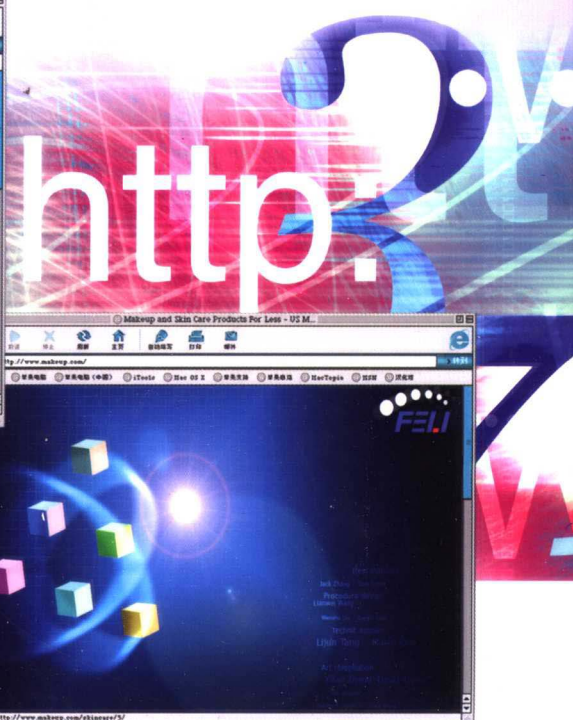
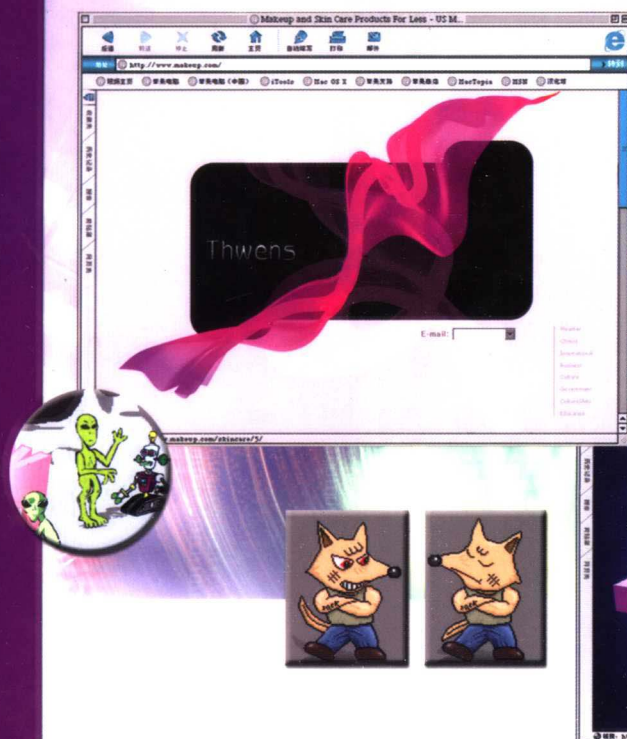


电脑时尚应用系列

Flash MX 2004

网页动画时尚设计师

王国平 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

电脑时尚应用系列

Flash MX 2004

网页动画时尚设计师

王国平 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

有人说网恋如隔夜的空气，虚无缥缈。阿美却不以为然，她感觉网恋是如此真切、伸手可及。自从在QQ上认识了某著名网页动画设计师阿平后，阿美的一切都改变了……

本书以阿美的成长经历为线索，以Macromedia公司推出的目前市场上最为时尚的网页动画设计软件——中文版Flash MX 2004为蓝本，以作者自己多年的实践经验为基础，系统地阐述了Flash的基础理论，并结合实例较好地诠释了网页动画设计过程中的方法与技巧，是目前市场上不可多见的好教材。

本书适合希望从事网页动画设计行业的人员学习与参考，也适合广大网页动画设计培训班、网页动画设计爱好者学习与参考。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Flash MX 2004网页动画时尚设计师/王国平编著. —北京：电子工业出版社，2006.1

（电脑时尚应用系列）

ISBN 7-121-01827-6

I. F… II. 王… 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（2005）第117611号

责任编辑：朱 巍

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：25.5 字数：650千字

印 次：2006年1月第1次印刷

定 价：35.00元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换，若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：010-68279077。质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

