



国家示范性高等职业院校建设计划资助项目

Flash动画设计与制作 实训指导

主编 牛孜行



黄河出版传媒集团
阳光出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash动画设计与制作实训指导/牛孜行主编. —银川: 阳光出版社, 2010.3

ISBN 978-7-80620-606-5

I. ①F… II. ①牛… III. ①动画—设计—图形软件, Flash—高等学校: 技术学校—教学参考资料 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第045937号

Flash动画设计与制作实训指导

牛孜行 主编

责任编辑 张燕宁 景 凤

装帧设计 宁夏画报实业有限公司

责任印制 王怀义



黄河出版传媒集团
阳光出版社 出版发行

地 址 银川市北京东路139号出版大厦 (750001)

网 址 www.nxcbn.com

网上书店 www.hh-book.com

电子信箱 nxhhsz@yahoo.cn

订购电话 0951-5044614

经 销 全国新华书店

印刷装订 宁夏批诚彩色印务有限公司

印刷委托书号 (宁) C004278

开本 787mm×1092mm 1/16

印张 12.75 字数 200千

版次 2010年3月第1版

印次 2010年3月第1次印刷

书号 ISBN 978-7-80620-606-5/G·345

定 价 24.00元

版权所有 翻印必究



前言

宁夏职业技术学院于 2007 年被国家教育部、财政部确定为国家一百所示范性高等职业院校立项建设单位。项目实施以来,学院以专业建设为龙头,围绕自治区经济发展战略定位。按照“专业对接市场、课程对接能力、质量对接需求”的理念,有针对性地设置和调整专业。积极实践工学结合、校企合作人才培养模式改革和课程体系改革。以“开放、合作、包容、共赢”为原则,与区域内近二百家企业实施校企合作、人才共育。在工作过程系统化的课程体系建构和工学结合专业课程建设中,以设备、工作对象、案例、典型产品等为载体,组织教学内容,实施教学,取得了一批标志性成果。为了推广在课程建设中取得的成效,决定编辑出版部分教材和实训指导书。

特别感谢合作企业给予学校的大力支持。由于编者水平所限和时间仓促,书中难免有不妥之处,恳请业内专家和广大读者指正。

宁夏职业技术学院国家示范性高职院校
建设项目教材编写委员会

2010 年 3 月 18 日

目录

第一部分 核心技能实训

技能实训 1	简单动画的制作	3
技能实训 2	线条类绘图工具的使用	4
技能实训 3	几何图形类绘图工具的使用	5
技能实训 4	颜色类绘图工具的使用	6
技能实训 5	特效文字的制作	8
技能实训 6	逐帧动画的制作	11
技能实训 7	形状补间动画的制作	13
技能实训 8	运动补间动画的制作	15
技能实训 9	遮罩动画的制作	18
技能实训 10	引导动画的制作	21
技能实训 11	集成媒体动画的制作	23
技能实训 12	简单网站制作	24
技能实训 13	简单游戏开发	25
技能实训 14	动态网站导航动画制作	29
技能实训 15	利用常用组件的动画制作	36

第二部分 项目实训

项目实训 1	Flash 贺卡	39
项目实训 2	个人简历	74
项目实训 3	制作 Flash 片头	110

项目实训 4	Flash 网站	115
项目实训 5	Flash 课件	129
项目实训 6	Flash 游戏	139
项目实训 7	Flash 网络广告	148
项目实训 8	制作 Flash MV	179
后记		198

第一部分

核心技能实训

技能实训 1 简单动画的制作

1.1 实训目的

1. 理解 Flash 制作动画的基本原理。
2. 掌握“文档属性”和“舞台”的设置方法。
3. 掌握典型补间动画的制作方法。
4. 了解动画制作的基本步骤。

1.2 实训重点和难点

1. 常见动画的制作过程。
2. 补间动画的制作方法。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

1. 制作一个从斜面上下滑的木块。
2. 制作桌面上乒乓球的弹跳。

1.5 实训步骤

1. 木块滑动动画制作步骤

(1) 设置文档属性和舞台大小。

(2) 先绘制斜面,然后在斜面的顶上绘制木块。在第 20 帧插入关键帧,把第 20 帧木块的位置调整到斜面底端。

(3)在第 1 帧为木块建立运动补间动画。

(4)按 Enter 键测试一下运动效果。

2. 乒乓球弹跳动画制作步骤

(1)设置文档属性和舞台大小。

(2)先绘制桌面,然后绘制乒乓球。在第 10、20、30 帧插入关键帧,分别调整第 10、20、30 帧乒乓球的位置,以便使 1、10、20、30 这四个位置连起来形成乒乓球的运动轨迹。

