



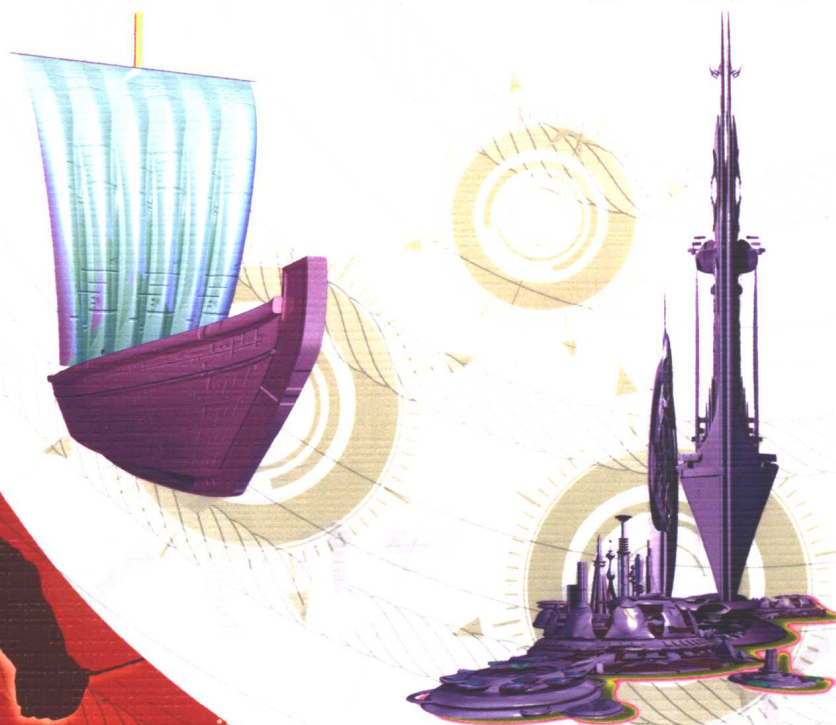
电脑技能百练丛书



Flash MX 2004 中文版

技能百练

张立君 施凤芹 编著
第一时间工作室



定价

32
元

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

电
脑
技
能
百
练
丛
书

Flash MX 2004 中文版 技能百练

张立君 施凤芹 第一时间工作室 编著

中国铁道出版社

2004·北京

内 容 简 介

Macromedia Flash MX 2004 在制作矢量动画方面具有得天独厚的功能,本书手把手地教读者如何制作 Flash 动画。本书分两篇讲解 Flash 动画的制作方法和步骤。第一篇“Flash MX 2004 从零开始 54 练”,总共 54 个练习,分成 3 章,每一章包含一个大的案例,每个案例内的练习之间联系紧密,环环相扣。第二篇是巩固提高篇,总共 46 个练习,对第一篇的知识进行补充讲解,同时增加一些新的知识。

本书既适合于作为大中专计算机院校及相关专业培训班的 Flash 教程,也可以作为广大 Flash 动画爱好者的自学教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版技能百练/张立君,施凤芹,第一时间工作室编著.

—北京:中国铁道出版社,2003.6

(电脑技能百练丛书)