让我们一起闪吧……

我叫阿平，是某著名网络公司网页动画设计师，人们喜欢把像我这样从事Flash动画设计的人员叫做“闪客”。我很喜欢这个称谓，感觉特棒的！

怎么？你也喜欢Flash？就是不知道怎样使用？

哈哈……这下你可问对人了。学习Flash其实很简单，只需要找一本合适的教材，然后比划着按照教材的步骤一、二、三、四、五地练一下，就OK了。

你不信？！那你就问问阿美吧，她可就是这样“练”出来的。

你不知道阿美是谁？呵呵，我倒忘记了介绍，她是我在QQ上认识的一位大美女，现在吗？！我就不告诉你了……

准备好了吗？！那就拿起你的鼠标翻开《Flash MX 2004网页动画时尚设计师》，让我们一起闪吧……

《Flash MX 2004网页动画时尚设计师》是以Macromedia公司新近推出的简体中文版Flash MX 2004为基础的Flash案例教学读本，该书语言简练、通俗易懂，是希望从事网页动画设计的“闪客”们的首选。

本书共分四篇：“第一篇 登堂入室@入门.Flash”通过“第1章 从一个简单的动画制作开始@认识Flash”，认识了Flash的基本界面，了解了Flash强大的制作网页动画功能，学习了Flash文档的创建、编辑与属性设置，认识了【文本工具】、【椭圆工具】等的基本功能，了解了元件的创建、ActionScript脚本语言等。“第2章 彩旗飘舞@矢量.Flash”，认识了Flash的【线条工具】、【钢笔工具】、【椭圆工具】、【矩形工具】、【铅笔工具】、【刷子工具】等矢量绘图工具。“第3章 我的野蛮女友@文本.Flash”，学习了静态文本、动态文本、脚本控制下的滚动文本的基本操作与制作，并展示了ActionScript脚本语言在控制文本动态变化方面的作用。“第4章 爱我中华，抗战歌曲大联唱@颜色.Flash”，学习了工具箱中【颜色工具】、【墨水瓶工具】，【属性】面板中的【笔触颜色】、【填充颜色】、【混色器】、【颜料桶工具】的使用，以及如何使用填充【锁定】功能。“第5章 蝴蝶飞舞@位图.Flash”，学习了在Flash中如何导入位图、编辑位图、操作位图，并讲述了如何使用位图制作Flash元件及其动画。在处理位图的过程中，学习了【套索工具】及其【选项】中的【魔术棒】、【魔术棒属性】的使用与设置。

“第二篇 如虎添翼@提高.Flash”通过“第6章 巨人运动，篮球新板块@元件、实例

&库.Flash”，系统地学习了元件、实例的创建与编辑和库的使用。“第7章 和平使命，2005@时间轴、图层&帧.Flash”，全面系统地介绍了【时间轴】面板、图层、帧，并详细地介绍了图层、帧的创建与操作，改变帧的显示方式等，展示了时间轴、图层、帧、时间轴特效的设置。“第8章 关爱地球，保护家园@动画.Flash”系统地介绍了渐变动画、变形渐变动画、逐帧动画、遮罩动画、运动引导层动画的制作。“第9章 碧海情深@声音&视频.Flash”，学习了声音、视频的导入与编辑。“第10章 影片的测试、发布和导出@影片.Flash”，系统地总结了影片测试的不同方式、方法，以及影片发布、导出等不同格式的设定。

“第三篇 动作脚本@交互.ActionScript”通过“第11章 编写脚本@ActionScript.Flash”，系统地学习了ActionScript语法基础，了解了ActionScript的基本概况，学习了常用数据类型如数字、字符串、布尔值、对象、影片剪辑等的基本属性。讲述了变量的内涵，动作面板的使用方法，操作符优先级和操作符结合规则，以及常用函数、控制语句的使用，并初步学习了使用ActionScript制作简单动画的方法。

