

<<手机游戏从创意到设计>>

图书基本信息

书名：<<手机游戏从创意到设计>>

13位ISBN编号：9787118054040

10位ISBN编号：7118054046

出版时间：2008-1

出版时间：国防工业

作者：周国烛

页数：191

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>

<<手机游戏从创意到设计>>

内容概要

本书主要内容包括手机游戏开发相关的基础知识和策划入门知识、策划的职责和工作内容，手机游戏的开发流程，常见游戏类型的设计技巧和设计思路以及游戏策划文档的常用格式和当前通行的游戏测试标准和相关文档。

本书内容通俗易懂，实用性和可操作性强，可供手机游戏开发培训班、游戏开发爱好者和从事手机游戏策划和开发的人员阅读使用。

0

<<手机游戏从创意到设计>>

书籍目录

1 手机游戏简介 1.1 手机硬件环境介绍 1.1.1 基本手机类别 1.1.2 手机支持的图片格式 1.1.3 色彩级别
1.1.4 常见手机显示屏分辨率 1.2 手机游戏发展史 1.2.1 手机游戏的发展现状 1.2.2 造成手机游戏市场
认知度低的主要原因 1.2.3 手机游戏的前景预测 1.3 手机游戏开发团队 1.3.1 职业分工 1.3.2 项目管
理模式 1.4 手机游戏开发平台介绍 1.4.1 按运行平台分类 1.4.2 手机操作系统 1.4.3 选择开发语言
1.4.4 选择开发平台 1.4.5 SDK的选择和配置 1.4.6 其他注意事项 1.4.7 MIDLET测量用例 1.4.8 使用集
成环境开发 1.5 手机游戏开发限制 1.5.1 开发硬件限制 1.5.2 开发软环境限制2 策划入门 2.1 策划是干
什么的 2.2 你是什么类型的策划 2.3 常见游戏类型 2.3.1 动作类游戏 2.3.2 策略类游戏 2.3.3 角色扮演
类游戏 2.3.4 模拟类游戏 2.3.5 冒险类游戏 2.3.6 解谜类游戏 2.3.7 体育类游戏 2.3.8 文字类游戏
2.3.9 射击类游戏 2.3.10 即时战略游戏 2.3.11 格斗类游戏 2.3.12 益智类游戏 2.3.13 竞速游戏 2.3.14
育成游戏 2.3.15 卡片游戏 2.3.16 桌面游戏 2.3.17 音乐游戏 2.3.18 恋爱游戏 2.3.19 其他类游戏 2.4
游戏规则设计 2.4.1 什么是规则 2.4.2 游戏需要什么样的规则 2.4.3 规则设计分析 2.5 游戏术语介绍
2.6 如何开始一个构思 2.7 策划中经常使用的工具 2.7.1 动画编辑器 2.7.2 地图编辑器 2.8 如何撰写策
划案3 策划和美术 3.1 美术的职责 3.2 美术的工作流程 3.3 策划和美术 3.3.1 原画设定 3.3.2 建模/基本
动作设定 3.3.3 动作关键帧捕捉 3.3.4 动画编辑/文件导出4 策划和程序员 4.1 游戏开发中的分工 4.1.1
策划——游戏的灵魂 4.1.2 外延(界面, 规则说明, 操作) 4.1.3 内涵(规则设计、情节、人设、数值
、AI) 4.1.4 程序——完成具体操作 4.1.5 美术——对视觉效果上的把握 4.1.6 分工之间所需要的信息
是交织在一起的 4.2 分工与合作 4.2.1 信息的交换只靠文档是不够的 4.2.2 理解能力、阅历、爱好、
知识结构上的差异 4.2.3 文档资料是低效但易于管理的沟通方式 4.2.4 沟通需要所有参与者的努力
4.2.5 任何项目人员都有义务了解设计相关细节 4.2.6 策划和程序员沟通的内容 4.3 障碍在哪 4.3.1
游戏开发中的三不管地带 4.3.2 好游戏的标准 4.3.3 策划, 程序很少花精力去考虑的地方 4.3.4 游戏设
计上可能出现的多变因素 4.3.5 工作习惯上产生的矛盾 4.3.6 游戏设计和实现性上的矛盾 4.3.7 策划
需要更主动地了解设计上存在的风险 4.3.8 尽量让所有人都清楚设计和实现的风险5 游戏开发流程 5.1
开发流程简介 5.1.1 主要的环节 5.1.2 需要在这些阶段完成的工作 5.2 从善如流, 快乐游戏6 手机游戏
设计技巧 6.1 游戏设计技术方法 6.1.1 流程图的概念 6.1.2 流程图采用的符号 6.2 动作类游戏设计技巧
6.3 角色扮演类设计技巧 6.4 即时战略类设计技巧 6.4.1 即时战略游戏 6.4.2 即时战略游戏中的元素
6.4.3 胜利准则 6.4.4 即时战略游戏AI 6.4.5 即时战略游戏在手机上的限制 6.5 育成类设计技巧 6.5.1
育成类游戏设计特点 6.5.2 育成类游戏数值调整 6.5.3 育成类游戏的其他影响因素 6.6 飞行射击类设
计技巧 6.6.1 第一人称视角射击游戏 6.6.2 其他视角的射击游戏 6.6.3 设计要求 6.7 益智类设计技巧
6.7.1 益智类游戏的发展 6.7.2 益智游戏设计7 RPG游戏策划模版8 说明文档模板9 游戏测试说明 9.1 产
品具体规范 9.2 功能检测 9.3 系统要求 9.4 游戏逻辑要求 9.5 产品性能要求 9.6 其他附录 测试文档范例

<<手机游戏从创意到设计>>

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>