

万水

新概念百例丛书



FLASH MX 中文版

新概念百例

罗 阳 尹伟齐 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

Flash 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 开发的矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。该软件的功能十分强大,在网页设计和多媒体制作等领域得到了广泛的应用,已经成为制作交互式动画的标准软件,时至今日,产生了 Flash MX 版本。

本书由浅入深地进行内容编排,以浅显流畅的语言介绍 Flash MX 工具的使用,通过对生动活泼的实例进行讲解介绍动画制作的基本知识和技巧。本书讲述了用 Flash MX 进行创作的知识、方法、步骤和窍门,使初学者能充分消化吸收本书的内容,轻松成为 Flash 高手;又涉及了 Flash MX 的最新技术,结合大量实例透彻讲述了许多高难度的创作。

本书除了介绍相关的内容外,在最后一部分提供了丰富多彩的实例,给出了基本的制作思路,让读者作为练习,从而进一步巩固和提高读者的 Flash 动画制作水平。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 中文版新概念百例/罗阳等编著. —北京:中国水利水电出版社, 2003

(万水新概念百例丛书)

ISBN 7-5084-1474-8

I. F… II. 罗… 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(2003)第 026061 号

书 名	Flash MX 中文版新概念百例
作 者	罗 阳 尹伟齐 等编著
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部)、 82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 17.5 印张 380 千字 2 彩插
版 次	2003 年 4 月第一版 2003 年 4 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元(含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换

版权所有·侵权必究

Flash MX



万世新概念百例丛书



实例 31

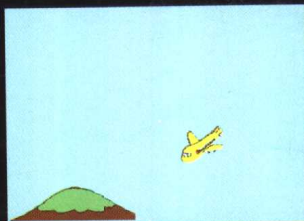
实例 46



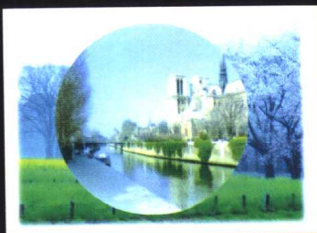
实例 17



实例 18



实例 33



实例 34



实例 36

GRAPHIC DESIGN



Flash MX



实例 73

实例 51



实例 52



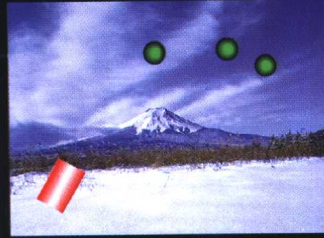
实例 54



实例 1

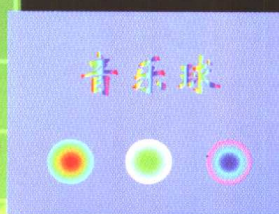


实例 27



实例 49

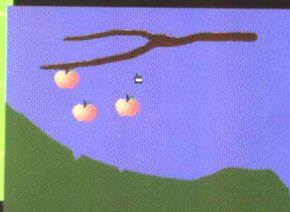
实例
40



实例
28



实例
62



实例
76



实例
23



实例 12

FLASH MX 中文版



实例 50



Flash MX



实例 6

实例 57



实例 60



实例 61



实例 55



实例 56



实例 70

丛书编委会



主 编 万 博 娄俊杰

编 委 韩中领 苏 瑞 王 龙 罗心晶 吉庆祥

索双有 袁 博 关 宁 张 星 张增强

罗 阳 尹伟齐 姜仁武 贾全芳 王嘉宁

朱 隽 黄 山 臧桂鹏 贾君琳 朱易昕

阎卫星 陈志华



出版者的话

普通用户使用电脑最关键也最头疼的恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接、无处下手。而看到专业人员在电脑前如鱼得水，把软件应用得灵活自如，又一定艳羡不已，恨不得自己立刻寻找到一条捷径，马上可以熟练操作。

《新概念百例》丛书的推出，就是为了给您提供一条畅游软件之海的捷径。它是一套包含了现在主要的图像创作软件和程序开发软件的使用指导书。既可以循序学习，也可以随用随查；既可以为初学者指路，也可以给有一定基础的读者参考启发。能让您学有所依，用有所循，快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来详细了解一下这套丛书吧。

