

职业技能培训教材

Flash CS3 动画制作

Flash CS3 DONGHUA ZHIZUO

李晚弟 主编



 中国劳动社会保障出版社

职业技能培训教材

Flash CS3 动画制作

李晚弟 主编

中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3动画制作 / 李晚弟主编. —北京: 中国劳动社会保障出版社, 2017
ISBN 978-7-5167-2916-8

I. ①F… II. ①李… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第049081号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街1号 邮政编码: 100029)

*

三河市华骏印务包装有限公司印刷装订 新华书店经销

787毫米×1092毫米 16开本 10.75印张 18彩插页 217千字

2017年3月第1版 2017年3月第1次印刷

定价: 30.00元

读者服务部电话: (010) 64929211/64921644/84626437

营销部电话: (010) 64961894

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

如有印装差错, 请与本社联系调换: (010) 50948191

我社将与版权执法机关配合, 大力打击盗印、销售和使用盗版
图书活动, 敬请广大读者协助举报, 经查实将给予举报者奖励。

举报电话: (010) 64954652

前言

PREFACE

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款功能强大的优秀网络动画制作软件。随着版本的不断升级,Flash 的功能也得到了进一步的完善,更广泛地应用于广告、网页、动漫、影视、游戏、课件、演示产品宣传等领域。

本书以 Flash CS3 为学习平台,以学习 Flash 的制作技能为主题,从实际应用的角度出发,首先介绍了 Flash CS3 的基础知识,使学员能够快速地掌握制作 Flash 动画的基本常识和 Flash CS3 应用软件的基本操作方法,为学习制作 Flash 动画做好全面的技术准备,然后通过实例制作对 Flash 动画的实际操作方法进行系统的讲解,使学员能够全面地掌握 Flash 动画的完整制作流程。

本书的特点:

- 教学技能任务明确,结构新颖。知识点按模块化设计,内容由浅入深,既注意系统性、连贯性,又注重综合性的训练。
- 引入任务驱动的先进理念,注重实训教学,尽可能使学员在模拟的工作环境中学习,以提高岗位适应能力。
- 注重基础性理论知识的学习,并将其与案例操作相结合,将理论知识渗透到案例制作中,提高学员的实际动手能力。

全书共 5 个模块,主要内容包括:初识 Flash 动画、对象的绘制与编辑、基本动画的制作、动画编程、动画制作综合实例等。

模块一 初识 Flash 动画:介绍使用 Flash CS3 制作动画需要具备的一些基础知识,包括 Flash CS3 的启动、退出,Flash 文档的新建、保存、打开和关闭,动画制作环境的设置等知识。

模块二 对象的绘制与编辑:讲解绘制静态图形的方法、创建和编辑文本的方法以及“元件”和“实例”的基本概念和用法,这是制作动画的基础。

模块三 基本动画的制作:讲解了逐帧动画、补间动画、遮罩动画和路径引导动画的制作方法以及在 Flash 中使用声音和视频的方法。

模块四 动画编程：介绍了交互动画编程和高级脚本编程等知识。

模块五 动画制作综合实例：综合运用前面各模块介绍的相关知识，制作圣诞贺卡、网络 Banner 动画实例，让学员能对所学的知识融会贯通。

为了便于读者学习、使用本书，编者精心准备了部分案例素材和源程序，放在出版社网站上，链接地址：www.class.com.cn/datas/Flash CS3.rar。

