

<<Flash游戏设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash游戏设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040235180

10位ISBN编号：7040235188

出版时间：2008-8

出版时间：王慧萍、吕威飞 高等教育出版社 (2008-08出版)

作者：王慧萍，吕威飞 著

页数：161

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>

<<Flash游戏设计与制作>>

内容概要

《Flash游戏设计与制作(动漫游戏专业系列教材)》详细地分析Flash游戏设计中的各个环节，从分析社会实际需求与游戏制作的流程角度出发，将整个制作过程通过“图解”的形式生动地演示给学习者，并通过游戏的实例，如走迷宫、下棋、贪吃蛇、弹力球、找茬、变装、敲小鸡、空战等游戏，详细讲解游戏制作技术的各个细节，为广大的Flash游戏爱好者和学习者提供了制作上的指导和帮助。

《Flash游戏设计与制作》叙述语言简洁明快，操作步骤翔实，游戏实例经典、画面生动、趣味性强。

<<Flash游戏设计与制作>>

书籍目录

第1章 Flash游戏基础概述1.1 Flash游戏的种类1.2 Flash游戏的设计要素1.3 Flash游戏的创意规划和制作流程1.3.1 游戏的策划1.3.2 素材的收集和准备1.3.3 游戏的制作和测试1.4 Flash游戏的制作原则1.4.1 游戏中的心理学原则1.4.2 游戏的设计原则1.5 AdobeFlashCS3Professional的界面组成1.5.1 菜单栏1.5.2 绘图工具栏1.5.3 时间轴1.5.4 工作区1.5.5 工作面板1.5.6 属性面板1.5.7 动作面板第2章 Flash游戏制作基础2.1 Flash游戏场景制作2.1.1 背景制作2.1.2 游戏角色2.1.3 界面元素2.1.4 案例赏析2.2 Flash动画组件控制2.2.1 游戏动画组件制作概述2.2.2 角色控制2.2.3 角色行为2.2.4 视觉效果2.2.5 案例赏析2.3 Flash游戏实现2.3.1 游戏程序概述2.3.2 游戏程序实现2.3.3 不同类型游戏实现方法2.3.4 案例赏析2.4 Flash游戏测试与发布第3章 Flash游戏制作精彩实例3.1 实例1——走迷宫3.2 实例2——下棋3.3 实例3——贪吃蛇3.4 实例4——大家来找茬3.5 实例5——变装游戏3.6 实例6——敲小鸡游戏3.7 实例7——空战游戏3.8 实例8——弹力球游戏参考文献

<<Flash游戏设计与制作>>

编辑推荐

《Flash游戏设计与制作》主要面向广大的游戏制作专业方向的学生和爱好者，也可以作为相关专业师生的参考书。

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>