

21世纪高等院校课程设计丛书

Flash CS3 中文版

课程设计案例精编

何晓霞

王莉 等编著

殷建艳



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高等院校课程设计丛书

Flash CS3 中文版课程设计案例精编

何晓霞 王 莉 殷建艳 等编著

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 中文版课程设计案例精编 / 何晓霞等编著.

—北京:中国水利水电出版社, 2008

(21 世纪高等院校课程设计丛书)

ISBN 978-7-5084-2919-6

I. F... II. 何... III. 动画—设计—图照—教材. Flash CS3—

高等学校—教学参考资料. IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 148424 号

书 名	Flash CS3 中文版课程设计案例精编
作 者	何晓霞 王 莉 殷建艳 等编著
出版发行	中国水利水电出版社, 北京市三里河路 8 号 100044
网 址	www.waterpub.com.cn
E-mail	sales@waterpub.com.cn
电 话	(010) 67503566 (总机) 68367628 (发行部) 67503566 (邮购部)
经 销	全国各新华书店及各大书店均有代售
排 版	北京江米屯印刷厂
印 刷	北京江米屯印刷厂
开 本	184mm×260mm 16 开本 12.75 印张 302 千字 4 彩图
版 次	2008 年 1 月第 1 版 2008 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	28.00 元



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书以当前最为流行的二维动画制作软件 Flash 为平台,从易到难,从简单到复杂,向读者详细介绍了一些经典动画的制作方法。

本书详细介绍 Flash 动画实例的制作过程,增强读者学习的信心。全书共包含 12 个案例,每个案例都有详细的制作过程及制作过程中所完成的效果,目的是使读者可以制作出一个完整并精美的实例,使读者获得满足感,增强自信心,从而更有兴趣向下学习 Flash 动画的制作。另外,在每个案例后面配有针对性的拓展训练,读者可以通过给出的几个关键步骤,自己摸索制作出实例动画,增强记忆,熟练操作过程。

本书适合于学生 Flash 课程结束后的课程设计环节使用,同时也适用于有一定 Flash 动画制作基础的读者提高使用。

本书案例素材可以从中国水利水电出版社网站上免费下载,网址为:
<http://www.waterpub.com.cn/softdown/>。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 中文版课程设计方案精编 / 何晓霞等编著.

—北京:中国水利水电出版社,2008

(21 世纪高等院校课程设计丛书)

ISBN 978-7-5084-5919-6

I. F… II. 何… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—
高等学校—教学参考资料 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 148424 号

书 名	21 世纪高等院校课程设计丛书 Flash CS3 中文版课程设计方案精编
作 者	何晓霞 王 莉 殷建艳 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机)、68367658 (营销中心)、82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	184mm×260mm 16 开本 15.75 印张 395 千字 4 彩插
版 次	2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—4000 册
定 价	26.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

前 言

Flash 是 Macromedia 公司推出的矢量动画制作软件，它与 Fireworks 和 Dreamweaver 合称“网络三剑客”。Flash 采用了网络流式多媒体技术，突破了网络带宽的限制，能够在网络上快速地播放动画，并能够实现动画交互，使网站设计者能够充分发挥个人的创造性和想象力，随心所欲地为网站设计各种动画、广告、导航条、网页，还可以制作出别出心裁的 MTV 音乐动画等。

为了使读者能够更好地使用 Flash 制作出满意的 Flash 动画及作品，熟悉并掌握它的新特点，以及动画制作方法和技巧，我们编写了本书。以 Flash 这个当前最为流行的二维动画制作软件为平台，从易到难，从简单到复杂，向读者详细介绍一些经典动画的制作方法。

本书详细介绍 Flash 动画实例的制作过程，增强读者学习的信心。全书共包含 12 个案例，每个案例都有详细的制作过程及制作过程中所完成的效果，目的是使读者可以制作出一个完整并精美的实例，使读者获得满足感，增强自信心，从而更有兴趣向下学习 Flash 动画的制作。另外，在每个案例后面配有针对性的拓展训练，读者可以通过给出的几个关键步骤，自己摸索制作出实例动画，增强记忆，熟练操作过程。

本书最突出的特点，以大量的实例来体现实战性，每一个实例都具有很强的操作性。“知识要点部分”能够使读者明确实例操作的目的和学习的知识要点，做到有的放矢；“思路剖析及制作流程部分”使读者在制作实例之前先有一个大体印象，了解在制作实例时哪些是关键步骤；“实例制作部分”讲述详细、清晰，每一步都有对应的图片与之相辅，帮助读者理解制作过程，操作性强，读者可以对照着进行练习，从而得到最佳的学习效果。

