



● 网页设计系列 Web Design Series

挑战高级网页设计师

Flash 5

动画高级实例教程

卡图动画工作室 / 编著



-  资深高级网页设计师精心编写
-  全新的写作理念, 开创网页设计教学领域之先河
-  丰富的动画实例淋漓尽致地展现Flash的强大功能及创作技巧
-  步骤简洁, 通俗易懂, 令阅读轻松自在
-  随书附赠光盘内含全书所有源程序及图片素材



中国青年出版社

● 网页设计系列 Web Design Series

Flash 5

动画高级实例教程

卡图动画工作室 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。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。

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

何 琼

责任校对: 肖新民

书 名: 《Flash 5 动画高级实例教程》

编 著: 卡图动画工作室

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 高唐印刷有限责任公司

开 本: 16 开

版 次: 2001 年 5 月北京第 1 版

印 次: 2001 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

定 价: 49.00 元 (附赠 1CD)

挑战高级网页设计师系列

编写委员会成员

（排名以姓氏笔划数为序）

高级动画软件工程师：丁建超

高级网页设计师：王勇

网页设计师：刘景

网页设计讲师：杨雪良

二维、三维动画设计师：郑东

平面设计师：周雪

平面设计师、创意总监：侯红霞

网络与程序高级工程师：郭永灿

网站策划高级工程师：姜伟

序 言

亲爱的读者，大家好！卡图动画工作室又与大家见面了，其新近推出的一套“挑战高级网页设计师系列”丛书以全新的面貌为大家带来了一个全新的惊喜。

网络作为第四大媒体，在21世纪的今天已经成为我们生活中不可缺少的一个重要组成部分，随着网络的飞速发展，网页设计人员的队伍也不断壮大起来，许多人都纷纷加入到网页设计的洪流中，从而使原本就非常激烈的竞争更趋于白热化，优秀的高级网页设计师越来越受到网络公司的厚爱。

关于本丛书

众所周知，学习软件一般有两种途径：一是从软件开始学起，即先学习软件的基本菜单命令与工具栏的使用方法，对其有一个非常全面的认识与了解之后，再进入软件使用阶段；二是抛开软件，从软件的使用着眼，从软件的实例入手，在实际操作中学会软件的使用和技巧。前者速度慢，成效低，属于保守的学习方法；而后者时间短，成效高，属于最现代的学习方法。

卡图动画工作室成功地借鉴了第二种学习方法，应中国青年出版社、网络同仁及社会各界朋友的邀请，推出了这套“挑战高级网页设计师系列”实例教程，即：《Fireworks 4 高级实例教程》、《Flash 5 动画高级实例教程》和《Dreamweaver 4 高级实例教程》。本套丛书以Macromedia“三剑客”为写作素材，完全摒弃了那种死板教条、枯燥乏味的教学方式，以实例为写作途径与手段，以简洁、实用为写作目的，以通俗易懂为写作形式，形成独特的丛书风格。

本丛书丰富的实例、简洁的步骤以及完整的源程序（见配书光盘）体现了作者全新的创作理念，在网页设计教学领域开出了一道先河。

关于本书

卡图动画工作室主要从事多媒体及二维动画的企划与设计，它现已推出许多优秀的网络动画作品和多媒体作品，并深受网络同仁、网友以及多媒体爱好者的喜爱。本书《Flash 5 动画高级实例教程》与《Flash5 高级实例教程/ActionScript 编程篇》（中国青年出版社出版）是姊妹篇，本书从动画制作入手，以动画设计为切入点，以动画实例为创作手段，分别讲述了Flash六大动画的制作技巧，列举了众多的经典动画主页进行解析，编程部分只是本书动画的一个补充，本书的重点是动画的实战部分，通过实例淋漓尽致地展示了Flash软件的强大功能以及创作技巧。本书条理清楚，每个实例都分为五大部分，即动画欣赏、创作说明、实例分析、制作步骤、效果演示，使读者阅读

