

万水创作效果百例丛书

Flash MX

中文版 精彩设计百例

刘小东 等编著



附光盘
CD-ROM



go Web Design

64



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

万水创作效果百例丛书

Flash MX 中文版精彩设计百例

刘小东 等编著



B1269517

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书详细介绍了 Macromedia 公司的网页动画制作软件 Macromedia Flash MX 的使用, 包括用 Macromedia Flash MX 以及动作脚本创建和实现功能强大的交互电影和交互动画。

本书结构清晰、内容由浅入深、知识全面丰富、语言精简。全书内容涉及广泛并提供了大量实例以方便读者更好地理解 and 领会。对于无任何图像、动画或网页制作经验的初学者以及有一定经验的读者, 本书都具有良好的参考价值。全书共分为 10 篇。本书循序渐进, 实例丰富, 重点突出, 可操作性强。没有专门的章节来介绍动作脚本知识, 而是将这些基本知识融入到各个实例中, 让读者在无形中掌握了动作脚本编程的内容。

本书适用于网页动画制作和平面设计人员, 也是美术院校和高校相关专业师生的自学和参考读物, 也可用作 Flash MX 网页制作培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 中文版精彩设计百例/刘小东等编著. —北京: 中国水利水电出版社, 2002

(万水创作效果百例丛书)

ISBN 7-5084-1351-2

I. F… II. 刘… 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 (2002) 第 103359 号

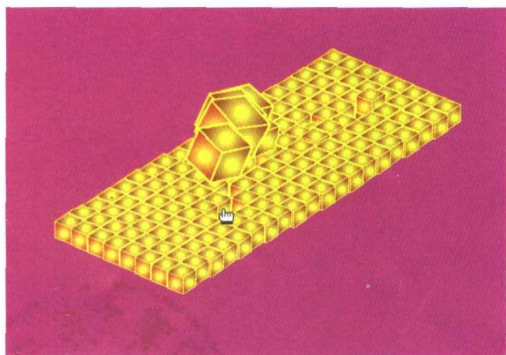
书 名	Flash MX 中文版精彩设计百例
作 者	刘小东 等编著
出版、发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@public3.bta.net.cn (万水) sale@waterpub.com.cn 电话: (010) 68359286 (万水)、63202266 (总机)、68331835 (发行部)
经 售	全国各地新华书店
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787×1000 毫米 16 开本 20 印张 445 千字 2 彩插
版 次	2003 年 1 月第一版 2003 年 3 月北京第二次印刷
印 数	5001—8000 册
定 价	34.00 元 (含 1CD)

凡购买我社图书, 如有缺页、倒页、脱页的, 本社发行部负责调换

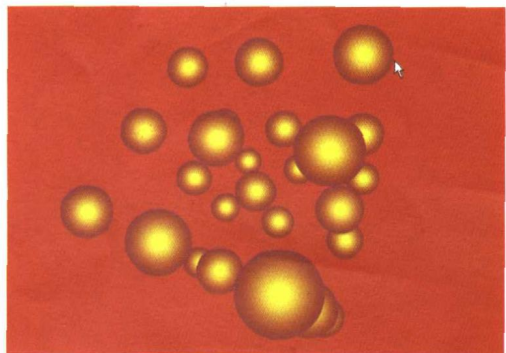
版权所有·侵权必究



实例 47 3D 地球



实例 51 3D 方格



实例 53 3D 旋转球阵



实例 69 播放控制按钮

精彩设计百例

猜猜这是个什么字母?



正确!你猜对了耶!

