

► **范例经典：**100个精彩案例兼顾技术与创意，案例实用，书中大量案例来自于作者平时的商业案例片段，读者在学习技术的同时，能够了解技术的使用场合。

► **内容全面：**案例类型丰富多样，涉及Banner广告、网络动画、教学多媒体、商业产品展示等，适合读者体会不同作品的制作技术与方法。

► **技术实用：**手把手教学，操作步骤讲解详细到位，没有任何Flash基础的读者也可以根据操作步骤做出一模一样的例子来。



CD ROM

Flash CS6 中文版

精品动画制作

杨献峰 史艳艳 段美霞 等编著

100 例



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>



Flash CS6 中文版精品 动画制作100例

杨献峰 史艳艳 段美霞 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash 是美国 Adobe 公司开发的一款风靡世界的网页动画制作软件, 它被广泛应用于 Banner 广告、交互式多媒体软件、商业产品展示、多媒体教学、网络动画、网络交互游戏等领域。Flash CS6 是目前最新的 Flash 软件版本, 它在原有版本的功能与界面上都进行了完善与补充, 将给 Flash 爱好者带来更为强大、震撼的动画体验。

本书精选了 100 个 Flash CS6 制作实例, 分为基础动画篇、脚本语言篇和综合实例篇, 内容涉及 Flash 制作动画的众多领域, 包括文字动画、光影特效、广告 Banner、网页设计、公司产品广告、节日贺卡、脚本代码等。

本书适合网页设计者、动画制作者、多媒体制作者、广告设计者和对 Flash 动画制作感兴趣的读者阅读。本书也可以作为 Flash 动画实例教材以及培训班专用教材。无论对于设计界的朋友还是对普通的 Flash 爱好者来说本书都具有很高的参考和收藏价值。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS6 中文版精品动画制作 100 例 / 杨献峰等编著. —北京: 电子工业出版社, 2014.6

ISBN 978-7-121-23071-4

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 081880 号

策划编辑: 祁玉芹

责任编辑: 鄂卫华

印 刷: 中国电影出版社印刷厂

装 订: 中国电影出版社印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 29.5 字数: 755 千字

印 次: 2014 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 65.00 元 (含光盘 1 张)



凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

Flash CS6 是 Adobe 公司的最新 Flash 版本软件。Flash 自发布以来,与 Dreamweaver、Fireworks 号称“网页制作三剑客”,它们一起为全球的网上出版、多媒体制作和图形处理作出了卓越的贡献。最新版本的 Flash 在原有版本的功能与界面上都进行了完善与补充,它将给广大 Flash 动画爱好者带来更为强大、震撼的动画体验。

Flash 主要用来制作动画多媒体,广泛应用于 Banner 广告、交互式多媒体软件、商业产品展示、多媒体教学、网络动画、网络交互游戏等方面,用它制作的动画多媒体,由于体积小,很适合在网络上浏览,正逐渐成为下一代互联网动画制作的标准。

本书以实例制作为主线,精选了 100 个实例,全面地介绍了网页动画制作软件 Flash CS6 的使用方法和技巧。本书共分为 3 篇:基础动画篇、脚本语言篇和综合实例篇。基础动画篇介绍了与 Flash 基本工具的使用、逐帧动画、补间动画、引导动画、遮罩动画以及元件和图层相关的实例,脚本语言篇介绍了与脚本编程语言、对象和组件相关的实例,综合实例篇介绍了如何利用 Flash CS6 的各种技术要点来制作综合的和复杂的动画作品。

本书最大特点是实例+创意,笔者本身是学设计的,深知创意对于 Flash 动画的重要性,因此编写的每一个实例都兼顾到了技术和创意两个方面。本书很多例子中都涉及笔者在制作 Flash 动画时的很多心得和技巧,希望读者在掌握技术的同时,好好斟酌一下每个例子的想法和创意,以便能触类旁通、举一反三,在此基础上,做出属于自己的作品来。此外,本书的另一个特点是,每一个操作步骤都讲得很详细,即使读者以前没有任何 Flash 基础,根据光盘的素材,也完全能做出跟原例子一样的动画文件。

本书为 Flash CS6 的学习参考书,适合于网站动画制作人员,网站/网页编程和开发人员,多媒体开发人员,高等美术院校电脑美术专业师生,网站动画社会培训班学员。希望通过本书,让读者对 Flash CS6 的功能和应用有一个深刻的理解,也希望读者都能运用它,创造出令人赏心悦目、极具创意的 Flash 作品来。

