

新 电脑课堂
Computer Classroom

实例版

Flash 8

动画制作

- 包括超强大的Flash应用实例
- 提供典型实例的实用分析和全程讲解
- 答疑读者常见的设计问题
- 增加丰富的进阶实例练习
- 边练边学，轻松步入Flash动画世界

本书编委会 编著



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>



多媒体自学光盘

新 电脑课堂
Computer Classroom

实例版

Flash 8 动画制作

本书编委会 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书精选了近年来较为流行的Flash动画设计案例,其中包括大量Flash在互联网、媒体广告、交互式游戏等方面的经典应用,如文字动画,鼠标动画,网页特效和网站片头动画等。作者以启发读者创意思维为目的,在精讲一个案例之后,安排了多个同类型但有一定难度的拓展实例,并仅提供制作提示,供读者深入练习。

本书百余个实例从各种角度挖掘Flash 8的强大功能,以生动、易懂、方便读者记忆的方式,将枯燥的动画制作方法和变化多样的设计技巧呈现于读者面前。

本书由浅入深,循序渐进,不仅适用于初学者,而且对Flash动画专业设计人员也有很大帮助。本书不但可以作为Adobe认证的培训参考教材,也可以作为高等院校及培训班相关专业的授课教材。

对于书中的任何疑问,读者可登录 www.go2here.net,大家共同讨论。

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

实例版·Flash 8动画制作/本书编委会编著. —北京:电子工业出版社,2006.7

(新电脑课堂)

ISBN 7-121-02815-8

I.实... II.本... 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069307号

责任编辑:于 兰

排版制作:华信卓越公司制作部

印 刷:北京市天竺颖华印刷厂

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

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:30.5 字数:780千字 彩插:1

印 次:2006年7月第1次印刷

定 价:49.00元(含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:(010)68279077。质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

Computer Classroom

出版者的话

初学者学习电脑知识，最重要的就是选一本好书。《新电脑课堂》就是一套专为广大电脑爱好者量身打造的丛书，自2002年1月问世以来，经过数次修订和扩充，目前已成为学习电脑各方面知识的优秀图书品牌。

丰富的“营养套餐”

《新电脑课堂》丛书是教育专家为读者量身定制的“营养套餐”，面向各个应用层面和应用领域，满足广大读者的不同需求。丰富的“营养套餐”，总有一款适合你！



卓越版

采用“文字 + 图解 + 光盘”的模式，易学易会。



超值版

浓缩最有实际价值的基础知识和操作技巧，物美价廉。



基础与提高

电脑知识讲解系统全面，从入门到精通，一步到位。



实例版

以大量精彩、实用的综合实例为主线，全面介绍软件应用，快速成就高手梦想。

丛书的特点

《新电脑课堂》丛书具有以下鲜明的特点：



以人为本的写作风格 通过简洁的语言，详细的步骤，讲解各种实用的方法。



直观生动的多媒体自学光盘 再现课堂教学气氛，达到无师自通的目的。



独具一格的读者服务 通过电话和网络的形式，专家实时答疑解惑，全方位为读者服务。

丛书的读者对象

《新电脑课堂》丛书以及配套的多媒体自学光盘，面向初级和中级电脑用户。

丛书的实时答疑服务

为更好地服务于广大读者和电脑爱好者,加强出版者和读者的交流,我们推出了网上和电话疑难解答服务。



网上疑难解答

网站地址: faq.hxex.cn

电子邮件: faq@hxex.cn

服务时间: 工作日 9:00 ~ 17:00 (其他时间可以留言)



电话疑难解答

电话号码: 010-88253801-168

服务时间: 工作日 9:00 ~ 11:30, 13:00 ~ 17:00

丛书的作者和编委

本套丛书的作者和编委会成员均是多年从事电脑应用教学和科研的专家或学者,有着丰富的教学经验和实践经验,这些作品都是他们多年科研成果和教学经验的结晶。

参加本书编写工作的有:刘涛、吴梦莉、于佳、金玲、荣光、贾建飞、王征、段炳茹、金日昌、孟繁玲、滕小强、刘昱宇、高振方、李明、贾振华、陈雪峰、李超、李帅、吴宇浩、郭红军、纪雅林、公平、杨世强、王学敏、姚惠莉、金晓鸥、李国丽、张小军、周帅、孙旗、简洁、高玥、邹婷、张润良、何罡。

结束语

《新电脑课堂》一成不变的目标是:真正为读者考虑,力求让读者满意,帮助读者踏上成功之路!

