

中国电力出版社电脑艺术部策划



更多精彩实例!

动画大风暴

Flash MX 2004 实例教程

毕 靖 编著

- Flash 顶尖应用高手倾情打造
- 精选 33 个技术上各具特色的优秀 Flash 作品，以 Step by Step 的方式剖析详细制作步骤，Flash 中、高级动画制作技法一览无遗
- 涵盖 Flash 网络纯动画、Flash 广告、互动动画及游戏、Flash MTV 四大应用领域
- 适合网页设计人员、Flash 动画爱好者以及相关高级培训班选用



中国电力出版社

www.infopower.com.cn



动画大风暴

Flash MX 2004 实例教程

毕 靖 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画大风暴——Flash MX 2004 实例教程 / 毕靖编著. 北京: 中国电力出版社, 2004

ISBN 7-5083-2472-2

I. 动... II. 毕... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 053590 号

策 划: 裴红义
责任编辑: 李 娟
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

书 名: 动画大风暴——Flash MX 2004 实例教程

编 著: 毕靖

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京丰源印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 20.75 彩页 2

书 号: ISBN 7-5083-2472-2

版 次: 2004 年 7 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 35.00 元 (含 1CD)



视觉设计作为信息时代人类生活中不可缺少的沟通要素，跨越了所有的设计领域与传播媒介，并产生了无法抗拒的影响，数码技术的应用与电脑图像表现手段的掌握正是当今视觉设计的关键所在，我期待和深信这套丛书的出版对中国设计前沿的设计师和有志投身设计的莘莘学子都有划时代的意义。

胜井三雄

2003年5月吉日于东京



荣誉指导：胜井三雄

1931年9月6日生于日本东京，世界著名视觉设计大师，被誉为运用电脑图像技术于视觉设计的先驱者和业界泰斗。现任日本武藏野美术大学视觉设计学部主任教授，JAGDA理事，东京ADC委员，纽约ADC委员、基础设计学会理事，在国际电脑美术教育领域享有盛名。

新的世纪将是电脑图像 (CG) 艺术迅猛发展的世纪, 电脑美术设计在国内已经非常流行, 但与日本、美国等国际先进水平相比仍有一定差距。

教育是技术发展的原动力。我们有幸邀请到被誉为国际电脑艺术设计泰斗的胜井三雄先生, 请他担任本套教材的总企划, 在他丰富的实践经验和先进的电脑美术教学理念的帮助下, 我们这套教材在体例规划和内容编排上臻于完美, 并能够满足高校相关美术专业、高级电脑美术设计培训班以及 CG 爱好者的要求。

中国电力出版社电脑艺术部



丛书主编: 刘欣欣

1958年11月30日生于中国黑龙江省齐齐哈尔市, 1985年毕业于清华大学美术学院(原中央工艺美术学院), 1989年毕业于日本东京艺术大学研究生院, 1998年任清华大学美术学院教授、吉林大学美术学院客座教授。长期研究电脑美术国际先进设计与教育理念在国内现有教育状况下的无缝结合, 并应用在教学实践中, 成效显著。

全体编委衷心感谢胜井三雄先生的倾情指导!

《美院新概念电脑美术教材》 丛书编辑委员会

丛书主编: 刘欣欣

副主编: 赵道强、王丽萍、杨 聪

编委成员: 谢 工、赵道强、王丽萍、杨 聪、胡 韬、
杨 帆、李绍蓬、姚文锋、安小龙、安雪梅、
刘 云、裴红义、刘欣欣(排名不分先后)

学之有道 事半功倍

古训曰：“工欲善其事，必先利其器。”尤其在现代科学技术发展日新月异的今天，及时地学习和掌握新技术，把握时代的脉搏就更加重要。

记得1989年我刚刚从东京艺术大学研究生院的大门跨入日本的设计行列时，自己曾踌躇满志想大干一场，工作不久公司就在我的办公桌上搬来了一台被人咬了一口的“苹果”，说今后的设计就靠它了，但当时我根本不屑一顾。并且还在想，电脑也是人要操作的，为何还要费两遍事呢？而且依然固执地坚持着我的原则，埋头在笔纸之中。一次有一个客户让我们一天内拿出十个产品的广告设计方案，并要求在看稿时备好制版文件，当时定稿，当时开印，他要赶一个展会。这下可忙坏了，我手忙脚乱一夜没睡，也只好手绘了一个设计稿，看看周围的人，电脑一打开，图片、文字都有了，一边与客户交谈一边在电脑上就搞定了，面对事实我深深地感到了“器”的重要。

