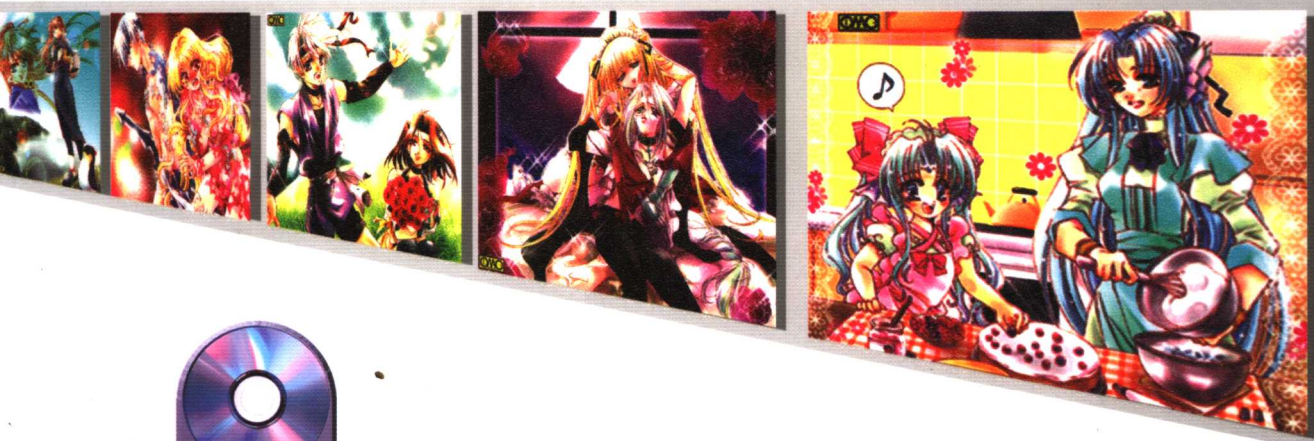


学以致用

Flash MX 2004 中文版 闪客动画典型实例教程

曹 斌 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

学以致用——Flash MX 2004 中文版

闪客动画典型实例教程

曹 斌 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书通过包含简单动画、商业片头、网站界面以及小游戏在内的丰富而经典的实例,详尽地介绍了 Flash MX 2004 中文版在短影片制作、广告片头和网站建设方面的应用。全书共分六章,内容涉及 Flash MX 2004 中文版操作界面、简单静态绘图、简单帧动画制作、遮罩层和引导层的运用、ActionScript 脚本编程、Flash 网站各元素的制作、Flash 游戏设计和制作等各个方面,涵盖了 Flash MX 2004 中文版的基本应用范围。

本书实例讲解详细,由简到繁、由易到难地介绍了 Flash MX 2004 中文版的帧动画制作和 ActionScript 脚本编程。读者依照讲解步骤可以完全翻版作者的创作实例,从中可以实践各种命令的具体使用方法和技巧。阅读本书后,读者可以使用 Flash MX 2004 中文版进行复杂的静态绘图、帧动画以及交互式影片制作等工作。

本书内容新颖、全面,实例丰富,语言简练易懂,适合刚刚接触 Flash 的初级读者和有一定 Flash 影片制作经验的中高级读者。

本书配套光盘提供了书中所有实例的素材文件、效果图及源文件,读者可参考学习。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版闪客动画典型实例教程 / 曹斌等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2005

(学以致用)

