

中文



三 虎 李 征 编著

Flash

精彩制作

100 例



- **典型实例** 百分百精彩展示，百分百技巧点拨。
- **入门训练** 自己动手做，百分百软件命令练习，百分百软件功能掌握。
- **提高训练** 自己动手做，百分行业应用，百分百实战演练。



CD-ROM

多媒体教学光盘



电子科技大学出版社



Flash

动画制作



100%

中文 Flash 精彩制作 100 例

三 虎 李 征 编 著

电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash 精彩制作 100 例/三虎, 李征编著.

—2 版—成都: 电子科技大学出版社, 2007.1

ISBN 978 - 7 - 81094 - 087 - 0

I. 中 ... II. ①三...②李... III. 动画—设计—图形软件,

Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 001475 号

内 容 提 要

本书从实例的角度出发, 以全新的编排方式, 由浅入深, 结合 Flash 动画的设计实际应用、操作经验及技巧, 系统讲述 Flash 8 强大的电脑动画设计应用功能。

本书内容详实、结构清晰、实例丰富、图文并茂, 注重方法与技巧, 便于上机自学及提高。本书通过相关知识讲解、典型实例剖析、上机训练的教学方式, 使读者学习更加容易、快捷。相关知识部分主要讲解本章中所涉及的主要命令和操作技巧, 其中包括读者难以理解和重要的命令等; 典型实例部分对颇具代表性的实例进行讲解, 介绍 Flash 动画设计的具体制作方法; 上机训练部分则让读者自己练习不同难度动画的制作, 从而进一步掌握各种工具和命令的使用方法和技巧。

本书可供各大中专院校和各类电脑培训学校作为参考教材使用, 同时也可作为网站及广告设计培训班学员的学习用书, 还可以作为网页设计、多媒体制作、影视片头制作以及教学课件制作等广大从业人员的参考书。

中文 Flash 精彩制作 100 例

三 虎 李 征 编 著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 张 俊

责任编辑: 张 俊

主 页: www.uestcp.com.cn 电子邮件: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川墨池印务有限公司

成品尺寸: 185 mm × 260 mm 印张 16.75 彩插 4 页 字数 407 千字

版 次: 2007 年 1 月第二版

印 次: 2007 年 1 月第一次印刷

书 号: ISBN 978 - 7 - 81094 - 087 - 0

定 价: 29.80 元 (配多媒体教学光盘一张)

■ 版权所有 侵权必究 ■

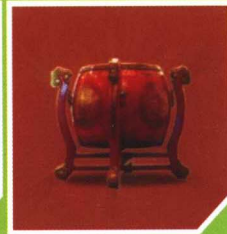
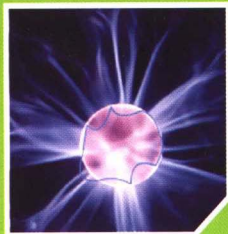
- ◆ 邮购本书请与本社发行部联系。电话: (028) 83202323, 83256027
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。
- ◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。



