

【时尚百例丛书】

基础入门知识扼要讲解
精选百个实例巩固提高
场景式多媒体教学光盘
收录全部实例源文件
设置网站全程跟踪服务

网冠科技 编著

Flash MX 2004

入门与提高百例

附赠光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



Flash MX 2004 入门与提高百例

网冠科技 编著



时尚百例丛书



机械工业出版社

本书内容包括: Flash MX 2004 的绘图; 文本处理; 编辑对象; 元件、实例和库; 动画; 图像、声音和视频; ActionScript; 组件; 发布动画; 第三方应用软件等。

本书突出边讲边练的学习方法, 每章通过“课堂讲解”、“范例演示”的结构组织内容。全书通过 100 个精彩实例讲解了辅助设计的详细操作步骤。同时, 对知识点进行了“跟踪拓展”及“互动链接”, 使全书知识有机地结合起来。

本书配套的多媒体教学光盘可供读者进行可视化学习, 强化学习效果。

本书可作为各类 Flash MX 2004 培训班的培训教材, 也可作为动画设计爱好者的自学教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 入门与提高百例/网冠科技编著.

-北京: 机械工业出版社, 2005.4

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-02292-0

I.F... II.网... 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 028523 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: 胡毓坚

责任编辑: 李利健

责任印制: 石 冉

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 4 月第 2 版 · 第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ · 23 印张·4 插页 · 569 千字

定价: 40.00 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



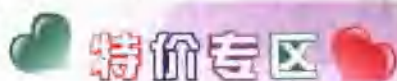
实例 1



实例 2



实例 3



实例 4



实例 5

多媒体教学

www.Kongming.cn

实例 6

专业 缔造品牌

实例 7



实例 8



实例 9



实例 10



实例 11



实例 12



实例 13



实例 14



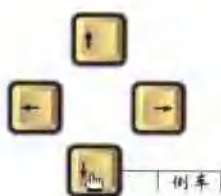
实例 15



实例 16



实例 17



实例 18



实例 19



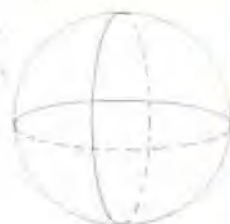
实例 20



实例 21



实例 22



实例 23



实例 24



实例 25



实例 26



实例 27



实例 28



实例 29



实例 30



实例 31



实例 32



实例 33



实例 35



实例 34



Loading...

