

<<Flash MX2004游戏开发>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004游戏开发>>

13位ISBN编号：9787121004179

10位ISBN编号：7121004178

出版时间：2004-10-1

出版时间：电子工业出版社

作者：Glen Rhodes,蒋旭霞,方向丽,宋顺达

页数：422

字数：690000

译者：蒋旭霞,方向丽,宋顺达

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游戏开发>>

内容概要

本书是Flash技术专家，游戏开发和Web开发领域的著名作家Glen Rhodes推出的又一部力作。书中覆盖了许多Flash游戏编程的原理、技术和方法，所涉及到的课题包括游戏开发、游戏优化、游戏增强等。

此外，由于各种便携式设备的日益普及，本书对移动设备的游戏开发也作了深入细致的介绍。

本书全面地介绍了Flash游戏编程的基本原理、方法技巧和常用工具，讲述了良好游戏设计的基本组成要素，探索了游戏开发中的物理学、碰撞检测等高级课题和游戏优化的特殊技巧，还介绍了在PC、Mac和便携/无线设备等多平台开发中可能会遇到的各种具体问题。

例如，如何为像Power PCTM之类的移动设备开发游戏，如何利用音乐、音效、3D图形以及各种特效增强游戏体验等。

本书的内容十分丰富，实用性极强。

本书适合所有从事Flash开发、游戏开发和Web开发的人员阅读；一般的PC机用户也能从本书的阅读中学到使用Flash编写游戏软件的基本常识，学会如何将自己的创意编写为游戏、如何艺术化地展示自己的方法。

书中详细的资料和大量的开发示例可供大专院校计算机专业的师生查阅和参考。

<<Flash MX2004游戏开发>>

书籍目录

第1章 游戏概论 游戏发展史 开发游戏的动机 小结 参考书目第2章 游戏设计要素 游戏设计过程 游戏中有些什么 小结第3章 制作一个基本的游戏：打封壳 关于游戏 小结第4章 敲砖块：简单的运动与碰撞检测 关于游戏 小结第5章 月光战机：背景滚动、脚本定义运动与嵌套的射弹碰撞检测 关于游戏 小结第6章 游戏中的声音 声音概述 小结第7章 制作一个基于声音的游戏：声音猎人 游戏简介 创建游戏 小结第8章 保存数据 概述 小结第9章 游戏中的物理学 运动中的物理学 小结第10章 火星赛车：在游戏中应用物理知识 概述 小结第11章 游戏优化技术 优化概述 小结第12章 优化后的游戏：AA炸弹 关于游戏 小结第13章 进入三维世界 3D概述 小结第14章 一个3D游戏：小行星运行 游戏概述 小结第15章 创建独立的游戏 Flash游戏与"专业"游戏的对比 情形1：全屏幕模式 情形2：下载与安装 小结第16章 便携式游戏 设备问题 单词查找游戏 为袖珍式PC开发游戏 单词搜索游戏 小结第17章 适用于游戏的ActionScript脚本语言入门 基本原理 适用于游戏的ActionScript类 结论第18章 游戏的发展前景附录A ASCII字符编码表附录B 键代码附录C 关于本书的选配光碟

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>