



流行软件创作实例系列

中文

Flash MX/2004 精彩创作50例

本书编委会 编

本书精选50个实例，系统地讲解了Flash MX/2004在各种特效中的强大功能。通过对本书实例的临摹操作，使读者能够轻而易举地掌握和运用Flash MX/2004进行课件、贺卡、MTV、游戏和网页动画的制作。



西北工业大学出版社

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的矢量动画制作软件。自从该软件推出至今，全世界已有数亿万用户和电脑爱好者使用 Flash 制作各种小游戏、小电影、产品性能演示、诗词、家庭娱乐作品、网页动画作品等。最新推出的 Flash 2004 是一个更富于效率、更具有强劲矢量动画制作功能的三维动画开发集成工具。与以前版本相比，Flash 2004 在许多方面都作了改进。本书通过 50 个精彩的实例讲解了 Flash MX/2004 在制作各种效果中的强大功能。

本书的实例按照由浅入深的顺序安排，为读者提供循序渐进的学习过程。不同于其他同类书的方面主要体现在实例的创意设计。书中的 50 个精彩实例，大部分都蕴含着一定的创意，不是没有主题作品。

编者以通俗易懂的方法来编写。书中包括 50 个经典实例，以最直观的方式帮助读者熟悉 Flash MX/2004 各种制作工具。

本书有较强的可操作性和实用性，在编写过程中所选实例具有广泛的代表性和比较性；书中实例的详细操作步骤使读者只要按照书中的步骤一步一步地向下操作，就可以实现所希望达到的目的，从而掌握了 Flash MX/2004 的应用技巧。同时读者还需要不断地进行摸索，才能真正掌握这个软件，并且创作出令人满意的作品。希望广大读者能够成功地掌握并精通这个动画软件。

编 者

目 录

实例 1 爱护环境	1
实例 2 光影变幻	3
实例 3 闪烁文字	8
实例 4 随风而去	10
实例 5 旋转字	15
实例 6 五彩世界	19
实例 7 镂空文字	22
实例 8 霓虹灯字	25
实例 9 心形文字	31
实例 10 波浪字	38
实例 11 控制曲线图形的颜色和形状	43
实例 12 字符运动效果	51
实例 13 丰收季节	63
实例 14 开关灯	66
实例 15 爱的螺旋	69
实例 16 切换镜头	72
实例 17 鼠标泡泡	74
实例 18 旋转的彩灯	76
实例 19 旋转正方体	79
实例 20 雪花飞扬	83
实例 21 音乐光谱图	87
实例 22 美女旋转图	90
实例 23 弹出菜单	93
实例 24 渐显菜单	96
实例 25 你们好	99
实例 26 问 候	102
实例 27 发光声音按钮	106
实例 28 点击按钮	109
实例 29 变幻按钮	111
实例 30 文字追随鼠标	115
实例 31 请珍惜时间	121
实例 32 袖珍计算器	127
实例 33 动态时间显示	131
实例 34 闹 钟	133

实例 35	猜数字	141
实例 36	魔力彩色球	148
实例 37	碰撞试验	152
实例 38	拼图小游戏	158
实例 39	转动地球	179
实例 40	3D 小球	181
实例 41	管中仙境	195
实例 42	浪漫雪花	198
实例 43	星夜烛舞	204
实例 44	导航条	209
实例 45	调声器	214
实例 46	发光球体	217
实例 47	百叶窗	221
实例 48	水调歌头	225
实例 49	艺术殿堂	228
实例 50	轻轻松松算数字	243

实例 1 爱护环境

实现目标

制作“爱护环境”动画效果。

设计思路

本例主要应用文本工具、填充颜色和属性面板中的形状动画来制作，最终效果如右图所示。



操作步骤

(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 新建文档，在“属性”面板中单击 **550 x 400 像素** 按钮，在弹出 **文档属性** 对话框中设置编辑区尺寸为 400 px×200 px，背景为“紫色”，如图 1.1 所示。



图 1.1 “文档属性”对话框

(3) 选中 **图层 1** / ... 层中的第 1 帧，选择工具箱中的文本工具 **A**，在第 1 帧中输入文字“爱”，将字体设置为“华文彩云”，按下 **Ctrl+B** 组合键，将其分离，然后选择工具箱中的颜料桶工具 **B**，填充其颜色为“#9966FF”。

