

【时尚百例丛书】

二十五个精彩范例讲解
七十五个触类旁通练习
场景式多媒体教学光盘
收录全部实例源文件
设置网站全程跟踪服务

网冠科技 编著

Flash MX 2004

动画设计

触类旁通百例

附赠光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

Flash MX 2004 动画设计触类旁通百例

网冠科技 编著



时尚百例丛书



机械工业出版社

本书讲解各类 Flash 动画的制作方法, 全书共 25 章, 每章讲解一类 Flash 动画。按照“课堂讲解”、“范例演示”、“触类旁通”三部分组织内容, 便于读者学习。

本书配套时尚多媒体教学光盘, 便于读者可视化学习, 强化学习效果。

本书适于需要全面学习 Flash MX 2004 应用的读者以及相关专业的在职人员、学生以及对动画应用感兴趣的读者。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 动画设计触类旁通百例/网冠科技编著.

—北京: 机械工业出版社, 2005.4

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-16082-7

I. F... II. 网... 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 006978 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 王 颖

责任印制: 杨 曦

北京蓝海印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 4 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ ·21.5 印张·4 插页·545 千字

定价: 38.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68326294

封面无防伪标均为盗版

第1章

卡通动画



实例 1



实例 3



实例 4



实例 2

第2章

人物动画



实例 5



实例 7



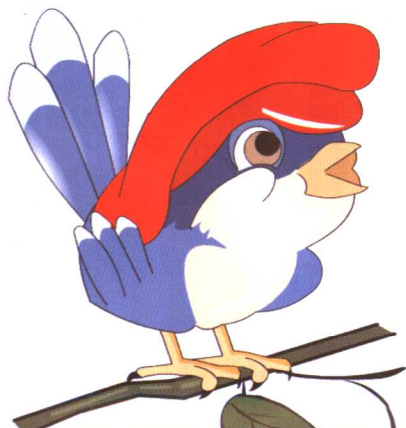
实例 8



实例 6

第3章

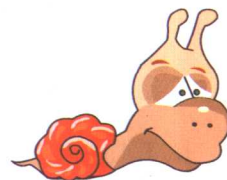
动物动画



实例 9



实例 11



实例 10



实例 12

第4章

物品动画



实例 14



实例 15



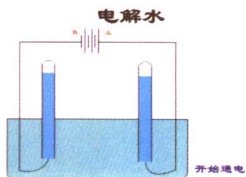
实例 16



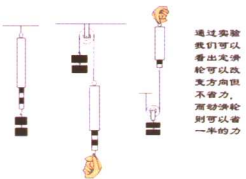
实例 13

第5章

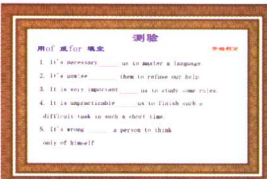
教学课件动画



实例 18



实例 19



实例 20

凸透镜成像实验

实验目的

1. 理解凸透镜的成像规律。
2. 知道凸透镜成放大、缩小实像和虚像的条件。
3. 通过对凸透镜成像现象的观察分析，总结出凸透镜成像规律，并用列表的方法归纳出凸透镜成放大或缩小、正立或倒立的条件，培养从物理现象中归纳科学规律的方法。

