

Flash MX 2004 中文版

精品动画制作 100 例

孙印杰 闫 林 商信华 等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Flash MX 2004 中文版

精品动画制作 1000 例

孙印杰 闫 林 商信华 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书精选了 100 个 Flash MX 2004 中文版动画制作实例, 分别为基础篇、应用篇、提高篇、创意篇和综合创意篇, 内容涉及 Flash 制作动画的众多领域, 包括文字动画、光影特效、广告 Banner、网页设计、公司产品广告、节日贺卡和脚本代码等。

本书适合网页设计者、动画制作者、多媒体制作者、广告设计者和对 Flash 动画制作感兴趣的读者阅读, 也可以作为 Flash 动画实例教材及培训班的辅助教材。无论对于设计界的朋友还是对普通的 Flash 爱好者来说, 本书都具有很高的参考和收藏价值。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有, 侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版精品动画制作 100 例 / 孙印杰等编著. —北京: 电子工业出版社, 2004.4
ISBN 7-5053-9755-9

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 019114 号

责任编辑: 祁玉芹

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社出版

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 29.5 字数: 684 千字

印 次: 2004 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 6000 册 定价: 45.00 元(附光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系电话: (010)68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

Flash MX 2004 中文版是 Macromedia 公司的最新 Flash 版本软件。Flash 自发布以来，与 Dreamweaver、Fireworks 号称“网页制作三剑客”，它们一起为全球的网上出版、多媒体制作、图形处理作出了卓越的贡献。2004 版本的 Flash 在原有版本的功能与界面上都进行了完善与补充，它将给广大 Flash 动画爱好者带来更为强大、震撼的动画体验。

Flash 主要用来制作动画多媒体，广泛应用于 Banner 广告、交互式多媒体软件、商业产品展示、多媒体教学、网络动画、网络交互游戏等方面。用它制作的动画多媒体，由于体积小，很适合在网络上浏览，正逐渐成为下一代互联网动画制作的标准。

Flash 的功能非常强大，使用起来很方便，但它的使用也有很多技巧，真正要使用好它，需要有熟练的软件操作能力和丰富的想像力。如何快速掌握 Flash 并使用好 Flash？我们的答案是：先了解 Flash 的动画原理，然后选一本详细的实例型用书，照着里面的例子一步一步地做下去。在做实例的过程中，自然会掌握很多 Flash 制作动画的方法和技巧，看完书以后，抛开书，就可以创作自己的作品。

本书正是基于这个目的而编写的，本书精选了 100 个实例，共分为 5 篇：基础篇、应用篇、提高篇、创意篇和综合创意篇。各篇实例由简单到复杂，循序渐进地讲述了 Flash 制作动画涉及到的方方面面，包括文字动画、光影特效、广告 Banner、网页设计、公司产品广告、节日贺卡、脚本代码等，几乎囊括了 Flash 的技术和应用的各个层次。

本书最大特点是实例加创意。笔者本身是学设计的，深知创意对于 Flash 动画的重要性，因此编写的每一个实例都兼顾到了技术和创意两个方面。本书很多例子中都涉及到笔者在制作 Flash 动画时的心得和技巧。我们希望读者在掌握技术的同时，好好斟酌一下每个例子的想法和创意，以便能触类旁通，举一反三，在此基础上，做出属于自己的作品来。因为，技术都是可以通过学习得到，而只有你的想法，你的创意，才是最重要的！此外，本书的另一个特点是，每一个操作步骤都讲得很详细，即使读者以前没有任何 Flash 基础，根据光盘的素材，也完全能做出与原例子一样的动画文件。

我们希望通过本书，让读者对 Flash MX 2004 中文版的功能和应用有一个深刻的理

解，也希望读者都能运用它，创造出令人赏心悦目、极具创意的 **Flash** 作品来。

我们将此书奉献给网页设计、动画制作、多媒体制作、广告设计、艺术设计等设计人士，以及对 **Flash** 动画制作感兴趣的读者，希望能对他们有所帮助。

本书由孙印杰、闫林和商信华主持编写。此外，参加本书编写的人员还有龙怀冰、倪洋、郑延宾、牛改芳、李永波、晋玉星、胡述印、岳冬利、庞善起和孙胜利等。限于编者水平，在内容选材和叙述上如有不当之处，竭诚欢迎广大读者提出批评和建议，我们的 E-mail 地址：qyqbook@sohu.com。

