

万水创作效果百例丛书



Flash 8 中文版 精彩设计百例

林广毅 黄 然 等编著



附赠光盘1张



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水创作效果百例丛书

Flash 8 中文版精彩设计百例

林广毅 黄 然 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书通过 100 个典型例子的制作全面讲解了新推出的 Flash 8 中文版的强大功能。

本书的 100 个经典实例,从多个方面循序渐进地介绍了 Flash 8 的基础知识、文字特效、图像处理、动画特效、音效控制、视频处理、动态交互、网络应用、动作脚本以及游戏制作等十方面的功能。其中既有针对初级用户的简单实例,又有针对高级用户的技巧性较强的实例,让读者在制作实例的过程中逐步全面地学习并掌握 Flash 8 动画的制作方法和设计思路。

本书配套光盘包含各实例的源文件及实例效果,供读者学习使用。

本书既可以作为 Flash 入门者的实例教程,又可作为高级用户的使用参考手册。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版精彩设计百例 / 林广毅等编著. —北京:
中国水利水电出版社, 2007

(万水创作效果百例丛书)

ISBN 978-7-5084-4396-6

I. F… II. 林… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 021814 号

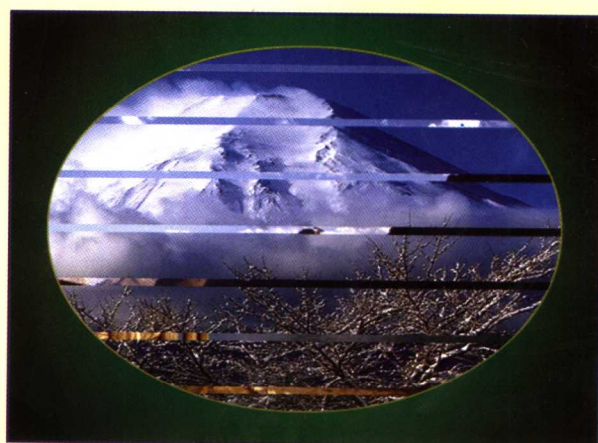
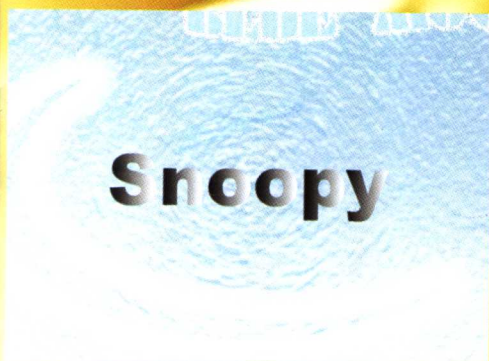
书 名	Flash 8 中文版精彩设计百例
作 者	林广毅 黄 然 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 26 印张 641 千字 2 彩插
版 次	2007 年 3 月第 1 版 2007 年 3 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	45.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

Flash 8

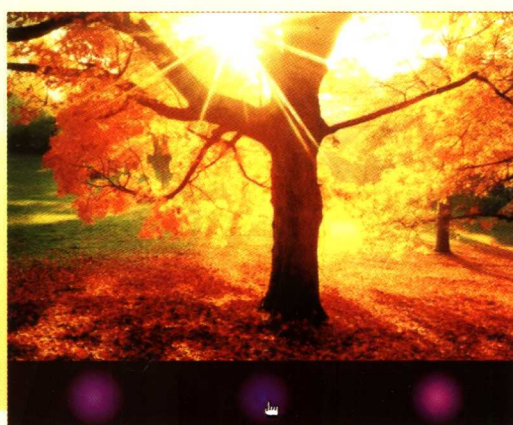
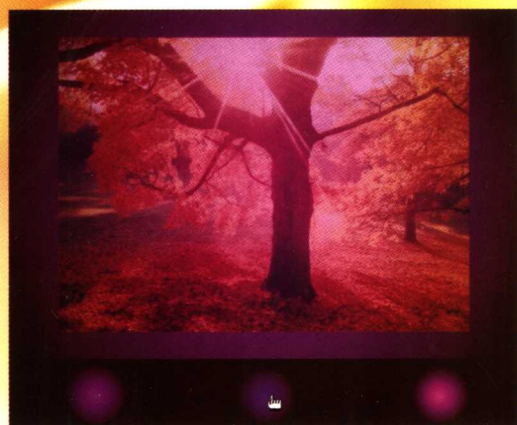
中文版精彩设计百例



