

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 图书基本信息

书名：<<我的第一个苹果游戏>>

13位ISBN编号：9787302282570

10位ISBN编号：7302282579

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：孙嘉谦,李金秋

页数：239

字数：454000

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>

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 内容概要

iPhone与iPad游戏开发如火如荼，但是现在市面上讲解iPhone游戏开发的资料明显水平还停留在起始阶段（2008年），到今天这个平台有很多规则改变了，依靠这些资料想开发出好的游戏怎么可能呢？

iOS游戏听起来是个很宏大的项目，但是本书的宗旨就是让大家能够以一己之力，开发出现今还有可能获得成功的游戏。

本书包含10章内容，讲解核心是围绕着作者自己开发、并已经上线的一款3D iOS游戏（《蛮荒之地3D》）进行的，可以在App Store中下载试玩，这款游戏就是为了这本书而发行的，因此它是免费的。

关于技术部分，本书毫无保留地讲解了iPhone/iPad游戏开发的全部核心技术，包含Maya建模、Photoshop贴图制作、Maya灯光烘焙和Unity游戏引擎编程以及整合游戏模型构成，最后还介绍了如何发布并且推广你制作的游戏。

通过学习这本书的内容，很多中小开发团队以及个人开发者能够充分了解苹果开发市场，通过学习本书读者可以凭借自身的力量完整开发出有价值的iPhone或iPad游戏。

本书光盘包含本书部分操作的视频教程以及所有源代码、脚本、工程文件等开发文件和素材。

本书主要面向希望加入苹果游戏开发的中小开发团队以及个人开发者、在校大学生、刚毕业不久的毕业生、参与CG游戏培训的学员、爱好游戏制作的社会人士等。

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 作者简介

孙嘉谦，北美IDA Digital高级外包设计师，北京诺宝动画（ENOBEL ANIMATION）艺术总监，苹果（iOS）游戏独立开发者，制作的iOS游戏（Armor of War 3D）在苹果商店中销量颇高，参与过多款次世代游戏制作，独立完成若干次时代游戏场景及人物的外包工作，作品备受甲方好评。

其中Girl with Earrings在CGTALK（世界三大CG网站之一）上发布后，获得5星评价，并发表于英国3D World期刊（2009年6月），同年还接受了火星时代网站专访。

