第一图书网, tushu007.com

<<Java手机动漫游戏设计教程>>

图书基本信息

书名：<<Java手机动漫游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787508458434

10位ISBN编号：7508458435

出版时间：2008-9

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：315

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

前言

手机动漫游戏设计技术是一种集剧情、美术、音乐、动画、程序等为一体的复合技术，一名手机动漫游戏设计专业从业人员必须兼具软件行业专家的逻辑思维和艺术家的艺术创造力。
随着游戏动漫从电影时代、电视时代、网络时代到现在的手机移动媒体时代，手机动漫游戏设计的表现形式和内容不断发展变化，手机动漫游戏设计制作、经营的各个环节迅猛发展，带来了手机动漫游戏设计人才需求量的巨大缺口，尤其是创作兼技术优异的复合型设计人才更是供不应求。
为推动我国动漫产业的发展、培养本土手机动漫游戏设计专业人才，作者集多年手机动漫游戏设计与制作教学和著书的经验推出了这套“动漫游戏设计丛书”，为培养我国民族动漫、游戏人才，推动我国动漫、游戏产业快速发展贡献力量。
本套“动漫游戏设计丛书”共有5本：·《ASRNET手机网络设计教程》·《C++手机动漫游戏设计教程》·《Java手机动漫游戏设计教程》·《VB．NET‘手机动漫游戏设计教程》·《C#．NET手机动漫游戏设计教程》通过本套丛书可以循序渐进地使读者掌握手机动漫游戏设计和制作的知识及技术。
本套“动漫游戏设计丛书”适合有志于动漫游戏事业的大中专学生和各个层次的动漫游戏爱好者。

内容概要

本书主要是针对目前流行的Java移动设备应用开发，包括移动设备上广泛应用的各种软件：移动网站开发、图片、多媒体、MMS和游戏的开发的功能。
为了符合不同技术人员的需要，涉及的技术有J2ME、Nokia SDK、SONYERISSON SDK等。
　由于在移动设备，如手机、手持电脑和其他智能设备上大多数都支持Java技术。
我们常见到的彩信、手机游戏等大多是使用Java开发的，而随着手机功能的不断提高，越来越多的开发人员逐步转向手机和其他移动设备应用开发上。
因此本书专门针对Java移动开发进行详尽的介绍，并介绍了多个游戏案例，以便满足不同层次的读者需要。
　本书可以作为学生的课外参考书，也可以作为希望从事手机方面开发的初学者的入门图书，以及从事手机开发的技术人员的参考资料。

