

手把手互动电脑课堂

中文版



鼎翰科技 编著

Flash MX 2004

网页动画设计

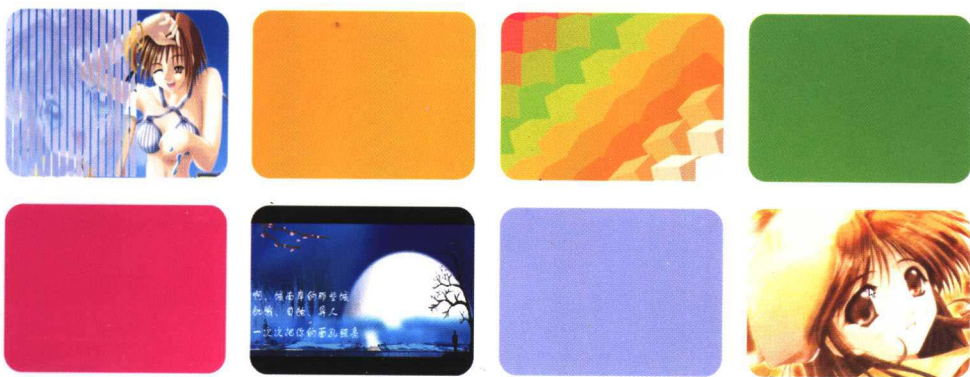
- ★ 内容丰富，涵盖软件从入门到提高全方位的知识
- ★ 专业权威，专业的设计理论知识与经典实例剖析完美结合
- ★ 案例驱动，采用先进的案例教学法，突出表现任务驱动的教学模式
- ★ 全新体例，完全模拟电脑教学课堂，软件操作讲解与实例剖析相结合，上机练习与动手实战相结合
- ★ 复式教学，采用“光盘+手册”的形式，光盘采用多媒体教学模式，包括软件操作和实例讲解的多媒体教学内容



多媒体光盘包括软件的多媒体教学内容，精彩实例的制作讲解，以及相关源文件与素材文件，读者可通过光盘学习软件的操作及实例的制作



重庆大学电子音像出版社



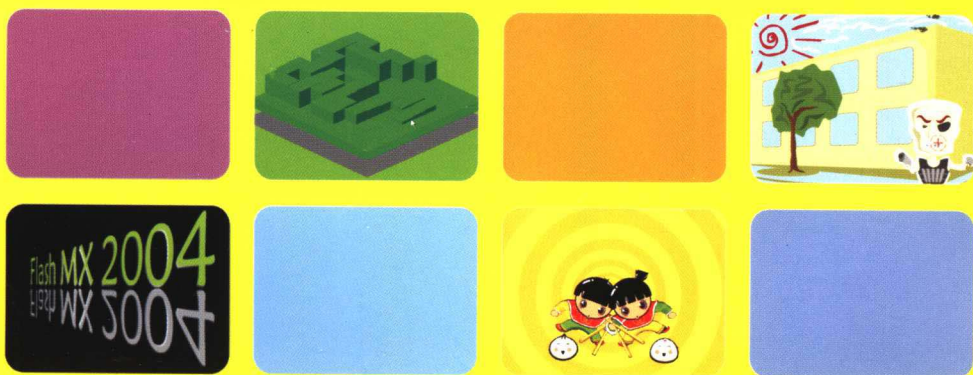
手把手互动电脑课堂

Flash MX 2004



网页动画设计

鼎翰科技 编著



重庆大学电子音像出版社

TP391.41
389

手把手互动电脑课堂

中文版 Flash MX 2004 网页动画设计

鼎翰科技 编著

重庆大学电子音像出版社

内容提要

本产品《中文版 Flash MX 2004 网页动画设计》是“手把手互动电脑课堂”系列产品之一，以“光盘+手册”的形式展现给读者。该产品充分利用了光盘的多媒体交互性与图书的直观性，为读者提供了一款相当不错的立体化教材。