Flash 8

Flash 8

中文版精彩设计百例

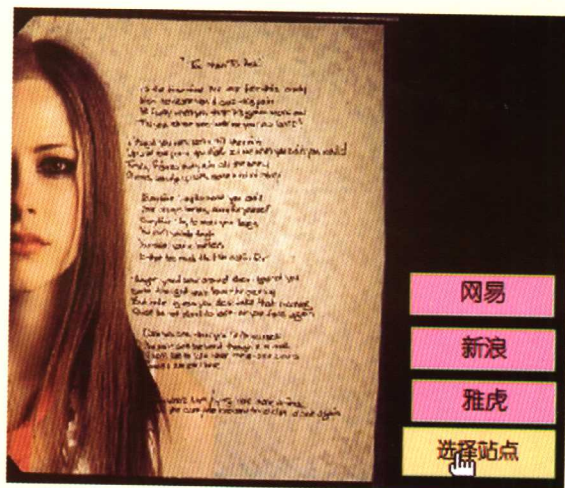
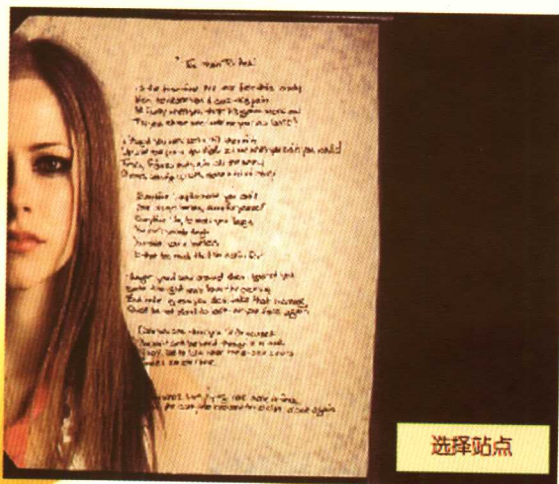


