

<<风云Flash ActionScript>>

图书基本信息

书名：<<风云Flash ActionScript高级编程艺术>>

13位ISBN编号：9787121025532

10位ISBN编号：7121025531

出版时间：2006-7

出版时间：第1版 (2006年7月1日)

作者：赵英杰

页数：286

字数：450000

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>

<<风云Flash ActionScript>>

内容概要

本书从基本的Action Script语言概念开始介绍，配以实际的程序实例并穿插生动的图示说明，深入浅出地讲解Flash Action Script程序的运用逻辑与概念，让读者从实例中学习进而融会贯通。

同时，本书也说明面向对象程序设计（OOP）的语法及常用类别实例，提升读者制作Flash作品的造诣和能力。

全书共分为10章，精彩实例包括三角函数制作的抽奖轮盘，Flash Lite手机版孔明棋游戏，Bitmap Data类制作的数码相簿，使用Key对象移动狗狗，用绘图指令构成互动界面，虚拟实境对象与动态滤镜效果，英语测验影片等。

附书光盘内容为中文实例源文件及完成作品。

本书适用于Flash使用基础的读者。

作者简介

赵英杰， 学历：美国密西根S.V.州立大学多媒体与传播硕士； 经历： 台湾首位Macromedia Master Instructor认证讲师， 网昱多媒体出版社负责人， 岭东科技大学数字媒体系讲师， 行政院劳委会职训局93&94&95年度沙特阿拉伯职训计算机训练JSP、PHP与Flash讲师， 200

书籍目录

第1章 Action Script程序设计入门 1.1 Action Script入门 “事件”与“事件处理函数” 用于Flash工具的Java Script程序 1.2 Action Script脚本编辑器 脚本助手 查阅指令的语法 更新在线说明 1.3 Action Script的术语 函数 运算符 类、对象与实例 方法 属性 1.4 控制影片时间轴 编写帧程序 程序批注 时间轴控制指令 1.5 编写按钮程序 按钮程序的语法之一 通过按钮处理按键动作 1.6 糟糕 - 程序写错了！
避免程序出问题的写作习惯 按钮程序的语法之二 1.7 本章总结第2章 问答题测验影片 2.1 负责暂存数据的变量 变量的命名原则 变量名称大小有别 常量 2.2 基本数据类型 强制设置变量的类型 显示代码提示 2.3 制作问题答案测试影片 建立字段 静态文本字段、动态文本字段和输入文本字段的区别 设置字段的实例名称 用程序设置字段内容 2.4 判断用户的解答是否正确 if条件判断式 Else指令 编写“答题”按钮的程序 比较运算符 else if指令 嵌套if条件式 条件当中的且、或和反相测试 2.5 问答题程序问题与解决方法 大小写转换与对象的方法 2.6 字符串对象的处理方法 连接字符串 字符串对象的常用功能 转义符 2.7 通过代码选取字段内容 2.8 通过代码控制字段 设置字段的连框与背景色 2.9 建立函数 传递参数给函数 建立函数的返回值 强制指定函数的数据类型 2.10 用Action Script动态建立字段 动态调整字段格式 2.11 本章总结第3章 英语测验影片第4章 Key类与Date类第5章 循环程序与飘动文字界面第6章 面向对象程序入门第7章 制作虚拟现实效果影片与数码相簿第8章 扭转界面与Ya教授的转盘第9章 绘图指令应用与3D互动程序第10章 Flash Lite移动设备游戏制作

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>