



全
彩
印
刷

中
文
版

FLASH MX 2004

超炫动画范例经典

北京希望电子出版社 总策划
学易工作室 编 著



 中国科学技术出版社
CHINA SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn



全
彩
印
刷

中
文
版

FLASH MX 2004

超炫动画范例经典

北京希望电子出版社 总策划
学易工作室 编 著



中国科学技术出版社
CHINA SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash MX 2004 超炫动画范例经典/学易工作室编著. 北京: 中国科学技术出版社, 2004.5

ISBN 7-5046-1455-6

I .F... II.学... 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 (2003) 第 122377 号

书 名: 中文版Flash MX 2004超炫动画范例经典

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 者: 学易工作室

责 任 编 辑: 书磊 沈葆华

出版、发行者: 中国科学技术出版社 北京希望电子出版社

地 址: 北京市海淀区中关村南大街16号 100081 北京市海淀区知春路甲63号卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@bhp.com.cn lilei@bhp.com.cn

电话: 010-62520290, 62521724, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921, 82610344 (发行) 010-82675588-318, 62532258, 62564948 (门市) 010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心 张月岭

印 刷 者: 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格: 787 毫米×1092 毫米 1/16 16 印张 383 千字 全彩印刷

版次 / 印次: 2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-5046-1455-6/TP·218

定 价: 38.00 元 (含 1CD)

内 容 简 介

这是一部讲解目前最“火”的网页动画制作软件Flash MX 2004的专著。全书通过60个经典案例，全面阐述最“新”的网页动画制作软件Flash MX 2004的使用方法和技巧。

全书由五个单元共12章组成。第一单元基础动画编程包括鼠标效果动画、文字效果动画、3D效果动画、互动按钮和菜单效果动画等。要求读者重点掌握基础动画编程的一般方法。第二单元动画特效与设计包括虚拟效果设计、动画效果设计和应用设计等。要求读者重点掌握利用Flash制作平面动画和进行应用程序设计的一般规律和方法。第三单元交互式动画包括脚本编程和交互式源码等。本单元属于Flash软件的综合应用部分，通过对各个实例制作步骤的详细讲解，使读者能够系统地掌握软件的具体使用方法。第四单元游戏包括游戏代码等。本单元重点介绍了如何利用Flash编写游戏程序。第五单元网络应用包括表单制作等。本单元重点介绍了利用Flash制作表单的一般方法和技巧。

本书特点： 1. 本书内容丰富，层次清晰，图文并茂，书中范例具有很强的实用性，典型性和指导性。2. 本书以实例制作的具体步骤为主线，以图片作导引，同时结合软件操作步骤与知识重点，让您在学习过程中达到一看就懂的效果。3. 使用STEP BY STEP的方式讲解了动画编程的一般步骤与应用技法。4. 精选典型实例作为Flash案例，深入剖析平面动画的创作内涵。

适用对象： 网页制作、多媒体设计和影视广告的有关从业人员。高等院校相关专业的教师和学生。社会相关领域培训班的教学与学习人员。广大的电脑爱好者。

光盘内容： 本书各章所有范例的源文件和实例效果图。

前言

Flash 是优秀的矢量绘图和平面动画制作软件，它秉承了矢量绘图的所有优点，能够制作出有声有色、交互性好的平面动画作品，而且动画尺寸非常小，因此得到广大用户的青睐。Flash 拥有庞大的用户群，至今已推出 7.0 版本（即 Flash MX 2004）。其功能亦日趋完善，在同类软件中是功能最强大的。

随着宽带网的普及与应用，网络动画与网络多媒体将得到更大的发展，Flash 的应用前景将会更加广阔，事实上，Flash 现已成为动画制作软件的主流，广泛应用于网页制作、多媒体设计和影视广告等领域。

本书精选典型实例 60 例，由五个单元共 12 章组成：

第一单元基础动画编程、第二单元动画特效与设计、第三单元交互式动画、第四单元游戏、第五单元网络应用，循序渐进地教会读者如何使用 Flash MX 制作精美的平面动画作品。

无论学习任何软件，要想精通它，首先要了解它的基本软件操作方法，之后就要进行实例制作，而模仿别人的作品是最行之有效的一种方法。在实际操作中发现问题的，再通过查阅资料解决问题，这样会取得事半功倍的效果。

