

创意设计实例详解系列丛书



中文版

Flash MX 2004

动画设计实例详解

吴建伟 蒋 静 编著

- 在介绍实例前，首先安排了一些经典作品供读者赏析
- 实例丰富，操作步骤详细。深入剖析了13个Flash动画实例的创作思路与制作方法，读者只要按步操作就能成功
- 语言简洁，层次清晰，文字叙述画龙点睛，并穿插了大量的提示与经验技巧
- 配书光盘提供了各个实例的素材和效果文件，方便读者学习时使用

CD-ROM 附带光盘

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

0154789346875

Flash MX 2004 中文版

动画设计 实例详解

吴建伟 蒋 静 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书以 Flash 的知识要点为主线, 将全书分为经典作品赏析、基础知识、基础篇、进阶篇和高级篇 5 部分。全书实例以生活、工作、学习及娱乐为题材, 每个实例都由作者根据不同的知识点及应用领域精心选做。

讲解实例前先对国内外的经典作品做了一些评析, 使读者通过评析了解动画的设计方向及思路。在每个实例制作前, 对所选的实例进行了创意设计分析和制作方法分析, 然后通过详细的操作步骤介绍动画的制作过程。最后安排了实例总结, 读者通过本书学习, 将举一反三, 制作出更精彩的动画。

本书可作为 Flash 初中级读者的自学参考书, 也可作为各大中专院校及社会培训学校的培训教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 中文版动画设计实例详解/吴建伟, 蒋静编著. —北京: 中国铁道出版社, 2004. 11
(创意设计实例详解系列丛书)

ISBN 7-113-06244-X

I. F… II. ①吴… ②蒋… 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 114078 号

书 名: Flash MX 2004 中文版动画设计实例详解

作 者: 吴建伟 蒋 静

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 谢立和 赵 汶

封面设计: 薛 为

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5 插页: 2 字数: 415 千

版 本: 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-06244-X/TP·1345

定 价: 35.00 元

版权所有 侵权必究

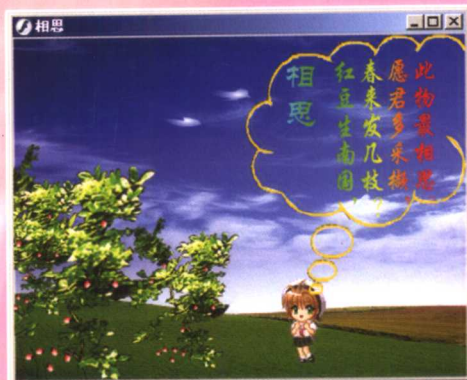
凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。

Flash MX 2004

案例分析：掌握创意设计和制作方法。



实例1：春晓

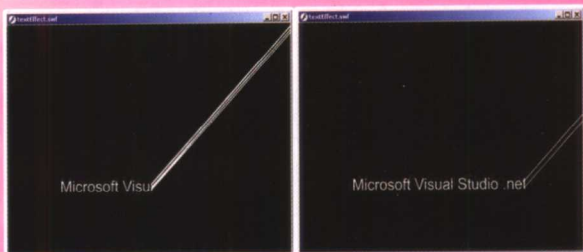


实例2：相思



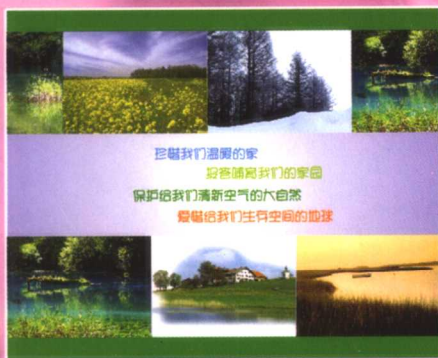
实例3：蝴蝶

通过鼠标在蝴蝶上按下鼠标并拖动，使蝴蝶跟随鼠标飞舞。



实例4：激光写字

本例制作一个激光写字效果，一条激光从窗口中划过。随着激光的移动，窗口中自然地出现一行字。这里体现出的特点是，激光的线条与书写的文本是保持一致的，好像文字真是用激光写出来的一样。



