

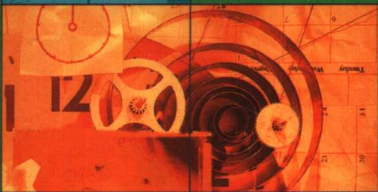
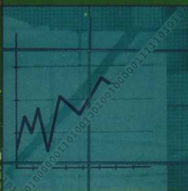
Flash CS3

中文版

动画特效

经典案例设计与实现

周 峰 王 征 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Flash CS3 中文版动画 特效经典案例设计与实现

周 峰 王 征 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书利用有代表性、实用性强、效果新颖的具体案例讲解了 Flash CS3 在图形动画、文字动画、按钮动画、图像动画、声音动画、UI 组件动画、XML 文档操作动画、网页动画、游戏动画等方面的具体应用,基本涵盖了 Flash 所有的应用领域。本书的特点是:案例经典、内容全面、技术实用、资源丰富。每一个案例都是经过精心挑选的,具有实用性,并且解释详尽,让你在实例练习中学习 Flash 动画设计的方法与技巧。

本书不仅适用于各层次的大中专院校学生、网页设计人员、动画设计人员以及网络动画或多媒体动画的个人爱好者,并且对网络动画、多媒体动画的专业人士也有很高的参考价值。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 中文版动画特效经典案例设计与实现 / 周峰, 王征编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.1

ISBN 978-7-121-05288-0

I. F… II. ①周…②王… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 169583 号

责任编辑: 徐云鹏

特约编辑: 底 波

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 33.125 字数: 840 千字

印 次: 2008 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 49.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

Flash CS3 是备受推崇的动画软件 Flash 的最新版本,它在延续 Flash 以前版本的操作简单、设计直观等特点的基础上,增加了与 Photoshop、Illustrator 软件的交互应用,并且该版本具有快速、流畅的工作流程。

Flash CS3 包含一个简化的用户界面、高级视频工具以及与相关软件的惊人集成,利用它可以帮助图形及 Web 设计人员、摄影师和视频专业人员更为有效地创建最高质量的图像。

本书围绕 Flash CS3 提供的技术,详细探讨了图形动画特效、按钮动画特效、文字动画特效、鼠标动画特效、菜单动画特效、图像和声音动画特效、UI 组件的应用、网页动画特效、XML 数据操作特效、游戏特效的制作方法 with 技巧。本着循序渐进、因势利导的原则为读者一步步由浅入深、由简单到复杂、由示例到原理、由原理到应用地解析了 Flash 的应用与技巧,使读者在看完本书后,就能够结合实际,快速、高效、灵活地设计出各种动画特效来。

本书结构

本书共有 10 章。分别讲解了 Flash CS3 强大的图形动画、按钮动画、文字动画、鼠标动画、菜单动画、图像和声音动画、UI 组件、网页动画、XML 数据操作、游戏特效功能。

□ 第 1 章至第 3 章讲解了 Flash CS3 帧帧动画、过渡动画、文字特效动画、按钮元件动画特效。

□ 第 4 章到第 6 章讲解了 Flash CS3 声音动画、图像加载与显示、MP3 播放器、鼠标跟随动画、下拉菜单、右键菜单特效。

□ 第 7 章讲解了 Flash CS3 常用 UI 组件的应用,即文本框、标签、列表框、滚动条、单选按钮、复选按钮等组件的应用方法与技巧。

□ 第 8 章讲解了 Flash CS3 强大的网页动画特效,即利用 Flash CS3 可以轻松制作网站 LOGO、网站 Bar、网站对联式广告、网站横式广告特效。

□ 第 9 章讲解了 Flash CS3 强大的 XML 数据操作功能,即利用 Flash CS3 可以初始化 XML 变量、变换和组合 XML 对象、遍历 XML 结构、提取外部 XML 文档内容。

□ 第 10 章讲解了 Flash CS3 强大的游戏动画特效,即利用 Flash CS3 可以轻松制作有趣的、交互性强的、吸引人的游戏动画效果。

本书特色

本书的特色归纳如下:

□ 实用性

本书首先着眼于实际的网页广告动画、文字特效动画、声音和图像动画、XML 文档操作动画,然后再探讨深层次的技巧问题。

❑ 详尽的例子

本书每一章中均有大量的例子,通过这些例子介绍知识点。每个例子都是作者精心选择的,并且可以直接应用到以后的工作实例制作中,从而让读者能学到真正的实战本领。

❑ 延展性

本书每一个实例都涵盖了多个技术要点,在分析案例的过程中,会详细介绍相关的技术点。

❑ 全面性

本书包含了 Flash 动画的所有类型特效,即图形动画特效、按钮动画特效、文字动画特效、鼠标动画特效、声音动画特效、菜单动画特效、UI 组件应用特效、网页动画特效、游戏特效、XML 数据操作特效。

本书适合的读者

本书不仅适用于各层次的大中专院校学生、网页设计人员、动画设计人员以及网络动画或多媒体动画的个人爱好者,并且对网络动画、多媒体动画的专业人士也有很高的参考价值。

以下人员对本书的编写提出过宝贵意见并参与了本书部分资料的搜集工作,他们是孙宁、王荣芳、李德路、李岩、周科峰、陈勇、高云、于凯、王春玲、李永杰、韩亚男、陈卓、王伟、姚国发,感谢北京美迪亚电子信息有限公司的各位老师,谢谢你们的帮助和指导。

由于时间仓促,加之水平有限,书中的缺点和不足之处在所难免,敬请读者批评指正。

为了方便读者阅读,本书配套资料请登录“华信教育资源网”(<http://www.hxedu.com.cn>),在“资源下载”频道的“图书资源”栏目下载。

目 录

第1章 图形动画特效	1	案例运行效果与操作	37
案例1 彩花飘舞特效	1	制作要点	38
案例运行效果与操作	1	新建文档及素材的导入	38
制作要点	1	电子流0和1代码影片剪辑	39
新建文档及素材的导入	2	动画的合成及 Action 代码的添加	41
创建彩花影片剪辑	3	本章小结	44
动画合成及 Action 代码的添加	5	第2章 按钮动画特效	45
案例2 雨蒙蒙特效	8	案例1 动画播放控制按钮特效	45
案例运行效果与操作	8	案例运行效果与操作	45
制作要点	9	制作要点	45
新建文档及素材的导入	9	新建文档并设计多彩文字	46
雨滴影片剪辑	9	遮罩动画的设计制作	47
动画合成及 Action 代码的添加	12	设计制作按钮	51
案例3 翻书动画特效	14	添加 Action 代码	52
案例运行效果与操作	14	案例2 GIF 动画动态增加与减少	
制作要点	14	按钮特效	54
新建文档及版面的布局	15	案例运行效果与操作	54
书本影片剪辑的设计制作	17	制作要点	54
翻书动画的设计制作	20	新建文档及背景的设计	55
案例4 帧帧动画—海的世界特效	22	GIF 动画的导入及按钮的设计制作	57
案例运行效果与操作	22	添加 Action 代码	61
制作要点	23	案例3 多用户登录按钮特效	63
新建文档及文字的处理	23	案例运行效果与操作	63
文字帧帧动画效果	24	制作要点	64
海的世界帧帧动画效果	25	登录界面的设计制作	64
案例5 游戏倒计时动画特效	27	登录成功界面的设计制作	66
案例运行效果与操作	27	登录失败界面的设计制作	67
制作要点	27	添加 Action 代码	68
新建文档及版面的布局	28	案例4 光标移动键测试隐藏按钮	
动态文字及动态小人影片剪辑	31	特效	72
场景管理及 Action 代码的添加	32	案例运行效果与操作	72
场景 Game 界面设计及 Action 代码的		制作要点	73
添加	34	新建文档及背景设计	73
案例6 电子流0和1代码动画		设计制作影片剪辑元件	75
特效	37	设计制作隐藏按钮	77

