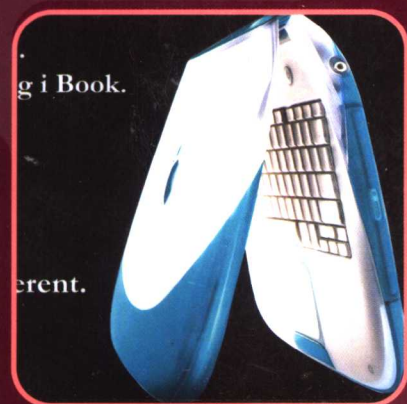
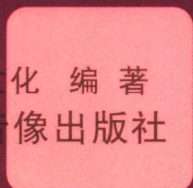




全方位覆盖软件功能 · 全方位囊括行业应用 · 全方位展现设计风格



前程文化 编著
山东电子音像出版社



THE TYPICAL

IS COMPLETELY

全方位

TP391.41

Q176

Flash MX 2004

典型范例



前程文化 编著

to go.
roducing i Book.

江苏工业学院图书馆
藏书章



山东电子音像出版社

724728

书 名: 全方位 Flash MX 2004 典型范例
编 著: 前程文化
策 划: 前程文化
光盘制作: 四川前程多媒体技术公司

出版单位: 山东电子音像出版社
地 址: 济南市胜利大街 39 号
邮 编: 250001
电 话: (0531) 2060055-7616

版权所有 盗版必究
未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭

发 行: 山东电子音像出版社
经 销: 各地新华书店、报刊亭
CD 生产: 东方光盘制造有限公司
文本印刷: 成都市墨池教育印刷总厂
开本规格: 787×1092 毫米 16 开 17.75 印张 彩插 12 页 360 千字

版本号: ISBN 7-900398-60-0
版 次: 2004 年 8 月第 1 版
定 价: 29.00 元 (1CD+手册)



CHAPTER 1 FLASH基础讲解

FLASH基础 (一)

(/源文件与素材/第1章/FLASH基础)

Flash MX 2004 可以支持多种格式位图的导入和使用,可以编辑出画面效果丰富的动画影片,但是其更主要的特点还是对矢量图形的完美造型编辑。

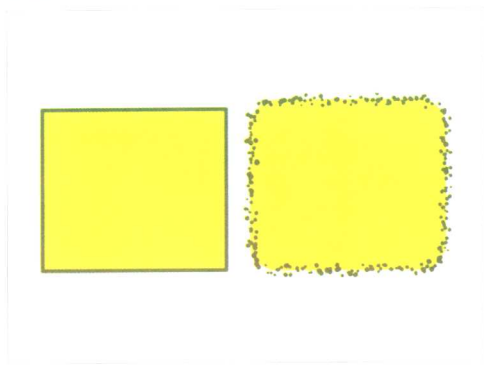


FLASH基础 (一)

FLASH基础 (二)

(/源文件与素材/第1章/FLASH基础)

理论与实践相结合,从实战的角度出发,为大家一步一步的讲解图形、线条的绘制与编辑。

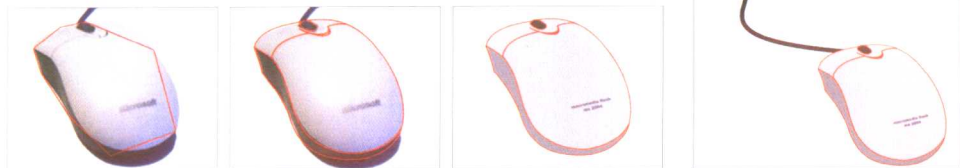


FLASH基础 (二)

CHAPTER 2 基础功能应用 绘图篇

绘制鼠标 (/源文件与素材/第2章/绘制鼠标)

大家在Flash中绘图的时候,大多都是利用“直线工具”或者是“铅笔工具”来先勾勒出图形的外部轮廓线,再对绘制好的线条图形进行编辑和颜色的填充的,在用线条绘制轮廓的时候,就需要用到“部分选取工具”来对线条的曲度进行一些编辑和调整的,这样绘制出来的线条才会更简洁、更流畅。



绘制鼠标

对图形的平滑处理 (/源文件与素材/第2章/对图形的平滑处理)

