

<<二维游戏设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<二维游戏设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040260564

10位ISBN编号：7040260565

出版时间：2009-9

出版时间：高等教育出版社

作者：李炯，袁蔚 著

页数：287

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>

<<二维游戏设计与制作>>

内容概要

《二维游戏设计与制作》共分8章，第1章主要介绍2D游戏的基本概念和游戏模式，以及游戏研发的主要分工和相互之间的关系；第2章为游戏的美术制作部分，通过多个游戏场景和角色像素图制作的实例，使学生掌握游戏中美术制作的技巧；第3章、第4章、第5章是对2D游戏引擎的讲解，其中第3章是对游戏引擎的使用说明，第4、5章通过两个实例指导学生制作纵向射击游戏和横向冒险游戏；第6、7、8章主要讲解RPG游戏制作工具RPG Maker XP，第6章是对它的使用说明的详解，第7章通过实例指导学生制作RPG游戏，第8章是脚本部分，通过使用编程语言的方式，使学生对RPG Maker XP制作的游戏进行扩展等。

为了便于学生学习，《二维游戏设计与制作》配有光盘，光盘中收录了书中所涉及的3个实例以及书中用到的素材资源，以供学生学习和借鉴。

<<二维游戏设计与制作>>

书籍目录

第1章 2D游戏概述1.1 2D游戏基本概念1.2 2D游戏研发中的主要分工以及它们之间的关系1.3 2D游戏研发中各种美术数据之间的关系和形成理念1.4 怎样成为一个合格的游戏美术设计师第2章 像素图绘制2.1 像素图基本概念和用途2.2 像素图绘制技巧第3章 2D游戏教学引擎的使用3.1 游戏引擎基本概念3.2 引擎界面介绍3.3 新建项目工程3.4 创建工作目录3.5 导入图像资源3.6 生成单位资源3.7 导入背景音乐和音效文件3.8 制作地图资源3.9 制作动画资源3.10 完成游戏物件定义3.11 血槽设定3.12 定义游戏UI3.13 完成游戏场景定义3.14 定义游戏3.15 对已建工程进行编译3.16 查看生成的*.bin运行文件第4章 2D游戏教学引擎实例制作（一）4.1 图像资料的导入4.2 单位资源的制作4.3 音乐文件的导入4.4 制作动画资源4.5 游戏界面制作4.6 地图的制作4.7 游戏物件的定义4.8 场景设置4.9 定义、编译并生成游戏第5章 2D游戏教学引擎实例制作（二）5.1 图像资料的导入5.2 单位资源的制作5.3 音乐文件的导入5.4 制作动画资源5.5 游戏界面制作5.6 地图的制作5.7 游戏物件的定义5.8 场景设置5.9 定义、编译并生成游戏第6章 RPGMakerXP工具使用6.1 RPGMaker简介6.2 建立工程6.3 素材导入及素材规格6.4 地图功能6.5 事件处理6.6 数据库应用6.7 脚本简介第7章 RPGMakerXP实例制作7.1 概要及制作流程7.2 素材准备7.3 制作地图7.4 制作角色7.5 设置游戏事件7.6 游戏测试第8章 RPGMakerXP程序编写8.1 Ruby和RGSS的概念8.2 Ruby环境8.3 基本语法8.4 循环、控制结构与函数8.5 面向对象的设计方法8.6 RGSS在RPGMaker中的简单应用

<<二维游戏设计与制作>>

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>