

流行软件经典实例 百分百

中文

Perfect instance

Flash MX 2004

经典实例 百分百

本书编委会 编



精彩光盘内容：包含所有范例的原始文件和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用

西北工业大学出版社

TP391.41

Z6954

流行软件经典实例百分百

中文 Flash MX 2004

经典实例百分百

本书编委会 编

江苏工业学院图书馆
藏书章

QJ5170/51

西北工业大学出版社

725259

【内容提要】本书共分为四章：基础知识、基础实例、综合实例、练习提高，详细介绍了 Flash MX 2004 的特点以及基本操作。本书语言通俗易懂，操作步骤详略得当。由浅入深、循序渐进地介绍了 Flash MX 2004 的使用方法和技巧，使读者能够快速入门，迅速达到熟练的程度。

本书既可作为 Flash MX 2004 培训班教材，还可作为其他专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士的学习、参考资料。

图书在版编目（CIP）数据

中文 Flash MX 2004 经典实例百分百/《中文 Flash MX 2004 经典实例百分百》编委会编. —西安：西北工业大学出版社，2004.6

（流行软件经典实例百分百）

ISBN 7-5612-1714-5

I. 中… II. 中… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2004）第 046476 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072 电话：029-88493844

网 址：www.nwpup.com

印 刷 者：陕西天元印务有限公司

印 张：212

字 数：5 688 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

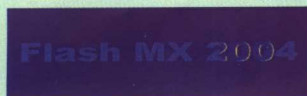
定 价：258.00 元（共 7 册，本册 40.00 元）（本册附赠 1CD）



