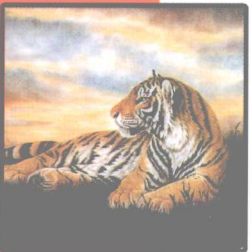
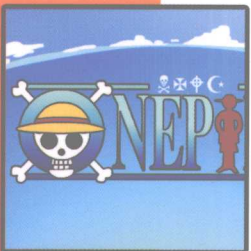
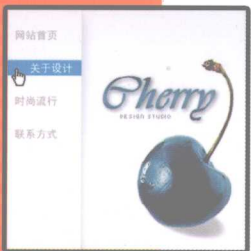
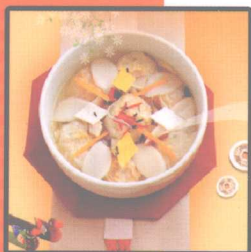


Flash CS3



锦绣映像

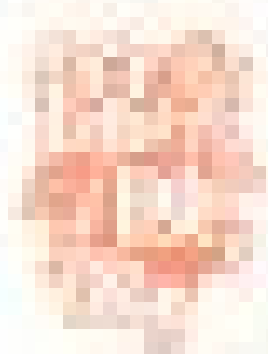
典型应用百例

郝春雨 唐有明 朱俊成 编著



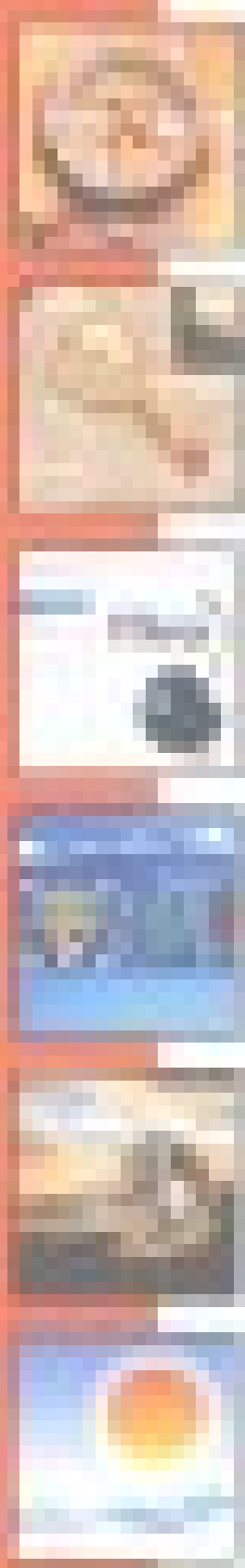
电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



典型应用百例

—— 典型应用百例 ——



典型应用百例

典型应用百例

Flash CS3典型应用百例

郝春雨 唐有明 朱俊成 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

全书共包括100个实例,全面介绍了Flash CS3中各种工具的使用方法及使用Flash CS3制作各种作品的方法。本书分为基础篇、动画篇、网络篇、交互篇和课件应用篇,条理清晰、结构合理,便于读者理解和应用;实例视觉效果好,能够提高读者的阅读兴趣。

本书知识点讲解深入透彻,涉及范围广,适合网络、广告、平面设计人员及相关专业的在校学生使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3典型应用百例/郝春雨,唐有明,朱俊成编著. —北京:电子工业出版社,2008.11
ISBN 978-7-121-07328-1

I. F… II. ①郝… ②唐… ③朱… 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135229号

责任编辑:李红玉

文字编辑:韩玲玲

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:25 字数:640千字

印 次:2008年11月第1次印刷

定 价:45.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

Flash是目前流行的一款动画制作软件，具有强大的矢量制作功能和灵活的交互功能，拥有众多的用户，并广泛应用于网页、影视、动漫、游戏等各个领域。本书以实例的形式全面介绍了该软件的最新版本Flash CS3（中文版）的使用方法和技巧。全书共分为5篇，包括100个实例，系统地介绍了Flash的操作方法，并且向读者提供了新的设计思想。关于本书的详细内容如下。

第1篇：基础篇。该篇利用25个实例向读者介绍了Flash CS3的各种功能、基础知识、绘画工具及使用技巧。通过本篇的学习，可以使读者对Flash软件和技术有一个大体的了解，并为其深入学习Flash CS3做好铺垫，以全面掌握Flash的动画制作技术。

