

从入门到**精通** · 从新手到**高手**

HZ BOOKS
华章科技

完全掌握

Flash

CS5 网站动画设计

超级手册

戴时颖 周莉 刘绍婕 等编著

多媒体范例教学

192个教学范例 | 384个动画文件 | 1522个素材文件

- 由一线网站动画设计师专门为新手量身定做
- 涵盖基本动画制作技巧与常见网站动画的各种应用
- 实战范例教学，每一步骤都有详尽解说
- 大型多媒体动画视频教学，让你轻松掌握



机械工业出版社
China Machine Press

DVD

576分钟

超大容量
视频教学

完全掌握

Flash

+++++

CS5 网站动画设计 超级手册

戴时颖 周 莉 刘绍婕 等编著

多媒体范例教学



机械工业出版社
China Machine Press

本书是一本介绍Flash CS5动画制作的全实例教程，以通俗易懂的讲解、精美的实例和新颖的版式讲解各种类型Flash动画的制作技巧，突出了Flash动画制作的华美效果与良好的交互功能，让读者易学易用，快速掌握Flash动画制作方面的知识。

本书通过多种类型的Flash动画设计制作，从基础出发，从简单出发，到各种专业动画的制作，并且讲解了Flash的各个知识点，深入浅出，让读者轻松地在最短的时间内掌握各种类型Flash动画的制作流程和方法。全书分为16章，包括角色、动画场景、逐帧动画、补间动画、路径跟随动画、遮罩动画、Flash文本动画、按钮的应用、鼠标特效、音效的应用、视频的应用、导航和菜单的制作、开场和片头动画、制作贺卡、ActionScript 3.0的应用等相关内容。

本书提供了丰富的练习素材、源文件，并且为书中所有实例配备了多媒体语音视频教学，特别适合初级网页设计人员及Flash动画爱好者阅读，是广大网页设计从业人员不可多得的多功能速学手册和案头工具书。

封底无防伪标均为盗版

版权所有，侵权必究

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目（CIP）数据

完全掌握Flash CS5网站动画设计超级手册 / 戴时颖，周莉，刘绍婕等编著. -北京：机械工业出版社，2011.8

ISBN 978-7-111-35379-9

I. ①完… II. ①戴… ②周… ③刘… III. ①动画制作软件，Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2011）第138350号

机械工业出版社（北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码100037）

责任编辑：夏非彼 迟振春

中国电影出版社印刷厂印刷

2011年8月第1版第1次印刷

188mm×260mm·28.75印张（含0.5印张彩插）

标准书号：ISBN 978-7-111-35379-9

ISBN 978-7-89433-060-4（光盘）

定价：59.00元（附1DVD）

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

客服热线：（010）88378991；82728184

购书热线：（010）68326294；88379649；68995259

投稿热线：（010）82728184；88379603

读者信箱：booksaga@126.com

前 言

Flash CS5是一种交互式动画设计制作工具，利用它可以将音乐、声效、动画及富有创意的界面融合在一起，制作出高品质的Flash动画。越来越多的人已经把Flash作为网页动画设计制作的首选工具，并且创作出了许多令人叹为观止的动画效果。经过几年的发展，Flash动画的应用空间越来越广阔，除了可以应用于网络，还可以应用于手机等其他媒体领域，是设计师必备的技能之一。

本书向读者详细介绍了各种类型Flash动画的设计与制作方法。全书分为16章，每章全面而细致地讲解了Flash CS5软件的知识点及Flash动画设计制作的技巧，并配有大量的图片说明，让初学者很容易掌握Flash动画设计制作的规律。

本书主要内容

通过本书的学习，读者完全可以领悟使用Flash CS5软件进行各种类型Flash动画制作的方法和技巧。本书从商业应用的角度出发，内容全面，实例类型覆盖了各种风格网站的应用领域。

