

1 0 0 % 原 创 / 1 0 0 % 精 彩 / 1 0 0 % 实 用 / 1 0 0 % 流 行

中文版

Flash MX

经典实例 百分百

Flash MX perfect instance

张 伟 / 编 著

四川电子音像出版中心

100% 流行

100% 流行 供爱好者借鉴与参考

主要内容

中文版

Flash MX

实例百例

MX Perfect Instance

编著

中文经典实例百例 Flash MX

动画短片

互动游戏

电子贺卡

动画MTV

网页动画

广告制作

四川电子音像出版中心

155/02/09

内容提要

本手册以中文版 Flash MX 基础功能的介绍为主要线索,通过具有代表性的经典实例,全面系统地讲解了中文版 Flash MX 的基础知识、文本动画制作、图形动画制作、鼠标按钮特效、广告网页动画制作、音乐 MTV 动画、Flash 游戏制作等知识。本手册实用性强,其中创作的经典实例是作者长期收集、总结、精选的结果,可供读者举一反三。

本手册结构清晰、内容详实、图文并茂。每个实例都以“实现目标+设计思路+操作步骤”的结构进行讲述。其中实现目标部分指出本例的创建目标;设计思路部分具体分析要完成练习目标的途径以及操作方法等;操作步骤部分讲述具体的操作过程。全手册实例涉及知识由浅入深、条理分明,符合初、中、高级用户的学习。

本手册不但能用作初学者学习实例制作的教材,同时也可作为高校相关专业师生教学、自学参考书,同时对中、高级动画设计者与网页设计者来说也起到了借鉴和参考作用。

中文版 Flash MX 经典实例百分百

多媒体制作	四川电子音像出版中心多媒体制作部
文本著作者	张伟
审校/责任编辑	陈学韶
出版/发行者	四川电子音像出版中心
地址	成都市桂花巷 21 号 (610015)
经销	各地新华书店、软件连锁店
文本印刷者	成都君区印刷厂
版本号	ISBN 7-900364-58-7/TP·32
光盘定价	36.00 元 (1 张光盘含配套手册)

