



职场情景再现系列

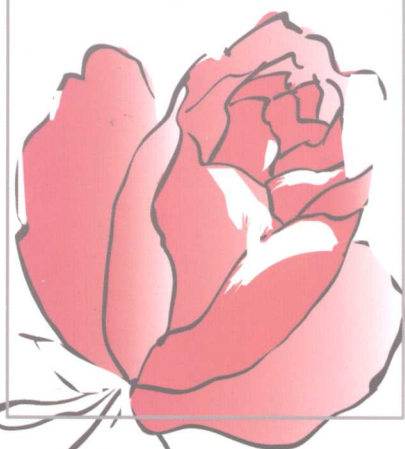
动画技术 ·
Flash

CS4
商业创意

情景

案例教学

游 刚 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

职场情景再现系列

动画技术·Flash CS4 商业创意 情景案例教学

游 刚 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

本

书属于《职场情景再现系列》中的一本,读者可在清晰的应用情景中学习如何高效使用 Flash 完成自己所面临的每一个设计项目。具体涉及到 Adobe 最新版本的 Flash CS4 在网站片头动画、网络 banner、产品宣传片、课件、游戏、多媒体演示、公司网站等商业动画设计项目的实际应用,不仅能帮助读者熟练掌握 Flash 操作,更为重要的是使得读者明白了 Flash 的某一功能在什么时候使用最合适的问题。

本书特别为刚刚走出校门,虽具有一定的 Flash 操作基础,但缺乏商业动画的实际项目经验、职场变通技巧和就业竞争力的职场新人而作。同时对已经在职但由于版本升级的原因需要重新学习,或又需要提高动画设计能力的人员也有实践性指导意义,也是以实用性教育为宗旨、提倡“行动领域教学模式”的高职高专类学校动画设计专业和电脑设计培训班理想的实训教材。

图书在版编目(CIP)数据

动画技术·Flash CS4 商业创意情景案例教学 / 游刚编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.5
(职场情景再现系列)

ISBN 978-7-121-08638-0

I. 动… II. 游… III. 动画—设计—图形软件: Flash IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 057046 号

责任编辑: 李红玉

特约编辑: 卢国俊

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

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

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21 字数: 530 千字

印 次: 2009 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 38.00 元

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 zlts@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

金融危机已成定局,就业压力陡增,失业威胁暗涌,职场瞬间变得风声鹤唳!在这种情势下,我们如何应对?

不错,学习。

身处现代职场,我们任何时候都应该审时度势,通过快速充电的方式提高自己的实践能力、就业力、竞争力。这更是金融风暴袭来时的“过冬”良策。

为了能够选择适合自己的充电资料,你应该首先来审视一下自己:

你是否即将毕业,或是职场新人?或者是在职多年,但感觉自身能力确实越来越不能适应目前的职位要求?

在目前频频传来企业裁员消息的形势下,你却幸运地获得了面试机会。但是否被一些与实际工作经验相关的问题问得哑口无言?

当你怀着充电的决心购买了一些职业IT技能书籍,是否发现在学完之后,却仍旧在面对工作任务时不知如何运用?

如果,你对这几个问题持肯定的回答,那么,你可能真的需要本书!

《职场情景再现系列》在编写模式上的革新

强调计算机应用技能的合理性,创新的内容组织模式令人耳目一新。力求模拟实践力,营造就业力,提高竞争力。

旧有的计算机书籍在编写方式上习惯于单纯讲解软件操作方法,没有站在实际工作岗位的角度去探究哪种技术、哪个功能更适合我们所面对的典型的工作任务。从而导致学无以

致用或难以致用的问题。

针对这一问题,本书采用创新编写模式,兼顾“职场素质、IT技能、情景设定”三个层面,形成了非常鲜明的特色:

(1) 提供一个职场空间,将IT应用案例置于现实的工作情景中,教给读者如何利用掌握的计算机技能应对瞬息万变的工作任务。

(2) 选例精良,再现了常见的典型工作情景。虽然从书的每个案例均是实际工作中经常需要面对的典型问题,但处理这些问题所涉及的具体技术细节和职业变通技能却是大多数没有工作经验的读者根本想象不到的。

