

时尚百例丛书

# Flash MX 2004 中文版

## 时尚创作百例

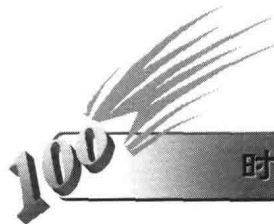


网冠科技 编著

- 文字效果
- 动画应用
- 特效应用
- 网页应用
- Action 编程应用



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



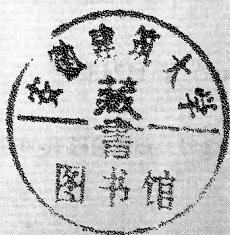
时尚百例丛书

# Flash MX 2004中文版

## 时尚创作百例

网冠科技 编著

光盘包含本书素材、效果文件



机械工业出版社

AJS 253/08

本书以实例的形式专题讲解 Flash MX 2004 的强大功能和应用技术。

全书共 100 个实例, 包括文字效果、动画应用、按钮应用、特效、鼠标应用、网页应用、Action 应用、游戏八个方面的内容。

由于本书以操作为主, 因此适合的读者很广泛。不论是初学 Flash MX 2004 的新手, 还是有一定基础的读者, 亦或从事这方面工作的行业人员, 都可以把本书作为教材及参考书籍。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 中文版时尚创作百例/网冠科技编著.

- 北京: 机械工业出版社, 2004.1

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-13582-2

I.F... II. 网... 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 112432 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 李馨馨

责任印制: 路 琳

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm1/16·16.75 印张·2 插页·413 千字

0001-5000 册

定价: 31.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 88379646、68993821

封面无防伪标均为盗版

# 时尚百例丛书

追求时尚 追求完美

## 出版说明

随着计算机迅速应用于人们工作和生活的各个方面,越来越多的职业需要具有计算机应用技能的人才。

如何结合自己的实际工作,选择要学习的软件技术?下面提供了各具体行业的工作人员需学习和掌握的应用软件及相关技术,供读者参考:

- 平面设计及相关行业——Photoshop、CorelDRAW、Illustrator、PageMaker、FreeHand、PhotoImpact 等软件;
- 三维及相关行业——3DS MAX、Maya、SoftImage XSI、Poser、Lightwave 等软件;
- 多媒体设计及相关行业——Authorware、Director、Premiere、Combustion、After Effects、Cult 3D、Web3D 等软件;
- 网络应用及相关行业——Flash、Dreamweaver、Fireworks、FrontPage、ASP、ASP.NET、HTML、PHP、JavaScript、VBScript 等软件及组网建网技术;
- 建筑及装潢设计行业——AutoCAD、3DS MAX、3DS VIZ、Lightscape 等软件;
- 现代工业产品及相关行业——Alias、Pro/E、Solidworks、UG、I-Deas、Rhino、Protel 等软件;
- 软件开发及相关行业——VB.NET、VC.NET、VB、VC、VFP、Delphi、PowerBuilder、C/C++、C++ Builder、JBuilder 等编程软件;
- 办公及应用行业——Windows 9X~2000/XP、Office、WPS Office 等软件及硬件故障排除和网络等技术。

所有与计算机相关的职业,都要求其工作人员有很强的计算机操作技能,熟练地掌握各种相关软件的应用。要做到这一点,必须在掌握软件的基本操作方法的前提下,通过实例演练的方法训练自己,只有通过反复练习,才能做到举一反三,在工作实践中灵活高效地应用。

为了让读者迅速地熟练掌握各种软件的应用方法和技巧,机械工业出版社特别为广大读者推出了这套“时尚百例丛书”,对每一个常用软件都精心制作了100个实例,为广大读者提供一条快速掌握计算机应用技能的捷径。

本丛书采用新颖的版式,内容通俗易懂,将软件知识和实例紧密结合。通过对各种实例的详细讲解和操作实践,即使是事先没有学习过这种软件的读者,也能从实例的制作过程中体会到这种软件各项功能的使用方法,并能自己制作出各种实例的效果。这样既节省了读者的大量时间,又能使读者在反复实践的同时,提高学习兴趣,并将学到的知识和技能迅速应用到实际工作中去。

