

<<Flash MX编程深层次应用(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX编程深层次应用(附光盘)/闪客帝国精华集>>

13位ISBN编号：9787505381629

10位ISBN编号：7505381628

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：边城浪子编

页数：335

字数：4355000

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>

## 内容概要

本书是《《闪客帝国精华集》》的第2集，与第1集互为姊妹篇。

在书中，国内最为知名、最早的闪客们通过讲解他们的原创作品，为读者讲述Flash ActionScript脚本语言编程基础、ActionScript特效编程、Flash与后台语言协作等深层次应用。

本书凝聚着我国闪客们的宝贵经验，真知灼见，是最具指导意义的Flash ActionScript深层次编程和Flash网络深层次开发方面的著作。

书后附有的反映闪客生活历程的“闪客列传——那一闪的风情(上)”，揭示着闪客世界的乐趣、闪客们的心路历程；而“闪客帝国精华帖”更是不可多得的闪客们的实践经验。

本书是Flash深层次开发方面不可多得的心血之作，对于众多Flash爱好者最具实用价值。

## &lt;&lt;Flash MX编程深层次应用(附光盘)&gt;&gt;

## 书籍目录

第一部分 成为终极闪客——ActionScript编程 随着从Flash 3开始出现的ActionScript脚本语言的问世, Flash才开始真正风靡。

因为ActionScript, 才使得动画的交互成为现实; 因为ActionScript, 拉近了Flash与流行编程技术(如XML)的距离, 催生了真正闪客的诞生; 因为ActionScript, 动画制作中方以有函数、变量和算法的加盟, 从而使其与响应事件和后台程序的沟通达到了随心所欲的境界。

ActionScript在Flash中的战略地位是如此的重要, 以致本部分内容的介绍方显得更加弥足重要。

帝国闪客——孤独过客, 将为您讲述本部分的内容。

第1章 ActionScript编程2 本章概述 1.1 ActionScript简介3 1.1.1 ActionScript的历史3 1.1.2 Flash MX ActionScript的特点3 1.1.3 Flash MX ActionScript编程元素4 1.1.4 如何编辑ActionScript脚本5 1.2 ActionScript语法介绍7 1.2.1 ActionScript的数据类型7 1.2.2 ActionScript的常量和变量9 1.2.3 ActionScript的运算符11 1.2.4 ActionScript的简单语法13 1.3 点符号和路径16

1.3.1 对象和点符号16 1.3.2 多层式对象结构17 1.4 对象的属性和方法19 1.4.1 一般对象属性19 1.4.2 Action指令20 本章小结26 第二部分 闪客实战1——制作精彩的Flash特效 如果说没有ActionScript的Flash动画还属于僵硬的木偶的话, 那么自从ActionScript诞生起, Flash动画的前景也就彻底地卡通起来。

从此, 网络世界因ActionScript的存在而变得动感。

因为无所不能的特效而使玩家们成就感十足, 使网络世界之内的流媒体动漫和网络世界之外的电视、电影动漫变得无处不在。

人们开始目眩神驰, 开始大呼着动漫世界内统一的用语——酷(Cool)。

一时间, Flash竟成为网络Fashion, 特效竟成为闪客们相互比拼的战场。

帝国闪客——小东瓜和Only, 将为你讲述本部分内容。

第2章 ActionScript初级特效制作30 本章概述30 2.1 文字特效31 2.1.1 酷打字效果31 2.1.2 显示字体列表33 2.2 画面特效40 2.2.1 电视信号效果40 2.2.2 往返光条效果41 2.2.3 闪亮的圆环44 2.3 综合特效49 2.3.1 多边形鼠标跟随50 2.3.2 MP3播放器52 本章小结 第3

章 ActionScript高级特效制作55 本章概述55 3.1 堆栈特效56 3.1.1 递归法画方格线56 3.1.2 七彩色块59 3.2 综合特效63 3.2.1 麦克风的控制63 3.2.2 血管特效66 3.3 虚幻特效68

3.3.1 虚幻实境68 3.3.2 天堂之云70 3.3.3 3D物体的旋转75 本章小结78 第4章 第三方软件为Flash动画增效79 本章概述79 4.1 为Flash动画声音增效80 4.1.1 音频简介80 4.1.2 音频工具82 4.1.3 音频波谱85 4.1.4 Flashamp86 4.2 文字特效工具87 4.2.1 SWiSH88 4.2.2 FlaX89 4.3 提取SWF文件90 4.3.1 Woof90 4.3.2 SWF Browser90 4.4 关于3D支持92 4.4.1

Flash MX与3D92 4.4.2 建模工具93 第三部分 闪客实战2——Flash游戏高级编程 Flash之所以引来全球Fans的眼球和动作, 很大一部分原因要归功于其强大的游戏制作功能了。

由于ActionScript带来的种种程序化处理手段和后台的无缝链接, 调用整台电脑和网络资源来设计游戏也就无可厚非了。

实际上, Flash制作游戏的手段无非还是程序设计者的常用思路, 如算法控制、后台通信、智能化响应、面向对象的函数方法等。

在本部分, 曾经在精华集1中介绍过Flash简单游戏制作的帝国闪客——小东瓜, 将再次出场为你讲述本部分内容。

第5章 复杂游戏的常用技术及方法102 第6章 Flash射击游戏——傲龙115 第7章 网络连线游戏——四子连153 第四部分 闪客实战3——Flash网络应用 通过Flash制作的矢量流式动画, 让网络世界的色彩因此而丰富了许多。

前台的Flash技术和后台的脚本语言, 以及XML——具有结构信息的国际标准标识语言相结合, 使Flash动画既具有Flash动手制作的生动性, 又具有了后台数据的即时性。

本部分就具体讲述Flash在网络上的应用, 帝国闪客——孤独过客, 将为你讲述本部分内容。

第8章 Flash和后台脚本语言200 第9章 Flash MX与XML的数据交换246 第五部分 那一闪的风情——闪客

列传(下) 那一闪的风情，或出自平淡，或充满激情，但是闪过之后，留下的是闪烁的光亮和久久无法消逝的余韵..... 闪客列传，由帝国的知名闪客们讲述他们自己看似平凡的闪客历程。

各位闪客们的文笔或有不同，有的是春秋笔法的小记，有的是品味闪客生涯的闪回片段，还有的是神思所至之处，“写在人生边上的”诗歌。

十数篇文章，勾画出由他们所引领形成的闪客世界！

闪客列传之白丁传288 闪客列传之Dflying(DF)传291 闪客列传之小东瓜传293 闪客列传之ONLY传296 闪客列传之Jimbob传298 闪客列传之小乙哥(iching)传300 闪客列传之桃花岛主传305 编辑后记309 附录闪客帝国论坛精华帖311

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>