

◎ QUANXINDAZAOZHUANYESHEJIDASHI ◎ XILIE

全新打造专业设计大师系列



中文版



Zhongwenban

经典实例 / 全新创意 / 时尚多彩 / 技法精解

Flash MX2004

网页动画 完美创意百分百

怡丹科技创作室 编著



Flash MX2004



电子科技大学出版社

DIANZI KEJI DAXUE CHUBANSHE

TP391. 41

Y5163

QUANXINDAZAOZHUANYESHEJIDASHI XILIE

全新打造专业设计大师系列

光盘+手册

中文版 Zhongwenban

经典实例 / 全新创意 / 时尚多彩 / 技法精解

Flash MX2004

网页动画 完美创意百分百

怡丹科技创作室 编著



电子科技大学出版社

DIANZI KEJI DAXUE CHUBANSHE

内 容 简 介

本手册以 Flash MX 2004 中文版为基础, 结合 Flash 在实际生活中的应用, 介绍了十几个应用领域的经典实例, 包括进度条的制作、字幕效果的制作、多媒体课件的制作、网页动画广告的制作、计算器的制作、多媒体光盘片头的制作、MTV (祝愿天下有情人) 和电子贺卡 (玫瑰情话和迷雾森林) 的制作以及游戏的制作 (棒打才子、残虫) 等。为具有一定 Flash 基础的动画爱好者而编写。通过这些实例的制作, 读者可以学会如何构思一幅 Flash 作品, 并为 Flash 作品赋予新的创意, 可以让自己的动画水平得到质的飞跃。

本手册不仅可作为大专院校相关专业师生的参考书和社会各类培训班教材, 也是广大网页设计人员、广告制作人员及动画爱好者的实用自学参考教材和使用指导书。

版权所有 侵权必究

举报电话: 四川省版权局: (028) 86636481

中文版 Flash MX 2004 网页动画完美创意百分百

文本著作 怡丹科技创作室

出 版 电子科技大学出版社

地 址 成都建设北路二段四号, 邮编: 610054

经 销 全国新华书店、软件连锁店

版 本 号 ISBN 7-900668-04-7/TP·05

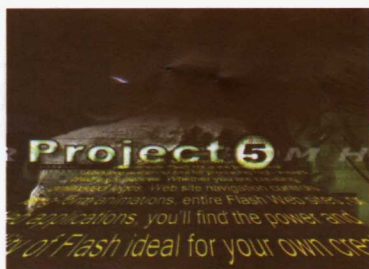
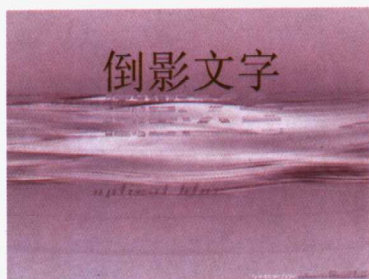
光 盘 定 价 39.00 (含 1 张光盘和使用手册)

光盘使用手册不单独销售



实例欣赏

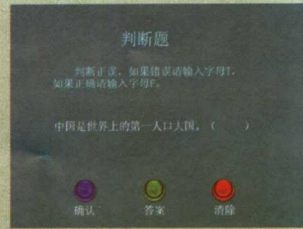
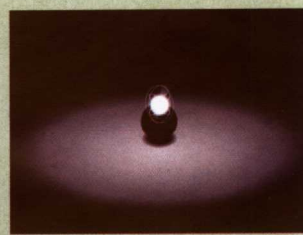
SHILIXINGSHANG





实例欣赏

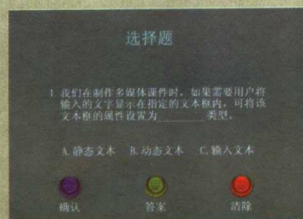
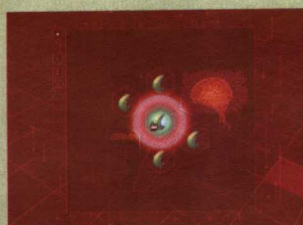
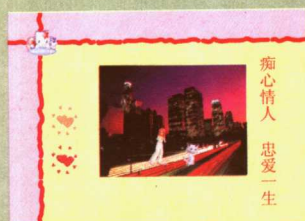
SHILIXINGSHANG





