

Learn how to plan your project using the new site/project management features

中文 Flash 案例精粹 150 例

Flash
MX
2004 版

舒震庚 编著

冶金工业出版社



中文 Flash 案例精粹 150 例

(Flash MX 2004 版)

舒震庚 编著

北 京

冶金工业出版社

2005

内 容 简 介

本书广泛收集了网页设计方面的材料与案例，精心挑选了150个常用的实例，经过系统的、有效的、严密的组织，全面介绍了Flash MX 2004的使用方法和应用技巧。本书实用性强、重点突出，在结合各种实际例子的同时，通过循序渐进的方式，让读者能在轻松愉快的环境下了解并掌握Flash MX 2004的各种特效制作方法。

本书是一本入门教程，同时也提供了一系列实用的不可多得的材料，为Flash初、中级学习者提供了有用的实例及资料。

本书适用面广，既适合网页设计的入门者使用，也适合作为Flash应用培训班的教材，还可以作为Flash中高级用户的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

中文Flash案例精粹150例：Flash MX 2004版 / 舒震
庚编著. —北京：冶金工业出版社，2005.2
ISBN 7-5024-3706-1

I. 中... II. 舒... III. 动画—设计—图形软件，
Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第142921号

出版人 曹胜利(北京沙滩嵩祝院北巷39号，邮编100009)

责任编辑 程志宏

湛江蓝星南华印务公司印刷；冶金工业出版社发行；各地新华书店经销

2005年2月第1版，2005年2月第1次印刷

787mm×1092mm 1/16； 17.25印张； 2插页； 394千字； 266页

35.00元

冶金工业出版社发行部 电话：(010) 64044283 传真：(010) 64027893

冶金书店 地址：北京东四西大街46号(100711) 电话：(010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题，本社发行部负责退换)

前 言

一、关于本书

Flash 在互联网上担当着重要的不可替代的角色。它是集设计和娱乐于一体的功能强大但简单易用的软件，也是每位打算从事网页设计行业的学习者必修的一门课程。

本书主要针对网页设计方面的内容进行材料收集，精心挑选了 150 个常用的实例，经过系统的、有效的、严密的组织，让每位新手通过循序渐进的学习方式，全面了解并掌握 Flash MX 2004 的使用方法。本书是一本入门教程，同时也提供了一系列实用的不可多得的材料。希望本书的出版为普及 Flash MX 2004 的应用起到积极的作用。

二、本书结构

本书经过精心的编排，把特效的类型和难度依次排列，让入门者学习起来能更得心应手。全书分为六章，其结构如下：

第 1 章：Flash MX 2004 新功能及基本操作。本章首先简单介绍 Flash MX 2004 的新功能，然后介绍 Flash MX 2004 的基本操作，让刚入门的读者能对 Flash MX 2004 有一个大概的了解。

第 2 章：文字特效。本章介绍 Flash MX 2004 的多种文字特效制作，并且让读者熟练掌握 Flash MX 2004 的基本操作。

第 3 章：按钮和菜单特效。本章介绍 Flash MX 2004 的按钮及菜单制作技巧，如专业按钮及下拉菜单等等。

第 4 章：鼠标特效。本章详细介绍 Flash MX 2004 的各种鼠标特效的制作过程。

第 5 章：动画特效。本章深入浅出地介绍了各种最常见的动画特效，如模拟星空、随机雪花特效、螺旋效果等等，包括了日常见到的大部分 Flash 效果。

第 6 章：网页实例。本章介绍了当前网页上流行的各种 Flash 实例的制作方法，比如 Banner 的制作、表单的处理、动态相册的生成等等。

三、本书特点

本书实用性强、重点突出，在结合各种实际例子的同时，通过循序渐进的方式，让读者能在轻松愉快的环境下了解并掌握 Flash MX 2004 的各种特效的制作。本书为 Flash 初、中级学习者提供了有用的实例及资料。

四、本书适用对象

本书适用面广，既适合网页设计的入门者使用，也可以作为 Flash 中高级应用的参考资料。

由于水平有限，各位在使用中如果发现任何问题，请多多指教！

虽然经过严格的审核、精细的编辑，本书在质量上有了一定的保障，但我们的目标是

力求尽善尽美，欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议。联系方式如下：

电子邮件：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

此外，本书附送的一些辅助学习素材可在本网站免费下载，该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者参考选购。

