

互动实例轻松学系列

免费附赠 互动课件
实例演示 光盘

Flash MX

互动实例轻松学

雷波 编著

涛羽工作室 策划



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

轻松一点，更快一筹，互动实例
助您轻松掌握Flash MX！

互动实例轻松学系列

Flash MX 互动实例轻松学

雷波 编著

涛羽工作室 策划

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书是一本针对广大 Flash MX 初中级用户的学习参考书籍,全书以基本的操作步骤为主线,以完整的动画实例为引导,全面、深入、系统地介绍了 Flash MX 各方面的知识,从而使读者在循序渐进地学会各种工具、命令、控制面板的使用方法 with 技巧之后,可以轻松掌握各种动画制作方法。

本书附赠的光盘,是一张具有很高实用性的教学示范用超值多媒体互动教学光盘,由“互动课件演示”与“精彩实例欣赏”两大部分组成。“互动课件演示”部分对书中的关键知识进行了直观的分步操作演示,保证读者一学就会;“精彩实例欣赏”部分对书中讲解的精彩实例给出了最终演示效果。

本书特别适合广大网页制作、网络动画设计人员、网络广告设计人员等学习使用,也可作为高等院校电脑艺术、多媒体专业的自学用书及各类电脑培训班的指导教材。

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 互动实例轻松学 / 雷波编著. —北京: 电子工业出版社, 2002.7

ISBN 7-5053-7723-X

I .F... II.雷... 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 041632 号

责任编辑: 张瑞喜

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 22.25 字数: 505 千字 彩插: 8 页 附光盘 1 张

版 次: 2002 年 7 月第 1 版 2002 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 38.00 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

