

多媒体视频教学光盘

12 个精彩大型案例的素材和结果

12 个拓展训练的素材和结果

高质量教学视频



“十二五”职业教育国家规划教材  
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材

# Flash CS5.5 中文版案例教程

■ 李 涛 组编  
■ 康玉忠 安小龙 主编

**顶尖的作者团队：**汇集了国内最顶尖的 CG 设计师和资深教育培训专家

**新颖的编写方式：**引入任务驱动式编写思想，真正实现“教、学、做”一体化

**实用的精粹案例：**提供大量融入产品创意和设计理念的精彩商业案例，涵盖了贺卡设计、商业片头设计、Flash 游戏、网络广告设计、交互式网页设计等应用领域

高等教育出版社



“十二五”职业教育国家规划教材  
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字艺术设计精品规划教材



# Flash CS5.5 中文版案例教程

Flash CS5.5 Zhongwenban  
Anli Jiaocheng

李 涛 组 编  
康玉忠 安小龙 主 编  
陶 冶 陈 慧 副主编

高等教育出版社·北京

## 内容提要

本书是“十二五”职业教育国家规划教材。

本书详细介绍了Flash CS5.5的基础知识及其在动画设计中的应用。首先在基础知识部分通过大量典型而易于理解的案例帮助读者掌握Flash动画制作的原理和方法,以及面向对象编程的ActionScript脚本语言,然后通过多个面向实际应用的经典商业案例详细剖析了Flash CS5.5在贺卡设计、商业片头设计、Flash游戏、网络广告设计、交互式网页设计等多个方面的应用,同时在案例中整合了工具详解、行业知识、设计师经验等模块,旨在培养和提升读者的综合设计能力,使之尽快成为一名合格的设计者。

本书可作为高职高专院校艺术设计类和计算机类专业相关课程的教材,也可以作为相关培训机构的教学用书或动画设计爱好者的自学用书。

## 图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5.5中文版案例教程 / 康玉忠, 安小龙主编;  
李涛组编. —北京: 高等教育出版社, 2015.2

ISBN 978-7-04-041208-6

I. ①F… II. ①康… ②安… ③李… III. ①动画  
制作软件-高等职业教育-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第240283号

策划编辑 陈 皓

责任编辑 陈 皓

封面设计 杨立新

责任印制 韩 刚

出版发行 高等教育出版社  
社 址 北京市西城区德外大街4号  
邮政编码 100120  
印 刷 涿州市星河印刷有限公司  
开 本 889mm×1194mm 1/16  
印 张 18.5  
字 数 470千字  
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598  
网 址 <http://www.hep.edu.cn>  
<http://www.hep.com.cn>  
网上订购 <http://www.landraco.com>  
<http://www.landraco.com.cn>  
版 次 2015年2月第1版  
印 次 2015年2月第1次印刷  
定 价 49.80元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物料号 41208-00

# 出版说明

教材是教学过程的重要载体，加强教材建设是深化职业教育教学改革的有效途径，推进人才培养模式改革的重要条件，也是推动中高职协调发展的基础性工程，对促进现代职业教育体系建设，切实提高职业教育人才培养质量具有十分重要的作用。

为了认真贯彻《教育部关于“十二五”职业教育教材建设的若干意见》（教职成〔2012〕9号），2012年12月，教育部职业教育与成人教育司启动了“十二五”职业教育国家规划教材（高等职业教育部分）的选题立项工作。作为全国最大的职业教育教材出版基地，我社按照“统筹规划，优化结构，锤炼精品，鼓励创新”的原则，完成了立项选题的论证遴选与申报工作。在教育部职业教育与成人教育司随后组织的选题评审中，由我社申报的1338种选题被确定为“十二五”职业教育国家规划教材立项选题。现在，这批选题相继完成了编写工作，并由全国职业教育教材审定委员会审定通过后，陆续出版。

