

<<闪客梦幻工场>>

图书基本信息

书名：<<闪客梦幻工场>>

13位ISBN编号：9787900118691

10位ISBN编号：7900118691

出版时间：2002-1

出版时间：北京希望

作者：赵英杰

页数：338

字数：507000

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>

内容概要

本书是作者继《Flash MX网页动画宝典》后奉献给广大读者的又一部力作，是学习Flash MX网页动画编程的必备指导书。

全书由11章构成，主要内容包括Flash MX与后端服务器程序、动态网页、留言板、会员登入网页、XML对象、记录与显示用户的成绩排名、制作Flash讨论区、认识XMLSocket对象、建立多人聊天室与整合VB和Flash接口、建立Flash Communication Server MX应用程序、共享对象与FlashCom服务器端程序等。

本书特点：1. 彻底剖析Flash MX与Dreamweaver MX间的用法，深入介绍如何使用ActionScript连接ASP，ASP.Net以及PHP网页，快速增进你的Flash MX编程功力；2. 内容丰富详实，语言浅显易懂，Flash MX与XML完美结合，在不知不觉中让你学会开发动态网站的全部技巧，学习轻松又有趣；3. 实例典型、百分百活学实用，用图文对照的方式解析会员登入、留言板、互动讨论区、E-mail接口、游戏成绩排行榜以及XML即时聊天室等的制作过程，是你真正体验网页编程高手创作的乐趣和活学实用的快乐。

适用对象：广大网页动画设计和制作人员，影视动画制作人员，高校平面设计、电脑美术设计、电脑绘画、高校电脑美术专业师生和社会Flash MX培训班教材。

本版CD包括书中所有实例的源文件，Flash MX、Dreamweaver MX试用版、Macromedia Flash Communication Server MX（FlashCom）试用版（for pc）。

书籍目录

第1章 Flash MX与后端服务器程序

1.1 网站服务器与服务器端程序

1.1.1 服务器端技术

1.1.2 输出UTF-8格式网页或取消UTF-8编码

1.2 安装网站服务器软件

1.2.1 网站的默认路径

1.2.2 安装ASP.NET与PHP执行环境

1.3 基本的ASP网页

1.4 ActionScript对象的命名规则

第2章 Flash MX动态网页

2.1 设定Dreamweaver MX

2.1.1 定义网站

2.1.2 设定网页语系的偏好

2.1.3 认识Unicode和UTF-8编码

2.2 输出动态资料的方法

2.2.1 ASP与ASP.Net输出资料的方法

2.3 使用loadVariables () 方法读取服务器端的资料

2.4 ASP接收动态资料的方法

2.4.1 制作读取Flash资料的ASP网页

2.4.2 使用getUrl()函数传递资料

2.4.3 Flash怎么知道要传回哪些变量给服务器？

2.4.4 使用loadVariables () 函数传递资料

2.4.5 读取Flash输入值的总结说明

2.5 使用LoadVars对象

2.5.1 使用LoadVars对象加载外部资料

2.5.2 使用onLoad事件判断资料是否加载完毕

2.5.3 传送资料到服务器端

2.6 loadMovie () 函数和HTML网页传递参数

2.7 保护你的作品

2.7.1 防止快取

2.7.2 使用不同的扩展名

2.7.3 防止资料被快取

2.7.4 让影片无法执行

2.7.5 加上第二道防护

2.8 动态文字字段的中文问题

2.9 呼叫JavaScript函数

2.9.1 使用JavaScript控制Flash

2.9.2 Flash外挂程序的方法

2.9.3 属性编号

2.10 使用fscommand ()

2.10.1 设定fscommand ()

