

<<ActionScript 3.0编程技>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0编程技术实战宝典>>

13位ISBN编号：9787302211440

10位ISBN编号：7302211442

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：吴东伟 编著

页数：562

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

ActionScript 3.0是随Flex Builder 2.0及Flash Player 8.5发行而提供的一种辅助动画设计的脚本语言。ActionScript 3.0已经成为Flash CS3、Flash CS4、Flex Builder 3等IDE所使用的标准语言。随着Flash CS 4及Flex 4 SDK的出现,引发了新一轮学习ActionScript的热潮,而AIR应用的推广,也使ActionScript 3.0从动画设计领域延伸到了Web应用及桌面应用领域,摆脱了单一平台的脚本语言限制。

本书以Flash CS4中文版为开发环境,详细介绍了ActionScript 3.0的基础知识。同时,兼顾了面向对象编程的理论知识,并结合实际应用介绍了各种复杂对象的使用。在此基础上,本书还根据目前Flash/Flex开发的趋势,简要介绍了AIR应用程序的开发事项。

1. 本书内容介绍 全书共分27章,涵盖了ActionScript语言基础、面向对象的理论知识、编程应用、动画应用以及多媒体和网络等多方面的知识。

本书主要内容如下。

第1章简单回顾了ActionScript的历史、产生与发展的过程。

同时介绍了多种ActionScript 3.0的集成开发环境。

第2章介绍ActionScript的数据类型、变量、常量、表达式以及运算、运算的优先级关系,帮助读者了解ActionScript的运算方法。

第3章介绍ActionScript的4种条件语句和5种循环语句,以及其他一些常用的语句。

第4章介绍函数这一重要的知识点,以函数的编写和调用为基础,详细介绍了ActionScript中函数的创建方法,以及参数的数量设置、不定数量的参数等知识。

第5章介绍ActionScript中数组的创建、使用方法。

第6章介绍面向对象编程的理论知识,包括包、命名空间、类的使用、方法、属性和修饰符等知识点。

第7章介绍ActionScript 3.0的事件机制,包括事件的处理模型、事件流事件的目标和接收者等知识点。

第8章介绍面向对象编程思想在ActionScript中的体现,包括封装、接口和继承等概念。

第9章通过Math类的各种常量、属性和方法,介绍数学方法在ActionScript中的应用。

第10章通过String类的各种属性和方法,介绍在ActionScript 3.0中,字符串类的各种应用,以及对字符的处理方法。

第11章通过RegExp类的各种属性和方法,介绍正则表达式的语法、贪婪模式和非贪婪模式,以及匹配各种常见特殊字符串的方法。

第12章通过DisplayObject类和DisplayObjectContainer类的基本方法,介绍对象在舞台中的显示方式、层级关系以及添加显示对象和移除显示对象的方法。

第13章通过DisplayObject类的各种属性,介绍如何对显示对象进行显示、隐藏、拖曳、缩放、旋转等操作,以及控制Flash影片播放和停止的方法。

第14章详细介绍try...catch...finally语句和throw语句,并通过这两个语句以及Error类详细介绍错误的处理方法。

第15章详细介绍发布Flash影片的各种具体设置,包括Flash发布设置、ActionScript脚本设置、音频设置、元数据设置、AIR应用程序发布设置和AIR高级设置等。

第16章通过Sprite类及其子类Graphics的各种属性和方法,介绍如何在ActionScript中绘制各种矢量图形。

第17章通过flash.utils包中的各种计时函数,实现控制各种显示对象进行匀速直线运动、匀加速运动、匀速圆周运动和随机变速运动。

第18章通过介绍BitmapData类和Bitmap类的一些属性和方法,展示了在ActionScript 3.0中处理各种位图的方式。

第19章介绍TextField类在影片中的各种深入用法,包括定义其样式,使之显示HTML等。

第20章介绍ActionScript 3.0的各种组件的使用,包括一些按钮组件、文本组件、列表组件等。

同时还介绍了组件的一些事件。

<<ActionScript 3.0编程技>>

第21章介绍如何为ActionScript 3.0中的显示对象添加各种色彩效果和滤镜，包括设置显示对象的颜色浓度、重置对象的颜色以及为对象应用各种滤镜等。

第22章通过介绍Date类的各种属性和方法，帮助读者了解ActionScript 3.0中日期和时间的获取方法。

第23章介绍XML语言的语法、组成、声明、元素、属性及属性值等概念。

第24章通过介绍Sound类的各种属性和方法，帮助读者了解在ActionScript 3.0中加载声音以及控制声音播放的方法。

第25章通过介绍NetStream、NetConnection以及Video等3个类的应用，帮助读者了解在ActionScript 3.0中如何加载FLV或F4V视频，以及控制这两类视频播放的方法。

第26章介绍ASP、ASP.NET、JSP以及PHP等网页动态技术与ActionScript程序之间的连接、数据的交换方法，以及如何从这些程序中获取数据，并将其动态显示到影片中。

第27章通过介绍NativeWindow类以及通过stage.nativeWindow属性回调NativeWindow类的方法，展示了在AIR应用程序中如何控制各种窗体，以及设置个性化窗体样式的方法，帮助读者了解AIR程序在桌面的应用。

2. 本书主要特色 本书从全新的角度介绍ActionScript 3.0，并且增加了相关行业知识，使读者在学习基础ActionScript程序设计的同时，了解这些技术在实际动画设计中的应用。

- 结构清晰，层次分明本书完全按照基础+理论+应用+扩展的结构编写，从最基础的ActionScript原理讲起，到面向对象的应用，再到ActionScript各种对象的具体使用方法，最后扩展到多媒体、网络以及RIA领域，由浅入深、由易到难，适合各层次读者学习、参考。

