

感受精彩



Flash CS3

商业案例与 视频教程

■ 火人技术在线 张继光 季晓 祝兴明 张玉春 编著

19小时DVD多媒体视频教程 
+原创商业案例

- ☆ 深入解读真实商业项目制作关键技术。
- ☆ 完整呈现Flash绘图功能、动画功能与ActionScript交互功能的实现细节。
- ☆ 全面揭示Flash电子杂志、Flash网站、Flash游戏等热门应用。

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

感受精彩

Flash CS3

商业案例与 视频教程

■ 火人技术在线 张继光 季晓 祝兴明 张玉春 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 商业案例与视频教程 / 张继光等编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.8
(感受精彩)
ISBN 978-7-115-18167-1

I. F… II. 张… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 081865 号

内 容 提 要

本书采用“典型案例分析+商业案例运用+视频讲解教学”的教学形式,全面系统地讲解了 Flash CS3 的各种新增功能、各种动画类型的制作步骤和制作技巧。本书共分 3 部分 10 章,包括 Flash CS3 的各种动画类型的典型案例、交互式动画案例、游戏开发案例,以及具有商业价值的商业案例,并注重技巧的归纳和总结。

随书附带 1 张 DVD 多媒体视频教学光盘,包括长达 19 小时的视频教学录像,即使你从来没有接触 Flash 的读者也可以快速入门,有效提高制作水平。通过大量的案例,强化实战能力。书中所有案例源文件、案例作品、精美素材也收录在光盘中,辅助读者学习。

本书语言简洁、内容丰富,适合从事多媒体设计、影视动画设计、平面动画设计、游戏动画开发、交互脚本编程、网站动画开发、美工设计等行业的人员阅读,也可以作为高等院校相关专业和各类社会培训班相关课程的教学用书。

感受精彩——Flash CS3 商业案例与视频教程

- ◆ 编 著 火人技术在线 张继光 季 晓 祝兴明 张玉春
责任编辑 杨 璐
- ◆ 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>
北京昌平百善印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 27.75 彩插: 2
字数: 677 千字 2008 年 8 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2008 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18167-1/TP

定价: 55.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

Preface

前言

本书以全新的授课方法，全面系统地讲解了 Flash CS3 的各种新增功能，各种动画类型的详细制作思路与步骤，并注重技巧的归纳和总结，目的是帮助读者快速地掌握 Flash 动画设计的技术精髓。

本书特点

本书采用“典型案例分析+商业案例运用+视频讲解教学”的教学形式，由浅入深，循序渐进地讲解。

(1) 视频教学快速引导入门。本书附带 1 张“DVD 多媒体视频教学光盘”，包括长达 19 小时的视频教学录像，保证读者可以轻松掌握 Flash CS3 动画设计技术。

(2) 典型案例分析熟练技能。书中详细分析并讲解了典型案例，有助于读者进一步提高灵活应用的能力。学习过程中利用书盘配合的方式，可以达到事半功倍的效果。

(3) 商业案例强化实战能力。本书典型案例的选择以真实商业案例为主，极具参考价值，帮助读者提高设计制作的实战能力。

本书结构

全书共分为 3 部分，10 章。

(1) “基础案例篇”（第 1 章到第 3 章）。主要讲解 Flash CS3 的各种新增功能，利用 10 个精美案例全面揭开 Flash 动画制作的各种技术，案例包括野马奔跑动画、风车变换动画、彩球飘动动画、形状变形动画、百叶窗遮罩动画、蝴蝶飞行动画、星空幻影动画、水波心跳动画、电子贺卡动画、场景变换动画。全程视频讲解快速引导入门与进阶。

(2) “ActionScript 案例篇”（第 4 章到第 6 章）。详细讲解 3 个交互式动画案例的制作过程，包括 MTV 动画、人物控制动画、智力游戏开发案例的灵活运用，可以引导读者轻松地掌握脚本编程的基础，并通过综合案例掌握应用技巧，提高应用水平。

(3) “商业案例篇”（第 7 章到第 10 章）。详细讲解 4 个具有商业价值的综合案例，包括多媒体课件、电子相册、打字游戏、Flash 网站的商业案例的制作开发全过程，可以引导读者扩展创作开发的思路，并且快速掌握具有商业价值的综合案例的创作精髓。

