



中文版 Flash MX 2004 经典特效创意



毕靖 仲宁宁 编著

- 优秀网页动画设计师精心撰写,内容紧贴最新应用潮流
- 近百个Step by Step的经典动画范例,深入剖析Flash技术与动画创意
- 全面涵盖最常用的Flash动画实用制作技巧
- Flash初学者和提高者理想的参考用书



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

中文版 Flash MX 2004 经典特效创意



毕靖 仲宁宁 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书针对Flash MX Professional 2004的特性,精心设计了近100个能够体现Flash技术精华的精彩实例,并以Step by Step的形式给出详细的制作步骤。全书包括“新功能篇”、“基本动画篇”、“进阶篇”、“广告游戏篇”和“综合实战篇”等五个部分。随书光盘所赠资源丰富,包括了书中所有实例的素材和源文件。

本书适合网站动画制作人员、网页制作开发人员、多媒体开发人员、高等美术院校电脑美术专业师生和动画培训班学员使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash MX 2004 经典特效创意 100 / 毕靖, 仲宁宁编著. —北京: 中国电力出版社, 2004
ISBN 7-5083-2279-7

I. 中... II. ①毕...②仲... 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050383号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 裴红义

责任编辑: 李 娟

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电脑平面设计

书 名: 中文版Flash MX 2004 经典特效创意 100

编 著: 毕靖 仲宁宁

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路6号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京地矿印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 20.25 彩页 4

书 号: ISBN 7-5083-2279-7

版 次: 2004年7月北京第1版

印 次: 2004年7月第1次印刷

定 价: 32.00元(含1CD)

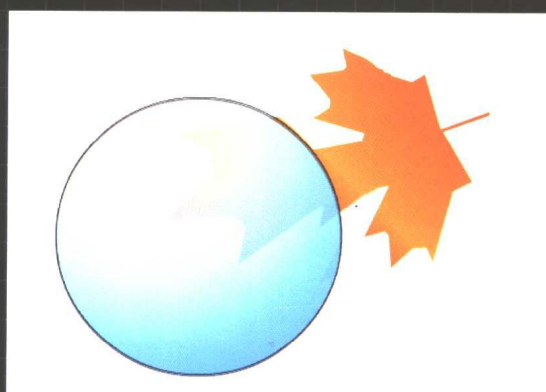
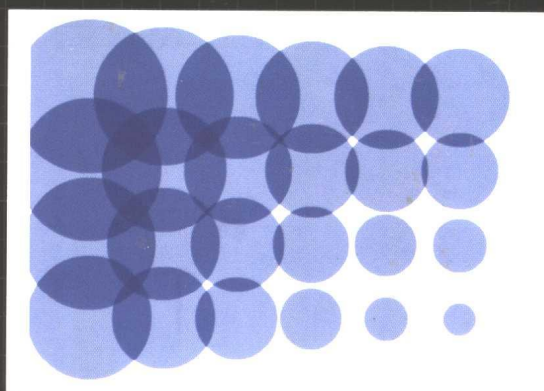
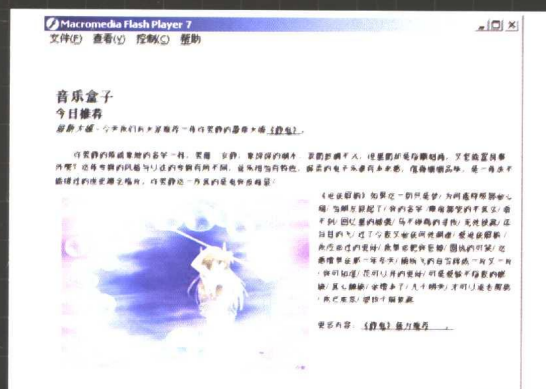
前言

