

Top Aim

突破

突破自我、彻底学习

本书完整范例

文渊阁工作室 编著

FLASH MX 2004 中文版

特效应用



全方位学习

- Flash MX2004全新的操作界面
- 绘图设计工具的运用
- 时间轴特效动画制作
- 文字特效制作
- 动作指令的应用
- 方便套用的模板
- 旋转效果的应用
- 自制动态卡片特效
- 声音特效的加载
- 视频导入向导的应用
- 游戏特效制作

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

突破

FLASH MX 2004 中文版

特效应用



全方位学习

文渊阁工作室 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书介绍了 Flash MX 2004 软件相关基础知识及制作各种特效动画的技巧。书中在介绍 Flash MX 2004 新增功能的同时,通过对图形特效、文字特效、按钮特效、声音特效、遮罩层特效、鼠标特效、旋转特效、组件特效、视频特效和游戏特效等内容的详细说明,让读者一步步掌握使用 Flash MX 2004 制作动画的技巧和方法。

本书图文并茂,语言通俗易懂,实例操作性强,可作为 Flash MX 2004 动画制作爱好者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版特效应用全方位学习/文渊阁工作室编著. —北京:中国铁道出版社, 2005. 6
(突破系列)

ISBN 7-113-06578-3

I. F… II. 文… 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(2005)第 070871 号

书 名: Flash MX 2004 中文版特效应用全方位学习

作 者: 文渊阁工作室

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 张国成

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×960 1/18 印张: 29.5 字数: 592 千

版 本: 2005 年 8 月第 1 版 2005 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-06578-3/TP·1536

定 价: 48.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

披星戴月勇于织梦，突破难关超越巅峰

“为了一步一步往前走。”

每个人都走了他自己的步伐，只要他能走。

——诺贝尔文学奖“非关命运”

“每个人都有梦想，只是梦想不一样。” 不过有时候大家却会有一个共同的愿望。

针对信息时代而言，以前大家都有共同的愿望——上网，经过多年的上网经验，大家又都有一个共同的愿望，那就是——制作网页，当个站长！

是的，制作网页当站长已成为许多人心中的一个共同心愿，而且大家早已不满足于那种制式的网页版面，他们需要按照个人的理想来完成自己的梦想天堂，一个与众不同的织梦园，只是前路荆棘，当艺术与技术结合的时候，所需涉及的学习层面会更加宽广些，而人们往往就会不得其门而入，学习者难免会遭遇挫折产生无力感。

针对这种趋势与需求，文渊阁工作室老早就投入极大的心血在制作多媒体互动网页的主题上，除了编着网页设计相关著作，更制作自己的专属网站以累积实务经验与技术水平，单就我们自己架设的文渊阁工作室 (www.e-happy.com.tw)、织梦在线 (www.dreamweaver.com.tw) 等网站，根据统计，在我们自己架设的服务器上，网友的总流通量每天都超过一万人次以上，除了印证了我们设计的网站无论在内容或服务计算机学习者方面都十分符合需要，版面设计也一再获得台湾地区蕃薯藤和奇摩网站的好站推荐，精湛的服务器管理技术更可以让网友畅行无止。

除此之外，文渊阁工作室也进而涉足商业互动网站的规划设计，频获好评，我们认为这是写书必须经历的心路历程，也因此累积了可观的著作与实务的经验，我想这是我们文渊阁工作室最可贵的资产，因此新著作也屡受海峡两岸读者的肯定与欢迎，当然接下来我们也希望能有机会为日韩甚至欧美读者服务，毕竟网页技术全球都具有共通性，谁敢说不可能呢？

回想这些年来的写书过程，文渊阁工作室真的最该感谢的是各位读者多年来的抬爱，让我们一直有机会站在信息时代的前锋“披星戴月勇于织梦”，其目的只有一个，那就是希望各位

读者能够“突破难关超越巅峰”。

诺贝尔文学奖得主卡尔特斯在他的“非关命运”一书中说到：

“为了一步一步一步往前走。”每个人都走了他自己的步伐，只要他能走。

是的，一步一个脚印，如果大家都能拥有自己的人生目标，时时刻刻发现新自我并充实新自我，养成求知阅读的好习惯，就必能在人群或网海中脱颖而出。谨以此和大家共同勉励，请一同来努力学习，努力创新自我，编织美梦。感谢您！