(3) 创新地解决了讲解软件新版本时不能兼顾仍然使用旧版本用户的通病:置于情景中的案例使用新版本实现,然后以“拓展训练”的方式,提供使用旧版本完成类似任务的操作对比,在一本书中对新旧版本软件进行有效的比较,帮助读者更加深入地认识新版本。

关于本书

关于本书

本书针对目前动画制作技术的翘楚——Adobe Flash CS4,特别为热衷于商业动画设计工作的读者量身定制。具体涉及网站片头动画、网络banner、产品宣传片、课件、游戏、多媒体演示、公司网站等实际案例,具有非常典型的指导意义。

从结构上看,本书采用创新的编写模式,通过不同的环节突出职业情景和案例分析,弥补了单一软件操作步骤的讲解在就业、工作指导性上的不足。

“情景再现”：在每个案例开始之前先将读者置身于一个真实的、极具空间感和时间感的企业日常工作情景中，使后面的软件操作讲解完全服务于该情景所描述的目标。这样，将读者学习目标转化为亲身参与的动力，避免学习过程中不假思索地盲从于操作步骤。

“任务分析”：从上一环节的情景描述中提炼出所接受任务的动画类型、不同时期的制作目的以及客户要求，然后以此为驱动，从最根本的目的出发，进行设计理念和构思上的分析，使设计目标更加清晰。

“流程设计”：对上一环节中设计构思的细化，整理出要完成任务的大体思路，即先完成什么、再完成什么，最后达到什么效果。

“任务实现”：具体讲解使用 Flash CS4 进行操作的步骤，其中的制作说明和应用技巧都是作者多年设计经验的高度结晶。

“知识点总结”：总结任务实现过程中所用到的 Flash CS4 的重要（主要）知识点以及操作中容易出现的问题。这是任何学习过程中都必需的回顾环节，可以让读者在回顾的过程中更加清晰地理出 Flash CS4 的功能脉络。

“拓展训练”：一个写法上的创新性设计——为了兼顾仍旧使用 Flash CS4 之前的版本的用户，特意给出使用旧版 Flash CS3 完成一个类似的动画设计项目的关键步骤，以对比新旧版本在功能和易用性、工作效率上的不同，

从而进一步加深对新版本知识点的掌握。

“职业快餐”：讲解一些与案例相关的 Flash 操作技能之外的项目知识、行业标准、设计理念等，从而能够丰富读者的行业知识，提高职业素养。

本书特别为刚刚走出校门，虽具有一定的 Flash 操作基础，但缺乏实际的商业动画项目设计经验、职场变通技巧和就业竞争力的职场新人而作。同时对已经在职但由于版本升级的原因需要重新学习，或需要提高设计能力的人员也具有实践性指导意义，也是以实用性教育为宗旨、提倡“行动领域教学模式”的高职高专类学校动画设计专业和相关培训班理想的实训教材。

致谢

本书由卢国俊全程策划，并得到资深 IT 出版策划人莫亚柏的很多建设性意见，最后由游刚主笔，张磊、周小船、杨仁毅、汪仕、罗韬、荣青、石云、窦鸿、张洁、段丁友、任飞、王阳、黄成勇、张昭、胡乔等也为本书的出版付出了大量的劳动，对此表示深深的谢意。另外，在本书的策划和编写过程中，得到了北京美迪亚电子信息有限公司各位老师以及成都意聚扬帆科技有限公司的大力支持，在此一并表示感谢。

为了方便读者阅读，如果需要本书配套资料请登录“华信教育资源网” (<http://www.hxedu.com.cn>)，在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目录

