

高职高专计算机系列教材

Flash 8 动画制作实训指导

石海霞 主编



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高职高专计算机系列教材

Flash 8 动画制作实训指导

石海霞 主编
金智鹏 蒋旭波 方玉燕 参编

中国版本图书馆CIP数据	中国版本图书馆CIP数据
IV. TP391.41	IV. TP391.41
1.4... II. ①石... ②金...	1.4... II. ①石... ②金...
Flash 8 动画制作实训指导	Flash 8 动画制作实训指导
石海霞 主编	石海霞 主编
金智鹏 蒋旭波 方玉燕 参编	金智鹏 蒋旭波 方玉燕 参编
封面设计: 付 斌	封面设计: 付 斌
编辑助理: 王春霞 杜 婧	编辑助理: 王春霞 杜 婧
责任编辑: 王占清	责任编辑: 王占清
策划编辑: 李 婧	策划编辑: 李 婧
出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区左安门内大街8号)	出版发行: 中国铁道出版社 (北京市宣武区左安门内大街8号)
印 刷: 中国铁道出版社	印 刷: 中国铁道出版社
版 次: 2008年8月第1版	版 次: 2008年8月第1版
开 本: 787mm×1092mm 1/16	开 本: 787mm×1092mm 1/16
印 数: 5 000册	印 数: 5 000册
书 号: ISBN 978-7-113-08768-1/TP·2787	书 号: ISBN 978-7-113-08768-1/TP·2787
定 价: 12.00元	定 价: 12.00元

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是《Flash 8 动画制作》教材的配套指导书，共由两部分组成：第一部分是上机实验指导部分，根据知识模块分成 Flash 简介，工具箱的使用，图形的绘制及对象的编辑，文本工具的使用，图层的管理和编辑，元件、实例和库，资源的导入及使用，时间轴与特效，影片的测试与发布，认识 ActionScript 等实验；第二部分是实训部分，包括百叶窗效果、生日贺卡、下拉菜单、制作电子时钟等八个实用性较强的案例。读者可以在书中制作流程的指导下逐步完成各案例的设计，从而进一步提高 Flash 的综合应用能力。

本书实验紧扣 Flash 教程内容，每个实验都根据教材所编写，知识点覆盖全面，难度适宜，容易上手。读者在学习前几章的时候要注意多加强绘图能力的培养，多进行实战练习，建议教师根据自己的上课要求灵活调整。

本书可以和其他 Flash 教程配套使用，适合作为高职高专学生上机实验的指导教材，也可以作为 Flash 初学爱好者的提高手册。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 动画制作实训指导 / 石海霞主编；金智鹏，蒋旭波，方玉燕编. —北京：中国铁道出版社，2008.6

(高职高专计算机系列教材)

ISBN 978-7-113-08766-1

I. F… II. ①石… ②金… ③蒋… ④方… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—高等学校：技术学校—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 099283 号

书 名：Flash 8 动画制作实训指导

作 者：石海霞 主编

策划编辑：严晓舟 秦绪好

责任编辑：王占清

编辑助理：王春霞 杜 鹏

封面设计：付 巍

编辑部电话：(010) 63583215

封面制作：白 雪

责任印制：李 佳

出版发行：中国铁道出版社（北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码：100054）

印 刷：三河市华业印装厂

版 次：2008 年 8 月第 1 版 2008 年 8 月第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16 印张：7.5 字数：170 千

印 数：5 000 册

书 号：ISBN 978-7-113-08766-1/TP·2797

定 价：12.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签，无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书，如有缺页、倒页、脱页者，请与本社计算机图书批销部调换。

前言

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款优秀的矢量动画编辑软件,用户不但可以在动画中加入声音、视频和位图图像,还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站,是一门实践性很强的课程。要学好 Flash 必须进行大量的实践训练,这样才能真正掌握和深入理解 Flash 作品制作的真谛。基于此,同时也为了学生能更好地进行学习,我们结合教材《Flash 8 动画制作》的内容配套编写了这本实验教材。

本书结合教材的内容,根据书中的知识点,从最基础的 Flash 实验做起,循序渐进、深入浅出,每个实验都精心设计,力求与教材内容完美结合,达到最佳的学习效果。同时,在实验中比较全面地展现了 Flash 8 软件的强大功能和创作技巧。在精心设计的各个实验案例中,各个知识点高度融入,使读者在掌握理论知识的同时,全面提升动手能力,在学习过程中真正做到有的放矢。