实例5：公益宣传动画

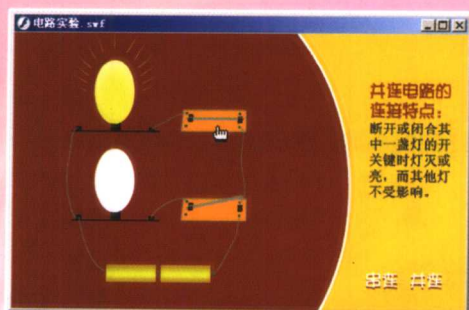
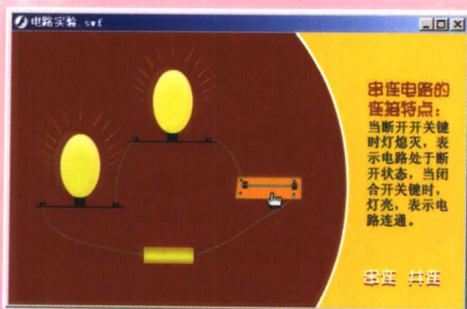
几幅优美的风景图片展示人们需要安宁、灿烂、宁静、美丽及奇观，希望所有生存在这个空间的人们珍惜我们已拥有的家、家园及耐以生存的自然环境。



实例6：阿竹买菜

情景剧是根据一件事或一个故事的情节而展开的动画。本例以阿竹周末的一天到光荣菜市买菜的经过展开，买菜过程中通过与菜老板讨价还讨，最终决定买下六毛一斤的萝卜。





实例7：串连电路 模拟中学的电学实验而设计的一个电路连接实验，由串连和并连两个场景动画构成。场景的跳转播放是通过“串连”和“并连”两个按钮元件实现的，灯的亮或灭由开关来控制。



实例9：一往情深 用歌词的意境为主线贯穿，表达了一个男孩对已离去的恋人的思念。第一部分是序，用玫瑰做成的心形和梦幻的彩光掠过“一往情深”，布置出一个浪漫的而富诗意的情景，接着出现动画制作人、演唱者，然后从右侧滚动出现一首未完的诗来说明MTV的思想。第二部分是MTV的主体，单击play按钮进入MTV的播放阶段，根据动画画面的转换、主人公所处的场景及歌词的变化来体现歌曲的思想。



实例8：翻书特效

用鼠标代替手，将“相册”一页页翻起，并且既可向前翻，也可向后翻，翻书的效果完全决定于鼠标的动作。

实例10：打字游戏效果

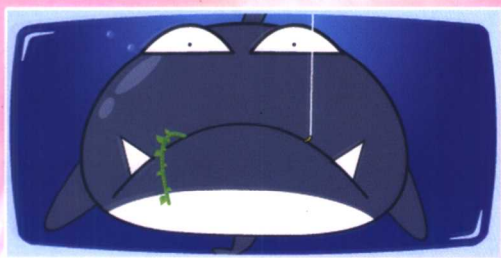
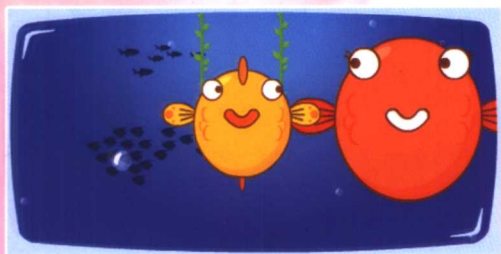
每个下落的苹果上都随机显示了一个英文字母。当用户按下键盘上的键时，该键对应字母所在的“苹果”自动消失；如果直到“苹果”落下也没有检测到相应的按键，则落到“地上”的“苹果”会被摔破。

