

挑战

网页制作高手

Flash 8 特效百宝箱

邓文渊 总监制
文渊阁工作室 编著



Flash体验之旅

——如何为网站增添引人入胜的特效功能？Flash炫招特效在弹指间轻松实现。

清晰明朗之旅

——21年写作经验，深刻了解学习者的需要，文字直观，操作明了。

原创收获之旅

——从内容到形式，一切亲手创造，从无到有，体会创造乐趣。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

挑战

TP393.092

643D

2007

网页制作高手

Flash 8 特效百宝箱

邓文渊 总监制
文渊阁工作室 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作高手 Flash 8 特效百宝箱 / 文渊阁工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.6

ISBN 978-7-115-15797-3

I. 网... II. 文... III. 主页制作—图形软件, Flash 8 IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 011915 号

网页制作高手 Flash 8 特效百宝箱

◆ 总 监 制 邓文渊

编 著 文渊阁工作室

责任编辑 俞 彬

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京顺义振华印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 30.25

字数: 646 千字

2007 年 6 月第 1 版

印数: 1—5 000 册

2007 年 6 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2006-5984 号

ISBN 978-7-115-15797-3/TP

定价: 49.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132687 印装质量热线: (010)67129223

内 容 提 要

通过对本书的学习,读者将由零开始,一步一步体验应用 Flash8 进行各种动画特效的制作,从而踏上网页制作高手之路。

本书包括 3 篇 19 章和两个附录。基础篇包括第 1 章至第 6 章,读者将从该篇中了解 Flash8 的操作环境,并循序渐进地学习工具面板的应用、Flash8 绘图对象的特性、元件与元件库的关系、基础动画的制作等基础知识;应用篇包括第 7 章至第 19 章,分专题系统介绍了 Flash 各种特效的制作,其中还包括了菜单、视频、组件、模板等网页中常见的特效;附录篇包括两个附录,给出了 Actions 功能速查表及本书习题答案。

本书语言简洁、内容丰富,适合从事网页制作、美工设计、网站开发、网页编程等行业的人员学习和阅读,也可作为高等院校相关专业和各类社会培训班的教学用书。



HOW TO USE 光盘说明

为确保学习本书的效果，并能快速运用到日常生活或实际领域中，附上本书的范例及练习文件，请善加运用。

光盘内容

数据夹名称	说 明
<本书范例>	包含了本书中所有范例，以章节为名置于各个文件夹中，每个文件夹中又分为原始文件及完成文件等文件夹
<本书习作>	包含了本书中所有的练习范例，以章节为名置于各个文件夹中，每个文件夹中又分为原始文件及完成文件等文件夹

注意事项

本光盘内容是提供给读者自我练习之用，版权分属于文渊阁工作室和提供源文件及程序的各公司所有，请勿将本光盘复制做其他用途。



FEATURES

本书特点

本书保持系列丛书一贯的特色——深入浅出、平易近人，带领您一起感受新一代 Macromedia Flash 8 的超强魅力。它可将文字、视频和图像组合成多样化的互动效果。按照本书章节介绍的内容，您将了解 Flash 全方位的技能，让脑海中的创意无限延展。

基础篇 **第 1 章 Flash 8 动态设计：**全新功能浏览，介绍 Flash 8 软件的安装方法及操作环境。

第 2 章 绘图与填色：认识【工具】面板，说明 Flash 8 绘图对象的特性，并运用实例逐一示范各个工具的使用方法。

第 3 章 善用元件：详述元件、实体与库的关系，并说明其建立与设定的方法。

第 4 章 认识时间轴、图层与帧：认识【时间轴】面板，并针对相关的图层与帧进行进一步的熟悉与操作。

第 5 章 ActionScript 程序入门：ActionScript 的加入让 Flash 的动画更加灵活而生动，本章将从 ActionScript 最基础的语法说起，让您快速进入 ActionScript 的领域。

