

Flash MX 2004

完美动画设计

综合实例篇

周 静 / 编著

拥有本书，您定能成为动画设计的佼佼者！

- 本书由资深 Flash 动画设计师精心编著，是动画设计与制作的完美结合
- 18 个典型 Flash 动画范例，使读者全面掌握各种类型动画的设计与制作
- 注重动画制作的完整过程和设计技巧，提高读者综合运用各项功能的能力
- 将程序设计与精美图像巧妙融合，使 Flash 初学者也能轻松成为制作高手
- 是网页设计、动画设计和制作人员学习 Flash MX 2004 的必备参考图书

附赠多媒体光盘内含



- 300 段动画声音素材
- 470 个 Flash 流行动画模板
- 575 个 Flash 动画作品欣赏
- 6400 余种矢量图片素材
- 本书所讲实例的素材和源文件



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 MX 2004

完美动画设计

综合实例篇

周 静 / 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 MX 2004 完美动画设计. 综合实例篇 / 周静编著. —北京: 中国青年出版社, 2005

ISBN 7-5006-5855-9

I.F... II.周... 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 (2005) 第 097519 号

书 名: Flash MX 2004 完美动画设计 —— 综合实例篇

编 著: 周 静

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: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 25.5

版 次: 2005 年 9 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5855-9/TP · 492

定 价: 39.00 元 (附赠 1CD)



Flash 记忆游戏 (a)



Flash 记忆游戏 (b)



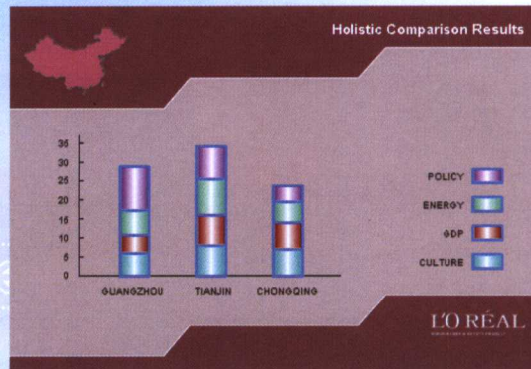
理财程序动画——计算器 (a)



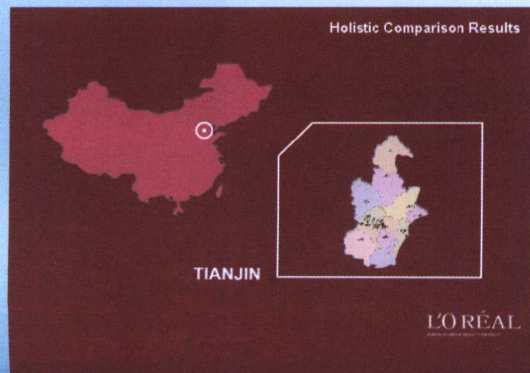
理财程序动画——计算器 (b)



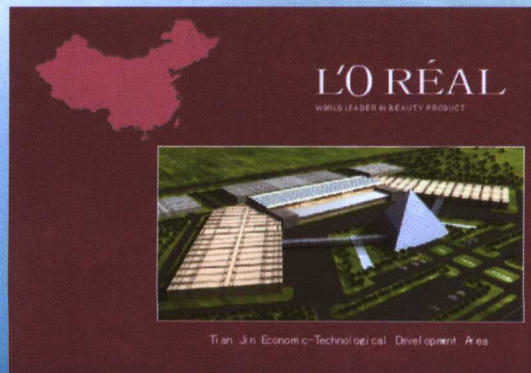
产品电子演示动画 (a)



产品电子演示动画 (b)



产品电子演示动画 (c)



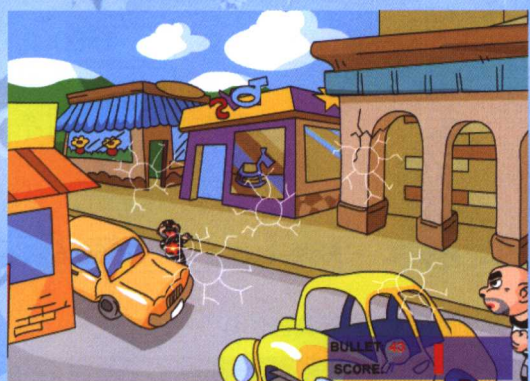
产品电子演示动画 (d)



