



生活创意系列

Flash MX 2004

精彩生活创意设计实例

吴建业 王 洁 李建华 编著



所有动画制作源文件无私奉送、技术彻底公开



生活、创意、个性、技术、色彩、图案完美融合



MTV、短剧、游戏、课件、广告、光盘、屏保制作解密

内附光盘



机械工业出版社
China Machine Press

生活创意系列

Flash MX 2004 精彩生活创意设计实例

吴建业 王 洁 李建华 编著



机械工业出版社

本书共分 16 章,第 1 章通过对 Flash 动画的基础操作技能的讲解,帮助读者快速入门。第 2~16 章,从 Flash 的实际应用出发,贴近生活,由初级到高级,精选了贺卡、名片、个人简历、屏幕保护、短剧、多媒体光盘、服装表演、广告、课件、MTV、游戏、网站等 15 个大型案例动画,深入浅出地讲解了这些作品的完整制作过程。在每种实例制作中,还对涉及到的各种各样的特效制作进行了完全剖析。在各种作品最细微的融合处与最后的完善过程中,作者又进行了相关指导,如阿鸣提个醒、阿鸣小技巧、阿鸣小结等。

本书大部分实例曾在一些大型动画网站排行榜中名列前茅。作者不但讲解了自己的制作全过程,还从创意、构思、设计、原理等方面进行了点拨,由此,作者的细腻与认真可窥一斑。同时,本书的配套光盘中还无偿赠送作者多年来呕心沥血倾心打造的作品源文件及素材。

本书适合于广大初学 Flash 动画的爱好者、希望在短期内迅速提高动手能力的制作者,以及具备一定操作经验的 Flash 动画中级者。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 精彩生活创意设计实例/吴建业等编著.

-北京:机械工业出版社,2004.1

(生活创意系列)

ISBN 7-111-13431-1

I. F… II. 吴… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 104882 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:吴晓桃 版式设计:侯哲芬

北京机工印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 4 月第 1 版第 2 次印刷

787mm×1092mm 1/16·23.75 印张·588 千字

5 001—8 000 册

定价:36.00 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) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

编 委 会

(排名不分先后)

主 编: 李 军

编 委: 吴建业 王 洁 李建华

 蔺 丹 李 强 罗子超

 高桂华 李统财 安国英

 肖 俊

前言

Flash 动画从问鼎互联网到风靡至今，已经赢得了越来越多网络爱好者的青睐与关注。这种制作简单、容易上手的动画形式，以喜闻乐见的方式引领了网络革命新潮流，在互联网世界的霸主地位日益显著。Flash 动画不仅在网络中有着其非凡的表现，而且正逐步与人们的生活紧密相连。针对 Flash 动画的不断广泛应用，本书从生活中各种常见的应用领域出发，精选了典型的 Flash 动画设计实例，展示给读者一个广阔的 Flash MX 应用新天地。

一、为什么要出这本书

一位 Flash 初学者对我说，学习 Flash 已经有一年了，但总是不能完整地做出个像样的作品来。我建议他说，您多看看实例方面的书不就可以了么？他说已经看过很多实例方面的书了，什么 100 例、80 例、300 例，全都看过了，可是收效甚微。

究其原因，是他在作品制作的细节过程中，不能很好地融合。换句话说，就是不会衔接，使得组合的动画总显得生硬与呆板。

经调查，市面上有很多 Flash 书，不是讲理论，就是讲特效，虽然读者把每个特效学会了，可是还不知道该怎么组合与创意，尤其是在关键时刻的融合。而在那些 100 例的书，虽然有貌似实例的完整作品讲解，但是您想想，300 页的书，100 个实例，平均下来，一个实例也就是 3 页，蜻蜓点水似的讲解，读者，尤其是初学者，能一下子看明白吗？