在我们使用Flash来绘制图形的时候,经常会遇到图形的边框不是很光滑的情况,这个时候我们就可以利用Flash对矢量图形的平滑处理来达到完美的效果。

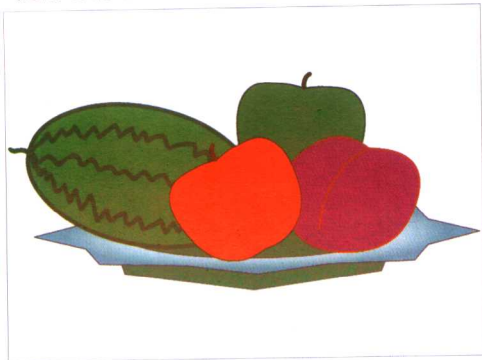


对图形的平滑处理

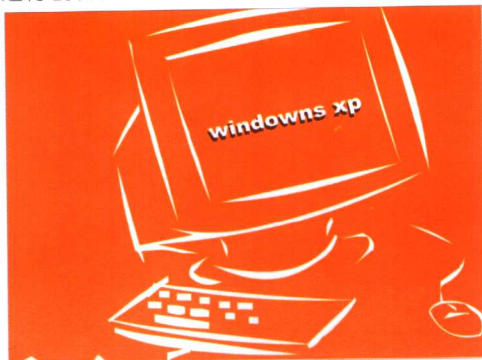
水果拼盘 (/源文件与素材/第2章/水果拼盘)

写意电脑 (/源文件与素材/第2章/写意电脑)

在平面广告中，写意的效果越来越被重视，在业界也越用越广泛。该例我们就如何在Flash中使用笔刷结合笔刷的属性绘制出写意图形的过程进行剖析。



水果拼盘



写意电脑

节点的调节 (咖啡杯) (/源文件与素材/第2章/节点的调节) 套索工具 (/源文件与素材/第2章/套索工具)

在制作动画的过程中，还会经常用到位图图片，或者是GIF格式的动画图片，然而有些图片有白色的背景，假如将其放在场景中的话，就会出现一个白色的底色，根本就不能用了，本例就是向大家讲解如何将图片的白色背景去掉，而又不将位图转换为矢量图形的方法。



节点的调节 (咖啡杯)

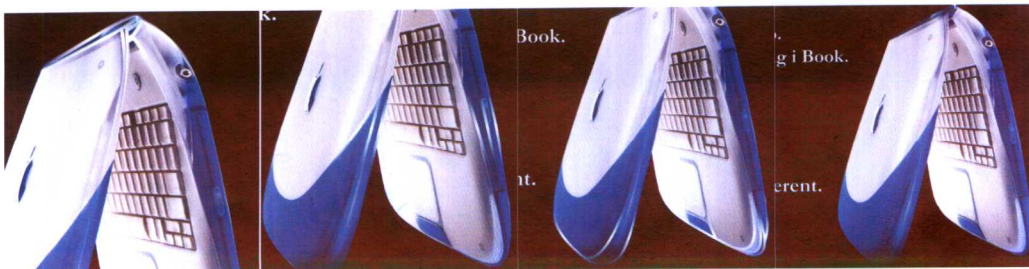


套索工具

CHAPTER 3 基础功能应用 色彩篇

转换线条位可填充图形 (/源文件与素材/第3章/转换线条位可填充图形)

在很多矢量的设计软件中，线条的填充方式是很单一的，它不能像图形那样有很多的填充方式，Flash也不例外，所以当我们需要对线条进行渐变色的填充时，就必须将线条转换成图形。



转换线条位可填充图形



放射状渐变颜色的填充方法和技巧

(/源文件与素材/第3章/放射状渐变颜色的填充...)

本例中使用到的混色渐变是图形和动画制作中最常用的色彩编辑方式。除了放射渐变以外，还包括线性渐变，这两种渐变色的编辑方式希望读者能够熟练运用。

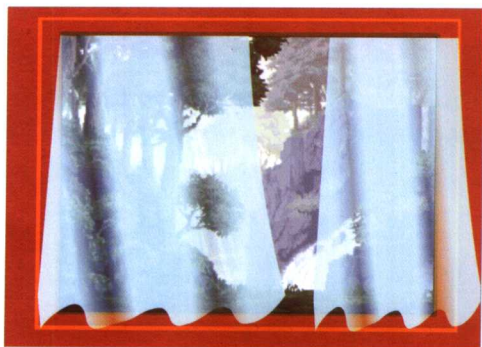


放射状渐变颜色的填充方法和技巧

线性渐变颜色的填充和技巧

(/源文件与素材/第3章/线性渐变颜色的...)

