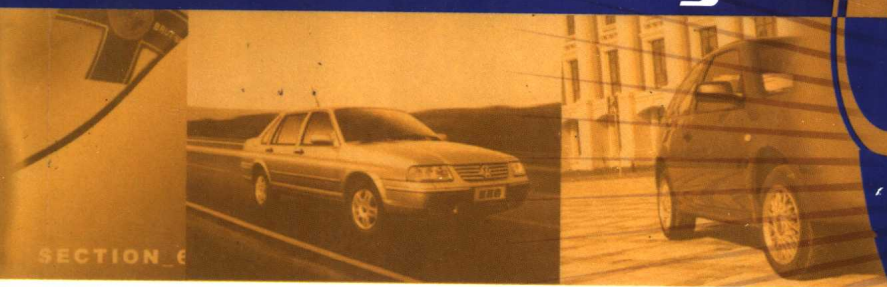


Animation Design



网页设计师谈 **Flash** 商业动画设计

梅凯 谭坤 编著

- 国内资深网页设计师倾情打造
- 通过典型生动、实用性和针对性强的真实设计范例，以 Step by Step 的方式向读者介绍 Flash 商业动画设计
- 深入介绍 Flash MX 2004 的中、高级操作技法，是技术与艺术的完美结合
- 引领 Flash 用户进入商业动画制作领域



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

网 页 设 计 系 列

Animation Design

网页设计师谈

Flash 商业动画设计

梅凯 谭坤 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书在详细介绍 Flash MX 2004 基础知识的同时,重点解析商业应用中的经典动画实例,体现商业动画设计中的时尚特点,从技术角度和艺术角度上都具有较高的学习价值。

全书共 11 章,第 1 章~第 4 章是基础部分,重点介绍 Flash MX 2004 的基本功能及 ActionScript;第 5 章~第 11 章是实例部分,通过完整的商业动画实例介绍了 Flash MX 2004 在商业动画中的应用。

本书适合各种不同层次的 Flash 用户阅读,也可作为各类网页制作培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Animation Design——网页设计师谈 Flash 商业动画设计 / 梅凯, 谭坤编著. —北京: 中国电力出版社, 2004
(网页设计系列)

ISBN 7-5083-2740-3

I .A... II .①梅...②谭... 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 102921 号

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。

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

丛 书 名: 网页设计系列

书 名: Animation Design——网页设计师谈 Flash 商业动画设计

编 著: 梅凯 谭坤

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

开本尺寸: 185 × 260

印 张: 22.75

书 号: ISBN 7-5083-2740-3

版 次: 2005 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 35.00 元 (ICD)

前 言

Flash MX 2004 是著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的一款最新的功能强大的网页动画制作软件。它的问世将网页动画的制作推向了新的高潮。它以其友好、简单易用的图形操作界面和强大全面的功能，成为各种网页动画制作软件中的佼佼者，也成了网页动画创作的首选和必备的软件。最新推出的 Macromedia Flash MX 2004 不仅具有在现有的 Web 页面上整合多媒体元素的功能，而且在其他功能上也得到了很大扩展。应用 Macromedia Flash MX 2004，不但可以创作出高水平的动画作品，而且还可以创建完整的动态站点：从内容显示、数据库连通，一直到视频调试。

本书特色

本书将通过典型生动、实用性及针对性强的真实设计范例向读者介绍 Flash MX 2004 的功能。通过实例，读者可轻松、灵活地掌握最新的设计概念、重要的实用技术，分享作者多年积累的宝贵设计经验。通过对本书各章的学习，将使读者由浅入深、由易到难地逐步掌握 Macromedia Flash MX 2004 的各项技能，真正掌握使用 Macromedia Flash MX 2004 实现精彩动画的制作方法，最终能够作为一位 Macromedia Flash MX 2004 动画设计师加入到市场中去，并扮演一个关键性的角色。

内容导读

本书共 11 章，第 1 章～第 4 章是基础部分，重点介绍 Flash MX 2004 的基本功能及 ActionScript；第 5 章～第 11 章是实例部分，通过完整的商业动画实例介绍了 Flash MX 2004 在商业动画中的应用。

本书各章节之间是循序渐进的关系，我们注重前后章节之间的动画制作方法与技巧的联系及重新组合，以便读者温故而知新。书中涉及到的效果和功能比较多，所以读者一定要有一定的耐心和毅力，去完成学习过程。

