

想动就动

FLASH MX 2004

高级实例精典制作

前程文化 编著



电子工业出版社



光盘采用多媒体技术
演示实例制作步骤
内含素材文件及源文件

精典创意 / 精典

华北水利水电学院图书馆



207385417

技法 /

TP391.41

Z9185

FLASH MX ²⁰⁰⁴

高级实例精典制作

- Flash高级实例制作全攻略
- 打造全新概念的Flash进阶模式
- 囊括顶尖高手商业应用代表作品



207385417



前程文化 编著



电子科技大学出版社

内容提要

Flash 是目前最优秀的制作网络交互式动画的工具。本手册详细介绍了 Flash MX 2004 的 ActionScript 脚本编程语言及数十个经典 Flash 动画, 本手册前 5 章先从 ActionScript 脚本语言的基本概念入手, 阐述了 ActionScript 脚本语言的编程机制和技巧; 后 6 章从实例制作角度入手, 通过具体的程序应用实例, 由浅入深地介绍了 ActionScript 在动画制作、动画控制、网页制作、游戏制作、MTV 音乐短片制作等领域的应用。通过学习, 读者不但可以掌握目前 Flash 动画制作中的顶尖级经典实例, 而且在阅读代码讲解后, 能够完全领会 ActionScript 中各类语句的本质意义和使用方法, 从而达到举一反三的目的。

读者对象: 1. 志于从事 Flash 闪客动画制作人员; 2. 网站动画设计与制作人员; 3. 专业多媒体设计与开发人员; 4. Flash 动画爱好者与个人用户; 5. 网页动画培训班的学员。

为了您能流畅的浏览光盘, 建议您使用以下配置:

处 理 器	500MHz 以上
分 辨 率	800 × 600 像素以上
内 存	128MB 以上
光 驱	52 倍速以上
操作系统	Windows 98/Me/2000/XP/2003

Flash MX 2004 高级实例精典制作

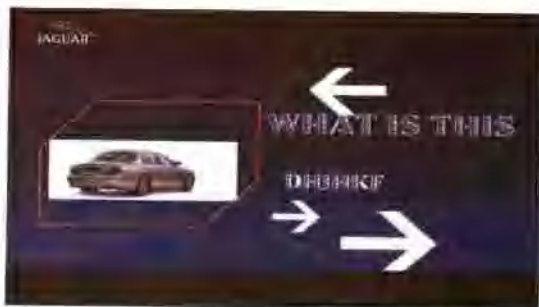
出版/发行者	电子科技大学出版社
地 址	成都市建设北路二段 4 号 电话: (028) 83284230
光盘生产者	东方光盘制造有限公司
版 本 号	ISBN 7-900651-68-3/TP · 38
光 盘 定 价	42.00 元 (1 光盘含使用手册)

超炫网页元素



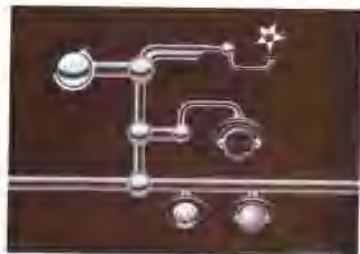
网页动画广告

本例为动感十足的网页片头动画。在该例中您可以学习到在时间线中安排动画节奏与为文件加入声音等方面的知识。另外，通过该实例的学习，您还可以了解如何使场景中动画元素的色彩变得统一与协调，以及如何缔造一个合理的构图等知识。



