

<<快乐驿站>>

图书基本信息

书名：<<快乐驿站>>

13位ISBN编号：9787801839862

10位ISBN编号：7801839862

出版时间：2007-10

出版时间：航空工业

作者：甘登岱

页数：277

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>

## 内容概要

《快乐驿站系列：我也能掌握Flash编程（8.0版）》以大量实例的形式介绍了Flash动作脚本(ActionScript 2.0)从基础到复杂游戏制作等各个方面的Flash编程技巧。

## 书籍目录

第1章 Flash动作脚本简介1.1 nash动作脚本概述1.1.1 P1ash动作脚本的基本概念1.1.2 nash动作脚本与其他语言的关系1.1.3 Flash动作脚本的编程原则实例1 文字输出——“世界您好”1.2 P1ash中的编程环境1.2.1 “动作”面板1.2.2 “输出”面板1.2.3 “脚本”窗口实例2 简单动画——碰壁的小球1.3 Flash动作脚本的关联对象1.3.1 应该在哪添加动作脚本程序1.3.2 如何设置帧动作实例3 帧动作实例——跑动的小孩1.3.3 如何设置按钮动作实例4 按钮动作实例——动画播放控制1.3.4 如何设置影片剪辑动作实例5 使用鼠标“控制汽车前进”本章总结问与答成果检验第2章 Flash动作脚本语法基础2.1 F1ash动作脚本的常量与变量2.1.1 常量2.1.2 变量的定义与赋值2.1.3 变量的作用域及使用实例1 用变量实现“川戏变脸”动画2.2 Flash动作脚本中变量的数据类型2.2.1 字符串(string)型2.2.2 数字(Number)型2.2.3 布尔(Boolean)型2.2.4 影片剪辑(MovieClip)型2.2.5 对象(Object)型(日期和颜色)2.2.6 空值(Null)和未定义(Undefined)型2.2.7 数据类型的确定2.2.8 数据类型的转换实例2 使用多种变量实现“红楼梦留言板”2.3 Flash动作脚本的运算符2.3.1 算术运算符2.3.2 关系运算符2.3.3 逻辑运算符2.3.4 按位运算符2.3.5 赋值运算符2.3.6 运算符的优先级实例3 利用运算符实现“小型计算器”2.4 Flash动作脚本的语法2.4.1 点运算符和斜杠运算符2.4.2 大括号、小括号与分号2.4.3 其他动作脚本符号实例4 用Flash动作脚本实现“掷骰子”2.5 Flash动作脚本的条件语句2.5.1 if语句的用法2.5.2 if...else语句的用法2.5.3 if...else if语句的用法2.5.4 switch...case语句实例5 使用条件语句检测Flash动画的下载进度2.6 Flash动作脚本的循环控制语句2.6.1 while循环语句2.6.2 do...while循环语句2.6.3 for循环语句2.6.4 for...in循环语句实例6 使用for循环制作货币雨效果2.7 Flash动作脚本的其他语句2.7.1 break语句2.7.2 continue语句2.7.3 with语句实例7 使用break语句实现“变身的草莓”2.8 Flash动作脚本的函数2.8.1 函数的概念2.8.2 使用Function自定义函数2.8.3 函数的调用实例8 实现逐字母“放大”输出函数2.9 Flash动作脚本的类和对象2.9.1 类的概念2.9.2 编写自定义类2.9.3 对象的定义和属性实例9 使用类实现“输出当前时间”本章总结问与答成果检验第3章 Flash动作脚本的事件处理机制第4章 控制Flash播放的命令第5章 使用Flash动作脚本控制影片剪辑第6章 使用动作脚本处理文本第7章 使用动作脚本绘图第8章 Flash内置类和自定义对象的使用第9章 常用Flash组件及应用第10章 Flash动作脚本综合实例

## 编辑推荐

是Flash初中级用户学习Flash编程（Flash动作脚本）的工具书，本书以大量实例的形式介绍了Flash动作脚本（ActionScript 2.0）从基础到复杂游戏制作等各个方面的Flash编程技巧。

全书共分10章，第1章介绍Flash动作脚本的基础知识和编程环境；第2章介绍Flash动作脚本的语法基础；第3章介绍Flash动作脚本的事件处理机制；第4章介绍Flash动作脚本中控制影片播放的命令；第5章介绍使用Flash动作脚本控制影片剪辑的方法；第6章介绍使用Flash动作脚本处理文本的方法；第7章介绍使用Flash动作脚本进行绘图的方法；第8章介绍Flash内置类和自定义对象的使用方法；第9章介绍常用Flash组件的应用方法；第10章介绍使用Flash动作脚本制作小游戏的操作。

全书根据作者多年使用动作脚本制作Flash动画和Flash游戏的经验编写而成，具有较强的可读性和可操作性。

本书可作为广大Flash动画制作者的工具体，亦可作为广大电脑爱好者的参考读物，还可作为大中专院校学生的辅助教材使用。

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>