

经典软件实例精解系列

新编
中文

Flash MX

实例精解

本书编委会 编

- 本书由资深Flash MX培训专家精心编著
- 作者以观念引导读者,提供大量经典实例,内容深入浅出,是本书作者多年网页设计和教学实践的全面总结,也是一本读者进入Flash MX殿堂的完整实例精解手册
- 本书的文字清新简洁,是一本不可多得的Flash MX实例进阶教材



西北工业大学出版社

经典软件实例精解

新编中文 Flash MX 实例精解

本书编委会 编

作小游戏、小电影、产品性能演示、家庭娱乐作品(如贺卡、卡通等)、网页动画作品等。最新推出的 Flash MX 是一个更富于效率、更具有强劲矢量动画制作功能的三维动画开发集成工具。本书通过 75 个实例讲解 Flash MX 在制作中的各种应用。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一席独树。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错误和不完善之处,欢迎广大读者批评指正。本书不同与其他同类书籍,本书在实例的创意设计方面,不是没有主题的作品。

西北工业大学出版社

新编中文Flash MX

【内容提要】 本书借助实例详细讲述了Flash MX的新特点以及基本操作。实例包括电子贺卡篇、特殊效果篇、电影剪辑篇、交互篇、高级交互篇以及游戏篇，综合地介绍了Flash MX绘制各种特效的方法。

本书语言通俗、步骤详细、内容丰富，并结合操作难易程度做了必要的注解和有关操作技巧和提示，使读者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书既可作为高等院校计算机网页设计的上机教材，也可作为高职高专计算机专业及Flash MX培训班的教材，还可作为从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文Flash MX实例精解/《新编中文Flash MX实例精解》编委会编. —西安:
西北工业大学出版社, 2003.4

ISBN 7-5612-1592-4

I. 新… II. 新… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX IV. TP 391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第015345号

出版发行: 西北工业大学出版社

通讯地址: 西安市友谊西路127号 邮编: 710072 电话: 029-8493844

网 址: <http://www.nwpup.com>

印刷者: 陕西天元印务有限公司

印 张: 203.5

字 数: 5480千字

开 本: 787mm×1092mm 1/16

版 次: 2003年5月第1版 2003年5月第1次印刷

定 价: 260.00元(共10册, 本册26.00元)



