



中国IT培训工程编委会指定的电脑培训教材

电脑高级培训学院
Dian Nao Gao Ji Pei Xun Xue Yuan

中文 Flash MX 实例教程

中国IT培训工程编委会 编



珠海出版社



电脑高级培训学院

中文 Flash MX 实例教程

中国 IT 培训工程编委会 编

珠海出版社

2005/12

图书在版编目 (CIP) 数据

电脑高级培训学院/中国 IT 培训工程编委会 编. — 珠海: 珠海出版社, 2003.1

ISBN 7-80607-700-6

I. 电... II. 中... III. 电子计算机-基本知识 IV. TP2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 49639

电脑高级培训学院

作 者 ■ 中国 IT 培训工程编委会

选题策划 ■ 网垠

责任编辑 ■ 雷良波

封面设计 ■ 姜嘉雪

出版发行 ● 珠海出版社

社 址 ● 珠海香洲梅华东路 297 号二层

电 话 ● 2222759 邮政编码 ● 519001

印 刷 ▲ 河南省瑞光印务股份有限公司

开 本 ▲ 787 × 1092mm 1/16

印 张 ▲ 401 字数 ▲ 8020 千字

版 次 ▲ 2003 年 1 月第 1 版

▲ 2003 年 1 月第 1 次印刷

印 数 ▲ 1-5000 册

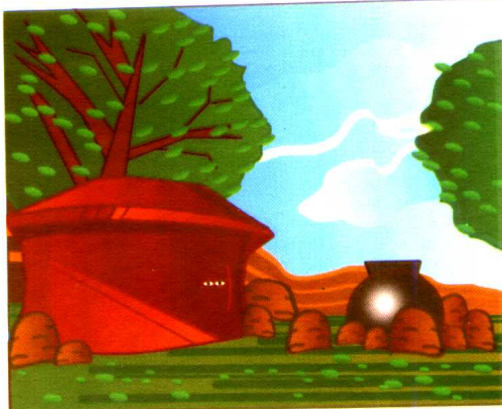
ISBN 7-80607-700-6/TP · 2

总 定 价 ▲ 479.80 元 (全二十册)

