

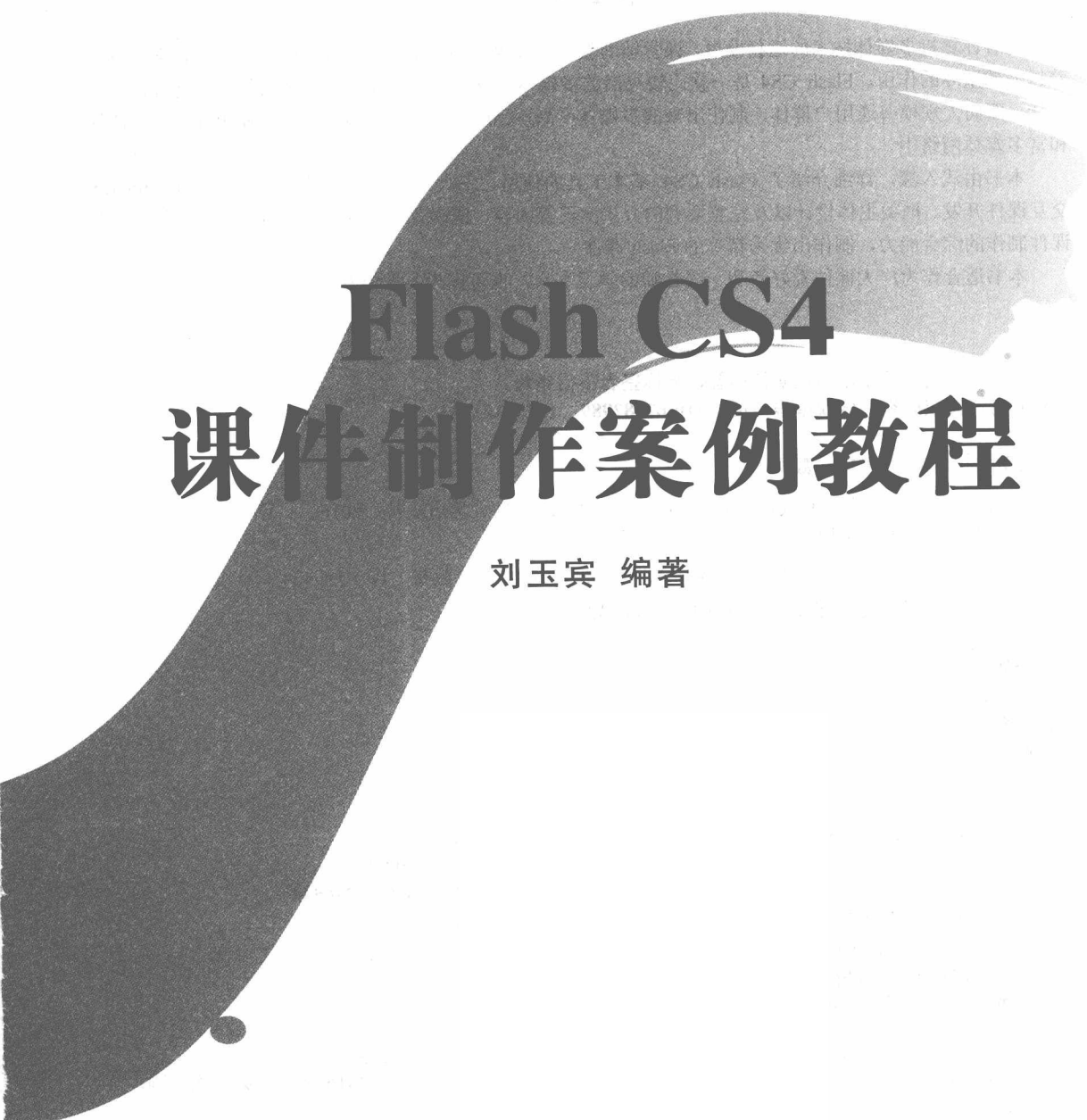
Flash CS4

课件制作案例教程

刘玉宾 编著



清华大学出版社



Flash CS4

课件制作案例教程

刘玉宾 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

随着计算机多媒体技术的迅猛发展,课堂辅助教学手段也在不断更新,多媒体课件在课堂教学中发挥着越来越重要的作用。Flash CS4 是一款比较灵活的多媒体开发工具,交互性强,采用矢量动画进行开发设计,面向大规模普通用户群体,制作出来的多媒体产品,已广泛应用于网页广告、商业短片、教学课件和富多媒体网络中。

本书由浅入深,详细介绍了 Flash CS4 基本工具的使用、三大元件、遮罩层、引导层、ActionScript 交互课件开发、框架主体设计以及完整实例的分步实现等内容,使读者在实例演练的过程中,培养和提升课件制作的综合能力,制作出优秀精美的 Flash 课件。

本书适合作为广大课件爱好者和一线教师的学习工具,也可作为各大中专相关院校的专业教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS4 课件制作案例教程 /刘玉宾编著. —北京:清华大学出版社,2016
ISBN 978-7-302-42640-0

I. ①F… II. ①刘… III. ①多媒体课件—动画制作软件—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2016)第 013813 号

责任编辑:龙启铭

封面设计:何凤霞

责任校对:李建庄

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×230mm

印 张:16

字 数:362 千字

版 次:2016 年 7 月第 1 版

印 次:2016 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:39.00 元

产品编号:066745-01

