

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787113051143

10位ISBN编号：7113051146

出版时间：2003-3-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：林新德

页数：334

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(附光盘)>>

书籍目录

第1章 ActionScript 基础

- 1-1 嵌套关系与scripts
- 1-2 调试指令trace
- 1-3 变量
 - 1-3-1 变量声明
 - 1-3-2 数值运算
 - 1-3-3 字符串的连接
- 1-4 布尔值
- 1-5 控制结构
 - 1-5-1 if和else
 - 1-5-2 switch
 - 1-5-3 循环
- 1-6 对象
 - 1-6-1 面向对象
 - 1-6-2 内置对象与类别
 - 1-6-3 对象变量的命名
- 1-7 事件控制器与变量可访问范围
 - 1-7-1 事件控制器 (Event Handler)
 - 1-7-2 事件控制器中变量的可访问范围
- 1-8 别盯着我
 - 1-8-1 动画预览
 - 1-8-2 概念与技巧
 - 1-8-3 制作步骤
 - 1-8-4 语法补充

第2章 着色板

- 2-1 游戏预览
- 2-2 概念与技巧
- 2-3 制作步骤
 - 2-3-1 鼠标光标——油漆桶
 - 2-3-2 颜色小方块
 - 2-3-3 图框与变色影片元件
 - 2-3-4 场景中对象的安排
 - 2-3-5 _root的Frame Actions
- 2-4 游戏的改进
- 2-5 ActionScript补习班
 - 2-5-1 duplicateMovieClip指令与方法
 - 2-5-2 Color对象
 - 2-5-3 on指令
 - 2-5-4 onClipEvent指令
 - 2-5-5 hitTest方法
 - 2-5-6 eval函数
 - 2-5-7 print指令
 - 2-5-8 int指令与typeof运算符
 - 2-5-9 MovieClip的Event Handler
 - 2-5-10 for...in语句

