

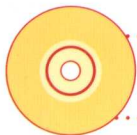
新编

中文版

Flash CS4 标准教程

策划/WISBOOK海洋智慧图书

编著/施博资讯



光盘内容

立体演示79个典型范例制作的全过程教学视频文件、
练习素材和范例源文件



海洋出版社

新编

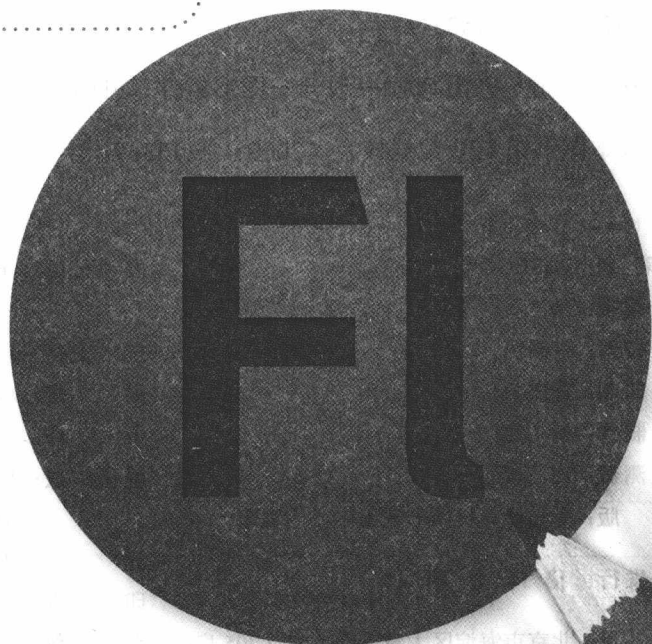
中文版

Flash CS4 标准教程

策划/WISBOOK海洋智慧图书
编著/施博资讯

光盘内容

立体演示79个典型范例制作的全过程教学视频文件、
练习素材和范例源文件



海洋出版社
北京

内 容 简 介

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版 Flash CS4 的使用方法和技巧而编写的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例边讲解边操作,并配备设计流程图详细生动地展示了 Flash CS4 的强大功能。

本书内容:全书由 10 章构成,通过精心设计的丰富典型实例和课堂实训的实际制作,形象直观地介绍了中文版 Flash CS4 的具体应用。详细讲解了 Flash CS4 的新功能;动画原理与动画构成;Flash CS4 的绘图应用;元件、实例和库资源的应用;动画文本的制作与应用;Flash 动画创作入门知识;基本的动画创作方法;各种高级动画创作的方法等内容。最后通过制作雕塑文字效果、拉伸文字变形动画、雪花 show 场景、模拟电视播放效果、网站广告图片变化动画、网站导航条、贪吃蛇游戏等 7 个典型的综合实例全面讲解了 Flash CS4 在动画创作中的应用。

本书特点:1.基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松、上手容易;2.提供重点实例设计流程图和设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养;3.实例典型,任务明确,活学活用;4.每章后都配有练习题和上机实训,利于巩固所学知识和创新。

光盘内容:立体演示 79 个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和范例源文件。

适用范围:全国职业院校动画设计专业课教材,社会动画设计培训班用书,从事动画设计工作的广大初中、中级人员实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 Flash CS4 标准教程/施博资讯编著. —北京:海洋出版社, 2009.8

ISBN 978-7-5027-7533-9

I.新… II.施… III.动画—设计—图形软件, Flash CS4—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 133691 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 刘 斌

责任校对: 肖新民

责任印制: 魏志新

光盘制作: 刘 斌

光盘测试: 刘 斌

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(705 房间)字
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 62100075 (邮购) (010) 62173651

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京华正印刷有限公司

版 次: 2009 年 8 月第 1 版

2009 年 8 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 18.75

数: 447 千字

印 数: 1~5000 册

定 价: 28.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

编 委 会

主 任 杨绥华

编 委 (排名不分先后)

韩立凡 孙振业 王 勇 左喜林 邹华跃

姜大鹏 李 勤 钱晓彬 刘 斌 黄梅琪

吕允英 韩 悦 韩 联 韩中孝 张 洁

战晓雷 董淑红

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程(含 1CD)
2. 新编中文版 Flash MX 标准教程(含 1CD)
3. 新编 Authorware 6.5 标准教程(含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程(含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程(含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程(含 1CD)
7. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程(含 1CD)
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程(含 1CD)
9. 新编中文版 CorelDRAW 11 标准教程(含 1CD)
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程(含 1CD)
11. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程(含 1CD)

12. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
13. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
14. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
17. 新编中文版 Dreamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
19. 新编中文 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
22. 新编中文版 FreeHand MX 标准教程 (含 1CD)
23. 新编中文版 AutoCAD 2005 标准教程 (含 1CD)
24. 新编中文版 Acrobat 6.0 标准教程
25. 新编中文 Premiere Pro 1.5 标准教程 (含 2CD)
26. 新编中文版 CorelDRAW 12 标准教程 (含 1CD)
27. 新编中文版 3ds max 7 标准教程含 (含 1CD)
28. 新编中文版 AutoCAD 2006 标准教程
29. 新编中文版 Photoshop CS2 标准教程 (含 1CD)
30. 新编中文版 Flash 8 标准教程 (含 1CD)
31. 新编中文版 Dreamweaver 8 标准教程 (含 1CD)
32. 新编中文版 3ds Max 8 标准教程 (含 1DVD)
33. 新编中文版 CorelDRAW X3 标准教程 (含 1CD)
34. 新编 After Effects 7.0 标准教程 (含 1DVD)
35. 新编中文版 Photoshop CS3 标准教程 (含 1CD)
36. 新编中文版 Illustrator CS3 标准教程 (含 1CD)
37. 新编中文版 3ds Max 9 标准教程含 (含 1DVD)
38. 新编中文版 Dreamweaver CS3 标准教程 (含 1CD)
39. 新编中文版 Flash CS3 标准教程 (含 1CD)
40. 新编中文版 InDesign CS3 标准教程 (含 1CD)
41. Flash MX 制作完整实例教程 (含 1CD)
42. 新编中文 Illustrator CS4 标准教程 (含 1CD)
43. 新编中文版 Dreamweaver CS4 标准教程 (含 1CD)
44. 新编中文版 CorelDRAW X4 标准教程 (含 1CD)
45. 新编中文版 Photoshop CS4 标准教程 (含 1CD)
46. 新编中文版 Flash CS4 标准教程 (含 1CD)

三、读者定位

本系列教材既是全国高等职业院校计算机专业首选教材, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供广大的初级用户实用自学指导书。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会

前 言

Adobe Flash CS4 是 Adobe 公司发布的 Flash 软件的最新版本, 无论是设计动画图形或创建以交互为基础的应用程序, Flash 都能提供强大的功能, 并能制作出绝佳的效果。Flash 可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序, 以及介于它们之间的任何内容。使用 Flash 的设计人员和开发人员可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容, 还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果, 构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

本书以 Adobe Flash CS4 作为教学主体, 通过由浅入深、由基础到应用的方式, 引导读者进入 Flash 动画设计的世界, 体验 Flash 的乐趣, 领略其在工作、生活中的实用价值。

本书共 10 章, 内容分别介绍如下:

第 1 章先带领读者体验 Flash CS4 新功能, 然后详细介绍 Flash CS4 界面和文件管理, 以及自定义设置选项的内容。

第 2 章介绍 Flash 动画原理和动画构成, 并针对 Flash 动画对象和时间轴的操作做详细的讲解。

第 3 章针对 Flash CS4 的绘图应用做详细的介绍, 其中包括绘图工具的应用、颜色的填充和修改、图形的修改等内容。

第 4 章主要介绍元件、实例和库资源的应用, 其中包括在 Flash 中使用元件、使用【库】管理资源、使用和编辑元件实例等内容。

第 5 章针对动画文本的应用作由浅入深的讲解, 首先介绍动画文本的基本概念, 再介绍文本的输入和调整、动画文本和输入文本的应用、动画文本的其他应用等内容。

第 6 章主要介绍 Flash 动画创作的入门知识, 其中包括 Flash 动画基础、各种动画类型的讲解, 以及播放与测试影片的内容。

第 7 章主要介绍 Flash 基本的动画创作方法, 其中包括创建与编辑补间动画、使用动画编辑器、制作传统补间动画、制作补间形状动画等内容。

第 8 章主要介绍 Flash 各种高级动画创作的方法, 例如利用形状提示控制图形变形、利用引导层控制运动路径、利用遮罩层控制显示区域、制作反向运动动画和制作 3D 变化动画等方法。

第 9 章主要介绍声音、行为、动作和 ActionScript 在 Flash 动画创作中的应用。

第 10 章通过制作雕塑文字效果、拉伸文字变形动画、雪花 show 场景、模拟电视播放效果、网站广告图片变化动画、网站导航条、贪吃蛇游戏等综合实例, 介绍各种类型的 Flash 动画创作。

本书由资深 Flash 动画创作专家精心规划与编写, 具有以下特点:

- **内容新颖** 本书采用最新版本的 Flash CS4 作为教学软件, 以“基础+实例”的方式介绍软件操作与应用, 并配合新功能的使用, 扩展了学习范围, 掌握更多的应用方法。

- **主题教学** 针对读者有目的学习的需求,本书使用了大量的实例进行教学讲解,并以明确的主题形式呈现在各章中,读者可以通过主题的学习,掌握 Flash CS4 的实际应用,同时强化软件的使用。
- **多媒体教学** 本书提供精美的多媒体教学光盘,光盘将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解,让读者体会到身历其境的课堂训练感受,同时提高读者真正动手操作的能力。
- **超强实用性** 本书的章节结构经过精心安排,依照最佳的学习流程和学习习惯进行教学。书中各章均提供教学目标和教学重点,对各章的学习进行预前说明,以指导读者在目的明确的前提下学习本书。
- **丰富的课后练习** 书中在各章后提供大量的习题和上机练习,方便读者在阶段学习完成后回顾与巩固所学的知识,并能够在掌握方法的前提下应用于实际的操作,强化读者应用能力。