本书由杨献峰、史艳艳和段美霞主持编写。此外,吕平、高克臻、张云霞、张璐、许小荣、王冬、王龙、张银芳、周新国、王松年、陈可汤、陈作聪、苏静、周艳丽、祁招娣、张

秀梅、张玉兰、李爽、卿前华、王文婷、肖岳平、肖斌、蔡娜等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。

由于编者水平有限，编写时间也显得有些紧张，在编写过程中难免出现一些错误和纰漏，在此希望读者朋友们不吝赐教。

编者

2014.3

目录

第 1 篇 基础动画篇

实例 1 时尚插画	2
实例 2 吹泡泡	5
实例 3 彩色文字	12
实例 4 会变脸的圆球	15
实例 5 自动射击的手枪	19
实例 6 热情奔放迎奥运	23
实例 7 变幻字的制作	28
实例 8 广告条	31
实例 9 浇筑效果	36
实例 10 探照灯	43
实例 11 豹子变狗	47
实例 12 起床啦	53
实例 13 水波效果	57
实例 14 齿轮	60
实例 15 生长的花	64
实例 16 猴子爬	68
实例 17 月历	72
实例 18 电流	75
实例 19 小狗跑	78
实例 20 雪花飞舞	81
实例 21 洗发水广告	85
实例 22 闪客沙龙 logo	88

实例 23	圣诞树	90
实例 24	好大的雪	93
实例 25	沙漏	98
实例 26	透明按钮	102
实例 27	打雷	107
实例 28	地铁	112
实例 29	换衣服	115
实例 30	狗鼠标	118
实例 31	导航条	122
实例 32	汽车缓缓前进	124
实例 33	loading 直线运动	128
实例 34	聚光灯	132
实例 35	音乐播放按钮	134
实例 36	Web banner 制作	138
实例 37	落花流水	144
实例 38	让对联打开	148
实例 39	鸟鸣	152
实例 40	自由魔方	158
实例 41	拉小提琴的花	160
实例 42	镜面效果	165
实例 43	我要告诉你	170
实例 44	鞋带开了	174
实例 45	信号	181
实例 46	画兔子	187
实例 47	生日快乐	192
实例 48	书法字	198
实例 49	情书	203
实例 50	蝴蝶飞	207
实例 51	少年儿童艺术节 logo	212
实例 52	透明字	216
实例 53	模糊效果	219
实例 54	小飞人	222
实例 55	转动的风车	227

实例 56	纸飞机	232
实例 57	慢慢铺平的红地毯	240
实例 58	海浪	246

第 2 篇 脚本语言篇

实例 59	闪烁的斑点	256
实例 60	星星	259
实例 61	花鼠标	262
实例 62	时空穿梭效果	265
实例 63	小猫戏水	268
实例 64	计时器	273
实例 65	虫虫特工队	276
实例 66	滑块虫	282
实例 67	单摆	286
实例 68	惯性效果	293
实例 69	计时器	298
实例 70	瓢虫动画	300
实例 71	where are you.....	303
实例 72	坐标显示	305
实例 73	控制器	307

第 3 篇 综合实例篇

实例 74	圣诞快乐装饰条	316
实例 75	小测试	320
实例 76	时钟	328
实例 77	奥妙星空	330
实例 78	木星的旋转光环	338
实例 79	恭贺新禧	345
实例 80	电影底片	352
实例 81	免费邮件广告	358

实例 82	Flash 电影网站主页制作	364
实例 83	贺卡	368
实例 84	MP3 播放器	374
实例 85	明星全接触广告	380
实例 86	逼真的打火机	389
实例 87	综合网页制作 (一)	396
实例 88	综合网页制作 (二)	403
实例 89	综合网页制作 (三)	409
实例 90	综合网页制作 (四)	414
实例 91	计算器的制作 (一)	418
实例 92	计算器的制作 (二)	422
实例 93	HG 电脑广告条制作	426
实例 94	网站片头制作 (一)	433
实例 95	网站片头制作 (二)	436
实例 96	网站片头制作 (三)	438
实例 97	网站片头制作 (四)	441
实例 98	贺卡制作 (一)	443
实例 99	贺卡制作 (二)	448
实例 100	贺卡制作 (三)	452