本手册分为 14 章，第 1 章介绍了 Flash MX 2004 的基本知识；第 2 章介绍了工具、时间轴与图层；第 3 章介绍了元件与动画制作及相关实例；第 4 章介绍了逐帧动画及其实例；第五章介绍了遮罩层与引导层及相关实例；第 6 章介绍了 Flash 中外部素材的应用；第 7 章为影片剪辑与按钮应用方面的经典实例。第 8 章介绍了文字与图形特效动画方面的实例；第 9 章介绍了光影与视觉特效动画实例；第 10 章介绍了动画 MTV 的制作方法 & 精彩实例；第 11 章介绍了动作脚本基础；第 12 章介绍了鼠标与键盘控制；第 13 章介绍了动作脚本高级应用；第 14 章介绍了 Flash 游戏的设计与制作。本手册内容紧凑丰富，易学易懂，实用性极强。

本光盘以图解加上全程语音讲解，一步一步地给读者讲授了中文版 Flash MX 2004 的基本知识与各种技巧、手段，并提供了大量素材供读者练习使用。

本产品适合 Flash 动画设计爱好者阅读，同时也可以作为各院校、社会培训机构的教材。

ZHONGWENBAN Flash MX 2004 WANGYE DONGHUA SHEJI

中文版 Flash MX 2004 网页动画设计

责任编辑：石媛媛 刘茂林

版式设计：刘茂林

责任校对：邹忌

文本编著：鼎翰科技

光盘制作：成都鼎翰科技有限责任公司

出版/发行者：重庆大学电子音像出版社

出品人：张鸽盛

地址：重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学 A 区

电话：023-65105328 传真：023-65106879

邮箱：dzyx@cqup.com.cn

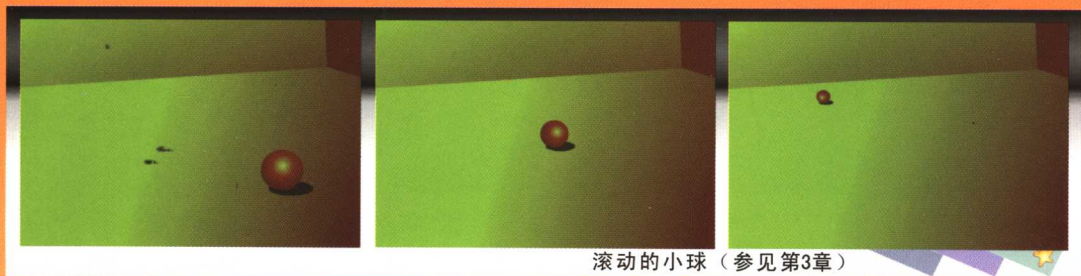
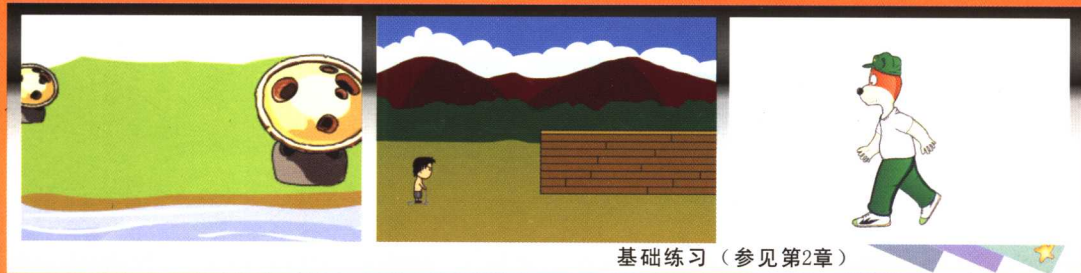
文本印制：重庆科情印务有限公司

光盘生产：北京中联光盘有限公司

版本号：ISBN 7-900676-09-0

定 价：32.00 元（1CD+手册）

- 本手册为光盘使用手册，不单独销售
- 光盘及手册的全部内容包括文字、图片、声音、影像，未经授权不得以任何方式复制或抄袭
- 版权所有 翻印必究

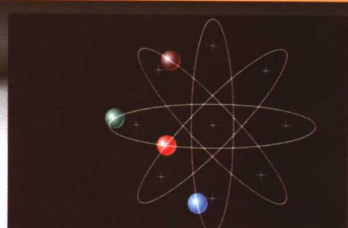
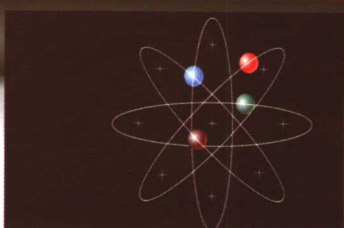
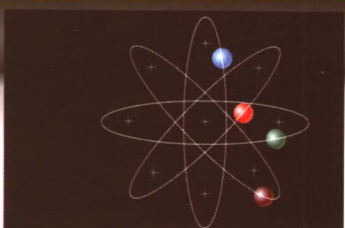




