第一图书网, tushu007.com

<<Flash ActionScript 3>>

图书基本信息

书名：<<Flash ActionScript 3.0全站互动设计>>

13位ISBN编号：9787115287953

10位ISBN编号：7115287953

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘欢

页数：488

字数：760000

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 ActionScript 3>>

内容概要

《Flash ActionScript 3.0全站互动设计》从ActionScript 3.0的基础语法入手，以当下Flash网站常见功能模块和互动元素为重点，讲解ActionScript 3.0在互动网站中的应用，包括音乐播放器、视频播放器、下拉菜单、滚动条、图片轮动、网页相册、浮动导航、XML折叠菜单、数据筛选器、新闻显示器、RSS阅读器和3D旋转Logo等，并精选两个完整网站，剖析全站互动设计细节，让读者从新手成为网站互动设计高手。

《Flash ActionScript 3.0全站互动设计》配套光盘收录ActionScript 3.0完全实用视频手册，弥补本书篇幅所限，全面讲解了ActionScript 3.0应用的方法与技巧，更收录了本书所有案例的制作过程教学视频，帮助读者更好地理解和掌握关键技术。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash ActionScript 3>>

书籍目录

第一部分　ActionScript编程篇
第1章　Flash网站建设概览
1.1　Flash网站设计趋势
1.1.1　挑战传统的Flash技术应用
1.1.2　Flash网站的优势和劣势
1.1.3　技术更新带给设计师的更高要求
1.2　Flash网站设计师的学习之路
1.2.1　程序或动画：Flash网站设计师的选择
1.2.2　如何成为优秀的Flash网站设计师
第2章　ActionScript 3.0编程基础
2.1　ActionScript 3.0入门
2.1.1　ActionScript 3.0工作环境
2.1.2　进入ActionScript 3.0的钥匙：trace
2.1.3　添加代码注释
2.1.4　定义不同类型的变量(Var)
2.1.5　数据类型与运算符
2.1.6　Flash中的条件语句
2.1.7　Flash中的循环语句
2.1.8　数组及其操作(Array)
2.1.9　日期和时间(Date)
2.2　ActionScript 3.0编程进阶
2.2.1　MovieClip的属性控制
2.2.2　ActionScript 3.0的新生事物：Sprite
2.2.3　动态添加对象(addChild())
2.2.4　元件的深度控制(addChild At())
2.2.5　动态删除对象(removeChild()和removeChildAt())
2.2.6　获取对象(getChildAt ()和getChildByName())
2.2.7　改变对象的显示容器
2.2.8　定义与调用函数(function)
2.2.9　设置函数的参数及返回值
2.2.10　搞懂函数的变量作用域
2.2.11　添加和移除对象的响应事件(addEventListener()和removeEventListener())
2.2.12　使用事件侦听器响应键盘事件
2.3　Flash ActionScript 3.0面向对象编程
2.3.1　什么是面向对象编程
2.3.2　创建对象(Class)
2.3.3　添加对象的属性和方法
2.3.4　访问和控制类中的属性和方法(Static)
2.3.5　理解继承与导入
2.3.6　添加事件侦听
2.3.7　创建接口(interface)
2.4　使用ActionScript 3.0组件
2.4.1　ActionScript 3.0组件简介
2.4.2　使用UI组件
2.4.3　自定义UI组件外观

