

中文版

百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

300个经典实例囊括Flash MX全方位应用
300个典型实例涵盖Flash MX全部功能
300个精选实例提供从入门到精通的全部内容

2004

Flash MX

精彩网页动画 实例制作300例



怡丹科技工作室 编著

丰富全面 300个实例涵盖Flash MX
方方面面的应用

直观易学 光盘多媒体教学直观演示实
例制作的全过程

实战驱动 完全针对实例最终应用，透
彻地给出实战步骤



精彩光盘内容:

包含所有范例的原始文件和部分精彩实例
的多媒体教学演示，供读者学习使用。



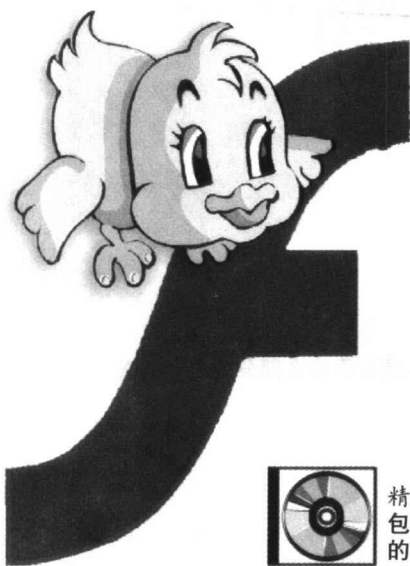
山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

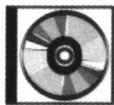
中文版

百分百的原创 百分百的经典 百分百的制作 百分百的实用

2004 Flash MX 精彩网页动画 实例制作300例



怡和科技工作室 编著
江苏工业学院图书馆
藏书章
丰富全面 300个实例涵盖Photoshop
方方面面的应用
直观易学 光盘多媒体教学直观演示实例制作的全过程
实战驱动 完全针对实例最终应用，透彻地给出实战步骤



精彩光盘内容：
包含所有范例的原始文件和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用。



山东电子音像出版社

SHANDONGDIANZICHUBANSHE

内 容 提 要

全手册加上光盘共介绍了数百个Flash经典案例,全面阐述网页动画制作软件Flash MX 2004的使用方法和技巧。实例内容涵文字效果动画、鼠标效果动画、互动按钮和菜单效果动画、交互式动画包括脚本编程和交互式源码等。本手册以实例制作的具体步骤为主线,精选典型实例作为Flash案例,深入剖析网页动画的创作内涵。本手册内容丰富,所介绍的实例应用范围较广,不但有基础动画的讲解,也讲解了动画编程的一般步骤与应用技法。

本手册内容丰富,次层清晰,范例精彩,图文并茂,具有很强的实用性、典型性和指导性。本手册适合有志于从事Flash动画制作及网站动画设计的人员。同时非常适合Flash动画爱好者与网页动画培训班的学员使用,也可供专业多媒体设计与开发人员参考。相信本手册是您全面学习Flash的最佳选择。

使用该光盘时,为保证正常读取光盘上的内容,建议在以下环境运行本光盘:

操作系统: Windows 98/Me/2000/XP/2003

显示模式: 800×600 像素以上, 32 位色

光 驱: 32 倍速以上

其 他: 音箱或耳机

书 名: 中文版 Flash MX 2004 精彩网页动画实例制作 300 例

编 著: 怡丹科技工作室

出版单位: 山东电子音像出版社

地 址: 济南市胜利大街 39 号

邮 编: 250001

电 话: (0531) 2060055-7616

版权所有 侵权必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭本手册之部分或全部内容

发 行: 山东电子音像出版社

经 销: 各地新华书店

CD 生产: 海南震宇光盘有限公司

文本印刷: 四川省南方印务有限公司

开本规格: 787mm×1092mm 16 开 23.5 印张 32 彩插 570 千字

版 本 号: ISBN 7-89491-061-9

定 价: 42.00 元 (1CD+手册)

前言

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司开发的最优秀的矢量动画制作软件, Flash 功能强大、应用广泛, 从 Web 站点开发、网站广告、作品展示、教学演示, 到动画 MTV、游戏设计, Flash 都能胜任。Macromedia Flash 从最初推出到现在, 已经发展到 7.0 版, 即 Flash MX 2004。

