

精彩范例

中文Flash MX 2004 闪客动画

★ 电脑视界

康云峰 吴瑜亮 等编著



内附光盘



机械工业出版社
China Machine Press

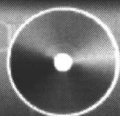


精彩范例

中文Flash MX 2004 闪客动画

★ 电脑视界

康云峰 吴瑜亮 等编著



内附光盘



机械工业出版社
China Machine Press

本书以最新版本 Flash MX 2004 的功能为主要线索, 通过 23 个各具特色的精彩实例, 系统而全面地介绍了 Flash MX 2004 的基础知识和实际应用方法。各实例涉及到 Flash 的许多应用领域, 如网页广告、菜单、贺卡、日历、游戏、情景剧、网页制作、MTV 等, 实用性极强。

本书内容丰富、图文并茂。每个实例都由“实例目标”、“软件知识点”、“实例分析”、“操作过程”、“本例小结”和“举一反三”6 部分组成。

本书不仅适合 Flash 爱好者学习使用, 还可供广告设计、网页制作、电脑动画等相关专业人士作为参考用书, 也可作为社会相关培训机构、大中专院校的辅助教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash MX 2004 闪客动画精彩范例/康云峰等编著.

-北京: 机械工业出版社, 2005.4

(精彩范例)

ISBN 7-111-16524-1

I. 中… II. 康… 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 042735 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 吴宏伟 责任编辑: 马子杰 版式设计: 赵丽娜

三河市宏达印刷有限公司印刷 • 新华书店北京发行所发行

2005 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16 • 21.25 印张 • 6 插页 • 523 千字

0001-5000 册

定价: 38.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

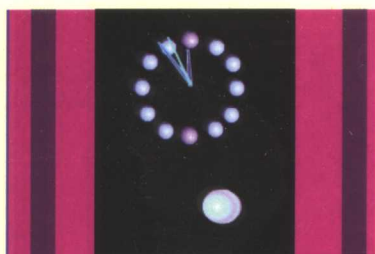
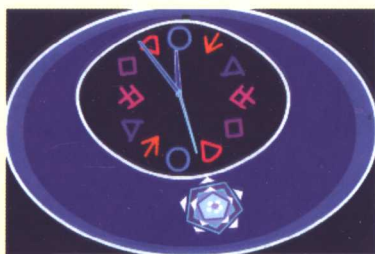


图 1-47 夜光钟效果 (P39)



实例 1 图 1-48 卡通钟效果 (P39)

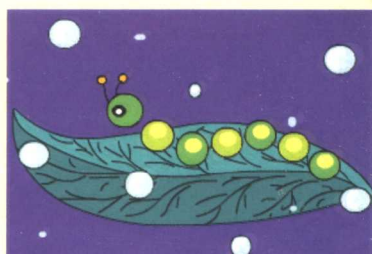


图 1-49 毛毛虫效果 (P39)



图 1-1 “座钟”效果 (P30)

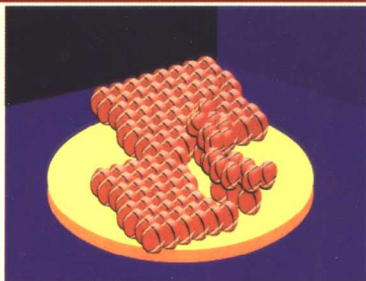


图 2-1 “跳动的橄榄球”效果图 (P40)



图 2-60 活泼的小豆子 (P47)

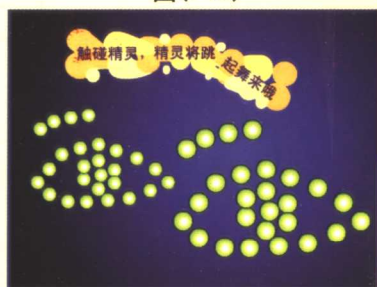


图 2-61 精灵 (P47)



