

《Flash CS3网站建设详解》

图书基本信息

书名：《Flash CS3网站建设详解》

13位ISBN编号：9787121075537

10位ISBN编号：7121075539

出版时间：2009-1

出版社：电子工业出版社

作者：王祥东

页数：306

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.tushu111.com

前言

Flash CS3的正式发布把设计师和开发人员彻底地分离了，原来的ActionScript 2.0(以下简称AS 2.0)升级为ActionScript 3.0(以下简称AS 3.0)以后，语法变得更为严谨，更适合程序员出身的闪客使用。

笔者也正处在AS 2.0向AS 3.0转型的过程中，虽然Flash Player运行编译后的AS 2.0代码要比AS 3.0代码的速度慢，但AS 2.0对于许多计算量不大的项目仍然十分有用，因此笔者在本书的创作过程中并没有完全舍弃AS 2.0，希望这能对正在由AS 2.0向AS 3.0转型的读者有所帮助，本书中的绝大部分实例都有AS 3.0和AS 2.0两种版本的代码，并且在随书附赠的光盘里提供了源文件，以方便大家研究和比较这两种版本的代码在语法结构上的不同，AS 3.0变化还是挺大的，并且舍弃了很多AS 2.0原有的语法，这对于AS 2.0的老用户来说，并不是个好消息，不过大家要面对现实，AS 3.0的普及只是时间问题。

笔者在讲解网站时，考虑到国内的设计教学比较薄弱，在文章中穿插了一些网站配色和网站构成方面的知识，是笔者在日常工作中总结的一些经验。如果你是一名资深的优秀设计师，那么笔者的这些关于设计的文字显得有些班门弄斧，但笔者相信，对于大批设计功底薄弱的读者来说还是有帮助的，如果这些文字能引导这些读者从此走上设计之路，那么笔者的目的也就达到了。有很多实力很强的闪客或设计师并不喜欢写作，因为这是一项很繁重的工作，笔者在完成书的编写工作以后深有体会，偶尔写点东西出来可能是一件轻松愉快的事情，但能坚持每天都写固定数量的文章就有点难度了，如果对写作没有一定兴趣的话，是很难坚持下来的。好在笔者是一个对写作有兴趣的作者，并乐于把自己获得的学习体会和经验分享给读者。笔者在逛北京的一些大书店时，发现很多写得不错的Flash图书都没有附加源文件的光盘，买回来以后总觉得少了点什么。虽然提供源文件对于作者来说是可有可无的事情，但笔者还是决定为实例部分的讲解提供源文件，这样，就更方便大家的学习和研究了。

本书划分为四篇，分别是Flash网站策略与规划篇、Flash重点知识篇、优秀Flash网站攻略篇和作者完整案例篇。这四篇的名称大致可以体现出笔者的思路。笔者希望大家能把学习重点放在前两篇上，虽然基础知识总是让人提不起兴趣来，有一句话叫做“万丈高楼平地起”，这话说得很经典，每当遇到障碍时，笔者都要回过头来重新温习一下基础知识，否则是无法进行下去的。书中的ActionScript实例部分使用的代码多数都不是原网站的源程序，是笔者用自己的经验创作的，如果发现最终效果和原网站的效果有些出入，希望能得到大家的谅解，因为笔者也正处在AS 2.0到AS 3.0的转型过程中。

《Flash CS3网站建设详解》

内容概要

《Flash CS3网站建设详解》是一本非常有特色的书。作者的写作思路是：先辨一些网站建设基础知识，然后通过赏析闲际优秀网站，剖析优秀网站中经典元素，比如2advanced网站的Loading、北京冷暖耐摩的首页，从而引出对各元素制作方法的讲解，最后讲解r作者亲手制作的全Flash网站。

