

《Flash MX编程与创意实现》

图书基本信息

书名：《Flash MX编程与创意实现》

13位ISBN编号：9787302070757

10位ISBN编号：730207075X

出版时间：2003-8-1

出版社：清华大学出版社

作者：派纳

页数：376

译者：杨洪涛

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Flash MX编程与创意实现》

内容概要

本书出自著名的Flash奇才Robert Penner之手，书中展现了隐藏在惊人创造力背后的独特的程序设计和视觉设计理念。

本书详尽探讨了如何以ActionScript创建动态的视觉效果，内容覆盖面向对象和基于事件的程序设计、数学、物理、色彩、绘图等专题，精选的实例讲解更是体现出作者丰富的想象力与创造过程，书中还披露了大量Flash未公开功能。

本书凝聚着作者的宝贵经验和真知灼见，是具有指导意义的关于Flash爱好者阅读参考。

书籍目录

第1部分 预备知识

第1章 Flash信徒：过程和训练

第2章 面向对象编程技术

第2部分 基本概念

第3章 Flash与数学1：三角学和坐标系

第4章 Flash与数学2：二维空间中的向量

第5章 Flash与数学3：三维空间中的向量

第6章 基于事件的程序设计

第3部分 动态视觉效果

第7章 运动、变形和缓动

第8章 Flash与物理学

第9章 ActionScript的颜色控制

第10章 ActionScript绘图

第4部分 综合实例

第11章 作品1：北极光

第12章 作品2：暴风雪

第13章 作品3：分形树

第14章 作品4：龙卷风

《Flash MX编程与创意实现》

精彩短评

- 1、呵呵，当初就是因为这本书对ActionScript产生了浓厚的兴趣，现在这本书还躺在我的书柜里呢。
- 2、Flash MX编程与创意实现
- 3、对我产生重要影响的一本书
- 4、经典中的经典，不可多得
- 5、不错，现在工作中还会用到当中的向量知识
- 6、书中的AS语言虽过时了，但思想确实珍贵。
- 7、flash程序第一经典书籍，tween(缓动)的缔造者。经典不用多说。
- 8、不只是学Flash，但凡涉及图形、游戏编程的人，都可以通过这本书获益很多知识。
- 9、上大学的时候读的，技术类的书写得像小说，很有趣味性
- 10、 :-)

精彩书评

- 1、绝对是经典，很多东西无关MX或者CSx，尤其适合想用AS做游戏的人。这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”这该死的“抱歉，你的评论太短了”
- 2、Penner一定将他的艺术修养融入到他的代码中了。他的代码是一个秩序井然的世界、没有冗余、感觉舒服。同时，Penner还是一个十分平易又慷慨的人。
- 3、话说当年在学校的时候，从图书馆借得此书回家过寒假。那时候非常爱好flash，正在自学。翻开此书时去感觉非常高深，等脚本语言入门了以后，发现此书真乃一盏之路明灯。告诉你flash的未公开的函数、了解动画的原理。对动画编程提高非常有帮助。PS.从图书馆里借得唯一认真看完的书，哈哈...上邓论课的时候也在看，作了笔记。

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:www.tushu000.com