

全彩印刷

网上动漫世界丛书 (3)

闪客 剧场III

FLASH STUDIO

王 钟 编著

Flash MX 2004

全新网络广告创意与制作教程

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



内 容 简 介

本书是继《闪客剧场——Flash 5 全新网上动画教程》一书之后，作者经过3年的积累和总结，献给广大读者的又一部力作。

全书由8章构成。第1章介绍Flash MX 2004的基本界面、基本概念和基本操作；第2章用5个小的实例，主要对元件、图层、动画和帧的基本操作进行练习；第3章通过实战的方式，介绍采用位图和简单的动画制作MV；第4章讲解一般的形象设计制作过程以及熟悉绘图工具的使用；第5章讲解通过手绘的角色、场景进行动画短片制作；第6章通过实例分析影片创作的整个流程；第7章讲解将Flash影片输出成为图像、视频等，发布到网页中；第8章讲解Flash在网页设计中的应用。

本书特点：（1）技术含量高，精彩实例+宝贵创作经验，使读者不仅能掌握Flash软件的使用方法，而且能掌握创作的思想和方法，成为真正的闪客高手。（2）以实例为基础，附加相关知识和技巧，扫除Flash创作中的绊脚石。（3）实例构思巧妙、创意独特、妙趣横生又不失深刻蕴意，语言幽默诙谐，极大地激发读者的学习兴趣和创作欲望。

本书适合从事网络广告设计、动画制作、网站/网页开发、多媒体开发从业人员、高校电脑美术专业师生、社会网络广告设计和动画制作学员阅读。

本书配套光盘内容为书中部分实例的源文件、原始素材、最终完成文件、部分优秀Flash作品欣赏以及作者的个人网站欣赏。

图书在版编目（CIP）数据

闪客剧场III：Flash MX 2004 全新网络广告创意与制作教程/王钟编著. —北京：兵器工业出版社；北京希望电子出版社，2005.1

（网上动漫世界丛书之三）

ISBN 7-80172-317-1

I. 闪... II. 王... 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 105555 号

出 版：兵器工业出版社 北京希望电子出版社
邮编社址：100089 北京市海淀区车道沟10号
100085 北京市海淀区上地信息产业基地3街9号
金隅嘉华大厦C座610
发 行：北京希望电子出版社
电 话：（010）82702660（发行）（010）62541992（门市）
经 销：各地新华书店 软件连锁店
印 刷：北京广益印刷有限公司
版 次：2005年1月第1版第1次印刷

封面设计：梁运丽
责任编辑：李翠兰 宋丽华 郑 荃
责任校对：南 希
开 本：787×1092 1/16
印 张：19.25（全彩印刷）
印 数：1-5000
字 数：428千字
定 价：48.00元（配光盘）

前言



为什么有这本书

自从《闪客剧场——Flash 5 全新网上动画教程》一书问世以来，Flash 的版本从 5 到了 MX 2004，国内闪界新人新团体辈出，Flash 在各方面应用越来越广，作者也没有停止探索的步伐。

这些年来，一个问题始终困扰着作者：什么是好的 Flash？怎样才能做出好的 Flash？

不同时期常常会有不同的答案，但肯定的一点是：仅仅能很熟练地使用 Flash，并不能做出好作品。

如其他艺术形式一样，技巧只是达到表现的手段，而不是目的，许多功夫其实是在软件、电脑之外的，既然是这样，写一本教人使用软件的书又有什么意义呢？况且，Flash 是如此简单的一个软件。

从软件学习到创作，似乎中间并没有什么距离，实际上大多数闪客，都是从原创作品开始的，但是再往下，是不是越熟悉软件，创作就越好呢？那不一定，许多时候软件操作技巧掌握多了，反而失去了推动创作的那种原始动力，甚至在模仿别人的过程中迷失了自我。