Flash 8

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

Flash 8

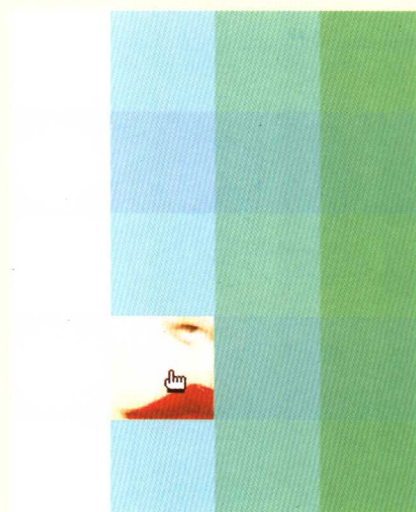
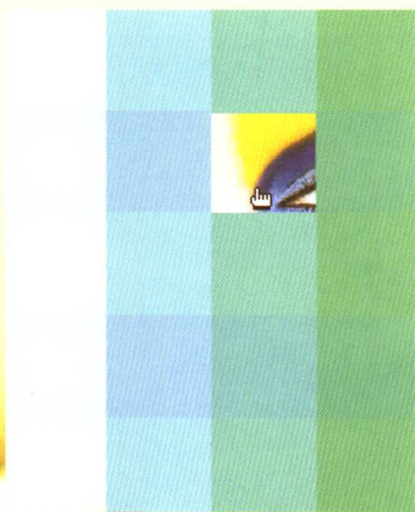
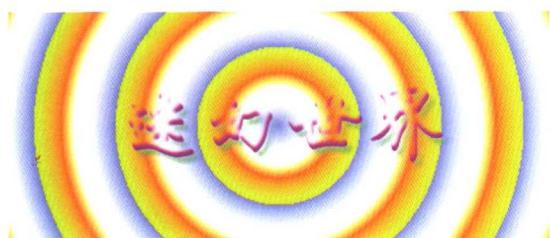
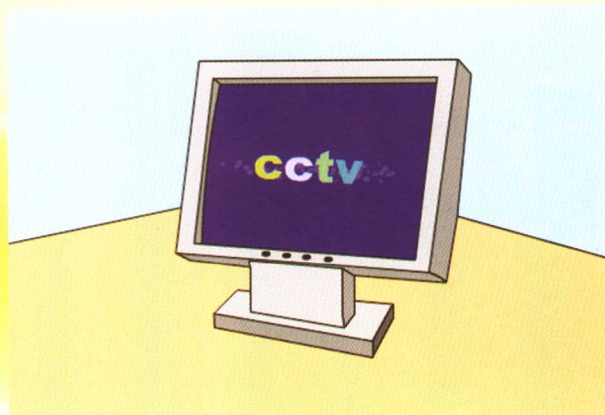
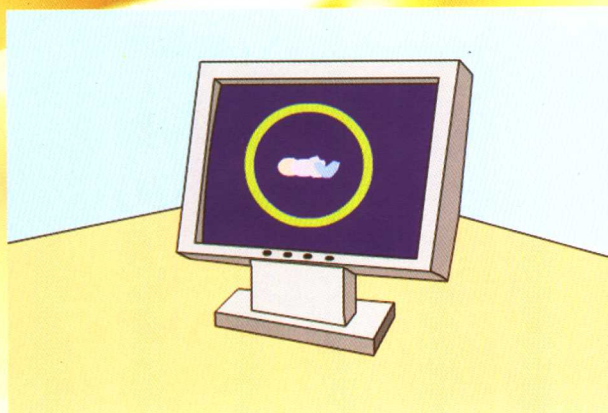
中文版精彩设计百例



Flash 8

Flash 8

中文版精彩设计百例



Flash 8

前 言

Flash 是当前制作网络交互动画的优秀工具,它支持动画、声音以及交互,具有强大的多媒体编辑功能,可以直接生成主页代码。Flash 在多媒体产品设计、网络动画设计及网页组织方面显示出了巨大的生命力。随着 Flash 动画应用越来越广泛,前景令人欢欣鼓舞,具有巨大的潜在商业价值。现在最新的版本是 Flash Professional 8,相对于以前 Flash MX 2004,Flash 8 在图像、声音、视频、网络数据传输及 ActionScript 等几个方面都作了很大的改进,使得其功能更加强大。Flash 8 的发布给无数闪客带来了巨大鼓舞和惊喜。相信 Flash 将成为网络动画制作最主流的软件。

本书主要通过 100 个经典动画实例制作步骤的讲解,从多个方面循序渐进地介绍 Flash 8 的基础知识、文字特效、图像处理、动画特效、音效控制、视频处理、动态交互、网络应用、动作脚本以及游戏制作等十个方面功能。其中既有针对初级用户的简单实例,又有针对高级用户的技巧性较强的实例,让读者从入门到提高,逐步全面地学习并掌握 Flash 动画的制作方法和设计思路。

全书共分 10 篇。

基础篇主要介绍动画制作所用到的各种基本操作和方法,包括背景图片切换、图形形变、元件运动、场景切换、简单的鼠标事件等。

文字篇主要介绍一些经典的文字动画特效的设计思路和制作方法,如波浪文字、浮雕文字、跳舞文字、文字炸开、动态旋转文字以及跟随鼠标移动的文字特效等。

图像篇主要介绍图像的编辑处理方法及具体应用,包括遮罩、运动、图片切换、透明度和色调的变化、图片的编辑处理、外部图片文件的实时导入以及用动作脚本代码控制的图像动画等。

动画篇介绍一些流行动画效果的制作方法,让读者通过本篇的学习熟练掌握几种常见动画效果的实现方法和设计思路。如帧动画的制作方法,移动、旋转、渐变、残影等效果的实现,以及利用动作脚本代码实现的动画效果等。