现在不同了，像我那样持古董想法的人已经不多见了，电脑是美术设计不可缺少的工具这已人人皆知。但是，不等于有了认识就能学好、用好、掌握好，还有个学习的途径和方法的问题，正如古人所训：“要学之有道”，在此选择学习的最佳途径是最重要的。

回国以后一边在大学里游说，一边留意美术设计教育，同时也常去书店翻翻书。我看到市场上介绍电脑软件的书不少，但这些书多是停留在介绍软件的功能和使用方法上，如同产品功能介绍或使用手册。我想，有几个人是为了学习软件而学习的呢？大多数人学习软件的目的是为了在自己所从事的行业上应用它，所以，介绍软件应该有专业性的目的，为美术设计而用的书就更应该有明确的目的性，这样才能让人学之有用，但是为什么具有专业性的教材很少呢？我明白了，介绍性的书简单，写专业性的书太难。如果写一本介绍性的书，只要熟悉软件功能便可，而写专业性的书不仅要熟悉软件的功能，还要了解专业特点。如果写一本教材类型的专业书就更难了，不仅要熟知功能、熟知专业，还必须了解读者的情况，找到易于读者接受的方法，这就需要有清晰的思路和明确的引导力、说服力，让学习者一边学习基础知识，一边可以运用，这就是常说的能学以致用吧。因此，写教材性的书更难，常人所说的“若想教人一分，自己必须先有十分”就是这个道理。

幸好，我们的策划者和作者们知难而上，再加上中国电力出版社全力支持，才使这套学用兼顾的教材得以出版。这套书与其他的软件介绍书籍有什么不同呢？第一个特点，也是最大的区别，就是学用结合，我们的作者在抓住功能特点的同时，用直白易懂的方式告诉读者它可以在应用中表现什么，达到什么效果，具有直观性。第二个特点就是易学，再好的内容如果没有一个好的传达方式也是难于接受的，我们和作者一起对此作了深入的研究，从书的开本、版式到导读方式都作了精心的安排，让读者在轻松的环境中中学到真正实用的东西是本书的目的。第三就是专业性，本书不想囊括大千世界，只想针对电脑美术设计这个事，所以谈得就比较彻底。

在作者夜以继日的努力中，筹划者和出版社的精心策划和支持下，这套劳心之作终于和大家见面了。在此我感谢所有为这套书呕心沥血的人。我不敢断言这套书是包治百病的灵丹妙药，更不敢说有了这套书中国美术设计电脑应用教材型图书就完备了、系统了，可以划句号了，但我深信大家的心血不会白费，它定会为中国的电脑美术设计教育发挥作用。

学习美术设计电脑软件应用的良药有了，读者可能已经迫不及待了，可能早已认为我太罗嗦了，但是我还是要跟你说一句真诚的话，这是一套好书。

刘欣欣 于清华大学美术学院

前 言

Flash (闪电) 正如它的含义一样, 因为它的存在, 网络世界才显得更加丰富多彩。在 Flash 的世界里, 用户不再需要掌握 Java、HTML 等专业的语言, 只要拥有想像力和创造力, 就可以创建出令人过目不忘的网页、动画和电影。Flash 作品极易在网上进行发布和交流, 也可以生成独立的可执行文件 (.exe), 这样在没有安装 Flash 播放器的电脑上也可以正常运行; 而且任意旋转和缩放 Flash 动画, 都不会影响画面的质量。许多专业级的媒体制作软件如 Authorware 和 Director, 也可以直接导入使用 Flash 制作的影片、矢量图形和动画。因此, Flash 的使用非常广泛, 除制作网页和课件外, 我们还可以使用 Flash 制作电子贺卡、动画短片和 MTV 等等许多生动和个性化的东西。

