

Broadview®
www.broadview.com.cn

Flash MX 2004

文字、图形、动画、 ActionScript、游戏设计 108例

朱迪锋 胡晓萍 徐 慧 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

含光盘1张

Flash MX 2004 文字、图形、动画、 ActionScript、游戏设计 108 例

朱迪锋 胡晓萍 徐 慧 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书是一本系统的实例教程,通过 108 个具体的实例,由浅入深、循序渐进地讲述了 Flash MX 2004 的基本原理、典型方法和使用技术,包含 Flash MX 2004 的基础知识、文字特效、图像处理、动画特效、音效控制、动态交互、动作脚本、网络应用、课件制作及游戏制作等多方面的功能。

随书附有源代码光盘,读者可以参考源代码学习,提高学习效率。

本书力求创新,给广大 Flash 爱好者带去实用和最新的技术和技巧,适合网站动画制作人员、多媒体开发人员、游戏开发人员、各类学校的电脑美术相关专业师生,以及广大初、中级用户作为入门和提高的优秀自学教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 文字、图形、动画、ActionScript、游戏设计 108 例 / 朱迪锋, 胡晓萍, 徐慧编著.

—北京: 电子工业出版社, 2005.5

ISBN 7-121-01065-8

I. F… II. ①朱… ②胡… ③徐… 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 025665 号

责任编辑: 李 冰 libing@phei.com.cn

印 刷: 北京东光印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 18.5 字数: 409 千字 彩插: 1

印 次: 2005 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 32.00 元 (含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话: (010) 68279077。质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

Flash MX 2004

文字、图形、动画、 ActionScript、游戏设计

108例



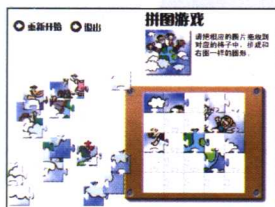
玻璃质感的图形图标



Flash动漫设计



MATRIX



拼图游戏



放大镜



图形纹割显示

Macromedia Flash
Macromedia Flash

带倒影的波浪文字

HZIEE

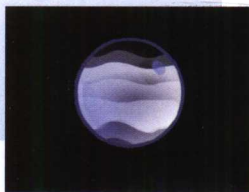
空心外框文字



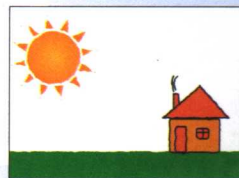
蒙版文字效果



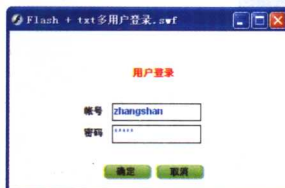
3D环绕文字



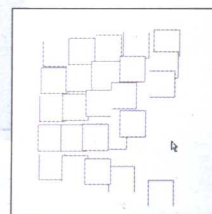
魔法水晶石



太阳照耀下的小房子



简单的用户登录



躲避鼠标的方块

Flash MX 2004

文字、图形、动画、 ActionScript 游戏设计 108例

FLASH

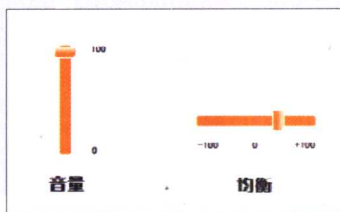
文字连续淡入



照片变油画



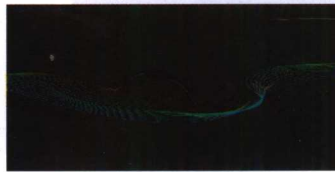
使用txt制作通信录



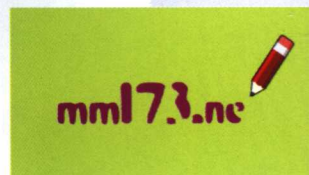
音量和均衡控制



文字飞入飞出



曲线特效



写字的铅笔



卡片——圣诞快乐



燃烧的文字



自选T恤



图片显示特效



大雁南飞



心跳按钮

前 言

Macromedia 公司的 Flash 自出道以来,一直受到广大网页设计爱好者和动画制作爱好者的青睐。在网站设计、卡通设计、广告设计、多媒体设计、游戏卡开发等多个领域得到了广泛的应用。Flash MX 2004 的出现,更是让大家心潮澎湃,新功能的增加与 ActionScript 2.0 的出现,开拓了更加广阔的天地和美好的前程。

