



FL

ADOBE FLASH CS4 PROFESSIONAL

在网络上发布多媒体内容



© 1999-2004 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. 保留所有权利。未经许可，不得复制或传播。其他品牌名称为各自所有者的财产。



中文版

- 本书全面展示了 Flash 动画制作过程中常用的方法和技巧
- 所有实例操作步骤详细、图文结合，能轻松高效地学习
- 228个精心挑选的实例，涵盖 Flash 动画设计涉及的各个行
- 全书案例经典，侧重实际应用，可直接应用到工作当中



卓文 主编

Flash

动画制作经典实录228例



赠送超值多媒体光盘

- 书中所有实例的素材与源文件，均可直接调用，方便大家学习。
- 所有典型案例的效果展示，设计样式精美，艺术效果突出。
- 部分经典案例的视频演示教程，读者可直接跟随教程边学边练。

航空工业出版社



FL

ADOBE® FLASH® CS4 PROFESSIONAL

正在加载特定位置文件



© 1993-2008 Adobe Systems Incorporated 及其许可证颁发
的专利声明和其它法律声明。



中文版

Flash

动画制作经典实录228例

卓文 主编

航空工业出版社

内 容 提 要

本书精选了 228 个实例,遵循由浅入深、循序渐进的原则进行编写,通过简单的实例介绍了 Flash 动画制作的各种方法和技巧。编者认为,能抓住读者眼球的绝不仅仅是几个赏心悦目的效果,“授人以鱼,不如授人以渔”,旨在为读者提出一种方法、思路,让大家学会用“导演”的思维去运用 Flash。

本书第一部分为快速入门,通过 80 多个实例讲解了如何利用中文版 Flash CS4 绘制图形和卡通形象、制作简单动画以及文字特效动画,介绍了简单动画的制作流程和方法,以便为后面的高级创作做铺垫;第二部分为技能提高,通过 80 多个实例向读者讲解如何创建图形图像特效和交互式动画,让读者掌握各种元件及简单动作脚本的运用;第三部分为综合应用,这部分通过 60 多个实例讲解 Flash 在网页制作、课件制作、电子贺卡、游戏开发及广告设计等方面的应用,同时提高读者应用脚本、组织元件、布置场景的综合能力。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 动画制作经典实录 228 例 / 卓文主编. — 北京: 航空工业出版社, 2010. 3
ISBN 978-7-80243-425-7

I. 中… II. 卓… III. 动画—设计—图形软件, Flash
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 242062 号

中文版 Flash 动画制作经典实录 228 例

Zhongwenban Flash Donghuazhizuo Jingdianshilu 228 Li

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行电话: 010-64978486 010-64919539

北京市蓝迪彩色印务有限公司印刷

2010 年 3 月第 1 版

开本: 787×1092

印数: 1-12000

1/16

全国各地新华书店经售

2010 年 3 月第 1 次印刷

印张: 30.5 字数: 732 千字

定价: 78.00 元 (随书赠送光盘一张)

前言

Preface

读者朋友：

大家好！当你手捧这本书，看到这部分内容时，请先祝贺我和我的合作者，因为这本书终于“面市”了，我们正怀着欣喜而忐忑的心情，期待着酷爱 Flash 的朋友对该书的“检阅”。

本书在内容和形式上均以中文版 Flash CS4 为中心，对 Flash 动画制作进行全面而深入的讲述，所不同的是我们将“导演”这一理念与 Flash 进行融合。相信大家都知道，很多优秀的影片或电视剧都是在导演的指挥下完成的，可见导演在一部电影的拍摄和制作过程中有多么重要。电影的拍摄周期很长，而且参与拍摄的工作人员也非常多，包括导演、制片人、编剧、摄像师、化妆师、灯光师、美术师、后勤等，很难用一句话概括，有时候为达到某一效果，需要经常到各地取景，寻找拍摄场地。此外一道重要的工序是后期制作，目的是让影片具有连贯性，还可增加一些特技以及一些美术效果。那么将“导演”与 Flash 联系在一起会不会很牵强呢？Flash 与“导演”究竟有什么联系呢？读完这本书，相信你会有所领悟。