版权所有 盗版必究

举报电话:四川省版权局: (028) 86636481 技术服务电话: (028) 85577653

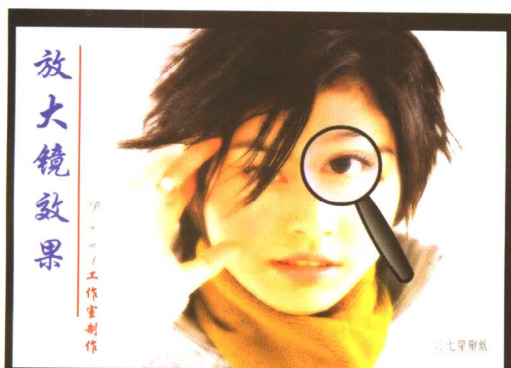
Flash MX 实例欣赏

经典实例 百发百中

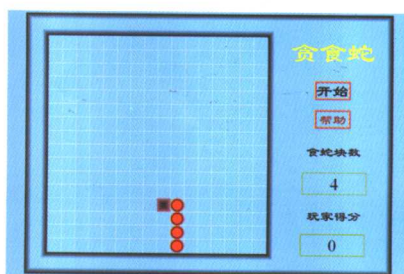


MTV短片《离别》

第6章实例1

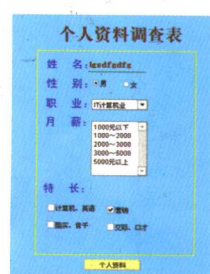


放大镜效果 第8章 实例5



贪食蛇游戏

第7章 实例1



调查表的制作

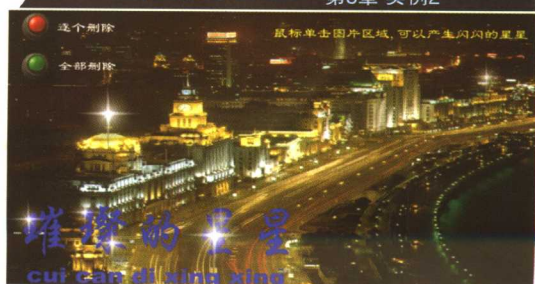
第8章 实例1

制作计算器 第8章 实例3 钟表的制作 第8章 实例4



璀璨的星空

第8章 实例2



D esign & Flash

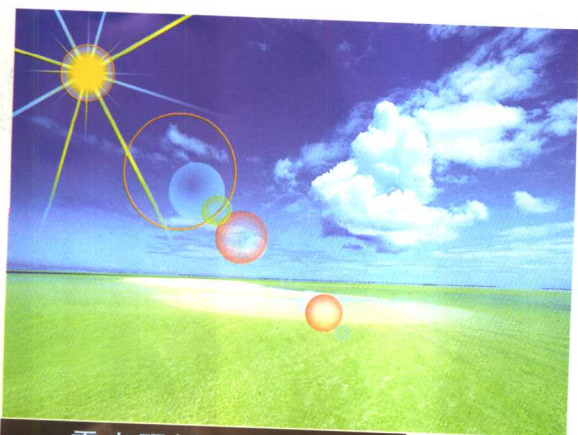
100% 原创 / 100% 精彩 / 100% 实用 / 100% 流行



镜面文字效果 第2章 实例7



激光写字 第2章 实例6



霞光照耀 第3章 实例1



星球大战字幕效果 第2章 实例4



涟漪效果 第3章 实例2



古图闪电 第3章 实例10

Perfect

Instance

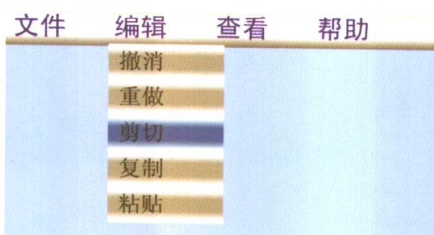
Flash MX 实例欣赏

经典实例 百分百



百叶窗制作

第3章 实例5



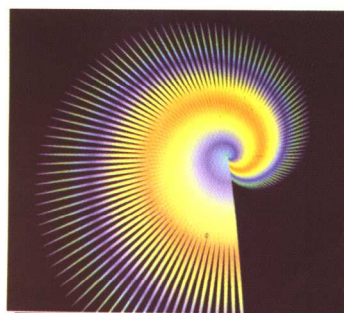
滚动窗口滚动条可以查看全图

回主页

下拉菜单制作
第5章 实例5
关爱动物

跟随精灵

第5章 实例5



螺旋效果

第3章 实例6



散花按钮

第4章 实例3



绽放的精灵

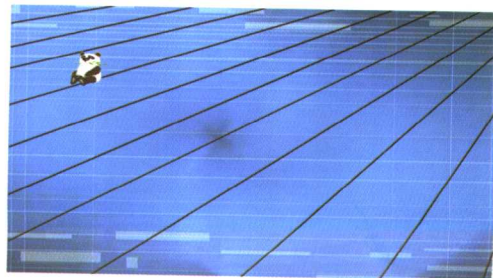
Powl 工作室制作



绽放的精灵

Powl 工作室制作

移动的大熊猫
第7章 实例5



Design & Flash

100% 原创 / 100% 精彩 / 100% 实用 / 100% 流行



2003全新多款手机热卖中



让您心动的价格...