编者

2004年12月

目 录

第 1 章 Flash MX 2004 新功能及基本操作	1
1.1 Flash MX 2004 新功能.....	1
1.1.1 时间轴效果	1
1.1.2 行为	1
1.1.3 PDF&EPS 支持	1
1.1.4 CSS 样式表	2
1.1.5 锯齿文字	2
1.1.6 模板	3
1.1.7 开始页面	3
1.1.8 帮助	3
1.1.9 视频导入向导.....	4
1.1.10 外部 FLV 支持.....	4
1.1.11 改良的性能.....	4
1.1.12 拼写检查/全局查找替换	4
1.1.13 辅助功能	4
1.1.14 动作脚本 2.0.....	4
1.1.15 “历史记录”面板.....	5
1.1.16 万国码 (Unicode) 与“字符串”面板.....	5
1.1.17 扩展性	5
1.1.18 发布设置	5
1.2 常用工具及命令介绍.....	6
1.2.1 查看时间轴	6
1.2.2 更改背景及舞台.....	6
1.2.3 “形状”工具	7
1.2.4 “选择”工具	7
1.2.5 “任意变形”工具.....	8
1.2.6 复制	8
1.2.7 直线.....	9
1.2.8 “填充”工具	9
1.2.9 组合形状	9
1.2.10 使用“钢笔”工具创建徽标.....	10
1.2.11 图层	10
1.2.12 查看“库”面板.....	14
案例 1 基本操作	14
小结	17

综合练习一	17
一、选择题	17
二、填空题	18
三、上机题	18
第 2 章 文字特效	19
案例 2 浮雕文字	19
案例 3 线框文字	20
案例 4 荧光文字	20
案例 5 发泡文字	21
案例 6 水飘文字	24
案例 7 星球文字	26
案例 8 扭曲文字	29
案例 9 镜面文字	31
案例 10 金属文字	32
案例 11 中空文字	33
案例 12 淡入淡出文字	34
案例 13 风吹文字	35
案例 14 颤动文字	36
案例 15 旋转文字	37
案例 16 文体文字	39
案例 17 彩虹文字	39
案例 18 闪光字体	40
案例 19 电影文字	41
案例 20 光影文字	42
小结	44
综合练习二	44
一、选择题	44
二、填空题	45
三、上机题	45
第 3 章 按钮和菜单特效	46
案例 21 拖动按钮	46
案例 22 准星按钮	47
案例 23 动画按钮	48
案例 24 专业按钮	50
案例 25 幻影按钮	51
案例 26 3D 按钮	52
案例 27 动态按钮	54
案例 28 复选框	54

案例 29 组合框	55
案例 30 滚动条	56
案例 31 单选按钮	57
案例 32 列表框	58
案例 33 日历菜单	59
案例 34 开始菜单	60
案例 35 弹出式菜单	62
案例 36 动画菜单	64
案例 37 下拉菜单	65
案例 38 有声有色的按钮	67
案例 39 够 cool 按钮	69
案例 40 动态长方形按钮	70
案例 41 动态圆形按钮	70
案例 42 按钮触发鼠标效果	71
案例 43 可拖动的悬浮窗口	73
案例 44 奇妙的滑动菜单	74
案例 45 可拖动的下拉菜单	76
案例 46 火花按钮	79
案例 47 层次菜单的制作	81
案例 48 动态 URL 按钮	82
小结	83
综合练习三	84
一、选择题	84
二、填空题	84
三、上机题	85
第 4 章 鼠标特效	86
案例 49 星星飘动特效	86
案例 50 控制文本滚动特效	87
案例 51 幻影鼠标	89
案例 52 鼠标吸附特效	90
案例 53 鼠标跟随特效 (1)	92
案例 54 鼠标跟随特效 (2)	93
案例 55 鼠标跟随特效 (3)	95
案例 56 鼠标跟随特效 (4)	97
案例 57 鼠标跟随特效 (5)	99
案例 58 鼠标跟随特效 (6)	100
案例 59 Cool Mouse 效果	102
案例 60 动态鼠标特效	103

