

《Cocos2d-x入门经典》

图书基本信息

书名：《Cocos2d-x入门经典》

13位ISBN编号：9787115359768

出版时间：2014-8

作者：冯立鹏

页数：324

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

内容概要

本书从零开始，循序渐进地讲解了如何使用Cocos2d-x引擎开发移动平台游戏。全面、基础并非常具有实战性。由国内资深一线开发工程师撰写。书中系统地讲解了Cocos2d-x引擎的基本功能、使用方法、高级特性、开发技巧及性能优化，在此基础上本书还提供了一个完整的游戏开发实践过程，详细讲解了此游戏从策划到投放市场创造利润的整个流程。

本书共分为三部分：第一部分让大家初步认识Cocos2d-x引擎，对其进行简要的介绍；第二部分重点讲解使用引擎需要掌握的基础知识，每个知识点都会配备具有针对性的小型示例程序；最后一部分也是本书的重头戏，将带领大家使用Cocos2d-x引擎，开发一款商业级游戏。此书读完之后，读者不但对引擎有所掌握了解，对于完整的游戏开发流程也有了切身体会。

作者简介

冯立鹏

毕业于吉林大学计算机学院。早期从事企业级应用开发。曾在华为任系统软件开发工程师，在IBM任高级系统工程师及开发经理。

从J2ME时代开始进入游戏开发领域，具有PC、Xbox360、Symbian、iOS、Android等多个平台上的游戏开发经验，在上述平台均有上线销售的游戏产品。

在移动互联网大潮来袭之际，专注于iOS以及Android两大主流移动平台上的2D游戏开发。现就职于安卓越科技（北京）有限公司，已带领团队开发出多款畅销iOS及Android平台移动游戏，在App Store和Google Play市场均取得不俗成绩。

作者长期使用Cocos2d-x引擎研发跨平台游戏产品，对此引擎的基础知识、高级特性、性能优化，以及底层实现原理都有着深刻的认知和理解。

书籍目录

第一部分 初识Cocos2d-x引擎	
第1章 Cocos2d-x引擎简介	2
1.1 x引擎档案资料	2
1.2 Cocos2d-x对应的平台	3
1.3 Cocos2d-x擅长的游戏类型	5
第2章 Cocos2d-x开发环境	7
2.1 Cocos2d-x Windows平台开发环境搭建	7
2.2 Cocos2d-x iOS平台开发环境搭建	9
2.3 Cocos2d-x Android平台开发环境搭建	10
2.4 跨平台移植介绍	12
第3章 用Cocos2d-x实现Helloworld	14
3.1 Cocos2d-x的Helloworld项目	14
3.2 Cocos2d-x自带例子简介	16
第二部分 掌握Cocos2d-x引擎的使用基础	
第4章 游戏编程基础及Cocos2d-x引擎架构	20
4.1 游戏编程基础	20
4.2 Cocos2d-x引擎架构	22
4.3 从零开始实现游戏框架	24
4.3.1 x引擎游戏框架介绍	24
4.3.2 实现Windows版游戏框架	25
第5章 Cocos2d-x引擎的核心类及场景图	28
5.1 Cocos2d-x引擎的导演类——CCDirector	28
5.2 Cocos2d-x引擎的场景图	34
5.3 实现游戏的场景转换	36
5.4 实现场景转换特效	38
第6章 Cocos2d-x的精灵类	43
6.1 2D游戏中的主角——精灵	43
6.2 x引擎中的精灵类——CCSprite	44
6.3 x引擎中的精灵动画	47
6.4 精灵的锚点	50
6.5 精灵的移动、旋转和缩放	51
6.6 精灵颜色及透明度控制	53
6.7 由精灵组成的游戏对象	55
6.8 批量渲染技术	56
第7章 游戏UI与多语言支持	59
7.1 Label控件介绍及使用	59
7.2 Cocos2d-x引擎的多语言支持	63
7.3 按钮控件的介绍及使用	67
7.4 悬挂按钮控件的介绍及使用	69
7.5 TableView控件的介绍及使用	71
7.6 Touch事件处理机制	74
第8章 Cocos2d-x的动作类族	78
8.1 动作类介绍	78
8.2 动作类使用实例	80
8.2.1 移动类动作	80
8.2.2 缩放、旋转类动作	82
8.2.3 淡入淡出及变色类动作	84

8.2.4	同步动作	87
8.2.5	顺序动作	88
8.2.6	重复动作	89
8.2.7	速度控制动作	90
8.2.8	样条曲线动作	90
8.2.9	贝塞尔曲线移动	92
第9章	Cocos2d-x的内存管理与数据保存	96
9.1	Cocos2d-x的内存管理机制	96
9.2	x引擎对象的自动管理	98
9.3	x引擎的数据保存	100
第10章	音乐与音效	104
10.1	Cocos2d-x 声音播放引擎简介	104
10.2	音频文件预加载	106
10.3	背景音乐的播放控制	107
10.4	游戏音效的播放控制	108
10.5	音乐与音效工具介绍	110
第11章	粒子特效	113
11.1	Cocos2d-x粒子特效原理	113
11.2	粒子编辑器使用介绍	115
11.2.1	粒子属性简介	118
11.2.2	发射器属性简介	119
11.3	x引擎内置粒子特效实例	120
11.3.1	火焰效果	121
11.3.2	爆炸效果	122
11.3.3	烟雾效果	123
第12章	Cocos2d-x中的物理引擎	125
12.1	Box2D物理引擎简介	125
12.1.1	物理引擎的基本概念	125
12.1.2	Box2D简介	126
12.2	在游戏中引入Box2D物理世界	129
12.3	定义物体对象，实现重力效果	130
12.4	实现物体的碰撞检测	132
12.5	使用关节来连接刚体	135
12.6	Box2D引擎的一些注意事项	140
12.6.1	Box2D调试渲染	140
12.6.2	Box2D速度与性能注意事项	141
12.6.3	复杂多边形的代码生成工具	142
第13章	Cocos2d-x引擎中的网格地图	145
13.1	2D游戏网格地图介绍	145
13.2	使用网格地图编辑器	147
13.3	在Cocos2d-x引擎中使用网格地图	151
13.3.1	显示网格地图	151
13.3.2	网格地图的层次控制	154
13.3.3	网格地图的移动控制	156
13.3.4	网格地图的遮挡操作	157
第三部分	用Cocos2d-x引擎制作商业级游戏	
第14章	Last Stand游戏概念及策划案	162
14.1	Last Stand游戏概念	162
14.1.1	Last Stand的创意玩法	163