丛书的策划出发点 & 丛书特色

市面上写实例的书很多，类似“100例”的丛书也屡屡出现，但多数没有脱出拼凑例子的框框。纵观目前的实例精粹类丛书，基本上都存在着如下两个缺点：



市场缺点 1：多数没有基础入门和基本操作的内容。这就要求读者必须对软件有一定了解后才能学习书中的例子，往往需要其他入门书的辅助。但现在的很多读者，都已经有了了一定的电脑基础和部分软件使用经验，比如已经学会了 Photoshop，那么在学习 Illustrator 的时候可能只需要把最基本的界面工具和操作介绍一下，就可以触类旁通。更何况现在的很多软件都有中文版，买一本详细介绍命令操作的入门书实在没有必要，而买一本毫无入门知识的实例书又有点吃力。



我们的解决办法：针对这一点，本丛书每个软件都用 30~50 页左右的篇幅来讲解基础知识和操作，用最简短有效的篇幅让读者熟悉这个软件。另外，我们在细分实例的过程中，基础入门的实例尽量讲解得细致详尽，让读者可以一步步地循序操作，熟悉软件。



市场缺点 2：多数实例类丛书（特别是例子数目较多的）中，例子的类型重复得很厉害，大小篇幅也差不多。一本近 100 个实例的书，往往读者只能跟着做 30 个例子，其他的都觉得毫无价值、大同小异。



我们的解决办法：本丛书针对读者对实例的不同需要，做了进一步的细化。将实例细分为“基础实例”、“应用实例”、“练习实例”3种，各有不同的用处，各代表不同的学习阶段，使读者有更多选择自由，而且可以“例尽其用”。



前 言

Flash 是美国著名的多媒体软件公司 Macromedia 开发的矢量图形编辑和交互式动画制作的专业软件。该软件与同是 Macromedia 公司出品的 Dreamweaver (网页编辑软件)、Fireworks (图像处理软件) 合称为网页设计的“三剑客”。

随着网络的快速发展, 网页、网站技术日益深入到生活的每一部分, 为我们展示了一个多姿多彩的互联网世界。不论是商业网页还是个人网页, 绝大多数都采用了 Flash 技术。Flash 还被广泛应用于交互式软件开发、展示和教学方面, 在专业多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中, 均可导入 Flash 动画, 而且完全使用 Flash 制作的多媒体教学软件也已经出现。Flash 在影视制作中也同样大有可为。Flash 逐渐成为交互式网络动画制作的标准软件, 其版本不断更新, 功能日益强大, 时至今日, 产生了 Flash MX 版本。每一次更新都会给我们一种全新的工作方式。

本书主要讲述了 Flash MX 动画制作的概念、操作、原理和技巧, 包含了 Flash MX 的基本功能, 覆盖了多个领域。本书从实际工作出发架构全书和划分目录, 内容安排上兼顾初学者和进阶读者的需要。在本书的第一部分中, 介绍了 Flash MX 的基础知识和基本操作, 使初学者对多媒体的制作和 Flash MX 有一个感性认识, 并对其产生浓厚的兴趣。在第二部分中, 通过对一些简单实例的讲解, 循序渐进、系统、详尽地介绍了菜单、工具的使用方法以及使用 Flash MX 进行动画创作的知识、方法、步骤和窍门, 让读者快速进入 Flash 动画世界。在第三部分中, 通过对一些综合应用实例的讲解, 介绍 Flash 动画制作的高级方法和技巧, 让读者快速成为一名 Flash 动画制作高手。在本书的最后一部分中, 提供了 20 个例子的效果和基本的创作思路, 可以作为读者的练习。

本书既适合 Flash 初学者作为入门书籍, 也可供有一定基础的使用者参考。在本书的阅读过程中, 希望读者能按照书中介绍的实例制作过程进行实践, 真正掌握有关的知识和技巧, 并在此过程中体会 Flash 动画开发的基本方式。