ISBN 7-113-05376-9

I. F… II. ①张… ②施… ③第… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 055225 号

书 名: Flash MX 2004 中文版技能百练

作 者: 张立君 施凤芹 第一时间工作室

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟

责任编辑: 苏 茜 谢立和

封面设计: 白 雪

印 刷: 北京兴达印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5 字数: 417 千

版 本: 2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05376-9/TP·991

定 价: 32.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

出版寄语

技能百练含意

俗话说：千锤百炼，百炼成钢。不经历风雨，怎能见彩虹？

学电脑的路上，有你，有我，并不孤单。但你我用同样的鼠标，同样的键盘，同样的电脑配置，做出来的效果，却总不一样，这是为什么？

这是因为，一分耕耘，一分收获。

当然，不止这些，因为没有创意，作品就没有灵魂。

所以，聪明应该转变成智慧，智慧激发灵感。

在电脑这个广阔的天地里，我们从来不停步。夜深了，击键声伴着家人的鼾声，时间从光标的箭头下飞逝。我们还不能歇息，电脑时代激励我们去创造具有生命力的作品。

但这一切，都有赖于我们掌握了非常扎实的基础知识和技能。事实上也的确如此，君不见古埃及大大小小的金字塔，因其底座大小不同，高低亦不同，底座越大，金字塔越高。

有鉴于此，我们推出《电脑技能百练丛书》，旨在伴您在电脑的旅途上一路同行！

丛书编委

本丛书由第一时间工作室创作完成。愿我们在第一时间共同感受来自电脑时代的最强音。

本丛书编委会成员如下：张立君、施凤芹、林琳、陈艳红、谭雨、翟杰、丛丽丽、岳辉、亚敏德、马小乐、任飞、莫非、袁玉民、薛卫红、顾成成、蒋立翔、季子云、郑星、张永可、李沙、宋妍、姬晓林、杨阳、林慕新、寇婉如、刘丽丽、万雪莲等。

前言



Flash MX 2004 中文版是最新推出的矢量动画制作专用工具，新版本增加了以下重要功能：

(1) 运行速度更快。经过增强后的编译器和新的 Macromedia Flash Player 7 运行时性能提升了 2~8 倍。(2) 第三方扩展。新增了创建图表、制作文本动画效果以及其他扩展。(3) 高保真导入。更快集成丰富媒体内容，可高保真地导入 PDF 和 Adobe Illustrator 文件。(4) 时间轴效果。新的时间轴效果和行为可简化常见时间轴和脚本编写任务。(5) 应用程序和数据。使用以表单为基础的开发环境和功能强大的数据绑定，可以建立丰富的 Internet 应用程序。(6) 高品质视频。实现了使用新的专业视频功能发布高品质视频。(7) 高级交互内容。使用幻灯片组织和排列项目，可以实现创建复杂的交互内容。(8) 针对手机和其他设备的开发。使用设备模板和模拟器为手机和其他设备制作和测试 Flash 内容。

编写本书的目的就是给有志于学习 Flash MX 2004 进行闪客制作的读者引路、排忧解难，让大家轻松自如地迈进矢量动画制作的神秘殿堂，领略 Flash MX 2004 中文版的独有风采。

本书有以下特点：(1) 采用实例教学法，将每一个知识点都融进 100 个实例之中，易懂。(2) 知识点突出，每一个实例都将用到的知识点列于实例制作之前，便于加深理解与记忆。(3) 所举实例力求趣味性与实用性的统一。(4) 重难点知识清晰。

本书共分两大篇，第一篇以案例进行导航学习，第二篇进行巩固和提高。其中第一篇共三大案例，从零开始学习 Flash MX 2004 中文版，在每个案例中穿插了基本知识进行讲解，这也是进行这些实例制作之前的必修内容。每个案例根据制作流程细分到每个练习之中，后一个练习需要打开前一个练习文件才可以继续制作实例，练习与练习之间环环相扣，直到本案例全部制作完成，达到既学习了知识又同步完成综合案例制作的完整过程的目的。第二篇是在第一篇的基础上进行巩固所学知识，同时，补充第一篇中未学习到的内容。通过两篇的学习，读者可以迅速掌握 Flash MX 2004 矢量动画的制作，达到可以制作综合案例的目标。

本书所有实例源代码随光盘附送。

由于作者水平有限，书中错误和不当之处敬请专家和读者批评指正，并可直接与作者联系：jl9524@sina.com.cn 或 www1@publicb.bta.net.cn。我们也会在适当的时间对本书的内容进行修订和补充，并发布在天勤网站：<http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