ISBN 7-5084-2786-6

I. 学… II. 曹… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 024933 号

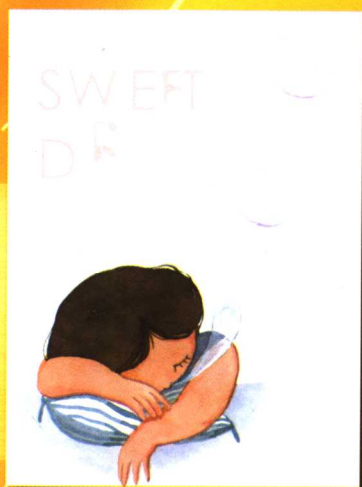
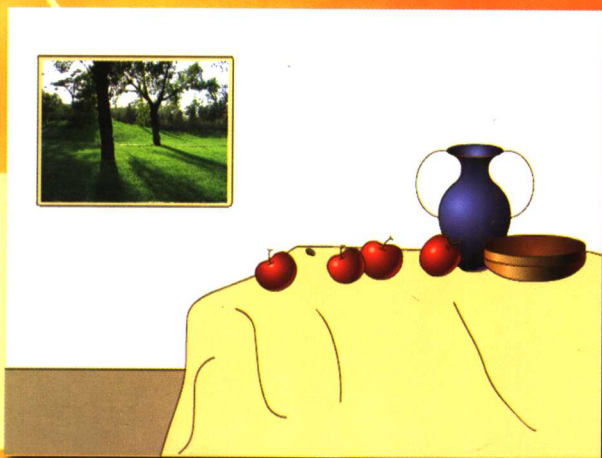
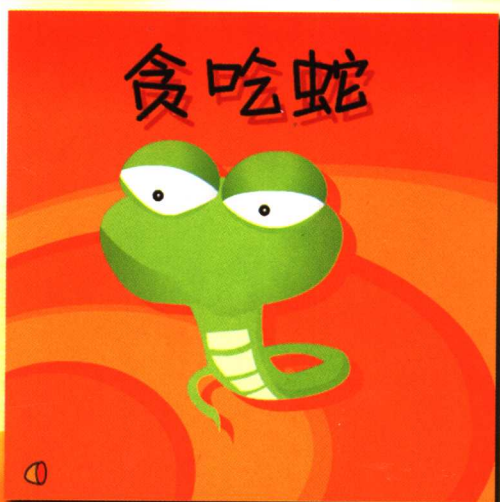
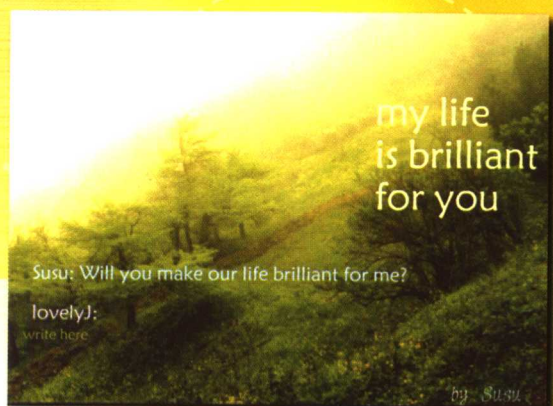
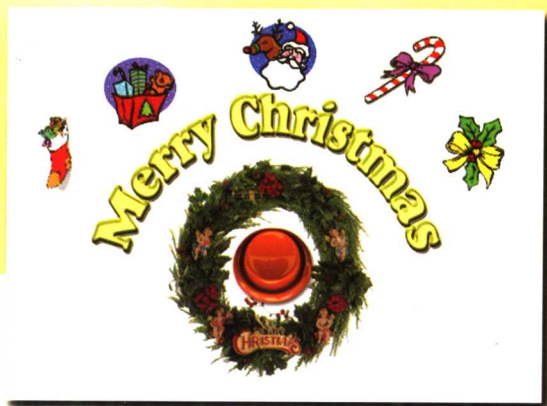
书 名	学以致用——Flash MX 2004 中文版闪客动画典型实例教程
作 者	曹 斌 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 18.25 印张 439 千字 2 彩插
版 次	2005 年 5 月第 1 版 2005 年 5 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

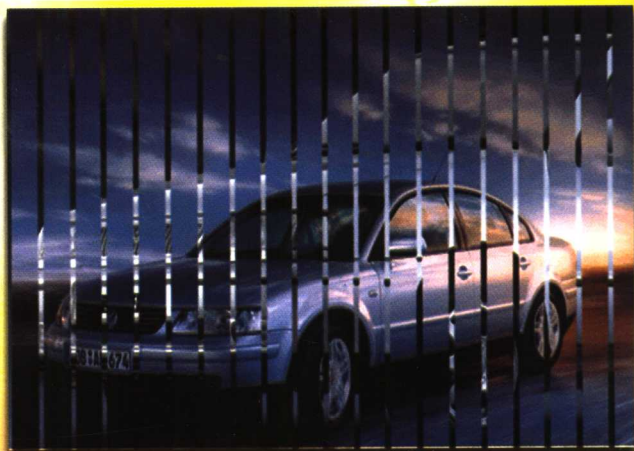
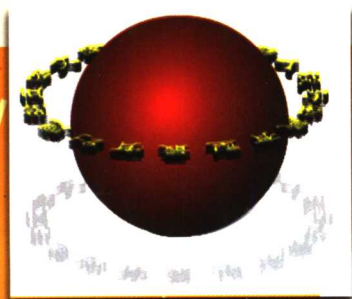
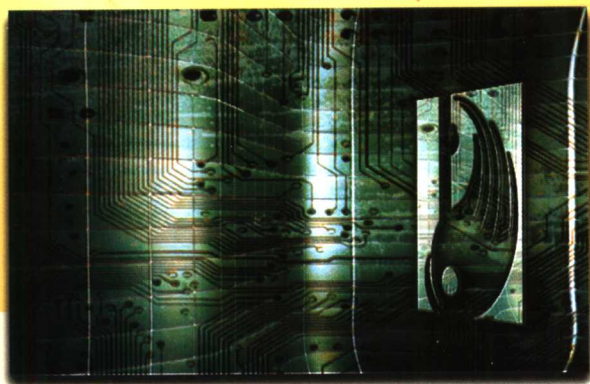
学以致用