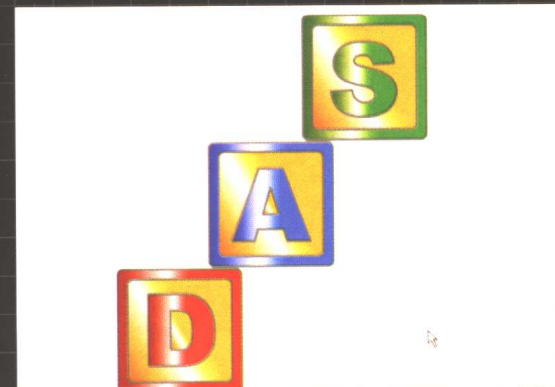
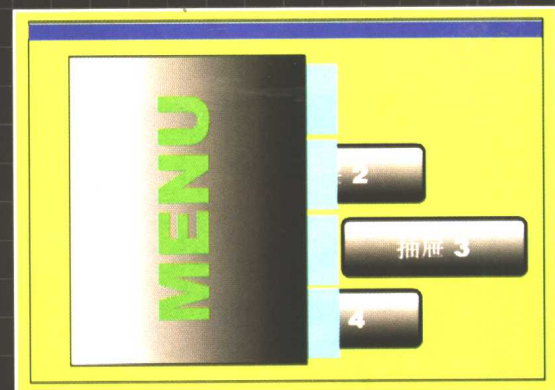
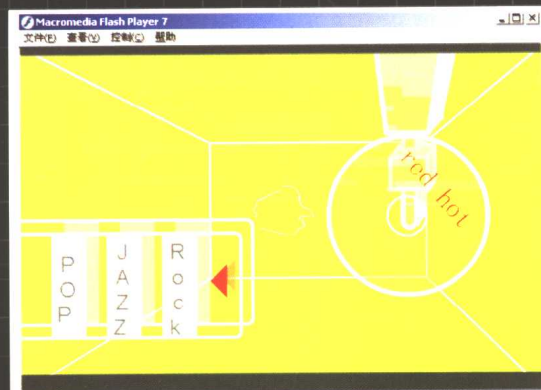
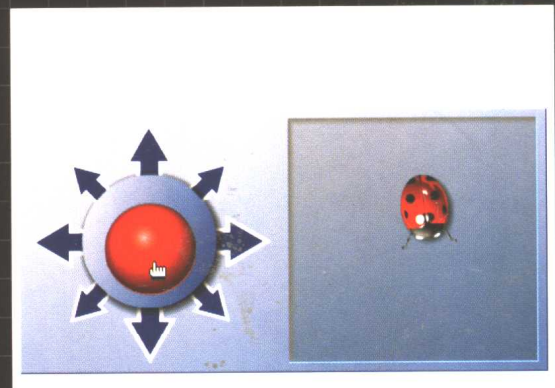
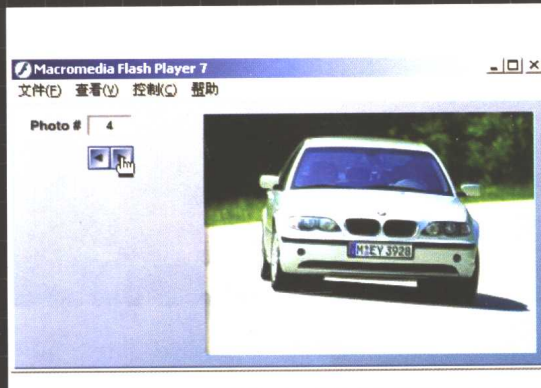
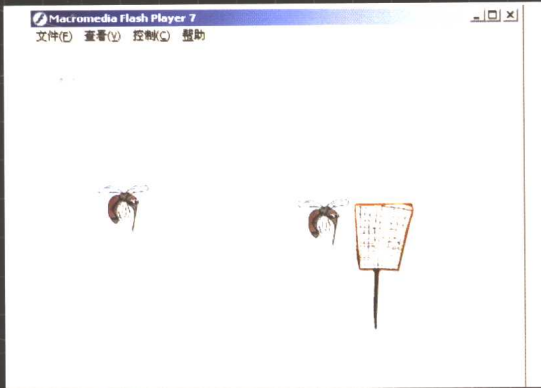
Flash 是一个令人惊奇的创作工具！因为 Flash 的存在，网络世界才显得更加丰富多彩。在 Flash 的世界里，用户不再需要掌握 Java、HTML 等专业的语言，只要拥有想像力和创造力，就可以创建出令人过目不忘的网页、动画和电影，这些 Flash 作品给我们的生活带来了无限的动感与生机。Flash 作品极易在网上进行发布和交流，也可以生成独立的可执行文件（.exe），这样在没有安装 Flash 播放器的电脑上也可以正常运行；而且任意旋转和缩放 Flash 动画，都不会影响画面的质量。许多专业级的媒体制作软件如 Authorware 和 Director，也可以直接导入使用 Flash 制作的影片、矢量图形和动画。因此，Flash 的使用非常广泛，除制作网页和课件外，我们还可以使用 Flash 制作电子贺卡、动画短片和 MTV 等等许多生动和富于个性的东西。2003 年年底，集万千宠爱于一身的 Macromedia Flash MX 2004 的发布无疑像一枚重量级炸弹，在业界引起了不小的反响。与以往的 Flash 不同的是，Macromedia Flash MX 2004 分为专门面向设计者的 Flash MX 2004 和专门面向开发者的 Flash MX Professional 2004 两个版本。Flash MX 2004 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）。Flash MX Professional 2004 针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者，Flash MX Professional 2004 包含 Flash MX 2004 中的所有功能，同时还包含多个功能强大的新工具。

