



文渊阁工作室 编著

FLASH MX

特效一把抓

- ◆ 本书以一种深入浅出、平易近人的方式向您介绍了Flash MX 的各种特效的制作方法。
- ◆ 全书内容丰富、图文并茂、语言通俗、实用性强，突出实际操作能力的训练。
- ◆ 本书各章附有习题，有利于教学和读者练习。

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

Flash 特效一把抓

文渊阁工作室 编著



中国铁道出版社

2003 • 北京

(京)新登字 063 号

内 容 简 介

全书共分十五章。第一章简要地介绍了 Flash MX 的功能及使用方法。第二章至十五章中通过实例详细介绍了各种特效的制作方法步骤。书后附录中有 Actions 基本功能速查表,其中有详细的语法分析与说明。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 特效一把抓/文渊阁工作室编著. —北京:中国铁道出版社, 2002. 11

ISBN 7-113-05020-4

I. F… II. 文 III. 动画-设计-图形软件, Flash MX IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 092046 号

书 名: Flash MX 特效一把抓

作 者: 文渊阁工作室

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 刘文龙

封面设计: 孙天昭

印 刷: 河北省遵化市胶印厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23.75 字数: 562 千

版 本: 2003 年 1 月第 1 版 2003 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05020-4/TP·822

定 价: 35.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

前 言

随着计算机技术的发展，软件的不推陈出新，Flash 动画的制作已不再是只有专业人员才能掌握的技术了，普通的 Flash 爱好者也可以制作出具有相当水准的 Flash 动画。为了满足广大 Flash 设计制作人员和 Flash 动画设计爱好者的迫切需求，我们推出了这本关于 Flash 特效制作的图书。书中介绍了各种 Flash 动画特效制作的概念和技巧，使您快速掌握 Flash 动画制作的方法。

本书以一种深入浅出、平易近人的方式，带领您一起来认识 Macromedia MX 系列产品中的 Flash MX。它不但增加许多新的技术与功能，更展现了 Macromedia 企图一统未来多媒体影音领域的雄心壮志，而且将不再局限于电脑平台上，PDA、移动电话、XBOX、PS2、微软的 Screen Reade 等新兴媒体也将看得到 Flash MX 的踪迹。

笔者经过认真收集和整理素材，精心设计了一系列关于 Flash 动画设计的范例，让读者可以在一个个典型“范例”的驱动下展开学习活动，引导读者由简到繁、由易到难、循序渐进地完成一系列“范例”，从而得到清晰的思路、方法。

本书详细阐述了 Flash 制作的基础知识和实际应用的方法及技巧，详细地介绍了 Flash 的具体操作方法，并围绕大量典型实例对 Flash 动画的规划、设计和制作过程进行具体介绍。

全书从 Flash 动画设计的特点出发逐渐深入，向读者展示了如何利用“所见即所得”的 Flash 动画制作软件进行动画设计的方法，全书内容丰富、图文并茂、语言通俗、叙述深入浅出、实用性强，突出实际操作能力的训练。书中各章还附有习题，使您能够及时巩固所学的知识并提高应用能力。

本书附光盘一张，其中包括各章范例和练习园地教学影片。以便与读者可以轻松地完成练习。

文渊阁工作室

2002.11

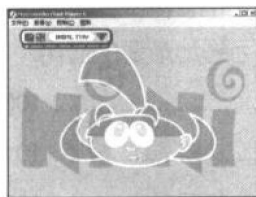
目 录

第 1 章 完全揭开 Flash MX



1-1 Flash MX 新增功能	2
1-2 进入 Flash MX 的方法	10
1-3 认识绘图工具	11
1-4 建立绘图对象——马年徽章	12
1-5 面板的使用技巧	17
1-6 Symbol、Instance 与 Library 的关系	19
1-7 认识时间轴面板	23
1-8 Layer (图层) 的操作	23
1-9 Frame (帧) 的运用	26
小技巧(一) [Free Transform Tool] 的应用	28
小技巧(二) 依中心点旋转对象	29
练习园地	30

