

1 0 0 % 原 创 / 1 0 0 % 精 彩 / 1 0 0 % 实 用 / 1 0 0 % 流 行

◆ 经典实例百分百系列 II

2004 Flash MX

经典实例 百分百

P e r f e c t i n s t a n c e

前程文化 编 著

- ★ 经典力作，经典荟萃，由顶尖高手倾力打造的一部Flash扛鼎之作
- ★ 精选43个典型的Flash动画，集应用、艺术、技术与智慧于一体，深入剖析Flash动画作品的创作精髓
- ★ 典型实例涵盖软件所有功能，全面介绍Flash MX 2004在各行业中的应用，使读者能在短期内掌握Flash MX 2004的基本功能、使用方法与应用技巧
- ★ 采用“实例欣赏-功能运用-操作步骤-高手指点”的全新编排模式，并对Flash MX 2004中的专业词语与疑难问题进行了详尽的解释
- ★ 光盘内包含Flash MX 2004多媒体教程、实例的制作步骤演示、以及源文件与素材文件

n s b n s j z n 6 1 1

四川电子音像出版中心

本章通过对基本图形的绘制，来了解和掌握Flash的线条绘制、填充等绘图工具，是Flash的基础训练和美术功底训练。



林中霞光



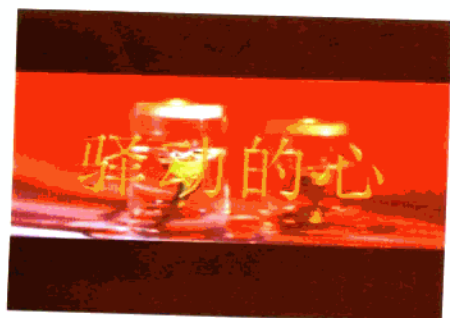
金属文字



立体字



纱窗



驿动的心



露珠

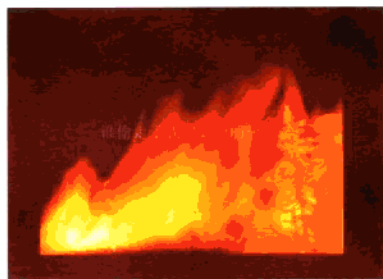
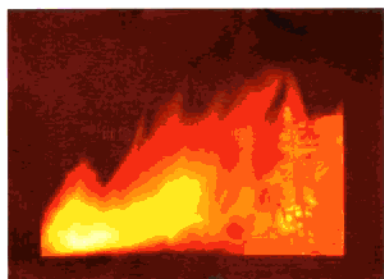


写意电脑

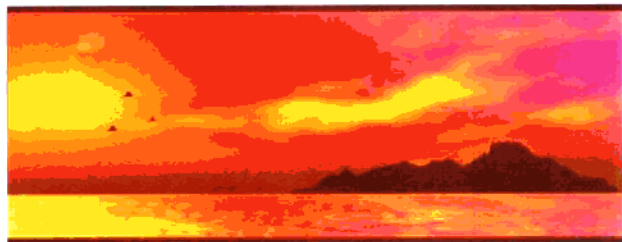


花好月圆

本章是Flash动画的入门篇，其中包括了Flash的路径动画、遮罩动画等基本的动画概念，同时还介绍了一些简单的仿三维动画技巧。



谁偷走了你心中的激情



夕阳醉了



月夜的雨



水波荡漾



旋转网址

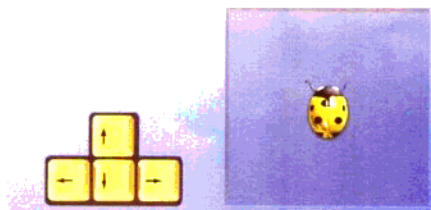


水波倒影

本章是ActionScript的入门篇，例举了6个具有代表性的例子，讲解了一些平时最常用到的语句，比如：`onClipEvent (enterFrame) {}`以及`if {}`和`on (press) {}`等，通过学习本章的例子，读者可以做出一些简单的交互动画和一些简单的效果。



