

Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

Distance

飞思数码设计院

精彩设计零距离

张 凡 李 岭 张勇军 编著
飞思数码产品研发中心 监制
设计软件教师协会 审校



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

随书光盘为
书中用到的全部素材和最终作品
以及高清晰教学影像文件



张凡 李岭 张勇军
飞思数码产品研发中心
设计软件教师协会

编著
监制
审校

飞思数码设计院

Zero Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

精彩设计零距离

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书属于实例类图书,每个实例都包括“目标”、“要点”和“操作步骤”等3部分,旨在帮助读者用较短的时间掌握Flash MX 2004软件。全书共分为三篇:基础篇、提高篇和综合实例篇,系统全面地介绍了Flash MX 2004的使用方法和技巧,展示了Flash MX 2004的无限魅力,将Flash MX 2004的新增功能一网打尽。

书中精彩实例的内容涉及广泛,由浅入深。对于初学者可从基础篇开始学习,而对于有一定基础的读者,可从提高篇开始学习。本书将艺术灵感和电脑技术结合在一起,对使用Flash制作片头、站点、动画、游戏作了全面透彻的讲解。

本书附带光盘中收录了书中用到的全部资料和最终作品,并含有珍贵的高清晰教学影像文件。本书是众多高校教师和一线优秀设计人员在教学及实际工作中的经验总结。本书面向从事动画设计的初、中级读者,也可作为大中专院校相关专业和社会培训班的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 精彩设计零距离 / 张凡, 李岭, 张勇军编著. —北京: 电子工业出版社, 2004.8
(飞思数码设计院)
ISBN 7-121-00051-2

I.F... II.①张...②李...③张... 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061645号

责任编辑:王树伟 田小康

印 刷:北京智力达印刷有限公司

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

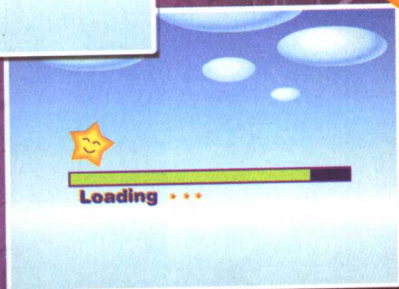
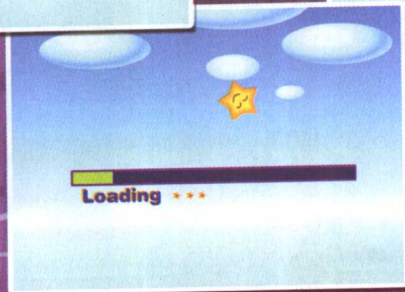
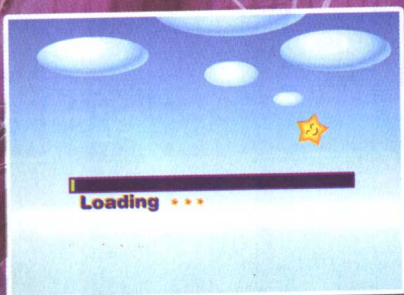
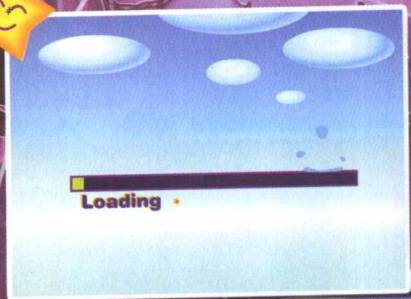
开 本:787×1092 1/16 印张:17.5 字数:420千字 彩插:18

