

<<别具光芒>>

图书基本信息

书名：<<别具光芒>>

13位ISBN编号：9787115247148

10位ISBN编号：7115247145

出版时间：2011-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：陈耕

页数：274

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>

<<别具光芒>>

内容概要

本书涵盖了从ActionScript 3.0基础语法到Flash网站建设的内容。本书共15章，可分为3个部分：一是Actionscript 3.0基础部分，包括类和对象、函数、事件机制、XML等内容；二是视觉编程部分，包括核心显示对象、程序绘图、位图操作、构建Flash三维世界等内容，尤其是Papervision 3D的入门及实例教程；三是实战部分，详细讲解了两个Flash网站的具体创意和制作过程。

为了方便读者更好地理解Flash CS5的功能，本书加入了相关的基础动画教程，包括新的时间轴系统、3D动画、骨骼动画等内容。

本书适合于准备学习ActionScript 3.0的初学者、从事互动设计行业(网站)的入门学习者、将视觉作品转化为Flash互动网站的设计师，以及希望创作出极具创意网站的读者等。

<<别具光芒>>

书籍目录

第1章 Flash、互动网站、互动广告

1.1 Flash与互动网站

1.1.1 Flash发展历程

1.1.2 Flash网站发展历程

1.2 Flash与互动广告

1.2.1 盗窃牛奶的亡命之徒

1.2.2 动物园奇妙物语

1.2.3 Uniqlo的时间之舞

第2章 Flash基础知识

2.1 了解Flash及Flash IDE

2.1.1 工作区和面板

2.1.2 坐标系

2.1.3 影片剪辑、图形和按钮

2.1.4 时间轴动画

2.1.5 制作基本动画

2.2 了解和掌握Flash开发方式

2.2.1 开始编写你的第一行程序

2.2.2 学会创建文档类

2.2.3 学会使用注释

2.3 Flash CS5新特性

2.3.1 新的界面

2.3.2 革新的时间轴补间动画系统

2.3.3 动画预设

2.3.4 骨骼工具和IK反向动力系统

2.3.5 3D旋转工具

第3章 ActionScript 3.0基础知识

3.1 使用变量

3.1.1 什么是变量

3.1.2 声明一个变量

3.1.3 给变量赋值

3.1.4 局部变量

3.2 数据类型

3.2.1 了解基元数据类型

3.2.2 基元数据类型和复杂数据类型

3.3 表达式

3.4 运算符

运算符的优先级

3.5 语句

3.5.1 使用if语句

3.5.2 使用switch语句

3.5.3 使用for语句

3.5.4 使用for..in和for each..in语句

3.5.5 使用while语句

3.5.6 使用break语句

第4章 类和对象

<<别具光芒>>

- 4.1 了解类和对象
- 4.2 什么是包——package
 - 4.2.1 如何定义一个包
 - 4.2.2 包的命名
- 4.3 如何定义一个类
 - 4.3.1 使用class关键词来定义一个类
 - 4.3.2 类和类成员的访问控制
 - 4.3.3 构造函数
- 4.4 了解文档类
 - 4.4.1 为什么要使用文档类
 - 4.4.2 如何创建一个文档类
- 4.5 包或类的导入
 - 4.5.1 在Flash IDE中设置类路径
 - 4.5.2 使用完全限定名
- 4.6 类的继承
- 第5章 函数
 - 5.1 什么是函数
 - 5.2 定义一个函数
 - 5.3 给函数传入一个参数
 - 5.4 什么是函数表达式
 - 5.5 从函数返回一个值
 - 5.6 嵌套函数
 - 5.7 递归函数
- 第6章 事件和事件处理
- 第7章 数组
- 第8章 XML数据处理
- 第9章 核心显示对象
- 第10章 操作MovieClip和Sprite
- 第11章 程序绘图
- 第12章 位图操作
- 第13章 加载和处理外部资源
- 第14章 在Flash中实现3D世界
- 第15章 如何用Actionscript 3.0搭建网站

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>