



我是一名设计师

中文

Flash MX

动画创意
精彩范例

macromedia
FLASH
MX

● 电脑视界

康云峰

吴瑜亮 等编著

Version 6.0 | Unlimited User License

(c) 1993-2002 Macromedia, Inc. and its licensors. All rights reserved.
Macromedia, the Macromedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks
or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other
countries. Other marks are the properties of their respective owners.



机械工业出版社
China Machine Press

我是一名设计师

中文 Flash MX 动画创意精彩范例

● 电脑视界

康云峰 吴瑜亮 等编著



机械工业出版社

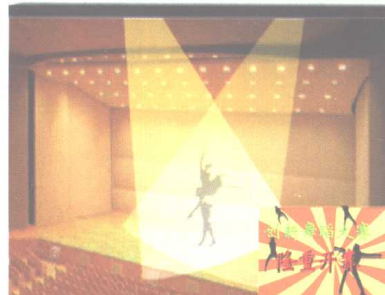
中文 Flash MX 动画创意精彩范例



实例 1
变幻的平安夜



实例3 大话西游宣传片



实例2 曼妙的舞姿



实例4 雾里看花



实例5 飘零



实例6 昭君出塞



实例7 妈妈再爱我一次



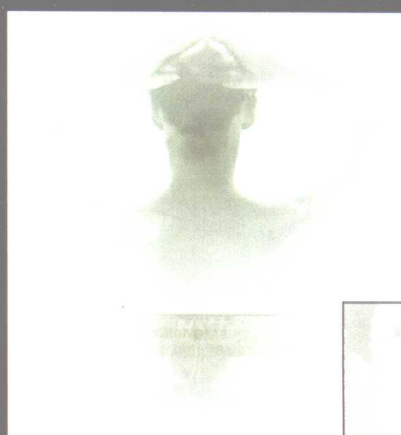
实例 8 神奇的放大镜



实例 9 鱼戏莲叶间



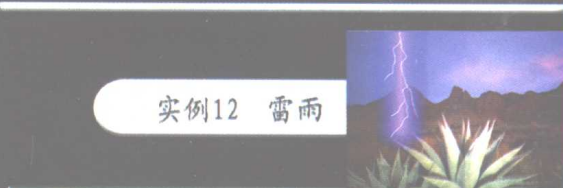
实例 11 雪花纷飞



实例 10 出水芙蓉



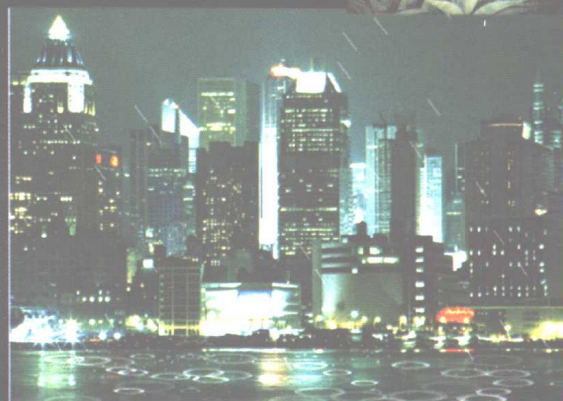
实例 13 烟花



实例 12 雷雨



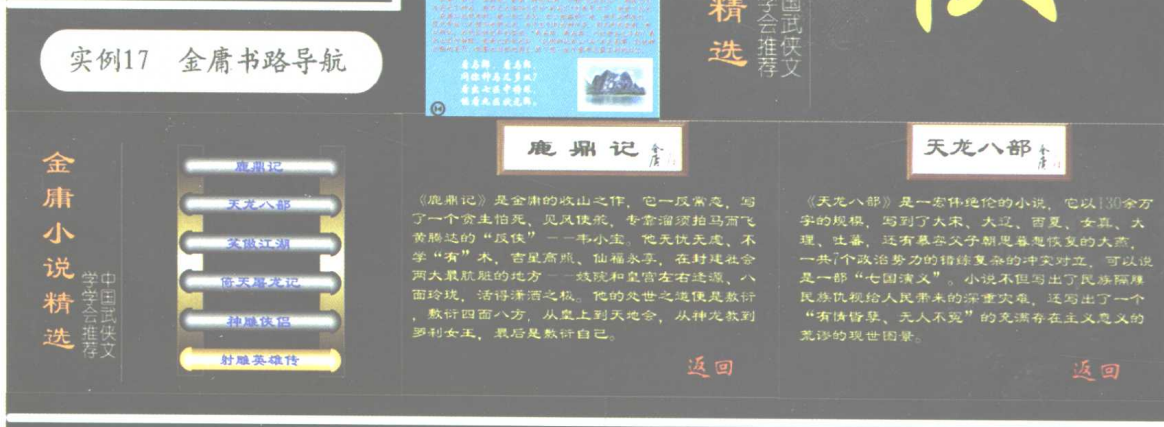
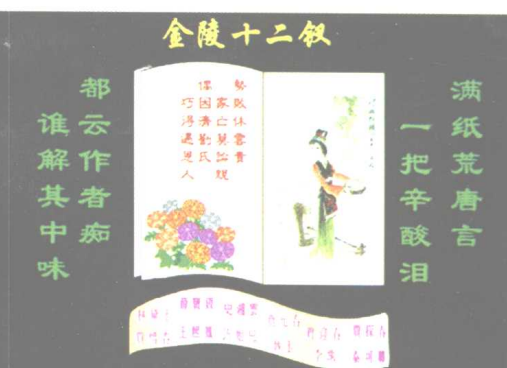
实例 14 晨曦