印 次:2004年8月第1次印刷

印 数:6000册 定价:35.00元(含光盘1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。

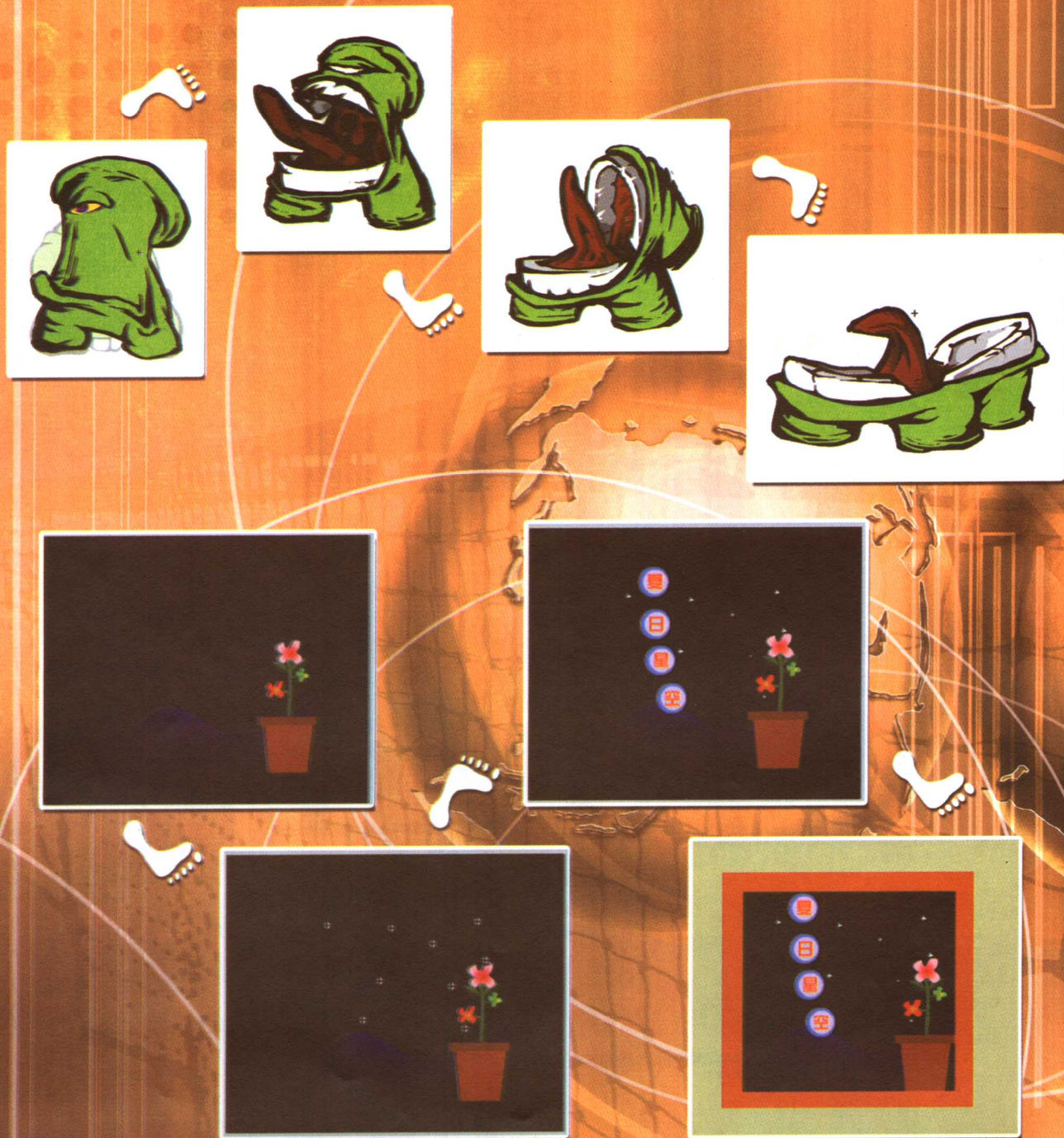
实例展示



Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

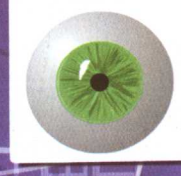
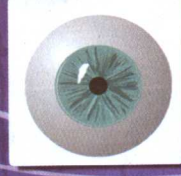
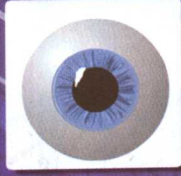
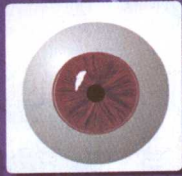
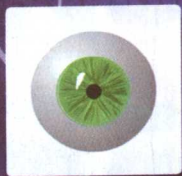
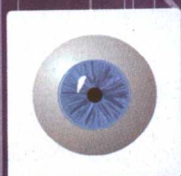
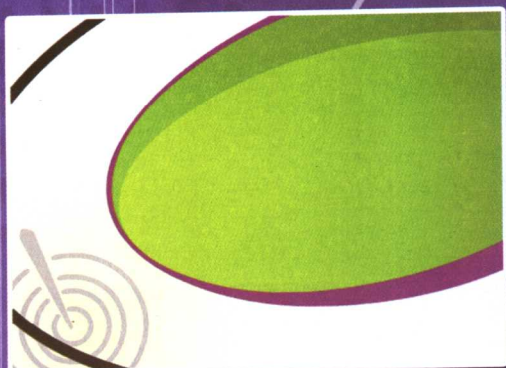
实例展示



Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

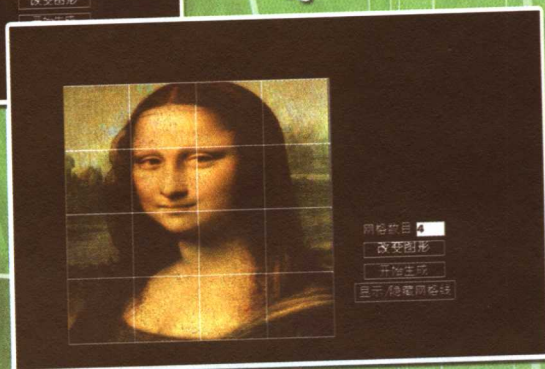
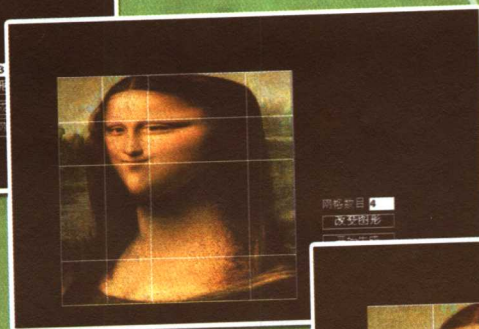
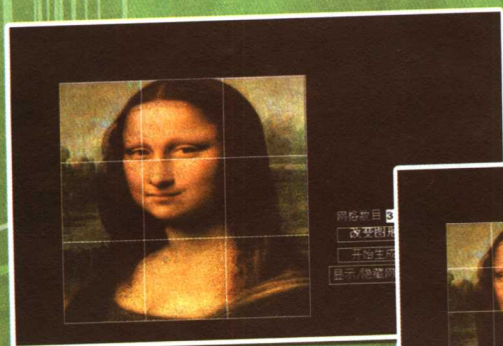
实例展示



Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

实例展示



Flash MX 2004

EXCELLENT DESIGN

前言

本书是在设计软件教师协会的指导下, Macromedia分会根据Macromedia认证和各大大学的教学大纲与实际应用进行分析, 联合高校教师编写而成, 旨在帮助读者用较短的时间快速掌握Flash MX 2004这个软件, 并能学以致用。

本书属于实例类图书, 每个实例都包括“目标”、“要点”和“操作步骤”等三部分。全书共分为三篇: 基础篇、提高篇和综合实例篇。通过大量的精彩实例将艺术灵感和电脑技术结合在一起, 全面阐述了Flash MX 2004的使用方法和技巧。

- 基础篇: 通过实例的方式详细讲解了Flash MX 2004工具箱中各类基本工具以及时间轴的使用, 外部图形、声音的导入和动画的录制方法。
- 提高篇: 详细讲解了如何使用脚本动作和高级动作来制作动画和游戏, 并讲解了Flash MX 2004新增的脚本动作功能在实践工作中的应用技术。本篇精彩的实例使读者在掌握软件的同时又开阔了设计思路, 并能快速应用到实际工作中。
- 综合实例篇: 详细讲解了如何利用Flash MX 2004制作游戏、动画、Flash站点, 领会Flash MX 2004的无穷魅力与高级应用, 并使技术应用得到升华。

本书对Flash MX 2004的各类技术作了全面透彻的讲解。实例内容丰富, 结构清晰, 实例典型, 讲解详尽, 富于启发性。是各高校教师和一线设计优秀人员在教学 and 实际工作中的经验总结。本书面向从事动画设计的初、中级读者, 也可作为大中专院校相关专业和社会培训班的教材。为了方便大家的学习, 本书配有教学光盘, 包含Flash站点制作实例的高清晰教学影像文件, 读者可以看到Flash站点制作的全过程, 便于学习制作出各具特色的动态网页。

本书由飞思数码产品研发中心组织策划编写, 由宋兆锦、张凡、李岭主编, 其中程大鹏、李建刚、肖立邦、王浩、李凡、刘力溯、张勇军也参与了本书的编写, 在此一并致谢。书中疏漏之处难免, 还请读者批评指正。

