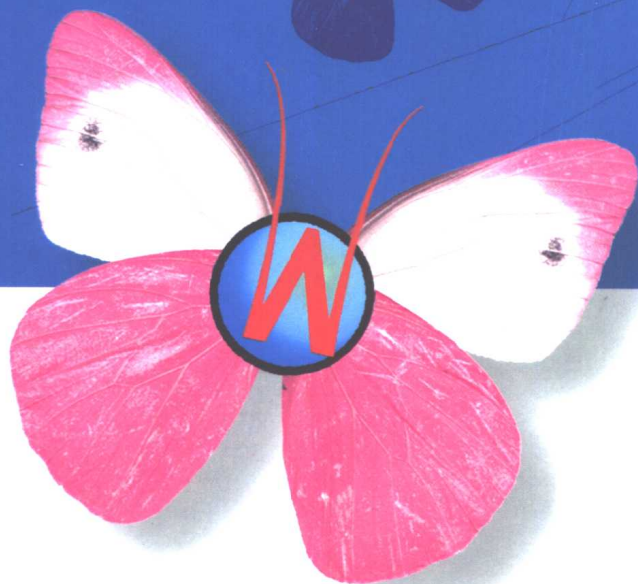


挑战高级网页设计师

Flash MX

动画高级实例教程

中青电脑艺术部 策划
卡图动画创作室 / 丁建超 编著



由国内资深的高级动画设计师精心编著，动画创作人员的必备图书



46个精心设计的动画实例，手把手教您贺卡、课件、MTV、游戏、网页等精彩动画的制作



首次披露数据库连接、视频特效、Actionscript编程、组件应用等 Flash MX 最新功能



内容丰富，讲解详细，版式精巧，不仅适合于初中级读者，对高级用户也有极大的参考价值



书中讲解的 46 个范例的源程序与作品欣赏
供读者练习与使用的图片、声音等素材
Flash MX 正版软件试用版与第三方软件试用版



中国青年出版社



东岳出版社

● 网页设计系列 Web Design Series

Flash MX

动画高级实例教程

中青电脑艺术部 策划
卡图动画创作室 / 丁建超 编著



海洋出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由海洋出版社与中国青年出版社合作出版。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 动画高级实例教程 / 丁剑超编著. - 北京: 海洋出版社, 2002.7

ISBN 7-5027-5809-7

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 043207 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 刘义杰

曹 建

王学英

特约编辑: 段文学

责任校对: 王志红

书 名: Flash MX 动画高级实例教程

编 著: 卡图动画创作室 / 丁建超

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 19.25

版 次: 2002 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

书 号: ISBN 7-5027-5809-7/TP · 592

定 价: 48.00 元 (1CD)



目前，Macromedia Flash 的动画作品已风靡全球、火爆网络。Flash MX 不仅具有在现有 Web 页面上整合多媒体元素的功能，而且还可以用它来创建完整的动态站点，从内容显示，到与数据库连接，以及视频调试，带来的结果都是空前的，而且 Flash 在整合多媒体编辑等方面，已经接近了网站标准。

Flash MX 的诞生将在整个因特网中产生深远的影响。网络作为第四大媒体，在 21 世纪的今天已经成为我们生活的一个重要的组成部分。从老蒋的《新长征路上的摇滚》到雪村的《东北人都是活雷锋》，从千龙新闻网的“Flash 动画小组”到“动画 e 部落”；从 Flash 1.0 一个小小的动画插件到能够做动画网站、MTV、广告、游戏与贺卡的大型动画软件，都是一个飞跃，一个创举！



图 0-1

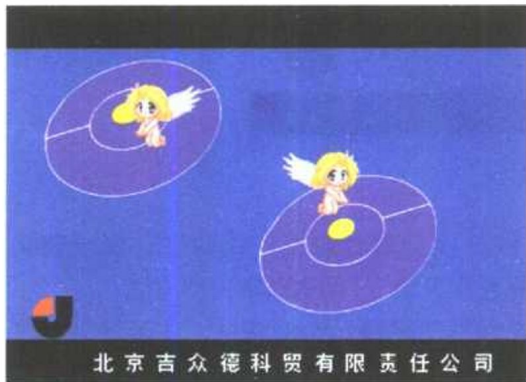


图 0-2

那些用过 Flash 1.0 或更早的 FutureSplash Animator (Flash 的前身) 的人，知道关键帧动画、变换以及矢量图带来的灵活性给因特网上的图像传输带来活力，并给予了除简单 GIF 动画外的另一个选择。自此，Flash 由一个基本动画工具发展到一个完整的多媒体编辑软件。

