第一图书网, tushu007.com

<<Flash ActionScript 3>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0实训课堂>>

13位ISBN编号：9787115181855

10位ISBN编号：7115181853

出版时间：2008-11

出版时间：人民邮电出版社

作者：珀金斯 (Todd Perkins)

页数：342

译者：张猛

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

多数人买计算机书是为了学习，但让人吃惊的是，很少有计算机书是由教师编写的。
。
Todd Perkins和我可以自豪地说：本书是由有丰富培训经验的资深教师编写的，在本书中，那些精心开发的课程和练习可帮助您学习Adobe Flash CS3 Professional（最强大、最流行的Web动画制作和设计工具之一）中的ActionScript 3．0。

本书针对的读者是具有初中级水平的Web设计师和Web开发人员，这些人员需要有合适的工具为Web创建强大的、有吸引力的，并且具有很高交互性的内容。
采用手把手的教学方法，目的是要让读者在积极参与本书课程的同时迅速掌握ActionScript。
阅读程序代码是一回事，而尝试开发产品并得到有用的结果则完全是另一种体验。
我们的座右铭是：“ 读书、练习，然后掌握程序。
”我曾经收到过无数封感谢信，对于这套手把手系列培训图书，我们期望它也能实现同样的效果。

本书并不准备覆盖ActionScript的所有方面，也不试图讲授这一极为强大的编程语言所能做的每件事。
我们觉得书架上所缺少的是一本面向过程的教材，一本能够用手把手培训的方式将核心原则、技术和技巧教给读者的教材。

Todd Perkins和我希望本书能够提高您的ActionScript技能。
如果真能做到这点，那我们就为所做的工作感到欣慰！

内容概要

《Flash ActionScript 3.0实训课堂》通过实际的示例介绍了该编程语言的基本功能。全书共12章，依次介绍了函数、事件、类等基本概念，各种判断语句、数学函数、文本和数组，最后还介绍了高级图形和动画工具，以及如何处理多媒体和高级交互性。
Flash是目前应用最广泛的一款动画制作软件，Adobe Flash CS3是其最新版本，而该软件中内置的ActionScript 3.0则是动画实现中的出色编程语言。
《Flash ActionScript 3.0实训课堂》图文并茂，采用手把手的教学模式，并用实际的游戏作为示例来综合运用各种知识，是ActionScript初中级读者的必备书籍。

作者简介

Iynda.com，是国际著名的IT培训机构，在图形和web专业软件培训方面占据领导地位。
“实训课堂”是其经典系列教程，从实际培训中精选大量实例，一步步的分解剖析，引导读者快速、牢固地掌握软件使用方法和技巧。
多年来备受世界各地读者推崇。