另外，本书简体中文版得以顺利出版，感谢吴权威、吴自成、黄琮蓉、王绪溢、梁仁楷、徐蕙君、吕琳琳、邱淑如、严枫婷、徐蕙瑛、田爱民、张述熙、马毓、许国兵、马文佳、刘晶蕾、唐佳、裴翔宇、许海涛、岳珂娟、张伟、马晓蓉等完成本书部分章节的编写，程序的调试以及繁转简整理工作。

感恩的心，感谢有您，伴我一生让我有勇气作我自己，

感恩的心，感谢命运，花开花落我一样会珍惜。

邓文渊 谨识

2005.3

附注：

学习本系列丛书有问题时，欢迎大家光临下列两个网站，彼此互相切磋讨论！

文渊阁工作室 www.e-happy.com.tw

织梦在线 www.dreamweaver.com.tw

服务信箱：e-happy@e-happy.com.tw



第 1 章 Flash MX 2004 动态设计	1
1-1 Flash MX 2004 中文版的安装方法	2
1-2 Flash MX 2004 的新功能介绍	4
1-2-1 Flash MX 2004 的新功能	4
1-2-2 Flash MX Professional 2004 的新功能	9
1-3 Flash MX 2004 的操作环境介绍	11
1-3-1 启动 Flash MX 2004	11
1-3-2 Flash MX 2004 的环境	12
1-4 面板的使用技巧	13
1-5 设置 Flash MX 2004 的工作环境	15
1-5-1 标尺与网格线的显示	16
1-5-2 辅助线与对齐虚线的使用	16
1-5-3 首选参数	18
1-5-4 影片底图大小与属性设置	18
1-5-5 快捷键的设置	19
习题园地	20
 第 2 章 工具栏的应用	 21
2-1 认识工具栏	22
2-2 选择对象	23
2-3 绘制线段、圆形与矩形	24
2-4 钢笔工具与部分选择工具的应用	28
2-4-1 钢笔工具的使用方法	28
2-4-2 部分选择工具的应用	29
2-5 铅笔工具的应用	31
2-6 Flash 绘图对象的特性	32
2-6-1 绘图对象的合并与分割	32
2-6-2 改变对象形状的方法	34
2-7 建立绘图对象——小白兔	35
2-8 对象的旋转、缩放与扭曲	42
2-9 对象的变形	46
小技巧（一）改变对象排列顺序的技巧	47

小技巧（二）滴管工具的使用技巧	48
习题园地	49
第3章 认识元件、实例与库	55
3-1 元件、实例与库的关系	56
3-2 简述元件	57
3-2-1 元件的行为	57
3-2-2 建立元件的两种方法	57
3-2-3 更改元件行为	59
3-2-4 复制元件	59
3-2-5 编辑元件	60
3-3 认识库	61
3-3-1 库的种类	61
3-3-2 将库里的元件加到舞台中	62
3-3-3 库面板操作介绍	63
3-4 修改实例的方法	63
习题园地	67
第4章 动画制作基础认识	69
4-1 认识【时间轴】面板	70
4-2 图层的操作	71
4-3 空白关键帧的运用	74
4-3-1 播放磁头	74
4-3-2 帧性质	75
4-3-3 编辑帧	76
4-4 绘图纸控制	76
习题园地	79
第5章 图形特效	81
5-1 形状补间动画	82
5-2 移动补间动画	88
5-3 引导层移动补间动画	92
5-4 帧动画制作	95
5-5 时间轴特效动画	98
5-5-1 建立【投影】特效	98
5-5-2 建立【变形】特效	100
5-5-3 建立【展开】特效	101
习题园地	102

