

## <<Adobe Flash CS5 Acti>>

### 图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS5 ActionScript 3.0中文版经典教程>>

13位ISBN编号：9787115240408

10位ISBN编号：711524040X

出版时间：2010-11

出版单位：人民邮电出版社

作者：Adobe公司

页数：300

译者：井中月

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>

## 前言

Adobe Flash CS5专业版提供了一个功能完善的工作环境，为操作二维和三维动画、声音、矢量和位图图形、文字以及视频提供了多种工具。

ActionScript 3.0是一款集成在Flash CS5中的高级编程语言，可用来开发丰富的交互式项目。

结合所学到的ActionScript技术，用户可以使用Flash软件所提供的设计和动画工具为Web、桌面和移动设备创建丰富的交互式程序、游戏、电子学习内容和电子商务工具。

关于本书课程本书是Adobe Flash平台的官方培训系列材料之一，得到了Adobe产品专家的大力支持，该课程适合自学，对于ActionScript初学者，可以学习一些基本概念和功能，从而了解书中大量的实用技术，并且掌握足够多的关于语言的知识，从而能够进一步自学其他的技术。

本书中每个课程都给出了继续提高自身能力的一些建议。

除此之外，本书还教授了很多高级的功能，包括使用最新版本ActionScript和Flash的提示与技巧。

本书还介绍了Flash CS5中的一些新特性和功能，例如，代码片断、使用TLF文本、与Adobe的Pixel Bender Toolkit 2的交互以及在Adobe AIR 2平台上的开发。

学习本书的必要条件在学习本书之前，必须把系统设置好，然后正确安装所需要的软件。

还需要知道如何使用鼠标和一些标准菜单以及命令，知道如何打开、保存和关闭文件。

如果需要复习这些技术，可以查看Microsoft Windows或Apple Mac系统自带的联机帮助文档。

本书主要针对那些已经了解Flash界面和一些基本设计与动画功能的用户，Flash初学者可能需要首先阅读《Adobe Flash CS5中文版经典教程》。

阅读本书无需编程经验。

如果你想成为ActionScript 3.0的设计人员，但是对代码有点恐惧，那么本书非常适合你。

本书还适用于只使用过ActionScript早期版本的Flash用户。

## <<Adobe Flash CS5 Acti>>

### 内容概要

本书由Adobe公司的专家编写，是在Adobe Flash CS5软件中使用ActionScript 3.0编程工具的正规学习用书。

全书共分为15课，通过大量富有创意的项目，详细地介绍了使用ActionScript 3.0进行Flash制作的流程和细节，帮助您快速掌握编程工具的使用方法。

本书除全面介绍了ActionScript 3.0的使用方法之外，还详细介绍了ActionScript 3.0的新功能。

书中给出了大量的提示和技巧，有助于提高您使用ActionScript 3.0的效率。

无论您是Flash制作和编辑的新手，还是在Flash编程方面有了一定经验和水平的专业人士，本书都有适合您阅读的内容。

如果您对Flash CS5与ActionScript 3.0还比较陌生，可以先了解使用ActionScript 3.0所需的基本概念和知识；如果您是Flash编程的高手，则可以将主要精力放在新版本的技巧和技术的使用上。