声音篇主要介绍在 Flash 动画中导入并实现各种声音事件的方法,以及对声音对象和声音设备的控制方法。如音量的控制、声音的淡入淡出效果以及音乐播放控制等。

视频篇主要介绍在 Flash 动画中导入和控制视频文件的各种实现方法。如控制影片播放、停止、快转、倒带的技巧等。

交互篇主要介绍利用动作脚本代码实现的具有交互功能的动画制作方法,其中包括动态信息处理、个性按钮的制作及具体应用、鼠标的移动效果、计算器及绘图板的制作等。

网络篇主要介绍网站浏览导航的制作、网页界面的制作以及网络数据传输和处理方法等。

动作篇主要介绍用 ActionScript 编程实现各种常用的操作和特效的方法,包括鼠标的跟随及拖拽事件、立体物体的旋转和运动、影片剪辑对象的随即运动、条件的判断和事件的触发、影片剪辑元件的运动、对象的键盘控制等。

最后的游戏篇将主要介绍几个比较经典的小游戏的具体制作过程,有拼图、猜数字、贪

吃蛇和猜单词等。

本书很多实例创意都是比较经典的，不过“经典”也意味着已经成了历史，因而希望读者在学习本书的实例制作时，能真正了解并掌握其中的思想和方法，并学会加以灵活应用，以创作出具有自己新创意的 Flash 作品，这也是本书编者的主要目的。

本书配套光盘包含各实例的源文件及实例效果，供读者学习使用。

本书的主要编写工作由林广毅、黄然完成，参与编写的还有黄俊、林晓珊、童剑、黄卓、杨昭昭、梁奕缤、张勇、宋晓鹏、王小青、卢福子、李鑫、马路、王成博、金刚善、林丽、赵应丁、王克杰、张晋宝等。

本书在编写过程中由于时间比较仓促，而且由于编者的水平有限，书中不免有失误和疏漏之处，希望广大读者能提出宝贵的批评意见，以便编者以后能加以修改。我们的信箱是：
xinyuanxuan@263.net。

编 者

2006 年 12 月

目 录

前言

第一篇 基础篇

实例 1 气球	2
实例 2 形状变幻动画	9
实例 3 小球移动模糊动画	14
实例 4 小球环绕动画	18
实例 5 坠落小球的按钮	23
实例 6 迷幻的世界	28
实例 7 场景的切换	32
实例 8 天体运动	35
实例 9 鼠标气泡	41
实例 10 简易拼图	45

第二篇 文字篇

实例 11 文字炸开	53
实例 12 文字旋转	58
实例 13 文随鼠走	62
实例 14 浮雕文字	65
实例 15 文字发光	70
实例 16 动态旋转文字	74
实例 17 波浪上升效果文字	77
实例 18 霓虹灯效果文字	83
实例 19 下坠效果文字	88
实例 20 烛光闪动效果文字	92

第三篇 图像篇

实例 21 禁止吸烟广告	97
实例 22 金庸作品六大女主角	101
实例 23 马赛克切换图片效果	104
实例 24 放大镜效果	108
实例 25 图片的渐变与突变效果	113
实例 26 百叶窗效果	116
实例 27 电子相册	120

实例 28	黑白和彩色图像变幻效果.....	125
实例 29	手机屏幕图像.....	129
实例 30	图像变幻展示.....	133

第四篇 动画篇

实例 31	汽车经过实例.....	138
实例 32	闹钟	141
实例 33	延伸的箭头	144
实例 34	绽放的花朵	148
实例 35	滴水的效果	151
实例 36	节庆的烟花	154
实例 37	雷达的扫描	159
实例 38	写字动画	164
实例 39	照相动画	168
实例 40	视幻效果	172

第五篇 声音篇

实例 41	音效菜单	177
实例 42	声音控制（一）	180
实例 43	声音控制（二）	183
实例 44	声音淡入淡出效果.....	186
实例 45	音量控制（一）	189
实例 46	音量控制（二）	192
实例 47	播放控制	195
实例 48	动感图片浏览.....	200
实例 49	模拟架子鼓	204
实例 50	模拟架子鼓—键盘控制.....	208

