

<<Flash ActionScript 3>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0动画教程>>

13位ISBN编号：9787115174505

10位ISBN编号：7115174504

出版时间：2008-4

出版时间：人民邮电

作者：Keith Peters

页数：519

字数：632000

译者：王汝义

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 ActionScript 3>>

内容概要

ActionScript 3.0是一种功能强大的面向对象编程语言。

本书分五大部分全面讲解ActionScript 3.0动画。

第一部分介绍了ActionScript动画基础，包括ActionScript 3.0基本知识和渲染技术等。

第二部分和第三部分集中讲述了制作动画涉及的基本运动和高级运动，如速度和加速度、边界和摩擦力、用户交互、缓动和弹性、碰撞检测以及正向和反向运动等。

第四部分介绍了3D动画基础。

最后一部分介绍了矩阵数学等其他技术。

通过阅读本书，读者可以制作出各种酷炫的动画效果。

不论是初学者还是有经验的ActionScript开发人员，本书都是一本优秀的参考书。

<<Flash ActionScript 3>>

作者简介

Keith Peters，世界级的Flash技术大师。

他的个人网站www.bit-101.com是业界知名的技术资源站点，以众多极具启发性和实验型的开源ActionScript代码而蜚声全球。

他拥有近10年的Flash开发和设计经验，撰写过多部Flash方面的图书和大量杂志文章，本书为其代表作

。

<<Flash ActionScript 3>>

书籍目录

第一部分	ActionScript动画基础	第1章	基本动画概念	1.1	什么是动画	1.2	帧和运动	
		1.2.1	帧就是记录	1.2.2	程序帧	1.3	动态与静态	
		1.4	小结	第2章				
	ActionScript 3.0动画基础	2.1	动画基础	2.2	关于ActionScript版本	2.3	类和OOP	
		2.3.1	基类	2.3.2	包	2.3.3	导入	
		2.3.4	构造函数	2.3.5	继承			
		2.3.6	MovieClip/Sprite子类	2.3.7	创建文档类	2.4	设置ActionScript 3.0应用	
	程序	2.4.1	使用Flash CS3 IDE	2.4.2	使用Flex Builder 2	2.4.3	使用免费的命令	
	行编译器	2.4.4	关于跟踪	2.4.5	缩放影片	2.5	使用代码动画	
		2.5.1	循环	2.5.2	帧循环	2.5.3	剪辑事件	
		2.5.4	事件和事件处理器	2.5.5	侦听器 and 处理器	2.5.6	动画事件	
		2.6	显示列表	2.7	用户交互			
		2.7.1	鼠标事件	2.7.2	鼠标位置	2.7.3	键盘事件	
		2.7.4	键盘代码	2.8	小结	第3章	动画中的三角学	
		3.1	什么是三角学	3.2	角	3.2.1	弧度和	
		3.2.2	Flash坐标系统	3.2.3	三角形的边	3.3	三角函数	
		3.3.1	正弦弦	3.3.2	余弦	3.3.3	正切	
		3.3.4	反正弦和反余弦	3.3.5	反正切			
		3.4	旋转	3.5	波	3.5.1	光滑的上下运动	
		3.5.2	线性垂直运动	3.5.3	脉冲动画	3.5.4	两个角的波	
		3.5.5	用drawing API绘制波	3.6	圆和椭圆			
		3.6.1	圆形运动	3.6.2	椭圆形运动	3.7	毕达哥拉斯定理	
		3.8	两点之间的距离	3.9	本章重点公式	3.10	小结	
		第4章	渲染技术	4.1	Flash中的颜色			
		4.1.1	使用16进制颜色值	4.1.2	透明度和32位色	4.1.3	新的数值类型: int	
		4.1.4	组合颜色	4.1.5	提取组成色	4.2	drawing API	
		4.2.1	图形对象	4.2.2	使用clear移除绘画	4.2.3	使用lineStyle设定线条样式	
		4.2.4	使用lineTo和moveTo绘制线条	4.2.5	使用curveTo绘制曲线	4.2.6	使用beginFill和endFill	
		4.2.7	使用beginGradientFill创建渐变填充	4.3	颜色变换	4.4	滤镜	
		4.4.1	创建滤镜	4.4.2	动画滤镜	4.5	位图	
		4.6	载入或嵌入内容	4.7	本章重点公式	4.8	小结	
		4.6.1	载入内容	4.6.2	嵌入内容	第二部分	基本运动	
		第5章	速度和加速度	5.1	速度	5.1.1	向量和速度	
		5.1.2	一个轴上的速度	5.1.3	两个轴上的速度	5.1.4	角速度	
		5.1.5	速度扩展	5.2	加速			
		5.2.1	一个轴上的加速度	5.2.2	两个轴上的加速度	5.2.3	重力加速度	
		5.2.4	角加速度	5.2.5	太空船	5.3	本章重点公式	
		5.4	小结	第6章				
		边界和摩擦力	6.1	环境边界	6.1.1	设置边界	6.1.2	移除物体
		6.1.3	重新生成物体	6.1.4	屏幕折回	6.1.5	回弹	
		6.2	摩擦力	6.2.1	摩擦力的应用	6.3	本章重点公式	
		6.2.2	摩擦力的应用	6.2.3	摩擦力的应用	6.3	本章重点公式	
		6.4	小结	第7章	用户交互: 移动物体	7.1	按下和放开精灵	
		7.2	拖动精灵	7.2.1	使用mouseMove拖动	7.2.2	使用startDrag/stopDrag拖动	
		7.2.3	拖动与运动代码结合	7.3	抛	7.4	小结	
		第三部分	高级运动	第8章	缓动和弹性	8.1	比例运动	
		8.2	缓动	8.2.1	简单的缓动	8.2.2	何时停止缓动	
		8.2.3	移动的目标	8.2.4	缓动不只是应用于运动	8.2.5	高级缓动	
		8.3	弹性	8.3.1	一维弹性	8.3.2	二维弹性	
		8.3.3	移动目标点的弹性	8.3.4	弹性在哪儿	8.3.5	弹性链	
		8.3.6	多目标点弹性	8.3.7	目标偏移	8.3.8	使用弹性	
		8.4	本章重点公式	8.5	小结	第9章	碰撞检测	
		9.1	碰撞检测方法	9.2	hitTestObject和hitTestPoint	9.2.1	碰撞测试两个精灵	
		9.2.2	碰撞测试一个精灵和一个点	9.2.3	使用shapeFlag的碰撞测试	9.2.4	hitTest总结	
		9.3	基于距离的碰撞检测	9.3.1	简单的基于距离的碰撞检测	9.3.2	基于碰撞的弹性	
		9.4	多物体碰撞检测策略	9.4.1	基本的多物体碰撞检测	9.4.2	多物体弹性	
		9.5	其他的碰撞检测方法	9.6	本章重点公式	9.7	小结	
		第10章	坐标旋转和角度回弹	10.1	简单的坐标旋转	10.2	高级坐标旋转	
		10.2.1	旋转一个物体	10.2.2	旋			

