

快
学快
用

Flash CS3

动画制作

百练成精

卓越科技 编著



网上疑难解答

网 址: faq.hxex.cn

E-mail: faq@phei.com.cn

电话疑难解答

010-88253801-168



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

快学快用

Flash CS3

动画制作百练成精

卓越科技 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书通过实例的方式讲解了 Flash CS3 在动画制作中的应用,让初学者轻松入门并逐步提高,让已有部分基础的读者对 Flash CS3 有更全面的认识,并能掌握常用动画和特效的制作方法。本书主要内容包括动画元素的制作、动画的创建、动画元件的应用、多媒体动画的制作、制作特殊文字动画效果、制作交互式动画、制作视觉特效、制作网页中的动画元素以及 Flash 片头、Flash 宣传片、Flash 课件、Flash 游戏、Flash MTV 及 Flash 网站设计等综合实例的制作。

本书内容新颖、版式美观、步骤详细,全书共 139 个实例,这些实例按知识点的应用频率和难易程度进行安排,从易到难,从入门到提高,循序渐进地介绍了各种图像处理实例的制作过程。在讲解时,每个实例先提出制作思路及制作知识点,在讲解完实例后补充总结知识点并通过练习题让读者举一反三。

本书定位于 Flash 动画制作初、中级用户,可供从事二维动画制作、网页动画制作等相关工作的读者和 Flash 爱好者使用。

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 动画制作百练成精 / 卓越科技编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.10

(快学快用)

ISBN 978-7-121-06981-9

I. F… II. 卓… 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 093409 号

责任编辑: 周 林

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

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

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5 字数: 567 千字 彩插: 1

印 次: 2008 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 39.00 元(含光盘一张)

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 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件到 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。



学习电脑真的有捷径吗?

——当然有，多学多练。

要制作出满意的作品就必须先模仿别人的作品多练习吗?

——对。但还要多总结、多思考，再试着举一反三。

快速提高软件应用技能有什么诀窍吗?

——百练成精!

如今，电脑的应用已经渗入到社会的方方面面，融入到了各行各业中。因此，许多人都迫切希望能够掌握最流行、最实用的电脑操作技能，以达到通过掌握一两门实用软件来辅助自己的工作，或谋求一个适合自己的职位的目的。

据调查，很多读者面临着一些几乎相同的问题：

- * 会用软件，但不能结合实际工作进行应用。
- * 能参照书本讲解做出精美的效果，但不能独立进行设计、制作。
- * 缺少相关设计和工作经验，作品缺乏创意。

这是因为大部分读者的学习思路是：

看到一个效果→我也要做→学习→死记硬背→看到类似效果→不知所措……

而正确的学习思路是：

看到一个效果→学习→理解延伸→能做出更好的效果吗？→还有其它方法实现吗？
→看到类似效果→能够理解其中的奥妙……

可见，多练、多学、多总结、多思考，再试着做到举一反三，这样学习见效才快。

综上所述，我们推出了《快学快用·百练成精》系列图书，该系列图书集软件知识与应用技能为一体，使读者既可系统掌握软件的主要知识点，又能掌握实际应用中一些常用实例的制作，通过反复练习和总结可以大幅度提高软件应用能力，达到既“授之以鱼”又“授之以渔”的目的。

丛书主要内容

本丛书涉及电脑基础与入门、Office 办公、平面设计、动画制作和机械设计等众多领域，主要包括以下图书：

- * 电脑新手必会操作百练成精
- * Excel 2007 表格处理百练成精
- * Word 2007 文档制作百练成精
- * PowerPoint 2007 幻灯片制作百练成精
- * Office 2007 电脑办公应用百练成精
- * Photoshop CS3 平面设计百练成精
- * Photoshop CS3 特效制作百练成精
- * Photoshop CS3 图像处理百练成精



- * Dreamweaver CS3 网页设计百练成精
- * Flash CS3 动画制作百练成精
- * AutoCAD 辅助设计百练成精
- * AutoCAD 机械设计百练成精
- * AutoCAD 建筑设计百练成精
-