本书服务支持网站:

飞思在线: www.fecit.com.cn

数字中国: www.ChinaDV.com.cn, www.ChinaDV.cn

我们的联系方式如下:

咨询电话: (010) 68134545 68131648

答疑邮件: support@fecit.com.cn

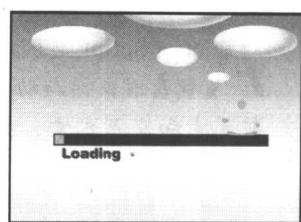
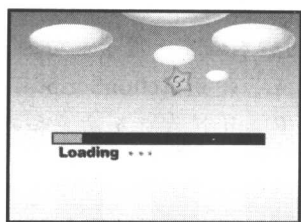
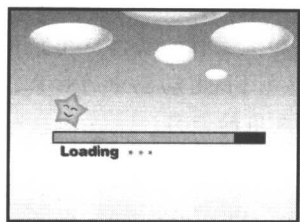
网 址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

下 载: <http://www.fecit.com.cn> 的“下载专区”

通用网址: 计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思数码产品研发中心

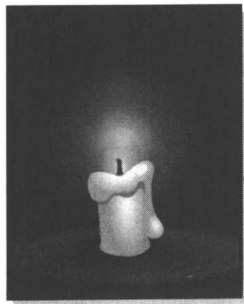
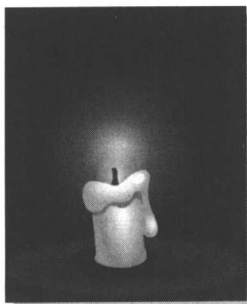
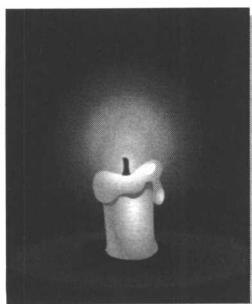
目 录



基础篇

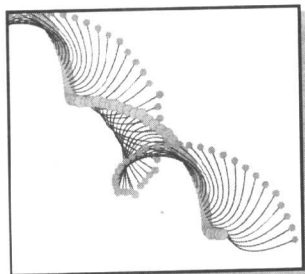
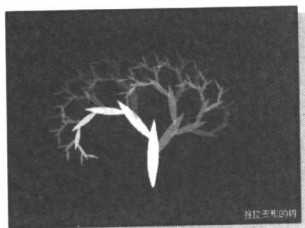
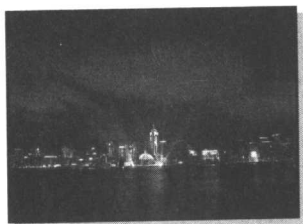
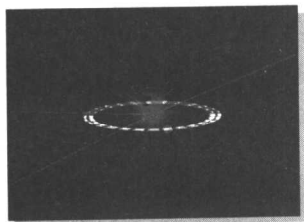
本篇主要介绍了 Flash MX 2004 工具箱中各类基本工具和时间轴的使用，以及外部图像、声音的导入和动画的录制方法。

Design 001 线框文字	2
Design 002 彩虹文字	4
Design 003 霓虹灯文字	6
Design 004 彩图文字	8
Design 005 探照灯效果	11
Design 006 镜头光晕	14
Design 007 Loading 动画	23
Design 008 闪烁的烛光	31
Design 009 划火柴效果	36

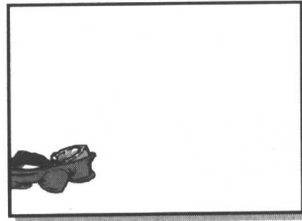
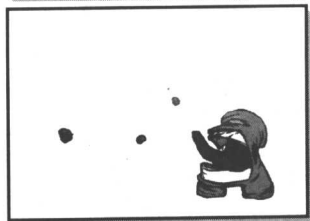
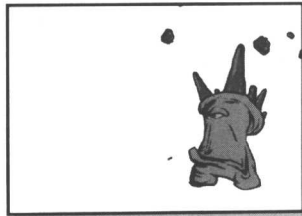
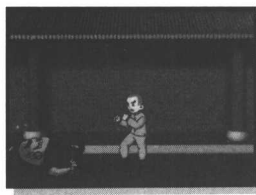
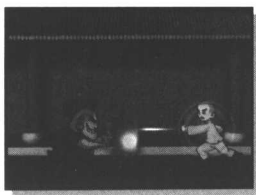
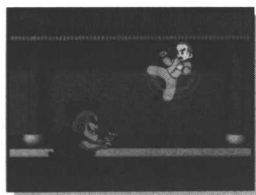