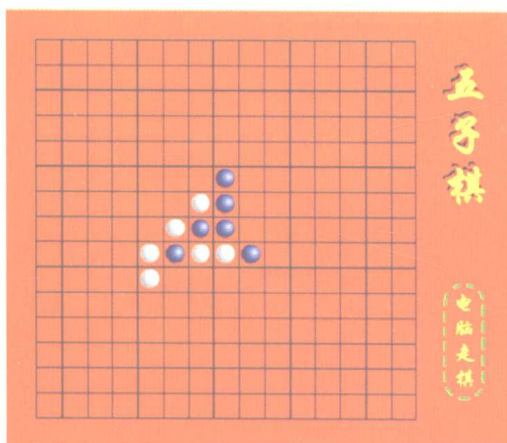
中文 Flash MX 动画创意精彩范例



实例15 金陵十二钗



实例 赏析

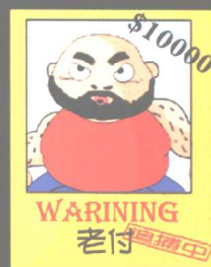


实例19 五子棋

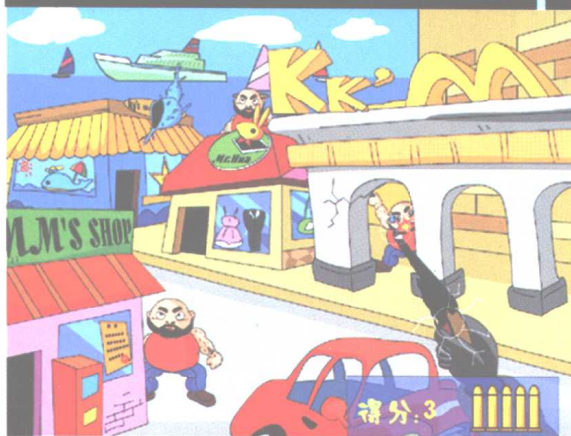
热血警探

热血警探是一个典型的射击游戏。玩家通过移动鼠标控制枪的准星，瞄准罪犯并单击鼠标左键开枪，将罪犯击毙。此游戏的目标是取得尽可能高的得分。游戏规则为：

- 1、每击毙一个犯人加1分。
- 2、被罪犯开枪击中则由电脑随机扣除玩家的生命值。
- 3、若生命全部被扣除之后，再被罪犯击中则游戏结束。



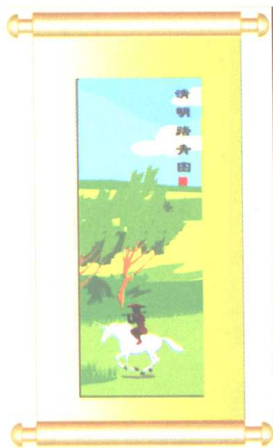
实例20 热血警探



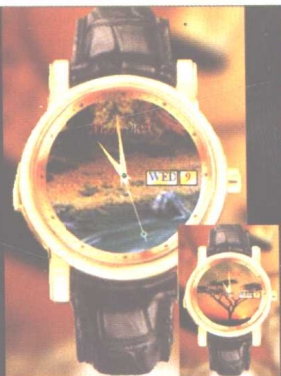
实例21 记忆游戏



Flash MX 动画创意精彩范例



实例 22 清明踏青图



实例 24 多功能手表



实例 25 万年历



实例 27 计算器

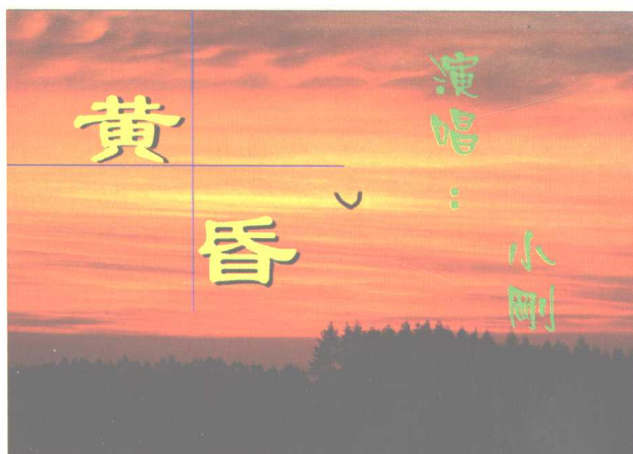


实例 26 MP3 播放器



实例 28 聪明的鲨鱼

Flash MX 动画创意精彩范例



实例29 黄昏