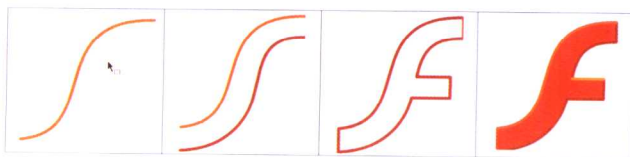
在填充渐变的过程中，对渐变色的修改所花费的时间往往多于渐变色的编辑和填充时间。要对渐变色进行准确修改，首先要理解填充变形工具中的几个控制点的作用，在下边的操作过程中我们将做详细解释。



线性渐变颜色的填充方法和技巧

线条的填充方法和技巧 (/源文件与素材/第3章/线条的填充方法和技巧)

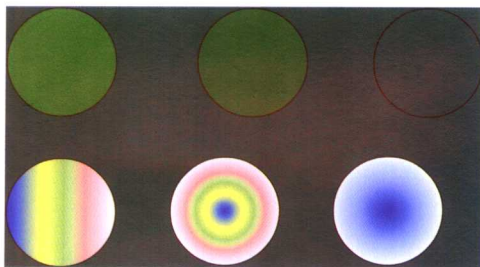
一个图形的轮廓一般都是线条组成的，它将被填充的区域包围起来，形成一个封闭的空间，这样我们可以为这个封闭的空间填充上颜色，在Flash中这个轮廓是可以分段选择并且填色的。



色彩的填充

(/源文件与素材/第3章/色彩的填充)

色彩对于一个作品来说是非常重要的，就相当于作品的灵魂，它可将创作者的思想和情绪传达给别人，所以色彩的练习和掌握是非常有必要的，以下我们就开始由浅入深的来学习色彩的填充方法和一些技巧。



色彩的填充

透明渐变色的填充方法和技巧

(/源文件与素材/第3章/透明渐变色的填充...)



透明渐变色的填充方法和技巧

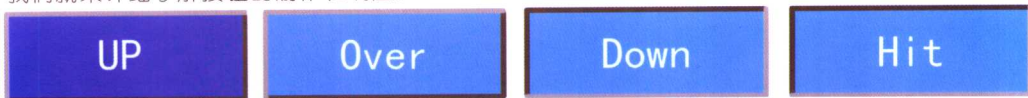


线条的填充方法和技巧

CHAPTER 4 动画篇

按钮的响应 (/源文件与素材/第4章/按钮的响应)

按钮元件是Flash影片中创建互动功能的重要组成部分,用以在影片中响应鼠标的点击、滑过及按下等动作,然后响应的事件结果传递给创建的互动程序进行处理,在下面的实例讲解中我们就来详细了解按钮的制作和响应。

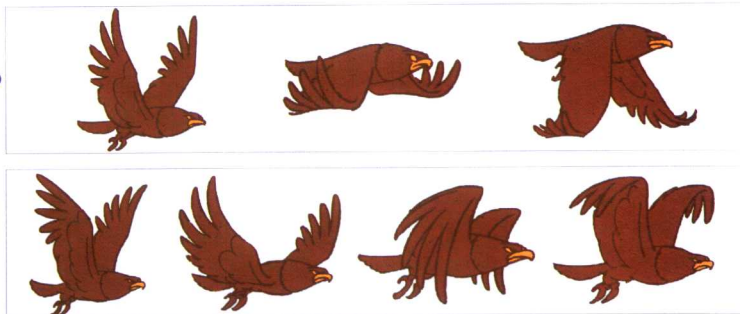


按钮的响应

电影元件与场景的应用

(/源文件与素材/第4章/电影...)

影片剪辑元件是Flash电影中常常被多次使用的元件类型,是独立于电影主时间轴的动画元件,主要用以创建具有一段独立主题内容的动画片段。



电影元件与场景的应用

路径的使用 (金色池塘) (/源文件与素材/第4章/路径的使用 (金色池塘))

本例中,主要是练习读者在Flash中的绘画能力,和色彩的搭配能力,更主要的是学习到了引导层,和引导线的运用,为将来制作动画打下基础。



路径的使用 (金色池塘)

遮罩的使用 (水波荡漾) (/源文件与素材/第4章/遮罩的使用 (水波荡漾))

水波荡漾效果是运用遮罩动画模拟湖面起风后波光飘动的效果,该效果的关键是要将用于遮罩的图形形状做得比较丰富多样,体现了黄昏下秋风微起,渔民在湖面捕鱼的场面。



遮罩的使用 (水波荡漾)



CHAPTER 5 文字动画效果

残影文字 (/源文件与素材/第5章/残影文字)

文字动画在Flash的动画影片中占有不可忽视的地位,不管是在广告、游戏、还是动画制作等方面都有很大的用武之地,动态的文字不仅让呆板的画面变得生动有趣,更能丰富动画的艺术效果和感染力。



残影文字

风吹文字效果 (/源文件与素材/第5章/风吹文字效果)

