



老虎工作室
www.laohu.net

感受精彩



Flash

MX

中文版

完全实例



老虎工作室
宋一兵
李 仲
马 震 编 著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS



附光盘
CD-ROM

感受精彩

Flash

MX

中文版

完全实例



■ 老虎工作室

宋一兵

李 仲

马 震 编 著

人 民 邮 电 出 版 社

图书在版编目 (C I P) 数据

感受精彩: Flash MX 中文版完全实例 / 老虎工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2002.11
ISBN 7-115-10747-5

I. 感... II. 老... 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 084975 号

内 容 提 要

Macromedia 公司开发的 Flash 软件, 已得到了众多用户的认可, 被认为是最好的交互式动画设计软件。为此, Macromedia 公司也加快了 Flash 的开发步伐, 不断丰富、拓展它的功能, 以与 Dreamweaver 和 Fireworks 完美配合, 形成网页制作的利器。Flash MX 中文版是 Macromedia 公司在这种背景下推出的 Flash 软件的最新版本。

本书精选了 32 个精彩实例, 包括了 Flash MX 的一些新增功能的用法、传统动画的制作方法、Actions 动画的制作方法以及制作 Flash MX 动画的高级应用技巧。本书实例覆盖面广、可操作性强。读者通过实例制作来学习 Flash MX, 可以收到事半功倍的效果。

本书适合具有一定 Flash MX 基础知识的读者阅读, 也可以作为多媒体动画制作人员的参考手册。

感受精彩——Flash MX 中文版完全实例

◆ 编 著 老虎工作室 宋一兵 李 仲 马 震
责任编辑 李永涛
执行编辑 徐宝妹

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21.5 彩插: 1
字数: 527 千字 2002 年 11 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2002 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10747-5/TP · 3126

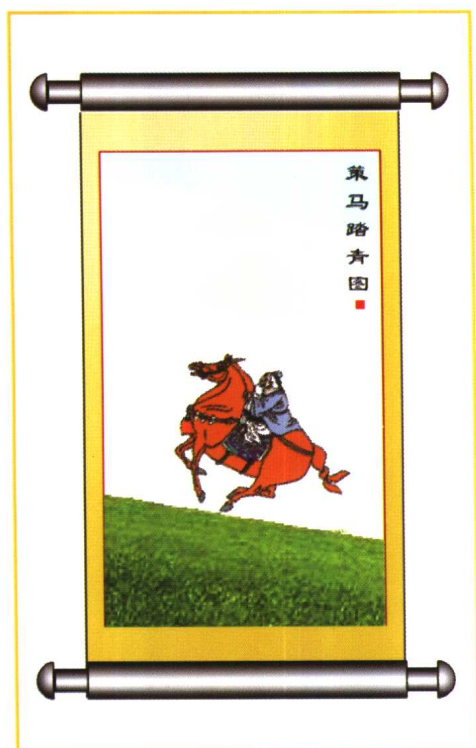
定价: 36.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

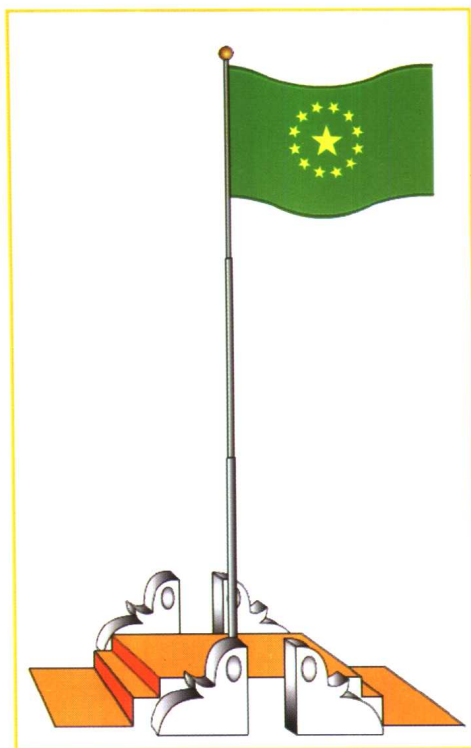
Flash



MX



展开优美的画卷——策马踏青图
(参见实例4)



