



附赠2CD



中国闪客原创爬行情榜

Flash TOP 10

动画风暴

DGMOOK 总策划
智联教育 主编

顶尖动画作品

6个“闪客帝国——中国闪客原创爬行情榜”中排名TOP 10前列的顶尖动画作品。

独创学习方法

三步教学法，书盘巧妙结合，符合学习规律，学习轻松快速。

艺术技术并重

详细讲解实例制作过程，深入学习Flash MX 2004主要功能、掌握操作技巧并总结使用秘笈，将动画设计艺术和Flash MX 2004软件技术完美结合。

超值精彩光盘

光盘1的内容为案例源文件、动画赏析及相关素材，光盘2为多媒体教学光盘，具有极高的实用价值和参考价值。



中国宇航出版社

内 容 简 介

这是一本专为 Flash 动画爱好者和初学者编写的,将动画设计艺术和 Flash MX 2004 软件技术完美结合的实例教程。

本书采用书盘结合的形式,主要分为“软件技能学习篇”、“多媒体教学提高篇”、“TOP 10 案例精通篇”三大部分,共 8 章。“软件技能学习篇”引导读者学习软件菜单的详解、工具箱的应用和面板的设置。“多媒体教学提高篇”演示了“基础教程”和“案例讲解”,从而达到巩固软件技能、加强实际操作、提高读者案例制作能力的目的。“TOP 10 案例精通篇”将 6 个“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”中排名 TOP 10 之列的顶尖动画作品:《夏日香气》、《十年之后》、《新来的吧》、《分水岭预告片》、《AI 特攻队预告片》、《捕》,作为教学实例,一步一步详细地讲解其制作过程。

本书内容丰富,图文并茂,语言流畅,通俗易懂,可操作性强,版式明快,还特别设计了非常有特色的阐述方式。

这本书不仅是一本面向初学者的教程,还是广大 Flash MX 2004 爱好者的案例范本。

光盘内容:光盘 1 为案例源文件、动画赏析及相关素材,光盘 2 为多媒体教学光盘,具有极高的实用价值和参考价值。

版权所有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

中国闪客原创爬行榜:Flash TOP 10 动画风暴/智联教育主编. —北京:中国宇航出版社, 2005.1

ISBN 7-80144-741-7

I. 中... II. 智... 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 131902 号

策划编辑 张丽花 责任编辑 高 华 封面设计 元 麦 责任校对 刘冬艳

出 版
发 行

中国宇航出版社

社 址 北京市阜成路 8 号 邮 编 100830
(010)68768548

网 址 www.caphbook.com/www.caphbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

计算机 北京市和平里滨河路 1 号航天信息大厦 4 层

事业部 (010)68372647 (010)68372639(传真)

邮 编 100013

承 印 北京云浩印刷有限责任公司

版 次 2005 年 1 月第 1 版
2005 年 1 月第 1 次印刷

规 格 787 × 1092

开 本 1/16

印 张 15 彩插 8 页

字 数 343 千字

书 号 ISBN 7-80144-741-7

定 价 28.00 元(含 2CD)

本书如有印装质量问题,可与发行部调换



光盘使用说明

本书配套2张光盘，1张源代码、“闪客帝国”原创作品爬行榜TOP 10动画作品欣赏等主要内容。1张多媒体教学光盘——《Flash MX 2004 多媒体教程》，内含“基础教程”、“案例讲解”和“使用说明”三大栏目。

其中，多媒体教学光盘内容丰富，讲解全面。“基础教程”通过浅显易懂、非常直观的具体操作过程带领读者快速学会Flash MX 2004的基本功能；“案例讲解”则通过具体的案例制作过程，手把手地教会读者运用Flash MX 2004的功能制作出自己的成功作品；本教学光盘是学习的好帮手，不仅可以轻松学习，更可以看作一本Flash MX 2004多媒体图书，超值享受！

