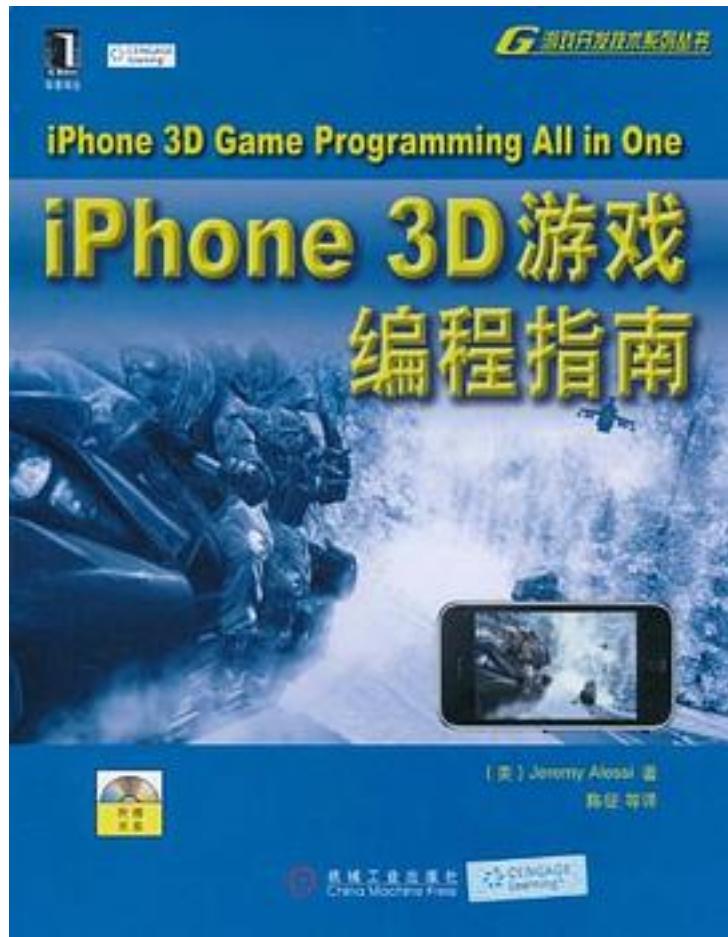


iPhone 3D游戏编程指南



[iPhone 3D游戏编程指南 下载链接1](#)

著者:阿莱斯

出版者:机械工业出版社

出版时间:2011-6

装帧:

isbn:9787111349372

iPhone平台是现在最新、最具革命性的游戏平台。《iPhone 3D游戏编程指南》通过一个完整的实例介绍了如何利用Unity为iPhone和iPod Touch开发3D游戏。全书共分两个部分，第一部分介绍了在开始开发游戏时需要做的准

备工作，并从软件/硬件两个方面介绍了用于iPhone游戏开发的工具；第二部分介绍了创建和发行游戏所需的实际设计过程，包括概念艺术的创建、游戏原型制作、游戏测试和最终的制作以及如何将游戏上传到App Store。

本书适合希望进行iPhone游戏开发的初、中级开发者阅读。

作者介绍：

Jeremy Alessi开发视频游戏已经有10多年了。Scholastic、Garage Games和Reflexive Entertainment都发行过他的作品。他的第一个独立的作品Aerial Antics（2004年）被Game Tunnel提名为年度模拟游戏，并且被Computer Gaming World列为前5位真实下载的作品，同时还在G4网络电视剧Cinematech上扮演重要角色。Jeremy通过独立工作室Midnight Status为iPhone制作了大量的作品。他的几个iPhone作品在App Store内占据了前100名的位置，包括Crash For Cash，这是一个#1等级的作品，被下载了将近200万次。Jeremy还是一位自由撰稿的技术作家，创建了出现在Gamasutra网站上的流行的Games Demystified系列文章。最后但相当重要的是，Jeremy还为美国的第六大国防承包商L3 Communications兼职编写严肃的游戏。