本书读者对象

本书语言简洁、内容丰富，适合从事多媒体设计、影视动画设计、平面动画设计、游戏动画开发、交互脚本编程、网站动画开发、美工设计等行业的人员阅读，也可作为高等院校

相关专业和各类社会培训班相关课程的教学用书。

本书光盘

本书附带 1 张 DVD 多媒体视频教学光盘，包括长达 19 小时的视频教学录像，以及书中所有案例源文件、案例作品、精美素材。视频教学讲解详细，生动直观，书盘配合可获得较好的学习效果。案例源文件及精美素材都经过了预处理，读者可直接学习使用。

联系我们

本书的作者均是从事 Flash 动画创作的第一线专业设计师，主要由张继光和祝兴明编写，参与写作的人员还有季晓、曾玉珍、张玉春、张玉龙、张莅辰等。在编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，请广大读者批评指正。读者使用本书时如果遇到相关技术问题，可以登录火人技术在线网站 <http://www.huoren.cn> 或者是火人技术论坛 <http://bbs.huoren.cn> 的技术交流区，提出自己的问题或寻求解决方法。

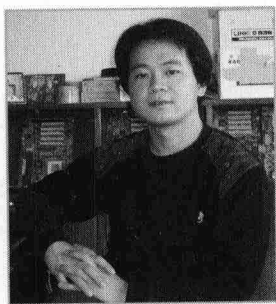
编者

张继光

祝兴明

Author

作者简介

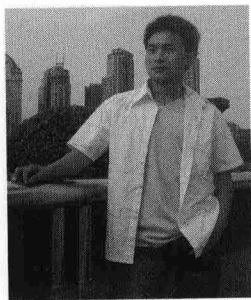
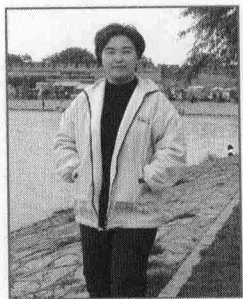


张继光，自由职业设计师，多媒体动画设计师，影视动画特技设计师，上海火人计算机技术有限公司负责人，上海火人技术在线 (<http://www.huoren.cn>) 站长，火人多媒体教材系列开发负责人。

1993 年刻苦学习计算机，1996 年开始从事平面设计和效果图设计等工作。1997 年创办电脑培训学校。2003 年创建张继光设计工作室，并从事网站开发、影视广告、影视后期合成、建筑效果、建筑动画和多媒体课件等商业产品的开发和设计工作。2006 年创办上海火人公司，专业从事多媒体动画设计。2007 年创办上海火人分公司，并专注于各种商业案例的制作设计和开发。

由于长期从事电脑教育培训工作和各种商业产品的设计与制作，积累了非常丰富的教学经验和实际工作经验。先后开发了数十套的多媒体视频教材，涵盖 Office、Photoshop、Flash、Dreamweaver、Fireworks、ASP、3ds Max、Premiere、After Effects、Combustion、AutoCAD、Maya 等多种题材，受到众多学员和读者的好评。

季晓，自由职业设计师，多媒体动画设计师，上海火人计算机技术有限公司负责人，上海火人技术在线 (<http://www.huoren.cn>) 副站长。擅长多媒体 Flash 动画设计、多媒体课件设计、多媒体电子杂志设计、产品演示设计、平面广告设计等技术。同时在计算机教育培训方面有丰富的经验，并参与多种计算机图书教程的写作和视频教学光盘的开发工作，积累了大量的实际工作经验和制作设计技巧。



祝兴明，多媒体动画设计师，上海火人计算机技术有限公司-多媒体动画设计师，擅长各种多媒体动画的制作设计，并长期从事商业产品案例开发，曾参与大量的多媒体 Flash 动画设计、多媒体课件设计、多媒体电子杂志设计、多媒体游戏开发、多媒体产品演示、创意平面动画等工作，积累了大量工作经验和相关的制作设计技巧。

