

精彩范例



导航丛书

中文版

Flash MX

动画创意 入门与范例解析

康博 陈雁 等编著

含多媒体
教学光盘

本书光盘有以下亮点:

详尽的基础知识讲解

专业教师语音授课

动画制作全程演示



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



精彩范例导航丛书

Flash MX 动画

创意入门与范例解析

康 博 陈 雁 等编著



机械工业出版社

本书以 Flash MX 中文版为基础,结合 Flash MX 在实际生活中的应用,介绍了 13 个实例。通过这些实例的制作,读者可以学会如何构思一幅 Flash MX 作品,并为其赋予新的创意,从而使动画水平得到质的飞跃。书中内容由浅入深、结构清晰、内容详实、图文并茂。每个实例均以“练习目标+实例分析+操作过程+实例小结+相关知识”的结构讲述。通过学习,读者可举一反三、融会贯通,创作出自己的动画作品。

本书不仅可作为大专院校相关专业师生的参考书和社会各类培训班教材,也可作为广大网页设计人员、广告制作人员及动画爱好者的实用自学参考书和使用指导书。

本书的配套光盘包含了本书的多媒体教学文件、所有实例的源文件及使用素材,以期对读者的学习有所帮助。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 动画创意入门与范例解析/康博等编著. —北京:

机械工业出版社, 2004.1

(精彩范例导航丛书)

ISBN 7-111-13612-8

I. F... II. 康... 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 115151 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: 施 红

