

<<iPhone游戏开发实践指南>>

图书基本信息

书名：<<iPhone游戏开发实践指南>>

13位ISBN编号：9787111351764

10位ISBN编号：7111351762

出版时间：2011-8

出版时间：机械工业出版社

作者：Michael Daley

页数：317

译者：张铮

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游戏开发实践指南>>

内容概要

由戴利编著的《iPhone游戏开发实践指南》通过一个实例介绍了在。

iPhone上创建游戏的完整过程，全面涵盖从最初的游戏设计到最终将游戏上传至App Store的整个过程。

全书共分16章，每一章都详细介绍了该游戏的一个特定组件及支持该组件的技术，包括最初的游戏设计思路、之前的准备工作、游戏循环、图像渲染、精灵表、动画、点阵字、贴图地图、粒子发射器、声音、用户输入、游戏界面、游戏对象和实体、碰撞检测，以及如何对游戏进行测试等。

《iPhone游戏开发实践指南》适合iPhone游戏开发人员阅读。

<<iPhone游戏开发实践指南>>

作者简介

作者：（美国）戴利（Michael Daley）译者：张铮 胥大坤 贾旭

<<iPhone游戏开发实践指南>>

书籍目录

对本书的赞誉

译者序

前言

第1章 游戏设计

1.1 游戏的开始

1.2 主导思想

1.2.1 适合iPhone的游戏

1.2.2 故事情节

1.2.3 名字的内涵

1.2.4 游戏的目标

1.3 游戏的元素

1.3.1 时间

1.3.2 生命

1.3.3 健康值

1.3.4 物品

1.3.5 羊皮碎片

1.3.6 门

1.3.7 武器

1.3.8 实体

1.3.9 玩家

1.4 小结

第2章 术语、技术和工具

2.1 术语

2.1.1 精灵

2.1.2 精灵表

2.1.3 动画

2.1.4 点阵字

2.1.5 贴图地图

2.1.6 粒子系统

2.2 碰撞检测

2.2.1 人工智能

2.2.2 游戏循环

2.3 技术

2.3.1 Objectiv.C

2.3.2 CocoaTouch

2.3.3 OpenGL ES

2.3.4 OpenAL

2.4 工具

2.5 小结

第3章 开始探索旅程

3.1 在xcode中创建项目

3.2 程序的运行

3.3 准备就绪

3.4 程序代理

3.4.1 查看头文件

<<iPhone游戏开发实践指南>>

- 3.4.2 查看实现文件
- 3.5 EAGLView
 - 3.5.1 EAGLView.h
 - 3.5.2 EAGLView.m
- 3.6 ESIRenderer
 - 3.6.1 审查ESIRenderer.h
 - 3.6.2 查看ESIRenderer.m
 - 3.6.3 创建帧缓冲区和渲染缓冲区
 - 3.6.4 render方法
 - 3.6.5 定义颜色值
 - 3.6.6 定位
- 3.7 OpenGL的工作原理
 - 3.7.1 对模型应用变换
 - 3.7.2 在屏幕上渲染
- 3.8 小结
- 第4章 游戏循环
 - 4.1 时间控制就是一切
 - 4.2 冲突检测
 - 4.3 游戏循环
 - 4.3.1 基于帧的循环体
 - 4.3.2 基于时间的固定间隔循环体
 - 4.4 开始
 - 4.4.1 EAGLView类的修改
 - 4.4.2 EAGLView.m文件的修改
 - 4.4.3 ESIRenderer类
 - 4.4.4 配置视图端口
 - 4.5 游戏场景和游戏控制器
 - 4.5.1 创建游戏控制器
 - 4.5.2 GameController类
 - 4.5.3 创建单态类
 - 4.5.4 GameController.m文件内部
 - 4.5.5 AbstractScene类
 - 4.5.6 GameScene类
 - 4.6 小结
 - 4.7 练习
- 第5章 图像渲染
 - 5.1 渲染入门
 - 5.2 四边形的渲染
 - 5.3 纹理映射
 - 5.4 交错顶点数组
 - 5.5 结构体
 - 5.6 图像渲染类
 - 5.6.1 Texture2D类
 - 5.6.2 TextureManager类
 - 5.6.3 ImageRenderManager类
 - 5.7 Image类
 - 5.7.1 初始化