第一图书网, tushu007.com

2.5 经验谈
2.5.1 不要惧怕代码
2.5.2 养成良好的代码书写习惯
第3章 ActionScript 3.0动画
3.1 创建ActionScript 3.0动画
3.1.1 使用帧循环创建动画
3.1.2 使用EnterFrame事件创建动画
3.1.3 使用Timer类创建动画
3.1.4 设置动画的加速、减速、缓动和弹性
3.1.5 设置动画的曲线运动
3.2 ActionScript 3.0 Tween类动画
3.2.1 创建简单的Tween类动画
3.2.2 设置Tween类动画的缓动效果
3.2.3 控制Tween类动画的播放
3.2.4 ActionScript 3.0特殊动画效果
3.3 ActionScript 3.0 XML动画
3.3.1 使用ActionScript 3.0 XML动画
3.3.2 创建自定义动画类
3.4 优秀的第三方动画类
3.4.1 TweenLite：轻量级的动画引擎
3.4.2 GoASAP：经典的第三方动画插件
第4章 ActionScript 3.0与XML的结合应用
4.1 理解XML
4.1.1 为什么要使用XML
4.1.2 理解XML结构
4.2 在Flash中创建XML
4.2.1 E4X：新的XML处理方法
4.2.2 动态添加XML元素与属性
4.2.3 修改和删除XML中的元素
4.2.4 读取XML中的元素内容
4.3 加载外部XML数据
4.3.1 加载外部XML文件
4.3.2 使用XMLList类解析XML对象的内容
4.3.3 查询和匹配XML中的元素
4.3.4 遍历XML结构
4.3.5 使用命名空间避免冲突
第5章 Flash文件加载与数据交互
5.1 Flash加载外部文件
5.1.1 加载外部图片
5.1.2 在加载过程中添加事件侦听
5.1.3 跨域加载文件
5.2 ActionScript 3.0数据交互
5.2.1 加载文本文件
5.2.2 加载服务器端脚本
5.2.3 向服务器端脚本发送数据
5.2.4 应用Web Service
5.2.5 上传文件

第一图书网, tushu007.com

第6章　Flash与其他软件的结合
6.1　Flash与Photoshop的结合应用
6.1.1　在Photoshop中为兼容性而考虑的设计细节
6.1.2　在Flash中导入PSD文件
6.1.3　PSD文件中特殊元素的导入
6.2　Flash与AfterEffects的结合应用
6.2.1　AfterEffects介绍
6.2.2　制作Flash中常见的AfterEffects光芒效果
6.2.3　在Flash中导入AfterEffects动画
6.2.4　SWF文件的优化
6.3　Flash与Maya的结合应用
6.3.1　Maya介绍
6.3.2　制作Flash中常见的Maya动态火焰效果
6.3.3　在Flash中导入Maya动画
6.4　其他相关软件
6.4.1　文字特效软件SwishMax1
6.4.2　媒体格式转换软件Total Video Converter
6.4.3　Flash加密工具SWF Encrypt
6.4.4　Flash破解工具ActionScript Viewer
第二部分　互动元素设计篇
第7章　Flash音乐播放器制作
7.1　制作思路
7.1.1　ActionScript 3.0音乐播放
7.1.2　素材准备
7.2　制作过程
7.2.1　音乐的加载
7.2.2　音乐下载进度控制
7.2.3　MP3文件的ID3属性的设置
7.2.4　音乐的播放和停止
7.2.5　音乐的播放进度
7.2.6　音乐播放结束事件
7.2.7　音乐进度跳转
7.2.8　音乐的上一首和下一首播放
7.2.9　音乐的音量控制
7.2.10　音乐的左右声道控制
7.2.11　音乐波形图的绘制
第8章　Flash视频播放器制作
8.1　制作思路
8.1.1　FLV视频简介
8.1.2　ActionScript 3.0视频播放
8.1.3　FLV服务器配置
8.2　使用FLVPlayback组件制作视频播放器
8.2.1　FLVPlayback组件介绍
8.2.2　FLVPlayback组件代码控制
8.2.3　FLVPlayback组件自定义皮肤
8.2.4　FLVPlaybackCaptionin组件设置字幕
8.3　自制FLV视频播放器

