

完全自学手册系列

Flash MX 2004

完全自学手册

金哲永(韩)/编著

- 本书是韩国 Flash 资深专家专门针对 Flash 初、中级用户精心编著的一本全面的自学手册
- 176个实例不仅帮助读者轻松掌握 Flash 的常见功能和技巧,更能帮助读者快速学习 ActionScript 等高级知识
- 脱离了单纯讲解各种菜单功能的编写模式,以实例为中心,让读者体验如何将各项功能应用到实际工作中
- 本书内容全面丰富、讲解深入浅出、步骤详细清晰,从未接触过 Flash 的读者也能顺利完成书中所有实例的操作



CD-ROM

本书附赠光盘内含书中所举176个实例的源文件和最终效果,以及操作和练习时使用的图片、声音等素材



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

Youngjin.com Y.

BEST

韩国 Flash 领域最畅销图书

SELLER



Flash MX 2004

完全自学手册

金哲永 (韩) / 编著
赵毅等 / 译



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

YoungJin.com Y.

本书由韩国永进出版社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

版权登记号: 01-2004-6086

Copyright © 2004 by Youngjin (Singapore) Pte Ltd.

First published by Youngjin.com, Seoul, Korea.

All rights reserved.

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 完全自学手册 / 金哲永 (韩) 编著. —北京: 中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-5713-7

I.F... II.金... III.动画—设计—图形软件. Flash MX 2004—技术手册 IV. TP391.41 — 62

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 014258 号

书 名: Flash MX 2004 完全自学手册

编 著: 金哲永 (韩)

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 41

版 次: 2005 年 3 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5713-7/TP · 437

定 价: 65.00 元 (附赠 1CD)