Contents

目 录

第 1 篇 Flash 8 入门

第 1 章 Flash 8 快速导航

1.1 动画的原理	2
1.2 Flash 动画的特点	2
1.2.1 Flash 动画的应用范围	3
1.2.2 Flash 8 中的关键帧动画	3
1.2.3 Flash 8 中的补间动画	3
1.3 Flash 8 的核心概念	4
1.3.1 元件和元件库	4
1.3.2 影片、舞台和场景	5
1.3.3 时间轴和图层	7
1.3.4 Flash 中的帧	7
1.4 Flash 8 的操作环境	8
1.4.1 菜单栏	9
1.4.2 工具箱	9
1.4.3 时间轴面板	11
1.4.4 【属性】面板	12
1.4.5 浮动面板	13
1.5 Flash 8 中的 ActionScript	13
1.5.1 【动作】面板简介	13
1.5.2 ActionScript 术语	14
1.5.3 ActionScript 的语法规则	16
1.5.4 ActionScript 的语法问题	17

第 2 篇 Flash 8 的图形绘制

第 2 章 绘制 PS2 标志

2.1 案例分析	20
2.2 案例实现	20
2.3 答疑与技巧	23
2.4 拓展与提高	23
2.4.1 绘制法国国旗	24
2.4.2 绘制国际象棋棋盘	24
2.4.3 奥迪汽车标志	25
2.4.4 日立公司标志	25

第3章 SONY 水滴

3.1 案例分析	26
3.2 案例实现	26
3.3 答疑与技巧	30
3.4 拓展与提高	30
3.4.1 立体导航条	30
3.4.2 圆形立体按钮	31
3.4.3 水晶按钮	31
3.4.4 立体的心形	32

第4章 可爱的卡通表情

4.1 案例分析	33
4.2 案例实现	33
4.3 答疑与技巧	38
4.4 拓展与提高	39
4.4.1 不屑的卡通表情	39
4.4.2 阳光的卡通表情	39
4.4.3 中国娃娃	40
4.4.4 机器猫	40

第5章 任天堂的 GameBoy Micro

5.1 案例分析	41
5.2 案例实现	41
5.3 答疑与技巧	48
5.4 拓展与提高	49
5.4.1 立体的喇叭	49
5.4.2 MP3 播放器	49
5.4.3 电脑软盘	50

第3篇 文字类动画

第6章 使用 SwishMax 制作文字动画

6.1 案例分析	52
6.2 案例实现	52
6.2.1 SwishMax 的操作环境	52
6.2.2 使用 SwishMax 制作文字动画	54
6.2.3 SwishMax 与 Flash 8 的结合应用	56
6.3 答疑与技巧	58
6.4 拓展与提高	58
6.4.1 使用 SwishMax 制作一个交互的 Flash 按钮	59
6.4.2 顽主论坛文字广告	59
6.4.3 使用 SwishMax 制作简单的计算器	59
6.4.4 摩托车展示效果	60

第7章 写一手漂亮的书法字

7.1 案例分析	61
7.2 案例实现	61
7.2.1 制作“手”按文字笔画移动的动画	62
7.2.2 制作“写字”动画效果	65
7.3 答疑与技巧	66
7.4 拓展与提高	67
7.4.1 原子模型	67
7.4.2 电流字效果	67
7.4.3 模糊变清晰的文字	68
7.4.4 数码的天空	68