实例24•夜晚繁星

实例25•宝宝打哈欠

实例26•水波荡漾效果



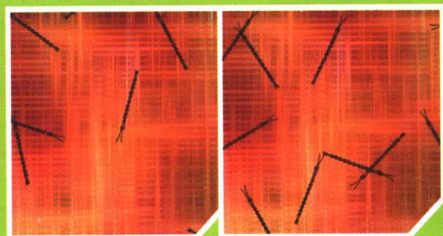
实例27•魔术戒指

实例30•铜鼓闪光



实例29•镜头中的树

实例32•芦苇



实例33•自由虫子

实例36•燃烧的香

实例34•开动的汽车



实例01•铅笔



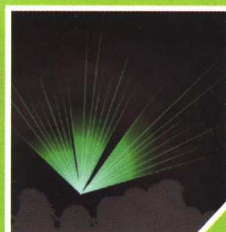
实例02•星光闪闪



实例03•流氓兔



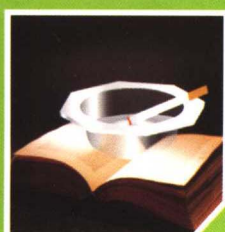
实例04•茶几



实例05•闪光灯



实例06•台历



实例07•烟灰缸



实例08•蝴蝶



实例09•树熊



实例10•模糊字



实例11•变形字



实例13•立体字



实例14•斜角字



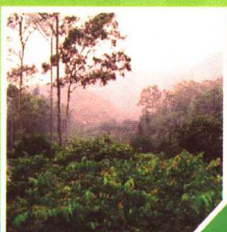
实例16•发光字



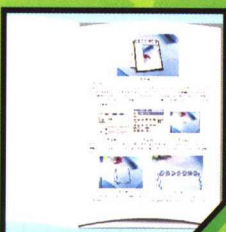
实例18•水波字



实例20•水珠形成



实例21•太阳升起



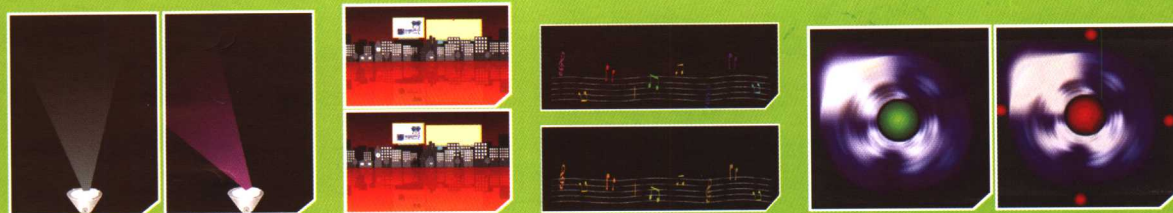
实例22•翻书效果



实例35•云彩淡出

实例37•蚊子的集会

实例39•心变



实例40•散光灯

实例41•烟火爆竹

实例42•音乐符号

实例43•旋转小球

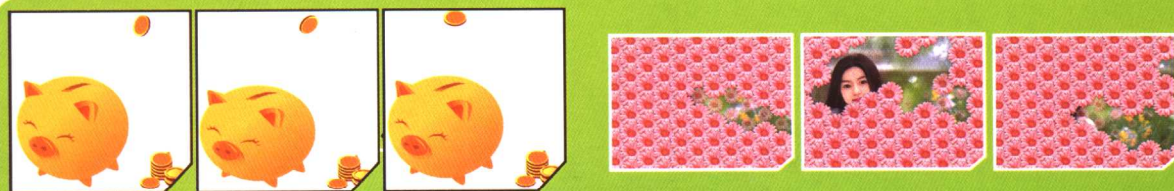


实例45•蝴蝶飞

实例46•交换的锥子

实例47•旋转地球

实例49•流光的手机



实例48•跳动的金币

实例50•花丛美女

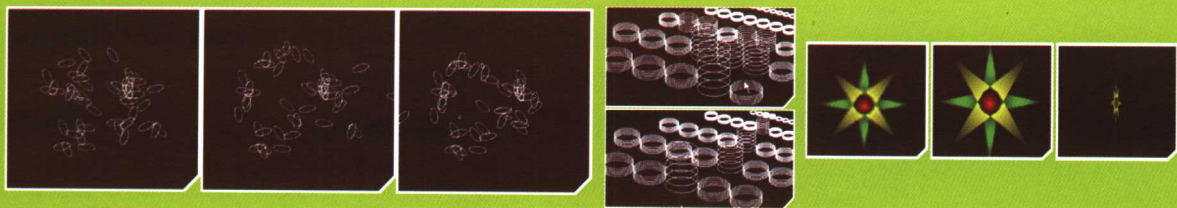


实例51•雪花飘洒

实例54•望远镜

实例55•小兵哥

实例57•鼠标水波



实例56•再生椭圆

实例58•弹性钢丝圈

实例59•变形锥子

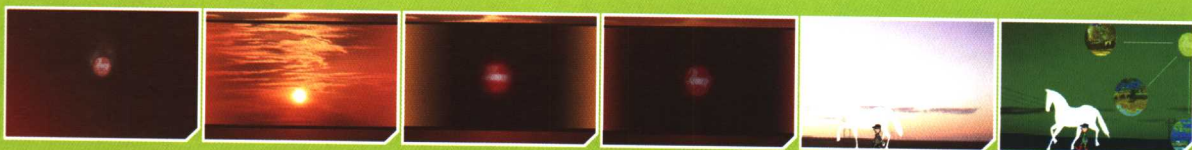


实例60•幸福花儿跳

实例61•囚鸟

实例63•手机彩信

实例65•播音员转头



实例67•给马导入动画的光效部分



第10章•卡通动画片



第9章•MTV

□ PREFACE

□ 前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的电脑动画设计软件,它以其强大、完善的功能以及方便、快捷的操作在应用程序开发、软件系统界面开发、游戏开发、Web 应用服务、网站建设、多媒体娱乐领域中得到了极为广泛的应用,受到了广大用户的喜爱。