其实，任何理论、特效、实例，都是为效果、最终的作品服务的。理论学得再多，特效再多，不能揉合到实际应用中去真正创作拿得出手的“作品”也是徒劳。一个优秀的 Flash 作品，是创意、构思、技术、色彩、文字以及图案等各方面天衣无缝的融合与搭配。而如果 Flash 动画只知道一味地用各种特效，无非是技术的堆砌，永远也不能成为可以拿出来参赛，供人欣赏、评论、学习、使用的“作品”。

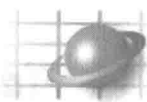
本着以上原由，我们策划了本书。

二、本书内容

本书共有 16 章，第 1 章通过对 Flash 动画的基础操作技能的讲解，帮助读者快速入门。第 2~16 章，从 Flash 的社会交际、网络应用、商业领域以及个人娱乐等实际应用出发，贴近生活，由初级到高级，精选了贺卡、名片、个人简历、屏幕保护、短剧、多媒体光盘、服装表演、广告、课件、MTV、游戏、网站等 15 个大型案例动画。虽然所选实例不多，但个个具有代表性，旨在让读者完整了解每个作品的详细制作过程，真正做到以一当十、一叶知秋，从而避免了垃圾实例的重复与堆砌。

在每种实例制作中，还对涉及到的各种各样的特效制作进行了完全剖析。在各种作品最细微的融合处，在作品最后的完善过程中，作者又进行了相关指导，如“阿鸣提个醒”、“阿鸣小技巧”、“阿鸣小结”等。

本书大部分实例曾在一些大型动画网站排行榜里名列前茅，作者不但讲解了自己的制



作全过程，还从创意、构思、设计、原理等方面进行了点拨，由此，作者的细腻与认真可窥一斑。同时，本书的配套光盘中还无偿赠送作者多年来呕心沥血倾心打造的作品源文件及素材。相信读者通过书与光盘的配合使用，定能完全领会 Flash 的精要所在，然后结合自己独特的创意，做出出类拔萃的优秀作品来。

三、本书的读者对象

本书适合于广大初学 Flash 动画的爱好者、希望在短期内迅速提高动手能力的制作者，以及具备一定操作经验的 Flash 动画中级者。此外，本书精选的一些典型的 Flash 高级动画制作实例，可为新手快速步入高手行列铺平道路，同时也可以为熟练使用 Flash 的读者开拓视野，扩展创意思路。

四、本书的作者

本书由鸣润工作室组稿，参与撰稿的作者具有丰富的 Flash 动画制作经验，熟知 Flash 动画制作爱好者在不同时期的学习心理，本着由浅入深、由简入繁的原则，较好地把握了本书的难易程度。

五、本书特色

本书通过对生活不同应用领域的 Flash 动画制作方法的介绍，采用了人性化的写作手法，从实际应用出发，更容易培养读者的实战操作技能。

★ 人性化的故事情节

本书围绕阿鸣与叶子妹妹的生活情感故事展开，虽然电脑的操作是枯燥的，但是在学习过程中，喜剧幽默的故事、情深意切的人物、栩栩如生的场景、风趣诙谐的语言，更有助于读者释放心情，以一种洒脱超然的心绪，轻松掌握知识。

★ 阿鸣提个醒

注意啦，“阿鸣提个醒”会提示您在实践操作过程中容易出现的错误和问题，并且给出解决的方法。

★ 阿鸣小技巧

当然是阿鸣在讲解相关实例制作的过程中，给出的简单、快捷、轻松的操作方法。

★ 阿鸣小结

我们做完一件事情后，需不需要回顾与总结呢？比如失败与成功的心得。这个错误会不会再犯？下次是否会找到更高明的方法？如何避免？如何让我们做得更好？时常对自己的行为进行总结，这是一个很好的习惯。

★ 阿鸣锦囊

本书的主人公阿鸣在学习 Flash 动画的制作过程中，积累了大量的经验与技巧，鉴于在实例制作过程不能一一奉献给读者，故而有“阿鸣锦囊”。“阿鸣锦囊”虽然是一些小技巧、小方法，但是绝对实用，很有收藏价值。当然，这里的技巧不局限于相关章节实例的技巧。