第 6 章 认识基础动画：利用如形状或移动补间动画、引导层或逐帧动画、静态与动态遮罩动画等实例，让您对 Flash 的动画操作有基础认识。

应用篇 **第 7 章 文字特效：**在制作多层次的文字变化时往往需要使用多重繁复的方法，这章将告诉您如何于弹指之间完成文字特效的作品。

第 8 章 按钮特效：一一说明基础按钮的制作与原理，再逐步与 ActionScript 搭配制作，让您完成可滚动的文字面板、产品广告或飞机飞行的控制按钮。

第 9 章 声音特效：介绍声音的导入与控制，并搭配按钮产生相关的互动；此外您可以利用 Actions Script 对声音进行更多的控制，如加载、播放、停止等动作。

第 10 章 鼠标特效：介绍鼠标指针的取代与运用、利用鼠标指定目的地。

第 11 章 遮罩特效：运用不同的影片剪辑元件与 ActionScript 来产生遮罩特效。

第 12 章 相片特效：图片的应用是本章的学习重点，再搭配 ActionScript，介绍了 Flash 相册、图片播放器等制作方法，以及如何制作 360° 照片。

第 13 章 菜单特效：Flash 菜单特效是制作动态网页时常用到的，本章介绍如何制作出各式各样的菜单。

第 14 章 组件特效：带您认识 Flash 8 的组件，并介绍这些组件的使用方法。

第 15 章 模板特效：内置模板不但让您可以根据现有的模板快速创建，更可以自行制作或修改模板，成为拥有个人风格的作品。

第 16 章 日期时间特效：介绍利用 ActionScript 获取当前系统的日期时间，并应用在动画设计或是播放上。

第 17 章 视频特效：通过和 Sorenson Spark 技术整合数字视频，直接导入标准的视频格式 QuickTime (MOV)、Windows Media Player (AVI、WMV、ASF)、MPEG、DV 等，因此您现在可轻松地在 Flash 中导入视频文件，不再需要通过其他的视频软件进行格式转换。

第 18 章 网页相关特效：介绍利用 Flash 制作首页加载、超链接应用、搜索引擎等网页中的常用特效。

第 19 章 游戏特效：用 Flash 制作游戏是最得心应手的。小女孩玩纸娃娃换衣裳的计算机版“娃娃变装秀”、风行台湾的乐透彩游戏，以及小心别被小鸟粪便打到的“黄金的考验”游戏都在这一章。

附录篇 附录 A Actions 基础功能速查表：详细记载各种常用语法的分析与说明。

附录 B 习作解答：整理了本书所有的习作解答。



基 础 篇

第 1 章 Flash 8 动态设计

- 1.1 中文版的安装方法 2
- 1.2 新功能介绍 4
 - 1.2.1 Flash 8 新功能 4
 - 1.2.2 Flash Professional 8 的新功能 7
- 1.3 操作环境介绍 10
 - 1.3.1 启动 Flash 8 10
 - 1.3.2 Flash 8 的环境介绍 11
- 1.4 面板的使用技巧 12
- 1.5 设置工作环境 15
 - 1.5.1 标尺与网格的显示 15
 - 1.5.2 辅助线与对齐虚线的使用 16
 - 1.5.3 首选参数 17
 - 1.5.4 影片舞台大小与属性设置 18
 - 1.5.5 快捷键的设置 18
- 1.6 习作园地 19

第 2 章 绘图与填色

- 2.1 认识【工具】面板 22
- 2.2 选取对象 23
- 2.3 绘制线段、圆形与矩形 24
- 2.4 【钢笔工具】与【部分选取工具】的应用 26

- 2.4.1 钢笔的使用方法 27
- 2.4.2 部分选取工具的应用 28
- 2.5 铅笔工具的应用 30
- 2.6 颜色的设置 31
- 2.7 绘图对象的特性 35
- 2.8 建立绘图对象——飞机 37
- 2.9 对象的旋转、缩放与扭曲 45
- 2.10 对象的变形 49
- 小技巧（一）改变对象排列顺序的技巧 50
- 小技巧（二）滴管工具的使用技巧 50
- 2.11 习作园地 51

第 3 章 善用元件

- 3.1 元件、实例与库的关系 60
- 3.2 元件 60
 - 3.2.1 元件的类型 61
 - 3.2.2 创建元件的两种方法 61
 - 3.2.3 更改元件类型 63
 - 3.2.4 复制元件 63
 - 3.2.5 编辑元件 64
- 3.3 认识库 65
 - 3.3.1 库的种类 65
 - 3.3.2 将库里的元件加到舞台中 66
 - 3.3.3 库面板操作介绍 67
- 3.4 修改实例的方法 68
- 3.5 转换效果的应用 71
- 3.6 滤镜效果的应用 73

