

<<Flash MX网络编程案例教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX网络编程案例教程>>

13位ISBN编号：9787810822787

10位ISBN编号：7810822780

出版时间：2004-3

出版单位：清华大学

作者：任吉治,周宏滔

页数：226

字数：372000

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网络编程案例教程>>

内容概要

本书在结构上分为3个部分：第一部分是Flash MX的编程基础，主要讲解Flash MX编程环境的相关知识，Flash MX脚本语法及Flash MX中的组件；第二部分是Flash MX的编程实例讲解，分为初级编程和高级编程两个部分，通过对13个脚本编程实例的充分解析，详细介绍Flash脚本的编程思路、编程技巧和操作规范；第三部分是Flash MX的网络应用，主要讲解Flash MX连接外部源及Flash MX与XML之间的协同。

本书每一个部分都配有针对性很强的实例操作，使知识点的讲解深入浅出，在内容编排上循序渐进，图文并茂，具有较强的指导性，比较适合对Flash动画制作有一定了解的读者。对于想在Flash动画制作方面有所提高的读者来说，具有较高的辅助作用。

本书所有实例均可在北京交通大学出版社的网站上下载。

<<Flash MX网络编程案例教程>>

书籍目录

第1章 Flash MX简介 1.1 Flash MX简介及特点 1.2 Flash MX的用户界面及菜单介绍 1.3 形状、组、元件和实例 习题1
第2章 Flash MX的编程环境 2.1 Flash脚本语言概述 2.2 实例讲解 2.3 Flash编程代码的书写方法 2.4 关于编程环境的其他选项设置 2.5 为帧、按钮及影片剪辑书写脚本 2.6 Flash脚本语言与JavaScript之间的差异 习题2
第3章 Flash MX中的脚本语法 3.1 动作脚本的基本规则 3.2 数据类型 3.3 变量 3.4 运算符 3.5 动作 3.6 目标路径 3.7 动作脚本的流程控制 3.8 函数 3.9 对象 习题3
第4章 Flash MX中的组件 4.1 组件概述 4.2 使用Flash MX中的组件 4.3 向Flash文档中添加组件 4.4 从Flash文档删除组件 4.5 组件标签大小及组件的宽度和高度 4.6 CheckBox组件 4.7 ComboBox组件 4.8 ListBox组件 4.9 PushButton组件 4.10 RadioButton组件 4.11 ScrollBar组件 4.12 ScrollPane组件 4.13 编写组件的更改处理函数 4.14 定义组件颜色和文本 4.15 自定义组件外观 4.16 使用组件创建表单 习题4
第5章 初级编程特效的实现 5.1 鼠标跟随动画 5.2 文字飘舞特效 5.3 打字机特效 5.4 滚动Banner 5.5 放大镜特效 5.6 矩阵特效 5.7 Loading制作 5.8 雪花飘舞 习题5
第6章 高级编程特效的实现 6.1 拼图游戏 6.2 随机爬虫 6.3 旋转导航条 6.4 纵深空间效果 6.5 重力及碰撞模拟 习题6
第7章 Flash MX与外部的数据交换 7.1 概述 7.2 信息的交换 7.3 向Flash Player发送消息及从Flash Player中获得消息 7.4 实例讲解 习题7
第8章 Flash MX与XML 8.1 XML简介 8.2 使用XML对象 8.3 使用XMLSocket对象 8.4 实例讲解 习题

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>