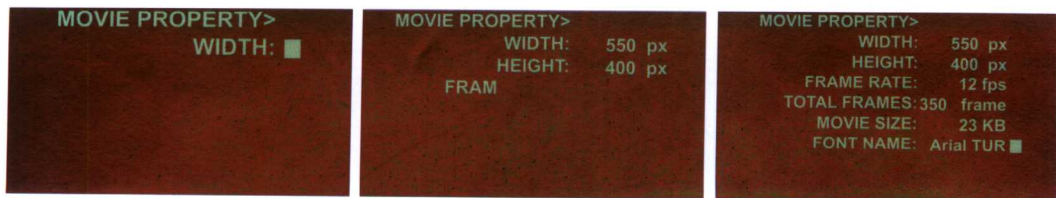
本例通过对文字的动画制作,巩固前面所学的基本动画知识。通过文字的翻转、Alpha值的变化和位置的变化来制作出风吹文字的效果。



风吹文字效果

动画打字效果 (/源文件与素材/第5章/动画打字效果)

动画打字效果,在Flash动画影片中是经常用到的表现方式之一,他可以用程序来制作,也可以用运动动画来制作,本例就是教大家怎样用运动动画来制作动画打字的效果。

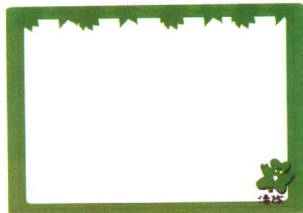


动画打字效果

CHAPTER 6 ACTION语言入门篇

创建简单画板 (/源文件与素材/第6章/创建简单画板)

在Flash中使用影片剪辑对象的绘图方法在画面中可以画出直线、曲线和填充颜色等，影片剪辑的绘图方法有：beginFill、beginGradientFill、clear、curveTo、endFill、linTo、lineStyle、moveTo，动画中的所有影片剪辑实例均有这些方法。



创建简单画板

创建颜色对象 (/源文件与素材/第6章/创建颜色对象)



创建颜色对象

幻境 (哈哈镜效果) (/源文件与素材/第6章/幻境 (哈哈镜效果))

用鼠标在影片区域内移动，影片中的图片就会发生扭曲变形，就像小时候照的“哈哈镜”。在这个例子中，主要用到了“for”循环语句和“if”判断语句，以及对象属性的设置语句“setProperty”。



幻境 (哈哈镜效果)

获取系统时间 (/源文件与素材/第6章/获取系统时间)

通过制作本实例，了解并掌握Flash Action里面的获取系统时间参数的运用。此实例完成后你可以输出HTML文档，把这个可爱的小闹钟放在桌面上，它不仅很可爱，而且和你的系统时间是分秒不差，有了它你就不用再费力的去看工具栏上的很小的那几个数字了。

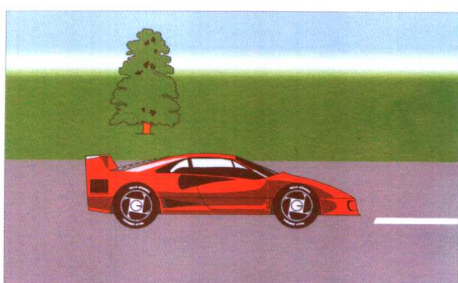
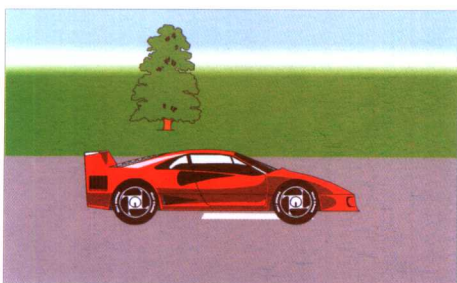
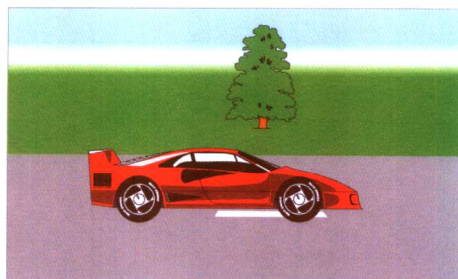
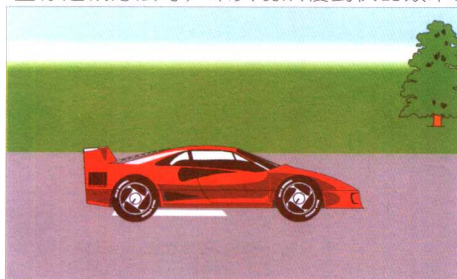