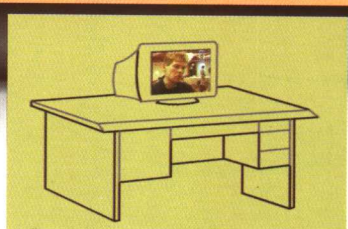
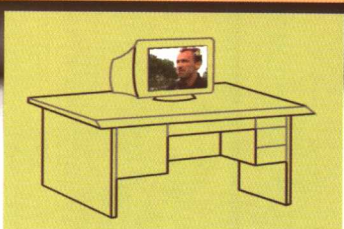
飘落的花瓣 (参见第6章)



遮罩层应用 (参见第5章)



科幻世界 (参见第5章)



视频的应用 (参见第6章)

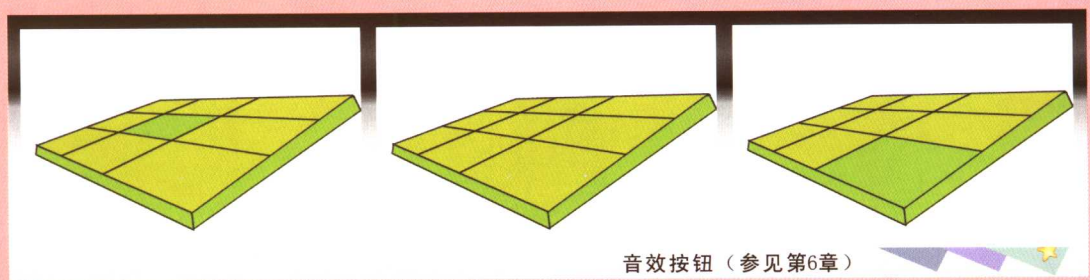


音乐动画 (参见第6章)



手把手互动电脑课堂

Shoubashouhudongdiannaoketang



音效按钮 (参见第6章)



手机按钮 (参见第7章)



