完全 MBA 模式实战案例

实用软件新概念百例丛书

- 从零开始、由浅入深、循序渐进、图文并茂，并通过大量实例详细说明操作步骤，便于读者上机实践。边讲边练、通俗易懂，范例典型、强调应用、学习轻松，容易上手。明晰精炼的风格、详细的步骤和生动的屏幕画面使您如临现场。大量实例，配合循序渐进的讲解，使您得到最佳的学习效果

- 本书不但是广大初、中级读者实用的指导书，同时也是初、中级社会培训班和各类学校相关专业的首选教材

- 精选具有代表性的案例，行家现身说法，挑战Flash应用极限

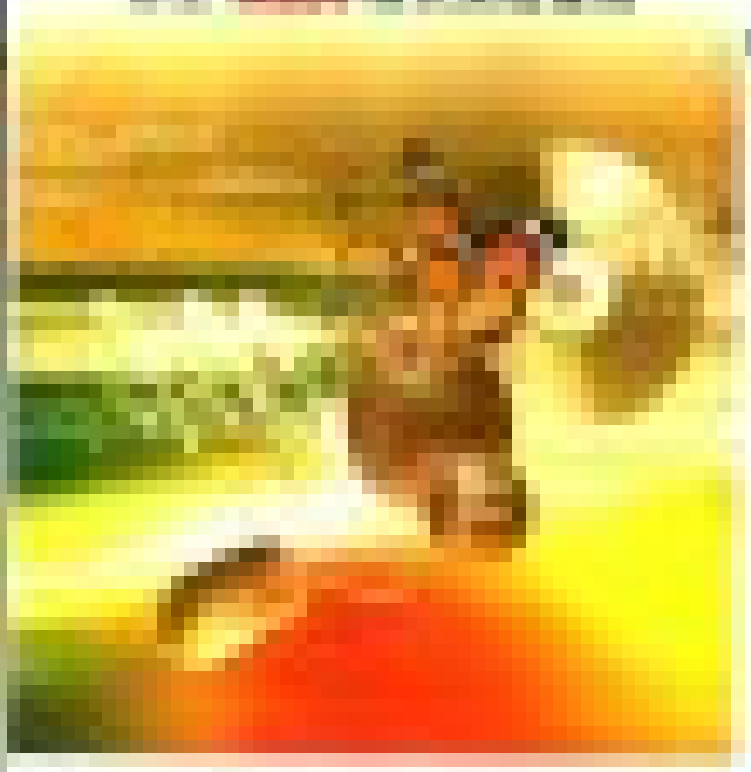
中文 Flash MX/2004 新概念百例

本书编委会 编

- 基础与实例相结合，一书二用，实例采用“案例欣赏+创作要点+创作目的+创作步骤”结构模式，思路全新，图文并茂

- 理念与技巧的结合，深入地剖析作品的创作内涵，让您轻松学会Flash的深层技术

陕西科学技术出版社



Flash MX2004 新概念百例

实用软件新概念百例丛书

中文 Flash MX/2004 新概念百例

本书编委会 编

陕西科学技术出版社

内 容 提 要

本书通过 Flash MX/2004 入门的必备知识和 100 个实例的创作过程，充分展示了 Flash MX/2004 软件的强大功能。本书共分为六篇：Flash 快速入门、文字特效、按钮音效、图形动画、ActionScript 特效、菜单组件，详细介绍了 Flash MX/2004 的新特点以及基本操作。

本书既可作为 Flash MX/2004 培训班教材，还可作为不同层次电脑动画、广告设计专业人士学习、参考的资料。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash MX/2004 新概念百例/《中文 Flash MX/2004 新概念百例》编委会编. —西安：陕西科学技术出版社，2004.1
（实用软件新概念百例丛书）
ISBN7-5369-3726-1

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 106964 号

出 版 者	陕西科学技术出版社 西安北大街 131 号　邮编 710003 电话 (029) 87211894　传真 (029) 87218236 网址 http://www.snstp.com
发 行 者	陕西科学技术出版社 电话 (029) 87212206　传真 (029) 87257895
印　刷	陕西益和印务有限责任公司
规　格	787 mm×1 092 mm　16 开本
印　张	30　插页 2
字　数	805 千字
版　次	2004 年 3 月第 1 版 2004 年 4 月第 1 次印刷
定　价	38.00 元

（如有印刷质量问题，请与承印厂联系调换）

中文 Flash MX/2004 新概念百例

macromedia FLASH MX
Macromedia, Inc. and its licensors. All rights reserved.
Macromedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the properties of their respective owners.

