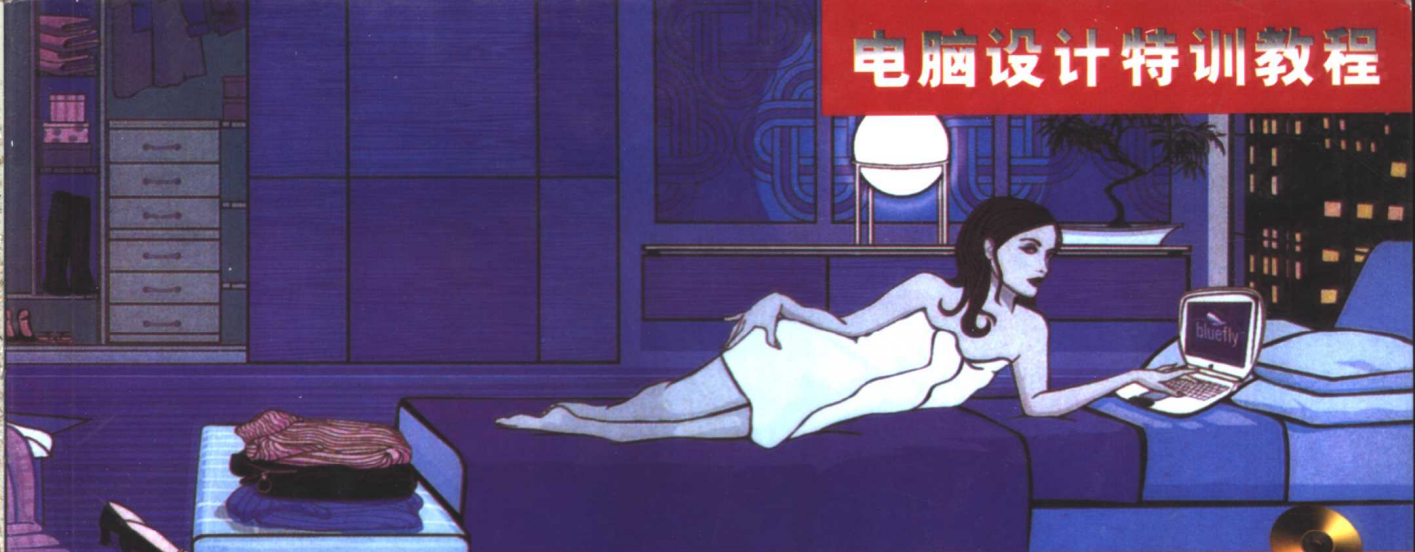


电脑设计特训教程



多媒体教学光盘

Flash

时尚动画创作

上机训练



高志清 主编
科大工作室 编著

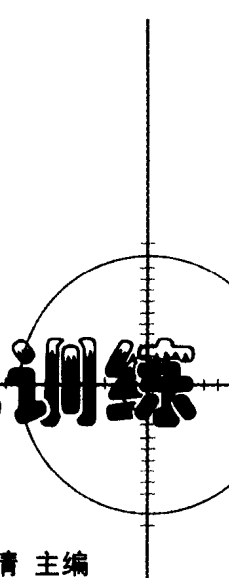


人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

电脑设计特训教程

Flash 时尚动画创作

上机训练



高志清 主编
科大工作室 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 时尚动画创作上机训练 / 高志清主编. —北京: 人民邮电出版社, 2003.4

(电脑设计特训教程)

ISBN 7-115-11024-7

I. F... II. 高... III. 动画—设计—图形软件, Flash—技术培训—教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 015132 号

内容提要

本书是以例题与操作题为主, 介绍 Flash 动画制作的实用上机训练辅助教程。在每个章节中都包含选择题、填空题、实例操作和操作练习 4 部分内容。

本书所讲述的内容, 涵盖了 Flash MX 中的各种动画类型。其特点是通过大量精选的实例, 将制作方法、操作技巧、设计理念融为一体, 使读者不仅进一步地加深对 Flash 动画理论知识的了解, 而且还在具体作品的创作中掌握动画的构思与设计的技巧。随书光盘收录了本书中全部的实例制作以及操作练习的多媒体动态演示, 读者在学习遇到困难时, 可以随时调用。

