# 3D手机游戏试卷内容总结

来源：网络 作者：蓝色心情 更新时间：2024-06-08

*第一篇：3D手机游戏试卷内容总结一、手机游戏的开发流程主要有以下几个阶段：（p3）1、产生初期方案手机游戏开发的开始阶段，策划员要根据市场信息，设计出游戏的初期方案。该方案包括游戏 的种类、内容、故事情节、美术风格、玩法及软件的大小。然后...*

**第一篇：3D手机游戏试卷内容总结**

一、手机游戏的开发流程主要有以下几个阶段：（p3）

1、产生初期方案

手机游戏开发的开始阶段，策划员要根据市场信息，设计出游戏的初期方案。该方案包括游戏 的种类、内容、故事情节、美术风格、玩法及软件的大小。然后，团队成员需要共同讨论方案的可行性，确定方案能否被顺利完成。

2、定夺详细方案

如果初期方案可行，策划员要进一步设计详细方案。详细方案包括游戏中人物的职业类别、人物活动的规则、场景的数量、每个场景的主题（如雪地、森林等）及游戏图片的清单等。详细方案提交后，团队成员再次进行讨论，交流各自的意见，经过反复地讨论和修改，才能定夺出最终的手机游戏详细设计方案。

这个过程非常关键，设计方案时要尽可能地考虑实际开发中会遇到的问题，尽量保证今后不对方案进行修改。如果方案设计不好，使得今后需要大范围地改动，那么很可能导致项目的失败。

3、制定工作进度计划

游戏方案定夺后，各部门负责人要给出详细的工作进度计划表。表中写明开发工作中每部分的负责人及具体的完成时间。完成时间不能制定得太久，但也要给负责人留出一定的余地。同时工作进度计划还要考虑各部门的协作关系，如某些工作需要美工先给出图片，程序员才能编写代码。

4、开发游戏的demo 制定了工作进度表后，各部门按照计划开发游戏的demo（样本）。在这个过程，策划员与美工、策划员与程序员、美工与程序员之间要及时沟通，避免做无用的工作。尤其是程序 员，要仔细理解游戏的设计方案，不能猜测，有不明白的地方要及时与策划员协商，不能将问题遗漏到最后。同时策划员还要根据实际开发中遇到的问题对游戏方案进行一些必要的修改。

5、测试并修改（demo）

游戏的demo完成后，策划员或测试人员需要对其进行测试。测试人员不仅要找出游戏的bug(错误)，还要将游戏下载到不同的真机上，进行实际运行效果的测试，然后测试人员要给出测试报告。程序员接到测试报告后，修改bug，并对 demo进行优化。修改和优化完成后，程序员提交新的demo,测试人员再对新的demo 进行测试。这样反复地测试、修改和优化完成后，直到整个游戏没有明显的问题后，手机游戏的开发工作才基本结束。

二、什么是游戏引擎，游戏引擎的功能(P7)游戏引擎就是用于控制游戏核心功能的主程序，它将各类游戏中通用的功能模块封装到 一起。

作用：在游戏引擎的基础上开发新游戏，会大减少开发的工作量，同时也会大大降低新 游戏的开发难度。

三、MIDlet框架说明(P19)MIDlet程序有三个状态，分别是：活跃（active）、暂停（pasue）、销毁（destroyed）。startApp()„„使MIDlet进入活跃状态

destroyApp()„„在活跃状态下，如果某处程序调用了MIDlet的destroyApp()方法使 MIDlet进入销毁状态

pauseApp()„„在活跃状态下，如果某处程序调用了MIDlet的pauseApp()方法使MIDlet 进入暂停状态

四、3D游戏场景中最基本的元素：摄影机、光源、实物(P39)

五、透视投影(P40)

透视投影与人眼的成像原理相同，是一种“近大远小”的图像映射方式。Public void setPerspective(float fovy, float aspectRatio, float near, float far)功能：将摄影机设置成透视投影方式

参数：fovy„„„„„„„„视棱锥的纵向角度数（0度—180度）

aspectRatio„„„„显示区域的横纵比

near„„„„„„„„远裁剪面离摄影机的距离 far„„„„„„„„„„远裁剪面离摄影机的距离

异常：当发生以下任一情况时，系统将产生异常。fovy=180

六、光源类型（public void setMode(int mode)）(p42)(1)点光源„„OMNL(2)聚光灯光源„„SPOT(3)环境光源„„AMBIENT(4)平行光源„„DIRECTIONAL

七、模型的顶点(p46)索引数组存储什么信息，怎样构图 顶点数组„„ 八、三角形带(p49)int strip[]={0,1,2,3,4,5};