案例 61	提示对话框	104
案例 62	用鼠标连续控制——Movie Clip	105
案例 63	可拖曳的遮罩效果	107
案例 64	鼠标双击	108
案例 65	任意拖动的方块	109
小结	112
综合练习四	112
一、选择题	112
二、填空题	113
三、上机题	113
第 5 章 动画特效	114
案例 66	模拟星空	114
案例 67	弹簧振子效果	115
案例 68	随机雪花特效	116
案例 69	荡漾的水波特效	118
案例 70	旋转的风车特效	119
案例 71	“挥毫”效果	121
案例 72	水中倒影特效	121
案例 73	冲击波效果	123
案例 74	螺旋效果	124
案例 75	洋葱皮效果	125
案例 76	爆炸效果	126
案例 77	立体层旋转效果	127
案例 78	繁星背景	130
案例 79	放大镜效果	132
案例 80	三维立体球	134
案例 81	闪电效果	135
案例 82	泡泡拼图	137
案例 83	滑动式菜单	138
案例 84	字母变形	141
案例 85	旋转的三棱锥	142
案例 86	激光背景	144
案例 87	反弹球	146
案例 88	星风	148
案例 89	云飞过天空的效果	150
案例 90	变幻的五角星	151
案例 91	狡猾的小球	151
案例 92	用鼠标画圆	153

案例 93	一碧万顷的湖水.....	154
案例 94	哈哈镜.....	155
案例 95	天地大碰撞.....	156
案例 96	漂亮的变幻线.....	158
案例 97	有趣的彩色泡泡动画.....	159
案例 98	神奇的小球文字动画.....	161
案例 99	小球绕杆视觉欺骗.....	164
案例 100	制作舞动的龙.....	165
案例 101	飞舞的蝴蝶.....	167
案例 102	漫天流星照耀夜空.....	169
案例 103	颜色的实时变换.....	171
案例 104	模拟表现跳动的节奏.....	173
案例 105	水天一色.....	175
案例 106	飘逸.....	176
案例 107	互动火焰效果.....	178
案例 108	旋转啮合齿轮.....	179
案例 109	模拟机械节拍器.....	181
案例 110	绚丽烟火的简单做法.....	184
案例 111	会变身的蛇.....	186
案例 112	单摆.....	189
案例 113	雨景夜色.....	191
案例 114	Flash 模拟 360 度互动环境的简单方法.....	193
案例 115	地下室的幽灵火焰.....	196
案例 116	制作龙骨(洋葱皮效果).....	198
案例 117	制作随机波动线条效果.....	199
案例 118	电流波动特效.....	200
案例 119	动态平行线背景.....	201
案例 120	星星的残影效果.....	202
案例 121	变幻莫测的线条动画.....	203
案例 122	飘动的旗帜.....	204
案例 123	灯光摇曳.....	205
案例 124	海浪效果.....	206
案例 125	鬼火效果.....	209
案例 126	绚丽烟雾效果.....	211
案例 127	百叶窗效果.....	213
案例 128	时空隧道.....	215
案例 129	水晶球.....	217
案例 130	起伏的立体方块群.....	218
案例 131	俯冲的飞机.....	218

小结	219
综合练习五	220
一、选择题	220
二、填空题	220
三、上机题	221
第 6 章 网页实例	222
案例 132 Banner 的制作	222
案例 133 E-mail 输入的判断	224
案例 134 网站设计实战	226
案例 135 韩国菜单	229
案例 136 精确 loading 的制作	232
案例 137 光线效果	233
案例 138 简单表单	235
案例 139 NOKIA 手机换彩壳	236
案例 140 搜索关键字表单	238
案例 141 三角函数计算	239
案例 142 用户登录系统	241
案例 143 E-mail 表单	242
案例 144 制作浪漫情人卡	244
案例 145 电子时钟	246
案例 146 Flash+ASP 联合打造投票程序	247
案例 147 用 Flash 制作多用户密码登录模式	250
案例 148 制作精美的图标	251
案例 149 制作动态相册	252
案例 150 奇妙的旋转导航条	255
小结	256
综合练习六	256
一、选择题	256
二、填空题	257
三、上机题	257
参考答案	258
第 1 章	258
第 2 章	259
第 3 章	260
第 4 章	261
第 5 章	263
第 6 章	264

第 1 章 Flash MX 2004 新功能及基本操作

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司推出的 Studio MX 2004 中的组件之一,也是当前比较流行的动画制作软件之一。本章首先简单介绍 Flash MX 2004 的新功能,然后介绍 Flash MX 2004 的基本操作,这样使刚入门的读者能对 Flash MX 2004 有个大概的了解。Flash MX 2004 的众多新增功能给人耳目一新的感觉,像新增的时间轴效果、CSS 样式表、模板等,这些新增功能使制作动画变得更加方便。