由于 Flash 8 的功能非常强大,初学者往往会迷失在众多的命令与技巧之中,或只是单纯地学习 Flash 8 的各种窗口命令,针对初中级读者在学习 Flash 8 过程中的实际要求及问题,我们综合了多位电脑动画设计工作者的经验,编写了这本 100 例图书。希望通过本书,能有助于读者快速了解工具的使用,逐帧、过渡等简单动画的制作方法和技巧,库、元件、实例、图层等在复杂动画制作中的运用和技巧,交互式动画制作方法等内容。

本书共 100 个实例,分为 10 章,其中第 1 章主要介绍造型设计;第 2 章主要介绍文字动画的制作,如阴影、模糊、发光等;第 3 章和第 4 章主要介绍形变动画和运动动画的设计方法;第 5 章主要介绍色彩动画的设计,如白天和晚上的轮回,光影的闪烁效果;第 6 章主要介绍蒙板动画、引导动画和按钮动画;第 7 章主要介绍如何使用 Flash 内置的编程语言 ActionScript 制作特效动画;第 8 章主要介绍商业动画的制作,如普通的网络广告条、FLASH 欣赏性效果动画;第 9 章主要介绍 MTV 的制作;第 10 章主要介绍制作卡通动画的技巧。

本书内容按由浅入深、循序渐进、基础与实例并重的方式编排,具有实用性、可操作性及指导性。读者可依照所介绍的实例进行操作,完成各类图形的绘制。本书可作为初学者的实例教材指导书。

另外,为培养读者的主观能动性及实际操作能力,本书提供了训练部分,该部分只为读者提供了图形的最终结果,以及重要的操作步骤,其他绘图工作让读者自行练习。

作为实例丛书,旨在立意新颖、构思独特、结构合理、实例丰富、通俗易懂、学练结合,本套丛书的特点是:

✻ 结构科学

本书从初学者实际学习出发,用实例的形式由浅入深地介绍了常见典型实例的制作方法和软件使用技巧。本书每章先详细介绍了典型实例的详细制作步骤和技术要点,然后通过入门训练和提高训练实例来提高读者自己动手的能力。

✻ 实例丰富

以实例的形式来引导初学者学习是最有效而快速的学习方法,本书实例内容丰富而实用,涉及各种基本动画,如文字特效动画、贺卡、MTV、游戏、动漫短片的制作。不仅有典型实例的制作剖析和详细步骤,还有入门训练和提高训练实例制作的分析和提示,并提供了所有文件的源文件,这样将极大地方便读者的学习,并提高其学习效率。

✱ 通俗易懂

本着易学易用的学习原则，语言简练流畅是最基本的要求，制作步骤详尽而不拖沓是作者多年经验的积累。

✱ 本书作者

本书由从事多年 Flash 教学经验工作的教师编写，教学经验丰富，教学方法实用。参与本书编写的其他人员有刘平、李强和罗华等。

编者

2007 年 1 月

CONTENTS

目 录

第1章 造型设计.....1

- 相关知识介绍.....2
- └ 典型实例 ─
- 实例 01 铅笔.....2
- 实例 02 星光闪闪.....10
- 实例 03 流氓兔.....14
- └ 入门训练 ─
- 实例 04 茶几.....17
- 实例 05 闪光灯.....21
- └ 提高训练 ─
- 实例 06 台历.....24
- 实例 07 烟灰缸.....27
- 实例 08 蝴蝶.....30
- 实例 09 树熊.....33

