

流行软件精彩实战百例通

Flash MX/2004

精彩实战百例通

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

华北水利水电学院图书馆



207398975

TP391.41
Z 69512

流行软件精彩实战百例通

中文 Flash MX/2004 精彩实战百例通

本书编委会 编



Q15188/03

西北工业大学出版社

739397

【内容提要】本书共分为八篇：文字特效、图形动画、常见特效、鼠标按钮效果、诗词创意、科学试验、广告创意、游戏设计，详细介绍了 Flash MX/2004 的新特点以及基本操作。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，使初学者能够快速入门，迅速达到熟练水平。

本书既可作为 Flash MX/2004 培训班教材，也可作为其他专业或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。

本书所有实例运行环境以 Flash MX 为蓝本，同时也可在 Flash MX 2004 下使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash MX/2004 精彩实战百例通/《中文 Flash MX/2004 精彩实战百例通》编委会编. —西安：西北工业大学出版社，2004.7

(流行软件精彩实战百例通)

ISBN 7-5612-1712-9

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 (2003) 第 104036 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：陕西友盛印务有限责任公司

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：181

字 数：4 857 千字

版 次：2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

定 价：215.00 元 (共 6 册，本册 34.00 元) (本册含 1CD)

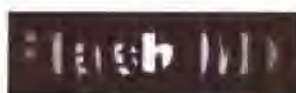
精彩实战百例通



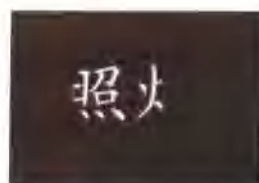
实例1



实例2



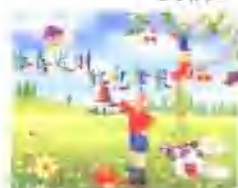
实例3



实例4



实例5



实例6



实例7



实例8



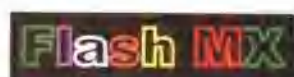
实例9



实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



实例15



实例17



实例18



实例19



实例16



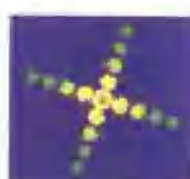
实例20



实例21



实例22



实例23



实例24

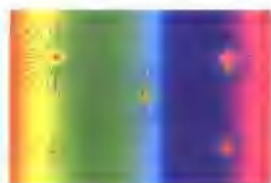


实例25

Flash MX/2004
精彩实战百例通



实例26



实例27



实例28



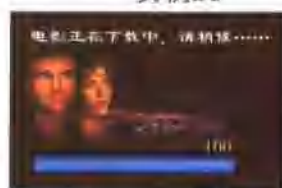
实例29

实例30: A small, dark, abstract graphic with some text elements.