这批规划教材中，部分为修订版，其前身多为普通高等教育“十一五”国家级规划教材（高职高专）或普通高等教育“十五”国家级规划教材（高职高专），在高等职业教育教学改革进程中不断吐故纳新，在长期的教学实践中接受检验并修改完善，是“锤炼精品”的基础与传承创新的硕果；部分为新编教材，反映了近年来高职院校教学内容与课程体系改革的成果，并对接新的职业标准和新的产业需求，反映新知识、新技术、新工艺和新方法，具有鲜明的时代特色和职教特色。无论是修订版，还是新编版，我社都将发挥自身在数字化教学资源建设方面的优势，为规划教材开发配备数字化教学资源，实现教材的一体化服务。

这批规划教材立项之时，也是国家职业教育专业教学资源库建设项目及国家精品资源共享课建设项目深入开展之际，而专业、课程、教材之间的紧密联系，无疑为融通教改项目、整合优质资源、打造精品力作奠定了基础。我社作为国家专业教学资源库平台建设和资源运营机构及国家精品开放课程项目组织实施单位，将建设成果以系列教材的形式成功申报立项，并在审定通过后陆续推出。这两个系列的规划教材，具有作者队伍强大、教改基础深厚、示范效应显著、配套资源丰富、纸质教材与在线资源一体化设计的鲜明特点，将是职业教育信息化条件下，扩展教学手段和范围，推动教学方式方法变革的重要媒介与典型代表。

教学改革无止境，精品教材永追求。我社将在今后一到两年内，集中优势力量，全力以赴，出版好、推广好这批规划教材，力促优质教材进校园、精品资源进课堂，从而更好地服务于高等职业教育教学改革，更好地服务于现代职教体系建设，更好地服务于青年成才。

高等教育出版社

2014年7月



# 系列教材序言——不忘初心

对于设计专业的学生来说，设计的道路终究是不好走的，技法的训练如铁杵磨针，日久方见功力，美感的培养则需博观约取，厚积才能薄发，优秀的作品哪怕寥寥几笔背后却蕴含创作者经历的无尽坎坷和磨练。每一位选择以此为专业的青年学子都值得鼓励和佩服。在你们初踏上征途之际，作为先行者的我们愿意为你们精点行囊，点一盏耀足眼前的小桔灯。

在本套教材构思之初，高等教育出版社汇集多位一线设计师和教师多次反思自问，为何设计类书籍如此丰富多样而我们的学生毕业后依旧技法不精，创意不足。经过多次的大纲讨论和苛刻的案例筛选，我们发现在知识爆炸的时代，使学生每天面对那么多可怕的技术词汇和指令远非快速学习的有效方法，而需要做的是建立适合自身的数字艺术设计和创作的知识体系，不仅需要掌握操作方法，更需要知道如何合理地运用知识和技术。

所以，我们决定不做庞大而主次不分的百科全书式教材，同时也极力避免软件说明或案例罗列式的教学姿态。在技能梳理上我们秉承“少即多，多则惑”的理念，力求更加简洁、系统，将传授“方法”作为本套教材的核心，最终“磨”出了这套教材。

在本套教材组编之初，我们提出了如下期望：

避免知识的生硬堆砌，强调对知识体系的构建，强调内容的整合和优胜劣汰；

多数情况下，为读者提供一个选择，协助他们解决实际面临的问题，使初级读者一上手就使用最优良的方式，少走一些弯路；

多个领域的知识融合，体现美学与技术全新的复合形态；

.....

希望最终这套教材在我们略带洁癖的坚持下能够符合构思它的初衷和本心。

为了方便读者相互交流共同提高，我们建立了读者俱乐部（[www.liangzhishu.com/ask/](http://www.liangzhishu.com/ask/)），欢迎各位读者在其中交流切磋。我们希望能给大家提供持续、开放的平台，如你有任何关于知识的疑问，这里会有各路英才帮你解答；我们更想保护你原生的哪怕稚嫩的创意，如你有初生牛犊不怕虎的作品，欢迎共享出来接受挑剔的眼光；我们更期待大家提出各种意见或建议，只要能帮助我们的设计环境更好更健康地成长，我们都无任欢迎！

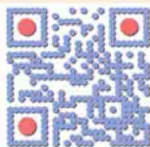
系列教材主编 李涛  
于北京



## 我要提问

[www.liangzhishu.com/ask/](http://www.liangzhishu.com/ask/)