第一图书网, tushu007.com

8.3.1 视频的播放
8.3.2 为视频添加控制按钮
8.3.3 显示视频下载和播放进度
第9章 Flash下拉菜单制作
9.1 制作思路
9.1.1 下拉菜单基本原理
9.1.2 素材准备
9.2 制作Flash下拉菜单
9.2.1 XML数据的载入
9.2.2 下拉菜单选择框的制作
9.2.3 下拉菜单列表元件的制作
9.2.4 下拉菜单列表的生成
9.2.5 下拉菜单的鼠标事件响应
9.3 举一反三
9.3.1 使用Flash UI组件制作下拉菜单
9.3.2 经典效果1：悬浮菜单
9.3.3 经典效果2：旋转下拉菜单
第10章 Flash滚动条制作
10.1 制作思路
10.1.1 Flash滚动条基本原理
10.1.2 素材准备
10.2 制作Flash滚动条
10.2.1 滚动条元件的制作
10.2.2 滚动条的XML数据载入
10.2.3 滚动条的显示内容初始化
10.2.4 滚动条的鼠标事件响应
10.2.5 鼠标滚轮的鼠标事件响应
10.3 举一反三
10.3.1 经典效果1：横向滚动条
10.3.2 经典效果2：模糊缓动效果滚动条
第11章 Flash图片轮动
11.1 制作思路
11.1.1 Flash图片轮动基本原理
11.1.2 素材准备
11.2 制作Flash图片轮动
11.2.1 元件的制作
11.2.2 XML数据载入
11.2.3 图片序列的生成
11.2.4 图片轮动的制作
11.3 举一反三
11.3.1 经典效果1：立体空间图片轮动
11.3.2 经典效果2：特殊切换效果图片轮动
第12章 Flash网页相册
12.1 制作思路
12.1.1 Flash网页相册基本原理
12.1.2 素材准备
12.2 制作Flash网页相册

第一图书网, tushu007.com

12.2.1　元件的制作
12.2.2　XML数据载入及缩略图列表的生成
12.2.3　原图的显示
12.2.4　缩略图的浏览与图片的切换
12.3　举一反三
12.3.1　经典效果1：平铺式相册
12.3.2　经典效果2：背景缩放相册
第13章　Flash浮动导航
13.1　制作思路
13.1.1　Flash浮动导航基本原理
13.1.2　素材准备
13.2　制作Flash浮动导航
13.2.1　元件的制作
13.2.2　缩略图列表的鼠标事件响应
13.2.3　浮动效果制作
13.3　举一反三
13.3.1　经典效果1：图片纵向浮动浏览
13.3.2　经典效果2：鼠标跟随标签
第14章　Flash XML折叠菜单
14.1　制作思路
14.1.1　Flash XML折叠菜单基本原理
14.1.2　素材准备
14.2　制作Flash XML折叠菜单
14.2.1　元件的制作
14.2.2　XML数据载入
14.2.3　折叠菜单的生成
14.2.4　折叠效果的制作
14.3　举一反三
14.3.1　经典效果1：动态折叠菜单
14.3.2　经典效果2：三级折叠菜单
第15章　Flash数据筛选器
15.1　制作思路
15.1.1　Flash数据筛选器基本原理
15.1.2　素材准备
15.2　制作Flash数据筛选器
15.2.1　元件的制作
15.2.2　XML数据载入
15.2.3　数据筛选器菜单的生成
15.2.4　数组的操作
15.2.5　筛选产品的显示
15.3　举一反三
15.3.1　从数组中删除重复的数据项
15.3.2　随机数组
第16章　Flash新闻显示器
16.1　制作思路
16.1.1　Flash新闻显示器基本原理
16.1.2　素材准备

第一图书网, tushu007.com

16.2　制作Flash新闻显示器
16.2.1　元件的制作
16.2.2　XML数据载入
16.2.3　数字菜单导航的生成
16.2.4　新闻的显示
16.3　举一反三
16.3.1　经典效果1：新闻显示的打字效果
16.3.2　经典效果2：文字爬行效果
第17章　Flash RSS阅读器
17.1　制作思路
17.1.1　了解RSS
17.1.2　RSS阅读器制作思路与素材准备
17.2　制作Flash RSS阅读器
17.2.1　元件的制作
17.2.2　RSS数据的载入和显示
17.3　举一反三
17.3.1　经典效果1：RSS阅读选择器
17.3.2　经典效果2：Flickr RSS照片展示
第18章　3D旋转Logo制作
18.1　制作思路
18.1.1　Flash与三维
18.1.2　PV3D
18.2　制作3D旋转Logo
18.2.1　PV3D的下载
18.2.2　PV3D文件的使用
18.2.3　元件的制作
18.2.4　PV3D的使用
18.3　其他经典3D引擎
18.3.1　Flare3D
18.3.2　Alternativa3D
18.3.3　Away 3D
18.3.4　Sandy
第三部分　Flash全站设计篇
第19章　Flash时尚网站设计
19.1　制作思路
19.1.1　Flash时尚网站展示
19.1.2　网站设计基本原理
19.1.3　素材准备
19.2　制作Flash时尚网站的Loading
19.2.1　Shell文件的制作
19.2.2　网站的包路径
19.2.3　Loading的制作
19.3　网页元素的预排布
19.3.1　背景的制作
19.3.2　网站内容的排布
19.3.3　网站菜单的制作
19.3.4　网站内容的位置点的制作