Continue

Help

实例 95 猜字母游戏



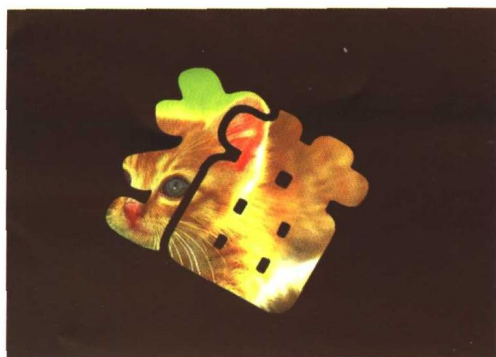
实例 58 多态按钮



实例 73 放大镜



实例 78 淡入淡出效果



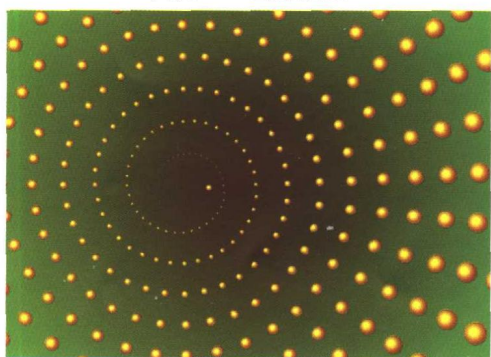
实例 25 文字轮廓动画



实例 42 残影效果



实例 75 音效菜单



实例 50 时空隧道



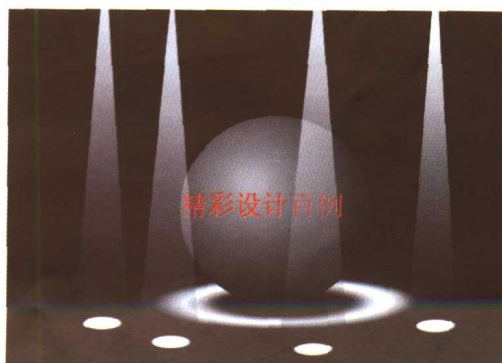
实例 23 花中花



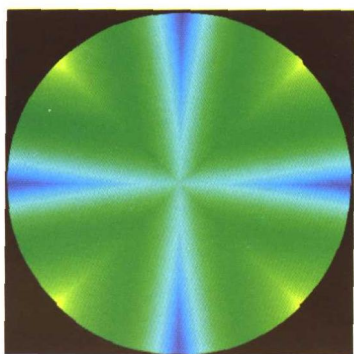
实例 52 灯管变幻



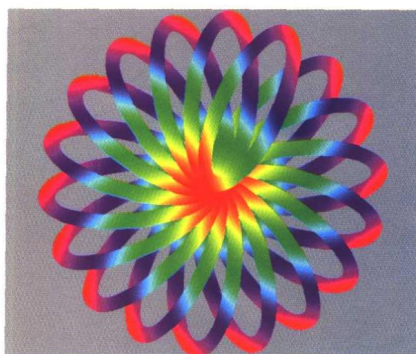
实例 72 蝶舞



实例 39 光照



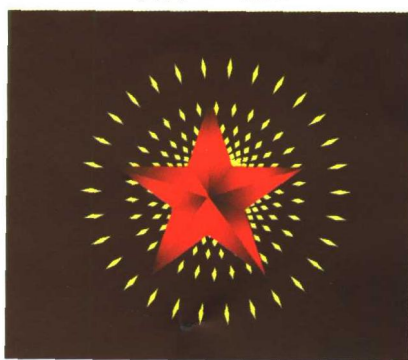
实例 24 万花筒



实例 40 花舞



实例 44 彩色漩涡



实例 36 闪光的红星

性格测试

假设今日是你的生日晚会，在你的客人当中，有下面五位重要嘉宾，你选谁坐在你旁边

- ☐ 运动的选手。
- ☐ 作家。
- ☐ 骨相专家。
- ☐ 流行歌手。
- ☐ 你的班主任。

上一个

实例 93 在线测试



实例 98 涂鸦板



实例 86 获取用户的信息



实例 32 风吹效果



实例 30 光影变换文字



实例 28 荧光文字



实例 34 光线效果



实例 11 聚光灯



实例 26 点线文字



实例 27 披雪文字



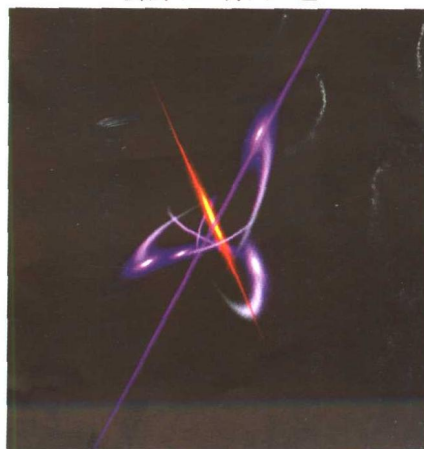
实例 35 激光文字



实例 41 海天一色



实例 57 动态按钮



实例 38 光电效果

前 言

世纪之初, Internet 的迅猛发展, 信息社会的生活方式正逐步席卷全球。网站数量与日俱增。有的昙花一现, 有的经久不衰。这主要与浏览者的水平和网页的设计水平密切相关。现在的浏览者对网站的网页设计水平要求越来越高, 已经不仅仅满足于被动浏览, 更有跃跃欲试的冲动。因此, 动态交互网页已经成为网页设计的必然趋势。如何透过互联网的世界, 制作出脍炙人口的网页及网站, 是每一位网页设计师的努力目标。