Flash 射击游戏 (a)



Flash 射击游戏 (b)



Flash 射击游戏 (c)



Flash 射击游戏 (d)



Flash 控制游戏 (a)



Flash 控制游戏 (b)



Flash 控制游戏 (c)



个人电子画册 (a)



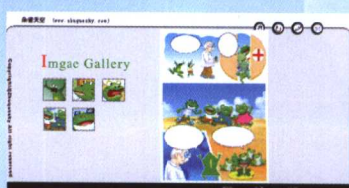
个人电子画册 (b)



个人电子画册 (c)



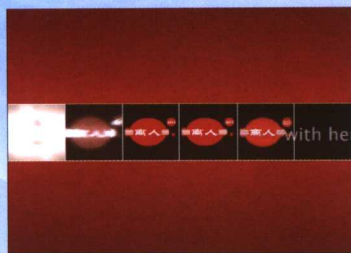
Flash 网站设计与规划 (a)



Flash 网站设计与规划 (b)



Flash 网站设计与规划 (c)



电影片头 (d)



电影片头 (e)



公益宣传广告之 (a)



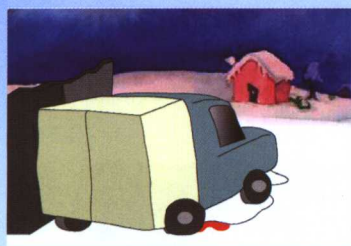
公益宣传广告之 (b)



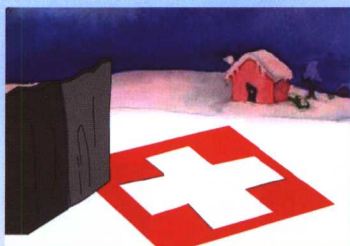
公益宣传广告之 (c)



公益宣传广告之 (d)



公益宣传广告之 (e)



公益宣传广告之 (f)



公益宣传广告之 (g)



电视节目片头 (a)



电视节目片头 (b)



电视节目片头 (c)



电视节目片头 (d)



横幅广告 (a)



横幅广告 (b)



配有故事情节的商业广告 (a)



配有故事情节的商业广告 (b)



配有故事情节的商业广告 (c)



配有故事情节的商业广告 (d)



配有故事情节的商业广告 (e)



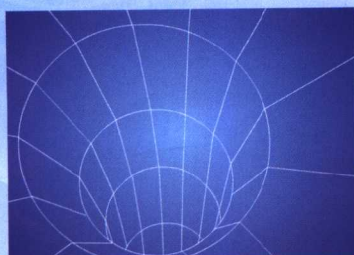
配有故事情节的商业广告 (f)



配有故事情节的商业广告 (g)



配有故事情节的商业广告 (h)



公司业务介绍多媒体展示 (a)



公司业务介绍多媒体展示 (b)



公司业务介绍多媒体展示 (c)



公司业务介绍多媒体展示 (d)



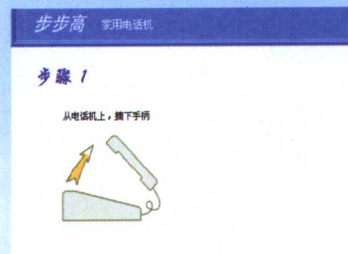
公司业务介绍多媒体展示 (e)



商品电子说明书 (a)



商品电子说明书 (b)



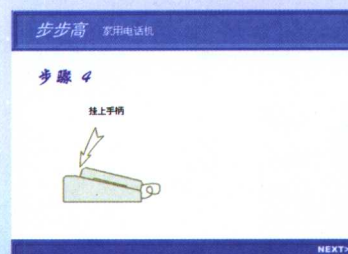
商品电子说明书 (c)



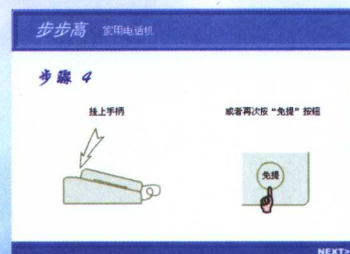
商品电子说明书 (d)



