

## <<Flash ActionScript 3>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0 动画高级教程>>

13位ISBN编号：9787115216250

10位ISBN编号：7115216258

出版时间：2010-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：彼得斯

页数：373

译者：苏金国,荆涛

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 ActionScript 3>>

### 前言

这本书是鼎鼎大名的KeithPeters继《FlashActionScript3.0动画教程》之后的又一力作，相比之下，它将带领我们从“基础”进阶到“高级”领域。

那么，我们从中能得到些什么？

也许并没有高深的理论，但这里的技术绝对贴近实战，如果充分领会并巧妙应用这些技术，定能让你的作品标新立异，也会让别人对你刮目相看。

书中各个主题相对独立，又彼此关联，你可以有目的地对感兴趣的章节重点研究，也可以跟随作者的思路通读全文。

作者不仅解决了开发游戏中最关心的碰撞检测、转向和寻路问题，还通过生动的实例让我们了解了等角投影和数值积分的基本理论和应用途径，特别谈到了将摄像头和麦克风纳入输入手段的简捷方法，另外补充了Flash 10中的3D特性和绘图API，最后帮助我们了解了PixelBender和各种补间引擎的作用和用法。

阅读这本书，肯定会让你跃跃欲试，迫不及待地想要亲手体验这些高级技术带来的绝妙效果，这也正是本书要达到的目的。

技术如果只是纸上谈兵、束之高阁，那它就是死的，只有真正用于实践并不断扩展演进，才能算是名副其实的实用技术。

特别值得一提的是，英文书名中AdvancED一词中的“ED”很值得玩味，也许是为了强调“高级”，也许是要告诉你“做过才知道”，各种理解见仁见智，不过可以肯定的是，只有真正读过、做过，才会有最大的收获。

在此深深地感谢我们的家人和朋友。

在翻译过程中，他们给予了我们莫大的关心、支持和帮助。

全书主要由苏金国、荆涛翻译，并得到高强、王小振、刘鑫、范松峰、王恒、牛亚峰、刘亮、刘跃邦等人的帮助，最后由苏金国、荆涛统稿。

由于时间仓促，且译者的水平有限，译文中难免会出现一些错误，请读者批评指正。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 内容概要

本书是介绍Flash 10 ActionScript动画高级技术的经典之作，是作者在这一领域中多年实践经验的结晶。书中不仅涵盖了3D、最新绘图API以及Pixel Bender等Flash 10 ActionScript特性，深入介绍了碰撞检测、转向、寻路等Flash游戏开发技术，还通过实例具体讲解了等角投影和数值积分的基本理论和应用。

本书内容紧扣实际应用，适合各层次Flash开发人员阅读。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 作者简介

作者：(美国)彼得斯(Keith Peters) 译者：苏金国 荆涛 等

## &lt;&lt;Flash ActionScript 3&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 高级碰撞检测	1.1 不规则形状对象的碰撞测试	1.1.1 位图用于碰撞检测	1.1.2
半透明形状的碰撞测试	1.1.3 使用BitmapData.hitTest测试非位图对象	1.2 大量对象的碰撞测试	
1.2.1 实现基于网格的碰撞检测	1.2.2 编写网格代码	1.2.3 测试和调整网格	
1.2.4 建成一个可重用的类	1.2.5 碰撞检测：并不只是碰撞	1.3 小结	第2章 转向行为
2.1 行为	2.2 Vector2D类	2.3 Vehicle类	2.4 SteeredVehicle类
2.4.1 搜寻行为	2.4.2 逃避行为	2.4.3 到达行为	2.4.4 追捕行为
2.4.5 躲避行为	2.4.6 漫游行为	2.4.7 对象规避	2.4.8 路径追随
2.5 群落	2.6 小结	第3章 等角投影	
3.1 等角投影与二等角投影	3.2 创建等角图形	3.3 等角变换	3.3.1 世界坐标变换为屏幕坐标
3.3.2 屏幕坐标转换为世界坐标	3.3.3 IsoUtils类	3.4 等角对象	
3.5 深度排序	3.6 等角世界类	3.7 D中的移动	3.8 碰撞检测
3.9 使用外部图形	3.10 等角区块图	3.11 小结	第4章 寻路
4.1 寻路基础	4.2 A*	4.2.1 A*基础	4.2.2 A*算法
4.2.3 计算代价	4.2.4 算法图示	4.2.5 编写代码	4.2.6 常用A*启发函数
4.3 实现AStar类	4.4 在游戏中使用AStar	4.5 高级地形	4.6 小结
第5章 其他输入方式：摄像头和麦克风	5.1 摄像头和麦克风	5.2 声音作为输入	
5.2.1 一个由声音控制的游戏	5.2.2 活动事件	5.3 视频作为输入	5.3.1 视频大小和质量
5.3.2 视频与位图	5.3.3 分析像素	5.4 小结	第6章 高级物理：数值积分
第7章 Flash 10中的3D	第8章 Flash 10绘图API	第9章 Pixel Bender	第10章 补间引擎