本书推出的 228 个实例都是针对性极强的动画，无论是素材的选择，还是动画的设计方法，都坚持以“新颖、实用”为原则，在变化中发展，在发展中超越。选择了一本好书，就如同选择了一位好老师，好的老师会因材施教，好的 Flash 教程同样如此。本书的结构完全按照人们的认知规律进行安排，由单一元件到元件嵌套，由简单动画短片到复杂场景合成。内容的安排也尽量从读者的角度出发，本书实例分三大部分：快速入门部分包括 80 个实例，先让读者熟悉简单动画的制作流程、方法；技能提高部分让读者掌握各种元件及简单动作脚本的运用；综合应用部分讲解 Flash 在网页制作、课件制作、电子贺卡、游戏开发及广告设计等方面的应用，同时提高读者应用脚本、组织元件、布置场景的综合能力。

Flash 是一款矢量图形编辑和交互式动画制作软件，其目前最新的版本是 Flash CS4。该软件可以制作各种动画，而其最吸引人的地方是我们可以利用它“导演”一部电影。熟悉 Flash 的朋友对诸如场景、元件、时间轴、帧、补间之类的名词并不陌生，如何将其与“导演”相联系呢？展开你的联想，我们可以将 Flash 中的“场景”看作是电视剧中的“表演舞台”，“元件”是一个个演员，“时间轴”则是摄像组，“你”自己就是一个“导演”，很好理解吧！跟着我们的思路，利用 Flash CS4 这个完美的工具，让自己也当一回导演。

你可以将你所见到的、所听到的、所关心的人或事，用 FlashCS4 组织起来，制作成一部完整的 Flash 影片。在我们看来，Flash 不仅仅是一个动画制作工具，更是一种技术、智慧与艺术的载体，每一个人都可以参与其中，每一个人都可以发挥自己的想象力和创造力，利用 Flash 导演一部属于自己的作品，其间没有时间与空间的限制，一切都在你的掌握之中。

当你掌握这个工具之后，我可以说你完成了画龙的工作，那么点睛之笔就是利用你的“导演”才能加上你的创意，让你画的龙飞起来，让我们的作品成为动画界的“奥斯卡”。我们真切地希望本书能给你一些启迪，能帮助你实现这一目标，而不仅仅只是掌握我们提供的几个实例。

本书由卓文主编，同时参与编写的老师还有郭领艳、王大敏、马国强、郭文亮和崔润霞等。该书既适合 Flash 初、中级用户使用，也可以作为高级用户的参考用书，同时也适合电脑培训班作教材使用。由于时间仓促，书中的疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正，联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编者

目录

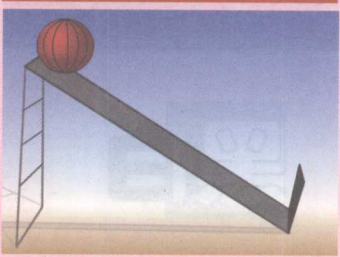
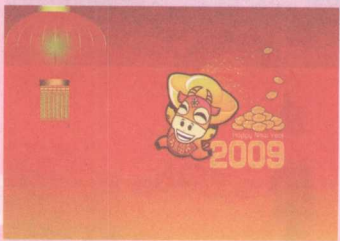
Contents

第1章 绘制图形和卡通形象 1

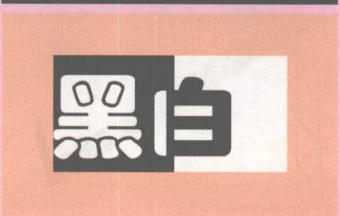
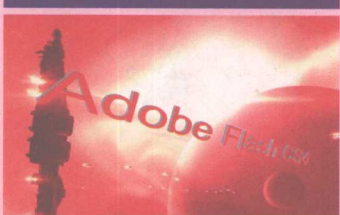
- 实例1 笑星 2
- 实例2 球星 3
- 实例3 小孩头像 6
- 实例4 八神庵 7
- 实例5 绿色草丛 9
- 实例6 漂亮的雨伞 10
- 实例7 绽放的花朵 12
- 实例8 大红灯笼 14
- 实例9 燃烧的蜡烛 16
- 实例10 转动的风车 18
- 实例11 QQ小企鹅 21
- 实例12 福娃欢欢 23
- 实例13 美少女 25
- 实例14 活泼的阳光 29
- 实例15 眨眼效果 31

