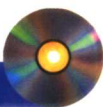


轻松 现场实战

网页

Flash+Dreamweaver+Fireworks

赠送
光盘



李晓汀 王珏 李琼 主编

Web

航空工业出版社

网页综合制作
(Flash+Dreamweaver+Fireworks)

创意设计现场实战系列丛书

网页综合制作

(Flash+Dreamweaver+Fireworks)

轻松现场实战

主编 李晓汀 王 珏 李 琼

航空工业出版社

内 容 提 要

本书的内容面向网页制作,通过精美实用的实例全面介绍 Macromedia 公司的“三剑客”最新版本的使用方法和技巧。全书由 7 章组成,前 6 章分别向读者朋友详细介绍了 Flash 8 中文版动画制作、Fireworks 8 中文版图像制作和图形处理,以及 Dreamweaver 8 中文版网页制作和网页特效制作的方法和技巧。最后一章结合三个具体完整的网站展示了网站建设过程中各个方面的方法和技巧。

本书内容全面、步骤详细、讲解清晰、实用性强,力求通过具体、实用的例子让读者掌握使用 Macromedia 系列软件建设网站的全过程。本书的阅读对象是初步掌握网页制作的初中级读者,同时对专业网页制作人员也有参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

网页综合制作(Flash+Dreamweaver+Fireworks)轻松现场实战 / 李琼等主编. — 北京: 航空工业出版社, 2006.10

ISBN 7-80183-819-X

I. 网… II. 李… III. 主页制作—应用软件, Flash、Dreamweaver、Fireworks IV. TP393.092

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 111587 号

网页综合制作(Flash+Dreamweaver+Fireworks)轻松现场实战
Wangye Zonghe Zhizuo (Flash+Dreamweaver+Fireworks)
Qingsong Xianchang Shizhan

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)

发行部电话: 010-64919539 010-64978486

北京航宇印刷厂印刷

全国各地新华书店经售

2006 年 10 月第 1 版

2006 年 10 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 19.25 字数: 477 千字

印数: 1~6000

定价: 32.80 元

编审委员会名单

主任委员 肖治垣 王战航 崔亚量

副主任委员 皇甫满喜 王健南 王金岗

执行委员 崔慧勇 姜谷鹏 柏 松

委 员 (以姓氏笔画为序)

于淑芳	马洪儒	王卫华	王 宇	王 铁	王 萍
王 惠	王锦武	孔 娟	太洪春	邓毅夫	冯 颖
石 磊	石蔚云	司清亮	叶 勇	华 云	刘 冰
刘 去	刘 军	刘桂花	米西峰	先 云	先 勇
先 锋	闫广平	闫起亮	朱贵宪	邢素萍	陈春松
陈良琴	李东南	李安伏	李志川	李林义	李 娜
杜传宇	吴云花	吴允波	芦淑珍	张肖洁	张丽莉
张 鹏	林 锋	杨庆祥	杨端阳	郎建昭	治 国
柏仁能	段转平	柳志新	赵明生	赵拥军	郭东恩
柴方艳	聂爱丽	梁为民	梁玉萍	黄苏桥	韩翠英
谭中阳	谭 贤	翟秋菊	潘 瑾		

前言

Macromedia 公司是全球多媒体业界的领导者，最出色的多媒体光盘大多是用 Macromedia 的多媒体工具软件开发的。在 Internet 迅速流行的今天，Macromedia 又成功地将其强大的多媒体技术移植到网站建设上，开发出系列网上多媒体制作工具。其中被称为梦幻组合“三剑客”的，正是本书要介绍的目前最新版本：Flash 8 中文版、Fireworks 8 中文版、Dreamweaver 8 中文版三个软件工具。在经历了多次完善后，“三剑客”系列的功能更加强大，操作更加灵活，具有了更加强大的交互功能，更加能够适合各个层次的用户使用。

本书汇集了编者长期从事网页制作和三剑客系列软件应用和开发的经验，通过具体、实用的实例，向读者介绍“三剑客”的使用技巧。全书个实例共分为七个章。

前三章是 Flash 8 中文版动画制作部分，这三章以 26 个动画制作实例由浅入深，由易到难，讲解详细，步骤清晰地对 Flash 8 中文版的各种应用技巧进行了介绍。第 4 章是 Fireworks 8 中文版图形图像制作和处理部分，以 8 个精美的图形图像制作和处理的实例对 Fireworks 进行了介绍。前面几个实例展示了 Fireworks 本身在图形绘制方面的强大功能，后面的实例主要介绍 Fireworks 8 中文版在处理图像方面的功能，尤其在面对网页制作方面的应用。第 5、6 章是 Dreamweaver 8 中文版网页制作部分，通过实例揭示 Dreamweaver 8 中文版在网页制作和网站建设过程中的强大作用。第 7 章是“三剑客”综合应用部分，通过 3 个具体的网站制作全过程，详细介绍了“三剑客”在网页制作过程中强大的亲和力，体现了综合使用“三剑客”进行网页制作的方便、高效、快捷的特点。

