

<<Flash游戏编程基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash游戏编程基础教程>>

13位ISBN编号：9787115254344

10位ISBN编号：7115254346

出版时间：2011-6

出版时间：人民邮电

作者：Rex van der Spuy

页数：474

译者：李 鑫,陈文登,付 斌

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游戏编程基础教程>>

内容概要

本书是Flash 游戏设计方面的入门级图书。

全书共包括5

个完整的游戏项目。

作者循序渐进地讲解了游戏设计步骤、游戏设计技巧、游戏设计过程中遇到的问题及其解决方案，一步步引领你进入Flash

游戏设计的殿堂。

通过本书的学习，你将掌握Flash

中的基础知识，如图层、帧、元件、实例、影片剪辑、库面板、属性面板、各种绘图工具及其使用技巧；你将学会AS3.0

编程技术和技巧，例如如何利用Flash 和AS3.0 制作交互式游戏、平台类游戏，学会面向对象的游戏设计技术，了解AS3.0

程序设计的所有相关内容。

<<Flash游戏编程基础教程>>

作者简介

Rex van der

Spuy毕业于加拿大多伦多约克大学，获得电影/视频专业学士学位。

交互媒体设计师，擅长Flash游戏设计、界面设计、ActionScript编程以及基于标准的XHTML+CSS+DOM网站设计。

他为很多客户设计过Flash游戏及交互界面，客户包括Agency

Interactive（达拉斯）、Scottish Power（爱丁堡）、DC

Interact（伦敦）、Draught

Associates（伦敦）以及加拿大蒙特利尔银行等，还为南非开普敦的PixelProject公司开发了游戏引擎及博物馆交互装置。

另外，他曾在印度班加罗尔的加拿大国际学校教过Flash游戏设计高级课程。

<<Flash游戏编程基础教程>>

书籍目录

第1章 编程基础：如何制作视频游戏

- 1.1 所需基本软硬件配置
- 1.2 需要知道的内容
- 1.3 不必知道的内容
- 1.4 一切不过是编程而已
- 1.5 打好地基
- 1.6 编写你的第一个程序
- 1.7 发布SWF 文件
- 1.8 项目面板
- 1.9 AS3.0 与Flash Player 的更多内容
- 1.10 命名规范
- 1.11 小结

第2章 创建对象

- 2.1 理解交互对象
- 2.2 绘制第一个页面
- 2.3 创建角色
- 2.4 使用按钮
- 2.5 小结

第3章 为对象编写程序

- 3.1 显示故事书的第一页
- 3.2 对按钮进行编程
- 3.3 事件与事件侦听器
- 3.4 对故事书按钮进行编程
- 3.5 小结

第4章 控制影片剪辑对象

- 4.1 影片剪辑属性
- 4.2 控制影片剪辑的时间轴
- 4.3 小结

第5章 游戏逻辑判断

- 5.1 设置项目文件
- 5.2 设计GUI
- 5.3 创建一个简单的猜谜游戏
- 5.4 变量知识扩展
- 5.5 逻辑判断
- 5.6 完善游戏
- 5.7 进一步分析
- 5.8 小结

第6章 控制游戏角色

第7章 碰撞检测

第8章 面向对象的游戏设计

第9章 平台游戏：游戏中的物理学及数据管理

第10章 高级对象和角色控制

<<Flash游戏编程基础教程>>

编辑推荐

要想制作视频游戏，该从何处着手？

该学习哪些内容？

《Flash游戏编程基础教程》通过循序渐进的讲解，给出了很好的答案。

作者Rex van der Spuy用通俗易懂的语言，全面介绍了如何利用Adobe Flash CS3、CS4以及ActionScript 3.0进行游戏设计。

本书主要介绍了四类游戏：平台游戏、太空射击游戏、冒险游戏、逻辑判断游戏。

在介绍每类游戏的过程中，作者都会从头至尾，手把手地引领读者构建一个完整的游戏，同时不断介绍新的技巧，逐步完善游戏。

一路走来，读者不仅能掌握Flash游戏设计方法和基本技巧，还能享受创意所带来的乐趣。

<<Flash游戏编程基础教程>>

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>