本书由石永峰总策划，由何晓霞、王莉、殷建艳执笔编写，其中第 1、2、7、10 章由王莉编写，第 3、4、8、11 章由殷建艳编写，第 5、6、9、12 章由何晓霞编写。林晓珊、陈艳华、王小青、林丽、黄卓、李鑫、杜波、林晓婷、庄东填、赵应丁等在整理材料方面给予了作者很大的帮助。

由于时间仓促，加之编者的水平有限，书中缺点和错误之处在所难免，恳请专家和广大读者不吝赐教，批评指正，来信请到：xinyuanxuan@263.net。

14	图书小书肆	1.1.1
12	图书大书肆	1.1.2
12	图书小书肆	1.1.3
12	图书大书肆	1.1.4
12	图书小书肆	1.1.5
12	图书大书肆	1.1.6
12	图书小书肆	1.1.7
12	图书大书肆	1.1.8
12	图书小书肆	1.1.9
12	图书大书肆	1.1.10
12	图书小书肆	1.1.11
12	图书大书肆	1.1.12
12	图书小书肆	1.1.13
12	图书大书肆	1.1.14
12	图书小书肆	1.1.15
12	图书大书肆	1.1.16
12	图书小书肆	1.1.17
12	图书大书肆	1.1.18
12	图书小书肆	1.1.19
12	图书大书肆	1.1.20
12	图书小书肆	1.1.21
12	图书大书肆	1.1.22
12	图书小书肆	1.1.23
12	图书大书肆	1.1.24
12	图书小书肆	1.1.25
12	图书大书肆	1.1.26
12	图书小书肆	1.1.27
12	图书大书肆	1.1.28
12	图书小书肆	1.1.29
12	图书大书肆	1.1.30
12	图书小书肆	1.1.31
12	图书大书肆	1.1.32
12	图书小书肆	1.1.33
12	图书大书肆	1.1.34
12	图书小书肆	1.1.35
12	图书大书肆	1.1.36
12	图书小书肆	1.1.37
12	图书大书肆	1.1.38
12	图书小书肆	1.1.39
12	图书大书肆	1.1.40
12	图书小书肆	1.1.41
12	图书大书肆	1.1.42
12	图书小书肆	1.1.43
12	图书大书肆	1.1.44
12	图书小书肆	1.1.45
12	图书大书肆	1.1.46
12	图书小书肆	1.1.47
12	图书大书肆	1.1.48
12	图书小书肆	1.1.49
12	图书大书肆	1.1.50
12	图书小书肆	1.1.51
12	图书大书肆	1.1.52
12	图书小书肆	1.1.53
12	图书大书肆	1.1.54
12	图书小书肆	1.1.55
12	图书大书肆	1.1.56
12	图书小书肆	1.1.57
12	图书大书肆	1.1.58
12	图书小书肆	1.1.59
12	图书大书肆	1.1.60
12	图书小书肆	1.1.61
12	图书大书肆	1.1.62
12	图书小书肆	1.1.63
12	图书大书肆	1.1.64
12	图书小书肆	1.1.65
12	图书大书肆	1.1.66
12	图书小书肆	1.1.67
12	图书大书肆	1.1.68
12	图书小书肆	1.1.69
12	图书大书肆	1.1.70
12	图书小书肆	1.1.71
12	图书大书肆	1.1.72
12	图书小书肆	1.1.73
12	图书大书肆	1.1.74
12	图书小书肆	1.1.75
12	图书大书肆	1.1.76
12	图书小书肆	1.1.77
12	图书大书肆	1.1.78
12	图书小书肆	1.1.79
12	图书大书肆	1.1.80
12	图书小书肆	1.1.81
12	图书大书肆	1.1.82
12	图书小书肆	1.1.83
12	图书大书肆	1.1.84
12	图书小书肆	1.1.85
12	图书大书肆	1.1.86
12	图书小书肆	1.1.87
12	图书大书肆	1.1.88
12	图书小书肆	1.1.89
12	图书大书肆	1.1.90
12	图书小书肆	1.1.91
12	图书大书肆	1.1.92
12	图书小书肆	1.1.93
12	图书大书肆	1.1.94
12	图书小书肆	1.1.95
12	图书大书肆	1.1.96
12	图书小书肆	1.1.97
12	图书大书肆	1.1.98
12	图书小书肆	1.1.99
12	图书大书肆	1.1.100

