

## <<Flash动画游戏跳跳跳>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画游戏跳跳跳>>

13位ISBN编号：9787802484801

10位ISBN编号：7802484804

出版时间：2010-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：尚宝鹏，雷 编著

页数：408

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动画游戏跳跳跳>>

### 前言

本书内容及特色1.本书内容本书以FlashCS4中文版软件为设计平台，以Flash动画和程序设计流程为主线，循序渐进地介绍了使用FlashCS4创建动画、多媒体和游戏的方法、经验和操作技能。

具体包括软件使用的常见问题、跟随制作成熟作品、独立在线设计制作三部分，分三跳进行学习。

通过学习本书，读者对使用FlashCS4进行动画、多媒体和游戏设计将有一个破茧化蝶般的飞跃。

第一跳疑难解惑-技能融汇本跳帮助读者解决使用FlashCS4软件时常见的疑难问题，掌握一些实用操作经验和技巧，从而进一步提高对软件的认知程度和熟练驾驭软件的能力t本部分还对FlashCS4中的新增功能（如新补间动画模式、IK动画、新增工具等）进行了详细解析。

第二跳成品制作-跟随实战本跳主要带领读者模仿并完成一些综合且典型的动画效果、动画短片、多媒体和游戏的设计案例。

读者不仅会了解到完成各种典型任务所需掌握的知识和技巧，还将学习到完成一个工作的主题思路 and 具体流程。

第三跳在线设计-独立制作本跳带领读者进入实际作业环境进行自我启发学习。

读者根据设定的任务进行独立设计、制作。

如果遇到困 难，可以通过本书提供的邮箱、QQ群获得本书作者的在线指导。

2.本书特色本书采用“知”、“会”、“用”三跳布局划分读者需要解决的问题，每跳解决相应的问题，实现“解疑难、跟随做、自己做”三跳合一。

通过学习本书，读者的能力可以快速跃升，直达高手境界。

介绍行业背景.作品设计制作知识在制作每个综合案例前，相应地介绍了行业背景或作品设计制作的知 识，使读者对Flash在不同工作类型中的应用有更直观的了解。

## <<Flash动画游戏跳跳跳>>

### 内容概要

本书以Flash CS4中文版软件为设计平台，以Flash动画和程序设计流程为主线，循序渐进地介绍了使用Flash CS4创建动画、多媒体和游戏的方法、经验和操作技能。

