

<<精通Flash MX 2004结构化>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash MX 2004结构化设计与开发>>

13位ISBN编号：9787030155634

10位ISBN编号：7030155637

出版时间：2005-6

出版时间：科学出版社

作者：张亚飞张超何锋镝

页数：455

字数：674000

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>

<<精通Flash MX 2004结构化>>

内容概要

本书试图从理信纸化的高度去寻找Flash MX Professional 2004设计和开发的捷径与技巧：从结构化的设计和开理论，到结构化的商务作品和大型工程实例，无一不渗透着对Flash MX Professional 2004和Flash player的深刻理解，且均是参照IT工业标准实现的。

为方便读者学习，本书有配套光盘。

阅读本书对于Flash的初学者或者是熟悉Flash的高级用户都会有所提高，无论是理论的阐述还是工程实例的描述，内容丰富翔实，实例完整独立，是通向Flash MX Professional 2004设计和开发高级应用的必备资料。

<<精通Flash MX 2004结构化>>

书籍目录

技术规则篇	第1章 Flash应用设计快速突破	1.1 Flash MX Professional 2004动画的基本原理
1.1.1	用户创作环境	1.1.2 创建动画的基本原理
1.1.3	电影片段、按钮、图形符号与实例	1.1.4 设置影片文档属性
1.1.5	预览和测试影片	1.2 Flash MX Professional 2004动画设计的三大基本功能
1.2.1	使用三大基本功能创建第一个Flash动画影片——梦工场第一代	1.2.2 动画设计的三大基本功能之一——图形设计功能
1.2.3	动画设计的三大基本功能之二——Tween动画	1.2.4 动画设计的三大基本功能之三——遮罩特效
第2章	迈向Flash应用程序开发的新起点——开发应用程序	2.1 Flash影片应用程序的优点
2.1.1	Flash影片文档的特点	2.1.2 Flash用于交互式应用程序
2.2	基于时间轴的动画和应用程序	2.2.1 熟悉时间轴的各种状态
2.2.2	使用时间轴作为动画和应用程序状态	2.2.3 使用时间轴作为事件触发器
2.3	使用ActionScript脚本响应交互事件	2.3.1 关于事件方法
2.3.2	调用事件方法	2.3.3 为事件方法定义函数
2.3.4	在函数内使用this关键字	2.3.5 使用按钮电影片段
2.4	使用Flash MX 2004 ActionScript开发网络应用程序	2.4.1 Flash MX Professional 2004和服务端技术及原理
2.4.2	Flash MX 2004 ActionScript用来传递和接收数据的方法	2.4.3 使用URL编码从文本文档中读取特殊字符
2.5	基于表单的应用程序	2.5.1 了解Flash MX Professional 2004的表单功能
2.5.2	创建Flash表单应用程序	2.5.3 Flash表单应用程序的创作环境
第3章	架构于XML之上的Flash应用程序开发	3.1 XML文档的基本语法
3.1.1	HTML标记语言和XML可扩展标记语言的区别与联系	3.1.2 XML文档结构
3.2	在Flash应用程序中加载和解析XML文档	3.2.1 创建XML对象与解析XML文档
3.2.2	加载和解析外部的XML文档	3.2.3 使用XML对象处理XML文档信息
3.2.4	使用XML对象进行口令验证	3.2.5 XMLSocket对象的信息处理方法
3.3	基于XML的数据集成	3.3.1 使用XMLConnector组件进行数据绑定
3.3.2	知识延伸——数据组件和UI组件如何进行绑定	第4章 为Flash影片应用程序增加声音和视频多媒体效果
4.1	使用音频	4.1.1 使用声音的基础知识
4.1.2	为影片应用程序定义背景声音	4.1.3 声音设置
4.1.4	多声音交互功能的实现	4.2 使用创作环境视频功能创作视频
4.2.1	了解编码/解码器	4.2.2 创作具有视频的Flash影片应用程序
4.3	实时音频和视频	4.4 使用Flash视频的经验与技巧
第5章	构建面向对象的结构化作品	5.1 面向对象的Flash MX 2004 ActionScript脚本语言和类
5.1.1	面向对象设计和类	5.1.2 Flash MX 2004 ActionScript内建对象
5.2	使用ActionScript 1.0和ActionScript 2.0创建和扩展类	5.2.1 使用ActionScript 1.0进行面向对象的编程
5.2.2	使用ActionScript 2.0进行面向对象的编程	5.3 Flash MX 2004 ActionScript结构化设计原理
.....	商务应用实例篇	第6章 制作幻灯片和多媒体功能演示
第7章	运用可跟踪技术创建完整的广告解决方案	第8章 多媒体动态的Flash影片交互足球组件
第9章	动态地图模型	第10章 标准课件的制作和发布
第11章	ActionScript脚本调试原理与技术	第12章 深入Flash结构化设计——开发网络应用工程高级进阶篇
第13章	优化Flash商务应用文档	第14章 Flash Player和Flash影片应用程序附录A 特殊字符的uRL编码对照表附录B 国际标准的浏览器和平台QA校验项目清单参考文献

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>