

中文版

崔亚量 主编

Flash MX

经典实例 158 例



macromedia
FLASH
MX

本书内容

- 卡通人物秀
- 喜炮年画
- 留言簿
- 圣诞快乐
- 图书阅读器
- 书海导航
- 程序加载
- 三维金字塔
- 飞舞的蝴蝶
- 文字闪光
- 满天星
- 捕蝶游戏
- 俄罗斯方块
- 转盘子



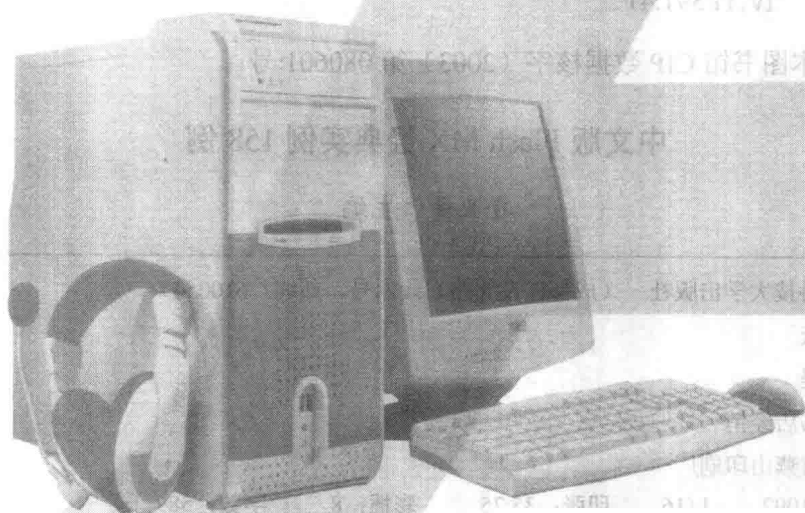
电子科技大学出版社

中文版

Flash MX

经典实例 158 例

主 编 崔亚量



电子科技大学出版社

155118/08

内 容 提 要

本书精选了 158 个实例,遵循由浅入深、循序渐进的原则进行编写,首先通过简单的实例介绍中文版 Flash MX 的基础知识,后面通过典型实例详细的制作过程,引导读者掌握中文版 Flash MX 的使用方法和操作技巧。书中的每个实例都是一个完整、独立、有一定使用价值的动画影片,具有很好的代表性和一定的深度,确保读者能够按照实例操作步骤制作出精美的动画,从而达到实践的目的;同时,在实例制作过程中还穿插介绍了制作动画的操作技巧和中文版 Flash MX 的知识点详解。对于一些读者经常遇到的问题,也给出了合理的解释,使读者在动画的制作中积累丰富的理论和实践经验,为创作 Flash 动画打下良好的基础。

通过本书的学习,不仅可以使初学者掌握制作 Flash 动画的方法;即使是具有一定经验的读者,也可以从中了解 Flash 动画制作的新知识,学到各种 Flash 动画的制作技巧。本书既可作为 Flash 动画制作爱好者的学习用书,也可作为电脑培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 经典实例 158 例 / 崔亚量主编. 一成都: 电子科技大学出版社, 2003. 9
ISBN 7-81094-262-X

I. 中… II. 崔… 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 080601 号

中文版 Flash MX 经典实例 158 例

崔亚量 主编

出 版: 电子科技大学出版社 (成都建设北路二段四号, 邮编: 610054)
总 策 划: 郭 庆
责任编辑: 杜亚堤
发 行: 新华书店经销
印 刷: 北京市燕山印刷厂
开 本: 787×1092 1/16 印张: 35.75 彩插: 8 字数: 589 千字
版 次: 2003 年 9 月第一版
印 次: 2004 年 2 月第二次印刷
书 号: ISBN 7-81094-262-X / TP·142
印 数: 8001-11000 册
定 价: 39.80 元

版权所有, 盗印必究。举报电话: (028) 3201496 (028) 6636481

本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

前 言

在这个高速发展的网络时代,网页作为 Internet 上最主要的信息载体,早已为大众所熟悉和接受。它丰富的色彩、动感的效果以及快捷的浏览方式,不仅方便了读者对信息的查阅,而且给人以视觉的享受。尤其是网页上那些生动形象、活泼有趣的 Flash 动画,增添了用户浏览网页的乐趣。