网页开头动画

声音在 Flash 动画中具有举足轻重的作用，通过该例，您可以感受到通过按钮读取声音文件，使按钮动作与声音对象协同工作带来的震撼效果。



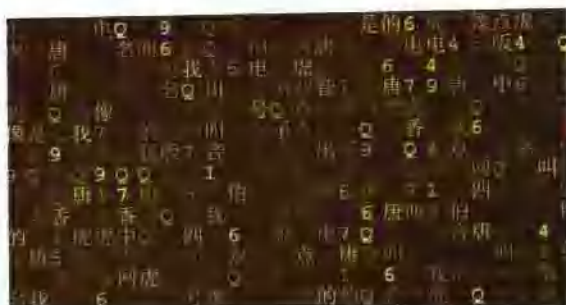
屁屁舞的 baby

输入文本在网页的留言簿上是最常见的。在本例中，您将学到如何利用输入文本中的数字来控制影片剪辑的函数，从而达到操作者自由控制影片剪辑实例数量的目的。



鼠标尾巴拖拽效果

该实例是复制影片剪辑和设定影片剪辑属性的典型例子。通常初级制作者制作出的效果看起来难免有些呆板，而学习完本例后，您一定能设计出前所未有的超酷鼠标尾巴效果。



数码科技

提起“骇客帝国”，大家都不会陌生，而本实例就要教大家制作出文字变幻闪动的“骇客帝国”中的数码效果。

太空飞船

Flash 的精彩不完全在于它的 Action Script 功能，在本例中您不难看出，通过 Flash 的绘图工具和基础动画制作也能让视觉冲击达到一种登峰造极的地步。这么酷的一个太空动画完全出自 Flash 的基本绘图工具和基础动画的应用。通过该实例的学习，您就能玩转 Flash 绘图工具，开发出基础动画的巨大潜能。

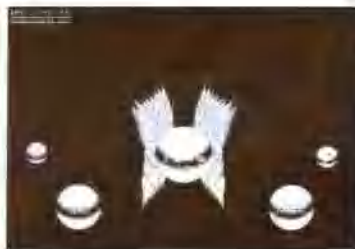
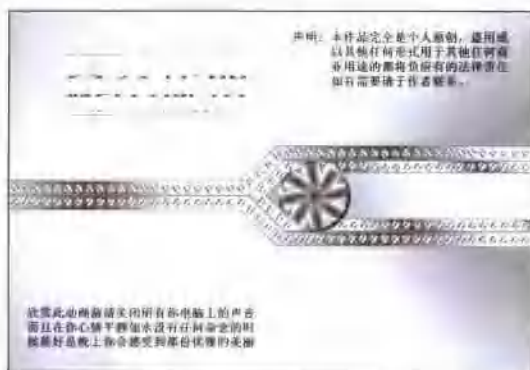
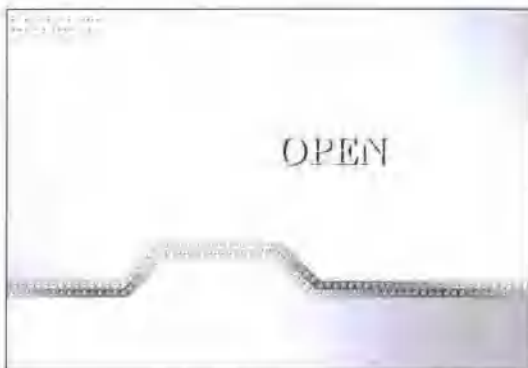


MTV 动画与贺卡



贺卡“春天的风铃”

本例制作了一张经典的 Flash 新年贺卡，当完成了该实例的制作，您一定有这样的感叹：原来贺卡也可以制作得如此细腻。通过这张贺卡的制作，您可以学习到如何在按钮符号中添加声音文件，如何处理导入到 Flash 中的 GIF 图片，如何创建时间程序获取系统时间等方面的知识。

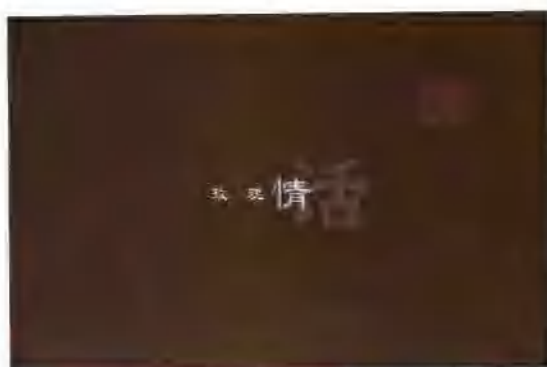


天使之翼

本例向大家展示的是一个视觉和听觉完美结合的综合效果。在该例中，您可以学习到多图层动画的制作与声音文件在动画中的控制两方面的知识。

MTV “玫瑰情话”

制作音乐 MTV 需要我们具有全面的 Flash 动画设计知识。本例的特点是较多的使用了矢量素材。同其他使用了大量位图素材的 Flash 动画相比，本例的源文件更小，内容更丰富。通过本实例的学习，您将可以学习到文字动画的制作，按钮控制场景的播放，在文件中添加声音和逐帧动画的制作等方面的知识。