本书也适合各类相关培训班学员及广大自学人员参考使用。

<<Adobe Flash CS5 Acti>>

作者简介

作者：（美国）Adobe公司 译者：井中月

## 书籍目录

1 导航Flash时间轴 1.1 课程概述 1.2 开始 1.3 使用代码片断添加ActionScript 1.4 在Flash时间轴上放置代码 1.4.1 使用帧标签 1.4.2 利用ActionScript循环播放 1.4.3 记录循环次数 1.4.4 使用条件语句控制时间轴 1.5 关于自学的一些建议2 使用事件和函数 2.1 课程概述 2.2 使用事件处理函数 2.3 使用代码片断创建导航 2.3.1 创建按钮实例来控制导航 2.3.2 添加导航的代码片断 2.4 创建事件侦听器 2.4.1 添加重启按钮 2.4.2 动态修改文本区域 2.4.3 添加控制语言的按钮 2.5 关于自学的一些建议3 使用ActionScript创建动画 3.1 课程概述 3.2 开始 3.3 利用ActionScript控制影片剪辑的属性 3.3.1 修改属性值 3.3.2 增加或减少属性的值 3.3.3 利用ENTER\_FRAME事件动画影片剪辑的属性 3.3.4 创建变量来保存影片剪辑的引用 3.3.5 利用按钮修改影片剪辑的属性 3.4 利用ActionScript的补间功能创建动画 3.5 关于自学的一些建议4 在外部文件里创建ActionScript 4.1 课程概述 4.2 创建ActionScript文件 4.2.1 在Flash里创建ActionScript类 4.2.2 ActionScript 3.0类文件的基本结构 4.3 在Flash里创建类文件的实例 4.3.1 替换每个椭圆实例的参数 4.3.2 打开或关闭makeShapes()函数 4.3.3 随机设置椭圆的颜色 4.4 关于自学的一些建议5 利用ActionScript和组件加载内容 5.1 课程概述 5.2 创建列表组件实例并设置其参数 5.3 添加UILoader组件的实例 5.4 给列表组件添加CHANGE事件侦听器 5.5 把SWF文件加载到UILoader组件 5.6 创建画廊文件 5.6.1 查看gallery.fla文件 5.6.2 给缩略图添加事件侦听器 5.6.3 从外部文件加载文本 5.7 给文本区域添加滚动条 5.8 关于自学的一些建议6 在ActionScript 3.0里创建预载器 6.1 课程概述 6.2 测试环境里的工具 6.2.1 带宽设置 6.2.2 模拟下载 6.3 创建文本区域和进度条来跟踪加载过程 6.4 利用ActionScript记录UILoader组件的进度 6.4.1 为PROGRESS和COMPLETE添加事件侦听器 6.4.2 创建progressHandler()函数 6.4.3 添加completeHandler()函数 6.5 控制影片剪辑的画面来反映载入过程 6.6 关于自学的一些建议7 在ActionScript 3.0里使用数组和循环 7.1 课程概述 7.2 开始 7.3 从Flash库向场景中添加MovieClip实例 7.3.1 设置影片剪辑的链接属性 7.3.2 向场景中添加Apple类的一个实例 7.4 添加初始变量 7.4.1 数组简介 7.4.2 添加记录用户成绩的变量 7.5 利用for循环生成多个实例 7.5.1 了解for循环的工作方式 7.5.2 创建for循环 7.5.3 利用push()给数组动态添加元素 7.6 实现拖放功能 7.7 在ENTER\_FRAME侦听器里创建游戏 7.8 利用hitTestObject()检测碰撞 7.8.1 添加条件语句判断游戏结果 7.8.2 利用影片剪辑帧实现视觉反馈 7.9 关于自学的一些建议8 用ActionScript创建文本和设置格式 8.1 课程概述 8.2 开始 8.3 利用ActionScript创建TLF文本区域 8.4 把外部文件加载到TLF文本区域 8.5 使用TextFormat类 8.6 为用户提供自定义面板来设置文本格式 8.6.1 利用键盘快捷键切换格式面板 8.6.2 让格式面板可以拖动 8.6.3 利用组件和ActionScript控制文本格式 8.7 利用ActionScript创建滚动条 8.8 关于自学的一些建议9 用ActionScript控制声音 9.1 课程概述 9.2 开始 9.3 添加滑块 9.4 Sound类、SoundChannel类和SoundTransform类 9.4.1 创建Sound、SoundChannel和SoundTransform实例 9.4.2 添加其他变量 9.4.3 创建数组songList 9.5 使用一个for循环设置乐曲名称 9.6 让滑块在需要时再出现 9.7 通过对按钮进行编程来选择乐曲 9.7.1 给乐曲按钮添加事件侦听器 9.7.2 创建chooseSong()函数 9.7.3 创建Sound类的实例及查看现有实例 9.7.4 把声音加载到Sound实例中 9.7.5 创建SoundChannel和SoundTransform实例 9.8 控制音量和位置控件的可见性 9.9 添加侦听器获取MP3文件的ID3标签 9.9.1 创建id3Handler()函数 9.9.2 添加艺术家和专辑信息 9.10 添加文本格式对象 9.11 添加滑块的控制代码 9.12 关于自学的一些建议10 使用XML形式的播放列表 10.1 课程概述 10.2 XML文件的基本结构 10.3 开始 10.4 用XML实例代替songList数组 10.5 使用URLLoader类载入外部播放列表 10.6 响应COMPLETE事件和IO\_ERROR事件 10.7 把事件侦听器移动到xmlLoaded()函数中 10.7.1 创建setSongs()函数 10.7.2 从XML数据里获得乐曲名称与艺术家 10.7.3 设置乐曲板的标题和艺术家信息 10.7.4 添加对setSongs()函数的调用 10.8 更新chooseSong()函数 10.9 使用XML数据创建超链接 10.10 在乐曲列表里浏览 10.11 关于自学的一些建议11 利用ActionScript和组件控制视频 11.1 课程概述 11.2 查看Lesson11文件夹里的内容 11.3 添加FLVPlayback组件 11.4 在Flash里设置FLVPlayback的属性 11.4.1 设置FLVPlayback控件 11.4.2 设置外观颜色和透明度 11.5 用ActionScript控制FLVPlayback属性 11.5.1 利用滑块控制透明度 11.5.2 添加滑块的初始ActionScript代码 11.6 使用颜色 11.6.1 添加ColorPicker组件 11.6.2 设置skinBackgroundColor 11.6.3 设置FLVPlayback组件的source属性 11.7 使用提示点 11.7.1 添加一个标题文本区域 11.7.2 使