中文版 Flash MX 是 Macromedia 公司 2002 年发布的 Flash 最新版本,宣告了丰富的 Web 内容与应用程序时代的到来。中文版 Flash MX 包含网页设计师和开发人员所期待的动态视频,支持应用程序组件,使用起来既快捷又方便。该软件在 Macromedia Flash 的原有版本的基础上,又赋予了 Web 内容和应用程序更多的创意。

中文版 Flash MX 具有简单易学、开发效率高等特点,由于它生成的文件所占用的存储空间较小,而且采用“流”媒体技术,特别适合于网络传播,因此在互联网上得到了广泛的应用。使用中文版 Flash MX 制作动画,除了可以采用逐帧动画方式之外,还可以借助系统提供的补间快速制作移动、变形等动画效果。

另外,借助于动作脚本,还可以制作具有交互功能的动画,给读者带来充分的参与感。

本书精选了 158 个实例,遵循由浅入深、循序渐进的原则进行编写,开篇通过简单的实例介绍中文版 Flash MX 的基础知识,简单明了,丰富实用,即使是初学者也能快速上手。后面通过对典型实例制作过程的详细介绍,引导读者掌握中文版 Flash MX 的应用技术和操作技巧。书中的每个实例都是一个完整、独立,有一定使用价值的动画影片,具有很好的代表性和一定的深度,因此对实例制作过程的介绍十分详细、清晰,以确保读者能够按照实例操作步骤制作出精美的动画,从而达到实践的目的;同时在实例制作过程中,还穿插介绍了制作动画的操作技巧和 Flash MX 的知识点详解。对于一些实际问题,也给出了合理的解释,使读者既可以学到相应知识,又能够积累丰富的理论和实践经验,为今后创作 Flash 动画打下良好的基础。

本书是一本实例教程,语言生动活泼,实用性强,力求使读者用最短的时间,快速掌握中文版 Flash MX 的使用方法和操作技巧,从而能够制作出精彩而富有创意的动画。

通过本书的学习,不仅可以使初学者掌握 Flash 动画制作的方法;即使是具有一定经验的读者,也可以从中了解 Flash 动画制作的新知识,学到各种 Flash 动画的制作技巧。本书既可作为 Flash 动画制作爱好者的学习用书,也可作为电脑培训班的教材。

由于时间仓促,加之编者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,恳请读者批评指正。

<http://www.china-ebooks.com>

编 者
2003 年 7 月

目 录

第一篇 基础篇

实例 1	彩图文字.....3	实例 31	过渡效果 82
实例 2	渐变填充字.....5	实例 32	电光效果 84
实例 3	立体文字特效.....7	实例 33	聚光灯效果 87
实例 4	图案填充字.....10	实例 34	镜面效果 89
实例 5	立体按钮.....12	实例 35	舞台效果 92
实例 6	滚动的小球.....14	实例 36	水纹效果 96
实例 7	雪花飘飘.....17	实例 37	旋转文字101
实例 8	数字变形.....20	实例 38	变幻的五角星103
实例 9	美丽的夜空.....23	实例 39	运笔如飞106
实例 10	按指定路径运动的帆船.....26	实例 40	卡通人物秀（一）110
实例 11	制作简单按钮.....27	实例 41	夜深深113
实例 12	旋转的三色球.....29	实例 42	调皮的孩子115
实例 13	美丽婚纱秀.....31	实例 43	随乐而舞118
实例 14	可爱的娃娃.....33	实例 44	下雨（一）121
实例 15	幽默对话.....34	实例 45	下雨（二）124
实例 16	天气预报.....37	实例 46	奔驰的汽车126
实例 17	月光如水.....40	实例 47	摔碎的高脚杯128
实例 18	光斑效果.....43	实例 48	音乐欣赏132
实例 19	激光绘图.....48	实例 49	变形文字137
实例 20	运动的小球.....52	实例 50	翱翔的火箭139
实例 21	电流波动效果.....54	实例 51	滚动字幕142
实例 22	速度文字.....58	实例 52	百叶窗效果146
实例 23	涟漪效果.....61	实例 53	打字机效果150
实例 24	百叶窗切换效果.....64	实例 54	风吹文字效果156
实例 25	洋葱皮文字效果.....67	实例 55	闪烁的金属字157
实例 26	表情动画.....70	实例 56	新闻播报160
实例 27	小径上的弹珠.....71	实例 57	喜炮年画165
实例 28	星辰.....73	实例 58	足迹171
实例 29	一个也不能少.....76	实例 59	苹果熟了173
实例 30	探照灯.....79	实例 60	动画发布177