本书主要特点

- * **既学知识，又练技术：**本书总结了应用软件最常用的知识点，将这些知识点一一体现到实用的实例中，并在目录中体现出各实例的重要知识点。学完本书后可以在巩固应用软件大部分知识点的同时掌握最实用的应用技能，提高软件的应用水平。
- * **任务驱动，简单易学：**书中每个实例都列出涉及的知识点、重点、难点以及制作思路，做到让读者心中有数，从而有目的地进行学习。
- * **实例精美，实用性强：**本书选用的实例精美实用，有些实例侧重于应用软件的某方面功能，有些实例用于提高读者的综合应用技能，有些实例则帮助读者掌握某类具体任务的完成要点。每个实例都提供相关素材与完整的最终效果文件，便于读者直接用于相关应用。
- * **知识延伸，举一反三：**部分实例对知识点的应用进行了适当的总结与延伸，有些实例还通过出题的方式让读者举一反三，达到学以致用目的。
- * **版式美观，步骤详细：**本书采用了双栏图解方式排版，图文对应，每步操作下面再细分步骤进行讲解，便于读者跟随书中的讲解学习具体操作方法。
- * **配套多媒体自学光盘：**本书配有一张生动精彩的多媒体自学光盘，其中包含书中一些重点实例的教学演示视频，并收录了所有实例的素材和效果文件。跟随多媒体光盘中的教学演示进行学习，再结合图书中的相关内容，可大大提高学习效率。



本书读者对象

本书主要定位于有一定 Flash 基础，希望快速提高动画制作水平的读者群体，兼顾需通过实例快速学习 Flash 软件的初学者，以及希望从事二维动画制作、网页动画制作等动画相关工作的读者和 Flash 爱好者。



本书作者及联系方式

本书由卓越科技组织编写，参与本书编写的主要人员有李琛鸽、李永峰等。由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

如果您在阅读本书的过程中有什么问题或建议，请通过以下方式与我们联系。

- * 网站: faq.hxex.cn
- * 电子邮件: faq@hxex.cn
- * 电话: 010-88253801-168 (服务时间: 工作日 9:00~11:30, 13:00~17:00)



案例 1 测试并发布时钟动画
案例 2 勾画风景图线条
案例 3 为风景图像着色
案例 4 绘制蓝天白云背景
案例 5 绘制星空背景
案例 6 绘制卡通树木
案例 7 绘制鸡蛋
案例 8 勾画卡通头像
案例 9 绘制三叶 Logo
案例 10 绘制漂亮的花儿
案例 11 绘制闪闪红心
案例 12 环环相扣
案例 13 制作横幅标语
案例 14 彩虹字
案例 15 空心文字
案例 16 制作个性签名

第 1 章 Flash CS3 应用基础

- 002 实例 1 测试并发布时钟动画
打开文件、另存文件、测试动画
- 003 实例 2 勾画风景图线条
新建文件、铅笔工具的使用
- 004 实例 3 为风景图像着色
背景颜色的设置、填充工具的使用
- 005 实例 4 绘制蓝天白云背景
椭圆工具的使用、“颜色”面板的使用
- 006 实例 5 绘制星空背景
图形绘制技巧、刷子工具的使用
- 007 实例 6 绘制卡通树木
矩形工具的使用、多角星形工具的使用
- 008 实例 7 绘制鸡蛋
渐变设置、填充变形工具
- 009 实例 8 勾画卡通头像
钢笔工具的使用、图形形状调整
- 010 实例 9 绘制三叶 Logo
任意变形工具的使用、复制图形
- 011 实例 10 绘制漂亮的花儿
“变形”面板的使用
- 012 实例 11 绘制闪闪红心
形状调整、图形绘制技巧
- 013 实例 12 环环相扣
基本圆形工具、合并对象命令
- 014 实例 13 制作横幅标语
设置动画文件尺寸、文字工具的使用
- 015 实例 14 彩虹字
分离命令的使用
- 016 实例 15 空心文字
墨水瓶工具的使用、柔化填充边缘
- 017 实例 16 制作个性签名
任意变形工具之封套模式



