

白金案例

Flash MX 2004

闪客动画

李强 陈波 张静珊 编著

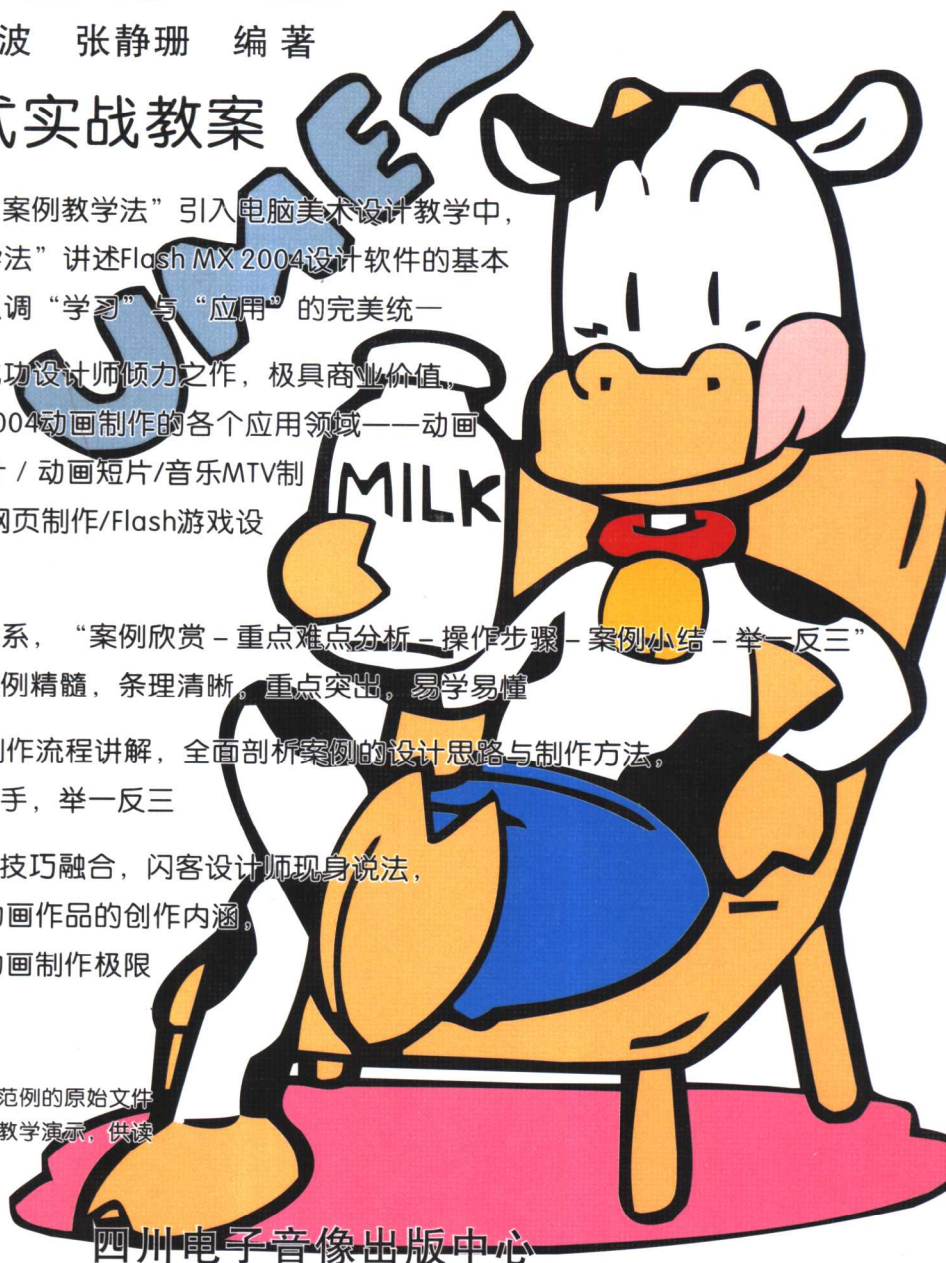
完全MBA模式实战教案

- 将MBA独具特色的“案例教学法”引入电脑美术设计教学中，充分运用“案例教学法”讲述Flash MX 2004设计软件的基本操作与高级技巧，强调“学习”与“应用”的完美统一
- 数十个典范案例，成功设计师倾力之作，极具商业价值，全面涵盖Flash MX 2004动画制作的各个应用领域——动画特效 / Flash广告设计 / 动画短片/音乐MTV制作 / 动态贺卡制作/网页制作/Flash游戏设计/多媒体课件制作
- 全新构架案例讲解体系，“案例欣赏—重点难点分析—操作步骤—案例小结—举一反三”五大模块全面解析案例精髓，条理清晰，重点突出，易学易懂
- Step by Step的案例制作流程讲解，全面剖析案例的设计思路与制作方法，让您在短时间轻松上手，举一反三
- 专业设计理念与制作技巧融合，闪客设计师现身说法，揭示Flash MX 2004动画作品的创作内涵，挑战Flash MX 2004动画制作极限