书籍目录

丛书序前言第1章 移动开发基础 1.1 移动应用简介 1.2 必须安装的软件 1.3 安装nds_j2me_V_2_0 1.3.1 安装软件 1.3.2 开发经验与体会第2章 建立.jar文件和.jad文件 2.1 编写Java源代码 2.2 编译并预验证 2.3 封装MIDlet 2.3.1 MIDlet套件 2.3.2 Java档案文件 2.3.3 Java应用程序描述器文件(JAD) 2.4 创建JAR/JAD文件 2.5 运行JAD文件 2.6 使用Nokia SDK运行程序 2.7 在JBuilder里正确显示中文 2.8 J2ME简介 2.8.1 基本概念 2.8.2 J2ME总体架构 2.8.3 J2ME目标设备 2.8.4 开发经验与体会第3章.J2ME开发技术实例分析 3.1 在Canvas画布上设计屏保程序 3.2 List和Alert设计一个选择清单 3.3 Canvas和Graphic直接处理绘图及按键 3.4 J2ME数据应用 3.4.1 范例一：简单的开、关、读、写动作 3.4.2 范例二：简单的以数据流方式来开、关、读、写 3.4.3 范例三：简单的数据排序 3.4.4 范例四：简单的数据查询 3.4.5 范例五：简单的数据事件通知及处理第4章 手机彩图程序开发 4.1 程序开发环境 4.2 程序开发目标 4.3 程序设计过程 4.4 类库设计 4.5 手机程序设计的关键技术 4.5.1 手机程序设计 4.5.2 MIDP图形处理类别函数库 4.5.3 Display类 4.5.4 Canvas类 4.5.5 MIDlet程序结构 4.6 开发经验与体会第5章 游戏开发基础 5.1 游戏制作的主要流程 5.2 游戏设计基本论 5.3 时代背景 5.4 模式 5.5 技术 5.6 表现手法 5.7 针对移动设备的设计策略第6章 井字游戏 6.1 玩法与算法 6.2 程序设计 6.2.1 概述 6.2.2 井字游戏的MIDlet类 6.3 TicTacToeMIDlet.java程序 6.4 ChoosePieceScreen.java 6.5 TicTacToe.jad 6.6 开发经验与体会第7章 手机图形处理 7.1 全屏画布 7.2 绘制和填充三角形及多边形 7.3 绘制反转及旋转图片 7.4 透明支持 7.5 创建可变图片的特别方法 7.6 对图片像素数据的底层访问第8章 手机音乐播放 8.1 播放单音 8.2 播放简单曲调 8.3 音调状态模型和SoundListeners 8.4 音量设置 8.5 播放声音文件第9章 游戏特效设计 9.1 控制振动 9.2 控制屏幕背景灯光 9.3 闪烁灯第10章 手机电影播放 10.1 程序设计 10.2 播放器状态模型 10.3 播放单音和序列音乐 10.4 播放声音和MIDI 10.5 播放视频 10.6 拍照第11章 播放器程序设计 11.1 用户界面设计 11.2 软件设计 11.2.1 MediaSamplerMIDlet类 11.2.2 MediaList类 11.2.3 VideoCanvas类 11.3 应用程序相关文件 11.4 MMS开发工具 11.5 创建MMS消息第12章 移动游戏界面设计 12.1 各种移动游戏界面 12.2 MIDP高级API 12.2.1 它们适用于哪些场合 12.2.2 示例程序第13章 MIDP 2.0高级编程 13.1 Display(显示) 13.2 Displayable(可显示对象) 13.3 Font(字体) 13.4 Form(表单) 13.5 Layouts(布局) 13.6 命令和项目 13.7 Appearance(显现)模式 13.8 CustomItem(客户定制项目) 1 3.9 Spacer和Alert 13.10 Choice、ChoiceGroup和List 13.11 其他关键类 13.12 Graphics和Image第14章 手机游戏开发过程详解 14.1 手机游戏限制 14.2 显示尺寸和颜色 14.2.1 手机界面 14.2.2 缺少类 14.2.3 我们和用户的性能指的是什么 14.2.4 提高性能的方法 14.2.5 编码提示 14.2.6 游戏设计第15章 牧羊犬游戏设计 15.1 游戏类设计 15.2 游戏多媒体设计 15.3 游戏图形处理 15.3.1 透明性 15.3.2 全屏模式 15.3.3 震动和背景灯光第16章 J2ME多媒体游戏 16.1 概述 16.2 多媒体操作 16.3 MMAPI包 16.4 使用MMAPI 16.5 媒体播放器第17章 手机游戏案例 17.1 概述 17.2 开发工具 17.3 吃豆豆游戏 17.3.1 FrameTrigger.java 17.3.2 GameBoard.java 17.3.3 GameBoardFactory.java 17.3.4 GameCanvas.java 17.3.5 GhostActor.java 17.3.6 GridNode.java 17.3.7 IntroScreen.java 17.3.8 pacman.java 17.3.9 PacmanActor.java 17.4 矿工马坞游戏 17.4.1 Cobject.java 17.4.2 Dynamic.java 17.4.3 Frame.java 17.4.4 M.java 17.4.5 Main.java 17.4.6 Miner.java 17.5 Bubblet游戏 17.5.1 Bubblet.java 17.5.2 BubbletCanvas.java 17.6 格档游戏 17.6.1 BlockGame.java 17.6.2 GraphicJ2ME.java第18章 开发测试 18.1 应用软件的性能和可靠性 18.2 应用软件的安全性 18.3 手机软件的安装 18.4 J2ME应用软件测试第19章 技术要点总结参考资料

章节摘录

插图：

编辑推荐

手机动漫游戏技术是当今发展最迅猛的技术，国内接近5亿手机用户支撑着这个产业的巨大需求。
《Java手机动漫游戏设教程》将满足众多有志于从事手机动漫游戏开发技术的大中专学生及爱好者的强烈要求。
随着我国互联网和移动技术的不断发展，这种技术更能体现出它的商业应用价值。
《Java手机动漫游戏设教程》全面介绍和阐述了利用Java技术开发手机动漫游戏的理论和实践。
《Java手机动漫游戏设教程》以手机动漫游戏为重点，通过手机游戏编程技术和手机游戏美术等相关知识的学习，使学生的手机动漫游戏技术迅速提高。

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