获取系统时间



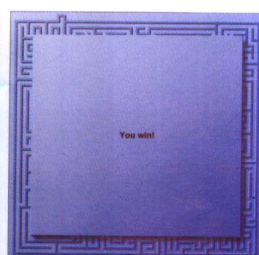
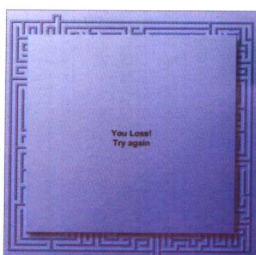
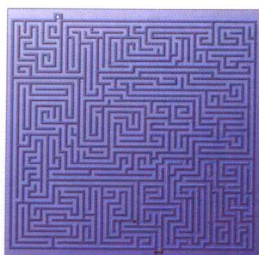
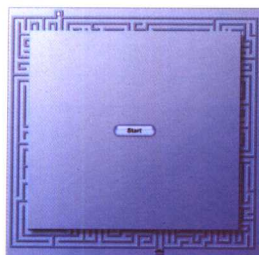
加速运动 (/源文件与素材/第6章/加速运动)

首先利用onClipEvent(load){}命令来设置一个变量，然后通过onClipEvent(enterFrame){}事件来将这个变量的值进行递加，再将这个不断递加的变量赋给物体的rotation方法和坐标递减方法等，来实现从慢到快的效果。



加速运动

迷宫 (/源文件与素材/第6章/迷宫)



迷宫

碰撞测试 (/源文件与素材/第6章/碰撞测试)

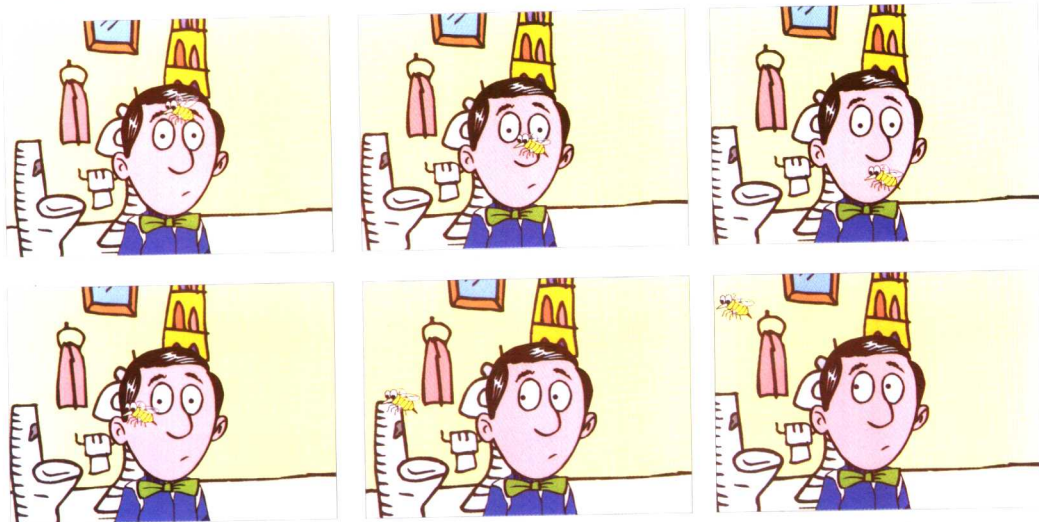
剪辑与剪辑的碰撞测试和剪辑与点之间的碰撞测试，在Flash的游戏制作中是经常用到且非常重要的语句及判断条件之一。



碰撞测试

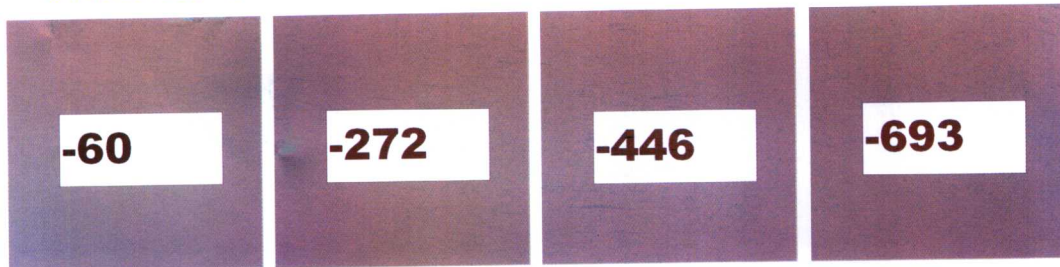
视线跟随 (/源文件与素材/第6章/视线跟随)

