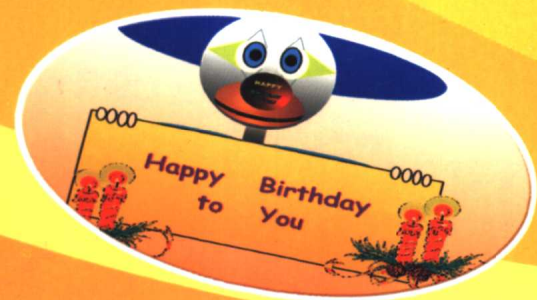


Flash MX 2004

精彩实例制作

翟长霖 武新华 编著



清华大学出版社

Flash MX 2004 精彩实例制作

翟长霖 武新华 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash MX 是 Macromedia 公司推出的用于制作和编辑动画的软件。本书通过众多经典的实例制作,详细介绍了 Flash MX 在各个方面的使用技巧与操作方法。

本书以通俗的语言、图文并茂的版式,详细介绍了各个实例的操作步骤,使内容更加浅显易懂,从而让读者能够迅速领悟并掌握 Flash MX Professional 2004 的操作方法,并能够从实例中得到一些创意的启迪,制作出精美的 Flash 作品。

本书既可作为 Flash 培训班的教材,还可以作为其他专业和从事不同层次的电脑动画、广告设计、网页设计等相关专业人士学习、参考的资料。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 精彩实例制作/翟长霖,武新华编著.—北京:清华大学出版社,2004.8
ISBN 7-302-08974-4

I.F… II.①翟… ②武… 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 064679 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

组稿编辑:张 瑜

文稿编辑:杨作梅

封面设计:陈刘源

印 刷 者:北京通州大中印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:21.5 插页:1 字数:510 千字

版 次:2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-08974-4/TP·6348

印 数:1~5000

定 价:36.00 元(含 1 张光盘)

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770175-3103 或(010)62795704

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的, 用于制作矢量动画的软件, 由于其操作简单、功能齐全(制作三维动画的功能还不够强大, 但可以通过添加一些外来控件弥补这方面的不足), 其一经推出就受到了广大用户的喜爱。因为用户不仅可以用它来制作小电影、小游戏、产品性能演示动画、家庭娱乐作品(如贺卡、卡通等)、还可以用它来制作网页动画作品(这是其当今使用较多的用途)以及更加复杂的项目等。

Macromedia 公司目前同时提供两种版本: Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004, 在本书编撰过程中, 使用的是 Flash MX Professional 2004 版本。其中 Flash MX 2004 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家的理想工具。该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体(音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。而 Flash MX Professional 2004 针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者。它不仅包含 Flash MX 2004 中的所有功能, 同时还包含多个功能强大的新工具。它提供了对 Web 团队(由设计人员和开发人员组成)成员之间的工作流程进行优化的项目管理工具、外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的能力及其他功能, 使得 Flash 特别适用于大规模的复杂项目, 这些项目将使用 Flash Player 随各种 HTML 内容一起部署。

Flash MX Professional 2004 与以前版本相比, 在许多方面进行了改进。主要表现在以下几个方面:

- (1) 具有更友好的用户界面。
- (2) 具有更加强大的绘画功能。
- (3) 具有更加强大的编程功能。
- (4) 具有更多的集成功能。
- (5) 使动画制作更加简单化。

每一个实例都浸透了设计者们在日常创作中的经验和技巧, 相信通过这些典型实例的学习, 读者一定可以迅速、全面地掌握 Flash MX Professional 2004 的使用方法。此外, 读者能够通过文字方面的内容制作出所讲解的实例, 从而避免了某些书籍在这方面的缺陷。不仅如此, 您还可以通过光盘中的源文件得到一些制作 Flash 动画的素材。

由于时间原因以及本人的水平有限, 其中还会存在许多不足之处, 请广大读者提出建议和意见, 本人真诚地希望得到您的支持, 来信请发送至 zhaichanglin@163.com, 本人将不胜感激。

