

<<闪客梦幻工场>>

图书基本信息

书名：<<闪客梦幻工场>>

13位ISBN编号：9787900118691

10位ISBN编号：7900118691

出版时间：2002-1

出版时间：北京希望

作者：赵英杰

页数：338

字数：507000

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>

## 内容概要

本书是作者继《Flash MX网页动画宝典》后奉献给广大读者的又一部力作，是学习Flash MX网页动画编程的必备指导书。

全书由11章构成，主要内容包括Flash MX与后端服务器程序、动态网页、留言板、会员登入网页、XML对象、记录与显示用户的成绩排名、制作Flash讨论区、认识XMLSocket对象、建立多人聊天室与整合VB和Flash接口、建立Flash Communication Server MX应用程序、共享对象与FlashCom服务器端程序等。

本书特点：1. 彻底剖析Flash MX与Dreamweaver MX间的用法，深入介绍如何使用ActionScript连接ASP，ASP.Net以及PHP网页，快速增进你的Flash MX编程功力；2. 内容丰富详实，语言浅显易懂，Flash MX与XML完美结合，在不知不觉中让你学会开发动态网站的全部技巧，学习轻松又有趣；3. 实例典型、百分百活学实用，用图文对照的方式解析会员登入、留言板、互动讨论区、E-mail接口、游戏成绩排行榜以及XML即时聊天室等的制作过程，是你真正体验网页编程高手创作的乐趣和活学实用的快乐。

适用对象：广大网页动画设计和制作人员，影视动画制作人员，高校平面设计、电脑美术设计、电脑绘画、高校电脑美术专业师生和社会Flash MX培训班教材。

本版CD包括书中所有实例的源文件，Flash MX、Dreamweaver MX试用版、Macromedia Flash Communication Server MX (FlashCom) 试用版 (for pc)。

