

动画制作与演示设计

DONGHUA/ZHIZUO/YU/YANSHI/SHEJI

中文版



随书赠送光盘

Flash MX 2004 & PowerPoint 2003

实例教程

■ 主编 沈疆海 王 艳



macromedia 2004

FLASH MX



电子科技大学出版社

动画制作与演示设计

中文版 Flash MX2004 & PowerPoint 2003

主编 沈疆海 王 艳

实 例 教 程



电子科技大学出版社

内 容 提 要

本书围绕“动画”这个核心问题,由浅入深、循序渐进地讲述了 Flash 和 PowerPoint 在动画制作与展示设计中的具体应用,使读者能够在学习制作各种 Flash 动画及 PowerPoint 演示文稿的过程中掌握这两款软件的设计思路和操作方法。因此,本书在写作上遵循理论与实践相结合的原则,将软件的基本理论与实际的操作演练紧密结合在一起。

本书在结构上共分为四篇:第一篇(第1章至第5章)是中文版 Flash MX 2004 知识篇,以简洁的语言、浅显的实例,介绍了中文版 Flash MX 的基本操作、创建动画过程中必须掌握的相关操作方法以及创建交互式动画的相关概念和制作技巧;第二篇(第6章至第8章)是动画制作实例篇,通过一些典型的实例,由浅入深地带领读者进入精彩的 Flash MX 2004 世界;第三篇是中文版 PowerPoint 2003 知识篇(第9章至第12章),介绍了使用 PowerPoint 2003 制作演示文稿的基本操作方法;第四篇(第13章)为展示设计实例篇,通过极具代表性的精彩实例体现了中文版 PowerPoint 2003 在展示设计中的应用。

本书既可作为初学者的自学用书,也可作为各类电脑培训班动画制作专业的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 & PowerPoint 2003 实例教程 /
沈疆海,王艳主编. —成都:电子科技大学出版社,
2004.9

ISBN 7-81094-637-4

I. 中… II. ①沈… ②王… III. ①动画—设计—
图形软件, Flash MX 2004—教材 ②图形软件, PowerPo
int 2003—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 093936 号

中文版 Flash MX 2004 & PowerPoint 2003 实例教程

主编 沈疆海 王 艳

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: 26.25 彩插: 8 字数: 426 千字

版 次: 2004 年 10 月第一版

印 次: 2004 年 10 月第一次印刷

书 号: ISBN 7-81094-637-4 / TP·375

印 数: 1-8000 册

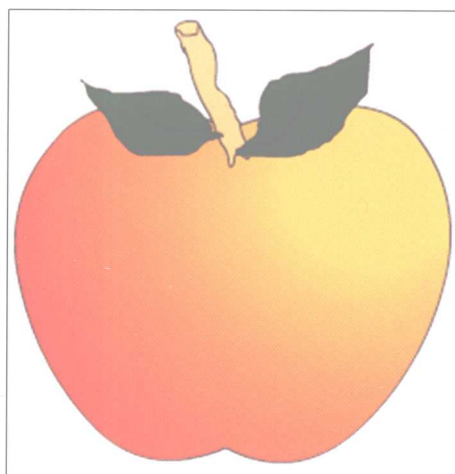
定 价: 39.80 元(附赠光盘一张)

版权所有, 盗印必究。举报电话: (028) 83201495

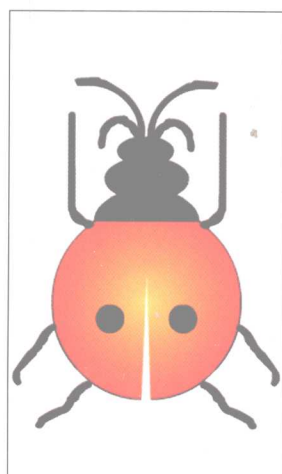
本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。