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·22.25 印张·2 插页·546 千字

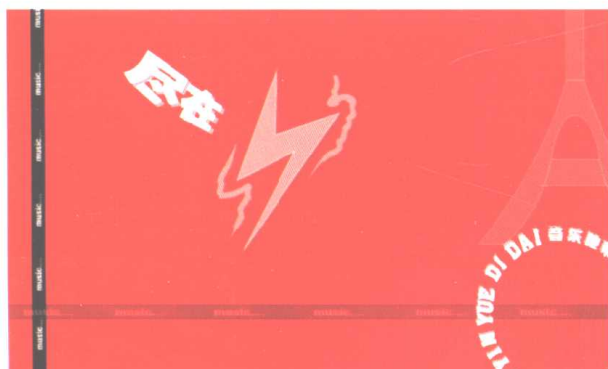
0001—5000 册

定价: 39.00 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



实例7 音乐网站宣传片①



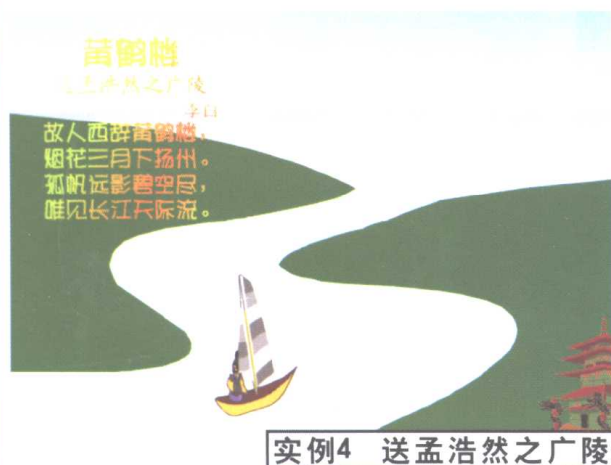
实例5 万年历①



实例7 音乐网站宣传片②



实例5 万年历②



实例4 送孟浩然之广陵



实例5 万年历③



我的天空



真我的风采



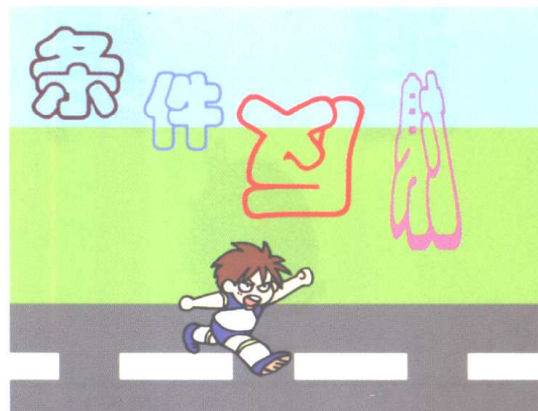
联系方式

http://www.ggqing.com
E-mail: ggqing@163.com
QQ: 1630000000
MSN: ggqing@163.com

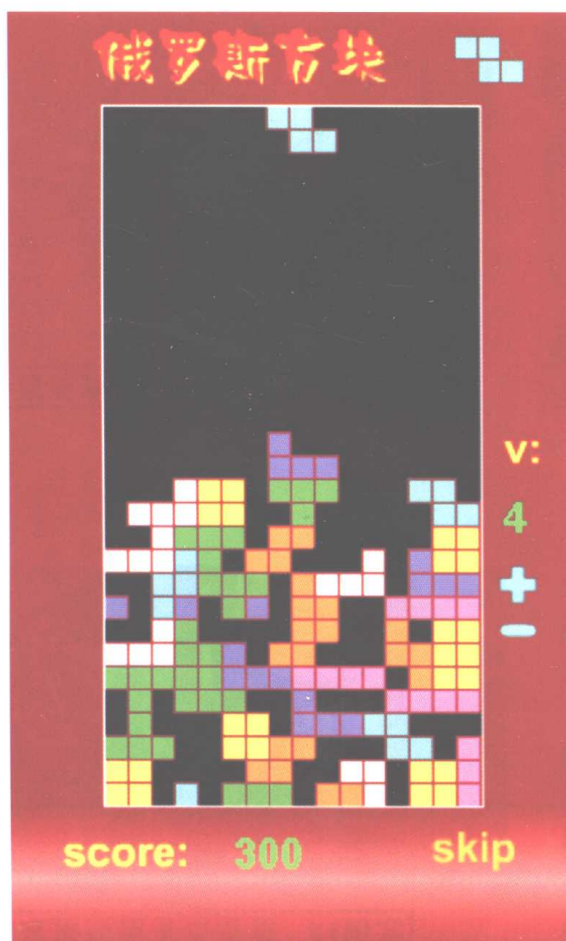
友情链接

网站: http://www.zhu.com
游戏: http://www.ima.cn
音乐: http://www.dio.com
网络: http://www.emphook.com

实例8 我的天空



实例10 条件反射①



实例12 俄罗斯方块



实例10 条件反射②



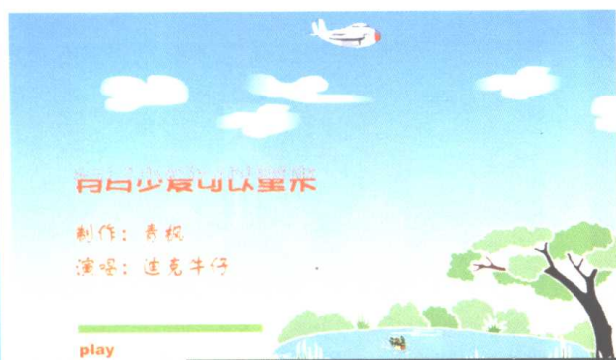
实例10 条件反射③



实例11 追缉①



实例11 追缉②



实例13 有多少爱可以重来①



实例13 有多少爱可以重来②



实例13 有多少爱可以重来③



实例13 有多少爱可以重来④

出版说明

人类正进入信息时代,计算机的发展正在改变人们的工作、生活、思维和学习方式。从加入 WTO 开始,中国的各行各业已走入一个全面竞争的时代,一个现代人要适应这个社会就只有不断学习提高自己,其中计算机应用能力是一个很重要的方面。因此,掌握一定的计算机应用知识,具备一定的实际操作技能,熟练运用几种软件完成实际工作,是各行业从业人员的共同需求。

传统的教程形式的计算机图书是为配合教师课堂教学使用的,跟随教师学习的效果固然是好,但是在生活节奏加快和竞争压力逐渐增大的今天,直接走进课堂接受老师手把手教学越来越不容易,大多数读者只能利用业余时间进行自学,而一本通过实例讲解介绍软件使用的书籍无疑可起到手把手教学的效果。本套丛书便是以实例讲解为主,使读者在实例的具体操作中熟练掌握软件各项功能的读物。

本套丛书采用 MBA 典型案例教学的成功模式,每个实例以“练习目标+实例分析+操作过程+实例小结+相关知识”的结构讲述,并根据软件特点分别配有含教师语音讲解的多媒体教学光盘(包含素材)或素材盘,以实例引导读者学习软件,从而达到最佳的学习效果。具体归纳为以下几个特点:

首先是书中选用的实例有很强的专业代表性,很多直接来自于实际工作,使读者以最小的阅读量达到锻炼提高的目的,以便在工作实践中即学即用。

二是在一步一步教读者做实例的同时增加必要的分析过程,例如:大多数实例的制作方法往往有好几种,对这些方法进行对比分析,可以使读者在学习时掌握更多的知识,不但知其然,而且知其所以然。