前言

Flash CS4 是 Adobe 公司推出的一款二维动画软件,其应用领域非常广泛,利用它可以方便、快捷地制作出矢量图、交互式动画、MTV 以及效果绚丽的程序。正是因为 Flash 软件的灵活性,愈来愈多的开发设计人员将课件的制作方向由传统的 PPT 转向了 Flash,利用 Flash 工具结合其自身的 Action 编程,实现了传统 PPT 无法实现的一些特殊效果。从某种程度来说,使用 Flash 这款二维动画软件制作课件,无疑是最好的选择。

本书的定位和读者对象

由于最近课件比赛越来越多,所以本书主要面向使用 Flash CS4 进行课件制作的一线教师和课件制作爱好者。本书面向零基础读者,每章都提供了详细的图文分析和操作步骤。通过本书的学习,使读者可以在短时间内提高 Flash 制作水平,从而制作出效果绚丽的课件。

从读者的出发点考虑,考虑到大部分读者对 Flash 软件不是特别熟悉,生硬地去介绍完整的实例可能效果不是太好,因此在全书中采用了现代教学比较流行的理念,通过基础知识和操作实例相结合的方法,结合 Flash 课件中实用的使用技巧,希望读者通过本书大量实例和操作练习,从而达到得心应手的效果。

本书的章节介绍

第一部分 Flash CS4 基础篇

此部分包括第 1~3 章:第 1 章主要介绍 Flash CS4 的界面、基础知识;第 2 章介绍 Flash CS4 的基本工具的使用以及常用面板的使用;第 3 章介绍 Flash 课件制作中的一些简单效果的制作,包括补间动画、补间形状和逐帧动画等,为以后开发完整的 Flash 课件打下良好的基础。

第二部分 Flash CS4 进阶篇

此部分包括第 4~6 章：第 4 章介绍制作 Flash 课件三大元件的使用，即图形元件、按钮和影片剪辑，以及声音的导入和编辑等；第 5 章通过引入层的概念，来学习引导层、遮罩层以及一些其他特殊效果；第 6 章介绍要控制课件中的页面跳转和实现特殊效果，除了熟练使用三大元件之外，掌握基本的 ActionScript 语法必不可少，本章主要介绍 ActionScript 2.0 的基本用法。

