

<<Flash游戏程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash游戏程序设计>>

13位ISBN编号：9787121187056

10位ISBN编号：7121187051

出版时间：2013-1

出版时间：电子工业出版社

作者：湛永松

页数：280

字数：484000

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游戏程序设计>>

内容概要

本书是面向Flash游戏程序设计的入门级图书，既可作为高等院校相关课程的教材，也可以作为Flash游戏程序开发程序员的开发指南与参考。

全书共包括12章，前7章为基础学习内容，第8~13章为深入学习内容。

本书循序渐进地介绍了Flash设计的基础知识、Flash游戏编程的基础知识与技巧，以及AI和地图等游戏制作过程中的难题，一步步带领初学者进入Flash游戏程序设计的殿堂。

通过对本书的学习，读者将掌握Flash

CS5软件的基本使用，如图层、帧、元件、实例、影片剪辑、库面板、属性面板、各种绘图工具及其使用技巧；同时还将学习ActionScript

3.0编程语言的基本语法和程序编写技巧；并最终使用Flash CS5和Flash Builder

4进行Flash游戏程序设计，其中涉及的内容包括：声音与音效、事件处理、游戏地图、人工智能、Flash

3D游戏程序设计以及Flash网络程序设计。

为便于读者学习，本书提供相关案例的源代码，可以登录华信教育资源网（www.hxedu.com.cn），注册后免费下载。

本书讲解清晰，言简意赅，提供大量原创实例，可帮助读者快速进入Flash游戏程序开发领域。

<<Flash游戏程序设计>>

书籍目录

第1章 Flash与游戏

1.1 Flash平台

1.1.1 Flash平台介绍

1.1.2 Flash的特点

1.2 游戏简介

1.2.1 游戏的概念

1.2.2 游戏的特点

1.2.3 游戏的分类

1.2.4 游戏市场的需求

1.3 Flash游戏概述

1.3.1 Flash游戏发展概况

1.3.2 Flash游戏的优势

1.3.3 Flash游戏的分类

1.4 Flash游戏制作的流程

1.5 Flash游戏业的前景展望

第2章 Flash软件界面介绍

2.1 Flash界面组成

2.1.1 菜单栏

2.1.2 工具箱

2.1.3 属性面板

2.1.4 舞台

2.1.5 浮动面板

2.2 时间轴、帧和图层

2.2.1 时间轴面板

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

2.5.2 动态文本

2.5.3 输入文本

2.5.4 替换字体

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

第3章 Flash动画制作基础

3.1 嬷仆夹?

3.1.1 绘图工具

<<Flash游戏程序设计>>

- 3.1.2 选择变换工具
- 3.1.3 填充工具
- 3.1.4 其他工具
- 3.2 元件、库和实例
 - 3.2.1 创建和编辑元件
 - 3.2.2 更改实例属性
- 3.3 滤镜
 - 3.3.1 属性面板中的“滤镜”选项组
 - 3.3.2 滤镜的类型
- 3.4 创建时间轴动画
 - 3.4.1 逐帧动画
 - 3.4.2 传统补间动画
 - 3.4.3 形状补间动画
 - 3.4.4 补间动画
 - 3.4.5 引导动画
 - 3.4.6 遮罩动画
- 3.5 发布设置
 - 3.5.1 动画的优化
 - 3.5.2 动画的测试
 - 3.5.3 动画的发布
 - 3.5.4 动画文件的导出
- 第4章 ActionScript 3.0编程基础
 - 4.1 语言概述
 - 4.1.1 包的概念
 - 4.1.2 命名空间的概念
 - 4.2 变量与常量
 - 4.2.1 变量的定义
 - 4.2.2 变量的使用
 - 4.2.3 变量的作用域
 - 4.2.4 变量的默认值
 - 4.2.5 常量
 - 4.3 数据类型
 - 4.3.1 数据类型的分类
 - 4.3.2 常用数据类型
 - 4.3.3 数据类型检查
 - 4.3.4 数据类型的转换
 - 4.3.5 动态类
 - 4.4 基本语法规则
 - 4.4.1 字母大小写
 - 4.4.2 基本符号的使用
 - 4.4.3 关键字
 - 4.5 运算符
 - 4.5.1 主要运算符介绍
 - 4.5.2 运算符优先级
 - 4.6 流程控制语句
 - 4.6.1 分支结构
 - 4.6.2 循环结构