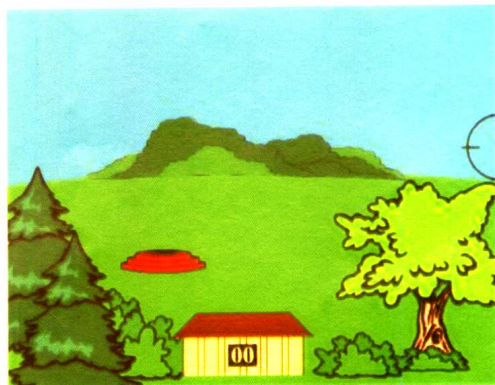
版权所有 · 翻印必究



我爱世界杯



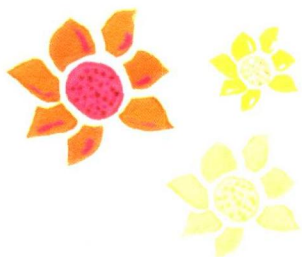
2002
FIFA WORLD CUP
KOREA JAPAN





雨后彩虹

flash MX

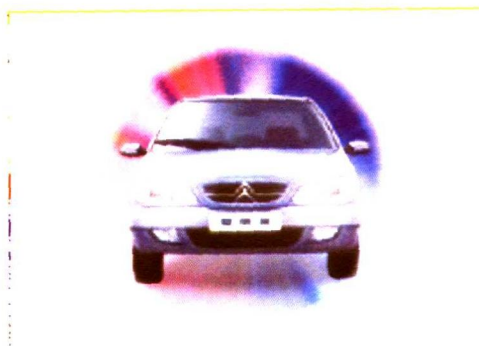


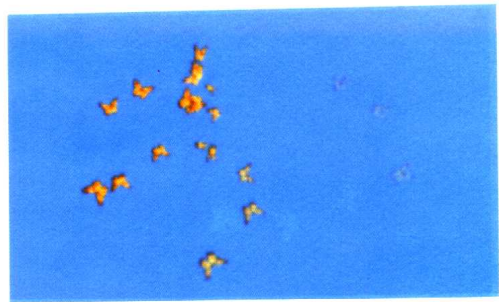
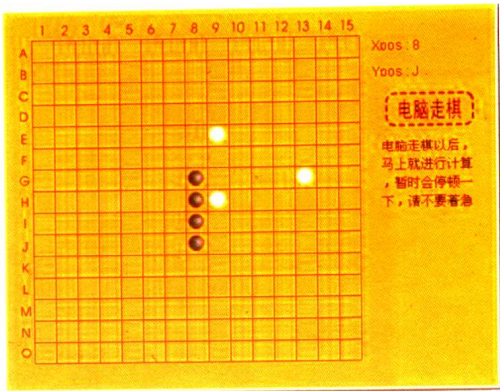
Shake it up !!

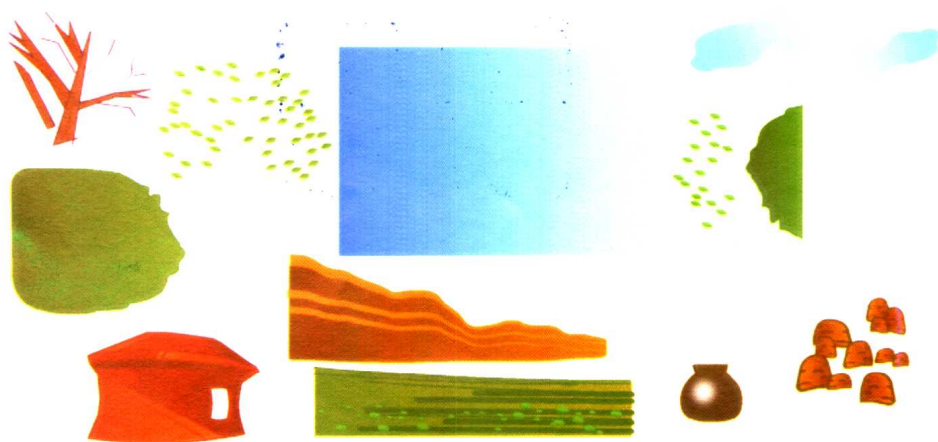
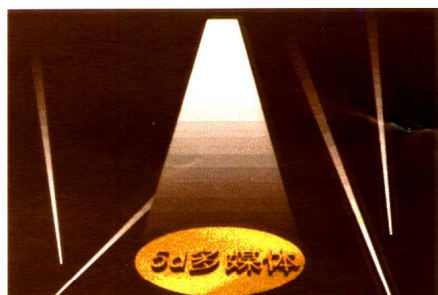


Wellcome

FLYSKY







内容简介

本书一大特点：解说图文并茂，百分百活学实用。用图文对照的方式解析其制作过程，让您真正体验网上动画高手创作的乐趣和活学实用的快乐。

本书深入细致地介绍了特殊动画效果、文字创意效果、文字动画效果、鼠标动画效果、按钮、Flash 游戏、声音、视频与 MTV、动感网页等近百个经典制作实例，从多个方面循序渐进地为读者展示了 Flash 超强的动画功能，其中既有针对初级用户的简单实例，又有针对高级用户的技巧性较强的实例，让读者从入门到提高、逐步、全面地提高 Flash 动画的制作水平。

本书适合网页及多媒体设计、制作人员阅读，同时也可作为相关人员的培训教程。

本书导读

本书共分为十章，其一大特点是：解说图文并茂，百分百活学实用。用图文对照的方式解析 FLASH 的动画制作过程，让您真正体验网上动画高手创作的乐趣和活学实用的快乐。