FLASH MX Professional
Version 3.0.2

出版

Flash MX 2004



实例1



实例2



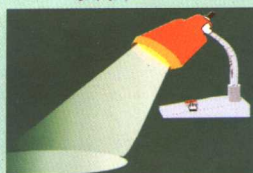
实例3



实例4



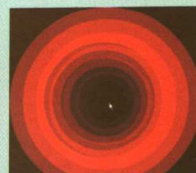
实例5



实例6



实例7



实例8



实例9



实例10



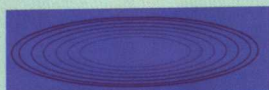
实例11



实例12



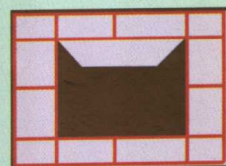
实例13



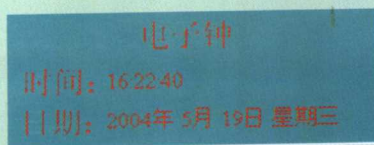
实例14



实例15



实例16



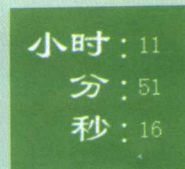
实例17



实例18



实例19



实例20



实例21



实例22



实例23

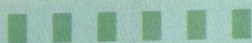


实例24

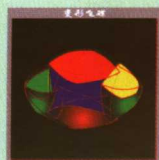


实例25

TP391-41
26954



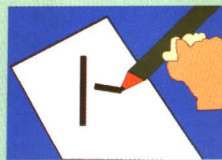
经典实例 百分百



实例26



实例27



实例28



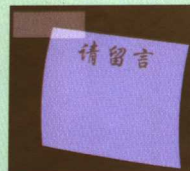
实例29



实例30



实例31



实例32



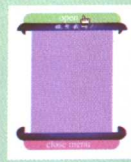
实例33



实例34



实例35



实例36



实例37



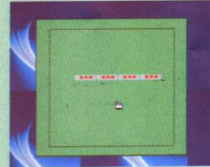
实例38



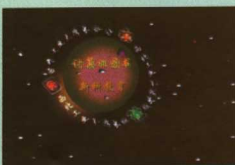
实例39



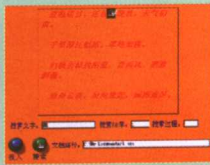
实例40



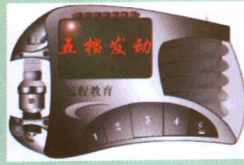
实例41



实例42



实例43



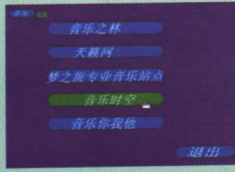
实例44



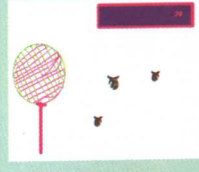
实例45



实例46



实例47



实例48



实例49



实例50



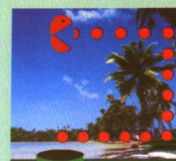
实例51



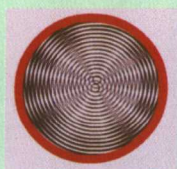
实例52



实例53



实例54



实例55



实例56



实例57



实例58



实例59



实例60



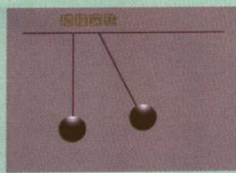
实例61



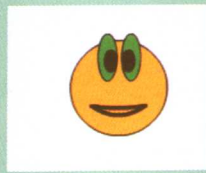
实例62



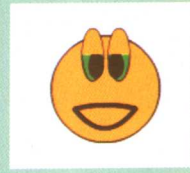
实例63



实例64



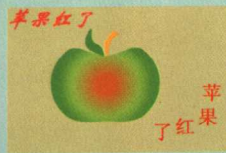
实例65



实例66



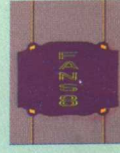
实例67



实例68



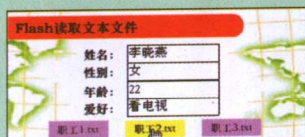
实例69



实例70



实例71



实例72



实例73

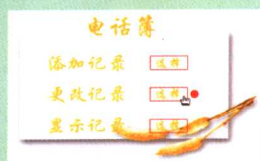


实例74

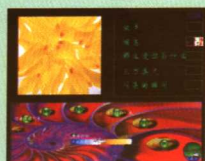


实例75





实例76



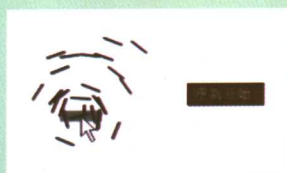
实例77



实例78



实例79



实例80



实例81



实例82



实例83



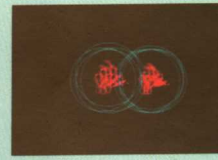
实例84



实例85



实例86



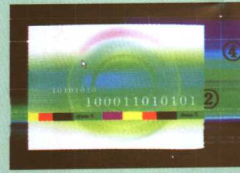
实例87



实例88



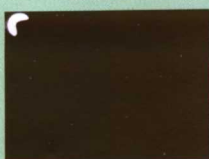
实例89



实例90



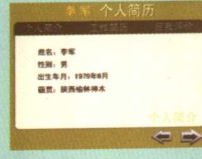
实例91



实例92



实例93



实例94



实例95



实例96



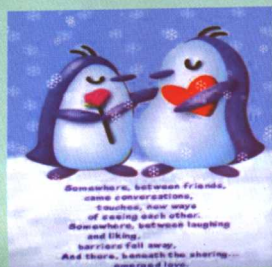
实例97



实例98



实例99



实例100

前言

Flash MX 2004 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、诗词、家庭娱乐作品(如贺卡、卡通等)、网页动画作品等。

针对 Flash MX 2004 软件应用之广泛,我们全面分析了市场 Flash MX 2004 图书的特色,同时还考虑到初学者在 Flash MX 2004 软件学习过程中的实际需求,精心编写了这套“流行软件经典实例百分百”系列丛书,《中文 Flash MX 2004 经典实例百分百》就是其中之一。

目前此类丛书存在的弊端:

- ◆ 多数没有入门知识和基本操作,初学者很难快速入门。
- ◆ 实例类型不明确,实用性不强。

本套丛书的特点:

- ◆ 本套丛书中每个软件都通过精炼的语言来讲解入门知识和基本操作。
- ◆ 本套丛书分类明确,将实例细分为“基础实例”、“综合实例”、“练习提高”

3 种,使读者可以“例尽其用”。

本套丛书的具体结构:

- ◆ 基础知识 ◆ 基础实例 ◆ 综合实例 ◆ 练习提高

本套丛书的体例图标:



: 创作的最终目的。



: 创作过程中的注意事项。



: 具体的创作过程。

编者

目 录

第一章 基础知识.....	1
第一节 介绍 Flash MX 2004.....	2
第二节 Flash MX 2004 新功能.....	3
一、标准版的特点	3
二、专业版的特点	5
第三节 系统需求.....	6
第四节 安装、启动和删除 Flash MX 2004.....	6
一、Flash MX 2004 安装	6
二、启动 Flash MX 2004	10
三、删除 Flash MX 2004	12
第五节 Flash MX 2004 文件操作	13
一、新建文件	13
二、保存文件	14
三、关闭文件	14
四、打开文件	15
五、文件的切换	16
第二章 基础实例.....	17
实例 1 浮雕字.....	18
实例 2 激光写字	24
实例 3 随风而去	31
实例 4 滚动字幕	36
实例 5 你们好.....	40
实例 6 开关灯.....	43
实例 7 你在他乡还好吗?	46
实例 8 立体隧道.....	50
实例 9 按 钮.....	54
实例 10 圆形按钮.....	58
实例 11 扭动的花.....	61
实例 12 光晕效果.....	66
实例 13 进度条特效	72
实例 14 水中波纹.....	78

实例 15	飞 雪	82
实例 16	窗 外	85
实例 17	电子钟	88
实例 18	挂 钟	90
实例 19	旋转特效	93
实例 20	动态时间显示	97
实例 21	雪花飞扬	99
实例 22	彩蝶追花	103
实例 23	风吹叶飞	107
实例 24	心系奥运	112
实例 25	放大镜	116
实例 26	变形飞碟	120
实例 27	新年快乐	123
实例 28	谢谢您, 老师	127
实例 29	心心相印	132
实例 30	登录失败	137
实例 31	玫瑰礼物	141
实例 32	一张便笺	143
实例 33	蜡烛燃烧	146
实例 34	春天来了	149
实例 35	早上好	152
实例 36	可拖曳的活动菜单	155
实例 37	风车梦	162
实例 38	生活就是陈年的美酒	165
实例 39	环绕字母	171
实例 40	滚动显示照片	176

第三章 综合实例..... 179

实例 41	听话的菜单	180
实例 42	文字立体环绕	186
实例 43	搜 索	192
实例 44	宇航发动机式菜单	199
实例 45	出去逛逛	205
实例 46	星夜烛舞	207
实例 47	收藏夹	212
实例 48	打蚊子	221

实例 49	电 击	231
实例 50	Flash 动画	235
实例 51	调色板	238
实例 52	天线式菜单	243
实例 53	调声器	249
实例 54	吃 豆	252
实例 55	碟影重重	257
实例 56	变色忍者	262
实例 57	动画屏幕	264
实例 58	屏幕菜单	269
实例 59	黑房子	275
实例 60	导航条	280
实例 61	动感时空	285
实例 62	转动地球	295
实例 63	蝴 蝶	298
实例 64	碰撞试验	301
实例 65	随机面部表情 (一)	307
实例 66	随机面部表情 (二)	311
实例 67	袖珍计算器	315
实例 68	苹果红了	319
实例 69	漫天五彩星	323
实例 70	单一轴线的拖动	326
实例 71	旋转图片	330
实例 72	在 Flash 中读取文本文件	333
实例 73	获取 SWF 文件的路径	337
实例 74	电影介绍	340
实例 75	迷幻色彩菜单	344
实例 76	电话簿	352
实例 77	播放器	369
实例 78	划 变	385
实例 79	诗情画意	401
实例 80	磁 铁	409