一个成功的网站, 可以很清楚地将网站的主题与特色传达给每一位浏览者, 因此如何设计出与众不同、独树一帜的网页, 是一门重要的课题, 但是网页设计的辅助工具的选择也是不可忽视的重要因素。Macromedia 公司最新推出的 Flash MX 正式版, 更是使动态交互网页如虎添翼, 纯 Flash 动画的网页也频频出现。精彩的动画与丰富的内容巧妙结合, 把浏览者的眼光牢牢抓住, 访问量迅速增长。精彩的网页动画不仅吸引广大的浏览者, 更是吸引了众多的网页设计者。迅速掌握 Flash 交互动画的制作技术和技巧, 已经成为广大闪客的迫切要求。为了满足这种需要, 作者总结了多年使用 Flash 的经验, 结合 Flash MX 的新增功能, 精心编写了本书。

在本书中没有专门讲解 Flash MX 中各个知识点的内容, 而是将 Flash MX 的环境、基本应用技术、资源的应用、绘图、颜色处理、导入图形和视频、添加声音、处理图形对象、文本处理、符号实例和库资源的使用、创建动画、使用动作脚本语言编写脚本、处理电影剪辑和按钮、处理文本域、用动作脚本创建交互电影、组件使用、外部数据源连接、创建可打印的电影、测试和发布电影、导出文件等内容结合到具体的实例中进行阐述。

本书是通过实例制作的方式引出知识点, 并加以讲解。共分为 10 篇。第 1 篇是比较基础的部分, 主要讲解了 Flash MX 的菜单、面板、工具的使用方法和软件的基础操作, 使读者对 Flash MX 动画制作有初步的认识。第 2 篇介绍了遮罩特效的制作方法和技巧。第 3 篇介绍了文本特效的制作方法和技巧。第 4 篇讲解了如何创建有光影效果的动画。第 5 篇通过几个简单的实例介绍了创建有立体效果动画的方法和技巧。第 6 篇介绍了按钮特效的制作方法和技巧。第 7 篇介绍了鼠标特效的制作方法和技巧。第 8 篇主要讲述了向 Flash 动画中添加声音以及控制声音的方法和技巧。第 9 篇介绍了 Flash MX 动画在网页应用方面的方法和技巧。第 10 篇介绍了创建交互式动画、小程序以及小游戏的方法和技巧。本书循序渐进, 实例丰富, 重点突出, 可操作性强, 没有专门的章节来介绍动作脚本知识, 而是将这些基本的知识融入到各个实例中, 让读者在无形中掌握了动作脚本编程的内容。读者通过实战练习可在短期内学会 Flash MX 的使用技巧和方法。