第 1 篇



基础动画篇

实例1 时尚插画

实例说明

通过绘制一个时尚插画，向用户介绍 Flash 中各种绘图工具的使用方法。

技术要点

绘制过程中，用户可以先绘制基本图形元件，然后再将它们组合在一起。



1 在菜单栏中执行“文件”|“新建”命令（快捷键：Ctrl+N），弹出“新建文档”对话框，选择“Flash Lite 4”选项，然后单击“确定”按钮，即可新建一个 Flash 文档。

再在菜单栏中执行“修改”|“文档”命令（快捷键：Ctrl+J），弹出如图 1-1 所示的“文档设置”对话框。设置“尺寸”数值框的数值为 550 像素×400 像素；设置“背景颜色”为“灰色”，其颜色数值为“#666666”；设置“帧频”数值框的数值为 12.00；在“标尺单位”下拉列表中选择“像素”选项，设置完成后单击“确定”按钮退出对话框。

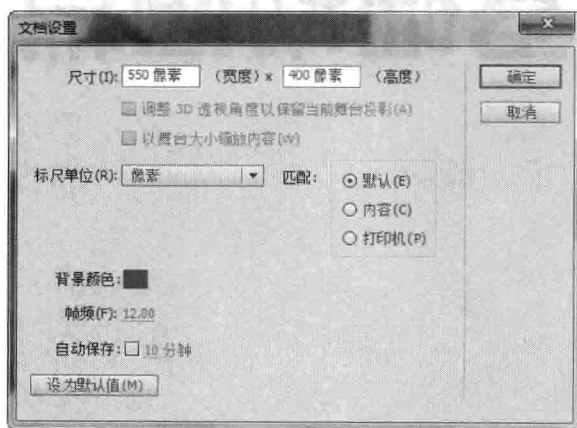


图 1-1 “文档设置”对话框

2 在工具栏中单击“刷子工具”按钮，在“属性”面板中设置“填充色”为肉色，请用户根据情况调节笔刷的大小。然后绘制一个人脸的基本形状，如图 1-2 所示。

3 绘制出嘴唇、眼睛、睫毛和眉毛。设置嘴唇的填充色为“红色”，其颜色数值为“#FF6633”；设置眼睛的填充颜色为“粉色”，其颜色数值为“#FF9999”；设置睫毛和眉毛的填充色为“棕红色”，其颜色数值为“#CC6666”。

绘制完成后在工具栏中单击“选择工具”按钮，分别选中嘴唇、眉毛和眼睛，然后回到工具栏中单击“平滑”按钮，使绘制的线条能够平滑，如图 1-3 所示。

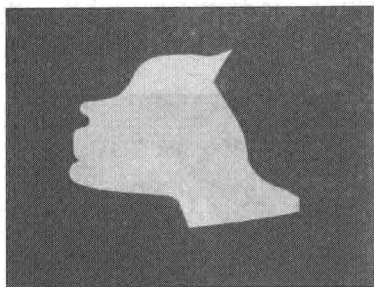


图 1-2 绘制脸部

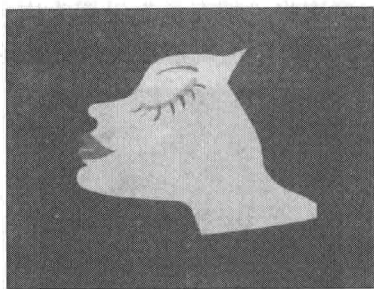


图 1-3 绘制五官

4 按照前面介绍的方法，根据情况调节笔刷的大小，然后绘制出头发。在这里我们一共使用了3种颜色来绘制头发，先选择“橙色”平铺头发的颜色，设置其颜色数值为“#FF6600”；然后选择“深红色”绘制较重的部分，其颜色数值为“#DE3207”，这部分不要绘制太多，几根头发就可以。最后选择“橙黄色”绘制较亮部分，其颜色数值为“#FD9802”，设置完成后的效果如图1-4所示。