第 2 章 图形特效



2-1 万花筒	34
场景设定、设定关键帧、旋转图形、打散对象、在原地复制对象、形状渐变	
2-2 我猜我猜我猜猜猜	37
遮罩设定、实体对象命名、动态与可程序化的遮罩	
2-3 爱心小白兔	41
导线的应用、隐藏图层、移动渐变	
2-4 放大镜的应用	45
设定实体对象的 Alpha 效果、查看工作区域设定、设定遮罩图层、移动渐变	
练习园地	48

第3章 文字特效



3-1 晃动文字 54

设定文字样式、将文字对象打散、[Align] 面板对齐对象、[Distribute to Layers] 将对象分散至各图层的应用、[Transform] 面板的使用方法、移动渐变

3-2 渐变字 57

组合对象、利用 [Transform] 面板调整对象大小、移动渐变、复制及移动帧

3-3 飞行字 61

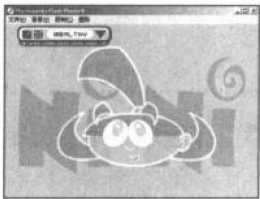
对齐对象的方法、隐藏图层、移动帧、移动渐变

3-4 手电筒文字 66

实体对象命名、拖曳实体对象的 Actions 设定、遮罩

练习园地 70

第4章 按钮特效



4-1 基本按钮设定 76

Actions 的设定、按钮的认识、新建按钮组件

4-2 使用 ScrollBar 快速完成动态文字面板 79

动态文字设定、[ScrollBar] 组件的应用

4-3 动态文字面板 82

设定文字文件内简单的 HTML 码、制作动态文字框、利用 loadVariables 动作指令读取外部文字

4-4 妮妮活动面板 87

放大、缩小及拖曳面板设定、遮罩与移动渐变的应用

小技巧(一) 如何设置鼠标事件 100

小技巧(二) ScrollPane 的使用 101

小技巧(三) 调整 ScrollBar 与 ScrollPane 的配色 103

练习园地 103

第5章 声音特效



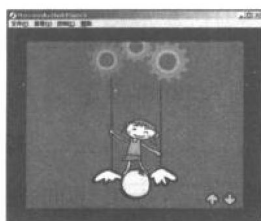
- 5-1 火车来了 108
在帧里加入声音、设定声音淡入淡出效果
- 5-2 请听听我们的声音 112
利用 [Pen Tool] 工具绘制多边形、复制组件、对齐对象
- 5-3 心情点播 116
设定动态载入音乐及控制播放音乐的 **Actions** 设定
- 5-4 台湾 123 121
设定声音组件名称、设定显示声音总长度与已播放时间的 **Actions**
- 小技巧(一) Flash 支持的声音格式 132
- 小技巧(二) 设定声音的压缩格式 133
- 小技巧(三) 变换或删除时间轴上的声音 133
- 小技巧(四) 声音与影片同步 133
- 小技巧(五) 声音的停止与继续 134
- 小技巧(六) 动画停止而声音继续 134

第6章 鼠标特效



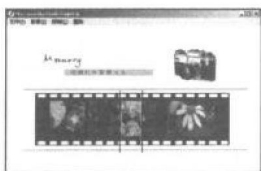
- 6-1 刷刷乐 136
隐形按钮的制作、实体对象命名、**Actions** 的设定
- 6-2 鼠标指针余影 138
[setProperty] 及[duplicateMovieClip] 的 **Actions** 设定、利用图形取代鼠标指针箭头
- 6-3 小女孩跟着娃娃走 142
隐藏鼠标指针、实体对象命名
- 练习园地 145

第7章 旋转特效



- 7-1 小广告 152
Layer Folder 的应用、设定旋转渐变效果、在 [Properties] 面板设定对象的 XY 坐标位置、遮罩的应用
- 7-2 小女孩、秋千与齿轮 156
[Advanced Effect] 面板的应用、设定对象顺时针或逆时针的旋转移动、Actions 设定
- 7-3 芝麻开门 160
复制作物、图层命名、移动渐变、插入声音文件的方法、截取声音片段的技巧
- 练习园地 164