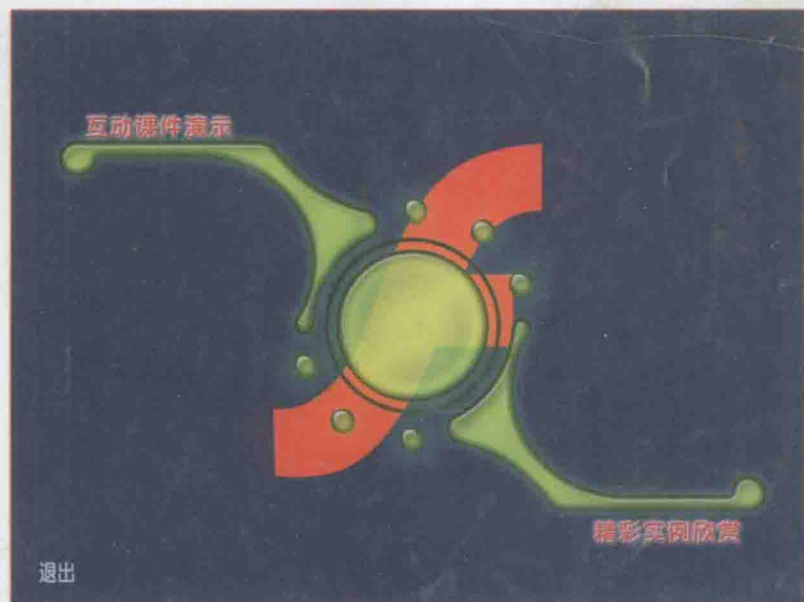
本书附赠光盘导览



启动界面

光盘自动运行后首先显示此界面，显示过程中可以单击画面任意处直接跳过此界面

图 1



项目选择界面

单击“互动课件演示”按钮，进入图 3 所示的互动课件选择界面。单击“精彩实例欣赏”按钮，进入图 8 所示的实例欣赏界面，单击“退出”按钮直接退出

图 2

互动课件
初始界面

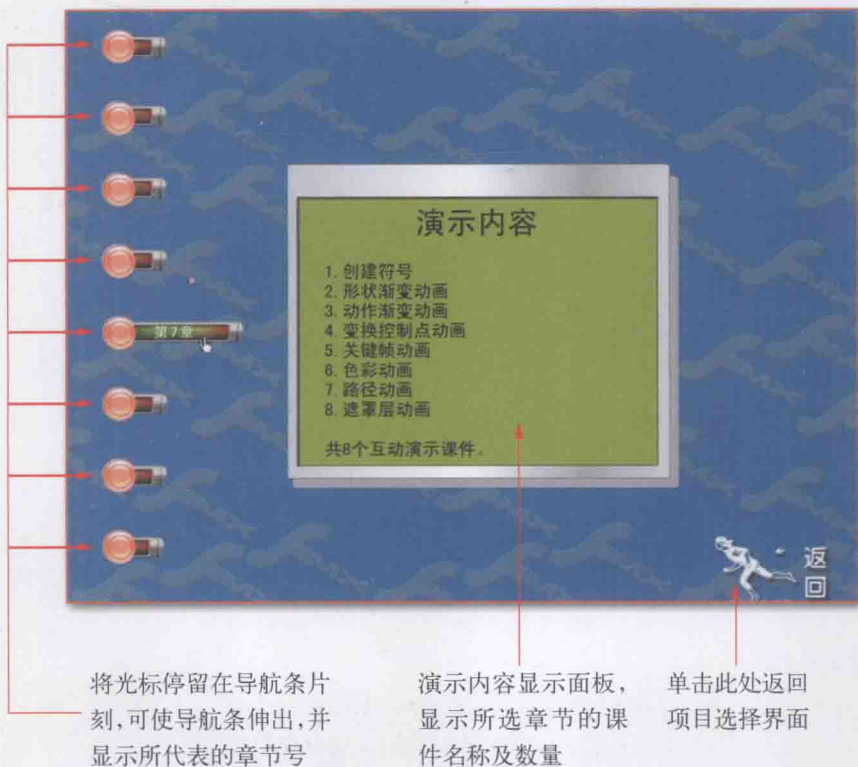
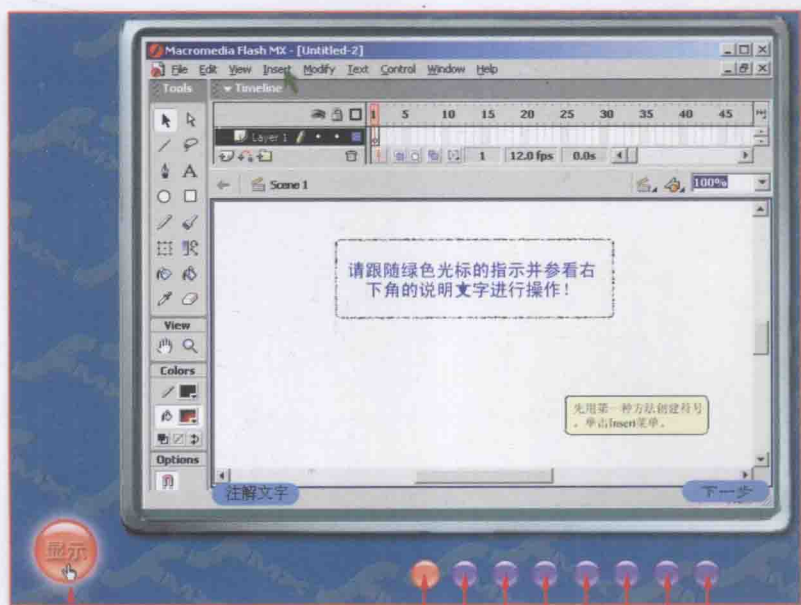