第2章 制作简单动画 34

- 实例16 荡秋千的女孩 35
- 实例17 企鹅“蛋”生 36
- 实例18 滑落的圆球 38
- 实例19 滑板上的篮球 40
- 实例20 飞行表演 42
- 实例21 太极图 44
- 实例22 变幻的字母 47
- 实例23 情人节 48
- 实例24 害羞的女孩 49
- 实例25 变色美人 51
- 实例26 活力女孩 52
- 实例27 极限滑雪 53
- 实例28 站住 55
- 实例29 飘落的枫叶 57
- 实例30 行驶的汽车 59
- 实例31 运动球体 61
- 实例32 田园飞行之旅 64
- 实例33 金鱼吐泡 65
- 实例34 雾珠飘荡 67



别盯着我的脸!



实例 35 发光的楼宇	69
实例 36 动感相片	70
实例 37 中国花	72
实例 38 动感 logo	74
实例 39 加州旅馆	75
实例 40 水中倒影	77
实例 41 气象万千	79
实例 42 水波特效	80



第3章 文字特效动画 84

实例43 风吹字效果 (一)	85
实例44 风吹字效果 (二)	86
实例 45 环绕旋转文字	87
实例 46 幻影文字	90
实例 47 立体文字	91
实例 48 火焰文字	92
实例 49 缩放文字	94
实例 50 跳动文字	95
实例 51 光线文字	98
实例 52 光晕文字	100
实例 53 黑白文字	102
实例 54 朦胧文字	104
实例 55 逐字闪烁	106
实例 56 空翻文字	108
实例 57 翻滚文字	109
实例 58 背景文字	111
实例 59 雕刻文字	112
实例 60 倒影文字	114
实例 61 摇摆文字	117
实例 62 落水文字	119
实例 63 探照灯文字	121
实例 64 渐变文字	123
实例 65 滚动字幕	124
实例 66 激光文字	126
实例 67 打字效果	128
实例 68 照亮边缘	130
实例 69 林记排档	132
实例 70 幻影字幕	134
实例 71 我是焦点	135
实例 72 昆明湖雪景	138
实例 73 流光文字	140
实例 74 闪烁文字	143

实例 75 数字飞舞	144
实例 76 遮罩文字	145
实例 77 花样年华	147
实例 78 燃烧文字	148
实例 79 发光文字	151
实例 80 五彩文字	152
实例 81 冲击波文字	154
实例 82 灯光打字机	155
实例 83 电影片头效果	158

第 4 章 图形图像特效动画 162

实例 84 万花筒效果	163
实例 85 城市雨夜	165
实例 86 极地风貌	168
实例 87 飞天烟花	170
实例 88 电光效果	172
实例 89 绚丽星空	174
实例 90 变幻曲线	177
实例 91 浪漫时光	179
实例 92 夜空中的萤火虫	181
实例 93 发光的珍珠	182
实例 94 幻彩光效	184
实例 95 烟花效果	185
实例 96 流动的光线	188
实例 97 雪花纷飞	190
实例 98 流光文字	191
实例 99 流动的数字	193
实例 100 幻想空间	195
实例 101 吸附文字	197
实例 102 曲线运动	198
实例 103 镜框风景	199
实例 104 分层显示图片	202
实例 105 圆形扩展	203
实例 106 百叶窗效果	205
实例 107 动态模糊	206
实例 108 镜头效果	208
实例 109 遮罩效果	210
实例 110 明暗过渡	212
实例 111 扇子的折叠	214
实例 112 擦窗效果	215
实例 113 图像浏览器	217
实例 114 曝光效果	221





