

别具光芒

Flash 8 ActionScript 滤镜效果

王汝义 编著

- ❖ 展现132个Flash 8 ActionScript滤镜效果实例
 - ❖ 全面剖析BitmapData + Filter滤镜效果技术
 - ❖ 涉及Flash 8几乎所有类型的滤镜
 - ❖ 详细介绍应用BitmapData的15种方法
- 光盘附本书实例源文件及素材

CD-ROM
FLASH INTERACTIVE



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

WebStudio

别具光芒

Flash 8

ActionScript

滤镜效果

王汝义 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

别具光芒: Flash 8 ActionScript 滤镜效果 / 王汝义
编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.12
ISBN 978-7-115-16670-8

I. 别… II. 王… III. 动画—设计—图形软件, Flash
8 ActionScript IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 122953 号

内 容 提 要

本书主要是以Flash 8为环境,以BitmapData和Flash 8滤镜技术要点为主线,以范例的形式来讲解相关知识的应用型图书。本书总共有32个范例,几乎涉及Flash 8所有类型的滤镜,包括模糊滤镜、投影滤镜、浮雕滤镜、矩阵卷积滤镜、反射、DisplacementMapFilter置换贴图、PerlinNoise、CacheAsBitmap、摄像头、图像过渡等,其中也包括了如何应用BitmapData的15种方法。

本书适合正在使用Flash 8的初、中级用户,包括从事网站设计开发的设计师,在校相关专业的大、中专学生,多媒体行业和教育行业的在职人员等,也适用于准备转型至Flash CS3和ActionScript 3.0的用户。

别具光芒——Flash 8 ActionScript 滤镜效果

- ◆ 编 著 王汝义
责任编辑 杜 洁
- ◆ 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>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.75
字数: 427 千字
印数: 1—5 000 册
- 2007 年 12 月第 1 版
2007 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-16670-8/TP

