



- ★鬼斧神刀Flash (完全版)
- ★MTV和互动游戏实例精选

决战 *Flash6*

F l a s h 6



新Flash6功能介绍

简单实用动画特效制作

MTV经典制作实例

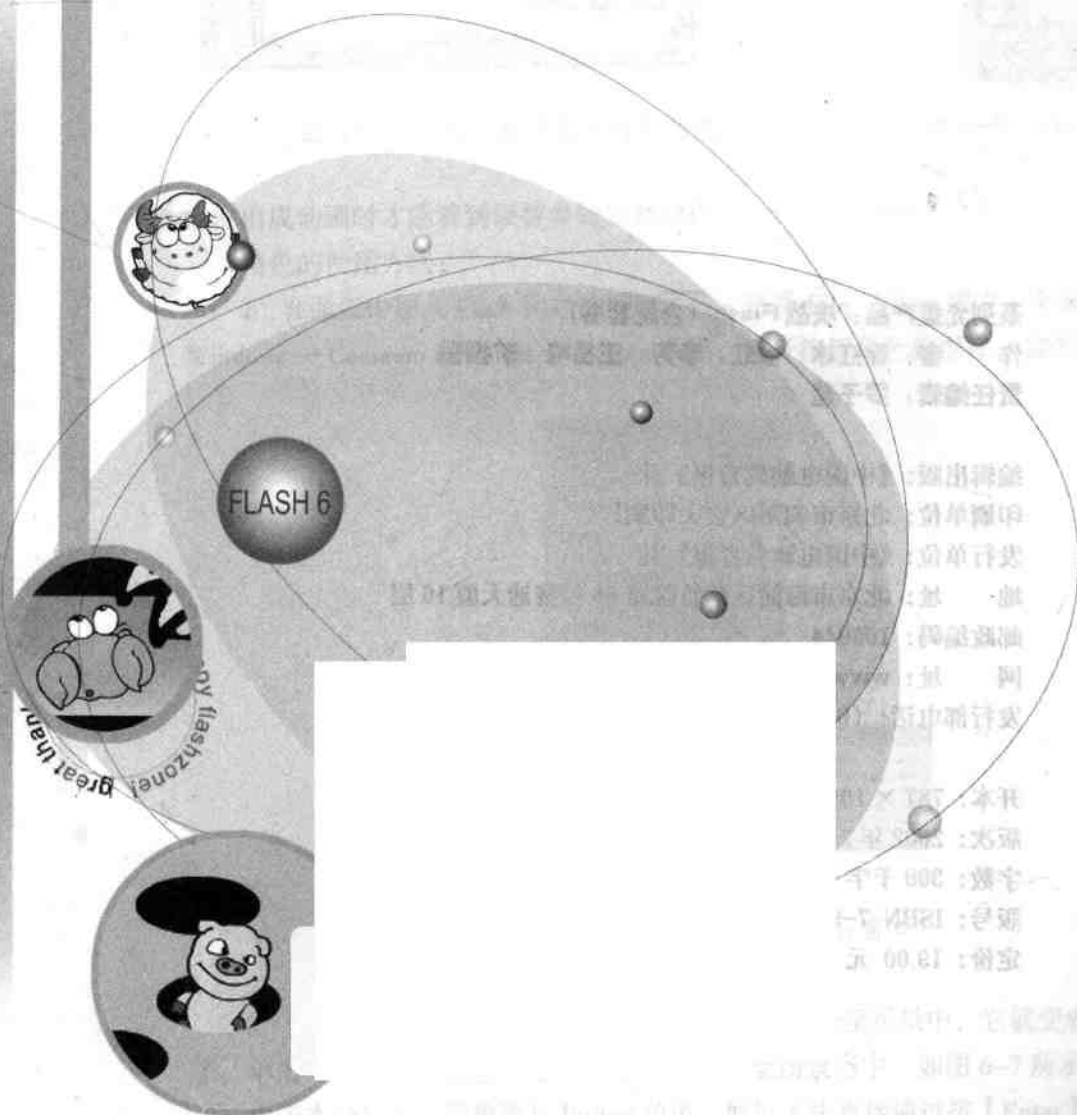
益智有趣互动游戏制作

附录：Flash 基本技巧

F l a s h



决战 Flash 6



《中国电脑教育报》社

决战Flash

系列光盘产品：决战Flash（含配套书）

作 者：徐红冰 徐红 李芳 王岳峰 旷振岳

责任编辑：罗子超

编辑出版：《中国电脑教育报》社

印刷单位：北京市朝阳区宏大印刷厂

发行单位：《中国电脑教育报》社

地 址：北京市海淀区紫竹院路66号赛迪大厦16层

邮政编码：100044

网 址：www.cce.com.cn

发行部电话：(010) 88559698 88559663

开本：787×1092 1/16 印张：21

版次：2002年2月第一次印刷

字数：300千字

版号：ISBN 7-900096-19-1

定价：19.00元（1CD含配套书）

本书如有任何印刷质量问题，本报发行部将免费为您调换。



第一章 初识 Flash 6

- 2 一、界面变化
- 2 二、工具栏的变化
- 4 三、面板的变化
- 6 四、菜单的变化
- 6 五、增加了影片模板功能
- 7 六、当前工作模式编辑功能增强
- 8 七、图层的变化
- 8 八、图库拖放功能增强
- 9 九、文字功能增强
- 9 十、文本链接的变化