本书内容丰富全面、讲解深入浅出、结构条理清晰,通过书中的基础学习和应用实例,让初学者和平面设计师都拥有实质性的知识与技能。另外,本书提供包含全书练习素材和实例演示影片的光盘,方便各位使用素材与本书同步学习,提高学习效率,事半功倍,是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

本书是广州施博资讯科技有限公司策划,由黎文锋主编,参与本书编写与范例设计工作的还有黄活瑜、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明、黄俊杰等,在此一并谢过。在本书的编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些不足之处,敬请广大读者批评指正。

施博资讯

目 录

第 1 章 Flash CS4 应用基础	1
1.1 Flash CS4 的新功能体验	1
1.1.1 基于对象的动画	1
1.1.2 元件的 3D 旋转与移动	1
1.1.3 使用骨骼工具控制对象	2
1.1.4 装饰性绘画工具的应用	3
1.1.5 动画编辑器	4
1.1.6 【动画预设】面板	4
1.1.7 KULER 面板	4
1.1.8 增强的扩充组件	5
1.2 Flash CS4 界面简介	6
1.2.1 欢迎屏幕	6
1.2.2 菜单栏	7
1.2.3 工具箱	8
1.2.4 时间轴	10
1.2.5 编辑栏	10
1.2.6 舞台	10
1.2.7 面板组	11
1.2.8 属性面板	11
1.3 Flash CS4 的文件管理	12
1.3.1 Flash 文件格式概述	12
1.3.2 新建 Flash 文件	12
1.3.3 保存文件	13
1.3.4 打开旧文件	14
1.3.5 另存为新文件	15
1.3.6 另存成模板	15
1.3.7 从模板新建文件	16
1.3.8 导入/导出文件	17
1.3.9 发布 Flash 文件	18
1.3.10 发布预览	23
1.4 Flash CS4 自定义设置	23
1.4.1 设置首选参数	23
1.4.2 自定义工具面板	24
1.4.3 自定义命令快捷键	25
1.5 本章小结	27
1.6 本章习题	27

第 2 章 Flash CS4 动画设计基础	29
2.1 Flash 动画原理	29
2.2 Flash 动画的构成	30
2.2.1 场景	30
2.2.2 时间轴	32
2.2.3 帧	32
2.2.4 图层	33
2.2.5 对象	34
2.3 Flash 动画对象	34
2.3.1 形状	34
2.3.2 位图	34
2.3.3 元件	35
2.3.4 声音	36
2.3.5 视频	37
2.3.6 文本	38
2.4 时间轴的操作基础	38
2.4.1 插入与删除图层	38
2.4.2 插入与删除图层文件夹	39
2.4.3 使用文件夹组织图层	40
2.4.4 显示、隐藏或锁定图层	40
2.4.5 设置图层属性	41
2.4.6 插入与删除一般帧	41
2.4.7 插入与清除关键帧	42
2.4.8 插入与清除空白关键帧	42
2.4.9 复制、剪切、粘贴帧	43
2.4.10 应用时间轴辅助功能	44
2.5 本章小结	45
2.6 本章习题	45
第 3 章 Flash 的矢量图绘制	48
3.1 Flash 绘图基础	48
3.1.1 矢量图和位图	48
3.1.2 Flash 的颜色定义	49
3.1.3 Flash 的绘图模式	49
3.2 绘图工具的应用	50
3.2.1 线条工具	50
3.2.2 铅笔工具	53

3.2.3	刷子工具	53
3.2.4	喷涂刷工具	55
3.2.5	Deco 工具	56
3.2.6	矩形工具	57
3.2.7	椭圆工具	59
3.2.8	多角星形工具	60
3.2.9	图元绘制工具	62
3.2.10	钢笔工具	63
3.3	颜色的填充与修改	65
3.3.1	关于颜色的应用	65
3.3.2	【颜色】面板的使用	66
3.3.3	【样本】面板的使用	69
3.3.4	颜料桶工具的使用	70
3.3.5	墨水瓶工具的使用	71
3.3.6	滴管工具的使用	72
3.3.7	橡皮擦工具的使用	73
3.3.8	改变颜色填充类型	74
3.3.9	通过渐变定义栏修改渐变颜色	75
3.3.10	通过渐变变形工具修改渐变颜色	76
3.4	修改图形的形状	78
3.4.1	使用选择工具修改形状	78
3.4.2	使用部分选取工具修改形状	80
3.4.3	其他修改形状的方法	81
3.5	本章小结	82
3.6	本章习题	82
第4章	元件、实例和库资源应用	88
4.1	在 Flash 中使用元件	88
4.1.1	创建元件	88
4.1.2	创建按钮元件	90
4.1.3	编辑元件	92
4.2	使用【库】管理资源	93
4.2.1	认识【库】面板	94
4.2.2	新建元件和文件夹	94
4.2.3	查看对象的属性	94
4.2.4	寻找未用的库项目	95
4.2.5	导入与导出对象	96
4.2.6	复制与移动元件	97
4.3	使用元件实例	98