九、坐标系（p67）

屏幕坐标系、世界坐标第、本地坐标系

屏幕坐标系：是相对于屏幕的2D坐标系，坐标系的原点就是屏幕的左上角，坐标

系的Y轴

正方向朝下。

世界坐标系：是整个游戏世界的三维坐标系。默认情况下，世界坐标X轴与Y轴 所确定的平面与手机屏幕平行，而Z轴方向则垂直屏幕向外。

本地坐标系：是以某个模型为中心的三维坐标系，坐标系的原点位于模型的中心。

十、外观控制类（p81）

5种外观效果分别由PolygonMode、CompositingMode、Material、TexturedD、Fog 等5个类来控制。

十一、模型颜色的混合模式（p84）

public void setBlending(int mode)功能：设置模型与背景颜色的混合模式。

参数：mode„„„„„„颜色混合模式，可取如下值。

REPLACE 替代模式 MODULATE 调制模式 MODULATE\_X2 调制乘2模式 ALPHA

半透模式 ALPHA\_ADD 半透叠加模式

十二、纹理的寻址方式（p97）

（1）重复寻址（2）截取寻址

public void setWrapping(int wrapS，int wrapT)功能：设置纹理的扩展寻址方式

参数：wrapS„„„„s轴的寻址方式 wrapT„„„„„„t轴的寻寻址 wrapS与wrapT只能取如下值。

WRAP\_REPEAT 重复寻址 WRAP\_CLAMP 截取寻址

十三、纹理的颜色混合模式（p98）

（1）替代模式（FUNC\_REPLACE）（2）调制模式（FUNC\_MODULATE）（3）贴花釉模式（FUNC\_DECAL）（4）叠加模式（FUNC\_ADD）（5）混合模式（FUNC\_BLEND）十四、三维场景的导入方式，有语言陈述加代码表示（p110）

在3dMax7.0或高级的版本中，制作完成三维场景后，可通过3ds Max的导出功能，将场景保存到m3g文件。„„

如下方法可将场景信息读入到World对象 World myWorld;try{ Object3D[]roots=Loader.load(“scene.m3g”);myWorld=(World)roots[0];} Catch(Exception e){ e.printStackTrace();}

十五、3D对象编号（p140）

设置实物编号的方法以：

public void setUserID(int userID)功能：设置3D对象的编号

参数：userID„„用户自定义的编号 获取用户定义的编号 public void getUserID()功能：获取3D对象的编号 返回：3D对象的编号

十六、碰撞检测（142）

Pick方法有两种形式：（A）Pick，(B)Pick两种方式的区别：

（A）Pick方法只能对当前组中的模型（Mesh）子节点进行碰撞检测，即（A）Pick方 法只能判断指定的射线是否与当前组中的某个模型相交。

(B)Pick方法可对当前组中的模型（Mesh）或3D精灵（Sprite3D）节点进行碰撞检测，而且只有缩放模式为true的3D精灵才能进行碰撞检测。

十七、不同实物的碰撞检测 及碰撞处理

从碰撞检测及碰撞处理方法的角度，3D场景中的实物可分为三种类型，分别是不 需要碰撞检测的实物、普通实物、地表，其中普通实物与地表都会与角色发生碰撞。（1）角色与普通实物的碰撞检测及碰撞处理

角色与普通实物进行碰撞检测的方法是：设置一条射线，射线的起点是角色身体上的某 一参考点，而射线的方向是角色前进的方向；如果该射线 与普通实物相交，且射线起

点与交点的距离小于规定值（通常为角色宽度的半），则表明角色与实物发生碰撞，角色将不能前进。

（2）角色与地表的碰撞检测 及碰撞处理

通常情况下，角色始终会行走于地表之上。通过角色与地表的碰撞检测，可以 调整，可以调整角色高度，使高度随地表的起伏而变化。

角色与地表进行碰撞检测的方法是：设置一条射线，射线的起点位于角色头顶正上 方，射线的方向垂直水平面向下；如果射线与地表相交，则根据RayIntersection对 象 返回的交点位置信息，重新调整角色的高度（Y轴的坐标），使角色随着地表的 高 度进行起伏。

**第二篇：手机游戏测试总结**

手机游戏测试总结

1.在模拟器上图像处理速度较快，不会出现移动的图像变模糊的现象，由于手机的分辨率较低，有可能出现移动物体变模糊不能清晰辨认的情况，这时应该让开发人员适当调慢移动的速度；

2.主界面和帮助界面之间连续若干次切换，可能会出现图像重叠现象，原因是手机的CPU处理速度跟不上刷新速度，而主界面的图片资源一直没有释放，可用测试工具Grinder测出来；

3.是否正确处理来电、断电等突发情况，音效、游戏进度有无做相应处理；

4.模拟网络不通的情况。断开网络连接，测试软件的内存是否有正确释放；

5.