全书分为两部分,第一部分紧密结合《Flash 8 动画制作》的章节内容分别设计了实验。包括 Flash 界面的认识操作,工具箱的使用,图形的绘制及对象的编辑,文本工具的使用,图层的编辑和管理的实际应用,元件、实例和库资源,资源的导入实例,时间轴与特效的动画制作,影片测试与发布的操作实验。第二部分综合所学的 Flash 知识点设计了八个实例,这八个实例是 Flash 中常见的设计案例,使读者在做完第二部分的实验后能综合运用所学过的知识,并且在实例设计中穿插了 Flash 编程功能以及组件的应用。

编写本书的教师多年从事动画制作课程教学,对本课程的教学过程把握比较准确。本书实例结构清晰,语言通俗易懂。结合本书的实验案例,读者能够很快地掌握 Flash 8 的操作技能及设计技巧,从而随心所欲地发挥自己的创意和灵感,创作出属于自己的优秀动画。

本书由石海霞主编,参加本书编写的人员还有金智鹏、蒋旭波和方玉燕。此外,王强、梅飞龙、刘宏伟等老师在整理材料方面给予了编者很大的帮助,在此对他们表示衷心的感谢。

由于时间仓促和水平有限,本书疏漏和不足之处在所难免,恳请广大读者对本书给予批评和指正。

编者

2008 年 6 月

目 录

第一部分 上机实验指导

第 1 章 Flash 简介	1
实验一 初识 Flash 8	1
实验二 制作照片幻灯片	3
课后练习	5
第 2 章 工具箱的使用	6
实验一 小雪人的制作	6
实验二 小房子的制作	7
课后练习	9
第 3 章 图形的绘制及对象的编辑	10
实验一 毛毛虫的制作	10
实验二 卡通女孩的制作	12
课后练习	14
第 4 章 文本工具的使用	15
实验一 彩图文字的制作	15
实验二 金属文字的制作	16
实验三 雪糕文字	18
课后练习	20
第 5 章 图层的管理和编辑	21
实验一 牡丹花的制作	21
实验二 蝶恋花	22
实验三 放大镜效果的应用	24
课后练习	26
第 6 章 元件、实例和库	28
实验一 漂升的水泡	28
实验二 鲜花按钮	31
实验三 闪烁星空	34
课后练习	36
第 7 章 资源的导入及使用	37
实验一 制作声音按钮	37
实验二 儿歌 MTV——《动物园》	39
实验三 视频动画——电视机	41
课后练习	44

第 8 章 时间轴与特效	45
实验一 展开的画卷	45
实验二 波浪文字	48
实验三 水波倒影	51
课后练习	53
第 9 章 影片的测试与发布	54
实验一 动画优化	54
实验二 下载性能测试	55
实验三 发布 GIF 动画	56
课后练习	57
第 10 章 认识 ActionScript	58
实验一 帧控制按钮	58
实验二 影片剪辑控制按钮	60
实验三 键盘控制动画	62
课后练习	64
第二部分 实 训	
实训 1 百叶窗效果	65
实训 2 海浪与海鸥	71
实训 3 雷达扫描效果	75
实训 4 制作文字跟随鼠标走的效果	79
实训 5 播放器的制作	82
实训 6 下拉菜单	88
实训 7 电子时钟	93
实训 8 生日贺卡	99
参考文献	112

第一部分 上机实验指导

实验一 初识 Flash 8

【实验方法】主要涉及的 Flash 技术有 Flash 菜单栏的介绍以及窗口、视图、属性控制面板的应用。

(1) 选择“开始”→“所有程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash 8”命令,如图 1-1-1 所示。或双击桌面上的 Macromedia Flash 8 图标,如图 1-1-2 所示。打开后的 Macromedia Flash 8 应用程序主界面如图 1-1-3 所示。



