

经典实例详解丛书



陈子慧 王智强 朱仁成 编著

Flash MX 2004 经典实例详解



清华大学出版社

经典实例详解丛书

Flash MX 2004 经典实例详解

陈子慧 王智强 朱仁成 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash MX 2004 中文版是 Macromedia 公司开发的网络动画制作软件。其功能非常强大,可用于制作网页动画、多媒体课件、网络游戏、多媒体光盘制作等。

本书以应用为主,不是泛泛介绍软件的基本使用,而是以经典实例的方式详尽地介绍 Flash MX 2004 在各个工作领域中的应用。全书将 Flash MX 2004 的应用领域划分为七个方面:矢量绘画、网页动画、教学课件、网络广告、网站制作、多媒体制作和网络游戏设计。每一方面都列举了多个典型实例,步骤详尽,语言流畅,具有较高的实用性与指导性,将软件应用与实际工作紧密地结合在一起,读者只要按照书中的步骤一步一步地操作,就可以得到最终的效果,并融会贯通,提高网络动画制作水平。

本书内容详实、结构清晰,并且配套光盘中提供了所有实例的素材文件与最终结果,为读者的学习提供了极大的方便。适合于广大 Flash 爱好者学习使用,也可以作为大中专院校相关专业、社会培训班的参考书或上机教材。

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 经典实例详解/陈子慧,王智强,朱仁成编著. —北京:清华大学出版社,2005.6

(经典实例详解丛书)

ISBN 7-302-10967-2

I. F… II. ① 陈… ② 王… ③ 朱… 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 048955 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

组稿编辑:许存权

文稿编辑:马子杰

封面设计:姜凌娜

版式设计:王慧娟

印 刷 者:清华大学印刷厂

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:20.25 彩插:4 字数:465 千字

版 次:2005 年 6 月第 1 版 2005 年 6 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-10967-2/TP·7274

印 数:1~5000

定 价:30.00 元(附光盘 1 张)

