



Flash 8 ActionScript 交互特效设计108例

尹小港 / 编著

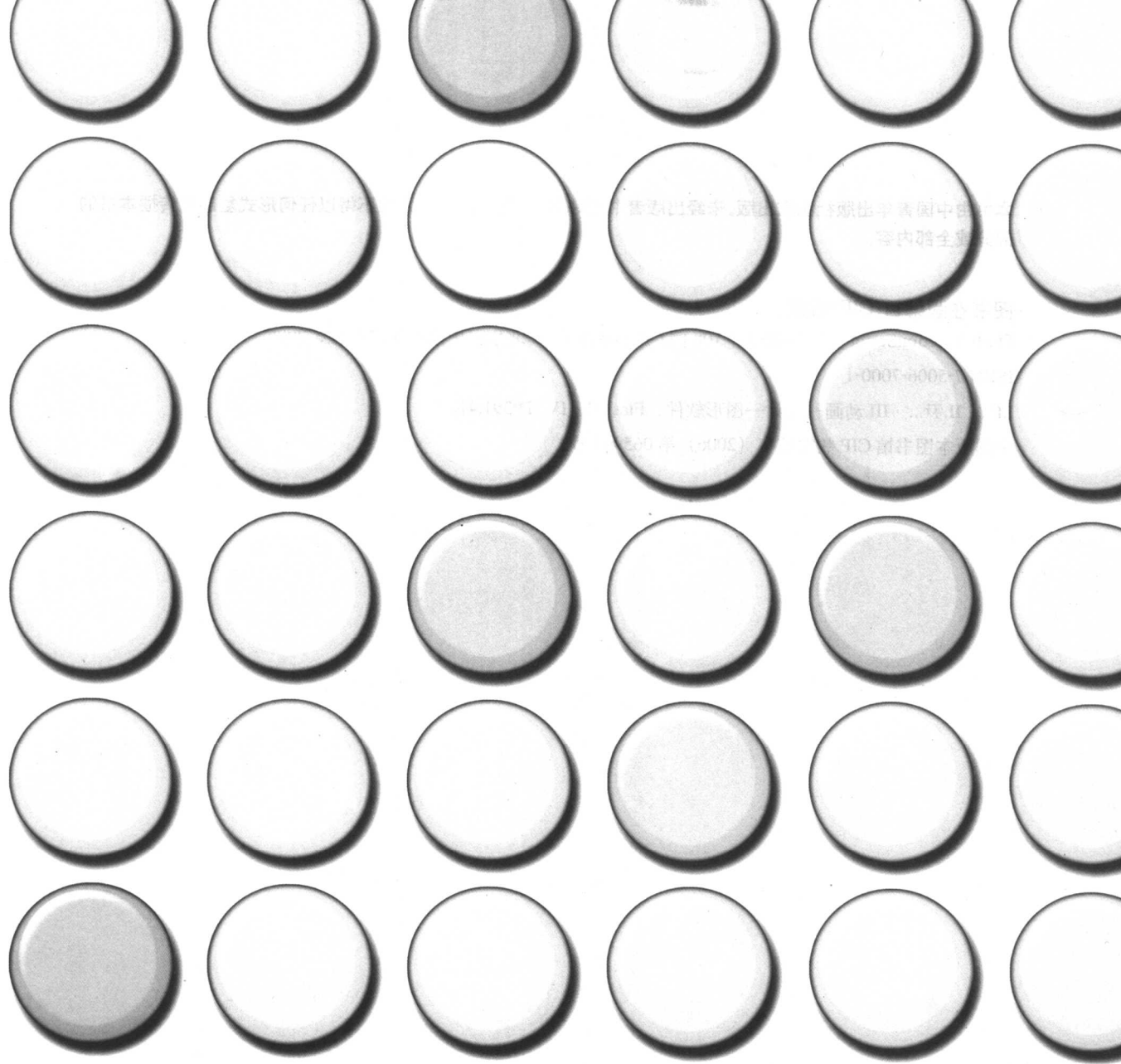
- 由国内资深 Flash 专家针对 ActionScript 交互特效设计的特点精心编著
- 以 108 个精选实例各个击破 Flash 8 ActionScript 2.0 动作脚本的难点
- 先给出实例的最终效果及制作关键，使读者有重点地轻松学习各个实例
- 每个实例至少包含一条 ActionScript 语法解释，相当于额外附赠了读者一本 ActionScript 2.0 语法手册



附赠光盘包含书中所举的范例素材及最终效果文件，极具参考价值，可以帮助读者提高学习效率



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



Flash 8 ActionScript

交互特效设计108例

尹小港 / 编著

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 ActionScript 交互特效设计 108 例 / 尹小港编著. —北京: 中国青年出版社, 2006

