



湖北高职“十一五”规划教材

HUBEIGAOZHI “SHIYIWU” GUIHUAJIAOCAI

湖北省高等教育学会高职专委会研制

总策划 李友玉
策划 屠莲芳

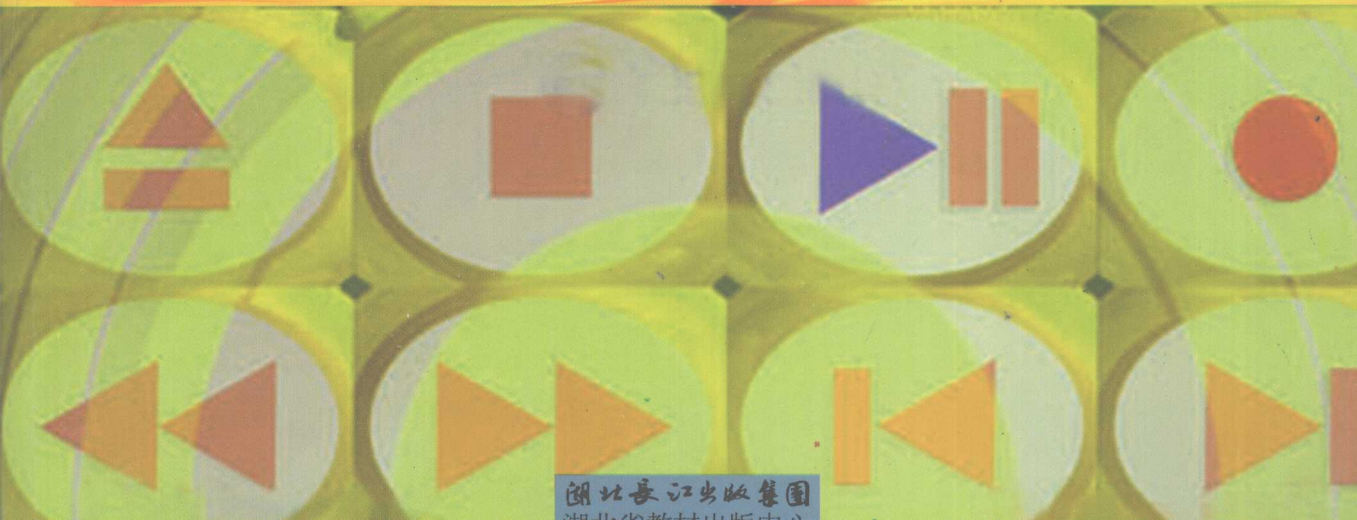
Flash CS3

DongHuaZhiZuoAnLiJiaoCheng

Flash CS3

动画制作案例教程

主 编 刘斌仿 王南山



湖北长江出版集团
湖北省教材出版中心



湖北高职“十一五”规划教材
HUBEI GAOZHI “SHIYIWU” GUIHUA JIAOCAI

湖北省高等教育学会高职专委会研制 总策划 李友玉 策划 屠莲芳

Flash CS3 动画制作案例教程

主 编 刘斌仿 王南山
副主编 曾 涛 文 韬 田文浪 龚雄涛
编 者 (按姓氏笔划为序)
严 洁 汪 刚 张菁嵘
周 源 唐 宁

湖北长江出版集团
湖北省教材出版中心
湖北人民出版社

鄂新登字 01 号

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 动画制作案例教程/刘斌仿,王南山主编.
武汉:湖北人民出版社,2009.1

ISBN 978 - 7 - 216 - 05888 - 9

I. F...

II. ①刘...②王...

III. 动画—设计—图形软件,Flash CS3

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 008528 号

Flash CS3 动画制作案例教程

刘斌仿 王南山 主编

湖北长江出版集团
出版发行:湖北省教材出版中心
湖北人民出版社

地址:武汉市雄楚大街 268 号
邮编:430070

印刷:湖北鄂南新华印刷包装有限公司
开本:787 毫米×1092 毫米 1/16
版次:2009 年 1 月第 1 版
书号:ISBN 978 - 7 - 216 - 05888 - 9

印张:15.25
字数:359 千字
印次:2009 年 1 月第 1 次印刷
定价:27.00 元



湖北高职“十一五”规划教材

(计算机类)