<<iPhone游戏开发实践指南>>

5.7.2 获取子图像

5.7.3 复制图像

5.7.4 渲染图像

5.7.5 getter和setter

5.8 小结

5.9 练习

第6章 精灵表

6.1 精灵表简介

6.1.1 简单精灵表

6.1.2 复杂精灵表

6.2 使用Zwoptex

6.3 SpriteSheet类

6.3.1 初始化

6.3.2 提取精灵

6.4 PackedSpriteSheet类

6.4.1 初始化

6.4.2 解析控制文件

6.4.3 提取精灵

6.5 小结

6.6 练习

第7章 动画

7.1 动画篇的项目

7.2 动画简介

7.2.1 帧

7.2.2 状态

7.2.3 类型

7.2.4 方向

7.2.5 跳动帧

7.3 Animation类

7.3.1 初始化

7.3.2 添加帧

7.3.3 更新动画

7.3.4 渲染动画

7.3.5 完成

7.4 小结

7.5 练习

第8章 点阵字

8.1 点阵字项目

8.2 点阵字简介

8.3 创建点阵字精灵表

8.4 BitmapFont类

8.5 与C语言的关系

8.5.1 初始化方法

8.5.2 解析控制文件

8.6 渲染文本

8.6.1 渲染合理的文本

8.6.2 文本宽度和高度

<<iPhone游戏开发实践指南>>

8.6.3 重新分配

8.7 小结

8.8 练习

第9章 贴图地图

9.1 贴图地图入门

9.2 贴图地图简介

9.3 贴图地图编辑器

9.3.1 贴图调色板

9.3.2 图层

9.4 创建贴图地图

9.4.1 新建一个贴图集合

9.4.2 创建地图图层

9.4.3 创建对象图层

9.4.4 绘制地图

9.4.5 放置对象

9.5 认识Tiled配置文件

9.5.1 map元素

9.5.2 tileset元素

9.5.3 layer元素

9.5.4 objectgroup元素

9.6 地图类

9.6.1 Layer类

9.6.2 TileSet类

9.6.3 TiledMap类

9.6.4 初始化

9.6.5 解析地图文件

9.6.6 创建图层图像

9.6.7 图层渲染

9.6.8 获取贴图信息

9.7 小结

9.8 练习

第10章 粒子发射器

10.1 粒子发射项目

10.1.1 粒子系统简介

10.1.2 粒子系统参数

10.2 粒子的生命周期

10.2.1 粒子的诞生

10.2.2 粒子生存

10.2.3 粒子消亡

10.2.4 粒子重生

10.3 粒子发射器的配置

10.4 粒子发射器类

10.4.1 TBXMLParticleAdditions类

10.4.2 ParticleEmitter类

10.5 开始游戏

10.6 小结

第11章 声音

<<iPhone游戏开发实践指南>>

11.1 声音项目

11.2 iPhone的声音简介

11.2.1 音频会话

11.2.2 播放音乐

11.2.3 播放音效

11.2.4 创建音效

11.2.5 立体声与单声道

11.3 声音管理器类

11.4 音效管理

11.4.1 载入音效

11.4.2 播放音效

11.4.3 停止播放音效

11.4.4 设置音效和监听器位置

11.5 处理声音播放干扰

11.6 小结

第12章 用户输入

12.1 用户输入项目

12.2 用户输入简介

12.3 处理触控事件

12.3.1 touchesBegan阶段

12.3.2 touchesMoved阶段

12.3.3 touchesEnded阶段

12.4 处理敲击

12.5 加速器事件

12.6 小结

第13章 游戏界面

13.1 游戏界面项目

13.2 OpenGL ES界面

13.2.1 界面渲染

13.2.2 按钮边界定义

13.2.3 点击处理

13.2.4 可视化边界

13.2.5 转换处理

13.2.6 OpenGL ES定向

13.3 UIKit界面

13.3.1 创建界面

13.3.2 界面连接

13.3.3 UIKit定向

13.3.4 显示或隐藏UIKit界面

13.4 小结

第14章 游戏对象和实体

14.1 游戏对象和实体项目

14.2 游戏对象