ISBN 7-5006-7000-1

I.F... II.尹... 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 (2006) 第 065965 号

书 名: Flash 8 ActionScript 交互特效设计 108 例

编 著: 尹小港

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

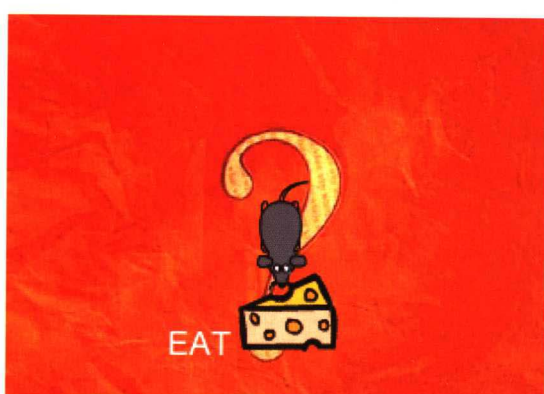
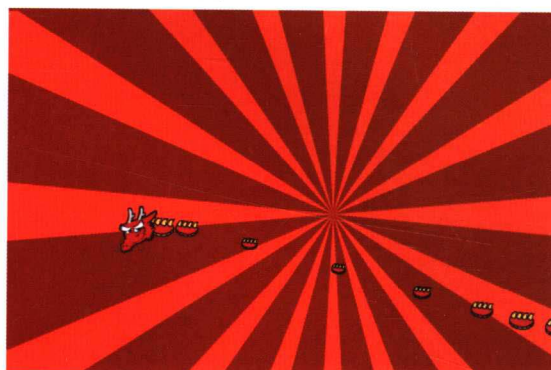
开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 27

版 次: 2006 年 7 月北京第 1 版

印 次: 2006 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-7000-1/TP · 578

定 价: 39.90 元 (附赠 1CD)

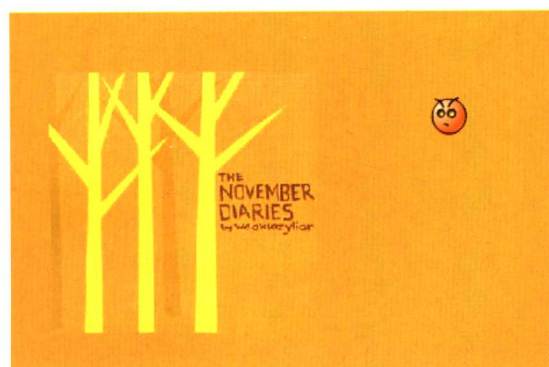
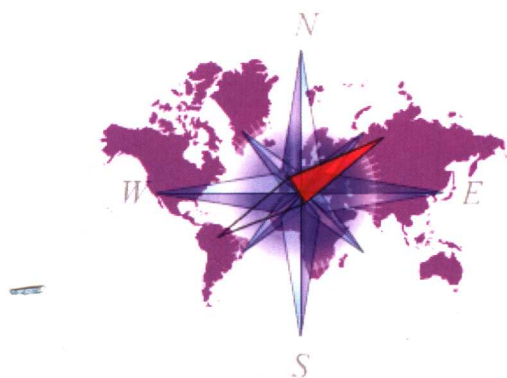
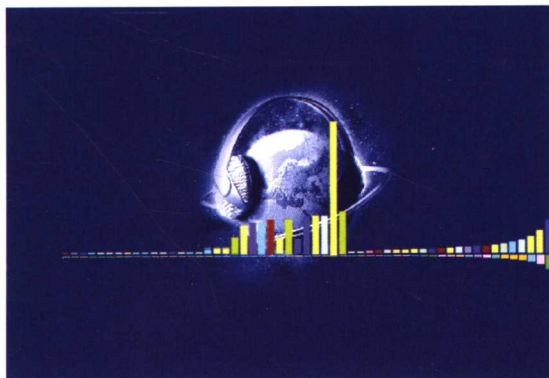


智力问答 (P29 页)

会变色的汽车(P35 页)

听话的瓢虫(P33 页)	随鼠标舞动的龙(P49 页)
缓缓拉开的舞台幕布(P38 页)	老鼠吃奶酪(P56 页)
	随鼠标闪现的文字(P61 页)





随鼠标跳动的韵律
(P64 页)

指南针(P17 页)