Contents

目 录

第一部分 基础案例篇

Chapter

1

第 1 章 Flash CS3 新增功能	2
1.1 人性化的工作界面	2
1.1.1 Flash CS3 的用户界面	2
1.1.2 重新组合的工具箱	5
1.1.3 灵活多变的控制面板	6
1.1.4 用户自定义工作区	7
1.2 丰富的绘图编辑功能	9
1.2.1 新增“基本矩形工具”	9
1.2.2 新增“基本椭圆工具”	9
1.2.3 新增“钢笔锚点工具”	10
1.2.4 重组的“变形工具”	11
1.3 强大的导入功能	12
1.3.1 Photoshop (PSD) 文件的导入	12
1.3.2 Fireworks (PNG) 文件的导入	13
1.3.3 Illustrator (AI) 文件的导入	16
1.4 强大的视频编辑功能	18
1.4.1 视频文件的导入导出	18
1.4.2 高级 FLV 视频编码器	21
1.4.3 动画的直接复制粘贴	21
1.5 灵活的 ActionScript 3.0 开发	22
1.5.1 改进的“动作”面板功能	22
1.5.2 脚本 ActionScript 的切换	22
1.5.3 强大的“脚本助手”功能	24

Chapter

2

第 2 章	Flash CS3 基础动画案例	26
2.1	案例——“野马奔跑”动画	26
2.1.1	逐帧动画的案例分折	26
2.1.2	导入素材及整合场景	28
2.1.3	制作“野马奔跑”动画效果	30
2.1.4	制作“马跑动画阴影”效果	33
2.2	案例——“风车变换”动画	35
2.2.1	变换动画的案例分折	35
2.2.2	制作“风车旋转”动画效果	36
2.2.3	模拟“镜头拉伸”变换效果	40
2.3	案例——“彩球飘动”动画	42
2.3.1	渐变动画的案例分折	42
2.3.2	制作“红气球”动画效果	44
2.3.3	制作“黄气球”动画效果	46
2.3.4	制作“文字动画”渐变动画	47
2.3.5	制作“彩球飘动”动画及整合场景	51
2.4	案例——“形状变形”动画	54
2.4.1	形状变形动画的案例分折	54
2.4.2	导入素材及整合场景	55
2.4.3	制作“文字变形”动画效果	56
2.4.4	制作“形状变形”动画效果	62
2.5	案例——“百叶窗遮罩”动画	66
2.5.1	遮罩动画的案例分折	66
2.5.2	制作“遮罩”影片元件	67
2.5.3	制作“百叶窗遮罩”效果	69
2.5.4	制作“材质流动”文本的动画效果	70
2.5.5	整合场景并测试发布输出	73
2.6	案例——“蝴蝶飞行”动画	78
2.6.1	路径引导动画的案例分折	78
2.6.2	制作“蝴蝶翅膀摆动”效果	79
2.6.3	制作“蝴蝶飞行”的引导动画效果	81

Chapter

3

第 3 章	Flash CS3 进阶动画案例	86
3.1	案例——“星空幻影”动画	86
3.1.1	“星空幻影”的案例分折	86
3.1.2	制作“星光闪动”动画效果	87
3.1.3	制作“星空幻影”动画效果	93
3.1.4	整合场景并测试发布输出	96

3.2 案例——“水波心跳”动画	99
3.2.1 “水波心跳”动画案例分析	99
3.2.2 制作“心跳动”影片剪辑元件	100
3.2.3 制作“心跳动画”影片剪辑元件	104
3.2.4 整合场景并测试发布输出	109
3.3 案例——“电子贺卡”动画	112
3.3.1 “电子贺卡”的案例分析	112
3.3.2 制作“五角星形动画”的效果	113
3.3.3 制作“烛光动画”影片剪辑元件	117
3.3.4 制作“小猪动画”影片剪辑元件	119
3.3.5 整合场景并测试发布输出	121
3.4 案例——“场景切换”动画	127
3.4.1 “场景切换”动画的案例分析	127
3.4.2 制作“春夏秋冬”的场景	128
3.4.3 制作“春天”场景的“柳叶飘动”动画	130
3.4.4 制作“夏天”场景的“下雨”动画	136
3.4.5 制作“秋天”场景的“枫叶飘落”动画	140
3.4.6 制作“冬天”场景的“下雪”动画	146
3.4.7 测试场景切换动画效果	151