实例 4



实例 5



实例 6



实例 11



018 实例 17 绘制水晶按钮图像
图层的使用、复制帧、粘贴帧

019 实例 18 快速制作场景背景
导入位图、将位图转换为矢量图

020 实例 19 制作玻璃文字
转换为元件、遮罩图层的使用

021 实例 20 制作图片撕裂效果
处理位图图像

022 实例 21 制作新年贺卡
打开外部库、“库”面板的使用

第 2 章 制作动画

024 实例 22 制作小人跑步动画
“时间轴”面板的使用、插入关键帧

025 实例 23 制作打字效果
多帧编辑、逐帧动画、插入帧

026 实例 24 制作逐个消失文字
复制帧、翻转帧

027 实例 25 制作跳动的小球
图形元件的创建、补间动画的创建

028 实例 26 制作旋转的金字塔
形状补间的创建、使用形状提示符

029 实例 27 制作旋转的车轮
新建影片剪辑元件、旋转动画的制作

030 实例 28 制作渐变色的文字
新建图形元件、创建颜色变化动画

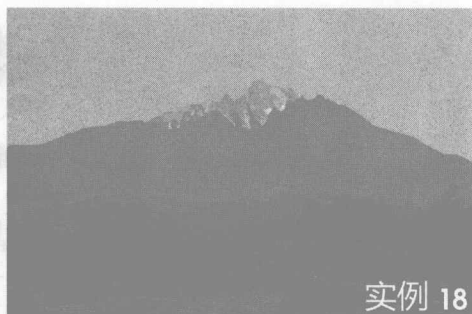
031 实例 29 制作花瓣飞舞
用影片剪辑创建动画

032 实例 30 制作滚动字幕
使用图形元件

033 实例 31 制作行驶的小车
多图层动画的创建

034 实例 32 制作逐个飞入文字
复制动画、粘贴动画

035 实例 33 制作跳动的文字
多图层同创建补间动画



实例 18



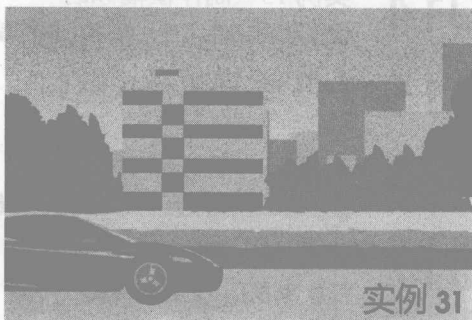
实例 19



实例 20



实例 21



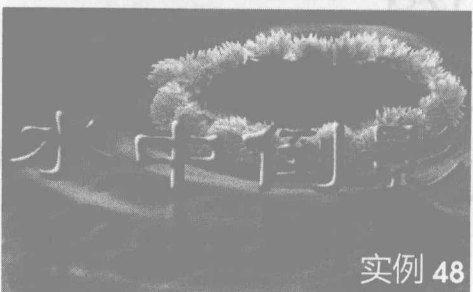
实例 31



- 036 实例 34 制作翱翔的飞机
引导层动画的创建
- 037 实例 35 制作镂空文字动画
遮罩动画的创建
- 038 实例 36 制作风景画册
多图层动画
- 039 实例 37 制作卡通画册
复制粘贴帧、遮罩动画的制作
- 040 实例 38 制作落叶飘飘效果
编辑元件实例、元件动画的制作
- 041 实例 39 制作破碎文字动画
时间轴特效的应用
- 042 实例 40 制作条纹文字动画
分散式直接复制特效
- 043 实例 41 制作动态水景效果
位图处理
- 044 实例 42 制作宇宙太阳系
影片剪辑元件嵌套、动画嵌套
- 045 实例 43 制作弹性按钮
按钮动画的创建、按钮嵌套影片剪辑
- 046 实例 44 制作会飞的按钮
影片剪辑嵌套按钮
- 047 实例 45 制作浮雕文字动画
添加斜角滤镜、设置滤镜参数
- 048 实例 46 制作发光文字动画
添加发光滤镜、创建发光滤镜动画
- 049 实例 47 制作闪烁的图片
添加模糊滤镜
- 050 实例 48 制作水中倒影效果
设置斜角滤镜