“第四篇 时尚T型台@实例.Flash”通过“第12章 蝶随我动@鼠标.Flash”，学习了一种鼠标跟随特效，并对鼠标事件如隐藏、显示、移动等进行了设置。“第13章 七彩魔球@按钮.Flash”，学习了如何使用【时间轴】面板、ActionScript脚本语言制作按钮特效。“第14章 秋天叶儿红@菜单&导航栏.Flash”，学习了如何使用【时间轴】面板、ActionScript脚本语言制作菜单、导航栏特效的方法、技巧。“第15章 对酒当歌，情商几何@表单.Flash”，学习了如何使用Flash组件、输入文本、ActionScript脚本语言制作表单的特效方法和技巧。“第16章 美迪亚网上书店@网页.Flash”，学习了如何使用Flash制作动态网页。

最后，感谢和我共同完成此书的合作者，他们是：许翠芳、涂巧霞、王策选、张小玲、王梦莹、胡东辉、周梁、周洁、施敏、周力、王一鸣和张格格。感谢电子工业出版社和北京美迪亚电子信息有限公司的各位老师，谢谢你们的帮助和指导。由于本人水平有限，书中不可避免地存在着或多或少的不足之处，欢迎大家批评指正！

为方便读者阅读，本书配套资料请登录“华信教育资源网”
(<http://www.hxedu.com.cn>)，在“教学资源”频道的“综合资源下载”栏目下载。



目 录

第一篇 登堂入室@入门.Flash

第1章 从一个简单的动画制作开始@认识Flash	2
1.1 认识Flash基本界面	2
1.2 创建一个Flash文档	9
1.3 保存文档	11
1.4 关闭文档	12
1.5 打开文档	14
1.6 创建图形元件	15
1.7 制作简单Flash动画	18
1.8 添加播放按钮	25
1.9 发布制作动画	30
第2章 彩旗飘舞@矢量.Flash	32
2.1 Flash的矢量绘图工具	33
2.2 制作彩旗动画元件	47
2.3 制作升旗动画效果	51
2.4 制作降旗动画效果	54
2.5 添加播放按钮	57
第3章 我的野蛮女友@文本.Flash	63
3.1 制作浮雕静态文本	63
3.2 制作线框静态文本	66
3.3 制作波浪动态文本	68
3.4 制作画轴动态文本	71
3.5 制作脚本控制下的滚动文本	86
第4章 爱我中华, 抗战歌曲大联唱@颜色.Flash	92
4.1 使用工具箱中的颜色工具等编辑序幕	93
4.2 使用属性面板等编辑【民族危亡】	99
4.3 使用混色器等编辑【奋勇抗敌】	116
4.4 综合运用颜色编辑工具编辑【走向胜利】	128
4.5 导入声音	134
第5章 蝴蝶飞舞@位图.Flash	137
5.1 导入位图背景	138



5.2 使用外部编辑器制作晃动的门牌	139
5.3 制作【蝴蝶飞舞】动画元件	146
5.4 制作【菊花彩带】图形元件	148
5.5 制作【蝴蝶飞舞】动画	150

第二篇 如虎添翼@提高.Flash

第6章 巨人运动，篮球新板块@元件、实例&库.Flash	156
6.1 图形元件的创建	156
6.2 影片剪辑元件的创建	161
6.3 按钮元件的创建	162
6.4 使用库创建实例	166
6.5 编辑舞台上的元件	169
6.6 编辑舞台上的实例	171
6.7 完成动画制作	174
第7章 和平使命，2005@时间轴、图层&帧.Flash	181
7.1 认识时间轴	181
7.2 图层的创建与操作	183
7.3 帧的创建与操作	185
7.4 制作文本动画	187
7.5 制作图文混编动画	198
第8章 关爱地球，保护家园@动画.Flash	208
8.1 制作逐帧动画元件	208
8.2 制作遮罩动画图形元件	213
8.3 制作遮罩动画元件	214
8.4 制作逐个飞出文本元件	217
8.5 制作渐变动画	220
8.6 制作运动引导层动画	223
8.7 制作旋转立体文本动画元件	226
第9章 碧海情深@声音&视频.Flash	231
9.1 在Fireworks中制作光碟	231
9.2 碧海情深	236
9.3 导入声音	243
9.4 导入视频	246
9.5 让按钮发声	251
第10章 影片的测试、发布和导出@影片.Flash	257
10.1 Flash影片的测试	257
10.2 Flash影片的发布	262