★ 阿鸣搞笑剧场

在每个实例制作结束后，阿鸣总会发生一些令人啼笑皆非的故事，是什么呢？想开心，请去“阿鸣搞笑剧场”吧！

我们真切希望您阅读本书之后，不但可以开拓您的视野，更可以增长您的实践操作



技能，并从中学习和总结操作的经验与规律，达到灵活运用、举一反三的境界。鉴于知识有限与时间仓促，书中纰漏和考虑不周之处在所难免，热忱欢迎读者朋友予以批评、指正，以便我们日后能为您编辑出版更好的图书。如果您在学习过程中有所疑问，或者想给我们提任何宝贵意见，欢迎发邮件到责任编辑吴晓桃的信箱：wxt@cmpbook.com。同时，您也可以到鸣润工作室的网站（<http://51us.yeah.net>）与作者交流并沟通。

本书为“生活创意系列”丛书之一。“生活创意系列”丛书主要包括：

《Photoshop CS 精彩生活创意设计实例》

《Flash MX 2004 精彩生活创意设计实例》

《Dreamweaver MX 2004 网页设计与生活创意实例》

《Premiere Pro 数码动画与生活创意设计实例》

《Windows XP • Word 2003 • Excel 2003 • PowerPoint 2003 办公与生活创意实例》

它们均以故事主人公在家庭生活中发生的故事为主线，引出对各种常用软件的学习与应用。全系列丛书以实例为主，结合技巧，强调“创意”、“家庭”、“个性”、“时尚”与“生活”。所选实例贴近生活，代表性强，避免了大量重复的垃圾实例出现，让读者真正做到举一反三、一叶知秋、以一当十。

共同学习，相互促进，您的需求是我们应尽的义务！

编者

目 录

前言

开场白	1
引子 走入 Flash MX 2004	2
第 1 章 快速入门的捷径	11
1.1 绿叶的制作	11
1.1.1 “铅笔工具”与“直线工具”的功效	11
1.1.2 如何优化曲线	14
1.2 质感立体球的制作	16
1.2.1 “椭圆工具”与“矩形工具”的功效	16
1.2.2 巧妙制作立体球	18
1.3 人物造型的设计	20
1.3.1 利用笔刷工具画人物造型	20
1.3.2 跷跷板的制作	21
1.4 阴影字的制作	23
1.4.1 “文字工具”的功效	23
1.4.2 阴影字特效	25
1.5 阿鸣锦囊	28
1.5.1 修改边线颜色和粗细的技巧	28
1.5.2 消除文字锯齿的方法	28
第 2 章 做张贺卡给朋友	30
2.1 创意设计与素材准备	30
2.2 背景音乐的加入	31
2.3 变幻莫测的文字特效	33
2.3.1 文字挤压特效	33
2.3.2 文字缩放特效	35
2.3.3 文字轴心旋转特效	38
2.3.4 文字层安排	40
2.4 精彩的图片切换特效	41
2.4.1 如何导入图片	41
2.4.2 图片过渡特效	42



2.4.3	图片叠加特效.....	44
2.4.4	合成图片间的效果.....	45
2.5	开始按钮的制作.....	46
2.6	阿鸣锦囊.....	48
2.6.1	位图的矢量化和矢量图的优化.....	48
2.6.2	如何制作物体指向中心的圆周运动.....	49
第3章	名片制作.....	52
3.1	名片内容的准备.....	52
3.2	片头的设计.....	53
3.2.1	文件设置和声音的导入.....	53
3.2.2	制作灵韵的旋转白弧.....	56
3.2.3	制作文字.....	58
3.2.4	制作片头.....	60
3.3	制作过渡效果.....	63
3.3.1	素材准备.....	63
3.3.2	背景部分制作.....	63
3.3.3	文字层的制作.....	66
3.3.4	加入白色圆弧.....	67
3.4	片尾设计.....	70
3.4.1	准备背景和文字.....	70
3.4.2	制作按钮和立体字.....	71
3.4.3	制作结尾部分.....	72
3.5	阿鸣锦囊.....	75
3.5.1	如何把动画输出为动态的 GIF 文件.....	75
3.5.2	画多边形的诀窍.....	76
第4章	个人简历制作.....	78
4.1	简历内容的准备与简历名称制作.....	78
4.1.1	准备简历名称所需素材.....	79
4.1.2	制作上部晃动的白色移动线.....	79
4.2	背景与菜单制作.....	84
4.2.1	背景制作.....	84
4.2.2	左部菜单制作.....	88
4.3	联系方式与文本显示区域制作.....	92
4.3.1	背景图和地址联系方式的布置.....	92
4.3.2	打开文本区域.....	94
4.3.3	关闭文本区域.....	97
4.3.4	将文本显示区域加入场景.....	97