2009~2011年出版过《高级游戏场景解析》，《Maya高级角色创建》，《工业模型制作指南》等视频作品，2010~2012年出版多部专业书籍。

李金秋，北京师范大学电影学专业，硕士，现任大学教师。

曾在中央电视台、山东教育电视台、荷兰SVP公司任节目制作编导、主编等职务。

作品播出二十多部，上千小时。

熟悉Maya制作流程及技巧，参与制作的电视节目片头《诸子百家》获得教育类国家一等奖。

对于Maya及Unreal引擎的构成有很深理论造诣。

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 书籍目录

#### 第1章 高销量游戏是怎样形成的

##### 1.1 游戏的形成

###### 1.1.1 选择游戏引擎

###### 1.1.2 优化传统游戏制作流程

###### 1.1.3 用程序控制游戏可玩性

###### 1.1.4 销量的灵魂——游戏美术

###### 1.1.5 图标的重要性

###### 1.1.6 丰富、精彩的游戏介绍

###### 1.1.7 抄袭还是模仿？

##### 1.2 游戏销量的时间简史

###### 1.2.1 游戏《愤怒的小鸟》的发迹

###### 1.2.2 2008年~2009年发迹的游戏

###### 1.2.3 2010年~2011年成功的游戏

###### 1.2.4 从iPhone OS到iOS

##### 1.3 100% 高销量的游戏

###### 1.3.1 无需推广——高端3D游戏

###### 1.3.2 苹果的排行榜

###### 1.3.3 iOS平台高端3D游戏展示

#### 第2章 《蛮荒之地3D》从创意到上线

##### 2.1 游戏讲述的故事

##### 2.2 关卡设计艺术

##### 2.3 游戏美术

##### 2.4 iOS游戏的可玩性控制

##### 2.5 游戏引擎的作用

##### 2.6 游戏的名字艺术

##### 2.7 上传App Store

#### 我的第一个苹果游戏我的第一个苹果游戏

#### 第3章 Maya建模部分

##### 3.1 Maya概述

##### 3.2 使用Maya创建场景模型

###### 3.2.1 建立基本地形

###### 3.2.2 根据地形创建山脉

###### 3.2.3 建立石洞

###### 3.2.4 创建关卡传送器

##### 3.3 建立炮塔以及敌人

###### 3.3.1 创建自动射击炮塔

###### 3.3.2 将炮塔放置于场景各处

###### 3.3.3 建立敌军机器人

##### 3.4 创建破旧水塔

##### 3.5 添加其他游戏杂项

###### 3.5.1 建立废旧房屋

###### 3.5.2 加入集装箱组合

###### 3.5.3 创建地图小场景隔断

###### 3.5.4 建立动态雷达

## <<我的第一个苹果游戏>>

3.5.5 建立树木

3.5.6 创建动态直升机

3.5.7 创建指示木牌

3.6 创建玩家模型

3.7 优化模型并减少面数

第4章 使用Photoshop绘制游戏贴图

4.1 快速展开模型UV

4.1.1 利用自动展开工具展开UV

4.1.2 玩家模型的UV设置

4.1.3 为直升机模型展UV

4.1.4 展开其他模型UV

4.2 利用Photoshop绘制贴图

4.2.1 绘制地面贴图

4.2.2 建立山脉贴图

4.2.3 完成其他杂项的贴图

4.2.4 绘制玩家角色贴图

4.3 将贴图贴入模型

4.3.1 回到Maya建立材质

4.3.2 将贴图贴入材质的颜色通道

4.3.3 把不同的材质赋予模型

4.4 根据贴图调整模型UV

4.5 iOS对于贴图的大小要求

4.6 优化贴图

第5章 添加灯光建立真实照明

5.1 创建天空球

5.2 什么是Light map

5.3 为场景添加光源

5.3.1 使用方向光模拟太阳

5.3.2 为场景添加体积光

5.3.3 为天空球设置亮度

5.4 设置MENTAL.RAY渲染参数

5.4.1 打开最终聚集

5.4.2 设置抗锯齿参数

5.4.3 调节渲染图像大小

5.5 执行渲染调节灯光

5.6 小结

第6章 导出模型以及烘焙Light map

6.1 模型的总体面数限制

6.2 开始导出模型

6.2.1 结合同类模型

6.2.2 处理结合后模型的UV及贴图

6.2.3 选择导出格式为FBX

6.3 烘焙Light map

6.3.1 调整Maya的烘焙选项

6.3.2 开始为模型构建Light map

6.3.3 将Light map单独保存

6.4 在Untiy3D引擎中测试场景

## <<我的第一个苹果游戏>>

- 6.4.1 使用Unity打开工程文件
- 6.4.2 将资源加入工程文件夹
- 6.4.3 修改用于Unity的贴图
- 6.4.4 导入模型到Unity 3D
- 6.4.5 为模型设置材质
- 6.4.6 加入Light Map
- 第7章 使用Unity 3D游戏引擎构建游戏
- 7.1 导入模型到Unity 3D
- 7.1.1 Unity 3D界面
- 7.1.2 建立新的工程文件
- 7.1.3 导入游戏资源
- 7.2 为玩家绑定虚拟摇杆
- 7.3 导入所有模型到Unity
- 7.3.1 设置模型导入选项
- 7.3.2 为模型设定材质贴图
- 我的第一个苹果游戏我的第一个苹果游戏
- 7.3.3 设置玩家摄影机位置
- 7.4 设置摇杆样式
- 7.5 获得iOS内置分辨率
- 7.6 建立场景内的动画效果
- 7.7 创建接触自动开门脚本
- 7.8 给敌人赋予简单巡逻功能
- 7.9小结
- 第8章 使用Unity 3D构建游戏到Xcode
- 8.1 在Unity 3D中的设置
- 8.1.1 设置游戏的内容
- 8.1.2 选择游戏输出的iOS版本为模拟器
- 8.1.3 为游戏起一个名字
- 8.2 设置Xcode中的内容
- 8.2.1 使用Xcode打开输出的游戏
- 8.2.2 使用模拟器运行测试游戏
- 第9章 在Windows系统中完善游戏
- 9.1 修正Light Map使游戏画面提升
- 9.2 碰撞体
- 9.3 为玩家创建生命值脚本
- 9.4 构建启动画面
- 9.5 建立场景过度画面
- 9.6 添加记分器并加入拾取代码
- 9.7 添加自动销毁代码
- 9.8 检查错误并完成制作
- 第10章 上传游戏以及推广
- 10.1 使用Xcode 3.25上传游戏到App Store212
- 10.1.1 在Unity中导出设备版本的iOS
- 10.1.2 上传游戏
- 10.2 免费推广的论坛
- 10.3 收费推广的网站及对比
- 10.4 苹果的推荐规则

