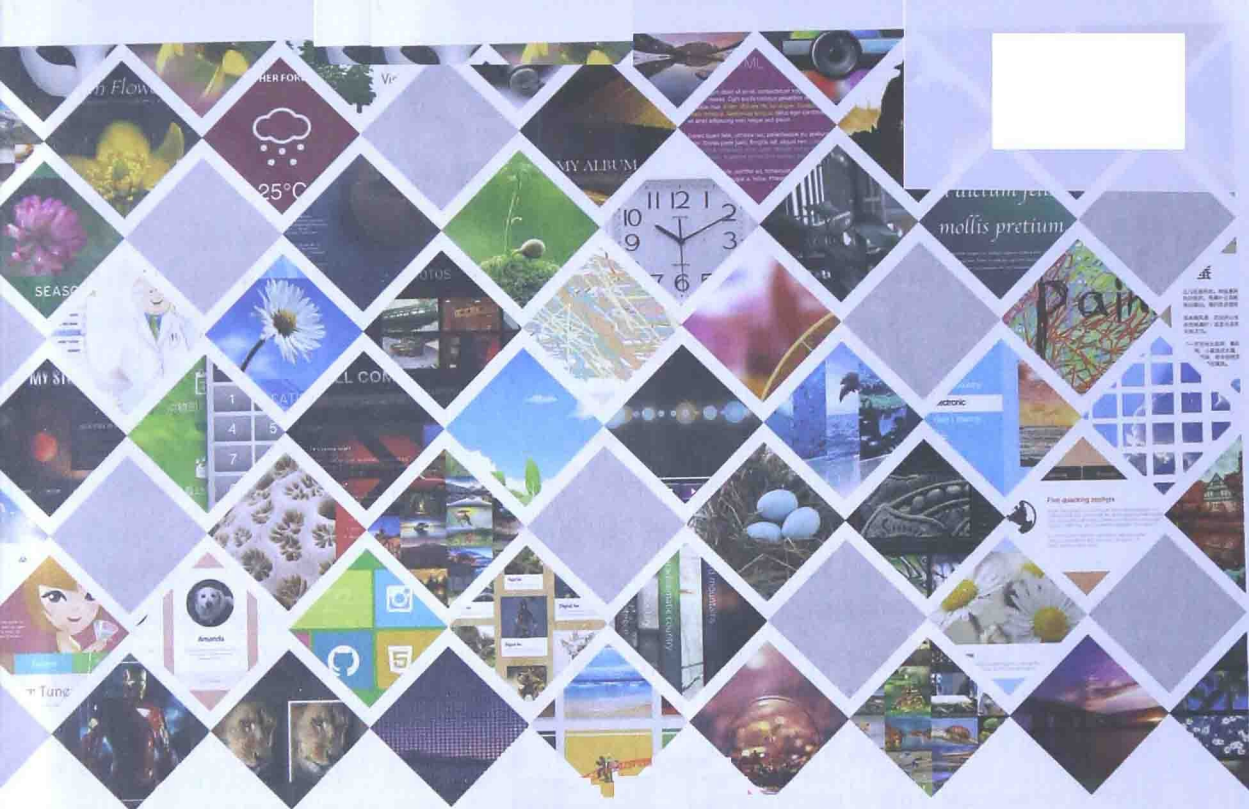


刘欢 编著

 **人民邮电出版社**
POSTS & TELECOM PRESS



FLASH

ACTIONSCRIPT 3.0 交互设计 200 例

刘欢 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash ActionScript 3.0交互设计200例 / 刘欢编著

— 北京 : 人民邮电出版社, 2015.5

ISBN 978-7-115-38181-1

I. ①F… II. ①刘… III. ①动画制作软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第052644号

内 容 提 要

本书通过200个经典的Flash互动设计实战案例详细讲解Flash ActionScript 3.0进行交互设计的方法与技巧, 内容包括进度加载、菜单和导航、图像处理、图片轮动、网页相册、图表与表单、数据应用、音频视频和响应式设计布局等, 并精选了户外屏幕、光盘、触摸屏、游戏等不同展现形式的Flash多媒体交互及综合性应用。实例基本涵盖了开发者在实战中几乎可能遇到的所有问题, 展示了各种流行的交互设计理念, 让读者能够轻松地学习ActionScript 3.0语言, 有效掌握各种互动设计精髓与技巧, 快速上手Flash应用开发, 并通过Flash发现交互设计的乐趣。

附赠110集案例制作过程教学视频和40集ActionScript 3.0视频学习手册, 以及所有案例的源文件和最终文件。

本书适合所有想要学习ActionScript 3.0交互设计的初学者阅读, 也适合作为院校相关专业或培训结构作为职业实训教材。

◆ 编 著 刘 欢

责任编辑 杨 璐

责任印制 程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京利丰雅高长城印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 25.25

字数: 876千字

印数: 1—3 000册

2015年5月第1版

2015年5月北京第1次印刷

定价: 89.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

第一部分 Flash网站交互类

第1章 Flash进度加载类

1.1 Flash进度加载之——简单的加载	012
1.1.1 实现效果	012
1.1.2 制作步骤	012
1.1.3 案例延伸 圆形遮罩	015
1.2 Flash进度加载之——百分比加载	016
1.2.1 实现效果	016
1.2.2 制作步骤	017
1.2.3 案例延伸 淡入效果	020
1.3 Flash进度加载之——进度条加载	022
1.3.1 实现效果	022
1.3.2 制作步骤	022
1.3.3 案例延伸 缓动效果	024
1.4 Flash进度加载之——自定义进度加载	025
1.4.1 实现效果	026
1.4.2 制作步骤	026
1.4.3 案例延伸 波浪效果	029
1.4.4 案例延伸 环状加载	029
1.5 Flash进度加载之——文件自身加载	031
1.5.1 实现效果	031
1.5.2 制作步骤	032
1.5.3 案例延伸 滚动数字加载	033
1.6 Flash进度加载之——多文件加载	034
1.6.1 实现效果	034
1.6.2 制作页面背景	035
1.6.3 案例延伸 BulkLoader加载	036
1.7 Flash进度加载之——XML加载	037
1.7.1 实现效果	038
1.7.2 制作步骤	038
1.7.3 案例延伸 JSON加载	040
1.8 Flash进度加载之——动态页面加载	042
1.8.1 实现效果	042
1.8.2 制作步骤	042
1.8.3 案例延伸 GET方式传输数据	045
1.9 Flash进度加载之——SWF加载	045
1.9.1 实现效果	045
1.9.2 制作步骤	046
1.9.3 案例延伸 SWF加载切换	049
1.10 Flash进度加载之——站点加载	051
1.10.1 实现效果	051
1.10.2 制作步骤	051