实例1



实例2



实例3



实例4



实例5



实例6



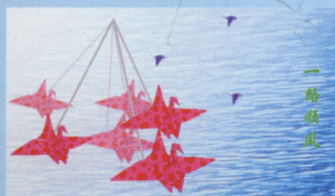
实例7



实例8



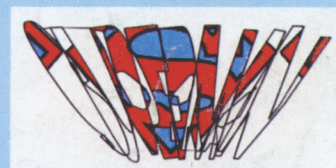
实例9



实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



实例15



实例16



实例17



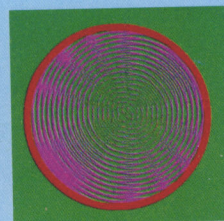
实例18



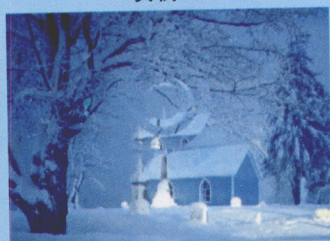
实例19



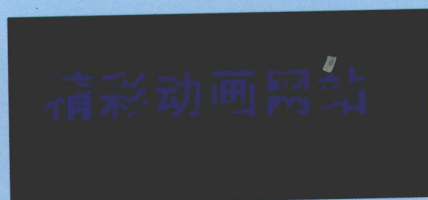
实例20



实例21



实例22



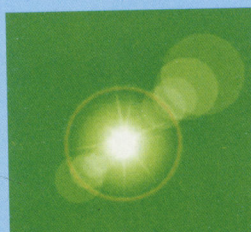
实例23



实例24



实例25



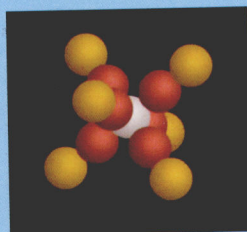
实例26



实例27



实例28



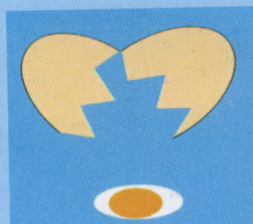
实例29



实例30



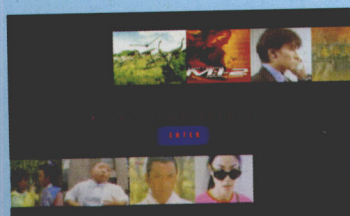
实例31



实例32



实例33



实例34



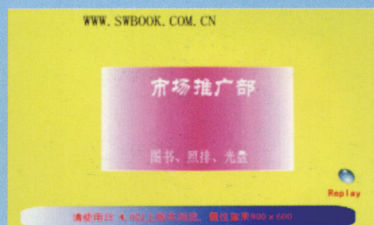
实例35



实例36



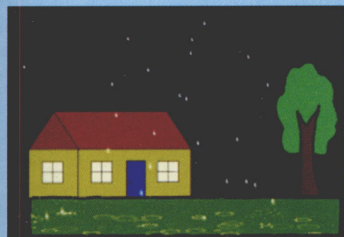
实例37



实例38



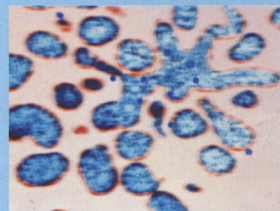
实例39



实例40



实例41



实例42



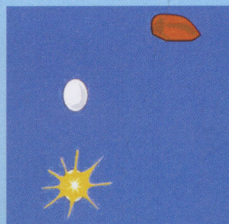
实例43



实例44



实例45



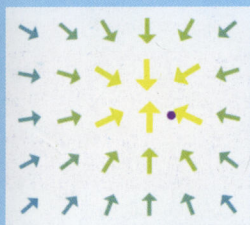
实例46



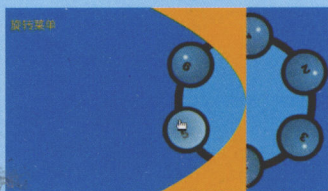
实例47



实例48



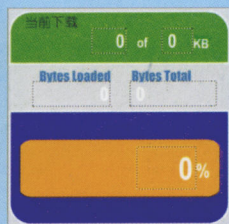
实例49



实例50



实例51



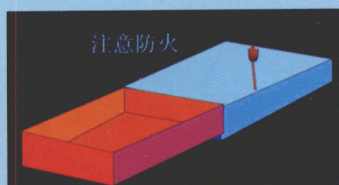
实例52



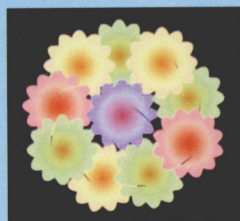
实例53



实例54



实例55



实例56



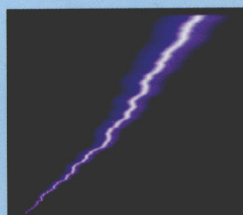
实例57



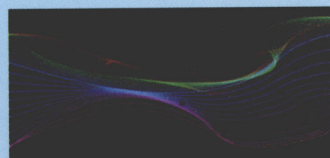
实例58



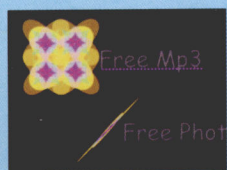
实例59



实例60



实例61



实例62



实例63



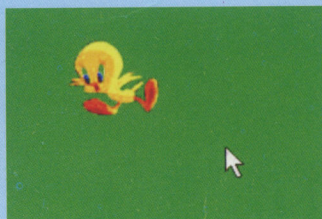
实例64



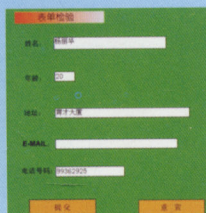
实例65



实例66



实例67



实例68



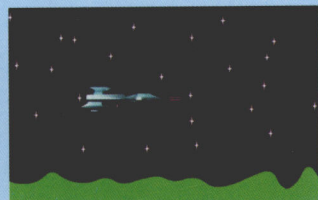