精彩光盘内容：包含所有范例的原始文件
和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用

四川电子音像出版中心



F 白金案例

Flash MX 2004

闪客动画

李强 陈波 张静珊 编著

完全MBA模式实战教案

- 将MBA独具特色的“案例教学法”引入电脑美术设计教学中，充分运用“案例教学法”讲述Flash MX 2004设计软件的基本操作与高级技巧，强调“学习”与“应用”的完美统一。
- 数十个典范案例，成功设计师倾力之作，极具商业价值，全面涵盖Flash MX 2004动画制作的各个应用领域——动画特效 / Flash广告设计 / 动画短片 / 音乐MTV制作 / 动态贺卡制作 / 网页制作 / Flash游戏设计 / 多媒体课件制作。
- 全新构架案例讲解体系，“案例欣赏—重点难点分析—操作步骤—案例小结—举一反三”五大模块全面解析案例精髓，条理清晰，重点突出，易学易懂。
- Step by Step的案例制作流程讲解，全面剖析案例的设计思路与制作方法，让您在短时间轻松上手，举一反三。
- 专业设计理念与制作技巧融合，闪客设计师现身说法，揭示Flash MX 2004动画作品的创作内涵，挑战Flash MX 2004动画制作极限。



精彩光盘内容：包含所有范例的原始文件
和部分精彩实例的多媒体教学演示，供读者学习使用



四川电子音像出版中心

TP391.41 / L232

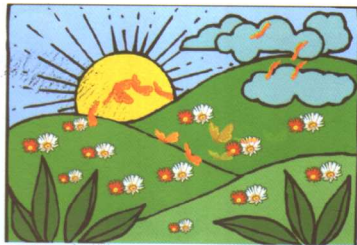


Chapter 2

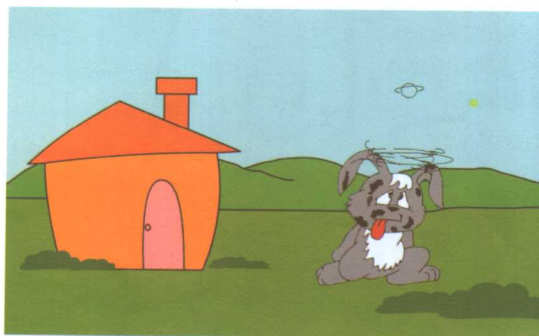
第2章 本章为 FLASH 中 ActionScript 应用的经典实例集。通过对这些例子制作过程的详细解释，我们展示了 Flash 基础动画中的高级技巧。同时详细介绍了如何在动画制作中灵活运用影片剪辑符号实例、按钮实例制作出绚烂夺目的效果。



创建画线工具·····115



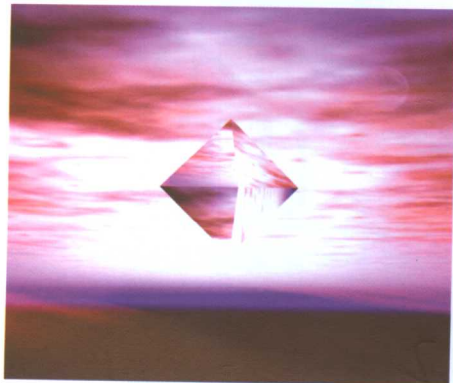
蝴蝶飞舞·····110



记时转场·····124



获取鼠标坐标·····119



3D 水晶效果·····42

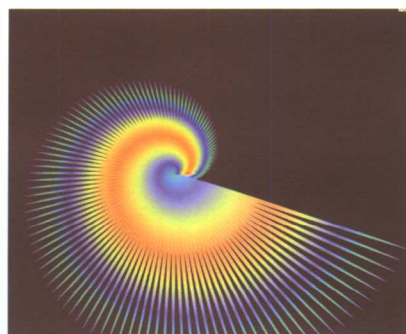


风花雪月·····103

2 Chapter



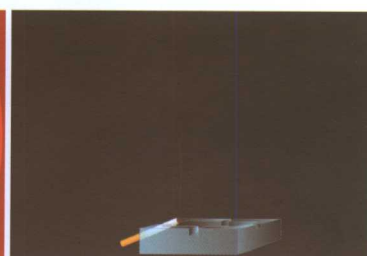
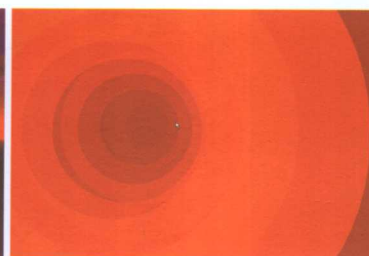
变脸·····70