编者
2004 年 4 月

目 录

第一篇 Flash MX 2004 从零开始 54 练

第 1 章 “黔之驴” 案例	2
练习 1 新建“黔之驴.flu”文件	3
练习 2 制作按钮“play”	5
练习 3 制作按钮“replay”	8
练习 4 制作“开始图片 1”和“开始图片 2”	10
练习 5 制作“消失”和“开始字体”	12
练习 6 制作“开始画面”元件	15
练习 7 制作“文字”、“原文渐入”元件	18
练习 8 制作“地图”、“中心点”和“圆”元件	20
练习 9 创建“烟”和“烟雾”元件	23
练习 10 制作“驴”元件	25
练习 11 制作“船 1”、“船 2”和“船”元件	28
练习 12 制作“字 1”和“字 2”元件	31
练习 13 制作“船运”元件	33
练习 14 导入图形	35
练习 15 制作“走 1”和“走 2”元件	38
练习 16 制作“驴嘴”元件	41
练习 17 制作“叫 1”和“叫 2”元件	43
练习 18 制作“虎 1”元件	45
练习 19 制作“虎 2”元件	48
练习 20 制作“走 3”和“老虎”元件	50
练习 21 制作“看到”元件	52
练习 22 制作“心碎”元件	56
练习 23 制作“跑”和“Yach”元件	60
练习 24 制作“相遇”元件	64
练习 25 制作“试探 1”元件	68
练习 26 制作“晕”和“飞 2”元件	71
练习 27 制作“试探 2”元件	73
练习 28 制作“试探”和“技穷”元件	78

练习 29	制作“翅膀”和“飞 1”元件	82
练习 30	制作“结束”和“结尾字幕”元件	84
练习 31	制作“场景 1”	86
第 2 章	“兔子舞”	89
练习 32	新建“兔子舞.flg”文件并导入声音	90
练习 33	绘制兔子的“头”	92
练习 34	绘制“头 1”	94
练习 35	绘制“双腿”	96
练习 36	制作“左腿”和“右腿”元件	99
练习 37	制作“跳”和“扭屁股”元件	101
练习 38	制作“动胳膊”、“动耳朵”和“背影”元件	104
练习 39	制作“动”元件	108
练习 40	创建“按钮”元件	110
练习 41	制作“a”元件(一)	112
练习 42	制作“a”元件(二)	115
练习 43	制作场景动画	118
第 3 章	“虫儿飞”案例	120
练习 44	新建“虫儿飞.flg”文件并绘制星星	121
练习 45	制作礼花	124
练习 46	制作“月亮”和“房子”元件	127
练习 47	制作“虫”元件	129
练习 48	制作“花”和“草”的元件	132
练习 49	制作按钮	135
练习 50	制作“企鹅”元件	137
练习 51	制作“企鹅 1”、“企鹅 2”、“企鹅 3”元件	140
练习 52	制作“场景 1”(一)	143
练习 53	制作“场景 1”(二)	147
练习 54	制作“场景 1”(三)	150

第二篇 Flash MX 2004 巩固提高 46 练

练习 55	旋转的圆圈	155
练习 56	随鼠标变形的图片	157
练习 57	舞台灯光	160
练习 58	电视机效果	163
练习 59	enter	166
练习 60	随鼠标变动的线条	169

练习 61	梦幻效果	171
练习 62	幻影效果	174
练习 63	单击效果	178
练习 64	文字效果	180
练习 65	登录系统	183
练习 66	春联	186
练习 67	电影图片	189
练习 68	立体字	191
练习 69	倒计时	193
练习 70	变色的月亮	196
练习 71	线框字	199
练习 72	鼠标跟随	201
练习 73	散步	204
练习 74	移动效果	206
练习 75	拖曳遮罩效果	208
练习 76	旋转效果	210
练习 77	菜单	213
练习 78	玫瑰花	216
练习 79	日历	218
练习 80	旋转	220
练习 81	遮罩效果	222
练习 82	发送信息	225
练习 83	接收信息	227
练习 84	反弹球	229
练习 85	宽窄变换	231
练习 86	获取坐标	233
练习 87	逃不出去的全屏幕	235
练习 88	内码查询系统	238
练习 89	幻影效果	240
练习 90	满天繁星	242
练习 91	图像切换	244
练习 92	放大镜效果	247
练习 93	数字生活	250
练习 94	音响效果	253
练习 95	小树袋熊	255
练习 96	图片位置	257
练习 97	旋转花	260
练习 98	幻影效果	263
练习 99	闪电效果	265
练习 100	螺旋	268

