

<<ActionScript 3.0图像处理>>

图书基本信息

书名：<<ActionScript 3.0图像处理：基础教程>>

13位ISBN编号：9787030375360

10位ISBN编号：703037536X

出版时间：2013-7-1

出版时间：科学出版社

作者：Todd Yard

译者：陈文登

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>

## <<ActionScript 3.0图像处>>

### 内容概要

图像处理是Flash应用的一个重要领域，如网络上常见的Flash画板、在线Photoshop、涂鸦等应用，都是基于Flash图像处理技术实现的。

本书介绍ActionScript 3.0中图像、动画、视频和音频等大量视觉效果处理的相关知识。

这些基本知识不仅可以应用在上述绘图应用中，同时也可以应用到游戏中，替代以往通过加载位图实现的效果，一方面可以减小游戏的体积，另一方面可以大大提升游戏性能。

另外，作者将书中介绍的图像处理功能集成到一起，开发了aeon和aether类库，开发者通过这两个类库，可以轻松快速制作出各种绚丽的效果。

## <<ActionScript 3.0图像处>>

### 作者简介

马萨诸塞州剑桥市Brightcove公司的软件架构师。

2005年刚入公司时，他就专注于富媒体前端开发，负责公司媒体管理和分销工作。

在此之前，他曾与纽约ego7合作，作为开发组负责人，管理Flash内容管理系统和社区应用套装。

期间他为各个领域的客（包括GE、IBM、AT&T、Mars）开发过应用、动画和广告等产品。

作为作者，他曾在friends of ED出版的13本Flash和ActionScript书籍中做出了贡献，其中包

括Object-Oriented ActionScript 3.0和Extending Flash MX 2004。

另外还担任了其他四本书的技术编辑。

他还在WebDesigber和Prectical Web Projects杂志上发表了很多关于Flash、Photoshop和Illustrator的技术文章。

在进入计算机行业之前，他在舞台上唱过歌，跳过舞，最终还是抵挡不住软件开发的诱惑，进入了IT行业。

## <<ActionScript 3.0图像处>>

### 书籍目录

#### 第1章 绘图API

##### 1.1 绘图API历史回顾

##### 1.2 早期的绘图功能

基本命令回顾

绘制简单的图形

绘制渐变填充线条

位图填充图形

##### 1.3 现在的绘图功能

复制图形数据

绘制位图笔触

存储路径数据

修改路径锚点

渲染三角形

Shader简介

##### 1.4 小结

#### 第2章 滤镜和图层模式

##### 2.1 应用图层模式

图层模式示例

测试不同的图层模式

##### 2.2 使用滤镜

BlurFilter模糊滤镜

DropShadowFilter投影滤镜

GlowFilter发光滤镜

GradientGlowFilter渐变发光滤镜

BevelFilter斜角滤镜

GradientBevelFilter渐变斜角滤镜

ColorMatrixFilter颜色矩阵滤镜

ConvolutionFilter卷积滤镜

DisplacementMapFilter置换滤镜

##### 2.3 小结

#### 第3章 Bitmap和BitmapData

##### 3.1 位图与ActionScript

Bitmap简介

存取BitmapData

解密通道数据

##### 3.2 加载、创建、显示位图

嵌入与加载素材

新建位图

用Bitmap绘制图形

复制BitmapData

探索Bitmap的绘图API

Bitmap清屏

##### 3.3 颜色存取与处理

读取与设置单个像素

填充颜色区块

## <<ActionScript 3.0图像处>>

变换颜色

3.4 小结

第 4 章 BitmapData高级技巧

4.1 添加随机像素

随机像素

添加图像噪点

柏林噪声

4.2 BitmapData滤镜

应用滤镜

像素扭曲

4.3 通道运算

复制通道

分解通道信息

设置阈值

映射图像

4.4 小结

第 5 章 Pixel Bender和Shader

5.1 认识Shader

5.2 使用Pixel Bender Toolkit

学习编辑界面

创建Kernel

Flash的局限性

5.3 Flash Player中的Shader

嵌入字节码

运行时加载Shader

兼容加载和嵌入

剖析Shader

传入Shader参数

5.4 Pixel Bender中的Shader

创建自定义滤镜

5.5 创建新的图层模式

5.6 用Shader绘制图形

创建自定义渐变

填充动画

5.7 处理海量数据

5.8 小结

第 6 章 ActionScript与3D空间

6.1 显示对象深度

在3D空间中移动

透视

围绕坐标轴旋转

6.2 变换对象

Vector3D

Matrix3D

6.3 3D贴图

回顾三角形绘制方法

用drawTriangles()方法渲染网格

## <<ActionScript 3.0图像处>>

### 6.4 小结

## 第7章 动画和特效类库

### 7.1 aeon动画引擎

Tweener值

### 7.2 aether特效引擎

aether简介

绘制纹理

创建图像效果

### 7.3 小结

## 第8章 大自然动画效果

### 8.1 火焰效果

### 8.2 石头纹理

### 8.3 飘动的旗帜

### 8.4 雨水效果

### 8.5 小结

## 第9章 文字效果

### 9.1 破旧文字效果

### 9.2 自定义斜角效果

### 9.3 创建文字动画引擎

### 9.4 小结

## 第10章 视频效果

### 10.1 应用实时滤镜

构建视频加载器

视频画面滤镜效果

使用ImageEffect扩展新的滤镜

### 10.2 颜色分离效果

创建颜色分离Shader

扩展ShaderEffect

凸显黑白连环画颜色

构建动态后期效果

### 10.3 小结

## 第11章 声音视图效果

### 11.1 加载和播放声音

### 11.2 可视化声音数据

获取声音数据

显示声波

显示音频

圆形声波视图

视图效果扩展

### 11.3 小结

## 第12章 交互效果

### 12.1 图像和鼠标输入

加载本地图像

创建万花筒效果

旋转视图

### 12.2 摄像头和键盘输入

编写扭曲Shader

<<ActionScript 3.0图像处>>

扭曲用户视频

12.3 小结

附录 Flash & Flex Builder开发指南

A.1 使用Flash CS4

在Flash中使用源文件

创建Flash项目

在Flash中使用Flex编译器

A.2 使用Flex Builder

编译Flash Player 10新增特性

在Flex Builder中使用源文件

创建Flex Builder项目

<<ActionScript 3.0图像处>>

#### 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>