1.10.3 案例延伸 站点数据传递	053
--------------------	-----

1.11 Flash进度加载之——本地文本文件加载	054
1.11.1 实现效果	054
1.11.2 制作步骤	055
1.11.3 案例延伸 UTF-8编码文本文件加载	057
1.12 Flash进度加载之——本地图像文件加载	058
1.12.1 实现效果	058
1.12.2 制作步骤	058
1.12.3 案例延伸 本地图像文件处理	060

第2章 日期与时间类

2.1 日期与时间之——计数器	062
2.1.1 实现效果	062
2.1.2 制作步骤	062
2.1.3 案例延伸 setTimeout计数	063
2.1.4 案例延伸 补位前缀	064
2.2 日期与时间之——秒表	065
2.2.1 实现效果	065
2.2.2 制作步骤	065
2.2.3 案例延伸 秒表控制器	066
2.3 日期与时间之——数字时钟	068
2.3.1 实现效果	068
2.3.2 制作步骤	068
2.3.3 案例延伸 12时制数字时钟	069
2.4 日期与时间之——指针时钟	070
2.4.1 实现效果	070
2.4.2 制作步骤	070
2.4.3 案例延伸 setInterval方式	072
2.5 日期与时间之——自多时区时钟	073
2.5.1 实现效果	073
2.5.2 制作步骤	073
2.5.3 案例延伸 指针式多时区时钟	074
2.6 日期与时间之——倒计时	076
2.6.1 实现效果	076
2.6.2 制作步骤	076
2.6.3 案例延伸 时间转换	077
2.7 日期与时间之——日历	079
2.7.1 实现效果	079
2.7.2 制作步骤	079
2.7.3 案例延伸 显示当前日期	084

第3章 鼠标与键盘响应类	
3.1 鼠标与键盘响应之——按钮响应	085
3.1.1 实现效果	085
3.1.2 制作步骤	085
3.1.3 案例延伸 子元件按钮	087
3.2 鼠标与键盘响应之——SimpleButton按钮	088
3.2.1 实现效果	088
3.2.2 制作步骤	089
3.2.3 案例延伸 外部图片加载	090
3.3 鼠标与键盘响应之——自定义鼠标指针	091
3.3.1 实现效果	091
3.3.2 制作步骤	092
3.3.3 案例延伸 鼠标指针离开舞台监测	094
3.4 鼠标与键盘响应之——右键菜单	095
3.4.1 实现效果	095
3.4.2 制作步骤	096
3.4.3 案例延伸 元件右键菜单	098
3.5 鼠标与键盘响应之——鼠标指针双击	099
3.5.1 实现效果	099
3.5.2 制作步骤	099
3.5.3 案例延伸 鼠标指针单击和双击	101
3.6 鼠标与键盘响应之——键盘控制	102
3.6.1 实现效果	102
3.6.2 制作步骤	102
3.6.3 案例延伸 键盘按压响应	103
3.7 鼠标与键盘响应之——鼠标拖动	106
3.7.1 实现效果	106
3.7.2 制作步骤	106
3.7.3 案例延伸 纵向拖动	108
第4章 Flash菜单类	
4.1 Flash菜单之——横向菜单	110
4.1.1 实现效果	110
4.1.2 制作步骤	110
4.1.3 案例延伸 菜单点击功能	113
4.2 Flash菜单之——纵向XML菜单	114
4.2.1 实现效果	114
4.2.2 制作步骤	114
4.2.3 案例延伸 创建文档类	117
4.3 Flash菜单之——高亮菜单	121
4.3.1 实现效果	121
4.3.2 制作步骤	121
4.3.3 案例延伸 栏目切换控制	124
4.4 Flash菜单之——焦点跟随菜单	125
4.4.1 实现效果	125
4.4.2 制作步骤	126
4.4.3 案例延伸 纵向焦点跟随菜单	128
4.5 Flash菜单之——网页下拉菜单	129
4.5.1 实现效果	129
4.5.2 制作步骤	130
4.5.3 案例延伸 松散型下拉菜单	132
4.6 Flash菜单之——折叠菜单	133
4.6.1 实现效果	133
4.6.2 制作步骤	133
4.6.3 案例延伸 动态折叠菜单	137
4.7 Flash菜单之——缩放菜单	138
4.7.1 实现效果	138
4.7.2 制作步骤	139
4.7.3 案例延伸 梯度缩放菜单	142
第5章 Flash导航类	
5.1 Flash导航之——标签切换导航	143
5.1.1 实现效果	143
5.1.2 制作步骤	143
5.1.3 案例延伸 纵向标签切换导航	146
5.2 Flash导航之——前后按钮导航	147
5.2.1 实现效果	147
5.2.2 制作步骤	147
5.2.3 案例延伸 XML内容配置	150
5.3 Flash导航之——推移导航	152
5.3.1 实现效果	152
5.3.2 制作步骤	152
5.3.3 案例延伸 横向推移	155
5.4 Flash导航之——内容位移导航	155
5.4.1 实现效果	155
5.4.2 制作步骤	156
5.4.3 案例延伸 纵向位移	157
5.5 Flash导航之——Metro风格导航	158
5.5.1 实现效果	158
5.5.2 制作步骤	159
5.5.3 案例延伸 动作回退	161
5.6 Flash导航之——空间缩放导航	162
5.6.1 实现效果	162
5.6.2 制作步骤	163
5.6.3 案例延伸 自由旋转	165
5.7 Flash导航之——缓动伸展导航	166
5.7.1 实现效果	166
5.7.2 制作步骤	167
5.7.3 案例延伸 纵向伸展导航	169
第6章 Flash图像处理类	
6.1 Flash图像处理之——魔术棒效果	171
6.1.1 实现效果	171
6.1.2 制作步骤	171
6.1.3 案例延伸 knockout效果	172
6.2 Flash图像处理之——库图像处理	173

6.2.1 实现效果	173
6.2.2 制作步骤	174
6.2.3 案例延伸 库图像动态实例化	176
6.3 Flash图像处理之——图像自适应宽高	178
6.3.1 实现效果	178
6.3.2 制作步骤	178
6.3.3 案例延伸 短边自适应	180
6.4 Flash图像处理之——透明遮罩	181
6.4.1 实现效果	181
6.4.2 制作步骤	181
6.4.3 案例延伸 简化透明遮罩	183
6.5 Flash图像处理之——滤镜效果	184
6.5.1 实现效果	184
6.5.2 制作步骤	184
6.5.3 案例延伸 TweenMax滤镜动画	186
6.6 Flash图像处理之——倒影效果图像	187
6.6.1 实现效果	187
6.6.2 制作步骤	187
6.6.3 案例延伸 生成倒影类	189
6.7 Flash图像处理之——图像颜色平均	190
6.7.1 实现效果	190
6.7.2 制作步骤	191
6.7.3 案例延伸 马赛克效果	192
6.8 Flash图像处理之——放大镜效果	194
6.8.1 实现效果	194
6.8.2 制作步骤	194
6.8.3 案例延伸 滤镜放大效果	196