第一篇

Flash MX 2004 从零开始 54 练

本篇目标

Macromedia Flash MX 2004 在制作矢量动画方面具有得天独厚的功能，本书将手把手地教你如何制作 Flash 动画。

本篇由 3 大章 54 个练习组成，每一章都是一个完整的动画。即使读者从来没有使用过 Flash，我们也会把你从一个初学者培养为一个闪客高手。如果你对 Flash 有一定的了解，那么就让我们来更加系统地学习如何制作动画以及 Flash 短片吧。

本篇案例

- 第 1 章 “黔之驴” 案例
- 第 2 章 “兔子舞” 案例
- 第 3 章 “虫儿飞” 案例

第1章

“黔之驴”案例

本章导读

本例作为第一篇的第一个案例，从零开始带领大家制作 Flash 动画短片。

本例说明：本例是根据成语“黔驴技穷”而改编的 Flash 短片，希望大家能够喜欢。

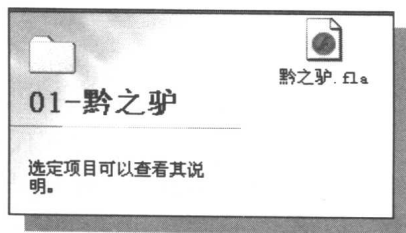
技能要求：熟练掌握 Flash 大部分常用工具，掌握创建动画的核心功能和技巧。

练习1 新建“黔之驴.fla”文件

练习目标

本练习新建“黔之驴.fla”空白文件，效果如右图所示“黔之驴”案例。

在进行本练习之前要学习启动 Flash MX 2004、新建文件、“属性”面板、保存等相关知识。



效果图

现场操作

一、启动 Flash MX 2004 文件

执行“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash MX 2004”命令，或双击桌面上的 Flash 图标，启动 Flash MX 2004 主界面，主界面的各部分组成如图 1-1 所示。

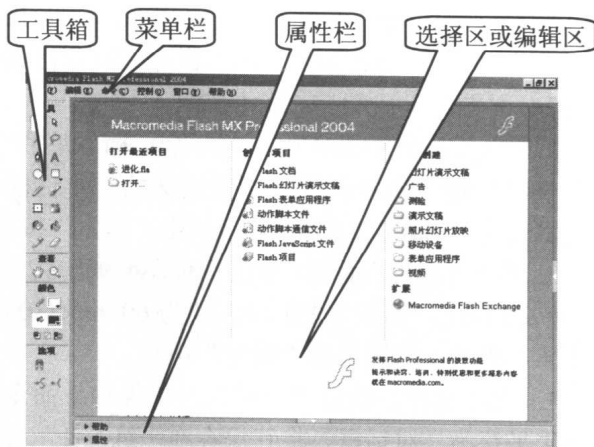


图 1-1

二、新建文件

执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，系统默认为“Flash 文档”，如图 1-2 所示，然后单击“确定”按钮，自动新建一个名为“未命名 1”的空白文件。