小雨伞



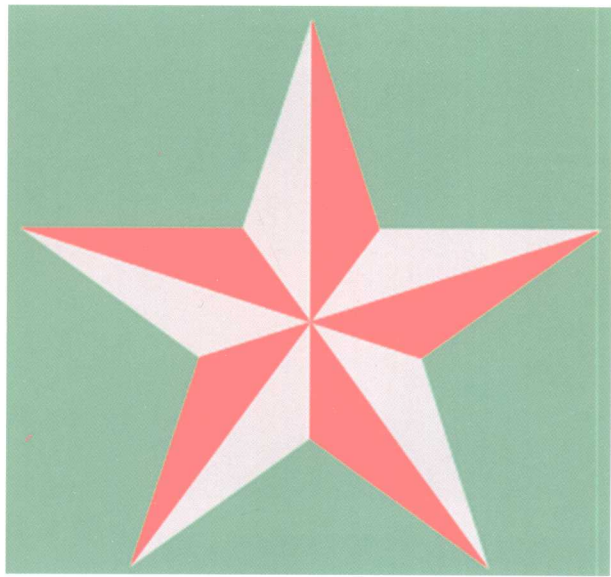
苹果



瓢虫



电脑软盘



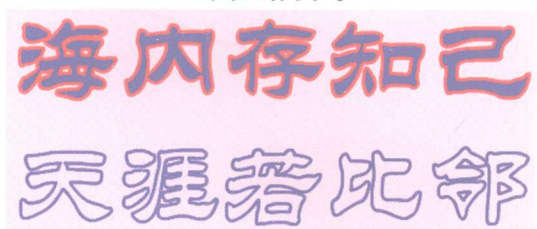
五角星



线性渐变字



图案填充字



描边字与空心字



浮雕字

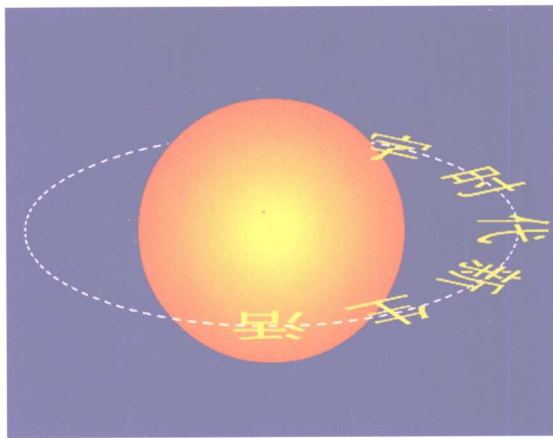
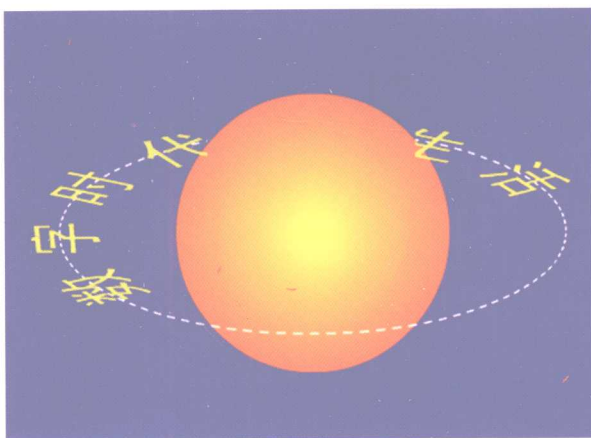


夕阳无限好

笔画字



立体倒影字



环绕旋转文字



打字机文字



时尚

激光刻字(1)

时尚生活

激光刻字(2)

请输入你的寄语:

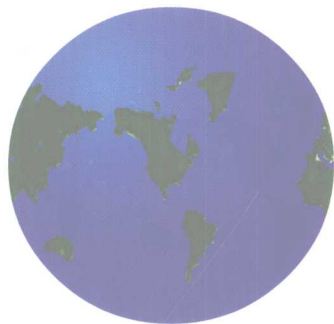
精彩生活如影随形陪伴你和我!

精彩生活如影随形陪伴你和我!