机械工业出版社



# 前言

《Flash MX 2004 时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

Flash MX 2004 是 Micromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件。该版本扩展了 Flash 原有功能，整合了多媒体编辑能力。可以用它创建完整的动态站点，主要有以下几个方面特点：(1) 更加友好的工作界面。Flash MX 2004 更容易操作，具有弹性的工作环境、全新的属性面板支持。(2) 增强了绘图工具。增强了任意变形工具、以更好地支持视频影片、动态加载 JPEG 和 MP3 文件，支持视频摄影机和麦克风。(4) 增强了文本处理功能。Flash MX 2004 可以替换缺少的字体、打散文字、创建时间轴上的竖向文本，支持多国语言，支持动态更改文字样式。(5) 增强了软件的整合性。使 Dreamweaver、FreeHand、Fireworks 几款软件在整合性上大大增强。(6) 增强了发布和播放功能。Flash 在发布和播放方面，新增或加强了 Accessibility 协助工具、锚点，增强 SWF 文件的压缩性。(7) 增强了脚本编辑功能。Flash MX 2004 大大增强了 ActionScript 功能，更容易制作出一流的动画。

(8) 增强了网站开发功能。Flash MX 2004 提供了 Flash Component 和 Shared Object 两个开发网站应用程序，可以共享使用自己和他人的组件、提供 Cookie 功能等等。

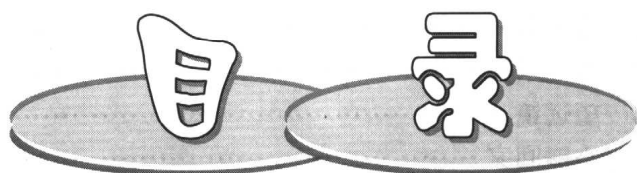
本书以实例的方式全面讲解了 Flash MX 2004 的强大功能，本着通俗易懂的原则，向读者讲解 Flash MX 2004 中文版最基本的功能，面向的对象也是初中级读者。读完本书以后读者可以对 Flash MX 2004 中文版有基本的掌握，进一步提高还有待于自己不断地思考和研究。

本书由林慕新、牛晶、周非、杨文超、李晨、陆迪、王兴、尹平平、闫久天、张英、吴峰丹、陈刚、冉君、田伟泉、李文、王蕊等编写完成。



网冠科技

本书光盘含配套素材（使用方法请见光盘中“光盘使用说明书”），技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail: [wg100@vip.sina.com](mailto:wg100@vip.sina.com)。



## 出版说明 前言

### 第一篇 文字效果

|       |                      |    |
|-------|----------------------|----|
| 实例 1  | Flash MX 的水波倒影 ..... | 2  |
| 实例 2  | 彩字飘飘 .....           | 7  |
| 实例 3  | 蝴蝶中的 Flash MX .....  | 10 |
| 实例 4  | 小孩与文字 .....          | 14 |
| 实例 5  | 阴影文字 .....           | 16 |
| 实例 6  | 刻字效果 .....           | 18 |
| 实例 7  | 五彩旋转文字 .....         | 19 |
| 实例 8  | 浮雕字效果 .....          | 21 |
| 实例 9  | 光线字 .....            | 23 |
| 实例 10 | 打字效果 .....           | 25 |
| 实例 11 | 变色的文字 .....          | 27 |
| 实例 12 | 残影效果 .....           | 29 |
| 实例 13 | 扫描特效 .....           | 32 |
| 实例 14 | 激光字 .....            | 34 |
| 实例 15 | 手写字 .....            | 37 |