4.3.1	创建元件的实例	99
4.3.2	编辑实例的属性	100
4.3.3	交换元件实例	101
4.3.4	分离元件实例	102
4.4	元件实例的变形	102
4.4.1	任意变形处理	103
4.4.2	缩放元件实例	105
4.4.3	“9 切片缩放”影片剪辑	106
4.4.4	旋转与倾斜元件实例	106
4.4.5	翻转元件实例	108
4.5	本章小结	108
4.6	本章习题	108
第5章	动画文本编排与应用	113
5.1	动画文本	113
5.1.1	关于文本编码	113
5.1.2	FlashType 文本引擎	113
5.1.3	Flash 的文本类型	114
5.1.4	关于文本字段	114
5.1.5	文本轮廓和设备字体	116
5.2	输入与设置静态文本	117
5.2.1	输入水平文本	117
5.2.2	输入垂直文本	119
5.2.3	设置文本基本属性	121
5.3	编辑与调整静态文本	123
5.3.1	制作上下标文本	123
5.3.2	调整文本间距和行距	124
5.3.3	设置文本超链接	125
5.4	动态文本与输入文本	127
5.4.1	输入动态文本	128
5.4.2	引用动态文本	129
5.4.3	创建输入文本字段	131
5.5	动画文本的其他应用	133
5.5.1	分离文本	133
5.5.2	创建可滚动文本	134
5.6	本章小结	137
5.7	本章习题	137
第6章	Flash 动画类型	141
6.1	Flash 动画基础	141
6.1.1	关于帧频	141
6.1.2	动画的表示形式	142

6.2 补间动画.....	143	7.4 制作补间形状动画.....	174
6.2.1 关于补间.....	143	7.4.1 关于补间形状动画的属性.....	174
6.2.2 关于补间范围和属性关键帧.....	143	7.4.2 制作移动缩放的动画.....	174
6.2.3 可补间的对象和属性.....	144	7.4.3 制作形状变化的动画.....	177
6.3 传统补间.....	145	7.5 本章小结.....	179
6.3.1 关于传统补间.....	145	7.6 本章习题.....	179
6.3.2 补间动画和传统补间之间的 差异.....	146	第8章 高级的Flash动画创作.....	185
6.4 补间形状.....	146	8.1 利用形状提示控制图形变形.....	185
6.4.1 关于补间形状.....	146	8.1.1 关于形状提示.....	185
6.4.2 补间形状的作用对象.....	147	8.1.2 形状提示的使用.....	186
6.5 反向运动姿势.....	148	8.1.3 制作云朵形状变化动画.....	186
6.5.1 关于反向运动 (IK).....	148	8.2 利用引导层控制运动路径.....	191
6.5.2 使用IK的方法.....	148	8.2.1 关于引导层.....	191
6.5.3 关于姿势图层.....	148	8.2.2 引导层的使用.....	192
6.5.4 处理IK的工具.....	149	8.2.3 制作蝴蝶沿曲线飞翔的动画.....	192
6.6 逐帧动画.....	149	8.3 利用遮罩层控制显示区域.....	194
6.6.1 创建逐帧动画.....	149	8.3.1 关于遮罩层.....	195
6.6.2 查看与编辑多个帧.....	150	8.3.2 遮罩层的使用.....	195
6.7 播放与测试影片.....	151	8.3.3 利用遮罩层制作展开舞台效 果.....	196
6.7.1 播放场景.....	151	8.4 制作反向运动动画.....	199
6.7.2 通过播放器测试影片.....	151	8.4.1 关于添加骨骼.....	199
6.8 本章小结.....	152	8.4.2 制作挖掘机的反向动画.....	200
6.9 本章习题.....	152	8.5 本章小结.....	203
第7章 基本的Flash动画创作.....	154	8.6 本章习题.....	203
7.1 创建与编辑补间动画.....	154	第9章 声音、行为以及ActionScript 应用.....	209
7.1.1 制作直线路径动画.....	154	9.1 声音的添加与设置.....	209
7.1.2 制作多段线路径的动画.....	156	9.1.1 Flash声音使用须知.....	209
7.1.3 编辑补间的运动路径.....	158	9.1.2 导入与应用声音.....	210
7.1.4 制作曲线路径动画.....	159	9.1.3 设置声音的效果.....	211
7.1.5 让对象调整到路径.....	161	9.2 行为和动作的应用.....	213
7.1.6 使用浮动属性关键帧.....	161	9.2.1 关于行为和动作.....	213
7.2 使用动画编辑器.....	163	9.2.2 【行为】面板和【动作】面 板.....	214
7.2.1 关于动画编辑器.....	163	9.2.3 控制时间轴的播放和停止.....	216
7.2.2 编辑属性曲线的形状.....	163	9.2.4 加载与卸载影片剪辑.....	219
7.2.3 使用动画编辑器制作动画.....	166	9.2.5 加载声音并控制声音播放.....	221
7.3 制作传统补间动画.....	168	9.3 ActionScript语言的应用.....	224
7.3.1 关于传统补间动画的属性.....	168	9.3.1 关于ActionScript.....	224
7.3.2 制作旋转移动的动画.....	170		
7.3.3 制作颜色渐变的动画.....	171		

