

初学电脑一点通系列

一点通

Flash 动画制作

一点通

导向科技 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

初学电脑一点通系列

一点通

Flash 动画制作

一点通

导向科技 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 动画制作一点通 / 导向科技编著. —北京: 人民邮电出版社, 2005.11

(初学电脑一点通系列)

ISBN 7-115-14100-2

I. F... II. 导... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004—基本知识 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 119927 号

内 容 提 要

本书是《初学电脑一点通》系列丛书之一, 全书共分 16 章, 详细讲解了运用 Flash 制作动画的方法与技巧, 主要内容包括: Flash MX 2004 基础知识和基本操作、使用绘图工具和编辑工具、创建和使用元件、使用实例和库、制作简单和特殊动画、Actions 语句应用基础、制作交互式动画、Flash 组件应用、测试并发布动画、制作 MTV 及游戏等知识。

本书版式新颖、浅显易懂、注重实用性, 并配有生动活泼的小栏目, 包括“提个醒”、“经验之谈”、“小档案”、“小试牛刀”、“专家点拨”等, 各个小栏目穿插在相关知识点后, 帮助读者快速达到巩固知识、学以致用目的。另外, 本书以图为主, 以文字为辅讲解动画知识, 真正做到以图析文; 同时为了弥补这类图书“信息量不大”的不足之处, 我们还将有用的信息体现在图片中, 如在重要的地方进行标注说明、将操作的顺序在图中用①②③④⑤……的形式标注出来。

本书定位于 Flash 动画初学者, 适用于动画制作人员、网页制作人员和广告制作人员, 也可作为大专院校和各种动画培训班的 Flash 动画制作的教材使用。

初学电脑一点通系列

Flash 动画制作一点通

◆ 编 著 导向科技

责任编辑 张立科

◆ 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>

北京鸿佳印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 17.5

字数: 421 千字

2005 年 11 月第 1 版

印数: 9 001—12 000 册

2006 年 7 月北京第 3 次印刷

ISBN 7-115-14100-2/TP · 5033

定价: 25.00 元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

导向科技 科技导向



地址 (a) http://www.dx-kj.com/ 转到

注意在相应版面
提出问题才能得到
及时回复

回复问题及时高效，
您不用长时间翘首以
盼……

[点击这里提出问题](#)

红色文字是我们的回答

大量资源,主要为购买导向科技图书的读者服务

[illegible]

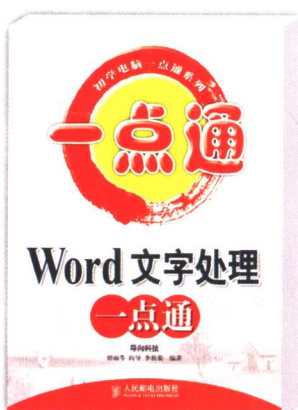
大量技巧分布于六大版面之中

[illegible]

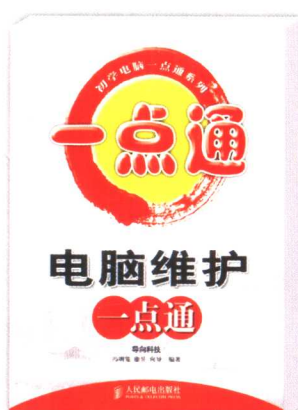
在【疑难解答】提出问题之前不妨在这儿找找答案，说不定有意外收获



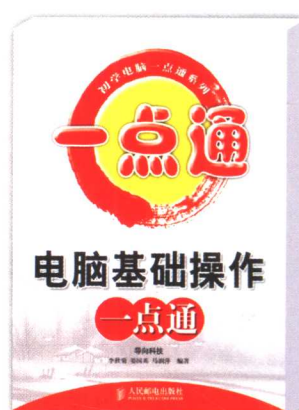
书号: 12286 定价: 22.00 元



书号: 12287 定价: 22.00 元



书号: 12288 定价: 22.00 元



书号: 12299 定价: 22.00 元



书号: 12370 定价: 15.00 元



书号: 12371 定价: 22.00 元



书号: 12372 定价: 22.00 元



书号: 12373 定价: 22.00 元



前言

为什么写这本书

在快节奏、高效率的现代社会中，您是否希望有一本既能够作为参考书，又能像老师一样悉心教导的学习 Flash 动画制作的图书呢？

目前市场上为 Flash 初学者编写的 Flash 类图书可谓汗牛充栋，然而您是否遇到过这种情形：看完一本 Flash 图书后对书中内容一知半解，甚至根本看不懂。这时您是否会感叹：“是不是我太笨了，连最基础的东西都看不懂！”又或者您发出过这样的感慨：“我看见网上那么好看的 Flash 动画、有趣的游戏和广告，但当我看了相关的 Flash 书籍后，却还是不知道怎么做，还是得问人！”初学者到底需要什么动画知识？什么样的书才能让初学者非常容易地接受并消化掉，真正做到不求人？