### 第二篇 动画应用

|       |             |    |
|-------|-------------|----|
| 实例 16 | 牛看热闹 .....  | 41 |
| 实例 17 | 打开的画卷 ..... | 43 |
| 实例 18 | 打印机 .....   | 45 |
| 实例 19 | 放大镜效果 ..... | 48 |

|       |                |    |
|-------|----------------|----|
| 实例 20 | 会动的画 .....     | 50 |
| 实例 21 | 燃烧的蜡烛 .....    | 53 |
| 实例 22 | 日记本 .....      | 55 |
| 实例 23 | 圣诞老人 .....     | 57 |
| 实例 24 | 望远镜 .....      | 60 |
| 实例 25 | 小熊回家 .....     | 61 |
| 实例 26 | 影子 .....       | 64 |
| 实例 27 | 用刷子刷出来的字 ..... | 67 |
| 实例 28 | 体彩摇号系统 .....   | 69 |

### 第三篇 按钮应用

|       |              |     |
|-------|--------------|-----|
| 实例 29 | 按钮反应 .....   | 72  |
| 实例 30 | 巫师的水晶球 ..... | 75  |
| 实例 31 | 猜花 .....     | 77  |
| 实例 32 | 给苹果添眼睛 ..... | 79  |
| 实例 33 | 双击按钮 .....   | 82  |
| 实例 34 | 万花筒 .....    | 85  |
| 实例 35 | 立体按钮 .....   | 89  |
| 实例 36 | 电视 .....     | 92  |
| 实例 37 | 礼花 .....     | 94  |
| 实例 38 | 开关灯 .....    | 96  |
| 实例 39 | 七彩按钮 .....   | 98  |
| 实例 40 | 添加与减少 .....  | 100 |
| 实例 41 | 神灯 .....     | 103 |
| 实例 42 | 快与慢 .....    | 105 |

### 第四篇 特效

|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 实例 43 | 光芒 .....          | 109 |
| 实例 44 | 光晕特效 .....        | 111 |
| 实例 45 | 会改变发光颜色的小虫子 ..... | 113 |
| 实例 46 | 激光打印 .....        | 115 |
| 实例 47 | 礼花绽放 .....        | 118 |
| 实例 48 | 霓虹灯 .....         | 121 |
| 实例 49 | 飘舞的线条 .....       | 124 |
| 实例 50 | 水波纹效果 .....       | 126 |
| 实例 51 | 逃不出去的全屏幕 .....    | 128 |

|       |                  |     |
|-------|------------------|-----|
| 实例 52 | 透视镜 .....        | 130 |
| 实例 53 | 属性变换 .....       | 132 |
| 实例 54 | 百叶窗效果 .....      | 134 |
| 实例 55 | 翻书效果 .....       | 137 |
| 实例 56 | 点我会有好听的音乐哟 ..... | 140 |
| 实例 57 | 音量控制 .....       | 142 |
| 实例 58 | 风铃 .....         | 144 |

## 第五篇 鼠标应用

|       |                 |     |
|-------|-----------------|-----|
| 实例 59 | 点蜡烛 .....       | 147 |
| 实例 60 | 跟随鼠标转动的星星 ..... | 150 |
| 实例 61 | 花瓣飞舞 .....      | 152 |
| 实例 62 | 可拖动的遮罩效果 .....  | 154 |
| 实例 63 | 鼠标跟随 .....      | 156 |
| 实例 64 | 鼠标黑洞 .....      | 158 |
| 实例 65 | 鼠标控制 .....      | 160 |
| 实例 66 | 星空 .....        | 163 |
| 实例 67 | 坐标的获取 .....     | 166 |
| 实例 68 | 被射中的心 .....     | 168 |
| 实例 69 | 船 .....         | 170 |
| 实例 70 | 小馋狗 .....       | 172 |

## 第六篇 网页应用

|       |                  |     |
|-------|------------------|-----|
| 实例 71 | 登录系统 .....       | 175 |
| 实例 72 | 电子表 .....        | 177 |
| 实例 73 | 关键字搜索 .....      | 179 |
| 实例 74 | 滚动条 .....        | 182 |
| 实例 75 | 滑动下拉式菜单 .....    | 184 |
| 实例 76 | 简单预载画面 .....     | 188 |
| 实例 77 | 聊天室 .....        | 190 |
| 实例 78 | 输入与输出 .....      | 192 |
| 实例 79 | 网站链接 .....       | 194 |
| 实例 80 | 下拉菜单 .....       | 196 |
| 实例 81 | Email 邮件系统 ..... | 200 |