9.3.2	ActionScript 的版本.....	225
9.3.3	ActionScript 的使用方式.....	226
9.4	ActionScript 3.0 编程基础.....	226
9.4.1	ActionScript 3.0 概述.....	226
9.4.2	ActionScript 的基本概念.....	227
9.4.3	ActionScript 3.0 开发过程.....	228
9.5	ActionScript 3.0 在滤镜上的应用.....	228
9.5.1	关于滤镜.....	228
9.5.2	添加与删除滤镜.....	229
9.5.3	使用 ActionScript 3.0 创建滤镜.....	231
9.5.4	应用 ActionScript 3.0 创建的滤镜.....	232
10	综合实例.....	238
10.1	制作雕塑文字效果.....	238
10.2	制作拉伸变形文字动画.....	240
10.3	制作雪花 show 场景动画.....	244
10.4	制作模拟电视机播放动画.....	251
10.5	制作网站广告图变换动画.....	256
10.6	制作有音效的网站导航条.....	263
10.7	Flash 经典游戏——贪吃蛇.....	271
10.8	本章小结.....	281
10.9	本章习题.....	281
	部分习题参考答案.....	283

9.6	本章小结.....	234
9.7	本章习题.....	234
第 10 章	综合实例.....	238
10.1	制作雕塑文字效果.....	238
10.2	制作拉伸变形文字动画.....	240
10.3	制作雪花 show 场景动画.....	244
10.4	制作模拟电视机播放动画.....	251
10.5	制作网站广告图变换动画.....	256
10.6	制作有音效的网站导航条.....	263
10.7	Flash 经典游戏——贪吃蛇.....	271
10.8	本章小结.....	281
10.9	本章习题.....	281
	部分习题参考答案.....	283

第 1 章 Flash CS4 应用基础



教学目标

了解 Flash CS4 的新特性和工作界面,掌握 Flash CS4 的文件管理基础和自定义设置的方法。



教学重点与难点

- 了解 Flash CS4 的新特性
- 熟悉 Flash CS4 的工作界面
- 掌握 Flash CS4 的文件管理基础
- 掌握 Flash CS4 自定义设置的方法

1.1 Flash CS4 的新功能体验

Flash CS4 是 Adobe 公司发布的 Flash 软件的最新版本。升级后的 Flash CS4 较之前的版本增加了许多新功能和特性。

1.1.1 基于对象的动画

Flash CS4 除了保留原来基于关键帧的动画补间和形状补间外,还添加了基于对象的动画形式,如图 1-1 所示。这种动画可以直接将动画补间效果应用于对象本身,而对象的移动轨迹可以很方便的运用贝塞尔曲线细微的调整,就如同 Adobe 旗下的多媒体软件 Director 的动画制作一样,通过简化移动轨迹,并加入引导层的操作,提高了工作效率。

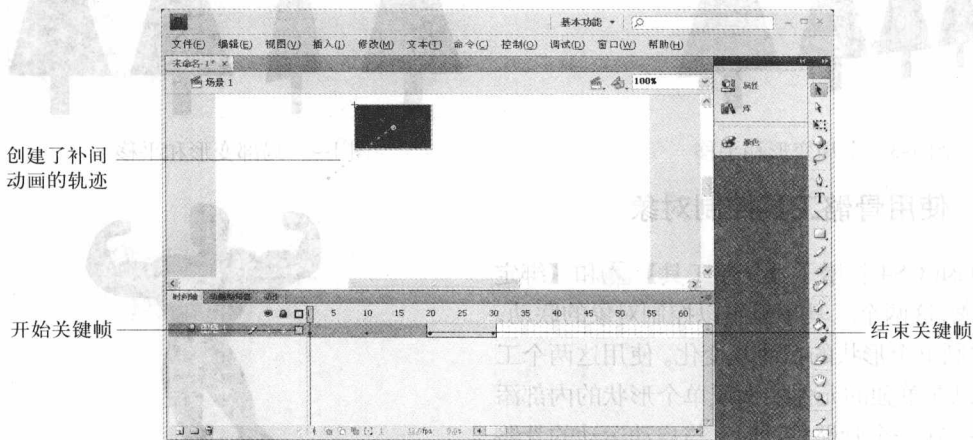


图 1-1 基于对象的动画形式

1.1.2 元件的 3D 旋转与移动

Flash CS4 新增了【3D 旋转工具】和【3D 平移工具】,这两个工具的应用基于

ActionScript 3.0 的基础上, 可以通过 3D 旋转工具和 3D 平移工具为原本 2D 的动画元件添加具有空间感的补间动画, 即是可以沿 x、y、z 轴任意旋转和移动对象从而产生极具透视效果的动画, 达到制作强烈三维空间的元件变化效果, 如图 1-2 所示。