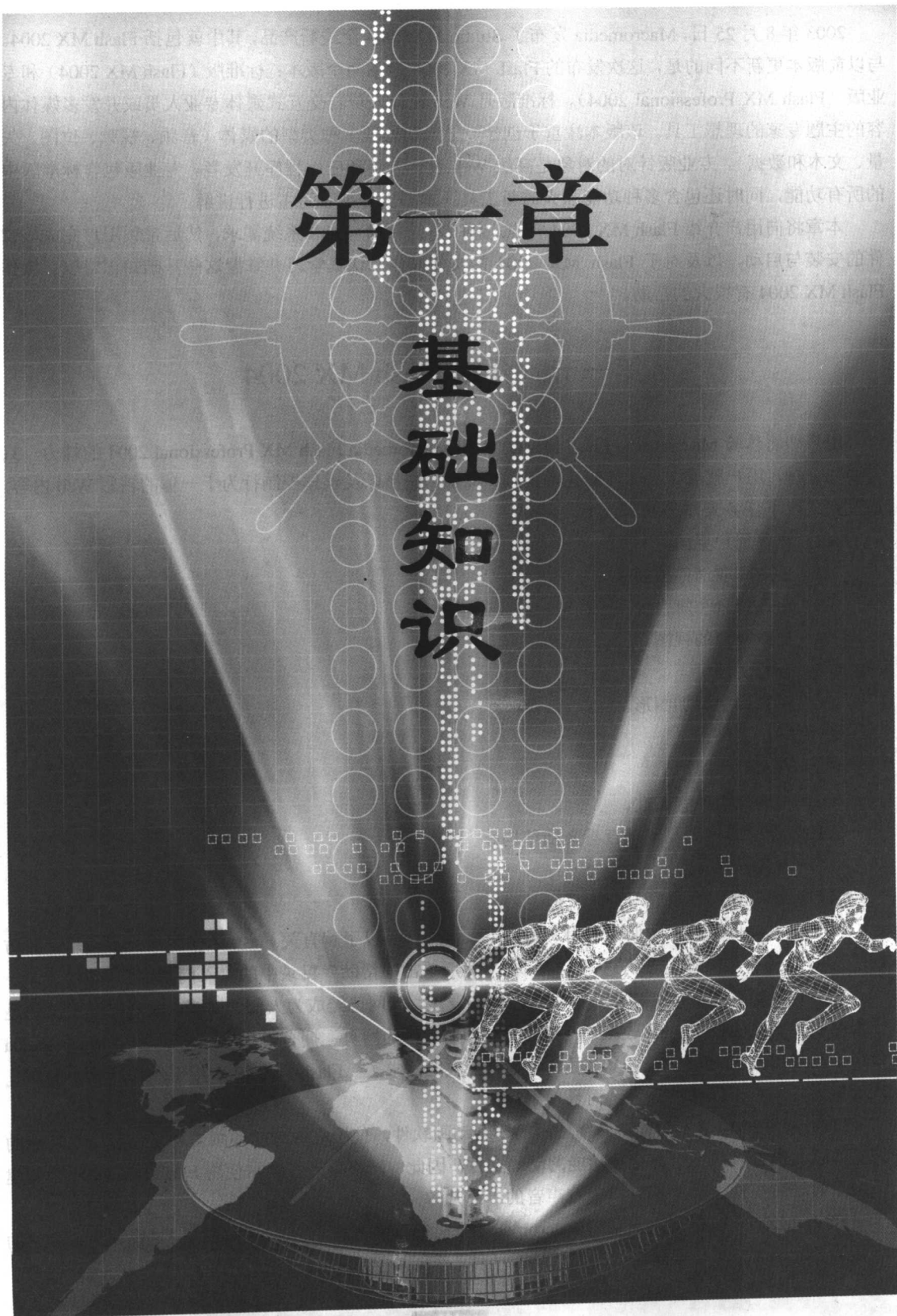
第四章 练习提高

实例 81	旋转立方体	414
实例 82	浪漫雪花	419

实例 83	成长的花朵	425
实例 84	大雁南飞	427
实例 85	环形旋转的动态文字	429
实例 86	水中倒映	432
实例 87	魔幻水波线	437
实例 88	魔力彩色球	440
实例 89	青蛙戏水	445
实例 90	缩放菜单	451
实例 91	旋转塔	457
实例 92	星 空	461
实例 93	悬挂式菜单	464
实例 94	个人简历制作	471
实例 95	图像浏览器	480
实例 96	拼图游戏	486
实例 97	键盘控制飞行物	507
实例 98	走向未来	512
实例 99	猜一猜游戏	516
实例 100	雪中情	525

第一章

基础知识



2003年8月25日,Macromedia发布了Studio MX 2004全线新产品,其中就包括Flash MX 2004。与以前版本更新不同的是,这次发布的Flash MX 2004包括两个版本:标准版(Flash MX 2004)和专业版(Flash MX Professional 2004)。标准版是Web设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家的理想工具。该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体(音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。专业版针对的对象是高级Web设计人员和应用程序开发者。专业版包含标准版中的所有功能,同时还包含多种功能强大的新工具。本书以标准版为主进行讲解。

本章将向用户介绍Flash MX 2004特点、新版本的新增功能和系统需求,然后带领用户完成该软件的安装与启动,以及对于Flash MX 2004的文件操作。认真学习并掌握这些基础知识对以后操作Flash MX 2004有很大的帮助。

第一节 介绍Flash MX 2004

用户即将体验Macromedia Flash MX 2004和Macromedia Flash MX Professional 2004的魅力。只需要几分钟,用户就能学会如何创建融视频、文字、图形以及媒体控制行为于一体的精彩Web内容。通过完成以下任务来熟悉Flash创作环境:

- (1) 浏览用户界面。
- (2) 停放和取消停放面板。
- (3) 更改背景和舞台大小。
- (4) 更改舞台的视图。
- (5) 查看文档库。
- (6) 在舞台中添加图形。
- (7) 添加视频。
- (8) 查看对象属性。
- (9) 添加视频控制属性。
- (10) 使用影片浏览器来查看文档结构。
- (11) 测试文档。
- (12) 获取帮助。

在学习本课程之前,我们建议用户阅读“入门指南”以了解有关Flash工作区的更多信息。要访问“入门指南”,请选择“帮助”→“帮助”,然后单击“帮助”目录中的“入门指南”一书。

随着计算机技术的飞速发展,特别是网络的发展,上网已经成为人们的时尚。人们已经不再满足于上网娱乐和浏览网页,而是要加入到其中,创建自己的网页,拥有自己的网站。这时Macromedia公司最新推出的Flash MX 2004就可以满足这些人的需求了。Flash MX 2004用于制作网络上的交互式矢量影片。它不仅功能强大,而且使用简单。

Flash MX 2004是专门针对网络应用的一个动画软件,使用它做成的动画影片是带有交互功能的矢量动画,也可以是不带有交互功能的动画文件。因此,网络设计者经常使用Flash MX 2004来创建网络上的导航控件、动画标签、带有声音的卡通片等。

Flash MX 2004是创意十足的Macromedia公司最新推出的,它是一多媒体网页设计平台。它的前身是Futureslash,是早期流行的矢量动画插件,到现在为止已经出了6代了。

位图即按位映射图形、图像，它用像素点的亮度和颜色的数位集合来描述。

矢量表示图形和图像使用指令的集合描述。

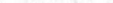
我们编辑矢量图形其实就是编辑图形的线条的属性,例如我们用计算机打的字,用计算机绘的工程图都是矢量图形。矢量图如图 1.1.2 所示。



图 1.1.1 位图放大后失真

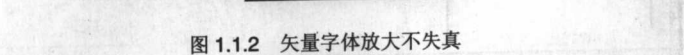


图 1.1.2 矢量字体放大不失真

其次，它使用插件工作方式，用户只需要安装一次插件，而不必像 Java 那样每次都得启动虚拟机。Flash MX 2004 影片还是一种“准”流式文件，即观看影片不必等到影片全部下载后再观看，而是边看边下载，毫无停滞。最后，它还提供一些增加功能，比如：支持双声道，“脱洋葱皮”，动画技法等。

第二节 Flash MX 2004 新功能

的特点

目的开始页：当启动完 Flash 后，会出现一个新窗口，

(1) 可以选择项目的开始页: 当启动完 Flash 后, 会出现一个新窗口, 让用户选择从创建哪个项目开始工作, 如图 1.2.1 所示。



图 1.2.1 开始页

(2) 时间轴特效：可以对舞台上的任何对象应用时间轴特效，以便快速添加过渡特效和动画，如淡入、飞入、模糊以及旋转。

(3) 行为：使用行为，无需编写一行代码即可向 Flash 内容添加交互性。

(4) 创作环境中的辅助功能支持：Flash 创作环境中的辅助功能支持提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键，让用户可以在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素。

(5) 新增模板：在新版本里增加了许多模板，可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型，如图 1.2.2 所示就是其中的一个演示文稿模板。