编委会

主任 宋清龙 襄樊职业技术学院

副主任 (以下按姓氏笔划排序)

方风波 荆州职业技术学院

陈 晴 武汉职业技术学院

胡新和 咸宁职业技术学院

熊发涯 黄冈职业技术学院

秘书 王保成 襄樊职业技术学院

委员 (以下按姓氏笔划排序)

万世明 武汉软件工程职业学院

方风波 荆州职业技术学院

王南山 武汉电力职业技术学院

王路群 武汉软件工程职业学院

刘本发 湖北青年职业学院

刘斌仿 仙桃职业学院

宋世发 荆州职业技术学院

宋振云 湖北职业技术学院

宋清龙 襄樊职业技术学院

李 伟 湖北财税职业学院

李红云 江汉艺术职业学院

李建利 湖北三峡职业技术学院

吴丰盛 武汉城市职业学院

余信理 湖北科技职业学院

张清战 随州职业技术学院

陈 晴 武汉职业技术学院

单学红 湖北交通职业技术学院

明平象 武汉工业职业技术学院

周从军 湖北国土资源职业学院

胡新和 咸宁职业技术学院

段昌盛 恩施职业技术学院

涂玉芬 武汉铁路职业技术学院

耿保荃 襄樊职业技术学院

夏德洲 十堰职业技术学院

常荆燕 长江职业学院

熊发涯 黄冈职业技术学院



凝聚集体智慧 研制优质教材

教材是教师教学的脚本,是学生学习的课本,是学校实现人才培养目标的载体。优秀教师研制优质教材,优质教材造就优秀教师,培育优秀学生。教材建设是学校教学最基本的建设,是提高教育教学质量最基础性的工作。

高职教育是中国特色的创举。我国创办高职教育时间不长,高职教材存在严重的“先天不足”,如中专延伸版、专科移植版、本科压缩版等。这在很大程度上制约着高职教育教学质量的提高。因此,根据高职教育培养“高素质技能型专门人才”的目标和教育教学实际需求,研制优质教材,势在必行。

2005年以来,湖北省高等教育学会高职高专教育管理专业委员会(简称“高职专委会”),高瞻远瞩,审时度势,深刻领会国家关于“大力发展职业教育”和“提高高等教育质量”之精神,准确把握高职教育发展之趋势,积极呼应全省高职院校发展之共同追求;大倡研究之风,大鼓合作之气;组织全省高职院校开展“教师队伍建设、专业建设、课程建设、教材建设”(简称“四个建设”)的合作研究与交流。旨在推进全省高职院校进一步全面贯彻党的教育方针,创新教育思想,以服务为宗旨,以就业为导向,工学结合、校企合作,走产学研结合发展道路;推进高职院校培育特色专业、打造精品课程、研制优质教材、培养高素质的教师队伍,提升学校整体办学实力与核心竞争力;促进全省高职院校走内涵发展道路,全面提高教育教学质量。

湖北省教育厅将高职专委会“四个建设”系列课题列为“湖北省教育科学‘十一五’规划专项资助重点课题”。全省高职院校纷起响应,几千名骨干教师和一批生产、建设、服务、管理一线的专家,一起参加课题协同攻关。在科学研究过程中,坚持平等合作,相互交流;坚持研训结合,相互促进;坚持课题合作研究与教材合作研制有机结

合,用新思想新理念指导教材研制,塑造教材“新、特、活、实、精”的优良品质;坚持以学生为本,精心酿造学生成长的精神食粮。全省高职院校重学习研究,重合作创新蔚然成风。

这种以学会为平台,以学术研究为基础开展的“四个建设”,符合教育部关于提高教育教学质量的精神,符合高职院校发展的需求,符合高职教师发展的需求。

在湖北省教育厅和湖北省高教学会领导的大力支持下,在湖北省高教学会秘书处的指导下,经过两年多艰苦不懈的努力和深入细致的工作,“四个建设”合作研究初见成效。高职专委会与长江出版传媒集团、武汉大学出版社、复旦大学出版社等知名出版单位携手,正陆续推出课题研究成果:“湖北高职‘十一五’规划教材”,这是全省高职集体智慧的结晶。

交流出水平,研究出智慧,合作出成果,锤炼出精品。凝聚集体智慧,共创湖北高职教育品牌——这是全省高职教育工作者的共同心声!

