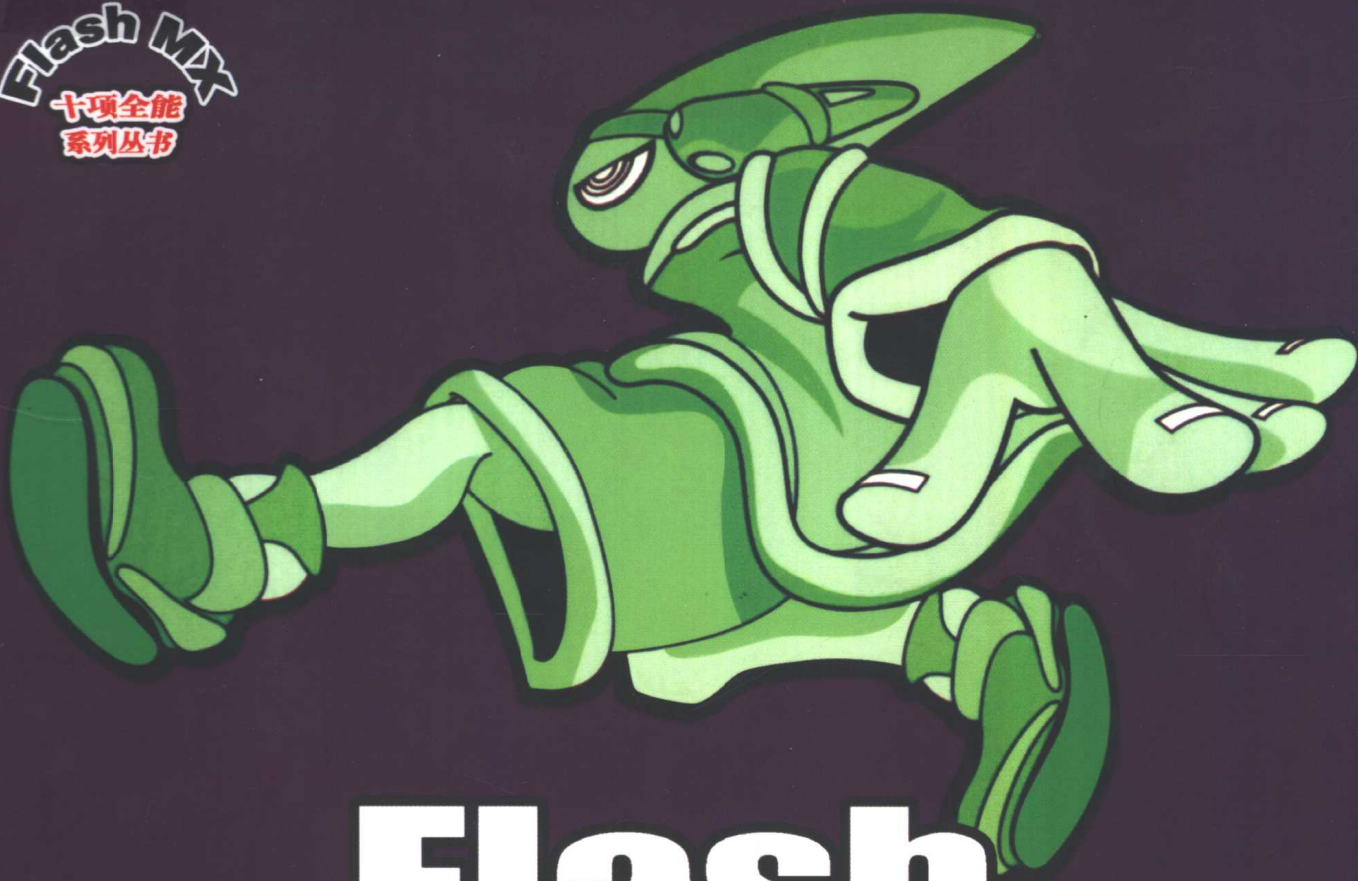


Flash MX
十项全能
系列丛书



Flash MX 全方位演练

魔奇工坊 编著



图例说明，深入浅出！
完整的概念提要与Tips提示，
以及大量深入浅出的Step by Step图文说明，
让你一目了然、举一反三！

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

Flash MX 全方位演练

魔奇工坊 编著



B1267705

中国铁道出版社

2003·北京



(京)新登字 063 号

北京市版权局著作合同登记号: 01-2003-0608 号

版 权 声 明

本书中文繁体字版由台湾学贯行銷股份有限公司出版。本书中文简体字版经台湾学贯行銷股份有限公司授权由中国铁道出版社出版。任何单位或个人未经出版者书面允许不得以任何手段复制或抄袭本书内容。

本书贴有学贯行銷激光防伪标签,无标签者不得销售。版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 全方位演练/魔奇工坊编著. —北京:中国铁道出版社, 2003. 2

(Flash MX 十项全能)

ISBN 7-113-05105-7

I. F… II. 魔… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第 009408 号

书 名: Flash MX 全方位演练

作 者: 魔奇工坊

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 吴秋淑

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京兴顺印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19 字数: 446 千

版 本: 2003 年 3 月第 1 版 2003 年 3 月第 1 次印刷

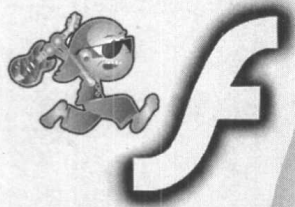
印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05105-7/TP·878

定 价: 32.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。



