

<<Flash MX2004游戏设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004游戏设计与制作>>

13位ISBN编号：9787900393128

10位ISBN编号：7900393129

出版时间：2004-8

出版时间：吉林电子出版社

作者：陈骋

页数：320

字数：442000

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 MX2004游戏设计与制作>>

内容概要

Flash是目前最优秀、最火爆的网络交互动画制作工具。

本教材作为《巧夺天工——Flash MX 2004入门与进阶实例》在游戏领域的延伸，先由浅入深地介绍了Flash在游戏设计与制作方面所具备的功能，包括：Flash游戏的类型及特点、游戏设计与制作过程中的注意事项、各种游戏素材的制作方法、图形的优化、各类事件处理的方法、影片剪辑的控制、碰撞检测的理解与应用、游戏中的声音和音乐等；然后介绍了种类游戏的制作方法，包括：第一人称射击游戏——Andy Law之雇佣兵、横版射击游戏——Andy Law之杀毒战士、卷轴格斗游戏——Andy Law之闪客快打、综合游戏——Andy Law之乱78槽，在各类游戏制作过程中，其人物、背景、情节、过场动画都是经过精心设计的，都是在网络中十分流行和火爆的动作游戏。

在网上，许多网友希望能得到“Andy Law之闪客快打”、“Andy Law之雇佣兵”、“Andy Law之杀毒战士”、“Andy Law之乱78槽”这几个Flash游戏的FLA文件，以便更快地掌握制作Flash游戏的精髓。

在本教材中，我们不仅详细介绍了这些游戏制作的全过程还在教学光盘提供了FLA源文件，供你学习和参考。

另外，光盘中还包含了游戏设计基础的详尽讲解，你能目睹到游戏设计师是怎么来制作游戏中的各种素材，以及实现游戏各种功能的全过程，让你有身临其境的学习感受，详细内容可参见“教学光盘说明”部分。

本教材适用于想快速学会用Flash进行游戏制的初、中级用户，以及想制作特色游戏的中、高级用户。

书籍目录

第一章 Flash游戏综述 第一节 Flash游戏的特点 1. Flash游戏的优势 2. Flash游戏的前景 第二节 游戏的原理 第三节 游戏的种类和设计方法 1. 益智类游戏 2. 射击游戏 3. 卷轴游戏 4. 对战类游戏 5. 角色扮演游戏 6. 游戏设计方法 第四节 游戏制作中要注意的事项 1. 游戏的性能 2. 控制游戏的方式 3. 游戏的情节 4. 挑战和奖励 5. 重复可玩性 6. 创意第二章 制作Flash游戏素材 第一节 游戏中的动画与影片中的动画 第二节 制作自己的游戏主角 1. 制作游戏人物要注意的问题 2. 设定人物动画 3. 用Flash制作游戏主角 第三节 制作游戏背景 1. 认识背景 2. 视角 3. 位图的背景 4. 背景设定 5. 用Flash制作背景 第四节 游戏的界面 第五节 图形优化 1. 减少矢量图的节点 2. 重复使用元件 3. 减小窗口尺寸 4. 位图的运用 第六节 Flash中的声音第三章 互动Flash 第一节 第一个RPG游戏 1. 游戏原理 2. 动画制作 3. 使动画停止 4. 用按钮控制影片 5. 应用 第二节 鼠标玩具 1. 隐藏和显示鼠标 2. 拖拽影片剪辑 3. 最简单的鼠标玩具 4. 应用 第三节 改变人物的动作 1. 准备 2. 用按钮控制目标 3. 应用 第四节 键盘响应 1. 准备 2. 键盘的响应 3. 应用 第五节 人物的移动 1. 取得影片剪辑的X坐标 2. 改变影片剪辑坐标 3. 应用 第六节 控制影片剪辑 1. 影片剪辑元件“内部” 2. 影片剪辑元件“人物” 3. 影片剪辑元件“control” 第七节 用刀砍木头 1. 改进影片剪辑元件“人物” 2. 影片剪辑元件“木块”第四章 第一人称射击游戏第五章 横版射击游戏第六章 卷轴格斗游戏第七章 澡综合游戏

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>