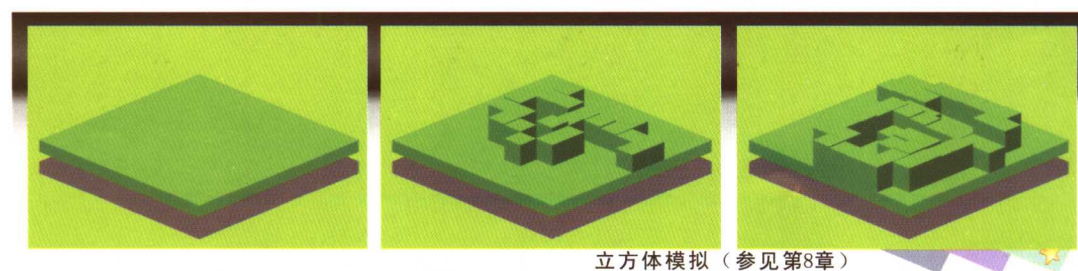
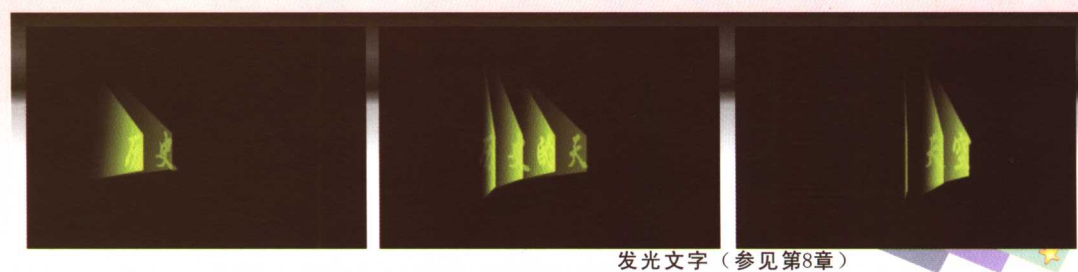
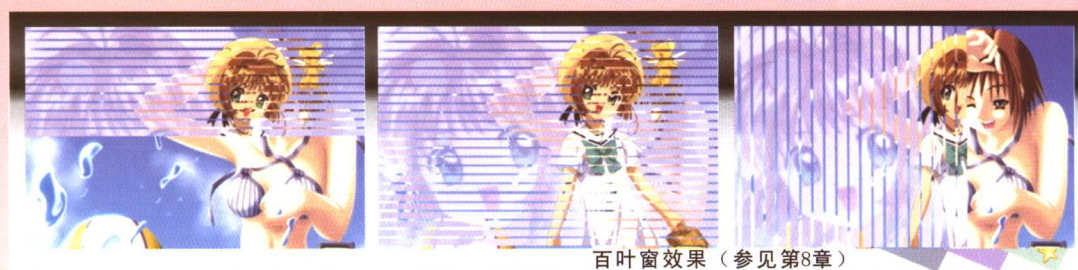
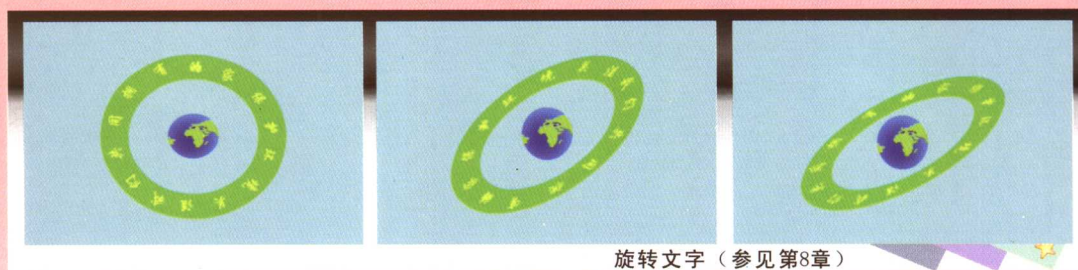
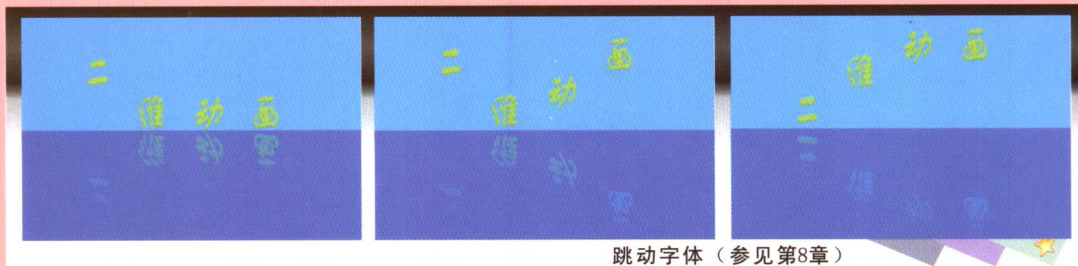
片断演示 (参见第7章)

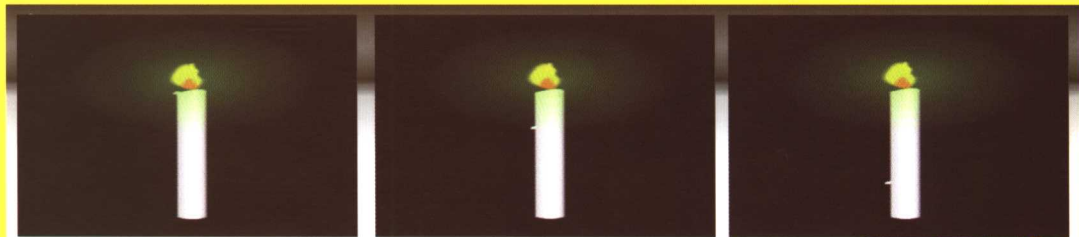


走路效果 (参见第7章)

