



# Flash MX 中文版

## 精彩实例解析

杨玉川 编著

- 基础知识
- 实战操作
- 经验与技巧
- 应用实例

上海科学普及出版社

# Flash MX 中文版 精彩实例解析

杨玉川 编著

上海科学普及出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 中文版精彩实例解析 / 杨玉川编著. - 上海:

上海科学普及出版社, 2003. 2

ISBN 7-5427-2309-X

I. F... II. 杨... 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 000490 号

组 稿 铭 政

责任编辑 徐丽萍

---

Flash MX 中文版精彩实例解析

杨玉川 编著

出版发行: 上海科学普及出版社 (上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

经 销: 新华书店上海发行所

印 刷: 河北新艺印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 20.5

字 数: 479000

版 次: 2003 年 2 月第 1 版 2003 年 2 月第 1 次印刷

定 价: 32.00 元

书 号: ISBN7-5427-2309-X/TP·428

## 内 容 提 要

本书由三个完整的Flash动画实例组成，分别是“请爱护小动物”、“闪客宝典”和“闪客MX”，每个实例又由十余部小动画组成。

本书特点是每个实例都是一部完整的动画，三部动画讲解了Flash的初级入门知识、中级操作技巧和高手必杀的绝招。

在练习的过程中学习，是本书的特色。没有一个大师不是在勤学苦练中诞生的。本书为读者提供了一个实际操作的机会，读者跟随本书的讲解进行练习，既可以完整地制作三个具有强大表现力的实例，又学习了Flash的相关知识。

# 前 言

网络时代，使用Flash制作动画已经成为一种潮流，今天的Flash是网络动画制作工具中的佼佼者。Flash MX是Macromedia软件公司推出的最新版本，它和Dreamweaver MX、Fireworks MX被称作网络设计制作的“三剑客”。

Flash身形小巧，只占微不足道的硬盘空间，而且它简单易学，制作出的动画精美绝伦。它充分融合了创作者的思想，展示了作者个性化的风采。随着Flash的功能不断强大和完善，它的商业化价值得到了空前的发展，Flash动画在网络、广告、影视中处处可见。

Flash具有一种神奇的力量，它会给你一个充分想象和表演的空间，实现你成为导演的愿望。

很多学习者经常会提出这样的问题，“学习Flash软件很久了，为什么还制作不出来动画？”

回答：“只对软件的学习和掌握是制作不出来Flash动画的，如同有了汽车的零散配件，不知道怎么组装汽车一样，也就是说缺少一个对组装过程的学习。”

本书就是讲解动画的制作过程，通过对实例的逐步说明，使读者在实际操作中学习制作完整的动画。

编 者

# 目 录

## 第一例 请爱护小动物

|        |                    |    |
|--------|--------------------|----|
| 第 1 节  | “绿油油的田野”背景制作 ..... | 1  |
| 第 2 节  | “飞舞的蚊子”动画.....     | 19 |
| 第 3 节  | “路径飞行”动画.....      | 36 |
| 第 4 节  | “摆尾巴的小狗”动画.....    | 41 |
| 第 5 节  | “请爱护我”动画.....      | 49 |
| 第 6 节  | “移动的小狗”动画.....     | 53 |
| 第 7 节  | “讨厌”和“找打呀”动画 ..... | 60 |
| 第 8 节  | “抛入的炸弹”动画.....     | 68 |
| 第 9 节  | “燃烧的导火索”动画.....    | 72 |
| 第 10 节 | “大爆炸”动画.....       | 77 |
| 第 11 节 | “请爱护小动物”动画.....    | 79 |
| 第 12 节 | “小狗二次进场”动画.....    | 82 |
| 第 13 节 | “Z 影片”动画 .....     | 83 |
| 第 14 节 | 插入声音和动作命令.....     | 88 |

## 第二例 闪客宝典

|       |               |     |
|-------|---------------|-----|
| 第 1 节 | “倒记时”动画.....  | 91  |
| 第 2 节 | “小子进场”动画..... | 106 |
| 第 3 节 | “秘籍”动画.....   | 130 |
| 第 4 节 | “旋转问号”动画..... | 147 |
| 第 5 节 | “葵花宝典”动画..... | 151 |
| 第 6 节 | “否”字动画.....   | 154 |
| 第 7 节 | “闪客”动画.....   | 162 |
| 第 8 节 | “圆弧圆球”动画..... | 167 |
| 第 9 节 | “音乐电视”动画..... | 186 |