实例69



实例70



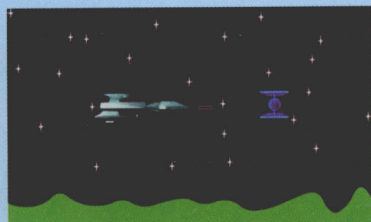
实例71



实例72



实例73



实例74



实例75

前言

Flash MX 是美国 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件。自从 Flash 软件推出至今,全世界已有数亿用户和爱好者使用 Flash 制作小游戏、小电影、产品性能演示、家庭娱乐作品(如贺卡、卡通等)、网页动画作品等。最新推出的 Flash MX 是一个更富于效率、更具有强劲矢量动画制作功能的三维动画开发集成工具。本书通过 75 个实例讲解 Flash MX 在制作各种特效中的强大功能。

与以前版本相比,Flash MX 在许多方面进行了改进。主要表现在以下几个方面:

- (1) 更好的用户界面。
- (2) 绘画功能更强。
- (3) 编程功能更加强大。
- (4) 集成功能更强劲。

本书对 Flash MX 进行了深入讲解。本书不同于其他同类书的方面主要体现在实例的创意设计。书中的 75 个实例,大部分都蕴含着一定的创意,不是没有主题的作品。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一定的帮助。由于编者的水平和经验有限,书中难免存在错漏和不完善之处,敬请读者批评指正。

编者

第一篇 电子贺卡

实例 1	新年电子贺卡	2
实例 2	祝你生日快乐	11
实例 3	梅花喜神图	15
实例 4	ILoveYou	21
实例 5	情人节贺卡	25
实例 6	心动的感觉	33
实例 7	情人节贺卡	37
实例 8	秋天来了	41
实例 9	双蝶戏花	44
实例 10	雁过无痕	48

第二篇 特殊效果

实例 11	超人	52
实例 12	超人	56
实例 13	超人	60
实例 14	超人	62
实例 15	超人	65
实例 16	骏马奔腾	68
实例 17	蒙娜丽莎她笑了	71
实例 18	循环背景的应用	73
实例 19	生化危机	75
实例 20	打碎的玻璃	78
案例 21	万花筒	80
实例 22	水波涟漪	83
实例 23	烟雾缭绕	86
实例 24	漆黑一片	89
实例 25	动态聚焦模糊	92
实例 26	光晕效果	96

第三篇 电影剪辑

实例 27	海报宣传制作	100
-------	--------	-----

目 录

第一篇	电子贺卡	1
实例 1	新年电子贺卡	2
实例 2	祝你生日快乐	11
实例 3	Merry X'mas	15
实例 4	I LOVE YOU	21
实例 5	情人节电子贺卡	25
实例 6	心卡	33
实例 7	情人节	37
实例 8	秋天来了	41
实例 9	双螺旋	44
实例 10	雁过无痕	48
第二篇	特殊效果	51
实例 11	超人 (一)	52
实例 12	超人 (二)	56
实例 13	超人 (三)	60
实例 14	超人 (四)	62
实例 15	超人 (五)	65
实例 16	骇客帝国	68
实例 17	蒙娜丽莎她是谁	71
实例 18	循环背景的应用	73
实例 19	生化危机	75
实例 20	打碎的玻璃	78
案例 21	万花筒	80
实例 22	水波涟漪	83
实例 23	烟雾缭绕	86
实例 24	漆黑一片	89
实例 25	动态聚焦模糊	92
实例 26	光晕效果	96
第三篇	电影剪辑	99
实例 27	海报宣传制作	100