作者
2004.5.27

目 录

第1章 文字特效	1
1.1 制作金属文字	2
1.2 制作扫描文字	6
1.3 制作扭曲文字	11
1.4 制作水飘文字	15
1.5 制作浮雕文字	17
1.6 文字变色效果	19
1.7 泡泡文字效果	21
1.8 淡入文字效果	26
1.9 制作线框文字	27
1.10 飘落文字效果	29
1.11 逐个文字淡入效果	32
1.12 文字的跳动效果	35
1.13 画轴展开的效果	40
1.14 书写汉字	44
1.15 读书破万卷	51
1.16 旋转的立体文字	56
1.17 文字辉光效果	63
1.18 文字爆炸效果	68
1.19 文字残影效果	72
1.20 文字燃烧效果	77
1.21 激光文字效果	79
1.22 立体文字	86
1.23 星星写字	88
1.24 电影字幕	92
第2章 按钮制作	95
2.1 大眼睛	96
2.2 滚动文本框	99
2.3 魔球	102
2.4 环绕动画按钮	108
2.5 幻影按钮	113
2.6 立体按钮	116

2.7	烟花按钮	119
2.8	复选框按钮	122
2.9	单选按钮	126
2.10	音乐按钮	130
第3章	鼠标特效	135
3.1	彩球飞舞	136
3.2	鼠标双击响应效果	140
3.3	蜈蚣跟踪	144
3.4	3D 鼠标跟随	152
3.5	水波	161
3.6	4D 鼠标	168
3.7	翻板	172
3.8	酷炫鼠标	174
第4章	公益广告	177
4.1	战胜非典	178
4.2	爱护家园	181
4.3	保护动物	184
4.4	爱护树木	188
4.5	珍惜时间	191
4.6	请献出爱心	194
4.7	请勿吸烟	197
第5章	电子贺卡	204
5.1	新年贺卡	205
5.2	情人节贺卡	210
5.3	国庆节贺卡	216
5.4	商务贺卡	220
5.5	生日贺卡	225
5.6	新婚贺卡	228
第6章	表单制作	233
6.1	简单表单	234
6.2	存储与查询	237
6.3	搜索引擎	239
6.4	用户登录表单	241
6.5	心理测试题	245
第7章	游戏制作	248
7.1	迷宫	249