本书既适合 Flash 的入门级用户，也可作为 Flash 高级用户的学习参考书。

本书由白玉贵主编，另外，参加编写工作的还有汪卫耀、许建方、薛建峰、朱弈烨、邹菊英、蒋徐、潘唯伟、高秦、陈成伟等，在此对他们为本书所付出的辛勤劳动一并表示感谢！

本书编写虽然严谨，但也难免有疏漏之处，希望各位读者不吝指正。

学易工作室

本书导读

本书章节顺序

全书由五个单元共 12 章组成：

● 第一单元 基础动画编程

包括：鼠标效果动画，文字效果动画，3D 效果动画，互动按钮和菜单效果动画等。要求读者重点掌握基础动画编程的一般方法。

● 第二单元 动画特效与设计

包括：虚拟效果设计，动画效果设计和应用设计等。要求读者重点掌握利用 Flash 制作平面动画和进行应用程序设计的一般规律和方法。

● 第三单元 交互式动画

包括：脚本编程和交互式源码等。本单元属于 Flash 软件的综合应用部分，通过对各个实例制作步骤的详细讲解，使读者能够系统地掌握软件的具体使用方法。

● 第四单元 游戏

包括：游戏代码等。本单元重点介绍了如何利用 Flash 编写游戏程序。

● 第五单元 网络应用

包括：表单制作等。本单元重点介绍了利用 Flash 制作表单的一般方法和技巧。

本书特色

- 本书内容丰富，层次清晰，图文并茂，书中范例具有很强的实用性，典型性和指导性。
- 本书以实例制作的具体步骤为主线，以图片作导引，同时结合软件操作步骤与知识重点，让您在学习过程中一看就懂。
- 使用 STEP BY STEP 方式讲解了动画编程的一般步骤与应用技法。
- 精选典型实例作为 Flash 案例，深入剖析平面动画的创作内涵。

适 用 对 象

- 网页制作、多媒体设计和影视广告的广大从业人员。
- 高等院校相关专业的教师与学生。
- 社会相关领域培训班的教学与学习人员。
- 广大的电脑爱好者。

关 于 本 书 光 盘

包括：本书各章所有范例的源文件和实例效果图。

目 录

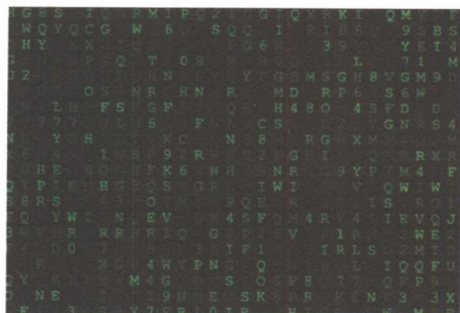
1 PART

基础动画编程



第 1 章 鼠标效果	3
实例 1 鼠标跟踪	4
实例 2 磁性鼠标	6
实例 3 鼠标带文字	10
实例 4 鼠标感应 I	13
实例 5 鼠标感应 II	15
实例 6 改变鼠标样式	17
实例 7 鼠标轨迹	20

第 2 章 文字效果	23
实例 8 幻影文字	24
实例 9 镜面文字	26
实例 10 打字效果	29
实例 11 创意文字	31
实例 12 动态文字	33

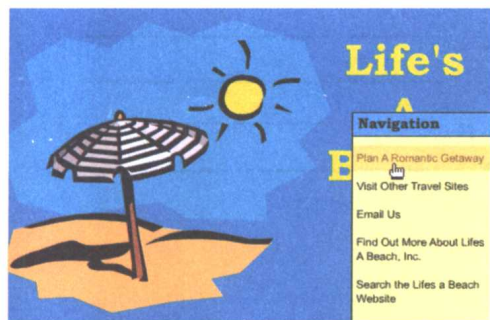


第 3 章 3D 效果	39
实例 13 旋转的钥匙	40
实例 14 旋转的星状体	42
实例 15 互动球体	44
实例 16 互动方块	48

CONTENTS

目录

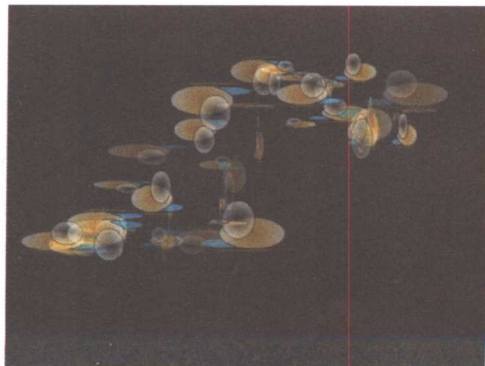
第4章 互动按钮	53
实例 17 旋转按钮	54
实例 18 发光按钮	56
实例 19 按钮的简单应用	58
实例 20 色彩变换	60