如何更好地入门,在入门后如何得到提高,一直是众多读者所关心的问题。Flash 是一门实践性很强的计算机技术,通过一个个具体的实例进行练习,无疑会加快学习的速度。但是,如果仅仅是不断地联系相同类型、相同水平程度的例子,那么无论怎么熟练、快捷,也只能停留在原有水平。最好的方法就是对同一类型的实例进行练习两到三个后,寻找包含更新知识点的实例,通过这样不断练习,不断提高,才能够以最快的速度掌握 Flash 的各项基本功能,并得以拥有较全面的技术和较高的水平。

基于以上思想,笔者精心编著了该书,书中通过大量经典的实例,由浅入深、循序渐进、由点到面、系统全面地讲解了 Flash 的各项基本功能、使用方法和技巧。对于一些比较常见的例子,力求通过最好的制作方法来解决,尤其是在 ActionScript 方面,尽量优化代码,让读者少走弯路。全书分为 5 章,总共 108 个实用案例。

本书特色

- 例题精选,内容重复度低,不同的例题可以让读者学习不同的知识点。
- 内容涵盖面广,涉及了大部分的 Flash MX 的基础知识,以及部分高级知识。
- 例题能够举一反三,每个例题之间既有区别,又有类似,读者可以比较每个例题的差异,从而得到提高。
- 讲解详细、步骤清晰。

第 1 章介绍了 Flash 作为矢量图形处理的使用方法和技巧,通过该部分的学习,使读者能够使用 Flash 创造出丰富多彩的矢量图形,为以后的动画创作打下基础。

第 2 章介绍的是使用 Flash 创作动画影片的实例,内容涵盖了基本的动画类型、综合效果、声音处理、按钮等,以及经典的效果。

第 3 章介绍的是以 ActionScript 为核心的实例,介绍了 ActionScript 的原理、基本用法,通过该部分的学习,读者能够掌握大部分的 ActionScript。

第 4 章介绍的是交互和网络应用的实例,从简单的下拉菜单、导航条到 Flash 和 txt 的结合,还包括与 XML、ASP 和 PHP 结合,最后还用了一个实例来讲解了 Flash+txt 网站的创作。

第 5 章以课件实例和游戏为主,通过该部分的学习,能够使用函数自行创作各类课件,同时对游戏的制作有初步的了解。

本书由朱迪锋、胡晓萍、徐慧编著。在编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些不足之处,如果读者使用本书时遇到问题,可以发 E-mail 到 zhudf@hotmail.com,我们会及时给您回复。

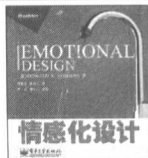
技术凝聚实力 专业创新出版

博文视点 (www.broadview.com.cn) 资讯有限公司是电子工业出版社、CSDN.NET、《程序员》杂志联合打造的专业出版平台, 博文视点致力于——IT 专业图书出版, 为 IT 专业人士提供真正专业、经典的好书。

请访问 www.dearbook.com.cn (第二书店) 购买优惠价格的博文视点经典图书。

请访问 www.broadview.com.cn (博文视点的服务平台) 了解更多更全面的出版信息; 您的投稿信息在这里将会得到迅速的反馈。

博文典藏



情感化设计

我们每个人都是设计师

作者: [美] Donald A. Norman

译者: 付秋芳、程进三

2005 年 4 月出版

ISBN 7-121-00940-4

36.00 元 288 页 24 开



超越传统的软件开发——极限编程的幻象与真实

科学地研究编程, 品味开发的艺术!

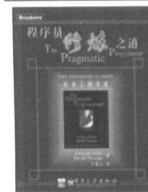
作者: 雷剑文、陈振冲、李明树

2005 年 1 月出版

ISBN 7-121-00657-X

39.00 元

356 页 短 16 开



程序员修炼之道——从小工到专家

领悟程序员修炼之道, 做注重实效的程序员

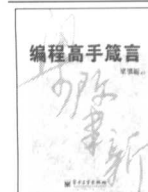
作者: [美] Andrew Hunt, David Thomas

译者: 马维达

2004 年 4 月出版

ISBN 7-5053-9719-2

48.00 元 362 页 短 16 开



编程高手箴言

我就是程序, 程序就是我

作者: 梁肇新

2003 年 11 月出版

ISBN 7-5053-9141-0

50.00 元 (含光盘 1 张)

416 页 短 16 开



ERP 原理·设计·实施 (第 3 版)

国内 ERP 原创图书最权威著作之一

作者: 罗鸿

2004 年 4 月出版

38.00 元

380 页

短 16 开



软件观念革命——交互设计精髓

VB 之父帮你扭转软件观念!

