

高等院校动漫系列教材



中文版 闪客之路

Flash MX 2004

动画案例精粹

北京希望电子出版社 总策划
九洲星火传媒 编 著

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

高等院校动漫系列教材



中文版 闪客之路

Flash MX 2004

动画案例精粹

北京希望电子出版社 总策划
九洲星火传媒 编 著

红旗出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 动画案例精粹 / 九洲星火传媒
编著. —北京: 红旗出版社, 2005.2

(闪客之路)

ISBN 7-5051-1037-3

I. 中... II. 九... 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 (2004) 第 102817 号

内 容 简 介

本书通过 8 个制作精美的实例, 近 100 个场景, 讲解了应用 Flash MX 2004 进行动画设计的过程和技巧。使读者在掌握制作 Flash 动画的同时, 获得宝贵的实战经验, 快速成长为一名出色的 Flash 动画设计人员。本书共由 8 章构成。内容包括: 情景 FLASH 制作(乌云群聚和天空的突变, 电闪雷鸣和落下的雨, 逐渐缓和的风雨和变亮的天色)、《黑客III》动画预告片片头制作、震撼 MTV——《梦的河流》制作、2005 年新年贺卡制作——跨越 2004、趣味游戏制作——极速飙车、动感广告制作——动感酷车、Flash 网站制作——视觉艺术图书网、多媒体课件制作——小蝌蚪找妈妈。

全书内容全面丰富, 涉及了 Flash 动画设计的各个主要方面, 案例讲解透彻, 操作步骤清晰, 图文并茂。本书所选案例不仅具有时效性和典型性, 而且更具通用和经久性。读者在阅读本书时, 可上机练习书中所列举实例, 以达到融会贯通、举一反三的目的。本书适合从事动画设计、图形图像设计的广大从业人员, 也可作为高等美术院校相关专业师生、社会相关领域培训班的首选教材。

本书配套光盘内容为全书实例的部分素材、源文件及作品和部分实例的多媒体制作过程。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京中关村 083 信箱(邮编: 100080)发行部联系, 电话: 010-82702660, 82702658, 62978181(总机)转 103 或 238 传真: 010-82702698 E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

书 名	闪客之路——中文版 Flash MX 2004 动画案例精粹
编 著	九洲星火传媒
总 策 划	北京希望电子出版社
责 任 编 辑	于天文 雷 铎
出 版	红旗出版社 北京希望电子出版社
发 行	北京希望电子出版社
地 址	红旗出版社 北京市沙滩北街 2 号 (100727) 电话: (010) 64037138 北京希望电子出版社 北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 610
经 销	各地新华书店 软件连锁店
排 版	希望图书输出中心 全卫
印 刷	北京双青印刷厂
版次/印次	2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷
开本/印张	787×1092 1/16 31.25 印张 726 千字
印 数	1~5000 册
书 号	ISBN 7-5051-1037-3
定 价	48.00 元 (配 1 张光盘)

说明: 凡我社产品如有残缺, 可执相关凭证与本社调换。

前 言

Flash 是一个令人惊奇的创作工具，我们可以用它制作出各种好看的动画，或是制作出充满绚丽而动听的声光效果的网页，各种特效，影视片头；加上简单但可塑性极高的 Action Script 程序，我们还可以创作出各种各样好玩的游戏来；另外，Flash 在多媒体设计与制作方面的应用也非常的多。

本书精选了 8 个完整实例，大小小近 100 个场景，详细地讲述了中文版 Flash MX 2004 方方面面的知识点。涉及各种 Flash 的典型应用：动画、贺卡、广告、MTV、游戏、网站、多媒体课件。各个实例无论是在创意设计，还是在技术制作方面，都是花费了作者大量精力，精心设计、制作而成的，每个实例都凝聚着作者的多年经验和创意的火花。本书实例图形制作精美，创意新锐、时尚。

本书所选案例不仅具有时效性和典型性，而且更具通用和经久性。建议学习本书时先通读本书，然后按照书中所介绍的操作步骤进行实战演练，深刻理解和最大程度地消化书中的内容，达到融会贯通、举一反三的目的。对于书中的例子，应该做到看完书后能独立制作，这样才能加强学习的效果。

本书读者对象为：

- (1) 网站动画设计与制作人员
- (2) 专业网页设计与开发人员
- (3) 院校多媒体设计、动画设计专业师生
- (4) 网页动画培训班学员
- (5) Flash 动画及网页设计爱好者与个人用户