为此，我们访问了多位 Flash 动画自学成功者、相关电脑教育专家及老师，根据他们的经验，针对动画初学者，在编写本书的过程中采取了以下措施：

1. 语言浅显易懂

初学者对于组件、Actions 语句、遮罩层等专业术语并不怎么感兴趣，他们想知道的只是“我怎样才能从书上以最直观最快捷的方式学会如何制作动画”。本书中并不过多地介绍专业术语，有的只是形象的图片、实用的方法，因此读者读懂本书相信不会太难。

2. 实用性更强

学 Flash 都是为了能制作出各种所需的动画，因此必须保证书本内容的实用性。本书以任务驱动的写法，使得其实用性大大加强，也许读完本书后您并不知道 Flash 有多少个版本，每个版本之间有什么不同，也不知道 Flash 中的各帧动画是怎样组合在一起并形成一個连续的动画的，但当学完 Flash 的绘图工具后您一定能够自己绘制漂亮的卡通图形；当学完制作简单的 Flash 动画后，您一定能制作出送给朋友的动态生日卡片；学完 Action 语句和组件后，您一定能制作出具有交互功能的复杂游戏和互动问卷……

3. 可操作性强

本书实例每一步都经过验证，可操作性强，即使从未学过电脑的读者也能按照书中所述步骤一步步做出一模一样的效果。

本书的宗旨是“让读者学以致用，学知识事半功倍，解决问题不求人”，用最轻松的语言、最简捷的方式，讲解最有用的东西，让您不知不觉置身于 Flash 动画的殿堂中。

您是否适合读这本书

如果您希望从事网页动画制作或网络广告创作等领域的工作，那么，您可得看看本书，因为 Flash MX 2004 已成为相关从业人员使用的必备软件。

本书读者群定位于初、中级 Flash 动画用户，尤其是 Flash 动画初学者，立足于“初学者”，兼顾中级 Flash 用户。

如果您对 Flash MX 2004 还比较陌生，或者目前对它还有望而却步的感觉，那么，本书将把 Flash MX 2004 引领到您身旁，让您认识它、了解它、掌握它，本书将成为您打开 Flash MX 2004 大门的“万能钥匙”。

如果您对 Flash MX 2004 软件有一定的基础，希望在网页动画制作领域有所作为，那么，您也可以看看本书，本书在以实例介绍软件功能的同时，还非常注重专业知识的介绍。当您学完本书后，不仅能掌握软件知识，而且能提高动画设计和创意能力。

本书有什么特点

1. 任务驱动

作为 Flash 初学者，也许您对学习 Flash 的方法是“盲目”的，但您学习 Flash 的目的却一定是“明确”的。您或者想用 Flash 来绘图、或者想用 Flash 来制作广告动画、或者想制作动画游戏、或者想制作 MTV，或者想学习 Flash 后，找到一份合适的工作。将 Flash 作为工具，用它来完成某项动画制作的任务，是所有 Flash 动画初学者的共同点。

针对所有读者学习 Flash 的目的的“明确”性和实用性，我们以“任务驱动”的形式来叙述具体内容。在写作时，我们以实例的形式来贯穿各个知识点，让您在完成一个任务的同时不知不觉地将知识点“消化”掉，这样既掌握了知识点，又会油然而生“成就感”，进而激发求知欲望。

2. 从文字到图解

从 DOS 到 Windows，体现了电脑从抽象的数字到漂亮易操作的图形界面的发展趋势，这也是电脑得以最大程度普及的一个重要原因。电脑基础图书也一样，对于抽象的大面积的文字理论、说教，您也许并不感兴趣，您关心的只是“我怎样才能从书上以最直观最快捷的方式学会如何操作电脑”，于是从“文字说教”到“图形化”也成为电脑基础图书的发展趋势。

