

<<手机游戏创作>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏创作>>

13位ISBN编号：9787040322439

10位ISBN编号：7040322439

出版时间：2012-2

出版时间：高等教育出版社

作者：石民勇 等编

页数：493

字数：650000

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>

## <<手机游戏创作>>

### 内容概要

《手机游戏创作(附光盘高等学校动漫类规划教材)》由石民勇、税琳琳编著，全面介绍手机游戏开发的各个环节，包括策划、美术、程序以及网络，可帮助读者通过较短时间的课堂教学或自学，快速掌握手机游戏开发理论知识、开发流程、开发方法和具体编写代码。

《手机游戏创作(附光盘高等学校动漫类规划教材)》分为五个部分，分别是手机游戏概述、手机游戏策划、手机游戏美术、手机游戏程序和手机游戏网络。程序部分采用J2ME语言，每章附有实例，同时附有思考题。

本书通过完整的游戏案例，循序渐进地讲解手机游戏的开发过程，并提供示例代码和开发工具，引导读者开发一些即学即用的游戏实例。

这些实例可以很容易地扩展和重复使用，以构建不同类型的游戏。

随书的光盘中含了全书的所有案例，并由天津象形科技股份有限公司提供了手机游戏开发引擎的教学版本，读者可以通过该引擎快速实现自己的游戏创意，开始自己的游戏开发项目。

本书内容全面合理，适用面广，对于手机游戏创作的介绍深入浅出，便于理解和实践，可作为计算机软件设计或游戏专业的教材，也可供游戏创作爱好者自学。

书籍目录

- 第1章 手机游戏概述
- 第2章 手机游戏策划概述
- 第3章 手机游戏关卡设计
- 第4章 游戏美术原画设计
- 第5章 像素图及其制作
- 第6章 创建你的第一个J2ME游戏程序
- 第7章 手机游戏图形
- 第8章 手机游戏动画
- 第9章 响应用户输入
- 第10章 给手机游戏加入声音
- 第11章 存储游戏信息
- 第12章 游戏地图制作基础
- 第13章 管理多个游戏图层
- 第14章 给手机游戏加入AI
- 第15章 手机网游概述
- 第16章 手机网游策划
- 第17章 手机网游服务端开发
- 第18章 手机网游客户端开发
- 后记

### 章节摘录

版权页:手机游戏的发展依赖移动网络以及手机硬件设备的发展,手机游戏总是受着手机硬件技术的制约,但就像电子游戏在技术发展中逐步壮大一样,手机游戏的技术限制也越来越少,今天的手机游戏也可以拥有华丽的美术设计、复杂完整的情节,而手机游戏先天的便携性以及网络性也在今天更加地发扬光大。

学习手机游戏的设计与开发,我们需要了解手机游戏的发展历史与发展潮流,熟悉主流的手机平台、开发环境,我们可以从那些经典的手机游戏中获得创作的灵感,也可以把握住最新的技术潮流,创造出更具时代性的游戏。

编辑推荐

《手机游戏创作》强大的作者阵容由教育部、文化部动漫类教材建设专家委员会组织国内外动漫类专业领域的著名专家学者与知名企业精英联合编著。

一流的教材内容从国内外动漫产业的工程实践中提炼和建设，满足我国高校对动漫人才培养的需要。

#### 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>