4.4 阿鸣锦囊.....	101
4.4.1 如何优化 Flash 动画	101
4.4.2 如何通过按钮发送 E-mail	101
第 5 章 屏幕保护制作.....	102
5.1 基本元素的准备.....	102
5.1.1 卡通形象的设计	102
5.1.2 卷轴拉伸特效	103
5.1.3 作揖特效.....	105
5.1.4 礼花绽放.....	106
5.1.5 开场旋转的背景.....	109
5.1.6 爆竹与火花制作	111
5.2 镜头 1: 千呼万唤始出来.....	112
5.3 镜头 2: 爆竹声中一岁除.....	114
5.3.1 “贺”字出现.....	114
5.3.2 鞭炮爆炸特效.....	115
5.3.3 人物动作的变幻.....	119
5.4 镜头 3: 火树银花不夜天.....	122
5.5 镜头 4: 大红灯笼高高挂.....	124
5.6 动画合成.....	125
5.7 动画输出为屏幕保护.....	126
5.8 阿鸣锦囊.....	129
5.8.1 如何把 Flash 动画设置成桌面背景.....	129
5.8.2 Flash 中可以导入的主要音乐格式	132
第 6 章 《两只狗吵架》搞笑短剧制作	133
6.1 故事情节的安排.....	133
6.2 背景与卡通形象设计.....	134
6.2.1 故事背景设计	134
6.2.2 卡通狗形象设计	136
6.3 边缘保护层制作.....	139
6.4 动画人物的配音.....	141
6.5 场景的制作.....	143
6.5.1 由远及近的镜头切换.....	143
6.5.2 制作对白时间表.....	145
6.5.3 给人物对话配口型.....	146
6.5.4 加入卡通.....	147
6.5.5 卡拉 OK 字幕特效	149
6.6 阿鸣锦囊.....	150



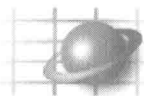
6.6.1	如何设定密码保护作品	150
6.6.2	如何共享元件库	151
第 7 章	多媒体光盘制作	152
7.1	开始场景的制作	152
7.1.1	利用第三方软件 3D Flash Animator 制作动画特效	152
7.1.2	旋转的白色圆弧	161
7.1.3	变幻的白色线条	166
7.1.4	穿插标题与出版单位	167
7.2	过渡场景的制作	169
7.2.1	准备素材	169
7.2.2	光盘内容链接	170
7.3	菜单的制作	173
7.4	阿鸣锦囊	174
7.4.1	如何使动画全屏显示	174
7.4.2	如何输出可执行文件	175
第 8 章	美少女的服装表演	177
8.1	灵动的眼睛	177
8.1.1	乌溜溜的黑眼珠	177
8.1.2	眨眼特效	177
8.1.3	鼠标事件感应范围	178
8.1.4	眼睫毛的制作	183
8.2	翩翩起舞美少女	183
8.2.1	美少女头部的绘制	184
8.2.2	美少女身体的绘制	186
8.2.3	美少女腿部运动	187
8.2.4	音乐开关的制作	190
8.2.5	加入动作	191
8.3	美少女换衣图	194
8.3.1	千娇百媚美少女	194
8.3.2	制作“换衣服”动作并安排场景	197
8.3.3	制作“衣服”电影剪辑	198
8.3.4	设置“换衣服”按钮动作	202
8.4	阿鸣锦囊	204
8.4.1	如何精确控制变形	204
8.4.2	快速缩放完成动画的场景	206
第 9 章	产品广告制作	208