图 1-1-2 Flash 8 图标

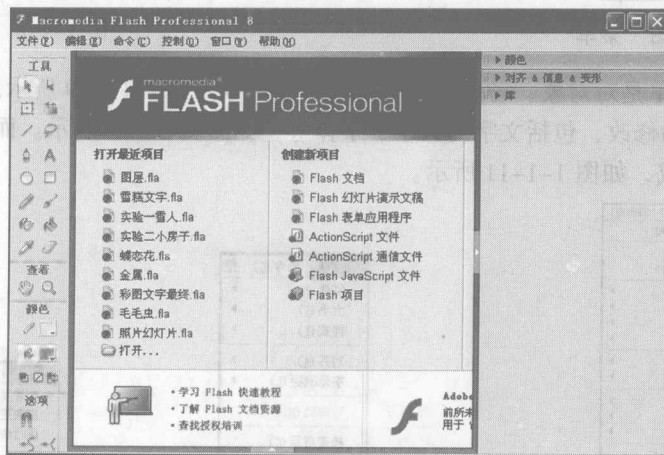


图 1-1-3 Flash 8 的初始界面

(2) Flash 8 共有 10 个主菜单。其中,“文件”菜单中包含的是最常用的命令,可以对文件进行“新建”、“打开”等操作,如图 1-1-4 所示。“编辑”菜单主要进行基本编辑操作,比如“复制”、“粘贴”、“剪切”等命令,如图 1-1-5 所示。

(3) 选择“编辑”→“首选参数”命令,在弹出的对话框的“类别”列表框中选择 ActionScript 选项,为“关键字”、“标识符”、“字符串”等选项选择不同的颜色,以便于日后编程使用,如图 1-1-6 所示。

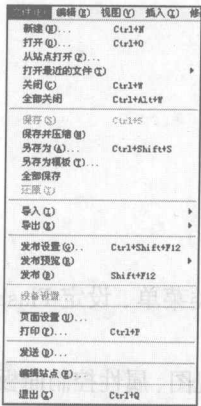


图 1-1-4 “文件”菜单



图 1-1-5 “编辑”菜单

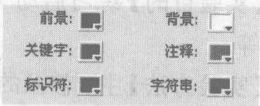


图 1-1-6 首选参数中颜色的设置

(4) “视图”菜单是对屏幕显示的控制,包括缩放、工作区的设置等,如图 1-1-7 所示。“插入”菜单主要用于添加元件、场景等,如图 1-1-8 所示。



图 1-1-7 “视图”菜单

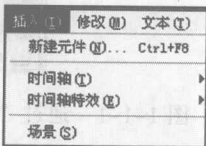


图 1-1-8 “插入”菜单

(5) “修改”菜单是对对象、场景、动画属性的修改等,如图 1-1-9 所示。“文本”菜单为用户提供了文字对象的修改,包括文字的大小、字体等,如图 1-1-10 所示。而“命令”菜单则提供了命令的功能集成,如图 1-1-11 所示。