(4) 选中 **图层 1** / ... 层中的第 10 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择 **插入空白关键帧** 命令，插入一个空白关键帧，选择工具箱中的文本工具 **A**，在第 10 帧中输入文字“护”，按下 **Ctrl+B** 组合键，将其打散，然后选择工具箱中的颜料桶工具 **B**，填充其颜色为“#1A50B8”。

(5) 同样重复步骤 (3) 和 (4)，输入文字“环”、“境”，将其颜色填充成不同的颜色。

(6) 单击时间轴面板左下角的“绘图纸外观轮廓”按钮 **[]**，选中时间轴中的所有帧，将编辑区中的所有文字都重叠到一起，如图 1.2 所示。

(7) 选中第 1, 10, 20 和 30 帧，在“属性”面板中的 **补间** 下拉列表框中各选择 **形状** 选项，给文字添加动画，如图 1.3 所示。

(8) 单击时间轴面板中的“插入图层”按钮 **[+]**，插入 **图层 2** / ... 层，导入一幅位

图，选中图片，按下 Ctrl+B 组合，将图片分离。然后再选择工具箱中的椭圆形工具 ，在分离后的图片上绘制一个无填充颜色的圆，将其中心删除。时间轴面板如图 1.4 所示。

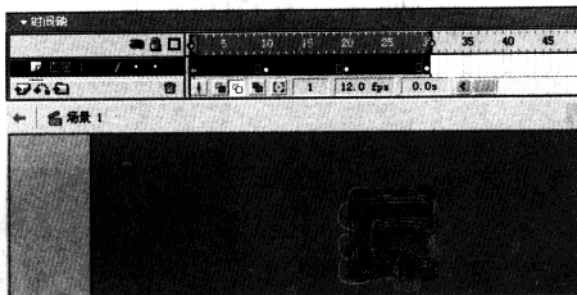


图 1.2 重叠到一起的文字

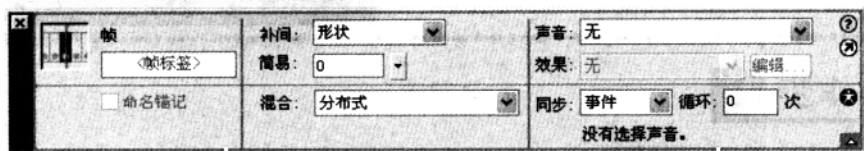


图 1.3 “属性”面板

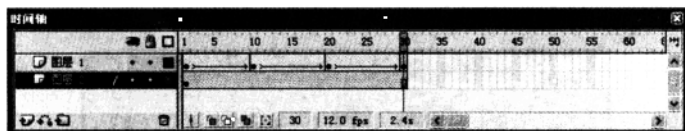


图 1.4 “时间轴”面板

(9) 将制作好的文字效果调整到圆形里。如图 1.5 所示。

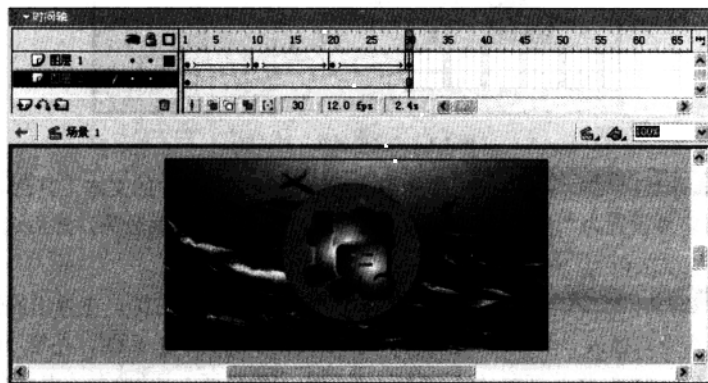


图 1.5 调整文字位置

(10) 按下 Ctrl+Enter 组合键，测试动画效果。



心得体会：本例通过文字的形状渐变来得到你所想要得到的结果。在制作动画时，一定要注意“属性”面板中的“补间”下拉列表中的“动作”和“形状”选项。

实例 2 光影变幻

实现目标

制作“光影变幻”动画效果。

设计思路

本例主要应用对齐面板的使用，以及用明暗相间的矩形形成光影效果的制作方法。最终效果如右图所示。



操作步骤

(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 新建文档，在“属性”面板中单击 **550 x 400 像素** 按钮，在弹出 **文档属性** 对话框中设置编辑区尺寸为 500 px×200 px，背景为“黑色”，如图 2.1 所示。



图 2.1 “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，在 **名称(N)** 文本框中输入“文字”，选中 **图形** 单选按钮，如图 2.2 所示。