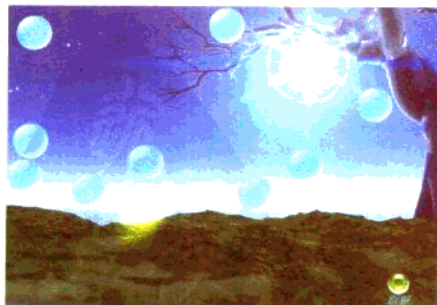
换衣服



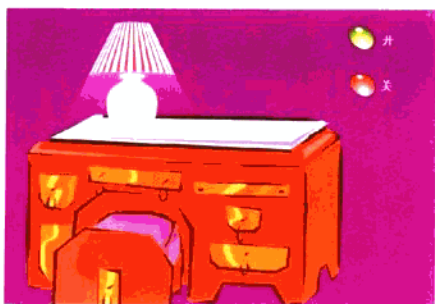
实体控制



视线跟随



水晶球

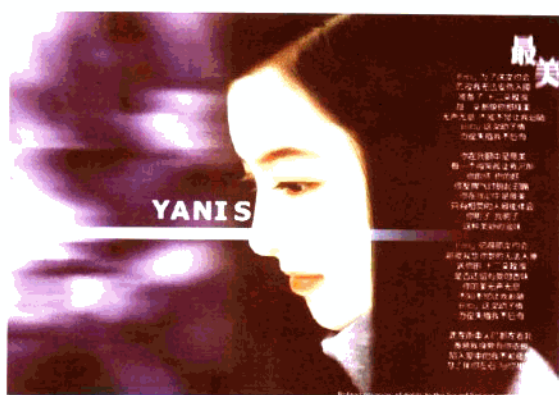


温馨的台灯



小新的洗澡舞

本章是对Flash声音处理系统的基础讲解,通过4个生动的例子,详细的讲解了声音在Flash中的应用及处理技巧。声音可以说是动画影片的灵魂,一个好的动画影片是离不开声音的渲染的,如果没有声音的衬托,那么“有声有色”将无从谈起。