第二篇 提高篇

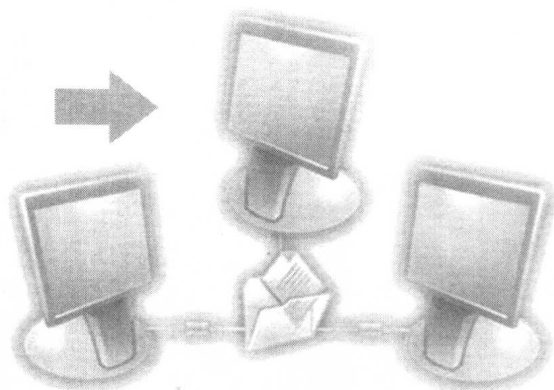
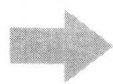
实例 61	台灯	185	实例 97	降落伞	302
实例 62	音乐控制开关	188	实例 98	书本翻页效果	305
实例 63	下雨了	190	实例 99	三维金字塔	308
实例 64	卡通人物秀 (二)	193	实例 100	放大镜	310
实例 65	滚动条	196	实例 101	看海	315
实例 66	背景随我变	198	实例 102	欢乐精灵	319
实例 67	鼠标指针随心变	200	实例 103	文字按钮	322
实例 68	跟我鼠标指针走	204	实例 104	下拉按钮	323
实例 69	文本长度计数器	206	实例 105	旋转按钮	325
实例 70	旋转按钮	209	实例 106	爆炸按钮	328
实例 71	计时器	212	实例 107	图书阅读器	331
实例 72	动态显示鼠标指针坐标	216	实例 108	打字效果	333
实例 73	颜色我来设	219	实例 109	图片拖动显示	336
实例 74	位逻辑运算器	222	实例 110	注册界面设计	338
实例 75	数字时钟	226	实例 111	数学函数曲线生成器	340
实例 76	拖动菜单	229	实例 112	追随鼠标的小狗	343
实例 77	登录界面	237	实例 113	镜像文字	345
实例 78	拼图游戏	242	实例 114	水波	347
实例 79	变形线	246	实例 115	鼠标控制	349
实例 80	滚动文本	248	实例 116	位置我来变	351
实例 81	计算器	256	实例 117	飞舞的蝴蝶	353
实例 82	立体文字	261	实例 118	动态按钮	356
实例 83	留言簿	264	实例 119	超级链接 (一)	360
实例 84	星花四散	269	实例 120	超级链接 (二)	365
实例 85	星星跟我走	271	实例 121	书海导航	369
实例 86	饮水器	272	实例 122	系统时钟	375
实例 87	原子运动	275	实例 123	倒计时动画	378
实例 88	文字闪光	276	实例 124	体育彩票摇号	382
实例 89	追随鼠标的文字	279	实例 125	穿越时空	384
实例 90	电影文字	283	实例 126	鼠标绘图	386
实例 91	飞机飞过	286	实例 127	进度条	388
实例 92	光线文字	289	实例 128	程序加载	390
实例 93	光影变幻文字	294	实例 129	笔与纸	394
实例 94	圣诞快乐	296	实例 130	读取文本文件	397
实例 95	冲击波	300	实例 131	音量控制	399
实例 96	动画按钮	301	实例 132	音量控制器	400

实例 133 信息调查问卷.....	403	实例 137 蜻蜓点水.....	419
实例 134 控制木马运动.....	408	实例 138 旋转塔.....	425
实例 135 大富翁.....	411	实例 139 鼠标测试.....	429
实例 136 颜色随我变.....	416	实例 140 键盘测试.....	432