图 2-62 小李飞标 (P47)

实例 2



图 3-1 “魔法放大镜”最终效果 (P48)



图 3-12 花旦 (P54)



图 3-11 可爱的猩猩 (P54)



图 3-13 哈利波特 (P54)

实例 3



图 4-95 太阳当空照(P73)



图 4-96 蒲公英(P73)



图 4-97 夜空(P73)



图 4-1 “银河系”最终效果图(P55)

实例 4



图 5-1 “精彩 e 时代”效果图(P74)

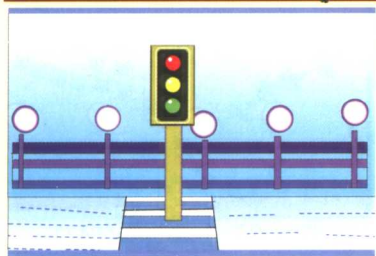


图 5-39 交通灯(P84)



图 5-40 可爱娃娃(P84)

实例 5

实例 6



图 6-26 光点(P92)

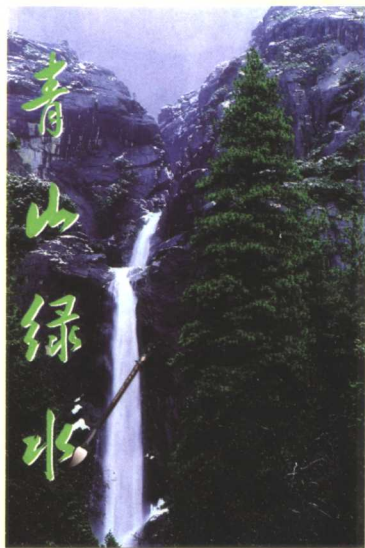


图 5-41 毛笔字效果(P84)

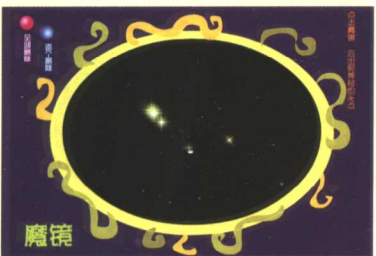


图 6-27 魔镜(P93)



图 6-1 “流星雨”效果图(P85)



图 6-28 水中幻影(P93)



图 7-48 雷雨(P106)

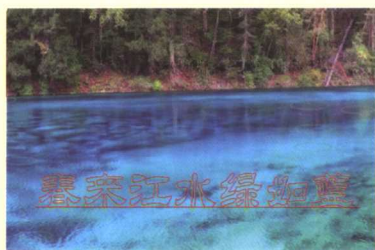


图 7-47 春来江水绿如蓝(P106)



图 7-49 水滴下落(P106)

实例 7



图 7-1 “触浪”效果图(P96)



图 8-1 “鲤鱼戏荷”效果图(P107)



图 8-23 花精灵(P113)

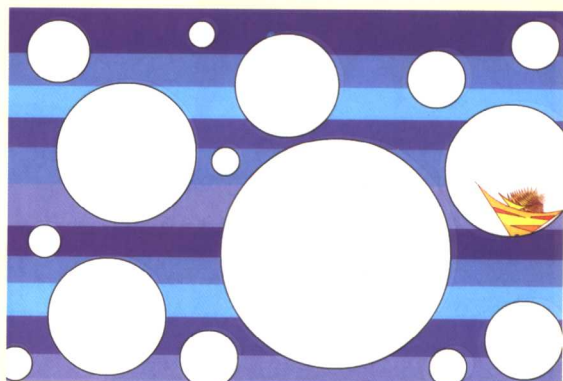


图 8-25 海底世界(P114)



图 8-24 雪人(P113)

实例 8



实例 9



图 9-1 “翻书效果”效果图(P115)



图 9-20 童话世界(P131)