“Flash MX 十项全能”丛书序

Macromedia 公司推出 Macromedia Studio MX 到现在, Flash MX 已被超过一百万的专业人士奉为“必备”工具。使用它可以制作具有最佳效果的 Web 内容,在增加客户满意程度和收益的同时,也可降低成本。Flash MX 已经完成了从一个纯网络动画制作软件到一个完善的多媒体编辑软件演变过程,成为了真正的、富有强大表现能力的多媒体制作利器。

Flash MX 作为全新的 Macromedia MX 战略计划的急先锋。Flash MX 提供了一个 Macromedia 叫做富客户 (rich client) 的东西,一个在内容、通信以及应用程序上的高度继承的瘦客户 (thin-client) 环境。在新的版本中,Flash 的功能得到极大的扩展,可以用它创建完整的动态站点,从内容显示到数据库连通,以及视频调试。带来的结果是空前的,Flash 整合多媒体编著的能力已经接近原有的网站标准。

为了满足广大 Flash 设计人员和 Flash 动画爱好者的迫切需求,我们从台湾出版公司引进了一套“Flash MX 十项全能”丛书,本套丛书汇集众位台湾著名闪客作者的经验之谈,多年闪客生涯积累的感悟。它们犹如写在闪客之路边上的警句,踏在路上的足印。本套丛书全部为台湾地区精品上榜图书,从各个角度演绎 Flash MX 的新功能和特性,是一套不可多得的经典之作。

本套丛书的特点:

- 以深入浅出,循序渐进的方式,介绍了 Flash MX 的各个功能
- 内容丰富,图文并茂,实用性强,突出实际的动手操作能力
- 理论讲解与精彩实例相结合,结合实际动画效果设计的经验,给出最实用的建议
- 深入阐述了 Flash MX 动画设计概念与技术,诠释了动态网页设计的新思路

经过紧张的策划,设计和制作,丛书终于同作者见面了,严谨、求实、高质量、高品味,始终是我们追求的目标,愿本套丛书伴您进入缤纷的网络动画世界,相信您能体会到我们的用心与专业。

丛书编委会
2003 年 2 月

出版说明

本书将网络上常见的 Flash 精彩特效技巧进行完全剖析，包括互动按钮、滚动轴、下拉式菜单、淡入淡出等遮层的应用、背景音乐控制开关、鼠标特效、动画电影的制作等精彩技巧。另外，书中还增加了重要的 ActionScript 指令集的使用方法，让您能够顺利制作出高难度的各种动画。同时通过大量的范例，详细解说了互动游戏、购物篮、计数器、聊天室以及留言板等高级应用。