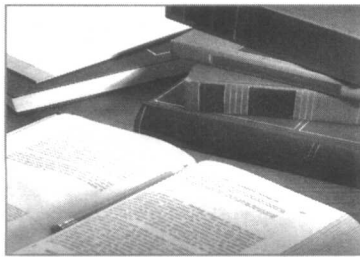
本手册是 Flash MX 2004 的实例教程, 全手册加上光盘共介绍了 300 个实例, 内容涵盖了 Flash MX 2004 在动画制作的方方面面。全手册共分 7 篇, 第 1 篇主要介绍 Flash 在基础动画制作方面的实例; 第 2 篇为文字动画篇, 介绍了 Flash 在文字动画方面的应用; 第 3 篇是按钮特效篇, 读者可以学习如何使用 Flash MX 2004 制作一些特殊效果的动画按钮; 第 4 篇是 Action Script 脚本特效篇, 在本篇着重介绍了 Flash MX 2004 强大的脚本语言功能, 通过 Action Script 可以制作炫目的动画特效, 读者可以在学习实例的过程中掌握 Flash MX 2004 强大的编程语言; 第 5 篇是网络与广告篇, 介绍了数个网页菜单、网页广告等网页元素实例; 第 6 篇为贺卡与播放器篇, 通过实例介绍了 Flash 贺卡的制作方法, 以及如何使用 Flash 制作音频、视频播放器; 第 7 篇是 MTV 和游戏篇, 这篇主要介绍了如何使用 Flash 制作音乐 MTV, 以及如何使用 Flash 开发游戏。

本手册以 Flash MX 2004 基础理论知识学习的依托, 通过学习实例的制作方式来掌握和熟悉 Flash MX 2004 这一软件的使用方法, 而后读者可以用学习到的方法来自己进行设计制作工作。同时, 本手册在创意方面狠下功夫, 在保证实例的精彩程度的同时, 强调启发的效果, 让读者能够通过精彩实例展开想象, 从而创作出更好的艺术作品。

本手册内容丰富, 图文并茂, 范例精彩, 内容由浅入深, 实用性极强, 在同类手册中当数佼佼者。本手册是指导性的, 它提示了 Flash MX 2004 中所蕴含的各种技巧, 且具有引导性的实例, 能帮助读者理解知识的要点。

与本手册配套的光盘内容丰富, 它以形象直观的方式介绍了多个实例的制作方法, 读者可以通过它掌握更多实例的制作方法 with 技巧。

本手册适合有志于从事 Flash 动画制作及网站动画设计的人员。同时非常适合 Flash 动画爱好者与网页动画培训班的学员使用, 也可供专业多媒体设计与开发人员参考。相信本手册是您全面学习 Flash 的最佳选择。



目 录

第 1 篇 基础动画篇

实例 01 科技空间站	1
实例 02 记时转场	4
实例 03 百叶窗效果	8
实例 04 心灵控制器	11
实例 05 魔幻光环	15
实例 06 幻想世界	18
实例 07 卡通背景	21
实例 08 卡通画	23
实例 09 骄傲的公鸡	27
实例 10 卡通动画	30

第 2 篇 文字动画篇

实例 01 浮雕文字	33
实例 02 流光异彩文字	35
实例 03 打字效果	37
实例 04 星球大战开场文字	40
实例 05 光效文字	42
实例 06 滚动文字	46

实例 07 模糊效果文字	49
实例 08 logo 文字	53
实例 09 展现文字	58
实例 10 继承文字	65
实例 11 文字的展开效果	72
实例 12 线框文字效果	78

第 3 篇 按钮特效篇

实例 01 幻影按钮	81
实例 02 点击按钮	90
实例 03 神灯按钮	96
实例 04 聚焦按钮	100
实例 05 复选按钮	103
实例 06 3D 按钮	107
实例 07 声音开关按钮	114
实例 08 音量控制	122

第 4 篇 Action Script 特效篇

实例 01 数字系统	129
实例 02 放大镜	131
实例 03 浪漫雪	135
实例 04 枫叶纷飞	137
实例 05 漫游生物	142
实例 06 变相人兽	149
实例 07 经典效果	153

实例 08 屏幕保护效果.....	161
实例 09 三角函数计算器.....	169

第 5 篇 网络与广告篇

实例 01 环形图形菜单.....	193
实例 02 查找内容.....	200
实例 03 菜单.....	205
实例 04 柯达胶卷.....	217
实例 05 汽车广告.....	223
实例 06 超酷超眩菜单.....	230