**第七篇 Action 应用**

|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 实例 82 | 眼睛跟随鼠标转动的老鼠 ..... | 203 |
| 实例 83 | 行进中的卡车 .....      | 206 |
| 实例 84 | 下雪了 .....         | 209 |
| 实例 85 | 拖拽球 .....         | 211 |
| 实例 86 | 随鼠标变形的小猫 .....    | 214 |
| 实例 87 | 手机模型 .....        | 216 |
| 实例 88 | 时钟 .....          | 219 |
| 实例 89 | 键盘打字 .....        | 221 |
| 实例 90 | 计算器 .....         | 224 |
| 实例 91 | 火焰 .....          | 227 |
| 实例 92 | 划过夜空的闪电 .....     | 229 |

**第八篇 游戏**

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 实例 93  | 21 点 .....     | 233 |
| 实例 94  | 打靶游戏 .....     | 236 |
| 实例 95  | 随机数 .....      | 239 |
| 实例 96  | 找不同 .....      | 243 |
| 实例 97  | 拼图游戏 (1) ..... | 247 |
| 实例 98  | 拼图游戏 (2) ..... | 249 |
| 实例 99  | 管道游戏 .....     | 251 |
| 实例 100 | 绘画板 .....      | 255 |

# 第一篇

## 文字效果

Micromedia Flash MX 2004 在制作矢量动画方面有着得天独厚的功能。

在运用 Flash MX 2004 制作的一些 MTV、动画时常常使用到文字效果，巧妙运用文字效果会使你制作的动画更加绚丽夺目。本篇讲解 Flash MX 2004 制作文字效果的一般方法和技巧。

本篇通过 15 个实例的学习，使读者能够掌握文本工具、引导线、遮罩层、创建动画、简单 Action 等的应用，并且能够独立制作一些文字效果。

## 实例 1 Flash MX 的水波倒影

### 实例说明

本例制作文字的水波倒影效果，如图 1-1 所示。

本例运行后，出现“Flash MX 时尚创作百例”字样，并产生其倒影效果。

本例主要运用绘图工具、对齐工具、创建补间动画等知识制作完成。

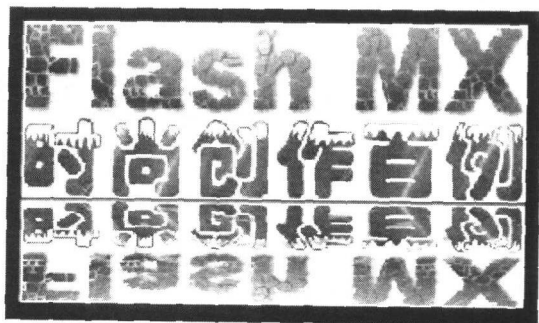


图 1-1

### 创作步骤

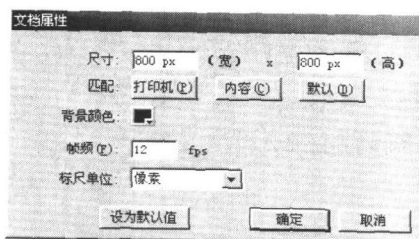


图 1-2



图 1-3

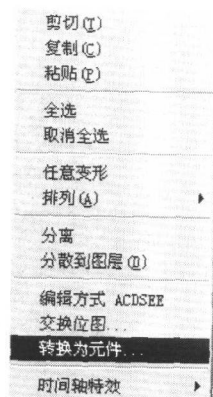


图 1-4

1. 启动 Flash MX，执行“修改”→“文档”命令或按 Ctrl+J 快捷键，打开如图 1-2 所示的对话框，按图中所示参数进行设置（其中背景色设置为黑色），然后单击“确定”按钮。

