第一图书网, tushu007.com

<<手机游戏的设计开发>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏的设计开发>>

13位ISBN编号：9787504366269

10位ISBN编号：7504366269

出版时间：2012-3

出版时间：中国广播电视出版社

作者：潘瑞芳　等著

页数：291

字数：286000

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

内容概要

新媒体技艺系列丛书是顺应新时代发展的潮流而为。
在策划编写丛书之前一直有一个愿望，希望将近几年来在数字艺术和技术领域内工作的经验或教训及研究成果，通过不同的角度梳理成可读的图文资料，供同行们借鉴。
当然这需要团队的共同努力，需要团队的聪明才智，需要团队的力量才能完成。

新媒体技艺系列丛书着手从三个不同的角度来梳理。
首先是在研或完成的各级各类项目研究成果的心得体会，包括国家科技部支撑项目、国家广播电影电视总局社科基金项目、浙江省自然科学基金项目、浙江省科技厅项目、浙江省民防局项目、杭州市政府财政项目、中国教育台项目、浙江传媒学院国家动画教学研究基地等项目的研究成果；其次是教学研究过程中的心得体会；第三是展望未来的一些不成熟的思考。

作者简介

潘瑞芳，女，江西南昌人，硕士，教授，第十届浙江省政协委员，全国广播电影电视标委会分标委员，中国动漫艺术陈列馆专家指导委员会委员，中国动画学会教育委员会委员，计算机学会理事。现为浙江传媒学院教授，新媒体研究所所长，国家动画教学研究基地副主任。
主要研究领域为数字媒体、计算机动画及数据库技术研究等。
主持完成国家广电总局项目、浙江省自然科学基金项目、浙江省科技厅等项目8项；在研有国家科技部、国家广电总局、浙江省新世纪教改项目及杭州市等项目。
发表论文60余篇，获国家软件著作权登记2部，编撰出版著作3部，主编高校计算机类教材5部，获省级优秀教材一等奖1项，导演的2部三维动画短片获中国国际动漫节美猴奖提名。

张帆，讲师，硕士，浙江传媒学院新媒体学院“数字游戏设计”专业教师。
毕业于中国传媒大学计算机应用技术（数字娱乐与动画技术方向）专业。
目前负责的课程有《游戏作品赏析》、《3D游戏场景设计》、《智能手机游戏开发技术》等。
曾带领学生开发过基于J2ME手机平台的游戏《笨力球》，基于Android智能手机平台的2D游戏《十二生肖对对碰》和基于Unity3D引擎的3D手机游戏《冲顶球》，熟悉游戏开发流程.对各类游戏平台开发和Torque3D/2D，Unity3D游戏引擎有深入的研究。

<<手机游戏的设计开发>>

书籍目录

第一章 游戏的概念
第一节 什么是游戏
第二节 游戏与数字游戏
一、隐藏的规则
二、设置游戏节奏
三、呈现游戏世界
四、游戏中的人工智能
第三节 数字游戏的娱乐效果
一、游戏的可玩性
二、美学
三、具有故事情节
四、风险与回报
五、新鲜感
六、学习体验
七、提供创造性和表现性玩法
八、沉浸感
九、网络社交
第四节 数字游戏的关键组成部分
一、核心机制
二、用户界面
第五节 游戏开发过程的各个阶段
一、概念设计阶段
二、详细设计阶段
三、调整阶段
第六节 游戏设计开发者需要的能力
一、想象能力
二、技术知识
三、分析能力
四、数学能力
五、美术能力
六、常识和调查能力
七、写作技巧
八、绘图能力
九、妥协能力
第二章 J2ME平台《猴子捞月》游戏的设计开发
第一节 《猴子捞月》游戏的设计
一、《猴子捞月》游戏的设计思想
二、《猴子捞月》游戏的内容描述
三、《猴子捞月》游戏的风格确定
第二节 《猴子捞月》游戏的开发
一、J2ME平台简介和开发环境的搭建
二、《猴子捞月》游戏策划文档的编写
三、《猴子捞月》游戏逻辑程序的编写
……
第三章 J2ME平台《笨力球》游戏的设计开发