参加本书编写工作的除刘小东外, 还有王景华、李蓉、王明凯、孔玲飞、张远、蔡振华、赵晓明、李明、赵海斌、王鹏、韩天雷、刘建峰、马明宇、刘欣、邹建鹏、范晨毅、罗静、

周鑫华、刘建华、王逸凡、吴玉青、耿云、马纪明、张明、高一波、杜马辰等，在此表示感谢。

由于时间仓促及作者水平有限，书中错误和不妥之处在所难免，敬请读者批评指正。

作者

2002年10月

目 录

前言

第一篇 动画基础

实例 1 机器人 (一)	2
实例 2 机器人 (二)	5
实例 3 机器人 (三)	8
实例 4 机器人 (四)	11
实例 5 机器人 (五)	15
实例 6 是 A? 是 B?	18
实例 7 水滴	22
实例 8 变色的手表	26
实例 9 风车	28

第二篇 遮罩特效

实例 10 绝地任务	31
实例 11 聚光灯	34
实例 12 电影字幕	36
实例 13 淡入淡出动画	38
实例 14 图像切换 (一)	41
实例 15 图像切换 (二)	43
实例 16 图像切换 (三)	45
实例 17 图像切换 (四)	47
实例 18 图像切换 (五)	49
实例 19 图像切换 (六)	51
实例 20 图像切换 (七)	53
实例 21 图像切换 (八)	56
实例 22 图像切换 (九)	59
实例 23 花中花	61
实例 24 万花筒	64
实例 25 文字轮廓动画	66

第三篇 文字特效

实例 26	点线文字	70
实例 27	披雪字	72
实例 28	荧光文字	74
实例 29	浮动文字	75
实例 30	光影变换文字	78
实例 31	彩图文字	82
实例 32	风吹效果	84
实例 33	叠放文字效果	88
实例 34	光线效果	91
实例 35	激光文字	96

第四篇 光影效果

实例 36	闪光的红星	100
实例 37	模拟星空	103
实例 38	光电效果	107
实例 39	光照	111
实例 40	花舞	115
实例 41	海天一色	117
实例 42	残影效果	120
实例 43	图形光影	125
实例 44	彩色漩涡	129
实例 45	彩光效果	131
实例 46	舞台灯光	134

第五篇 3D 效果

实例 47	3D 地球	139
实例 48	立体方格	142
实例 49	立体转动	145
实例 50	时空隧道	151
实例 51	3D 方格	153
实例 52	灯管变幻	156
实例 53	3D 旋转球阵	160

第六篇 按钮的制作及技巧应用

实例 54	圆形按钮	164
实例 55	3D 按钮	168
实例 56	文字说明按钮	170
实例 57	动态按钮	172
实例 58	多态按钮	175
实例 59	带声音的按钮	177
实例 60	旋转按钮	179
实例 61	发光按钮	184
实例 62	水泡按钮（一）	187
实例 63	水泡按钮（二）	190
实例 64	水泡按钮（三）	193
实例 65	打开新窗口的按钮	196
实例 66	只能使用一次的按钮	199
实例 67	双击按钮	201
实例 68	消失手形指针的按钮	204
实例 69	播放控制按钮	205
实例 70	控制色彩的按钮	209

第七篇 酷炫鼠标制作技巧

实例 71	更换鼠标指针	214
实例 72	蝶舞	216
实例 73	放大镜	219
实例 74	跟随鼠标	223

第八篇 音效制作技巧

实例 75	音效菜单	227
实例 76	声音控制（一）	230
实例 77	声间控制（二）	232
实例 78	淡入淡出效果	234
实例 79	旋转按钮控制音量（一）	236
实例 80	旋转按钮控制音量（二）	239
实例 81	播放控制	242

第九篇 网页应用技巧

实例 82	百分数显示进度	248
实例 83	跳转菜单的制作	253
实例 84	滚动条	255
实例 85	登录	256
实例 86	获取用户的信息	259
实例 87	验证表单	262
实例 88	转换大小写	266
实例 89	数字时钟	268
实例 90	多功能时钟	270

