

时尚百例丛书

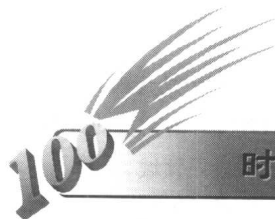


Flash MX 创意设计

时尚创作百例



●网冠科技 编著



时尚百例丛书

Flash MX

创意设计时尚创作百例

网冠科技 编著

光盘包含本书素材、效果文件



NB1308/05



机械工业出版社

Flash MX 是美国 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件,也是当前最流行的网页动画制作软件,它广泛应用于网页动画、网络广告、多媒体等应用领域。

本书通过 100 个实例全面讲解 Flash MX 的强大功能,每个实例都蕴含一定的创意和内涵,操作步骤简单明了,循序渐进,读者只要按书中的内容认真操作,即能很快掌握 Flash MX 的使用技巧,制作出自己满意的作品。本书主要内容包括:公益广告、贺卡、诗词、小电影、特效及其他应用六大部分。

本书适用于产品展示、广告应用、互动三维设计、网页动画制作等广大读者及爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 创意设计时尚创作百例 / 网冠科技编著.

-北京:机械工业出版社,2002.5

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-10280-0

I. F … II. 网… 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(2002)第 030196 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:王琼先

责任印制:付方敏

北京市密云县印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2002 年 5 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ ·19.75 印张·2 插页·487 千字

0001-6000 册

定价:36.00 元(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、68326677-2527

封面无防伪标均为盗版

出版说明

随着 21 世纪的到来,人们更深切地感受到了计算机在生活和工作中的作用越来越重要,越来越多的职业需要具有计算机的应用技能。掌握计算机是职业的需要,更是事业发展的需要。

目前计算机技术不但广泛地应用在办公自动化中,它还全面渗透到各行各业。如果要从事平面设计的相关行业,就应该学会平面设计软件,如 Photoshop、CorelDRAW、FreeHand 等;如果要从事三维设计的相关行业,就应该学会三维设计软件,如 3DS MAX、Maya、Poser 等;如果要从事多媒体设计的相关行业,就应该学会多媒体制作软件,如 Authorware、Director、Premiere 等;如果要从事与网络相关的行业,就应该学会 Flash、Dreamweaver、Fireworks、ASP、PHP、JavaScript 等;如果要从事建筑产品、工业产品设计的相关行业,就应该学会 AutoCAD、3DS VIZ、Protel 等;如果要从事软件开发的相关行业,就应该学会 VB、VC、VFP、Delphi、PowerBuilder 等编程。

所有与计算机相关的职业都要求工作者有很强的计算机操作技能,做到运用自如,熟练而且深入地掌握软件的应用。而要做到这一点,必须从软件的各个方面入手,通过实例演练的方式训练自己,而且要反复练习,做到举一反三。

为了让大家能深入而且熟练地掌握相关软件的应用方法,机械工业出版社特别为广大读者推出了这套时尚百例丛书。本丛书对每一个应用软件精心制作了 100 个实例,其宗旨就是让读者全方位掌握软件的应用,为广大读者提供一条快速掌握计算机应用技能的捷径。

本丛书采用新颖的版式,将知识和实例紧密结合,通过对各种实例的详细讲解,使读者不必事先学习各种软件,而从实例的制作过程中体会到每个软件每项功能的使用方法,并自己做出各种实例效果,这样既节省了大量时间,同时也使读者有身临其境的感觉,并可以反复演练,将所学知识运用到职业工作中去。

