

## <<Flash MX开发人员指南>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX开发人员指南>>

13位ISBN编号：9787302060987

10位ISBN编号：7302060983

出版时间：2003-1

出版时间：清华大学出版社

作者：伍兹

页数：637

字数：1055000

译者：英宇

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开发人员指南>>

### 内容概要

本书介绍了有关Flash MX编程的知识。

主要内容包括：Flash设计基础、用ActionScript和JavaScript编写脚本程序、为PHP/MySQL应用程序创建Flash前端、Flash面向对象编程等知识，以及优化使用Flash和制作三维动画的方法和技巧。

在全书中穿插了大量实例，帮助读者理解所介绍的内容，其中大多数实例采用了与平台无关的文件格式，便于使用各种操作系统的用户上机测试。

本书由浅入深、循序渐进地讲解了Flash MX编程的方方面面，非常适合于各级Flash开发人员阅读；同时本书还介绍了一些制作Flash动画的高级技巧，对于Flash制作人员也有很大的参考价值。

## <<Flash MX开发人员指南>>

### 作者简介

P.S.WOODS是位自由Web开发人员、多媒体技术人员、程序员兼顾问，也是《Flash 5 Developer's Guide》一书的作者，此外他还经常在Web Developer's Virtual Library上发表文章，进行产品评论。

## <<Flash MX开发人员指南>>

### 书籍目录

第1部分 Flash组件 第1章 Flash自带工具 第2章 管理项目资源 第3章 创建可打印的Flash第2部分 Flash开发人员设计基础 第4章 Flash设计基础 第5章 Flash颜色理论 第6章 Flash版式设计 第7章 在Flash中使用其他矢量绘图工具第3部分 Flash和Web浏览器 第8章 JavaScript脚本语言编程 第9章 JavaScript对象和实际应用 第10章 JS和AS的联合应用程序第4部分 ActionScript 第11章 Flash ActionScript概述 第12章 MovieClip 第13章 使用对象和继承脚本编程 第14章 鼠标与键盘的交互 第15章 Flash世界中的二维运动 第16章 Web数据和网站结构第5部分 连通性与服务器端处理 第17章 Web服务器基础 第18章 让服务器运行起来：PHP 第19章 MySQL 第20章 XML为Flash提供结构化数据 第21章 用Generator和Swift-Generator生成动态SWF第6部分 优化：处理器需求和文件长度 第22章 为流式处理优化可视元素 第23章 合理的声音工作流程 第24章 流式处理的提示、技巧和原则第7部分 在脱机多媒体中使用Flash 第25章 SWF Studio 第26章 QuickTime和Flash自带视频 第27章 在Director中使用Flash第8部分 3D制作基本知识 第28章 3D的基本概念和Blender软件的基本知识 第29章 使用Blender的标准3D技术概述 第30章 将3D动画转换成Flash 第31章 Flash-3D工具调查第9部分 附录 附录A 疑点举例 附录B 补充内容

## <<Flash MX开发人员指南>>

### 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>