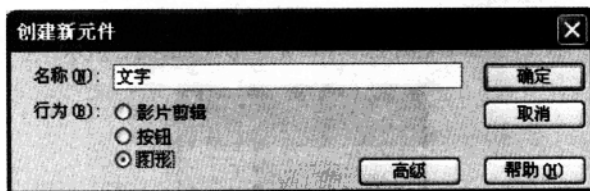


图 2.2 “创建新元件”对话框

(4) 单击 **确定** 按钮，进入“文字”元件的编辑窗口。选择工具箱中的文本工具 **A**，在“属性”面板中设置文本类型为 **静态文本**、字体为 **Arial**、大小为“80”，颜色为“#FF8C40”、选中 **自动调整字距** 复选框（见图 2.3），在编辑区中输入字符“Flash MX”，如图 2.4 所示。

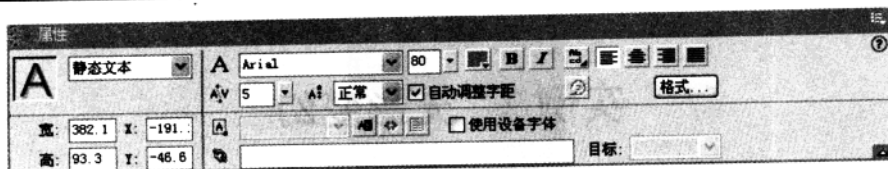


图 2.3 设置文本属性



图 2.4 输入字符

(5) 重复第(3)步的操作, 创建一个名称为“矩形”的图形元件。进入“矩形”元件的编辑窗口, 选择工具箱中的矩形工具, 在“属性”面板中设置笔触颜色为“无”、填充色为“桔红色”(见图 2.5), 在编辑区中绘制一个矩形, 如图 2.6 所示。

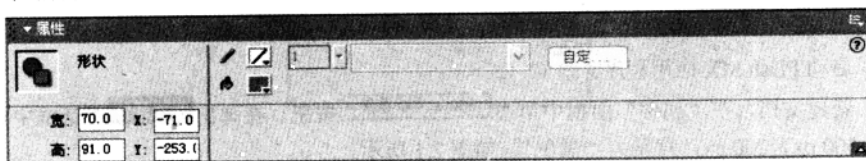


图 2.5 设置矩形属性



图 2.6 绘制矩形

(6) 选中矩形, 选择 **窗口(W) → 混色器(X)** **Shift+F9** 命令, 打开 **混色器** 面板, 设置填充样式为 **线性**, 单击颜色条中部添加一个色标, 从左至右依次设置三个色标的颜色值为



(见图 2.7), 填充矩形, 如图 2.8 所示。



图 2.7 设置线性渐变

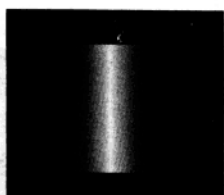


图 2.8 填充矩形

(7) 按 Ctrl+C 键复制矩形, 按 Ctrl+V 键粘贴出另外 13 个矩形, 并将它们连续排列。按 Ctrl+A 键, 选中全部矩形。选择 **窗口(W)** → **对齐(A)** **Ctrl+K** 命令, 打开“对齐”面板, 取消选中“相对于舞台分布”按钮 (见图 2.9), 单击“上对齐”按钮 和“水平平均间隔”按钮 , 排列矩形, 如图 2.10 所示。

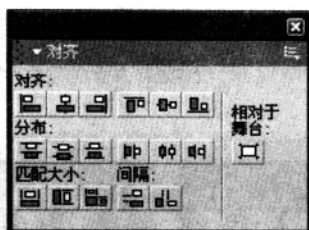


图 2.9 “对齐”面板

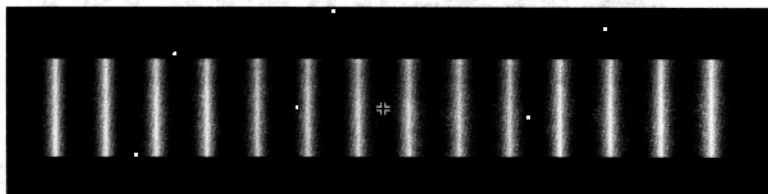


图 2.10 排列矩形

(8) 按 Ctrl+A 键, 选中全部矩形。选择 **修改(M)** → **组合(G)** **Ctrl+G** 命令, 将所选矩形组合。

(9) 单击 图标, 返回主场景。选择 **窗口(W)** → **库(L)** **F11** 命令, 打开“库”面板 (见图 2.11), 从中拖动“矩形”元件到编辑区中, 如图 2.12 所示。

