

<<Flash8实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash8实训教程>>

13位ISBN编号：9787560619910

10位ISBN编号：7560619916

出版时间：2008-2

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：陈洁

页数：177

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>

## <<Flash8实训教程>>

### 内容概要

本书通过10个简单常见的小游戏，循序渐进地介绍了Flash 8游戏制作的一些基本概念和知识。内容包括Flash 8的基本操作界面及基本概念、按钮判断的原理、数组概念与层遮罩原理、颜色控制与进度条制作、结构化编程方法、移动物件的不同方法、随机掉落物件和碰撞检测、制作一个常见的实战游戏、模拟真实的运动模式及按键检测。

本书为中等职业教育系列教材，对于有一定Flash操作基础并具有较强的逻辑思考能力的读者也可以作为进一步学习的资料。

## 书籍目录

第1章 永远得不到的礼物 1.1 Flash 8的基本界面和操作知识 1.2 Action Script的输入和运行 1.3 游戏说明 1.4 游戏制作 1.5 重点与难点详解第2章 石头、剪刀、布 2.1 游戏说明 2.2 制作基本元件 2.2.1 游戏制作 2.2.2 重点与难点详解 2.3 判断输赢 2.3.1 游戏制作 2.3.2 重点与难点详解 2.4 游戏美化 2.4.1 游戏制作 2.4.2 重点与难点详解第3章 拼图游戏 3.1 游戏说明 3.2 打乱拼图 3.2.1 游戏制作 3.2.2 重点与难点详解 3.3 拼图的移动和判断 3.3.1 游戏制作 3.3.2 重点与难点详解 3.4 拼图完成的判断和界面美化 3.4.1 游戏制作 3.4.2 重点与难点详解第4章 填色游戏 4.1 游戏说明 4.2 准备阶段 4.2.1 游戏制作 4.2.2 重点与难点详解 4.3 完成游戏 4.3.1 游戏制作 4.3.2 重点与难点详解 4.4 制作下载进度提示 4.4.1 简易进度提示 4.4.2 制作有进度条的进度提示 4.4.3 纯Action Script制作进度条 4.4.4 重点与难点详解第5章 井字棋游戏 5.1 游戏说明 5.2 准备阶段 5.2.1 游戏制作 5.2.2 重点与难点详解 5.3 摆放按钮 5.3.1 游戏制作 5.3.2 重点与难点详解 5.4 计算机自动下棋和判断输赢 5.4.1 游戏制作 5.4.2 重点与难点详解第6章 打靶游戏 6.1 游戏说明 6.2 元件准备 6.2.1 游戏制作 6.2.2 重点与难点详解 6.3 让靶动起来 6.3.1 游戏制作 6.3.2 重点与难点详解 6.4 让靶随机地动起来 6.4.1 游戏制作 6.4.2 重点与难点详解第7章 抢钱游戏 7.1 游戏说明 7.2 准备阶段 .....第8章 射击游戏第9章 弹球游戏第10章 贪吃蛇附录A ACTION SCRIPT常用语句附录B ACTION SCRIPT常用函数及其方法结束语参考文献

## 章节摘录

第1章 永远得不到的礼物1.2 Action Script的输入和运行制作Flash游戏与制作Flash动画最大的不同是必然要跟Action Script打交道。

那么，什么是Action Script呢？Action Script是Flash中内嵌的脚本语言，使用它可以实现对动画流程以及动画中元件的控制，从而制作出丰富的交互效果以及动画特效。

在进行游戏开发制作的时候，我们是离不开Action Script的。

Action Script有三种用法：为时间轴中的关键帧添加脚本、为影片剪辑元件实例添加脚本、为按钮添加脚本。

1.为时间轴中的关键帧添加脚本（1）单击需要添加脚本的关键帧。

（2）按F9键打开[动作]浮动面板。

（3）向Action Script输入框中输入所需要的语句。

（4）添加完所需语句后，再次按F9键即可关闭[动作]浮动面板。

## <<Flash8实训教程>>

### 编辑推荐

《中等职业教育系列教材·Flash8实训教程:游戏制作入门》为中等职业教育系列教材,对于有一定Flash操作基础并具有较强的逻辑思考能力的读者也可以作为进一步学习的资料。

<<Flash8实训教程>>

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>