螺旋彩花·····127



发光文字·····51



闪电·····132

时空隧道·····77

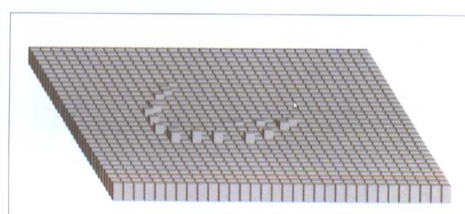
烟·····82



文字光效·····95



眼花缭乱·····88

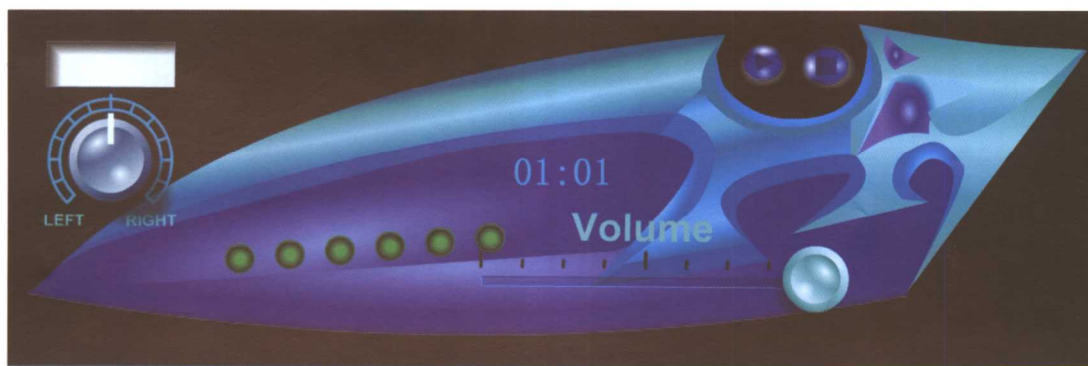


魔方·····66

205/67/05

Chapter 3

第3章 本章分别介绍了一个视频播放器和一个音频播放器的制作方法。在本章的例子中，我们引导读者打破常规的设计方案，绘制出极具特色的播放器界面，然后详细介绍按钮符号和 Flash 组件在播放器中的应用。



