

- ▶ 本书由韩国资深网页设计师精心编著，专门为 Flash 动画设计者量身打造
- ▶ 精选 37 个经典范例，让您轻松驾驭 FlashMX 完成精美的网页动画
- ▶ 通过丰富的实例，详细的步骤说明，以及精美的图示，让您迅速掌握 Flash 的技巧与精髓



随书附赠光盘，内含全书范例源文件和最终效果文件

Flash MX Web Animation

Flash MX

网页动画特效

(韩) 申智媛 / 编著



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



COMPUTER USER'S BEST FRIEND
(주)사이비출판사



Flash MX

网页动画特效

Flash MX Web Animation

Flash MX

网页动画特效

(韩) 申智媛 / 编著

郑振华 林德兰 郑健平 苏璞睿 / 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



COMPUTER USER'S BEST FRIEND

(주)사이비출판사

(京)新登字 083 号

本书由 Cyber 出版社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

Original Korean language edition published by Cyber Publishing Co.,
Copyright © 2002 by Cyber Publishing Co. All rights reserved.

版权贸易合同登记号: 01-2003-0339

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 网页动画特效 / (韩) 申智媛 编著; 郑振华等 译. - 北京: 中国青年出版社, 2003

ISBN 7-5006-5148-1

I. F... II. ①申...②郑... III. 动画 - 设计 - 图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 020125 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 曹 建

尹丽花

责任校对: 王志红

书 名: Flash MX 网页动画特效

编 著: (韩) 申智媛

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国科学院印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 20.25

版 次: 2003 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5148-1/TP · 320

定 价: 69.90 元(1CD)



随着网页设计日益专业化，人们已经不满足于静态页面，而着眼于动态网页的设计。Macromedia公司开发的Flash软件因其容量小、交互性强、速度快等特性在网页矢量动画设计领域内占有重要地位。

Flash与其他的软件相比，以最简单的方法制作出复杂而多变的动画，以最小的容量制作出最优的效果，因此备受广大业界人士的青睐。随着Flash版本的升级，其功能更加强大，操作界面也更加人性化，因此它已成为网页设计师必备的工具。

《Flash MX网页动画特效》从设计的角度出发，精选37个在因特网上常见的动画特效经典范例，并以这些范例为主线，深入剖析Flash MX的菜单和工具的使用方法、技巧以及Motion, Button, Shape, Move, ActionScript的综合应用技法，帮助读者掌握网页动画特效的操作流程和创意理念。

本书的翻译工作由郑振华、林德兰、郑健平和苏璞睿等人完成。由于时间仓促，加上译者的知识水平所限，文中难免会有错误和疏漏之处，恳请各位读者批评、斧正。

中国青年出版社
电脑艺术部

QJ517/5



Chapter

1

利用移动补间 制作影片



移动补间 (Motion Tween) 又叫帧动画，因为所有的动画过程都是通过帧来完成的。移动补间是原图像和最终图像间的所有动画过程都由Flash自动进行的功能。

Theme 1	制作具有残像效果的文本影片	4
Theme 2	文字间行驶的汽车影片	12
Theme 3	利用遮罩功能制作转换图像的动画	16
Theme 4	制作逐个显示文字的动画	20
Theme 5	制作地球自转的效果	26
Theme 6	制作晃动的画面效果	34

Flash动画与GIF动画相比,能以更小的容量表现更自然的动画效果,因此最近网页上的“菜单栏”或“按钮事件”多利用Flash来制作。虽然是小按钮,但利用Flash制作可以表现出更为个性化的效果。

Chapter

制作响应鼠标事件的按钮

2

Future 2002

New frontier of advanced technology and

The quality of once transcended by our
systems is no more as that is regular
times including internet TV and telephone
and data network in our future

www.yahoo.co.kr

www.howcom.net

[Go main page](#)

