

## <<中文Flash MX 自带源文件剖析>>

### 图书基本信息

书名：<<中文Flash MX 自带源文件剖析与铸造>>

13位ISBN编号：9787030134028

10位ISBN编号：7030134028

出版时间：2004-5

出版时间：科学出版社

作者：徐立

页数：287

字数：450000

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>

## <<中文Flash MX 自带源文件剖析>>

### 内容概要

本书通过对Flash MX软件自带的经典范例文件进行解析与再创造，由浅入深地阐述了Flash的动画制作及Flash脚本编程方面的知识，目的在于加深理解、举一反三、拓展应用。

全书共8章，内容涉及Flash动画基础、ActionScript编程基础、在ActionScript编程中获取并设置元素参数的方法、在Flash MX中导入外部数据的方法、通过ActionScript实现二维绘图及遮罩的方法、Flash MX中类的应用、Flash MX中的游戏制作方法及相关问题、Flash组件的开发与应用等。

本书内容翔实，结构清晰，对Flash MX自带的经典范例进行讲解的同时，对于重要的知识点拓展了更精彩的其他经典实例，以加深读者对知识点的理解。

本书适合希望进一步提高Flash动画及编程能力的中高级用户阅读，同时可用作大专院校相关专业及技术培训的教材。

## 书籍目录

第1章 Flash动画基础 1.1 时间轴 1.2 关键帧 1.3 运动渐变 1.4 形状渐变 1.5 遮罩 1.6 Flash中的元件 1.7 本章小结第2章 ActionScript编程基础 2.1 ActionScript概述 2.1.1 ActionScript的特点 2.1.2 编辑ActionScript 2.2 ActionScript语法 2.2.1 ActionScript数据类型 2.2.2 常量、变量与数组 2.2.3 运算符 2.2.4 点语法 2.3 ActionScript的基本结构 2.4 常用属性和方法 2.4.1 常用属性 2.4.2 常用方法 2.5 面向对象编程 2.5.1 使用内置类 2.5.2 自定义类 2.5.3 类的继承 2.6 Flash中的层次结构 2.7 ActionScript与JavaScript的结合 2.8 本章小结第3章 元素参数的获取与设置 3.1 参数在ActionScript编程中的作用 3.2 源程序范例1：坐标与角度(360\_degrees) 3.3 源程序范例2：嵌套(Nesting) 3.4 本章小结第4章 导入外部数据 4.1 概述 4.2 源程序范例3：导入图片(load\_images) 4.3 源程序范例4：导入视频(Import\_video) 4.4 本章小结第5章 ActionScript中二维绘图与遮罩 5.1 绘图基本原理和函数 5.2 源程序范例5：利用API函数画图(Drawing) 5.3 源程序范例6：可编程的遮罩(ScriptMask) 5.4 本章小结第6章 Flash中的类 6.1 概述 6.2 源程序范例7：颜色拾取器(Color\_picker) 6.3 源程序范例8：秒表(Timer) 6.4 源程序范例9：时钟(Clock) 6.5 本章小结第7章 ActionScript中的游戏开发 7.1 游戏编程概述 7.2 源程序范例10：滚动的背景(Scrolling\_starfield) 7.3 源程序范例11：按钮控制(Movement-buttons) 7.4 源程序范例12：键盘控制(Movement-keys) 7.5 源程序范例13：鼠标控制 7.6 源程序范例14：推进器(Movement-thrust) 7.7 源程序范例15：虚拟操作杆(Movement-joystick) 7.8 源程序范例16：滑块控制(Movement-sliders) 7.9 源程序范例17：迷宫(Maze) 7.10 本章小结第8章 Flash组件的开发与应用 8.1 概述 8.2 源程序范例18：制作拱形按钮的预览动画 8.3 源程序范例19：制作拱形按钮的面板 8.4 源程序范例20：制作丸形按钮的预览 8.5 源程序范例21：制作丸形按钮的用户面板(Pill\_button\_ui) 8.6 源程序范例22：自定义组件的应用 8.7 本章小结

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>