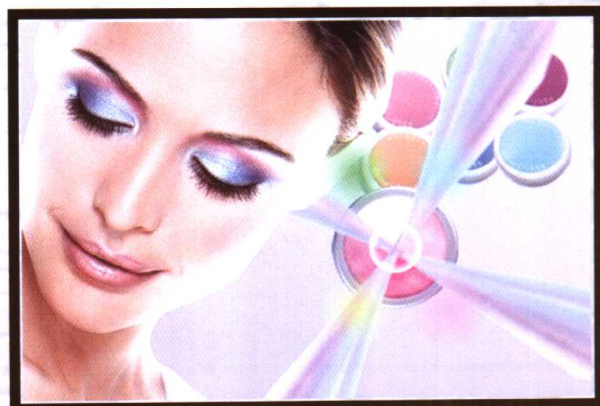
本书附带光盘中提供了全书各个实例的素材（声音和图片素材）、Flash 源文件和.swf 播放文件，以及部分实例的多媒体制作过程演示，以方便读者学习时参考使用。

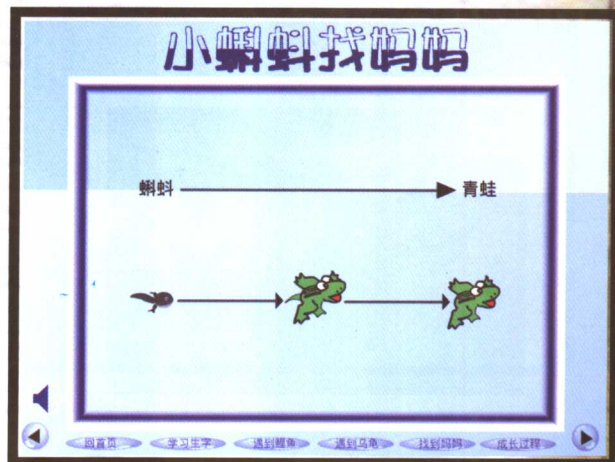
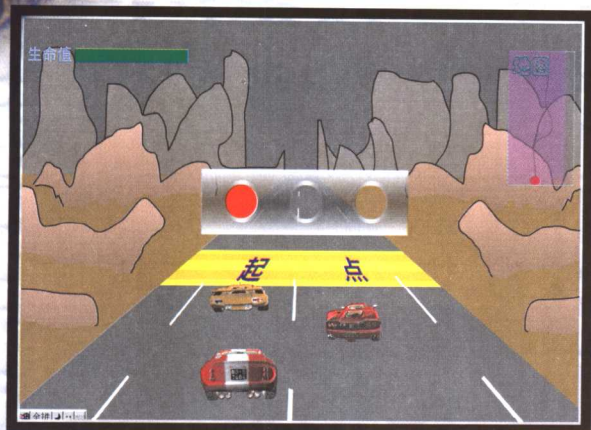
本书共有 8 章，其具体内容如下：

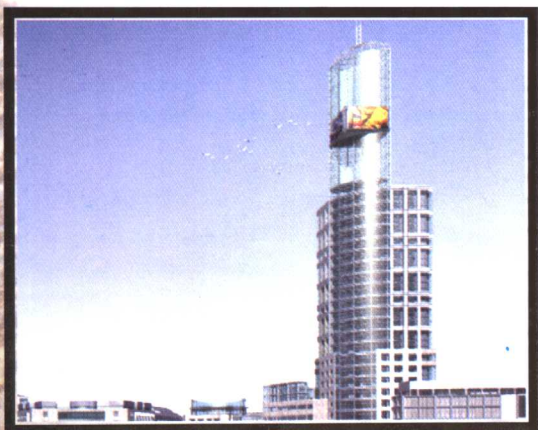
- 第 1 章 情景 FLASH 制作
- 第 2 章 《中国教育电视台》动画片头
- 第 3 章 震撼 MTV——《梦的河流》制作
- 第 4 章 2005 年新年贺卡制作——跨越 2004
- 第 5 章 趣味游戏制作——极速飞车
- 第 6 章 魅力广告制作解析——美宝莲，滚动感觉新体验
- 第 7 章 Flash 网站制作——九州星火传媒网
- 第 8 章 多媒体课件制作——小蝌蚪找妈妈

