



全彩印刷



纯动画魔典

FLASH MX 2004

MACROMEDIA

CUTE FLASH MX PROFESSIONAL 2004

林℃ 歪马秀 孙超等 编著

 格·格物图书工作室

- 23个经典Flash动画以及动画解析
- 着重视觉效果的乾坤大挪移
- 16位顶级知名闪客的加盟

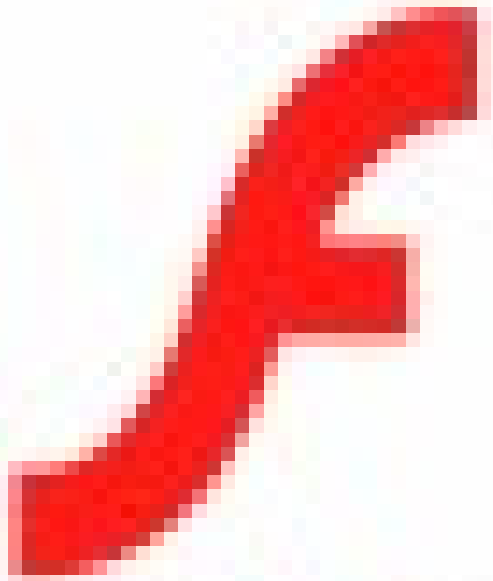
中国物资出版社



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



2004



2004

2004

2004

2004

2004

2004

2004

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 纯动画魔典 / 孙超等编著. —北京: 中国物资出版社, 2004.8

ISBN7-5047-2158-1

I. F... II. 孙... 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 044150 号

责任编辑 黑俊贵 韩宜波

责任印制 方鹏远

责任校对 晓 波

中国物资出版社出版发行

网址: <http://www.clph.cn>

社址: 北京市西城区月坛北街 25 号

电话: (010) 68589540 邮编: 100834

全国新华书店经销

北京广益印刷有限公司印刷

开本: 787×1092mm 1/16 印张: 17.25 字数: 388 千字

2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷 (全彩印刷)

书号: ISBN7-5047-2158-1/TP·0053

印数: 0001-5000 册

定价: 39.00 元 (含 1CD)

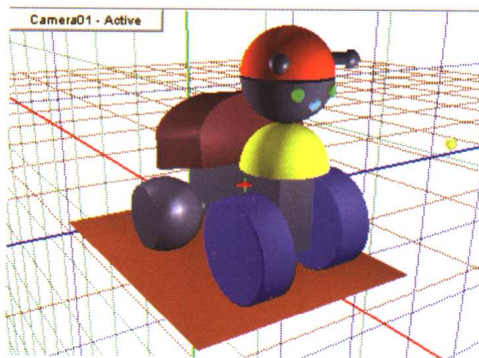
(图书出现印装质量问题, 本社负责调换)

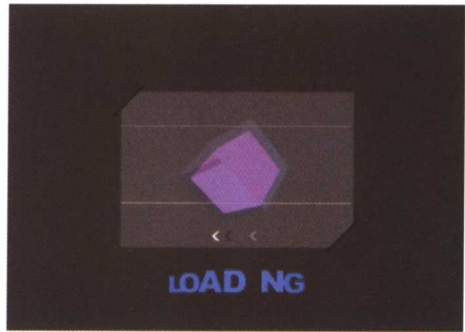
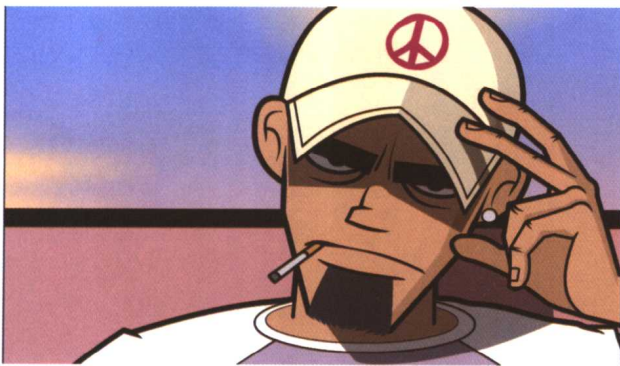
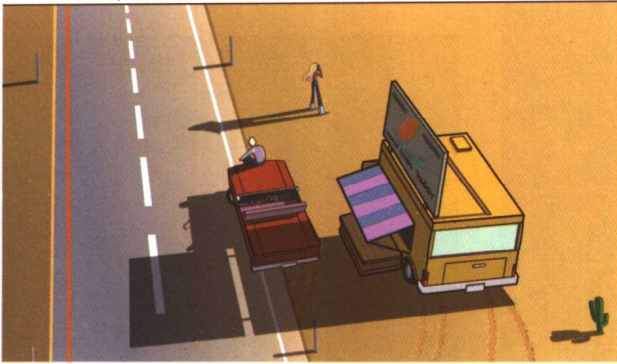
内 容 简 介