实例30



实例31



实例32



实例33

景1

欢迎来到第2

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

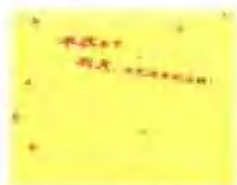
Flash MX/2004

精彩实战百例通

精彩实战百例通



实例51



实例52



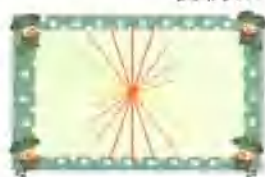
实例53



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



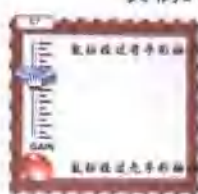
实例64



实例65



实例66



实例67



实例68



实例69



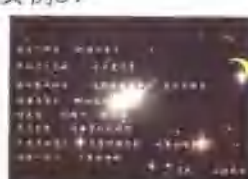
实例70



实例71



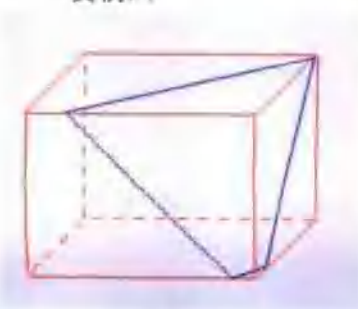
实例72



实例73



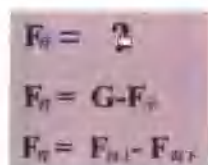
实例74



实例75

Flash MX/2004
精彩实战百例通

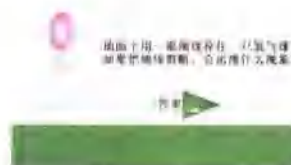
精彩实战百例通



实例76



实例77



实例78



实例79



实例80



实例81



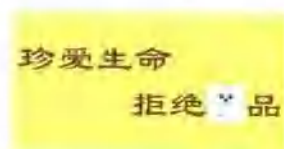
实例82



实例83



实例84



实例85



实例86



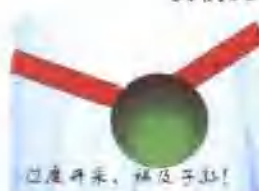
实例87



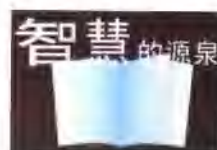
实例88



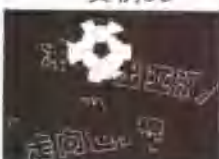
实例89



实例90



实例91



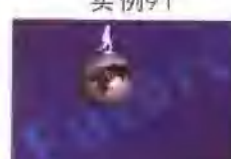
实例92



实例93



实例94



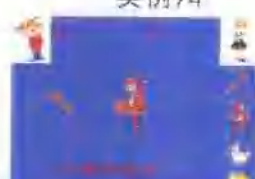
实例95



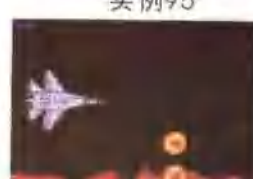
实例96



实例97



实例98



实例99



实例100

Flash MX/2004
精彩实战百例通

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。本书通过 100 个实例详细讲解了 Flash 在制作各种特效中的强大制作功能。

针对初学者在学习 Flash MX/2004 软件过程中的实际需求，我们编写了这本《中文 Flash MX/2004 精彩实战百例通》。本书共分为以下八篇：

- 第一篇 文字特效
- 第二篇 图形动画
- 第三篇 常见特效
- 第四篇 鼠标按钮效果
- 第五篇 诗词创意
- 第六篇 科学试验
- 第七篇 广告创意
- 第八篇 游戏设计

由于编者的水平和经验有限，书中难免存在错漏和不完备之处，敬请读者批评指正。

编者

目 录

第一篇 文字特效	1
实例 1 空心字	2
实例 2 打字实例	4
实例 3 波浪字	7
实例 4 探照灯文字	12
实例 5 闪烁文字	14
实例 6 跳动的文字	16
实例 7 镀金字	21
实例 8 残影文字	26
实例 9 活动背景字	30
实例 10 变幻字母	34
实例 11 镂空文字	39
实例 12 霓虹灯字	42
实例 13 五彩文字	48
实例 14 隐藏的文字	50
实例 15 旋转字	55
第二篇 图形动画	59
实例 16 花的心	60
实例 17 管中仙境	63
实例 18 旋转的花朵	65
实例 19 苹 果	74
实例 20 五角星	76
实例 21 立体层	79
实例 22 超级变变变	85
实例 23 旋 转	88
实例 24 四季风光	93
实例 25 走直线的车轮	100
实例 26 探照灯	104
实例 27 节日焰火	107
实例 28 雄鸡变孔雀	112