14.2.1 AbstractObject类

14.2.2 EnergyObject类

14.3 游戏实体

14.3.1 AbstractEntity类

<<iPhone游戏开发实践指南>>

14.3.2 人工智能

14.3.3 Player实体类

14.4 保存游戏对象或实体

14.5 小结

第15章 碰撞检测

15.1 碰撞检测简介

15.2 基于帧与基于时间

15.3 轴对齐边界框

15.4 检测碰撞

15.5 碰撞地图

15.6 实体与地图间的碰撞检测

15.7 实体与实体间的碰撞检测

15.8 小结

第16章 组装起来

16.1 摄像机

16.2 保存游戏状态和设置

16.2.1 保存游戏状态

16.2.2 载入游戏状态

16.2.3 保存游戏设置

16.2.4 载入游戏设置

16.3 保存高分

16.3.1 添加分数

16.3.2 保存高分

16.3.3 载入高分

16.4 性能和测试

16.4.1 使用仪表

16.4.2 Leaks仪表

16.4.3 使用OpenGL ES仪表

16.4.4 用Thumb编译

16.5 测试

16.5.1 多种设备类型

16.5.2 反馈

16.6 小结

章节摘录

版权页：插图：精灵表在动画制作中也是非常有用的，动画制作将在接下来的内容中讲到，在贴图地图中用到的贴图也会用到精灵表（这些内容在本章后面也会涵盖）。

2.1.3动画我发现创建动画精灵是非常难的一件事。

但正如前面所述，之所以难是因为我没有任何绘画方面的技巧。

动画也许是一个游戏中最重要的因素之一。

即使是像俄罗斯方块这样简单的游戏，只要有物体移动，就需要绘制动画。

如果只让主人公像雕塑一样以一种固定的姿势在屏幕上移动，看上去将毫无乐趣。

如果使每个角色在屏幕上走动时胳膊和腿都运动起来，看上去就会有趣得多。

在大多数现代3D游戏中，游戏中的对象（比如坏蛋）都是3D模型，其中用到了许多三角形来呈现复杂形状。

并且通过对组成3D模型的三角面片应用数学转换来实现对象的移动，让它们按照要求进行移动。

还有一些游戏甚至应用了骨骼系统，必要时动画师通过移动某个角色的骨骼就可以让他们的身体也随之移动。

<<iPhone游戏开发实践指南>>

编辑推荐

《iPhone游戏开发实践指南》：随着App Store的发布，游戏成为iPhone、iPod touch和iPad应用中最热的种类。

这就意味着，踏入iPhone / iPad“淘金热”的最好机会是开发出一款大家都愿意玩（和讨论）的热门游戏。

尽管很多人都认为开发游戏是件很难的事情，其实游戏开发十分简单。

《iPhone游戏开发实践指南》是新手的完美入门手册。

作者将带领你走过开发iPhone热门二维游戏的每个细节。

在《iPhone游戏开发实践指南》中，你将学习如何构建二维贴图地图游戏Sir Lamorak's Quest（App Store免费游戏）。

在学习代码和其他内容时，你可以下载和试着玩一下该游戏。

作者为这款游戏设定了很多角色。

并介绍了使用的技术、术语和工具等。

紧接着，他详细地介绍了整个开发过程：从设计游戏故事背景和玩法直到最后的测试等。

《iPhone游戏开发实践指南》涵盖的内容计划游戏高层的设计、组件和困难关卡等使用游戏循环来保证正确的事件发生在正确的时间渲染图像、创建精灵表和构建基本的动画使用小型可重用的图像构建大型游戏世界创建火、爆炸、烟雾、火花和其他有机特效使用OpenGL和iPhone媒体播放器发出好听的声音通过iPhone触控和加速器等获得游戏控制创建高效且直观的游戏界面构建游戏对象和实体。

并使其正常运作检测碰撞并对碰撞给出正确反馈对游戏进行测试、调试和性能测试等《iPhone游戏开发实践指南》着眼于开发者经常使用的功能、观念和技术等，帮助读者在现实背景下掌握这些知识。

《iPhone游戏开发实践指南》具有很强的帮助性和实用性；是一本iPhone游戏开发领域的佳作！

作者现在在世界上最大的商业软件公司工作。

他从1983年得到第一部Sinclair Spectrum 48k计算机时就开始了游戏编程。

同时他创建了备受欢迎的iPhone开发教程网。

<<iPhone游戏开发实践指南>>

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>