案例1 网站片头动画

情景再现

任务分析

流程设计

任务实现

制作进度条

制作 loading

创建场景2

制作进入网站的按钮元件

完善场景

测试影片

知识点总结

拓展训练

职业快餐

案例2 化妆品网络 banner

情景再现

任务分析

流程设计

任务实现

设置动画背景

制作影片剪辑——圆

制作遮罩动画

制作线条

制作文字特效

添加音波及音乐

设置跳转按钮

测试影片

知识点总结

拓展训练

职业快餐

案例3 长龙牧羊诗苑楼盘宣传片

1

1

2

2

3

3

6

8

31

32

34

34

35

38

40

40

41

41

42

42

42

44

48

49

53

53

55

56

56

58

60

情景再现

任务分析

流程设计

任务实现

制作场景1的图形元件

制作场景2的图形元件

制作场景3的图形元件

制作场景4的图形元件

制作场景5的图形元件

制作场景6的图形元件

制作场景7的图形元件

编辑场景1

编辑场景2

编辑场景3

编辑场景4

编辑场景5

编辑场景6

编辑场景7

测试影片

知识点总结

拓展训练

职业快餐

案例4 小学课件——梯形

情景再现

任务分析

流程设计

任务实现

制作按钮元件——引入

制作按钮元件——定义

制作按钮元件——后退

制作按钮元件——前进

60

61

61

62

62

67

71

75

81

87

87

88

107

120

132

140

150

150

151

152

153

154

156

156

157

157

158

158

159

161

163

制作按钮元件——是	165	流程设计	234
制作按钮元件——不	166	任务实现	235
制作影片剪辑——小女孩	167	制作图形元件	235
制作影片剪辑——户外	168	制作影片剪辑元件	240
制作影片剪辑——蝴蝶飞	168	制作手机介绍 1	247
编辑场景 1	170	制作手机介绍 2	252
编辑场景 2	176	制作手机介绍 3	256
编辑场景 3	188	制作手机介绍 4	259
编辑场景 4	194	制作手机介绍 5	261
编辑场景 5	197	制作按钮元件	263
测试影片	200	编辑场景	265
知识点总结	201	测试影片	285
拓展训练	202	知识点总结	286
职业快餐	204	拓展训练	287
案例 5 给用户的休闲小游戏	205	职业快餐	290
情景再现	205	案例 7 公司网站制作	292
任务分析	206	情景再现	292
流程设计	206	任务分析	293
任务实现	207	流程设计	293
制作开始画面	207	任务实现	294
制作游戏影片剪辑	210	制作公司介绍按钮元件	294
制作评语	215	重制按钮元件	295
制作“重来”按钮	216	制作箭头按钮元件	296
编辑主场景	217	制作图形元件	297
制作“返回”按钮	220	制作影片剪辑	300
测试影片	222	编辑场景	302
知识点总结	223	编辑 proprietor fla 文档	317
拓展训练	227	编辑 show fla 文档	319
职业快餐	231	编辑 relation fla 文档	321
案例 6 手机产品多媒体演示	233	知识点总结	323
情景再现	233	拓展训练	324
任务分析	234	职业快餐	326