图 3

学习界面



图 4

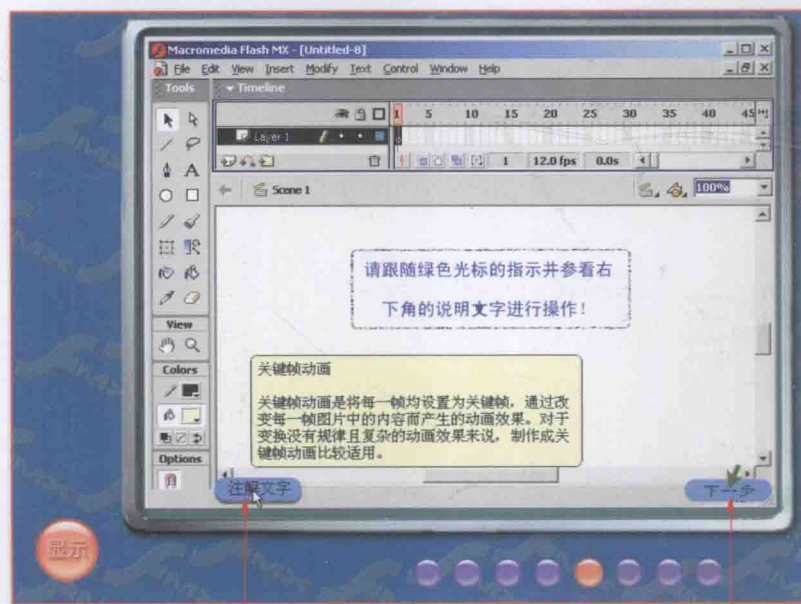


单击此处显示控制面板

单击按钮可直接在当前章节所有的课件间跳转，可单击的按钮数量与图3中的演示内容面板显示的课件数量相同

隐藏控制面板
在进行课件学习的过程中，最好隐藏控制面板，以免其遮挡绿色箭头

图 5

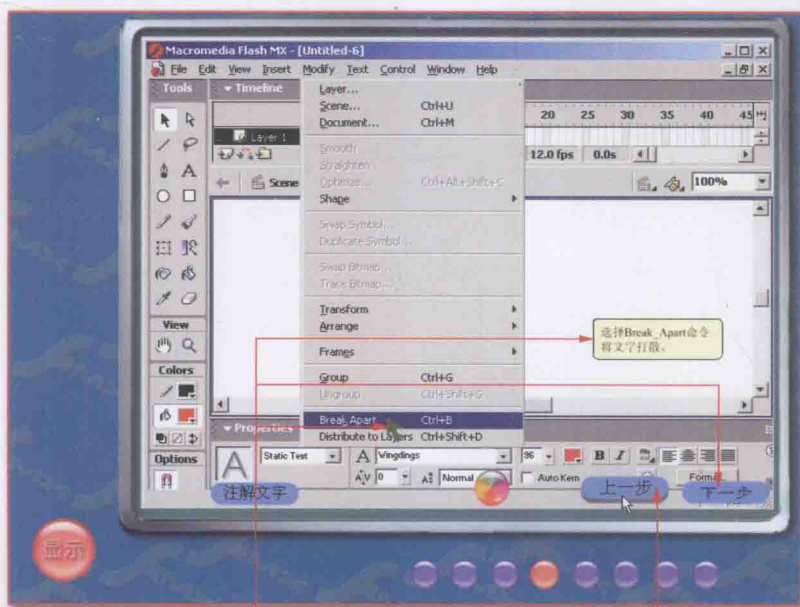


任何时候可单击此处显示课件的主题说明文字

单击此处进入类似于图7所示的下一步操作步骤学习界面

学习界面

图 6

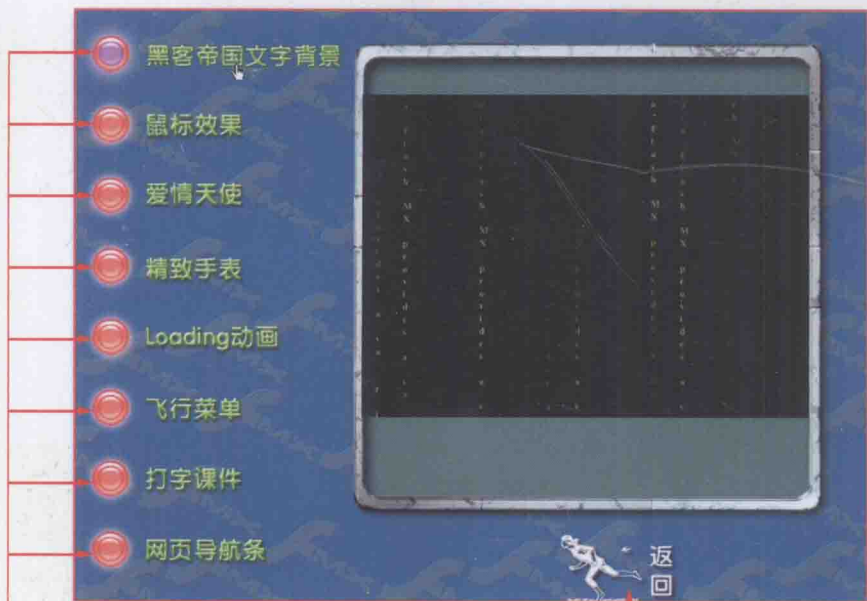


学习界面

可以查看注解文字后单击“下一步”按钮学习下一操作步骤；也可以根据说明文字，并跟随绿色箭头直接单击箭头所指的命令或按钮

单击此处进入类似于图 6 所示的上一操作步骤学习界面

图 7



案例欣赏
初始界面

单击图 2 所示的“精彩实例欣赏”按钮，即可进入此界面

单击此处的列表按钮，在播放窗口中显示要欣赏的 Flash 精彩实例

单击此处返回项目选择界面

图 8

本书部分实例欣赏



超酷鼠标效果

当鼠标在页面上移动时, 将按光标轨迹产生颜色发生变化的图形
适用于网页及多媒体光盘, 以增加鼠标特效



留言板

这里分别制作了登录界面、留言界面及显示留言界面
适用于小型网站, 增强留言板的效果

黑客帝国文字背景

文字不断从屏幕上方滑落下来, 酷似电影《黑客帝国》的文字效果
