

21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxi Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 高级教程

Flash CS3 ZHONGWENBAN GAOJI JIAOCHENG

郭庚麒 主编 关少珊 刘静 副主编

- 内容编写重点突出
- 技术解析全面翔实
- 课堂案例典型实用



CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

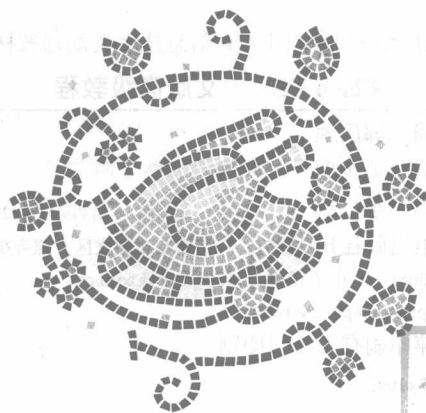
21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxi Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 高级教程

Flash CS3 ZHONGWENBAN GAOJI JIAOCHENG

郭庚麒 主编 关少珊 刘静 副主编



人民邮电出版社
样书
专用章

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 中文版高级教程 / 郭庚麒主编. —北京: 人民邮电出版社, 2008.11
21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材
ISBN 978-7-115-18787-1

I. F… II. 郭… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—高等学校: 技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 136507 号

内 容 提 要

本书是一本全面系统地介绍 Flash CS3 中文版的实例类教程, 适合已经了解 Flash 基本知识的读者进一步掌握 Flash 的高级应用。

本书精心挑选和设计了 43 个典型案例, 每个典型案例都详细地介绍了知识要点、制作方法以及操作步骤, 读者可以按照操作步骤轻松地制作出缤纷精彩的动画实例效果。通过典型案例演练, 读者可以快速熟悉软件功能和制作技巧, 可以熟练快捷地应用 Flash CS3 中文版进行动画设计创作。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业 Flash 课程的教材, 也可作为 Flash 自学人员的参考用书。

21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材

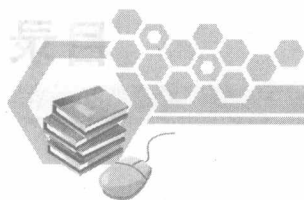
Flash CS3 中文版高级教程

-
- ◆ 主 编 郭庚麒
 - 副 主 编 关少珊 刘 静
 - 责任编辑 李 凯
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京楠萍印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19
字数: 490 千字
印数: 1—3 000 册
 - 2008 年 11 月第 1 版
2008 年 11 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18787-1/TP

定价: 35.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154



前言

Flash 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件,它功能强大、易学易用,深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱,已经成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业,都将 Flash 列为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 Flash 来进行动画设计,我们几位长期在高职院校从事 Flash 教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师合作,共同编写了本书。

本书精心挑选和设计了 43 个典型案例。这些案例既突出实用性,又注重表现艺术效果,案例效果中融入了 Flash CS3 功能的精华。通过案例演练,学生可以快速掌握软件功能和制作技巧,熟练快捷地应用 Flash CS3 进行动画设计创作;通过课后习题,拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面,我们力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,我们注重言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外,为方便教师教学,本书配备了详尽的课后习题操作步骤以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源,任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用。本书的参考学时为 40 学时,其中实训环节为 16 学时,各章的参考学时可以参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	电子贺卡	2	1
第 2 章	电子相册	2	1
第 3 章	标志制作	2	1
第 4 章	广告特效	4	3
第 5 章	节目片头与 MTV	3	2
第 6 章	网页应用	5	4
第 7 章	教学课件	2	1
第 8 章	游戏及交互	4	3
课 时 总 计		24	16

本书由郭庚麒任主编,关少珊、刘静任副主编。参与本书编写工作的还有吕娜、王世宏、陈东生、张萧、周亚宁、葛润平、张敏娜、胡静、孟庆岩、郝洁、闫宇、刘遥、张旭、于森、程磊、张洁等。