书籍目录

序幕 达人之路的起点第一篇 Flash网站策略与规划篇第1章 Flash CS3简介1.1 Flash CS3发展历程1.2 Flash CS3新功能1.3 本章小结第2章 优秀网站欣赏2.1 Flash 网站和 HTML网站的优劣2.2 精品全Flash网站欣赏2.3 优秀HTML网站欣赏2.4 本章小结第3章 写在网站建设之前3.1 关于网站的创意3.2 关于平面设计3.3 本章小结第4章 网站建设的流程4.1 精心的策划4.2 网站的灵魂：绝妙的创意4.3 视觉上的冲击：平面设计和动态设计4.4 制作与后期维护服务第二篇 Flash重点知识篇第5章 常用快捷键的应用5.1 工具快捷键5.2 菜单命令快捷键5.3 AS命令快捷键5.4 本章小结第6章 Flash的动态效果6.1 时间轴动画6.2 图像序列的应用6.3 AS 3.0视觉特效：瑞雪第7章 元素管理7.1 Flash的库7.2 声音、图像元素和媒体元素7.3 影片浏览器7.4 本章小结第8章 重中之重：Flash三大元件8.1 关于三大元件8.2 影片剪辑元件8.3 按钮元件8.4 图形元件8.5 本章小结第9章 ActionScript 3.09.1 ActionScript发展历史9.2 ActionScript 3.0 程序设计9.3 前任ActionScript 2.09.4 本章小结第10章 Flash网站常用ActionScript10.1 帧的停止10.2 帧的跳转10.3 获取链接地址10.4 AS 3.0缓动效果10.5 AS 3.0缓动程序的扩展10.6 用AS 2.0写缓动效果10.7 本章小结第11章 Flash的压缩和优化第12章 AS 2.0转换为AS 3.0第三篇 优秀Flash网站攻略篇第13章 网站动态形象页和静态形象页第14章 带进义条和下载时间的预装载Loading第15章 为网站设计一个片头第16章 网站的导航系统：首页第17章 缓动方程制作撑开效果的导航第18章 次级页的切换第19章 为次级页添加时钟效果第20章 带缓动的滚动条第21章 为网站添加声音第22章 控制网站音乐的音量第23章 为网站添加视频第24章 3D技术在Flash网站中的应用第25章 全Flash网站：万达太湖公馆第26章 全Flash网站：龙湖·滟澜山第27章 Flash辅助工具第28章 网络推广和网络广告第四篇 作者完整案例篇第29章 HTML网页：宝宝欢乐花园第30章 全Flash网站:SUBU网页配色表

章节摘录

比较AS 3.0和AS 2.0两种版本代码的语法结构，会发现AS 3.0的语法看起来更复杂，虽然表面上是舍近求远，但实际上，AS 3.0语法更严谨，采用了面向对象的编程风格，先把影片剪辑p2的动画停播写进一个函数p2stop里，然后为p1增加一个监听器，最后调用p2stop函数，这种调用更利于函数的反复使用。如果在舞台上还有p3、p4等其他元件时，同样可以调用p2的动画停播函数，虽然AS 2.0也可以实现这种面向对象风格的调用，但也支持非调用的方法。ActionScript是Flash所独有的编程语言，用ActionScript编写的动画不仅交互性强，还可以降低重复性劳动，提高工作效率，动画效果也十分流畅，优点很多。但笔者仍然建议读者把重点放在帧的跳转上，这个看似简单的方法实际上非常有用而且重要。笔者接下来要介绍的内容对于初学者来说，理解起来有些难度，那就是影片剪辑的嵌套结构，这种嵌套结构非常实用，使用频率较高，希望各位读者能够尽快掌握并熟悉这种结构，这对高效优质的完成任务很有帮助。

《Flash CS3网站建设详解》

编辑推荐

穿插网页相关的色彩知识和多年从业心得，相信能极大地启发读者。《Flash CS3网站建设详解》以全球顶级的网站为写作对象，ActionScript2.0转型为ActionScript3.0的书，一本通往动态网站设计达人之路的书，《Flash CS3网站建设详解》一本可以读懂的书。

精彩短评

- 1、【创意大于设计，设计大于技术】先从技术积累吧！！
- 2、可以吧
- 3、挑战失败，直接放弃

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.tushu111.com