作者: [美] Alan Cooper, Robert Reimann

译者: 詹剑锋 等

2005 年 5 月出版

88.00 元 (估价)

650 页 短 16 开



道法自然——面向对象实践指南

凝聚一线专家对 OO 技术的解读与实践

作者: 王咏武、王咏刚

2004 年 10 月出版

ISBN 7-121-00226-4

45.00 元

432 页 短 16 开



网站重构——应用 Web 标准进行设计

不要停滞不前, 不要拒绝接受全部观点

作者: [美] Jeffrey Zeldman

译者: 傅杰、王宗义、祝军

2004 年 5 月出版

ISBN 7-5053-9836-9

38.00 元 392 页 短 16 开



加密与解密 (第二版)

密界高手心血之作, 同类书全国销量第一

作者: 段钢

2003 年 6 月出版

ISBN 7-5053-8648-4

49.00 元 (含光盘 1 张)

519 页 16 开

投 稿:

editor@broadview.com.cn,

国内作者写作图书: (010) 51922839,

国外作者写作、引进版图书: (010) 51922825

销售咨询:

market@broadview.com.cn

产品咨询:

jsj@phei.com.cn

咨询电话:

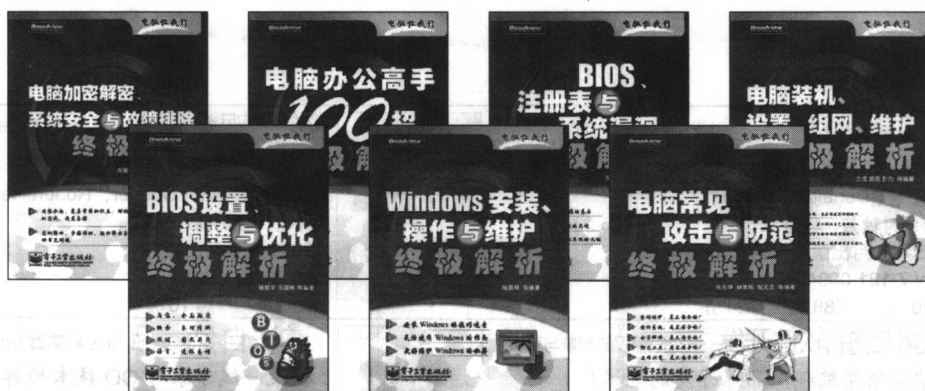
(010) 51922832



Broadview 致力原创, 敬请投稿

电脑任我行

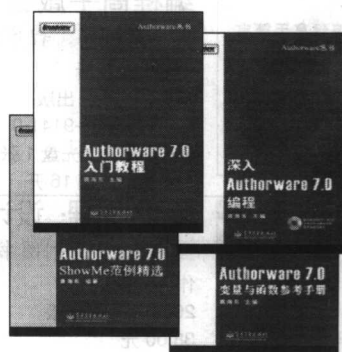
- 以“终极解析”为手段，帮助读者在电脑应用的国度中，惬意地达到“任我行”之境界。
- 不仅介绍最常用的知识，而且更注重技巧和提高，帮助读者在殊途同归的解决方法中，找到最快的捷径。
- 通过模拟实际操作环境，图文并茂、步骤清晰的讲解，让读者在阅读中“学”与“用”无缝衔接。
- 每本书都会为读者打通电脑某应用方向上的难题，同时为读者奉献上众多好手经验的丰盛套餐。
- 在内容、版式等方面巧花心思，让读者在“任我行”的电脑国度中，充满轻松愉悦的阅读体验。