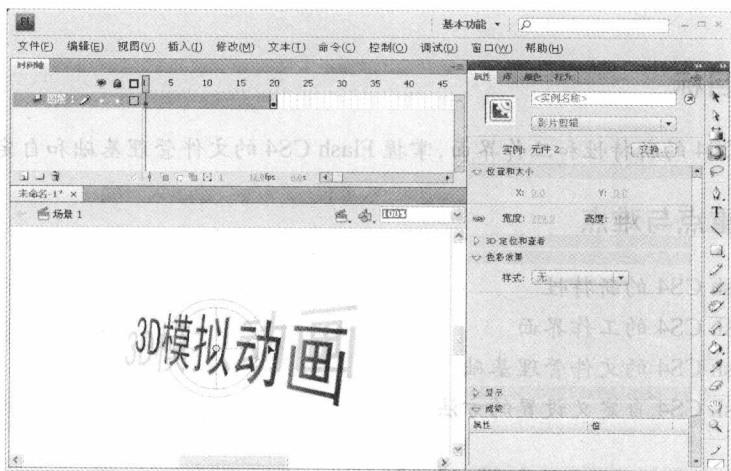


图 1-2 动画元件的 3D 旋转和移动



TIPS

【3D 旋转工具】和【3D 平移工具】都允许在全局 3D 空间或局部 3D 空间中操作对象。全局 3D 空间即为舞台空间, 全局变形和平移与舞台相关, 如图 1-3 所示; 局部 3D 空间即为影片剪辑空间, 局部变形和平移与影片剪辑空间相关。例如, 如果影片剪辑包含多个嵌套的影片剪辑, 则嵌套的影片剪辑的局部 3D 变形与容器影片剪辑内的绘图区域相关, 如图 1-4 所示。

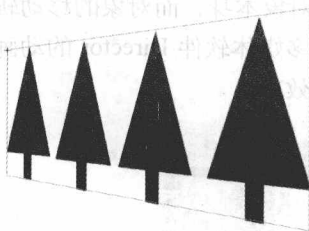


图 1-3 全局变形和平移

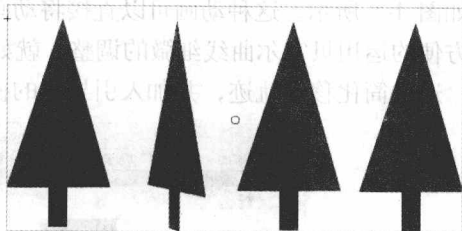


图 1-4 局部变形和平移

1.1.3 使用骨骼工具控制对象

Flash CS4 新增了【骨骼工具】和【绑定工具】, 这两个工具不但可以控制对象的联动, 更可控制单个形状的扭曲及变化。使用这两个工具, 可以向单独的元件实例或单个形状的内部添加骨骼。在一个骨骼移动时, 与启动运动的骨骼相关的其他连接骨骼也会移动。使用反向运动进行动画处理时, 只需指定对象的开始位置和结束位置即可。通过反向运动, 可以更加轻松地创建自然的运动, 如图 1-5 所示。

