

<<中文版Flash CS4游戏开发教程>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS4游戏开发教程>>

13位ISBN编号：9787807248378

10位ISBN编号：7807248378

出版时间：2010-6

出版时间：京华

作者：张鹏

页数：184

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>

## 前言

近年来,Flash游戏异军突起,已然成为了游戏产业中的一支重要力量。不少业界专家认为,Flash游戏将会成为游戏产业革新和发展的先驱。虽然与网络游戏09大投入相比,Flash游戏的成本低、规模小,但其却在游戏市场中长期占据重要地位,并已开始向传统主机游戏发起挑战。

本书特色 · 知识点讲解透彻。  
笔者根据多年教学和工作经验的积累,用通俗的语言和生活中的场景去解释Flash游戏制作中的专业知识,易教易学。

· 实例丰富。  
本书提供了9个完整的游戏实例,每个实例都是某类型游戏的典型代表,并按照开发难度由浅入深的顺序安排实例的讲解。

· 理论和实践结合紧密。  
本书将Flash游戏开发的理论知识完全溶解于实例的制作,每个实例分为实例说明、图形制作方法、脚本难点解析、程序流程图、代码编写等几个部分讲解,逐步渗透Flash游戏开发的各种知识。

· 图文并茂。  
书中大量使用图片的方式进行知识点的讲解,目的希望读者能够更加有效的吸收和掌握。

适用范围。  
本书既可作为高校游戏软件专业、通信专业和计算机专业课程教材,同时也适用Flash ActionScript编程人员自学用书。

书中各章节都附有习题及上机操作,这些内容不仅仅是为了便于学生复习思考,更主要的是作为课堂教学的一种延续。

书中所附的某些设计性的习题可用来组织学生进行讨论。

本书内容 本书分为12章。  
第1~2章讲解Flash与ActionScript语言的基础知识;第3~11章通过打字测试、智力拼图、3D赛车等9个完整实例,讲解Flash游戏开发的各种技能与理论知识;第12章讲解Flash游戏的优化方法。

读者对象 · 高校游戏软件专业、通信专业和计算机专业师生 · Flash动画制作人员  
· ActionScript语言编程人员 · 有一定面向对象的语言基础的编程人员 · Flash游戏开发的爱好者  
· 学习网页游戏编程的读者 本书能够顺利完成,感谢李伟、王雪梅、王东、高明明、李季等几位教师为本书提出的宝贵建议;感谢冯胜利、刘大勇、刘佳、李淇越等游戏开发工程师对本书的实例进行了多次验证,修正了初稿中的一些不合理代码;感谢李林军、李野、雷志梅、王婷婷、刘雨波、卢玉伟等几位学生对初稿的认真阅读与学习,并从学生的角度提出的一些见解,使这本书可读性和实用性更强。

由于时间紧迫,笔者虽尽全力,但书中难免会出现不足、甚至有纰漏之处,欢迎广大读者指正,以便今后修订。

## <<中文版Flash CS4游戏开发教程>>

### 内容概要

本书是专为想在较短时间内通过课堂教学或自学，快速掌握用中文版Flash CS4结合ActionScript 3.0开发当下最为流行的、在计算机、网页、手机等,台运行的9类游戏的理论知识、开发流程、方法和具体程序编写步骤的优秀教科书。

本书根据教学大纲，由多年在‘线组织课堂教学和社会培训的实践经验丰富的教师编写，旨在帮助读者提高和掌握Flash CS4开发游戏的基础知识、原理和实际编程能力及技能。

本书内容：本书由12章组成。

第1-2章讲解Flash与ActionScript 3.0语言的基础知识；第3-11章通过9个典型案例(《打字测试》、《智力拼图》、《扑克对对碰》、《超级大炮》、《弹力小球》、《丛林对打》、《圣剑传说》、《超级马里奥》、《3D赛车》)，生动直观地讲授了如何用Flash CS4开发文字、益智、棋牌、射击、休闲、动作、角色扮演、冒险、体育竞技这9类游戏的理论知识与实践知识；第12章讲解Flash游戏的优化方法。

本书特色：基础知识+难点与讲解范例开发流程图+各流程程序编写方法+全部源程序代码的方式，授人以渔，直观、生动、具体，大大降低学习和编程难度，激发学生的学习兴趣和动手编程的欲望；通俗易懂，图文并茂，边讲解边操作。