实例 115	影片快讯	222
实例 116	图片按钮	224
实例 117	玉器展示	226
实例 118	画卷展示	228
实例 119	全景门神	231
实例 120	展示设计	234
实例 121	图片查看	236
实例 122	图片轮換	238
实例 123	精品展示	240
实例 124	客厅展示	244



第5章 交互式动画 246

实例 125	情人节之心	247
实例 126	圣诞快乐	249
实例 127	放大图像	250
实例 128	星光闪耀	252
实例 129	声音控制	254
实例 130	虚拟太空	258
实例 131	拖动图片	260
实例 132	放大镜效果	262
实例 133	鼠标指示	264
实例 134	转变颜色	268
实例 135	鼠标指针	270
实例 136	层层涟漪	271
实例 137	360 度观看	273
实例 138	连接线	274
实例 139	鼠标效果	276
实例 140	鼠标跟随	278
实例 141	滚轮控制	279
实例 142	鼠标特效	280
实例 143	鼠标菜单	281
实例 144	水晶条	283
实例 145	水晶表情	284
实例 146	天堂的火堆	285
实例 147	烛光效果	287
实例 148	飞鸟	289
实例 149	三维立体	290
实例 150	铁塔	291
实例 151	显示外部文本	293
实例 152	运动球	295
实例 153	蓝色浪漫	296
实例 154	幻彩球体	298

实例 155 新年烟花	301
实例 156 长在红旗下	302
实例 157 鼠标交互	305
实例 158 觅食的蜘蛛	306
实例 159 跟随鲜花的蝴蝶	309
实例 160 鼠标跟随 (一)	310
实例 161 鼠标跟随 (二)	312
实例 162 鼠标跟随 (三)	314
实例 163 鼠标跟随 (四)	316
实例 164 落英缤纷	318
实例 165 特色进度条	320



第 6 章 网页应用案例集锦

实例 166 复选框	323
实例 167 弹出对话框	323
实例 168 3D 按钮	324
实例 169 隐形按钮	327
实例 170 变换按钮	329
实例 171 弹出式菜单	331
实例 172 弹出窗口	332
实例 173 简单日历	333
实例 174 相册	335
实例 175 计数器	337
实例 176 注释	339
实例 177 mp3 播放器	340
实例 178 动画播放器	341
实例 179 搜索导航条	342
实例 180 引导页	344
实例 181 注册表单	348
实例 182 读取图片	350
实例 183 滚动文本	352
实例 184 读者调查表	353
实例 185 统计柱状图	356
实例 186 公司宣传动画	358
实例 187 产品宣传广告	360
实例 188 家装设计广告	362

雅虎

您确认前往雅虎首页吗?

OK

Cancel



图片1 图片2 图片3



第 7 章 课件制作案例集锦

实例 189 智能方程求解	365
实例 190 牛顿第一定律	366
实例 191 动能的体现	368
实例 192 热气球实验	370

二元一次方程求解

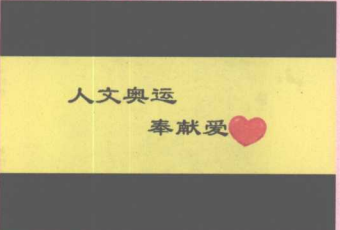
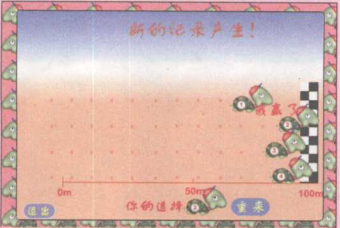
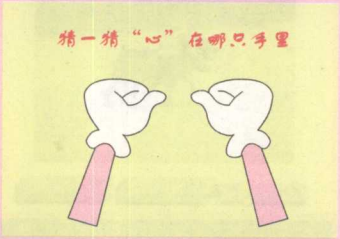
$$\begin{cases} 2X + 9Y = 34 \\ 5X + 7Y = 67 \end{cases}$$

$$\begin{cases} 2X + 9Y = 34 \\ 5X + 7Y = 67 \end{cases}$$

计算 X= 0.084

消除 Y= 1.161





实例 193 气垫船原理	372
实例 194 抽水机原理	374
实例 195 摩擦起电	377
实例 196 发光二极管	380
实例 197 古诗讲评	382
实例 198 助动词的用法	384