添加提问 >



# 前言

## 关于Flash

Flash CS5.5是Adobe公司推出的一款矢量动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网站广告设计、游戏设计、MTV制作、电子贺卡制作、多媒体课件制作等领域。与以往版本相比，Flash CS5.5以其新颖的操作界面、流畅的操作流程为创建交互式Web站点和数字动画，以及跨设备和桌面应用提供了功能全面的创作和编辑环境，使设计者的工作流程更为高效和灵活。

## 本书内容

本书从理论到实例都进行了较详尽的叙述，内容由浅入深，全面覆盖了Flash的基础知识及其在相关各行业中的应用技术。20多个精彩设计案例融入了作者丰富的设计经验和教学心得，旨在帮助读者全方位了解行业规范、设计原则和表现手法，提高实战能力，以灵活应对不同工作的需求。

全书共分为8章，第1章讲解Flash CS5.5的基础知识，了解Flash的操作界面、常用工具、对象的编辑以及元件和库等知识；第2章讲解Flash CS5.5的动画制作，通过案例了解Flash中动画制作的相关操作以及添加声音的方法；第3章讲解ActionScript函数基础，包括编程基础、变量、常量、数据类型、运算符、表达式、函数、语句等知识，帮助读者了解面向对象编程语言的工作原理，以及对象和类的概念等；第4~8章介绍了Flash在贺卡设计、商业片头设计、Flash游戏、网络广告设计、交互式网页设计等多个应用领域中的经典案例，将Flash CS5.5中涉及的专业知识和设计理念融入案例中，帮助读者将Flash动画设计知识融会贯通，以快速提高动画设计的综合能力。

## 配套教学资源

本书提供了立体化教学资源，包括教学课件(PPT)，高质量教学视频，案例的素材、源文件和结果文件，拓展训练的源文件和结果文件，习题答案，行业和企业认证模拟题等。其中，教学视频，案例的素材、源文件和结果文件，拓展训练的源文件和结果文件存放于DVD光盘中，教学课件，习题答案，认证模拟题请联系编辑获取(1548103297@qq.com)。DVD光盘中的教学视频与书中内容一一对应，对于一些操作性较强的部分，大家可以通过观看视频来强化学习效果。通过众多的配套资源，希望能为广大师生在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路，力求使每一位学习本书的读者均可达到一定的职业技能水平。

本书由康玉忠、安小龙任主编，陶冶、陈慧任副主编，参与编写的还有陈旭文、杨玉英、邱宏其、谢细全、徐媛媛等人。由于时间仓促，疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正，以便修订时更加完善。

编者

2014年10月



# 案例教学设计

实践●提高

6.5

● 难易程度

★ ★ ★ ★

### 超级神射手

项目创设

超级神射手游戏是较为简单的Flash游戏类型,所谓“麻雀虽小,五脏俱全”,其涵盖了Flash游戏制作的方方面面,包括判定、Enterframe控制MC行为、按键检测、加载删除MC、关卡设计等。最终效果如图6-102所示。

制作思路

用鼠标打中一个气泡时,会自动加分。气泡通过代码随机产生,会有不同的数量和速度。

图 6-102

素材: 素材与源文件 - Chapter6\6.5\素材  
源文件: 素材与源文件 - Chapter6\6.5\源文件和动画文件  
说明: 数字版权 5.5 超级神射手.flx

### 案例制作步骤

#### 01 新建文档

新建一个空白文档,选择“修改”→“文档”菜单命令,在打开的“文档设置”对话框中设置文档大小为455像素×355像素,背景颜色为红色,单击“确定”按钮,如图6-103所示。

#### 02 绘制矩形

选择工具箱中的矩形工具绘制一个矩形,然后选中矩形,按【F8】键,在打开的“转换为元件”对话框中设置名称为“bar”,将类型设为“影片剪辑”,如图6-104所示。

#### 03 转换为元件

双击进入元件“bar”的编辑窗口,选中填充色,按【F8】键,在打开的“转换为元件”对话框中设置名称为“percent”,将类型设为“影片剪辑”,如图6-105所示。

