

Flash MX

创意设计时尚创作百例

网冠科技 编著



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

.F网... .动画-设计-图形软件,Flash MX . 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:

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

前言

《Flash MX 创意设计时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

Flash MX 是美国 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件。自从 Flash 软件推出至今,全世界已有几亿用户和爱好者使用 Flash 制作小游戏、小电影、产品性能演示、家庭娱乐作品(如贺卡、卡通等)、网页动画作品等。最新推出的 Flash MX 是一个更富于效率、更具有强劲矢量动画制作功能的三维动画开发集成工具。

与以前版本相比,Flash MX 在许多方面进行了改进。主要表现在以下几个方面:(1)更好的用户界面。因为 Flash 5.0 的界面与 Flash 4.0 没有更多改进,所以 Flash MX 在用户界面上作了较大的改动,更加人性化,操作起来更方便、快捷。(2)绘画功能更强。旧版本的 Flash 因为绘画功能较差,往往需要使用其他绘画软件(如 CorelDRAW、Illustrator、FreeHand 等矢量绘画软件)事先画好一些素材,然后再应用到 Flash 中,不利于快速制作卡通画、贺卡、小电影、小游戏等场景画面,Flash MX 增强了绘画功能,相信以后的版本将在这方面作更大的改进。(3)编程功能更加强大。Flash MX 强化了 ActionScript 编程,其 ActionScript 代码采用欧洲 ECMA—262 编码标准编写。(4)集成功能更强劲。Flash MX 不但可以直接引用 MP3 素材,还可以支持 MPEG、MOV、AVI 和 DV 格式等多媒体文件,并且具有自己独特的编码器,对导入的媒体可以进行变形处理,便于大家利用现有的大量资源。

本书对 Flash MX 进行了深入讲解。本书不同于其他书的方面主要在于实例的创意与设计。书中的 100 个实例,大部分都蕴含着一定的创意,不是没有主题的作品。无论是公益广告,还是诗词欣赏与教学,或者是特效制作,每一个实例都有一定的内涵。

Flash MX 的精彩之旅开始了,希望本书给您的 Flash MX 旅程提供一定的帮助。因为水平有限,书中存在着诸多不足之处,希望能得到大家的批评指正。



网冠科技

本书光盘含配套素材(使用方法请见光盘中“光盘使用说明书”),技术支持请点击网冠科技站点 Netking.163.com。E-mail: Netking_@yeah.net。



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 YOU46

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

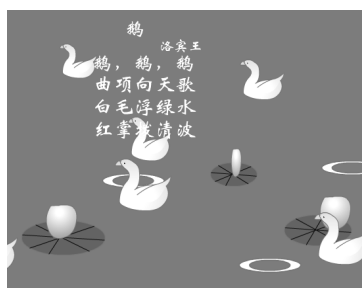
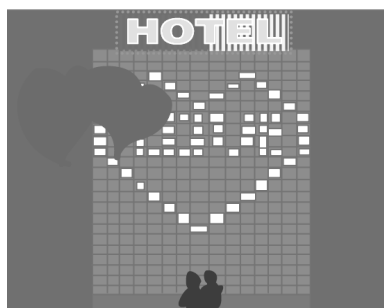
实例 22 心系奥运.....70



实例 23	心心相印.....	73
实例 24	新年快乐.....	76

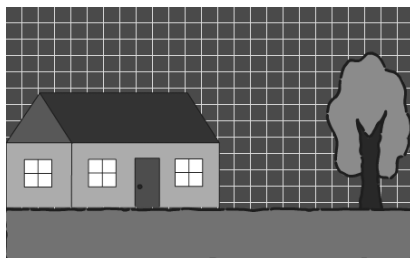
第三篇 诗词

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

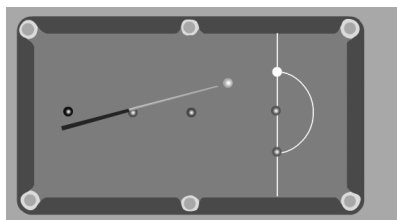
实例 33	冲破束缚，天宽地阔.....	103
实例 34	春天来了.....	106
实例 35	姗姗来迟.....	108
实例 36	生活就是陈年的美酒.....	111
实例 37	世界都是一家人.....	114
实例 38	世界尽在 e 网中.....	116
实例 39	为往事干杯.....	120
实例 40	未来就在我们手中.....	123
实例 41	一封家书.....	127
实例 42	3D 球.....	131
实例 43	Flash 片头动画.....	136
实例 44	Flash 遮罩.....	139
实例 45	草地上的雨.....	141
实例 46	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 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 + B 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 Del 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

