

DVD

多媒体语音案例教学
营造专业的课堂氛围

- 课堂案例设计精细 简单易学
- 案例均来源于实践 专业实用

- 专家亲自执笔授课达到真正的课堂授课效果
- 课堂教学循序渐进 均是一线专家的培训结晶

中文版

Flash CS3

专家案例课堂

关晓娟 高军锋 编 著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

DVD

多媒体语音案例教学
营造专业的课堂氛围

● 课堂案例设计精细 简单易学
● 案例均来源于实践 专业实用

● 专家亲自执笔授课达到真正的课堂授课效果
● 课堂教学循序渐进 均是一线专家的培训结晶

中文版

Flash CS3

专家案例课堂

关晓娟 高军锋 编著

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书用最贴近初学者的语言介绍 Flash CS3 的基本操作,并逐步讲解高级应用。主要包括:Flash CS3 中的各种实用工具的操作详解,如果使用 Flash 绘制图形、怎样在 Flash 中导入位图、编辑位图的方法;时间轴的使用方法和简单动画的设置技巧,如位移动画、变形动画、引导动画、遮罩动画等;为动画配音的方法,使用电脑录音、声音的编辑、特效声音的处理技巧;按钮的制作过程以及怎样赋予按钮交互功能;Flash 文件的多种发布方式与参数设置;本书还详细讲解了一部精彩的 MTV 的从策划到发布的详细制作过程。

本书实用性强,从实用、活用的目的出发,用丰富的范例并结合课后练习将 Flash CS3 的实用功能介绍得通俗易懂。本书还配有 1 张 DVD 光盘,读者在学习时,既可先看书,又可先看盘,盘书结合,边看边练,事半功倍,是一套高效率的学习教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 专家案例课堂 / 关晓娟, 高军锋编著.
北京: 兵器工业出版社; 北京希望电子出版社, 2008.11
ISBN 978-7-80248-217-3

I. 中... II. ①关...②高 III. 动画—设计—图形软件,
Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 152497 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 82702675 (邮购)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京天时彩色印刷有限公司

版 次: 2008 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 张 婷

责任编辑: 郭春临 宋丽华

李志云

责任校对: 高 雅

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 15.75 (全彩印刷)

印 数: 1-4000

字 数: 357 千字

定 价: 45.00 元 (配 1 张 DVD)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前言

Flash 是一款非常优秀的网络动画和多媒体设计软件,应用极其广泛。看着情节感人的Flash MTV、动画短剧以及精美的网络广告,那些大大小小的Flash作品让越来越多的人着迷。于是,一心想学会操作Flash的朋友越来越多。然而,在Flash的爱好者中,有很大一部分人无奈地啃着枯燥乏味的计算机书本,还经常遇到做不出来的实例,不禁感叹:想学会一个软件怎么这么难啊!

为此,我们将易学实用作为宗旨,制作了一张DVD光盘,光盘内容包括书中部分实例素材和源文件,以及书中部分实例视频。

没有接触过Flash没有关系,本书从最简单的小实例讲起。只要按照光盘中的演示步骤操作,就能绘制出精美的效果。在做过几个实例后,就可以掌握一些基本的知识。书中一个接一个的精美实例,每做一个都会有进步,同时那些抽象的概念也可以被轻松地理解。将书中的实例做会一多半的时候,你就成为Flash的行家里手了。

