

## <<Flash经典游戏制作范例导航>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash经典游戏制作范例导航>>

13位ISBN编号：9787302120858

10位ISBN编号：7302120854

出版时间：2006-1

出版时间：第1版 (2006年1月1日)

作者：李永

页数：256

字数：396000

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经典游戏制作范例导航>>

### 内容概要

Flash MX 2004是一个强大的创作工具，从简单的动画到复杂的交互式Web应用程序，可用它创建高品质的交互式作品。

Flash不仅功能强大，而且易于使用。

本书在内容安排上由浅入深、由易到难，基本涵盖了Flash在开发过程中的技术。

书中范例的讲解深入、生动、细致。

详尽的讲解和图示能让读者较快的掌握Flash，不仅能达到触类旁通、举一反三的效果，还为读者的开发设计提供了难得的借鉴参考。

全书精选了18个经典游戏范例，以范例为主线索主要介绍Flash MX 2004的基本操作和脚本编程，深入浅出地对Flash基本功能和脚本编程进行全面细致的讲解。

书每个经典范例中都渗透了非常好的设计思想，各个脚本模块可以在很多开发制作中移植使用，范例的界面美观、交互性强。

读者通过学习本书，能够在短时间内增强读者灵活运用Flash的能力，可以开发制作出优秀的交互性动画和小游戏。

本书不仅可作为从事网页动画设计和网络课件开发的广大用户的自学教程，同时也可作为大专院校师生及相关领域培训班学生自学、教学参考书。

## <<Flash经典游戏制作范例导航>>

### 书籍目录

第1章 蝴蝶飞舞第2章 可爱宝贝第3章 写字的飞机第4章 缩放的精灵第5章 拼图游戏 5.1 建立实例使用的元件库 5.2 建立实例页面 5.3 为实例添加脚本语言第6章 游戏中的数学 6.1 建立实例使用的元件库 6.2 建立实例页面 6.3 为实例添加脚本语言第7章 制作简单相册第8章 动态的游戏背景 8.1 建立实例使用的元件库 8.2 建立实例页面 8.3 为实例添加脚本语言第9章 走迷宫 9.1 建立范例使用的元件库 9.2 建立范例的页面 9.3 在范例中添加程序第10章 神奇的太空飞虫 10.1 建立实例使用的元件库 10.2 建立实例页面 10.3 为实例添加脚本语言第11章 可编写脚本的遮罩 11.1 建立范例使用的元件库 11.2 建立范例第12章 游戏杆控制瓢虫 12.1 建立范例使用的元件素 12.2 建立范例的页面 12.3 在范例中添加程序第13章 趣味七巧板 13.1 实例说明 13.1.1 历史背景 13.1.2 数学思想 13.1.3 游戏简介 13.1.4 整体构架 13.2 实例制作 13.2.1 界面制作 13.2.2 脚本制作第14章 倒牛奶 14.1 实例说明 14.1.1 历史背景 14.1.2 数学思想 14.1.3 游戏简介 14.1.4 整体构架 14.2 实例制作 14.2.1 界面制作 14.2.2 脚本制作第15章 数字神秘盒 15.1 实例说明 15.1.1 数学思想 15.1.2 游戏简介 15.1.3 整体构架 15.2 实例制作 15.2.1 界面制作 15.2.2 脚本制作第16章 称球游戏 16.1 实例说明 16.1.1 数学思想 16.1.2 游戏简介 16.1.3 整体构架 16.2 游戏制作 16.2.1 界面制作 16.2.2 脚本制作第17章 七桥游戏 17.1 实例说明 17.1.1 历史背景 17.1.2 数学思想 17.1.3 游戏简介 17.1.4 整体构架 17.2 实例制作 17.2.1 界面制作 17.2.2 脚本实现第18章 巧取火柴棍 18.1 实例说明 18.1.1 历史背景 18.1.2 数学思想 18.1.3 游戏简介 18.1.4 整体构架 18.2 实例制作 18.2.1 界面操作 18.2.2 脚本实现

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>