作者认为，创作一定要把握软件操作之外的一些东西，并把握自己的感觉。

于是作者想，将自己这些年创作的经验加以总结，与软件爱好者分享，并供他们参考，这就是写这本书的初衷。

这些成功的、不成功的，还有不成熟的经验，都是作者从多年的创作生涯中积累起来的。从实践中来的东西，相信会对读者有一定的参考价值。



本书所含内容

本书具有以下特点：

1. 以动画为主，只涉及最基本的动作脚本，这么做的原因有两点。

①许多动画制作并不需要运用动作脚本。

②Flash MX 2004 的动作脚本已不能用少量篇幅概括，可以另成一书。

2. 以实例为基础，附加相关知识和技巧。

从以往的经验看，初学者对于按步骤讲解实例的方式是最容易接受的，但是要制作出好的 Flash，光学会做几个动画、学到一些基本的软件知识，还是远远不够的。本书增加了一些相关知识和技巧，都是在 Flash 创作中可能遇到的问题、绊脚石，多了解它们会行得更顺利些。

本书章节安排如下：

第 1 章，基础知识，介绍 Flash MX 2004 的基本界面、基本概念和基本操作。本章比较全面、笼统地介绍 Flash 的界面、概念和操作，对于初学者可以大略地从本章了

解到 Flash 的概貌,对 Flash 比较熟悉的读者也可在制作中以本章作为参考手册。

第2章,基础练习,用5个小的实例,主要对元件、图层、动画和帧的基本操作进行练习。实际上Flash的操作技巧并不多,常常都只是在反复使用一些基本的操作技巧,本章主要针对元件、图层、动画和帧的操作,有重点地进行练习,是将来Flash制作的基础、基本功。

第3章,简单的实例,通过实战的方式,实例练习采用位图和简单的动画制作MV。本章没有涉及使用Flash绘图的知识,主要用一次旅游的相片进行处理后,通过简单的动画、变化不大的制作手法来制作MV,对于还未熟练使用Flash绘图的读者,是一个能很快上手、找到Flash感觉的练习。

第4章,Flash绘图,讲解一般的形象设计制作过程以及熟悉绘图工具的使用。本章通过以自己为模特创作几种类型的卡通形象实例,抓住人物特征、夸张变形进行设计,用Flash提供的绘图工具,绘制几种不同风格的卡通形象,在相关知识中补充了基础色彩知识和传统动画的人物造型方面的知识。

第5章,动画制作,学习通过手绘的角色、场景进行动画短片制作。本章首先讲解简单的动作如眨眼、说话等,然后通过实例的制作学习具体的动作制作和镜头运用,在相关知识中对复杂动作处理技巧和影视知识如景别、镜头、转场等对Flash动画制作比较实用的部分进行了说明。

第6章,创作流程,实例分析影片创作的整个流程。本章主要详细分析影片创作的流程,如何从一个初步的设想、灵感,通过资料搜集、素材准备、具体制作成为一部能充分表现作者初衷的影片,并在相关知识中对声音的录制、编辑做了讲解。

第7章,影片输出和发布,将Flash影片输出成为外部文件,发布到网页中。本章将Flash影片输出成为图像、图像序列、视频、声音文件等,发布到网页以及用Dreamweaver编辑插入页面Flash的属性和对应的HTML代码。

第8章,网站制作,介绍Flash在网页设计中的应用。本章介绍嵌入传统HTML页面中的浮动广告、与用户的交互,并用先建立简单模型再逐步细化的方式制作纯Flash网站。



其他说明

1) 许多闪客看到“豆芽”就会犯晕,这次Flash MX 2004官方中文版推出得很快,于是决定用中文版为基础来写。

2) 本书在讲解相关知识技巧时,引用了大量作者认为在某方面做得较好的其他闪客的作品,并将作者收集的SWF文件提供给读者参考,由于不一定能在作品中找到具体作者的名称,本书中无法对所有引用作品的作者的版权特别声明,希望作者谅解。

本书一部分示例来自作者在网易公司工作时的系列作品(如《小猪剧场》和《〈西游记〉未说的故事》),这里向网易动画站(<http://cartoon.163.com>)表示谢意。