作 者

2004 年 4 月

目录

第1篇 基础篇

实例 1 豹子变狗.....	2
实例 2 广告条.....	5
实例 3 文字片头.....	8
实例 4 空心字制作.....	13
实例 5 探照灯.....	14
实例 6 制作发光字.....	19
实例 7 金属字制作.....	20
实例 8 起床啦.....	22
实例 9 拉小提琴的花.....	26
实例 10 loading 直线运动.....	30
实例 11 水波效果.....	32
实例 12 web banner 制作.....	35
实例 13 自然与健康宣传条.....	39
实例 14 齿轮.....	42
实例 15 猴子爬树.....	46
实例 16 生长的花.....	50
实例 17 贺岁卡.....	53
实例 18 月历.....	57

实例 19	电流.....	60
实例 20	小狗跑.....	63
实例 21	圣诞树.....	66
实例 22	落花流水.....	68
实例 23	小猫和小球.....	70

第 2 篇 应用篇

实例 24	恭贺新禧.....	76
实例 25	浇筑效果.....	82
实例 26	mp3 播放器.....	86
实例 27	好大的雪.....	91
实例 28	明星全接触广告.....	95
实例 29	QQ 公益广告.....	101
实例 30	手机广告.....	106
实例 31	沙漏.....	113
实例 32	我要告诉你.....	116
实例 33	透明按钮.....	120
实例 34	不听话的小孩.....	123
实例 35	鞋带开了.....	127
实例 36	打雷.....	135
实例 37	地铁.....	138
实例 38	打电话.....	140
实例 39	信号.....	147
实例 40	好看的字.....	152

第3篇 提高篇

实例 41	换衣服.....	156
实例 42	走路.....	158
实例 43	狗鼠标.....	160
实例 44	照相机.....	162
实例 45	火焰人奔跑.....	166
实例 46	汽车缓缓前进.....	171
实例 47	星星.....	176
实例 48	手绘卡车.....	179
实例 49	眩目特效.....	187
实例 50	镜面效果.....	192
实例 51	画兔子.....	196
实例 52	花鼠标.....	200
实例 53	网页.....	204
实例 54	书法字.....	209
实例 55	致命摇篮.....	213
实例 56	纸飞机.....	218
实例 57	情书.....	224
实例 58	电影底片.....	227
实例 59	谁找我.....	235
实例 60	舞台灯光效果.....	239

第4篇 创意篇

实例 61	地球村.....	246
-------	----------	-----

实例 62	蝴蝶飞.....	250
实例 63	生日快乐.....	254
实例 64	转动的风车.....	260
实例 65	one piece 动态导航条.....	265
实例 66	公司模板.....	270
实例 67	手电筒效果.....	273
实例 68	圣诞快乐装饰条.....	276
实例 69	汽车行驶效果.....	279
实例 70	日出.....	285
实例 71	小测试.....	293
实例 72	少年儿童艺术节 logo.....	301
实例 73	营销网络.....	304
实例 74	中秋.....	310
实例 75	咖啡屋广告 赠品版.....	320
实例 76	苦恼.....	327
实例 77	透明字.....	335

第 5 篇 综合创意篇

实例 78	瓢虫网站片头(一).....	340
实例 79	瓢虫网站片头(二).....	342
实例 80	免费邮件广告.....	347
实例 81	HG 电脑广告条制作.....	352
实例 82	慢慢铺平的红地毯.....	358
实例 83	benQ 电脑广告(一).....	362
实例 84	电脑广告(二).....	368
实例 85	海浪.....	372
实例 86	抓点紧吧(一).....	379

实例 87	抓点紧吧(二).....	387
实例 88	TITANIC 新编.....	391
实例 89	小人飞.....	396
实例 90	草原日出.....	399
实例 91	鸟鸣.....	404
实例 92	随意行广告.....	408
实例 93	汽车广告(一).....	416
实例 94	汽车广告(二).....	422
实例 95	模糊效果.....	426
实例 96	大厨房广告(一).....	431
实例 97	大厨房广告(二).....	435
实例 98	优惠话费广告条(一).....	444
实例 99	优惠话费广告条(二).....	450
实例 100	优惠话费广告条(三).....	458