音频播放器的制作……………138

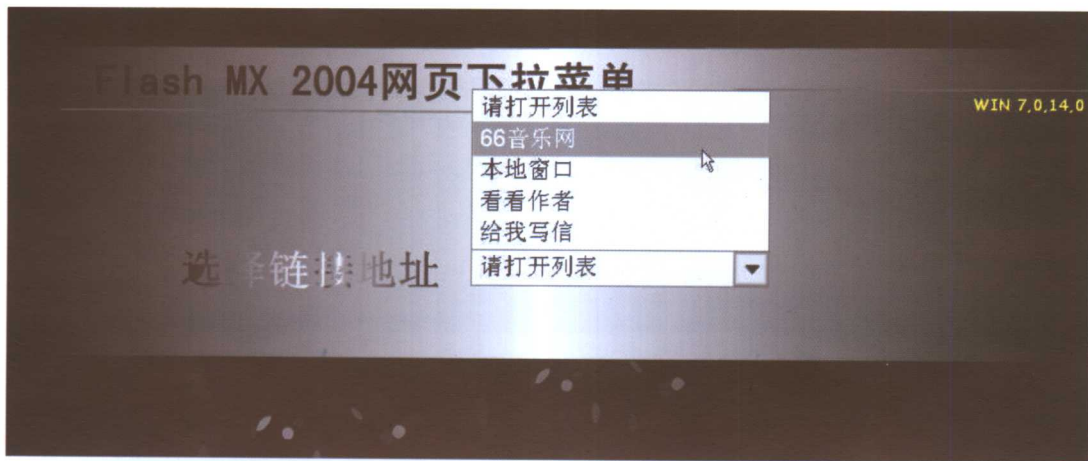


视频播放器的制作……………146

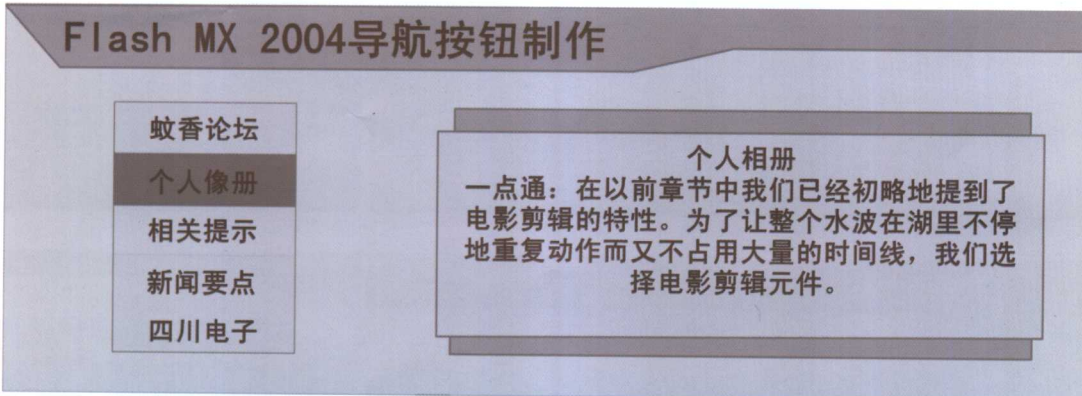
4 Chapter



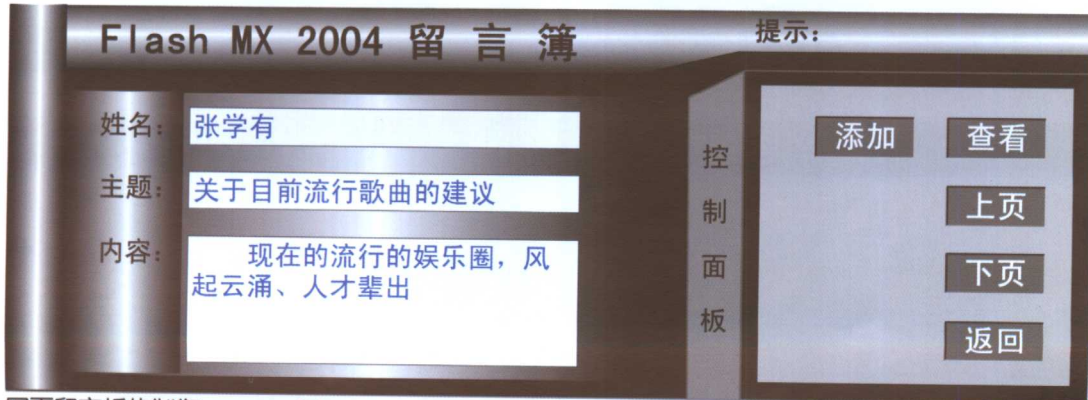
第4章 本章介绍了网页页面元素中关键组件的制作方法，详细解释了网页下拉菜单，网页留言簿和导航按钮的制作过程，通过本章的学习，我们希望读者能够设计制作出自己的网页。



导航按钮……………156



Web——下拉菜单……………165

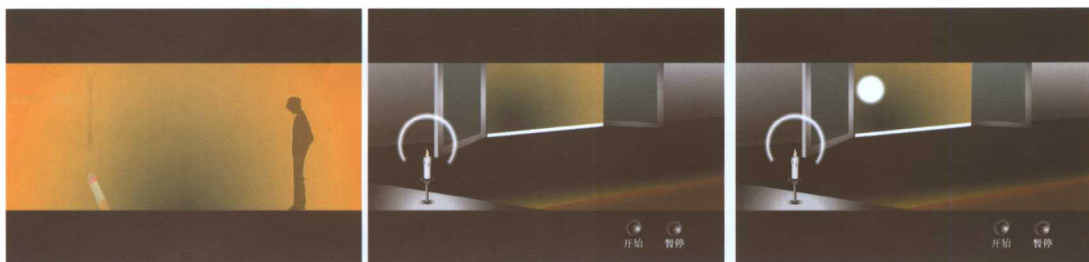


网页留言板的制作……………171



Chapter 5

第5章 本章作者制作了两个 MTV，两个 MTV 具有完全不同的风格和设计思路。其中一个 MTV 使用了大量的位图素材，而另一个则使用了大量手绘矢量图形。在制作过程中我们详细介绍了设计制作 MTV 的一般思路，教会大家处理位图和绘制矢量图形的方法。