- 第1~3章，主要介绍了如何在Flash中绘制矢量图形，包括物体、角色和场景的绘制，读者将接触到Flash CS5中几乎所有绘图工具的使用方法，以及各种绘图工具的相关属性。通过大量的实例练习，读者能够熟练地使用Flash中的绘图工具绘制矢量图形。
- 第4章，主要介绍了Flash中逐帧动画的设计制作，通过多个不同类型的逐帧动画的设计制作，讲解了Flash中制作逐帧动画的多种方法。
- 第5章，主要介绍了Flash中补间动画的设计制作，包括补间动画、形状补间动画和传统补间动画的设计制作。补间动画是Flash动画的基础，读者通过大量补间动画实例的练习能够充分理解补间动画的原理。
- 第6章和第7章，主要介绍了Flash中两种重要的动画类型：路径跟随动画和遮罩动画的制作方法和技巧，通过使用这两种动画类型可以制作出许多特殊的动画效果。
- 第8章，主要讲解了Flash文字动画的设计制作。通过多个具有代表性的文字动画实例，带领读者了解和学习不同类型的Flash文字动画的设计制作。
- 第9章，主要介绍了各种Flash按钮动画的制作方法和技巧，通过各种类型的Flash按钮动画的设计制作，使读者对Flash中的按钮元件有更深入的理解。
- 第10章，主要介绍了鼠标特效的制作方法，在许多Flash动画中常常会加入一些鼠标特效以增加Flash动画的亮点，本章介绍了多个鼠标特效实现的方法。
- 第11章和第12章，主要讲解了如何在Flash动画中加入音效以及插入视频，包括声音和视频在Flash软件中的编辑和使用方法，并通过多个实例的制作讲解，帮助读者掌握在Flash动画中对声音和视频的使用和控制方法。
- 第13章，主要讲解了各种类型的Flash导航菜单的设计制作，以及不同类型网站导航的制作方法，使读者对Flash导航菜单动画的形式有所了解和认识。
- 第14章，主要讲解了Flash开场、片头和片尾动画的制作，通过多种类型的开场、片头和片尾动画的制作，使读者对Flash开场、片头和片尾动画有更加深入的了解，并能够

举一反三应用到相关的商业设计制作领域中。

- 第15章，主要讲解了Flash贺卡的设计制作，通过不同类型的贺卡的设计制作，使读者能够熟练地掌握Flash贺卡设计制作的方法和技巧。
- 第16章，主要讲解了Flash CS5中的ActionScript 3.0在Flash动画中的应用，通过使用ActionScript 3.0脚本代码可以实现很多特殊的动画效果。

本书特点

- 实例涉及面广，几乎涵盖了Flash动画设计制作的各个方面，力求让读者通过不同的实例掌握不同的知识点。
- 在对实例的讲解过程中，手把手地解读如何操作，直至得出最终效果。
- 注重技巧的归纳和总结，在本书知识点和实例的讲解过程中穿插着大量的提示、技巧，使读者更容易理解和掌握，方便知识点的记忆。
- 本书实例的制作过程配有相关的视频教程，使得每一个步骤都明了易懂，操作一目了然。

本书读者对象

本书适合爱好Flash动画设计制作的初、中级读者阅读，也可以作为商业Flash动画设计制作人员及相关专业师生的参考用书。

本书配套光盘中提供了书中所有实例的源文件和素材文件，以及所有实例的视频教程，方便读者制作出与实例同样精美的效果。

本书由戴时颖、周莉、刘绍婕主持编写，参与本书编写的人员还有王红蕾、时延辉、陆沁、刘冬美、尚彤、王梓力、刘爱华、陆鑫、刘智梅、齐新、蒋岚、蒋玉、蒋立军、王海鹏、王君赫、张杰、张猛、周荣、吕亚鹏、商红斐、苏丽荣、谭明宇、曹培强、吴春艳、陶伟峰、李岩、吴承国、孟琦、曹培军等。书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者批评指正。

编者
2011年6月

目 录

前言

第 1 章 绘制物体	1
1.1 绘制苹果	1
1.2 绘制香蕉	5
1.3 绘制方块表情	6
1.4 绘制卡通图标	9
1.5 绘制卡通饼干人	10
1.6 绘制可爱星星	14
1.7 绘制电视机	14
1.8 绘制小丑玩偶	18
第 2 章 绘制角色	19
2.1 绘制小蜜蜂	19
2.2 绘制卡通动物角色	23
2.3 绘制卡通蜜蜂角色	24
2.4 绘制猴子角色	27
2.5 绘制卡通女孩角色	28
2.6 绘制小女警角色	32
2.7 绘制可爱小女孩	32
2.8 绘制武士角色	37
第 3 章 绘制动画场景	38
3.1 绘制朦胧动画场景	38
3.2 绘制浪漫海滩场景	42
3.3 绘制卡通建筑场景	43
3.4 绘制茂盛花朵场景	48
3.5 绘制繁星点点场景	48
3.6 绘制光芒四射场景	52
3.7 制作流星动画场景	53
3.8 绘制明媚动态场景	58
第 4 章 绘制逐帧动画	59
4.1 制作欢喜小鸡动画	59
4.2 制作山水动画	61
4.3 制作倒计时动画	62