书山有路勤为径。愿广大读者能通过本丛书的学习掌握计算机技能,并应用到自己的工作和事业中去。

机械工业出版社



ISBN 7-111-10280-0/TP · 2439

◎ 策划：胡毓坚

◎ 封面设计：雷明顿



时尚百例丛书

追求时尚 追求完美

百种精彩的创作效果
百种软件编程的思路
百种实践应用的捷径

大型电脑丛书——时尚百例丛书，旨在博采众家之长，囊括全世界流行的软硬件技术，全方位满足大众学习电脑的需要

ISBN 7-111-10280-0



9 787111 102809 > 定价：36.00 元（含1CD）

北京市百万庄大街22号 100037

电话：68326294

<http://www.cmpbook.com>

E-mail: online@cmpbook.com

目 录

出版说明

前 言

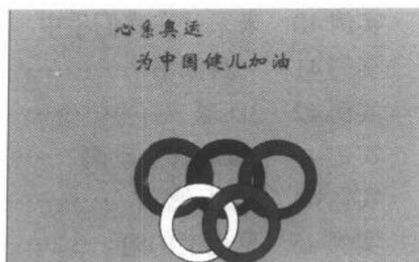
第一篇 公益广告

实例 1	爱护地球	2
实例 2	爱护树木	7
实例 3	过度开采, 祸及子孙	10
实例 4	宁停三分, 不抢一秒	13
实例 5	请勿随地吐痰	16
实例 6	时间飞逝	19
实例 7	书籍是智慧的源泉	21
实例 8	吸烟有害健康	25
实例 9	珍爱生命, 拒绝毒品	28
实例 10	请珍惜每一滴水	30
实例 11	珍惜每一分钱	33
实例 12	珍惜时间	36
实例 13	走向未来	38



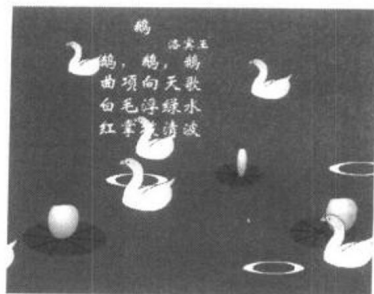
第二篇 贺卡

实例 14	冲出亚洲, 走向世界	41
实例 15	I LOVE YOU	46
实例 16	Merry X'mas	50
实例 17	国庆节快乐	55
实例 18	莫等闲	58
实例 19	祝你生日快乐	60
实例 20	圣诞快乐	63
实例 21	谢谢您, 老师	67
实例 22	心系奥运	70
实例 23	心心相印	73
实例 24	新年快乐	76



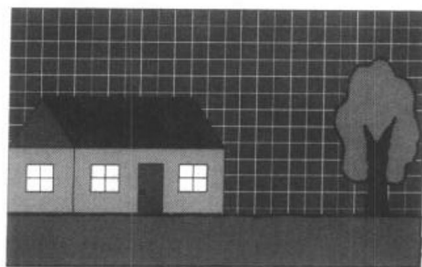
第三篇 诗词

实例 25	敕勒川	80
实例 26	鹅	83
实例 27	江城子	86
实例 28	江雪	88
实例 29	如梦令	91
实例 30	生查子	94
实例 31	水调歌头	96
实例 32	忆江南	99



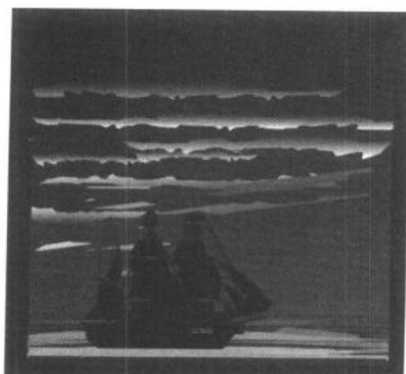
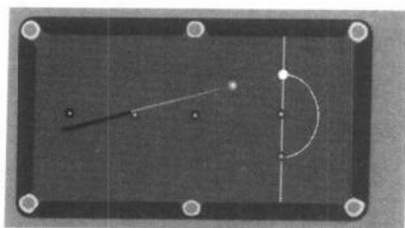
第四篇 小电影

实例 33	冲破束缚，天宽地阔	103
实例 34	春天来了	106
实例 35	姗姗来迟	108
实例 36	生活就是陈年的美酒	111
实例 37	世界都是一家人	114
实例 38	世界尽在 e 网中	116
实例 39	为往事干杯	120
实例 40	未来就在我们手中	123
实例 41	一封家书	127
实例 42	3D 球	131
实例 43	Flash 片头动画	136
实例 44	Flash 遮罩	139
实例 45	草地上的雨	141
实例 46	炒鸡蛋	144
实例 47	吃豆	147
实例 48	动画屏幕	150
实例 49	都市的夜	153
实例 50	放大镜	156
实例 51	海天一色	158
实例 52	黑房子	161
实例 53	蝴蝶	163



