

Flash MX 中文版

网页动画 精彩实例百分百

刘云刚 等编著

3



精彩实例 百分百丛书

 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



TP391.41
267D

精彩实例百分百丛书

Flash MX 中文版

网页动画精彩实例百分百

刘云刚 等编著



机械工业出版社

本书专为初学者及有一定 Flash 动画制作知识的用户编写。全书通过精彩的实例系统地讲解了 Flash MX 的基础、动画的创建、图层的应用、元件的创建、帧动作面板的使用及 Actions 语句的添加等方面的知识。本书实例分为文本动画、图形动画、按钮效果、鼠标效果、菜单效果以及综合实例几部分。每个实例都以“练习目标+实例分析+操作过程+实例小结+相关知识”的结构讲述。练习目标部分指出了本例动画的创建效果；实例分析部分具体分析完成动画的方法等；操作过程部分讲述制作本例动画的详细步骤；实例小结部分总结本例使用到的工具、命令等；相关知识部分介绍了操作过程中一些需要注意的问题、操作技巧及本例没有详细讲解的一些相关知识点。

本书可作为 Flash 初学者、动画爱好者、网页制作人员的自学参考书，也可作为大中专院校、培训学校的上机练习与提高的教材。与本书配套的多媒体光盘，含 Flash MX 多媒体学习教程及本书实例的源文件，可供读者学习使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 中文版网页动画精彩实例百分百/刘云刚等编著. —北京：机械工业出版社，2003.1

(精彩实例百分百丛书)

ISBN 7-111-11485-X

I. F... II. 刘... 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 109520 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划：胡毓坚

责任编辑：王 虹

责任印制：路 琳

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2003 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ · 19 印张·466 千字

0001—5000 册

定价：35.00 元 (含 1CD)

凡购本图书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

本社购书热线电话 (010) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

前 言

中文版 Flash MX 是 Macromedia 公司推出的最新版本,也是当前网页动画和矢量动画制作最流行的软件之一。它广泛应用于网页动画、矢量特效、小电影及游戏等制作。Flash MX 在 Flash 5.0 的基础上突出了图形的自由转换和颜色填充转换功能,使图形设计功能大大增强,工具面板更为灵活,操作界面更为合理。

本书主要以实例的形式讲解从简单的文本动画、图形动画到较复杂的按钮、鼠标及菜单交互效果的制作,最后以综合实例的形式对 Flash MX 的知识点进行综合运用。

本书分为 6 篇,第 1 篇包括实例 1~实例 16,以文本为主线由浅入深地介绍如何创建以文本为主体的各种动画;第 2 篇包括实例 17~实例 40,以图形为主线介绍如何设计与创建图形动画;第 3 篇包括实例 41~实例 43,以按钮制作为主线介绍网页制作中常用到的各种按钮的制作方法;第 4 篇包括实例 44~实例 46,主要介绍鼠标的各种动态效果的制作;第 5 篇包括实例 47~实例 49,主要介绍几类常见菜单的制作方法;第 6 篇包括实例 50~实例 53,综合应用 Flash MX 的知识点,将文本、图形、按钮、鼠标等效果合理地应用于制作游戏、MTV 及小故事中。

本书包括 53 个精彩的 Flash 动画实例。它融合了作者多年积累的经验技巧,可帮助读者解决在网页动画制作中遇到的实际问题,达到学以致用目的。本书内容循序渐进,是爱好网页动画制作的读者学习 Flash MX 的理想书籍。

本书由眼界资讯组织编写并审定。全书由刘云刚、青枫、胡晓编著,宋海云、萧秋阳、张忠林、尹健军、熊开、邓军、雷贤初、朱英、吴世会等人为本书编写付出了辛勤的劳动,在此一并表示感谢。由于编者经验有限,加之时间仓促,书中难免会有疏漏和不足之处,恳请专家和读者不吝赐教。

编 者

出版说明

人类正进入信息时代，信息技术的发展正在改变人们的工作、生活、思维和学习方式。随着中国加入 WTO，计算机的实际操作技能已成为衡量个人能力的重要标志之一。因此，掌握一定的计算机应用知识，具备一定的实际操作技能，熟练运用几种工具软件完成实际工作，是各行业从业人员的共同需求。