4.4 制作翩翩起舞动画	65
4.5 绘制五角星角色	66
4.6 制作人物奔跑动画	69
4.7 制作兔子跳跃动画	70
4.8 制作魔术动画	73
4.9 制作逐帧光影动画	73
4.10 制作卡通挑战动画	76
4.11 制作文字特效动画	77
4.12 制作饮品广告动画	80

第 5 章 绘制补间动画 81

5.1 制作淡入淡出动画	81
5.2 制作海底珠宝动画	84
5.3 制作云彩飘动画	85
5.4 制作小鱼总动员动画	88
5.5 制作旅游宣传动画	88
5.6 制作圣诞节宣传动画	91
5.7 制作空中城堡动画	92
5.8 制作节日动画	95
5.9 制作氢气球动画	96
5.10 制作楼盘宣传动画	99
5.11 制作楼盘网站开场动画	100
5.12 制作阳光下的浪漫动画	104

第 6 章 路径跟随动画 105

6.1 制作过山车动画	105
6.2 制作飞机飞行动画	108
6.3 制作汽车跟随路径动画	109
6.4 制作汽车掉入引导动画	113
6.5 制作汽车沿着公路行驶动画	113
6.6 制作蝴蝶飞舞动画	116
6.7 制作蜻蜓飞舞动画	117
6.8 制作卡通小人淡入动画	121
6.9 制作文字引导线动画	122
6.10 制作游戏怪兽动画	126
6.11 制作泡泡飘动画	126
6.12 制作游乐场动画	132

第 7 章 遮罩动画	133
7.1 心形遮罩动画	133
7.2 散点式遮罩动画	137
7.3 相片遮罩动画	138
7.4 水果宣传动画	140
7.5 家具广告动画	141
7.6 放大镜动画	146
7.7 人物遮罩动画	146
7.8 图像遮罩动画	150
7.9 文字遮罩动画	151
7.10 圆图形遮罩动画	155
7.11 彩带遮罩动画	156
7.12 音乐网站开场动画	158
第 8 章 Flash 文本动画	159
8.1 Flash 文字动画效果	159
8.2 摇奖式文字动画效果	162
8.3 分散式文字动画效果	163
8.4 闪烁文字动画效果	166
8.5 阴影文字动画效果	167
8.6 波浪式文字动画效果	170
8.7 波光粼粼文字动画效果	171
8.8 落英缤纷文字动画效果	174
8.9 广告式文字动画效果	175
8.10 拼合文字动画效果	178
第 9 章 按钮的应用	179
9.1 基本按钮动画	179
9.2 制作“点击进入”按钮	182
9.3 按钮中应用影片剪辑	183
9.4 逐帧动画在按钮中的应用	185
9.5 游戏按钮的制作	186
9.6 食品按钮的制作	190
9.7 脚本控制按钮动画	190
9.8 竞技类按钮的制作	194
9.9 反应区的应用	195
9.10 商业按钮的制作	198
9.11 反应区的高级应用	199

9.12 分类按钮的制作	204
9.13 反应区的综合应用	204
9.14 菜单按钮的制作	208
9.15 动态按钮的制作	208
9.16 旋转按钮的制作	213

第 10 章 鼠标特效 214

10.1 蝴蝶跟随动画	214
10.2 使用鼠标控制图片	218
10.3 彩球跟随动画	218
10.4 眼睛跟随动画	222
10.5 变色泡泡跟随动画	223
10.6 彩色光点跟随动画	226
10.7 接龙式鼠标跟随动画	226
10.8 文字跟随动画	230
10.9 艳阳高照跟随动画	231
10.10 鼠标拖动动画	234

第 11 章 音效的应用 236

11.1 导入声音	236
11.2 添加海底音乐	239
11.3 加入背景音乐	240
11.4 为广告条添加音乐	243
11.5 为按钮添加音乐1	243
11.6 为直升机添加声音	247
11.7 为按钮添加音乐2	247
11.8 为动画添加趣味音效	250
11.9 控制播放音乐	250
11.10 键盘控制声音播放	254
11.11 控制音乐音量	255
11.12 控制梦幻动画中的声音	259
11.13 制作MP3播放器	260
11.14 制作简易播放器	265