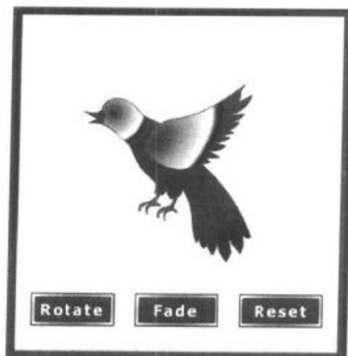
第五篇 特效

实例 54	节日焰火	166
实例 55	蜡烛	170
实例 56	球入洞	173
实例 57	台球	176
实例 58	太极图	179
实例 59	投篮	181
实例 60	第一时间	183
实例 61	舞	186
实例 62	小和尚念经	188
实例 63	雪中莲	190
实例 64	扬帆远行	193
实例 65	一份礼物	195
实例 66	一张便笺	197
实例 67	游动的鱼	200
实例 68	月全食	203
实例 69	纸飞机	205
实例 70	装卸工	208

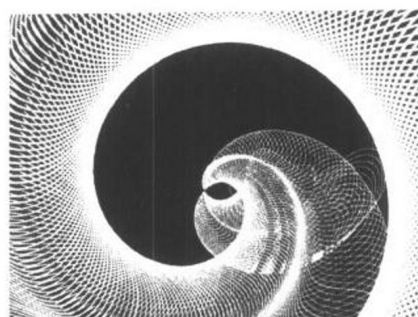


第六篇 其他应用

实例 71	形状渐变	211
实例 72	运动渐变	214
实例 73	飘动的文字	217
实例 74	火光	220
实例 75	烟雾运动	222
实例 76	鸟儿飞行	224
实例 77	新年祝福	226
实例 78	音乐舞蹈 (一)	229
实例 79	音乐舞蹈 (二)	232
实例 80	烟花	234
实例 81	图片旋转和变淡	237
实例 82	水面倒影	240
实例 83	MTV	243
实例 84	片头	247



实例 85	冒泡鱼	251
实例 86	图片淡入淡出	255
实例 87	蜡烛燃烧	259
实例 88	恭喜发财	262
实例 89	电影文字	266
实例 90	产品广告	269
实例 91	螺旋	272
实例 92	早上好	275
实例 93	旋转运动	278
实例 94	美好回忆	283
实例 95	追花引蝶	286
实例 96	能量电池	289
实例 97	齿轮转动	292
实例 98	远景和近景切换	295
实例 99	游动的鱼群	298
实例 100	英文学堂	301



第一篇

公益广告

本篇总览

Flash MX 是一个功能强大的矢量动画制作软件。Flash MX 所生成的文件具有精美的表现和较小的体积。Flash MX 已成为网上矢量动画的标准。

目前,全世界 Flash 插件的下载量已经超过 4 亿。应用 Flash MX 制作的公益广告,广泛传播,使公益广告所表达的内容更深入人心。

本篇制作了一些有代表性的公益广告,其中应用了 Flash MX 的各种动画制作技巧。读者在学习本篇后将加深对 Flash MX 的理解。

本篇主要应用了 Flash MX 的连续帧制作、脚本编辑、符号的灵活运用等技巧。



实例1 爱护地球

实例说明

本例制作爱护地球的公益广告,效果如图 1-1 所示。

本例表现从地球中出现珍稀动物,然后出现由于人类的存在给地球带来的影响,地球缩到孩子的眼中,以示我们应该为了下一代爱护地球。

本例主要应用遮罩特效,图片的定位及移动等方法。



图 1-1 效果图

创作步骤

1. 执行 File→New 命令后,执行 Modify→Document 命令,出现对话框,设置 Background (背景色) 为黑色。

2. 导入地球。执行 File→Import 指令,导入图片 1.jpg (在出现的对话框中选“否”)。右击图片,在出现的菜单中选择 Scale 命令,调整图片大小,放在页面中心,并按 <Ctrl> + 键将其打散。单击  按钮后单击  按钮,然后单击地球外的黑色部分(因为图片是矩形的,并不是地球圆形本身),按 键删除。单击地球后按 <Ctrl> + <G> 键再将其组合。

