

<<深入Flash 5编程>>

图书基本信息

书名：<<深入Flash 5编程>>

13位ISBN编号：9787899993415

10位ISBN编号：7899993415

出版时间：2001-3

出版时间：中国中医药出版社

作者：5D多媒体

页数：413

字数：628000

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>

<<深入Flash 5编程>>

内容概要

本书按照Flash本身的知识体系结构，完整系统地讲解了Flash5 ActionScript脚本语言的编程知识。全书共分3个部分：第1部分全面详细地讲解Flash脚本编程基础；第2部分讲解了和Flash相辅相成的热门的Generator技术；第3部分详细讲解了现在比较流行的Flash制作方向和它们对应的经典例子。全书实例丰富、内容翔实，更结合了作者大量的经验和技巧，是一本不可多得的学习Flash编程的好书。

本书主要面向专业网站设计与动画制作人员，以及对Flash已经入门想继续进阶和提高的网页设计者，由于采用了由浅入深、循序渐进的写作风格，所以对于想学习Flash软件ActionScript编程的初级用户同样具有参考和借鉴价值。

本书的配套光盘包括了书中十多个精彩实例的原文件和效果演示，另外，收录了20多个热门Flash网站的介绍，以方便用户学习时参考。

书籍目录

第1部分 编程基础第1章 Flash编程简介1.1 什么是Flash编程1.2 Flash编程的目的1.3 Flash编程的前景第2章 Flash编程基础2.1 面向对象的脚本编程概念2.2 ActionScript和JavaScript的区别和联系2.3 对Flash ActionScript的理解2.3.1 养成一个好的编程习惯2.3.2 对MC (MovieClip) 的理解2.3.3 Flash脚本的流程控制第3章 Action编程的基本操作3.1 Flash编程代码的书写方法3.1.1 Normal (普通) 模式下的脚本编写3.1.2 Expert (专家) 模式下的脚本编写3.1.3 关于Action编程环境的其他选项设置3.2 为帧和对象书写脚本3.2.1 为帧书写脚本3.2.2 为对象书写脚本3.3 电子钟——一个简单的例子3.3.1 界面设计和素材准备3.3.2 加入ActionScript第4章 ActionScript的语法规则4.1 ActionScript的基本语法4.1.1 “.” 语法4.1.2 “/” 语法4.1.3 “{}” 和 “()” 语法4.1.4 大小写与关键字4.1.5 “//” 注释语法4.2 ActionScript中的数据类型4.2.1 字符串 (String) 类型4.2.2 数字 (Number) 类型4.2.3 布尔 (Boolean) 类型4.2.4 对象 (Object) 类型4.2.5 影片剪辑 (Movie Clip) 类型4.3 Flash的变量规范4.3.1 命名变量4.3.2 变量的赋值4.3.3 变量的周期4.3.4 变量的申明4.4 Flash的操作符4.4.1 比较操作符4.4.2 字符串操作4.4.3 算术操作符4.4.4 逻辑操作符4.4.5 位操作符4.4.6 相等比较和赋值4.4.7 “.” 和 “[]” 方括弧4.4.8 操作符的优先级第5章 定义和使用函数5.1 使用预定义函数5.2 创建自定义函数5.2.1 定义函数5.2.2 传递参数5.2.3 使用局部变量5.2.4 使用函数返回值第6章 定义和使用对象6.1 使用预定义对象6.1.1 创建一个实体6.1.2 获取实体的属性6.1.3 调用实体的函数6.1.4 关于MC的实体6.2 创建自定义对象6.2.1 创建自定义对象6.2.2 创建继承第7章 基本Action语句7.1 Go to命令7.2 Play命令7.3 Stop命令7.4 Stop All Sound命令7.5 Toggle High Quality命令7.6 Gat URL命令第8章 控制语句8.1 Flash 5的全新编程环境8.2 条件语句if8.2.1 if语句的三种形式和用法8.2.2 if语句的应用实例8.3 循环控制语句8.3.1 循环控制语句8.3.2 其他语句8.3.3 循环控制语句实例8.4 FSCommand语句和 (un) loadMovie语句8.4.1 FSCommand语句8.4.2 (un) loadMovie语句8.5 其他控制语句8.5.1 call语句8.5.2 comment语句8.5.3 delete语句8.5.4 duplicateMovieClip语句8.5.5 evaluate语句8.5.6 function语句8.5.7 include语句8.5.8 loadVariables语句8.5.9 onClipEvent语句8.5.10 print语句8.5.11 set variable语句8.5.12 startDrag / stopDrag语句8.5.13 stopAllSounds语句8.5.14 