

完美动画设计与制作

贺 凯 焦 超 / 编著



随书附赠超值光盘内包含：

7大类300余个Flash经典动画欣赏

10个Flash广告源文件

10组Flash完整网站模板源文件

1000个GIF动画素材

100幅Flash虚拟三维背景图片

1000幅矢量图片素材

20套共千余个Flash库文件

300段动画声音素材

● 本书所讲实例的原始文件和最终效果文件

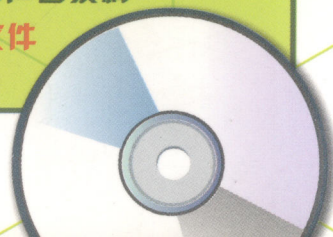
● 30分钟基础知识视频讲解



中国青年出版社

中国青年电子出版社

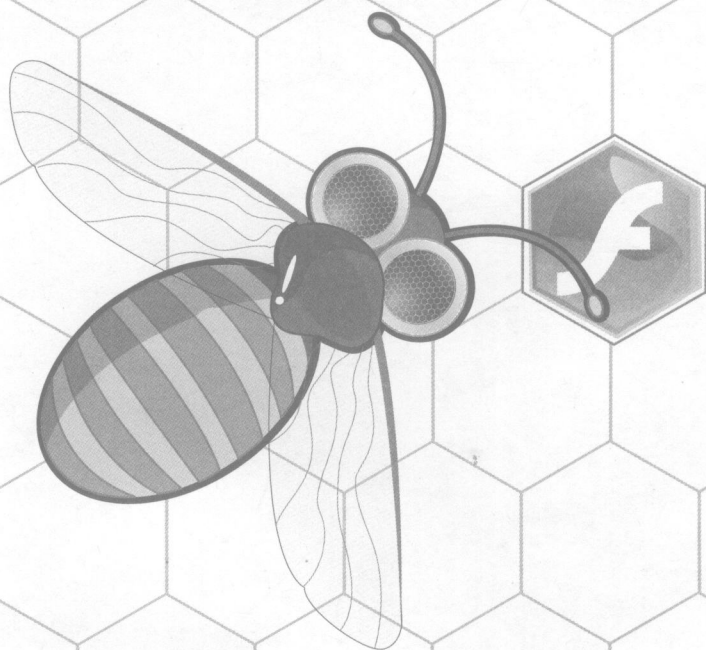
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



Flash 8

完美动画设计与制作

贺凯 焦超/编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

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内容。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8完美动画设计与制作/贺凯，焦超编著.——北京：中国青年出版社，2007

ISBN 978-7-5006-7060-5

I.F... II.①贺...②焦... III.动画—设计—图形软件，Flash 8 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2006）第107392号

书 名：Flash 8完美动画设计与制作

编 著：贺凯 焦超

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：北京市耀华印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16 印 张：25.25

