

<<图形图像>>

图书基本信息

书名：<<图形图像>>

13位ISBN编号：9787505367845

10位ISBN编号：7505367846

出版时间：2001-7

出版时间：电子工业出版社

作者：者：美J.Scott Hamli ;者：卢刚等

页数：332

字数：543

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>

<<图形图像>>

内容概要

本书专门讲述Flash 5的一个领域-ActionScript.通过结合大量生动、实用的实例讲述了从与QuickTime相结合、在Flash中实现打印功能到控制音频播放、使用数据库实现复杂的动态新闻复杂的动态新闻播放等多方面的内容。

通过本书的学习，读者可以掌握一定的Flash 5 ActionScript知识和一些实用的技能，为创建内容、功能强大的基于Web的交互式网页做好准备。

本书附带光盘含有书中所有的示例，读者可以使用它们与自己创建的内容进行对比学习。

本书适合具有一定Flash设计基础的网页开发人员使用，后面涉及数据库的内容还要求读者对数据库有一定了解。

<<图形图像>>

书籍目录

第一篇 制作娱乐软件

第1章 Flash和QuickTime电影的合成

- 1.1 在Flash中导入QuickTime
- 1.2 加入Flash回放控件
- 1.3 合并字幕
- 1.4 电影的发布
- 1.5 小结

第2章 在Flash中完成打印

- 2.1 为打印准备帧
- 2.2 确定打印区
- 2.3 创建打印按钮
- 2.4 小结

第3章 创建Smart Clip日历控件

- 3.1 编写Calendar脚本
- 3.2 准备用户自定义界面
- 3.3 由Movie Clip转至Smart Clip
- 3.4 设置Smart Clip参数
- 3.5 小结

第4章 使用外部脚本文件和调试器

- 4.1 使用#include命令
- 4.2 创建外部脚本
- 4.3 用Debugger面板诊断错误
- 4.4 小结

第二篇 FISHSTIK教育软件

第5章 数组的使用

- 5.1 一维和二维数组的创建
- 5.2 创建问题和答案数组
- 5.3 创建一个随机数组
- 5.4 小结

第6章 控制键盘输入

- 6.1 放置字母
- 6.2 为各个字母创建捕获键
- 6.3 创建Lookup数组
- 6.4 小结

第7章 游戏的模块化设计

- 7.1 对游戏进行初始化
- 7.2 用于单人游戏的捕获键
- 7.3 设置变量
- 7.4 键盘控制设置
- 7.5 小结

第8章 应用三角学编程

- 8.1 应用三角学计算运动
- 8.2 使用Cosine和Sine函数
- 8.3 使用屏幕环绕
- 8.4 小结

<<图形图像>>

第9章 为多发射物的碰撞探测编写程序

- 9.1 准备关联数组
- 9.2 复制气泡并组合成一个数组
- 9.3 移动气泡
- 9.4 为碰撞探测加入ActionScript代码
- 9.5 重复使用代码
- 9.6 小结

第10章 彩色对象和光标的使用

- 10.1 初始化绘画程序
- 10.2 创建颜色滑块
- 10.3 为工具按钮编写脚本
- 10.4 为绘图工具编写脚本
- 10.5 小结

第三篇 Splendos.com

第11章 创建脚本控制的动画

- 11.1 创建使对象实现放大和缩小的脚本
- 11.2 设置旋转命令
- 11.3 用ActionScript给电影剪辑着色
- 11.4 创建一个随机动画背景
- 11.5 小结

第12章 运用共享库管理资源

- 12.1 设计共享库
- 12.2 建立共享库
- 12.3 给新文件添加共享符号
- 12.4 共享符号替代存在符号
- 12.5 小结

第13章 使用表格单元和ASP

- 13.1 在Flash中创建基本表格
- 13.2 创建一个单行或多行文本字段
- 13.3 添加日期对象
- 13.4 建立复选框
- 13.5 添加单选按钮
- 13.6 隐藏动态文本字段的值
- 13.7 建立一个下拉框
- 13.8 建立数据库
- 13.9 创建ASP页
- 13.10 转换文件用于Cold Fusion和Java Server Page Servers
- 13.11 小结

第14章 使用函数

- 14.1 创建检查对角线的函数
- 14.2 创建递归函数
- 14.3 小结

第四篇 实现在线零售

第15章 学习使用XML数据

- 15.1 XML文件简介
- 15.2 从XML中摘录数据
- 15.3 设置对象连接

<<图形图像>>

15.4 函数调用中的参数传递

15.5 小结

第16章 滚动显示动态文本和HTML超链接

16.1 动态文本域和变量

16.2 滚动控制

16.3 小结

第17章 生成动态菜单

17.1 设置对象链接属性

17.2 防止电影剪辑循环

17.3 在数组中保存数据

17.4 实现菜单的创建、显示、隐藏和切换

17.5 小结

第五篇 生动的网页

第18章 建立音频控制

18.1 播放和关闭声音

18.2 使用命令重放和暂停

18.3 创建扬声器均衡控制功能

18.4 使用旋钮控制音量

18.5 小结

第19章 创建鼠标驱动动画效果

19.1 设置Flash文件创建鼠标效果

19.2 初始化变量与复制电影剪辑

19.3 编写函数改变鼠标效果

19.4 用ActionScript使鼠标产生动画效果

19.5 改变飞行效果

19.6 设置鼠标轨迹

19.7 为像素飘洒效果初始化变量

19.8 记录鼠标速度

19.9 小结

第20章 使用ActionScript控制电影剪辑的属性

20.1 创建随机平铺效果

20.2 复制图案以创造更好的随机平铺效果

20.3 设置旋转和alpha透明度

20.4 把部件限制在工作区的一个区域内

20.5 小结

第六篇 动态新闻

第21章 实现数据库集成

21.1 集成后端数据

21.2 分离内容

21.3 读取外部文本文件

21.4 给XML文档增加内容

21.5 对加载、解释并格式化XML的ActionScript进行分析

21.6 把服务器端脚本(ASP)接进Flash

21.7 了解数据库设计基础

21.8 使Flash的体系结构适合于数据库

21.9 小结

第22章 实现复杂的数据库集成

<<图形图像>>

- 22.1 了解数据表的设计
- 22.2 了解个性化过程
- 22.3 查看对ActionScript的影响
- 22.4 开发基于Flash的管理工具
- 22.5 与现存的数据系统集成
- 22.6 小结

附录

<<图形图像>>

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>