第三篇 综合篇

实例 141 个性化播放器（一）.....	439	实例 150 用户信息表格.....	497
实例 142 个性化播放器（二）.....	442	实例 151 捕蝶游戏（一）.....	501
实例 143 猜数字游戏.....	450	实例 152 捕蝶游戏（二）.....	511
实例 144 打靶游戏.....	455	实例 153 俄罗斯方块（一）.....	519
实例 145 战机游戏.....	462	实例 154 俄罗斯方块（二）.....	526
实例 146 飞机控制游戏.....	467	实例 155 单摆碰撞实验.....	538
实例 147 转盘子（一）.....	472	实例 156 动量守恒定律（一）.....	542
实例 148 转盘子（二）.....	477	实例 157 动量守恒定律（二）.....	545
实例 149 满天星.....	492	实例 158 动量守恒定律（三）.....	549

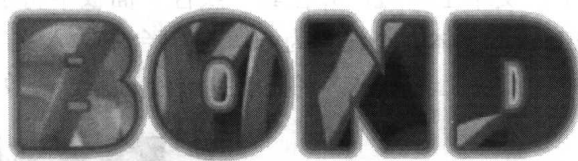
第一篇



基础篇



实例 1 彩图文字



操作说明

通过彩图文字动画的制作,介绍用图片制作文字的填充部分,并柔化文字的边缘。

关键操作

利用导入的图片制作彩图文字效果,并运用“柔化填充边缘”命令制作文字边框。

操作步骤

- (1) 单击“文件”|“新建”命令,创建一个新的文件。
- (2) 单击“修改”|“文档”命令,弹出“文档属性”对话框,设置“尺寸”为 550×400px,“背景色”为蓝色,如图 1-1 所示,单击“确定”按钮。

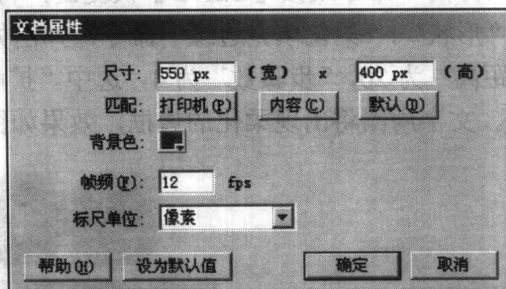


图 1-1 设置文档属性

- (3) 单击“文件”|“导入”命令,弹出“导入”对话框,选择用于填充文字的图片,如图 1-2 所示,然后单击“打开”按钮。

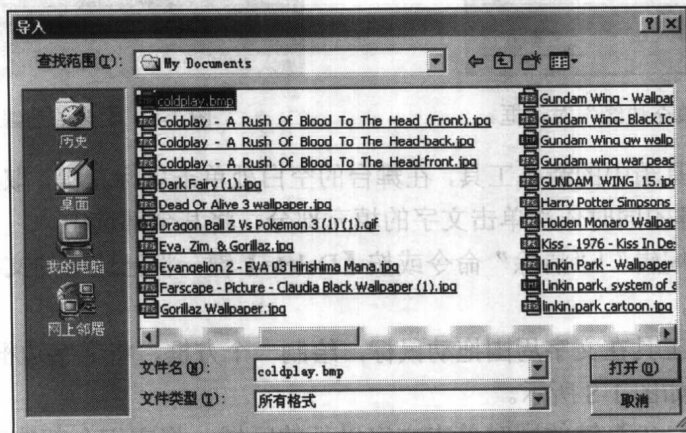


图 1-2 “导入”对话框

(4) 此时在舞台中显示导入的图片, 用箭头工具将导入的图片拖动到舞台中央, 如图 1-3 所示。

(5) 单击“修改”|“分离”命令或按【Ctrl+B】快捷键, 将图片打散。

(6) 选择工具箱中的文本工具A, 并在其“属性”面板中将字体颜色设置为红色, 字体类型设置为 Arial Black, 字体大小设置为 60。在舞台中输入文字 BOND。