添加隐藏按钮的 Action 代码	79	案例运行效果与操作	127
案例 5 键盘按钮监听特效	81	制作要点	128
案例运行效果与操作	81	图形转变成文字动画的设计制作	128
制作要点	82	绘制直线动画效果	131
新建文档及背景设计	82	案例 6 飘动的文字特效	133
影片剪辑元件及 Action 代码的添加	83	案例运行效果与操作	133
案例 6 键盘字母练习按钮特效	87	制作要点	134
案例运行效果与操作	87	素材的导入与处理	134
制作要点	88	飘动的影片剪辑元件的创建	135
新建文档及背景设计	88	角度运算的影片剪辑元件的创建	137
设计制作按钮及影片剪辑元件	90	控制文字影片剪辑的影片剪辑元 件创建	140
添加 Action 代码	93	飘动的文字特效的合成	142
本章小结	98	本章小结	143
第 3 章 文字动画特效	99	第 4 章 鼠标动画特效	144
案例 1 遮罩放大文字特效	99	案例 1 蝴蝶戏花特效	144
案例运行效果与操作	99	案例运行效果与操作	144
制作要点	100	制作要点	145
新建文档并创建六角星形动画	100	新建文档并导入 GIF 动画	145
制作文字动画效果	102	制作飞动的蝴蝶动画	147
制作文字遮罩放大效果	103	制作隐藏按钮元件和花影片剪 辑元件	152
动画开始界面的设计制作	106	蝴蝶戏花特效的合成	154
案例 2 余影图案文字特效	109	案例 2 鼠标拖动改变图片的颜色 与透明度特效	157
案例运行效果与操作	109	案例运行效果与操作	157
制作要点	109	制作要点	158
图案文字的设计制作	109	新建文档并导入图片	158
余影动画的设计制作	112	影片剪辑元件、刻度线及动态文本 的设置	160
案例 3 拖动显示文字特效	116	刻度线滑块的设计制作及代码的 添加	162
案例运行效果与操作	116	添加关键帧代码	165
制作要点	116	案例 3 凸起块鼠标随动特效	167
彩色文字的设计制作	116	案例运行效果与操作	167
蒙版图片的导入与处理	117	制作要点	167
添加 Action 代码并制作遮罩动画	119	新建文档并设计图案背景	168
案例 4 鼠标随动文字特效	120	设计制作影片剪辑组件	169
案例运行效果与操作	120	添加影片剪辑元件的 Action 代码	171
制作要点	121	案例 4 鼠标的形状改变与恢复	
按钮元件的设计制作	121		
影片剪辑元件的设计制作	122		
添加 Action 代码	125		
制作鼠标随动效果	125		
案例 5 文字形状变形特效	127		

特效	173	版面的布局	217
案例运行效果与操作	173	第 2 帧界面的设计	220
制作要点	174	其他帧界面的设计	221
新建文档并设计背景效果	174	添加 Action 代码	222
设计制作按钮和影片剪辑元件	175	案例 4 滑动式下拉菜单特效	228
添加 Action 代码	178	案例运行效果与操作	228
案例 5 舞动的彩柱特效	180	制作要点	229
案例运行效果与操作	180	新建文档及版面的布局	229
制作要点	180	设计制作按钮和影片剪辑元件	231
新建文档并创建影片剪辑动画	181	滑动式下拉菜单各帧的界面设计	233
创建隐藏按钮元件	182	添加 Action 代码	237
添加 Action 代码	184	本章小结	240
案例 6 拖动鼠标猜图特效	186	第 6 章 图像与声音动画特效	241
案例运行效果与操作	186	案例 1 冒起的水泡特效	241
制作要点	187	案例运行效果与操作	241
新建文档并布局界面	187	制作要点	241
设计制作影片剪辑元件	188	新建文档及图片的导入	242
添加 Action 代码	193	影片剪辑元件的设计制作	243
本章小结	196	声音的导入及编辑	245
第 5 章 菜单动画特效	197	添加 Action 代码	247
案例 1 开始菜单特效	197	案例 2 图像动态变色特效	249
案例运行效果与操作	197	案例运行效果与操作	249
制作要点	198	制作要点	250
新建文档及图片的导入	198	新建文档及版面的布局	250
设计制作隐藏按钮并添加 Action		影片剪辑元件的设计制作	253
代码	200	添加 Action 代码	255
第 2 帧隐藏按钮的拖入及 Action 代码		案例 3 MP3 播放器特效	258
添加	202	案例运行效果与操作	258
其他帧的隐藏按钮及 Action 代码的		制作要点	258
添加	204	新建文档及图片的导入	258
案例 2 右键弹出式菜单特效	205	添加 Media 组件	260
案例运行效果与操作	205	编写 XML 文档	260
制作要点	206	添加 Action 代码	261
新建文档及版面的布局	206	案例 4 图像动态加载特效	264
其他界面的设计制作	208	案例运行效果与操作	264
添加 Action 代码	211	制作要点	265
案例 3 导航控制互动菜单特效	213	新建文档及版面的布局	265
案例运行效果与操作	213	影片剪辑元件的创建	267
制作要点	214	添加 Action 代码	270
新建文档及按钮的设计制作	214	案例 5 树型结构显示图像特效	272