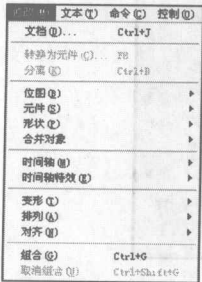


图 1-1-9 “修改”菜单



图 1-1-10 “文本”菜单

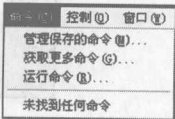


图 1-1-11 “命令”菜单

(6) “控制”菜单包含了动画的测试和播放功能,如图 1-1-12 所示。“窗口”菜单可以控制当前操作的工具栏、编辑窗口等,如图 1-1-13 所示。

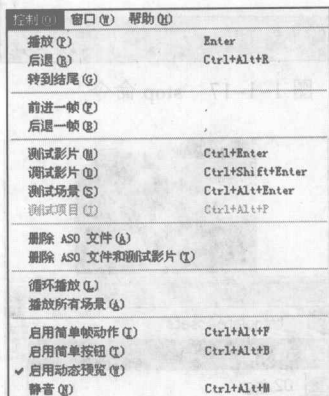


图 1-1-12 “控制”菜单

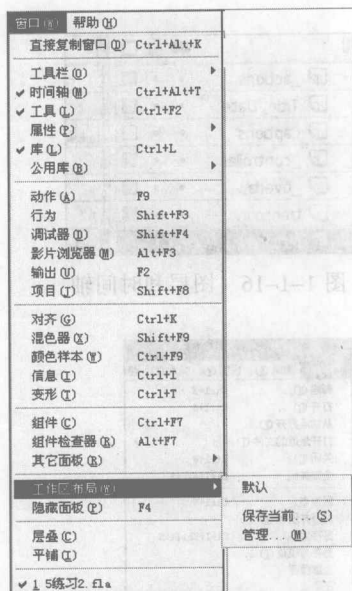


图 1-1-13 “窗口”菜单

(7) 选择“窗口”→“工作区布局”→“默认”命令,将 Flash 8 软件设置成默认布局,如图 1-1-14 所示。

(8) 单击屏幕下方“属性”选项卡中的“大小”按钮可以进行尺寸、背景颜色、帧频等设置,如图 1-1-15 所示。

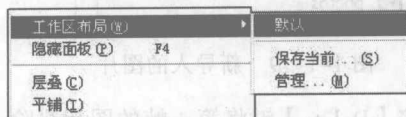


图 1-1-14 工作区布局设置

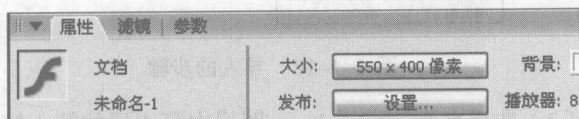


图 1-1-15 “属性”的设置

实验二 制作照片幻灯片

【实验目的】通过 Flash 中自带的“从模板新建”功能来制作照片幻灯片。

【实验方法】主要涉及的 Flash 技术有: 模板创建、图层的修改和管理、练习图片的导入和库的管理等。

【实验步骤】

(1) 打开 Flash 软件,选择“文件”→“新建”命令,打开“从模板新建”对话框。在“模板”选项卡中选择“照片幻灯片放映”选项,单击“确定”按钮,进入编辑环境,如图 1-1-16 所示,该模板的时间轴中有 7 个图层,第一层用来添加 ActionScript 命令,选中该图层的第一帧,选择“窗口”→“动作”命令或者直接按【F9】键打开添加“动作”的界面,在第一帧中添加的是一个 stop 命令,如图 1-1-17 所示。

(2) 选择“文件”→“导入”→“导入到库”命令,如图 1-1-18 所示。导入需要使用的图

片, 或者直接按【Ctrl+L】组合键, 打开“库”控制面板, 如图 1-1-19 所示。

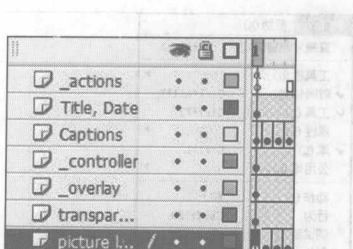


图 1-1-16 图层和时间轴

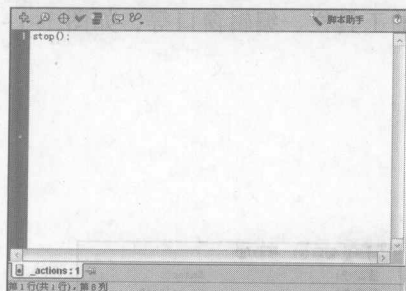


图 1-1-17 stop 命令

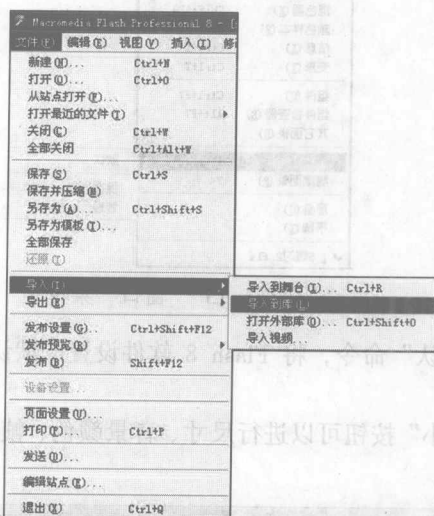


图 1-1-18 导入的步骤

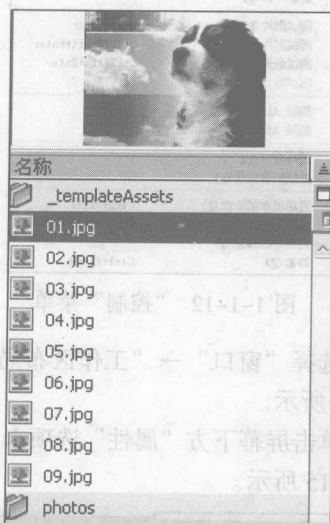


图 1-1-19 新导入的图片

(3) 选择名为 picture layer 图层中第 1 层的第 1 帧, 按【Delete】键将第 1 帧的图片删除, 如图 1-1-20 和图 1-1-21 所示。