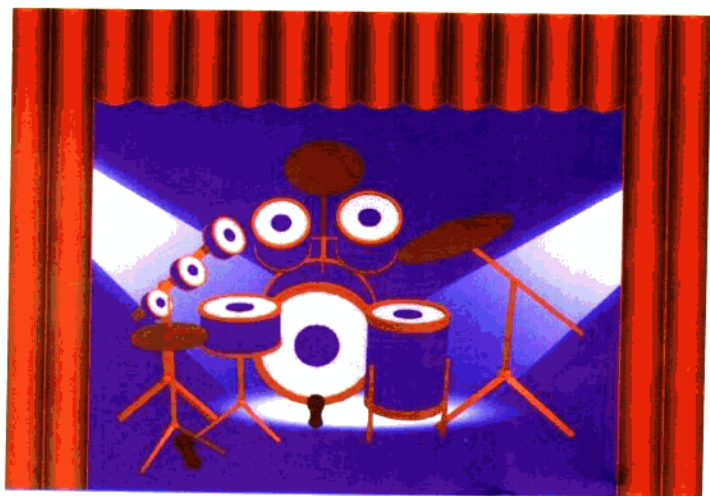
YANIS广告



亿城片头

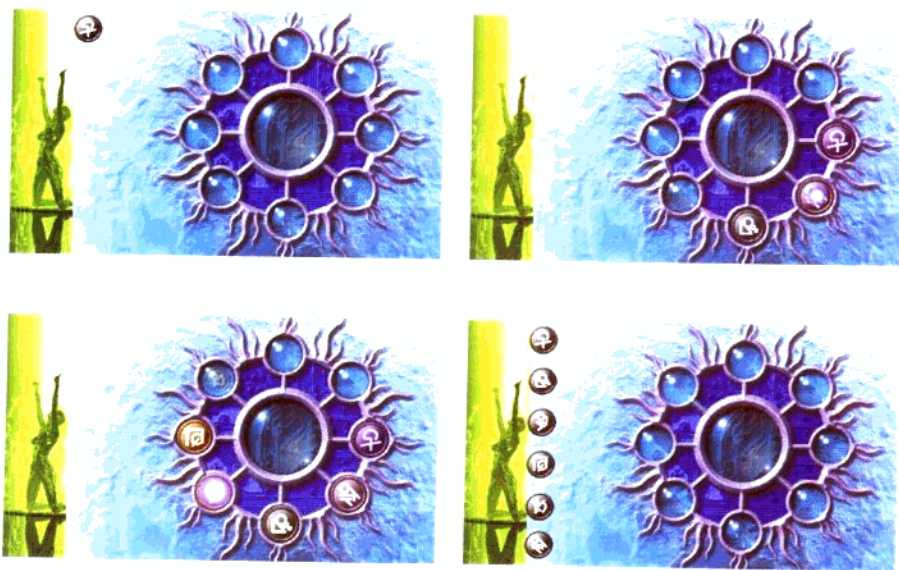


音乐体系



未来的鼓手

本章中主要讲解了Flash在网页中的应用，以及在视频多媒体方面的应用，需要使用Flash制作网页动画的读者可以在这里找到入门的途径，获得更多的灵感。



特酷网页



环形菜单



动画视频

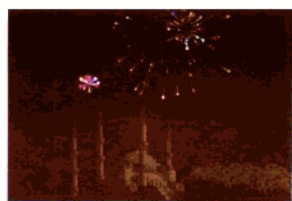
本章是本书的精华部分，在这里你将可以学到很多新的ActionScript语句，以及学会更多经典的ActionScript实例。ActionScript实例其实是一个大范围的统称，它可以应用到很多的方面，比如网页、课件、多媒体等。



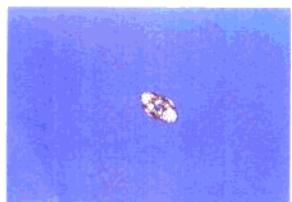
磁力菜单



清溪小鱼



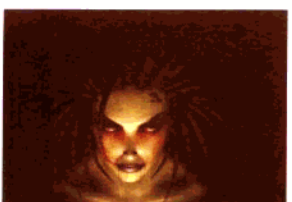
世纪烟花



飞扬的纸片



神秘天使

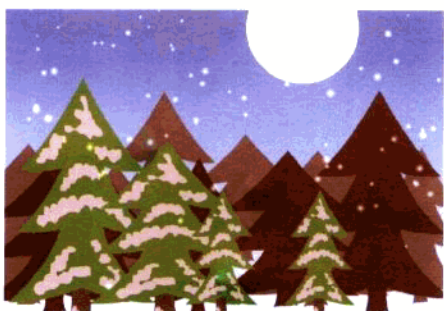


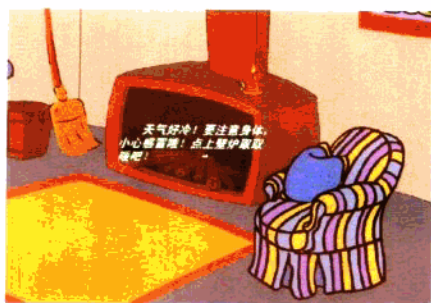
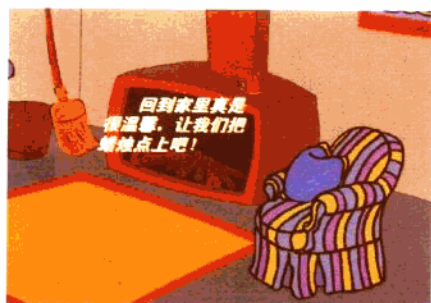
生化恐惧