由于编写时间有限，书中难免存在不足，还请广大读者批评指正。参加本书编写的人员如下：覃艳新、张爱梅、陈进、黎庆军、刘宇峰、王英杰、徐宝珍、尹千里、江洪波、韩振洲、李廷秀、付亮、谢帝、向森林、巫涛、范真瑶、邓峥、陈德平、牛燕东、杨恩宽、覃向东等，在此深表感谢。

作 者









目 录

第1章 情景FLASH制作	1
1.1 乌云群聚和天空的突变	1
1.1.1 “乌云群聚和天空的突变”情景描述	1
1.1.2 创建与保存文档	2
1.1.3 制作“乌云群聚”场景	2
1.1.4 制作“天空突变”场景	8
1.1.5 合成“乌云群聚”场景和“天空突变”场景	8
1.1.6 测试、发布“乌云群聚和天空的突变”	12
1.2 电闪雷鸣和落下的雨	13
1.2.1 “电闪雷鸣和落下的雨”情景描述	13
1.2.2 创建与保存文档	14
1.2.3 制作“电闪雷鸣”场景	14
1.2.4 制作“落下的雨”场景	22
1.2.5 合成“电闪雷鸣”场景和“落下的雨”场景	24
1.2.6 测试、发布“电闪雷鸣和落下的雨”	26
1.3 逐渐缓和的风雨和变亮的天色	27
1.3.1 “逐渐缓和的风雨和变亮的天色”情景描述	27
1.3.2 创建与保存文档	28
1.3.3 制作“逐渐变亮的天色”场景	29
1.3.4 制作“逐渐缓和的风雨”场景	33
1.3.5 合成“逐渐缓和的风雨”场景和“逐渐变亮的天色”场景	38
1.3.6 测试、发布“电闪雷鸣和落下的雨”	42
1.4 创意与技术点拨	43
第2章 《中国教育电视台》动画片头解析	44
2.1 创建、保存文档	45

2.2 导入图片、制作元件“遮罩”	45
2.3 制作“连线”	46
2.4 制作卫星	47
2.5 绘制点卫星	52
2.6 制作元件“person1_MC”、“person2_MC”	53
2.7 制作图标	56
2.8 女人、男人	57
2.9 制作文本元件	59
2.10 制作回放按钮	60
2.11 设置场景	60
2.12 测试、保存与发布《中国教育电视台》宣传片片头	81
2.13 创意与技巧点拨	82
第3章 震撼MTV——《梦的河流》制作	84
3.1 创建与保存文档	86
3.2 制作MTV所需素材	87
3.3 制作片头	114
3.4 第1场景（荷叶、蜻蜓）	115
3.5 第2场景（漂浮的树叶）	118
3.6 第3场景（荷叶、水滴）	121
3.7 第4场景（漂浮的树叶在河里）	122
3.8 第5场景（漂浮的树叶、摇动的船）	124
3.9 第6场景（水面上行驶的船、夕阳）	125
3.10 第7场景（水面上漂浮的荷叶）	126
3.11 第8场景（青蛙与蜻蜓）	127
3.12 第9场景（夕阳时帆船从河面驶过）	132
3.13 第10场景（寻找梦的河流）	134
3.14 第11场景（树叶、荷叶和蜻蜓）	135
3.15 添加歌词、音乐	138
3.16 测试、发布作品	141
3.17 创意与技术提高	141
第4章 2005年新年贺卡制作——跨越2004	144
4.1 创建与保存文档	145
4.2 制作金币翻转效果	146
4.3 制作烟花效果	153
4.4 制作祝福	158