本书由台湾学贯行销股份有限公司提供版权，经中国铁道出版社计算机图书中心审选，由童冠圣、张华、刘瑞杰、刘红、石东进、郝玉柱、陈兰芳、崔仙翠、程瑞芬等同志参与了本书的整稿及编排工作。

由于时间仓促，作者水平有限，不足之处在所难免，希望读者批评指正，我们也会在适当时间进行修订和补充，并发布在天勤网站：<http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。



MX

目 录

绪论	Flash MX 界面环境及工作面板.....	1
	窗口标题栏	2
	菜单栏	2
	工具 (Tools)	3
	时间轴 (Timeline)	5
	帧 (Frame)	5
	插入图层文件夹 (Insert Layer Folder)	5
	添加运动引导层 (Add motion Guide)	5
	插入图层 (Insert Layer)	6
	编辑场景 (Edit Scene)	6
	编辑元件 (Edit Symbols)	6
	面板组合 (Panel Sets)	6
	库 (Library)	6
	属性面板 (Properties)	6
	工作区 (Work Area)	6
第 1 章	迅速扎稳马步	7
1-1	帧和关键帧	8
1-2	认识元件 (Symbol) 的特性	9
1-3	Step by Step: 基础的运动渐变	10
	预览成品	10
	概念提要	10
	逐步说明	11
1-4	常用快捷键与制作便利功能	16
	新增帧	16
	新增关键帧	16
	新建元件 (Symbol)	16
	将普通对象转换成元件 (Symbol)	17
	在“动画主画面”与“后台”间切换	17
	调出库	17
	连续播放动画	17
	手动逐帧播放动画	17
	分散到图层	17

1-5	Step by Step: 对象的旋转	17
	预览成品	17
	概念提要	18
	逐步说明	18
1-6	Step by Step: 对象的大小、颜色、透明度渐变	19
	预览成品	19
	概念提要	20
	逐步说明	20
1-7	Step by Step: 对象的形状渐变	22
	预览成品	22
	概念提要	23
	逐步说明	23
1-8	Step by Step: 不规则形状的“运动引导线”	26
	预览成品	26
	概念提要	26
1-9	Step by Step: “影片剪辑”的应用	31
	预览成品	31
	概念提要	31
	逐步说明	32
1-10	Step by Step: 灯光与闪烁光芒	35
	预览成品	35
	概念提要	35
	逐步说明	36
1-11	Step by Step: 手动式的逐帧变化	41
	预览成品	41
	概念提要	41
	逐步说明	41
1-12	Step by Step: 下落式阴影的制作	45
	预览成品	45
	概念提要	46
	逐步说明	46
1-13	Step by Step: “立体透视”的阴影	48
	预览成品	48
	概念提要	48
	逐步说明	48
第 2 章 遮罩 (Mask) 的应用		51
2-1	Step by Step: 把动画贴入文字轮廓内	52
	预览成品	52

概念提要	52
逐步说明	52
2-2 Step by Step: 文字块的不规则形状出没	56
预览成品	56
概念提要	57
逐步说明	57
2-3 Step by Step: 文字块的淡出淡入	59
预览成品	59
概念提要	59
逐步说明	60
2-4 运用现成的字符图形	66
免费下载 Webdings 字体	66
2-5 Step by Step: 遮罩与“影片剪辑”的应用	67
预览成品	67
概念提要	67
逐步说明	67
2-6 认识“转换位图为矢量图”	72
2-7 Step by Step: 可拖曳的遮罩效果	73
预览成品	73
概念提要	73
逐步说明	74

第 3 章 互动按钮的应用

3-1 Step by Step: 制作一个有声有色的按钮	78
预览成品	78
概念提要	78
逐步说明	79
3-2 Step by Step: 整齐排列按钮的叙述文字 1	82
预览成品	82
概念提要	83
逐步说明	83
3-3 Step by Step: 整齐排列按钮的叙述文字 2	87
预览成品	87
概念提要	88
逐步说明	88
3-4 Step by Step: 追踪鼠标的按钮	92
预览成品	92
概念提要	93
逐步说明	93

