

<<Flash MX Actionscript>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX Actionscript网页动画编程教程>>

13位ISBN编号：9787900118455

10位ISBN编号：7900118454

出版时间：2003-12-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：曾宏波

页数：372

字数：551000

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 MX Actionscript>>

内容概要

本书共四章，系统介绍Flash MX的开发环境、ActionScript语法以及Actions分类中所有的语句，为读者从入门到精通Flash MX ActionScript提供了捷径。

在详解相关的语句时还结合实例制作，使读者能快速掌握和熟练使用这些语句。

最后本书详细介绍8个经典交互动画实例的制作，读者跟着书中的操作步骤完成这些实例，可达到事半功倍的效果。

本书内容实用，结构清晰，语言流畅，示例丰富，既深入浅出地介绍了Flash MX的各种功能和交互动画的制作技巧，同时也突出了Flash制作的艺术性。

书籍目录

第1章 Flash MX的开发环境 1.1 Flash简介 1.1.1 Flash的特点 1.1.2 Flash MX的新增功能 1.2 绘图工具栏
1.2.1 箭头工具的使用 1.2.2 直线工具的使用 1.2.3 套索工具的使用 1.2.4 贝赛尔和子选择工具的使用
1.2.5 文字工具的使用 1.2.6 椭圆工具的使用 1.2.7 矩形工具的使用 1.2.8 铅笔工具的使用 1.2.9 笔刷工具
的使用 1.2.10 变形工具的使用 1.2.11 变形填充工具的使用 1.2.12 墨水瓶工具的使用 1.2.13 油漆桶工
具的使用 1.2.14 吸管工具的使用 1.2.15 橡皮擦工具的使用 1.2.16 手形和放大镜工具的使用 1.3 层和帧
1.3.1 添加、删除层 1.3.2 添加、删除层文件夹 1.3.3 编辑层 1.3.4 帧概述 1.3.5 修改帧播放速率 1.3.6 时
间轴刻度与帧模式 1.3.7 编辑帧 1.3.8 帧类型 1.4 符号和实例 1.4.1 符号的创建 1.4.2 符号的编辑 1.4.3 符
号库操作 1.4.4 实例概述 1.4.5 编辑实例第2章 ActionScript语法详解 2.1 数据类型 2.1.1 字符串 2.1.2 数字
2.1.3 布尔型 2.1.4 对象 2.1.5 电影剪辑 2.2 变量 2.2.1 命名变量 2.2.2 输入变量 2.2.3 变量的作用范围 2.2.4
声明变量 2.2.5 在脚本中使用变量 2.3 运算符 2.3.1 运算符优先级 2.3.2 联合运算 2.3.3 数字运算符 2.3.4
比较运算符 2.3.5 字符串运算符 2.3.6 逻辑运算符 2.3.7 位运算符 2.3.8 等号和分配运算符 2.3.9 点和数
组访问运算符 2.4 编写ActionScript脚本 2.4.1 打开Actions面板 2.4.2 选择编辑模式 2.4.3 Normal模式 2.4.4
Expert模式 2.4.5 使用外部编辑器 2.4.6 编写第一个脚本 2.5 使用ActionScript生成交互性电影 2.5.1 生成
用户光标 2.5.2 捕获按键 2.5.3 生成一个有滚动条的文本区域 2.5.4 设置颜色值 2.5.5 生成声音控制 2.5.6
检测碰撞 2.5.7 分析一个实例的脚本 2.6 使用行为 2.6.1 编写目标路径target path 2.6.2 给一个电影剪辑设
置实例名 2.6.3 控制脚本的流程 2.6.4 重复一个行为 2.7 使用预定义函数 2.7.1 调用一个函数 2.7.2 生成
用户自定义函数 2.8 使用预定义对象 2.8.1 生成一个对象 2.8.2 访问对象属性 2.8.3 调用对象方法 2.8.4
使用数组对象 2.8.5 使用用户自定义对象 2.8.6 生成一个对象 2.8.7 生成继承第3章 Flash MX Actions详解
3.1 Flash MX中的交互作用 3.1.1 事件 3.1.2 目标 3.2 Movie Control(电影控制语句) 3.2.1 goto(场景或帧的
跳转) 3.2.2 on(鼠标事件) 3.2.3 Play / Stop(电影播放的控制) 3.2.4 stopAllSounds(关闭所有声音) 3.3
Browser/Network(浏览器/网络控制语句) 3.3.1 fscommand(出送信息到电影主程序中) 3.3.2 getURL(添加
链接) 3.3.3 loadMovie/unloadMovie(载入 / 卸载电影) 3.3.4 loadVariables(载入参数) 3.4 Movie Clip
Controls(电影剪辑控制语句) 3.4.1 duplicate / removeMovieClip(复制删除电影剪辑) 3.4.2 onClipEvent(电
影剪辑事件) 3.4.3 setProperty(设置属性) 3.4.4 startDrag / stopDrag(开始/停止拖动电影剪辑) 3.5
Variables(参数) 3.5.1 Delete(删除) 3.5.2 set variable(设置变量) 3.5.3 var 3.5.4 with 3.6 Conditions/Loops(环
境 / 循环)语句 3.6.1 if/else(条件判断语句) 3.6.2 for 3.6.3 for in 3.6.4 while 3.7 Printing(打印)语句 3.8
User-Defined Functions(用户自定义函数) 3.8.1 call(调用) 3.8.2 function(定义行为) 3.9 Miscellaneous
Actions(各种不同性质的语句) 3.9.1 #include 3.9.2 #initclip 3.9.3 clearInterval 3.9.4 setInterval 3.9.5 trace(输
出)第4章 交互动画实例 4.1 实例1 下拉菜单 4.2 实例2 电影播放 4.3 实例3 放大镜 4.4 实例4 挖地雷 4.5 实
例5 变形图像 4.6 实例6 五色烛光 4.7 实例7 打鸭子 4.8 实例8 科学计算器附录A Flash MX Object详解 A1
Core(核心)对象 arguments(参数)对象 Array(数组)对象 Boolean(布尔)对象 Date(日期)对象
Function(函数)对象 Math(数学)对象 Number(数字)对象 A2 Movie(电影)对象 Button(按钮)对象
Capabilities(约束)对象 Color(颜色)对象 Movie Clip(电影剪辑)对象 Selection(选择)对象 Sound(声音)
对象 TextField(文本框)对象 TextFormat(文本格式)对象 A3 Client/Server(客户端/服务器) XML对象
XMLSocket对象

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>