当前的 Flash 开发者对于新的交互开发环境，将会感到非常舒服。最显著的是，Flash MX 提供两种编著模式，一种为设计师准备，而另一种为开发者准备。这个改变来源于专业 Flash 开发人员的角色划分——一些人工作于繁重的 ActionScript 代码，而另一些人主要进行图像设计。

众所周知，学习软件一般有两种途径：

一是从软件开始学起，即先学习软件的基本菜单命令、与工具栏的使用方法，对其有一个非常全面地认识与了解之后，再进入软件使用阶段。

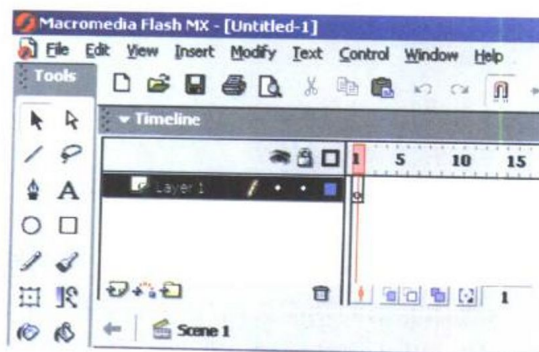


图 0-3

二是抛开软件，从软件的使用着眼，从实例入手，在实际操作中学会软件的使用和技巧。



图 0-4

前者速度慢，成效低，属于保守的学习方法；而后者时间短，成效高，属于较实用的学习方法。本书《Flash MX 动画高级实例教程》就是采用的第二种方法。

《Flash MX 动画高级实例教程》是一本高级网站动画设计实例教材。本教材完全遗弃了那种死板的、枯燥乏味的教学方式，以实例为写作途径与手段，以简洁、实用为写作目的，以通俗易懂为写作形式，形成了本书的写作风格。

本书丰富的实例、简洁的步骤以及完整的源程序（见配书光盘）体现了作者全新的创作理念，可以说在网页设计教学领域开出了一道先河！

本书内容分为 7 章：

第 1 章 原始动画，即关键帧动画；第 2 章 形变动画；第 3 章 运动动画；第 4 章 色彩动画；第 5 章 蒙版动画；第 6 章 行为动画；第 7 章 动画实战。其中，前 6 章是动画的基础部分，它涉及到了 Flash MX 所有动画类型，并且每个很有代表性的实例都讲了一个知识点。



图 0-5

动画实战部分，也就是本书的第 7 章，主要包括动画主页设计、动画网站设计、动画贺卡秀、MTV 动画设计、幻灯课件设计、组件排列设计和游戏动画设计等。

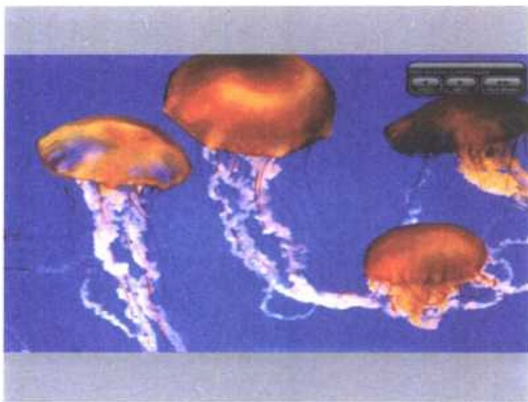


图 0-6

动画广告设计见第 3 章实例 15 “快乐天使”，视频的输入见实例 20 “动画视频”。



《Flash MX 动画高级实例教程》的配书光盘是本书的秘籍，因为配书光盘里有本书的所有源程序和所有使用过的图片素材以供大家学习与参考。

● 光盘使用环境

本光盘适用于以下环境：

Windows 98/2000/XP，CPU 为 586 以上的计算机，内存至少为 32M，4 倍速以上的光驱，至少 256 色的颜色显示模式，至少 500M 的磁盘空间。

● 光盘内容

1. Flash MX 软件试用版；

2. 配书图片素材库;
3. swf 素材库;
4. 配书外围软件库;
5. 配书实例 *.fla 源程序。

● 安装 Flash MX 软件试用版

将附书光盘放入到电脑的光盘驱动器中, 打开存放 Flash MX 试用版软件的文件夹, 用鼠标直接双击 Flash_trial_en.exe 文件即可进行安装。

本书适合中、高级动画网站的设计师以及制作人员使用与参考。

由于本书的写作风格是按照由浅入深、循序渐进的方法安排的, 并且每个实例都相应地讲解一个知识点, 所以对于 Flash 软件的初级入门者而言 (尤其是本书的 1 章至 5 章的动画基础部分), 也是一本值得参考与借鉴的教材。