3-5	Step by Step: 按钮不只四种外观	97
	预览成品	97
	概念提要	97
	逐步说明	98
3-6	Step by Step: 拥有 3D 金属光泽的按钮	101
	预览成品	101
	概念提要	101
	逐步说明	101
3-7	Step by Step: 3D 金属按钮的残影制作	106
	预览成品	106
	概念提要	106
	逐步说明	107
3-8	Step by Step: 按钮间的互动影响	109
	预览成品	109
	概念提要	109
	逐步说明	110
第 4 章 制作下拉式菜单 (POP-UP Menu)		119
4-1	Step by Step: 标准的下拉式菜单	120
	预览成品	120
	概念提要	120
	逐步说明	120
4-2	Step by Step: 滑动式菜单	125
	预览成品	125
	概念提要	125
	逐步说明	125
4-3	Step by Step: 往上一页、下一页或随意跳页的菜单	129
	预览成品	129
	概念提要	129
	逐步说明	129
第 5 章 动画的预载 (Preloader) 画面		137
5-1	Step by Step: 简易的预载 (Preloader) 画面	138
	预览成品	138
	概念提要	138
	逐步说明	138
5-2	Step by Step: _framesloaded 的障眼法	140
	预览成品	140
	概念提要	141

逐步说明	141
5-3 Step by Step: 以 Load Movies 预载动画	143
预览成品	143
概念提要	143
逐步说明	144
5-4 Step by Step: 以精准百分比显示动画预载	147
预览成品	147
概念提要	147
逐步说明	147
第 6 章 背景音乐及事件声音	151
6-1 Step by Step: 来点声音吧!	152
预览成品	152
概念提要	152
逐步说明	152
6-2 Step by Step: 控制音乐的开关	155
预览成品	155
概念提要	155
逐步说明	155
6-3 Step by Step: 让背景声音不被干扰	158
预览成品	158
概念提要	158
逐步说明	158
6-4 为个别声音进行个别设置	160
MP3 或 ADPCM 压缩	160
音效编辑	161
最后的补充设置	162
6-5 声音文件的取得	163
第 7 章 各式滚动轴的应用	167
7-1 Step by Step: Flash 滚动轴与 getProperty	168
预览成品	168
概念提要	168
逐步说明	168
7-2 Step by Step: Flash 滚动轴与 Text Field	173
预览成品	173
概念提要	174
逐步说明	174
7-3 Step by Step: 拖曳式的 Flash 滚动轴	177

预览成品	177
概念提要	177
逐步说明	178

第 8 章 其他花俏的视觉效果技法183

8-1 Step by Step: 离焦、聚焦的文字效果 (1)	184
预览成品	184
概念提要	184
逐步说明	184
8-2 Step by Step: 离焦、聚焦的文字效果 (2)	185
预览成品	185
概念提要	185
逐步说明	185
8-3 Step by Step: 酷炫鼠标	187
预览成品	187
概念提要	188
逐步说明	188
8-4 Step by Step: 动态晕光的绘制	189
预览成品	189
概念提要	190
逐步说明	190
8-5 Step by Step: 随风飘落的文字效果	191
预览成品	191
概念提要	192
逐步说明	192
8-6 Step by Step: 骨牌堆叠效应	193
预览成品	193
概念提要	193
逐步说明	193
8-7 Step by Step: 整合两个 Flash 动画, 成为一主要大动画	197
概念提要	197
逐步说明	197

第 9 章 互动游戏与高级 Actions 应用199

9-1 Step by Step: 简单有趣的打老鼠游戏	200
预览成品	200
概念提要	200
逐步说明	200
9-2 Step by Step: 密闭室里的皮球反弹	206