2. 导入图片。执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令，在弹出的对话框中选择光盘中的“01”目录下的“01.bmp”文件，导入后的图片如图 1-3 所示，将该图片调整到工作区的中上部。

3. 图片转换为元件。右击图片，在出现的快捷菜单中执行“转换为元件”命令，如图 1-4 所示，打开如图 1-5 所示的对话框，选择“图形”后单击“确定”按钮。

**说明：**“元件 1”是系统默认名称，可以更改。单击“确定”按钮后图形文件自动转换为元件，该元件将自动出现在符号库中，当按 Ctrl+L 快捷键后在出现的对话框中可以看到该元件。

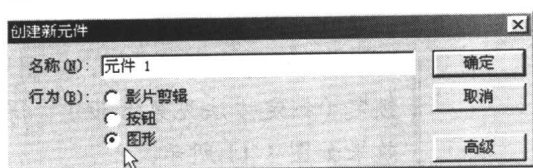


图 1-5

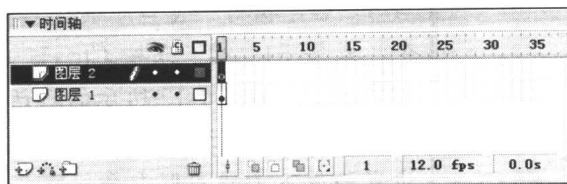


图 1-6

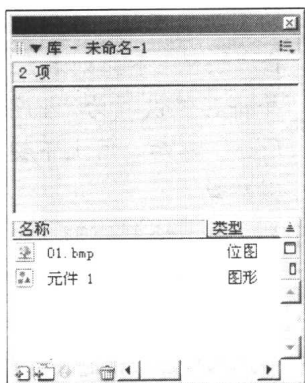


图 1-7



图 1-8



图 1-9

4. 建立“图层 2”。执行“插入”→“图层”命令或单击 按钮，建立一个新层。如图 1-6 所示。

5. 锁定“图层 1”。单击“图层 1”中 最右侧的黑点，变成 ，这样就将“图层 1”锁定了。

6. 在“图层 2”中引入元件。单击“图层 2”（目的是将其选中，以便对该图层进行操作），执行“窗口”→“库”命令（或按 F11 键，或按 Ctrl+L 快捷键）。打开如图 1-7 所示窗口。

单击“元件 1”，将其拖到“图层 2”中，调整其位置，将其放在原图的下方，如图 1-8 所示。

7. 翻转图形。选中下方的图形，执行“修改”→“变形”→“垂直翻转”命令，得到如图 1-9 所示效果。

**说明：**翻转图形的目的是将其作为倒影图形，所以需要将其与上方的图形对齐。

8. 调整下方图形的高度。因为倒影图形不能与原图尺寸相同，应该较窄一些，所以本步要将下方图形高度调小一些。单击下方图形，执行“修改”→“变形”→“任意变形”命令（或单击 按钮）将图形的高度缩小，并调整其位置与上方图形对齐，如图 1-10 所示。

9. 建立“元件 2”（将上一步调整得到的图形转换为元件）。右击该图片，在出现的快捷菜单中选择“转换为元件”命令，在出现的对话框中选择“图形”后单击“确定”按钮，自动建立“元件 2”。