本书采用“知”、“会”、“用”三跳布局划分读者需要解决的问题，每跳解决相应的问题，实现“解疑难、跟随做、自己做”三跳合一。

通过学习本书，读者的能力可以快速跃升，直达高手境界。

本书适合有一定基础的读者，尤其是从事或准备从事Flash动画游戏职业的读者。

本书附带一张光盘，其中按章节提供了部分案例的最终效果、Flash源文件以及用到的图像。

## &lt;&lt;Flash动画游戏跳跳跳&gt;&gt;

## 书籍目录

第一跳 疑难解惑-技能融汇 第1章 “编辑环境及基本操作”常见问题 问题1：Flash CS4的编辑环境有哪些变化 问题2：如何控制各面板及自定义界面布局 问题3：如何共享我的屏幕 问题4：如何自定义快捷键 问题5：为何有些功能或工具使用不了 问题6：如何自动处理重复性工作 问题7：如何使用查找与替换功能 第2章 “使用工具”常见问题 问题1：如何理解Flash CS4中的3D变形 问题2：如何使用“3D旋转工具” 问题3：如何使用“3D平移工具” 问题4：如何理解3D变形的“全局空间”与“自身空间” 问题5：如何调整透视角度和消失点 问题6：如何使用“喷涂刷工具” 问题7：如何使用“Deco工具” 问题8：如何使用“Kuler面板” 第3章 “编辑对象”常见问题 问题1：选择的技巧 问题2：矢量图形叠加后的结果 问题3：分离形状、组合和绘制对象的区别 问题4：怎样优化矢量图形 问题5：为什么要将线条转化为填充 问题6：如何精确地调整对象的位置及尺寸 问题7：“文档层级撤销”和“对象层级撤销”的区别 问题8：元件的基本操作 问题9：图形元件和影片剪辑的区别 问题10：元件在Flash中的作用 问题11：如何共享Flash的库资源 问题12：如何调整对象的颜色 第4章 “集成媒体文件”常见问题 问题1：矢量图形和位图的区别及特点 问题2：如何让导入的位图具有更多的可编辑属性 问题3：分离位图”和“转化位图”的区别 问题4：如何导入AI文件 问题5：如何导入PSD文件 问题6：使用音频的方法及注意事项 问题7：如何理解音频的同步方式 问题8：如何在Flash文件中编辑音频 问题9：怎样调整音频的输出设置 问题10：从哪里获取音效 问题11：如何创建FLV、F4V文件 问题12：如何在Flash文件中嵌入视频 问题13：如何从外部调用视频 第5章 “创建动画”常见问题 问题1：Flash CS4在创建动画方面的改变 问题2：如何创建、编辑新式的“补间动画” 问题3：“补间动画”与“传统补间”的区别 问题4：如何编辑“补间动画”的运动路径 问题5：如何编辑“补间动画”的补间范围 问题6：如何操作属性关键帧 问题7：如何使用动画编辑器 问题8：如何使用缓动 问题9：如何使用预置动画功能 第6章 “反向动力学动画”常见问题 问题1：什么是“反向动力学” 问题2：IK动画的基本概念 问题3：IK动画中骨骼的运动规律 问题4：创建反向动力学动画的整体思路是什么 问题5：如何为元件添加骨骼并进行编辑和调整 问题6：如何为元件创建IK动画 问题7：如何为矢量形状添加骨骼并进行编辑和调整 问题8：如何综合调整反向动力学中的各对象 问题9：如何为骨架添加缓动 问题10：如何控制骨骼的运动范围 第7章 ActionScript 3.0常见问题 问题1：ActionScript 3.0与ActionScript 2.0的区别 问题2：在Flash CS4中如何组织AS3代码 问题3：事件源、事件和响应的概念 问题4：什么是事件侦听器 问题5：如何自定义函数 问题6：如何使用变量 问题7：AS3有哪些数据类型 问题8：AS3的基本语法 问题9：如何控制程序流程 问题10：如何自定义类 问题11：如何侦听鼠标事件 问题12：如何侦听键盘事件 问题13：如何用trace函数调试程序 问题14：如何切换编译模式 第二跳 成品制作-跟随实战 第8章 跟我绘制卡通角色 8.1 绘制Flash角色的要点 8.2 常用的方法和技巧 8.3 案例：绘制Flash卡通角色 第9章 跟我学角色动作表现 9.1 动作表现概述 9.2 案例1：人物基本动作之走路 9.2.1 表现要点 9.2.2 走路应用方式1 9.2.3 走路应用方式2 9.2.4 人物逐渐走远 9.3 案例2：人物基本动作之跑步 9.4 案例3：人物基本动作之口型 9.5 案例4：动物动作设计 9.5.1 四足动物 9.5.2 禽类 9.5.3 昆虫 第10章 跟我创建自然场景 10.1 刮风效果 10.1.1 表现要点 10.1.2 制作刮风场景 10.2 下雨效果 10.2.1 表现要点 10.2.2 制作小雨效果 10.2.3 制作大雨效果 10.2.4 制作复合雨景 10.2.5 制作仰视的雨景 10.3 雷电效果 10.4 下雪效果 10.5 火效果 10.5.1 小火表现要点 10.5.2 制作大火背景 10.6 水效果 10.6.1 表现要点 10.6.2 制作海浪 10.7 循环背景的制作 第11章 跟我学运动规律 11.1 知识介绍 11.1.1 时间、空间和速度 11.1.2 夸张 11.1.3 牛顿运动定律 11.1.4 因果关系 11.1.5 曲线运动 11.1.6 追随动作 11.1.7 交叠动作 11.1.8 动作的预感 11.1.9 模糊和重影 11.2 案例应用 11.2.1 制作刹车效果 11.2.2 制作丝带飘动 第12章 跟我学做动画短片 12.1 创建剧本 12.1.1 明确主题、创建冲突 12.1.2 设计故事情节 12.1.3 创建剧本、故事板 12.2 设计角色 12.3 绘制场景 12.4 准备音效 12.5 制作动画 12.6 制作预加载 12.7 补充知识 12.7.1 镜头的基本位置 12.7.2 常用的镜头景别 12.7.3 镜头的基本位置 12.7.4 场面切换技巧 第13章 跟我学做电子相册 13.1 任务概述 13.2 知识准备 13.2.1 加载外部图像 13.2.2 XML基础 13.2.3 在Flash中访问XML对象 13.2.4 关于Tween类 13.3 制作电子相册 13.3.1 准备素材和XML文件 13.3.2 制作主界面 13.3.3 制作缩略图模块 13.3.4 创建自定义类 13.3.5 主场景代码 第14章 跟我学做

## <<Flash动画游戏跳跳跳>>

多媒体程序 14.1 任务概述 14.2 知识准备 14.2.1 载入外部Flash影片 14.2.2 载入外部音频 14.2.3 载入外部视频 14.2.4 读取外部文本 14.3 制作多媒体程序 14.3.1 制作Flash资料模块 14.3.2 制作视频资料模块 14.3.3 制作关于信息 14.3.4 复制图像资料模块 14.3.5 创建主程序第15章 跟我学做空战游戏 15.1 前期准备 15.1.1 任务分析 15.1.2 基本元素准备 15.2 游戏开始 15.3 游戏运行 15.3.1 布置场景 15.3.2 开始添加代码 15.3.3 控制战机的飞行及射击 15.3.4 创建、控制子弹 15.3.5 侦听ENTER\_FRAME事件 15.3.6 创建及控制敌机 15.3.7 创建爆炸效果 15.3.8 检测生命值 15.4 游戏结束 15.5 完整代码清单 15.6 如何拓展第三跳 在线设计-独立创作第16章 在线测试一：制作网络广告 16.1 测试题目 16.2 提示 16.3 关键步骤第17章 在线测试二：制作多媒体简历 17.1 测试题目 17.2 提示 17.3 关键步骤第18章 在线测试三：制作枪战游戏 18.1 制作要求 18.2 启发性链接

## <<Flash动画游戏跳跳跳>>

### 章节摘录

插图：

## <<Flash动画游戏跳跳跳>>

### 编辑推荐

《Flash动画游戏跳跳跳》：“解疑难，跟随做，自己做”三跳合一。  
直达高手境界提供在线技术支持、作品点评《Flash动画游戏跳跳跳》解决了三类问题：Flash技术问题  
动画技术问题Flash动画技术问题

<<Flash动画游戏跳跳跳>>

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>