书中提供的全部源程序代码稍加改进即可为读者“据为他用”，为毕业后进入游戏一线领域就业打下基础。

适用范围：全国高等院校游戏软件专业、通信专业或计算机专业教材，广大Flash及ActionScript编程爱好者实用的自学用书。

说明：本书提供所有游戏的源程序代码下载和配套电子教案，方便学习、借鉴和修改。

## 作者简介

### 张鹏

毕业于厦门大学，高级工程师、大学讲师、国家系统分析师、国家软件设计师。

2003—2004年，任教于辽宁工程技术大学。

2004年末—2005年，参与北京目标软件公司的《傲世三国Online》与《天骄 》两款大型民族网络游戏的研发，任核心程序员。

2005年至今，辽宁阜新高等专科学校教师兼北斗动漫影视科技有限公司总经理。

主持或参与多款游戏软件开发：

2005年参与北京目标软件公司的OverMax引擎研发。

2006年参与北京百竹数码软件公司的网络游戏《龙》项目引擎研发。

2008年主持北斗动漫影视科技有限公司的“战国时代”系列手机游戏项目的研发。该项目获得了辽宁省信息产业厅专项资金支持。

2009年开始，研发大型手机游戏引擎，目前已进入最后测试阶段。

### 出版物：

《Java手机游戏实例手册》

《Java手机游戏50例》

《单片机原理与应用实例教程》

《3D手机游戏开发实例教程》

## 书籍目录

第一章 概述 第一节 Flash基础知识 一、Flash的发展 二、Flash的应用领域 二、Flash的特点 第二节 Flash CS4的新增功能 第三节 Flash游戏的市场前景 一、Flash的普及 二、Flash游戏的优势 三、网页游戏的兴起 第四节 实例预览 本章小结 思考与练习第二章 ActionScript编程基础 第一节 概述 一、面向过程的编程 二、面向对象的编程 第二节 ActionScript简介 第三节 面向对象的编程思想 一、类 二、类的派生与继承 三、类的访问机制 第四节 程序流程图的绘制 本章小结 思考与练习第三章 开发文字游戏 第一节 概述 一、文字游戏的特点 二、文字游戏的分类 三、文字游戏的用户群体 四、文字游戏的开发要求 五、文字游戏的发展史 第二节 《打字测试》文字游戏开发 一、操作规则 二、本例效果 三、开发流程(步骤) 四、具体操作 本章小结 思考与练习第四章 开发益智游戏 第一节 概述 一、益智游戏的特点 二、益智游戏的用户群体 三、益智游戏的分类 四、益智游戏的开发要求 五、益智游戏的代表 第二节 《智力拼图》游戏开发 一、操作规则 二、本例效果 三、资源文件的处理 四、开发流程(步骤) 五、具体操作 本章小结 思考与练习第五章 开发棋牌游戏 第一节 棋牌游戏概述 一、棋牌游戏的特点 二、棋牌游戏的用户群体 三、棋牌游戏的分类 四、棋牌游戏的开发要求 五、网络棋牌游戏平台 第二节 棋牌《扑克对对碰》游戏开发 一、操作规则 二、本例效果 三、资源文件的处理 四、开发流程(步骤) 五、具体操作 本章小结 思考与练习第六章 开发射击游戏 第一节 概述 一、射出游戏的特点 .....第九章 开发角色扮演游戏第十章 开发冒险游戏第十一章 开发体育游戏第十二章 Flash游戏的优化

## 章节摘录

版权页：插图：按文化特色分类RPG游戏具有浓厚文化特色，目前RPG游戏从文化圈范畴可分为三大流派：中国武侠游戏中国武侠RPG游戏多以中国古典神话传说，或近现代武侠小说为题材，组成元素极为丰富，如神魔、武功、门派、江湖等。

游戏通常结合爱情和中国传统道德观念，并联系真实历史人物与事件。

由于游戏的内容与中国传统文化的联系极为紧密，所以较难以被西方人所理解，但在中国及受中国文化影响的地区却拥有大量的玩家。

中式RPG游戏的代表作品有：《轩辕剑》系列、《剑侠情缘》系列、《仙剑奇侠传》系列、《金庸群侠传》、《秦殇》、《刀剑封魔录》、《刀剑外传：上古传说》、《复活：秦殇前传》等。

## <<中文版Flash CS4游戏开发教程>>

### 编辑推荐

《中文版Flash CS4游戏开发教程》特色：按照教学大纲要求，理论知识揉进丰富的范例，生动直观。数年在一线组织教学和实践经验丰富的老师执笔编写。

图解9类时尚游戏的基本原理、开发流程和全部源程序代码。

稍加改进即可“据为他用”，为毕业后直接就业打下基础。

《中文版Flash CS4游戏开发教程》特色：按照教学大纲要求，理论知识揉进丰富的范例，生动直观，数年在一线组织教学和实践经验丰富的老师执笔编写，图解9类时尚游戏的基本原理、开发流程和全部源程序代码，稍加改进即可“据为他用”，为毕业后直接就业打下基础。

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>