Flash MX 2004 经典实例详解



LOGO动画

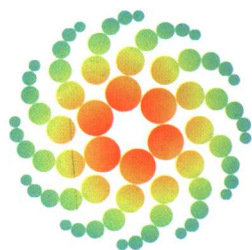
立体字

FLASH MX

苹果按钮

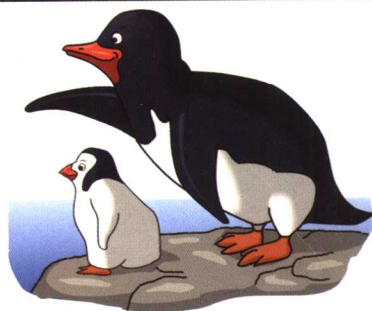
Flash MX

企业标志



吉时来
休闲购物中心

企鹅



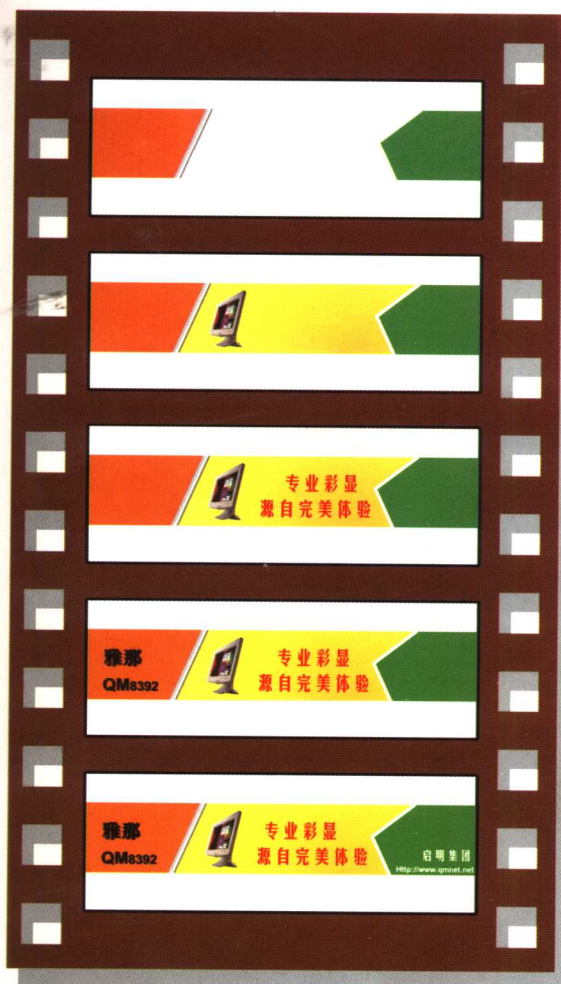
矢量绘画

第1帧

第2帧

第3帧

第4帧



网页横幅广告

题目:
用一根绳子环绕一棵大树。若环绕大树三周,则绳子还多5尺;若环绕大树4周,则绳子还多1尺。这根绳子有多长?环绕大树一周需要多少尺?

求解过程
设绳长为X,大树一周为Y
 $3Y+5=X$ $4Y+1=X$
 $3Y+5=4Y+1$
 $5-1=4Y-3Y$
 $4=Y$
 $X=3*4+5$
 $X=17$

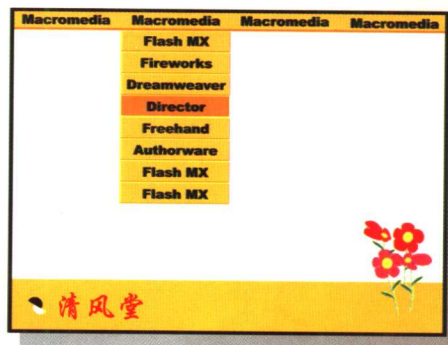
返回

数学课件

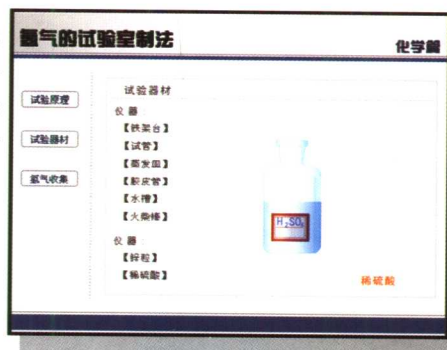
片头下载动画



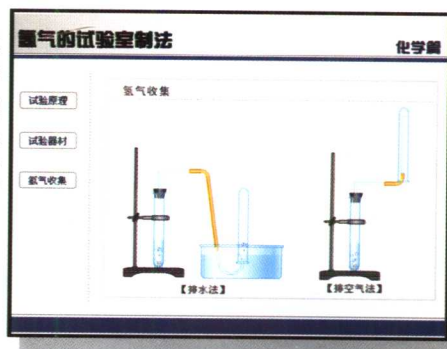
下拉菜单



化学课件(二)



化学课件(三)