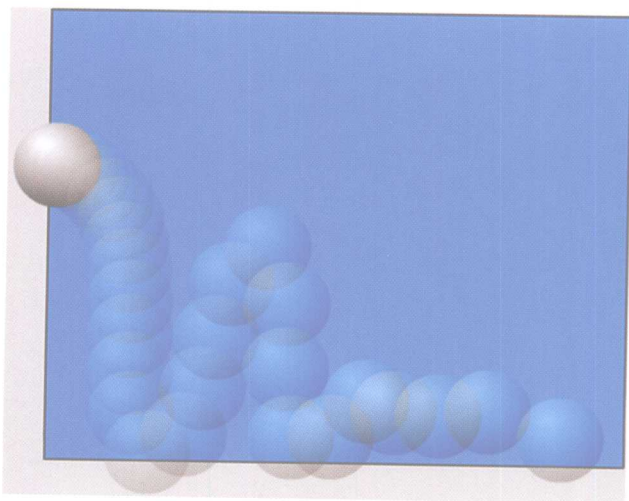
如影随形的文字



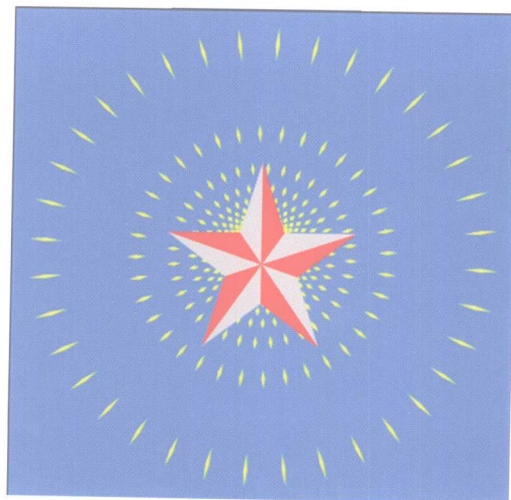
幻影文字



旋转的地球



弹跳球



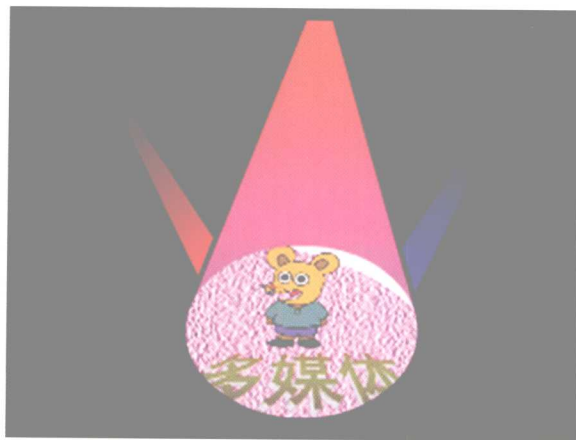
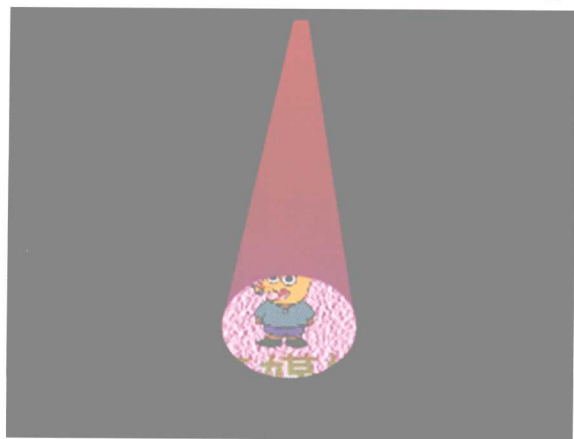
闪闪的红星