3. 导入动物图片。单击新建图层按钮  建立图层 Layer 2,执行 File→Import 指令,导入图片 2.jpg。执行 Window→Info 命令,在弹出的对话框中按如图 1-2 所示设置。

4. 定义关键帧。分别单击第 10 帧和第 15 帧,并分别按 <F6> 键(或

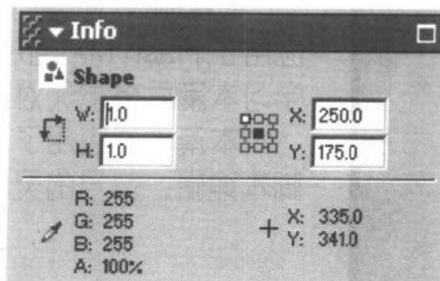


图 1-2

执行 Insert → Keyframe 命令) 定义为关键帧。分别右击第 1 帧和第 10 帧并执行 Create Motion Tween 命令。在第 10 帧设置图片大小和位置, 如图 1-3 设置。在第 15 帧设置图片 W 和 H 均为 100, X 和 Y 均为 50。

5. 新建 Layer 3 层。在第 10 帧按〈F6〉键, 并导入图片 3.jpg, 调整其大小, 见图 1-2。在第 20 帧、第 25 帧按〈F6〉键, 右击第 10 帧、第 20 帧, 执行 Create Motion Tween 命令。第 20 帧大小设置见图 1-3, 第 25 帧大小设置为 W 和 H 均为 100, X 为 150, Y 为 50。

6. 新建 Layer 4 层。在第 20 帧按〈F6〉键, 并导入图片 4.jpg, 调整其大小, 见图 1-2。在第 30 帧、第 35 帧按〈F6〉键。右击第 20 帧、第 30 帧, 执行 Create Motion Tween 命令。第 30 帧大小设置见图 1-3, 第 35 帧大小设置为 W 和 H 均为 100, X 为 250, Y 为 50。

7. 新建 Layer 5 层。在第 30 帧按〈F6〉键, 并导入图片 5.jpg, 调整其大小, 见图 1-2。在第 40 帧、第 45 帧按〈F6〉键。右击第 30 帧、第 40 帧, 执行 Create Motion Tween 命令。第 40 帧大小设置见图 1-3, 第 45 帧大小设置为 W 和 H 均为 100, X 为 350, Y 为 50。

8. 新建 Layer 6 层。在第 30 帧按〈F6〉键, 并导入图片 6.jpg, 调整其大小, 见图 1-2。在第 50 帧、第 55 帧按〈F6〉键, 右击第 40 帧、第 50 帧, 执行 Create Motion Tween 命令。第 50 帧大小设置见图 1-3, 第 55 帧大小设置为 W 和 H 均为 100, X 为 450, Y 为 50。各个图像停止运动后的位置依次向右平铺, 如图 1-4 所示。

9. 分别在 Layer 2 到 Layer 6 层的第 60 帧按〈F5〉键插入普通帧。

10. 输入文字。新建图层 Layer 7,

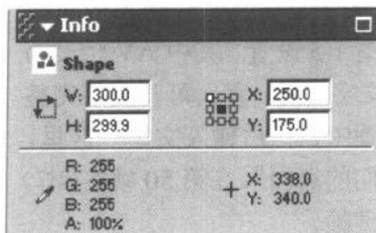


图 1-3



图 1-4

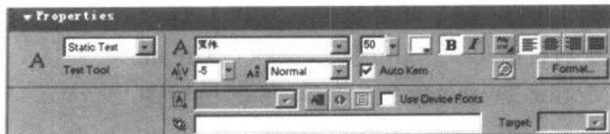


图 1-5

单击 **A** (文字工具)，在弹出的对话框中按如图 1-5 设置，其中 AV 栏设为 -5，调整文字间隔，直到可将文字完整显示在动画中，然后输入文字“这里，曾经是它们的家园”。在第 50 帧按〈F7〉键插入关键帧。