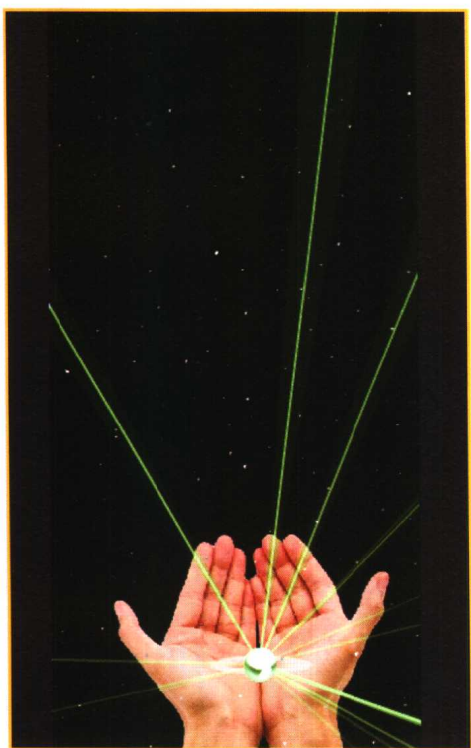
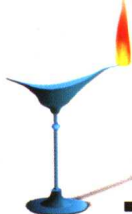
随风飘扬的旗帜
(参见实例3)



漫天飞雪
(参见实例15)



诗情画意
(参见实例9)



水珠的畅想
(参见实例5)

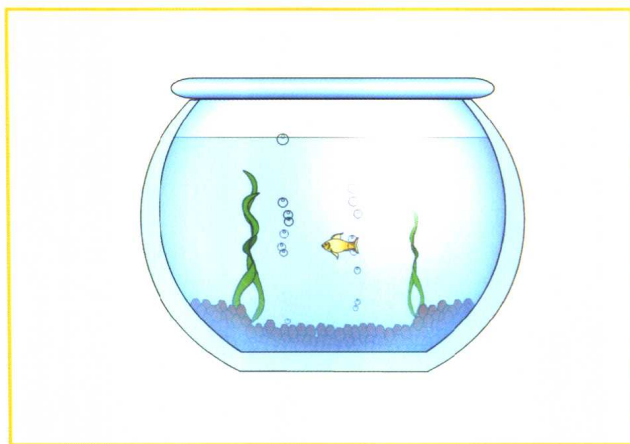


效果 (1-3): 3

划变效果
(参见实例26)



那一盏油灯
(参见实例11)



鱼 缸
(参见实例13)



老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委： 许曰滨 黄业清 杜俭业 姜 勇 宋一兵
李 仲 马 震 高长铎 张艳花 宋雪岩
詹 翔 刘遵仁 周 锦 冯 辉 蔡汉明

内容和特点

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的二维动画软件，由于其简便易用、功能完善，因此在网上以及多媒体制作领域得到了广泛的应用，形成了庞大的“闪客”群体。Flash MX 中文版是 Macromedia 公司推出的最新版本，对习惯于使用中文的国人来说，这无疑是一个好消息。本书的实例就是应用 Flash MX 中文版制作的。

在实践中我们发现，一方面许多读者虽然已经掌握了 Flash 的基本知识，也能够制作一些简单的动画效果，但是面对一些比较复杂的问题，往往还是感到无从下手。另一方面，书店里虽然有一些有关 Flash 的书籍，但多偏重于基础学习，缺乏比较深入、侧重于应用方面的研究。针对这种情况，我们根据自己学习和使用 Flash 的经验，采用实例的形式讲解 Flash MX 中文版，以期对广大读者有所帮助。

本书包括 32 个实例，从学以致用这一目的出发，分基础篇、效果篇、交互篇和综合篇 4 部分，由浅入深地介绍了 Flash MX 中文版的新功能和一些动画制作技巧。这 4 篇循序渐进，各有侧重。下面具体介绍各篇的主要内容。