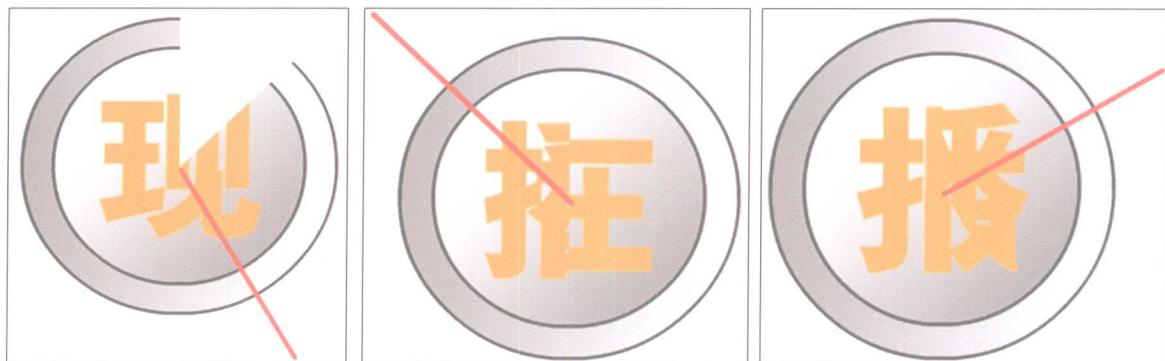
盘旋的飞机



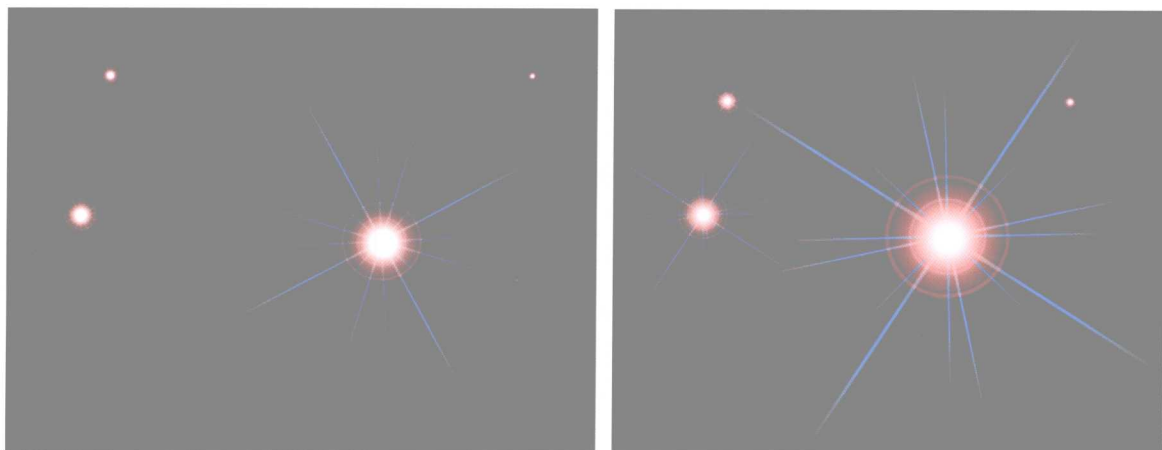
百叶窗



灯光照射



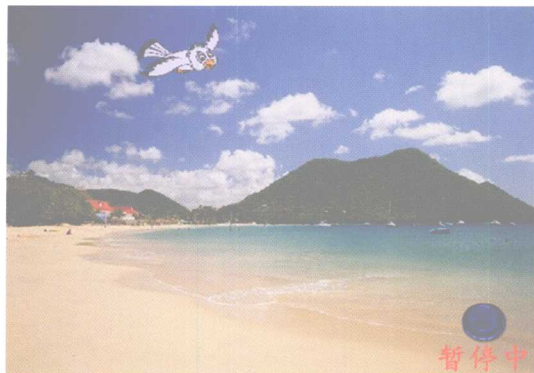
搜寻器



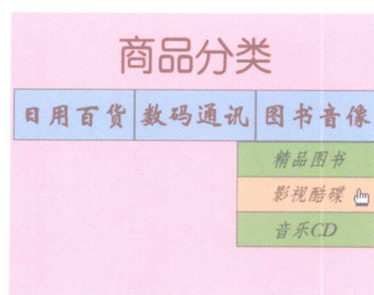
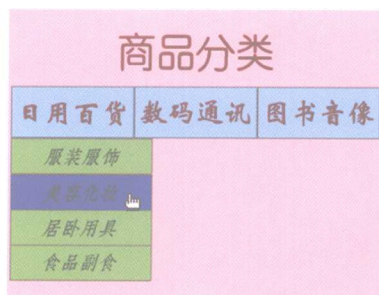
星光璀璨



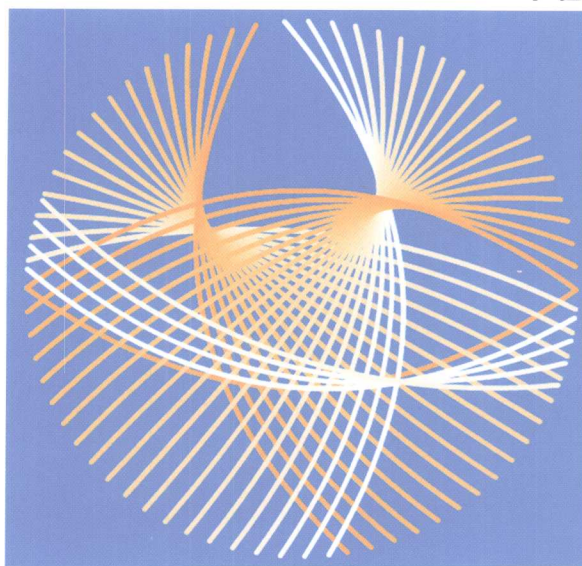
制作简单按钮



播放按钮



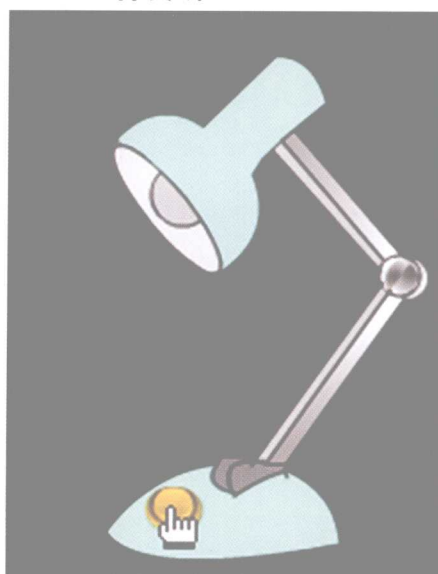
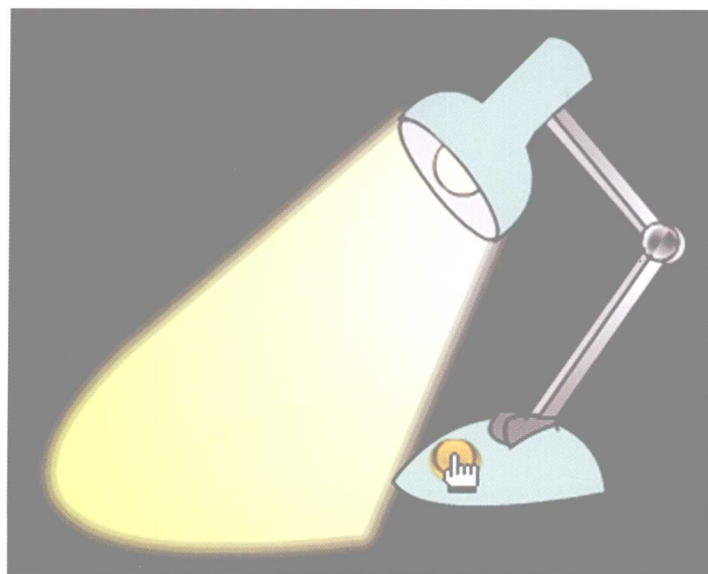
下拉按钮



