

## <<Flash MX游戏制作技巧与实例>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX游戏制作技巧与实例>>

13位ISBN编号：9787120000905

10位ISBN编号：712000090X

出版时间：2004-7

出版时间：电子工业出版社

作者：莱佛

页数：350

字数：580000

译者：赵宏峰

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游戏制作技巧与实例>>

### 内容概要

Flash MX是美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作的专业软件，主要应用于网页设计、动画和多媒体创作等领域，其功能强大、界面友好，已成为交互式矢量动画的标准。

本书的目的是带领读者学习Flash游戏创作的整个过程。

书中首先介绍了Flash中动画制作的基本技术，然后详细讲解如何使用ActionScript脚本来为动画编程以增加交互性。

在第三部分中，通过讲解几个不同类型的游戏例子来提高读者的实际制作能力，其中涉及到了一些实用的算法。

在最后的第四部分中介绍了一些更为专业的技巧，包括高分排行榜和使用套接字的多人游戏。

本书的选配光碟中包括了书中所有例子的项目文件。

### 作者简介

Nik Lever是Catalys图形有限公司的常务董事。

他为Kellogg's、可口可乐和其他蓝筹股公司制作游戏。

## <<Flash MX游戏制作技巧与实例>>

### 作者简介

NIK LEVER是CATALYST图形有限公司的常务董事。  
他为KELLOGG ' S、可口可乐和其他蓝筹股公司制作游戏。

## <<Flash MX游戏制作技巧与实例>>

### 书籍目录

第1章 你的第一个游戏第一部分 动画 第2章 用Flash绘图 第3章 简单的挖剪动画 第4章 使用CGI（计算机图形接口）程序来创建动画 第5章 后台图片第二部分 动作 第6章 什么是变量 第7章 条件语句 第8章 使用循环 第9章 保持模块化 第10章 调试 第11章 使用外部文件 第12章 使用代码进行补间第三部分 投入到实践中 第13章 为保持主游戏的装载而创建的小游戏 第14章 答题游戏 第15章 迷宫游戏 第16章 棋类游戏 第17章 平台类游戏 第18章 体育模拟类游戏第四部分 Flash高级技巧 第19章 高分排行榜 第20章 使用套接字的多人游戏附录A 在C++中集成Flash附录B 在Director中集成Flash附录C 创建Flash屏幕保护程序 参考书目

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>