实例目录

1 认识时间轴

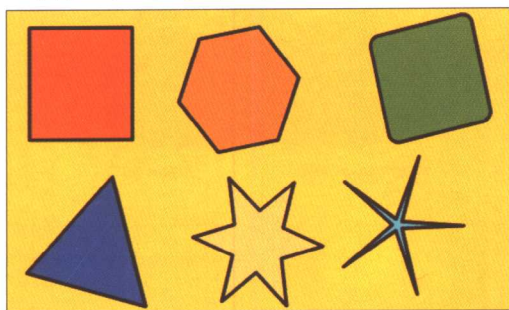
随书CD\Sample\Chap02\02_002.fla



Chapter 02

1 使用矩形工具

随书CD\Sample\Chap03\03_004.fla



2 利用封套工具制作波浪动画特效

随书CD\Sample\Chap03\03_020_end.fla



Chapter 03

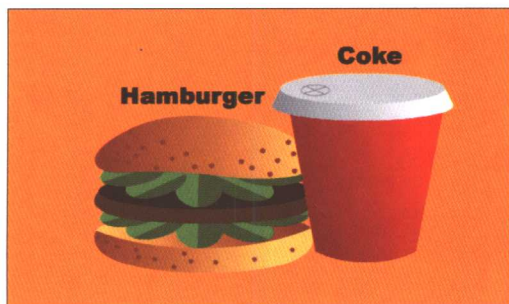
3 利用文本工具输入纵向文字

随书CD\Sample\Chap03\03_030_end.fla



1 对象的排列与对齐

随书CD\Sample\Chap04\04_006_end.fla



2 利用Break Apart命令编辑文本

随书CD\Sample\Chap04\04_010_end.fla



Chapter 04

③ 利用扭曲工具制作具有距离感的路标
随书CD\Sample\Chap04\04_011_end.fla

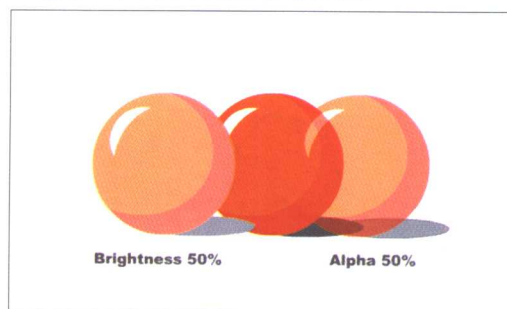


Chapter 05

① 元件的种类
随书CD\Sample\Chap05\05_003.fla

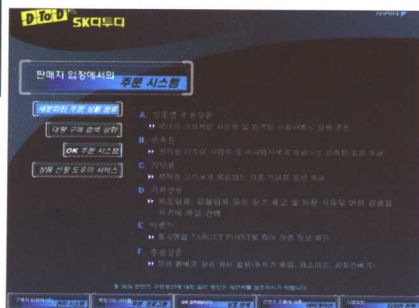


② Brightness选项与Alpha选项之间的差异
随书CD\Sample\Chap05\05_007.fla



Chapter 06

① 利用图层文件夹组合多个图层
随书CD\Sample\Chap06\06_003.fla



② 学习图层分布功能
随书CD\Sample\Chap06\06_004_end.fla



Chapter 07

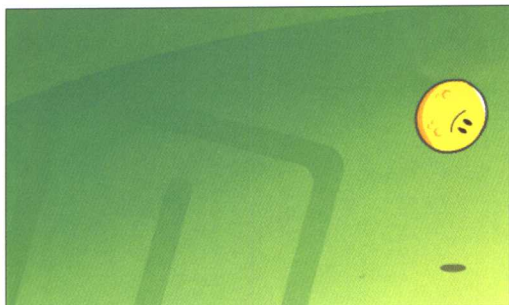
① 利用图层分布制作文本动画
随书CD\Sample\Chap07\07_003_end.fla



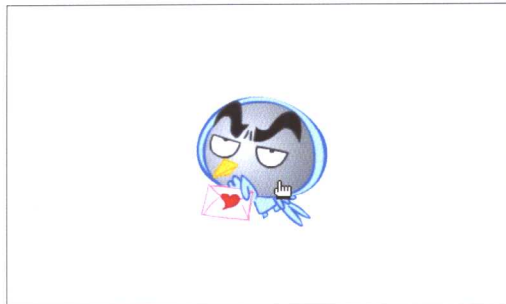
② 图画自身变形的形状补间
随书CD\Sample\Chap07\07_005_end.fla



- ① 利用影片剪辑之间的从属关系制作蹦蹦球动画
随书CD\Sample\Chap08\08_003_end.fla



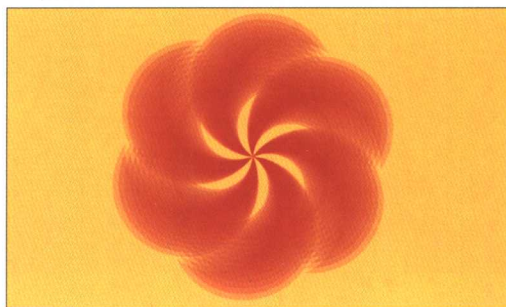
- ② 利用影片剪辑元件制作动态按钮
随书CD\Sample\Chap08\08_007_end.fla



- ① 利用Distributed Duplicate特效制作复制动画
随书CD\Sample\Chap09\09_02_end.fla



- ② 利用Blur特效制作动画
随书CD\Sample\Chap09\09_03_end.fla



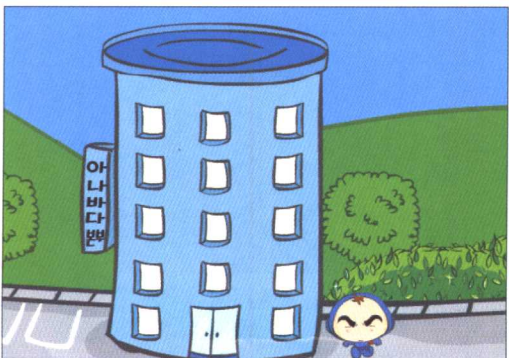
- ③ 利用Expand特效制作产生放大、缩小效果的文本动画
随书CD\Sample\Chap09\09_05_end.fla