Flash 是一个功能强大的动画创作工具, 仅仅掌握一些表面知识是远远不够的, 只有在实践中不断摸索和总结, 并且不断激发自己的想象力和创意, 才能逐步提高自己的创作水平, 制作出优秀的作品。

本书是笔者的一点心得。在编写过程中, 笔者已经尽量努力, 惟恐疏漏, 但是由于本人水平有限, 疏漏之处在所难免, 希望广大读者提出中肯的批评意见。

编者

2002 年 12 月

这套《新概念百例》丛书，是经过长期市场调研和摸索、精心策划的结晶。我们希望它能克服同类作品的种种弊端，给读者带来软件学习的新感觉、新方法。

丛书的结构

每本书基本上都分为四大部分。分别为：“高高兴兴进入软件学习”、“踏踏实实掌握基本操作”、“仔仔细细学习综合应用”、“轻轻松松进行实战演练”。

- 第一部分“高高兴兴进入软件学习”主要介绍软件的界面、基本工具和命令、新增功能、常用菜单等。力求言简意赅，同时把软件基本操作讲解清楚。
- 第二部分“踏踏实实掌握基本操作”主要是小实例（即“基础实例”）的形式。紧跟着上一部分的入门讲解进行创作，既温习软件的基本操作，也学习一些创作技巧，有承上启下的作用。
- 第三部分“仔仔细细学习综合应用”主要是篇幅较大的应用实例。一般都包括了软件的常用方面，以 Photoshop 为例，会讲解宣传画的制作、照片处理、广告创意等应用性很强的方面。这部分实例是提高性质的。
- 第四部分“轻轻松松进行实战演练”给出一定数量的练习题（即“练习实例”）。书中给出了实例的大概步骤和应用技巧，实例素材和过程文件收录在书后光盘中，留待读者自己完成。这部分实例和源文件，既可以给读者练手，也可以作为培训老师的习题，更可以作为将来实际应用中的素材，用最小的篇幅达到了最大的效果。

我们可以看出，本丛书的实例是疏密有序、循序渐进的。每部分实例的功能、写法都不尽相同，这样既方便了读者，又增加了本书的实用性。

丛书的读者定位

本丛书附有素材和实例光盘，面向电脑常用软件的初中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都非常合适。

本套丛书的思想是“入门·应用·提高”。“入门”的含义是，每个软件都从基础知识和操作讲起，从基础实例做起，新手无须参考其他书即可轻松入门，老用户亦可快速通过学习软件新功能，自如地踏上新台阶。“应用”和“提高”则蕴含了丛书内容的重点，相信通过书中翔实的应用实例和数量充分的练习实例，可以使用户更上一层楼，融会贯通，在实际工作中得心应手。

结束语

愿凝结着多位作者、编辑和制作人员汗水和心血的《新概念百例》丛书能帮您搭上通向未来的高速快车！

目录

CONTENTS

出版者的话

前言

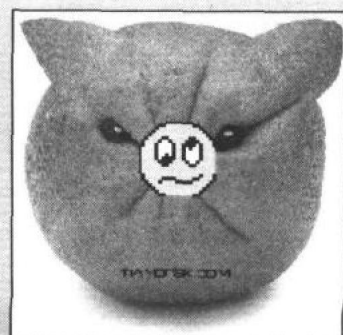
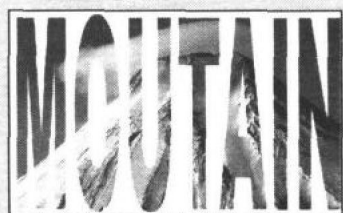
第一部分 高高兴兴进入 Flash MX

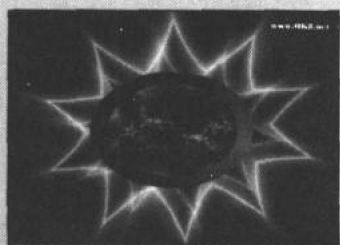
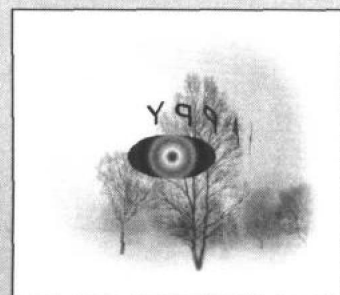
第一篇 基础知识