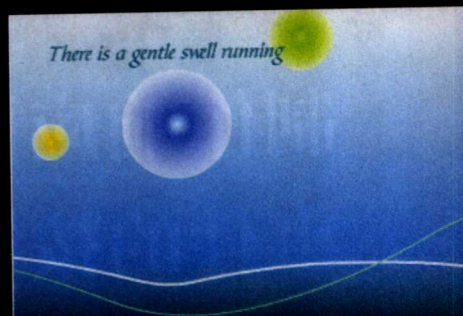
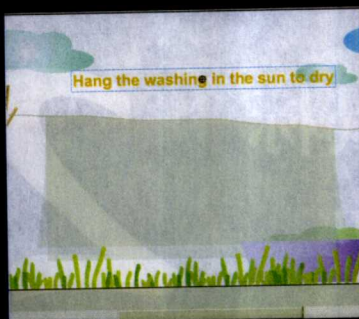
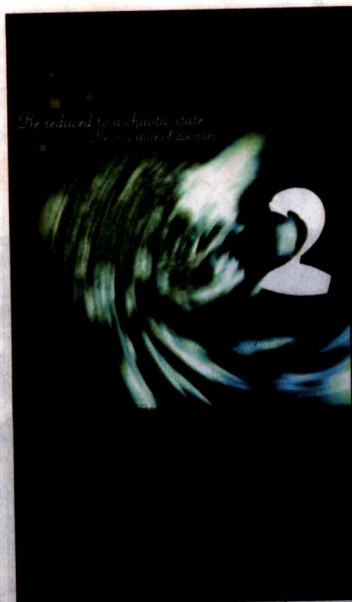


[Contact us](#)

Theme 7	响应鼠标事件, 变换颜色和大小的按钮	44
Theme 8	响应鼠标事件, 显现文字的按钮	50
Theme 9	给按钮加上链接, 制作邮件透明按钮	56
Theme 10	显示按钮的说明文字	64
Theme 11	播放声音的按钮	70
Theme 12	制作播放特效音乐的影片	74

Chapter

3 利用形状补间制作影片



如果说移动补间是物体的位置、大小以及透明度的变化的话，形状补间则是物体的外形本身的变化。要指定移动补间，物体必须是以群组属性存在或者保存为图形，但如果要指定形状补间，则必须将物体打散，即用Break Apart命令，将其制成矢量图形。

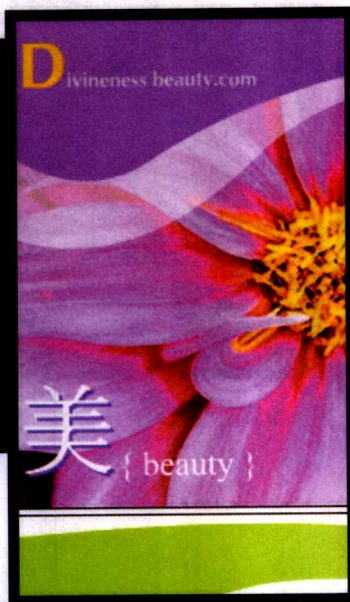
Theme 13	制作水波动画	82
Theme 14	制作随风飘动的布	88
Theme 15	制作文本内的水波效果	96
Theme 16	利用形状补间转换图片	106
Theme 17	制作图形变化动画	114

影片剪辑图符中还有帧，因此应用影片剪辑图符可以制作出各色各样的动画。
影片剪辑图符不仅在动画中起作用，在其名称上链接ActionScript可以发挥超常的功能。

Chapter

应用影片剪辑制作各种动画效果

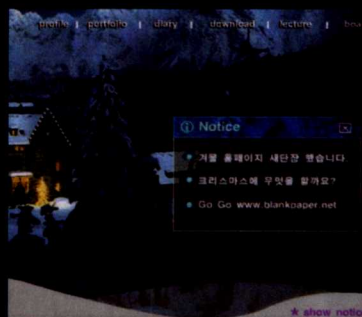
4



Theme 18	制作风车动画	130
Theme 19	制作动画按钮	138
Theme 20	制作根据鼠标事件旋转的按钮	146
Theme 21	制作闪烁的灯光和富有光照效果的文本动画	158
Theme 22	制作文本动画	168
Theme 23	制作富有速度感的按钮	180
Theme 24	制作波浪似的球影片	192

Chapter

5 应用 ActionScript



ActionScript是应用在Flash中的脚本语言，用于制作丰富多彩的动画效果。使用ActionScript不仅可以控制影片，还可以更轻松地编辑图像、文本、声音等要素，并以最简单的方法表现复杂而多变的动画特效。