本书以图为主，文字为辅讲解 Flash 动画知识，真正做到以图析文。为了弥补这类图书“信息量不大”的不足之处，我们将尽量多的信息体现在图片中，如在重要的地方进行标注说明、将操作的顺序在图中用 ①②③④⑤……的形式标注出来。并在页脚专门建立一个名为“小档案”的小栏目，将对初学者的学习有极大帮助的小知识点用“档案”的形式呈现给您。

3. 注重内容的实用性

在选例时我们也注重选取既实用又有趣的例子，让您做起来兴趣盎然，做完后意犹未尽、回味无穷。如用 Flash 制作汽车展示广告、制作个人主页、制作 MTV、制作调查问卷和

制作游戏……

4. 小栏目的大作用——环境教学法

在本书中，我们添加了一些有趣的小栏目，既可以使版面轻松一点，又可以让您在学习过程中认真思考、动手练习，还可以了解不少动画常识、注意事项，真正为您创造一个像在教室听一位幽默风趣而学识渊博的老师讲课的氛围，即我们所说的“环境教学法”。

本丛书的小栏目包括“提个醒”、“经验之谈”、“小档案”、“小试牛刀”、“专家点拨”等，各个小栏目穿插在相关知识点后。

(1) “提个醒”告诉您在操作过程中还可以通过什么方法来实现相同的目的，达到举一反三的效果。

(2) “经验之谈”就像老师一样把笔者所知道的技巧、教训、经验通通告诉您，让您少走弯路。

(3) “小档案”位于页脚处，包括与本页内容相关的知识点，如概念解释、需要延伸的知识点，以及与本页内容相关的网址、奇闻逸事等。

(4) “小试牛刀”让您自己思考，并进行相关的练习，以融会贯通，真正做到互动教学。

(5) “专家点拨”位于每章末尾，以一问一答的形式来解决电脑用户在实际运用过程中可能遇到的困难和问题。

5. 版式新颖

本丛书的版式推陈出新，在保留我国图书传统优势的基础上，借鉴了海外优秀图书的版式，采用“非绝对双栏排”的方式来灵活处理文字和图片的位置关系，读来既无一般科技图书的沉重之感，又无版面太空之嫌。

您从本书中可以学到哪些东西

本书涉及的主要内容如下：

第1章：主要介绍Flash MX 2004的应用领域、工作界面、工具栏中各工具的作用、Flash中常用的术语和Flash动画制作的基本流程等知识。

第2章：主要介绍文档的基本操作、设置绘图环境、图层的基本操作、帧的基本操作、场景的基本操作和为动画寻找素材的方法。

第3~4章：以绘制奥运宣传画和创建生日贺卡为例，主要介绍如何使用绘图工具和编辑工具绘制和编辑图形，包括矩形工具、椭圆工具、线条工具、铅笔工具、钢笔工具、橡皮擦工具、刷子工具、文本工具、选择工具、墨水瓶工具、颜料桶工具、滴管工具、填充变形工具和群组打散的使用方法。

第5章：以使生日贺卡动起来为例，主要介绍创建图形元件、影片剪辑元件和按钮元件的方法，并介绍了实例、元件库、调用其他元件和导入素材到库等知识。

第6~7章：以制作一些小动画为例，主要介绍逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画、引导动画和遮罩动画的制作方法。

第8章：以制作一个有声有色的个人主页为例，主要介绍如何在关键帧、按钮元件和场景中添加声音素材的方法，并介绍了编辑声音、输出声音和压缩声音的方法。

第 9~10 章: 主要介绍 Actions 语句的应用基础, 包括“动作”面板的使用, 变量、函数、表达式和运算符的使用, Actions 语法规则和常用的 Actions 语句, 并以制作的一些交互动画为例来让用户实际操作。

第 11 章: 以制作网上调查问卷为例, 主要介绍 Flash 组件的应用, 其中包括单选项、复选框、下拉列表框、列表框、滚动条和按钮组件的创建和设置其属性的方法。

第 12 章: 以测试和发布网上调查问卷为例, 主要介绍如何测试动画、优化动画、导出动画和发布动画的方法。

第 13 章: 以制作旅游宣传片动画为例, 主要介绍制作网页广告动画的制作方法。

第 14 章: 以制作打鼹鼠游戏为例, 主要介绍在制作游戏的过程中, 转换元件属性以及为相应的元件和帧进行标记的方法。

第 15 章: 以制作 MTV 动画“两个寂寞”为例, 主要介绍制作 MTV 动画时, 对动画角色、场景、意境的策划和表现方法, 并熟悉对场景镜头的控制和对音乐编辑的方法。

