

## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 图书基本信息

书名：<<给设计师看的交互程序设计书>>

13位ISBN编号：9787302227403

10位ISBN编号：7302227403

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学

作者：王愉//李文博//赵一飞//杨旺功

页数：605

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>

## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 前言

1.创作背景随着数字媒体技术的不断发展，受众对交互式体验的需求日益增长，Flash已经不再仅限于早期的网页设计这一单一领域，而是逐步扩展到了动画制作、游戏制作、交互设计、视频点播、在线社区、桌面富媒体应用，特别是目前市场更加广阔，号称“第五媒体”的手持移动设备领域等。我们经过调查，这个领域的从业人员有超过半数为设计专业出身或者设计师出身，设计师对于交互程序设计的需求稍稍有别于有一定基础的程序员。

从我们的教学中可以发现，目前一些相关ActionScript 3.0开发类的图书并不完全适合学生，很多学生反映非常难啃，基于这个需求，我们产生了自己编写一本书，门槛很低，但是希望这本书的内容可以非常有效地帮助对编程几乎一无所知的朋友们。

写作过程很艰辛，本着真正出版一本“诚意作品”的原则，在近两年的创作中，反复征求学生和同行的意见，大的调整就不下三次，细节调整更是每时每刻都在进行中。

在这个最终版本中，虽然还有不少遗憾，但是我们坚信：即使你对ActionScript一无所知，即使你是一个毫无开发经验的设计师，这本书也会为你提供帮助。

ActionScript 3.0的脚本编写功能超越了ActionScript的早期版本，它旨在方便创建拥有大型数据集和面向对象的可重用代码库的高度复杂的应用程序。

ActionScript 3.0使用新型的虚拟机AVM2实现了性能的改善，并且代码的执行速度可以比旧式ActionScript代码快10倍。

虽然ActionScript 3.0包含ActionScript编程人员所熟悉的许多类和功能，但ActionScript 3.0在架构和概念上是区别于早期的ActionScript版本的。

ActionScript 3.0中的改进部分包括新增的核心语言功能，以及能够更好地控制低级对象的改进Flash PlayerAPI。

## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 内容概要

ActionScript是针对Flash Player运行环境的编程语言，它实现了Flash内容与应用程序的交互性、数据处理以及其他功能。

因此无论是Flash界面设计师还是Flash/Flex脚本程序员，都应该学好这门特征鲜明的动作脚本语言。特别是随着市场需要，二者的复合型人才更是奇缺，所以掌握目前最成熟的动作脚本语言——ActionScript 3.0就显得尤为重要。

以前，对于设计师而言，掌握一门编程语言显得必要性不大，但是目前一些项目中已经对设计师提出了掌握ActionScript 3.0的强烈需求，这就是《给设计师看的交互程序设计书：Flash ActionScript 3.0溢彩编程》编写的初衷。

《给设计师看的交互程序设计书：Flash ActionScript 3.0溢彩编程》是一本全面介绍ActionScript 3.0的基础知识、编程方法和高级使用技巧的专业实用书籍。

主要内容包括ActionScript 3.0语言基础、ActionScript 3.0常用顶级类、ActionScript 3.0交互控制、ActionScript 3.0媒体、ActionScript 3.0网络与通信、ActionScript 3.0综合示例。

《给设计师看的交互程序设计书：Flash ActionScript 3.0溢彩编程》由多年从事Flash ActionScript教学的人员和具有丰富交互媒体设计经验的专家共同编写。