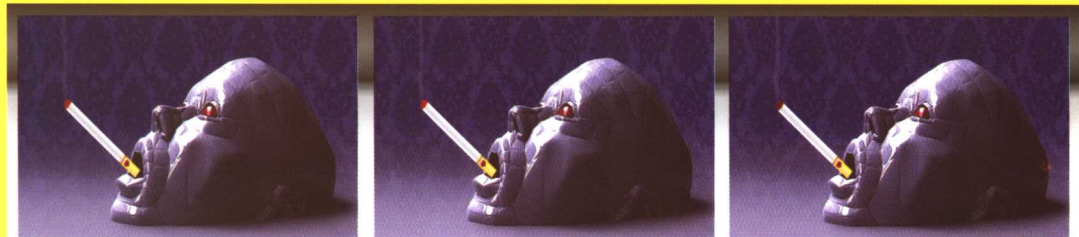


波纹字体 (参见第8章)





蜡烛（参见第9章）



戒烟公益广告（参见第9章）



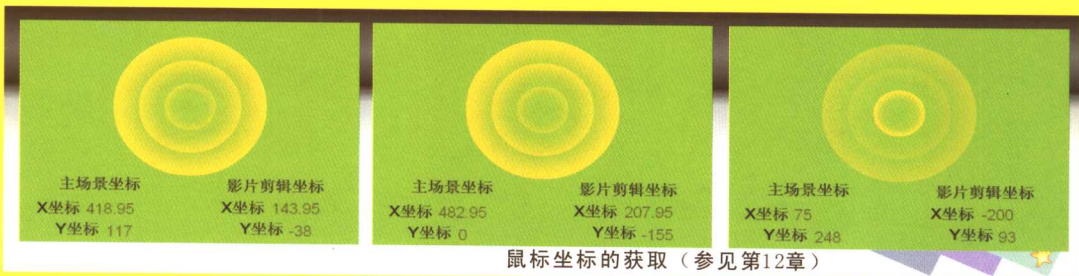
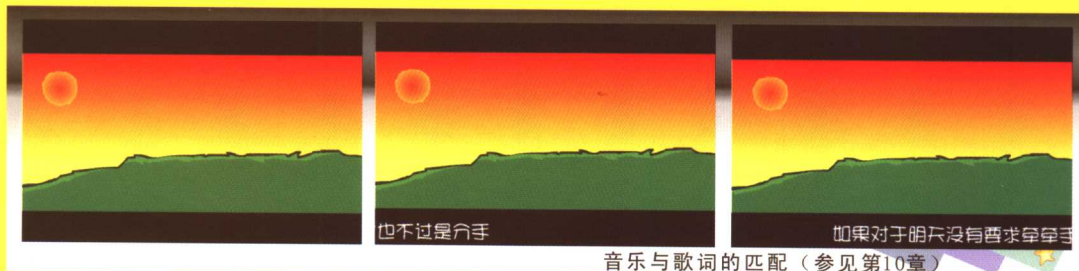
涟漪效果（参见第9章）



超炫变幻效果（参见第9章）



音乐卡（参见第10章）





手把手互动电脑课堂

Shoubashouhudongdiannaoketang



影片剪辑按钮（参见第12章）



精确秒表（参见第13章）



烟斗（参见第13章）



踩气球（参见第14章）



射击训练（参见第14章）

【写在前面的话】

>>手册内容和特点

随着计算机技术的不断发展，动画作品在 Web 及相关行业中被广泛使用。Flash 是用于矢量动画制作的最优秀软件之一，由它开发出的动画作品具有文件小、形式新颖、表现灵活、交互性强等诸多优点。本手册全面介绍了 Flash 这一软件的应用与操作基础，以及经典应用实例，其内容涉及网页制作、广告设计、文字与图像特效动画、动画 MTV、动画短片、按钮鼠标特效、游戏开发等方面，从基础到提高，从软件操作到实例剖析，向读者全面展示了 Flash 这一软件的使用方法与经典应用。