第一章介绍了 FLASH 的动画制作基础，包括 FLASH 的动画场景、帧操作、层操作、对象操作、符号与实体的创建、颜色的编辑等；

第二章介绍了如何利用 FLASH 制作动画特殊效果，如下雪效果、滴水效果、小鸟飞行等；

第三章介绍了 FLASH 的文字创意效果制作，如空心字、彩虹字、图片字、金属字、立体字、电影字等；

第四章介绍了 FLASH 的文字动画效果制作；

第五章介绍了如何利用 FLASH 制作鼠标的动画效果；

第六章介绍了 FLASH 中按钮的制作与应用；

第七章介绍了如何利用 FLASH 制作游戏，如空战游戏、打飞碟游戏、弹力球游戏、五子连珠游戏等；

第八章介绍了 FLASH 中声音、视频与 MTV 的制作；

第九章介绍了如何利用 FLASH 制作动态网页；

第十章介绍了 FLASH 的综合应用实例。

本书适合网页及多媒体设计、制作人员阅读，同时也可作为相关人员的培训教程。

目 录

第 1 章 Flash 动画制作基础.....	1
1.1 Flash 动画场景.....	1
设置场景属性.....	1
动画场景管理.....	2
1.2 帧操作	4
帧的类型.....	4
帧的状态和表示方法	4
帧的创建.....	5
帧的编辑.....	6
创建帧的标签.....	7
扩展帧的内容.....	8
1.3 层操作	9
创建新层.....	9
层的相关操作.....	9
编辑层.....	10
设置层的属性.....	11
层操作实例.....	13
1.4 对象操作	15
对象的概念.....	15
编辑对象.....	15
群组与锁定对象	22
导入图形图像.....	24
1.5 创建符号与实体	28
符号的类型.....	28
创建符号.....	31
在库窗口中的符号操作	38
编辑实体.....	41
设置实体属性.....	43
1.6 颜色编辑	48
使用颜色样本.....	48
使用调色器 (Mixer) 面板	51
选择和编辑填充样式	53





第 2 章 动画特殊效果制作.....	55
2.1 下雪效果	55
2.2 滴水效果	57
2.3 淡入淡出字幕的制作.....	61
2.4 按照抛物线轨迹弹跳的球.....	65
新建影片.....	65
准备影片所需图层	65
绘制影片所需对象	65
完成小球的弹跳	68
2.5 影片片断在动画效果中的应用.....	71
影片前期工作.....	71
创建小鸟 fly 的影片片断.....	71
完成小鸟的飞行	74
调整运动速度.....	75
2.6 创建弹出式菜单	76
创建预备动画.....	76
创建动画作品.....	80
2.7 反弹的小球	85
预备工作.....	85
设置动作.....	88
2.8 菜单的制作	92
下拉菜单.....	92
滑动菜单.....	101
2.9 鼠标跟随事件	110
旋转鼠标跟随.....	110
三维立方体的鼠标跟随	115
使用按钮选择不同的鼠标跟随.....	122
第 3 章 文字创意效果制作.....	152
3.1 发光字的效果制作	152
发光字效果一.....	152
发光字效果二.....	154
3.2 空心文字	155
3.3 彩虹文字	157
3.4 图片文字	159
3.5 电影文字	162
3.6 金属文字	165
3.7 立体文字	168





3.8 光影变幻文字	175
3.9 爆炸文字	178
第 4 章 文字动画效果制作	181
4.1 制作文字动画	181
制作文字转动动画	181
制作文字行合并动画	183
制作文字行交错运动动画	185
制作文字大小渐变动画	187
制作文字电影序幕动画	187
4.2 控制文字动画	189
红球的 Press 事件	190
红球的 Release 事件	191
动画的 ActionScript	192
4.3 激光打字动画	194
创建电影	194
设置电影属性	195
创建激光束电影片段	195
创建光晕	198
创建激光束和光晕	201
创建光花效果	202
创建文字图形	206
激光层的设置	207
在引导层创建路径	208
在激光层创建沿路径运动	209
创建写字效果	210
创建片头动画	211
浏览测试动画	212
4.4 文字的风吹效果	212
制作图符	213
插入图层	214
制作字的风吹效果	214
文字出现的效果	215
4.5 绕圈文字	217
4.6 发光文字	222
4.7 浮雕文字	225
4.8 精确变形文字	229