三是在注重讲解实例制作过程的同时,增加对软件相关知识的讲解。

最后,在软件专业应用的基础上,增加对相关行业专业知识的介绍,使缺乏相关专业知识的读者能更快地获取相关技能,达到快速应用的目的。

本丛书从读者学习使用软件的实际情况出发,采用独特的编写结构,使读者能快速上手。软件的使用与专业知识的紧密结合是本套丛书最突出的特色。

通过本套丛书精心设计的讲述结构,精彩的多媒体教学光盘和精致的实例制作,可使读者将基础操作与实际应用相结合,达到举一反三、触类旁通、综合运用的目的。

机械工业出版社

前 言

Flash MX 是 Macromedia 公司发布的动画制作软件, MTV、情景剧、网页广告、个人主页、游戏等都可以通过 Flash MX 来实现。

但要让制作的 Flash MX 动画引人注目, 成为优秀的作品, 新奇的“创意”必不可少。一部平庸的 Flash MX 作品不过是 Flash MX 技术的堆砌, 而一部优秀的 Flash MX 动画则必须具有新颖别致的“创意”、精湛的 Flash MX 动画制作技术、合理的配色及构图方案等。

目前市面上关于 Flash MX 的图书不少, 但多数只是针对软件功能和基本操作, 从理论上进行介绍这已经不能满足越来越多的动画爱好者的学习需求。很多读者意识到: 只有通过典型实例的学习, 才能快速提高 Flash MX 动画制作技能, 并将其应用于实际。而且许多读者对自己制作的 Flash MX 动画要求越来越高, 并不满足于能制作出来即可, 而是要求动画效果精美、创意新奇、实用性强。针对这部分读者在学习 Flash MX 过程中的实际要求, 我们综合了多位经验丰富的网页动画设计制作人员的意见, 编写了这本《Flash MX 动画创意入门与范例解析》。希望本书可以帮助读者快速掌握网页动画的设计思路, 并领悟作者在制作动画时是如何构思、如何创意、如何配色的, 使读者能在短时间内融会贯通, 快速提高动画制作技能, 成为网页动画设计和制作领域中的高手。

本书并非是一本单纯介绍 Flash MX 动画制作技术的图书, 它包括 13 个实例, 每个实例不但效果精美, 而且涉及领域广泛。在讲述方面, 不但讲解制作 Flash MX 动画的方法, 而且介绍了如何构思与创意, 如何配色, 以及制作过程中应该注意的问题。书中几乎覆盖了 Flash MX 的所有知识点。主要内容如下:

基础篇(实例 1~3)通过 3 个比较简单的实例让读者熟悉 Flash MX 的基础知识及基本操作。

应用篇(实例 4~9)通过 6 个实例说明 Flash MX 在实际生活中的应用, 如制作万年历、教学课件、片头动画、网页广告等。通过这一部分的练习, 读者可以熟练地使用 Flash MX, 熟悉 Flash MX 中的部分脚本语言, 还可学会如何构思一个 Flash MX 作品。

提高篇(实例 10~13)主要分析并制作了 4 个综合实例, 包括一个搞笑动画、两个游戏(追缉、俄罗斯方块)和一个 MTV。通过这部分的练习, 读者不但能综合应用 Flash MX 的各种功能及脚本, 还能从作品的构思创意方面获益良多。可使自己的 Flash 动画制作水平上一个新的台阶。

本书由眼界资讯组织编写并审定。全书由康博、陈雁等编著, 另外萧秋阳、萧雨苓、曾安英、张忠林、尹健军、熊开、邓军、雷贤初、朱英、吴世会等人为本书的编写付出了辛勤的劳动, 在此一并表示感谢。由于编者经验有限, 加之时间仓促, 书中难免会有疏漏和不足之处, 恳请专家和读者不吝赐教。

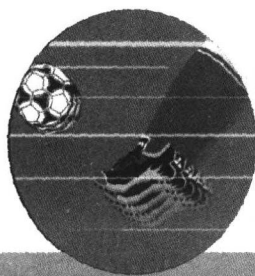
编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 篇 基础篇	1
实例 1 春来江水绿如蓝	2
实例 2 台球	13
实例 3 网页广告	23
第 2 篇 应用篇	52
实例 4 送孟浩然之广陵	53
实例 5 万年历	74
实例 6 片头动画	90
实例 7 音乐网站宣传片	113
实例 8 我的天空	138
实例 9 画图板	167
第 3 篇 提高篇	197
实例 10 条件反射	198
实例 11 追缉	223
实例 12 俄罗斯方块	252
实例 13 有多少爱可以重来	289