书中内容全面翔实，提供了大量的经典示例，并附带了配套光盘。

《给设计师看的交互程序设计书：Flash ActionScript 3.0溢彩编程》适合于设计和技术人员，尤其是从平面设计向交互设计过渡的设计师们阅读和参考。

## 书籍目录

第一部分 ActionScript 3.0语言基础 第1章 ActionScript 3.0语言介绍与开发环境 3 1.1 ActionScript 3.0简介 4  
1.1.1 ActionScript 3.0的发展历程 4 1.1.2 ActionScript 1.0、2.0、3.0版本的兼容性 5 1.1.3 Flash Player 5 1.2  
ActionScript 3.0的新功能 6 1.2.1 核心语言功能 6 1.2.2 Flash Player API功能 7 1.3 ActionScript 3.0程序开发环  
境 8 1.3.1 Flash CS3、CS4动作面板 8 1.3.2 Flex 2、Flex 3及Flex SDK 9 1.3.3 代码位置 10 1.4 ActionScript 3.0  
程序的开发过程 11 1.4.1 ActionScript 3.0基本开发步骤 11 1.4.2 示例：创建基本应用程序 11 1.5 本章小结  
14 第2章 ActionScript 3.0语法基础 15 2.1 常量的声明和使用 16 2.2 变量的声明和使用 16 2.2.1 变量的本质  
16 2.2.2 变量命名规则 16 2.2.3 声明变量的语法 17 2.2.4 变量的作用域 18 2.3 保留字与关键字 19 2.4 数据  
类型 20 2.4.1 数字：Numeric(Number、int、uint) 20 2.4.2 字符串：String 21 2.4.3 布尔值：Boolean 21 2.4.4  
Null、void 22 2.4.5 复杂的数据类型：Object、MovieClip、SimpleButton、TextField、Date、Array、Error  
、Function、XML 22 2.4.6 数据类型转换(隐式转换、显式转换) 22 2.4.7 转换为int、uint和Number、String  
、Boolean 23 2.4.8 默认值 26 2.5 运算符及表达式 26 2.5.1 运算符的优先级和结合律 26 2.5.2 一元、二元、  
三元运算符 28 2.5.3 算术运算符 28 2.5.4 赋值运算符 28 2.5.5 关系运算符 29 2.5.6 逻辑运算符 29 2.5.7 字  
符串运算符 29 2.5.8 条件运算符 30 2.5.9 主要运算符 30 2.5.10 按位运算符 30 2.5.11 递增、递减运算符 31  
2.5.12 数据类型检查(is、as、typeof、in、instanceof) 32 2.5.13 其他运算符 33 2.6 代码书写规则 34 2.6.1 点  
语法与斜杠语法 34 2.6.2 区分大小写 34 2.6.3 冒号 35 2.6.4 小括号 35 2.6.5 中括号 35 2.6.6 大括号 36 2.6.7  
分号 37 2.6.8 字面值 37 2.6.9 注释 37 2.7 外部文件路径 38 2.8 本章小结 38 第3章 ActionScript 3.0程序结构  
39 3.1 顺序结构 40 3.2 分支结构 40 3.2.1 if、if...else、if...else if 40 3.2.2 switch的方法 42 3.3 循环结构 44 3.3.1  
while、do...while 44 3.3.2 for、for...in、for each...in 46 3.3.3 break语句、continue语句 51 3.4 结构嵌套 52  
3.5 其他常用语句 53 3.5.1 with语句 53 3.5.2 default语句 54 3.5.3 label语句 55 3.6 本章小结 56 第二部分  
ActionScript 3.0常用顶级类 第4章 数学(Math) 59 4.1 Math方法和属性 60 4.2 计算两点之间的距离 61 4.3 计  
算角度 62 4.4 使用正弦、余弦 64 4.5 设计弹性运动 65 4.6 本章小结 67 第5章 数组(Array) 69 5.1 数组的简  
