

图书基本信息

书名：<<Flash动画与游戏高级实例教程>>

13位ISBN编号：9787502757878

10位ISBN编号：7502757872

出版时间：2002-10

出版时间：海洋出版社

作者：韩.金虎箱等编著

页数：535

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>

## 内容概要

书中详细讲解了制作Flash游戏过程中使用到的ActionScript语言，让非编程人员也能够轻松读懂程序。

本书是一本专门为Flash动画游戏开发者设计的经典案例教程。

书中不仅详细讲解了Flash动画和游戏方面的基础知识，而且通过书中丰富的范例，能够让读者一步步地跟随详细的步骤说明和精美的图示，来实际操作和学习这套软件的诸多功能以及创作技巧。

本书是初学者学习Flash动画、中高级读者学习Flash游戏开发、ActionScript编程的必备图书。

书籍目录

1 成为优秀的Flash动画师

Section 1 网络动画的先锋

定义Flash动画

Flash动画的现状

Flash动画的未来

Section 2 Flash动画

制作动画时的必备设施

基本的影像制作术语

制作前需考虑的事项

Section 3 为制作动画打基础

Flash MX的主界面

利用绘图工具来创建动画中的角色

Flash中的编辑工具

Section 4 动态影像

动画的基本原理

Flash动画的方式

第一个Flash动画

2 步入轨道的Flash动画

Section 1 最棒的网络动画

什么叫图符？

补间动画的种类

Section 2 有感触的动画

最基本的Flash动画

Flash动画技巧

制作交互式动画

3 成为名副其实的Flash动画师

Section 1 从头到尾

Pre-Production

Main-Production

Post-Production

Section2 动画的制作

构想主题

制订电影脚本

动画制作

4 制作Flash游戏前的热身

Section 1 网络游戏的最强

制作简单的Flash游戏

如何学习？

Flash游戏的特征

Section 2 为制作游戏

学习编程方法

熟悉ActionScript的基本语法

Section 3 网络游戏

<<Flash动画与游戏高级实例教 >

变量和常数

运算符

控制语句

构造式编程和面向对象编程

5 游戏制作技巧

Section 1 用Flash制作的影片片段和按钮

深入了解影片片段

自己动手做一做

Section 2 游戏制作的关键点

获取KeyCode和ASCIICode

让DongMan动起来

6 Flash游戏的实战练习

Flash Game 1 Hit the Butt

如何制作？

自己动手做一做

分析游戏中使用的ActionScript

Flash Game 2 Word Typing Game

如何制作？

自己动手做一做

分析游戏中的ActionScript

Flash Game 3 超大型人VS蝙蝠侠

如何制作？

自己动手做一做

分析游戏中的ActionScript

Flash Game 4 Money Killer

如何制作？

自己动手做一做

分析游戏中的ActionScript

Flash Game 5-1 Shooting Game

如何制作？

自己动手做一做

分析游戏中使用的ActionScript

Flash Game 5-2 在射击蟑螂游戏中添加技能

如何更换？

自己动手做一做

分析游戏中使用的Action Script

Flash Game 6 Fighting Game

如何制作

自己动手做一做

分析游戏中使用的ActionScript



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>