



流行软件

经典创作

实例

时尚

- * 细分实例类型，根据读者不同需要量身定制。围绕用户实际使用取材谋篇，让实例真正发挥100%的作用。
- * 追求明晰精炼的风格，用详细的步骤和最有效的版式使读者如临操作现场，轻轻松松地学习软件。
- * 本书可以使读者在学习基础知识的同时，迅速地掌握制作技巧。让读者体验到立竿见影的学习效果。



中文 Flash

MX/2004 经典实例 88

本书编委会 编

- 88 个精彩实例带您轻松进入Flash殿堂
- 88 种艺术效果让您在设计工作时随意查阅
- 88 种制作方法使您融会贯通，举一反三
- 88 种设计构思让您体会到制作的乐趣

西北工业大学出版社

TP391.41

X04910

流行软件经典创作实例

中文 Flash MX/2004 经典实例 88

· 本书编委会 编



Q75113/01

TP391.41

西北工业大学出版社

X 04910

669840

【内容提要】Flash 是美国 Macromedia 公司开发的动画制作软件,也是计算机辅助网站设计的软件之一。它广泛应用于网页、网站、多媒体等多种领域。

本书精选了 88 个实例,系统地讲解了 Flash MX/2004 在网站中的应用。通过对本书实例的操作,使读者能够轻而易举地掌握和运用 Flash MX/2004 进行动画和图形制作。

本书结构清晰,实例丰富,可作为 Flash MX/2004 初学者入门与提高的自学用书,也可作为高等学校相关专业和 Flash MX/2004 技术培训班的教材,同时对从事 Flash MX/2004 专业设计人员也有较高的参考价值。

本书内容完全可以在 Macromedia 公司推出的最新版本 Flash 2004 中正常运行。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash MX/2004 经典实例 88/《中文 Flash MX/2004 经典实例 88》编委会编. —西安:西北工业大学出版社, 2004.1

(流行软件经典创作实例)

ISBN 7-5612-1711-0

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 109558 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:陕西天元印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:120.5

字 数:3 233 千字

版 次:2004 年 4 月第 1 版 2004 年 4 月第 1 次印刷

定 价:140.00 元(共 6 册,本册 23.00 元)