- ④ 利用Explode特效制作分解的文本动画
随书CD\Sample\Chap09\09_06_end.fla



- ⑤ 制作跳转动画
随书CD\Sample\Chap09\09_011_end.fla



- ⑥ 制作表现人物移动的动画
随书CD\Sample\Chap09\09_012_end.fla



7 制作文本Banner广告动画

随书CD\Sample\Chap09\09_014_end.fla



8 制作单击按钮时出现画面说明的动画

随书CD\Sample\Chap09\09_017_end.fla



Chapter 10

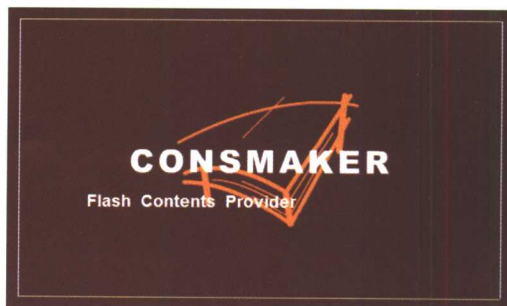
1 制作照片图库中的选择按钮

随书CD\Sample\Chap10\10_006_end.fla



2 制作与动画一致的音频

随书CD\Sample\Chap10\10_007_end.fla



Chapter 11

1 利用Bandwidth Profiler命令测试影片流

随书CD\Sample\Chap11\11_001.fla



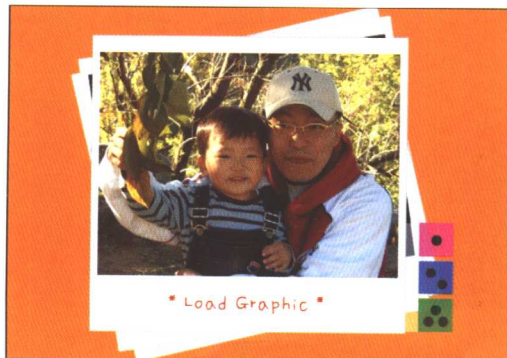
2 通过影片的发布制作HTML, SWF文件

随书CD\Sample\Chap11\11_003.fla



3 利用锚功能调用网页浏览器移动按钮以及收藏功能

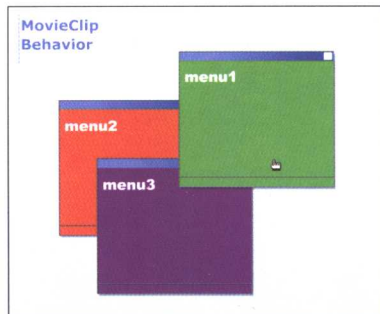
随书CD\Sample\Chap11\11_004_end.fla



- 1 移动至指定网站的行为功能
随书CD\Sample\Chap12\12_005_end.fla



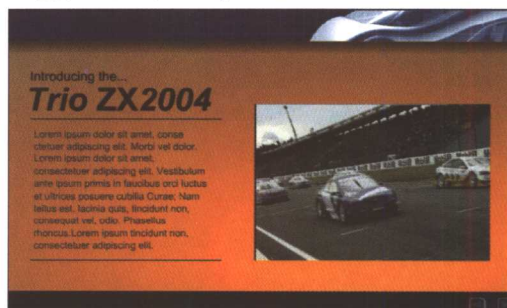
- 2 通过影片剪辑行为制作多重面板菜单
随书CD\Sample\Chap12\12_008_end.fla



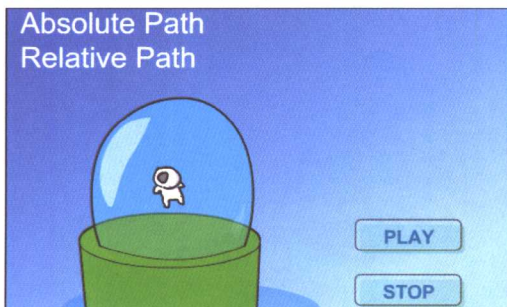
- 1 设定屏幕移动的Behaviors面板
随书CD\Sample\Chap13\13_002_end.fla