百变幻影曲线



石英钟



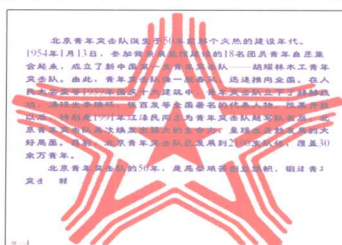
开灯关灯



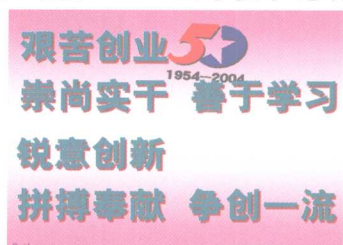
公益广告宣传 (三) —— 珍惜水资源



公益广告宣传 (二) —— 生命在于运动



庆典宣传



公益广告宣传 (一) —— 诚信



好消息

为了让受疾病困扰的患者过一个快乐的“五一”佳节：本院将在“五一”期间开展“五一健康行”活动，邀请技术高超的教授级专家，推出价格低、疗效好的诊疗方案，帮助广大患者卸下疾病的包袱，尽情享受生活、享受幸福时光！

活动期间：

1. 免收专家挂号费
2. 免收专家咨询费
3. 免收常规检查费
4. 药费优惠15-30%
5. 小型手术费8折优惠

咨询热线：76589999 76589969

天使泌尿外科医疗中心

好消息

招聘海报

本公司因业务发展需要，现特诚聘以下人员：

广告业务精英10名（男女不限）

要求：35周岁以下，大专以上文化程度，普通话标准，沟通能力强，有相关工作经验者优先。

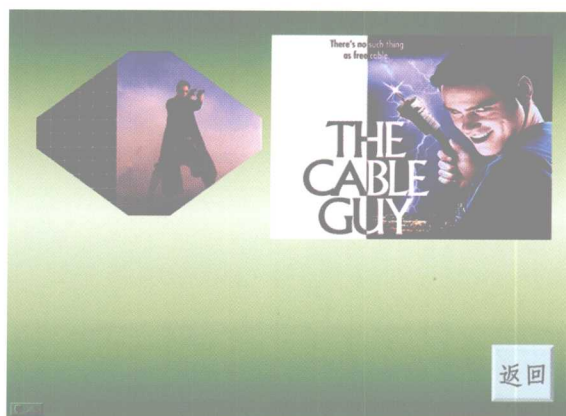
待遇优厚：底薪+提成+补助

联系人：吴先生

招聘海报



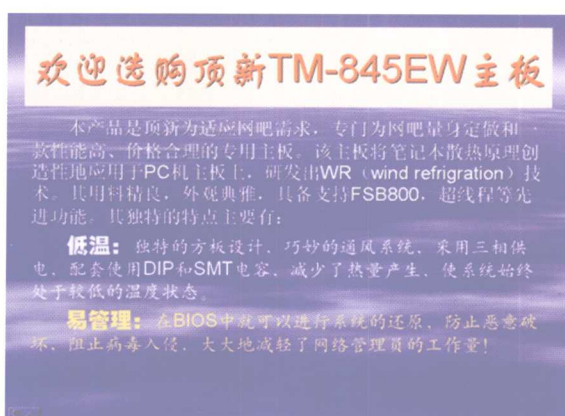
新片预告(1)



新片预告(2)



产品展示(1)



产品展示(2)

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作的专业软件,主要应用于网页设计和多媒体创作等领域,其功能十分强大。利用 Flash 制作的矢量动画,文件数据量小,播放时可以任意缩放且不影响画面质量,交互性强,可以以“流媒体”的形式在网上传输,这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的。Flash 不仅在网络领域应用广泛,而且在多媒体创作领域也发挥着重要的作用,可创作出效果细腻、风格独特的网页和多媒体作品。