第 16 章: 以制作一个“电脑网上商站”网页为例, 主要介绍综合应用 Flash 的各方面知识, 制作公司网页的方法和技巧。

编写本书的作者是谁, 购书后如何获得帮助

参与本书编写的人员都是专业的 Flash 动画设计和制作人员, 他们在 Flash 动态网站制作、MTV 动画、广告动画以及 Flash 游戏制作等领域都取得了不小的成绩。本书通过实例讲解, 将动画专业知识与软件知识有机地结合起来, 帮助读者实现动画大师的理想。

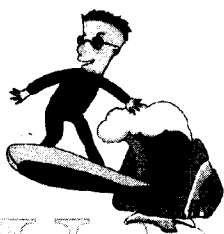
本书由导向科技组织编著, 参加编写、校对及排版等工作的人员主要有: 汪宇、李洁羽、肖庆、晏国英、李秋菊、殷娅玲、耿跃鹰、王宏、张陆军、刘文杰、廖红英、邓琴、李春艳、赵莉、王卫、伍玉东、余洋、黄晓宇、马鑫、张凤群、汪翔、陈阳、熊春、曾理、谢东、车国庆、李林、杨静、杨琳等, 全书由李香敏主编并审校。由于编者经验有限, 加之时间仓促, 书中难免会有疏漏和不足之处, 恳请专家和读者不吝赐教。

如果您在使用本书的过程中有任何问题或意见、建议, 可以到我们的网站 <http://www.dx-kj.com> 的【疑难解答】中提出问题, 我们会在两个工作日内予以答复, 或通过 E-mail: dxkj@dx-kj.com 向我们提出, 我们将为您提供超值延伸服务。

特别提醒: 本书所需的所有素材, 请登录 <http://www.dx-kj.com> 的【下载专区】下载。



2005 年 10 月



目录

第1章 Flash MX 2004 基础知识..... 1	第2章 Flash MX 2004 基本操作..... 19
1.1 Flash MX 2004 应用领域..... 2	2.1 文档的基本操作..... 20
1.2 熟悉 Flash MX 2004 的工作界面.. 3	1 新建 Flash 文档..... 20
1.2.1 启动与退出 Flash MX 2004.... 3	2 保存 Flash 文档..... 20
1 启动 Flash MX 2004..... 3	3 打开 Flash 文档..... 21
2 退出 Flash MX 2004..... 4	4 关闭 Flash 文档..... 21
1.2.2 Flash MX 2004 工作界面介绍 4	2.2 设置绘图环境..... 21
1 菜单栏..... 4	2.2.1 设置动画场景..... 22
2 时间轴与图层..... 7	1 设置舞台背景和大小..... 22
3 场景与舞台..... 7	2 使用网格和标尺..... 22
4 常用面板..... 8	2.2.2 设置首选参数..... 23
1.3 自定义 Flash 工作界面..... 8	1 “常规”选项卡..... 23
1 改变时间轴的大小及帧的显示状态... 8	2 “编辑”选项卡..... 24
2 显示和隐藏面板..... 9	3 “剪贴板”选项卡..... 24
3 改变面板的显示状态..... 9	2.3 图层的基本操作..... 25
1.4 了解“绘图”工具栏中各工具的作用..... 10	1 认识图层面板..... 25
1.5 Flash 中的常用“术语”..... 12	2 选择图层..... 26
1 位图与矢量图..... 12	3 创建图层..... 26
2 帧..... 13	4 删除图层..... 27
3 图层..... 13	5 重命名图层..... 27
4 元件与元件库..... 13	6 移动图层..... 28
5 动画..... 14	7 复制图层..... 28
6 交互..... 14	8 隐藏或锁定图层..... 29
1.6 Flash 动画制作基本流程..... 14	9 设置图层属性..... 29
1 策划主题..... 14	10 管理多图层..... 30
2 搜集素材..... 15	2.4 帧的基本操作..... 30
3 制作动画..... 15	1 帧的分类..... 31
4 优化与调试..... 15	2 选择帧..... 31
5 测试与发布..... 15	3 创建帧..... 32
1.7 闪客的天空——Flash 经典网站. 16	4 复制帧..... 32
	5 移动帧..... 33