第8章 精美贺卡案例集锦 387

实例 199 生日祝福	388
实例 200 爱心贺卡	390
实例 201 有爱就有希望	391
实例 202 星语心愿	394
实例 203 心情贺卡	397
实例 204 励志贺卡	399
实例 205 辞旧迎新	400
实例 206 恭贺新禧	404
实例 207 情人节贺卡	407
实例 208 生日贺卡	410



第9章 游戏开发案例集锦 414

实例 209 猜猜看	415
实例 210 弹球游戏	416
实例 211 猜心游戏	420
实例 212 飞车赛跑	422
实例 213 拼图游戏	425
实例 214 幸运摇奖机	427
实例 215 打地鼠	431
实例 216 打棒子游戏	435
实例 217 海龟赛跑	440
实例 218 “吃老鼠”游戏	445



第10章 广告设计案例集锦 450

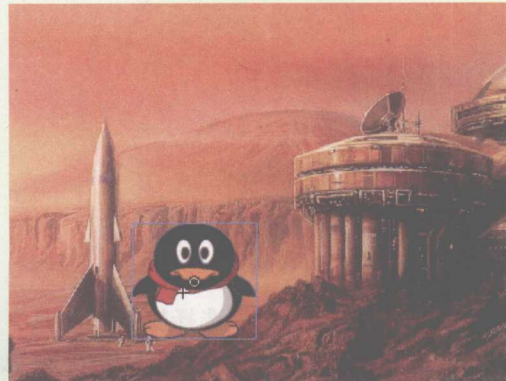
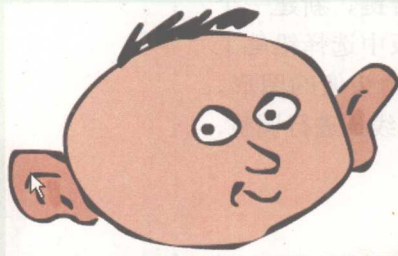
实例 219 奉献爱心公益广告	451
实例 220 演唱会广告	452
实例 221 爱丽装饰标识广告	455
实例 222 俱乐部标识广告	458
实例 223 酷图网广告	460
实例 224 凯达数码广告	462
实例 225 笔记本电脑广告	464
实例 226 周年店庆广告	467
实例 227 华硕电脑广告	469
实例 228 一爽啤酒广告	471



图形和卡通形象

part

Flash 作为一款动画设计制作软件，在绘图方面也具有强大的功能。使用 Flash 提供的工具可以绘制出所需要的矢量图形，且该图形具有体积小、高保真的特点。本章将通过相应的实例来对 Flash 中的绘图工具进行说明。读者只要能灵活地应用 Flash 软件所提供的工具以及面板，便可以绘制出精彩的图形及卡通形象。





实例1 笑星

在Flash中常常可以看到真人的卡通画像，本实例制作的就是一个笑星的卡通形象——马季。该实例主要用到了铅笔工具、选择工具、部分选取工具和颜料桶工具。在绘制真人画像时首先要了解他所扮演的角色，抓住其特点，从关键部位着手，如眼睛、鼻子、嘴巴、头发、笑容以及脸部轮廓等。



制作步骤

01 新建一个Flash文档，并设置其尺寸为300像素×300像素、帧频为12fps、背景颜色为白色。

02 按【Ctrl+F8】组合键，新建一个影片剪辑元件。在工具面板中选择铅笔工具，在舞台中绘制一个人物头像的图形，并使用部分选择工具对所绘线条进行调整，效果如图1-1-1所示。