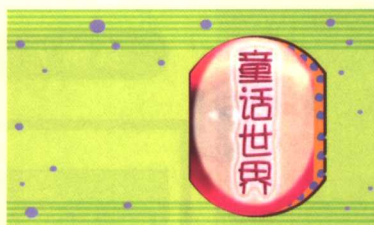


图 9-21 新动画(P131)

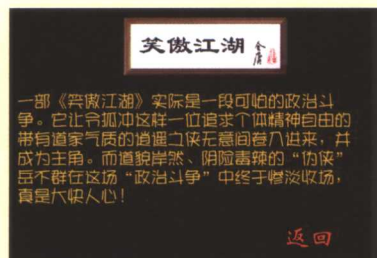


图 9-22 金庸著作(P131)

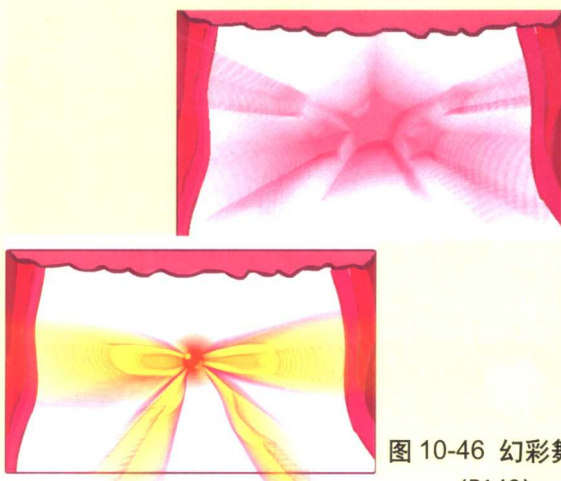


图 10-46 幻彩舞台
(P142)

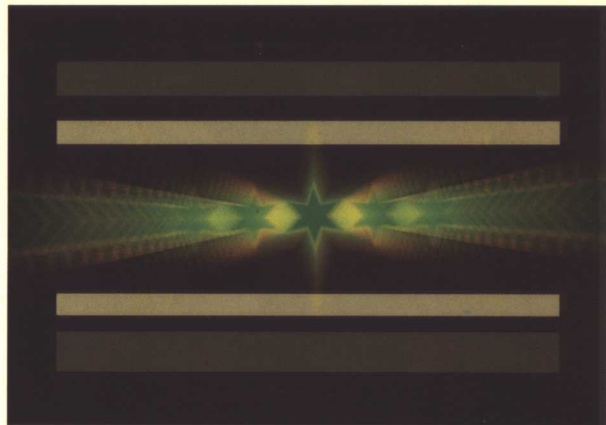


图 10-1 “光芒四射”效果图(P134)



图 10-47 变幻的色彩(P142)

实例 10

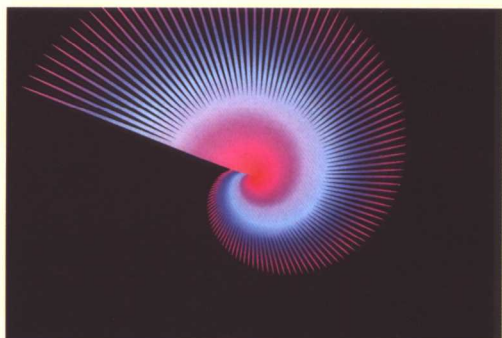


图 10-48 五彩线条(P142)



图 11-1 “快乐的金鱼”效果图(P143)

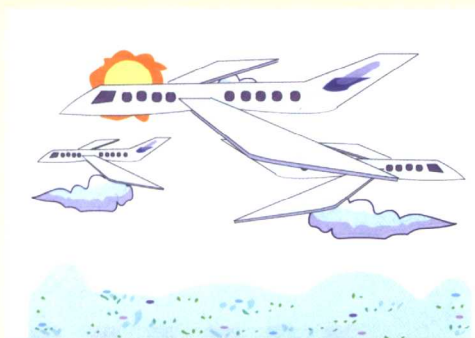


图 11-48 空中演习(P152)