第二部分 ActionScript 案例篇

Chapter

4

第 4 章 ActionScript 的简单案例	154
4.1 “MTV 动画”案例分析	154
4.1.1 分析“MTV 动画”流程	154
4.1.2 分析“MTV 动画”素材	155
4.1.3 分析“MTV 动画”元件	156
4.1.4 分析“MTV 动画”脚本	158
4.2 案例——“MTV 动画”	158
4.2.1 制作“序幕”场景效果	158
4.2.2 制作 MTV 影片元件	159
4.2.3 添加 MTV 动画按钮元件	167
4.2.4 制作 MTV 动画效果	170
4.2.5 添加 MTV 字幕和音效	186
4.3 添加按钮动作脚本	190
4.3.1 添加“开始播放”动作	190
4.3.2 添加“全屏开关”动作	191
4.3.3 添加“转到播放”动作	193



Chapter

5

4.3.4 添加“重新播放”动作	196
4.4 测试和发布动画	198
4.4.1 测试 MTV 动画效果	198
4.4.2 发布设置和进行动画加密	198
第 5 章 ActionScript 对象控制的运用	200
5.1 “人物控制动画”案例分析	200
5.1.1 分析“人物动画”流程	200
5.1.2 分析“人物控制动画”素材	201
5.1.3 分析“人物动画”元件	202
5.1.4 分析“人物动画”脚本	202
5.2 案例——“人物控制动画”	203
5.2.1 制作“人物动画”场景元件	203
5.2.2 制作“人物动画”影片元件	204
5.2.3 制作“人物动画”按钮元件	204
5.3 整合“人物控制动画”效果	207
5.3.1 整合元件到场景	207
5.3.2 控制“人物走动”动作	209
5.3.3 控制“人物”按钮动作	212
5.3.4 测试“人物控制动画”效果	214

Chapter

6

第 6 章 常见脚本动作的实现	216
6.1 “智力游戏”动画案例分析	216
6.1.1 分析“游戏动画”流程	216
6.1.2 分析“游戏动画”素材	217
6.1.3 分析“游戏动画”元件	218
6.1.4 分析“游戏动画”脚本	219
6.2 案例——“智力游戏”动画	220
6.2.1 制作“游戏动画”场景文件	220
6.2.2 制作“游戏动画”影片元件	221
6.2.3 制作“游戏动画”按钮元件	227
6.3 整合“智力游戏”动画效果	230
6.3.1 整合元件到场景	230
6.3.2 添加影片元件动作	236
6.3.3 添加按钮元件动作	238
6.3.4 测试“智力游戏”动画效果	242

第三部分 商业案例篇

Chapter

7

第 7 章 案例——“多媒体教学课件”	244
7.1 “教学课件”动画的案例分析	244
7.1.1 分析“课件动画”流程	245
7.1.2 分析“多媒体课件”动画素材	246
7.1.3 分析“课件动画”元件	247
7.1.4 分析“多媒体课件”动作脚本	247
7.2 制作“多媒体课件动画”	248
7.2.1 制作“多媒体课件”的影片剪辑元件	249
7.2.2 制作“课件动画”的按钮元件	250
7.3 整合“教学课件动画”效果	256
7.3.1 整合元件到场景	256
7.3.2 添加主场景按钮动作	262
7.3.3 添加“上下节”按钮动作	265
7.3.4 添加“AS”图层脚本动作	268
7.3.5 添加内页按钮脚本动作	269
7.3.6 测试“多媒体课件”动画效果	271

Chapter

8

第 8 章 案例——“多媒体电子杂志”	272
8.1 “电子杂志”动画的案例分析	272
8.1.1 分析“电子杂志”动画流程	272
8.1.2 分析“电子杂志”动画素材	273
8.1.3 分析“电子杂志”动画元件	274
8.1.4 分析“电子杂志”动画脚本	277
8.2 制作“电子杂志”动画元件	277
8.2.1 制作“电子杂志”场景元件	277
8.2.2 制作“电子杂志”影片元件	278
8.2.3 制作“电子杂志”按钮元件	335
8.3 整合“电子杂志”动画效果	341
8.3.1 整合元件到场景	341
8.3.2 添加影片元件动作	345
8.3.3 添加按钮元件动作	348
8.3.4 测试“电子杂志”动画效果	352