第一图书网, tushu007.com

19.3.5　网站菜单的位置点的制作
19.4　网站代码开发
19.4.1　Main类的创建
19.4.2　背景颜色的切换
19.4.3　Slider类的制作
19.4.4　网站的发布
第20章　Flash产品网站设计
20.1　制作思路
20.1.1　Flash产品网站展示
20.1.2　网站制作规划
20.2　网站的Loading制作
20.2.1　Shell文件的制作
20.2.2　Loading代码的制作
20.3　网站主体框架的制作
20.3.1　主文件的开场制作
20.3.2　菜单的制作
20.3.3　栏目内容的加载
20.4　网站新闻栏目的制作
20.4.1　网站新闻栏目文件创建
20.4.2　制作滚动条
20.4.3　制作XML读取
20.5　网站产品栏目的制作
20.5.1　产品栏目展示
20.5.2　产品栏目元件制作
20.5.3　产品栏目代码创建
附录　Flash网站制作小结
F1　Flash优化和测试
F1.1　Flash优化
F1.2　Flash测试
F2　网站建设实战经验总结
F2.1　有用的资源
F2.2　经验总结

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 10.1制作思路 在任何一种带有特定功能的组件背后，都有一些最简单的工作原理。Flash滚动条也不例外。
只要掌握了其工作原理，制作就将变得易如反掌。
10.1.1 Flash 滚动条基本原理 滚动条的使用频率很高，其功能已经无需解释。
我们需要了解的是滚动条工作的数学原理。
在此，我们将滚动条分为两个区域：一个是显示区域，这是滚动条中具体内容显示的地方，在显示区域中所显示的内容被称为滚动内容；另外一个区域是滑块区域，在滑块区域中含有滑块，也可能包含滑块轨道等元件，它的主要功能是用来控制内容的滚动。
我们以纵向滚动条为例，在滚动条中，用户拖曳滑块，滑块将在滑块区域内移动，而不会超出该区域。
当滑块被移动到区域顶部时，显示区域中将显示滚动内容的顶部；当滑块被移动到区域底部时，显示区域中将显示滚动内容的底部。
那么，滑块从最顶部滑动到最底部，它总共能够移动的距离是多少呢？
有人可能会认为该距离等于滑块区域的高度。
其实这是错误的，只要稍加计算，我们可以认识到该距离应该等于滑块区域的高度减去滑块的高度。
而同样的问题，当显示区域中的滚动内容从最顶部滑动到最底部时，滚动内容移动了多少距离呢？
我们知道，滚动内容向上滚动的极限是当滚动内容的底部刚好显示在显示区域时。
如果以显示区域的左上角作为原点，此时滚动内容的Y位置应该等于显示区域的高度减去滚动内容的高度。
因此，反之我们可以得到，滚动内容移动的距离应该等于滚动内容的高度减去显示区域的高度。
通过以上两个问题，我们可以得知，如果滑块区域的高度减去滑块的高度表示为heightA，滚动内容的高度减去显示区域的高度表示为heightB的话，那么当滑块在heightA的范围内移动时，滚动内容将在heightB的范围内移动。
也就是说，滑块的移动与滚动内容的移动存在着一定的比例，这个比例就等于heightA除以heightB。
另外由于滚动内容的移动方向与滑块的移动方向相反，当滑块向下移动时，滚动内容将向上移动，因此实际上两者的移动比例等于heightA除以heightB再乘以一个—1。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash ActionScript 3>>

编辑推荐

《Flash ActionScript 3.0全站互动设计》配套光盘收录ActionScript3.0完全实用视频手册，弥补《Flash ActionScript 3.0全站互动设计》篇幅所限，全面讲解了ActionScript3.0应用的方法与技巧，更收录了《Flash ActionScript 3.0全站互动设计》所有案例的制作过程教学视频，帮助读者更好地理解和掌握关键技术。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash ActionScript 3>>

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