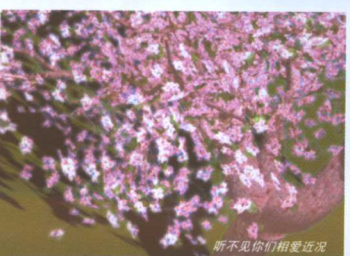
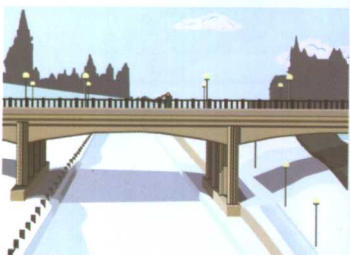
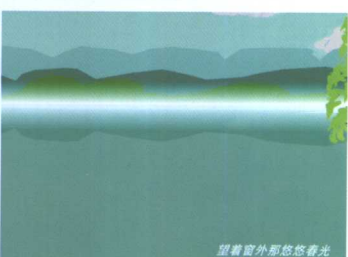
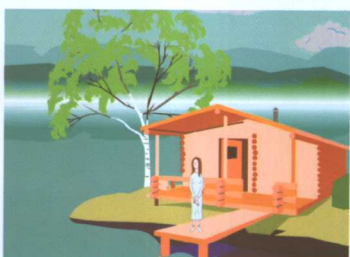
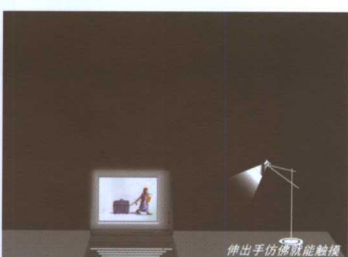
《痴心绝对》MTV 制作……………192



5 Chapter



《暧昧》MTV 制作·····234



Chapter 6

第6章 在本章中我们着重介绍广告和贺卡的制作。在广告的制作中，着重向大家介绍广告的节奏控制和广告的效果展示。在贺卡的制作中，我们详细介绍了人机互动产生音乐的过程。