脚本篇

ActionScript 是 Flash 的脚本语言，用于在动画中添加交互性的动作，用户可以使用键盘或鼠标与动画交互。使用 ActionScript 可以控制 Flash 动画中的对象，创建导航元素和交互元素，扩展 Flash 创作交互动画和网络应用的能力。



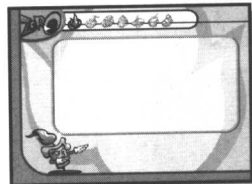
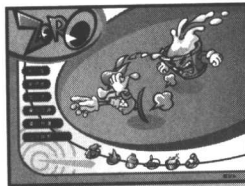
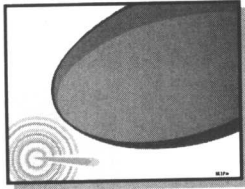
Design 010 光芒四射	48
Design 011 随鼠标运动的点燃的香烟	53
Design 012 七彩眼珠按钮	58
Design 013 烟花效果	63
Design 014 鼠标控制的三维图形	68
Design 015 运动的螺旋线	74
Design 016 Windows 下载进度动画	77
Design 017 下雨效果	83
Design 018 夏日星空	86
Design 019 随鼠标变形的树	92
Design 020 Accessible Applications (可接收的程序)	102
Design 021 Customizing Context Menu 自定义关联菜单	107
Design 022 服务器端的数据交互	112
Design 023 脚本遮罩	117
Design 024 随系统时间而自动 变化的时钟	128
Design 025 赖着不想走的蜘蛛	136
Design 026 爆竹声声除旧岁	145
Design 027 画面变形效果	153



综合实例篇

在 实际工作中 Flash 主要用于制作网页动画，甚至整个网站；制作片头、游戏；制作 MTV。本篇将在前两篇的基础上介绍利用 Flash MX 2004 制作游戏和 Flash 站点的方法。

Design 028 空战游戏	164
Design 029 Flash 站点的制作	176
Design 030 趁火打劫	262
Design 031 火山爆发	283
Design 032 Zero 网页制作	298



基础篇

本篇要点:

本篇主要介绍了 Flash MX 2004 工具箱中基本工具和时间轴的使用, 以及外部图像、声音的导入和动画的录制方法。

学习目的:

掌握绘图工具的基本使用方法, 包括  (直线工具)、 (铅笔工具)、 (钢笔工具)、 (椭圆工具)、 (矩形工具) 和  (刷子工具)。例如: 用直线工具或者铅笔工具绘制直线; 用钢笔工具勾画出我们所需要的路径; 用椭圆工具绘制出正圆形或者椭圆形; 用矩形工具绘制出正方形或者矩形; 用刷子工具绘制出我们所需要的图形。这几种绘图工具是绘制 Flash 图形的基本工具, 大家一定要熟练掌握。

掌握图形编辑工具的基本使用方法, 包括  (填充变形工具)、 (墨水瓶工具)、 (油漆桶工具)、 (吸管工具) 和  (橡皮擦工具)。例如: 使用填充变形工具对已填充的颜色进行变形处理; 使用墨水瓶工具对图形的边线进行描色; 使用油漆桶工具对未填色的图形进行填色; 使用吸管工具对图形的颜色吸色, 使颜色更为准确; 使用橡皮擦工具对已有的图形进行修改。

掌握  (任意变形工具) 的基本使用方法。例如: 使用任意变形工具改变已有图形的形状、大小或角度。

掌握  (文本工具) 的基本使用方法。例如: 使用文本工具在舞台上输入我们需要的文字内容。

掌握“颜色样本”面板和“混色器”面板的基本使用方法。例如: 在“颜色样本”面板中我们可以选择所需要的任何颜色, 也可以根据自己的喜好调节出新的颜色; 在“混色器”面板中我们可以选择各种填充方式, 丰富整体的色彩感觉, 也可以调整填充色的 Alpha 值, 以降低色彩的透明度。