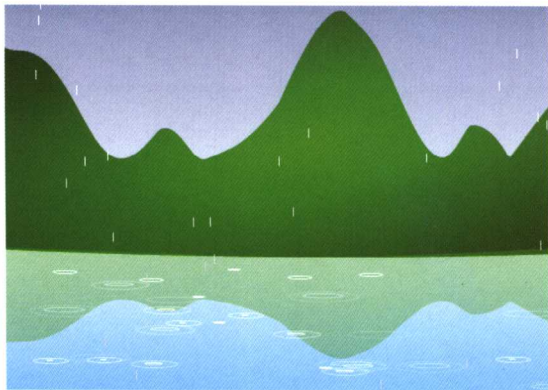
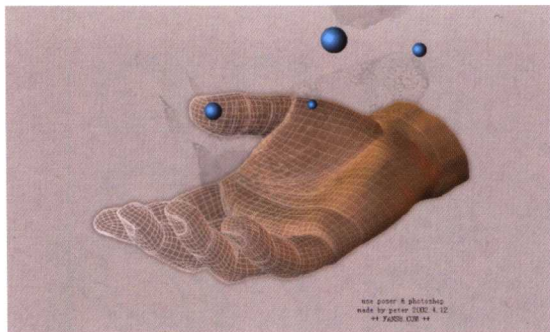
被鼠标碰落的露水
(P69 页)

跟随鼠标爬移的毛
毛虫 (P93 页)

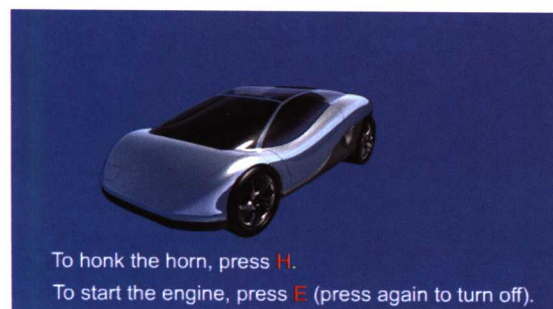
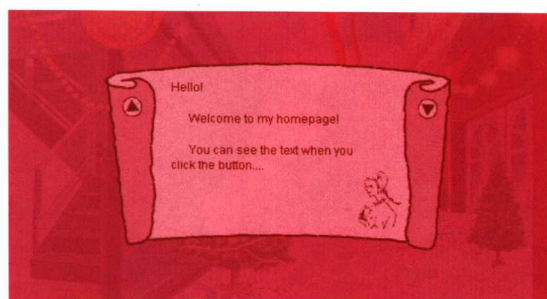
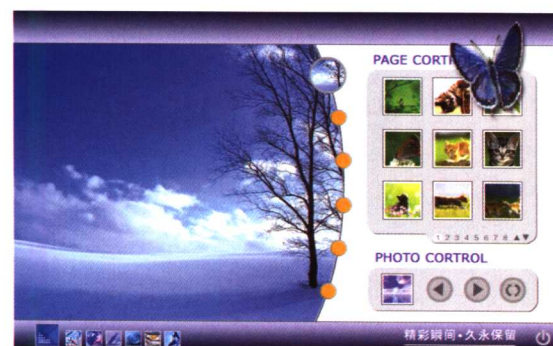
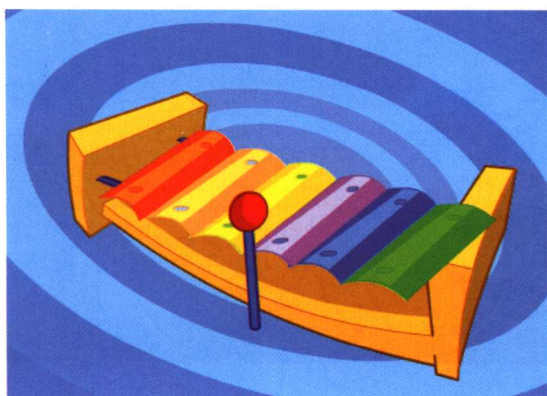
飘落的花瓣 (P166 页)

会写字的星星(P148 页)

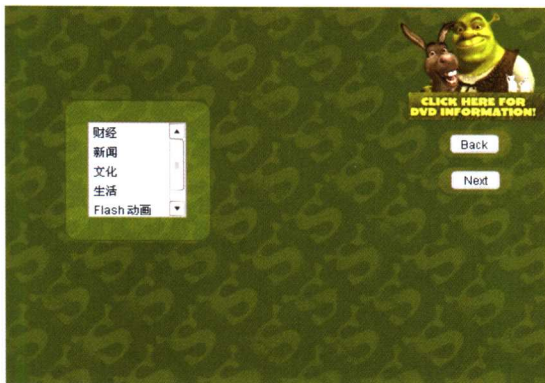
见鼠标就躲的小人
(P84 页)