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 第 10 节 | “天线”动画.....    | 204 |
| 第 11 节 | “小人奔跑”动画.....  | 231 |
| 第 12 节 | 导入声音及编辑声音..... | 235 |

### 第三例 闪 客 MX

|        |                        |     |
|--------|------------------------|-----|
| 第 1 节  | “A 字”动画 .....          | 239 |
| 第 2 节  | “闪电”动画.....            | 257 |
| 第 3 节  | “斜框”动画.....            | 259 |
| 第 4 节  | “Flash 文字变形”动画 .....   | 269 |
| 第 5 节  | “6 字影片”动画 .....        | 274 |
| 第 6 节  | “瞬间光束”动画.....          | 284 |
| 第 7 节  | “来回波动”动画.....          | 288 |
| 第 8 节  | “按钮陆续进场”动画.....        | 292 |
| 第 9 节  | “建立场景、复制场景、转换场景” ..... | 299 |
| 第 10 节 | “黑幕”动画.....            | 304 |
| 第 11 节 | “跳跃的文字”动画.....         | 306 |
| 第 12 节 | 发布电影.....              | 311 |

### 附 录

|      |                     |     |
|------|---------------------|-----|
| 附录 1 | Flash MX 的快捷键.....  | 313 |
| 附录 2 | Flash MX 的操作界面..... | 318 |

本例从使用 Flash 工具入手讲解,通过对实例动画循序渐进的学习,抱着步步为营、学一节通一节的思想,逐渐掌握 Flash 的各项功能和技巧,逐渐领悟到制作动画的思维方式。从逐渐体会到逐渐掌握,只在学习和练习之间。

### 第1节 “绿油油的田野”背景制作

### 学习重点:

1. 了解舞台和工作区的关系。
2. 设置舞台的大小、背景的颜色和帧的播放速率。
3. 学习使用钢笔工具。
4. 学习使用颜料桶工具。
5. 学习使用笔刷工具。
6. 学习使用箭头工具。
7. 学习使用次选工具。
8. 学习使用套索工具。
9. 学习使用自由变形工具。

同许多软件一样,最开始需要新建一个文件。

在菜单栏“文件/新建”上点击,或按“Ctrl+N”键,这两种方法都可以新建一个文件。

(1) 舞台和工作区。舞台是演员表演的空间,舞台是Flash动画播放的窗口,我们所作的动画将在舞台上演出;工作区是幕后,是通往舞台的通道,就是准备上舞台演出的场所,舞台和工作区的示意图,如图1-1所示。

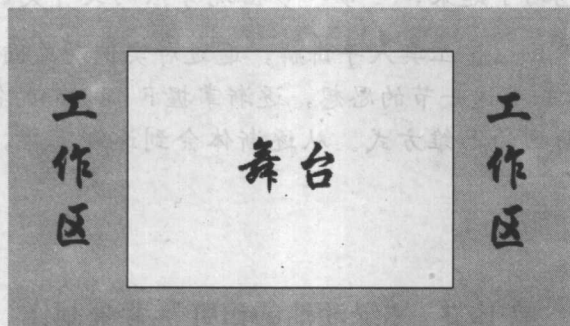


图1-1

(2) 在制作Flash动画之前,首先要确定舞台大小、背景颜色和帧的播放速率,打开舞台下方的属性面板,如图1-2所示。



图1-2

(3) 按下舞台尺寸设置的按钮,打开影片属性对话框,如图1-3所示。

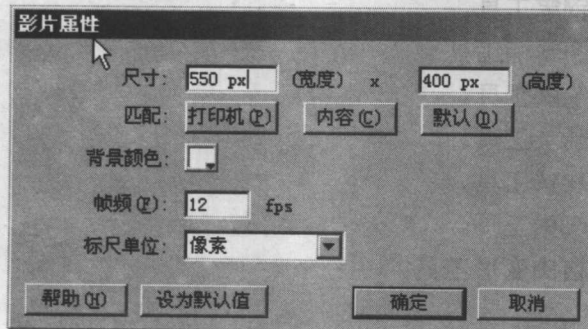


图1-3

(4) 设定尺寸宽度为“550px”，高度为“400px”。这一数值也是Flash舞台尺寸的默认设置。在背景颜色显示框的右下三角上点击，打开颜色拾取器，选择背景色是白色，如图1-4所示。

