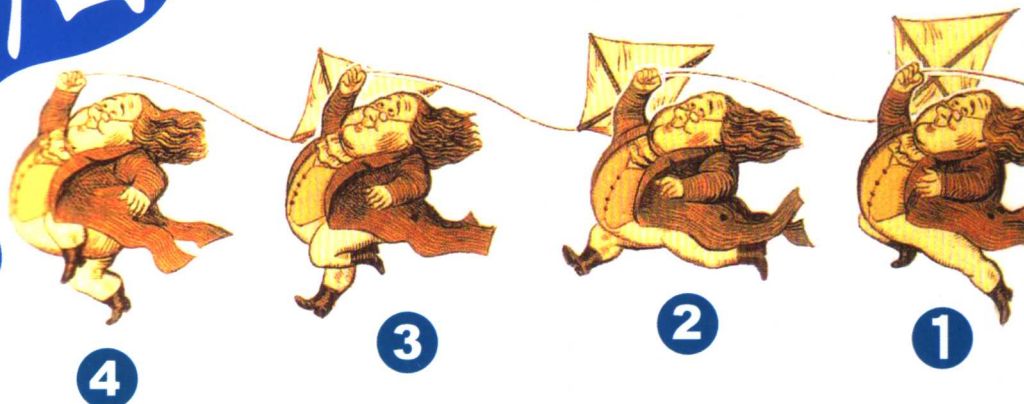


轻松 现场实战



动画

中文版
Flash 8.0 入门动画

邢素萍 李 琼 主编
马 郁 邵 丹 副主编

赠送
光盘



光盘中有每个实例
制作过程的多媒体
演示，并赠送了素
材和模板

Animation

Flash 8.0

航空工业出版社

创意设计现场实战系列丛书

中文版 Flash 8.0

闪客动画轻松现场实战

主 编 邢素萍 李 琼

副主编 马 郁 邵 丹

航空工业出版社

北 京

内 容 提 要

本书全面介绍了 Macromedia 公司的最新产品 Flash 8.0 中文版的操作方法, 及其在平面图像处理方面的使用技巧。全书共分 7 章, 通过实例详尽讲解了包括 Flash 8.0 中文版入门、遮罩技术、文本处理、按钮制作方法和应用、Action 脚本在内的基本知识。最后还介绍了一些经典游戏的制作方法。

本书内容翔实、结构清晰、实例丰富, 是一本很实用的 Flash 入门与提高的实例类图书, 适合于从事网页设计和多媒体制作的用户, 可作为阅读和参考的资料, 也可以作为广大 Flash 爱好者的辅助教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash 8.0 闪客动画轻松现场实战 / 李琼主
编. —北京: 航空工业出版社, 2007.1

ISBN 7-80183-818-1

I. 中... II. 李... III. 动画-设计-图形软件,
Flash 8.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 111588 号

中文版 Flash 8.0 闪客动画轻松现场实战

Zhongwenban Flash 8.0 Shankedonghua Qingsongxianchang Shizhan

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行部电话: 010-64919539 010-64978486