实例 36



实例 37



实例 38



实例 39



实例 40



实例 41



实例 42



实例 43



实例 44



实例 45



实例 46



实例 47



实例 48



实例 49



实例 50



实例 51



实例 52



实例 53



实例 54



实例 55



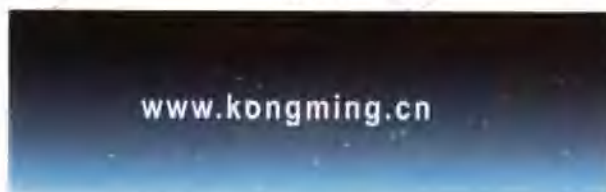
实例 56



实例 57



实例 58



实例 59



实例 60



实例 61



实例 62



实例 63



实例 64



实例 65



实例 66



实例 67



实例 68



实例 69



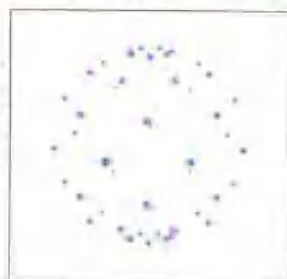
实例 70



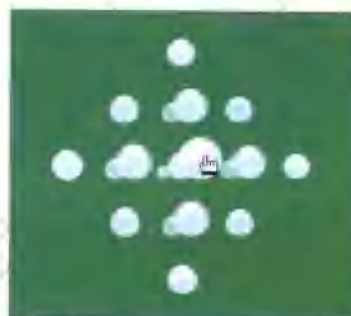
实例 71



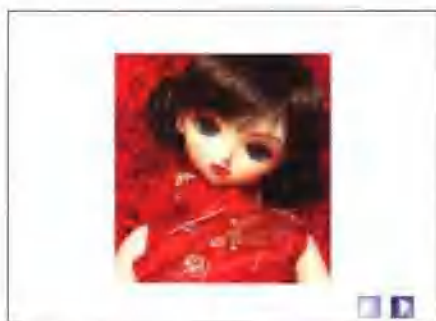
实例 73



实例 74



实例 72



实例 75



实例 76



实例 77



实例 78



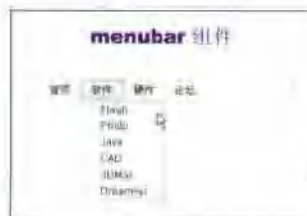
实例 79



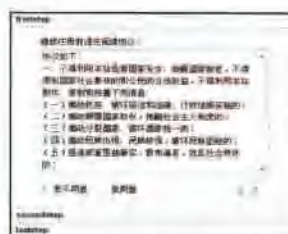
实例 80



实例 81



实例 82



实例 83



实例 84



实例 85



实例 86



实例 87



实例 88



实例 89



实例 90



实例 91



实例 92



实例 93



实例 94



实例 95



实例 96



实例 98



实例 99



实例 97



实例 100

总序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”推出以来,由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量,为广大读者所认可,累计出版 100 多个品种,涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域,其中多个品种获得全国畅销书奖,成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟,图书不仅要满足市场的需要,还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲,更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向,而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此,我们对“时尚百例丛书”作了全新改版,围绕着“技能第一”的宗旨,将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起,并以多个系列推出,旨在提供更多有针对性的图书给广大读者,推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“入门与提高”、“触类旁通”两大类,其特色分别如下:

入门与提高系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容,从基础知识讲解,到实例的逐步深入,在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时,可以查看相关的重要知识点;也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

此系列书图号的排列方式:每章“课堂讲解”中的图号按图形在该章课堂讲解中的顺序依次排列在图形的左上方,如:图 1,图 2;“范例演示”中的图号按该图在实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方,如:实例 1 操作步骤中的第一幅图为图 1-1,实例 27 操作步骤中的第 8 幅图为图 27-8。

触类旁通系列

根据应用,将每本书所涉及的内容分为 25 大类(即 25 章),作为“触类旁通”之“类”,每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解,并安排三个小组进行“旁通”练习(旁通练习只列出关键步骤)。本系列丛书是通过举一反三的形式,讲授制作实例的方法,适合中级读者使用。

此系列书图号的排列方式:按图形在每个实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方。如:实例 26 操作步骤中的第 7 幅图为图 26-7。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的技能，希望能对读者有所裨益。

电 脑 职 业	所 需 技 能
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、Excel 制表、PowerPoint 做演示稿；掌握常用工具、输入法并打印。
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版输出；最好选修 FreeHand 以及美工知识。
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计。
影视设计人员	能用 3ds max 三维设计、Premiere 视频编辑、After Effects 等添加特效。继续选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件。
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理。选修建筑史及相关理论知识。
动画设计人员	能用 Flash 做二维闪客动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 做三维场景及各种影视动画。建议选修 Photoshop 及美工知识。
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页。建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识。
数码设计人员	能用 DC、DV（数码相机/数码摄像机）拍片、捕捉视频、Photoshop 照片处理、Premiere 视频编辑及非编处理。建议学习摄影及拍摄知识。
多媒体设计人员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾、Photoshop 设计界面、Director 或 Authorware 实现交互，能实现音视频与字幕的三者同步。
教育工作者	能用 Flash 或 PowerPoint 或 Authorware、Director 制作教学课件；布置机房实施同步教学。建议选修 Photoshop 及视频软件。
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑、Excel 或用友软件等制表计算、数控机打印发票。建议学习 Word 编排文字及电算化相关知识和输入法。
软件开发人员	至少精通一种工具（如 C/C++、VB、VC、Delphi、PB、Oracle、VFP、JSP、SQL Server、Java、ASP 等）进行开发、项目实施与测试。
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用。能排除各种软硬件故障及恢复系统。掌握网络安全技能。