Flash MX 2004 经典实例详解

Flash MX 2004 经典实例详解



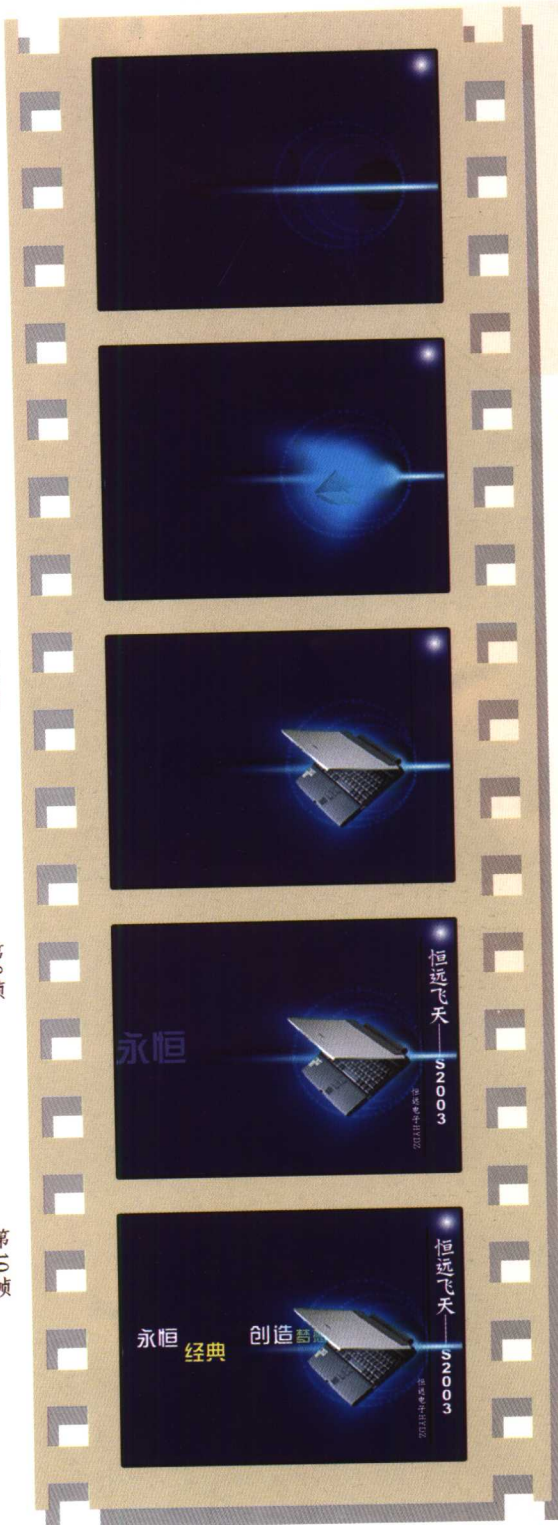
第6帧

第7帧

第8帧

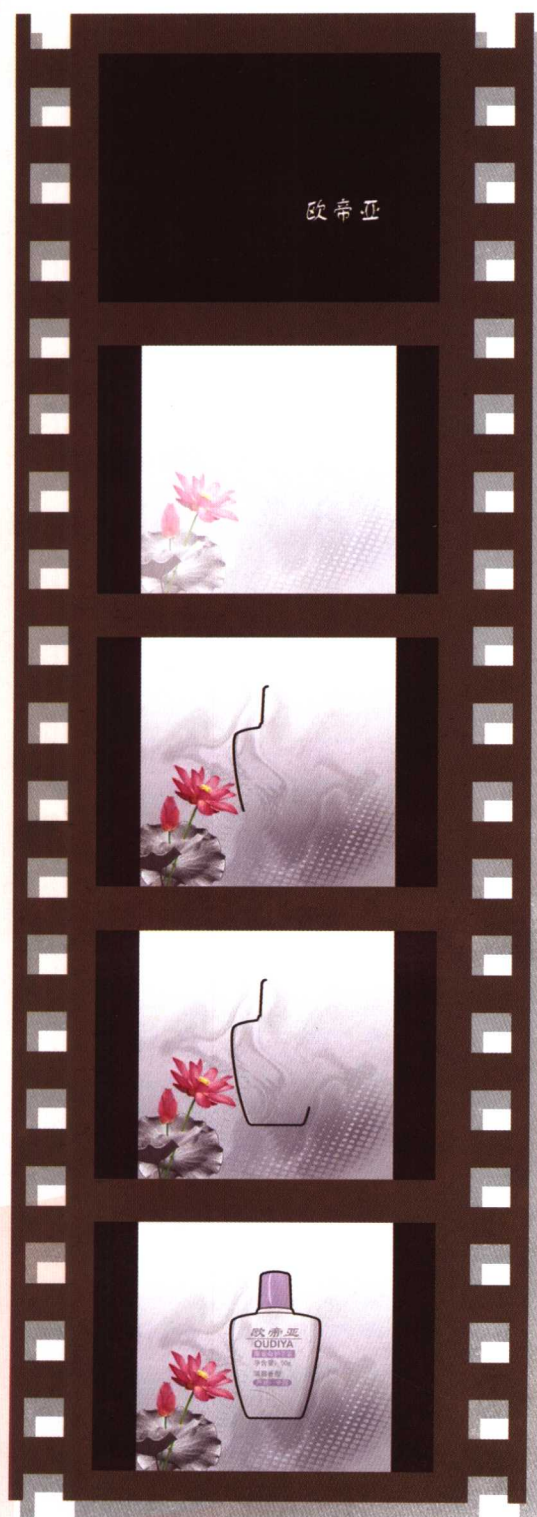
第9帧

第10帧



笔记本电脑广告

Flash MX 2004



第1帧

第2帧

第3帧

第4帧