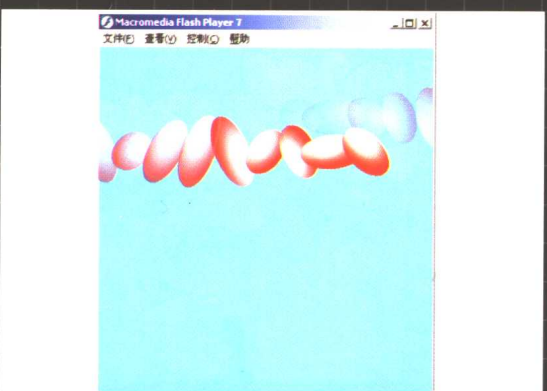
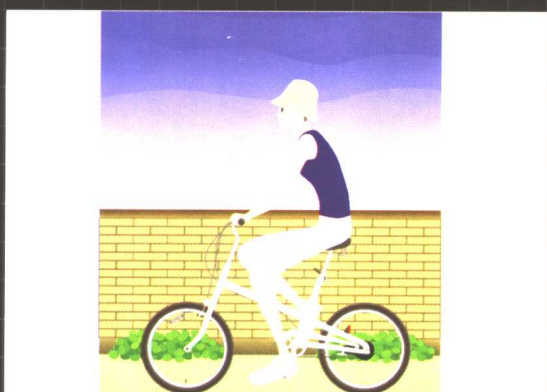
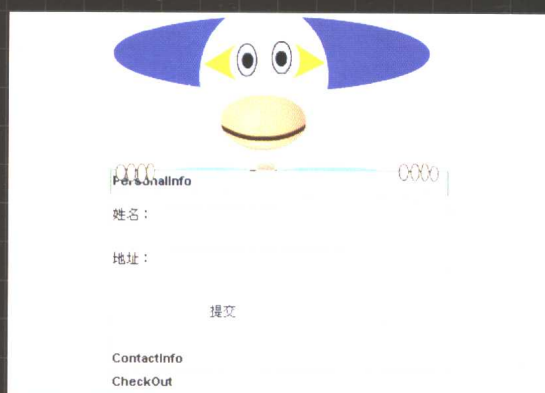
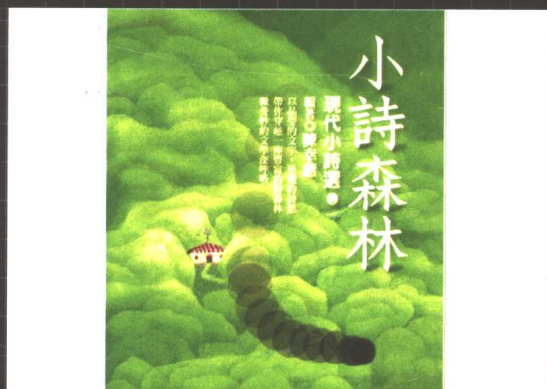
很多读者在学习 Flash 的时候都有这种体会：可以很容易就掌握 Flash 软件所提供的各种工具、菜单命令的基本使用方法，但要想开发出网络上广为流传的精彩动画却困难重重。究其原因，不外乎是缺乏好的动画创意（或者说无法在 Flash 中表达自己的创意）。为了使读者可以尽快掌握 Flash MX Professional 2004 的核心技术及设计思想并进行独立创作，我们组织并编写了本书。本书以 Flash MX Professional 2004 简体中文版开发了近 100 个精彩动画，重点突出使用 Flash 制作动画所需的精华技术和独到的动画创意。本书具有以下特点：