本手册的特色是“基础与实例紧密结合”，各章都是按以下结构编写的：

- 相关知识讲解：简单介绍本章所涉及到的设计方面的理论知识与软件的基本操作。
- 实例详解：一步步引导读者制作实例，剖析经典实例的制作步骤，加强相关方面的实例学习。
- 互动练习：针对本章的实例，给出相关的练习，并给出其详细制作步骤，让读者能进一步巩固知识，接触更多类型的实例。
- 动手实战：给出实例的最终效果，让读者自己动手完成实例。

手册分为 14 章，具体内容如下：

- 第 1 章介绍了 Flash MX 2004 的基础知识。
- 第 2 章介绍了 Flash 工具的应用、时间轴与图层。
- 第 3 章介绍了元件、动画制作以及相关实例。
- 第 4 章介绍了逐帧动画及其实例。
- 第 5 章介绍了遮罩层与引导层及相关实例。
- 第 6 章介绍了 Flash 中外部素材应用。
- 第 7 章介绍了影片剪辑与按钮应用方面的经典实例。
- 第 8 章介绍了文字与图形特效动画方面的实例。
- 第 9 章介绍了光影与视觉特效动画实例。
- 第 10 章介绍了动画 MTV 的制作方法 & 精彩实例。
- 第 11 章介绍了 ActionScript 动作脚本基础。
- 第 12 章介绍了鼠标与键盘控制。
- 第 13 章介绍了动作脚本高级应用。
- 第 14 章介绍了 Flash 游戏的设计与制作。

>>手册读者对象

本手册适合网页设计人员、动画制作人员和 Flash 动画设计爱好者阅读与参考，同时也可以作为相关院校、社会培训机构的教材。

>>光盘使用方法

请将光盘放入电脑光驱中，光盘将自动运行出现图 1 所示的主界面。如果你的电脑自动运行失败，请手动打开“我的电脑”，并打开光盘，双击光盘中的“Autorun.exe”文件，也可以进入光盘的主界面。

运行环境要求：

- 操作系统：Windows 98/Me/2000/XP 操作系统
- 屏幕分辨率：1024×768 像素以上
- CPU 与内存：CPU Pentium 200Hz 以上，内存 256MB 以上
- 声音设备：音箱或耳麦

>>光盘内容简介

多媒体教学光盘教学形象直观，内容丰富，并配有全程语音讲解。当读者在动手制作实例遇到困难时，可随时打开多媒体光盘，参考相应的内容进行学习。

光盘主界面如图 1 所示，内容包括“互动练习”、“作品欣赏”、“素材与源文件”等。

单击光盘主界面上的任一教学模块，可进入一个场景式的多媒体学习环境，如图 2 所示，生动直观的教学能让读者轻松而快捷地掌握所学知识。



图 1

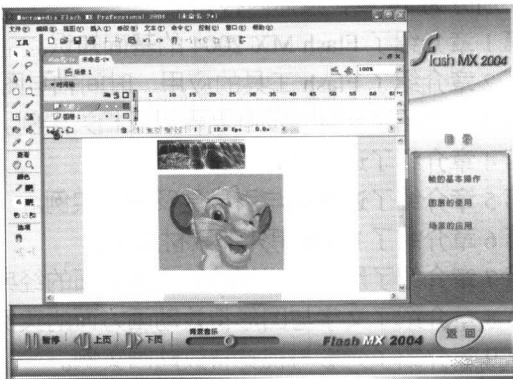


图 2

感谢读者选择本产品，希望能对你的学习和工作有所帮助。由于编写时间仓促，其中的错误与疏漏之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

鼎翰科技
2005 年 8 月



目 录

Chapter 1

Flash MX 2004 基本知识介绍	1
1.1 Flash MX 2004 简介	2
1.1.1 Flash 的应用领域	2
1.1.2 怎样学好 Flash	4
1.2 Flash MX 2004 的安装	5
1.2.1 系统配置要求	5
1.2.2 安装步骤	5
1.3 Flash MX 2004 中的图形概念	7
1.3.1 矢量图	8
1.3.2 位 图	8
1.4 实例详解——启动 Flash MX 2004	9
1.5 互动练习——关闭 Flash MX 2004	11
1.6 动手实战——对比矢量图与位图	11