实验目的 实验指导 实验结论 退出运行

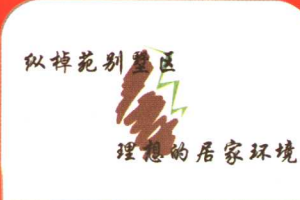
实例 17

第6章

产品广告动画



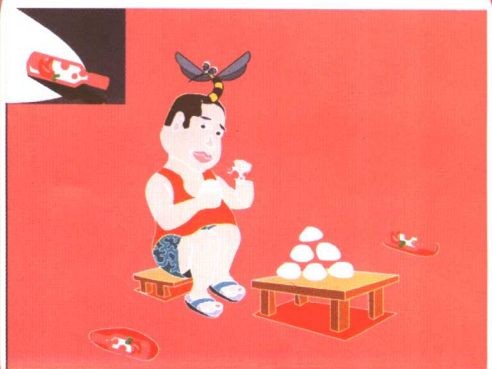
实例 22



实例 23



实例 24



实例 21

第7章

公益广告动画



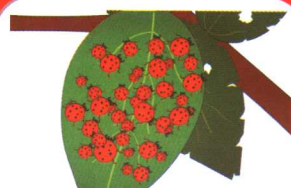
实例 25



实例 27



实例 26



实例 28

第8章

情感贺卡动画



实例 29



实例 31



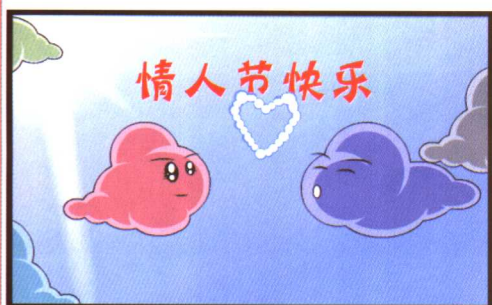
实例 30



实例 32

第9章

节日、生日贺卡动画



实例 33



实例 35



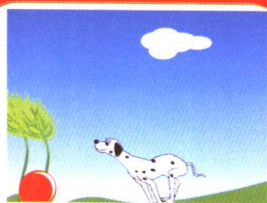
实例 34



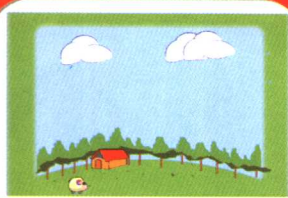
实例 36

第10章

屏保动画



实例 38



实例 39



实例 40



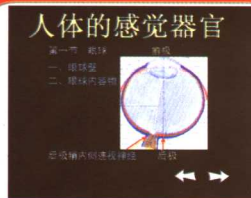
实例 37

第11章

幻灯片动画



实例 42



实例 43



实例 44



实例 41

第12章

互动媒体动画



实例 46



实例 47



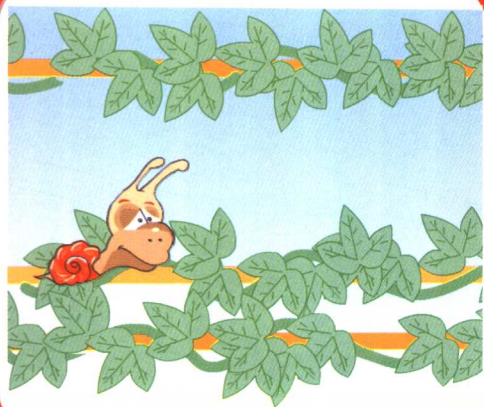
实例 48



实例 45

第13章

MV 动画



实例 49



实例 51



实例 50



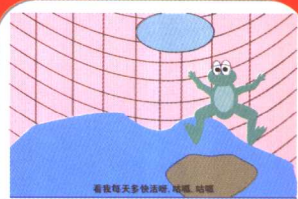
实例 52

第14章

寓言故事动画



实例 53



实例 54



实例 55



实例 56

第15章

幽默故事动画



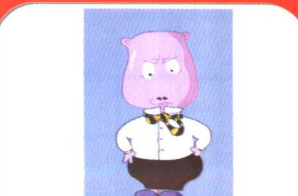
实例 57



实例 58



实例 59



实例 60

第16章

游戏动画



实例 62



实例 63

心理小测试

开始

实例 64



实例 61

第17章

片头动画

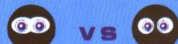


实例 66



实例 67

CS 警与匪的较量



play

实例 68



实例 65

第18章

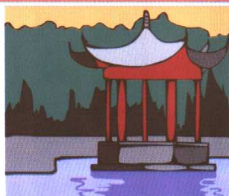
创意动画



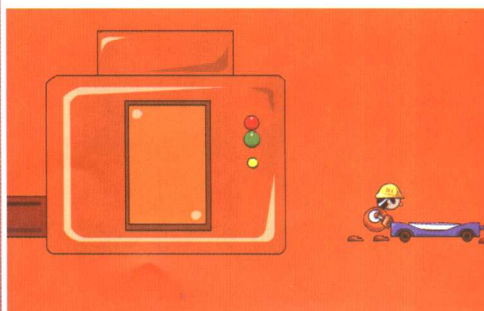
实例 70



实例 71



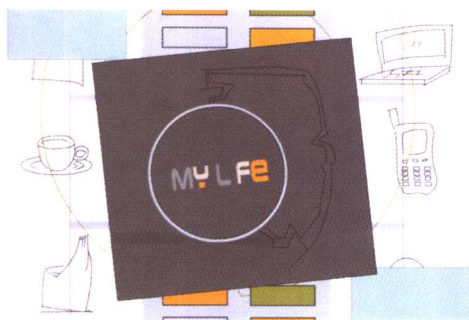
实例 72



实例 69

第19章

节目包装动画



实例 73



实例 75



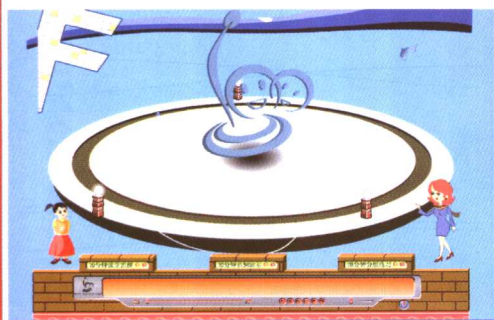
实例 74



实例 76

第20章

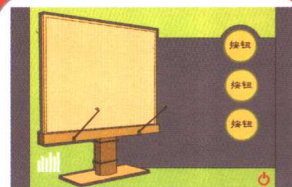
光盘动画



实例 77



实例 79



实例 78



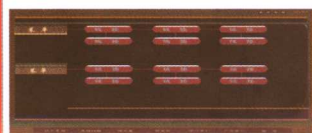
实例 80

第21章

网页版式设计动画



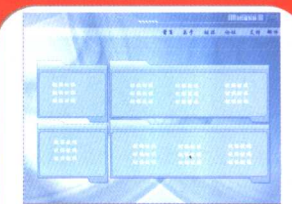
实例 81



实例 83



实例 82