Macromedia 公司于 2003 年底推出了 Flash MX 的升级版本 Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004, 它的发布无疑像一枚重量级炸弹, 在业界引起了不小的反响。与以往版本不同的是, Macromedia 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 两个版本。Flash MX 2004 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家的理想工具, 该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体 (音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。Flash MX Professional 2004 针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者, Flash MX Professional 2004 包含 Flash MX 2004 中的所有功能, 同时还包含多个功能强大的新工具。

本书由 33 个经典实例组成, 分别介绍了 Flash 动画制作中的遮罩、补间动画等基本技巧以及用动作脚本实现动画效果的高级技巧。全书内容丰富, 讲解轻松, 循序渐进, 图文并茂, 而且在以 Step by Step 的方式剖析这些经典实例的详细制作步骤的同时也淋漓尽致地展现了 Flash MX 2004 的强大功能与创作技巧, 在界面、工具、面板和动作脚本方面进一步突出了与旧版本的不同, 深入介绍了 Flash 动画制作中的中、高级操作技法。使读者一册在手, Flash 网络动画、MTV、菜单制作、互动游戏、音乐贺卡制作即可完全掌握。在本书的光盘中, 收录了这 30 多个经典实例的源程序, 读者可以边阅读本书的正文, 边打开源程序加以对照。

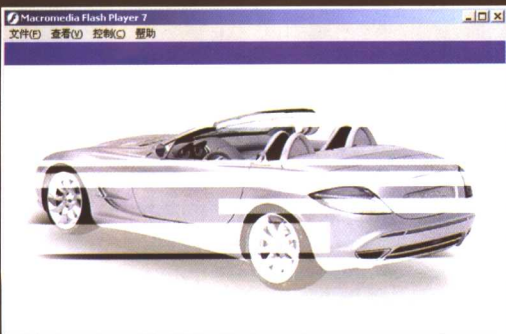
“工欲善其事, 必先利其器!” 正如本书一再强调的, 要想成为一名闪客帝国的高手, 不仅要熟练掌握 Flash 软件制作技巧, 大胆的想像、精巧的构思和细致的制作都是必不可少的, 就让本书成为读者的磨刀石, 磨亮你手中的宝剑吧!

本书由毕靖、杨聪主持编写, 在编写过程中得到了何磊、许富强、郭立志、鲍超、万逢义、曹国峰、陈刚、田砚宇、蔡念、杨祖虎、唐妮、宋殿宇、戎恺、施润和、孙志刚、陈钻、陈轩等人的大力帮助。由于计算机技术的迅速发展, 加上编者的水平有限, 时间仓促, 书中错误之处在所难免, 欢迎读者批评指正。