第8章 黑客帝国数字流特效

8.1 案例分析	69
8.2 案例实现	69
8.3 答疑与技巧	73
8.4 拓展与提高	73
8.4.1 网站 Logo 特效	73
8.4.2 文字探照灯效果	74
8.4.3 随机文字效果	74
8.4.4 看樱花季节	75

第9章 Flash 8 的打字机动画

9.1 案例分析	76
9.2 案例实现	76
9.3 答疑与技巧	79
9.4 拓展与提高	79
9.4.1 左右相等的文字	80
9.4.2 简单的计算器	80
9.4.3 数字天地	80
9.4.4 幻影文字	81

第4篇 按钮类动画

第10章 Flash 8 的幻彩按钮

10.1 案例分析	84
10.2 案例实现	84
10.3 答疑与技巧	90
10.4 拓展与提高	90
10.4.1 Flash 8 的透明按钮	90
10.4.2 Flash 8 的架子鼓	91
10.4.3 简单的变色按钮	91
10.4.4 跟随鼠标改变的按钮	92

第 11 章 动感的交替按钮

11.1 案例分析	93
11.2 案例实现	93
11.2.1 素材的绘制	93
11.2.2 按钮动画制作	96
11.2.3 添加函数	98
11.3 答疑与技巧	100
11.4 拓展与提高	100
11.4.1 3D 闪光按钮	100
11.4.2 会发光的按钮	101
11.4.3 连续变化的数字	101

第 12 章 回转按钮

12.1 案例分析	103
12.2 案例实现	103
12.3 答疑与技巧	109
12.4 拓展与提高	109
12.4.1 鼠标拖拽的按钮	109
12.4.2 消失的鼠标手形	110
12.4.3 失去作用的按钮	110

第 5 篇 鼠标类动画

第 13 章 跟随鼠标的泡泡

13.1 案例分析	114
13.2 案例实现	114
13.3 答疑与技巧	117
13.4 拓展与提高	118
13.4.1 鼠标拖拽的 3D 圈圈	118
13.4.2 鼠标变色图片	119
13.4.3 网站欢迎动画	119
13.4.4 指向鼠标的箭头	120

第 14 章 下雪啦

14.1 案例分析	121
14.2 案例实现	121
14.3 答疑与技巧	124
14.4 拓展与提高	125
14.4.1 简单的水面效果	125
14.4.2 手点水面效果	125
14.4.3 简单按钮动画效果	126
14.4.4 彩色烟花效果	126

第 15 章 Flash 视觉特效实例之花样年华

15.1 案例分析	127
-----------------	-----

15.2	案例实现	127
15.3	答疑与技巧	129
15.4	拓展与提高	129
15.4.1	探照灯效果	130
15.4.2	射灯效果	130
15.4.3	放大镜效果	130
15.4.4	鸡蛋里面的世界	131

第6篇 菜单和窗口类动画

第16章 仿Windows窗口

16.1	案例分析	134
16.2	案例实现	134
16.3	答疑与技巧	140
16.4	拓展与提高	141
16.4.1	上下移动的菜单	141
16.4.2	简单的声音菜单	141
16.4.3	跟随鼠标改变内容的窗口	142
16.4.4	Flash 8 的导航菜单	142

第17章 动态导航菜单

17.1	案例分析	144
17.2	案例实现	144
17.3	答疑与技巧	153
17.4	拓展与提高	153
17.4.1	纯粹的函数菜单	153
17.4.2	多级滑动菜单	154
17.4.3	Flash 8 的下拉菜单	154
17.4.4	菜单的提示窗口	155

第18章 漂亮的变色导航

18.1	案例分析	156
18.2	案例实现	156
18.3	答疑与技巧	164
18.4	拓展与提高	164
18.4.1	水平拖拽的菜单	164
18.4.2	滑动下拉菜单	165
18.4.3	改变尺寸的菜单	165

第7篇 网页特效类动画

第19章 Flash 8 的波纹特效

19.1	案例分析	168
19.2	案例实现	168
19.3	答疑与技巧	172

19.4	拓展与提高	172
19.4.1	Flash 8 的水纹特效	172
19.4.2	Flash 8 的图片遮罩特效	173
19.4.3	晃动的圆形图片	173