本书由关晓娟主编,参与编写和光盘开发的工作人员还有高军锋、王宝娟、刘卫东、赵晋峰、苑丽芳等。

——绿芽电脑工作室

光盘使用说明

在本书配套DVD根目录下双击Projector.exe文件即可运行教学程序,播放片头结束后将出现主界面。

主界面上有4个图标,单击每个图标均会打开该部分的教学内容,如下图所示。

本书教学中用到的部分素材存储在配套DVD光盘素材文件夹下。

运行环境为Windows XP/2000/Vista, 2.0G以上CPU, DVD光驱, 显示器分辨率为1024 × 768。

单击此处演示Flash的界面操作,并通过实例介绍常用工具的使用方法以及位图的应用技巧。

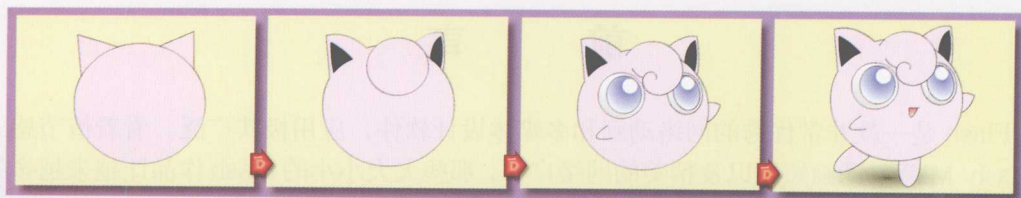
单击此处演示多种短效的动画实例的制作过程,开拓读者设计和制作动画的思路。



单击此处演示位移动画、引导动画、遮罩动画、变形变色动画的设置方法和操作技巧。

单击此处演示控制按钮的应用以及怎样为动画配音、怎样剪辑声音、制作声音特效等操作过程。

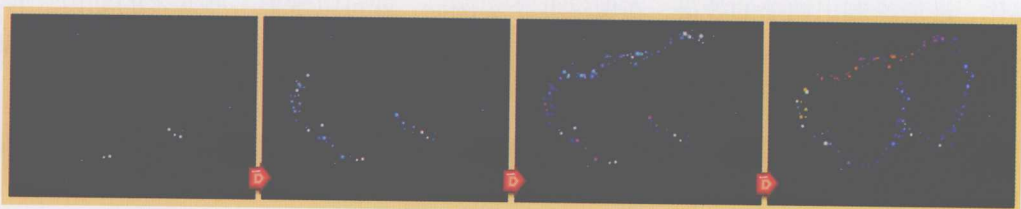
教学光盘主界面



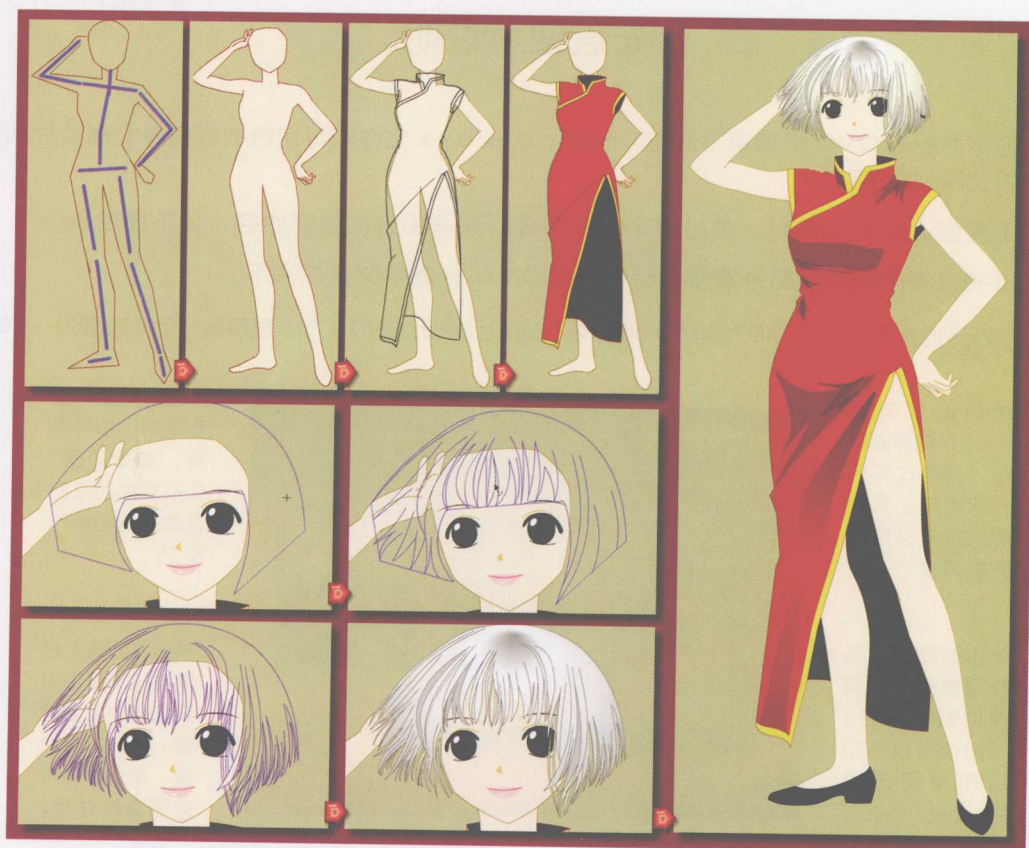
绘制胖丁



导入和编辑位图



闪烁变色的星光



绘制卡通少女



穿越云层的飞机



游览镜头效果



淡出淡入的镜头切换效果



形状补间制作飘动的长发



眨眼睛动画

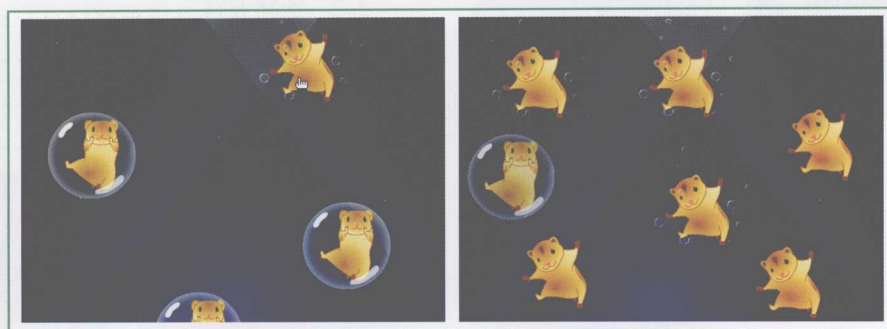
The figure shows three sequential screenshots of a video player interface. Each screenshot displays the title '在水一方' (On the Other Side of the Water) in large, stylized orange characters. Below the title, the text '影片正在下载, 请稍候.....' (The video is downloading, please wait.....) is visible. A progress bar is shown at the bottom of each frame, indicating the download progress. The background of the player is