- 9 十一、帧的控制变化
- 10 十二、增加文件类型
- 10 十三、播放器(Flash Player 6)
- 10 十四、支持视频流播放
- 11 十五、支持麦克风和摄像头
- 11 十六、编辑器中增加查找和替换功能
- 11 十七、键盘响应新功能
- 12 十八、组件支持
- 12 十九、将 Array、String、XML 转换成内部对象

第二章 Flash 动画基础

- 14 第一节 灯箱控制
- 16 第二节 Frame by Frame 动画
- 18 第三节 Tweening 动画
- 18 第四节 自定行走路径动画

第三章 Actions 基本命令介绍

- 20 一、启动 Actions 面板



21	二、添加命令与删除命令操作
21	三、修改代码的属性、对象及方法命令
	第四章 小技巧——文字特效
22	第一节 淡入淡出移动特效
26	第二节 风吹文字效果特效
32	第三节 镂空文字特效
35	第四节 爆炸特效
39	第五节 残影特效
	第五章 小技巧——按钮特效
45	第一节 简单按钮制作
48	第二节 动感按钮制作
51	第三节 下拉式菜单的制作
56	第四节 滚动条的制作
59	第五节 有声有色的按钮制作
	第六章 小技巧——无中生有动画制作
66	第一节 反弹的小球
68	第二节 探照灯效果特效
71	第三节 放大镜特效
75	第四节 水滴效果特效
77	第五节 飞行轨迹
81	第六节 变形小球特效
85	第七节 弹跳的小羊
	第七章 小技巧——鼠标特效
92	第一节 鼠标跟随之文字效果
98	第二节 鼠标跟随之落花满天