第 12 章 视频的应用 266

12.1 导入视频	266
12.2 制作网站视频	268
12.3 动画中视频的应用	269
12.4 爆炸动画效果	272

12.5 制作嵌入视频	272
12.6 制作视频动画	276
12.7 网站宣传动画	276
12.8 游戏网站动画	281
第 13 章 导航和菜单的制作	282
13.1 基本网站导航	282
13.2 体育信息导航	286
13.3 网站导航	286
13.4 儿童教学导航	293
13.5 游戏导航	293
13.6 楼盘导航	298
13.7 基本快速导航	299
13.8 社区快速导航	302
13.9 收缩式快速导航	303
13.10 类别快速导航	309
13.11 公司介绍菜单	310
13.12 快餐厅展示菜单	313
13.13 社区展示菜单	314
13.14 MP3展示菜单	317
13.15 公园展示菜单	318
13.16 插画展示菜单	322
13.17 食品展示菜单	323
13.18 化妆品展示菜单	326
13.19 电子商务类展示菜单	327
13.20 古典展示菜单	333
第 14 章 开场和片头动画	334
14.1 简单开场动画	334
14.2 电子商务开场动画	338
14.3 商业片头开场动画	339
14.4 化工公司开场动画	343
14.5 古典片头动画	344
14.6 展览公司开场动画	349
14.7 艺术片头动画	350
14.8 休闲网站开场动画	354
14.9 时尚片头动画	355
14.10 汽车网站开场动画	361

第 15 章 制作贺卡	362
15.1 清新贺卡	362
15.2 祝福贺卡	367
15.3 专用贺卡	368
15.4 春天贺卡	373
15.5 静帖贺卡	374
15.6 冬季贺卡	381
15.7 思念贺卡	382
15.8 生日贺卡	390
15.9 节日贺卡	391
15.10 情感贺卡	396
15.11 中秋贺卡	397
15.12 浪漫贺卡	402
第 16 章 ActionScript 3.0的应用	403
16.1 控制放大与缩小	403
16.2 制作声音循环动画	406
16.3 控制鼠标跟随动画	406
16.4 制作幻灯片动画效果	409
16.5 控制移动拖曳元件	409
16.6 绘制图形	412
16.7 控制下雪动画	413
16.8 调用外部SWF	416
16.9 控制拖曳元件	416
16.10 实现鼠标跟随	420
16.11 控制元件坐标	421
16.12 调用外部文件	425
16.13 控制满天星动画	426
16.14 实现时钟制作	430
16.15 控制风车旋转	430
16.16 实现超链接	434
16.17 使用方向键控制元件播放	434
16.18 制作文本框滚动	437
16.19 使用主类和辅类	438
16.20 实现元件旋转	441

第1章

绘制物体

制作Flash动画之前，首先就需要对Flash动画中的物体、场景、角色进行设计和绘制，在本章中，将通过实例讲解在Flash中绘制物体的方法和技巧。通过本章的学习可以使读者基本掌握在Flash中绘图的基本方法，并能够充分掌握软件中各种工具的使用和设置方法。



1.1 绘制苹果



案例文件 光盘\源文件\第1章\1-1 fla

视频文件 光盘\视频\第1章\1-1.swf

学习时间 15分钟

★★☆☆☆

制作要点

>>>>>>>>>>

使用“椭圆工具”绘制椭圆形，再使用“部分选取工具”对所绘制的椭圆形进行调整，并为所绘制的椭圆形填充渐变颜色。

思路分析

>>>>>>>>>>

本实例讲解如何在Flash中绘制苹果，在实例的绘制过程中，主要应用“椭圆工具”进行绘制，再通过使用“部分选取工具”对所绘制的椭圆进行调整，将其调整为苹果的形状，再通过渐变颜色填充，使所绘制的苹果更具质感，本实例的最终效果如图1-1所示。

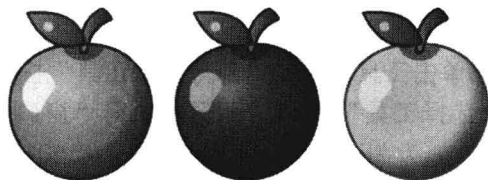


图1-1 最终效果

制作步骤

>>>>>>>>>>

1 执行“文件>新建”命令，新建一个Flash文档，如图1-2所示。新建文档后，单击“属性”面板上“属性”标签下的“编辑”按钮 **编辑...**，在弹出的“文档设置”对话框中进行设置，如图1-3所示，单击“确定”按钮。