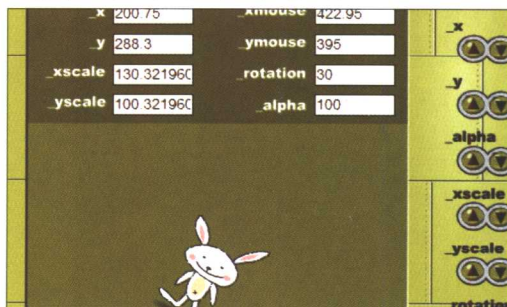
- 2 制作包含音频与动态视频的多媒体演示文稿
随书CD\Sample\Chap13\13_004_end.fla



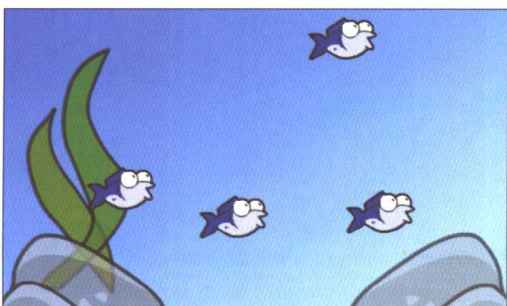
- 1 利用相对路径以及绝对路径调节动画
随书CD\Sample\Chap14\14_006_end.fla