PowerPoint 是 Microsoft 公司推出的电子文稿演示软件,也是目前制作幻灯片最流行的软件之一,它广泛应用于幻灯片动画制作、教学演示等工作。利用这款软件,可以创建自己的演示文稿,并通过计算机屏幕、35mm 幻灯片、投影机或者互联网发布。

本书围绕“动画”这个核心问题,由浅入深、循序渐进地讲述了 Flash 和 PowerPoint 在动画制作与商业展示中的应用,使读者能够在学习制作各种 Flash 动画及 PowerPoint 演示文稿的过程中掌握这两款软件的设计思路和操作方法。本书在内容结构上共分为四篇 13 章:

第一篇(第 1 章至第 5 章),中文版 Flash MX 2004 知识篇,本部分以简洁的语言、浅显的实例介绍了中文版 Flash MX 2004 的基本操作、创建动画的过程中必须掌握的相关操作要领和方法,以及创建交互式动画的相关概念和制作技巧。通过学习力求使读者能够很容易地迈好动画制作的第一步。

第二篇(第 6 章至第 8 章),动画制作实例篇,本部分力求通过一些典型的实例,由浅入深地带领读者进入精彩的 Flash MX 2004 世界。因此,在该部分中,编者精心选择设计了非常有代表性,并且能够充分说明 Flash MX 2004 的基本操作、展现其强大功能的 51 个实例。这 51 个实例都是实际操作所得,而且步骤详细、可操作性强,同时这些实例还包含了丰富的创意构思。在每一个实例中都突出了以下三个特点:“设计思路”让读者更好地了解每个实例的创意构思;“技术要点”为读者整理出实例中采用的关键技术;“创作步骤”系统地讲解实例的制作过程。读者只要通过制作实例逐步练习,就能全面认识并掌握中文版 Flash MX 2004 的各种应用技巧,提高综合创作能力。

第三篇(第 9 章至第 12 章),中文版 PowerPoint 2003 知识篇,本部分较全面、深入地介绍了使用 PowerPoint 2003 制作演示文稿的基本操作方法,同时在讲解该软件基本操作方法和步骤的基础上,融入了大量的操作技巧和应用实例,以点带面地展示了制作一份完整演示文稿的全部过程,从而帮助读者拓宽思路,创作出更加精彩的演示文稿。