## 书籍目录

## 第1章 Flash MX与后端服务器程序

## 1.1 网站服务器与服务器端程序

## 1.1.1 服务器端技术

## 1.1.2 输出UTF-8格式网页或取消UTF-8编码

## 1.2 安装网站服务器软件

## 1.2.1 网站的默认路径

## 1.2.2 安装ASP.NET与PHP执行环境

## 1.3 基本的ASP网页

## 1.4 ActionScript对象的命名规则

## 第2章 Flash MX动态网页

## 2.1 设定Dreamweaver MX

## 2.1.1 定义网站

## 2.1.2 设定网页语系的偏好

## 2.1.3 认识Unicode和UTF-8编码

## 2.2 输出动态资料的方法

## 2.2.1 ASP与ASP.Net输出资料的方法

## 2.3 使用loadVariables ( ) 方法读取服务器端的资料

## 2.4 ASP接收动态资料的方法

## 2.4.1 制作读取Flash资料的ASP网页

## 2.4.2 使用getUrl()函数传递资料

## 2.4.3 Flash怎么知道要传回哪些变量给服务器？

## 2.4.4 使用loadVariables ( ) 函数传递资料

## 2.4.5 读取Flash输入值的总结说明

## 2.5 使用LoadVars对象

## 2.5.1 使用LoadVars对象加载外部资料

## 2.5.2 使用onLoad事件判断资料是否加载完毕

## 2.5.3 传送资料到服务器端

## 2.6 loadMovie ( ) 函数和HTML网页传递参数

## 2.7 保护你的作品

## 2.7.1 防止快取

## 2.7.2 使用不同的扩展名

## 2.7.3 防止资料被快取

## 2.7.4 让影片无法执行

## 2.7.5 加上第二道防护

## 2.8 动态文字字段的中文问题

## 2.9 呼叫JavaScript函数

## 2.9.1 使用JavaScript控制Flash

## 2.9.2 Flash外挂程序的方法

## 2.9.3 属性编号

## 2.10 使用fscommand ( )

## 2.10.1 设定fscommand ( )

## 2.10.2 输出具备处理fscommand ( ) 功能的网页

## 2.10.3 编写显示状态列讯息的程序

## 第3章 制作Flash留言板

## &lt;&lt;闪客梦幻工场&gt;&gt;

- 3.1 建立留言板的资料表
- 3.2 数据库联机设定
  - 3.2.1 认识MapPath ( ) 方法
  - 3.2.2 其他常见数据库的联机字符串设定
- 3.3 建立写入数据库的ASP网页
  - 3.3.1 制作窗体接口
  - 3.3.2 设定新增资料的程序
  - 3.3.3 窗体资料的传递方式与传送网址
- 3.4 替Flash删除不必要的网页元素
  - 3.4.1 保留隐藏字段资料
  - 3.4.2 删除ASP网页上的HTML元素
  - 3.4.3 告知Flash资料已经输入完成
- 3.5 从Flash连结ASP网页并等待响应
  - 3.5.1 确认资料写入完毕
  - 3.5.2 测试输入留言接口
- 3.6 制作读取数据库内容的程序
- 3.7 在网页上呈现数据域位内容
- 3.8 实时数据 ( Live Data ) 检视模式
- 3.9 将数据库网页修改成适合Flash的输入值
- 3.10 从Flash读取留言资料
- 3.11 显示资料的总笔数
- 3.12 加入翻页钮
  - 3.12.1 设定超级链接信息的传回值
  - 3.12.2 设定Flash留言板的超级链接钮
  - 3.12.3 隐藏/显示翻页钮
- 3.13 设定文字字段和滚动条的颜色与样式
  - 3.13.1 改变文字字段的颜色
  - 3.13.2 改变滚动条的颜色
  - 3.13.3 UI组件的附属名称
  - 3.13.4 使用FStyleFormat对象
  - 3.13.5 调整文字字段的左右余白
- 第4章 会员Login网页实作
  - 4.1 制作会员注册网页
    - 4.1.1 用户注册网页
    - 4.1.2 检查ID是否已经被登记
    - 4.1.3 测试与修改ASP程序
  - 4.2 制作用户登入网页
    - 4.2.1 设定限制用户阅览的网页
    - 4.2.2 让login网页传回userID值
    - 4.2.3 在受限制的网页上显示用户的名称
    - 4.2.4 修改login.asp程序
  - 4.3 查询用户的密码
    - 4.3.1 查询窗体
    - 4.3.2 建立查询资料的网页
    - 4.3.3 依照资料集决定要显示的网页内容
    - 4.3.4 预设查询参数与测试网页
  - 4.4 通过ASP寄送邮件

## <<闪客梦幻工场>>

- 4.4.1 安装JMail
- 4.4.2 编写JMail的寄信程序
- 4.4.3 指定SMTP服务器
- 4.5 寄送用户的密码
- 4.6 套用Flash接口
  - 4.6.1 登入会员的ActionScript程序
  - 4.6.2 注册用户的ActionScript程序
  - 4.6.3 查询密码的Flash接口
- 4.7 设定浏览网页的连接按钮
- 第5章 认识XML对象
  - 5.1 XML简介
    - 5.1.1 为何要使用XML？
      - 5.1.2 特殊字符
  - 5.2 处理XML资料
    - 5.2.1 声明XML对象
    - 5.2.2 存取XML节点
    - 5.2.3 节点的名称和内容
    - 5.2.4 浏览兄弟节点
    - 5.2.5 节点的元素类型
    - 5.2.6 新增其他节点
    - 5.2.7 存取属性
    - 5.2.8 删除指定的节点
    - 5.2.9 把字符串解析成XML数据
    - 5.2.10 复制既有的节点资料
    - 5.2.11 XML对象的状态讯息
    - 5.2.12 XML对象的事件处理程序
  - 5.3 加载XML文件
    - 5.3.1 分析XML文件内容
    - 5.3.2 简化程序代码
    - 5.3.3 浏览所有的XML资料内容
  - 5.4 善用XML属性降低程序的复杂度
- 第6章 记录与显示用户的成绩排名
  - 6.1 显示用户的成绩
    - 6.1.1 建立用户成绩资料表
    - 6.1.2 建立关联
  - 6.2 查询多个资料表的内容
    - 6.2.1 SQL指令简介
    - 6.2.2 使用别名替代资料表的名称
  - 6.3 产生成绩排名的XML文件
  - 6.4 存储用户成绩
    - 6.4.1 SQL的新增数据指令
    - 6.4.2 设定新增数据的Command指令
  - 6.5 从Flash端执行储存成绩的程序
  - 6.6 制作打字游戏的网页
- 第7章 制作Flash讨论区
  - 7.1 线上讨论区的架构

