

设计师梦工厂



全彩超值版

Flash

动画制作实战

CS5 从入门到精通

新视角文化行 编著

适合自学:

全书设计了200个实例,由浅入深,从易到难,让您在循序渐进的学习中掌握动画制作技术。

技术手册:

全书共14章,每一章都是一个专题,与实践紧密结合,囊括大量的实用操作技巧。

老师讲解:

超大容量的DVD多媒体教学光盘,包含书中200个案例的全程同步多媒体语音视频教学,就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

全程同步多媒体
语音视频教学
1206分钟

全书共有
200个
精彩实例

附赠Flash
相关文件
1000多个

1-DVD



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计精英



全彩超值版

Flash

动画制作实战

CS5 从入门到精通

新视角文化行 编著

适合自学:

全书设计了200个实例,由浅入深,从易到难,让您在循序渐进的学习中掌握动画制作技术。

技术手册:

全书共14章,每一章都是一个专题,与实践紧密结合,囊括大量的实用操作技巧。

老师讲解:

超大容量的DVD多媒体教学光盘,包含书中200个案例的全程同步多媒体语音视频教学,就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

全程同步多媒体
语音视频教学
1206分钟

全书共有
200个
精彩实例

附赠Flash
相关文件
1000多个

1-DVD

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Flash CS5动画制作实战从入门到精通 : 全彩超值版
/ 新视角文化行编著. — 北京 : 人民邮电出版社,
2012.6

(设计师梦工厂·从入门到精通)
ISBN 978-7-115-27802-9

I. ①F… II. ①新… III. ①动画制作软件, Flash
CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第049057号

内 容 提 要

《Flash CS5 动画制作实战从入门到精通》一经上市便受到了广大读者的好评,但由于是黑白书,效果不能够完美地呈现出来,影响了读者的阅读。一段时间销售之后,经过市场调查和研究决定推出全彩版,以便读者能够更好地感受设计的魅力。

本书精心设计了 200 个 Flash 动画实例,均由优秀的 Flash 动画设计师制作与编写,涵盖基本动画、鼠标特效、文字特效、按钮特效、3D 特效、菜单特效、声音特效、游戏设计等 13 种常见类型动画。全书囊括了 Flash CS5 动画制作的所有知识点,从最基础的 Flash CS5 安装与卸载、Flash 软件界面,到 Flash 脚本应用、贺卡制作及网站开发,读者均可以从中学到详尽的内容。随书附带的 1 张 DVD 视频教学光盘涵盖了本书 200 个实例的所有完整操作视频。

本书以案例教程的形式介绍知识点,兼具技术手册和参考书的特点,讲解清晰明了,不仅适合 Flash 动画设计初、中级读者使用,而且也适合大中专院校相关专业及 Flash 动画设计培训班作为教材使用。

设计师梦工厂·从入门到精通

Flash CS5 动画制作实战从入门到精通 (全彩超值版)

- ◆ 编 著 新视角文化行
责任编辑 郭发明
- ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京画中画印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.5 彩插: 6
字数: 661 千字 2012 年 6 月第 1 版
印数: 1—3 500 册 2012 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-27802-9

定价: 69.80 元 (附 1 DVD)

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

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言

关于本系列图书

感谢您翻开本系列图书。在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的DVD多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

■ **自学教程。**书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

■ **技术手册。**一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■ **应用技巧参考手册。**书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

■ **老师讲解。**每本书都附带了CD或DVD多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列书近期已推出以下品种。

3dsMax+VRay效果图制作从入门到精通	Flash CS5动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS3图像处理实战从入门到精通	Illustrator CS5实践从入门到精通
Photoshop CS5中文版从入门到精通	3ds Max+VRay效果图制作从入门到精通全彩版
Photoshop CS3平面设计实战从入门到精通	Maya 2011从入门到精通
3ds Max 2010中文版从入门到精通	3ds Max 2010中文版实战从入门到精通
Photoshop CS4从入门到精通	AutoCAD 2010中文版辅助绘图从入门到精通
会声会影X3实战从入门到精通全彩版	AutoCAD 2009机械设计实战从入门到精通
3ds Max 2009中文版效果图制作从入门到精通	Photoshop CS4图像处理实战从入门到精通

本书内容特色

本书首先讲解了FlashCS5的基本操作,包括基础知识、绘画技巧、基本动画、文字特效、鼠标特效、按钮特效、3D特效、菜单特效、声音特效、脚本应用等,然后层层深入,介绍了Flash的商业应用案例,包括Flash贺卡制作、Flash游戏设计、FlashMTV及Flash网站开发等,涵盖FlashCS5全部的知识点。