第5章 菜单效果	67
实例 21 滑动式菜单	68
实例 22 弹出式菜单	71
实例 23 下拉式菜单	74
实例 24 飞行菜单	78
实例 25 特效菜单	84

2 PART 动画特效与设计

第6章 虚拟效果	93
实例 26 礼花效果	94
实例 27 虚幻空间	97
实例 28 童话世界	101
实例 29 激光效果	103
实例 30 旋转光球	106
实例 31 雷达扫描	109



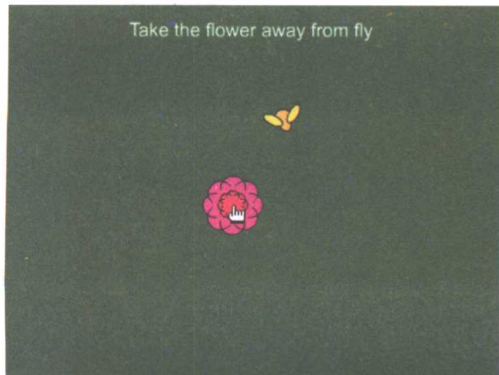


第7章 动画效果	113
实例 32 雨中城市	114
实例 33 夜色雪景	117
实例 34 飘落的雪花	120
实例 35 水波纹效果	122
实例 36 倒影效果	124
实例 37 旋转图片	126

第8章 应用设计	131
实例 38 日期与时间	132
实例 39 滚动条	134
实例 40 涂方格	140
实例 41 计算器	144
实例 42 坐标轴	151



交互式动画

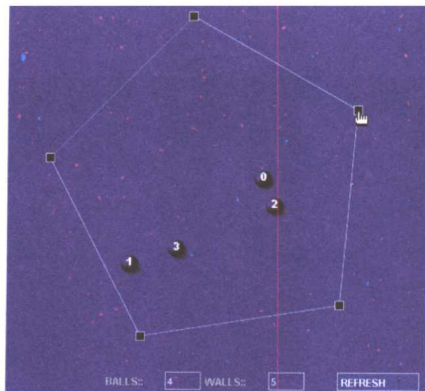


第9章 脚本编程	155
实例 43 磁性文字	156
实例 44 互动文字	159
实例 45 光照效果	162
实例 46 可改变的鼠标文字	164
实例 47 蝶恋花	167

CONTENTS

目录

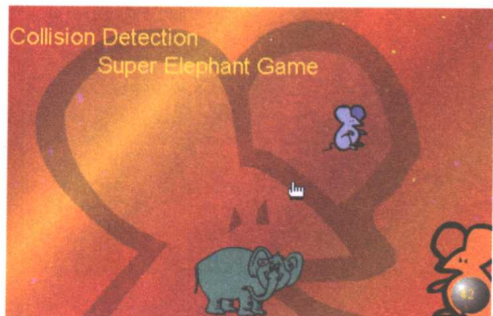
第 10 章 交互式源码	171
实例 48 文字输出	172
实例 49 鼠标单击响应	175
实例 50 鼠标控制	178
实例 51 限定运动范围的小球	181
实例 52 鼠标双击响应	192



4

PART

游 戏



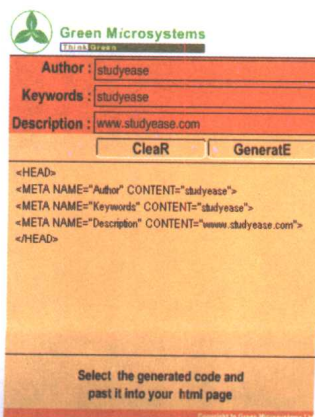
第 11 章 游戏代码	199
实例 53 幸运大抽奖	200
实例 54 组合图形	205
实例 55 大象游戏	208

5

PART

网 络 应 用

第 12 章 表单制作	223
实例 56 用户登录系统	224
实例 57 表单信息的输出	228
实例 58 简易邮箱	232
实例 59 留言板	236
实例 60 搜索文字	239