第5帧

第6帧

第7帧

第8帧

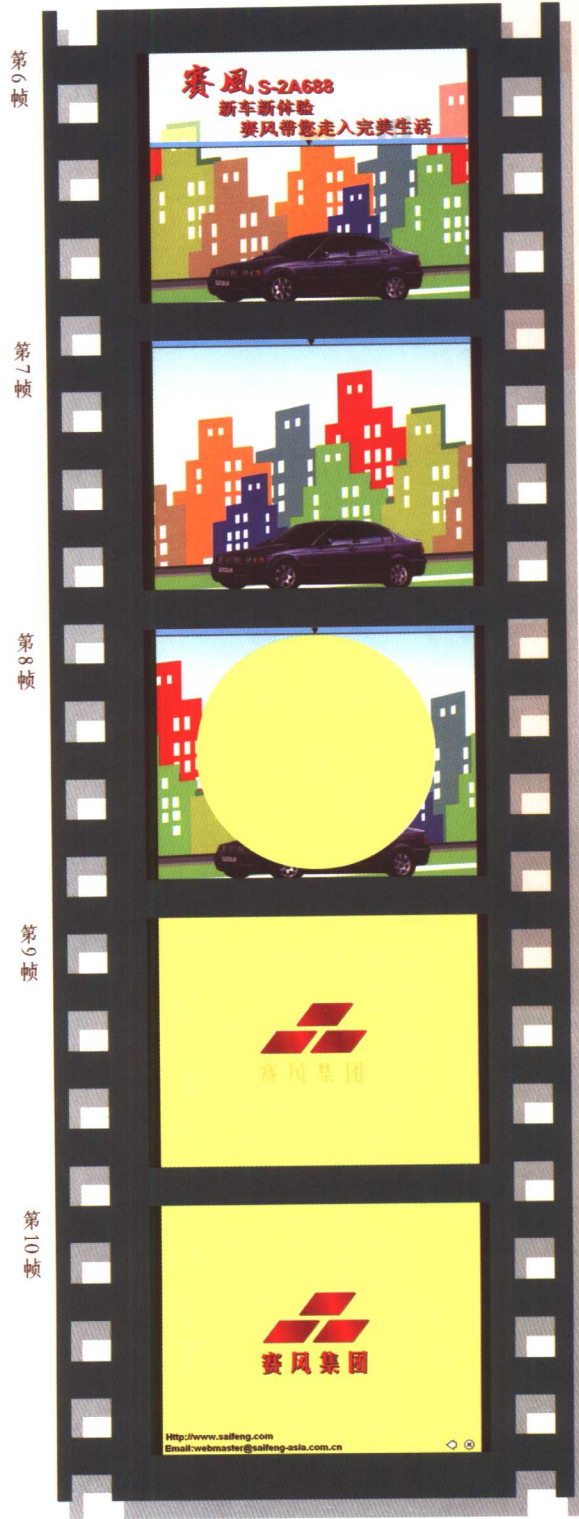
第9帧

第10帧

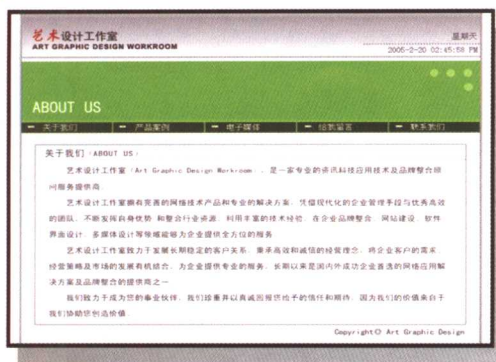


化妆品广告

Flash MX 2004 经典实例详解



汽车广告



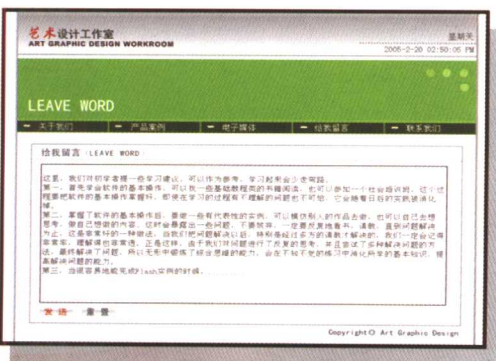
网站页面(二)