Flash MX 2004 中文版 闪客动画典型实例教程



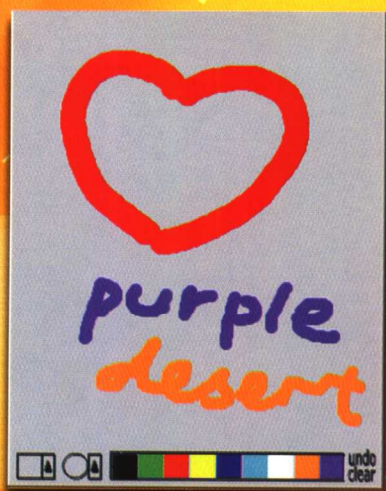
学以致用

Flash MX 2004 中文版 闪客动画典型实例教程



学以致用

Flash MX 2004 中文版 闪客动画典型实例教程



学以致用

Flash MX 2004 中文版

闪客动画典型实例教程



前 言

随着 Internet 的高速发展以及在人们心中的地位逐渐稳固,随之产生的 Flash 影片技术也有了很大的发展。Flash 影片虽然现在仍然以 Internet 作为载体,但是它的应用已经远远超出了 Internet 的应用范围,许多公司的宣传片头、教学用课件、陈述背景等都广泛采用 Flash 影片。

Macromedia Flash 作为动画影片处理领域的专业软件,近几年来不断更新,而每一次升级都可以为用户提供更为广阔的编辑空间和更为友好的环境,为选择它的用户带来不同的激动,从而也使 Flash 在动画处理领域一直保持着领先地位。

最新发布的 Flash MX 2004 中文版增加了一系列新的功能,更利于用户方便地编辑图像、制作动画。例如,新增了“吸附排列”,在选择并移动对象时可以看到有虚线显示在附近的对象旁;而“历史面板”使几乎任何通常用手工完成的开发工作现在都可以记录并且使用脚本回放出来;ActionScript 2 严格的数据类型构造使得代码更清晰,而且你可以更详细地编译错误;添加了自动更新功能;Macromedia Flash Player 7 播放器每周都会检测一次新版本,并且指导用户尽可能通过一个方便的途径来更新。

随着 Flash MX 2004 中文版的发布以及众多新功能的增加,必将带来继 Flash MX 之后 Flash 领域的又一次巨大推动,也将使 Flash MX 2004 中文版成为更多艺术家、广告设计人员和网站制作人员创作 Flash 动画的首选工具。

本书通过 50 个典型实例,在继承 Flash MX 操作习惯的基础上,全面地向读者介绍 Flash MX 2004 中文版的各种基础操作和应用技巧。全书共分为 6 章。第 1 章讲解 Flash MX 2004 中文版操作界面以及简单静态绘图;第 2 章讲解简单帧动画的制作;第 3 章讲解遮罩层和引导层的运用;第 4 章着重讲解 ActionScript 脚本编程;第 5 章讲解 Flash 网站各元素的制作;第 6 章通过小程序、片头制作和游戏设计来综合介绍 Flash 的应用。在讲解中详细介绍操作步骤和技巧,素材和源文件收录在随书光盘中。

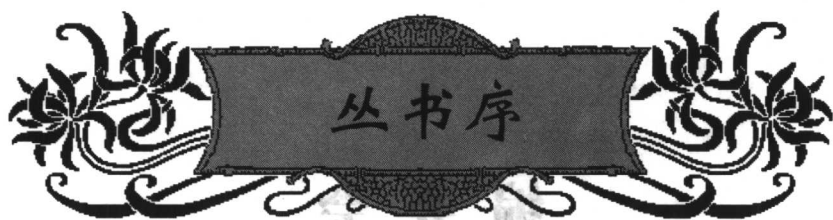
本书实例按照由浅入深的顺序安排,为读者提供循序渐进的学习过程。不仅详细地介绍了工具的使用技巧、不同效果的实现,还为读者展示了众多的诸如 Flash 模拟小程序、商业片头、Flash 小游戏等综合应用。另外,专门讲述了 Flash 制作网页组件的应用,并通过一个主页实例讲述了它的综合应用。