Flash MX

动画创意入门与范例解析

精彩范例导航丛书

基础篇

第 1 篇

实例 1 春来江水绿如蓝

▶▶ 练习目标 ▶▶▶

本例将制作春来江水绿如蓝的动画，如图 1-1 所示，在该动画中，平静的湖面上荡起阵阵涟漪，“春来江水绿如蓝”几个字呈彩色的水波纹状出现。本例是一个比较简单的动画，旨在让读者熟悉 Flash 动画的几个基本创建方法及基本操作的应用，为后面实例的制作打下良好的基础，通过本例的制作可使读者掌握用多个遮罩层来制作多种动画效果的方法及用形变动作创建水纹的方法。



图 1-1 “春来江水绿如蓝”的最终效果

▶▶ 实例分析 ▶▶▶

制作本例时，需要有背景、岸、水波及流动文本 4 个主要元件。

制作“岸”元件时先用魔术棒¹和套索²工具将岸上的景物从背景分离出来。

制作“流动文本”元件时，需要从背景中截取一个矩形块作为波纹线和遮罩片，然后在“流动文本”元件中利用创建的波纹和遮罩片创建流动文本的遮罩动画效果。

水波在场景中荡漾的动画效果是先创建水波的形状动画元件后，在场景中用 `duplicateMovieClip()` 语句复制水波元件，并通过设置复制后的元件的属性控制水波在水面上的随机出现量及位置。

操作过程

1. 制作“背景”元件

- (1) 选择“文件”→“导入到库”菜单命令，导入图片“镜湖”（光盘：实例素材\实例 1\镜湖.jpg）并保存在库中。
- (2) 按〈Ctrl〉+〈F8〉键创建名为“背景”的影片剪辑元件。
- (3) 从“库”面板中将导入的图片拖入编辑场景，如图 1-2 所示。

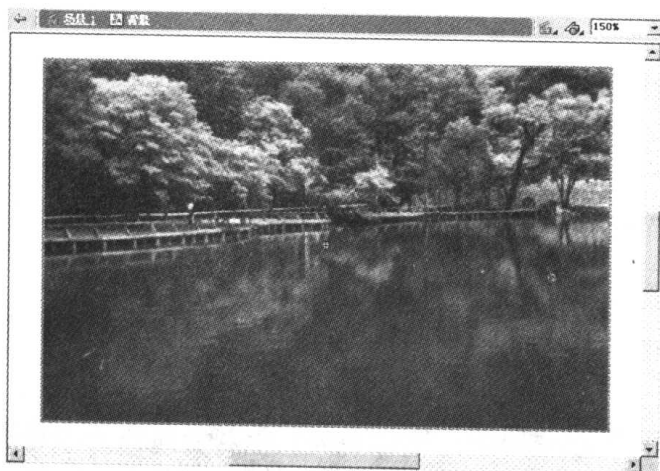


图 1-2 导入的图片

2. 制作“波纹”元件

- (1) 创建名为“波纹”的影片剪辑元件。
- (2) 在“背景”元件编辑场景中，按〈Ctrl〉+〈B〉键将图片打散之后，用箭头工具框选一个矩形块，如图 1-3 所示。