第三部分 Flash CS4 框架篇

要实现 Flash 课件的完整制作，首先要为 Flash 课件制定出属于自己的风格，可以称为模板，也可以称为框架，成功地搭建框架是制作 Flash 课件的先决条件。本部分包括第 7~8 章：第 7 章介绍制作 Flash 框架之前，要制作出框架中的主要部分，如导航、声音控制元件等，因为这些部分是整个课件的灵魂所在，本章主要介绍导航特效的制作；第 8 章介绍框架制作完毕之后，需要借助前两部分的知识，进行课件的后期处理，包括帧的灵活使用、页面的布局等，其中的难点是怎么使用三大元件和 Action 命令的使用去实现绚丽的框架效果。

第四部分 Flash CS4 实例篇

通过上述三大部分的学习，如果读者能得心应手，就可以开始制作出属于自己风格的 Flash 课件了。第 9 章通过完整的实例，由浅入深，可以帮助你以前学习的知识进行进一步巩固和深入理解，当你完整地跟随本书的实例，制作出 Flash 课件的时候，你离成功就不远了。当然，要更加得心应手，还必须经过大量的实践和学习，才能有进一步的提高。

作者简介

本书由唐山师范学院刘玉宾独立完成编写。作者长期从事 Flash 设计和教学工作多年，并且多次在全国多媒体课件大赛和各项大赛中获奖。读者在学习的过程中难免会碰到一些难点问题，如果你在学习的过程中需要素材和解决技术问题，请致信 2238725749@qq.com。

由于时间关系，加之作者水平有限，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者给予批评指正。

刘玉宾

2016 年 6 月

目录

第一部分 Flash CS4 基础篇

第 1 章	Flash CS4 基础知识	3
1.1	Flash CS4 的文档操作	3
1.1.1	创建文档	3
1.1.2	文档属性设置	3
1.1.3	导入素材	4
1.1.4	对文档进行保存	5
1.2	作品的导出	6
1.2.1	作品的导出格式	6
1.2.2	作品的导出过程	6
第 2 章	Flash CS4 基本工具和面板	9
2.1	矢量形状工具	9
2.1.1	“线条”工具	9
2.1.2	“矩形”、“椭圆”、“多边形”和“星形”工具	11
2.2	“选择”工具的使用	14
2.3	铅笔、刷子和钢笔	16
2.3.1	“铅笔”工具	16
2.3.2	“刷子”工具	16
2.3.3	“钢笔”工具	19
2.4	颜色工具和颜色面板	20
2.4.1	“颜料桶”、“墨水瓶”和“滴管”工具	20

2.4.2	“颜色”选择器	20
2.4.3	“颜色”面板	21
2.5	对象的变形	23
2.5.1	“任意变形”工具	23
2.5.2	利用菜单项进行变形	24
2.5.3	“变形”面板的使用	24
2.6	对象位置的调整	28
2.6.1	“对齐”面板的使用	29
2.6.2	“信息”面板的使用	30
2.6.3	调整对象层次	31

第3章 Flash 中基础动画的实现 33

3.1	创建补间动画	33
3.1.1	简单运动效果	33
3.1.2	课件封面制作	38
3.2	补间形状动画	45
3.2.1	线条的变换	45
3.2.2	形状的变换	51
3.3	逐帧动画	54
3.3.1	简单逐帧动画	54
3.3.2	复杂逐帧动画	58

第二部分 Flash CS4 进阶篇

第4章 Flash CS4 中的三大元件 63

4.1	“图形”元件	63
4.2	“按钮”元件	69
4.2.1	简单按钮元件	69
4.2.2	复杂按钮元件	71
4.3	“影片剪辑”元件	76
4.3.1	影片剪辑的妙用	76
4.3.2	影片剪辑与图形元件的区别	86

第5章 引导层动画与遮罩层动画 90

5.1	引导层动画	90
-----	-------	----

5.2	遮罩层动画	98
5.2.1	遮罩层之探照灯	98
5.2.2	遮罩层之万花筒	101
5.2.3	遮罩层之百叶窗	106
5.2.4	遮罩层与引导层的结合	112