#### 04 分散到图层

选中所有对象并右击,在弹出的快捷菜单中选择“分散到图层”命令,如图6-106所示。

#### 05 变形元件

在图层“percent”的第100帧插入关键帧,然后选择工具箱中的任意变形工具,将元件缩小至如图6-107所示。

#### 设计思路

##### Flash游戏制作规划与流程漫谈(二)

2. 制作游戏的目的

制作游戏的目的有很多,有的纯粹是娱乐,有的则是想吸引更多的访问者来浏览自己的网站,还有很多是出于商业目的。设计一个游戏来通过比赛,甚至把通过游戏的关卡当作是奖品。

所以在进行游戏的制作之前,必须先确定游戏的目的,这样才能根据游戏的目的来设计符合需求的作品。

3. 游戏的种类

凡是玩过计算机游戏或者电视游戏的朋友一定非常清楚,游戏可

#### 行业知识

##### Banner常用规格

因为Banner是经常更新的,所以在制作网页时需要事先将相应的尺寸固定好,之后只需要进行替换即可。如像在一些网站中固定位置,刊登Banner广告,则需要按照该网页中的尺寸进行Banner的制作。这些Banner常用的规格如下表所示。

| 名称       | 规格(单位:像素) |
|----------|-----------|
| 全幅标志广告   | 408×60    |
| 半幅标志广告   | 234×60    |
| 垂直BANNER | 120×240   |
| 宽型BANNER | 728×90    |
| 小型广告条    | 88×31     |
| 1号按钮     | 120×90    |
| 2号按钮     | 120×60    |

图 6-103 图 6-104 图 6-105 图 6-106

### 拓展训练——DIY弹力球

利用本章所学的Flash网站片头的制作知识,按照配套光盘中提供的素材文件制作出“弹力球”游戏,最终效果如图6-178所示。

技术点: 绘图工具、补间动画、重播脚本等的运用。

素材文件: 配套光盘中的“素材与源文件”\Chapter\6.5\游戏拓展训练DIY弹力球.flx。

制作分析: 先绘制本游戏所需的场景,然后把小球制作成闪闪发光的效果,并添加合适的脚本,完成制作。

图 6-178

**[项目创设]** 描述工作情境,明确项目应达到的能力目标,并进行项目分析。

**[制作思路]** 进行任务分解,提炼出制作的重点步骤。

**[资源介绍]** 向读者指明案例的素材文件和教学视频文件在光盘中的位置。

**[图解步骤]** 通过图片方式展示项目的制作步骤,使读者对项目有更直观的认识。

**[行业知识]** 紧扣项目制作流程,介绍相关行业中的的一些常识和经验,让读者增加对行业的了解。

**[设计师经验]** 向读者介绍设计师的从业经验,帮助读者更合理、高效地完成项目制作。

**[拓展训练]** 让读者自己动手进行职场操练,以此来巩固和提高学习效果。

## Flash CS5.5的基础知识

|                     |    |
|---------------------|----|
| 1.1 认识Flash动画       | 2  |
| 1.1.1 Flash动画的特点    | 2  |
| 1.1.2 Flash动画的应用领域  | 2  |
| 1.2 初步认识Flash CS5.5 | 4  |
| 1.2.1 菜单栏           | 4  |
| 1.2.2 工具箱           | 5  |
| 1.2.3 时间轴           | 5  |
| 1.3 常用绘制工具          | 5  |
| 1.3.1 绘制基本几何图形      | 6  |
| 1.3.2 钢笔工具          | 7  |
| 1.3.3 刷子工具          | 9  |
| 1.4 颜色工具            | 10 |
| 1.4.1 笔触颜色与填充颜色     | 10 |
| 1.4.2 颜料桶工具         | 10 |
| 1.4.3 墨水瓶工具         | 11 |
| 1.4.4 滴管工具          | 11 |
| 1.4.5 案例——绘制可爱的小鸡   | 11 |
| 1.5 编辑和修改图形         | 13 |
| 1.5.1 选择对象          | 13 |
| 1.5.2 变形对象          | 14 |
| 1.5.3 组合与分离对象       | 15 |
| 1.5.4 对齐对象          | 15 |
| 1.5.5 案例——制作折扇      | 16 |
| 1.6 文本的编辑           | 18 |
| 1.6.1 文本的类型及属性      | 18 |
| 1.6.2 文本的基本编辑操作     | 20 |
| 1.6.3 文本的滤镜效果       | 22 |