第 3 章 多媒体动画制作

- 052 实例 49 为画册加入音乐
导入声音文件、设置声音效果
- 053 实例 50 为水晶按钮添加音效
为按钮添加声音、事件同步设置



- 054 实例 51 制作公司网站片头
打开外部库、多个场景添加声音
- 055 实例 52 为翱翔的飞机配音
声音封套设置
- 056 实例 53 嵌入 AVI 视频
导入视频并设置、调整导入后的视频

第 4 章 制作交互式动画

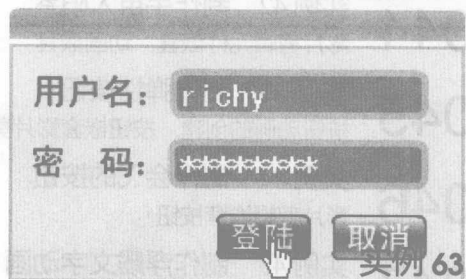
- 058 实例 54 初识脚本程序
打开“动作”面板、添加脚本程序
- 059 实例 55 停止车轮的转动
设置实例名称、停止播放命令
- 061 实例 56 制作翻页画册
按钮事件侦听、自定义函数
- 063 实例 57 为画册加播放控制器
自定义函数、时间轴控制命令
- 065 实例 58 制作按钮计数器
变量的定义、变量的使用、变量的运算
- 067 实例 59 制作拼图动画
鼠标键按下事件、鼠标键弹起事件
- 069 实例 60 制作抽奖游戏
if 语句的格式、if 语句的使用
- 071 实例 61 制作弹出菜单
鼠标指向事件侦听、透明按钮的应用
- 073 实例 62 制作进入网站按钮
URLRequest 对象、鼠标离开事件
- 075 实例 63 制作登录界面及程序
添加输入文本框、获取文本内容、if 语句嵌套
- 077 实例 64 制作简易计算器
Number 函数、else if 语句
- 079 实例 65 制作遥控飞机
获取影片剪辑坐标、位置控制
- 081 实例 66 制作计时器
变量的累加、进入帧事件的应用
- 083 实例 67 制作鼠标控制的飞机
鼠标坐标的获取、隐藏鼠标



实例 56



实例 59



实例 63



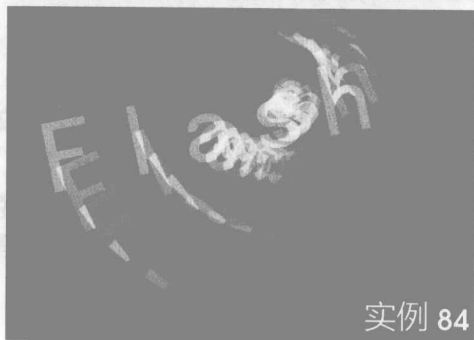
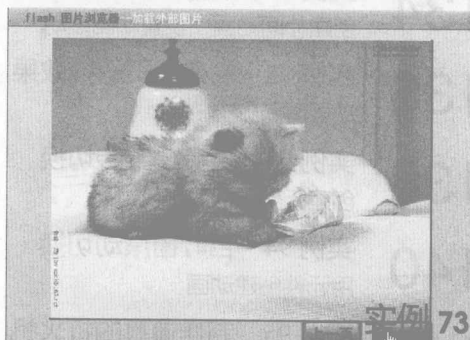
实例 67



- 085 实例 68 制作遥控小车
较复杂的数学运算、设置对象方向
- 087 实例 69 制作键盘控制的小车
设置焦点、添加键盘事件侦听
- 089 实例 70 制作问候动画
随机函数的应用、随机播放动画
- 091 实例 71 制作记忆力测试器
定义数组对象、数组下标设置
- 093 实例 72 制作下雪效果
动态添加影片剪辑、应用数组对象
- 095 实例 73 制作图片浏览器
构造“Loader”对象、加载外部图片
- 097 实例 74 制作数字时钟
获取当前日期时间、输出日期时间格式
- 099 实例 75 制作音乐播放器
构造声音对象、加载声音文件、声音播放对象
- 101 实例 76 制作随机界面颜色
颜色对象的定义、随机产生颜色
- 103 实例 77 制作用户注册界面
使用组件、设置组件参数
- 105 实例 78 实现用户注册信息检测
组件编程、使用正则表达式

