



书含光盘

范例入门与提高丛书

Flash MX

2004中文版

东方人华 主编

刘涛 编著

范例入门与提高



清华大学出版社



范例入门与提高丛书

Flash MX 2004 中文版 范例入门与提高

东方人华 主编
刘 涛 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书主要介绍目前流行的网络动画制作工具 Flash MX 2004 简体中文版。在众多的网页动画制作软件中,它以其强大的矢量制作和灵活的交互功能,成为多媒体网页动画制作软件的主流。它的动画文件格式 SWF 甚至已经成为当前网络动画的标准格式,Flash 已广泛应用于影视、动漫、游戏、网页、课件、演示、广告宣传等领域。

本书侧重于实用性,以 Flash 软件的功能为主线,以典型、实用的例子为辅线,使用户在学会制作 Flash 动画的过程中掌握软件的操作和原理。全书共分为 10 章,分别讲述了 Flash MX 2004 绘制矢量图形、制作艺术文字动画、补间和遮罩等不同类型动画的制作、获取动画素材、创作情节动画、设计贺卡动画、使用动画编程制作游戏,另外附加了很多经典课件动画的制作实例。即使是一个普通的用户,只要跟着本书用心学习,也可以很快学会制作漂亮的 Flash 动画。

本书主要适合初学者和中级用户阅读,同时也是一本很好的培训教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版范例入门与提高/东方人华主编;刘涛编著. —北京:清华大学出版社,2005.8
(范例入门与提高)

ISBN 7-302-11245-2

I. F… II. ①东…②刘… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 068876 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

责任编辑:田在儒

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市化甲屯小学装订二厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:20.75 彩插:4 字数:525 千字

版 次:2005 年 8 月第 1 版 2005 年 8 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-11245-2/TP·7418

印 数:1~5000

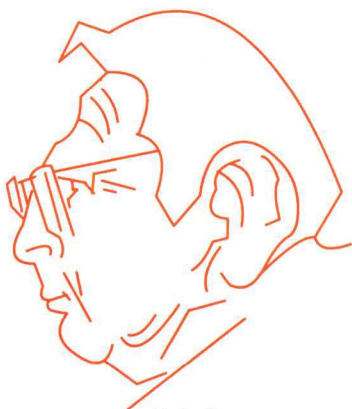
定 价:35.00 元(含光盘)