C O N T E N S

MTV 酷制作篇

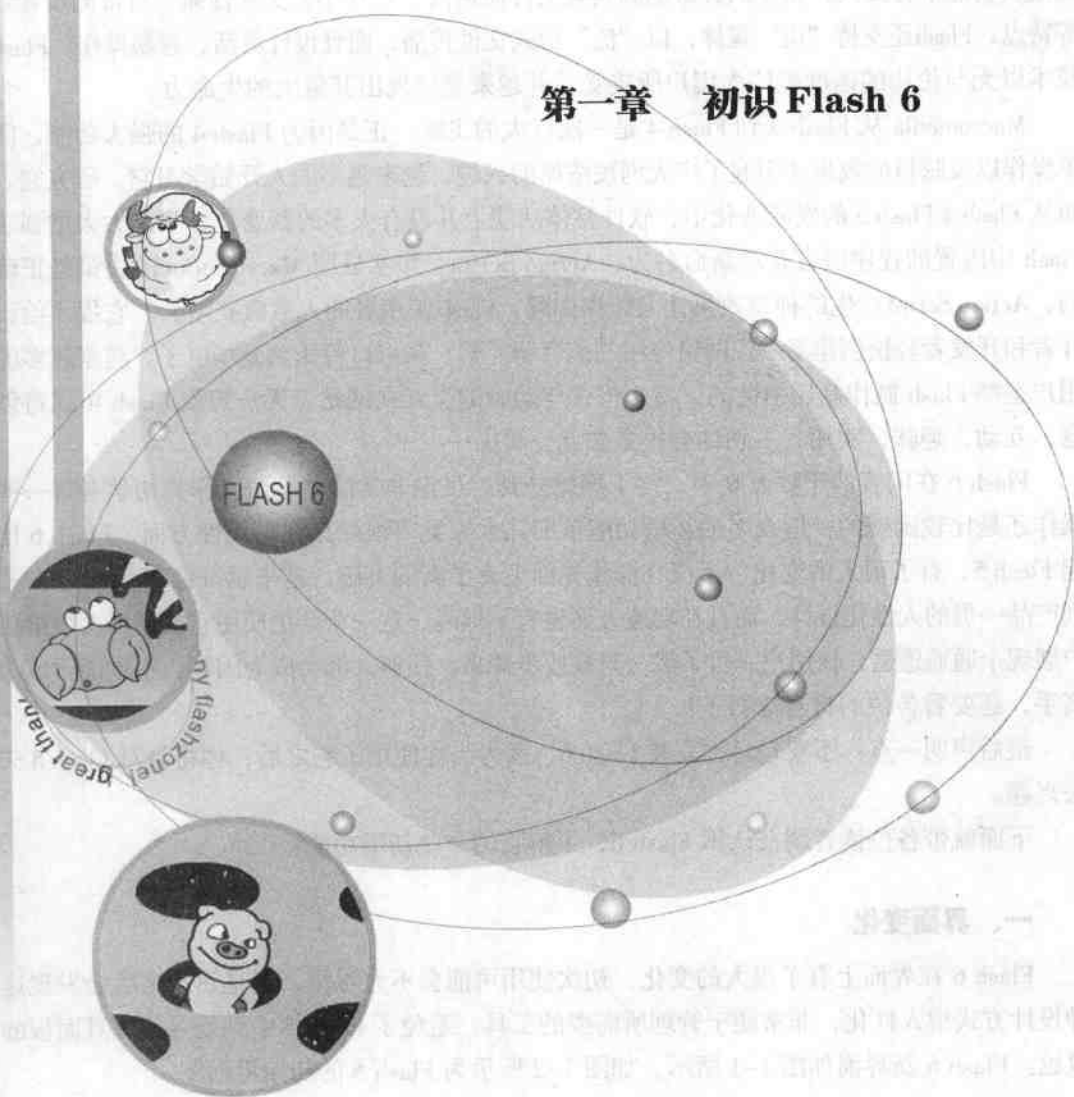
互动游戏篇

Flash 医院篇

	第八章 MTV 实例制作
102	第一节 MTV1 实例制作
102	一、准备工作
103	二、开始制作
107	三、MTV 声音的处理
117	四、场景设置
162	五、收尾工作
180	第二节 MTV2 实例制作
180	一、准备工作
180	二、开始制作
189	三、歌词的制作
213	四、收尾工作
	第九章 游戏实例制作
216	第一节 猜大小游戏
230	第二节 打小猪游戏
244	第三节 拼图游戏
261	第四节 石头剪子布游戏
228	第十章 百问百答
	附录
307	附录一: Flash5 快捷键
310	附录二: Flash5 基本操作
313	附录三: 绘图工具
317	附录四: 编辑图形工具
323	附录五: 文字物件、图形与点阵图的处理的处理
327	附录六: Symbol 角色资料库

Flash 6 篇

第一章 初识 Flash 6



第一章 初识Flash 6

在 Internet 越来越普及的今天,网络技术日新月异,而 Macromedia 的 Flash 无疑是其中的佼佼者,它是美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作专业软件。由于其动画编辑功能十分强大,制作的矢量动画具有文件质量高、尺寸小、交互性强、可带同步音效等特点,Flash还支持“流”媒体,以“流”形式文件传播,而且设计灵活、容易操作。Flash 技术以无与伦比的速度被广大用户所接受,并越来越展现出其强大的生命力。

Macromedia 从 Flash 3 到 Flash 4 是一次巨大的飞跃,正是因为 Flash 4 的强大功能,简单操作以及炫目的效果才引起了广大网民浓厚的兴趣,越来越多的人开始学习它,研究它。而从 Flash 4 到 Flash 5 的发展变化中,软件整体功能上并没有太多的新变化,只是大大增强了 Flash 中内置的程序语言并重新命名为: Action Script。事实证明 Macromedia 的决策是正确的, Action Script 产生的神奇效果让人如痴如醉, Flash 使用者的人数疯狂增长。它提供给设计者和开发者轻松创建新一代网络应用的编辑新经验。从可口可乐到爱华电子,越来越多的用户选择 Flash 制作高压缩性的,富含声音与动画的交互式网站。无法想象 Flash 可以将创意,互动,趣味,实用,一切结合得是如此完美……

Flash 6 在闪客的千呼万唤中,终于姗姗来到。虽说非常简单易用,作为初学者对一些操作还是比较困惑的,但众多的新增功能依旧让大家觉得很酷!在易用性方面, Flash 6 比起 Flash 5,有了很大的变化,不仅在操作界面上有了新的突破,越来越符合 Macromedia 系列产品一贯的人性化设计,而且在功能方面也有了提高。这一章会把使用它的新增功能给用户展现个通透透透,让用户一目了然,只要按步骤来,任何人都会成为闪客,不过能否成为高手,还要看各位的自身修行了!