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 附录A

- A.1 加入APP开发者
- A.2 缴费前提——国际信用卡
- A.3 加入开发者注册图文流程
  - A.3.1 注册成为Apple会员
  - A.3.2 申请开发者注册
  - A.3.3 填写信用卡信息
  - A.3.4 发送国际传真确认付费
  - A.3.5 成功加入苹果开发者
  - A.3.6 填写收款银行信息
- A.4 苹果各区域分成及税率
- A.5 上传游戏需要Mac OS X系统
- A.6 设备的配置
  - A.6.1 一台iPhone或iPod touch
  - A.6.2 必需拥有可以运行Mac OS X 10.6的计算机

### 附录B 苹果商店(APP Store)审核指南

- B.1 条款和条件
- B.2 功能
- B.3 元数据（名称、描述、评级、排名等）
- B.4 位置
- B.5 推送通知
- B.6 游戏中心
- B.7 iAd相关
- B.8 商标与商业外观
- B.9 媒体内容
- B.10 用户界面
- B.11 购买与流通
- B.12 抓取和聚合
- B.13 设备损害
- B.14 人身攻击
- B.15 暴力
- B.16 不当内容
- B.17 隐私
- B.18 色情
- B.19 宗教，文化与种族
- B.20 竞赛、赌金、彩票与抽彩售物
- B.21 慈善与援助
- B.22 法律要件
- B.23 动态文档
- B.24 数据存储指南

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 章节摘录

版权页：插图：游戏介绍没有统一规格，但是一定要认真，毕竟开发一个游戏是很不容易的，千万不要因为英文不好介绍就草草了事。

除了在苹果商店的介绍之外，自己的博客也很重要，可以在自己的博客里写一些制作游戏时的心得体验之类的东西，把博客地址放到介绍中去，有时会有一些玩家去看，给他人加深印象。

介绍的写法最好是先写一篇中文介绍，能写多长就写多长，把你认为重要的内容都写进去，尽量让介绍花哨一点，最后找个翻译翻一下就可以了。

当然自己英文好那是最好的。

好了，介绍的写法就介绍到这。

#### 1.1.7 抄袭还是模仿？

这一小节多少有些敏感，一开始写书时没想写这个，但是后来一想在游戏形成的主题之下，“抄袭与模仿怎样去分辨”这的确是个问题。

首先我必需讲一下苹果对于这件事的态度，苹果的审核只要是针对于游戏的适宜年龄，以及运行是否正常进行判断，只要能运行并且适宜年龄填写没问题一般都能审核通过，但是你千万别认为审核通过了就行，如果其他商家告你侵权，苹果可能会将你取消开发者资格的。

那么怎么才能辨识何为抄袭呢？

来看一下抄袭的宏观含义。

在确认抄袭行为中，往往需要与形式上相类似的行为进行区别：（1）利用著作权作品的思想、意念和观点。

一般来说，作者自由利用另一部作品中所反映的主题、题材、观点、思想等再进行新的创作，在法律上是允许的，不能认为是抄袭。

（2）利用他人作品的历史背景、客观事实、统计数字等。

各国著作权法对作品所表达的历史背景、客观事实统计数字等本身并不予以保护，任何人都可以自由利用。

但完全照搬他人描述客观事实、历史背景的文字，有可能被认定为抄袭。



## <<我的第一个苹果游戏>>

### 编辑推荐

《我的第1个苹果游戏:iPhone/iPad高端3D游戏从创意到App Store全程实录》主要面向希望加入苹果游戏开发的中小开发团队以及个人开发者、在校大学生、参与CG游戏培训的学员、爱好游戏制作的社会人士等，使很多中小开发团队以及个人开发者能够充分了解苹果开发市场，通过学习《我的第1个苹果游戏:iPhone/iPad高端3D游戏从创意到App Store全程实录》读者可以凭借自身的力量完整开发出有价值的iPhone或iPad游戏。

## <<我的第一个苹果游戏>>

### 名人推荐

本书把制作iOS游戏道路上的障碍一一扫除，精确阐述了iOS游戏从前期策划到最终上线的每一步，从理论到实践，绝对是笔者的心血之作，是通往iOS殿堂不可或缺的基石，值得推荐！

——吕新欣 Houdini、Maya专家 iOS游戏制作作为一个新兴行业，给人一种距离感和神秘感，通过这本书能够将这些错觉一扫而空。

本书用通俗的语言、精致的讲解将整个iOS游戏的制作过程完美呈现，无论你是整个游戏制作中的什么角色都可以通过这本书得到提高。

——王礼 北京礼行文化有限责任公司创始人 艺术总监

<<我的第一个苹果游戏>>

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>