版 次：2007年2月北京第1版

印 次：2007年2月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-7060-5

定 价：39.00元（附赠1CD）

网页设计十全十美

最便宜，最方便，最自由的学习方式，伴您学习成长的每一天



全彩 / 1CD / 55.00 元



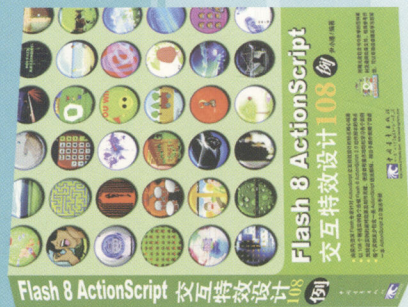
黑白 + 彩插 / 1CD / 39.00 元



黑白 + 彩插 / 1CD / 59.00 元



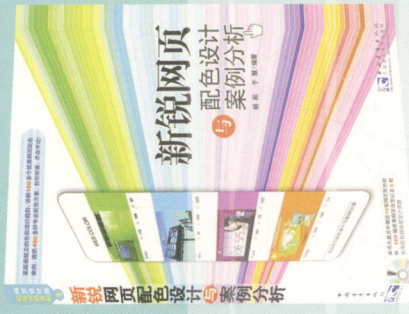
黑白 + 彩插 / 1CD / 35.00 元



黑白 + 彩插 / 1CD / 39.90 元



全彩 / 1CD / 39.00 元



全彩 / 1CD / 39.90 元



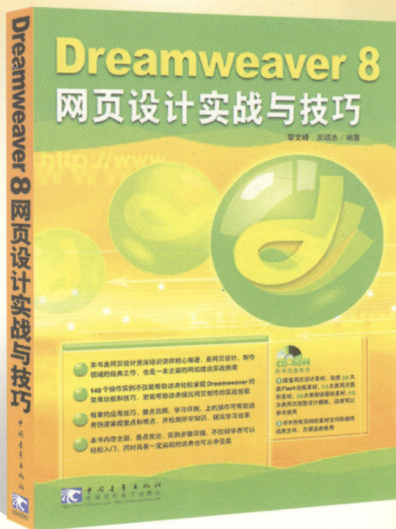
黑白 + 彩插 / 1CD / 49.00 元



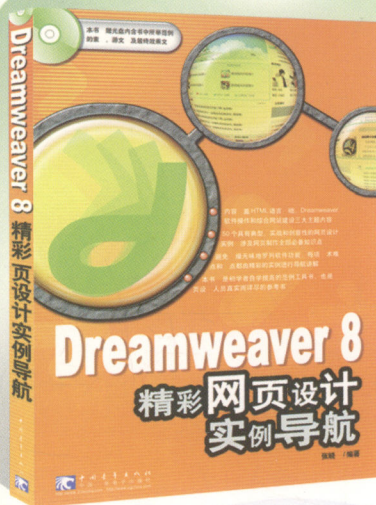
黑白 + 彩插 / 1CD / 32.00 元



黑白 + 彩插 / 1CD / 45.00 元



364 页 / 黑白+彩插 / 1CD / 36.00 元

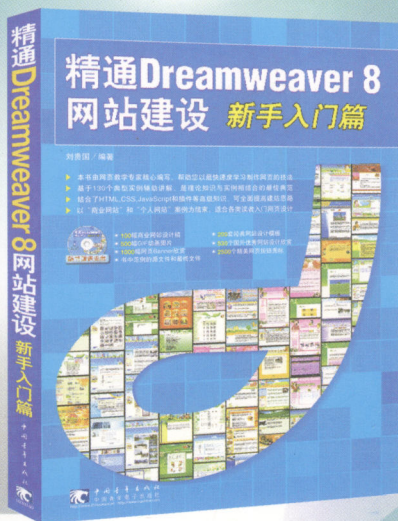


416 页 / 黑白+彩插 / 1CD / 39.90 元

中国青年出版社

网页设计精品图书

演绎网页设计成功之路上的点点滴滴
完美诠释Dreamweaver的强大功能



438 页 / 黑白+彩插 / 1CD / 39.00 元



388 页 / 黑白+彩插 / 1CD / 38.00 元

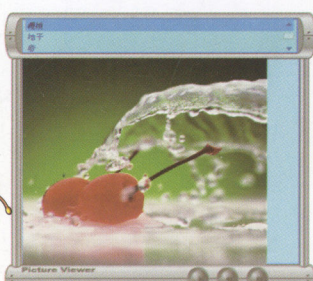
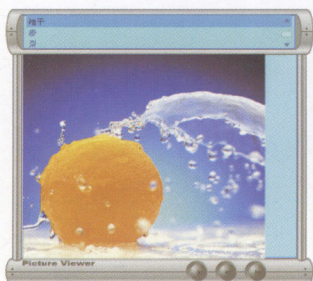
380 页 / 黑白+彩插 / 1CD / 38.00 元