定价: 59.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

制作网页、动画

原来很简单



新手到高手的必经之路

◎书号: 14982 ◎定价: 49.00元



令人眩目的动画

◎书号: 14702 ◎定价: 46.00元



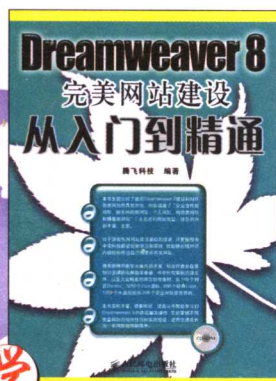
17小时的视频教学录像

◎书号: 14890 ◎定价: 49.00元



功能强大的ASP动态网站

◎书号: 14848 ◎定价: 49.00元



各类网站的建设精髓

◎书号: 15865 ◎定价: 49.00元



各种HTML网页制作标记

◎书号: 16130 ◎定价: 39.00元



功能强大的PHP动态网站

◎书号: 16226 ◎定价: 55.00元

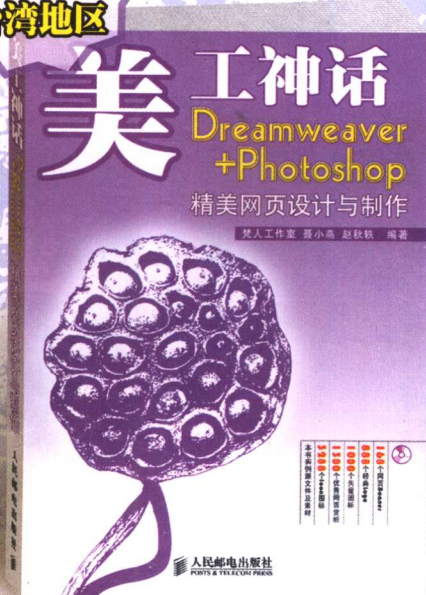


视觉美观、效果丰富的综合性网站

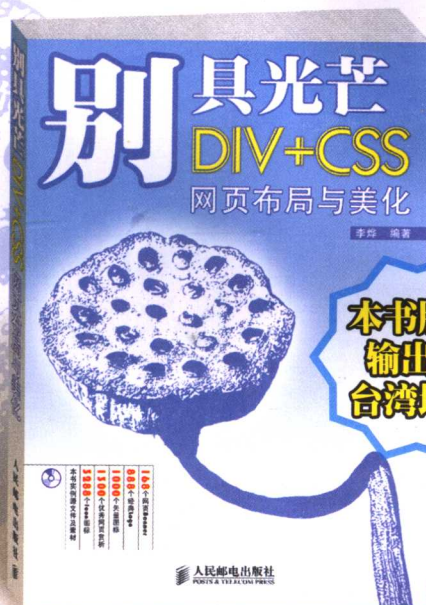
◎书号: 16227 ◎定价: 65.00元

资深网页设计师 联手打造

本书版权
输出到
台湾地区

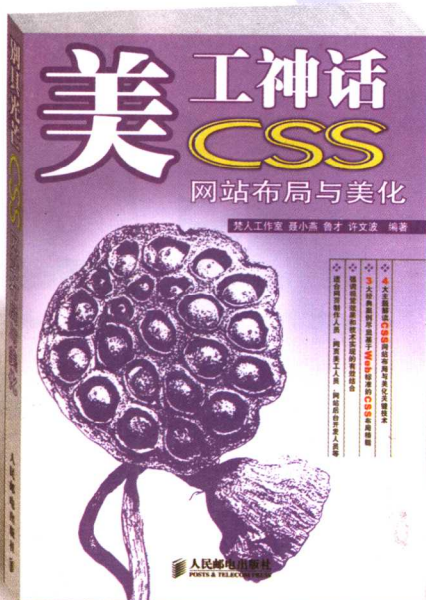


♣ 书号: 15401 ♣ 定价: 52.00元

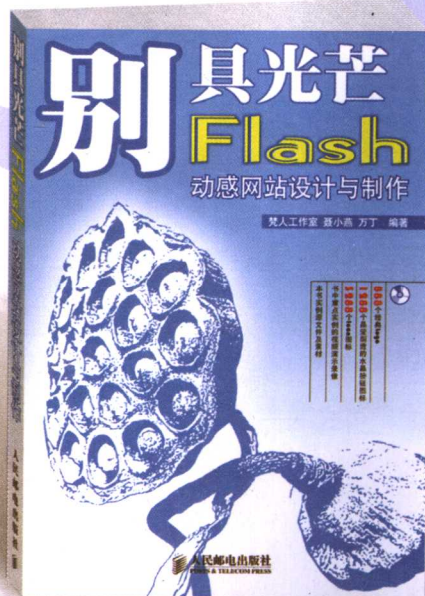


本书版权
输出到
台湾地区

♣ 书号: 15234 ♣ 定价: 55.00元



♣ 书号: 16272 ♣ 定价: 49.00元



♣ 书号: 16162 ♣ 定价: 49.00元



前言

本书是WebStudio自2007年1月推出《Flash网站建设技术精粹》之后的第二本书，但它与《Flash网站建设技术精粹》有很大的不同。本书是以Flash 8为运行环境，以BitmapData和滤镜为主要内容，并通过针对每一滤镜展示不同的应用实例来分析和研究其制作效果。

本书总共介绍了32个范例，涉及几乎所有的Flash 8的滤镜，包括模糊滤镜、投影滤镜、浮雕滤镜、矩阵卷积滤镜、反射、DisplacementMapFilter置换贴图、PerlinNoise、CacheAsBitmap、摄像头、图像切换等，其中也包括了BitmapData的15种方法的应用。

本书适合正在使用Flash 8的初中级用户，包括网站设计人员、网站开发人员、相关专业的师生、多媒体从业人员等，也适用于准备转型至Flash CS3和ActionScript 3.0的用户。可以为其在ActionScript 3.0中应用滤镜和BitmapData打下良好的基础。

本书编写的初衷源于在WebStudio的第一本书《Flash网站建设技术精粹》发布之后，有读者反映书中几乎没有介绍有关效果的内容。一是作为对《Flash网站建设技术精粹》中关于效果内容的补充，另一方面，虽然现在Flash 8相关的资料有很多，但真正详细介绍滤镜与BitmapData应用的却少之又少，而实际上Flash 8的精华部分就是BitmapData和滤镜。如果不考虑BitmapData和滤镜，那么可以说使用Flash 8与使用Flash MX 2004是没有明显区别的。随着Flash CS3、ActionScript 3.0的出现，BitmapData和滤镜逐渐成为制作效果的两大重点技术。因此可以说，如果希望在Flash 8或是Flash CS3中制作本质上有别于Flash以往版本的效果，那么就一定要掌握BitmapData和滤镜。