实例欣赏

SHILIXINGSHANG

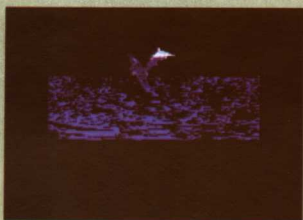
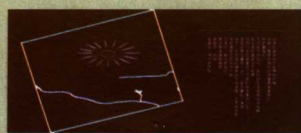


025173/5



实例欣赏

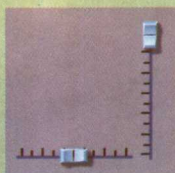
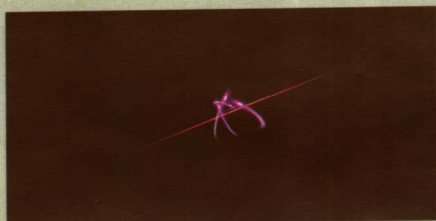
SHILIXINGSHANG





实例欣赏

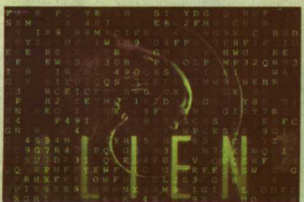
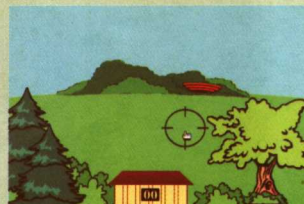
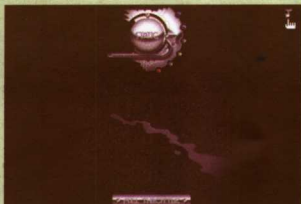
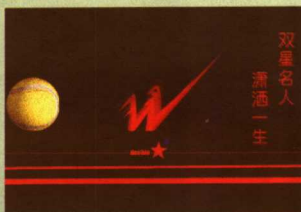
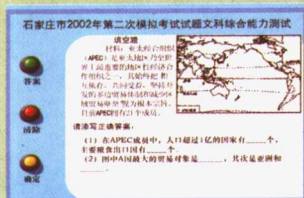
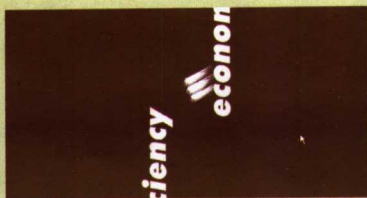
SHILIXINGSHANG





实例欣赏

SHILIXINGSHANG



光盘使用说明:

运行光盘

将光盘放入到电脑光驱中,稍等片刻,软件将自动运行光盘(如果自动运行失败,您可以在“我的电脑”中找到光盘上的 autorun.exe 文件图标,并双击该图标),进入光盘界面,如图 1 所示。

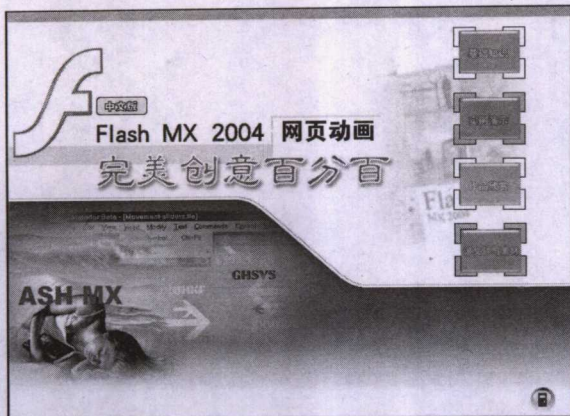


图 1

功能键介绍

单击主界面上的任意一个内容模块,进入内容界面(以实例演示为例),如图 2 所示。

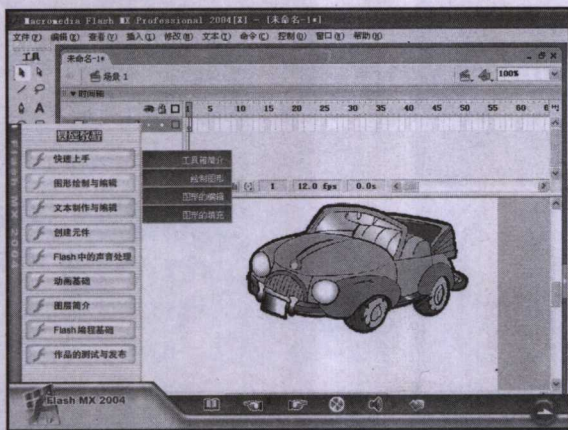


图 2

现将界面上各功能键的作用介绍如下:

- 目录: 单击显示实例演示目录
- 上一页: 单击返回到上一步操作进行学习。
- 下一页: 单击前进到下步操作进行学习
- 暂停: 用于在播放过程中暂时停止。
- 调音: 调节音量大小。
- 返回: 返回到光盘主界面。
- 退出: 退出光盘主程序。

目 录

第 1 章 Flash MX 2004 基础..... 1

1.1 认识 Flash MX 2004..... 2

1.2 基本概念 3

1.2.1 位图和矢量图 3

1.2.2 帧与帧标签 5

1.2.3 时间轴和时间轴面板 5

1.2.4 图层 7

1.2.5 符号和符号实例 8

1.3 图形绘制和修改..... 9

1.4 动画基础 18

1.4.1 单帧图片的制作 18

1.4.2 运动动画 19

1.4.3 制作形变动画 23

1.4.4 运用遮罩动画制作彩色运动文字 25

1.4.5 运动引导动画 27

1.4.6 逐帧动画 28

1.4.7 完成场景故事 30

1.4.8 控制动画 33

1.4.9 声音文件在动画故事中的应用和控制 36

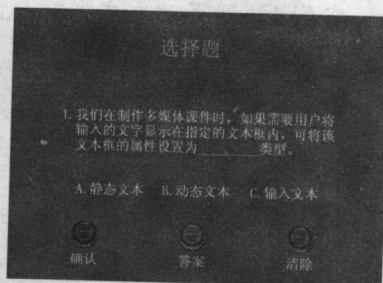
第 2 章 多媒体课件制作..... 38

实例 1 填空题 39

实例 2 判断题 45

实例 3 选择题 49

实例 4 多媒体光盘片头设计 54





实例 5 检测与点之间的碰撞	67
实例 6 按钮的制作	73
实例 7 声音的大小与平衡控制	86
实例 8 进度条的制作	92
实例 9 目录菜单按钮的制作与控制	100

第 3 章 网页动画制作 114

实例 1 网页动画广告	115
实例 2 尼康相机广告	127
实例 3 MOTOROLA 广告	139
实例 4 水滴效果	153
实例 5 倒影文字	162
实例 6 字幕效果	167

第 4 章 贺卡和 MTV 的制作 174

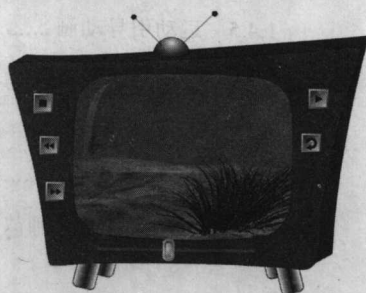
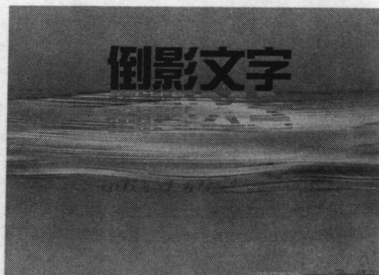
实例 1 祝愿天下有情人	175
实例 2 MTV 之《玫瑰情话》	199
实例 3 迷雾森林 (音乐欣赏)	230