三、“属性”面板

“属性”面板用于查看和更改场景、所选工具或所选对象的属性，其位置在主界面的下方。单击 ▶ 属性按钮，打开“属性”面板，如图 1-3

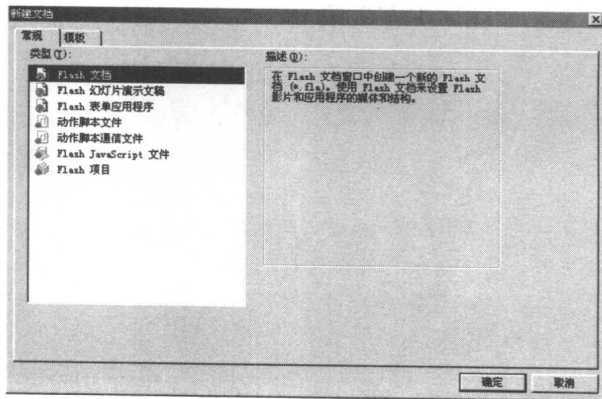


图 1-2

所示。在“背景”处可以设置文档的背景色，在“帧频”处可以设置动画播放的速度，单击 **550 x 400 像素** 按钮打开“文档属性”面板，如图 1-4 所示，可以进一步对文档进行设置，在“尺寸”文件框中设置文档的大小，在“(宽)”中填入文档的宽度，在“(高)”中填入文档的高度，在“背景颜色”中设置背景颜色，在“帧频”中设置播放速度。

四、保存

保存文件时，执行“文件”→“保存”命令，弹出“另存为”对话框，将其保存在任意一个地方，在“文件名”输入一个名称，如图 1-5 所示，然后单击“保存”按钮。

五、本练习的操作步骤

1. 执行“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash MX 2004”命令，或双击桌面上的 Flash 图标，启动 Flash MX 2004。

2. 在 Flash MX 2004 中新建一个文档。执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，系统默认为“Flash 文档”，然后单击“确定”按钮。

3. 单击“属性”面板，单击 **550 x 400 像素** 按钮，打开“文档属性”面板，设置“尺寸”为 600px×380px，如图 1-6 所示，然后单击“确定”按钮。

4. 保存文件。执行“文件”→“保存”命令，弹出“另存为”对话框，将其保存在“练习 1”文件夹中，在“文件名”中输入“黔之驴”，如图 1-7 所示，然后单击“保存”按钮。



图 1-3

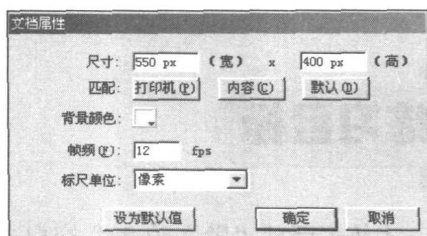


图 1-4

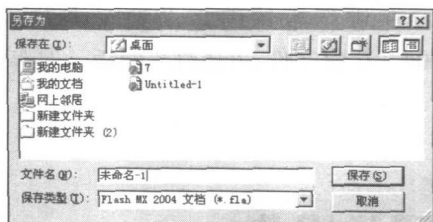


图 1-5

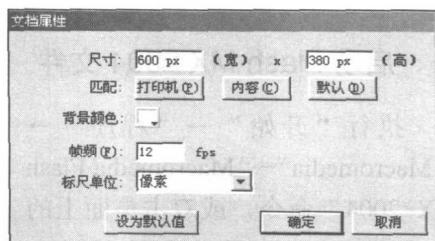


图 1-6

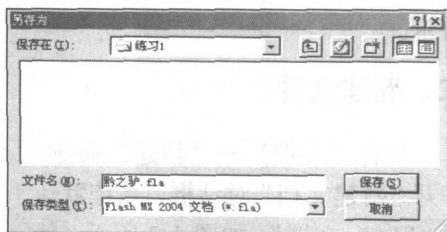


图 1-7

练习 2 制作按钮“play”