多媒体教学光盘 运行环境

为了保证能够流畅读取光盘数据内容，建议在以下环境运行。

操作系统：Windows 9X/ME/NT/2000/XP/2003

显示模式：800 × 600 像素以上分辨率、32 位真彩色显示

光 驱：48 倍速或以上的 CD - ROM 或 DVD - ROM

其 他：配备音箱



将光盘 2 放入电脑光驱之后, 等待片刻, 在出现的界面中单击“多媒体教学”按钮, 打开多媒体教程主界面。如果不能自动播放, 请打开光驱所在的盘符, 然后双击 begin.exe 文件即可。

多媒体教程内容主要包括“基础教程”、“案例讲解”和“使用说明”三大栏目。单击相应按钮进入到各章节中学习。



多媒体教程主界面

基础教程

单击主界面上的“基础教程”按钮, 打开基础知识讲解的演示界面。

“基础教程”栏目主要包括:

快速上手

图形绘制与编辑

文本制作与编辑

创建元件

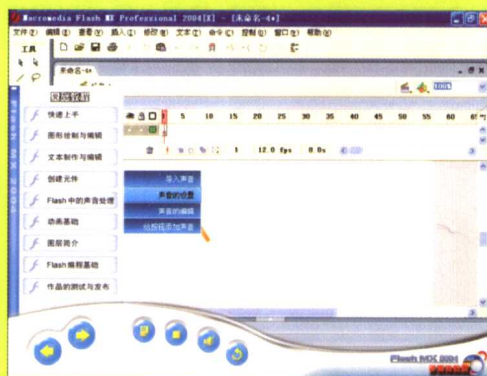
Flash 中的声音处理

绘画基础

图层简介

Flash 编程基础

作品的测试与发布



基础教程演示界面

案例讲解

单击主界面上的“案例讲解”按钮, 打开案例制作讲解的演示界面。

“案例讲解”栏目主要包括:

发光文字

变脸

贪吃蛇

水晶球

未来的鼓手



案例讲解演示界面

使用说明

单击主界面上的“使用说明”按钮, 打开“光盘使用帮助”演示界面, 可以帮助读者更快捷、更方便地使用本光盘。



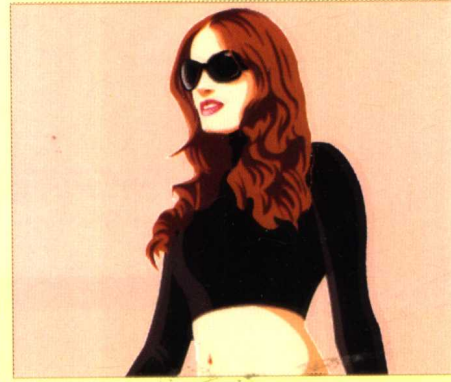
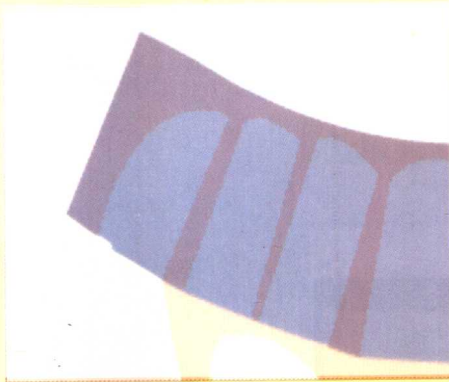
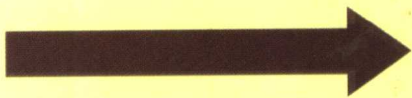
使用说明演示界面

精彩内容导读

来自闪客帝国原创 TOP 10 作品

来自专业设计师的第一手资料

来自一线教师的先进教学模式





TOP 1 —— 《夏日香气》Flash MV

《夏日香气》是闪客“谷子”近段时间投放在“闪客帝国——中国闪客原创作品爬行榜”TOP 10 中的新作品，讲述的是一段感人肺腑的浪漫爱情故事。

案例名称——《夏日香气》

案例类型——Flash MV

难易指数——★★★★

创作成员——谷子

制作软件——Flash MX 2004

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3181>



TOP 2 —— 《十年之后》Flash MV

陈奕迅的《十年》是首非常流行的歌曲，这里要讲解的动画作品就是根据《十年》制作的一个Flash MV《十年之后》，刚投稿“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”就排到TOP 2。