第四章 Android平台《神鼠历险记》游戏的设计开发
第五章 Android平台《十二生肖对对碰》游戏的设计开发
第六章 Torque平台《葫芦娃》游戏的设计开发

章节摘录

版权页： 插图： 第一节 《猴子捞月》游戏的设计 一、《猴子捞月》游戏的设计思想 《猴子捞月》游戏的设计缘起于上海美术电影制片厂1981年出品的剪纸动画片《猴子捞月》。
《猴子捞月》是一部蕴含着80后、90后童年回忆的动画片，细致的美工，诚意的制作，深刻而又易懂的道理蕴含其中。
《猴子捞月》让我们拥有了一个无比快乐的童年，让中国动画产业在那个时期焕发出无与伦比的光芒，让迪斯尼都感受到中国人非凡的创造力，把“中国特色”这四个字的含义真正完美地诠释了出来。
然而随着年龄的增长，80后、90后的年轻人渐渐步人工作岗位，似乎很难有机会再像儿时那样去重温影片。
与此同时，手机日渐普及，并且手机已经逐渐向高性能、智能化的方向发展，甚至可以与掌上游戏机媲美，具有很强的娱乐性和交互性。
现在可以将一部手机充当电话、MP3和游戏机使用。
同时也因为手机平台的发展，促进了一大批优秀手机游戏的诞生。
作为一种新的软件平台，手机的硬件特征决定了手机游戏的优点：（1）庞大的潜在用户群。
全球在使用的移动电话已经超过10亿部，并且这个数字每天都在不断增加。
（2）便携性。
在控制台游戏时代，PSP、GameBoy等热销的一个原因就是其具有便携性，人们可以随时随地沉浸在自己喜欢的游戏中。
和游戏控制台或者PC相比，手机可能不是最理想的游戏设备，但毕竟人们总是随身携带，这样手机游戏很可能成为人们消遣时间的首选。
（3）支持网络。
手机是网络设备，在一定条件下可以实现多人在线游戏。
但是，由于手机自身的硬件模式，使得其在开发手机游戏时也不得不充分考虑到它的劣势：（1）显示屏幕尺寸有限。
手机由于具有便携式的特点，所以它的整个机身不能做得过于庞大。
（2）操作按钮较少。
手机键盘不能像PC的键盘，为了使手机便于携带，按键都在很小的空间内。
（3）计算能力和存储能力有限。
这个劣势是所有手机游戏设计者最感到头疼的，因此，在设计手机游戏的过程中，不得不时时刻刻对游戏软件进行优化，缩小其体积。
由于手机游戏的开发对于入门者来说是较好的选择，因此，我们把《猴子捞月》这个主题的游戏放在手机平台上。
将优秀传统动画《猴子捞月》做成一款休闲的手机游戏，这不仅是对传统动画的延伸，也可以唤醒80后、90后内心深处美好的回忆。
在创作过程中，我们将动画与数字游戏结合，并融合现代元素以增强中国传统动画的魅力。
《猴子捞月》手机游戏不仅可以随时随地为人们提供娱乐消遣，同时也有利于普及传统动画知识。
在多元化的今日，赋予传统动画新的内涵与生命力，使其更具竞争力。

编辑推荐

《手机游戏的设计开发》立足从团队手机游戏创作及设计制作实战出发，以五个不同类别的手机游戏研发案例为对象来分析这些手机游戏开发的过程及实现方式。
为了启发更多的手机游戏开发爱好者进行创作，书中以大量的篇幅阐述了编程实现的过程及运行结果，对游戏的重要参数进行翔实的描述，目的为手机游戏开发爱好者提供帮助，缩短自学的时间，达到预期的目的。

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