1.1	Flash 软件概述	2
1.2	了解 Flash 动画	2
1.2.1	Flash 的矢量图形系统	2
1.2.2	Flash 的流技术	3
1.2.3	Flash 的插件方式	3
1.2.4	Flash 的交互功能	3
1.3	Flash MX 的新特性	3
1.3.1	统一的工具属性面板	3
1.3.2	新颖的帧属性和场景属性面板	4
1.3.3	完备的图形属性面板	5
1.4	初步了解 Flash MX 的界面	5
1.4.1	工具栏	6
1.4.2	面板	6
1.4.3	菜单	11

第二篇 基本操作

2.1	Flash MX 基本工具的使用	18
2.1.1	绘图工具的使用	18
2.1.2	选择工具的使用	22
2.1.3	图形编辑工具的使用	24
2.1.4	清除工具的使用	27
2.2	帧的操作	27
2.3	颜色的设置	29
2.4	图层的操作	30
2.5	实例练习	31





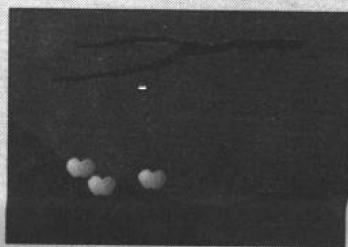
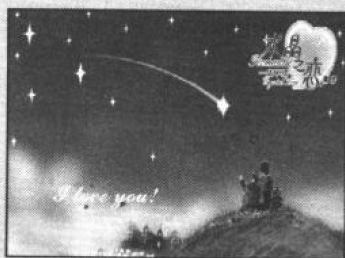
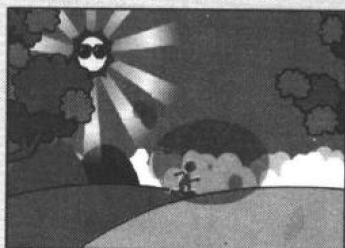
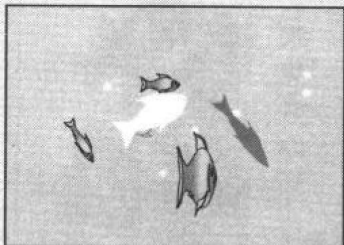
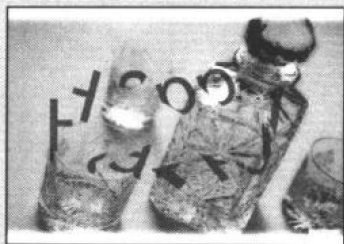
第二部分 踏踏实实掌握基本操作

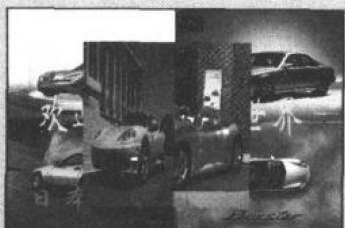
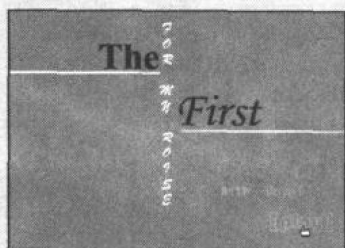
实例 1 制作背景图片——黄昏海滩	34
实例 2 朦胧效果——云雾山水	35
实例 3 以位图填充——有背景的字	36
实例 4 多层渐变效果——迷你文字	37
实例 5 边框的处理——柔化效果	39
实例 6 绘图综合运用——相框效果	40
实例 7 关键帧变换——相机拍照效果	41
实例 8 关键帧变换——加载等待	43
实例 9 关键帧图片——变脸效果	45
实例 10 规则图形变形——边缘效果	46
实例 11 图形旋转变形——金字塔	48
实例 12 文字形变——文学天地	49
实例 13 文字形变——网页形变按钮	52
实例 14 旋转变形效果——叶轮转动	54
实例 15 运动图片——弹跳球效果	56
实例 16 设定运动路线——天体运动	58
实例 17 多层运动——幻影效果	60
实例 18 设置飞行路线——空中历险	62
实例 19 飞行效果——星空无限	64
实例 20 设置文本路径——滚筒文字	66
实例 21 文字的旋转——文字漩涡	69
实例 22 特殊文本——光线特效	71
实例 23 圆环的运动——圆形图章	73
实例 24 阴影的产生——旋转的花	75
实例 25 运动动画——花的飘落	78
实例 26 对象的特殊操作——倒影运动	80
实例 27 圆形渐变效果——渐变彩虹	82
实例 28 形状变形——神秘的十字架	84
实例 29 拷贝旋转的妙用——焰火	86
实例 30 散开模糊运动效果——水波	88
实例 31 蒙版及图片运动——海市蜃楼	90