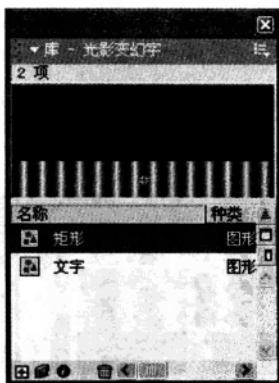


图 2.11 “库”面板

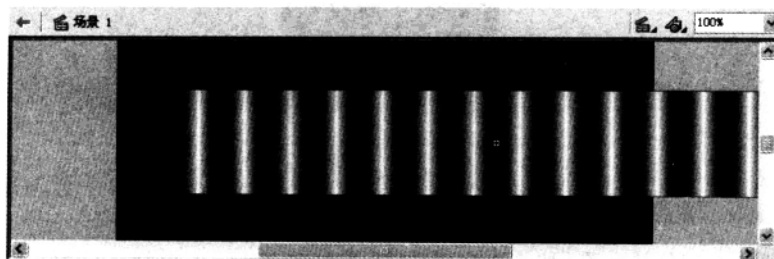


图 2.12 拖入“矩形”元件

(10) 单击时间轴面板中的“插入图层”按钮, 插入名为“文字 1”和“文字 2”的图层。从“库”面板中拖动“文字”元件到“文字 1”图层中, 如图 2.13 所示。

(11) 选中“文字”实例, 按 **Ctrl+C** 键复制。选中“文字 2”图层, 选择 **编辑(E) → 粘贴到当前位置(N) Ctrl+Shift+V** 命令, 将复制的内容在原位粘贴。按键盘中的←键和↓键将文字向左和向下各移动一个像素。

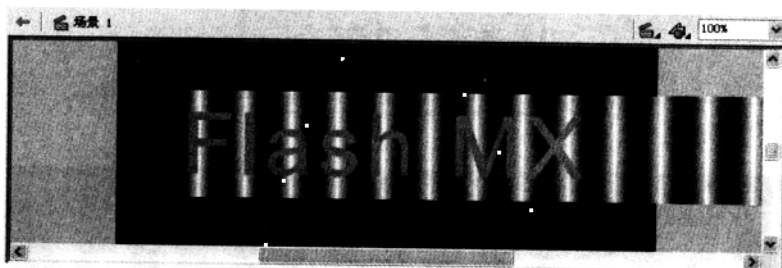


图 2.13 拖入“文字”元件

(12) 分别右击“文字 1”和“文字 2”图层的第 50 帧, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入帧** 命令, 插入帧。右击“图层 1”的第 50 帧, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入关键帧** 命令, 插入关键帧, 如图 2.14 所示。