第十篇 高级应用

实例 91	简单打靶游戏	275
实例 92	简易计算器	279
实例 93	在线测试（一）	282
实例 94	在线测试（二）	286
实例 95	猜字母游戏	290
实例 96	笼中的蝙蝠	294
实例 97	相册	297
实例 98	涂鸦板（一）	301
实例 99	涂鸦板（二）	304
实例 100	控制蛇的长度	308

第一篇

动画基础

本篇内容是从 Flash MX 程序设计中几个最基本的知识开始讲起。本篇共讲解了 9 个实例，其中第 1 个实例～第 5 个实例主要是讲解了如何使用 Flash MX 导入素材、将导入的位图图像转换成矢量图形、将导入的外部 GIF 动画图像转换为影片剪辑符号、使用符号创建位移过度动画、如何创建沿路径运动的动画等知识；第 6 个实例主要介绍了如何创建形变过度动画的知识；第 7 个实例主要介绍了如何解决循环动画制作过程中不连贯的问题；第 8 个实例主要介绍了如何设置符号实例的亮度、色彩、透明度等知识；第 9 个实例主要介绍了设置位移过度动画的各种属性，如快慢的设置、旋转方式的设置以及旋转次数的设置。

Let's GO!



mjs/19/05

实例

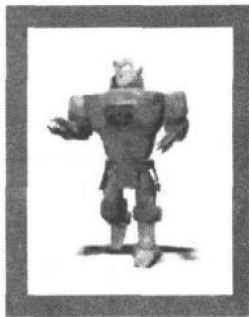
1

机器人 (一)



实例说明

本例讲解如何使用 Flash MX 导入素材并设置该素材的外观及大小来创建一个很简单的 Flash MX 动画。导入的素材都自动存放在【库】面板中，用户可以直接从【库】中调出这些素材，并能反复使用。



操作步骤

- ① 启动 Flash MX，新建一个动画文件。
- ② 选择【修改】|【文档】，打开【文档】对话框，如图 1.1 所示。
- ③ 分别在该对话框中的【宽度】和【高度】文本框中输入 500px、400px，设置电影的尺寸为 500×400。



说明

在【匹配】选项后面有 3 个按钮。单击【打印机】按钮，可以将舞台大小设置为最大可用打印区域。单击【内容】按钮，可以自动调整当前电影画面的大小，使围绕电影内容的 4 边空间相等。如果单击【默认】按钮，可以将舞台大小恢复到系统默认的大小。

- ④ 单击【背景颜色】按钮，弹出【颜色】对话框，如图 1.2 所示。从该对话框中选择淡红色作为电影的背景颜色。



说明

【影片属性】对话框中的【帧频率】选项是用来设置电影每秒播放的帧数，系统默认是每秒钟播放 12 帧。用户还可以打开【标尺单位】的下拉列表框，从中选择一种合适的长度单位。

