

<<精通Flash ActionScrip>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash ActionScript 创意设计>>

13位ISBN编号：9787508409580

10位ISBN编号：7508409582

出版时间：2002-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：(美)Bill Sanders

页数：281

字数：408000

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>

<<精通Flash ActionScript>>

内容概要

Flash是目前最优秀的制作网络交互式动画的工具。

本书详细介绍了Flash的ActionScript脚本编程语言，从ActionScript脚本语言的基本概念入手，阐述了ActionScript脚本语言的编程机制和技巧；并且书中采用50多个介绍如何使用新扩展的Flash脚本编程语言的动画例子对ActionScript作了清晰明了的解释。

通过对工程学习的应用，可以了解到Flash ActionScript脚本语言的作用，它可以教你如何把ActionScript脚本集成到自己的Flash动画里。

任何时候读者都可以创作精美别致的Flash动画。

本书既适于使用ActionScript脚本编程的初学者使用，也适合经验丰富的编程高手作为参考用书。

作者简介

Bill Sanders博士是在多种语言和平台上都具有丰富经验的脚本编写者和程序开发研究员。他是美国康涅狄格州首府哈特福德大学交互式信息技术编程领域的教程，在该领域他和那些打算从事因特网和万维网的有线和无线环境领域，而且紧跟因特网和球球网当前发展形式的学生们一起从事研

书籍目录

译者序 作者简介 致谢 前言 简介 第1章 用ActionScript增强Flash 1.1 ActionScript的用处 1.1.1 思考ActionScript 1.1.2 ActionScript语言是模块化的 1.1.3 ActionScript使用面向对象的程序设计 1.2 行为脚本适用的地方 1.2.1 动画剪辑 1.2.2 按钮 1.2.3 实例属性 1.2.4 帧属性 1.3 编写ActionScript脚本 1.3.1 帧和对象行为窗口 1.3.2 事件选项 1.3.3 编辑表达式 1.4 动画剪辑、路径和行为脚本 1.4.1 独立的时间序列(TimeLines) 1.4.2 路径(Paths) 第2章 变量和数据类型 2.1 变量 2.1.1 变量命名 2.1.2 数组 2.2 ActionScript里的数据类型 2.2.1 字符串 2.2.2 表达式 2.2.3 布尔表达式 2.2.4 数字 2.2.5 对象 2.2.6 动画剪辑 2.3 创建和放置变量测试ActionScript脚本 2.4 改变带有按钮的变量里的值 2.5 带有文本区的按钮(CD-ROM中的Button I/O.fl文件) 2.5.1 拼接字符串图层 2.5.2 添加数字图层 2.5.3 测试布尔运算图层 2.5.4 输出框和输入框图层 2.6 帧和设定变量字符串布尔运算 2.7 在帧脚本里生成的输出(CD-ROM中的Frame I/O.fl文件) 2.7.1 Frame Action图层 2.7.2 Output图层 2.8 在不同的时间序列里定位变量 2.9 跟随路径(CD-ROM中的DataPaths.fl文件) 2.9.1 Mainline图层 2.9.2 Buttons图层 2.9.3 Output图层 2.10 学习应用：固定小数点 第3章 基本行为 3.1 半Flash和半ActionScript 3.2 创建和标记ActionScript帧 3.3 Go To and Stop或Play(CD-ROM中的SBLimit.fl文件) 3.4 Play 3.5 Stop or Play和按钮(CD-ROM中的StopAtPlay.fl文件) 3.5.1 Stop or Play图层 3.5.2 Buttons图层 3.6 在帧和场景问的向后向前移动 3.6.1 下一帧与前一帧 3.6.2 下一场景与前一场景 3.7 找到帧和场景(CD-ROM中的FrameScene.fl文件) 3.7.1 Output图层(Scene 1) 3.7.2 Buttons图层(Scene 1) 3.7.3 Copy Here图层(Scene 2) 3.8 在不同的时间序列里设置帧目标 3.9 控制不同的时间序列(在CD-ROM的PlayAway.fl文件里) 3.9.1 Bouncer(MC) 3.9.2 MainTimeLine图层 3.10 来自外部脚本的行为 3.11 学习应用：两种语言、一个图层和一个事件序列 3.12 工程：动态菜单的制作 第4章 条件和运算符..... 第5章 循环 第6章 处理事件 第7章 使用属性和函数 第8章 使用专用对象 第9章 复制动画，跟踪路径，调用函数 第10章 集成附录 示例词汇表

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>