第6章 文字特效	107
6-1 晃动文字	108
6-2 渐变字	111
6-2-1 制作【图形】元件	112
6-2-2 制作【影片剪辑】元件	113
6-2-3 制作多图层	115
6-2-4 移动帧	116
6-3 飞行字	117
6-3-1 制作【图形】元件	117
6-3-2 制作多图层	119
6-3-3 移动帧	122
习题园地	123
第7章 按钮特效	129
7-1 基本按钮设置	130
7-1-1 拖曳图库里的元件至舞台	131
7-1-2 新建按钮元件	132
7-1-3 将按钮元件布置在场景中	134
7-2 控制影片播放	135
7-2-1 将 ActionScript 建立在帧中	136
7-2-2 将 ActionScript 建立在按钮上	137
7-3 动态文本面板	140
7-3-1 设置纯文本文件	141
7-3-2 制作动态文本框	142
7-3-3 全自动滚动条按钮设置	143
7-4 活动面板	145
7-4-1 面板布局	146
7-4-2 选项按钮制作	150
7-4-3 面板动作指令设置	153
7-4-4 面板伸缩按钮制作	155
7-4-5 拖曳按钮制作	157
7-4-6 缩放按钮制作	158
习题园地	159
第8章 声音特效	163
8-1 基础音效按钮	164
8-2 音乐与女孩	166
8-2-1 拖曳图库里的声音元件到舞台	167

8-2-2	设置声音的淡入淡出	167
8-2-3	设置场景	168
8-3	马戏团	169
8-4	心情点播	176
8-4-1	布置场景	177
8-4-2	加入 Stop 与音乐停止的动作	178
8-4-3	设置动态加载音乐的动作	180
8-4-4	设置音乐控制按钮的动作	181
8-4-5	显示正在播放的歌曲	184
8-5	咭仔店	186
8-5-1	设置声音元件名称	187
8-5-2	设置声音播放 Action Script	188
8-5-3	取得声音总长度与已播放时间	189
8-5-4	设置声音控制按钮	191
8-5-5	判断歌曲是否已经播放完毕	192
8-5-6	设置声音左右声道偏移量的控制	193
8-5-7	设置声音停止或重新播放时偏移量归零	195
小技巧(一)	Flash 支持的声音格式	196
小技巧(二)	如何自定义音效	197
小技巧(三)	声音与影片同步	199
小技巧(四)	设置声音的压缩格式	200
小技巧(五)	变换或删除时间轴上的声音	200
小技巧(六)	声音的停止与继续	201
小技巧(七)	动画停止而声音继续	201
习题园地		202

第9章 遮罩层特效 205

9-1	静态的遮罩层动画	206
9-2	动态的遮罩层动画	208
9-3	遮罩层跟着鼠标走	211
9-4	以影片剪辑作为遮罩层	216
习题园地		222

第10章 鼠标效果 225

10-1	刷刷乐	226
10-1-1	隐形按钮制作	226
10-1-2	设置动作指令	227
10-1-3	场景布置	228

10-2	鼠标指针余影	230
10-3	小女孩跟着娃娃走	233
10-3-1	实例对象命名	234
10-3-2	新建元件及设置动作指令	235
	习题园地	237

第 11 章 旋转效果 243

11-1	小广告	244
11-1-1	场景布置、移动渐变	244
11-1-2	新建图层文件夹	246
11-1-3	设置遮罩层和移动渐变	248
11-2	小女孩、秋千与齿轮	249
11-2-1	新建元件、旋转设置	250
11-2-2	动作设置	252
11-2-3	实例对象命名、场景布置	253
11-3	芝麻开门	254
11-3-1	场景布置	255
11-3-2	新建图层、移动渐变	256
11-3-3	动作指令设置	257
11-3-4	插入声音、设置声音效果	258
	习题园地	259

第 12 章 相片特效 265

12-1	景点介绍	266
12-1-1	首页的渐变设置	267
12-1-2	对象的淡入淡出	269
12-1-3	文字的淡入淡出	270
12-2	相片广告牌	272
12-2-1	制作按钮元件	273
12-2-2	场景布置	274
12-2-3	制作影片元件	274
12-2-4	控制按钮的制作	277
12-2-5	设置控制按钮的动作	280
	小技巧【分散到图层】功能在图片的应用	283
	习题园地	284