实例30 西部先锋



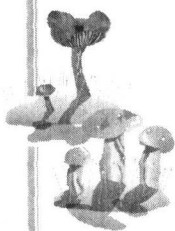


电脑视界

主 编：华老鼠

编 委：

康云峰	吴瑜亮	宋一霞
付远德	李 菊	马里红
王泽云	周运鸿	吴 建
曾菲琳	张 宏	王路君





有言在先

一曲《东北人都是活雷锋》唱遍大江南北，一部《大话三国》令无数人捧腹折腰，究竟是什么让它们如此有魅力，能够使成千上万的人为它们着迷呢？我要告诉您，它们之所以能风靡全国，Flash 功不可没！Flash 是美国 Macromedia 公司推出的动画制作软件，利用它，网页设计师可以做网页、商业片头；音乐爱好者可以做自己的音乐盒、MTV；广告设计者可以做公益广告、商业广告；“游戏大师”可以做五子棋、俄罗斯方块、扫雷等游戏；一般的 Flash 爱好者可以做任何自己喜欢的个性化作品，如音乐贺卡、多功能时钟、万年历、心理测试题等。于是千姿百态、灿烂夺目的 Flash 作品如雨后春笋般地从网上冒出来，造就了一批庞大的“闪客”群体，并以惊人的速度不断扩大阵容。

现在，“闪客”已不仅仅是一种流行、一种时尚了，它甚至成为了一种职业，一种谋生的手段。于是许多优秀的“闪客”成为“粉领阶层”，足不出户，尽情畅游在他们的 Flash 世界里，动感时尚的商业广告、激情飞扬的片头动画、灿烂多姿的网页、流畅优美的 MTV、令人捧腹的情景剧、新鲜刺激的电脑游戏……从他们的手里诞生！