提供教案、教学光盘和网站支持

本着“每写一句话都要为读者着想”、“每做一张光盘都要替读者考虑”、“每一本书都要跟踪服务”的读者至上原则，使读者在购买一本书的同时真正获得售后服务，新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘和网站，并对教师提供教案支持。

前言

本书是“时尚百例丛书·入门与提高百例”系列中的一本,讲解 Flash MX 2004 在矢量动画设计中的应用。

本书主要内容及光盘内容

本书为初学者提供了 Flash MX 2004 基础知识点的讲解,前面几章首先学习了 Flash MX 2004 常用工具的功能和应用方法,讲解了运用每个工具产生的“直接效果”,通过该工具的延伸产生的“间接效果”,以及该工具与其他工具相结合共同制作的“组合效果”。使读者可以迅速掌握常用工具,并可绘制一些较常见的应用效果。

在本书的后面章节中,分专题讲解了 Flash MX 2004 的其他知识。讲解中注意将两个以上的知识点组织成知识面,再由多个知识面组织成知识块。在学习了知识点后,通过范例演示和上机练习对各章知识进行组合应用,加以提高。

为了使知识与知识之间形成有机的联系,书中增加了“跟踪拓展”和“互动链接”两个结点。其中,“跟踪拓展”用于将刚学到的知识在后面的章节中进行深入分析与展开讲解;“互动链接”用于将刚学到的知识与前面章节中学过的知识联系起来,做到前后互动,使学习不致于脱节。

全书共分 10 章 100 个实例,其中第 1 章 绘图;第 2 章 文本处理;第 3 章 编辑对象;第 4 章 元件、实例和库;第 5 章 动画;第 6 章 图像、声音和视频;第 7 章 ActionScript;第 8 章 组件;第 9 章 发布动画;第 10 章 第三方应用软件。

书中以醒目的“提示”,提醒读者注意相关知识,避免错误的产生。

本书光盘提供了 100 个实例的源文件及多媒体教学文件光盘,读者只要跟随光盘中讲解的内容进行操作,即可学会 Flash MX 2004,进行二维动画设计,快速进入闪客设计的殿堂。

技术支持

本书由网冠科技刘艳主编,参加本书编写及整理工作的还有宋静、王成林、苏静新、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。读者若有问题可直接与作者联系,邮箱是:wg100@vip.sina.com。也可直接登录“孔明”网站得到技术支持

(地址: 或 <http://www.kongming.cn>)。

多媒体教学光盘简介

多媒体教学光盘是本次改版的一大亮点,其界面时尚、内容丰富,包括实例的具体制作方法和实例素材库。为便于读者应用,现作简单介绍。

光盘主界面如下图所示。立体化舞台、动感的旋律,可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



: 单击该按钮,可以浏览百例效果多媒体相册。

开始

: 单击该按钮将展开如下所示的章节目录。

开始 | 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章 第7章 第8章 第9章 第10章 第11章

点击相应章节后即进入其二级界面,读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。

本光盘讲解详细、流畅,读者可以直观地学习书中实例的制作步骤。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第1章 绘图

课堂讲解	1
1.1 形状绘图工具	1
1.2 手工绘图工具	3
1.3 选择/变形工具	6
1.4 颜色工具	8
1.5 颜色按钮及颜色面板	11
1.6 查看工具	13
范例演示	14
实例1 顽皮的猴子	14
实例2 酒吧白领	20
实例3 汽车	27

第2章 文本处理

课堂讲解	33
2.1 输入文本	33
2.2 文本类型	34
2.3 文本编辑	36
范例演示	37
实例4 镶边文字	37
实例5 艺术字	40
实例6 碰撞文字	43
实例7 叠影文字	47