ActionScript 3.0

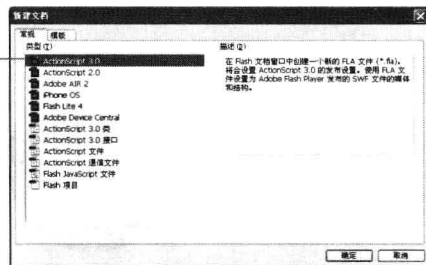
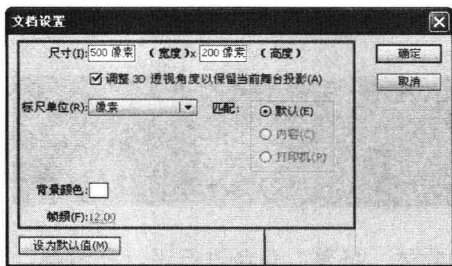


图1-2 “新建文档”对话框



设置“文档设置”

图1-3 “文档设置”对话框

提示

在绘制图形时，对Flash的ActionScript没有版本要求。可根据制作动画使用到的脚本选择不同的ActionScript版本。

2 执行“插入>新建元件”命令，新建“名称”为“红苹果”的“图形”元件，如图1-4所示。单击工具箱中的“椭圆工具”按钮，在“属性”面板上设置“笔触高度”为3，“笔触颜色”为#7E0101，“填充颜色”为#FF3300，绘制一个椭圆形，如图1-5所示。

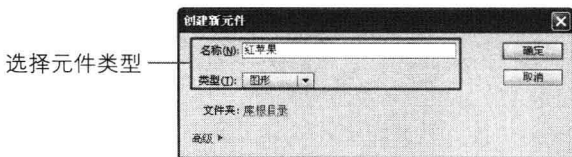


图1-4 “创建新元件”对话框

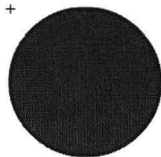


图1-5 绘制椭圆形

技巧 绘制正圆时，可以按下键盘上的Shift键，从而确保绘制出正圆形。绘制完成后可以通过修改“属性”面板上的“宽度”和“高度”的数值来调整其大小。

3 单击工具箱中的“部分选取工具”按钮，调整刚刚绘制的椭圆形，如图1-6所示。使用“选择工具”选中图形，执行“窗口>颜色”命令，打开“颜色”面板，设置“填充颜色”值为#FF8A15→#FF0000→#540101→#C90101的“径向渐变”，如图1-7所示。

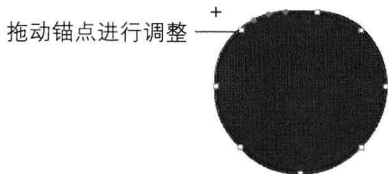


图1-6 调整图形

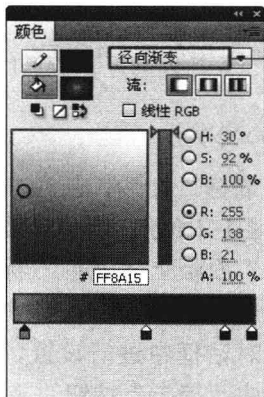


图1-7 设置“颜色”面板

4 单击工具箱中的“渐变变形工具”按钮，调整渐变的角度，如图1-8所示。新建“图层2”，设置“笔触颜色”为无，“填充颜色”为#333333，使用“椭圆工具”在场景中绘制一个椭圆形，如图1-9所示。

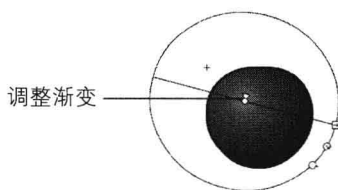


图1-8 调整渐变角度

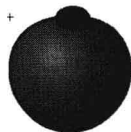


图1-9 绘制椭圆形

提示

对于填充完成的渐变效果，可以使用“渐变变形工具”调整渐变的范围、角度等，以达到更自然的图形效果。

5 使用“选择工具”选取刚刚绘制的椭圆形的上半部分，按Delete键将其删除，如图1-10所示。选中下半部分，设置“填充颜色”的Alpha值为40%，如图1-11所示。