掌握辅助编辑功能的基本使用方法。包括  (手形工具)、 (缩放工具)、网格、标尺和参考线。例如: 利用手形工具我们可以调整工作区的位置以适应我们的要求; 利用缩放工具将比较小的图形元素放大, 或者将比较大的图形元素缩小; 网格、标尺、参考线则可以帮助我们定位元素的位置。

掌握编辑对象的基本方法。例如: 选取、复制、粘贴、移动和删除对象; 缩放、旋转、倾斜和镜像对象; 将线条转换为选区、柔化边缘等。这些对对象的编辑方法都是在以后的制作过程会经常用到的, 只有对它们熟练掌握, 才能让我们在制作过程中充分发挥想象力与创造力, 制作出精美的动画效果。

掌握时间线的使用。例如: 创建逐帧动画、运动补间动画和形状补间动画。这三种动画是现在最为常用、最重要、最基本的动画方式, 通过对它们的熟练掌握, 我们才可能创造出炫目的动画效果。

掌握创建复杂动画的方法。例如: 引导层动画和遮罩动画。

Flash MX 2004

E X C E L L E N T D E S I G N

Design 001 线框文字

目标：

制作用红点线框勾边的中空文字，如图 1-1 所示。



图 1-1

要点：

掌握改变文档大小，以及 **A** (文字工具) 和 **■** (墨水瓶工具) 的使用方法。

操作步骤：

- 1 执行菜单中的【文件】→【新建】(快捷键 **Ctrl + N**) 命令，在弹出的“新建文档”对话框中按如图 1-2 所示设置，然后单击【确定】按钮，新建一个 Flash 文档。

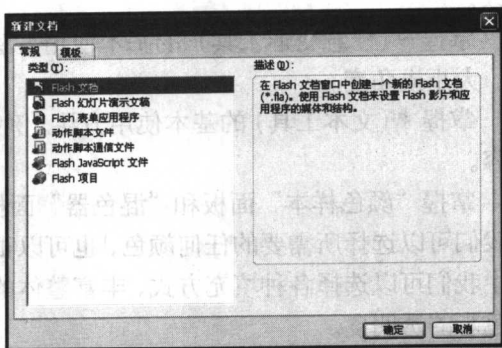


图 1-2

- 2 改变文档大小。执行菜单中的【修改】→【文档】(快捷键 **Ctrl + J**) 命令，在弹出的“文档属性”对话框中按如图 1-3 所示设置，然后单击【确定】按钮。
- 3 选择工具箱上的 **A** (文字工具)，按如图 1-4 所示设置参数，然后在工作区中输入文字“ChinaDV”。

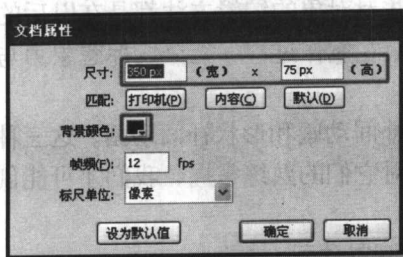


图 1-3

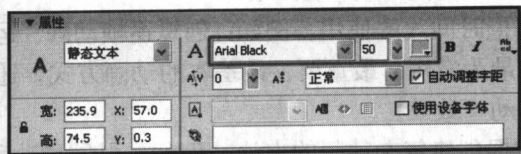


图 1-4

- 4 单击工具箱上的  (对齐) 按钮, 调出“对齐”面板, 然后单击  (相对于舞台) 按钮, 接着单击  (水平中心对齐) 和  (垂直中心对齐) 按钮, 如图 1-5 所示, 将文字中心对齐, 结果如图 1-6 所示。

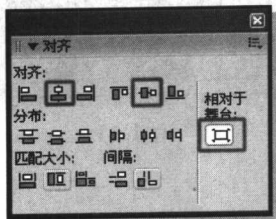


图 1-5



图 1-6

- 5 执行菜单中的【修改】→【分离】(快捷键【Ctrl】+【B】) 命令两次, 将文字分离为图形。

Tips

第一次执行【分离】命令, 将整体文字分离为单个文字, 如图 1-7 所示; 第二次执行【分离】命令, 将单个文字分离为图形, 如图 1-8 所示。



图 1-7

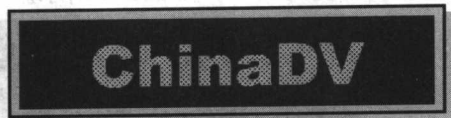


图 1-8

- 6 对文字进行描边处理。方法: 单击工具栏上的  (墨水瓶工具), 颜色设为 , 然后对文字进行描边。接着按【Delete】键删除填充区域, 结果如图 1-9 所示。