5 绘制上半身部分。设置“填充色”为黑色，绘制出上半身大体的形状，如图1-5所示。注意根据情况调节笔刷的大小。



图 1-4 绘制头发

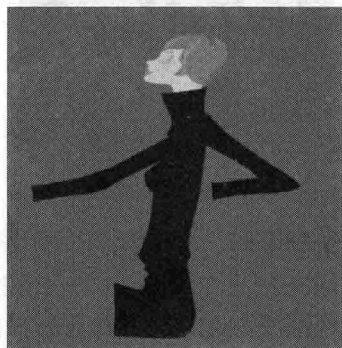


图 1-5 绘制上半身部分

6 设置“填充色”为白色，将笔刷调整到较小的尺寸，绘制出衣褶，总体效果如图1-6所示。颈部的局部放大效果如图1-7所示。



图 1-6 绘制衣褶

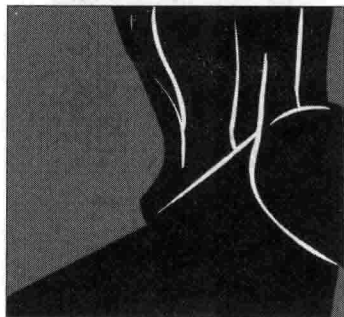


图 1-7 颈部的局部放大效果

7 再次将“填充色”设置为肉色，其数值同脸部相同，绘制出手部的动作，整体效果如图 1-8 所示，手的局部放大效果如图 1-9 所示。



图 1-8 绘制手的整体效果



图 1-9 局部放大效果

8 绘制出腿部，如图 1-10 所示。然后再为其添加上一双靴子，效果如图 1-11 所示。



图 1-10 绘制腿部



图 1-11 绘制靴子

9 绘制雨伞。在工具栏中单击“铅笔工具”按钮，然后绘制出雨伞的大概形状，设置雨伞的填充色为“线性”填充。在如图 1-12 所示的“颜色”面板中的“类型”下拉列表中选择“线性渐变”命令。设置第一帧的填充色为“橙色”，其颜色数值为“#F98639”；设置第二帧的填充色为“暗红色”，其颜色数值为“D2022C”；设置第三帧的填充色为“红色”，其颜色数值为“#FF0000”，其他的一些小的装饰在这里不再一一赘述，请用户参照源文件自由发挥，效果如图 1-13 所示。

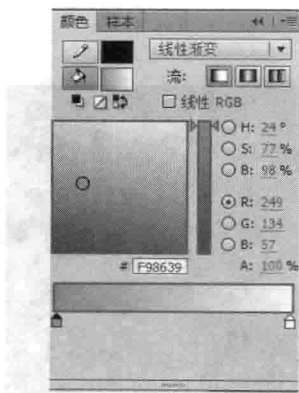


图 1-12 “颜色”面板



图 1-13 雨伞的效果

10 同样用上面讲过的方法结合“铅笔工具”、“刷子工具”和“矩形工具”绘制出板凳和桌面,如图 1-14 所示。在工具栏中单击“缩放工具”按钮,将图像缩放至合适大小,以适应细节处理,然后单击“刷子工具”按钮,绘制出靴子和板凳的细节部分,如图 1-15 所示。



 图 1-14 绘制出板凳和桌面

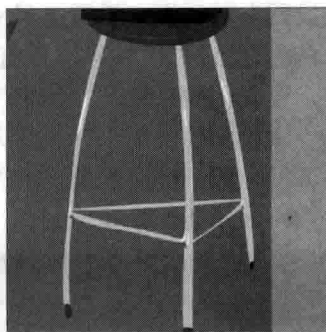
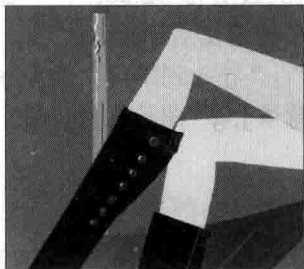


 图 1-15 绘制细节

11 选中全部对象,在菜单栏中执行“修改”|“合并对象”|“联合”命令,最终效果如图 1-16 所示。



 图 1-16 最终效果

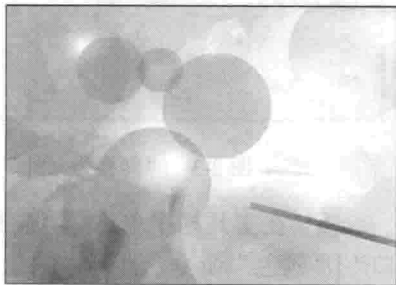
实例 2 吹 泡 泡

实例说明

本实例向用户介绍一个简单 Flash 动画的制作过程。通过这个实例的制作,使用户熟悉前面介绍过的工具与面板的使用方法和一般 Flash 动画的制作流程。

技术要点

绘制过程中,用户可以先绘制基本图形元件,然后建立动画效果,最后将元件组合到一起。



1 在菜单栏中执行“文件”|“新建”命令（快捷键：Ctrl+N），弹出“新建文档”对话框，选择“Flash Lite 4”选项，然后单击“确定”按钮，即可新建一个 Flash 文档。