北京航宇印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2007 年 1 月第 1 版

2007 年 1 月第 1 次印刷

开本: 789×1092 1/16

印张: 20.75

字数: 515 千字

印数: 1—6000

定价: 33.80 元



转动的风车



俯冲的飞机



霓虹灯效果图



文字的变形



下落的苹果效果图



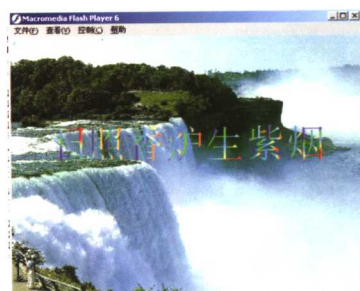
彩光文字效果图



文字变换效果图



立体文字效果图



日照香炉生紫烟效果图



控制甲虫运动效果图



残影效果图



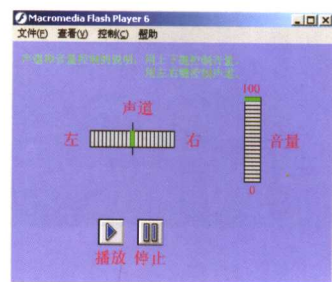
单摆实验效果图



键盘测试



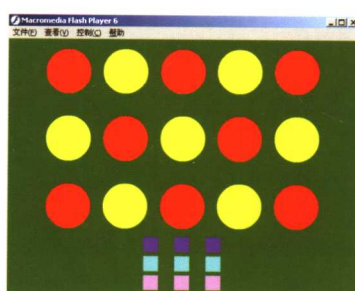
略见一斑效果图



声音控制效果图



旋转塔效果图



颜色控制效果图



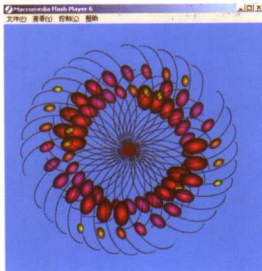
转动的鼠标效果图

轻松现场实战

中文版 Flash 8.0 闪客动画



猜数字效果图



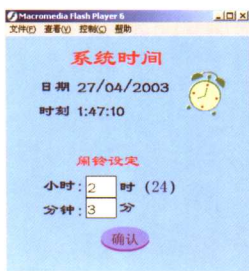
彩球环绕效果图



大比拼效果图



电话簿效果图



闹钟效果图



蜻蜓点水效果图



拖拽拼图效果图



雪花飞舞效果图



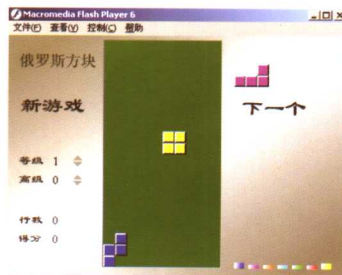
焰火效果图

轻松现场实战

中文版 Flash 8.0 闪客动画



猫捉老鼠效果图



俄罗斯方块效果图



繁星闪烁效果图



计算器效果图



落红不是无情物效果图



拼图游戏效果图



蛇吃豆子效果图

编审委员会名单

主任委员 肖治垣 王战航 崔亚量

副主任委员 皇甫满喜 王健南 王金岗

执行委员 崔慧勇 柏 松

委 员 (以姓氏笔画为序)

于淑芳	马洪儒	王 宇	王 铁	王 萍	王 惠
王卫华	王锦武	孔 娟	太洪春	邓毅夫	冯 颖
石 磊	石蔚云	司清亮	叶 勇	华 云	刘 冰
刘 去	刘 军	刘桂花	米西峰	先 云	先 勇
先 锋	闫广平	闫起亮	朱贵宪	邢素萍	陈春松
陈良琴	李 娜	李志川	李林义	李安伏	李东南
杜传宇	吴云花	吴允波	芦淑珍	张肖洁	张丽莉
张 鹏	林 锋	杨庆祥	杨端阳	治 国	郎建昭
柏仁能	段转平	柳志新	赵明生	赵拥军	郭东恩
柴方艳	聂爱丽	梁为民	梁玉萍	黄苏桥	韩翠英
谭中阳	谭 贤	翟秋菊	潘 瑾		

前 言

Macromedia Flash 8.0 是制作令人过目不忘的 Web 动画的专业标准创作工具,无论是创建动画徽标、Web 站点导航控件、长篇动画、完整的 Flash Web 站点,还是 Web 应用程序,您都将发现 Flash 强大的功能和灵活性是实现您的创造力的最佳选择。

为了满足网络飞速发展的要求,最近 Macromedia 公司又推出了最新的 Flash 8.0 中文版,它具有以下特点:

- 更容易和 Macromedia 公司的其他产品(如 Fireworks、Dreamweaver 等)集成使用,它们的组合是现代最流行的网页设计软件组合。
- Flash 8.0 可以使网络动画的设计制作更容易。
- Flash 8.0 输出的文件(swf)体积更小,便于网络传输。
- 作为网页动画的制作软件,Flash 8.0 的开发速度相对来说非常快,可以迅速快捷地制作出漂亮的动画。

为使读者能全面了解 Flash 8.0 的动画制作功能,本书涉及 Flash 8.0 中文版的基本绘图、颜色调配、对象的变形对齐等基本知识,并通过实例介绍了遮罩技术、文本处理、按钮制作、Action 脚本编写等内容。

本书共分 7 章,通过实例的详细制作过程向读者介绍 Flash 8.0,各章内容分别为:Flash 入门、遮罩技术、文字效果、按钮特效、动画编程的初等知识和高级应用、综合实例等。这些实例由浅入深,基本上涵盖了 Flash 8.0 的各种功能。