传统教程形式的计算机图书，是为配合教师课堂教学使用的，跟随教师学习的效果固然是好，但是在生活节奏加快和竞争压力逐渐增大的今天，直接走进课堂接受老师手把手教学越来越不容易，大多数读者只能利用业余时间进行自学，他们需要的教材应该是随书配有多媒体内容的教学光盘（而不仅是素材盘）的图书，达到进行手把手式教学的效果。本套丛书便是以实例讲述为主，在实例的具体操作中，熟练掌握软件的各项功能的读物。

本套丛书采用“练习目标+实例分析+操作过程+实例小结+相关知识”的结构讲述，并配有教师讲述的多媒体教学光盘（包含素材），以实例引导读者学习软件，从而达到最佳的学习效果。具体归纳为以下几个特点：首先是书中选用有代表性的实例，使读者以最小的阅读量、最简单的实例达到锻炼基本功的目的，以便在工作实践中即学即用；二是在一步一步教读者做实例的同时增加必要的分析过程，例如：大多数实例的制作方法往往有好几种，对这些方法进行对比分析，可以使读者在学习时掌握更多的知识，不但知其然，而且知其所以然；三是在注重讲解实例制作过程的同时，增加对相关知识的讲解；最后，在软件专业应用的基础上，增加对相关行业专业知识的介绍，使缺乏有相关专业知识的读者能更快地获取相关技能，达到快速应用的目的。

