

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

高吉和 编著

Flash 8 Examples Production Flash 8 实例制作



中国建筑工业出版社

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

Flash 8 Examples Production

Flash 8 实例制作

高吉和 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8实例制作/高吉和编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2009
(动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材)
ISBN 978-7-112-11067-4

I. F… II. 高… III. 动画—设计—图形软件, Flash8.0 — 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(2009)第101264号

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款优秀的矢量动画编辑软件, Flash 8是其较常用的版本。Flash 可以用于网页制作, 还可以用于多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏的开发。

本书采用实例带动知识点学习的方法进行讲解, 图文并茂、通俗易懂、实例典型、学用结合, 并具有较强的针对性, 是一本极具价值的实用书籍。既适合初学者, 也同样适合已经涉足网页设计或动画制作领域的设计人员。因为本书包含了很多实用的技巧, 会令读者少走弯路, 并为读者开辟一条学习的捷径。

本书既可作为动漫、电脑艺术设计专业的教学用书, 也可作为本领域的培训教材, 还可供对本领域有兴趣的读者参考使用。

责任编辑: 陈 桦 吕小勇
责任设计: 赵明霞
责任校对: 刘 钰 陈晶晶

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

Flash 8 实例制作

高吉和 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)
各地新华书店、建筑书店经销
北京美光制版有限公司 制版
精美彩色印刷有限公司 印刷

*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 12¹/₄ 字数: 392千字
2009年9月第一版 2009年9月第一次印刷
定价: 56.00元(含光盘)

ISBN 978-7-112-11067-4

(18310)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换
(邮政编码 100037)

《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

编委会主任：徐恒亮

编委会副主任：张钟宪 杨志刚 王 静

丛书主编：王 静

编委会委员：徐恒亮 张钟宪 杨志刚

王 静 于晓红 郭明珠

刘 涛 高吉和 胡民强

吕苗苗 何胜军

序

会委编《动漫·艺术设计专业人才培养方案》

在知识经济迅猛发展的今天,动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。如何培养满足企业需求的人才,是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。

我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求,提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。从选题到选材,从内容到体例,都制定了统一的规范和要求。为了完成这一宏伟而又艰巨的任务,由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源,共同形成一个综合性的教材编写委员会,这个委员会的成员功底扎实,技艺精湛,思想开放,勇于创新,在教育教学改革中认真践行了教育理念,做出了一定的成绩,取得了积极的成果。

这套教材的特点在于:

一、从学生出发。以学生为中心,发挥教师的主导作用,是这套教材的第一个基本出发点。从学生出发,就是实事求是地从学生的基本情况出发,从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发,从最基本的原理及最基本的认识层面出发,构建丛书的知识体系和基本框架。这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时,突出理论为实践服务的新要求,力争在有限的课时内,让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好,使基本知识变成基本技能。

二、从实用出发。着重体现教材的实用功能。动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业,在该专业系统中,各门课程往往又有自身完整而庞大的体系,这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。因此,这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果,试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合,并力图达到完美的统一。

三、从实践出发。以就业为导向,强调能力本位的培养目标,是这套教材贯彻始终的基本思想。这套教材以同一职业领域的不同职业岗位为目标,以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心,以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路。因此,各类高校和培训机构都可以根据自身教育教学内容的需要选用这套教材。

教育永远是一个变化的过程,我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试,难免会有片面性和各种各样的不足,希望各位读者批评指正。

徐恒亮

北京汇佳职业学院院长,教授,中国职业教育百名杰出校长之一

前言

FLASH是Macromedia公司推出的一种优秀的矢量动画编辑软件，FLASH 8.0是当前较常用的版本。利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件（如GIF动画）尺寸小得多，用户不但可以在动画中加入声音、视频和位图图像，还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站。FLASH可以用于网页制作，还可以应用于多媒体软件的开发，多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏的开发，另外，FLASH软件和Fireworks、Dreamweaver软件一起被戏称为网页三剑客软件，受到广大网页爱好者的喜爱。