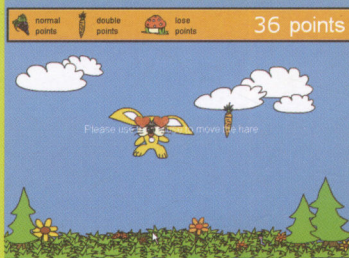
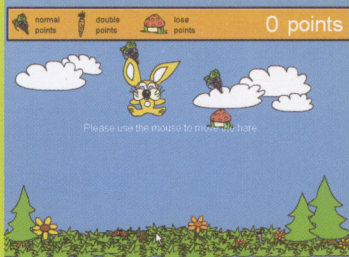
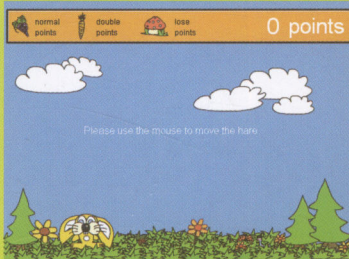
中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

地址：北京东城区东四十条 94 号万信商务大厦 502 室 邮编：100007
电话：010-84015588 传真：010-64053266

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com



▲ 运用绘图工具和动作脚本制作图片浏览器



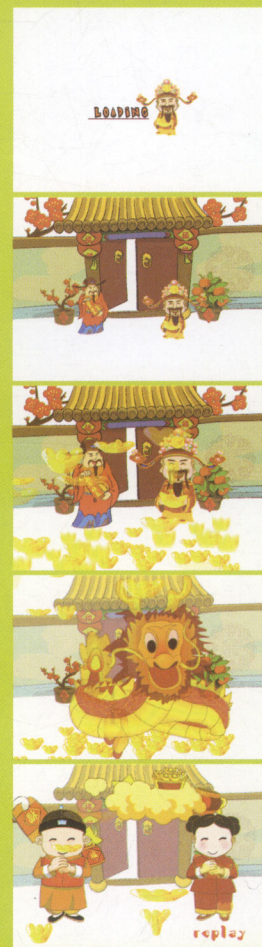
▲ 运用高级动作脚本制作贪吃野兔游戏



▲ 利用时间轴特效制作简单动画



▼ 利用动作脚本制作网页按钮



▼ 运用综合技巧制作新年贺卡

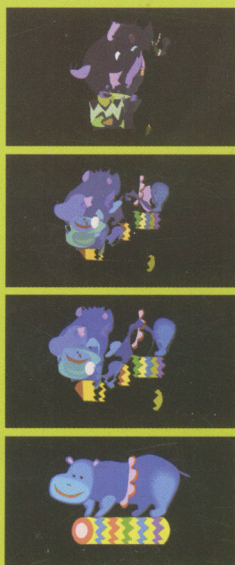


制作走路的人逐帧动画 ▲

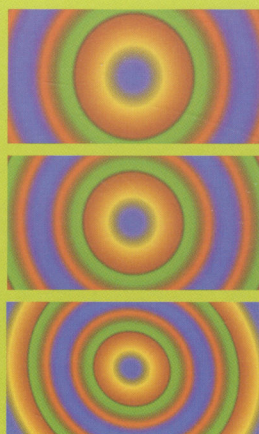


Flash 8

完美动画设计与制作



▲ 应用形状提示功能制作变形动画



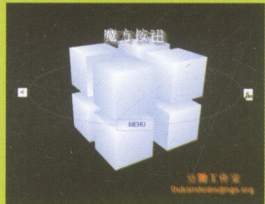
▲ 利用形状补间制作多彩卷动动画



利用引导层制作飞舞的萤火虫

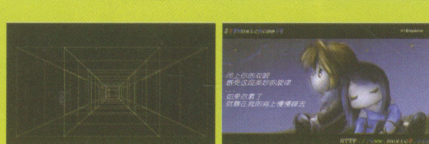