本套丛书是在总结相关软件的使用经验，汲取多位读者的建议，并认真地综合了目前市场上实例类图书的优点后编写的。软件的使用与专业知识的紧密结合是本套丛书最突出的特色。

通过本套丛书精心设计的讲述结构，精彩的多媒体教学光盘和精致的实例制作，可使读者将基础操作与实际应用相结合，达到举一反三、触类旁通、综合运用之目的。

机械工业出版社

目 录

出版说明

前言

第 1 篇 文本动画..... 1

实例 1 翻转文字.....2

实例 2 镂空文字.....6

实例 3 闪烁文字..... 11

实例 4 滚动字幕..... 14

实例 5 五彩世界..... 17

实例 6 淡入淡出..... 20

实例 7 激光写字..... 24

实例 8 随风而去..... 29

实例 9 旋转残影字效..... 32

实例 10 变幻数字..... 35

实例 11 幻影字效..... 40

实例 12 闪出你的风采..... 44

实例 13 冲击波..... 48

实例 14 倒影..... 52

实例 15 文本替换..... 56

实例 16 流光字效..... 63

第 2 篇 图形动画..... 70

实例 17 旋转三棱锥..... 71

实例 18 轻舞飞扬..... 76

实例 19 滴水浪花..... 80

实例 20 幻影空间..... 85

实例 21 光线掠过..... 89

实例 22 群英会..... 92

实例 23 急救中心..... 98

实例 24 点蜡烛..... 104

实例 25 水滴..... 110

实例 26 曲线变幻..... 118

实例 27 旋转变换..... 126

实例 28 飞舞的蝴蝶..... 131

实例 29 水波涟漪..... 136

实例 30 百叶窗..... 142

实例 31 晨光..... 146

实例 32 大雪纷飞..... 150

实例 33 得意忘形..... 158

实例 34 你快乐, 我也快乐..... 165

实例 35 点击显示..... 171

实例 36 点击放影..... 176

实例 37 动态时间显示..... 183

实例 38 精确下载进度条..... 186

实例 39 螺旋炫光..... 193

实例 40 动态洋葱皮..... 197

第 3 篇 按钮效果..... 201

实例 41 变幻按钮..... 202

实例 42 动态按钮..... 206

实例 43 声音暂停控制..... 212

第 4 篇 鼠标效果..... 217

实例 44 星光鼠标..... 218

实例 45 模拟鼠标双击..... 222

实例 46 鼠标替换..... 225

第 5 篇 菜单效果..... 230

实例 47 弹出式菜单..... 231

实例 48 下拉式菜单..... 236

实例 49 渐显菜单..... 241

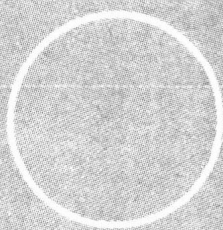
第 6 篇 综合实例..... 246

实例 50 脱狱游戏..... 247

实例 51 中秋贺卡..... 254

实例 52 盛夏的果实..... 263

实例 53 童年..... 269

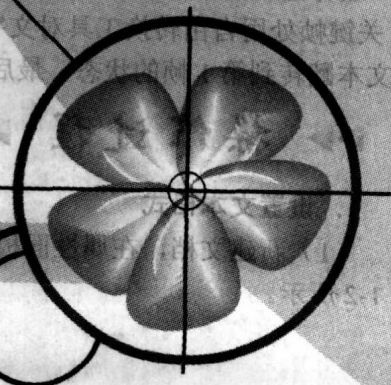


第 1 篇

第 1 篇

文本动画

F



实例 1 翻 转 文 字

▶▶ 练习目标 ▶▶▶

本例将制作一个先沿水平向下、然后以中心点向左向右翻转后再回到第 1 关键帧的文字，并使其产生循环翻转的效果。图 1-1 所示是翻转文字播放时的部分效果。本例主要练习文本工具、文本属性面板、自由转换工具的使用。

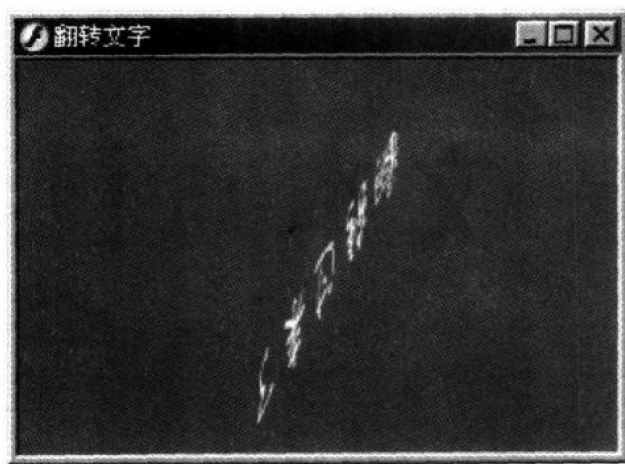


图 1-1

▶▶ 实例分析 ▶▶▶

制作翻转文字时可先在属性面板中设置字体格式，在场景中输入要翻转的文字，在 15、30 关键帧处用自由转换工具对文字进行水平向下和以中心点为基点垂直翻转，在第 45 帧处将文本翻转回到第 1 帧的状态，最后在各关键帧中创建动画动作。