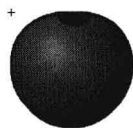


图1-10 图形效果

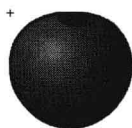


图1-11 图形效果

6 新建“图层3”，使用“椭圆工具”，设置“笔触颜色”为无，“填充颜色”为#FFAA44，在场景中绘制一个椭圆形，并使用“部分选取工具”对其进行调整，如图1-12所示。单击工具箱中的“矩形工具”按钮，在“属性”面板上设置“笔触高度”为3，“笔触颜色”为#50371B，“填充颜色”为#FFAA44，“矩形边角半径”为8，如图1-13所示。

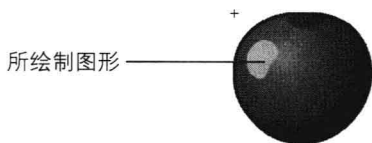


图1-12 图形效果

提示

使用“矩形工具”时，可以通过在“属性”面板上设置“矩形边角半径”的值来绘制圆角矩形，可以将4个圆角的角设置为不同的值，也可以设置为相同的值。

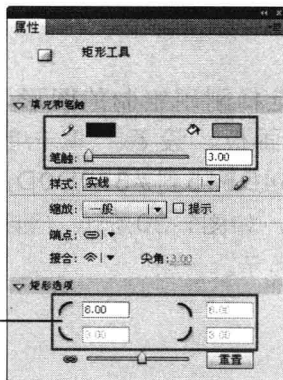


图1-13 设置“属性”面板

7 新建“图层4”，在场景中绘制一个圆角矩形，如图1-14所示。使用“选择工具”和“部分选取工具”对刚刚绘制的圆角矩形进行调整，如图1-15所示。

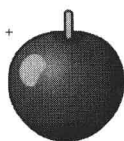


图1-14 绘制圆角矩形

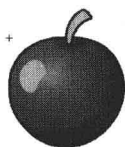


图1-15 调整图形

8 选择刚刚绘制的图形，打开“颜色”面板，设置“填充颜色”的值为#E0974E到#6C4013的“线性渐变”，如图1-16所示，图形效果如图1-17所示。

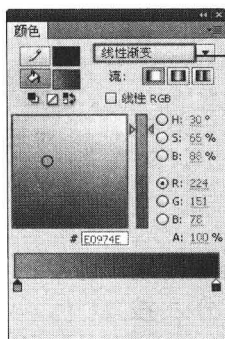


图1-16 设置“颜色”面板

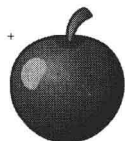


图1-17 图形效果

9 新建“图层5”，使用“椭圆工具”，在“属性”面板上设置“笔触高度”为3，“笔触颜色”为#025801，“填充颜色”为#00FF00，在场景中绘制一个椭圆形，如图1-18所示。使用“转换锚点工具”和“部分选取工具”对刚刚绘制的椭圆形进行调整，对调整后的图形进行旋转并移至合适的位置，如图1-19所示。

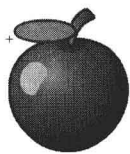


图1-18 绘制椭圆形

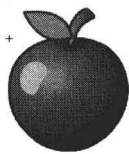


图1-19 调整图形

提示

使用“转换锚点工具”单击椭圆形上的锚点，可以将该锚点转换为直角，再使用“部分选取工具”对该锚点的位置进行调整。

10 选择刚刚绘制的图形，打开“颜色”面板，设置“填充颜色”的值为#54D515到#377D0D的“线性渐变”，如图1-20所示，图形效果如图1-21所示。

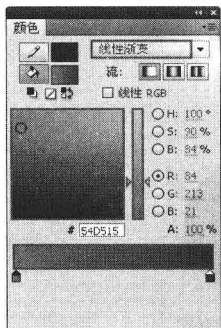


图1-20 设置“颜色”面板

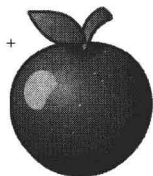


图1-21 图形效果

11 新建“图层6”，使用“椭圆工具”，设置“笔触颜色”为无，“填充颜色”为#BDFD51，在场景中绘制一个椭圆形，如图1-22所示。利用相同的绘制方法，还可以绘制出其他颜色的苹果图形，如图1-23所示。