图 1-9

Tips

字母“a”和“D”的内边界也要单击选定, 否则内部边界将不会加上边框。

- 7 对描边线段进行处理。方法选择工具箱上的  (选择工具), 框选所有的文字, 然后在“属性”面板中单击【自定义】按钮, 在弹出的“笔触样式”对话框中按如图 1-10 所示设置, 单击【确定】按钮, 最终结果如图 1-11 所示。



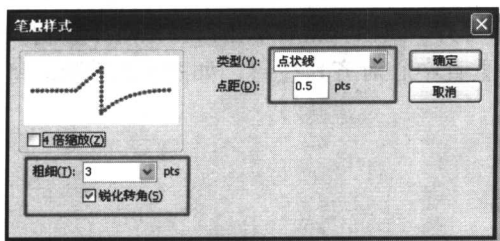


图1-10

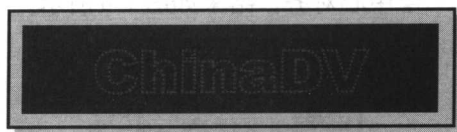


图1-11

Tips

通过线型对话框可以得到多种不同线型的边框。

Design 彩虹文字

目标：

制作色彩渐变的文字，如图 2-1 所示。



图 2-1

要点：

掌握改变背景颜色，以及 A (文字工具)、B (油漆桶工具) 的使用方法。

操作步骤：

- 1 执行菜单中的【文件】→【新建】(快捷键【Ctrl】+【N】)命令，新建一个Flash文档。
- 2 执行菜单中的【修改】→【文档】(快捷键【Ctrl】+【J】)命令，在弹出的“文档属性”对话框中按如图 2-2 所示设置，然后单击【确定】按钮，结果如图 2-3 所示。

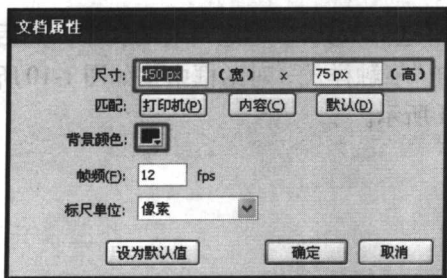


图2-2



图2-3

Tips

如果需要以后新建的文件背景色继承深蓝色的属性，可以单击【默认】按钮。

- 3 选择工具箱上的 **A** (文本工具)，按如图 2-4 所示设置参数，然后在工作区中单击鼠标，输入文字“WELCOME”。

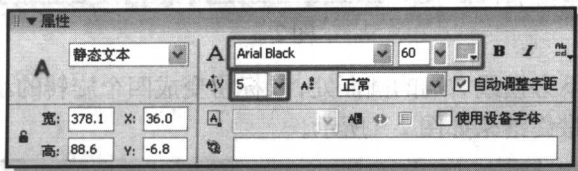


图 2-4

- 4 利用“对齐”面板，将文字中心对齐，结果如图 2-5 所示。



图 2-5

- 5 执行菜单中的【修改】→【分离】(快捷键【Ctrl】+【B】)命令两次，将文字分离为图形。

- 6 选择工具箱上的  (油漆桶工具)，填充色设为 ，对文字进行填充，结果如图 2-6 所示。



图 2-6

- 7 此时填充是针对每一个字母进行的，这是不正确的。为了解决这个问题需要选择  (油漆桶工具) 对文字进行再次填充，结果如图 2-7 所示。



图 2-7

- 8 调整渐变色的方向。方法：单击工具箱上的  (填充变形工具)，在工作区中单击文字，这时文字的左、右方将出现两条竖线，如图 2-8 所示。



图 2-8

- 9 将鼠标挪动到下方横线右端的圆圈处，鼠标将变成四个旋转的小箭头，按住鼠标并将它向上方拖动，最终结果如图 2-9 所示。



图 2-9

Design 霓虹灯文字

目标：

制作具有霓虹灯效果的文字，如图 3-1 所示。



图 3-1

要点：

掌握对文字边框进行柔化处理产生霓虹灯效果的方法。