

## <<Flash 动画师编程之路>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash 动画师编程之路>>

13位ISBN编号：9787122107442

10位ISBN编号：7122107442

出版时间：2011-8

出版时间：化学工业出版社

作者：安东品

页数：350

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 动画师编程之路>>

### 内容概要

《Flash 动画师编程之路：ActionScript 3.0完全精通》采用“面向话题”方式，即以知识点为核心逐步展开讲解，将动画师使用ActionScript编程的必备知识进行了循序渐进、系统、全面的介绍。

通过故事来解释抽象的编程术语，从而使读者理解编程的精髓。

全书共11章，第1章和第2章描述了核心编程概念，包括变量、数据类型、操作符、函数等，以及它们的详细用法，帮助读者快速步入编程殿堂；第3章到第5章讲解了面向对象编程的概念和ActionScript 3.0两大重要机制：显示机制和事件机制，帮助读者从机制和思想上把握ActionScript编程；第6章到第11章深入探究了ActionScript 3.0中常用类的使用，包括文字排版、数学应用、矢量绘图、图形特效、网络通讯等知识。

本书可以让新的ActionScript程序员从整体和细节两个层面把握ActionScript 3.0的精髓，从而快速提高编程水平。

对于有编程基础（不限语言）的Flash、Flex、AIR爱好者和开发人员，尤其是使用ActionScript 2.0的读者，则可以将主要精力放在ActionScript 3.0的技术和使用技巧上。