网页横幅广告

第5章 实例1



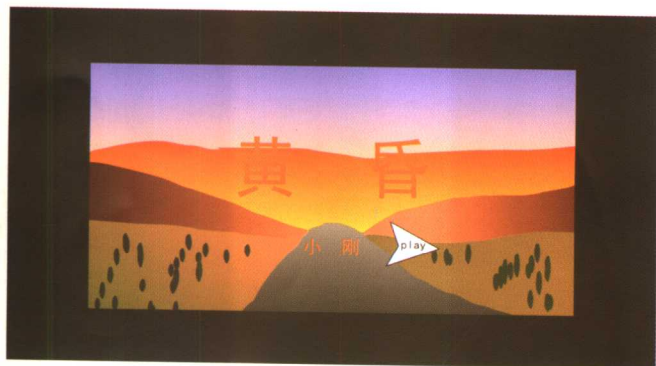
POP广告制作

第5章 实例2



音乐贺卡

第5章 实例3



MTV短片《黄昏》

第6章 实例2



过完整个夏天



开着新车在公路无际无边



唱不完一首歌



疲倦还剩下黑眼圈



感情的世界伤害在所难免

Perfect

Instance



言

Preface



Flash MX 经典实例百分百
Perfect Instance

Macromedia 公司开发的 Flash 软件是一个优秀的矢量动画设计软件。Flash MX 中文版是该软件的最新版本。本手册为该软件的实例教材。

全手册紧密结合 Flash MX 的新功能进行讲述,实例均由实现目标、设计思路、操作步骤 3 个部分组成,并由浅入深、循序渐进地介绍了 Flash MX 的使用方法与技巧,使读者能在实践中一步一步提高 Flash 动画的制作与设计水平。

本手册分为 8 章,第 1 章主要介绍 Flash MX 的基础知识。第 2 章主要介绍文本动画的制作。第 3 章主要介绍图形动画的制作。第 4 章主要介绍鼠标按钮动画效果的制作。第 5 章主要介绍广告网页动画的制作。第 6 章主要介绍音乐 MTV 动画的制作。第 7 章主要介绍了 Flash 游戏的制作。第 8 章为其他综合实例制作。

本手册结构清晰、图文并茂。实用性、可操作性、指导性都很强。读者可依照实例直接设计精美的 Flash 动画,它不但能作为初学者的实例教材,同时也可作为高校相关专业师生教学、自学参考书,同时对中、高级动画与网页设计者来说也起到了借鉴和参考作用。

由于编者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,肯请广大读者批评指正。



Flash MX Perfect Instance

CD

I

光盘说明

introduce

STEP 1 将多媒体 CD-ROM 放入光驱，光盘将自动运行，并弹出主界面。如果光盘不能自动运行，用户可以进入光盘根目录中，找到 SArt.EXE 文件并双击。



STEP 2 在光盘主界面中，用户可以单击各按钮，选择相应的选项进行学习；也可以单击“作品欣赏”与“源文件下载”按钮，便可欣赏动画或者打开书中实例的源文件。



STEP 3 在实例演示界面中，用户可以利用演示界面下端的控制按钮，实现暂停、前进、后退、调整音量等操作。单击“返回”按钮，将返回到系统主界面，单击“退出”按钮，将退出主程序，返回到 Windows 操作系统。



目录

Contents

第 1 章 基础知识篇	1
1.1 Flash MX 简介	2
1.1.1 Flash 简介	2
1.1.2 Flash MX 的新增功能	2
1.2 基本概念	4
1.2.1 矢量图和位图	4
1.2.2 场景	4
1.2.3 层	4
1.2.4 帧	5
1.2.5 动画	5
1.2.6 交互	5
1.3 Flash MX 工作环境	5
1.3.1 菜单栏	6
1.3.2 绘图工具栏	6
1.3.3 时间轴	6
1.3.4 场景	8
1.3.5 网格和标尺	9
1.4 Flash MX 工具介绍	11
1.4.1 图形绘制工具	11
1.4.2 填色工具的使用	20
1.4.3 文本工具的使用	23
1.4.4 编辑工具的使用	24
1.5 动画的基本类型	31
1.5.1 制作逐帧动画	31
1.5.2 移动动画制作	33
1.5.3 形变动画制作	38
1.5.4 形状提示的应用	40