<<Flash游戏程序设计>>

4.7 函数

- 4.7.1 函数的基本概念
- 4.7.2 函数的定义
- 4.7.3 函数的调用
- 4.7.4 函数的返回值
- 4.7.5 函数的参数传递
- 4.7.6 常见系统内置函数
- 4.8 面向对象编程简介
- 4.9 类
- 4.10 构造函数
- 4.11 静态成员
- 4.12 继承
- 4.13 接口

第5章 游戏事件处理

- 5.1 事件处理简介
- 5.2 事件处理机制
- 5.3 事件侦听
 - 5.3.1 事件侦听器
 - 5.3.2 侦听器函数
- 5.4 事件对象
 - 5.4.1 Event类属性
 - 5.4.2 Event类的方法
 - 5.4.3 Event类的子类
 - 5.4.4 实例：拦截气泡
- 5.5 鼠标事件
 - 5.5.1 鼠标事件类型
 - 5.5.2 mouseEnabled、mouseChildren和doubleClickEnabled属性
 - 5.5.3 鼠标事件坐标
 - 5.5.4 鼠标单击事件
 - 5.5.5 鼠标事件实例
- 5.6 键盘事件
 - 5.6.1 InteractiveObject类简介
 - 5.6.2 获取键盘输入
 - 5.6.3 键控代码和字符代码
 - 5.6.4 KeyboardEvent的优先顺序

第6章 游戏元素制作

- 6.1 创建可视化游戏元素
 - 6.1.1 使用MovieClips
 - 6.1.2 制作按钮
 - 6.1.3 基本图形绘制
 - 6.1.4 绘制文本
- 6.2 游戏动画
 - 6.2.1 创建游戏角色
 - 6.2.2 角色运动
 - 6.2.3 定时器使用
 - 6.2.4 物理运动模拟