10. 建立“图层 3”。执行“插入”→“图层”命令或单击 按钮，



图 1-10

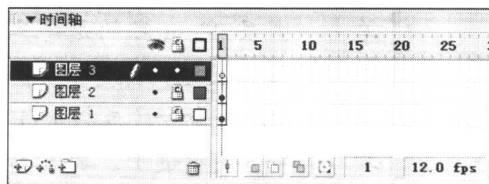


图 1-11

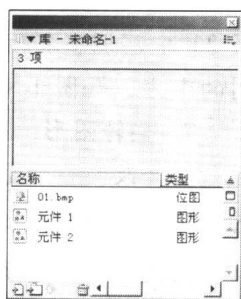


图 1-12

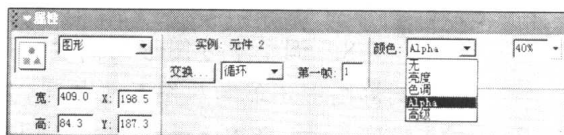


图 1-13

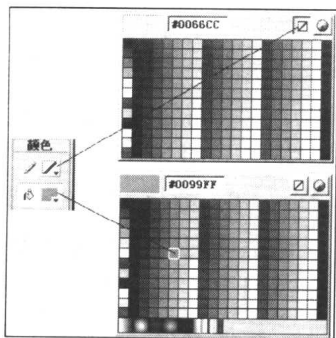


图 1-14

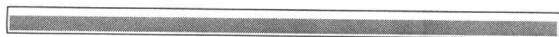


图 1-15

建立一个新层，即自动生成的“图层 3”，然后将“图层 1”、“图层 2”锁定（锁定方法见第 5 步），得到的效果如图 1-11 所示。

11. 引入“元件 2”。单击“图层 3”后，执行“窗口”→“库”命令（或按 F11 键，或按 Ctrl+L 快捷键），打开如图 1-12 所示的对话框。将“元件 2”拖到工作区，并调整其位置与原下方的图形重叠一致。

12. 调整透明度。单击刚刚引入的图形，在底部的“属性”面板中单击“颜色”下拉列表，选中“Alpha”，并将其值设置为“40%”，如图 1-13 所示。然后，用上下键将图形向下微微移动。

13. 绘制矩形。首先执行“插入”→“新建元件”命令（或按 Ctrl+F8 快捷键），在出现的对话框中选择“图形”，单击“确定”后自动建立了“元件 3”，并进入到了编辑状态。然后单击 （矩形）按钮，将其颜色按如图 1-14 所示进行设置。

**说明：**颜色设置位于工具条的下半部分，其中  用于设置边线颜色，而  用于设置填充颜色，两者都可以设置为无色（设置方法是单击右边的颜色小方框，在出现的颜色盒中单击  按钮即可变为 、）。

在工作区拉出矩形长条，如图 1-15 所示。

14. 矩形长条变形。取消选择矩形长条，然后单击  按钮。将光标移至长条矩形的中间上边线，当光标形状变为下面有一段小圆弧形状时（如图 1-16 所示），按下鼠标左键并向上拖动，这时矩形变成一个半圆弧，



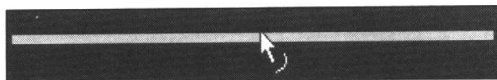


图 1-16



图 1-17



图 1-18

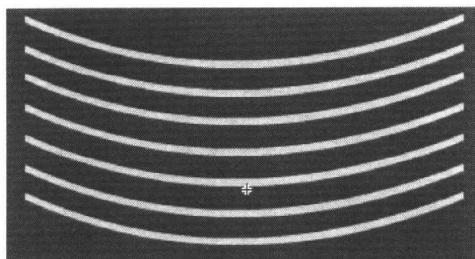


图 1-19



图 1-20

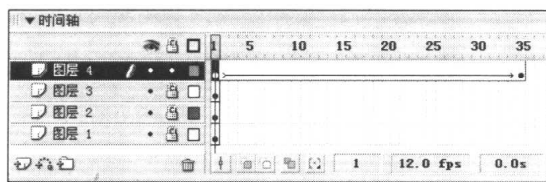


图 1-21

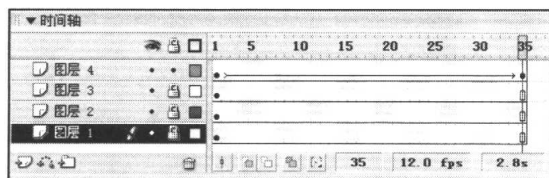


图 1-22

如图 1-17 所示。同样，将光标移至矩形中间下边线，也同上拖拉，矩形变为弓形，如图 1-18 所示。

15. 弓形组。选中弓形后按 Ctrl+C 键，然后按六次 Ctrl+V 键，将弓形复制六份，调整其位置，然后选中全部弓形，执行“修改”→“组合”命令将弓形成组。执行“修改”→“变形”→“垂直翻转”命令，得到的效果如图 1-19 所示。