第六篇 视频篇

实例 51	创建 AVI 视频文件.....	211
实例 52	视频导入	214
实例 53	给 QuickTime 电影加上标题.....	217
实例 54	给 QuickTime 加上标准控制器.....	221
实例 55	给 QuickTime 加上 VR 控制器	223
实例 56	制作 QTVR 对象电影.....	227
实例 57	使用 Flash 8.0 压缩视频.....	231
实例 58	控制视频播放.....	233
实例 59	在影片剪辑中放置和控制视频.....	237
实例 60	视频正反向播放控制.....	241

第七篇 交互篇

实例 61	动态列表排序.....	245
实例 62	颜色控制按钮.....	249
实例 63	简易计算器	254
实例 64	简易绘图板（一）	257
实例 65	简易绘图板（二）	261
实例 66	在线测试	265
实例 67	逼真打火机效果.....	270
实例 68	转动的格子	274
实例 69	隐藏的图像	278
实例 70	上升的气泡菜单.....	282

第八篇 网络篇

实例 71	邮件编辑器	288
实例 72	表单检验	292
实例 73	留言板	297
实例 74	网络链接菜单.....	302
实例 75	弹出和关闭网页.....	307
实例 76	色彩变换菜单.....	311
实例 77	时尚导航页面.....	316
实例 78	下载进度表	321
实例 79	旋转导航条	325
实例 80	动态生成图表.....	329

第九篇 动作篇

实例 81	可拖动的悬空球.....	333
实例 82	受困的蝙蝠	336
实例 83	跟随的小鱼	340
实例 84	可爱的精灵	342
实例 85	长度可控的小蛇.....	345
实例 86	美丽的星空	349
实例 87	小狗和蚊子	353
实例 88	图片演示	355
实例 89	下雨动画	359
实例 90	擦去水雾效果.....	362

第十篇 游戏篇

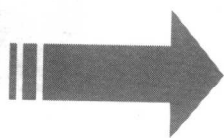
实例 91	简单打靶游戏.....	365
-------	-------------	-----

实例 92	拖拽拼图	370
实例 93	猜字母游戏	375
实例 94	贪吃蛇（一）	379
实例 95	贪吃蛇（二）	382
实例 96	猜数字游戏（一）	386
实例 97	猜数字游戏（二）	390
实例 98	猜单词游戏（一）	393
实例 99	猜单词游戏（二）	398
实例 100	猜单词游戏（三）	404

第一篇 基础篇

Flash 8 中文版刚发布不久，相信很多刚接触 Flash 或者没有系统学习过 Flash 的读者都会对 Flash 8 中一些新增的或是改进的界面元素有点陌生，因此在本书的第一篇，将讲解 10 个较为基础的动画制作过程，以便让读者熟悉 Flash 8 的操作界面，并能熟练使用各种面板工具，以及掌握一些常见动画效果的制作方法。

其内容包括背景图片切换、图形形变、元件运动、场景切换、简单的鼠标事件等。较为全面地介绍了动画制作所用到的各种基本操作和方法。

Let's GO! 



实例

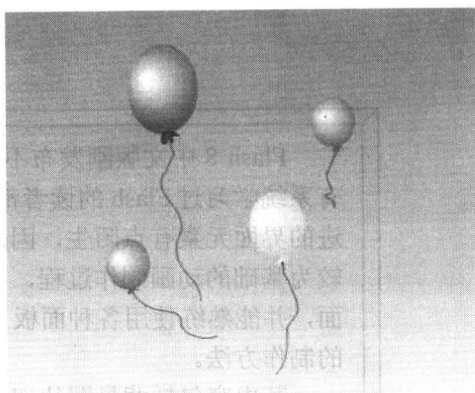
1

气球



实例说明

本例主要用讲解新建和保存 Flash 文档，并使用 Flash 的绘图工具进行矢量图形的绘制和简单动画制作。主要用到的工具有：椭圆工具、铅笔工具、油漆桶工具、填充变形工具和选择工具。用到的主要操作有：新建和保存文档、设置文档的属性、绘图工具的应用、选择和编辑颜色、使用填充变形工具、插入帧和设置帧的补间方式。