图 1-1-20 原图片



图 1-1-21 删除原图片

(4) 选择右边“库”中的名为“01”的图片, 直接按住鼠标左键拖到上述的场景中, 选择“属性”控制面板, 调整图片的大小为 640×480 像素, 使之符合图片浏览器窗口的大小, 并调整图片的位置, 如图 1-1-22 所示。

(5) 重复第(3)步的方法删除相应图层上不需要的图片,然后将名为“02”、“03”、“04”的图片拖动到场景中,并进行相关的图片位置、大小等属性的修改。

(6) 在该图层的第5帧上右击,在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”命令,如图1-1-23所示,或者按【F7】键插入空白关键帧,同样将名为“05”、“06”、“07”、“08”、“09”的图片拖动到场景中,并设置图片的相关属性。



图 1-1-22 修改图片大小

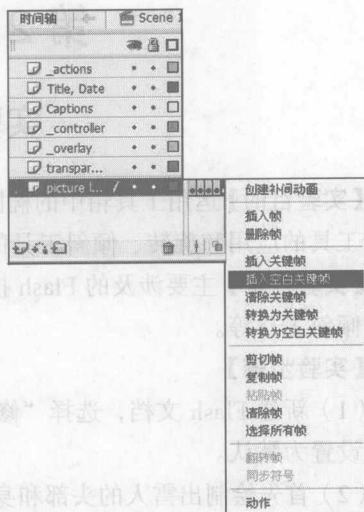


图 1-1-23 插入空白关键帧

(7) 分别选择其他图层的第5帧,按【F5】键将其帧延长,最终显示效果如图1-1-24所示。

(8) 选择名为 Captions 的图层,可以为每张图片命名。

(9) 如果想更改幻灯片的名称和日期,则要选择“Title, Date”图层的第1帧,将该帧的内容删除,使用文本工具输入自己想要的内容即可,如图1-1-25所示。

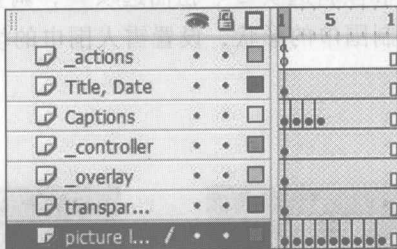


图 1-1-24 选中其他图层并延长帧

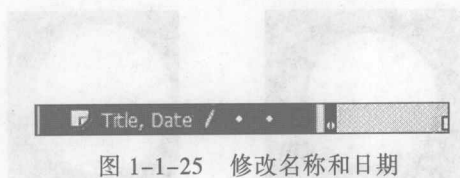


图 1-1-25 修改名称和日期

(10) 选择 _overlay 图层和 transparent frame 图层,则可以对边框和透明度进行设置。

(11) 最后保存并测试动画,选择“控制”→“测试影片”命令。

课后练习

(1) 打开 Flash 软件,了解、熟悉并试着调出各个窗口。

(2) 运用“从模板新建”功能制作一个照片幻灯片。

第2章 工具箱的使用

实验一 小雪人的制作

【实验目的】运用工具箱中的椭圆工具、钢笔和铅笔工具等对对象进行编辑,并了解混色器中渐变工具的应用和旋转、倾斜工具的使用,最终绘制小雪人的效果。

【实验方法】主要涉及的 Flash 技术有:工具箱中的椭圆工具、钢笔和铅笔工具以及混色器和旋转倾斜工具等。

【实验步骤】

(1)新建 Flash 文档,选择“修改”→“文档”命令,设置背景为浅蓝色(#66E0FF),其他参数设置为默认。

(2)首先绘制出雪人的头部和身体,选择工具箱中的“椭圆工具”,在按住【Shift】键的同时,绘制出一个正圆,其填充色设置为#CAD6D6,边框线为无,接着选择“复制”和“粘贴”命令,得到第二个正圆,设置填充色为#FEFFFA,头部如图 1-2-1 所示。制作身体,参照头部的画法,选择“椭圆工具”做出两个正圆,设置身体的填充色#D2D6D9,边框线为无,效果如图 1-2-2 所示。