(7) 选择工具箱中的箭头工具, 将文字拖动到舞台的上方, 效果如图 1-4 所示。

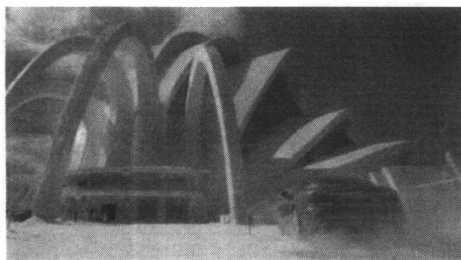


图 1-3 调整图片的位置

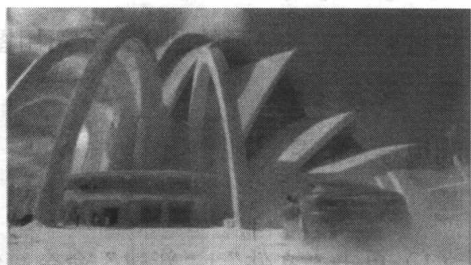


图 1-4 输入文字并调整其位置

(8) 单击“修改”|“分离”命令或按【Ctrl+B】快捷键, 将文字打散。

(9) 单击“修改”|“形状”|“柔化填充边缘”命令, 弹出如图 1-5 所示的“柔化填充边缘”对话框, 设置“距离”为 20, “步骤数”为 4, 选中“扩散”单选按钮, 使它向外模糊, 单击“确定”按钮。文字周围将出现柔化的边框, 效果如图 1-6 所示。

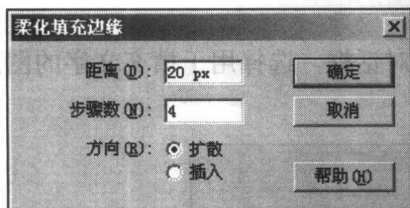


图 1-5 “柔化填充边缘”对话框

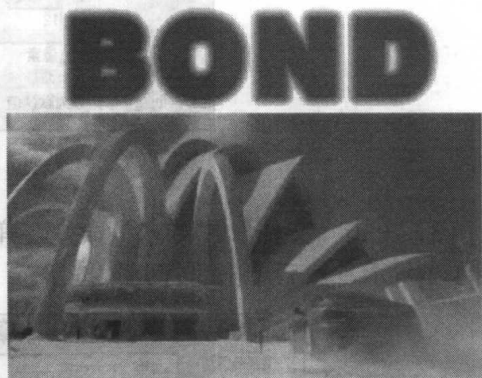


图 1-6 柔化的边缘效果

(10) 选择工具箱中的箭头工具, 在舞台的空白处单击鼠标左键, 取消对文字的选择。在按住【Shift】键的同时依次单击文字的填充部分, 将其全部选中。

(11) 单击“编辑”|“清除”命令或按【Delete】键, 将已选中的文字填充部分删除, 效果如图 1-7 所示。

(12) 用箭头工具在文字周围拖动鼠标, 绘制一个方框, 将文字边框全部选中, 并将其拖曳到图片中, 如图 1-8 所示。

(13) 按住【Shift】键的同时单击文字以外的区域, 将它们全部选中, 按【Delete】键删除文字以外的区域, 得到彩图文字效果。

BOND

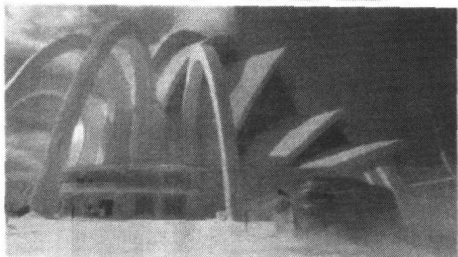


图 1-7 文字边框效果



图 1-8 将文字拖曳到图片中



专家点拨

在将文字边框拖动到图片中之前,必须先将图片打散,否则,文字将被放置到图片的下一层,从而无法显示文字;文字也不能直接输入到图片中,如果直接在图片中编辑文字,文字的填充部分被删除后,将显示空白的背景颜色,而不会显示彩色图片。