“君子善假于物也”，“闪客”们的“优秀”，也不过是因为他们善于利用“Flash”强大而完美的功能。要成为优秀的“闪客”很难吗？不难！只要您善于利用 Flash 就行了！要善于利用 Flash 难吗？不难！只要您能领悟制作 Flash 作品的精髓所在！

为了让更多的电脑爱好者成为“闪客”，我们总结了多位优秀“闪客”的多年学习及使用 Flash 的经验，采用实例的形式编写了这本《中文 Flash MX 动画创意精彩范例》，因为很多读者朋友都希望购买的图书能多举实例、多讲技巧，与相关的专业知识应用结合起来，便于他们在工作中应用自如，提高工作效率。本书的宗旨就是希望能使读者学以致用，真正领悟制作 Flash 作品的精髓所在，给您的工作和生活带来惊喜！

这本书适合您吗？

如果 Flash 对您来说是可望而不可及，那么，本书将把 Flash 带到您面前，成为您的“朋友”。

如果您对 Flash 的基本操作已比较熟练了，也能制作一些简单的动画，但一旦面对一些较复杂的动画，如 MTV、游戏、网页等就不知所措、无从下手，那么，本书将助您打破这个瓶颈，让您真正感到“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”。

如果您想成为网页设计者、广告设计者、游戏大师……，想为您的日常生活添加一些乐趣，那么，本书将成为您的得力助手。

本书是以中文版 Flash MX 进行编写的，全书详细介绍了共 30 个实例（若加上举一反三



三的实例,共120个),这些实例是按“Flash入门→掌握一些简单动画的制作方法→制作特殊效果→制作具有交互效果的动画→制作游戏动画→制作与日常生活相关的作品→综合实例”这条线路进行讲解的,同时各个实例所涉及到的知识点也是由浅入深。本书的目的是让一个初学者从入门到精通,再到实际应用,让一个已有一定基础的Flash用户掌握如何自己设计并制作出漂亮的作品,领会创意的来源。所以无论您是一个初学者还是已有一定基础的读者或者是无法解决工作上遇到的设计案例,本书都无疑是一个很好的选择。另外,目前部分培训班和大中专院校在讲述软件类课程时往往更喜欢以实例为教材,要求实例涵盖大部分软件功能、实例精美、具有专业水平。因此,本书也可作为各类培训班、大中专院校的培训教材、上机教材和自学参考书。

本书看点

本书是作者在精心研究了市面上的实例类书籍之后,并汲取众多计算机培训学校教师的优秀经验及自学成才的设计大师的宝贵意见之后编写而成的。与其他同类图书相比,本书有以下几大看点:

(1)选择的实例代表性强。本书的所有实例都是经笔者精心挑选出来的,极具代表性,几乎囊括了Flash的所有常用的知识点,而且涉及到Flash的许多应用领域,如广告制作、网页制作、贺卡、游戏、情景剧、MTV和电影宣传片等。

(2)详尽的分析。市面上某些实例类计算机图书中对于实例的处理一般都是直接讲解绘制该实例的操作步骤,注重一步一步教读者做实例,而缺乏必要的分析过程,读者不能达到活学活用的目的。实际上,大多数实例的制作方法往往有好几种,对这些方法的详细分析可以使读者在学习时融会贯通,举一反三。本书每个实例分析部分都以“制作特点”、“创意分析”等小栏目向读者详细分析本例的制作特点、实现途径以及不同的方法等,使读者在动手制作之前即胸有成竹,而“创意分析”栏目则试图引导读者登上设计之路。

(3)兼顾相关知识的讲解。一般来说,每个实例均可涉及一定的知识点,而一些概念性的知识或与该软件无关但与实例操作过程密切相关的知识等在实例中不可能详细讲解,这就需要单独提出讲解。本书在“技术要领”小栏目中即向读者讲解本例涉及到的相关软件知识点及专业知识,保证读者汲取知识的完整性及系统性。