实例 28	制作电影胶片	107
实例 29	一封家书	111
实例 30	3D 球	116
实例 31	都市的夜	127
实例 32	为往事干杯	130
实例 33	炒鸡蛋	134
实例 34	海天一色	138
实例 35	影视网站首页	141
实例 36	复制电影	145
实例 37	Loading 动画	149
实例 38	站点动画	153
实例 39	动感网页	163
实例 40	草地上的雨	177
第四篇 交互		181
实例 41	四处碰壁	182
实例 42	微生物	186
实例 43	鱼群	192
实例 44	猫眼看世界	195
实例 45	高级鼠标跟随	199
实例 46	鸡蛋碰石头	202
实例 47	虫虫特工队	206
实例 48	360°展示商品	209
实例 49	磁场	214
实例 50	旋转菜单	217
实例 51	镜头聚焦与离焦	222
实例 52	高级下载进度	225
实例 53	动态导航条	228
第五篇 高级交互		231
实例 54	手机菜单特效	232
实例 55	火柴盒	237
实例 56	绽放的花朵	241
实例 57	蜡烛	244
实例 58	酒杯	247



实例 59	花之雨	252
实例 60	闪电特效	255
实例 61	海浪	261
实例 62	动态按钮	266
实例 63	想骨头的狗	271
实例 64	控制图片颜色	274
实例 65	智能鼠标状态显示	276
实例 66	记住用户的名字	278
实例 67	别想抓住我	282
实例 68	表单检验	287
实例 69	改变动画对象层次	291
实例 70	使用滚动条显示动画	294
第六篇 游 戏		296
实例 71	星球大战 (一)	297
实例 72	星球大战 (二)	300
实例 73	星球大战 (三)	303
实例 74	星球大战 (四)	306
实例 75	星球大战 (五)	308

电子贺卡



图 1.1.3 一个人物图像

在 menB-over 组件编辑画面的图层窗口中，单击  按钮，并将人物的上部形状物件改变，如图 1.14 所示。注意，图 1.13 和图 1.14 略有区别，这是因为人物上部形状物件是看不出来的。

[illegible]

操作组名分别为“menA-over”, “womenA-over”和“womenB-over”, 如图 1.1.5 所示。在图

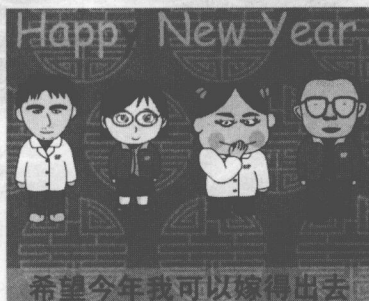
实例

1

新年电子贺卡

实例说明

本例主要制作新年电子贺卡效果。讲述了变化的 Happy New Year 标题、4 个矢量人物图、“我们的愿望”字串，如何输入背景和背景音乐等知识。移动鼠标到各个人物上，人物就会做出有趣的动作，而且“我们的愿望”字串也会变为各个人物的新年愿望了。新年电子贺卡制作的效果图如右图所示。



操作步骤

1. 制作不同表情的人物图像并有鼠标动作的按钮

(1) 首先设置电影画面。打开属性面板下的影片属性对话框，设置电影属性。画面尺寸为 500 px × 50 px，背景颜色：为白色；帧频率为 12 fps。设置完成后，单击确定按钮，关闭对话框。

在电影编辑画面下，利用 Flash 的绘图功能，画一个人物，如图 1.1.1 所示。

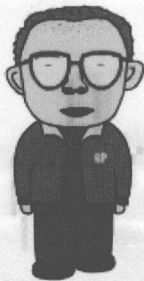


图 1.1.1 画一个小人

如果不想画这么复杂的人物的话，你可以打开 hny.fla，在 hny.fla 中已经为你准备好了 4 个人物图像并有鼠标动作的按钮，然后跳到步骤 (4) 去学习，或者，你也可以在这里了解有鼠标动作的按钮制作步骤。