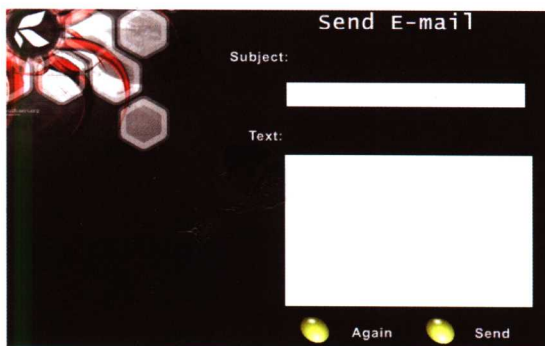
漫天飞舞的萤火虫 (P152 页)	分贝显示器 (P236 页)
跟随鼠标游动的鱼 (P100 页)	三维旋转效果 (P173 页)
旋转的梅花花环 (P194 页)	电子商务结算页面 (P389 页)
	雨滴动画(P158 页)



模拟架子鼓 (P232 页)	玩具电子琴 (P222 页)
加菲猫播放器 (P214 页)	现场拍摄效果 (P239 页)
电子相册 (P421 页)	制作公告窗口 (P253 页)
由键盘控制的发声器 (P208 页)	



On right mouse click

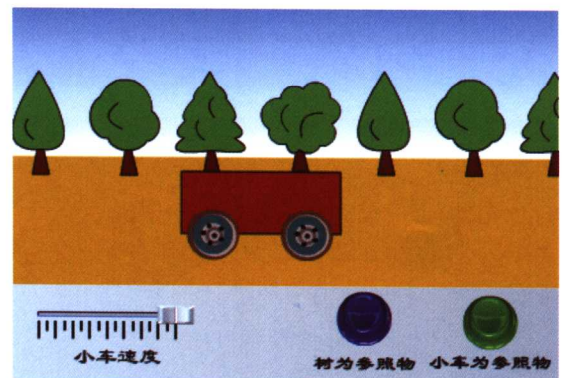
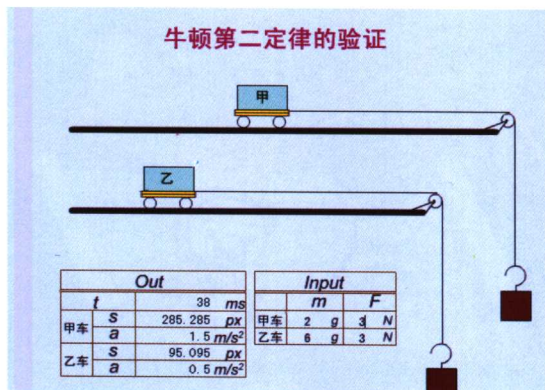


提交表单

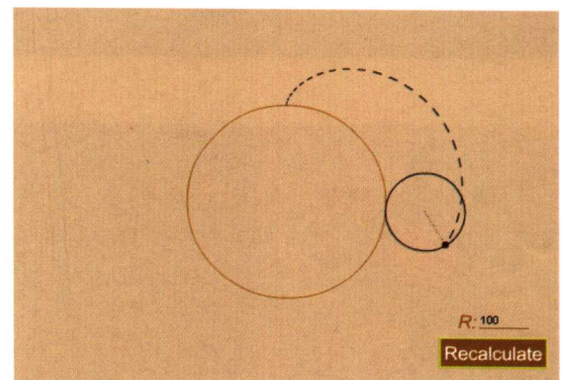
您的姓名: wq
 您的感觉: 很好
 您的性别: ☐ 男 ☐ 女
 您的留言: 再接再厉
☒ 是否愿意接收我们的邮件

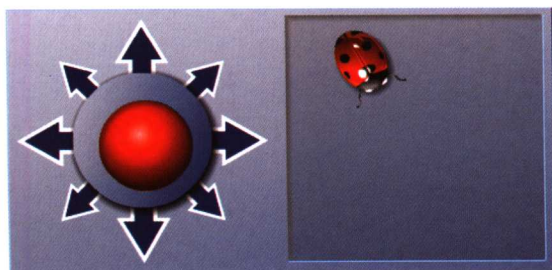
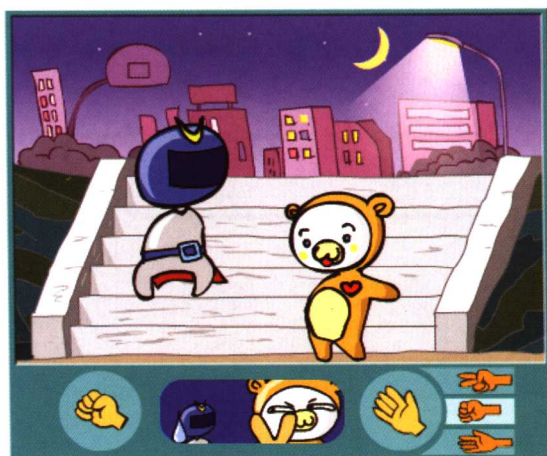
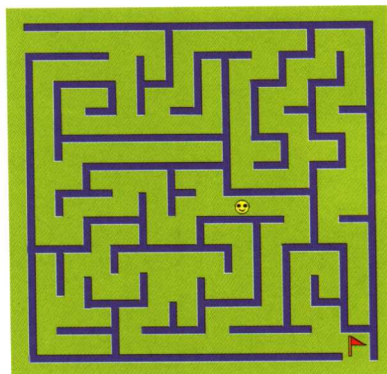
提交信息