实例 84

第22章

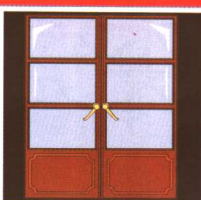
网站片头动画



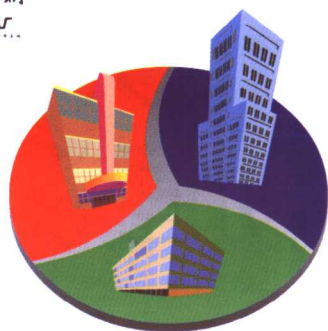
实例 86



实例 87



实例 88



实例 85

第23章

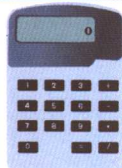
绿色软件开发动画



实例 89



实例 90



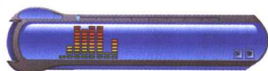
实例 91



实例 92

第24章

播放器动画



实例 93



实例 94



实例 95



实例 96

第25章

特效动画



实例 97



实例 98



实例 99



实例 100

总 序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”推出以来,由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量,为广大读者所认可,累计出版 100 多个品种,涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域,其中多个品种获得全国畅销书奖,成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟,图书不仅要满足市场的需要,还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲,更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向,而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此,我们对“时尚百例丛书”作了全新改版,围绕着“技能第一”的宗旨,将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起,并以多个系列推出,旨在提供更多有针对性的图书给广大读者,推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“入门与提高”、“触类旁通”两大类,其特色分别如下:

入门与提高系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容,从基础知识讲解,到实例的逐步深入,在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时,可以查看相关的重要知识点;也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

此系列书图号的排列方式:每章“课堂讲解”中的图号按图形在该章课堂讲解中的顺序依次排列在图形的左上方,如:图 1,图 2;“范例演示”中的图号按该图在实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方,如:实例 1 操作步骤中的第一幅图为图 1-1,实例 27 操作步骤中的第 8 幅图为图 27-8。

触类旁通系列

根据应用,将每本书所涉及的内容分为 25 大类(即 25 章),作为“触类旁通”之“类”,每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解,并安排三个小组进行“旁通”练习(旁通练习只列出关键步骤)。本系列丛书是通过举一反三的形式,讲授制作实例的方法,适合中级读者使用。