|                       |    |
|-----------------------|----|
| 1.7 元件和“库”面板·····     | 23 |
| 1.7.1 元件的概念·····      | 23 |
| 1.7.2 元件的类型·····      | 23 |
| 1.7.3 设置实例的属性·····    | 25 |
| 1.7.4 “库”面板·····      | 26 |
| 1.7.5 案例——制作按钮元件····· | 27 |
| 1.8 知识与技能梳理·····      | 29 |
| 1.9 课后练习·····         | 29 |



## Chapter

## 2

## Flash CS5.5的动画制作

|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.1 基本动画制作·····    | 32 |
| 2.1.1 帧与图层·····    | 32 |
| 2.1.2 基本动画类型·····  | 34 |
| 2.1.3 制作基本动画·····  | 35 |
| 2.2 高级动画制作·····    | 44 |
| 2.2.1 引导动画·····    | 44 |
| 2.2.2 遮罩动画·····    | 47 |
| 2.2.3 反向运动动画·····  | 50 |
| 2.3 声音的使用·····     | 52 |
| 2.3.1 声音简介·····    | 52 |
| 2.3.2 导入外部声音·····  | 52 |
| 2.3.3 设置声音属性·····  | 53 |
| 2.3.4 编辑声音·····    | 55 |
| 2.3.5 设置和输出文件····· | 57 |
| 2.4 知识与技能梳理·····   | 60 |
| 2.5 课后练习·····      | 60 |



## ActionScript函数基础

|       |                                   |    |
|-------|-----------------------------------|----|
| 3.1   | ActionScript简介                    | 62 |
| 3.1.1 | Flash CS5.5中的ActionScript         | 62 |
| 3.1.2 | ActionScript 3.0和ActionScript 2.0 | 63 |
| 3.2   | “动作”面板简介                          | 63 |
| 3.3   | 添加动作的方法                           | 64 |
| 3.3.1 | 为关键帧添加动作                          | 64 |
| 3.3.2 | 为按钮元件添加动作                         | 65 |
| 3.3.3 | 为影片剪辑元件添加动作                       | 65 |
| 3.4   | 基本函数的应用                           | 66 |
| 3.4.1 | 控制影片的播放 (play语句) 和停止 (stop语句)     | 66 |
| 3.4.2 | 跳转语句goto                          | 67 |
| 3.4.3 | 停止所有声音播放语句 stopAllSounds          | 68 |
| 3.4.4 | Flash播放器控制语句fscommand             | 69 |
| 3.4.5 | 转到Web网页语句 getURL                  | 71 |
| 3.4.6 | 加载 (卸载) 外部影片剪辑语句 (un) loadMovie   | 72 |
| 3.4.7 | 加载变量语句 loadVariables              | 73 |
| 3.4.8 | 设置影片剪辑元件的属性                       | 74 |
| 3.4.9 | 复制影片剪辑元件语句 duplicateMovieClip     | 76 |
| 3.5   | “行为”的使用                           | 78 |
| 3.6   | 案例——使用Flash制作小型个人网站               | 79 |
| 3.7   | 认识Flash CS5.5的组件                  | 82 |
| 3.8   | 组件的应用                             | 83 |
| 3.8.1 | Button                            | 83 |
| 3.8.2 | CheckBox                          | 84 |
| 3.8.3 | ComboBox                          | 85 |
| 3.8.4 | List                              | 86 |
| 3.8.5 | ScrollPane                        | 87 |
| 3.8.6 | RadioButton                       | 88 |





|       |               |    |
|-------|---------------|----|
| 3.8.7 | FLVPlayback   | 89 |
| 3.9   | 案例——制作Flash日历 | 91 |
| 3.10  | 知识与技能梳理       | 93 |
| 3.11  | 课后练习          | 93 |