提交信息如下:
 姓名: wq
 评价: 很好
 性别: 男
 留言: 再接再厉
 邮件: 愿意接收我们的邮件



制作调查问卷 (P265 页)	自定义右键菜单(P256 页)
发送 E-mail (P387 页)	制作提交表单 (P259 页)
验证牛顿第二定律 (P295 页)	运动参照物选择演示 (P300 页)
	制作圆滚动动画 (P291 页)





十全十美游戏
(P312 页)

猜猜看游戏
(P330 页)

打靶游戏 (P347 页)

游戏手柄 (P323 页)

迷宫游戏(P354 页)

敲地鼠游戏(P315 页)

石头剪子布游戏
(P358 页)



LOGIN

ID

PW



Photo # 1



搜索

• 网页

○ 图片

GALLERY
PREVIEW

CLICK IMAGE TO VIEW



GALLERY OF
MY COLLECTION'S

IF YOU HAVE ANY QUESTION AND COMMENT, PLEASE SEND E-MAIL: COPYRIGHT@BOSS-SUN.COM

GALLERY
PREVIEW

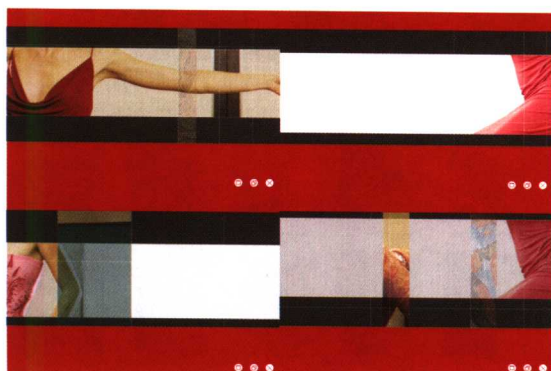
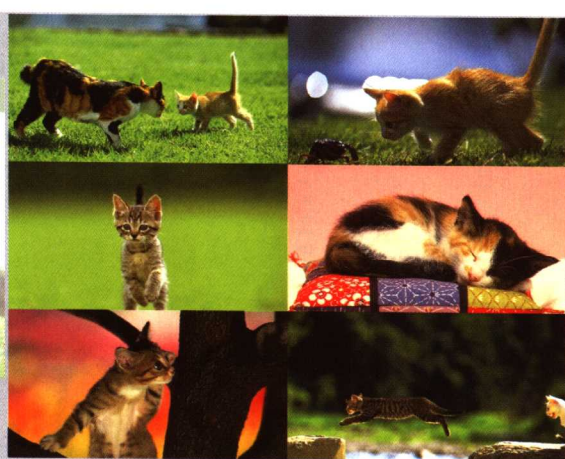
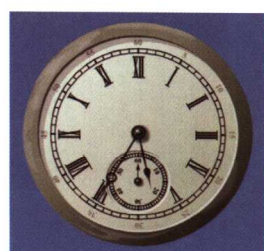
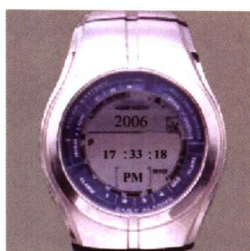
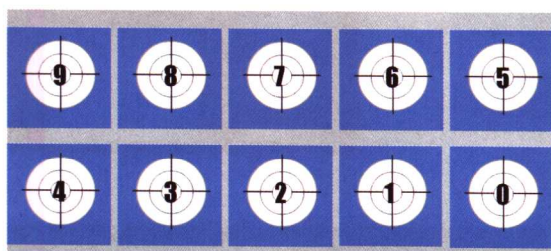
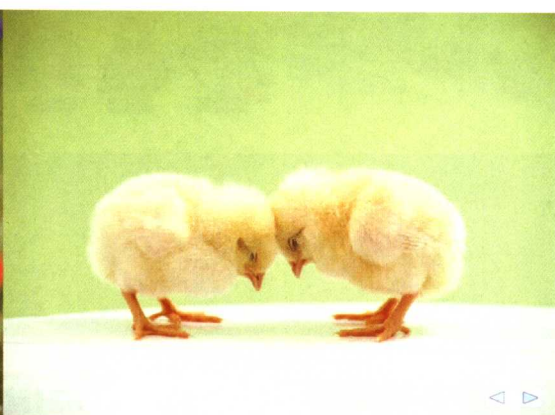
CLICK IMAGE TO VIEW



