第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX高级应用与实例>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX高级应用与实例>>

13位ISBN编号：9787502433215

10位ISBN编号：750243321X

出版时间：2003年1月1日

出版时间：冶金工业出版社

作者：来宾

页数：333

字数：521000

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX高级应用与实例>>

内容概要

本书主要介绍了Flash中一些高级应用技术与使用技巧。
前4章介绍了处理音频以实现多媒体播放，结合外部工具实现3D建模与立体动画，使用ActionScript实现强大的物件控制与电影控制编程，使用优化工具进行Flash电影的优化等内容；第5章列举了35个音频、动画、编程结合在一起的Flash综合应用实例，包括实例的效果欣赏、制作过程以及核心技术点评；第6章对数据库技术的引入作了简单的介绍；第7章列举了一些Flash制作者在制作过程中遇上的常见问题，并给出相应的解答。
本书在附录中还介绍了Flash MX新增功能和Flash资源站点。
本书可作为大、中专院校相关专业的辅导教材和Flash技术的培训教材，也适合于作为Flash用户和网页制作人员的自学与参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX高级应用与实例>>

书籍目录

第1章 音频的编辑与处理 1.1 Flash音频工具——Sound Forge 1.2 音频素材的处理 1.3 声音的萃取 小结 练习一第2章 制作3D立体动画 2.1 Swift3D概述 2.2 用Swift3D进行3D建模 2.3 3D模型的导入/导出 2.4 3D动画制作——Nike的字体动画 2.5 其他3D工具 小结 习题二 第3间 ActionScript 3.1 ActionScript简介 3.2 ActionScript支持的数据类型 3.3 ActionScript中的变量 3.4 操作符与表达式 3.5 流程控制 3.6 使用函数 3.7 使用对象编程 3.8 MovieClip对象 3.9 改变物体的属性 3.10 交互动画的创建 小结 练习三第4章 动画的优化与压缩 4.1 Flash电影的优化 4.2 Flash素材的压缩 4.3 “ 流 ”式播放及优化技术 小结 练习四第5章 高级应用实例第6章 数据库技术的引入第7章 常见问题解答附录A Flash MX新增功能附录B 国内外常见的Flash资源站点参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX高级应用与实例>>

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