最后声明一点:不要轻易去安装 Flash 6,因为当你使用了它之后,你将会对 Flash 5 失去兴趣。

下面就带各位读者朋友认识 Flash 6,了解它的一些新增功能:

一、界面变化

Flash 6 在界面上有了很大的变化,初次使用可能会不太习惯,但是熟悉之后会发现这种设计方式很人性化,非常便于管理所需要的工具,避免了 Flash 5 中到处寻找工具面板的尴尬。Flash 6 新界面如图 1-1 所示。如图 1-2 所示为 Flash 5 的初始界面图。

二、工具栏的变化

Flash 6 同样提供功能强大的绘图工具,便于用户随心所欲地制作精美的图样,它的改

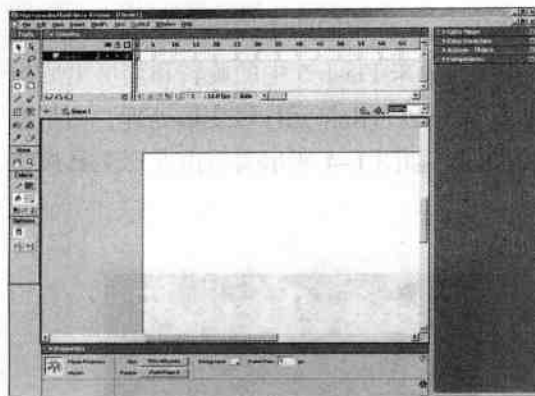


图 1-1 Flash 6 新界面

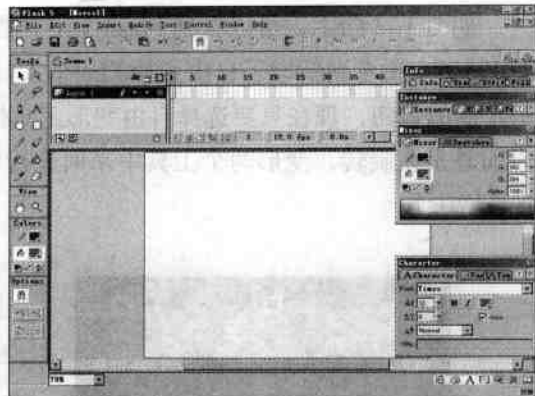


图 1-2 Flash 5 初始界面

进主要体现在操作简洁性方面，不但能为用户简化操作过程，还能节省用户花费在图形绘制上的工作量，如图 1-3 所示为 Flash 6 的工具栏和 Flash 5 工具栏的比较。

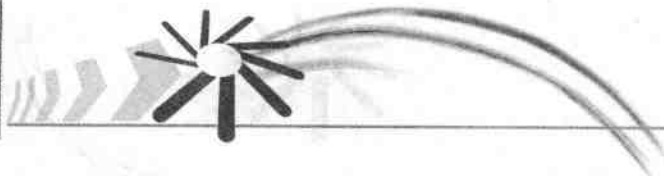


Flash 5 工具栏

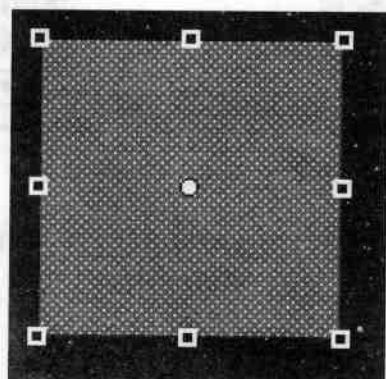


Flash 6 工具栏

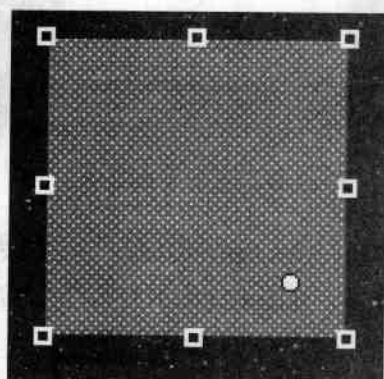
图 1-3 Flash 5 和 Flash 6 的工具栏



如图 1-3 所示, 可以看到 Flash 5 工具栏中的 Options 栏中的两个按钮不见了, 而可以在 Flash 6 中看到新增了自由变换的两个工具, 并且与原来 Flash 5 中的旋转和变形集成为一个新的按钮, 现在只要选择自由变形工具按钮  就可以自由将元件做变形处理, 而不象以前总是在旋转, 变形两个工具中来回进行切换操作。如图 1-4 所示为自由变形工具按钮的新增功能。