需要强调的是学习 Flash 需要大量的实践,本书 50 个例子的讲解也是为了起到抛砖引玉的作用。希望能够通过对于本书的阅读将读者引入 Flash 的殿堂,最终成为一名闪客。

希望本书的出版可以对广大读者学习和掌握 Flash MX 2004 有一定的帮助。同时由于时间仓促及作者水平有限,书中难免存在疏漏和错误之处,欢迎广大读者批评指正。

编者

2005 年 1 月



学习没有捷径，但掌握了好的方法，将缩短你取得成功的时间。为此我们精心策划推出了“学以致用——典型实例教程”丛书。本套丛书以实例入手，中间穿插所用到的知识点，将使读者在最短的时间内掌握所学的软件，成为行家里手。本套丛书具有以下几个特点：

1. 以实例为载体，由浅入深，有代表性和针对性

本套丛书通过实例来讲解知识，所有实例都经过精心挑选，有代表性，避免了例子的重复，真正做到了一个例子讲解一个或几个方面的知识或技巧。实例讲解由浅入深，全面概括软件的基础知识。实例命名分为前后两部分，前面部分是制作该实例主要学习的知识或技巧，后面是要制作的具体例子，使学习的针对性更强。

2. 基础知识和实例有机结合

“知识加油站”补充相关知识，增强了实例制作的的目的性。“技巧”、“说明”等小贴士穿插在制作实例的过程中，为读者排除学习中的障碍，快速掌握软件使用方法。

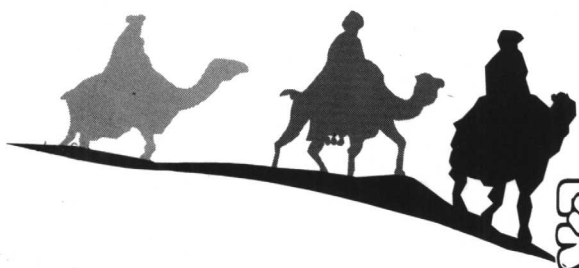
3. 读者可以自己检测学习的效果

每章的后面都设计了“热身实战”环节，提供一个精美实例的最终制作效果，并给出主要的制作步骤和参数，让读者自己发挥想象，检验学习效果。

4. 实例源代码进行辅助实践

本套丛书大部分都配有光盘，光盘收录了书中所有实例的精美实例效果图和源文件等内容，读者可以参考使用，尽快掌握软件操作，设计出好的作品。

这套“学以致用——典型实例教程”丛书，是经过长期的市场调研和不断探索、精心策划的结晶，让我们一起一步一个脚印，一同进入电脑设计、创意和制作的广阔空间！我们期待着与您一同步入成功的殿堂！



实践，一步一个脚印

目 录

丛书序

前言

第 1 章 Flash MX 2004 基础知识和基本操作

第 1 课	Flash 基础操作——绘制立体小球.....	2
第 2 课	元件库的使用——创建元件与导入素材.....	7
第 3 课	文字的创建——生日贺卡	11
第 4 课	工具箱中的绘图工具——冰淇淋蛋筒	15
第 5 课	工具箱中的选取工具——月夜天使	20
第 6 课	工具箱的综合运用——自创艺术字	25
第 7 课	调色板的使用——雨后彩虹	29
第 8 课	综合演练——桌面静物	32

第 2 章 Flash MX 2004 简单的动画制作

第 9 课	逐帧动画——林中飞翔的鸟	40
第 10 课	同主体的形变动画——跳动的心	45
第 11 课	不同主体的形变动画——变幻文字	50
第 12 课	动感的运动动画——动感汽车广告	54
第 13 课	轻柔的运动动画——光照效果	59
第 14 课	声音的导入——城市中的雨	65
第 15 课	综合演练——SEZ 片头中的标志	70

第 3 章 Flash MX 2004 MOTION 特效进阶

第 16 课	简单的引导层特效——飞越太空	78
第 17 课	较复杂的引导层特效——跳动的乒乓球.....	83
第 18 课	引导层的特殊应用——下雪小镇	90
第 19 课	简单遮罩层特效——放大镜效果	95
第 20 课	遮罩层的妙用——水面的涟漪	99
第 21 课	遮罩层的运用——百叶窗变换广告	102
第 22 课	遮罩层的动感特效——光线	106
第 23 课	文字特效（1）——挤压文字效果	112
第 24 课	文字特效（2）——立体字效果	116
第 25 课	综合演练——SEZ 片头完成	120