适用于网页、多媒体光盘及Flash小游戏等, 可以增强背景效果





精致手表

手表的指针可以随系统时间而变化，而且其背景可以每小时改变一种生肖图像

适用于网页及Flash小游戏，以增强趣味性

爱情天使

随小天使飞过的轨迹勾画出红心与丘比特之箭

适用于网页及贺卡，以增加浪漫效果



打字课件

随机显示英文字母，每次击键都会有相关提示

适用于网页的登录界面及练习英文打字

网页导航条

导航条能够随光标滑动自动伸缩，如果光标停留在导航条上，可以动态显示一个信息面板

适用于网页、多媒体光盘、教学软件及课件等



Tao yu Co.

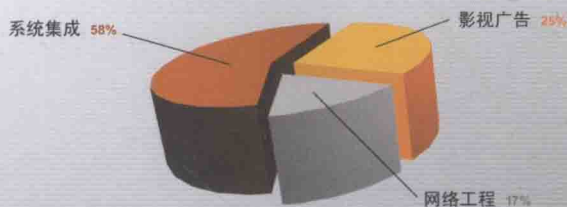
Tao yu Co.

2001 年度业绩报告

100 / 100

Tao yu Co.

回首过去的一年，我们的业绩又取得了骄人的成长，下面的图示揭示了不同业务领域为公司所做的成长百分比贡献。



100 / 100

使用模板
创建年报
详细讲解请
参阅 8.1 节



关键帧动画
详细讲解请
参阅 7.2 节



色彩动画
详细讲解请
参阅 7.3 节

策 划 说 明

《互动实例轻松学》系列是由我们精心策划，由多位工作在电脑培训、广告设计和动画制作等领域的专业人士参与编写的一套独具特色的互动教学式软件学习书籍。

这套书在写作与光盘开发过程中得到长期从事计算机教学与管理的北京计算机教育培训中心胡纪华老师、北京长城计算机学校陈德福校长的指导，并提出了许多很有价值的建议，在此，首先向他们表示由衷的感谢！