第8章 相片特效



- 8-1 景点介绍 170
导入影像文件、移动渐变、[Transform] 面板应用、将图层中的对象以外框线模式显示、对象淡入淡出的设定
- 8-2 相片看板 177
导入影像文件、影像透明度设定、在按钮组件里加入声音文件、场景布置、复制组件的方法
- 8-3 相片展示 188
渐变特效的组合、遮罩的应用、[loadMovie] 即时下载 JPG 文件、利用 [Info] 面板调整对象的位置
- 小技巧 [Distribute to Layers] 在图片中的应用 199
- 练习园地 199

第9章 卡片特效



9-1 喜帖邀请卡 204

自制遮罩的应用、利用 [Info] 面板设定对象的位置、设定实体对象的 Alpha 效果、Layer Folder 的使用、移动渐变、删除帧的技巧

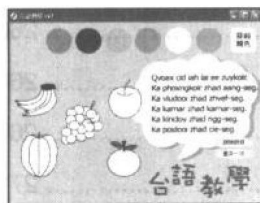
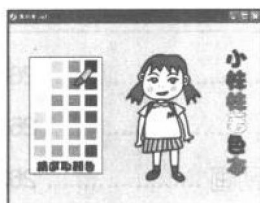
9-2 道歉卡 211

设定场景、设定遮罩、[Show / Hide Layer] 工具的应用、调整对象的大小、将对象粘贴在原位置的方法、顺时针旋转渐变、Actions 的设定

小技巧 自制柔边遮罩 217

练习园地 219

第10章 生活应用特效



10-1 着色本 224

设定实体对象的中心点、利用图形取代鼠标指针、隐藏鼠标指针设定、[Color] 对象的 Actions 设定、复制与粘贴 Actions 的方法、实体对象命名

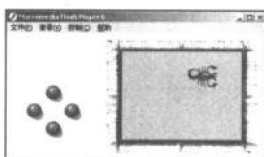
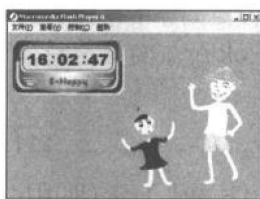
10-2 爆笑月历 230

设定场景、按钮组件的制作、组件对象

10-3 产品广告 233

将影像图片打散、利用 [Magic Wand] 工具为图片去背景色、制作按钮组件、利用 [Distort] 工具调整对象的外型

第 11 章 其他特效



11-1 蝎子走走走 240

标尺与导线的应用、删除导线与设定导线颜色的技巧、实体对象命名、Common Libraries 的应用、设定遮罩、Actions 的设定

11-2 时钟与电子表 246

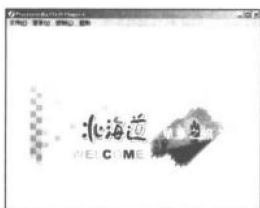
读取电脑系统时间、动态文本框的应用

11-3 树摇叶落 252

在网页中加入 JavaScript、场景设定与布置、发布网页、组合对象

练习园地 256

第 12 章 Cool 3D 与 Swish 的应用



12-1 Cool 3D 3.5 导览 260

12-2 Cool 3D 3.5 261

12-2-1 制作圆形外框 Wireframe 动画 262

12-2-2 制作三菱 logo 264

12-2-3 导出成 SWF 文件 266

12-2-4 导入 Flash MX 266

12-3 EnVector 267

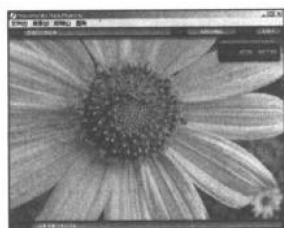
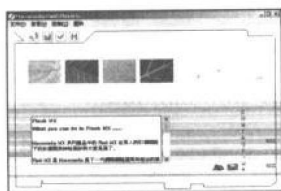
12-4 Swish 2.0 简介 271