由于编者自身水平有限，书中难免存在一些疏漏和不足之处，恳请广大师生批评指正。

编 者

目 录

CONTENTS

模块一 初识 Flash 动画	1
任务一 Flash 动画赏析	1
操作一 欣赏 MV “江南”	1
操作二 欣赏电子贺卡 “中秋贺卡”	2
操作三 欣赏某科技公司网站	2
操作四 欣赏宣传片 “奥运场馆”	3
操作五 欣赏课件 “氧气的实验室制法”	4
任务二 初识 Flash CS3	4
操作一 启动 Flash CS3	4
操作二 认识 Flash CS3 工作界面	6
操作三 退出 Flash CS3	8
任务三 熟悉 Flash 文档操作	9
操作一 新建 Flash 文档	9
操作二 保存与另存 Flash 文档	10
操作三 关闭 Flash 文档	11
操作四 打开 Flash 文档	11
任务四 设置动画制作环境	12
操作一 设置场景	12
操作二 添加与切换场景	14
操作三 查看场景	14
操作四 定义工作区布局	15
操作五 设置辅助工具	17

实训一 创建“我爱 Flash 动画”文档	19
实训二 查看“我爱 Flash 动画”文档	20
拓展练习	21
模块二 对象的绘制与编辑	23
任务一 绘图与着色	23
操作一 认识绘图工具	24
操作二 着色与填充	34
操作三 填充精细风景	39
任务二 选择与编辑对象	42
操作一 认识选取工具	42
操作二 编辑对象	44
任务三 创建与编辑文本对象	48
操作一 创建文本	48
操作二 设置文本样式	48
操作三 制作裂纹与阴影文字特效	51
操作四 使用滤镜效果	52
任务四 素材和元件的应用	56
操作一 导入外部图像	56
操作二 认识元件	57
操作三 制作图形元件	58
操作四 制作影片剪辑元件	61
操作五 制作按钮元件	62
实训一 绘制风景画	64
实训二 绘制标志文字	67
拓展练习	70
模块三 基本动画的制作	72
任务一 熟悉动画制作基础	72
操作一 图层的基本操作	73
操作二 帧的基本操作	74
任务二 制作逐帧动画	77
操作一 制作“变换的线条”	77
操作二 制作“打字”动画	79
任务三 制作形状补间动画	81

操作一 制作字母形变·····	81
操作二 制作“变色龙”·····	83
任务四 制作运动补间动画·····	85
操作一 制作镜面文字·····	85
操作二 制作“纸风车”·····	87
操作三 制作“弹跳的小球”·····	89
任务五 制作遮罩动画·····	91
操作一 制作“望远镜”·····	92
操作二 制作“放大镜”·····	94
操作三 制作“笔画识字”·····	96
任务六 制作引导动画·····	99
操作一 制作“滚动的小球”·····	99
操作二 制作“曲线文字”·····	102
任务七 制作有声动画·····	104
操作一 制作有声按钮·····	105
操作二 制作“火车出站”动画·····	106
操作三 制作“声音切换”效果·····	109
实训一 制作“画轴展开”·····	112
实训二 制作“飘落的树叶”·····	114
实训三 制作“贺新春”动画·····	117
拓展练习·····	120
模块四 动画编程 ·····	122
任务一 初识 ActionScript 3.0 ·····	122
操作一 熟悉 ActionScript 的编程环境 ·····	122
操作二 熟悉 ActionScript 3.0 的新增功能·····	125
任务二 学习交互动画编程·····	128
操作一 制作鼠标控制角色·····	128
操作二 制作键盘控制角色·····	132
操作三 制作鼠标拖拽动画·····	133
任务三 学习高级脚本编程·····	136
操作一 制作“满天飞絮”动画·····	137
操作二 制作音乐时钟·····	140
操作三 制作“用户登录”界面·····	143
实训一 制作遥控汽车·····	145

18	实训二 制作鼠标跟随.....	147
78	拓展练习.....	149
模块五 动画制作综合实例		150
58	任务一 制作圣诞贺卡.....	150
68	任务二 制作网络 Banner 动画	159
19		
20		
24		
26		
28		
30		
32		
34		
36		
38		
40		
42		
44		
46		
48		
50		
52		
54		
56		
58		
60		
62		
64		
66		
68		
70		
72		
74		
76		
78		
80		
82		
84		
86		
88		
90		
92		
94		
96		
98		
100		
102		
104		
106		
108		
110		
112		
114		
116		
118		
120		
122		
124		
126		
128		
130		
132		
134		
136		
138		
140		
142		
144		
146		
148		
150		