7.2 打飞碟..... 255

7.3 魔方..... 259

7.4 涂鸦板..... 263

7.5 拼图..... 269

7.6 贪食蛇..... 272

7.7 掷骰子..... 278

7.8 抢手棋..... 281

7.9 找茬儿..... 288

7.10 打飞机..... 296

7.11 九格子..... 303

7.12 考眼力..... 319

第 8 章 菜单制作..... 323

8.1 简单菜单样式..... 324

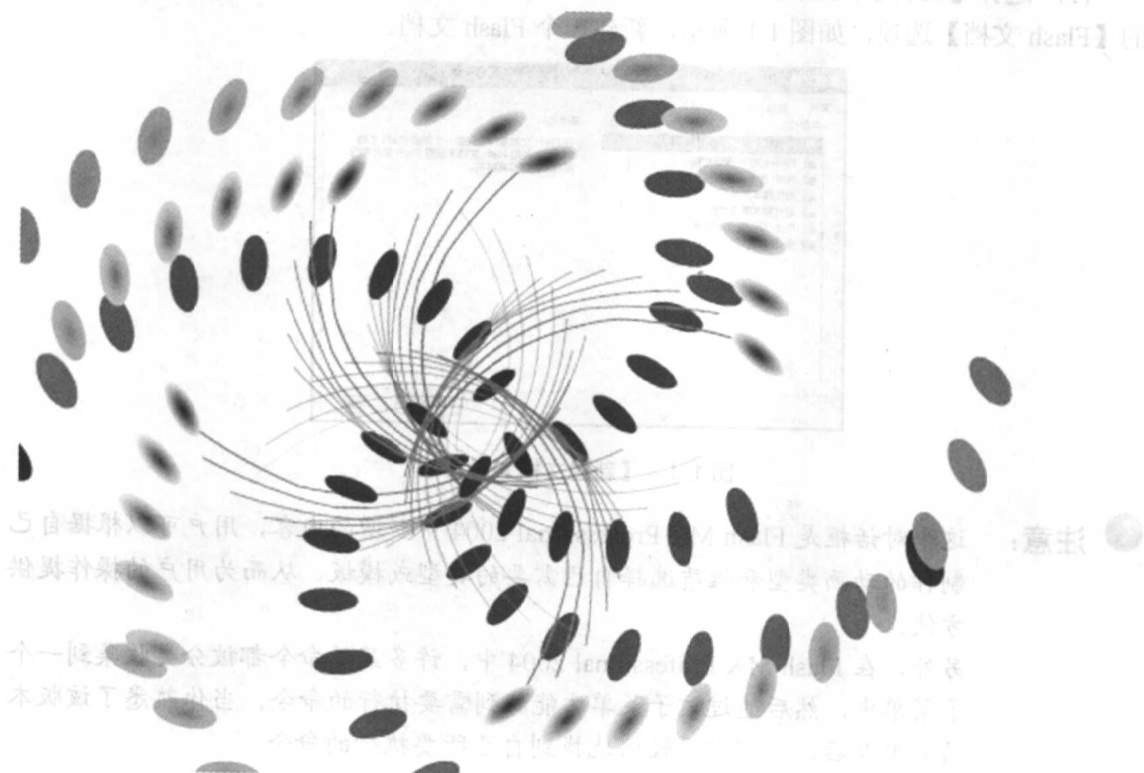
8.2 树型菜单..... 326

8.3 缩放式菜单..... 330



● 第 1 章 文字特效

本章集中介绍了文字动画效果的制作方法技巧。在 Flash 动画中，文字是一项非常重要的内容，也是传递信息的最直接、最重要的手段和途径，这就是将它放在第 1 章来介绍的原因。本章通过大量的文字效果制作方法的介绍，能够让您迅速、直观地了解文字动画的制作方法技巧，同时有一些实例非常具有代表性，效果酷炫，从而为您以后创作 Flash 动画提供一些创意及灵感，您只要充分发挥自己的聪明才智和想像力，就可以制作出自己满意的动画效果。



1.1 制作金属文字

学习目标

制作金属文字的最终效果。



学习要点

主要通过使用【文本工具】、将文字转化为矢量图形、使用【填充变形工具】等操作步骤来制作出一种具有金属色泽的文字效果。其难点在于图形、色彩编辑的技巧和填充工具的使用。

操作步骤

(1) 选择【文件】|【新建】命令，打开【新建文档】对话框，选择【常规】选项卡中的【Flash 文档】选项，如图 1.1 所示，新建一个 Flash 文档。

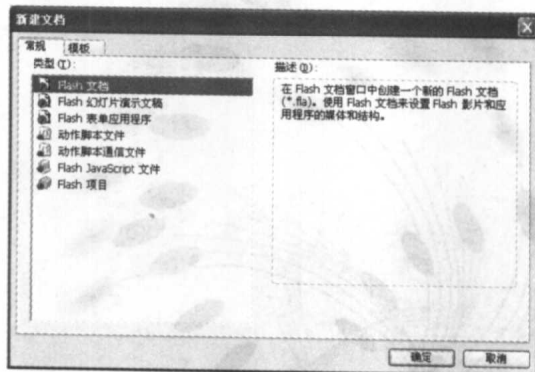


图 1.1 【新建文档】对话框

注意：这个对话框是 Flash MX Professional 2004 中新增的内容，用户可以根据自己制作的动画类型和性质选择自己需要的类型或模板，从而为用户的操作提供方便。

另外，在 Flash MX Professional 2004 中，许多菜单命令都被分类收集到一个子菜单中，然后通过该子菜单才能找到需要执行的命令。当你熟悉了该版本的菜单以后，就可以很轻松地找到自己所要执行的命令。

(2) 单击【属性】面板中的【大小】右侧的按钮，或选择【修改】|【文档】命令，打开【文档属性】对话框，如图 1.2 所示。

(3) 设置影片大小为 500px×200px，再单击【背景色】后的颜色块按钮，在弹出的颜色列表中选择一种颜色，这里选择#003399 作为背景色，如图 1.3 所示。单击【确定】按钮，使设置生效。