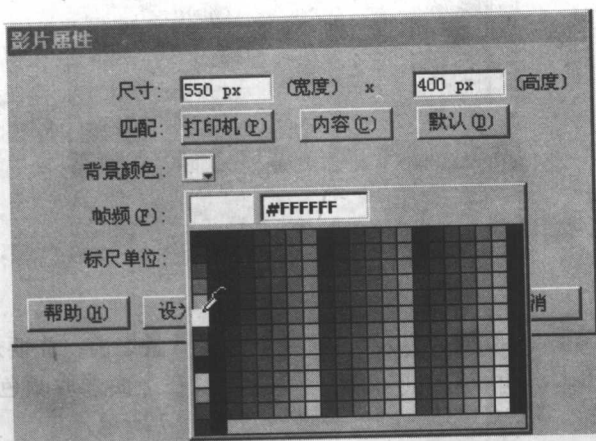


图 1-4

(5) 帧频即帧的播放速率，“12fps”表示每秒播放12帧。在标尺单位右侧三角上点击，打开下拉菜单，选择“像素”，如图1-5所示。

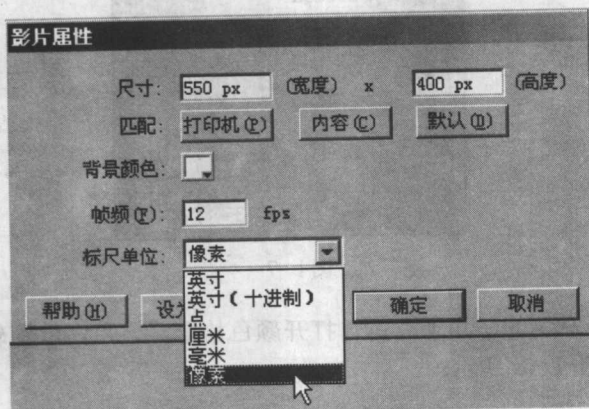


图 1-5

注释

Flash的默认播放速率每秒12帧，按照人类的视觉滞留，12fps是最起码的要求，所以在Flash里每秒播放12帧我们看来还是流畅的。若把帧的速率设定太低，会影响动画播出的流畅性。

(6) 在使用Flash的同时,要习惯性经常保存文件。在菜单栏“文件/保存”上点击,或按“Ctrl+S”键保存,如图1-6所示。

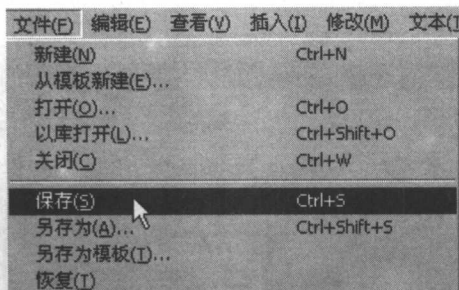


图1-6

(7) 现在开始绘制“绿油油的田野”背景。绘制背景之前,先要选定填充的颜色,在颜料桶右侧的三角上点击,打开颜色拾取器,可以在上面选取颜色,也可以输入颜色编码选取颜色。输入“99CC33”颜色编码,如图1-7所示。

