

<<FLASH MX开发人员超级宝>>

图书基本信息

书名：<<FLASH MX开发人员超级宝典>>

13位ISBN编号：9787030112750

10位ISBN编号：703011275X

出版时间：2003-4

出版时间：科学出版社

作者：张亚飞

页数：415

字数：615000

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开发人员超级宝>>

### 内容概要

本书以Flash MX创作环境为开发平台，以通俗、易懂的语言由浅入深地讲解了如何使用Flash MX结合ActionScript开发Flash影片应用程序，并纠正了当前Flash应用领域内的一些误区，从而为读者系统、正确地认识Flash打下一个良好的基础。

本书内容相当丰富，实例引用颇为恰当，使读者能够轻松快速地掌握Flash影片应用程序的开发技巧和Flash应用领域内的最新进展，从而能够得心应手地解决实际问题。

不论是Flash初学者，还是对Flash相当熟悉的高级用户，本书将为您打开通向Flash商务应用的通途。

## &lt;&lt;FLASH MX开发人员超级宝&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash MX ActionScript可视化开发环境 1.1 ActionScript脚本开发用户环境 1.2 ActionScript脚本编写环境 1.3 交互控制动画制作三部曲第2章 Flash MX ActionScript开发基础 2.1 面向对象的ActionScript脚本语言 2.2 ActionScript的语法规约 2.3 常用运算符的使用方法 2.4 内建函数使用方法第3章 Flash应用程序的基本交互控制 3.1 基于时间轴的应用程序 3.2 控制电影片段 3.3 使用on语句响应对象的鼠标和键盘事件 3.4 控制流语句和脚本的流程第4章 常用核心类对模型 4.1 在Flash MX中使用内建对象 4.2 使用Date对象建立完整日历及时钟 4.3 数学对象和数值对象 4.4 变量值的不同实现方式第5章 深入Flash MX ActionScript面向对象语言 5.1 在Flash MX ActionScript可视化开发环境中使用对象 5.2 深入电影片段对象和按钮对象的方法、属性和事件 5.3 使用电影片段对象和Color对象绘制图形 5.4 深入Flash MX ActionScript对象和类 5.5 Key对象的使用方法 5.6 使用Mouse对象实现鼠标高级应用第6章 设计用户界面 (UI) 6.1 文本框和文本格式对象 6.2 使用ScrollBar组件创建滚动文本框 6.3 Flash MX内建组件的功能和使用方法 6.4 改变组件外观 6.5 使用组件和文本框定制表单应用程序界面 6.6 使用Stage对象设置舞台功能第7章 沉在地下的宝藏——在Flash MX应用程序中使用声音 7.1 在Flash MX中使用声音的基础知识 7.2 为应用程序定义背景声音 7.3 Flash MX声音设置 7.4 多声音交互功能的实现 7.5 自己设计声音播放器第8章 深入Flash Player 6内核 8.1 MSAA和Accessibility 8.2 系统性能侦测 8.3 Flash Player设置功能 8.4 深入Flash Player 6内核——彻底解决Flash Player支持中文问题第9章 Flash MX, XML&ASP 9.1 Flash MX和服务端结合的基本原理 9.2 XML文档基本语法 9.3 在Flash应用程序中加载和解析XML文档 9.4 使用XML对象创建标准的地址簿管理系统第10章 组件创建及其相关语法 10.1 使用Macromedia Flash MX创建预加载组件 10.2 创建组件适时预览 10.3 添加参考面板描述 10.4 为组件参数创建自定义界面 10.5 把组件放到Components面板上第11章 Flash MX ActionScript脚本调试原理与技术 11.1 ActionScript脚本错误的种类 11.2 设置ActionScript脚本调试环境 11.3 ActionScript脚本调试工具的使用方法 11.4 使用Debugger脚本调试工具事例 11.5 ActionScript脚本创作和调试指导第12章 Flash Player ActiveX和JavaScript语法 12.1 使用JavaScript语法控制Flash应用程序影片 12.2 使用Flash MX ActionScript脚本语法实现两个Flash文档之间的相互通信 12.3 在外部应用程序中应用Flash Player ActiveX控件第13章 Shockmachine的使用和开发 13.1 最优秀的Flash文档管理器Shockmachine 13.2 创建Shockmachine可保存的Flash文档第14章 Flash MX掌上设备开发指南 14.1 Pocket PC开发指南 14.2 NOKIA 9200系统通信器开发指南

<<FLASH MX开发人员超级宝>>

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>