第4章 ACTIONS 应用和交互特效的实现

第26课	按钮的应用——精品按钮	128
第27课	鼠标的应用——可以拖动的蝴蝶	133
第28课	键盘的应用——键盘测试	140
第29课	设置颜色——彩色变换线	146
第30课	碰撞测试——喜爱绿叶的蝴蝶	155
第31课	ActionScript 编程——闪电效果	159
第32课	绚丽 ActionScript 编程——炫彩线条	163
第33课	文字特效(1)——气泡浮现效果	166
第34课	文字特效(2)——光芒文字效果	171
第35课	综合演练——跟随鼠标的鱼	177

第5章 网页特效

第36课	loading 效果——详细数据的 loading 界面	184
第37课	站点导航栏——简约的导航栏	190
第38课	菜单特效——摆动的菜单	197
第39课	登录系统——简单的验证窗口	203
第40课	综合演练——主页页面	209

第6章 综合运用

第41课	简单 Flash 小程序——简易计算器	220
第42课	互动 Flash 程序——简单的鼠标画板	226
第43课	精致 Flash 程序——精致的小钟表	233
第44课	商业片头——联众公司片头	238
第45课	拼图游戏——拖曳拼图	245
第46课	简单小游戏——石头、剪刀、布	251
第47课	简单键盘游戏——战机游戏	259
第48课	精彩 Flash 游戏——贪吃蛇(1)	265
第49课	精彩 Flash 游戏——贪吃蛇(2)	272
第50课	精彩 Flash 游戏——贪吃蛇(3)	280

Chapter

1

Flash MX 2004 基础知识和基本操作

- ◆ Flash 基本操作——绘制立体小球
- ◆ 元件库的使用——创建元件和导入素材
- ◆ 文字的创建——生日贺卡
- ◆ 工具箱中的绘图工具——冰淇淋蛋筒
- ◆ 工具箱中的选取工具——月夜天使
- ◆ 工具箱的综合运用——自创艺术字
- ◆ 调色板的使用——雨后彩虹
- ◆ 综合演练——桌面静物

第

1

章导读

本章我们将带领读者认识 Flash MX 2004 中文版的操作界面，并教会大家使用 Flash MX 2004 中文版中的基本绘图工具，如选取工具、部分选取工具、线条工具、套索工具、椭圆工具、矩形工具、钢笔工具、铅笔工具、橡皮擦工具、墨水瓶工具、油漆桶工具等。

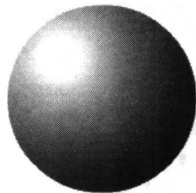
通过本章的学习，读者将能够初步掌握 Flash MX 2004 中文版的操作环境，并能够自由地应用 Flash MX 2004 工具箱中所提供的各种工具绘制静态的图形。

第 1 课 Flash 基础操作——绘制立体小球

知识重点:

本课将概括介绍 Flash 制作过程中涉及到的基础操作,使读者初步了解 Flash MX 2004 的标题栏、菜单栏、工具栏、绘图工具箱、时间轴窗口、Flash MX 2004 工作区以及 Flash MX 2004 组件库。

在概述之后我们将用一个实例来演示这些工具、面板的使用。



启动 Flash MX 2004

- Step 1** 单击 Windows 任务栏上的“开始”菜单,然后将鼠标指针指向“程序”,此时,会在右边弹出一个子菜单,将鼠标指向 Macromedia,在其子菜单中选择并单击 Macromedia Flash MX 2004,如图 1.1 所示。
- Step 2** 在 Flash MX 启动后,系统会自动弹出一个有关该软件的版本信息和欢迎界面,只要稍等片刻画面消失后就会出现 Flash MX 2004 的操作界面。对于一般用户,在初始模式的对话框中选择“创建新项目”中的“Flash 文档”就可以开始 Flash 的制作了,如图 1.2 所示。