第2篇：动画篇。本篇由浅入深地向读者介绍了Flash中的动画创作技术，包括动画制作过程中的各种工具，如基本的绘画工具、补间动画的设置方法、帧的复制方法、遮罩层的使用方法、元件创建方法、滤镜使用等方法。本篇不仅向读者介绍了软件的使用方法，重要的是向读者介绍了一些常用动画的实现思路。

第3篇：网络篇。本篇包含19个实例，向读者详细介绍了网站LOGO、网页广告、新闻公告、导航、Flash游戏的制作方法。本篇实际上是一个网络应用篇，通过本篇的学习可以使读者掌握网络作品的设计思路，能够运用动画技术和编程技术对网站开发中常见的动画进行制作。

第4篇：交互篇。本篇利用15个实例，详细向读者介绍了Flash中各种组件的使用方法，以及影片控制、加载方法、鼠标交互、数学计算等Flash中常见的交互技术。重要的是，读者可以通过本篇的学习掌握ActionScript的编程技术。

第5篇：课件应用篇。本篇是一个综合实例篇。我们把侧重点放在了课件制作上，为从事媒体演示的广大读者提供了创作思想和技术支持，尤其是对于广大教师，我们针对实际的考察提供了多种课件制作方案，为实际制作提供了便利。

参加本书编写与制作的作者除封面署名者以外，还有祝红涛、王伟平、张水波、陈军红、李振、赵俊昌、刘海松、朱璟煜、方宁、郑千忠、秦雨、韩啸、吕彬、田明啟等人。在此，编者对他们表示衷心感谢。

由于编写时间仓促，加之作者水平有限，书中难免会有错误和疏漏之处，恳请广大读者给予批评和指正。

为了方便读者阅读，本书配套资料请登录“华信教育资源网”（<http://www.hxedu.com.cn>），在“资源下载”频道的“图书资源”栏目下载。

目 录

第1篇 基础篇 1

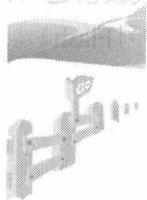
实例1 打开Flash大门	1
实例2 Flash工作流程	4
实例3 设置文档属性	6
实例4 保存与发布	8
实例5 了解动画原理	10
实例6 导入分层文件	12
实例7 认识时间轴	13
实例8 使用库	14
实例9 使用辅助工具	16
实例10 规则图形的绘制	19
实例11 使用颜色工具	22
实例12 使用钢笔工具	24
实例13 将位图转换为矢量图形	26
实例14 绘制立体五角星	27
实例15 千里之外	29
实例16 绘制放大镜	32
实例17 绘制跳棋动画元素 ——棋盘	34
实例18 绘制片头动画元素 ——海盗船	38
实例19 绘制片头动画元素 ——场景	43
实例20 绘制电子表—— 创建轮廓	47
实例21 绘制电子表—— 立体化	51
实例22 渐变文字	56
实例23 绘制显示器图标	58
实例24 绘制矢量风景	61
实例25 绘制元素—— 车行万里路	65

第2篇 动画篇 70

实例26 落叶动画	70
实例27 翻页动画	75
实例28 制作按钮动画	78
实例29 夜幕一——路灯动画	83
实例30 夜幕二——昆虫动画	87
实例31 立体空间	92
实例32 中国风	95
实例33 春意盎然	100
实例34 可乐广告动画一	105
实例35 可乐广告动画二	107
实例36 农家小院	111
实例37 风车动画	115
实例38 卷轴动画	120
实例39 图片过渡动画	124
实例40 歌词滚动动画	129
实例41 雷达扫描动画	134
实例42 流星雨动画	140
实例43 飘雪动画	143
实例44 跳棋动画	148
实例45 片头动画	152
实例46 人物行走	158
实例47 补间动画	162
实例48 影片剪辑	164
实例49 遮罩动画	165
实例50 小球跳绳	169
实例51 由字母A变形字母B	171

第3篇 网络篇 173

实例52 制作Banner动画	173
实例53 按钮特效	176
实例54 横幅广告动画	179



第1篇

基础篇

实例1 打开Flash大门

本例的知识点主要面对初学者，通过本例的学习初学者应该掌握Adobe Flash CS3启用程序的位置、如何创建新文档、Flash软件界面。本例的所有知识点就像是Flash大门的一把钥匙，如果你能拥有这把钥匙，那么Flash大门将为你打开。