实例1

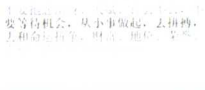
实例2

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

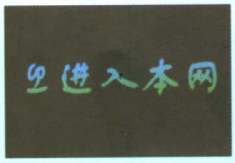
实例13

实例14

实例15

实例16

实例17

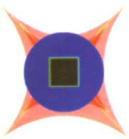


实例18

实例19

实例20

实例21



实例22

实例23

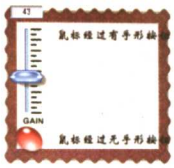
实例24

实例25

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

中文 Flash MX/2004 新概念百例

macromedia FLASH MX
dia, Inc. and its licensors. All rights reserved.
rmedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks
rks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other
s are the properties of their respective owners.



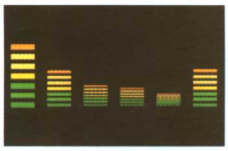
实例26

实例27

实例28

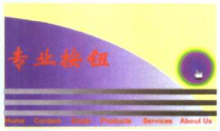
实例29

实例30

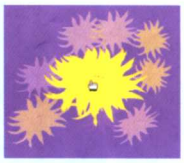


实例31

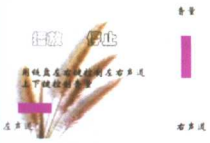
实例32



实例33

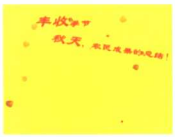


实例34



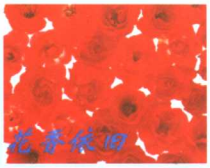
实例35

实例36



实例37

实例38



实例39

实例40

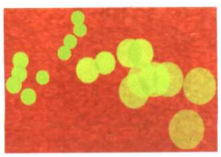
实例41

实例42

实例43

实例44

实例45

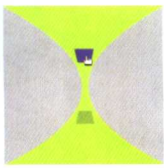


实例46

实例47

实例48

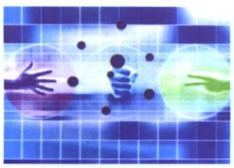
实例49



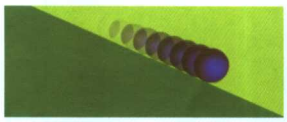
实例50

中文 Flash MX/2004 新概念百例

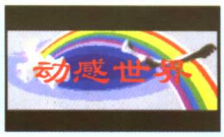
macromedia FLASH MX
...media, Inc. and its licensors. All rights reserved.
...romedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks
...rks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other
...s are the properties of their respective owners.



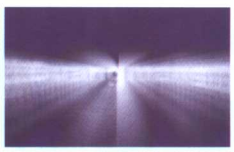
实例51



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

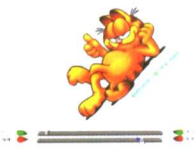
实例61

实例62

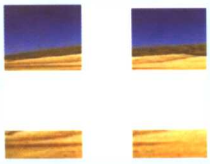
实例63

实例64

实例65



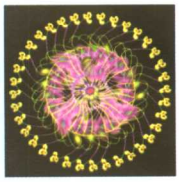
实例66



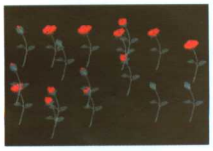
实例67

实例68

实例69

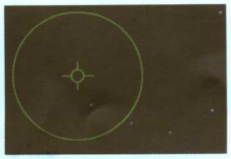


实例70



实例71

实例72



实例73

实例74

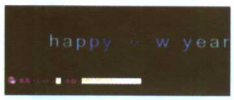
实例75

中文 Flash MX/2004 新概念百例

macromedia FLASH MX
...2002 Macromedia, Inc. and its licensors. All rights reserved.
...romedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks
...rks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other
...s are the properties of their respective owners.