读者对象

本书在介绍商业动画制作的同时，更注重基本功能运用技巧的介绍。因此，本书适合各种不同层次的 Flash 用户阅读，也可作为各类网页制作培训班的教材。

光盘内容

本书的随书光盘中包含了书中实例所采用的素材文件及源文件，使读者的学习更加有效。同时，在光盘中还赠送了大量素材文件，包括矢量图素材库、参考实例、特酷声音素材库和精彩小动物素材库。

我们相信，不论你是初学者还是 Flash 高手，本书必将对你有所裨益，我们衷心希望本书能给你的 Flash 学习带来帮助。希望你在掌握 Flash 这个软件功能的基础

础上充分发挥你的聪明才智，制作出适合你的个性特点的作品与我们分享。

本书主要由梅凯、谭坤编写，另外参加本书编写的人员还有谭海鹏、尹建丽、张统军、梅红、唐清善、邱宝良、周克足、刘斌、李亚捷、李永怀、周卫东、刘卓、徐桂生、穆雍、孟庆慈、李潇、王宁、张纪奎、麻晓波、黄华、屈秋林等，他们在资料收集、整理和技术支持方面做了大量的工作，在此一并向他们表示感谢！

由于时间仓促，再加之作者的水平有限，书中难免存在一些不足之处，欢迎广大读者批评指正。

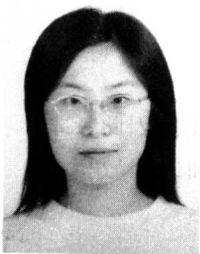
作者

2004年8月

关于作者



梅凯 毕业于北京服装学院电脑艺术设计专业，飞虎设计工作室创始人。大学期间曾获全国大学生多媒体设计大赛二等奖，北大方正字体设计三等奖，全国大学生DV创作设计大赛优秀奖。毕业后一直从事Flash动画艺术设计、数码影视后期制作、交互界面设计工作，具有深厚的艺术功底和较强的专业技能。



谭坤 毕业于北京服装学院电脑艺术设计专业。大学期间任北京服装学院艺术设计协会主席，并获得佳佳漫画大赛一等奖。毕业后，为多家公司策划并制作整体网站及企业的宣传广告片头，在Flash商业动画的创作方面有丰富的经验和很深的造诣。

目 录

前 言

第 1 章 Flash MX 2004 的基本操作

1.1 绘图工具栏	2
1.2 Flash MX 2004 的文字处理	12
1.2.1 输入与修改文字	13
1.2.2 格式化文字	13
1.2.3 修改文本框	13
1.2.4 文字转换成矢量图形	14
1.3 Macromedia Flash MX 2004 的库和图符	17
1.3.1 符号概述	17
1.3.2 创建符号	18
1.3.3 编辑符号	22
1.4 Macromedia Flash MX 2004 层的应用	24
1.4.1 图层的概念	24
1.4.2 创建图层	24
1.4.3 修改图层	25
1.4.4 查看图层	27
1.4.5 图层的属性设置	27
1.4.6 引导图层	28
1.4.7 遮蔽图层	30
1.5 Macromedia Flash MX 2004 声音的应用	34
1.5.1 导入声音文件	34
1.5.2 加入按钮音效	35
1.5.3 设置声音的起始和结尾	37

第 2 章 Flash MX 2004 基本动画制作

2.1 动画的基本构成和类型	40
2.2 形状渐变动画	40
2.2.1 基本图形的形状渐变	41
2.2.2 文字形状渐变动画	43
2.3 移动渐变动画	43
2.3.1 移动渐变动画知识	43
2.3.2 创建移动渐变效果	44
2.4 帧的操作与应用	46
2.4.1 设置帧速度	46
2.4.2 帧的操作	47