3) 相关知识里涉及的一些内容,如卡通造型设计、视觉语言等等,如果展开来讲

篇幅是远远不够的，这里只挑了一些基本的以及和Flash创作比较相关的部分。

本书一部分相关知识来自作者的笔记，并参阅了一些相关书籍，和原文也许不完全一致，请读者见谅，在此也向被引用书籍的作者致谢！

读者在阅读本书时，如有任何问题、意见或建议，请发电子邮件至 aclock@21cn.com。

作者

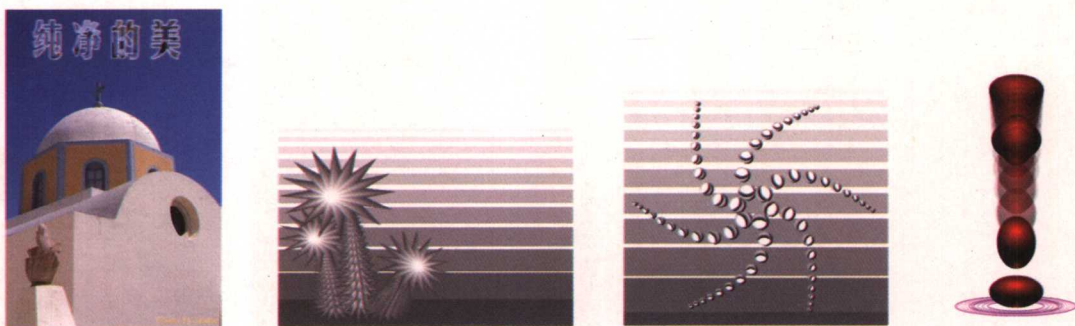
第1章 基础入门

第2章 基础入门



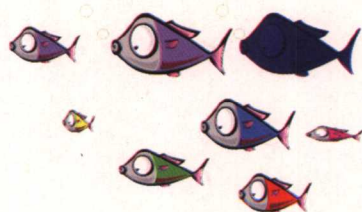
第1章 基础知识

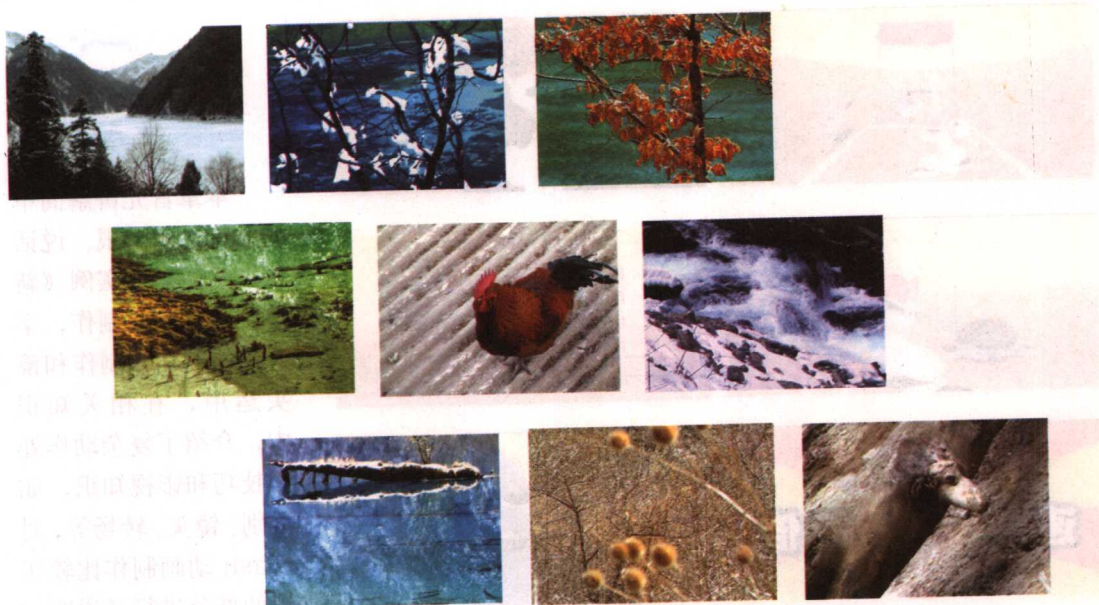
本章比较全面、笼统地介绍Flash的界面、概念和操作，对于初学者可以大略地从本章了解到Flash的概貌，对Flash比较熟悉的读者也可在制作中以本章作为参考手册。



第2章 基础练习

本章用5个小的实例，主要对元件、图层、动画和帧的基本操作进行练习，是将来Flash制作的基础、基本功。





第3章 MV《我的九寨》——实战记录

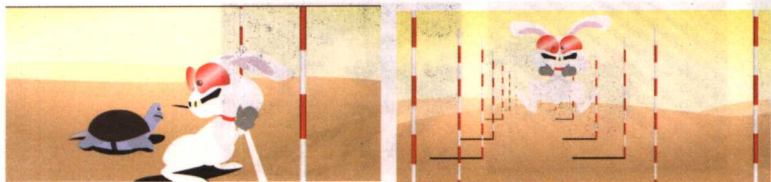
本章没有涉及使用 Flash 绘图的知识，主要用一次旅游的相片进行处理后，通过简单的动画、变化不大的制作手法来制作 MV，对于不熟练使用 Flash 绘图的读者，是一个能很快上手、找到 Flash 感觉的练习。