▲ 编辑视频和动作脚本制作影片播放器

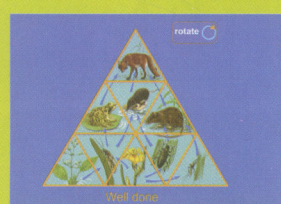
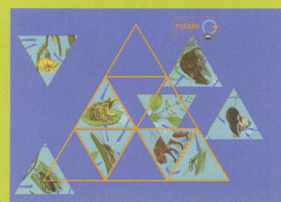
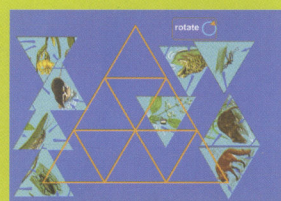


▲ 利用动作脚本制作模拟3D动画按钮

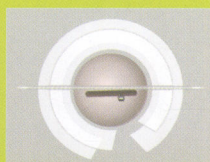
▼ 运用综合技巧制作科技色彩的网站广告



▲ 利用动作脚本制作Loading载入动画



▲ 运用高级动作脚本制作拼图游戏



▲ 按钮元件的编辑制作



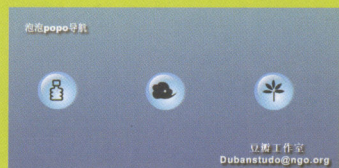
▲ 运用综合技巧制作声音播放控件



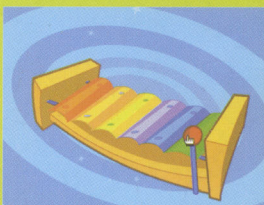
▲ 利用选择和修改图层技巧编辑动画卡片



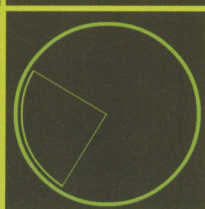
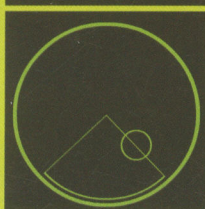
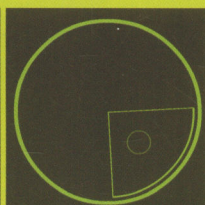
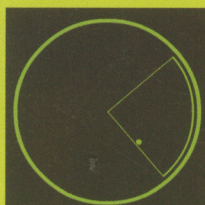
▲ 运用综合技巧制作时尚动感的商业广告



▲ 运用动作脚本制作泡泡导航动画



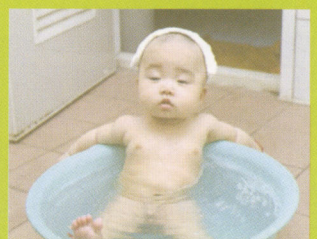
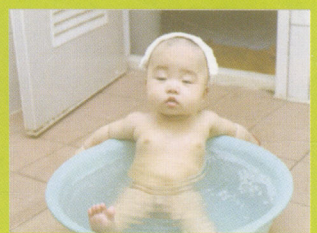
▲ 运用综合技巧制作打击乐器动画



