

<<VT游戏创作秘笈>>

图书基本信息

书名：<<VT游戏创作秘笈>>

13位ISBN编号：9787500692225

10位ISBN编号：7500692226

出版时间：2010-4

出版时间：中国青年

作者：刘明昆

页数：360

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>

<<VT游戏创作秘笈>>

前言

从2003年发行第一本VT图书到现在，也遍访了大江南北不少地方，不知不觉中中学生已经多到我到哪里去玩都会不小心被遇到（这下不能做坏事了）。

这期间有很多很多的学生出于不同的目的咨询我各种各样的技术难题，我在每一次解答后便将该技术记录下来，久而久之也累积了相当的数量，整理之后便将其结集成册，以供更多有需求的人参考，但因为范例的数量相当庞大，并且受到图书页数的限制，所以这本书中只收录了平时应用最广泛且最具难度的19个范例。

里面的范例都是开发游戏时经常需要用到的各种技术，因此可以应对各个时期学习与项目开发时的需求。

当然，如果您需要解决的问题没有在本书中找到答案，也可以直接写信来问我，我不是万能的但我会尽力帮大家解答技术难题，希望通过我们大家共同的探讨、沟通来把VT软件的所有潜能发挥出来，让大家都能随心所欲地创作出属于自己的理想作品。

另外，大家应该会发现此次收录的素材远比我之前出版图书中收录的西游记素材要庞大得多，细心的读者应该会发现里面有我画了20多年的漫画作品主角Asaku（艾萨克）的大人与小孩形象，以该系列形象为主角开发的正式游戏和撰写的各种类型图书非常多，通过这些可以让大家在玩游戏的同时还能够亲自体验与学习这些游戏的相关创作过程。

最后，这本书能完成要特别感谢以下几个人。

我的老婆——漫画家胡美娇老师世新大学94级——陈子朋与叶铭杨同学没有他们的帮助，这本书就没有办法顺利完成，现在他们和我正努力编写后续的范例稿件，在此本人致上最大的谢意。

<<VT游戏创作秘笈>>

内容概要

从2003年发行第一本VT图书到现在，也遍访了大江南北不少地方，不知不觉中中学生已经多到我到哪里去玩都会不小心被遇到（这下不能做坏事了）。

这期间有很多很多的学生出于不同的目的咨询我各种各样的技术难题，我在每一次解答后便将该技术记录下来，久而久之也累积了相当的数量，整理之后便将其结集成册，以供更多有需求的人参考，但因为范例的数量相当庞大，并且受到图书页数的限制，所以这本书中只收录了平时应用最广泛且最具难度的19个范例。

里面的范例都是开发游戏时经常需要用到的各种技术，因此可以应对各个时期学习与项目开发时的需求。

当然，如果您需要解决的问题没有在《VT游戏创作秘笈》中找到答案，也可以直接写信来问我，我不是万能的但我会尽力帮大家解答技术难题，希望通过我们大家共同的探讨、沟通来把VT软件的所有潜能发挥出来，让大家都能随心所欲地创作出属于自己的理想作品。