实例1



实例2



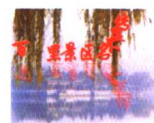
实例3



实例4



实例5



实例6



实例7



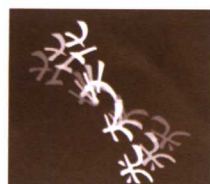
实例8



实例9



实例10



实例11



实例12



实例13



实例14



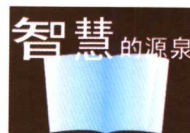
实例15



实例16



实例17



实例18



实例19



实例20



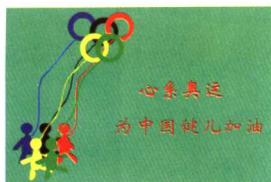
实例21



实例22



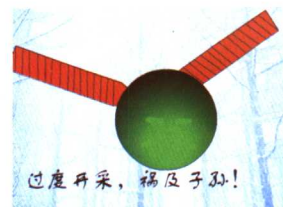
实例23



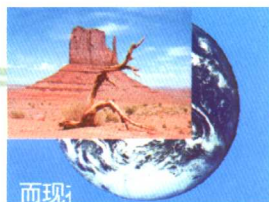
实例24



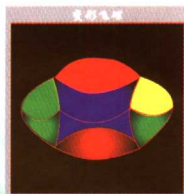
实例25



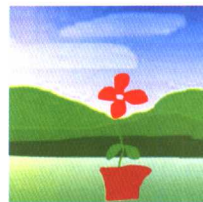
实例26



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



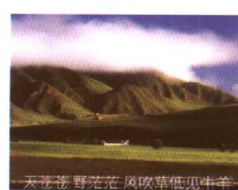
实例39



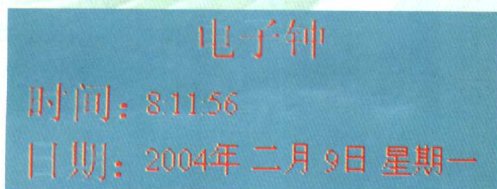
实例40



实例41



实例42



实例43



实例44



实例45



实例46



实例47



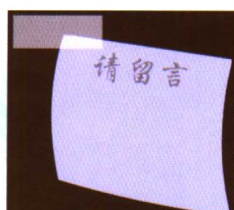
实例48



实例49



实例50



实例51



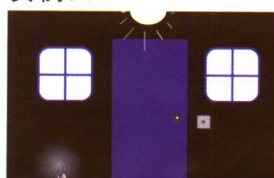
实例52



实例53



实例54



实例55



实例56



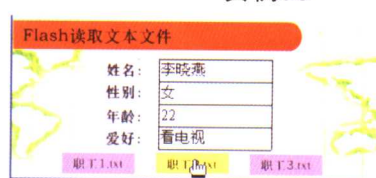
实例57



实例58



实例59



实例60



实例61



实例62



实例63



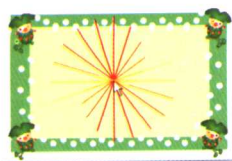
实例64



实例65



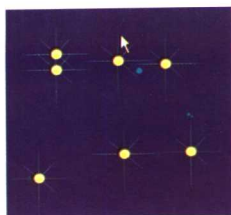
实例66



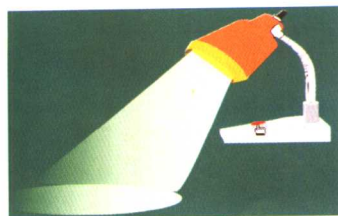
实例67



实例68



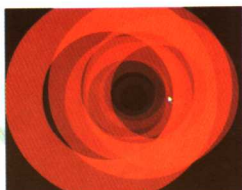
实例69



实例70



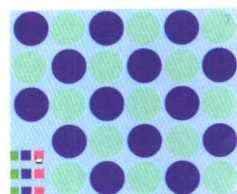
实例71



实例72



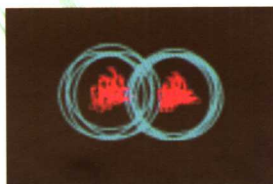
实例73



实例74



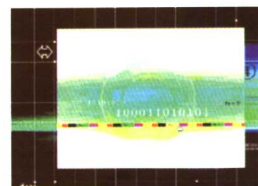
实例75



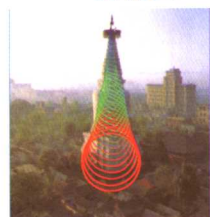
实例76



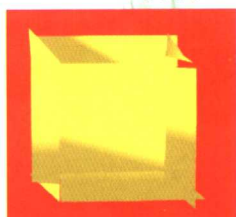
实例77



实例78



实例79



实例80



实例81



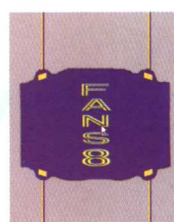
实例82



实例83



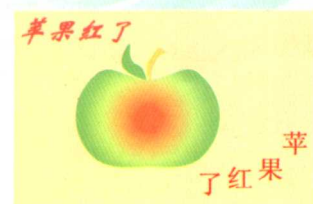
实例84



实例85



实例86



实例87



实例88

前言

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网页动画制作软件。由于该软件制作出的动画占用空间小,并且支持网络流技术,因而在网页制作、多媒体等领域得到了广泛的应用。Flash 几经升级,目前最高版本就是 Flash 2004,它在制作动画和多媒体等方面有显著的优点。