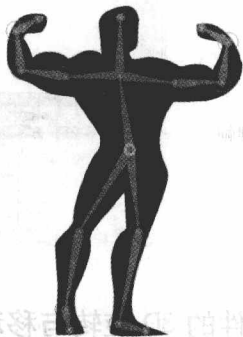


图 1-5 通过骨骼的应用, 可以创建人的自然运动

1.1.4 装饰性绘画工具的应用

Flash CS4 新增了【喷涂擦工具】和【Deco 工具】，它们属于装饰性的绘画工具，可以使用这两个工具将创建的图形形状转变为复杂的几何图案。

使用【Deco 工具】可以快速创建类似于万花筒的效果，如图 1-6 所示。

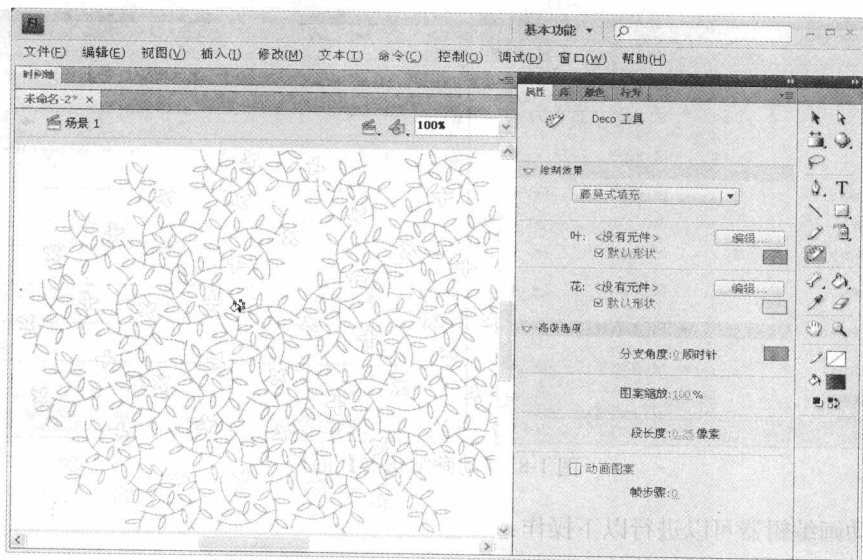


图 1-6 使用【Deco 工具】创建效果

使用【喷涂擦工具】可以在指定区域随机喷涂元件，特别适合添加一些特殊效果（如星光、雪花、落叶等画面元素），极大的拓展了 Flash 的表现力，如图 1-7 所示。

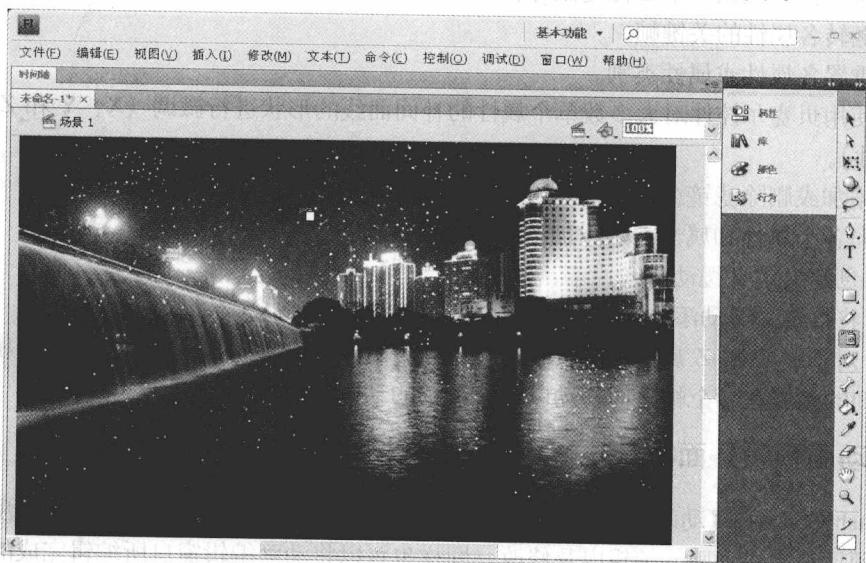


图 1-7 使用【喷涂擦工具】喷涂元件



装饰性绘画工具使用算术计算（称为过程绘图），这些计算应用于库中创建的图片剪辑或图形元件。这样，就可以使用任何图形形状或对象创建复杂的图案。

1.1.5 动画编辑器

为了配合动画的编辑,Flash CS4 新增了【动画编辑器】面板,如图 1-8 所示。可以在该面板中查看所有补间属性及其属性关键帧。动画编辑器显示当前选定的补间的属性,在时间轴中创建补间后,可以通过动画编辑器使用多种不同的方式来控制补间。

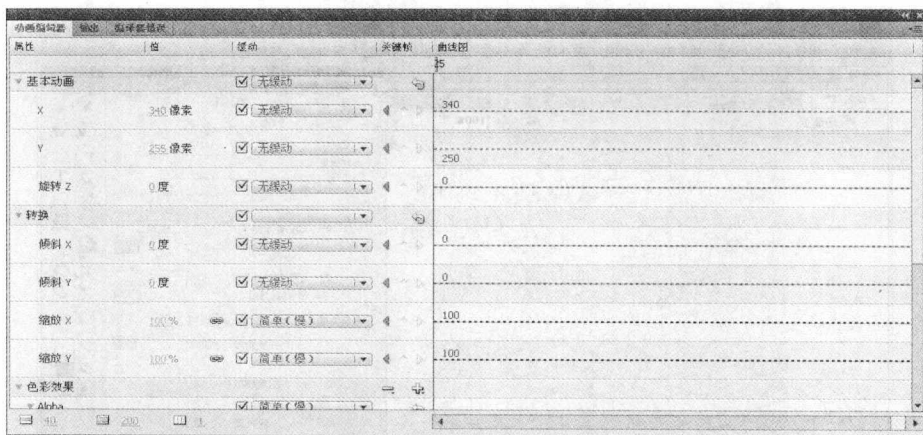


图 1-8 【动画编辑器】面板

使用动画编辑器可以进行以下操作:

- (1) 设置各属性关键帧的值。
- (2) 添加或删除各个属性的属性关键帧。
- (3) 将属性关键帧移动到补间内的其他帧。
- (4) 将属性曲线从一个属性复制并粘贴到另一个属性。
- (5) 翻转各属性的关键帧。
- (6) 重置各属性或属性类别。
- (7) 使用贝赛尔控件对大多数单个属性的补间曲线的形状进行微调 (X、Y 和 Z 属性没有贝赛尔控件)。
- (8) 添加或删除滤镜或色彩效果并调整其设置。
- (9) 向各个属性和属性类别添加不同的预设缓动。
- (10) 创建自定义缓动曲线。
- (11) 将自定义缓动添加到各个补间属性和属性组中。
- (12) 对 X、Y 和 Z 属性的各个属性关键帧启用浮动。通过浮动,用户可以将属性关键帧移动到不同的帧或在各个帧之间移动以创建流畅的动画。

1.1.6 【动画预设】面板

在 Flash CS4 中,【动画预设】面板是作为动画编辑窗口的辅助出现,如图 1-9 所示。可以使用动画预设来完成动画的编辑以及修改,同样也可以将动画编辑窗口所编辑完成的各种动画效果在动画预设里保存下来方便以后的使用。

1.1.7 KULER 面板

【KULER】是一项新加入的面板,这是一款基于网络的调色、混色的面板,类似于 Illustrator

中的 Color Guide 面板,它不但可以使用网站排名的各种丰富的配色方案,更可以创建自己的特有配色方案,并且通过 Kuler 网站分享,如图 1-10 所示。

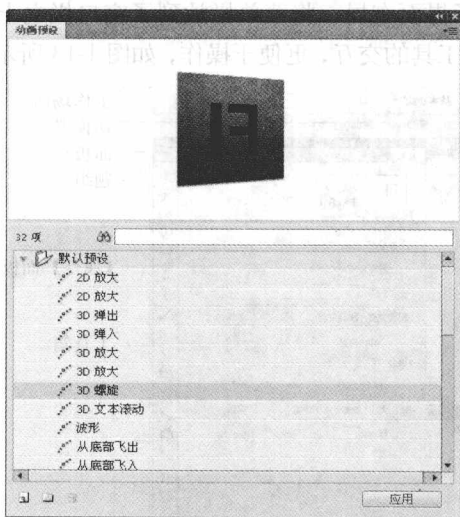


图 1-9 【动画预设】面板

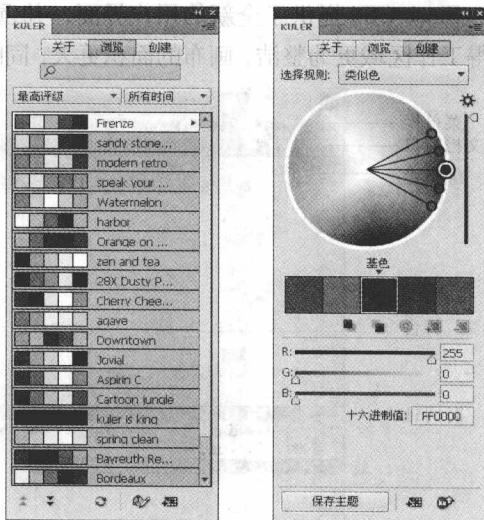


图 1-10 【KULER】面板



TIPS

Kuler 网站 (kuler.adobe.com) 是一个关于色彩和灵感的在线社区,可以通过这个网站探索、创建和共享颜色主题,如图 1-11 所示。

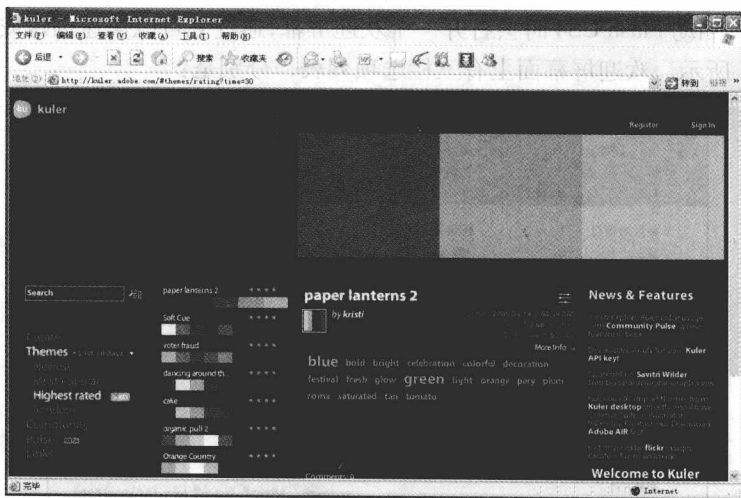


图 1-11 Kuler 网站

1.1.8 增强的扩充组件

在 Flash CS4 软件安装完成后除主程序外还包含了 Adobe Media Encoder CS4、Adobe Device Central CS4、Adobe Pixel Bender Toolkit、Adobe Bridge CS4、Adobe Drive CS4、Adobe Extension Manager CS4、Adobe ExtendScript Toolkit CS4 这 7 个组件,如图 11-12 所示。

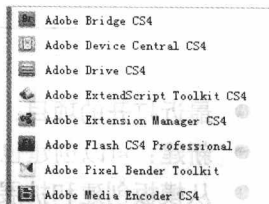


图 1-12 扩充组件