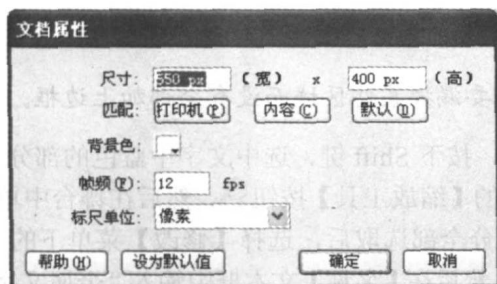


图 1.2 【文档属性】对话框

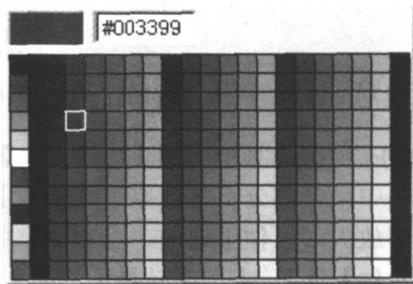


图 1.3 选择背景颜色

(4) 在 Flash MX 窗口左侧的工具箱中单击【文本工具】按钮 **A**，并在【属性】面板中设置相关的属性。单击【字体】列表框右侧的下拉按钮，在弹出的下拉列表框中选择【黑体】选项；单击【字体大小】右边的下拉按钮，拖动滑竿上的滑钮，设置字体的大小为 96，也可直接在左侧的文本框中输入“96”来设置字体的大小；单击【属性】面板中的【文本(填充)颜色】按钮 ，在弹出的颜色列表中选择#3399FF。当然，以上设置读者在实际应用中可以自由改变，以适应于不同的需要。

(5) 设置好后，在舞台中单击，输入文字“金属文字”，这时舞台效果如图 1.4 所示。

(6) 选取刚输入的文字，并执行两次【修改】|【分离】命令，或直接按两次 Ctrl+B 快捷键，将文字分离为色块。若应用一次打散操作，只能将各个文字独立出来。打散后的文字效果如图 1.5 所示。



图 1.4 输入文字



图 1.5 打散后的文字效果

注意： Flash MX 中对文字个数大于 1 个的文字对象进行分离操作时，要连续进行两次才可以达到将文字打散为色块的目的。此外，在 Flash 中，如果打散的文字是中文，当文字中交叉点空隙较小时可能会出现丢失现象，如上图中的“文”字。这也可能是其对中文支持不好的缘故吧。

(7) 单击工具箱中的【墨水瓶工具】按钮  或直接按快捷键 S 选择墨水瓶工具。在【属性】面板中，设置其轮廓线为“黑色”，线条类型设为“实线”，线条宽度设为“2”，然后在工作区依次单击各个文字，为它们加上边框，效果如图 1.6 所示。



图 1.6 加边框后的文字

注意： 文字中的封闭区域也要加框，不要漏掉某些区域而没有全部加上边框。

(8) 单击工具箱中的【选择工具】按钮，按下 Shift 键，选中文字中蓝色的部分。如果文字中某些部分不易选取，可单击工具箱中的【缩放工具】按钮，然后在舞台中单击，将文字放大，以便于选取。当将文字中蓝色部分全部选取后，选择【修改】菜单下的【转换为元件】命令，打开【转换为符号】对话框，然后在【名称】文本框中输入“金属文字”，并选中【行为】选项组中的【图形】单选按钮，如图 1.7 所示，最后单击【确定】按钮。

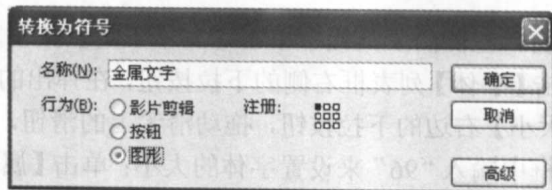


图 1.7 【转换为符号】对话框

(9) 按 Del 键，将刚生成的“金属文字”图形元件删除，这时只剩下黑色的轮廓线条，效果如图 1.8 所示。

(10) 选择【编辑】菜单下的【全选】命令，或直接按 Ctrl+A 快捷键，选中所有轮廓线条。然后选择【修改】|【形状】|【将线条转换为填充】命令，将轮廓线条转换为填充格式，线条转填充后的效果如图 1.9 所示。