Flash MX/2004 是矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件;Flash MX/2004 被广泛应用于软件开发、展示和教学方面,在专业多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中,均可导入 Flash MX/2004 动画,而且完全使用 Flash MX/2004 制作的多媒体教学软件也已经出现。Flash MX/2004 逐渐成为交互式网络动画制作的标准软件,其版本不断更新,功能日益强大,每一次更新都会以一种全新的工作方式将功能与形式完美结合。

作为一个出色的软件,Flash MX/2004 在以往版本的基础上又新增了一些功能,并且着重强化了最常用的一些操作,以便进一步提高工作效率,从而使您以惊人的速度制作出极其复杂的动画。利用 Flash MX/2004 可以制作出不同的动画效果。

Flash 所使用的软件技术不仅仅为了满足当今网页设计的需求,而且还为未来的网络发展奠定了基础。

本书通过 88 个实例,引出 Flash MX/2004 在各应用领域的使用方法及技巧,可操作性强是本书的一大特点。本书对所有实例都列出了比较详细的操作过程,读者只要按照书中的步骤一步一步操作,就可以掌握所学的内容。

由于经验不足,书中可能存在不足和疏漏之处,恳请广大读者批评指正。

编者

目 录

第一篇 文字效果	1
实例 1 飘浮文字	2
实例 2 中空文字	5
实例 3 旋转字	7
实例 4 逐字出现	10
实例 5 霓虹灯字	13
实例 6 跳动倒影	17
实例 7 淡 出	20
实例 8 跳动文字	24
实例 9 立体文字	28
实例 10 随风飘动	31
实例 11 残影文字	35
实例 12 活动背景	38
实例 13 心形文字	41
实例 14 七彩文字	47
实例 15 滚动字幕	49
第二篇 图形效果	51
实例 16 飞 雪	52
实例 17 转换字	55
实例 18 智慧的源泉	58
实例 19 放大镜	62
实例 20 世界杯	66
实例 21 蝶追花	71
实例 22 管中仙境	75
实例 23 片 头	78
实例 24 为中国健儿加油	80
实例 25 花 心	84
实例 26 地球的心声	87
实例 27 爱护地球	90
实例 28 飞 碟	95

实例 29	春 天	97
实例 30	星	100
实例 31	磁 铁	103
实例 32	滚动显示照片	107
实例 33	出去逛逛	110
实例 34	小兔活了	112
实例 35	红苹果	114
实例 36	欢欢乐乐一家亲	116
实例 37	点 火	118
实例 38	飞来的风车	121
实例 39	节日快乐	124
实例 40	丘比特之箭	128
 第三篇 常见效果		131
实例 41	水调歌头	132
实例 42	敕勒川	135
实例 43	电子钟	139
实例 44	时 间	141
实例 45	闪 烁	145
实例 46	玫瑰礼物	147
实例 47	江城子	149
实例 48	出 塞	153
实例 49	帝台春	157
实例 50	腾 飞	160
实例 51	一张便笺	163
实例 52	Flash 动画	166
实例 53	发光球体	169
实例 54	变色忍者	173
实例 55	黑暗中的光线	175
实例 56	未 来	180
实例 57	闪电光	186
实例 58	超级变变变	189
实例 59	蝴 蝶	192
实例 60	在 Flash 中读取文本文件	195

第四篇 按钮效果	199
实例 61 鼠标泡泡	200
实例 62 专业按钮	202
实例 63 动态按钮	205
实例 64 旋转按钮	210
实例 65 变幻按钮	212
实例 66 随鼠标字	216
实例 67 鼠标跟随	221
实例 68 检测按钮	225
实例 69 鼠标跟踪	229
实例 70 台 灯	233
实例 71 遥远的问候	236
实例 72 立体隧道	240
第五篇 游戏效果	243
实例 73 旋 涡	244
实例 74 魔 力	247
实例 75 俯冲飞机	252
实例 76 水波线	255
实例 77 戏 水	258
第六篇 综合效果	263
实例 78 缩 放	264
实例 79 旋转的宝塔	270
实例 80 碎了的立方体	274
实例 81 悬挂式	278
实例 82 碟恋花	285
实例 83 倒 影	287
实例 84 一群大雁往北飞	291
实例 85 单一轴线的拖动	293
实例 86 流星雨	296
实例 87 苹果红了	299
实例 88 切换镜头	303