练习目标

上一个练习我们新建了一个空白的文档，在此基础上要制作一个按钮“play”。在动画播放前，我们单击它就可以播放动画，效果如右图所示。

在进行本练习之前要学习打开文档、新建元件、按钮、文本工具等相关知识。



效果图

现场操作

一、打开文档

如果要打开已建立好的.flw 文件，可以执行“文件”→“打开”命令，在出现的对话框中选择需要打开的文件，单击“打开”按钮即可。

二、新建元件

元件是 Flash 中很重要的一个概念，可以通俗地认为它是演员或舞台中的道具。元件指可以重复使用的对象。创建时执行“插入”→“新建元件”命令（或按〈Ctrl〉+〈F8〉组合键），弹出“创建新元件”对话框，如图 2-1 所示，元件分为三种类型：

➤ 影片剪辑：使用影片剪辑可以创建可重用的动画片段。在“创建新元件”对话框中的“名称”栏中输入名称，选中“影片剪辑”，然后单击“确定”按钮。

➤ 图形：图形元件很适用于静态图像的重复使用。在“创建新元件”对话框中的“名称”栏中输入名称，选中“图形”，然后单击“确定”按钮。

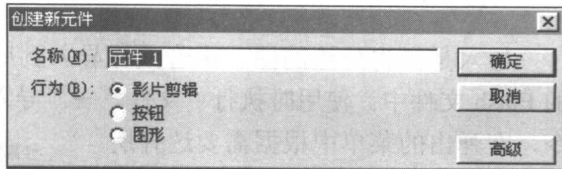


图 2-1

6 Flash MX 2004 中文版

➤ 按钮：用于在影片中创建响应鼠标单击、滑过或其他动作的交互式按钮。

三、按钮

执行“插入”→“新建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”栏中输入一个名称，选中“按钮”，然后单击“确定”按钮，进入按钮编辑区，如图 2-2 所示。

按钮实际上是四帧的交互影片剪辑：

➤ 弹起：弹起状态，代表指针没有滑过该按钮时的状态。

➤ 指针经过：指针经过状态，代表当指针滑过该按钮时的外观。

➤ 按下：按下状态，代表单击该按钮时的外观。

➤ 单击：代表用鼠标按下该按钮时的状态。

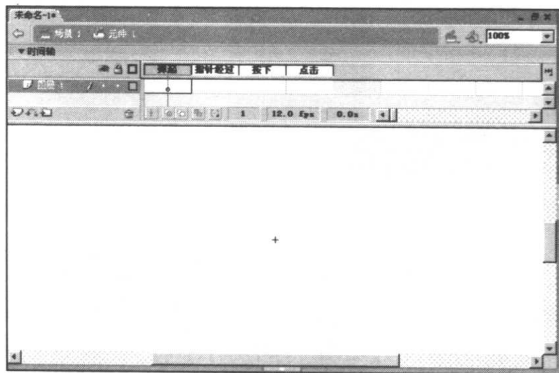


图 2-2

四、文本工具

文本工具用于在场景中添加文字，使用时单击文本工具 **A** 按钮，打开“属性”面板，如图 2-3 所示，可以对文字的属性进行设置。

在 **A** 中选择字体，在 中设置文字的颜色，在 **25** 中设置文字的大小，单击 **B** 按钮使文字变为粗体，单击 **I** 按钮使文字变为斜体。