案例运行效果与操作	272	案例 6 ScrollPane 组件和 Slider	
制作要点	273	组件的应用	323
新建文档及图片的导入	273	案例运行效果与操作	323
编写 XML 文档	275	制作要点	323
添加 User Interface 组件	277	新建文档及场景的布局	324
添加 Action 代码	278	组件的添加及其属性的设置	326
本章小结	281	添加 Action 代码	329
第 7 章 常用 UI 组件的应用特效	282	案例 7 利用 ColorPicker 组件动态	
案例 1 文本框组件的动态控制	282	设置矩形的颜色	330
案例运行效果与操作	282	案例运行效果与操作	330
制作要点	283	制作要点	330
新建文档及场景的布局	283	新建文档及场景的布局	331
组件的添加及其属性的设置	285	组件的添加及其属性的设置	333
添加 Action 代码	287	添加 Action 代码	333
案例 2 列表框组件的应用	289	案例 8 动态创建按钮及 Alert 提示	
案例运行效果与操作	289	对话框	336
制作要点	290	案例运行效果与操作	336
新建文档及场景的布局	290	制作要点	337
组件的添加及其属性的设置	291	新建文档及版面的布局	337
添加 Action 代码	295	添加 Button 和 Alert 组件	338
案例 3 用户注册信息提交与显示	298	添加 Action 代码	339
案例运行效果与操作	298	本章小结	341
制作要点	299	第 8 章 网页动画特效	342
新建文档及场景的布局	299	案例 1 网站 LOGO 特效	342
组件的添加及其属性的设置	302	案例运行效果与操作	342
添加 Action 代码	308	制作要点	342
案例 4 DataGrid 组件的应用	310	新建文档及图形元件的设计制作	342
案例运行效果与操作	310	图标箭头动画的设计制作	345
制作要点	311	变长的直线形状动画效果	348
新建文档及场景的布局	311	文字隐显动画效果	351
组件的添加及其属性的设置	313	文字遮罩动画效果	353
添加 Action 代码	314	案例 2 网站 Bar 特效	356
案例 5 ProgressBar 组件和		案例运行效果与操作	356
NumericStepper 组		制作要点	356
件的应用	316	新建文档及闪闪影片剪辑元件的设	
案例运行效果与操作	316	计制作	356
制作要点	316	隐藏按钮元件的设计制作	362
新建文档及场景的布局	317	沿轨迹运行的闪光小球影片剪辑的	
组件的添加及其属性的设置	319	设计制作	363
添加 Action 代码	321	文字影片剪辑元件的设计制作	368