第一篇

文字效果

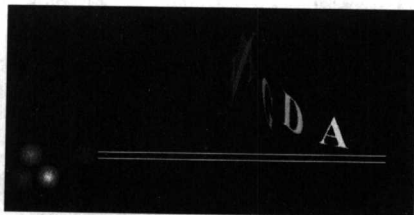
实例 1 飘浮文字



本例制作“飘浮文字”效果图。



本例主要应用 Flash MX 中的文本工具、元件 Alpha 属性和移动渐变动画特效的制作技巧等制作完成。最终效果如右图所示。



(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 选择 **修改(M) → 文档(D)...** **Ctrl+J** 命令, 打开 **文档属性** 对话框, 在该对话框中设置尺寸大小为 550 px × 400 px, 背景颜色为“黑色”, 如图 1.1.1 所示。

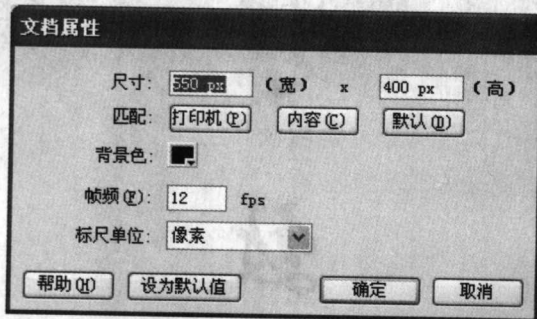


图 1.1.1 “文档属性”对话框

(3) 选择 **插入(I) → 新建元件(N)...** **Ctrl+F8** 命令, 打开 **创建新元件** 对话框, 选中 **图形** 单选按钮, 创建一个名为“G1”的元件, 如图 1.1.2 所示。

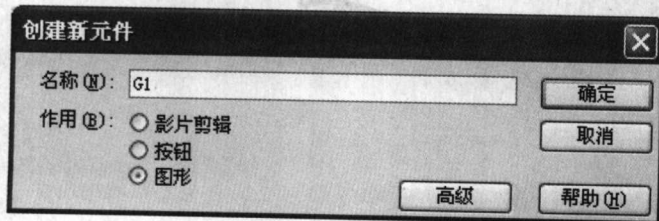


图 1.1.2 “创建新元件”对话框

(4) 选择工具箱中的文本工具 **A**, 选择 **窗口(W) → 属性(P)** **Ctrl+F3** 命令, 在“属性”面板中选择适当的字体、大小和颜色, 输入文字“G”, 效果如图 1.1.3 所示。





图 1.1.3 输入文字 G

(5) 选择 **插入(I) → 新建元件(N)... Ctrl+F8** 命令, 打开 **创建新元件** 对话框, 选中  单选按钮, 创建一个名称为“U”的元件。然后再选择工具箱中的文本工具 , 在编辑区中输入文字“U”。

(6) 选择 **插入(I) → 新建元件(N)... Ctrl+F8** 命令, 打开 **创建新元件** 对话框, 选中  单选按钮, 创建一个名为“A1”的元件, 然后再选择工具箱中的文本工具 , 在编辑区中输入文字“A”。

(7) 用同样的方法创建“N”、“G2”、“D”和“A2”图形元件。

(8) 按下 **Ctrl+E** 组合键, 将编辑区切换到“场景 1”中。连续单击时间轴面板中的“插入图层”按钮  6 次, 插入 6 个图层。分别双击各层的层名区, 更改它们的名称从上至下依次为“G1”、“U”、“A1”、“N”、“G2”、“D”和“A2”, 如图 1.1.4 所示。