目 录

前言	
案例一 展开与收起的扇子	1
1.1 思路剖析及制作流程	1
1.2 展开与收起的扇子	2
1.2.1 设置文档的属性	2
1.2.2 制作扇骨	3
1.2.3 制作铆钉	6
1.2.4 制作扇面	8
1.2.5 制作阴影效果	12
1.3 拓展训练——变换的照片	15
案例二 拍照效果	18
2.1 思路剖析及制作流程	18
2.2 拍照效果	19
2.2.1 设置文档属性	19
2.2.2 制作拍照过程	20
2.2.3 制作按钮	25
2.2.4 添加声音	29
2.2.5 制作遮丑效果	29
2.3 拓展训练——手机广告	32
案例三 旋转的相册	37
3.1 思路剖析及制作流程	37
3.2 旋转的相册	38
3.2.1 设置文档属性	38
3.2.2 制作大图片	41
3.2.3 制作小图片	44
3.2.4 拼接图片	51
3.2.5 制作动画	57
3.3 拓展训练——点小图看大图	59
案例四 给足球填颜色	63
4.1 思路剖析及制作流程	63
4.2 给足球填颜色	64
4.2.1 设置文档属性	64
4.2.2 制作足球	67
4.2.3 制作色盘	74

4.2.4	编辑足球的各元件.....	77
4.2.5	在舞台上拼接足球.....	79
4.3	拓展训练——制作倒计时.....	84
案例五	飞流直下的瀑布.....	87
5.1	思路剖析及制作流程.....	87
5.2	瀑布效果.....	88
5.2.1	设置文档属性.....	88
5.2.2	制作遮罩元件.....	89
5.2.3	制作动画.....	95
5.3	拓展训练——倒影效果.....	100
案例六	可爱的钟表.....	103
6.1	思路剖析及制作流程.....	103
6.2	可爱的钟表.....	104
6.2.1	制作背景.....	104
6.2.2	绘制表针.....	105
6.2.3	制作表盘.....	110
6.2.4	制作动画.....	120
6.3	拓展训练——电子日历.....	123
案例七	向杯中倒酒的效果.....	126
7.1	思路剖析及制作流程.....	126
7.2	向杯中倒酒的效果.....	128
7.2.1	制作背景.....	128
7.2.2	绘制杯子.....	129
7.2.3	制作倾倒的酒瓶动画.....	131
7.2.4	制作杯子酒满的效果.....	135
7.2.5	酒瓶倾斜动画.....	138
7.2.6	酒水的水流效果.....	140
7.3	拓展训练——加载栏的制作.....	142
案例八	落叶飘飘.....	144
8.1	思路剖析及制作流程.....	144
8.2	落叶效果.....	145
8.2.1	设置背景.....	145
8.2.2	制作落叶.....	146
8.2.3	制作落叶的动态效果.....	153
8.2.4	落叶动态效果.....	156
8.3	拓展训练——漫天飞雪.....	159
案例九	喜庆的礼花.....	163
9.1	思路剖析及制作流程.....	163
9.2	喜庆的礼花.....	164

85	9.2.1	设置文档属性	164
85	9.2.2	绘制礼花	165
88	9.2.3	绘制遮罩	167
88	9.2.4	绘制闪亮背景	173
88	9.2.5	制作礼花动画	173
88	9.2.6	在舞台上放置礼花动画	182
88	9.3	拓展训练——爆竹效果	183
案例十 书法字动画			186
89	10.1	思路剖析及制作流程	186
90	10.2	制作书法字动画	187
90	10.2.1	设置文档属性	187
90	10.2.2	制作卷轴动画	188
90	10.2.3	绘制毛笔	194
90	10.2.4	设置书法文字	196
90	10.2.5	制作毛笔动画	198
90	10.3	拓展训练——手写字	200
案例十一 书本翻页效果			203
93	11.1	思路剖析及制作流程	203
93	11.2	书本的翻页效果	204
93	11.2.1	设置文档的属性	204
93	11.2.2	制作隐藏按钮	204
93	11.2.3	制作页群元件	206
93	11.2.4	制作翻页元件	210
93	11.2.5	制作动画	215
93	11.3	拓展训练——爱跟着鼠标走	217
案例十二 绘制仿古灯			220
94	12.1	思路剖析及制作流程	220
94	12.2	绘制仿古灯	221
94	12.2.1	设置背景	221
94	12.2.2	制作灯座	223
94	12.2.3	制作灯罩	230
94	12.2.4	制作灯罩上的图案与文字	234
94	12.2.5	制作灯光	237
94	12.2.6	制作有光亮的仿古灯	242
94	12.3	拓展训练——大红灯笼	243

案例一 展开与收起的扇子

本章通过“展开与收起的扇子”的制作，介绍了逐帧动画与遮罩动画相结合来完成动画的基本技能。“展开与收起的扇子”动画效果如图 1-1 所示。首先介绍文档属性的设置，然后是用矢量形状绘制扇骨，接着介绍扇子的展开，最后介绍遮罩动画在扇子展开过程中的运用。