无论你是Flash制作和ActionScript编程的新手，还是有一定经验和水平的专业人士，本书都适合您。

## 书籍目录

Chapter 01 Flash编程基础 1.1 初识ActionScript 1.2 ActionScript .0的文档体系 1.2.1 DOM3事件模型 1.2.2 显示列表API 1.3 选择合适的开发平台 1.4 舞台和时间轴 1.4.1 舞台 1.4.2 时间轴 1.4.3 舞台和主时间轴的关系 1.5 坐标系 1.5.1 Flash的二维坐标系 1.5.2 Flash的三维坐标系 1.6 易用的编程环境 1.6.1 Flash自带编辑器的特点 1.6.2 Flash自带编辑器的使用方法 1.6.3 Flash自带编辑器的应用实例 1.7 点语法 1.7.1 对象与点语法 1.7.2 点语法与多层次对象路径 1.8 文档类 1.9 词法结构 1.9.1 空白 1.9.2 语句结束符(分号) 1.9.3 区分大小写 1.9.4 保留关键字 1.9.5 注释 Chapter 02 ActionScript .0编程基础 2.1 编程精义 2.1.1 何为程序 2.2.2 什么是编程 2.2 变量全分析 2.2.1 什么是变量 2.2.2 如何声明变量 2.2.3 变量的数据类型 2.2.4 变量的作用域 2.3 三种执行程序的方式 2.3.1 一次性执行 2.3.2 循环性执行 2.3.3 事件驱动执行 2.4 程序的基本结构 2.4.1 顺序结构 2.4.2 条件结构 2.4.3 重复执行 2.4.4 控制循环结构 2.4.5 模块结构 Chapter 03 面向对象基础 3.1 初识面向对象 3.2 ActionScript .0中的类 3.2.1 访问控制符 3.2.2 属性 3.2.3 方法 3.3 面向对象三大特性 3.3.1 封装 3.3.2 继承 3.3.3 多态 3.4 抽象类与接口 3.4.1 抽象类 3.4.2 接口 3.5 继承和复合 3.6 类路径 Chapter 04 全新显示对象管理 4.1 视觉架构 4.1.1 视觉元件架构 4.1.2 选择DisplayObject子类 4.2 显示编程中的显示列表观 4.3 管理显示对象 4.3.1 创建并添加显示对象到舞台 4.3.2 显示对象的深度管理 4.3.3 从容器中删除显示对象 4.3.4 获取显示对象的引用 4.3.5 对象类型转换 4.3.6 深入了解Stage对象 4.4 操作显示对象 4.4.1 改变位置 4.4.2 编辑尺寸和缩放对象 4.4.3 旋转对象 4.4.4 淡化对象 4.4.5 遮罩显示对象 Chapter 05 事件模型和基本交互控制 5.1 事件概述 5.2 回顾与对比 5.3 ActionScript .0的事件模型 5.3.1 事件对象 5.3.2 事件分发对象 5.3.3 事件处理过程 5.3.4 事件流 5.4 常用事件 5.4.1 基本Event事件 5.4.2 鼠标交互事件 5.4.3 接收键盘事件 5.5 事件的高级应用 5.5.1 事件的优先级和弱引用 5.5.2 创建可以传递参数的自定义事件 Chapter 06 String、Math与Date 6.1 String对象 6.1.1 提取字符串中的一部分 6.1.2 字符串分析 6.1.3 字符串高级搜索 6.1.4 字符删除与替换 6.1.5 用HTML标签格式化学字符串 6.2 Flash与数学 6.2.1 什么是三角学 6.2.2 常用三角学公式 6.2.3 制作游动的鲤鱼(三角学应用) 6.2.4 其他常用数学函数 6.3 轻松使用系统时间 6.3.1 获取Date对象的实例 6.3.2 与互联网时间同步 6.3.3 漂亮的Flash时钟 Chapter 07 文本显示与输入 7.1 创建并显示文本 7.1.1 显示底色与边框 7.1.2 文本与显示区域自动匹配 7.1.3 设定文本颜色 7.2 格式化文本 7.2.1 使用HTML标签 7.2.2 使用TextFormat格式化文本 7.2.3 使用StyleSheet样式表 7.3 修改文本内容 7.3.1 附加文本 7.3.2 替换部分文本 7.4 字体与文本渲染 7.5 输入文本与用户的交互 7.5.1 格式化输入文本 7.5.2 文本选择 7.5.3 从HTML链接执行动作 Chapter 08 图形处理 8.1 图形类简述 8.2 绘制直线 8.3 绘制曲线 8.4 纯色填充与渐变填充 8.5 用内置方法绘制图形 8.6 Math类与绘制方法配合的妙用 8.7 清除绘制内容 8.8 处理几何结构 8.9 九宫格缩放 Chapter 09 位图编程 9.1 动态创建并显示位图 9.2 绘制可视化对象到位图上 9.3 操作资源位图 9.3.1 操作库中的位图 9.3.2 加载外部位图 9.4 位图缓存 9.5 处理位图像素数据 9.5.1 带有取色器的画板 9.5.2 填充色块 9.6 复制位图数据 9.7 混合模式 9.8 位图滤镜 9.8.1 基本滤镜概述 9.8.2 使用投影滤镜 9.8.3 创建可交互滤镜 9.8.4 高级滤镜概述 9.8.5 卷积滤镜的妙用 9.8.6 置换图滤镜 Chapter 10 ActionScript里的色彩世界 10.1 颜色的组成 10.2 ColorTransform类分析 10.3 纯色着色 10.3.1 使用字符串颜色值 10.3.2 输出标准颜色值 10.3.3 独立设定红、绿、蓝值 10.4 色彩变换 10.4.1 动态改变通道颜色 10.4.2 控制亮度 10.4.3 调整色调 10.4.4 色彩反转 10.5 色彩矩阵滤镜 10.5.1 ColorMatrixFilter矩阵解析 10.5.2 用矩阵调节亮度 10.5.3 黑白照片 10.5.4 反色矩阵 10.5.5 ColorMatrixFilter矩阵的综合应用 Chapter 11 Flash与外部的数据通信 1.1 Flash Player的安全机制 11.1.1 安全机制简介 11.1.2 解决安全沙箱 1.2 网络通信的流程 11.2.1 构建通信请求对象 11.2.2 发送数据 11.2.3 侦听过程 1.3 从外部加载显示元素 11.3.1 使用Loader类加载显示对象 11.3.2 控制加载对象 11.3.3 监控加载过程 11.3.4 控制并发加载 1.4 读取三种格式类型的数据 11.4.1 从文本中读取数据 11.4.2 从服务器脚本中读取数据 11.4.3 读取文本块数据 11.4.4 发送数据并处理返回结果 1.5 SWF与浏览器的交互 11.5.1 把SWF文件嵌入到HTML页面 11.5.2 从HTML页面向SWF传递参数 11.5.3 SWF外部JavaScript代码相互调用 11.5.4 实现网址跳转

<<Flash 动画师编程之路>>

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>