本书非常适用于学习 Flash 动画设计与制作的读者自学, 也可以用作各种培训学校的 Flash 动画设计培训上机训练辅助教程。

电脑设计特训教程 Flash 时尚动画创作上机训练

◆ 主 编 高志清
编 著 科大工作室
责任编辑 黄汉岳

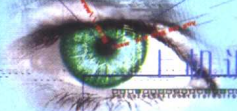
◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京顺义振华印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 13.25
字数: 320 千字
印数: 1-6 000 册
2003 年 4 月第 1 版
2003 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-11024-7/TP · 3324

定价: 24.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223



上机训练

上机训练

上机训练



机器猫, 见第1章



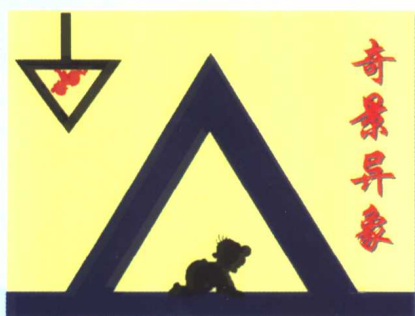
Snoopy, 见第1章



手机广告, 见第2章



新年贺卡, 见第2章



奇景异象, 见第2章



圣诞树, 见第3章



海底世界, 见第4章

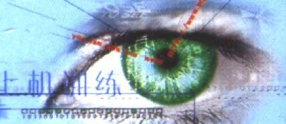


雪景, 见第4章

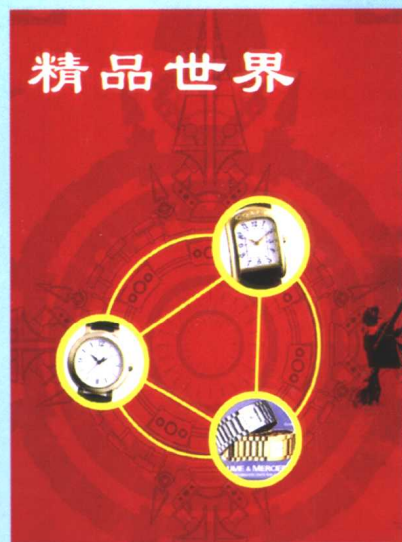


愿我们, 见第4章

A.9523 / 04



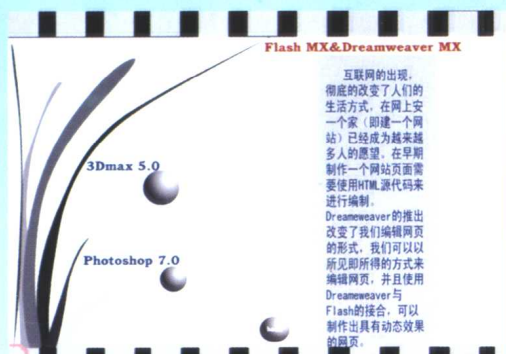
托起一片爱心，见第4章



精品世界，见第5章



景天丽影，见第5章



动感按钮，见第6章



将Flash MX中精彩的动画类型集为一体并最终在网站形式体现出来的“综合动画”，见第7章



随着时代的发展,人们学习电脑知识的热情也在不断高涨。许多读者在学习和了解了电脑软件命令及操作的基本方法后,对怎样运用所学的基本技能才能创作出具有实用价值的设计作品还心中无数,他们迫切要求能在市场上见到上机训练类图书,希望这类图书能提供上机训练实例资料,检验所学知识和技法的熟练程度。一些电脑培训学校或培训班也苦于没有一套合适的上机训练类图书用于课后练习,以至于使许多学员对所学知识知其然不知其所以然,极大地影响了教学质量的提高。