2.4.3	分帧的应用	49
第3章 Flash MX 2004 的最终产品处理		
3.1	Flash MX 2004 文件的测试	54
3.2	Flash MX 2004 优化动画	55
3.3	Flash MX 2004 发布设定	57
3.3.1	发布前的格式设置	57
3.3.2	发布 Flash 动画	58
3.3.3	发布 HTML 文件	59
3.3.4	GIF 发布设置	61
3.3.5	JPEG 发布设置	62
3.3.6	PNG 发布设置	63
3.3.7	QuickTime 发布设置	64
3.4	Flash MX 2004 预览和发布动画	65
3.5	Flash MX 2004 导出文件	65
3.5.1	导出为动画	65
3.5.2	导出为图片	66
第4章 ActionScript (动作脚本)		
4.1	ActionScript 简介	68
4.1.1	什么是 ActionScript	68
4.1.2	ActionScript 的类型	69
4.2	ActionScript 初探	70
4.2.1	向帧中添加动作	70
4.2.2	向按钮中添加动作	73
4.3	ActionScript 编程基础	75
4.3.1	ActionScript 中的有关术语	75
4.3.2	ActionScript 中的语法	78
4.3.3	使用代码的提示	81
4.3.4	数据类型	83
4.3.5	关于变量	84
4.3.6	程序控制	86
4.3.7	对象的后缀	89
第5章 商业动画经典实例解析 (1) ——教育网站首页动画		
5.1	设计背景	92
5.2	设计与制作	92
5.2.1	圆圈动画的制作	92
5.2.2	时尚按钮制作	95

5.2.3 文字效果的设计与制作	98
5.2.4 制作帧并帧的高级动画效果	107
5.3 舞台的设计及为动画加入 ActionScript	118
5.4 动画的发布与测试	130
5.5 实例总结	132
第6章 商业动画经典实例解析(2)——设计师主页动画	
6.1 设计背景	134
6.2 设计与制作	134
6.2.1 素材搜集及图像处理	134
6.2.2 导入图像	135
6.2.3 将图像转换为元件	136
6.2.4 文字效果的设计与制作	140
6.2.5 制作头像的影片剪辑	142
6.3 为动画加入 ActionScript	158
6.4 舞台的设计及为动画加入 ActionScript	179
6.5 动画的发布与测试	195
6.6 实例总结	196
第7章 商业动画经典实例解析(3)——餐具首页宣传广告	
7.1 设计背景	198
7.2 设计与制作	198
7.2.1 素材搜集及图像处理	198
7.2.2 导入图像	200
7.2.3 时尚按钮制作	201
7.2.4 将导入的图像素材进行设计	207
7.2.5 遮罩层的应用	217
7.3 舞台的设计及为按钮加入 ActionScript	218
7.4 动画的发布与测试	228
7.5 实例总结	230
第8章 商业动画经典实例解析(4)——2008北京奥运会宣传广告动画	
8.1 设计背景	232
8.2 素材搜集及图像处理	232
8.3 导入图像	233
8.4 设计与制作	235
8.5 按钮的设计与制作	248
8.6 为动画加入 ActionScript	254

8.7 动画的发布与测试	266
8.8 实例总结	267

第9章 商业动画经典实例解析(5)——时尚手机展台

9.1 设计背景	270
9.2 设计与制作	270
9.2.1 素材搜集及图像处理	270
9.2.2 导入图像	272
9.2.3 将位图转换为元件符号	272
9.2.4 制作九个位图的影片剪辑组合设计	281
9.2.5 制作按钮效果的动画	286
9.3 舞台的设计及为动画加入 ActionScript	288
9.4 动画的发布与测试	296
9.5 实例总结	297

第10章 商业动画经典实例解析(6)——汽车宣传广告

10.1 设计背景及效果图	300
10.2 设计与制作	300
10.2.1 素材搜集及图像处理	300
10.2.2 导入图像	302
10.2.3 将位图转换为元件符号	302
10.2.4 按钮感应区的制作及加入 ActionScript	324
10.2.5 背景色设计与制作	326
10.3 设计舞台并加入 ActionScript	327
10.4 动画的发布与测试	333
10.5 实例总结	334

第11章 商业动画经典实例解析(7)——新品 mp3 广告超级质感表现

11.1 设计背景及效果图	336
11.2 素材搜集及导入图像	336
11.3 设计与制作	338
11.3.1 按钮的设计与制作	338
11.3.2 水滴的质感表现	343
11.4 舞台的设计及为动画加入 ActionScript	346
11.5 动画的发布与测试	350
11.6 实例总结	350



第 1 章 Flash MX 2004 的基本操作

1.1 绘图工具栏

Flash MX 2004 的绘图工具使用简便，功能齐全。本节首先介绍首选设置，让读者整理好 Flash 的工作环境，再介绍 Flash 特有的分段与连接内容，最后再介绍实际的绘图练习，让读者清楚地了解如何应用不同的命令。

