

<<精通Flash MX动画与游戏创>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash MX动画与游戏创意设计>>

13位ISBN编号：9787508418131

10位ISBN编号：7508418131

出版时间：2004-1-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：张勇

页数：369

字数：520000

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>

<<精通Flash MX动画与游戏创>>

内容概要

本书从Flash MX的基本知识入门，讲述Flash的基本概念和基本的设计方法，以帮助大家理解Flash的设计原理和最常用的技巧。

本书通过几个例程对Flash动画的时间轴和工作区的使用作了详尽介绍。在此基础上，把补间、时间和交互作为深入介绍的重点，选择实例时力求典型、简单。为了满足初学者进阶学习的需要，还精选了几个较为复杂并且很有实用性的动画程序作为进一步学习的全程，一方面巩固前面的基本技巧，另一方面能够让读者朋友对Flash MX的ActionScript有一个了解。掌握Flash MX的动作脚本编程是成为中高级用户的必经之路，为此本书特别选择了若干经典的游戏动画，以帮助读者熟悉并理解ActionScript，读者可根据自己的学习目标有选择性地学习。

为配合读者学习，本书的所有实例源代码和素材文件可以到中国水利水电出版社网站下载。

<<精通Flash MX动画与游戏创>>

书籍目录

前言 第一篇 基本技巧篇 实例1 动感小球 实例2 变幻的Flash MX 实例3 逐帧动画 实例4 探照灯效果 实例5 鼠标特效 实例6 变形字母 实例7 鼠标跟随 实例8 飞翔的小鸟 实例9 下拉菜单的制作 实例10 使用Flash MX组件 第二篇 实用技巧篇 实例11 穿越火星山丘 实例12 数码效果 实例13 计算器 实例14 小测验 实例15 动态三角形 实例16 动态输入文字特效 实例17 网页制作 实例18 毕业光盘的制作 实例19 在PowerPoint中播放Flash影片 第三篇 娱乐游戏篇 实例20 简单的鼠标控制游戏 实例21 简单的键盘控制游戏 实例22 WholsFirst 实例23 乒乓球游戏 实例24 鼠标扫雷 实例25 双人对战游戏 实例26 配对游戏 实例27 俄罗斯方块

媒体关注与评论

书评本书是一本以实例为素材的Flash MX实用型教程，不仅适用于Flash MX的入门者学习和提高，也适用于一般用户继续入学习Flash MX。

本书在选择实例时一方面考虑教学要求而选择典型的实例，另一主面考虑程序的实用性而选择可能在读者朋友自己设计Flash作品时提供参考和帮助的实例。

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>