图 12-10 江南飞雪(P158)



图 12-12 冻江(P158)



图 11-47 快乐的蜻蜓(P152)



图 11-49 蝌蚪(P152)

实例 11



图 12-1 “大雪纷飞”效果图(P153)

实例 12



图 12-11 冬雪(P158)

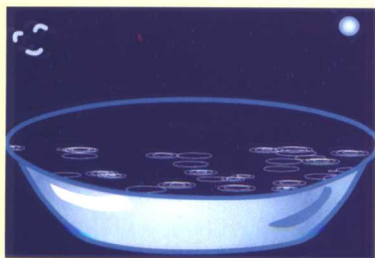


图 13-47 瓷碗装水(P168)



图 13-48 风雨交加(P168)



图 13-49 伞下观雨(P168)

实例 13



图 13-1 “三月小雨”效果图(P159)

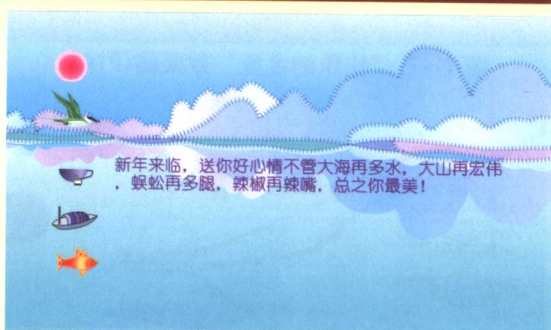


图 14-1 “漂亮的贺卡”效果图(P169)



图 14-39 绚彩卡片(P178)

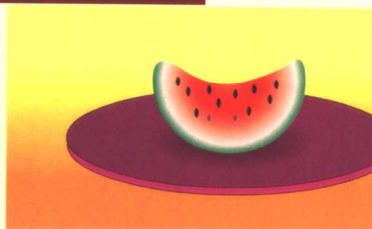


图 14-40 夏天吃西瓜(P178)



图 14-41 祝福卡(P178)



图 15-1 “菜单”效果图(P179)

实例 14

实例 15



图 15-38 毛毛虫菜单(P186)

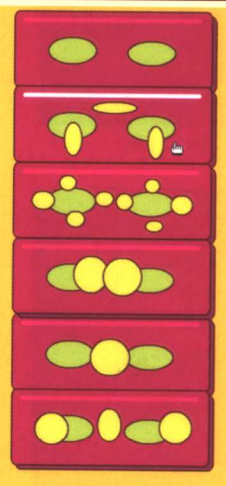


图 15-39 梦幻条列(P186)



图 15-40 菜单(P186)

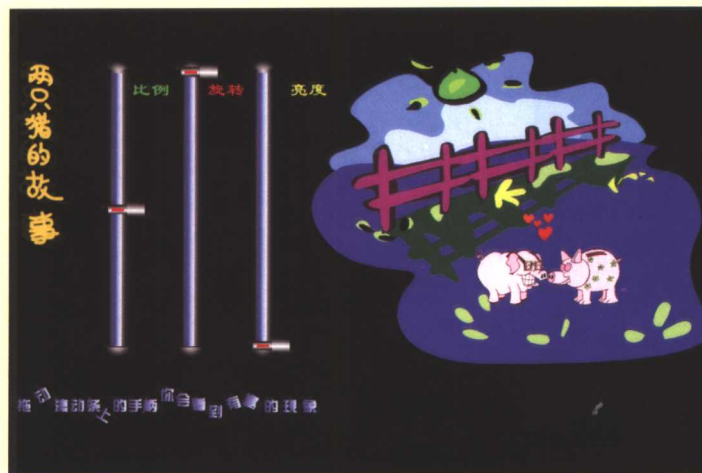


图 16-1 “两只猪的故事”效果图(P187)



图 16-27 粉红色的猪(P194)