实例76

实例77



实例78

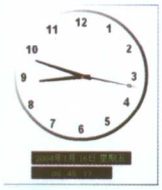
实例79

实例80

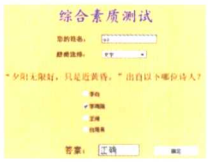
实例81

实例82

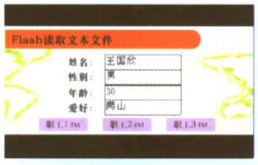
实例83


实例84

实例85

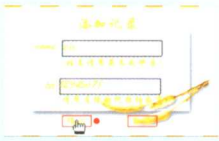


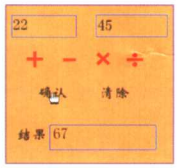
实例86



实例87

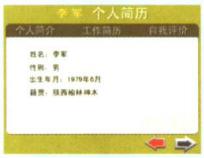
实例88


实例89



实例90

实例91



实例92

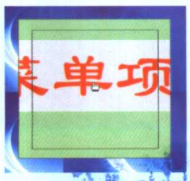
实例93

实例94

实例95

实例96

实例97



实例98

实例99

实例100

前　言

Flash 2004 是美国 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件。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 个实例讲解 Flash MX/2004 制作各种特效的强大功能。

为了满足广大读者学习实用流行软件的需求，我们精心编写了这套“实用软件新概念百例”系列丛书，《中文 Flash MX/2004 新概念百例》是其中之一。

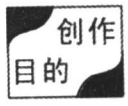
本套丛书的最大特点，就是先利用简短的篇幅讲解快速入门必备知识，然后再配合 100 个分类明确的经典实例，让读者在实例的创作中，快速掌握本软件的使用方法和技巧。

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

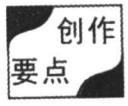
本书的结构为：

- Flash 快速入门
- 文字特效
- 按钮音效
- 图形动画
- ActionScript 特效
- 菜单组件

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

第一篇　Flash 快速入门 1

第一节　Flash MX 简介 2

一、关于 Flash MX 2

二、Flash MX 新增功能 3

第二节　系统需求 5

第三节　安装和启动 Flash MX 6

一、Flash MX 的安装 6

二、启动 Flash MX 9

三、删除 Flash MX 11

第四节　Flash MX 的文件操作 12

一、新建文件 12

二、保存文件 13

三、关闭文件 14

四、打开文件 14

五、文件的切换 16

第二篇　文字特效 17

实例 1　波浪字 18

实例 2　叠影字 23

实例 3　光影变幻字 28

实例 4　闪电字 32

实例 5　旋转字 36

实例 6　旋转飞入的文字 39

实例 7　淡入淡出移动的文字 44

实例 8　心形文字 47

实例 9　隐藏的文字 53

实例 10　幻影文字 58

实例 11　文字发光特效 61

实例 12　动态文字 65

实例 13　镀金字 70

实例 14　镂空文字 75

实例 15　闪烁文字 78

实例 16　残影旋转字效 80
实例 17　翻转文字 83
实例 18　五彩文字 85
实例 19　空心字 87
实例 20　风吹字 89

第三篇　按钮音效 93

实例 21　发光声音按钮 94
实例 22　Flash MX 音频特效 97
实例 23　播　控 102
实例 24　小小播放器 110
实例 25　单击开始按钮 116
实例 26　无手形按钮 120
实例 27　动态按钮 122
实例 28　点击按钮 127
实例 29　按　钮 129
实例 30　圆形按钮 132
实例 31　音乐光谱图 134
实例 32　超酷播放器 137
实例 33　专业按钮 141
实例 34　变幻按钮 144
实例 35　调声器 148

第四篇　图形动画 151

实例 36　随风而去 152
实例 37　丰收季节 156
实例 38　雨一直在下 159
实例 39　温馨卡片 162
实例 40　你在他乡还好吗？ 167
实例 41　360 度全景旋转 171
实例 42　动态遮盖 179
实例 43　快速闪动 183
实例 44　水波荡漾 190
实例 45　动物世界 193
实例 46　气泡特效 198

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

实例 47　爱 200
实例 48　姗姗来迟 204
实例 49　流　星 210
实例 50　简单三维透视 213
实例 51　三维旋转立方体 218
实例 52　残影效果 223
实例 53　动感世界 226
实例 54　万丈光芒 230
实例 55　蝴　蝶 233
实例 56　你们好 235
实例 57　放大镜 238
实例 58　一张便笺 241
实例 59　风车梦 244
实例 60　滚动显示照片 247
实例 61　水　滴 250
实例 62　扬帆远行 253
实例 63　苹　果 255
实例 64　四季风光 257
实例 65　雄鸡变孔雀 264

第五篇　ActionScript 特效 267

实例 66　控制图片的大小和方向 268
实例 67　移揉图片 274
实例 68　精确下载 278
实例 69　控制曲线图形的颜色和形状 285
实例 70　旋转环绕 292
实例 71　月季飞舞 297
实例 72　雪花飞扬 300
实例 73　视　野 304
实例 74　组　合 309
实例 75　螺旋的爱 315
实例 76　擦出图片 318
实例 77　动　物 324
实例 78　字符运动效果 330
实例 79　键盘测试 342
实例 80　光大文化 347