操作步骤

① 单击“文件”→“新建”命令 (Ctrl+N)，弹出“新建文档”对话框，如图 1.1 所示。选择 Flash 文档，然后单击“确定”按钮。

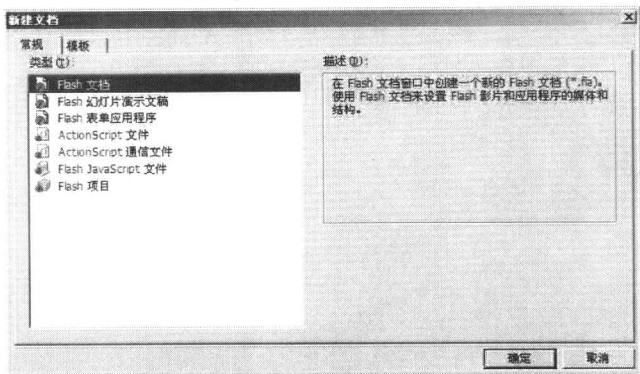


图 1.1 新建 Flash 文档

② 单击“窗口”→“属性”命令 (Ctrl+F3)，打开文档的“属性”面板，如图 1.2 所示。

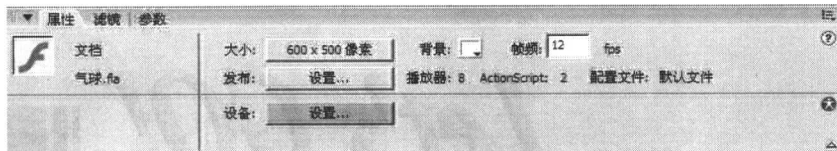


图 1.2 Flash 文档的属性面板

③ 单击“属性”面板上的 **600 x 500 像素** 按钮，弹出“文档属性”对话框。在该对话框中把尺寸“宽度”改为 400 px，然后单击“确定”按钮，即把文档的大小设置为 400×500 像素，如图 1.3 所示。

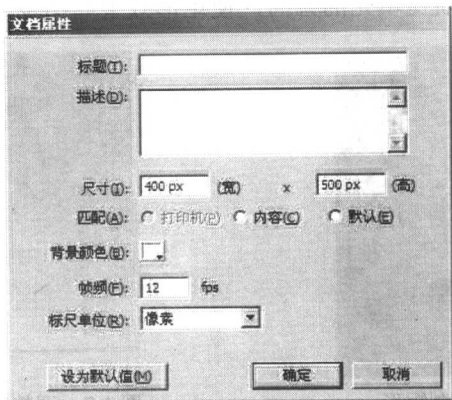


图 1.3 设置文档的尺寸

④ 在工具箱上选取“矩形工具” (R)，并在“颜色”栏中分别单击和，设置“笔触颜色”为“无填充”，设置“填充色”为“线性填充”，如图 1.4 所示。

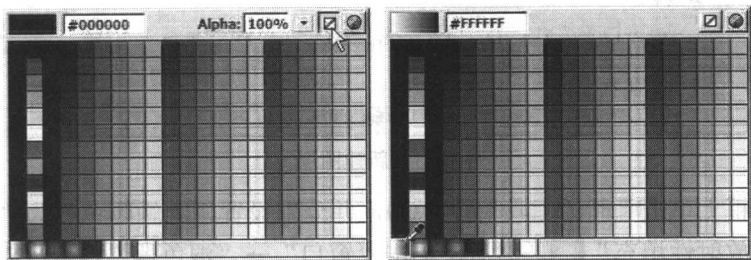


图 1.4 设置矩形的“笔触颜色”和“填充色”

