第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏开发全书>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏开发全书>>

13位ISBN编号：9787302162704

10位ISBN编号：7302162700

出版时间：2007-12

出版时间：清华大学出版社

作者：李晓洁

页数：466

字数：866000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏开发全书>>

内容概要

什么是读者想要看到的手机游戏开发书?考虑到中国手机游戏行业的现状，作者致力于撰写一本适合国内手机游戏开发者与手机游戏开发公司使用的专业书籍。
通过总结多年手机游戏开发的实际项目经验，作者在介绍策划、美术、程序三大制作环节的同时，关注各环节之间的配合，为手机游戏开发者和开发团队拟定出了一个科学、高效的开发流程。
本书8、9两章在实例解析的基础上给读者整理出了两套适合RPG游戏和ACT游戏的程序构架，为读者揭示出了程序开发中最核心的部分。
通过对两款手机游戏的实例讲解，完整、全面、深入浅出地帮助J2ME的初学者迅速理解手机游戏程序开发的核心技术。
通过“程序构架”+“通用模块”+“具体代码”的方式，提高手机游戏开发人员的工作效率，同时，也提高手机游戏开发团队的整体实力并助其迅速积累开发经验。
本书前五章给出了游戏制作各环节的最佳配置，为手机游戏开发团队的管理者指出了一个低成本、高效率、高质量的开发流程。
如果你想真正了解手机游戏开发是怎么回事，如果你想真正成为手机游戏开发者中的一员，如果你想迅速获得手机游戏开发的实际项目经验，就从阅读这本书开始吧。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

李晓洁，毕业于中国科学技术大学计算机科学与技术系。
2005年初加入组建中心策划部，成功的手机游戏案例有：《米格—西游记》系列，世界上第一款水墨画风的手机游戏，已经获2006年“ CHINA JOY金翎奖 ”全国最佳手机单机游戏；《炎黄英雄传》系列，国内斜视角ARPG手机游戏鼻祖。