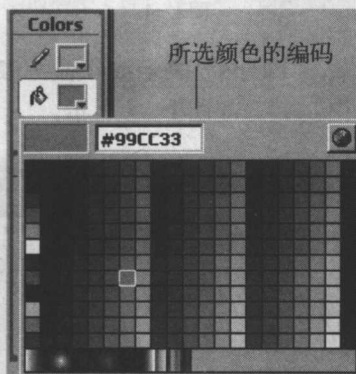


图1-7

(8) 在轮廓笔右侧的三角上点击,打开颜色拾取器,点击取消轮廓线的按钮,即可取消轮廓线,如图1-8所示。

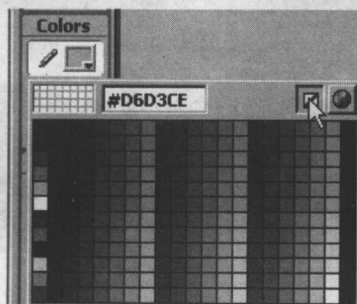


图1-8

(9) 在制作动画过程中使用标尺是很有用的。在菜单栏“查看／标尺”上点击，打开标尺，如图 1-9 所示。

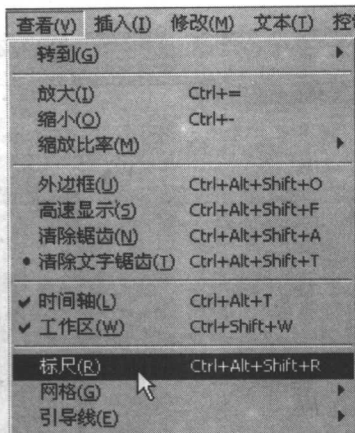


图 1-9

(10) 使用标尺，对齐舞台的四周边缘拖出四条辅助线，如图 1-10 所示。

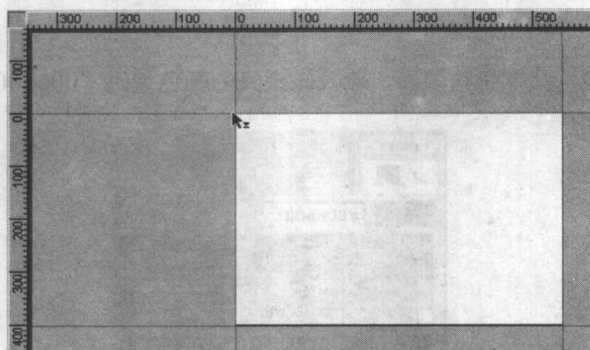


图 1-10

(11) 在工具栏中选用矩形工具，如图 1-11 所示。

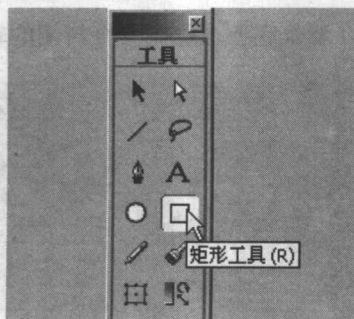


图 1-11

(12) 在第一层的起始帧处，使用矩形工具画出一个比舞台略大的矩形，如图 1-12 所示。

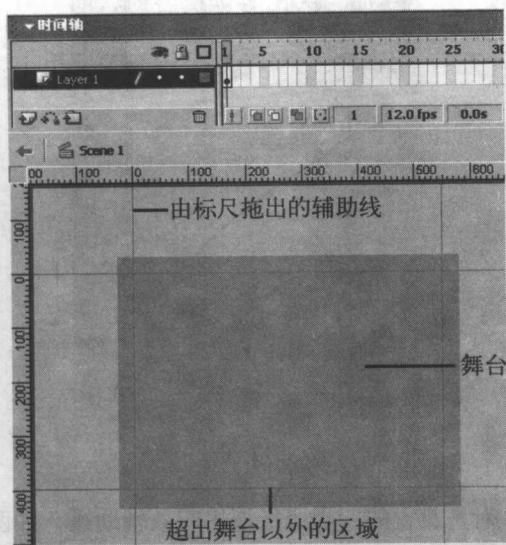


图 1-12

(13) 打开轮廓线颜色拾取器，输入轮廓线的颜色编码“006600”，如图 1-13 所示。

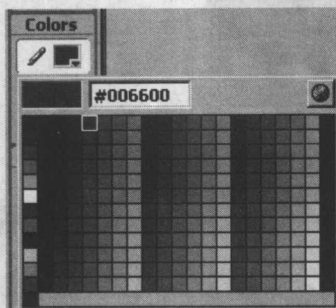


图 1-13

(14) 使用钢笔工具，在背景底色上绘制一个封闭的轮廓，如图 1-14 所示。

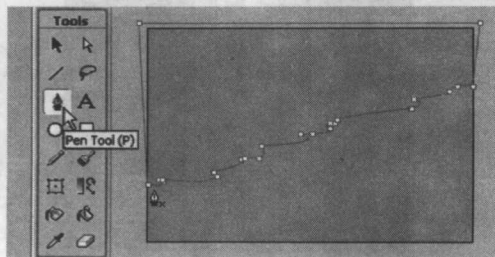


图 1-14