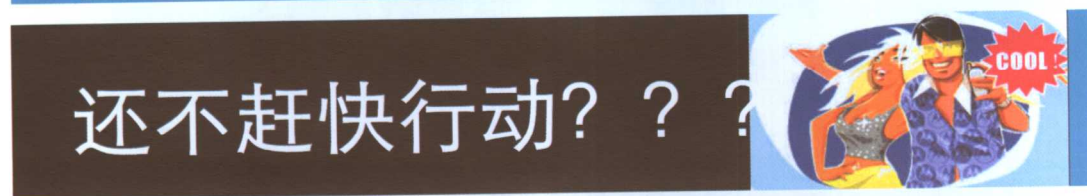


手机宣传广告……………256



贺春卡……………285

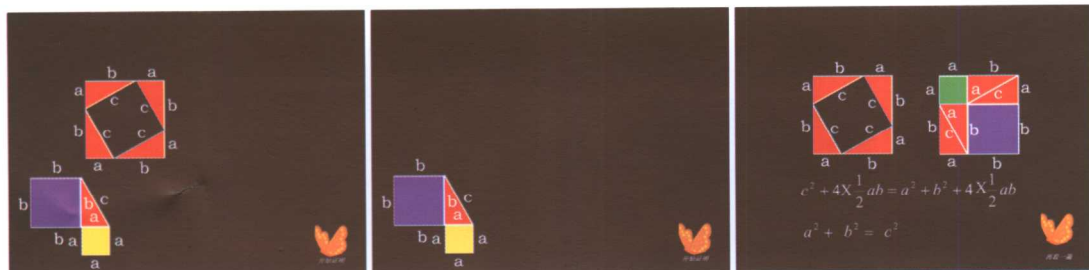
给老师的贺卡……………275



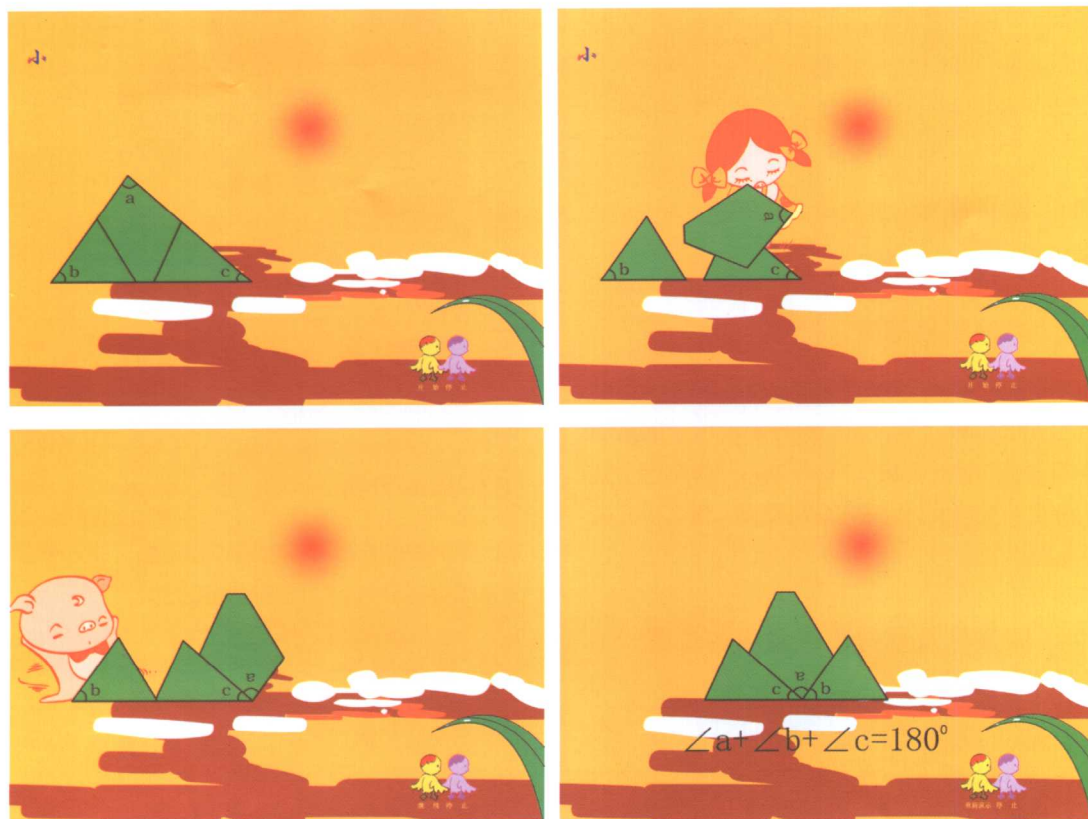
网页横幅广告……………267

7 Chapter

第7章 本章介绍了制作课件的方法。课件的制作是一个比较热门的话题，通过对课件的规划，我们教大家如何运用基础动画来直观展示复杂的理论。



勾股定理的证明.....308



三角形内角和的证明.....294



Chapter 8

第8章 本章包括两个小游戏。通过对游戏的制作，我们详细介绍了键盘按键和随机函数在游戏中的应用。

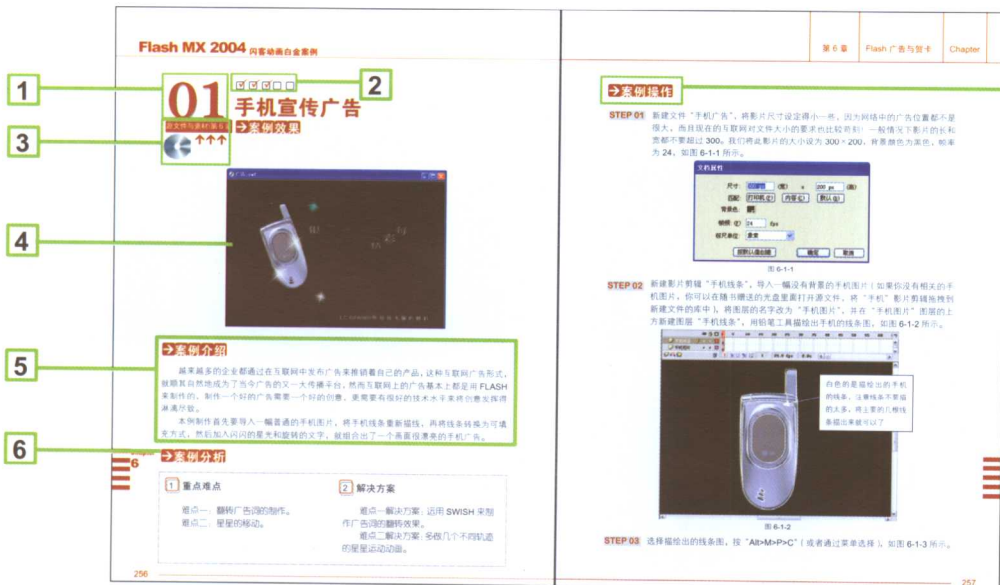


游戏实例——乌龟赛跑……………339

学以致用——算命先生测试术……………358

案例阅读方法

本书通过案例学习模式，全面细致的讲解了 Flash MX 2004 在动画特效制作、网页设计、广告与贺卡设计、音乐 MTV 制作、游戏制作等方面的设计理念及应用技巧。