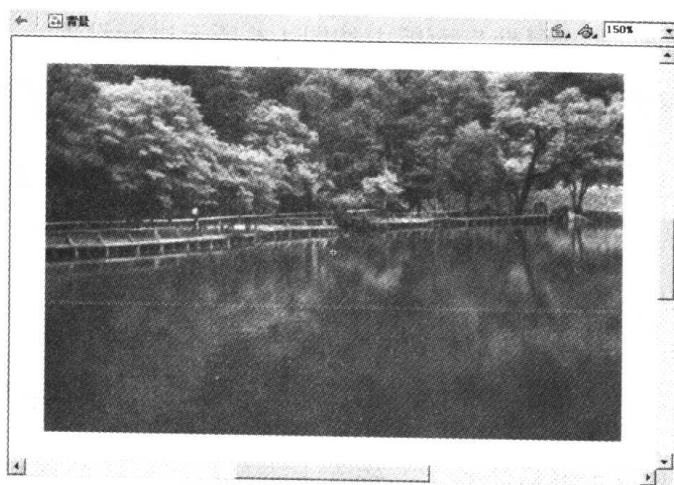


图 1-3 框选的矩形块

- (3) 复制选取的矩形块，粘贴到“波纹”元件编辑区中。

(4) 用任意变形工具将其压缩到如图 1-4 所示的图形。

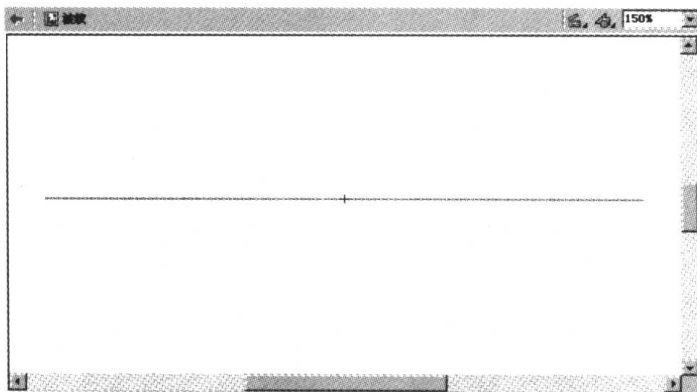


图 1-4 压缩后的图形

3. 制作“遮罩片”元件

(1) 新建名为“遮罩片”的影片剪辑元件。

(2) 在“背景”元件中截取如图 1-5 所示的矩形块，复制后粘贴到“遮罩片”元件编辑区中。

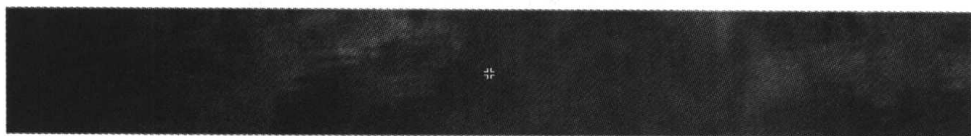


图 1-5 遮罩片

4. 制作“文本”元件

(1) 新建名为“文本”的图形元件。

(2) 选取文本工具，在“属性”面板中按图 1-6 所示进行设置。

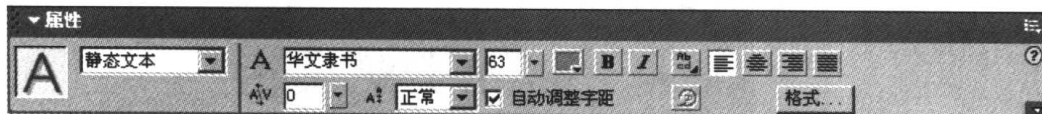


图 1-6 “属性”面板

(3) 在编辑场景中输入“春来江水绿如蓝”。

(4) 按两次〈Ctrl〉+〈B〉键，打散文本成点图。

(5) 选取墨水瓶工具，在工具箱的“颜色”栏中选择笔触颜色为“草绿色”，其颜色代码为“#98CC00”。

(6) 用墨水瓶工具单击打散的文本，给文本添加边框，然后将文本的填充色删除，做成空心字，如图 1-7 所示。

春来江水绿如蓝

图 1-7 空心文字

5. 制作“流动文本”元件

- (1) 新建名为“流动文本”的影片剪辑元件。
- (2) 从“库”面板中将“文本”元件拖入编辑场景中。
- (3) 新建图层 2，将“遮罩片”元件拖入编辑场景，并放置于如图 1-8 所示位置。