第4章 用 Flash 绘图

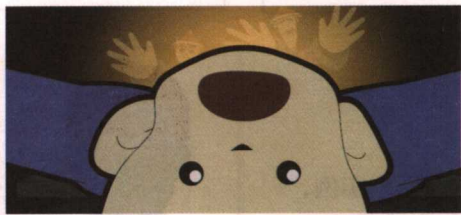
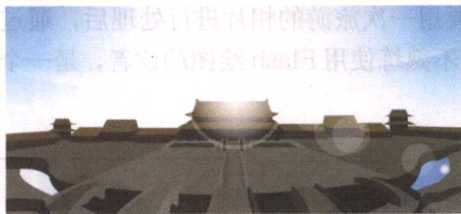
本章通过以自己为模特创作几种类型的卡通形象实例，抓住人物特征、夸张变形进行设计，用 Flash 提供的绘图工具，绘制几种不同风格的卡通形象，在相关知识中补充了基础色彩知识和传统动画人物造型方面的知识。





本章首先讲解简单的动作，如眨眼、说话等，然后通过实例《新龟兔赛跑》的制作，学习具体的动作制作和镜头运用，在相关知识中，介绍了复杂动作处理技巧和影视知识，如景别、镜头、转场等，对Flash动画制作比较实用的部分进行了说明。

第5章 让角色动起来



第6章 《把根留住》——创作流程

本章主要详细分析影片创作的流程，如何从一个初步的设想、灵感，通过资料搜集、素材准备，具体制作成为一部能充分表现作者初衷的影片，并在相关知识中对声音的录制、编辑做了讲解。



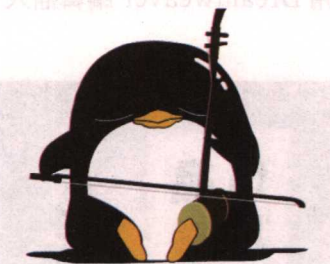
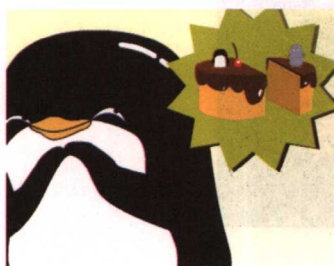
第7章 《涟漪》——影片输出与发布

本章将Flash影片输出成为图像、图像序列、视频、声音文件等，发布到网页以及用Dreamweaver编辑插入页面Flash的属性和对应的HTML代码。

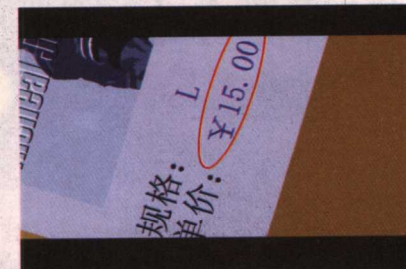
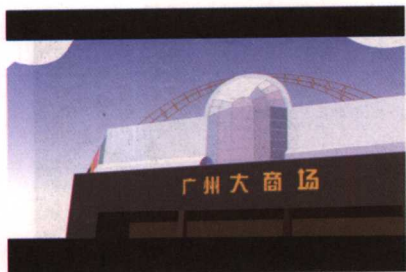