第 6 章 ActionScript 应用 126

6.1	使用 ActionScript 实现简单交互	126
6.2	使用 ActionScript 2.0 制作特效	138
6.3	使用 ActionScript 2.0 制作简单导航	142

第三部分 Flash CS4 框架篇

第 7 章 Flash CS4 框架的主体设计 153

7.1	Flash CS4 制作导航	153
7.2	Flash CS4 制作声音控制按钮	164
7.3	框架中的动画效果	168

第 8 章 Flash CS4 框架的后期处理 177

8.1	框架中的内容动画设计	177
8.2	框架中的代码交互设计	181
8.3	框架中的场景设置	184

第四部分 Flash CS4 实例篇

第 9 章 Flash CS4 完整案例 205

9.1	准备素材	205
9.2	搭建框架	205
9.2.1	制作首页面	205
9.2.2	给首页面添加动画效果	211
9.2.3	制作导航效果	219
9.3	制作 main 场景动画效果	227
9.4	制作课件内容	230
9.4.1	内容编辑：蹴鞠的起源	230
9.4.2	内容编辑：蹴鞠的发展	235

9.4.3	内容编辑：蹴鞠的种类	239
9.4.4	内容编辑：蹴鞠的规则	241
9.4.5	内容编辑：蹴鞠的制作	243
9.4.6	内容编辑：蹴鞠的反思	246
9.5	最后内容整合	247

第一部分

Flash CS4 基础篇

第 1 章

Flash CS4 基础知识

本章主要介绍 Flash 文档的创建和导出 Flash 影片的一些基础知识，只有了解了这些基本知识，才能为后面的课件制作打下坚实的基础。

1.1 Flash CS4 的文档操作

Flash CS4 采用文档作为 Flash 工具的基本单位，下面介绍在创建 Flash 课件过程中关于文档的基本操作。

1.1.1 创建文档

当第一次启动 Flash CS4 软件后，在开始页面中，单击“创建新项目”栏中的“Flash 文件（ActionScript 3.0）”或者“Flash 文件（ActionScript 2.0）”条目，便可以创建一个新的文档。此外，还可以选择菜单栏中的“文件”命令来创建新文档，如图 1.1 所示。

本书主要采用 ActionScript 2.0 文档格式，用 ActionScript 2.0 进行编程。

1.1.2 文档属性设置

文档创建成功之后，Flash CS4 采用的布局模式与以前使用的老版本模式不太一样，可以通过选择屏幕左上方的基本功能按钮，切换到传统模式。

文档创建之后，默认文档的尺寸为 550×400 像素。在一些特殊情况下，需要对 Flash 文档的尺寸和播放速度进行设置，可以通过右击，在出现的快捷菜单中选择“文档属性”命令，弹出如图 1.2 所示的“文档属性”对话框，对尺寸和帧频进行设置。