11. 设置蒙板。新建图层 Layer 8，在工作区左侧“这”字边上用矩形工具  绘制一矩形，删去其边框。选择菜单 Insert→Convert to Symbol，在弹出的图符属性对话框中选择 Graphic。右击第 1 帧，执行 Create Motion Tween 命令，在第 50 帧右击矩形图片，选择 Sacle 命令，调整矩形宽度，使其掩盖住所有文字，如图 1-6 所示。右击 Layer 8 的名称栏，在弹出的菜单中选择 Mask 项，这时 Layer 8 变成蒙板层，并对 Layer 7 产生蒙板作用，其效果如图 1-7 所示。



图 1-6

12. 再次导入图片。为了减少建立的图层数，缩小文件体积，下面的动画不另建新图层。分别在 Layer 2 第 65 帧、Layer 3 第 75 帧、Layer 4 第 85 帧、Layer 5 第 95 帧、Layer 6 第 105 帧按〈F7〉键都插入关键帧，并分别导入图片 7.jpg、8.jpg、9.jpg、10.jpg、11.jpg。



图 1-7

13. 选中 Layer 2，分别单击第 75 帧和第 80 帧，并分别单击〈F6〉键。分别右击第 65 帧和第 75 帧执行 Create Motion Tween 命令。在第 75 帧设置图片大小和位置与图 1-3 相同。在第 85 帧设置图片 W 和 H 均为 100，X 和 Y 均为 50。

14. 选中 Layer 3，分别单击第 85 帧和第 90 帧，并分别单击〈F6〉键。分别右击第 75 帧和第 85 帧执行 Create Motion Tween 命令。在第 85 帧设置图片大小和位置与图 1-3 相同。在第 90 帧设置图片 W 和 H 均为 100，X 为 150，Y 为 50。

15. 选中 Layer 4, 分别单击第 95 帧和第 100 帧, 并分别单击〈F6〉键。分别右击第 95 帧和第 100 帧执行 Create Motion Tween 命令。在第 95 帧设置图片大小和位置与图 1-3 相同。在第 100 帧设置图片 W 和 H 均为 100, X 为 250, Y 为 50。

16. 选中 Layer 5, 分别单击第 105 帧和第 110 帧, 并分别单击〈F6〉键。分别右击第 105 帧和第 110 帧执行 Create Motion Tween 命令。在第 105 帧设置图片大小和位置与图 1-3 相同, 在第 110 帧设置图片 W 和 H 均为 100, X 为 350, Y 为 50。

17. 选中 Layer 5, 分别单击第 115 帧和第 120 帧, 并分别单击〈F6〉键。分别右击第 115 帧和第 120 帧执行 Create Motion Tween 命令。在第 115 帧设置图片大小和位置与图 1-3 相同, 在第 120 帧设置图片 W 和 H 均为 100, X 为 450, Y 为 50。

18. 分别在 Layer 2 到 Layer 6 层的第 130 帧按〈F5〉键插入普通帧。

19. 在 Layer 7 的 65 帧上输入文字“而现在, 只因为人类……”。在工作区左侧“而”字边上用矩形工具□绘制一矩形, 删去其边框。选择菜单 Insert→Convert to Symbol, 在弹出对话框中选择 Graphic。右击第 65 帧执行 Create Motion Tween 命令, 在第 115 帧右击矩形图片, 选择 Sacle 命令, 调整矩形宽度, 使其掩盖住所有文字, 其详细设置可参考图 1-8 的时间轴视图。

20. 导入儿童图片。新建图层 Layer 9, 执行 File→Import 指令, 在 135 帧导入图片 12.jpg。右击图片, 选择 Sacle 命令, 调整图片至整个页面大小。用鼠标点住该图层名称栏, 将其拖到 Layer 1 下方, 则地球图片便可在儿童图片上方显示, 在第 165 帧按〈F5〉键。