1 案例序号

为每章案例编排的序号。

2 案例难易指数

每个案例的难易指数是不同的，我们将所有案例分为 5 个等级，而“√”的数量表示了该案例学习与制作的难易度，“√”越多，表示这个案例难度指数越大，对于这样的案例，读者更应该仔细认真的学习。

3 源文件及素材在光盘中的位置

光盘中存放了大量案例制作中需要用到的源文件及素材，此处标出了该案例所涉及到的素材及最终源文件所在的光盘目录，供读者参考使用。

4 案例效果

预期的案例效果图。

5 案例介绍

介绍该案例的设计风格，大体设计思路等。

6 案例分析

指出案例在制作过程中的重点与难点，并对重点与难点进行分析，最终得到解决方案。

7 案例操作

案例的操作步骤，其中“STEP01”等指每一步操作的序号。



对于在图上不易理解的地方，用文字给出提示与帮助。

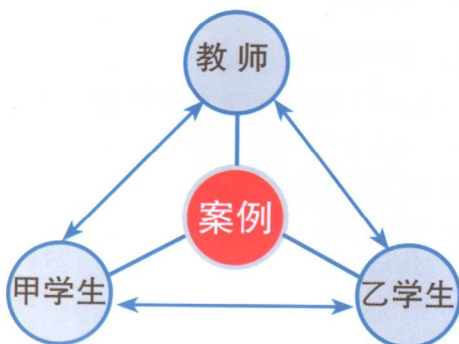
完全MBA案例

实战教学模式

MBA, 全称 Master of Business Administration, 即工商管理硕士, 是源自美国的硕士学位。比较注重复合型、综合型人才培养, 重视能力培养, 培养的是高质量的、处于领导地位的职业工商管理人才。传授的是面对实战的“管理知识和管理经验”, 而不是侧重理论研究的“管理学”——正是在这一点上, 它与普通的管理学硕士区别开来。

由于 MBA 教育的特点, 实施 MBA 教学与其他专业有很大不同, 其中最重要的一点就是教材内容中有大量的案例和环境设计, 使学生感受到是在经营管理的实际情景中。案例教学的内在关系表现如图所示, 这种全新的案例教学模式充满了科学性和理论性。

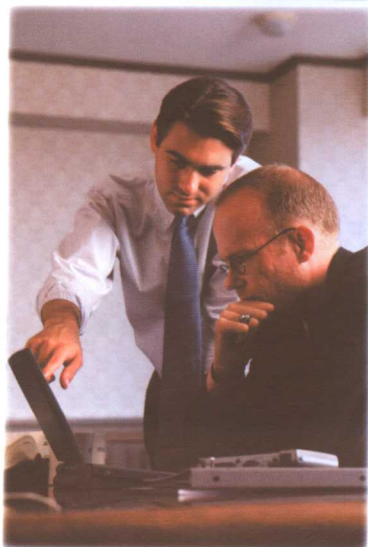
美国芝加哥大学小劳伦斯·E·列恩给案例教学下的定义是: **教学案例是一个描述或基于真实事件和情景而创作的故事, 它有明确的教学目的, 学习者经过认真的研究和分析后会从中有所收获。**



CG 是 Computer Graphics 的缩写, 单纯从字面意思上来看, 所有与电脑图形设计相关的内容与行业, 都可称之为“CG”, 它作为一种用电脑为手段和方式来进行图形处理的工作形式, 无论是对于我们的传统工作, 还是艺术领域形态, 都带来了很多深远的影响与变化。

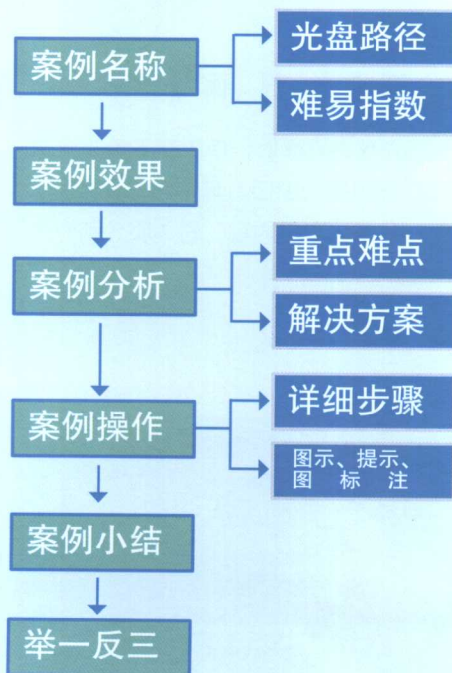
在电脑艺术设计领域中有许多成功的设计案例, 这些案例值得我们去剖析与学习。作为电脑艺术设计教学, 更需要让案例在学生与教师之间产生纽带作用, 通过对实例的剖析, 让学生体会电脑设计艺术的方法与精髓, 并将学习到的设计知识直接运用到实际工作中去, 尽快成为设计领域的精英!