▲ 制作旋转雷达动作补间动画



▲ 运用综合技巧制作生日贺卡



▲ 利用蒙版层制作泡澡动画

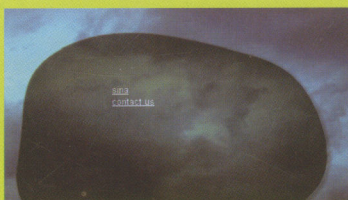


Flash 8

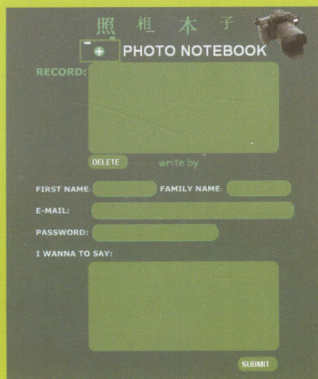
完美动画设计与制作



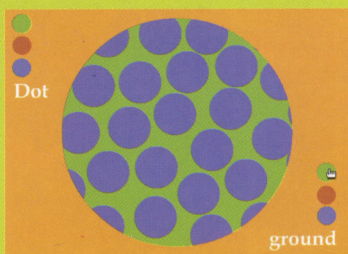
友情链接: 新浪
搜狐



▲ 在动画中创建文字链接

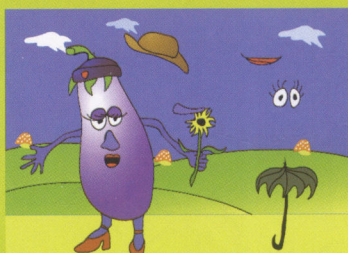


▲ 利用输入文本制作留言簿

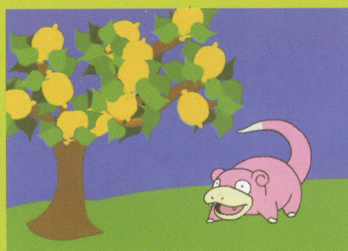
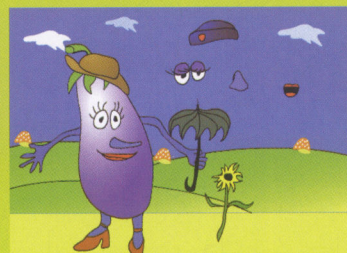


▲ 在动画中隐藏鼠标指针

▲ 利用动作脚本制作点击翻色动画



▲ 利用动作脚本对象制作拖曳动画



▲ 利用着色工具为水兽描边



▲ 运用综合技巧制作音乐盒动画



▲ 利用位图和文字制作乐队海报



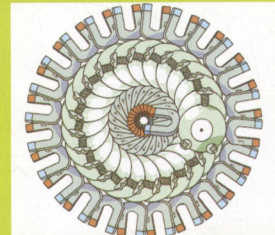
▲ 利用颜料桶工具为猫换颜色



▼ 利用刷子工具绘制简易Logo



▼ 利用绘图工具绘制太极图案



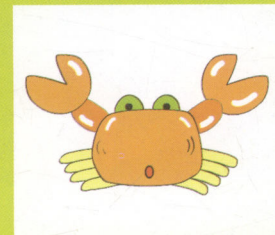
▼ 利用变形面板复制并旋转图像



▼ 利用星形工具绘制卡通海星



▼ 利用选择工具选取图像



▼ 利用钢笔和铅笔工具绘制螃蟹

Preface

前言

Macromedia 公司出品的 Flash 是现今制作动画最流行的软件之一，使用 Flash 软件制作的动画，通常被称为“Flash”，广泛流传于互联网上。Flash 的应用范围非常广泛，除了最常见到的网络动画以外，互动性网站、人机交互的小游戏、电子贺卡以及视频课件等都是 Flash 大显身手的领域，尤其是 Flash 制作的动画，丰富有趣，彰显个性，深受 Flash 爱好者的喜爱。Flash Professional 8 作为 Flash 软件的最新版本，不仅继承了传统 Flash 软件的优势特色，更在此基础上添加了滤镜面板、脚本助手等新功能，使其制作动画的功能更趋于完善。

本书以 Flash 8 为制作平台，将动画创意与制作完美结合，从零开始讲解 Flash 软件的各种知识和操作方法，同时在讲解过程中安排不同的实例，难易程度随着内容的深入而逐渐增加。本书在讲解中强调相对完整的案例制作过程，对于比较复杂的案例，均分为“素材准备”和“动画制作”等步骤阶段，从元件的制作到后期的加工分步骤进行讲解，使读者在操作过程中能够迅速掌握要领，把握制作中的关键环节。另外，书中的高级实例大多引入了相对脚本文程，即将脚本知识融入到动画的制作当中，配合动画的设计需要编写脚本，使讲解内容更加贴合实际，读者也更容易将所学知识应用于实际的创作中，随心所欲地创作出独具个性的作品。