由于时间仓促,加之水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2008 年 9 月

第1章 电子贺卡	1	2.2.1 导入图片	49
1.1 元宵节贺卡.....	2	2.2.2 绘制按钮图形	50
1.1.1 导入图片并绘制雪花图形	2	2.2.3 制作影片剪辑动画	52
1.1.2 制作下雪效果	3	2.2.4 制作图片的浏览效果	56
1.1.3 制作动画效果	5	2.3 珍贵的相册	59
1.2 春节贺卡.....	6	2.3.1 导入图片	60
1.2.1 导入图片	6	2.3.2 绘制按钮	60
1.2.2 制作人物拜年效果	7	2.3.3 制作放大照片	61
1.2.3 制作文字动画	8	2.3.4 制作动画并添加脚本语言	62
1.2.4 绘制烛火图形	8	2.4 课后习题——休闲假日照片	64
1.2.5 制作灯笼动的效果	9	第3章 标志制作	65
1.2.6 制作动画效果	10	3.1 游乐园标志.....	66
1.3 生日贺卡.....	13	3.1.1 导入图形并制作动画	66
1.3.1 导入图像并制作元件	13	3.1.2 制作星星逐帧动画	68
1.3.2 绘制烛光效果	14	3.1.3 制作文字动画效果	70
1.3.3 制作蜡烛效果	15	3.2 科技标志.....	71
1.3.4 添加动作脚本	16	3.2.1 导入图形并制作文字元件	71
1.3.5 进入场景制作贺卡	17	3.2.2 制作圆点动效果	72
1.4 友情贺卡.....	19	3.2.3 制作标志变化效果	74
1.4.1 制作背景图案	19	3.3 茶文化标志.....	76
1.4.2 制作不倒翁动画	20	3.3.1 导入图片并制作圆动效果	76
1.4.3 导入素材图片并制作动画效果	22	3.3.2 制作动画效果	78
1.4.4 制作不倒翁动画	25	3.4 科技公司标志.....	79
1.5 课后习题——教师节贺卡	29	3.4.1 添加文字效果	79
第2章 电子相册	30	3.4.2 制作变色图形	80
2.1 好朋友的照片.....	31	3.4.3 制作文字动画效果	83
2.1.1 导入图片	31	3.5 课后习题——酒吧标牌	84
2.1.2 制作小照片	32	第4章 广告特效	85
2.1.3 制作大照片	34	4.1 电子商务广告.....	86
2.1.4 制作动画并添加动作脚本	36	4.1.1 导入图片并添加文字	86
2.1.5 添加动作脚本	41	4.1.2 制作人物动画	88
2.1.6 制作元件及导航	43	4.1.3 制作文字动画	90
2.2 浏览婚礼照片.....	48	4.2 汽车宣传广告.....	92



4.2.1 导入图片并添加文字	92	5.2 自然知识片头	152
4.2.2 制作图形动画	94	5.2.1 导入图形并制作冰河融化效果	152
4.2.3 制作汽车动画	96	5.2.2 制作小燕子动画效果	154
4.3 数码产品广告	98	5.2.3 制作开花效果	155
4.3.1 导入图片并制作彩条元件	98	5.3 超酷游戏片头	157
4.3.2 制作动画	100	5.3.1 导入图形制作按钮	157
4.4 精美首饰广告	103	5.3.2 制作背景效果	159
4.4.1 导入图片并制作图形元件	103	5.3.3 制作电梯人和车动效果	161
4.4.2 绘制星星	104	5.3.4 制作人在隧道跑步效果	162
4.4.3 制作高光动画	106	5.4 英文歌曲 MTV	163
4.4.4 制作动画	108	5.4.1 导入图形并添加文字	164
4.5 体育运动广告	113	5.4.2 制作仙人掌动画	165
4.5.1 导入图片并制作人物动画	113	5.4.3 制作动画效果	166
4.5.2 制作影片剪辑元件	114	5.4.4 编辑太阳图形	167
4.5.3 制作动画	115	5.4.5 编辑云彩图形	168
4.6 手机广告	116	5.5 英文诗歌	170
4.6.1 导入图片并绘制矩形	116	5.5.1 导入图形并制作 C 图形动画	170
4.6.2 制作白条动画并制作文字元件	118	5.5.2 制作 Class 文字动画	173
4.6.3 制作手机变色动画	119	5.5.3 导入 G 图形动画	174
4.6.4 制作手机排列效果	124	5.5.4 制作 Good 文字动画	175
4.6.5 制作动画	126	5.6 课后习题——城市宣传动画	177
4.7 湘菜馆电子宣传单	126	第 6 章 网页应用	178
4.7.1 导入图片	127	6.1 渐显按钮	179
4.7.2 制作菜谱翻动效果	128	6.1.1 导入图片并绘制图形	179
4.8 时尚音乐电子宣传单	131	6.1.2 绘制方形	181
4.8.1 导入图片并制作星星变化	131	6.1.3 制作影片剪辑动画	182
4.8.2 制作图形元件	133	6.1.4 制作长方形按钮动画	184
4.8.3 制作影片剪辑和按钮	135	6.1.5 制作动画效果	186
4.8.4 制作星星动画	136	6.2 跳动的按钮	188
4.8.5 制作动感音乐符	138	6.2.1 导入图片	188
4.8.6 制作动画效果	141	6.2.2 绘制阴影图形	188
4.9 课后习题——邀请赛广告	144	6.2.3 制作圆动效果	190
第 5 章 节目片头与 MTV	145	6.2.4 制作动画效果	191
5.1 影视剧片头	146	6.3 单选按钮	192
5.1.1 导入图片并添加文字	146	6.3.1 导入图片并制作按钮	192
5.1.2 制作文字动画效果	147	6.3.2 制作按钮闪动效果	193
5.1.3 绘制线条图形	148	6.3.3 组合按钮	194
5.1.4 制作动画效果	149	6.3.4 添加动作脚本语言	195