(14) 单击“文件”|“另存为”命令,弹出“另存为”对话框,设置文件名称为“彩图文字”,单击“保存”按钮。

实例 2 渐变填充字

FLASH

操作说明

本实例制作渐变填充的文字效果。

关键操作

本实例主要使用文本工具创建文本对象;使用“分离”命令将文本对象打散;使用墨水瓶工具进行描边;使用颜料桶工具进行线性渐变填充。

操作步骤

(1) 启动 Flash MX, 按【Ctrl+N】组合键, 新建影片文件。单击“插入”|“新建元件”命令, 打开“创建新元件”对话框。在“名称”文本框中输入新元件名称“渐变填充字”, 在“行为”选项区中选中“图形”单选按钮, 如图 2-1 所示。

(2) 单击“确定”按钮, 打开“渐变填充字”图形元件的编辑窗口。

(3) 选择工具箱中的文本工具, 单击“窗口”|“属性”命令, 打开“属性”面板, 在该面板中设置文本类型为“静态文本”, 字体为 Arial Black, 字号为 150, 颜色任意设置, 字体样式为粗体, 如图 2-2 所示。

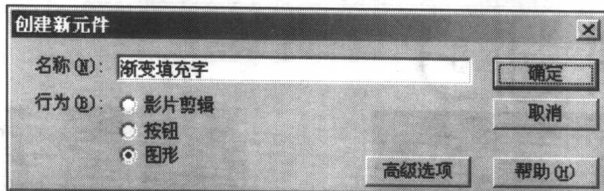


图 2-1 创建“渐变填充字”图形元件



图 2-2 设置文本工具属性

(4) 在舞台上输入文本 FLASH，如图 2-3 所示。

(5) 选中舞台上的文本对象，单击“修改”|“分离”命令，将 FLASH 文本对象分解成五个单个字母对象，如图 2-4 所示。

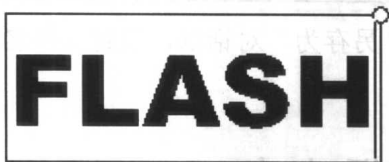


图 2-3 在舞台上输入文本

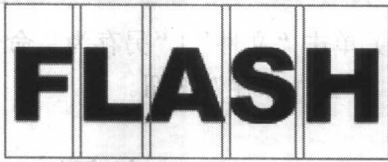


图 2-4 将文本对象分解成单个字母

(6) 选中所有字母，再次单击“修改”|“分离”命令，将字母对象继续分解成单独的色块，如图 2-5 所示。此时“修改”|“分离”命令呈非激活状态，说明该对象无法再分解了。

(7) 选择工具箱中的墨水瓶工具，设置“笔触颜色”为蓝色，依次单击每个字母的边框，将字母边框描绘成蓝色，如图 2-6 所示。



图 2-5 继续将字母分解成单个色块



图 2-6 使用墨水瓶工具为字母描边



专家点拨

分离元件时，需要单击的分解次数依据对象的复杂程度而定。将文本对象完全分离（打散）之后，就可以将它当作图形对象来使用了。

(8) 选择工具箱中的箭头工具，依次选中字母中间的填充部分，按【Delete】键将其删除，此时文本对象显示为空心文字，如图 2-7 所示。

(9) 单击“窗口”|“混色器”命令，打开“混色器”面板，在“填充样式”下拉列表框中选择“线性渐变”选项，然后设置从黑色到白色的线性渐变。

FLASH

图 2-7 删除填充部分后的空心文字

(10) 选择工具箱中的颜料桶工具，依次在每个字母中间单击鼠标左键，即可得到线型填充文字效果。



选择工具箱中的颜料桶工具之后，如果在工具箱下方的“选项”选项区中单击“锁定填充”按钮, 则将对整个 FLASH 文本进行线性渐变填充，然后使用工具箱中的填充变形工具调整填充范围与影响区域，如图 2-8 所示。



图 2-8 使用填充变形工具调整填充的影响区域

(11) 单击“文件”|“保存”命令，保存该影片文件。

实例 3 立体文字特效



操作说明

本实例制作立体文字效果。

关键操作

本实例主要使用“分离”命令将文字打散，然后找出文字的边框线来实现立体效果。

操作步骤

(1) 启动 Flash MX，按【Ctrl+N】组合键，新建影片文件。单击“修改”|“文档”命令，打开“文档属性”对话框，将场景大小设置为 550×400px，“背景色”设置为淡蓝色。