本书每一个实例的制作过程都有非常详尽的知识讲解,解决读者朋友在制作实例过程中可能会碰到的问题;在每个实例的最后有知识总结,每一章之后有“本章知识小结”,提纲挈领地总结重要知识点;每一章的最后还安排了“热身实战”,使读者能够及时复习所学的 Flash 知识,通过制作热身实例检验自己的学习成果。

通过本书,初学者可以循序渐进,在较短时间内掌握 Flash 8.0 的基本使用方法和技巧;对于具备一定 Flash 动画制作经验的读者朋友,本书可以帮助您拓宽思路,以便遇到实际任务的时候有所借鉴。

本书由邢素萍、李琼主编,参加编写和修改的人员还有马郁、邵丹、王强、周亚玲、黄峰、郎显源、罗颂、曹广薪、孙雄勇、余周军、陈艳华、赵凯、袁海波、赵艳锋、赵静一、秦鹏、苏治中、石伟玉、黄东、黄荣升、王豫、姚文浩、张建平、孙逊、叶顺源、韦韩等。本书覆盖知识面广泛,我们希望这本书能给广大的读者带来一定的帮助。但由于编写时间较为仓促,书中难免会有疏漏和不足之处,恳请广大读者提出宝贵意见。

读者朋友们,如果在使用过程中遇到不懂的地方,或发现书中存在错误及疑问之处,请发送 E-mail 到 hangkongbooks@126.com,我们会尽快与您联系,共同解决问题。

编 者

2006 年 10 月

目 录

第1章 中文版Flash 8.0入门

1.1 简单运动——下落、直线滚动的苹果.....2	
1.1.1 Flash 8.0 的工作环境.....2	
1.1.2 背景和苹果的创建.....6	
1.1.3 产生苹果直线运动和滚动的变化.....8	
1.1.3 本节小结.....10	
1.2 引导线的使用——俯冲的飞机.....10	
1.2.1 基本动画的制作.....11	
1.2.2 动画的最终效果和背景的制作.....13	
1.2.3 本节小结.....14	
1.3 物体的变形效果——变形文字.....15	
1.3.1 背景和变形文字的准备.....15	
1.3.2 文字变形的制作.....16	
1.3.3 本节小结.....18	
1.4 MC的应用——转动的风车.....18	
1.4.1 风车的绘制.....19	
1.4.2 MC内动画的制作及其合成.....20	
1.4.3 本节小结.....22	
1.5 Flash绘图——霓虹灯.....22	
1.5.1 创建文本.....23	
1.5.2 制作七彩文字.....24	
1.5.3 霓虹灯的制作.....26	
1.5.4 本节小结.....27	
1.6 本章知识点总结.....27	
1.7 热身实战.....28	

第2章 遮罩的运用

2.1 移动遮罩——探照灯.....30	
2.1.1 输入文本.....30	
2.1.2 制作图形元件“探照灯”.....31	
2.1.3 创建动画.....32	
2.1.4 本节小结.....34	
2.2 变形遮罩——图像切换.....34	
2.2.1 制作背景图像.....35	

2.2.2 从中心向四周圆形扩散的图像切换.....35	
2.2.3 本节小结.....37	
2.3 运动遮罩——滚动字幕.....38	
2.3.1 导入图像.....38	
2.3.2 制作移动的透明绿色矩形.....39	
2.3.3 制作移动的文本块.....40	
2.3.4 产生遮罩效果.....41	
2.3.5 本节小结.....43	
2.4 倒影特效——水中倒影.....43	
2.4.1 导入图像.....44	
2.4.2 创建动画.....44	
2.4.3 本节小结.....47	
2.5 多层遮罩——百叶窗.....47	
2.5.1 编辑背景图片和百叶窗图案.....48	
2.5.2 遮罩层和动画的制作.....49	
2.5.3 复制百叶窗的叶片.....50	
2.5.4 本节小结.....51	
2.6 多种动画——电影效果文字.....51	
2.6.1 制作电影背景和文字.....52	
2.6.2 创建动画.....53	
2.6.3 本节小结.....55	
2.7 本章知识点总结.....55	
2.8 热身实战.....56	