介和创建 70 5.1.1 创建数组 70 5.1.2 访问数组元素 71 5.1.3 数组的长度 71 5.1.4 多维数组 72 5.2 数组的基本  
操作 72 5.2.1 查找：indexOf / lastIndexOf 73 5.2.2 在数组首尾新增元素：push / unshift 74 5.2.3 删除数组首  
尾元素：pop / shift 75 5.2.4 在数组中插入或者删除元素：splice 77 5.2.5 提取数组中的部分元素：slice 78  
5.2.6 将多个元素或数组合并成新的数组：concat 80 5.2.7 数组的排序：sort / sortBy 80 5.2.8 数组的翻转  
：reverse 83 5.3 遍历数组元素 85 5.3.1 forEach / every / filter / map / some 85 5.3.2 回调函数 86 5.3.3 示例：遍  
历数组元素 86 5.4 本章小结 88 第6章 日期(Date)和时间(Timer) 89 6.1 日期和时间概述 90 6.2 创建Date对  
象 90 6.3 获取日期和时间单位值 91 6.3.1 日期属性 91 6.3.2 日期方法 95 6.4 使用日期和时间执行运算 109  
6.5 在时区之间进行转换 109 6.6 设计电子时钟 109 6.7 使用计时器 112 6.8 格式化日期和时间 113 6.8.1  
Date.toString()和Date.toDateString()方法 113 6.8.2 定义月份和星期数组 113 6.8.3 组织字符串 113 6.9 本章  
小结 113 第7章 字符串(String) 115 7.1 字符串基础知识 116 7.2 创建字符串 116 7.2.1 创建字符串文本 116  
7.2.2 创建字符串对象 116 7.2.3 处理字符串中的引号 117 7.3 字符串属性 117 7.4 字符串方法 118 7.4.1 指定  
对象的字符串表示形式(toString) 119 7.4.2 大写转换(toUpperCase)与小写转换(toLowerCase) 119 7.4.3  
从ASCII码转换为字符串(fromCharCode) 120 7.4.4 字符串连接(concat) 120 7.4.5 用分隔符分隔字  
符串(split) 121 7.4.6 返回子字符串位置(indexOf)与(lastIndexOf) 123 7.4.7 通过位置查找子字  
符串(slice/substring/substr) 124 7.4.8 返回指定位置字符(charAt)与字符的ASCII码(charCodeAt) 127 7.4.9 字  
符串查找(match/search)与替换(replace) 128 7.4.10 字符串比较(localeCompare) 130 7.5 本章小结 131 第8章 正  
则表达式(RegExp) 133 8.1 正则表达式基础知识 134 8.1.1 正则表达式的概念 134 8.1.2 正则表达式的用途  
134 8.1.3 重要概念和术语 134 8.2 正则表达式标志及属性 135 8.2.1 与标志匹配的属 135 8.2.2 其他属性  
136 8.3 正则表达式的方法 137 8.4 字符、元字符、元序列、字符类 140 8.4.1 字符 140 8.4.2 元字符 140  
8.4.3 元序列 143 8.4.4 字符类 143 8.5 常用正则表达式 144 8.5.1 匹配特定字符串 144 8.5.2 匹配特定数字  
144 8.5.3 其他文本处理 145 8.5.4 HTML代码和网络方面应用 145 8.6 本章小结 147 第三部分 ActionScript  
3.0交互控制 第9章 函数 151 9.1 函数定义方法 152 9.1.1 函数语句 152 9.1.2 函数表达式 152 9.1.3 两种定义  
法的区别和选择 152 9.2 调用函数 153 9.3 参数 154 9.3.1 按值或按引用来传递参数 154 9.3.2 默认参数值  
157 9.3.3 对象arguments 157 9.3.4 参数...(rest) 158 9.4 函数返回值 158 9.5 函数嵌套 158 9.6 本章小结 160