实例要点

- * 套用模板
- * 从模板新建
- * 更新模板派生的文件
- * 设置文档大小的方法

实例过程

1. 打开Flash CS3

对于对计算机陌生的初学者来说，要学习Flash CS3软件，首先要知道怎样打开该软件。下面就针对初学者来介绍Flash的一些基础知识。

(1) 选择【开始】|【程序】，在【程序】子菜单下选择Adobe Flash CS3启用程序，如图1-1所示。



图1-1 启用Adobe Flash CS3

(2) 选择Adobe Flash CS3启用程序将打开Flash CS3软件，在Flash CS3默认状态下会打开【开始页】，如图1-2所示。

这个页面包括6部分内容：打开最近的项目（将最近打开的9个文件的名称和路径保存起

来，方便用户快速打开）；新建（方便不同的用户创建不同的项目类型）；从模板创建（针对某项功能所制作的Flash文件）；扩展（安装插件）；在线教程（通过网络学习Flash）。



图1-2 打开【开始页】

2. Flash CS3工作环境

Flash CS3对用户界面进行了更新，使之与其他Adobe Creative Suite CS3组件共享公共的界面。所有Adobe软件都具有一致的外观，可以帮助用户更容易地使用多个应用程序。

单击【新建】中的【Flash文件】按钮，此时会创建一个【未命名-1】文件，所有动画都是在这个文件中创建的。Flash默认的布局分为7个部分，如图1-3所示。

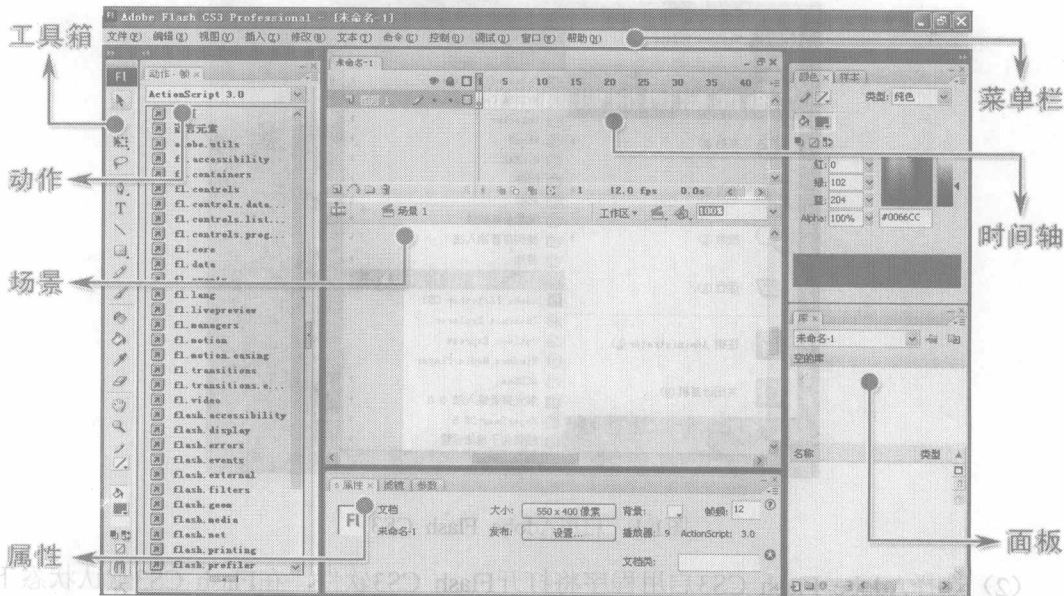


图1-3 Flash默认的布局

3. 界面组成部分及功能

熟悉了Flash CS3的工作环境之后,下面就详细介绍工具箱、时间轴、图层、场景、属性面板的功能及使用方法。

(1) 在默认的工作环境中,工具箱在界面的左边,单击工具箱上面的小三角可以折叠工具箱和展开工具箱。单击工具箱同时拖动鼠标可以将工具箱置于工作环境的各个区域,如图1-4所示。运用工具箱可以绘制、编辑图形。