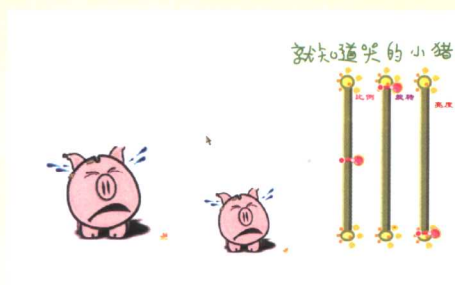


图 16-28 就知道哭的猪(P194)



图 17-1 “Flash 日历”效果图(P195)

实例 16

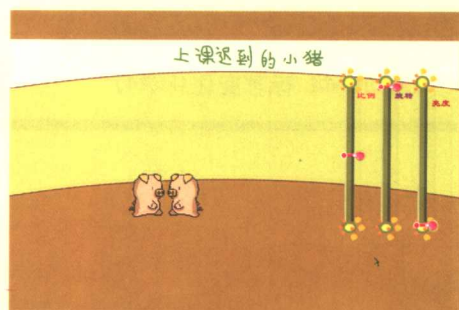


图 16-29 上课迟到的猪(P194)

实例 17



图 17-23 日历(P1205)



图 17-24 万年历(P205)



图 17-22 小狗报日期(P205)



图 18-1 “禁烟”效果图(P206)



图 18-45 画轴效果(P214)



图 18-44 标志变化(P214)



图 18-46 我的天空(P214)

实例 18

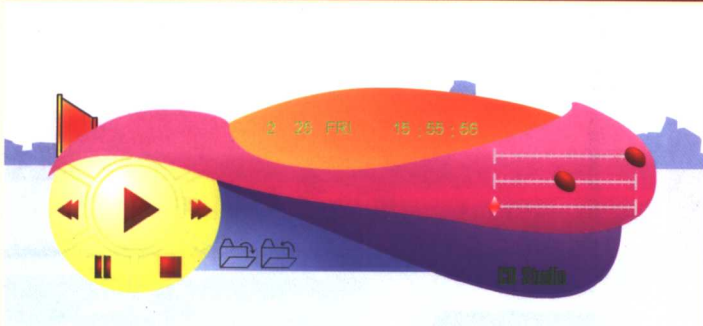


图 19-1 “MP3 播放器”效果图(P215)

实例 19



图 19-65 计算器(P233)

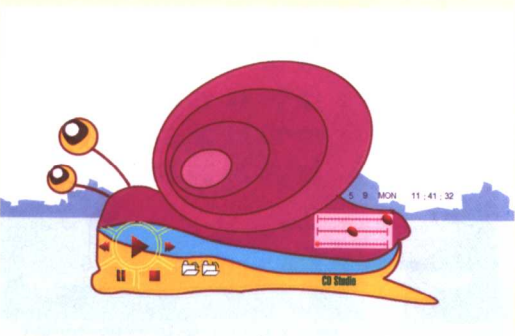


图 19-64 蜗牛播放器(P232)



图 19-66 紫蜗牛播放器(P233)



图 20-1 “拼图游戏”效果图(P234)

实例 20



图 20-62 记忆游戏(P251)

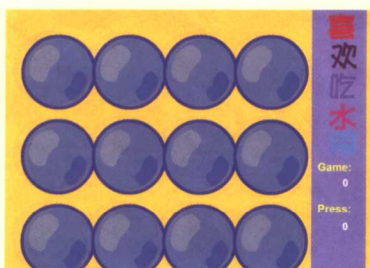


图 20-60 喜欢吃水果(P251)

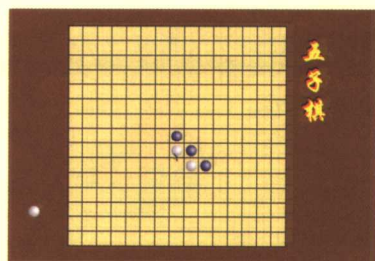


图 20-61 五子棋(P251)