添加 Action 代码	369	案例 4 图像动态放大与缩小特效	423
案例 3 网站对联汽车广告特效	372	案例运行效果与操作	423
案例运行效果与操作	372	制作要点	424
制作要点	373	新建文档及版面的布局	424
新建文档及汽车 GIF 动画的导入	373	编写 XML 文档	427
背景星星闪动影片剪辑的设计制作	374	添加 Action 代码	428
文字动画影片剪辑的设计制作	377	本章小结	432
添加 Action 代码	381	第 10 章 游戏特效	434
案例 4 网站横式广告条—网络广		案例 1 人机乒乓球比赛游戏特效	434
告特效	384	案例运行效果与操作	434
案例运行效果与操作	384	制作要点	435
制作要点	384	乒乓球比赛游戏初始界面的设计	
新建文档及素材的导入	384	制作	435
文字遮罩动画的设计制作	386	场景的管理	439
多角星动画的设计制作	389	在 Login 场景添加 Action 代码	439
本章小结	392	乒乓球比赛界面的设计	440
第 9 章 XML 数据操作特效	393	Win 场景界面的设计及代码的添加	452
案例 1 利用 XML 实现中英文界		Lose 场景界面的设计及代码的添加	452
面切换	393	案例 2 小鸭碰撞射击游戏特效	454
案例运行效果与操作	393	案例运行效果与操作	454
制作要点	393	制作要点	455
新建文档及版面的布局	394	小鸭碰撞射击游戏初始界面的	
添加动态文本及 ComboBox 组件	395	设计制作	455
编写 XML 文档	397	滚动文字影片剪辑及按钮的	
添加 Action 代码	398	设计制作	458
案例 2 利用 XML 实现下拉菜		场景的管理及 Action 代码的添加	461
单特效	400	Game 场景界面的设计	461
案例运行效果与操作	400	影片剪辑的设计制作及其 Action	
制作要点	401	代码的添加	463
新建文档及版面的布局	401	在 Game 场景添加 Action 代码	479
菜单文字影片剪辑的设计制作	403	案例 3 卡通人物赛跑比赛游戏	
编写 XML 文档	407	特效	485
添加 Action 代码	408	案例运行效果与操作	485
案例 3 XML 商品信息浏览器	411	制作要点	487
案例运行效果与操作	411	卡通人物赛跑比赛游戏初始界面的设	
制作要点	411	计制作	487
商品信息浏览场景的布局	413	场景的管理	493
元件的设计制作及公共库的应用	416	在 Login 场景添加 Action 代码	494
编写 XML 文档	419	Game 场景界面的设计	494
添加 Action 代码	420	添加 Action 代码	500

案例 4 拼图游戏特效	504	创建打字机效果的影片剪辑元件	510
案例运行效果与操作	504	拼图成功界面的设计	511
制作要点	505	添加 Action 代码	514
拼图游戏初始界面的设计制作	505	本章小结	518
创建影片剪辑元件	507		

第1章 图形动画特效

本章内容

本章重点讲解 Flash CS3 强大的图形动画特效,即利用 Flash CS3 可以轻松制作帧帧动画、过渡动画、图形变形动画等,还可以利用 Action 代码控制影片剪辑元件动画特效,具体内容如下:

- 彩花飘舞特效
- 雨蒙蒙特效
- 翻书动画特效
- 帧帧动画—海的世界特效
- 游戏倒计时动画特效
- 电子流 0 和 1 代码动画特效
- 本章小结

案例1 彩花飘舞特效

案例运行效果与操作

本案例是利用影片剪辑元件设计制作的彩花飘舞特效。运行后,可以看到不同颜色的彩花随机飘落,并且颜色、大小、速度在不断的随机变化,如图 1-1 所示。

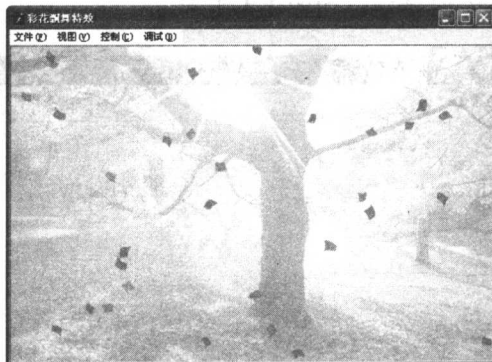


图 1-1 彩花飘舞特效

制作要点

1. 图形元件的应用。
2. 图层的应用。

3. 影片剪辑元件的应用。
4. 钢笔工具的应用。
5. 形状动画的应用。
6. Action 动作代码的添加。

新建文档及素材的导入

1. 单击菜单栏中的“文件/新建”命令（快捷键：Ctrl+N），弹出“新建文档”对话框，选择“Flash 文件（ActionScript 2.0）”项，如图 1-2 所示。

2. 单击“确定”按钮，即可新建 Flash 文档。设置文档的尺寸大小与背景颜色。单击菜单栏中的“修改/文档”命令（快捷键：Ctrl+J），弹出“文档属性”对话框，尺寸大小为 600 像素×400 像素，帧频为 36，如图 1-3 所示。