- 基础篇：主要介绍 Flash MX 中文版的基本动画制作和常用功能，目的在于掌握基础知识。
- 效果篇：主要讲解利用 Flash MX 中文版实现的一些特殊视觉效果，目的在于灵活运用基础知识创造有感染力的动画效果。
- 交互篇：主要讲解使用 Flash MX 中文版制作交互式动画的常用方法和技巧，目的在于掌握交互式动画的几种形式和基本制作方法。
- 综合篇：主要剖析综合使用 Flash MX 中文版各种功能及动作设置的某些方法，以及一些高级应用，目的在于提高综合运用能力。

在实例制作过程中，详细分析了每一操作步骤的目的和参数设置的意义，对重点和难点内容还有综合性的分析。读者只要跟随实例逐步练习，就一定能对 Flash MX 中文版有全面的认识，并掌握各种应用技巧、提高综合创作能力。

读者对象

本书是为那些已经掌握了 Flash MX 的基本知识、想进一步提高综合创作能力的读者编写的。同时，也可以作为多媒体动画制作人员的参考资料。

配套光盘的使用方法

1. 运行环境

- 硬件环境：奔腾 200MHz 以上多媒体计算机。
- 软件环境：Windows 95/98/NT/2000/XP。

2. 使用方法

用户也可以双击光盘根目录下的“index.htm”文件，启动演示程序。

配套光盘内容简介

为了方便读者的学习，我们将书中实例所讲述的全部源文件（.fla）、动画文件（.swf）、可脱离 Flash 环境播放的可执行文件（.exe），以及用到的素材文件都收录到本书的配套光盘中。另外，我们还将一些比较精彩的素材文件，包括 WAV 音乐、音效、英文字库、WMF 矢量格式图片等收录到了光盘中，相信会给读者的学习和创作带来帮助。配套光盘全部内容总计将近 600MB。

下面是本书配套光盘内容的详细说明。

1. Flash 文件

- 源文件：保存在“\Flash MX\”目录下。书中讲述的各个实例的源文件和用到的素材被分别保存在与章节相对应的文件夹中（如：“\Flash MX\2\”目录对应实例 2 的内容），读者可以直接调出这些源文件在 Flash MX 环境中运行或修改。
- 实例图片：保存在“\Flash MX\Picture\”目录下。为了方便读者对照学习，我们将全部实例的效果图保存在光盘中。

2. 素材说明

- GIF 动画：保存在“\Materials\Font\”目录下，包含了四百余种英文字体，为读者在创作过程中增加了艺术字体的变化效果。
- WAV 文件：保存在“\Materials\Wav\”目录下，收集了数十首优美动听的片头音乐。
- 音效文件：保存在“\Materials\Sound\”目录下，收集了数千种声音效果。
- 矢量图片：保存在“\Materials\Wmf\”目录下，收集了上千幅矢量图片，其中包括各种旗帜、卡通、地图、自然风光、画框等。

如果您是一名新“闪客”，愿此书成为您步入 Flash 殿堂的阶梯。

如果您是一名老“闪客”，愿此书成为您筑就 Flash 颠峰的基石。

感谢您选择了本书，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室网站 <http://www.laohu.net>，电子函件 postmaster@laohu.net。

老虎工作室

2002 年 10 月

第 1 部分 基础篇	1
实例 1 透镜聚焦	3
实例 2 苹果熟了	11
实例 3 随风飘扬的旗帜	21
实例 4 展开优美的画卷——策马踏青图	33
实例 5 水珠的畅想	45
实例 6 动物世界	59
实例 7 雷达扫描	67
第 2 部分 效果篇	77
实例 8 旋转的花朵	79
实例 9 诗情画意	87
实例 10 音乐光谱图	99
实例 11 那一盏油灯	103
实例 12 光芒四射的 FLASH MX	113
实例 13 鱼缸	121
实例 14 穿越星空	135
实例 15 漫天飞雪	143
第 3 部分 交互篇	149
实例 16 综合素质测试	151
实例 17 360° 全景画	163
实例 18 圣诞烛台	173
实例 19 载入图片	185
实例 20 控制视频播放	195
第 4 部分 综合篇	207
实例 21 钟表之电子表	209
实例 22 钟表之指针表	219