第 6 篇 贺卡与播放器篇

实例 01 雪夜贺卡.....	241
实例 02 母亲节贺卡.....	244
实例 03 情人贺卡.....	252
实例 04 视频播放器.....	259
实例 05 音频播放器.....	267
实例 06 模拟 Winamp 播放器.....	274

第 7 篇 MTV 与游戏篇

实例 01 MTV 制作.....	289
实例 02 游戏——打雪仗.....	316
实例 03 游戏——赛车.....	332

Example



实例 01 科技空间站

【实例效果】

本例模拟太空站上的电源按钮，输出动画以后，按钮呈现不同的颜色进行闪烁，体现出了一种科技感和光感，如图 1-1-1 和 1-1-2 所示。

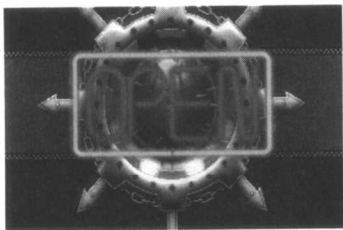


图 1-1-1



图 1-1-2

【操作步骤】

步骤 01 打开 Flash MX2004，单击“Create New”下的“Flash 文档”创建新文档，如图 1-1-3。

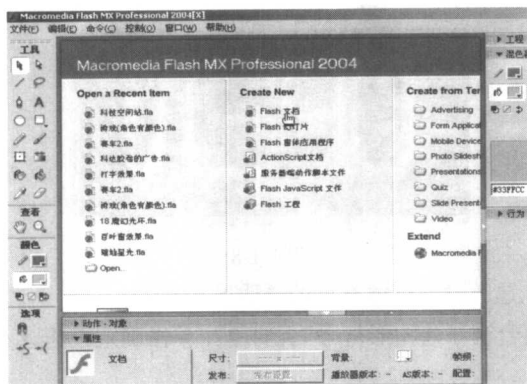


图 1-1-3

步骤 02 按“Ctrl+F8”组合键新建图形符号，保持符号默认名称“元件 1”，按确定按钮进入符号编辑区，如图 1-1-4 所示。

步骤 03 按“Shift+F9”组合键打开混色器面板，在混色器面板中编辑一个透明度为 29% 的蓝色，如图 1-1-5 所示。

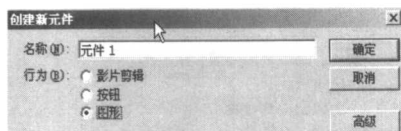


图 1-1-4

步骤 04 在图层 1 第 1 帧绘制一个宽为 471，高为 220 的矩形，选择矩形轮廓线并将其删除，如图 1-1-6 所示。

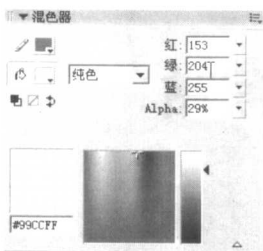


图 1-1-5

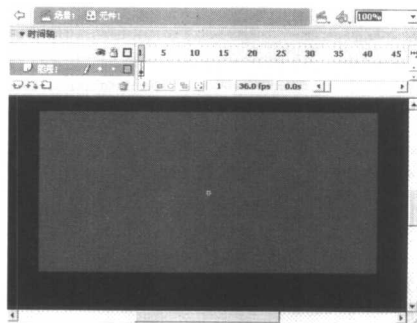
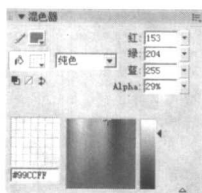
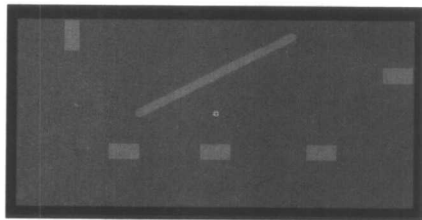


图 1-1-6

步骤 05 在图层 1 上新建图层 2, 在图层 2 第 1 帧绘制一组如图 1-1-7A 和 1-1-7B 所示的无边框图形。



(a)



(b)