## Chapter

## 4

## 贺卡设计

|       |                |     |
|-------|----------------|-----|
| 4.1   | 贺卡设计的基础知识      | 96  |
| 4.1.1 | 电子贺卡           | 96  |
| 4.1.2 | 电子贺卡对创意的要求     | 97  |
| 4.1.3 | Flash贺卡的发展前景   | 97  |
| 4.2   | Flash贺卡的分类与欣赏  | 97  |
| 4.3   | 小熊蛋糕           | 99  |
|       | 拓展训练——DIY生日贺卡  | 104 |
| 4.4   | 清凉的祝福          | 104 |
|       | 拓展训练——DIY中秋贺卡  | 108 |
| 4.5   | 新年贺卡           | 109 |
|       | 拓展训练——DIY母亲节快乐 | 120 |
| 4.6   | 知识与技能梳理        | 120 |



## Chapter

## 5

## 商业片头设计

|       |           |     |
|-------|-----------|-----|
| 5.1   | 商业片头的基础知识 | 122 |
| 5.1.1 | 片头        | 122 |
| 5.1.2 | 商业片头的设计技巧 | 122 |





|     |                         |     |
|-----|-------------------------|-----|
| 5.2 | 商业片头设计经典案例欣赏·····       | 124 |
| 5.3 | 古典风网站片头·····            | 125 |
|     | 拓展训练——DIY水墨效果的游戏片头····· | 134 |
| 5.4 | 地产网站片头·····             | 135 |
|     | 拓展训练——DIY周年庆片头·····     | 156 |
| 5.5 | 知识与技能梳理·····            | 157 |



## Chapter 6 Flash游戏

|       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 6.1   | Flash游戏的基础知识·····  | 159 |
| 6.1.1 | Flash游戏的设计流程·····  | 159 |
| 6.1.2 | Flash游戏的特点和前景····· | 160 |
| 6.2   | Flash游戏的分类与欣赏····· | 160 |
| 6.3   | 美眉换装·····          | 162 |
|       | 拓展训练——DIY打小狗·····  | 168 |
| 6.4   | 记忆大比拼·····         | 169 |
|       | 拓展训练——DIY考记忆·····  | 183 |
| 6.5   | 超级神射手·····         | 184 |
|       | 拓展训练——DIY弹力球·····  | 203 |
| 6.6   | 知识与技能梳理·····       | 204 |



## Chapter 7 网络广告设计

|       |                        |     |
|-------|------------------------|-----|
| 7.1   | Flash网络广告的基础知识·····    | 206 |
| 7.1.1 | Flash网络广告的特点·····      | 206 |
| 7.1.2 | Flash网络广告的形式·····      | 206 |
| 7.2   | Flash网络广告设计经典案例欣赏····· | 208 |



|     |                       |     |
|-----|-----------------------|-----|
| 7.3 | 企业形象Banner设计·····     | 209 |
|     | 拓展训练——DIY MOOK旅游····· | 218 |
| 7.4 | 寻觅粉色恋人·····           | 219 |
|     | 拓展训练——DIY汽车与烟花·····   | 231 |
| 7.5 | 知识与技能梳理·····          | 231 |



## Chapter

## 8

## 交互式网页设计

|       |                            |     |
|-------|----------------------------|-----|
| 8.1   | Flash网站的基础知识·····          | 233 |
| 8.1.1 | Flash网页界面设计与交互·····        | 233 |
| 8.1.2 | 建设网站要注意的问题·····            | 234 |
| 8.2   | 交互式网页设计经典案例欣赏·····         | 235 |
| 8.3   | EHAPPY导航网站·····            | 236 |
|       | 拓展训练——DIY卡通导航·····         | 251 |
| 8.4   | 溢智堂网站·····                 | 251 |
|       | 拓展训练——DIY阳光动人的Flash网站····· | 280 |
| 8.5   | 知识与技能梳理·····               | 281 |



