



PENERBIT ANDI®

Memprogram **GAME FLASH 3D** itu MUDAH



Wandah Wibawanto



Game Flash mengalami perkembangan yang signifikan sejak satu dekade terakhir.

Fitur baru Flash, yaitu kemampuan dalam mengolah grafik 3 dimensi semakin membuka lebar peluang mengembangkan game Flash

Melalui buku ini, penulis berusaha membagikan pengalamannya dalam bidang game, khususnya pengembangan game Flash dengan grafik 3 dimensi

Proses pengembangan game akan dijelaskan secara bertahap untuk mempermudah siapapun yang ingin mendalami proses pengembangan game 3 dimensi berbasis Flash

Penggunaan Software

Flash Develop

Flare 3D

Adobe Flash CS5 / CS6

Adobe Photoshop

Autodesk 3D Studio Max

Pembahasan dalam buku ini :

- Proses instalasi software
- Konsep dasar game 3 dimensi
- Pemrograman ActionScript 3
- Tutorial modeling lowpoly
- Dasar-dasar Flar 3D
- Tutorial beserta penjelasan kode secara mendetail
- Pengembangan game platform berbasis 3 dimensi
- Pengembangan aset visual
- Audio pada game
- Game publishing
- Komersialisasi game

Memprogram GAME FLASH 3D itu MUDAH

Penerbit ANDI

Jl. Beo 38-40 Yogyakarta

Telp. (0274) 561881 Fax. (0274) 588282

e-mail: penerbitan@andipublisher.com

website: www.andipublisher.com



Dapatkan Info Buku Baru, Kirim e-mail: info@andipublisher.com

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 DESAIN GAME	7
Menentukan ide game.....	8
Design treatment.....	8
Game assets development phase.....	13
Programming phase.....	14
Testing phase	15
Post mortem	15
BAB 3 KONSEP DASAR 3 DIMENSI	17
Sistem koordinat.....	17
Objek.....	20
Kamera.....	21
Hierarki	21
Mesh	22
Material	22
Cahaya	23
Rendering.....	23



BAB 4 PERSIAPAN SOFTWARE.....	25
Flare3D.....	25
FlashDevelop.....	28
Adobe Flash	29
Adobe Photoshop	30
Autodesk 3Ds Max	31
BAB 5 DASAR PEMROGRAMAN ACTIONSSCRIPT 3.0	35
Mencoba kode dengan Adobe Flash	35
Membuat dan menggunakan variabel.....	37
Operasi kondisi (conditional statement)	38
Operasi berulang (loop statement)	39
Fungsi.....	41
Event	42
Class	43
BAB 6 FLASHDEVELOP	49
Keunggulan FlashDevelop.....	50
Sistem project folder pada FlashDevelop	52
Hello Word dengan FlashDevelop	53
BAB 7 PEMODELAN 3D	59
Low poly.....	59
Menghitung poly budget	61
Pemodelan truk low poly.....	65
Unwrap UVW	79
Texturing.....	87
Mengaplikasikan tekstur.....	90
Menambahkan symmetry.....	91
Menambahkan detail tekstur	93
Menambahkan roda	95



Mengatur pivot	98
Menduplikasi roda	100
Memberikan nama pada objek	101
Mengekspor model	102
TUTORIAL 1 : VIEWER 3D	105
Menampilkan model 3D dengan Viewer3D	105
Penjelasan kode program	110
Kesalahan umum yang sering terjadi	113
TUTORIAL 2 : KAMERA	115
Penjelasan kode program	117
TUTORIAL 2A : UPDATEEVENT	119
Penjelasan kode program	121
TUTORIAL 3 : INPUT3D	123
Penjelasan kode program	128
TUTORIAL 4 : CLONE	135
Penjelasan kode program	138
TUTORIAL 5 : MENGONTROL ANIMASI	141
Penjelasan kode program	147
TUTORIAL 6 : SPHERE COLLISION	151
Penjelasan kode program	155
TUTORIAL 7 : ANIMASI TEKSTUR	157
Penjelasan kode program	162
TUTORIAL 8 : TUMBUKAN DENGAN METODE JARAK	165
Penjelasan kode program	172
GAME PROJECT – RED JUMPER	173
Desain game	174
Assets modeling	175



Main engine programming.....	182
Penjelasan kode program.....	191
Desain level.....	197
GAME PROJECT – EFEK VISUAL.....	199
Membuat antarmuka game.....	199
Efek mendapatkan koin.....	207
Efek terkena spinner.....	209
Halaman pergantian level.....	212
Efek game over.....	214
Efek level complete	216
GAME PROJECT – AUDIO.....	217
Assets publishing	219
GAME PROJECT – FINISHING	221
Penjelasan kode program.....	233
Debugging.....	235
PUBLISHING	237
Browser game publishing	238
Menambahkan preloader	238
Monetization	241
Pengaturan kode HTML	244
PENUTUP	249
DAFTAR PUSTAKA	251
TENTANG PENULIS	253