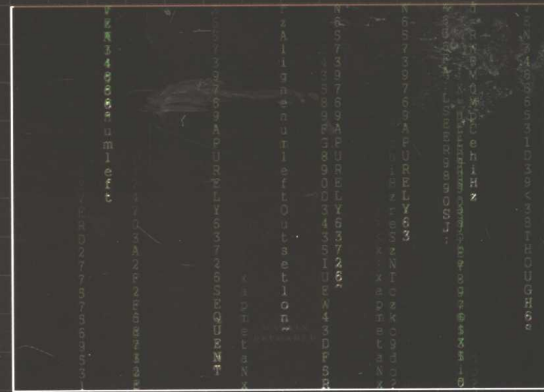
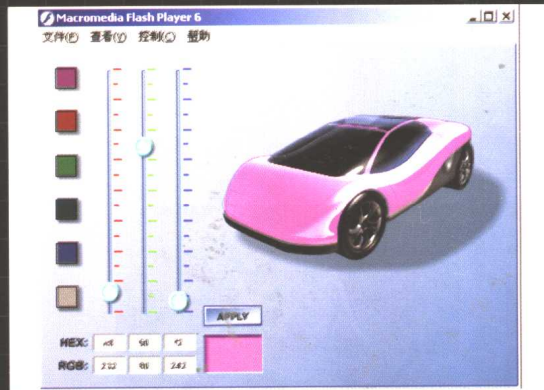
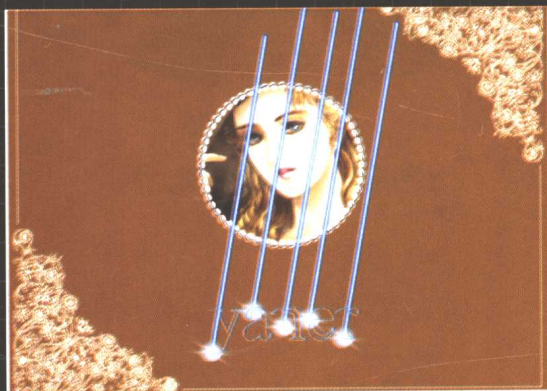
- 全书在内容上几乎涉及了 Flash 的所有常用操作技术，包括制作动画的基本操作、绘制图形、文字的处理、元件的使用、动画制作方式、声音的处理、Flash 程序的设计、动作脚本、动画管理和发布等。
- 在图书结构的编排上，我们将全书分为“新功能篇”、“基本动画篇”、“进阶篇”、“广告游戏篇”和“综合实战篇”等五个专题篇，读者可以根据自己的需要进行学习。
- 每个实例都按照 Step by Step 的形式给出了详细的制作步骤，包括制作创意、所用技术和注意事项，可以使读者做到举一反三。

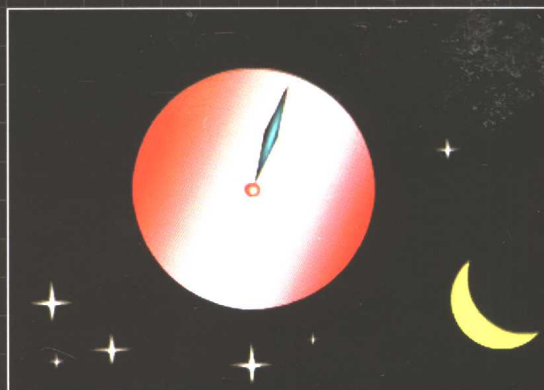
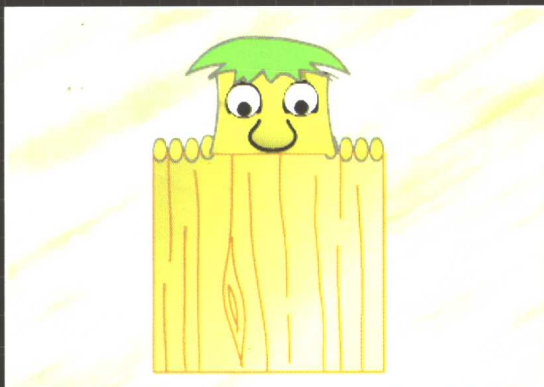
本书由毕靖、仲宁宁主持编写，参加本书编写和制作的人员还有吴维、李昌隆、何磊、陈轩、唐妮、曹国峰、鲍超、田砚宇、蔡念、杨祖虎、戎恺、施润和、黄涛、王超、赵会霞、何博和史登峰等。本书适合 Flash 的初、中级读者，也可以作为专业设计人员和广大 Flash 爱好者必备的工具书，以及各种 Flash 培训班的辅助实例教材。由于计算机技术的迅速发展，加上编者的水平有限，时间仓促，本书中错误之处在所难免。读者可将疑问或意见发至 bijing@bicea.edu.cn。