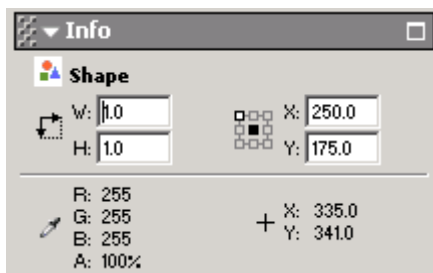


图 1-2

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。

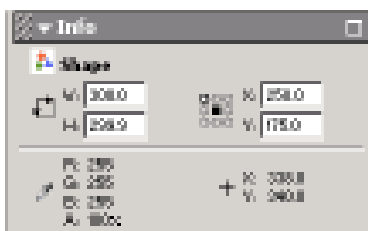


图 1-3

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。

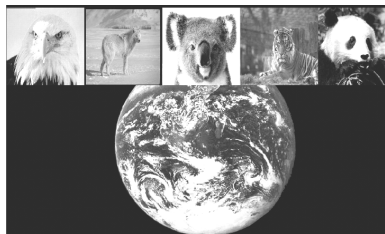


图 1-4

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。

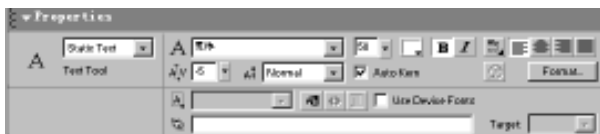


图 1-5

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,

单击  (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。

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。

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。

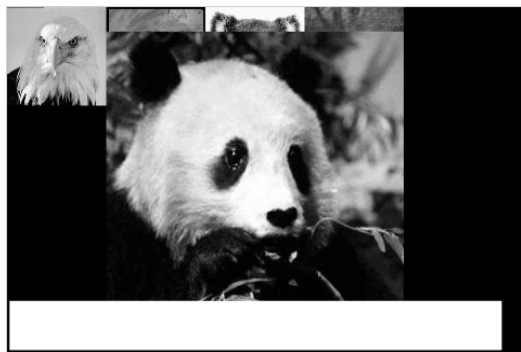


图 1-6

这里, 曾经是它

图 1-7

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 Scale 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 Scale 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。

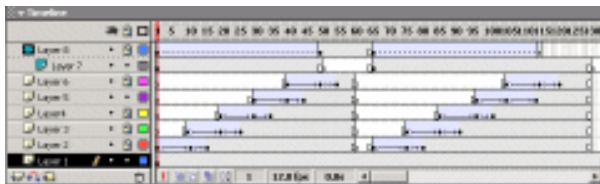


图 1-8



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。

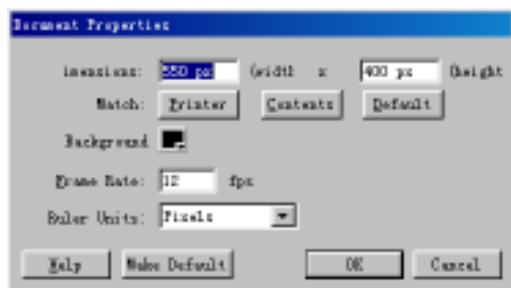


图 2-2

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,单击绘制的图画内部,使整幅图片呈红色。

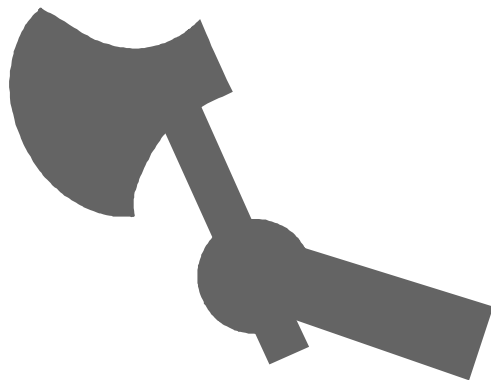


图 2-3

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,表现斧头砍下的情景。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

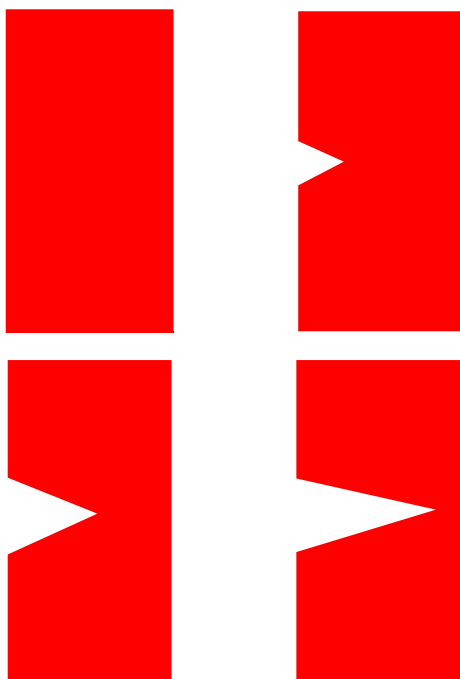


图 2-4

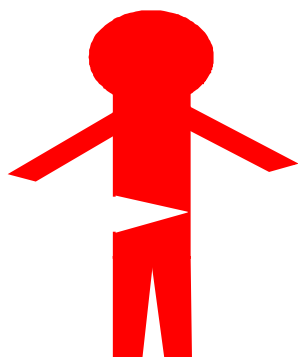


图 2-5

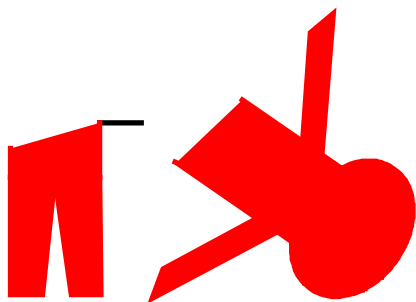


图 2-6