本书共分为8章，每章的主要内容包括：第1章“Flash 8基础知识”介绍Flash 8软件界面、面板、工具箱中的相关工具的属性以及Flash动画的发布设置等等；第2章“图形绘制动画”通过实例介绍如何使用工具箱中的相应工具；第3章“动画基础—逐帧动画”介绍逐帧动画的特点以及逐帧动画的制作方法；第4章“补间动画”介绍补间动画的特点，详细讲解了运动补间动画和形状补间动画的制作方法，并通过实例的制作区别两种类型的区别；第5章“引导层动画”介绍引导动画中的引导层和被引导层，引导层动画制作方法，以及引导层动画制作的一些注意事项；第6章“遮罩动画”介绍遮罩动画中的遮罩层和被遮罩层，遮罩动画的特点以及注意事项；第7章“交互式动画”介绍交互式动画的制作特点，动作脚本语言ActionScript中常用语句的语法以及一些常用的交互式动画的制作；第8章“综合实例”介绍将Flash逐帧动画、渐变动画、引导层动画、遮罩动画以及交互式动画融合于一起制作出色声俱全的影片、交互式游戏以及一些使用程序。全书完全采用实例带动知识点学习的方法进行讲解，从实际培训出发，图文并茂、通俗易懂、实例典型、学用结合，并具有较强的针对性，是一本极具价值的实用书籍。本书既可作为高职高专院校相关专业的教学用书，也可作为动漫和电脑艺术设计方向的培训教材，还可供对此领域有兴趣的读者参考使用。因为本书包含了很多实用的技巧，会令读者少走弯路，并为读者开辟一条学习的捷径，产生豁然开朗的感觉，对Flash软件更加爱不释手。

本书通过分步的讲解方式剖析各种方法和技巧在实际动画制作中的应用。本书特别注意到内容的由浅入深、循序渐进，知识含量较高，使读者特别是初学者在阅读学习时，不但能快速入门，还可以达到较高的水平。

本书作者具有丰富的Flash动画设计及程序设计方面的教学经验，以及扎实的动画设计和程序设计的功底，并在本书中将多年积累的具有实用价值的知识点、经验、操作技巧等毫无保留地奉献给广大读者。

在本书的编写过程中，参考了许多相关书籍和资料，编者在此对这些书籍和资料的作者表示感谢。同时感谢王静、陈小宁、胡民强、刘尧斌、郭浩、史振军、马辛宁等人在本书编写过程中给予的帮助和支持。

由于软件版本不断升级和新技术不断发展，加之作者水平有限，书中难免存在错误和不足之处，恳请广大读者和专家批评指正。

编者

2009年5月

目录

前言

第1章 Flash 8基础知识

- 1.1 Flash 8界面 / 02
- 1.2 Flash 8的文档 / 04
 - 1.2.1 Flash 文档的基本操作 / 04
 - 1.2.2 Flash 8文档的类型 / 07
 - 1.2.3 Flash 动画的实现机理 / 07
- 1.3 Flash 8的工具与舞台设置 / 08
 - 1.3.1 Flash 8的工具箱 / 08
 - 1.3.2 设置舞台场景 / 09
 - 1.3.3 认识网格和标尺 / 10
 - 1.3.4 Flash 8面板的隐藏、显示与移动 / 11
- 1.4 Flash 动画的制作流程 / 12