12-5 首页动画 272

12-6 E.T. 外星人电影广告 276

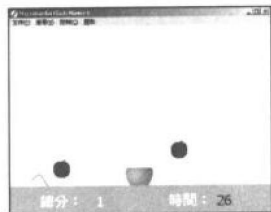
练习园地 281

第 13 章 网页特效



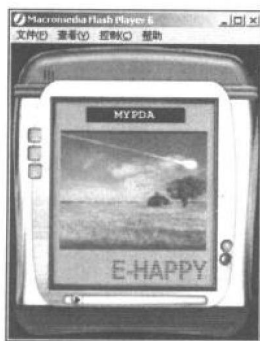
13-1 文件发布	286
13-2 载入等待画面制作	289
13-3 网页的链接设定	293
小技巧(一) Flash 网页制作小叮咛	299
小技巧(二) 下载 Flash MX 的播放程序	300
小技巧(三) 锚点语法的使用	300
小技巧(四) 全新的内建样板使用	303
小技巧(五) 保存自建样板	303
练习园地	304

第 14 章 游戏特效



14-1 乐透彩自动选号	308
Office 美工图库的使用、渐变层颜色的制作、[Color Mixer]面板的应用、随机电脑选号——Random 函数的应用、形状渐变、复制帧、[Onion Skin] 的使用技巧	
14-2 接苹果——hitTest碰撞检测	318
制作计时器、动态文本框的应用、复制帧、[Frame Label] 的应用与设定、设定移动渐变、实体对象命名、[hitTest] 碰撞检测的 Actions 设定	
练习园地	326

第 15 章 视频特效



15-1 经典广告	330
15-1-1 导入视频影片	330
15-1-2 播放视频影片—Load Movie	332
15-2 广告精选	334
15-2-1 使用 Template 样板建立新文件	334
15-2-2 导入视频文件	335
15-2-3 套用 Component 控制视频	336
15-2-4 套用 Color Effect	337
15-2-5 套用遮罩	338
15-3 GIF2SWF 与 Flash Image Bulider	339
15-3-1 GIF2SWF	340
15-3-2 Flash Image Bulider	341
小技巧(一) 安装 QuickTime Player	342
小技巧(二) 将组件加入 Common Library	343
小技巧(三) 输出 Flash Video (*.flv) 视频文件	344
练习园地	345

附录 Actions 基础功能速查表	348
--------------------------	-----

CHAPTER

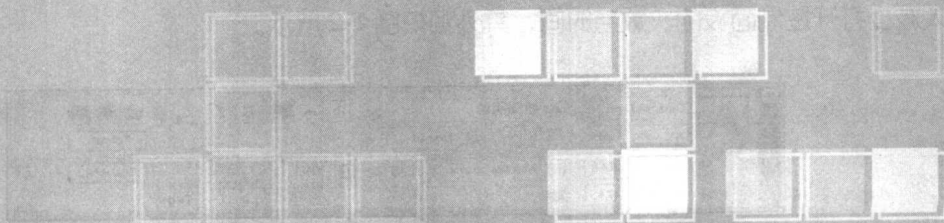
1

完全揭开 Flash MX



- » Flash MX 的新增功能
- » 进入 Flash MX 的方法
- » 认识绘图工具箱
- » 建立绘图对象
- » 面板的使用技巧
- » 组件、实体与图库的关系
- » 认识时间轴面板
- » 帧的运用
- » [Free Transform Tool] 工具的应用
- » 依中心点旋转对象

MACROMEDIA FLASH MX



1-1 Flash MX的新增功能

课程讲解

Macromedia MX 系列产品中的 Flash MX 在众人的期盼下，终于揭开了神秘的面纱与大家见面了，Flash MX 是 Macromedia 为下一代互联网运用所推出的新产品，它不但增加了许多新的技术与功能，而且展现 Macromedia 企图一统多媒体影音领域的雄心壮志。它将不再局限在电脑平台上，在 PDA、移动电话、XBOX、PS2、微软的 Screen Reader 等新兴媒体上也将看到 Flash MX 的踪迹，它为 Flash 提供了更广泛的应用领域和全新的视听、互动新体验。未来的 Macromedia ColdFusion MX、Application Server Gateway、Communication Server 与 Macromedia Dreamweaver MX 都将提供更方便的互联网应用程序开发与网页内容制作工具，开辟 Internet 的一个新境界。