第3章 文本处理

3.1 文字的彩光效果——小桥流水人家.....58	
3.1.1 制作“枯藤老树昏鸦”的效果.....58	
3.1.2 制作“小桥流水人家”的效果.....60	
3.1.3 本节小结.....62	
3.2 风吹的效果——日照香炉生紫烟.....63	
3.2.1 制作文字元件.....63	
3.2.2 制作风吹效果.....65	
3.2.3 本节小结.....68	
3.3 文本的立体效果——金秋时节.....69	
3.3.1 制作立体文本.....69	

3.3.2 制作镜面效果	71
3.3.3 本节小结	72
3.4 补间形状动画——变幻的文字	73
3.4.1 输入文本	73
3.4.2 创建补间形状动画	75
3.4.3 本节小结	77
3.5 缩放动画——闪光的文字	77
3.5.1 文本的创建	78
3.5.2 制作动画	79
3.5.3 本节小结	81
3.6 光影变换——文本的光线效果	81
3.6.1 制作元件	82
3.6.2 制作光影变换效果	84
3.6.3 本节小结	86
3.7 淡入淡出——浮现的文字	86
3.7.1 制作背景	87
3.7.2 对象输入	88
3.7.3 制作文本单出淡入效果	89
3.7.4 本节小结	90
3.8 本章知识点总结	91
3.9 热身实战	91

第4章 按钮效果

4.1 透明按钮——鼠标跟随	94
4.1.1 制作按钮图符	94
4.1.2 将按钮布满舞台并完成动画	97
4.1.4 本节小结	97
4.2 播放控制——运动的射手	98
4.2.1 射手沿引导线运动的创建	98
4.2.2 用按钮控制“射手”运动的制作	100
4.2.3 本节小结	102
4.3 对象变形——动态按钮	103
4.3.1 按钮制作	103
4.3.2 按钮动画制作	104
4.3.3 完成动画制作	106
4.3.4 本节小结	108
4.4 动态按钮——超级链接	109
4.4.1 背景图像和按钮对象的建立	109
4.4.2 完成按钮制作	112

4.4.3 建立箭头动画	114
4.4.4 完成整个动画	115
4.4.5 本节小结	116
4.5 按钮导航——图片浏览	117
4.5.1 背景动画	117
4.5.2 图片飞入	118
4.5.3 图片按钮	120
4.5.4 帧间导航	121
4.5.5 本节小结	123
4.6 按钮妙用（一）——书海导航	123
4.6.1 初始画面	124
4.6.2 按钮菜单	126
4.6.3 本节小结	129
4.7 按钮妙用（二）——下拉式菜单	130
4.7.1 制作菜单项	130
4.7.2 编写动画控制脚本	134
4.7.3 本节小结	136
4.8 本章知识点总结	136
4.9 热身实战	137

第5章 简单 Action 应用

5.1 播放控制运动——甲虫的运动	140
5.1.1 制作甲虫	140
5.1.2 甲虫 MC 的制作	141
5.1.3 用按钮控制甲虫运动的制作	144
5.1.4 本节小结	146
5.2 色彩的控制——设置 RGB	147
5.2.1 制作按钮和背景	147
5.2.2 控制颜色变幻的制作	150
5.2.3 本节小结	152
5.3 鼠标跟随动画——略见一斑	153
5.3.1 制作元件	153
5.3.2 本节小结	155
5.4 撞击运动——单摆实验	156
5.4.1 制作摆球	156
5.4.2 制作碰撞动画	159
5.4.3 本节小结	161
5.5 物体的旋转效果——旋转塔	162
5.5.1 动画片断的制作	162

5.5.2 添加旋转效果	163
5.5.3 脚本语句控制	164
5.5.4 本节小结	167
5.6 声音的控制——简易播放器	168
5.6.1 声音的导入	168
5.6.2 控制播放声音文件	170
5.6.3 本节小结	175
5.7 转动的月亮——变换的鼠标	175
5.7.1 声音的导入	176
5.7.2 控制鼠标拖动	178
5.7.3 本节小结	179
5.8 光影效果——残影特效	180
5.8.1 画面设计	180
5.8.2 加入脚本程序	183
5.8.3 本节小结	184
5.9 Key 对象的用法——键盘测试	184
5.9.1 创建一个动态文本的 MC	185
5.9.2 添加背景	186
5.9.3 编写代码	188
5.9.4 本节小结	190
5.10 本章知识点总结	190
5.11 热身实战	191

