

<<Flash动画即战力 ActionScript 3.0范例随学随用>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画即战力 ActionScript 3.0范例随学随用>>

13位ISBN编号：9787302210382

10位ISBN编号：7302210381

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：杨东昱

页数：270

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

只要是使用FLASH设计动态网页，一定会用到ActionScript。但ActionScript对初学者来说实在太难，而对于急着完成作品的设计师来说，一再重复编写相同功能的Actionscript脚本实在太费时。

如果能把常用的Actionscript脚本都事先写好，需要使用时直接取用，那就太好了！这正是本书出版的意义所在。

如果您急着完成FLASH作品，想找本书快速学习与套用，那本书就是您最好的助手。或者您需要一块踏脚石，尝试踏入FLASH动画设计领域，那么本书搭配图文解说与最精致的范例示范，让您不但看得懂，还能马上知道要怎么用，是您在设计FLASH动画时最方便的参考书。

本书每个范例中详细说明了FLASH动画设计的步骤，同时，范例完成之后也详细说明了范例适合的类别、对象、功能、属性、方法以及如何使用等，绝对不会让您一头雾水。

本书列出了最常用到的应用范例，并附上了详细的范例程序代码说明，不但教您怎么用、如何改，还以实际图解说明的方式呈现动画效果或功能，希望对想学习Actionscript的各位读者有所帮助，相信大家在阅读本书之后，都能开发出属于自己的ActionScript脚本与FLAsH动画作品。

<<Flash动画即战力 Actio>>

内容概要

本书总结作者多年教学与设计经验，按FLASH Action Script 3.0学习规律，整理出77个专业、精彩的动画范例，指导读者循序渐进地学习如何使用FLASH Action Script 3.0制作网络动画的技巧。

本书涵盖FLASH ActionScript基本动画和高级动画，类型多、功能全，程序代码解说详尽，每个范例都给出详尽的操作步骤，读者不用从头学写程序，需要时可以直接拿来就用，省时、省力，是学习FLASH Action Script 3.0最实用的范例书，也是网络动画职场设计人员应对快节奏设计的最佳利器。

本书适合FLASH Action Script初学者、网络动画设计师、爱好者自学，也可作为相关培训机构教学之自考书。

<<Flash动画即战力 Action>>

作者简介

杨东昱 现任昱得信息工作室负责人

曾任职训局大专专职讲师

天秤座

热爱摄影、模型、露营

著作

Flash数据库应用即战力

Flash动画即战力ActionScript 3.0范例随学随用

ActionScript 3.0精致范例辞典

CSS、HTML、xHTML精致范例辞典

JavaScript精选范例辞典

<<Flash动画即战力 Actio>>

书籍目录

1 动画影片的基础控制技法 UNIT1-1 利用按钮控制场景的播放与停止 UNIT1-2 利用鼠标指针控制影片剪辑的播放与停止 UNIT1-3 利用按钮控制场景的帧切换 UNIT1-4 将播放头移到指定的帧并停止播放 UNIT1-5 将播放头移到指定的帧并继续播放 UNIT1-6 将播放头移到上/下一个场景并停止播放 UNIT1-7 延迟动画影片的播放 UNIT1-8 控制影片剪辑的播放速度 UNIT1-9 动态控制SWF播放程序PART2 动画演出内容的设计技法 UNIT2-1 动态加入演员 UNIT2-2 动态移除演员 UNIT2-3 在场景舞台特定范围内反复弹跳的球 UNIT2-4 制作人物由远而近走过来的效果 UNIT2-5 人物朝指定位置走动的效果 UNIT2-6 仿真3D的元件移动 UNIT2-7 产生持续旋转效果 UNIT2-8 随机变换影片剪辑的颜色 UNIT2-9 让使用者指定影片剪辑的颜色 UNIT2-10 可调速的滑动广告牌 UNIT2-11 Shake !
制作震动的模糊效果 UNIT2-12 飘雪效果 UNIT2-13 能随机加减速游动的鱼儿 UNIT2-14 利用“遮罩”制作开场效果PART3 鼠标事件的处理技法 UNIT3-1 鼠标手指状指针的使用设置 UNIT3-2 自定义鼠标指针 UNIT3-3 自动回旋的追踪鼠标指针效果 UNIT3-4 随鼠标指针飘荡的文字 UNIT3-5 随鼠标指针缩放的幽灵群 UNIT3-6 产生鼠标移动轨迹效果 UNIT3-7 随鼠标移动的射击游戏瞄准器 UNIT3-8 随鼠标指针移动的目光 UNIT3-9 制作信息提示框 UNIT3-10 线段涂鸦板 UNIT3-11 影片剪辑的拖曳与停止拖曳 UNIT3-12 利用拖曳动作制作电流急急棒游戏 UNIT3-13 判断鼠标指针的位置是否与物体重叠(相交) UNIT3-14 可拖曳并放大对象的放大镜 UNIT3-15 判别拖曳对象间是否重叠 UNIT3-16 利用拖曳对象功能制作的形状认知游戏PART4 键盘事件的处理技法PART5 处理日期时间的技法PART6 文字与数字处理操作技法PART7 载入个别文件与打印的处理技法附录

<<Flash动画即战力 Action>>

编辑推荐

聪明的Flash Designer套用现成ActionScript事半功倍！

按想要的用途找语法 收集网络上最常被询问到的ActionScript功能及程序写法 按功能类别分为7大类，范例多达77个，以功能与效果为单元名称，方便查阅。

不用从头学写程序，就可以直接拿来套用 搭配图文解说与最精致的范例示范，让你不但看得懂，还能马上知道怎么用，是你在设计互动式Flash动画时最方便的参考书。

《Flash动画即战力 ActionScript 3.0范例随学随用》所有范例源文件，设计素材与最终结果文件

<<Flash动画即战力 Actio>>

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>