trace语句8.5.15 with语句第9章 函数语句9.1 类型转换函数9.1.1 Boolean () 函数9.1.2 escape () 函数9.1.3 eval () 函数9.1.4 int () 函数9.1.5 isFinite () 函数9.1.6 isNaN () 函数9.1.7 Number () 函数9.1.8 parseFloat () 函数9.1.9 parseInt () 函数9.1.10 random () 函数9.2 一般函数9.2.1 getTimer () 函数9.2.2 getVersion () 函数9.2.3 newline函数9.2.4 .maxscroll属性函数和.scroll属性函数9.2.5 targetPath () 函数9.2.6 UpdateAfterEvent () 函数9.3 字符串函数9.3.1 String () 函数9.3.2 chr () 函数9.3.3 length () 函数9.3.4 ord () 函数9.3.5 substring () 函数第10章 电影的属性10.1 setProperty语句和getProperty语句10.1.1 setProperty语句10.1.2 getProperty语句10.2 MovieClip的整体属性10.2.1 __alpha属性10.2.2 __height属性10.2.3 __highquality属性10.2.4 __name属性10.2.5 __quality属性10.2.6 __rotation属性10.2.7 __visible属性10.2.8 __width属性10.2.9 __x属性和__y属性10.2.10 __xscale属性和__yscale属性10.3 MovieClip的内部属性10.3.1 __currentframe属性10.3.2 __droptarget属性10.3.3 __focusrect属性10.3.4 __framesloaded属性10.3.5 __soundbuftime属性10.3.6 __target属性10.3.7 __totalframes属性10.3.8 __url属性10.3.9 __xmouse属性第11章 对象11.1 Array (数组) 对象11.1.1 数组的构造和访问11.1.2 数组的构造方法11.1.3 例子11.2 Boolean (布尔) 对象11.3 Color (色彩) 对象11.4 Date (日期) 对象11.5 Key (键) 对象11.6 Math (数学) 对象11.7 Mouse (鼠标) 对象11.8 MovieClip (电影片段) 对象11.9 Number (数字) 对象11.10 Object (对象) 对象11.11 Selection (选择) 对象11.12 Sound (声音) 对象11.13 String (字符串) 对象11.14 XML对象11.15 XMLSocket对象第2部分 Flash 5与后台数据库的结合第12章 Generator的基本概念12.1 Generator简介12.1.1 认识Generator12.1.2 Generator 2使用的一般情况12.1.3 Generator 2的基本概念12.1.4 Generator 2主要面板的使用方法12.2 Generator 2数据文件的格式第13章 实战Generator13.1 实例一：插入基本图表 (Basic Chart) 13.2 实例二：表单总汇13.2.1 制作滑动式表单 (Scrolling List) 13.2.2 制作多页显示表单 (Multipage List) 13.2.3 滚动式表单 (Ticker) 的制作13.3 实例三：天气预报图第3部分 经典Action例子第14章 初级应用14.1 判断带宽的Preloading14.2 狂热鼠标14.3 魔界的2号通道14.4 受重力影响的反弹球14.5 三维效果第15章 中级应用15.1 Flash 5 + PHP聊天室15.1.1 设计思路15.1.2 设计过程15.2 Flash 5 + ASP留言板15.2.1 ASP简介15.2.2 设计过程15.3 自动绘图机15.3.1 介绍作品15.3.2 设计思路15.3.3 设计过程15.4 会报时的闹钟15.4.1 作品预览15.4.2 设计概要15.4.3

设计过程15.5 飞行菜单的制作15.5.1 界面制作15.5.2 脚本的编写15.6 XML留言簿15.6.1 程序实现准备15.6.2 用户界面的准备15.6.3 核心程序的实现第16章 高级应用16.1 Flash 5游戏制作：RPG16.1.1 RPG的基本要素和构成16.1.2 RPG：《魔女芭芭诺雅》的模块设计过程16.1.3 FTP战斗引擎模块化设计16.1.4 技巧和建议16.1.5 测试16.2 粒子视觉效果16.2.1 准备工作16.2.2 制作素材16.2.3 用户功能实现

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>