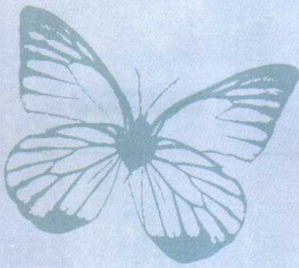
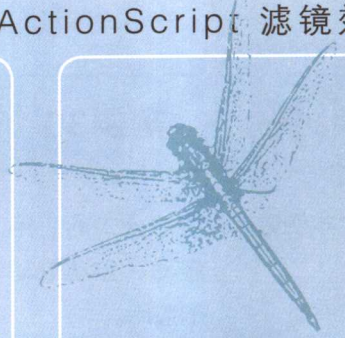
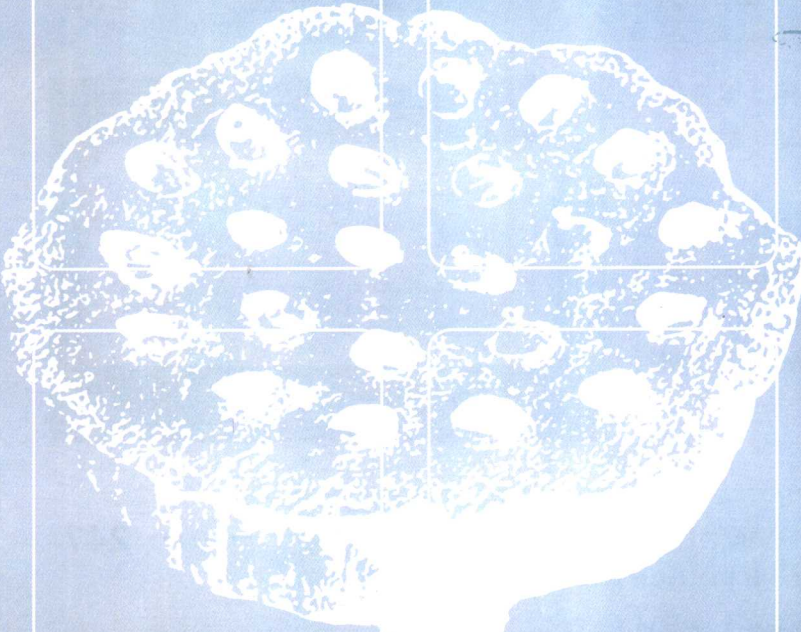
本书的实例都是在Flash 8中设计和制作的，建议读者在学习本书实例之前安装Flash 8。附书光盘中提供了本书所有实例的源文件、过程文件、最终文件以及相关素材，以供读者学习使用。

感谢黄存海、刘爽、唐贵鸿、马文静、唐俊茹、郑新泉、郭元庆、李得增、汤立红、闻晓丹、吴守江、秦诗富、袁健、赵军义、张文彬、李德英、李清芳、刘静文、李晓栋、李一博等朋友们在本书编写过程中提供的帮助，同时也感谢WebStudio上朋友们的大力支持。

由于应用BitmapData和滤镜时会经常涉及计算机图形学的内容，如颜色、矩阵等，所以对制作人员的要求相对而言是比较高的。关于本书，读者如有好的建议或在学习本书中遇到疑难问题，欢迎访问WebStudio网站（<http://www.webstudio.com.cn>）或博客（<http://blog.webstudio.com.cn>），或者发电子邮件到ry_wang@163.com。由于作者水平有限，在编写过程中难免会有疏漏和不足，肯请大家多多指正，同时也希望能够及时听到读者对本书的看法，以使我们在后续的工作中，做得更好、更精彩。