本书具有以下特点。

1. 语言简洁、图文并茂。书中以大量的实例讲解Flash动画的制作方法和各方面的知识点,避免枯燥无味的说教,让您学习起来更加轻松,阅读更加容易。
2. 实例丰富、技巧全面。本书含有200个实例,与实践紧密结合,囊括大量的实用操作技巧。难度由低到高,循序渐进,力求让读者通过具体的实例掌握各种实用技能。
3. 注重归纳、易于理解。本书实例讲解中穿插了大量的提示,将大量知识点归纳总结出来,使读者更易理解和掌握。
4. 视频教学、高效轻松。本书配有1张包含海量信息的DVD光盘,内容包括全书200个案例的完整多媒体视频教程,结合视频教程学习,更加高效、轻松。

本书读者对象

本书面向广大高校师生和从事网页动画制作、设计的人员,是一本具有很高参考价值的Flash案例工具书,也是一本指导性的教科书,可作为高校计算机应用、动画设计等专业的教材。

本书由新视角文化行总策划,由专业制作公司和一线教师编写,在成书的过程中,得到了杜昌国、邹庆俊、易兵、宋国庆、汪建强、信士常、罗丙太、王泉宏、李晓杰、王大勇、王日东、高立平、杨新颖、李洪辉、邹焦平、张立峰、邢金辉、王艾琴、吴晓光、崔洪禹、田成立、梁静、任宏、吴井云、艾宏伟、张华、张平、孙宝莱、孙朝明、任嘉敏、钟丽、尹志宏、蔡增起、段群兴、郭兵、杜昌丽等人的大力帮助和支持,在此表示感谢。

由于编写水平有限,书中难免有错误和疏漏之处,恳请广大读者批评、指正。读者在学习的过程中,如果遇到问题,可以联系作者(电子邮件nvangle@163.com),也可以与本书策划编辑郭发明联系交流(guofaming@ptpress.com.cn)。

新视角文化行
2012年5月

目录

第1章 基础知识9

- 实例1 安装FlashCS5中文版9
- 实例2 卸载FlashCS5中文版 11
- 实例3 认识FlashCS5工作界面 12
- 实例4 设置文档属性 14
- 实例5 制作倒计时动画 15
- 实例6 制作街舞动画 16
- 实例7 制作传统补间动画 16
- 实例8 制作社区动画 20
- 实例9 元件的创建和使用 20
- 实例10 制作星球动画 24

第2章 绘画技巧25

- 实例11 绘制歌唱者 25
- 实例12 绘制可爱小人 28
- 实例13 绘制向日葵 28
- 实例14 绘制花朵 30
- 实例15 绘制卡通小熊玩偶 31
- 实例16 绘制卡通刺猬 34
- 实例17 绘制卡通小老鼠 34
- 实例18 绘制可爱娃娃 37
- 实例19 绘制小章鱼 38
- 实例20 绘制小猪热气球 41
- 实例21 绘制面包圈 42
- 实例22 绘制魔法药水瓶 43
- 实例23 绘制煎蛋 44
- 实例24 绘制卡通铅笔 45
- 实例25 绘制卡通小鸟 46
- 实例26 绘制小飞侠 49

- 实例27 绘制可爱小鸡 49

- 实例28 绘制多彩宫殿背景 52

- 实例29 绘制罐头盒 52

- 实例30 绘制广阔背景 54

第3章 基本动画55

- 实例31 传统风格开场动画 55
- 实例32 卡通风格开场动画 59
- 实例33 淡入淡出动画 59
- 实例34 外星战士动画 63
- 实例35 小熊滑冰动画 63
- 实例36 飞船降落动画 65
- 实例37 汽车飞入动画 66
- 实例38 圣诞老人飞入动画 68
- 实例39 打电话动画 69
- 实例40 文字变化动画 70
- 实例41 水晶球动画 71
- 实例42 窗帘飘动动画 74
- 实例43 闪烁光芒动画 74
- 实例44 制作产品宣传广告动画 76
- 实例45 圣诞节动画 76
- 实例46 汽车路线动画 79
- 实例47 人物跑动动画 79
- 实例48 松鼠奔跑动画 81
- 实例49 蝴蝶飞舞动画 82
- 实例50 生日蜡烛动画 84
- 实例51 闪烁电视屏幕动画 84
- 实例52 时尚酷炫动画 87
- 实例53 花朵茁壮生长动画 87