10.3 导出文件	264
-----------------	-----

第三篇 动作脚本@交互.ActionScript

第11章 编写脚本@ActionScript.Flash	266
11.1 使用动作面板	266
11.2 设置动作面板属性	276
11.3 使用帮助面板	276
11.4 数据类型	277
11.5 变量	279
11.6 操作符	283
11.7 Flash常用的函数	286
11.8 控制语句	288
11.9 ActionScript交互属性的设置	296

第四篇 时尚T型台@实例.Flash

第12章 蝶随我动@鼠标.Flash	302
12.1 鼠标特效：蝶随我动	302
12.2 鼠标事件：随心所欲	309
第13章 七彩魔球@按钮.Flash	314
13.1 七彩魔球A	314
13.2 七彩魔球B	322
第14章 秋天叶儿红@菜单&导航栏.Flash	333
14.1 制作【秋天叶儿红】系列元件	333
14.2 制作【秋天叶儿红】背景	347
14.3 合成【秋天叶儿红】动画效果	350
第15章 对酒当歌，情商几何@表单.Flash	355
15.1 对酒当歌，情商几何	356
15.2 欢迎访问网址之家	362
第16章 美迪亚网上书店@网页.Flash	372
16.1 制作网页Logo	373
16.2 制作网页Banner	381
16.3 制作网页导航栏	390
16.4 制作网页基本页面	392
16.5 制作美迪亚网上书店页面	395



第一篇

登堂入室@入门.Flash

阿平是某著名网络公司网页动画设计师，每当闲暇之余总喜欢到QQ上找个美女聊聊天，解解闷。阿平戏称，这叫望“屏”止渴。这也难怪，都快三十的人，至今还未婚配，是该找个另一半的时候了。

这一日阿平遇上了一位叫做阿美的美眉。两人可谓情投意合，相见恨晚。阿平冷不丁地问道：“嗨！美女。是不是今天你老公没把你看紧，让你溜到网上了？”

“去你的吧。本姑娘可是堂堂正正，孤家寡人。不像你们这些臭男人，老婆一不留神就溜到网上找美女。”说完还顺带发几个“欠揍”的卡通。

“哈哈，原来彼此彼此……”阿平忙不迭地又是“握手”又是“玫瑰”。“知己！知己呀！”

透过视频阿平仿佛看到了光纤那端阿美会心的笑……

阿平有个毛病，一遇上可心的美女就喜欢胡吹、海吹。这不又向阿美吹上了。正在阿平潇潇洒洒、高谈阔论之时，阿美发来了几个字：“帅哥，你不是要看看我吗？”

“那当然。”阿平回答道。

“那好，你要是把你的看家本领Flash教我几招，我就让你看几眼。”

“是吗？那好呀！这就开始吧……”



第1章

从一个简单的动画制作开始@认识Flash

本章学什么

- ♥ 通过制作【0101 一个简单动画】这个实例，初步认识Flash的基本界面及其强大的制作网页动画功能
- ♥ 学会创建文档、元件、编辑文档、设置文档属性等
- ♥ 初步认识ActionScript脚本语言

重点掌握什么

- ♥ 创建Flash文档、熟悉Flash的基本界面

简体中文版Flash MX 2004是Macromedia公司最新推出的网络动画制作软件，它是众多多媒体网页动画制作软件中的佼佼者，以其强大的矢量动画制作和灵活的矢量交互而深受网络动画迷们的喜爱。要想成为一名Flash网页动画时尚设计师，首先得从认识Flash界面开始。



1. 启动Flash，初步认识Flash的基本界面。
2. 创建一个Flash文档，使用【椭圆工具】绘制【小球】元件；使用【文本工具】制作【文本】元件；使用【时间轴】制作动画效果。
3. 创建【播放】按钮元件，并编写简单的ActionScript脚本。
4. 部分动画图像效果如图1-1所示。



图1-1 【一个简单动画】部分效果



1.1 认识Flash基本界面

Flash MX 2004基本界面像它的亲兄弟Fireworks、Dreamweaver一样，具有功能强大而又易于使用的特点。在它的起始界面上，使用者可以方便地进行【打开最近项目】、【创建新项目】、【从模板创建】等，从而大大地简化了使用者进行初始操作的步骤。



1.1.1 启动Flash

(1) 单击【开始】|【所有程序】|【Macromedia Flash MX 2004】，打开网页动画设计软件，得到图1-2所示的【Macromedia Flash MX 2004】界面。