第7章 Flash图片轮动类

7.1 Flash图片轮动之——Banner轮动	198
7.1.1 实现效果	198
7.1.2 制作步骤	198
7.1.3 案例延伸 alpha效果轮动	200
7.2 Flash图片轮动之——Transition Manager轮动	201
7.2.1 实现效果	201
7.2.2 制作步骤	201
7.2.3 案例延伸 TransitionManager随机动画	203
7.3 Flash图片轮动之——数字导航图片轮动	204
7.3.1 实现效果	204
7.3.2 制作步骤	205
7.3.3 案例延伸 前后按钮导航	208
7.4 Flash图片轮动之——跑马灯效果	209
7.4.1 实现效果	209
7.4.2 制作步骤	210
7.4.3 案例延伸 鼠标指针控制	211
7.5 Flash图片轮动之——环状图片轮动	212
7.5.1 实现效果	212

7.5.2 制作步骤	212
7.5.3 案例延伸 鼠标指针跟随环动	214
7.6 Flash图片轮动之——切块图片轮动	215
7.6.1 实现效果	215
7.6.2 制作步骤	216
7.6.3 案例延伸 方形切块	217
7.7 Flash图片轮动之——3D图片轮动	218
7.7.1 实现效果	218
7.7.2 制作步骤	218
7.7.3 案例延伸 3D切块轮动	220

第8章 Flash网页相册类

8.1 Flash网页相册之——简单相册	224
8.1.1 实现效果	224
8.1.2 制作步骤	224
8.1.3 案例延伸 前后按钮控制	226
8.2 Flash网页相册之——随机平铺相册	228
8.2.1 实现效果	228
8.2.2 制作步骤	228
8.2.3 案例延伸 多行多列布局	231
8.3 Flash网页相册之——浮动相册	232
8.3.1 实现效果	232
8.3.2 制作步骤	232
8.3.3 案例延伸 纵向浮动	234
8.4 Flash网页相册之——分页加载相册	235
8.4.1 实现效果	235
8.4.2 制作步骤	235
8.4.3 案例延伸 图片加载效果	239
8.5 Flash网页相册之——照片墙	240
8.5.1 实现效果	240
8.5.2 制作步骤	240
8.5.3 案例延伸 照片墙放大效果	243
8.6 Flash网页相册之——伸缩切换相册	244
8.6.1 实现效果	244
8.6.2 制作步骤	245
8.6.3 案例延伸 Tween类动画	247
8.7 Flash网页相册之——Coverflow风格相册	248
8.7.1 实现效果	248
8.7.2 制作步骤	249
8.7.3 案例延伸 Coverflow倒影效果	252

第9章 Flash图表与表单类

9.1 Flash图表与表单之——折线图	253
9.1.1 实现效果	253
9.1.2 制作步骤	253
9.1.3 案例延伸 圆形节点	255
9.2 Flash图表与表单之——柱状图	256
9.2.1 实现效果	256

9.2.2 制作步骤	256	11.1 实现效果	290
9.2.3 案例延伸 JSON数据加载	258	11.2 制作步骤	290
9.3 Flash图表与表单之——连线表单	259	11.3 案例延伸 库音乐停止	291
9.3.1 实现效果	259	11.2 Flash音频与视频之——MP3格式音乐播放器	292
9.3.2 制作步骤	259	11.2.1 实现效果	292
9.3.3 案例延伸 曲线效果	261	11.2.2 制作步骤	292
9.4 Flash图表与表单之——表单焦点控制	263	11.2.3 案例延伸 播放时间显示	296
9.4.1 实现效果	263	11.3 Flash音频与视频之——音量控制器	297
9.4.2 制作步骤	263	11.3.1 实现效果	297
9.4.3 案例延伸 文本框焦点控制	264	11.3.2 制作步骤	298
9.5 Flash图表与表单之——表单输入	265	11.3.3 案例延伸 音量渐入渐出	299
9.5.1 实现效果	265	11.4 Flash音频与视频之——音乐波形效果	300
9.5.2 制作步骤	265	11.4.1 实现效果	300
9.5.3 案例延伸 输入法控制	266	11.4.2 制作步骤	301
9.5.4 案例延伸 实时输入	267	11.4.3 案例延伸 特殊波形效果	303
9.6 Flash图表与表单之——表单验证	268	11.5 Flash音频与视频之——视频播放器	304
9.6.1 实现效果	268	11.5.1 实现效果	304
9.6.2 制作步骤	268	11.5.2 制作步骤	304
9.6.3 案例延伸 文本框选择	269	11.5.3 案例延伸 全屏播放	308
9.7 Flash图表与表单之——随机字符串	270	11.6 Flash音频与视频之——FLVPlayback视频 播放器	308
9.7.1 实现效果	270	11.6.1 实现效果	308
9.7.2 制作步骤	271	11.6.2 制作步骤	309
9.7.3 案例延伸 数字戳	272	11.6.3 案例延伸 创建视频字幕	310
9.8 Flash图表与表单之——文字编码与解码器	272	11.7 Flash音频与视频之——摄像头拍照器	311
9.8.1 实现效果	272	11.7.1 实现效果	311
9.8.2 制作步骤	273	11.7.2 制作步骤	311
9.8.3 案例延伸 escape编码与解码	274	11.7.3 案例延伸 摄像头参数输出	313
第 10 章 Flash数据应用类			
10.1 Flash数据应用之——数据浏览器	275	第 12 章 Flash网站常用组件类	
10.1.1 实现效果	275	12.1 Flash网站常用组件之——滚动条	315
10.1.2 制作步骤	275	12.1.1 实现效果	315
10.1.3 案例延伸 数据汇总浏览	278	12.1.2 制作步骤	315
10.2 Flash数据应用之——数据查询器	279	12.1.3 案例延伸 鼠标滚轮滚动	318
10.2.1 实现效果	279	12.2 Flash网站常用组件之——下拉列表	319
10.2.2 制作步骤	280	12.2.1 实现效果	319
10.2.3 案例延伸 CSS控制	282	12.2.2 制作步骤	319
10.3 Flash数据应用之——数据表格	283	12.2.3 案例延伸 Scrollbar类	321
10.3.1 实现效果	283	12.3 Flash网站常用组件之——复制和粘贴数据	324
10.3.2 制作步骤	283	12.3.1 实现效果	324
10.3.3 案例延伸 表格排序	286	12.3.2 制作步骤	324
10.4 Flash数据应用之——GA数据统计器	288	12.3.3 案例延伸 复制htmlText数据	325
10.4.1 实现效果	288	12.4 Flash网站常用组件之——鼠标指针跟随标签	326
10.4.2 制作步骤	288	12.4.1 实现效果	326
10.4.3 案例延伸 Analytics组件	289	12.4.2 制作步骤	326
第 11 章 Flash音频与视频类			
11.1 Flash音频与视频之——库音频播放	290	12.4.3 案例延伸 弹性效果	327
第 12 章 Flash网站常用组件类			
12.5 Flash网站常用组件之——元件的旋转控制			
12.5.1 实现效果			