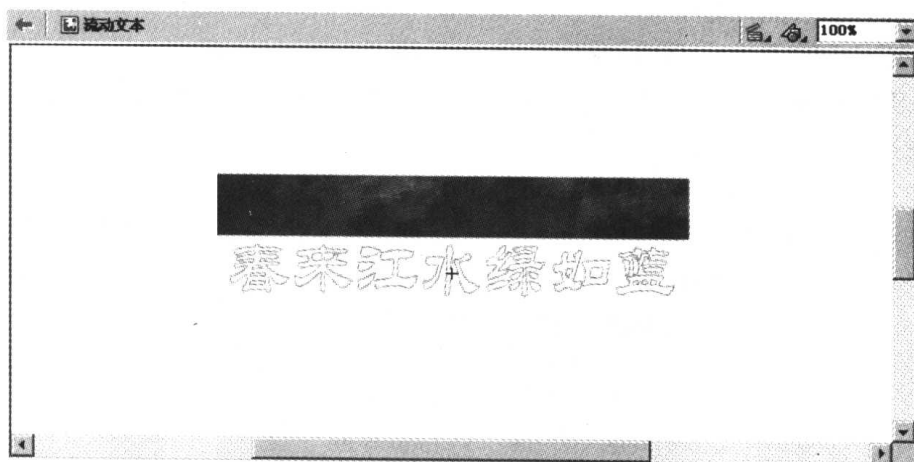


图 1-8 放置遮罩片

- (4) 在第 40 帧插入关键帧，并将“遮罩片”元件移到文本上，如图 1-9 所示。

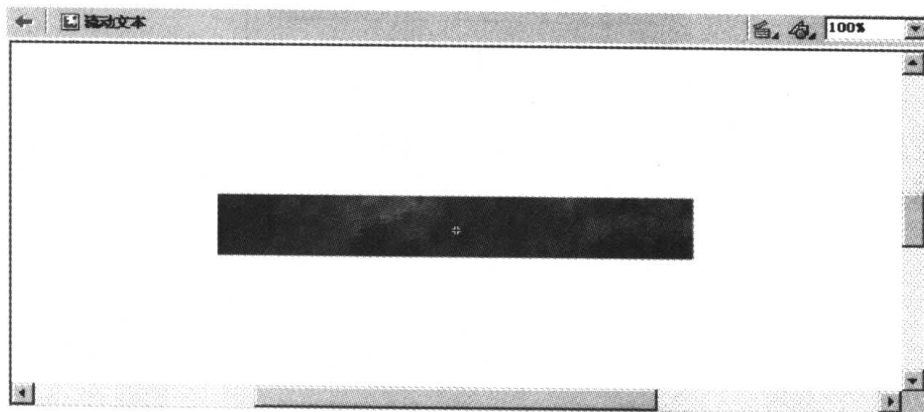


图 1-9 第 40 帧中的遮罩片

- (5) 在第 100 帧插入关键帧。
- (6) 在第 142 帧插入关键帧，并将“遮罩片”元件移到文本下方，如图 1-10 所示。

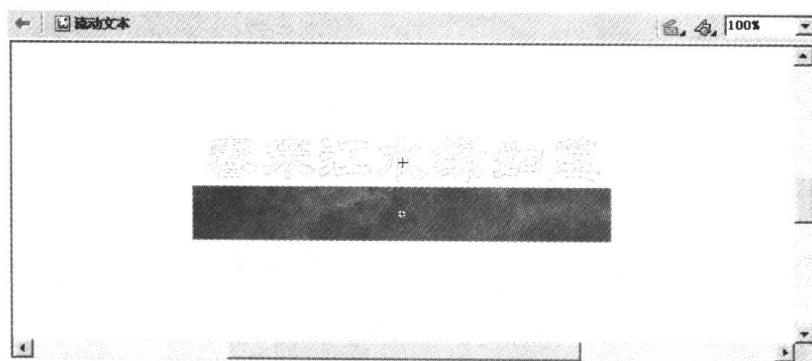


图 1-10 第 142 帧中的遮罩片

- (7) 在第 145 帧插入帧。
- (8) 在图层 2 的第 1、100 帧分别创建补间动画。
- (9) 用鼠标右键单击图层 2，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令。
- (10) 复制图层 1 和图层 2 的第 1 帧。
- (11) 新建图层 3，在第 40 帧插入关键帧，并粘贴帧。
- (12) 选取图层 4 中的文本，在“属性”面板的“颜色”下拉列表框中选择“高级”。
- (13) 单击“设置”按钮，在打开的“高级效果”对话框中按如图 1-11 所示设置。

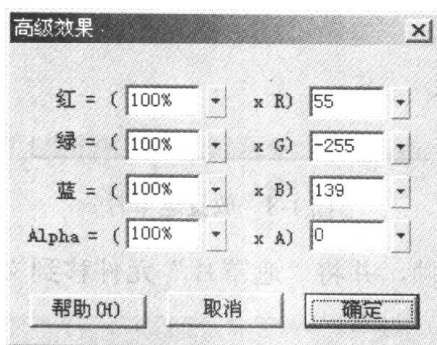


图 1-11 “高级效果”对话框

- (14) 在图层 3 的第 100 帧插入关键帧，并删除图层 3 和图层 4 第 100 帧后的帧。
- (15) 选取图层 3 的第 100 帧中的“遮罩片”，移到如图 1-12 所示的位置。