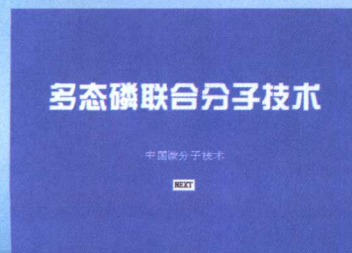
商品电子说明书 (e)



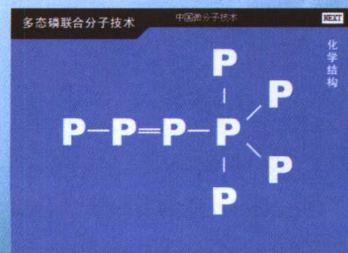
商品电子说明书 (f)



商品电子说明书 (g)



科学会议展示动画 (a)



科学会议展示动画 (b)



科学会议展示动画 (c)



音乐海报 (a)



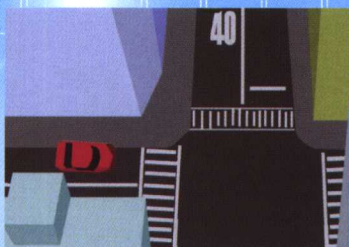
音乐海报 (b)



音乐海报 (c)



音乐情景动画 (a)



音乐情景动画 (b)



音乐情景动画 (c)



音乐情景动画 (d)



音乐情景动画 (e)



音乐情景动画 (f)



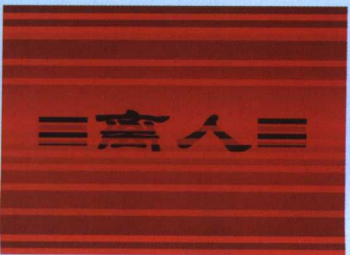
微型广告 (a)



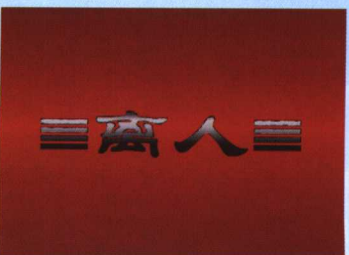
微型广告 (b)



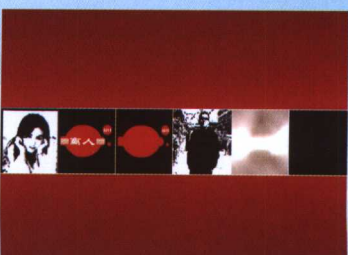
微型广告 (c)



电影片头 (a)



电影片头 (b)



电影片头 (c)

前 言

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司推出的 Flash 系列软件的最新版本和核心程序,它是目前应用最为广泛的基于 Windows 的网页动画制作、图形图像设计和制作的优秀软件。它集绘画、制作、设计、编辑、合成和高品质输出为一体,利用它可以方便、快捷地制作出各种各样的效果,也可以用它来制作各种基本图形、动画、MTV 等专业艺术品。随着 Flash MX 2004 新版本的发布,因特网上又掀起一股 Flash 热潮,论坛、聊天室中对 Flash 的评论成了最热门的话题。网上那些大大小小的 Flash 站点、层出不穷的 Flash 制作大赛、琳琅满目的 Flash 作品,都预示着 Flash 美好的商业前景。

本书以最新的 Flash MX 2004 中文版为基础,通过精彩的实例,从不同的侧面详细讲解 Flash 在各个领域中的具体应用,使读者既能了解 Flash 软件中各项功能的使用方法,又能及时了解各项功能具体的实际运用场合,方便读者巩固 Flash 软件的基础知识。全书将理论知识和实际操作完美地进行了结合,每个重要的步骤都配有相应的图片,操作一目了然。本书版式新颖、内容丰富且由浅入深,所有特效制作实例的内容都丰富多彩,并且力争贴近读者工作中常用到的特效制作。全书以实例为主线分为 6 个部分 20 章,用大量实例展现了 Flash 中各种不同的特效应用。

许多读者在学习 Flash 过程中都有一个体会:在较短的时间内已能掌握许多 Flash 基础知识,也能制作出一些简单的动画效果,但是要想制作一个精美或较大型的动画片断,却不知如何下手,此时更需要对进阶技巧的深入掌握和实践。本书专为迫切需要提高 Flash 动画制作技巧的动画爱好者所写,作者精选了一些具代表性的作品进行深入讲解。对于新手,该书能让您快速上路,进入动画的殿堂;对于已经掌握了 Flash 基础知识的用户,该书也能提高你的动画制作技巧。