第四篇(第 13 章),展示设计实例篇,通过极具代表性的精彩实例体现了中文版 PowerPoint 2003 在展示设计中的应用。

本书由沈疆海、王艳主编,参与编写的还有杜传宇、林锋、魏霞和于晓利等。由于编者水平所限,书中难免有失误和疏漏之处,恳请广大读者批评指正。

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

编 者

2004 年 8 月

目 录

第一篇 中文版 Flash MX 2004 知识篇

第1章 中文版 Flash MX 2004

操作基础 3

1.1 中文版 Flash MX 2004 新增功能 3

1.2 中文版 Flash MX 2004

的工作环境概述 7

1.2.1 中文版 Flash MX 2004

启动及窗口结构 7

1.2.2 使用 Flash MX 2004 菜单 13

1.3 中文版 Flash MX 2004

的文件操作 21

1.3.1 打开文件 21

1.3.2 创建新文件 23

1.3.3 保存文件 24

1.4 使用中文版 Flash MX 2004

工具箱 25

1.4.1 使用图形绘制工具 26

1.4.2 使用选择与调整工具 31

1.4.3 使用着色工具 35

1.4.4 使用视图工具 39

1.5 使用文本工具 40

1.5.1 文本类型 40

1.5.2 输入文本 40

1.5.3 设置文字属性 41

1.5.4 分解文本对象 42

1.6 对象的操作 43

1.6.1 移动和复制对象 43

1.6.2 调整对象的排列顺序 43

1.6.3 缩放和旋转对象 44

1.6.4 精确变形 46

1.6.5 倾斜对象 46

1.6.6 扭曲对象 46

1.6.7 封套对象 47

1.6.8 对齐对象 47

1.7 使用导入图形 48

1.7.1 向 Flash 中导入文件 49

1.7.2 导入在 FreeHand
中创建的图片 50

1.7.3 导入 QuickTime 影片 50

1.7.4 将位图转换为矢量图 50

1.7.5 利用位图填充图形 51

第2章 实现动画 52

2.1 认识“时间轴”面板 52

2.2 认识中文版

Flash MX 2004 中的帧 54

2.2.1 帧的类型 54

2.2.2 编辑帧 55

2.2.3 编辑帧属性 56

2.3 图层 57

2.3.1 理解图层 57

2.3.2 创建图层 58

2.3.3 编辑图层 58

2.3.4 设置图层属性 60

2.4 创建和编辑元件 61

2.4.1 元件的类型 62

2.4.2 创建元件 62

2.4.3 编辑和修改元件 65

2.5 创建和编辑实例 67

2.5.1 创建实例 67

2.5.2 编辑和修改实例 68

2.6 编辑与管理场景 71



2.6.1 添加与切换场景	71	4.1.2 动作脚本 (ActionScript) 与 JavaScript 的区别和联系	104
2.6.2 复制与删除场景	72	4.1.3 动作脚本的功用	104
2.6.3 重命名场景	73	4.1.4 动作脚本的类型	104
2.7 制作动画背景	73	4.2 动作脚本编程基础	105
2.8 制作帧-帧动画	74	4.2.1 动作脚本的语法	105
2.9 制作运动渐变动画	77	4.2.2 动作脚本的相关术语	108
2.10 制作形状渐变动画	78	4.2.3 数据类型	110
2.10.1 制作简单的形状渐变动画	78	4.2.4 变量	112
2.10.2 使用变形提示	80	4.2.5 常量	115
2.11 制作路径引导动画	81	4.2.6 表达式和运算符	115
2.11.1 动画运动属性的设置	81	4.2.7 函数	117
2.11.2 沿直线运动	82	4.3 使用“动作”面板	118
2.11.3 沿曲线运动	83	4.3.1 认识“动作”面板	118
2.11.4 物体的转动	85	4.3.2 使用“动作”面板菜单	122
2.12 测试动画	86	4.3.3 设置“动作”面板 的首选参数	124
第3章 在Flash中使用声音	88	4.4 理解事件和动作	124
3.1 理解Flash中的声音	88	4.4.1 定义用户触发事件	125
3.1.1 声音的基本概念	88	4.4.2 定义帧事件	126
3.1.2 中文版Flash MX 2004 中的声音类型	88	4.5 掌握基本命令	126
3.1.3 声音的采样频率	89	第5章 发布与导出动画	133
3.1.4 声音的位分辨率	89	5.1 动画的优化	133
3.1.5 声音文件的大小	90	5.1.1 整体上优化动画	133
3.1.6 声音的元件与实例特性	90	5.1.2 优化元素与线条	133
3.1.7 中文版Flash MX 2004 中的声音文件	91	5.1.3 优化文本和字体	134
3.2 在Flash中添加声音	91	5.1.4 优化颜色	134
3.2.1 导入声音文件	91	5.1.5 优化动作脚本	134
3.2.2 为按钮添加声音	92	5.2 动画的导出	135
3.2.3 将声音合并到时间轴中	94	5.2.1 Flash 播放文件 (* .swf) 格式	136
3.3 配置/编辑声音实例	96	5.2.2 AVI 视频文件 (* .avi) 格式	136
3.4 设置声音属性	98	5.2.3 动画 GIF (* .gif) 格式	137
3.5 动态调整音量	101	5.2.4 WAV 音频文件 (* .wav) 格式	138
第4章 使用Flash MX 2004 动作脚本	103	5.2.5 PNG 序列文件 (* .png) 格式	138
4.1 动作脚本 (ActionScript) 概述	103	5.3 发布动画作品	139
4.1.1 什么是动作脚本 (ActionScript)	103	5.3.1 发布SWF动画	140
		5.3.2 直接发布HTML文件	142

第二篇 动画制作实例篇

第6章 基本图形绘制 10 例 149

- 第 1 例 小雨伞 149
- 第 2 例 齿轮 153
- 第 3 例 苹果 156
- 第 4 例 瓢虫 158
- 第 5 例 五角星 159
- 第 6 例 啤酒杯 161
- 第 7 例 化学实验装置 163
- 第 8 例 物理示意图 165
- 第 9 例 正六面体 167
- 第 10 例 电脑软盘 169

第7章 文字动画创作 15 例 173

- 第 1 例 线性渐变字 173
- 第 2 例 图案填充字 174
- 第 3 例 浮雕字 176
- 第 4 例 描边字与空心字 177
- 第 5 例 立体倒影字 179
- 第 6 例 飘动的文字 182
- 第 7 例 幻影文字 184
- 第 8 例 拖尾文字 186
- 第 9 例 笔画字 189
- 第 10 例 滚动字幕 191
- 第 11 例 打字机文字 (一) 192
- 第 12 例 环绕旋转文字 196
- 第 13 例 激光刻字 198
- 第 14 例 如影随形的文字 202
- 第 15 例 打字机文字 (二) 207