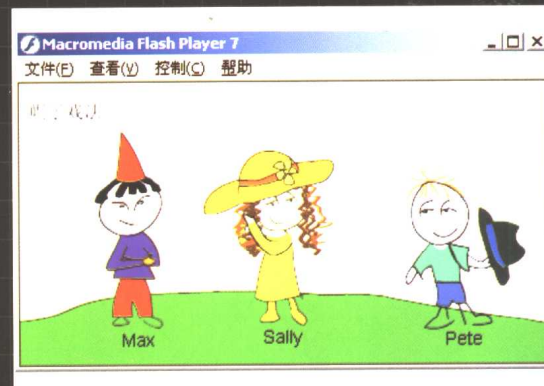
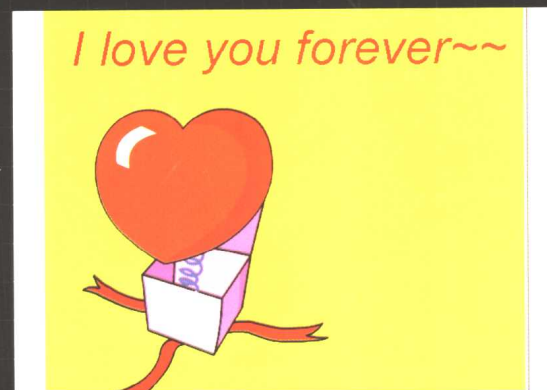
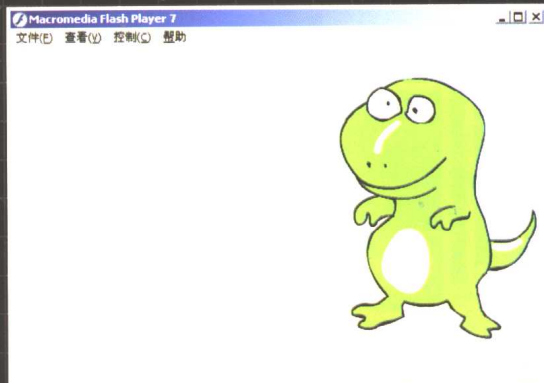




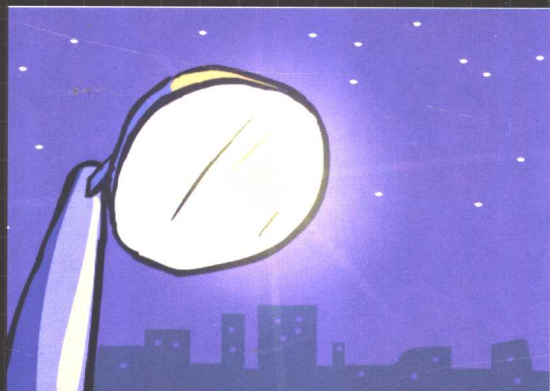




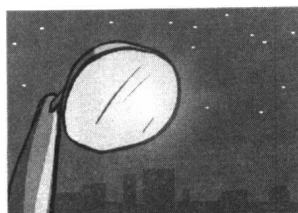
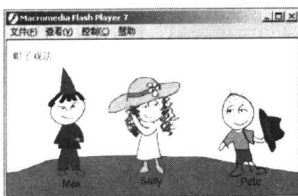
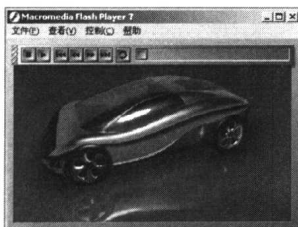




本书范例效果图欣赏



目录 Contents



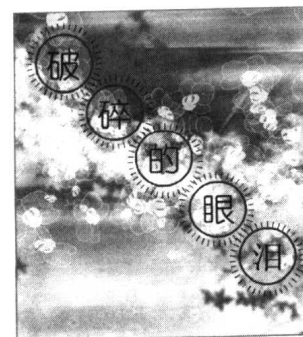
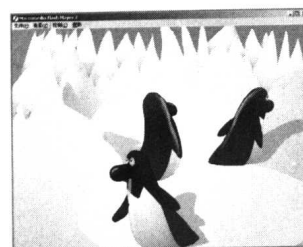
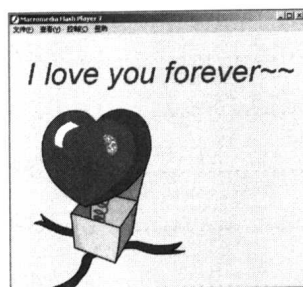
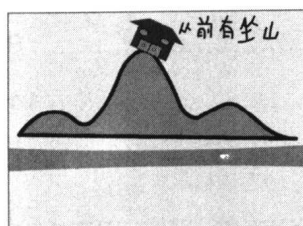
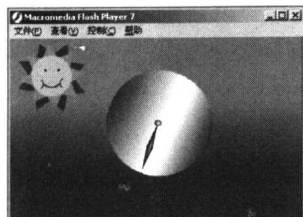
前言