**第三篇：手机游戏测试总结**

手机测试的经验总结

查看(35)/ 评论(0)/ 评分(0 / 0)

1．在提交高通前务必要检查文档与实际程序的功能表现是否相同，比如说，游戏增加了密技功能，在文档中就要有相应的说明。

2．在模拟器上图像处理速度较快，所以不会出现游戏中移动的图像变模糊的现象，但是由于手机的分辨率相对低，所以一般在模拟器显示正常的速度，到了手机就应该让开发人员适当调慢，否则将会出现移动物体变模糊不能清晰辨认的情况。

3．有些游戏使用了很多的图片资源，当在两个界面之间（例如在主菜单界面和帮助界面之间，主界面菜单是由许多图片组成的，帮助界面是一个html文件的浏览显示），连续按若干次使其在两个界面之间连续切换，会出现图像重叠现象，其原因是手机的CPU处理速度跟不上刷新速度，而且主界面的图片资源一直没有释放，导致图像的残留。一般可模拟Grinder把这些类似的问题测出来。

4．是否正确处理来电。如果没有适当正确的来电处理，有些来电会使游戏画面变乱，有些直接退出，甚至死机。Brew程序员往往会在来电处理后的恢复中忘了对游戏音乐的处理，比如说原先选择了关闭音乐的，来电处理后音乐又自动开始播放了。有时候需要模拟两个或以上的连续的来电以发掘程序深层的逻辑错误，这些错误大多是来电处理后的恢复过程的错误。另外短信，电量不足等一些事件警告的出现也有可能导致程序出错，也要作出相应的处理。

5．注意确保游戏说明和帮助的完整清晰，检查系统提示信息，确保在游戏中出现的文字的正确拼写，没有错别字。要尽量用敬称“您”而不用“你”。

6．标题，菜单等的文字显示要尽量用小字体，尽量缩短文字，能用简短文字说明清楚的就不要用长句，例如“按2，4键可以左右移动图片”就可改成“按2，4键左右移动图片”，或者甚至改成“按2，4键移动图片”。因为不同的手机显示屏幕宽度不一样，在一款手机上显示正确不代表在其他款式都能正确显示，然而用小字体，短句子就能适应大多数手机的屏幕宽度。

7．线程的处理，有些游戏设有多个线程，如果没有处理好线程的调用释放问题的话，就很可能出现线程争用的问题。例如一个宠物游戏，宠物死亡后，会调用一个新的线程循环播放哀吊音乐，有些程序员由于粗心大意忘记了释放这个线程，当重新开始游戏时，就会出现这个线程播放的音乐与游戏过程的背景音乐交替播放的情况。

8．文件处理。当涉及文件读写操作的时候，要特别注意测试文件操作带来的内存问题。比如说，有些游戏需要用文件记录游戏最高分或分值等，要注意测试第一次运行程序时的退出操作（此时没有最高分记录或其他分值记录），程序是否申请了文件指针或文件资源而没有释放。如果是的话，则会导致退出时的内存错误。另外对于Brew，应用程序的文件包中不得包含零字节的文件，每个文件至少有一个字节，同时还要求不能包含无用的文件或文件夹，目的是节省手机上有限的存储资源。9．颜色的搭配，有些背景色跟文字或图片的颜色搭配在模拟器可以较清晰的显示出来，但是到了手机由于其分辨率问题就不那么明显了。颜色搭配要以清晰美观为基础，还要适当考虑游戏的种类，用户心理等问题。

10．用模拟器模拟网络不通的情况。目的是测试软件的网络连接，网络资源请求，缓冲区存储等模块的性能，看看内存是否有正确释放等。可以通过断开网络连接的方法模拟手机网络不通的情况，具体就是把本地连接的状态设成禁用或者直接拔掉网络连接线。

11．数据请求或传输等需时较多的过程要确保有提示界面，最好有动画显示数据在传输过程中，请用户耐心等待。另外要注意在这个过程中对重复按键予以忽略，因为等待时间过长或响应迟钝时，用户趋向于重复按手机按钮。

12．不要忽略了对后台数据正确性的测试。输入特殊字符或异常字符，看后台有没有相应的容错处理（当然这些也可由手机端处理）。多个客户端同时发出请求，测试后台的多线程处理能力，看能同时处理多少用户的同时请求，平均响应时间是多少，是否在可接受范围内。