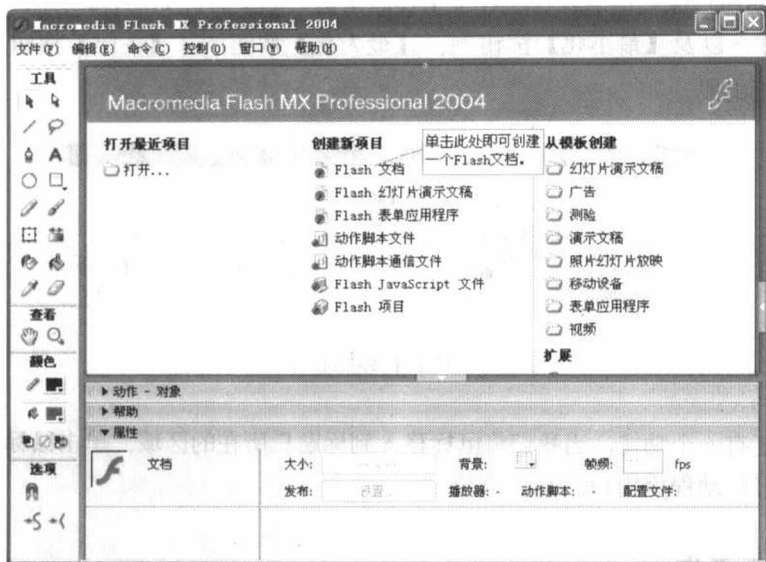


图1-2 【Macromedia Flash MX 2004】界面

(2) 单击【创建新项目】下的【Flash文档】，即可创建一个新的Flash文档，如图1-3所示。

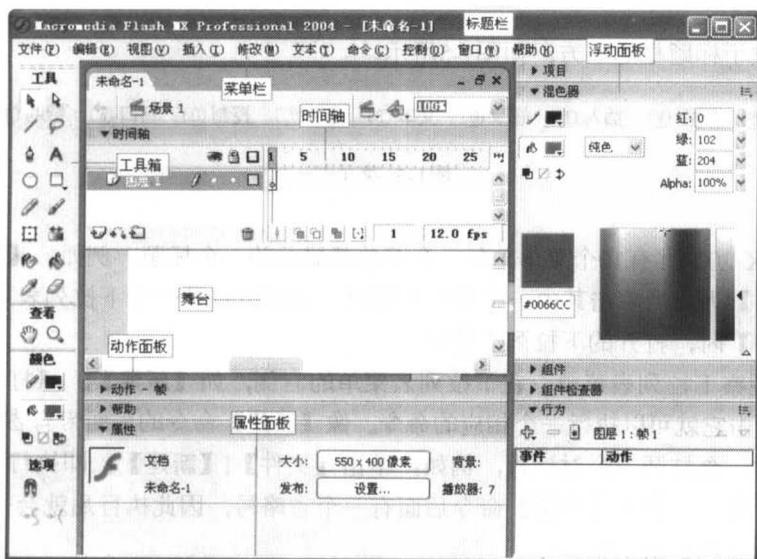


图1-3 创建的Flash文档



1.1.2 标题栏

默认状态下Flash基本界面由标题栏、菜单栏、工具箱、时间轴、舞台、浮动面板、动作面板、属性面板等组成。如图1-3所示。

Flash的标题栏像其他的软件一样位于程序主窗口的上方，如图1-4所示，主要由显示编辑文件的名称，以及【最小化】按钮、【最大化】按钮、【关闭】按钮和【向下还原】按钮所组成。

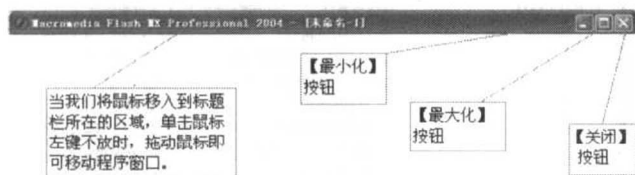


图1-4 标题栏

标题栏还有一个功能，当我们将鼠标移入到标题栏所在的区域、单击鼠标左键不放时，拖动鼠标即可移动程序窗口。



考考你

你能够按照下列提示移动Flash窗口吗？①将Flash界面放大到全屏；②单击标题栏上的【向下还原】按钮将其还原到一定的大小；③移动Flash程序窗口。

1.1.3 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，如图1-5所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