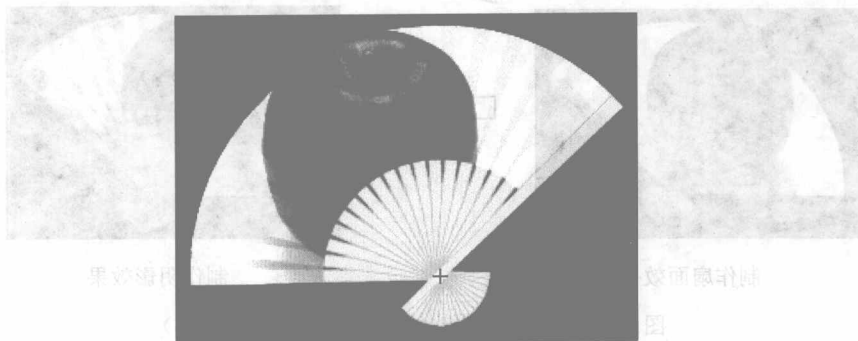


图 1-1 最终效果

知识要点:

- 利用矢量形状绘制扇骨
- 利用“变形”面板复制扇骨
- 利用遮罩动画制作扇面
- 利用逐帧动画完成扇子展开动作

1.1 思路剖析及制作流程

在制作本实例时，首先设置文档属性，然后绘制扇骨、排列扇骨、设置扇骨的动作、制作扇面效果及阴影效果。整个实例的创建过程如图 1-2 所示。

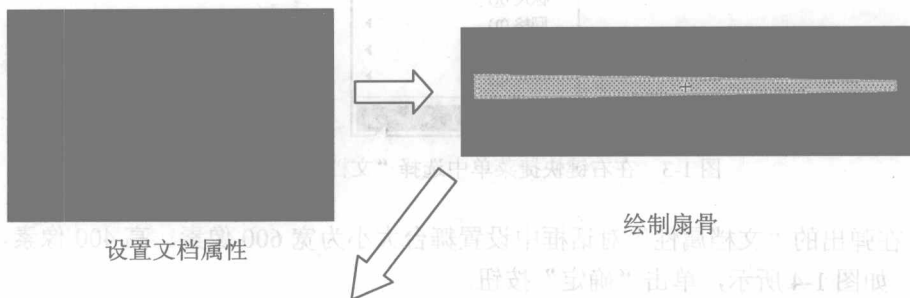


图 1-2 “展开与收起的扇子”制作流程

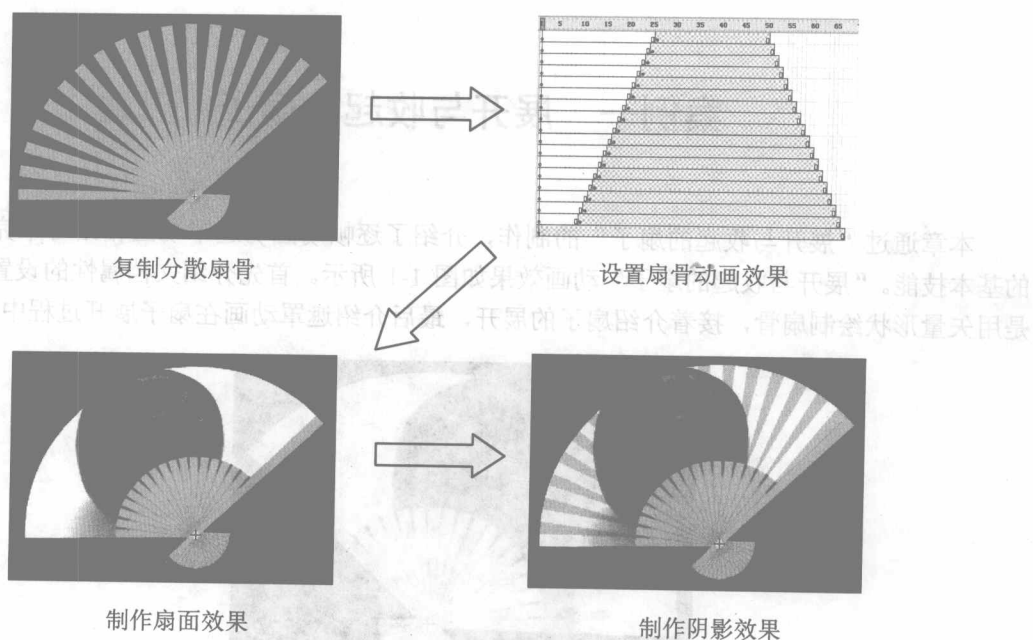


图 1-2 “展开与收起的扇子”制作流程（续图）

1.2 展开与收起的扇子

1.2.1 设置文档的属性

(1) 新建 Flash 文档，右击工作区域，在弹出的快捷菜单中选择“文档属性”选项，如图 1-3 所示。

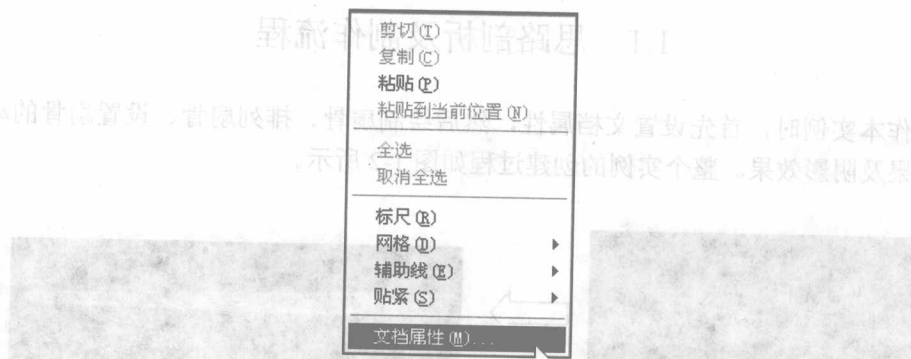