实例 21

图 21-1 “谈判结果” (P252)



图 21-68 质量=生命(P269)

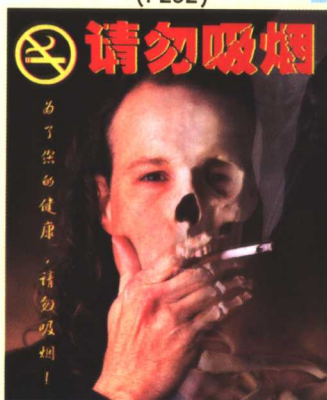


图 21-69 请勿吸烟(P269)



图 21-70 小心驾驶(P269)

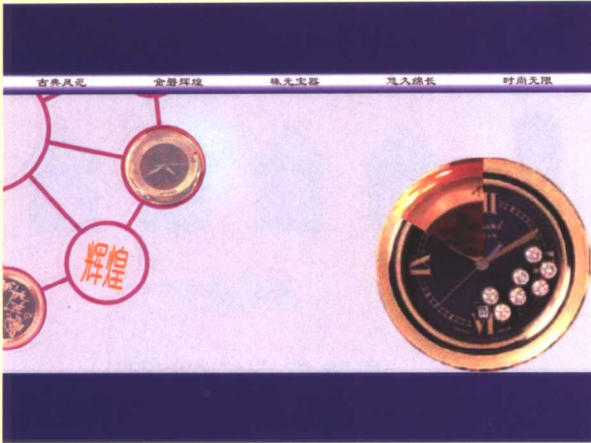


图 22-1 “动态网页”效果图(P270)



图 22-521 西部先锋(P288)

实例 22



图 22-51 奥运网页(P288)



图 22-53 美食网(P288)



图 23-139 打铜街的历史(P324)



图 23-140 条件反射(P325)



图 23-1 “蒙娜丽莎的眼泪”效果图(P289)

实例 23



图 23-141 电影海报(P325)



电脑视界

主 编： 华老鼠

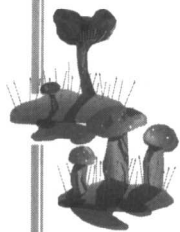
编 委：

康云峰 吴瑜亮 宋一霞

付远德 李 菊 马里红

王泽云 周运鸿 吴 建

曾菲琳 张 宏 王路君





有言在先

动画《流氓兔》的形象可爱至极，诙谐搞笑，深得大家喜爱；一部《大话西游》令无数人捧腹折腰，究竟是什么让它们如此有魅力，能够使成千上万的人为它们着迷呢？我告诉您吧，它们之所以能风靡全国，Flash 功不可没！Flash 是美国 Macromedia 公司推出的动画制作软件，利用它，一般的 Flash 爱好者可以做任何自己喜欢的个性化作品，如可爱的时钟、音乐贺卡、卡通日历、搞笑情景剧等；音乐爱好者可以做自己的 MTV；网页设计者可以做商业片头、菜单、网页；广告设计者可以做商业广告、公益广告；游戏设计者可以做拼图游戏、记忆游戏、射击游戏等。于是绚烂夺目、千娇百媚的 Flash 作品如雨后春笋般地从网上冒出来，造就了一批庞大的“闪客”群体，并以惊人的速度不断扩大阵容。

现在，“闪客”已不仅仅是一种流行、一种时尚了，它甚至成为了一种谋生的手段、一种职业。于是许多优秀的“闪客”尽情享受在他们的 Flash 世界里，激情飞扬的片头动画、流畅优美的 MTV、令人捧腹的情景剧、动感时尚的商业广告、绚烂多姿的网页、新鲜刺激的电脑游戏……从他们的手里诞生！

“闪客”们的“优秀”，要归功于他们善于利用 Flash 强大而完美的功能。要成为优秀的“闪客”很难吗？不难！只要您善于利用 Flash 就行了！要善于利用 Flash 难吗？不难！只要您能领悟制作 Flash 作品的精髓所在！