第1篇 新功能篇

实例1	白日梦	2
实例2	摇滚歌手	5
实例3	全景视图	8
实例4	动态文本遮罩	14
实例5	劲歌下载	17
实例6	折叠菜单	20
实例7	音乐盒子	23
实例8	海底总动员	27
实例9	快捷菜单的制作	29
实例10	魔幻空间(一)	34
实例11	魔幻空间(二)	39
实例12	倒霉的螃蟹	43
实例13	积木游戏	46
实例14	帽子戏法	50
实例15	风景如画	56

第2篇 基本动画篇

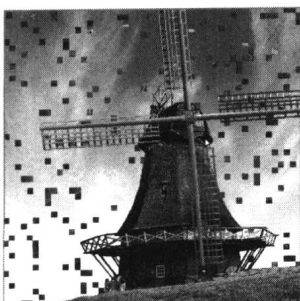
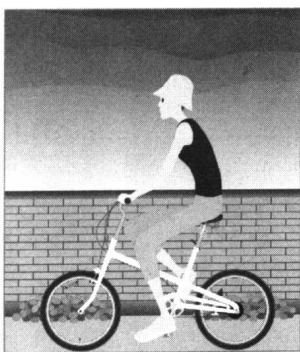
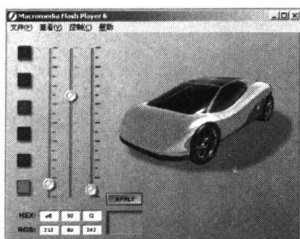
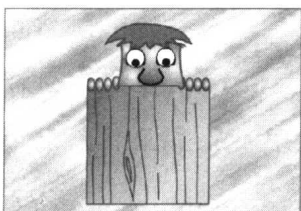
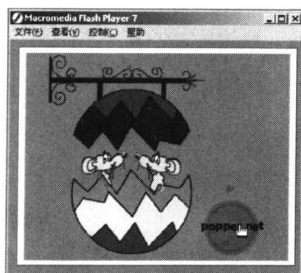
实例16	风吹文字效果	60
实例17	放射文字效果	62
实例18	自动字幕效果	65
实例19	会变的圆	68
实例20	变色T恤衫	71
实例21	波光粼粼	73
实例22	小雨哗啦啦	75



实例 23	蛋生蛋	77
实例 24	光晕效果	80
实例 25	放大镜	83
实例 26	明暗效果	86
实例 27	霓虹广告	89
实例 28	安能辨我是雌雄	91
实例 29	时钟 (一)	94
实例 30	时钟 (二)	96
实例 31	扬声器	99
实例 32	三个和尚	102
实例 33	竞选	105
实例 34	放映胶片	108
实例 35	丝带文字	110
实例 36	情人节礼物	113
实例 37	致歉信	116
实例 38	弹跳的球	119
实例 39	企鹅华尔兹	122
实例 40	下载提示	125

第 3 篇 进阶篇

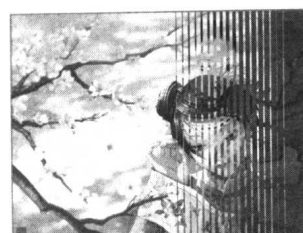
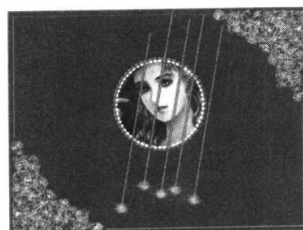
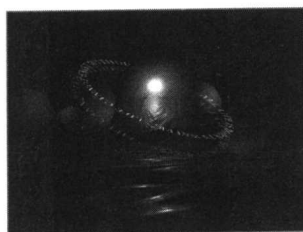
实例 41	瓜熟蒂落	130
实例 42	怪兽喷火	133
实例 43	老式时钟	135
实例 44	随鼠标旋转的箭头	138
实例 45	3D按钮	141
实例 46	美丽的夜景	143
实例 47	宝马车展	147
实例 48	花瓣泪	150