■■■■ 模块一

初识 Flash 动画

【模块综述】

Flash 是一款交互式矢量图形编辑和动画创作的专业软件。由于其动画效果好、文件小，又带有交互功能，因此，越来越受到设计师的青睐。Flash 功能强大，应用领域非常广泛，不仅可以制作网络动画，还可以制作 MV、教学课件、广告，甚至制作完整的动态网站页面。

本模块主要介绍 Flash 的作用和应用领域、Flash CS3 的工作界面和基本操作。

【主要内容】

- Flash 的作用及其应用领域。
- Flash CS3 的启动和关闭方法。
- Flash CS3 文档的新建、打开和关闭方法。
- Flash CS3 工作环境的配置。

任务一 Flash 动画赏析

【任务目标】

通过欣赏优秀的 Flash 动画短片，了解 Flash 的作用及其应用领域。

【任务分析】

操作一 欣赏 MV “江南”

制作 Flash MV 音乐动画是 Flash 的一个重要应用领域，Flash 具有强大的矢量绘图功能，并支持位图和音频，所以利用 Flash 制作的 MV 动画目前在网络上非常流行，很多歌曲的 MV 都使用了这一技术。

下面一起来欣赏一丘的 MV 作品“江南”，具体操作步骤如下。

- (1) 打开文件“素材\模块一\任务一\江南.swf”，其效果如图 1—1 所示。
- (2) 单击“播放”按钮，欣赏 MV 动画效果。



图 1—1 “江南” MV 效果

操作二 欣赏电子贺卡“中秋贺卡”

当下，电子贺卡已经成为网络非常流行的一种交流与表现的手段，它们大部分是用 Flash 创建的。因为 Flash 不仅可以创建精美的动画，还可以制作交互功能，非常适合贺卡这一表现形式。

下面一起来欣赏一个以中秋节为主题的电子贺卡，具体操作步骤如下。

- (1) 打开文件“素材\模块一\任务一\中秋贺卡.swf”，其效果如图 1—2 所示。
- (2) 单击“Play”按钮，欣赏电子贺卡。

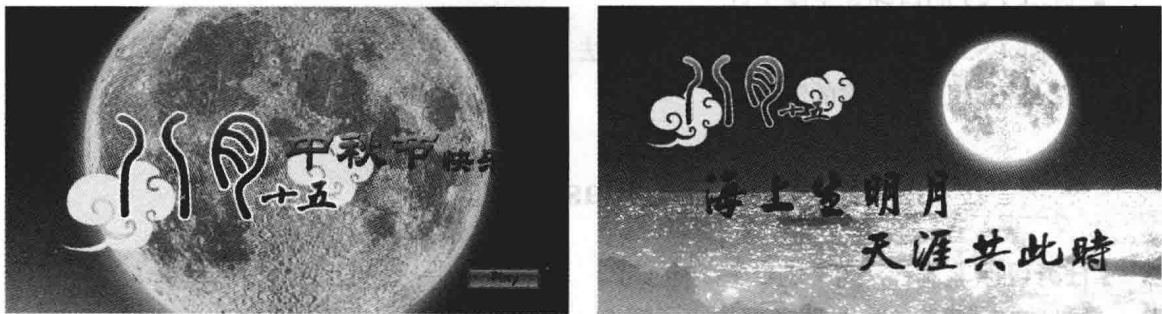


图 1—2 “中秋贺卡”效果

操作三 欣赏某科技公司网站

Flash 一直以优秀的网络动画应用著称，因此，很多网站页面中都大量使用 Flash 动画作为主要的图像表现形式，甚至有些网站的页面就是一个具有交互功能的 Flash 动画，尤其是网站首页，以体现网站的与众不同。