为了让更多的电脑爱好者成为“闪客”，我们总结了多位优秀的“闪客”多年学习和使用 Flash 的经验，采用实例的形式编写了这本《Flash MX 2004 闪客动画精彩范例》，因为我们深知很多读者朋友都希望购买的图书是能多举实例、多讲技巧，与相关的专业知识应用结合起来，便于他们在工作中应用自如，提高工作效率。本书的宗旨就是希望能使读者学以致用，真正领悟制作 Flash 作品的精髓所在！给您的工作和生活带来惊喜！

这本书适合您吗

如果 Flash 对您来说只是可望而不可及，那么本书将把 Flash 带到您面前，成为您的“朋友”。

如果您对 Flash 的基本操作已比较熟练了，也能制作一些简单的动画，但一旦面对一些较复杂的动画，如网页、游戏、MTV 等就不知所措时，那么本书将助您打破这个瓶颈。

如果您想成为网页设计者、广告设计者、游戏设计者……，想为您的日常生活添加一些乐趣，那么本书将成为您的得力助手。

为了方便读者学习和操作，将书中实例所涉及到的全部源文件（.fla）、动画文件（.swf）以及用到的所有素材都收录到了本书的配套光盘中，相信能对读者的学习和创作有所帮助。其中“实例目标”部分指出了实例的制作目标以及通过制作应达到的目的；“软件知识点”指出



了本例中涉及到的 Flash 知识,便于读者有针对性地学习;“实例分析”包括“制作特点”、“构图分析”和“技术要领”3 部分,分别指出了本例的制作特点、作品的大致构思、制作时采用的处理手段等使读者在制作之前即对实例有一个大致的了解;“操作过程”以操作步骤的形式将实例的制作过程详细列出,使读者能够按照步骤轻松制作出本例所讲述的效果;“本例小结”部分从创意和制作两方面对实例进行总结,将制作中容易出现的问题列出并讲解;“举一反三”通过 3 个不同难度的实例,让读者对本例中学到的知识加以应用并强化,使读者学以致用。

本书是以 Flash MX 2004 为基础进行编写的,全书详细介绍了共 23 个实例(若加上举一反三的实例,共 43 个),这些实例所涉及到的知识点是由浅入深、循序渐进的。本书的目的是让一个 Flash 初学者从入门到精通,再到实际应用,让一个已有一定基础的 Flash 用户掌握如何自己设计并制作出漂亮的作品,领会创意的来源。所以无论您是一个初学者还是已有一定基础的读者,或者是无法解决工作上遇到的设计案例,本书都无疑是一个很好的选择。另外,目前部分培训机构和大中专院校在讲述软件类课程时往往更喜欢以实例为教材,要求实例涵盖大部分软件功能、实例精美、具有专业水平。因此,本书也可作为各类培训机构、大中专院校的培训教程、上机教材和自学参考书。

本书看点

本书是我们在精心调查和研究了市面上的实例类书籍之后,并汲取众多电脑培训机构教师的优秀经验及自学成才的设计者的宝贵意见之后而编写的。与其他同类图书相比,本书有以下几点看点:

(1) 选择的实例代表性强。本书的所有实例都是经笔者精心挑选出来的,极具代表性,基本囊括了 Flash 常用的知识点,而且涉及到 Flash 的许多应用领域,如网页制作、游戏、贺卡、广告制作、宣传片、情景剧、MTV 等。

(2) 详尽的分析。市面上某些实例类电脑图书中对于实例的处理一般都是直接讲解绘制该实例的操作步骤,注重一步一步教读者做实例,而缺乏必要的分析过程,使读者不能达到学以致用的目的。实际上,大多数实例的制作方法往往有好几种,对这些方法的详细分析可以使读者在学习时融会贯通,举一反三。本书每个实例分析部分都以“制作特点”、“创意分析”等小栏目向读者详细分析本例的制作特点、实现途径以及不同的方法等,使读者在动手制作之前即胸有成竹,而“创意分析”栏目则试图引导读者登上设计之路。