本书主要面向对 Flash MX 2004 的基本功能有了一定了解的初、中级读者——如果读者完全没有基础,也不用担心,本书提供了尽可能详细的操作步骤和分解图片,读者可以一步一步地跟着步骤说明进行实例操作,毫无困难地学习——同时本书也可作为广大设计爱好者的参考书籍及 Flash 动画培训教材。

本书作者从事 Flash 设计工作多年,具有丰富的教学经验与平面绘图和动画设计实战经验。作者希望能把实际授课和作品设计制作中的经验毫无保留地展现给读者,并希望读者在体会 Flash MX 2004 强大功能的同时,能够把设计思想、创意通过软件反映到实际设计制作的视觉效果上来。更希望读者能在掌握了基本操作的同时,通过优秀的作品实例,体会 Flash 设计制作的独到之处,实现由浅入深、由入门到精通这一循序渐进的创作过程。

在全书的编写过程中,笔者力求做到严谨细致、全面深入地讲解 Flash 设计行业所涉及到的知识及经验,并争取做到深入浅出。由于水平有限,加之时间仓促,在写作过程中难免有疏漏和错误之处,希望读者朋友批评指正。

作 者
2005 年 8 月

目 录

第1章 Flash 实战的工作流程

1.1 访问五彩动感的互联网世界	1
1.1.1 网站片头	1
1.1.2 广告	1
1.1.3 贺卡	2
1.1.4 影片制作	2
1.1.5 Flash 游戏	2
1.2 各种实战作品的规划	3
1.2.1 Flash 整站的规划	3
1.2.2 Flash 游戏的规划	4
1.3 素材的获取	5
1.3.1 图形图像的准备	5
1.3.2 音乐及音效	5
1.4 本章小结	6

第2章 Flash MX 2004 的功能与特色

2.1 Flash MX 2004 的操作环境	7
2.1.1 标题栏	7
2.1.2 菜单栏	7
2.1.3 工作区	8
2.1.4 面板的管理	12
2.1.5 快捷键设置	13
2.2 内置的学习资源	15
2.2.1 基于模板新建文档	15
2.2.2 范例教程	15
2.3 丰富的媒体支持	16
2.4 Flash MX 2004 动画制作	17
2.4.1 基本作图	17
2.4.2 制作补间动画	21
2.4.3 遮罩和引导	23
2.4.4 使用声音	24
2.5 预置组件	24
2.6 本章小结	25

第3章 公司业务介绍

3.1 策划与预演	27
3.1.1 制作背景	27
3.1.2 制作要求与作品预览	27
3.1.3 相关知识点——使用组件	29
3.1.4 相关知识点——使用按钮组件	30
3.2 实战过程	30
3.2.1 文档创建	30
3.2.2 管道动画中的背景动画	31
3.2.3 管道线条动画	32
3.2.4 制作开头导航	35
3.2.5 制作演示页面的内容	40
3.3 本章小结	42

第4章 科学会议展示——微分子技术

4.1 策划与预演	45
4.1.1 制作背景	45
4.1.2 制作要求与作品预览	45
4.1.3 相关知识点——赋予平面物体以立体感	46
4.2 实战过程	47
4.2.1 创建文档	47
4.2.2 制作展示画面	48
4.2.3 制作立体小球	51
4.2.4 制作小球阴影	58
4.2.5 合成交互动画	61
4.3 本章小结	64