经典游戏制作

游戏“雪地生机”

这是一款综合类的战斗游戏。通过该实例，您可以掌握游戏的一般流程。在游戏制作中，您还可以学到游戏角色的制作和控制，编写自定义函数控制相关参数，制作加载进度显示条等方面的知识。

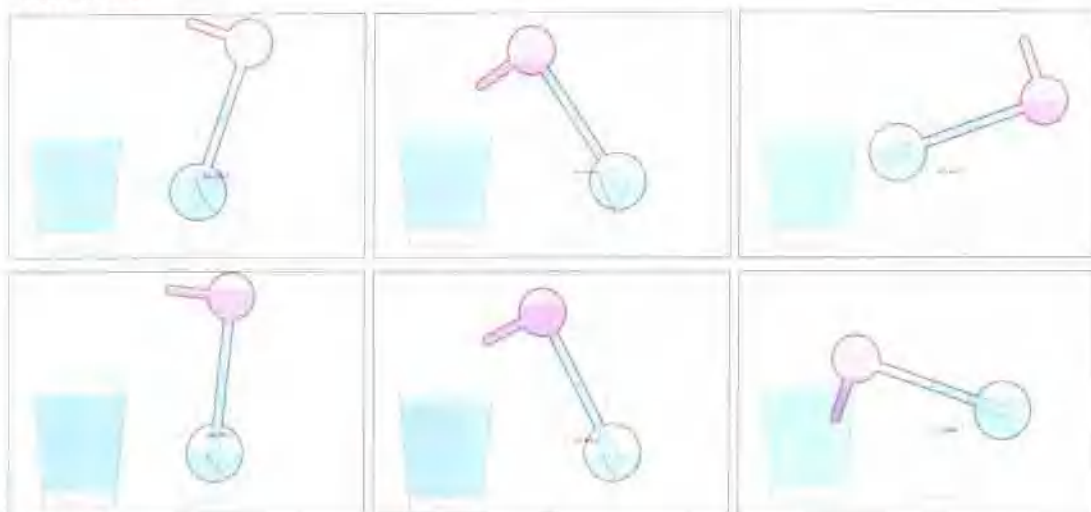


游戏“蚊香熏蚊”

碰撞检测游戏的关键在于使用脚本检测角色间的碰撞，然后根据碰撞情况执行相应的程序指令。在这款游戏中，您可以学习到 Flash 中立体声的制作，角色的运动路径控制，声音的控制和角色绘制等方面的知识。



饮水的鸟



球体动画



会动的立方体



保龄球游戏



写在前面的话

关于 Flash MX 2004 高级实例

Flash 是由 Macromedia 公司推出的交互式矢量图和 Web 动画制作软件, Flash 制作的动画具有很强的动态效果与交互性, 在网络中的运用日益普及, 是网络中最炫最时尚的事物。



Macromedia Flash 从最初推出到现在, 已经发展到 7.0 版, 即 Flash MX 2004。Flash 动画的应用范围比较广泛, 从网站广告、作品展示、教学演示、动画 MTV、网页设计到游戏设计, Flash 都能胜任。

要熟练地制作出高质量、技术含量高的交互式 Flash 动画, 必须掌握 Flash ActionScript 的知识, ActionScript 赋予了 Flash 编程功能, 大大地拓展了 Flash 的表现空间, ActionScript 提供了大量的对象方法, 我们可通过创建函数的方式方便地进行符号属性的设定和动画控制, 让用户做出的动画更加精彩、交互性更强。

许多读者在学习 Flash 时, 特别是在学习 Flash ActionScript 深层次应用中, 往往觉得把握知识难度较大, 感觉无从下手, 为了满足广大读者的需要, 我们把 Flash 高级动画制作中的一些实践经验和实用技法总结出来, 以实例的形式, 深入浅出地介绍高级动画的制作方法, 同时还介绍了 ActionScript 编程的基础知识。希望能为有志于在 Flash 动画设计领域发展的朋友起到开门铺路、点石成金的作用。为此, 在本手册中我们全面介绍 Flash 在网页设计、游戏设计、MTV 制作、网页组件设计(包