(3) 兼顾相关知识的讲解。一般来说,每个实例均可涉及一定的知识点,而一些概念性的知识或与该软件无关但与实例操作过程密切相关的知识等在实例中不可能详细讲解,这就需要单独提出讲解。本书在“技术要领”小栏目中即向读者讲解本例涉及到的相关软件知识点及专业知识,保证读者汲取知识的完整性及系统性。

(4) 完整的操作过程。操作步骤的讲解详尽仔细,没有跳步和漏步,只要读者依照书中的步骤操作即可得到相应的实例效果。

(5) 如何做到举一反三。“举一反三”部分是本书的一大亮点,为读者提供 1 个与本实例密切相关的题目供读者练习,使本例涉及到的相关知识得到巩固。



(6) 活泼可爱的卡通提醒。本书中一些需要特别说明的知识点、需要注意的问题和操作技巧等均由活泼可爱的鼠标卡通精灵随时为您提醒。

如何学习本书

本书内容编排尽量做到深入浅出、图文并茂，将软件使用技巧及动画创意与平面设计理念融为一体，力求以最简捷、最优化的方法制作出相应的动画效果。

如果您是初学者，那么请从第 0 部分开始学习，它能引导您认识 Flash 和操作 Flash，然后再进入实例部分的学习；如果您已有一定的基础，那么您可以跳过基础知识直接从实例部分学习；如果您已有一定的 Flash 动画制作水平，那么您可以从几十个精彩实例中挑选您最感兴趣的，而又一时难以制作出来的实例学习。

在学习本书的过程中，读者不但要按照本书的操作步骤制作出精彩的 Flash 动画，还应特别注意书中的“实例分析”部分和“举一反三”部分。“实例分析”部分可以让您在潜移默化中接受一种设计理念，并试图让您踏上设计之路；“举一反三”部分可以开阔思维，增强您的动手能力，真正达到举一反三、融会贯通的目的，而不只是简单的“按步就班”。

软件版本的处理

一些初学者可能会有这样的疑问：我刚开始学习一种软件是否应该从低版本学起呢？答案是否定的，因为软件的高版本相对于低版本而言有两个显著的特点：功能更加强大、操作更加简单易学。因此新学一种软件，应该选用最新的版本来学习，这样才能花最少的时间学到最多的东西。学习 Flash 也一样，目前 Flash 的最新版本是 Flash MX 2004，因此本书选用 Flash MX 2004 编写。

由于 Flash MX 2004 与 Flash 4.0、Flash 5.0 各版本间的功能相差不大，而且 80% 的用户往往仅使用其 20% 的基本功能，而这些最基本的功能几乎与版本无关，且本书在编写时力求使用各版本均具有的功能，一些 Flash MX 2004 特有的功能在本书中有特别提示。因此本书基本上也适用于 Flash 4.0、Flash 5.0、Flash 6.0、Flash MX 等版本。

本书光盘内容

本书附送的光盘中收录了本书所有实例的 .fla 和 .swf 文件、“举一反三”板块中各习题的 .fla 文件以及各个实例所需的素材，以便读者在学习过程中使用。

光盘的内容说明如下：

- ◆ \最终效果\ 收录所有实例的源文件和动画文件，并以实例序号命名，例如“实例 1.flas”、“实例 1.swf”等。
- ◆ \实例素材\ 收录本书所有实例的素材文件并以书中所引用的文件名为准。
- ◆ \举一反三\ 收录本书所有“举一反三”板块中各习题的 .fla 文件以及所需的素材
- ◆ 文件，在该文件夹下先以实例序号命名各文件夹，如“实例 1”等，然后在以实例序号命名的各文件夹下又分为“素材”和“最终效果”两个子文件夹，“素材”文件夹