9.1 素材的准备.....	208
9.1.1 准备车内图片动画.....	208
9.1.2 线段延伸动画特效.....	212
9.1.3 车内风光按钮制作.....	214
9.1.4 车轮不停旋转的汽车.....	215
9.2 汽车广告演示制作.....	219
9.3 阿鸣锦囊.....	224
9.3.1 子动画 swf 文件的装载技巧.....	224
9.3.2 如何设置 Flash 的背景.....	225
第 10 章 课件制作.....	226
10.1 电源、开关、灯泡和导线制作.....	226
10.2 场景 1: 标题目录制作.....	227
10.3 场景 2: 制作电路组成.....	228
10.4 场景 3: 制作电路的三种状态.....	231
10.5 场景 4: 制作串联电路效果.....	234
10.6 合成课件.....	237
10.7 阿鸣锦囊.....	239
10.7.1 如何将 Flash 动画转换为视频文件.....	239
10.7.2 如何在 Flash 中把背景设为自己想要的颜色.....	241
第 11 章 《蓝色理想》MTV 制作手记.....	242
11.1 动画素材准备.....	242
11.1.1 背景音乐.....	242
11.1.2 故事情节.....	242
11.1.3 动画形象.....	243
11.2 声音文件的设定.....	244
11.3 Loading 制作.....	244
11.3.1 保护层的制作.....	245
11.3.2 Loading 特效.....	245
11.4 主动画的编辑.....	247
11.4.1 歌词的准备.....	248
11.4.2 故事叙述的文字.....	248
11.4.3 歌曲的开始字幕.....	249
11.4.4 色彩变幻的圆.....	251
11.4.5 半透明的球体运动动画.....	252
11.4.6 人物眨眼的动作.....	257
11.5 歌词与音乐的融会.....	258
11.5.1 歌词层的建立.....	258



11.5.2	开始音乐前奏部分的制作	259
11.5.3	中间与结尾部分的衔接	261
11.6	阿鸣锦囊	264
11.6.1	怎样在本地机上测试 Loading	264
11.6.2	为什么有些音乐文件无法导入 Flash	265
第 12 章	小小游戏自己做	268
12.1	游戏的策划与准备	268
12.2	制作背景材料	269
12.3	游戏的主要语言程序	270
12.4	游戏程序的编写	275
12.5	后续工作：发布与输出	283
12.6	阿鸣锦囊	285
12.6.1	如何屏蔽 Flash 动画的右键菜单	285
12.6.2	动画的发布	286
第 13 章	数字游戏制作	288
13.1	游戏规则	288
13.2	开幕效果设计	288
13.3	游戏界面制作	291
13.4	代码的编写	293
13.5	阿鸣锦囊	297
13.5.1	制作透明图片	297
13.5.2	将 Flash 动画导出为动态的 GIF 图片	298
第 14 章	迷宫探险	300
14.1	游戏制作原理及准备	300
14.1.1	游戏的实现原理	300
14.1.2	迷宫的制作	301
14.1.3	“开始按钮”的制作	303
14.1.4	挑战胜利与挑战失败的结束画面	306
14.2	游戏的几个重要层	308
14.2.1	游戏场景各图层的作用	308
14.2.2	actions 层	308
14.2.3	maze hider 层	309
14.2.4	opponent 层	310
14.2.5	player 层	310
14.2.6	maze boundries 层	310
14.2.7	background 层	310