案例名称——《十年之后》

案例类型——Flash MV

难易指数——★★★★

创作成员——一米

制作软件——Flash MX 2004

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3169>

闪客帝国 FlashCM Top10 作品展示页面
(如果作品无法正确观看, 请检查您是否已经安装最新插件)
作品: AI特工预告片 大小: 2798 K 作者: 数智动漫



TOP 3——《分水岭预告片》动画短片

《分水岭》是“飞鸟动画”出品的原创武侠动画系列作品, 正在制作当中, 不久即可正式发布。在推出《分水岭》正片之前, “飞鸟动画”特意制作了这段预告片, 给观众呈现了一个神奇生动的武侠童话世界: 富有诗意的迷人风景, 细腻连贯的动作刻画, 流畅飘逸的线条, 精心合成的背景音效, 都给读者带来极大的感观冲击。

案例名称——《分水岭预告片》

案例类型——Flash 动画短片

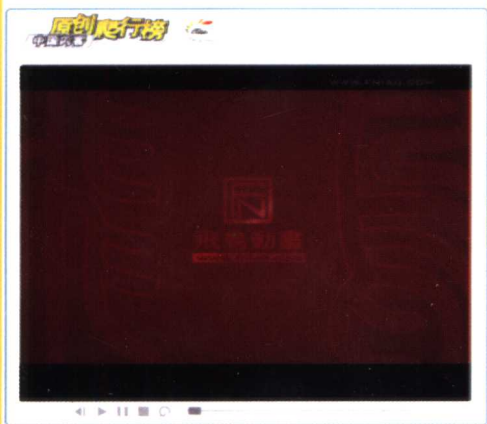
难易指数——★★★★★

创作成员——飞鸟动画

制作软件——Flash MX 2004、Photoshop CS

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3151>

闪客帝国 FlashCM Top10 作品展示页面
(如果作品无法正确观看, 请检查您是否已经安装最新插件)
作品: 分水岭预告片 大小: 3560 K 作者: 飞鸟动画



TOP 4——《AI 特工预告片》动画短片

“啊亮”、CNP82、“淘记”、“睡梦的恶魔”等一群狂热的闪客组成的“数智动漫”, 专注于顶尖Flash动画作品设计和CG动漫插画服务, 其创作的这部《AI 特工》必将是一部值得众多Flash迷期待的佳作。从《AI 特工预告片》看: 生动的人物、有趣的造型设计、精彩的打斗情节, 这些使得这部并不庞大的动画短片在短短几天内就打入“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”TOP 10 之列。

案例名称——《AI 特工预告片》

案例类型——Flash 动画短片

难易指数——★★★★★

创作成员——数智动漫

制作软件——Flash MX 2004

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3113>

闪客帝国 FlashCN Top10 作品展示页面
(如果作品无法正确观看,请检查您是否已经安装最新插件)
作品: 新来的吧 大小: 2261 K 作者: yesir



TOP 5 ——《新来的吧》动画短片

作为中华英才网的开心职场系列第二幕,《新来的吧》自推出后在短期就占据了“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”TOP 10 的席位。其轻松活泼的画面和诙谐的配音效果都让人津津乐道,博人一笑的同时还阐述了都市上班族所遇到的种种烦恼。

案例名称——《新来的吧》动画短片

案例类型——Flash 动画短片

难易指数——★★★★★

创作成员——yesir

制作软件——Flash MX 2004

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3116>

闪客帝国 FlashCN Top10 作品展示页面
(如果作品无法正确观看,请检查您是否已经安装最新插件)
作品: 捕 大小: 2183 K 作者: 蓝色条形码



TOP 6 ——《捕》动画短片

《捕》是一个画面非常出色的作品,其动漫风格异常浓厚,可以看出作者在Flash MX 2004和Painter 结合运用方面非常熟练,巧妙地将矢量绘图和手绘漫画相结合。本作品故事情节简单明了,主要讲述了侦破网络犯罪的过程,树立了警察的威严和形象。