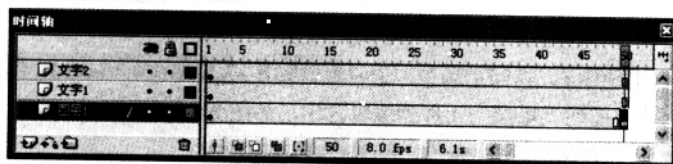


图 2.14 插入帧和关键帧

(13) 选中“图层 1”第 50 帧中的“矩形”元件, 按住 **Shift** 键, 水平向左移动一段距离, 如图 2.15 所示。



图 2.15 向左移动“图层 1”第 50 帧中的“矩形”元件

创建补间动画

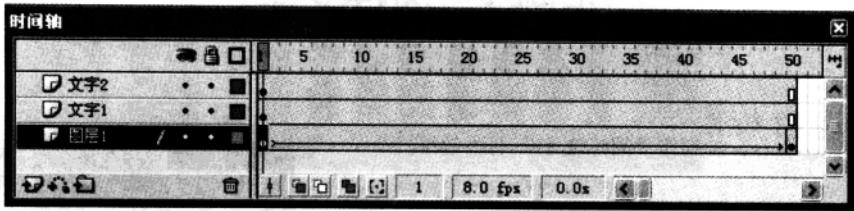


图 2.16 创建运动渐变动画

遮罩层

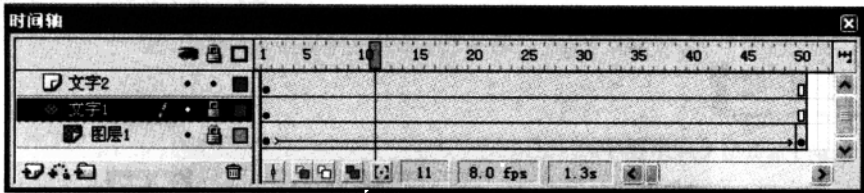


图 2.17 创建遮罩层

(16) 按下 Ctrl+Enter 组合键, 测试动画效果。



心得体会：本例通过在混色器中对矩形的填充颜色样式和创建遮罩层来得到动画效果。

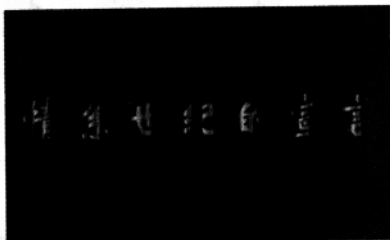
实例3 闪烁文字

实现目标

制作“闪烁文字”动画效果。

设计思路

本例通过应用设置场景、编辑动画来制作逐帧动画的创建及关键帧与白色关键帧的交替使用。最终效果如右图所示。



操作步骤

(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 新建文档，在“属性”面板中单击 **550 x 400 像素** 按钮，在弹出 **文档属性** 对话框中设置编辑区尺寸为 450 px × 200 px，背景为“深红色”，如图 3.1 所示。

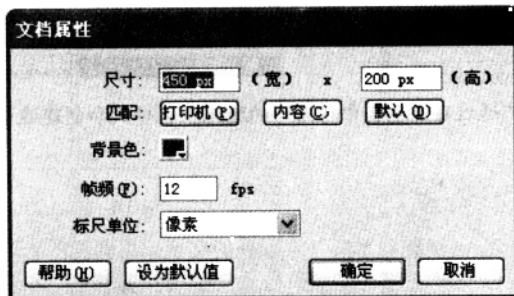


图 3.1 “文档属性”对话框

(3) 选择工具箱中的文本工具 **A**，在“属性”面板中设置字体为“华文新魏”、字体大小为“60”，颜色为“淡绿色”，在编辑区中输入文字“情系世纪的宣言”，如图 3.2 所示。

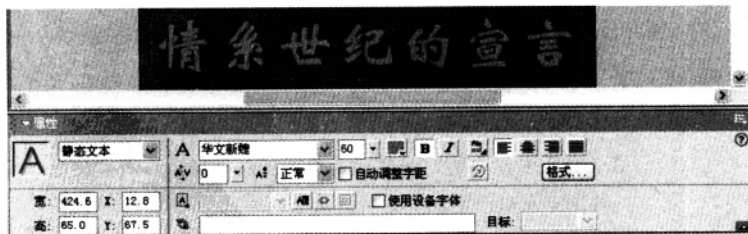


图 3.2 输入文字

(4) 选中文字，两次选择 **修改** → **分离** (**Ctrl+B**) 命令，将文本打散为图形。

(5) 按 **Ctrl+A** 键全选图形，选择工具箱中的颜料桶工具 **K**，在“属性”面板中设置填充颜色为七色彩虹（见图 3.3），填充图形，效果如图 3.4 所示。

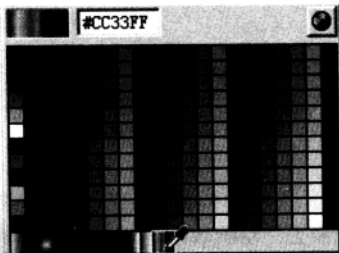


图 3.3 设置填充色

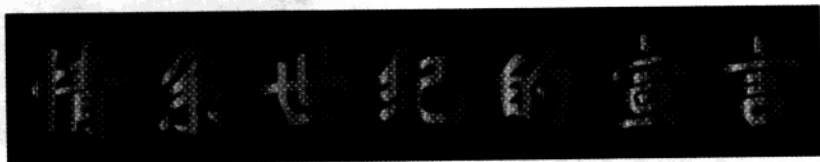


图 3.4 填充打散文本

(6) 选中第 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 帧, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入关键帧** 命令, 插入七个关键帧, 如图 3.5 所示。

(7) 选中第 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 帧, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入空白关键帧** 命令, 插入七个空白关键帧, 如图 3.6 所示。