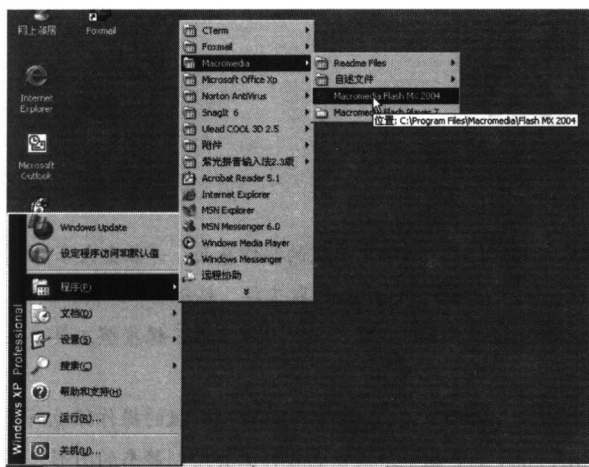


图 1.1 运行 Flash MX 2004

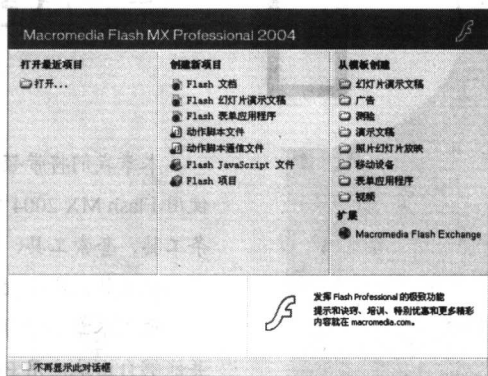


图 1.2 初始面板

认识 Flash MX 2004 的操作界面

当新创建了一个 Flash 文档之后,Flash MX 2004 的操作界面就会出现在屏幕上,如图 1.3

所示。

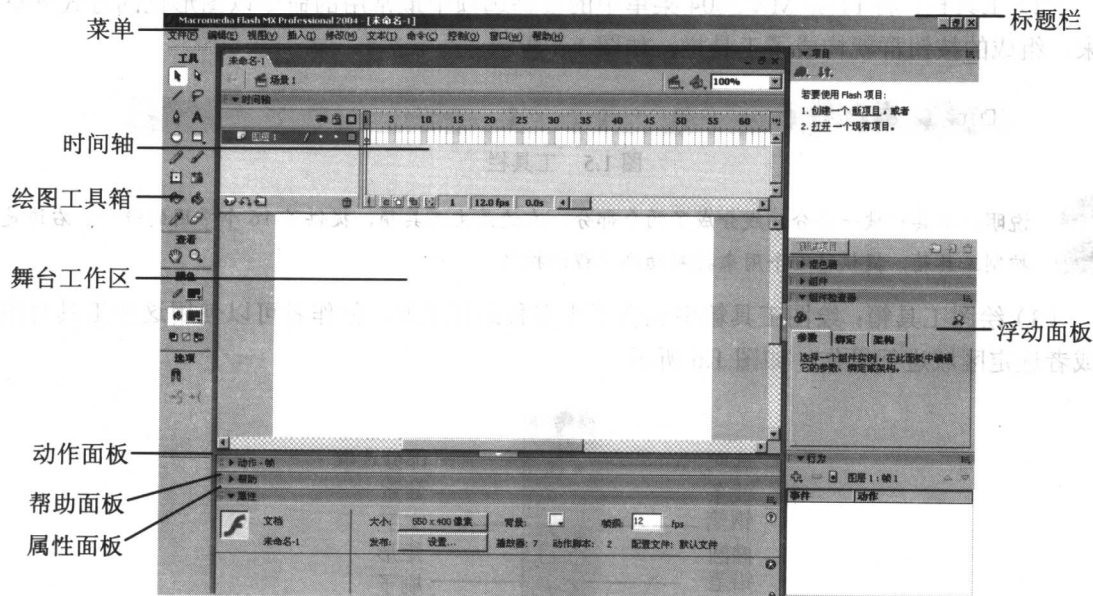


图 1.3 Flash MX 2004 的操作界面

(1) 标题栏和菜单栏：标题栏位于整个操作界面的最上端，显示整体信息，标题栏下面的就是菜单栏，它包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【窗口】、【帮助】，如图 1.4 所示。

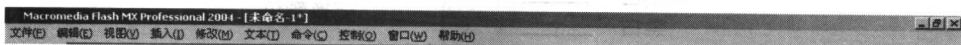


图 1.4 标题栏和菜单栏



说明：标题栏主要显示了 Flash MX 2004 标志、操作文件的名称、最小化按钮、最大化还原切换按钮和关闭按钮。菜单栏最左边是 Flash MX 2004 的标志。单击该标志，可以弹出控制 Flash MX 2004 软件窗口的下拉式菜单。下面是对于各个菜单的介绍：

- 文件：主要用于完成文件以及其子文件的打开、关闭、保存、导入素材以及打印等各种与文件管理相关的功能。
- 编辑：主要用来剪切、拷贝、粘贴 Flash 动画中的各种对象，这些对象主要包括符号、对象、场景以及帧等内容。
- 视图：主要包括了控制屏幕显示的各种命令，用于制定编辑界面。
- 插入：主要用来向图标的库中添加图标，向场景中添加层，向时间轴中添加帧，以及向当前动画中添加新的场景。
- 修改：主要用来修改动画的对象、场景以及动画本身的特性。
- 文本：主要用来设置文字的字体、字号、样式、间距、颜色等属性。
- 控制：主要用来控制动画的播放方式，并使创作者可以现场控制动画的进程。
- 窗口：主要用来控制 Flash MX 2004 窗口的布局，打开或者关闭各种工具栏或对话框，切换当前窗口。