湖北省高教学会高职专委会主任 黄木生

2009年1月

前 言

《Flash CS3 动画制作案例教程》是湖北高职“十一五”规划教材,是湖北省教育科学规划“十一五”专项资助重点课题研究的成果。

Flash CS3 是网页三剑客之一,是制作动画的软件,是现今最新的版本,可用来制作一流的动画和视觉效果图,也是目前市面上最流行的图形制作软件之一。它在网页设计、游戏制作上的应用十分广泛。flash 动画制作简单、成品占用空间小、运行速度快,随着互联网的普及逐渐流行,现已成为最为流行的动画制作软件,相关网络公司及 IT 行业、教育业都需要大量的能够制作动画的专业人才,高职高专承担着为国家培养高级技工人才的重任,培养能适应社会制作 flash 动画等相关领域的高级人才成为代表高职高专 IT 教育水平的一个重要标尺。

本书以案例为导向,引出知识点,分解知识点,从而策划教学进程。

全书分为 7 章,具体内容如下:

第 1 章是 Flash 初学者入门篇。本章通过“圆的移动”案例,介绍了 Flash CS3 的工作界面和工作环境设置、基本原理、制作流程、关键帧的操作等相关知识。

第 2 章主要介绍 Flash 的基础绘图工具。本章通过“翠竹图”、“卡通小屋”、“绘制甲壳虫”、“文字变化”、“水波”、“飞翔的小鸟”、“放射效果”7 个案例介绍了以下工具的使用:文本工具、铅笔工具、钢笔工具、线条工具、矩形工具和椭圆工具、多角星形工具、刷子工具、橡皮擦工具、颜料桶工具、渐变变形工具、墨水瓶工具等基础工具。

第 3 章主要介绍了 Flash 动画制作。本章通过“转动的眼睛”、“变化的心”、“太极图”、“彩光文字”、“蝶恋花”、“电子相册”6 个案例介绍了以下 Flash 动画制作的技巧:帧的概念、在时间轴中处理帧、制作逐帧动画、制作形状补间动画、制作运动补间动画、设置旋转的运动效果、设置运动的快慢效果、设置物体逐步消失的效果、制作遮罩动画、制作引导动画、应用引导路径的技巧、时间轴特效的使用方法、“按钮”元件的建立和使用、元件的使用技巧、实例的颜色调节等。

第 4 章主要介绍了 Flash 中媒体文件的使用。本章通过“神七宇航员”、“北京欢迎你”2 个案例介绍了以下在 Flash 中使用媒体文件的知识:位图的概念、在 Flash 中导入位图、选取位图区域、使用位图进行填充、在 Flash 中使用位图的技巧、导入声音、声音属性设置和编辑、声音文件在 Flash 中的压缩、声音导入不成功分析、导入视频的方法、导出 FLV 视频文件、渐进式下载播放外部视频、输出与发布 Flash 作品等。

第 5 章主要介绍了 Flash 组件。本章通过“留言板”、“世博会问答”2 个案例介绍了 Flash 中常用的组件:单选按钮(RadioButton)组件、下拉列表框(ComboBox)组件、复选框(CheckBox)组件、文本域(TextArea)组件、按钮(Button)组件、DateField 组件、NumericStepper 组件、Label 组件、Window 组件。

第 6 章主要介绍了如何使用 ActionScript 动作脚本制作交互动画。本章通过“按钮控制

小球移动”、“跟随鼠标的星成心”、“键盘控制飞机飞行”、“换装游戏”4 个案例介绍了以下动作脚本知识:ActionScript 脚本的应用技巧、Var 语句的使用和参数、setProperty 语句的使用和参数设置、duplicateMovieClip 语句的使用和参数设置、startDrag 语句的使用和参数设置、if 语句的使用和参数设置、元件实例命名时绝对路径和相对路径的使用、按键检测的方法、onClipEvent 语句的使用和参数、交换影片剪辑深度的方法、For 语句的使用和参数等。

第 7 章主要通过“新年贺卡”、“个人简历”、“找碴儿”3 个较为经典的案例,介绍了 Flash 知识点的综合应用技巧。

本书特色及创新之处如下:

当前我国高职高专教学中普遍存在着理论课与实验课完全脱节的现象,而国内 flash CS3 基础教程方面的教材绝大多数都是按知识体系结构来讲解的,这种教材不利于培养合格的高级职业技术人才。

创新之处在于本教材有别于一般的单纯的罗列案例的教材,而是通过案例的分析引出知识点,达到以实例带动理论讲授的目的。

案例与知识点相结合是本书最大的特色。作者结合以往的设计经验以及教学过程中心得体会,精心安排并设计了本书的内容和结构,力求全面细致地展现出 Flash CS3 的各种功能和使用方法。

本书采用的案例非常具有代表性,并经过了多次课堂上的检验;案例由浅入深,每一个案例所包含的重点难点非常明确,因此读者学习起来会感到非常轻松。另外,由于案例多而且具有代表性,是网站动画设计方面不可多得的参考资料。

本书可作为中、高职院校和高等院校的计算机应用技术专业、网络专业、多媒体专业及其他相关专业学习平面动画制作课程的教材,也可作为 Flash 平面动画制作培训教材及 Flash 爱好者的学习参考书。

湖北省高等教育学会副秘书长、湖北省教育科学研究所高教研究中心主任李友玉研究员,湖北省高等教育学会高职高专教育管理专业委员会秘书长屠莲芳,负责本教材研制队伍的组建、管理和本教材研制标准、研制计划的制定与实施。

本书由刘斌仿、王南山担任主编,曾涛、文韬、田文浪、龚雄涛任副主编,汪刚、唐宁、周源、严洁、张菁嵘也参加了本书的编写工作。其中第 1 章由曾涛编写;第 2 章 1~4 节由王南山编写,第 5~8 节由张菁嵘编写;第 3 章 1~4 节由严洁编写,第 5~7 节由唐宁编写;第 4 章由田文浪编写;第 5 章由刘斌仿编写;第 6 章由文韬编写;第 7 章 1、2、3 节分别由汪刚、龚雄涛、周源编写。在编写过程中,本书得到了仙桃职业学院李文华院长和武汉电力职业技术学院姚发洲副教授的大力支持,在此一并表示衷心的感谢!

尽管编者在探索教材建设方面做了许多努力,也对书稿进行了多次校审,但由于编写时间和水平有限,错误之处在所难免,敬请广大读者和同行批评指正。

编者《Flash CS3 动画制作案例教程》研制组

2009 年 1 月

湖北高职“十一五”规划教材

计算机专业教材书目

《Visual Basic 程序设计案例教程》

《C#程序设计与应用》

《网络工程技术与实践》

《C++程序设计》

《ASP.NET程序设计教程》

《网页设计》

《网络数据库》

《SQL Server 2005 基础及应用》

《局域网组建与维护》

《多媒体技术及应用》

《红旗Linux实用技术》

《网络安全与管理》

《Flash CS3动画制作案例教程》

《平面设计》

出版总规划 湖北省教材出版中心
项目领导小组 袁国雄(组长)
刘健飞 冯芳华 张 跃
项目组成员 陈冬新 余 涛 彭 瑛
刘安民 胡功臣 郁 哲
高诚毅 邹桂芬 张 浩
出版主审 陈冬新
项目编辑 陈 革 刘 倩
封面设计 汪 汉

目 录

第 1 章 初识 Flash CS3	1
1.1 Flash CS3 介绍	1
1.1.1 什么是 flash	1
1.1.2 使用 Flash 可以做什么	1
1.1.3 安装 Flash CS3	3
1.1.4 关于 Flash Player	5
1.1.5 Flash CS3 新增功能	5
1.2 Flash CS3 的工作环境	6
1.2.1 工作界面	6
1.2.2 工作环境设置	11
1.3 案例 圆的移动	16
1.3.1 相关知识	17
1.3.2 案例实现	18
本章小结	23
习题	23
第 2 章 Flash CS3 基础工具	24
2.1 Flash 图形绘制概述	24
2.1.1 图形绘制概述	24
2.1.2 绘图工具简介	24
2.1.3 关于 Flash 绘制模型	25
2.1.4 绘制常用技巧	26
2.1.5 本章案例简介	27
2.2 案例 翠竹图	27
2.2.1 相关知识	28
2.2.2 案例实现	31
2.3 案例 卡通小屋	33
2.3.1 相关知识	34
2.3.2 案例实现	37
2.4 案例 绘制甲壳虫	38
2.4.1 相关知识	39
2.4.2 案例实现	43
2.5 案例 文字变化	46
2.5.1 相关知识	47
2.5.2 案例实现	47
2.6 案例 水波	49
2.6.1 相关知识	49

