

计算机平面设计专业系列教材



二维动画案例轻松学

—— Flash CS5

◎ 主编 周文华 丁星明

 高等教育出版社

计算机平面设计专业系列教材

二维动画案例轻松学

Flash CS5

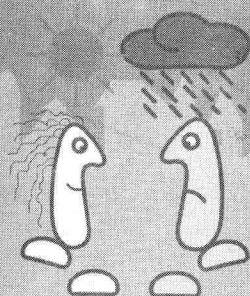
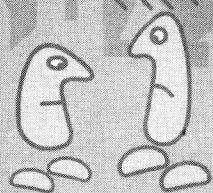
主编 周文华 丁星明

— Erwei Donghua Anli Qingsongxue —
Flash CS5



高等教育出版社 · 北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

天天好心情
replay



内容简介

本书是计算机平面设计专业系列教材。全书通过精选的项目案例,系统全面地介绍Flash CS5的基本操作方法和动画制作技巧。本书采用“项目实训”模式编写,通过生动活泼、富有启发性的实例,由浅入深地进行讲解。

本书包括6个项目,共34个案例,项目分别是:我的第一个动画、图形的绘制、基本动画制作、高级动画制作、交互式动画和综合实训。其中综合实训的案例有制作电子相册、MV片头、商业广告、公益广告、求职简历、节日贺卡等。

本书配套学习卡网络教学资源,使用本书封底所赠的学习卡,登录<http://sve.hep.com.cn>,可获得相关资源,详见书末“郑重声明”页。

本书内容丰富、通俗易懂、图文并茂、操作步骤详细,能激发学生的学习兴趣 and 动手欲望,可以帮助学生轻松地学会Flash动画制作。本书可作为中等职业学校计算机平面设计专业教材,也可作为计算机类相关专业教材,同时可供广大初、中级计算机爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

二维动画案例轻松学:Flash CS5/周文华,丁星
明主编. -- 北京:高等教育出版社,2012.6
ISBN 978-7-04-035053-1

I. ①二… II. ①周… ②丁… III. ①动画制作软件
— 中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第088092号

策划编辑	赵美琪	责任编辑	赵美琪	封面设计	张申申	版式设计	马敬茹
责任校对	金辉	责任印制	张泽业				

出版发行	高等教育出版社	咨询电话	400-810-0598
社 址	北京市西城区德外大街4号	网 址	http://www.hep.edu.cn
邮政编码	100120		http://www.hep.com.cn
印 刷	北京丰源印刷厂	网上订购	http://www.landaco.com
开 本	787mm×1092mm 1/16		http://www.landaco.com.cn
印 张	12.5	版 次	2012年6月第1版
字 数	300千字	印 次	2012年6月第1次印刷
购书热线	010-58581118	定 价	21.10元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物 料 号 35053-00

前言

本书以项目教学为主线,以生动有趣的典型案例为呈现形式,注重对学生实践能力、职业能力和创新精神的培养。学生在项目和案例的训练过程中,能熟悉动画制作的基本技能,掌握相关理论知识,提高综合职业能力,满足职业生涯发展的需要。

通过本书的学习和实践,学生能熟悉 Flash CS5 的基本功能,掌握 Flash CS5 的基本设计工具的使用、基本绘图技巧、动画制作的原理和方法、动画制作的基本技巧与基本流程;能在 Flash CS5 中添加图像、声音和视频文件;能掌握 ActionScript 编程技术、交互式动画的制作技巧和动画的发布。通过“综合实训”项目能提高学生的综合应用能力。

本书内容通俗易懂,图文并茂,趣味性强。根据学生的认知特点,由浅入深,循序渐进,选取贴近中职学生生活的典型案例来编排教学内容。每个项目叙述简明,步骤清晰,能达到学生乐学、教师乐教的目的。

本书课时安排建议如下表所示(仅供参考)。

项目	内容	课时
项目 1	我的第一个动画	4
项目 2	图形的绘制	18
项目 3	基本动画制作	14
项目 4	高级动画制作	14
项目 5	交互式动画	6
项目 6	综合实训	38
合计		94