(4)完整的操作过程。操作步骤的讲解详尽仔细,没有跳步和漏步,只要读者依照书中的步骤操作即可得到相应的实例效果。

(5)如何做到举一反三。“举一反三”部分是本书的一大亮点,为读者提供3个与本实例密切相关的题目供读者练习,使本例涉及到的相关知识得到巩固。第(1)小题让读者用本例分析中提到的其他方法再操作一遍本例或本例的某部分;第(2)小题为一个难度相当的类似题目,其中用到的知识要点与本例类似;第(3)小题为一个比本例更为复杂的题目,书中将以“提示”的方式对该题目作简单的分析,提示读者做本题的几种方法。

(6)活泼可爱的卡通提醒。本书中一些需要特别说明的知识点、需要注意的问题和操作技巧等均由活泼可爱的鼠标卡通精灵随时为您提醒。

(7)不可多得的附录。本书最后为方便读者朋友们提高软件应用的能力设置了“Flash MX的快捷键”、“常用ActionScript”、“Flash经典网站”3个附录,通过附录,读者可以提



高制作 Flash 作品的效率，对于提高读者分析与制作动画的能力不无裨益。

如何学习本书

本书内容编排尽量做到深入浅出、图文并茂，将软件使用技巧及动画创意与平面设计理念融为一体，力求以最简捷、最优化的方法制作出相应的动画效果。本书各篇内容如下：

- ◆ 第 0 篇：专为没有 Flash 基础的读者编写。主要包括 Flash 的基础知识和基本操作，以及学习 Flash 的方法和技巧等。
- ◆ 第 1 篇：以 7 个简单的动画实例介绍基本动画的制作方法和技巧，目的在于让读者学会利用基础知识制作简单的动画。
- ◆ 第 2 篇：以 7 个模拟自然现象或日常生活的特效介绍 Flash 的特殊应用，如模拟雷雨、雪花、放大镜、晨曦等，目的在于让读者学会灵活运用基础知识创造真实自然、极富感染力的动画效果。
- ◆ 第 3 篇：以 4 个具有交互效果的实例介绍交互按钮、菜单及交互语句的使用，如制作电子相册、金庸书路导航、心理测试题等，目的在于让读者理解 Flash 的交互性，为后面制作网页打下基础。
- ◆ 第 4 篇：以 3 个经典的游戏实例介绍制作游戏的基本方法和 Actions 语句的使用，包括五子棋、考考您的记忆等，目的在于激发读者的学习兴趣。
- ◆ 第 5 篇：该篇包括多个极具个性化的 Flash 动画，创建了如多功能时钟、万年历、计算器、MP3 播放器等非常有用的物品。目的在于引导读者掌握如何制作具有个性化的 Flash 作品，为日常生活增添一点乐趣。
- ◆ 第 6 篇：用 3 个不同类型的综合实例来提高读者的综合应用能力，包括 MTV、情景剧和网页的制作。

如果您是初学者，那么请从第 0 篇开始学习，它能引导您认识 Flash 和操作 Flash，然后再进入实例部分的学习；如果您已有一定的基础，那么可以跳过基础知识直接从实例部分学习；如果您已有一定的 Flash 动画制作水平，那么可以从几十个精彩实例中挑选您最感兴趣的、而又一时难以制作出来的实例学习。

在学习本书的过程中，读者不但要按照本书的操作步骤制作出精彩的 Flash 动画，还应特别注意书中的“实例分析”部分和“举一反三”部分。“实例分析”部分可以让您在潜移默化中接受一种设计理念，并试图助您登上设计之路；“举一反三”部分可以开阔思维，增强您的动手能力，真正达到举一反三、融会贯通的目的，而不只是简单的“照猫画虎”。

