

## <<Flash CS3 ActionScri>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS3 ActionScript 3.0游戏开发基础与范例>>

13位ISBN编号：9787121057632

10位ISBN编号：7121057638

出版时间：2008-4

出版时间：电子工业出版社

作者：沈钧,李庆

页数：411

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 CS3 ActionScri>>

### 内容概要

本书是一本介绍Flash CS3 ActionScript 3.0游戏开发的专业著作，内容涵盖Flash游戏开发相关的各个方面，包括基础编程、动画制作、关卡设计、声效编辑、地图处理、游戏算法、人工智能和多人网络游戏开发等内容。

该书内容丰富并相互渗透，大量实用技巧穿插其中；知识阐述与实际案例结合，深入浅出、循序渐进、具体直观、可操作性强，是一本难得的集入门、深入到精通Flash游线编程的综合书籍；语言简练、图文并茂、结构合理，实例典型实用，技术由简到难，具有超强的实用性、指导性和可操作性。学习完本书，无论读者此前Flash基础如何，都可以迅速提升成为一名优秀的Flash游戏开发人员。随书光盘内容有实例制作演示文件和素材源文件，以及Flash矢量素材图和音效文件。

## 书籍目录

第1章 认识Flash CS3 1.1 Flash的历史 1.2 Flash CS3的改进与新增功能 1.3 ActionScript 介绍 1.4 ActionScript 3.0的新增功能 1.5 Flash CS3界面概览 1.5.1 开始页 1.5.2 主界面 1.5.3 舞台 1.6 系统要求 1.7 本章小结

第2章 Flash CS3基础 2.1 “工具”面板 2.2 时间轴、帧和图层 2.2.1 时间轴 2.2.2 帧和关键帧 2.2.3 图层 2.3 “动作”面板 2.4 其他常用面板 2.4.1 “信息”面板 2.4.2 “变形”面板 2.4.3 “颜色”面板和“样本”面板 2.4.4 “对齐”面板 2.4.5 “库”面板 2.5 创建文本 2.5.1 静态文本框 2.5.2 动态文本框 2.5.3 输入文本框 2.6 网格、标尺和辅助线 2.6.1 网格 2.6.2 标尺 2.6.3 辅助线 2.7 绘制图形 2.8 元件、库和实例 2.8.1 创建和编辑元件 2.8.2 更改实例属性 2.9 滤镜 2.10 创建时间轴动画 2.11 发布设置 2.12 本章小结

第3章 ActionScript 3.0基础 3.1 变量和操作符 3.1.1 变量 3.1.2 变量的作用域 3.1.3 变量的默认值 3.1.4 运算符 3.1.5 算术运算符 3.1.6 赋值运算符 3.1.7 关系运算符 3.2 数据类型 3.2.1 基本数据类型 3.2.2 类型转换 3.3 数组与字符串 3.3.1 数组的定义 3.3.2 数组的访问 3.3.3 数组常用函数 3.3.4 多维数组 3.3.5 字符串 3.3.6 创建字符串 3.3.7 字符串比较 3.3.8 连接字符串 3.3.9 字符串的查找和替换 3.3.10 字符串转换大小写 3.4 条件语句 3.4.1 关系运算和逻辑运算 3.4.2 if...else语句 3.4.3 if...else if语句 3.4.4 switch语句 3.4.5 ?:操作符 3.5 循环控制 3.5.1 for语句 3.5.2 for...in语句 3.5.3 for each...in语句 3.5.4 while语句 3.5.5 do...while语句 3.6 Math对象 3.6.1 Math对象简介 3.6.2 Math的方法和属性 3.7 函数 3.7.1 函数的基本概念 3.7.2 函数的参数 3.7.3 函数的返回值 3.7.4 函数的递归调用 3.8 小游戏“猜数字” 3.8.1 规则设定 3.8.2 场景搭建 3.8.3 游戏代码 3.9 本章小结

第4章 面向对象基础 4.1 面向对象编程简介 4.2 类 4.2.1 类的定义 4.2.2 类属性 4.2.3 构造函数 4.3 属性与方法 4.3.1 属性与方法的抽象 4.3.2 属性和方法的属性 4.3.3 属性的访问方法 4.3.4 静态成员 4.4 接口 4.4.1 定义接口 4.4.2 实现接口 4.5 继承 4.5.1 基类和派生类 4.5.2 方法的重载 4.5.3 不能继承静态属性 4.6 实例化对象 4.7 小游戏“蜗牛赛跑” 4.7.1 游戏设计 4.7.2 文档类 4.7.3 场景制作 4.7.4 代码分析 4.8 本章小结