▶▶ 操作过程 ▶▶▶

1. 设置文本格式

(1) 新建文档，在属性面板中设置场景的大小为“300×200”像素，背景为蓝色，如图 1-2 所示。

第 1 篇 文本动画



图 1-2

(2) 选择工具箱中的文本工具，在属性面板中设置字体大小为“30”，字体为“方正舒体”，颜色为“白色”，如图 1-3 所示。



图 1-3

(3) 在场景中任意一点单击，输入“翻转过来了”，如图 1-4 所示。

2. 创建翻转动画

(1) 在第 15 帧处按〈F6〉键插入关键帧，如图 1-5 所示。

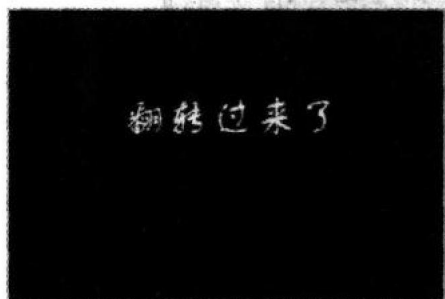


图 1-4



图 1-5

(2) 选取第 15 关键帧中的文字，再单击工具箱中的自由转换工具，将文字按如图 1-6 所示进行翻转。

(3) 在第 30 帧处按〈F6〉键插入关键帧，按住〈Alt〉键用自由转换工具将该帧中的文字进行垂直翻转，其效果如图 1-7 所示。

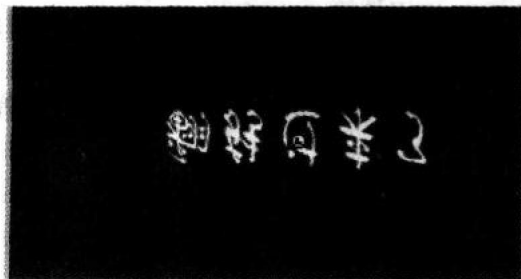


图 1-6

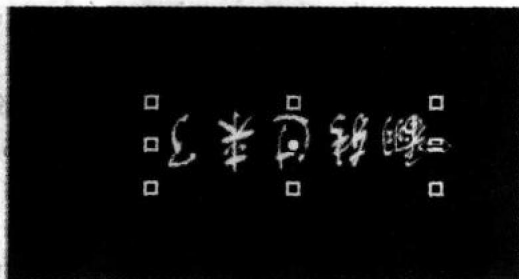


图 1-7



Flash MX 中文版网页动画精彩实例百分百

(4) 在第 45 帧处插入关键帧，并将该帧中的文字翻转到第 1 帧中的状态。

(5) 单击第 1 帧，在属性面板的“中间”列表中选择“移动”项，即可在第 1~15 关键帧之间，创建动画动作，如图 1-8 所示。

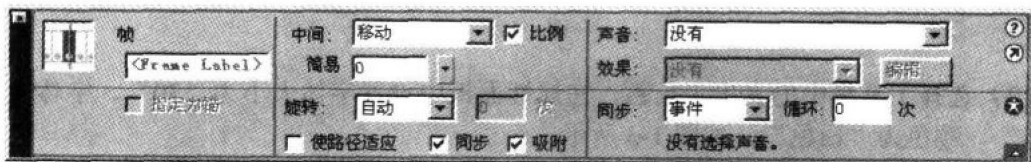


图 1-8

(6) 同样方法分别选择第 15 和 30 帧，并在属性面板的“中间”列表中选择“移动”项，创建完成的时间轴，如图 1-9 所示。

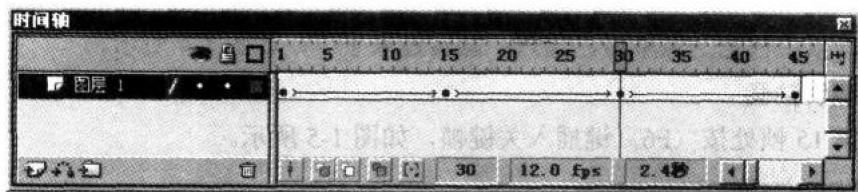


图 1-9

(7) 按〈Ctrl〉+〈Enter〉组合键，测试动画效果，读者可打开配套光盘中实例源文件中的“翻转文字”动画进行对照。

实例小结

制作本例时应注意以下几点：

(1) 制作本例时也可对每一帧中的对象用“修改”→“转换”子菜单中的垂直翻转和水平翻转命令进行操作。

(2) 利用自由转换工具改变对象的大小时按住〈Alt〉键再拖动四角的控制点可沿中心点规则地改变对象的大小。翻转对象时按住〈Alt〉键可使对象沿中心点进行翻转。按〈Shift〉键可使对象沿对称点进行翻转。

(3) 属性面板的设置会随对象或工具的不同而显示对应的属性设置项。属性面板位于窗口底部，调色板位于窗口的右侧，若窗口中无属性面板、调色板，可从“窗口”菜单中打开。