6 删除帧	33	1 刷子工具的使用方法	53
7 翻转帧	35	2 绘制旗帜并填色	54
8 设置帧频	35	3.3.2 用文本工具添加文字	55
2.5 场景的基本操作	35	1 文本工具的使用方法	55
1 添加场景	36	2 添加“新北京 新奥运”文本	56
2 “场景”面板的应用	36	第4章 使用编辑工具	59
2.6 为动画寻找素材	37	4.1 绘制生日贺卡	60
2.6.1 制作 Flash 动画需要哪些 素材	37	1 创建贺卡背景	60
1 图像素材	37	2 绘制红心和气球	60
2 声音素材	38	3 绘制星星和月亮	61
3 视频素材	38	4 绘制生日蛋糕和蜡烛	62
2.6.2 搜集素材	38	4.2 将各对象移到适当位置	63
2.6.3 导入素材	39	1 用选择工具选择对象	63
2.6.4 编辑素材	39	2 用套索工具选择对象	64
1 设置位图格式	39	3 移动并复制对象	65
2 将位图转换为矢量图	40	4.3 为对象填色	66
3 导出图像	40	1 用墨水瓶工具填充线条颜色	66
2.7 体验 Flash 动画的神奇	41	2 混色器的使用方法	67
第3章 使用绘图工具	43	3 用颜料桶工具填充图形内部	68
3.1 创建背景并绘制奥运环	44	4 用滴管工具吸取并填充颜色	70
3.1.1 用矩形工具创建背景	44	5 用填充变形工具调整颜色	72
1 矩形工具的使用方法	44	4.4 编辑图形	74
2 创建宣传画背景	45	4.4.1 图形的群组与打散	74
3.1.2 用椭圆工具绘制 5 个圆环	46	1 将所有对象群组起来	74
1 椭圆工具的使用方法	46	2 将群组对象打散	75
2 绘制圆环	46	4.4.2 图形的变形	75
3.2 绘制跑道与人物	47	1 用选择工具变形对象	75
3.2.1 用线条工具绘制直线	47	2 用任意变形工具变形对象	76
1 线条工具的使用方法	47	3 用部分选取工具变形对象	78
2 勾勒跑道	48	4.5 输入并设置文字	79
3.2.2 用铅笔和钢笔工具勾勒人物	48	4.6 将生日贺卡导出为图片	80
1 铅笔工具的使用方法	48	1 群组所有图形	80
2 钢笔工具的使用方法	49	2 导出生日贺卡	80
3 勾勒运动人物	50	第5章 元件、实例和库	83
3.2.3 用橡皮擦擦除不需要的线条	51	5.1 用各种元件使生日贺卡动起来	84
1 橡皮擦工具的使用方法	51	1 创建图形元件——生日贺卡	85
2 擦除线条	52	2 创建按钮元件——REPLAY	86
3.3 绘制旗帜并添加文字	53	3 创建影片剪辑元件——跳动的心	87
3.3.1 用刷子工具绘制旗帜	53	4 将元件从库拖入场景中	88
		5.2 元件的引用——实例	89