第 13 章 卡片特效 287

13-1	喜帖邀请卡	288
------	-------------	-----

13-1-1 加入自制的遮罩	288
13-1-2 插入图片动画	290
13-1-3 图层文件夹的使用	293
13-1-4 加入文字的显示	294
13-2 道歉卡的制作	296
13-2-1 设置信封打开的动画	298
13-2-2 设置道歉信显示的遮罩与动画	299
13-2-3 设置结果画面及加入动作	302
小技巧 自制柔边特效	305
习题园地	307

第 14 章 组件特效 311

14-1 交互式窗体	312
14-1-1 “TextArea” 文字区域组件	313
14-1-2 “TextInput” 输入文本框组件	314
14-1-3 “RadioButton” 单选按钮组件	315
14-1-4 “ComboBox” 组合框组件	317
14-1-5 “Label” 标签组件	319
14-1-6 “Button” 按钮组件	321
14-1-7 姓名字段空白时的处理	325
小技巧（一）认识组件	326
小技巧（二）将组件加入作品的方法	327
小技巧（三）Loader 与 ProgressBar 组件	328
小技巧（四）其他组件的参数说明	330
习题园地	332

第 15 章 模板特效 335

15-1 三分钟制作动态摄影馆	336
15-1-1 打开模板	337
15-1-2 在现有模板中放入自己的数据	337
15-1-3 修改模板	340
15-2 自建模板	343
习题园地	344

第 16 章 生活特效 349

16-1 着色本	350
16-1-1 设置场景	351
16-1-2 设置色笔	351

16-1-3	设置色盘.....	352
16-1-4	着色娃娃的设置.....	354
16-1-5	测试影片.....	357
16-2	爆笑日历.....	357
16-2-1	设置场景.....	358
16-2-2	制作按钮元件.....	358
16-2-3	测试影片.....	360
16-3	产品广告.....	360
16-3-1	设置场景.....	361
16-3-2	制作按钮元件.....	363
16-3-3	测试影片.....	366
习题园地.....		367
第 17 章 视频特效		371
17-1	视频导入向导	372
17-2	生活摄影集.....	377
17-2-1	导入视频影片.....	378
17-2-2	播放视频影片——Load Movie	382
17-3	影片行为控制	384
17-4	图书馆短片	386
17-4-1	输出 Flash Video (*.flv) 视频文件.....	387
17-4-2	插入“Mediaplayback”组件.....	389
习题园地.....		390
第 18 章 其他特效		393
18-1	蝎子走走走.....	394
18-1-1	打开文件、设置场景	394
18-1-2	场景布置、拖曳引导层.....	395
18-1-3	设置遮罩层.....	396
18-1-4	设置动作指令	397
18-1-5	测试影片.....	400
18-2	读取系统时间的时钟与电子表.....	400
18-2-1	设置场景.....	401
18-2-2	电子表的制作方法及其动作设置	401
18-2-3	设置判断表达式.....	402
18-2-4	传统时钟的制作及实例对象命名	403
18-2-5	显示系统时间的动作设置	405
18-2-6	场景布置.....	406

18-3 树摇叶落	407
18-3-1 设置场景	408
18-3-2 场景布置	408
18-3-3 设置动作指令	409
18-3-4 发布网页	410
18-3-5 在网页中加入 JavaScript	411
18-3-6 测试动画播放的效果	411
习题园地	412
第 19 章 游戏特效	415
19-1 乐透彩自动选号——Random 函数	416
19-1-1 打开实例源文件	417
19-1-2 滚动彩球的制作	417
19-1-3 随机选号的制作——Random 函数	420
19-1-4 设置拉手动作	426
19-2 接苹果——hitTest 碰撞检测	428
19-2-1 制作定时器	429
19-2-2 制作随机出现的苹果	431
19-2-3 设置苹果在场景中出现	433
19-2-4 制作接苹果的“bowI”影片剪辑元件	433
19-2-5 设置分数与时间	434
19-2-6 碰撞检测	435
19-2-7 设置再玩一次	436
习题园地	437
附录 Actions 基本功能速查表	441
习题解答	460