a blurred image of a person in a traditional Chinese setting. The third screenshot includes a small circular logo in the bottom right corner with the text '中国知网' (China Knowledge Network) and 'CNKI'.



制作Flash MTV



用按钮控制动画的播放



打仓鼠小游戏



天文知识测验



电影海报收藏夹

第1课 初识Flash和硬件准备 1

- 1.1 Flash的用途 1
- 1.2 Flash CS3的运行环境 2
- 1.3 中文版Flash CS3的安装与启动 3
- 1.4 Flash的工作流程 4



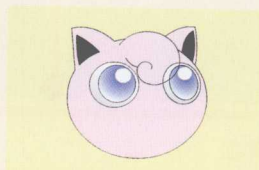
第2课 绘图工具的使用方法 6

- 2.1 绘图工具详解 6
- 2.2 本课小结 24
- 2.3 课后练习 25



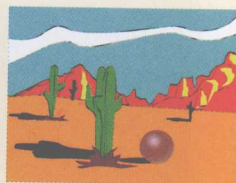
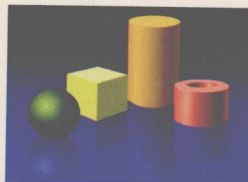
第3课 绘制胖丁 26

- 3.1 绘制胖丁操作步骤 26
- 3.2 本课小结 31
- 3.3 课后练习 31



第4课 绘制基本几何体 32

- 4.1 绘制立方体 32
- 4.2 绘制圆球体 35
- 4.3 绘制圆柱体 35
- 4.4 绘制圆管图形 37
- 4.5 绘制几何体的倒影 37
- 4.6 本课小结 39
- 4.7 课后练习 41



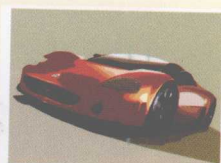
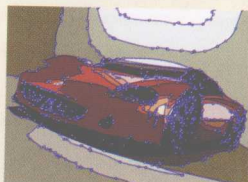
第5课 绘制卡通少女 42

- 5.1 绘制轮廓底稿 42
- 5.2 绘制五官 44
- 5.3 绘制头发 45
- 5.4 绘制鞋和裙褶 46
- 5.5 课后练习 47



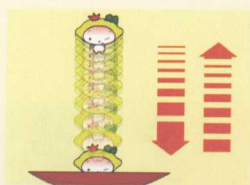
第6课 导入外界图片 48

- 6.1 导入位图 49
- 6.2 编辑位图 50
- 6.3 将位图转化为矢量图形 50
- 6.4 导入透空图像 51
- 6.5 调整位图的色彩 52
- 6.6 位图与矢量图的区别 53
- 6.7 本课小结 54
- 6.8 课后练习 54