第6章 高级 Action 应用

6.1 随机数游戏——猜数字	194
6.1.1 素材的制作	194
6.1.2 制作游戏其他帧场景	196
6.1.3 添加脚本	199
6.1.4 本节小结	200
6.2 “圆周”运动——旋转的小球	201
6.2.1 制作元件	201
6.2.2 编写脚本代码完成动画	204
6.2.3 本节小结	206
6.3 放射状的效果——闪烁的焰火	206
6.3.1 制作元件	207
6.3.2 制作单个焰火	208
6.3.3 制作一束焰火	209
6.3.4 完成总体效果	210
6.3.5 本节小结	210

6.4 影片剪辑的嵌入——雪花飞舞	211
6.4.1 制作雪花元件	211
6.4.2 制作雪花飞舞的 MC	212
6.4.3 实现雪花飞舞效果	215
6.4.4 本节小结	216
6.5 文本应用——迷你时钟	216
6.5.1 系统时间的显示	217
6.5.2 制作界面	219
6.5.3 设定闹铃声音和添加脚本语言	220
6.5.4 本节小结	223
6.6 文本操作——电话簿	224
6.6.1 主界面的制作	224
6.6.2 制作“添加记录”	225
6.6.3 更改记录的制作	228
6.6.4 更改记录后的画面	230
6.6.5 本节小结	231
6.7 试试运气——大比拼游戏	232
6.7.1 元件的制作	232
6.7.2 准备游戏	235
6.7.3 编写脚本代码	237
6.7.4 本节小结	240
6.8 鼠标的拖动功能——拖曳拼图	241
6.8.1 素材的制作	241
6.8.2 添加脚本	244
6.8.3 本节小结	246
6.9 鼠标控制——蜻蜓点水	246
6.9.1 水纹扩散的制作	247
6.9.2 “蜻蜓”飞舞动画的制作	250
6.9.3 动画的控制播放和背景的添加	252
6.9.4 本节小结	254
6.10 本章知识点总结	255
6.11 热身实战	255

第7章 综合实例

7.1 按钮的使用——简易计算器	258
7.1.1 制作按钮和界面	258
7.1.2 脚本编写	260
7.1.3 本节小结	264
7.2 色彩的综合应用——繁星闪烁	265

7.2.1 光线以及光斑的动画制作	265	7.5.1 创建舞台对象的制作	289
7.2.2 文字飞入、隐现和“星光”的效果	268	7.5.2 创建雨点影片剪辑	291
7.2.3 本节小结	269	7.5.3 添加脚本代码	293
7.3 交互小游戏——蛇吃豆子	270	7.5.4 本节小结	295
7.3.1 制作元件	270	7.6 综合应用——俄罗斯方块	295
7.3.2 布置画面	272	7.6.1 制作游戏中的元件	296
7.3.3 添加脚本代码	274	7.6.2 制作画面	299
7.3.4 本节小结	276	7.6.3 添加脚本	301
7.4 智力考验——拼图游戏	276	7.6.4 本节小结	313
7.4.1 布置场景	277	7.7 发射子弹游戏——猫捉老鼠	314
7.4.2 布置界面	278	7.7.1 准备素材和开始的背景布置	314
7.4.3 游戏画面及动画的制作	280	7.7.2 动画	316
7.4.4 添加脚本	283	7.7.3 电影片段的制作	317
7.4.5 本节小结	288	7.7.4 游戏功能的实现	318
7.5 跟随鼠标动画——“落红不是无情物”	288	7.7.5 本节小结	320
		7.8 本章知识点总结	321
		7.9 热身实战	322

Chapter

1

中文版 Flash 8.0 入门

- 简单运动——下落、直线滚动的苹果
- 引导线的使用——俯冲的飞机
- 物体的变形效果——变形文字
- MC 的应用——转动的风车
- Flash 绘图——霓虹灯

第 1 章 导读

本章将从 Flash 8.0 的几个最基本的例子入手，起到一个热身的作用。

本章共分为 5 节，第 1 节主要讲如何创建简单的动作补间动画；第 2 节主要讲述如何使用引导层创建补间动画；第 3 节主要讲述如何应用形状补间动画制作文字的变形；第 4 节讲述了如何制作影片剪辑符号，并对影片剪辑进行动画的合成；第 5 节综合应用绘图工具箱和混色器面板调配颜色。