第3章 编辑对象

课堂讲解	50
3.1 形状的重叠	50
3.2 群组对象	51
3.3 对齐对象	52
3.4 变形对象	53
3.5 排列对象	55
范例演示	56

实例8 快乐的小松鼠	56
------------	----

实例9 跑车	60
--------	----

第4章 元件、实例和库

课堂讲解	64
4.1 元件	64
4.2 实例的属性	66
4.3 库	67
范例演示	70
实例10 电话响铃	70
实例11 控制按钮	75
实例12 手机	77
实例13 飞絮	81
实例14 搜索 Banner	87
实例15 趣味邮箱	90
实例16 落叶	93
实例17 美丽的海湾	97
实例18 提示按钮	100
实例19 星云风暴	102
实例20 鸭子	105

第5章 动画

课堂讲解	108
5.1 时间轴	108
5.2 动画	118
5.3 时间轴特效	121
5.4 场景	123
范例演示	124
实例21 云海	124
实例22 水漂文字	127
实例23 小丑	129
实例24 天鹅	132
实例25 摆动的天平	135
实例26 风车	141
实例27 磨沙玻璃	142
实例28 立体环绕	145
实例29 剪刀	148
实例30 喷水池	153
实例31 热咖啡	156
实例32 特殊的旋转	158

实例 33 便签	160	实例 52 跳动的方块	238
实例 34 爱心萌动	163	实例 53 森林中的精灵	240
实例 35 回忆时的场景过渡	166	实例 54 老电影	243
实例 36 片头 Loading	169	实例 55 缓冲断层效果	244
第 6 章 图像、声音和视频		实例 56 动感标志	246
课堂讲解	175	实例 57 时空隧道	248
6.1 图像	175	实例 58 旋转光	249
6.2 声音	179	实例 59 漂亮的小星星	251
6.3 视频	181	实例 60 雪花儿	253
范例演示	182	实例 61 随气泡飞舞的文字	255
实例 37 相框	182	实例 62 旋转波	257
实例 38 创建雾景渐变效果	184	实例 63 突出显示	259
实例 39 创建摇镜头效果	187	实例 64 鼠标跟随特效 (1)	261
实例 40 沉思的行人	189	实例 65 鼠标跟随特效 (2)	263
实例 41 转动的水晶	191	实例 66 鼠标跟随特效 (3)	265
实例 42 制作流光效果	194	实例 67 乖乖狗	267
实例 43 新车闪亮登场	196	实例 68 接球游戏	268
实例 44 星空音效	201	实例 69 时钟	271
实例 45 声音按钮	203	实例 70 导航菜单	273
实例 46 音乐开关	206	实例 71 伸缩按钮	276
实例 47 雨中风情	209	实例 72 立体旋转 (1)	278
实例 48 时尚播放器	213	实例 73 立体旋转 (2)	281
实例 49 娱乐短片	215	实例 74 立体旋转 (3)	283
实例 50 广告欣赏	218	实例 75 电子相册	285
第 7 章 ActionScript		实例 76 滚动的图片	287
课堂讲解	222	实例 77 快乐弹跳	289
7.1 动作面板	222	实例 78 播放识别按钮	292
7.2 时间轴控制语句	223	实例 79 水草	295
7.3 属性	224	实例 80 艺术图案	296
7.4 影片剪辑控制语句	227	第 8 章 组件	
7.5 变量	230	课堂讲解	297
7.6 运算符	231	8.1 “组件”面板	297
7.7 条件 / 循环语句	232	8.2 组件检查器	298
7.8 循环	232	8.3 自定义组件	299
7.9 函数	233	范例演示	299
7.10 浏览器 / 网络	234	实例 81 日历	299
范例演示	236	实例 82 网站菜单	301
实例 51 怕鼠标的小球	236	实例 83 网络协议	302