

<<ActionScript 3.0编程特效>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0编程特效实战案例解析>>

13位ISBN编号：9787302203957

10位ISBN编号：7302203954

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：贺晓霞 等编著

页数：368

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>

<<ActionScript 3.0编程特效>>

前言

Flash是一种简单易学、功能强大的动画制作软件。最初的Flash仅仅支持通过补间或遮罩、引导等方式制作简单的动画或通过矢量工具绘制逐帧动画。随着Flash技术的发展，Macromedia公司在Flash 5.0的基础上第一次引入了ActionScript脚本语言，通过ActionScript对动画进行控制，实现简单的操作。

随着Flash版本的逐渐升级，ActionScript也从最初的基于JavaScript的脚本语言逐渐发展成为符合面向对象编程的一种实用编程语言。

而且Adobe开发的Flex IDE平台也开始以ActionScript 3.0作为标准的开发语言。

ActionScript不仅能用来制作各种动画，还成为了富互联网应用的先锋力量。

本书是一本面向富互联网应用的ActionScript 3.0案例实例教程，由...多位经验丰富的动画设计人员和ActionScript程序开发人员编著而成。

1.全书内容介绍 全书共分为14章，内容概括如下。

第1章介绍使用Flash CS4制作各种简单的补间动画、逐帧动画、引导动画和遮罩动画等，帮助读者熟悉Flash CS4软件。

第2章介绍ActionScript 3.0面向对象编程的基础知识，包括面向对象编程的原理，以及ActionScript 3.0的对象、类、包、命名空间、数据类型、变量、常量和运算符等概念性知识。

第3章介绍ActionScript 3.0编程语言的条件语句、循环语句以及跳转语句，帮助读者理解ActionScript的程序执行体系。

第4章介绍ActionScript 3.0的全局函数以及自定义函数，并且通过实例介绍如何调用函数、获取函数的返回值以及函数参数的传递等实用知识。

第5章通过介绍数组的相关理论知识，帮助用户了解数组如何储存数据以及如何从数组中获取数据、对数组中的数据进行添加、修改、删除和排序等方法。

第6章介绍ActionScript 3.0的事件源、事件的监听以及对事件的处理。除此之外，还介绍了如何绘制各种矢量图形并将图形显示到舞台中。

第7章着重介绍ActionScript 3.0对各种数学方法的处理，以及坐标系、注册点和中心点等重要的知识，还介绍了角度和直线等平面解析几何知识在Flash动画中的应用。

第8章侧重于力学、加速度、碰撞以及二维向量等物理理论在Flash动画中的反映，帮助读者了解如何通过使用Flash软件模拟真实世界中物理的规律。

第9章通过4个典型实例帮助读者了解如何使用ActionScript 3.0处理各种位图，并通过对位图数据的操作，制作各种动画特效。

<<ActionScript 3.0编程特效>>

内容概要

本书详细介绍了ActionScript 3.0开发环境，以及ActionScript 3.0面向对象的编程语言，通过大量实例帮助读者掌握ActionScript 3.0在Flash动画以及网页动态程序中的应用知识。