第 20 章 Flash 8 的积雪效果

20.1	案例分析	174
20.2	案例实现	174
20.3	答疑与技巧	178
20.4	拓展与提高	178
20.4.1	满天心	178
20.4.2	模拟飞机飞行	179
20.4.3	动感的水滴	179
20.4.4	动感的背景	180

第 21 章 Flash 8 的视觉特效之回旋烟雾

21.1	案例分析	181
21.2	案例实现	181
21.3	答疑与技巧	186
21.4	拓展与提高	186
21.4.1	旋转的图标	186
21.4.2	旋转的星云	187
21.4.3	随机的矩形	187

第 8 篇 网页应用类动画

第 22 章 使用 Flash 8 制作图片浏览器

22.1	案例分析	190
22.2	案例实现	190
22.3	答疑与技巧	196
22.4	拓展与提高	196
22.4.1	能够获得当前路径的动画	196
22.4.2	检测 Flash 播放器版本	197
22.4.3	能够改变背景颜色的动画	198
22.4.4	转换文字大小写	198

第 23 章 Flash 8 的 MP3 播放器

23.1	案例分析	199
23.2	案例实现	199
23.2.1	制作 XML 文件和保存声音	199
23.2.2	Flash 动画的制作	201
23.3	答疑与技巧	209
23.4	拓展与提高	210
23.4.1	声音均衡器	210
23.4.2	控制声音淡入淡出	210

23.4.3 控制音量和声道	211
23.4.4 旋转音量控制器	211

第 24 章 动画下载进度条

24.1 案例分析	212
24.2 案例实现	212
24.3 答疑与技巧	218
24.4 拓展与提高	218
24.4.1 简单的预下载动画	218
24.4.2 检测表单	219
24.4.3 密码检验	219
24.4.4 加入收藏夹和设为首页的 Flash 按钮	220

第 9 篇 网络广告类动画

第 25 章 金山词霸网络广告

25.1 案例分析	222
25.2 案例实现	222
25.3 答疑与技巧	230
25.4 拓展与提高	231
25.4.1 白加黑广告	231
25.4.2 佳能一体机广告	231
25.4.3 东盛胶囊广告	232

第 26 章 三菱 M350 网络广告

26.1 案例分析	233
26.2 案例实现	233
26.3 答疑与技巧	246
26.4 拓展与提高	246
26.4.1 全球通广告	247
26.4.2 魅力海淀 蓝色商务	247
26.4.3 美格彩显广告	248
26.4.4 霍香正气滴丸	248

第 27 章 摩托罗拉 E360 网络广告

27.1 案例分析	249
27.2 案例实现	249
27.3 答疑与技巧	265
27.4 拓展与提高	266
27.4.1 联想手机广告	266
27.4.2 西门子手机广告	267
27.4.3 新飞冰箱广告	267

第 28 章 乐风网络广告

28.1 案例分析	268
-----------------	-----

28.2	案例实现	268
28.2.1	叹号的视觉效果	268
28.2.2	汽车图片动画制作	288
28.2.3	广告标志动画	294
28.3	答疑与技巧	296
28.4	拓展与提高	297
28.4.1	奥迪汽车广告	297
28.4.2	千里马汽车广告	297
28.4.3	润洁广告	298

第 10 篇 网站片头类动画

第 29 章 企业网站片头动画

29.1	案例分析	300
29.2	案例实现	300
29.3	答疑与技巧	306
29.4	拓展与提高	306
29.4.1	粼江峰阁	306
29.4.2	电子公司网站片头	307
29.4.3	花木公司片头	307
29.4.4	名莎服饰片头	308

第 30 章 Flash 8 宣传动画

30.1	案例分析	309
30.2	案例实现	309
30.3	答疑与技巧	312
30.4	拓展与提高	313
30.4.1	服饰公司网站片头	313
30.4.2	旅游网站片头	314
30.4.3	模特秀站点片头	314

