

<<别具光芒>>

图书基本信息

书名：<<别具光芒>>

13位ISBN编号：9787115247148

10位ISBN编号：7115247145

出版时间：2011-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈耕

页数：274

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>

<<别具光芒>>

内容概要

本书涵盖了从ActionScript 3.0基础语法到Flash网站建设的内容。本书共15章，可分为3个部分：一是Actionscript 3.0基础部分，包括类和对象、函数、事件机制、XML等内容；二是视觉编程部分，包括核心显示对象、程序绘图、位图操作、构建Flash三维世界等内容，尤其是Papervision 3D的入门及实例教程；三是实战部分，详细讲解了两个Flash网站的具体创意和制作过程。

为了方便读者更好地理解Flash CS5的功能，本书加入了相关的基础动画教程，包括新的时间轴系统、3D动画、骨骼动画等内容。

本书适合于准备学习ActionScript 3.0的初学者、从事互动设计行业(网站)的入门学习者、将视觉作品转化为Flash互动网站的设计师，以及希望创作出极具创意网站的读者等。

<<别具光芒>>

书籍目录

第1章 Flash、互动网站、互动广告

- 1.1 Flash与互动网站
 - 1.1.1 Flash发展历程
 - 1.1.2 Flash网站发展历程
- 1.2 Flash与互动广告
 - 1.2.1 盗窃牛奶的亡命之徒
 - 1.2.2 动物园奇妙物语
 - 1.2.3 Uniqlo的时间之舞

第2章 Flash基础知识

- 2.1 了解Flash及Flash IDE
 - 2.1.1 工作区和面板
 - 2.1.2 坐标系
 - 2.1.3 影片剪辑、图形和按钮
 - 2.1.4 时间轴动画
 - 2.1.5 制作基本动画
- 2.2 了解和掌握Flash开发方式
 - 2.2.1 开始编写你的第一行程序
 - 2.2.2 学会创建文档类
 - 2.2.3 学会使用注释
- 2.3 Flash CS5新特性
 - 2.3.1 新的界面
 - 2.3.2 革新的时间轴补间动画系统
 - 2.3.3 动画预设
 - 2.3.4 骨骼工具和IK反向动力系统
 - 2.3.5 3D旋转工具

第3章 ActionScript 3.0基础知识

- 3.1 使用变量
 - 3.1.1 什么是变量
 - 3.1.2 声明一个变量
 - 3.1.3 给变量赋值
 - 3.1.4 局部变量
- 3.2 数据类型
 - 3.2.1 了解基元数据类型
 - 3.2.2 基元数据类型和复杂数据类型
- 3.3 表达式
- 3.4 运算符
 - 运算符的优先级
- 3.5 语句
 - 3.5.1 使用if语句
 - 3.5.2 使用switch语句
 - 3.5.3 使用for语句
 - 3.5.4 使用for..in和for each..in语句
 - 3.5.5 使用while语句
 - 3.5.6 使用break语句

第4章 类和对象

<<别具光芒>>

- 4.1 了解类和对象
- 4.2 什么是包——package
 - 4.2.1 如何定义一个包
 - 4.2.2 包的命名
- 4.3 如何定义一个类
 - 4.3.1 使用class关键词来定义一个类
 - 4.3.2 类和类成员的访问控制
 - 4.3.3 构造函数
- 4.4 了解文档类
 - 4.4.1 为什么要使用文档类
 - 4.4.2 如何创建一个文档类
- 4.5 包或类的导入
 - 4.5.1 在Flash IDE中设置类路径
 - 4.5.2 使用完全限定名
- 4.6 类的继承
- 第5章 函数
 - 5.1 什么是函数
 - 5.2 定义一个函数
 - 5.3 给函数传入一个参数
 - 5.4 什么是函数表达式
 - 5.5 从函数返回一个值
 - 5.6 嵌套函数
 - 5.7 递归函数
- 第6章 事件和事件处理
- 第7章 数组
- 第8章 XML数据处理
- 第9章 核心显示对象
- 第10章 操作MovieClip和Sprite
- 第11章 程序绘图
- 第12章 位图操作
- 第13章 加载和处理外部资源
- 第14章 在Flash中实现3D世界
- 第15章 如何用Actionscript 3.0搭建网站

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>