默认中心点



编辑后的中心点

图 1-4 矩形的中心点编辑操作

三、面板的变化

曾几何时, 从 Flash 4 发展到 Flash 5 出现的可停靠浮动面板采用选项卡的形式, 让用户欣喜不已。可以说这是一个重大的改进。但随之发现打开的浮动面板没有任何秩序地摆放在界面中, 开始让用户头痛, 而且本来功能相近的选项却被分别设置在几个选项卡中, 操作非常繁琐。在 Flash 6 中这个问题得到了很好的解决。面板均以下拉菜单的形式整齐地排放在整个界面的右边区域, 当打开一个面板时, 它会自动地排列在右边的面板区域中。更重要的是 Flash 6 对面板内容进行了调整, 将其功能相近的选项放置在一个面板中, 合理化和人性化得到了进一步的体现。下面就让我们一起来看看吧。

1. 动作面板增加工具栏

与 Flash 5 不同的是, 在动作面板中增加了工具栏, 这样可以很方便地看出当前操作帧, 如图 1-5 所示。并且输入的 Action Script 会显示行号, 同时还可以自定义 Action Script 的颜色显示, Goto Line 功能能快速跳转到所需的行, 这样调试起来很方便。

2. Color Mixer (调色器) 面板功能增强

Flash 5 中的 Fill 面板是单独存在的, 而在 Flash 6 中 Fill 面板和 Mixer 面板实际上被集成成为 Color Mixer (调色器) 面板, 如图 1-6 所示。这样就可以很方便地调出想要的颜色。

3. Properties (属性) 面板的出现

在 Flash 6 中新出现了 Properties (属性) 面板。修改电影属性在动画电影制作中是经常

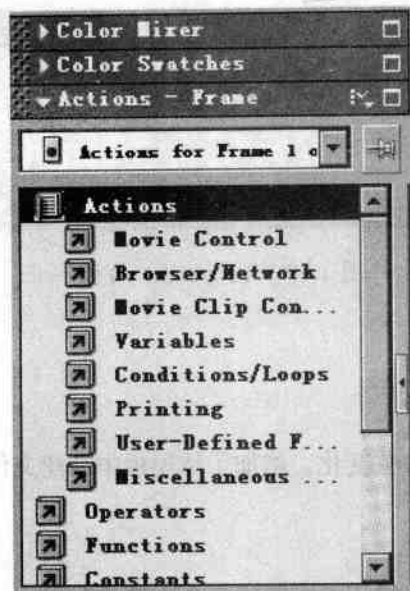
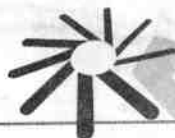
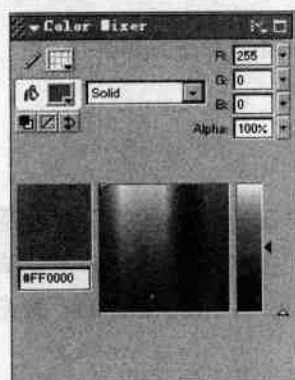
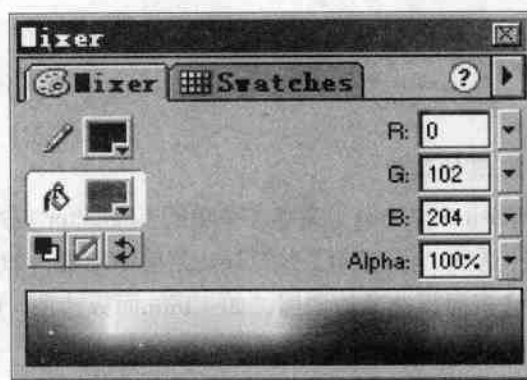


图 1-5 动作面板增加工具栏

使用到的，当用户新建一个 Flash 文件的时候，在 Flash 6 的界面场景下方的属性面板中包括了 Movie Properties 按钮和 Target for Movie 按钮，单击 Movie Properties 按钮，可以弹出 Movie Properties 对话框，可以随时进行修改电影属性设置。而 Target for Movie 按钮可以很方便地进行出版动画设置。如图 1-7 所示。比如，当用户开始在场景中绘制图形的时候，相应地，Properties（属性）面板中将显示该图形的一些信息，确切地说，不仅仅是信息，因为还可以在面板中修改参数。可以这么说，Properties（属性）面板的出现，应该算是 Flash 6 功能重大改进的一项，Macromedia 公司的技术开发人员富有想像力的创作真是值得我们这些 Flash 爱好者的赞赏，他们总能为用户带来欣喜。