(4) 插入关键帧除用“插入关键帧”命令外，也可用在该帧格上单击鼠标右键，从弹出菜单中选择“插入关键帧”命令或按〈F6〉键。

相关知识

本例中涉及到帧的应用，下面详细说明帧的概念和类型。

(1) 帧是用于控制动画的播放时间和动画的关键性动作，分为帧、关键帧和白色关键



帧三种。

(2) 关键帧是指在动画播放过程中，呈现出关键性动作或内容变化的帧，有内容的关键帧以一个实心的小黑点来表示，即以后的实例中常说的关键帧。

(3) 白色关键帧是指无内容的关键帧，以空心圆圈表示。

(4) 普通帧是对关键帧中内容的延续。在一幅动画中增加一些普通帧，可以延长动画的播放时间。

本例中自由转换工具未使用到的效果如下：

- (1) 自由转换工具可对图形进行缩放、旋转、倾斜、透视、封套等操作。
- (2) 利用翻转/倾斜功能可制作对象的镜像或倒影。

实例 2 镂空文字

练习目标

本例练习镂空文字效果的制作，如图 2-1 所示。镂空动画是利用遮蔽层，使人能感到背景动画的变化。通过本例的练习使读者了解并掌握镂空动画效果的制作。

镂空文字效果

图 2-1

实例分析

制作本例时应先创建影片元件，在编辑区创建遮蔽层，并输入“镂空文字效果”，在图层 2 中导入图片制作一个从左往右移动的图片动画，当使用遮罩层后，就可透过文字看到被遮蔽的动态效果。

操作过程

1. 新建元件

- (1) 新建文件，选择“插入”→“元件”命令打开“创建新元件”对话框。
- (2) 在“名称”文本框中输入“leaf”，在“作用”项中选择“影片剪辑”项，如图 2-2 所示。

