



图书基本信息



内容概要

本书以编程语言ActionScript 2.0为基础，侧重于动作脚本的实用性。

以“动作脚本+实例”的结构方式构建内容，使读者在学会交互动画和Web应用程序制作的过程中掌握ActionScript 2.0基本的编程方法和编程原理。

本书讲解了很多经典交互动画和Web应用程序的编程实例。

即使是一个普通的读者，只要跟着本书用心学习，也可以很快学会ActionScript 2.0的编程方法并制作出功能强大的Flash应用程序。

本书结构合理，层次分明。

全书共15章。

第1章至第11章分别讲述了 ActionScript 2.0开发环境、ActionScript 2.0语法基础、面向对象的编程基础、常用内建类的应用、UI组件、视频和媒体组件、数据组件及其应用、Flash对HTML、CSS和XML的支持、图形绘制函数等。

第12章至第15章分别讲述了Flash游戏、Flash多媒体课件、纯Flash网站攻略和打造动感Flash留言板等。

为方便读者学习和实际制作，本书配套光盘中提供了书中全部范例源文件和相关素材。

本书适合作为各种Flash 培训班的培训教材和大专院校相关专业师生的参考书，也适合Flash 动画爱好者、Flash编程入门者使用。



书籍目录

第1章 认识ActionScript 2.0编程 1.1 Flash MX Professional 2004的新功能 1.1.1 面向对象的编程语言—
—ActionScript 2.0 1.1.2 支持新的文档格式和专业模板 1.1.3 新的屏幕技术 1.1.4 增强的“组
件”面板和组件技术 1.1.5 更强大的视频支持功能 1.1.6 全新的项目管理 1.1.7 全新的“行为
”面板 1.2 认识ActionScript 2.0开发环境 1.2.1 关于ActionScript 2.0的参数设置 1.2.2 “动作”面
板的使用方法” 1.2.3 初识ActionScript程序的编写 1.3 创建第一个专业ActionScript程序 1.3.1
范例简介 1.3.2 范例制作步骤 1.4 本章小结 1.5 本章练习 练习答案第2章 ActionScript基础 2.1
ActionScript 2.0语法基础 2.1.1 区分大小写 2.1.2 点语法 2.1.3 大括号、小括号和分号 2.1.4
关键字和注释 2.2 常量、变量和表达式 2.2.1 常量 2.2.2 变量 2.2.3 运算符和表达式 2.3 函
数基础 2.3.1 范例简介 2.3.2 范例制作步骤 2.4 事件和事件处理函数 2.4.1 事件分类及处理
事件的方法 2.4.2 针对按钮对象的on()事件处理函数 2.4.3 事件处理函数方法 2.4.4 事件侦听
器 2.4.5 按钮事件和MovieClip事件 2.5 本章小结 2.6 本章练习 练习答案第3章 常用函数和程序结构控
制 3.1 选择结构控制语句 3.1.1 关系运算符和逻辑运算符 3.1.2 选择结构控制语句 3.2 循环结
构控制语句 3.2.1 循环结构控制语句详解 3.2.2 帧循环控制 3.2.3 利用setInterval()函数实现定
时功能 3.3 时间轴控制函数 3.3.1 时间轴控制函数详解 3.3.2 时间轴控制函数应用范例 3.4 其
他常用函数详解 3.4.1 duplicateMovieClip函数详解 3.4.2 setProperty函数详解 3.4.3 fscommand
函数 3.4.4 getURL函数 3.4.5 loadMovie和unloadMovie函数 3.5 精彩范例 3.5.1 MC属性控制
范例 3.5.2 移动镜头效果 3.5.3 晃动的竖线 3.5.4 跑动的箭头 3.6 本章小结 3.1 本章练习
练习答案第4章 ActionScript 2.0面向对象的编程技术 4.1 编写一个简单应用类的程序 4.2 面向对象技
术 4.2.1 类和对象 4.2.2 创建类 4.2.3 构造函数 4.2.4 两点说明 4.3 静态属性和静态方法
4.4 获取、设置方法和动态类 4.4.1 获取和设置方法 4.4.2 动态类 4.5 继承和接口 4.5.1 继
承 4.5.2 接口 4.6 异常处理和程序包 4.6.1 异常处理 4.6.2 程序包 4.7 本章小结 4.8 本章练
习 练习答案第5章 常用的内置类 5.1 MovieClip类 5.1.1 MovieClip类简介 5.1.2 声明一
个MovieClip类的实例 5.1.3 MovieClip类的属性 5.1.4 MovieClip类的方法 5.1.5 MovieClip类的
事件 5.1.6 综合应用范例——幻灯片— 5.2 Color类 5.2.1 Color类简介 5.2.2 简单的着色效果
5.2.3 复杂的着色效果 5.2.4 获取颜色值 5.2.5 精彩范例——填色游戏 5.3 Sound类 5.3.1
Sound类简介 5.3.2 链接“库”中的声音 5.3.3 载入硬盘中的声音文件 5.3.4 精彩范例——制
作一个音量滑块 5.4 Key类与键盘控制 5.4.1 Key类方法详解 5.4.2 键盘控制范例1——用空格键
控制潜艇移动 5.4.3 键盘控制范例2——用左右方向键控制潜艇移动 5.5 其他常用类 5.5.1
MouseEvent类 5.5.2 MouseEvent类使用范例——跟随的蝴蝶 5.5.3 Date类 5.5.4 Math类 5.5.5 String类
5.5.6 TextField类 5.6 精彩范例——精确的时钟 5.7 本章小结 5.8 本章练习 练习答案第6章 UI
组件及其应用 6.1 UI组件的概念和操作方法 6.1.1 添加和设置组件的方法 6.1.2 用动作脚本控
制组件 6.2 初级UI组件应用——用户注册系统程序页面 6.2.1 范例简介 6.2.2 范例制作步骤
6.2.3 其他初级UI组件 6.3 Menu和MenuBar 组件应用范例 6.3.1 Menu组件的应用范例1——简
单菜单 6.3.2 Menu组件应用范例2——导航菜单 6.3.3 MenuBar组件的应用 6.4 Tree组件的应用
范例 6.4.1 范例简介 6.4.2 范例制作步骤 6.5 本章小结 6.6 本章练习 练习答案第7章 视频和
媒体组件 7.1 视频的导入和处理 7.1.1 导入嵌入的视频文件 7.1.2 导入链接的QuickTime影片
7.1.3 FLV格式视频文件 7.2 媒体组件 7.2.1 MediaPlayer组件应用范例 7.2.2 MediaDisplay组
件和MediaController组件 7.2.3 媒体组件中线索点的应用 7.3 视频模板 7.3.1 “带宽选择”视频
模板 7.3.2 “科技视频演示文稿”视频模板 7.4 精彩范例——MP3播放器 7.4.1 范例效果
7.4.2 范例制作步骤 7.5 本章小结 7.6 本章练习 练习答案第8章 数据组件和数据连接 8.1 数据组
件简介 8.1.1 WebserviceConnector组件 8.1.2 XMLConnector组件 8.1.3 DataSet组件 8.1.4
DataHolder组件 8.1.5 RDBMSResolver组件 8.1.6 XUpdateResolver组件 8.2 数据连接 8.2.1 参
数设置 8.2.2 设置架构及加入动作脚本 8.2.3 触发数据源 8.3 数据绑定 8.4 本章小结 8.5 本章
练习 练习答案第9章 Flash对CSS、HTML和XML的支持 9.1 Flash对CSS的支持 9.1.1 Flash MX 2004
Professional支持的css属性 9.1.2 Flash中CSS样式的加载 9.1.3 使用CSS样式范例 9.2 Flash