(2) 选中人物，选择插入(I) → 转换成元件(C)... F8 命令，在转换为元件对话框中，将组件命名为“menB”，作用(O): 为 影片剪辑，单击确定按钮，关闭对话框。

(3) 在 menB 组件上双击鼠标左键，进入 menB 组件的编辑画面。在时间轴的鼠标经过帧上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择插入关键帧命令，在鼠标经过帧插入一个关键帧，如图 1.1.2 所示。

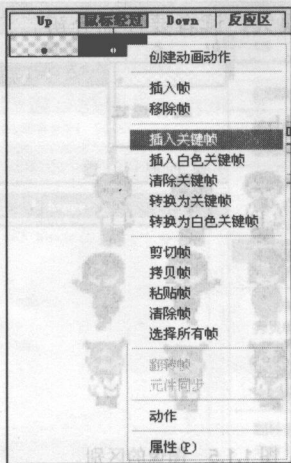


图 1.1.2 插入帧

(4) 选中鼠标经过帧的人物图像, 选择 **插入(I) → 新建元件(N)...** **Ctrl+F8** 命令, 在 **创建新元件** 对话框中, 将组件命名为“menB-over”, 作用(B): 影片剪辑。单击 **确定** 按钮, 关闭对话框。

(5) 在 menB-over 组件上双击鼠标左键, 切换到 menB-over 组件的编辑画面中, 利用工具箱上的“钢笔工具”按钮为人物画另一个表情, 如图 1.1.3 所示。

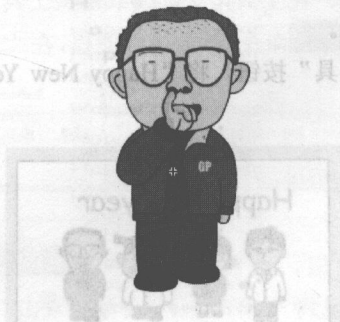


图 1.1.3 画一个人物图像

在 menB-over 组件编辑画面的图层的第 2 帧插入关键帧, 再将人物的手部形状稍作改变, 如图 1.1.4 所示。注意, 图 1.1.3 和图 1.1.4 略有区别, 不仔细是看不出来的。



图 1.1.4 改变后的图像

这样, 一个人物图像并有鼠标动作的按钮就做好了。

(6) 使用同样的方法, 我们再做“menA”, “womenA”和“womenB”的按钮, 它们的鼠标经过帧的动作组件名分别为“menA-over”, “womenA-over”和“womenB-over”, 如图 1.1.5 所示。在鼠

标经过帧的第 1~2 帧之间的区别都不是很大,读者要仔细分辨。



图 1.1.5 图像的区别

(7) 回到电影编辑画面, 从左到右依次将“menA”, “womenA”, “womenB”, “menB”排列在电影画面上。

2. 制作逐字闪烁变化的 Happy New Year 标题

(1) 在工具箱中选择“文本工具”按钮 , 在电影画面中单击一处并输入深绿色的“Happy New Year”英文字母。接着拖动选择文字以改变字体及大小, 这里将“Happy New Year”的字体及大小分别设定为“Comic Sans MS”, 46 fpt。

(2) 在工具箱中选择“箭头工具”按钮, 将“Happy New Year”字串移到电影画面的上部。如图 1.1.6 所示。

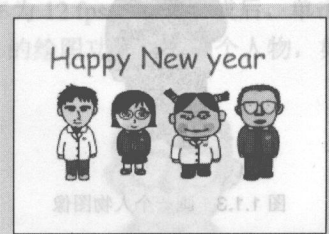


图 1.1.6 字符串

选择 **插入(I)** → **转换成元件(C)...** **F8** 命令, 在 **转换为元件** 对话框中, 将组件命名为“happy”, 作用:  影片剪辑 类型, 单击 **确定** 按钮, 关闭对话框。