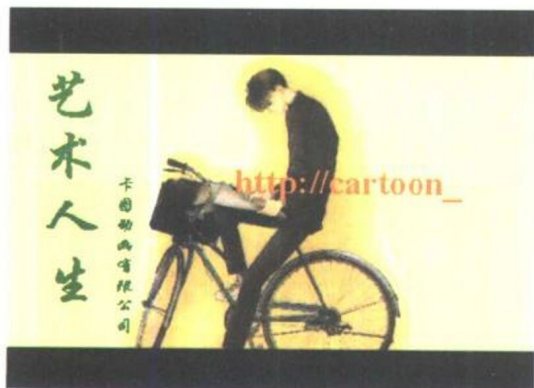
图 0-7

本书在编写过程中得到了社会各界朋友的鼎力支持, 在技术方面给予了极大的帮助, 在此表示衷心地感谢。同时特别致谢北京电影学院动画学院的编委会成员: 冯硕、韩坤。

限于作者水平有限, 书中错误与不足之处在所难免, 敬请广大读者不吝批评与指正!

作者
2002 年 4 月

第1章 静态动画



实例1 数字玫瑰	4
实例2 艺术人生	8
实例3 勇敢的心	12
实例4 心花怒放	16
实例5 精灵之舞	20

第2章 形变动画



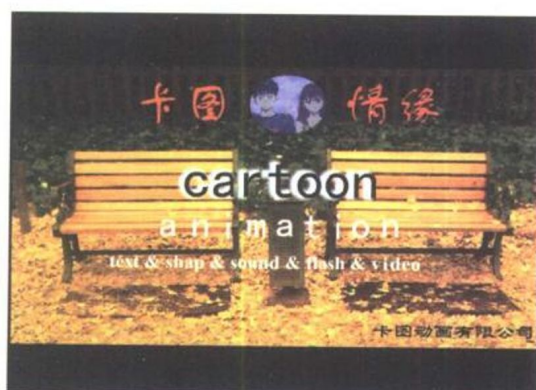
实例6 真假 LOGO	26
实例7 梦幻变形	30
实例8 观赏小猫	35
实例9 魔幻视觉	41
实例10 温情卡图	48

第3章 运动动画



实例11 诗意心空	58
实例12 动感时代	63
实例13 快闪劲爆	69
实例14 FLASH MX	74

第4章 色彩动画



实例15 快乐天使	82
实例16 光芒四射	88
实例17 粉色小鸭	93
实例18 魔幻光环	98
实例19 卡图动画	102
实例20 动画视频	108



实例21 眩光技巧	113
实例22 色彩007	121
实例23 卡图情缘	129

第4章 动画制作



实例24 动态蒙版	142
实例25 透射人体	151
实例26 放眼世界	155
实例27 森林之熊	159

第5章 交互设计



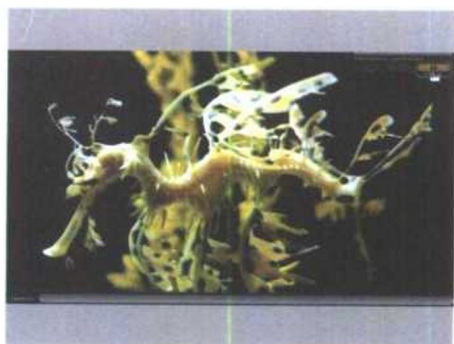
实例28 电影桌面	166
实例29 旋转舞台	175
实例30 星光璀璨	180
实例31 多面伊人	186
实例32 齿轮难缠	193
实例33 黄色精灵	197
实例34 火龙狂舞	202
实例35 化装舞会	208

第6章 网页设计

实例36 主页艺术	216
-----------------	-----



实例37 幻灯课件	226
-----------------	-----



实例38 排练组件	232
-----------------	-----



实例 39 动态网站 239



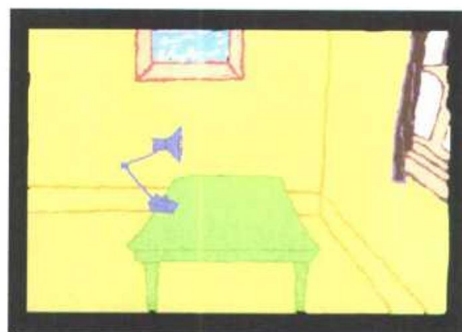
实例 43 动画教材 276



实例 40 贺卡宝贝 245



实例 44 精确预载 283



实例 41 流行 MTV 251



实例 45 计算数值 287



实例 42 游戏曼蛇 269



实例 46 汽车拼图 291



Flash MX



原书空白页



第1章 原始动画

原始动画也就是关键帧动画，通俗地讲就是由一个个静态画面组成的动画形式。有些Flash教材称原始动画为帧继帧动画。原始动画就是在Flash动画的时间轴上，由许多关键帧构成的动画类型。