本书内容包括ActionScript 3.0的基本概念、语句结构、数组、函数、显示编程与事件、数学编程、物理编程、XML数据以及多媒体和网络应用等。

本书最后还详细介绍了Flash留言板以及Flash游戏的开发技术。

本书面向Flash动画设计人员，适合高校和职业技术学院的专业教材，也适于Flash动画开发人员作为参考资料。

<<ActionScript 3.0编程特效>>

书籍目录

第1章 Flash动画基础知识 1.1 Flash动画概述 1.1.1 什么是动画 1.1.2 Flash动画应用范围 1.2 时间轴 1.2.1 帧 1.2.2 图层 1.3 Flash元件 1.3.1 图形元件 1.3.2 影片剪辑元件 1.3.3 按钮元件 1.4 动画类型与特效 1.4.1 Flash动画类型 1.4.2 Flash特效 1.5 实战项目：海上升明月 1.6 实战项目：星光闪烁 1.7 实战项目：动画导航条 第2章 ActionScript基础知识 2.1 ActionScript .0简介 2.1.1 ActionScript的发展 2.1.2 面向对象的编程 2.2 包和命名空间 2.2.1 包 2.2.2 命名空间 2.3 对象和类 2.3.1 类和对象 2.3.2 创建对象实例 2.4 变量与常量 2.4.1 变量 2.4.2 常量 2.5 数据类型 2.5.1 常用数据类型 2.5.2 数据类型的处理 2.6 运算符 2.6.1 常用运算符种类 2.6.2 运算符的优先级 2.7 实战项目：求两数的余数 2.8 实战项目：求3个数之和 2.9 实战项目：求3个数的平均值 第3章 流程控制 3.1 条件语句 3.1.1 if条件语句 3.1.2 switch...case条件语句 3.2 循环语句 3.2.1 while循环语句 3.2.2 for循环语句 3.3 跳转语句 3.3.1 break语句 3.3.2 continue语句 3.3.3 label语句 3.4 实战项目：判断闰年 3.5 实战项目：求3个数的最大公约数和最小公倍数 3.6 实战项目：根据3边验证直角三角形 第4章 应用函数 4.1 定义和调用函数 4.1.1 自定义函数 4.1.2 调用函数 4.1.3 返回语句 4.1.4 常用的全局函数 4.2 函数的参数 4.2.1 形式参数和实际参数 4.2.2 值传递和引用传递 4.2.3 参数的默认值 4.2.4 arguments对象 4.2.5 任意数量的参数 4.3 函数对象及作用域 4.3.1 函数作为对象 4.3.2 函数作用域 4.4 实战项目：数字进制的转换 4.5 实战项目：数字取整 4.6 实战项目：制作Flash钟表 第5章 操作数组 第6章 显示编程与事件 第7章 Flash数学编程 第8章 Flash物理编程 第9章 处理图形和位图 第10章 ActionScript 3.0组件 第11章 应用滤镜和转换 第12章 制作多媒体播放器 第13章 综合实例：Flash留言板 第14章 综合实例：数独游戏 (Sudoku)

章节摘录

拍摄完成后,可以对动画各片段进行连接、排序、剪辑等操作,并进行录音。其中,录音主要完成动画中主体对象的对话、音乐、音响等,并混合到一个声道上。

传统的动画制作,尤其是大型动画片的创作,需要许多人来完成,是一项集体性劳动。需要有导演、制片、动画设计人员和动画辅助制作人员等。

2.Flash动画及特点 Flash以流控制技术和矢量技术等为代表,能够将矢量图、位图、音频、动画和深一层交互动作有机地、灵活地结合在一起,从而制作出美观、新奇、交互性更强的动画效果。

较传统动画而言,Flash提供的物体变形和透明技术,使得创建动画更加容易,并为动画设计者的丰富想象提供了实现手段;其交互设计让用户可以随心所欲地控制动画,赋予用户更多的主动权。因此,Flash动画具有以下特点。

动画短小Flash动画受网络资源的制约一般比较短小,但绘制的画面是矢量格式,无论把它放大多少倍都不会失真。

交互性强Flash动画具有交互性优势,可以通过单击、选择等动作决定动画的运行过程和结果,是传统动画所无法比拟的。

具传播性Flash动画由于文件小、传输速度快、播放采用流式技术的特点,所以在网上供人欣赏和下载,具较好的广泛传播性。

<<ActionScript 3.0编程特效>>

编辑推荐

16段全程配音视频教学文件 20个AS 3 . 0行业应用案例 30个Flash开发实例 35个相关视频文件 《ActionScript 3.0编程特效实战案例解析》结合行业应用知识从全新的角度介绍ActionScript 3.0知识 书中采用全程图解方式，信息丰富，便于读者轻松学习 配套光盘提供了全部实例的音视频教程，以及全套素材图和效果图

<<ActionScript 3.0编程特效>>

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>