本书主要编写人员来自从事 Flash 动画教学经验丰富的一线教师,由长沙市信息技术学校周文华和丁星明任主编,周文华负责统稿,具体编写分工为:长沙市信息技术学校周文华、丁星明编写项目 1、2(后 4 个案例)、6,湖南省南县职业中专学校周中亚编写项目 2(前 5 个案例),长沙高新技术工程学校段洁编写项目 3,长沙高新技术工程学校廖锦峰和湖南省衡东县职业中专学校段德祥编写项目 4,长沙市美术学校尹明飞编写项目 5。

本书配套学习卡网络教学资源,使用本书封底所赠的学习卡,登录 <http://sve.hep.com.cn>,可获得相关资源,详见书末“郑重声明”页。

由于编者水平有限,书中难免存在一些疏漏和不足之处,恳请广大师生批评指正,以便我们修改完善。读者意见反馈邮箱:zz_dzyj@pub.hep.cn。

编者

2012 年 3 月

郑重声明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任；构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人进行严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话 (010) 58581897 58582371 58581879

反盗版举报传真 (010) 82086060

反盗版举报邮箱 dd@hep.com.cn

通信地址 北京市西城区德外大街4号 高等教育出版社法务部

邮政编码 100120

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，用户购书后刮开封底防伪密码涂层，将16位防伪密码发送短信至106695881280，免费查询所购图书真伪，同时您将有机会参加鼓励使用正版图书的抽奖活动，赢取各类奖项，详情请查询中国扫黄打非网(<http://www.shdf.gov.cn>)。

反盗版短信举报

编辑短信“JB, 图书名称, 出版社, 购买地点”发送至10669588128

短信防伪客服电话

(010) 58582300

学习卡账号使用说明

本书所附防伪标兼有学习卡功能，登录“<http://sve.hep.com.cn>”或“<http://sv.hep.com.cn>”进入高等教育出版社中职网站，可了解中职教学动态、教材信息等；按如下方法注册后，可进行网上学习及教学资源下载：

(1) 在中职网站首页选择相关专业课程教学资源网，点击后进入。

(2) 在专业课程教学资源网页面上“我的学习中心”中，使用个人邮箱注册账号，并完成注册验证。

(3) 注册成功后，邮箱地址即为登录账号。

学生：登录后点击“学生充值”，用本书封底上的防伪明码和密码进行充值，可在一定时间内获得相应课程学习权限与积分。学生可上网学习、下载资源和提问等。

中职教师：通过收集5个防伪明码和密码，登录后点击“申请教师”→“升级成为中职计算机课程教师”，填写相关信息，升级成为教师会员，可在一定时间内获得授课教案、教学演示文稿、教学素材等相关教学资源。

使用本学习卡账号如有任何问题，请发邮件至：“4a_admin_zz@pub.hep.cn”。

目 录

1

项目 1 我的第一个动画/1

- 案例 1 绘制简单脸谱/1
- 案例 2 绘制动态 QQ 脸谱/6

10

项目 2 图形的绘制/10

- 案例 3 绘制树叶和花朵/10
- 案例 4 绘制蓝天、白云和房屋/15
- 案例 5 绘制鸡蛋/23
- 案例 6 绘制水晶按钮/25
- 案例 7 绘制人物/28
- 案例 8 制作七彩文字/30
- 案例 9 制作空心字/32
- 案例 10 制作霓虹字/34
- 案例 11 制作滤镜文字/37

42

项目 3 基本动画制作/42

- 案例 12 制作打字效果动画/42
- 案例 13 制作小人跑步动画/46
- 案例 14 制作写字效果动画/51
- 案例 15 制作圆变方动画/57
- 案例 16 制作文字变形动画/59
- 案例 17 制作小球运动动画/63
- 案例 18 制作文字运动动画/67