原始动画是本书的基础部分，也是Flash动画创作的基础。国产二维动画片《西游记》、《三个和尚》就是通过原始动画的方式创作的！

内容包括：

- 实例1 数字玫瑰
- 实例2 艺术人生
- 实例3 勇敢的心
- 实例4 心花怒放
- 实例5 精灵之舞



动画欣赏



图1-1



创作说明

“数字玫瑰”画面的背景是《美国美人》的海报图片，当我们打开动画电影时，玫瑰下面的数字就会不断地增加变换。不过这两组数字的变化又有所不同，左边的从35开始变化，而右边的从0开始，就好像玫瑰的数量在增加一样。背景中的玫瑰与数字相映成趣，好象给我们讲述一个美丽的爱情故事。



实例分析

“数字玫瑰”主要介绍的是两组不同数

字的数值，随着个位数的不断递增，十位数值也相应增加、不断变换、循环播放的效果。

这两组数字实际是同一个符号 Graphic，之所以在动画过程中表现的数值不同是因为在属性面板里所设的属性不同。



制作步骤



步骤一：布置舞台

新建电影（快捷键为 Ctrl+N），选择 Modify>Document 面板，把 Background 设为白色（#FFFFFF）（如图 1-2 所示）。

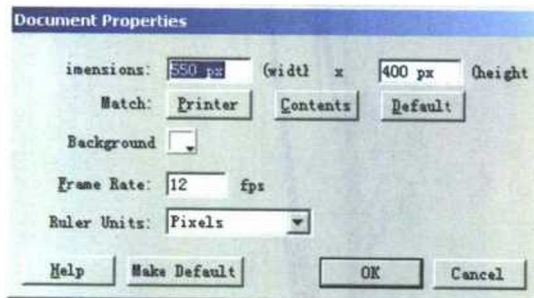


图1-2



步骤二：组织剧组

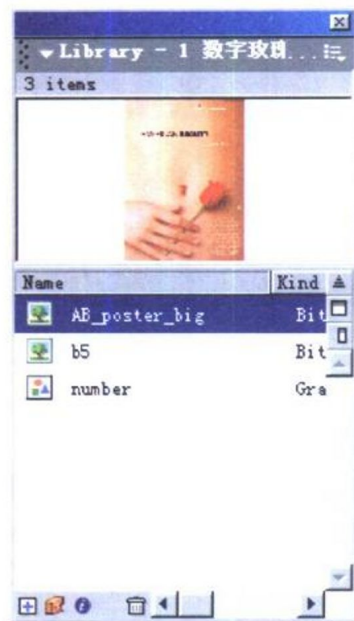


图 1-3



提示

图 1-3 为创作完成后的完整剧组 (Library). 此剧组以供学习者参考。

1) 先来设置“个位”层上的动画，在第 1 帧上放置数字 0，第 2 帧按功能键 F7，建立空关键帧放置数字 1，依次类推数字 0~9 在“个位”层上按顺序排列。鼠标单击第 1 帧，同时按住 Shift 键点选第 2 至第 10 帧，点按鼠标右键选中 Copy Frames 复制这 10 帧的内容；然后按功能键 F7，建一个空关键帧，按住 Shift 键点选后 10 帧，点按鼠标右键选中 Paste Frames 粘贴前 10 帧的内容，依次类推循环排列 10 次（如图 1-4 所示）。