图 1-1-7

步骤 06 在图层 2 上新建图层 3, 在图层 3 第 1 帧使用笔刷工具绘制一个如图 1-1-8 所示的字母图形。



图 1-1-8

提示: 图中的渐变色是通过调整填充色的透明度实现的。

步骤 07 按 "Ctrl+F8" 组合键新建图形符号 "元件 2", 单击确定按钮进入符号编辑区, 如图 1-1-9 所示。

步骤 08 在图层 1 第 1 帧使用矩形工具绘制一组如图 1-1-10 所示的矩形。

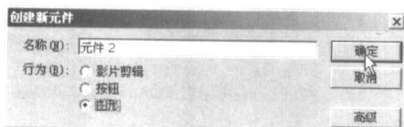


图 1-1-9

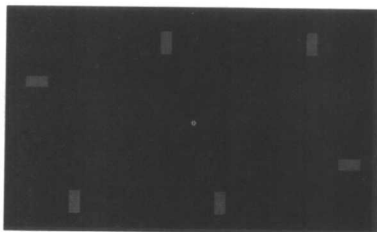


图 1-1-10

提示: 绘制的矩形要将边框除去, 为了使这些矩形处于同一个大矩形的边框上, 可以将这组小矩形在水平和垂直方向上分别进行对齐操作。

提示：绘制该组矩形时，先绘制一个矩形，然后在按下“Ctrl”键的同时拖动矩形对矩形进行复制。使用旋转工具对矩形进行旋转操作。

步骤 09 在图层 1 上新建图层 2，在图层 2 第 1 帧使用笔刷工具绘制一个矩形框。如图 1-1-11 所示。

提示：图中的每个矩形框具有不同透明度的填充色。

步骤 10 回到主场景编辑区，按“Ctrl+F3”组合键打开属性面板，单击属性面板中的尺寸按钮打开文档属性对话框，将文档尺寸修改为 300×200 大小，帧频改为 36。如图 1-1-12 所示。

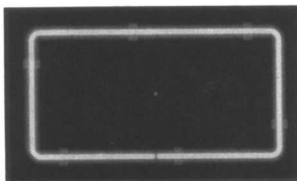


图 1-1-11

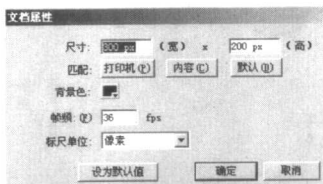


图 1-1-12

步骤 11 在图层 1 第 1 帧使用“文件→导入→导入到场景”命令导入一张位图图片，调整图片在场景中的位置，如图 1-1-13 所示。

步骤 12 在图层 1 上方新建图层 2，将“元件 1”拖到图层 2 第 1 帧，调整“元件 1”在场景中的位置。在属性面板中调整“元件 1”亮度为-65%，如图 1-1-14(a)和 1-1-14(b)所示。

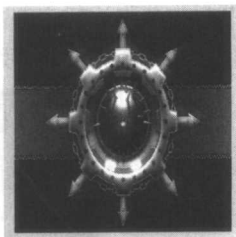
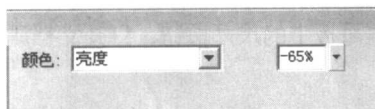
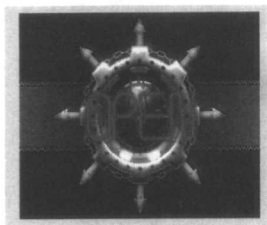


图 1-1-13

步骤 13 在该层第 3 帧按“F6”键插入关键帧，设置“元件”颜色属性为“亮”。将第一个关键帧分别拷贝到第 4 帧、第 7 帧和第 8 帧。将第三个关键帧分别拷贝到第 5 帧和第 15 帧。



(a)



(b)

图 1-1-14

提示：我们将第 3 帧中的符号颜色设置为“无”，使之与第 1 帧中的符号进行交替，从而产生闪烁的效果。

步骤 14 在图层 2 上新建图层 3，将“元件 2”拖到图层 3 第 1 帧。调整“元件 2”的位置和大小，使其将“元件 1”刚好包围，如图 1-1-15 所示。

步骤 15 分别在图层 1、图层 2 和图层 3 第 36 帧按“F5”键插入普通帧，如图 1-1-16 所示。

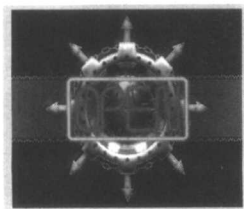


图 1-1-15

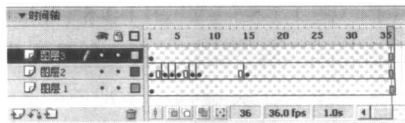


图 1-1-16

步骤 16 按“Ctrl+S”组合键保存文件，在保存文件对话框中输入文件名称“科技空间站”。按“Ctrl+Enter”组合键输出动画测试。

Example



实例 02 记时转场

【实例效果】

也许你看过很多这样的场景：画面上一个计数器，当计数器的数字到 0 时，动画开始播放。是的，我们这个例子就是通过逐帧动画的方式让数字递减，最后数字到 0 时通过一个时间线脚本控制播放头到达指定位置进行播放。当然，除开使用逐帧动画的方式外，使用脚本控制数字递减也是一个不错的方式，我们在其他书中有不少这样的例子。实例最终效果如图 1-2-1 和 1-2-2 所示。