5.2.1 创建实例	89	7.1.3 多层引导动画——跳动的 篮球	121
5.2.2 实例的编辑	89	7.1.4 引导层的应用——制作古 诗教学课件	123
1 精确调整“跳动的心”的位置	90	7.2 制作遮罩动画	124
2 调整“跳动的心”的 Alpha 值	91	1 遮罩动画的制作方法	124
5.3 元件管理场所——元件库	92	2 简单遮罩动画——电影序幕效果 ..	125
5.3.1 元件库的基本操作	93	3 遮罩层特效——百叶窗效果	126
1 在“库”中新建元件	94	4 遮罩层的应用——霓虹灯	128
2 在“库”中更改元件属性	94	第 8 章 添加声音——制作个人主页 ..	131
3 删除“库”中的元件	94	8.1 制作图文并茂的个人网页	132
5.3.2 管理元件	94	1 制作主页内容	132
5.3.3 调用公用库中的元件	95	2 制作按钮及网页链接	134
5.3.4 调用其他动画中的元件	96	8.2 添加声音	135
5.3.5 导入素材到库	97	8.2.1 哪些类型的声音可添加到 Flash 中	135
第 6 章 制作简单动画	99	1 MP3 格式	136
6.1 动画的基础知识	100	2 WAV 格式	136
6.2 制作逐帧动画	100	8.2.2 为按钮添加声音	136
1 逐帧动画的特点	100	8.2.3 为主页添加背景音乐	137
2 简单的逐帧动画——扇动翅膀的 蝴蝶	101	8.3 编辑声音	137
6.3 制作形状补间动画	103	1 在“属性”面板中编辑声音	137
1 形状补间动画的制作方法	103	2 在“编辑封套”对话框中编辑声音 ..	138
2 简单的形状补间动画	103	8.4 输出声音	140
3 可控的形状补间动画	105	8.5 压缩声音	141
4 色彩变幻动画	108	1 “原始”压缩选项	141
5 复杂形状补间动画	109	2 “MP3”压缩选项	141
6.4 制作动作补间动画	111	3 “语音”压缩选项	142
1 动作补间动画的制作方法	111	4 “ADPCM”压缩选项	142
2 动作补间动画——运动的广告文字 ..	112	第 9 章 Actions 语句应用基础	143
6.5 动画应用实例——动感汽车 广告	113	9.1 Actions 概述	144
1 制作文字的变形效果	113	9.1.1 “动作”面板的使用	144
2 创建打字效果	114	9.1.2 变量	144
3 制作汽车运动动画	115	1 变量名	144
第 7 章 制作特殊动画	117	2 变量类型	145
7.1 制作引导动画	118	3 变量的作用范围	145
7.1.1 引导动画的制作方法	118	4 设置变量	145
1 引导层简介	118	9.1.3 函数、表达式和运算符	146
2 引导动画的制作方法	119	1 函数	146
7.1.2 简单的引导层特效—— 凋零的花朵	119	2 表达式和运算符	146

9.1.4 Actions 语法规则	147	1 创建单选项	172
1 点语法	147	2 设置单选项属性	172
2 大括号	148	3 添加并设置单选项	172
3 分号	148	11.2.2 添加并设置复选框组件	173
4 圆括号	148	1 创建复选框	173
5 字母的大小写	148	2 设置复选框属性	173
6 关键字	148	11.2.3 添加并设置下拉列表框	
7 注释	149	组件	174
9.2 常用的 Actions 语句	149	1 创建下拉列表框	174
9.2.1 停止语句 stop	149	2 设置下拉列表框属性	174
9.2.2 播放影片语句 play	149	3 添加并设置下拉列表框	175
9.2.3 跳转语句 goto	150	11.2.4 添加并设置列表框组件	175
1 gotoAndPlay 语句	150	1 创建列表框	175
2 gotoAndStop 语句	150	2 设置列表框属性	175
9.2.4 条件语句 if/else	150	11.2.5 添加并设置滚动条组件	176
1 if 语句	150	1 创建滚动条	176
2 else 语句	151	2 设置滚动条属性	176
3 else if 语句	151	3 添加并设置滚动条	177
9.2.5 实现超级链接语句 getURL	152	11.2.6 添加并设置按钮组件	177
9.3 用按钮控制动画——保护		1 创建按钮	177
动物宣传片	152	2 设置按钮属性	177
1 创建宣传片背景与按钮元件	153	3 添加并设置按钮	178
2 为按钮添加语句	154	11.3 为帧与按钮添加 Actions 语句	178
第 10 章 制作交互式动画	157	第 12 章 测试并发布调查问卷	181
10.1 Flash 小程序——简单计算器	158	12.1 测试调查问卷	182
10.1.1 制作计算器机壳及按钮	158	12.2 优化 Flash 作品	183
1 制作计算器机壳	158	1 对动画的优化	183
2 制作计算器所需按钮	159	2 对元素的优化	183
10.1.2 布局面板	161	3 对文本的优化	184
10.1.3 添加 Actions 语句	162	4 对色彩的优化	184
10.2 为个人主页添加鼠标跟随特效	163	12.3 导出调查问卷	184
1 制作变色的花朵	164	1 将调查问卷导出为 GIF 动画	184
2 设置主场景并添加语句	165	2 将调查问卷导出为 SWF 影片	185
10.3 制作身份验证程序	165	3 导出动画图像	185
1 制作身份验证画面	166	12.4 发布调查问卷	186
2 添加 Actions 语句	167	1 设置发布作品的格式	186
第 11 章 组件应用——网上调查问卷	169	2 预览发布效果	188
11.1 创建问卷背景及文本内容	170	3 将调查问卷发布到网上	188
11.2 为调查问卷添加 Flash 组件	171	第 13 章 制作旅游宣传片动画	191
11.2.1 添加并设置单选项组件	171	13.1 制作背景图形	192