4.5 制作人物.....	159	第6章 魅力广告制作解析——美宝莲，滚动感觉	
4.6 制作灯笼、对联.....	163	新体验.....	265
4.7 设计背景.....	170	6.1 创建、保存文档.....	267
4.8 制作条幅.....	171	6.2 制作“指甲油”.....	267
4.9 制作人物.....	173	6.3 制作“眼球”.....	285
4.10 制作烟花.....	185	6.4 制作“护彩唇膏”.....	304
4.11 制作“新年好”.....	187	6.5 制作“口红”.....	308
4.12 插入音效.....	190	6.6 制作“眼影”.....	321
4.13 测试、保存与发布作品.....	191	6.7 制作“睫毛膏”.....	331
4.14 创意与技术点拨.....	192	6.8 制作“粉底”.....	340
第5章 趣味游戏制作——极速飞车.....	195	6.9 设置场景.....	346
5.1 实例说明.....	195	6.10 测试、发布“美宝莲，滚动感觉新体验”.....	348
5.2 新建文档.....	197	6.11 创意与技巧点拨——引导线.....	349
5.3 制作标题.....	197	第7章 Flash 网站制作——九州星火传媒网.....	350
5.4 制作赛车道.....	201	7.1 创建、保存文档.....	351
5.5 绘制树、移动树.....	205	7.2 制作网页目录.....	353
5.6 绘制路灯、移动路灯.....	209	7.3 制作菜单名和背景图.....	363
5.7 绘制石头、移动石头.....	211	7.4 制作“装载”.....	370
5.8 制作烟雾.....	212	7.5 制作下级网页 TOP.....	373
5.9 导入图片.....	213	7.6 制作下级网页 ABOUT.....	374
5.10 制作撞车场景.....	214	7.7 制作下级网页 TOPICS.....	375
5.11 提示箭头.....	217	7.8 制作下级网页 GALLERY.....	381
5.12 制作生命值提示动画.....	219	7.9 制作下级网页 LINK.....	392
5.13 制作游戏片头动画.....	221	7.10 制作下级网页 Multimedia.....	393
5.14 绘制背景.....	224	7.11 制作动画效果.....	393
5.15 制作路旁动画.....	225	7.12 制作时钟.....	400
5.16 制作宣传栏.....	227	7.13 制作网站主页.....	406
5.17 制作参照物.....	230	7.14 设置场景.....	418
5.18 制作起点、声音.....	231	7.15 测试、发布“九州星火传媒网”.....	419
5.19 制作红绿灯、标题框.....	233	7.16 创意与技术点拨.....	420
5.20 制作按钮、边框.....	235	第8章 多媒体课件制作——小蝌蚪找妈妈.....	421
5.21 制作 Actions、Knock.....	237	8.1 创建与保存文档.....	422
5.22 游戏结束.....	238	8.2 制作常用元件.....	422
5.23 制作地图.....	240	8.3 制作场景“学习生字”所需元件.....	438
5.24 制作山.....	241	8.4 制作场景“遇到鲤鱼”所需元件.....	444
5.25 设置场景.....	243	8.5 制作场景“遇到乌龟”所需元件.....	462
5.26 测试、保存与发布作品.....	263	8.6 制作场景“找到妈妈”所需元件.....	470
		8.7 制作场景“成长过程”所需元件.....	480
		8.8 设置场景.....	483
		8.9 测试、保存与发布“小蝌蚪找妈妈”.....	487
		8.10 创意与技巧点拨——任意变形点的作用.....	488