3.7 习作园地 74

第4章 认识时间轴、图层与帧

4.1 认识时间轴 78

4.2 图层的操作 79

4.2.1 新建图层 80

4.2.2 图层重命名 80

4.2.3 删除图层 80

4.2.4 添加图层文件夹 80

4.2.5 图层状态 81

4.3 帧的运用 82

4.3.1 播放头 82

4.3.2 帧性质 83

4.3.3 编辑帧 83

4.4 绘图纸应用 84

4.5 习作园地 86

第5章 ActionScript 程序入门

5.1 初探 ActionScript 90

5.1.1 认识 ActionScript 90

5.1.2 打开动作面板的方法 90

5.1.3 动作面板的使用介绍 90

5.2 认识 ActionScript 语言元素 92

5.2.1 函数 93

5.2.2 运算符 93

5.2.3 语句 96

5.3 ActionScript 实例——控制影片

播放 101

5.3.1 动画场景分析 101

5.3.2 在帧中加入

ActionScript 102

5.3.3 在对象上加入

ActionScript 103

5.3.4 将对象上的 ActionScript

编写在帧上 106

小技巧（一）如何查阅动作的语法与说明? 109

小技巧（二）如何检查 ActionScript 语法内容? 110

小技巧（三）如何为 ActionScript 程序代码自动套用格式? 111

小技巧（四）如何导入或导出程序代码? 112

5.4 习作园地 113

第6章 认识基础动画

6.1 形状补间动画 116

6.2 运动补间动画 119

6.3 轨迹运动补间动画 123

6.4 逐帧动画 126

6.5 时间轴特效——图形应用 130

6.5.1 投影特效 130

6.5.2 变形特效 131

6.5.3 分离特效 132

6.6 遮罩动画 133

6.6.1 静态遮罩动画 134

6.6.2 动态遮罩动画 135

6.7 习作园地 138

应用篇

第7章 文字特效

7.1 时间轴特效动画——文字应用 142

7.2 晃动文字 145

7.3 飞行文字 148

7.3.1 制作【图像】组件 149

7.3.2 制作多图层..... 150

7.3.3 搬移帧..... 153

7.4 习作园地..... 154

第8章 按钮特效

8.1 基本按钮设置..... 162

8.1.1 拖曳图库里的元件至
舞台..... 162

8.1.2 新增按钮元件..... 163

8.1.3 将按钮元件布置于
场景中..... 166

8.2 控制影片播放..... 167

8.2.1 将 ActionScript 建立
在帧中..... 167

8.2.2 将 ActionScript 建立
在按钮中..... 169

8.3 动态文字面板..... 171

8.3.1 设置纯文字文件..... 172

8.3.2 制作动态文字框..... 172

8.3.3 全自动滚动条按钮
设置..... 174

8.4 产品广告..... 176

8.4.1 设置场景..... 176

8.4.2 制作按钮元件..... 178

8.4.3 测试影片..... 180

8.5 飞行控制按钮..... 181

8.5.1 场景布置..... 181

8.5.2 设置动作命令..... 184

8.6 习作园地..... 185

第9章 声音特效

9.1 基础音效按钮..... 190

9.2 声音效果..... 192

9.2.1 拖曳图库里的声音元件

至舞台..... 192

9.2.2 设置声音的淡入淡出..... 193

9.2.3 设置场景..... 194

9.3 互动音效..... 195

9.4 心情点播..... 198

9.4.1 布置场景..... 199

9.4.2 加入 stop 与音乐停止
的动作..... 200

9.4.3 设置动态加载音乐的
动作..... 203

9.4.4 设置音乐控制按钮的
动作..... 204

9.4.5 显示正在播放歌曲..... 206

小技巧（一）Flash 支持的声音
格式..... 207

小技巧（二）如何自定义音效
效果..... 207

小技巧（三）声音与影片同步..... 209

小技巧（四）设置声音的压缩
格式..... 209

小技巧（五）变换或删除时间轴上
的声音..... 210

小技巧（六）声音的停止与继续..... 210

小技巧（七）动画停止而声音
继续..... 211

9.5 习作园地..... 211

第10章 鼠标特效

10.1 刷刷乐..... 216

10.1.1 隐形按钮制作..... 216

10.1.2 设置动作命令..... 217

10.1.3 场景布置..... 218