本书实例是按照一般读者的学习曲线安排的，每个实例都包括该实例用到的知识、创作思路和制作过程。在制作过程中，经常穿插知识详解、注意说明等知识，帮助读者尽快掌握制作该类型实例的技巧，以达到举一反三的作用。而且每一章后面都有一个实战练习，只给出最后效果和主要的步骤，读者可以使用本章的知识自己去发挥实现，达到复习和巩固的目的。

本书由李晓汀、王珏、李琼主编，参加编写和修改的人员还有周亚玲、王强、黄峰、郎显源、罗颂、曹广薪、孙雄勇、余周军、陈艳华、赵凯、袁海波、赵艳锋、赵静一、秦鹏、苏治中、石伟玉、黄东、黄荣升、王豫、姚文浩、张建平、孙逊、叶顺源、韦韩等。本书覆盖知识面广泛，由于编写时间较为仓促，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请广大读者提出宝贵意见。

读者朋友们，如果在使用过程中遇到不懂的地方，或发现书中存在错误及疑问之处的，请发送 E-mail 到 hangkong_books@126.com，我们会尽快与您联系，共同解决问题。

编者

2006 年 10 月

目 录

第1章 Flash 8 动画制作初级篇

1.1 一个能动的图像——运动的地球	2
1.1.1 图形的绘制	2
1.1.2 效果展示	6
1.1.3 本讲小结	6
1.2 图形变化——一个会变形的标志	7
1.2.1 图形的绘制	7
1.2.2 界面制作	10
1.2.3 本讲小结	10
1.3 稍复杂的图形变化——字母的变形	11
1.3.1 图形的绘制	11
1.3.2 动画的制作——打散和形变	13
1.3.3 效果展示	13
1.3.4 本讲小结	14
1.4 图像的放大缩小——会变形的海鸥	14
1.4.1 背景的绘制	14
1.4.2 图形的制作——元件和实例	16
1.4.3 效果展示	18
1.4.4 本讲小结	19
1.5 图像颜色变换——淡入淡出效果	19
1.5.1 背景的绘制	19
1.5.2 汽车元件的创建	20
1.5.3 文字效果的创建	21
1.5.4 效果展示	23
1.5.5 本讲小结	23
1.6 沿指定线路移动——飘落的枫叶	24
1.6.1 背景和枫叶的绘制	24
1.6.2 对枫叶运动的控制	26
1.6.3 文字运动的添加	28
1.6.4 效果展示	31
1.6.5 本讲小结	32
1.7 平面旋转——啮合的头像齿轮	32
1.7.1 背景和齿轮的绘制	32

1.7.2 齿轮填充图形的设计	35
1.7.3 运动动画的实现	37
1.7.4 效果展示	39
1.7.5 本讲小结	39
1.8 本章知识点总结	39
1.9 热身实战	40

第2章 Flash 8 动画制作进阶

2.1 遮罩的使用——窗帘效果	42
2.1.1 背景图片及被遮罩层的制作	42
2.1.2 制作遮罩层的形变动画	44
2.1.3 效果展示	45
2.1.4 本讲小结	46
2.2 滚轴效果——打开的对联	46
2.2.1 素材的制作	46
2.2.2 遮罩和转轴的制作	48
2.2.3 效果展示	50
2.2.4 本讲小结	51
2.3 动态按钮——可控的旋转风车	51
2.3.1 背景图片的制作	51
2.3.2 风车的制作	52
2.3.3 按钮的制作	55
2.3.4 按钮的应用	57
2.3.5 效果展示	58
2.3.6 本讲小结	59
2.4 元件的综合使用——苹果熟透了	59
2.4.1 元件的制作	59
2.4.2 动画的制作	61
2.4.3 效果展示	63
2.4.4 本讲小结	63
2.5 影片剪辑的使用——行星运动	64
2.5.1 制作地球和月球影片剪辑元件	64
2.5.2 让地球围绕太阳旋转	66
2.5.3 效果展示	67

2.5.4 本讲小结	68
2.6 文字特效——电影序幕	68
2.6.1 标题冲击波动画的制作	68
2.6.2 制作序幕动画	71
2.6.3 为书名制作特殊的标记	73
2.6.4 效果展示	75
2.6.5 本讲小结	75
2.7 文字特效 2——风吹效果	76
2.7.1 元件的制作	76
2.7.2 风吹效果的制作	77
2.7.3 风吹入效果制作	81
2.7.4 效果展示	82
2.7.5 本讲小结	83
2.8 文字特效 3——爆炸效果	83
2.8.1 元件的制作	83
2.8.2 流光的制作	84
2.8.3 打碎效果的制作	85
2.8.4 复原打碎效果的制作	87
2.8.5 效果展示	87
2.8.6 本讲小结	88
2.9 三维动画——立体广告	88
2.9.1 圆形元件的制作	88
2.9.2 文字动画的制作	90
2.9.3 最终效果的制作	93
2.9.4 效果展示	94
2.9.5 本讲小结	95
2.10 综合实例——鼠标跟随	96
2.10.1 圆形元件的制作	96
2.10.2 动画的制作	98
2.10.3 效果展示	99
2.10.4 本讲小结	99
2.11 本章知识点总结	100
2.12 热身实战	100