(3) 进入 happy 组件的编辑画面, 选择 **修改(M)** → **分解组件(K)** **Ctrl+B** 命令, 把“Happy New Year”字串打散成 12 个单独的字母, 如图 1.1.7 所示。

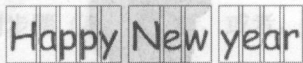


图 1.1.7 字串打散

(4) 在“图层 1”时间轴的第 12 帧上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单上选择 **插入关键帧** 命令, 把“图层 1”的时间轴的长度增加到第 12 帧。然后选中“图层 1”上所有帧并单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单上选择 **转换为关键帧** 命令。把第 1~12 帧都转化为关键帧, 如图 1.1.8 所示。

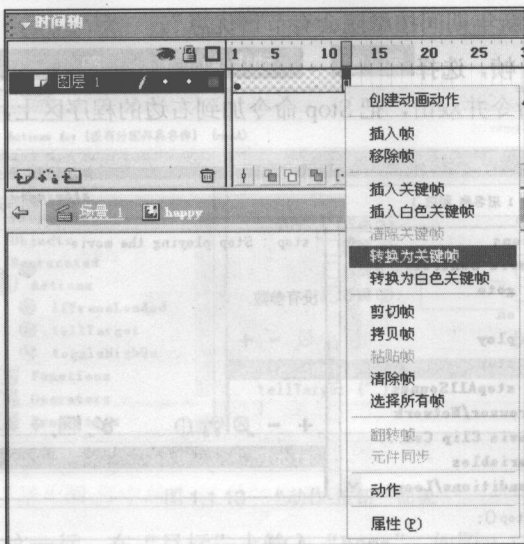


图 1.1.8 转换为关键帧

(5) 在第 1 帧上, 改变“H”字母的颜色为深红色, 然后依次在第 2~12 帧上把“a”, “p”, “p”, “y”, “N”, “e”, “w”, “Y”, “e”, “a”, “r” 改变为深红色。如图 1.1.9 所示。

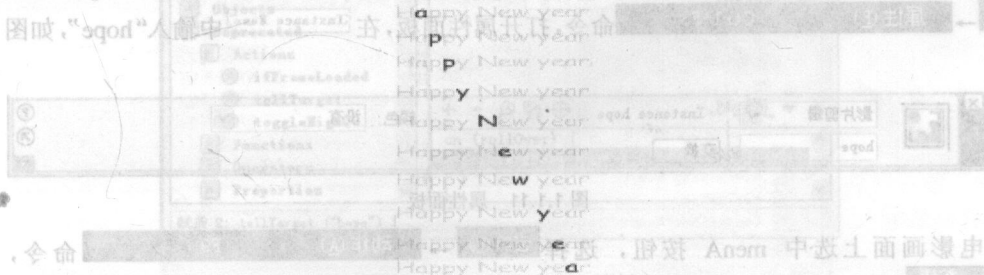


图 1.1.9 字母颜色的改变

3. 制作变化的字幕

(1) 回到电影编辑画面, 在工具箱中选择“文本工具”按钮 **A**, 在电影画面左下角单击并输入黑色的“我们的新年愿望”句子。接着拖动选择文字以改变字体及大小。这里, 将“我们的新年愿望”的字体及大小分别设定为“黑体”、30 fpt。

(2) 利用工具箱中的“箭头工具”按钮 **⬅**, 选中“我们的新年愿望”文字, 打开 **修改(M) → 转换成元件(C)...** **F8** 命令, 在弹出的对话框中设置 **作用(B):** **影片剪辑**, 并命名为“hope”。

(3) 进入“hope”组件的编辑画面, 在“图层 1”的时间轴的第 5 帧上单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单上选择 **插入帧** 命令, 把“图层 1”的时间轴的长度增加到第 5 帧。然后选中所有帧并右击, 在弹出的快捷菜单上选择 **转换为关键帧** 命令。把第 1~5 帧都转化为关键帧。