Chapter 1

Flash MX 2004 动态设计

- 》 Flash MX 2004 中文版的安装方法
- 》 Flash MX 2004 的新功能介绍
- 》 面板的使用技巧
- 》 设置 Flash MX 2004 的工作环境

Flash MX 2004 特效应用

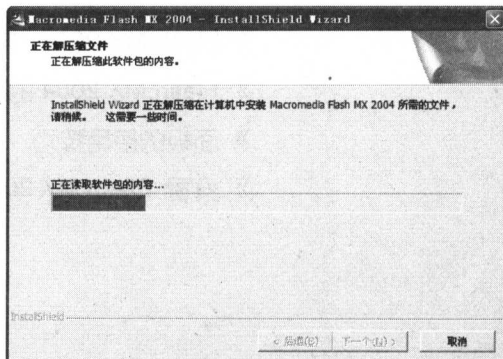
1-1 Flash MX 2004 中文版的安装方法

课程讲解

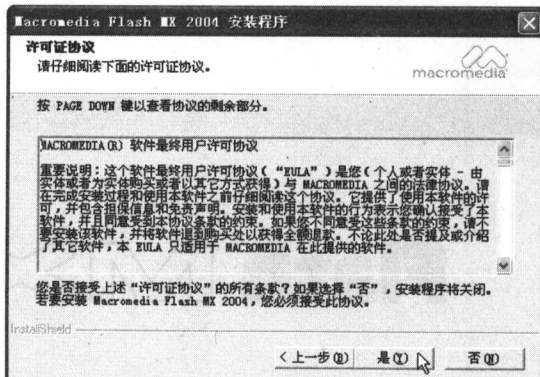
Macromedia 在这一次改版中,同时推出了 Flash MX 2004 及 Flash MX Professional 2004 两个版本,Flash MX 2004 以交互式的多媒体制作为主,而 Flash MX Professional 2004 则是着重于开发高级 Flash 内容、程序及视频体验。若您安装的是 Flash MX 2004 试用版,就可同时体验这两个版本,只要经过简单的设置便可在这两套软件间交替使用。

可以在 Macromedia 的网站 “www.macromedia.com” 上下载 Flash MX 2004 试用版。请按照以下的步骤,安装 Flash MX 2004。

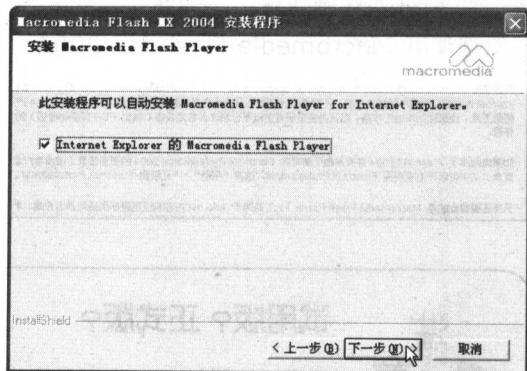
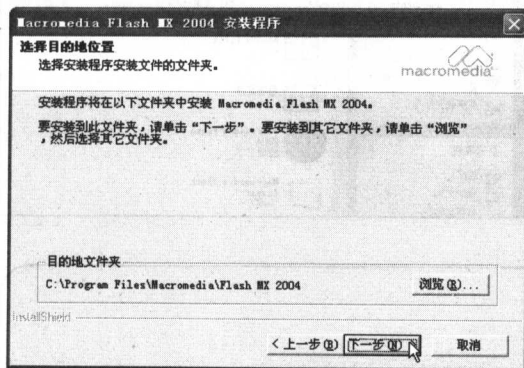
1. 下载试用版完毕,请直接双击安装文件(安装文件名为: Install_Flash_MX_2004_cs.exe),就会进入 Flash MX 2004 安装程序。