2.6.2	案例实现	52
2.7	案例 飞翔的小鸟	54
2.7.1	相关知识	54
2.7.2	案例实现	56
2.8	案例 放射效果	57
2.8.1	相关知识	57
2.8.2	案例实现	61
	本章小结	63
	习题	63
第3章	Flash 动画制作	64
3.1	Flash 动画制作概述	64
3.1.1	Flash 动画的基本原理	64
3.1.2	Flash 动画的基本制作方法	64
3.1.3	Flash 动画的设计技巧	65
3.1.4	本章案例简介	65
3.2	案例 转动的眼睛	65
3.2.1	相关知识	66
3.2.2	案例实现	67
3.3	案例 变化的心	69
3.3.1	相关知识	70
3.3.2	案例实现	71
3.4	案例 太极图	74
3.4.1	相关知识	74
3.4.2	案例实现	76
3.5	案例 彩光文字	78
3.5.1	相关知识	79
3.5.2	案例实现	80
3.6	案例 蝶恋花	82
3.6.1	相关知识	82
3.6.2	案例实现	83
3.7	案例 电子相册	86
3.7.1	相关知识	87
3.7.2	案例实现	95
	本章小结	100
	习题	100
第4章	Flash 中的媒体文件	101
4.1	媒体文件基本知识	101
4.1.1	媒体文件的作用	101
4.1.2	媒体文件概述	101
4.1.3	本章案例简介	104

4.2 案例 神七宇航员	104
4.2.1 相关知识	105
4.2.2 案例实现	113
4.3 案例 北京欢迎你	124
4.3.1 相关知识	125
4.3.2 案例实现	132
本章小结	139
习题	139
第5章 Flash 组件基础	140
5.1 关于 Flash 组件	140
5.1.1 Flash 组件概述	140
5.1.2 Flash 组件简介	140
5.1.3 本章案例简介	142
5.2 案例 留言板	142
5.2.1 相关知识	143
5.2.2 案例实现	146
5.3 案例 世博会问答	155
5.3.1 相关知识	155
5.3.2 案例实现	158
本章小结	166
习题	166
第6章 使用 ActionScript 动作	167
6.1 ActionScript 动作脚本	167
6.1.1 动作脚本概述	167
6.1.2 “动作”面板介绍	167
6.1.3 动作脚本语法	170
6.1.4 本章案例简介	170
6.2 案例 按钮控制小球移动	171
6.2.1 相关知识	171
6.2.2 案例实现	172
6.3 案例 跟随鼠标的星成心	174
6.3.1 相关知识	175
6.3.2 案例实现	176
6.4 案例 键盘控制飞机飞行	182
6.4.1 相关知识	183
6.4.2 案例实现	184
6.5 案例 换装游戏	188
6.5.1 相关知识	189
6.5.2 案例实现	189
本章小结	192

习题	193
第7章 Flash 经典案例	194
7.1 案例 新年贺卡	194
7.1.1 制作思路	194
7.1.2 案例实现	194
7.2 案例 个人简历	201
7.2.1 制作思路	202
7.2.2 案例实现	202
7.3 案例 小游戏	215
7.3.1 “圆”的变化	215
7.3.2 找碴儿	219
本章小结	226
习题	227
参考文献	228

第 1 章 初识 Flash CS3

教学提示

本章主要介绍 Flash CS3 的基础知识,包括其应用领域、安装方法、工作界面、环境设置以及简单的 Flash 文档制作等。

教学要求

知识要点	能力要求	相关知识
Flash CS3 概况	了解 Flash 应用领域、安装方法和步骤	Flash PlayerFlash CS3 新增功能
Flash 的工作环境	熟悉 Flash CS3 的工作界面和工作环境设置	菜单栏、工具栏、工具箱、场景与舞台、时间轴、常用面板等
制作简单的 Flash 文档	掌握简单的 Flash 动画制作方法和步骤	