第2章 文字动画.....37

- 相关知识介绍.....38
- └ 典型实例 ─
- 实例 10 模糊字.....39
- 实例 11 变形字.....43
- 实例 12 打字效果.....45
- └ 入门训练 ─
- 实例 13 立体字.....48
- 实例 14 斜角字.....50
- 实例 15 鼠标感应字.....52
- └ 提高训练 ─
- 实例 16 发光字.....54
- 实例 17 山水字.....56
- 实例 18 水波字.....58
- 实例 19 彩色摇摆字.....61

第3章 形变动画篇.....65

- 相关知识介绍.....66
- └ 典型实例 ─
- 实例 20 水珠形成.....66
- 实例 21 太阳升起.....70
- 实例 22 翻书效果.....72

└ 入门训练 ─

- 实例 23 水珠溅落.....75
- 实例 24 夜晚繁星.....76
- 实例 25 宝宝打哈欠.....78
- └ 提高训练 ─
- 实例 26 水波荡漾效果.....80
- 实例 27 魔术戒指.....83

第4章 运动动画.....87

- 相关知识介绍.....88
- └ 典型实例 ─
- 实例 28 过路熊.....88
- 实例 29 镜头中的树.....91
- 实例 30 铜鼓闪光.....93
- └ 入门训练 ─
- 实例 31 滚动的铜钱.....96
- 实例 32 芦苇丛.....98
- 实例 33 自由虫子.....100
- └ 提高训练 ─
- 实例 34 开动的汽车.....103
- 实例 35 云彩淡出.....105
- 实例 36 燃烧的香.....107
- 实例 37 蚊子的集会.....110

第5章 色彩动画.....113

- 相关知识介绍.....114
- └ 典型实例 ─
- 实例 38 夜幕降临.....114
- 实例 39 心变.....117
- └ 入门训练 ─
- 实例 40 散光灯.....121
- 实例 41 烟火爆竹.....123
- └ 提高训练 ─
- 实例 42 音乐符号.....127
- 实例 43 旋转小球.....130
- 实例 44 修改颜色属性.....131