第 3 章 Flash 8 高级动画制作

3.1 Action 入门——可控的头像齿轮	104
3.1.1 按钮元件的制作	104
3.1.2 Action 语言的添加	106
3.1.3 效果展示	108

3.1.4 本讲小结	109
3.2 Action 使用——动态显示鼠标坐标	109
3.2.1 元件的制作	110
3.2.2 动画主界面的制作	112
3.2.3 效果展示	113
3.2.4 本讲小结	114
3.3 利用 Action 制作鼠标跟随效果	114
3.3.1 元件的制作	114
3.3.2 动画的制作	116
3.3.3 效果展示	118
3.3.4 本讲小结	119
3.4 随机函数——雪花效果的制作	119
3.4.1 背景和雪花的制作	119
3.4.2 雪花效果的制作	121
3.4.3 效果展示	123
3.4.4 本讲小结	123
3.5 绘图 API——可控的图形	124
3.5.1 动画准备	124
3.5.2 元件制作	125
3.5.3 添加实例	127
3.5.4 制作界面	131
3.5.5 制作 Actions	132
3.5.6 效果展示	138
3.5.7 本讲小结	138
3.6 综合应用——放大镜效果的制作	139
3.6.1 元件的制作	139
3.6.2 动画的制作	141
3.6.3 效果展示	142
3.6.3 本讲小结	142
3.7 综合应用——身体变换	143
3.7.1 元件的制作	143
3.7.2 动画的制作	146
3.7.3 效果展示	147
3.7.4 本讲小结	148
3.8 综合应用——实时钟	148
3.8.1 界面的制作	148
3.8.2 制作表针	150
3.8.3 制作 Clock	152
3.8.4 添加实例和其他信息	152

3.8.5 效果展示	155	4.7.2 心形光晕的制作	197
3.8.6 本讲小结	155	4.7.3 本讲小结	198
3.9 综合应用——影片剪辑的遮罩	155	4.8 热点的应用——会自动变化的 图片框	198
3.9.1 背景和风景的制作	156	4.8.1 有浮雕效果的框架的制作	198
3.9.2 制作遮罩	157	4.8.2 图片的添加和热点的制作	200
3.9.3 制作按钮	161	4.8.3 本讲小结	201
3.9.4 添加 Actions	161	4.9 本篇知识点总结	202
3.9.5 效果展示	165	4.10 热身实战	202
3.9.6 本讲小结	165		
3.10 本篇知识点总结	166	第 5 章 Dreamweaver 8 初级网页制作	
3.11 热身实战	166	5.1 列表的制作——简单网页的制作	206
第 4 章 Fireworks 8 图像制作		5.1.1 文字清单网页的制作	206
4.1 简单图形的绘制——灯泡	170	5.1.2 文字超级链接的制作	209
4.1.1 绘制灯泡	170	5.1.3 本讲小结	210
4.1.2 灯泡的修饰	173	5.2 网页的美化——户外运动网页 的制作	211
4.1.3 本讲小结	175	5.2.1 文字网页的制作	211
4.2 文字特效——金属字和印章	175	5.2.2 其他对象的添加	213
4.2.1 金属字的制作	175	5.2.3 本讲小结	215
4.2.2 印章的制作	178	5.3 表格的应用——课表的制作	216
4.2.3 本讲小结	179	5.3.1 文字网页的制作	216
4.3 绘图应用——手机的绘制	179	5.3.2 本讲小结	219
4.3.1 手机图形的制作	179	5.4 表单的应用——调查问卷的制作	220
4.3.2 手机的完善	182	5.4.1 调查问卷的制作	220
4.3.3 本讲小结	182	5.4.2 本讲小结	224
4.4 动画特效——旋转的地图	183	5.5 利用框架分割网页——北京导游	225
4.4.1 绘制地图	183	5.5.1 框架的制作	225
4.4.2 动画元件的制作	185	5.5.2 框架的完成和相册的制作	228
4.4.3 本讲小结	186	5.5.3 本讲小结	231
4.5 按钮元件——面向网页的按钮 的制作	186	5.6 本篇知识点总结	231
4.5.1 动画元件的制作	187	5.7 热身实战	232
4.5.2 本讲小结	191		
4.6 按钮元件——两款漂亮按钮的设计	192	第 6 章 Dreamweaver 8 网页制作进阶	
4.6.1 水晶按钮的制作	192	6.1 动作的使用——载入时自动打开 页面	234
4.6.2 苹果按钮的制作	194	6.1.1 创建自动打开的网页	234
4.6.3 本讲小结	195	6.1.2 创建主网页文档	235
4.7 复杂图形的设计——爱心的制作	195	6.1.3 利用行为面板制作效果	237
4.7.1 基本图形的制作	195		