希望读者仔细阅读本章，熟悉本书制作实例的风范，为后面的学习打下坚实的基础。

1.1 简单运动——下落、直线滚动的苹果

效果展示:



重点知识训练:

本节利用 Flash 8.0 的补间动画功能制作一个苹果下落并且滚动的实例。

- 图片的导入
- 对图片的编辑
- 使用补间动画

制作思路:

本节先根据需要对导入的图片进行分割,留下有用的部分图片。然后对苹果创建补间运动,让它做直线运动和滚动运动。

1.1.1 Flash 8.0 的工作环境

安装完毕 Flash 8.0 以后,可以单击桌面快捷方式,或者选择【开始】/【程序】/【Macromedia】/【Macromedia Flash 8.0】菜单项启动 Flash 8.0 程序。

启动 Flash 8.0 后,其操作界面便会出现在屏幕上,如图 1-1-1 所示。Flash 8.0 的操作界面主要由以下几个部分组成:标题栏、菜单栏、常用工具栏、绘图工具箱、时间轴窗口、舞台及多个浮动面板。在本小节中将简单地介绍其中主要的部分,以便读者对 Flash 8.0 有个简单的了解。各个部分的具体应用将在以后的章节中进行详细的介绍。

(1) 标题栏

标题栏显示的主要有 Flash 标记、应用程序的名称、工作对象的名称、最小化按钮、最大化和正常之间的切换按钮以及关闭按钮。

(2) 菜单栏

标题栏的下面就是菜单栏,包括【文件】、【编辑】、【查看】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【窗口】、【帮助】等 10 个菜单项,如图 1-1-2 所示。

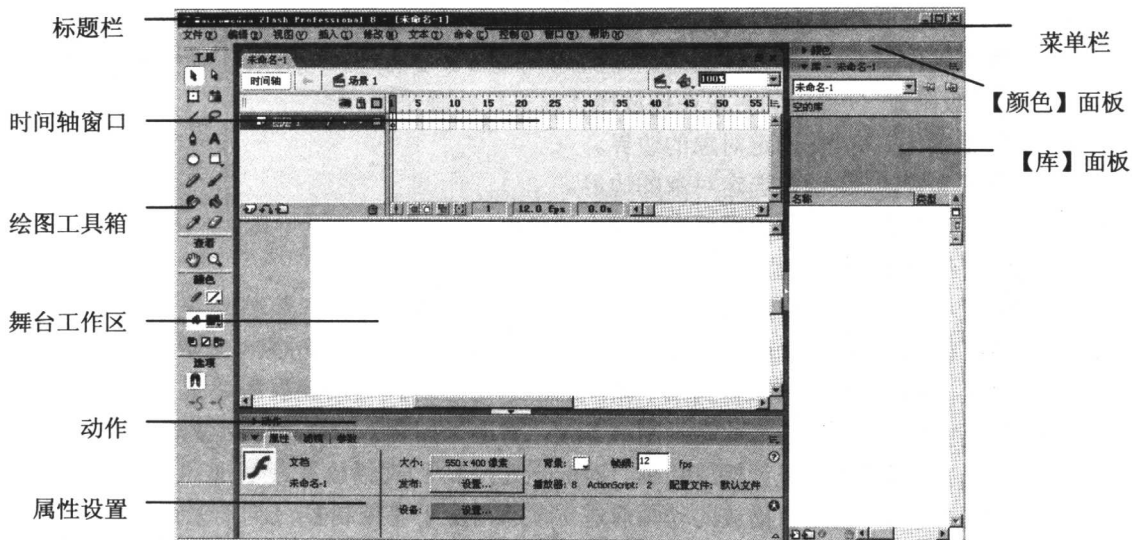


图 1-1-1 Flash 8.0 的操作界面

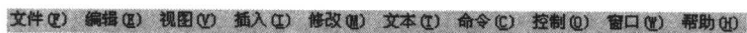


图 1-1-2 菜单栏

(3) 工具栏

Flash 8.0 为了方便用户的使用，将一些使用频率比较高的菜单命令以图形按钮的形式放在一起，组成了工具栏，如图 1-1-3 所示。用户只需单击工具栏上的按钮，就可以执行该按钮所代表的操作。