雨珠

本章所讲到的是一个比较经典的贺卡，它将动画和ActionScript有效的结合在一起，制作出一个互动的、精彩的圣诞贺卡，是非常值得大家借鉴的且效果非常好的实例。

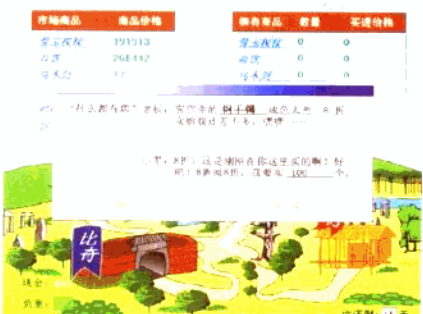
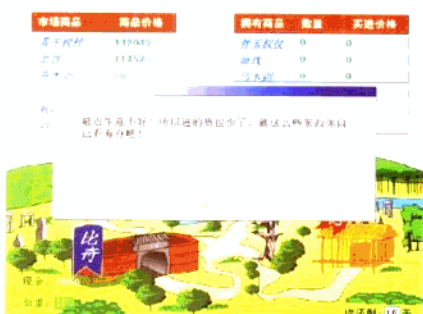
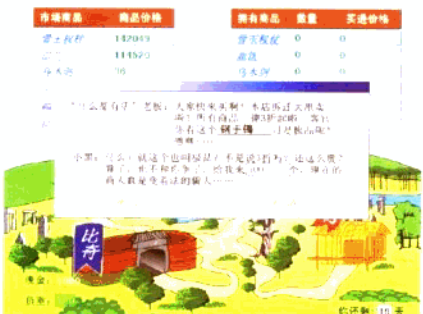
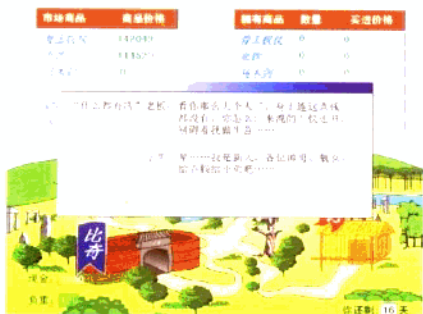




圣诞贺卡

本章所讲到的游戏，是一个经商类的游戏，其中涉及到了变量的调用、数组的建立、条件的判断等，通过这个游戏大家可以学习到更深层次的ActionScript语言。





从乞丐到富翁（游戏）

目 录



Chapter 1 Flash 基础动画特效 1

例 001 金属文字效果	2
例 002 文字的波动效果	5
例 003 镜面动态文字效果	9
例 004 静态效果——露珠	16
例 005 半透明的纱窗	21
例 006 立体文字效果	25
例 007 写意电脑	29
例 008 林中霞光效果	33

Chapter 2 Flash 经典动画特效..... 37

例 001 百叶窗效果	38
例 002 五彩的烟花	42
例 003 激流文字特效	48
例 004 水波荡漾	52
例 005 水波倒影	57
例 006 基础动画——月夜的雨	64
例 007 基础动画——夕阳醉了	71
例 008 基础动画——人体机能测试	88
例 009 基础动画——飞机	96

Chapter 3 交互动画特效 101

例 001 视线跟踪	102
一、制作小孩的眼睛动画以及为眼睛添加程序.....	102
二、制作嘴巴的动画以及为嘴巴添加程序.....	104
三、制作棒棒糖	106
四、组合场景	106
例 002 温馨的台灯	109
一、制作基本元件“台灯”	109
二、制作“光”	111