第8章 Flash在网页设计中的应用

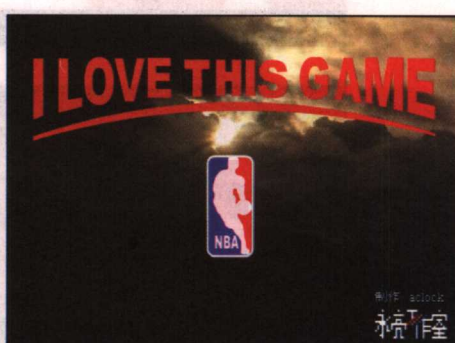
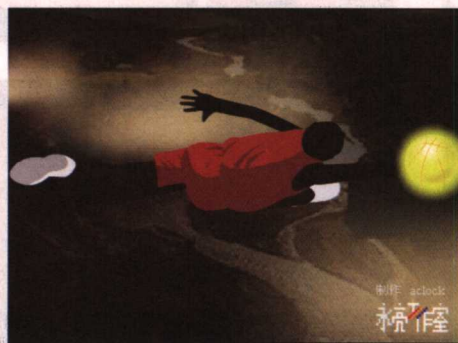
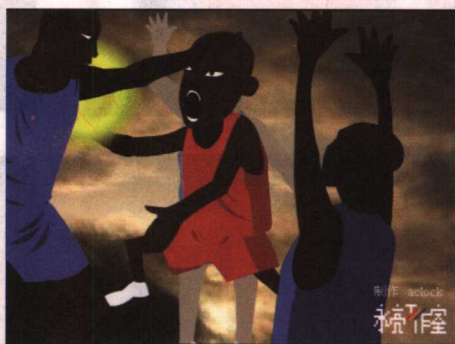
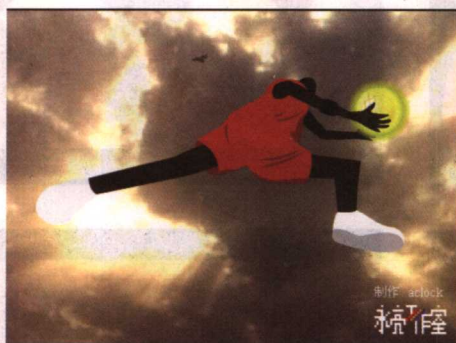
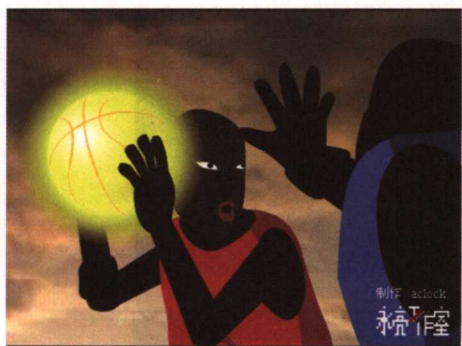
本章介绍嵌入传统HTML页面中的浮动广告、与用户的交互，并用先建立简单模型再逐步细化的方式制作纯Flash网站。



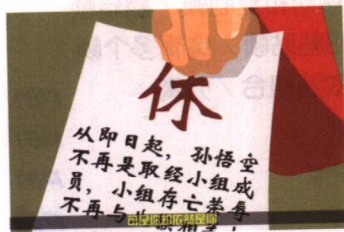
《夺蛋糕记》



《小猪剧场》系列之《“耳聋”的奸商》——这个小二耳朵“真的很聋”！
“七十五”、“四十五”、“十五”都分不出……



音乐短片《I love this game》——采用慢镜头，表现篮球伸展、飞翔的美感。



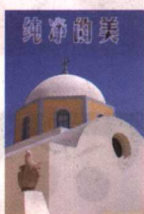
《西游记》系列之《三打白骨精》——白骨精为吃唐僧肉三度变化，可是都被悟空识破……

1

基础知识 P1



- | | | | |
|-----------------------|----|-----------------------------|-----|
| 1.1 Flash MX 2004基本界面 | P1 | 1.3.1 绘图工具/相关选项
面板和属性检查器 | P8 |
| 1.2 Flash MX 2004基本概念 | P2 | 1.3.2 面板 | P31 |
| 1.2.1 绘图部分概念 | P2 | 1.4 本章小结 | P35 |
| 1.2.2 动画部分基本概念 | P4 | | |
| 1.3 Flash MX 2004基本操作 | P8 | | |