软件版本的处理

一些初学者可能会有这样的疑问：刚开始学习一种软件是否应该从低版本学起呢？答案是否定的，因为软件的高版本相对于低版本而言有两个显著的特点：功能更加强大、操作更加简单易学。因此新学一种软件，应该选用最新的版本来学习，这样才能花最少的时间学到最多的东西。学习 Flash 也一样，目前 Flash 的最新版本是 Flash MX 正式中文版，这也给无数习惯于使用中文的国人提供了学习的契机，因此本书选用 Flash MX 正式中文版编写。



由于 Flash MX 与 Flash 4.0、Flash 5.0 各版本间的功能相差不大，而且 80% 的用户往往仅使用其 20% 的基本功能，而这些最基本的功能几乎与版本无关，且本书在编写时力求使用各版本均具有的功能，一些 Flash MX 特有的功能在本书中有特别提示。因此本书基本上也适用于 Flash 4.0、Flash 5.0、Flash 6.0 等版本。

本书光盘内容

本书附送的光盘中收录了本书所有实例的 FLA 和 SWF 文件、“举一反三”板块中各习题的 FLA 文件以及各个实例所需的素材，以便读者在学习过程中使用。

光盘的内容说明如下：

- ◆ \最终效果\ 收录所有实例的源文件和动画文件，并以实例序号命名，例如“实例 1.flas”、“实例 1.swf”等。
- ◆ \实例素材\ 收录本书所有实例的素材文件并以书中所引用的文件名为准。
- ◆ \举一反三\ 收录本书所有“举一反三”板块中各习题的 FLA 文件以及所需的素材文件，在该文件夹下先以实例序号命名各文件夹，如“实例 1”等，然后在以实例序号命名的各文件夹下又分为“素材”和“最终效果”两个子文件夹，“素材”文件夹下放置“举一反三”板块中所有习题的素材，“最终效果”文件夹下则放置以练习题序号命名的效果图，如习题（2）图“2.flas”。

软件及素材的获取

Flash MX 软件是由美国 Macromedia 公司推出并全球销售的动画制作软件，一般用户可以到当地电脑城通过相应的软件供应商或软件销售处购买，也可到 Macromedia 公司官方网站或通过 Google、Yahoo、网易、搜狐、百度等搜索引擎下载 Flash 试用版使用。

要制作一个完美的 Flash 作品，丰富的素材必不可少。Flash 需要的素材相当多，包括矢量图、位图、声音素材、动画素材、GIF 动画素材等。读者应在平时注意收集，收集素材的途径大致有以下几种：

- ◆ 从软件销售商处购买专门的素材光盘。
- ◆ 购书时从赠送的光盘中获取。
- ◆ 从网上获取，尤其是 Flash 的经典网站中提供了功能齐全、丰富多彩的素材和源文件，读者可从其中下载，本书的附录 C 中就推荐了几十个优秀的 Flash 网站供读者参考。
- ◆ 通过扫描仪、数码相机等获取图片文件。
- ◆ 通过话筒、音箱等设备自己输入声音获取声音文件。
- ◆ 通过多媒体播放器，如超级解霸、金山影霸等截取动画素材。

学习本书后可达到的效果

本书操作步骤的讲解详尽仔细，没有跳步和漏步，只要读者依照书中的步骤按部就班地操作即可得到相应的实例效果。但这还不足以让您成为一个真正的“闪客”，真正的“闪



客”并不只是“依样画葫芦”，于是本书提供了“举一反三”栏目，引导读者向更高的设计层次迈进，只要您能在本书实例的基础上完美地做出“举一反三”中提供的 Flash 动画，那么恭喜您，您有幸成为“闪客”一族了。如果您能够通过“实例分析”充分领悟本书所要表达的设计理念，并超越本书，能随心所欲地制作出精彩的 Flash 作品来表达您的思想和情感，那么您已不再是“闪客”，而是受人尊敬的“设计师”了！