目录: 译者序

前言

致谢

关于作者

第一部分 一些必需的组件

第1章 做好准备工作3

1.1 计算游戏开发旅程的轨迹5

1.2 三维游戏的运动原理6

1.3 三维游戏的时间设置6

1.4 什么是矢量7

1.5 三维游戏的程序设计语言7

1.6 结论10

第2章 Apple的界限11

2.1 99美元11

2.2 iTunes Connect简介11

2.3 iPhone SDK和Xcode12

2.4 OS X和iTunes软件升级12

2.5 查找设备标识符12

2.6 使用iPhone Developer Program Portal添加设备13

2.7 创建iPhone开发者证书13

2.8 上传证书签名请求14

2.9 批准证书签名请求14

2.10 下载并安装开发证书14

2.11 创建应用程序ID15

2.12 创建开发预配置文件15

2.13 安装预配置文件16

2.14 结论16

第3章 Unity基本原理17

3.1 Unity简介17

3.2 主菜单29

3.2.1 File菜单29

3.2.2 Edit菜单30

3.2.3 Assets菜单	40
3.2.4 GameObject菜单	41
3.2.5 Component菜单	42
3.3 Inspector视图	43
3.3.1 Transform Component Inspector菜单	44
3.3.2 Mesh Component Inspector菜单	44
3.3.3 Collider Component Inspector菜单	45
3.3.4 Box Collider Inspector菜单	46
3.3.5 Sphere Collider Inspector菜单	48
3.3.6 Capsule Collider Inspector菜单	48
3.3.7 Mesh Collider Inspector菜单	50
3.3.8 Wheel Collider Inspector菜单	52
3.3.9 Raycast Collider Inspector菜单	55
3.4 其他菜单项	56
3.5 Scene View子菜单	56
3.6 Game View子菜单	60
3.7 Hierarchy View子菜单	61
3.8 Project View子菜单	62
3.9 结论	66
第4章 创建完美的概念	67
4.1 辞旧迎新	69
4.2 创建复杂的iPhone体验	70
4.3 我们将创建什么	71
4.4 处理细节问题	72
4.5 为iPhone量身打造	73
4.6 给游戏取名字	76
4.7 结论	77
第二部分 游戏制作	
第5章 iPhone独特输入界面的优缺点	81
5.1 辞旧迎新	81
5.2 Unity Remote	82
5.3 触摸和倾斜输入	83
5.4 iPhoneInput类	83
5.5 iPhone输入代码示例	84
5.6 加速计	90
5.7 结论	93
第6章 概念艺术	94
6.1 理论研究	94
6.2 拥有你自己的创造性构思	95
6.3 走向数字	96
6.3.1 2D数字简介	96
6.3.2 实际研究	97
6.4 运行游戏前绘制草图	98
6.5 3D数字概念艺术	133
6.6 结论	143
第7章 原型化	144
7.1 预想的概念	144
7.2 版本0.01	144
7.3 逻辑分析	145
7.4 研究	155
7.5 版本0.02	160
7.6 代码分析	164
7.7 结论	166
第8章 游戏测试和迭代	167

8.1 测试标准	167
8.2 准备原型	168
8.3 结论	184
第9章 制作艺术	185
第10章 完善游戏	238
第11章 交付游戏和处理额外的问题	266
· · · · · (收起)	

[iPhone 3D游戏编程指南 下载链接1](#)

标签

iphone

编程

iphone-3d

游戏编程

iPhone

BZ

非常想买

软件开发

评论

介绍性的内容居多

虽然最近有补充了一些手机平台相关的了解，但其中iphone的相关特点和分析（虽然过时）对于我还是新信息 图标的制作 艺术流程的分析和确定过程
这些是亮点也是本书重点 算不上是unity的入门书 可能是翻译的问题读着很难受
看这本书主要是为了了解手机平台开发流程上有哪些不同 还是不太喜欢手机开发
(潜意识里总会觉得手机就不是用来玩游戏的?) 植物大战僵尸和愤怒的小鸟也没啥意思
相比我更喜欢黏黏世界

翻译很差 内容：1. Unity 界面操作和 Unity for iPhone / iPod Touch 开发入门。2. 以一个飞行游戏示例讲解游戏性和美术设计 (Gameplay and Art Design)。本书的目标不是游戏编程，而是游戏概念原型、游戏性和美术的设计和制作

[iPhone 3D游戏编程指南 下载链接1](#)

书评

此书在 Amazon 的评论很少且褒贬各半，是 Unity 3D 主题的平凡之作、入门书籍
<http://www.amazon.com/iPhone-Game-Programming-All-One/dp/1435454782>
与书配合的 Unity 2.6 版本过旧。本书的目标和价值点不是游戏编程，而是：1. 游戏概念设计和原型开发 (Conceptual Desi...

[iPhone 3D游戏编程指南 下载链接1](#)