Flash 6 的 Color Mixer 面板



Flash 5 的 Mixer 面板

图 1-6 Color Mixer（调色器）面板的比较

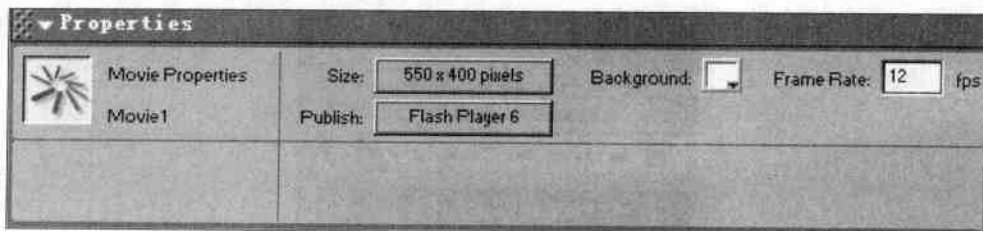
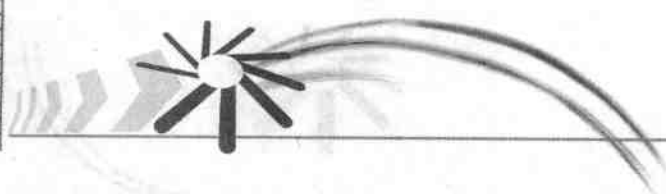


图 1-7 Properties 面板

四、菜单的变化

1. File (文件) 菜单

Flash 6 中对菜单作了一些变化,增加了从模板中新建文件及以模板形式保存文件,如图 1-8 所示。

其中的新增选项含义如下:

- ◆ New From Template: 以模板方式新建一个文件。
- ◆ Save As Template: 以模板方式进行保存。
- ◆ Import to Library: 导入至图库。

New	Ctrl+N
New From Template...	
Open...	Ctrl+O
Open as Library...	Ctrl+Shift+O
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Save As Template...	
Revert	
Import...	Ctrl+R
Import to Library...	Ctrl+Alt+R

Flash 6 的 File 菜单

New	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Open as Library...	Ctrl+Shift+O
Open as Shared Library...	
Close	Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Ctrl+Shift+S
Revert	
Import...	Ctrl+R
Export Movie...	Ctrl+Alt+Shift+S
Export Image...	

Flash 5 的 File 菜单

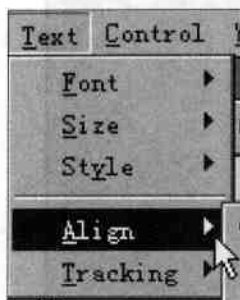
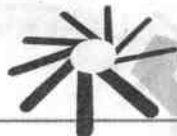
图 1-8 File (文件) 菜单选项比较

2. 其他菜单

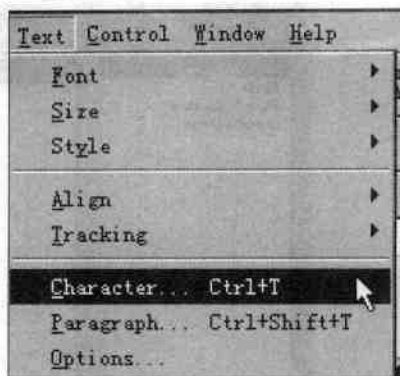
Flash 6 中 Text (文本) 菜单的 Character (字符) 面板、Paragraph (段落) 面板及 Options (选项) 等选项已不在 Text 菜单中出现,如图 1-9 所示。在 Window (窗口) 菜单中新增了许多面板选项的调用,如: Info 面板选项, Color Mixer 面板, Color Swatches 面板等,如图 1-10 所示。

五、增加了影片模板功能

以前在 Flash 5 中制作相同的动画时,需要一个一个去拖入至场景中,而现在 Flash 6 就



Flash 6 的 Text 菜单

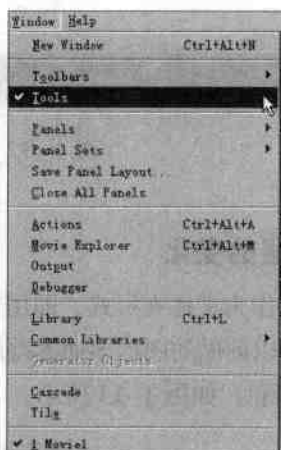


Flash 5 的 Text 菜单

图 1-9 Text 菜单选项比较



Flash 6 的 Window (窗口) 菜单



Flash 5 的 Window (窗口) 菜单

图 1-10 Window 菜单选项比较

像用 Dreamweaver 可以制作网页模板一样,也可以制作动画模版,提高了动画的复用性,大大提高了批量制作动画时的效率。如图 1-8 所示。

六、当前工作模式编辑功能增强

在 Flash 中经常要用到 Symbol (图符) 和 Scene (场景), Symbol 是在 Flash 中可以被重复使用的一种特殊对象,就象剧组里的演员,这场戏中可以用它来演角色甲,下一场戏可以用它来演角色乙。每个演员可以演多个角色。每个图符被多次拖入舞台上,就可以创建多个实例,即角色。Scene (场景) 即舞台,用于给角色提供演戏场所。如图 1-12 所示,用户可以很方便的在 Scene, Symbol 中切换。