**说明：**如果六条弓形左右对不齐，可以先将全部弓形选中（方法是按住 Shift 键分别单击弓形即可），执行“修改”→“对齐”→“左对齐”命令即可将图形对齐，或者执行其他命令进行其他方式的对齐。

16. 建立“图层 4”。单击  按钮返回到场景，执行“插入”→“图层”命令或单击  按钮，建立一个新层，即自动生成的“图层 4”，然后将“图层 1”、“图层 2”、“图层 3”锁定。

17. 引入“元件 3”。单击“图层 4”后，按 F11 键，将对话框中的“元件 3”拖到工作区，并调整其至上、下图相交偏下的部分，如图 1-20 所示。

18. 建立关键帧。选择“图层 4”后，单击第 35 帧，执行“插入”→“关键帧”命令（或按 F6 键，或右击该帧后弹出的快捷菜单中选择“关键帧”命令）。然后单击第 1 帧，执行“插入”→“创建补间动画”命令（或右击该帧后在出现的菜单中选择“创建补间动画”），这时的时间轴如图 1-21 所示。单击第 35 帧，把弓形组拖到镜像的下方。

19. 在每一层的第 35 帧处按 F5

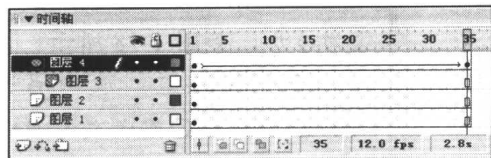


图 1-23

键，即都加入空白帧，如图 1-22 所示。

20. 设置遮罩层。选择“图层 4”并右击之，在出现的菜单中选择“遮罩层”命令，如图 1-23 所示。

21. 预览并保存文件。按 Ctrl+Enter 快捷键预览效果，按 Ctrl+S 键保存文件即可。

## 实例2 彩字飘飘

## 实例说明

本例制作彩字飘飘效果,如图2-1所示。

本例运行后,彩色字体的背后是随风飘动的效果,效果很漂亮。

本例主要运用层、遮罩、文字等知识制作完成。



图 2-1

## 创作步骤

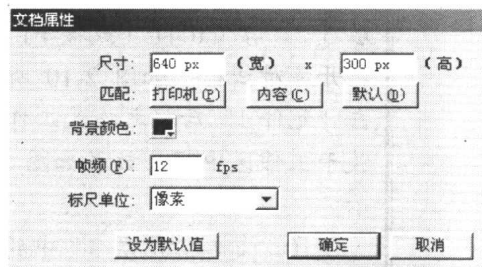


图 2-2

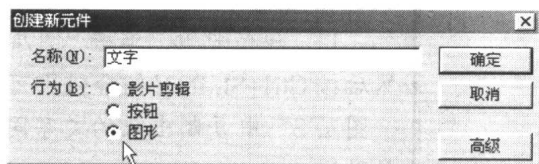


图 2-3

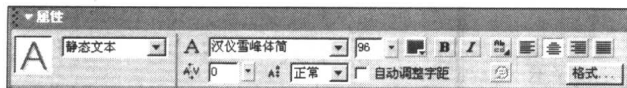


图 2-4



图 2-5

1. 启动 Flash MX, 执行“修改”→“文档”命令或按 Ctrl+J 快捷键, 打开如图 2-2 所示的对话框, 按图中所示参数进行设置(其中背景色设置为黑色), 然后单击“确定”按钮。

