第一图书网, tushu007.com

<<感受精彩>>

图书基本信息

书名：<<感受精彩>>

13位ISBN编号：9787115161390

10位ISBN编号：7115161399

出版时间：2007-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：蔡朝晖

页数：396

字数：621000

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

第一图书网, tushu007.com

<<感受精彩>>

内容概要

本书是作者依据多年实践经验编写而成的，书中通过52个典型实例和若干穿插的小实例，系统全面地讲解了使用ActionScript进行开发的思路和方法，并对开发时经常遇到的问题进行了专家级指导。最后通过完整的Flash网站实例指导读者综合利用ActionScript知识点的方法，培养读者的实际操作能力。

书中首先详细地介绍了在Flash环境中使用ActionScript的基本方法，然后对ActionScript语言进行了深入的讲解，包括文字、影片智能、影片的重复执行、分解任务、核心类、影片剪辑控制、鼠标控制、键盘控制、声音控制、组件、本地共享和本地连接，以及外部文件加载和外部平台交互等，并结合大量具有针对性的实例进行演示，使读者能够更迅速牢固地掌握ActionScript的语法规则和逻辑。

本书知识全面，循序渐进，实例丰富，适合于ActionScript的初中级读者学习，对于ActionScript的高级读者，也是一本有价值的参考书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 ActionScript编程基础 1.1 快速上手 1.2 脚本的基本编写过程 1.3 监督后台的工作状况 1.4 操作实例：旋转的方块 第2章 基本任务应用 2.1 访问URL 2.2 控制影片的播放过程 第3章 ActionScript编程方法 3.1 算法 3.2 结构化编程 3.3 辅助语言的应用 第4章 使用数据 4.1 使用变量 4.2 表达式与运算符 4.3 语法标点 4.4 标识符与对象路径 第5章 数据的交互与组织 5.1 数据的输入与输出 5.2 用动作脚本创建文本 5.3 处理输入的数据 5.4 使用数组 第6章 影片智能 6.1 条件判断 6.2 条件分支 6.3 多向条件分支 第7章 影片的重复执行 7.1 在同一帧中进行循环 7.2 循环的进阶应用 7.3 用循环处理数组元素 7.4 进行等时循环 第8章 分解任务 8.1 创建函数 8.2 任务分解的必要性 8.3 利用函数进行计时 8.4 查看事件处理函数 8.5 操作实例：秒表第9章 Flash提供的核心类 9.1 类与实例 9.2 Flash的内置类 9.3 了解内置类的工作能力 9.4 Flash内置的类概览第10章 “Math”类 10.1 “Math”类中的常数 10.2 取整函数 10.3 随机函数 10.4 指数函数与幂函数 10.5 开方与乘方 10.6 三角函数与反三角函数 10.7 其他函数 10.8 操作实例：投资收益计算器 10.9 实用例题 第11章 “Array”类 11.1 创建数组 11.2 数组中的元素操作 11.3 数组的合并和截取 11.4 数组的排序 11.5 数组与字符串之间的转化 11.6 二维数组第12章 “String”类 12.1 字符串的基本操作 12.2 处理“String”类对象 12.3 字符串的检索与截取 12.4 字符串常用技巧第13章 使用日期(Date)类 13.1 创建新的“Date”对象 13.2 处理日期对象中的数据 13.3 操作实例：电子钟第14章 控制影片剪辑的属性 14.1 控制影片剪辑的大小 14.2 控制影片剪辑的外观 14.3 控制影片剪辑的位置和角度第15章 控制影片剪辑的行为 15.1 控制影片剪辑的时间轴 15.2 冲突与拖放 15.3 复制和删除影片剪辑实例第16章 鼠标控制 16.1 “Mouse”类 16.2 高级鼠标特效第17章 键盘控制 17.1 “Key”类 17.2 操作实例：制作交互游戏 17.3 使用侦听器第18章 绘图函数 18.1 用动作脚本绘制线条 18.2 用动作脚本填充区域 18.3 操作实例：清除绘图内容 18.4 综合实例：单摆实验 第19章 控制声音 19.1 Flash中的“媒体”类概述 19.2 控制声音的播放过程 19.3 实用播放器技术 第20章 使用组件 20.1 在影片中使用组件 20.2 简单的组件 20.3 以选择的形式出现的组件 20.4 包含多项数据的组件 20.5 复杂的UI组件 20.6 媒体组件第21章 系统与舞台 21.1 系统(System) 21.2 舞台(Stage) 21.3 个性化菜单第22章 本地共享与本地连接 22.1 共享对象(Shared Object) 22.2 操作实例：用共享对象保存游戏数据 22.3 本地连接(LocalConnection) 22.4 操作实例：本地连接第23章 外部文件加载 23.1 将文件加载到影片中 23.2 使用“加载器”组件加载文件 23.3 使用“滚动窗格”组件加载文件第24章 文本与XML解析技术 24.1 从TXT文件中加载数据 24.2 加载和解析XML 24.3 获取XML的节点 24.4 操作实例：加载外部XML第25章 Flash与外部平台的交互 25.1 使用FSCommand命令 25.2 常用的FSCommand命令 25.3 ASP的开发 25.4 使用数据库 25.5 SQL语言简介 25.6 操作实例：通过ASP读取数据库的数据第26章 综合实例：Flash网站 26.1 作品预览与分析 26.2 规划与素材准备 26.3 创建文档和场景 26.4 制作片头动画 26.5 加载进度的显示 26.6 制作主界面 26.7 制作演示页面 26.8 制作过渡动画 26.9 添加控制命令

第一图书网, tushu007.com

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