案例名称——《捕》

案例类型——Flash 动画短片

难易指数——★★★★★

创作成员——蓝色条形码

制作软件——Flash MX 2004 Painter

欣赏地址——<http://www.flashempire.com/theater/top10.php?id=3145>

前 言

本书凝聚了几十位作者和编辑的心血，将6个“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”中排名TOP 10之列的顶尖动画作品——《夏日香气》、《十年之后》、《新来的吧》、《分水岭预告片》、《AI特攻队预告片》、《捕》，做为教学实例，结合Flash MX 2004软件的功能及操作技巧，一步一步详细地讲解其制作过程，内容丰富，图文并茂，语言流畅，通俗易懂。

本书配有《Flash MX 2004多媒体教程》教学光盘，盘书相结合，既可先看书也可以先看盘；安排了“软件技能学习篇”、“多媒体教学提高篇”、“TOP 10案例精通篇”三大部分，共8章，阶梯式推进，这样符合学习规律，让学习变得轻松而有趣。

软件技能学习篇：通过浅显易懂、图文并茂的表达方式，引导读者学习软件菜单详解、工具箱应用和面板设置等，从而快速了解Flash MX 2004主要功能，掌握操作技巧并总结使用秘笈。

多媒体教学提高篇：通过本书配套的多媒体教学光盘，用声音、动画和视频的方式详细演示了Flash MX 2004“基础教程”和“案例讲解”，从而达到巩固软件技能、加强实际操作、提高制作能力的目的。

TOP 10案例精通篇：通过对“闪客帝国——中国闪客原创爬行榜”中排名TOP 10之列的顶尖动画案例的学习，让读者达到既掌握动画设计艺术又精通软件技术的境界。

章节安排

软件技能学习篇

第1章 新手上路——Flash MX 2004基本操作

第2章 小试牛刀——Flash MX 2004动画设计

TOP 10案例精通篇

第3章 TOP 1——《夏日香气》Flash MV

第4章 TOP 2——《十年之后》Flash MV

第5章 TOP 3——《新来的吧》动画短片

第6章 TOP 4——《分水岭预告片》动画短片

第7章 TOP 5——《AI特攻队预告片》动画短片

第8章 TOP 6——《捕》动画短片

本书约定

本书在写作风格上力求文字精练、图形精美、脉络清晰、语言流畅、可操作性强、版式明快，设计了非常有特色的阐述方式，例如“行话连篇”、“参考提示”和“操作技巧”，让读者轻松掌握动画创作相关知识与Flash MX 2004软件使用技能。



行话连篇——介绍动画创作相关知识。



参考提示——提醒读者实际操作中应注意的有关事项，避免错误的发生。



操作技巧——指点迷津，透露高招，实战经验与技巧秘笈相结合，达到事半功倍、技高一筹的效果。

特别感谢

在本书编写过程中，得到了“闪客帝国”、“第11届中国广告奖组委会”、“ABBS 全球最大建筑网站”、“ChinaMook 全球最大中文 Mook 社区”、“博客中国 博客论坛”、“电脑报 东方工作室”等单位组织的大力支持，以及“数智动漫”、“蓝色条形码”、“TX”、“闷!”、“少年游侠”、“第四集!”、“JQZhang”、“红猪。o0O”、“.L.”等众多闪客同仁的帮助，使得顺利完成了本书的编写，是他们的努力才使得本书顺利与读者朋友见面，在此表示衷心地感谢。

我们追求的是一种超越，打造的是一种艺术，奉献的更是一套精品。愿凝聚着数位作者、编辑和多媒体软件开发人员汗水和心血而著成的《中国闪客原创爬行榜——Flash TOP 10 动画风暴》，帮你搭上通向美好职业的高速快车!

欢迎广大读者以及业内人士与我们交流并提出宝贵意见 (Email: wondering2004@sina.com)。

本书由智联教育主编，另外郭麦、陈小霖、刘永、朱昌、曹绪森、易敏、荣力、王礼龙、许起琴、王晓艳、宋春元、许荔、蔡武、徐根法、黄群、刘春蓉、张妙波、万江、金蕾、徐梁飞、肖静、王建斌、何晓霞、姚新军、方立宇、赵晋、杨冬云、王斌等也参加了部分编写工作。