实例 23	钟表之整点报时及定时起闹	225
实例 24	精确的下载检测	233
实例 25	字符运动效果	241
实例 26	划变效果	253
实例 27	幸运数字	267
实例 28	擦出清晰的图片	279
实例 29	认识动物	289
实例 30	搜索字符	301
实例 31	控制曲线图形的颜色、形状	311
实例 32	键盘控制运动组件	323



第 1 部分 基础篇

- 实例1 透镜聚焦
- 实例2 苹果熟了
- 实例3 随风飘扬的旗帜
- 实例4 展开优美的画卷——策马踏青图
- 实例5 水珠的畅想
- 实例6 动物世界
- 实例7 雷达扫描

原书空白页



实例1 透镜聚焦



效果

在“透镜聚焦效果”几个字上按下鼠标左键，虚线开始运动，产生光线通过透镜聚焦的效果。松开鼠标左键后，虚线停止运动，而“透镜聚焦效果”这几个字也在不停地变幻闪烁。如图 1-1 所示是其中一帧的效果。

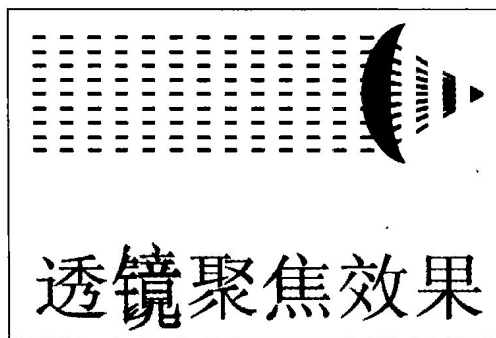


图1-1 透镜聚焦效果



操作要点

- (1) 制作元件“line”。
- (2) 制作元件“text”。



- (3) 制作元件“button”。
- (4) 设置显示界面及动作。
- (5) 修改元件“line”。

🔑 制作元件“line”

1. 选择【文件】/【新建】命令，创建一个新文档。
2. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开【创建新元件】面板，在【名称】文本框内输入“line”，选择【影片剪辑】选项，如图 1-2 所示。单击  按钮，进入元件“line”的制作。

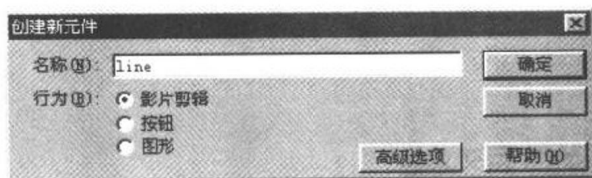


图1-2 创建新元件

3. 在工具栏中单击  按钮，在【属性】面板中将【笔触颜色】选项设置为无，【填充色】选项设置为蓝色，在舞台上画出一个椭圆。在【属性】面板中将【填充色】选项设置为黑色，再绘制出另一个椭圆。
4. 在工具栏中单击  按钮，选择填充色为黑色的椭圆，然后调整其位置使两个椭圆重合，如图 1-3 所示。



图1-3 调整椭圆的位置

5. 在舞台的空白处单击鼠标左键，取消对所有对象的选择。单击  按钮选择相应的图形，按 **Delete** 键删除，最后形成如图 1-4 所示的透镜图形。



图1-4 透镜图形

6. 在【时间轴】窗口中单击  按钮，增加一个新图层“图层 2”。
7. 在工具栏中单击  按钮，在【属性】面板中将线宽设置为“3”，线的类型选择“实线”，在舞台上画出 9 条水平直线，在工具栏中单击  按钮将其全选。

