

## <<Flash互动媒体设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash互动媒体设计>>

13位ISBN编号：9787512109544

10位ISBN编号：7512109547

出版时间：2012-5

出版单位：清华大学出版社

作者：李亮，李志勇 主编

页数：329

字数：530000

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互动媒体设计>>

### 内容概要

本书是基于flash而编写的互动媒体设计与制作，主要介绍利用flashactionscript 3.0进行互动设计的基本方法和技巧。

全书内容按照由易到难、由简单到复杂、由单项到综合的原则来安排，以实现轻松入门、拾级进阶、攀援而上的学习过程。

本书的特色是让学习者通过案例来解剖知识点，通过操作来熟悉知识点，通过实际项目来学会应用 actionscript

3.0，实现互动媒体的设计与制作。

完整的范例和程序代码，读者可以到北京交通大学出版社网站上直接取用或修改后再应用。

本书适合基于flash的互动媒体设计与制作人员、flash游戏开发人员、flash网站设计与制作人员，以及相关专业学生学习使用。

## <<Flash互动媒体设计>>

### 书籍目录

#### 第1章互动媒体设计体验

##### 1.1互动设计规划

##### 1.2实例制作——互动设计

##### 课后练习

#### 第2章脚本基础

##### 2.1flash动作脚本功能

##### 2.2认识flash动作脚本窗口

##### 2.3认识变量

##### 2.4标识符与对象路径

##### 2.5脚本与时间轴动画的关系

##### 课后练习

#### 第3章flash跳转函数——控制播放器

##### 3.1事件处理

##### 3.2控制影片剪辑播放

##### 3.3实例制作——场景跳转

##### 课后练习

#### 第4章flash影片属性应用

##### 4.1常用的影片剪辑属性

##### 4.2管理对象深度

##### 4.3实例制作——动态精美图案的创建

##### 课后练习

#### 第5章鼠标跟随效果

##### 5.1实例制作——逗小猫

##### 5.2实例制作——彩圈鼠标跟随

##### 5.3实例制作——文字跟随鼠标

##### 5.4实例制作——扎气球

##### 课后练习

#### 第6章日期、时间显示和设置

##### 6.1日期时间类

##### 6.2定时器类

##### 6.3实例制作——动感电子时钟

##### 课后练习

#### 第7章声音和背景音乐的控制

##### 7.1声音的控制

##### 7.2实例制作——音乐播放器

##### 课后练习

#### 第8章数据的交互应用

##### 8.1数据的输入和输出

##### 8.2数据的类型转换和数值运算

##### 8.3使用数组

##### 8.4实例制作——简单的抽奖程序

##### 课后练习

#### 第9章过渡效果和行为

##### 9.1过渡效果分类

##### 9.2幻灯片的制作

## <<Flash互动媒体设计>>

9.3用代码添加过渡效果

9.4实例制作——作品展示

课后练习

### 第10章加载外部素材

10.1loader类

10.2显示加载进度

10.3实例制作——照片浏览器

课后练习

### 第11章使用外部文件

11.1urlloader类

11.2加载外部文本文件

11.3加载外部xml文件

11.4实例制作——动感相册

课后练习

### 第12章键盘交互

12.1keyboardevent类

12.2键盘控制

12.3实例制作——打字练习

课后练习

### 第13章碰撞检测

13.1flash现成的碰撞检测方法

13.2像素级碰撞检测方法

13.3实例制作——迷你炮弹

课后练习

### 第14章视频及麦克风应用

14.1flv应用

14.2获取摄像视频

14.3实例制作——视频互动游戏

14.4获取麦克风输入

14.5实例制作——音频、视频互动游戏

课后练习

### 第15章使用组件

15.1组件介绍

15.2按钮组件——button

15.3复选框组件——checkbox

15.4拾色器——colorpicker

15.5数据显示组件——datagrid

15.6数值设置组件——numericstepper

15.7进度条组件——progressbar

15.8单选按钮组件——radiobutton

15.9文本域组件——textarea

15.10界面滚动条组件——uiscrollbar

15.11实例制作——测验题

课后练习

### 第16章绘图函数

16.1绘图函数

16.2实例制作——简易绘图板

## <<Flash互动媒体设计>>

课后练习

### 第17章位图处理

17.1位图

17.2显示位图图像的方法

17.3位图滚动

17.4复制位图数据

17.5混合位图

课后练习

### 第18章滤镜效果

18.1滤镜基础

18.2滤镜效果

18.3实例制作——带滤镜的作品展示

课后练习

### 第19章swf之间的通信

19.1父swf接收子swf中的变量

19.2子swf访问父swf中的变量方法

19.3两个swf之间的数据交换

19.4实例制作——菜单

课后练习

### 第20章flash动态数据处理

20.1flash与后台数据交互的几种方式

20.2urlloader及相关类

20.3flash从后台服务器读取数据

20.4flash将数据保存至后台服务器

20.5实例制作——留言板

课后练习

### 第21章综合案例

21.1案例概述

21.2规划与素材准备

21.3创建数据库、准备读取和写入数据库的asp文件

21.4创建文档、制作片头动画、主菜单影片剪辑

21.5主界面的制作

21.6子swf文件的制作

附录a常用ascii码对照表

附录b flash快捷键一览表

附录cflash运算符与表达式

## <<Flash互动媒体设计>>

### 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>