

<<Flash运动规律与游戏制作教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash运动规律与游戏制作教程>>

13位ISBN编号：9787508470207

10位ISBN编号：7508470206

出版时间：2010-1

出版时间：水利水电出版社

作者：高艳

页数：214

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运动规律与游戏制作教程>>

前言

自1998年教育部机构改革以后,高等职业教育、成人职业教育、中等职业教育“三教统筹”,各具特色,形成了共同发展职业教育的可喜局面。

根据国务院《关于大力发展职业教育的决定》(国发[2005]35号)和周济部长2005年6月14日在《全国县级职业教育中心改革与发展座谈会上的讲话》精神,根据职业教育“培养生产、服务、管理第一线需要的实用人才”和推行“半工半读、工学结合,强化实践教学”等规定文件精神,结合当前我国职业教育改革发展实际情况,对我国传统的教学模式提出了挑战,以提高人才培养质量为目的、人才培养模式改革与创新为主题的专业教学改革势在必行。

职业教育的培养目标较宽泛,其上限为技术型人才,下限为技能操作型人才,而主体则为技术应用型人才。

以培养技术应用能力和提高职业素质为主线,设计学生的知识、能力和素质结构是职业教育改革的重点。

在职业教育改革发展的同时,出现了许多亟待解决的问题,其中最主要的是按照职业教育培养目标的要求,培养一批“双师型”的骨干教师,编写出一批有特色的基础课程和专业主干课程教材。

教材改革是职业院校教育改革的重点,是职业院校学科建设的关键,是教学改革的基础。

为解决当前职业教材匮乏的现象,由中国水利水电出版社/北京万水电子信息有限公司精心策划,与全国数十所职业院校联合组织编写了这套“21世纪职业教育规划教材”。

本套教材全面贯彻国家有关职业教育改革文件精神,从策划到主编、主审的遴选,从成立专家组反复讨论教学大纲,研究系列教材特色特点到书稿的字斟句酌、实例的选取,每一步都力争精益求精,充分考虑当前职业院校学生的特点,在编写教材中,以最新的理论为指导,以实例化操作为主线,通过案例引入、知识拓宽、综合训练等环节,使学生掌握最基本的操作技能方法。

本套教材凝聚了数百名奋斗在职业教育第一线的教师多年的教学经验和智慧,教材内容选取新颖、实用,层次清晰,结构合理,文笔流畅,质量上乘。

本套教材涉及计算机、电子、数控、机械等专业的基础课和专业课课程,适合当前我国各类职业院校作为教材使用。

大力发展职业教育,加快人力资源开发,是落实科教兴国战略和人才强国战略,推进我国走新型工业化道路,解决“三农”问题,促进就业再就业的重大举措;是提高国民素质,把我国巨大人口压力转化为人力资源优势,提升我国综合国力,构建和谐社会的重要途径;是贯彻党的教育方针,遵循教育规律,实现教育事业全面协调可持续发展的必然要求。

相信这套“21世纪职业教育规划教材”的出版能为我国职业教育的教学改革和教材建设略尽绵薄之力。

金无足赤,人无完人,本套教材难免会有不足之处,恳请各位专家和读者批评指正。

<<Flash运动规律与游戏制作教程>>

内容概要

本书主要以实例的形式，向读者讲解自然现象、人物运动、动物运动的运动规律和制作技巧，还介绍了Flash游戏制作技巧与应用。

主要章节包括：自然现象、人物运动规律、动物运动规律、Flash游戏基础、Flash游戏实战。

各章的内容讲解都以实例操作为主，案例简单实用、生动有趣。

操作步骤详尽，选例注重社会实际需要，画面生动、趣味性强。

注重激发学生学习兴趣和动手能力。

本书适合作为职业院校游戏·动画专业的教程，适合掌握了Flash动画制作技巧和方法的读者提高使用，也可作为相关专业师生、动画爱好者、Flash游戏制作者自学参考使用。

<<Flash运动规律与游戏制作教程>>

书籍目录

序前言第1章 自然现象 1.1 风的制作 1.1.1 花瓣纷飞 1.1.2 旗帜飘扬 1.2 雨雪水制作 1.2.1 雨 1.2.2 雪 1.2.3 波浪 1.3 烟火制作 1.3.1 火 1.3.2 烟 本章小结 习题第2章 人物运动规律 2.1 人物走 2.1.1 人物走规律 2.1.2 Q版“人物”正面走实例 2.2 人物跑 2.2.1 人物跑规律 2.2.2 Q版“人物”侧面跑实例 2.3 人物表情 2.4 其他动作 2.4.1 转头 2.4.2 口型对白 2.4.3 眨眼 本章小结 习题二第3章 动物运动规律 3.1 马的走和跑 3.1.1 马侧面走规律 3.1.2 马侧面跑规律 3.2 鸟类运动 3.2.1 鹤的飞行 3.2.2 小鸟的飞行 3.3 鱼类运动 本章小结 习题三第4章 Flash游戏基础 4.1 ActionScript基础 4.1.1 ActionScript制作效果 4.1.2 ActionScript编辑窗口 4.2 ActionScript编程基础 4.2.1 动作、事件和事件句柄 4.2.2 对象、属性和方法 4.2.3 变量 4.2.4 数据类型 4.2.5 运算符 4.3 程序控制语句 4.3.1 条件语句 4.3.2 循环语句 4.4 常用动作 4.4.1 stop和play 4.4.2 goto 4.4.3 声音 4.4.4 影片剪辑 4.4.5 getURL 本章小结 习题四第5章 Flash游戏实战 5.1 Flash游戏设计准备 5.1.1 游戏策划 5.1.2 素材准备 5.1.3 游戏实现 5.2 游戏实例实战 5.2.1 变装游戏 5.2.2 接礼物游戏 5.2.3 找茬游戏 本章小结 习题五

章节摘录

插图：

<<Flash运动规律与游戏制作教程>>

编辑推荐

《Flash运动规律与游戏制作教程》特色：实施“案例教学”模式，围绕提高学生综合素质和实践能力这一目标，结合日益普及的数字家庭、数字娱乐等新一代主流数字媒体技术，开展教学，使学生具有数字媒体技术应用能力和研发能力。

培养适应信息现代化建设需要，能够从事数字媒体信息采集、制作，并熟练应用计算机数字媒体加工工具和多媒体创作工具进行多媒体作品创作的高级应用型人才。

培养基础扎实、专业精湛、富有创新精神和创业能力，能适应21世纪数字媒体技术发展需要，从事数字媒体的开发、制作与设计的高级复合型人才。

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>