6.4 滚动条	196	第8章 游戏及交互	256
6.4.1 导入图片并制作按钮元件	196	8.1 鼠标跟随	257
6.4.2 绘制滚动条按钮图形	197	8.1.1 导入图片并绘制圆形	257
6.4.3 制作文字遮罩效果	198	8.1.2 绘制按钮	258
6.4.4 制作阅读文章效果	199	8.1.3 制作鼠标跟随效果	260
6.5 品牌手机网页	201	8.2 掉落的水珠	262
6.5.1 导入图片并制作图形元件	201	8.2.1 制作水珠图形	262
6.5.2 制作影片剪辑	203	8.2.2 制作按钮及水珠动画	263
6.5.3 创建形状补间	204	8.2.3 添加脚本语言	266
6.5.4 制作动画效果	205	8.3 鼠标控制声道	268
6.6 食品公司网页	210	8.3.1 导入图片	268
6.6.1 导入图片并绘制图形	210	8.3.2 绘制彩色圈和喇叭图形	268
6.6.2 制作百叶窗动画	212	8.3.3 绘制曲线并添加脚本语言	269
6.7 房产网页	216	8.4 系统登录界面	270
6.7.1 导入图片并绘制按钮图形	216	8.4.1 制作按钮	271
6.7.2 制作动画效果	218	8.4.2 为确认和清除按钮设置脚本语言	272
6.8 化妆品网页	220	8.4.3 为返回按钮设置脚本语言	274
6.8.1 导入图片并绘制色块	220	8.5 计算器	274
6.8.2 绘制按钮图形	224	8.5.1 制作按钮元件	274
6.8.3 制作动画效果	228	8.5.2 制作计算器整体效果	276
6.9 数码产品网页	230	8.5.3 添加脚本语言	276
6.9.1 导入图片并绘制白色条	230	8.6 系统时钟	277
6.9.2 制作电脑自动切换效果	232	8.6.1 导入图片并制作图形元件	277
6.9.3 制作型号图形元件	233	8.6.2 制作影片剪辑动画	279
6.9.4 制作目录动画效果	234	8.6.3 制作动画效果	282
6.9.5 制作动画效果	236	8.7 装扮卧室	285
6.10 课后习题——精品购物网页	238	8.7.1 导入图片	285
第7章 教学课件	239	8.7.2 为图片添加语言	287
7.1 幻灯片课件	240	8.7.3 制作背景	289
7.1.1 制作页面图片	240	8.7.4 设置图片摆放位置	290
7.1.2 制作帮助按钮	244	8.8 制作汉堡	291
7.1.3 添加行为	245	8.8.1 导入图片	291
7.2 地理课件	246	8.8.2 绘制按钮	292
7.2.1 设置按钮脚本语言	246	8.8.3 添加文字	293
7.2.2 添加文字	248	8.8.4 制作汉堡	295
7.2.3 添加组件	249	8.8.5 添加动作脚本语言	296
7.2.4 设置脚本语言	254	8.9 课后习题——飞舞的蜻蜓	298
7.3 课后习题——学字母发音	255		

第1章

电子贺卡

Flash 贺卡, 是 Internet 上人们增进交流的一种载体, 是传递信息和交流情感的一种方式。Flash 贺卡的种类繁多, 有邀请卡、祝福卡、生日卡、圣诞卡、新年贺卡等。

本章将主要介绍 Flash 贺卡中图形与动画的制作方法, 并介绍为贺卡添加背景音乐的方法。

课堂学习实例

- 元宵节贺卡
- 春节贺卡
- 生日贺卡
- 友情贺卡



1.1 元宵节贺卡

【知识要点】使用椭圆工具和柔化填充边缘命令制作雪花图形，使用添加运动引导层命令制作下雪效果，使用动作面板设置脚本语言。

1.1.1 导入图片并绘制雪花图形

(1) 选择菜单“文件 > 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中选择“Flash 文件”选项，单击“确定”按钮，进入新建文档舞台窗口。按 Ctrl+F3 组合键，弹出文档“属性”面板，单击“大小”选项右侧的按钮，在弹出的对话框中将舞台窗口的宽度设为 550 像素，高度设为 400 像素，将背景颜色设为浅灰色 (#999999)，单击“确定”按钮。

(2) 单击“属性”面板中的“设置”按钮，在弹出的“发布设置”对话框中将“版本”选项设为“Flash Player 8”，将“ActionScript 版本”选项设为“ActionScript 2”，如图 1-1 所示，单击“确定”按钮。

提示

在“属性”面板中将“版本”选项设置为“Flash Player 8”，将“ActionScript 版本”选项设为“ActionScript 2”，在“动作”面板的左上方将脚本语言版本设置为“ActionScript 1.0&2.0”，即可在“脚本窗口”中输入脚本语言。