74

项目 4 高级动画制作/74

- 案例 19 制作飞机航线动画/74
- 案例 20 制作月亮、地球和太阳转动示意动画/79
- 案例 21 制作蝶恋花动画/83
- 案例 22 制作文字下显示图片动画/86
- 案例 23 制作聚光灯效果动画/90
- 案例 24 制作放大镜效果动画/97
- 案例 25 制作水波荡漾动画/106

111

项目 5 交互式动画/111

- 案例 26 绘制简单按钮/111
- 案例 27 制作控制影片按钮/116
- 案例 28 制作鼠标跟随动画/124

132

项目 6 综合实训/132

- 案例 29 制作电子相册/132
- 案例 30 制作 MV 片头/138
- 案例 31 制作商业广告/149
- 案例 32 制作公益广告/159
- 案例 33 制作求职简历/175
- 案例 34 制作节日贺卡/181

项目 1 我的第一个动画

项目描述

本项目主要通过两个简单的案例,让读者了解 Flash 文档的创建、测试等基本操作,熟悉 Flash CS5 的工作界面,初步了解 Flash 动画制作的基本流程,使读者对 Flash CS5 有一个感性认识,同时激发学习兴趣。

项目分析

- 通过案例 1 的制作,使学生初步熟悉 Flash CS5 的工作界面,了解 Flash 动画制作的基本流程。
- 通过案例 2 的制作,使学生了解 Flash 动画的原理,能创建简单的 Flash 动画。

案例 1 绘制简单脸谱

案例分析

本案例通过“椭圆工具”、“选择工具”等的使用制作简单脸谱,简单脸谱效果如图 1-1 所示。



图 1-1 简单脸谱效果图



制作步骤

1. 启动 Flash CS5 程序,在“新建”选项卡中选择“Flash 文件(ActionScript 3.0)”,新建一个空白 Flash 文件,如图 1-2 所示。

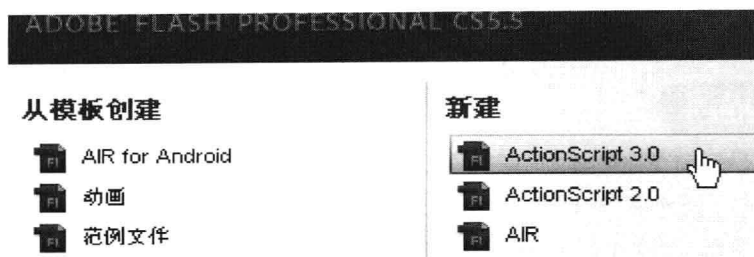


图 1-2 启动界面

2. 为了让使用 Flash CS3 版本的读者也能熟悉工作区界面,可在新建的 Flash CS5 窗口中,单击标题栏上的“基本功能”,在弹出的菜单中选择“传统”命令,如图 1-3 所示。



图 1-3 调整工作区界面为“传统”风格

3. 在传统的 Flash 窗口中,初步认识:工具箱、时间轴、舞台、菜单栏、“属性”面板等,如图 1-4 所示。

4. 单击“工具箱”中的“矩形工具”并按住鼠标左键不放,在弹出的下拉列表中选择“椭圆工具”,如图 1-5 所示。设置笔触颜色为黑色,填充颜色为无色,在场景中绘制一个椭圆,如图 1-6 所示。

5. 使用“线条工具”,画出眼睛和嘴巴,如图 1-7 所示。

6. 使用“选择工具”,把鼠标移到线条的边缘,当鼠标变成形状时,按下左键拖动鼠标,变成曲线;同理,调整眼睛嘴巴变成笑脸,如图 1-8、图 1-9、图 1-10 所示。



图 1-4 Flash CS5 窗口构成

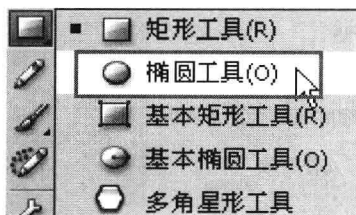


图 1-5 选择“椭圆工具”