⑤ 单击“窗口”→“混色器”命令 (Shift+F9)，打开“混色器”面板。设置填充色为蓝色到白色的线性渐变色，如图 1.5 所示。

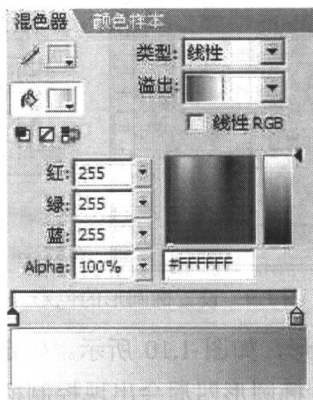


图 1.5 设置线性渐变色



⑥ 在工作区上绘制和 Flash 文档同样大小的矩形，把文档恰好覆盖住，如图 1.6 所示。确定选中矩形后，在工具箱上单击“填充变形工具” (F)。这时，矩形四周会出现控制柄，把鼠标指针放在编辑框右上角的白色圆点上时，在白色圆点上会出现四个旋转箭头。这时，按住鼠标朝右拖动控制柄改变渐变填充的方向，使矩形效果如图 1.7 所示。

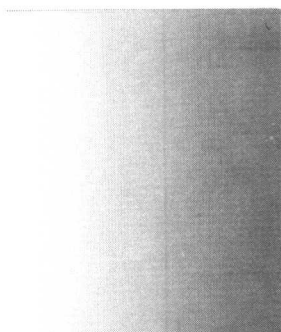


图 1.6 绘制矩形

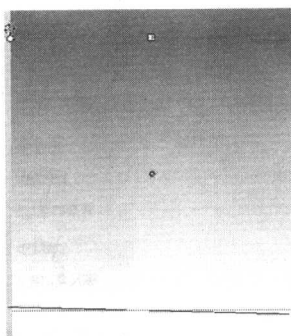


图 1.7 调整矩形的填充色彩

⑦ 单击时间轴上的“插入图层”按钮，在图层 1 上方新建一个图层，并锁定图层 1，如图 1.8 所示。

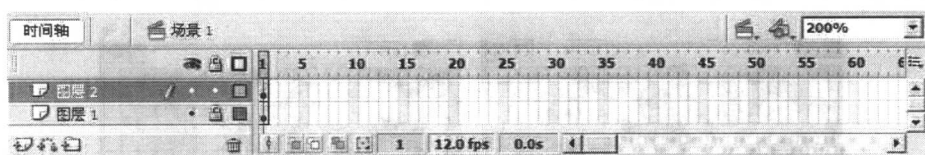


图 1.8 新建图层

⑧ 在工具箱上单击“椭圆工具” (O)，并分别设置“笔触颜色”为“无填充”，“填充色”为“放射性填充”。然后，单击“窗口”→“混色器”命令 (Shift+F9)，打开“混色器”面板。设置填充色为橘红色到白色的线性渐变色，如图 1.9 所示。

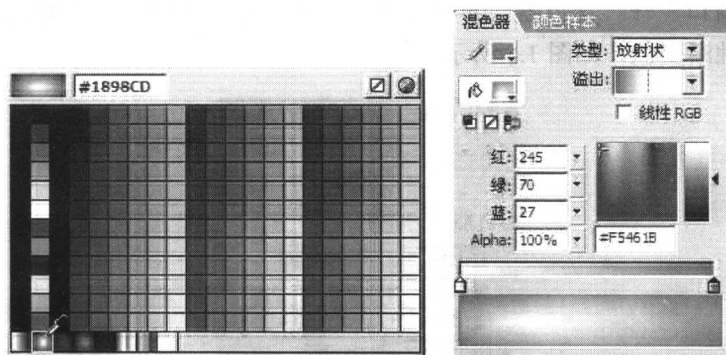


图 1.9 设置椭圆形的色彩

⑨ 在工作区上绘制一个椭圆形，如图 1.10 所示。确定选中椭圆形后，在工具箱上选取“填充变形工具” (F)。这时，椭圆形四周会出现控制柄。通过按住鼠标移动控制柄上的控制点来调整渐变的形状，使渐变效果如图 1.11 所示。