网站 Logo (P377 页)

可爱的弹性菜单(P395 页)

自制计算器 (P307 页)	登录系统 (P369 页)	自制日历 (P418 页)
加载图片(P373 页)	倒带效果(P243 页)	
搜索引擎(P366 页)	个人收藏展示 (P400 页)	



带控制按钮的幻灯片(P2 页)

倒计时钟(P14 页)	仿真电子手表 (P6 页)	模拟时钟 (P11 页)
-------------	---------------	--------------

宠物影集展示 (P21 页)

模拟全屏窗口显示
(P26 页)

前言

相比其他动画制作软件,Flash 的最大优势在于其拥有强大的互动编辑功能。用户不仅可以使⽤ Flash 制作出流畅的动画,还可以利⽤ Flash 中的 ActionScript 语⾔编辑制作出精彩的动画特效、互动性极强的应⽤程序和功能完备的互联网站……

本书以最新版本的 Flash 8 中文版为制作平台,在介绍 Flash 8 新增功能的同时,通过 108 个精彩的实例,对 Flash 进⾏互动编辑功能的利器——ActionScript 2.0 动作脚本进⾏了详尽地讲解。本书的最大特点就是通⽤精挑细选、针对性强、实⽤性强的实例,帮助读者在熟练掌握 ActionScript 2.0 动作脚本使⽤⽅法及应⽤技巧的同时,激发灵感,举一反三地制作出更多自己想要创作的作⽀。

书中每个实例都由“动画欣赏”、“制作关键”、“ActionScript 词典”及“操作步骤”4 个部分组成。这样布局的优点在于,使读者在对每个实例的最终效果先有一个感性认识的前提下,带着学习重点进⾏实际操作步骤,更好地做到有的放矢,从而快速、深⼊、有效地掌握 Flash 8 ActionScript 交互特效设计。此外,书中每个实例至少包含⼀条 ActionScript 动作代码解释,这就意味着读者在学习完本书后至少掌握了 108 条 ActionScript 动作代码的使⽤⽅法,相当于额外附赠了读者⼀本 ActionScript 2.0 语⾔手册。

本书除了讲解 ActionScript 2.0 动作脚本功能外,还对 Flash 动画的制作过程进⾏了详细的阐述,使读者不仅能顺利完成 ActionScript 2.0 动作脚本的学习,⽽且能更全面地掌握 Flash 动画的创意与制作⽅法。本书在结尾部分⼜奉上“个人收藏展⽀”、“直冲云霄”、“MP3 播放器”、“⽇历”及“电⼦相册”5 个完整精彩的大型动画影片综合实例,能帮助读者把在之前各实例中学到的知识融会贯通,更加系统地了解 ActionScript 2.0 动作脚本在 Flash 动画影片中发挥的作⽀,掌握更全面的动作编辑技能,完成对知识与技能的全面提高。

本书根据 Flash 在不同领域中的应⽤共分为 10 篇。第 1 篇仿佛大餐前的几道开胃小菜,从不同⽅面对 ActionScript 2.0 动作脚本⼀些基础应⽤进⾏了讲述,使读者对 ActionScript 2.0 动作脚本有⼀个初步的认识,为后面的学习打下坚实的基⽀。第 2 篇由浅⼊深,以 15 个犹如坚实台阶般的鼠标特效实例,托着读者求知的步伐,将对 ActionScript 2.0 动作脚本的了解逐步提升到⼀个新的高度。第 3 篇的 13 个实例以梦幻般特效的制作实践,让读者在应⽤中亲⾝体验 ActionScript 2.0 动作脚本的各种奇特功能,激发其进⼀步掌握动作编辑技能的兴趣。第 4 篇以 10 个逼真、奇幻的三维动画设计实例,使读者了解到 Flash 不仅能制作平⾯动画,还能通过巧妙地利⽤ ActionScript 2.0 动作脚本虚拟出精彩的三维动画。第 5 篇讲解通过 ActionScript 2.0 动作脚本为影片添加各种视频、音效,使影片“会声会色”,更加精彩!第 6 篇重在讲解 Flash 为用户提供了⼤量 UI 组件,配合 ActionScript 2.0 动作脚本,可以使用户轻松、快捷地编辑出美观、⼤⽅的网页。第 7 篇的 7 个实例是 Flash 在 ActionScript 2.0 动作脚本综合在课件制作⽅⽀的牛⼑小试。通过完成本篇的学习,相信读者此时的 ActionScript 2.0 动作脚本编辑能⽀应该是游刃有余了。第 8 篇结合 12 个有趣的⽀戏边做边玩,集学习与体验为⼀体,让读者在“⽀戏”中探索动作脚本编辑的强⼤功能。第 9 篇共 10 个实例,分别介绍了网站中各功能块的编辑与制作过程,将它们的编辑⽅法结合在⼀起便可获得完整的网站建设原理和⽅法。第 10 篇是