第2章 图形绘制动画

- 2.1 月亮 / 14
- 2.2 七彩字 / 14
- 2.3 桌球与球杆 / 15
- 2.4 霓虹灯 / 17

2.5 心心相印 / 21

2.6 三维文字 / 22

2.7 彩虹 / 24

2.8 红灯笼 / 27

第3章 动画基础——逐帧动画

3.1 打字效果 / 30

3.2 倒数动画 / 31

3.3 写字动画 / 32

3.4 游戏格斗 / 34

3.5 旋转的立方体 / 35

3.6 移动变色的圆 / 37

3.7 神秘隧道 / 38

3.8 移动的色块 / 40

第4章 补间动画

4.1 春夏秋冬四季分明 / 44

4.2 旋转的切片 / 47

4.3 小球凹槽滚动 / 49

4.4 庆祝国庆 / 52

4.5 天堂闪客 / 56

4.6 改革开放30周年 / 59

4.7 风吹字 / 61

4.8 珍惜水源 / 65

4.9 星形变化 / 68

4.10 圣诞树彩灯 / 72

第5章 引导层动画

5.1 沿轨道旋转小球 / 76

5.2 飞翔的老鹰 / 79

5.3 跑动文字 / 82

5.4 原子模型 / 85

5.5 海底世界 / 87

5.6 激光文字 / 91

5.7 精彩的多媒体课件 / 94

第6章 遮罩动画

6.1 聚光灯 / 100

6.2 彩色移动文字 / 104

6.3 画卷 / 106

6.4 电影片头——闪闪红星放光芒 / 109

6.5 开门式图像切换 / 114

6.6 放大镜 / 117

6.7 宇宙星空中的地球 / 121

第7章 交互式动画

7.1 音乐按钮 / 128

7.2 控制按钮 / 133

7.3 电视节目 / 136

7.4 雷雨 / 139

7.5 数字时钟 / 142

7.6 loading进度条 / 144

7.7 变换的老鹰 / 148

7.8 我们跟着你走 / 151

7.9 网站登录系统 / 155

7.10 留言簿 / 157

第8章 综合实例

8.1 风景图片展 / 162

8.2 音乐播放器 / 167

8.3 宣传海报《英雄》 / 173

参考文献

Flash 8 界面

Flash 8 界面

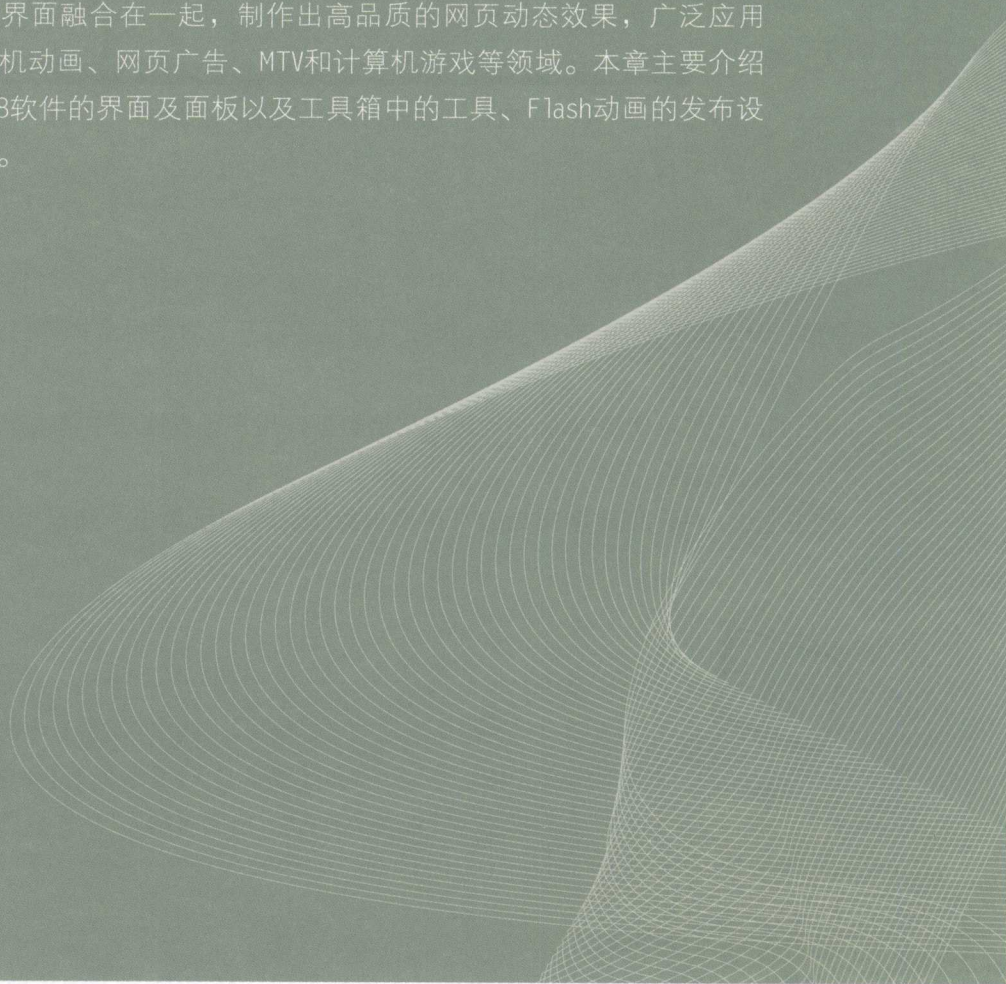
Flash 8 界面



Flash 8

基础知识

Flash是一种交互式动画设计工具，通过画面的移动、翻转、漂移、渐变等手法，以及运用多层技巧，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动态效果，广泛应用于计算机动画、网页广告、MTV和计算机游戏等领域。本章主要介绍Flash 8软件的界面及面板以及工具箱中的工具、Flash动画的发布设置等等。