Chapter

9

第9章 案例——“Flash 打字游戏”	354
9.1 “打字游戏”的案例分析	354
9.1.1 分析“打字游戏”动画流程	354
9.1.2 分析“打字游戏”动画素材	355
9.1.3 分析“打字游戏”动画元件	356
9.1.4 分析“打字游戏”动画脚本	358
9.2 制作“打字游戏”动画元件	358
9.2.1 制作“打字游戏”动画场景元件	358
9.2.2 制作“打字游戏”动画影片元件	359
9.2.3 制作“打字游戏”动画按钮元件	371
9.3 整合“打字游戏”动画效果	373
9.3.1 整合元件到场景	373
9.3.2 添加影片元件动作	379
9.3.3 添加按钮元件动作	388
9.3.4 测试“打字游戏”动画效果	392

Chapter

10

第10章 案例——“企业 Flash 网站”	393
10.1 “企业 Flash 网站”案例分析	393
10.1.1 分析“企业 Flash 网站”流程	393
10.1.2 分析“企业网站”素材	394
10.1.3 分析“企业网站”元件	394
10.1.4 分析“企业网站”脚本	395
10.2 “企业 Flash 网站”制作	396
10.2.1 制作“序幕”场景效果	396
10.2.2 制作“企业网站”影片元件	397
10.2.3 制作“企业网站”按钮元件	415
10.2.4 制作“企业网站”效果	419
10.3 为“企业 Flash 网站”添加动作	423
10.3.1 添加影片元件动作	423
10.3.2 添加按钮元件动作	429

第1章 Flash CS3 新增功能 ☐

第2章 Flash CS3 基础动画案例 ☐

第3章 Flash CS3 进阶动画案例 ☐

感受精彩

第一部分

基础案例篇

第1章 Flash CS3 新增功能

chapter 01

自从 Macromedia 公司被 Adobe 公司收购之后, Flash 软件的名称就更改为 Adobe Flash CS3 (简称 Flash CS3)。本书教学使用的是 Adobe Flash CS3 Professional (Flash CS3 专业版, 内核版本为 9.0)。Flash CS3 的工作界面和前一版的 Flash 8.0 相比, 发生了很大的变化。无论工作界面的视觉效果, 还是新增功能的设计, Flash CS3 都比以前的各种 Flash 版本更加趋向于视觉的直观性、界面的合理化以及操作的便捷、人性化。

1.1 人性化的工作界面

由于 Flash CS3 的强大功能, 很多人感觉到该软件比较难学, 不能很好地掌握, 更不能灵活地运用和自由地创作设计, 所以本书配套光盘中收录了大量的多媒体视频教学录像, 可以帮助读者快速地掌握 Flash CS3 的操作方法及商业案例的制作思路和技巧。建议读者先观看配套教学光盘中的教学录像, 再配合本书掌握更多的知识要点, 最后通过综合的商业案例, 进行深入学习和强化训练, 采用书盘配合的学习方法可以达到事半功倍的效果。

在学习过程当中, 遇到相关技术问题, 可以访问 <http://www.huoren.cn> 或 <http://bbshuoren.cn> 网站, 进入火人技术论坛交流专区发表自己的问题或寻求解决方法, 我们会尽力帮助读者解决各种技术难题, 共享设计创作的心得经验。

1.1.1 Flash CS3 的用户界面

当完成了 Flash CS3 软件的安装之后, 启动界面如图 1-1 所示。在“欢迎屏幕”中选“不再显示”复选框, 则每次启动该软件时不会再显示“欢迎屏幕”的提示框。单击“帮助”菜单中的“关于 Adobe Flash CS3 Professional”命令, 在弹出的对话框中可以看到当前软件的内核版本为 9.0, 如图 1-2 所示。

在启动界面“欢迎屏幕”中的“新建”项目位置单击“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”或者“Flash 文件 (ActionScript 2.0)”按钮, 可以创建基于 ActionScript 3.0 脚本或 ActionScript 2.0 的 Flash 空白文档, 也就是用户进行创作设计的工作界面, 如图 1-3 所示。