实例 81　油　灯 355
实例 82　圣诞烛台 364
实例 83　电子钟表 374
实例 84　指针表 381
实例 85　整点报时及定时闹铃 388

第六篇　菜单组件 395

实例 86　测　试 396
实例 87　在 Flash 中读取文本文件 408
实例 88　获取 SWF 文件的路径 411
实例 89　电话簿 413
实例 90　袖珍计算器 425
实例 91　用户登录系统 429
实例 92　个人简历制作 431
实例 93　缩放菜单 438
实例 94　搜　索 443
实例 95　可拖曳的活动菜单 449
实例 96　弹出菜单 455
实例 97　渐显菜单 457
实例 98　听话的菜单特效 460
实例 99　宇航发动机式菜单 464
实例 100　天线式菜单 468

第一篇

Flash 快速入门

本篇将向用户介绍 Flash MX 基本功能，然后带领用户完成该软件的安装与启动以及对 Flash MX 文件的操作，最后用一个简单的例子让用户对 Flash MX 有初步的认识。认真学习并掌握这些知识对以后制作和编辑动画和交互式网页都有很大的帮助。

第一节　Flash MX 简介

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。现在，上网的人数逐步增加，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。Macromedia 公司最新推出的 Flash MX 可以满足人们的这些需求。Flash MX 是用来制作网络交互式矢量影片的软件。它不仅功能强大，而且使用简单。

一、关于 Flash MX

Flash MX 是专门针对网络应用的一个动画软件，使用它做成的影片可以是带有交互的矢量动画，也可以是不带有交互的动画文件。因此，网络设计者经常使用 Flash MX 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 是创意十足的 Macromedia 公司最新推出的，是一种多媒体设计平台，它的前身是 Futureslash（是早期流行的矢量动画插件），Flash MX 可以算是第 5 代产品了。

Flash MX 具有的优点：它基于矢量图形格式。矢量图形用少量的向量数据描述一个复杂的对象，存储图片只需要很少的空间，并且放大后不失真。

计算机内数字化图形有两种表示方法：位图（点阵）和矢量图。

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。其特点是占用存储空间大，并且放大后失真，如图 1.1.1 所示。

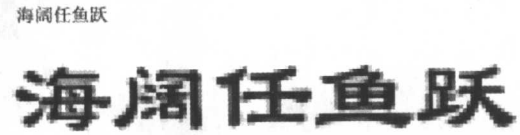


图 1.1.1　位图字体放大后失真

矢量图使用指令的集合描述图形和图像，其特点是占用存储空间少，放大后不失真。

我们编辑矢量图形其实就是编辑图形线条的属性，一般用计算机打的字，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。

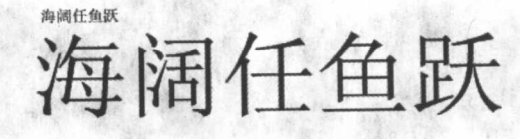


图 1.1.2　矢量字体放大不失真

Flash MX 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 影片还是一种“准”流式文件，即观看影片时不必等到影片全部下载后再看，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。

二、Flash MX 新增功能

Flash MX 是在 Flash 5 的基础上设计的，相对于 Flash 5 来说，新增了以下功能：

1. 漂亮的工作界面

由于用户界面是重新设计的，简化了检查和编辑 Macromedia Flash 内容的全过程，Macromedia Flash MX 的使用者可以很快适应它。

Flash MX 将 Flash 5 中大部分的对话框设置转换到浮动的面板中，例如：原有的帧、声音、实体、效果等属性设置选项，都从对话框中移动到了面板中。这样不但可以增强设置功能，扩大窗口可视范围，还可以在不关闭面板的情况下调整和编辑对象，使对象的编辑更为直接。

如果你打开了很多的面板，觉得不方便，可选择窗口菜单下的“关闭所有面板”选项，将浮动面板全部关闭，或选择“重排面板版式”选项，将单个的面板组合起来。

2. 完备的工具箱

Flash MX 在 Flash 5 的基础上进一步完善了工具箱功能，新增了次选择工具和钢笔工具。

次选择工具：主要用于调节路径对象节点或节点上的控制句柄位置，从而达到变形路径的效果。

钢笔工具：主要用于绘制不规则的封闭路径和形状复杂的曲线，这一些曲线经常被用作一些无规则运动对象的向导线。由于钢笔工具使用节点构成路径，所以在使用它绘制路径时更自由，另外它还可以对所绘制的路径随时进行调节。使用钢笔工具绘制的路径，再次使用它时可以添加和删除其中的节点。