第 5 章 制作文字动画效果

- 108 实例 79 制作扫光字效果
滤镜动画的应用
- 110 实例 80 制作立体文字
形状补间的创建、图层的应用
- 112 实例 81 制作电光字
文字分离、遮罩动画的应用
- 114 实例 82 逐个闪出的文字
编辑补间元件、分散到图层
- 116 实例 83 激光写字效果
引导层动画、逐帧动画的应用
- 118 实例 84 旋转的残影字
自定义脚本类、添加子对象

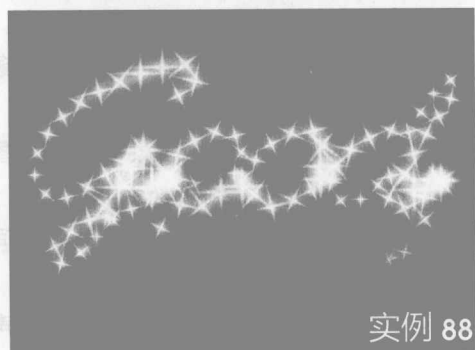
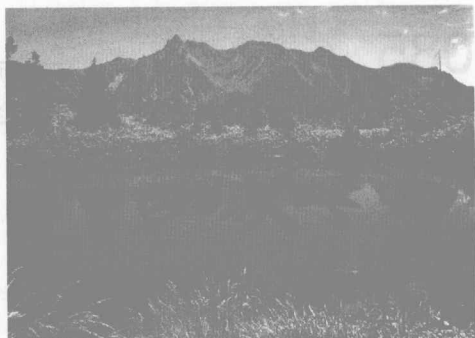




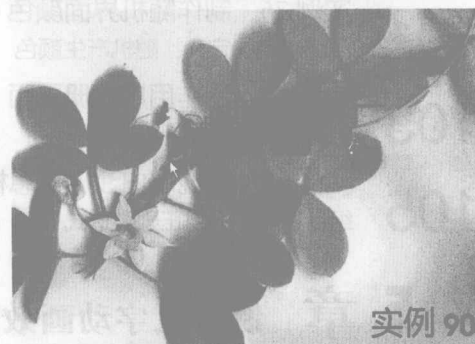
- 120 实例 85 制作水波文字
用元件作为遮罩
- 122 实例 86 沿曲线运动的文字
添加引导图层、用元件作为遮罩
- 124 实例 87 打字效果
随机效果的实例、字符串的截取
- 126 实例 88 闪耀的星星文字
动态添加实例、自定义实例类
- 128 实例 89 跟随鼠标的文字
循环语句、设置元件内部对象
- 130 实例 90 跟随鼠标的残影字
变量的应用、动态删除元件实例

第 6 章 制作视觉特效动画

- 134 实例 91 制作滚动切换效果
创建补间动画、设置动画缓动
- 136 实例 92 制作翻页切换效果
动画时间安排
- 138 实例 93 百叶窗翻转切换
创建元件遮罩层
- 140 实例 94 百叶窗滚动切换
用元件创建动画
- 142 实例 95 制作逼真的打火机
元件时间轴控制、影片剪辑事件侦听
- 144 实例 96 制作逼真的火焰
动态添加元件实例、绘图纸外观模式
- 146 实例 97 制作飞越星空效果
添加场景脚本、调用函数
- 148 实例 98 制作礼花绽放效果
复制和交换元件、变量或属性赋值
- 150 实例 99 制作下雨动画效果
随机函数的应用
- 152 实例 100 制作飞舞的蝴蝶效果
位图转换为矢量图、定时函数
- 155 实例 101 萤火虫飞舞的夜晚
在不同帧中添加有联系的脚本、清除定时器