王汝义（Egody）
2007年10月

ActionScript 滤镜效果



别具光芒
Flash 8

目 录 CONTENTS



Chapter

1

实例1

MultiFilter——质感文本1

本例重点：投影滤镜、渐变斜角滤镜、图层融合。

学习内容：学习在Flash 8的时间轴上应用投影滤镜、渐变斜角滤镜、图层融合的方法。



Chapter

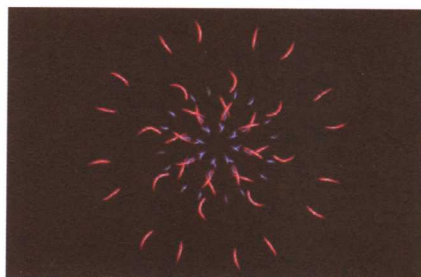
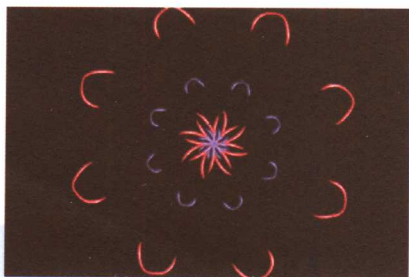
2

实例2

GlowFilter——滚光变换7

本例重点：基本遮罩的应用和Flash 8 Glow发光滤镜。

学习内容：掌握基本遮罩的应用及技巧。



Chapter

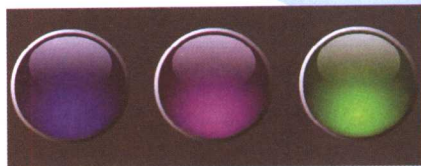
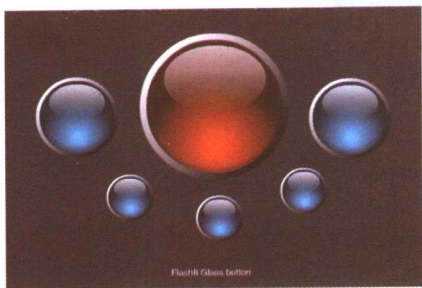
3

实例3

Gradient——玻璃按钮13

本例重点：颜色渐变填充的应用。

学习内容：学习渐变填充的应用以及渐变变形工具的使用。



Chapter

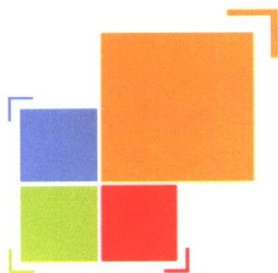
4

实例4

Easing——弹性缓动.....19

本例重点：Tween Easing缓动的应用。

学习内容：掌握Easing缓动的应用，学习Tween类的其他相关方法的应用。



Chapter

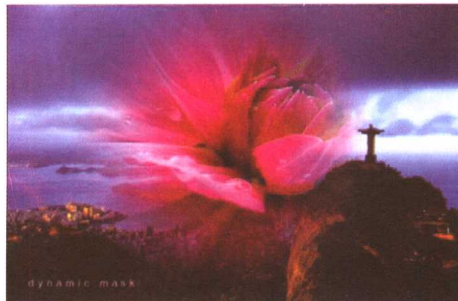
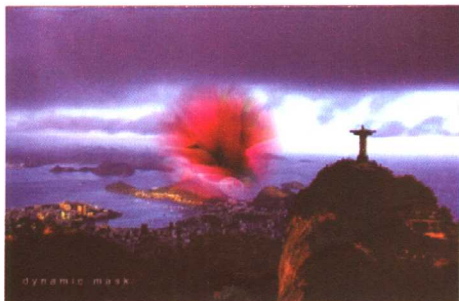
5

实例5

CacheAsBitmap——Alpha遮罩.....25

本例重点：遮罩的应用、Flash 8新功能CacheAsBitmap以及动态Alpha遮罩。

学习内容：掌握遮罩的基本应用，学习Flash 8的新功能CacheAsBitmap在Alpha遮罩中的应用，并使用简单的脚本来动态控制遮罩。



Chapter

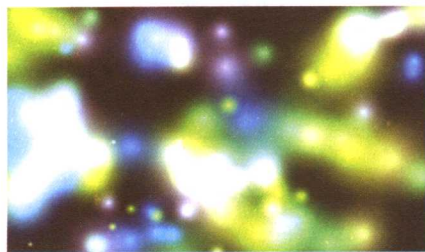
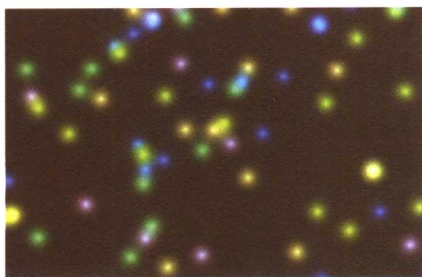
6