下面一起来欣赏一个完全用 Flash 制作的某科技公司网站首页，具体操作步骤如下。

打开文件“素材\模块一\任务一\科技公司网站.swf”，其效果如图 1—3 所示。



图 1—3 某科技公司网站效果

注：欣赏时可体验页面中导航栏按钮的交互效果。

操作四 欣赏宣传片“奥运场馆”

Flash 动画可以运用在宣传片、广告等方面，不仅表现形式多样，而且由于 Flash 文件比较小，非常适合网络传输。

下面一起来欣赏一个以表现奥运场馆和“OLYMPIC”文字为主体的公司宣传动画，具体操作步骤如下。

打开文件“素材\模块一\任务一\奥运场馆 .swf”，其效果如图 1—4 所示。

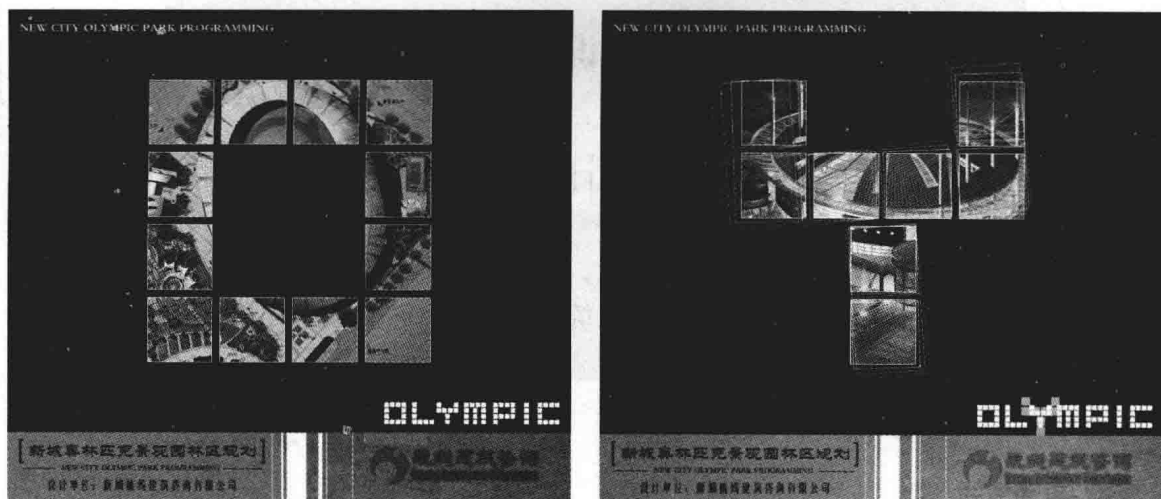


图 1—4 “奥运场馆”动画效果

操作五 欣赏课件“氧气的实验室制法”

多媒体、交互性、网络化是多媒体课件最基本的 3 个特性，从这 3 个特性的基本实现能力以及综合设计能力上来讲，Flash 是比较完善的一款多媒体课件制作软件。

下面一起来欣赏化学课件“氧气的实验室制法”，具体操作步骤如下。

打开文件“素材\模块一\任务一\氧气的实验室制法 .swf”，其效果如图 1—5 所示。



图 1—5 “氧气的实验室制法”课件效果

【任务小结】

通过对各类动画作品的欣赏，我们已经知道了 Flash 可以用来制作 MV、贺卡、网站、宣传片、多媒体课件等，除此之外，网上很多流行的游戏、动画短片和一些应用软件也是用 Flash 制作的。

任务二 初识 Flash CS3

【任务目标】

掌握 Flash CS3 的启动和退出方法，了解 Flash CS3 的工作界面。

【任务分析】

Flash 作为目前比较流行的网络动画格式，其制作主要由 Flash 软件完成。Flash CS3 是 Adobe 公司推出的 Flash 动画制作软件，要熟练使用 Flash CS3，应该先从学习 Flash CS3 的启动方法和工作界面开始。