含按钮、滚动条、选单等)环节的制作技巧, 涵盖面广, 内容全面, ActionScript 基础知识讲解条理清晰, Step by Step 的 ActionScript 程序讲解, 让您了解每个范例的神奇之处。

关于本手册的内容

本手册详细介绍了 Flash 的 ActionScript 脚本编程语言及数十个经典 Flash 动画, 手册前 5 章从 ActionScript 脚本语言的基本概念入手, 阐述了 ActionScript 脚本语言的编程机制和技巧; 后 6 章从实例制作角度入手, 介绍如何使用 Flash 脚本编程语言设计动画, 并在实例中对 ActionScript 作了清晰明了的解释。



全手册共分 11 章, 各章内容如下:

第 1 章: 介绍 Flash 脚本语言的使用规范。

第 2 章: 介绍 Flash 脚本语言的计算符号和方法。

第 3 章: 介绍如何在 Flash 中创建函数和使用函数控制动画。

第 4 章: 介绍 Flash 实例的属性和在语言脚本中保持不变值的常量。

第 5 章: 介绍 Flash 中脚本语言中包含的对象和使用对象的方法。

第 6 章: 最常用的脚本语言实例入门。在本章中我们通过一些典型的实例让读者轻松



掌握这些常用语句的使用方法。

第7章:通过对10多个实例的详细讲解,让读者深入了解和学习Flash脚本语言。

第8章:介绍了当前网页设计中最常见元素的制作。

第9章:介绍了当今最流行的Flash超酷效果制作。

第10章:介绍了电子贺卡和MTV的制作。通过实例讲解让读者领会电子贺卡制作的一般思路。

第11章:介绍了游戏的设计和制作。

关于多媒体光盘(CD-ROM)

与本手册配套的是一张多媒体光盘,光盘包含了手册中精彩实例的制作演示内容,光盘以声音、图像以及视频的方式将Flash的操作方法和实例制作技巧传授给大家,内容生动形象。值得一提的是,手册中所有实例的源文件在光盘中都能找到,读者在阅读时,可以打开光盘中的源文件对照学习。

光盘是朋友们在学习Flash MX 2004的良师益友。关于光盘的具体内容与使用方法见目录前的“光盘使用指南”。

关于本产品的创作团队

市面上的Flash书籍很多,但我们经常听到读者说:没有一本能让我完全掌握Flash的书籍。很多读者在学习一段时间后,会发现当自己真正面对一个项目的时候,总感觉无处下手。本产品策划者与编创者的初衷是为了创作一本高品质的好书,本书正是业界最有才华的

闪客倾力创作而成,他们不仅具有丰富的商业作品设计经历,而且这些人当中不乏业界顶尖高手。在这里要特别感谢西云动画设计工作室,有了他们的帮助,才让本书能尽快呈现到读者手上,如果您在阅读时需要帮助,可以通过 xlj131421@163.com 获得技术支持。



关于本产品的使用对象

本手册与光盘适合以下读者:

1. 志于从事Flash动画制作人员
2. 网站动画设计与制作人员
3. 专业多媒体设计与开发人员
4. Flash动画爱好者与个人用户
5. 网页动画培训班的学员

强力的经典范例教学,保证让您成为FLASH MX 网页与动画设计高手!如果读者迫切需要一本读的懂、学的会的好书,那么本手册是您最佳的选择。

光盘使用说明

一、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（如果自动运行失败，您可以打开“我的电脑”，找到光盘上的 Autorun.exe 文件图标，双击该图标），进入光盘主界面，如图 1 所示。



图 1

二、光盘内容

1. 精彩实例制作演示

单击光盘主界面中的“精彩实例制作演示”按钮，弹出如图 2 所示的目录，选择演示实例，进入如图 3 所示的学习界面。在这部份内容中演示了 3 个精彩实例的制作过程。



图 2



图 3

在图 3 所示的学习界面下方，有一排控制按钮，这些按钮功能如下：

- 暂停：单击后将暂停学习
- 播放：暂停后继续播放，继续学习
- 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