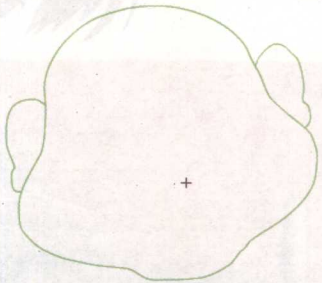


图1-1-1 图形效果

03 在工具面板中选择颜料桶工具，选择合适的颜色，然后对图形进行颜色填充

充，填充后的效果如图1-1-2所示。

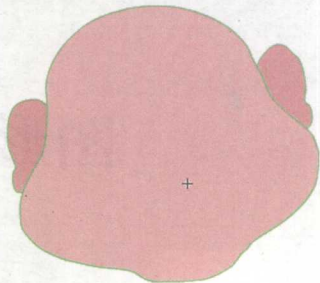


图1-1-2 填充颜色

04 新建图层2，使用铅笔工具在舞台中绘制如图1-1-3所示的图形，然后使用颜料桶工具进行颜色填充，如图1-1-4所示。

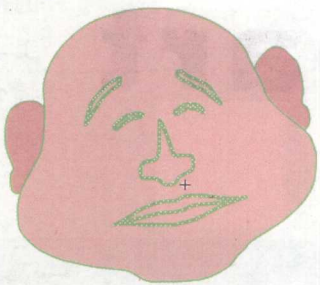


图1-1-3 绘制图形

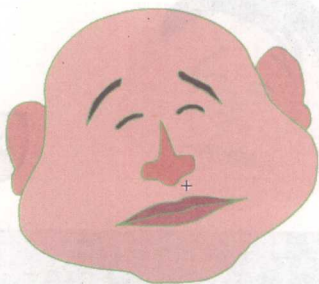


图1-1-4 填充颜色

05 绘制人物头部的阴影部分。新建图层3，选择铅笔工具，在舞台中绘制如图1-1-5所示的图形，然后使用颜料桶工具对其进行颜色填充，效果如图1-1-6所示。

06 绘制头发。新建图层4，在舞台中绘制如图1-1-7所示的图形，然后对其进行

颜色填充，效果如图 1-1-8 所示。

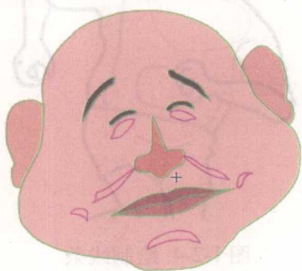


图 1-1-5 绘制图形

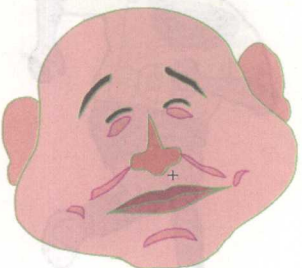


图 1-1-6 填充颜色

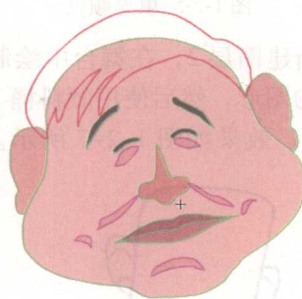


图 1-1-7 绘制图形

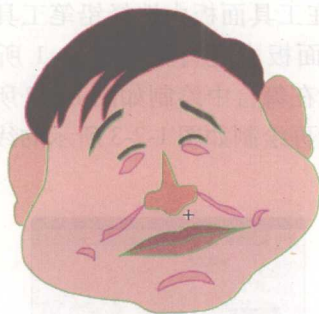


图 1-1-8 填充颜色

07 分别将各图层中的线条删除，最终效果如图 1-1-9 所示。返回到主场景，将元件 1 拖入到舞台中并居中对齐。



图 1-1-9 图形效果

08 按【Ctrl+S】组合键，以“笑星”为名称保存该文件，按【Ctrl+Enter】组合键可以测试该动画。



实例 2 球星

本实例制作一个球星的卡通形象，该形象的绘制用到了铅笔工具、椭圆工具、颜料桶工具以及选择工具等。在绘制此类图像时需要注意的一点是，该球星的身份，如球衣、队员编号以及所属球类。上述特点都要符合事实，这样才能使所绘的图形逼真、生动，最终给人留下深刻的印象。