起来轻松自在、朗朗上口，并且每个例子都加入了笔者具有独特风格的创作理念，读罢此书设计网络动画得心应手。

Flash 软件是一个优秀的二维动画的矢量软件，由于它的文件尺寸非常小，所以广泛地用于网络。随着时代的发展、宽带网的普及与应用，网络动画与网络电影将风靡全球，到那时 Flash 将会倍受网络界与动画界的推崇。要了解网络动画的制作技巧与创作理念，挑战高级动画设计师吗？请来读此书吧！

关于配书光盘

为了方便读者参考与学习，在本书配书光盘里，我们列出了本书的所有源程序及所有使用过的图片素材，希望对大家有所帮助。

适用人群

本书最适合于专业动画网站的设计师以及制作人员，Flash 软件入门后需要进阶与提高的人员以及网站企划、开发的专业人员。

由于本书的写作风格是由浅入深、循序渐进，并且每个实例都相应地讲解一个知识点，所以对于 Flash 软件的初级入门者而言，本书也是一本值得参考与借鉴的优秀教材。

在此致谢

本书在编写过程中得到了中国青年出版社及社会各界朋友的鼎力支持，在技术方面给予了莫大的帮助，在此表示衷心地感谢！

对卡图动画工作室编写委员会成员：丁建超（高级动画软件工程师）、侯红霞（平面设计师、创意总监）、杨雪良（网页设计讲师）表示衷心的感谢！在此特别致谢 FlashMTV 网站的技术支持，他们的网址是：<http://www.FlashMTV.com>。

《Flash5 动画高级实例教程》是一本专业讲述动画企划与创作的实例图书。由于本书是第一次出版，所以难免有许多不足之处，为了使本书更完美、更专业，笔者衷心希望闪存界各位高手与专家多多指教！我们的信箱是：dragon179@263.net 和 dragon179@elong.com，或浏览我们的网站：<http://www.cartoonchina.net>，谢谢！

卡图动画工作室

2001 年 4 月

部分 1

动画进阶

实例 6	形变的Loading	24
实例 7	形变的线形花瓣	28
实例 8	可爱的小猫	34
实例 9	动物乐园	42
实例 10	幻影文字	48
实例 11	线形卡图主页	60

第 1 章 原始动画



实例 1	数字变换	5
实例 2	跃动的网址	9
实例 3	三维手形动画	12
实例 4	欢乐的蝴蝶	15
实例 5	嬉戏的小玩偶	20

第 2 章 形变动画



部分 2

动画网页

第 3 章 运动动画



实例 12	运动的Loading	73
实例 13	飘落的字块	79
实例 14	签字笔	89
实例 15	卡图主页	95
实例 16	创意点的运动主页	107
实例 17	活力主页	114
实例 18	动感网页	121

第4章 色彩动画



- 实例 19 色彩 Loading.....132
- 实例 20 色彩按钮.....138
- 实例 21 偏心圆.....143
- 实例 22 体积光.....149
- 实例 23 春夏秋冬.....157
- 实例 24 眩光的技巧.....164
- 实例 25 五彩缤纷.....171
- 实例 26 眩目光主页.....181

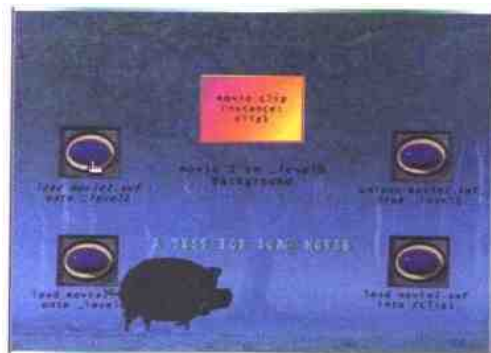
第5章 蒙板动画



- 实例 27 蒙板Loading.....194
- 实例 28 画中画.....203
- 实例 29 X光透射头骨.....207
- 实例 30 放大镜.....211
- 实例 31 跃动的蒙板.....215