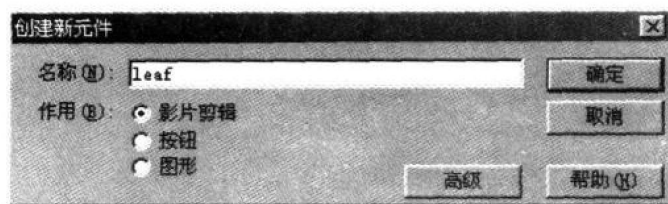


图 2-2

- (3) 单击“确定”按钮，进入“leaf”元件编辑区。

第 1 篇 文本动画



2. 编辑元件

(1) 选择文本工具，在属性面板中设置文字大小为“60”，字体为“隶书”，如图 2-3 所示。

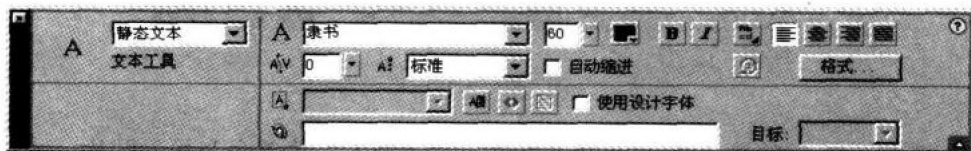


图 2-3

(2) 在编辑区输入“镂空文字效果”，如图 2-4 所示。

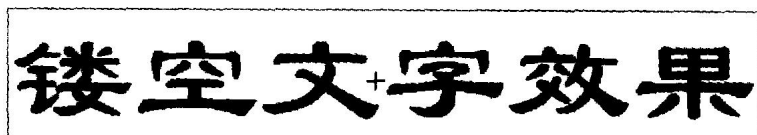


图 2-4

(3) 选择“修改”→“打散”菜单命令两次，将文字打散，如图 2-5 所示。

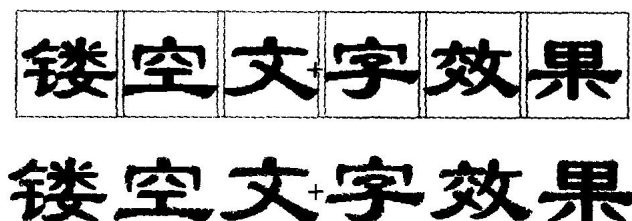


图 2-5

(4) 将该图层改名为“mask”并锁定。

(5) 新建一个图层 2，并将其移到“mask”的下方，如图 2-6 所示。

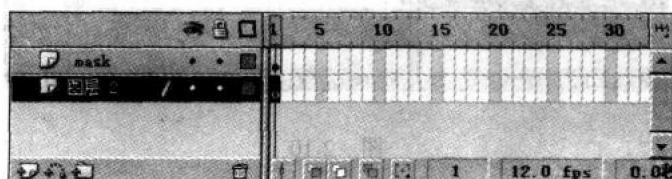


图 2-6

(6) 在“mask”层的第 30 帧按〈F5〉键插入帧。在“图层 2”的第 30 帧也插入帧，如图 2-7 所示。

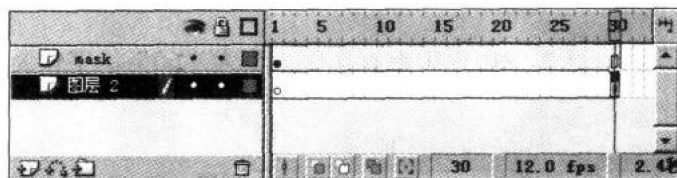


图 2-7

(7) 选取图层 2 的第 1 帧，选择“文件”→“导入”菜单命令导入图片，此时的时间轴如图 2-8 所示。

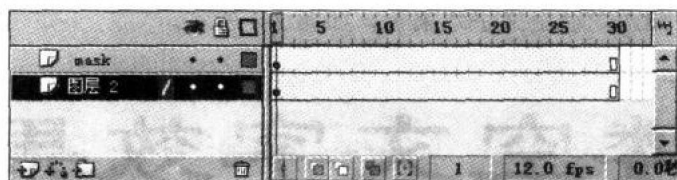


图 2-8

(8) 将其放到文字的左边，如图 2-9 所示。



图 2-9

(9) 选中图层 2 的第 30 帧按〈F6〉键，创建关键帧，如图 2-10 所示。

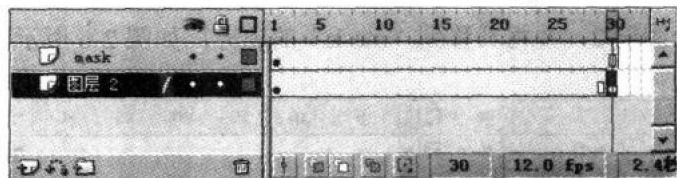


图 2-10

(10) 在该帧中将图片拉到文字的右边，如图 2-11 所示。

(11) 选中“层 2”的第 1 帧，在属性面板的“中间”列表中选择“移动”项，在两关键帧间创建移动渐变动作，如图 2-12 所示。



!效果

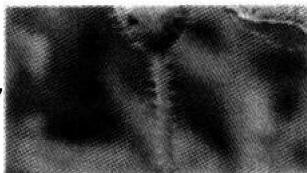


图 2-11

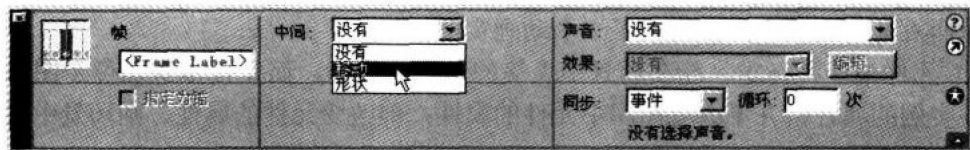


图 2-12

(12) 选择“mask”层单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“遮蔽”命令，将其转换成遮罩层，此时，时间轴变为如图 2-13 所示。

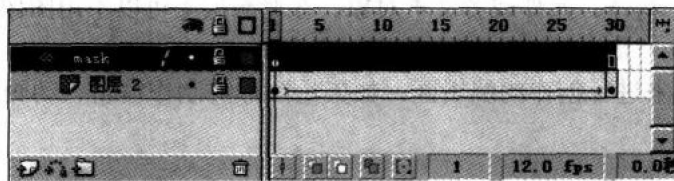


图 2-13

3. 切换场景

(1) 单击 **场景 1** 按钮切换到场景中，按〈F11〉键打开库面板，将“leaf”元件拖入场景中即可。

(2) 按〈Ctrl〉+〈Enter〉组合键，测试动画效果，读者可打开配套光盘中实例源文件中的“镂空文字”动画进行对照。

►► 实例小结 ►►►

本例中应用了新建元件、打散、导入命令和遮蔽层等创建镂空效果，其中新建元件也可用〈Ctrl〉+〈F8〉组合键，打散对象也可用〈Ctrl〉+〈B〉组合键。

在制作本例时还需要注意以下几点：

(1) 在使用遮罩层时要将被遮蔽的图层放到遮蔽层下并建立遮蔽连接才会生效。遮蔽层中的对象只能是单一物体、元件或者文本对象。在遮蔽层上可以不用图像、渐变色、透明设置及线型属性。