第 5 章 鼠标的动画效果.....	233
5.1 鼠标事件中的常用语句.....	233
5.2 有趣的鼠标动画.....	234
5.3 鼠标跟随事件.....	244
旋转鼠标跟随.....	244
三维立方体的鼠标跟随.....	250
使用按钮选择不同的鼠标跟随.....	257
5.4 真情告白.....	287
第 6 章 按钮的制作与应用.....	296
6.1 动态按钮的制作.....	296
创建图形符号.....	296
创建符号.....	301
编辑层.....	303
编辑符号.....	305
建立过度动画.....	307
完成动画.....	310
6.2 二维的动态按钮.....	311
圆形动态按钮的制作.....	311
矩形动态按钮.....	314
系列按钮的制作.....	316
6.3 苹果熟了.....	319
6.4 三维动态按钮.....	325
第 7 章 Flash 游戏制作.....	337
7.1 空战游戏制作.....	337
7.2 打飞碟游戏制作.....	345
7.3 弹力球游戏制作.....	350
7.4 五子连珠游戏制作.....	358
7.5 碰碰球游戏制作.....	370
7.6 猜枚游戏制作.....	382
7.7 随机骰子游戏制作.....	393
第 8 章 声音、视频与 MTV 的制作.....	402
8.1 音频基本知识.....	402
可支持的音频格式.....	403
音频同步类型.....	403
8.2 声音的导入.....	404
8.3 有关声音的 ActionScript 语句.....	406





8.4 声音的编辑	407
8.5 实例：开关控制	409
8.6 视频的编辑	413
8.7 MTV 的制作	416
创意阶段	416
音乐的准备与编辑	417
音乐的导入与设置	417
加入歌词	420
画面制作	421
第 9 章 动感网页制作	422
9.1 输出 Shockwave Flash 电影文件	422
9.2 输出成单一的图形文件	423
9.3 输出 AVI、GIF 动画与 WAV 声音	424
9.4 测试 Shockwave Flash 电影文件	425
9.5 个人主页	425
第 10 章 综合应用实例制作	449
10.1 网页背景制作	449
10.2 创建动态文字	450
10.3 创建文字遮罩效果	450
10.4 创建动画剪辑	452
10.5 添加按钮	454
10.6 给网页添加输入域	456

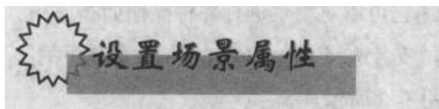


第1章 Flash 动画制作基础

在本章中，将介绍动画制作前的基础知识，包括层操作、帧操作、对象的操作，以及符号与实体。这些操作是制作动画所必需的。熟悉和掌握了这些操作，将对以后的动画制作打下深厚的基础。

1.1 Flash 动画场景

每次运行 Flash 程序都会自动创建一个新文件，在制作动画前，首先应该设定播放速度、动画的尺寸、场景颜色和其他属性。建立和设置动画场景是动画制作的前提，因为它直接影响动画的美观效果和播放速度。



一个动画场景需要有固定的大小、分辨率和帧图像的播放速度。选择修改（Modify）菜单下的影片（Movie）选项，或者使用快捷键 Ctrl+M，这时会弹出一个影片属性（Movie Properties）对话框，从中可以对动画的场景进行设置。影片属性（Movie Properties）对话框如图 1-1 所示。