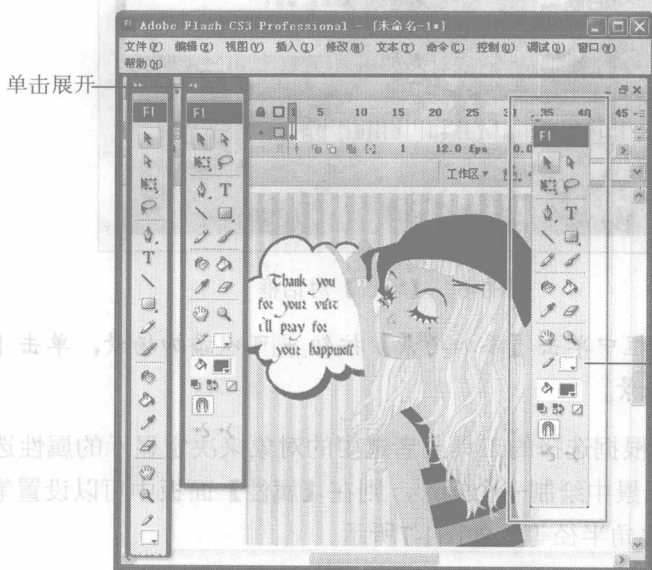


图1-4 工具箱

(2) 【时间轴】面板是由帧、图层和播放指针组成的,如图1-5所示。时间轴用于组织动画各帧的内容,并且可以控制动画每帧每层显示的内容,还可以显示动画播放的速率等信息。单击右上角的【帧视图】按钮,打开的菜单中包含许多控制帧视图的命令。

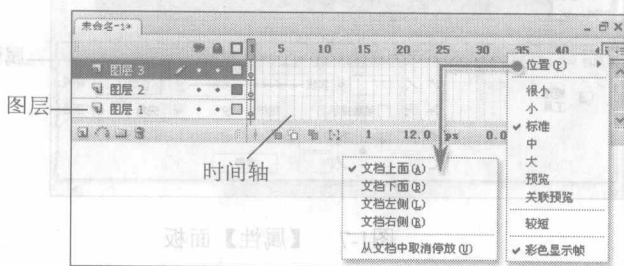


图1-5 时间轴和图层



提示

【图层】面板是进行层显示和操作的主要区域,由层名称和几个相关的层的操作功能按钮组成。

(3) 一个Flash动画文件可能包含若干个层和帧。每个场景中的内容可能是某个相关主题的动画。Flash利用不同的场景组织不同的动画主题。一般情况下都只用一个场景,如网页动画或MTV制作,但在制作工程量较大或复杂的动画(如Flash网站)时,可能会用到几个场景。利用多个场景制作动画主要是为了使动画分类清晰,修改方便。

