

## <<Flash MX宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX宝典>>

13位ISBN编号：9787505382855

10位ISBN编号：7505382853

出版时间：2003-1

出版时间：电子工业出版社

作者：曹铭

页数：1084

字数：1786

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宝典>>

### 内容概要

本书是久负盛名的“Falsh 宝典”一书针对Falsh MX推出的最新版本，全书由浅入深、全面细致地介绍和讲解了有关Falsh MX的全部功能和使用方法。

全书介绍Falsh 界面环境、创建动画和效果、将Falsh 与媒体文件集成、给Falsh 动画添加基本交互、发布Falsh 动画、ActionScript、Falsh 动画的优化和问题解决等方面的内容。

从多个角度讲述了Falsh 的各种用途，并以大量实际工作中广泛使用的例子来加以说明，着重阐述了Falsh MX中新增加的功能。

同时，本书保持“Falsh 宝典”系列丛书的特色，通过引入Falsh 行业著名专家的专家教程，使读者在阅读本书时可以方便、快速地获得他们多年的专业经验。

本书内容详实，层次分明，通俗易懂又不失严谨，既适用于Falsh 的初学者，也适用于有一定经验各类Falsh 创作和开发人员。

## <<Flash MX宝典>>

### 书籍目录

#### 前言

#### 第1部分 Falsh Web产品介绍

##### 快速入门 Falsh 一瞥

##### 第1章 了解 Falsh 框架结构

##### 第2章 研究WEB技术

##### 第3章 规划Falsh 项目

#### 第2部分 掌握Falsh 界面环境

##### 第4章 Falsh 界面基础

##### 第5章 在Falsh 中绘图

##### 第6章 符号、实例和库

##### 第7章 使用颜色

##### 第8章 使用文本

##### 第9章 修改图形

#### 第3部分 创建动画与效果

##### 第10章 动画策略

##### 第11章 时间线动画基础

##### 第12章 应用图层类型

##### 第13章 角色动画技术

##### 第14章 输出动画

#### 第4部分 将媒体文件与Falsh 集成

##### 第15章 增加声音

##### 第16章 导入图形

##### 第17章 嵌入视频

#### 第5部分 给Falsh 动画添加基本交互

##### 第18章 理解动作和事件处理器

##### 第19章 浏览Falsh 时间线

##### 第20章 创建第一个Falsh MX项目

#### 第6部分 发布Falsh 动画

##### 第21章 发布Falsh 动画

##### 第22章 将HTML集成到Falsh 内容中

##### 第23章 使用Falsh 播放器和放映机

#### 第7部分 走进ActionScript

##### 第24章 了解代码的具体细节

##### 第25章 控制动画剪辑

##### 第26章 使用函数和数组

##### 第27章 与动画剪辑进行交互

##### 第28章 共享和加载资源

##### 第29章 使用控件

##### 第30章 Falsh 数据的输入和输出

##### 第31章 使用HTML和文字区域格式

##### 第32章 用Falsh MX创建个人资料站点

##### 第33章 用Falsh 创建游戏

#### 第8部分 Falsh 动画优化和问题解决

##### 第34章 优化动画

##### 第35章 控制代码

<<Flash MX宝典>>

- 第36章 解决动画中的问题
- 第9部分 扩展Flash
- 第37章 使用光栅图像
- 第38章 使用矢量图形
- 第39章 使用声音应用软件
- 第40章 使用3D图形
- 第41章 使用Quick Time
- 第42章 使用Dreamweaver MX
- 第43章 使用Director
- 第44章 使用ColdFusion MX
- 第45章 为Pocket PC制作动画
- 第10部分 附录

#### 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>