图 1-1-3 工具栏

从图中可以看出该工具栏以中间的间隔线为界分为两部分。左边是主工具箱，提供了 16 个最常用的命令，右边部分是控制工具箱，提供了 6 个按钮，用来控制动画流程。工具栏可以固定横放在菜单栏的下面，也可以垂直固定在左右边框上，也可以浮动在屏幕上。该工具栏上的各个按钮选项的意义及功能如下：

- **【新建】**：创建一个新的 Flash 动画。对应于【文件】/【新建】命令。
- **【打开】**：打开一个已存在的 Flash 文件。对应【文件】/【打开】命令。
- **【保存】**：保存当前编辑的 Flash 文件。对应于【文件】/【保存】命令。
- **【打印】**：将编辑的 Flash 文件输出到打印设备。对应【文件】/【打印】命令。
- **【剪切】**：拷贝选定的对象到剪切板中并删除原来的对象。对应于【编辑】/【剪切】命令。

- **【复制】**: 复制选定的对象到剪切板中。对应于【编辑】/【复制】命令。
- **【粘贴】**: 将剪切板中的对象粘贴到舞台。对应于【编辑】/【粘贴】命令。
- **【撤销】**: 撤销以前对象的错误操作。对应于【编辑】/【撤销】命令。
- **【重作】**: 重作最近一次撤销的操作。对应于【编辑】/【重作】命令。
- **【吸附】**: 使编辑的对象在拖放操作时进行精确定位。
- **【柔化】**: 柔化选定对象的边界。
- **【尖锐】**: 尖锐化选定对象的边界。
- **【旋转】**: 调节选定对象在舞台中的角度。
- **【缩放】**: 调节选定对象的尺寸。
- **【布局】**: 打开布局对话框, 调节选定对象群的布局。
- **【停止】**: 停止动画的播放。对应于【控制】/【停止】命令。
- **【后退】**: 使动画回退到第 1 帧。对应于【控制】/【后退】命令。
- **【后退一步】**: 使播放动画回退 1 帧。对应【控制】/【后退一步】命令。
- **【播放】**: 开始进行播放动画。对应于【控制】/【播放】命令。
- **【向前】**: 使当前播放的动画前进 1 帧。对应于【控制】/【向前】命令。
- **【转到结尾】**: 使动画跳到最后一帧。对应于【控制】/【转到结尾】命令。

(4) 绘图工具箱

使用 Flash 8.0 进行动画创作, 必须绘制各种图形和对象, 这就要使用到各种绘图工具。在 Flash 8.0 中, 绘图工具都放置在绘图工具箱中。工具箱通常固定在窗口的左边, 也可以通过用鼠标拖动绘图工具箱, 改变它在窗口中的位置。绘图工具箱中包含了 20 多种绘图工具, 用户可以使用这些工具对图像或选定区进行操作。图 1-1-4 所示的就是 Flash 8.0 的绘图工具箱。

(5) Flash 8.0 时间轴窗口

Flash 8.0 的时间轴窗口一般位于常用工具栏的下面, 当然用户也可以使用鼠标拖动它, 改变它在窗口中的位置。时间轴窗口是用来进行动画创作和编辑的主要工具, 其结构如图 1-1-5 所示。

时间轴窗口分为两大部分: 层控制区和时间控制区。下面对这两部分进行简单的介绍。

① 层控制区

时间轴窗口的左边区域是层控制区, 用来进行与层有关的操作。它按顺序显示了当前正在编辑的文件的所有层的名称、类型、状态等。在层的操作层中也有些按钮, 其各个工具按钮的功能如下:

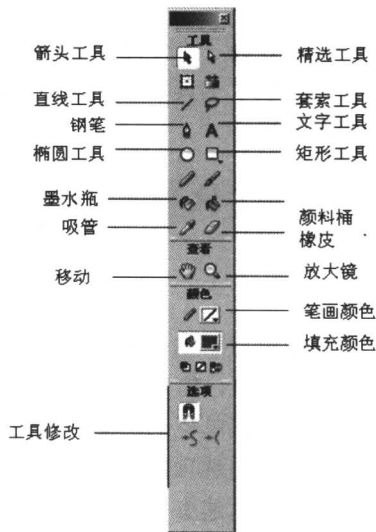


图 1-1-4 Flash 8.0 绘图工具