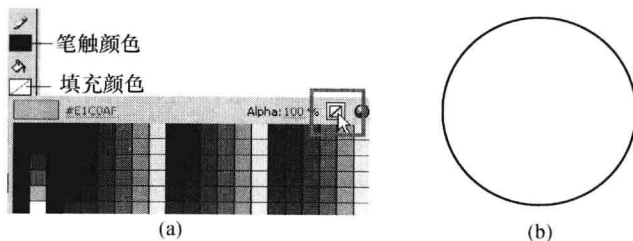


图 1-6 设置颜色并绘制椭圆



图 1-7 绘制眼睛和嘴巴

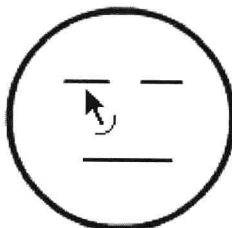


图 1-8 把鼠标移到线条上

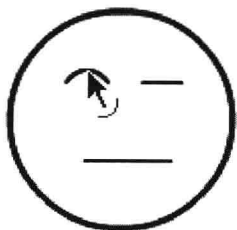


图 1-9 按住左键拖动



图 1-10 调整眼睛和嘴巴



提示

当“选择工具”选中线条后,再拖动鼠标,是改变线条的位置;如果不选中线条,只把鼠标移到线条的边缘,鼠标会变成形状,此时按下左键拖动鼠标,能改变线条的形状。在本例中,把直线变成了曲线。