编 者

目 录

软件技能学习篇

第 1 章 新手上路——Flash MX 2004

基本操作.....2

1.1 工作界面.....2

1.1.1 主菜单.....3

1.1.2 工具箱.....3

1.1.3 时间轴.....3

1.1.4 浮动面板.....4

1.1.5 属性面板.....4

1.1.6 场景.....4

1.2 工具箱.....4

1.2.1 绘图工具.....5

1.2.2 查看工具.....12

1.2.3 颜色设置工具.....12

1.3 时间轴.....13

1.3.1 时间轴的构成.....13

1.3.2 图层的使用.....14

1.3.3 帧的使用.....14

1.4 浮动面板.....15

1.4.1 面板布局方式.....15

1.4.2 常用设计面板.....15

1.4.3 常用开发面板.....17

1.5 场景.....17

第 2 章 小试牛刀——Flash MX 2004

动画设计.....18

2.1 帧动画.....18

2.1.1 插入关键帧.....18

2.1.2 插入空白关键帧.....18

2.1.3 连续关键帧.....19

2.1.4 复制、移动、删除帧.....20

2.2 制作逐帧动画.....20

2.2.1 调用洋葱皮工具.....20

2.2.2 导入逐帧动画.....21

2.2.3 逐帧动画 实例 1—— 《马不停蹄》.....21

2.2.4 帧动画 实例 2——《到此一 游》.....22

2.3 制作补间动画.....26

2.3.1 补间动画的种类.....26

2.3.2 补间动画的制作.....27

2.3.3 补间动画 实例 3—— 《变形恐龙》.....28

2.4 制作导线层动画.....32

2.4.1 路径方向的导线层动画.....32

2.4.2 导线层动画 实例 4—— 《月夜下的小偷》.....32

2.5 制作蒙版（遮罩）动画.....34

2.5.1 什么是蒙版动画.....34

2.5.2 蒙版动画 实例 5—— 《闪动的 COOL》.....35

2.6 给 Flash 添加声音.....38

2.6.1 声音的导入.....39

2.6.2 为按钮添加声音.....41

2.6.3 声音的链接.....41

2.6.4 使用声音编辑控制器.....41

2.6.5 关键帧处的声音的起与止.....42

2.6.6 压缩声音输出.....43

2.6.7 声音输出原则.....44

TOP 10 案例精通篇

第 3 章 TOP 1——《夏日香气》

Flash MV.....46

3.1 爬行作品.....46

3.2 设计思路.....47

3.3 制作步骤.....47

3.3.1 制作星星闪烁效果.....47



3.3.2 片头的制作	49	6.2 设计思路	117
3.3.3 按钮的制作	53	6.3 制作步骤	118
3.3.4 第一段动画的制作	54	6.3.1 闪动 Logo 的制作	118
3.3.5 下雨效果的制作	60	6.3.2 开始场景中的篆书底纹的制 作	121
3.3.6 钻石戒指的制作	61	6.3.3 运用位图特效展示动态效果	122
3.3.7 第二段动画的制作	62	6.3.4 用位图制作阴影、发光的效 果	125
3.3.8 音乐的导入和调节	69	6.3.5 绘制水墨笔风格画	127
3.3.9 Flash MV 的导出	69	6.3.6 绘制普通风格的人物	130
第 4 章 TOP 2——《十年之后》		6.3.7 用遮罩配合位图制作水波效 果	131
Flash MV	70	6.3.8 下载场景的制作	135
4.1 爬行作品	70	6.3.9 场景的切换及烘托	140
4.2 设计思路	71	6.3.10 第一场景：序幕	142
4.3 制作步骤	71	6.3.11 第二场景：舞剑	142
4.3.1 片头背景的制作	71	6.3.12 第三场景：反面角色	146
4.3.2 行走“小米人”的制作	72	6.3.13 第四场景：舞剑与腾空	148
4.3.3 场景中行走“小米人”的制 作	73	6.3.14 第五场景：行者	150
4.3.4 “小米人”眼珠旋转的制作	74	6.3.15 第六场景：水波中的字	151
4.3.5 “小米人”吃惊的动作表情	75	6.3.16 第七场景：演职人员	152
4.3.6 “小米人”靠在墙上的动画制 作	76	6.3.17 第八场景：片尾	152
4.3.7 塑料袋变文字的动画制作	77	6.3.18 舞台场景的美化	153
4.3.8 作者署名动画的制作	78	6.3.19 背景音效的导入	154
4.3.9 播放按钮的制作	79	6.3.20 影片的导出发布	155
4.3.10 音效层的制作	80		
4.3.11 主题内容的制作	81	第 7 章 TOP 5——《AI 特工预告片》	
第 5 章 TOP 3——《新来的吧》		动画短片	156
动画短片	90	7.1 爬行作品	156
5.1 爬行作品	90	7.2 设计思路	157
5.2 设计思路	91	7.3 制作步骤	157
5.3 制作步骤	91	7.3.1 片头制作	157
5.3.1 人物的元件制作	91	7.3.2 场景的制作	161
5.3.2 室外场景元件的制作	97	7.3.3 房屋与夜空	162
5.3.3 室内场景元件的制作	101	7.3.4 绘制月亮和移动的云	162
5.3.4 场景边框的制作	108	7.3.5 通道中灯光的变化	164
5.3.5 影片的整合	108	7.3.6 逐渐点亮的灯光	166
5.3.6 音频文件的制作与导入	114	7.3.7 车与警灯的绘制	168
第 6 章 TOP 4——《分水岭预告片》		7.3.8 车从通道中驶出	170
动画短片	116	7.3.9 车在外面的移动	171
6.1 爬行作品	116	7.3.10 车内的场景	173