操作一 启动 Flash CS3

1. 启动方式

Flash CS3 通常可以通过以下 3 种方式启动。

- 双击桌面上的“Adobe Flash CS3 Professional”快捷图标 ，可启动 Flash CS3。

• 单击 Windows 任务栏上的 **开始** 按钮，选择“程序”→“Adobe Design Premium CS3”→“Adobe Flash CS3 Professional”命令，启动 Flash CS3。

• 双击 Flash CS3 动画源文档（扩展名为 .fla），启动 Flash CS3。

启动 Flash CS3 后，在桌面上会弹出 Flash CS3 的版权信息页，该页面显示了 Flash CS3 的版本、版权、加载项目等信息，如图 1—6 所示。

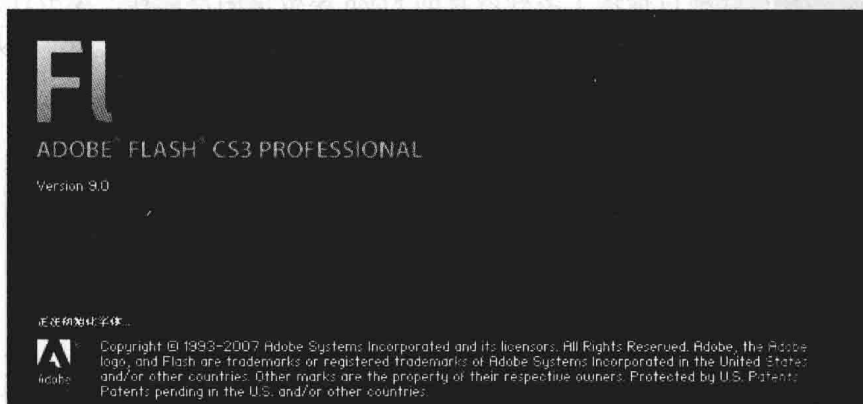


图 1—6 Flash CS3 的版权信息页

2. 启动会话框

当所有项目加载完毕后，进入 Flash CS3 的启动界面，系统弹出如图 1—7 所示的“启动向导”对话框。



图 1—7 “启动向导”对话框

“启动向导”对话框中各项目的作用如下。

- 打开最近的项目：显示最近使用的项目文件，用户可以直接单击项目选项打开该文件，也可以单击下方的“打开”选项，通过“打开”对话框选择要打开的 Flash CS3 文件。
- 新建：新建 Flash 文档类型，共有 7 项，单击“Flash 文件（ActionScript 3.0）”选项，即可新建一个普通的 Flash 文档，并进入 Flash CS3 的工作环境。
- 从模板创建：此项目提供了多种内置的 Flash 模板供用户选择，单击任意一项，都将打开“从模板新建”对话框，选择相应模板就可以完成 Flash 文档的创建。“从模板新建”对话框如图 1—8 所示。