实例 32	文字蒙版层的运动——填充变换文字	93
实例 33	蒙版移动——图像左右变换	94
实例 34	蒙版形变——图像中心切换	96
实例 35	蒙版关键帧变化——马赛克	98
实例 36	蒙版形变——图像上下切换	99
实例 37	按钮的制作——发光按钮	102
实例 38	热区播放电影——雪花飘落	104
实例 39	按钮的制作——幻影按钮	106
实例 40	声音的使用——音乐球	108

第三部分 仔仔细细学习综合应用

实例 41	文本的分离——文字炸开	112
实例 42	文本变换——古诗一首	115
实例 43	位置变换——波浪文字	118
实例 44	Alpha 值妙用——光晕文字	120
实例 45	动作控制文字——文字舞动	123
实例 46	剪辑库的应用——水中游鱼	125
实例 47	运动控制——雨天	128
实例 48	旋转效果——齿轮运动	132
实例 49	关键帧动画——圆球喷发	135
实例 50	遮罩层的应用——放大镜	138
实例 51	添加淡出的电影实例——星空	140
实例 52	剪辑控制——开心炸弹	142
实例 53	引导层的设置——星系	145
实例 54	形变动画——喜炮迎福	150
实例 55	控制对象位置——节日贺卡	154
实例 56	蒙版层的运动——画卷展开	156
实例 57	图片切换——法国风光	158
实例 58	按钮控制——饮水机	161
实例 59	链接网页——古文明	165
实例 60	简单网站——汽车世界	168
实例 61	序幕制作——百分数显示进度	173
实例 62	按钮制作——苹果落地	179



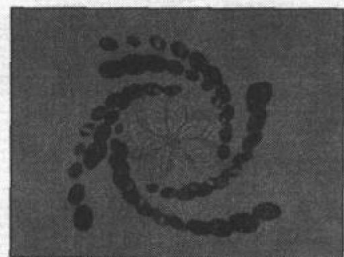


- 实例 63 按钮制作—— 变色按钮 182
- 实例 64 隐藏的按钮—— 鼠标残影 184
- 实例 65 按钮的妙用—— 下拉菜单 187
- 实例 66 动作语句—— 计算器 (一) 190
- 实例 67 动作语句—— 计算器 (二) 194
- 实例 68 射击游戏—— 打飞机 199
- 实例 69 动作—— 弹球游戏 205
- 实例 70 拼图游戏—— 拖曳拼图 211
- 实例 71 遮罩层的妙用—— 万花筒 215
- 实例 72 影片控制—— 打台球 218
- 实例 73 按钮播放—— 小狗心里话 220
- 实例 74 变形动画—— 转动的魔方 222
- 实例 75 Alpha 值—— 运动残影 225
- 实例 76 旋转控制—— 发散彩球 228
- 实例 77 MTV—— 第一次 (一) 231
- 实例 78 MTV—— 第一次 (二) 235
- 实例 79 MTV—— 第一次 (三) 238
- 实例 80 MTV—— 第一次 (四) 243