1.1 Flash MX 2004 新功能

1.1.1 时间轴效果

加速和简化时间轴上可重复使用的通用交互任务。例如:改变时间轴效果允许用户快速为一个对象设置动画、位置、缩放、不透明和颜色变化,如图 1-1 所示。



图 1-1

1.1.2 行为

可以通过面板快速应用 ActionScript 而无需了解代码。用户可以创建自己的行为,如图 1-2 所示。



图 1-2

1.1.3 PDF&EPS 支持

支持直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件,并保留源文件的精确矢量表示法,如

图 1-3 所示。

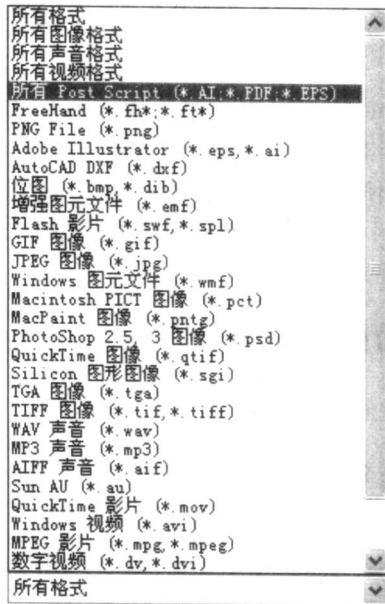


图 1-3

1.1.4 CSS 样式表

CSS 样式表允许 HTML 和 Flash 内容设计一致。

文本框 (Text field) 对象现在支持一个新的方法, setStyleSheet 将映射可载入的 XML 和 HTML 文件样式规范, 如图 1-4 所示。

```

headline {
  font-family: Arial,Helvetica
  color: 00000000;
  font-size: 16px;
  font-weight: bold;
  display: block;
}
subheadline {
  font-family: Arial,Helvetica
  color: cccccccc;
  font-size: 16px;
  font-weight: bold;
  display: block;
}

```

图 1-4

1.1.5 锯齿文字

为显示清晰易读的小字体做了优化。文字首先以无反锯齿 (即锯齿文字) 显示, 然后转换成矢量文字, 因此确保了高清晰字体以小尺寸显示 (其目的是为了在移动设备上也能有较好的显示效果), 如图 1-5 所示。