2

基础练习 P36

- | | | | |
|---|-----|--|-----|
| 2.1 基础练习一：导入文件/渲染
影片/修改文档属性 | P36 | 补间动画/绘图纸外观 | P52 |
| 2.1.1 总述 | P36 | 2.4.1 总述 | P52 |
| 2.1.2 知识点 | P36 | 2.4.2 知识点 | P53 |
| 2.1.3 实例：音乐图片 | P36 | 2.4.3 实例 A：跳动的小球 | P53 |
| 2.2 基础练习二：定义元件/编辑元
件/复制元件/新建元件/删除元件
/交换元件/分离元件 | P39 | 2.4.4 实例 B：“1”变形
为“2” | P58 |
| 2.2.1 总述 | P39 | 2.5 基础练习五：引导层和被引
导层/选择帧/转换为关键
帧/清除帧/删除帧/清除关
键帧/移动和复制帧/翻转帧
/拷贝和粘贴帧/编辑多个帧/
组合和取消组合/分离 | P61 |
| 2.2.2 知识点 | P40 | 2.5.1 总述 | P61 |
| 2.2.3 实例：鱼 | P40 | 2.5.2 知识点 | P61 |
| 2.3 基础练习三：新建图层/删除图
层/锁定和解锁图层/隐藏和显示
图层/轮廓线方式显示图层/选择
图层/拖动图层/层文件夹/遮罩
层和被遮罩层 | P46 | 2.5.3 实例 | P62 |
| 2.3.1 总述 | P46 | 2.6 补充图例 | P71 |
| 2.3.2 知识点 | P46 | 2.6.1 图层 | P71 |
| 2.3.3 实例：音乐图片2 | P47 | 2.6.2 属性检查器 | P71 |
| 2.4 基础练习四：增加关键
帧/增加空关键帧/延长帧/ | | 2.7 本章小结 | P74 |

3

MV《我的九寨》——实战记录 P75



- 3.1 准备和设计
- 3.2 实例制作
- 3.3 相关知识

P75

P78

P101

- 3.3.1 编辑封套对话框 P101
- 3.3.2 用Photoshop的两招改善画质 P101
- 3.4 本章小结 P104



用Flash绘图 P105

4

- 4.1 将自己Flash化
 - 4.1.1 找特征
 - 4.1.2 画草图
 - 4.1.3 Flash中人物造型分类
 - 4.1.4 实例练习
- 4.2 卡通形象创作分析
 - 4.2.1 几种风格人物在动画制作中的特点比较

P105

P105

P106

P109

P110

P134

P134

- 4.2.2 其他风格 P135
- 4.2.3 卡通形象创作 P135
- 4.2.4 卡通形象的体、面和表情 P138
- 4.2.5 平日练习 P139
- 4.3 相关知识 P139
 - 4.3.1 基础色彩知识 P139
 - 4.3.2 美术造型 P143
- 4.4 本章小结 P145

5

让角色动起来 P146



- 5.1 实例练习：让卡通人物“活”起来
- 5.2 实例制作：《新龟兔赛跑》
 - 5.2.1 故事预览
 - 5.2.2 准备工作
 - 5.2.3 实例制作

P146

P154

P154

P157

P160

- 5.3 相关知识 P183
 - 5.3.1 动作、速度和节奏 P183
 - 5.3.2 复杂动作的处理技巧 P185
 - 5.3.3 影视知识 P190
- 5.4 本章小结 P204



《把根留住》——创作流程 P205

6

- | | | | |
|-----------------------------|------|---------------------|------|
| 6.1 创作的开始 | P205 | 6.2.3 设定 | P209 |
| 6.1.1 抓住第一份感动（创作的冲动） | P205 | 6.2.4 分镜头/故事预览 | P210 |
| 6.1.2 观察和积累 | P205 | 6.2.5 素材准备/加工处理 | P215 |
| 6.1.3 诚实地说故事 | P206 | 6.2.6 音乐选择处理 | P223 |
| 6.2 《把根留住》的创作过程 | P206 | 6.2.7 具体制作 | P226 |
| 6.2.1 从初步想法到基本背景、人物和故事背景的确定 | P206 | 6.3 相关知识 | P233 |
| 6.2.2 初步资料收集 | P209 | 6.3.1 如何做好人声录音 | P233 |
| | | 6.3.2 Flash动画一般创作流程 | P240 |
| | | 6.4 本章小结 | P242 |

7

《涟漪》——影片输出与发布 P243



- | | | | |
|---------------|------|----------------|------|
| 7.1 影片预览 | P243 | | |
| 7.2 影片输出与发布 | P245 | 7.2.4 输出影片 | P258 |
| 7.2.1 输出图像 | P245 | 7.2.5 导出影片注意事项 | P259 |
| 7.2.2 输出SWF文件 | P246 | 7.2.6 制作影片VCD | P260 |
| 7.2.3 影片的发布 | P248 | 7.3 本章小结 | P262 |