第 1 篇



基 础 篇

实例 1 豹子变狗



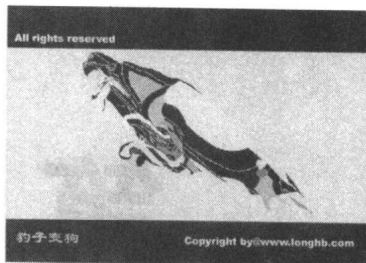
实例说明

先导入位图，并转换为矢量图进行编辑，然后对两个矢量图进行形状渐变。



技术要点

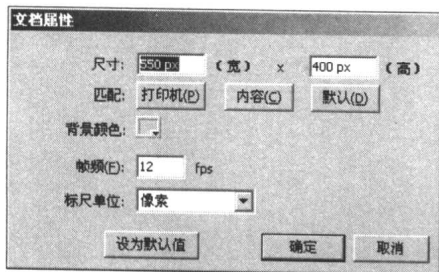
位图的导入、转换和编辑，同时掌握文字工具、形状渐变的使用。



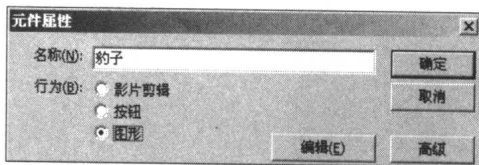
1-1 影片运行结果

1 设置文档属性。启动 Flash MX 2004，按 Ctrl+N 键新建一个文件，按 Ctrl+J 键弹出“文档属性”对话框，“尺寸”设为 550×400 px，在“标尺单位”列表框中选择“像素”选项，“背景颜色”设为灰色，如图 1-2 所示。

2 创建豹子组件。按 Ctrl+F8 键，弹出“元件属性”对话框，在“名称”文本框中输入“豹子”，选中“图形”单选按钮，如图 1-3 所示。单击“确定”按钮进入组件编辑区。执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令或者按 Ctrl+R 键导入配套光盘下的豹子.jpg 图片文件，可以看到，豹子的外形旁边有一个黑色的矩形，如图 1-4 所示。



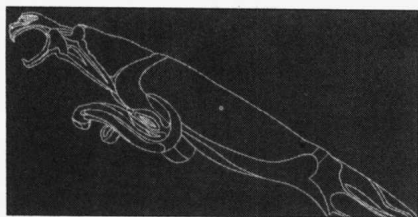
1-2 “文档属性”对话框



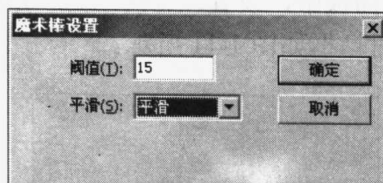
1-3 “元件属性”对话框

3 去除黑色边框。用选取工具选取豹子图片，按 Ctrl+B 键打散，选择套索工具，单击属性面板下的魔术棒属性按钮，在弹出的对话框中设置阈值为 15，在“平滑”下拉列表框中选择“平滑”选项，对话框如图 1-5 所示。单击魔术棒按钮，在图片的黑色位置单击鼠标，按 Delete 键将黑色部分删除。

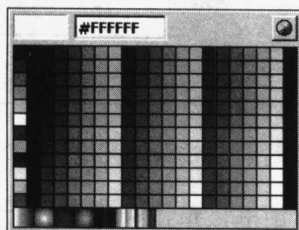
4 给豹子填色。单击属性面板中的魔术棒工具按钮，在豹子身上的中间黑色部分单击一下，然后单击属性面板中的填色按钮，弹出填充颜色对话框，如图 1-6 所示。在颜色填充对话框中点为黄绿色，这样，豹子的身上就填充了黄绿色，用同样的方法，选择豹子的其他部位，分别给豹子填上灰色、橙黄色和蓝色，填充颜色后的豹子如图 1-7 所示。



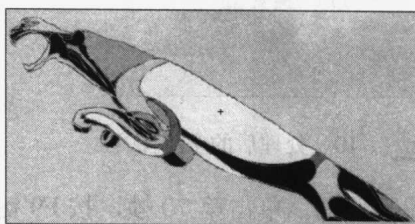
1-4 导入的豹子图片



1-5 “魔术棒设置”对话框



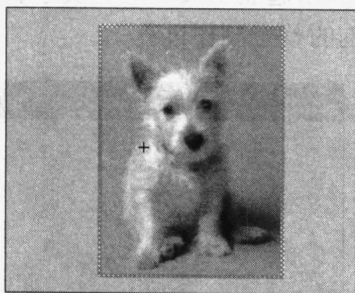
1-6 填充颜色对话框



1-7 填充颜色后的豹子

5 创建狗组件。按 **Ctrl+F8** 键，弹出一个对话框，在“名称”文本框中输入“狗”，选择“图形”选项，单击“确定”按钮，进入组件编辑区。执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令或者按 **Ctrl+R** 键导入配套光盘下的 **DOG.jpg** 图片文件，可以看到，导入的狗图片的旁边有一个矩形边框线，如图 1-8 所示。