再在菜单栏中执行“修改”|“文档”命令（快捷键：Ctrl+J），弹出如图 2-1 所示的“文档设置”对话框。设置“尺寸”数值框的数值为 550 像素×400 像素；设置“背景颜色”为“白色”；设置“帧频”数值框的数值为 12.00；在“标尺单位”下拉列表中选择“像素”选项，设置完成后单击“确定”按钮退出对话框。

2 执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令（快捷键：Ctrl+R），在弹出的“导入”对话框中选中配套光盘下的“背景.jpg”图片文件，将它导入到绘图区域中并调节它到合适的位置，如图 2-2 所示。

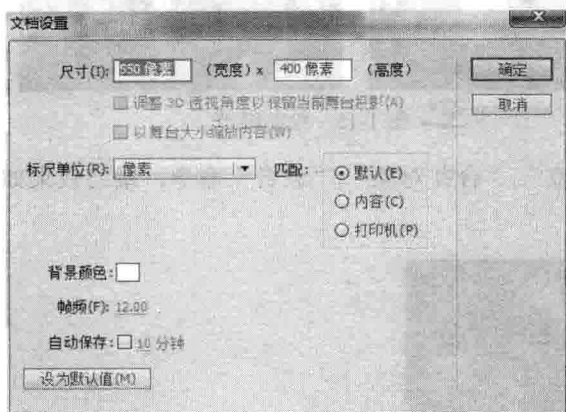


图 2-1 “文档设置”对话框



图 2-2 导入图片

3 在菜单栏中执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出如图 2-3 所示的“转换为元件”对话框。设置元件名称为“背景”，并在“类型”下拉列表中选择“图形”，单击“确定”按钮保存设置。

4 在菜单栏中执行“插入”|“新建元件”命令（快捷键：Ctrl+F8），弹出如图 2-4 所示的“创建新元件”对话框。设置元件名称为“泡泡”，并在“类型”下拉列表中选择“图形”，单击“确定”按钮保存设置。

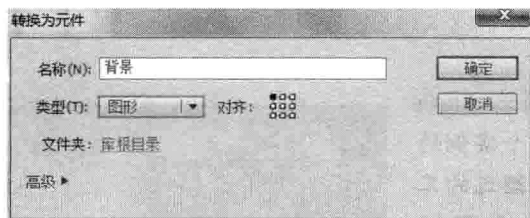


图 2-3 “转换为元件”对话框

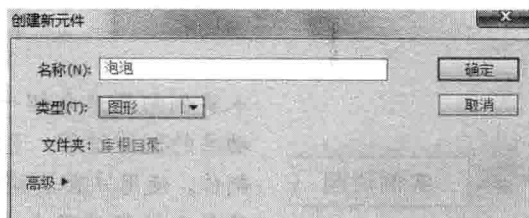


图 2-4 “创建新元件”对话框

5 在工具栏中单击“椭圆形工具”按钮，按住 Shift 键绘制一个椭圆形，然后执行“窗口”|“颜色”命令，打开“颜色”面板，在“颜色类型”下拉列表中选择“径向渐变”命令。设置第一帧的颜色为“白色”；第二帧的颜色为“粉色”，粉色的颜色数值为 R: 255, G: 102, B: 102，如图 2-5 所示。填充完的效果如图 2-6 所示。



图 2-5 “颜色”面板

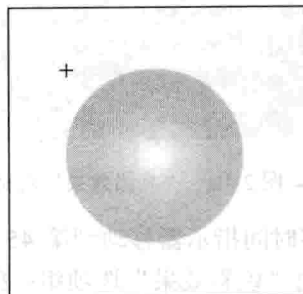


图 2-6 填充效果

6 在菜单栏中执行“插入”|“新建元件”命令（快捷键：Ctrl+F8），弹出如图 2-7 所示的“创建新元件”对话框。设置元件名称为“泡泡变色”，并在“类型”下拉列表中选择“影片剪辑”，单击“确定”按钮保存设置。

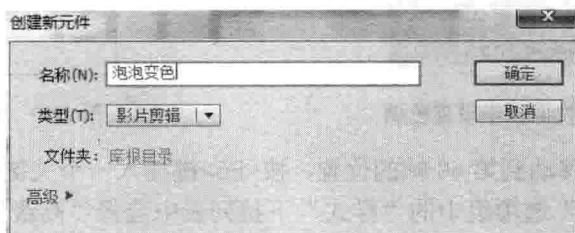


图 2-7 “创建新元件”对话框

7 将“图形”元件“泡泡”拖入到影片剪辑中，然后将时间指示器移动到第 15 帧的位置，按 F6 键插入一个关键帧。选中元件，在“属性”面板的“色彩效果”选项组中的“样式”下拉列表中选择“高级”选项，在如图 2-8 所示的高级样式的选项中分别单击设置各项数值。设置完成后的效果如图 2-9 所示。