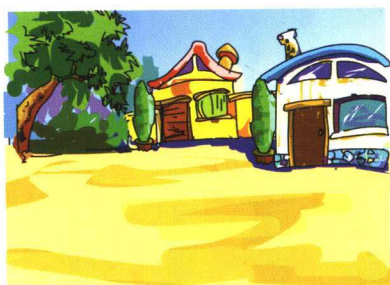
武士



胖妇



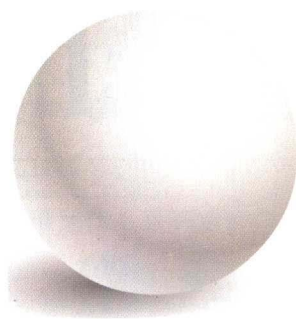
老人头



涂鸦风景



魔法师



圆球体



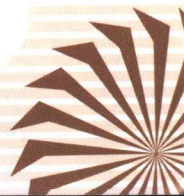
圆锥体



椰子树



墙壁与桌面



阴影文字

阴影文字

线框文字

线框文字

荧光文字

荧光文字

彩虹文字

彩虹文字

彩虹文字

浮雕文字

浮雕文字

金属文字

金属文字

水漂文字

水漂文字

震波文字

震波文字

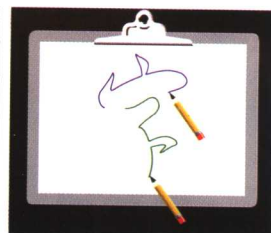
Flash 2004

Flash 2004

飘舞文字

扫描文字

扫描文字



画笔文字

镜面文字

镜面文字

镜面文字



爆炸文字

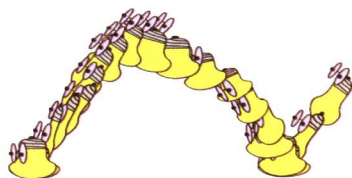


策划：闲月
形象设计：闲月
动画制作：闲月
网址：www.VRbobo.com
“视觉布波”网站荣誉出品

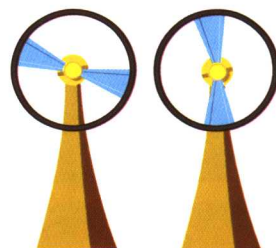
电影字幕



向前行走的人物动画



跳跃的灯泡



旋转的转轮



带有背景的人物向前行走动画



引导鱼群游动的动画



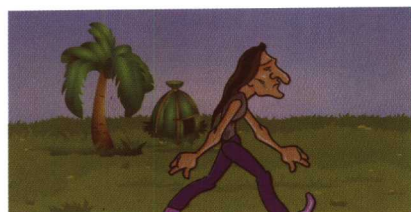
镜头伸缩变化的动画



汽艇向前穿越街道的动画



制作加速的弹力足球



淡进和淡出的动画



表现加速运动的车动画



遮罩探照灯的动画





“I am” 开场动画



沧海一声笑



魔鬼的舞蹈



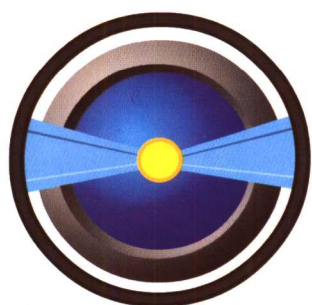
聚光灯下的舞台



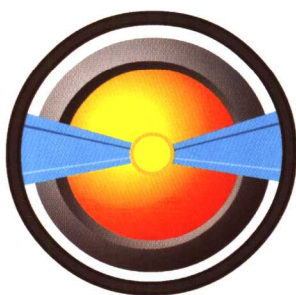
绘制贺卡

新年到了!

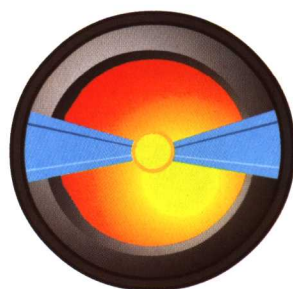




点击这里

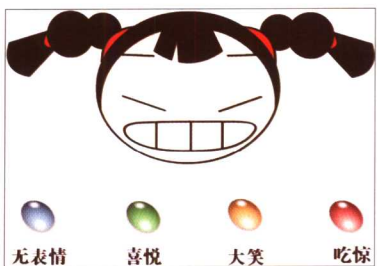


旋转啦!



播放

制作旋转风车按钮



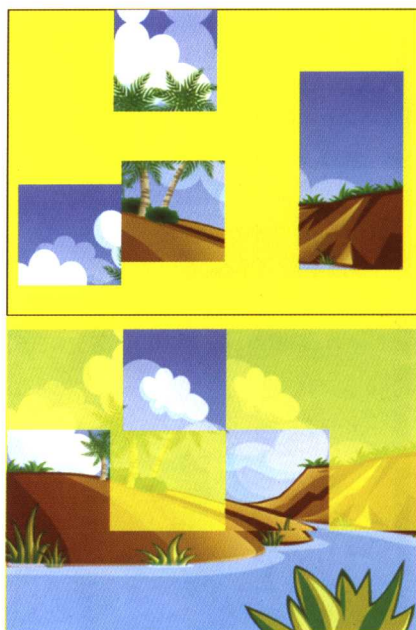
制作女孩表情变化的动画



用按钮控制角色



风景拼图



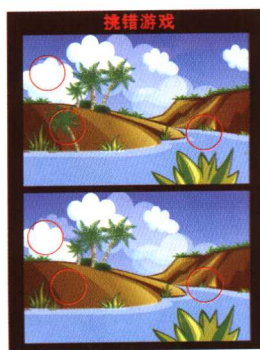
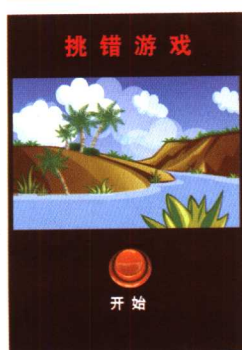
飞车过河

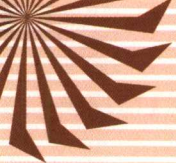


小土豆乐园

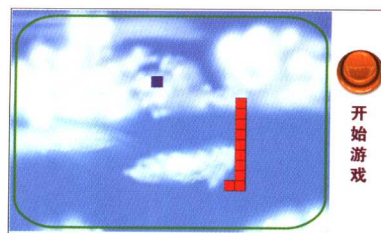


美图挑错



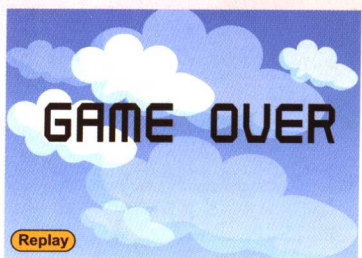


空中弹球



贪食蛇

射击精灵鼠游戏



捕捉大蜜蜂游戏

《范例入门与提高丛书》特色提示

- ☑ 精选国内外著名软件公司的流行产品，以丰富的选题满足读者学用软件的广泛需求。
- ☑ 以中文版软件为介绍的重中之重，为中国读者度身定制，从而便捷地掌握国际先进的软件技术。
- ☑ 紧跟软件版本的更新，连续推出配套图书，使读者轻松自如地与世界软件潮流同步。
- ☑ 明确定位，面向初、中级读者，由“入门”起步，侧重“提高”，愿新手老手都能成为行家里手。
- ☑ 围绕用户实际使用之需取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作技巧的指点，使读者深入理解软件的奥秘，举一反三。
- ☑ 追求明晰精练的风格，用醒目的步骤提示和生动的屏幕画面使读者如临操作现场，轻轻松松地把软件用起来。