本作独具匠心的就是开创性地将 Flash 动画解决方案的全部精华浓缩在仅仅 2 章中,着重讲解 Flash 与各类软件的协同作战!摒弃了 Flash 预设效果朴素、复杂运动难以协调等弱项,而以其他更好用的“小牌软件”取而代之!节省掉大量阅读精力及时间;此外,凭借所收录第三方软件的优势,可以不必再去深究 Flash 繁杂的选项,在短短几章的学习中能掌握够酷够炫的视觉特效——获得与闪客老手平起平坐的自豪哦!深入浅出的讲解,沐浴经典动画理论的实例演出,让您每一小节之后都有收获,每一小节之后都有成就感,每一个小节之后都会大呼过瘾!

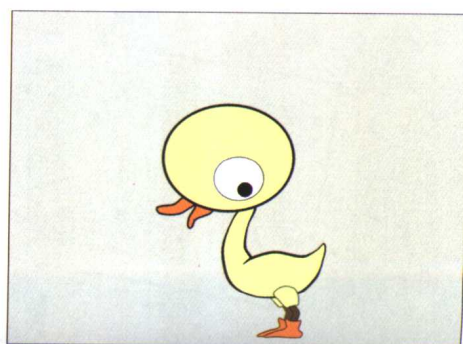
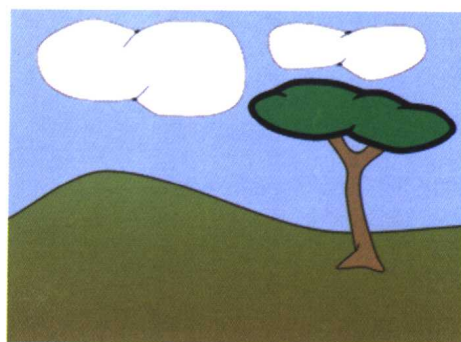
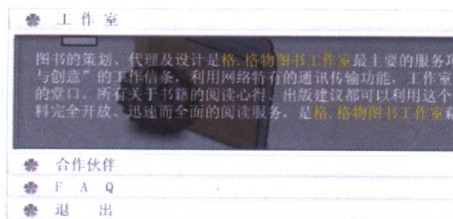
本书包含了 Flash MX 2004 的基本操作与概念解析、动画原理与分析、Flash 第三方插件的整合、影片的后期待效与输出等方面的内容,范例精彩,讲解权威,且剑走偏锋,着重视觉效果的乾坤大挪移及 Flash 与超另类软件的抽合!让读者在极短的时间内晋升为 Flash 邪派高手!

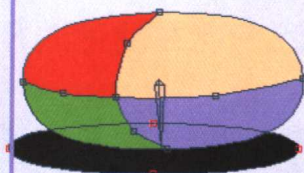
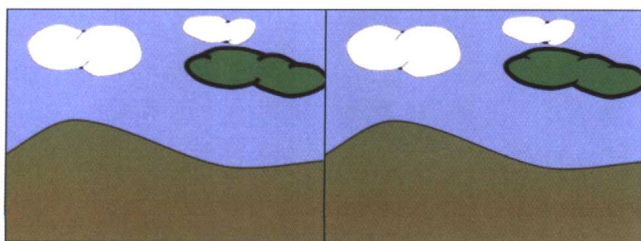
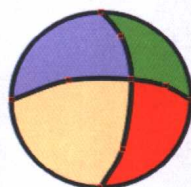
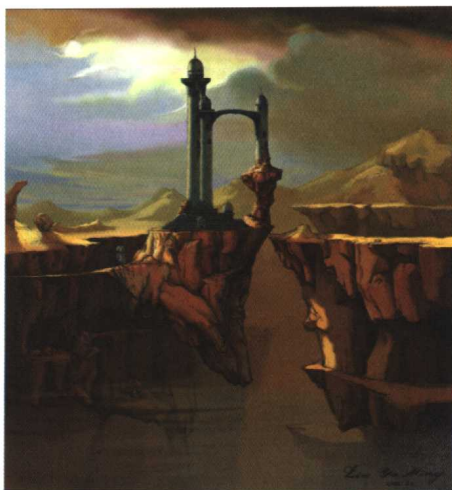
本书配套光盘内容包括部分 Flash 实例素材文件。