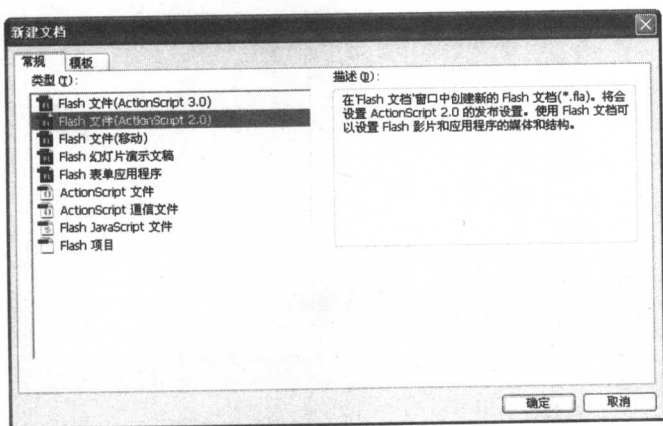


图 1-2 “新建文档”对话框

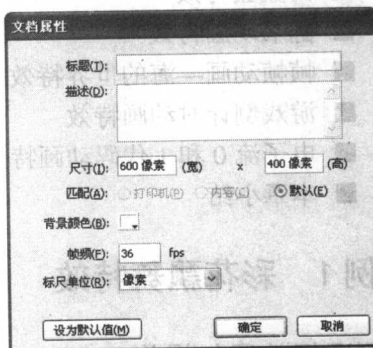


图 1-3 “文档属性”对话框

3. 设置好后，单击“确定”按钮。单击菜单栏中的“文件/导入/导入到舞台”命令（快捷键：Ctrl+R），弹出“导入”对话框，如图 1-4 所示。

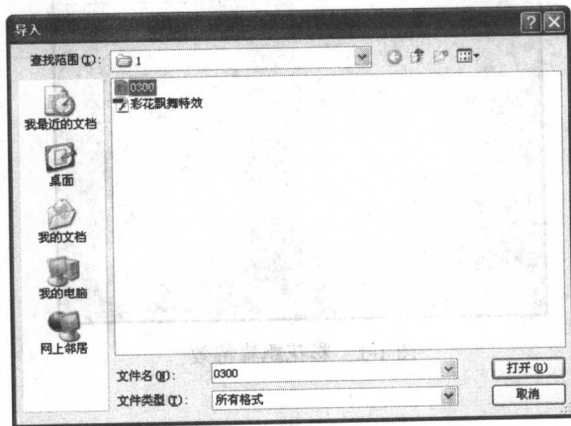


图 1-4 “导入”对话框

4. 选择要导入的素材后，单击“打开”按钮，即可把素材导入场景，然后在“属性”面

板中设置其宽为 600 像素，高为 400 像素，如图 1-5 所示。



图 1-5 导入素材

5. 选择导入的素材，单击菜单栏中的“修改/转换为元件”命令（快捷键：F8），弹出“转换为元件”对话框，如图 1-6 所示。

6. 在这里设置“类型”为“图形”，设置好后，单击“确定”按钮，然后在“属性”面板中设置“颜色”为“Alpha”，并设置其值为“30%”，如图 1-7 所示。