(3) 选择菜单“文件 > 导入 > 导入到库”命令，在弹出的“导入到库”对话框中选择“Ch01 > 素材 > 元宵节贺卡 > 背景图”文件，单击“打开”按钮，文件被导入到“库”面板中，如图 1-2 所示。

(4) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入“雪花”，勾选“图形”复选项，单击“确定”按钮，新建图形元件“雪花”，如图 1-3 所示，舞台窗口也随之转换为图形元件的舞台窗口。

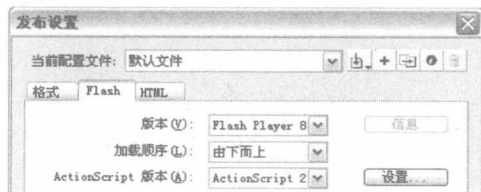


图 1-1



图 1-2

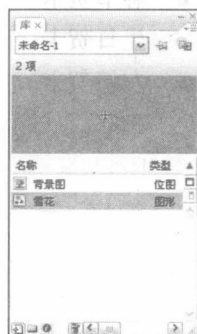
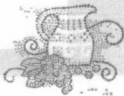


图 1-3

技巧

创建新元件，还可选择菜单“插入 > 新建元件”命令，或按 Ctrl+F8 组合键，或单击“库”面板右上方的图标，在弹出的菜单中选择“新建元件”命令。



(5) 选择“椭圆”工具, 在“属性”面板中将“笔触颜色”设为无,“填充颜色”设为白色, 按住 Shift 键的同时, 在舞台窗口中心绘制一个圆形。选择“选择”工具, 选中圆形, 按 Ctrl+F3 组合键, 调出形状“属性”面板, 分别将“宽”、“高”选项设为 9 和 8,“X”、“Y”选项设为 -4 和 9, 舞台窗口中的效果如图 1-4 所示。

(6) 选中圆形, 选择菜单“修改 > 形状 > 柔化填充边缘”命令, 弹出“柔化填充边缘”对话框, 在对话框中进行设置, 如图 1-5 所示, 单击“确定”按钮。用鼠标圈选中图形, 按 Ctrl+G 组合键将图形组合, 效果如图 1-6 所示。



图 1-4

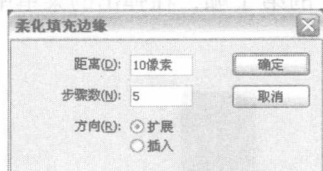


图 1-5

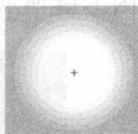


图 1-6

技巧

柔化填充边缘命令可以将图形的边缘制作成柔化效果。在“柔化填充边缘”对话框中设置不同的数值, 所产生的效果也各不相同, 并可以设置图形的向外柔化和向内柔化。步骤数设置的数值越大, 柔化的层次就越多; 距离设置的数值越大, 每个柔化层次之间的间距就越大。

1.1.2 制作下雪效果

(1) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“动 1”。单击“时间轴”面板下方的“添加运动引导层”按钮, 创建“图层 1”的引导层。选中引导层的第 1 帧, 选择“铅笔”工具, 在工具箱中将“笔触颜色”设为绿色 (#00FF00),“填充颜色”设为无, 在舞台窗口中绘制一条曲线, 效果如图 1-7 所示。

(2) 选择“选择”工具, 选中“图层 1”的第 1 帧, 将“库”面板中的图形元件“雪花”拖曳到舞台窗口中曲线的上方端点, 效果如图 1-8 所示。选中引导层的第 45 帧, 按 F5 键, 在该帧上插入普通帧。选中“图层 1”的第 45 帧, 按 F6 键, 在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中雪花实例, 将其拖曳到曲线的下方端点, 效果如图 1-9 所示。

(3) 用鼠标右键单击“图层 1”的第 1 帧, 在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令, 生成动作补间动画, 如图 1-10 所示。



图 1-7



图 1-8



图 1-9

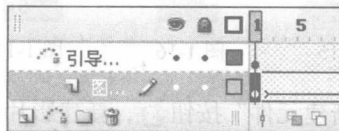


图 1-10



(4) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“动2”。单击“时间轴”面板下方的“添加运动引导层”按钮, 创建“图层1”的引导层。选中引导层的第1帧, 选择“铅笔”工具, 在舞台窗口中绘制一条曲线, 效果如图1-11所示。

(5) 选择“选择”工具, 选中“图层1”的第1帧, 将“库”面板中的图形元件“雪花”拖曳到舞台窗口中曲线的上方端点, 效果如图1-12所示。选中引导层的第45帧, 在该帧上插入普通帧。选中“图层1”的第45帧; 在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中“雪花”实例, 将其拖曳到曲线的下方端点, 效果如图1-13所示。