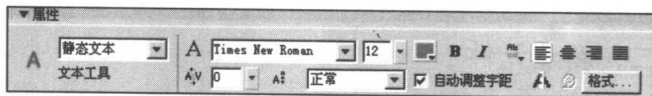


图 2-3

五、导入

导入是指将外边的图、声音或库导入到所编辑的 Flash 文件中。使用时执行“文件”→“导入”命令，在弹出的菜单中根据需要选择所要导入的类别，如图 2-4 所示。

导入共分为三类：

➤ 导入到舞台：直接将外部图像、声音或视频剪辑导入到舞台中。

➤ 导入到库：将外部图像、声音或视频剪辑导入到库中。

➤ 打开外部库：将外部影片中的库在本舞台的库中打开。

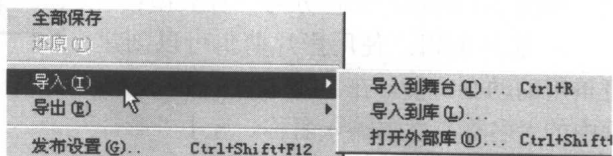


图 2-4

六、本练习的操作步骤

1. 执行“文件”→“打开”命令，出现“打开”对话框，选择“练习1”中的“黔之驴.fla”，然后单击“打开”按钮。

2. 执行“插入”→“新建元件”命令，打开“创建新元件”对话框，在“名称”栏中输入“play”，选中“按钮”，如图 2-5 所示，然后单击“确定”按钮。

3. 单击矩形工具  按钮，在“颜色”面板中设置填充色为“#000000”，在场景中拖出一个矩形。

4. 单击文本工具  按钮，打开“属性”面板，设置  为“汉仪魏碑简”， 为“40”， 为“#FFCC33”，如图 2-6 所示，在矩形的中间写入“开始”，如图 2-7 所示。

5. 导入声音。执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令，弹出“导入到库”面板，选择光盘中的“练习2”中的“sound1.wav”文件，如图 2-8 所示，然后单击“打开”按钮。

6. 单击“指针经过”处，按 $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{L} \rangle$ 组合键，打开“库”，把“库”中的“sound1”拖入到场景中。

7. 单击“库”面板中的  按钮，在“库”中建立一个文件夹，并为文件夹取名为“按钮”，如图 2-9 所示。

8. 把“库”中的“play”拖入“按钮”文件夹中。

9. 保存文件。执行“文件”→“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，将其保存在“练习2”文件夹中，“文件名”中填入“黔之驴.fla”，然后单击“保存”按钮。

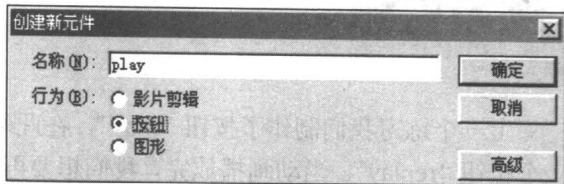


图 2-5

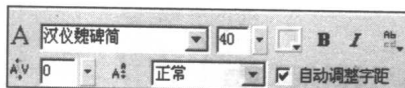


图 2-6



图 2-7

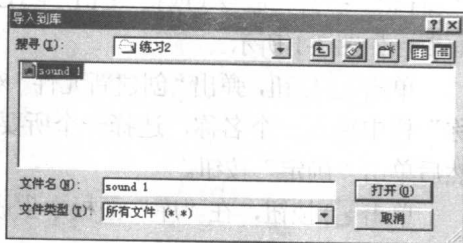


图 2-8

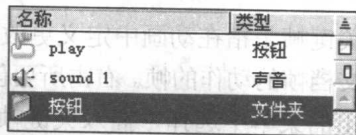


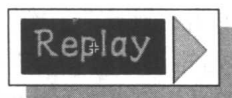
图 2-9

练习3 制作按钮“replay”

练习目标

上一个练习我们制作了按钮“play”，在此基础上要制作一个按钮“replay”。当动画播放完，我们想要再重新观看时，可以单击 Replay 按钮，效果如右图所示。

在进行本练习之前要学习“库”面板、关键帧等相关知识。



效果图

现场操作

一、“库”面板

“库”面板，用于存储已经建立好的元件。执行“窗口”→“库”命令（或按〈Ctrl〉+〈L〉），打开“库”面板，如图 3-1 所示。

单击 按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”栏中输入一个名称，选择一个所要创建的类型，然后单击“确定”按钮。

