

<<Flash MX游戏制作精粹>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX游戏制作精粹>>

13位ISBN编号：9787502759674

10位ISBN编号：7502759670

出版时间：2004-1

出版时间：海洋出版社

作者：郭亮 编

页数：254

字数：380000

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 MX游戏制作精粹>>

内容概要

这是一部教授如何尽快学习和掌握Flash MX游戏制作方法和技巧的优秀教科书。

作者以典型、精彩的范例、讲练结合的方式，淋漓尽致专著Flash MX游戏开发的强大功能。

主要内容：全书分为三篇，第一篇为前6章，讲述Flash MX入门级的基础知识；第二篇为第7章~第10章，讲述Flash MX提高级的编程知识及游戏制作方法；第三篇为第11章~第17章，以7个完整的游戏制作实例提示了游戏制作的方法和技巧。

编写目的：Flash MX得以广泛流行，不仅在于它的广泛适用性，更在于它能充分展示使用者的个性与创意。

本书则从游戏开发的角度为Flash MX玩家开辟新的自我展示、娱乐空间。

本书特点：1、从零开始、由浅入深，循序渐进、结构合理，重点突出、边讲边练，通俗易懂；2、严格把握基础知识的适度性，迅速引领读者进入Flash MX游戏制作的精彩世界；3、7个完整实例，即为7个完整的游戏，趣味无穷，物超所值；4、全彩印刷，赏心悦目；5、所涉及到的Flash MX编程内容，能让读者跨入Flash MX高手行列。

读者对象：本书既是Flash MX游戏开发者和爱好者的开发指导书，又可作为Flash MX游戏开发与制作培训班的好教材。

光盘内容：包含与本书相关的范例源文件、试用版软件以及前卫素材库。

学习最好的捷径之一是站在高手的肩膀之上，本书是您进入前卫Flash MX游戏制作行家领域的敲门砖！

<<Flash MX游戏制作精粹>>

作者简介

郭亮，网名：COTTON（小棉花），性别：男，出生年月：1975年9月，籍贯：上海。

1993-1997年就读于东北电力学院电力系统及其自动化专业；

1999年11月参加上海国际艺术博览会；

2000年8月参加北京国际艺术博览会；

2001年7月：作品《跑过窗前》曾在《

<<Flash MX游戏制作精粹>>

书籍目录

第一篇 基础知识 第1课 认识Flash MX 1.1 Flash能做什么 1.1.1 Flash插图 1.1.2 Flash动画 1.1.3 Flash网站开发 1.1.4 Flash应用程序开发 1.2 界面简介 1.2.1 Scene (场景) 面板 1.3 制作基础 1.3.1 基本文件操作 1.3.2 舞台设定 1.4 本章小结 第2课 工具栏 2.1 线条工具 2.2 圆形工具和矩形工具 2.2.1 线条和填充 2.2.2 圆滑矩形边线 2.3 墨水瓶工具和油漆桶工具 2.3.1 墨水瓶工具 2.3.2 油漆桶工具 2.3.3 填充方式 2.4 铅笔工具 2.5 笔刷工具 2.6 箭头工具 2.6.1 选取对象 2.6.2 修饰图像外观 2.7 套索工具 2.8 钢笔工具 2.9 部分选取工具 2.10 吸管工具 2.11 填充变形工具 2.12 自由变形工具 2.12.1 旋转与倾斜 2.12.2 缩放 2.12.3 扭曲 2.12.4 封套 2.13 橡皮工具 2.14 文本工具 2.14.1 绘制方法 2.14.2 文本属性面板 2.15 查看面板 2.16 本章小结 第3课 相关制作命令 3.1 组群命令 3.2 对齐图像 3.3 使用网格、辅助线和标尺 3.3.1 标尺 3.3.2 辅助线 3.3.3 网格 3.4 线条、文本到填充的转化 3.5 打散位图和矢量化位图 3.5.1 打散位图 3.5.2 矢量化位图 3.6 扩散填充和柔化填充边缘 3.6.1 扩散填充 3.6.2 柔化填充边缘 3.7 本章小结 第4课 图层 4.1 图层的概念 4.2 图层的操作 4.3 图层的状态 4.4 图层的属性 4.4.1 图层的属性面板 4.4.2 Guide (引导图层) 4.4.3 Mask (遮罩图层) 4.5 本章小结 第5课 元件和实例 5.1 认识symbol (元件) 5.1.1 创建元件 5.1.2 元件类型 5.1.3 编辑元件 5.2 库 5.3 实例 5.4 本章小结 第6课 动画制作 6.1 时间线和帧 6.1.1 帧的3种形式 6.1.2 帧的基本操作 6.1.3 帧属性面板 6.2 动画类型 6.2.1 逐帧动画 6.2.2 Motion动画 (补间动画) 6.2.3 路径动画 6.2.4 Shape动画 (补间形状) 6.3 声音 6.3.1 导入声音文件 6.3.2 添加声音 6.3.3 声音编辑 6.3.4 声音同步调节 6.4 本章小结 第二篇 程序 第7课 认识ActionScript... 第8课 认识ActionScript的基础语法 第9课 深入ActionScript 第10课 如何制作游戏 第三篇 实例 第11课 打地鼠 第12课 射气球 第13课 数字拼图 第14课 生命游戏 第15课 找不同 第16课 接苹果 第17课 俄罗斯方块

<<Flash MX游戏制作精粹>>

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>