这套书的独特之处主要体现在以下几点。

首先，注重循序渐进，讲解简单明了。在讲解软件的操作方法时，以具体的操作指导和操作步骤直入主题，从而在很大程度上降低了读者的阅读强度，提高了学习效率，节省了大量宝贵版面，使本套书具有很高的性价比。

其次，对书中所讲述的重点知识，均制作成 **Flash** 互动课件，收藏于随书附赠的光盘中。读者在学习时能够一面看书，一面跟随互动课件进行学习，从而大大缩短学习周期，提高学习效率。俗话说，眼过千遍不如手过一遍，光盘中互动课件的优点就在于，操作者可以参与到实际操作中。而且即使完全不会操作，也可以按课件的提示，顺利地完成正确的操作。因此对于完全没有基础的学习者，跟随课件学习几次后，就能够掌握软件的基本操作方法并具有一定的实践能力。

随着我国电脑培训事业的不断发展和提高，相信越来越多的培训机构和老师愿意直接采用互动课件进行教学，以提高教学质量。选用这套书，老师们可以直接使用附赠光盘作为教学课件，而不必再自行开发课件，也不必自己制作完整的演示实例。

这套书首期推出《**Flash MX** 互动实例轻松学》、《**Photoshop 7.0** 互动实例轻松学》两种图书，今后我们还会跟踪最新电脑应用技术的发展，不断推出新的图书。

希望读者在学习和使用这套书的过程中多提宝贵意见和建议，使我们的工作得到不断改进。

涛羽工作室

前 言

Flash 是 Macromedia 公司开发的强大的网页动画制作软件,被广泛应用于网页动画制作、网络广告设计、多媒体及远程教育课件制作、网站制作、电子贺卡制作,以及动态广告设计等诸多领域。

Flash 从最初只是一个仅有简单二维动画功能的小软件,发展到今天,已经成为具有强大的编程功能及广泛兼容性的经典动画制作软件。随着 Flash 应用领域的不断扩展,已经在全球掀起了学习与应用 Flash 的热潮。时至今日,各类 Flash 动画大赛有增无减,Flash 动画设计者被称为“闪存”,也成为一种时尚的象征。

Flash MX 是 Macromedia 公司发布的 Flash 的最新版本,与以前的版本相比,增加了许多新工具与功能。毫无疑问,新版本的发布必将为 Flash 的再次广泛普及再掀波澜。

本书以通俗易懂的语言、循序渐进的结构、操作步骤引导的讲述方法,教读者轻松掌握 Flash MX 这个居网页动画领导地位的软件。

本书全面介绍了 Flash MX 中每一个重点命令的每一个参数,使本书成为全面、实用,具有参考价值与查阅功能的书籍。书中列举了大量精美实例,使读者在学习的同时,能够通过欣赏这些实例,启发创作思路。

本书共分为 13 章。第 1 章~第 12 章讲述了用 Flash MX 制作和发布动画的基本知识和操作方法,其中穿插了许多小的操作实例。第 13 章综合应用前面所学的内容,实现不同类型的大、中型 Flash 综合实例。其中:

第 1 章讲解了 Flash MX 的应用领域、学习方法及 Flash MX 的新功能,并以一个简单的动画实例打消初学者对 Flash MX 的陌生感。

第 2 章讲解了 Flash MX 的工作界面及基本设置。

第 3 章讲解如何在 Flash MX 中进行绘图、选择、填充颜色和创建文本等基本操作,这是学习 Flash MX 的基础。

第 4 章讲解如何在 Flash MX 中使用图像及视频文件等素材。

第 5 章详细深入地讲解了 Flash MX 中各种控制对象的方法,例如移动、群组、复制与删除、平滑与平整、打散与变形、对齐与分布等。

第 6 章以较大篇幅讲解了动画原理,其中对于动画中镜头的应用及节奏感的把握有较为深入的讲解。

第 7 章通过多个实例讲解了在 Flash MX 中如何制作渐变动画、关键帧动画、色彩动画、路径动画及遮置层动画等多种动画效果。

第 8 章讲解了 Flash MX 中能够大幅度提高工作效率的模板、组件与符号,理解并掌握这些知识对于深入掌握 Flash MX 有很重要的意义。

第 9 章详细讲解了如何导入及应用声音,并对声音文件进行编辑。

第 10 章讲解了如何应用 ActionScript(在具体应用时也简称“Actions”)。ActionScript 是 Flash MX 的一大亮点,灵活运用它能够创建效果多变、互动效果良好的动画或多媒体作

品。因此对于希望深入掌握 Flash 的读者而言,非常有必要深入学习这一章所述知识。

第 11 章讲解了在完成 Flash 动画的制作后,如何发布或导出动画。

第 12 章讲解了如何应用 Flash 的辅助软件进行工作,掌握这些软件能够大大提高工作效率。

第 13 章通过多个精彩实例的具体制作方法与思路,帮助读者深入学习并融会贯通所学知识,掌握实际的制作技术。

本书附赠的光盘,是一张具有很高教学示范作用的超值多媒体互动教学光盘,由“互动课件演示”与“精彩实例欣赏”两大部分组成。“互动课件演示”部分对书中的关键知识进行了直观的分步操作演示;“精彩实例欣赏”部分,对书中讲解的精彩实例给出了最终演示效果。

光盘使用方法,参见本书彩色插页。

光盘的目录结构如下。

\fla 目录下保存 Flash 5.0 版的实例源文件。

\fla6 目录下保存了 Flash MX 版的实例源文件。

\xgxs 目录下保存了本书第 13 章中讲述的所有实例的最终效果文件。

\Xtras 目录下保存支持光盘运行所需要的文件。

\Swf 目录下保存了各个章节的课件。课件与书中正文的对应关系如下:

课件文件名	课件主题	课件所对应的章节
2-15.swf	关于界面	第 2 章 2.1 节
3-15.swf	箭头选择工具	第 3 章 3.3.1 节
3-25.Fla.swf	绘制矩形与椭圆形	第 3 章 3.2.3 节
3-35.Fla.swf	给图形设置颜色	第 3 章 3.4.1 节
3-45.Fla.swf	编辑渐变填充对象	第 3 章 3.4.1 节
4-15.Fla.swf	将位图转换为矢量图形	第 4 章 4.2.3 节
5-15.Fla.swf	群组对象	第 5 章 5.2 节
5-25.Fla.swf	分解文字	第 5 章 5.5 节
5-35.Fla.swf	自由变形工具	第 5 章 5.6 节
5-45.Fla.swf	对齐与分布对象	第 5 章 5.7 节
5-55.Fla.swf	改变对象顺序	第 5 章 5.8 节
6-15.Fla.swf	帧的显示模式	第 6 章 6.2.1 节
6-25.Fla.swf	帧的类型	第 6 章 6.2.2 节
6-35.Fla.swf	图层控制面板	第 6 章 6.3.2 节
6-45.swf	设置图层属性	第 6 章 6.3.4 节
6-55.Fla.swf	文档属性	第 6 章 6.4 节
7-15.Fla.swf	创建符号	第 7 章 7.1 节
7-25.swf	形状渐变动画	第 7 章 7.1.3 节
7-35.Fla.swf	运动渐变动画	第 7 章 7.1.1 节
7-45.Fla.swf	变换控制点动画	第 7 章 7.1.3 节
7-55.Fla.swf	关键帧动画	第 7 章 7.2 节

7-65.Fla.swf	色彩动画	第7章 7.3 节
7-75.Fla.swf	路径动画	第7章 7.4 节
7-85.Fla.swf	遮罩层动画	第7章 7.5 节
8-15.Fla.swf	资料库控制面板	第8章 8.2.7 节
8-25.Fla.swf	复选框组件	第8章 8.3.1 节
10-15.swf	添加 Action	第10章 10.4 节
10-25.swf	Action 交互按钮	第10章 10.3 节
11-15.swf	发布为 Flash 文件	第11章 11.4.1 节
11-25.swf	发布为 HTML 文件	第11章 11.4.2 节