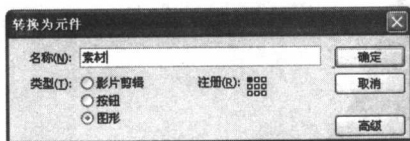


图 1-6 “转换为元件”对话框

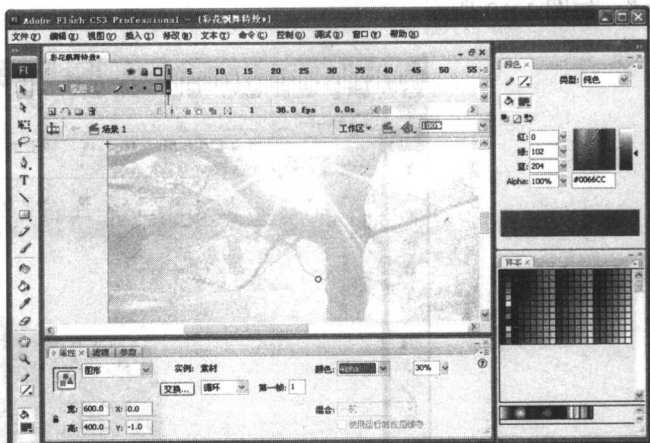


图 1-7 设置图形的不透明度值

创建彩花影片剪辑

1. 单击菜单栏中的“插入/新建元件”命令（快捷键：Ctrl+F8），弹出“创建新元件”对话框，如图 1-8 所示。

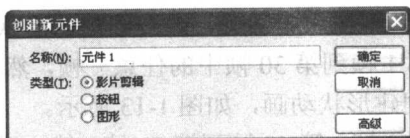


图 1-8 “创建新元件”对话框

2. 在这里设置“类型”为“影片剪辑”，设置好后，单击“确定”按钮。单击工具箱中的按钮，绘制如图 1-9 所示的图形，并填充颜色为“蓝色”。

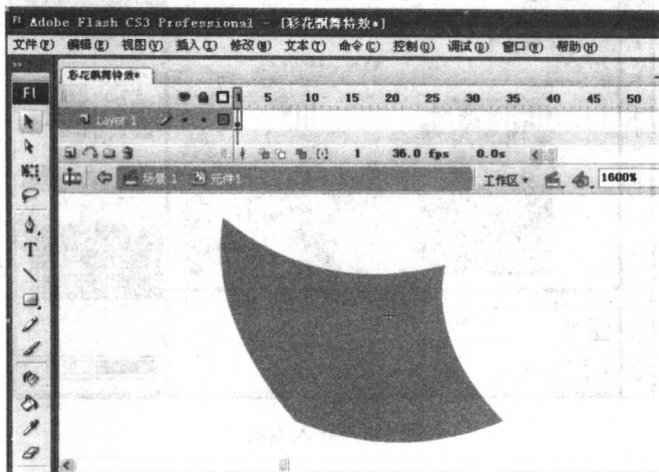


图 1-9 绘制图形

3. 选择“时间轴”上图层 1 的第 30 帧，单击鼠标右键，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，然后单击工具箱中的部分选择工具按钮，调整图形的形状，并填充颜色为“绿色”，如图 1-10 所示。