- 2 利用影片剪辑属性对影片剪辑实例进行变形
随书CD\Sample\Chap14\14_007_end.fla



- 3 利用影片剪辑的属性制作鱼缸动画
随书CD\Sample\Chap14\14_008_end.fla

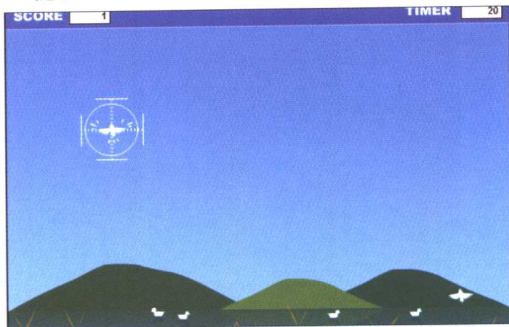


- 4 利用hitTest()方法制作简单的游戏
随书CD\Sample\Chap14\14_015_end.fla



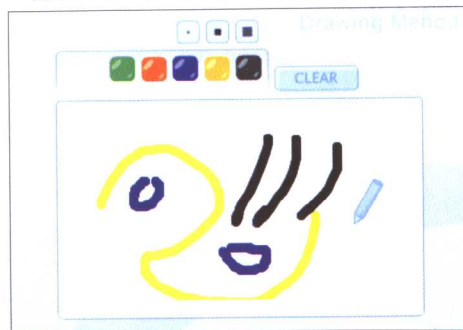
5 利用hitTest()方法制作射击游戏

随书CD\Sample\Chap14\14_016_end.fla



6 利用绘图方法制作画板

随书CD\Sample\Chap14\14_022_end.fla



Chapter 15

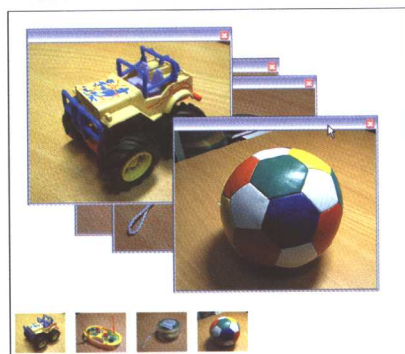
1 通过基本的平面结构制作动画

随书CD\Sample\Chap15\15_001_end.fla



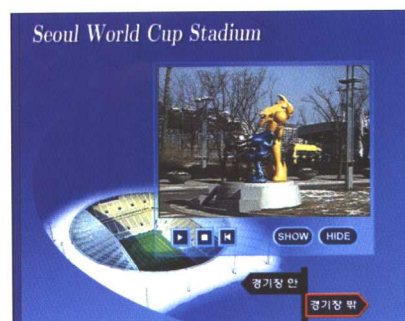
2 利用动作和Behaviors面板制作多样导航效果

随书CD\Sample\Chap15\15_004_end.fla



3 利用平面制作世界杯竞技场浏览画面

随书CD\Sample\Chap15\15_006_end.fla



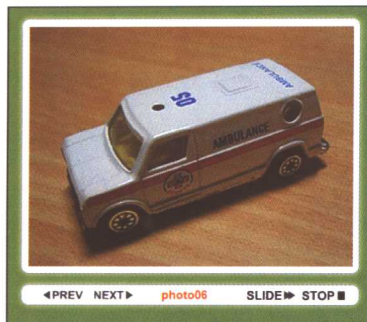
1 加载固定JPEG图像

随书CD\Sample\Chap16\16_001_end.fla

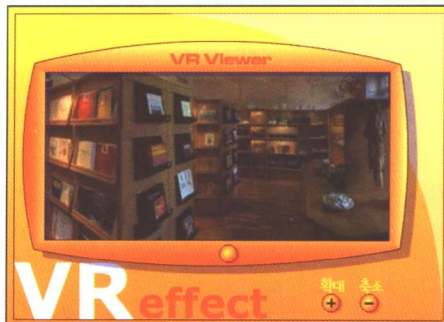
Chapter 16



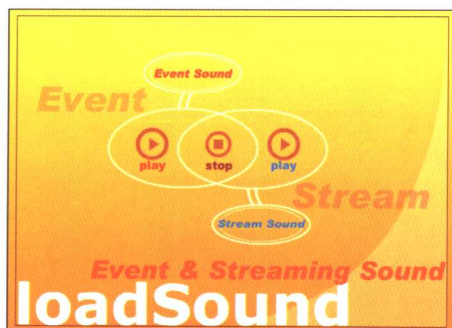
- ② 利用next, back, slide按钮制作照片目录画面
随书CD\Sample\Chap16\16_004_end.fla



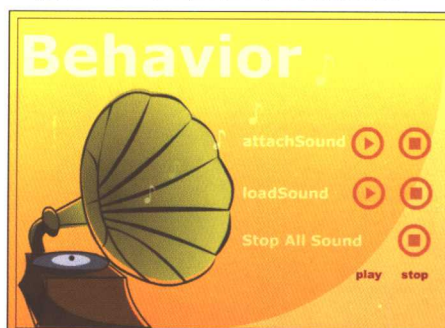
- ③ 制作VR影片
随书CD\Sample\Chap16\16_006_end.fla



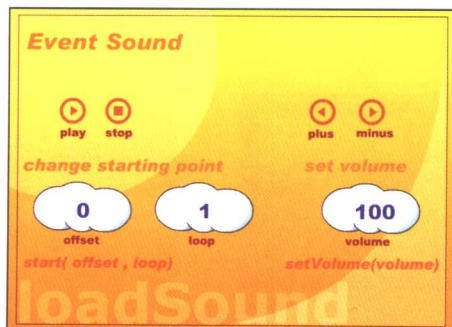
- ① 利用loadSound()展现流以及事件音频
随书CD\Sample\Chap17\17_002_end.fla



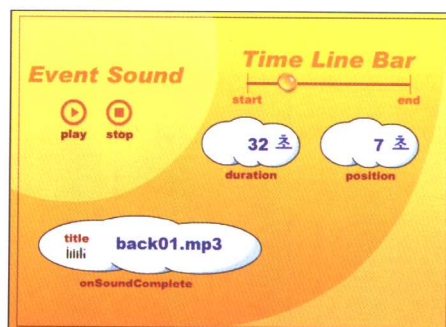
- ② 利用Behaviors面板实现MP3文件的播放
随书CD\Sample\Chap17\17_003_end.fla



- ③ 利用start(), stop(), setVolume()方法, 调节音频的进行、重复以及音量大小
随书CD\Sample\Chap17\17_004_end.fla



- ④ 制作自动播放的Flash音乐播放器
随书CD\Sample\Chap17\17_005_end.fla



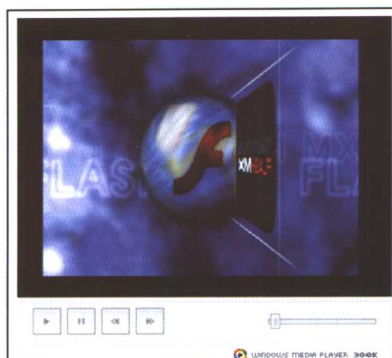
- ⑤ 利用Media playback播放MP3文件
随书CD\Sample\Chap17\17_006_end.fla