1.1 Flash 8界面

1) Flash 8起始页

初次使用Flash 8时, 将显示如图1-1所示的“起始页”。

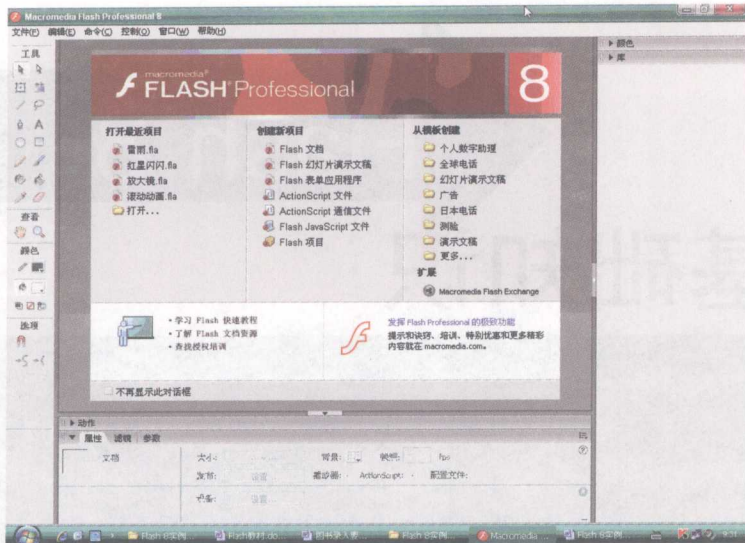


图1-1 Flash 8中文版的“起始页”

“起始页”分为以下三栏:

(1) 打开最近项目

该栏中显示了最近操作的文档, 并在文档列表下方显示了一个“打开”按钮。单击某个文件可直接打开该文件。单击“打开”按钮可通过“打开”对话框选择要打开的文档。

(2) 创建新项目

该栏列出了可以使用Flash 8创建的文档类型, 用户可直接从中单击选择。

(3) 从模板创建

该栏列出了用于创建新文档的常用模板类型。用户可单击一种模板类型, 并从列表中进行选择。



要隐藏“起始页”, 可在“起始页”上选中“不再显示此对话框”复选框。如要再次显示“起始页”, 可选择【编辑】→【首选参数】菜单, 在打开的【首选参数】对话框的“常规”选项卡中选中“显示起始页”单选按钮。

2) Flash 8工作界面

启动Flash 8后, 在开始页中单击“创建新项目”栏中的“Flash文档”链接, 将打开默认的工作界面, 如图1-2所示。Flash 8的工作界面由标题栏、菜单栏、主工具栏、工具箱、图层区、