本例中视线跟随的原理比较简单, 就是利用一个组件跟随另一个组件坐标的关系来达到的。



视线跟随

数字的递加和递减 (/源文件与素材/第6章/数字的递加和递减)



数字的递加和递减

随机函数的使用方法 (/源文件与素材/第6章/随机函数的使用方法)

该例表现的是月夜中下起雨花的画面, 使用树林的图片作为背景, 加以半透明遮罩表现夜色, 前景使用一个湖面, 让月夜的雨花落在湖面上, 然后散发开来, 整个动画充满了月夜下的安静与神秘。本例中使用到的命令和工具有: 导入命令、新建图层命令、椭圆工具、任意变形工具和一些简单的脚本命令。



随机函数的使用方法



跳舞 (/源文件与素材/第6章/跳舞)

在Flash中制作交互和游戏都要涉及到对一个物体状态的判断，就是判断这个物体是运动的还是静止的，或者是判断物体是不是当前我们所指定的状态，但是程序只是一些数字结构比较复杂的一个判断数字或者是变量的判断系统而已，它并非像人一样智能，能判断出这个物体是什么，能做什么用途，它当前的状态是什么等等，但是程序是人写出来的，所以我们就有办法来让程序判断出当前物体的状态是静止的还是运动的。

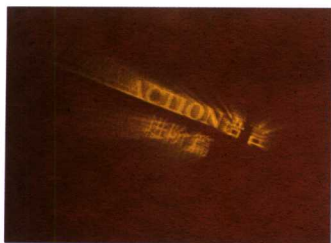


跳舞

CHAPTER 7 ACTION 语言进阶篇

光芒四射 (/源文件与素材/第7章/光芒四射)

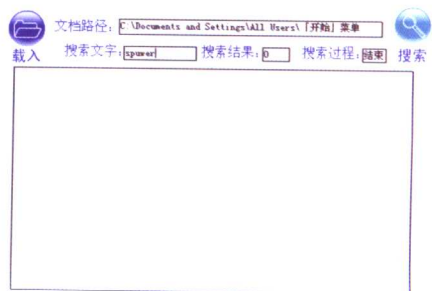
将MOTION动画和程序指令有效的结合在一起，可以制作出很多意想不到的效果，本例就是将MOTION动画和程序指令结合的经典范例，相信你如果掌握了其中的原理后，就能做出更多更好的作品。



光芒四射

FLASH的搜索功能 (/源文件与素材/第7章/FLASH的搜索功能)

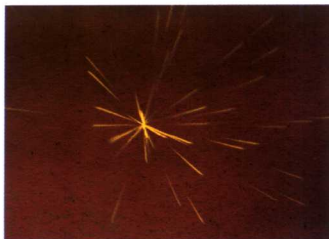
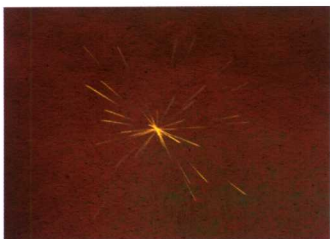
很多文本编辑工具基本上都提供了文字查找和替换等功能，这就方便使用者在工作中快速的搜索到需要查找的文字，在Flash中利用Action语言的设置同样可以实现这样的功能。



FLASH的搜索功能

金光四射 (/源文件与素材/第7章/金光四射)

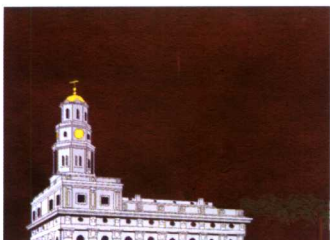
通过前面所学到的duplicateMovieClip语句, 结合random (随机) 语句, 来实现发散的效果。



金光四射

世纪烟花 (/源文件与素材/第7章/世纪烟花)

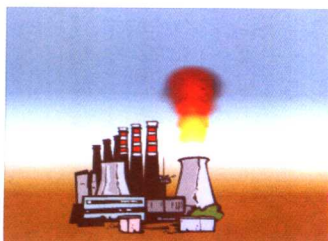
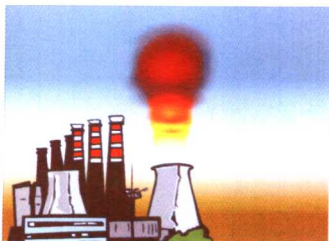
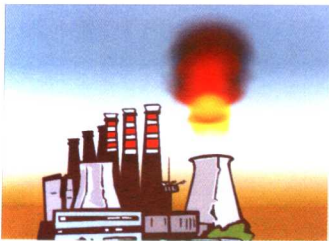
绚丽的烟花在夜空中绽放, 本例中不仅制作五颜六色的烟花, 还为烟花添加了音效, 欣赏起来更具真实感, 而且对建筑物也进行了光照的效果动画, 应该说本例是一个非常精彩的例子。