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

第3章 涂鸦板

3-1 游戏预览

3-2 概念与技巧

3-3 制作步骤

3-3-1 小影片元件的制作

3-3-2 笔粗决定器

3-3-3 场景的对象与scripts

3-4 游戏的改进

3-5 ActionScript补习班

3-5-1 attachMovie方法

3-5-2 with指令

3-5-3 常用的角色属性

3-5-4 startDrag方法

3-5-5 createEmptyMovieClip方法

3-5-6 setMask方法

3-5-7 影片的绘图方法

3-5-8 PushButton的方法

3-5-9 位运算符

第4章 连连看

4-1 游戏预览

4-2 概念与技巧

4-3 制作

4-3-1 题目元件的制作

4-3-2 其余元件的制作

4-3-3 场景上的角色

4-3-4 场景中的Actions

4-4 游戏的改进

4-5 ActionScript补习班

4-5-1 Array对象简介

4-5-2 random函数与Math.random方法

4-5-3 tellTarget指令和with指令

4-5-4 removeMovieClip指令和方法

4-5-5 String对象简介

4-5-6 String.charAt方法

4-5-7 引用

4-5-8 函数的参数传递

第5章 喜从天降

5-1 游戏预览

5-2 概念与技巧

5-3 制作

5-3-1 主角、计分板与倒数计时板

5-3-2 落下的对象

5-3-3 导入声音文件

5-3-4 场景中的对象与scripts

5-4 游戏的改进

5-5 ActionScript补习班

5-5-1 Date对象

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

5-5-2 _currentFrame属性

5-5-3 Sound对象

5-5-4 动态加载MP3

5-6 连续发射的飞弹

第6章 大炮

6-1 游戏预览

6-2 概念与技巧

6-3 制作

6-3-1 大炮

6-3-2 怪物外星人

6-3-3 炮弹

6-3-4 “开火”按钮

6-3-5 滑杆

6-3-6 场景的安排

6-3-7 end fla

6-4 游戏的改进

6-5 ActionScript补习班

6-5-1 loadMovie指令

6-5-2 _levelN

6-5-3 unloadMovie

6-5-4 _global全局对象

第7章 射击敌机

7-1 游戏预览

7-2 概念与技巧

7-3 制作

7-3-1 云

7-3-2 飞行的敌机

7-3-3 爆炸动画

7-3-4 其他元件

7-3-5 场景的配置

7-3-6 场景中的Frame Actions

7-4 游戏的改进

7-5 ActionScript补习班

7-5-1 自定义对象

7-5-2 Object的addProperty() 方法

7-5-3 自定义类别

7-5-4 坐标转换

第8章 拼图

8-1 游戏预览

8-2 概念与技巧

8-2-1 基本型拼图

8-2-2 无框型拼图

8-2-3 动态加载型拼图

8-3 基本型拼图制作

8-3-1 小图片的制作

8-3-2 拼图图框

8-3-3 场景中的帧动作 (Frame Actions)

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

- 8-3-4 套用
- 8-4 无框型拼图制作
 - 8-4-1 场景中的帧动作 (Frame Actions)
- 8-5 动态加载型拼图制作
 - 8-5-1 各元件的制作
 - 8-5-2 场景中的帧动作 (Frame Actions)
- 8-6 ActionScript补习班
 - 8-6-1 swapDepths方法
 - 8-6-2 getBounds方法
 - 8-6-3 数组的concat方法
 - 8-6-4 getBytesLoaded和getBytesTotal
- 第9章 记忆大考验
 - 9-1 游戏预览
 - 9-2 概念与技巧
 - 9-3 制作步骤
 - 9-3-1 卡片
 - 9-3-2 其他元件
 - 9-3-3 场景的安排
 - 9-4 游戏的改进
 - 9-5 ActionScript补习班
 - 9-5-1 堆栈
 - 9-5-2 数组的堆栈性质
- 第10章 二十一点
 - 10-1 游戏预览
 - 10-2 概念与技巧
 - 10-3 制作
 - 10-3-1 扑克牌
 - 10-3-2 信息列
 - 10-3-3 筹码及赌金面板
 - 10-3-4 其他元件
 - 10-3-5 场景中的角色安排
 - 10-3-6 场景的帧动作 (Frame Actions)
 - 10-4 游戏的改进
- 第11章 俄罗斯方块
 - 11-1 游戏预览
 - 11-2 概念与技巧
 - 11-3 制作
 - 11-3-1 元件的制作
 - 11-3-2 场景的安排
 - 11-3-3 场景的帧动作 (Frame Actions)
 - 11-4 游戏的改进
 - 11-5 ActionScript补习班
 - 11-5-1 数组的splice方法
 - 11-5-2 数组的unshift方法
 - 11-5-3 Key对象
 - 11-5-4 侦听器
- 第12章 迷宫

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

- 12-1 游戏预览
- 12-2 概念与技巧
- 12-3 制作
- 12-3-1 元件制作
- 12-3-2 场景的安排与Actions
- 12-4 提高困难度
- 12-4-1 使用遮罩
- 12-4-2 制作较困难的迷宫
- 12-5 游戏的改进
- 12-6 ActionScript补习班
- 12-6-1 break指令
- 12-6-2 continue指令
- 第13章 贪吃蛇
- 13-1 游戏预览
- 13-2 概念与技巧
- 13-3 关卡编辑器
- 13-3-1 关卡编辑器的功能
- 13-3-2 关卡编辑器的制作
- 13-4 游戏制作
- 13-4-1 图形元件
- 13-4-2 影片元件
- 13-4-3 场景的安排
- 13-4-4 场景的帧动作 (Frame Actions)
- 13-5 游戏的改进
- 13-6 ActionScript补习班
- 13-6-1 gotoAndPlay与gotoAndStop指令
- 13-6-2 多重gotoAndPlay的迷思
- 第14章 可访问的画图板
- 14-1 游戏预览
- 14-2 概念与技巧
- 14-3 制作步骤
- 14-3-1 颜色选择器的制作
- 14-3-2 其他元件的制作
- 14-3-3 场景中对象的安排
- 14-3-4 场景的帧动作 (Frame Actions)
- 14-4 画图板的改进
- 14-5 ActionScript补习班
- 14-5-1 SharedObject
- 14-5-2 XML简介
- 14-5-3 使用XML对象
- 14-5-4 定时触发器
- 第15章 简单聊天室
- 15-1 游戏预览
- 15-2 概念与技巧
- 15-3 制作
- 15-3-1 场景的对象安排
- 15-3-2 场景的帧动作 (Frame Action)