预览成品	206
概念提要	207
逐步说明	207
9-3 Step by Step: 螃蟹赛跑的游戏	208
预览成品	208
概念提要	209
逐步说明	209
9-4 Step by Step: 过五关游戏	215
预览成品	215
概念提要	215
逐步说明	215
9-5 Step by Step: 残影效果	220
预览成品	220
概念提要	220
逐步说明	220
9-6 Step by Step: 搜索关键字符串	222
预览成品	222
概念提要	222
逐步说明	222
9-7 Step by Step: Flash 购物篮	226
预览成品	226
概念提要	226
逐步说明	226
9-8 Step by Step: Flash 计数器	231
预览成品	231
概念提要	231
逐步说明	232
9-9 Step by Step: Flash 聊天室	234
预览成品	234
概念提要	235
逐步说明	235
9-10 Step by Step: Flash 留言板	240
预览成品	240
概念提要	240
逐步说明	240

第 10 章 独立执行文件、文件最佳化与发布

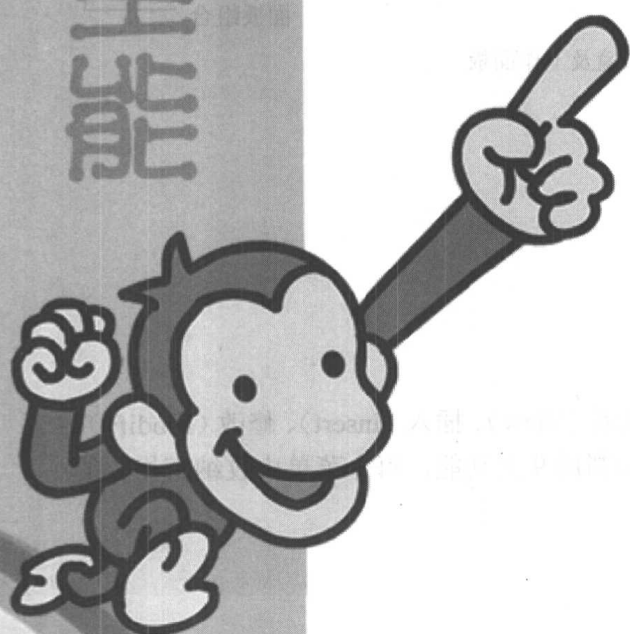
10-1 制作 Flash 的独立执行文件	254
10-2 fscommand 与独立执行文件	254

全屏 (Full Screen)	254
显示缩放 (allowscale)	255
显示菜单 (showmenu)	255
接收按键信息 (trapallkeys)	256
执行 (Exec)	256
结束 (Quit)	256
让您的 Flash 动画更适合于 CD 媒体	256
10-3 Step by Step: 无法逃脱的全屏幕	257
预览成品	257
概念提要	257
逐步说明	257
10-4 以 Flash 保护您的屏幕	258
10-5 Flash 动画的最佳化	259
10-6 动画的发布设置	265
Format 选项卡	265
Flash 选项卡	265
HTML 选项卡	266
GIF 选项卡	268
10-7 FrontPage、Dreamweaver 的相互搭配	269
与 FrontPage 的搭配应用	269
与 Dreamweaver 的搭配应用	270
附 录	271