单击场景中的“工作区”按钮, 如图 1-4 所示。在弹出的快捷键菜单中分别选择“图标和文本默认值”、“仅图标默认值”, 则会自动切换为相应的用户工作界面, 效果分别如图 1-5 和图 1-6 所示。多样化的工作界面样式更加方便不同用户的灵活操作和使用。



图 1-1 Flash CS3 启动界面

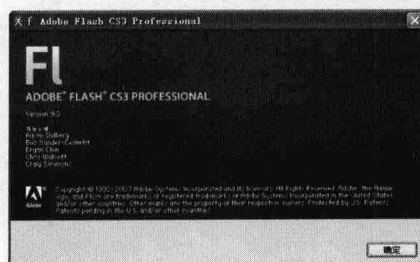


图 1-2 Flash CS3 内核版本为 9.0

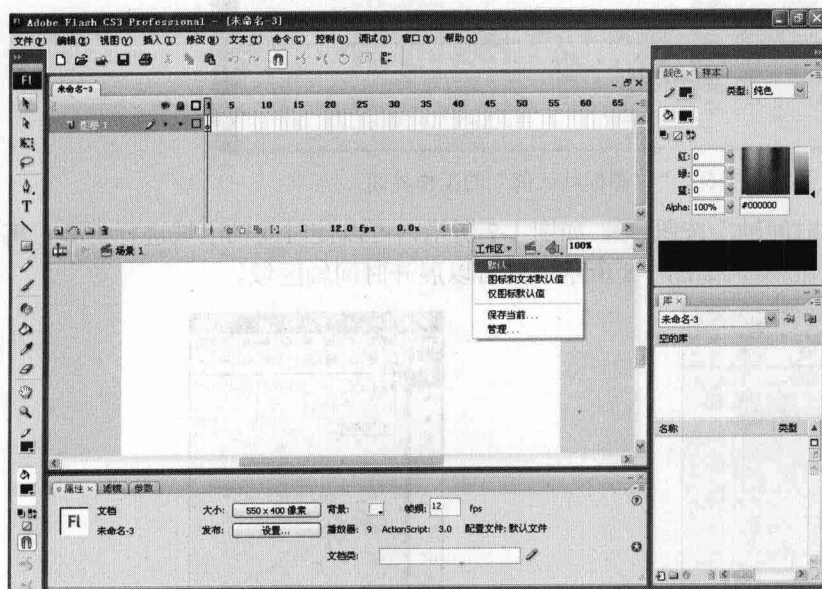


图 1-3 Flash CS3 默认的用户工作界面

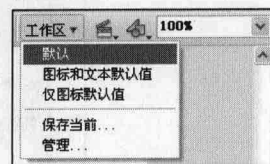


图 1-4 工作区快捷菜单

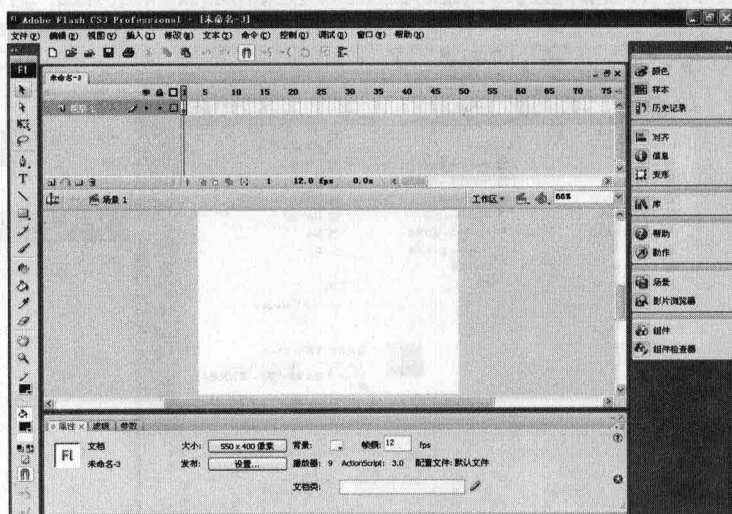


图 1-5 “图标和文本默认值”的工作界面

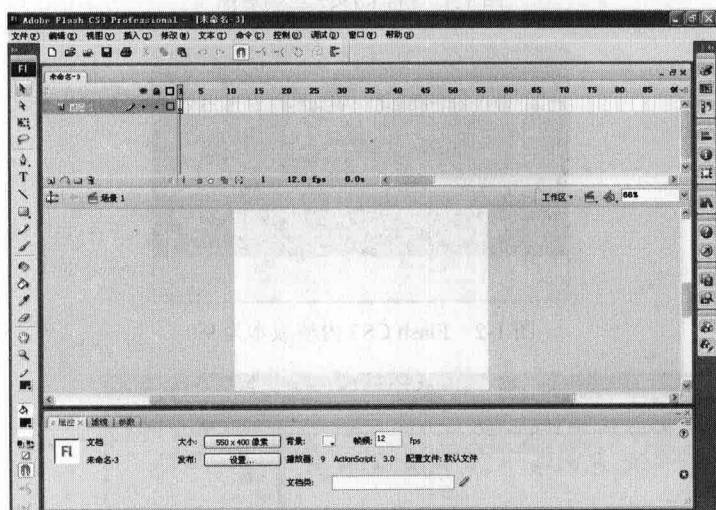


图 1-6 “仅图标默认值”的工作界面

在场景中单击“隐藏时间轴”按钮 ，如图 1-7 所示，可以使时间轴区域进行折叠。再次单击“显示时间轴”按钮 ，如图 1-8 所示，则可以展开时间轴区域。

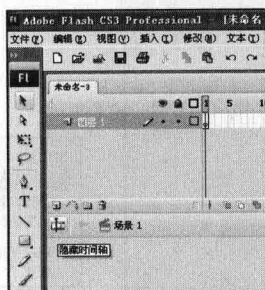


图 1-7 “隐藏时间轴”按钮

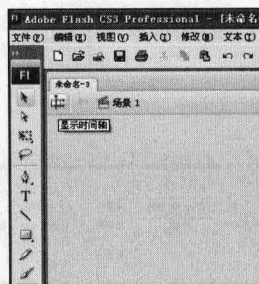


图 1-8 “显示时间轴”按钮

1.1.2 重新组合的工具箱

1. 工具箱样式的切换