第5章 可视对象 5.1 显示列表 5.1.1 DisplayObject类 5.1.2 DisplayObjectContainer类 5.1.3 Stage类 5.2 MovieClip类 5.2.1 控制影片剪辑播放 5.2.2 载入外部SWF文件 5.3 TextField类 5.3.1 静态文本 5.3.2 文本操作 5.3.3 设置文本格式 5.4 点和矩形 5.4.1 Point对象 5.4.2 Rectangle对象 5.5 矩阵 5.6 绘图API 5.6.1 绘制几何图形 5.6.2 绘制直线和曲线 5.6.3 渐变笔触和渐变填充 5.7 位图处理 5.7.1 使用Bitmap类和BitmapData类 5.7.2 滚动位图 5.8 滤镜 5.9 遮罩处理 5.10 拼图游戏 5.10.1 游戏的场景和设定 5.10.2 游戏代码解释 5.11 本章小结

第6章 事件处理和用户交互 6.1 事件处理基础知识 6.2 事件对象 6.3 事件侦听 6.4 鼠标事件 6.5 键盘事件 6.6 用户交互“我的小飞机” 6.7 本章小结

第7章 游戏常用事件 7.1 移动控制 7.2 碰撞检测 7.2.1 基本碰撞检测 7.2.2 像素级别的碰撞检测 7.3 计时器 7.4 新建对象事件 7.5 销毁事件 7.6 血槽、积分和时间 7.7 小游戏“接金币” 7.7.1 游戏设计 7.7.2 场景布局 7.7.3 代码分析 7.8 本章小结

第8章 游戏中的声音 8.1 引入声音 8.1.1 导入声音文件 8.1.2 为按钮添加声音 8.1.3 压缩声音 8.1.4 加载外部声音文件 8.1.5 加载声音流文件 8.2 控制声音 8.2.1 播放、暂停和停止声音 8.2.2 控制音量和声相 8.3 高级应用 8.3.1 获取ID3信息 8.3.2 绘制声音波形 8.4 本章小结

第9章 人工智能简介 9.1 导弹跟踪算法 9.1.1 算法分析 9.1.2 游戏实例 9.2 搜索策略 9.2.1 状态空间 9.2.2 广度优先搜索 9.2.3 深度优先搜索 9.2.4 启发式搜索策略 9.2.5 A\*算法 9.3 寻找最短路径 9.3.1 算法分析 9.3.2 游戏实例 9.4 五子棋初级教程 9.4.1 算法分析 9.4.2 游戏界面 9.4.3 代码分析 9.4.4 缺点与改进 9.5 本章小结

第10章 XML 10.1 XML基础知识 10.2 XML对象和XMLList对象 10.3 处理XML 10.3.1 访问XML数据 10.3.2 访问属性 10.3.3 过滤元素 10.3.4 添加节点和属性 10.3.5 载入外部XML 10.4 本章小结

第11章 网络游戏基本知识 11.1 基本知识和概念 11.1.1 Flash游戏现状 11.1.2 Flash网络游戏前景 11.1.3 重要概念和术语 11.2 与外部文件通信 11.2.1 与外部本地文件通信 11.2.2 与外部远程文件通信 11.3 与外部数据交互 11.3.1 与外部本地数据交互 11.3.2 与外部远程数据交互 11.4 Flash Socket入门 11.4.1 Socket简介 11.4.2 使用Socket读取外部数据的实例 11.4.3 XMLSocket类 11.5 本章小结

第12章 服务端技术 12.1 官方的FMS2 12.1.1 FMS2简介 12.1.2 安装FMS2 12.1.3 FMS2的“Hello Flash CS3” 12.2 开源的Red5 12.2.1 Red5简介 12.2.2 安装Red5 12.2.3 Red5的“Hello Flash CS3” 12.2.4 Red5中的配置文件 12.3 本章小结