(15) 点击置换轮廓线颜色和填充颜色按钮，置换轮廓线颜色和填充颜色，如图 1-15 所示。



图 1-15

(16) 使用颜料桶工具，在所画的轮廓区域内填充颜色，如图 1-16 所示。

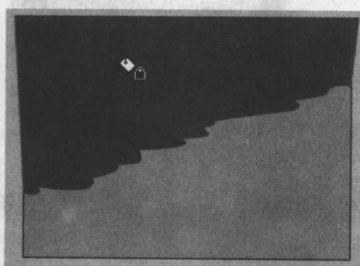


图 1-16

(17) 预计动画时间的长度，和背景在该动画出现的时间长度，确定帧的长度。在第 190 帧处，按“F5”键插入帧，如图 1-17 所示。

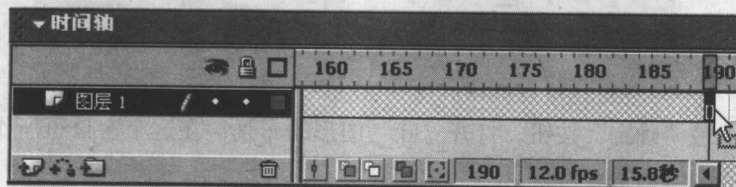


图 1-17

(18) 在“图层 1”名称上双击，更改层的名称，命名为“地面”，如图 1-18 所示。

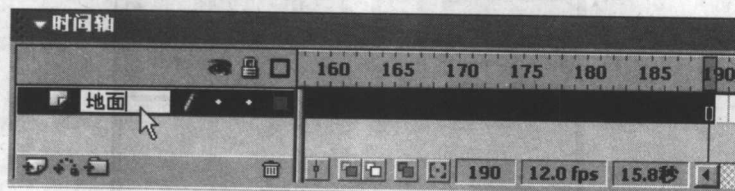


图 1-18

(19) 确定在这层上的内容制作完成, 按下“锁定层”按钮, 将层锁定, 以免在编辑其他层时, 不小心更改了这一层上的内容, 如图 1-19 所示。

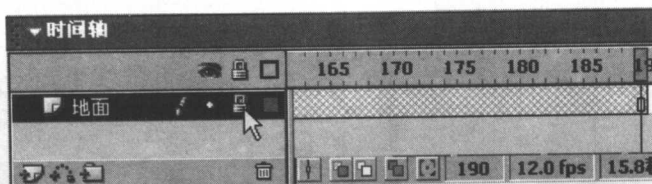


图 1-19

(20) 叶子的制作。在菜单栏“插入/新建元件”上点击, 如图 1-20 所示。

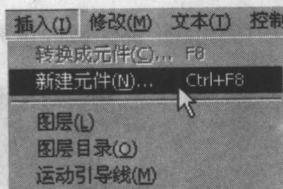


图 1-20

(21) 打开“创建新元件”窗口, 选择“图形”, 将新建的图形命名为“叶”, 如图 1-21 所示。

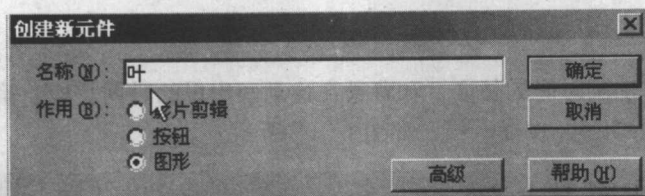


图 1-21

(22) 点击“确定”按钮, 打开“叶”图形的布景, 在这个窗口里所作的任何图形都是“叶”图形的内容, 如图 1-22 所示。

