

我的第一个苹果游戏



[我的第一个苹果游戏 下载链接1](#)

著者:孙嘉谦

出版者:

出版时间:2012-6

装帧:

isbn:9787302282570

《我的第1个苹果游戏:iPhone/iPad高端3D游戏从创意到App Store全程实录》讲解核心是围绕作者自己开发、并已经上线的一款3D

iOS游戏进行的，《我的第一个苹果游戏:iPhone/iPad高端3D游戏从创意到App Store全程实录》毫无保留地讲解了iPhone/iPad游戏开发的全部核心技术，包含Maya建模、Photoshop贴图制作、Maya灯光烘培和Unity游戏引擎编程以及整合游戏模型构成，最后还介绍了如何发布并且推广你制作的游戏。

作者介绍:

目录:

[我的第一个苹果游戏 下载链接1](#)

标签

游戏开发

iphone

iOS

Unity

游戏设计

游戏

产品能力

Photoshop

评论

[翻阅][浏览配书视频] 面向 3D 美工的书，Maya 讲的多于 Unity。第 7 章有点动画，第 8 章有点触发器，其它没多少游戏性开发，大多是 3D 美术搞来搞去。不喜欢作者的游戏制作态度，视频废话和蹩脚英语多。美工制程在

Unity 中也不标准，但场景布局在外部 Maya
中完整制作是一个思路。书的价值在于较完整的 3D 美工制程，iOS
构建和发布流程。警告：学完这书是做不了好游戏的，只能做个交互式场景或简单游戏

坑，烂教程，骗钱，毫无技术含量，官网的教程都这个好

介绍整个IOS游戏的开发的流程，作者提到IOS游戏开发重在美工，因此在maya方面讲的很多。唯一的好处是了解ios游戏开发流程，一些需要注意的问题。

包含了资源制作方面的内容，新手值得一看

[我的第一个苹果游戏 下载链接1](#)

书评

[我的第一个苹果游戏 下载链接1](#)