(6) 用鼠标右键单击“图层1”的第1帧, 在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令, 生成动作补间动画, 如图1-14所示。



图 1-11



图 1-12



图 1-13

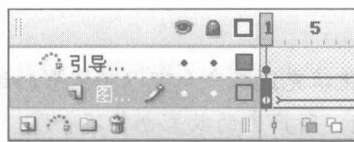


图 1-14

(7) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“动3”。单击“时间轴”面板下方的“添加运动引导层”按钮, 创建“图层1”的引导层。选中引导层的第1帧, 选择“铅笔”工具, 在舞台窗口中绘制一条曲线, 效果如图1-15所示。

(8) 选择“选择”工具, 选中“图层1”的第1帧, 将“库”面板中的图形元件“雪花”拖曳到舞台窗口中曲线的上方端点, 效果如图1-16所示。选中引导层的第45帧, 在该帧上插入普通帧。选中“图层1”的第45帧, 在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中“雪花”实例, 将其拖曳到曲线的下方端点, 效果如图1-17所示。

(9) 用鼠标右键单击“图层1”的第1帧, 在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令, 生成动作补间动画, 如图1-18所示。

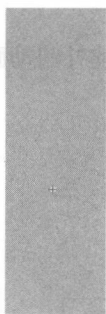


图 1-15



图 1-16



图 1-17

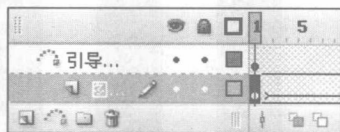
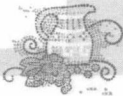


图 1-18

(10) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“一起动”。分别将“库”面板中的影片剪辑元件“动1”、“动2”、“动3”向舞台窗口中拖曳多次, 并应用“任意变形”工具将它们分



别调整到合适的大小，效果如图 1-19 所示。选中“图层 1”的第 30 帧，按 F5 键，在该帧上插入普通帧。

(11) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“动作脚本”。选中“动作脚本”图层的第 30 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧。

(12) 选择菜单“窗口 > 动作”命令，弹出“动作”面板，在面板的左上方将脚本语言版本设置为“ActionScript 1.0&2.0”，在面板中单击“将新项目添加到脚本中”按钮 , 在弹出的菜单中选择“全局函数 > 时间轴控制 > stop”命令，在“脚本窗口”中显示出选择的脚本语言，如图 1-20 所示。设置完成动作脚本后，关闭“动作”面板。在“动作脚本”图层的第 30 帧上显示出一个标记“a”，如图 1-21 所示。

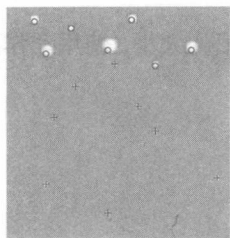


图 1-19

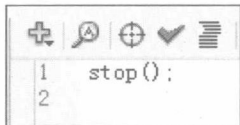


图 1-20

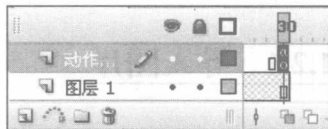


图 1-21

1.1.3 制作动画效果

(1) 单击“时间轴”面板下方的“场景 1”图标 , 进入“场景 1”的舞台窗口。将“图层 1”重新命名为“背景图”。将“库”面板中的位图“背景图”拖曳到舞台窗口的中心位置，效果如图 1-22 所示。

(2) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“雪花”。将“库”面板中的影片剪辑元件“一起动”拖曳到舞台窗口中，选择“任意变形”工具 , 将“一起动”实例调整到合适的大小和位置，效果如图 1-23 所示。



图 1-22

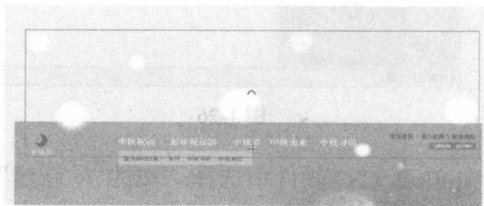


图 1-23

(3) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“雪花 01”。将“库”面板中的影片剪辑元件“一起动”拖曳到舞台窗口中，选择“任意变形”工具 , 将“一起动”实例调整到合适的大小和位置，效果如图 1-24 所示。元宵节贺卡制作完成，按 Ctrl+Enter 组合键即可查看效果，如图 1-25 所示。

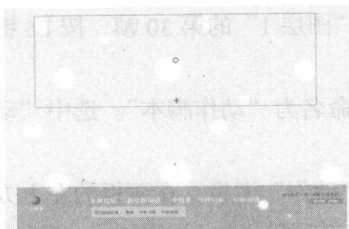


图 1-24



图 1-25

1.2 春节贺卡

【知识要点】使用椭圆工具绘制烛火图形，使用任意变形工具改变图形的大小，使用动作面板设置脚本语言。

1.2.1 导入图片

(1) 选中计算机中的任意文件夹，然后选择菜单“工具 > 文件夹选项”命令，如图 1-26 所示，在弹出的“文件夹选项”对话框中单击“查看”选项卡，进入相应的对话框，在“高级设置”选项框中勾选“隐藏已知文件类型的扩展名”复选项，如图 1-27 所示，单击“确定”按钮，将计算机中所有文件的扩展名隐藏（此方法是为了避免导入后缀为.png 的素材图片时，素材名称冲突而引起问题）。