# Flash CS5.5的基础知识



Flash CS5.5提供了非常强大的对象编辑功能，本章讲解Flash CS5.5的操作界面以及工具的使用。通过本章的学习，读者能够对Flash有个基本的了解，在掌握简单的操作后，能够将Flash的相关知识运用到实际的设计活动当中，从而为以后的设计工作奠定良好的基础。

| 学习要求 | 知识点 \ 学习目标       | 了解 | 掌握 | 应用 | 重点知识 |
|------|------------------|----|----|----|------|
|      | Flash动画的应用领域     | 😊  |    |    |      |
|      | Flash CS5.5的操作界面 | 😊  |    |    |      |
|      | 钢笔工具             | 😊  |    |    |      |
|      | 刷子工具             | 😊  |    |    |      |
|      | 颜色工具             |    | 😊  |    |      |
|      | 编辑和修改图形          |    |    |    | 😊    |
|      | 文本的编辑            |    |    | 😊  |      |
|      | 元件和库             |    |    | 😊  |      |



## 1.1 认识Flash动画

Flash是一个设计和制作动画的专业平台,采用矢量绘图方式显示图形,提供可视化的动画设计工具来绘制和制作动画元素,为其赋予动态的效果,并允许用户以时间轴方式控制图形的运动,通过流的方式传输多媒体数据,同时支持以脚本控制各种动画元素,实现用户与动画的交互。

### 1.1.1 Flash动画的特点

在进行Flash动画制作之前,首先要了解一下Flash动画的特点,以提高学习兴趣。Flash动画的特点造就了Flash动画在网络中的流行,其特点主要表现在以下几个方面。

- ① 使用流播放技术:Flash动画的最大特点就是以流的形式来进行播放,即不需要将文件全部下载,只下载文件的前面一部分内容,然后在播放的同时自动将文件的后面部分下载并播放。
- ② 动画作品文件的数据量非常小:Flash动画对象可以是矢量图形,因此,动画的数据量可以很小,即使动画内容很丰富,其数据量也非常小。
- ③ 适用范围广:Flash动画的适用范围极广,可以应用于MTV、小游戏、网页制作、动画、情景剧和多媒体课件等领域。
- ④ 表现形式多样:Flash动画可以包含文字、图片、声音、动画及视频等内容。
- ⑤ 交互性强:Flash具有极强的交互功能,开发人员可以容易地为动画添加交互效果。

随着计算机和网络技术的发展和提高,Flash软件的版本在不断升级,其性能在逐步提高。因此,Flash越来越广泛地应用到各个领域,利用Flash制作的动画作品风格各异、种类繁多。

### 1.1.2 Flash动画的应用领域

#### 1. 制作交互式网页

随着互联网的发展,利用Flash创建的交互式网页越来越多。采用Flash技术建立的网页可以增加页面的视觉冲击力,吸引人们的目光,所产生的效果是HTML页面无法比拟的,如图1-1所示为美宝莲化妆品网站。



图 1-1

## 2. 制作动画短片

动画短片是适合用Flash制作的一类动画，此类动画短小精悍，具有鲜明的主题。使用Flash制作动画短片能够很快地将作者的意图传达给人们。这一领域集中了大量的Flash高手和爱好者，也是闪客们最热衷的一个领域，如图1-2所示为联众世界制作的短片。



图 1-2

## 3. 制作Flash游戏

Flash软件中内置了大量的ActionScript交互指令，为制作游戏提供了条件。虽然Flash不是专为游戏而开发的软件，不善于制作大型游戏，但是可以利用ActionScript制作出简单而有趣的小游戏，如图1-3所示为小游戏“Rural Racer”的界面。

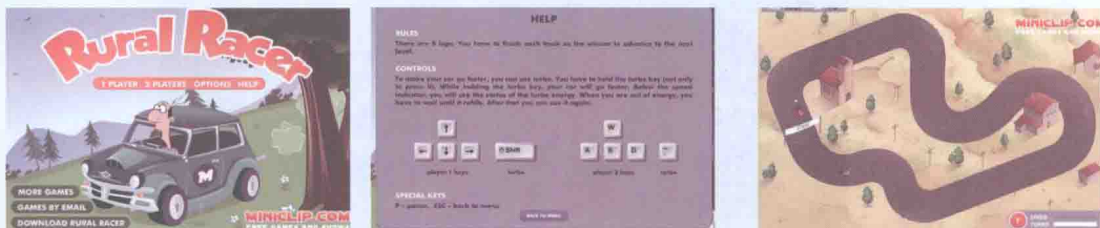


图 1-3

## 4. 制作教学课件

通过图形、图像来表现教学内容是教学活动中重要的教学手段之一，由Flash制作的课件具有很强的互动性，使学习者能够真正融入到学习中，亲身参与每一个实验，就好像自己真正动手一样，使原本枯燥的学习变得活泼、生动。如图1-4所示为语文教学课件动画效果。