实例 88



实例 90



实例 96



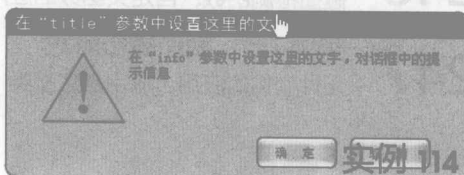
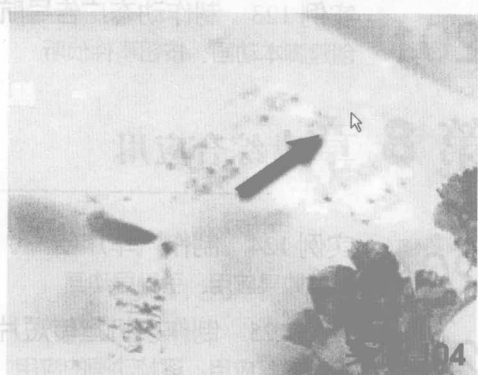
实例 99



- 157 实例 102 制作魔术棒鼠标
鼠标事件侦听
- 159 实例 103 制作带残影的鼠标
动态添加实例、替换鼠标指针
- 161 实例 104 制作指向鼠标的指针
角度值的计算、Math 对象、反正切函数
- 163 实例 105 制作舞台灯光效果
鼠标控制实例高度
- 165 实例 106 制作望远镜效果
设置比例、多个实例跟随鼠标
- 167 实例 107 制作照相机效果
保存照相机状态、逻辑非运算
- 169 实例 108 制作跟随鼠标的蝴蝶
鼠标坐标获取及随机函数应用
- 171 实例 109 制作星星画图板
鼠标事件侦听、动态添加多个实例
- 173 实例 110 制作立体旋转的图片
数学对象应用、转换为元件
- 175 实例 111 制作磁性鼠标效果
定义元件类、随机函数的应用

第 7 章 制作网页动画元素

- 178 实例 112 制作发光动态按钮
元件的嵌套、柔化填充边缘
- 180 实例 113 制作按钮组件
按钮组件的定义、应用自定义组件
- 182 实例 114 制作对话框效果
编写组件内部脚本
- 184 实例 115 制作选项卡动画效果
当前位置编辑元件、实现选项卡交互动画效果
- 186 实例 116 制作折叠面板效果
变量的应用、鼠标事件侦听
- 188 实例 117 制作展开菜单效果
时间轴控制命令、菜单动画的实现
- 190 实例 118 制作滚动菜单效果
按钮的制作、鼠标跟随