“师傅领进门，修行在个人”，如果您想成为一个优秀的“闪客”甚至“设计大师”，那么日后的努力是非常重要的。希望本书能成为您迈进“闪客”行列的踏脚石，能助您早日到达设计的高峰！

总之，只要您挑选了本书，您就有一半的希望成为“闪客”了，另一半则掌握在您自己手中！

与作者交流并获取帮助

本书由电脑视界组织编著，参加编写的人员有：康云峰、吴瑜亮、陈晓东、晏兵等。另外，李菊、马里红、宋一霞、付远德、王泽云、周运鸿、吴建、曾菲琳、张宏、王路君等参与了本书资料的收集整理及部分章节的编写工作，在此一并致谢。由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请各位读者及专家不吝赐教。

如果您对本书某个问题有疑问，如果您在学习过程中遇到不能解决的难题，如果您对我们有什么意见及建议，请通过 E-mail: book@itebook.com 与我们联系，我们将有问必答，为您提供超值延伸服务。

电脑视界





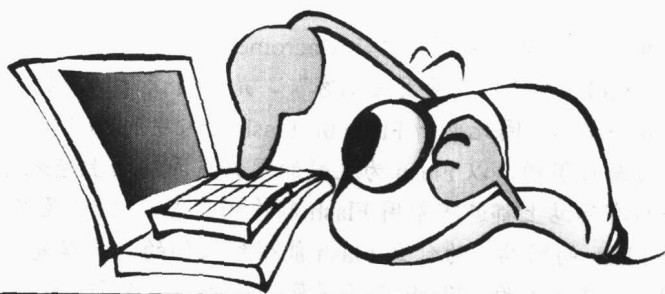
目录

有言在先

第 0 篇	Flash MX 基础	1
0.1	认识 Flash MX 界面	3
0.1.1	菜单栏	3
0.1.2	“绘图”工具栏	4
0.1.3	图层区和时间轴	12
0.1.4	面板	14
0.2	基本术语	17
0.2.1	帧和动画	17
0.2.2	矢量图与位图	18
0.2.3	层	19
0.2.4	场景	19
0.2.5	元件和库	19
0.2.6	ActionScript	20
0.3	Flash MX 的基本操作	21
0.3.1	帧的基本操作	21
0.3.2	图层的基本操作	22
0.3.3	元件的基本操作	23
0.3.4	发布动画	26
第 1 篇	基础篇	29
实例 1	变幻的平安夜	30
实例 2	曼妙的舞姿	41
实例 3	大话西游宣传片	51
实例 4	雾里看花	64
实例 5	飘零	73
实例 6	昭君出塞	82
实例 7	妈妈再爱我一次	92



第2篇 特效篇	103
实例 8 神奇的放大镜.....	104
实例 9 鱼戏莲叶间.....	112
实例 10 出水芙蓉.....	124
实例 11 雪花纷飞.....	134
实例 12 雷雨.....	141
实例 13 烟花.....	151
实例 14 晨曦.....	161
第3篇 交互篇	171
实例 15 金陵十二钗.....	172
实例 16 下拉菜单.....	190
实例 17 金庸书路导航.....	202
实例 18 测测你的交友倾向.....	215
第4篇 游戏篇	227
实例 19 五子棋.....	228
实例 20 热血警探.....	248
实例 21 记忆游戏.....	271
第5篇 其他效果篇	291
实例 22 清明踏青图.....	292
实例 23 请勿吸烟.....	304
实例 24 多功能手表.....	313
实例 25 万年历.....	324
实例 26 MP3 播放器.....	337
实例 27 计算器.....	351
第6篇 综合应用篇	361
实例 28 聪明的鲨鱼.....	362
实例 29 黄昏.....	381
实例 30 西部先锋.....	408
 附录 A Flash MX 的快捷键.....	432
附录 B 常用 ActionScript.....	435
附录 C Flash 经典网站	445



第 0 篇

Flash MX 基础