6 处理狗图片。选择图片，执行“修改”|“位图”|“转换位图位矢量图”命令，弹出一个对话框，在“颜色阈值”文本框中输入 100，在“最小区域”文本框中输入 50，在“曲线拟合”列表框中选择“正常”选项，在“角阈值”下拉列表框中选择“正常”选项，设置属性面板如图 1-9 所示。单击“确定”按钮，将狗的图片转换为矢量图。



1-8 导入的狗图片



1-9 “转换位图为矢量图”对话框

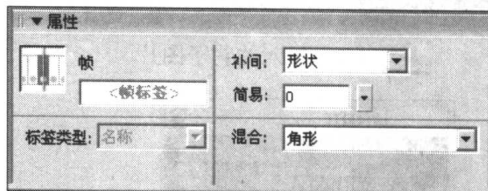
7 修改图片。单击索套工具  按钮，在属性面板中选择多边形索套工具 ，单击在图片的后面画出一个选区，画出的选区以网格的形式显示，按 **Delete** 键将画出的选区删除。用同样的方法，将图片中小狗以外的其他地方选中，然后按 **Delete** 键将它们删除。处理后的小狗的图片如图 1-10 所示。

8 创建 Shape 渐变。按 **Ctrl+E** 键返回主场景，双击 **Layer1**，将图层命名为“渐变”，单击第 1 帧，按 **Ctrl+L** 键打开库面板，将库面板中的“豹子”组件拖放到场景中，按 **Ctrl+B** 键将组件完全打散，单击 70 帧，按 **F7** 键插入一个空白关键帧，将“狗”组件从库对话框中拖放到场景中，按 **Ctrl+B** 键将组件完全打散，单击第 1 帧，按 **Ctrl+F3** 键打开属性面板，

在属性面板中，设置“补间”为“形状”渐变，“简易”值设置为 0，“混合”设置为“角形”，对话框如图 1-11 所示。



1-10 处理后的小狗图片



1-11 “属性”设置对话框

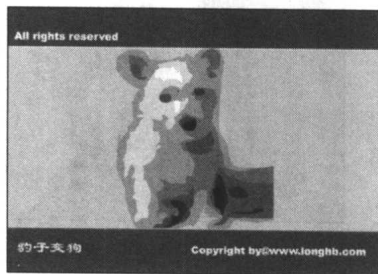
9 编写代码。单击第 70 帧，按 F9 键，弹出动作对话框，单击视图模式按钮，选择专家模式，在弹出的文本对话框中写入 `Stop()` 命令；表示当影片播放到该帧时，停止播放。“动作-帧”对话框如图 1-12 所示。

10 创建矩形。单击新建图层按钮，新建一层 Layer2，双击 Layer2，将图层命名为“矩形”，选取矩形工具，单击属性面板中的填色按钮，选择黑色，单击外框填色按钮，选择红色。然后在场景中画出两个矩形，用选取工具分别将绘制好的两个矩形移到场景的上下方，并调整使两个矩形对齐。

11 输入并设置文本。单击新建图层按钮，新建一层 Layer3，双击 Layer3，将图层命名为“文字”，单击第 1 帧，选取文本工具 A 按钮，在场景中输入“**All rights reserved**”、“**豹子变狗**”、“**Copyright by@www.longhb.com**”字样，选择文字，按 **Ctrl+F3** 键打开属性面板，在对话框中设置适当的字体、颜色和大小。然后用选取工具，将文字移到场景中适当的位置，如图 1-13 所示。这样就完成了豹子变狗的整个制作过程。



1-12 “动作-帧”对话框



1-13 场景中的内容

12 测试影片并存盘。执行“控制”|“测试影片”命令，对制作完的影片进行测试，测试完后，按 **Ctrl+W** 键结束测试。然后执行“文件”|“另存为”命令，弹出“文件另存”对话框，选择适当的路径，将影片命名为“豹子变狗”进行存盘。



