

<<Flash 8宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flash 8宝典>>

13位ISBN编号：9787121028694

10位ISBN编号：7121028697

出版时间：2006-8

出版时间：第1版 (2006年8月1日)

作者：瑞哈特 (Reinhardt R.)

页数：910

字数：1666000

译者：邱燕明

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 8 宝典>>

内容概要

Flash是面向Web的交互式开发工具，发展极为迅速。目前的网上动画绝大多数都是创作人员使用Flash创建的。本书从多个角度全面介绍了Flash的各种用途，包括基本工具的使用、动画和特效的创建、多媒体资源的集成、Flash影片的发布等。

此外通过相当的篇幅介绍了ActionScript的使用，并给出一个完整的实例教会读者如何创建自己的Gallery组件。

全书包含十个来自不同专业人士的专家教程，为读者带来丰富而宝贵的实践经验，供广大读者学习、借鉴。

本书的讲解采用循序渐进的方式，可以使一名普通的初学者逐步成长为一个可以进行ActionScript编程的Flash高手，因此，本书既适用于Flash的初学者，也适用于有一定经验的各类Flash创作人员。

<<Flash 8 宝典>>

书籍目录

第1部分 Flash Web制作介绍 第1章 了解Flash 8架构 第2章 研究Web技术 第3章 规划Flash项目第2部分 掌握Flash环境 第4章 界面基础 第5章 在Flash中绘图 第6章 元件、实例和库 第7章 应用颜色 第8章 使用文本 第9章 修改图形第3部分 创建动画和效果 第10章 动画策略 第11章 时间轴动画 第12章 应用滤镜和效果 第13章 应用图层类型 第14章 角色动画技术第4部分 在Flash中集成媒体文件 第15章 添加声音 第16章 导入图形 第17章 显示视频第5部分 对Flash影片添加基本交互性 第18章 动作和事件处理程序 第19章 构建时间轴和交互性 第20章 创建第一个Flash 8项目第6部分 分发Flash影片 第21章 发布Flash影片 第22章 网页与Flash内容集成第7部分 探讨ActionScript 第24章 了解代码的核心内容与具体细节 第25章 控制影片剪辑 第26章 使用函数和数组 第27章 与影片剪辑进行交互第8部分 应用ActionScript 第28章 共享和加载资源 第29章 Flash数据的发送和接收 第30章 应用HTML和文本区域格式 第31章 使用Flash创建游戏 第32章 管理影片和检查Flash影片问题第9部分 集成组件与数据绑定 第33章 使用组件 第34章 将数据和事件绑定到组件

<<Flash 8 宝典>>

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>