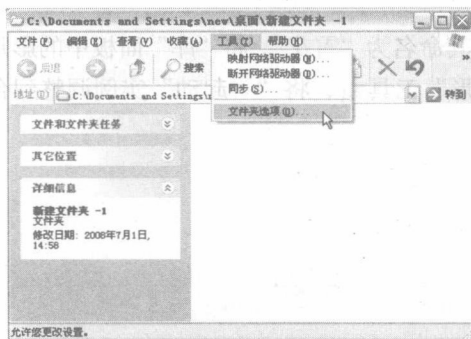


图 1-26

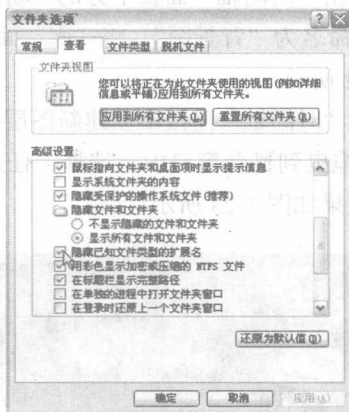


图 1-27

(2) 在 Flash CS3 软件中选择“文件 > 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中选择“Flash 文件”选项，单击“确定”按钮，进入新建文档舞台窗口。按 Ctrl+F3 组合键，弹出文档“属性”面板，单击“大小”选项右侧的按钮，在弹出的对话框中将舞台窗口的宽度设为 450 像素，高度设为 300 像素，将背景颜色设为红色（#FF0000），单击“确定”按钮。

(3) 单击“属性”面板中的“设置”按钮，在弹出的“发布设置”对话框中将“版本”选项设为“Flash Player 8”，将“ActionScript 版本”选项设为“ActionScript 2”，如图 1-28 所示，单击“确定”按钮。



(4) 选择菜单“文件>导入>导入到库”命令,在弹出的“导入到库”对话框中选择“Ch01>素材>春节贺卡>背景图、背景音乐、灯笼、灯笼穗、福字、人物、手臂”文件,单击“打开”按钮,这些图片都被导入到“库”面板中,如图1-29所示。

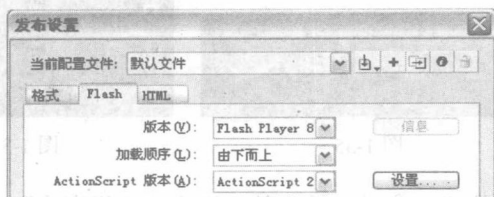


图 1-28

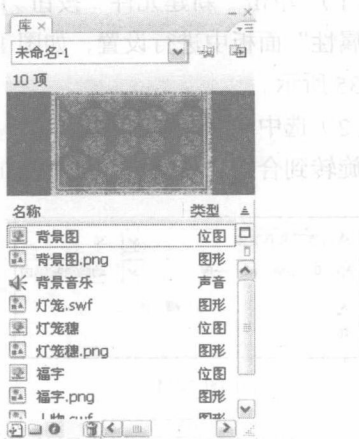


图 1-29

1.2.2 制作人物拜年效果

(1) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮,弹出“创建新元件”对话框,在“名称”选项的文本框中输入“人物动”,勾选“影片剪辑”复选项,单击“确定”按钮,新建影片剪辑元件“人物动”,如图1-30所示,舞台窗口也随之转换为影片剪辑元件的舞台窗口。

(2) 将“库”面板中的图形元件“人物”和图形元件“手臂”拖曳到舞台窗口中,效果如图1-31所示。选中“图层1”的第6帧,按F5键,在该帧上插入普通帧。选中“图层1”的第4帧,按F6键,在该帧上插入关键帧。

(3) 选中“图层1”的第4帧,插入关键帧。选择“任意变形”工具,在舞台窗口中选中“手臂”实例,出现变换框,将中心控制点拖曳到变换框的右下方。调出“变形”面板,在面板中进行设置,如图1-32所示,按Enter键,实例效果如图1-33所示。