7.3.11	车在高楼下的移动	176
7.3.12	主角动作的实现	178
7.3.13	街道上的行驶	180
7.3.14	显示几个场景	182
7.3.15	机枪的扫射	184
7.3.16	子弹击在盾牌上	187
7.3.17	摩托的转弯	189
7.3.18	子弹的特写	197
7.3.19	主角掏枪射击的动作	199
7.3.20	主角跳跃上楼	200

7.3.21	和某人战斗	201
7.3.22	主角射击某人闪躲	204

第 8 章 TOP 6——《捕》动画短片

8.1	爬行作品	207
8.2	设计思路	208
8.3	制作步骤	208
8.3.1	制作人物元件	208
8.3.2	场景元件的制作	222
8.3.3	影片的整合与导出	226

软件技能

学 习 篇

- 第1章 新手上路——Flash MX 2004 基本操作
- 第2章 小试牛刀——Flash MX 2004 动画设计



第 1 章 新手上路——Flash MX 2004 基本操作

Flash 是一款用来制作 Web 内容的专业创作工具，无论是创作动画、广告、Web 站点的导航控件还是整个 Flash 网站，Flash 都是最专业、最灵活的网络矢量动画软件，它是创造数据驱动应用程序、交互陈述，和高品质视频的良好环境。

Flash 的最新版本为 Flash MX 2004，分为专门面向设计者的 Flash MX 2004 和专门面向开发者的 Flash MX Professional 2004。最新版 Flash MX Professional 2004 的启动界面如图 1-1 所示。