Flash在网页设计中的应用 P263

8

- | | | | |
|---------------------|------|-------------|------|
| 8.1 半Flash页面 | P263 | | |
| 8.1.1 在HTML中嵌入Flash | P263 | 8.2.2 简单的模型 | P269 |
| 8.1.2 Flash与用户的交互 | P265 | 8.2.3 制作 | P277 |
| 8.2 纯Flash网站 | P268 | 8.3 相关知识 | P288 |
| 8.2.1 网站预览 | P268 | 8.4 本章小结 | P289 |

第1章 基础知识

1.1 Flash MX 2004 基本界面

Flash MX 2004 界面如图 1-1 所示。

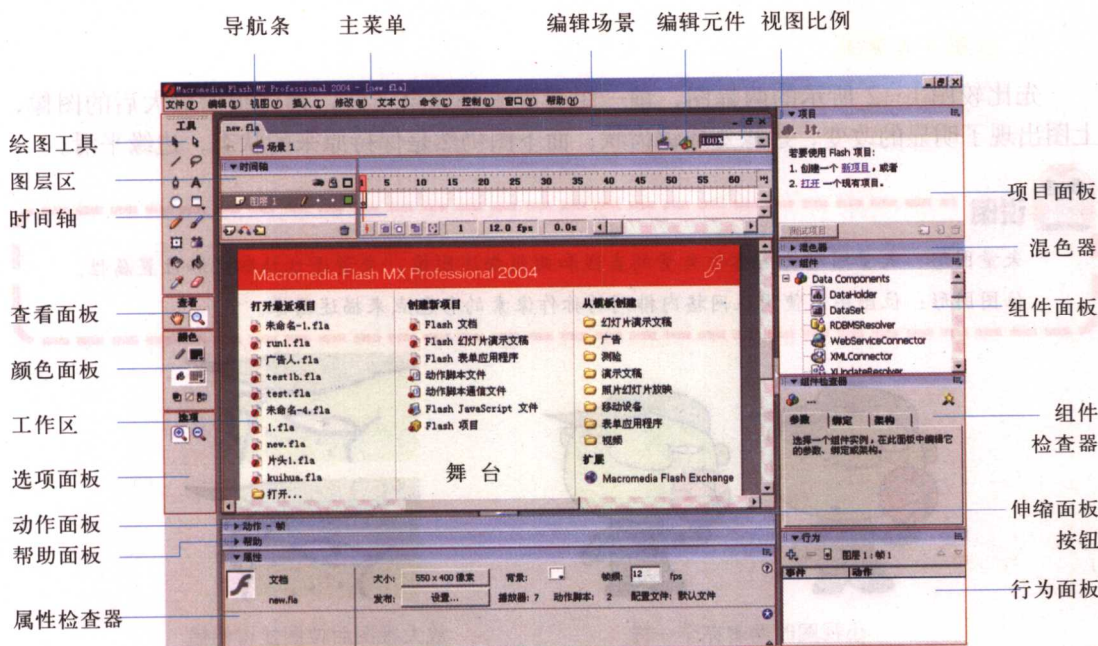


图 1-1 Flash MX 2004 主界面

第一次打开 Flash MX 2004 将显示“开始”页面，使用它可以打开最近打开的文档、创建新文档或从模板创建新文档。

Flash MX 2004 主界面的中间是工作区，我们所进行的工作将在“舞台”区域内显示。

左边是绘图工具，缩放、移动视图的查看面板，设置填充、笔触颜色的颜色面板，以及对应各工具的选项面板。

主菜单之下是编辑栏，包括了导航条（指示当前编辑对象的位置）、“编辑场景”按钮、“编辑元件”按钮，可单击这两个按钮在场景和元件列表中迅速跳转，视图比例显示当前视图的比例，也可输入新的比例数值改变视图大小。

图层区和时间轴区是控制制作影片的空间和时间的地方。

工作区之下有 3 个面板：动作面板为影片加入动作脚本；帮助面板提供了 Flash 制作相关的相当全面的帮助资料；属性检查器是相当常用的，显示和编辑当前选择对象或是文档的属性。

主界面的右边是项目面板、混色器面板（设置当前的颜色）、组件面板（包括数据组件、