图 1-3 在右键快捷菜单中选择“文档属性”选项

(2) 在弹出的“文档属性”对话框中设置舞台大小为宽 600 像素、高 400 像素，背景颜色为黑色，如图 1-4 所示，单击“确定”按钮。

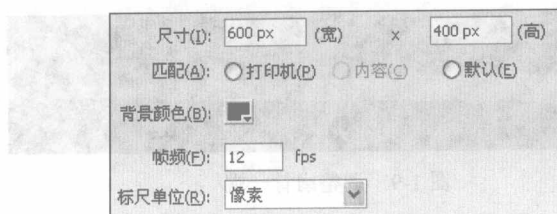


图 1-4 设置文档属性

1.2.2 制作扇骨

(1) 单击“插入”→“新建元件”命令，如图 1-5 所示。

(2) 在弹出的“创建新元件”对话框中将新建元件命名为“扇骨”，类型设置为“影片剪辑”，如图 1-6 所示。

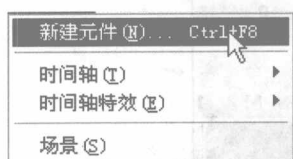


图 1-5 单击“新建元件”命令

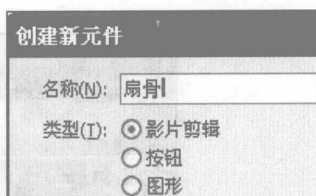


图 1-6 设置“创建新元件”对话框

(3) 在“扇骨”元件中绘制一个宽 360 像素、高 20 像素的矩形，填充颜色为#DCCFA2，笔触颜色为#CCB977 且笔触高度为 1，如图 1-7 所示。