Flash MX 十项全能



Flash MX 界面环境及工作面板



Flash MX 全方位演练

当您成功地完成 Flash 软件的安装后，可以由开始 / 程序 / Macromedia / Macromedia Flash MX 启动 Flash。

成功启动 Flash 后，可以看到图 1 所示的工作界面环境。

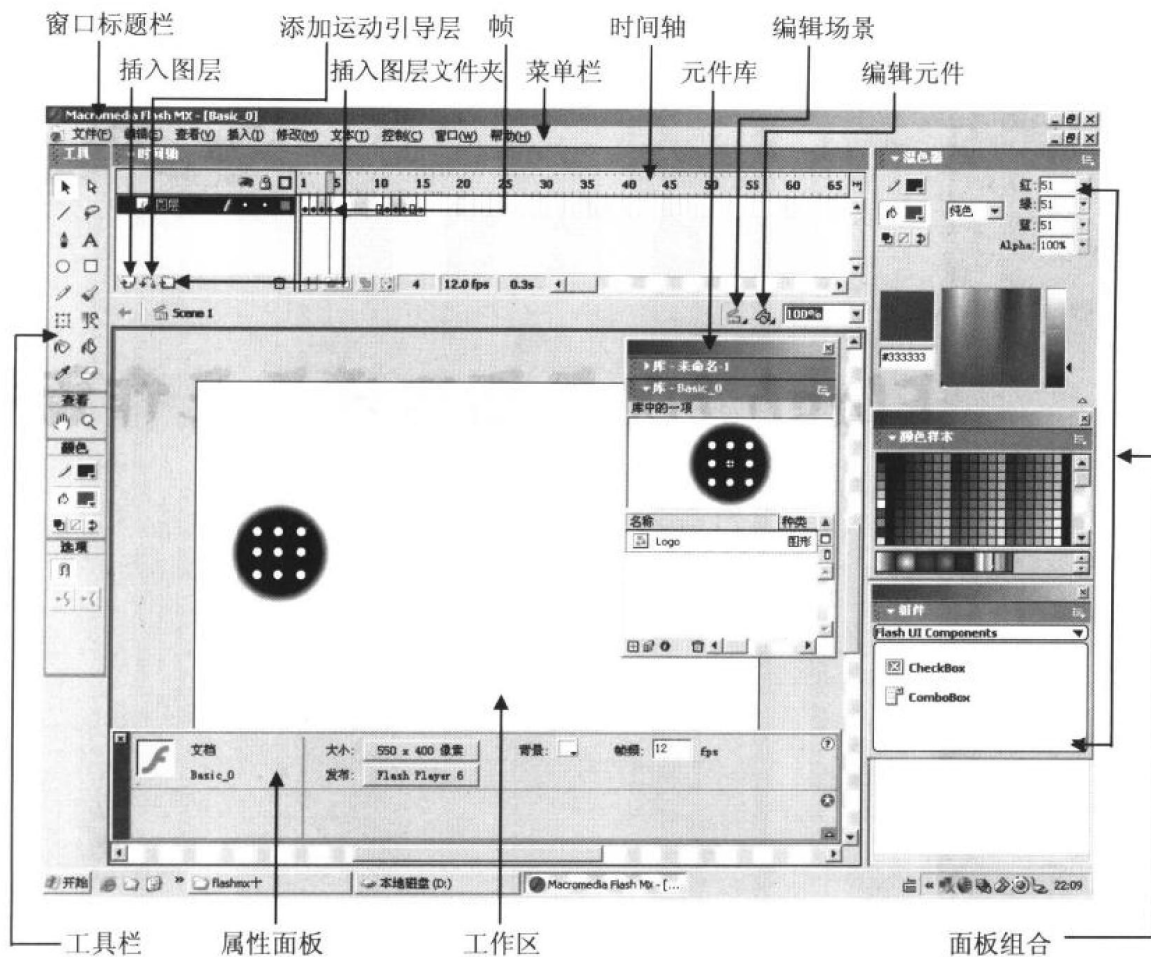


图 1 Flash MX 界面环境及工作面板

说明如下：

窗口标题栏

显示目前所编辑的文件名称。

菜单栏

分为文件 (File, 如图 2 所示)、编辑 (Edit)、查看 (View)、插入 (Insert)、修改 (Modify)、文本 (Text)、控制 (Control)、窗口 (Window) 和帮助 9 大功能，每个菜单内收纳有相关的设置指令，包含了 Flash 中的所有功能设置。

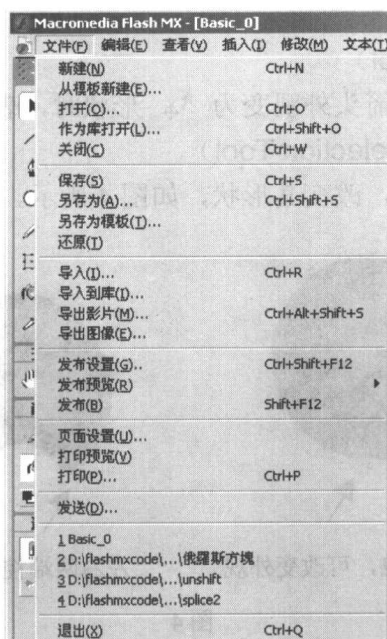


图2 “文件”下拉菜单

工具 (Tools)