12.5.2 制作步骤	329
12.5.3 案例延伸 旋转角度判断	330
12.6 Flash网站常用组件之——页面地址刷新器	331
12.6.1 实现效果	331
12.6.2 制作步骤	331
12.6.3 案例延伸 设置浏览器标题栏	332
12.7 Flash网站常用组件之——JavaScript交互	333
12.7.1 实现效果	333
12.7.2 制作步骤	333
12.7.3 案例延伸 JS回调	334
12.8 Flash网站常用组件之——LocalConnection	335
12.8.1 实现效果	336
12.8.2 制作步骤	336
12.9 Flash网站常用组件之——多列文本	338
12.9.1 实现效果	338
12.9.2 制作步骤	338

第13章 响应式设计布局类

13.1 响应式设计布局之——响应式全屏定位	340
13.1.1 实现效果	340
13.1.2 制作步骤	340
13.1.3 案例延伸 按比例定位	342
13.2 响应式设计布局之——响应式网页背景	342
13.2.1 实现效果	343
13.2.2 制作步骤	343
13.3 响应式设计布局之——响应式浮动图片	344
13.3.1 实现效果	344
13.3.2 制作步骤	344
13.4 响应式设计布局之——响应式横屏菜单	345
13.4.1 实现效果	345
13.4.2 制作步骤	346
13.4.3 案例延伸 垂直菜单	347
13.5 响应式设计布局之——响应式照片墙	348
13.5.1 实现效果	348
13.5.2 制作步骤	348

第二部分 Flash多媒体交互及综合应用类

第14章 户外屏幕与光盘类

14.1 户外屏幕与光盘之——户外循环字幕	351
14.1.1 实现效果	351
14.1.2 制作步骤	351
14.2 户外屏幕与光盘之——车次信息显示	353
14.2.1 实现效果	354
14.2.2 制作步骤	354
14.3 户外屏幕与光盘之——翻书效果电子杂志	356
14.3.1 实现效果	356
14.3.2 制作步骤	357
14.4 户外屏幕与光盘之——年会抽奖程序	360
14.4.1 实现效果	360
14.4.2 制作步骤	361

第15章 触摸屏与其他设备类

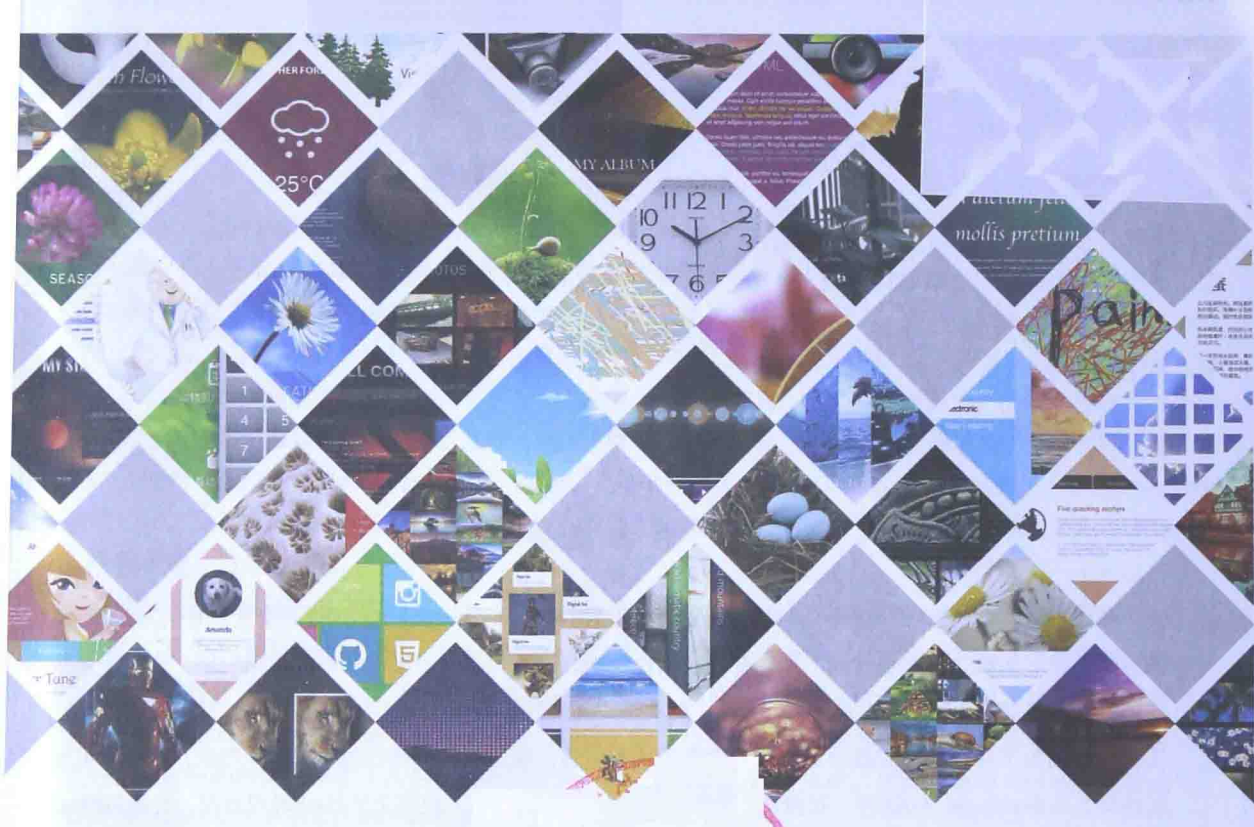
15.1 触摸屏与其他设备之——触摸屏密码解锁器	365
15.1.1 实现效果	365
15.1.2 制作步骤	365
15.2 触摸屏与其他设备之——大头贴应用	367
15.2.1 实现效果	367
15.2.2 制作步骤	367
15.3 触摸屏与其他设备之——模拟汉字拼音输入法	371
15.3.1 实现效果	371
15.3.2 制作步骤	371
15.4 触摸屏与其他设备之——天气预报器	375
15.4.1 实现效果	375
15.4.2 制作步骤	375

第16章 Flash游戏类

16.1 Flash游戏之——拼图游戏	378
16.1.1 实现效果	378
16.1.2 制作步骤	378
16.2 Flash游戏之——转盘游戏	382
16.2.1 实现效果	382
16.2.2 制作步骤	383
16.3 Flash游戏之——射击游戏	385
16.3.1 实现效果	385
16.3.2 制作步骤	386