<<Flash游戏程序设计>>

6.3 游戏交互技术

6.3.1 信息输入

6.3.2 角色拖动

6.3.3 碰撞检测技术

6.4 数据存取

6.4.1 相关类的说明

6.4.2 数据读取

6.4.3 数据存储

6.5 其他游戏元素制作技巧

6.5.1 自定义鼠标指针

6.5.2 游戏加载画面制作

6.5.3 随机数使用

第7章 声音与音效

7.1 声音处理基础知识

7.1.1 音频文件与编码格式

7.1.2 声音处理结构简介

7.1.3 Flash声音处理类库简介

7.2 加载声音数据

7.2.1 将声音文件导入元件库中

7.2.2 加载外部的声音文件

7.3 播放声音

7.3.1 播放简单声音

7.3.2 播放音乐

7.4 处理声音元数据

7.5 播放MP3的实例

第8章 Flash Builder 4简介

8.1 安装Flash Builder 4

8.2 Flash Builder 4基本知识

8.2.1 Flash Builder 4工作界面

8.2.2 Flash Builder 4资源与工程

8.2.3 Flash Builder 4应用程序

启动配置

8.3 创建ActionScript工程

第9章 综合案例

9.1 基于贴砖的游戏场景构造

9.1.1 概述

9.1.2 贴砖的制作

9.1.3 制作游戏地图

9.1.4 构造贴砖类

9.1.5 绘制贴砖地图

9.2 接宝游戏

第10章 人工智能与游戏

10.1 人工智能与游戏的基础知识

10.1.1 人工智能的概念

10.1.2 游戏人工智能的类型

10.1.3 寻径算法

10.2 追踪和躲避算法

<<Flash游戏程序设计>>

- 10.2.1 基本的追踪和躲避
- 10.2.2 随机性追踪和躲避算法
- 10.2.3 基于贴砖的追踪和躲避算法
- 10.3 寻径算法
 - 10.3.1 简单寻径算法
 - 10.3.2 A*算法
- 第11章 Flash 3D基础与建模技术
 - 11.1 ActionScript 3.0 3D编程基础
 - 11.1.1 3D图形学基础知识
 - 11.1.2 3D图形处理中的坐标系
 - 11.1.3 平移、旋转与缩放
 - 11.1.4 投影
 - 11.2 3D模型的制作
 - 11.2.1 3D建模基本概念
 - 11.2.2 3D建模方法简介
 - 11.2.3 Maya简介
 - 11.2.4 Maya建模过程
- 第12章 Flash 3D游戏引擎编程
 - 12.1 Flash 3D引擎简介
 - 12.2 Papervision3D引擎简介与开发环境配置
 - 12.2.1 获取Papervision3D
 - 12.2.2 配置Papervision3D开发环境
 - 12.3 Papervision3D应用基础
 - 12.3.1 Papervision3D基本概念
 - 12.3.2 Papervision3D应用实例
 - 12.3.3 Papervision3D物体材质
 - 12.3.4 Papervision3D物体运动
 - 12.3.5 Papervision3D摄像机控制
 - 12.3.6 导入外部3D物体
 - 12.4 Papervision3D综合案例
- 第13章 Flash网络应用基础
 - 13.1 网络游戏简介
 - 13.1.1 什么是网络游戏
 - 13.1.2 Flash网络游戏的特点
 - 13.2 网络应用程序架构
 - 13.2.1 网络传输协议

<<Flash游戏程序设计>>

章节摘录

版权页：插图：在应用命名空间时，应切记以下3点：对于每个声明只能应用一个命名空间。

不能一次将同一个命名空间属性应用于多个定义。

例如，如果希望将一个命名空间应用于10个不同的方法，则必须将该命名空间作为属性分别添加到这10个方法的定义之前。

如果应用了命名空间，则不能同时指定访问控制说明符，因为命名空间本身就是一种访问控制符。也就是说，如果应用了命名空间，就不能将函数或属性声明为public、private、protected或internal。

3.引用命名空间 当使用任何通过普通访问控制修饰符（如public、private、protected和internal）修饰的方法或属性时，无须显式地引用任何命名空间。

这是因为对于这些内置的访问控制修饰符，系统自动控制其可见性。

例如，使用private访问控制修饰符定义的属性与方法只对于同一个类中的代码可见。

但是，对于自定义的命名空间而言，并不存在这样的系统自动控制上下文。

使用那些通过自定义命名空间修饰的方法或属性，必须先引用该命名空间，才能使用其中定义的方法与属性。

引用命名空间有两种方法。

可以用use namespace指令来引用命名空间。

用use namespace指令引用命名空间会“打开”该命名空间，以便使用定义在这个命名空间中的方法与属性。

例如，可以使用以下语句指示编译器调用flashGame命名空间中的MyFunction方法。

use namespace flashGame ; MyFunction () ; 注意：在使用use namespace打开了某个命名空间之后，它会在打开它的整个代码块中保持打开状态，并且不能显式地关闭命名空间。

也可以使用名称限定符（::）来以命名空间限定名称。

使用这种方法可以达到上述方法的效果，例如，以下语句与上述的代码段效果一样：flashGame :

MyFunction () ;

4.2变量与常量 变量就是程序中可以变化的量，不是固定的值。

变量会随着用户的操作或动画的播放进度而改变自身的数值。

变量实质是计算机内存中的值，在语句运行时，系统会按照变量的名称访问和调用内存中的数据。

变量允许用户来指定，初次定义变量时，一般会设置变量的初始值，初始值就是一个变量的最初数据，随着系统的运行，变量会以原有初始的参数为基础，并在此基础上进行跟踪和变化，程序运行的过程中每次使用到某个变量时，系统将会返回此变量当前的值。

需要注意的是，变量的值在程序运行的过程中可能会不断变化，所以程序在不同的时间使用同一个变量的时候得到的值可能是不一样的。

<<Flash游戏程序设计>>

编辑推荐

《卓越工程师培养计划"十二五"规划教材:Flash游戏程序设计》是面向flash游戏程序设计的入门级图书,既可作为高等院校相关课程的教材,也可以作为flash游戏程序开发程序员的开发指南与参考。

《卓越工程师培养计划"十二五"规划教材:Flash游戏程序设计》可帮助读者快速进入flash游戏程序开发领域。

<<Flash游戏程序设计>>

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>