图1-5 菜单栏

Flash MX 2004共有10个菜单，每一个菜单都显示为一个标题，例如：【文件】、【编辑】、【视图】等。当单击其中一个菜单标题时，就可以打开一个下拉列表菜单。图1-6就是单击【文件】时，打开的下拉列表菜单。

请仔细观察下拉列表菜单：在下拉列表菜单的右侧，如【新建】、【打开】等，叫做“命令”；单击它就可以执行一个相应的命令。像【新建】命令的后面带有省略号的，表示选中该命令时，会打开一个对话框，例如：单击【文件】|【新建】，即执行菜单【文件】下的【新建】命令，因为【新建】命令后面有一个省略号，因此执行后就会得到一个图1-7所示的【新建文档】对话框。

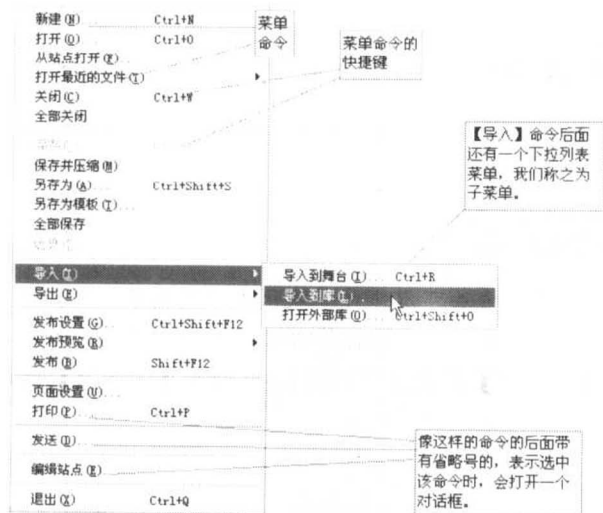


图1-6 下拉列表菜单

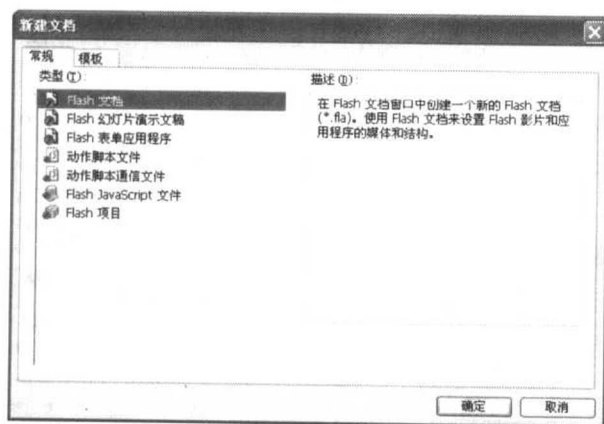


图1-7 【新建文档】对话框

如果你观察得够仔细的话,你还会发现在【新建】命令的后面有一个【Ctrl+N】的符号。这是什么呢?这叫快捷键,它等同于执行【文件】|【新建】命令;也就是说当我们在键盘上同时按下【Ctrl】和【N】键时,同样可以打开图1-7所示的【新建文档】对话框。

图1-6中【导入】命令后面还有一个下拉列表菜单,我们称之为子菜单。一般来说,下拉列表菜单中后面带有黑色三角标记的表示该命令拥有子菜单。

1.1.4 工具栏

许多软件的工具栏都是默认可见的,例如Word工具栏;但是Flash的工具栏却是默认不可见的。那么怎样打开Flash的工具栏呢?可以这样:

单击【窗口】|【工具栏】|【主工具栏】,也就是单击菜单栏中的【窗口】命令,从其弹出的下拉列表菜单中选中【工具栏】,再从其下级菜单中选中【主工具栏】,即可得到图

1-8所示的主工具栏。



图1-8 主工具栏



阿平给你提个醒

打开主工具栏的方法可以使许多默认不可见的工具栏、面板等变为可见；也可以使许多可见的工具栏、面板等由可见变为不可见。如，单击【窗口】|【设计面板】|【混色器】，就可得到图1-9所示的【混色器】面板。