世纪烟花

污染 (/源文件与素材/第7章/污染)

在本例中将学习到duplicateMovieClip语句的用法, 还有就是如何将程序语言和动画剪辑结合起来达到完美的效果。



污染



全方位

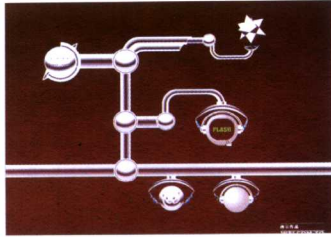
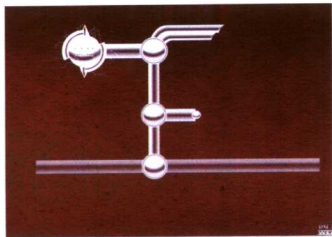
Flash MX 2004

典型范例

CHAPTER 8 综合实例

动画制作 (/源文件与素材/第8章/动画制作)

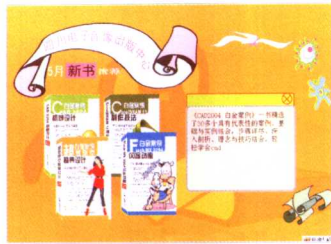
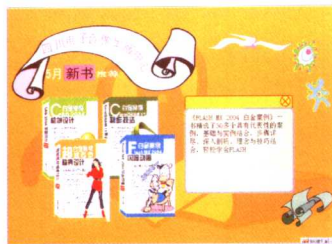
结合Flash强大的动画编辑功能和Action的互动功能, 做出动感十足的互动效果的动画, 不仅可以放到网上供大家欣赏, 还可以加在自己的网页开头的动画里面, 效果很酷, 很炫。



动画制作

多媒体制作 (/源文件与素材/第8章/多媒体制作)

现在的网页中, 有很多比较出色的网站都已经建立了网页多媒体系统, 通过简单直观的画面来和客户达到互动的效果。



多媒体制作

游戏 (/源文件与素材/第8章/游戏)

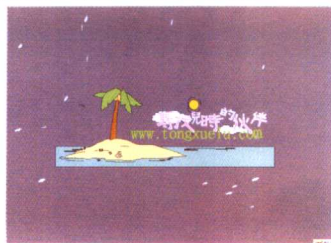
判断玩家输入字母的程序中我们用到了onClipEvent(keyUp) 方法, keyUp是对键盘中的某个按键被按下再释放的检测, 当我们在键盘中按下任意一个键并释放后, 程序就马上判断我们输入的字母和场景中动态文本框中随机出现的字母是否相同。



游戏

网页广告制作 (/源文件与素材/第8章/网页广告制作)

本例通过对一个网站广告的分析, 讲解了Flash在网页广告方面的应用, 和创作思想。



网页广告制作

本书特点

传统的 Flash MX 2004 类教材,不是过多的侧重于软件功能操作的介绍,就是简单的实例堆砌,读者学习后往往有一种“知其然不知其所以然”之感,对读者全面掌握这一软件造成了困难。针对此情况,我们分析了多位 Flash MX 2004 高手的学习与成长经历,也感悟到软件教学不是单一的功能学习或实例模仿。为此,在编著本书的过程中,我们收集了大量的相关资料,研究了 Flash MX 2004 成功范例与功能运用之间的关系,强化功能讲解、应用范围、设计理念三个“全方位”思想,精选大量典型范例,合理地安排学习板块,最大限度地实现在短时间内,让读者全面、快速掌握软件的功能,并能立即上手制作出成功作品的目的。

本书具有以下突出优点:

范例应用范围的“全方位”

本书所讲解的范例,都来自商业设计一线的作品,包括实例效果、商业广告设计、网页广告设计、多媒体设计、游戏制作、网页动画制作等,帮助读者了解、掌握 Flash MX 2004 在以后实际工作中的应用。

软件功能讲解的“全方位”

本书所选择的范例全面覆盖 Flash MX 2004 的软件功能,精心选择的范例对应软件不同的功能,将软件功能融入典型范例操作中,读者在学习范例后,能全面掌握 Flash MX 2004 强大的动画编辑和程序控制功能。

设计风格与理念的“全方位”

本书选用的范例在设计过程中,充分展现不同的动画作品设计风格,将动画设计理念融入到 Flash MX 2004 的设计工作中。读者除了可以学习到 Flash MX 2004 的各种功能以外,还能了解和掌握动画制作与设计相关知识。