绘图工具栏分为上、下两半部，上半部包含选择、钢笔、套索、文本、椭圆、矩形、铅笔、笔刷、滴管、橡皮擦、墨水瓶、油漆桶、手形和缩放等绘图工具，如图 1-1 所示。

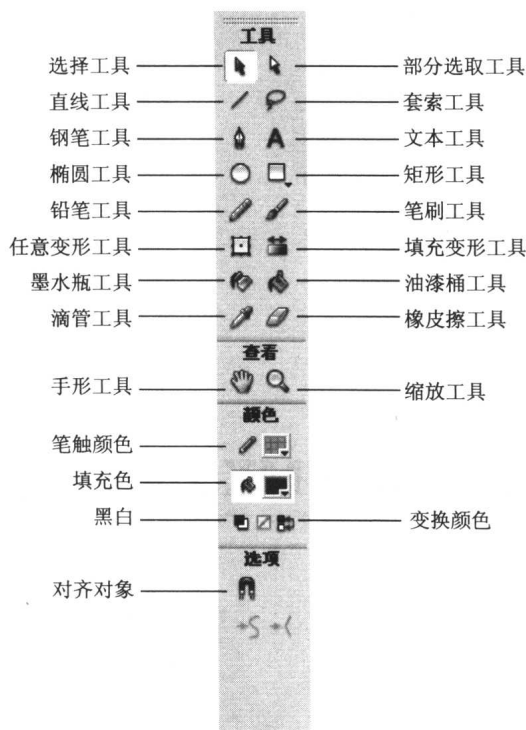


图 1-1 绘图工具栏

绘图工具栏的下半部是各个工具的附属选项，让用户微调绘图工具的参数。比方说，铅笔工具就有能够让用户选择线段粗细和颜色的选项，而笔刷工具则拥有选择笔刷外型的设置等等。读者阅读完本章内容后，就能轻松驾驭这些绘图工具和附属选项。

1. 绘制圆形

单击工具栏上的椭圆工具后，工具栏底部会出现颜色和线条粗细等调整选项，如图 1-2 所示。上面的色块代表线条的颜色，下面则是填充内容的色彩。更换颜色的方法是用鼠标左键单击色块，弹出调色板，然后再单击调色板里的任何一个颜色。如果用户要的是无色透明，那就单击调色板右上角的方框按钮。选完颜色之后，调色板会自动关闭。如图 1-3 所示。