7. 选择“控制”→“测试影片”菜单命令(快捷键:Ctrl + Enter),预览效果。

8. 选择“文件”→“保存”菜单命令(快捷键:Ctrl + S),保存源文件。



知识宝库

Flash CS5 的工具箱提供了用于绘制和编辑图形的各种工具,如图 1-11、图 1-12 所示。

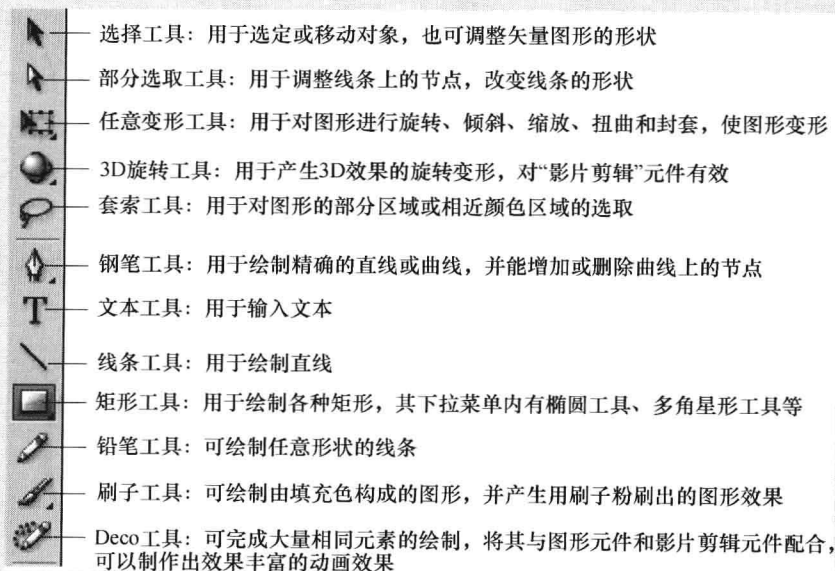


图 1-11 工具箱 1

在“任意变形工具”、“矩形工具”等的右下角,有一个小三角形,单击它可展开下拉菜单,选用更多的工具。

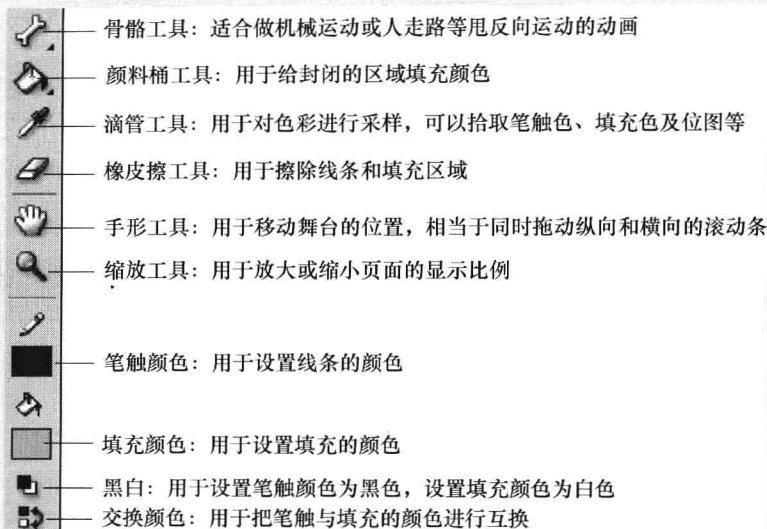


图 1-12 工具箱 2



举一反三

运用本案例的知识,制作如图 1-13 所示的脸谱。

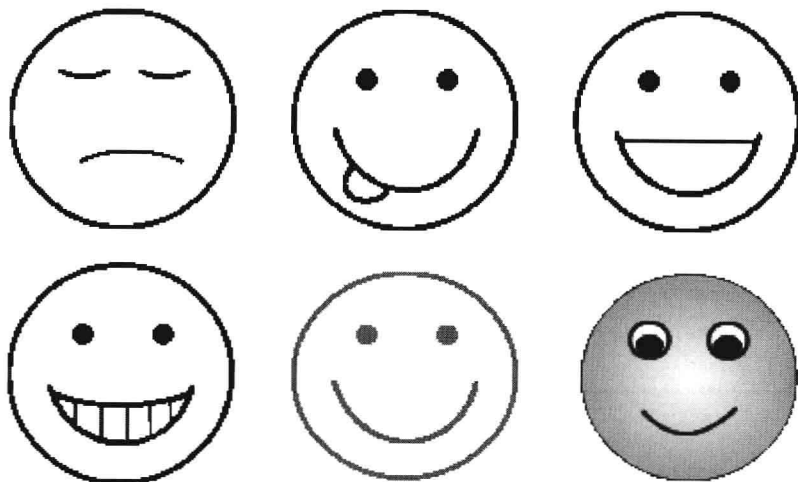


图 1-13 绘制各种 QQ 表情

案例 2 绘制动态 QQ 脸谱



案例分析

本案例通过使用“椭圆工具”、“线条工具”、“选择工具”和“颜色”面板制作动态 QQ 脸谱,效果如图 1-14 所示。

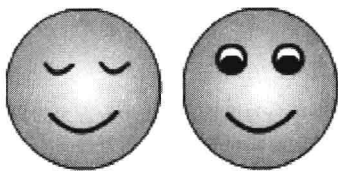


图 1-14 动态 QQ 脸谱效果图



制作步骤

1. 新建一个空白 Flash 文件,设置文档属性,选择“修改”→“文档”菜单命令,弹出“文档设置”对话框,尺寸设置为“200 像素×200 像素”,如图 1-15 所示。

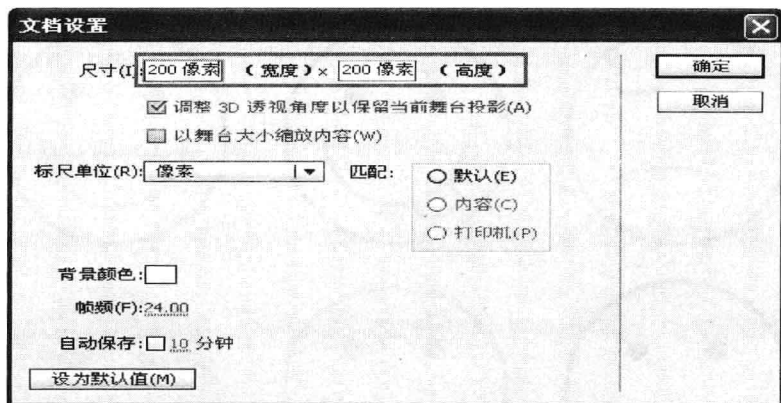


图 1-15 设置文档属性

2. 选择“椭圆工具”,设置笔触颜色为棕红色“#660000”,填充颜色为黄色“#FFFF00”,选择“对象绘制”按钮,在舞台上绘制一个椭圆,如图 1-16、图 1-17、图 1-18 所示。