实例 29	风 车	115
实例 30	字幕效果	120
实例 31	全景画	123
实例 32	片 头	129
实例 33	早 晨	131
实例 34	场景的转换	138
实例 35	雪花飞扬	142
实例 36	丘比特之箭	146
实例 37	阴阳图	149
实例 38	扬帆远行	154
实例 39	投 篮	157
实例 40	小兔活了	161
第三篇	常见特效	163
实例 41	俯冲的飞机	164
实例 42	锻 炼	169
实例 43	月全食	172
实例 44	小球入洞	176
实例 45	豹子变狗	181
实例 46	福	184
实例 47	小狗，翻一个	187
实例 48	烟 花	190
实例 49	超酷播放器	193
实例 50	淡入淡出	197
实例 51	音乐光谱图	202
实例 52	丰收季节	206
实例 53	雪中情	209
实例 54	温馨卡片	212
第四篇	鼠标按钮效果	217
实例 55	变幻按钮	218
实例 56	神奇的鼠标跟随	222
实例 57	动画按钮	226
实例 58	幻影按钮	230
实例 59	文字追随鼠标	233

实例 60	鼠标跟踪.....	238
实例 61	气泡泡.....	242
实例 62	声音按钮.....	246
实例 63	专业按钮.....	249
实例 64	按钮双击检测.....	252
实例 65	磁 铁.....	256
实例 66	点击按钮.....	260
实例 67	无手形按钮.....	263
实例 68	动态洋葱皮.....	265
实例 69	动态按钮.....	268
第五篇 诗词创意		273
实例 70	江城子.....	274
实例 71	帝台春.....	278
实例 72	敕勒川.....	282
实例 73	水调歌头.....	287
实例 74	出 塞.....	291
第六篇 科学试验		295
实例 75	数学切面.....	296
实例 76	浮力公式.....	301
实例 77	机械能守恒.....	308
实例 78	浮 力.....	313
实例 79	弹簧振子.....	318
实例 80	复 制.....	324
第七篇 广告创意		329
实例 81	广 告.....	330
实例 82	世界尽在 e 网中.....	333
实例 83	水珠的畅想.....	336
实例 84	宁停三分, 不抢一秒.....	345
实例 85	珍爱生命, 拒绝毒品.....	349
实例 86	请珍惜时间.....	352
实例 87	腾 飞.....	357
实例 88	时间飞逝.....	360

实例 89 爱护地球	364
实例 90 过度开采, 祸及子孙	369
实例 91 智慧的源泉	373
实例 92 世界杯	378
实例 93 电影介绍	383
实例 94 欢欢乐乐一家亲	386
实例 95 走向未来	388
 第八篇 游戏设计	 393
实例 96 猜数字	394
实例 97 键盘控制飞行物	400
实例 98 猜一猜	405
实例 99 空中射击	414
实例 100 拼图游戏	430

第一篇

文字特效





实例 1 空心字



制作“空心字”效果。



本例主要学习将输入的文字分离为图形，并对文字进行描边操作。最终效果如右图所示。



创作步骤

- (1) 启动 Flash MX 应用程序。
- (2) 选择 **修改** → **文档** (Ctrl+F) 命令，打开 **文档属性** 对话框，设置动画的尺寸为 250 px × 150 px，背景色为“黑色”，如图 1.1.1 所示。



图 1.1.1 “文档属性”对话框

- (3) 选择工具箱中的文本工具 **A**，在“属性”面板中设置文本类型为 **静态文本**、字体为 **隶书**、大小为“60”、颜色为“白色”、选中 ☒ **自动调整字距** 复选框（见图 1.1.2），在工作区中输入文字“光大文化”，如图 1.1.3 所示。