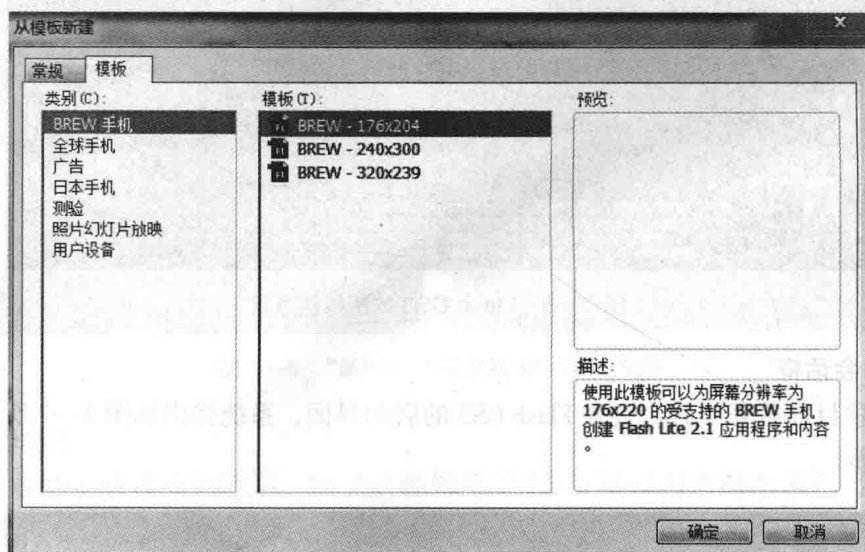


图 1—8 “从模板新建”对话框

- “不再显示”复选框：选中该复选框，以后启动 Flash CS3 时将不再显示启动向导对话框，而是直接进入 Flash CS3 的工作环境。

操作二 认识 Flash CS3 工作界面

1. Flash CS3 的工作界面

Flash CS3 的工作界面主要由标题栏、菜单栏、主工具栏、场景、工具箱、“属性”面板、“颜色”面板、“库”面板等组成，如图 1—9 所示。

2. Flash CS3 工作界面的组件

- 标题栏：标题栏主要用于显示软件名称和当前文档信息。可以单击标题栏右侧的    按钮进行最小化、最大化（还原）和关闭操作。
- 菜单栏：菜单栏位于标题栏的下方，主要包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助选项。在制作 Flash 动画时，通过执行相应菜单中的命令，即可实现特定的操作。

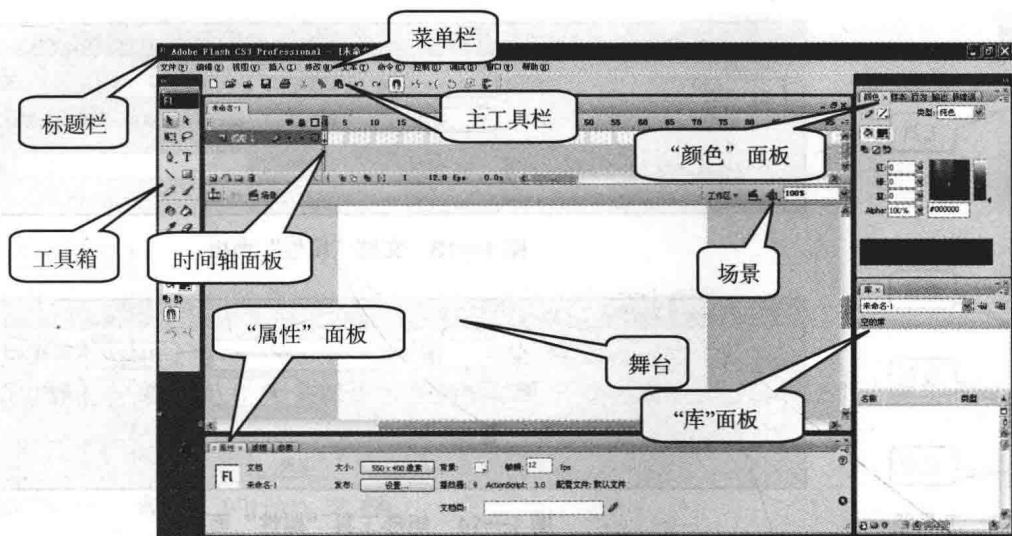


图 1—9 Flash CS3 工作界面

- 主工具栏：Flash CS3 提供了常用的文件操作按钮和编辑按钮，通过选择菜单栏中的“窗口”→“工具栏”→“主工具栏”命令，可以显示主工具栏，如图 1—10 所示。



图 1—10 主工具栏

- 时间轴面板：用于创建动画和控制动画的播放进程。时间轴面板左侧为图层区，该区域用于控制和管理动画中的图层；右侧为帧控制区，由播放指针、帧、时间轴标尺、时间轴视图等部分组成，如图 1—11 所示。