实例54	变脸动画	91
实例55	图片遮罩动画	91
实例56	幻灯片动画	94
实例57	田园风光遮罩动画	94
实例58	女士主题遮罩动画	98
实例59	动感线条动画	98
实例60	商业动画	100

第4章 文字特效101

实例61	分散式文字动画效果	101
实例62	发光文字动画效果	104
实例63	闪烁文字动画效果	104
实例64	放大镜文字动画效果	107
实例65	阴影文字动画效果	107
实例66	蚕食文字动画效果	110
实例67	波光粼粼文字动画效果	111
实例68	波纹文字动画效果	114
实例69	点式闪烁文字动画效果	114
实例70	星光文字动画效果	117
实例71	广告式文字动画效果	118
实例72	跳跃文字动画效果	121
实例73	摇奖式文字动画效果	121
实例74	旋转花纹文字动画效果	124
实例75	迷雾式文字动画效果	124
实例76	镜面文字动画效果	127
实例77	波浪式文字动画效果	127
实例78	聚光灯文字动画效果	130
实例79	落英缤纷文字动画效果	131
实例80	螺旋翻转文字动画效果	136

第5章 鼠标特效137

实例81	跟随鼠标飞舞的蝴蝶	137
实例82	水滴特效	142
实例83	艳点飘舞跟随鼠标效果	143
实例84	接龙式鼠标跟随效果	147
实例85	艳阳高照跟随鼠标效果	148
实例86	鼠标光点特效	152
实例87	变色泡泡鼠标效果	152
实例88	鼠标经过处飞舞花朵效果	156

实例89	凸透镜跟随鼠标效果	156
实例90	鼠标经过水波纹效果	159

第6章 按钮特效160

实例91	基本按钮	160
实例92	游戏按钮	162
实例93	影片剪辑应用按钮	162
实例94	动态按钮	164
实例95	控制播放按钮	165
实例96	为按钮添加声音	167
实例97	控制影片剪辑播放按钮	168
实例98	为按钮添加超链接	171
实例99	反应区应用	171
实例100	表情按钮	174
实例101	反应区高级应用	174
实例102	卡通交互按钮	177
实例103	控制运动方向按钮	177
实例104	导航式按钮	180
实例105	反应区按钮综合应用	180
实例106	网页按钮	184
实例107	高级按钮综合应用	185
实例108	特效按钮动画	190

第7章 3D特效191

实例109	3D场景旋转动画	191
实例110	3D开场动画	193
实例111	3D图标动画	193
实例112	利用AS3.0实现图片滚动效果	197
实例113	光点效果	197
实例114	3D球体动画	200
实例115	3D文字效果	200
实例116	3D文字动画	203
实例117	陨石坠落动画	204
实例118	旋转星球动画	207

第8章 菜单特效208

实例119	类别菜单动画	208
实例120	体育导航动画	211
实例121	综合类别菜单动画	211

实例122	交友网站导航动画	216	实例155	利用脚本控制声音的播放和停止	277
实例123	公益菜单动画	216	实例156	利用脚本实现绽放礼花动画效果	280
实例124	儿童趣味导航动画	219	实例157	利用脚本调用外部文件	280
实例125	快速导航菜单动画	220	实例158	利用脚本控制文本滚动	283
实例126	交友社区快速导航动画	222	实例159	利用脚本控制视频	283
实例127	产品展示菜单动画	222	实例160	利用脚本控制人物走动	286
实例128	设计展示菜单动画	227	实例161	利用getURL()为Flash动画设置链接	287
实例129	广告菜单动画	227	实例162	利用脚本实现放大镜动画效果	289
实例130	服装展示菜单动画	230	实例163	root()函数的应用	289
实例131	二级导航菜单动画	231	实例164	利用脚本控制动画跟随	294
实例132	艺术照片展示菜单动画	235	实例165	var()函数的应用	294
实例133	商业导航菜单动画	235	实例166	控制运动方向	299
实例134	产品导航菜单动画	239			
实例135	悬挂菜单动画	239			
实例136	楼盘介绍菜单动画	243			
第9章	声音特效	244	第11章	Flash贺卡制作	300
实例137	声音的导入	244	实例167	儿童贺卡	300
实例138	添加开场音乐	247	实例168	圣诞节贺卡	306
实例139	控制声音	247	实例169	友谊贺卡	306
实例140	添加时钟声音	250	实例170	情感贺卡	309
实例141	音效的应用	251	实例171	生活贺卡	310
实例142	为导航动画添加音效	253	实例172	儿童静帧贺卡	314
实例143	控制音量	253	实例173	生日贺卡	315
实例144	为卡通动画添加音效	256	实例174	卡通生日贺卡	320
实例145	制作MP3播放器	256	实例175	母亲节贺卡	320
实例146	为儿童展示动画添加音效	260	实例176	新年贺卡	324
第10章	脚本的应用	261	第12章	Flash游戏设计	325
实例147	利用gotoAndPlay()制作选项卡动画	261	实例177	插杀游戏	325
实例148	通过脚本实现模糊动画效果	266	实例178	找茬游戏	331
实例149	利用Stage()制作分类菜单动画	266	实例179	抓不着游戏	331
实例150	通过脚本实现弹性拖曳效果	270	实例180	推箱子游戏	335
实例151	利用rollOver()和release()制作导航菜单	270	实例181	空中大战游戏	335
实例152	调用元件	274	实例182	接金币游戏	340
实例153	利用function()制作图片切换动画	274	实例183	碰撞游戏	341
实例154	利用脚本控制鼠标跟随	277	实例184	蚂蚁武士游戏	344
			实例185	龙珠游戏	344
			实例186	对对碰游戏	351