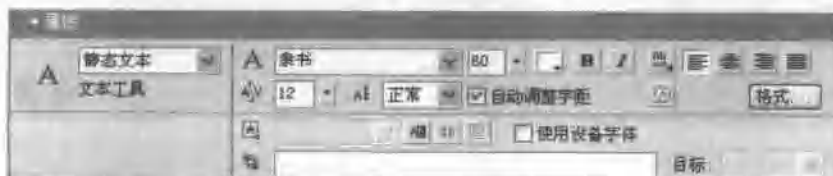


图 1.1.2 设置文本属性



光大文化

图 1.1.3 输入文字

(4) 选中文字，连续选择 **修改** → **分散** **Ctrl+B** 命令两次，将文字打散成图形，如图 1.1.4 所示。

光大文化

图 1.1.4 将文字打散

(5) 选择工具箱中的墨水瓶工具 ，在“属性”面板中设置笔触颜色为“#FF9900”、笔触高度为“2”（见图 1.1.5），依次单击各文字边框，进行描边操作，如图 1.1.6 所示。



图 1.1.5 设置墨水瓶属性

光大文化

图 1.1.6 描边效果

(6) 选中文字的填充部分，按 Delete 键删除，形成空心效果，如图 1.1.7 所示。

光大文化

图 1.1.7 删除文字的填充部分

(7) 选择 **控制** → **测试影片** **Ctrl+Enter** 命令，测试影片效果。



实例 2 打字实例



制作“打字实例”效果。



本例主要应用 Flash MX 中的文本工具、移动和形状渐变的动画制作技巧来完成。最终效果如右图所示。

Welcome I_

创作步骤

(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 选择 **编辑** → **文档** (或 **Ctrl+J**) 命令，打开 **文档属性** 对话框，设置动画的尺寸为 350 px × 80 px，背景色为“白色”（见图 1.2.1），单击 **确定** 按钮。



图 1.2.1 “文档属性”对话框

(3) 选择工具箱中的文本工具 **A**，在“属性”面板中设置字体为“Comic Sans MS”、字号为“23”、间距为“0”，如图 1.2.2 所示。

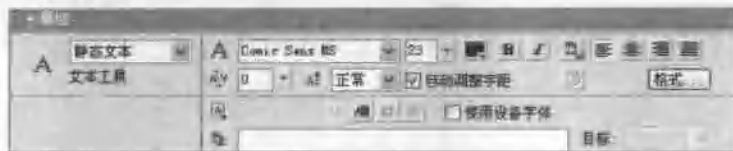


图 1.2.2 “属性”面板

(4) 在工作区中输入字符“Welcome.I want to...”，选择工具箱中的箭头工具 **⬇**，选中输入文本，按 **Ctrl+B** 键两次将文字打散并移动其到工作区的中央，如图 1.2.3 所示。

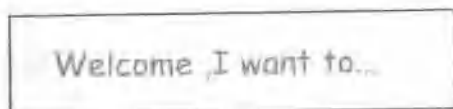


图 1.2.3 打散后的文本

(5) 选择 **插入(I) → 新建元件(N) ... C++1+P8** 命令, 打开 **创建新元件** 对话框, 在 **名称(N)** 框中输入文字“线”, 在 **行为(B)** 选项选中 **影片剪辑** 单选按钮 (见图 1.2.4), 单击 **确定** 按钮, 进入“线”元件的编辑窗口, 选择工具箱中的线条工具 , 在“属性”面板中设置线型为 **实线**, 描绘宽度为“3”、颜色为“黑色”(见图 1.2.5), 在工作区中绘制一小段直线。



图 1.2.4 “创建新元件”对话框



图 1.2.5 “属性”面板

(6) 单击 **时间轴** 图标, 返回主场景。单击“时间轴”面板中的“插入图层”按钮 , 插入“图层 2”层。选择 **窗口(W) → 库(L) ... F11** 命令, 打开“库”面板 (见图 1.2.6), 从中拖动“线”元件到字母 W 的下面, 如图 1.2.7 所示。



图 1.2.6 “库”面板

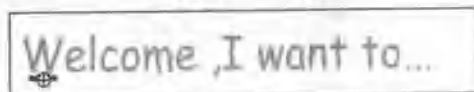


图 1.2.7 将元件移动到字母 W 的下面

(7) 分别右击两个图层的第 44 帧, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入元件** 命令, 插入两