## &lt;&lt;Flash ActionScript 3&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：碰撞检测的基本方法在《FlashActionScript3.0动画教程》一书中做了详细说明。

本章将讨论该书中未涉及的一种碰撞检测方法，并介绍一种处理大量对象互相碰撞的策略。

需要指出，主题是碰撞检测，因此不会深入研究在检测到碰撞之后要做的事情。

如果你在开发一个游戏，可能希望发生碰撞的对象爆炸、改变颜色，或者只是简单地消失。

处理碰撞结果还有一种相当复杂的方法，这个方法在《FlashActionScript3.0动画教程》的11.3节中做了介绍。

不过，最终还是要由你（根据所构建应用或游戏的规范）来确定检测到碰撞时该如何做出响应。

1.1不规则形状对象的碰撞测试《FlashActionScript3.0动画教程》中介绍了几个碰撞检测的基本方法，包括内置的hitTest-Object和hitTestPoint方法，以及基于距离的碰撞检测。

以上各种方法分别适用于不同形状的参与碰撞检测的对象。

hitTestObject方法非常适合检测两个矩形对象之间的碰撞，但是对于其他形状往往会生成假警报。

hitTestPoint方法适用于以下两种情况：查看鼠标是否位于一个特定对象之上，或者一个很小的点状对象是否与任何其他形状的对象发生碰撞，但是这个方法对于检测两个较大的对象则束手无策。

基于距离的碰撞检测非常适于处理圆形对象，不过对于其他形状的对象常常会产生碰撞漏检。

Flash中实现碰撞检测的理想方法（相当于这个领域的“圣杯”）是对两个不规则形状的对象进行相互测试，从而准确地知道它们是否接触。

从Flash8开始，已经有一种方法可以通过BitmapData类做到这一点（不过《FlashActionScript3.0动画教程》中没有讨论这种方法）。

实际上，这种方法有一个很贴切的名字：hitTest。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 媒体关注与评论

“ KeithPeters是全球Flash领域最棒的技术大师之一，在他编著的这本书中，每一处都散发着FlashActionScript游戏开发的魅力：精辟的算法解释，精确的AS3API的驾驭手段，精美的演示范例。在基于Flash游戏创作需求呈爆炸性增长的互联网领域，本书是Flash动画游戏开发工程师通向高级殿堂的最佳学习图书。

” ——马鉴（Tyue），Adobe公司Flash平台技术传教士 “从碰撞检测的基本实现到深入解读高级物理引擎原理，从强大易用的TweenLite到Flash10、PixelBender。这些新技术的应用实践详解，本书可以算是游戏开发人员的必读之物。

此外，在互联网技术进一步深入普通人生活，在RIA技术进一步追求精细效能、复杂逻辑的优雅交互的大环境下，本书中的许多思想对相关领域的开发人员都有极大启发，非常值得学习与借鉴！

” ——郭启睿（Aw），北京来乐科技有限公司联合创始人、Flash开发者

### 编辑推荐

《Flash ActionScript 3.0 动画高级教程》是经典著作《FlashActionScript3.0动画教程》的姊妹篇，作者选取了ActionScript游戏和用户交互应用开发中比较深入但却是急需的知识点进行了深入探讨，包括碰撞检测、人工智能、逼真的物理效果等，还全面论述了Flash10提供的新特性。

其中揭示了很多高级技巧，针对性极强，在同类书中十分罕见。

书中每一章都通过一个应用实例来讲解原理，并提供高质量的代码，极具学习和实用价值。

《Flash ActionScript 3.0 动画高级教程》将改变你既有的思维定式，使你站在一个新的高度来看待Flash动画编程。

让世界级Flash技术大师KeithPeters引领你进入ActionScript开发的辉煌技术殿堂吧！

跟随Flash大师进入ActionScript开发辉煌殿堂 丰富的经典示例和专家技巧 涵盖Flash10最新特性

#### 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>