实例 49	哈哈镜	153
实例 50	音乐播放机	157
实例 51	满天星	160
实例 52	绿野仙踪	162
实例 53	登录界面	165
实例 54	文本浏览器	168
实例 55	复活节彩蛋	171
实例 56	下拉菜单	176
实例 57	天气预报	179
实例 58	可滑动的菜单 (一)	182
实例 59	可滑动的菜单 (二)	184
实例 60	实时消息系统	186

第 4 篇 广告游戏篇

实例 61	按键捕捉	190
实例 62	记忆回放	193
实例 63	悠悠球	198
实例 64	拼图	204
实例 65	爱的代价	206
实例 66	汽车锦标赛	211
实例 67	百变汽车	214
实例 68	别动我的奶酪	221
实例 69	瓢虫快跑 (一)	224
实例 70	瓢虫快跑 (二)	229
实例 71	捕蚊 (一)	233
实例 72	捕蚊 (二)	236
实例 73	韵律风车	241



实例 74 黑客帝国特效 246

第 5 篇 综合实战篇

实例 75 多媒体课件片头 252

实例 76 网站导航条 256

实例 77 水中倒影 (一) 260

实例 78 水中倒影 (二) 264

实例 79 电影网站片头 266

实例 80 文字的立体环绕效果 271

实例 81 激光文字效果 277

实例 82 百叶窗动画 281

实例 83 缤纷的落花 284

实例 84 网站片头制作 288

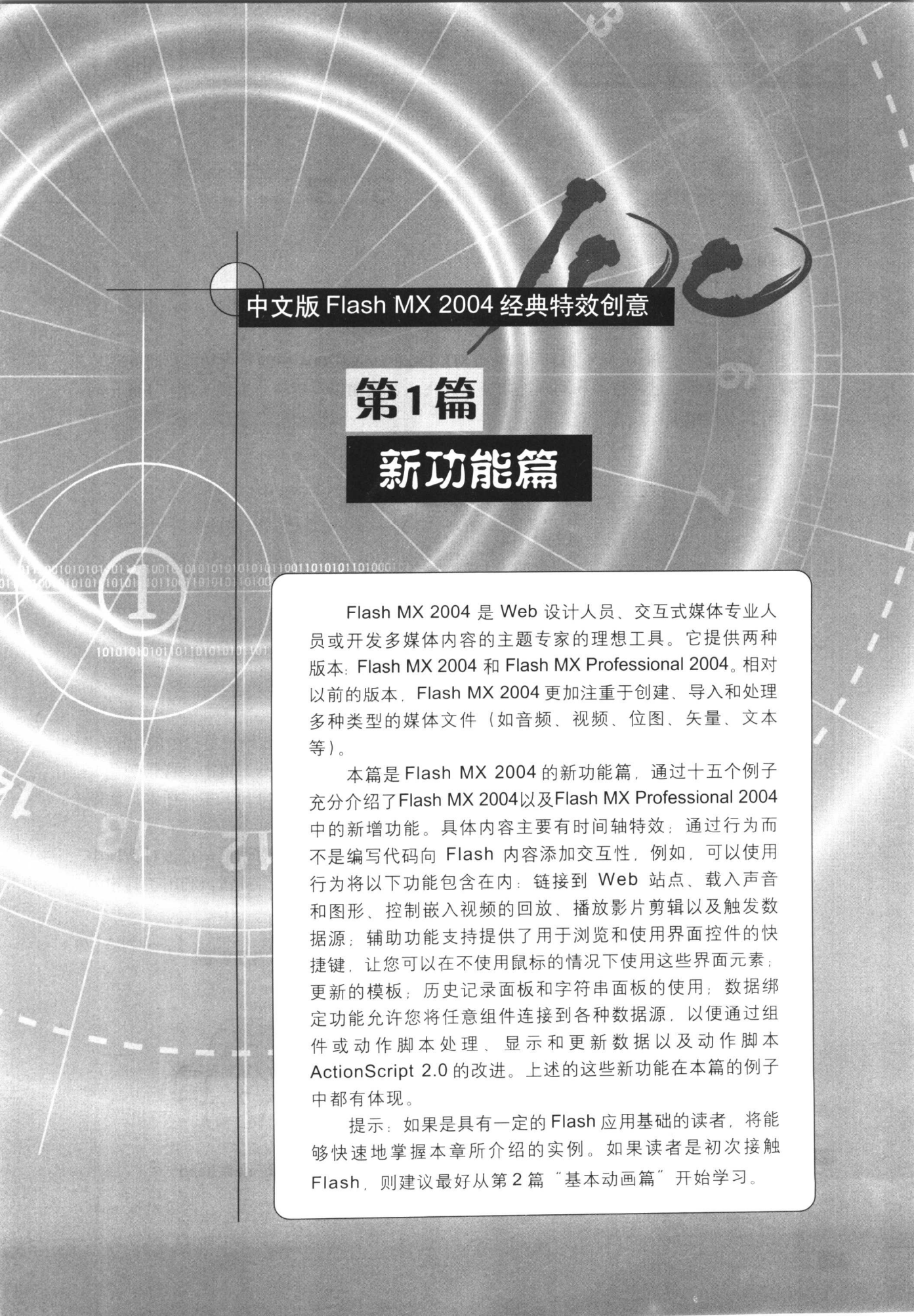
实例 85 旋转的齿轮 294

实例 86 自行车 298

实例 87 焰火效果 303

实例 88 闪烁的星星 306

实例 89 岁月如歌音乐网站 311



中文版 Flash MX 2004 经典特效创意

第1篇

新功能篇

Flash MX 2004 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。它提供两种版本: Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004。相对以前的版本, Flash MX 2004 更加注重于创建、导入和处理多种类型的媒体文件(如音频、视频、位图、矢量、文本等)。