图 1-5

1.1.6 模板

增加了许多实用模板，如图 1-6 所示。

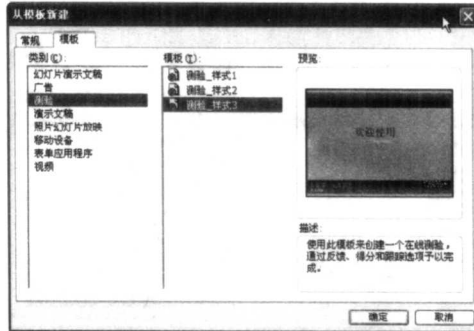


图 1-6

1.1.7 开始页面

通过该窗口可以让用户选择从哪个项目开始工作，如图 1-7 所示。

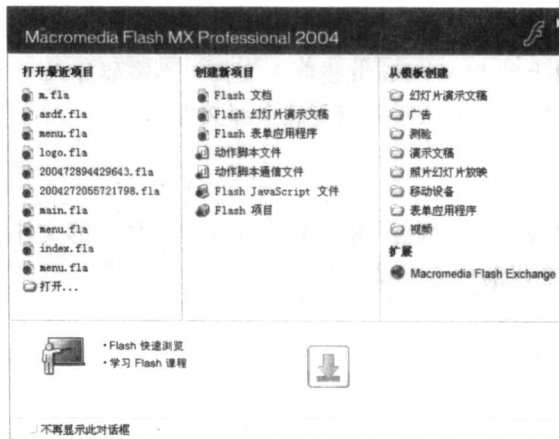


图 1-7

1.1.8 帮助

新的帮助系统整合全部帮助信息到应用程序中，如图 1-8 所示。

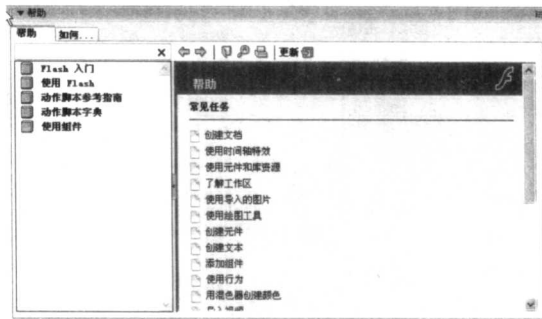


图 1-8

1.1.9 视频导入向导

当导入视频片断时，这个新的多步向导提供控制指定范围的视频被导入，可重复使用的编码设置和颜色修正新性能，如图 1-9 所示。



图 1-9

1.1.10 外部 FLV 支持

支持直接播放硬盘上的 FLV (Flash 视频) 文件 (不需要导入)。这样可以用有限的内存播放很长的视频文件而不需要从服务器下载全部文件。

1.1.11 改良的性能

重大的改进已经增强了全部性能。用户将会注意到编译后的文件将不仅在 Flash Player 7 中执行效果好，同样在以前版本的播放器中也有很好的效果。

1.1.12 拼写检查/全局查找替换

对整个 FLA 文件进行全局查找和替换，并且支持正规表达式。

1.1.13 辅助功能

改进 MSAA (Microsoft Active Accessibility) 标准支持，如图 1-10 所示。

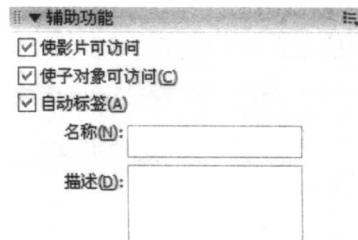


图 1-10

1.1.14 动作脚本 2.0

为支持面向对象编程做了非常大的改进。

1.1.15 “历史记录”面板

可以很方便地将动作恢复到特定的历史纪录，如图 1-11 所示。

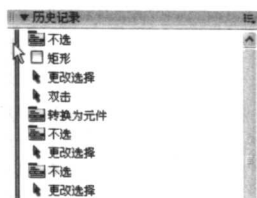


图 1-11

1.1.16 万国码 (Unicode) 与“字符串”面板

完全支持全球语言字符集。“字符串”面板允许本地语言直接成为多国语言，如图 1-12 所示。



图 1-12

1.1.17 扩展性

新的可扩展架构由几个第三方软件提供支持，如图 1-13 所示。

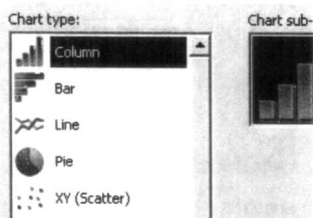


图 1-13

1.1.18 发布设置

增强了报表功能，如图 1-14 所示。



图 1-14

1.2 常用工具及命令介绍

常用工具栏如图 1-15 所示。

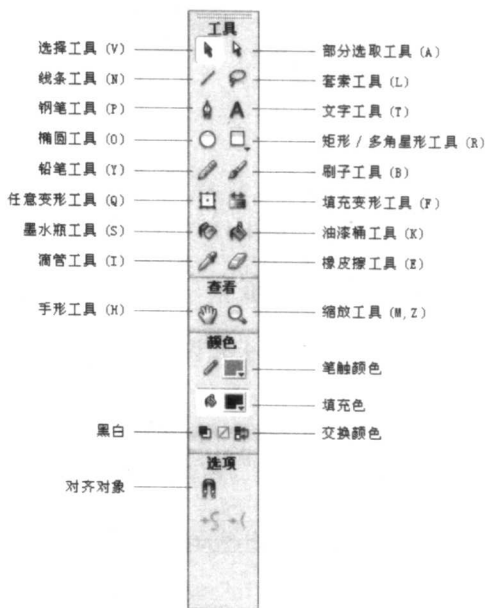


图 1-15

1.2.1 查看时间轴

在舞台正上方可以看到时间轴和图层。可以创建和命名图层，然后向图层上的帧添加内容，以便安排 Flash 内容在播放头跨帧移动时如何播放。

将鼠标指针移到分隔舞台和时间轴的区域。出现调整大小控制块时，根据需要轻轻向上或向下拖动它以调整时间轴大小，如图 1-16 所示。

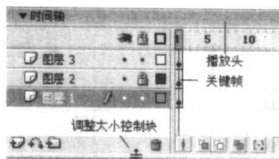


图 1-16

播放头（即红色的指示线）位于时间轴内的第 1 帧上。关键帧由帧中的小圆圈指定，这些小圆圈内部已填充，表示这些帧中有内容。如果希望在该帧上对 Flash 内容做某些更改，可以向文档中添加关键帧。

1.2.2 更改背景及舞台

舞台提供了一种预览功能，可以预览 Flash 内容将在发布文件中如何显示。可以更改舞台的大小，使之能够容纳为较大舞台设计的插图，还可以更改舞台的背景颜色，操作步骤如下：

(1) 在工具栏中，单击“选择”工具。