- 内容充实，面面俱到涉及到了ActionScript3.0的各方面知识，既有基础知识，又有面向开发的复杂应用，包含处理图像、文本、声音、视频等多方面的知识，还包括处理网络信息等。

<<ActionScript 3.0编程技>>

内容概要

ActionScript 3.0完全按照面向对象编程的规范设计，严格遵循ECMA-262第三版的规则，完全支持E4X技术。

本书从ActionScript 3.0 IDE出发，详细介绍ActionScript 3.0的历史、发展、代码规范等知识。

本书面向开发人员，结合ActionScript 3.0的应用难点，以及Web和桌面等领域的应用，深入剖析ActionScript 3.0编程知识。

作为一本工具手册，本书还可以帮助用户迅速解决AS程序设计过程中遇到的难点，提供精简的实例帮助用户高效地完成工作。

本书适合有一定Flash动画基础和面向对象编程基础的程序员和动画开发人员学习动画设计，还可作为大专院校相关专业师生的辅助教材。

<<ActionScript 3.0编程技>>

书籍目录

第1章 ActionScript 3.0概述 1.1 ActionScript历史 1.2 ActionScript 3.0应用 1.3 ActionScript开发环境 1.4
Flash ActionScript首选参数 1.5 Flash【动作】面板概述 1.6 Flash脚本窗口概述 1.7 设置影片属性 1.8
码注释 1.9 输出消息 第2章 数据与运算 2.1 认识变量 2.2 认识常量 2.3 ActionScript数据类型 2.4
数据 2.5 无符号整型数据 2.6 数字型数据 2.7 逻辑型数据 2.8 字符串型数据 2.9 其他类型数据
达式 2.11 数学运算 2.12 赋值运算 2.13 逻辑运算 2.14 按位运算 2.15 比较运算 2.16 其他运算
运算符的优先级 2.18 实战项目：计算器程序 第3章 流程控制 3.1 ActionScript语句 3.2 if语句 3.3 if...else
语句 3.4 条件运算符 3.5 if...else if语句 3.6 嵌套if语句 3.7 switch...case语句 3.8 while语句 3.9 do
语句 3.10 for语句 3.11 for...in语句 3.12 for each...in语句 3.13 break语句 3.14 continue语句 3.15
签语句 3.16 with语句 3.17 实战项目：语句查询程序 第4章 函数 4.1 编写函数 4.2 调用函数 4.3 全
函数 4.4 函数的作用域 4.5 函数表达式 4.6 参数值的传递 4.7 参数的默认值 4.8 arguments对象
定数量的参数 4.10 函数对象 4.11 Function类的使用 4.12 实战项目：计算二元一次方程组 第5章 数
5.1 数组简介 5.2 创建数组 5.3 遍历数组 5.4 添加数组元素 5.5 移除数组元素 5.6 搜索匹配元素
数组转换字符串 5.8 创建数组副本 5.9 数组排序 5.10 自定义排序 5.11 比较数组 5.12 操作数组元
5.13 创建关联数组 5.14 遍历关联数组 5.15 创建多维数组 5.16 实战项目：学生成绩查询系统 第6章
向对象的编程 第7章 事件 第8章 封装、接口与继承 第9章 数学方法 第10章 字符串 第11章 正则表达式
第12章 显示对象 第13章 操作显示对象 第14章 处理错误 第15章 发布影片和应用程序 第16章 绘制图形
与遮罩 第17章 运动与力学 第18章 处理位图 第19章 处理文本 第20章 应用组件 第21章 应用色彩效果和
滤镜 第22章 处理日期和时间 第23章 处理XML 第24章 处理声音 第25章 处理视频 第26章 与服务端
通信 第27章 AIR应用

章节摘录

早在1997年6月，Macromedia，公司出品的Flash 2.0就已经引入了通过脚本语言控制动画的功能。当时，嵌入Flash动画的脚本并没有统一的名字，只是一种类似于JavaScript的简单脚本语言，通过很少的几个函数控制影片的播放和停止（例如，play（）和stop（）等）。

随着时间的推移，这一种不起眼的简单脚本语言逐渐地扩充了更多的功能。

例如，在1998年5月发布的Flash 3.0中开始支持加载外部的Flash影片（loadMovie（）函数），在1999年6月发布的Flash 4.0开始支持多数编程语言都拥有的，诸如声明变量、编写循环和条件语句等功能。

在2000年8月发布的Flash 5.0中，这一种脚本语言正式获得了完整的名称，即ActionScript 1.0。直到2002年发布的Flash MX（内部版本号为6.0）为止，ActionScript逐渐已经发展成为一种完善的面向过程的脚本语言。

ActionScript的出现，极大地激发了Flash开发者们的创作热情。

几乎Flash软件的每一次大的改进，都是ActionScript的一次飞跃。

2003年9月，Macromedia公司发布了Flash MX2004（内部版本号为7.0）。

Flash MX2004是Flash的一个标志性产品，其对日趋成熟的ActionScript进行了进一步的升级和改进，推出了ActionScript 2.0。

ActionScript 2.0被重新编写了代码的规范，增强了对流媒体和网络程序的处理，引入了部分面向对象编程的概念。

例如，首次出现了类的概念、属性和方法。

ActionScript 2.0是Macromedia对未来互联网应用的一种富有远见的探索。

<<ActionScript 3.0编程技>>

编辑推荐

16段全程配音视频教学文件 20个AS3 .0行业应用案例 《ActionScript 3.0编程技术实战宝典》深入，完整介绍ActionScript 3.0开发知识 配套光盘提供了全部实例的语音视频教程，以及全套素材图和效果图

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>