10.2 鼠标指针余影..... 220

10.3 指定对象目的地..... 223

10.3.1 实例对象命名 224

10.3.2 设置动作命令 225

10.4 习作园地 226

第 11 章 遮罩特效

11.1 遮罩跟着鼠标走 232

11.2 以影片剪辑为遮罩 (I) 237

11.3 以影片剪辑为遮罩 (II) 242

11.4 进阶遮罩设计 (I) 248

11.5 进阶遮罩设计 (II) 251

11.6 习作园地 254

第 12 章 相片特效

12.1 Flash 相册 258

12.1.1 布置相册场景 258

12.1.2 设置 ActionScript 260

12.2 图片播放器 264

12.2.1 Flash 由外部加载文件的方法 265

12.2.2 图片播放器的制作 265

12.2.3 设置 ActionScript 267

12.3 360 度虚拟环景 268

12.3.1 360 度虚拟环景的原理 269

12.3.2 360 度虚拟环景的实作 270

12.4 产品 360 度展示 273

12.4.1 布置场景 274

12.4.2 加入 ActionScript 276

12.5 习作园地 278

第 13 章 菜单特效

13.1 基础横向菜单 284

13.2 进阶横向菜单 288

13.2.1 attachMovie 方法 289

13.2.2 横向菜单制作 289

13.3 进阶纵向菜单 292

13.4 缩放菜单 299

13.4.1 何谓类 299

13.4.2 Tween 类 300

13.4.3 easing 类 301

13.4.4 缩放菜单实作 301

13.5 图片菜单——交错式 305

13.6 图片菜单——转场特效 308

13.7 习作园地 312

第 14 章 组件特效

14.1 一般常用组件——交互式
会员申请表 316

14.1.1 【TextArea】(文本域)
组件 316

14.1.2 【Button】按钮组件 318

14.1.3 【TextInput】(文本输入框) 组件 319

14.1.4 【RadioButton】(单选按钮) 组件 322

14.1.5 【ComboBox】(列表框) 组件 323

14.1.6 【CheckBox】(复选框) 组件 326

14.1.7 表单中判断填写正确与否的设置 327

14.1.8 将表单中的数据清除重写 329

14.1.9 将表单中的数据以 E-mail 传给版主 330

14.2 【MenuBar】(菜单栏) 组件 333

14.3 【Accordion】(多重表单) 组件 337

14.3.1 建立 Flash 表单应用 程序文件	338	16.3 照片月历	387
14.3.2 【Accordion】组件的 设置	339	16.3.1 认识【DateChooser】 组件	387
14.3.3 表单画面设计	340	16.3.2 布置场景及设置 【DateChooser】组件	388
14.4 MP3 播放器	341	16.3.3 设置 ActionScript	391
14.4.1 初级播放器设计	341	16.4 习作园地	392
14.4.2 进阶播放器设计	344		
14.5 电子相册	350	第 17 章 视频特效	
● 小技巧（一）将组件加入作品的 方法	357	17.1 导入视频向导——嵌入的 视频影片	396
小技巧（二）用组件设计加载与 进度显示	358	17.2 视频导入向导——渐进式 下载视频	399
小技巧（三）其他常用组件的参数 说明	359	17.3 影片行为控制	403
小技巧（四）Extension Manager 的 下载与安装	360	17.4 生活摄影集	405
● 14.6 习作园地	361	17.4.1 导入视频	406
第 15 章 模板特效		17.4.2 播放视频影片 ——LoadMovie	409
15.1 三分钟制作动态摄影展	366	● 小技巧（一）QuickTime 的下载与 安装	411
15.1.1 创建基于模板的新 文件	366	小技巧（二）编码的进阶设置	412
15.1.2 在现有模板中放入 自己的内容	367	● 17.5 习作园地	414
15.1.3 修改模板	370		
15.2 自定义模板	373	第 18 章 网页相关特效	
● 15.3 习作园地	374	18.1 影片加载进度 ——首页加载	418
第 16 章 日期时间特效		18.1.1 计算加载进度的 原理	418
16.1 数字时钟	380	18.1.2 首页加载的制作	419
16.1.1 关于 Date 类	380	18.2 网页超级链接应用	422
16.1.2 数字时钟的实作	381	18.2.1 了解 Flash 中超级链接 的设置	423
16.2 传统时钟	384	18.2.2 网页超级链接应用的 操作	424