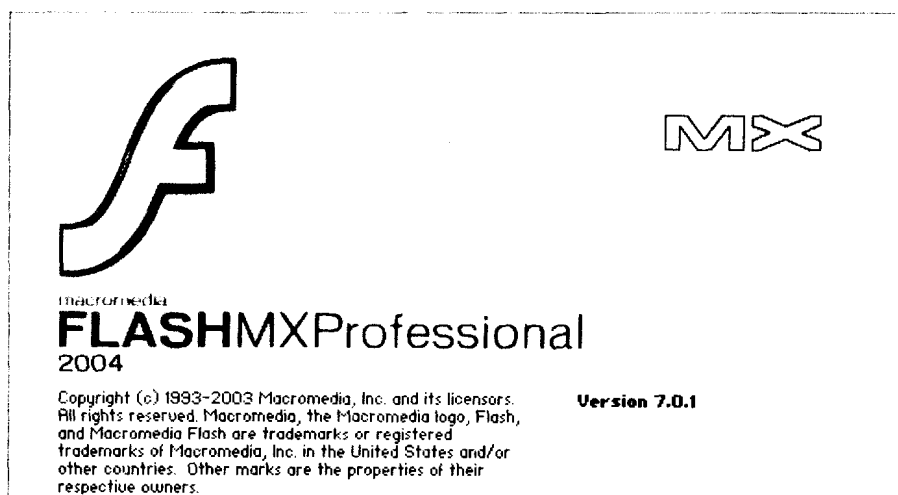


图 1-1 Flash MX Professional 2004 启动界面

Flash MX Professional 2004 是为专业的网络设计师和应用程序开发人员而设计的，不仅包括了 Flash MX 2004 的所有功能，还增加了一些特有的新工具。例如它提供项目管理工具用来协调一个团队的设计和开发，从而达到最佳工作效率。

1.1 工作界面

在这里对 Flash MX 2004 的安装不做重点介绍，启动 Flash MX 2004 的方法与一般程序一样，执行【开始】|【程序】|Macromedia Flash MX 2004 命令即可。

启动 Flash MX 2004 后默认的工作界面，如图 1-2 所示，Flash MX 2004 的界面比 Flash MX 的界面更加合理，且依然保持着简洁的布局，图 1-2 中标注的分别是主菜单、工具箱、时间轴、浮动面板、属性面板和场景。

在场景下方设有属性面板、动作面板和帮助面板，隐藏时显示为条状。在窗口的右侧还排列了 5 个面板，分别是项目面板、组件面板、组件检测面板、混色器面板和行为面板，隐藏时同样显示为条状。

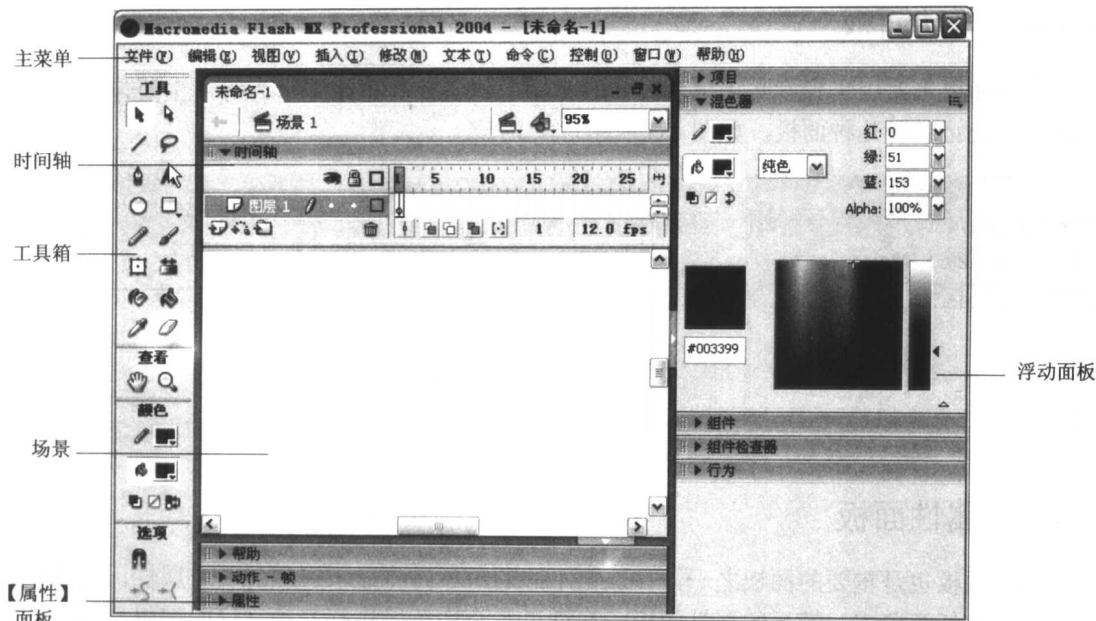


图 1-2 Flash MX 2004 工作界面

1.1.1 主菜单

主菜单是最平常的界面要素，根据不同类型的功能可以快速地找到所要使用的各项功能选项。大多数功能选项都可以在主菜单中找到，如图 1-3 所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-3 主菜单