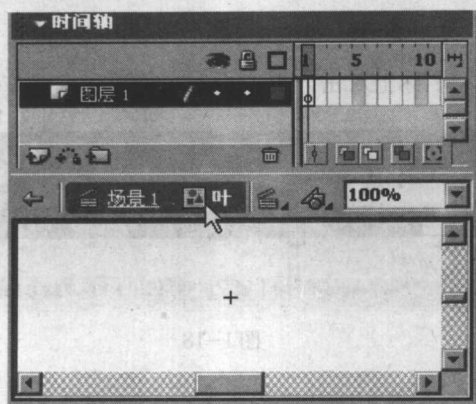


图 1-22

(23) 绘制绿叶。使用笔刷工具,选择笔头的大小和笔头的样式,绘制出如图 1-23 所示的叶子轮廓。



图 1-23

(24) 使用颜料桶工具设定绿色为填充颜色,在叶子轮廓内填充颜色,如图 1-24 所示。

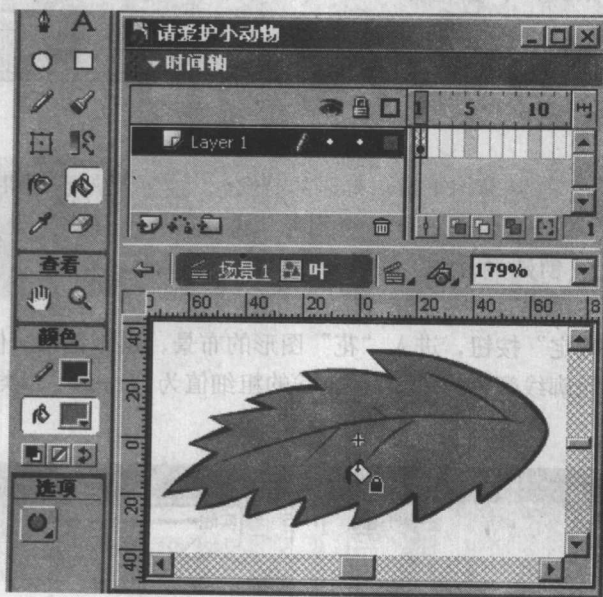


图 1-24

(25) 绘制完叶子图形后, 点击“场景 1”按钮, 回到场景 1, 如图 1-25 所示。

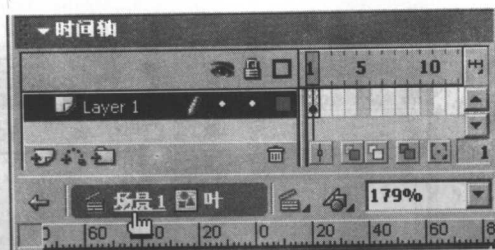


图 1-25

(26) 在菜单栏“插入 / 新建元件”上点击, 如图 1-26 所示。

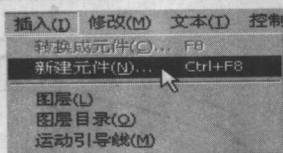


图 1-26

(27) 打开“创建新元件”窗口, 选择“图形”, 将新建的图形命名为“花”, 如图 1-27 所示。

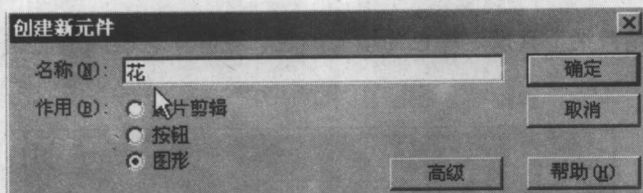


图 1-27

**注释**

在制作Flash动画的时候, 大量运用的不是菜单里的命令, 而是快捷键。新建一个图形, 按“Ctrl+F8”键, 即可快速打开“创建新元件”窗口, 创建新的图形。

(28) 点击“确定”按钮, 进入“花”图形的布景, 绘制花朵。使用钢笔工具, 打开属性面板, 设定轮廓线颜色为“黑色”, 线的粗细值为“1.25”, 类型为“实线”, 如图 1-28 所示。

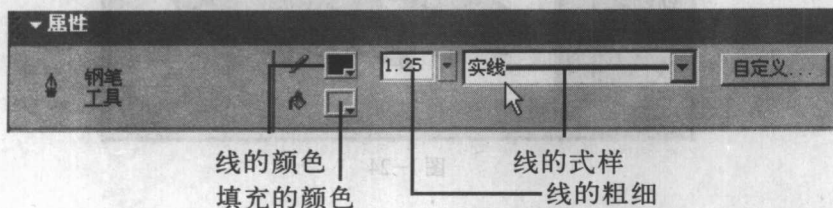


图 1-28