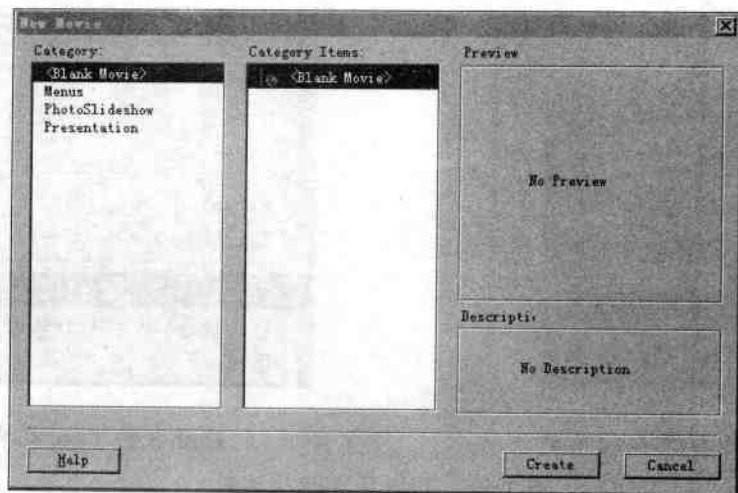


图 1-11 影片模板功能



图 1-12 当前工作模式编辑功能

七、图层的变化

图层可以作为文件夹形式，即用户可以将图层放置在一个文件夹中，这样主要是方便层的分类管理，以前做的图层多而弄得用户上窜下跳，现在再也不会为此而烦恼了。而且它还支持图层的嵌套。如图 1-13 所示。

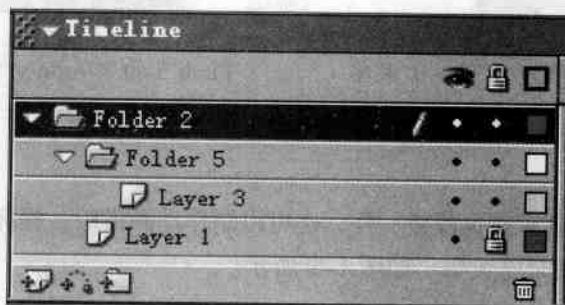


图 1-13 图层可作文件夹

八、图库拖放功能增强

我们可以不用新建 Symbol，而直接从 Scene 中拖拽一个物件到 Library 中，Flash 6 将自动生成一个 Symbol，如图 1-14 所示。而且在弹出的 Convert to Symbol 对话框中，还可以设定即将生成图符的中心点。

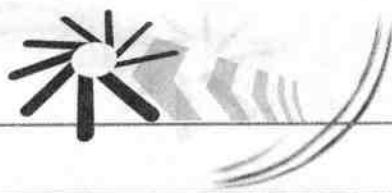


图 1-14 图库拖放功能

九、文字功能增强

在文字方面，Flash 6 有两个方面的改进，其一是字体的定义，您再也不必担心在某台计算机上因缺少某种字体而让作品逊色；其二是增加纵向文字功能，以前要输入纵向文字必须通过按【Enter】键来控制，现在可就轻松了。只需单击竖排文字按钮即可，而且中英文文都可以竖排。



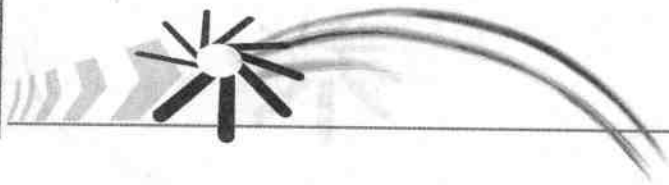
图 1-15 文字功能的增强

十、文本链接的变化

Flash 同 Macromedia 公司的 Dreamweaver 和 Fireworks 一起，被称作网页制作三剑客。利用 Flash 可以创建极具艺术魅力的网页，在加上 Flash 6 的文本链接可以直接选择目标方式，进一步向标准网页设计靠近。