Flash MX 2004

精品赏析：分析精品的成功之处，了解设计思路及创作技巧，提高鉴赏能力和审美能力

荡秋千的鱼

这部外国作品情节生动，画面中无文字，但可以感受到小鱼儿在水草上荡秋千的愉快心情，因一条诱饵的诱惑力让小鱼儿忘记了荡秋千，更忘记了身后有一个敌人已悄悄来到，当小鱼儿想吃诱饵时却被敌人一起吃掉。动画动作自然、流畅，让人看了感到是亲身经历一般。小鱼儿、周围环境中的鱼及敌人的表情都是很自然地流露，体现了作者在表情细节处理上的深厚功底。



营救

这部外国作品以女主人营救心爱的狗，历尽千险最后在盗贼交易的时候得到营救，你看了不得不为女主人的勇敢所感动。画面人物表情的刻画惟妙惟肖，情节生动，又曲折重重，这里配的是外国歌曲，或许听不懂它的意思是什么，但从音乐的节奏及画面的转换可以让你感到情节的发展状况。从设计的角度看整个动画在情节的构思上紧密，没有一点多余的做作，每一个画面、动作及表情都融于了当时的场景中，而且明暗效果处理也十分逼真，真不愧是一部上佳之作。



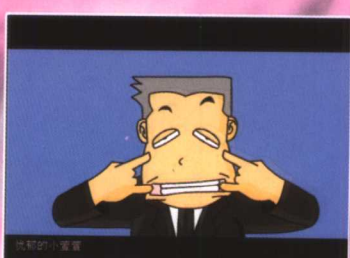
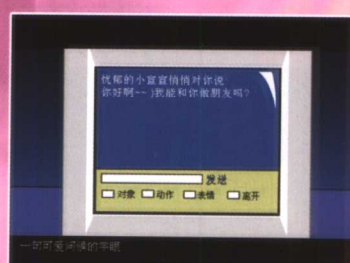
佐罗劫法场（上海拾荒动画设计公司）

下组画面是《小破孩》动画系列中的一个剧情《佐罗劫法场》中的部分情节，该部作品以店小二化为“黑侠佐罗”在法场营救店老板“小丫”为主线展开，整个动画栩栩如生，情节跌宕起伏，主要人物神态刻画风趣幽默。动画的情节构思精巧，声音与情节的配合比较协调。整个情节用小孩作为卡通形象使整个动画妙趣横生，在国内来说不失为一部佳作。



绝望生鱼片（作者：林℃）

下组画面是《绝望生鱼片》动画中的部分情节，动画以一个人夜里三点无法入睡到网吧打发时间认识一个漂亮妹妹，从此开始网恋而发生的。整个动画以刻画主人公“衰哥”的心理状态为主线，通过动作及神态将人物的心理活动刻画得惟妙惟肖，这也是这部作品的成功之处。不足之处是画面单薄，不够饱满、圆润。



前言

Flash 动画的应用领域正在不断扩展,以前 Flash 动画只是网客们为了追求娱乐,或公司为了增强网站亮点而增加一些动画效果,现在它正在向动态广告、游戏方面发展,甚至向教学领域呈加速状态发展,使 Flash 成了众人瞩目的软件。

本书结合实例,着重介绍了 Flash 的各种使用技巧,希望读者通过本书大量实例的操作练习,能获取技术上的飞跃。许多读者在学习 Flash 过程中都有一个体会:在较短的时间内已能掌握许多 Flash 基础知识,也能制作出一些简单的动画效果,但是要想制作一个精美或较大型的动画片断,却不知如何下手,此时更需要对进阶技巧的深入掌握和实践。

本书专为迫切需要提高 Flash 动画制作技巧的动画爱好者所写,作者精选了一些具代表性的作品进行深入讲解。对于新手,该书能让你快速上路,进入动画的殿堂。对于已经掌握了 Flash 基础知识的用户,该书也能使你的动画制作技巧、场景的处理和人物的刻画方面更上一层楼。

本书对 Flash 的知识结构分下面 4 部分进行讲解:

- 基础知识部分:简要介绍了 Flash 的窗口界面、常用的术语、窗口面板、绘图工具、编辑工具、基本帧、图层、元件的类型及创建、库的使用、动作脚本及动画发布等知识。
- 基础篇:包括实例 1 至实例 4,通过制作短小的动画来讲解元件的创建、引导动画和遮罩动画的创建、图层的使用、Alpha 值的使用和简单脚本的添加。
- 进阶篇:包括实例 5 至实例 8,该部分通过宣传动画、情景剧和课件等实例,讲解 Flash 知识的综合应用,及多场景的设计方法与处理技巧。
- 高级篇:包括实例 9 至实例 13,该部分以大型动画 MTV、游戏为主,指导读者设计动画的思路,该部分是读者在学习基础知识和基本的设计方法与技巧后的一个升华。

本书在写作上对各个作品的创作思路、制作方法与处理技巧进行了深入浅出地剖析。作品的制作过程中除了详细的操作步骤外,还列举了创作动画的各种技巧。对于初学者,以及具有一定基础的中级读者,都能通过书中给出的操作步骤完成实例效果的制作,并通过技巧的提示达到举一反三的目的。

书中实例安排由浅入深,对大型动画的制作采用了逆向制作方法。本书中技巧很多,无论是出于爱好,还是为了工作而学习,该书都能给你不同方向的知识和建议,通过本书的学习,将能够制作出十分精美的动画。

本书定位于 Flash 初学者和中级学习者,适合作为各大中专院校及社会类培训学校的教材,也可作为读者的自学参考书。

本书中用到的实例素材可从配套光盘的“实例素材”中获取。

本书由吴建伟、蒋静编著。陈河南、贺军、潘华、韦笑、戴军、陈安南、李晓春、高志贵、付子德、何雄、彭文莉、高志贵、王森、舒涛、王雷、龚亚萍、孟丽艳、李志云、马鑫、

余春、纪红、陈姗姗、吴少波、王学农、蒋方帅、贾向辉、朱涛、贾斌、张毅、彭楚、陈强、黄存杰等人在预读、查错、实例测试和教学试验等工作中，付出了很多努力，在此表示感谢！

读者在学习本书的过程中，如果遇到问题，或有建议和意见，均可与我们联系，我们将尽力提供帮助，我们的 E-mail:

xiaoxiang-007@sohu.com

编 者

2004 年 10 月

目 录

Flash 经典作品赏析	1
第 0 篇 Flash 基础知识	11
Flash 的窗口界面	12
绘图工具基础知识	13
绘制图形	13
编辑图形	16
基本帧操作	16
插入帧、关键帧和空白关键帧	17
编辑帧	18
图层操作基础	19
了解图层区的图标功能	19
创建图层	19
重命名图层	21
设置图层属性	21
元件的类型及创建	22
元件的类型	22
创建元件	23
库的使用	24
动作脚本基础	26
动画发布基础	27
第 1 篇 基础篇	29
实例 1 春晓	30
实例分析	30
创意设计分析	30
制作方法分析	30
实例操作	31
制作春晓的背景	31
制作鲜花元件	41
制作“birdmv”元件	45
制作“musicmv”元件	48
制作“textmv”元件	50

制作“zwmv”元件	54
编辑“bg move”元件	58
本例小结	60
实例 2 相思	61
实例分析	61
创意设计分析	61
制作方法分析	61
实例操作	62
制作背景画面	62
制作“红豆”元件	63
制作“tree”元件	63
制作“云”和“云 1”元件	66
制作“云 mv”元件	67
制作“云 1mv”元件	68
制作“text”元件	69
制作“textmv”元件	74
制作“mm”元件	77
给“bgmv”添加元件	78
本例小结	79
实例 3 蝴蝶	81
实例分析	81
创意设计分析	81
制作方法分析	81
实例操作	82
制作“flower”元件	82
制作“蝴蝶”元件	83
布局场景	83
添加动作脚本	84
本例小结	86
实例 4 激光写字	87
实例分析	87
创意设计分析	87
制作方法分析	87
实例操作	87
制作元件	88
添加程序代码	91
本例小结	92