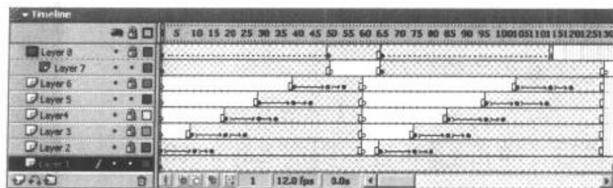


图 1-8

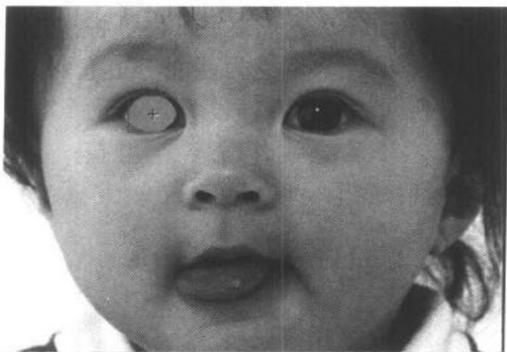


图 1-9



21. 将 Layer 1 第 135 帧设为 Keyframe, 右击 135 帧执行 Create Motion Tween 命令, 将 160 帧设为 Keyframe, 选中地球图片, 执行 Window → Info 命令, 在弹出的对话框中将其 W 和 H 均设为 1, 将缩小后的图片放置到儿童瞳孔的位置处。

22. 用鼠标点中 Layer 9 图层名称栏后, 单击  新建一图层 Layer 10, 则 Layer 10 在 Layer 9 上方。将 135 帧设为 Keyframe, 单击椭圆工具  在儿童眼睛上方绘制一圆, 删去其边框后按 **〈Ctrl〉+〈G〉** 键将其组合, 如图 1-9 所示。在 150 帧右击圆, 选择 Scale 后将圆拉大将儿童整张脸遮住。右击 Layer 10 的名称栏, 在弹出的菜单中选择 Mask 项, 这时 Layer 10 变成蒙板层, 并对 Layer 9 产生蒙板作用, 效果如图 1-10 所示。

23. 输入文字。将 Layer 7 第 145 帧设为 Keyframe, 输入文字“为了将来, 请爱护地球”, 颜色为蓝色, 位置如图 1-11 所示, 将 165 帧设为 Frame。

至此, 该动画制作完毕, 可按 **〈Enter〉** 键预览。



图 1-10



图 1-11

实例2 爱护树木

实例说明

本例制作爱护树木的公益广告,效果如图 2-1 所示。

本例表现了人类砍伐树木的情景。

本例主要应用了运动渐变和物体大小变化以及 Flash 动画经常应用的跳跃画面表现手法。

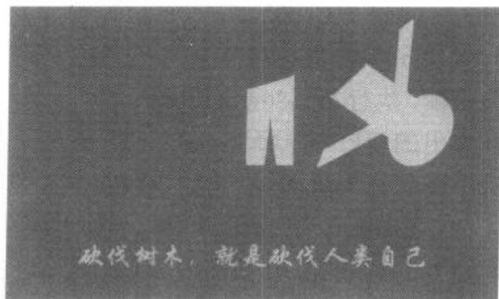


图 2-1 效果图

创作步骤

1. 执行 File→New 命令后,执行 Modify→Document 命令,出现对话框,设置 Background (背景色) 为黑色,其他设置如图 2-2 所示。

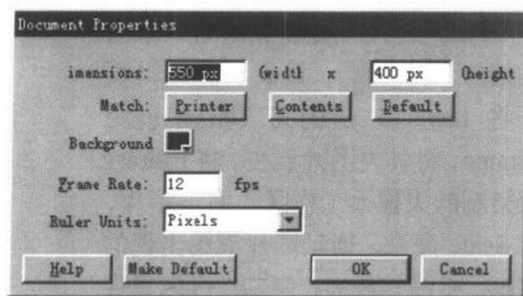


图 2-2

2. 绘制斧头。执行 Insert→New Symbol 命令,在弹出的对话框中选择 Graphic 选项,绘制一人手举斧头的画面,如图 2-3 所示。斧头圆面及人手是由 (圆形工具) 绘出的。然后用 绘制其他部分,如绘制曲线则单击工具栏下 Options 下面的 ;如绘制直线则单击 Options 下的 ,然后单击 Colors 下的 ,单击 选择红色,单击 选择黑色,使整幅图片呈红色。