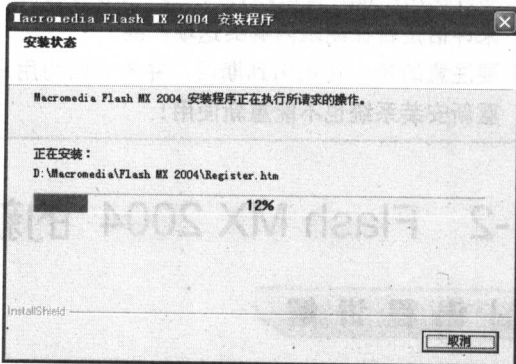
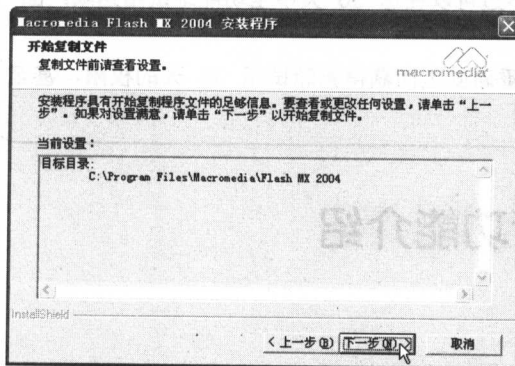
2. 进入欢迎使用画面,请单击【下一步】按钮。
3. 在右下图画面中会出现该软件的许可证协议,请在阅读完毕后单击【是】按钮。



4. 接下来会指定软件安装的路径, 建议选用默认值, 请单击【下一步】按钮。
5. 请选择“Internet Explorer 的 Macromedia Flash Player”复选框, 选择后单击【下一步】按钮。

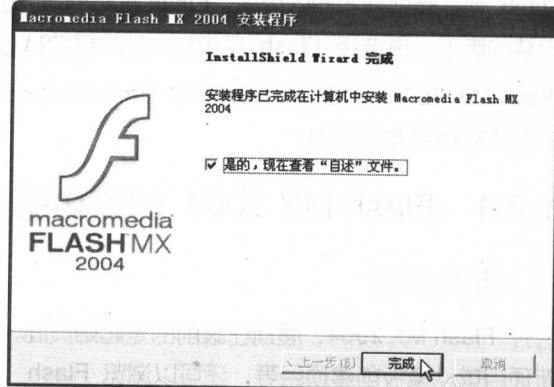


6. 此时画面会显示所有设置的情况, 如果有任何不妥或需要改变设置, 可以单击【上一步】按钮回去修改; 如果没有任何意见的话, 请单击【下一步】按钮开始安装。
7. 此时 Flash MX 2004 开始安装到计算机的系统上。



8. 安装完毕, 整个过程都十分简单, 单击【完成】按钮退出安装程序。

9. 此时画面上会出现两个窗口, 一个是欢迎使用的网页, 上面会对 Flash MX 2004 做一简介及为用户提供相关的帮助信息; 另一个窗口中安装程序会将 Flash MX 2004 的执行快捷方式显示其中。建议在此时将程序的快捷方式复制到桌面上, 以方便未来运行程序使用。





注意

试用版？正式版？

Flash MX 2004 在官方网站上目前已经全面开放下载，其实下载的文件并没有试用版与正式版的区别，差异只是在是否启动正式使用产品的权限！

用户向 Macromedia 购买产品后，可以获得一组序列号，在安装后即可使用这组序列号来启动并使用产品，否则只有 30 天试用的权利，不过可以在这 30 天中全功能地试用这项产品，来评估是否在期限内购买这项产品。

要注意的是，在试用到期后，并不会因为用户重新安装而获得重新试用 30 天的权限，甚至重新安装系统也不能重新使用！

1-2 Flash MX 2004 的新功能介绍

课程讲解

Flash 现在有两种不同的版本：Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004。若要确认自己所安装的版本，请选择 Flash 菜单栏内的【帮助】\【关于 Flash】。

Flash MX 2004 与 Flash MX 2004 Professional 中的新功能可以做出更棒的作品，且拥有更强大的媒体支持与发布能力。

1-2-1 Flash MX 2004 的新功能

一、起始页面

打开 Flash MX 2004，展现在眼前的是起始页面，页面上会列出最近使用的项目，也可以在此建立新项目或从模板创建项目等，还可以浏览 Flash、学习 Flash 课程与更新帮助系统。