网站页面(三)

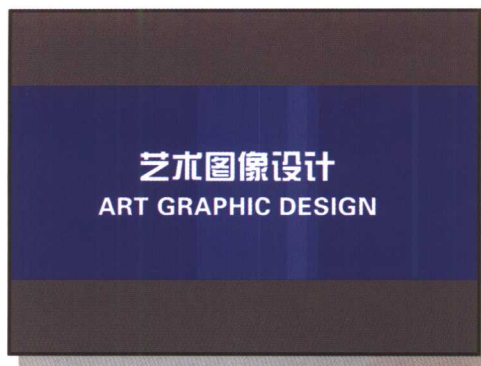


网站页面(三)



网站页面(四)

光盘界面(二)



光盘界面(三)



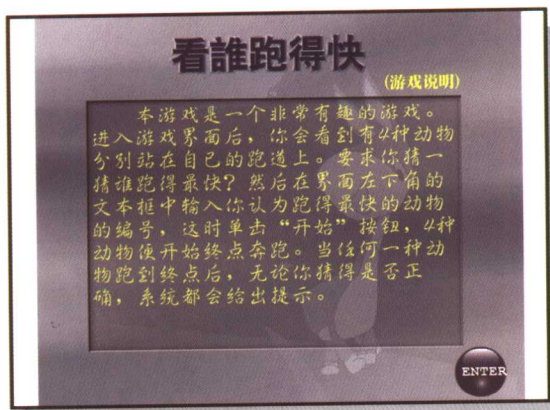
光盘界面(三)



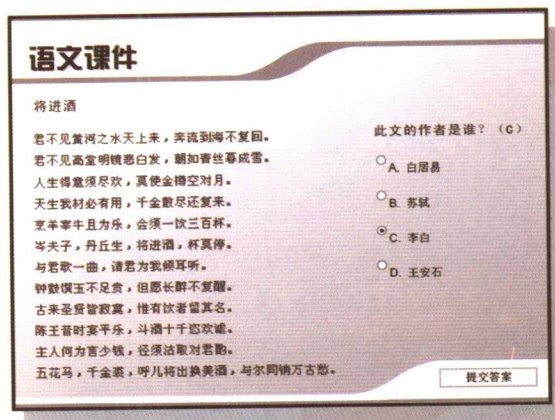
光盘界面(四)



Flash MX 2004 经典实例详解



看谁跑得快(1)



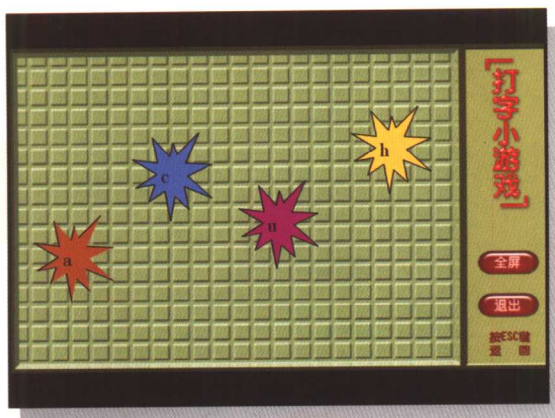
语文课件



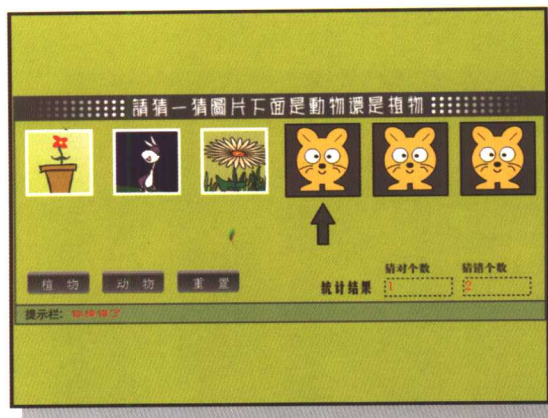
看谁跑得快(2)