第17章 Flash综合应用类

17.1 Flash综合应用之——RSS阅读器	390
17.1.1 实现效果	390
17.1.2 制作步骤	390
17.2 Flash综合应用之——计算器	394
17.2.1 实现效果	394
17.2.2 制作步骤	394
17.3 Flash综合应用之——绘图板	397
17.3.1 实现效果	397
17.3.2 制作步骤	398
17.4 Flash综合应用之——日记本	401
17.4.1 实现效果	401
17.4.2 制作步骤	401



Flash

ACTIONSCRIPT 3.0

交互设计 200 例

刘欢 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash ActionScript 3.0交互设计200例 / 刘欢编著

— 北京: 人民邮电出版社, 2015.5

ISBN 978-7-115-38181-1

I. ①F… II. ①刘… III. ①动画制作软件 IV.

①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第052644号

内 容 提 要

本书通过200个经典的Flash互动设计实战案例详细讲解Flash ActionScript 3.0进行交互设计的方法与技巧,内容包括进度加载、菜单和导航、图像处理、图片轮动、网页相册、图表与表单、数据应用、音频视频和响应式设计布局等,并精选了户外屏幕、光盘、触摸屏、游戏等不同展现形式的Flash多媒体交互及综合性应用。实例基本涵盖了开发者在实战中几乎可能遇到的所有问题,展示了各种流行的交互设计理念,让读者能够轻松地学习ActionScript 3.0语言,有效掌握各种互动设计精髓与技巧,快速上手Flash应用开发,并通过Flash发现交互设计的乐趣。

附赠110集案例制作过程教学视频和40集ActionScript 3.0视频学习手册,以及所有案例的源文件和最终文件。

本书适合所有想要学习ActionScript 3.0交互设计的初学者阅读,也适合作为院校相关专业或培训结构作为职业实训教材。

◆ 编 著 刘 欢

责任编辑 杨 璐

责任印制 程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京利丰雅高长城印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 25.25

字数: 876千字

2015年5月第1版

印数: 1—3000册

2015年5月北京第1次印刷

定价: 89.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

Flash的过去无疑是异常辉煌的，然而它的现在和将来却饱受非议。在移动互联网和HTML5的强烈冲击之下，Flash在网页方面的应用逐渐衰退，如今已经很难再看到纯正的Flash整站了。有人因此断言Flash已经成为一种“过时”的、“应被抛弃”的技术，更有人提出“Flash将死”的预言。然而，换一种客观的眼光来看现实情形，就会发现Flash并未完全衰退，在网页游戏、互动设计、媒体应用、教育课件等领域，仍然能够看到Flash异常活跃的身影。在动画效果的流畅性、互动设计的便捷性、代码开发的简易性、程序应用的广泛性等方面，目前还没有任何一款软件能够与Flash相比拟。因此，也有许多开发者认为Flash还“大有可为”。无论Flash的未来何去何从，在当下，它仍然是一门值得所有人认真学习的技术。特别是对于有志成为互动设计师的学习者而言，Flash更是一门必修课。

“最好的学习应该来自于实践”。为了使读者能够真正熟悉Flash中的ActionScript 3.0语言，掌握各种互动设计知识，及早上手Flash应用开发，并通过Flash发现交互设计的乐趣，本书在体例上做出了大胆尝试，抛弃了传统的按部就班介绍ActionScript语言的“教科书”式体例，转而精心安排了大量实例，以具体案例来引领读者迈入Flash互动设计的大门。这些实例由浅入深，涵盖了初级和中级Flash开发者几乎可能遇到的所有实际设计中的问题，同时也通过实例渗透了各种互动设计理念。希望读者能够通过本书，在实践中学习锻炼，快速成长，早日成为Flash互动设计领域的熟手和专家。

本书内容与特点

(1) 本书采用“案例驱动”的方式进行编写，全书以介绍实际案例为主，每个例子都结合了作者长期的Flash开发经验，具有一定的实用价值。读者能够在学习完案例之后直接将其投入实际使用。

(2) 本书提炼了各个案例所对应的学习内容，以“经验”的形式标注在各个章节中，以便于读者更快地掌握核心知识点。此外，在“经验”中也囊括了一些Flash外延知识，用于扩展读者的学习视野。

(3) 针对读者在实际操作中可能遇到的各种问题，本书总结了相应的注意事项和应对策略，并在各个章节中进行了详细标注，以使读者能够在学习中尽量少走弯路、避免不必要的错误。

(4) 互动设计的精髓在于从不墨守成规。为了避免读者对书中的大量实例的呆板理解，本书在大部分实例中都附加了“案例延伸”，以便于读者能够更加灵活地掌握所学的知识，积累更加丰富和多样化的交互设计经验。

(5) 本书中的所有案例按由易到难、由浅入深、由零到整的规则进行排布，即使是没有Flash开发经验的读者也能够轻松、循序渐进地展开学习。

(6) 本书也可被视为一本工具书。互动设计从业者在实际工作中面对具体的开发任务时，可以尝试从本书的案例中直接找到解决问题的方法。

本书分两部分，共17章。为了使读者在正式开始学习之前对全书的内容有个总体的把握，这里分别将每章学习的内容做简要介绍。

第一部分 Flash网站交互类

第1章 Flash进度加载类

本章通过大量案例介绍了如何在Flash中加载外部文件和数据，以及如何创建各种加载呈现效果。其中包括百分比加载、进度条加载、自定义进度加载、文件自身加载、多文件加载、XML加载、动态页面加载、SWF加载、站点加载、本地文本和图像文件加载等。

第2章 日期与时间类

本章通过大量案例介绍了Flash中日期与时间的处理技巧，包括计数器、秒表、数字时钟、指针时钟、多时区时钟、倒计时和日历的制作。

第3章 鼠标与键盘响应类

鼠标和键盘是用于创建Flash交互的最基本的媒介。本章介绍了制作各种鼠标和键盘响应事件侦听的技巧，包括按钮响应、SimpleButton按钮响应、自定义鼠标指针、右键菜单、鼠标指针双击、键盘控制和鼠标拖动等。

第4章 Flash菜单类

本章总结了一些常见的Flash菜单类型，包括横向菜单、纵向XML菜单、下拉菜单、折叠菜单等，通过具体案例介绍了Flash菜单的设计原理和制作方法。

第5章 Flash导航类

本章通过大量案例介绍了Flash中导航的制作技巧，包括标签切换导航、前后按钮导航、推移导航、内容位移导航、Metro风格导航、空间缩放导航和缓动伸展导航等。

第6章 Flash图像处理类

本章通过魔术棒、库图像、自适应宽高、透明遮罩、图像倒影、图像滤镜、放大镜、颜色平均等一系列图像处理案例，介绍主要的Flash图像处理方法和技巧。

第7章 Flash图片轮动类

本章精选了7种经典的图片轮动效果，包括Banner轮动、跑马灯轮动、环状图片轮动和切块图片轮动等。通过这些案例深入介绍Flash中各种图片文件序列的操作方法和使用技巧。