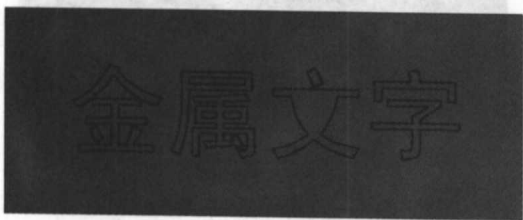


图 1.8 只剩下轮廓线条后的效果

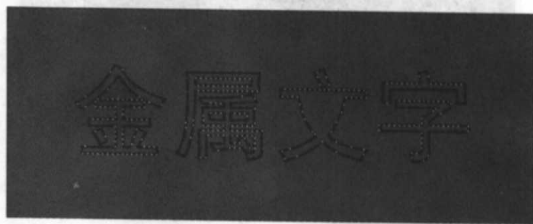


图 1.9 线条转填充后的效果

(11) 单击工具箱中的【颜料桶工具】按钮，再选择【窗口】|【设计面板】|【混色器】命令，打开【混色器】面板，如图 1.10 所示。选择【窗口】|【设计面板】|【颜色样本】命令，打开【颜色样本】面板，如图 1.11 所示。

(12) 在【颜色样本】面板下方选择一种渐变色，也可单击工具箱【颜色】区域中的【填充色】按钮，在弹出的颜色列表中选择一种渐变色，然后再在【混色器】面板中设置其颜色组合，设置好后，文字线条就会被自动填充上所设的渐变色，如图 1.12 所示。

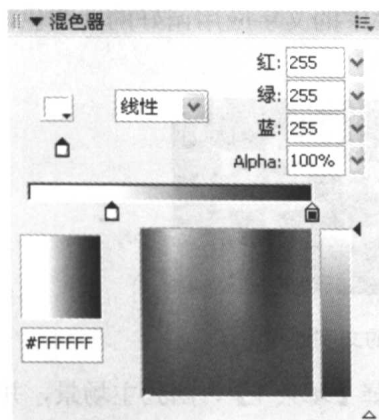


图 1.10 【混色器】面板

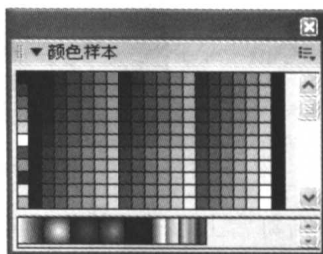


图 1.11 【颜色样本】面板



图 1.12 填充后的效果

(13) 使文字轮廓线处于选中状态,按 F8 快捷键将它转换成名称为“边框”的图形元件。

(14) 单击舞台上方的【编辑元件】按钮 , 在弹出的下拉菜单中选择【金属文字】元件, 进入编辑【金属文字】元件状态。然后打开【混色器】面板, 将填充方式设置为【线性】渐变填充方式, 在下面的渐变色条上用鼠标单击加上 5 个色彩指针。5 个指针的颜色从左到右依次为: #CCCCCC、#FFFFFF、#999999、#CCCCCC 和 #FFFFFF, 如图 1.13 所示。



图 1.13 在混色器中添加色彩指针

(15) 参照边框的上色方法, 给【金属文字】元件中的文字应用调好的渐变色, 如图 1.14 所示。

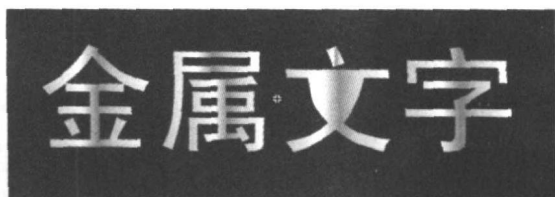


图 1.14 应用渐变色后的文字效果

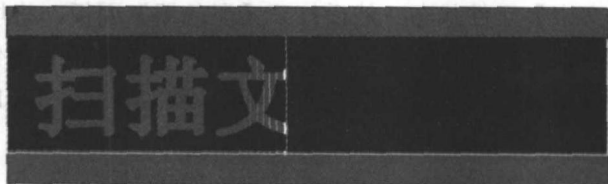
(16) 单击舞台上方的【编辑场景】按钮, 选择【场景 1】, 回到主场景, 并选择【窗口】|【库】命令, 打开【库】面板, 将库中的【金属文字】元件拖曳到舞台上, 创建【金属文字】元件的实例, 并与已存在的边框对齐, 选择【修改】|【组合】命令, 将边框和文字内容组成群组。这样【金属文字】就制作完成了, 发布电影就可以看见漂亮的金属文字了。