- 帮助：包含了 Flash MX 2004 的详细资料，提供创作者相关的使用方法和技巧等内容。

(2) 工具栏：将 Flash MX 2004 菜单中的多种选项中最常用的命令以图形化的方式列举出来，组成的按钮群就构成了工具栏，如图 1.5 所示。

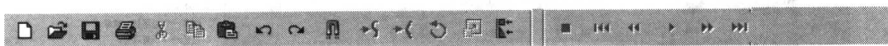


图 1.5 工具栏



说明：工具栏被一条分隔线分成了两个部分。左边是主工具箱，提供了 16 个常用的命令，右边是控制工具箱，提供了 6 个用来控制动画流程的按钮。

(3) 绘图工具箱：绘图工具箱中包含了十多种绘图工具，创作者可以使用这些工具对图像或者选定区域进行操作，如图 1.6 所示。

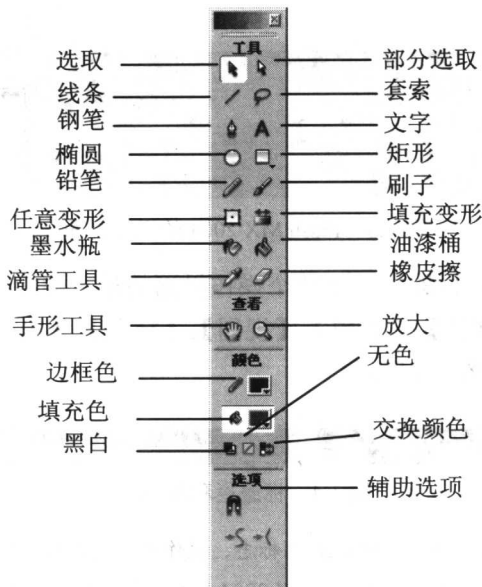


图 1.6 绘图工具栏

(4) 时间轴窗口：Flash MX 2004 的时间轴窗口一般位于舞台的上方。这个窗口是用来进行动画创作和编辑的主要工具，如图 1.7 所示。

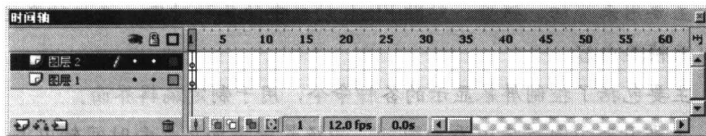


图 1.7 时间轴窗口



说明：时间轴窗口分为两个部分：层控制区和时间轴控制区。时间轴窗口的左边区域就是层控制区，用来进行与层相关的操作。时间轴的右边是时间轴控制区，用来控制帧、时间等。

(5) Flash MX 2004 的舞台工作区：创建了一个新的 Flash 文档之后，Flash MX 2004 界面上就会出现一个空白的窗口，如图 1.8 所示。舞台上所显示的内容都是当前帧的内容。创作者所做的图形的创建和编辑、动画的创建和编辑都是在这个区域内完成的。这个区域中

上方包含几个工具按钮，左边一系列按钮可以用来选择场景等，最右边的选择框可以用来选择舞台的显示比例。

(6) 符号库：一般情况下，用户启动 Flash MX 2004 的时候，【库】不会出现在工作界面上。用户可以使用【窗口】/【库】命令，或者直接按 F11 键调出库面板。库是 Flash 动画中所用到的素材符号的存储地。它能帮助制作者减少重复劳动，共享劳动成果，如图 1.9 所示。