时间轴、场景（也叫舞台或工作区）、动作-帧面板、属性面板、混色器面板、行为面板和组件面板等部分组成。

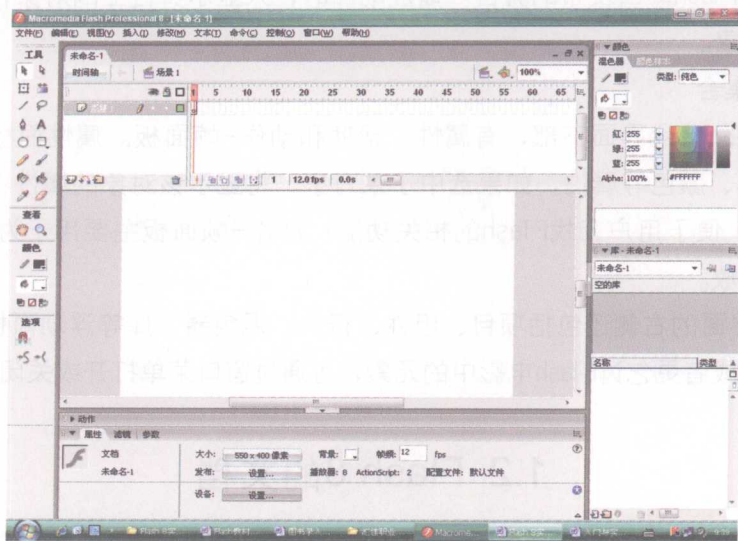


图1-2 Flash 8工作界面

(1) 标题栏

窗口上面是蓝色的标题栏，包括软件名称、当前文档名称和窗口控制按钮。

(2) 菜单栏

标题栏下面是菜单栏。由文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助等10个主菜单组成，每个主菜单下都包含子菜单，有些子菜单还包含下一级菜单。这些菜单包括了Flash 8所有命令。

(3) 主工具栏

菜单栏下面是主工具栏，是用图标来表示最常用的菜单命令，以便于操作。

(4) 工具箱

工具箱默认在界面的左侧位置，按住工具箱的空白区域可将其任意移动，包括Flash中常用的绘图工具，分为工具、查看、颜色和选项四类，可对对象进行绘制和编辑操作。

(5) 时间轴面板

时间轴用来组织和控制作品的内容和播放顺序，表示动画播放过程中随时间变化的序列，主要分为“图层控制区”和“帧控制区”。一个动画场景可以包含多个图层，每个图层可以有多个帧。在制作Flash动画时，主要就是在时间轴中对帧进行编辑，动画的播放也是靠时间轴来控制的。

“图层控制区”用于创建多个图层，将不同的动画组成部分分层放置，可以控制图层的添加、删除、选中等操作。在“图层控制区域”自动有“图层1”，上面有三个按钮。

“帧控制区”由播放指针、帧、时间轴标尺及状态栏等组成。时间轴面板上的每一行表示一个图层，帧控制区的每一列表示一帧，刻度代表帧号，按从左到右的顺序排列。

(6) 场景

在Flash中编辑动画内容通常是在工作界面中间的白色区域（区域颜色是可以设置的）进行，

这个白色区域就叫做“场景”(或“舞台”)。用户可在场景中进行绘制、编辑和修改各种对象的操作,把它们合成各个独立的帧,最后生成动画作品。

“场景”也是Flash动画发布的舞台。播放动画时,只显示舞台上的对象,不显示位于舞台外灰色区域中的对象。

(7) 其他面板集合

如图1-2所示的Flash界面下部,有属性、帮助和动作-帧面板。属性面板在默认情况下显示当前文档的大小、颜色等属性,如果选中了某对象,将显示该对象的属性;帮助面板提供了Flash的帮助信息,便于用户查找Flash的相关功能;动作-帧面板主要用于为Flash添加动作脚本、以控制动画播放。

在Flash工作界面的右侧还包括项目、组件、行为、混色器、库等浮动面板,用来帮助用户观察、编排、组织或者更乞讨Flash电影中的元素,可通过窗口菜单打开或关闭这些画板。

1.2 Flash 8的文档

Flash的动画是在Flash文档中制作的,因此在制作Flash动画前,应熟练掌握Flash文档的基本操作和存储格式。

1.2.1 Flash 文档的基本操作

Flash 文档的基本操作包括文档的新建、保存、关闭和打开。

1) 新建Flash 文档

在制作Flash动画之前必须新建一个Flash文档,新建Flash文档有以下三种方法:

- 启动Flash 8,在“开始页”中单击【创建新项目】栏中的【Flash文档】链接。
- 选择【文件】→【新建】命令(或按【Ctrl+N】组合键),在打开的【新建文档】对话框中选择【Flash文档】选项,再单击【确定】按钮,如图1-3所示。
- 在【新建文档】对话框中单击【模板】选项卡,在该选项卡中选择相应的模板文档,再