1.2 制作扫描文字



学习目标

【制作扫描文字的特殊效果。



学习要点

本例是通过使用【文本工具】、创建图层, 使用关键帧建立动画来制作出的一种扫描文字的动画效果。



操作步骤

(1) 因本例需要建立 3 个图层分别制作出镂空文字块、顶层扫描线和扫描线, 所以首先需要制作出镂空文字块。建立一个新 Flash 文档, 并将影片的尺寸设置为 500px×150px, 然后选择一种颜色作为背景色(这里选择#003399)。

(2) 双击【时间轴】面板中的【图层 1】名称, 当【图层 1】名称处于被编辑状态时, 输入“text”, 按 Enter 键即可将【图层 1】的名称更改为 text。

注意： 更改图层名称虽然较麻烦，但是非常必要，特别是当制作一个电影中存在许多图层时，根据图层的名称就能够非常方便、并迅速地找到自己所需要的图层。

(3) 单击工具箱中的【矩形工具】按钮，然后再单击工具箱【颜色】区域中的【填充色】按钮，将矩形的填充颜色设置为#000000，再单击【笔触颜色】按钮，将矩形边框颜色设置为#CCCCCC，并通过【属性】面板将矩形边框宽度设置为2。然后在舞台上画出一个与舞台同宽的实心矩形，其效果如图 1.15 所示。

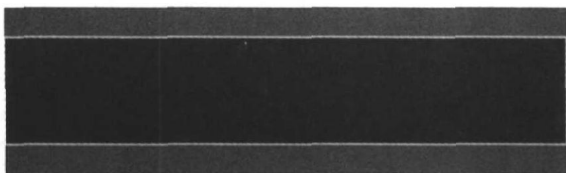


图 1.15 画出实心矩形

(4) 在工具箱中单击【文本工具】按钮，并将文字的填充色设为#FFFFFF，然后在所画的矩形中输入“扫描文字效果”。接着再选取这些文字，通过窗口下方的【属性】面板将其字体设为“宋体”、大小设为“72”，单击【字符间距】右侧的下拉按钮将字间距设为“3”。

(5) 单击工具箱中的【选择工具】按钮，然后选取刚输入的文字并将其拖至矩形中央，这时效果如图 1.16 所示。

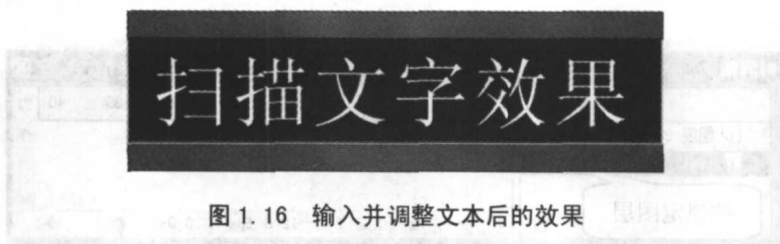


图 1.16 输入并调整文本后的效果

(6) 选中文字后选择两次【修改】|【分离】命令将文字打散。因为宋体字看起来很瘦，视觉效果不是很好，所以要把每个字加粗。选中被打散的所有文字，选择【修改】|【形状】|【扩展填充】命令，打开【扩展填充】对话框，如图 1.17 所示。

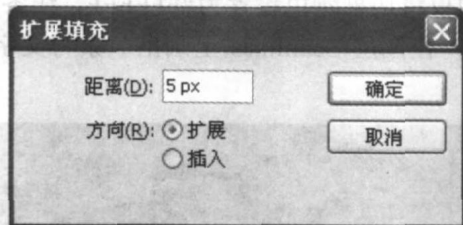


图 1.17 【扩展填充】对话框

(7) 在【距离】文本框中输入“5 px”，并选中【方向】选项组中的【扩展】单选按钮，单击【确定】按钮后，所选的文本效果如图 1.18 所示。

扫描文字效果

图 1.18 加粗后的文本效果

(8) 单击工具箱中的【选择工具】按钮，然后按住 Shift 键并逐个单击舞台中的所有文字以选取之，然后按 Del 键将这些文字删除，这时就得到一个有背景的镂空文字的色块了，其效果如图 1.19 所示。这样镂空文字就制作完成了，下面我们开始制作扫描线。