2.10.2 输出具备处理fscommand () 功能的网页

2.10.3 编写显示状态列讯息的程序

第3章 制作Flash留言板

<<闪客梦幻工场>>

- 3.1 建立留言板的资料表
- 3.2 数据库联机设定
 - 3.2.1 认识MapPath () 方法
 - 3.2.2 其他常见数据库的联机字符串设定
- 3.3 建立写入数据库的ASP网页
 - 3.3.1 制作窗体接口
 - 3.3.2 设定新增资料的程序
 - 3.3.3 窗体资料的传递方式与传送网址
- 3.4 替Flash删除不必要的网页元素
 - 3.4.1 保留隐藏字段资料
 - 3.4.2 删除ASP网页上的HTML元素
 - 3.4.3 告知Flash资料已经输入完成
- 3.5 从Flash连结ASP网页并等待响应
 - 3.5.1 确认资料写入完毕
 - 3.5.2 测试输入留言接口
- 3.6 制作读取数据库内容的程序
- 3.7 在网页上呈现数据域位内容
- 3.8 实时数据 (Live Data) 检视模式
- 3.9 将数据库网页修改成适合Flash的输入值
- 3.10 从Flash读取留言资料
- 3.11 显示资料的总笔数
- 3.12 加入翻页钮
 - 3.12.1 设定超级链接信息的传回值
 - 3.12.2 设定Flash留言板的超级链接钮
 - 3.12.3 隐藏/显示翻页钮
- 3.13 设定文字字段和滚动条的颜色与样式
 - 3.13.1 改变文字字段的颜色
 - 3.13.2 改变滚动条的颜色
 - 3.13.3 UI组件的附属名称
 - 3.13.4 使用FStyleFormat对象
 - 3.13.5 调整文字字段的左右余白
- 第4章 会员Login网页实作
 - 4.1 制作会员注册网页
 - 4.1.1 用户注册网页
 - 4.1.2 检查ID是否已经被登记
 - 4.1.3 测试与修改ASP程序
 - 4.2 制作用户登入网页
 - 4.2.1 设定限制用户阅览的网页
 - 4.2.2 让login网页传回userID值
 - 4.2.3 在受限制的网页上显示用户的名称
 - 4.2.4 修改login.asp程序
 - 4.3 查询用户的密码
 - 4.3.1 查询窗体
 - 4.3.2 建立查询资料的网页
 - 4.3.3 依照资料集决定要显示的网页内容
 - 4.3.4 预设查询参数与测试网页
 - 4.4 通过ASP寄送邮件

<<闪客梦幻工场>>

- 4.4.1 安装JMail
- 4.4.2 编写JMail的寄信程序
- 4.4.3 指定SMTP服务器
- 4.5 寄送用户的密码
- 4.6 套用Flash接口
 - 4.6.1 登入会员的ActionScript程序
 - 4.6.2 注册用户的ActionScript程序
 - 4.6.3 查询密码的Flash接口
- 4.7 设定浏览网页的连接按钮
- 第5章 认识XML对象
 - 5.1 XML简介
 - 5.1.1 为何要使用XML？
 - 5.1.2 特殊字符
 - 5.2 处理XML资料
 - 5.2.1 声明XML对象
 - 5.2.2 存取XML节点
 - 5.2.3 节点的名称和内容
 - 5.2.4 浏览兄弟节点
 - 5.2.5 节点的元素类型
 - 5.2.6 新增其他节点
 - 5.2.7 存取属性
 - 5.2.8 删除指定的节点
 - 5.2.9 把字符串解析成XML数据
 - 5.2.10 复制既有的节点资料
 - 5.2.11 XML对象的状态讯息
 - 5.2.12 XML对象的事件处理程序
 - 5.3 加载XML文件
 - 5.3.1 分析XML文件内容
 - 5.3.2 简化程序代码
 - 5.3.3 浏览所有的XML资料内容
 - 5.4 善用XML属性降低程序的复杂度
- 第6章 记录与显示用户的成绩排名
 - 6.1 显示用户的成绩
 - 6.1.1 建立用户成绩资料表
 - 6.1.2 建立关联
 - 6.2 查询多个资料表的内容
 - 6.2.1 SQL指令简介
 - 6.2.2 使用别名替代资料表的名称
 - 6.3 产生成绩排名的XML文件
 - 6.4 存储用户成绩
 - 6.4.1 SQL的新增数据指令
 - 6.4.2 设定新增数据的Command指令
 - 6.5 从Flash端执行储存成绩的程序
 - 6.6 制作打字游戏的网页
- 第7章 制作Flash讨论区
 - 7.1 线上讨论区的架构

