第一图书网, tushu007.com

<<ActionScript 3.0網頁、>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0網頁、行動裝置互動應用設計>>

13位ISBN编号：9789572240373

10位ISBN编号：9572240374

出版时间：松崗

作者：呂昶億，杜慎甄 著

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

ActionScript 3.0看起來好難，有沒有書能夠系統化的讓我奠定觀念，並輕鬆學習，馬上使用？
目前最夯的觸控裝置程式設計，本書帶你入門一窺究竟。
Flash發佈Android、iOS應用程式怎樣上架銷售？
怎樣上傳到Facebook，書中有詳盡解說。
Flash應用升級，學會了ActionScript 3.0，網頁可以與使用者互動，內容也能夠直接轉換成為Android、iOS應用程式，更能夠跨平台發佈。
最紮實的觀念解說，最詳細的步驟講解，是本書規劃上的一個訴求，唯有奠定良好的基礎，讀者才能不只照著範例練習，更了解所學何用，舉一反三，進而創作出屬於自己的獨特作品。
同時，作者藉由本身講師以及接案設計者的實際經驗，系統化的規劃圖書章節，由簡入繁，清楚介紹ActionScript 3.0的觀念與程式語法，並透過大量的精美範例練習，讓您能夠快速完整的由入門成為進階使用者。
許多使用者想要詳細了解的ActionScript 3.0網頁互動應用範例，以及跨平台程式發佈、上架等，本書有最詳細解說，絕對要幫助您了解觀念，破繭而出。
本書特色　＊ActionScript 3.0應用層面完整介紹，讓您了解ActionScript 3.0的無限創意應用。
＊全書範例程式碼逐行註解，不再範例有寫沒有懂。
＊手機、平板觸控裝置程式設計。
＊Flash發佈Android、iOS應用程式，以及上架App Store、Google Play銷售，上傳Facebook完整解說。
＊範例製作精美，學習輕鬆無壓力。
＊作者以講師、設計師及職場工作者的角度清楚解說工具操作、應用層面及經驗分享。
＊所有範例製作以職場實際應用為目標設計，均附有完整的練習檔及完成檔，讓您的學習能夠馬上應用。

书籍目录

PART1.認識ActionScript 3.0篇Ch1 認識ActionScript 3.0 與動作面板本章將會為你詳細分析其中的不同處，接著帶你了解ActionScript 的基本概念與操作介面。
PART2. ActionScript 3.0程式設計概念篇Ch2 ActionScript 3.0 程式設計基本概念本章開始透過動作面板進行語法撰寫，將先帶領大家練習一般程式設計都具有的變數、資料類型、運算子、條件判斷、迴圈、陣列等基本內容，接著我們將繼續解說練習ActionScript 3.0 的路徑、with、currentTarget 和target 等相關內容奠定基礎。
Ch3 ActionScript 3.0 與物件導向程式設計本章將帶領讀者們初步了解ActionScript 的物件導向程式設計概念，並認識「物件」、「屬性」、「方法」、「事件」等內容，並練習事件偵聽這一個ActionScript 3.0 程式所有事件發生的源頭。
PART3. ActionScript 3.0實務應用設計篇Ch4 ActionScript 時間軸控制與網頁連結應用本章將帶領讀者學會所有時間軸影格控制相關的ActionScript 指令，以及網頁連結指令。
Ch5 元件基本屬性控制應用本章帶領大家學習供類別使用的「屬性(Property)」，屬於靜態的，供使用設定物件外觀或取得物件的資料。
Ch6 時間相關應用本章接著要帶領大家學習ActionScript 中時間的取得，並進行應用。
Ch7 算數與亂數運用遊戲設計中隨處可見的算術運算，不論是金錢、經驗值、等級的提升，亦或是物件移動角度的取得…等，都需要算數計算；而藉由亂數取得數值，更大大提升了遊戲的變化性及不可預測性，本章將帶領大家學習Math 類別的相關應用。
Ch8 舞台、螢幕、選單控制項製作完成的Flash 網頁、動畫，如果需要插入網頁後能夠全螢幕播放，就必須要利用stage 類別提供的方法設定，同時本章也將告訴你插入網頁時必須添加的相關語法喔。
另外也將解說Flash Play 的螢幕與選單控制。
Ch9 拖曳功能、堆疊層次控制、碰撞偵測本章內容將帶領讀者們學習互動設計應用中常見的拖曳功能，而隨著拖曳功能延伸而來必備學習的相關功能就是物件的Z 軸階層深度交換的學習了，同時我們也將帶領讀者們學習物件的碰撞偵測功能，最後將整合這些功能，再練習製作出完整的作品喔。
Ch10 滑鼠與鍵盤控制應用即便使用者僅移動滑鼠游標，我們也能透過取得滑鼠游標位置資料與使用者互動，而鍵盤按鍵的應用也提供另一個與使用者溝通的管道，讓使用者能透過不同方式操縱內容，本章將帶領讀者們學習滑鼠與鍵盤的控制技巧。
Ch11 動態附加元件與移除元件動態附加元件是經常使用到的功能，我們可以將物件附加到指定的顯示容器物件上(包含舞台、影片片段、Loader…等)，並指定堆疊層次；另外既然可以附加物件，當然也能移除物件，本章將帶領大家認識這些功能。
Ch12 載入外部圖檔、SWF 與偵測檔案讀取進度以往我們都會把所有的圖片、影片、音樂一股腦的往Flash檔案中塞，往往造成.swf 檔案的肥大， 現在我們來學習載入外部物件相關的ActionScript 指令吧，需要時再將指定檔案載入即可，這樣就可以大幅縮減檔案尺寸及下載速度喔，另外，Flash動畫中常見的檔案下載進度顯示，我們也來嘗試製作吧。
Ch13 外部音訊、視訊載入暨控制本章將接續學習利用ActionScript 控制外部音訊、視訊檔案的載入、播放，控制聲音播放、暫停、音量及左右聲道等內容，並進一步的製作音訊、視訊播放器。
Ch14 視覺特效與繪圖功能透過ActionScript 程式，也能為指定的目標加入遮罩、靜態的濾鏡效果，動態的轉場特效與加/ 減速特效等，你將會發現要製作這些特效比想像中還要更容易多的多，另外我們也能夠利用程式製作繪圖效果喔，趕快進入本章內容進行學習吧。
Ch15 定時執行與延時執行本章將分別介紹「enterFrame」、「setInterval( )」、「setTimeout()」等方式，讓你能自由的使用定時執行及延時執行功能。
Ch16 字串操作及文字欄位設定本章將帶領大家利用ActionScript 針對字串及文字欄位進行操作與設定。
PART4.觸控裝置程式設計篇Ch17 觸碰裝置程式設計ActionScript 3.0 也能夠接受觸控手機、平板電腦裝置的觸碰控制喔，當然要搭配下一章輸出為手機、平板應用裝置程式並安裝，不過先來學習程式撰寫吧。

PART5.跨平台應用程式發佈與上架銷售篇Ch18 上傳Facebook，發佈為Android、iPhone、iPad 應用程式與上架銷售本章介紹如何將製作好的Flash 內容，能夠在Facebook 專頁上秀出，供其它使用者遊玩，以及發佈為Android 系統與iPhone、iPad 裝置程式與安裝，同時也將介紹將程式上架進行販售。
Ch19 Adobe AIR 製作桌面應用程式本章我們將透過自製桌面Widget 時鐘及線上安裝AIR 檔範例，將我們利用ActionScript 3.0 語法製作的網際網路服務，進一步延伸觸角到桌面應用，接下來我們來看看詳細解說。

第一图书网, tushu007.com

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