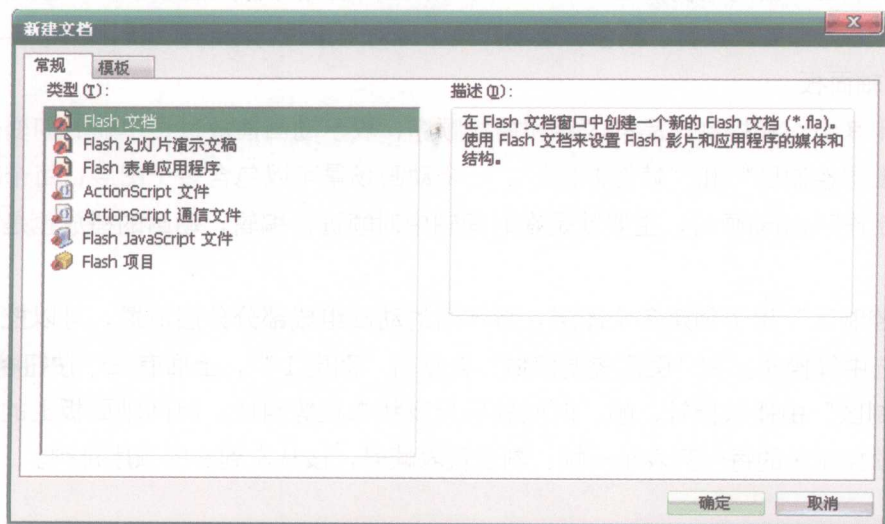


图1-3 新建Flash文档

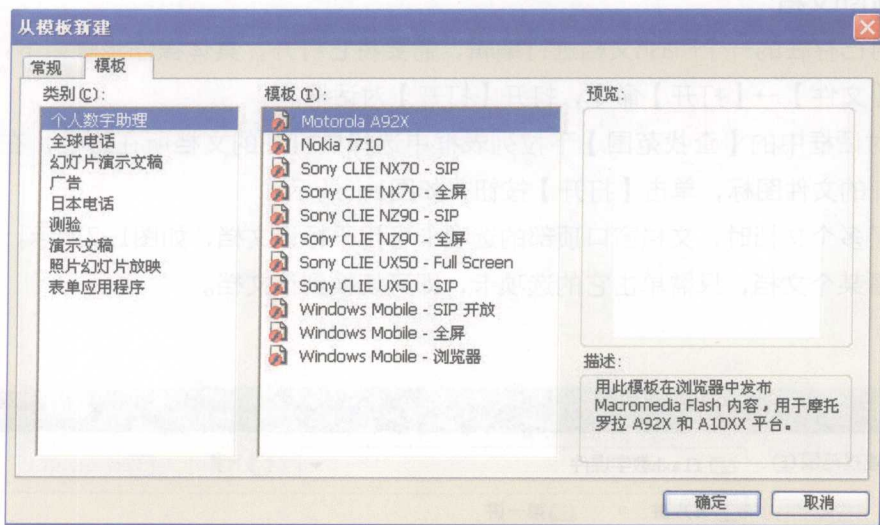


图1-4 通过模板新建Flash文档

单击【确定】按钮即可新建一个基于模板的Flash文档，如图1-4所示。

2) 保存Flash文档

编辑完一个Flash文档后，应该将其保存起来，方便以后使用。如果要将一个新建的文档保存到D盘上，并命名为“动画1”，其具体操作步骤如下：

- (1) 选择【文件】→【保存】命令，打开【另存为】对话框。
- (2) 在【保存在】下拉列表框中选择文档保存的路径，这里选择D盘。
- (3) 在【文件名】文本框中输入保存文件的名称，如“动画1”。
- (4) 在【保存类型】下拉列表框中选择文档保存的类型，一般不改动其默认选择，单击【保存】按钮，如图1-5所示。