图 1-2-1

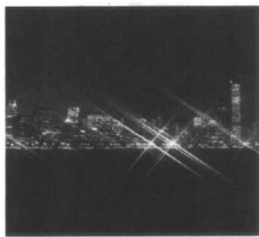


图 1-2-2

【操作步骤】

步骤 01 按“Ctrl+N”组合键新建文件，单击属性面板中的尺寸按钮，打开文档属性对话框，按如图 1-2-3 所示对文档属性进行设定。

步骤 02 按“Ctrl+F8”组合键新建图形符号“sequence”，单击确定按钮进入符号编辑区，如图 1-2-4 所示。

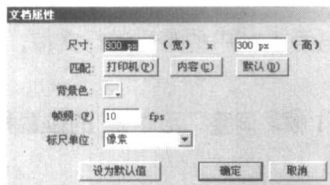


图 1-2-3

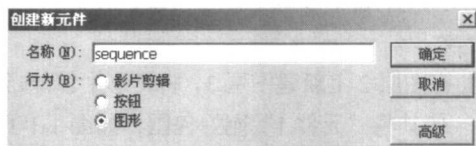


图 1-2-4

步骤 03 在图层 1 第 1 帧到第 10 帧分别按下“F1”键插入空白关键帧。分别在各个空白关键帧中绘制如图 1-2-5(a)、图 1-2-5(b)、图 1-2-5(c)、图 1-2-5(d)、图 1-2-5(e)、图 1-2-5(f)、图 1-2-5(g)、图 1-2-5(h)、图 1-2-5(i) 和图 1-2-5(j) 所示的图形。