用ActionScript提示点 11.8 添加FLVPlaybackCaptioning组件 11.8.1 查看captions.xml文件 11.8.2 添加FLVPlaybackCaptioning组件 11.9 根据XML播放列表播放多个视频文件 11.9.1 查看vidlist.xml文件 11.9.2 用ActionScript载入vidlist.xml 11.9.3 创建xmlLoaded()函数 11.9.4 创建changeVid()函数 11.10 使用全屏发布设置 11.11 关于自学的一些建议 12 ActionScript图形与动画进阶 12.1 课程概述 12.2 Flash CS5里的反向运动 12.2.1 查看IKSample文件 12.2.2 在创作时IK与运行时IK之间切换 12.3 开始 12.4 在ActionScript里控制IK动画 12.4.1 使用IKArmature和IKManager类 12.4.2 使用IKMover类 12.4.3 添加snapshot\_btn的事件侦听器 12.4.4 添加moveDown()函数 12.4.5 编写moveUp()函数 12.5 创建Sound和SoundChannel实例 12.6 播放和停止音效 12.7 利用ActionScript控制用户的网络摄像头或摄像机 12.7.1 使用getCamera()方法 12.7.2 检查摄像机是否存在 12.8 使用Bitmap类和BitmapData类 12.9 Pixel Bender Toolkit 12.9.1 查看PBFilter.as文件 12.9.2 使用PBFilter类 12.9.3 利用滑块操作滤镜参数 12.10 关于自学的一些建议 13 用ActionScript实现打印和发送电子邮件 13.1 课程概述 13.2 开始 13.3 添加简单的电子邮件链接 13.4 从Flash发送电子邮件 13.4.1 利用URLVariables类传递值 13.4.2 把URLVariables发送到PHP文件 13.5 用PrintJob类添加打印功能 13.5.1 用Date类获取当前日期和时间 13.5.2 创建要打印的内容 13.5.3 在ActionScript里使用try/catch语句 13.5.4 发送给打印机 13.6 关于自学的一些建议 14 用Flash和ActionScript创建Adobe AIR程序 14.1 课程概述 14.2 使用AIR专用的ActionScript 14.3 针对AIR项目的发布设置 14.3.1 设置自定义图标 14.3.2 创建数字签名 14.4 创建AIR程序 14.5 开始 14.6 用AIR控制打印 14.7 侦听拖放事件 14.7.1 使用ClipboardFormats 14.7.2 添加onDragDrop()函数 14.7.3 遍历文件类型数组 14.8 关于自学的一些建议 15 利用第三方库扩展ActionScript 15.1 课程概述 15.2 下载和安装第三方ActionScript库 15.2.1 设置Flash CS5的首选参数来识别外部库 15.2.2 测试安装的库 15.3 开始 15.3.1 设置Flash CS5里的主类文件 15.3.2 查看Cube3D.as类文件 15.4 使用Papervision3D的BasicView类 15.4.1 派生BasicView类 15.4.2 给Cube3D类创建变量 15.5 创建Cube3D类的构造函数 15.6 创建和调整三维立方体 15.7 三维立方体动画 15.7.1 覆盖onRenderTick()函数 15.7.2 使用Caurina Transitions形成三维立方体动画 15.7.3 在单击时旋转立方体 15.8 添加影片剪辑作为三维对象的材料 15.9 添加视频作为三维对象的材料 15.10 关于自学的一些建议

## 章节摘录

插图：14.3 2创建数字签名AIR程序需要数字签名，其目的是在某种程度上向用户确保程序创建者的真实性。

“应用程序和安装程序设置”对话框里的“签名”选项卡用于指定数字签名。

为了得到较高级别的安全，可以从授权证书机构为程序购买一个经过验证的数字签名，详细情况请参见Adobe AIR开发者中心。

在要求不是很严格的场合，我们可以在Flash里创建未验证的签名，一样可以正常使用。

1.在“应用程序和安装程序设置”对话框里单击“签名”标签（左数第2个）。

2.在“应用程序数字签名”对话框里单击“创建”按钮。

3.在“创建自签名的数字证书”对话框里填写关于项目的信息。

由于文件的安全并不是本项目的主要问题，因此可以设置一个简短好记的密码。

加密方式可以使用默认的1024.RsA（2048-RSA更安全，但在此没有必要）。

4.将Lessons>Lesson14文件夹作为保存数字证书的位置。

## <<Adobe Flash CS5 Acti>>

### 编辑推荐

《Adobe Flash CS5 ActionScript 3.0中文版经典教程》：Adobe公司推出的权威经典教程，畅销全球17年的著名品牌图书，由Adobe专家撰写的经典教程。

以实例引导的正规学习用书。

让每位Flash用户有机会学习Adobe专家的使用技巧。

提供完整教学资源：素材文件、复习题及答案。

在全世界以27种语言火爆发行。

<<Adobe Flash CS5 Acti>>

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>