任务分析

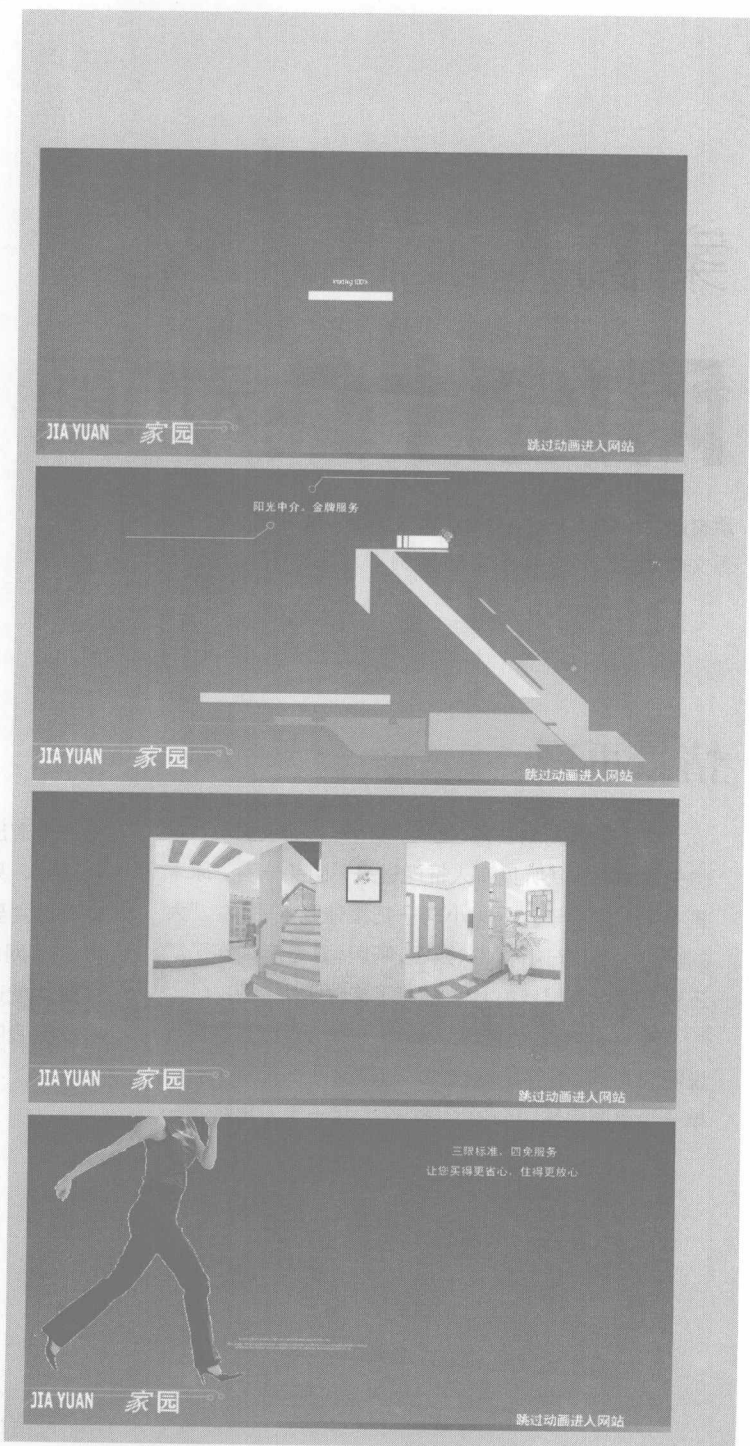
● 网站片头一般只是起一个引导和展示的作用，其本身并不包含太大的信息量，在其中出现的图片及文字一般都要遵循简洁明了的特点，以便使观者直观地认识到所要进入网站的一些信息，并通过这些信息来加深观者对此站点的印象。

● 网站片头要短小精悍，其时间大约只有几十秒，但在这短短的时间之内就要表现出网站的精华所在，使浏览者对网站有一个大体的印象和认识即可，如果时间太长会引起浏览者的疲倦，从而失去等待的耐心。

● 在网站片头中最好加上一个跳转到网站内页的按钮，这样方便一些不想观看网站片头，需要直接进入网站查找信息的浏览者，容易引起他们的好感。

流程设计

首先设置动画背景并制作进度条，再创建场景 2，制作进入网站的按钮元件；然后完善场景；最后保存文档并测试动画。



任务实现

制作进度条

(1) 运行 Flash CS4，新建一个 Flash 空白文档。执行“修改→文档”命令，打开“文档属性”对话框，将“尺寸”设置为 778 像素（宽）×390 像素（高），“背景颜色”设置为灰色（#666666），如图 1-1 所示。设置完成后单击“确定”按钮。