知识点：帧频单位为 fps，60fps 表示 60 个关键帧为一秒，帧频越大，播放速度越快；反之越慢。

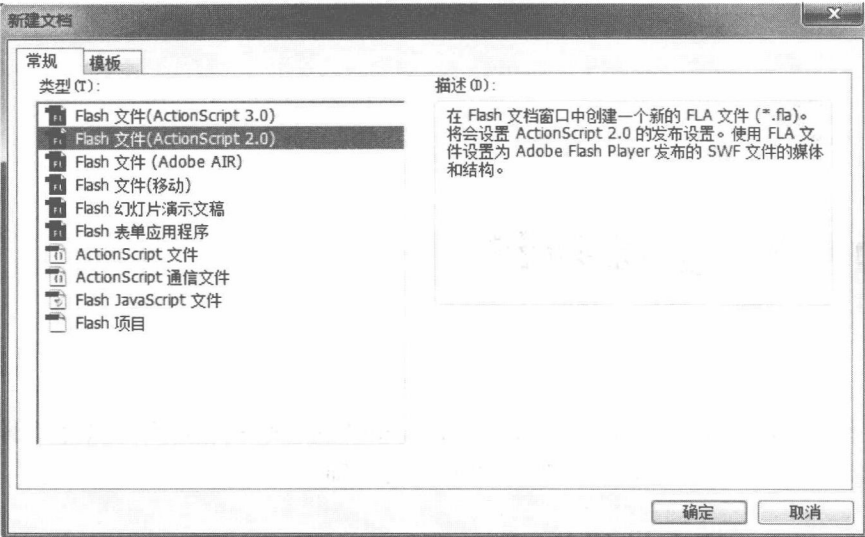


图 1.1 “新建文档”对话框

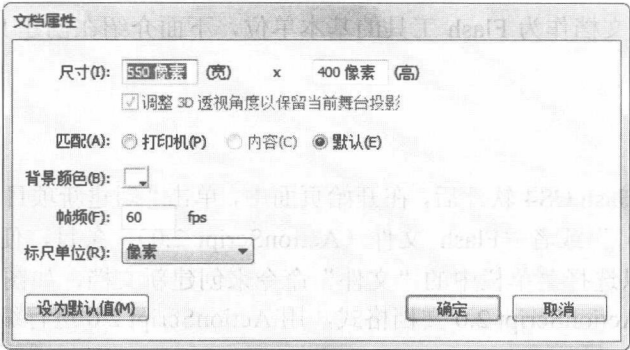


图 1.2 “文档属性”对话框

1.1.3 导入素材

Flash 课件的文档创建成功之后，下一步需要做的就是导入素材，在制作课件过程中用到最多的素材就是图片、音频和视频。

图片素材可以借助其他绘图软件来绘制。当然，也可以通过网络去搜集一些现成的图片。一般情况下，在选用图片素材的过程中，尽量采用 PNG 格式和 JPEG 格式，而尽量避免选择 BMP 格式的图片素材，这是因为 BMP 格式的图片素材，本身占用空间很大，会影响最终课件的容量。

音频素材一般从网络上去下载 MP3 格式的声音文件，但是在导入声音文件的过程中

经常会出现导入错误的问题。要解决这个问题,可以采用 GoldWave 之类的软件对 MP3 的音频格式进行转换。大家也不用心急,这个问题在以后的章节将会一一介绍。

视频素材有很多种格式,可以根据自己的需求,对视频格式的素材进行编辑,如果遇到 Flash CS4 不能导入的格式,可以采用格式工厂等软件对视频素材进行格式转码,再导入 Flash 文档中。

一般情况下采用两种方法进行导入,一种是选择菜单栏中的“文件”→“导入”→“导入到库”命令,这样导入的文件就会出现在 Flash 文档的“库”面板中。“库”是 Flash 软件用来存储公用对象的仓库,它可以存放导入的图片、声音以及创建的元件等;另一种是选择菜单栏中的“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令,这样导入的文件就会同时出现在库中和舞台上。两种方法均可对素材进行正确导入。

1.1.4 对文档进行保存

当对编辑好的文档进行存档时,一般选择菜单栏中的“文件”→“保存”命令或者“文件”→“另存为”命令进行存储,会弹出如图 1.3 所示的对话框,默认模式是以 Flash CS4 格式进行存储的,这种格式的文档用低版本的软件不能正确打开。在选择菜单栏中的“另存为”命令时,可以将保存类型设置为 Flash CS3 文档格式,如图 1.4 所示,这样就可以用低版本的 Flash CS3 对文档进行编辑了。



图 1.3 保存文档



图 1.4 保存为低版本格式

1.2 作品的导出

1.2.1 作品的导出格式

用 Flash 制作出的课件一般有以下三种形式。

(1) swf 格式。这是 Flash 课件最常用的格式，直接选择菜单栏中的“文件”→“导出”→“导出影片”命令即可生成一个 swf 格式的 Flash 影片。

(2) 网页格式。Flash 课件也可以嵌入网页中进行预览，但是生成这种格式的前提是必须生成一个 swf 文件，没有 swf 文件，在 HTML 网页上不能正确浏览。