图 1.1.4 更改图层名称

(9) 单击时间轴面板中的“插入图层”按钮 , 插入一个名为“bg”的图层并拖至最底层。选择工具箱中的椭圆工具 , 在“颜色”面板中分别设置不同的辐射渐变色, 按住 **Shift** 键, 在“bg”图层的第 1 帧中绘制 4 个不同颜色的辐射渐变小球。

(10) 选择工具箱中的直线工具 , 设置颜色为“白色”, 在“bg”层中绘制两条直线, 如图 1.1.5 所示。

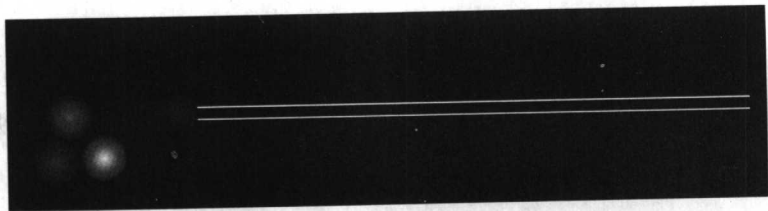


图 1.1.5 绘制小球和直线

(11) 分别选中“G1”等文字图层的第 1 帧, 从“库”面板中拖入相对应的字母元件, 并排列成如图 1.1.6 所示序列。

(12) 分别右击“G1”图层的第 7 帧和第 25 帧, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入关键帧**  命令, 各插入一个关键帧。选中第 25 帧, 将“G1”实例往右上方移动一段距离并适当放大。





图 1.1.6 主画面

(13) 右击第 25 帧中的“G1”实例，在弹出的快捷菜单中选择 **属性(E)** 命令，打开“属性”面板，在 **颜色:** 下拉列表框中选择 **Alpha** 选项，将其值设为 **0%**，如图 1.1.7 所示。

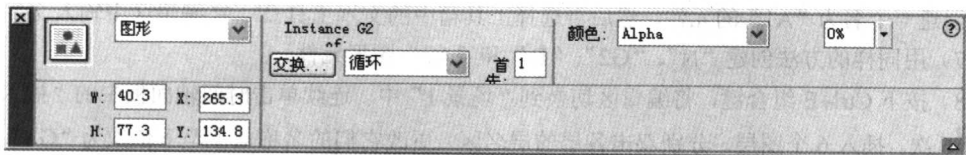


图 1.1.7 “属性”面板

(14) 右击“G1”层的第 7 帧，在弹出的快捷菜单中选择 **创建补间动画** 命令，添加运动渐变效果。

(15) 分别右击“U”层的第 10 帧和第 28 帧，在弹出的快捷菜单中选择 **插入关键帧** 命令，各插入一个关键帧。

(16) 将“U”层第 28 帧的“U”实例往右上方移动一段距离并适当放大。

(17) 选中“U”实例，在“属性”面板中的 **颜色:** 下拉列表框中选择 **Alpha** 选项，将其值设为 **0%**。

(18) 右击“U”层的第 10 帧，在弹出的快捷菜单中选择 **创建补间动画** 命令，添加运动渐变效果。

(19) 用同样的方法处理其余各文字图层，且使各关键帧依次推后 3 帧出现。选中所有图层的第 49 帧，按 F5 键，插入帧，“时间轴”面板如图 1.1.8 所示。