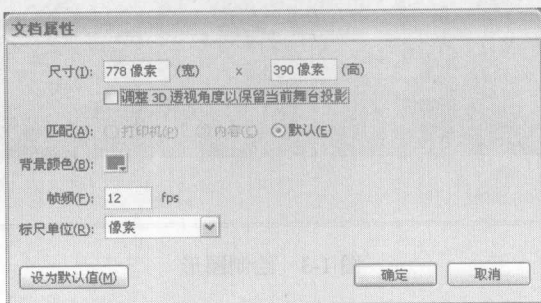


图 1-1 “文档属性”对话框

(2) 执行“文件→导入→导入到舞台”命令，将一幅背景图像导入到舞台中，如图 1-2 所示。



图 1-2 导入图像

(3) 新建一个“图层 2”，使用“线条工具”与“椭圆工具”在舞台中绘制出如图 1-3 所示的图形。

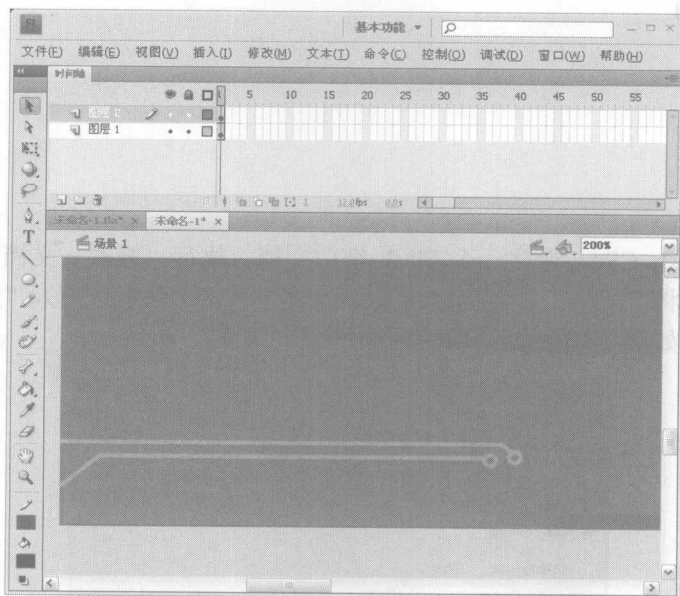


图 1-3 绘制图形

(4) 再新建一个“图层 3”，使用“文本工具”在舞台上输入文字“JIA YUAN”，字体选择“Verdana”，字号为 16，字体颜色为白色，如图 1-4 所示。



图 1-4 输入文字

(5) 使用“文本工具”在刚输入的字母右边输入“家园”两个字。字体选择“方正黑体简体”，字号为 32，字体颜色为白色，如图 1-5 所示。



图 1-5 输入文字

(6) 执行“插入→新建元件”命令，或者按下 Ctrl+F8 组合键，打开“创建新元件”对话框，在“名称”文本框中输入“进度条”，在“类型”下拉列表中选择“影片剪辑”选项，如图 1-6 所示。完成后单击“确定”按钮进入影片剪辑编辑区。

(7) 使用“矩形工具”在编辑区中绘制一个边框为灰色（#CCCCCC）、填充色为白色、宽和高分别为 100 像素与 10 像素的矩形。然后在时间轴上的第 100 帧处插入帧，如图 1-7 所示。

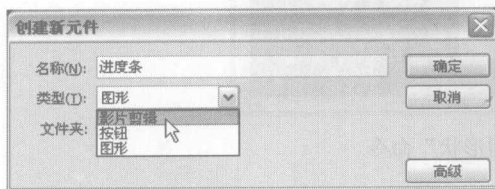


图 1-6 “创建新元件”对话框

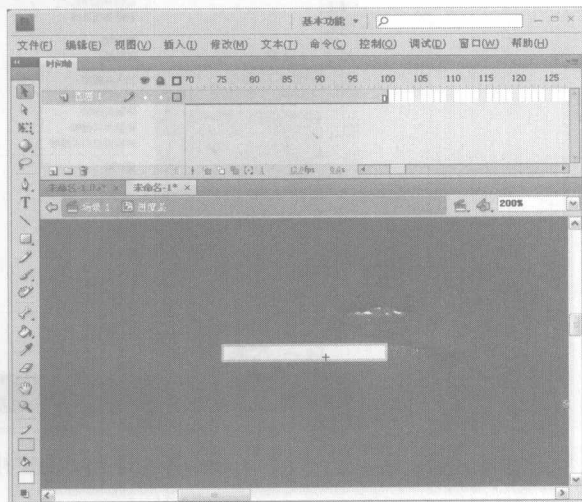


图 1-7 绘制矩形

(8) 选中矩形中的填充色，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“剪切”命令。然后新建一个图层，在舞台的空白处单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“粘贴到当前位置”命令。完成后在“图层 2”的第 100 帧处插入关键帧，如图 1-8 所示。