三、制作场景.....	111
例 003 小新的洗澡舞.....	114
一、制作人物动画.....	114
二、将人物的各个部位分开.....	116
三、将人物的各个部位进行组合.....	117
四、制作背景.....	118
五、制作按钮.....	119
六、为按钮添加程序指令.....	120
例 004 控制瓢虫.....	124
一、导入瓢虫实体.....	124
二、导入按钮.....	125
三、制作背景.....	125
四、组织场景为“瓢虫”添加程序.....	127
五、为按钮添加程序指令.....	129
例 005 随机换衣服.....	133
一、制作头部的各种造型.....	133
二、制作身体部分的各种造型.....	135
三、制作腿部的各种造型.....	136
四、组织场景.....	137
五、制作按钮.....	137
六、制作各个部位的按钮.....	139
例 006 水晶球.....	142
一、制作水晶球体.....	142
二、制作按钮.....	145
三、导入背景.....	146
四、添加程序指令.....	146
五、设置链接标识符.....	147
六、为按钮添加程序.....	148



Chapter 4 酷炫音乐特效..... 149

例 001 未来的鼓手.....	150
一、导入架子鼓.....	150
二、制作按钮.....	151
三、为按钮添加声音.....	154
四、制作灯光.....	155
五、组合场景.....	155
例 002 声音效果——片头设计.....	158
例 003 声音效果——音乐体系.....	167
例 004 YANIS 广告效果.....	180

**Chapter 5 网页动画特效..... 201**

例 001 环形图形菜单	202
例 002 超酷网页效果	210
例 003 动画视频效果	221
例 004 3D 旋转网址	229
一、制作圆形排列的网址	229
二、制作光晕效果	231
三、制作立体文字	232
四、将圆形的网址、立体文字和灯光效果进行组合	232

**Chapter 6 ActionScript 经典范例..... 237**

例 001 飞扬的纸片	238
一、制作纸片剪辑元件	238
二、为纸片添加引导层	239
三、制作空白符号	241
四、组织主场景	241
例 002 古墓闪电	245
例 003 激光塑造美女	249
例 004 生化恐惧	257
一、导入图片	257
二、制作元件	258
三、制作主场景	261
例 005 神秘天使	263
一、导入图片	263
二、制作天使模糊的动画	264
例 006 世纪烟花	268
一、制作烟花元件	268
二、为烟花动画添加音效	272
三、制作背景	272
四、组合场景	273
例 007 清溪小鱼	277
一、制作小溪背景	277
二、制作树叶元件	278
三、制作水草元件	279
四、组合“背景”元件	281

五、制作鱼的组成部件.....	282
六、为“鱼”的部件设置“标识符”.....	283
七、组织场景.....	284
例 008 雨珠.....	287
一、导入图片.....	287
二、制作元件.....	288
三、制作主场景.....	290
例 009 磁力菜单.....	292
一、制作按钮.....	292
二、将按钮元件放入影片剪辑元件中.....	295
三、组合场景.....	296
四、添加程序指令.....	297



Chapter 7 音乐短片制作 303

例 001 音乐短片——Merry Christmas.....	304
一、制作第一个场景所需要的影片剪辑元件.....	305
二、制作第一个场景.....	311
三、制作第二个场景所需要的元件.....	314
四、制作第二个场景.....	319
五、制作第三个场景所需要的元件.....	321
六、制作第三个场景.....	327



Chapter 8 经典游戏开发与设计..... 335

例 001 游戏开发与设计——从乞丐到富翁.....	336
一、制作背景.....	337
二、按钮制作.....	339
三、场景中变量的制作.....	345
四、为按钮添加程序.....	346
五、为城市添加程序.....	357
六、制作对话框.....	360
七、制作比赛.....	374



Appendix 附录..... 379

附录 1: Flash 疑难解析.....	380
附录 2: Flash 名词解释.....	386

Chapter 1

Flash 基础动画特效



本章提示

本章讲解了 Flash 中的绘制线条、图形填充等绘图工具、Flash 动画基础及美术基础训练。要制作画面精美的动画，首先要能绘制精美的图片，所以我们不可忽视美术功底训练。