Theme 25	通过动画特效显示照片	212
Theme 26	制作滚动菜单	224
Theme 27	利用鼠标揭开图片上的面纱	232
Theme 28	响应鼠标事件的矩形砖块动画	240
Theme 29	制作根据动作改变的少年	250
Theme 30	制作三叶草鼠标指针	258
Theme 31	制作飞扬花粉的鼠标指针	262



Theme 32	随着鼠标指针移动的火花影片	268
Theme 33	声音均衡器影片的制作	274
Theme 34	制作黑白影片	280
Theme 35	制作可拖动的公告栏	286
Theme 36	制作下雪的风景	296
Theme 37	制作Flash影院	306

利用移动补间 制作影片

1

MOTION

- Theme 1 制作具有残像效果的文本影片
- Theme 2 文字间行驶的汽车影片
- Theme 3 利用遮罩功能制作转换图像的动画
- Theme 4 制作逐个显示文字的动画
- Theme 5 制作地球自转的效果
- Theme 6 制作晃动的画面效果

Intro

动画的魔法师，移动补间

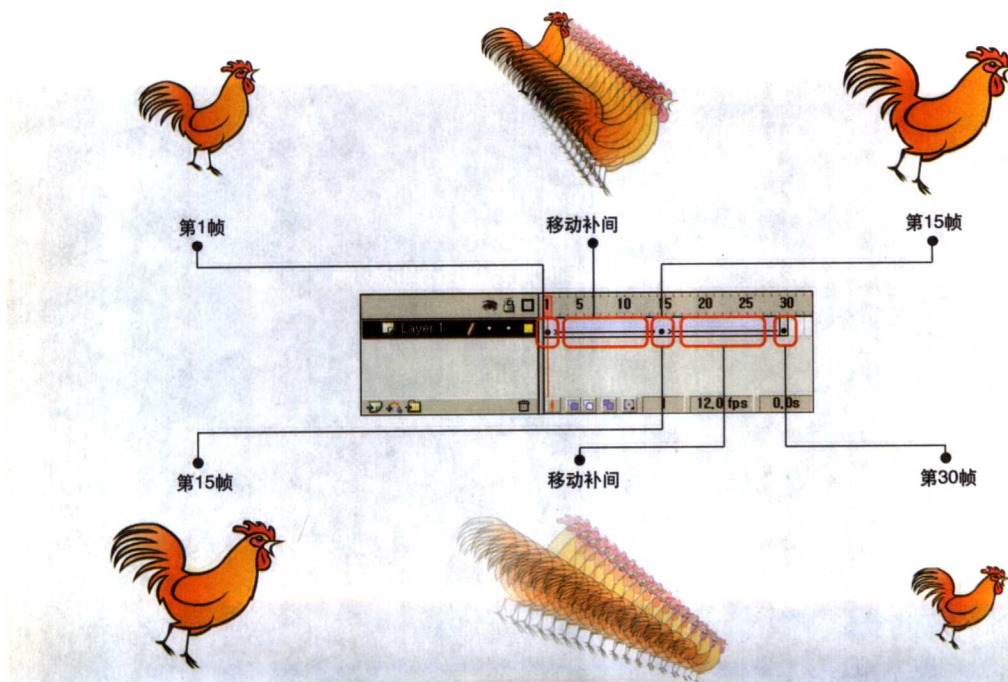
Chapter 1. 利用移动补间制作影片

Flash与其他Web工具的区别是它可以以最小的容量在图像或文字上赋予动作。在浏览网页的时候，经常可以看到华丽而动感的图像或文字。在Flash中赋予类似动作的功能就叫补间（Tween）。Flash中大致分两种补间，即移动补间（Motion Tween）和形状补间（Shape Tween）。设置补间动画需要两个帧，并且这两个帧之间的对象的变化都由Flash自动完成。

根据动画的性质分为移动补间和形状补间。移动补间多用于制作带有颜色变化、透明度变化、位置变化或者大小变化等动画。移动补间只能在群组对象或图符（Symbol）对象上应用。在新版本Flash MX中新增了将文本直接转换为图符的功能，即利用该功能可以更快捷、更有效地制作影片。在本章我们就来学习利用移动补间功能制作各种Flash影片的方法。