happy little jelly
m a h a p p y l i t t l e j e l l y f i
m a h a p p y l i t t l e j e l l y f i
m a h a p p y l i t t l e j e l l y f i
a h a p p y l i t t l e j e l l y
happy little





前 言

牛人之所以牛，是因为善于吃草！

学Flash动画非得啃上几百页的教程？

做Flash特效非要去**想破头**的研究ActionScript？

NO！That's not the Point！

把握问题的本质，做动画这种简单愿望就要简单地实现！

本作将Flash MX 2004动画解决方案的全部**精华浓缩**在仅仅2章的篇幅里，而其他部分则着重讲解Flash与各类软件的协同作战！摒弃了Flash电影镜头朴素、无法对声音进行深层处理、绘图工具简陋、角色运动难以协调等**弱项**，而以其他更好用的“**小牌软件**”取而代之！最重要的是其中许多第三方软件都有预设**海量特效**，之前你所想得出却不好做的**视觉和听觉特效**它们应该都有！！——获得与闪客老手平起平坐的自豪哦！而且可以节省掉大量**精力及时间**！此外，教程所收录的实例，全部由知名院校的艺术专业人士**量身定做**！让您每一小节之后都有收获，每一小节之后都有**成就感**，每一个小节之后都会大呼过瘾！！

让暴风雨都来吧！

让我付出代价！

让我心态归零！

它使我兴奋！

使我斗志昂扬！

Let storms rage against me!

Let me pay the price!

Let me hit rock bottom!

It excite me!

It fill me with the spirit to fight!

让我们现在就进入Flash动画的奇妙世界！

本书作者：王慧 江珊 米粟皓 滕磊 刘亚明 盛建平 孙超 歪马秀 林℃

本书专有的读者交流网站可为读者朋友解答阅读中的疑难。

<http://zerog.51.net>

格·格物工作室

目 录

第1章 Flash面纱——Flash MX 2004入门知识	1
1.1 认识Flash MX 2004	1
1.1.1 Flash MX 2004的系统要求	1
1.1.2 Flash MX 2004的安装过程	2
1.2 Flash MX 2004的界面	3
1.2.1 友好的界面	3
1.2.2 场景	4
1.2.3 常用面板	5
1.3 绘图基础	6
1.4 Flash动画的核心思想——图符的概念	10
1.4.1 转换为图符	11
1.4.2 图符的属性	12
思考与心得	14
第2章 Flash灵魂——创造鲜活的画面	15
2.1 动画的原理	15
2.2 洋葱皮与逐帧动画	16
2.3 运动动画	21
2.4 路径动画	22
2.5 变形动画	24
2.6 蒙板动画	26
2.7 Timeline Effects (时间轴特效)	27
2.7.1 Distributed Duplication(分布复制)	27
2.7.2 Drop Shadow	29
2.7.3 Explode(爆炸)	29
2.7.4 Blur(模糊)	31
2.8 添加声音特效	31
思考与心得	32
第3章 人物设定与场景	33
3.1 人物设定	33
3.1.1 人体的基本比例	33
3.1.2 人体的基本结构	34
3.1.3 人体的基本运动规律	35
3.2 场景设定	39
3.2.1 透视原理	39
3.2.2 光影研究	40