第13章 FlashMTV352

实例187	生日MTV.....	352
实例188	儿童生日MTV.....	359
实例189	摇篮曲MTV.....	360
实例190	冬季畅想MTV.....	364
实例191	樱花MTV.....	365
实例192	想念你MTV.....	372
实例193	回忆MTV.....	372

实例194	音乐场景MTV.....	378
实例195	爱情MTV.....	379
实例196	儿童MTV.....	387

第14章 网站开发388

实例197	休闲网站.....	388
实例198	广告展示网站.....	396
实例199	冰淇淋网站.....	397
实例200	社区服务网站.....	408

第1章 基础知识

本章内容

- 安装Flash CS5中文版
- 制作倒计时动画
- 元件的创建和使用
- 卸载Flash CS5中文版
- 制作街舞动画
- 制作星球动画
- 认识Flash CS5工作界面
- 制作传统补间动画
- 设置文档属性
- 制作社区动画

Flash CS5具有便捷、完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作者喜爱，Flash CS5界面是用户和Flash CS5进行交互操作的途径，熟悉Flash CS5界面以及其中的工具，有助于读者更好地制作并完成Flash动画。Flash CS5的界面在Flash CS4版本的基础上有所改进，比如取消了原来在界面上直接出现的帮助面板，扩大了工作区，改变了部分命令的位置，使Flash操作起来更加容易。

Example 实例 1 安装Flash CS5中文版

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\安装Flash CS5中文版.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	10分钟
实例要点	➤ Flash CS5中文版软件对计算机系统的要求 ➤ 安装Flash CS5中文版软件以及安装过程中的简单设置
实例目的	本实例主要讲解Flash CS5中文版的安装方法

操作步骤

01 安装Flash CS5的计算机必须符合以下要求，不符合以下要求的，即使将Flash CS5安装到了计算机上，也是无法运行的。计算机硬件配置要求如下表所示。

Flash CS5在Windows系统中运行的配置要求

CPU	Intel Pentium 4或AMD Athlon 64处理器
操作系统	Microsoft Windows XP（带有Service Pack 2，推荐Service Pack 3）；Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate或Enterprise（带有Service Pack 1）；Windows 7
内存	1GB内存
硬盘空间	3.5GB可用硬盘空间用于安装，安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的可移动存储设备上）
显示器	1024 × 768屏幕（推荐1280 × 800），16位显卡
光盘驱动器	DVD-ROM驱动器
多媒体功能	需要QuickTime 7.6.2软件
产品激活	在线服务需要宽带Internet连接

Flash CS5在苹果机中运行的配置要求

CPU	Intel多核处理器
操作系统	Mac OS X 10.5.7或10.6版

内存	1GB内存
硬盘空间	4GB可用硬盘空间用于安装，安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在采用区分大小写的文件系统的卷或基于闪存的可移动存储设备上）
显示器	1024 × 768屏幕（推荐1280 × 800），16位显卡
光盘驱动器	DVD-ROM驱动器
多媒体功能	需要QuickTime 7.6.2软件
产品激活	在线服务需要宽带Internet连接