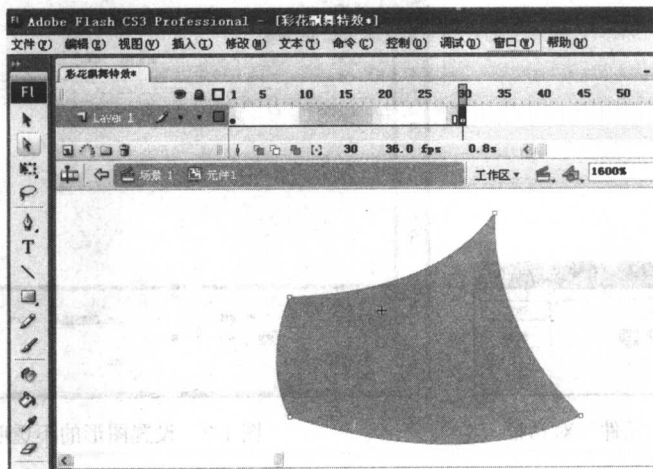


图 1-10 第 30 帧图形的形状

4. 同理，在第 60 帧，也插入关键帧，调整图形的形状，并改变其颜色为“橙色”，如图 1-11 所示。

5. 在第 90 帧和第 120 帧，都插入关键帧，改变图形的形状及颜色，如图 1-12 所示。

6. 创建形状动画。选择第 1 帧到第 30 帧中的任意一帧，然后在“属性”面板中设置“补间”为“形状”，这样就可以创建形状动画，如图 1-13 所示。

7. 同理，在第 30 帧到第 60 帧，第 60 帧到第 90 帧，第 90 帧到第 120 帧，都创建形状动画。

8. 这样, 彩花影片剪辑就制作完毕了。单击“时间轴”上的场景 1, 返回场景。



图 1-11 第 60 帧图形的形状



图 1-12 第 90 帧和第 120 帧图形的形状

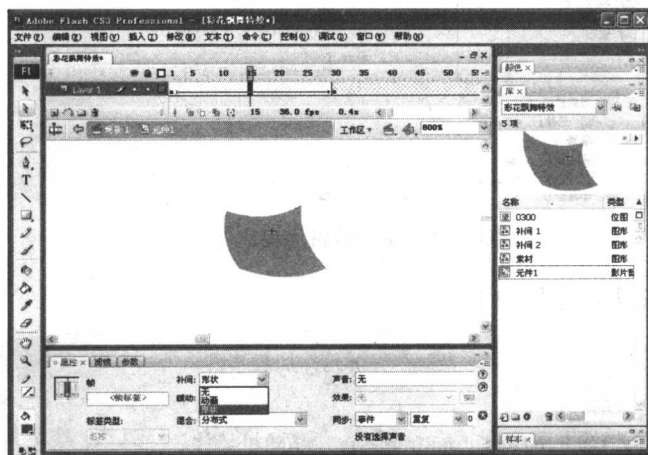


图 1-13 创建形状动画

动画合成及 Action 代码的添加

1. 单击“时间轴”上的插入图层  按钮, 插入图层 2。
2. 单击菜单栏中的“窗口/库”命令 (快捷键: Ctrl+L), 打开“库”面板, 把影片剪辑元件 1 拖入场景中, 并命名为“flower”, 如图 1-14 所示。
3. 选择“flower”影片剪辑, 按下键盘上的“F9”键, 弹出“动作”面板, 然后添加影

片剪辑加载代码，如图 1-15 所示。

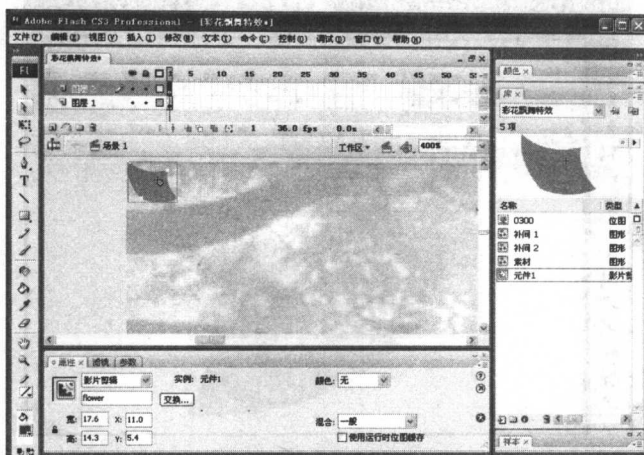


图 1-14 拖出影片剪辑并命名

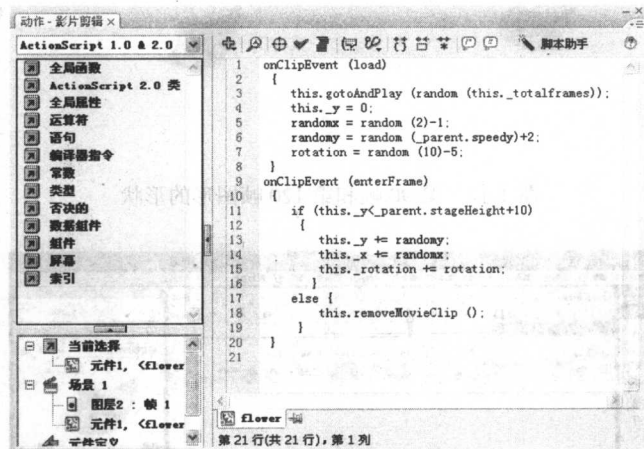


图 1-15 影片剪辑加载事件代码

4. 代码解释与说明，具体如下：

```
onClipEvent (load)                                //影片剪辑元件加载事件
{
    this.gotoAndPlay (random (this._totalframes)); //随机播放
    this._y = 0;                                    //设置影片剪辑元件的 Y 坐标值为 0
    randomx = random (2)-1;
    randomy = random (_parent.speedy)+2;
    rotation = random (10)-5;                       //设置影片剪辑元件的旋转角度
}
onClipEvent (enterFrame)                          //影片剪辑元件的帧帧事件
{
    if (this._y < _parent.stageHeight+10)
```