

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
2002 计算机软件应用培训丛书 (5)



Flash MX

网页制作进阶教程

北京希望电子出版社 总策划
王圣强 编 著

实用、明确、透彻

功能、操作、实例演练结合

快速入门、提高进阶至熟练掌握

 中国科学出版集团
 北京希望电子出版社

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
2002 计算机应用软件应用培训丛书 (5)

Flash MX

网页制作进阶教程

北京希望电子出版社 总策划

王圣强 编 著

实用、明确、透彻

功能、操作、实例演练结合

快速入门、提高进阶至熟练掌握

 中国科学出版集团

 北京希望电子出版社

内 容 简 介

本书是 2002 计算机软件应用培训丛书(5)。Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网页动画软件,目前的最新版本是 Flash MX。本书通过详解 40 个精彩实例,使读者能在短期内掌握 Flash MX 的功能和使用技巧,并能独立制作网页动画。

本书共 9 章。第 1 章介绍 Flash MX 的菜单、面板、工具的使用方法和软件的基础操作。第 2 至第 8 章为实例部分,通过 40 个范例讲述网页动画及其特效的制作方法,包括:制作变形动画,创建按钮,制作蒙板效果,制作文字、霓虹灯、水滴、星光等特效,用 Action 语言编程,制作虚拟三维效果。第 9 章讲述影片的输出方式。

本书循序渐进,实例丰富,重点突出,可操作性强,是作者多年从事 Flash 教学的经验总结。读者通过实战练习可在短期内学会 Flash MX 的使用技巧和方法。

本书适用于初、中级用户,网页动画制作和平面设计人员,也是美术院校和高校相关专业师生的自学和参考读物,和社会 Flash MX 网页制作培训班的教材。

本版 CD 内容为 Flash MX 试用版软件和本书所有实例的文件。

本书的技术咨询邮箱地址为: zhangyimou3721@263.net

盘书系列名:“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

2002 计算机软件应用培训丛书(5)

盘 书 名:Flash MX 网页制作进阶教程

总 策 划:北京希望电子出版社

文 本 著 者:王圣强 编著

责 任 编 辑:朱培华

CD 制 作 者:希望多媒体开发中心

CD 测 试 者:希望多媒体测试部

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址:北京中关村大街 26 号,100080

网址:www.bhp.com.cn

E-mail:lwmm@hope.com.cn

电话:010-62562329,62541992,62637101,62637102,62633308,62633309(发行部)

010-62613322-215(门市) 010-62547735(编辑部)

经 销:各地新华书店、软件连锁店

排 版:希望图书输出中心 马君

CD 生 产 者:北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者:北京广益印刷有限公司

开本 / 规格:787 毫米×1092 毫米 16 开本 16.625 印张 373 千字 彩插 8 页

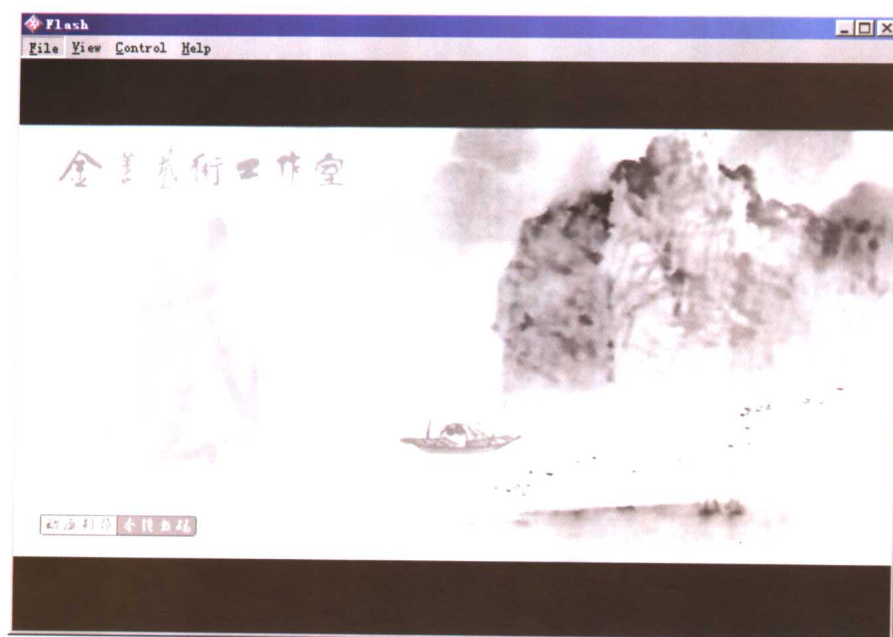
版次 / 印次:2002 年 6 月第 1 版 2002 年 6 月第 1 次印刷