<<VT游戏创作秘笈>>

作者简介

刘明昆，中文名：刘明昆，英文名：Daniel Liu。

现任：世新大学专职助理教授级技术教师，中国戏曲学院客座教授，资深漫画家。

曾任：数位内容学院讲师，新艺术游戏学苑约聘讲师，Vir7ools项目教育课程指定讲师，爱迪斯科技技术顾问，软亦奇科技技术顾问，游戏团队负责人。

部分畅销著作：游戏创作达人白皮书，游戏创作范例黑皮书，PLAY系列丛书，游戏数字动力——开发工具篇，游戏数字动力——范例篇，精灵世界系列(原创漫画)。

<<VT游戏创作秘笈>>

书籍目录

Chapter1 鼠标单击位移——直线前进1-1 导入并设置角色素材1-2 导入并设置场景素材1-3 设置墙壁与地板1-4 设置鼠标单击位移效果Chapter2 鼠标单击位移——路径计算2-1 导入并设置角色素材2-2 导入并设置场景素材2-3 设置路径移动效果2-4 测试动画效果Chapter3 触发鼠标单击事件3-1 导入并设置素材3-2 设计开启宝箱动作3-3 设计宝箱上盖的旋转动作3-4 测试动画效果Chapter4 对话场景4-1 导入并设置素材4-2 设置初始待机动作4-3 设置避免倾斜情况4-4 测试动画效果Chapter5 追踪对象5-1 导入并设置导弹和怪物素材5-2 设置导弹发射效果5-3 设置导弹碰触怪物后的消失效果5-4 设置导弹隐藏效果5-5 创建怪物脚本5-6 测试动画效果Chapter6 判断角色相对位置6-1 导入并设置角色素材6-2 设置角色相对位置6-3 测试程序效果Chapter7 抛物线与匀速运动7-1 导入并设置素材7-2 创建并设置曲线7-3 设置西瓜在曲线上的匀速运动效果7-4 设置曲线颜色7-5 测试动画效果Chapter8 判断复数触发事件8-1 导入并设置素材8-2 组合西瓜素材8-3 检测群组中的对象8-4 降低执行速度8-5 测试动画效果Chapter9 绝对方向位移9-1 导入素材并设置按键9-2 设置复杂按键效果9-3 设置所有按键效果9-4 测试动画效果Chapter10 摄影机对应绝对方向位移10-1 添加并设置摄影机10-2 建立虚拟参考点10-3 设置虚拟点位置10-4 测试动画效果Chapter11 攻击连续技系统11-1 按顺序使出连续技11-2 限制最大连续技数量11-3 连续技接招时间点的限制Chapter12 角色跳跃12-1 设置角色与墙体的碰撞效果12-2 设置角色跳跃效果12-3 激活人物跳跃功能12-4 设置跳跃延迟时间12-5 细化调整角色跳跃12-6 设置跳跃时进行移动的效果12-7 设置二段跳跃效果12-8 测试动画效果Chapter13 地板滑动13-1 导入并设置角色素材13-2 导入并设置场景素材13-3 控制角色和地板的滑动状态13-4 测试动画效果Chapter14 场景生成14-1 导入并设置墙壁和地板素材14-2 创建迷宫14-3 对迷宫进行详细设置14-4 定位墙壁位置14-5 利用网格制作墙壁14-6 复制地板14-7 在迷宫中添加角色14-8 增加墙壁碰撞效果14-9 测试动画效果Chapter15 种植系统15-1 创建种植对象数据15-2 利用种植对象数据15-3 测试动画效果Chapter16 设置跳舞毯按键16-1 事先准备工作16-2 调试跳舞毯按键Chapter17 设置太鼓按键17-1 事先准备工作17-2 调试太鼓按键Chapter18 雷达侦测18-1 导入并设置游戏角色18-2 创建摄影机18-3 设置对象层级18-4 设置侦测情况18-5 设置侦测信号的位置18-6 测试动画效果Chapter19 八音盒制作19-1 设置顺序播放音乐19-2 设置循环播放音乐19-3 显示音乐名称19-4 测试动画效果

<<VT游戏创作秘笈>>

章节摘录

插图：

<<VT游戏创作秘笈>>

编辑推荐

- 《VT游戏创作秘笈》：必杀技一览表
1. 鼠标单击位移——直线前进。
 2. 鼠标单击位移——路径计算。
 3. 触发鼠标单击事件。
 4. 对话场景。
 5. 追踪对象。
 6. 判断角色相对位置。
 7. 抛物线与匀速运动。
 8. 判断复数触发事件。
 9. 绝对方向位移。
 10. 摄影机对应绝对方向位移。
 11. 攻击连续技系统。
 12. 角色跳跃。
 13. 地板滑动。
 14. 场景生成。
 15. 种植系统。
 16. 设置跳舞毯按键。
 17. 设置太鼓按键。
 18. 雷达侦测。
 19. 八音盒制作。

<<VT游戏创作秘笈>>

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>