- * 排列元素
- * 制作动画
- * 使用ActionScript控制行为
- * 测试动画
- * 发布动画

实例过程

(1) 首先确定要做什么样的动画。Flash动画的类型主要有逐帧动画、补间动画、遮罩动画和引导层动画，本例采用遮罩动画。

(2) 确定制作动画的类型后，打开软件创建新文档并导入媒体元素，如图形、视频、声音、文本等，如图2-1所示。



图2-1 导入媒体元素

(3) 导入诸多元素后，需要在时间轴上排列这些元素，以定义它们在应用程序中显示的时间和显示方式，如图2-2所示。



图2-2 排列元素

(4) 将诸多元素排列好之后，开始制作动画。本例为遮罩动画，因此需要创建遮罩层，如图2-3所示。



在制作动画的过程中，用户需要进行多种操作，每种类型的动画都要用到不同的工具及命令。

(5) 一些复杂的动画需要脚本进行控制，因此还需要编写ActionScript代码以控制媒体元素的行为方式，以及这些元素与用户交互的响应方式，如图2-4所示。

(6) 完成动画后，用户需要对动画进行测试以验证应用程序是否按预期工作，查找并修复所遇到的错误，如图2-5所示。

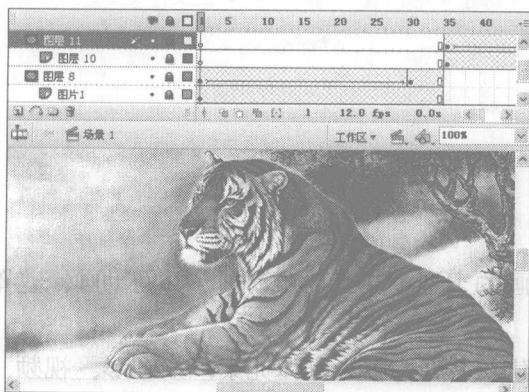


图2-3 创建遮罩层

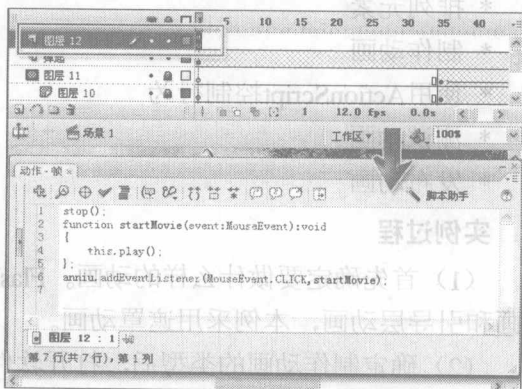


图2-4 使用ActionScript代码控制行为

(7) 完成测试后, 将FLA文件发布为可在网页中显示并可使用Flash Player回放的SWF文件, 如图2-6所示。



图2-5 测试动画



图2-6 发布动画

(8) 最后, 根据项目和工作方式, 可以按不同的顺序使用上述步骤。

实例3 设置文档属性

本例为设置文档属性。Flash主要应用于片头动画、产品展示、多媒体光盘、网络交互式游戏、Flash网站、专业贺卡与卡通动画及教学课件的开发。不同类型的动画应根据所应用的范围设置不同的尺寸, 因此在制作Flash动画之前设置文档的属性是尤为重要的。本例就针对文档属性对话框进行详细的讲解。

实例要点

- * 设置文档大小
- * 设置帧频数量
- * 设置背景颜色
- * 设置默认值

实例过程 首次打开Flash文档时，首先需要根据所制作动画的类型，对文档大小进行修改。

（1）第一次打开Flash文档时，首先需要根据所制作动画的类型，对文档大小进行修改。比如制作一个片头动画，设置文档大小为800像素×700像素。按下快捷键【Ctrl+J】，打开【文档属性】对话框，在【尺寸】文本框中设置大小，如图3-1所示。