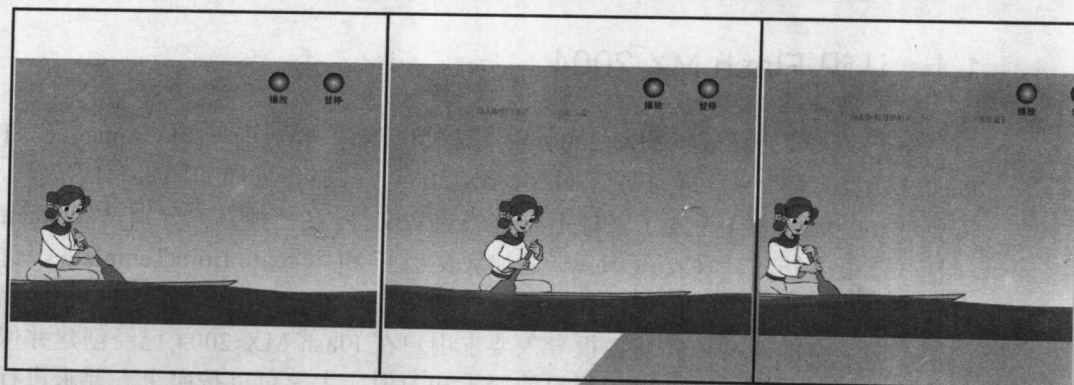
第 5 章 游戏制作 238

实例 1 棒打才子	239
实例 2 残虫	268

第 6 章 其他综合效果 284

实例 1 可爱的闹钟	285
实例 2 视频播放器	290
实例 3 计算器	299





第一章

Flash MX 2004 基础

WAN MEI CHUANG YI BAI FEN BAI

认识 Flash MX 2004

基本概念

图形的绘制

图形的修改

动画基础



1.1 认识 Flash MX 2004

当正确安装好 Flash MX 2004 后, 选择[开始]→[程序]→[Macromedia]→[Macromedia Flash MX 2004]命令, 即可打开 Flash MX 2004, 其操作界面如图 1-1-1 所示。针对不同的需要, Flash MX 2004 设置了三种不同方式建立文件, 这三种方式分别是“Open a Recent Item (打开最近文档)”、“Create New (增加新文档)”和“Create from Template (从模板导入)”。打开最近文档栏列出了最近打开过的文件档和一个打开命令; 通过增加新文档栏用户可以创建不同类型的新文档; 从模板导入要求用户在 Flash MX 2004 已经创建并保存了模板。每种界面预置都周到地考虑了用户的要求和习惯, 大家可以按照个人要求进行选择。

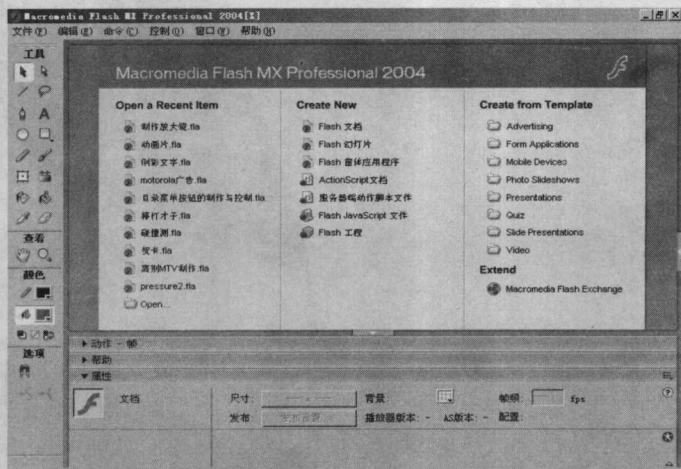


图 1-1-1

单击“增加新文档”进入一个新文档的编辑区, 这时文件编辑区有一些工作面板在窗口中, 这些面板并不是固定的, 因为 Flash MX 2004 中的面板本身就是可以显示和隐藏, 并且可以被随意拖动, 所以用户完全可以根据自己的需要对窗口界面进行设置。

拖动面板的方法是将鼠标移动到面板标题位置的左侧(具有点形图案的区域), 然后按下鼠标不放并开始拖动, 当面板随鼠标移动到目标位置后释放鼠标即可。另外, 通过面板标题旁边的三角形箭头可以收拢和展开面板; 通过在面板上单击鼠标右键会弹出一个菜单, 选择“关闭面板”命令可以关闭面板的显示。

Flash MX 2004 的用户界面可以说是很完善, 功能性的面板默认状态都会出现在左侧。而属性面板和动作面板则放在窗口的下边, 另外混色器面板、颜色样本面板、Flash MX 组建和解答面板被放在了窗口的右边。如图 1-1-2 所示。

- 标题栏: 标题栏显示用户当前编辑的文件名称, 如果是还没有存储过的新文件, 默认名称为“未命名-1”。
- 菜单栏: 提供 Flash MX 2004 中所有的操作命令, 通过在菜单按钮上单击鼠标左键打开菜单的下拉列表可以选择并执行相应的命令。每个菜单的下拉列表中都包含了很多和菜单名称相关的命令, 如“修改”菜单就包含了修改图形、场景、文档等命令。
- 时间轴: 时间轴包括时间线、图层、帧和动画显示格式等部分。时间线用于计算

动画的播放位置，单位为秒。图层用于安排处在同一个层级的动画。从时间角度讲，连续的帧构成了时间的延续。从动画的角度讲，连续的帧构成了一个完整的动作。动画的显示格式允许用户显示多个帧中的内容，并且可以同时编辑多个帧。这个功能在预视动画和修改动画的位置时非常有用。