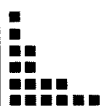
综合应用实例。通过前面的辛苦学习，读者已经具备了成为一名闪客的内在条件。本篇通过 5 个大型动画影片的实例制作，对 ActionScript 2.0 动作脚本的学习和应用进行综合实践，完成对知识与技能的全面提高。

本书面向有一定 Flash 基础的读者，特别是希望学习 Flash 动态交互语言的读者。通过本书的学习，读者不但可以轻松制作出个性浓郁、效果精美的作品，而且可以直接将书中的部分实例应用于实际工作和生活中。

在本书的编写过程中，作者已经力求做到严谨细致，但由于水平有限，时间仓促，难免会有疏漏之处，望读者不吝指正。

作者

2006 年 5 月



目 录

第1篇 初识ActionScript篇

实例 1	带控制按钮的幻灯片	2
实例 2	仿真电子手表	6
实例 3	由按钮控制的缩放效果	8
实例 4	模拟时钟	11
实例 5	倒计时钟	14
实例 6	指南针	17
实例 7	宠物影集展示	21
实例 8	模拟全屏窗口显示	26
实例 9	智力问答	29
实例 10	听话的瓢虫	33
实例 11	会变色的汽车	35
实例 12	缓缓拉开的舞台幕布	38
实例 13	速度可调的旋转立体字	42

第2篇 鼠标特效篇

实例 14	手电筒探照效果	46
实例 15	随鼠标舞动的龙	49
实例 16	追逐鼠标的气泡	53
实例 17	老鼠吃奶酪	56
实例 18	随鼠标闪现的文字	61
实例 19	随鼠标跳动的韵律	64
实例 20	被鼠标碰落的露水	69
实例 21	随鼠标行进的铲车	73
实例 22	擦玻璃效果	78
实例 23	移动的放大镜	80
实例 24	见鼠标就躲的小人	84
实例 25	由鼠标牵动的神奇光晕	90
实例 26	跟着鼠标爬移的毛毛虫	93
实例 27	绕鼠标旋转的星环	97
实例 28	跟随鼠标游动的鱼	100

第3篇 梦幻视觉效果篇

实例 29	闪烁的旋转地球仪	106
实例 30	星光璀璨	109

实例 31	奇妙的磁铁环	112
实例 32	浩瀚的星际天空	117
实例 33	黑客帝国影片片头	120
实例 34	可局部放大的图集	123
实例 35	闪烁的科技之光	128
实例 36	旋转的五彩光环	131
实例 37	由鼠标控制的礼花	136
实例 38	虚拟磁场效果	140
实例 39	波光粼粼的山水画卷	144
实例 40	会写字的星星	148
实例 41	漫天飞舞的萤火虫	152

第4篇 三维动画设计篇

实例 42	雨滴动画	158
实例 43	模拟远眺	161
实例 44	飘落的花瓣	166
实例 45	家居三维全景	169
实例 46	三维旋转效果	173
实例 47	三维线形空间	176
实例 48	阴影效果	182
实例 49	旋转立方体	187
实例 50	字形变换	191
实例 51	旋转的梅花花环	194

第5篇 影音制作篇

实例 52	影片播放器	200
实例 53	月亮唱机	204
实例 54	由键盘控制的发声器	208
实例 55	音乐播放器	211
实例 56	加菲猫播放器	214
实例 57	视频播放器	217
实例 58	玩具电子琴	222
实例 59	音量控制器	226
实例 60	FLV 影片播放器	229
实例 61	模拟架子鼓	232
实例 62	分贝显示器	236