02 将Flash CS5安装光盘放入DVD光驱中，稍等片刻，自动进入“初始化安装程序”界面，如图1-1所示，初始化完成后进入“欢迎使用”界面，如图1-2所示。

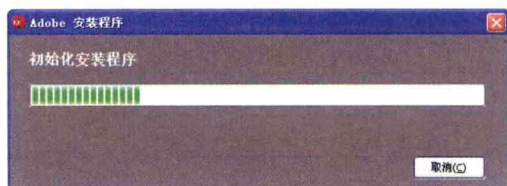


图1-1 “初始化安装程序”界面

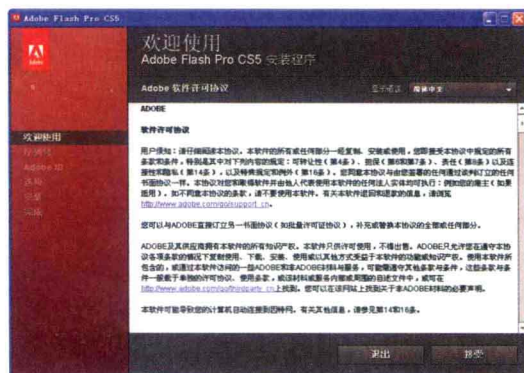


图1-2 “欢迎使用”界面

03 单击“接受”按钮，进入“请输入序列号”界面，如图1-3所示，输入序列号，单击“下一步”按钮。进入Adobe ID界面，如果不需要输入ID则单击“下一步”按钮，进入“安装选项”界面，在该界面中勾选要安装的Flash CS5选项，并指定安装路径，如图1-4所示。

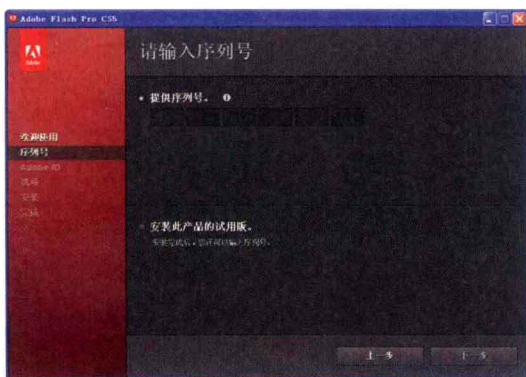


图1-3 “请输入序列号”界面

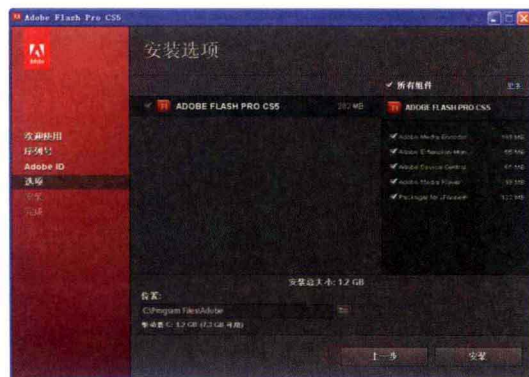


图1-4 “安装选项”界面

04 单击“安装”按钮，显示“正在准备安装”，稍等片刻进入“安装进度”界面，显示安装进度，如图1-5所示。最后进入“完成”界面，如图1-6所示，显示安装完成，单击“完成”按钮，关闭该对话框，即可完成安装。



图1-5 “安装进度”界面

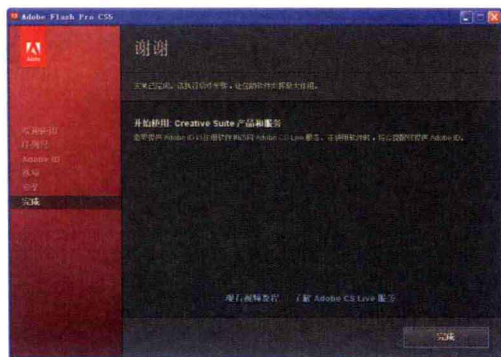
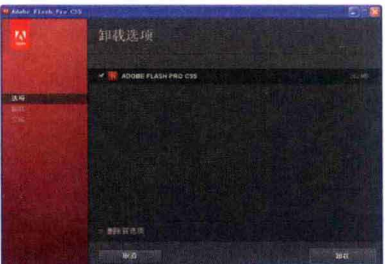