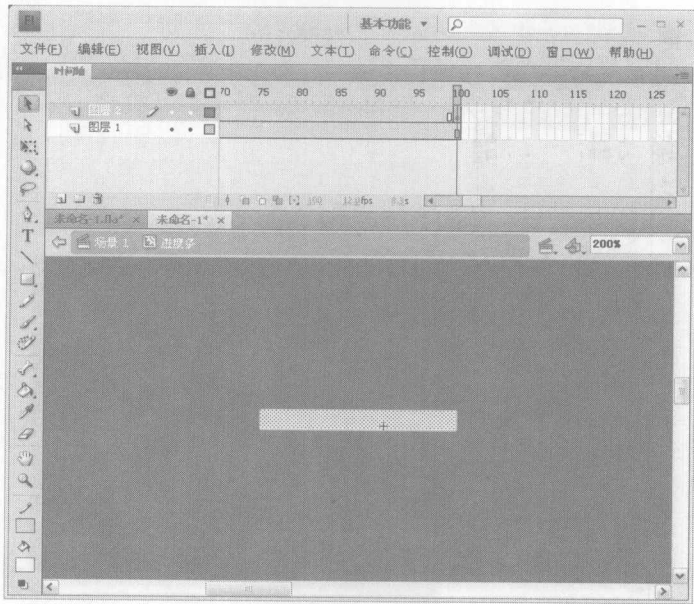


图 1-8 插入关键帧

(9) 选中“图层 2”第 1 帧中的内容,在“属性”面板中将它的宽度设置为 1 像素。然后选中第 1 帧,单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令,如图 1-9 所示。即可在第 1 帧与第 100 帧之间创建形状补间动画。

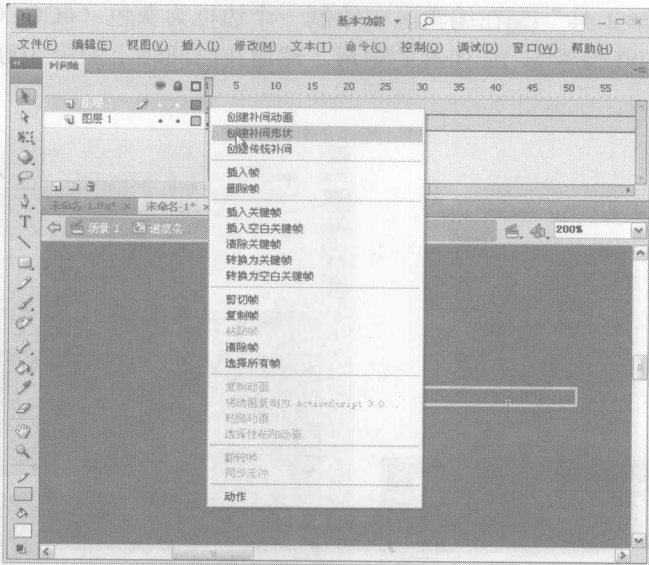


图 1-9 选择“创建补间形状”命令

制作 loading

(1) 回到主场景，新建一个图层，并把它命名为“进度条”。从“库”面板里将影片剪辑“进度条”拖入到舞台上。然后在“属性”面板中把它的实例名设置为“进度条”，如图1-10所示。

②选择“文本工具”**T**，在“属性”面板上的“文本工具”下拉列表中选择“动态文本”选项，如图 1-11 所示。



图 1-10 设置实例名

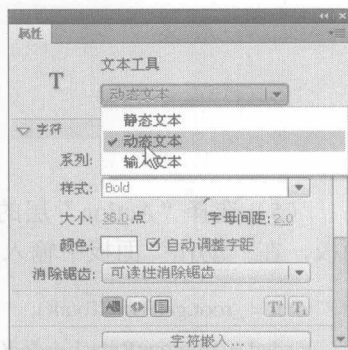


图 1-11 “属性”面板

③在“进度条”上方单击鼠标左键创建一个动态文本框^①，然后在“属性”面板中将动态文本框的变量名设置为“loadtxt”，如图 1-12 所示。



图 1-12 设置变量名

^①动态文本可以被赋予一定的变量值，能结合 ActionScript 使用，产生丰富的交互功能。

(4) 新建一个图层, 并把它命名为“Action”。选中该层的第 1 帧, 在“属性”面板中将帧标签设置为“play”, 如图 1-13 所示。



图 1-13 设置帧标签

(5) 选择“Action”层的第 1 帧, 执行“窗口→其他面板→动作”命令, 打开“动作”面板, 在“动作”面板中输入如下代码:

```
total = _root.getBytesTotal();
loaded = _root.getBytesLoaded();
load = int(loaded/total*100);
loadtxt = "loading"+load+"%";
_root.进度条.gotoAndStop(load);
```

(6) 在“Action”层的第 6 帧处插入关键帧, 然后在“动作”面板中添加如下代码:

```
if (loaded == total) {
gotoAndPlay("场景 2", 1);
} else {
gotoAndPlay("play");
}
```