## <<闪客梦幻工场>>

- 7.1.1 资料表说明
  - 7.1.2 制作列出讨论主题的网页
  - 7.1.3 加入显示详细讨论内容的连结
  - 7.2 制作显示详细讨论内容的网页
  - 7.3 把网页改成传回XML文件的形式
  - 7.4 制作建立新讨论主题的网页
  - 7.5 制作建立响应主题的网页
  - 7.6 在Flash影片中呈现讨论资料
    - 7.6.1 解析XML文件
    - 7.6.2 读取XML节点的属性值
  - 7.7 使用attachMovie ( ) 方法动态附加影片
  - 7.8 制作内文的滚动条
  - 7.9 加上翻页功能的程序
  - 7.10 显示详细内文
    - 7.10.1 显示详细内文的程序
    - 7.10.2 连结详细内文的程序
  - 7.11 新增讨论主题
    - 7.11.1 选择表情图像
    - 7.11.2 预设表情图像
    - 7.11.3 转换特殊字符
    - 7.11.4 处理换行
  - 7.12 新增响应文章
- 第8章 认识XMLSocket对象
- 8.1 TCP/IP通讯协议和端口号
    - 8.1.1 认识Socket
    - 8.1.2 为何要使用XMLSocket来建立联机
  - 8.2 制作一对一聊天室
    - 8.2.1 设计VB的窗体版面
    - 8.2.2 引用WinSock组件
    - 8.2.3 WinSock控件的属性和方法
    - 8.2.4 编写程序
    - 8.2.5 设定服务器联机请求
    - 8.2.6 接收资料
    - 8.2.7 传送资料
  - 8.3 认识XMLSocket对象
    - 8.3.1 XMLSocket的方法
    - 8.3.2 XMLSocket的事件处理程序
    - 8.3.3 简单的XMLSocket程序示范
    - 8.3.4 自动转换字符实体
  - 8.4 建立Flash聊天室前端接口
    - 8.4.1 建立Flash聊天室的程序
    - 8.4.2 建立XMLSocket对象的事件程序
    - 8.4.3 传递用户的文字讯息
    - 8.4.4 测试Flash聊天室
  - 8.5 使用VB解析SML资料
    - 8.5.1 引用XML DOM控件
    - 8.5.2 改写接收资料的程序

## &lt;&lt;闪客梦幻工场&gt;&gt;

## 8.6 使用XML对象传送与接收资料

## 8.6.1 通过ASP接收XML资料

## 8.6.2 测试sendAndLoad ( ) 方法

## 第9章 建立多人聊天室与整合VB和Flash接口

## 9.1 建立多人联机服务器

## 9.2 处理用户的联机请求

## 9.2.1 接收用户的请求

## 9.2.2 与客户端联机

## 9.3 读取用户传来的讯息

## 9.4 多人聊天室的Flash接口

## 9.4.1 XML讯息格式

## 9.4.2 ActionScript程序

## 9.4.3 测试多人聊天室

## 9.5 在VB中使用Flash影片

## 9.5.1 准备Flash影片

## 9.5.2 编写VB程序

## 9.5.3 从VB控制Flash影片

## 9.5.4 从Flash传递讯息给VB

## 9.6 替聊天服务器上套用Flash接口

## 第10章 建立Flash Communication Server MX应用程序

## 10.1 安装Flash Communication Server MX

## 10.1.1 FlashCom范例应用程序

## 10.1.2 编辑服务器端ActionScript程序

## 10.1.3 新增的ActionScript对象和指令

## 10.2 视频会议应用程序

## 10.3 FlashCom管理面板

## 10.4 Camera对象介绍

## 10.5 NetConnection对象介绍

## 10.6 NetStream对象介绍

## 10.6.1 NetStream对象的方法

## 10.6.2 NetStream对象的属性

## 10.7 建立WebCam程序

## 10.7.1 建立输出影音的动画

## 10.7.2 制作接收影音的动画

## 10.7.3 从服务器端触发客户端的自定义函数

## 10.8 输出与播放FLV影片

## 10.8.1 输出FLV格式的影片

## 10.8.2 制作播放FLV的影片

## 10.8.3 FlashCom应用程序的预设实体名称

## 10.8.4 建立播放影片的串流对象

## 10.8.5 播放控制钮的程序

## 第11章 共享对象与FlashCom服务器端程序

## 11.1 Shared Object对象介绍

## 11.2 建立共享对象

## 11.3 使用本地端共享对象存储用户资料

## 11.4 制作具备录放影功能的影片

## 11.4.1 建立远程共享对象

- 11.4.2 设定滑钮接口
- 11.4.3 控制摄影机和麦克风的程序
- 11.4.4 存取远程共享对象
- 11.4.5 录像有存储文件名的程序
- 11.4.6 放影功能的程序
- 11.5 编写服务器端的ActionScript程序
- 11.6 删除录像文件
- 11.7 使用远程共享对象建立多人聊天室

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>