本书共分 11 章，以动画制作为主旨，结合实例深入浅出地讲解了 Flash 软件的基本功能、绘图工具和文字工具的使用、元件的创建方法、简单动画的制作、引导层和蒙版层在动画中的应用方法和技巧、模板和视频以及音频的应用等内容，并对 ActionScript 脚本进行了详细的介绍，通过实例讲解了脚本语言在动画中的应用及效果。最后，在第 11 章介绍了不同题材的动画案例的制作过程，帮助读者进一步提高动画创作水平，使读者由对动画一知半解的初学者，逐步迈进 Flash 高手的行列。

本书内容全面，从简单的绘图工具的使用到复杂的脚本代码编辑都有详尽的介绍，因此不仅适合想要学习 Flash 软件的初学者，也适合中高级读者作为参考用书，相信书中大量精彩的案例，可以为读者的创作带来灵感和启迪。

本书从选例制作到编撰完稿经历了很长时间，笔者查阅了国内外大量资料，经过精挑细选后筛选出 60 余个 Flash 文件进行整合，也就是读者即将在本书中看到的范例。限于时间和精力，本书编写中难免出现疏漏之处，敬请广大读者批评指正。

作者

2006年12月



Contents

目录

第1章 初识Flash

1.1	Flash 简介	2
1.1.1	Flash 简史	2
1.1.2	Flash 的应用领域	3
1.2	体验 Flash 8	4
1.2.1	安装与卸载	5
1.2.2	运行与退出	7
1.3	操作环境	7
1.3.1	菜单	8
1.3.2	场景	8
1.3.3	时间轴和工具箱	10
1.3.4	面板与自定义操作环境	10
1.4	利用时间轴特效制作简单动画	12

第2章 绘图

2.1	熟识绘图工具	20
2.2	如何绘制线条	20
2.2.1	绘制立方体	21
2.2.2	绘制卡通螃蟹	25
2.3	如何选择对象	32
2.3.1	选择工具的使用	32
2.3.2	套索工具的使用	35
2.4	绘制形状	36
2.4.1	绘制流氓兔邮票	36
2.4.2	制作八卦图	41
2.4.3	绘制商标	43
2.4.4	绘制卡通海星	44
2.4.5	绘制简易 Logo	48
2.4.6	形状综合案例“蘑菇房屋”	51
2.5	使用变形功能制作夸张的图形效果	53
2.5.1	旋转与倾斜和缩放	53
2.5.2	使用变形面板	55
2.5.3	扭曲与封套变形	56
2.6	着色工具的使用	59
2.6.1	用墨水瓶工具为水兽描边	59
2.6.2	用颜料桶工具为猫换颜色	60



2.6.3 使用填充变形工具绘制蜻蜓	61
2.7 橡皮擦工具的不同擦除模式	65

第3章 如何在动画中使用文字

3.1 认识文本类型	68
3.1.1 静态文本在网络中的搭配及应用	68
3.1.2 利用动态文本制作宣传资料	71
3.1.3 使用输入文本制作简易留言簿	77
3.2 在 Flash 中创建文字链接	82
3.3 乐队海报的制作	84
3.3.1 利用打散命令处理图像	84
3.3.2 利用打散命令处理文字	88
3.3.3 文本的上标和下标	89
3.3.4 位图与文字的结合	90

第4章 动画入门导读

4.1 时间轴	94
4.1.1 帧的类型	94
4.1.2 帧的编辑	98
4.1.3 帧的查看状态	103
4.1.4 洋葱皮工具的使用	104
4.2 图层管理	106
4.2.1 创建及删除图层	106
4.2.2 选择图层并修改其编辑状态	107
4.2.3 图层重命名及图层顺序调整	109
4.2.4 图层文件夹的使用	110
4.2.5 分散到图层	112
4.3 元件、实例和库	114
4.3.1 元件的创建及其类型	114
4.3.2 实例的创建及编辑	116
4.3.3 元件的编辑	119
4.3.4 按钮元件的编辑	120
4.3.5 库	125