1.1.5 工具箱

Flash的工具箱主要由四部分：绘图工具区、视图工具区、颜色工具区、工具选项组成，如图1-10所示，工具箱可以拖放到任何位置。

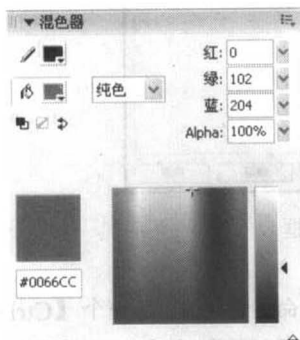


图1-9 【混色器】面板

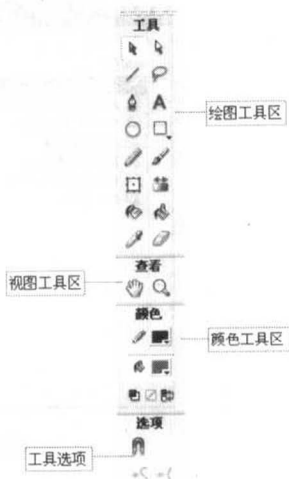


图1-10 工具箱

请仔细观察工具箱，有些工具按钮，如【矩形工具】按钮，其左下角就有一个向下的小三角，当我们将鼠标置于该按钮附近时，Windows操作系统就会显示该按钮的名称——“矩形工具”；若单击鼠标左键则会弹出一个下拉列表框，从中可以根据需要选择所需工具，图1-11就是单击工具箱中【矩形工具】按钮时，显示的下拉列表框。

1.1.6 时间轴

时间轴位于菜单栏的下方，如图1-12所示。



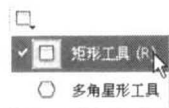


图1-11 【矩形工具】下拉列表

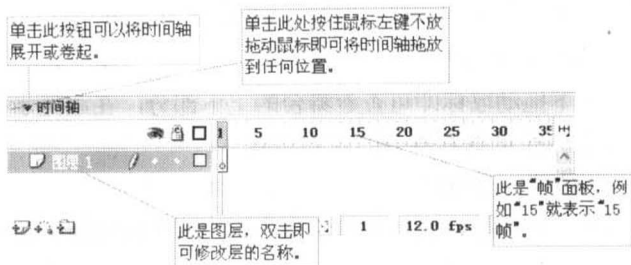


图1-12 时间轴

Flash的时间轴在纵向上，为一个个的图层所组成；每一个图层在横向上又是由许多帧所组成。

Flash时间轴左上角的三角符号可以用来展开或卷起时间轴；而三角形符号左侧的由10个小点组成的按钮部分，当鼠标指向该部分单击鼠标左键不放时，拖动鼠标即可将时间轴进行任意移动。

若要显示或隐藏时间轴，可以这样：

单击【窗口】|【时间轴】，即可显示或隐藏时间轴。“【窗口】|【时间轴】”的意思是，单击菜单栏中的【窗口】，再从其弹出的下拉列表菜单中选中【时间轴】命令，后面的像这样的符号意义相同。

1.1.7 舞台窗口

舞台窗口是用来编辑各种文档的地方，如图1-13所示。

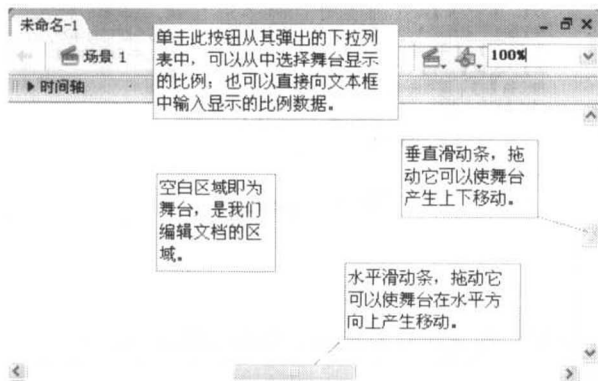


图1-13 舞台窗口

在舞台窗口中可以使用绘图工具箱中的工具绘制各种图形，也可以通过【文件】|【导入】等导入外部图像进行编辑。

当舞台比较大、舞台上的对象不能够全部显示时，可以通过移动舞台的方法或缩放舞台的方法查看全部对象。

移动舞台的方法有：①使用工具箱中的【手形工具】，具体操作是：单击工具箱中的



【手形工具】按钮，在舞台上单击鼠标左键不放拖动鼠标即可移动舞台。②使用舞台窗口右侧和下侧的滚动条，如图1-13所示，具体操作是：在右侧垂直滑动条上单击鼠标左键不放，上下拖动鼠标即可查看舞台的上下部分；在底部水平滑动条上单击鼠标左键不放，左右拖动鼠标即可查看舞台的左右位置。