单击 按钮，在“库”面板中生成一个文件夹。

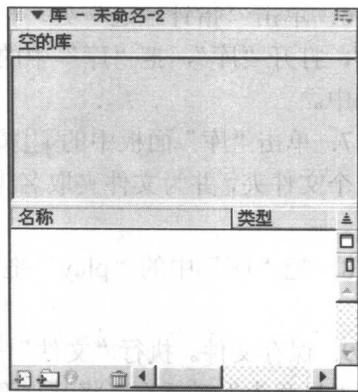


图 3-1

二、关键帧

关键帧是指在动画中定义更改所在的帧，或包含修改文档帧的帧。右击所要创建关键帧的位置，在弹出的菜单中选择“插入关键帧”命令，如图 3-2 所示，或单击所要创建关键帧的位置按〈F6〉键创建关键帧。

三、本练习的操作步骤

1. 执行“文件”→“打开”命令，打开“打开”对话框，选择“练习2”中的“黔之驴.fla”，然后单击“打开”按钮。

2. 创建影片剪辑“播放”元件。执行“插入”→“新

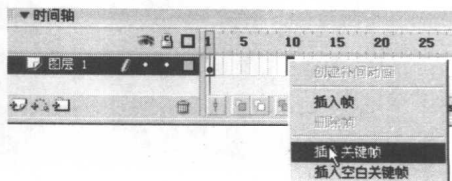


图 3-2

建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”栏中输入“播放”，选中“影片剪辑”，然后单击“确定”按钮。

3. 单击线条工具  按钮，在场景中拖出一个三角形，单击颜料桶工具  按钮，在“颜色”面板中设置填充色为“#00FF00” ，将场景中的三角形进行填充，效果如图 3-3 所示。



图 3-3

4. 在第 3 帧处按〈F6〉键创建关键帧，用同步步骤 3 所示方法，在原三角形的右边再画一个小一点的三角形。

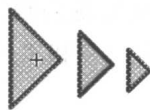


图 3-4

5. 在第 5 帧处按〈F6〉键创建关键帧，用同步步骤 3 所示方法，在刚才所画三角形的右边再画一个小一点的三角形，如图 3-4 所示，并在第 6 帧处按〈F5〉键创建帧。

6. 按〈Ctrl〉+〈L〉组合键，打开“库”，双击“库”中的文件夹“按钮”，打开文件夹，单击“play”，单击  按钮弹出“创建新元件”对话框，在“名称”栏中输入“replay”，选中“按钮”，如图 3-5 所示，然后单击“确定”按钮。

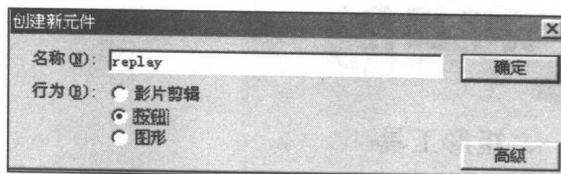


图 3-5

7. 单击矩形工具  按钮，在“颜色”面板中设置填充色为“#000000”，在场景中拖出一个矩形。

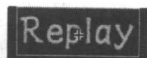


图 3-6

8. 单击文本工具  按钮，打开“属性”面板，设置 A 为“汉仪魏碑简”， 为“30”， 为“#00FF00”，在矩形的中间写入“Replay”，如图 3-6 所示。



图 3-7

9. 在“指针经过”、“按下”和“点击”处按〈F6〉键创建关键帧。

10. 单击“指针经过”处，把“库”中的“播放”拖入到场景中，放在如图 3-7 所示的位置。

11. 把“库”中的声音“sound1”也拖入到场景中。

12. 单击“库”面板中的  按钮，在“库”中建立一个文件夹，并为文件夹取名为“MC”。

13. 把“库”中的“播放”拖入“MC”中，如图 3-8 所示。

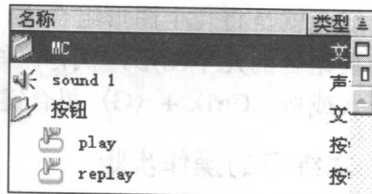


图 3-8

14. 保存文件。执行“文件”→“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，将其保存在“练习 3”的文件夹中，在“文件名”中输入“黔之驴”，然后单击“保存”按钮。