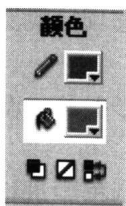


图 1-2 颜色和线条粗细调整面板

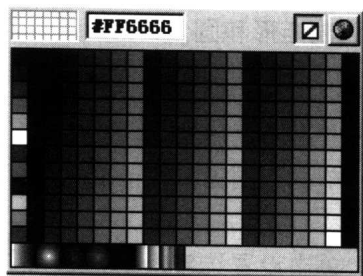


图 1-3 颜色填充面板

位于椭圆工具属性选项中间的是线条粗细和线条样式下拉列表。默认的线条共有 7 种样式可供选择，用户也可以自行设置线条的粗细，如图 1-4 所示。

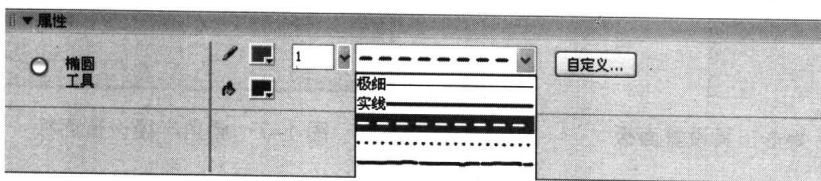


图 1-4 线条粗细和线条样式下拉列表

调整好颜色和线条之后，将光标移动到场景窗口要绘制的起点。然后单击鼠标左键沿着对角线方向拖动，最后松开鼠标，即可绘制图形图样，如图 1-5 所示。

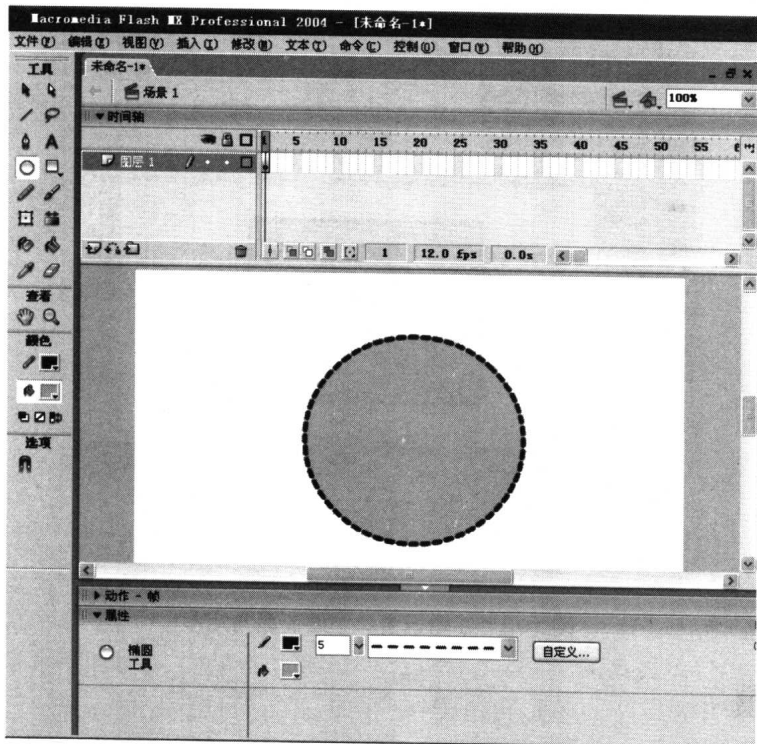


图 1-5 在场景窗口中绘制圆形

2. 绘制矩形和圆角矩形

绘制矩形的步骤类似于画圆形，不过，矩形的属性栏里的选项比椭圆多一个圆角矩形的半径设置。

(1) 单击绘图工具栏上的矩形工具，工具栏下方会出现矩形工具的设置，如图 1-6 所示。

(2) 单击设置选项最下方选项中的圆角设置，在弹出的对话框中进行圆角半径设置，如图 1-7 所示。

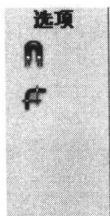


图 1-6 矩形工具设置面板

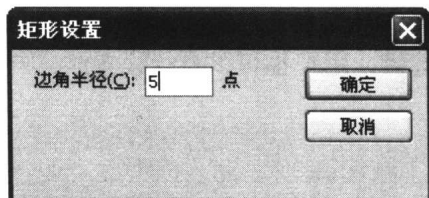


图 1-7 圆角半径设置面板

(3) 在对话框的【边角半径】文本框中键入圆角的半径数值后，单击【确定】按钮。

(4) 将光标移动到场景窗口的绘制图像起点，然后按着鼠标左键沿着对角线方向拖动，最后松开鼠标，即可绘制出圆角矩形，如图 1-8 所示。