本例小结

本例主要讲述在 Flash 中位图的导入及用 Flash 工具对位图进行编辑，另外讲述了形状渐变和文字工具的应用。

实例2 广告条

实例说明 首先创建圆环由小变大的渐变，然后设置立体文字，最后制作文字的运动渐变动画。

无价之宝

我们一直在努力



2-1 影片运行结果

技术要点 形状渐变、运动渐变的缩放功能，初步掌握文字工具与打散命令的综合使用。

1 创建背景

按 **Ctrl+N** 键新建一个文件，按 **Ctrl+J** 键弹出“文档属性”对话框，设置“尺寸”为 468×60 ，在“标尺单位”列表框中选择“像素”选项，“背景颜色”设为蓝色(#3366CC)，默认帧频为 12 fps，如图 2-2 所示。

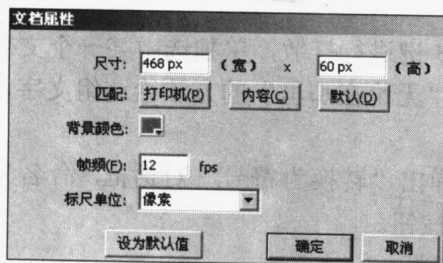
2 制作背景装饰线

将图层 1 命名为“圆线 a”。

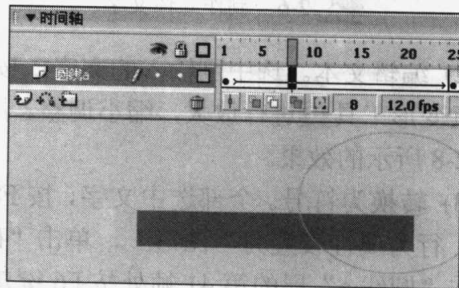
(1) 绘制椭圆。用椭圆工具 ，铅笔设为蓝色(#33CCFF)，在属性面板中，笔触样式设为实线，笔触高度设为 1，填充颜色为无，画一个圆环，放在场景右上方。在第 26 帧处按 **F6** 键建立关键帧。

(2) 调整椭圆。选中圆环，按 **Shift** 键选取任意变形工具 ，从左下角进行放大调整。

(3) 制作形状渐变。在第 1 帧~第 26 帧之间任意选择一帧，在下面的属性面板中的“补间动画”中选择“形状”，建立的形状渐变如图 2-3 所示。在第 30 帧处按 **F7** 键建立空白关键帧。然后在“圆线 a”上单击  按钮，新建一层，命名为“圆线 b”。使用与制作圆线 a 同样的方法，做出另一个圆环，如图 2-4 所示。



2-2 设置文档属性



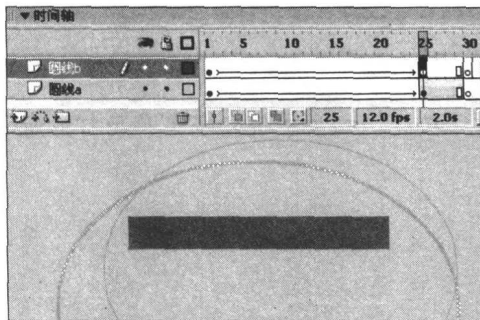
2-3 创建形状渐变动画

3 制作文字

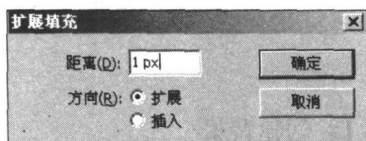
在“圆线 b”上单击  按钮，新建一层，命名为“无论”。

(1) 输入文本。单击文字工具 **A** 按钮，在场景输入“无论在那里”字样，字体为华文中宋，字号 20，颜色为白色。

(2) 编辑文本。选中文字，按 **Ctrl+B** 键执行打散命令，或执行“修改”|“分离”命令。再次按 **Ctrl+B** 键执行打散命令。执行“修改”|“形状”|“扩展填充”命令，弹出“扩展填充”对话框，在“距离”文本框中输入 1，选中“方向”选项组中的“扩展”单选按钮，单击“确定”按钮，如图 2-5 所示。



2-4 形状渐变动画时间线



2-5 “扩展填充”对话框

(3) 复制文本。按住 **Alt**+鼠标左键向左拖动，移动并复制一组字，颜色改为橘黄色 (#FF9900)。

接着，单独用 **←** 键向左移动一点，得到如图 2-6 所示的图形。

(4) 转换为符号。全部选中打散后的文字，按 **F8** 键，弹出“转换为符号”对话框，命名为“无论”，行为设置为“图形”。在“无论”上单击  按钮，新建一层 命名为“我们”。

