

<<Flash ActionScript权威>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript权威指南>>

13位ISBN编号：9787508309842

10位ISBN编号：7508309847

出版时间：2002-5-1

出版时间：中国电力出版社

作者：Phillip Kerman

页数：498

字数：729

译者：陈冰

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权威>>

内容概要

本书内容共分为三部分。

第一部分系统地、由浅入深地讲述ActionScript编程的基础知识。

在这个部分中有大量的范例来说明这些知识和技巧。

第二部分是专题讨论，它们并不很难，但却能够为你解决问题提供一种思路。

内容全面翔实，可读性较高。

第三部分为附录，介绍了Flash 5不再支持的ActionScript组件的替代方法等。

本书适合网页设计、制作人员阅读，也可作为相关人员的培训教材使用。

<<Flash ActionScript权威>>

书籍目录

译者序

前言

关于作者

第一部分 基础

第1章 Flash基础

1.1 Timeline的体系结构

1.2 脚本的位置

1.3 永远都是电影剪辑

1.4 坐标系统

1.5 诀窍

1.6 小结

第2章 Flash 5中有些什么新东西

2.1 使编程变得轻松的先进功能

2.2 需忘记的先前知识

2.3 小结

第3章 程序设计师的方法

3.1 说明书

3.2 原型设计

3.3 好的风格

3.4 分离代码和数据

3.5 小结

第4章 Flash的基本编程

4.1 术语、特别字符和格式

4.2 数据类型和变量

4.3 使用变量

4.4 点语法

4.5 小结

第5章 编程结构

5.1 语句、表达式和操作符

5.2 语句中的简单对象

5.3 条件和循环语句

5.4 实用的表达式编写方法

5.5 小结

第6章 调试

6.1 接近无Bug生活的普通途径

6.2 使用调试器

6.3 小结

第7章 Movie Clip对象

7.1 剪辑的特性

7.2 剪辑中的变量（或“自创特性”）

7.3 剪辑的方法

7.4 引用剪辑和瞄准

7.5 小结

第8章 函数

8.1 如何使用函数

<<Flash ActionScript权威>>

8.2 创建自创函数

8.3 函数的概念

8.4 小结

第9章 选择文本、捕获键盘输入及操纵字符串

9.1 String对象形式

9.2 探究String对象的方法

9.3 使用HTML文本

9.4 Selection对象

9.5 Key对象

9.6 小结

第10章 数组

10.1 数组概述

10.2 数组的创建和操纵

10.3 联合数组

10.4 小结

第11章 对象

11.1 对象的正式规则

11.2 捆绑声音

11.3 Color

11.4 Date

11.5 捆绑Movie Clip

11.6 小结

第12章 自创对象

12.1 基本对象

12.2 自创对象的实际例子

12.3 小结

第13章 Smart Clip

13.1 标准Smart Clip

13.2 用定制UI替代Clip Parameters面板

13.3 小结

第14章 连接外部数据

14.1 外部脚本

14.2 外部数据文件

14.3 服务器脚本

14.4 XML

14.5 JavaScript

14.6 Director和Authorware

14.7 小结

第二部分 专题讨论

A 初级专题讨论

第15章 确保用户拥有Flash 5播放器

第16章 伪造视频

第17章 创建定制光标

第18章 创建水平滑块

18.1 创建快速而令人讨厌的滑块

18.2 将滑块转换成Smart Clip

18.3 小结

<<Flash ActionScript权威>>

第19章 建立幻灯片放映

第20章 映射

第21章 使用不规则可点击区域

第22章 修改内建的Smart Clip

B 中级专题讨论

第23章 创建货币兑换计算器

第24章 创建工具提示Smart Clip

第25章 创建数字计时器

第26章 创建模拟计时器

第27章 创建倒计时计时器

第28章 使用Math创建圆形滑块

第29章 开发基于时间的动画

第30章 创建多状态按钮

C 高级专题讨论

第31章 脱机生产

第32章 创建动态幻灯片演示

第33章 创建JavaScript Cookie

第34章 编写JavaScript来建立电影间的通信

第35章 修改损坏的脚本

35.1 纸牌翻转

35.2 纸牌刁咬

35.3 圆周运动

35.4 多选择

35.5 旋转盒子

35.6 字浮动

35.7 黄色盒子

35.8 点击和按住

35.9 对象

35.10 移动多个

35.11 小结

第三部分 附录

附录A 等价物

A.1 对遭到反对的代码的替代

A.2 不再稀奇古怪

A.3 本书中老掉牙的一些东西

附录B 为Macromedia Exchange网站构造Flash扩展

B.1 它如何工作

B.2 MXI文件格式

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>