第5章 初级动画制作

5.1 逐帧动画制作二例	128
5.1.1 外部导入素材直接生成动画	128



Contents

目录

5.1.2	手动制作逐帧动画	132
5.2	动作补间动画制作二例	138
5.2.1	新旧照片	138
5.2.2	旋转雷达	141
5.3	形状补间动画制作二例	148
5.3.1	多彩卷卷	148
5.3.2	形状提示功能的应用	151
5.4	动画的优化、测试及发布	157
5.4.1	Flash 动画的优化	157
5.4.2	Flash 动画的测试	159
5.4.3	Flash 动画的发布	160
5.5	使用 Flash Player 8	162
第6章 引导层和蒙版层在动画中的应用		
6.1	使用引导层制作花体字动画	166
6.1.1	创建引导层	166
6.1.2	在引导层中创建路径	168
6.1.3	吸附路径端点及创建补间	170
6.2	使用引导层制作飞舞的萤火虫	177
6.2.1	素材背景准备	177
6.2.2	创建引导层及补间	179
6.2.3	最终效果完成	180
6.3	使用蒙版制作流动的炫彩文字	181
6.3.1	准备元件	181
6.3.2	蒙版层中对象的编辑	184
6.3.3	蒙版层转换为蒙版	184
6.4	使用蒙版制作热气蒸腾的水纹特效	185
6.4.1	创建蒙版层	185
6.4.2	蒙版层中对象的编辑	187
6.4.3	蒙版层转换为蒙版	192
第7章 ActionScript动画		
7.1	ActionScript 语言简介	196
7.2	动作面板的使用	196
7.3	ActionScript 基本语法	199
7.4	利用 goto,play,stop 和 getURL 制作网页按钮	200



7.5	鼠标特效制作	209
7.5.1	隐藏鼠标指针	210
7.5.2	鼠标拖曳动画	212
7.6	全屏动画制作	214
7.6.1	用 fscommand 制作全屏动画	214
7.6.2	用 fscommand 退出全屏动画	214
7.7	Loading 动画的制作	215
7.8	模拟 3D 动画按钮的制作	218
7.9	制作气泡效果的导航动画	225

第8章 高级ActionScript应用

8.1	什么是对象	232
8.2	用 Date 对象制作时钟	232
8.3	使用 Color 对象制作点击翻色动画	239
8.4	用 Key 控制动画的应用	243
8.5	贪吃野兔游戏	253
8.5.1	素材准备	253
8.5.2	动画制作	266
8.6	拼图游戏	276

第9章 高级图形、模板及视频应用

9.1	制作滚动文本浏览器	284
9.1.1	素材准备	284
9.1.2	动画制作	287
9.2	使用模板	295
9.2.1	使用模板新建幻灯片演示文稿	296
9.2.2	在线测试幻灯片演示文稿	297
9.2.3	照片幻灯片放映	298
9.3	DIY 图片浏览器	299
9.3.1	素材准备	299
9.3.2	动画制作	304
9.4	DIY 影片播放器	310
9.4.1	素材准备	310
9.4.2	动画制作	312
9.5	导入 Flash SWF 文件	314
9.6	利用其他动画中的元件	314



Contents

目录

第10章 高级音频应用

10.1 声音控件的制作	318
10.1.1 素材准备	318
10.1.2 动画制作	323
10.2 打击乐器动画的制作	324
10.2.1 素材准备	324
10.2.2 动画制作	328
10.3 音乐盒动画的制作	333
10.3.1 素材准备	333
10.3.2 动画制作	339