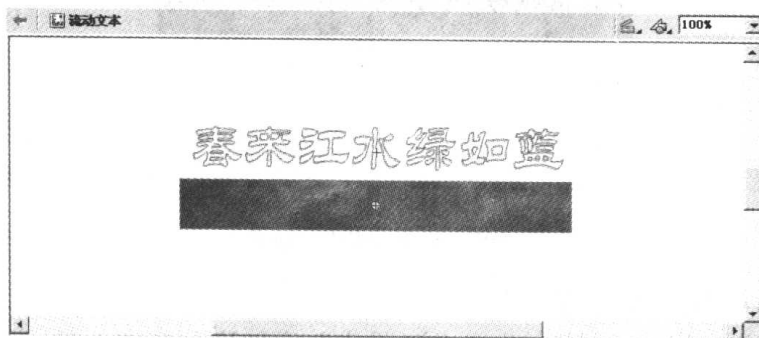


图 1-12 第 100 帧中的“遮罩片”

- (16) 在图层 3 的第 40 帧创建补间动画。

(17) 选中图层 3, 将其设为遮罩层。

(18) 在图层 2 上创建图层 5, 从“库”面板中将“波纹”元件拖入编辑场景, 并放置在如图 1-13 所示的位置。

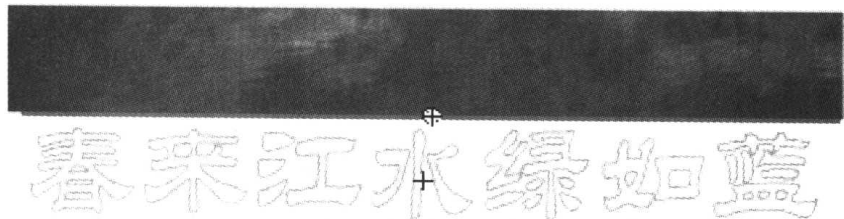


图 1-13 拖入的“波纹”元件

(19) 在第 37 帧插入关键帧, 并移到如图 1-14 所示的位置。

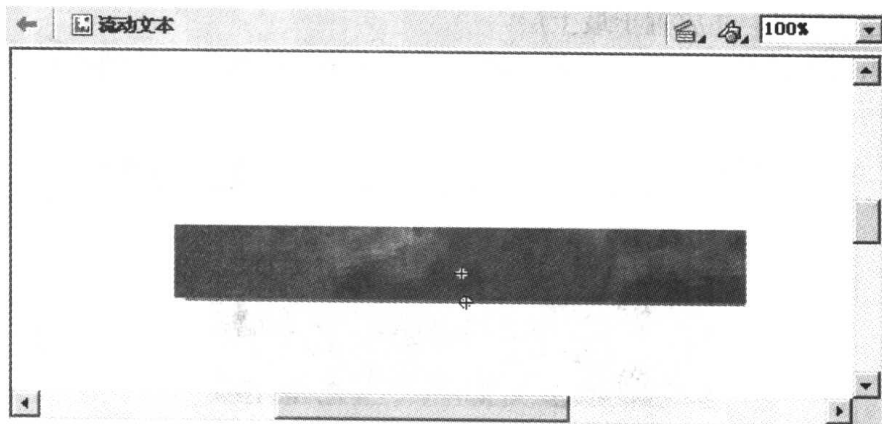


图 1-14 第 37 帧中的“波纹”元件

(20) 在第 40 帧插入关键帧, 选取该帧中的“波纹”元件, 在“属性”面板中设置 Alpha 值为“0%”。

(21) 在第 99 帧插入关键帧, 将“波纹”元件移到如图 1-15 所示的位置。

(22) 在第 100 帧插入关键帧, 在“属性”面板中设置 Alpha 值为“100%”。

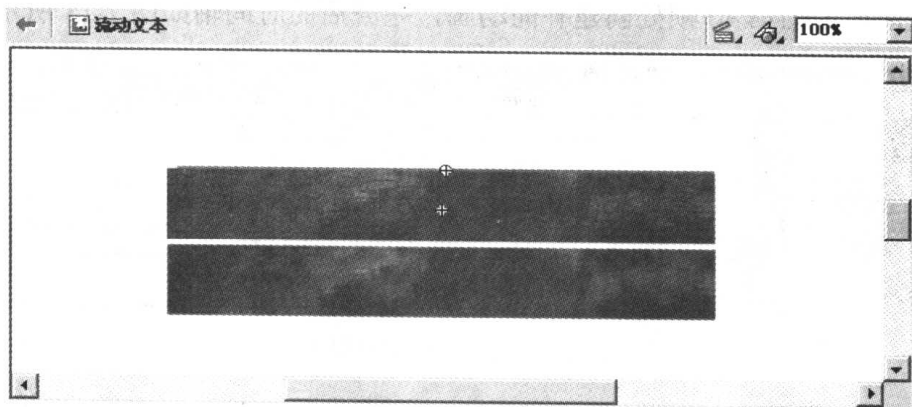


图 1-15 第 99 帧中的“波纹”元件