创建场景 2

(1) 执行“窗口→设计面板→场景”命令, 打开“场景”面板, 在“场景”面板中单击“添加场景”按钮新建场景 2, 如图 1-14 所示。

(2) 在场景 2 的编辑状态下, 按照场景 1 中制作背景和文字的方法, 将背景与文字制作出来, 如图 1-15 所示。

(3) 按下 Ctrl+F8 组合键, 新建一个影片剪辑, 在名称栏中输入“a1”, 如图 1-16 所示。完成后单击“确定”按钮。

(4) 在影片剪辑“a1”的编辑状态下, 使用“线条工具”在工作区中绘制出如图 1-17 所示的几何图形, 并将其填充为灰色 (#B5B5B5), 然后把几何图形的边框线删除。最后在时间轴上的第 20 帧处插入帧。

(5) 新建一个图层, 使用“矩形工具”在几何图形的下方绘制一个无边框、填充色为任意色、宽和高分别为 411 像素与 4 像素的矩形, 如图 1-18 所示。

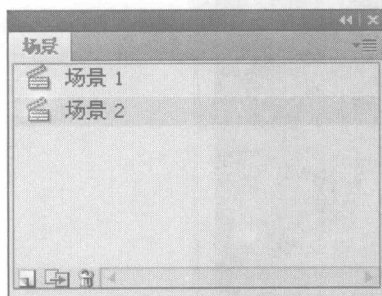


图 1-14 “场景”面板

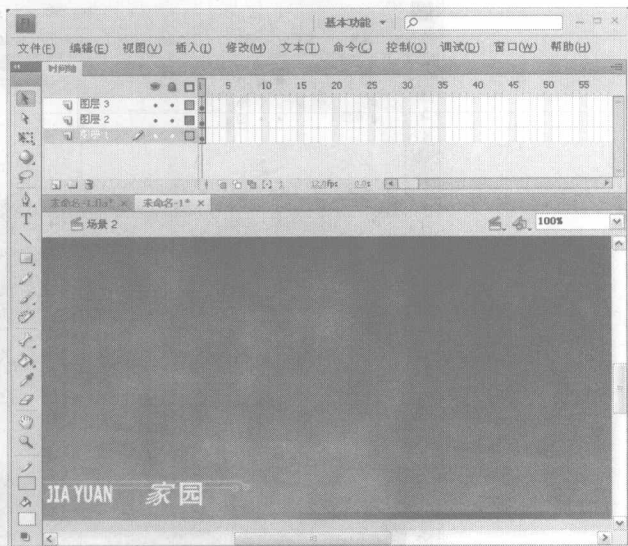


图 1-15 制作背景与文字

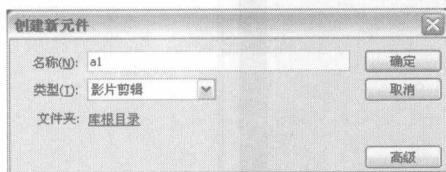


图 1-16 新建影片剪辑

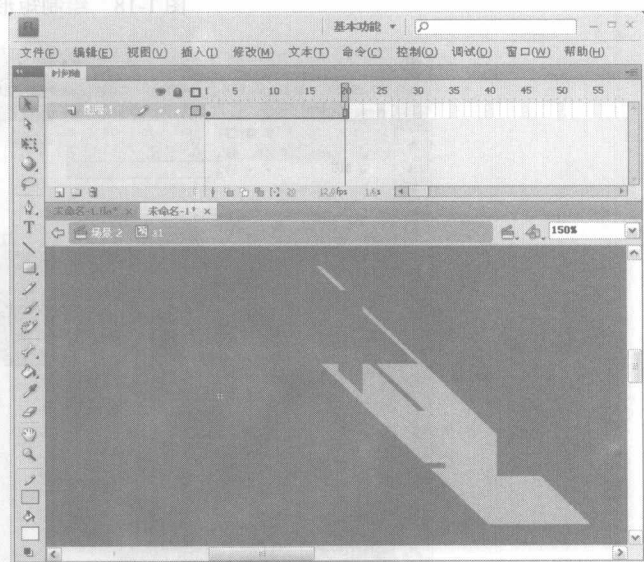


图 1-17 绘制图形

(6) 在“图层 2”的第 4 帧处与第 10 帧处插入关键帧。然后选中第 4 帧处的矩形，使用“任意变形工具”将其高度拉伸至 164 像素，选中第 10 帧处的矩形，使用“任意变形工具”将其高度拉伸至 207 像素，如图 1-19 所示。