第11章 电子贺卡和广告制作

11.1 生日贺卡的制作	350
11.1.1 素材准备	350
11.1.2 动画制作	358
11.2 新年贺卡的制作	359
11.2.1 素材准备	359
11.2.2 动画制作	366
11.3 Logo 的制作	376
11.4 Banner 的制作	378
11.5 制作时尚动感的商业广告	382
11.6 制作充满科技色彩的网站广告	387



Chapter

1 >>>

初识 Flash

喜欢动画的朋友想必对Flash有所耳闻。那些丰富多彩的动画都是由Flash软件制作出来的。本章将从Flash的历史开始,介绍最新的Flash 8软件的安装和卸载、运行与退出,并介绍软件的操作环境,最后通过一个简单动画的制作,使读者对软件的操作有个初步的了解,为后面的学习打好基础。



学习重点

- 了解Flash的历史和应用领域
- 学习掌握Flash 8的安装与运行
- 熟悉Flash 8的操作环境
- 利用时间轴特效制作简单动画

第1章 初识 Flash

Flash 作为世界上使用最广泛的软件平台之一,据统计其网络上的用户就有近五亿六千万,也就说它正在被越来越多的人所熟知,本章将对 Flash 软件做一些必要的简单介绍。

1.1 Flash 简介

Flash 动画,其实是一组由运动和时间构成的图片。我们这一代人对于电影、电视广告、MTV 以及其他声音等视觉媒体都非常熟悉。我们经常能看到 Flash 这种媒体出现在网络上,但在不久以前,网页大部分被限制在文本以内,现在可以利用网页来描述一切能想像得到的事情。其中,最重要的一个工具就是 Flash。为什么 Flash 在网络上的应用如此广泛?主要是因为 Flash 是基于“矢量图形”的软件,而“矢量图形”在放大或缩小时,图像质量不会有损失。另一个原因是,文件大小的问题由于流媒体技术的应用而得到解决,人们可以在网络上进行实时数据的传输。这些原因让 Flash 成为一个理想的工具,并被广大的网络用户所青睐。更进一步说,Flash 的最大优势就在于它能提供人机交互的操作,让网络变得生动有趣。

1.1.1 Flash 简史

Flash 最初叫做 FutureSplash。早期 Macromedia 公司收购了一家小公司,这家小公司开发了一种动画插件——FutureSplash,用来完善 Macromedia 公司的拳头产品 Director。Director 是一种在互联网中应用了很长时间的可编程技术,它能生成互动的产品展示和游戏。很多 CD-ROM 游戏都可以用 Director 制作。

Flash 是 Macromedia 公司利用自己在多媒体软件上的开发优势,对 FutureSplash 加以改造而成的,当时的版本号是 Flash 2.0。从 Flash 3.0 开始,Macromedia 公司加大了对它的宣传力度,Flash 与几乎同时推出的 Dreamweaver 2.0, Fireworks 2.0 一起被 Macromedia 公司命名为 Dream Team (梦之队),中国用户将它们称为“网页制作三剑客”。一时间,它们在 Web 界好评如潮,并荣获当年众多的国际奖项。之后,Macromedia 公司又推出了 Flash 4.0,经过众多 Flash 爱好者及各方人士的不断努力,这一优秀的软件逐渐被广大用户所认识和接受。到 Flash 5.0 发布时,基本上有 90% 以上的计算机用户都可以观看这种新兴的网络流媒体。接着,越来越多的 Flash 爱好者都加入到了 Flash 技术的学习阵营中,并在全世界掀起了一股“闪”的旋风。

继推出 Flash MX 2004 之后,经过近两年的时间,Macromedia 公司于 2005 年 8 月再度重拳出击,带给我们又一次的惊喜——Flash Professional 8 横空出世,如图 1-1 所示。这次软件升级带来了更多的惊喜,不是 MX 版本升级到 MX 2004 时那么简单,而是实现了新的飞跃。例如,新增了滤镜面板,通过滤镜面板我们可以为文本、影片剪辑和按钮添加投影、