印 数:0001-5000 册

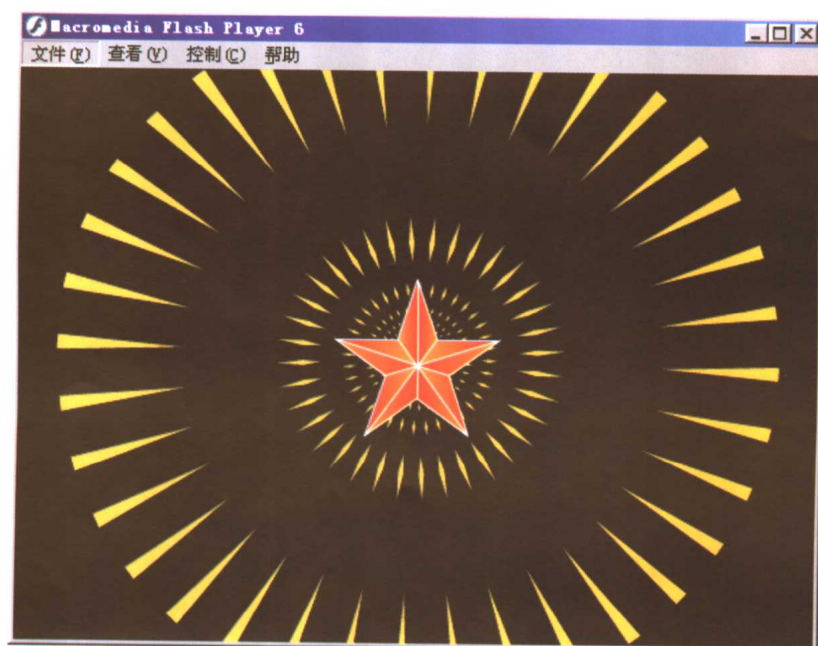
本 版 号:ISBN 7-900101-10-1

定 价:25.00 元(本版 CD)

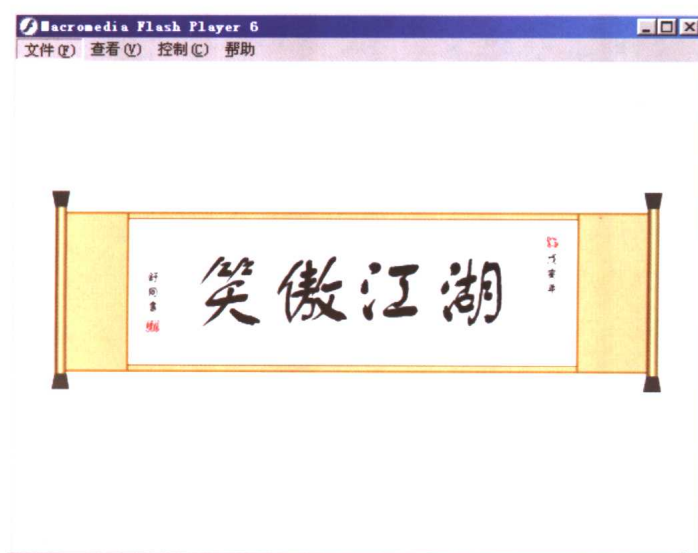
说明:凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。