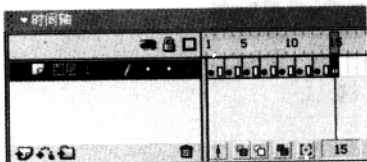


图 3.5 插入七个关键帧

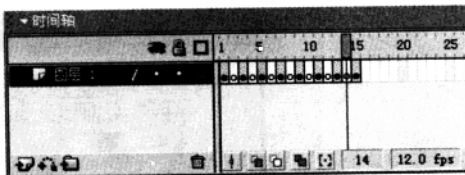


图 3.6 插入七个空白关键帧

(8) 选中第 1 帧, 按 Delete 键删除“情”字以外的文字。用同样的方法, 在第 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 帧中分别留下“系”、“世”、“纪”、“的”、“宣”、“言”和“情系世纪的宣言”。

(9) 选中第 20 帧, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择 **插入帧** 命令, 插入帧。

(10) 按下 Ctrl+Enter 组合键, 测试动画效果。



心得体会: 本例中用到的关键帧与白色关键帧的交替使用实际就是逐帧动画的创建。动画的创建类型有逐帧、移动和图形动画三大类。

(1) 逐帧动画是由许多单个的关键帧组合而成的, 用于制作一个动画在每个帧上都有关键性变化的情况, 逐帧动画文件较大。在制作逐帧动画时, 关键帧的数量可以根据动画需要设定, 各个关键帧的内容可任意改变, 若是一系列动作的动画则两个相邻的关键帧上的内容必须是连续性的。

(2) 移动动画是一个对象移动两点关键帧间的变化。在两个关键帧上可分别定义不同的属性, 如尺寸的大小、颜色、角度等, 中间的动作由系统自动完成。

(3) 图形动画与移动画类似, 但图形动画的关键帧中的对象必须是被打碎的图形。如果你有兴趣, 也可以跟着做一做。

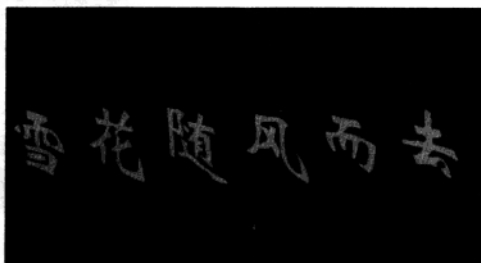
实例4 随风而去

实现目标

制作“随风而去”动画效果。

设计思路

本实例通过应用分配到层和对象转换成元件及 Alpha 值的设计。最终效果如右图所示。



操作步骤

(1) 启动 Flash MX 应用程序。

(2) 新建文档，在“属性”面板中单击 **550 x 400 像素** 按钮，在弹出 **文档属性** 对话框中设置编辑区尺寸为 500 px×400 px，背景为“深红色”，如图 4.1 所示。

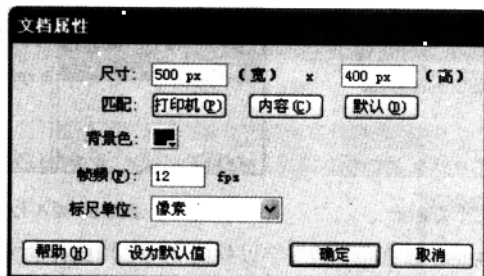


图 4.1 “文档属性”对话框

(3) 选择工具箱中的文本工具 **A**，在“属性”面板中设置字体为 **华文新魏**、字体大小为“70”，颜色为“淡绿色”，并选中“**粗体**”按钮 **B**（见图 4.2），在编辑区中输入文字“雪花随风而去”，效果如图 4.3 所示。