什么是移动补间？

移动补间又叫帧动画，这是因为所有的动画过程都是通过帧来完成的。移动补间是原图像和最终图像间的所有动画过程都由Flash自动进行的功能。在下面的时间轴中可以看到，第1, 15, 30帧中分别都有公鸡图像。在这里，从第1帧到第15帧，从第15帧到第30帧的变化过程就是利用移动补间来表现的。





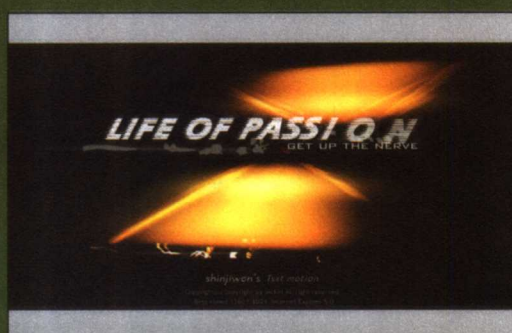
Theme 1



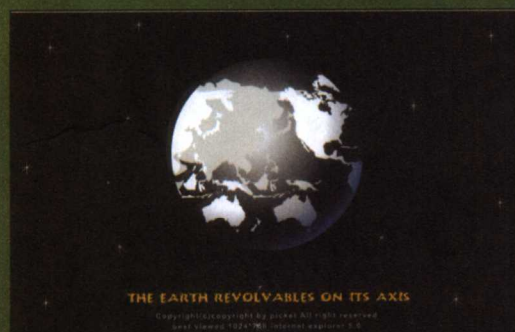
Theme 2



Theme 3



Theme 4



Theme 5



Theme 6

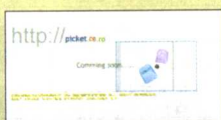
Theme 1

制作具有残像效果的文本影片

Chapter 1. 利用移动补间制作影片



Making 1



Making 2



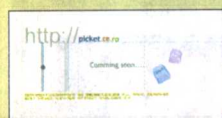
Making 2



Making 4



Making 4



Making 6



Making 6



Making 9



Making 11



Making 15



素材文件: Source\Chapter1\line.fla



最终文件: Source\Chapter1\完成line.fla

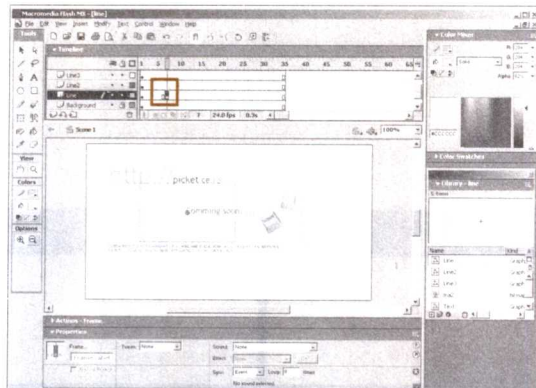
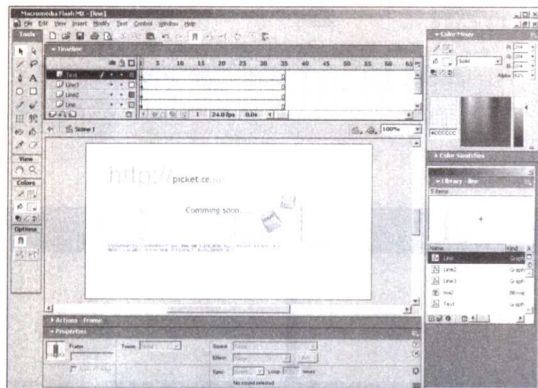