实例6

blendMode——光影变换……………31

本例重点：融合模式blendMode。

学习内容：掌握通过ActionScript来使用Flash 8的融合模式blendMode，同时熟悉各种融合应用后的效果。



Chapter

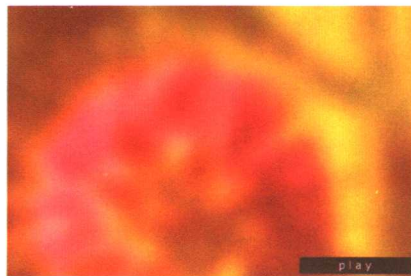
7

实例7

Blur Effect——模糊效果……………35

本例重点：应用color类及方法。

学习内容：学习使用已有的模糊素材，通过色彩的控制达到高质量的模糊效果。



Chapter

8

实例8

BlurFilter——基础模糊……………45

本例重点：blur filter模糊滤镜。

学习内容：熟悉Flash 8 BlurFilter类的应用，学习BlurFilter类的构造函数，掌握应用滤镜和取消滤镜的方法以及与鼠标动作的交互式应用。



Chapter

9

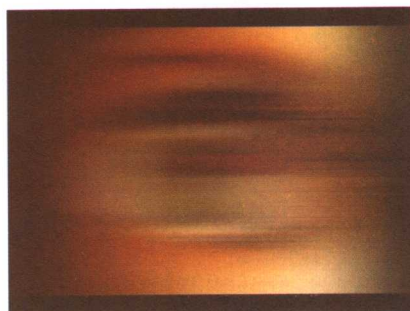
实例9

BlurFilter——动态模糊

.....51

本例重点：使用MovieClipLoader类载入图像，针对载入后的图像应用动态的模糊效果，定义鼠标的侦听。

学习内容：学习定义鼠标侦听的应用，针对动态载入的图像应用动态模糊的效果。



Chapter

10

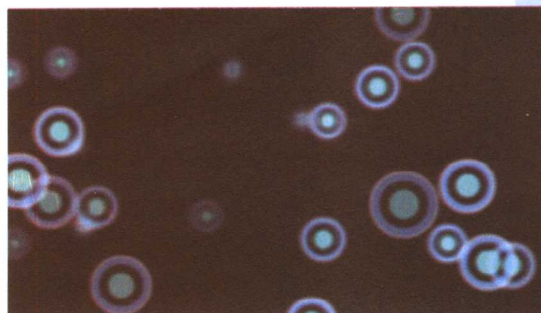
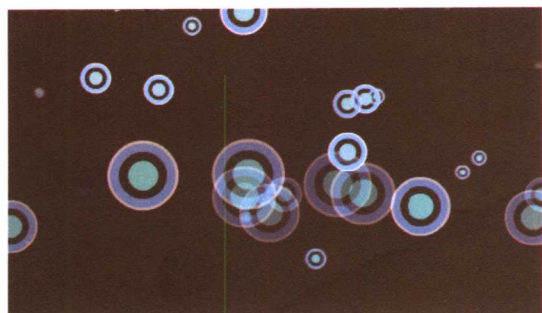
实例10