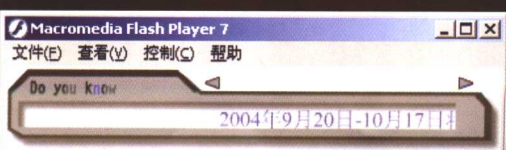
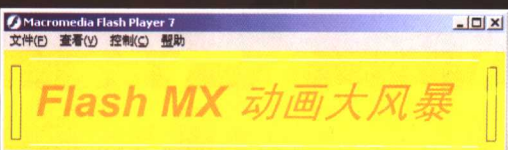
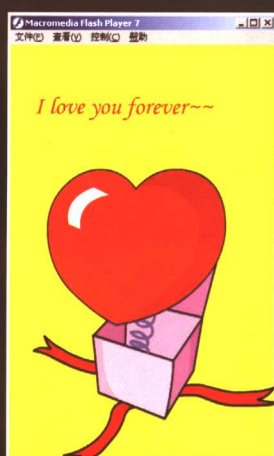
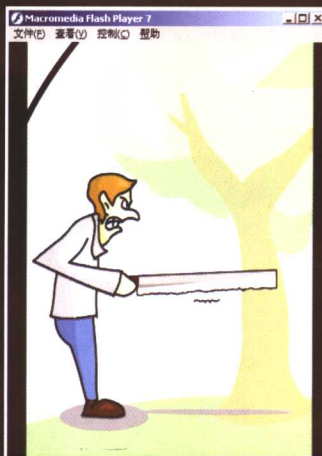
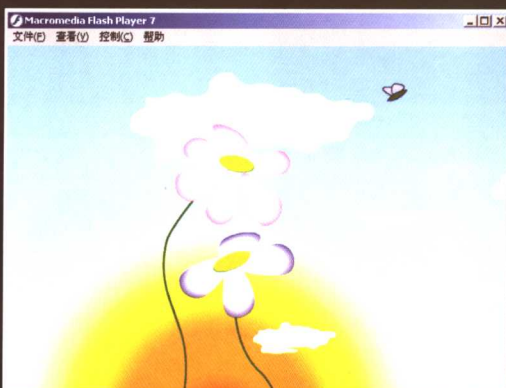
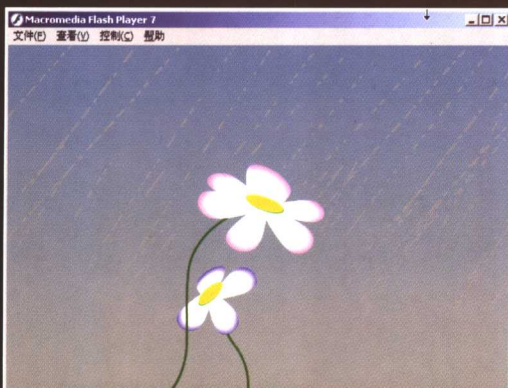
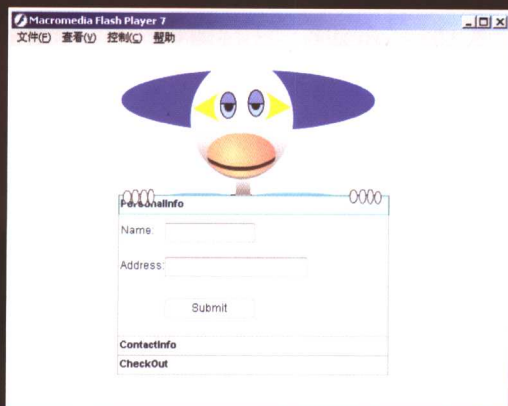
编 者

2004 年 5 月

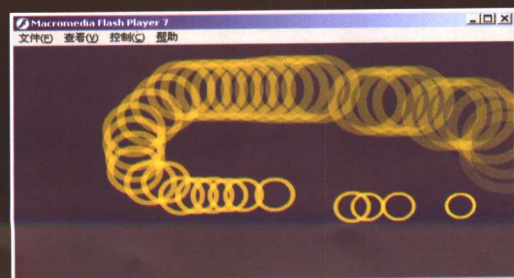
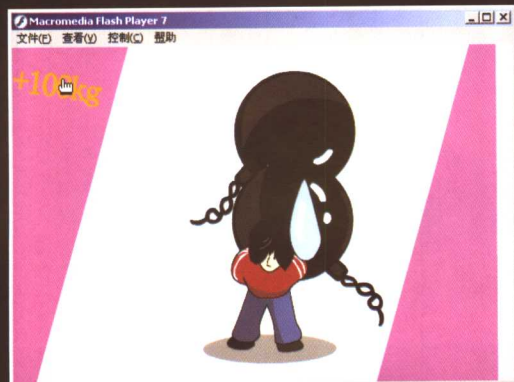
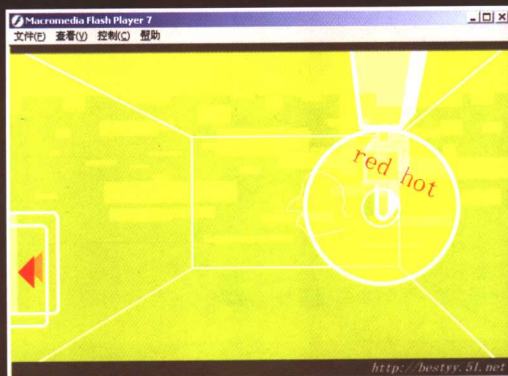
本书范例部分效果赏析