对于这两个新增工具，我们只做简单介绍，如图 1.1.3 所示。

图 1.1.3 Flash MX 的工具箱

3. 改进的参数设置对话框

Flash MX 中的参数设置对话框相对于 Flash 5 来说选项更加全面，它不但包括上一版本的剪贴板设置，还新增了常规模式设置和编辑模式设置。其中有关行为模式的设置比较重要。

4. 全新的文字样式控制

在文字的样式设置和控制方面 Flash MX 有较大的改进，对于文字字体、大小、效果、段落格式以及文本框属性的设置都进入了面板，这些变化使文字的设置更加方便直接，如图 1.1.4 所示。

图 1.1.4 文本格式设置面板

5. 快速的信息查看

在 Flash MX 新增的信息面板中，用户不但可以对所选的对象属性及鼠标所指的坐标参数进行查看，还可以对对象属性进行重新设置。通过本面板，用户不但可以快速地浏览对象的属性，还可以方便快捷地对各种属性进行修改。如图 1.1.5 所示。

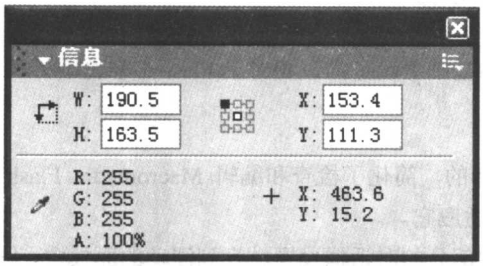


图 1.1.5 对象信息查看面板

6. 功能强大的影片浏览器

通过 Flash MX 新增的影片浏览器，可以查找电影中的文字、按钮、行为、图像等对象。在使用影片浏览器查找电影元素对象时，首先要选择窗口菜单下的影片浏览器选项将其显示，然后根据需要单击显示选项中的按钮，系统将在对象显示框中显示电影中使用的对象名称，单击需要的对象名称选项，场景中的这一对象将被选中，如图 1.1.6 所示。

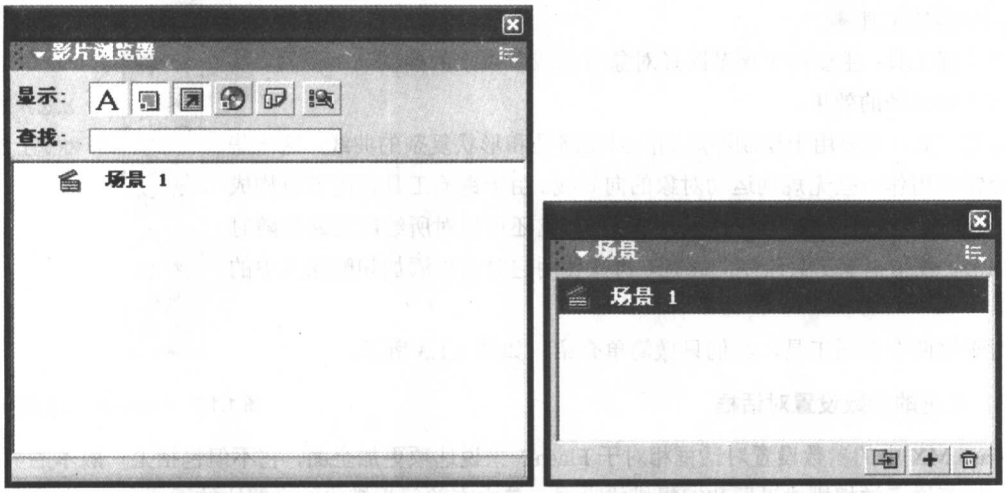


图 1.1.6 动画浏览面板

7. 更加完善的行为事件

Flash MX 中的行为事件比以前的版本要全面得多，在它的行为面板中不但添加了很多的对象行为事件，而且根据用户水平不同将行为事件的模式分为专家级和常规级。在常规模式下用户可以选择设置所使用的语句参数，而在专家级的模式下需要自行编写语句。

8. 增加的电影调试功能

在测试电影和场景的基础上，Flash MX 又增加了电影调试功能（见图 1.1.7），使用这一功能用户可以对电影的播放进行控制。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com