第 2 篇 进阶篇.....	93
实例 5 公益宣传动画.....	94
实例分析	94
创意设计分析	94
制作方法分析	94
实例操作	95
设置场景与素材导入.....	95
制作场景动画	96
制作“文本 mv”元件.....	103
制作按钮元件	107
制作“图 mv”元件	108
添加音效	109
本例小结	110
实例 6 阿竹买菜	111
实例分析	111
创意设计分析	111
制作方法分析	111
实例操作	112
制作“高楼 mv”元件.....	112
制作“菜市”元件.....	112
制作“菜摊”元件.....	113
制作“菜商”和“菜商 2”元件.....	114
制作“人 1”元件.....	115
制作“人 2”元件.....	116
制作“人 3”元件.....	116
制作“人 mv”元件	117
制作“秤”元件.....	117
制作“秤 2”元件.....	118
制作“诚”元件.....	119
制作“textmv”元件	120
制作“ttza”元件.....	121
制作“对话框”元件.....	121
布置场景 1	122
本例小结	134
实例 7 电路实验	136
实例分析	136
创意设计分析	136
制作方法分析	136

实例操作	137
制作背景	137
制作“off”和“on”按钮元件	137
制作“light”元件	138
制作“电源”元件	141
制作“aline”元件	142
制作串连和并连接按钮	145
给场景 1 添加控制按钮	145
创建场景 2	146
创建“并 light”元件	146
布置场景 2	146
本例小结	148
实例 8 翻书特效	149
实例分析	149
创意设计分析	149
制作方法分析	149
实例操作	150
制作“书”元件	150
制作辅助元件	152
布局场景	153
添加程序代码	154
本例小结	163

第 3 篇 高级篇

165

实例 9 一往情深	166
实例分析	166
创意设计分析	166
制作方法分析	166
实例操作	167
制作“flower”元件	168
制作“line”元件	172
制作“name”元件	177
创建“button”元件	178
制作“music”元件	179
布局场景 1	179
制作“hai”元件	180
制作“tree”元件	181
制作“carmv”元件	183
制作“girl”元件	184

目 录

制作“girlbg”元件	185
制作“boy”和“boybg”元件	185
制作“bg”元件	186
制作“moon”元件	186
布置场景 2	186
添加歌曲及歌词	201
本例小结	204
实例 10 打字游戏	206
实例分析	206
创意设计分析	206
制作方法分析	206
实例操作	207
制作元件	207
编辑游戏场景	210
添加程序代码	212
本例小结	215
实例 11 拼图游戏	216
实例分析	216
创意设计分析	216
制作方法分析	216
实例操作	218
导入素材	218
制作动画元件	218
编辑游戏场景	219
添加程序代码	220
本例小结	223
实例 12 方块游戏	224
实例分析	224
创意设计分析	224
制作方法分析	224
实例操作	225
制作方块	225
制作按钮	226
设计界面	227
添加程序代码	229
本例小结	255
实例 13 智力游戏	256
实例分析	256
创意设计分析	256
制作方法分析	256

Flash MX 2004 中文版

动画设计 实例详解

实例操作	257
制作元件	257
编辑场景	259
添加程序代码	261
本例小结	267

赏析篇

Flash 经典作品赏析

· · ·
· · ·
· · ·
· · ·
· · ·
· · ·

· ▼
· ▼
·
·
·
·

· · · · · ·
· · · · · ·

0154789346875
◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀

在学习 Flash 之前,我们先看一看国内外的一些 Flash 经典品作,下面是我们在网上精选的一些作品。

外国 Flash 作品赏析

● 荡秋千的鱼

这部外国作品情节生动,画面中无一个文字,但从其声音和动态画中已深深地感受到小鱼儿在水草上荡秋千的愉快心情,也因一条诱饵的诱惑力让小鱼儿忘记了荡秋千,更忘记了身后有一个敌人已悄悄来到,当小鱼儿想吃诱饵时却被敌人一起吃掉,虽然无一文字,但从画面与配音已感受到小鱼儿将会遇到怎样的危险。

整个动画动作自然、流畅,让人看了感到是亲身经历一般。小鱼儿、周围环境中的鱼及敌人的表情都是很自然地流露,体现了作者在表情细节处理上的深厚功底,不愧是一部佳作。