书 名	书 号	定 价
电脑常见攻击与防范终极解析	ISBN 7-121-00391-0	29.00 元
Windows 安装、操作与维护终极解析	ISBN 7-121-00398-8	29.00 元
BIOS 设置、调整与优化终极解析	ISBN 7-121-00376-7	29.00 元
BIOS、注册表与系统漏洞终极解析	ISBN 7-121-00367-8	32.00 元
电脑办公高手 100 招终极解析	ISBN 7-121-00397-X	29.00 元
电脑加密解密、系统安全与故障排除终极解析	ISBN 7-121-00375-9	32.00 元
电脑装机、设置、组网、维护终极解析	ISBN 7-121-00385-6	35.00 元

Authorware 丛书

书 名	书 号	定 价
Authorware 7.0 入门教程	ISBN 7-5053-9607-2	24.00 元
深入 Authorware 7.0 编程 (含光盘 1 张)	ISBN 7-5053-9555-6	72.00 元
Authorware 7.0 变量与函数参考手册	ISBN 7-5053-9609-9	28.00 元
Authorware 7.0 ShowMe 范例精选	ISBN 7-5053-9792-3	45.00 元



数码照片图书



Photoshop 数码照片润饰魔法

作者：曹惠明、吴伟文
2005 年 3 月出版
ISBN 7-121-00724-X
48.00 元 (全彩)
338 页



数码照片处理艺术

作者：杨莉、陈勇、史健、向安国 等
2005 年 3 月出版
ISBN 7-121-00887-4
33.00 元 (全彩)
260 页

目 录

第 1 章 图形和文字	1
例 1 空心外框文字	1
例 2 阴影文字	3
例 3 太阳照耀下的小房子	5
例 4 玻璃质感的圆形图标	11
第 2 章 Flash 动漫设计	16
例 5 时间轴特效	16
例 6 文字连续淡入	17
例 7 跳动的篮球	21
例 8 三菱文字转换	23
例 9 翻转文字	25
例 10 文字飞入飞出	26
例 11 带倒影的波浪文字	28
例 12 文字爆炸	31
例 13 舞台聚光灯	33
例 14 游泳的鱼	36
例 15 3D 环绕文字	39
例 16 蒙版文字效果	41
例 17 放大镜	43
例 18 键盘间的电流	47
例 19 写字的铅笔	49
例 20 循环背景	53
例 21 文字变形	54
例 22 两种水波效果的实现	56
例 23 魔法水晶球	60
例 24 模糊效果	63
例 25 飞碟	65
例 26 文字推动效果	67
例 27 照片变油画	68

例 28	图片显示特效	70
例 29	狡猾的文字	73
例 30	水晶按钮	78
例 31	心跳按钮	80
例 32	高级动画按钮	82
例 33	添加声音	85
例 34	循环背景音乐开关	87
第 3 章 ActionScript 设计技术		90
例 35	自定义鼠标右键菜单	90
例 36	全屏动画和其他 fscommand()命令	92
例 37	我的星际鼠标	94
例 38	还有什么打不开	96
例 39	不断组合的小球	97
例 40	曲线特效	99
例 41	影片控制	101
例 42	载入外部影片	102
例 43	随机载入外部图片	104
例 44	激光切割	105
例 45	黑夜阻击	108
例 46	鼠标双击	111
例 47	洋葱皮效果	113
例 48	MATRIX	114
例 49	燃烧的文字	116
例 50	栅格交错效果	119
例 51	螺旋运动	122
例 52	很酷的鼠标效果	124
例 53	在两个可拖动小球间画线	127
例 54	简单的绘图板	130
例 55	随鼠标横向滚动的图片	131
例 56	涟漪	134
例 57	大雁南飞	135
例 58	烟花绽放	138
例 59	图形分割显示	140
例 60	贺卡——圣诞快乐	143
例 61	凝胶状照片	145
例 62	滚动文本框	148

例 63	时钟	150
例 64	动态相册	153
例 65	动态缩放	156
例 66	做圆周运动的小球	159
例 67	物体吸引	160
例 68	自选 T 恤	162
例 69	镜面效果	164
例 70	躲避鼠标的方块	167
例 71	带滚动条的图框	169
例 72	会转眼珠的企鹅	171
例 73	可拖动的小人	174
例 74	模糊过渡效果	178
例 75	打字效果	180
例 76	音量和均衡控制	182
例 77	色彩控制	185
例 78	获取计算机的系统信息	192
第 4 章 网络应用		195
例 79	制作链接	195
例 80	下拉菜单	197
例 81	动画导航条	199
例 82	Flash 和 JavaScript 的通信	201
例 83	窗口震动	205
例 84	将网页设为首页和加入收藏夹	207
例 85	简单的用户登录	208
例 86	Flash + txt 多用户登录	210
例 87	下载进度条	212
例 88	从 txt 文本载入变量	214
例 89	使用 txt 制作通信录	216
例 90	动态滚动新闻	220
例 91	在 Flash 中发送 E-mail	223
例 92	XML 仿 Windows 下拉菜单	225
例 93	MP3 播放器	228
例 94	使用 Shared Object 存储数据	232
例 95	影片之间的通信	235
例 96	Flash 转为 JPG 图形	237
例 97	Flash 转为 PDF 文件	242