图 1-16 设置笔触颜色



图 1-17 设置填充颜色

3. 使用“选择工具”选择绘制的椭圆,选择“窗口”→“颜色”菜单命令,弹出“颜色”面板,在“颜色”面板中选择“填充颜色”①→“径向渐变”②;双击“颜色”面板中渐变栏左侧的色标③,在颜色选择器中选择颜色“#FFFF00”;双击“颜色”面板中渐变栏右侧的色标④,在颜色选择器中选择颜色“#FF9900”,如图 1-19、图 1-20 所示。

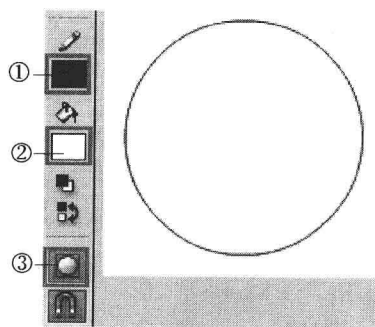


图 1-18 绘制椭圆

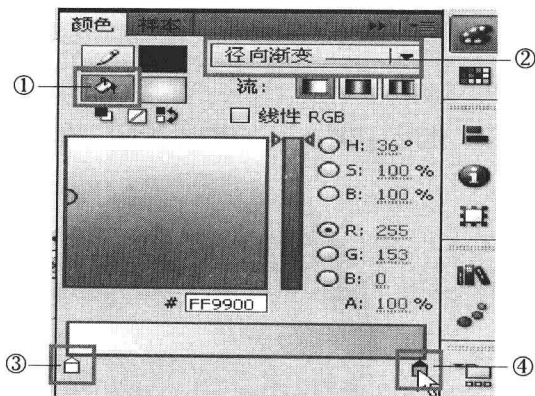


图 1-19 “颜色”面板

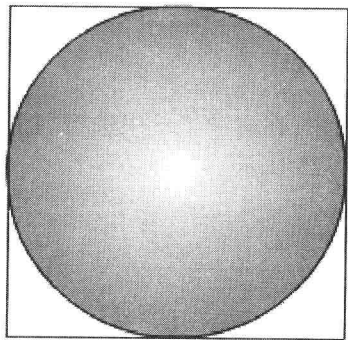


图 1-20 径向渐变效果



提示

径向渐变产生一个从中心焦点出发到四周的渐变。渐变的变化过程可通过设置渐变色标来控制,左侧的色标代表圆心的颜色,右侧的色标代表外圈的颜色。

4. 选择“线条工具”,设置笔触大小为2像素,画出眼睛和嘴巴,如图1-21、图1-22所示。

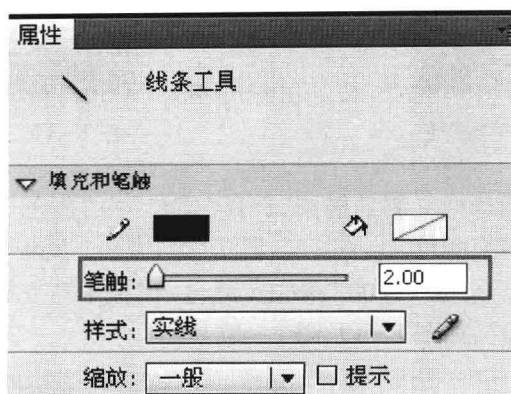


图1-21 调整笔触大小

5. 使用“选择工具”调整眼睛嘴巴变成笑脸,如图1-23所示。

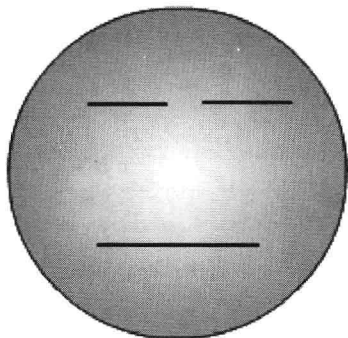


图1-22 绘制眼睛和嘴巴

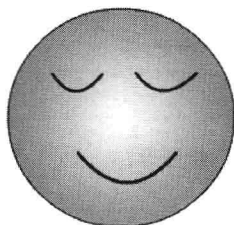


图1-23 笑脸

6. 在时间轴图层1的第5帧右击,在右键菜单中选择“插入关键帧”命令,使用“椭圆工具”画出睁开的眼睛,如图1-24、图1-25所示。

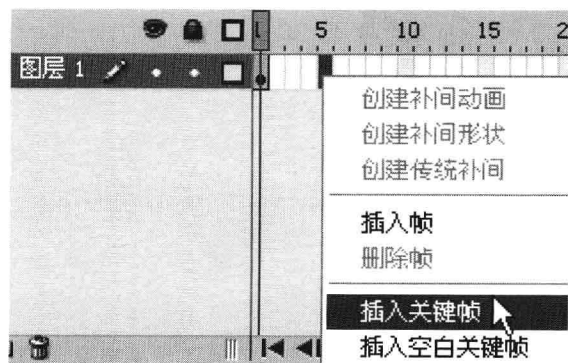


图1-24 插入关键帧

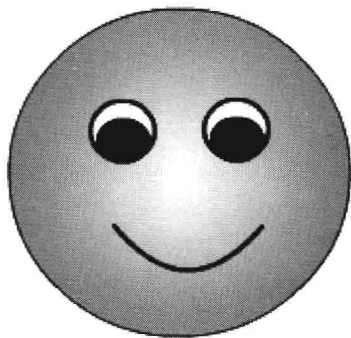


图1-25 绘制睁眼的表情