提示：各个帧中扇形的颜色在不断地变化，浅蓝色的扇形区域始终处在最前的位置。

提示：为了使各个关键帧中扇形的半径和角度一样，我们可以先画一个圆，然后对圆进行切分。

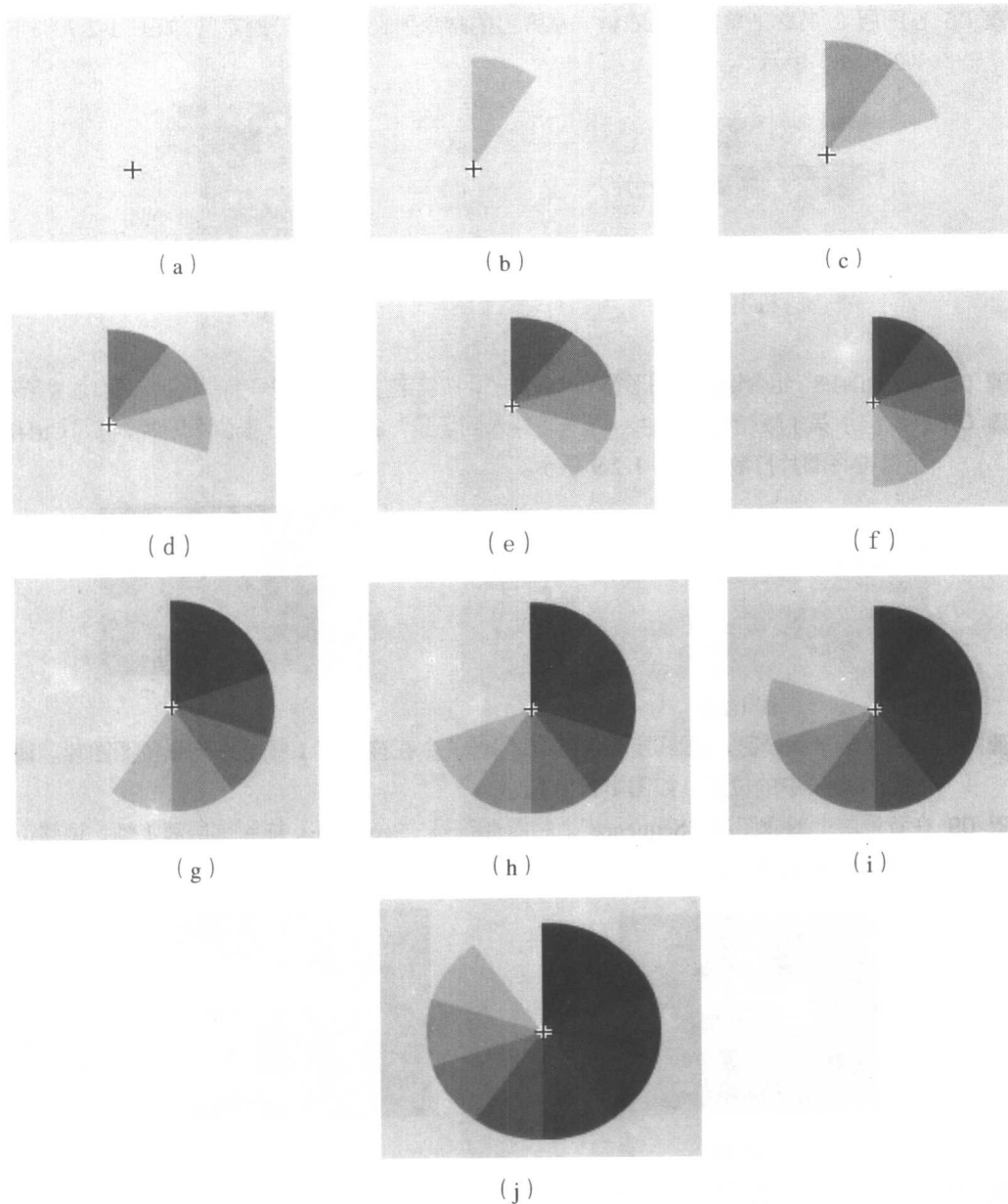


图 1-2-5

步骤 04 在图层 1 上新建图层 2，结合“Shift”键绘制一个半径和扇形半径大小一致的环形，如图 1-2-6 所示。

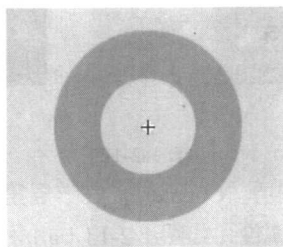
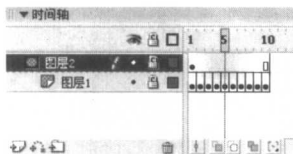
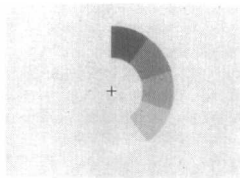


图 1-2-6

步骤 05 在图层 2 名称上单击鼠标右键,从弹出的命令列表中选择“遮罩”,如图 1-2-7 (a) 和 1-2-7 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-2-7

步骤 06 按“Ctrl+F8”组合键新建图形符号“movie”,按确定按钮进入符号编辑区,如图 1-2-8 所示。

步骤 07 在图层 1 第 1 帧使用“文件→导入→导入到场景”命令导入一张位图图片,按“Ctrl+B”组合键将图片打散,如图 1-2-9 所示。

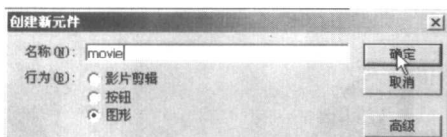


图 1-2-8



图 1-2-9

步骤 08 回到主场景编辑区,改图层 1 名称为“背景”。在该层第 1 帧导入一张位图图片。调整图片在场景中的位置,如图 1-2-10 所示。

步骤 09 在背景层上新建图层“Sequence”。将图形符号“Sequence”拖到该层第 1 帧,调整符号在场景中的位置,如图 1-2-11 所示。

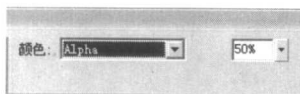


图 1-2-10



图 1-2-11

步骤 10 在属性面板中调整符号“Sequence”的透明度为 50%,如图 1-2-12(a)和 1-2-12(b)所示。



(a)



(b)

图 1-2-12

步骤 11 在“Sequence”层上新建图层“Counter”。在该层第 1 帧使用文本工具在场景中输入阿拉伯数字 9 并设置数字的属性,如图 1-2-13 (a) 和图 1-2-13 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-2-13

步骤 12 分别在该层第 11 帧、21 帧、31 帧、41 帧、51 帧、61 帧、71 帧和第 81 帧按“F6”键插入关键帧，分别修改各个关键帧的数字为从 9 至 1 的递减数。