图 1-7 设置矩形属性

(4) 绘制矩形，如图 1-8 所示。

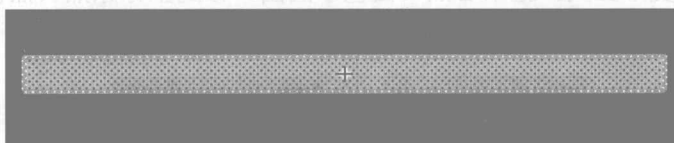


图 1-8 绘制扇骨

(5) 利用选择工具使一端高度变小（注意对称），具体设置和效果如图 1-9 所示。

(6) 创建影片剪辑，名称为“扇子动画”，类型为“影片剪辑”，如图 1-10 所示。

(7) 把“扇骨”元件拖入到“扇子动画”元件的图层 1 中，将图层 1 重新命名为“扇骨”，如图 1-11 所示。

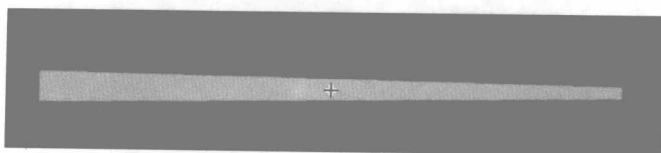


图 1-9 调整扇骨一端

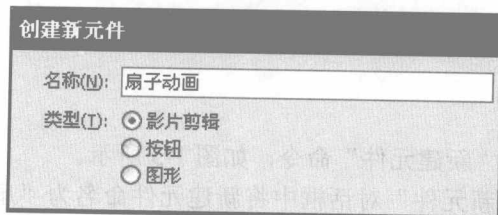


图 1-10 创建“扇子动画”元件



图 1-11 拖入“扇骨”元件

(8) 通过“信息”面板来调整“扇骨”元件在“扇子动画”元件中的坐标，X 坐标为-120，Y 坐标为 0，如图 1-12 所示。

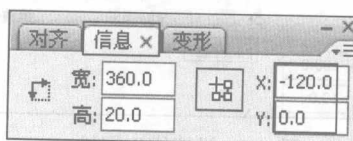


图 1-12 设置“信息”面板

(9) 选择任意变形工具，把中心点（白色小圆圈）移到坐标原点（黑色的加号）处，如图 1-13 所示。

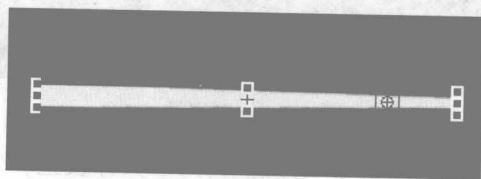


图 1-13 调整变形中心点

(10) 选择“窗口”→“变形”命令（快捷键 Ctrl+T）打开“变形”面板，选中“旋转”单选按钮并输入 8，如图 1-14 所示。

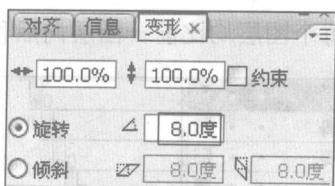


图 1-14 设置“变形”面板

(11) 单击右下角的第一个按钮“复制并应用变形”按钮，连续单击 17 次，共得到 18 个扇骨，如图 1-15 所示。

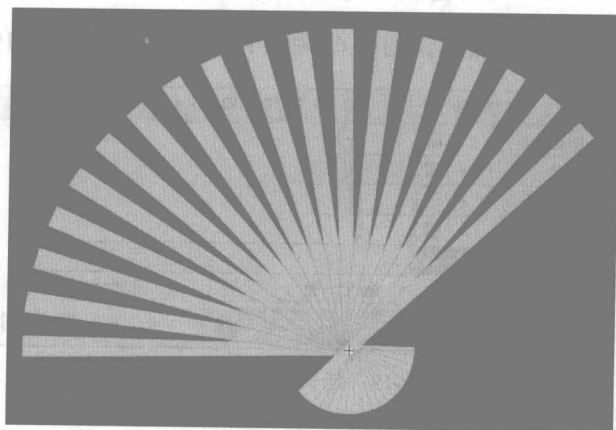


图 1-15 复制后的效果

(12) 单击选中“扇骨”图层中的关键帧，单击“修改”→“时间轴”→“分散到图层”命令，如图 1-16 所示。

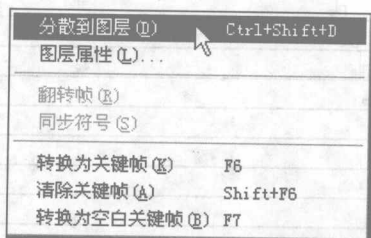


图 1-16 分散扇骨到各图层

(13) 将第 2 个“扇骨”图层中的第 1 个关键帧移动到第 10 帧处，如图 1-17 所示。