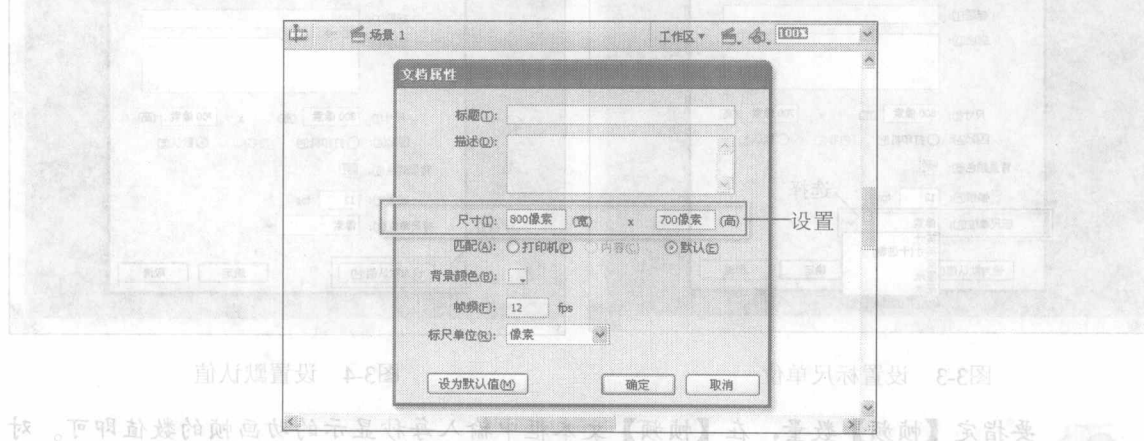


图3-1 设置文档大小



在Flash中设置的舞台大小，即文档大小（以像素为单位）的参数值，最小为1像素×1像素，最大为2880像素×2880像素。

（2）单击【背景颜色】选项后面的小三角，打开调色板，选择适当的背景颜色，如图3-2所示。

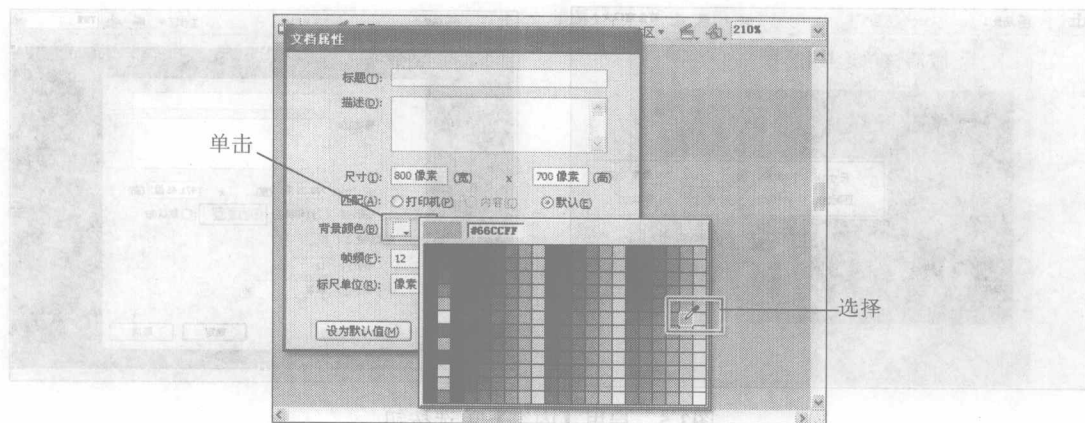


图3-2 设置背景颜色



若要在SWF文件内嵌入元数据，用户可以在【标题】文本框中输入描述性标题，并在【描述】文本框中输入说明文字。

（3）在【文档属性】对话框中单击【标尺单位】文本框的下三角，在弹出的下拉菜单中，用户可以设置标尺单位，如图3-3所示。



要将舞台大小设置为最大的可用打印区域，可以在【文档属性】对话框中启用【打印机】单选按钮。

(4) 如果用户需要经常运用一个文档设置, 那么可以单击对话框下方的【设为默认值】按钮。当再次创建新文档时, 文档大小及背景颜色便都为此次设置的内容, 如图3-4所示。

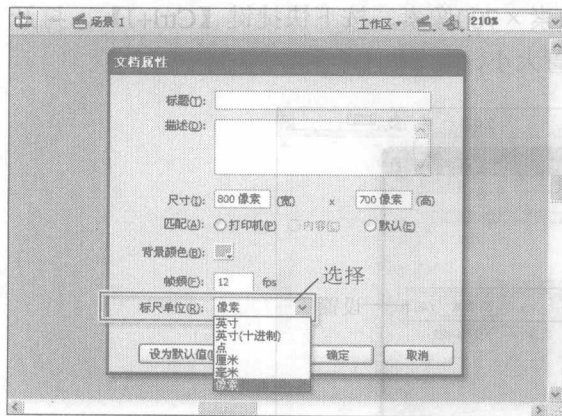


图3-3 设置标尺单位

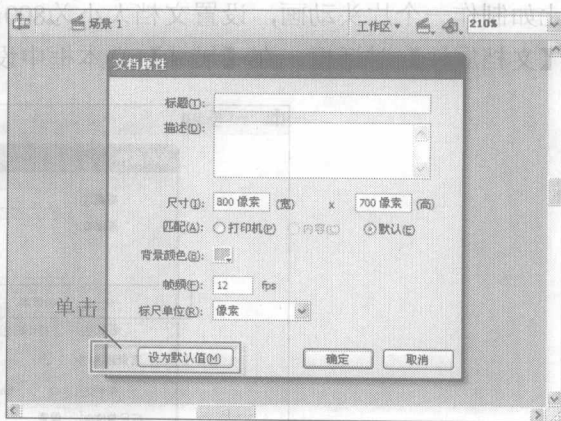


图3-4 设置默认值



要指定【帧频】数量, 在【帧频】文本框中输入每秒显示的动画帧的数值即可。对于大多数计算机显示的动画, 特别是网站中播放的动画, 8~12fps (12fps默认值) 就可以了。