13．来电，短信，电量不足等一些事件警告的出现也有可能导致程序出错，也要作出相应的处理。有些网络程序由于设置了数据通讯时不处理来电，这时候就要在低电量情况下测试，用电量不足的警告事件来触发程序的suspend和resume处理事件，看是否做了恰当的处理。以上经验同样适合开发人员参考，以便尽量避免类似问题的出现。

**第四篇：游戏手机产生**

手机功能细分的因素分析

随着互联网技术的发展和生活压力的增大，越来越多的年轻人愿意呆在家里，沉迷于自己的兴趣爱好中。你可能是一个DIY爱好者，你也可能是一个文字爱好者，你或许还是一个音乐影视爱好者，甚至你可能更加偏爱游戏。

移动手机设备在现在的日常生活中越来越重要，无论是老人还是小孩子，成为人们生活中不可或缺的一部分。曾经看到一个关于现在聚会时的形容，菜品上桌时拍照传微博，等菜的时候就是在聊微信或者其他即时通讯，可是面对面的朋友却是各人玩各人的零交流。是不是这样在印证距离产生美，面对面大家只需低头玩手机么？无论是在刷网页还是聊天，你会发现手机是一刻也不能离身的。

在移动的交通工具上，你会在不经意瞥见玩手机的男性，大多数是在玩游戏，无论是益智类还是休闲类游戏，而女性多是在看视频或者听歌。休息在家时，一台电脑就可以陪伴你一天，无论是游戏、购物、电影、音乐。足不出户，你就可以知晓众生百态。人们总是说游戏人生，你是这样的么？在家你是不是也是如此沉迷游戏而不能自拔呢？

而且现在各大游戏网站都在不断的创新，为用户提供更加有趣的游戏。在手机应用App中，你会发现各大游戏推荐平台，不仅会为你节省寻找游戏的时间而且还会根据网络最热门游戏搜索排名更新排名，让你更加直接了解游戏相关资讯。特别是一些简单的页游或者手游更容易吸引游戏眼球，会迅速的吸纳游戏用户，快速的在网络上传播。现在的手机市场也在渐趋饱和的市场中寻找新的出路，譬如视频手机领域开始有了联合爱奇艺推出的100+V6视频手机，游戏手机领域据说有雷羽游戏手机的出现。

我觉得游戏手机和视频手机领域的发展是有市场的。第一，现在手机成为人们生活中必不可少的一部分，手机市场细分是消费者对手机功能细化的必然要求。第二，上班族的压力山大，游戏与音乐影音成为了大多数的选择。第三，家庭主妇一族，不愿出去逛街的时候，游戏与影音成为她们打发时间的首要选择。当然不排除其他的活动，例如我们的国粹麻将。第四，学生一族，除了繁重的学业之外，游戏与影音成为他们缓解学习压力的娱乐选择。