BlurFilter——运动模糊

.....59

本例重点：模糊滤镜在运动的影片剪辑中的应用。

学习内容：学习如何针对动画中的影片剪辑应用Flash 8的模糊滤镜。



Chapter

11

实例11

GlowFilter——基础发光

.....67

本例重点: GlowFilter滤镜类的基本应用, 参数的设置以及与鼠标的交互操作。

学习内容: 熟悉GlowFilter的构造函数, 了解GlowFilter滤镜的参数设置, 以及如何通过鼠标来控制滤镜的参数。



Chapter

12

实例12

GlowFilter——缓动发光

.....75

本例重点: Glow发光滤镜和Tween类的应用。

学习内容: 使用ActionScript创建Flash 8的滤镜, 并将滤镜与缓动类结合应用, 以实现将Tween类应用到其他任何Flash 8的滤镜效果中。



Chapter

13

实例13

GlowFilter——模拟雪花

.....81

本例重点: GlowFilter的应用。

学习内容: 学习如何将GlowFilter滤镜应用到通过ActionScript生成的影片剪辑上, 同时掌握制作常见雪花效果的一些细节。



本例重点: DropShadowFilter类的基本应用, 在载入外部文件的透明格式滤镜的应用。

学习内容: 掌握DropShadowFilter类的基本应用, 熟悉DropShadowFilter构造函数中的多个参数的含义。



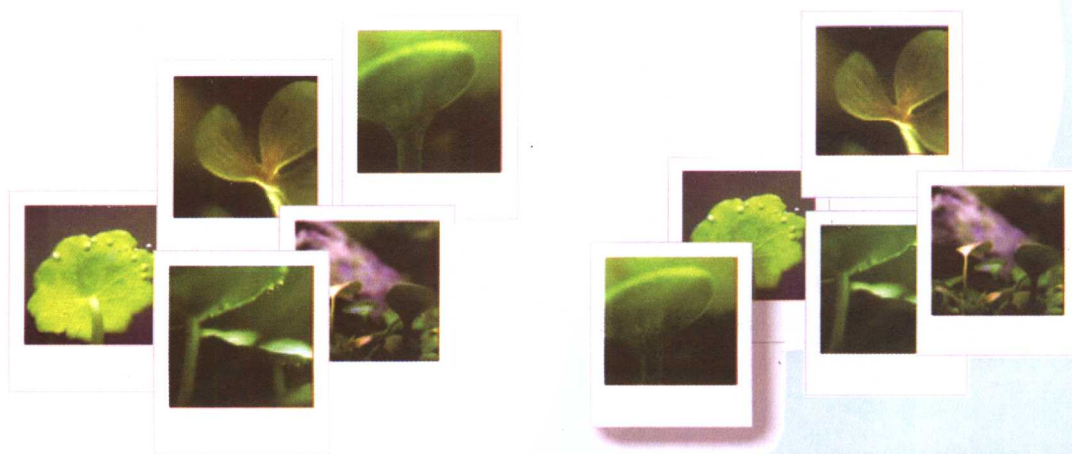
本例重点: DropShadowFilter类的应用, 使用Math.atan2计算投影的角度, 通过鼠标控制投影角度。

学习内容: 进一步学习DropShadowFilter与鼠标结合的应用。



本例重点: 缓动拖放以及DropShadowFilter滤镜在拖放操作中的应用。

学习内容: 学习缓动拖放操作, 如何将滤镜应用于拖放操作中, 以及如何在拖放操作中改变投影的效果。



本例重点：掌握通过“属性”面板应用BevelFilter的方法。

学习内容：了解BevelFilter，学习通过“属性”面板对BevelFilter滤镜参数进行设置，以改变影片的效果。



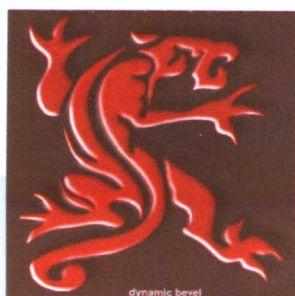
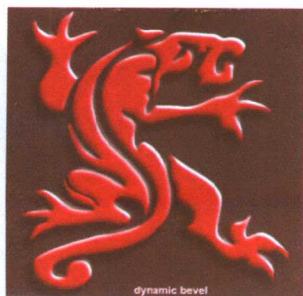
本例重点：针对时间轴上的影片剪辑，配合BevelFilter应用多组滤镜。