(4) 在第 2 帧上, 在工具箱中选择“文本工具”按钮 **A**, 拖动选择文字, 并重新输入“希望今年我可以中足彩”, 把“我们的新年愿望”改为“希望今年我可以中足彩”。

(5) 然后再分别把第 3, 4 和 5 帧的“我们的新年愿望”改为“希望今年可以加工资”、“希望今

年我可以嫁得出去”和“希望新年期间按摩院会有节日优惠”。

(6) 选中图层 1 中的第 1 帧, 选择 **窗口(W) → 动作(A)** **F9** 命令, 打开帧动作面板。从左边的框中找到 Stop 命令并双击, 把 Stop 命令加到右边的程序区上, 如图 1.1.10 所示。

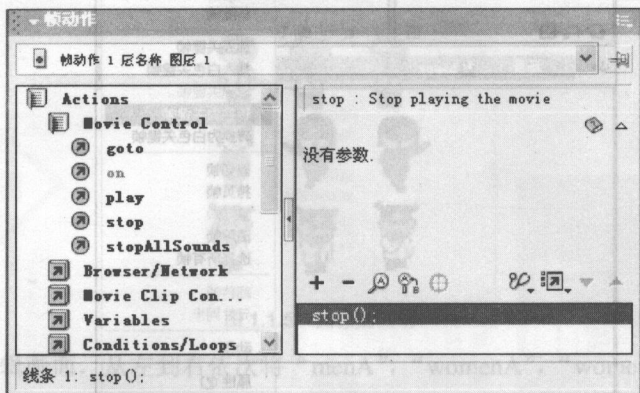


图 1.1.10 “帧动作”面板

(7) 选中图层 1 中的第 2 帧, 同第 1 帧一样, 在帧动作面板, 把 Stop 命令加到右边的程序区上。

(8) 同样, 为第 3, 4 和 5 帧加入 Stop 的帧动作命令。

(9) 设定动作。回到电影画面, 在工具箱中选择“箭头工具”按钮 , 选中 hope 组件, 选择 **窗口(W) → 属性(T)** **Ctrl+F3** 命令, 打开属性面板, 在 **Instance Name** 中输入“hope”, 如图 1.1.11 所示。

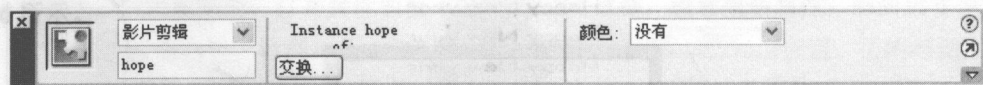


图 1.1.11 属性面板

在电影画面上选中 menA 按钮, 选择 **窗口(W) → 动作(A)** **F9** 命令, 打开 **动作 - 按钮** 面板, 在左边选框中找到“tellTarget”命令并双击, 把“tellTarget”加到右边的程序区上, 如图 1.1.12 所示。

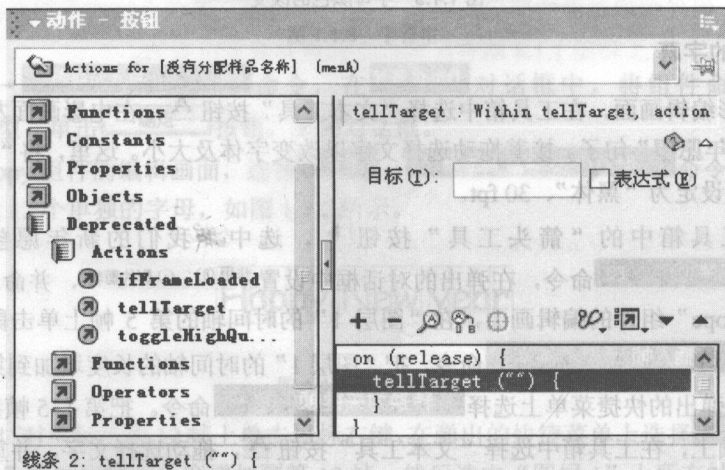


图 1.1.12 “动作-按钮”面板