图 1-4

## 5. 制作电子贺卡

利用Flash制作的电子贺卡，不再像以前只用简单的文本或图像，而是添加了声音和动画的带交互性的多媒体电子贺卡。在节日送一张自己精心制作的电子贺卡给亲朋好友，一定会让他们倍感亲切。如图1-5所示为Flash电子贺卡的界面。



图 1-5



## 1.2 初步认识Flash CS5.5

Flash CS5.5是一款优秀的网页动画设计软件，它完美地结合了矢量图形软件Illustrator和位图图像处理软件Photoshop的功能，并提供了强大的交互功能。Flash软件以其容量小、交互性强、速度快等特点在设计领域中占据着重要的地位，是目前应用最广泛的交互式内容制作软件之一，主要用于制作网页、广告、动画、游戏、电子杂志和多媒体课件等。本节将介绍Flash CS5.5的操作界面和新增功能，为下一步的学习做好准备。

在安装并进入Flash CS5.5之后，可以确定文档的类型，然后对其进行编辑。Flash CS5.5的操作界面包括菜单栏、舞台和场景、工具箱、时间轴、“属性”面板和“库”面板，如图1-6所示。

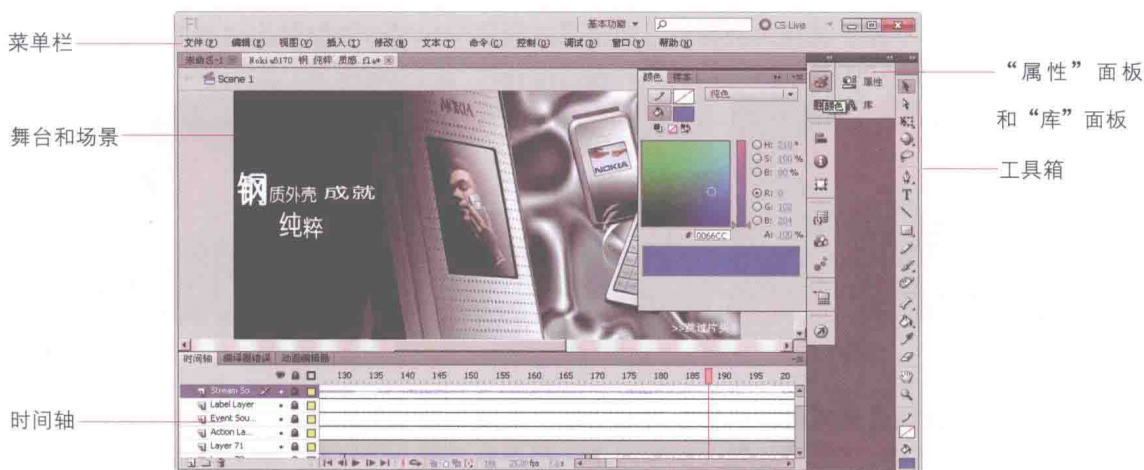


图 1-6

### 1.2.1 菜单栏

菜单栏位于操作界面的上方，分为“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单和帮助菜单，如图1-7所示。

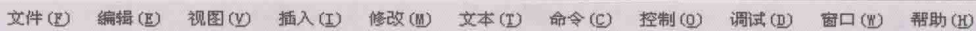


图1-7

**“文件”菜单：**用于文件操作，如创建、打开和保存文件等。

**“编辑”菜单：**用于动画内容的编辑操作，如复制、剪切和粘贴等。

**“视图”菜单：**用于对开发环境进行外观和版式设置，包括放大、缩小、显示网格及辅助线等。

**“插入”菜单：**用于插入性质的操作，如新建元件、插入场景和图层等。

**“修改”菜单：**用于修改动画中的对象、场景甚至动画本身的特性，主要用于修改动画中各种对象的属性，如帧、图层、场景和动画本身等。

**“文本”菜单：**用于对文本的属性进行设置。