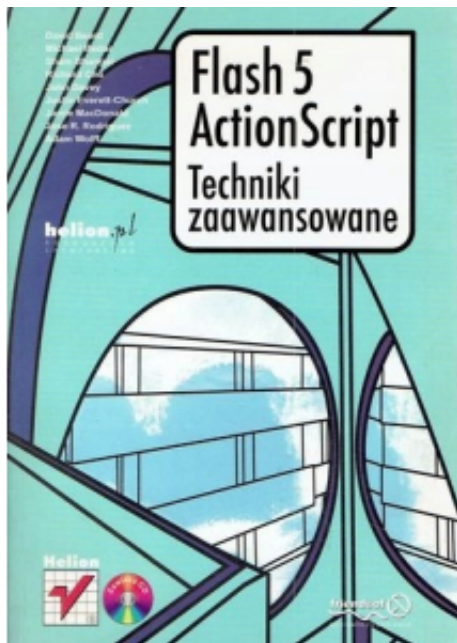


Link do produktu: <https://silesiabook.pl/flash-5-actionscript-techniki-zaawansowane-p-812.html>



FLASH 5 ACTIONSCRIPT TECHNIKI ZAAWANSOWANE

Cena	11,99 zł
Gatunek	Grafika komputerowa
Język publikacji	polski
Rok wydania	2001
Nośnik	książka papierowa
Autor	BEARD
Okładka	miękką
Tytuł	Flash 5 Action Script techniki zaawansowane BEARD
Wydawnictwo	Helion
ISBN	9788371975677

Opis produktu

Flash 5 Action Script techniki zaawansowane

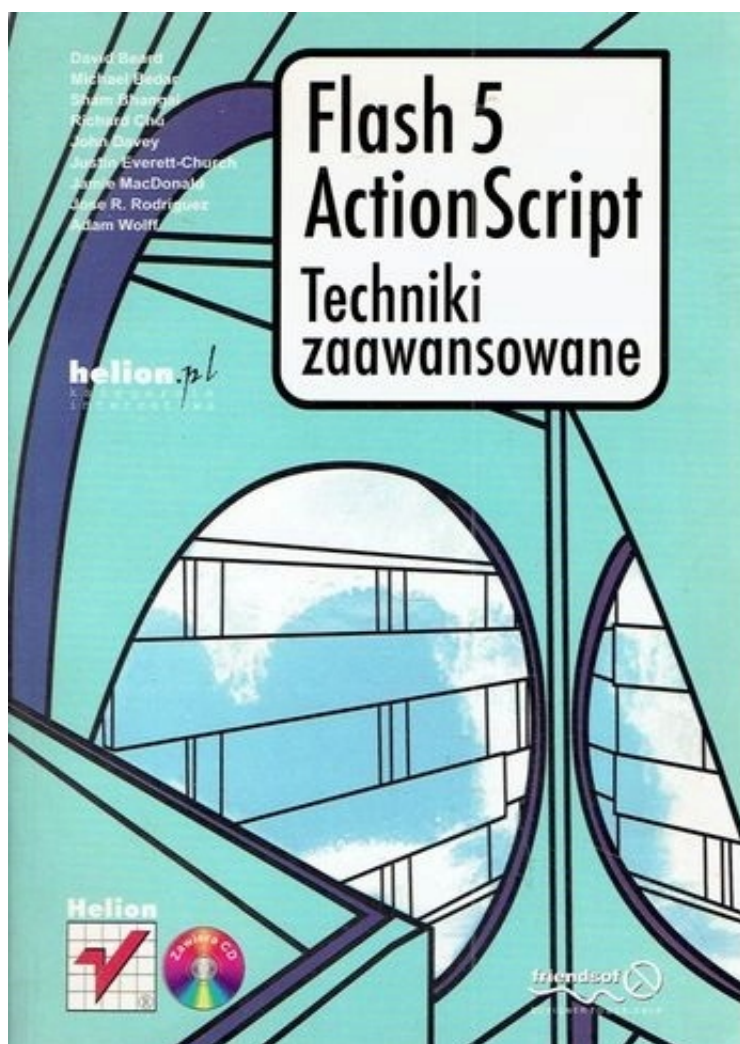
David Beard

KSIAŻKA + CD

- ISBN: 9788371975677
- Okładka: miękką
- Stron 612
- Rok wydania: 2001
- Wydawnictwo: Helion
- Stan NOWA

Język skryptowy to nie jest zbyt ładna nazwa, ale można za jej pomocą opisać bardzo wiele, JEŻELI (i jest to naprawdę wielkie "jeżeli") wie się, jak jej używać. W firmie Macromedia szybko zdano sobie sprawę z tego, że ładna nazwa bywa przydatna, dlatego nadano językowi sympatyczne miano "ActionScript". Brzmi to znacznie bardziej atrakcyjnie, ale ani trochę nie pomaga w zrozumieniu "jak go używać?". I dlatego pojawiła się ta książka.

Książka podzielona jest na trzy główne części. W pierwszej z nich zajmiemy się opanowaniem podstawowych umiejętności, w drugiej przejdziemy do zadań specjalistycznych. Trzecia część to studium tematu. Naszym pierwszym zadaniem będzie więc nauka poprawnego posługiwania się językiem ActionScript, drugim -- pogłębienie tej wiedzy, a na koniec przejdziemy do przykładów ilustrujących sposób, w jaki to wszystko rzeczywiście działa. Autorzy to doświadczeni i aktywni projektanci witryn, programiści albo ludzie łączący obie te funkcje, którzy zgłębili tajemnice Flasha. Teraz postarają się odkryć przed tobą arkana programowania we wspaniałym języku, jakim jest ActionScript.



Część 1. Podstawowe umiejętności

W tej części książki przybliżymy podstawową wiedzę, którą powinieneś opanować, zanim przystąpisz do tworzenia kodu, który będzie cechował się przejrzystością i funkcjonalnością. Nauczymy cię, jak używać nowych konstrukcji, poleceń i pokażemy, ile zasad programowania obiektowego zawiera język ActionScript i jakie to może mieć dla ciebie znaczenie.

Część 2. Specjalizacja

Przejdziemy do szczegółowego omówienia niektórych aspektów podstawowych umiejętności, pokazując na przykładach, w jaki sposób mogą być zastosowane w twoich projektach. Omówione zostaną między innymi nowe obiekty typu Sound i XML, tworzenie prawdziwego engine'u 3D na podstawie tablic, użycie Generatora do uaktualnienia filmów Flasha. Dowiesz się także, jak praca zespołowa może bardzo rozwinąć inwencję twórczą.

Część 3. Studium tematu

To już koniec okresu ochronnego; nie licz więcej na ulgowe traktowanie. W tej części książki najlepsi projektanci odślonią niektóre ze swoich sekretów, aby pokazać, jak tworzą niesamowite i niepowtarzalne witryny. Znajdziesz tu dwa zaawansowane przykłady, dzięki którym dowiesz się, jak opracować od początku do końca jedyny w swoim rodzaju interfejs oraz przekonasz się, że nowy dodatek do Flasha -- XML -- może nie tylko zrewolucjonizować wymianę danych, ale także wpłynąć na wygląd witryny. Po tym wszystkim nie będziesz miał problemów z Flashem.