图 1—11 时间轴面板

- 场景：场景是在 Flash CS3 中进行创作的主要编辑区域，在该区域中可以进行图形绘制和动画编辑。

- 工具箱：工具箱主要由“工具”“查看”“颜色”和“选项”4 个部分组成，可用于绘制图形、选择图形、修改图形、填充图形等，如 1—12 所示。

- “属性”面板：“属性”面板是一个非常实用而又特殊的面板，并有特定的参数选项，它会随着选择对象的不同而出现不同的参数，方便用户设置对象的属性，文档“属性”面板、矩形工具“属性”面板分别如图 1—13、图 1—14 所示。



图 1—12 工具箱

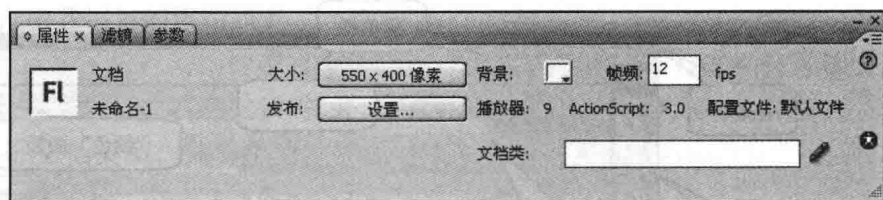


图 1—13 文档“属性”面板



图 1—14 矩形工具“属性”面板

• 其他面板：除了“属性”面板，在 Flash 工作界面中还有很多面板，如“颜色”面板、“变形”面板、“库”面板，分别如图 1—15、图 1—16 和图 1—17 所示。在动画制作过程中，制作者可根据需要打开或关闭相应的面板，从而对场景中的对象进行相应的编辑和属性设置。

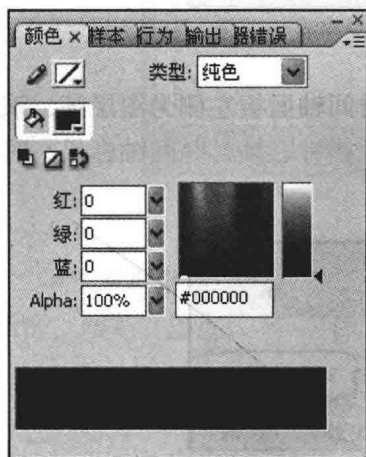


图 1—15 “颜色”面板

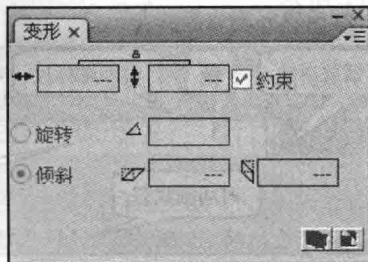


图 1—16 “变形”面板

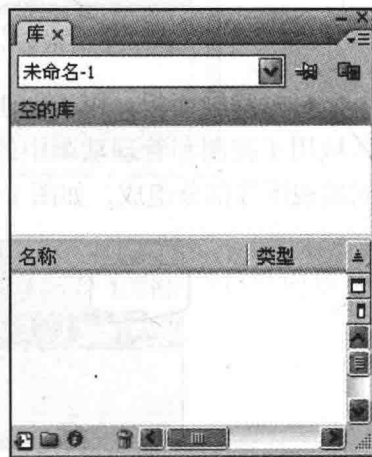


图 1—17 “库”面板

操作三 退出 Flash CS3

退出 Flash CS3 常用的方法有以下两种。

- 单击 Flash CS3 标题栏右侧的 按钮，即可退出 Flash CS3。
- 在 Flash CS3 菜单栏中选择“文件”→“退出”命令，也可退出 Flash CS3。

【任务小结】

通过对本任务的学习，熟悉 Flash CS3 的启动、退出方法和工作界面，了解标题栏、菜