(2) 切换场景时，若有多个场景可单击 **场景 1** 图标，从弹出的列表中选择需要切换到的场景即可。



➤➤ 相关知识 ➤➤➤

本例中牵涉的相关知识有：

(1) 元件是动画制作的组成单位，元件是可反复取出使用的图形、按钮或影片剪辑，元件中的影片可独立于主动画进行播放。

影片剪辑元件是一个可以独立播放的动画。图形元件是静态的图形效果。按钮元件专门用于制作影片中的各种按钮。

(2) 库面板中存放了编辑动画时需要的各种元件，库中的元件可以随时调出使用。当元件从库面板拖入场景中，就生成了一个动画实例。

(3) 元件是一种标志，能在场景中表演的是它的实例，而元件本身仍位于图库中。改变场景中实例的属性，并不改变图库中元件的属性；但改变元件的属性，则场景中对应的实例属性也随之改变。

(4) 元件的存在使动画的编辑变得更为方便，只要改变一个元件，则元件对应的相应动作都将随着改变，无需逐个去改变每个动作。

(5) “导入”命令是将其他格式或软件创建的图形图像引用到 Flash 中。

(6) 遮蔽是 Flash 动画中的特技显示效果，通过遮蔽层能显示下一层中的内容。遮蔽层中的对象只能是单一物体、元件或者文本对象。在遮蔽层上可以不用图像、渐变色、透明设置及线型属性。

(7) 场景是用来进行创作的编辑区，如矢量图形的制作编辑、动画的制作和展示都在场景中进行。

实例3 闪烁文字

▶▶ 练习目标 ▶▶▶▶

本例将制作一幅从左到右逐个文字闪烁出现的文字效果。图 3-1 所示是闪烁出现的所有文字效果。通过本例的练习，读者可以了解并掌握逐帧动画的创建及关键帧与白色关键帧的交替使用。

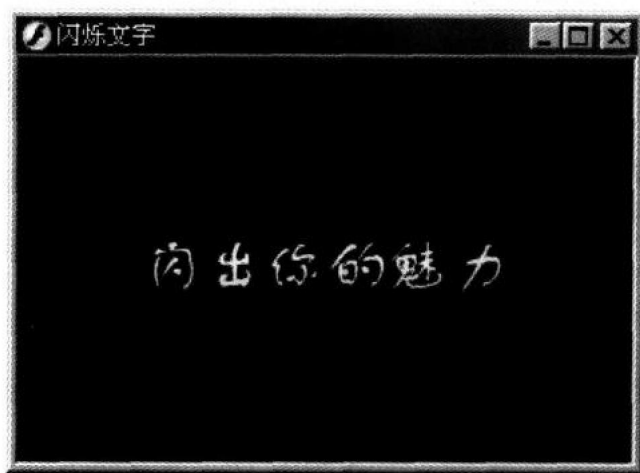


图 3-1

▶▶ 实例分析 ▶▶▶▶

制作本例时可用文本工具输入需要的文字内容，分别在需要出现的帧中插入关键帧，在不需要出现的帧中插入白色关键帧，然后将各关键帧中不需要出现的内容删除。再新建图层，在最后出现文字的对应帧中插入关键帧并输入全部文本。

▶▶ 操作过程 ▶▶▶▶

1. 设置场景

- (1) 新建一个文件，单击窗口底部的“属性”按钮展开“属性面板”。
- (2) 单击“尺寸”按钮，弹出“影片属性”对话框，在“尺寸”文本框中设置场景的