Chapter 2

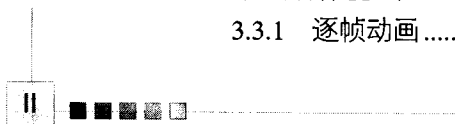
工具、时间轴与图层	13
2.1 绘制工具	14
2.1.1 线条工具	14
2.1.2 椭圆工具	15
2.1.3 矩形工具	15
2.1.4 钢笔工具	16
2.1.5 铅笔工具	18
2.1.6 刷子工具	19
2.2 填充工具	21
2.2.1 墨水瓶工具	21
2.2.2 颜料桶工具	22
2.2.3 填充变形工具	23

2.2.4 滴管工具	24
2.3 文本工具	25
2.3.1 静态文本	25
2.3.2 动态文本	26
2.3.3 输入文本	26
2.4 编辑工具	26
2.4.1 选择工具	26
2.4.2 部分选取工具	27
2.4.3 任意变形工具	28
2.4.4 套索工具	30
2.4.5 橡皮擦工具	32
2.5 时间轴与帧的应用	33
2.5.1 时间轴	33
2.5.2 帧的类型	34
2.6 图层的应用	34
2.6.1 图层的基本概念	35
2.6.2 图层的类型	35
2.6.3 图层的编辑	36
2.7 实例详解——动画角色设计	38
2.8 互动练习——场景设计制作	40
2.9 动手实战——动画元素的创建	42

Chapter 3

元件与动画制作.....43

3.1 元件	44
3.1.1 元件的类型	44
3.1.2 图 形	44
3.1.3 按 钮	45
3.1.4 影片剪辑	46
3.1.5 将场景动画转换为影片元件	48
3.2 库面板的使用	48
3.2.1 动画库的使用	48
3.2.2 引用其他动画文件库	50
3.2.3 共享库的使用	50
3.3 动画制作基础	51
3.3.1 逐帧动画	51





3.3.2 运动动画	52
3.3.3 形变动画	53
3.3.4 元件颜色的应用	55
3.4 实例详解——弹跳的小球	57
3.5 互动练习——立体球面转动	60
3.6 动手实战——制作形变动画	63

Chapter 4

逐帧动画	65
-------------------	-----------

4.1 逐帧动画的特点	66
4.2 逐帧动画的类型	66
4.3 实例详解——奔跑效果的实现	66
4.4 互动练习——写意动画效果	71
4.5 动手实战——旋转按钮	73

Chapter 5

遮罩层与引导层	75
----------------------	-----------

5.1 遮罩层的使用	76
5.2 引导层的使用	77
5.3 实例详解	78
实例 1 遮罩层应用	78
实例 2 飘落的花瓣	81
5.4 互动练习——转动的月亮	84
5.5 动手实战——科幻世界	87

Chapter 6

外部素材应用	89
---------------------	-----------

6.1 Flash 常用素材类型	90
6.2 外部素材的导入方法	90
6.3 实例详解	91
实例 1 位图的应用	91
实例 2 音频的应用	93

实例 3 视频的应用.....	96
实例 4 综合实例	99
6.4 互动练习——按钮添加音效	102
6.5 动手实战——车身广告	105

Chapter 7

影片剪辑与按钮应用 107

7.1 影片剪辑的应用	108
7.2 按钮的应用	108
7.3 实例详解	109
实例 1 片断演示	109
实例 2 自制按钮 1.....	115
实例 3 动画播放按钮.....	118
7.4 互动练习	121
实例 1 走路效果的实现.....	121
实例 2 自制按钮 2.....	123
7.5 动手实战——公益广告	125

Chapter 8

文字与图形特效动画 127

8.1 文字效果	128
8.2 图形特效	128
8.3 实例详解	128
实例 1 波纹字体	128
实例 2 跳动字体	133
实例 3 旋转文字	136
实例 4 百页窗效果.....	140
实例 5 高举大旗	143
8.4 互动练习	146
实例 1 发光文字	146
实例 2 立方体模拟.....	149
8.5 动手实战——水滴效果	152