第 1 章

情景 FLASH 制作

在这一章的三个实例中背景相同，呈现了三个不同的场景：乌云群聚和天空的突变、电闪雷鸣和落下的雨、逐渐缓和的风雨和变亮的天色。

1.1 乌云群聚和天空的突变

1.1.1 “乌云群聚和天空的突变”情景描述

晴朗的天空白云飘，突然天空乌云密布……

浏览效果如图 1-1 所示。

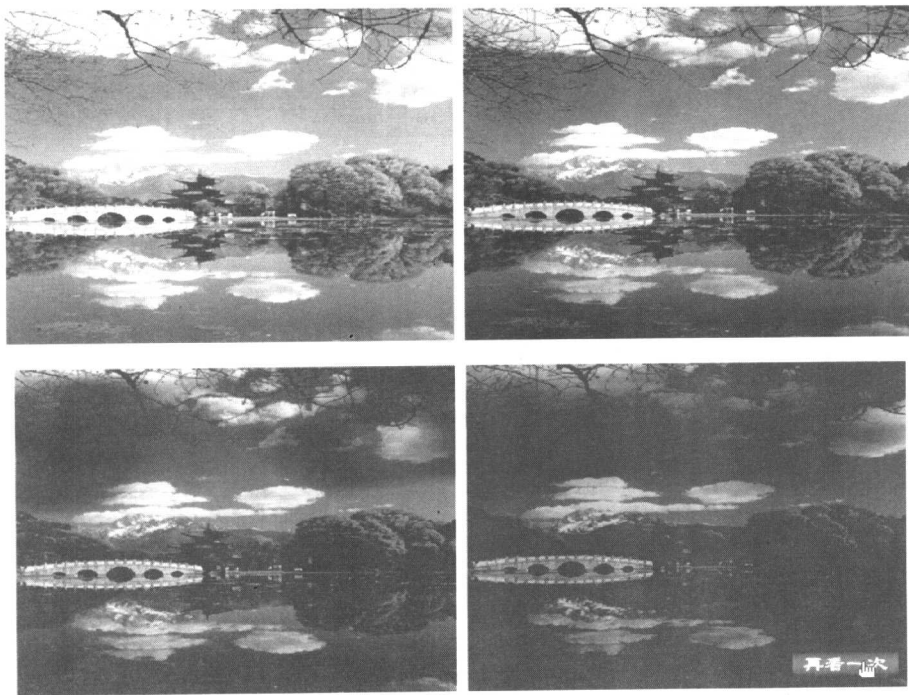


图 1-1 浏览效果

本例所使用 ActionScript 语句如下：

系统语句：on、gotoAndPlay、stop

1.1.2 创建与保存文档

(1) 使用组合键【Ctrl+N】打开“新建文档”对话框，单击“常规”选项卡中的选项“Flash 文档”，如图 1-2 所示。再单击“确定”按钮。

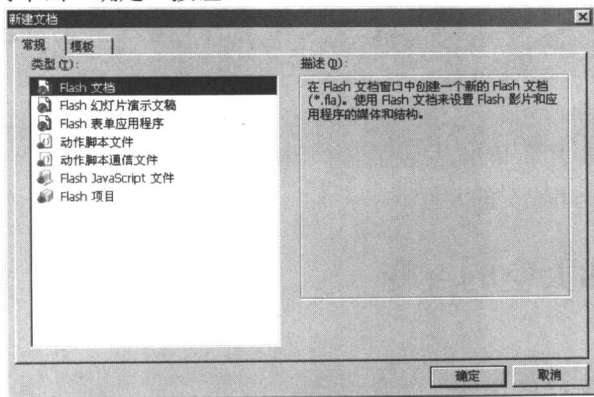


图 1-2 创建新文档

(2) 使用组合键【Ctrl++J】，在弹出的“文档属性”对话框中设置文档大小为 400×300，背景颜色为#00CCCC，如图 1-3 所示。再单击“确定”按钮。

(3) 使用组合键【Ctrl+S】，在弹出的“另存为”对话框中输入保存文档名称为“乌云群聚和天空的突变”，如图 1-4 所示。再单击“保存”按钮。

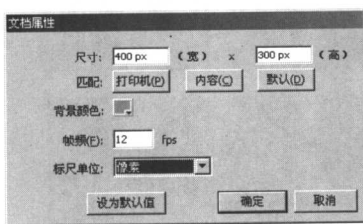


图 1-3 设置文档属性



图 1-4 保存文档

1.1.3 制作“乌云群聚”场景

(1) 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“乌云 1”，并选择“图形”行为，如图 1-5 所示。单击“确定”按钮进入元件工作区。

(2) 选择“窗口”|“设计面板”|“混色器”命令，然后在弹出的“混色器”面板“填充样式”下拉列表框中选择“放射状”，并设置由白色到白色的渐变填充颜色，再设置后一个白色的 Alpha 值

为0%，如图1-6所示。

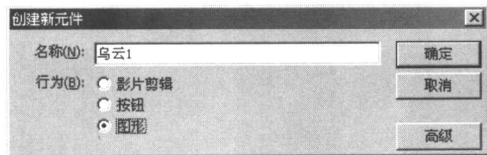


图 1-5 新建元件

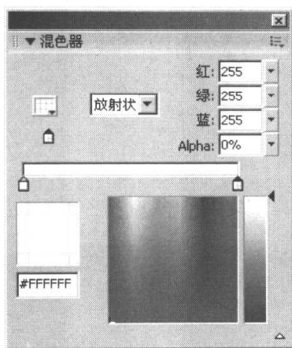


图 1-6 设置渐变颜色

(3) 选择工具栏中的椭圆工具，在“笔触颜色”参数项框中选择，然后在工作区中绘制一个椭圆，如图1-7所示。

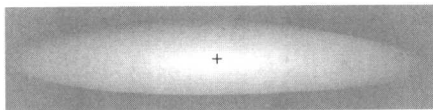


图 1-7 绘制椭圆

(4) 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“乌云2”，并将行为设为“图形”，如图1-8所示。单击“确定”按钮进入元件工作区。

(5) 进入元件工作区后，在“混色器”面板的“填充样式”下拉列表框中选择“放射状”，并设置由黑色到白色的渐变填充颜色，再设置白色的Alpha值为0%，如图1-9所示。