第13章 “炸弹猪”游戏 13.1 游戏规则设计 13.2 游戏资源准备 13.2.1 游

<<Flash CS3 ActionScri>>

戏显示对象资源13.2.2 音乐音效资源13.2.3 过场动画13.2.4 其他资源13.3 游戏算法分析13.4 场景搭建13.5 编写代码13.5.1 类对象的编写13.5.2 文档类的编写13.6 本章小结第14章 飞行射击游戏—射日者14.1 游戏规则14.2 主要界面14.3 单位介绍14.3.1 战斗机14.3.2 敌方单位14.3.3 炮弹、火箭和导弹14.3.4 奖励单位14.3.5 爆炸效果14.4 程序设计14.4.1 结构分析14.4.2 接口设计14.4.3 辅助类设计14.4.4 地图设计14.4.5 信息显示14.5 代码分析14.5.1 GameSettings类14.5.2 BasicElement类14.5.3 Utils包14.5.4 地图的生成与滚动14.5.5 声音处理14.5.6 Layer类14.5.7 Explode类14.5.8 接口14.5.9 Elements包14.5.10 Weapons包14.5.11 Bullets包14.5.12 Rockets包14.5.13 敌机14.5.14 炮台14.5.15 Boss14.5.16 奖励14.5.17 Player包14.5.18 关卡生成14.5.19 生成游戏14.5.20 开始游戏14.6 本章小结

## 章节摘录

第1章 认识Flash CS3 Flash是当今网络上最流行的动画制作工具，具有出色的图形处理能力和丰富的画面表现力，而优秀的交互性能又使它成为游戏制作的重要工具之一，目前网络上大量的游戏作品采用Flash 2制作。

相对于其他常用的开发工具（例如Visual C++、Visual C#、Visual Basic、Delphi等），Flash技术门槛较低，只要经过短时间的学习就可以制作出简单的游戏。

而当您更深入地了解Flash之后，就可以充分发挥想象力、随心所欲地创造出属于自己的游戏作品。

通过本章的学习，读者可以了解到以下知识： Flash和ActionScript各自的发展历史 Flash CS3的改进与新增功能 Flash CS3的界面布局 1.1 Flash的历史 Flash是一种交互式矢量多媒体技术，它的前身是Future Wave公司开发的Future Splash Animator，这是世界上第一个商用的矢量动画设计软件，当时Future Splash Animator最大的两个用户是微软和迪斯尼。

出于在线交互动画的需要，Future Splash Animator提供了一些可执行的脚本指令与扩展接口来适应不同公司工业级动画制作流程和网路上的用户交互，这为Flash成为一款既具备开发能力又具备设计能力的与众不同的软件奠定了基础。

1996年11月，Macromedia公司收购了Future Wave公司，来完善自己当时的拳头产品Director，并在1997年6月推出了Flash 2.0。

1998年5月又推出了Flash 3.0。

但是这些早期版本的Flash所使用的都是Shockwave播放器。

自1999年6月Macromedia推出Flash 4.0以后，Flash开始有了自己专用的播放器“Flash Player”，但仍然使用了原有的扩展名：.SWF（Shockwave Flash）。

2000年8月Macromedia推出了Flash 5.0，Flash 5.0中的ActionScript已有了长足的发展，并且开始了对XML和Smart Clip（智能影片剪辑）的支持。

ActionScript的语法开始定位为发展成为一种完整的面向对象的语言，并且遵循ECMAScript的标准，就像JavaScript那样。

2002年3月Macromedia推出了Flash MX（也就是测试版中的6.0，后来为了配合MX产品线，正式命名为MX）。

Flash 6.0开始支持外部jpg和MP3的调入，同时也增加了更多的内建对象（例如直接的绘画控制），提供了对HTML文本的更精确控制，并且引入SetInterval超频帧的概念，同时改进了SWF文件的压缩技术。

。

2003年8月Macromedia推出了Flash MX 2004。

Flash MX 2004。

增加了许多新的功能，包括对移动设备和手机。

### 编辑推荐

学习完《Flash CS3 ActionScript 3.0游戏开发基础与范例》，无论读者此前Flash基础如何，都可以迅速提升成为一名优秀的Flash游戏开发人员。

随书光盘内容有实例制作演示文件和素材源文件，以及Flash矢量素材图和音效文件。

#### 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>