

<<Flash ActionScript X>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript X开发入门>>

13位ISBN编号：9787111191414

10位ISBN编号：7111191412

出版时间：2006-6

出版时间：机械工业出版社

作者：张亚飞

页数：369

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 X>>

内容概要

本书以Flash Professional 8中文版为创作环境，以ActionScript 2.0为主线，结合示例系统阐述Flash ActionScript X应用开发的基础知识和基本方法：首先从变量、函数、基本程序结构、键盘和鼠标事件等基础知识出发，然后从面向对象程序设计的角度介绍Flash基础类和对象、多时间轴、组件、声音、视频，ActionScript的调试技术，以及创建图形和动画特效的技术，最后提供了ActionScript的高级应用主题，如Flash网络应用程序、移动设备应用程序和通信应用程序的开发。非常适合Flash动画设计人员、Web开发人员以及高等院校相关专业师生参考。

ActionScript脚本语言是用来实现Flash Player交互功能的程序语言。

本书基于Flash Professional 8中文版开发环境，以ActionScript 2.0为主线，结合示例系统阐述Flash ActionScript x应用开发的基础知识。

首先从变量、函数、基本程序结构、键盘和鼠标事件等基础知识出发，然后介绍类和对象、多时间轴、组件、声音、视频、ActionScript的调试技术和动画特效技术，最后提供了ActionScript的高级应用主题，如Flash网络应用程序、通信应用程序的开发。

另外，本书配套光盘提供了书中全部案例源文件和相关素材，以及部分技术文档，帮助读者迅速掌握Flash ActionScript x编程的基本方法。

书籍目录

前言第一篇 ActionScript开发基础知识第1章 Flash应用程序开发入门1.1认识ActionScript~ : 发环境1.1.1 “动作”面板1.1.2 “动作”面板助手模式1.1.3自定义ActionScript编辑器环境1.1.4自动代码提示功能1.2控制时间轴1.2.1控制影片时间轴的播放和停止1.2.2跳转场景或者帧1.3 “Hello World”应用程序1.4 ActionScript代码的位置1.4.1在帧中编写ActionScript程序代码1.4.2在对象上编写ActionScript程序代码1.4.3在外部类文件中编写ActionScript程序代码第2章 声明变量和严格数据类型2.1定义变量2.1.1常量2.1.2声明变量2.1.3为变量赋值2.2严格数据类型和数据类型检查2.2.1数据类型2.2.2类型检查2.3使用变量2.3.1变量作用范围2.3.2在程序中使用变量2.3.3创建和使用Object2.3.4创建和使用数组2.4 ActionScript的语法规约2.4.1点语法2.4.2花括号2.4.3分号2.4.4圆括号2.4.5字母的大小写2.4.6程序注释2.4.7关键字第3章 数据运算、流程控制和自定义函数3.1数据类型和运算符3.1.1运算符的使用规则3.1.2算术运算符3.1.3字符串运算符3.1.4位运算符3.1.5逻辑运算符3.1.6赋值运算符3.1.7其他运算符3.2流程控制3.2.1 ifelse条件语句3.2.2 dowhile循环3.2.3 for循环3.2.4 forin循环3.2.5 switch条件语句3.2.6其他的流程控制3.2.7 trycatch—finally语句3.2.8 throw语句3.3自定义函数第4章 基本交互控制——响应键盘和鼠标4.1创建基于时间轴的应用程序4.1.1准备UI素材4.1.2添加关键帧完成窗口状态4.1.3添加交互功能改变状态4.2使用对象的on语句响应鼠标和键盘事件4.2.1区别帧程序和对象程序4.2.2简单的对象事件响应4.2.3使用按钮影片剪辑4.2.4响应鼠标双击事件4.2.5响应组合键事件4.3使用事件处理方法4.3.1调用事件方法4.3.2为事件方法定义函数4.3.3在事件函数内使用this关键字4.4使用Key、Mouse和Selection类响应事件4.4.1使用内建的Key类监听键盘事件4.4.2使用内建的Mouse类监听鼠标事件4.4.3使用内建的Selection类监听焦点事件第二篇 精通Flash基础类和面向对象编程第5章 使用ActionScript核心类5.1在ActionScript程序代码中使用内建类5.1.1访问对象属性5.1.2调用对象方法5.1.3使用对象的事件处理函数5.2使用Date类建造完整日历及时钟5.2.1 Date类基本用法5.2.2使用Date类创建日历及时钟应用程序5.3使用：Math类和Number类5.3.1使用Math类进行复杂的数学运算5.3.2使用Numbei ' 类进行5.3.3使用Math类构造三角函数几何曲线5.4使用String类处理字符串5.4.1创建打字机效果5.4.2创建鼠标跟随效果5.5使用Array类处理数组5.6使用Boolean类处理逻辑值5.7使用Function对象和arguments对象增强函数功能5.7.1 Function对象5.7.2 arguments对象第6章 应用多时间轴和控制影片剪辑6.1在Flash创作环境中引用对象6.1.1多时间轴的概念6.1.2多时间轴的层级关系6.1.3定位通信的目标6.1.4绝对路径和相对路径6.2影片剪辑的基本控制6.2.1影片剪辑的播放与停止6.2.2影片剪辑的拖放6.2.3动态设置和获取影片剪辑的属性6.2.4影片剪辑的复制和删除6.2.5创建彗尾动画效果6.3深入MovieClip类的方法、属性和事件6.3.1正确理解影片剪辑6.3.2 MovieClip的属性6.3.3影片剪辑的基本方法和事件6.3.4影片剪辑的混合模式6.4使用影片剪辑对象和Color类绘图6.4.1 Color类的语法6.4.2影片剪辑对象的绘图方法6.5 Button类的方法、属性和事件6.6开发Flash应用程序的三个基本步骤6.6.1创建应用程序6.6.2定义Flash影片的发布设置6.6.3测试动画和交互功能第7章 创建自定义类和进行面向对象的编程7.1关于面向对象设计和类7.2创建和使用第一个自定义类7.2.1创建类7.2.2创建类的实例和调用类的方法7.3自定义类的创建7.3.1为类定义属性和方法7.3.2创建构造方法.....第三篇 动态创建图形和动画效果第四篇 高级主题

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>