图 1.19 显示镂空的文字效果

(9) 在【时间轴】面板中单击【插入图层】按钮，或选择【插入】|【时间轴】|【图层】命令，在【时间轴】面板中增加一个新图层。

(10) 在【时间轴】面板中选取 text 图层，并单击【锁定/解除锁定所有图层】按钮下方对应的白色圆点，这时对应的位置就会出现一个锁定标志，表示已将 text 图层锁定，如图 1.20 所示。当图层处于被锁定状态时，不能编辑，这样在编辑其他图层时就不会影响到该图层。

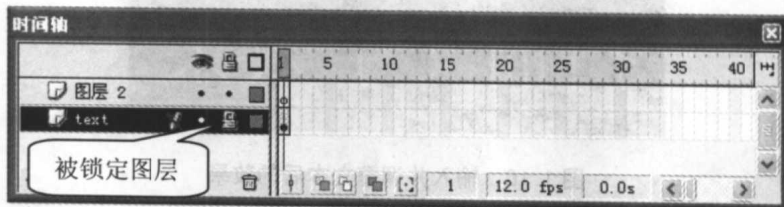


图 1.20 锁定 text 图层

(11) 将新建图层【图层 2】的名称更改为 Scanlines。然后单击工具箱中的【线条工具】按钮，并通过【属性】面板将边框颜色设置为#FFFFFF，线条宽度设为 2.5px，线条类型为【实线】。按住 Shift 键，在图层 Scanlines 上画出一条与文字块等高的直线，如图 1.21 所示。



图 1.21 画出一条扫描线

(12) 在【属性】面板中将线的宽度修改为 1.5px，边框颜色更改为#00FF00，再按住 Shift

键，在刚才所画直线的左边画出一条等高的直线。再将宽度修改为 1px，线条边框颜色为 #66FF00，然后按住 Shift 键，在新画的那条直线左边画出一条等高的直线。打开【混色器】面板，将 RGB 及 Alpha 的值分别设为 100%、255%、0%和 70%，按住 Shift 键，在 3 条直线左边再添一条等高的直线，这时所显示的效果如图 1.22 所示。



图 1.22 添加扫描线

(13) 将【属性】面板的线条类型设置为【极细】，然后从右到左再添加由密到疏的 4 条颜色值不变，但 Alpha 值分别为 55%、40%、25%和 10%的等高线条，添加后的效果如图 1.23 所示。这时扫描线的制作也就完成了。



图 1.23 添加极细扫描线

(14) 要做的效果是随着扫描线经过而显现出文字，为了得到这种效果就需要先用一个东西将扫描线尚未经过的区域隐藏起来。所以，下面再在工具箱中单击【矩形工具】按钮 ，在【属性】面板中将矩形填充色设置为 #000000，然后在最右侧扫描线的右边添加一个与一个镂空文字相同大小的矩形色块。

(15) 选中 Scanlines 图层中的所有对象，即 8 条扫描线和一个矩形色块。选取方法如下：选择【编辑】菜单下的【全选】命令，也可在【时间轴】面板中单击 text 图层，然后再单击 Scanlines 图层来选取 Scanlines 图层中的所有对象。

(16) 选择【修改】菜单下的【转换为元件】命令，打开【转换为符号】对话框，在【名称】文本框中输入“Scanlines”，在【行为】选项组中选中【影片剪辑】单选按钮，单击【确定】按钮，将 Scanlines 图层中的所有对象创建为一个元件。

(17) 在工具箱中单击【线条工具】按钮 ，并在【属性】面板中将边框颜色设置为 #00FF00，线条类型设为【极细】，按住 Shift 键，在舞台上画出另一条与前面所画扫描线等高的直线，然后将其转化成名称为 Topline 的影片剪辑元件。这条线就是本例中最后的顶层扫描线。