(3)制作小雪人的帽子和围巾,选择“椭圆工具”绘制出两个椭圆,帽子的填充色为#BD1812,边框线设置为无。接着再选择“选择工具”中的旋转和倾斜选项、扭曲选项,调整椭圆的形状,如图 1-2-3 所示。选择“钢笔工具”,绘制围巾的形状,设置雪人围巾的填充色为#CF241C,效果如图 1-2-4 所示。

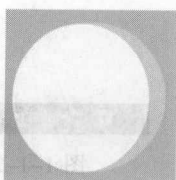
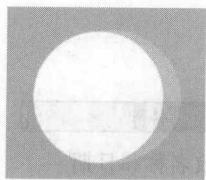


图 1-2-1 头部

图 1-2-2 身体

图 1-2-3 帽子

图 1-2-4 围巾

(4)绘制出雪人的眼珠和鼻子,选择“椭圆工具”,在按住【Shift】键的同时,画出雪人的两只眼睛,填充色为黑色,边框线为无,效果如图 1-2-5 所示。选择“钢笔工具”,画出雪人的鼻子,设置填充色为#E07C1E,效果如图 1-2-6 所示。

(5)绘制小雪人的双臂和背景图形,选择工具箱中的“钢笔工具”,绘制双臂填充色为#534031,制作的效果如图 1-2-7 所示。继续选择“钢笔工具”,绘制背景图形,设置填充色为白色,边框线为黑色,绘制效果如图 1-2-8 所示。

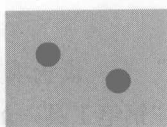


图 1-2-5 眼珠

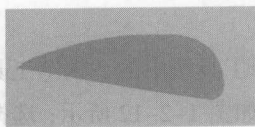


图 1-2-6 鼻子



图 1-2-7 雪人双臂



图 1-2-8 背景图形

(6) 打开“混色器”控制面板，将颜色设置为“线性”渐变色，左右两个颜色轴的设置依次为#375BAE、#FFFFFF，如图 1-2-9 所示。

(7) 选择工具箱中的“填充变形工具”，对线性的渐变色由原来的左右渐变调整为上下渐变，最终的效果如下图 1-2-10 所示。

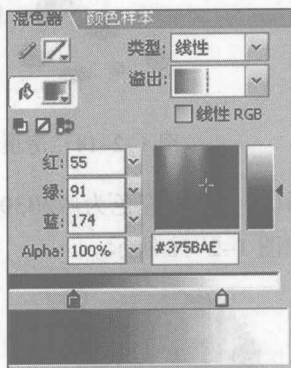


图 1-2-9 “混色器”设置

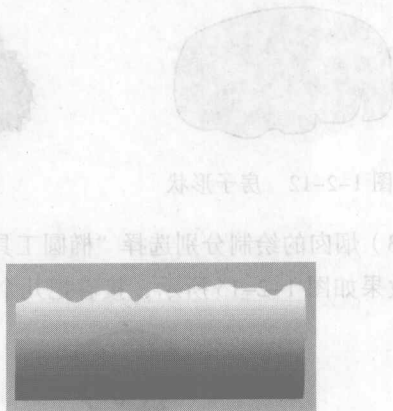


图 1-2-10 填充变形后的效果

(8) 保存并测试动画，选择“控制”→“测试影片”命令，最终的效果如图 1-2-11 所示。



图 1-2-11 最终效果

实验二 小房子的制作

【实验目的】运用工具箱中的椭圆工具、钢笔和铅笔工具等工具对对象进行编辑，来绘制小房子的效果。

【实验方法】主要涉及的 Flash 技术有：工具箱中的椭圆工具、钢笔和铅笔工具等以及混色器和旋转、倾斜工具等。

【实验步骤】

(1) 新建 Flash 文档, 所有的设置为默认选项, 选择工具箱中的“钢笔工具”, 设置填充色#C5FF8C, 边框色设置为“2”的黑色, 得到房子的外形如图 1-2-12 所示; 选择“钢笔工具”, 其填充色设置为#4F9A00, 制作出房顶如图 1-2-13 所示。

(2) 绘制出房顶的装饰, 选择工具箱中的“椭圆工具”, 设置填充色设置为#72B300, 而边框线设置同步骤(1), 接着选择工具箱中的“选择工具”, 选中椭圆, 对椭圆进行调整, 调整的结果如图 1-2-14 所示。