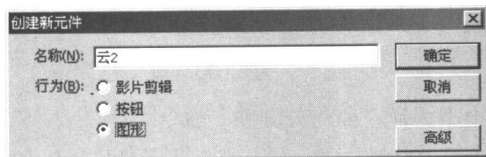


图 1-8 新建元件

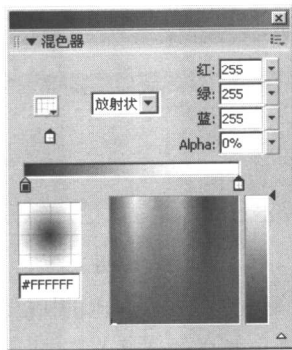


图 1-9 设置渐变填充

(6) 接下来选择工具栏中的椭圆工具，在“笔触颜色”参数项框中选择，然后在工作区中绘制一个椭圆，如图1-10所示。

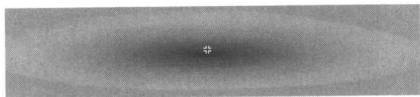


图 1-10 绘制椭圆

(7) 选择工具栏中的选择工具，单击工作区中的椭圆，再使用“插入”|“时间轴特效”|“帮助”|“分散式重制”命令，在弹出的“分散式重制”面板中设置参数，如图1-11所示。

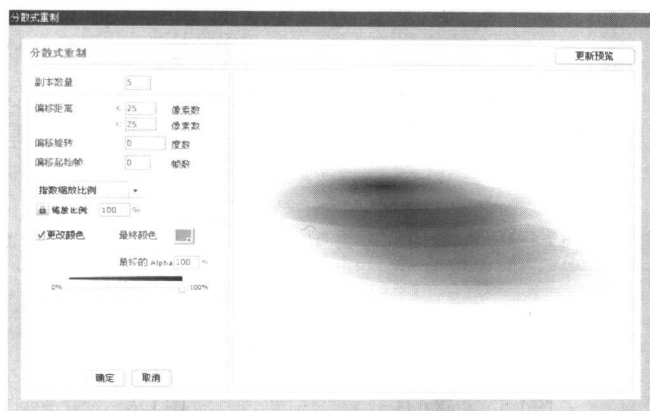


图 1-11 制作特效

【注意】执行此命令后，“库”面板中会自动生成一个文件夹，下面存放的是名称为 effectSymbol 的图形元件，图形元件中是刚才所绘制的渐变椭圆，同时还会生成一个以“分散式重制”加上执行此命令的次数为名称的图形元件。而图形元件“云 2”中存放的是以“分散式重制”加上执行此命令的次数为名称的图形元件。

(8) 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“云-MC1”，并选择“影片剪辑”行为，如图 1-12 所示。单击“确定”按钮进入元件工作区。

(9) 进入元件工作区后，将“库”面板中的元件“云 1”拖入工作区中，如图 1-13 所示。

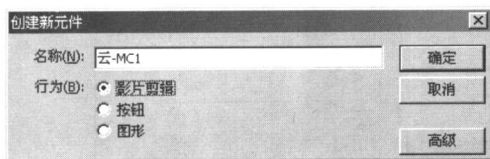


图 1-12 新建元件

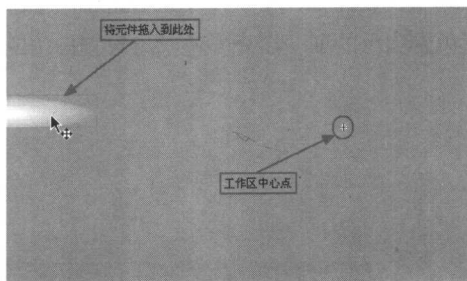


图 1-13 拖入元件“云 1”

(10) 右击第 100 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。

(11) 选择工具栏中的选择工具, 单击第 100 帧中的元件，然后将元件拖动到如图 1-14 所示的位置。

(12) 在确保元件“云 1”被选中的情况下，在其“属性”面板的“颜色”下拉列表框中选择“高级”，再单击“设置”按钮，在弹出的“高级效果”对话框中按照如图 1-15 所示进行设置。

(13) 右击 1~100 帧之间的任意一帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。然后右击第 100 帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。

(14) 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“云-MC2”，并选择“影片剪辑”行为，如图 1-16 所示。单击“确定”按钮进入元件工作区。