第 31 章 Colour Eighteen 网站首页动画

31.1	案例分析	316
31.2	案例实现	316
31.3	答疑与技巧	319
31.4	拓展与提高	320
31.4.1	3D 设计	320
31.4.2	QF 工作室	320
31.4.3	IT 科技	321
31.4.4	我们的时代	321

第 32 章 兰草设计工作室网站片头

32.1	案例分析	322
32.2	案例实现	322
32.2.1	制作图片遮罩动画	322

32.2.2	制作图形变化动画	325
32.2.3	制作矩形动画	326
32.2.4	制作图片遮罩动画	328
32.2.5	制作图形旋转动画	331
32.2.6	制作按钮	333
32.2.7	制作主场景动画	335
32.2.8	添加函数	351
32.3	答疑与技巧	351
32.4	拓展与提高	352
32.4.1	科技园宣传动画	352
32.4.2	摩托车公司网站片头	353
32.4.3	媒体网站片头	353

第 11 篇 网络游戏类动画

第 33 章 Flash 拼图游戏

33.1	案例分析	356
33.2	案例实现	356
33.3	答疑与技巧	365
33.4	拓展与提高	365
33.4.1	贪吃蛇游戏	365
33.4.2	双六游戏	366
33.4.3	简单的拼图游戏	366

第 34 章 接宝石

34.1	案例分析	368
34.2	案例实现	369
34.3	答疑与技巧	380
34.4	拓展与提高	380
34.4.1	大家来找茬	380
34.4.2	色狼、美女和英雄	381

第 35 章 飞机射击游戏

35.1	案例分析	382
35.2	案例实现	382
35.3	答疑与技巧	397
35.4	拓展与提高	397
35.4.1	是男人就点 100 下	397
35.4.2	动物运动会	398
35.4.3	绘图板	399

第 36 章 连连看

36.1	案例分析	400
36.2	案例实现	400
36.2.1	制作元件	401

36.2.2	放置元件	407
36.2.3	添加函数	408
36.3	答疑与技巧	413
36.4	拓展与提高	413
36.4.1	幸运转盘	413
36.4.2	猜数字	414
36.4.3	CS 射击游戏	415

第 12 篇 动画短片与贺卡

第 37 章 传情卡片之喜欢你

37.1	案例分析	418
37.2	案例实现	418
37.3	答疑与技巧	427
37.4	拓展与提高	428
37.4.1	飞向梦想	428
37.4.2	思念	429