- ① 通过多重视频播放以及视频剪辑重排列、导入部分动态视频文件
随书CD\Sample\Chap18\18_002_end fla



- ② 通过帧控制动作展现动态视频
随书CD\Sample\Chap18\18_003_end fla



- ③ 利用Behaviors面板, 展现动态视频
随书CD\Sample\Chap18\18_004_end fla



- ④ 利用媒体组件 (Media Components) 播放Flash视频文件 (FLV)
随书CD\Sample\Chap18\18_006_end fla



- ⑤ 制作能够播放多重Flash动态视频剪辑 (FLV) 的画面
随书CD\Sample\Chap18\18_008_end fla



前言

现在的网络不再是枯燥无味的文字和简单的图片，人们越来越多地追求视觉冲击力以及动态效果和交互性。Flash动画满足了大众的这种需求。Flash是一款专业的Web内容创作工具，无论是制作动画、广告、游戏，还是整个网站，强大、灵活、易用的Flash都是大多数专业设计师首选的创作工具。其MX 2004版是Flash系列软件的最新版本，它是目前应用最广泛，也是最易学的网络和多媒体动画制作软件，集绘画制作、设计、编辑、合成和高品质输出为一体，利用它可以方便、快捷地制作出各种各样的动画效果。

随着Flash的流行，越来越多的读者开始学习Flash软件的使用以及动画的制作。本书就为这些读者提供了一本可以进行自学的教程。目前很多图书都没有将Flash的功能讲解得全面而通俗易懂。本书将读者对象定位为初级读者，通过一个个贴切生动的小范例来讲解Flash MX 2004的各项功能。从最简单的操作开始，慢慢深入，一直到制作出高级的动画。读者可以在最短的时间内毫无压力地掌握Flash的使用，制作出动感十足的动画作品。

本书通过176个精心设计的实例，全面详尽地介绍了Flash最新版本的所有常见功能和技巧，将各项功能的讲解融入到具体实例中，使读者在实际操作中领会软件的功能，一步一步深入了解Flash的使用和技巧。本书在全面讲解Flash动画制作原理和制作技巧的同时，还专门介绍了ActionScript的基础知识和组件技术，为进阶高级交互动画打下了坚实的基础。

本书讲解细致，步骤详细，刚入门的Flash爱好者可以将本书作为完全自学手册使用，快速全面地学习Flash MX 2004的使用方法。同时具有一定Flash基础的资深闪客也可以从本书丰富生动的实例中吸取经验和创作思想，应用于自己今后的创作中。

随书附赠的光盘中包含了书中介绍的176个实例的原始文件和最终效果文件，供读者学习参考使用。

作者
2005年3月

对本书的一些说明

从整体上来看,本书是通过实例向用户介绍Flash MX 2004的功能以及特点的。同时在操作步骤中插入了对菜单以及命令的说明,使用户在操作的过程中逐渐熟悉Flash的各种功能。