图1-6 “完成”界面

实例小结：在安装Flash CS5时，应该注意安装位置的容量是否足够。如果安装位置容量不足，在安装时会弹出提示框，提示容量不足，要求操作者删除该盘符中没用的文件，或选择其他盘符重新安装。

Example 实例 2 卸载Flash CS5中文版

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\卸载Flash CS5中文版.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	5分钟

 (1)	 (2)	1. 打开“控制面板”窗口，双击“添加或删除程序”图标，打开“添加或删除程序”对话框，选择Flash CS5程序。 2. 单击“删除”按钮，弹出“卸载选项”面板。 3. 单击“卸载”按钮，进入程序卸载界面，开始卸载程序。 4. 完成卸载，显示卸载完成界面。
(3)	(4)	

Example 实例 3 认识Flash CS5工作界面

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\认识Flash CS5工作界面.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	15分钟
实例要点	➢ “打开”菜单命令的使用 ➢ 工作界面中各个功能的应用
实例目的	本实例通过打开一个Flash文件，让读者快速了解Flash CS5的工作界面

操作步骤

01 执行“文件>打开”菜单命令，打开一个制作好的Flash文档，整个Flash CS5的工作界面如图1-7所示。

02 Flash CS5的工作界面主要包括菜单栏、工具栏、“时间轴”面板、工具箱、舞台、动作、“属性”面板和浮动面板等部分。

03 菜单栏提供了包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”和“帮助”等一系列菜单，如图1-8所示。



图1-7 Flash CS5的工作界面

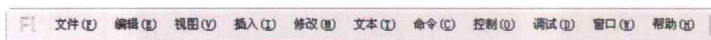


图1-8 菜单栏

04 Flash工具箱中的工具可以用来绘图、填色、选择和修改图形，以及改变舞台视图。Flash工具箱可以分为6个部分，执行“窗口>工具”命令，可以显示或隐藏工具箱，如图1-9所示。需要选择某一工具时，直接单击要使用的工具即可。根据所选工具的不同，在工具箱的底部将出现相应的修改设置。用户也可以按下不同工具所对应的快捷键，例如“箭头工具”的快捷键为V。

05 “时间轴”面板是制作Flash动画的重要控件。可以在“时间轴”面板中添加图层和帧，

根据时间的变化,安排其在舞台上的内容显示。Flash CS5的“时间轴”面板如图1-10所示,左侧含有“图层1”的区域为图层选项,右侧为时间轴。时间轴上方的编号为帧编号,下方的4个按钮为“洋葱皮”按钮,向右为状态栏,显示当前的帧数以及文档的帧频率。Flash将动画分成一帧帧来播放,“时间轴”面板则记录了动画中各层各帧的播放顺序。在“时间轴”面板中,可以方便地操作帧和关键帧。例如,通过改变帧的位置,控制对象的显示顺序;通过拖动关键帧,改变补间动画的长度;另外,还可以插入、选择、删除、复制、移动帧和关键帧。

06 使用“属性”面板,可以查看或更改资源及其属性。可以根据视图的需要来显示或隐藏“属性”面板,从而更方便地管理工作区。执行“窗口>属性>属性”命令,可以打开或关闭“属性”面板,如图1-11所示。

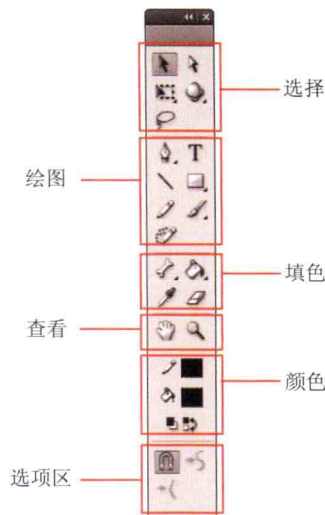


图1-9 工具箱

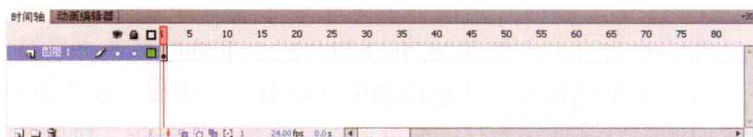


图1-10 “时间轴”面板

07 在Flash CS5中,大量的面板为操作提供了很大的便利。浮动面板组包括许多面板,分别是“库”面板、“对齐”面板、“混色器”面板和其他面板。

08 “库”面板:执行“窗口>库”命令或按快捷键Ctrl+L可以打开“库”面板,如图1-12所示。在“库”面板中可以方便地查找、组织以及调用资源。“库”面板提供了动画数据库中的许多信息。“库”面板中存储的元素被称为元件,可以重复调用。