2. 素材及源文件

单击光盘主界面（图 1）中的“素材与源文件”按钮，打开如图 4 所示的界面，在该界面中显示了实例的素材及源文件，供读者在学习过程中参考。

3. 作品欣赏

单击光盘主界面（图 1）中的“作品欣赏”按钮，进入如图 5 所示的作品欣赏界面，读者在这里可以欣赏书中精美的 Flash 动画。



图 4



图 5

三、全书实例源文件与素材索引



第6章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 自定义鼠标
- 02 鼠标位置
- 03 滚动文本框
- 04 数控颜色
- 05 音量控制
- 06 音量平衡控制
- 07 剪辑与点碰撞
- 08 剪辑与剪辑碰撞
- 09 创建画线工具
- 10 记时转场
- 11 打字员



第8章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 程序书写文字
- 02 帮助窗口
- 03 网页菜单
- 04 汽车 (网页广告元素)
- 05 网页开头动画教学



第10章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 新年贺卡
- 02 春天风铃
- 03 玫瑰情话



第7章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 蝴蝶飞舞
- 02 摇动的屁股
- 03 战斗的日子 (音乐控制开关)
- 04 兔子吃青椒
- 05 猜猜电影
- 06 听话的鬼
- 07 精致的摆钟
- 08 电子时间
- 09 屁屁舞的 baby



第9章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 红色风暴
- 02 天使之翼
- 03 太空飞船
- 04 数码科技



第11章 文件夹中包含以下 FLA、SWF 文件:

- 01 蚊香熏蚊
- 02 雪地生机

目 录

第 1 章 Action Script 语法概述

1.1 点的语法.....	2
1.2 大括号语法.....	2
1.3 分号语法.....	2
1.4 圆括号语法.....	3
1.5 区分字母的大小写.....	3
1.6 使用注释.....	4
1.7 关键字.....	4
1.8 常 量.....	4

第 2 章 运 算 符

2.1 算术运算符.....	6
2.2 赋值运算符.....	8
2.3 位逻辑运算符.....	9
2.4 比较运算符.....	10
2.5 逻辑运算符.....	13
2.6 补充运算符.....	14

第 3 章 函 数

3.1 调用函数.....	18
3.2 内建函数.....	20
3.3 自定义函数.....	26

第 4 章 属性和常量

4.1 全局属性.....	30
---------------	----

4.2	影片剪辑属性.....	31
4.3	真假常量 (true 和 false)	36
4.4	新行常量(newline).....	37
4.5	空值常量 (null)	37
4.6	未定义常量 (undefined)	37

第 5 章 对 象

5.1	核心对象的应用	40
5.2	动画对象的应用	75

第 6 章 通用语法实战入门

01	自定义鼠标	144
02	鼠标位置	146
03	创建滚动文本框	148
04	设置影片剪辑的颜色	150
05	音量控制	153
06	创建声音平衡控制	156
07	检测点与面之间的碰撞	160
08	检测两个影片剪辑间的碰撞.....	162
09	创建画线工具	165
10	记时转场	169
11	打字员	171

第 7 章 实战提高实例

01	简单按钮和帧动作效果	176
02	摇动的屁股	180
03	战斗的日子 (音乐控制开关)	184
04	加载电影剪辑 (兔子吃青椒)	188
05	按钮符号的位置判断	191
06	听话的鬼	196
07	时 间	199
08	电子时间	202
09	屁屁舞的 baby.....	206

第8章 超炫网页元素

01 程序书写文字	212
02 帮助窗口	218
03 网页菜单	223
04 汽车(网页广告元素)	236
05 网页开头动画教学	242

第9章 终极特效

01 红色风暴	266
02 天使之翼	271
03 太空飞船	284
一. 制作场景一	284
二. 制作场景二	300
三. 制作场景三	305
04 数码科技	309

第10章 MTV动画与贺卡

01 新年贺卡	314
02 春天风铃	319
一. 制作动画元件	319
二. 添加声音和动作脚本	323
03 玫瑰情话	327
一. 制作序幕动画	328
二. 制作第二个场景	332
三. 制作第三个场景	336
四. 制作第四个场景	339
五. 制作第五个场景	342
六. 制作第六个场景	345
七. 制作第七个场景	347
八. 制作第八个场景	347
九. 加入声音和动作脚本	348
十. 加入歌词	350

第 11 章 经典游戏制作

01	蚊香熏蚊	352
一、	制作角色元件	353
二、	添加动作脚本	357
02	雪地生机	368