

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

图书基本信息

书名：<<iPhone 3D游戏编程指南>>

13位ISBN编号：9787111349372

10位ISBN编号：7111349377

出版时间：2011-6

出版时间：机械工业出版社

作者：阿莱斯

译者：陈征,傅鑫

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>

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

前言

译者序： iPhone是集成了照相机、个人数字助理、媒体播放器以及无线通信设备的掌上设备，而iPhone平台是今天存在的最新、最具革命性的游戏平台，开发者可以利用它开发出更充满趣味性并且更便宜的iPhone 3D游戏。

许多iPhone用户都玩过别人开发的3D游戏，但是通过阅读本书，你也可以开发自己的iPhone 3D游戏。

本书分为两个部分，共11章。

书中借助一款示例游戏介绍了游戏开发的基本原理，包括程序设计原理、2D图像编辑、3D建模，以及更高级的3D程序设计。

还介绍了一些更复杂的内容，包括固定机翼的飞行物理学以及把游戏交付给App Store。

本书非常适合于没有iPhone游戏开发经验的新手阅读，对于有一定经验的开发者，本书也有很大的参考价值。

参加本书翻译的人员有：陈征、傅鑫、戴锋、许瑛琪、张景友、易小丽、陈婷、管学岗、王新彦、金惠敏、张海峰等。

由于时间紧迫，加之译者水平有限，错误在所难免，恳请广大读者批评指正。

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

内容概要

iPhone平台是现在最新、最具革命性的游戏平台。

《iPhone

3D游戏编程指南》通过一个完整的实例介绍了如何利用Unity为iPhone和iPod Touch开发3D游戏。

全书共分两个部分，第一部分介绍了在开始开发游戏时需要做的准备工作，并从软件/硬件两个方面介绍了用于iPhone游戏开发的工具；第二部分介绍了创建和发行游戏所需的实际设计过程，包括概念艺术的创建、游戏原型制作、游戏测试和最终的制作以及如何将游戏上传到App Store。

本书适合希望进行iPhone游戏开发的初、中级开发者阅读。

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

作者简介

Jeremy Alessi开发视频游戏已经有10多年了。Scholastic、Garage Games和Reflexive Entertainment都发行过他的作品。他的第一个独立的作品Aerial Antics（2004年）被Game Tunnel提名为年度模拟游戏，并且被Computer Gaming World列为前5位真实下载的作品，同时还在G4网络电视剧Cinematech上扮演重要角色。Jeremy通过独立工作室Midnight Status为iPhone制作了大量的作品。他的几个iPhone作品在App Store内占据了前100名的位置，包括Crash For Cash，这是一个#1等级的作品，被下载了将近200万次。Jeremy还是一位自由撰稿的技术作家，创建了出现在Gamasutra网站上的流行的Games Demystified系列文章。最后但相当重要的是，Jeremy还为美国的第六大国防承包商L3 Communications兼职编写严肃的游戏。