3.2.3 色彩意念	40
3.2.4 场景实作	41
思考与心得	48
第4章 快速晋级——殿堂之路	49
4.1 平面骨骼大师——Moho 4.6	49
4.2 绘制角色	54
4.2.1 场景的绘制	54
4.2.2 小鸭子的绘制	65
4.3 添加骨骼	67
4.4 制作动画	76
4.5 导入 Flash	81
4.6 编外篇：迪斯尼级别的动作表现	83
4.6.1 动作与夸张	83
4.6.2 因果关系	88
4.6.3 起动与停顿	91
4.6.4 追随动作	92
4.6.5 交搭动作	96
思考与心得	98
第5章 镜头研究	99
5.1 分镜头脚本的制作	99
5.2 镜头的衔接及特写的运用规律	107
思考与心得	110
第6章 绚丽文字——文字的N种酷法	111
6.1 幻化无常的Swish Max	111
6.1.1 设置各类属性面板	112
6.1.2 添加效果	113
6.1.3 控制文字的爆炸效果	115
6.1.4 实现帧的跳转	117
6.1.5 经典实例	119
6.1.6 导出动画	120
6.2 SwishMax 的天敌——Swfx	121
6.2.1 用Swfx制作文字特效	122
6.2.2 Fire workite	123
6.3 绚丽文字Mix-FX	125
6.3.1 Mix-FX的使用方法	125
6.3.2 实例演示	127
思考与心得	128
第7章 立体建模——3D 传奇	129

7.1 在Flash中的3D功能	129
7.2 造型专家——Swift 3D	129
7.2.1 Swift 3D的工具	129
7.2.2 模型的基本属性	136
7.2.3 添加材质和动作	140
7.2.4 3D文字	143
7.2.5 添加灯光	144
7.2.6 导入	148
7.2.7 导出	149
7.2.8 创建自己的Swift 3D模型	152
7.3 3D小巫师——Cool 3D	159
7.3.1 初识Cool 3D	159
7.3.2 实例效果	166
7.3.3 光线的调整与作品输出	170
思考与心得	172
第8章 最终完成——影片的后期特效与输出	173
8.1 载入外部动画与资源	173
8.1.1 加载电影	173
8.1.2 加载图片	177
8.1.3 加载MP3音乐	178
8.1.4 动态加载文字	182
8.2 Fsccommand命令	187
8.2.1 全屏播放	187
8.2.2 自动关闭播放器	187
8.2.3 屏蔽右键菜单	188
8.3 插入视频与音频	188
8.3.1 转换视频文件	188
8.3.2 视频和音频的播放控制	190
8.4 影片发布	192
8.4.1 将单帧输出为图片	192
8.4.2 发布为EXE可执行文件	192
8.4.3 将动画输出成动态的GIF	193
思考与心得	194
第9章 美丽飞翔——引爆创意核子	195
9.1 专业化数字音效师——Sound Forge	195
9.1.1 音频“瘦身”	195
9.1.2 方位音效	199
9.2 罪恶工具——SWF Browser	204

9.2.1 破解防御	204
9.2.2 提取文件	208
9.3 至酷屏保	210
9.3.1 屏保工具——Screenweaver	211
9.3.2 Screenweaver的简单设置	212
9.3.3 制作屏保的简易流程	213
9.3.4 简易流程	221
9.3.5 设置使用期限	226
9.3.6 制作安装程序	227
9.3.7 升级与其他设置	228
9.4 随心所欲播放界面——Jugglor	230
9.4.1 工具选项	230
9.4.2 制作不规则面板	231
9.4.3 叠加输出	238
思考与心得	240
第 10 章 心得体会——完全影片日志	241
10.1 整理素材	241
10.1.1 背景音乐	241
10.1.2 故事情节	244
10.1.3 动画形象	245
10.2 Loading 的制作及动画编辑	245
10.2.1 Loading制作	245
10.2.2 动画编辑	247
10.3 影片完成	254
思考与心得	256
附录 A	257
附录 B	259

第1章 Flash 面纱

——Flash MX 2004 入门篇

本章重点

- 了解 Flash MX 2004 的界面以及特点
- 了解 Flash 动画的基本制作方法

学习目的

- 认识 Flash MX 2004 基本界面
- 绘图工具以及基本的动画制作
- 通过学习使用户能够做一个很精彩的小动画

1.1 认识Flash MX 2004

Flash 作为一个动画软件，是通过将绘制的图形编辑为动态影像而产生动画效果的。它兼具了绘图软件（如 Illustrator、Photoshop 等）与编辑软件（Premiere 等）的某些功能，能够方便地制作出具有交互功能的多媒体动画。Flash 动画基于矢量的特点，使其在横空出世后迅速地被应用于网页、广告、音乐录影带与游戏等领域。现在，Flash 动画更可以在多种浏览器、系统平台和移动电话中浏览。用 Flash MX 2004（如图 1-1 所示）可以创作出高质量的动画、游戏、多媒体用户界面，以及电子商务解决方案。