- ⑤ 以上电影属性的设置达到满意的效果后，单击【确定】按钮，进行确定，并关闭该对话框。

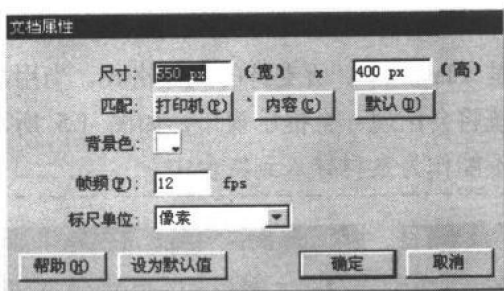


图 1.1 新建文件

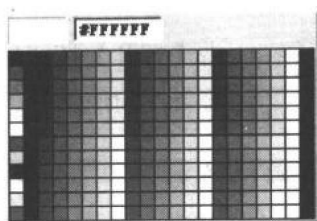


图 1.2 【颜色】对话框

⑥ 选择【文件】|【导入】命令，打开【导入】对话框，如图 1.3 所示。该对话框是标准的打开文件对话框。

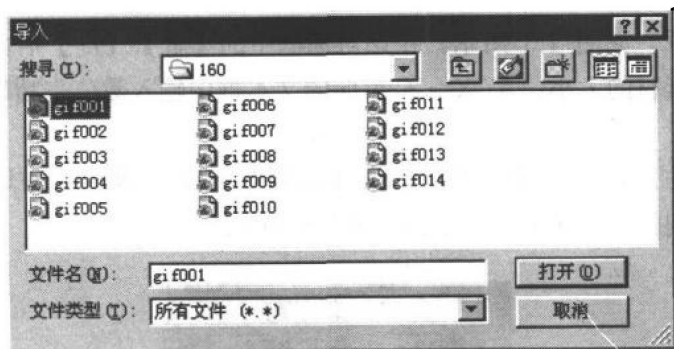


图 1.3 【导入】对话框

⑦ 首先打开【搜索】下拉列表框，选择导入素材所在的文件夹，接着打开【文件类型】下拉列表框，选择导入素材的扩展名，然后选择一个需要导入素材的文件名，该文件名就会出现在【文件名】的文本框中，最后单击【打开】按钮，进行确定并关闭该对话框。选择的文件就会被导入到舞台中。



技巧

用户可以按住 Shift 键，同时选择需要导入的多个文件。对于 Flash MX 来说，在执行这种导入操作时，系统能够导入一系列名称连续的文件，选择其中的一个文件，并单击【打开】按钮，系统会弹出一个提示窗口，如图 1.4 所示。单击【是】按钮，则会导入所有名称相连的文件，单击【否】按钮，则只会导入当前选择的文件，单击【取消】按钮，则会取消操作，不导入任何文件。



注意

如果所选的文件不是 Flash MX 所支持的文件格式，当用户单击【打开】按钮后，系统将会出现一个提示窗口，如图 1.5 所示。警告用户所选择的文件不能作为素材导入到舞台中。

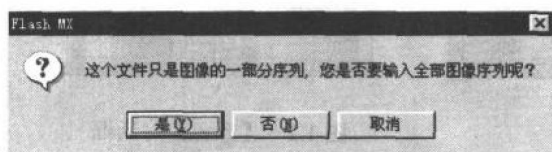


图 1.4 提示窗口之一



图 1.5 提示窗口之二

⑧ 在导入素材后，如果素材的位置或大小不理想，可以选择【窗口】|【信息】命令，调出【信息】对话框，如图 1.6 所示。在该对话框中的【宽】、【高】后面的文本框中输入数值，用来精确调整素材的大小；在 X、Y 后面的文本框中输入数值来精确调整素材在舞台中的位置。

⑨ 选择【文件】|【保存】命令，打开【保存对话框】，将该文件以“机器人”为文件名进行保存。该实例的最后效果如“实例说明”中所示。

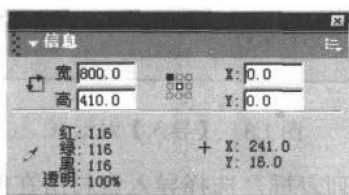


图 1.6 调出【信息】对话框



技巧

除了使用菜单命令导入素材外，还可以在制作素材的应用程序窗口内选择素材，然后用鼠标拖动到 Flash MX 舞台中。也可以通过 Windows 系统的资源管理器窗口或我的电脑窗口来实现。使用这种方法需要注意的是导入素材的文件格式必须是 Flash MX 所支持的格式，否则就会出现一个警告窗口，提示所选择的文件不能被导入。



心得体会

Flash MX 在导入外部素材时会经过自身的压缩算法，尽可能地缩小文件的大小，使用外部素材制成各种符号使得在多次使用导入的素材时可以不增加文件的大小。因此，熟练使用素材是创建 Flash 电影或动画必须具备的技巧，掌握这些技巧可以大大提高效率。