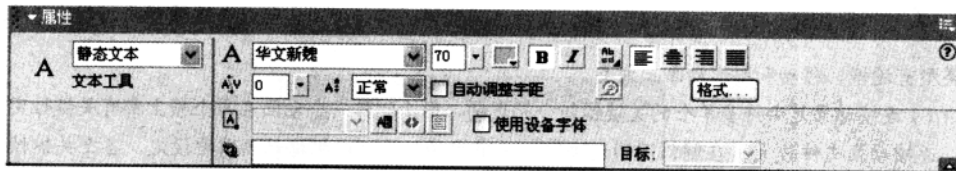


图 4.2 “属性”面板

(4) 选中文字，选择 **修改 (M)** → **分离 (G)** **Ctrl+B** 命令打散文字，如图 4.4 所示。

(5) 选择 **修改 (M)** → **分散到图层 (U)** **Ctrl+Shift+D** 命令，将打散的文字分散到相应图层，如图 4.5 所示。

(6) 此时“图层 1”成为空层，单击“删除图层”按钮  将其删除。

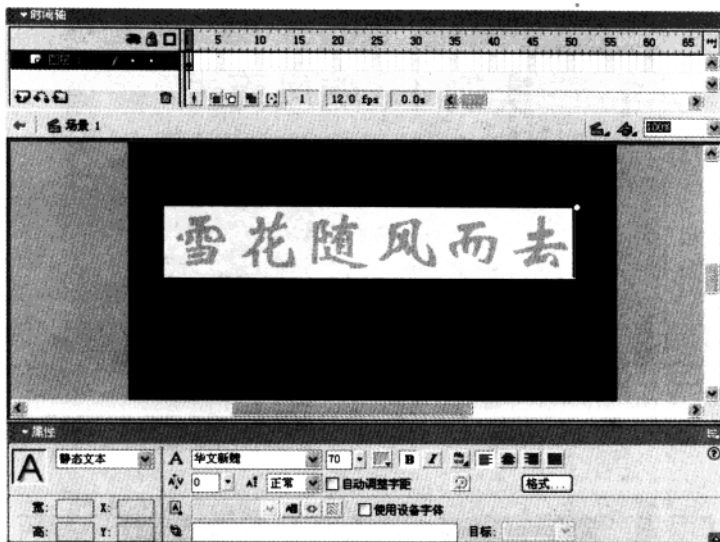


图 4.3 输入文字



图 4.4 分离文字

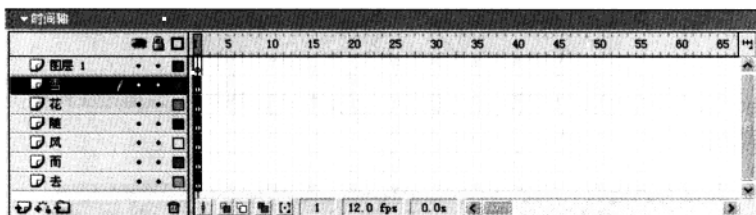


图 4.5 “时间轴”面板

(7) 选中“雪”文字，选择**插入(I) → 转换为元件(C)... F8**命令，打开**转换为元件**对话框，设置**名称(N)**为“雪”，**行为(B)**为**影片剪辑**（见图 4.6），单击**确定**按钮。

(8) 重复第(7)步的操作，将其他文字也转换成影片剪辑元件。

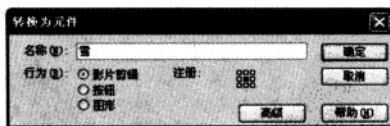


图 4.6 “转换为元件”对话框

(9) 右击“雪”图层的第 30 帧，在弹出的快捷菜单中选择**插入关键帧**命令，插入关键帧。

(10) 选择**修改(M) → 变形(T) → 水平翻转(H)**命令，将第 30 帧中的“雪”实例水平翻转，然后选择工具箱中的任意变形工具，将其逆时针旋转约 30°，如图 4.7 所示。