<<Flash ActionScript 3>>

转多个物体	10.3	沿角度回弹	10.3.1	执行旋转	10.3.2	优化代码
10.3.3 动态化		10.3.4 修复“脱离边界”问题		10.3.5 多角度回弹	10.4	本章重点公式
10.5 小结		第11章 台球物理	11.1	质量	11.2	动量
11.3.1 一个轴上的动量守恒		11.3.2 两个轴上的动量守恒		11.4		本章重点公式
11.5 小结		第12章 粒子引力和重力	12.1	粒子	12.2	重力
12.2.1 引力		12.2.2 碰撞检测和反应	12.2.3	沿轨道运行	12.3	弹性
12.3.1 引力与弹性		12.3.2 弹性结点域	12.3.3	结点的连接	12.3.4	有质量的结点
12.4 本章重点公式		12.5 小结		第13章 正向运动：行走	13.1	介绍正向和反向运动
13.2 开始正向运动编程		13.2.1 移动一个关节		13.2.2 移动两个关节	13.3	自动运行
13.3.1 创建自然的行走循环		13.3.2 动态化		13.4		使它真正地行走
13.4.1 给它一些空间		13.4.2 加入重力		13.4.3 控制碰撞	13.4.4	控制反应
13.4.5 屏幕折回		13.5 小结		第14章 反向运动：拖动和伸展	14.1	伸展和拖动一个关节
14.1.1 伸展一个关节		14.1.2 拖动一个关节		14.2		拖动多个关节
14.2.1 拖动两个关节		14.2.2 拖动更多的关节		14.3		伸展多个关节
14.3.1 向鼠标伸展		14.3.2 向一个物体伸展		14.3.3 加入一些交互	14.4	使用标准的反向运动方法
14.4.1 余弦定律介绍		14.4.2 ActionScript余弦定律		14.5		本章重点公式
14.6 小结		第四部分 D动画	第15章	D基础	15.1	第3维和透视
15.1.1 z轴		15.1.2 透视	15.2	速度和加速度	15.3	回弹
15.3.1 单个物体回弹		15.3.2 多物体回弹	15.3.3	z轴排序	15.4	重力
15.5 折回		15.6 缓动和弹性	15.6.1	缓动	15.6.2	弹性
15.7 坐标		15.8 碰撞检测	15.9	本章重点公式	15.10	小结
15.10 小结		第16章 D线条和填充	16.1	创建点和线	16.2	生成面
16.3 创建3D填充		16.4 D实体建模	16.4.1	旋转立方体建模	16.4.2	建模其他形体
16.5 移动3D实体模型		16.6 小结	第17章	背面剔除和3D灯光	17.1	背面剔除
17.2 深度排序		17.3 D灯光	17.4	小结	第五部分 其他技术	第18章 矩阵数学
18.1 矩阵基础		18.2 矩阵运算	18.2.1	矩阵加法	18.2.2	矩阵乘法
18.3 Matrix类		18.4 小结	第19章	实用技巧汇集	19.1	布朗(随机)运动
19.2 随机分布		19.2.1 方形分布	19.2.2	圆形分布	19.2.3	偏移分布
19.3 基于定时器和时间的动画		19.4 相同质量物体之间的碰撞	19.3.1	基于定时器的动画	19.3.2	基于时间的动画
19.5 声音集成		19.6 有用的公式		索引(图灵网站下载)		

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>