为了满足这种市场需求,我们在认真分析读者求学心理以及学习过程的基础上,推出了本套丛书,希望这套书能成为读者和培训班的学员学习各类电脑设计软件的辅助上机练习用书。本套丛书定位在“训练与实践”,并突出其实用性特点,在深入浅出、通俗易懂的基础上,强调制作技法的技巧性和实用性,使读者通过完成知识点填空题、选择题和实例练习操作题,达到理解并掌握所学知识,可以独立制作完成实用作品的水平。与其他实例操作类电脑图书相比,本套丛书具有以下几点特色。

一、部分书中的软件界面采用中英文对照的方式。操作所用的命令加中文标注,使英文基础不太好的读者学习起来也不会感到困难。

二、从书中选用的实例,都来源于工程或设计实践。选用实例的制作过程都经过精选和优化,避免出现太复杂的操作过程,易于学习和掌握。

三、丛书中的实例分为制作例题和操作练习题两类:制作例题的操作步骤讲述尽量细致,避免出现跳步和漏步,通过书面语言为读者展示实例的全部制作过程,便于读者模仿;在每个操作练习题前先给出练习的目的要求、参考制作流程图和概要的制作步骤,读者通过模仿制作例题的操作过程,完成这些实例制作。如果读者还是不能独立完成,可以调用随书配备多媒体教学光盘中的相应选项,它就会像一位耐心的电子老师一样,直观形象地向读者详细讲述实例的具体操作过程。通过这些措施,读者可以将学到的主要命令和技法都练习一遍,学到实用的操作技能。

四、本套丛书在实例制作中,使用通俗的语言详细地讲述了所用到的命令及工具。整体内容按照从易到难的方式进行安排,对重点知识进行深入剖析;讲述的命令和工具经过仔细精选。所谓的基础书不是命令大全,不需要将软件中的全部命令和工具都写出来,而是针对实战特点,精选出一些最基础的、在实际工作中一定会用到的命令和工具进行重点讲述,并且力求使讲述的知识具备良好的系统性。

五、对于丛书中的每个操作练习题,书中会先给出制作的构思及流程,讲述在制作中将要用到的命令和知识点,使读者在制作之前就对范例的整个制作过程有个总体了解,在制作中可以做到心中有数。

六、在实例制作部分,如果有容易产生误解或出错的地方,书中会提醒读者注意,并加以重点标注说明,使读者在制作中尽量少犯错误。

七、本套丛书的每本书都配有多媒体教学光盘。对于书中讲述的全部操作练习题,本套丛书将采用多媒体教学光盘进行动态演示,用光盘演示与图书解说相结合的方式,使读者可以直观形象地学习并掌握这些制作的要点和关键。

八、书中调用的素材以及生成的结果,都存放在随书的光盘中。读者在制作中如果遇到困难或问题,可以调出光盘中存放的结果参考对照。

本套丛书由以下 6 本书组成,它们分别是:

1. 《3ds max 室内装潢效果图制作上机训练》
2. 《3ds max 室外建筑效果图制作上机训练》
3. 《AutoCAD 建筑设计上机训练》
4. 《AutoCAD 机械及工程制图上机训练》
5. 《Photoshop 实用图像创作上机训练》
6. 《Flash 时尚动画创作上机训练》

为了使本套丛书有较强的可读性,我们在写作时除了力求所选用范例具有广泛代表性、实用性较强和比较精彩之外,在写作方式上还尽可能地深入浅出、图文并茂。在操作步骤上尽量避免出现漏步和较大的跳步,使读者只要按照书中范例一步一步向下操作就可以达到预想的效果。

为了便于读者学习,我们还在书中设计了 3 个小图标,它们分别是:



知识讲解:讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



操作步骤:用于引出一个操作题目和与之相应的操作步骤。



提示注意:用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此,我们要衷心感谢所有向本套丛书提出改进意见的同行和学员,由于他们的认真负责,本套丛书避免了许多错误,内容更加充实。

另外,还特别感谢您选择了本套丛书。如果您对本书有什么意见和建议,请直接告诉我们。

联系电话:(0532) 5829423 5819714

传 真:(0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com 或 www.keda-design.com

科大工作室

2002 年 12 月

由于 Flash 良好的可操作性, 现在用 Flash 制作的 Flash 动画已经在网络上得到了广泛的应用。用 Flash 可以制作产品广告、网络动画、MTV、交互性课件、游戏等, 这些应用都可以在网络中传播, 而且 Flash 的应用还开始逐步地延伸到手机、无线通信、音像制品等各个领域, 成为一款跨媒体、跨行业的多媒体动画制作软件。

本书内容

要想掌握好应用软件, 最重要的是多练习、多实践。为了满足广大读者学习 Flash 软件的需求, 我们在本套丛书中推出了本书。与同类书相比, 其最大特点是以概念题、填空题、例题与操作题为主, 引导读者通过解答问题以及实例制作, 来巩固所学的知识。例题的主要目的是以书面的形式让读者学到各类动画的制作方法 with 软件使用技巧。操作题的主要形式是先给出最终效果, 然后按照书中给出的参考操作步骤来制作最终动画效果; 读者如在操作题的制作过程中遇到困难, 可打开本书配套的多媒体光盘, 观看其中的相关动态演示内容 (配有声音解说)。读者还可以通过解答每章的选择题和填空题, 巩固学到的相关知识。

本书是一本以实例为主的上机训练教材, 读者学习之后, 能够完全掌握 Flash MX 软件的操作技巧, 并可以结合自己的设计构思快速制作出令人满意的 Flash 动画作品。不仅有一定 Flash 软件基础的读者可以将本书作为上机训练的自学教程, 本书也适合作为高等院校和相关培训机构的上机训练辅助教材, 具有很强的可读性。

本书共分 7 章, 包含的内容如下。

- ◆ 第 1 章: 讲述了 Flash MX 中各种绘图工具以及面板的使用方法。通过实例和操作练习题, 读者可以进一步了解图形绘制与编辑的方法。
- ◆ 第 2 章: 讲述了 Flash 的基本动画——渐变动画的制作方法。通过实例和练习, 读者可以了解各种渐变动画的制作技法, 以及符号在动画中应用的技巧。
- ◆ 第 3 章: 讲述了逐帧动画的制作方法。通过实例和练习, 读者可以进一步地了解逐帧动画的制作原理与制作技巧。
- ◆ 第 4 章: 详细讲述运动路径动画的制作方法。通过实例和练习讲述了应用运动路径制作各种特效动画的技巧与方法, 使读者可以更加灵活地运用运动路径动画制作炫目的动画效果。
- ◆ 第 5 章: 详细讲述遮罩动画的原理与制作方法。通过实例和练习讲述了遮罩动画的各种应用技巧, 包括 Flash MX 关于遮罩动画的新功能与动画制作技巧。
- ◆ 第 6 章: 讲述按钮及简单的 Action 的使用方法。通过实例和练习讲述了使用按钮及 Action 控制动画的方法。

- ◆ 第 7 章: 通过综合的实例, 将前面章节中的内容综合应用, 可以使读者了解大型 Flash 动画的开发流程与制作方法。

本书中所有的例题都有详细明确的操作步骤, 读者只要跟着书中的提示一步一步地操作, 就可以掌握书中所讲的内容, 制作出具有一定水平的动画作品。每章操作练习题的类型基本上与例题相近, 对于每个操作练习题, 书中都会给出制作流程和操作步骤参考, 读者可以根据书中给出的结果并参照例题的制作过程将其完成。