丛书编委会

主 编	李振格		
编 委	汤斌浩	李幼哲	冯志强
	丁 岭	章忆文	田在儒
	吕建忠	应 勤	王景先

《范例入门与提高丛书》序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又惊美不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《范例入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速、便捷地掌握软件的操作方法和应用技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以全力满足中国用户的需要。

读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都非常合适。

本丛书名中的“入门”有两层含意：一是每个例子讲解详细，绝不省略。初学者完全可以按照书中的指示，一步步去操作，很快就可以完成书中的实例。二是本丛书在实例的选择上注重循序渐进的原则。因此不需要其他书即可以轻松入门。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。以我们的经验，当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此书名中“提高”的含义也有两层：一是书中包含了一定量有深度，有技巧的实例；二是介绍每一个实例的原理和技巧，使读者能够真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件时所面临的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也

并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的实践指导书。一切围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直指目标。

每一个实例开头都有详细的实例说明、明确的学习目标，并以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做，读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

风格特色

本丛书具有非常鲜明的特色，主要有以下几点：

1. 实用性强

本丛书以一小节介绍一个实例，每个实例解决一个小问题或者是介绍一项小技巧，以便让读者在最短的时间内掌握操作技巧，其目的是让初学者能够在实践工作中解决问题，因此，本套丛书有着很强的实用性。

2. 逻辑性强

本丛书的着眼点虽放在一个又一个的范例上，但各个章节之间并不是就没有关联，而是通过有效地组织，把各个范例有机地串联起来。提取出每一个范例的知识点，根据读者学习的习惯和知识点的不同对范例进行分类，形成先易后难，先基础后提高的布局。通过上述方式，可以使本丛书逻辑性更强，以便帮助读者循序渐进地学习。

3. 易于获得成就感

本丛书以实例来介绍，并有比较明确的写作规范。读者可以照猫画虎完成实例，即每看完一节，就可完成一个实例，并解决一个问题，从而产生非常好的成就感。

4. 形式独特

实际上，本丛书和现在市场上的所有计算机图书一样，其目的都是通过让读者阅读本书获得计算机的使用知识，因此本质是一样的。但是，由于本丛书更改了书的结构形式和组织格局，把技术要点作为一个重要的卖点直接摆到了读者的面前，如去鞘卖剑，优势一目了然。

5. 结构清晰、学习目标明确

对于读者而言，学用软件时最重要的是，掌握从何处开始学习，目标是什么，否则很难收到较好的学习效果。因此，本丛书特别为读者精心设计了明确的学习目标，让读者有目标地去学习，同时在每一个实例操作之前就对实例进行说明，以便让读者更清晰地了解这个例子的要点和精髓。

6. 关键步骤讲解透彻

通过范例来学习，目的是让读者学会书中的一个实例。其中的关键则是要通过有限的实例，使读者能够举一反三，解决实际工作和生活中的问题。如果整个制作过程只是操作步骤，而没有必要的提示、说明、分析，则无法让读者很扎实地掌握，也难于举一反三。因此，本丛书在介绍操作步骤的过程中，特别为读者设计了一些特色段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

-  **注 意**——提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求教的烦恼。
-  **提 示**——提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。
-  **技 巧**——指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。
-  **试一试**——精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。随处可见的“试一试”，让您边学边用，时有所得，常有所悟。
-  **分 析**——分析为什么要这样做，指出操作的关键，介绍其他操作的结果。使读者知其然，也知其所以然，从而举一反三。

经过紧张的策划、设计和创作，本套丛书已陆续面市。本丛书是在“软件入门与提高丛书”的基础上新策划的一套丛书，在内容上进行了多方面的创新。相信“范例入门与提高丛书”的推出将使“软件入门与提高丛书”得到非常有益的补充。

自“软件入门与提高丛书”面世以来，已累计售出八百多万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

《范例入门与提高丛书》编委会

前 言

Flash 向动画制作者展示了一个全新的世界,怎样才能创造出吸引观众的动画角色?怎样制作动作逼真和声音效果出色的动画作品?怎样应用软件中的动画技巧制作各类趣味盎然的动画?本书将为读者提供答案。

Flash 拥有创作革新性动画的能力,近年来已经成为制作最具吸引力的互动式网站和娱乐动画的重要工具,毫无疑问,这是一个不争的事实。随着计算机网络技术发展的日新月异,伴随着 Internet 的日益普及,越来越多的人加入到这个群体,开始构建自己的网站,网页的内容也告别了过去单纯的文本和图形,卡通动画的应用、音频视频等多媒体的内容以及各种交互式功能真正使网页制作实现了动感十足的效果。