第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏开发全书>>

书籍目录

第一部分　手机游戏的项目开发流程　第l章　游戏的开案立项　1.1　手机性能分析以及其局限性对游戏选题的影响　1.2　游戏类型的选择　1.2.1 ACT(Action Game)动作游戏　1.2.2 FTG(Fighting Game)格斗游戏　1.2.3 SPG(Sport Game)运动游戏　1.2.4 PUz(Puzzle Game)益智游戏　1.2.5 AVG(Adventure Game)冒险游戏　1.2.6 PET养成类游戏　1.2.7 RPG(Role Playing Game)角色扮演类游戏　1.3　手机游戏玩家分析　1.3.1　玩家的游戏目的　1.3.2　玩家集中地域　1.3.3　玩家职业及年龄层　1.4　纯市场导向类选题　1.4.1 电影巨制的周边产业　1.4.2　知名游戏的平台移植　1.4.3　善用名著的群众基础　1.4.4　人气话题的善加利用　第2章　游戏草案　2.1　市场定位分析　2.1.1　游戏的新颖性　2.1.2　游戏的延展性　2.2　系统简介　2.2.1　列出所有游戏中涉及到的游戏系统　2.2.2　详细描述游戏中用到的新系统　2.2.3　权衡市场路线与系统配置　2.3　开发成本估算　2.3.1　人力资源配置　2.3.2　初步量化工作强度　2.4　立项及项目会议　2.4.1　立项会议的听审阶段　2.4.2　审核立项阶段　2.4.3　项目启动阶段　第3章　RPG类游戏策划案的模板　3.1　游戏简介　3.2　游戏系统　3.3　主菜单设计　3.4　界面设计　3.4.1　游戏菜单的设计　3.4.2　状态界面的设计　3.4.3　装备界面的设计　3.4.4　物品界面的设计　3.4.5　技能界面的设计　3.5　游戏制作流程图　3.6　战斗状态流程图　3.7　脚本　3.8　主人公技能列表　3.9　敌人列表　3.10　道具列表　3.11　场景需求列表　3.12　美术资源需求　3.12.1 UI图片需求列表　3.12.2　人物美术需求列表　3.12.3　动画美术需求列表　3.12.4　道具美术需求　3.12.5　NPC需求　3.13　NPC列表　3.14　数值平衡　3.15　游戏画面风格　3.15.1　主体画面风格　3.15.2　人物头身比例　3.15.3　场景基色构图　第4章　ACT类手机游戏策划案模板　4.1 游戏简述　4.2　游戏系统设计　4.2.1 战斗系统　4.2.2　宠物召唤、辅助攻击系统　4.2.3　卡片化身系统　4.2.4　反化身伪装系统　4.3 ACT游戏画面风格设定　4.4 ACT游戏的脚本设计　4.5　关卡设计　4.6　场景设计与需求　4.7　动作状态列表　4.8　键位设计　4.9　主菜单设计　4.10　游戏流程图　4.11　其他　第5章　手机游戏美术的制作流程　5.1　地图编辑器基本功能的使用介绍　5.1.1　地图编辑器的安装环境　5.1.2　CoolEdit地图编辑器功能简介　5.1.2.1　C001Edit地图编辑器场景编辑功能　5.1.2.2　CoolEdit地图编辑器动画编辑功能　5.1.3　HotEdit地图编辑器的安装以及路径　5.1.4　HotEdit地图编辑器简单介绍　5.1.5　HotEdit地图编辑器的场景编辑功能　5.1.6　HotEdit地图编辑器的动画编辑功能　5.2　在HotEdit中制作游戏场景　5.2.1 HtotEdit游戏场景地图层的制作　5.2.2 HtotEdit中游戏场景建筑层的制作　5.3　在HotEdit中制作人物动画　5.4　HotEdit地图编辑器的后台数据　5.5　场景设定　5.5.1　游戏背景　5.5.2　场景风格设定　5.5.2.1　搜集参考资料　5.5.2.2　确定游戏视角　5.5.2.3　制作效果图　5.5.3　场景制作及细化　5.5.3.1　拆分单位元素块　5.5.3.2　细化单位元素　5.6　人物设定　5.6.1　造型设定　5.6.1.1　游戏的类型需求　5.6.1.2　游戏主体画面风格　5.6.1.3　人物身份背景　5.6.1.4　人物与各场景的搭配　5.6.2　动作设定　5.6.2.1　基本动作设计要符合人物的身份背景　5.6.2.2　物理攻击设计简单、实用、流畅　5.6.2.3　设计法术技能以及技能特效的注意事项　5.7　HotEdit地图编辑器中人物动画的实现　5.7.1　像素图表现　5.7.2　地图编辑器中的动画实现　5.8　美术资源的整合以及提交　5.8.1　美术各环节介绍　5.8.2 内存以及美术资源在各环节的合理分配　5.8.3　美术资源容量的控制　第6章　MIDlet应用程序的介绍　6.1　什么是MIDP　6.2　MIDlet入门和一个简单实例　6.3　MIDlet的生命周期　6.4　MIDP图形用户界面的介绍　6.4.1　MIDP高级图形用户界面Screen　6.4.1.1　TextBox组件　6.4.1.2　List组件　6.4.1.3　Alert组件　6.4.2　低级用户界面Canvas　6.4.3　画笔的各种画图操作　6.4.3.1　设置画笔颜色　6.4.3.2　填充矩形　6.4.3.3　绘制线条　6.4.3.4　用画笔写字符串　6.4.3.5　一个简单画图操作的实例　6.4.3.6　在内存中创建图片的画法　6.4.4　动画的实现　6.4.4.1　创建线程　6.4.4.2　一个简单动画实现的实例　6.4.5　按键响应　6.4.6　带按键响应的动画第二部分 不同类型手机游戏开发实例详解　第7章　手机游戏的开发环境的配置　7.1　J2ME平台介绍　7.2　J2ME开发环境配置　7.2.1 安装.IDK　7.2.2　配置JDK的环境变量　7.2.3　测试环境变量　第8章　RPG类手机游戏的开发实例　8.1　RPG游戏基本框架　8.2