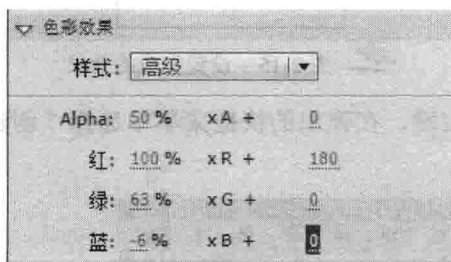


图 2-8 “高级效果”对话框

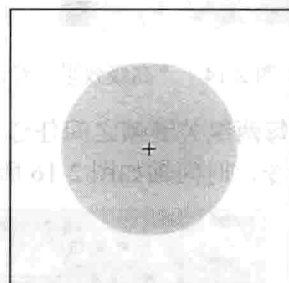


图 2-9 设置完成的效果

8 将时间指示器移动到第 30 帧的位置，按 F6 键插入一个关键帧。选中元件，在“属性”面板的“色彩效果”选项组中的“样式”下拉列表中选择“高级”选项，在如图 2-10 所示的高级样式的选项中分别单击设置各项数值。设置完成后的效果如图 2-11 所示。



图 2-10 “高级效果”对话框

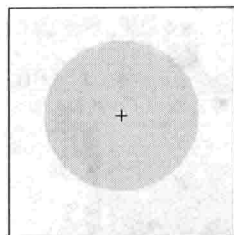


图 2-11 设置完成的效果

9 将时间指示器移动到第 45 帧的位置，按 F6 键插入一个关键帧。选中元件，在“属性”面板的“色彩效果”选项组中的“样式”下拉列表中选择“色调”选项，然后单击设置颜色为“粉色”，其颜色数值为“#FF99FF”，如图 2-12 所示。设置完成后的效果如图 2-13 所示。

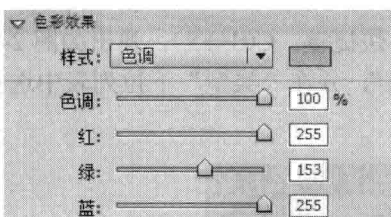


图 2-12 在属性面板中设置色调

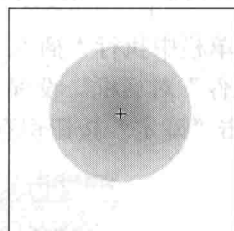


图 2-13 设置完成的效果

10 将时间指示器移动到第 60 帧的位置，按<F6>键插入一个关键帧。选中元件，在“属性”面板的“色彩效果”选项组中的“样式”下拉列表中选择“高级”选项，然后单击设置如图 2-14 所示的“高级样式”的各选项数值。设置完成后的效果如图 2-15 所示。

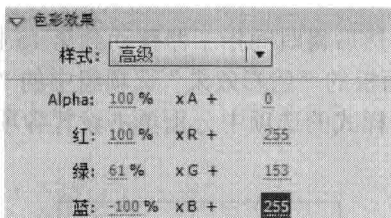


图 2-14 “高级效果”对话框

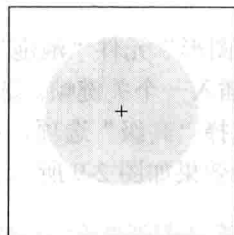


图 2-15 设置完成的效果

11 在每两组关键帧之间任选一帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令，时间轴如图 2-16 所示。

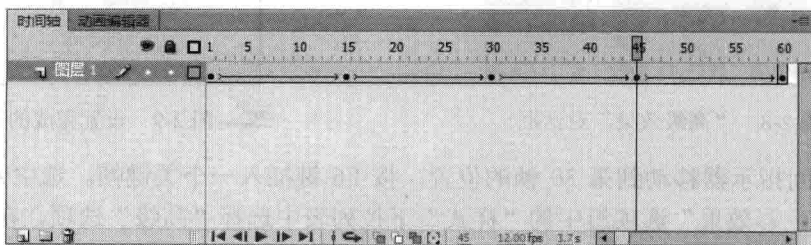


图 2-16 时间轴