4 制作另一组文字

(1) 单击文字工具 **A**，在属性面板中设置字体为华文中宋，字号为 20，颜色为白色，在场景输入“我们都在为你努力”字样，如图 2-7 所示。



2-6 制作立体文字



2-7 输入文字

(2) 编辑文本。选中刚输入的文字，按 **Ctrl+B** 键进行打散，单独选中某一个文字，选取任意变形工具  进行放大，缩小调整。用制作“无论在那里”的方法给这组文字，做出如图 2-8 所示的效果。

(3) 转换为符号。全部选中文字，按 **F8** 键，弹出“转换为符号”对话框，命名为“我们”，行为属性设置为“图形”，单击“确定”按钮。

在“圆线 a”层的第 41 帧处按 **F6** 键建立关键帧。

5 制作电话号码

(1) 输入文本。单击文字工具 ，设置字体为宋体，字号 69，颜色为黄色 (#FFFF00)，在场景随意输入一个号码，本例中输入为“VIP: 65382238”字样，放在场景中部的位。

(2) 编辑文本。在第 53 帧处按 **F6** 键建立关键帧。选中文字，按 **Shift** 键选取任意变形

工具口进行缩小调整。放在场景中部位位置。在第 41 帧~第 53 帧之间任意选择一帧，右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”。然后在第 58 帧处按 F5 键建立空白帧，如图 2-9 所示。



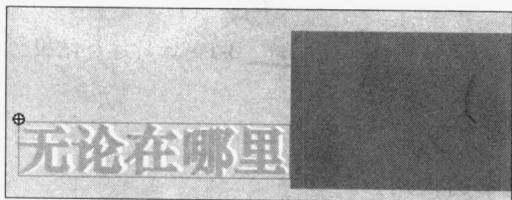
2-8 制作立体文字



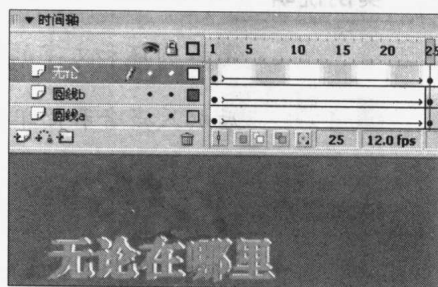
2-9 创建运动渐变动画

6 制作文字元件

(1) 编辑图形元件“无论”。在“无论”层第 1 帧，将图形元件“无论”放在场景左侧，如图 2-10 所示。在第 25 帧处按 F6 键建立关键帧。选中“无论”元件按住 Shift+→ 键快速移动到场景如图 2-11 所示的位置。在第 1 帧~第 25 帧之间任意选择一帧，右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”选项。

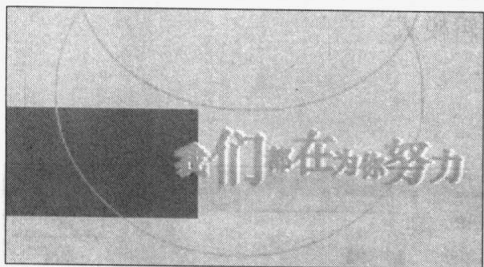


2-10 移动元件

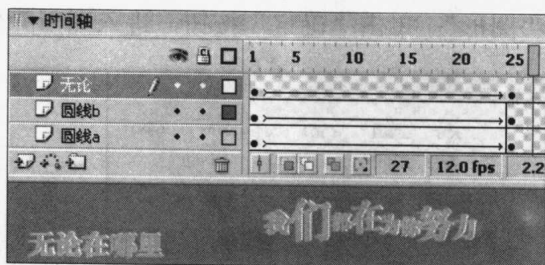


2-11 创建运动渐变

(2) 编辑图形元件“我们”。在“我们”层第 1 帧，将图形元件“我们”放在场景右侧，如图 2-12 所示。在第 25 帧处按 F6 键建立关键帧。选中“无论”元件按住 Shift+← 键快速移动到场景如图 2-13 的位置。在第 1 帧~第 25 帧之间任意选择一帧，右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”选项。然后分别在“无论”层与“我们”层第 30 帧处按 F6 键建立关键帧。



2-12 摆放文字和图形



2-13 创建运动渐变

(3) 调整图形元件 Alpha 值。分别在“无论”层与“我们”层的第 40 帧处按 F6 键建立关键帧。将它们在属性面板中的 Alpha 值调整到 0%，使其透明。