(3) 可执行文件格式。可执行文件格式是用 Flash Player 播放器生成一个可执行的.exe 文件。对于这种格式，即使用户的计算机上没有安装 Flash Player 同样可以正常播放。

1.2.2 作品的导出过程

下面简单介绍 Flash 的导出过程。

(1) 选择菜单栏中的“文件”→“导出”→“导出影片”命令，弹出如图 1.5 所示的“导出影片”对话框，在“文件名”文本框中可以指定导出文档的文件名。

(2) 选择菜单栏中的“文件”→“发布设置”命令，弹出图 1.6 所示的“发布设置”对话框，在这个对话框中可以对 Flash 影片进行详细设置。



图 1.5 “导出影片”对话框

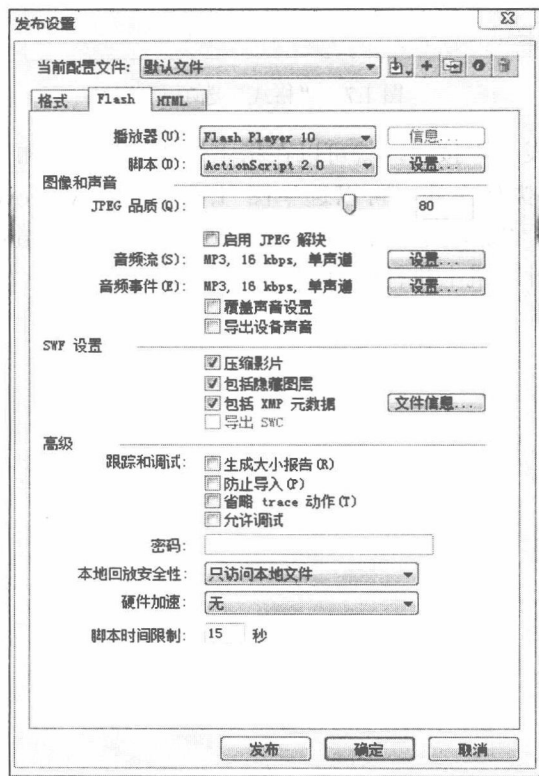


图 1.6 “发布设置”对话框

(3) 在图 1.6 所示的对话框中, 单击“格式”选项卡, 如图 1.7 所示, 其中可以指定文件导出的位置和类型, 这里选择 HTML 格式和 Flash 格式。

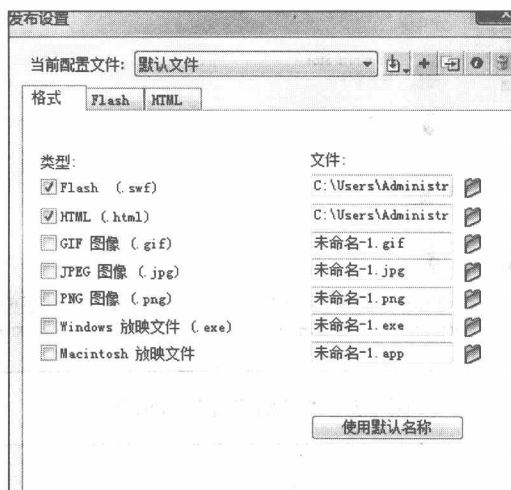


图 1.7 “格式”选项卡

(4) 最后, 单击“发布”按钮, 就可以在指定位置导出.swf 和.html 两种格式的文件。

(5) 如果要生成可执行文件, 可以选中图 1.7 中的“Windows 放映文件(.exe)”或“Macintosh 放映文件”, 然后进行发布。这两种文件一种是 Windows 系统下的可执行.exe 文件, 另一种是在苹果计算机上执行的 HQX 文件。