实例 63 现场拍摄效果 239

实例 64 倒带效果 243

第 6 篇 窗口设计篇

实例 65 飞翔的菜单 248

实例 66 制作公告窗口 253

实例 67 自定义右键菜单 256

实例 68 制作提交表单 259

实例 69 应用 Alert 组件 262

实例 70 制作调查问卷 265

实例 71 滑动的菜单 270

实例 72 调用 JavaScript 脚本 273

实例 73 制作 Windows 窗口 277

实例 74 制作下拉菜单 280

第 7 篇 交互课件制作篇

实例 75 布朗运动演示 284

实例 76 计算三角形的面积 288

实例 77 制作圆滚动动画 291

实例 78 验证牛顿第二定律 295

实例 79 运动参照物选择演示 300

实例 80 设计随机出题 303

实例 81 自制计算器 307

第 8 篇 游戏创作篇

实例 82 十全十美游戏 312

实例 83 敲地鼠游戏 315

实例 84 卡通拼图游戏 320

实例 85 游戏手柄 323

实例 86 碰碰球游戏 327

实例 87 猜猜看游戏 330

实例 88 过关空战游戏 336

实例 89 贪食蛇游戏 342

实例 90 打靶游戏 347

实例 91 找不同游戏 350

实例 92 迷宫游戏 354

实例 93 石头剪子布游戏 358

第 9 篇 网站建设篇

实例 94 搜索引擎 366

实例 95 登录系统 369

实例 96 加载图片 373

实例 97 网站 Logo 377

实例 98 旋转菜单 381

实例 99 载入 HTML 网页 384

实例 100 发送 E-mail 387

实例 101 电子商务结算页面 389

实例 102 进度条 392

实例 103 可爱的弹性菜单 395

第 10 篇 综合应用实例篇

实例 104 个人收藏展示 400

实例 105 直冲云霄游戏 404

实例 106 mp3 播放器 412

实例 107 自制日历 418

实例 108 电子相册 421

第1篇 初识 Action-Script 篇

- 实例1 带控制按钮的幻灯片
- 实例2 仿真电子手表
- 实例3 由按钮控制的缩放效果
- 实例4 模拟时钟
- 实例5 倒计时钟
- 实例6 指南针
- 实例7 宠物影集展示
- 实例8 模拟全屏窗口显示
- 实例9 智力问答
- 实例10 听话的瓢虫
- 实例11 会变色的汽车
- 实例12 缓缓拉开的舞台幕布
- 实例13 速度可调的旋转立体字



实例 1 带控制按钮的幻灯片



动画欣赏

本实例是一个幻灯片，通过在按钮元件上添加动作代码，实现控制图片播放的效果。实例的最终效果如图 1-1 和 1-2 所示。

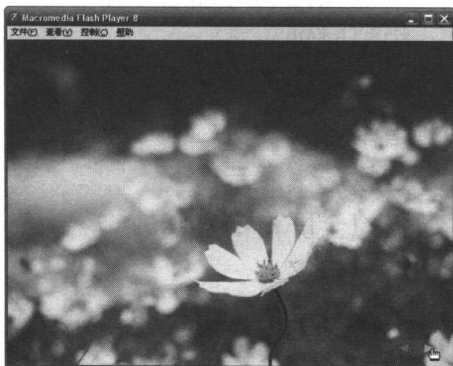


图 1-1 最终效果预览 1



图 1-2 最终效果预览 2



制作关键

1. 图片的导入，按钮的制作。
2. 给按钮添加动作代码。
3. 动作代码 `nextFrame()` 和 `prevFrame()` 的使用。



ActionScript 词典

`nextFrame()`

该动作代码的作用是将影片的播放头转到下一帧并停止。

用法演示：

```
on (press) {
    // 在鼠标指针经过按钮时按下鼠标
    nextFrame();
    // 影片转到下一帧
}
```

`prevFrame()`

该动作代码的作用正好与 `nextFrame()` 相反，它是将播放头转到上一帧并停止。但如果当前播放头所在的位置为第 1 帧，则播放头不会向上一帧移动。

用法演示：

```
on (press) {
    // 在鼠标指针经过按钮时按下鼠标
    prevFrame();
    // 影片转到上一帧
}
```



操作步骤

STEP 1 新建一个 Flash 文档，修改尺寸为 640 像素 × 480 像素，如图 1-3 所示。

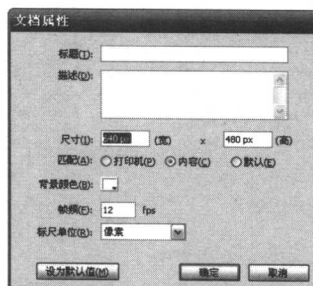


图 1-3 创建新文档