## &lt;&lt;给设计师看的交互程序设计书&gt;&gt;

第10章 ActionScript 3.0面向对象编程 161 10.1 面向对象编程概述 162 10.1.1 面向对象编程基础知识 162 10.1.2 ActionScript 1.0/2.0/3.0对OOP的支持 162 10.1.3 重要概念和术语 164 10.2 类 164 10.2.1 内置类和定义类 164 10.2.2 类成员的访问控制(internal/public/private/protected) 166 10.2.3 命名空间 167 10.2.4 属性/变量 168 10.2.5 方法/函数 169 10.2.6 类的枚举 170 10.2.7 嵌入资源类 171 10.3 对象 171 10.3.1 声明对象实例的属性 172 10.3.2 声明对象实例的方法 172 10.3.3 构造函数 173 10.4 接口 174 10.4.1 定义接口 175 10.4.2 在类中实现接口 175 10.5 继承 176 10.5.1 实例属性和继承 177 10.5.2 覆盖方法 179 10.5.3 不继承静态属性 180 10.5.4 静态属性和作用域链 181 10.6 本章小结 181 第11章 事件控制 183 11.1 事件处理基础知识 184 11.1.1 重要概念和术语 184 11.1.2 ActionScript 3.0与早期版本事件处理的区别 184 11.1.3 事件流 185 11.1.4 事件对象 186 11.1.5 事件侦听器 188 11.1.6 常用事件 189 11.2 捕获用户输入 189 11.2.1 重要概念和术语 189 11.2.2 捕获鼠标输入 190 11.2.3 捕获键盘输入 193 11.2.4 自定义上下文菜单 195 11.2.5 管理焦点 198 11.3 按钮 200 11.4 触发连续动作 203 11.4.1 Event.ENTER\_FRAME事件 203 11.4.2 setInterval()和setInterval()函数 205 11.4.3 计时器Timer 206 11.5 本章小结 208 第12章 控制复杂的时间轴 209 12.1 时间轴基础知识 210 12.1.1 重要概念和术语 210 12.1.2 时间轴常用方法 210 12.1.3 帧号与帧标签 212 12.2 场景Scene 214 12.3 舞台(Stage) 214 12.3.1 控制帧速率 215 12.3.2 控制舞台缩放模式 216 12.3.3 处理全屏模式 216 12.4 目标路径 219 12.5 本章小结 222 第13章 与外部信息交流 223 13.1 使用Web浏览器 224 13.1.1 常用语法 224 13.1.2 更改发布设置中的安全性 225 13.1.3 链接应用 227 13.2 使用Flash播放器 231 13.2.1 Loader类 231 13.2.2 加载并控制外部Flash文件 233 13.2.3 加载并控制外部图像文件 238 13.3 监视加载进度 240 13.3.1 LoaderInfo类 241 13.3.2 监视下载进度 242 13.4 控制打印机 243 13.4.1 重要术语 243 13.4.2 PrintJob类 244 13.4.3 处理异常和返回值 245 13.4.4 打印应用 245 13.5 使用fscommand 248 13.6 本章小结 249 第14章 异常和错误的捕捉与处理 251 14.1 异常和错误简介 252 14.1.1 异常和错误的定义 252 14.1.2 重要概念和术语 252 14.1.3 异常和错误类型 253 14.1.4 异常处理机制的好处 253 14.1.5 ActionScript 3.0中对异常的支持 254 14.2 同步错误处理 254 14.2.1 try...catch...finally语句的使用 254 14.2.2 try...catch...finally语法规则 255 14.2.3 try...catch语句 256 14.2.4 finally语句 257 14.2.5 使用throw抛出异常 258 14.3 自定义异常 259 14.4 响应错误事件和状态 259 14.4.1 基于ErrorEvent类的事件处理 260 14.4.2 基于状态的事件处理 260 14.5 本章小结 261 第四部分 ActionScript 3.0视觉控制 第15章 处理显示对象 265 15.1 显示对象常识 266 15.1.1 显示列表 266 15.1.2 重要概念和术语 266 15.2 显示对象类的子类关系与选择 267 15.2.1 显示对象类的类继承 267 15.2.2 选择DisplayObject子类 268 15.3 ActionScript 3.0显示列表层次结构的优越性 269 15.4 显示对象类的属性和方法 270 15.4.1 显示对象类的属性 270 15.4.2 显示对象类的方法 270 15.5 管理显示对象容器 272 15.5.1 显示对象容器的方法 272 15.5.2 添加视觉元件 273 15.5.3 删除视觉元件 276 15.6 遍历显示列表 277 15.6.1 遍历容器的子显示对象 278 15.6.2 通过深度访问子显示对象 278 15.6.3 通过name访问显示对象 278 15.6.4 通过坐标访问显示对象 279 15.7 深度管理 280 15.7.1 深度顺序的产生 281 15.7.2 交换不同深度的对象 281 15.7.3 重设子对象的深度 282 15.8 处理显示对象外观 283 15.8.1 改变位置 284 15.8.2 调整颜色 284 15.8.3 处理大小和比例 287 15.8.4 透明度 288 15.9 遮罩显示对象 290 15.9.1 定义遮罩 290 15.9.2 Alpha遮罩 292 15.9.3 遮罩设备字体 293 15.10 本章小结 293 第16章 处理文本 295 16.1 处理文本的常识 296 16.1.1 常用处理文本的包 296 16.1.2 重要概念和术语 296 16.1.3 文本类型(静态、输入、动态) 296 16.2 TextField类的基本知识 297 16.2.1 TextField类的属性 298 16.2.2 TextField类的方法 299 16.2.3 TextField类事件 300 16.3 TextField类的应用 300 16.3.1 显示文本 300 16.3.2 显示HTML文本 301 16.3.3 在文本字段中使用图像 303 16.3.4 滚动文本 305 16.3.5 捕获输入文本 306 16.3.6 限制输入文本 308 16.3.7 选择和操作文本 308 16.4 TextFormat类的基本知识与应用 309 16.4.1 TextFormat类的属性 310 16.4.2 TextFormat类的方法 310 16.4.3 TextFormat类的应用 311 16.5 StyleSheet类的基本知识与应用 312 16.5.1 StyleSheet类的属性 312 16.5.2 StyleSheet类的方法 313 16.5.3 StyleSheet类的应用 314 16.6 高级文本呈现 316 16.6.1 使用嵌入字体 316 16.6.2 控制清晰度、粗细和消除锯齿 317 16.7 处理静态文本 318 16.7.1 使用StaticText类访问静态文本字段 318 16.7.2 使用TextSnapshot类处理静态文本字段 319 16.8 本章小结 319 第17章 矢量图(Graphics)与位图(Bitmap) 321 17.1 矢量图基础知识 322 17.1.1 使用绘图API 322 17.1.2 重要概念和术语 322 17.2 Graphics类 322 17.3 绘制矢量图形 323 17.3.1 绘制直线和曲线 323 17.3.2 创建渐变线条和填充 329 17.3.3 使用内置方法绘制形状 333 17.3.4 将Math类与绘制方法配合使用 336 17.4 位图基础知识 338 17.4.1 处理位图简介 339 17.4.2 位图文件格式 339 17.4.3 重要概念和术语 339 17.4.4 Bitmap类和BitmapData类介绍 339 17.5 Bitmap类 340 17.5.1