14.2.8	goal 层.....	311
14.2.9	控制方块.....	311
14.3	阿鸣锦囊.....	313
14.3.1	位图填充技巧.....	313
14.3.2	巧用自由变换工具.....	314
第 15 章	网站 Logo 制作.....	316
15.1	创意设计.....	316
15.2	旋转的地球.....	316
15.3	制作放射状的星空背景.....	320
15.4	制作标题及隐形按钮.....	323
15.5	制作光晕.....	324
15.6	合成动画.....	325
15.7	阿鸣锦囊.....	328
15.7.1	如何将 AutoCAD 导入 Flash.....	328
15.7.2	如何将 Flash 动画转换成可执行文件.....	329
第 16 章	全 Flash 网站的打造过程.....	331
16.1	创意与总体布局.....	331
16.2	场景 1 的制作.....	332
16.2.1	制作变幻莫测的背景.....	332
16.2.2	Logo 制作.....	336
16.2.3	爆炸特效制作.....	338
16.2.4	场景的合成.....	344
16.3	场景 2 的制作.....	349
16.3.1	闪动的白色矩形块.....	350
16.3.2	渐隐渐现的半透明球体.....	350
16.3.3	声音的设置.....	351
16.3.4	遮罩图片特效.....	351
16.3.5	场景 2 的完善.....	352
16.4	场景 3 的制作.....	357
16.5	阿鸣锦囊.....	360
16.5.1	音效的编辑技巧.....	360
16.5.2	网页中 Flash 动画的透明和无边框处理.....	362

开 场 白



我叫阿鸣，目前在一家大型网络公司担任多媒体动画设计师，虽说工资待遇不错，但工作却很繁忙，经常加班熬夜，交友聊天的机会对我来说简直就是可望而不可及。这不，今年都29岁了（编辑补充：实岁），连个女朋友的影都没有。公司倒是有几个漂亮MM，但我长相平平，个子也不高（编辑补充：身高170cm，约等于；体重70kg，化零为整），凭什么去接近人家咧，唉……

一个阳光明媚的清晨，我的大学同学，叶子妹妹（编辑补充：很漂亮哦）跑来找我，说是最近迷上了上网，看到网上的Flash动画或搞笑，或感人，或销目，着实羡慕了一把。这不今天非要阿鸣给她讲讲怎么用Flash做动画，呵呵，看着她一脸的虔诚以及那崇拜的目光，不教是不行了（编辑补充：叶子妹妹是阿鸣大学时期就开始暗恋的对象）。



引子 走入 Flash MX 2004



2003年8月25日, Macromedia 发布了 *Studio MX 2004* 全线新产品, 其中就包括 *Flash 2004*。与以前版本更新不同的是, 这次发布的 *Flash 2004* 包括两个版本: 标准版 (*Flash MX 2004*) 和专业版 (*Flash MX Professional 2004*), 其中标准版适合设计人员使用, 而专业版适合开发人员使用。



新版本 新功能 新特性

首先来看看新版本 Flash MX 2004 带来哪些新的功能和特性。启动 Flash MX 2004 后的界面如图 1 所示。

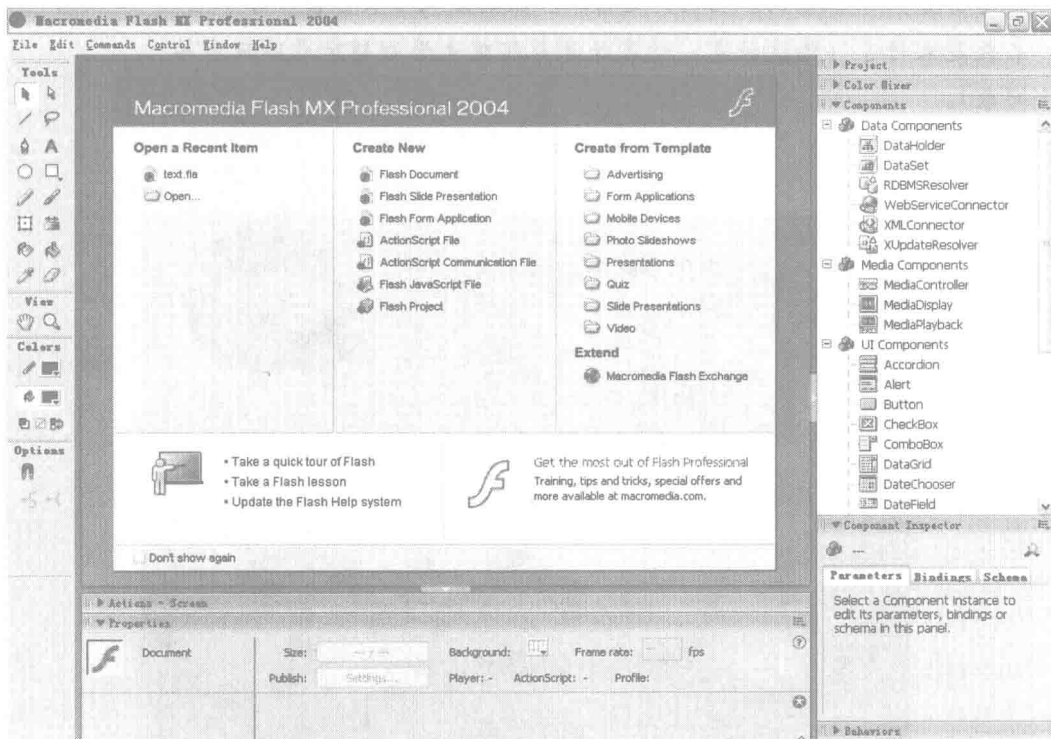
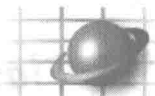