对HTML的支持 9.2.1 Flash对HTML的支持 9.2.2 用动态文本显示HTML标签格式文字 9.3 XML对象和应用 9.3.1 XML文档简介 9.3.2 XML使用范例 9.4 本章小结 9.5 本章练习 练习答案

第10章 屏幕和屏幕应用程序 10.1 屏幕简介 10.1.1 屏幕的作用 10.1.2 屏幕的分类 10.1.3 “屏幕轮廓”窗格 10.1.4 屏幕的层次结构 10.2 屏幕的操作 10.2.1 对屏幕的一般操作 10.2.2 为屏幕添加行为 10.3 Screen类简介 10.3.1 Slide类 10.3.2 Form类 10.3.3 向屏幕添加外部内容 10.4 幻灯片和表单应用范例 10.4.1 幻灯片演示文稿——认识计算机 10.4.2 Flash表单应用程序范例 10.4.3 Google搜索程序 10.5 本章小结 10.6 本章练习 练习答案

第11章 图形的绘制 11.1 基本绘图方法 11.2 用绘图命令创建简单图形 11.2.1 绘制一个三角形 11.2.2 绘制蝴蝶 11.3 绘图方法使用综合案例 11.3.1 雪花飘飘 11.3.2 简易画图板 11.3.3 仿3D导航菜单 11.4 本章小结 11.5 本章练习 练习答案

第12章 Flash游戏制作 12.1 游戏制作概述 12.1.1 游戏制作前的设计 12.1.2 游戏素材的搜集和准备 12.1.3 游戏的制作 12.1.4 游戏的测试 12.2 游戏制作案例1——打地鼠 12.2.1 案例效果 12.2.2 案例制作步骤 12.3 游戏制作案例2——星球大战 12.3.1 案例效果 12.3.2 案例制作步骤 12.4 本章小结 12.5 本章习题

第13章 Flash多媒体课件 13.1 案例简介 13.1.1 案例效果 13.1.2 案例制作思路 13.2 案例制作步骤 13.3 本章小结 13.4 本章练习

第14章 纯Flash网站攻略 14.1 Flash网站制作概述 14.1.1 对Flash网站的认识 14.1.2 制作Flash网站的常用函数 14.2 案例简介 14.2.1 案例效果 14.2.2 案例结构和制作流程 14.3 案例制作步骤 14.4 本章小结 14.5 本章练习

第15章 Flash MX留言板 15.1 留言板制作概述 15.1.1 案例所需的软件和环境 15.1.2 网络服务及协议介绍 15.2 案例简介 15.2.1 案例效果 15.2.2 案例制作思路 15.3 案例制作步骤 15.4 本章小结 15.5 本章练习



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>