为了方便读者学习，本书中采用了以下引导图标：

 **操作指导** 讲解具体的操作过程，对多种可能性均给出操作方法。

 **操作步骤** 讲解具体的操作步骤，具有较强的顺序性。

 **注意** 提请读者注意的相关内容。

 **提示** 对相关内容进一步引深或说明。

本书中在无特别说明时，使用以下简略叙述：

单击：将鼠标光标放在选定的对象上按一下鼠标左键。

双击：将鼠标光标放在选定的对象上用鼠标左键连续快速单击两下。

右击：将鼠标光标放在选定的对象上用鼠标右键单击。

拖动：将鼠标光标放在选定的对象上，按住鼠标左键并移动鼠标至其他位置。

参与本书编写的成员还有陈平、张雄、徐建军、徐涛、余翠明、曾平平、王长虹、何江、杜云贵、李卉梅等。

限于笔者水准，本书如有不妥之处，望各位读者不吝赐教。我们的 E-mail 地址是 lb26@263.net 或 Webskill@sohu.com。

作 者

目 录

第 1 章	体验 Flash MX	1
1.1	Flash 的优秀特性	1
1.1.1	速度	1
1.1.2	交互性与易用性	2
1.1.3	强大的设计功能	2
1.2	Flash 应用领域全接触	2
1.2.1	网页制作	2
1.2.2	网络广告	3
1.2.3	二维动画	3
1.2.4	MTV 制作	4
1.2.5	电子贺卡	4
1.2.6	Flash 游戏	4
1.2.7	远程教育课件	5
1.3	Flash MX 学习方法	6
1.3.1	学习软件的基本知识	6
1.3.2	练习与模仿	6
1.3.3	欣赏精美作品及素材	6
1.3.4	实践并创意	7
1.4	Flash MX 的新功能	7
1.4.1	新的界面特性	8
1.4.2	新的功能	12
1.4.3	其他新功能	14
1.5	制作一个简单的 Flash 动画	18
第 2 章	了解 Flash MX 界面	23
2.1	Flash MX 界面全接触	23
2.1.1	Tools 面板	23
2.1.2	工具栏	24
2.1.3	菜单	25
2.1.4	上下文菜单	31
2.1.5	时间线	32
2.1.6	场景	32

2.1.7	舞台和工作页面	33
2.1.8	Library 面板	33
2.1.9	控制面板	34
2.2	Flash MX 辅助工具	35
2.2.1	网格	35
2.2.2	标尺	36
2.2.3	辅助线	37
2.3	设置工作参数	38
2.3.1	General 通用选项卡	38
2.3.2	Editing 选项卡	39
2.3.3	Clipboard 选项卡	42
2.3.4	Warnings 选项卡	43
2.3.5	ActionScript Editor 选项卡	43
2.4	自定义快捷键	45
第 3 章	Flash MX 基础操作	47
3.1	图形分类	47
3.1.1	矢量图形	47
3.1.2	位图图像	48
3.2	绘图工具的使用	48
3.2.1	属性面板	48
3.2.2	直线工具和铅笔工具	49
3.2.3	椭圆形工具和矩形工具	51
3.2.4	钢笔工具	52
3.2.5	笔刷工具	53
3.2.6	橡皮擦工具	55
3.3	选择工具的使用	56
3.3.1	箭头选择工具	56
3.3.2	节点选择工具	57
3.3.3	套索工具	58
3.4	填充及线型控制	59
3.4.1	调配颜色	59
3.4.2	设置填充属性	65
3.4.3	墨水瓶工具	65
3.4.4	油漆桶工具	66
3.4.5	吸管工具	67
3.5	文字的应用	67
3.5.1	创建文本	67
3.5.2	设置文本类型	70