第8章 Flash网页相册类

通过展示7种不同效果的相册案例，包括随机平铺相册、浮动相册、分页加载相册、照片墙和Coverflow风格相册等，详细介绍Flash中基于XML数据来制作各种相册特效的方法和技巧。

第9章 Flash图表与表单类

本章通过大量案例介绍了常用的Flash图表与表单的制作方法，包括折线图、柱状图、连线表单、输入表单、验证表单和表单解码器等。

第10章 Flash数据应用类

本章介绍了几个Flash数据应用案例的制作方法，包括数据浏览器、数据查询器、数据表格和GA数据统计器等。通过这些案例的学习，读者可进一步掌握Flash中管理和使用复杂数据的技巧。

第11章 Flash音频与视频类

本章通过库音乐播放、MP3播放器制作、音量控制器制作、音乐波形效果创建、视频播放器制作等案例，详细介绍了Flash中常见的音频与视频播放功能的制作方法。

第12章 Flash网站常用组件类

本章通过大量案例介绍一些常用的网页组件的制作方法，包括滚动条、下拉列表、鼠标指针跟随标签、旋转控制按钮、页面地址刷新器、多列文本等。

第13章 响应式设计布局类

通过响应式设计的一系列案例，介绍如何让各种Flash应用不再拘泥于固定的舞台大小，而是能够自适应全屏展示，在各种分辨率屏幕下都呈现出最佳效果。

第二部分 Flash多媒体交互及综合应用类

第14章 户外屏幕与光盘类

本章介绍了户外循环字幕、车次信息显示、翻书效果电子杂志以及年会抽奖程序等4种户外屏幕与光盘类实例的制作方法。

第15章 触摸屏与其他设备类

本章通过触摸屏密码解锁器、大头贴应用、模拟汉字输入法和天气预报器等实例，介绍Flash在触摸屏与其他设备上的运用技巧。

第16章 Flash游戏类

本章通过拼图游戏、转盘游戏和射击游戏等3个轻量级的小游戏案例，介绍Flash游戏的编写过程及开发思路。

第17章 Flash综合应用类

本章通过一些综合类Flash应用案例，总结并融会贯通之前章节中介绍的案例知识，包括RSS阅读器、计算器、绘图板和日记本等。

本书适合哪些类型的读者？

本书既适合初次接触Flash或ActionScript的新手，又适合各种Flash的中级学习者。

对于Flash新手而言，ActionScript 3.0是一门陌生的语言，要在短时间之内熟练掌握并非易事。为了使这部分读者学习起来更加轻松，作者精心编排了书中的案例，使其由浅入深，逐步展开。读者可以按顺序阅读书中的案例，边学边做，在实践中更好地领会和熟悉各种Flash开发技巧。

对于Flash中级学习者而言，本书更是一本有用的工具书。这部分读者不必按顺序阅读案例，可以根据自己所关注的内容有选择性地阅读对应案例。同时，读者也可以通过阅读书中的高阶案例展开更加深入的学习。

本书没有讲述的内容

鉴于本书主要针对ActionScript 3.0进行介绍，因此一些基础的Flash动画操作并未包含在内。读者如要了解Flash中诸如时间轴动画、图像绘制、元件导入等基础操作，可以查阅其他Flash基础操作类书籍。此外，本书侧重于介绍Flash在互动设计方面的应用，并未介绍与Flash Builder相关的纯代码开发知识。

Flash版本

本书使用的Flash版本是Adobe Flash Professional CC。如果读者使用较早版本的Flash软件，请务必确定该版本支持ActionScript 3.0。建议读者至少使用Flash CS3及更新的版本。

资源下载及其使用说明

本书采用“案例驱动”的方式对Flash交互设计的基础知识和外延知识进行了实际的操作展示。正文讲解中所涉及到的所有案例视频文件和源文件以及关于Flash基础知识的视频教程均已作为学习资料提供下载，扫描右侧二维码即可获得文件下载方式。通过书与视频教学结合的学习，可使读者牢固掌握相关技能。



如果大家在阅读或使用过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至szys@ptpress.com.cn，我们会尽力为大家解答。关于图书其他问题，读者可发送电子邮件至luyang@ptpress.com.cn，我们会及时回复。此外，读者也可以访问作者主页<http://www.liuhuan.com>，了解更多关于ActionScript技巧、Flash制作以及其他网站设计和开发相关的内容。

如果读者有任何想法要和作者交流，可以通过网站与我们联系，我们十分希望获得读者的意见和建议。

第一部分 Flash网站交互类

第1章 Flash进度加载类

1.1 Flash进度加载之——简单的加载	012
1.1.1 实现效果	012
1.1.2 制作步骤	012
1.1.3 案例延伸 圆形遮罩	015
1.2 Flash进度加载之——百分比加载	016
1.2.1 实现效果	016
1.2.2 制作步骤	017
1.2.3 案例延伸 淡入效果	020
1.3 Flash进度加载之——进度条加载	022
1.3.1 实现效果	022
1.3.2 制作步骤	022
1.3.3 案例延伸 缓动效果	024
1.4 Flash进度加载之——自定义进度加载	025
1.4.1 实现效果	026
1.4.2 制作步骤	026
1.4.3 案例延伸 波浪效果	029
1.4.4 案例延伸 环状加载	029
1.5 Flash进度加载之——文件自身加载	031
1.5.1 实现效果	031
1.5.2 制作步骤	032
1.5.3 案例延伸 滚动数字加载	033
1.6 Flash进度加载之——多文件加载	034
1.6.1 实现效果	034
1.6.2 制作页面背景	035
1.6.3 案例延伸 BulkLoader加载	036
1.7 Flash进度加载之——XML加载	037
1.7.1 实现效果	038
1.7.2 制作步骤	038
1.7.3 案例延伸 JSON加载	040
1.8 Flash进度加载之——动态页面加载	042
1.8.1 实现效果	042
1.8.2 制作步骤	042
1.8.3 案例延伸 GET方式传输数据	045
1.9 Flash进度加载之——SWF加载	045
1.9.1 实现效果	045
1.9.2 制作步骤	046
1.9.3 案例延伸 SWF加载切换	049
1.10 Flash进度加载之——站点加载	051
1.10.1 实现效果	051
1.10.2 制作步骤	051

1.10.3 案例延伸 站点数据传递	053
1.11 Flash进度加载之——本地文本文件加载	054
1.11.1 实现效果	054
1.11.2 制作步骤	055
1.11.3 案例延伸 UTF-8编码文本文件加载	057
1.12 Flash进度加载之——本地图像文件加载	058
1.12.1 实现效果	058
1.12.2 制作步骤	058
1.12.3 案例延伸 本地图像文件处理	060

