

<<Flash 8 ActionScript>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8 ActionScript交互特效设计>>

13位ISBN编号：9787121045462

10位ISBN编号：712104546X

出版时间：2006-10

出版时间：电子工业出版社

作者：武新华

页数：453

字数：706000

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 8 ActionScript>>

内容概要

本书由浅入深地讲解了Flash 8 ActionScript交互特效设计应用中多个方面的内容，如Flash 8动画制作的基本方法、ActionScript开发基础、Action Script中的函数应用、ActionScript中类的应用、设计和制作网站导航、MTV展示系统、优化和发布动画等，还介绍了制作声音特效、相片特效的设计、制作卡片特效、制作视频特效等案例的设计过程，便于广大网络爱好者从相关的案例中掌握更多的技巧，使自己制作的Flash动画更加精彩。

本书内容丰富全面、深入浅出，适用于广大网络爱好者，同时亦可作为网站设计从业人员及各类大专院校计算机、信息、电子商务等专业的教材。

<<Flash 8 ActionScript>>

书籍目录

第1章 Flash8动画制作的基本方法 1.1 制作Flash动画基础 1.1.1 Flash动画基础 1.1.2 动作补间动画的制作 1.1.3 形状补间动画的制作 1.2 时间轴特效和动画编辑 1.2.1 时间轴特效的使用 1.2.2 编辑帧 1.2.3 编辑图层 1.2.4 引导层和遮罩层 1.3 元件与实例 1.3.1 了解元件与实例 1.3.2 创建图形元件和影片剪辑元件 1.3.3 创建按钮元件 1.3.4 编辑元件和实例 1.4 可能出现的问题与解答 1.5 本章小结第2章 ActionScript开发基础 2.1 ActionScript概述 2.1.1 ActionScript简介 2.1.2 在帧中插入ActionScript代码 2.1.3 在按钮中插入ActionScript代码 2.1.4 在影片剪辑中插入ActionScript代码 2.1.5 通过脚本代码设计电子钟 2.2 ActionScript编程基础 2.2.1 变量、变量声明和常量 2.2.2 区分大小写和关键字 2.2.3 常用函数 2.2.4 示例：随机直线运动 2.3 认识ActionScript中的运算符 2.3.1 数值运算符和关系运算符 2.3.2 赋值运算符和逻辑运算符 2.3.3 等于运算符和位运算符 2.3.4 点运算符和数组 2.3.5 运算符综合应用示例 2.4 ActionScript的基本语法 2.4.1 点和斜杠 2.4.2 分号和冒号 2.4.3 括号和注释 2.4.4 示例：设计一个跳动的心脏 2.5 ActionScript中的数据类型 2.6 ActionScript中的基本语句 2.6.1 if条件判断语句 2.6.2 特殊条件判断语句 2.6.3 for循环 2.6.4 while和do while循环 2.6.5 switch语句 2.6.6 综合示例：文字鼠标跟随 2.7 可能出现的问题与解答 2.8 本章小结第3章 ActionScript中的函数应用 3.1 时间轴控制函数 3.1.1 gotoAndPlay和gotoAndStop 3.1.2 play、stop和stopAllSounds 3.1.3 示例：应用程序的结构 3.2 影片剪辑控制函数 3.2.1 duplicateMovieClip函数的应用 3.2.2 on的应用 3.2.3 onClipEvent函数的应用 3.2.4 removeMovieClip函数的应用 3.2.5 getProperty和setProperty函数的应用 3.2.6 startDrag和stopDrag函数的应用 3.2.7 updateAfterEvent函数的应用 3.2.8 示例：蜻蜓掠过水面 3.3 浏览器中的函数应用 3.4 可能出现的问题与解答 3.5 本章小结第4章 ActionScript中类的应用 4.1 什么是类 4.1.1 类的声明 4.1.2 类的继承第5章 设计和制作网站导航第6章 如何制作声音特效第7章 相片特效的设计第8章 如何制作卡特效第9章 如何制作视频特效第10章 打造自己的MTV展示系统第11章 如何优化和发布动画

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>