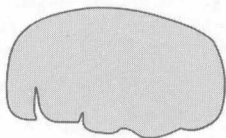


图 1-2-12 房子形状

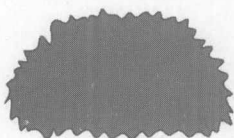


图 1-2-13 房顶

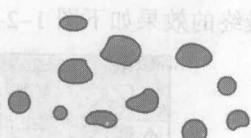


图 1-2-14 房顶的装饰

(3) 烟囱的绘制分别选择“椭圆工具”, 填充色为#72B300, 边框线同上, 效果如图 1-2-15 所示, 接着把几个部分组合起来, 如图 1-2-16 所示。



图 1-2-15 烟囱

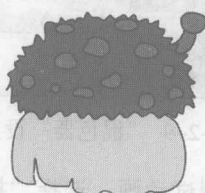


图 1-2-16 房子组合

(4) 绘制门和锁, 选择“钢笔工具”, 和“铅笔工具”, 边框线设置同上, 设置填充色为#519D05, 得到房门的效果, 选择“铅笔工具”, 设置填充色为#AEFD4C, 得到锁的外形, 两者组合效果如图 1-2-17 所示。

(5) 绘制房子的窗, 选择“钢笔工具”, 设置填充色为#519C01, 得到窗的外形如图 1-2-18 所示。保持选中状态, 选择复制和粘贴命令, 并单击任意“变形工具”中的“缩放选项”对其进行调整, 其结果如图 1-2-19 所示。



图 1-2-17 房门的效果

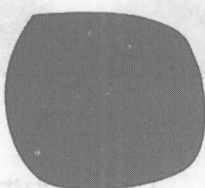


图 1-2-18 窗的外形

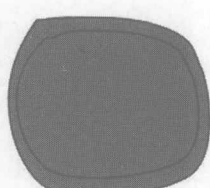


图 1-2-19 复制窗的外形

(6) 最后绘制玻璃, 选择“钢笔工具”, 设置填充色为#81FFFE, 绘制玻璃图形, 效果如图 1-2-20 所示。然后选择“线条工具”, 绘制 5 条直线, 线条的边框色为白色, 并和刚才绘制好的玻璃组合起来, 如图 1-2-21 所示。