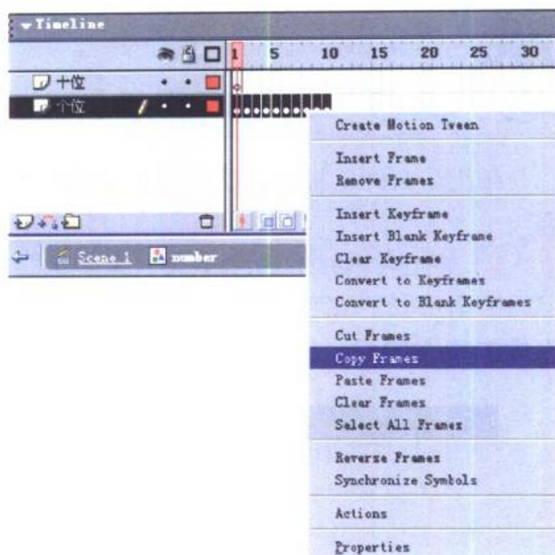


图 1-4

2) 然后编辑“十位”层上的动画。在第 1 帧上放置数字 0，按住 Shift 键选取 9 帧，点按功能键 F5，则第 1 至第 10 帧上的数字均为 0，到第 11 帧数字变为 1；再按住 Shift 键选取 19 帧，点按功能键 F5，则这 10 帧上的数字均为 1；第 21 帧变为 2 再保持 9 帧不变，依次类推直至到 100 帧，数字为 99（如图所示 1-5）。

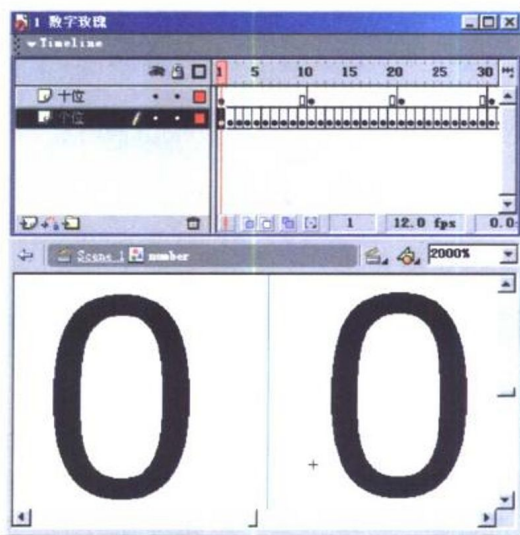


图 1-5



步骤三：导演电影

单击 Scene1 标签，切换到场景编辑状态。

1) 把 Layer1 重命名为“黑色条”，然后使用矩形工具画两个黑色条，使其成为正规的电影屏幕（如图 1-6 所示）。



图 1-6

2) 新建层命名“底图”，执行 File>Import 命令，置入一张图片，并创建 30 帧动画，即在第 30 帧建一帧（快捷键为：F7）如图 1-7 所示。

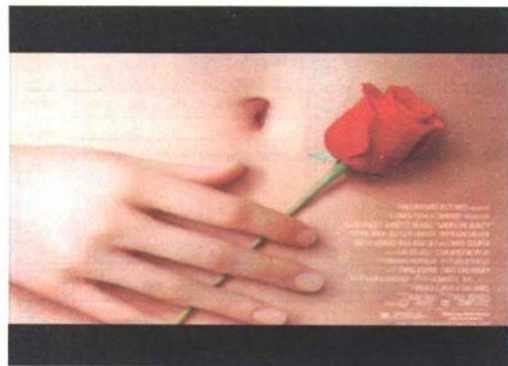


图 1-7

3) 新建层命名为“数字 1”，鼠标单击拖曳符号“Graphic Number”至舞台；鼠标选中舞台上的符号，在属性面板中，将 swap 设为：Play Once；First 设为 1（如图 1-8 所示）。

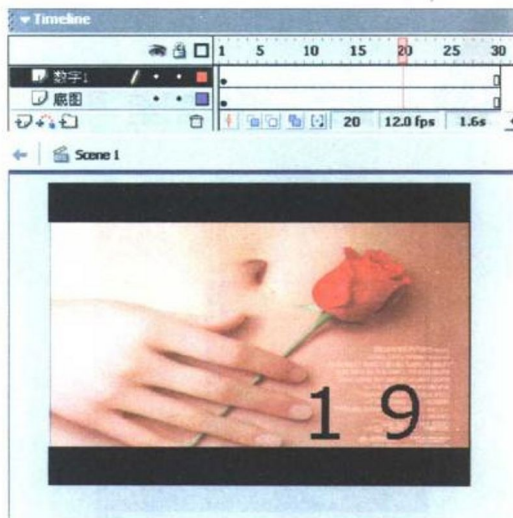


图 1-8

4) 新建层命名为“数字 2”，鼠标单击拖曳符号“Graphic Number”至舞台；鼠标选中舞台上的符号，在属性面板中，将 swap 设为：Loop；First 设为 65（如图 1-9 所示）。



图 1-9

5) 增加一个新层，命名为“文字”，键入“数字玫瑰”4 个字，并设定文字的颜色；字体；字号（如图 1-10 所示）。



图1-10



执行Control>Test Movie 命令，测试动画，动画效果如图1-11所示。



图1-11(a)



图1-11(b)



图1-11(c)



图1-11(d)