其实无论是哪种细分市场，手机功能细分的出现有其必然发展的趋势。但是最后的发展结果不仅看产品已有的知名度，还要看产品的市场推广是否精准，是

否能有效的引起目标消费群体的情感共鸣。如果没有精准的目标市场推广，将会造成企业成本的浪费，与此同时也会造成社会资源的浪费，最后的结果也许就是不容乐观的吧！

**第五篇：手机游戏策划模版**

XXXX手机游戏策划案

一． 游戏运行的平台

1． 游戏预定支持的手机类型 Nokia 系列：7610、6681、N70索尼爱立信 系列： T628、T618 摩托罗拉：L7、L6

2． 游戏屏幕的尺寸

176X208 pixels

3． 游戏安装包的大小 不超过 100 K

4.预定开发周期

前期关卡设计和美工 10 天

程序员和美工同步 5 天

测试和完善 3 天

二． 策划大纲

1． 游戏的定位

2．游戏背景

3．游戏内容

4．游戏策划

1）开始界面

游戏的公司Logo界面进入后，直接弹出开始界面和主菜单。新的游戏：

旧的进度：

游戏说明：

游戏设置：

游戏积分：

关于游戏：

2）游戏背景介绍

打开新的游戏，即可进入游戏的背景说明.....3）选择游戏的难度

普通级

恶梦级

地狱级

4）主游戏界面（2\*倍平面地图）

5． 游戏参数设定

6． 游戏效果草图

期望45度倾斜视角立体视图的效果

7． 游戏的风格，属性和视觉的感受

8． 游戏特色的解说（商业卖点）

三．预计开发进度

1． demo版本发布时间

天 内（可以出一个在 机器上的演示版本（部分功能不全））

2．正式版本发布时间

天 内（可以出一个在 机器上的正式版本）

3． 商业化版本发布时间

天 内（可以出一个在 机器上test通过并修正bug且商业化）

四．开发需求设定

1． 美工需求

美工的风格需要带有强烈的卡通色彩

1）场景：

2）物品：

3）动画：

4）人物：

5）界面

6）按钮

2． 音效需求

背景音乐

碰撞音乐

打斗音乐

提示音乐

过关音乐

3． 开发团队所负责的成员

项目负责人员：

策划人员：

美工人员：

程序人员：

音乐制作人员：

测试人员：

4．项目的基本的开发进度

五．游戏性能测试

1．图像率新速度

2．文件安装完大小

3．文件未安装大小

4．游戏所占有的内存

5．游戏所带的文件清单

六.整体概述

1、游戏名称(名称未定的要有暂名)

2、游戏类型

3、运行环境

包括对应机种和基本配置,以及支持的周边设备

4、载体

现在一般都是光盘吧,几张盘,内容分别是什么,必要性如何,甚至可包括载体对市场前景影响的分析等等.5、发行地域

以哪些国家或地区为主,预计销售状况,以及销售方式等(如果销售方式比较特殊的话)

6、用户分析

用户年龄,性别,以及经济能力等.7、游戏概述

时间空间背景,视角,世界观,题材,情节,人物简述(一定要简单明了)

8、游戏特征

应该重点描述此游戏不同与其他同类游戏的重要特征.也就是这个游戏的创意点.分析用户对这些特征的接受程度,以及和其他同类游戏相比较而言的优势.9、开发周期

前期策划,实际开发,测试等各环节需要的时间与人员

10.模块设计

操作体系：游戏如何操作，以及主要界面安排等都要做简要描述。这里还要提到游戏的一些配置情况，是否支持操纵杆和其他外设也要在这个部分来描述。游戏过程是使用键盘还是鼠标就要在这个阶段确定，帮助系统的设计也可以归入这部分，也可以另外拿出来另外做一个模块。

界面系统：该系统和操作体系有很大的关联。游戏中的很多操作是由界面所决定的，一个良好的游戏界面能够帮助玩家快速上手。界面包括游戏主界面、二级界面、弹出界面等很多种类，在建议书中也应该把整个界面系统的框架规划出来，还有整个界面的风格等问题也要确定。

NPC设计：游戏中总要有NPC的，这和大的游戏背景有关。什么样的角色如何安置，并给予他什么样的功能都是属于NPC设计的。大多数的NPC功能都很简单，无非是提供一些信息或者完成一件道具的功能。但是你也可以把NPC设计的很强大，这就要给他们加入人工智能的设定了。

AI设计：这是一个很大的范畴，是一个需要很多有针对性的研究才可以有发言权的领域。不同的游戏AI设定也不同，但这是必不可少的一个部分。没有AI，游戏就没有任何灵性可言。（但感觉现在的游戏有灵性的也不多）该部分过于专业，在这里不做讨论。

在完成了上述几个模块的划分之后，你的整体思路已经建立起来了。在进行模块设计的同时，你的游戏世界就逐渐呈现在你脑海之中。这些内容很混乱，因为各个部分都是相通的，而且关联很紧密。如何理清思路保持清醒的头脑才是最终成功的关键，这一点对于策划来说尤其重要。设计人员在早期脑子就是一团糨糊，那进入了开发阶段肯定是一团糟！上面描述的都是一个大体的模块划分，具体的游戏框架搭建还是远远不够的。在第四部分中会针对这些模块进行详细的讲解，以一个网络游戏为例简要的描述一下作为策划要如何完成一个庞大的世界体系。

11、开发人员列表及职责：

最后一项，就是对人员进行分工。已经到位了的，直接进行工作安排；还没有到位或

者需要招聘的，向人事部门发送申请。报告中要对人力情况进行估算，以及各项费用的评估。对比赛而言这部分就可以省了，费用的评估是需要有丰富经验的市场和管理人员才可以计算的。

主策划的工作

1、故事的架构。

2、基本地图构造。

3、对话剧本的撰写。

4、场景及角色的设定（附草图或与美工共同制做）

5、各触发事件的设定。

6、游戏内各系统设定说明。

7、游戏各类资源的设计。

8、各菜单的设计（附草图或与美工共同制做）

9、游戏界面的设定（附草图或与美工共同制做）

10、游戏开场与结尾CG的脚本设计（与美工共同制做，此项目是否使用由小组讨论决定）

11、在游戏美工制作与程序开发阶段负责监制工作。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！