图 1 Flash MX 2004 启动界面



标准版新特性

1. 可以选择项目的开始页面：当启动完 Flash 后，会出现一个新窗口，让用户选择从创建哪个项目开始工作，如图 2 所示。

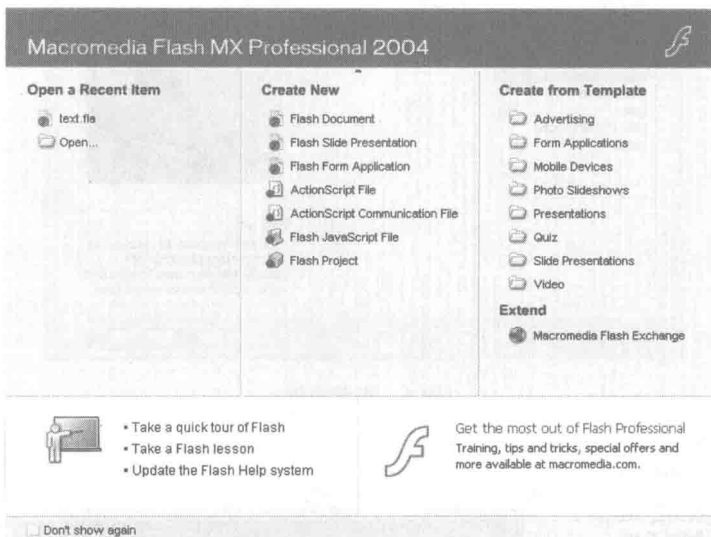


图 2 开始窗口

2. 行为面板：不用再头疼 ActionScript 了，可以通过行为面板快速应用 ActionScript，如图 3 所示。

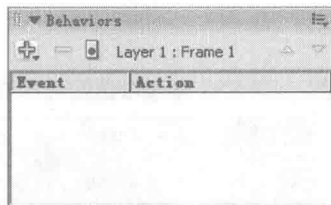


图 3 行为面板

3. 对 PDF & EPS 支持：可以直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件。
4. 新增模板：在新版本里增加了许多模板，如图 4 所示是其中的一个相册的模板。
5. 整合帮助系统：帮助系统已经全部整合到应用程序中，如图 5 所示。
6. 视频导入向导：当导入视频片断时，这个新的多步向导提供控制指定范围的视频被导入，并可以重复使用编码设置和颜色修正新性能，如图 6 所示。
7. 时间线效果：加速和简化时间线上可重复使用的通用交互任务。例如：改变时间线效果允许用户快速为一个对象设置动画、位置、缩放、不透明和颜色变化。
8. 外部 FLV 支持：现在可以直接播放硬盘上的 FLV（Flash 视频）文件而不需要导入。