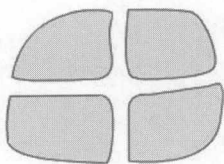


图 1-2-20 玻璃

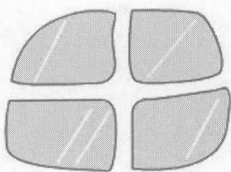


图 1-2-21 玻璃组合

(7) 保存并测试动画，选择“控制”→“测试影片”命令，最终的效果如图 1-2-22 所示。

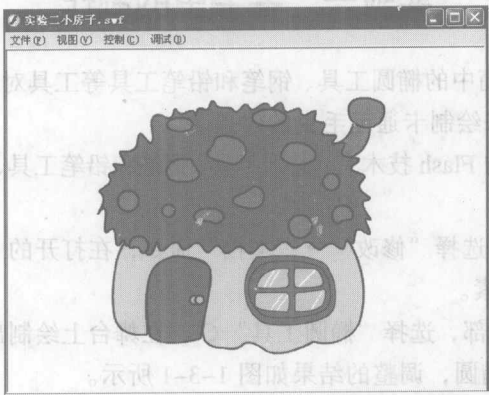


图 1-2-22 最终效果

课后练习

(1) QQ 表情的制作，如图 1-2-23 所示。

(2) 运用工具箱中的各类工具，制作一支铅笔，如图 1-2-24 所示。



图 1-2-23 QQ 表情



图 1-2-24 铅笔

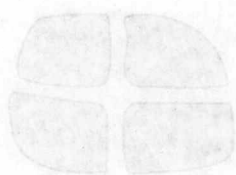


图 1-3-1 头部轮廓



图 1-3-2 线性渐变效果



图 1-3-3 填充变形后效果

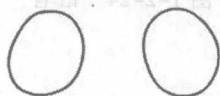


图 1-3-4 眼睛轮廓



图 1-3-5 眼睛和头部组合

第3章 图形的绘制及对象的编辑

实验一 毛毛虫的制作

【实验目的】运用工具箱中的椭圆工具、钢笔和铅笔工具等工具对对象进行编辑，并了解“混色器”中渐变工具的应用来绘制卡通毛毛虫的效果。

【实验方法】主要涉及的 Flash 技术有：椭圆工具、钢笔和铅笔工具、混色器和旋转倾斜工具等。

【实验步骤】

(1) 新建 Flash 文档，选择“修改”→“文档”命令，在打开的“文档属性”对话框中将文档尺寸设置为 550×400 像素。

(2) 首先制作毛毛虫头部，选择“椭圆工具”，在舞台上绘制出一个椭圆，选择工具箱中的“选择工具”，选中椭圆，调整的结果如图 1-3-1 所示。

(3) 打开“混色器”控制面板，将颜色设置为“线性”渐变色，左右两个颜色轴的设置依次为：#64AF21、#97D10A，填充得到的效果如图 1-3-2 所示。

(4) 选择工具箱中的“填充变形工具”，对线性的渐变色由原来的左右渐变调整为上下渐变，效果如图 1-3-3 所示。

(5) 简单的头部基本完成，接着制作眼睛，选择“椭圆工具”，绘制出一个椭圆，使用“选择工具”调整椭圆，并复制出另一个椭圆，眼睛的最终效果如图 1-3-4 所示。

(6) 同样选择“椭圆工具”，按【Shift】键的同时绘制出一个较小的正圆，作为毛毛虫的眼珠，颜色设置为黑色，同样采用复制的形式，制作出另一个眼珠，并和头部组合的效果如图 1-3-5 所示。

(7) 制作嘴巴和牙齿，大家在画的时候要不断地调整头部和眼睛的位置，选择“钢笔工具”，绘制效果如图 1-3-6 所示。

(8) 打开“混色器”控制面板，将颜色设置为“线性”渐变色，左右颜色轴的中间添加一个

颜色轴，三个颜色轴的设置分别为：#070600、#786C07、#0B0B04，选择“填充变形工具”，对渐变色由左右渐变调整为上下渐变，效果如图 1-3-7 所示。选择“矩形工具”，绘制两颗牙齿，牙齿的颜色为#FAF9E2，接着把前面组合起来，效果如图 1-3-8 所示。

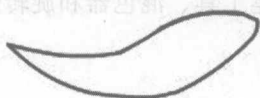


图 1-3-6 嘴巴轮廓



图 1-3-7 嘴巴渐变填充



图 1-3-8 头部组合的效果

(9) 制作毛毛虫的身体和尾巴，渐变色的颜色设置和头部的颜色设置一样，边框线设置如图 1-3-9 所示。

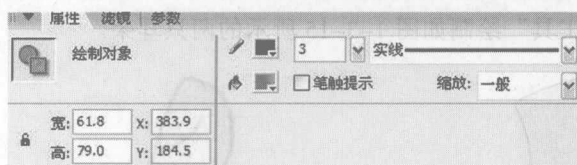


图 1-3-9 边框线和填充色的“属性”

选择“钢笔工具”，绘制毛毛虫的身体，如图 1-3-10 所示。选择“椭圆工具”，设置填充色为#AEE00B，尾巴如图 1-3-11 所示。最后绘制触角，制作过程非常简单，在属性栏里设置边框线为“4”，选择“铅笔工具”，徒手绘制出两根触角。接着选择“椭圆工具”，打开“混色器”控制面板，将渐变设置为“放射”类型，左右颜色轴依次为：#64AF21、#000000，最终触角如图 1-3-12 所示。

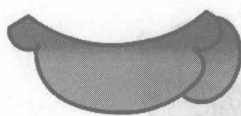


图 1-3-10 身体

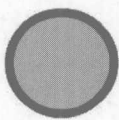


图 1-3-11 尾巴



图 1-3-12 触角

(10) 把上述的几个部分组合起来，保存并测试动画，选择“控制”→“测试影片”命令，最终的效果如图 1-3-13 所示。

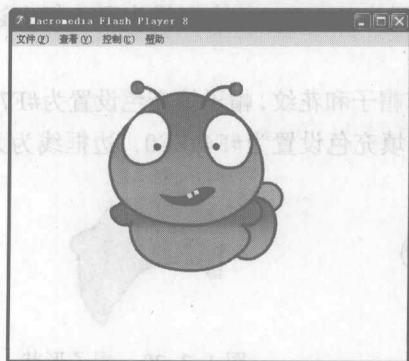


图 1-3-13 最终效果