192 实例 119 制作多级展开菜单
元件多层嵌套、编辑元件

195 实例 120 制作菜单栏效果
制作透明按钮效果、显示隐藏实例

197 实例 121 制作招商网广告条
图片在动画中的应用

199 实例 122 制作网站导航条
应用透明按钮、创建按钮动画

201 实例 123 制作动态广告导航
创建脚本动画、按钮事件侦听

第 8 章 综合应用

204 实例 124 制作汽车广告
缓动效果应用、引导层动画

208 实例 125 制作手机宣传短片
缓动效果应用、逐帧动画的应用

212 实例 126 制作工作室片头动画
实例属性的设置、动画效果的叠加

216 实例 127 制作生日贺卡
制作元件动画

220 实例 128 制作七夕情人节贺卡
人物动画制作

224 实例 129 制作圣诞节贺卡
添加交互效果、随机函数的应用

228 实例 130 随机效果图片浏览器
脚本与动画的应用、加载外部图片

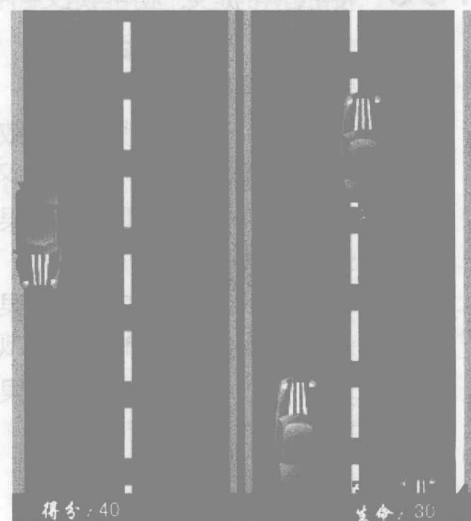
232 实例 131 制作泡泡文字广告
调用实例内部变量、字符串对象的使用

236 实例 132 制作唐诗三百首课件
透明按钮的应用、文字展示效果制作

240 实例 133 制作计算器程序
变量的使用、计算器程序的编写

243 实例 134 制作赛车游戏
碰撞检测函数、自定义函数的应用

247 实例 135 制作射击游戏
元件实例的应用、应用自定义类





- 251 实例 136 制作游戏片头动画
元件实例的应用、定义包和类
- 255 实例 137 制作叠层式个人简历
脚本引用嵌套实例、调用实例内部变量
- 259 实例 138 《不会分离》MTV
添加背景音乐、声音属性设置
- 262 实例 139 制作 Flash 个人小站
制作导航按钮、制作导航栏



Flash CS3 应用基础



实例 1 测试并发布时钟动画

实例 4 绘制蓝天白云背景

实例 5 绘制星空背景

实例 6 绘制卡通树木

实例 7 绘制鸡蛋

实例 8 勾画卡通头像

实例 13 制作横幅标语

实例 14 彩虹字

实例 19 制作玻璃文字

实例 20 制作图片撕裂效果

Flash CS3 是由 Adobe 公司开发的用于动画制作与编辑的软件，主要用于制作网络动画。本章将通过 21 个实例的制作，介绍 Flash CS3 软件的应用环境、基本工具和命令的使用等知识。



实例1

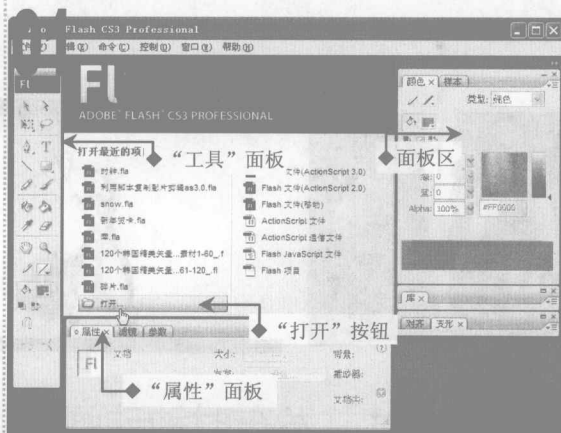
测试并发布时钟动画

素材:\实例1\时钟.flu

源文件:\实例1\我的时钟\

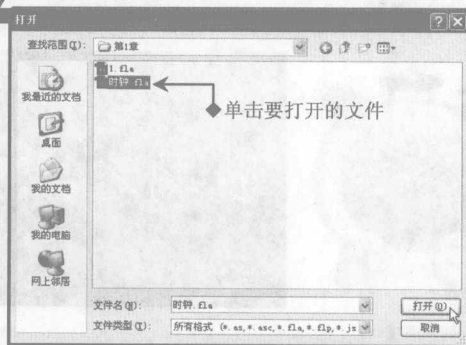
包含知识

■ 打开文件 ■ 另存文件 ■ 测试动画 ■ 发布动画



1 启动 Flash CS3 应用程序，在欢迎屏幕中单击“打开”按钮。

02



1 在打开的“打开”对话框中选择文件“时钟.flu”，单击“打开”按钮打开文件。

03



1 选择“文件-另存为”命令。
2 在打开的对话框中的“文件名”下拉列表框中输入另存的文件名称“我的时钟.flu”，单击“保存”按钮。

04



1 按【Ctrl+Enter】组合键打开测试窗口，可以查看动画制作的效果并在源文件保存位置自动生成一个.swf 文件。
2 单击×按钮，关闭测试窗口。

05

可根据实际需要选择要发布的文件类型。这里默认选择了.swf 文件，表示会在指定位置再生成一个.swf 文件



1 如果对测试效果满意，可选择“文件-发布设置”命令，其中默认选中了要发布的文件类型为.swf 和.html，单击按钮，在打开的对话框中设置发布文件的保存位置和文件名。