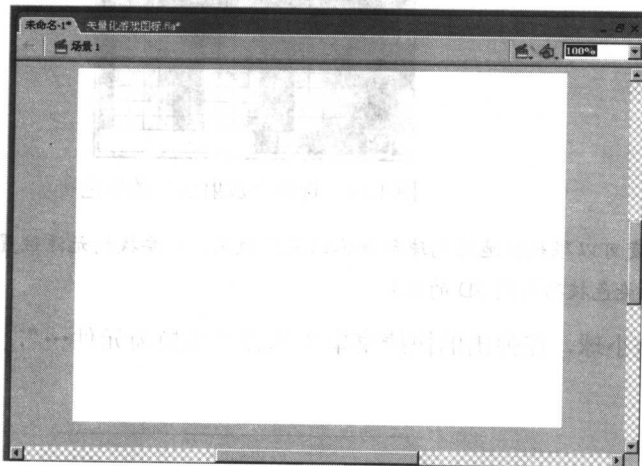


图 1.8 舞台工作区

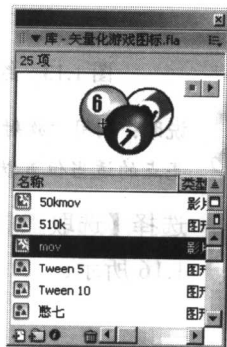


图 1.9 库

绘制立体小球

Step 1 启动 Flash MX 2004，新建一个 Flash 动画文件。在界面中的【属性】面板中显示的是 Flash 文档的属性，如图 1.10 所示。

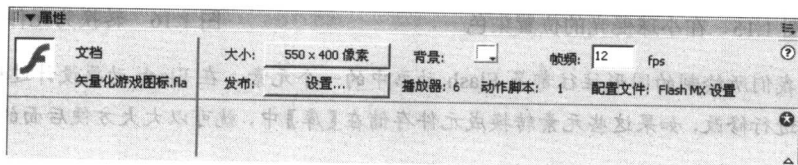


图 1.10 属性面板

Step 2 单击大小后的按钮，弹出对话框，将大小改为 500×400 像素，如图 1.11 所示。单击背景色，会弹出颜色对话框，如图 1.12 所示，选择纯黑色（#FFFFFF）。

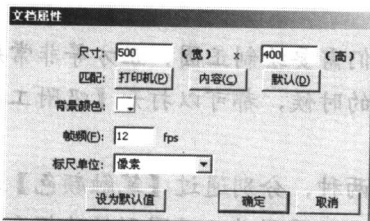


图 1.11 文档属性窗口

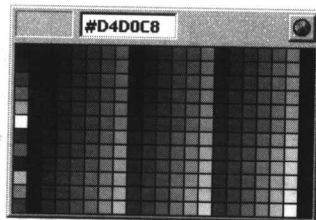


图 1.12 颜色对话框

Step 3 选择绘图工具箱中的【椭圆工具】，在选项中选择【吸附】，将【笔触颜色】

选择为【无色】，在舞台上画出一个正圆，如图 1.13 所示。

step 4 选择【油漆桶】，将【填充色】设置为“放射状”颜色，如图 1.14 所示，单击小球接受光的位置，如图 1.15 所示。



图 1.13 绘制正圆

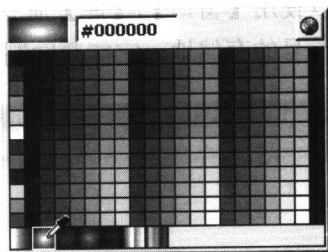


图 1.14 选择“放射状”的颜色



说明：利用“放射状”的颜色渐变可以很轻松地达到球形物体的光线效果，只要找到光源位置和最亮点的适当位置就可以用简单的染色技巧达到 3D 的效果。

step 5 选择【选取工具】，右击小球，在弹出的快捷菜单中选择“转换为元件...”，如图 1.16 所示。

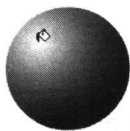


图 1.15 在小球受光的位置染色

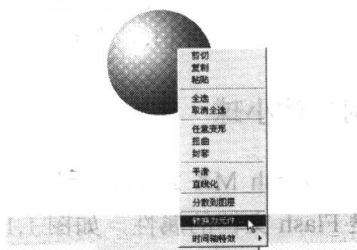


图 1.16 转换为元件



说明：我们所绘制的图形往往都是 Flash 动画中的一个元素，在 Flash 动画设计过程中往往要对这些元素进行修改，如果这些元素转换成元件存储在【库】中，就可以大大方便后面的动画制作过程。

🔗 本课小结

本课主要为大家讲解了 Flash MX 2004 的操作界面和一些工具、面板等的名称。大家会在以后的讲解中逐渐认识到本课中所介绍到的所有工具。下面首先介绍一下本课所涉及到的工具：

【吸附工具】是在绘图中常常用到的工具，当我们需要绘制正圆、正方等非常规则的图形时，或者当我们需要精确调整各个实例的相对位置的时候，都可以打开【吸附工具】让软件辅助鼠标的移动，达到精准定位的目的。

对于操作对象颜色的设定分为笔触颜色和填充色两种，分别通过【笔触颜色】和【填充色】按钮来设定，在使用【选取工具】选取刚刚绘制出的图形时，对图形的边框和填充色是分别进行选取和操作的。如果需要对于图形的边框和填充色同时操作则可以用【选取工具】拉出选定框，将整个图形包括在内即可。