

<<Flash游戏设计宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flash游戏设计宝典>>

13位ISBN编号：9787302054733

10位ISBN编号：7302054738

出版时间：2002-6-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Sham Bhangal, Iglr Choromanski

译者：康博

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游戏设计宝典>>

内容概要

本书深入介绍了Flash在游戏设计和制作方面所具备的功能。

主要内容包括电脑游戏的类型及特点、制作好游戏所要求的条件、游戏图形的优化、Flash的内置对象、事件处理、理解人工智能、制作多人游戏、游戏中的声音和音乐、基于顺序的游戏与高级逻辑、3D效果、结构化实时编程、联机数据及具体案例等。

本书内容深入浅出、形象生动，各种知识技巧与具体案例紧密结合。

非常适合于广大爱好Flash游戏制作的朋友及希望在此领域有所成就的专业人士阅读。

<<Flash游戏设计宝典>>

书籍目录

- 第1章 电脑游戏概述
- 第2章 优化游戏图形
- 第3章 Flash的内置对象
- 第4章 事件处理
- 第5章 基于顺序的游戏与高级逻辑
- 第6章 结构化实时编程
- 案例研究1 Turn
- 第7章 设计一个平台游戏构造软件包
- 第8章 交互式声音
- 第9章 游戏中的音乐
- 第10章 理解人工智能
- 第11章 第3维
- 第12章 真正的3D
- 第13章 终极3D
- 案例研究2 Mech Attack
-

<<Flash游戏设计宝典>>

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>