(3)分别在第 1、10、20 帧插入运动补间动画,形成运动轨迹。

(4)按 Enter 键测试一下运动效果。

1.6 实训小结

1. 使用 Flash 制作动画的原理是什么?
2. 关键帧和普通帧有什么区别?
3. 绘制图形时采用不同的绘图模式有什么区别?

技能实训 2 线条类绘图工具的使用

1.1 实训目的

1. 掌握“钢笔工具”、“线条工具”、“铅笔工具”的使用及属性面板的设置。
2. 掌握使用“选择工具”对图形进行调整的方法。

1.2 实训重点和难点

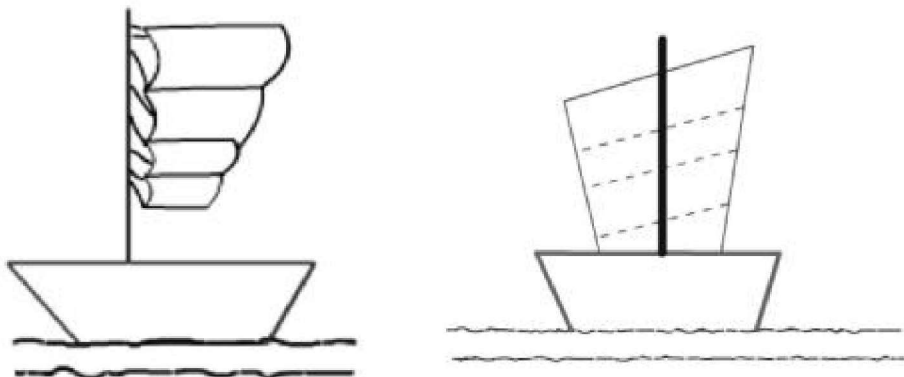
使用线条类绘制工具绘制图形外观轮廓的方法。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

使用线条类绘制工具绘制下面的小船。



1.5 实训小结

直线类绘制工具哪些适合绘制直线？哪些适合绘制曲线？

技能实训 3 几何图形类绘图工具的使用

1.1 实训目的

掌握“矩形工具”、“椭圆工具”、“多角星形工具”的使用方法。

1.2 实训重点和难点

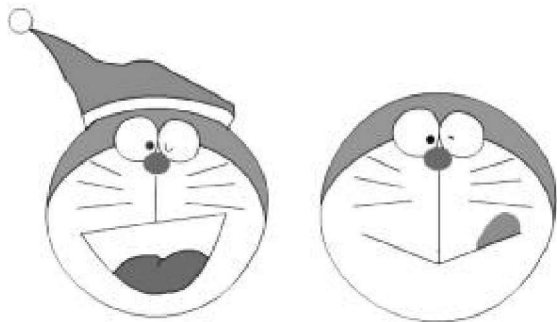
1. 几何图形类绘图工具的使用方法。
2. 绘图模式的选择。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

1. 绘制下图机器猫不同表情的造型。



2. 绘制一只青蛙造型。



技能实训 4 颜色类绘图工具的使用

1.1 实训目的

1. 掌握“颜料桶工具”与“颜色”面板的使用方法。
2. 掌握“颜料桶工具”的“属性”面板及“选项区”的设置。

1.2 实训重点和难点

“颜色”面板的使用。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

请绘制一只小鸟,并为小鸟进行颜色填充,最后效果如图 1-4-1 所示。

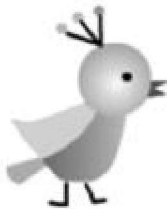


图 1-4-1 小鸟最后效果

1.5 实训步骤

1. 绘制小鸟轮廓

使用【椭圆工具】 绘制小鸟的头部,使用【铅笔工具】 的平滑模式  绘制小鸟的身体,使用【刷子工具】 绘制小鸟的眼睛,使用【选择工具】 来调整线条的形状,小鸟的轮廓线如图 1-4-2 所示。