6.1.4 本节小结	238
6.2 图层的使用——移动的康桥	239
6.2.1 框架和主页的制作	239
6.2.2 移动图层的制作	242
6.2.3 本节小结	244
6.3 图层动作——精彩的折叠菜单	245
6.3.1 创建折叠菜单	245
6.3.2 HTML 语言模式的编辑	247
6.3.3 本节小结	248
6.4 图层动作——移动广告窗口的制作	249
6.4.1 创建直线运动的移动窗口	249
6.4.2 复杂运动效果的制作	251
6.4.3 本节小结	253
6.5 鼠标拖动——活动看板	254
6.5.1 基本元素的制作	254
6.5.2 运动效果的制作	256
6.5.3 本节小结	257
6.6 网页排版——休闲空间的规划	258
6.6.1 网页主体的制作	258
6.6.2 页面内容的规划制作	260
6.6.3 本节小结	262
6.7 综合实例——动感的动物园导游图	262
6.7.1 图层的准备	263
6.7.2 复杂运动效果的制作	265
6.7.3 本节小结	267
6.8 网站管理——北京旅游网站的设计	268
6.8.1 网站的建立和主页的制作	268

6.8.2 网站其他页面的制作	271
6.8.3 本节小结	274
6.9 本篇知识点总结	274
6.10 热身实战	274

第 7 章 综合应用实例

7.1 综合应用——北京旅游网站的制作	278
7.1.1 用 Dreamweaver 规划站点	278
7.1.2 Fireworks 8 中页面的制作	278
7.1.3 Flash 动画的制作	282
7.1.4 用 Dreamweaver 合成页面	282
7.1.5 其他页面的制作	283
7.1.6 本讲小结	284
7.2 综合应用——绿野主页制作	285
7.2.1 主页的规划	285
7.2.2 Flash 动画的制作和导出	285
7.2.3 利用 Fireworks 制作站徽和导航栏	288
7.2.4 用 DreamWeaver 制作页面	289
7.2.5 本讲小结	291
7.3 综合应用——青青心情网站的制作	291
7.3.1 主页的规划	291
7.3.2 Flash 素材的制作	292
7.3.3 Fireworks 素材的制作	293
7.3.4 用 Dreamweaver 制作主页	294
7.3.5 本讲小结	297
7.4 本篇知识点总结	297
7.5 热身实战	298

chapter

1

Flash 8 动画制作初级篇

第

1

章小序

在 Macromedia 公司梦幻组合“三剑客”中，Flash 是最活跃，也是应用最广的软件。它不仅能够跟组合内其他的软件结合，制作出优秀的网页动画，也可以单独使用，作为专业的动画设计软件使用。

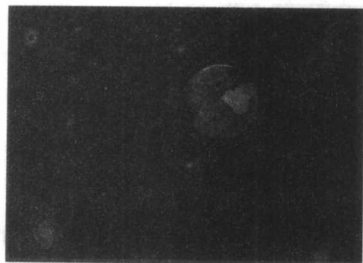
本章以 7 个小节的动画制作实例，对 Flash 8 动画制作的基本方法和技巧进行了介绍。主要包括 Flash 最基本的工具使用和最基本的动画制作技法，包括图形变化，物体运动等各个方面。

Flash 8 是一个应用非常广泛的软件，希望读者朋友能够通过本章的实例，掌握 Flash 8 的使用原理和技巧，达到灵活运用程度。

1.1 一个能动的图像——运动的地球

设计思路:

这一讲将制作一个最简单的动画——地球在星空中向一个方向不断地运动。重点要学习的知识有: Flash 8 (中文版) 的各种界面、动画的原理、运动渐变概念、导入图像、图层处理。具体做法是先导入一个图像, 然后在其后面的关键帧中进行移动, 最后在两个关键帧之间创建动画渐变动画。



1.1.1 图形的绘制

步骤 1 启动 Flash 8, 选择【文件】\【新建】菜单, 新建一个 Flash 空白文件。当然, 文件中还有从模板新建的选项, 选择该项, 可以依照 Flash 8 的一些模板添加内容, 从而制作出一些有固定模式的 Flash 文件。模板【新建文档】的对话框如图 1-1-1 所示。

步骤 2 在工作区上面单击右键, 并在弹出菜单中选择【属性】, 或者选择【窗口】\【属性】菜单, 弹出【属性】窗口。点击其中【大小】后面的按钮, 打开【文档属性】窗口, 如图 1-1-2 所示, 将其中尺寸栏的两个项设为 350px×60px, 并将背景设为蓝色, 颜色编号为 #0000FF。最后单击【确定】按钮。