(2) 选择工具箱中的文本工具，然后在“属性”面板中按照图 3-1 所示进行设置，在场景中输入文本 MAC。

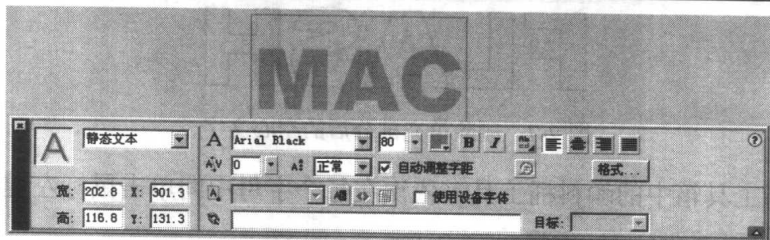


图 3-1 输入文本

(3) 使用箭头工具选中所有的文本，然后单击“修改”|“分离”命令，将文本 MAC 打散。

(4) 选择工具箱中的墨水瓶工具，然后在对应的“属性”面板中进行设置。在打散的文本 MAC 的边缘上单击鼠标左键，此时文本的边缘将被填充为红色，效果如图 3-2 所示。

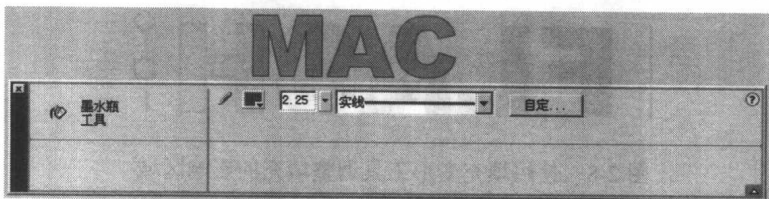


图 3-2 设置文本边缘的颜色



专家点

在填充打散文本边缘时，对于字母 A 的内部边线还需要单独进行填充。

(5) 选择工具箱中的箭头工具，按住【Shift】键，分别选中文本内部的蓝色区域，然后按【Delete】键将它们删除，此时打散的文本只剩下红色轮廓线，效果如图 3-3 所示。

(6) 使用箭头工具选中所有的文本轮廓线，然后单击“插入”|“转换为元件”命令，打开“转换为元件”对话框。在该对话框的“名称”文本框中输入元件的名称“边框”，在“行为”选项区中选中“图形”单选按钮。单击“确定”按钮，关闭该对话框。

(7) 单击“图层 1”的第 1 帧，然后用鼠标将“库”面板中的“边框”图形元件拖曳到舞台中，并适当调整其位置，效果如图 3-4 所示。

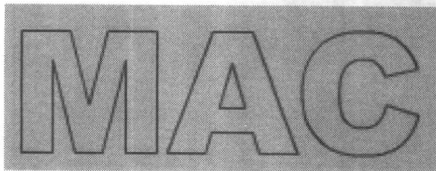


图 3-3 文本边框的效果

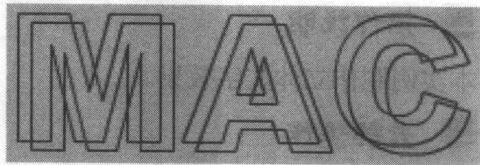


图 3-4 调整“边框”图形元件的位置

(8) 按住【Shift】键，选中两个“边框”元件，单击“修改”|“分离”命令将其打散。

(9) 使用箭头工具分别选取两组文本边线重叠的部分，并按【Delete】键将它们删除，同时再将这两组文本边线形成的立体遮挡面间的线条删除，效果如图 3-5 所示。

(10) 选择工具箱中的箭头工具，在其下方的“选项”选项区中单击[]按钮，然后选择工具箱中的线条工具，将线条断裂处连接起来，如图 3-6 所示。



图 3-5 删除部分边线后的效果

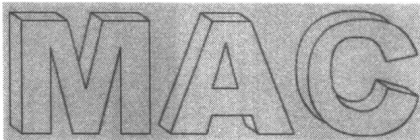


图 3-6 连接边线后的效果

(11) 选择工具箱中的颜料桶工具，在对应的“混色器”面板中设置线性渐变填充方式为白色-黑色的渐变，然后在连接好的文本边线中重复拖曳鼠标，进行渐变填充，效果如图 3-7 所示。