图 1-4-2 小鸟轮廓

2. 进行颜色填充

使用【颜料桶工具】填充小鸟,小鸟身体颜色如图 1-4-3 所示,最后删除多余的线条。

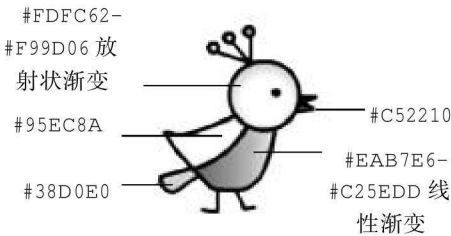


图 1-4-3 填充效果

1.6 实训小结

Flash 中有几种填充,各有什么特色?

技能实训 5 特效文字的制作

1.1 实训目的

1. 掌握导入位图的方法。
2. 掌握“套索工具”的使用和选项的设置。
3. 掌握“文本工具”的使用方法。
4. 掌握特效文字的制作方法。

1.2 实训重点和难点

特效文字的制作方法。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

制作“星云风暴”的特效文字,如图 1-5-1 所示。几个文字有被闪电劈开的效果,而且后面还有各种颜色不断变化的云团出现。



图 1-5-1 星云风暴

1.5 实训步骤

1. 设置文档大小为 400×300,背景颜色为白色。
2. 导入图形文件“白云”到库,将位图拖到舞台打散,点击套索工具,设置魔术棒阈值为 30,点击位图,删除多余部分,将其转化为“图形元件”,命名为“云”。删除舞台上的“云”实例。
3. 新建“图形元件”,命名为“文字”,输入“星云风暴”,字体为黑体,大小为 80,颜色为黑色,将文字打散,选取“修改”菜单中“形状”中的“扩充填充”命令,设置“距离”为 4,“方向”为扩展。
4. 用“橡皮擦工具”,设置形状为“圆形”,大小适中,在字体上画斜杠,做出闪电劈开的效果,如图 1-5-2 所示。



图 1-5-2 文字特效

5. 回到“场景 1”,新建“影片剪辑”元件,命名为“云层”,在该影片剪辑中建立三个图层,分别从上到下命名为“云 3”、“云 2”、“云 1”,时间轴设置如图 1-5-3 所示。



图 1-5-3 “云层”影片剪辑的时间轴

6. 在“云 3”图层的第 3 帧插入关键帧,把“云”图形元件拖到舞台上来,按 Ctrl+K 打开对齐面板,把“云”调整到舞台中央。在该图层的 30 帧插入关键帧,使用“任意变形工具”调整云的大小,并且在“属性”面板中把实例的 alpha 值修改为 0。锁定该图层。
- 在“云 2”图层的第 1 帧插入关键帧,把“云”图形元件拖到舞台上来,按 Ctrl+K 打开对齐面板,把“云”调整到舞台中央。在该图层的 20 帧插入关键帧,使用“任意变形工具”

调整云的大小,比“云 3”图层 30 帧的稍微大一点。并且在“属性”面板中把实例的 alpha 值修改为 0。锁定该图层。

在“云 1”图层的第 8 帧插入关键帧,把“云”图形元件拖到舞台上,可以不在舞台中央,但要靠近中央,并且调整云的大小,调的较大些。在该图层的 25 帧插入关键帧,使用“任意变形工具”调整云的大小,调整的大一点。并且在“属性”面板中把实例的 alpha 值修改为 0。