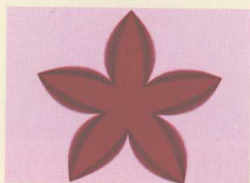
第7课 制作蹦蹦床动画 55

- 7.1 动画产生的原理 55
- 7.2 绘制元件 56
- 7.3 设置位移动画 58
- 7.4 预视动画并设置加速度 60
- 7.5 Flash中的元件 61
- 7.6 课后练习 62



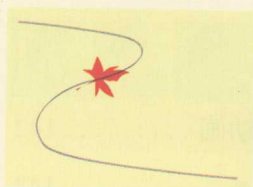
第8课 变形又变色的花 63

- 8.1 绘制变形前后的图形 63
- 8.2 设置两个图形之间的变形动画 .. 64
- 8.3 设置变色的动画效果 65
- 8.4 本课小结 66
- 8.5 课后练习 66



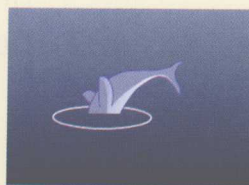
第9课 随风飘落的枫叶 67

- 9.1 制作“枫叶”元件 67
- 9.2 设置路径动画 68
- 9.3 预览并调整动画 70
- 9.4 本课小结 71
- 9.5 课后练习 71



第10课 跃入水中的海豚 72

- 10.1 绘制“海豚”元件和水面背景 72
- 10.2 制作海豚跳跃的动画 73
- 10.3 使用遮罩产生海豚出没的效果 . 74
- 10.4 制作环状涟漪动画 75
- 10.5 使用*.swf文件中的动画元件 .. 77
- 10.6 本课小结 78
- 10.7 课后练习 78



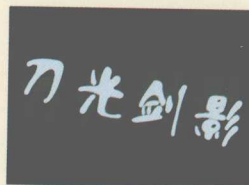
第11课 闪烁变色的星光 80

- 11.1 绘制“星”元件 80
- 11.2 制作“闪烁”元件 81
- 11.3 制作“变色”元件 82
- 11.4 在场景中完成星光动画 83
- 11.5 帧的快捷操作 84
- 11.6 本课小结 85
- 11.7 课后练习 85



第12课 制作文字动画 86

- 12.1 缤纷下落的文字 86
- 12.2 霓虹灯字 89
- 12.3 探照灯光字 92
- 12.4 残影文字 95
- 12.5 涟漪字 98
- 12.6 绘制特效字 100
- 12.7 本课小结 104
- 12.8 课后练习 104



第13课 飞舞的蝴蝶 105

- 13.1 制作“蝴蝶飞舞”元件 105
- 13.2 制作“蝴蝶小憩”元件 107
- 13.3 绘制“花朵”元件 108
- 13.4 在场景中设置动画 108