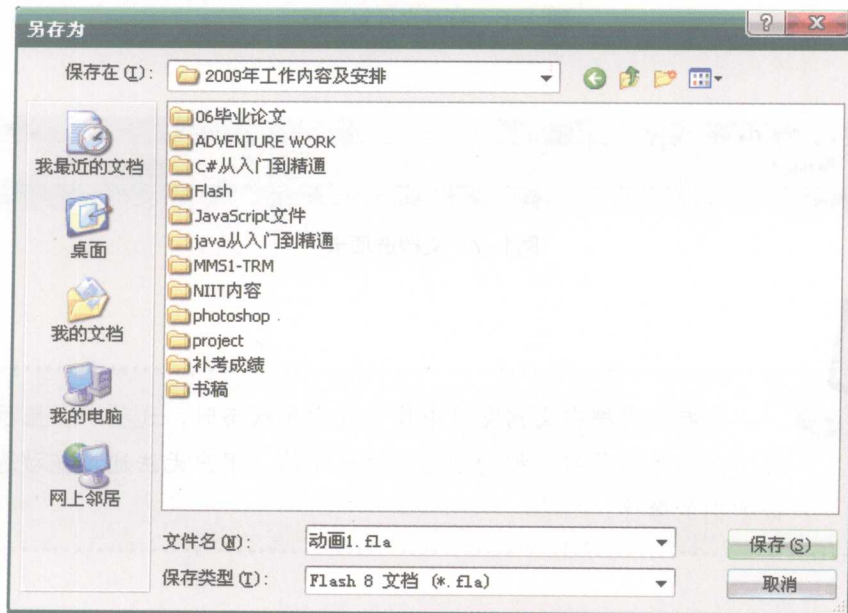


图1-5 另存为文件对话框

3) 打开Flash文档

如果要对已存在的一个Flash文档进行编辑，需要将它打开，具体操作步骤如下：

- 选择【文件】→【打开】命令，打开【打开】对话框。
- 在该对话框中的【查找范围】下拉列表框中选择要打开的文档所在路径，在下方的列表中选中要打开的文件图标，单击【打开】按钮，如图1-6所示。

当打开了多个文档时，文档窗口顶部的选项卡可用于标识文档，如图1-7所示。

用户查看某个文档，只需单击它的选项卡，即可切换到该文档。

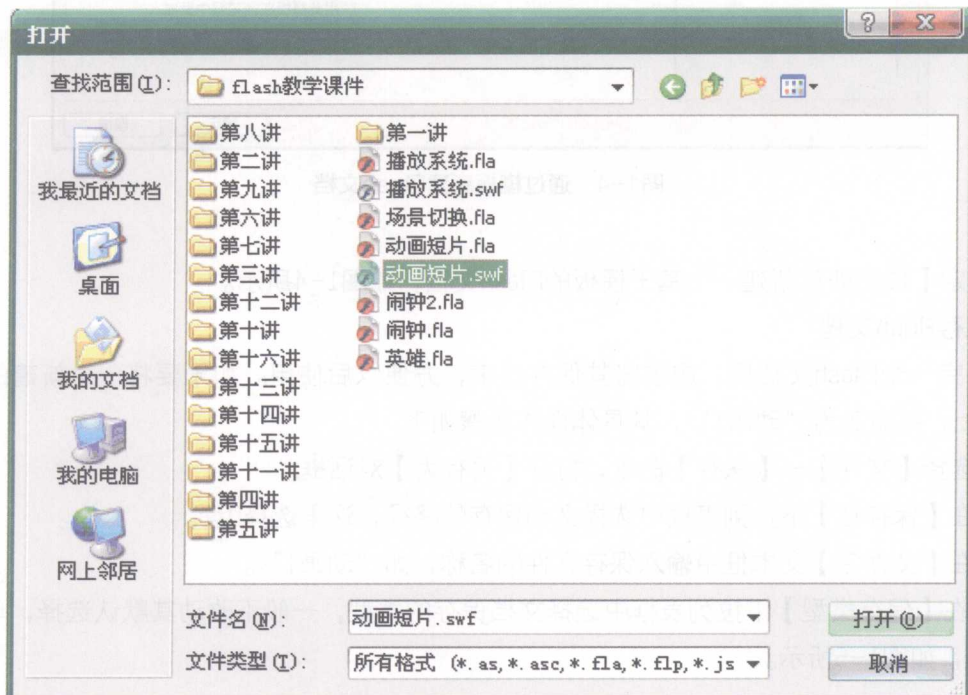


图 1-6 打开文件对话框



图1-7 文档选项卡



只有当文档在文档窗口中处于最大化状态时，选项卡会显示，默认情况下，选项卡是按文档的创建顺序显示的，用户无法通过拖动选项卡来更改它们的顺序。

打开Flash文档后，如果文档中有动画内容，可按【Ctrl+Enter】组合键播放动画。