本篇是 Flash MX 2004 的新功能篇,通过十五个例子充分介绍了 Flash MX 2004 以及 Flash MX Professional 2004 中的新增功能。具体内容主要有时间轴特效;通过行为而不是编写代码向 Flash 内容添加交互性,例如,可以使用行为将以下功能包含在内:链接到 Web 站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源;辅助功能支持提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键,让您可以在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素;更新的模板;历史记录面板和字符串面板的使用;数据绑定功能允许您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、显示和更新数据以及动作脚本 ActionScript 2.0 的改进。上述的这些新功能在本篇的例子中都有体现。

提示:如果是具有一定的 Flash 应用基础的读者,将能够快速掌握本章所介绍的实例。如果读者是初次接触 Flash,则建议最好从第 2 篇“基本动画篇”开始学习。

实例 1 白日梦

实例说明:

单击画面中的 **PLAY** 按钮, 就会出现一个卡通人物以洋葱皮的效果运动, 如图 1.0 所示。

本例应用了 Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 中的新增功能: 时间轴特效。可快速添加过渡特效和动画, 如淡入、飞入、模糊以及旋转, 适用于制作 Flash 动画中的人物出场。

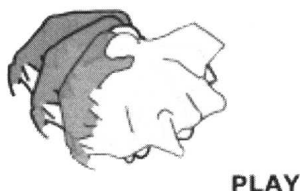


图 1.0 效果图

具体步骤:

Step1 启动 Flash MX 2004, 如果属性检查器没有打开, 请选择菜单栏中的“窗口”→“属性”。在属性检查器中, 设置动画尺寸大小为 300px×150px。单击“背景颜色”框上的向下箭头, 然后在弹出的颜色样本中找到并单击白色 (#FFFFFF) 样本, 如图 1.1 所示。

Step2 选择“插入”→“新建元件”, 打开“创建新元件”对话框, 在该对话框中键入元件名称“head”, 并选择“行为”为“图形”, 单击“确定”按钮。利用工具箱中的铅笔工具和颜料桶工具, 在舞台上画一个头像, 如图 1.2 所示。

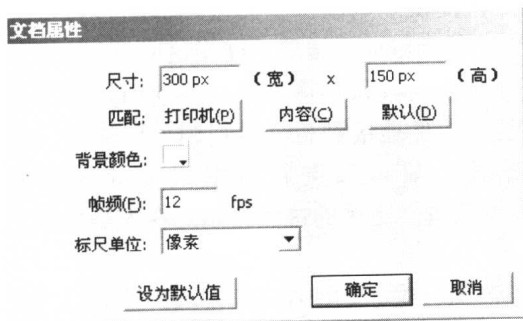


图 1.1 文档属性

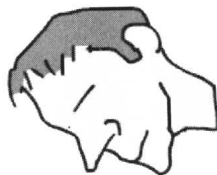


图 1.2 元件 head

Step3 选择“插入”→“新建元件”, 打开“创建新元件”对话框, 在该对话框中