Completion Image

在这一主题中我们将学习制作线条动画和具有残像效果的文本影片的方法。制作残像效果需要进行细致的操作, 因此, 应该在勾画好整个影片场景后, 再制作出每个帧效果。

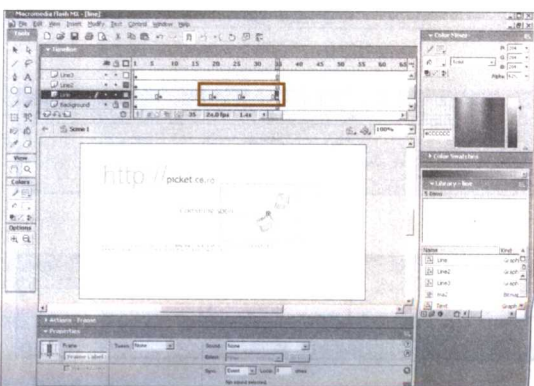
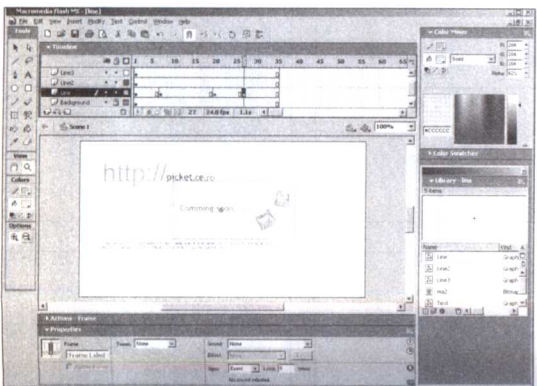
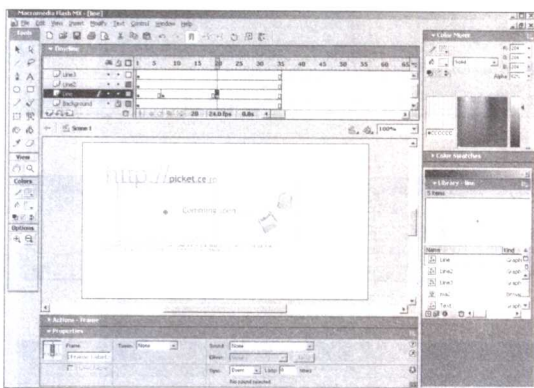
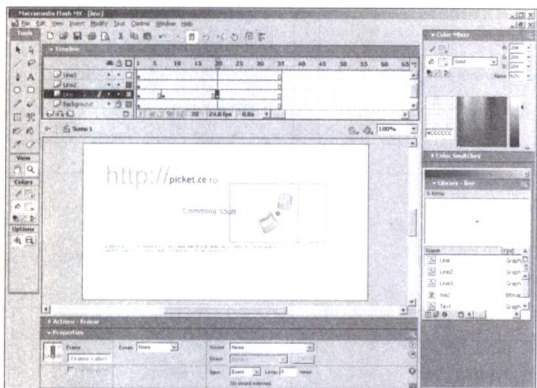
1 打开素材文件

打开附书CD\Source\Chapter1中的line.fla文件，在其画面中有几根线条。选择Line图层的第7帧，并按⌘键插入关键帧，然后移动对象的位置，但是只能改变其X坐标值。



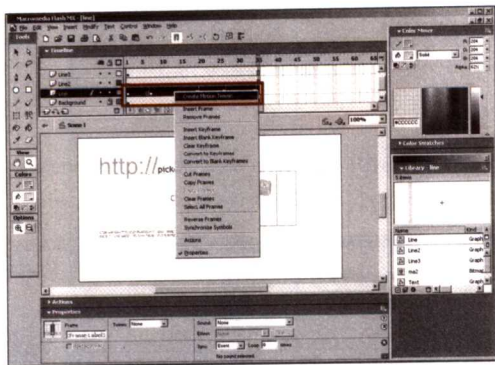
2 移动第20,27,35帧中的线条位置

利用上述方法，依次在Line图层的第20,27,35帧中插入关键帧后，按住(Shift)键改变其X轴上的位置。在操作过程中，最好先在一个帧上插入关键帧，并改变其位置后，在其他帧上继续进行相同的操作。这样才能避免线条重叠的现象。



3 在Line图层中设置移动补间

改变每关键帧中的对象位置后，选择Line图层上的所有帧，并按鼠标右键在弹出的快捷菜单中选择Create Motion Tween命令，设置移动补间动画。



4 移动Line2图层中线条的位置

选择Line2图层中的第8帧后，按[F6]键插入关键帧，并移动其对象的位置。依次在第14,23,28,35帧中插入关键帧，并移动其对象的X坐标位置。其操作方法与第2步相同。在这里需要注意的是，不要让对象的位置与Line图层中的对象位置重合。