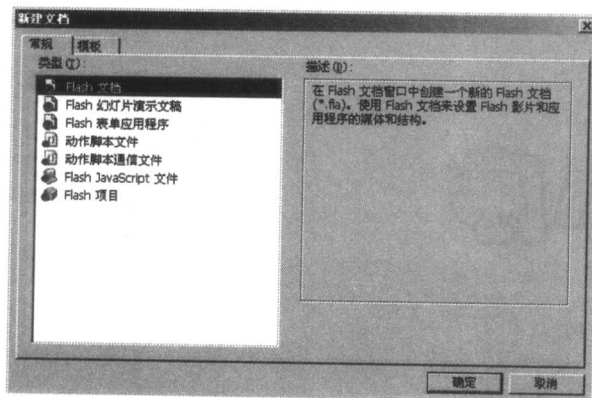


图 1-1-1 文档属图

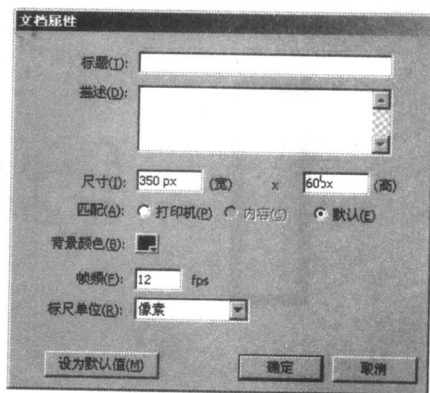


图 1-1-2 文档属性窗口



Flash 的文档的属性都可以在这里设置, 包括舞台的尺寸、背景色、帧频和标尺单位。一般说来, 这些内容都不用设置, 即为默认值。如果在进行设置之后, 想改回默认值, 可以通过该窗口的“设为默认值”的按钮实现。当然, 也可以在【窗口/属性】中直接进行一些简单的设置。另外, 如果舞台尺寸过小使得设计时不方便, 也可以用查看/放大进行查看。

步骤3 单击【确定】按钮后，舞台上就会出现一个空白的文档，大小是按照刚才的设置所产生的，如图 1-1-3 所示。

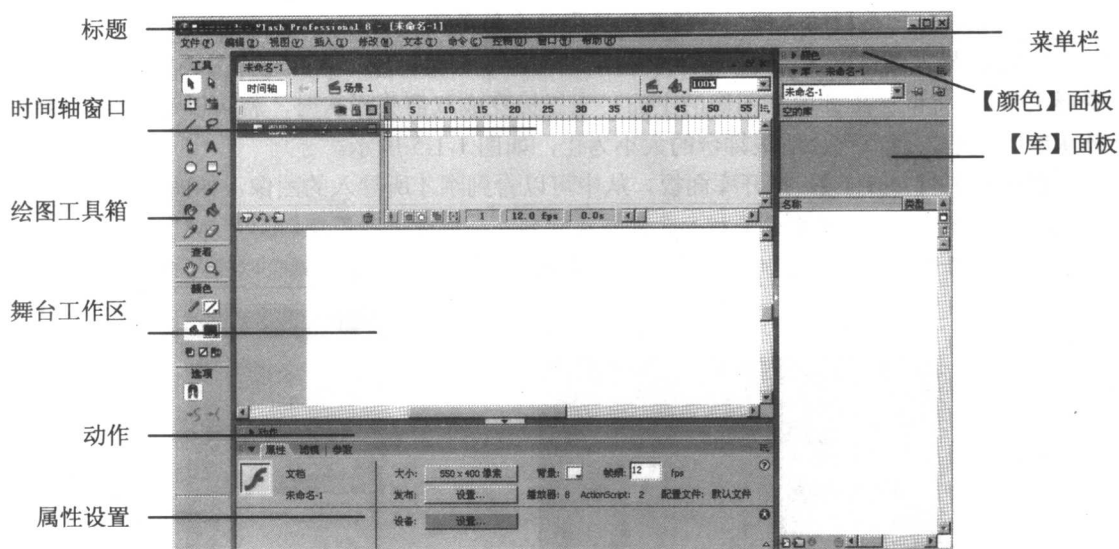


图 1-1-3 Flash 8 的操作界面



Flash 的界面可以从上图中看出来。最上面是菜单栏，所有的命令都可以在菜单栏中进行选择。左边的一栏是工具栏，是一些常用工具放置的地方。右边是一些面板，包括有混色器面板、颜色样本面板、组件面板和解答面板。这个是系统默认的设置。当然，也可以自己进行一些界面的设置。中间部分的上面是时间轴，用来进行动画控制的部分，最中心的部分是舞台，也就是操作对象放置的地方，下面有动作和属性两个面板，不过都可以自己进行一些设置。