1.1.2 工具箱

在 Flash 中进行绘制和编辑图形、移动对象等操作都是通过工具箱中的工具来完成的，详细介绍请参考下面内容。

1.1.3 时间轴

如图 1-4 所示的时间轴主要用于组织和控制影片中帧和图层的内容，使这些内容随着时间的推移而发生变化。帧与层是时间轴的重要组成部分，也是一个 Flash 作品创作过程中不可缺少的元素。

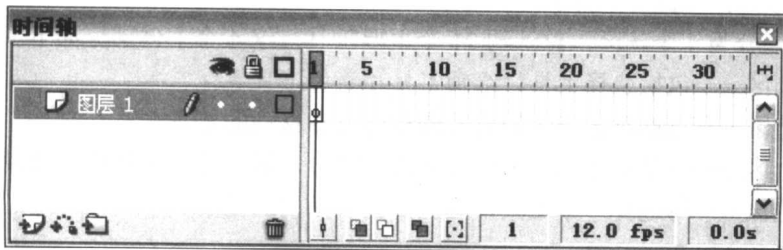


图 1-4 【时间轴】面板

1.1.4 浮动面板

浮动面板主要用来查看文档信息、修改文档中的元件属性相关行为等，主要包括行为、信息、历史记录等几种面板，如图 1-5 所示。

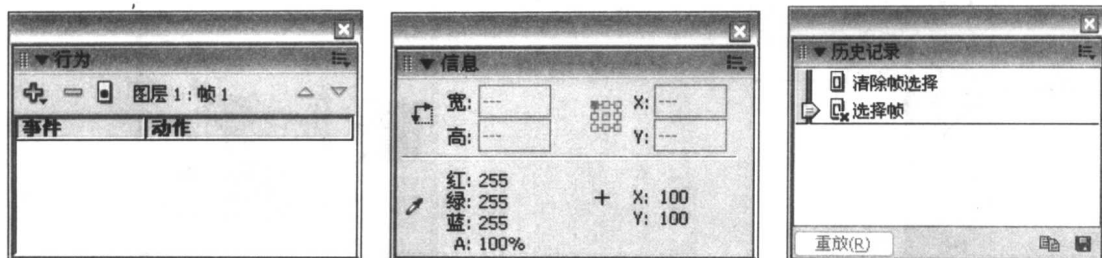


图 1-5 浮动面板

1.1.5 属性面板

属性面板也是重要的面板之一，在选定不同的对象时将显示对应的所有属性，图 1-6 为在时间轴上任意单击一帧后的属性面板。在这里甚至还可以进行音频文件的编辑处理。

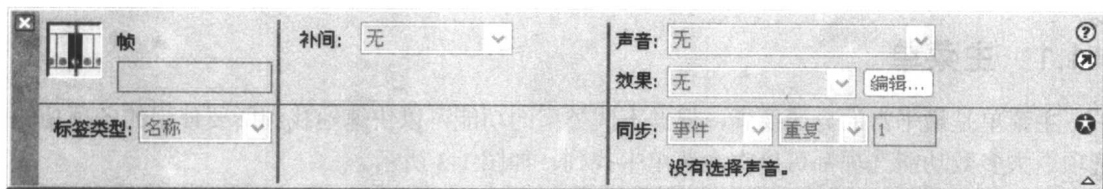


图 1-6 属性面板

1.1.6 场景

场景是用来编辑和播放影片的区域，也就是工作平台，无论是妙趣横生的动画短片，还是声色俱全的 Flash MV，都在这里诞生。

1.2 工具箱

工具箱中包含了一系列的 Flash 图形的创作和编辑工具，类似于 Photoshop CS 的工具箱，利用这些工具可以编辑图形和文字，也可以对对象进行选取、修改、喷涂和缩放等操作。当选取某一工具时，它对应的附加选项也出现在工具栏的下方，附加选项的作用就是改变工具对图形的处理效果，如图 1-7 所示。

工具箱主要分为 4 个选区，总计约 21 个主要工具，这 4 个主体部分如下。

【工具】选区——包括选择工具、绘画工具和着色工具等。

【查看】选区——包括对工作区的对象进行缩放和移动的工具。

【颜色】选区——包括描边工具和填充工选项部分，显示选定工具的功能设置。

【选项】选区——每选择一个工具，这里都会有不同的显示。