14.1.2	Last Stand的游戏类型	164
14.1.3	Last Stand的用户群定位	164
14.1.4	Last Stand的名称确定	166
14.1.5	Last Stand的游戏平台概要	167
14.2	Last Stand游戏策划案	167
14.2.1	Last Stand游戏过程描述	168
14.2.2	Last Stand游戏界面原型	171
第15章	Last Stand游戏框架设计与实现	182
15.1	Last Stand游戏设计	182
15.1.1	LogoScene的设计	184
15.1.2	MenuScene的设计	185
15.1.3	LevelChooseScene的设计	186
15.1.4	GameScene的设计	187
15.1.5	ArsenalScene的设计	196
15.1.6	LevelupScene的设计	198
15.2	Last Stand游戏资源介绍	200
15.2.1	游戏过程中用到的UI资源	201
15.2.2	武器3D展示图资源	201
15.2.3	动作动画资源	202
第16章	Last Stand游戏框架实现	204
16.1	游戏入口的实现	204
16.2	LogoScene功能代码实现	205
16.3	MenuScene功能代码实现	210
16.4	LevelChooseScene功能代码实现	213
16.5	ArsenalScene功能代码实现	217
16.6	LevelupScene功能代码实现	221
第17章	游戏主体过程的实现	226
17.1	游戏场景GameScene的实现	226
17.2	实现游戏世界	231
17.2.1	游戏世界的初始化	232
17.2.2	游戏世界的逻辑更新	234
17.2.3	游戏世界的清理回收	237
17.3	实现游戏主角	238
17.4	实现基本的武器对象	241
17.5	实现基本的敌兵	246
第18章	游戏主体过程的扩展内容	250
18.1	武器类族的扩展实现	250
18.1.1	HandgunGlock的实现	250
18.1.2	ShotgunM3的实现	250
18.1.3	机关枪类武器的实现	252
18.1.4	狙击枪SniperM107的实现	253
18.1.5	手炮类武器的实现	255
18.2	敌兵类族的扩展实现	256
18.2.1	Sapper类的实现	256
18.2.2	Dog类的实现	257
18.2.3	Hummer类的实现	258
18.2.4	Shielder类的实现	259
18.2.5	Birdman类的实现	261
18.2.6	Wolftank类的实现	262

18.2.7	Helicopter类的实现	263
18.2.8	Trooper类的实现	264
18.2.9	Expdog类的实现	265
18.2.10	Tigertank类的实现	266
18.3	实现游戏的所有关卡	267
第19章	移植Android和iOS平台	269
19.1	将Last Stand移植到Android平台	269
19.1.1	构建Eclipse工程	269
19.1.2	Android版游戏入口介绍	272
19.1.3	编译及调试	272
19.2	将Last Stand移植到iOS平台	277
19.2.1	构建工程	277
19.2.2	Objective-C入口	279
19.2.3	模拟器调试	283
19.2.4	真机调试	284
第20章	加入广告条实现盈利及市场发布	286
20.1	单机游戏常见盈利方式简介	286
20.2	在Android平台上加入Admob广告条	287
20.3	将Last Stand发布到Google Play市场	290
20.4	在iOS平台上加入iAd广告条	293
20.5	将Last Stand发布到App Store市场	297
第21章	全新的Cocos2d-x 3.0版	301
21.1	Cocos2d-x 3.0版的新功能	301
21.2	新版语法的变化	303
21.3	Cocostudio工具集介绍	304
21.3.1	UI编辑器的使用	304
21.3.2	动画编辑器的使用	307
21.3.3	场景编辑器的使用	309
21.4	Cocos2d-x 3.0的新UI组件	310
21.5	Cocos2d-x 3.X版本新建工程步骤	312
21.6	Cocos2d-x 3.X版本新功能展望	314

《Cocos2d-x入门经典》

精彩短评

- 1、这不是一本有很多代码的书，主要偏向于概念介绍。和钟迪龙的cocos2d-x游戏开发之旅（偏重实践，代码很多）相结合效果不错。最好敲了一定数量代码之后再来看这本书，会理解的更加深刻
- 2、翻了一遍，基本了解了这个引擎的使用流程。目的是为了了解一下基本的游戏开发过程。总得来说是一本无趣无聊的API介绍书，而且很简陋。讲的比较肤浅。说是入门，但是该讲的很多基本知识完全不提。

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:www.tushu000.com