本 手册完全采用 MBA 案例实战教学模式，将实例作为 MBA 案例来进行剖析，严格按照案例编写原则来安排实例结构，首先给出案例的最终效果，再分析案例，提出重点难点，并给出重点难点的解决方案，然后给出案例的详细操作步骤，并总结案例设计经验，最后的举一反三通过以点带面的形式，引导读者思考和创新。具体模式如图所示。



Master of Business Administration

本手册案例学习流程图示





CD-ROM 使用说明

ON THE CD 光盘目录

- 精彩实例演练
 - 3D 水晶效果
 - 发光文字
 - 魔方
 - 变脸
 - 时空隧道
- 作品欣赏
- 源文件与素材

ON THE CD 多媒体教程

请将光盘放入光驱中，稍等片刻，光盘中的软件将自动运行，在屏幕上会出现光盘主界面。

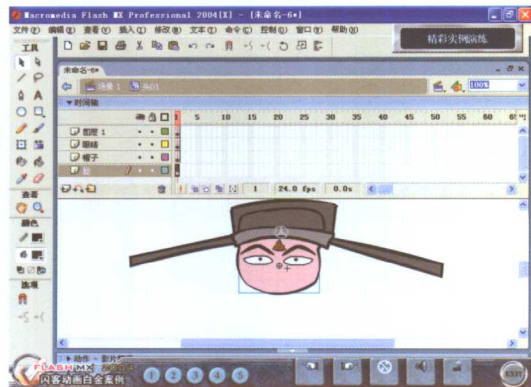
提示：如果光盘不能自动运行进入主界面，请打开光盘盘符，在光盘文件夹中找到 AutoRun.exe 文件，并双击该文件，即可阅读光盘内容。

ON THE CD 主界面

在下图所示的光盘主界面上，单击右下角 3 个文字按钮可以打开相应的窗口。其中第 1 项为手册中实例制作的多媒体演示内容，后 2 项分别为作品欣赏与源文件。

ON THE CD 多媒体教程

单击光盘主界面中的“精彩实例演练”按钮，在打开的子菜单中选择需要学习的实例，将打开下图所示的多媒体教程界面，光盘将以声音和视频的形式，引导读者制作手册中的案例。



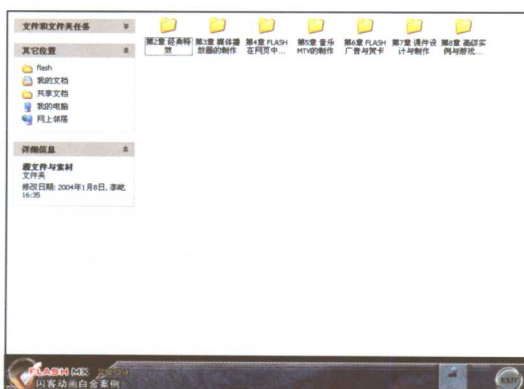
ON THE CD 作品欣赏

单击主界面上的“作品欣赏”按钮，可打开作品欣赏窗口，在该窗口可以欣赏手册中案例的精彩效果。



ON THE CD 源文件及素材

单击主界面上的“源文件与素材”按钮，可打开源文件及素材文件夹，其中收藏了手册案例的全部 fla 源文件及素材。



ON THE CD 运行环境

使用光盘时，为保证流畅阅读光盘内容，建议在以下环境运行本光盘：

操作系统：Windows 9X/2000/XP/NT/ME
显示模式：800 × 600 以上分辨率、32 位色
光驱：52 倍速 CD-ROM 或 DVD-ROM
其他：配备音箱

源文件与素材第 6 章



在每个例子的首页，您将会清楚的看到这个图标，它表示该例子所涉及到的素材与源文件在光盘中的位置。

特别提示：在实例制作过程中，所需要引用的素材均能在光盘中相应位置找到。

- 注意：**
- (1) 如果需要打开本光盘所提供的源文件进行编辑，首先保证在您的计算机中安装了 Flash MX 2004 软件，否则无法使用！
 - (2) 本光盘不适用于在 VCD/DVD 影碟机上播放，仅适用于电脑光驱。