06



1 单击“Flash”选项卡，按如图所示设置发布的.swf 动画版本，单击“发布”按钮可在设置的保存位置产生相应的.html 和.swf 文件。

实例2

勾画风景图线条

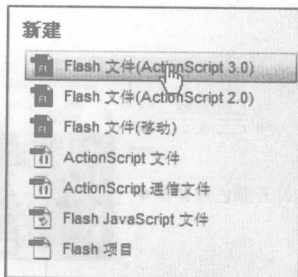
素材:无

源文件:\实例 2\风景线条 fla

包含知识

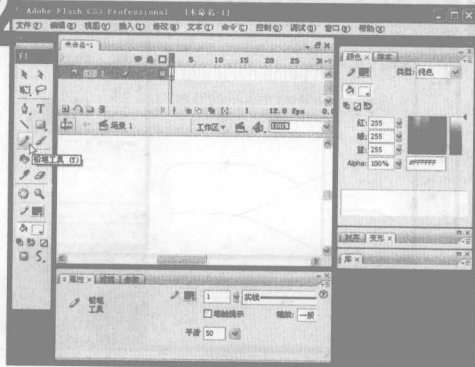
■ 新建文件 ■ 铅笔工具的使用 ■ 保存文件

01



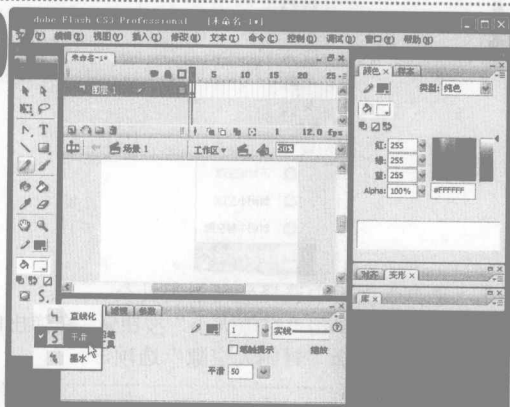
- 1 启动 Flash CS3 应用程序。
- 2 在欢迎屏幕中选择“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”选项, 新建一个空白 Flash 文件。

02



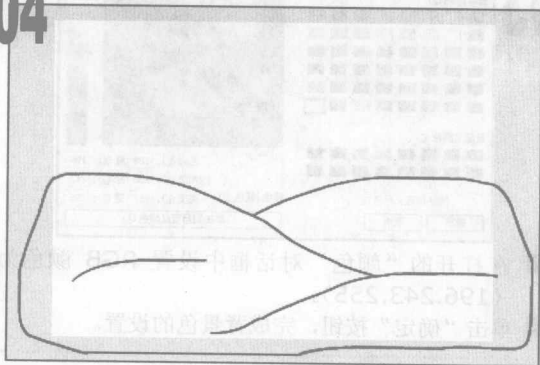
- 1 在“工具”面板中选择铅笔工具。

03



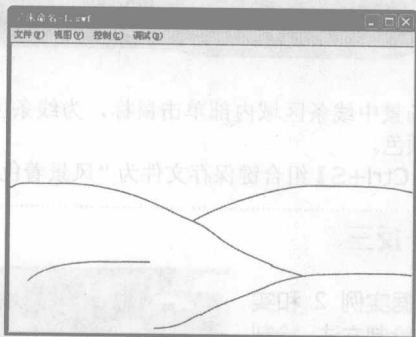
- 1 单击“工具”面板底部选项区域中的“铅笔模式”按钮。
- 2 在弹出的下拉列表中选择“平滑”选项。

04



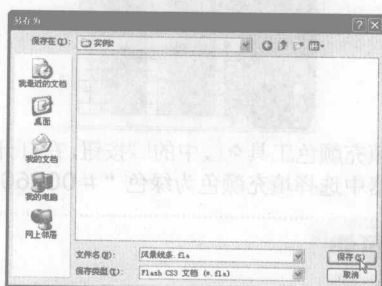
- 1 在窗口中间的白色区域(场景)中按住鼠标不放并拖动, 绘制出如图所示的线条。若对形状不满意, 可按【Ctrl+Z】组合键撤销上一步的操作。

05



- 1 按【Ctrl+Enter】组合键测试动画效果。

06



- 1 选择“文件-保存”命令或按【Ctrl+S】组合键打开“另存为”对话框。
- 2 在其中设置文件名为“风景线条 fla”, 单击“保存”按钮保存文件。