书籍目录

1　入门知识1.1　ActionScript 3.0简介1.2　为什么应该学习ActionScript 3.01.3　ActionScript 3.0的新功能1.4　ActionScript 1.0/2.0与3.0之间的差别1.5　ActionScript 3.0的元素1.6　超越脚本助手1.7　注意：必需有播放器1.8　超越ActionScript 3.02　与ActionScript通信2.1　练习1　与影片剪辑通信2.2　练习2　修改影片剪辑的属性2.3　理解变量2.4　练习3　设置变量的数据类型2.5　练习4　使用Trace语句2.6　练习5　使用注释3　使用和编写函数3.1　理解函数3.2　练习1　使用方法3.3　练习2　编写自定义函数3.4　理解模块函数3.5　练习3　让函数模块化3.6　练习4　让函数返回值4　响应事件4.1　理解事件类型4.2　练习1　使用侦听器捕捉事件4.3　练习2　编写事件处理程序4.4　练习3　响应鼠标事件4.5　练习4　响应键盘事件4.6　练习5　创建到网站的链接4.7　练习6　使用“进入帧”事件创建动画4.8　练习7　使用“计时器”事件控制动画5　理解类5.1　理解类5.2　练习1　编写自定义类5.3　练习2　扩展现有的类5.4　练习3　将类对象添加到时间轴5.5　练习4　定义文档类5.6　练习5　设置类路径6　判定和重复6.1　理解条件语句6.2　练习1　编写条件语句6.3　练习2　使用条件运算符6.4　练习3　设置备选条件6.5　练习4　编写复合条件6.6　理解循环6.7　练习5　创建代码循环6.8　练习6　使用循环生成类的实例6.9　练习7　放置循环所创建的实例7　使用算术并爱上算术7.1　理解Math类7.2　练习1　使用基本算术运算符7.3　练习2　生成随机数7.4　练习3　数字取整8　使用文本和数组8.1　练习1　创建文本字段8.2　练习2　设置文本字段的样式8.3　练习3　从文本字段中获取数据8.4　练习4　装入外部文本8.5　练习5　理解数组8.6　练习6　使用文本和数组创建游戏8.7　练习7　完成文字游戏9　创建记牌游戏9.1　练习1　应用程序规划9.2　练习2　编写记牌类9.3　练习3　编写记牌游戏类9.4　练习4　将图形添加到纸牌9.5　练习5　放置纸牌9.6　练习6　检查匹配9.7　练习7　重置纸牌9.8　练习8　处理不正确的匹配9.9　练习9　确定胜负9.10　练习10　添加更多纸牌10　使用高级图形和动画工具10.1　练习1　使用代码绘图10.2　练习2　创建颜色变化10.3　练习3　创建随机的颜色变化10.4　练习4　制作颜色变化动画10.5　练习5　使用滤镜10.6　练习6　修改滤镜属性10.7　练习7　使用滤镜制作动画11　处理多媒体11.1　练习1　装入外部图像和SWF11.2　练习2　与已装入的影片通信11.3　练习3　装入声音11.4　练习4　开始和停止播放声音11.5　练习5　控制音量11.6　练习6　装入视频11.7　练习7　控制视频回放12　添加高级交互性12.1　练习1　创建拖放类12.2　练习2　检测接触12.3　练习3　响应接触12.4　练习4　检测获胜12.5　练习5　随机放置对象附录A　故障排除FAQ

编辑推荐

《Flash ActionScript 3.0实训课堂》是源自美国著名培训机构Lynda.com的经典教程；　从实际课堂教学中精选出大量实例，一步步分解剖析；　“手把手”教您快速掌握Flash Actionscript!　喜欢边做边学？
手册看起来枯燥乏味，渴望实际的示例？
期待超越理论和参考资料的实用培训？
如果是这样，那么这《FlashActionScript3.0实训课堂》就是专门为您打造的。
《FlashActionScript3.0实训课堂》通过一步步的实际练习、精辟的提示和详细的插图，介绍了掌握Action Script 3.0并充分发挥Flash CS3优势所必需的关键技能。
书中讲解了如何使用ActionScript 3.O的脚本和组件添加交互性，让Flash项目更吸引人；全面介绍了ActionScrlpt的强大功能，从操纵影片剪辑、用变量响应用户动作。
到编写函数和条件运算符；还讲授了如何向Flash影片的时间轴添加ActiorlScript内容，在内部Action Script文件中开发脚本、动态添加内容、控制影片的回放等内容。
随书光盘中提供了已经过课堂教学验证的练习。
Iynda.com是国际著名的IT培训机构，在图形和Web专业软件培训方面占据领导地位。
“实训课堂”是其经典系列教程。
从实际培训中精选大量实例，一步步的分解剖析，引导读者快速、牢固地掌握软件使用方法和技巧，多年来备受世界各地读者推崇。
60多个步骤详细的实例讲解　比较ActionScript 1.0／2.0和3.0；　使用注释和trace语句；　编写函数：　理解类和编写自定义类：　响应事件；　使用Math类进行计算：　添加来自外部文件的文本：　将数据放在数组中；　用代码绘制形状；　动态装入内容；　控制影片回放。

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