图 1-1 Flash MX 2004 的启动界面

1.1.1 Flash MX 2004 的系统要求

在安装 Flash MX 2004 之前，要先了解自己的计算机是否符合 Flash MX 2004 的安装要求。以下是该软件的最低安装要求：

Windows 系统要求

- Intel Pentium II 处理器或同等处理器，主频在 300MHz 或更快。
- Windows 98、Windows 2000、Windows NT（具有 Service Pack 3 或更高版

本)、Windows ME 或 Windows XP。

- Netscape Navigator 4.0 版以上或 Windows Internet Explorer。
- 96MB 的内存即可用，但建议采用 128MB 以上内存。
- 275MB 的可用硬盘空间。
- 分辨率可达 800 × 600 像素的 256 色显示器（建议颜色为百万颜色，分辨率达 1024 × 768 像素）。
- 具备 4 速以上 CD-ROM。

Macintosh 的系统要求

- Power Macintosh G3 或更高版本。
- Mac OS 9.1、Mac OS 9.2.1、Mac OS X 10.1 或更高版本。
- Mac OS Runtime for java (MRJ) 2.2 或更高版本，96MB 的内存即可用，但建议采用 128MB 以上内存。
- 275MB 的可用磁盘空间。
- 分辨率可达 800 × 600 像素的 256 色显示器（建议分辨率为 1024 × 768 像素）。具备 4 倍速以上 CD-ROM。