8. 选择【窗口】/【对齐】命令，打开【对齐】面板，单击按钮，使这些直线垂直中间分布，如图 1-5 所示。

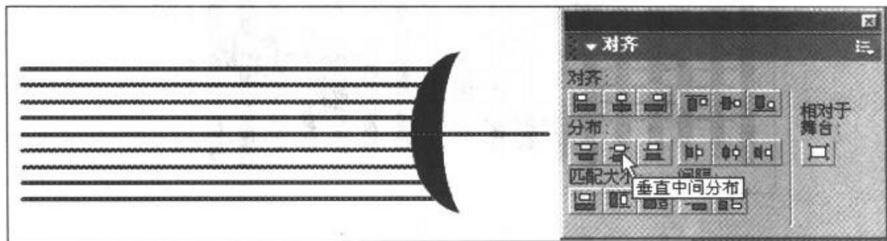


图1-5 调整线的间隔

9. 单击按钮，进一步画出如图 1-6 所示的图形，形成光线汇聚的效果。

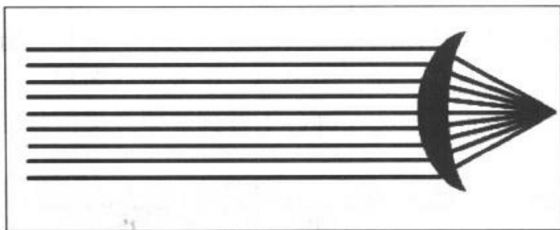


图1-6 画出汇聚的线条

10. 在【时间轴】窗口中单击按钮，在“图层 2”层上增加一个新图层“图层 3”。在【属性】面板中，将线宽设置为“10”，线的类型选择“实线”，在舞台上画出 18 条垂直直线。
11. 在工具栏中单击按钮，将这 18 条垂直直线全选；在【对齐】面板中单击按钮，使这些直线水平中间分布，如图 1-7 所示。

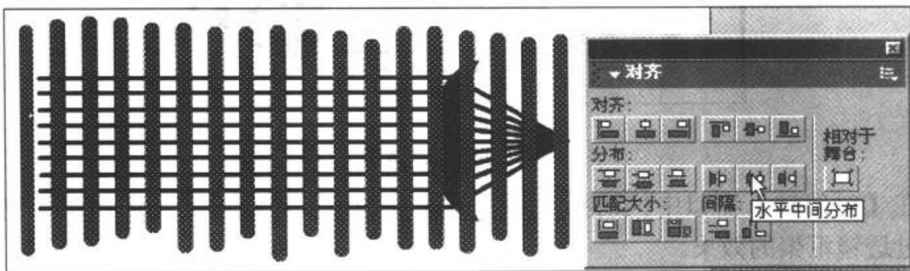


图1-7 调整线的间隔

12. 选择【修改】/【形状】/【将线条转换为填充】命令，将这些线转换为可以填充的图形，再选择【修改】/【组合】命令，将这些所选的图形建组。
13. 在【时间轴】窗口中选择“图层 1”层和“图层 2”层的第 15 帧，按 **F5** 键，选择“图层 3”层的第 15 帧，按 **F6** 键。
14. 在工具栏中单击按钮，选择“图层 3”层第 15 帧中的对象，将其向右拖动一个间距的距离，也就是左边的线条移到了原来它右边线条的位置，如图 1-8 所示。

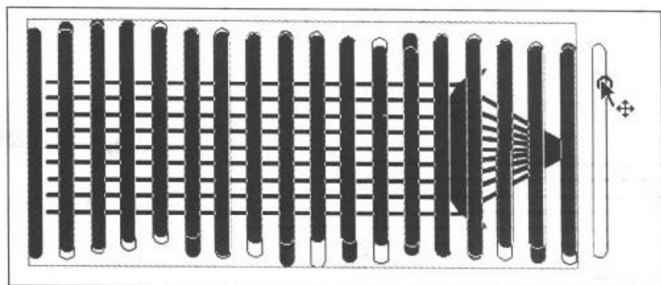


图1-8 调整线的位置

15. 在【时间轴】窗口中选择“图层 3”层的第 1 帧，在【属性】面板中，从【补间】下拉列表中选择【运动渐变】选项，使“图层 3”层的第 1~15 帧产生运动渐变动画效果。
16. 在【时间轴】窗口中的“图层 3”层的层名上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【遮罩层】命令，使“图层 3”层变成遮罩层，下面的“图层 2”层自动变成被遮罩层。此时，会在舞台上看到遮罩效果，如图 1-9 所示。

