

<<闪客学校>>

图书基本信息

书名：<<闪客学校>>

13位ISBN编号：9787115116970

10位ISBN编号：7115116970

出版时间：2004-2-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：萧十一郎,小三,张海涛

页数：258

字数：406000

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>

<<闪客学校>>

内容概要

本书是“闪客学校”系列书的编程部分，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10件Flash游戏作品，分10章阐述这些游戏的创作过程和制作步骤。

章节设置由浅入深，其中安排了较为简单的“找不同”和“天使之吻”两款游戏，使初学者能较快地上手，然后安排了逐渐复杂的游戏作品，最终使读者了解Flash编程的过程及方法。

本书的各个示例充分体现了闪客们高超的编程技法，读者只要按照书中所教授的方法去做，就能制作出让自己满意的Flash游戏。

本书所选的游戏具有创意独特、选例经典等特点，用Flash将精美的手绘画面、巧妙的游戏设计和简练的文字进行最佳结合，使读者能够在短时间内轻松地学会这些经典实例的制作技术。

本书适合动画制作人员，网站、网页开发人员，多媒体设计人员以及Flash游戏制作爱好者阅读，还可以作为Flash程序各类培训班的教材。

书籍目录

第1章 找不同 1.1 学习重点 1.2 构思创意 1.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 1.4 本章小结第2章 天使之吻 2.1 学习重点 2.2 构思创意 2.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 2.4 本章小结第3章 记忆匹配 3.1 学习重点 3.2 构思创意 3.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 3.4 本章小结第4章 梭哈 4.1 学习重点 4.2 构思创意 4.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 4.4 本章小结第5章 踩冰块 5.1 学习重点 5.2 构思创意 5.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 5.4 本章小结第6章 大力飞蛙 6.1 学习重点 6.2 构思创意 6.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 6.4 本章小结第7章 猜汉字 7.1 学习重点 7.2 构思创意 7.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 7.4 本章小结第8章 我是神箭手 8.1 学习重点 8.2 构思创意 8.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 8.4 本章小结第9章 如同爱情的游戏 9.1 学习重点 9.2 构思创意 9.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 9.4 本章小结第10章 飞行大冒险 10.1 学习重点 10.2 构思创意 10.3 制作要点 步骤1 场景参数的设置 步骤2 导入外部文件 步骤3 主要影片剪辑和按钮的制作 步骤4 影片制作 10.4 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>