1.1.2 Flash MX 2004 的安装过程

下面我们学习一下 Flash MX 2004 的安装过程。双击安装程序，出现安装界面（如图 1-2 所示），单击 Next 按钮。

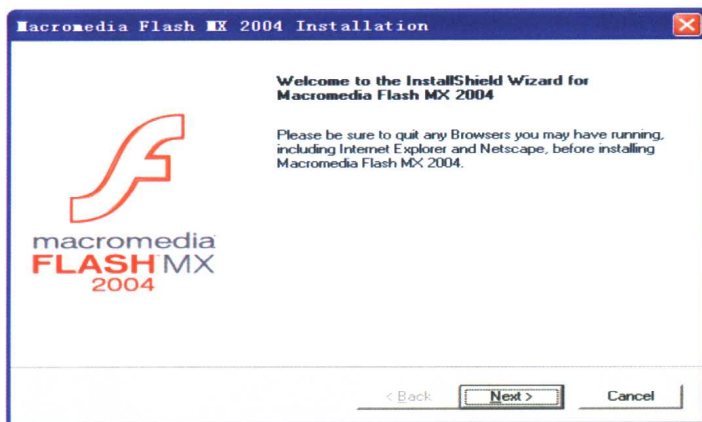


图 1-2 安装界面

然后会出现如图 1-3 所示的安装路径界面。选择安装路径之后，开始安装进程。这时候，电脑配置越高，等待时间就会越短。

安装程序结束之后，接着选择 Flash Player 与 IE 浏览器关联（如图 1-4 所示）。安装完成（如图 1-5 所示）！

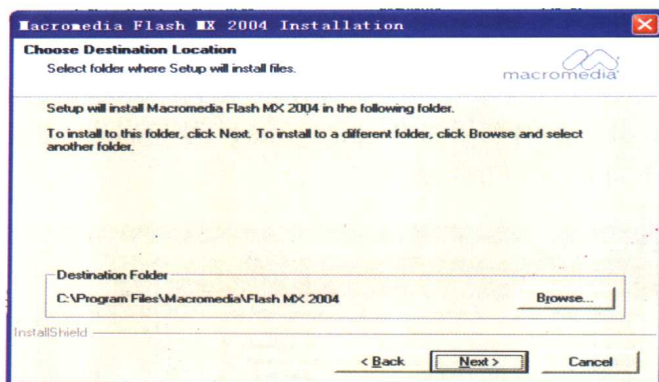


图 1-3 选择安装位置

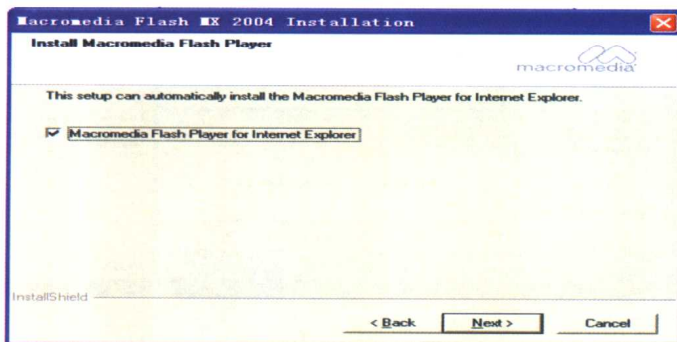


图 1-4 选择 IE 为默认浏览器

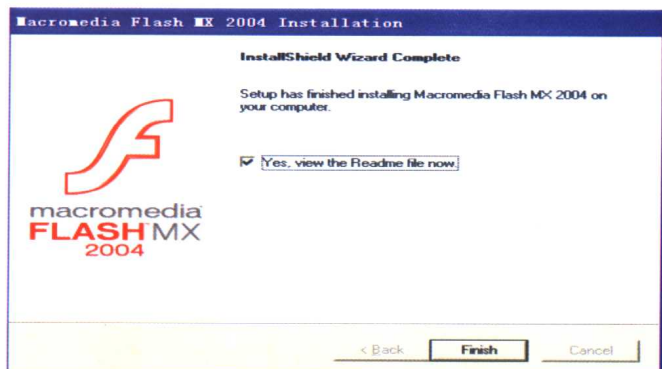


图 1-5 安装完成

1.2 Flash MX 2004的界面

1.2.1 友好的界面

启动之后，便进入 Flash MX 2004 全新的界面。初看 Flash MX 2004 的界面，会发



现整体的界面柔和了许多(如图1-6所示),视觉效果更接近 Windows XP,清新亮丽。主体依然是由菜单栏、时间轴、工具栏、舞台(编辑区)、属性面板,活动面板几部分构成。关于各个面板的详细功能,将在后文实例中加以阐述。最为惹眼的红色标题栏部分(如图1-7所示)则是 Flash MX 2004 新增加的 Quick Start (快速启动)功能,方便操作者更加有效地管理和新建不同类型的 Flash 文件。

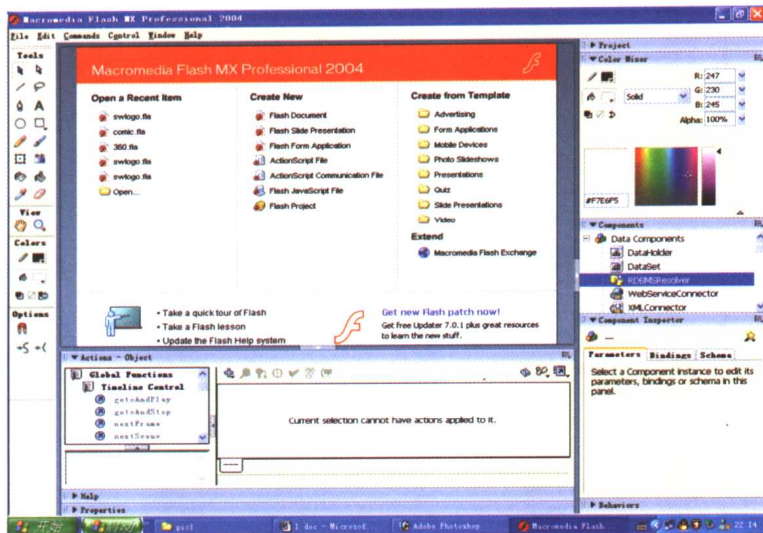


图 1-6 主界面



图 1-7 Quick Start

1.2.2 场景

现在我们通过快速启动面板中的 Create New>Flash Document 命令,新建一个 Flash 文件。场景是影片的组成单位,可以理解为影片的一组或几组镜头,方便日后进行非线性编辑。影片中央的白色部分称为 Stage (舞台),灰色的区域称为工作区(如图1-8所示)。在未来发布的 Flash 影片中,只有场景的白色区域内是可视区域。