步骤4 选择【文件】\【导入】\【导入到舞台】菜单，打开【导入】窗口，选择一个需要的图像，然后单击【确定】按钮，就可以将图像从外部导入到 Flash 动画中来，如图 1-1-4 所示。



图 1-1-4 导入图像窗口



Flash 8 是制作动画的工具, 所需要的素材, 包括图像、声音文件, 都需要进行导入。导入的时候, 如果在“文件类型”中选择某一种特定的类型, 就会显示当前文件中的这一种类型的文件, 而将其他类型的文件屏蔽。

步骤 5 导入图像之后, 可以看到舞台上多出了一幅图像。然后选择工具栏中的【自由变形工具】, 将鼠标指针放在图像的上面, 当鼠标变成双箭头形状时, 就可以进行拉动以调节图像的大小。调节到合适跟舞台的大小为止, 如图 1-1-5 所示。



步骤 6 按【Ctrl+L】, 打开库面板。从中可以看到刚才所导入的图像, 如图 1-1-6 所示。

在 Flash 中, 所有的素材和元件都被放到一个地方进行管理——“库”。可以通过打开库面板对当前的动画中所有的素材进行管理、浏览、删除以及修改。

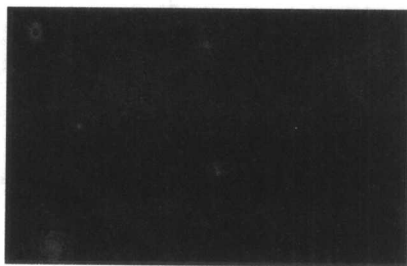


图 1-1-5 导入图像



图 1-1-6 库面板

步骤 7 在时间轴中点击鼠标右键, 选择右键菜单中的【插入图层】, 如图 1-1-7 所示。新建一个图层 2, 将图层 2 拖动到图层 1 的上面, 再次选择【文件】\【导入】\【导入到舞台】菜单, 导入一幅地球的图像, 如图 1-1-8 所示。

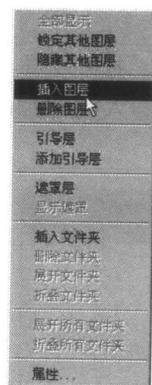


图 1-1-7 新建一个图层

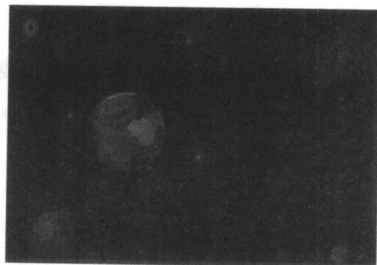


图 1-1-8 导入地球图像



在 Flash 中, 所有的对象都是放在一个叫做“层”的对象上面, 层是一个组织素材的方式。放在上面的图层本身不会对下面的图层有影响, 但是上面图层的内容会遮盖下面图层中重叠的内容。

步骤 8 在时间轴第 20 帧处单击鼠标右键, 打开快捷菜单, 从中选择【插入关键帧】命令。如图 1-1-9 所示。插入关键帧, 如图 1-1-10 所示。

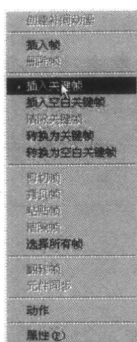


图 1-1-9 插入关键帧

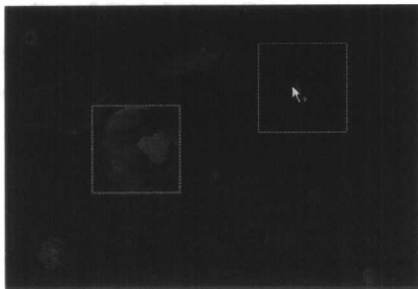


图 1-1-10 绘制第 20 帧

步骤 9 鼠标右键单击第 1 帧的圆点，选择其中的【属性】选项，打开【属性】窗口，将其中的【补间】由“无”改为“动画”，这时时间轴中就会有一条从第 1 帧指向第 20 帧的实线箭头，表示创造了从第 1 帧到第 20 帧的动画渐变动画。如图 1-1-11 所示。

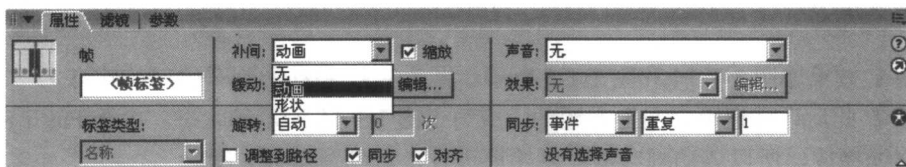


图 1-1-11 创造补间动画

步骤 10 最后的时间轴如图 1-1-12 所示。此时作品完成。按【Ctrl+Enter】，或者选择【控制】\【测试影片】菜单，如图 1-1-13 所示。进行效果的观看。