一、全新的更有效率更方便使用的操作界面

Flash MX 拥有和 Macromedia 系列软件相似的操作界面，如图 1-1 所示。

1. 面板管理:任意拖曳组合的面板与折叠式面板，提供更高效率的工作环境。

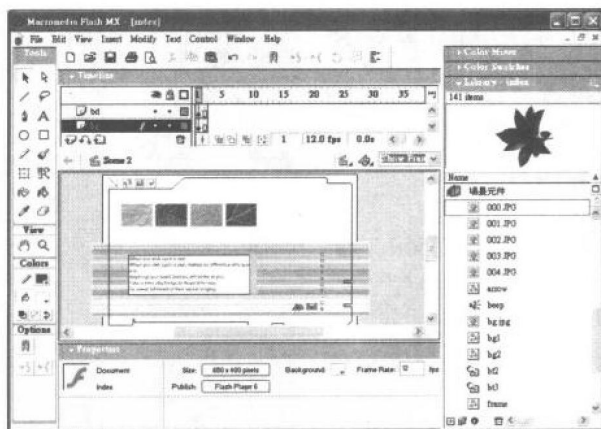


图 1-1

2. [Properties] 面板: 就像 Dreamweaver 一样，可以显示所选取对象的相关工具与对象的属性，大大减少打开控制面板的次数与时间，其外观如图 1-2 所示。

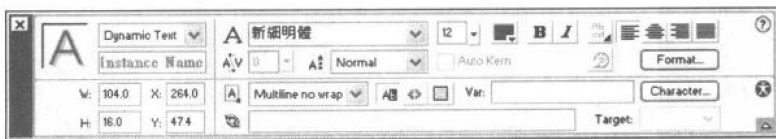


图 1-2

3. **快捷键**: 可以选择适合自己使用习惯的快捷键, 或自定义快捷键。其设置面板如图 1-3 所示。



图 1-3

4. **面板组合**: Flash MX 分一般用户 (General)、设计师 (Designer) 及程序设计师 (Developer) 三种用户, 以符合不同性质用户的需求。您可以通过 [Help] \ [Welcome] 命令选择适合的面板组合, 其设置面板如图 1-4 所示。

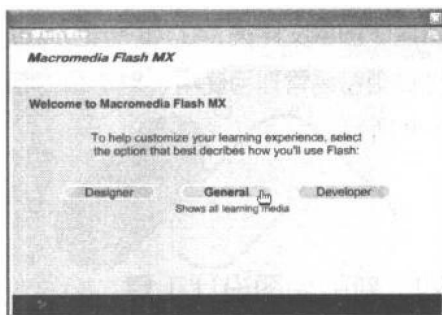


图 1-4

5. **[Answers] 面板**: 通过互联网为设计师与程序开发人员提供实用信息与开发工具的支持, 完全不需要另外打开浏览器, 就能阅读, 其外观如图 1-5 所示。



图 1-5

6. **[Color Mixer] 面板**: 新的 Hue / Saturation 选色器、亮度调整杆与显示 HEX 16 位颜色值, 并集成颜色渐变层编辑, 不论是编辑渐变层还是透明度都比以前方便得多, 其面板如图 1-6 所示。



图 1-6

二、支持数字视频文件

Flash MX 通过和 Sorenson Spark 技术集成来建立多媒体互动的网站,可导入标准的视频格式文件 QuickTime (MOV)、Windows Media Player (AVI、WMV、ASF)、MPEG (MPG、MPEG), DV (DV、DVI), Flash Video (FLV), 并可针对 MOV、AVI、MPEG、DV 等视频格式文件在 Flash MX 中进行编辑,导入视频的设置窗口如图 1-7 所示。

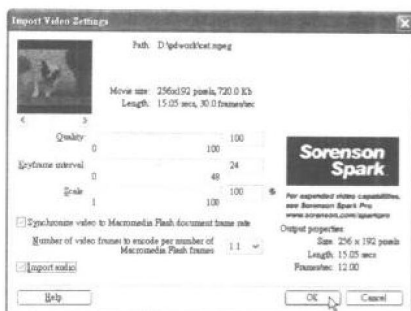


图 1-7

三、时间线 (Timeline)