- **工具箱：**工具箱中提供全部的绘图工具和图形修改工具，分为四部分：一是基本的工具部分。在基本的工具下面是查看部分，用于缩放画面和移动显示画面。在查看下面是颜色填充，用于填充轮廓颜色和图形颜色。最下面是选项部分，选项内容会随着用户选择工具的不断变化而作相应的选项调整。
- **动作面板：**动作面板用于为动画加入脚本控制，动作面板中的脚本输入框是脚本的输入区域。
- **属性面板：**属性面板用于显示和修改选中物件的属性，在没有选中任何物件的时候显示当前文档的属性。如当前文件的宽高尺寸、背景颜色等。
- **主场景编辑区：**编辑区（包括元件编辑区）都是用于绘制或者放置图形图像的区域，就像地球是人类的生存活动区域一样。这个区域的尺寸和颜色可以任意改变。
- **混色器面板：**混色器面板提供了多种颜色填充方式，并且在不同填充模式下可以随意编辑颜色的填充值。

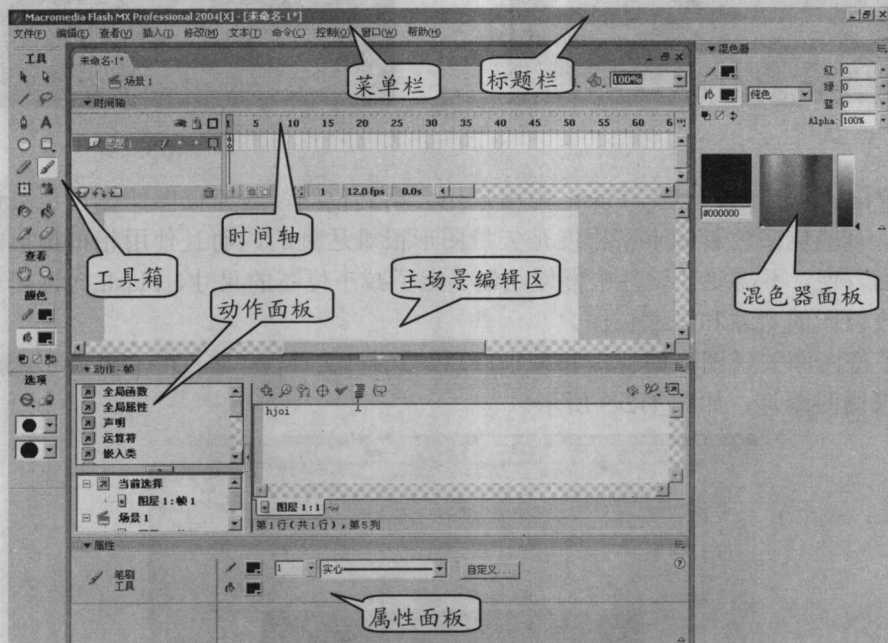


图 1-1-2

1.2 基本概念

1.2.1 位图和矢量图

图像是 Flash 中最重要的元素之一，通过漂亮的图像，可以很容易地抓住人们的视线，



同时能将用户想像中的完美形象和超级特酷的动画直观地表现出来,给人以美的享受。

在教大家制作图片以前,让大家了解位图和矢量图。

任何软件中的图像分为位图和矢量图。所谓位图,就是由点阵组成的图像,每一个点都有一个颜色数值,整个图像由这些点组成。也就是说点数越多,图像就更能完整真实地表现。这是位图的一个优点,可以逼真地反映外界事物,如图 1-2-1 所示。但是由于位图是采用按点来对应图像的方式,所以在扩大一个位图时,会出现质量损失严重的情况。而且,位图所占的文件量也比较大。

矢量图是由轮廓和填充组成的图像,其特点是所有的图像都通过一定的轮廓和它其中的颜色来反映事物。从现实接近的角度看,位图可以更好地反映事物。然而,矢量图也有不少优点:一是由于矢量图是通过算法计算颜色和轮廓的,所以即使经过放大,还可以保证图片的质量不受损失,如图 1-2-2 所示。另一个好处是文件量比较小。