此系列书图号的排列方式:按图形在每个实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方。如:实例 26 操作步骤中的第 7 幅图为图 26-7。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的技能，希望能对读者有所裨益。

电 脑 职 业	所 需 技 能
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、Excel 制表、PowerPoint 做演示稿；掌握常用工具、输入法并打印。
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版输出；最好选修 FreeHand 以及美工知识。
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计。
影视设计人员	能用 3ds max 三维设计、Premiere 视频编辑、After Effects 等添加特效。继续选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件。
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理。选修建筑史及相关理论知识。
动画设计人员	能用 Flash 做二维闪客动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 做三维场景及各种影视动画。建议选修 Photoshop 及美工知识。
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页。建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识。
数码设计人员	能用 DC、DV（数码相机/数码摄像机）拍片、捕捉视频、Photoshop 照片处理、Premiere 视频编辑及非编处理。建议学习摄影及拍摄知识。
多媒体设计人员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾、Photoshop 设计界面、Director 或 Authorware 实现交互，能实现音视频与字幕的三者同步。
教育工作者	能用 Flash 或 PowerPoint 或 Authorware、Director 制作教学课件；布置机房实施同步教学。建议选修 Photoshop 及视频软件。
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑、Excel 或用友软件等制表计算、数控机打印发票。建议学习 Word 编排文字及电算化相关知识和输入法。
软件开发人员	至少精通一种工具（如 C/C++、VB、VC、Delphi、PB、Oracle、VFP、JSP、SQL Server、Java、ASP 等）进行开发、项目实施与测试。
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用。能排除各种软硬件故障及恢复系统。掌握网络安全技能。

提供教案、教学光盘和网站支持

本着“每写一句话都要为读者着想”、“每做一张光盘都要替读者考虑”、“每一本书都要跟踪服务”的读者至上原则，使读者在购买一本书的同时真正获得售后服务，新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘和网站，并对教师提供教案支持。

多媒体教学光盘简介

多媒体教学光盘是本次改版的一大亮点,其界面时尚、内容丰富,包括实例的具体制作方法和实例素材库。为便于读者应用,现作简单介绍。

光盘主界面如下图所示。立体化舞台、动感的旋律,可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



: 单击该按钮,可以浏览百例效果多媒体相册。



: 单击该按钮将展开如下所示的章节目录。

开始 | 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章 第7章 第8章 第9章 第10章 第11章

点击相应章节后即进入其二级界面,读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。

本光盘讲解详细、流畅,读者可以直观地学习书中实例的制作步骤。

前言

本书是“时尚百例丛书·触类旁通百例系列”中的一本，讲解 Flash 动画在各类闪客动画中的应用。

Flash 动画制作的优势

Flash 已广泛应用于各种二维动画的制作中，包括网页中的各种动画以及电视动画，还可以制作各种特效、开发网络游戏及一些实用小工具，建设 Flash 网站等。

通过 Flash 制作闪客动画比较容易上手，对美工等基础要求不是很高，更重要的是作品的创意和对音频或视频的运用技法。

Flash 制作二维动画的优势还在于生成的动画文件小，便于发布到网页上，用它制作的作品交互性、多媒体效果强，是专业的动画制作软件。

本书主要内容及光盘内容

本书每章通过课堂讲解、范例演示和上机练习实例（即触类旁通）的结构组织内容，分 25 个大类讲解了各种闪客动画的制作方法和技巧。

全书包括 25 个经典造型范例、75 个旁通练习实例。内容包括：卡通动画，人物动画，动物动画，物品动画，教学课件动画，产品广告动画，公益广告动画等。

现在市面上有许多 Flash 动画制作的教程，但是很少有书籍会针对 Flash 动画制作的不同大类进行详细的讲解，基于此，“时尚百例丛书·触类旁通系列”推出本书，旨在引导读者能够完整地学习 Flash 闪客动画的制作。