Section 题目以及内容

对本节中即将介绍的命令或功能,做一个概要性的介绍。

实例路径

指明实例在随书CD中的路径。

Key Point

在操作步骤中,必须要熟悉的重要命令与内容。



小标题与说明

在操作步骤中,对将要学习的Flash MX 2004菜单或工具的说明。

操作步骤编号及内容

显示了操作步骤的顺序以及对操作步骤的详细说明。

Tip

在Flash MX 2004的使用方法中,提醒用户需要注意的一些问题以及作者的一些经验。

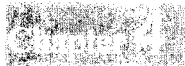


1

本书目录

Chapter 1	Flash MX 2004概述	1
Section 1	关于Flash MX 2004	2
01	为什么选择Flash	2
02	Flash的特点	3
03	Flash的适用范围	4
04	焕然一新的Flash MX 2004	6
Section 2	Flash MX Professional 2004的安装	12
01	安装Flash MX Professional 2004	12
02	Flash MX Professional 2004的打开以及关闭的方法	15
Chapter 2	Flash MX 2004的操作环境	17
Section 1	全面了解Flash	18
01	通过初始页面选择Flash文件	18
02	Flash MX 2004的界面	21
03	通过调节面板, 设定个性化的工作布局	27
Special	Flash影片的基本设定	29
Section 2	制作动画以及保存文件的方法	31
01	利用连续帧实现动画	31
02	利用时间轴特效快速制作动画	33
03	保存Flash文件	35
Special	多种保存方式	36
Chapter 3	轻松掌握Flash绘图	37
Section 1	了解Flash工具箱	38
01	各工具的名称与功能	38
02	绘图工具的共性	39
Section 2	基本绘图工具介绍	40
01	使用线条工具	40
02	使用铅笔工具	41
03	使用椭圆工具	43
04	使用矩形工具	44
Section 3	使用选择工具	47
01	利用选择工具, 选取和移动对象	47
02	根据对象的属性, 利用选择工具和套索工具进行变形操作	48

Special	利用对齐 (Snap) 功能, 巧妙移动对象	51
Section 4	钢笔工具和部分选取工具	55
	01 利用钢笔工具绘制直线和曲线	55
	02 利用部分选取工具编辑对象	56
Special	设置标尺 (Ruler)、网格 (Grid)、辅助线 (Guide)	58
	03 利用钢笔工具、网格、辅助线制作波纹状图案	60
Section 5	利用刷子工具展现书法特效	62
	01 刷子工具的选项栏	62
	02 使用刷子模式	62
	03 刷子工具的锁定填充功能	63
Section 6	任意变形工具	65
	01 任意变形工具的特点与选项	65
	02 任意变形工具的基本变形功能	66
	03 扭曲工具的使用方法	67
	04 封套工具的使用方法	69
Special	利用Transform命令改变对象的形状	71
Section 7	利用墨水瓶工具及颜料桶工具变换颜色	73
	01 利用墨水瓶工具改变线条	73
	02 利用颜料桶工具填充颜色	75
Section 8	渐变色特效的实现与变形	77
	01 实现基本的渐变色特效	77
	02 添加与编辑渐变色	79
Special	展现Linear和Radial渐变色编辑状态的Color Mixer面板	81
	03 变形渐变色	82
	04 利用渐变色特效制作葡萄图像	83
Section 9	滴管工具和橡皮擦工具	86
	01 滴管工具的使用方法	86
	02 利用滴管工具拾取颜色	87
	03 利用橡皮擦工具擦除图像	88
Section 10	利用文本工具输入文字	91
	01 了解文本工具的属性面板	91
	02 利用文本工具输入横向文字	92
	03 利用文本工具输入纵向文字	94
Special	自定义工具箱	96



Flash对象, 从理论到实践

97

Section 1 对象的打散与组合

98

	01 对象的种类和属性	98
	02 改变对象的属性	101
	03 对象的排列与对齐	103
Special	熟悉Align面板	105
Special	熟悉Arrange菜单	107
Section 2	通过打散文本对象装饰文本	109
	01 了解文本的分解过程以及属性	109
	02 利用Break Apart命令编辑文本	110
	03 利用扭曲工具制作具有距离感的路标	111
Section 3	打散位图图像，制作魅力十足的图像	114
	01 应用于Flash的位图图像	114
	02 将位图图像转换为矢量图像	119
Special	Break Apart命令与Trace Bitmap命令的区别	122
Special	了解Preferences对话框中的General设定	124



Flash的元件与库

125

Section 1	元件与实例	126
	01 元件的概念	126
Special	图形 (Shape)、组合 (Group)、元件 (Symbol) 的差异	131
	02 元件的种类	132
Section 2	元件的制作方法	133
	01 将对象转换为元件	133
	02 利用元件编辑页面创建新的元件	134
	03 编辑元件	135
	04 编辑元件实例	136
	05 利用图形元件制作圣诞树	138
Section 3	保存元件的库	141
	01 了解库的构成要素	141
	02 可以保存在库中的对象	142



开始制作基本的动画

149

Section 1	动画的核心——时间轴	150
	01 了解时间轴的结构	150
	02 图层的重要性	151
	03 帧与关键帧的作用	153
Section 2	图层的编辑方法	155