公益广告



打字游戏



猜图游戏



选自《3ds max 6建筑装饰经典实例详解》



选自《3ds max 7家装设计经典实例详解》



选自《3ds max 7家装设计经典实例详解》



选自《Photoshop CS经典实例详解》

经典实例详解丛书

CorelDRAW 11 经典实例详解

Authorware 7.0 经典实例详解

Photoshop CS 经典实例详解

3ds max 6 建筑装饰经典实例详解

3ds max 7 家装设计经典实例详解

▶ Flash MX 2004 经典实例详解

AutoCAD 2005 经典实例详解

Premiere Pro 经典实例详解



选自《Photoshop CS 经典实例详解》

Flash MX 2004 经典实例详解

前 言

Flash 是非常流行的网络动画软件，也是一款优秀的多媒体软件。目前，最新版本是 Flash MX 2004 中文版，由于其功能越来越强大，特别是 ActionScript 语言的增强，使它从原来的网络动画制作软件发展成了一款大型开发工具，并广泛地应用于网页动画、多媒体、音乐 MTV、网络游戏、交互式网站等工作领域。客观地说，自从 Flash 3.0 推出后，就掀起了一场轰轰烈烈的网络革命。一夜间，Flash 成了尽人皆知的流行软件。随着它的不断升级、改进，Flash 的功能与应用也得了进一步的推广，很多行业已经将它作为一款必备的工具软件。

如今，Flash 的应用领域越来越广，学习 Flash 的人也越来越多。本书是《经典实例详解丛书》中的一本，是为每一位想提高实际操作能力的 Flash 爱好者而准备的。本书不同于其他任何 Flash 技术书籍，与其他同类书籍相比，它有如下特点：

实用性强。本书既有别于以讲解软件为主的技术教程，又有别于缺乏实用性的实例教程，特别强调实用性。无论是在学习中还是在工作中，本书都可以让读者找到所需的内容，并且书中的实例稍加修改，就可以应用于实践。

针对性强。本书的针对性非常强，全书分不同的应用领域对 Flash 进行了介绍。解决了“学完 Flash 却不知道它能做什么”的问题。可以让读者清晰把握 Flash 的整体应用技术。

操作性强。本书具有良好的可操作性，每一个实例都有制作要点和详细的操作步骤，读者只要按照书中的步骤一步一步地操作，就可以得到最终的效果。

全书共分 8 章，涉及 20 多个实用案例，既有实用价值，又有学习价值；从应用领域角度来说，书中涉及了矢量绘画、网络动画、课件制作、多媒体开发等多方面的内容，每一个实例都是读者“临摹”的最佳蓝本。从软件知识结构角度来说，全书涵盖了 Flash 的常用技巧，包括图形与文字的处理、元件与实例、动画的制作、位图与声音的使用、ActionScript 编程、交互界面设计等各方面的内容。具体内容如下：

- ❖ 第 1 章：介绍了 Flash MX 2004 中文版的基本知识与基本操作。
- ❖ 第 2 章：介绍了 Flash MX 2004 在矢量绘画方面的应用。
- ❖ 第 3 章：介绍了 Flash MX 2004 在网页动画制作方面的应用。
- ❖ 第 4 章：介绍了 Flash MX 2004 在教学课件制作方面的应用。
- ❖ 第 5 章：介绍了 Flash MX 2004 在网络广告方面的应用。
- ❖ 第 6 章：介绍了 Flash MX 2004 在网站制作方面的应用。
- ❖ 第 7 章：介绍了 Flash MX 2004 在多媒体制作方面的应用。
- ❖ 第 8 章：介绍了 Flash MX 2004 在网络游戏设计方面的应用。

我们希望本书能为广大 Flash 爱好者、网页设计与网站开发人员、教师、多媒体制作

人员以及图像设计者提供最有力的帮助。另外,为了方便读者学习,本书配备了一张光盘,光盘中收集了实例制作过程中使用的所有图片、动画、声音文件等,同时还包含了每个实例的源文件和发布文件,读者既可以参照本书制作步骤从头开始制作实例,也可以打开光盘中的实例进行分解与分析。

本书主要由陈子慧、王智强、朱仁成编著,参加编写的还有周峰、朱艺、孙爱芳、张晓玮、秦鸿燕、杨红云、刘继文、车明霞、时宝兰、陈维强、于进训、葛秀苓、孙为钊、朱仁利、谭桂艾等。由于水平有限,书中如有不妥之处,欢迎广大读者朋友批评指正。