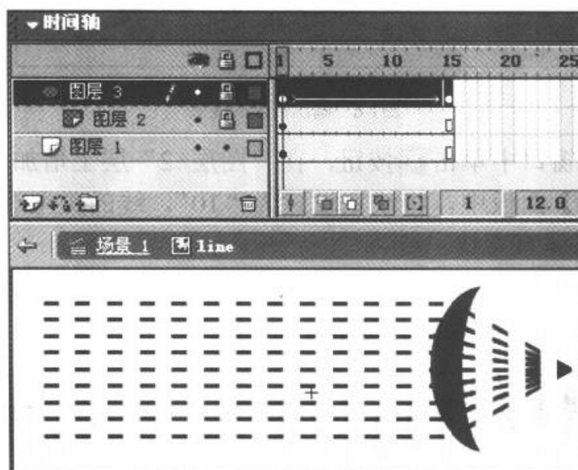


图1-9 设置遮罩效果

17. 在【时间轴】窗口中拖动播放头，就会看到由于虚线运动，演示出了光线通过透镜汇聚的效果。

🔑 制作元件“text”

1. 选择【插入】/【新建元件】命令，打开【创建新元件】面板，在【名称】文本框内输入“text”，选择【影片剪辑】选项，然后单击[]按钮退出，进入元件“text”的制作。
2. 在工具栏中单击[]按钮，在【属性】面板中选择【静态文本】选项，将字体设置为“宋体”，大小设置为“60”，颜色设置为蓝色，在舞台上输入文字“透镜聚焦效果”，如图 1-10 所示。
3. 在工具栏中单击[]按钮，选择输入的文本，按 **Ctrl+C** 键复制。

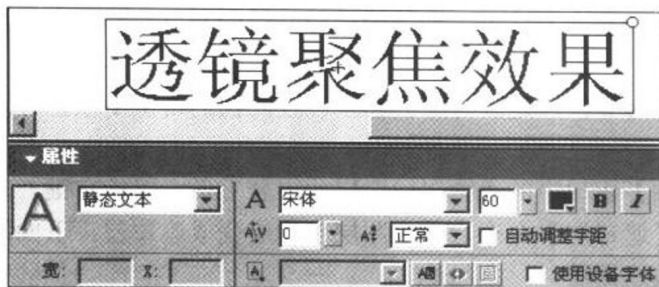


图1-10 输入文字“透镜聚焦效果”

4. 在【时间轴】窗口中单击 按钮，增加一个新图层“图层 2”。按 **Ctrl+Shift+C** 键，在“图层 2”层的第 1 帧中原位粘贴所复制的对象。
5. 选择所粘贴的文字，在【属性】面板中将颜色设置为红色，使文字变色。
6. 选择【窗口】/【变形】命令，打开【变形】面板，取消勾选【约束】选项，将垂直比例设置为“130.0%”，按 **Enter** 键应用，文字被垂直拉伸，如图 1-11 所示。



图1-11 垂直拉伸文字

7. 在【时间轴】窗口中单击 按钮，在“图层 2”层上增加一个新图层“图层 3”。
8. 在工具栏中单击 按钮，在【颜色】设置下，将【笔触颜色】选项设置为无，在舞台上画出一个长方形，其宽度以仅覆盖一个字符为宜，如图 1-12 所示。

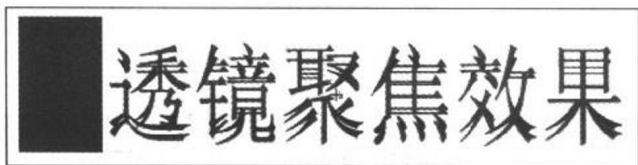


图1-12 画一个长方形

9. 在工具栏中单击 按钮，选择长方形，再选择【修改】/【组合】命令建组。
10. 在【时间轴】窗口中选择“图层 3”层的第 8 帧，按 **F6** 键。选择“图层 2”层和“图层 1”层的第 8 帧，按 **F5** 键。
11. 选择“图层 3”层第 8 帧中的长方形，将其调整到文字的右侧。在【时间轴】窗口中选择“图层 3”层的第 1 帧，在【属性】面板中，从【补间】下拉列表