18.2.3	发布作品及设置	426	19.2	有够乐乐透球	450
18.2.4	调用自定义的 JavaScript 函数	428	19.3	【黄金】的考验	456
18.3	搜索引擎	430	19.3.1	认识 Key 类	457
18.4	playball——JavaScript 与 Flash 双向沟通	433	19.3.2	hitTest 方法的 使用	458
18.4.1	认识 ExternalInterface 类	434	19.3.3	开始场景的制作	458
18.4.2	playball 的制作	435	19.3.4	游戏场景的制作	460
 小技巧	如何使用 Flash 安全性 设置?	441	19.3.5	结束场景的制作	468
 18.5	习作园地	443	 19.4	习作园地	471
第 19 章 游戏特效					
19.1	娃娃变装秀	446			

1

Flash 8 动态设计

- 中文版的安装方法
- 新功能介绍
- 操作环境介绍
- 面板的使用技巧
- 设置工作环境

1.1 中文版的安装方法



课程讲解

Macromedia 在这一次改版中，同时推出了 Flash Basic 8 或 Flash Professional 8 这两个版本。Flash Basic 8 以交互式的多媒体制作为主，而 Flash Professional 8 则着重于开发进阶 Flash 内容、程序及视觉体验。若您安装的是 Flash 8 试用版，就可同时体验这两个版本，只要进行简单的设置便可以在这两个版本间交替使用。

您可以在 Adobe 网站 <http://www.adobe.com/cn/>（由于 Adobe 公司并购了 Macromedia 公司，所以 Macromedia 公司已经不存在了，而对其网站的访问也会自动转向 Adobe 的官方网站）上找到 Flash 8 试用版的下载。按照如下步骤，一步一步地安装 Flash 8。

1. 当您下载完试用版后请直接双击 Flash8_chs.exe 文件，就会进入 Flash 8 安装程序，如图 1.1 所示。

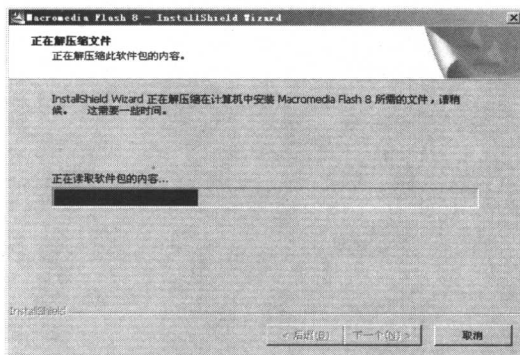


图 1.1

2. 进入如图 1.2 所示的欢迎画面，请单击“下一步”按钮。

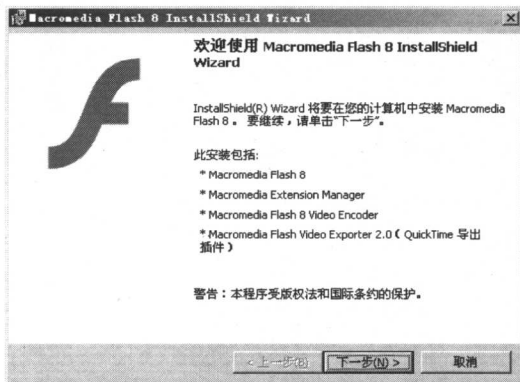


图 1.2

3. 在图 1.3 中弹出许可证协议，单击“我接受该许可证协议中的条款”单选项，然后单击“下一步”按钮。
4. 指定软件安装的路径，建议您采用默认值，如图 1.4 所示，单击“下一步”按钮。