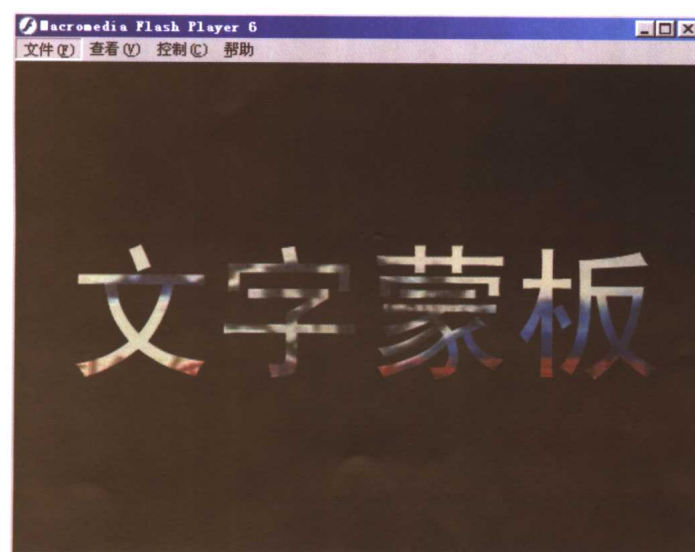
网站片头



闪闪红星



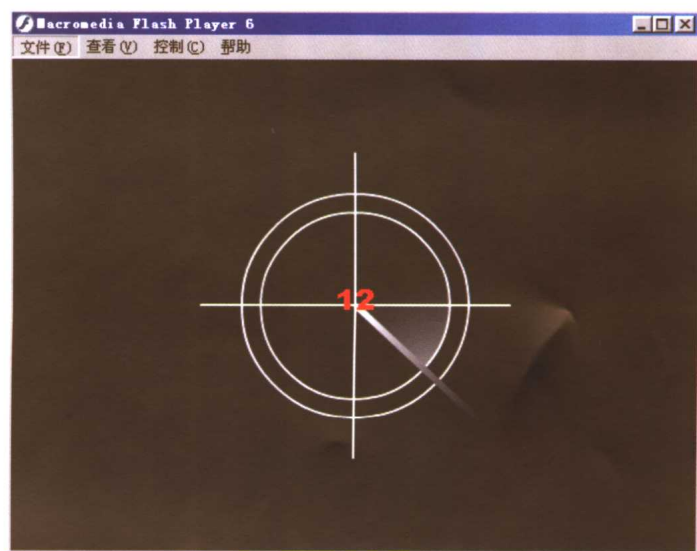
展开的画卷



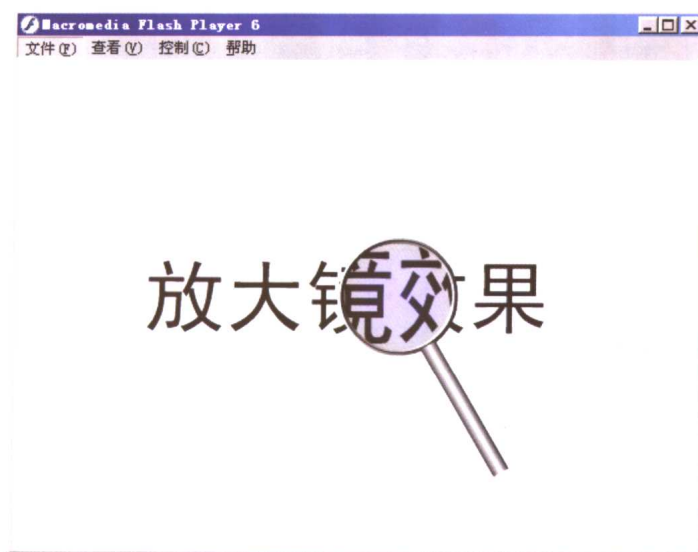
文字蒙板



霓虹灯效果



制作计时器



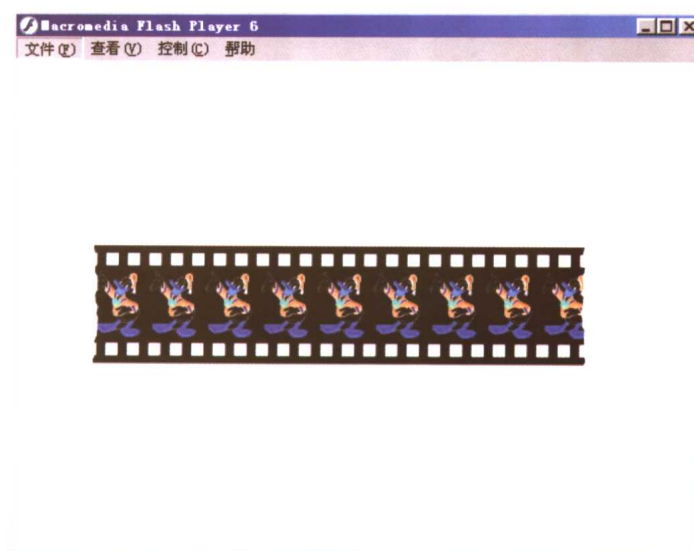
放大镜效果



聚光灯效果



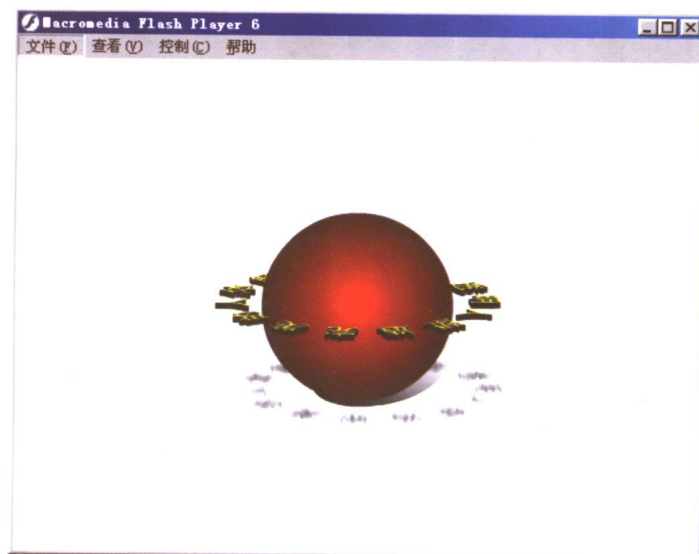
光线划过效果



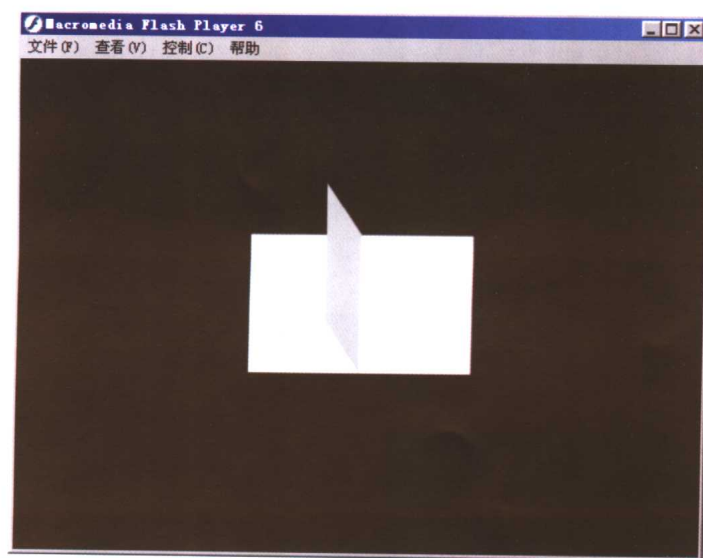