第2章 日期与时间类

2.1 日期与时间之——计数器	062
2.1.1 实现效果	062
2.1.2 制作步骤	062
2.1.3 案例延伸 setTimeout计数	063
2.1.4 案例延伸 补位前缀	064
2.2 日期与时间之——秒表	065
2.2.1 实现效果	065
2.2.2 制作步骤	065
2.2.3 案例延伸 秒表控制器	066
2.3 日期与时间之——数字时钟	068
2.3.1 实现效果	068
2.3.2 制作步骤	068
2.3.3 案例延伸 12时制数字时钟	069
2.4 日期与时间之——指针时钟	070
2.4.1 实现效果	070
2.4.2 制作步骤	070
2.4.3 案例延伸 setInterval方式	072
2.5 日期与时间之——自多时区时钟	073
2.5.1 实现效果	073
2.5.2 制作步骤	073
2.5.3 案例延伸 指针式多时区时钟	074
2.6 日期与时间之——倒计时	076
2.6.1 实现效果	076
2.6.2 制作步骤	076
2.6.3 案例延伸 时间转换	077
2.7 日期与时间之——日历	079
2.7.1 实现效果	079
2.7.2 制作步骤	079
2.7.3 案例延伸 显示当前日期	084

第3章 鼠标与键盘响应类	
3.1 鼠标与键盘响应之——按钮响应	085
3.1.1 实现效果	085
3.1.2 制作步骤	085
3.1.3 案例延伸 子元件按钮	087
3.2 鼠标与键盘响应之——SimpleButton按钮	088
3.2.1 实现效果	088
3.2.2 制作步骤	089
3.2.3 案例延伸 外部图片加载	090
3.3 鼠标与键盘响应之——自定义鼠标指针	091
3.3.1 实现效果	091
3.3.2 制作步骤	092
3.3.3 案例延伸 鼠标指针离开舞台监测	094
3.4 鼠标与键盘响应之——右键菜单	095
3.4.1 实现效果	095
3.4.2 制作步骤	096
3.4.3 案例延伸 元件右键菜单	098
3.5 鼠标与键盘响应之——鼠标指针双击	099
3.5.1 实现效果	099
3.5.2 制作步骤	099
3.5.3 案例延伸 鼠标指针单击和双击	101
3.6 鼠标与键盘响应之——键盘控制	102
3.6.1 实现效果	102
3.6.2 制作步骤	102
3.6.3 案例延伸 键盘按压响应	103
3.7 鼠标与键盘响应之——鼠标拖动	106
3.7.1 实现效果	106
3.7.2 制作步骤	106
3.7.3 案例延伸 纵向拖动	108
第4章 Flash菜单类	
4.1 Flash菜单之——横向菜单	110
4.1.1 实现效果	110
4.1.2 制作步骤	110
4.1.3 案例延伸 菜单点击功能	113
4.2 Flash菜单之——纵向XML菜单	114
4.2.1 实现效果	114
4.2.2 制作步骤	114
4.2.3 案例延伸 创建文档类	117
4.3 Flash菜单之——高亮菜单	121
4.3.1 实现效果	121
4.3.2 制作步骤	121
4.3.3 案例延伸 栏目切换控制	124
4.4 Flash菜单之——焦点跟随菜单	125
4.4.1 实现效果	125
4.4.2 制作步骤	126
4.4.3 案例延伸 纵向焦点跟随菜单	128
4.5 Flash菜单之——网页下拉菜单	129
4.5.1 实现效果	129
4.5.2 制作步骤	130
4.5.3 案例延伸 松散型下拉菜单	132
4.6 Flash菜单之——折叠菜单	133
4.6.1 实现效果	133
4.6.2 制作步骤	133
4.6.3 案例延伸 动态折叠菜单	137
4.7 Flash菜单之——缩放菜单	138
4.7.1 实现效果	138
4.7.2 制作步骤	139
4.7.3 案例延伸 梯度缩放菜单	142
第5章 Flash导航类	
5.1 Flash导航之——标签切换导航	143
5.1.1 实现效果	143
5.1.2 制作步骤	143
5.1.3 案例延伸 纵向标签切换导航	146
5.2 Flash导航之——前后按钮导航	147
5.2.1 实现效果	147
5.2.2 制作步骤	147
5.2.3 案例延伸 XML内容配置	150
5.3 Flash导航之——推移导航	152
5.3.1 实现效果	152
5.3.2 制作步骤	152
5.3.3 案例延伸 横向推移	155
5.4 Flash导航之——内容位移导航	155
5.4.1 实现效果	155
5.4.2 制作步骤	156
5.4.3 案例延伸 纵向位移	157
5.5 Flash导航之——Metro风格导航	158
5.5.1 实现效果	158
5.5.2 制作步骤	159
5.5.3 案例延伸 动作回退	161
5.6 Flash导航之——空间缩放导航	162
5.6.1 实现效果	162
5.6.2 制作步骤	163
5.6.3 案例延伸 自由旋转	165
5.7 Flash导航之——缓动伸展导航	166
5.7.1 实现效果	166
5.7.2 制作步骤	167
5.7.3 案例延伸 纵向伸展导航	169
第6章 Flash图像处理类	
6.1 Flash图像处理之——魔术棒效果	171
6.1.1 实现效果	171
6.1.2 制作步骤	171
6.1.3 案例延伸 knockout效果	172
6.2 Flash图像处理之——库图像处理	173

6.2.1 实现效果	173
6.2.2 制作步骤	174
6.2.3 案例延伸 库图像动态实例化	176
6.3 Flash图像处理之——图像自适应宽高	178
6.3.1 实现效果	178
6.3.2 制作步骤	178
6.3.3 案例延伸 短边自适应	180
6.4 Flash图像处理之——透明遮罩	181
6.4.1 实现效果	181
6.4.2 制作步骤	181
6.4.3 案例延伸 简化透明遮罩	183
6.5 Flash图像处理之——滤镜效果	184
6.5.1 实现效果	184
6.5.2 制作步骤	184
6.5.3 案例延伸 TweenMax滤镜动画	186
6.6 Flash图像处理之——倒影效果图像	187
6.6.1 实现效果	187
6.6.2 制作步骤	187
6.6.3 案例延伸 生成倒影类	189
6.7 Flash图像处理之——图像颜色平均	190
6.7.1 实现效果	190
6.7.2 制作步骤	191
6.7.3 案例延伸 马赛克效果	192
6.8 Flash图像处理之——放大镜效果	194
6.8.1 实现效果	194
6.8.2 制作步骤	194
6.8.3 案例延伸 滤镜放大效果	196