编写本书的初衷是寓教于乐,所以,本书将在介绍 Flash 软件最新版本应用技术的基础上重点讲解制作娱乐性的卡通动画的方法和步骤。

1. Flash MX Professional 2004 新增功能

与 Flash MX 版本相比,Flash MX Professional 2004 在界面上的变化不大,但其新增功能提高了生产力,增强了丰富的媒体支持,并简化了发布流程。Flash MX Professional 2004 主要有以下新增功能。

- 时间轴特效:用户可以对舞台上的任何对象应用时间轴特效,以便快速添加过渡特效和动画,如分离、模糊和旋转等。
- 行为:使用行为,用户无需编写一行代码,就可以向动画内容添加交互性。例如可以使用行为轻松实现链接到 Web 站点、载入声音和图形等功能。
- 创作环境中的辅助功能支持:Flash 创作环境中的辅助功能支持,提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键,让用户在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素。
- 更新的模板:Flash 包含更新的模板,可以用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型。
- 集成的帮助系统:新的【帮助】面板在 Flash 创作环境中提供了上下文参考、动作脚本参考以及课程,是帮助用户学习 Flash 的优秀电子教程。
- 文档选项卡:每一个打开的文档的选项卡显示在工作区的顶部,使用户可以快速找到打开的文档并且在这些文档之间切换。
- 开始页:它将常用的任务都集中放在一个页面中,供用户随时处理。也可以根据需要设置是否显示开始页。
- 查找和替换:该功能用于查找和替换文本字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件等。
- 视频导入向导:该功能简化了视频编码,并提供了预设编码和编辑剪辑的选项。

- 发布：新的发布功能使用户可以轻松检测 Flash 播放器版本、改进辅助功能和简化本地化过程。并且可以创建配置文件来保存发布设置，然后导出配置文件并在多个项目之间使用它们，以便在不同的情况下以一致的方式进行发布。
- 全球化和 Unicode：增强的全球化和 Unicode 支持允许使用任何字符集进行多语种创作。
- 【字符串】面板：新的【字符串】面板使得以多种语言发布 Flash 动画更为容易。只需单击几个按钮，Flash 即可为每种指定的语言创建外部 XML 文件。
- 【历史记录】面板：新的【历史记录】面板跟踪用户的操作，从而可以将这些操作转换为可重用的命令。
- 可视编程环境：Flash MX Professional 2004 引入了基于表单的可视编程环境，最适宜于开发应用程序。
- 基于幻灯片的创作：幻灯片屏幕提供了专为连续演示文稿而设计的功能。
- 高级组件支持：新的组件现在支持用于控制选项卡导航的焦点管理。尽管这些组件采用新的复杂设计，但用户可以轻松地通过重新定义来修改它们的外观。
- 数据绑定：该功能允许用户将任意组件连接到各种数据源，以便通过组件或动作脚本处理、显示和更新数据。
- 性能改进：对大型记录集的性能改进使用户可以有效地处理大量数据。
- 项目管理：【项目】面板允许对项目文件进行集中管理、控制版本，以及对一起工作的 Flash 用户团队的工作流程进行优化。
- 源代码控制：Flash MX Professional 2004 使用链接业界领先的源代码控制系统(如 Microsoft Visual Source Safe)的插件，提供了源代码控制集成功能。

2. 本书导读

本书从实用的角度出发，由浅入深、兼顾入门级和提高级用户的需求进行编写。初级用户可从 Flash MX 2004 的基本操作开始，逐层深入，步步提高。中、高级用户则可以参照本书目录，根据需求来查阅相应的章节。

全书共分 10 章，主要内容分述如下。

第 1 章介绍什么是 Flash 以及 Flash 绘图工具的使用方法，学习使用绘图工具绘制矢量图形。

第 2 章讲解如何使用 Flash 的功能来描绘各种艺术字，并结合动画功能来制作特效文字动画。

第 3 章将由浅入深地讲解一些精彩的动画实例，一步步学习用 Flash 制作各种形式的动画效果，并且深入学习制作表现速度感的动画。

第 4 章讲解获取图形素材的几种典型制作方法和从音频软件获取音乐的方法。

第 5 章介绍 Flash 动画中所运用的独特背景和综合的摄影镜头效果，体验动画所具有的美感，学习具有创意的情节动画的制作方法。

第 6 章介绍几种不同的电子贺卡动画的制作方法，通过学习，用户不仅会掌握贺卡的制作流程，而且还能学会用图形处理软件来修绘相片的方法。

第 7 章介绍 Flash 的动作语言，学会在 Flash 里添加动作命令的方法，深入掌握给三种