例 98 福井化工网站	244
第 5 章 游戏与课件	253
例 99 拼图游戏	253
例 100 随机地形	258
例 101 乘坐气球	260
例 102 贪吃蛇	262
例 103 圆柱变圆锥	269
例 104 钟摆运动	271
例 105 电磁场运动	275
例 106 万有引力	278
例 107 创建和使用模板	281
例 108 自动播放的 Flash CD	283

第1章 图形和文字

例1 空心外框文字



实例简介

本例实现漂亮的文字效果，要求文字和外框之间是空的。



学习要点

- 文字输入
- 分离
- 描边
- 将线条转换为填充



实例详解

(1) 在工具条中选择文本工具 ()，鼠标左键单击舞台，输入文字，如图 1-1 所示。

(2) 选择菜单【修改】|【分离】将文字分离，或者使用 **Ctrl+B** 组合键，如图 1-2 所示。分离后可以看到文字上好像被覆盖了一层网格，如图 1-3 所示。

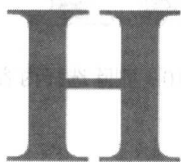


图 1-1 输入文字

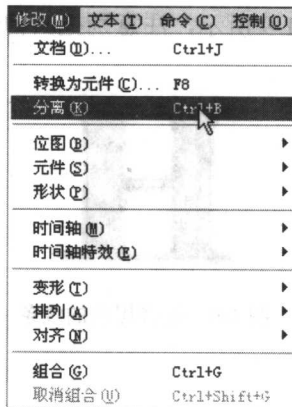


图 1-2 分离文字



图 1-3 分离后的文字

(3) 选择墨水瓶工具 ()，将笔触的厚度设置为 2.5，颜色设置与文字颜色不同，在这里使用黑色，如图 1-4 所示。用鼠标左键单击文字，可以看到文字被描上了一道边，如图 1-5 所示。