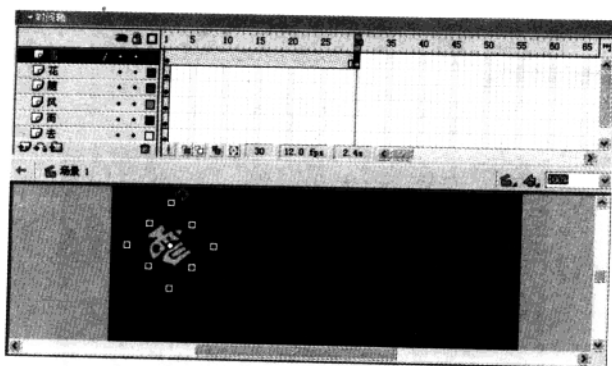


图 4.7 倾斜文字效果

(11) 选中第 30 帧中的“雪”实例，在“属性”面板中设置“颜色”为“Alpha”，Alpha 值为“0%”，如图 4.8 所示。

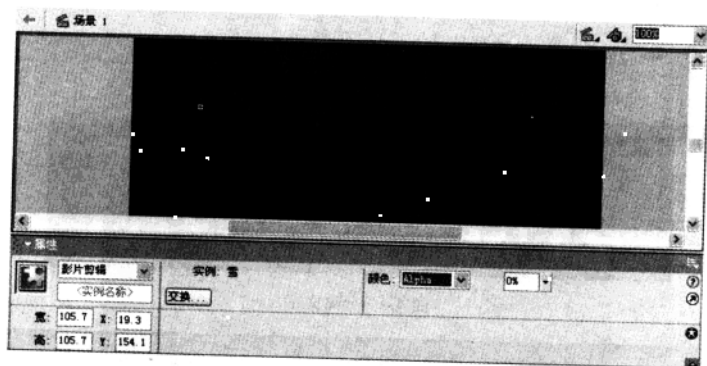


图 4.8 设置第 30 帧中的“雪”实例完全透明

(12) 右击“雪”图层的第 1 帧，在“属性”面板中设置补间为“动作”，添加运动渐变属性，如图 4.9 所示。



图 4.9 “动作属性”面板

(13) 重复第 (9) ~ (12) 步的操作，在其他图层创建运动渐变动画，如图 4.10 所示。

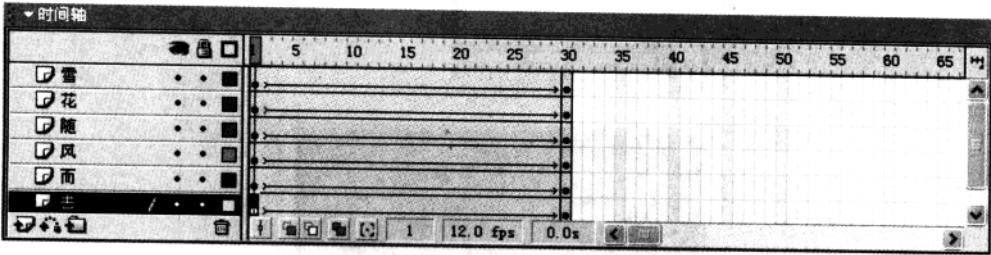


图 4.10 “时间轴”面板

(14) 选中“雪”图层的第 30 帧，按住 Shift 键，单击“去”图层的第 30 帧，选中所有图层的第 30 帧，如图 4.11 所示。

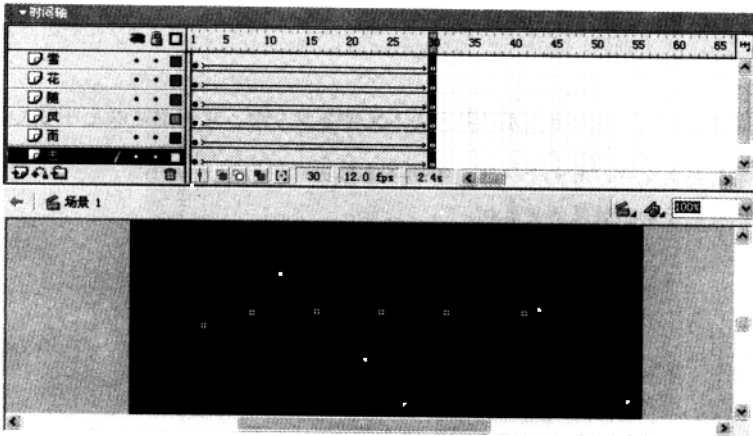


图 4.11 选中所有图层的第 30 帧

(15) 选择工具箱中的任意变形工具，拖动右上角的小矩形，使第 30 帧中的对象变小，如图 4.12 所示。

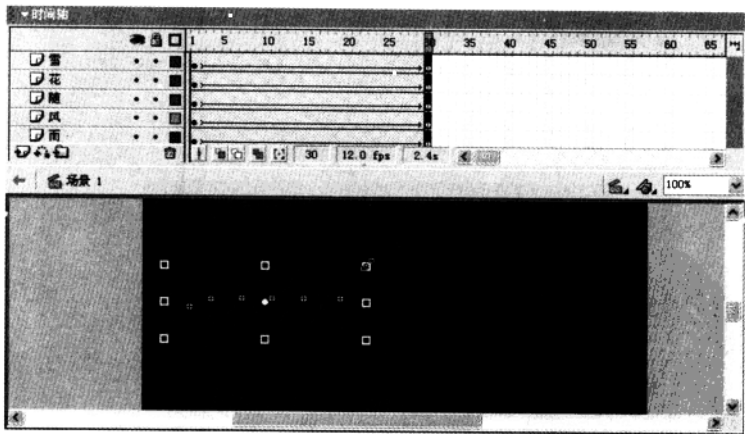


图 4.12 使第 30 帧中的对象变小

(16) 向左上角拖动第 30 帧中的对象，如图 4.13 所示。