十一、帧的控制变化

使用起来方便了很多，看来 Macromedia 公司吸取了广大用户的意见，把这项功能改了

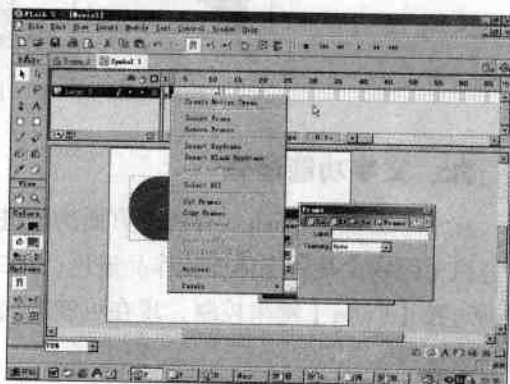


回来。

在 Flash 6 的时间轴上单击鼠标右键，在弹出的菜单中，比 Flash 5 的弹出的菜单多出两项，它们是 Convert to Keyframes（转换成关键帧）和 Convert to Blank Keyframes（转换成空帧）。如图 1-16 所示。使用过 Flash 5 的用户都知道，要把某帧转成关键帧，步骤是先用鼠标单击该帧，然后按【F6】键，可以说是左右手并用完成这一转换。而在 Flash 6 中这项操作变得简单，虽然这项改进只是一个微小的细节，但确实可以让用户在动画制作中节省下宝贵的时间。



Flash 6 的帧图



Flash 5 的帧图

图 1-16 帧的菜单控制图

十二、增加文件类型

在 Flash 6 中，新增了 Windows Media（.wmv,.asf），Digital Video（.dv,.dvi）格式，对视频文件的支持也进行了完善，如可直接导入 AVI 文件，还可设置不同压缩率以改变文件的大小，让 Flash 在宽带网的发展中站稳了脚。

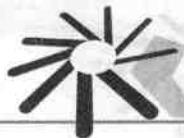
十三、播放器(Flash Player 6)

Flash 6 包括全新版的 Netscape 浏览器插件、IE 浏览器 ActiveX 控件和单独播放器(可创建可执行文件的播放器)。随着带宽的增加，嵌在 IE 中的 ActiveX 播放控件适当地有所增大。功能也有所增强（特别是多媒体方面），但对动画的演算能力却似乎一点没有提高。

它具有自动语言识别安装功能。将支持更多的媒体输入设备和各种媒体文件(包括直接支持流视频)；同时，播放器可以轻松地支持语音的、视频的及时交流。

十四、支持视频流播放

大家知道流播放在 Flash 的一些制作中是不容忽视的。让众多“闪客”一族们期待得视频功能，终于在 Flash 6 中得到了实现，Flash 6 中加入了对流式视频支持，这是一个巨大的改进。



十五、支持麦克风和摄像头

随着网络的不断发展,网上交流的工具已成为人们的一大焦点。一直作为网络互动多媒体先锋的 Flash 在 Flash 6 版本中支持了麦克风和摄像头技术。以后 Flash 的强大互动功能加上在线聊天和互动视频交流一定能满足大家的所需。

十六、编辑器中增加查找和替换功能

Action Script 代码的编辑一直是 Flash 脚本编辑器的最大弱点,也是许多使用者感到最头痛的事。在 Flash 6 中,这个缺点得到了较大的改进,首先是加入了 as 代码的提示功能,比如循环结构,判断分支结构.....都有详细的提示,很大程度上减少了出错的可能;其次是代码的查找和替换功能,这样代码编辑起来会非常的方便;还有就是允许外部书写代码然后再导入,这样一些不习惯使用 Flash 自身带的编辑器的用户来说,可以先在外部用其他编辑器写好代码,然后在 Flash 中导入即可。

十七、键盘响应新功能

Flash 6 对键盘响应功能做了较大幅度的改进,它能够像鼠标一样响应获取。即按下 (onKeyDown) 和松开 (onKeyUp) 事件。另外,还可以根据场景中的 MC 或者按钮等设置监听键盘事件列表,将键盘事件传到有需要处理的 MC 中。用法如下:

1. 设置键盘监听列表:

```
Key.addListener(_root.b1);
```

```
Key.addListener(_root.b2); // _root.b1 _root.b2 为场景中的 MC
```

2. 编写键盘响应处理程序:

```
_root.b1.onKeyDown = function() {
```

```
trace("key1 is down");
```

```
};
```

```
_root.b1.onKeyUp = function() {
```

```
trace("key1 is up");
```

```
};
```

```
_root.b2.onKeyDown = function() {
```

```
trace("key2 is down");
```

```
};
```

```
_root.b2.onKeyUp = function() {
```

```
trace("key2 is up");
```

```
};
```

注意:只要设置了键盘监听列表,那么每当有按键按下的时候,所有列表里的对象都触发键盘响应事件。对于 onKeyDown,与鼠标的 on press 事件是有区别的。如果用户始终按住