第5章 电子说明书

5.1 策划与预演	65
5.1.1 制作背景	65
5.1.2 制作要求与作品预览	65
5.1.3 相关知识点——使用滚动窗格组件	66

5.1.4 相关知识点——链接共享库资源	67	7.2.2 创建文档	112
5.2 实战过程	68	7.2.3 角色描图	113
5.2.1 创建文档	68	7.2.4 场景环境与道具设计	117
5.2.2 制作公共部分	68	7.2.5 添加声音	121
5.2.3 制作片头部分	70	7.2.6 动画合成	122
5.2.4 制作演示部分	71	7.3 本章小结	131
5.2.5 制作操作动画演示	77	第8章 电视节目片头——广东电视台	
5.3 本章小结	85	8.1 策划与预演	133
第6章 音乐海报——SAVAGE GARDEN		8.1.1 制作背景	133
6.1 策划与预演	87	8.1.2 制作要求与作品预览	133
6.1.1 制作背景	87	8.1.3 相关知识点——使用混色器 面板配置颜色	134
6.1.2 制作要求与作品预览	87	8.2 实战过程	136
6.1.3 相关知识点——在 Flash 中 使用声音	88	8.2.1 文档与背景的建立	136
6.1.4 相关知识点——动作补间动画 的属性设置	89	8.2.2 人跑步的动画	141
6.2 实战过程	91	8.2.3 添加标志动画	143
6.2.1 创建文档	91	8.2.4 制作滚动图画和文字	147
6.2.2 制作边框	91	8.3 本章小结	149
6.2.3 添加声音	93	第9章 电影片头——《离人》	
6.2.4 制作图片动画	95	9.1 策划与预演	151
6.2.5 制作文字动画	97	9.1.1 制作背景	151
6.2.6 制作装饰动画	102	9.1.2 制作要求与作品预览	151
6.3 本章小结	103	9.1.3 相关知识点——用 Photoshop 进行辅助处理	153
第7章 音乐动画——Dido-Thank You		9.2 实战过程	154
7.1 策划与预演	105	9.2.1 新建动画	154
7.1.1 制作背景	105	9.2.2 标题动画	155
7.1.2 制作要求与作品预览	106	9.2.3 照片变换	158
7.1.3 相关知识点——将漫画改编 为动画	107	9.2.4 剧组名单	161
7.1.4 相关知识点——间接设定背景 颜色的方法	107	9.2.5 点题动画	164
7.1.5 相关知识点——使用“同色系 填色法”构造立体模型	108	9.2.6 声效添加与影片发布	166
7.2 实战过程	109	9.3 本章小结	167
7.2.1 动画分析	109	第10章 公益广告——交通安全	
		10.1 策划与预演	169
		10.1.1 制作背景	169
		10.1.2 制作要求与作品预览	169

10.1.3 相关知识——使用加载进度条	171	13.1.2 制作要求与作品预览	235
10.2 实战过程	171	13.1.3 相关知识——时间轴特效	236
10.2.1 创建文档	171	13.2 实战过程	237
10.2.2 制作加载画面	172	13.2.1 创建文档	237
10.2.3 主角设计	174	13.2.2 制作引导动画	237
10.2.4 背景与道具设计	176	13.2.3 制作统计动画	244
10.2.5 动画制作	179	13.2.4 制作结尾动画	247
10.3 本章小结	185	13.3 本章小结	248
第11章 商业情节广告——银行卡		第14章 网页 Banner——北京全程	
11.1 策划与预演	187	14.1 策划与预演	249
11.1.1 制作背景	187	14.1.1 制作背景	249
11.1.2 制作要求与作品预览	187	14.1.2 制作要求与作品预览	249
11.1.3 相关知识——多场景故事片的制作	189	14.1.3 相关知识——制作横幅广告	250
11.2 实战过程	190	14.2 实战过程	251
11.2.1 文档创建	190	14.2.1 创建文档与背景	251
11.2.2 人物形象设计	190	14.2.2 动画元素制作	252
11.2.3 动画制作	196	14.2.3 动画制作	255
11.3 本章小结	210	14.3 本章小结	259
第12章 微型广告——节约用水		第15章 Flash 整站设计	
12.1 策划与预演	213	15.1 策划与预演	261
12.1.1 制作背景	213	15.1.1 制作背景	261
12.1.2 制作要求与作品预览	213	15.1.2 制作要求与作品预览	261
12.1.3 相关知识——波纹遮罩特效的制作	214	15.1.3 相关知识——全 Flash 网站的规划方法	262
12.2 实战过程	215	15.1.4 相关知识——使用辅助线进行辅助编辑	265
12.2.1 创建文档	215	15.2 实战过程	266
12.2.2 创建文字动画	215	15.2.1 制作首页	266
12.2.3 绘制水滴	220	15.2.2 二级页面与一级页面的链接	269
12.2.4 制作水波动画	222	15.2.3 演示型一级页面的制作	271
12.2.5 合成动画	226	15.2.4 一级页面与首页的链接	273
12.3 本章小结	233	15.2.5 作品的发布	274
第13章 市场调查演示——欧莱雅		15.3 本章小结	275
13.1 策划与预演	235	第16章 控制游戏——苹果丰收	
13.1.1 制作背景	235	16.1 策划与预演	277
		16.1.1 制作背景	277