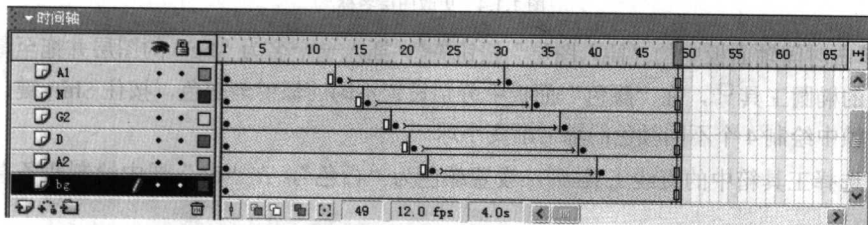


图 1.1.8 “时间轴”面板

(20) 单击时间轴面板中的“插入图层”按钮 ，插入一个名为“action”的图层并拖至最底层。右击“action”层的第 49 帧，按 F6 键插入一个关键帧。右击第 49 帧，在弹出的快捷菜单中选择 **动作** 命令，打开“动作”面板，添加动作脚本语句：

```
stop();
```

(21) 按下 Ctrl+Enter 组合键，测试动画效果。



实例 2 中空文字



本例制作“中空文字”效果。



本例主要应用 Flash MX 中的文本工具和颜料桶工具制作完成。最终效果如右图所示。

缘分的天空



(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 选择 **修改(M) → 文档(D)...** **Ctrl+J** 命令, 打开 **文档属性** 对话框, 在该对话框中设置尺寸大小为 450 px × 80 px, 背景颜色为“灰色”, 如图 1.2.1 所示。

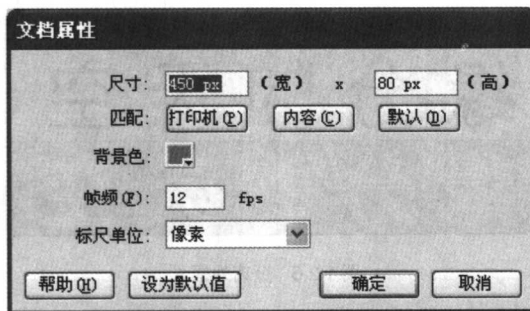
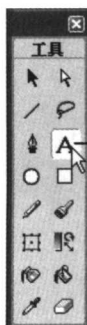


图 1.2.1 “文档属性”对话框

(3) 选择工具箱中的文本工具 **A** (见图 1.2.2), 在编辑区中输入文字“缘分的天空”, 如图 1.2.3 所示。



文本工具

缘分的天空

图 1.2.2 选择文本工具

图 1.2.3 输入文字

(4) 选中输入的文字并单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 **属性(T)** 命令，打开“属性”面板，将字体设置为“幼圆”，字号为“64”，间距为“21”，选中“粗体”按钮 **B**（见图 1.2.4），更改文字属性。

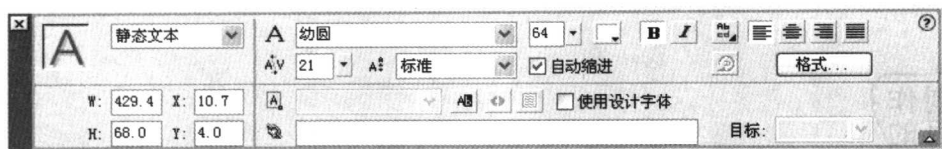


图 1.2.4 “属性”面板

(5) 选中编辑区中的文字，按下 **Ctrl+B** 组合键两次，将文字分离成图形。

(6) 选择工具栏中的墨水瓶工具 ，在“颜色”面板中设置文字的外框颜色（见图 1.2.5），单击各个文字的外框部分，进行填充。

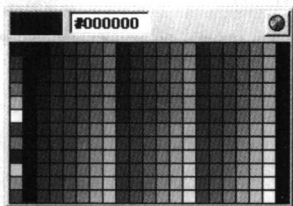


图 1.2.5 “颜色”面板

(7) 按住 **Shift** 键，双击文字的外框部分选中所有外框，用键盘中的方向键，将文字的外边框移到下面，如图 1.2.6 所示。



图 1.2.6 分离外框

(8) 选择工具箱中的箭头工具 ，选中编辑区中的文字实心部分，按 **Delete** 键删除，将中空部分移回原来位置。

(9) 按下 **Ctrl+Enter** 组合键，测试动画效果。