

<<Flash MX2004游戏设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004游戏设计>>

13位ISBN编号：9787030141651

10位ISBN编号：7030141652

出版时间：2004-10-1

出版时间：科学出版社

作者：陈刚,陈益材

页数：300

字数：475000

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游戏设计>>

内容概要

本书收录了目前国内比较有代表性的和被广大Flash爱好者所熟知的17个Flash游戏作品，全书分5章阐述了ActionScript基础理论及这些游戏的创作过程，读者可以在学习和使用中成为闪客高手。

本书与其他Flash书籍不同，不仅对具体制作Flash动画的过程进行了讲解，而且在游戏制作前还对游戏进行了说明，同时对设计游戏的技巧进行了分析，从更高的层次指导用户完成高质量的Flash动画和游戏。

本书操作步骤翔实，所举游戏实例典型、画面生动、创意新锐时尚，非常吸引玩家。

本书是针对Flash初、中级爱好者编写的，对高级用户也有一定的收藏价值和实用价值。

本书配套光盘中提供了书中所有游戏完整的源文件以及相关素材文件，进一步帮助读者学习与参考

。

书籍目录

第1章 Flash游戏开发基础 1.1 游戏的连贯设计 1.1.1 保持美工设计的连贯 1.1.2 动画设计的连贯 1.1.3 配音的连贯 1.2 游戏的节奏控制 1.2.1 游戏的篇头动画宜起伏 1.2.2 交替的节奏控制 1.2.3 游戏的特效节奏控制 1.3 游戏的速度感 1.3.1 动态的表现手法 1.3.2 游戏的速率 1.3.3 游戏的加速度 1.3.4 关于反弹 1.3.5 惯性 1.4 视觉冲击力 1.4.1 速度的变化 1.4.2 运动的面积 1.4.3 颜色的搭配 1.5 国内外Flash游戏鉴赏 1.5.1 <http://www.flashgame.com> 1.5.2 <http://www.flashgame.com.cn> 1.5.3 <http://www.plastelina.net> 1.5.4 <http://www.flashgamestudio.com> 1.5.5 <http://sess.net> 1.6 基础ActionScript程序 1.6.1 ActionScript基础 1.6.2 影片剪辑控制Action 1.6.3 浏览器/网络 1.6.4 影片剪辑控制 1.6.5 变量 1.6.6 条件/循环 1.6.7 用户定义的函数 1.7 高级函数应用命令 1.7.1 常用函数 1.7.2 数学函数 1.7.3 转换函数 1.8 命令中的常量 1.9 命令中的属性 1.10 对象命令 1.10.1 核心对象 1.10.2 影片对象 1.10.3 客户端/服务器对象 本章小结第2章 可控游戏类 2.1 文字特效生成器 2.2 自由绘图板 2.3 泡泡王国 2.4 梭哈游戏 本章小结第3章 趣味游戏类 3.1 老鼠出洞 3.2 哈哈镜 3.3 剪刀石头 3.4 大家来找碴 3.5 采钻石 本章小结第4章 益智类游戏 4.1 井字过三关 4.2 迷你猜数 4.3 益智七巧板 4.4 碰碰球 本章小结第5章 射击类游戏 5.1 神枪手 5.2 星际战机 5.3 抛鱼入船 5.4 射箭游戏 本章小结

<<Flash MX2004游戏设计>>

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>