13.2 制作元件	193	1 制作开始界面	221
1 制作元件“背景图”	193	2 制作吃苹果场景	222
2 制作元件“转”	195	3 制作照镜子场景	223
3 制作元件“车”	195	4 制作下雨场景	224
4 制作元件“移动的车”	196	15.3 导入背景音乐	226
5 制作元件“文字”	196	1 导入音乐并编辑	226
6 制作元件“移动”	196	2 添加歌词	227
7 制作元件“变色”	198	第 16 章 网上电脑商店	231
13.3 添加语句	199	16.1 制作需要的元件	232
13.4 编辑场景	200	1 制作电脑整机	232
第 14 章 制作打鼹鼠游戏	203	2 制作电脑组件的相关简介	235
14.1 导入素材	204	3 制作上下滚动图片	236
14.2 创建元件	205	16.2 组建网页	238
1 创建图形元件	205	1 制作网页 LOGO 背景	238
2 创建影片剪辑元件	206	2 制作网页 LOGO	239
14.3 编辑游戏场景	209	3 制作导航条	240
第 15 章 制作 MTV——两个寂寞	215	4 制作网页动画	242
15.1 制作元件	216	5 制作标题	244
1 制作元件“背景幻彩”	216	6 制作菜单箭头	246
2 制作元件“苹果”、“手”和 “吃苹果”	217	7 制作菜单	247
3 制作元件“镜子”、“镜中人” 和“背影”	218	8 添加“diannao”影片剪辑元件	249
4 制作元件“开始”、“重新开始” 和“雨”	219	9 添加电脑组件简介	250
15.2 制作场景动画	221	10 添加滚动图片	252
		11 制作导航菜单	254
		16.3 添加背景音乐	260
		16.4 制作鼠标跟随效果	261

第1章

Flash MX 2004 基础知识

主要内容

熟悉 Flash MX 2004 的工作界面
了解常用工具的作用
Flash 中的常用术语
Flash 动画制作的基本流程

有

一天，阿呆在阿聪的电脑上看到一个很有趣的动画片。阿聪看他很是着迷的样子，就笑着问：“想学吗？有一种专门制作动画的软件 Flash，要不要我来教你学习它呢？”阿呆有点怀疑自己，自己什么基础都没有，就是一个“菜鸟”，

这动画又有图像又有声音，这么复杂，能学会吗？阿聪告诉他，

其实 Flash 并不是很难，只要踏踏实实地学习，用不了

多久就能成为“闪客”了，当然也不能急于求成，

首先要熟悉 Flash MX 2004 的工作界面，

了解一些 Flash 中的常用术语，这样

才能为以后的学习打好基础。

1.1

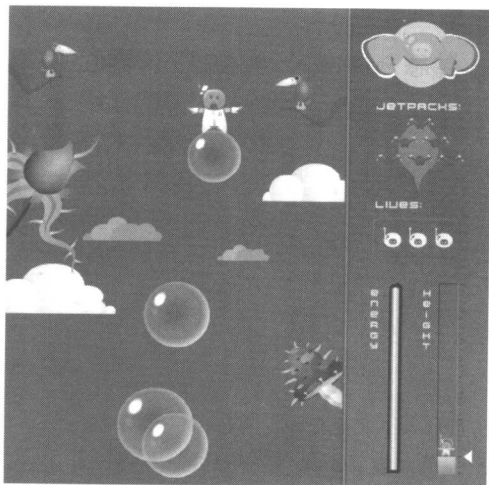
Flash MX 2004 应用领域

现在每次打开一个网站,就能看到闪动有趣的广告、创意新颖的动画,只要对 Flash 稍有所了解,就知道《老鼠爱大米》、《丁香花》等经典的作品都是通过 Flash 来制作的。另外,电视上的一些广告也是用 Flash 制作的。从平面动画到游戏、MTV,从网页到多媒体,从电子贺卡到电影片头字幕等,Flash 已无处不在。

