

<<Flash MX 2004互动游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004互动游戏设计教程>>

13位ISBN编号：9787302107378

10位ISBN编号：7302107378

出版时间：2005-5

出版时间：清华大学出版社

作者：段翔旺

页数：353

字数：546000

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 MX 2004互动游戏设计>>

### 内容概要

本书重点介绍Flash MX 2004游戏设计的方法和技巧，通过大量的精彩实例讲解，让读者能够用较短的时间熟悉Flash游戏设计流程并提高设计技能。

全书共分为9章，第1章介绍了Flash游戏设计流程与游戏中应注意的事项；第2-9章通过经典实例介绍了游戏设计技巧，并重点讲解在游戏中经常使用的重要技术与原理，包括三维原理本地高分排行榜游戏的存取等内容。

本书附带光盘的内容丰富且非常实用，包括本书所有实例的演示以及源文件。

本书面向初中级用户，内容深入浅出简洁易懂各种知识技巧与实例紧密结合，富于启发性。非常适合广大Flash游戏制作爱好者以及相关设计人员阅读。

## 书籍目录

第1章 Flash游戏设计流程 1.1 定义游戏规则 1.2 游戏素材准备 1.3 开发游戏引擎 1.4 设定主角与敌人  
1.5 优化图形界面 1.6 添加音乐音效 1.7 设置游戏重置 1.8 游戏测试 1.9 本章小结第2章 滑块小于 2.1  
游戏规则 2.2 素材准备 2.3 方块原理 2.4 颜色控制 2.5 设定主角与敌人 2.6 实现时间限制 2.7 添加音  
乐音效 2.8 设置游戏重置 2.9 游戏的网上发布 2.10 本章小结第3章 千里马 3.1 游戏规则 3.2 素材准备  
3.3 三维原理 3.4 设定主角 3.5 设定障碍物 3.6 设定奖励元素 3.7 关编辑 3.8 设置游戏重置 3.9 游  
戏的网上发布 3.10 本章小结第4章 穿越峡谷 4.1 游戏规则 4.2 素材准备 4.3 重力控制 4.4 设定主角 4.5  
导弹发射 4.6 设置奖励元素 4.7 关编辑 4.8 设置游戏重置 4.9 游戏的网上发布 4.10 本章小结第5章 信  
鸽 5.1 游戏规则 5.2 素材准备 5.3 设定主角 5.4 相对运动 5.5 设置能量柱 5.6 暂时保存最好分数 5.7  
设置游戏重置 5.8 本地高分排行榜 5.9 游戏的网上发布 5.10 本章小结第6章 谁动了我的奶酪 6.1 游  
戏规则 6.2 素材准备 6.3 房间转换原理 6.4 房间编辑原理 6.5 寻找奶酪 6.6 游戏的存取 6.7 多主角切  
换控制 6.8 寻找地图 6.9 设置游戏重置 6.10 本章小结第7章 暴力摩托 7.1 游戏规则 7.2 素材准备 7.3 图  
片分割原理 7.4 三维控制原理 7.5 设定主角 7.6 计时及最好成绩 7.7 设置游戏重置 7.8 游戏的网上发  
布 7.9 本章小结第8章 超级玛利奥 8.1 游戏规则 8.2 素材准备 8.3 关图的编辑 8.4 设定主角 8.5 平  
台引擎开发 8.6 添加敌人元素 8.7 Tween类 8.8 设置游戏重置 8.9 游戏的网上发布 8.10 本章小结第9章  
吞食鱼 9.1 游戏规则 9.2 素材准备 9.3 鼠标交互控制 9.4 设定主角 9.5 设定敌人智能 9.6 目标运动原  
理 9.7 设置游戏重置 9.8 游戏的网上发布 9.9 本章小结

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>