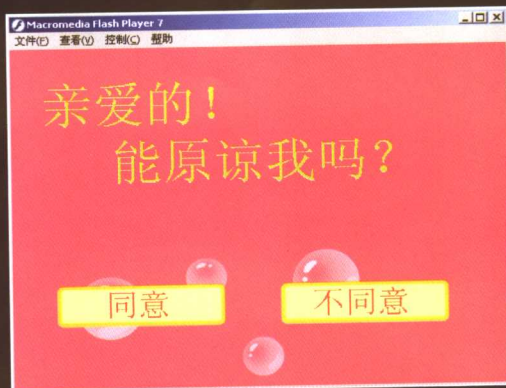
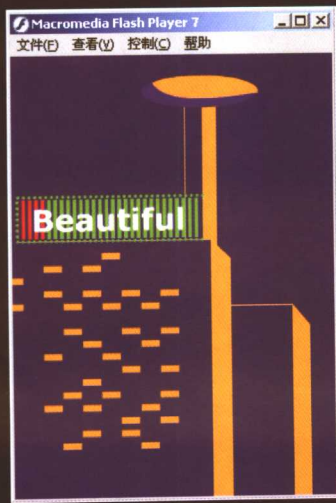


flash MX 2004 动画大风暴



flash MX 2004 动画大风暴





目 录

前 言

第 1 章 Flash MX 2004 快速导航	1
1.1 关于 Flash	1
1.1.1 Flash 是一种什么软件	1
1.1.2 Flash MX 2004 系统需求	1
1.1.3 Flash MX 2004 的应用范围	2
1.1.4 Flash MX 2004 中的新增功能	2
1.2 Flash MX 2004 基本功能简介	4
1.2.1 Flash MX 2004 操作界面	4
1.2.2 Flash 工具面板	5
1.3 Flash MX 2004 基础动画类型	8
1.3.1 补间动作动画	8
1.3.2 补间形状动画	9
1.3.3 逐帧动画	10
1.4 Flash 精彩作品赏析	10
1.4.1 李鑫	10
1.4.2 大学自习曲 RAP 版	14
1.4.3 世界无限大	18
1.4.4 凤求凰	20
1.4.5 战	22
1.5 小结	25



第 1 篇 网络动画篇

第 2 章 跳动的短消息	27
2.1 矢量背景图的制作	27
2.2 基础的文字动画效果	29
2.3 小结	34
第 3 章 小偷快跑	35
3.1 绘制主角	36
3.2 制作影片剪辑	37
3.3 制作移动引导线	39
3.4 小结	42

第4章 折叠菜单的制作	43
4.1 制作影片剪辑	44
4.2 使用组件面板	46
4.3 制作折叠菜单	47
4.4 小结	50
第5章 恐龙变形动画	51
5.1 绘制背景图	52
5.2 绘制主角——两只恐龙	53
5.3 制作变形动画	55
5.4 丰富动画视觉效果	58
5.5 小结	60
第6章 路灯的光晕	61
6.1 绘制背景图	61
6.2 绘制路灯	62
6.3 制作光晕效果	63
6.4 制作光晕渐变的动画效果	66
6.5 合成影片	68
6.6 小结	68
第7章 阴影逐帧渐变的效果	69
7.1 柔化边缘阴影的制作方法	69
7.2 阴影渐变动画的制作方法	70
7.3 小结	74
第8章 雨中的城市	75
8.1 绘制所需要的素材	75
8.2 制作降雨的动画效果	79
8.3 合成影片	81
8.4 小结	84
第9章 到此一游——文字的动态输入效果	85
9.1 绘制立柱和背景墙	85
9.2 制作文字的动态输入效果	88
9.3 制作文字的凹凸效果	90
9.4 小结	92
第10章 约会——交互按钮的应用	93
10.1 绘制所需要的素材	94
10.2 制作主场景	96
10.3 交互按钮的制作过程	98
10.4 通过交互按钮控制影片	100
10.5 小结	102

第 11 章 可拖拽的瞄准镜	103
11.1 制作瞄准镜遮罩	103
11.2 生成遮罩效果	106
11.3 小结	107



第 2 篇 网络广告篇

第 12 章 Flash MX 2004 网络广告	109
12.1 制作网络广告基本元素	109
12.2 制作遮罩动画效果	110
12.3 合成影片	112
12.4 小结	112
第 13 章 夜晚的霓虹灯	113
13.1 制作背景动画	113
13.2 霓虹灯效果的制作方法	115
13.3 小结	118
第 14 章 网络公益广告	119
14.1 制作动画场景所需要的素材	119
14.2 制作动态卡通人物造型	122
14.3 合成影片	124
14.4 小结	128
第 15 章 新款跑车上市——网上产品广告设计	129
15.1 制作网络广告的基本场景	130
15.2 制作新款跑车的视觉效果	131
15.3 继续丰富影片	137
15.4 小结	140
第 16 章 “网络无美女” 宣传动画	141
16.1 模拟网络聊天的动画效果	141
16.2 主题宣传的动画效果	145
16.3 小结	148
第 17 章 商业迷你网站片头动画	149
17.1 制作基本动画场景	149
17.2 页面元素的动态设计	151
17.3 丰富动画的视觉效果	153
17.4 小结	158