制作步骤

01 新建一个 Flash 文档，并设置其尺寸为 550 像素 × 400 像素、帧频为 12fps、

背景颜色为白色。



02 在工具面板中选择铅笔工具，并在“属性”面板中进行如图1-2-1所示的设置，然后在舞台中绘制如图1-2-2所示的图形，最后再绘制如图1-2-3所示的线条作为装饰。

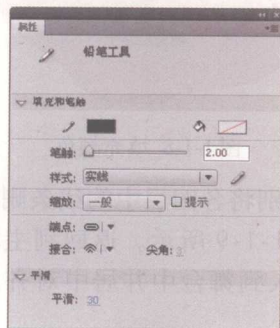


图 1-2-1 设置属性



图 1-2-2 绘制图形



图 1-2-3 绘制线条

03 在铅笔工具的“属性”面板中将笔触样式设置为“极细线”，然后在舞台中绘制如图1-2-4所示的线条，并使用颜料桶工具对其进行颜色填充，效果如图1-2-5所示。

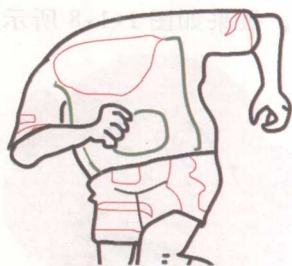


图 1-2-4 绘制线条



图 1-2-5 填充颜色

04 新建图层2，在舞台中绘制如图1-2-6所示的图形，然后使用颜料桶工具进行颜色填充，效果如图1-2-7所示。



图 1-2-6 绘制图形



图 1-2-7 填充颜色

05 新建图层3, 选择铅笔工具, 在“属性”面板中设置笔触样式为“极细线”, 然后在舞台中绘制如图1-2-8所示的图形, 并对其进行颜色填充, 效果如图1-2-9所示。

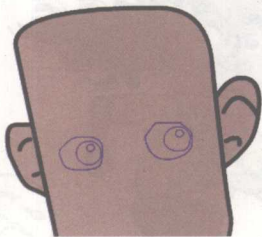


图 1-2-8 绘制图形

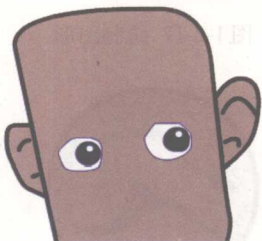


图 1-2-9 填充颜色

06 新建图层4, 在舞台中绘制如图1-2-10所示的图形, 然后使用颜料桶工具对其进行颜色填充, 效果如图1-2-11所示。



图 1-2-10 绘制图形



图 1-2-11 填充颜色

07 新建图层5, 使用铅笔工具绘制头发轮廓(如图1-2-12所示), 然后使用颜料桶工具对其进行颜色填充, 效果如图1-2-13所示。



图 1-2-12 绘制图形



图 1-2-13 填充颜色

08 在舞台中绘制如图1-2-14所示的图形, 并对其进行颜色填充, 效果如图1-2-15所示。

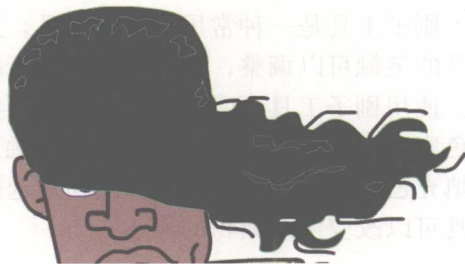


图 1-2-14 绘制图形



图 1-2-15 填充颜色

09 将图层 5 拖曳到图层 2 下方,并分别将各图层中的辅助线删除,人物效果如图 1-2-16 所示。



图 1-2-16 人物效果

10 在图层 4 上新建图层 6,在舞台中绘制一个如图 1-2-17 所示的图形,并使用颜料桶工具对其进行如图 1-2-18 所示的颜色填充,然后将图形中的辅助线删除。

11 按【Ctrl+S】组合键,以“球星”