(4) 用鼠标选中新描的边，如图 1-6 所示，选择菜单【修改】|【形状】|【将线条转换为填充】，如图 1-7 所示，转换线条为填充。

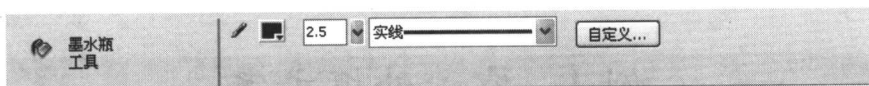


图 1-4 墨水瓶工具的设置



图 1-5 给文字描边

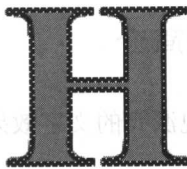


图 1-6 选中新描的边

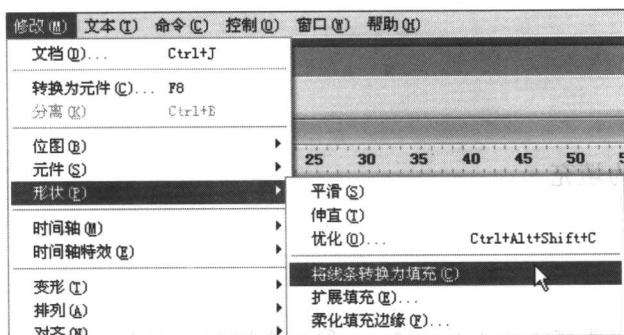


图 1-7 将线条转为填充

(5) 再选择墨水瓶工具，选择和文字相同的颜色，给文字重新描边，如图 1-8 所示。

(6) 选择黑色的线条，如图 1-9 所示，注意别把其他色块也选择进来。按 Delete 键删除所选内容，如图 1-10 所示。

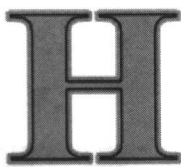


图 1-8 给文字重新描边

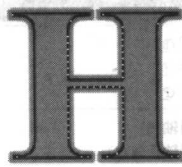


图 1-9 选择黑色的线条

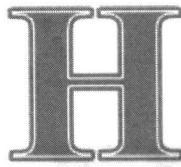


图 1-10 删除选择内容



实例效果

实例效果如图 1-11 所示。

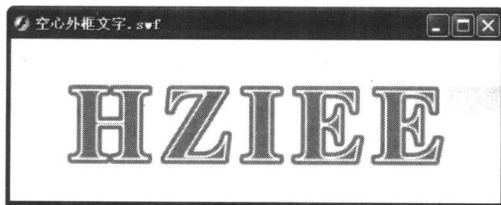


图 1-11 实例效果

例2 阴影文字



实例简介

本例实现带阴影的文字。



学习要点

- 层的使用
- 柔化填充边缘



实例详解

(1) 用文本工具 () 输入文字, 如图 1-12 所示。

(2) 选中文字, 并用 **Ctrl+C** 组合键复制文字。

(3) 在时间轴左边选择“插入图层”按钮, 新建一个图层, 如图 1-13 所示, 完成后可以看到多了一个“图层 2”。

图 1-12 输入文字

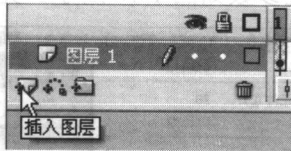


图 1-13 新建图层 2

(4) 选择新建的“图层 2”, 鼠标右键单击舞台空白处, 选择【粘贴到当前位置】, 如图 1-14 所示。可以看到文字粘贴到了和图层 1 中文字相同的位置上。

【粘贴到当前位置】可以将被复制或剪切内容粘贴到与先前一样的位置上, 这些操作在 Flash 的制作中是很有用的。

(5) 选择图层 1, 使用箭头键向下或向右移动文字, 更改文字的颜色为灰色, 如图 1-15 所示。

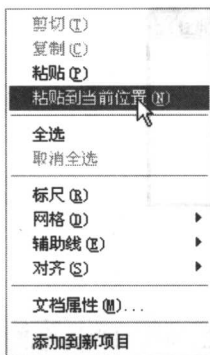
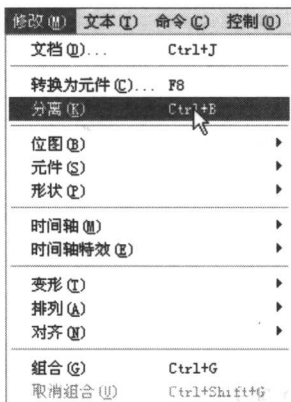


图 1-14 粘贴文字到当前位置

HZIEE

图 1-15 移动图层 1 中的文字并更改颜色

(6) 选择菜单【修改】|【分离】将文字分离，或者使用 Ctrl+B 组合键，如图 1-16 所示，再次分离文字。



HZIEE

图 1-16 分离文字

(7) 选择菜单【修改】|【形状】|【柔化填充边缘】，如图 1-17 所示。在弹出的对话框中设置参数如图 1-18 所示，完成后单击“确定”按钮。

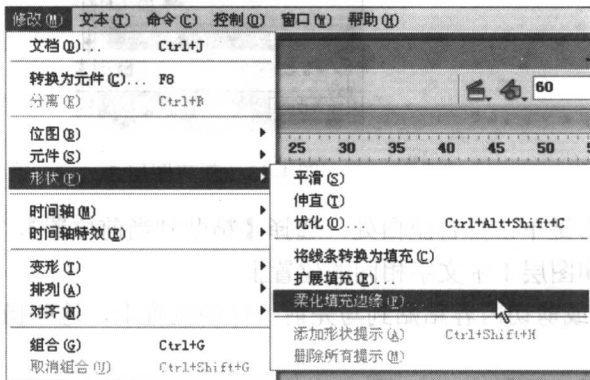


图 1-17 柔化填充边缘

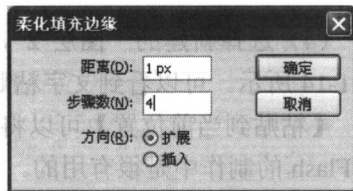


图 1-18 柔化填充边缘设置参数