基础知识篇

第 2 章 文字特效篇	42
实例 1 录入文字	43
实例 2 光线文字	48
实例 3 数字的变幻	52
实例 4 星球大战字幕效果	57

文字特效篇

实例 5 色彩变幻的文字	64
实例 6 激光写字一星空之家	69
实例 7 镜面文字效果	78
实例 8 文字三维穿梭	83

图形动画篇

第 3 章 图形动画篇	87
实例 1 霞光照耀	88
实例 2 涟漪效果	93
实例 3 点燃蜡烛	99
实例 4 切换场景	105
实例 5 百页窗制作	113
实例 6 螺旋效果	119
实例 7 花朵上的蝴蝶	123
实例 8 Welcome 颜色渐变动画	126
实例 9 雪花飘落效果	133
实例 10 古图闪电	136

鼠标按钮篇

第 4 章 鼠标按钮特效篇	143
实例 1 鼠标跟随	144
实例 2 声音控制按钮	153
实例 3 散花按钮	159
实例 4 移动的大熊猫	165
实例 5 声音控制	169
实例 6 跟随的精灵	177
实例 7 飘雪	184
实例 8 下拉菜单的制作	187

第 5 章 广告与网页篇	194
实例 1 网页横幅广告	195
实例 2 POP 广告制作	203
实例 3 网页宣传广告	207
实例 4 公益广告——请勿吸烟	213

Contents

0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

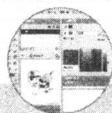
Contents

广告网页篇	实例 5 关爱动物	217
	实例 6 音乐贺卡	224

MTV 音乐篇	第 6 章 MTV 音乐动画篇	230
	实例 1 MTV《离别》	231
	实例 2 MTV 短片《黄昏》	263

游戏制作篇	第 7 章 游戏制作篇	285
	实例 1 贪食蛇游戏	286
	实例 2 脱狱游戏	297
	实例 3 拼图游戏	304

其他综合篇	第 8 章 其他综合实例篇	320
	实例 1 调查表的制作	321
	实例 2 璀璨的星空	331
	实例 3 制作计算器	338
	实例 4 钟表的制作	345
	实例 5 放大镜	352
	实例 6 场景动画——环境	360



Flash MX 经典实例百分百
Perfect Instance

Chapter 1

基础知识篇

1.1 Flash MX 简介

1.1.1 Flash 简介

Flash 以流控制技术和矢量技术等为核心，制作出的动画具有短小精悍的特点，被广泛用于网页动画的设计，成为当今网页动画制作最为流行的软件。

从 Flash 第一个版本推出到现在的 Flash MX，其功能不断完善和加强，制作出来的动画越来越小，在网上更是盛行时期。

Flash 具有操作简单易懂，使初学者能在谈笑间学习动画制作，通过 Flash 能发挥你无限的想像力，制作出精彩小巧的动画。

Flash 动画是一边下载一边播放，因此可以很快地看到动画效果，并且实现多媒体的交互。它独立于浏览品之外，只要给浏览器加入相应的插件即观看动画。

Flash 软件具有以下特点：

- (1) 是矢量图形的动画创作软件，动画制作方法简单。
- (2) 以时间轴和帧为基础的动画编辑和播放。
- (3) 独特的动画变形效果，能在动画中引入交互。
- (4) 支持 Alpha 通道、遮罩层和引导层编辑。

1.1.2 Flash MX 的新增功能

Flash MX 不但继承了 Flash 5 的许多优点，而且在 Flash 5 的基础上扩展了许多新功能。增强了在工作环境、图形处理、视频和文本等方面的功能。

1. 工作环境的改进

Flash MX 的工作环境在 Flash 5 的基础上进行了改进，主要表现在以下几方面：

(1) 操作方便的工作区

Macromedia Flash MX 拥有一个可定制，简单易用的用户界面。不但可定制面板设计、加速键和发布设置，而且 Flash MX 的用户界面与 Macromedia 其他软件界面更一致，有助于用户在使用多个 Macromedia 软件时提高效率。