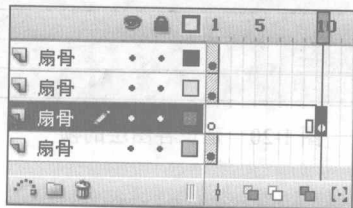


图 1-17 移动关键帧

(14) 从第 3 个图层开始, 每个图层均比前一图层向后移动一帧, 如图 1-18 所示。

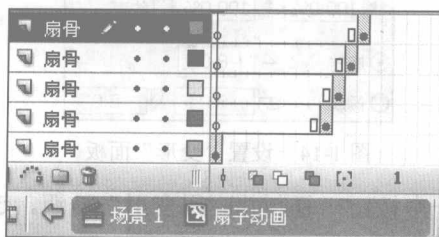


图 1-18 移动其他关键帧

(15) 将第 1 个“扇骨”图层延长到第 67 帧 (缩小效果), 如图 1-19 所示。



图 1-19 延长到第 67 帧

(16) 将其他图层分别延长, 如图 1-20 所示。

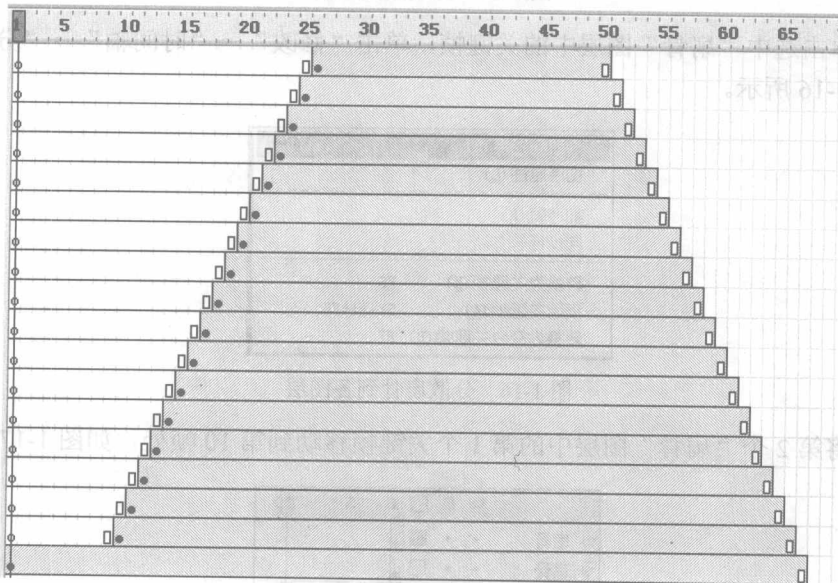


图 1-20 延长各图层的帧

1.2.3 制作铆钉

(1) 将最上面的空白图层重命名为“铆钉”, 如图 1-21 所示。

(2) 在“铆钉”图层的第1帧上画一个正圆，宽6像素、高6像素，如图1-22所示。

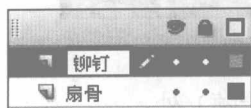


图 1-21 重命名图层

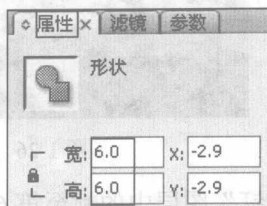


图 1-22 设置圆的大小

(3) 在“颜色”面板中设置正圆为无边框颜色，填充颜色为白色到深灰色的放射状填充，如图1-23所示。



图 1-23 设置正圆颜色

(4) 设置圆的位置与黑色加号对齐（放大效果），如图1-24所示。

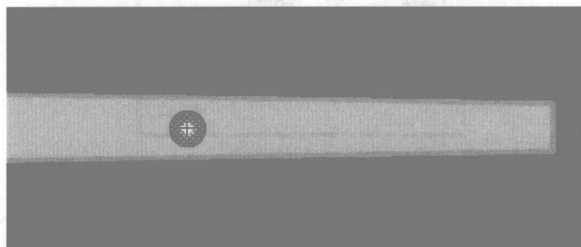


图 1-24 设置圆的位置

(5) 画一条水平直线，黑色，宽4像素，笔触高度为1，如图1-25所示。

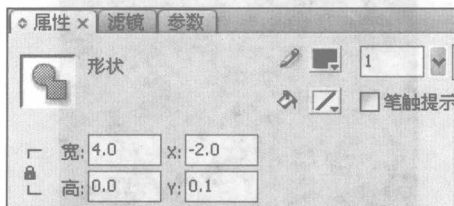


图 1-25 设置线条属性

(6) 调整水平直线位置与黑色加号垂直水平中齐（放大效果），如图1-26所示。

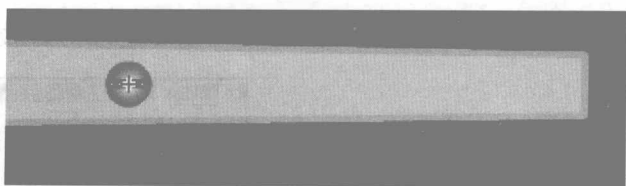


图 1-26 调整水平直线位置

(7) 延长“铆钉”图层中的帧至第 67 帧（即最后一帧）处。

1.2.4 制作扇面

(1) 在“铆钉”图层上方新建图层，名称为“扇面”，如图 1-27 所示。

(2) 在“扇面”图层中画一个正圆，无边框，宽高均为 601 像素，填充色任选，垂直水平中齐，如图 1-28 所示。