本书光盘除提供了 100 个实例的源文件及效果文件外，还提供了时尚多媒体教学内容，便于读者快速掌握 Flash 动画的设计要领。

技术支持

本书由网冠科技林琳主编完成，参加本书编写及整理工作的还有宋静、王成林、苏静新、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。读者若有问题可直接与作者联系，邮箱是：wg100@vip.sina.com。也可直接登录“孔明”网站得到技术支持（ 或 <http://www.kongming.cn>）。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第1章 卡通动画

课堂讲解	1
1.1 背景知识	1
1.2 制作思路	1
1.3 关键技法	1
1.4 制作流程	2
范例演示	2
实例 1 阿童木	2
触类旁通	11
第一小组	11
实例 2 卡通少女漫画	11
第二小组	12
实例 3 卡通狗	12
第三小组	13
实例 4 卡通场景	13

第2章 人物动画

课堂讲解	15
2.1 背景知识	15
2.2 制作思路	15
2.3 关键技法	15
2.4 制作流程	16
范例演示	16
实例 5 滑冰	16
触类旁通	33
第一小组	33
实例 6 踢球	33
第二小组	34
实例 7 照相	34
第三小组	36
实例 8 小女孩	36

第3章 动物动画

课堂讲解	38
3.1 背景知识	38
3.2 制作思路	38
3.3 关键技法	38
3.4 制作流程	39
范例演示	39
实例 9 鸟	39
触类旁通	41
第一小组	41
实例 10 蜗牛	41
第二小组	42
实例 11 公鸡	42
第三小组	44
实例 12 飞翔	44

第4章 物品动画

课堂讲解	46
4.1 背景知识	46
4.2 制作思路	46
4.3 关键技法	46
4.4 制作流程	47
范例演示	47
实例 13 飞机	47
触类旁通	50
第一小组	50
实例 14 窗帘	50
第二小组	52
实例 15 手机	52
第三小组	53
实例 16 音响	53

第5章 教学课件动画

课堂讲解	56
5.1 背景知识	56
5.2 制作思路	56
5.3 关键技法	57
5.4 制作流程	57
范例演示	57
实例 17 凸透镜成像实验	57

触类旁通.....	61	第 8 章 情感贺卡动画	
第一小组.....	61	课堂讲解.....	103
实例 18 电解水.....	61	8.1 背景知识.....	103
第二小组.....	62	8.2 制作思路.....	103
实例 19 滑轮.....	62	8.3 关键技法.....	104
第三小组.....	64	8.4 制作流程.....	104
实例 20 测验.....	64	范例演示.....	104
第 6 章 产品广告动画		实例 29 蛋糕.....	104
课堂讲解.....	66	触类旁通.....	114
6.1 背景知识.....	66	第一小组.....	114
6.2 制作思路.....	66	实例 30 植物.....	114
6.3 关键技法.....	67	第二小组.....	116
6.4 制作流程.....	67	实例 31 想念你.....	116
范例演示.....	67	第三小组.....	117
实例 21 辣酱广告.....	67	实例 32 老朋友.....	117
触类旁通.....	77	第 9 章 节日、生日贺卡动画	
第一小组.....	77	课堂讲解.....	118
实例 22 降价广告.....	77	9.1 背景知识.....	118
第二小组.....	82	9.2 制作思路.....	118
实例 23 房地产广告.....	82	9.3 关键技法.....	119
第三小组.....	86	9.4 制作流程.....	119
实例 24 手机广告.....	86	范例演示.....	119
第 7 章 公益广告动画		实例 33 情人节快乐.....	119
课堂讲解.....	89	触类旁通.....	128
7.1 背景知识.....	89	第一小组.....	128
7.2 制作思路.....	89	实例 34 生日蜡烛.....	128
7.3 关键技法.....	89	第二小组.....	130
7.4 制作流程.....	90	实例 35 生日惊喜.....	130
范例演示.....	90	第三小组.....	131
实例 25 保护地球.....	90	实例 36 I Love You.....	131
触类旁通.....	99	第 10 章 屏保动画	
第一小组.....	99	课堂讲解.....	133
实例 26 树木.....	99	10.1 背景知识.....	133
第二小组.....	100	10.2 制作思路.....	133
实例 27 保护环境.....	100	10.3 关键技法.....	133
第三小组.....	101	10.4 制作流程.....	134
实例 28 人口.....	101	范例演示.....	134