(2) 时间轴的扩展

Flash MX 在时间轴上增加了可以组织和访问层目录的文件夹，用户可以通过鼠标灵活地对层和层目录进行管理。

(3) 方便的属性面板

当在 Flash MX 工作区中选中某个对象后，系统会自动显示该对象相应的属性面板，用户可以直接通过该面板修改对象属性。

(4) 库文件的增强

通过直接拖动对象到库文件里不但可以创建和操作库的元件,调整库文件的结构,拖拽创建的元件,而且当拖拽元件到库文件中时,若有名称冲突,系统会给予提示。

(5) 元件的编辑

元件可以在它插入的任何地方进行编辑(即可不必切换到元件编辑区中)。如在动画的工作区里直接修改元件,库里相应的动画元件就会随之发生变化。

(6) 支持 Macintosh OS X 和 Windows XP

Flash MX 不但能在 Mac OS 9.1(or later)和 Windows 95、Windows 98 SE、Windows Me、Windows NT4 与 Windows 2000 操作系统下正常工作。还能在 Macintosh OS X 和 Windows XP 两种操作平台上运行。

2. 图形处理功能增强

Flash MX 相对于 Flash 5 在图形处理方面新增的功能表现在以下几方面:

(1) 钢笔工具和贝塞尔编辑工具

钢笔工具和贝塞尔编辑工具的应用为 Flash MX 提供了一个丰富的图形设计环境。

(2) 自由转换工具

利用自动转换工具可以灵活地对对象进行缩放、旋转、倾斜和扭曲等操作,使用该工具对形状、元件和图片元素进行修改时更富有创造性和灵活性。形状的扭曲变形工具是自由转换工具中的一种,通过该工具可创造出基于矢量图的任何效果。

(3) 填充转换工具

利用该工具可以对图形的渐变效果进行各种编辑,特别是光源位置的确定更能随心所欲。创建出的对象效果更加生动形象。

(4) 吸附功能增强

吸附功能增加到了像素级精确定位对象,当创建和移动对象时,可使物体锁定到精确的位置。当显示比例放大到 400%或更高时,就会显示出像素级网格,有利于精确地对齐对象。

(5) 动态遮蔽

新的动态遮蔽特性可以制作更绚丽的效果。可以用影片剪辑元件创建动画遮蔽,也可以用 ActionScript 实现动态遮蔽。

3. 视频功能增强

Flash MX 可以制作包括视频在内的各种效果或应用程序,如导入 MPEG, DV (Digital Video), MOV (QuickTime) 和 AVI 等标准视频格式文件,也可以对视频进行缩放、旋转、扭曲和遮蔽等,还可以通过脚本实现交互效果。而且 Flash MX 的播放器可以用附加的 Sorenson Spark 编码解码器支持视频播放。

在运行时通过动态加载 JPEG 和 MP3 文件可以优化文件的尺寸。

Flash MX 的声音处理可以支持 MP3、ADPCM 及其他声音压缩技术。

4. 文本新功能

Flash MX 在文本方面的新增功能表现在以下几个方面:

(1) 滚动文本域

拖动水平和垂直方向的滚动条可以阅读窗口中其他的文本信息。

(2) 替代缺少的字体

打开的文件如果缺少某种字体时,Flash MX 会弹出提示信息,可以用系统默认的映射字体来替代,也可以根据需要选择其他字体代替。

(3) 分离文本

在 Flash MX 中可以直接将文本拆成独立的字符或图形,不再需要将其转换为元件。

1.2 基本概念

在创建和编辑动画时,常用到矢量图、位图、场景、层、帧和动画等术语,下面对其进行说明。

1.2.1 矢量图和位图

根据显示原理的不同,计算机中的图形可以分为矢量图形和位图图形。

矢量图是由计算机根据矢量数据计算后绘制而成的,它由线条和色块组成。矢量图的特点如下:

- (1) 文件的大小与图形的复杂程度有关,但是与图形的尺寸无关。
- (2) 图形的显示尺寸可以进行无极限缩放,缩放程序不影响图形的显示精度和效果。

位图是由计算机显示器上的行扫描和列扫描点阵组成,每个扫描点可以独立显示不同的色彩。位图的特点如下:

- (1) 文件的大小由图形的尺寸和色彩深度来决定。
- (2) 在同一分辨率下,图形的显示尺寸固定不变。

当图形的复杂程度不是很大时,采用矢量图形可以减少文件的大小,并且可以进行无极限缩放。

1.2.2 场景

场景是用于绘制、编辑和测试动画的地方,一个场景就是一段相对独立的动画。一个 Flash 动画可以由一个场景组成,也可以由几个场景组成。若一个动画有多个场景,动画会按场景的顺序播放;若要改变动画的播放顺序可在场景中使用交互功能。

1.2.3 层

层主要用于制作复杂 Flash 动画时,绘制图形、创建元件和动画片段等。在时间轴中动画的每一个动作都放置在一个 Flash 图层中;每层都包含一系列的帧,各层中帧的位置一一对应。Flash 中的图层与 Photoshop 和 CorelDraw 软件中的图层功能一样。

1.2.4 帧

帧是构成 Flash 动画的基本单位。每帧都对应于动画的相应动作（如图形、音频、素材元件及嵌入对象）。在时间轴中，帧是由时间轴上的小方格表示。

1.2.5 动画

按 Flash 动画的制作方法和生成原理，可将 Flash 动画分为逐帧动画和渐变动画两种。

（1）逐帧动画

逐帧动画由位于时间轴上同一层的一个连续的关键帧序列组成。每个关键帧都可以独立编辑，并且在相邻关键帧中的图形变化不大。因此在播放时因每个帧的内容不同而产生动画效果。

利用逐帧动画可以做出任意的动画效果，但每个关键帧中的内容都要手动编辑，因此工作量很大，而且作品文件也很大。除制作特殊的效果外，一般不用逐帧动画。

（2）渐变动画

与逐帧动画相比渐变动画的渐变过程更连贯，文件更小且操作更方便。制作渐变动画时，只需建立动画片断的第一个关键帧画面和最后一个关键帧画面即可，中间的动作由 Flash 软件自动完成。

渐变动画又分为变形动画、移动渐变及颜色渐变等多种动画。

1.2.6 交互

一个交互是由一个事件和引发的响应动作组成，事件是产生交互的原因（如播放到时间轴上的指定帧或单击某个按钮），而响应是交互的结果或目的（如停止或继续动画的播放、跳转到另外一个场景等）。

在 Flash MX 中可设置交互操作的有按钮操作、键盘按键交互、表单交互、弹出式菜单、下拉菜单、命令菜单、下拉列表框等。

1.3 Flash MX 工作环境

Flash MX 界面与其他应用软件一样有菜单栏、工具栏、状态栏，此外 Flash MX 界面还有时间轴、层、用于编辑 Flash 动画的场景及可隐藏的帧动作、属性、调色板、颜色样本、元件等面板，详细分布如图 1.3.1 所示。

在 Flash MX 中除场景和菜单栏外的其他项可浮于窗口中，利用鼠标拖动浮动面板中的  图标可将其放置在窗口中的任意位置，单击浮动面板中的  按钮可以展开浮动面板，单击  按钮可隐藏浮动面板。展开的浮动面板右侧的  图标中含有该面板对应的命令，单击该图标即可弹出命令条。若要显示窗口中没有的面板（如库、共享库等），可从“窗口”菜单中打开。