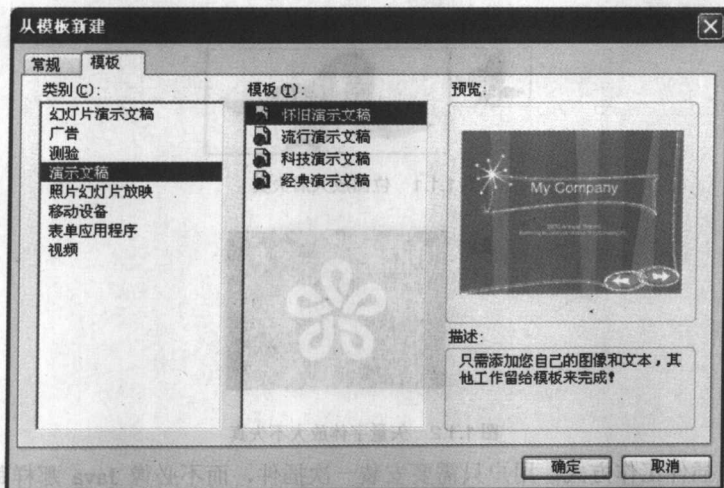


图 1.2.2 演示文稿模板

(6) 集成的帮助系统：新的“帮助”面板已经全部整合到应用程序中，在 Flash 创作环境中提供了上下文参考、动作脚本参考以及课程，如图 1.2.3 所示。



图 1.2.3 帮助系统

(7) 拼写检查器：拼写检查器搜索文本中的拼写错误。

(8) 文档选项卡：每一个打开的文档的选项卡显示在工作区的顶部，可以快速找到打开的文档以及在这些文档之间切换。

(9) 查找和替换：可以查找和替换文本字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件。

(10) 视频导入向导：当导入视频片段时，这个新的多步向导提供控制指定范围的视频导入，并可以重复使用编码设置和颜色修正新性能。

(11) 外部 FLV 支持：现在可以直接播放硬盘上的 FLV (Flash 视频) 文件而不需要导入。这样可以用有限的内存播放很长的视频文件而不需要从服务器下载完全部文件。

(12) 发布：新的发布功能使用户可以轻松检测 Flash Player 版本、改进辅助功能等。

(13) 安全性: Flash Player 7 执行比以前版本的 Flash Player 更为严格的安全性模型。为了使各个域能彼此通信, 精确域匹配要求待访问数据的域与数据提供者的域精确匹配。HTTPS/HTTP 限制规定, 使用非安全 (非 HTTPS) 协议的 SWF 文件无法访问使用安全 (HTTPS) 协议载入的内容, 即使两者正好处于同一个域中也是如此。

(14) 动作脚本 2.0: 动作脚本 2 是面向对象的语言, 符合 ECMA 脚本语言规范。

(15) 历史记录面板: 历史记录面板跟踪用户的操作, 从而可以将这些操作转换为可重用的命令, 如图 1.2.4 所示。

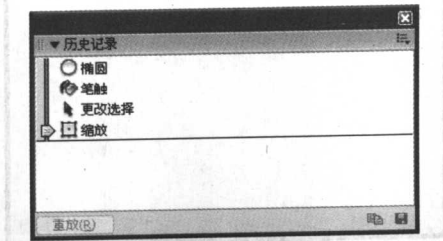


图 1.2.4 “历史记录”面板

二、专业版的特点

专业版 (Flash MX Professional 2004) 提供了标准版 (Flash MX 2004) 中的所有可用功能, 并提供了用于增强应用程序开发和设计的多种新功能。这些功能包括基于屏幕的可视化开发环境, 以及用于以交互方式管理数据和提高团队生产力的工具。

(1) 基于屏幕的可视开发环境: Flash MX Professional 2004 引入了基于表单的可视编程环境, 最适宜于开发应用程序, 而幻灯片屏幕则提供了专门为连续演示文稿而设计的功能。

(2) 专业视频软件整合: Quicktime FLV 导出插件允许第三方软件支持 Quicktime 格式直接导出成 FLV (Flash 视频), 被支持的软件有: Avid, Final Cut Pro, Cleaner, After Effects, Combustion 和 Quicktime 播放器。

(3) 流媒体组件: 三类新组件允许快速连接播放 FLV 和 MP3, 如图 1.2.5 所示。

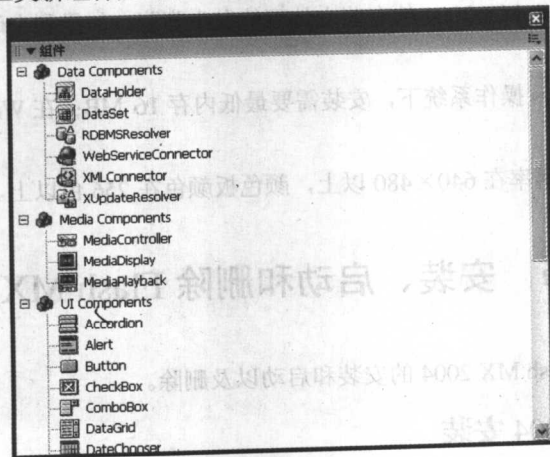


图 1.2.5 “组件”面板

(4) 数据绑定: 数据绑定允许将任意组件连接到各种数据源, 以便通过组件或动作脚本处理、显示和更新数据。