第一图书网, tushu007.com

地图的构建 8.2.1 地图的组成 8.2.2 地表层 8.2.2.1 地表的数据 8.2.2.2 地表的基本绘制方法 8.2.2.3 地表的更优绘制方法 8.2.3 建筑层(带动画的) 8.2.3.1 带动画的建筑层的组成 8.2.3.2 保存和绘制单元帧的UnitFrame类 8.2.3.3 建筑层的数组 8.2.3.4 用切片集来构造帧 8.2.3.5 建筑层数组 8.2.4 角色层 8.2.5 地表层的碰撞 8.2.6 建筑层的碰撞 8.3 角色系统 8.3.1 角色系统的组成 8.3.2 角色动作的帧类 8.3.3 角色的动作类和角色类 8.3.4 一个带四方向行走动作的Role类示例 8.3.5 用按键控制角色动作切换 8.4 地图和人物的整合显示 8.4.1 按键控制人物移动 8.4.2 地图的滚动 8.4.2.1 角色的居中显示 8.4.2.2 地图显示越界的约束 8.4.2.3 角色越界的约束 8.4.3 碰撞的实现 8.4.3.1 角色帧的碰撞区域 8.4.3.2 角色行走中和地表层碰撞的计算 8.4.3.3 建筑层的碰撞 8.4.4 遮挡的实现 8.4.5 计算屏幕的裁剪区域及取消非显示区域的绘制 8.5 脚本系统 8.5.1 一个简单的脚本事件 8.5.1.1 一个游戏事件的非脚本做法 8.5.1.2 构造数据层来保存地图触发的事件 8.5.2 常规的游戏事件 8.5.3 自定义的脚本命令 8.5.3.1 自动行走的脚本命令定义和实现 8.5.3.2 多个脚本事件的解析和实现 8.5.3.3 带有多个命令的脚本事件 8.5.4 脚本的完成标志 8.5.5 脚本的条件约束 8.6 用人物动作编辑器添加人物数据 8.6.1 完善当前的角色系统 8.6.2 角色动作编辑器使用 8.6.2.1 如何编辑角色 8.6.2.2 编辑器保存的数据格式 8.6.3 角色动作文件的解析 8.6.3.1 ActionFrame类的载入数据方法的修改 8.6.3.2 RoleAction类的载入数据方法的修改 8.6.3.3 Role类的载入数据方法的修改 8.6.3.4 容纳角色数组的Map类和数据读入 8.7 用地图编辑器生成地图数据和角色出生点信息 8.7.1 地表层的编辑 8.7.2 建筑层的编辑 8.7.3 其他人物的添加和在地图上的设置 8.7.4 建筑数据 8.7.4.1 建筑文件的格式 8.7.4.2 建筑数据文件的解析 8.7.5 地图数据的格式和解析 8.8 从文件读入的角色的绘制和控制 8.8.1 角色数据Copy功能的实现 8.8.2 角色数据的创建 8.8.3 角色的绘制 8.8.4 角色的控制 8.8.4.1 角色动作的添加和绘制 8.8.4.2 主角动作按键响应处理 8.8.4.3 应用了编辑器的角色和地图的碰撞 8.8.4.4 主角和其他角色之间的碰撞 8.8.4.5 主角动作控制和切换 8.9 战斗处理 8.9.1 攻击矩形的添加 8.9.2 攻击的判断 8.9.3 骷髅兵的行为模拟 8.9.4 非玩家角色(NPC)的追踪和攻击判断 8.9.4.1 追踪 8.9.4.2 攻击 8.10 用地图编辑器编辑剧情——脚本的编辑 8.1l 地图的切换 8.12 编辑器的原理和开发 8.12.1 地图编辑器的需求分析 8.12.1.1 数据格式的定义 8.12.1.2 编辑器的界面需求分析 8.12.1.3 编辑器的操作需求分析 8.12.2 界面设计 8.12.2.1 新建一个JFrame窗口程序 8.12.2.2 在Frame中添加菜单项 8.12.2.3 一个显示地图的JPanel界面 8.12.2.4 添加一个显示单元的list界面 8.12.2.5 添加输入对话框 8.12.2.6 图层下拉框 8.12.2.7 添加、删除单元按钮 8.12.3 编辑器的操作设计和实现 8.12.3.1 地图类的定义 8.12.3.2 新建地图的实现 8.12.3.3 图层选择的实现 8.12.3.4 添加和删除单元的实现 8.12.3.5 显示地图功能 8.12.3.6 编辑地图功能 8.12.3.7 保存和打开地图的实现 小结 第9章 ACT类手机游戏开发实例 9.1 游戏的基本框架 9.1.1 引言 9.1.2 逻辑处理部分 9.1.2.1 定义LOGO的Image对象和计数器变量 9.1.2.2 初始化部分 9.1.2.3 逻辑部分 9.1.2.4 图形界面部分(屏幕绘制部分) 9.1.3 图形界面部分 9.1.4 按键处理部分 9.2 游戏地图的实现 9.2.1 游戏地图的组成 9.2.2 地图的程序描述 9.2.3 地图的具体实现 9.2.3.1 游戏场景地图的PNG资源图 9.2.3.2 游戏场景地图在手机屏幕上的显示步骤一 9.2.3.3 游戏场景地图在手机屏幕上的显示步骤二 9.2.3.4 游戏场景地图在手机屏幕上的显示步骤三 9.2.3.5 屏幕在游戏场景地图中的坐标(1eftTopX,leftTopY)与主角的关孬 9.2.4 建筑层的实现 9.3 ACT游戏中主角移动与地图滚动显示 9.3.1 主角类的基本信息介绍 9.3.2 播放当前动作的动画 9.3.2.1 动画的原理 9.3.2.2 动画的数据结构 9.3.2.3 完整动作的代码实现 9.3.2.4 具体游戏中的应用 9.3.3 主角的程序描述 9.3.4 在某状态下的图片显示及其动画显示 9.3.5 通过玩家控制(按键或者触屏等)来切换游戏状态或者主角状态(主动状态切换) 9.3.6 通过主角的动作导致的状态切换(被动状态切换) 9.4 AcT游戏中主角其他各动作之间的切换及显示 9.4.1 单个按键响应对主角状态的切换 9.4.2 实现连续按键的响应 9.4.3 实现多个按键的响应 9.4.3.1 多键组