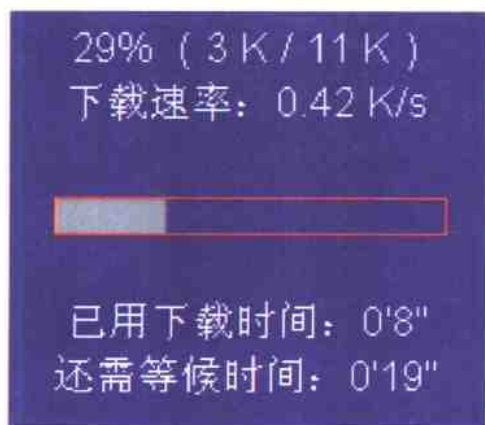
第6章 行为动画



- 实例 32 跳转菜单.....231
- 实例 33 森林中的小猪.....238
- 实例 34 时间延迟.....242
- 实例 35 繁星点缀.....246
- 实例 36 洋狗变鬼脸.....252
- 实例 37 变量求值.....258
- 实例 38 打蚊子.....263

部分 4 动画实战

第7章 动画LOGO设计



实例 39 精确预载.....275

第8章 动态鼠标跟随设计



实例 40	足球献礼.....	282
实例 41	礼花绽放.....	285
实例 42	节日舞龙.....	289

第9章 动画网页设计



实例 43 中国艺术节主页.....296

第10章 动画贺卡秀



实例 44 宝贝为什么哭.....310

第 11 章 MTV 动画设计



实例 45 将爱情进行到底.....319

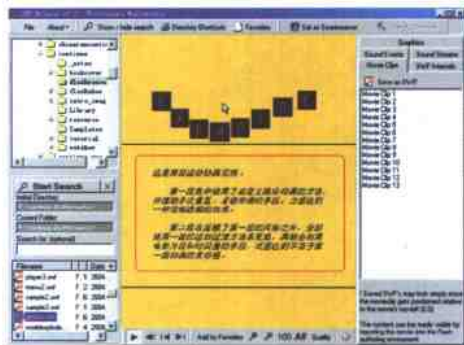
第 12 章 游戏动画设计



实例 46 神龙曼蛇.....338



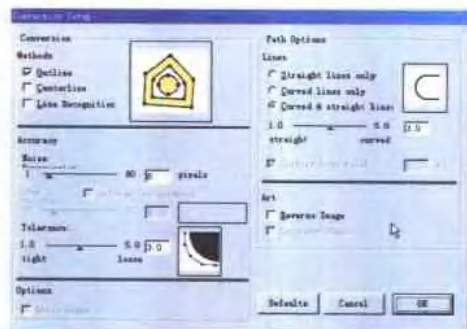
附录 A SWF Browser



附录 B Sound Forge



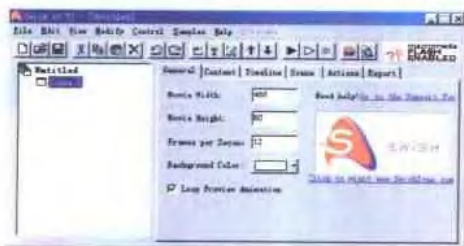
附录C Streamline 4.0



附录E Swift 3D



附录D Swish





第1部分 动画进阶

Flash 动画入门者，在深入学习动画的同时，需要打好基础，掌握动画的基本概念、理解动画的制作技巧、懂得动画的创作理念。动画进阶部分是本书的基础部分。只有真正理解了原始动画、形变动画，我们才能运用其他的动画形式创作出优秀的 Flash 二维动画作品。



第1章 原始动画

原始动画也就是关键帧动画,有些Flash教材称原始动画为帧继帧动画。原始动画就是在Flash动画的时间轴线上,许多关键帧构成的动画类型。通俗地说,由一个一个关键帧组成的动画就称为关键帧动画,即:原始动画。