(15) 进入元件工作区后，将“库”面板中的元件“云-MC2”拖入工作区中，如图 1-17 所示。

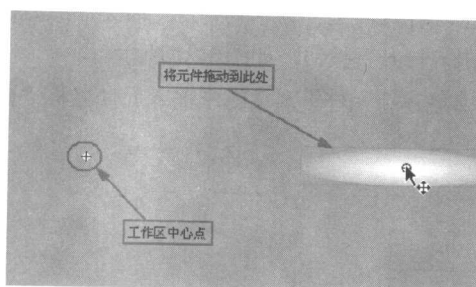


图 1-14 拖动元件

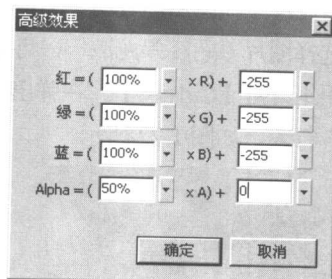


图 1-15 “高级效果”对话框

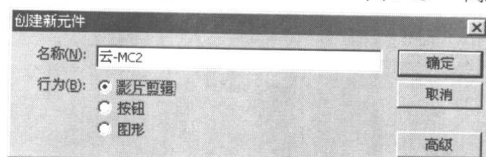


图 1-16 新建元件

(16) 单击工作区中的元件“云-MC2”，在其“属性”面板的“颜色”下拉列表框中选择“高级”，再单击“设置”按钮，在弹出的“高级效果”对话框中按照如图 1-18 所示进行设置。

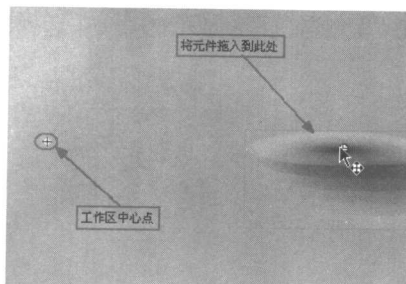


图 1-17 拖入元件“云-MC2”

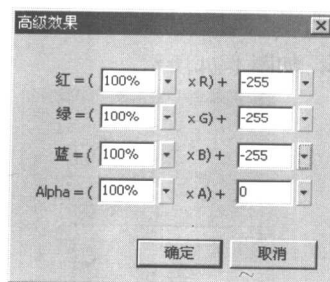


图 1-18 “高级效果”对话框

(17) 右击第 100 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。然后选择工具栏中的选择工具，单击该帧中的元件“云-MC2”，并将元件拖动到如图 1-19 所示的位置。

(18) 右击 1~100 帧之间的任意一帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。然后右击第 100 帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。

(19) 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“背景图”，并选择“图形”行为，如图 1-20 所示。单击“确定”按钮进入元件工作区。

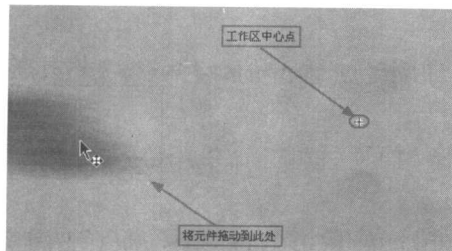


图 1-19 拖动元件

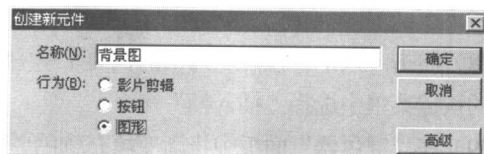


图 1-20 新建元件

(20) 进入元件工作区后, 使用“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令, 然后在弹出的“导入”对话框中选择图片“丽江黑龙潭”, 再单击“打开”按钮, 如图 1-21 所示。

(21) 使用组合键【Ctrl+F8】, 在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“再看一次”, 并选择“按钮”行为, 如图 1-22 所示。

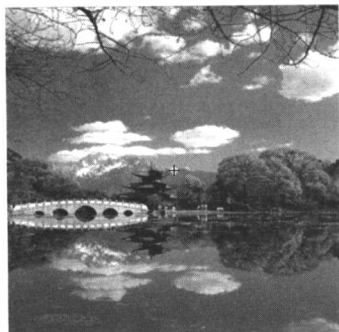


图 1-21 导入图片

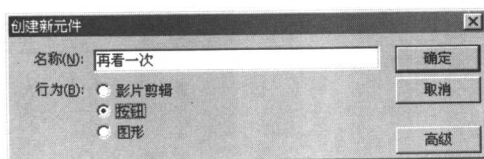


图 1-22 新建元件

(22) 进入元件工作区后, 在“混色器”面板的“填充样式”下拉列表框中选择“线性”, 并设置由白色到白色的渐变填充颜色, 再设置后一个白色的 Alpha 值为 0%, 如图 1-23 所示。