第一图书网, tushu007.com

合的实现　　9.4.3.2　条件多键组合　9.5　ACT游戏中主角攻击与碰撞　　9.5.1　主角移动中的碰撞　　9.5.1.1　主角与地表层信息的碰撞处理　　9.5.1.2　与对象的碰撞处理　9.6　ACT游戏中特殊技能的实现　　9.6.1　远程攻击的技能　　9.6.2　召唤攻击技能　9.7　精灵及精灵Al的实现　　9.7.1　敌人的基本信息及状态介绍‘　　9.7.2　怪物的多种AI　　9.7.2.1　普通怪物　　9.7.2.2　追击型怪物　　9.7.2.3　远程攻击型怪物　　9.7.3　怪物与主角的区域碰撞实现　　9.8　道具系统的添加　9.8.1　补充能量道具　　9.8.2　特殊效果道具　　9.9　剧情对话的添加(脚本实现)　　9.10　任务系统　　9.11　过场动画及特效　　9.11.1　水平开屏、关屏　　9.11.2　垂直百叶窗　　9.11.3　打开、关闭盒子　　9.12　存储　　9.12.1　记录管理系统简介　　9.12.2　RecordStore中的数据　　9.1 2.2.1　RecordStore与Record的操作　　9.12.2.2　游戏数据的存取　　9.13　音效　第10章 全书内容综述

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

如果你想真正了解手机游戏开发是怎么回事，如果你想真正成为手机游戏开发者中的一员，如果你想迅速获得手机游戏开发的实际项目经验，就从阅读这《手机游戏开发全书：J2ME完整实例精解》开始吧。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com