制作电影胶片



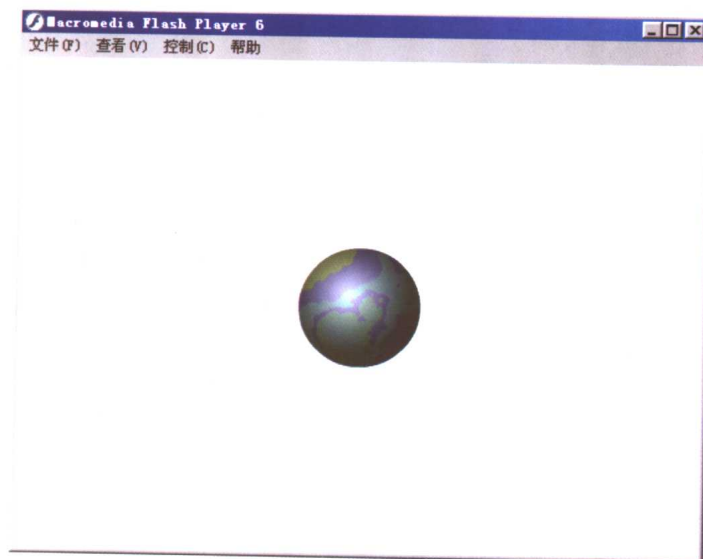
闪烁的星光



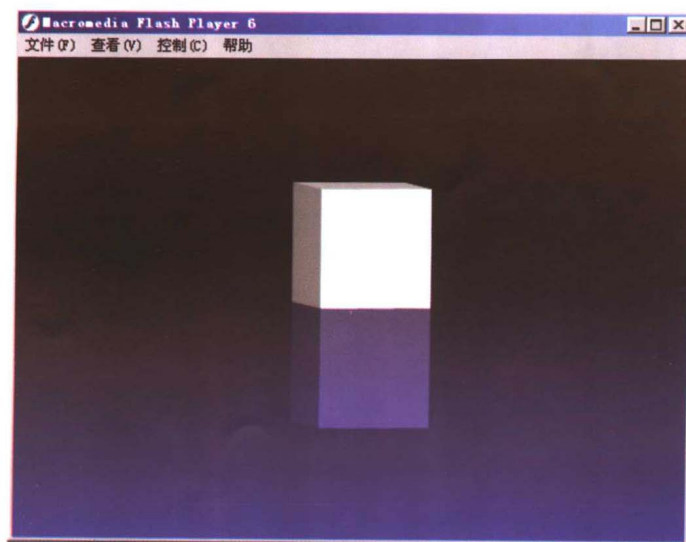
立体文字



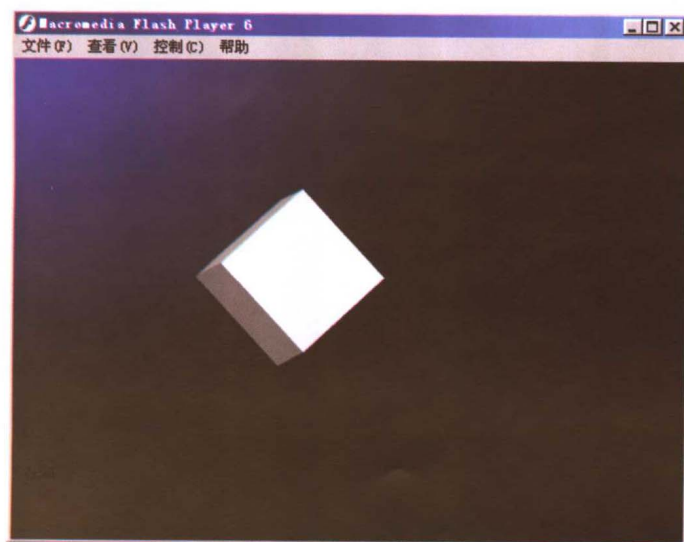
翻书效果



旋转的地球



三维立方体



从空中下坠的立方体

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,目前最高版本就是本书介绍的 Flash MX。

笔者自 2000 年至今,一直从事 Flash 软件的应用教学工作,积累了丰富的教学经验,曾应用 Flash 技术为中央二套等多家电视台设计了影视片头。为满足读者学用 Flash MX 的需求,我们选择了读者容易上手且实用性强的精彩范例,编写了本书,使读者能在短期内掌握 Flash MX 中最实用的技术!

本书通过大量的教学实例,循序渐进、层次分明地讲述了 Flash MX 的操作方法和使用技巧,不仅适合初、中级读者使用,对有一定 Flash 基础的朋友也大有裨益。

首都师范大学高等美术教育研究中心的罗颖老师参加了本书的编写和审校工作,在此表示诚挚的谢意!在本书的编写过程中,得到了杨丽娟老师和刘竞成、蒋瑞红、刘华生、孙玉红等朋友的热心帮助,在此表示衷心的感谢!