09 “对齐”面板:用来对齐对象和排列同一个场景中多个被选定的对象的位置。执行“窗口>对齐”命令或按快捷键Ctrl+K,可以打开“对齐”面板,如图1-13所示。

10 “颜色”面板:该面板在Flash CS5中默认是打开的,如图1-14所示。执行“窗口>颜色”命令,打开“颜色”面板,在“颜色”面板中可以设置笔触、填充色以及透明度等。在“颜色”面板中选择一种基本色后,即可通过调节黑色小三角的位置进行颜色设置。在Flash中,渐变分为两种,分别是“线性渐变”和“径向渐变”。“线性渐变”的颜色变化是从左到右沿直线进行的,而“径向渐变”则是以圆的方式从中心到周围扩散变化。如果需要改变渐变颜色,首先应选定已填充渐变的对象,然后通过滑杆上的滑块改变颜色。单击滑杆可以增加滑块,如图1-15所示,当滑杆上的箭头下方出现加号时,单击鼠标即可添加滑块。

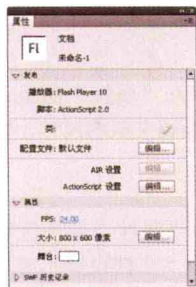


图1-11 “属性”面板



图1-12 “库”面板

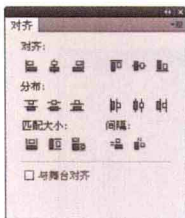


图1-13 “对齐”面板

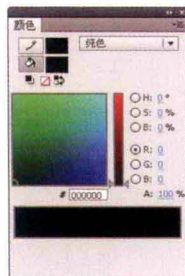


图1-14 “颜色”面板



图1-15 添加滑块

⑪ 舞台是Flash的工作区，是用于组织动画中对象的窗口，如图1-16所示。图像的窗口就是舞台，在这里可以直接制作图形文件或导入外部图形文件进行编辑，可以建立动画各帧以生成电影和其他作品。对于没有特殊效果的动画，也可将舞台作为播放动画的窗口。

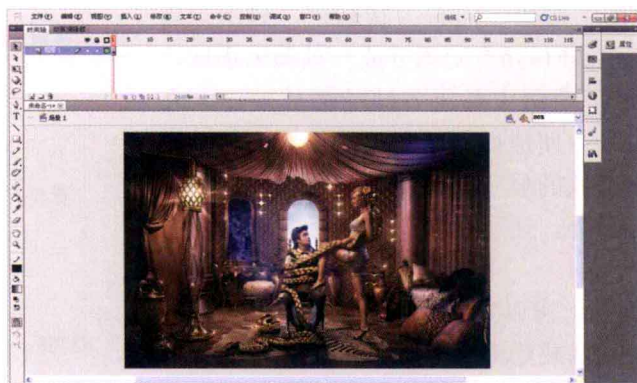


图1-16 舞台

⑫ 制作一个比较复杂的动画时，可能需要采用多个场景来安排，这样做的好处是便于制作和修改动画。当发布一个包含多个场景的Flash影片时，系统将按照“场景”面板中的列表顺序依次播放各场景。各场景中的帧按照其播放顺序连续编号，例如，如果第1个场景的帧编号为1~20，则第2个场景中的起始编号将为21，如果要在每个场景后停止、暂停影片，或者以非线性方式播放影片，可以使用动作进行控制。

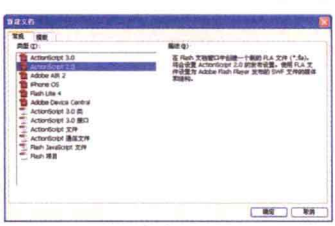
实例小结：刚刚安装完成的Flash在默认状态下浮动面板是打开的，可以单击浮动面板中的“折叠为图标”按钮或“展开停靠”按钮，将浮动面板打开或关闭。

Example 实例 4 设置文档属性

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\设置文档属性.swf
难易程度	★☆☆☆
学习时间	10分钟



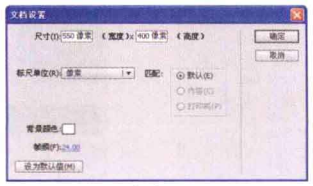
(1)



(2)



(3)



(4)