16.1.2 制作要求与作品预览	277	18.2.3 编制全局动画代码	324
16.1.3 相关知识点——Flash 游戏的构思	278	18.2.4 制作评价页面	327
16.2 实战过程	279	18.3 本章小结	330
16.2.1 配置文档	279	第 19 章 个人画册——Janny 的风采	
16.2.2 制作开始场景	280	19.1 策划与预演	331
16.2.3 设计游戏背景和人物	283	19.1.1 制作背景	331
16.2.4 添加游戏编码	287	19.1.2 制作要求与作品预览	331
16.2.5 制作结束场景和音效	292	19.1.3 相关知识点——事件监听的灵活运用	332
16.3 本章小结	295	19.2 实战过程	333
第 17 章 射击游戏——枪战匪徒		19.2.1 准备工作	333
17.1 策划与预演	297	19.2.2 制作画册封面	334
17.1.1 制作背景	297	19.2.3 制作介绍的页面	341
17.1.2 制作要求与作品预览	297	19.2.4 制作作品展示页	346
17.1.3 相关知识点——射击游戏的设计	298	19.3 本章小结	352
17.2 实战过程	299	第 20 章 理财程序——存款收益计算器	
17.2.1 创建文档	299	20.1 策划与预演	355
17.2.2 人物形象设计	299	20.1.1 制作背景	355
17.2.3 游戏背景设计	301	20.1.2 制作要求与作品预览	355
17.2.4 片头动画设计	307	20.1.3 相关知识点——数学 (Math) 类的应用	356
17.2.5 制作游戏过程	311	20.2 实战过程	361
17.3 本章小结	315	20.2.1 创建文件	361
第 18 章 益智游戏——记忆力		20.2.2 建立框架	362
18.1 策划与预演	317	20.2.3 制作城堡总体架构	364
18.1.1 制作背景	317	20.2.4 城堡架构细化	365
18.1.2 制作要求与作品预览	317	20.2.5 完成城堡线条	366
18.1.3 相关知识点——益智游戏的设计	318	20.2.6 填充与笔触颜色	369
18.2 实战过程	318	20.2.7 添加背景和文本	371
18.2.1 制作片头	318	20.2.8 存款收益计算器的制作	374
18.2.2 制作卡片	321	20.3 本章小结	381
		附录 Flash 学习与应用资源	

第1章 Flash 实战的工作流程

随着互联网的普及，互联世界中的一个重要角色——网络动画悄然登上了现代生活的舞台，并深刻渗透到我们的日常生活之中。Flash 作为网络动画的开发主力，已经在很多领域绽放出多姿的异彩。

1.1 访问五彩动感的互联网世界

互联网迅猛发展，在许多领域扮演着越来越重要的角色，互联网正在飞速改变着人们的生活，它充分参与到通讯、娱乐、商业贸易、办公等各个方面。随着互联网中 Flash 动画技术的广泛应用，Web 页面变得更加生动、精彩。

1.1.1 网站片头

使用创意丰富的 Flash 动画作为网站的片头，可以给访问者带来耳目一新的感觉，从而提高访问者对网站的好感。图 1-1 和图 1-2 分别是两个优秀网站的片头动画。

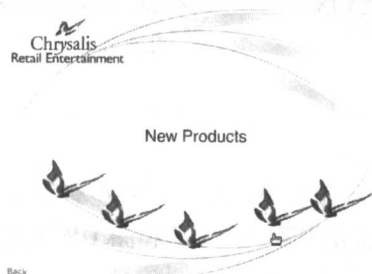


图 1-1 Chrysalis 的网站片头



图 1-2 Design Quest 的片头动画

1.1.2 广告

成功的广告可以让广告中宣传的产品深入人心，为企业开辟市场，所以众多企业每年不惜花费上百万的资金来制作广告。设计者在使广告蕴涵智慧与创意的同时，当然也希望有尽量多的人看到它，于是网页广告就应运而生了，图 1-3 和图 1-4 分别为两个网站中的广告条。现在大型的门户网站，例如搜狐、新浪和网易等都推出了专业的计费广告服务，而其他大大小小无数网站的页面上也不约而同地闪烁着炫目的广告条。