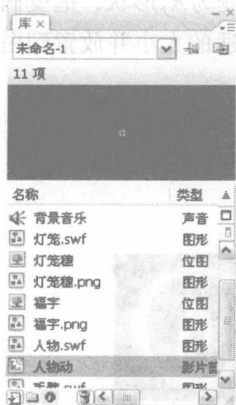


图 1-30



图 1-31

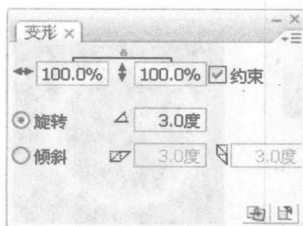


图 1-32

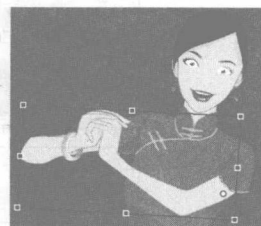


图 1-33



1.2.3 制作文字动画

(1) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“文字 1”。选择“文本”工具, 在文字“属性”面板中进行设置, 如图 1-34 所示, 在舞台窗口中输入黄色 (#FFFF00) 文字, 效果如图 1-35 所示。

(2) 选中“图层 1”的第 2 帧, 在该帧上插入关键帧。选择“任意变形”工具, 将文字顺时针旋转到合适的角度, 效果如图 1-36 所示。

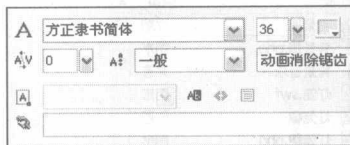


图 1-34



图 1-35

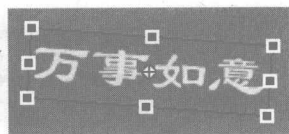


图 1-36

(3) 用相同的方法制作影片剪辑元件“文字 2”, 输入的文字为“心想事成”, 旋转方向为逆时针。

1.2.4 绘制烛火图形

(1) 单击“新建元件”按钮, 新建图形元件“烛火”。选择菜单“窗口 > 颜色”命令, 弹出“颜色”面板, 将“填充颜色”设为无, 选中“笔触颜色”按钮, 在“类型”选项的下拉列表中选择“放射状”, 在色带上设置 6 个色块, 将色块全部设为白色, 分别选中色带上的第 1、第 3、第 4、第 6 个色块, 将“Alpha”选项设为 0%, 如图 1-37 所示。

(2) 选择“椭圆”工具, 调出椭圆工具“属性”面板, 将“笔触大小”选项设为 10, 在舞台窗口中绘制一个圆环, 效果如图 1-38 所示。

(3) 选择“椭圆”工具, 在工具箱中将“笔触颜色”设为黄色 (#FFFF00), “填充颜色”设为红色 (#FF0000), 调出椭圆工具“属性”面板, 将“笔触大小”选项设为 3, 在舞台窗口中绘制一个椭圆形, 效果如图 1-39 所示。

(4) 选择“选择”工具, 将鼠标指针放在椭圆形边线上, 鼠标指针变为, 形状, 拖曳椭圆形边线将其变形。选中椭圆形, 选择“任意变形”工具, 将其调整到合适的大小并放置到白色圆环内, 效果如图 1-40 所示。

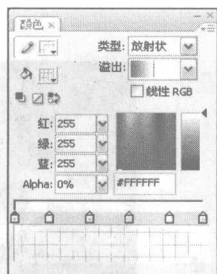


图 1-37

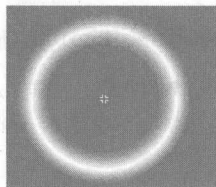


图 1-38

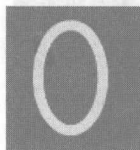


图 1-39

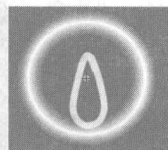


图 1-40



1.2.5 制作灯笼动的效果

(1) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“灯笼动”。将“图层 1”重新命名为“灯笼穗”。将“库”面板中的图形元件“灯笼穗”拖曳到舞台窗口中, 效果如图 1-41 所示。

(2) 分别选中“灯笼穗”图层的第 10 帧和第 20 帧, 在选中的帧上插入关键帧。选中“灯笼穗”图层的第 10 帧, 在舞台窗口中选中“灯笼穗”实例, 选择“任意变形”工具, 实例周围出现变换框, 按住 Alt 键的同时, 将变换框下端中间的控制点向左拖曳, 如图 1-42 所示。

(3) 分别用鼠标右键单击“灯笼穗”图层的第 1 帧和第 10 帧, 在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令, 生成动作补间动画, 如图 1-43 所示。

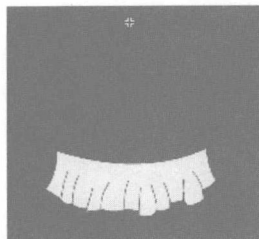


图 1-41

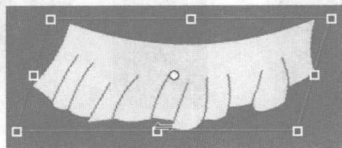


图 1-42

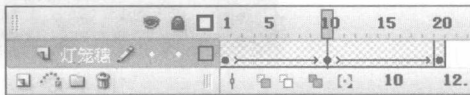


图 1-43

(4) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“灯笼”。将“库”面板中的图形元件“灯笼”拖曳到舞台窗口中, 选择“任意变形”工具, 将其调整到合适的大小并放置到适当的位置, 效果如图 1-44 所示。