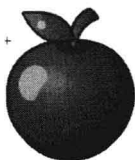


图1-22 绘制椭圆形

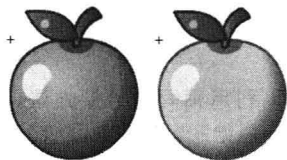


图1-23 绘制其他颜色的苹果

12 单击“编辑栏”上的“场景1”文字，返回到“场景1”的编辑状态，将刚刚绘制的不同颜色的苹果元件拖入到场景中，如图1-24所示。完成苹果的绘制，执行“文件>保存”命令，将文件保存为“1-1.flas”，测试动画效果，如图1-25所示。

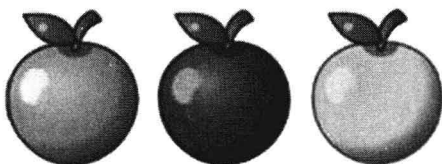


图1-24 拖入元件

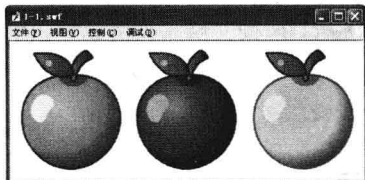


图1-25 测试动画效果

实例小结 >>>>>>>>

本实例主要讲解如何使用Flash中基本的绘图工具绘制苹果图形，在本实例的制作过程中注意对基本图形的变形操作，以及如何调整渐变颜色进行填充。

1.2 绘制香蕉



案例文件 光盘\源文件\第1章\1-2.flas

视频文件 光盘\视频\第1章\1-2.swf

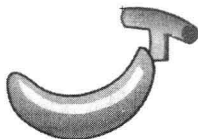
学习时间 10分钟

☆☆☆☆☆

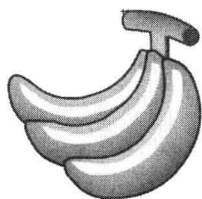
制作要点 >>>>>>>>



1. 应用“矩形工具”绘制矩形，使用“部分选取工具”调整图形，并且填充渐变颜色。



2. 使用“矩形工具”绘制矩形，调整矩形的形状并填充渐变颜色。



3. 利用相同的绘制方法，可以绘制出其他的图形。



4. 完成香蕉的绘制，得到最终效果。

1.3 绘制方块表情



案例文件 光盘\源文件\第1章\1-3 fla

视频文件 光盘\视频\第1章\1-3.swf

学习时间 10分钟

☆☆☆☆☆

制作要点 >>>>>>>>>>

主要使用“矩形工具”、“椭圆工具”和“线条工具”绘制方块表情，并且为所绘制的图形填充渐变颜色。

思路分析 >>>>>>>>>>

本实例主要讲解如何使用基本绘图工具绘制卡通方块表情，在绘制的过程中注意学习圆角矩形的绘制方法，以及等比例缩放和渐变填充的方法，本实例的最终效果如图1-26所示。

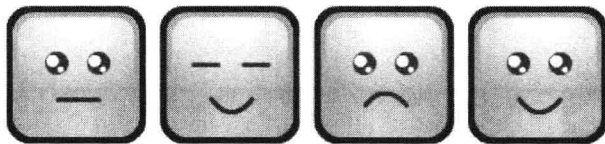


图1-26 最终效果

制作步骤 >>>>>>>>>>

1 执行“文件>新建”命令，新建一个Flash文档，如图1-27所示。新建文档后，单击“属性”面板上的“编辑”按钮 **编辑...**，在弹出的“文档设置”对话框中进行设置，如图1-28所示，单击“确定”按钮。

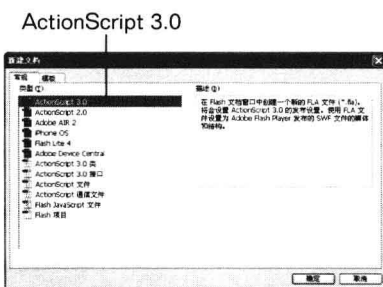


图1-27 “新建文档”对话框

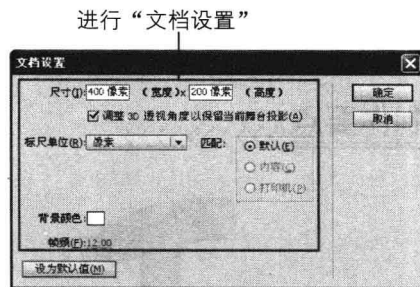


图1-28 “文档设置”对话框