第6章 蒙版动画、引导动画、按钮

动画.....134

- 相关知识介绍.....135



☞ 典型实例 ☞

- 实例45 蝴蝶飞 135
实例46 交换的锥子 139
实例47 旋转地球 141

☞ 入门训练 ☞

- 实例48 跳动的金币 143
实例49 流光的手機 146
实例50 花丛美女 148
实例51 雪花飘洒 150
实例52 浪漫光影 152

☞ 提高训练 ☞

- 实例53 山水之间 154
实例54 望远镜 156
实例55 小兵哥 159

第7章 ActionScrip 特效动画 ... 162

相关知识介绍 163

☞ 典型实例 ☞

- 实例56 再生椭圆 164
实例57 鼠标水波 167

☞ 入门训练 ☞

- 实例58 弹性钢丝圈 172
实例59 变形锥子 174
实例60 幸福花儿跳 177

☞ 提高训练 ☞

- 实例61 囚鸟 180
实例62 上升的气泡 182

第8章 商业动画篇 185

相关知识介绍 186

☞ 典型实例 ☞

- 实例63 手机彩信 186
实例64 动画的协调 188

☞ 入门训练 ☞

- 实例65 播音员转头 190
实例66 播音员尴尬 192

☞ 提高训练 ☞

- 实例67 给马导入动画的光效部分 194
实例68 镜头移动 199

第9章 MTV 203

相关知识介绍 204

☞ 典型实例 ☞

- 实例69 制作进度条 204

实例70 制作男角色 206

实例71 绘制女角色 209

实例72 云动画 210

实例73 心动画1 212

实例74 心动画2 214

实例75 制作音乐动画 216

实例76 创建发抖动画 217

实例77 创建倒影动画 219

实例78 创建主动画 220

☞ 入门训练 ☞

实例79 创建女角色动画 223

实例80 创建背景移动动画 225

实例81 创建女角色动画1 226

实例82 创建女角色动画2 228

实例83 创建女角色动画3 229

实例84 舞台动画 231

实例85 更改女角色属性 232

☞ 提高训练 ☞

实例86 月亮动画 234

实例87 指示动画 236

实例88 拥抱动画 238

实例89 燃烧的蜡烛 240

实例90 文字动画 241

实例91 征婚广告 243

实例92 眼睛动画 244

第10章 卡通动画片 247

相关知识介绍 248

☞ 典型实例 ☞

实例93 切割食物 249

实例94 狗的奔跑 251

实例95 人与狗的协调动画 252

实例96 场景动画 254

☞ 入门训练 ☞

实例97 加入音效1 256

实例98 加入音效2 257

☞ 提高训练 ☞

实例99 加入音效3 259

实例100 加入音效4 261

造型设计

造型是动画制作的基础训练，只有画好了静态矢量图，才可能制作出优秀的动画作品。在 Flash 中，图形造型工具通常包括铅笔工具、笔刷工具、多边形工具、线条工具以及钢笔工具等。

- ✓ 实例 01 铅 笔
- ✓ 实例 02 星光闪闪
- ✓ 实例 03 流氓兔
- ✓ 实例 04 茶 几
- ✓ 实例 05 闪光灯

- ✓ 实例 06 台 历
- ✓ 实例 07 烟灰缸
- ✓ 实例 08 蝴 蝶
- ✓ 实例 09 树 熊

相关知识介绍

铅笔工具的特点：线条粗细一致，适合绘制一些精致的图形，铅笔线条的粗细可以根据不同的需要进行选择。

笔刷工具的特点：笔刷形状多样，在绘制过程中笔头的粗细可以发生变化，能绘制出比较生动的造型。

多边形工具比较适合绘制一些规则图形。通过修改用多边形工具绘制好的草图，可以制作出比较复杂的图形。

Flash 和其他软件一样拥有很多浮动面板，这些面板根据不同的需要可以由作者进行随机组合。把常用的浮动面板功能显示在工作区内可以提高我们的工作效率。这些面板包括属性面板、颜色面板、库面板、变形面板、对齐与分布面板，以及用于编写脚本的 ActionScript 面板等。如果这些面板不在我们的工作窗口中，可以通过“窗口”的下拉菜单找到并打开它们。

通常，在属性面板中我们可以修改物件的一些固有属性，比如尺寸、颜色、动画类型等。在对齐与分布面板中，我们可以选择多个物件的对齐方式。在颜色面板中，我们可以对绘制的图形选择不同的颜色来填充。这些面板的应用我们在以后的学习中会结合实际的实例进行详细讲解。

在图形以及动画的制作过程中，放大缩小以及平移视图是我们常用的操作，除使用工具箱中的缩放工具放大缩小视图，使用平移工具移动视图外，还可以使用快捷键“Ctrl+ ‘+’”对视图进行放大操作，使用快捷键“Ctrl+ ‘-’”对视图进行缩小操作，在按住空格键不放的情况下，移动鼠标可以对视图进行平移操作。

总之，每种造型工具和面板的特点不一，只要掌握好了这些工具和面板的使用方法，结合它们可以选择的不同参数，这样就能画出意想不到的效果来。



实例 01

铅笔

实例效果

最终效果如图 1-1 所示。



图 1-1 最终效果

技术要点

本例主要运用了 Flash 的文字工具、居中对齐命令、生成运动补间动画命令以及 Photoshop 中的模糊滤镜。

操作步骤

(1) 执行【文件】→【新建】命令或按“Ctrl+N”组合键,新建一个文档,单击属性栏中的属性按钮打开文档属性设置窗口,将文档的宽和高分别设置为 300 像素和 500 像素,其余参数保持默认值不变,如图 1-2 所示。