新增了图层文件夹, 让用户自由设置结构化的图层, 使大量的图层更容易管理与使用, 对动画的制作非常有用, 其面板如图 1-8 所示。

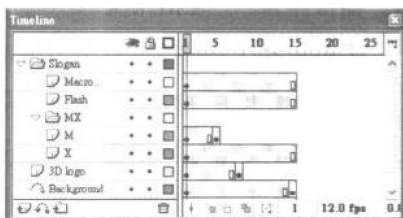


图 1-8

四、新的绘图设计工具

1. 自由变换 (Free Transform)、修边 (Envelope) 与扭曲 (Distort) 工具, (如图 1-9 所示为 FlashMX 的工具箱) 可以自由旋转、倾斜、变形, 如图 1-10 所示。不需要在 Illustrator、Freehand 等向量软件间来回切换。
2. 像素对齐: 能让用户将对象设置为最精确的像素, 确保图层能反映设计者的要求, 特别是在调整符号和图形组件时会更有用。只要通过 [View] \ [Snap to Pixels] 命令, 将图像放大至 400% 以上时, 就会自动出现像素栅格, 如图 1-11 所示。



图 1-9



图 1-10



图 1-11

五、动态载入影像与声音

可即时下载 MP3 和 JPEG 文件,不需再转换成 Flash 内容,节省文件空间和网站开发时间,对于 Flash 内容的更新与维护方面相当方便,使用 loadMovie 与 loadSound 指令,操作面板如图 1-12 所示。

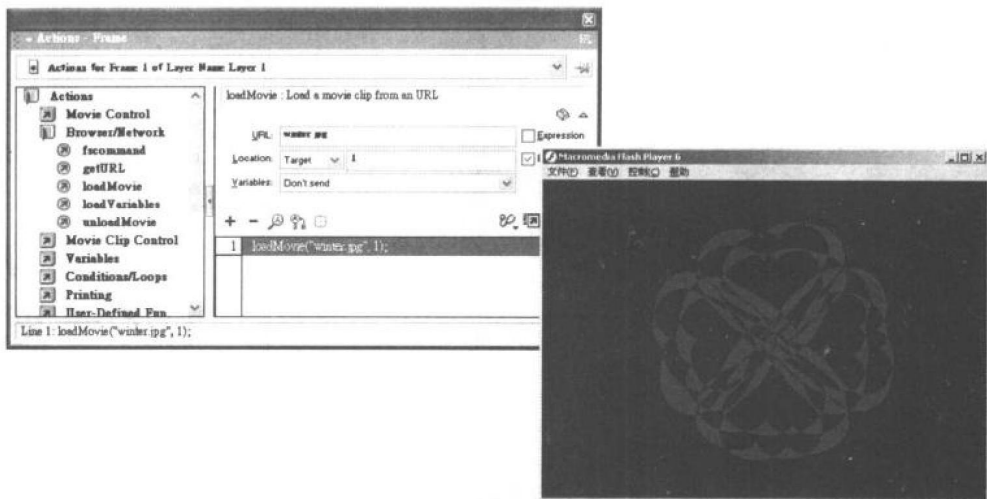


图 1-12

六、Template 操作

全新的内置模板,让网页设计者和网站开发者,能够快速建立专业的简介、相册、广告和学习型网站,也可以将文件存入模板中,加快 Flash 内容的制作,FlashMX 中的模板如图 1-13 所示。

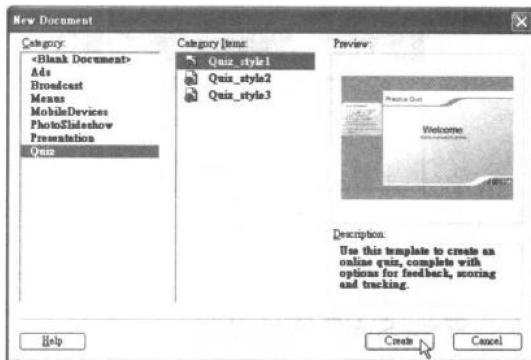


图 1-13

七、新的文字打散

以前通过[Modify] \ [Break Apart] 命令打散文字时,会将每个文字变成 Shape 形状,现在则改为:第一次使用打散功能时是将原来的文字字符串切割成单个的文字字符,如图 1-14 所示,还可用文字工具来编辑;第二次使用时才打散为 Shape 形状,再配合“分配至图层”功能就能轻松完成许多的文字动画。



图 1-14