第四部分 轻轻松松进行实战演练

- 实例 81 图片文字 250
- 实例 82 文字的风吹效果 250
- 实例 83 探照灯文字 251
- 实例 84 彩光文字 252
- 实例 85 立体文字 253
- 实例 86 黑白文字 255
- 实例 87 彩灯闪烁 255
- 实例 88 透镜成像 256
- 实例 89 鹰和小鸟 257
- 实例 90 球的甩动 258
- 实例 91 形状变形 259
- 实例 92 一滴水 260
- 实例 93 飘落的雪花 261

实例 94 云破天开	261
实例 95 透过文字看图片	262
实例 96 球的弹跳变形	263
实例 97 简单打字效果	263
实例 98 淡入淡出效果	264
实例 99 雪的融化	265
实例 100 水波文字	265



第一部分 高高兴兴进入 Flash MX

 Flash 软件概述

 Flash MX 界面

 工具栏

 面板

 菜单

 绘图工具的使用

 选择工具的使用

 帧的操作

 颜色设置

 图层的操作

相信您在观赏 Flash 动画时会被妙趣横生的 Flash 动画吸引,在网上浏览网页时会惊叹于将网页变得如此生动并能够快速显示 Flash 网页效果。您也一定很想成为一名 Flash 动画制作高手。不过先别着急,先来做些准备工作吧。

在这一章中,将介绍有关 Flash MX 的基础知识和基本操作,相信通过这一章的学习,读者会对 Flash MX 有一个初步的了解,对动画的制作原理也会有所了解,这将为后续学习打好基础。

OK, 让我们即刻进入 Flash MX 的世界中去!

第一篇 基础知识

欢迎进入 Flash 的世界。不知道您在观赏 Flash 动画时是否会被妙趣横生的 Flash 动画所吸引，还是在网上浏览网页时惊叹于将网页变得如此生动，并能够快速显示 Flash 网页效果。总之，您很快就会发现您选择进入 Flash 的世界将让您获益匪浅。不过先别着急，先来做些准备工作吧！这些准备工作会让您更快掌握 Flash 这件宝物。

1.1 Flash 软件概述

当人们受到网络带宽的限制，无法很好地浏览网页上过大的多媒体文件，而又不能满足于静止呆板的静态网页时，Macromedia 公司不失时机地推出由 Flash、Dreamweaver 和 Fireworks 组成的网页制作组合——Dreamteam，“网页三剑客”。而其中 Flash 是最受人瞩目的对象，发展到现在的 MX 版，Flash 已经从原来的一个小插件成为了现代互联网动画制作的生力军。它是基于矢量的具有交互性的动画软件，使用新颖高效的流技术以及令人瞩目的多媒体效果。以致于现在成千上万的网站，以及很多著名企业的主页都使用了大量的 Flash 动画，使互联网不再枯燥，而是充满了活力。Flash 的精确概念就是：它是基于矢量的具有交互性的软件。

1.2 了解 Flash 动画

我们都知道 Flash 并不仅限于制作网页，现在更多的是制作动画。国内有很多优秀的 Flash 网站，有很多精彩的 Flash 动画可供下载。有兴趣可以到 <http://www.showgood.com> 或者 <http://www.flashempire.com> 等站点去看看。而 Macromedia 公司也专门设立了 <http://www.shockwave.com> 站点，其中全部采用的是 Flash 和 Director 制作的动画，您可以从这些网站上领略到 Flash 的无穷魅力。要学习 Flash，我们应该对软件中相关的概念有所了解。

1.2.1 Flash 的矢量图形系统

Flash 是建立在矢量的图形系统之上的，使用 Flash 创建的元素都是用矢量绘制的。也就是说使用少量的向量数据就可以描述一个复杂的对象，而占用的空间只是一般位图的几千分之一，这就是为什么 Flash 制作的东西能在网上如此畅通无阻。并且矢量图可以做到真正的无级放大，也就是说不论用户浏览器是怎样设置的，图像始终可以完全显示，而且不会降低画质。

那么什么是位图什么又是矢量图呢？这其中牵涉到计算机在存储图像时使用