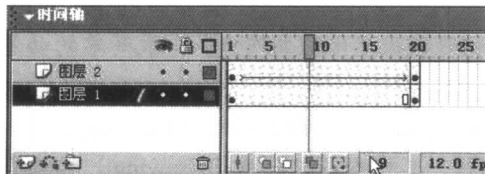


图 1-1-12 最终时间轴示意图

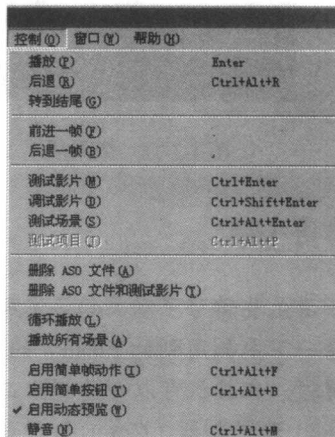


图 1-1-13 测试影片



(1) Flash 中观看动画效果可以打开【控制】菜单，选择【播放】或者【测试影片】。【播放】是在编辑模式下将所编辑的动画播放一次；而【测试影片】则打开专门的窗口，默认进行循环播放。另外，【控制菜单】中的其他选项也都与测试有关，如

【单步】等, 都可以使用。

(2) Flash 的保存只要选择【文件】菜单下的【保存】或者【另存为】就可以了。这时保存的是 .fla 文件和 .swf 文件, 其中的 .swf 可以再次用 flash 打开编辑。如果要制成成品, 可以选择【文件】菜单下的【Export movie...】, 这时保存的文件只是 .swf 文件, 可以直接用于网页, 但是不能被再次打开修改。

知识详解

这一部分学习了 Flash 8 中一种基本的动画形式——动画渐变。动画渐变是 Flash 中一种对于元件的变换方式, 指定图形的起始状态和终止状态, 系统会自动地添加中间的动画过程。

在进行动画制作的时候, Flash 是以帧的模式来组织的, 一帧就是一个画面, 相当于电影中的一幅图片或者一张胶卷。多帧连续播放就可以形成动画过程。在 Flash 中, 可以自由地对帧进行编辑、插入、删除等操作。

1.1.2 效果展示

步骤 1 效果如图 1-1-14 和图 1-1-5 所示。图 1-1-14 是动画刚开始时的状态。

步骤 2 此后地球逐渐向左上方运动, 成为了图 1-1-15 所示的状态。由于 Flash 8 的预览是默认连续播放, 所以该动画会周而复始地进行, 直到窗口被关闭。



图 1-1-14 效果展示 1

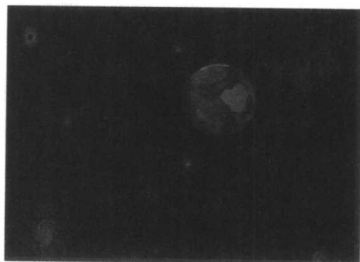


图 1-1-15 效果展示 2

1.1.3 本讲小结

这一讲主要学习了动画的基本原理, 并利用形状变化动画作出一个最简单的动画文件。下面总结一下本例用到的 Flash 8 的知识点。

工具栏: 工具栏可以分为标准工具栏 (Standard)、绘图工具栏 (Drawing)、状态工具栏 (Status) 和控制器 (Controller) 工具栏四种, 其中绘图工具栏 (Drawing) 列举了 Flash 8 的所有绘图工具, 因此又称为“工具箱”, 主要用来绘制图形或输入文字等。状态工具栏 (Status) 主要用于显示工具、命令等的状态信息。控制器 (Controller) 则是用来播放制作的动画。

时间轴: 时间轴 (Timeline) 中包含两个基本元素 Layer (层) 和 Frame (帧), 它起着组织和控制动画内各元素的作用。这里的层与 Photoshop 中层的概念是一样的, 均是透明的, 只不过 Photoshop 中是图层, Flash 中是动画层。使用 Layer 可以设定动画在排列上的前后顺

序, 而使用帧可以设定动画在时间上出现的前后顺序。Flash 动画是由帧顺序排列而成的, 即用内插法计算得出的动画, 是依据时间顺序生成的。Timeline 显示的是动画中各帧的排列顺序, 即你安排演员出场的先后顺序。Timeline 也分两个区域: 层操作区和帧操作区。

工作区: Flash 制作影片的工作区域称为“场景”, 也就是你安排演员表演的舞台, 它是对电影中的各个对象进行编辑、修改的场所, 并可以随时在舞台上观看演员们的彩排。有时要制作一个比较复杂的动画或是连续剧时, 就要采用多场景来安排演出, 这样便于制作和修改。在场景的右上角有一个【Edit Scene】按钮, 单击该按钮, 就可以实现对多个场景的切换。