图 1-3 你好万维网的广告条

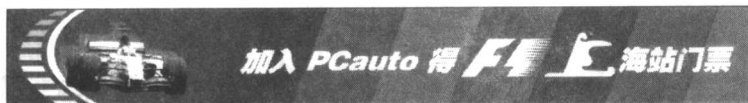


图 1-4 太平洋电脑网上的广告

1.1.3 贺卡

逢年过节的时候，电子贺卡可以带给亲朋好友温馨的祝福和问候。自己动手制作一张贺卡，通过电子邮件发送出去，既可以将祝福通过自己的风格展现出来，还可以节省大量的纸张资源。现在也有专业的免费贺卡网站，例如卡秀 www.kaxiu.com 等，只需访问网站，花几分钟的时间填写发件人和收件人的名称和电子邮箱地址，就可以发送贺卡。图 1-5 和图 1-6 是两张电子贺卡。



图 1-5 生日卡



图 1-6 母亲节

1.1.4 影片制作

Flash 不仅可以用于制作动画片段，还可以用于制作长篇的影片。现在有很多专业的 Flash 制作团队，像以《三国系列》而闻名的 ShowGood 团队。图 1-7 和图 1-8 分别为两个优秀的 Flash 作品。



图 1-7 ShowGood 制作的三国系列



图 1-8 国外的动画片

1.1.5 Flash 游戏

电脑游戏是计算机与用户进行交互的一种方式。由于 Flash 作品也拥有交互性，所以可以开发与 Flash 相关的游戏，图 1-9 和图 1-10 为两个 Flash 游戏作品。



图 1-9 汽车越野游戏

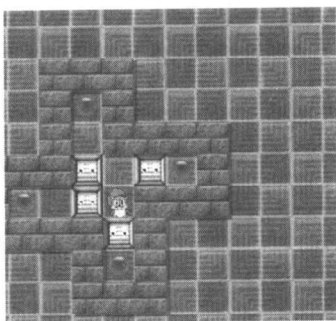


图 1-10 “推箱子”智力游戏

1.2 各种实战作品的规划

1.2.1 Flash 整站的规划

制作全 Flash 网站和制作 Html 网站类似，事先应先在纸上画出结构关系图，包括网站的主题、要用的元素类型、需要重复使用的元素、元素之间的联系、元素的运动方式、使用的音乐风格、整个网站可以分成的逻辑块数、各个逻辑块间的联系以及设计者打算用 Flash 建构全站还是只用其作为网站的前期部分等，都应在考虑范围之内。

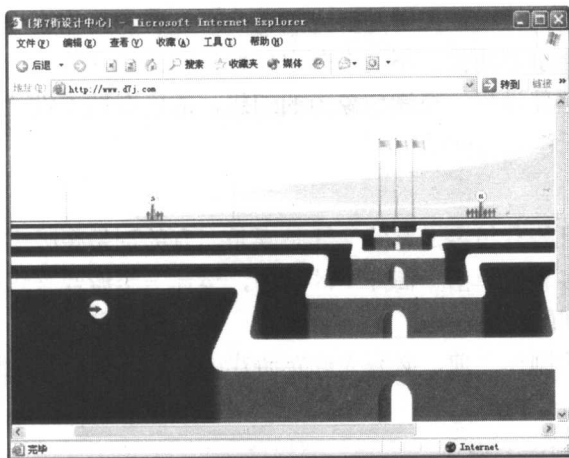


图 1-11 Flash 整站

实现全 Flash 网站效果多种多样，但基本原理是相同的，即将主场景作为一个“舞台”，这个舞台提供标准的长宽比例和整个的版面结构，“演员”就是网站子栏目的具体内容，根据子栏目的内容结构可能会再派生出更多的子栏目。主场景作为“舞台”基础，基本保持自身的内容不变，其他“演员”身份的子类、次子类内容根据需求被导入到主场景内。

从技术方面讲，如果用户已经掌握了不少单个 Flash 作品的制作方法，再多了解一些 swf 文件之间的调用方法，制作全 Flash 网站并不会太复杂。