图 1-2-1

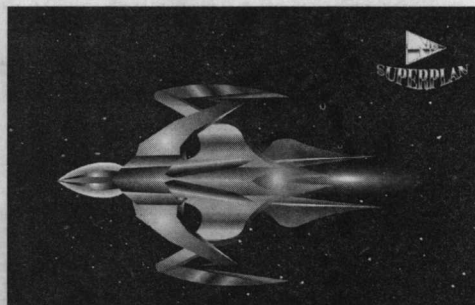


图 1-2-2

虽然位图的尺寸大,但在 Flash 中用户还会用到位图,因为位图的优点是矢量图是不可取代的,有些位图色彩的丰富程度是矢量图形很难达到的,而且使用相机拍摄的位图使用起来相当方便,不需要在软件中慢慢绘制。为了减小位图的尺寸,Flash 允许用户在导入位图时修改位图的尺寸和压缩位图。

知道了位图和矢量图形的特点和差别以后,选择[文件]→[导入]→[导入到场景]命令可以导入一张位图图片,如图 1-2-3 所示。

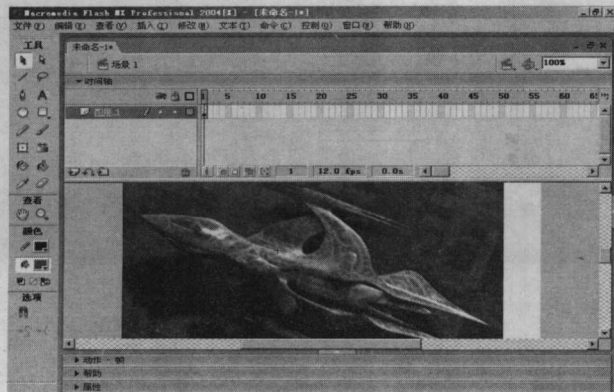


图 1-2-3

1.2.2 帧与帧标签

帧（画面）是 Flash 动画中基本单位，也是最重要的组成元素。电影大家不陌生吧，电影是由一幅幅画面播放而成的，一个帧就如同电影中的单幅画面，里面可以放置图片或者其他形式的内容，多个帧中连续的内容组成了时间线，时间线用于描述动画的进程。如图 1-2-4 所示。

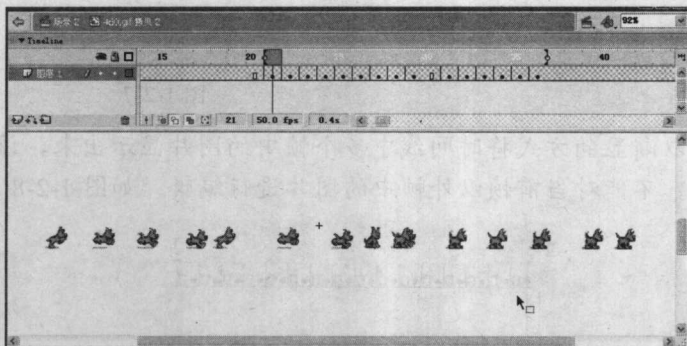


图 1-2-4

帧的类型包括了普通帧、关键帧和空白关键帧。通常普通帧是对关键帧的延续，继承关键帧中的内容。关键帧是动画中能够产生变化的帧，这些变化包括图形的外观变化、颜色变化、透明度的变化等。空白关键帧的概念和关键帧是一样的，只是空白关键帧中没有图片和其他内容。

如果在空白关键帧中插入图片或其他内容，空白关键帧将变成关键帧。如上面的操作中，将一张位图图片导入到一个空白关键帧中（当在一个文件的编辑区新建一个图层时，图层第 1 帧默认为空白关键帧），该空白关键帧变成了关键帧。相反，如果将该关键帧中的图片删除之后，关键帧将变回到空白关键帧的状态。不同类型的帧具有不同的外观，如图 1-2-5 所示。

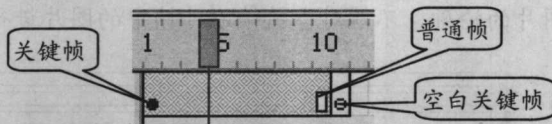


图 1-2-5

帧标签是用于分辨一个帧和其他帧的标志，使用帧标签的目的在于在使用脚本控制动画的播放时给播放头指定一个特殊的位置。帧标签的名称可以任意，在帧属性面板中设定。当加入了帧标签后，帧中增加了一面小红旗，如图 1-2-6 所示。

1.2.3 时间轴和时间轴面板

动画的制作必须通过时间轴进行编辑。同时，用户可以通过时间轴对动画的播放进行控制（也可以通过控制面板和播放菜单控制动画的播放）。

通过时间轴面板用户可以任意安排不同动画在舞台（场景）中的前后关系。调整各个关键帧中图片的相对位置等，时间轴如图 1-2-7 所示。