提示

新建一个文件后,图层 1 为软件的默认图层,如果我们不作更改,绘图将在图层 1 的第 1 帧进行。

(2) 单击工具箱中矩形工具或按“R”键,在属性面板中将矩形填充颜色选择为“无填充”方式,轮廓色彩保持为默认颜色黑色,线条类型保持为默认的实线线条,粗细为 1 像素,如图 1-3 所示。



图 1-2 更改文件属性



图 1-3 设置线条属性

(3) 在舞台上按住并拖动鼠标左键任意绘制一个矩形轮廓,使用选择工具将矩形轮廓框选。在属性面板中打开物件宽高尺寸比例锁定按钮,并将矩形的长宽尺寸分别设置为 350 像素和 20 像素,如图 1-4 和 1-5 所示。



图 1-4 绘制矩形

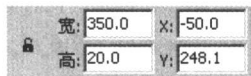


图 1-5 设置矩形属性

(4) 单击工具箱中的放大工具或按“R”键,将矩形的一侧进行放大。再单击线条工具或按快捷键“N”键,保持属性栏中线条的属性不变,拖动鼠标在矩形一侧绘制出一个笔尖的形状,如图 1-6 所示。

(5) 继续使用线条工具在笔尖的中上部分画出笔芯部分,如图 1-7 所示。

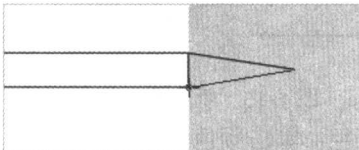


图 1-6 绘制铅笔头

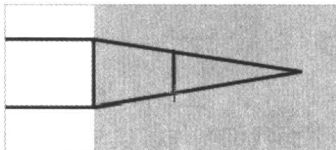


图 1-7 绘制笔芯

(6) 选择“选择工具”，将鼠标移向笔头和笔芯的分割线，当鼠标变成曲线编辑方式时，拖动分割线使其产生一定弧度，如图 1-8 所示。

(7) 选择矩形工具，在属性面板中选择矩形填充色为无填充，矩形轮廓线为黑色，大小为一个像素，在铅笔的合适位置绘制出橡皮套接部分的轮廓线。通常套接部分的宽度要比铅笔略宽，如图 1-9 和 1-10 所示。

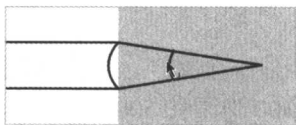


图 1-8 调整线条曲度

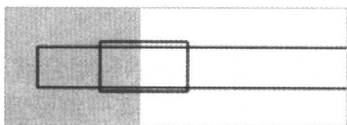


图 1-9 绘制橡皮封套

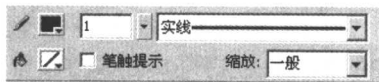


图 1-10 设置线条属性

(8) 选择“选择工具”，将鼠标移动到套接线与铅笔线相交部分，用鼠标单击多余的线条将其选中，然后按下“Delete”键将其删除，如图 1-11 和 1-12 所示。

(9) 找到位于舞台窗口右侧的颜色面板，使用鼠标左键单击面板标题栏的展开按钮将颜色面板展开。此时我们可以看到颜色面板包括混色器和颜色样本两个部分，在颜色混合带中直接选择我们填充铅笔橡皮所需要的颜色，如图 1-13 所示。

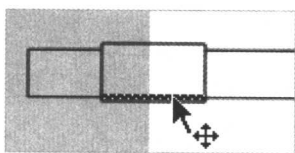


图 1-11 删除线条

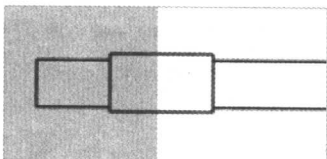


图 1-12 封套轮廓效果



图 1-13 选择颜色

● 提 示 ●

颜色面板是选择填充模式和编辑填充颜色的工具，默认情况下颜色的显示方式为 HSB 方式，即颜色的色相、饱和度和亮度。通过颜色面板右上方的菜单列表按钮，我们可以打开颜色面板的其他一些菜单选项，在这里我们可以改变混色器为 FGB 方式。

