

<<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：9787122045195

10位ISBN编号：7122045196

出版时间：2009-2

出版时间：化学工业出版社

作者：李亮，李志勇 编著

页数：198

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>>

前言

Flash在网络中的地位如日中天，其以文件小、制作简单、画面流畅、播放方便等特性获得了各种硬件平台包括互联网、手机和新一代的高清电视的青睐和支持。

随着Flash技术的发展和完善，除传统的大量应用Flash制作广告和Flash MTV之外，现正广泛地应用于娱乐（如Flash游戏）和商业用途（如Flash网站）之中，Flash方便的界面制作和丰富的Action Script控制为大家制作Flash互动设计提供了更多的空间。

本书共分为18章，其中第一章到第四章是轻松入门部分，包括互动媒体设计体验、Flash动作脚本基本知识，Flash跳转函数——控制播放器、Flash影片属性应用；第五章到第十章为拾级进阶部分，包括鼠标跟随效果、日期、时间显示和设置、数据的交互应用、进度条、声音和背景音乐的控制、碰撞检测与定时器、过渡效果和行为；第十一章到第十八章为攀缘而上部分，包括使用外部文件、Flash的常用类、视频应用、Flash与麦克风的互动、使用组件、Flash动态数据处理、绘图函数、综合实例。

本书中包含了大量的较为实用的案例，对比较复杂的案例，除了给出制作步骤之外，还对案例进行了分析和扩展，让读者不仅能掌握互动设计制作的基本技巧，而且能开阔视野，达到举一反三的效果，同时还能提高读者对互动项目策划的能力。

本书所涉及的案例都可以在Flash8版本下正常编译运行，书中的所有综合案例都可以在随书附光盘中找到。

在学习本书之前，如果有程序设计的基础，将能更加顺利地完成本书的学习。

在学习第十六章实例制作——Flash留言板之前，应熟悉ASP的相关技术。

如果没有ASP基础，可以跳过本节内容，不会影响到后续其他内容的学习。

本书由李亮副教授和李志勇讲师合作完成。

其中第十七章主要由李志勇编写，其余章节主要由李亮编写，由李亮负责统稿。

特别要说明的是，在教学过程中，作者的学生为本书提供了一部分很好的案例，在此深表感谢。

<<Flash互动媒体设计>>

内容概要

本书是为基于Flash的互动媒体设计与制作而编写的，主要介绍利用Flash Action Script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、攀缘而上的效果。

本书的特色是让学习者通过案例来解剖知识点，通过操作来了解知识点，通过实际项目来学会应用Flash Action Script实现互动媒体的设计与制作。

附赠光盘收录完整范例和程序代码，方便您直接取用和修改再应用。

本书适合基于Flash的互动媒体设计与制作人员，以及相关专业学生学习使用。

<<Flash互动媒体设计>>

书籍目录

第一章 互动媒体设计体验 1.1 互动设计规划 1.2 互动设计实例第二章 Flash动作脚本基本知识 2.1 Flash动作脚本功能 2.2 认识Flash动作脚本窗口 2.3 使用变量 2.4 标识符与对象路径 2.5 脚本与时间轴动画的关系第三章 Flash跳转函数——控制播放器 3.1 用按钮控制动画 3.2 实例制作——序列帧角色动画控制第四章 Flash影片属性应用 4.1 精美动感图案设计制作 4.2 实例制作——百动跑车设计制作第五章 鼠标跟随效果 5.1 彩星鼠标跟随效果 5.2 实例制作——彩色气泡鼠标跟随第六章 日期、时间显示和设置 6.1 日期时间 (Date) 类 6.2 实例制作——动感电子时钟第七章 数据的交互应用 7.1 数据的输入和输出 7.2 数据的类型转换和数值运算 7.3 使用数组 7.4 实例制作——简单的抽奖程序第八章 进度条、声音和背景音乐的控制 8.1 进度条 8.2 声音的加载和播放 8.3 实例制作——音乐播放器第九章 碰撞检测与定时器 9.1 hitTest函数用法 9.2 setInterval函数用法 9.3 实例制作——生日互动贺卡第十章 过渡效果和行为 10.1 过渡效果分类 10.2 幻灯片的制作 10.3 用代码添加过渡效果 10.4 实例制作——作品展示第十一章 使用外部文件 11.1 读取变量 11.2 影片加载外部文件 11.3 使用“加载器”组件加载文件 11.4 影片加载XML文件 11.5 实例制作——动态图案秀第十二章 Flash的常用类 12.1 Key类 12.2 Math类 12.3 Strin9类 12.4 实例制作——打字练习第十三章 视频应用 13.1 FLV应用 13.2 获取摄像视频 13.3 实例制作——视频互动游戏第十四章 Flash与麦克风的互动 14.1 获取麦克风输入 14.2 实例制作——音频、视频互动游戏第十五章 使用组件 15.1 组件介绍第十六章 Flash动态数据处理第十七章 绘图函数第十八章 综合实例附录1 常用ASCII码对照表附录2 Flash快捷键一览表附录3 Flash运算符与表达式

<<Flash互动媒体设计>>

章节摘录

插图：

<<Flash互动媒体设计>>

编辑推荐

《Flash互动媒体设计》由化学工业出版社出版。

<<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>