<<闪客梦幻工场>>

- 7.1.1 资料表说明
 - 7.1.2 制作列出讨论主题的网页
 - 7.1.3 加入显示详细讨论内容的连结
 - 7.2 制作显示详细讨论内容的网页
 - 7.3 把网页改成传回XML文件的形式
 - 7.4 制作建立新讨论主题的网页
 - 7.5 制作建立响应主题的网页
 - 7.6 在Flash影片中呈现讨论资料
 - 7.6.1 解析XML文件
 - 7.6.2 读取XML节点的属性值
 - 7.7 使用attachMovie () 方法动态附加影片
 - 7.8 制作内文的滚动条
 - 7.9 加上翻页功能的程序
 - 7.10 显示详细内文
 - 7.10.1 显示详细内文的程序
 - 7.10.2 连结详细内文的程序
 - 7.11 新增讨论主题
 - 7.11.1 选择表情图像
 - 7.11.2 预设表情图像
 - 7.11.3 转换特殊字符
 - 7.11.4 处理换行
 - 7.12 新增响应文章
- 第8章 认识XMLSocket对象
- 8.1 TCP/IP通讯协议和端口号
 - 8.1.1 认识Socket
 - 8.1.2 为何要使用XMLSocket来建立联机
 - 8.2 制作一对一聊天室
 - 8.2.1 设计VB的窗体版面
 - 8.2.2 引用WinSock组件
 - 8.2.3 WinSock控件的属性和方法
 - 8.2.4 编写程序
 - 8.2.5 设定服务器联机请求
 - 8.2.6 接收资料
 - 8.2.7 传送资料
 - 8.3 认识XMLSocket对象
 - 8.3.1 XMLSocket的方法
 - 8.3.2 XMLSocket的事件处理程序
 - 8.3.3 简单的XMLSocket程序示范
 - 8.3.4 自动转换字符实体
 - 8.4 建立Flash聊天室前端接口
 - 8.4.1 建立Flash聊天室的程序
 - 8.4.2 建立XMLSocket对象的事件程序
 - 8.4.3 传递用户的文字讯息
 - 8.4.4 测试Flash聊天室
 - 8.5 使用VB解析SML资料
 - 8.5.1 引用XML DOM控件
 - 8.5.2 改写接收资料的程序

<<闪客梦幻工场>>

8.6 使用XML对象传送与接收资料

8.6.1 通过ASP接收XML资料

8.6.2 测试sendAndLoad () 方法

第9章 建立多人聊天室与整合VB和Flash接口

9.1 建立多人联机服务器

9.2 处理用户的联机请求

9.2.1 接收用户的请求

9.2.2 与客户端联机

9.3 读取用户传来的讯息

9.4 多人聊天室的Flash接口

9.4.1 XML讯息格式

9.4.2 ActionScript程序

9.4.3 测试多人聊天室

9.5 在VB中使用Flash影片

9.5.1 准备Flash影片

9.5.2 编写VB程序

9.5.3 从VB控制Flash影片

9.5.4 从Flash传递讯息给VB

9.6 替聊天服务器上套用Flash接口

第10章 建立Flash Communication Server MX应用程序

10.1 安装Flash Communication Server MX

10.1.1 FlashCom范例应用程序

10.1.2 编辑服务器端ActionScript程序

10.1.3 新增的ActionScript对象和指令

10.2 视频会议应用程序

10.3 FlashCom管理面板

10.4 Camera对象介绍

10.5 NetConnection对象介绍

10.6 NetStream对象介绍

10.6.1 NetStream对象的方法

10.6.2 NetStream对象的属性

10.7 建立WebCam程序

10.7.1 建立输出影音的动画

10.7.2 制作接收影音的动画

10.7.3 从服务器端触发客户端的自定义函数

10.8 输出与播放FLV影片

10.8.1 输出FLV格式的影片

10.8.2 制作播放FLV的影片

10.8.3 FlashCom应用程序的预设实体名称

10.8.4 建立播放影片的串流对象

10.8.5 播放控制钮的程序

第11章 共享对象与FlashCom服务器端程序

11.1 Shared Object对象介绍

11.2 建立共享对象

11.3 使用本地端共享对象存储用户资料

11.4 制作具备录放影功能的影片

11.4.1 建立远程共享对象

- 11.4.2 设定滑钮接口
- 11.4.3 控制摄影机和麦克风的程序
- 11.4.4 存取远程共享对象
- 11.4.5 录像有存储文件名的程序
- 11.4.6 放影功能的程序
- 11.5 编写服务器端的ActionScript程序
- 11.6 删除录像文件
- 11.7 使用远程共享对象建立多人聊天室

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>