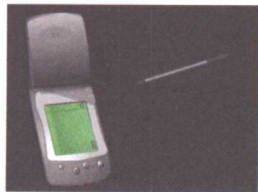
Flash MX 2004

第一单元

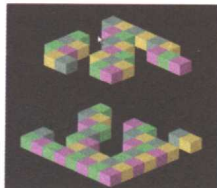
基础动画编程

①

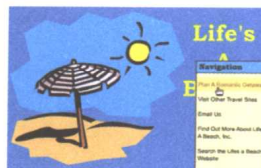
Example Show



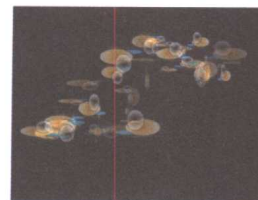
Example 6



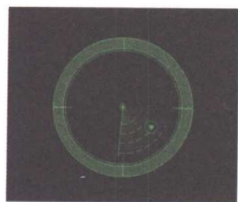
Example 16



Example 21



Example 28



Example 31



Example 32



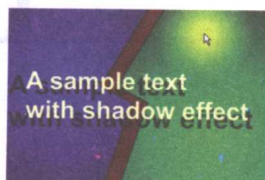
Example 33



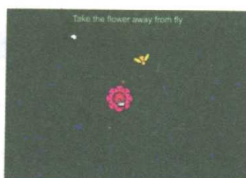
Example 37



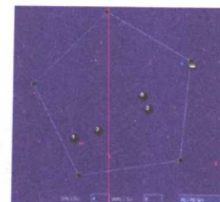
Example 41



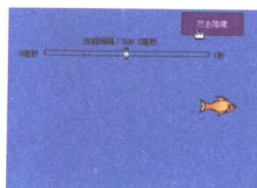
Example 45



Example 47



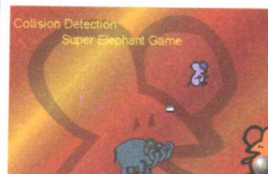
Example 51



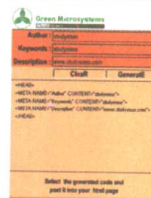
Example 52



Example 53



Example 55



Example 57

第1章 鼠标效果

实例1 鼠标跟踪

实例2 磁性鼠标

实例3 鼠标带文字

实例4 鼠标感应I

实例5 鼠标感应II

实例6 改变鼠标样式

实例7 鼠标轨迹

实例1 鼠标跟踪

[实例说明]

“鼠标跟踪”动画在Flash制作的平面动画中是比较常见的,其制作方法也基本相同,主要是通过脚本语言来实现的。此程序执行后,将看到随着鼠标的移动,会有一串相同的“五角星”随着鼠标而飘动,当鼠标停下来,这些“五角星”也慢慢地停下来。

此程序的主界面如图1-1所示。



图 1-1

[操作步骤]

新建影片

启动Flash MX 2004,新建一影片,执行菜单命令:修改/文档(Modify/Document),即跳出一“文档属性”对话框,在此对话框内设置影片的相关属性,如图1-2所示(注:影片背景色的颜色代码为#000066)。

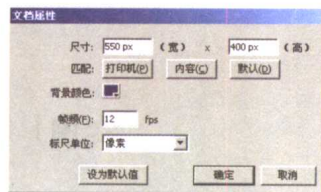


图 1-2

制作元件

影片属性设置好后,接下来制作实例中需要用到的素材和对象,即“库”面板中的元件。

制作影片剪辑元件“star”和“star0”

1. 执行菜单命令:插入/新建元件(Insert/New Symbol),新建一影片剪辑元件,并将其命名为“star”,如图1-3所示。

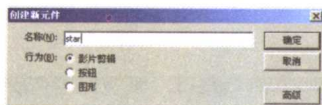


图 1-3

2. 选择默认图层“Layer 1”的第1帧,在工作区中绘制如图1-4所示的图形。

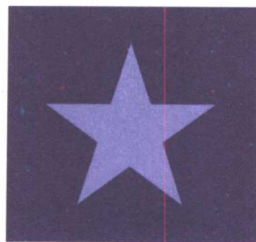


图 1-4

3. 新建一影片剪辑元件,将其命名为“star0”,分别在默认图层“Layer 1”的第2、3帧插入关键帧。选择第1帧,输入脚本代码:

```
i = 0;
m = 1.8;
while (Number(i) <= 30) {
    set("/star" add i add "x_postion", getProperty ("/star" add i, _x ));
```

```
set("/star" add i add "y_postion", getProperty ("/star" add i, _y ));
i = Number(i)+1;
```

```
}
```