第 38 章 音乐短片

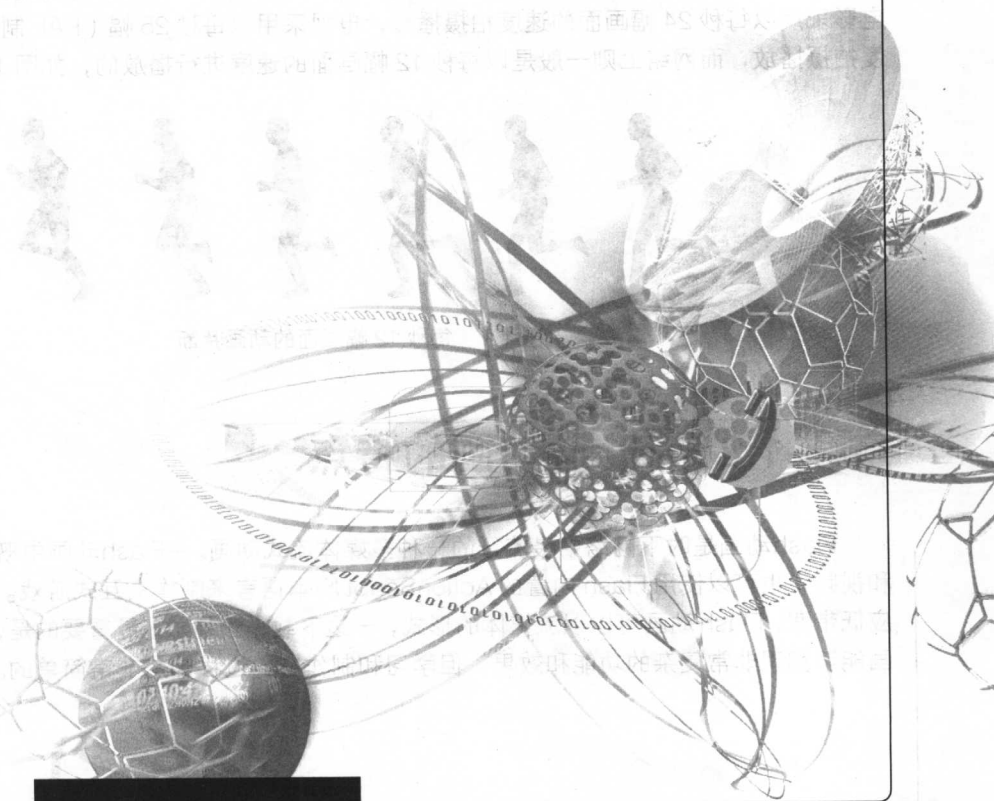
38.1	案例分析	430
38.2	案例实现	430
38.2.1	预载影片部分的制作	431
38.2.2	山坡动画制作	434
38.2.3	牌坊动画制作	436
38.2.4	制作短片的 LOGO	439
38.2.5	制作飞鸟动画	440
38.2.6	声音特效添加	446
38.2.7	变色背景制作	448
38.2.8	动作脚本添加	454
38.3	答疑与技巧	456
38.4	拓展与提高	457
38.4.1	对你的思念	457
38.4.2	想和你去兜兜风	457
38.4.3	快乐永远属于你	458

第 39 章 情人节贺卡

39.1	案例分析	459
39.2	案例实现	459
39.3	答疑与技巧	472
39.4	拓展与提高	473
39.4.1	祝福	473
39.4.2	一年之计在于春	474
39.4.3	献给最伟大的母亲	474

Flash 8 入门

第1章 Flash 8 快速导航



第 1 章

Flash 8 快速导航

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的矢量动画和多媒体创作的专业软件，应用于网页设计和多媒体创作等领域，功能异常强大。使用 Flash，可以轻松创建网页上动态、交互的多媒体内容。欢迎大家进入 Flash 动画设计世界。

1.1 动画的原理

许多动画片都是以漫画为脚本制作而成的。动画是通过连续播放一系列画面，给人的视觉造成图像连续变化的错觉。它的基本原理和电影、电视一样，都是利用了人眼的“视觉暂停”特性。当人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在 1/24 秒内不会消失。利用这一原理，在一幅画面还没有消失前继续播放下一幅画面，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。因此，电影采用以每秒 24 幅画面的速度拍摄播放，电视采用以每秒 25 幅（PAL 制）或 30 幅的速度拍摄播放，而网络上则一般是以每秒 12 幅画面的速度进行播放的，如图 1.1 所示。

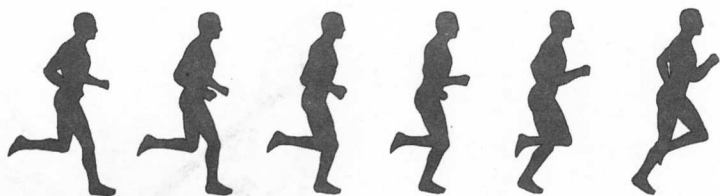


图 1.1 每秒 12 幅画面的动画片断

1.2 Flash 动画的特点

Flash 动画是时下网络中最流行的一种多媒体流式动画，在 Flash 动画中既可以包含声音和视频，也可以使用 Flash 内置的 ActionScript 脚本语言来制作交互式游戏。同时，为了适应低带宽，Flash 动画可以以流媒体的形式，一边下载一边播放。最重要的是，虽然 Flash 动画能够实现非常复杂的功能和效果，但学习和制作它的过程却是非常简单的。