(10) 在工具箱中选择填充工具或按下“K”键，将我们选择好的橡皮颜色填充到橡皮轮廓中，如图 1-14 所示。在混色器中选择铅笔芯的颜色，并将选择好的颜色填充到铅笔芯的轮廓中，如图 1-15 所示。

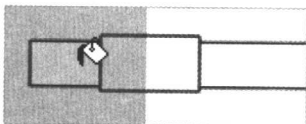


图 1-14 填充颜色

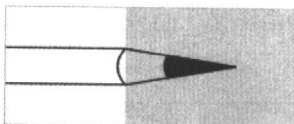


图 1-15 填充笔头

(11) 下面我们制作橡皮与铅笔套接部分的填充色。单击颜色面板中“类型”右侧的下拉列表按钮，此时会弹出颜色填充类型列表，在列表中选择“线性”，如图 1-16 所示。相应地，

混色器下部将出现一个线性渐变颜色编辑器，如图 1-17 所示。

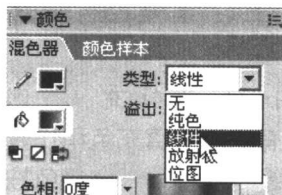


图 1-16 选择填色类型

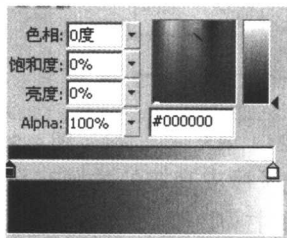


图 1-17 编辑填充色

●提示●

在 Flash 早期的版本，只有填充颜色才具有渐变填充方式，到了现在的 8.0 版已经发展到轮廓线条也具有了渐变色。所以在编辑色彩的时候必须先使我们的颜色编辑处于填充色  的状态下，而不是处于编辑轮廓颜色  的状态下。

(12) 单击渐变色编辑器上的第一个颜色按钮，为该按钮输入一个颜色值 #F1B55A，如图 1-18 所示。移动鼠标到编辑器的中部，当鼠标变成“添加混合色按钮”  状态时单击鼠标左键，为编辑器添加一个混合色按钮。为该按钮输入一个亮度稍高的颜色值 #FAE2C0，如图 1-19 所示。选择第三个颜色按钮，为该按钮输入与第一个颜色按钮一样的颜色值 #F1B55A，如图 1-20 所示。

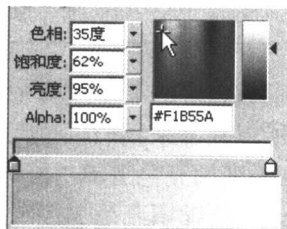


图 1-18 颜色值 1



图 1-19 颜色值 2

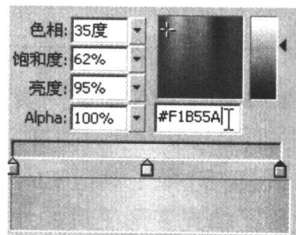


图 1-20 颜色值 3

●提示●

在填充色要求不是很精确的情况下，可以不必要引用精确数值，而采用直接在混色器窗口选择颜色和亮度条上选择颜色亮度的方式。上面的渐变色彩编辑实例中，由于第一个按钮和第三个按钮的颜色是一样的，所以我们完全可以采用将第一个按钮的颜色值进行复制，然后将这个值拷贝到第三个按钮上的方式来完成。

(13) 在工具箱中选择填充工具  或者按下“K”键，将我们编辑好的渐变色填充到橡皮套接处，如图 1-21 所示。目前的填充并不符合光影效果，所以接下来我们对颜色填充方向稍作调整。选择工具箱中的填充变形工具  或按下“F”键，在渐变填充色上单击鼠标左键，这时出现了填充变形工具的几个控制点，如图 1-22 所示。拖动填充方向控制点 ，使填充方向如图 1-23 所示。压缩填充范围控制点 ，缩小填充范围到如图 1-24 所示的状态。