在编写本书时, 为了使读者操作起来更加方便, 我们使用的是中英文对照的操作界面。另外, 本书所有实例以及所调用的图片, 都存放在随书所附的光盘中, 读者在制作过程中, 如果遇到疑难问题, 可以根据需要调用随书光盘中的相关文件对照参考。

本书配套光盘内容

本书所附光盘除了操作题的多媒体动态演示内容之外, 还收录了本书中全部范例的制作结果。我们还整理了本书制作全部范例所用到的图片, 将它们存放到光盘的相应目录下。在使用多媒体教学光盘前, 应将计算机显示器的分辨率调整为 1024×768 , 否则将不能整屏显示; 另外, 用于演示的电脑应配有声卡和音箱, 否则不能播放光盘中的声音效果。

下面是光盘结构的详细说明。

“\调用图片\” 目录: 保存本书中所需调用的图片文件。

“\实例\” 目录: 保存本书中所制作的范例。

本书由王智强、姜华华等执笔完成。除了本书的作者外, 科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作, 在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处, 恳请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书, 如对本书有何意见和建议, 请您告诉我们, 也可以直接与本书作者直接联系。

编辑部联系电话: (010) 67132692

编辑 E-mail: cg@ptpress.com.cn

主编: 高志清



科大工作室

编委: 张爱城	辛 文	史宇宏	陈云龙	涂 芳
孙 春	孙启善	迟 冬	王翔宇	袁素玉
王开美	郑世力	张守丽	姜华华	乔婷婷
江英霞	白 莲	张传记	车 宇	孙 平
王智强	张桂敏	王 汝	徐 力	

编 者

2003 年 1 月

目 录

第 1 章 绘制与编辑图形	1
1.1 绘制与编辑工具选择题	2
1.2 绘制与编辑工具填空题	3
1.3 例题——制作笑星“机器猫”	3
1.4 操作练习——制作笑星“snoopy”	19
第 2 章 练习制作渐变动画	21
2.1 渐变动画知识选择题	22
2.2 渐变动画知识填空题	22
2.3 渐变动画综合实例操作例题	23
2.4 运动渐变动画操作练习题	36
2.5 图形渐变动画操作练习题	38
第 3 章 练习制作逐帧动画	41
3.1 逐帧动画选择题	42
3.2 逐帧动画填空题	43
3.3 实例——都市之夜	43
3.4 操作练习——圣诞礼物	53
第 4 章 运动路径动画制作	57
4.1 运动路径动画知识选择题	58
4.2 运动路径动画知识填空题	58
4.3 实例——快乐的鱼	59
4.4 实例——托起一片爱心	71
4.5 操作练习——雪花飘	79
4.6 操作练习——愿我们	80
第 5 章 制作遮罩动画练习	83
5.1 遮罩动画知识选择题	84
5.2 遮罩动画知识填空题	84

5.3 实例——景天丽影	85
5.4 实例——精品世界	96
5.5 操作练习——放大镜	107
第 6 章 动态按钮的制作	109
6.1 制作动态按钮选择题	110
6.2 制作动态按钮填空题	111
6.3 实例——制作网页动态按钮	111
6.4 操作练习——制作系列渐变按钮	128
第 7 章 片头动画综合制作实例	131
7.1 场景 1 的制作	133
7.2 场景 2 的制作	139
7.3 场景 3 的制作	173
附录 练习题答案	193

第1章

绘制与编辑图形



主要内容

- 👉 绘制与编辑工具选择题
- 👉 绘制与编辑工具填空题
- 👉 例题——制作笑星“机器猫”
- 👉 操作练习——制作笑星“snoopy”