为名称保存该文件,按【Ctrl+Enter】组合键对该动画进行测试。



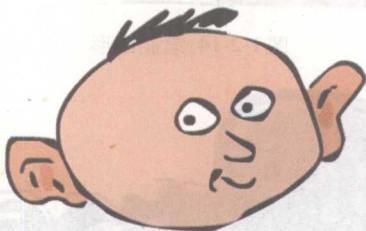
图 1-2-17 绘制图形



图 1-2-18 填充颜色

实例 3 小孩头像

刷子工具是一种常用的绘图工具,该工具的笔触可以调整,其形状也可进行编辑。使用刷子工具可以在舞台上绘制形状和色彩各不相同的图形,其绘制的笔触属于填充色块而不属于线条,因此使用选择工具可以改变笔触面积的大小。



制作步骤

01 新建一个 Flash 文档,然后在“属

性”面板中设置文档的尺寸为 350 像素×200 像素、帧频为 12fps、背景颜色为白色。

02 在工具面板中选择刷子工具,并在选项区域中选择最小的刷子样式,然后在场景中绘制如图 1-3-1 所示的轮廓图形。

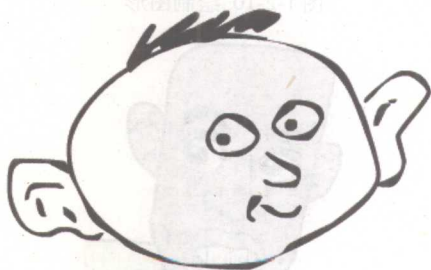


图 1-3-1 绘制轮廓图形

03 在工具面板中选择颜料桶工具,然

后对场景中的轮廓图形进行颜色填充，效果如图 1-3-2 所示。

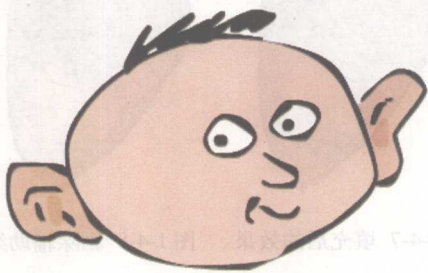


图 1-3-2 填充效果



专家指点

在填充颜色的过程中，注意所绘制的线条是否完全闭合。如果遇到无法填充颜色的情况，则可能是由于填充区域的线条没有

完全闭合，这时要使用颜料桶工具选项区的“空隙大小”功能。图 1-3-3 所示是“空隙大小”功能的各选项，当填充的区域没有完全闭合时，则不要设置封闭空隙的大小，而是采用默认的“不封闭空隙”，这样才能避免出现无法填充的情况。

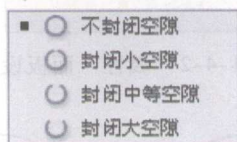


图 1-3-3 “空隙大小”功能的选项

04 按【Ctrl+S】组合键，在弹出的“另存为”对话框中输入文件名称“小孩头像”，单击“保存”按钮保存文件，按【Ctrl+Enter】组合键测试动画。



实例 4 八神庵

本例绘制电脑游戏中的卡通人物头像，通过使用铅笔工具、选择工具、颜料桶工具以及添加辅助线来完成卡通人物头像的制作。



制作步骤

01 启动 Flash CS4，在起始页的“新建”选项区中选择“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”选项 (如图 1-4-1 所示)，创建一个 Flash 文档，并设置文档的尺寸为 200 像素 × 200 像素、帧频为 12fps、背景颜色为白色。

02 按【Ctrl+F8】组合键，新建一个名为“头”的图形元件，单击“确定”按钮进入元件编辑区。



图 1-4-1 新建 Flash 文档

03 在工具面板中选择铅笔工具，在工具面板的选项区域中选择“平滑”模式，然后在“属性”面板中设置笔触为 0.1、颜色为黑色，如图 1-4-2 所示。

04 用铅笔工具在舞台中绘制脸部的轮廓，如图 1-4-3 所示。

05 在工具面板中选择工具对线条进行调整，选择并删除交叉部分的线条，调整后的效果如图 1-4-4 所示。