缩放舞台的方法有：①改变舞台右上角的缩放比例，如图1-13所示，可以直接向其中输入缩放比例数据，也可以单击文本框中的下拉按钮，从其弹出的下拉列表中选中相应的显示比例。②使用工具箱中的【缩放工具】按钮进行缩放。

1.1.8 浮动面板

浮动面板默认状态下位于界面的右侧，通常情况下Flash中的许多功能都必须通过浮动面板来实现，如图1-14所示。



图1-14 浮动面板

1.1.9 属性面板

位于界面下面的面板，是【属性】面板，如图1-15所示。

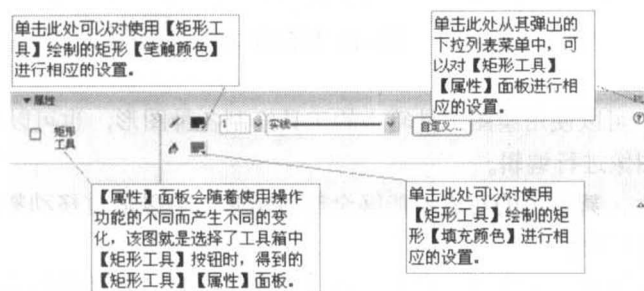


图1-15 【属性】面板

【属性】面板会随着使用操作功能的不同而产生不同的变化，图1-15中就是选择了工具箱中的【矩形工具】按钮时，得到的【属性】面板。



1.2 创建一个Flash文档

1.2.1 创建一个新的Flash文档

(1) 单击【开始】|【所有程序】|【Macromedia Flash MX 2004】，打开网页动画设计软件。

(2) 单击【创建新项目】|【Flash文档】，即可创建一个新的Flash文档，如图1-16所示。

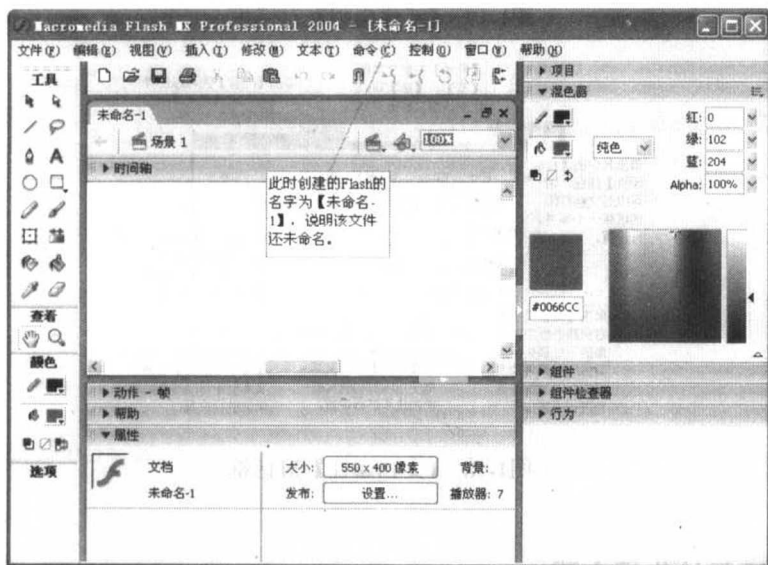


图1-16 创建的Flash文档

也可以这样：

(1) 单击【开始】|【所有程序】|【Macromedia Flash MX 2004】，打开网页动画设计软件。

(2) 在Flash主界面上，单击【文件】|【新建】，得到图1-17所示的【新建文档】对话框。

(3) 单击【常规】选项卡，在【类型】标签下选中【Flash文档】，单击【确定】按钮同样可以创建一个Flash文档。

1.2.2 设置文档属性

(1) 单击【属性】面板中【大小】右侧的【文档属性】按钮，得到图