7. 回到“场景 1”,建立四个图层,从上到下依次为“文本”、“云 3”、“云 2”、“云 1”,主场景时间轴如图 1-5-4 所示。

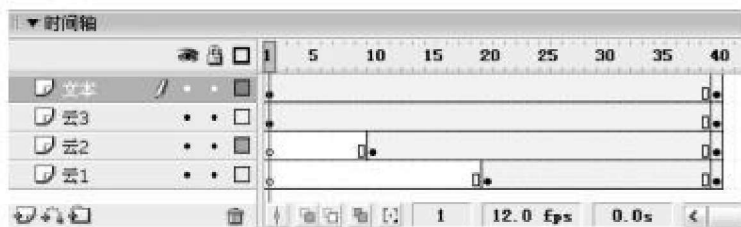


图 1-5-4 主场景时间轴设置

8. 设置当前层为“文本”层,锁定不用的图层。在“文本”层的第 1 帧插入关键帧,将库中的“文字”元件拖到舞台中央。在第 40 帧插入帧,延伸文字。

9. 设置当前层为“云 3”层,锁定不用的图层。在第 1 帧插入关键帧,将库中的“云层”影片剪辑拖放到舞台文字的左上方,适当调整大小。在“属性”面板中把实例的色调修改为淡粉色,饱和度为 70,在第 40 帧插入帧。

10. 设置当前层为“云 2”层,锁定不用的图层。在第 10 帧插入关键帧,将库中的“云层”影片剪辑拖放到舞台文字的右下方两个,适当调整大小。在“属性”面板中把实例的色调修改为淡黄色和淡绿色,饱和度为 60,在第 40 帧插入帧。

11. 设置当前层为“云 1”层,锁定不用的图层。在第 20 帧插入关键帧,将库中的“云层”影片剪辑拖放到舞台文字的右上方,适当调整大小。在“属性”面板中把实例的色调修改为蓝色,饱和度为 60,在第 40 帧插入帧。

12. 测试影片看一下效果。

1.6 实训小结

制作特殊效果的文字的一般步骤是什么?

技能实训 6 逐帧动画的制作

1.1 实训目的

1. 掌握逐帧动画的制作技巧。
2. 了解什么时候适合使用逐帧动画。

1.2 实训重点和难点

逐帧动画的制作方法。

1.3 实训准备

Adobe Flash CS3 professional 版本。

1.4 实训内容

1. 制作横幅逐帧特效广告,效果如图 1-6-1 所示,文字的颜色是不断闪烁变化的。



图 1-6-1 横幅广告效果图

2. 制作“三口之家”逐帧动画,效果如图 1-6-2 所示,毛笔在上方书写“三”字。



图 1-6-2 “三口之家”效果图

1.5 实训步骤

1. 横幅逐帧特效广告制作步骤

- (1) 设置文档大小为 1000×200, 背景颜色为默认颜色。
- (2) 导入图形文件“美女.bmp”到库, 将位图拖到舞台打散, 调整图形大小, 点击套索工具, 设置魔术棒阈值为 30, 点击位图, 删除多余部分, 将图形水平翻转。
- (3) 点击文字工具, 输入“精彩电影免费下载”字体为华文彩云、大小为 150, 颜色为白色, 将文字打散。
- (4) 用“橡皮擦工具”, 设置形状为“圆形”, 大小适中, 在字体上画斜杠。
- (5) 点击墨水瓶工具, 设置笔触颜色为“白色”, 笔触高度为“3”, 点选文字被画斜杠部分的边界。
- (6) 点击颜料桶工具, 设置为淡粉色。
- (7) 在图层的第 2、3、4、5 帧插入关键帧, 分别在各帧修改字体的填充颜色为红、蓝、黄、绿。
- (8) 测试影片看一下效果。

2. “三口之家”逐帧动画制作步骤

- (1) 设置文档大小为 500×508.5, 其他设置不变。
- (2) 导入图形文件“BM0841”到舞台, 按 Ctrl+K 打开对齐面板, 把图片调整成和舞台大小相同。并命名图片所在的图层为背景层。在“背景”层的第 20 帧插入一个普通帧。新建图层, 命名为“文字”, 如图 1-6-3 所示。把文字图层设置为当前层, 在第一帧打开文字工具, 在图片的上方写一个“三”字, 字体为“华文形楷”, 大小为 150, 颜色为黑色。并将文字打散。

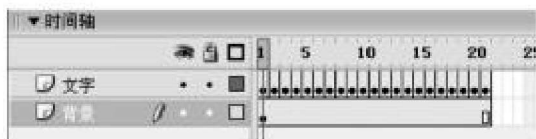


图 1-6-3 图层时间帧设置