作 者

2005 年 2 月

目 录

第 1 章	Flash MX 2004 基本知识	1
1.1	Flash MX 2004 概述	2
1.2	系统要求	3
1.3	Flash MX 2004 工作环境	3
1.4	Flash MX 2004 的基本操作	10
1.4.1	动画的建立与属性设置	10
1.4.2	预览和测试动画	11
1.4.3	保存动画文件	13
1.4.4	元件与【库】面板	14
1.4.5	使用辅助工具	15
1.5	本章小结	17
第 2 章	Flash MX 2004 与矢量绘图	18
2.1	立体字	19
2.1.1	制作要点	19
2.1.2	步骤详解	19
2.2	透明的苹果按钮	23
2.2.1	制作要点	24
2.2.2	步骤详解	24
2.3	企业标志	27
2.3.1	制作要点	27
2.3.2	步骤详解	28
2.4	企鹅	35
2.4.1	制作要点	36
2.4.2	步骤详解	36
2.5	本章小结	50
第 3 章	Flash MX 2004 与网页动画	51
3.1	LOGO 动画	52
3.1.1	制作要点	52
3.1.2	步骤详解	52
3.2	网页横幅广告	60

3.2.1 制作要点.....	60
3.2.2 步骤详解.....	60
3.3 片头下载动画.....	69
3.3.1 制作要点.....	70
3.3.2 步骤详解.....	70
3.4 下拉菜单的制作.....	79
3.4.1 制作要点.....	79
3.4.2 步骤详解.....	79
3.5 本章小结.....	88
第4章 Flash MX 2004 与教学课件.....	89
4.1 化学课件.....	90
4.1.1 制作要点.....	90
4.1.2 步骤详解.....	91
4.2 语文课件.....	106
4.2.1 制作要点.....	106
4.2.2 步骤详解.....	107
4.3 数学课件.....	111
4.3.1 制作要点.....	112
4.3.2 步骤详解.....	112
4.4 本章小结.....	123
第5章 Flash MX 2004 与网络广告.....	124
5.1 笔记本电脑广告.....	125
5.1.1 制作要点.....	125
5.1.2 步骤详解.....	126
5.2 化妆品广告.....	140
5.2.1 制作要点.....	141
5.2.2 步骤详解.....	141
5.3 公益广告.....	156
5.3.1 制作要点.....	156
5.3.2 步骤详解.....	156
5.4 汽车广告.....	171
5.4.1 制作要点.....	172
5.4.2 步骤详解.....	172
5.5 本章小结.....	193
第6章 Flash MX 2004 与网站制作.....	194
6.1 制作主页框架.....	195

6.1.1 制作要点.....	195
6.1.2 步骤详解.....	196
6.2 “关于我们”页面.....	213
6.2.1 制作要点.....	214
6.2.2 步骤详解.....	214
6.3 “产品案例”页面.....	220
6.3.1 制作要点.....	220
6.3.2 步骤详解.....	221
6.4 “电子媒体”页面.....	230
6.4.1 制作要点.....	230
6.4.2 步骤详解.....	230
6.5 “给我留言”页面.....	234
6.5.1 制作要点.....	234
6.5.2 步骤详解.....	234
6.6 Action 命令的设置.....	238
6.7 本章小结.....	240
第 7 章 Flash MX 2004 与多媒体制作	241
7.1 多媒体片头.....	242
7.1.1 制作要点.....	242
7.1.2 步骤详解.....	243
7.2 多媒体框架.....	251
7.2.1 制作要点.....	251
7.2.2 步骤详解.....	251
7.3 多媒体栏目.....	264
7.3.1 制作要点.....	264
7.3.2 步骤详解.....	265
7.4 按钮的链接.....	268
7.4.1 制作要点.....	269
7.4.2 步骤详解.....	269
7.5 本章小结.....	274
第 8 章 Flash MX 2004 与游戏设计	275
8.1 猜图游戏.....	276
8.1.1 制作要点.....	276
8.1.2 步骤详解.....	277
8.2 看谁跑得快.....	291
8.2.1 制作要点.....	291

8.2.2 步骤详解.....	292
8.3 打字游戏.....	304
8.3.1 制作要点.....	304
8.3.2 步骤详解.....	304
8.4 本章小结.....	314