13.5 本课小结 110

13.6 课后练习 110



第14课 穿越云层的飞机 111

14.1 制作“飞机”元件 111

14.2 制作“云”元件 112

14.3 设置飞行动画 114

14.4 本课小结 115

14.5 课后练习 115



第15课 各种镜头拍摄效果 116

15.1 摇镜头效果 116

15.2 推镜头效果 118

15.3 游览镜头效果 119

15.4 模拟景深效果 121

15.5 本课小结 125

15.6 课后练习 125



第16课 镜头切换的过渡效果 127

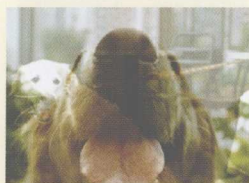
16.1 变黑淡出与淡入 127

16.2 变白淡出与淡入 129

16.3 透明淡出与淡入 130

16.4 本课小结 131

16.5 课后练习 131



第17课 飘扬的头发 133

17.1 使用形状补间制作头发飘动 .. 133

17.2 使用动作补间制作飞扬的短发 135

17.3 本课小结 137

17.4 课后练习 138



第18课 人物眨眼睛的动画 139

18.1 绘制睁眼与闭眼的图形 139

18.2 设置眨眼动画 140

18.3 本课小结 141

18.4 课后练习 141



第19课 人物走路的动画 142

19.1 制作走路的动画 142

19.2 背景不动的行走动画 146

19.3 背景后退的行走动画 147

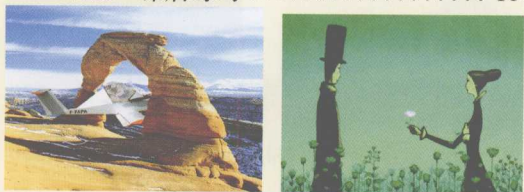
19.4 影片的优化 148



第20课 用Windows的录音机编辑

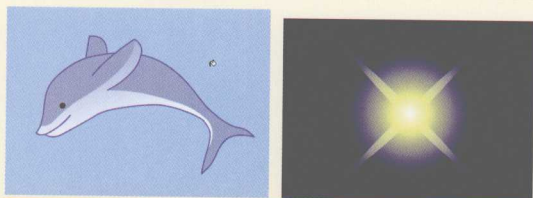
声音 151

- 20.1 录制声音 150
- 20.2 截取一段声音 151
- 20.3 衔接两段声音 151
- 20.4 混合两段声音 152
- 20.5 本课小结 153
- 20.6 课后练习 153



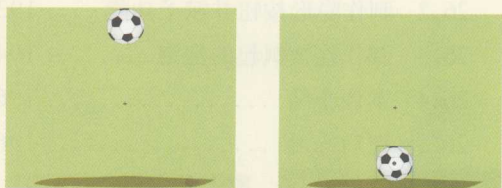
第21课 用GoldWave编辑声音 ... 154

- 21.1 GoldWave的工作界面 154
- 21.2 快捷按钮功能详解 155
- 21.3 使用GoldWave录音 159
- 21.4 抓取VCD或CD中的声音 ... 159
- 21.5 截取一段声音 160
- 21.6 混合两段声音 160
- 21.7 去除声音中的噪音 161
- 21.8 声音的淡入淡出 162
- 21.9 声音的特殊效果 163
- 21.10 本课小结 164
- 21.11 课后练习 164



第22课 Flash动画的配音方法 165

- 22.1 为动画配音 165
- 22.2 编辑声音效果 167
- 22.3 本课小结 169
- 22.4 课后练习 169



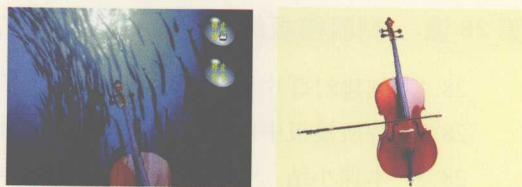
第23课 用按钮控制帧的跳转 170

- 23.1 按钮的3种显示状态 170
- 23.2 按钮控制帧的跳转 171
- 23.3 本课小结 176
- 23.4 课后练习 176



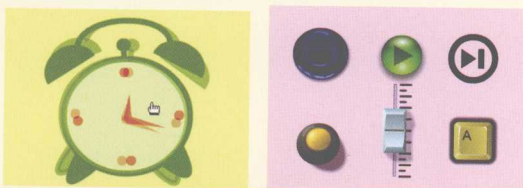
第24课 控制动画和声音的播放 ... 177

- 24.1 制作大提琴动画 177
- 24.2 用按钮进行控制 180
- 24.3 本课小结 184
- 24.4 课后练习 184



第25课 制作特色按钮 185

- 25.1 隐形的动画按钮 185
- 25.2 制作有声音的按钮 187
- 25.3 本课小结 190
- 25.4 课后练习 190



第26课 解救仓鼠游戏 191

- 26.1 制作“泡泡破裂”元件 191

- 26.2 制作隐形按钮并赋予功能 193
- 26.3 制作连续飘起的泡泡 194
- 26.4 本课小结 196
- 26.5 课后练习 196



第 27 课 制作Flash MTV 198

- 27.1 MTV影片的策划 198
- 27.2 前期准备工作 200
- 27.3 制作动画 202
- 27.4 制作预载进度条 210
- 27.5 本课小结 216
- 27.6 课后练习 216



第 28 课 测验模板的应用 217

- 28.1 创建幻灯片放映模板 217
- 28.2 替换模板中内容 218
- 28.3 本课小结 224
- 28.4 课后练习 224



第 29 课 幻灯片放映模板的应用 ... 225

- 29.1 创建幻灯片放映模板 225
- 29.2 替换模板中内容 226
- 29.3 本课小结 228
- 29.4 课后练习 228



第 30 课 影片的发布和导出 230

- 30.1 发布为Flash或网页 230
- 30.2 发布为图像 236
- 30.3 导出视频文件 240



第1课

初识 Flash 和硬件准备

本课重点:

介绍 Flash 的用途、运行环境, 以及 Flash CS3 的安装方法。

学习目的:

初步认识 Flash, 掌握安装和启动 Flash CS3 软件的方法, 初步了解 Flash 的操作界面和
工作流程。

1.1 Flash 的用途

Flash 是目前最优秀的网络动画、网页开发和多媒体课件制作软件, 它不但易学易用, 而且用途广泛。用 Flash 生成的动画有两个最显著的特点: 一是文件体积小, 便于在网上传输; 另一个是有交互功能, 可以根据用户的鼠标、键盘事件做出各种应答或计算。该软件目前最新版本为 Flash CS3。

Flash 广泛应用于制作网络动画、网络广告、多媒体课件、个性化网页, 还可以利用它的脚本语言开发一些小游戏。下面摘录一些实例:

图 1.1 所示是韩国一家公司使用 Flash 开发的《流氓兔》系列动画小品, 其诙谐幽默的剧情深受人们喜爱, 这使得该公司的相关产品销售火爆, 赢得了不少利润。

不要以为 Flash 只能制作小品动画, 它优秀的动画品质完全能够开发大型角色动画。著名的迪斯尼公司就利用 Flash 制作了网络版《花木兰》, 动画品质堪称一流, 图 1.2 所示是其中的一帧画面。目前不少电视节目的片头也是用 Flash 制作的。



图 1.1 小品《流氓兔》中的画面

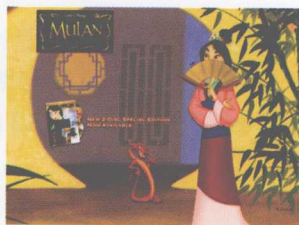


图 1.2 网络版《花木兰》中的画面

一些 Flash 爱好者利用业余时间制作出许多精彩的动画短剧和 MTV, 用来诠释内心的情感。图 1.3 所示是 Flash 短剧《旅人的日记》中的画面, 以简洁的画风, 简约的风格以及另类的思想给人以深刻的印象。



用Flash制作动态的网络广告要比静态图像更能吸引观众的视线。图1.4所示是国外一家代理公司的网络广告,它使用灵活的动画演示技巧使观众在很短的时间内就能了解公司的服务理念和服务的优越性。



图 1.3 Flash 短剧中的画面



图 1.4 代理公司广告

Flash还可以用来开发多媒体教学课件。多媒体教学最明显的特点就是同时展现声音讲解和动画演示,使观众在最短的时间内轻松掌握大量的知识。图1.5所示是《中文版Photoshop 专家案例课堂》的配套多媒体教学光盘的主界面,用Flash来开发这样的多媒体是完全能够胜任的。

利用Flash强大的交互功能可以制作一些小游戏。图1.6所示是一款名为《金融家》小游戏中的画面。它是由Flash开发的,像此类游戏还有很多。



图 1.5 多媒体教学光盘



图 1.6 《金融家》的小游戏

1.2 Flash CS3 的运行环境

虽然Flash的功能强大,但随着计算机性能的提高,即使在较廉价的电脑上也能稳定地运行Flash CS3了。不过要顺利地制作和播放稍复杂的动画对计算机的配置还是有一些要求的。下面讲一下Flash CS3的运行环境和对硬件的要求。

操作系统

Windows XP/Windows Vista

CPU (中央处理器)

频率在1.8GHz以上的CPU即可稳定运行,但播放复杂的动画时不会很流畅,建议配置2.5GHz以上的CPU。

显示器

分辨率应支持 1024×768 像素, 否则多个浮动面板相互重叠, 影响学习; 同时绘图窗口变得很小, 绘制大的图像时会感到吃力。

内存

256M 即可稳定运行, 但仍建议使用 512M 以上内存, 这样在播放较复杂的动画时也会很流畅。

硬盘

300M 安装空间, 1GB 剩余空间。

声卡

任何 PC 机兼容声卡, 用于播放声音和实现用电脑录音。

1.3 中文版Flash CS3 的安装与启动

1.3.1 软件的安装

中文版 Flash CS3 的安装方法比较简单, 像大多数软件一样, 只要按照安装引导程序进行正确操作即可顺利安装。下面介绍软件的安装过程。

启动电脑后, 将中文版 Flash CS3 的安装光盘放入光驱。在光盘的文件中找到【Flash CS3】文件夹, 在该文件夹中双击图标为  的 Setup.exe 文件开始运行安装引导程序。