重点和难点

Flash CS3 的工作界面、工作环境设置及 Flash 文档的制作。

1.1 Flash CS3 介绍

Flash 动画是现在网络上最流行的动画形式,它生动活泼,简单易学,广受用户的喜爱和欢迎。本章主要介绍 Flash CS3 的基础知识,包括其应用领域、工作环境以及一些基本操作,让初学者对其有一个初步认识,为以后的学习打下基础。

1.1.1 什么是 Flash

Flash 是 Adobe 公司出品的专业矢量编辑及动画创作软件,可将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,制作出高品质的网页效果。

1.1.2 使用 Flash 可以做什么

Flash 的应用领域十分广泛,下面具体介绍一下 Flash 在我们日常生活中的重要地位。

1. Flash 动画

观看 Flash 搞笑动画已成为一种非常流行的娱乐方式,生动滑稽的动画角色、幽默搞笑的对白让观众放松心情、开怀一笑,带来了不少乐趣。如图 1.1、图 1.2 所示就是 Flash 动画《翠花,上笑话》中的两张截图。



图 1.1 动画《翠花,上笑话》截图 1



图 1.2 动画《翠花,上笑话》截图 2

2. Flash 广告

几乎打开任何一个网站都可以看到一些动画小广告。Flash 广告不仅体积小,而且位置灵活,宣传效果好。如图 1.3 所示就是一则网站 Flash 广告的截图。

3. MTV

现在为歌曲的 MTV 制作 Flash 版屡见不鲜,有时 Flash 版的 MTV 甚至比原版还要受欢迎,如图 1.4 所示为歌曲《明月几时有》的 MTV 的截图。



图 1.3 Flash 广告



图 1.4 Flash 版的 MTV

4. 网页设计

如今网络上不仅个人喜欢使用 Flash 制作自己的网站或网页,连大型企业也开始在网上建立全 Flash 制作的精美网站。如图 1.5 所示为某国外公司全 Flash 网站首页。

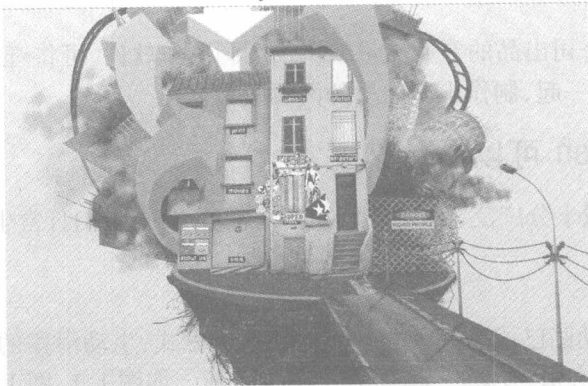


图 1.5 全 Flash 网页

5. Flash 小游戏

大多数用户都对电脑游戏很感兴趣,如魔兽争霸3、劲舞团和上古卷轴4等。使用 Flash 可以制作出画面精美和游戏逼真的各种 Flash 小游戏,如图 1.6 所示为一款“小破孩”系列的射雕游戏。

6. 教学课件

除了以上介绍的,Flash 还可以在诸如网络广播、教学课件和多媒体光盘等方面发挥作用。如图 1.7 所示为用 Flash 制作的一个《图形图像设计》教学光盘。



图 1.6 Flash 小游戏



图 1.7 教学课件

1.1.3 安装 Flash CS3

我们要学习 Flash CS3 这个软件,首先我们要获得这个软件的安装文件,并对其进行安装。如何得到 Flash 安装文件呢?方法一:到软件商店购买 Flash CS3 中文版软件并安装到你的电脑的硬盘中。方法二:在 Internet 网络中搜索 Flash CS3 中文版源文件,并下载到电脑硬盘后安装。

1. Flash CS3 对电脑的要求

CPU: Intel Pentium 3、Intel Pentium 4、Intel Core;内存:256MB (建议使用 1GB);

硬盘空间:2.5GB 的可用硬盘空间;

显示器:1024 × 768 分辨率的显示器 (带有 16 位视频卡);

系统: Windows XP (带有 Service Pack 2) 或 Windows Vista;

其他:多媒体功能需要 QuickTime 7.1.2 软件、DirectX 9.0c 软件。