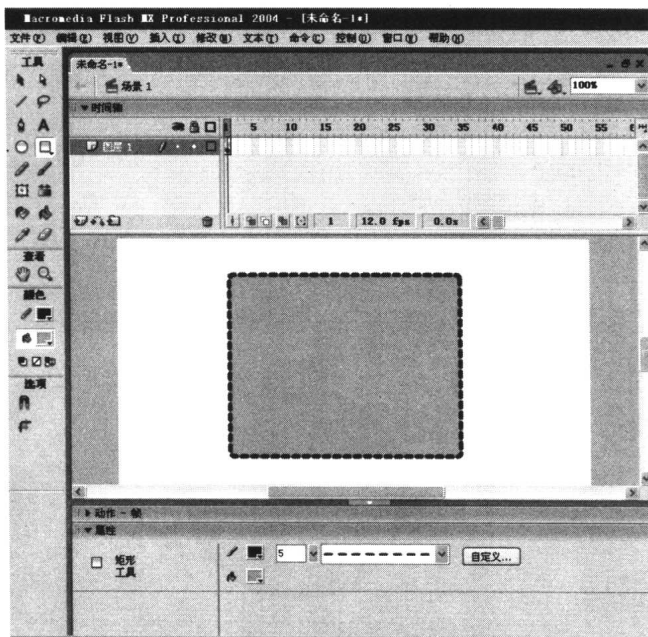


图 1-8 在场景窗口中绘制圆角矩形

3. 直线工具

(1) 直线工具的设置选项非常简单，只有线条颜色、粗细和样式 3 种，设置方式和椭圆工具类似，如图 1-9 所示。

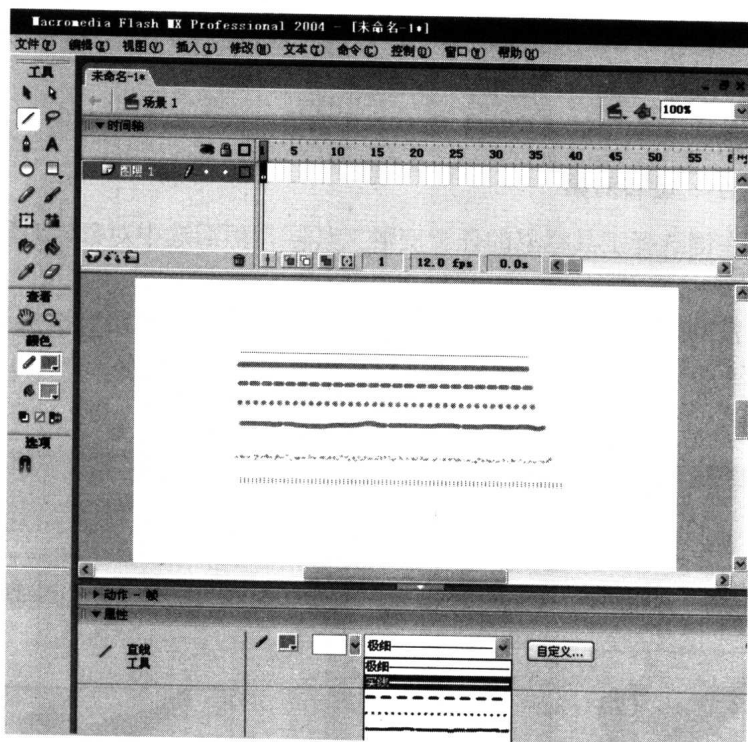


图 1-9 在场景中绘制不同的直线

(2) 自定义线条样式。在线条粗细列表框底下的是线条样式列表框。要修改线条样式，先选择线条样式下拉列表中的自定义选项，将会弹出【笔触样式】对话框。一共有 6 种样式供你设置，如图 1-10 所示。

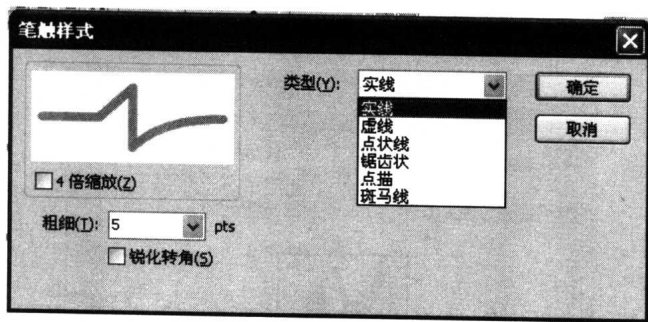


图 1-10 线条样式列表框

4. 箭头工具

箭头工具称得上是所有工具中功能最多样化的工具，但凡选取（框选）对象、调整对象的大小、改变线条或对象的外观以及移动图像等等，都要靠它来完成。

使用箭头工具选取图像的方法如下：

- 选取单一对象时，直接用鼠标左键单击该对象（线条、图形、文本框……），被选取的对象（或分段部分）将呈现灰色网状。

- 按住 Shift 键连续单击画面上的对象，可同时选取多个对象或对象的分段部分。
- 拖动出选取框，也能同时选取多个对象。
- 执行【编辑】菜单下的【全选】命令，可选取画面上的全部对象。

5. 放大、缩小、旋转对象

(1) 用鼠标左键选择工具栏里的任意变形工具，然后选中对象，对象的周围将出现 8 个控点。

拖动 4 个角落的控点，可以改变图像的大小。按住 Shift+Alt 组合键拖动，可以等比例放大图像。拖动 4 个边上的控点，可以通过拉长或缩短使图形变形。如图 1-11~图 1-13 所示。