◆ 本章学习目的

在制作 Flash 动画过程中,经常要用到一些图片,除了可以导入一些外部图片外,为达到预期的效果和设计意图,很多时候还需要自己来绘制一些图形,并对这些图形进行编辑。熟练掌握绘图及编辑图形的操作,会为制作动画带来很大的方便,所以在这一章将通过具体的实例来教读者绘制与编辑图形,熟练掌握工具箱中各种工具的使用方法,为以后制作 Flash 动画做好准备。

1.1 绘制与编辑工具选择题

- 下面哪个工具能用来调整图形的形状? ()
A) B) C) D)
- 如果要向一个画好的圆中填充颜色,最好用下面的哪个工具? ()
A) B) C) D)
- 在编辑页面中,要移动编辑对象的位置需用下面哪一个工具? ()
A) B) C) D)
- 铅笔工具的三种模式分别是什么? ()
A) **【Straighten】**(伸直):当绘制的图形接近方形、圆形或椭圆形时,Flash 自动将其转化为方形、圆形或椭圆
B) **【Smooth】**(平滑):绘制线条时系统会尽可能地平滑曲线
C) **【Ink】**(墨水):绘制的线条将最大限度地保持笔迹原样
D) **【Soft】**(柔化):该模式下的轨迹边浅
- 用颜料桶工具 填充对象时,对象的 **【Options】**(选项)设置包括几个选项? ()
A) 2 B) 4 C) 5 D) 6
- 填充工具可以完成对图形轮廓线及填充色区域的涂色工作,这两个工作是由下面哪两个工具来完成的? ()
A) B) C) D)
- 下面的哪些工具可以用来选取图形? ()
A) B) C) D)
- 当我们要选取不规则形状的图形时,需要用下面的哪一个工具? ()
A) B) C) D)
- 在编辑页面中输入文字,要点选哪一个工具? ()
A) B) C) D)
- 画笔模式包括几个选项? ()
A) 3 B) 4 C) 5 D) 6



1.2 绘制与编辑工具填空题

1. 根据功能的不同, Flash MX 工具栏中的工具大致可分为 7 类, 分别是: ()、()、填充工具、文字工具、其他工具、视图控制工具和颜色设置工具。
2. () 工具是用来放大或缩小视图的, 放大和缩小选项可以用快捷键 () 在两者之间进行转换。
3. () 工具用于从图像中汲取颜色。
4. 用 () 工具可以擦除图像中的多余部分, 它共有 5 项擦除模式, 分别是: ()、()、()、()、()。
5. 使用箭头工具  时, 按住键盘中的 () 键拖曳图形可以复制一个新的图形。
6. 使用橡皮擦的 () 模式时, 只有鼠标指针位于填充区域内, 才可以达到所需要的擦除效果, 否则不起作用。
7. 自由变形工具  的作用是对动画中的对象进行变形操作, 当选中一个对象后, 用自由变形工具可以直接对此对象进行比例缩放和 (), 还可以对对象进行 () 和节点变形。
8. 单击  工具, 可以使当前的【Stroke Color】(描绘颜色) 与【Fill Color】(填充颜色) 进行 ()。
9. 用矩形工具  可以在工作区内画出任意大小的矩形, 若要绘制正方形只需按住 () 键后拖动鼠标即可。
10. 当工作区内的图像比较大时, 可以用 () 工具拖动图像以查看被遮住的其他部分。

1.3 例题——制作笑星“机器猫”

