

<<Flash MX宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX宝典>>

13位ISBN编号：9787505382855

10位ISBN编号：7505382853

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：曹铭

页数：1084

字数：1786

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>

<<Flash MX宝典>>

内容概要

本书是久负盛名的“Falsh 宝典”一书针对Falsh MX推出的最新版本，全书由浅入深、全面细致地介绍和讲解了有关Falsh MX的全部功能和使用方法。

全书介绍Falsh 界面环境、创建动画和效果、将Falsh 与媒体文件集成、给Falsh 动画添加基本交互、发布Falsh 动画、ActionScript、Falsh 动画的优化和问题解决等方面的内容。

从多个角度讲述了Falsh 的各种用途，并以大量实际工作中广泛使用的例子来加以说明，着重阐述了Falsh MX中新增加的功能。

同时，本书保持“Falsh 宝典”系列丛书的特点，通过引入Falsh 行业著名专家的专家教程，使读者在阅读本书时可以方便、快速地获得他们多年的专业经验。

本书内容详实，层次分明，通俗易懂又不失严谨，既适用于Falsh 的初学者，也适用于有一定经验各类Falsh 创作和开发人员。

<<Flash MX宝典>>

书籍目录

前言

第1部分 Falsh Web产品介绍

快速入门 Falsh 一瞥

第1章 了解 Falsh 框架结构

第2章 研究WEB技术

第3章 规划Falsh 项目

第2部分 掌握Falsh 界面环境

第4章 Falsh 界面基础

第5章 在Falsh 中绘图

第6章 符号、实例和库

第7章 使用颜色

第8章 使用文本

第9章 修改图形

第3部分 创建动画与效果

第10章 动画策略

第11章 时间线动画基础

第12章 应用图层类型

第13章 角色动画技术

第14章 输出动画

第4部分 将媒体文件与Falsh 集成

第15章 增加声音

第16章 导入图形

第17章 嵌入视频

第5部分 给Falsh 动画添加基本交互

第18章 理解动作和事件处理器

第19章 浏览Falsh 时间线

第20章 创建第一个Falsh MX项目

第6部分 发布Falsh 动画

第21章 发布Falsh 动画

第22章 将HTML集成到Falsh 内容中

第23章 使用Falsh 播放器和放映机

第7部分 走进ActionScript

第24章 了解代码的具体细节

第25章 控制动画剪辑

第26章 使用函数和数组

第27章 与动画剪辑进行交互

第28章 共享和加载资源

第29章 使用控件

第30章 Falsh 数据的输入和输出

第31章 使用HTML和文字区域格式

第32章 用Falsh MX创建个人资料站点

第33章 用Falsh 创建游戏

第8部分 Falsh 动画优化和问题解决

第34章 优化动画

第35章 控制代码

<<Flash MX宝典>>

- 第36章 解决动画中的问题
- 第9部分 扩展Falsh
- 第37章 使用光栅图像
- 第38章 使用矢量图形
- 第39章 使用声音应用软件
- 第40章 使用3D图形
- 第41章 使用Quick Time
- 第42章 使用Dreamweaver MX
- 第43章 使用Dirctor
- 第44章 使用ColdFusion MX
- 第45章 为Pocket PC制作动画
- 第10部分 附录

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>