1.2 图形变化——一个会变形的标志

设计思路

这一讲将制作一个简单的变形动画, 重点要学习的知识有: 形状渐变、动画文字工具的使用、位图转变成成为矢量图。

本例先引入一个字母 e 和几张图片, 放在相应的关键帧中, 然后将其分别转化成为矢量图形, 最终将其用形状渐变动画连接起来。



1.2.1 图形的绘制

步骤 1 单击【文件】\【新建】, 新建一个 Flash 文件。

步骤 2 在工作区上单击右键, 并在打开菜单中选择【属性】, 或者单击【窗口】\【属性】, 弹出【属性】窗口, 如图 1-2-1 所示。点击其中【大小】后面的按钮, 打开【文档属性】窗口, 如图 1-2-2 所示, 将其中尺寸栏的两个项设为 550px×400px。

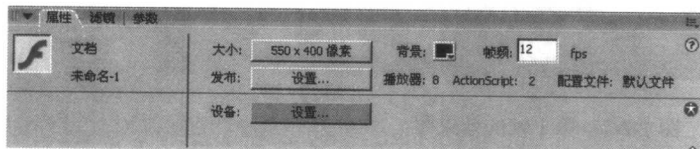


图 1-2-1 文档属性

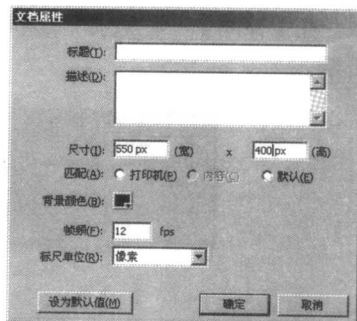


图 1-2-2 文档属性窗口

步骤 3 在时间轴的第 1 影格上点击, 选择工具栏中的文本工具, 在舞台的左下方拖动鼠标, 绘制出一个文本框。按【Alt+W+P】, 打开【属性】面板, 将字体选择为“Times New Roman”, 字号选择为 50, 颜色选择为紫色, 如图 1-2-3 所示。

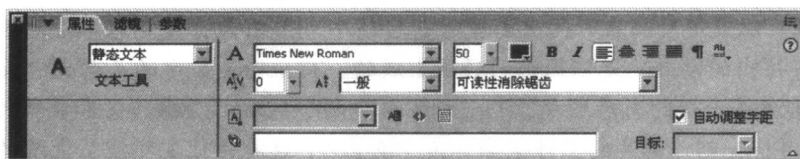


图 1-2-3 设置文本属性

步骤 4 在文本框中输入字母“e”。如果文本框大小不合适，可以将鼠标指针放在文本框的右上角，当鼠标指针变成双箭头的形式，可拖动鼠标进行调整。直到文本框的大小变得合适，如图 1-2-4 所示。

步骤 5 按【Ctrl+B】，连续两次，将文本打碎。

步骤 6 选中时间轴的第 20 帧，单击鼠标的右键，选择右键菜单中的【插入关键帧】，在第 20 帧中插入一个关键帧。时间轴如图 1-2-5 所示。

步骤 7 单击选中第 20 帧，选择【文件】\【导入】\【导入到舞台】菜单，导入一幅标签图片，将图片移动到舞台的中央，如图 1-2-6 所示。



图 1-2-4 输入文字

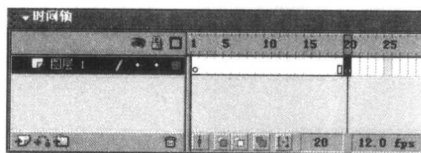


图 1-2-5 插入关键帧的时间轴



图 1-2-6 关键帧中导入图片

步骤 8 选中图片，并且按【Ctrl+B】，将图片打碎。

步骤 9 在两个关键帧之间的任意一帧点击鼠标，然后按【Alt+W+P】，打开【属性】面板，在【补间】一栏选择“形状”。这样，就可为这两个关键帧之间添加形状渐变，如图 1-2-7 所示。

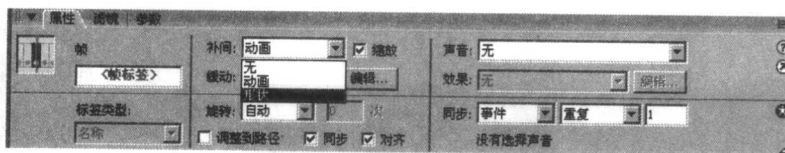


图 1-2-7 第 1 帧的效果图



Flash 8 中文版设置补间动画时可以有两种方式，第一种方法是通过在两个关键帧之间点击鼠标右键，选择【创建补间】而创建补间。这种方法会自动识别需要创造出的补间动画是动画补间还是形状补间。第二种方法是使用【属性】面板，就是本步骤的方法。

步骤 10 可以看到，时间轴在这两帧之间添加了形状渐变的标志，两个关键帧之间的底色变成了亮蓝色，中间有一道黑色的箭头连接两个关键帧，即表示两个关键帧之间存在形状渐变补间动画，如图 1-2-8 所示。