单击 Flash CS3 界面左侧的“工具箱”顶端的箭头按钮 (灰色区域), 可以自由切换单列或双列显示的“工具箱”样式, 效果分别如图 1-9 和图 1-10 所示。此新增功能的变化充分显示出了更加人性化的工作界面。

2. 工具按钮的重新组合

对于新版的 Flash CS3 中的工具按钮, 除了新增加了多个工具按钮之外, 对于工具按钮的排列位置又重新进行了组合, 如 Flash 8 中的“渐变变形工具”和“任意变形工具”是分开放置的, 如图 1-11 所示。而在 Flash CS3 中是把这两个工具归到了一个按钮组之中, 如图 1-12 所示。原先的“椭圆工具”也归到了一个按钮组之中, 如图 1-13 所示。



图 1-9 双列显示的“工具箱”

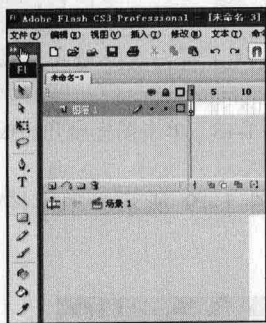


图 1-10 单列显示的“工具箱”



图 1-11 Flash 8 的工具

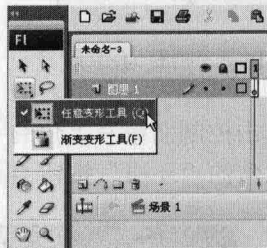


图 1-12 Flash CS3 的工具按钮

3. 新增加的工具按钮

在 Flash CS3 中新增加了多个工具按钮命令, 即“基本矩形工具”、“基本椭圆工具”、“添加锚点工具”、“删除锚点工具”、“转换锚点工具”, 如图 1-14 和图 1-15 所示。新增工具的详细使用方法在 1.2 节中会全部讲解, 读者也可以观看配套的多媒体视频教学录像。



图 1-13 Flash CS3 的工具按钮



图 1-14 新增的钢笔锚点工具



图 1-15 新增的基本矩形和椭圆工具