软件功能与应用相结合的“范例教学法”

本书以范例教学法为主,辅以软件功能讲解,读者在阅读后就能立即上手制作出称心如意的作品。

首推软件真实环境互动学习配套光盘

本书配套光盘的最大亮点,就是通过多媒体技术完全模拟 Flash MX 2004 软件的真实环境,读者可以自己按照画面提示一步一步进行实际操作,完整感受范例制作的全过程。光盘具有很强的互动性,充分地拓展了读者自己动手操作的能力。

配套光盘内容还包括:① Flash MX 2004 多媒体基础教程;②书中部分精彩实例多媒体制作演示;③书中所有实例的素材及 FLA 源文件。

前言

Flash MX 2004 已经是更多人希望掌握的必备工具

随着计算机网络的普及与数字化文化的发展,使得网页动画制作不再是设计师才拥有的专业技能,即使是普通人,也可以掌握网页动画制作技术。就此而言,对于数字时代的设计师来说,Flash MX 2004 已经是必不可少的工具,并且逐渐成为了更多人希望掌握的必备工具。作为网络动画的专业软件,Flash MX 2004 带给设计者的帮助是不言而喻的,随着 Flash MX 2004 版本的不断升级,它更加优化了原有的许多功能,使软件的操作变成更为简便,大大提高操作的工作效率。希望本书能够让更多的人掌握和使用 Flash MX 2004 这一工具,在各自的领域中,最大限度地发挥自己的能力。

学习 Flash MX 2004 需要什么样的书?

在编著之初,我们一直在思考一些问题,那就是“学习 Flash MX 2004 需要什么样的书?”,“如何才能将 Flash MX 2004 全部功能与设计思想传授给读者?”,为此,我们翻阅了大量资料,尝试了多种方法。在资料的收集与整理过程中,我们深刻感受到创作一本好书是多么的困难,同时也让我们体会到一本好书的最大特点,就是要“读的懂、学的会、用的上”。因此,在本书的编著中,我们花了大量的时间,倾注了很多的心血,力求表现“表述清楚、应用全面、实例典型”的特点,体现“功能讲解”、“应用范围”、“设计风格”三个方面的“全方位”。我们相信,阅读本书,除了能够掌握 Flash MX 2004 软件的全部功能以外,还能够立即上手制作出商业化的作品,真正地学会 Flash MX 2004 软件的操作和使用。

内容囊括 Flash MX 2004 从功能到应用再到设计的方方面面

本书内容全面,实例典型,就内容而言,从 Flash MX 2004 基础知识到网页动画、再到一些小游戏和交互实例的综合应用,囊括 Flash MX 2004 从功能到应用再到设计的方方面面,本书分 8 章,内容包括:第 1 章是对 Flash 的基础讲解;第 2 章介绍了如何利用工具在 Flash 中绘制图形;第 3 章是讲图形的各种填充方法;第 4 章是讲如何在 Flash 中开始学会制作简单的动画;第 5 章介绍了 Flash 中各种文字的动画效果;第 6 章将带领大家进入 Flash 的程序语言的大门;第 7 章是在第 6 章的基础上更深入的探讨 Flash 的程序语言,制作出更具水准的实例效果;第 8 章介绍了 Flash MX 2004 在各个方面的应用,包括广告、游戏及多媒体等。

本书基本情况对比表

基本情况		一般教材	本书
范例教学法		●	●
纯粹软件功能操作说明		●	
范例覆盖软件功能			●
手册+光盘		●	●
光盘内容	软件真实环境互动学习		●
	Flash MX 2004 多媒体教程		●
	精彩实例多媒体讲解		●
	素材及 FLA 源文件	●	●
图书内容	Flash MX 2004 基础讲解	●	●
	Flash 绘图基础	●	●
	Flash 色彩基础	●	●
	Flash 文字动画效果	●	●
	Flash Action 语言入门	●	●
	Flash Action 语言进阶	●	●
	Flash 在广告中的应用	●	●
	Flash 在游戏制作中的应用	●	●
	Flash 在网页制作中的应用	●	●
实例商业应用价值		★★	★★★★★
实例涵盖应用范围		★★★★	★★★★★★
软件功能讲解与应用的结合		★★★★	★★★★★★
了解美术设计知识			●
教学支持网站			●
适用范围	Flash MX 2004 自学者	●	●
	平面设计人员、动画设计人员、 网页设计人员、多媒体制作人员	●	●
	设计参考资料	●	●
	培训学校教材	●	●
性价比		★★★★	★★★★★★

注：“●”为可能对应；“●”为完全对应；“★”为推荐级别。