第2帧, 输入脚本代码:

```
i = 1;
```

```
while (Number(i)<=30) {
```

```
    set("/star" add i add "x_postion", eval ("/star" add i add "x_postion") + (eval ("/star"
add (i-1) add "x_postion") - eval ("/star" add i add "x_postion"))) / (m + i/50));
```

```
    set("/star" add i add "y_postion", eval ("/star" add i add "y_postion") + (eval ("/
star" add (i-1) add "y_postion" ) - eval ("/star" add i add "y_postion"))/ (m + i / 50));
```

```
    i = Number(i)+1;
```

```
}
```

```
set("/star" add 0 add "x_postion", getProperty ("/star" add 0, _x ));
```

```
set("/star" add 0 add "y_postion", getProperty ("/star" add 0, _y ));
```

```
i = 1;
```

```
while (Number(i)<=30) {
```

```
    setProperty("/star" add i, _x, eval ("/star" add i add "x_postion"));
```

```
    setProperty("/star" add i, _y, eval ("/star" add i add "y_postion"));
```

```
    setProperty("/star" add i, _alpha, 100-(i/30)*100);
```

```
    i = Number(i)+1;
```

```
}
```

第3帧, 输入脚本代码:

```
gotoAndPlay(2);
```

布置场景

实例中需要的主要元件已经制作好了, 下面就可以开始布置主场景了。

1. 回到主场景中, 选择默认图层“Layer 1”的第1帧, 导入“库”面板中的元件“star”30个至工作区之外, 并排列在如图1-5所示的位置; 分别选择这30个“star”元件, 在属性面板中依次设置实例名为“star1-30”。

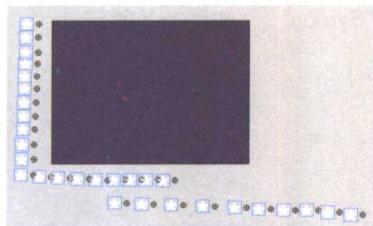


图1-5

2. 选择第1帧, 导入“库”面板中的元件“star0”至工作区之外左上角的位置, 在属性面板中设置实例名为“star0”。

3. 选择第1帧, 输入脚本代码:

```
startDrag("/star0", true);
```

```
stop();
```

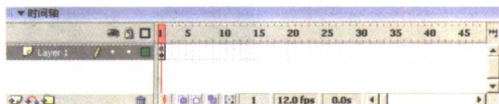


图1-6

这样, “鼠标跟踪”动画程序就制作完成了, 最后的时间轴窗口如图1-6所示; 保存作品, 按Ctrl+Enter快捷键即可预览动画的效果, 并进行动画的测试。

保存作品

实例2 磁性鼠标

[实例说明]

此程序执行后，程序界面中将有一个由众多小球组成的“圆”在旋转；移动鼠标，旋转的圆也跟着移动，并留下一长串旋转的“影子”；在“圆”的中心点或附近单击鼠标，鼠标即可离开此“圆”（即鼠标移动，“圆”不再跟着移动，只在本地图中旋转）。

此程序的主界面如图2-1所示。



图 2-1

[操作步骤]

新建影片

启动Flash MX 2004，新建一影片，执行菜单命令：修改 / 文档 (Modify / Document)，即跳出一“文档属性”对话框，在此对话框内设置影片的相关属性，如图2-2所示（注：影片背景颜色设置为黑色，颜色代码为 #000000）。

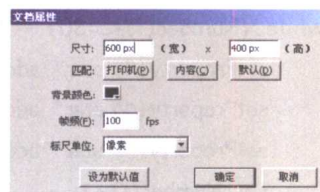


图 2-2

制作元件

影片属性设置好后，接下来制作实例中需要用到的一些素材和对象，即“库”面板中的元件。制作按钮和图形元件“Symbol”、“zweefbol”、“dingetje”和“center”

1. 执行菜单命令：插入 / 新建元件 (Insert / New Symbol)，新建一按钮元件，并将其命名为“Symbol”，如图2-3所示。

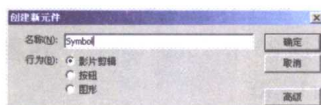


图 2-3

2. 选择时间轴窗口中的“单击”帧，在工作区中绘制如图2-4所示的图形。

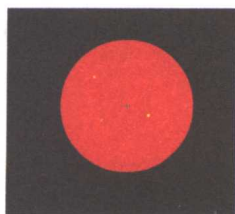


图 2-4



图 2-5

3. 新建一图形元件，将其命名为“zweefbol”，在工作区中绘制如图2-5所示的图形。
4. 新建一图形元件，将其命名为“dingetje”，导入“库”面板中的元件“zweefbol”至工作区中。