提示:使用箭头工具在各个关键帧的数字上双击可进入文本的修改状态。

步骤 13 在“Counter”层上新建图层“Screen”。在该层第 1 帧绘制两个黑色矩形框，调整两个黑色矩形框分别与场景上下边线对齐，如图 1-2-14 所示。

提示:为操作方便，在操作中可打开图层的线框显示模式。

步骤 14 在“Screen”层上新建图层“movie”。在该层第 91 帧按“F1”键插入空白关键帧，将图形符号“movie”拖至该帧中，调整符号实例在场景中的位置，如图 1-2-15 所示。



图 1-2-14

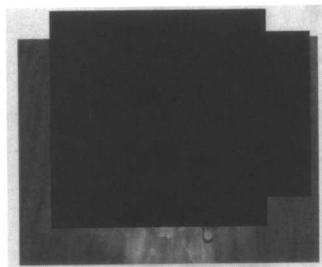
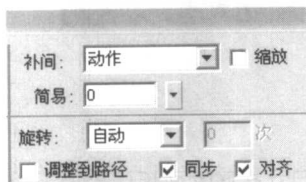


图 1-2-15

步骤 15 在该层第 150 帧按“F6”键插入关键帧，调整该帧中符号在场景中的位置。在第 91 帧到第 150 帧之间创建运动补间动画。如图 1-2-16 (a) 和 1-2-16 图 (b) 所示。..



(a)



(b)

图 1-2-16

步骤 16 分别在“背景”层和“Screen”层第 150 帧按“F5”键插入普通帧，如图 1-2-17 所示。

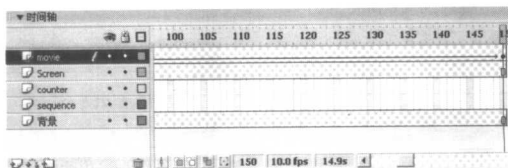


图 1-2-17

步骤 17 分别在“Sequence”层和“Counter”层第 90 帧按“F5”键插入普通帧，如图 1-2-18 所示。

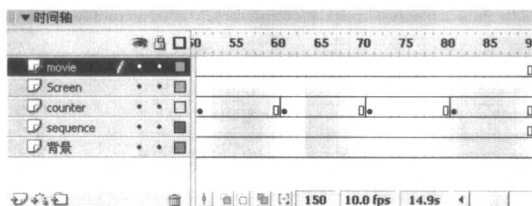


图 1-2-18

步骤 18 按“Ctrl+S”组合键保存文件，按“Ctrl+Enter”组合键输出动画测试。

Example



实例 03 百叶窗效果

【实例效果】

百叶窗的效果也是 Flash 制作的常见动画之一，但是要将这个动画做得真实也不是一件容易的事情。看看我们制作的这个效果：在掀开百叶窗以前我们看到的只是一面墙，当动画开始后，掀开百叶窗，我们看见了窗外的风光，之后动画交替进行。实例最终效果如图 1-3-1 和 1-3-2 所示。



图 1-3-1

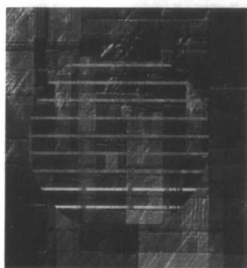


图 1-3-2

【操作步骤】

步骤 01 通过“文件→新建”命令新建一个文件，将文件尺寸在属性面板中设定为 300×300，如图 1-3-3 所示。

步骤 02 按“Ctrl+F8”组合键新建图形符号“meng_f”，如图 1-3-4 所示。

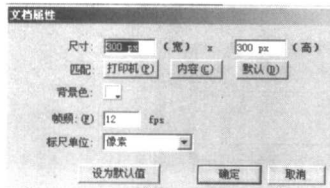


图 1-3-3

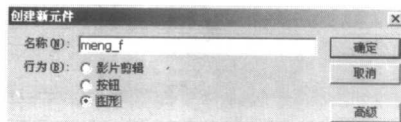
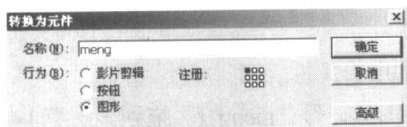


图 1-3-4

步骤 03 单击确定按钮进入符号编辑区, 在图层 1 第 1 帧绘制一个无边框矩形, 按“F8”键将矩形转换为图形符号“meng”, 如图 1-3-5 (a) 和 1-3-5 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-3-5