(5) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“烛火”。将“库”面板中的图形元件“烛火”拖曳到舞台窗口中, 选择“任意变形”工具, 将其调整到合适的大小, 并放置到灯笼内, 调出图形“属性”面板, 选中“颜色”选项下拉列表中的“Alpha”, 将其设为 30%, 舞台窗口中的效果如图 1-45 所示。

(6) 分别选中“烛火”图层的第 10 帧和第 20 帧, 在选中的帧上插入关键帧。选中“烛火”图层的第 10 帧, 在舞台窗口中选中“烛火”实例, 选择“任意变形”工具, 将其适当放大。分别用鼠标右键单击“烛火”图层的第 1 帧和第 10 帧, 在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令, 生成动作补间动画, 如图 1-46 所示。

(7) 单击“新建元件”按钮, 新建影片剪辑元件“灯笼动 2”。将“库”面板中的影片剪辑元件“灯笼动”向舞台窗口中拖曳两次, 效果如图 1-47 所示。

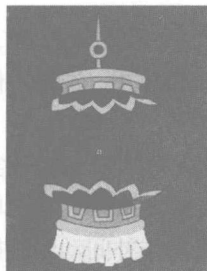


图 1-44

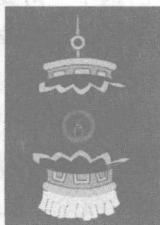


图 1-45

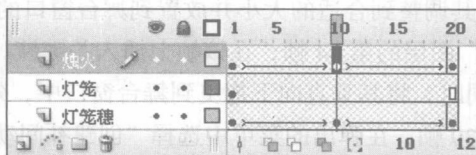


图 1-46

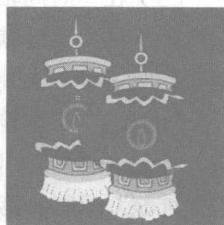


图 1-47



1.2.6 制作动画效果

(1) 单击“时间轴”面板下方的“场景 1”图标 ，进入“场景 1”的舞台窗口。将“图层 1”重新命名为“背景图”。将“库”面板中的图形元件“背景图”拖曳到舞台窗口中，效果如图 1-48 所示。选中“背景图”图层的第 50 帧，在该帧上插入普通帧。

(2) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“福字”。将“库”面板中的图形元件“福字”拖曳到舞台窗口的右侧外面，选择“任意变形”工具 ，调整“福字”实例的大小，效果如图 1-49 所示。

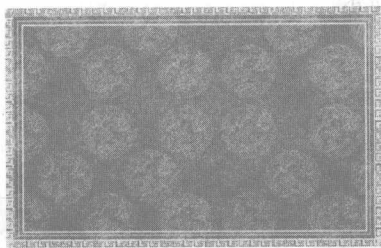


图 1-48



图 1-49

(3) 选中“福字”图层的第 12 帧，在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中“福字”实例，按住 Shift 键的同时，将其水平向左拖曳到舞台窗口的中间，效果如图 1-50 所示。用鼠标右键单击“福字”图层的第 1 帧，在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令，生成动作补间动画，如图 1-51 所示。调出帧“属性”面板，选中“旋转”选项下拉列表中的“顺时针”。

(4) 选中“福字”图层的第 18 帧，在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中“福字”实例，选择“任意变形”工具 ，将其倒转，效果如图 1-52 所示。用鼠标右键单击“福字”图层的第 12 帧，在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令，生成动作补间动画。



图 1-50

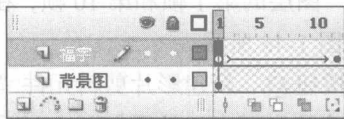


图 1-51

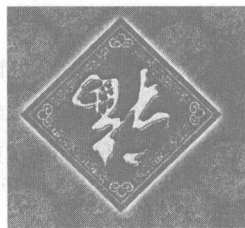


图 1-52

(5) 在“时间轴”面板中创建新图层并将其命名为“灯笼”。选中“灯笼”图层的第 39 帧，在该帧上插入关键帧。将“库”面板中的影片剪辑元件“灯笼动 2”拖曳到舞台窗口中，选择“任意变形”工具 ，将其调整到合适的大小并放置到舞台窗口的右上方，效果如图 1-53 所示。

(6) 选中“灯笼”图层的第 44 帧，在该帧上插入关键帧。在舞台窗口中选中“灯笼动 2”实例，按住 Shift 键的同时，将其垂直向下拖曳到舞台窗口中，效果如图 1-54 所示。用鼠标右键单击“灯笼”图层的第 39 帧，在弹出的菜单中选择“创建补间动画”命令，生成动作补间动画，如图 1-55 所示。