第8章 基本动画创作 26 例 211

- 第 1 例 弹跳球 211
- 第 2 例 闪闪的红星 213
- 第 3 例 旋转的地球 215
- 第 4 例 涟漪荡漾 218
- 第 5 例 盘旋的飞机 220
- 第 6 例 旋转的风车 223
- 第 7 例 飘动的旗帜 226
- 第 8 例 灯光照射 227
- 第 9 例 百叶窗 230
- 第 10 例 探照灯 234
- 第 11 例 搜寻器 236
- 第 12 例 星光璀璨 241
- 第 13 例 简单按钮 245
- 第 14 例 音效按钮 247
- 第 15 例 动画文字按钮 249
- 第 16 例 随鼠标变化按钮 252
- 第 17 例 下拉按钮 (一) 256
- 第 18 例 播放按钮 258
- 第 19 例 跳转按钮 262
- 第 20 例 下拉按钮 (二) 266
- 第 21 例 响应按钮 270
- 第 22 例 开灯关灯 273
- 第 23 例 百变幻影曲线 277
- 第 24 例 飞越星空 278
- 第 25 例 石英钟 282
- 第 26 例 电子计算器 288

第三篇 中文版 PowerPoint 2003 知识篇

第9章 中文版 PowerPoint 2003

快速入门 297

- 9.1 中文版 PowerPoint 2003 简介 297
- 9.2 PowerPoint 2003 界面介绍 298

- 9.2.1 基本功能菜单简介 299
- 9.2.2 “任务窗格”简介 300
- 9.2.3 PowerPoint 的工具栏 300
- 9.2.4 视图模式简介 301



9.3 中文版 PowerPoint 2003 的基本操作	303	11.4 插入表格	342
9.3.1 创建演示文稿	304	11.4.1 插入基本表格	342
9.3.2 保存演示文稿	309	11.4.2 嵌入 Word 表格	342
9.3.3 打开演示文稿	309	11.4.3 嵌入 Excel 工作表	343
9.3.4 关闭演示文稿	310	11.5 插入数据图表	343
11.5.1 插入数据图表	344	11.5.2 编辑数据图表	345
11.6 插入其他对象	346	11.6.1 插入和编辑公式	346
11.6.2 插入和编辑组织结构图	348	11.7 添加多媒体对象	350
11.7.1 插入剪辑库中的影片	350	11.7.2 插入外部文件的影片	350
11.7.3 插入剪辑库中的声音	351	11.7.4 插入外部文件的声音	352
11.7.5 插入 CD 音乐	352	11.8 配色方案	353
11.8.1 应用配色方案	353	11.8.2 自定义配色方案	354
11.9 设置幻灯片背景	355	11.9.1 调整幻灯片的背景颜色	355
11.9.2 为幻灯片背景设置填充效果	356	11.9.2 为幻灯片背景设置填充效果	356
第 10 章 幻灯片的基本编辑	312	第 12 章 组织放映幻灯片	358
10.1 文本的输入与编辑	312	12.1 创建幻灯片中对象的动画效果	358
10.1.1 输入文本	312	12.1.1 使用动画方案	358
10.1.2 调整文本在占位符中的位置与边距	313	12.1.2 使用“自定义动画”命令创建动画效果	359
10.1.3 文本的编辑	314	12.2 添加切换效果	360
10.1.4 格式化文本	315	12.3 创建交互式演示文稿	361
10.1.5 设置文本段落格式	318	12.3.1 添加动作按钮	361
10.1.6 改变标题文本的层次	321	12.3.2 插入超链接	362
10.2 项目符号与编号	321	12.4 运行并控制幻灯片放映	364
10.2.1 在文本前添加项目符号和编号	321	12.4.1 设置放映时间	364
10.2.2 更改项目符号或编号的外观	322	12.4.2 控制放映方式	366
10.3 幻灯片的编排	324	12.4.3 放映技巧	368
10.3.1 插入幻灯片	324	12.4.4 放映指定范围的幻灯片	369
10.3.2 更改幻灯片版式	325	12.4.5 自定义放映	369
10.3.3 移动、复制和删除幻灯片	326		
10.3.4 编辑备注页	327		
10.4 利用母版调整幻灯片	327		
10.5 应用设计模板	331		
10.5.1 应用设计模板	332		
10.5.2 创建自己的设计模板	333		
第 11 章 幻灯片的美化与修饰	335		
11.1 插入图片和剪贴画	335		
11.1.1 插入图片	335		
11.1.2 插入剪贴画	336		
11.1.3 编辑图片或剪贴画	337		
11.2 插入艺术字	339		
11.3 在幻灯片中绘制图形	340		
11.3.1 认识“绘图”工具栏	341		
11.3.2 绘制基本图形	341		
11.3.3 绘制自选图形	341		