(5) 在舞台上使用绘图工具创建图形后, 再次打开【文档属性】对话框, 可以看到激活的【内容】单选按钮, 启用该按钮后, 文档大小会自动设置为与图形大小一致, 如图3-5所示。

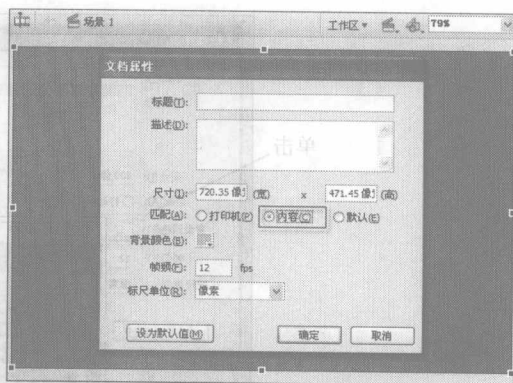
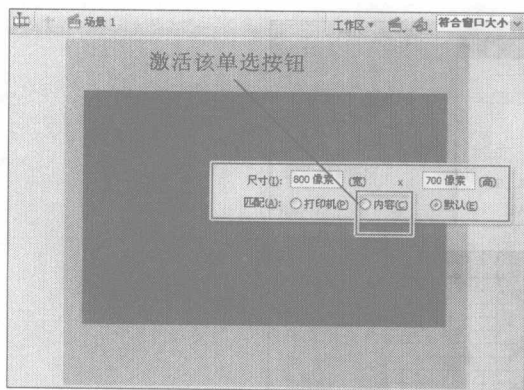