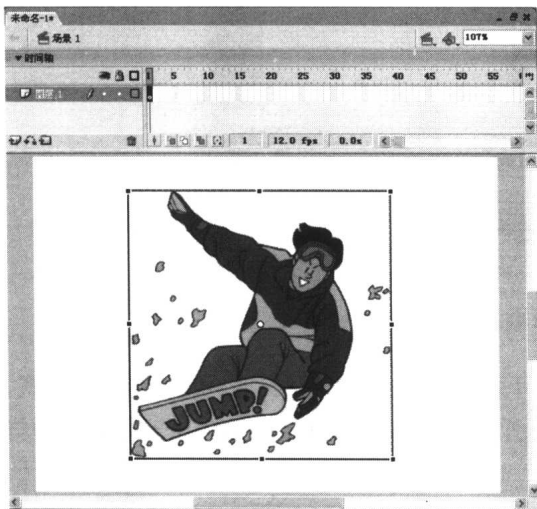


图 1-11 等比例放大图像

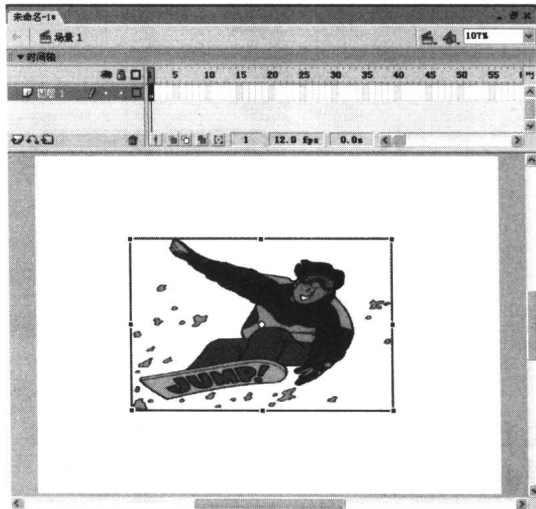


图 1-12 压扁图像

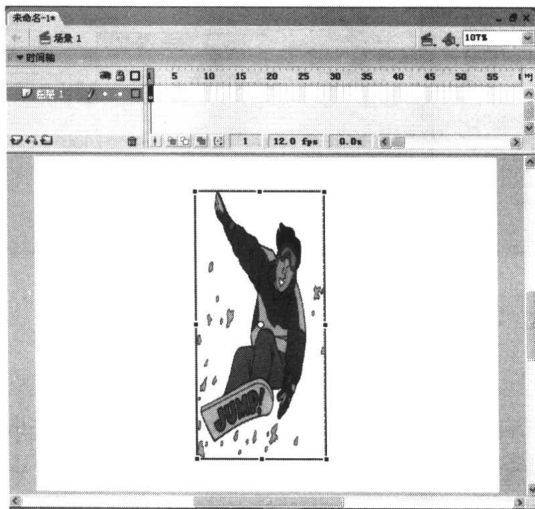


图 1-13 拉长图像

(2) 如果要旋转对象，操作步骤如下：

用鼠标左键选择工具栏里的任意变形工具, 然后选中对象, 对象的周围将出现 8 个控点。

- 拖动 4 个角落的控点, 可以让图形围绕着中心轴旋转。
- 拖动四边上的任意一个控点可以以斜角方式变形对象。如图 1-14~图 1-16 所示。

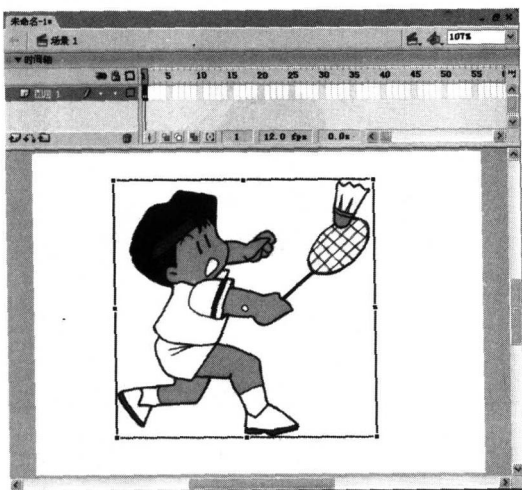


图 1-14 以斜角方式变形对象 (一)



图 1-15 以斜角方式变形对象 (二)

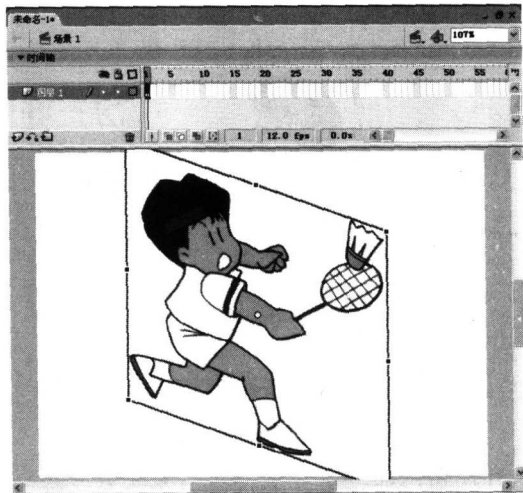


图 1-16 以斜角方式变形对象 (三)