(18) 单击影片中的 Topline 元件，执行【编辑】|【剪切】命令将其剪切下来。然后再执行【插入】|【时间轴】|【图层】命令，或直接单击【时间轴】面板下侧的【插入图层】按钮 ，新建一个图层，并将其名称更改为“Topline”，然后再选择【编辑】|【粘贴到当前位置】命令，将剪切下来的 Topline 元件粘贴到这个图层上。根据图层结构图，将图层 text 拖移到 Topline 图层与 Scanlines 图层之间，这样扫描线及所有需要的图层就制作完成了，此时【时间轴】面板如图 1.24 所示。

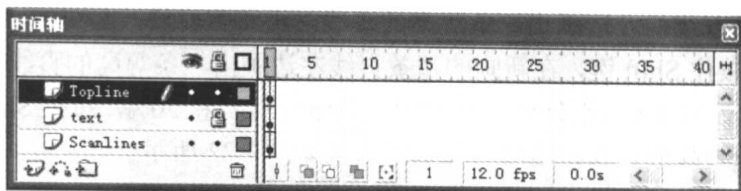


图 1.24 【时间轴】面板

(19) 当扫描线制作完成后, 就需要制作动画部分了。首先选中 Topline 图层上的第 65 帧, 然后再选择【插入】|【时间轴】|【关键帧】命令, 插入一个关键帧。选中 Scanlines 图层上的第 65 帧, 同样插入一个关键帧, 然后选取 text 图层上的第 65 帧, 选择【插入】|【时间轴】|【帧】命令, 插入一个静态帧, 此时, 【时间轴】面板如图 1.25 所示。

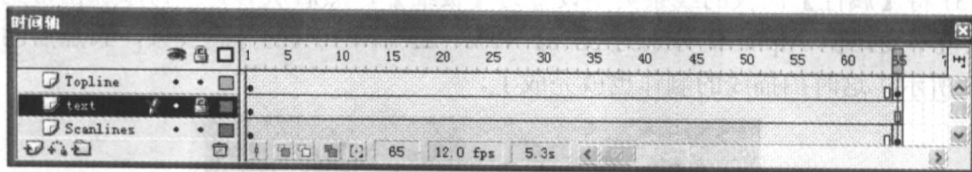


图 1.25 添加关键帧或帧后的【时间轴】面板

(20) 选中 Scanlines 图层上的第 1 帧, 在舞台上将 Scanlines 元件移动到文字块的最左边, 并使最右边的扫描线与文字块最左边的边线对齐; 选中 Scanlines 图层上的第 65 帧, 将 Scanlines 元件移动到文字块的右边, 并使最左边的扫描线刚好超过文字块最右边的边线。按住 Shift 键, 再单击 Scanlines 图层上的第 1 帧, 从而将 Scanlines 图层上的第 65 帧~第 1 帧全部选取, 然后再选择【插入】|【时间轴】|【创建补间动画】命令, 完成 Scanlines 图层上的动画设置。

(21) 同样, 选中 Topline 图层上的第 1 帧, 将 Topline 元件移动至 Scanlines 元件最右端扫描线的右边; 选中 Topline 图层上的第 65 帧, 同样将 Topline 元件移动至 Scanlines 元件最右端扫描线的右边。最后右键单击 Topline 图层上的第 1 帧, 在弹出的快捷菜单中选择【创建补间动画】命令, 此时, 【时间轴】面板如图 1.26 所示。

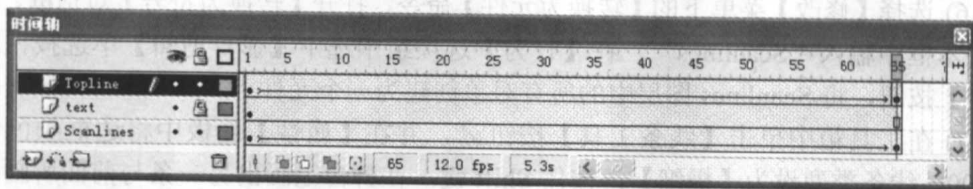


图 1.26 创建动画

(22) 这样全部动画便制作完成了, 按 Ctrl+Enter 键, 即可浏览到漂亮的扫描文字效果。