(7) 分别在“图层 2”的第 1 帧与第 4 帧之间、第 4 帧与第 10 帧之间创建形状补间动画，如图 1-20 所示。

(8) 选中“图层 2”，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“遮罩层”命令，如图 1-21 所示。

(9) 新建一个图层，并在该层的第 6 帧处插入关键帧。然后使用“线条工具”在工作区中绘制出如图 1-22 所示的几何图形，并将其填充为灰色（#AAAAAA）。最后把几何图形的边框线删除。

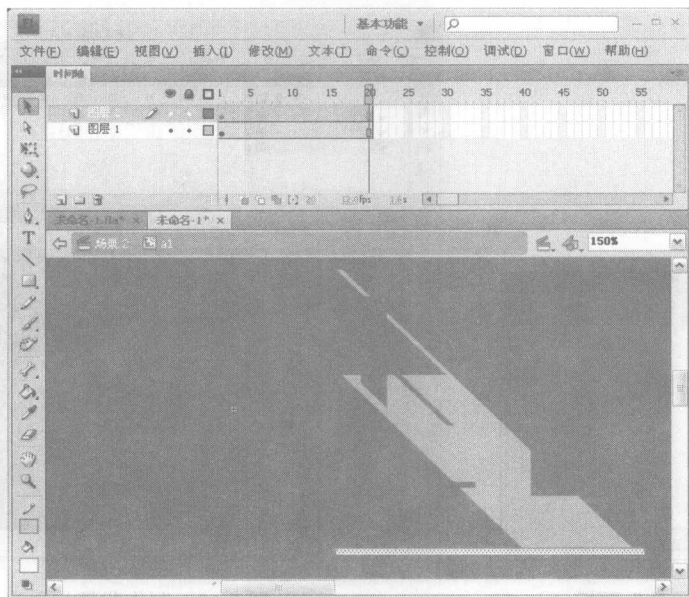


图 1-18 绘制矩形

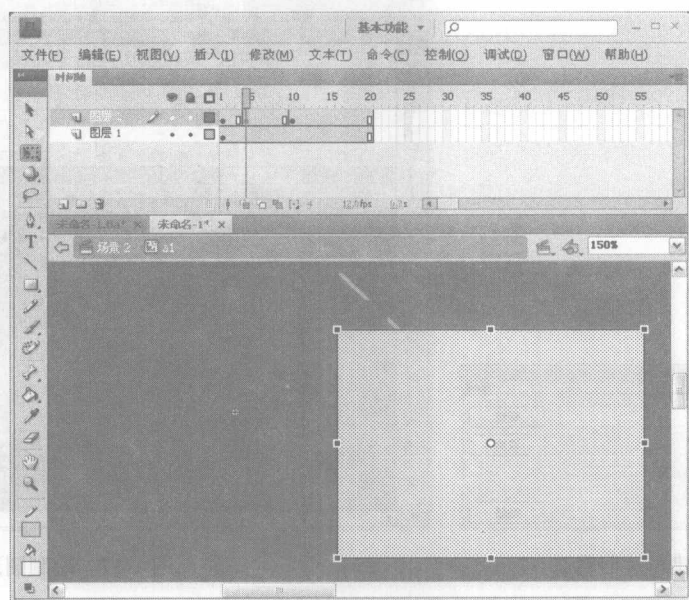


图 1-19 拉伸矩形

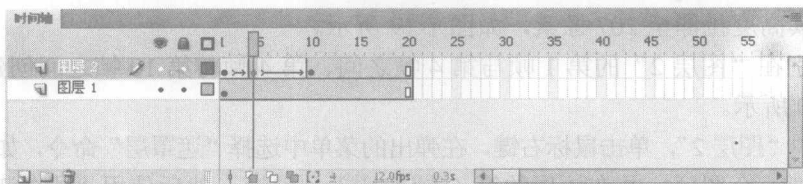


图 1-20 创建形状补间动画