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

15-3-3 Java服务器端程序的内容

15-4 聊天室的改进

15-5 ActionScript补习班

附录A ActionScript补述

A-1 Array.join

A-2 Array.length

A-3 Array.reverse

A-4 Array.shift

A-5 Array.slice

A-6 Array.sort

A-7 Array.toString

A-8 Boolean (function)

A-9 Boolean (object)

A-10 Color (object)

A-11 Color.getTransform

A-12 Color.setRGB

A-13 delete

A-14 escape

A-15 eval

A-16 _focusrect

A-17 function

A-18 getTimer

A-19 getURL

A-20 getVersion

A-21 _highquality

A-22 #include

A-23 int

A-24 isFinite

A-25 isNaN

A-26 Key.getAscii

A-27 Key.getCode

A-28 Key.isDown

A-29 Key.isToggled

A-30 loadVariables

A-31 Math.abs

A-32 Math.acos

A-33 Math.asin

A-34 Math.atan

A-35 Math.atan2

A-36 Math.ceil

A-37 Math.cos

A-38 Math.exp

A-39 Math.floor

A-40 Math.log

A-41 Math.max

A-42 Math.min

A-43 Math.pow

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

A-44 Math.random
A-45 Math.round
A-46 Math.sin
A-47 Math.sqrt
A-48 Math.tan
A-49 Mouse (object)
A-50 MovieClip (object)
A-51 MovieClip._alpha
A-52 MovieClip._droptarget
A-53 MovieClip._framesloaded
A-54 MovieClip.getBytesLoaded
A-55 MovieClip.getBytesTotal
A-56 MovieClip.getURL
A-57 MovieClip.gotoAndPlay
A-58 MovieClip.gotoAndStop
A-59 MovieClip._height
A-60 MovieClip.loadMovie
A-61 MovieClip.loadVariables
A-62 MovieClip._name
A-63 MovieClip.nextFrame
A-64 MovieClip.prevFrame
A-65 MovieClip._rotation
A-66 MovieClip._target
A-67 MovieClip._totalframes
A-68 MovieClip._url
A-69 MovieClip._visible
A-70 MovieClip._width
A-71 MovieClip._x
A-72 MovieClip._xmouse
A-73 MovieClip._xscale
A-74 MovieClip._y
A-75 MovieClip._ymouse
A-76 MovieClip._yscale
A-77 Number (function)
A-78 Number (object)
A-79 Object (object)
A-80 parseFloat
A-81 parseInt
A-82 _quality
A-83 return
A-84 Selection (object)
A-85 Selection.getBeginIndex
A-86 Selection.getCaretIndex
A-87 Selection.getEndIndex
A-88 Selection.getFocus
A-89 Selection.setFocus
A-90 Selection.setSelection

<<Flash MX游戏制作(附光盘)>>

A-91 Sound.attachSound
A-92 Sound.getPan
A-93 Sound.getTransform
A-94 Sound.getVolume
A-95 Sound.setPan
A-96 Sound.setTransform
A-97 Sound.setVolume
A-98 Sound.start
A-99 Sound.stop
A-100 _soundbuftime
A-101 stopAllSounds
A-102 String (function)
A-103 String (object)
A-104 String.charAt
A-105 String.charCodeAt
A-106 String.concat
A-107 String.fromCharCode
A-108 String.indexOf
A-109 String.lastIndexOf
A-110 String.slice
A-111 String.split
A-112 String.substr
A-113 String.substring
A-114 String.toLowerCase
A-115 String.toUpperCase
A-116 targetPath
A-117 TextField.maxscroll
A-118 TextField.scroll
A-119 typeof
A-120 unescape
A-121 updateAfterEvent
A-122 with

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>