## &lt;&lt;给设计师看的交互程序设计书&gt;&gt;

Bitmap类基础知识 340 17.5.2 Bitmap类的属性 340 17.5.3 Bitmap()构造函数 341 17.6 BitmapData类 342 17.6.1 BitmapData类基础知识 342 17.6.2 BitmapData类属性 342 17.6.3 BitmapData类的方法 343 17.6.4 BitmapData()构造函数 345 17.6.5 显示位图图像的方法 345 17.7 操作位图图像 346 17.7.1 绘制单个像素 346 17.7.2 拾色器 348 17.7.3 滚动位图 351 17.7.4 复制位图数据 354 17.7.5 混合位图 356 17.8 本章小结 357 第18章 滤镜 359 18.1 滤镜基础知识 360 18.2 斜角滤镜BevelFilter 360 18.3 发光滤镜GlowFilter 362 18.4 模糊滤镜BlurFilter 364 18.5 投影滤镜DropShadowFilter 365 18.6 颜色矩阵滤镜ColorMatrixFilter 367 18.7 卷积滤镜ConvolutionFilter 370 18.8 添加多个滤镜 372 18.9 本章小结 374 第19章 处理几何结构 375 19.1 几何学基础知识 376 19.1.1 处理几何学简介 376 19.1.2 重要概念和术语 376 19.2 点Point 376 19.2.1 Point类的属性 377 19.2.2 Point类的方法 377 19.3 三维转换矩阵Matrix3D 381 19.3.1 Matrix3D类的属性 382 19.3.2 Matrix3D类方法 382 19.4 四元素矩阵Vector3D 385 19.4.1 Vector3D类的属性 386 19.4.2 Vector3D类常量 386 19.4.3 Vector3D类的方法 386 19.5 透视转换PerspectiveProjection 393 19.5.1 PerspectiveProjection类的属性 393 19.5.2 PerspectiveProjection类的方法 394 19.6 本章小结 397 第20章 处理组件 399 第五部分 ActionScript 3.0媒体 第21章 声音(Sound) 443 第22章 视频(Video) 467 第六部分 ActionScript 3.0网络与通信 第23章 ActionScript与XML 491 第24章 网络与通信 515 第25章 Flash Player的安全性 543 第七部分 ActionScript 3.0综合示例 第26章 综合示例 559 参考文献 606

## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 章节摘录

插图：

## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 媒体关注与评论

尽管最近有了Flash和HTML5的争论，但事实上Flash和它的编程语言(ActionScript 3.0)仍然是实现一个优秀的交互设计不可或缺的重量级的工具和解决方案。

而同时设计师在实现交互设计的时候，如果能掌握一些ActionScript的知识，是事半功倍的。

这本书站在设计师的角度去讲解Action-Script，虽然没有涉及高深的框架和技巧，但里面所涉及例子都是设计师在他们的案例中经常使用的，非常贴近实际。

——RIAMeeting资深讲师、《Adobe AIR完整入门与开发实录》作者 郭少瑞 现代技术的应用正在日趋广泛，学科之间的交叉越来越多，在这样的大背景下，掌握一定的代码知识是必不可少的，作为一名设计师来说，学习代码是一件非常痛苦的事情，本书站在没有程序基础的初学者的角度，以海量实例讲解的方式，逐步引导读者来学习ActionScript 3.0，可以说，掌握了ActionScript 3.0，就掌握了通往RIA应用大门的钥匙。

如果你还在为如何学习ActionScript 3.0而苦恼，那么不妨让本书引领你步入ActionScript 3.0的殿堂。

——蓝色理想版主、ADOBE资深认证讲师、著有《网页设计全书》等多本畅销书 作者 刘涛



## <<给设计师看的交互程序设计书>>

### 编辑推荐

《给设计师看的交互程序设计书:Flash ActionScript 3.0溢彩编程》：纯粹设计师编程宝典从零开始的交互程序之旅溢彩纷呈的设计与交互设计师思维模式下的AS3最佳实践DVD《给设计师看的交互程序设计书:Flash ActionScript 3.0溢彩编程》实例素材源代码与最终文件

<<给设计师看的交互程序设计书>>

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>