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

书籍目录

译者序

前言

致谢

关于作者

第一部分 一些必需的组件

第1章 做好准备工作

1.1 计算游戏开发旅程的轨迹

1.2 三维游戏的运动原理

1.3 三维游戏的时间设置

1.4 什么是矢量

1.5 三维游戏的程序设计语言

1.6 结论

第2章 Apple的界限

2.1 99美元

2.2 iTunes Connect简介

2.3 iPhone SDK和Xcode

2.4 OS X和iTunes软件升级

2.5 查找设备标识符

2.6 使用iPhone Developer Program Portal添加设备

2.7 创建iPhone开发者证书

2.8 上传证书签名请求

2.9 批准证书签名请求

2.10 下载并安装开发证书

2.11 创建应用程序ID

2.12 创建开发预配置文件

2.13 安装预配置文件

2.14 结论

第3章 Unity基本原理

3.1 Unity简介

3.2 主菜单

3.2.1 File菜单

3.2.2 Edit菜单

3.2.3 Assets菜单

3.2.4 GameObject菜单

3.2.5 Component菜单

3.3 Inspector视图

3.3.1 Transform Component

Inspector菜单

3.3.2 Mesh Component Inspector菜单

3.3.3 Collider Component

Inspector菜单

3.3.4 Box Collider Inspector菜单

3.3.5 Sphere Collider Inspector菜单

3.3.6 Capsule Collider Inspector菜单

3.3.7 Mesh Collider Inspector菜单

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

3.3.8 Wheel Collider Inspector菜单

3.3.9 Raycast Collider Inspector菜单

3.4 其他菜单项

3.5 Scene View子菜单

3.6 Game View子菜单

3.7 Hierarchy View子菜单

3.8 Project View子菜单

3.9 结论

第4章 创建完美的概念

4.1 辞旧迎新

4.2 创建复杂的iPhone体验

4.3 我们将创建什么

4.4 处理细节问题

4.5 为iPhone量身打造

4.6 给游戏取名字

4.7 结论

第二部分 游戏制作

第5章 iPhone独特输入界面的优缺点

5.1 辞旧迎新

5.2 Unity Remote

5.3 触摸和倾斜输入

5.4 iPhoneInput类

5.5 iPhone输入代码示例

5.6 加速计

5.7 结论

第6章 概念艺术

6.1 理论研究

6.2 拥有你自己的创造性构思

6.3 走向数字

6.3.1 2D数字简介

6.3.2 实际研究

6.4 运行游戏前绘制草图

6.5 3D数字概念艺术

6.6 结论

第7章 原型化

7.1 预想的概念

7.2 版本0.01

7.3 逻辑分析

7.4 研究

7.5 版本0.02

7.6 代码分析

7.7 结论

第8章 游戏测试和迭代

8.1 测试标准

8.2 准备原型

8.3 结论

第9章 制作艺术

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

第10章 完善游戏

第11章 交付游戏和处理额外的问题

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

章节摘录

版权页：插图：在处理制作艺术时，一定要记住：在涉及游戏时，“浮华的装饰”与比例和颜色理论同样重要。

菜单需要制作成动画，并且与用户输入保持协调一致。

图像必须在屏幕之间平滑地渐变和过渡，并且文本必须看起来很有趣，即使它们只是告诉你如何玩游戏。

这些微小的细节向玩家说明了成品与介于概念和成品之间的产品的区别。

在制作艺术阶段，也要修改所有的艺术资源，以便优化它们的内存占用，并且确保没有任何锯齿形边缘、z轴次序问题，甚至是碰撞容差问题。

在这个阶段，必须把代码和艺术调理在一起，创建超越典型游戏的和谐的用户体验。

在创建了制作艺术之后，它们好像得到尽可能地优化和完善，但是并非如此。

许多开发者说游戏的90%是在最后10%的工作中完成的。

对于我来说，这是一个完善游戏的阶段。

许多次在开发游戏时，你将意识到某个分数倍增器不稳定、某种艺术资源仍然不适当，或者某个代码段都有千分之一的概率使游戏崩溃。

这个阶段将处理游戏开发的本质方面，并且在游戏开发的这个后期阶段，你要关注细节，使玩家喜欢你所做的工作。

在把完美的概念作为完成的游戏发行之之前，你将面临的最后一个挑战是包装游戏。

在包装游戏阶段，必须创建完美的图标、闪屏、游戏描述，以及给游戏定价。

仅游戏的图标得到人们广泛认同就可以对Appstore宣传产生巨大的影响。

通常，在进行实质性的开发之前，就必须创建图标和游戏描述的许多修订版本。

包装确实是实际发行作品之前的最后一个阶段，并且不会产生错误，它与完善游戏或创建优秀的基础概念同样重要。

如果没有适当地包装你的作品，人们将不会关心它。

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

编辑推荐

《iPhone 3D游戏编程指南》介绍了如何使用革命性的iPhone游戏平台 and Unity，创建卓越的、充满趣味性的游戏你可以玩这些游戏，甚至把它们发布到iPhone App Store上、《iPhone 3D游戏编程指南》非常适合没有编程经验的初学者阅读，。

你将学习如何利用功能强大的多平台Unity游戏引擎，从头至尾创建你自己的游戏《iPhone 3D游戏编程指南》介绍了游戏编程的所有基本原理，包括游戏设计、艺术创造、声音效果、基本的3D建模、游戏测试等 利用iPhone和Unity的前沿技术，任何人都可以创建令人惊叹的游戏——让我们开始吧！

<<iPhone 3D游戏编程指南>>

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>