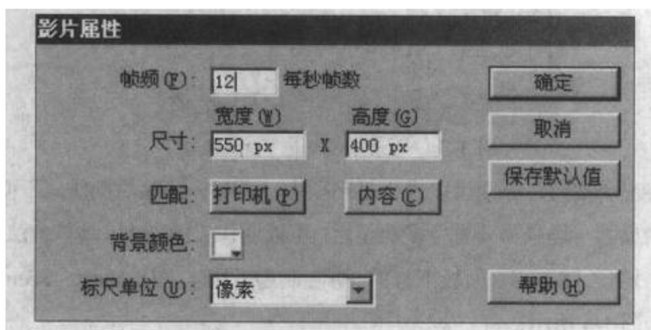


图 1-1 影片属性对话框

在该影片属性（Movie Properties）对话框中可以设定以下参数：

（1）帧频（Frame Rate）：在该输入框里可以设置动画的播放速度，数据越大则动画的播放速度越大，系统默认为 12fps，对于大多数计算机所用的动画，特别是网络上使用的动画，8fps~12fps 就足够了。

（2）尺寸（Dimensions）：在该选项有两个输入框分别是宽度（Width）、高度（Height），在这两个输入框可以设置场景的长度和宽度。默认值为 550x400 像素，设置的场景越大，文件的大小就越大。

（3）匹配（Match）：该选项下有两个按钮分别是打印机（Printer）和内容（Contents），可以设置制作动画的目的。单击打印（Printer）按钮可以使制作的动画与打印机相匹配；单击内容（Contents）按钮可以使制作的动画与动画内容相匹配，并使动画的内容的工作区四周具有相同的距离。如果要使动画尺寸尽量小，可以把场景内容尽量往左上角移动，然后单击内容（Contents）按钮即可。

（4）背景颜色（Background）：单击此按钮在弹出的颜色板中可以选择所需的背景色。

（5）标尺单位（Rule Units）：这是一个下拉式列表按钮，用来设置动画场景的标尺单位，在下拉式列





表中有像素 (Pixels)、英寸 (Inches)、点 (Points)、厘米 (centimeter)、毫米 (Millimeters) 可供选择。系统默认为像素 (Pixels)。

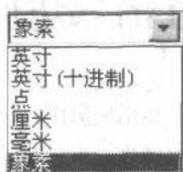


图 1-2 Rule Units 下拉式列表

最后设置完毕后，单击确定按钮即可将设置应用于动画。如果想将自己对动画属性的设置保存为系统

的设置可以点击 **存成默认值** 按钮即可。



动画场景管理

在 Flash 中，动画场景是通过场景 (Scene) 面板来管理的，利用它可以对场景进行各种操作如添加、删除、重命名等。选择修改 (Modify) 菜单下的场景 (Scene) 选项，或者选择 Windows (窗口) 菜单下的面板 (Panels) 中弹出的场景 (Scene) 选项，这时弹出一个面板如图 1-3 所示。

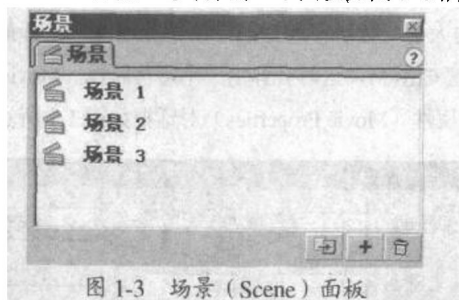


图 1-3 场景 (Scene) 面板

在这个面板的下方有三个按钮，分别可以进行复制副本、添加、删除的操作，下面进行分别介绍：

1. 复制场景副本：如果某一场景需要进行多次使用，可以制作它的副本。具体方法是：在场景 (Scene) 面板中选择该场景，点击场景 (Scene) 面板下方的 复制场景副本 (Duplicate Scene) 按钮可以将所选场景复制出一个副本。如图 1-4 所示：