2. 创建“文字”元件。执行“插入”→“新建元件”命令, 打开如图 2-3 所示的对话框, 在“名称”框中输入“文字”后单击“确定”按钮。

3. 输入文字。单击  按钮, 在工作区中输入“时尚百例丛书”字样, 按 Ctrl+F3 键在底部“属性”面板中按如图 2-4 所示进行参数设置, 颜色设置为红色。效果如图 2-5 所示。

4. 创建“遮罩”元件。执行“插入”→“新建元件”命令, 在打开的对话框的“名称”框中输入“遮罩”后单击“确定”按钮。

5. 单击  按钮, 然后在工具条下部的“颜色”区域设置  (即边线为无)、 (即填充色为过度颜色, 具体位置如图 2-6 所示)。

6. 在工作区拖出矩形条, 其属性如图 2-7 所示。单击  按钮圈选该矩形后按 Ctrl+C 键将其复制, 然后按 Ctrl+V 键将其粘贴 12 次, 排列好后的

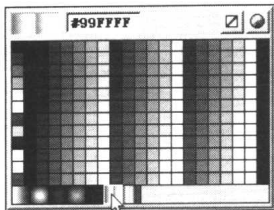


图 2-6

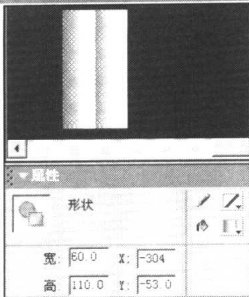


图 2-7

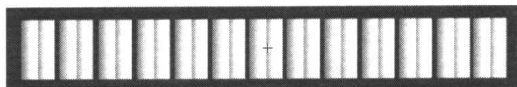


图 2-8

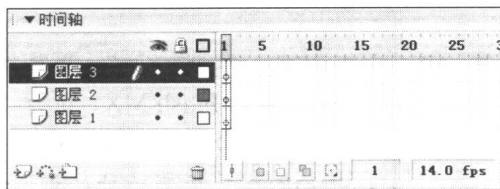


图 2-9

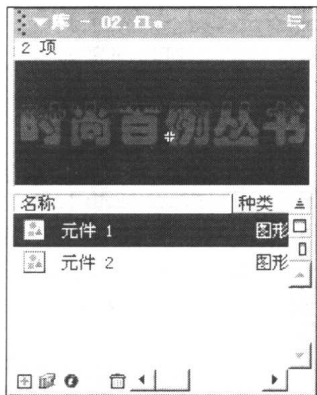


图 2-10



图 2-11

效果如图 2-8 所示，将其调整到工作区的中央。

**说明：**复制矩形条也有窍门，选中制作好的矩形条后同时按下 Ctrl+Shift 键，然后左右拖动即可复制并容易对齐。

7. 回到主场景。单击 或单击 **场景 1** 即可返回到主场景。

8. 创建“图层 2”、“图层 3”。单击两次时间轴上的 按钮（或两次执行“Insert”→“Layer”命令），这样就自动创建了“图层 2”、“图层 3”，如图 2-9 所示。

**说明：**“图层 1”是启动 Flash MX 后自动创建的。

9. 引入“元件 1”。单击“图层 3”，按 Ctrl+L（或按 F11）键，打开库对话框，如图 2-10 所示。单击“元件 1”后将之拖入工作区，并放于工作区中间，效果如图 2-11 所示。

10. 复制“图层 3”中的文字。选中“图层 3”中的文字，然后按 Ctrl+C 键复制。

11. 原位粘贴。单击“图层 2”，然后按 Ctrl+Shift+V 组合键即可将从“图层 3”中复制出来的文字同位置粘贴进来。

12. 锁住“图层 2”、“图层 3”。单击这两个图层 右边的小黑点，变成 将这两图层锁住。

13. 引入“遮罩”元件。选择“图层 1”，将库对话框中的“遮罩”元件拖到工作区中，调整位置使之与文字重叠，效果如图 2-12 所示。

14. 帧设置。单击“图层 1”第 60 帧，按 F6 键插入关键帧。单击该层第 1 帧，执行“插入”→“创建补间动