第 18 章 网络消息广播系统	159
18.1 制作系统所需要的基本元素	159
18.2 制作具有交互性的消息广播系统	163
18.3 小结	167



第 3 篇 有声有色的 Flash 篇

第 19 章 Fire —— Flash 动画特效	169
19.1 制作光线的基本特效	169
19.2 深入制作光线的视觉效果	172
19.3 小结	176
第 20 章 节日的礼物	177
20.1 制作动画的基本元素	178
20.2 制作按钮的动态效果	180
20.3 制作礼盒的动态效果	182
20.4 合成影片	186
20.5 小结	188
第 21 章 背景音乐的开关	189
21.1 制作背景以及按钮元素	189
21.2 制作背景音乐开关	192
21.3 小结	194
第 22 章 涟漪	195
22.1 制作动画的基本背景	195
22.2 制作涟漪动态效果	196
22.3 制作画面外框	198
22.4 小结	200
第 23 章 亲爱的，能原谅我吗	201
23.1 动画背景的制作	201
23.2 永远按不到的按钮	204
23.3 合成动画	206
23.4 小结	208
第 24 章 会功夫的赤兔马	209
24.1 赤兔马的绘制过程	209
24.2 主循环影片的制作	211

24.3 动态控制区域的制作	214
24.4 合成影片	216
24.5 小结	218
第 25 章 献给母亲的礼物	219
25.1 绘制动画所需要的基本元素	220
25.2 动画主场景之一——春	222
25.3 动画主场景之二——夏	224
25.4 动画主场景之三——秋	227
25.5 动画主场景之四——冬	228
25.6 小结	231
	
第 4 篇 网络互动媒体篇	
第 26 章 鼠标的跟随效果	233
26.1 制作隐形按钮	233
26.2 制作鼠标的跟随效果	234
26.3 合成影片	237
26.4 小结	238
第 27 章 Actions 特效应用	239
27.1 制作动画的基本元素	239
27.2 动作脚本特效应用	241
27.3 小结	242
第 28 章 DIY 超酷鼠标	243
28.1 制作基本元件	243
28.2 制作鼠标的辉光效果	244
28.3 合成影片	246
28.4 小结	248
第 29 章 CD 播放器	249
29.1 制作基本场景	249
29.2 制作旋转的 CD 唱片	252
29.3 制作滑动式菜单	254
29.4 合成影片	257
29.5 小结	258
第 30 章 迷你游戏	259
30.1 制作游戏的基本场景	260

30.2 文字的淡出效果	262
30.3 动画的控制按钮	265
30.4 制作游戏动画	267
30.5 合成游戏动画	271
30.6 小结	274
第31章 MTV 的制作	275
31.1 导入截选的声音文件	276
31.2 绘制草图、制作分镜头与上机着色	278
31.3 MTV 制作过程大揭秘	280
31.3.1 制作山脉、星空的动态效果	280
31.3.2 制作月亮、湖光的效果	281
31.3.3 对口型	284
31.3.4 制作人物行走的动态效果	284
31.3.5 制作钉子的运动轨迹	287
31.3.6 挥手的动态效果	288
31.3.7 制作黑色外框	289
31.4 小结	290
第32章 网络宣传动画	291
32.1 制作动画所需要的基本元素	292
32.2 合成动画影片	296
32.3 制作文字动态效果	298
32.4 制作局部特写效果	300
32.5 制作跌倒的动画效果	301
32.6 影片结尾的动画效果	303
32.7 制作影片的预载画面	304
32.8 小结	306
第33章 网络资源下载页面	307
33.1 制作网页 Logo 动画	308
33.2 制作页面动画效果	310
33.3 按钮的动画效果	313
33.4 合成按钮	315
33.5 合成影片与设置 fscommand	316
33.6 小结	318