(23) 在第 142 帧插入关键帧, 将“波纹”元件移到如图 1-16 所示的位置。

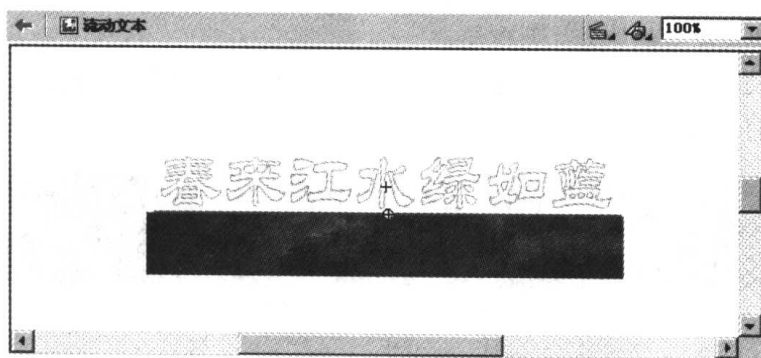


图 1-16 第 142 帧中的“波纹”元件

- (24) 在第 145 帧插入关键帧，在“属性”面板中设置 Alpha 值为“0%”。
- (25) 分别在第 1、37、99、100、142 帧处创建补间动画。
- (26) 新建图层 6，并放置于最上层。
- (27) 在第 40 帧插入关键帧，从“库”面板中将“波纹”元件拖入编辑场景，并放置于如图 1-17 所示的位置。

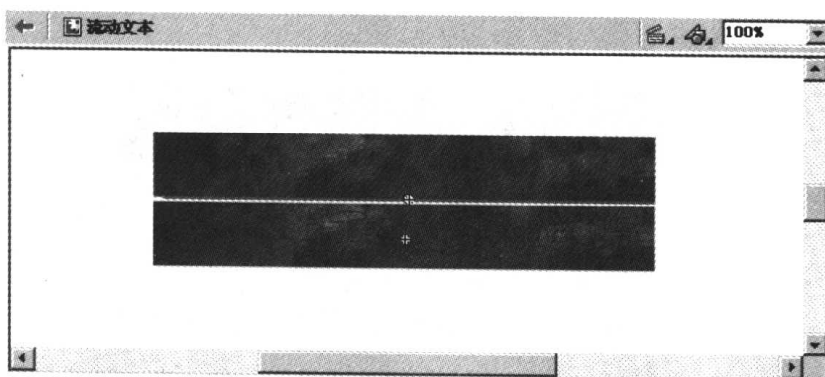


图 1-17 第 40 帧中“波纹”元件的位置

- (28) 在第 70 帧插入关键帧，并删除第 70 帧后的所有帧。
- (29) 在属性面板中设置 Alpha 值为“0%”。
- (30) 在图层 6 的第 40 帧处创建补间动画，完成后的时间轴如图 1-18 所示。

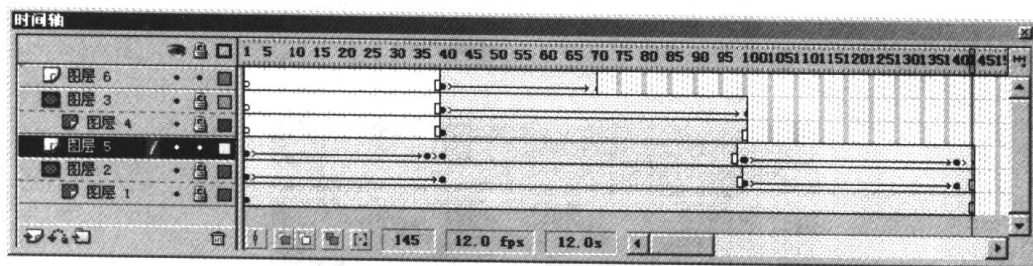


图 1-18 完成后的时间轴

6. 制作“岸”元件

- (1) 新建名为“岸”的影片剪辑元件。