(23) 接下来选择工具栏中的矩形工具, 在“笔触颜色”参数项框中选择, 然后在工作区中绘制一个矩形, 如图 1-24 所示。



图 1-23 设置渐变颜色

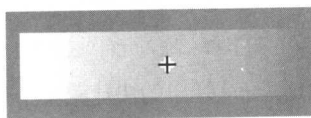


图 1-24 绘制矩形

(24) 选择工具栏中的填充变形工具, 单击工作区中的渐变矩形, 并更改其渐变填充, 如图 1-25 所示。

(25) 右击“指针经过”帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。

(26) 在“混色器”面板中将渐变填充颜色更改为由黑色到白色的渐变颜色, 并设置白色的 Alpha 值为 0%, 如图 1-26 所示。

(27) 选择工具栏中的颜料桶工具, 然后单击“指针经过”帧中的渐变矩形, 更改其渐变颜色, 如图 1-27 所示。

(28) 右击“按下”帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。然后右击“单击”帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入帧”命令。

(29) 在“混色器”面板中将渐变填充颜色更改为由颜色 RGB (#FF9900) 到白色的渐变填充颜色, 再设置 Alpha 为 0%, 如图 1-28 所示。

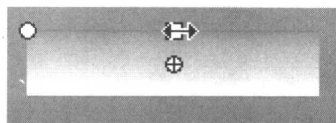


图 1-25 更改渐变填充

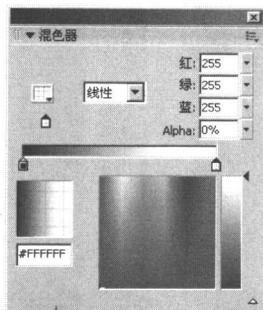


图 1-26 设置渐变颜色

(30) 接下来选择工具栏中的颜料桶工具, 单击“按下”帧中的渐变矩形, 更改渐变矩形的渐变填充颜色, 如图 1-29 所示。

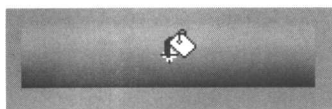


图 1-27 更改渐变填充

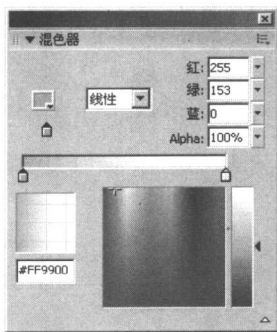


图 1-28 设置渐变颜色

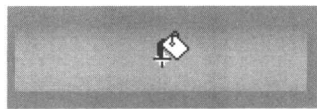


图 1-29 填充颜色

(31) 单击按钮, 新建图层 2。再选择工具栏中的文本工具, 在其“属性”面板中按照如图 1-30 所示进行设置, 其中文本颜色为#666666。

(32) 单击工作区, 输入文本“再看一次”, 然后选择工具栏中的选择工具, 单击工作区中的文本, 将文本拖动到渐变矩形上面, 如图 1-31 所示。



图 1-30 设置文本属性

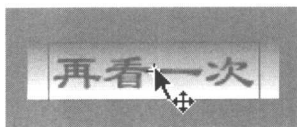


图 1-31 输入、拖动文本

(33) 右击“指针经过”帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令, 然后单击该帧中的文本, 在其“属性”面板中将文本颜色更改为白色, 如图 1-32 所示。

(34) 右击“按下”帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。

(35) 单击该帧中的文本, 在其“属性”面板中将文本颜色更改为黑色, 效果如图 1-33 所示。

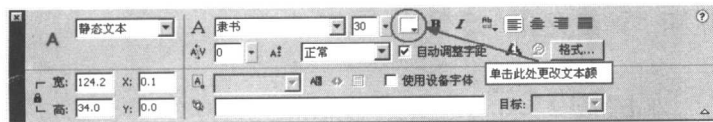


图 1-32 更改文本颜色

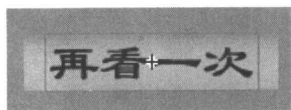


图 1-33 更改文本颜色