图 1-27 新建“扇面”图层

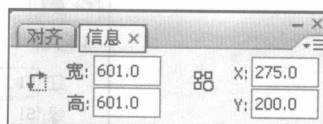


图 1-28 设置圆的属性

(3) 按 Ctrl+T 快捷键打开“变形”面板，选中圆，将宽高均设置为 50%，如图 1-29 所示。

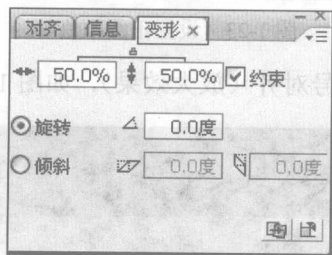


图 1-29 设置“变形”面板

(4) 单击下面的第一个按钮（即“复制并应用变形”按钮）复制一个小圆，如图 1-30 所示。

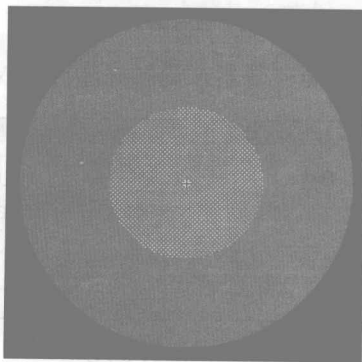


图 1-30 复制后的效果

(5) 将复制出的小圆填充另外一种颜色, 如图 1-31 所示。

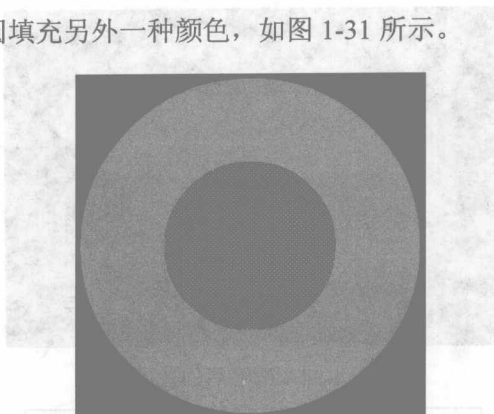


图 1-31 给小圆换一种填充颜色

(6) 在图形外单击, 然后选中小圆进行删除, 得到一个圆环, 如图 1-32 所示。

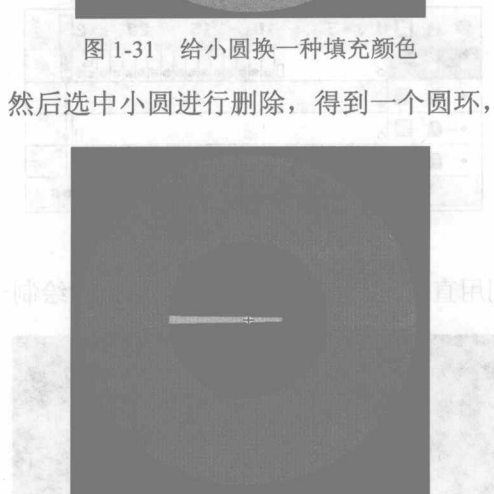


图 1-32 圆环效果

(7) 将第 1 帧拖放到第 26 帧处, 然后在圆环上拉出两条直线, 如图 1-33 所示。



图 1-33 绘制直线

(8) 在图形外单击, 再选中直线及其下部的圆环进行删除, 如图 1-34 所示。

(9) 将第 26 帧拖放到第 10 帧处, 然后在第 11 帧至第 26 帧的所有帧处插入关键帧, 如图 1-35 所示。

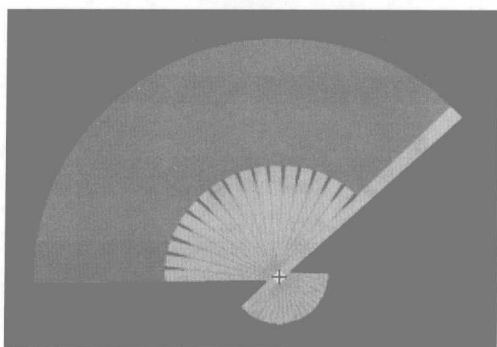


图 1-34 删除后的效果

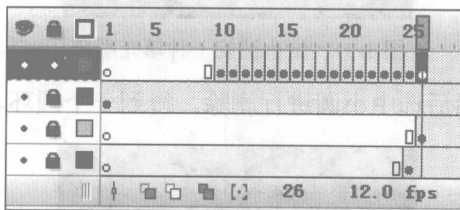


图 1-35 插入关键帧

(10) 在第 10 帧处，利用直线工具在扇骨左侧相应的位置绘制一条直线，如图 1-36 所示。

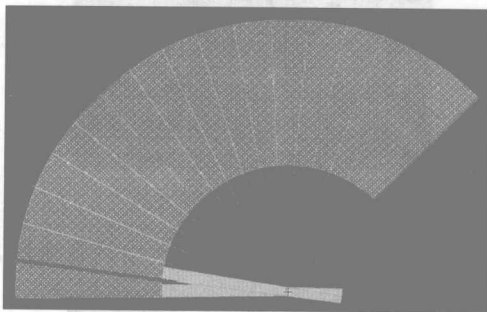


图 1-36 绘制直线

(11) 同理，在第 11 帧到第 25 帧（第 26 帧除外）上利用直线工具分别在扇骨左侧绘制直线（注意直线要比扇面长），如图 1-37 所示（第 11 帧处）。

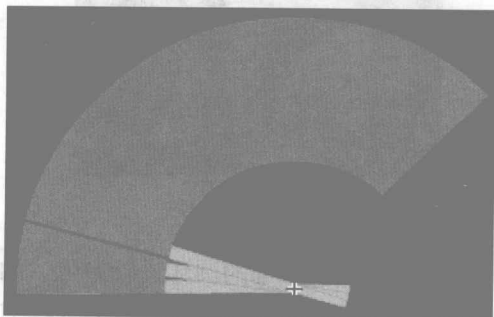


图 1-37 第 11 帧处