步骤 04 分别在图层 1 第 15 帧、25 帧和第 40 帧按“F6”插入关键帧。使用自由变形工具调整第 15 帧和第 25 帧中矩形高度, 如图 1-3-6 所示。

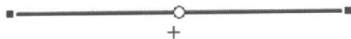
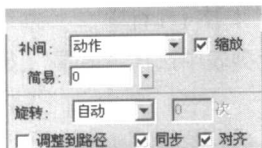
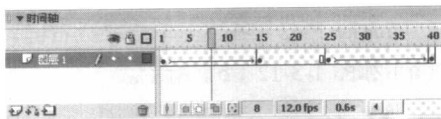


图 1-3-6

步骤 05 分别在第 1 帧到第 15 帧之间, 第 25 帧到第 40 帧之间创建运动补间动画, 如图 1-3-7 (a) 和 1-3-7 图 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-3-7

步骤 06 回到主场景编辑区, 将图层 1 改名称为“背景”。在该层第 1 帧使用“Ctrl+R”命令导入一张位图图片。调整图片在场景中的位置, 如图 1-3-8 所示。

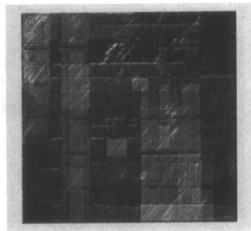
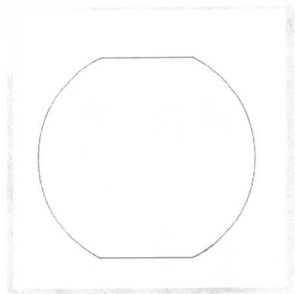
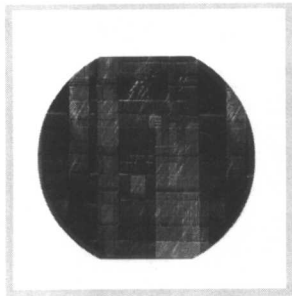


图 1-3-8

步骤 07 在“背景”层上新建图层“Pic1”, 在“Pic1”层第 1 帧绘制一个如图 1-3-9 (a) 所示的图形, 并为该图形填充导入的位图图片。使用填充变形工具调整位图的填充区域, 如图 1-3-9 (a)、图 1-3-9 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-3-9

提示: 当为图形填充好位图图片以后, 要选择轮廓线并将其删除。

提示 1: 在绘制图形轮廓时可以先绘制一个圆, 然后使用线条工具对圆进行切分。

提示 2: 完成以后要使用填充变形工具扩大位图在轮廓中的填充范围。

步骤 08 在“Pic1”层上新建图层“Pic2”，将“Pic1”层第 1 帧拷钡到“Pic2”层第 1 帧。使用“文件→导入”命令导入一张风景位图，并将该位图填充到“Pic2”层的图形中，调整位图的填充区域，如图 1-3-10 所示。

提示：拷贝帧命令可以拷贝帧中的图形和图形的所有属性。

步骤 09 在“Pic2”层上新建图层“maske Pic2”，将图形符号“meng_f”拖到该层第 1 帧，调整图形符号在场景中的位置，如图 1-3-11 所示。



图 1-3-10

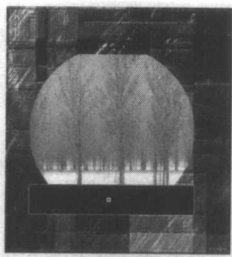


图 1-3-11

步骤 10 在“maske Pic2”名称上单击鼠标右键，从弹出的命令列表中选择“遮罩”，如图 1-3-12 (a) 和图 1-3-12 (b) 所示。



(a)

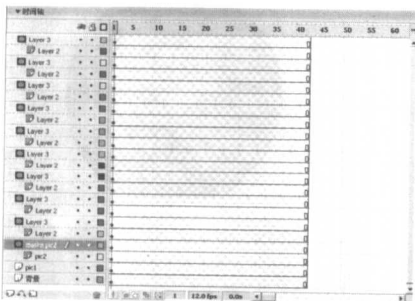


(b)

图 1-3-12

步骤 11 分别在各个图层第 43 帧按“F5”键插入普通帧。

步骤 12 复制“Pic2”层和“Masde Pic2”层，在“Maske pic”层上分别粘贴出多组图层，调整各个层中矩形符号的位置，直到将整个窗口完全遮挡，如图 1-3-13 (a) 和 1-3-13 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1-3-13

步骤 13 通过“文件→保存”命令保存文件。通过“控制→测试影片”输出动画。
10 <<<