专家点拨

在填充文本时必须要在每个封闭的区域中拖曳鼠标，这样才能将文本全部填满。

(12) 选择工具箱中的箭头工具，在字母 M 的任意一段红色边线上双击，此时字母 M 的红色边线将被全部选中，然后按【Delete】键将其删除，使用同样的方法将其他字母的边线删除。



专家点拨

在删除文本边线时，对于字母 A 内部的边线必须单独进行删除。

(13) 选择工具箱中的填充变形工具，然后在舞台中单击字母 M，通过拖曳手柄，调整渐变填充色块的颜色深浅以及倾斜度。

(14) 使用同样的方法，分别选取文本的其他填充部分进行调整，调整后的效果如图 3-8 所示。



图 3-7 文本填充效果

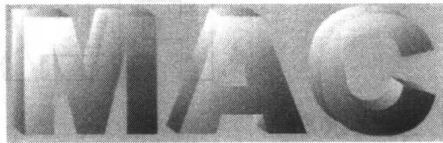


图 3-8 调整后的效果

(15) 单击“图层 1”的第 1 帧，使该帧对应的对象全部被选中，单击“修改”|“组合”命令，将这些对象进行群组。

(16) 单击场景中的群组对象，然后单击“插入”|“转换为元件”命令，打开“转换为元件”对话框。在“名称”文本框中输入新元件名称“立体文字”，在“行为”选项区中选中“图形”单选按钮。单击“确定”按钮，关闭该对话框。

(17) 单击“图层 1”，然后单击“时间轴”面板中的“插入图层”按钮，在“图层 1”的上方新建一个“图层 2”。

(18) 单击“图层 2”的第 1 帧，然后用鼠标从“库”面板中拖曳“立体文字”图形元件到场景中，创建该元件的一个实例。

(19) 单击“立体文字”图形元件实例，单击“修改”|“变形”|“垂直翻转”命令，使该图形元件实例的边框在垂直方向上进行翻转，然后调整到如图 3-9 所示的位置。



图 3-9 翻转后的对象位置

(20) 单击“图层 2”的第 1 帧，单击“立体文字”图形元件实例，在对应的“属性”面板中按照图 3-10 所示进行设置，使“立体文字”图形元件实例的透明度为 50%。

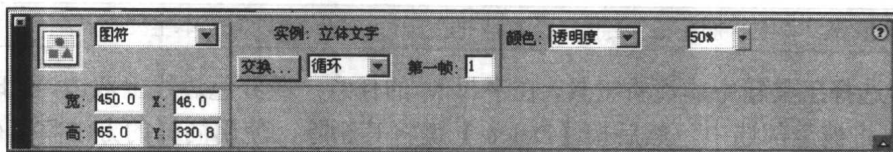


图 3-10 设置透明度属性

(21) 用鼠标将“图层 2”拖曳到“图层 1”的下面。

(22) 整个动画制作完成，单击“控制”|“测试影片”命令，即可观看立体文字的效果。

(23) 单击“文件”|“保存”命令，保存文件。

实例 4 图案填充字

FLASH

操作说明

本实例制作由图案填充的文字效果。

关键操作

本实例使用“库”面板中的“元件复制”功能复制已有元件，然后通过“混色器”面板设置位图的填充样式。

操作步骤

(1) 启动 Flash MX，按【Ctrl+N】组合键，新建影片文件。单击“文件”|“导入到库”命令，在打开的“导入到库”对话框中选择用于填充文字的背景图形文件，如本实例中的 girl.png 图形文件。

(2) 单击“打开”按钮，将图形文件导入到矢量图影片文件的“库”面板中。单击“窗口”|“库”命令，打开“库”面板，可以看到以 girl.png 为名的矢量图对象，如图 4-1 所示。

(3) 将实例 2 中创建的“渐变填充字”影片文件也以库的形式打开。在“库”面板中，用鼠标右键单击“元件 1”元件，在弹出的快捷菜单中选择“复制”选项，如图 4-2 所示。