图3-5 启用【内容】单选按钮

实例4 保存与发布

本例介绍保存和发布的操作方法及作用。本例演示了如何将制作好的文件保存在相应的目录中, 以及发布时设置响应操作。

实例要点

- * 保存文档
- * 发布设置

实例过程

1. 保存文件

每一个作品完成后，都要进行保存。有经验的设计师在创作一幅作品的过程中要一步步保存，确保文件不会在意外的情况下丢失。

(1) 如果要保存文件，用户可以执行【文件】|【保存】命令（快捷键为【Ctrl+S】），在【另存为】对话框中，输入文件名称，如图4-1所示。

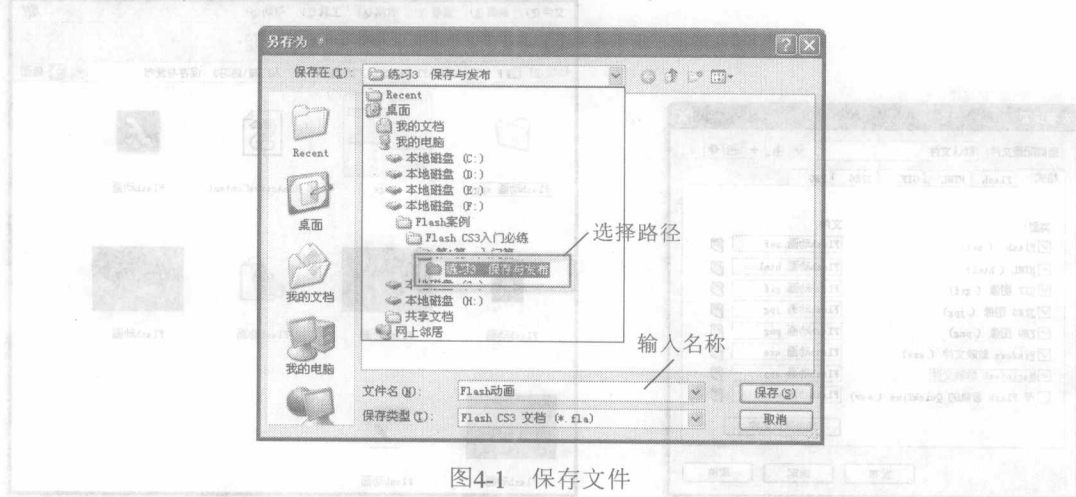


图4-1 保存文件

(2) 按照上一步所保存的路径，在计算机中可以找到所存储的文件，如图4-2所示。该文件是Flash源文件，双击可以打开并进行修改。

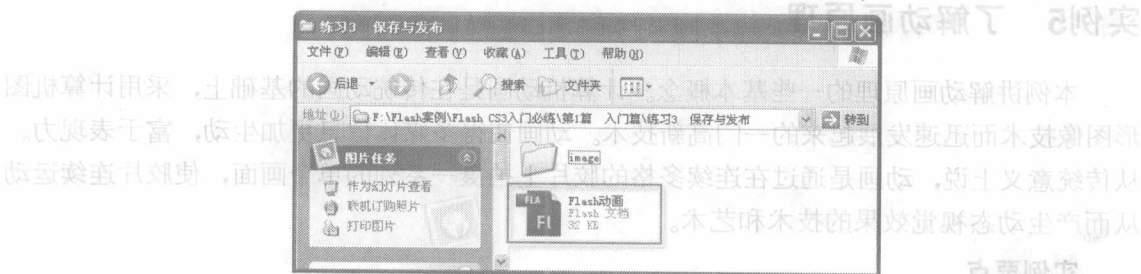


图4-2 保存文件

2. 发布文件

(1) 完成文件保存后，一般情况下用户都需要测试影片，以SWF格式存储。方法是：执行【控制】|【测试影片】命令（快捷键为【Ctrl+Enter】），如图4-3所示。

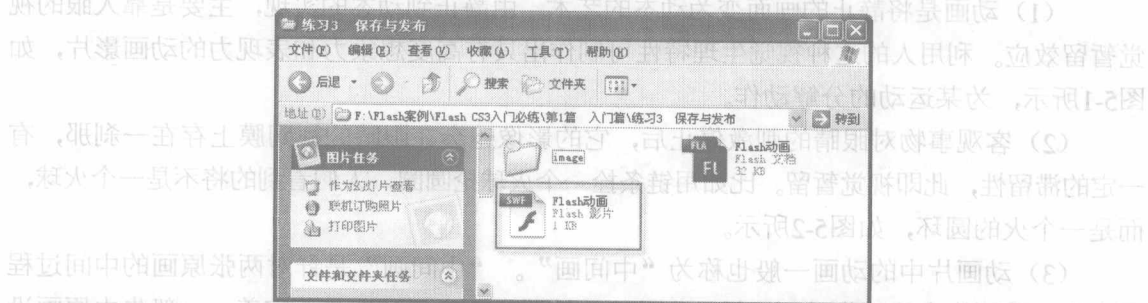


图4-3 生成SWF格式的文件

(2) Flash不但能发布SWF格式的文件，还可以发布HTML、GIF、PNG等格式的文件。方法是：执行【文件】|【发布】命令（快捷键为【Ctrl+Shift+F12】），在打开的【发布设置】对话框中，选择发布的类型，如图4-4所示。

(3) 完成发布设置后，用户可以在计算机相应的路径中看到所发布的文件，如图4-5所示，这些文件各有各的用途。



图4-4 发布设置



图4-5 发布文件

实例5 了解动画原理

本例讲解动画原理的一些基本概念。计算机动画是在传统动画的基础上，采用计算机图形图像技术而迅速发展起来的一门高新技术。动画使得多媒体信息更加生动，富于表现力。从传统意义上说，动画是通过在连续多格的胶片上拍摄一系列的单个画面，使胶片连续运动从而产生动态视觉效果的技术和艺术。

实例要点

- * 动画概念
- * 视觉暂留
- * 逐帧动画

实例过程

(1) 动画是将静止的画面变为动态的艺术。由静止到动态的实现，主要是靠人眼的视觉暂留效应。利用人的这种视觉生理特性可制作出具有高度想象力和表现力的动画影片，如图5-1所示，为某运动的分解动作。

(2) 客观事物对眼睛的刺激停止后，它的影像还会在眼睛的视网膜上存在一刹那，有一定的滞留性，此即视觉暂留。比如用链条拴一个火球抡圆圈，人们看到的将不是一个火球，而是一个火的圆环，如图5-2所示。

(3) 动画片中的动画一般也称为“中间画”。“中间画”是针对两张原画的中间过程而言的。动画片中的动作是否流畅、生动，关键要靠“中间画”是否完善。一般先由原画设