1. 打开Flash CS5软件，在Flash CS5“开始页”上的“新建”列表框中单击任意一个选项，即可创建相应类型的Flash文档。
2. 执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在“常规”选项卡下选择需要创建的Flash文档类型。
3. 完成文档的新建，打开“属性”面板，“属性”面板中将显示Flash文档的尺寸、背景颜色和帧频等属性。
4. 单击“属性”面板中“属性”选项区域内的“编辑”按钮，弹出“文档设置”对话框，可以设置文档属性。

Example 实例 5 制作倒计时动画

案例文件	光盘\源文件\第1章\倒计时动画.flas
视频文件	光盘\视频\第1章\倒计时动画.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	5分钟
实例要点	➢ 新建Flash文档并设置文档属性 ➢ 导入位图，插入帧 ➢ 插入关键帧，输入文本
实例目的	通过本实例，学习如何在Flash中制作简单的动画效果

操作步骤

① 执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，新建一个Flash文档，如图1-17所示。单击“属性”面板的“属性”选项区域中的“编辑”按钮，弹出“文档设置”对话框，设置“尺寸”为470像素×360像素，“帧频”为4，“背景颜色”为#CCCCCC，如图1-18所示。

② 执行“文件>导入>导入到舞台”命令，将“光盘\源文件\第1章\素材\1501.jpg”导入场景中，如图1-19所示。在第20帧位置单击，按F5键插入帧，如图1-20所示。

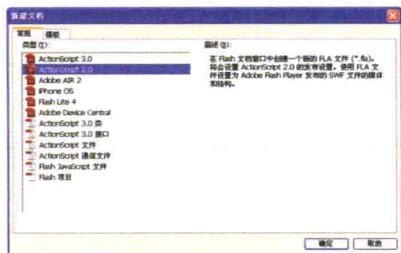


图1-17 “新建文档”对话框

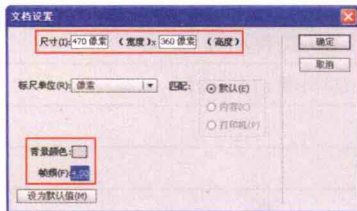


图1-18 “文档设置”对话框



图1-19 导入文件

③ 单击“时间轴”面板中“插入图层”按钮，新建“图层2”，单击“文本工具”按钮，设置“属性”面板上的相关属性，如图1-21所示，在场景中单击，输入文本，如图1-22所示。

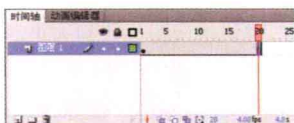


图1-20 “时间轴”面板

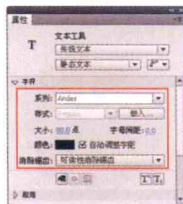


图1-21 “属性”面板



图1-22 输入文本

④ 在第2帧位置单击，按F6键插入帧，修改该帧上的文本，如图1-23所示。在第3帧位置单击，按F6键插入帧，修改该帧上的文本，如图1-24所示。

⑤ 使用相同的方法，制作该层的其他动画效果，如图1-25所示，“时间轴”面板如图1-26所示。

⑥ 完成简单的动画效果的制作后，执行“文件>保存”命令，将动画保存为“光盘\源文件\第1章\倒计时动画.flas”，按Ctrl+Enter键测试影片，动画效果如图1-27所示。



图1-23 修改文本



图1-24 修改文本



图1-25 修改文本

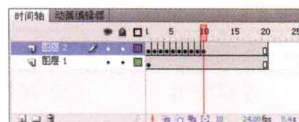


图1-26 “时间轴”面板



图1-27 预览动画效果

实例小结：本实例通过Flash的逐帧功能制作出一个倒计时的动画效果，让读者了解简单动画的创建方法与逐帧效果的应用方法

Example 实例 6 制作街舞动画

案例文件	光盘\源文件\第1章\街舞动画.flw
视频文件	光盘\视频\第1章\街舞动画.swf
难易程度	★☆☆☆
学习时间	5分钟
 (1)  (2)  (3)  (4) 1. 新建文档，将背景素材导入场景中。 2. 新建图层，将图像按图像序列导入场景中。 3. 单击“编辑多个帧”按钮，将人物图像全部选中，调整相应的位置和大小。 4. 最终完成动画的制作，测试动画效果。	

Example 实例 7 制作传统补间动画

案例文件	光盘\源文件\第1章\传统补间动画.flw
视频文件	光盘\视频\第1章\传统补间动画.swf