

## <<Flash ActionScript 3>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0开发王>>

13位ISBN编号：9787121067358

10位ISBN编号：7121067358

出版时间：2008-6

出版时间：电子工业出版社

作者：张亚飞

页数：579

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 ActionScript 3>>

### 内容概要

本书是关于开发Flash动画应用程序的经典图书，使用最新的ActionScript 3.0作为开发语言。

本书首先为开发人员建立首要的、基础的正确认知；然后沿着“Flash是基于时间轴的应用程序”这一完整系统的知识体系，循序渐进，以深入浅出的实例教授用户怎样使用最新的ActionScript 3.0和最新的Flash CS3进行Flash应用程序开发。

本书直击ActionScript 3.0和Flash CS3技术的核心，理论与实务并进，对开发理论的阐述，辅以实际案例的开发，学习效果最佳！

本书内容绝非泛泛而谈理论，而是围绕实际案例代码来组织的，让读者马上可以上手，并且加深理解。

“实用”是技术类书籍好坏的唯一衡量标准，而本书更是将这个词演绎到了极致。

动画设计师可以通过本书学习到更为高级的Flash动画设计技巧，网页设计师也可以通过本书学习到如何制作出界面更加华丽的网络应用程序。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 作者简介

张亚飞，是现今活跃在信息技术领域的卓越作者。

正如读者过去所看到的那样，他建立了一整套基于时间轴的完整系统的Flash知识体系，这个知识体系已经使很多Flash开发者和设计者受益。

今天，他从纷繁复杂的乱象中抽象出真知，构建了一整套完整系统的万维网应用程序开发的知识体系，并将它完整地呈现在自己的作品中。

目前，他的作品遍布海峡两岸（包括繁体和简体），内容囊括了设计和开发领域。

张涉猎广泛，精通几乎整个万维网网络开发和设计的知识，包括ASP、ASPNET、CSS、HTML、JavaScript、Java、PHP及SQLServer等，并且他可以将这些万维网网络开发技术和知识融为一体，从而使万维网第一次有了完整系统的知识体系，这使IT从业人员多少年来的梦想变为现实。很明显，开发人员、雇主、任课教师和学员都将受益于这一知识体系。

张的这种丰富体验都融入到了他的作品当中，通过这些作品，他很容易地将这些复杂的问题以非常浅显的方式表述出来，并使所有的读者都能受益。

## &lt;&lt;Flash ActionScript 3&gt;&gt;

## 书籍目录

第1篇 Flash开发和ActionScript语言基础入门 第1章 建立首要的、基础的正确认知 第2章  
ActionScript 3.0语言基础——变量和语约定 第3章 ActionScript 3.0语言基础——数据运算和流程控  
制 第4章 ActionScript 3.0语言基础——使用全局函数和创建自定义函数 第5章 创建基于时间轴的应  
用程序 第6章 开发Flash应用程序的3个基本步骤第2篇 精通Flash Foundation Class和OOP 第7章 使用  
基本的ActionScript顶级类 第8章 影片剪辑控制、多时间轴和显示列表 第9章 事件处理和基本的交  
互控制 第10章 设计用户界面和使用组件 第11章 在Flash中使用声音 第12章 在Flash中使用视频  
第13章 Flash和XML集成开发 第14章 创建网络应用程序 第15章 在ActionScript中使用正则表达式  
第16章 ActionScript脚本调试原理与技术 第17章 创建自定义类和进行面向对象的编程第3篇 动态创  
建图形和动画效果 第18章 使用过渡效果相关类动态创建动画效果 第19章 使用滤镜动态处理影片  
剪辑 第20章 动态处理图形和位图以增加特效第4篇 高级主题 第21章 系统支持侦测与设置 第22  
章 应用程序影片的发布和调整 第23章 配合FMS3开发Flash实时通信应用程序附录A 默认值的改变附  
录B 保留的关键字附录C ActionScript 1.0使用原型来实现面向对象开发附录D 键盘键和键控代码值对  
照表附录E 测试题答案附录F 参考文献及资料来源

章节摘录

第一篇 Flash开发和ActionScript语言基础入门 01 建立首要的、基础的正确认知

ActionScript脚本语言是Flash的交互语言，学习ActionScript程序语言最重要的就是要牢记：Flash是基于时间轴的应用程序。

这句话是你学习ActionScript的开端，也是结尾，它更贯穿于你学习和应用Flash的整个过程。

1.1 Flash应用程序开发环境和运行环境入门 用户要学习Flash开发，首先要建立首要的、基础的正确认知。

几乎所有的应用程序开发中，用户都要接触到3个相互关联的方面：一个是开发环境，另下个是运行环境，再一个是开发语言。

Flash应用程序开发也包含3个方面，本书介绍的是使用Flash CS3 作为开发环境，以ActionScript3.0 作为开发语言，以Flash Player 9为运行环境进行Flash 应用程序开发和创作的完整知识体系。

对于Flash 应用程序开发，用户首先要正确认识的就是这3个方面的关系。

1.1 正确认识Flash应用程序的开发工具 在进行Flash开发时，安装一个开发工具（也被称为开发环境、创作环境等。

因为现在大多数开发环境集成了很多用于辅助开发的功能，所以它们也被称为集成开发环境，英文简称IDE）是十分必要的。

## <<Flash ActionScript 3>>

### 编辑推荐

动画设计师可以通过《网站开发专家·Flash ActionScript3.0开发王》学习到更为高级的Flash动画设计技巧，网页设计师也可以通过《网站开发专家·Flash ActionScript3.0开发王》学习到如何制作出界面更加华丽的网络应用程序。

#### 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>