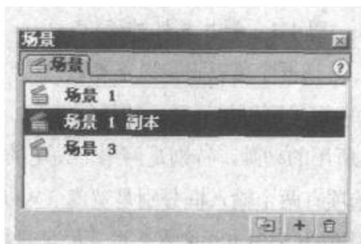


图 1-4 复制场景副本

2. 添加场景：一个场景可能容纳不了太多的图案，如果制作的动画比较复杂，那么可以给动画添加几个场景以满足需要。如果需要对动画添加场景，点击场景 (Scene) 面板下方的 添加场景 (Add Scene) 按钮，或选择插入 (Insert) 菜单下的场景 (Scene) 选项即可。

3. 删除场景：如果某一场景已经不需要了，可以将他删除。具体方法是：点击场景 (Scene) 面板下方的 删除场景 (Delete Scene) 按钮，这时会显示如图 1-5 所示的一个信息提示框，该提示框中的意思



是这一操作不可恢复，让你确定一下是否要真的删除该场景。确认此场景已经无用，可点击“确定”按钮将此场景的所有元素删除。或选择插入（Insert）菜单下的移除场景（Remove Scene）选项也可进行删除场景操作。

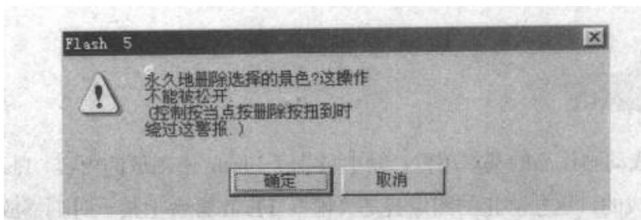


图 1-5 提示信息框

这一副本与源场景的所有对象和效果完全相同，但是要得到同样的效果，只有对副本场景进行重命名才可以让副本场景完全独立出来。

重命名场景：这一操作非常简单，把所要重命名的场景在场景（Scene）面板中选中，在场景名上双击鼠标，此时在场景名上出现名称输入框，如图 1-6 所示。然后在名称输入框中输入新的场景名即可。

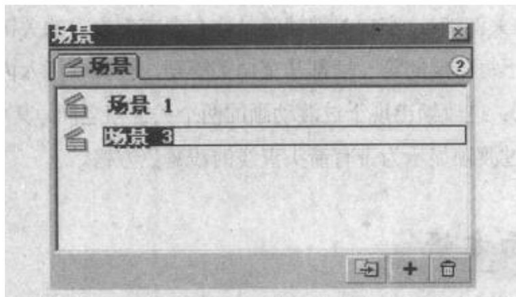


图 1-6 重命名场景

切换动画场景：一个 Flash 的文件可以有多个场景组成，每个场景都可以是一个完整的动画，在播放时场景和场景之间可以进行切换。要完成这一操作，可以在场景（Scene）面板的场景名称列表中直接单击所要切换到的场景名称即可。或单击时间线视图右上角的  编辑场景（Edit Scene）按钮，在显示的场景列表中可以用鼠标单击所要切换到的场景名称；也可选择查看（View）菜单下的转到（Goto）选项，同样可以切换到所要切换到的场景。

调整场景顺序：如果没有交互切换动画场景，则在 Flash 中会自动按顺序播放。如果需要调节动画场景的播放顺序，那么就需要对场景（Scene）面板中的场景排列顺序进行调整。具体方法是：用鼠标在场景（Scene）面板中选中场景名称，然后按住鼠标并拖动到需要的位置即可。如图 1-7 所示将场景 1 和场景 3 相互调换位置。

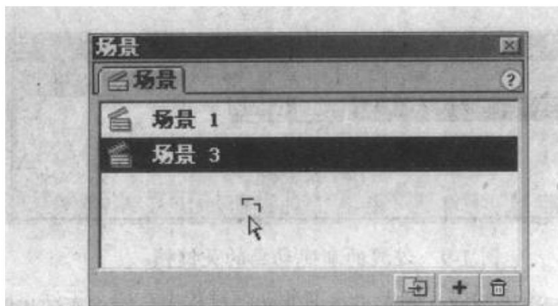


图 1-7 场景 1 和场景 3 相互调换位置