学习内容：学习多组滤镜的配合使用，以及制作类似效果的相应技巧。



本例重点：在ActionScript中应用BevelFilter。

学习内容：了解和掌握BevelFilter滤镜的参数设置，以及在ActionScript中应用BevelFilter的方法。



本例重点：矩阵卷积滤镜。

学习内容：学习矩阵卷积滤镜在图像效果上的应用，掌握ConvolutionFilter滤镜的参数设置，以及使用多种不同类型的矩阵生成不同的图像效果。



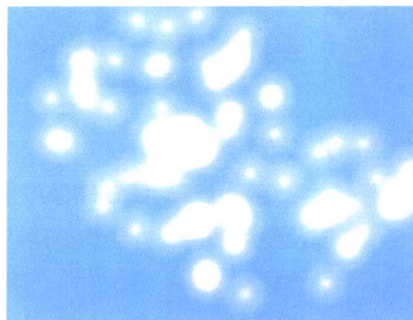
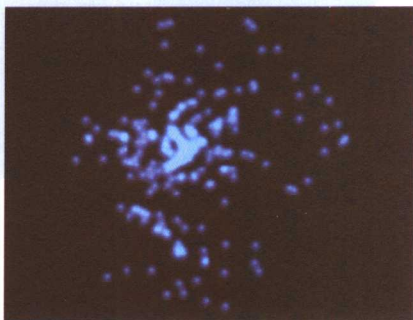
本例重点：ColorMatrixFilter滤镜。

学习内容：学习使用ColorMatrixFilter滤镜来调整图像的颜色、亮度、对比度等，掌握使用ColorMatrixFilter滤镜如何来生成动画效果。



本例重点：在粒子系统中加入融合模式或滤镜。

学习内容：学习如何为Flash 8的粒子加入滤镜效果。



Chapter

23

实例23 BitmapData——Bitmap实例基础 ...145

本例重点：Flash 8 BitmapData的基础知识，BitmapData的clone、drawMatrix、applyFilter、setPixel、getPixel、colorMatrix、loadBitmap等15种方法的应用。

学习内容：学习如何创建和应用Bitmap，并掌握应用Bitmap的多种方法。



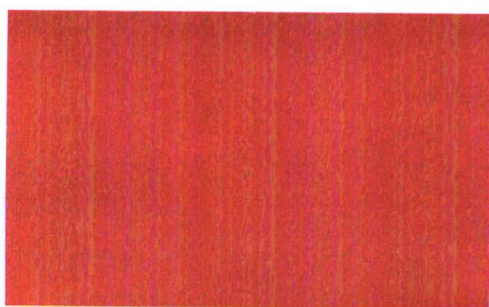
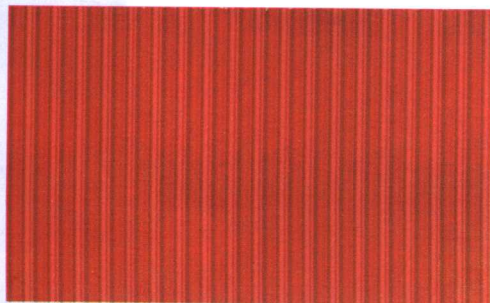
Chapter

24

实例24 BitmapData——纹理173

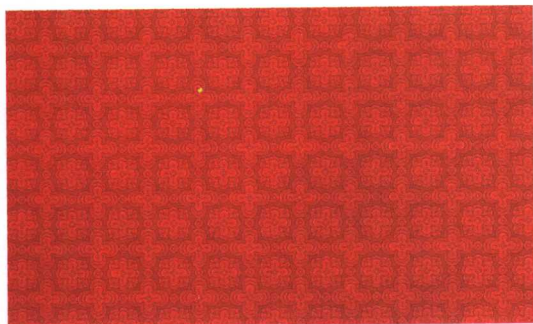
本例重点：通过BitmapData来创建pattern图形，并通过MovieClip的方法beginBitmapFill()来创建纹理。

学习内容：熟悉BitmapData的方法setPixel32()的应用以及如何通过beginBitmapFill()来创建图形。



本例重点：Flash 8中MovieClip的beginBitmapFill()方法的应用。

学习内容：学习使用影片剪辑的beginBitmapFill()方法来平铺图像，通常可以将其应用在网站或是相应页面的底纹，它的好处是可以最大限度地减小文件的容量，从而使文件更易控制。



本例重点：Flash 8 BitmapData的noise方法的应用。

学习内容：了解和掌握BitmapData中的noise方法，通过改变其参数来形成动画。



本例重点：Flash 8 BitmapData的perlinNoise方法的应用。

学习内容：掌握如何通过perlinNoise方法来制作流动的云。