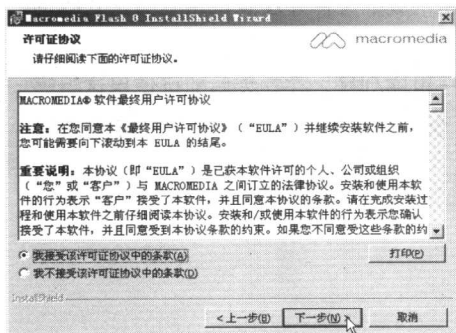


图 1.3

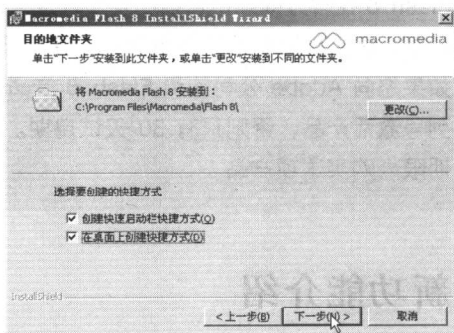


图 1.4

5. 如图 1.5 所示选中复选框，可以在选取后单击“下一步”按钮。
6. Flash 8 开始安装到您的计算机上，如图 1.6 所示。



图 1.5

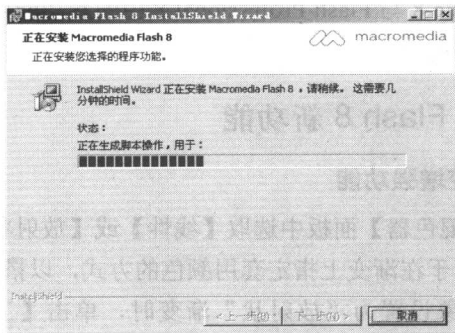


图 1.6

7. 安装完毕，单击“完成”按钮退出安装程序，如图 1.7 所示。

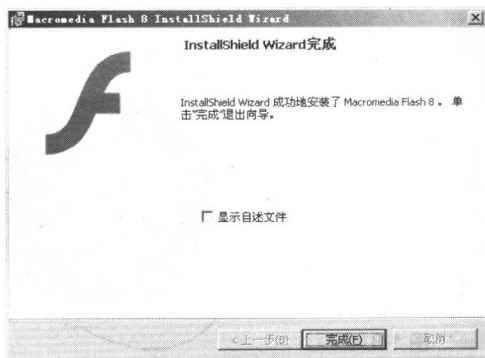


图 1.7



注意

Flash 8 在官方网站中目前已全面开放下载，其实您所下载的文件并没有试用版与正式版的区别，区别只在您是否有启动正式使用产品的权限！

如果您向 Adobe 公司购买 Flash 8 产品后，可获得一组序列号，在安装后即可使用这组序列号激活产品，否则只有 30 天试用期。您可以在这 30 天中试用这项产品，以决定是否在期限内购买这项产品。

1.2 新功能介绍



课程讲解

Flash Basic 8 与 Flash Professional 8 中的新功能可以让您做出更棒的作品，且拥有更强大的媒体支持与发布能力。

1.2.1 Flash 8 新功能

一、渐变增强功能

1. 在【混色器】面板中选取【线性】或【放射状】类型时，会出现如图 1.8 所示的 3 种【溢出】模式，用于在渐变上指定套用颜色的方式，以搭配 Flash Player 8 使用。
2. 当对象设置为“放射状”渐变时，单击【工具】面板的【填充变形工具】，在对象上会发现多了一个焦点控制点（图示为一个倒三角形按钮，如图 1.9 所示），让我们可以更精确地调整“放射状”渐变的焦点。

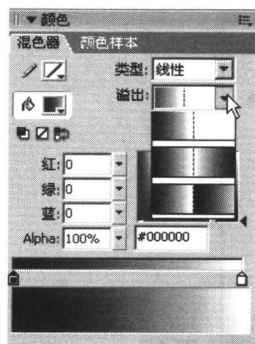


图 1.8

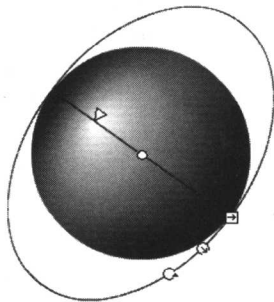


图 1.9