

## 图书基本信息

书名：《Flash 8 ActionScript宝典》

13位ISBN编号：9787121031342

10位ISBN编号：7121031345

出版时间：2006-9

出版社：电子工业出版社

作者：joey Lott

页数：708

译者：路川,胡欣杰

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《Flash 8 ActionScript》

## 内容概要

100%内容丰富、权威：创建杰出的交互式Flash动画和应用程序，构建面向对象的Flash应用程序，学习ActionScript的基础知识，并用它进行编程。ActionScript是Flash的内置脚本语言，使用它，可以对Flash影片进行更全面、更具体的控制，从而随心所欲地实现完美的动画效果，满足您的独特需求。

本书全面介绍Flash 8 ActionScript的各方面特性。如果要想创建出新颖夺目的Flash作品，必须学会编写代码。本书会通过详细的说明和一步一步的教程来教会读者如何编写强壮稳定的代码以编写出复杂的交互式动画。利用对象和组件、与JavaScript集成已经创建游戏等，都在这本为开发人员、设计人员所编写的信息性书籍中一一讲解。书中还详细介绍了ActionScript的基本表达式、函数和变量；数字、数组合字符串的处理；利用颜色和滤镜转影片剪辑；对声音和视频进行编程管理等。

## 书籍目录

第1部分 初识Flash 8 ActionScript第1章 Flash 8 概述1.1 了解Flash 8的功能1.2 探讨Flash 8的新特性1.3 从Flash 8 ActionScript开始1.4 小结第2章 学习ActionScript的基本知识2.1 ActionScript简介2.1.1 用ActionScript能做什么2.1.2 创建第一个ActionScript脚本2.1.3 理解事件模式：ActionScript如何工作2.1.4 分配动作2.2 了解Actions面板2.2.1 打开Actions面板2.2.2 使用Actions工具箱2.2.3 使用脚本导航2.2.4 使用脚本窗格2.2.5 管理脚本2.2.6 设置Actions面板的首选参数2.2.7 格式设置2.2.8 使用代码提示2.2.9 使用Help面板2.3小结第3章 构造ActionScript3.1 了解数据类型3.1.1 使用字符串数据3.1.2 使用数字数据3.1.3 使用布尔数据3.1.4 理解undefined和null数据类型3.1.5 转换数据3.2 使用变量3.2.1 声明变量3.2.2 命名变量3.2.3 使用表达式3.3 使用运算符第4章 使用函数第5章 对象入门第6章 调试和错误处理第2部分 使用核心类第7章 使用数组第8章 使用数字第9章 使用数学第10章 使用日期和时间第11章 使用字符串第12章 应用正则表达式第3部分 使用显示对象第13章 使用显示对象第14章 使用影片剪辑第15章 用程序来绘图第16章 转换颜色第17章 应用滤镜第18章 使用拉图API第19章 使用文本字段和选择范围第20章 设置文本格式第4部分 用脚本对播放头进行控制第21章 管理鼠标和键交互第22章 使用舞台第23章 使用上下文菜单第24章 了解capabilities和security对象第25章 打印第5部分 使用多媒体第26章 规划声音第27章 管理视频第6部分 使用组件第28章 使用UI组件第29章 使用UI组件的样式第30章 创建自定义组件第7部分 管理数据第31章 使用共享对象第32章 了解LocalConnecton对象第33章 用XML和LoadVars类编程第34章 使用永久套接字通信第35章 使用Web服务第36章 使用Flash Remoting第37章 管理文件上传和下载第8部分 在各种环境中使用Flash第38章 在Web浏览器中使用Flash第39章 创建可访问和通用的影片第40章 为Flash的独立播放器编写脚本

## 精彩短评

- 1、非常好
- 2、留下您对本本书的简短评论吧

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)