包含制作各种对象的工具，如图3所示。

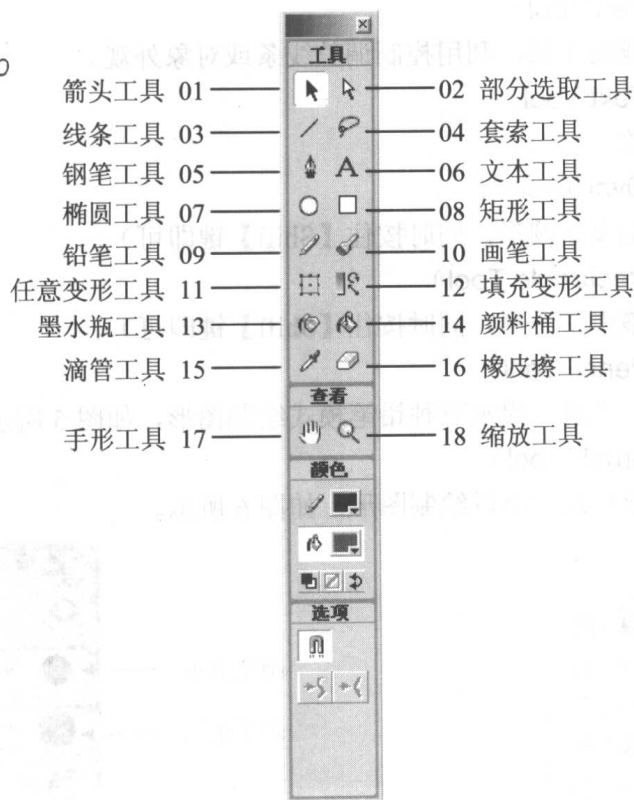


图3 工具栏

工具说明如下：

01. 箭头工具 (Arrow Tool)

选取及移动对象。当箭头外观变为  形状时，表示可以移动该选取的对象。

02. 部分选取工具 (Subselection Tool)

选取线条或对象外缘，改变其形状，如图 4 所示。

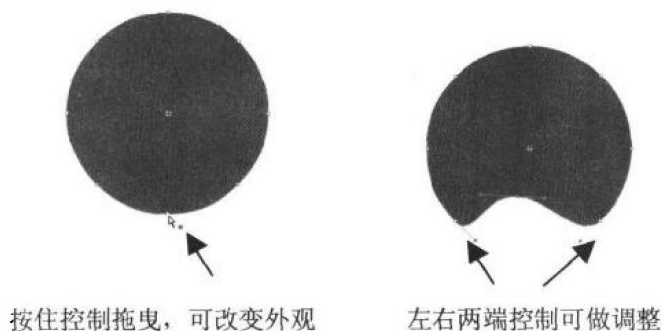


图 4

03. 线条工具 (Line Tool)

可绘制直线或斜线，并调整线条颜色及粗细。

04. 套索工具 (Lasso Tool)

选取对象。

05. 钢笔工具 (Pen Tool)

类似贝兹曲线的工具，利用控制调整线条或对象外观。

06. 文本工具 (Text Tool)

建立文本对象。

07. 椭圆工具 (Oval Tool)

绘制圆形（拖曳正圆形，同时按住【Shift】键即可）。

08. 矩形工具 (Rectangle Tool)

绘制矩形（拖曳正方形，同时按住【Shift】键即可）。

09. 铅笔工具 (Pencil Tool)

可选择伸直、平滑、墨水三种铅笔模式绘制图形，如图 5 所示。

10. 画笔工具 (Brush Tool)

可调整画笔形状及大小以绘制图形，如图 6 所示。

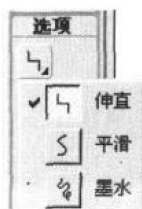


图 5

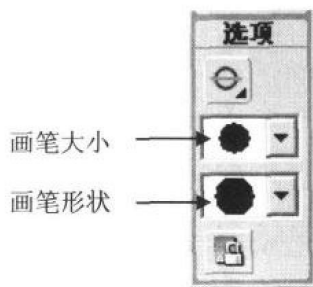


图 6