- 广告: 打开任何一个网站都可能看到一些动感有趣的广告条,使得整个网站富有生气,如下图所示就是一个网站的广告动画。
- 贺卡: 在新春、五一、国庆等节日时,做一张电子贺卡发给好朋友和家人,送去一片温暖。如下图所示就是一张用 Flash 制作的新年贺卡。



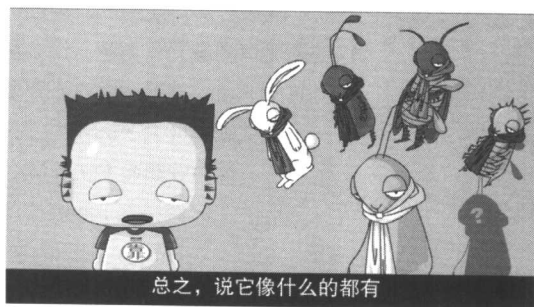
- 游戏: 很多电脑用户都对游戏很感兴趣,如泡泡堂、反恐精英、红色警戒、俄罗斯方块等游戏,利用 Flash 也可以制作游戏。如下图所示就是利用 Flash 制作的一款名为“航空员”的游戏。



- MTV: 现在随便打开一个动漫网站,就会发现 Flash MTV 铺天盖地席卷而来。如下图所示就是《枪》中的一个场景。

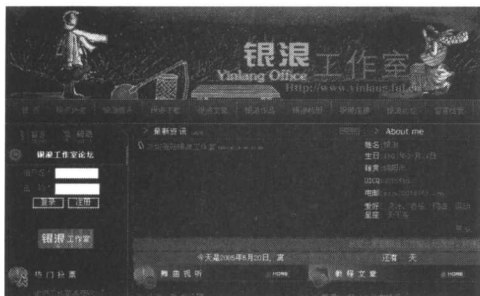


- 搞笑动画: 现在用 Flash 制作搞笑动画已成为了一种很前卫的娱乐方式,这为无数观众增添了不少生活乐趣。生动滑稽的动画角色、搞笑的对白让无数人放松心情、开怀一笑。如右图所示就是《小强的幸福》中的一个场景。

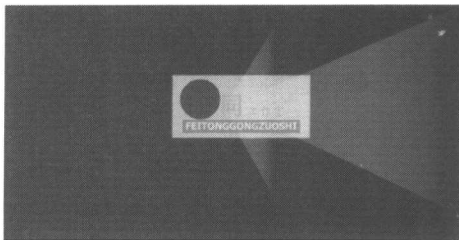


Flash 的应用领域极为广泛,除了以上所讲的领域外,在网络广播、教学课件、多媒体制作等领域都有所应用。

- 网页：如果想将自己的个性展示在众人面前，用 Flash 制作个人主页是一个不错的主意；如果您想让更多的人了解自己的公司，为公司制作宣传网站或网页就是一个好方法。如下图所示就是用 Flash 制作的一个名为“银浪工作室”的网站。



- 片头：利用 Flash 还可以为一些游戏或宣传片做片头动画，如下图所示就是一个片头动画的场景之一。



读者可以打开电脑，上网查看 Flash 所涉及的领域还有哪些。

1.2 熟悉 Flash MX 2004 的工作界面

使用 Flash MX 2004 前必须先启动 Flash MX 2004，进入其工作界面。Flash 中的动画制作操作都是在工作界面中完成的，因此学习操作之前应先熟悉 Flash MX 2004 的工作界面。

1.2.1 启动与退出 Flash MX 2004

启动与退出 Flash MX 2004 的方法较为简单，下面分别进行讲解。

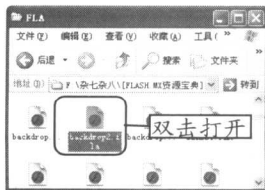
1 启动 Flash MX 2004

在电脑中安装 Flash MX 2004 后，启动 Flash MX 2004 有以下几种方法。

- 双击桌面上的 Flash MX 2004 快捷方式图标。
- 选择【开始】/【所有程序】/【Macromedia】/【Macromedia Flash MX 2004】菜单命令。



- 在“我的电脑”窗口或从【开始】/【我最近的文档】子菜单中打开一个 Flash MX 2004 文档。



Flash MX 2004 的主界面中还包括有“动作”面板、“行为”面板、“帮助”面板、“库”面板、“对齐”面板等，有些面板在默认界面中没有出现，可以通过菜单命令将其调出。