第7章 Flash图片轮动类

7.1 Flash图片轮动之——Banner轮动	198
7.1.1 实现效果	198
7.1.2 制作步骤	198
7.1.3 案例延伸 alpha效果轮动	200
7.2 Flash图片轮动之——Transition Manager轮动	201
7.2.1 实现效果	201
7.2.2 制作步骤	201
7.2.3 案例延伸 TransitionManager随机动画	203
7.3 Flash图片轮动之——数字导航图片轮动	204
7.3.1 实现效果	204
7.3.2 制作步骤	205
7.3.3 案例延伸 前后按钮导航	208
7.4 Flash图片轮动之——跑马灯效果	209
7.4.1 实现效果	209
7.4.2 制作步骤	210
7.4.3 案例延伸 鼠标指针控制	211
7.5 Flash图片轮动之——环状图片轮动	212
7.5.1 实现效果	212

7.5.2 制作步骤	212
7.5.3 案例延伸 鼠标指针跟随环动	214
7.6 Flash图片轮动之——切块图片轮动	215
7.6.1 实现效果	215
7.6.2 制作步骤	216
7.6.3 案例延伸 方形切块	217
7.7 Flash图片轮动之——3D图片轮动	218
7.7.1 实现效果	218
7.7.2 制作步骤	218
7.7.3 案例延伸 3D切块轮动	220

第8章 Flash网页相册类

8.1 Flash网页相册之——简单相册	224
8.1.1 实现效果	224
8.1.2 制作步骤	224
8.1.3 案例延伸 前后按钮控制	226
8.2 Flash网页相册之——随机平铺相册	228
8.2.1 实现效果	228
8.2.2 制作步骤	228
8.2.3 案例延伸 多行多列布局	231
8.3 Flash网页相册之——浮动相册	232
8.3.1 实现效果	232
8.3.2 制作步骤	232
8.3.3 案例延伸 纵向浮动	234
8.4 Flash网页相册之——分页加载相册	235
8.4.1 实现效果	235
8.4.2 制作步骤	235
8.4.3 案例延伸 图片加载效果	239
8.5 Flash网页相册之——照片墙	240
8.5.1 实现效果	240
8.5.2 制作步骤	240
8.5.3 案例延伸 照片墙放大效果	243
8.6 Flash网页相册之——伸缩切换相册	244
8.6.1 实现效果	244
8.6.2 制作步骤	245
8.6.3 案例延伸 Tween类动画	247
8.7 Flash网页相册之——Coverflow风格相册	248
8.7.1 实现效果	248
8.7.2 制作步骤	249
8.7.3 案例延伸 Coverflow倒影效果	252

第9章 Flash图表与表单类

9.1 Flash图表与表单之——折线图	253
9.1.1 实现效果	253
9.1.2 制作步骤	253
9.1.3 案例延伸 圆形节点	255
9.2 Flash图表与表单之——柱状图	256
9.2.1 实现效果	256

9.2.2 制作步骤	256	11.1 实现效果	290
9.2.3 案例延伸 JSON数据加载	258	11.1.2 制作步骤	290
9.3 Flash图表与表单之——连线表单	259	11.1.3 案例延伸 库音乐停止	291
9.3.1 实现效果	259	11.2 Flash音频与视频之——MP3格式音乐播放器	292
9.3.2 制作步骤	259	11.2.1 实现效果	292
9.3.3 案例延伸 曲线效果	261	11.2.2 制作步骤	292
9.4 Flash图表与表单之——表单焦点控制	263	11.2.3 案例延伸 播放时间显示	296
9.4.1 实现效果	263	11.3 Flash音频与视频之——音量控制器	297
9.4.2 制作步骤	263	11.3.1 实现效果	297
9.4.3 案例延伸 文本框焦点控制	264	11.3.2 制作步骤	298
9.5 Flash图表与表单之——表单输入	265	11.3.3 案例延伸 音量渐入渐出	299
9.5.1 实现效果	265	11.4 Flash音频与视频之——音乐波形效果	300
9.5.2 制作步骤	265	11.4.1 实现效果	300
9.5.3 案例延伸 输入法控制	266	11.4.2 制作步骤	301
9.5.4 案例延伸 实时输入	267	11.4.3 案例延伸 特殊波形效果	303
9.6 Flash图表与表单之——表单验证	268	11.5 Flash音频与视频之——视频播放器	304
9.6.1 实现效果	268	11.5.1 实现效果	304
9.6.2 制作步骤	268	11.5.2 制作步骤	304
9.6.3 案例延伸 文本框选择	269	11.5.3 案例延伸 全屏播放	308
9.7 Flash图表与表单之——随机字符串	270	11.6 Flash音频与视频之——FLVPlayback视频 播放器	308
9.7.1 实现效果	270	11.6.1 实现效果	308
9.7.2 制作步骤	271	11.6.2 制作步骤	309
9.7.3 案例延伸 数字戳	272	11.6.3 案例延伸 创建视频字幕	310
9.8 Flash图表与表单之——文字编码与解码器	272	11.7 Flash音频与视频之——摄像头拍照器	311
9.8.1 实现效果	272	11.7.1 实现效果	311
9.8.2 制作步骤	273	11.7.2 制作步骤	311
9.8.3 案例延伸 escape编码与解码	274	11.7.3 案例延伸 摄像头参数输出	313
第 10 章 Flash数据应用类			
10.1 Flash数据应用之——数据浏览器	275	第 12 章 Flash网站常用组件类	
10.1.1 实现效果	275	12.1 Flash网站常用组件之——滚动条	315
10.1.2 制作步骤	275	12.1.1 实现效果	315
10.1.3 案例延伸 数据汇总浏览	278	12.1.2 制作步骤	315
10.2 Flash数据应用之——数据查询器	279	12.1.3 案例延伸 鼠标滚轮滚动	318
10.2.1 实现效果	279	12.2 Flash网站常用组件之——下拉列表	319
10.2.2 制作步骤	280	12.2.1 实现效果	319
10.2.3 案例延伸 CSS控制	282	12.2.2 制作步骤	319
10.3 Flash数据应用之——数据表格	283	12.2.3 案例延伸 Scrollbar类	321
10.3.1 实现效果	283	12.3 Flash网站常用组件之——复制和粘贴数据	324
10.3.2 制作步骤	283	12.3.1 实现效果	324
10.3.3 案例延伸 表格排序	286	12.3.2 制作步骤	324
10.4 Flash数据应用之——GA数据统计器	288	12.3.3 案例延伸 复制htmlText数据	325
10.4.1 实现效果	288	12.4 Flash网站常用组件之——鼠标指针跟随标签	326
10.4.2 制作步骤	288	12.4.1 实现效果	326
10.4.3 案例延伸 Analytics组件	289	12.4.2 制作步骤	326
第 11 章 Flash音频与视频类			
11.1 Flash音频与视频之——库音频播放	290	12.4.3 案例延伸 弹性效果	327
		12.5 Flash网站常用组件之——元件的旋转控制	328
		12.5.1 实现效果	328