调整完成之后, 在选取框外的空白处单击鼠标左键, 就能取消选取框。

6. 调整对象的中心点

每个对象都有一个中心点位置, 通常在用户执行旋转变形命令时, Flash 会以默认的中心作为旋转、对齐对象的基准点。用户可以自行设置中心点的位置。

(1) 首先, 用鼠标左键选择工具栏里的任意变形工具, 然后选中对象, 对象的周围将出现 8 个控点和一个以白色圆圈表示的中心。

(2) 拖动对象中心的白色圆圈符号到其他位置, 便能改变中心点。然后再旋转对象这时将以新的中心点旋转。如图 1-17~图 1-19 所示。

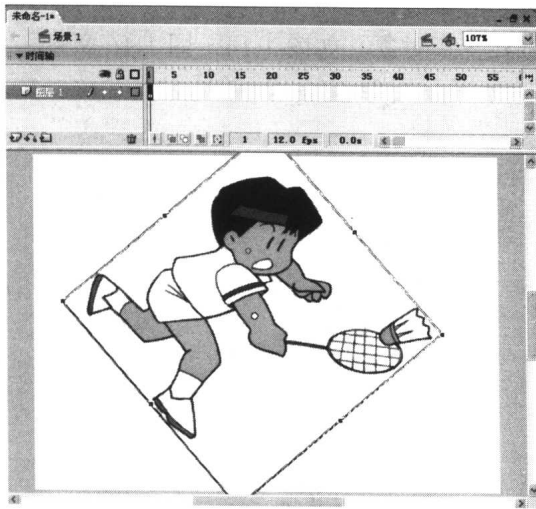


图 1-17 拖动对象中心点旋转 (一)

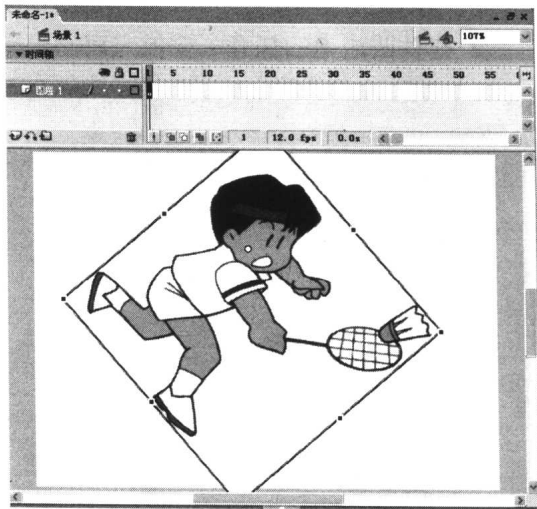


图 1-18 拖动对象中心点旋转 (二)

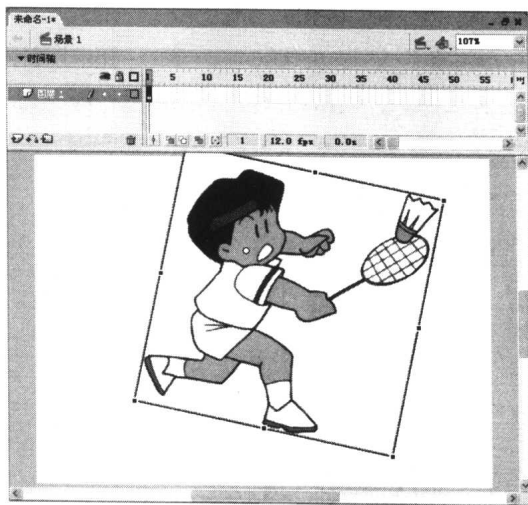


图 1-19 拖动对象中心点旋转 (三)

(3) 除了通过箭头工具的附属选项来改变旋转对象之外, Flash 还提供以下命令, 让用户旋转或翻转对象。

90° 旋转对象: 选择对象之后, 执行【修改】菜单下【变形】命令中的【顺时针旋转 90°】或者【逆时针旋转 90°】选项, 就能将对象向左或向右旋转 90°。如图 1-20 和图 1-21 所示。

垂直旋转: 选择对象之后, 执行【修改】菜单下【变形】命令中的【垂直旋转】命令, 对象随即上、下倒转, 如图 1-22 所示。

水平旋转: 选择对象之后, 执行【修改】菜单下【变形】命令中的【水平旋转】命令, 对象随即依水平方向翻转, 如图 1-23 所示。