7. 在图层 1 的第 20 帧右击,在右键菜单中选择“插入帧”命令,让时间保留到 20 帧。
8. 按快捷键 Ctrl + Enter 播放,测试影片。

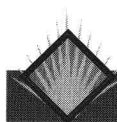


举一反三

仿照本案例,制作 3 个以上 QQ 表情,如图 1-26 所示。



图 1-26 QQ 表情



项目小结

通过本项目案例 1、2 的制作,使读者熟悉 Flash CS5 的窗口界面,了解了 Flash 动画的基本制作流程,接下来让我们一起走入 Flash 动画制作的精彩世界。

项目2 图形的绘制



项目描述

本项目主要让读者熟悉 Flash CS5 的绘图工具,掌握常用绘图工具的基本操作和使用技巧,激发读者学习兴趣。同时,文字也是 Flash 作品不可缺少的组成部分。在 Flash 作品中,精美的文字效果能为作品增色许多,本项目利用所学的绘图工具制作一些静态文字特效,进一步熟练 Flash 中绘图工具的使用。



项目分析

- 通过案例3的制作,学会使用“直线工具”、“颜料桶工具”、“选择工具”等。
- 通过案例4的制作,学会使用“椭圆工具”、“任意变形工具”、“颜料桶工具”、“选择工具”等。
- 通过案例5的制作,巩固“椭圆工具”的使用,学会使用颜色径向渐变、“铅笔工具”。
- 通过案例6的制作,学会使用“滤镜工具”,巩固“颜料桶工具”、“选择工具”的使用,初步接触时间轴在绘图中的应用。
- 通过案例7的制作,学会使用“部分选取工具”、“线条工具”、“钢笔工具”、“转换锚点工具”,巩固“颜料桶工具”、“选择工具”的操作技巧。
- 通过案例8的制作,学会创建文本、设置文本样式、分离对象、填充颜色等操作。
- 通过案例9的制作,了解“墨水瓶工具”的使用以及图片的导入和编辑等。
- 通过案例10的制作,学会将线条转换为填充和柔化填充边缘等操作。
- 通过案例11的制作,熟悉投影、发光等滤镜特效。

案例3 绘制树叶和花朵



案例分析

本案例通过“直线工具”、“颜料桶工具”、“选择工具”等的使用制作树叶,效果如图2-1