由于水平有限,书中不足之处在所难免,恳请读者批评指正。

我们的邮箱地址是: zhangyimou3721@263.net

王圣强

2002 年 4 月

Ms 44/06

目 录

第1章 预备知识	1
1.1 初识 Flash MX	2
1.1.1 启动 Flash MX 程序	2
1.1.2 创建新电影并设置电影属性	3
1.2 Flash MX 的用户界面	4
1.2.1 标题栏	4
1.3 菜单栏	5
1.3.1 File 菜单	5
1.3.2 Edit 菜单	6
1.3.3 View 菜单	7
1.3.4 Insert 菜单	9
1.3.5 Modify 菜单	10
1.3.6 Text 菜单	12
1.3.7 Control 菜单	13
1.3.8 Window 菜单	14
1.3.9 Help 菜单	15
1.4 工具栏	16
1.4.1 主要工具栏	16
1.4.2 状态栏	17
1.4.3 动画播放控制器	17
1.4.4 工具箱	17
1.5 控制面板	18
1.5.1 Align 面板	18
1.5.2 Color Mixer 面板	20
1.5.3 Color Swatches 面板	22
1.5.4 Info 面板	23
1.5.5 Scene 面板	23
1.5.6 Transform 面板	23
1.5.7 Library 面板	24
1.6 时间线面板	26
1.6.1 图层控制区	26
1.6.2 帧编辑区	27
1.7 绘图工作区与滚动条	28
1.7.1 绘图工作区	28
1.7.2 滚动条	29
1.8 退出 Flash MX	29

第2章 基础实例	30
2.1 实例 1 制作浮雕字	31
2.2 实例 2 制作电影胶片	32
2.3 实例 3 变形动画	36
2.4 实例 4 添加变形标记	38
2.5 实例 5 创建 Motion 动画	39
2.6 实例 6 撞球动画	42
2.6.1 方法一：用 Shape 动画 制作撞球动画	42
2.6.2 方法二：用 Motion 动画 制作撞球动画	46
2.7 实例 7 引导路径	50
2.8 实例 8 蒙板效果	55
第3章 按钮应用	59
3.1 实例 9 创建简单的按钮	60
3.2 实例 10 划落的按钮	62
3.3 实例 11 眼睛注视鼠标	67
3.4 实例 12 随着鼠标缩放的按钮	73
3.5 实例 13 滚动文本框	78
3.5.1 方法一：通过单击按钮 滚动文本框	78
3.5.2 方法二：通过拖动滑块 滚动文本框	86
第4章 蒙板效果	96
4.1 实例 14 放大镜效果	97
4.2 实例 15 聚光灯效果	105
4.3 实例 16 展开的画卷	110
4.4 实例 17 反色文字	114
4.5 实例 18 光线划过效果	117
4.6 实例 19 闪闪红星	120
第5章 文字特效	126
5.1 实例 20 文字的淡入	127
5.2 实例 21 文字的淡出	128
5.3 实例 22 文字的翻转	130
5.4 实例 23 文字的逐个淡入	132

5.5 实例 24 文字的逐个缩放	137	8.3.1 制作地球（方法一）	215
5.6 实例 25 文字蒙板	140	8.3.2 制作地球（方法二）	222
5.7 实例 26 飘落的文字	143	8.3.3 指定运动轨迹	226
5.8 实例 27 跳动的文字	149	8.4 实例 40 三维立方体	231
5.9 实例 28 文字书写效果	154	8.4.1 制作立方体	231
第 6 章 特殊效果	158	8.4.2 添加倒影	235
6.1 实例 29 霓虹灯效果	159	8.4.3 从空中下坠	238
6.2 实例 30 转动的齿轮	161	第 9 章 输出电影	241
6.3 实例 31 播放进度条	167	9.1 测试电影	242
6.4 实例 32 水滴的做法	170	9.2 输出电影	242
6.5 实例 33 闪烁的星光	174	9.3 输出图像	244
6.6 实例 34 翻书效果	181	9.4 发布电影文件	244
第 7 章 Actions 编程	190	9.4.1 Flash 发布设置	245
7.1 实例 35 自动打字效果	191	9.4.2 HTML 发布设置	246
7.2 实例 36 制作计时器	194	9.4.3 GIF 发布设置	247
第 8 章 虚拟三维	203	9.4.4 JPEG 发布设置	248
8.1 实例 37 三维空间	204	9.4.5 PNG 发布设置	249
8.2 实例 38 立体文字	207	9.4.6 QuickTime 发布设置	250
8.3 实例 39 旋转的地球	215	9.5 将 swf 文件转换为 exe 文件	251

第1章

预备知识

- 启动 Flash MX 程序
- 用户界面简介
- 菜单中文释义
- 常用面板简介



Macromedia 公司的 Flash MX 已在近期推出。本章简单讲述一下 Flash MX 的一些基本操作，并为初学者提供中英文对照菜单，以及工具和控制板的简单使用方法，希望能对大家的学习有所帮助。