安装引导程序首先显示安装初始化界面, 在这个过程中不需要任何操作。稍候弹出【版权协议】对话框, 勾选【接受】复选框后弹出【选项】对话框, 在这里要勾选所需安装的组件。然后单击【下一步】按钮, 弹出【安装位置】对话框, 如图 1.7 所示。系统默认的安装路径为当前操作系统的【Program File】>【Adobe】文件夹, 如果需要自定义安装路径, 可单击【浏览】按钮选择其他的文件夹。而在通常情况下建议使用系统默认的安装路径, 然后单击【下一步】按钮开始复制文件, 对话框以进度条的方式显示安装进度, 如图 1.8 所示。稍候, 系统提示文件已复制完毕的信息, 单击【完成】按钮结束安装引导程序。

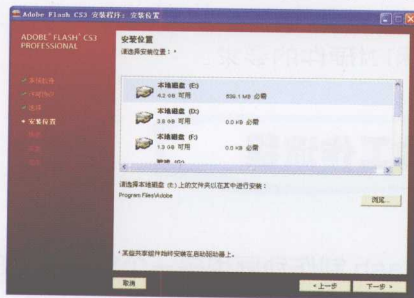


图 1.7 指定安装目录

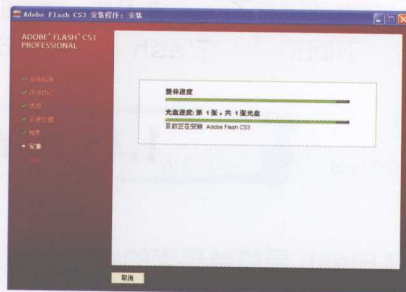


图 1.8 以进度条的方式显示安装进度



1.3.2 软件的启动和基本界面

成功安装中文版 Flash CS3 之后,在桌面上双击  图标或在【开始】菜单中选择【程序】>【Adobe Flash CS3】命令,软件即开始启动并在桌面上出现启动画面,如图 1.9 所示。画面中显示该软件的版本信息。



图 1.9 Flash CS3 启动画面

稍候启动完毕,出现中文版 Flash CS3 的操作界面,如图 1.10 所示。在操作界面中有【菜单栏】、【工具栏】、【时间轴】面板【舞台窗口】、各种右置浮动面板、下置浮动面板。其中,【工具栏】位于操作界面的左边,它提供了许多如现实生活中的铅笔、橡皮一样方便的绘图工具,使用它们可随心所欲地绘制图形。位于操作界面中央的白色区域叫“舞台窗口”,它是绘制图形和调试动画的地方;【时间轴】面板位于舞台窗口的上方,在该面板上将图形的不同状态设置为不同的关键帧,图形就会产生动画效果。所有面板的操作方法将在本书后面的内容中进行详细介绍。

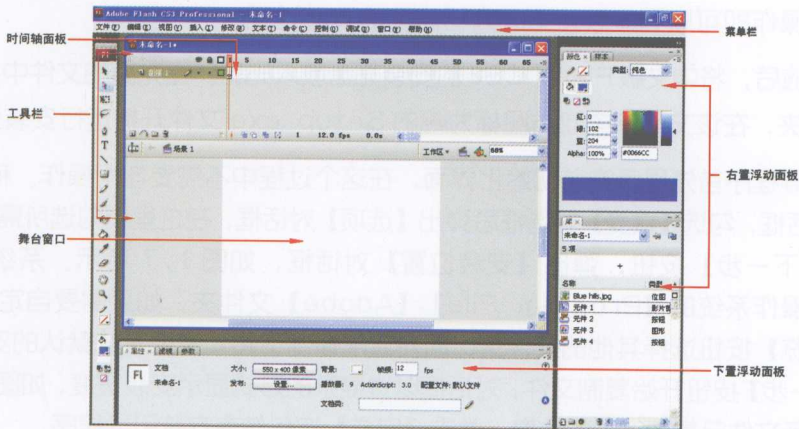


图 1.10 中文版 Flash CS3 的操作界面

1.4 Flash 的工作流程

虽然 Flash 是简单易学的软件,但是使用 Flash 制作动画也是一个循序渐进的过程。下面以制作网络动画的过程为例介绍 Flash 的工作流程。