

<<Flash 8 ActionScript>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8 ActionScript宝典>>

13位ISBN编号：9787121031342

10位ISBN编号：7121031345

出版时间：2006-9

出版时间：电子工业出版社

作者：joey Lott

页数：708

译者：路川,胡欣杰

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

本书从数据类型、运算符、表达式、函数、对象等基本概念开始，详细介绍了Action Script脚本的语法、控制结构、程序调试方法等面向对象的编程技术，并逐一探讨了各个组件，然后告诉读者如何自定义组件，如何进行通信，如何利用Web服务，如何上传和下载文件，如何编写可访问的和独立的Flash影片。

另外，在每章中，对于重点内容，都用练习的形式给出了具体的例子。

本书内容丰富、讲解深入、实例典型，既适合那些有一定Flash使用经验的Action Script初学者，也适用于希望更新自身知识的中级和高级Action Script开发人员。

<<Flash 8 ActionScript>>

书籍目录

第1部分 初识Flash 8 ActionScript第1章 Flash 8 概述1.1 了解Flash 8的功能1.2 探讨Flash 8的新特性1.3 从Flash 8 ActionScript开始1.4 小结第2章 学习ActionScript的基本知识2.1 ActionScript简介2.1.1 用ActionScript能做什么2.1.2 创建第一个ActionScript脚本2.1.3 理解事件模式：ActionScript如何工作2.1.4 分配动作2.2 了解Actions面板2.2.1 打开Actions面板2.2.2 使用Actions工具箱2.2.3 使用脚本导航2.2.4 使用脚本窗格2.2.5 管理脚本2.2.6 设置Actions面板的首选参数2.2.7 格式设置2.2.8 使用代码提示2.2.9 使用Help面板2.3小结第3章 构造ActionScript3.1 了解数据类型3.1.1 使用字符串数据3.1.2 使用数字数据3.1.3 使用布尔数据3.1.4 理解undefined和null数据类型3.1.5 转换数据3.2 使用变量3.2.1 声明变量3.2.2 命名变量3.2.3 使用表达式3.3 使用运算符第4章 使用函数第5章 对象入门第6章 调试和错误处理第2部分 使用核心类第7章 使用数组第8章 使用数字第9章 使用数学第10章 使用日期和时间第11章 使用字符串第12章 应用正则表达式第3部分 使用显示对象第13章 使用显示对象第14章 使用影片剪辑第15章 用程序来绘图第16章 转换颜色第17章 应用滤镜第18章 使用拉图API第19章 使用文本字段和选择范围第20章 设置文本格式第4部分 用脚本对播放头进行控制第21章 管理鼠标和键交互第22章 使用舞台第23章 使用上下文菜单第24章 了解capabilities和security对象第25章 打印第5部分 使用多媒体第26章 规划声音第27章 管理视频第6部分 使用组件第28章 使用UI组件第29章 使用UI组件的样式第30章 创建自定义组件第7部分 管理数据第31章 使用共享对象第32章 了解LocalConnecton对象第33章 用XML和LoadVars类编程第34章 使用永久套接字通信第35章 使用Web服务第36章 使用Flash Remoting第37章 管理文件上传和下载第8部分 在各种环境中使用Flash第38章 在Web浏览器中使用Flash第39章 创建可访问和通用的影片第40章 为Flash的独立播放器编写脚本

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>