1.1 初识 Flash MX

Flash 是网络动画的制作软件，使用它制作出的动画占用空间小，并且支持网络流技术，可以在网络上一边下载一边播放影片。近两年掀起了一阵 Flash 风，各个网站纷纷使用 Flash 制作网站片头、网页动画来吸引滑行在网络上的过客。Flash 几经升级，日前最新版本就是 Flash MX。

本章将为初学者简介 Flash MX 的基本操作，使读者可以很快地进入到 Flash MX 的瑰丽世界中。当然，有一定经验的读者可直接学习后面的实例。

1.1.1 启动 Flash MX 程序

单击 Windows “开始”按钮，从“程序”选项下选择 Macromedia 命令下的 Macromedia Flash MX 启动程序，即可打开 Flash MX 软件，如图 1-1 所示。



图 1-1 从“开始”菜单中启动 Flash MX 程序

稍等片刻，将显示出如图 1-2 所示的启动画面，在该画面中显示出 Flash MX 的版权及其他信息。启动画面消失后，将会进入 Flash MX 的工作界面。



图 1-2 Flash MX 的启动画面

1.1.2 创建新电影并设置电影属性

当用户启动 Flash MX 程序后,将会自动创建一个新的文件页面。如需创建一副新的页面,并重新定制文件页面的尺寸、帧频率、背景颜色等属性,可以按照以下步骤操作:

(1) 选择 File (文件) 菜单下的 New (新建) 命令,或者单击 Main (主要) 工具栏中的新建按钮“”,建立一个新的场景文件。

(2) 单击 Modify (修改) 菜单,选择 Document (文档) 命令,此时将会弹出如图 1-3 所示的 Document Properties (文档属性) 对话框。

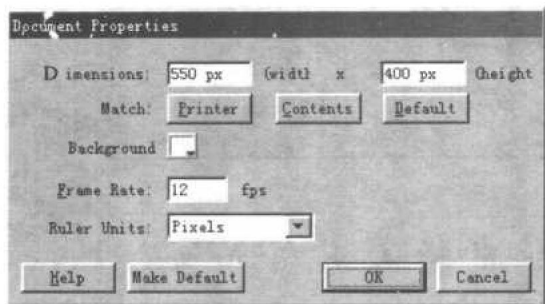


图 1-3 Document Properties (文档属性) 对话框

(3) 在 Dimensions (尺寸) 命令下的两个文本框中可以输入电影尺寸相应的宽度和高度。在默认情况下电影的的大小为 550 像素×400 像素,最小尺寸为 1 像素×1 像素,最大尺寸为 2880 像素×2880 像素。

(4) 在 Match (匹配) 命令下包括三个按钮选项,各选项含义分别如下:

- ☐ Printer (匹配打印机): 单击该按钮,可以将舞台大小设置为打印区域。
- ☐ Contents (匹配内容): 单击该按钮,可以将舞台工作区与电影内容相匹配,使舞台工作区四周具有相同的距离。
- ☐ Default (默认): 单击该按钮,可以将 Movie Properties (电影属性) 对话框中的内容恢复到打开时的状态。

(5) 单击 Background (背景) 按钮图标,在弹出的颜色列表中可以更改电影的背景颜色。

(6) 在 Frame Rate (帧频率) 文本框中输入数值,可以设定动画每秒钟播放的频数,在默认情况下每秒播放 12 帧。

(7) 单击 Ruler Units (标尺单位) 命令右侧的下拉式按钮,在弹出的如图 1-4 所示的下拉选项中选择当前所设置的所使用的尺寸单位。其中包括: Inches (英寸)、Points (磅)、Centimeters (厘米)、Millimeters (毫米)、Pixels (像素),其中像素最为常用。

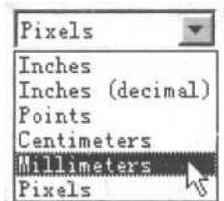


图 1-4 选择尺寸单位

(8) 如需将当前设置存储为默认设置,可以单击 Movie Properties (电影属性) 对话框下方的 Make Default (存储为默认) 按钮。

(9) 设置完毕后,单击 OK 按钮,退出 Movie Properties (电影属性) 对话框,当前电影属性即可按照当前设置更改。