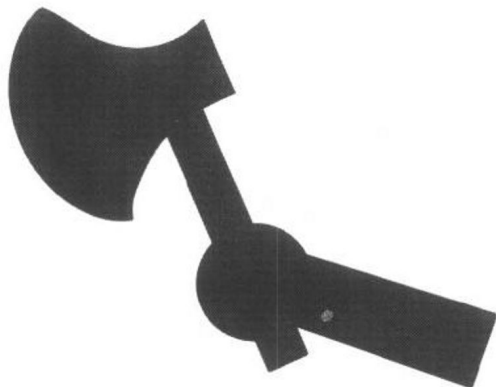


图 2-3

3. 制作挥动的斧头。在第 9 帧按〈F6〉键。右击第 1 帧,执行 Create Motion Tween 命令,再选择第 9 帧,单击 ,右击图片,执行 Rotate and Skew 命令。将图片旋转一定角度,表现斧头砍下情景。右击第 1 帧,选择 Copy Frames,再右击第 10 帧,选择



Paste Frames, 表现斧头又抬起。单击左上角 , 回到动画编辑页面。

4. 绘制树木。在第 1 帧、第 20 帧、40 帧、60 帧按〈F6〉键, 分别在上面绘制如图 2-4 所示四个渐渐被砍深的树干。

5. 导入斧头画面。将第 10 帧设为空白关键帧, 执行 Window→Library 命令, 在弹出的窗口中选择 Symbol 1, 将窗口中图片拖入画面。右击第 10 帧, 选择 Copy Frames, 右击第 30 帧, 选择 Paste Frames, 将第 10 帧的内容复制到第 30 帧上。再依次右击第 50 帧和 70 帧, 也执行 Paste Frames 命令。

6. 执行 Insert→New Symbol 命令, 在弹出的对话框中选择 Graphic 选项, 在其中用  工具绘制如图 2-5 所示一个被拦腰截断的人, 选中全部人图片, 再按〈Ctrl〉+〈G〉键将其组合。单击右上角的 , 回到动画编辑页面。将 Layer 1 层的第 100 帧设为 Keyframe, 将其内图片删去, 将 Library 中刚绘制的人拖入工作区。右击图片, 执行 Scale 命令。拖动图片周围出现的小方框, 将图片放大, 使工作区内只保留人的腰部分, 与图 2-4 的第 4 幅图片相似。在第 115 帧按〈F6〉键, 右击第 100 帧, 执行 Create Motion Tween 命令, 再右击图片, 执行 Scale 命令, 将第 115 帧图片缩小至完全在工作区内。

7. 制作人倒下的画面。在第 116 帧按〈F6〉键, 选取图片, 按〈Ctrl〉+〈B〉键将其打散。单击 , 将人腰以上部分选中, 并剪切下来。新建图层 Layer 2, 在第 116 帧按〈F6〉键, 将刚刚剪切下的图片粘贴到该帧, 并与 Layer 1 层的图片对齐, 外观看仍为原画面。在 Layer 2 层第 124 帧按〈F6〉键, 右击第 116 帧, 执行 Create Motion

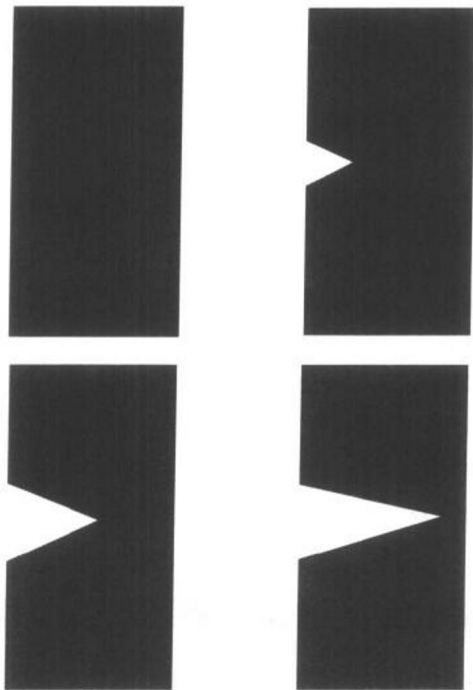


图 2-4



图 2-5

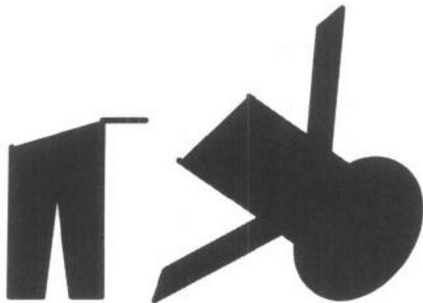


图 2-6