原始动画是本书的基础部分,也是Flash动画创作的基础。





实例1 数字变换



动画欣赏

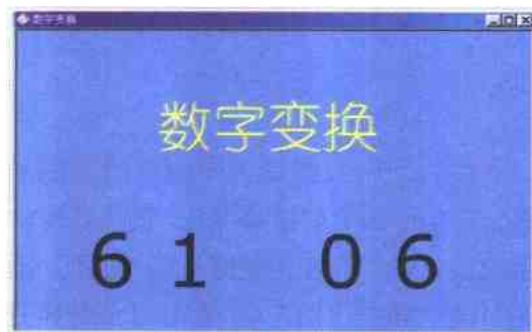


图 1-1



创作说明

“数字变换”主要介绍的是两组不同数字的数值，随着个位数的不断递增十位数相应增加、不断变换、循环播放的效果，形成一种数字化时代的感觉。



实例分析

“数字变换”两组数字实际是同一个 Graphic，之所以在动画过程中表现的数值不同，是因为在实例面板 (Instance) 里所设的 Behavior 的属性不同。



制作步骤



步骤一：布置舞台

新建电影 (快捷键为 Ctrl+N)，选择 Modify>Movie 面板，把 Background 设为蓝色 (#389CFF) (如图 1-2 所示)。



图 1-2



步骤二：组织剧组

(1) 选择 Insert>New Symbol (快捷键 Ctrl+F8) 建立 Graphic，命名为“Number” (如图 1-3 所示)。

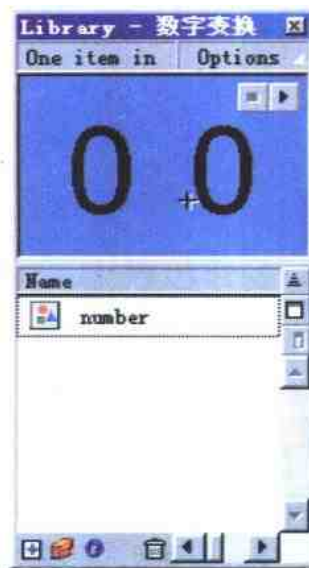


图 1-3

(2) 把 Layer1 命名为“个位”，再建立一新层，命名为“十位”。

(3) 我们先来设置“个位”层上的动画，在第1帧上放置数字0，第2帧按功能键F7，建立空关键帧放置数字1，依次类推数字0~9在“个位”层上按顺序排列。鼠标点击第1帧，同时按住 Shift 键点选第2~10帧，点按鼠标右键选中 Copy Frames 拷贝这10帧的内容；按功能键F7，建一个空关键帧，按住 Shift 键点选后10帧，点按鼠标右键选中 Paste Frames 粘贴前10帧的内容，依次类推循环排列10次（如图1-4所示）。

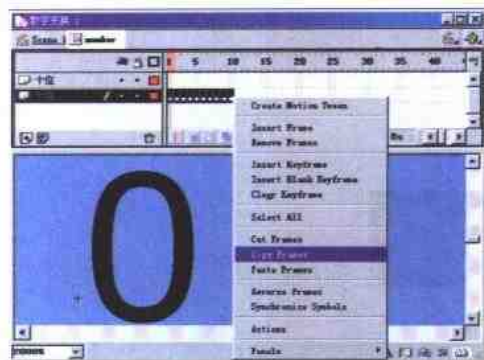


图 1-4

然后我们来编辑“十位”层上的动画，在第1帧上放置数字0，按住 Shift 键选取9帧，点按功能键F5，则第1至第10帧上的数字均为0，到第11帧数字变为1，再按住 Shift 键选取9帧，点按功能键F5，则这10帧上的数字均为1，第21帧变为2再保持10帧不变，依次类推直至到100帧，数字为99（如图1-5所示）。

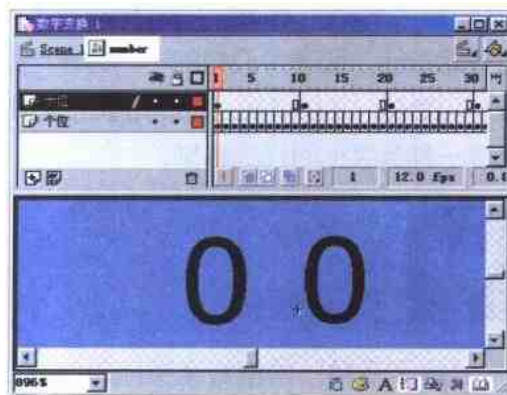


图 1-5(a)