在本章的例题中, 我们用工具箱中的各种工具来制作笑星“机器猫”, 它的完成图如图 1-1 所示。

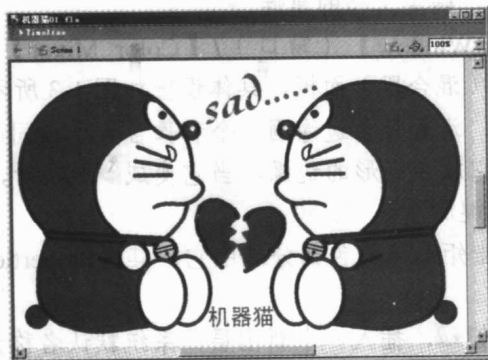


图 1-1 笑星“机器猫”完成图



◆ 看图分析

- 分解图形，找出它由几部分构成。
- 思考每一部分是由哪一个工具绘制而成的。

想好了吗？如果读者想快速地精通这个软件各种工具的使用，那么请思考上述的问题并有了自己的见解后再看下面的内容。

◆ 考虑的结果和下面一样吗？

- 整个图形是由背景色、两只一样的“机器猫”、两半一样破碎的心和文字组成的。
- “机器猫”主要由椭圆工具、矩形工具、直线工具、颜料桶工具、铅笔工具、画笔工具、箭头工具完成；文字可以用文本工具、变形工具完成；破碎的心可以由铅笔工具、颜料桶工具完成。

下面来讲解它的具体制作步骤。



制作笑星“机器猫”

1. 启动 Flash MX。
2. 单击菜单栏中的 **【File】**（文件）/ **【New】**（新建）命令，新建一个文档。
3. 单击菜单栏中的 **【Modify】**（修改）/ **【Document...】**（文档...）命令，在弹出的 **【Document Properties】**（文档属性）对话框中设置文档宽度为“640”px，高度为“480”px，如图 1-2 所示。

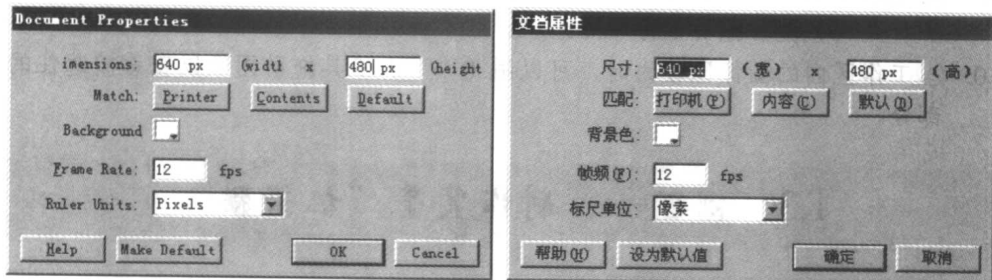


图 1-2 **【Document Properties】**（文档属性）对话框

4. 单击 **OK** 按钮，确定文档的属性。
5. 单击菜单栏中 **【Window】**（窗口）/ **【Color Mixer】**（混合器）命令，打开 **【Color Mixer】**（混合器）面板，具体设置如图 1-3 所示。
6. 单击矩形工具 ，沿着舞台边缘画一个和舞台大小相同的矩形，单击工具箱中的箭头工具 ，将它放在矩形的边缘，当它变成  形状时，双击鼠标左键选中矩形边框，按 **Delete** 键删除边框。
7. 用箭头工具  单击矩形填充色部分选中它，其 **【Properties】**（属性）面板设置如图 1-4 所示。
8. 单击插入图层按钮 ，插入一个新图层，系统默认名称为“Layer 2”。
9. 在“Layer 2”上，单击工具箱中的椭圆工具 ，按住 **Shift** 键在舞台上画一个圆。

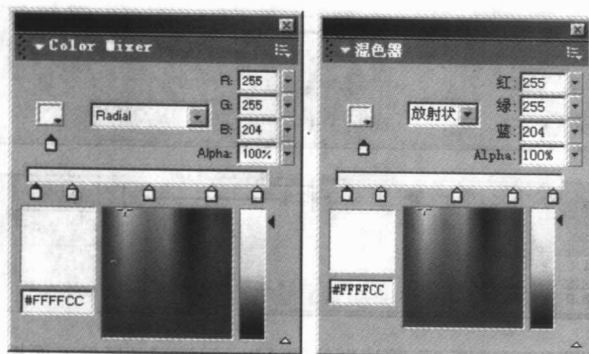


图 1-3 【Color Mixer】(混合器) 面板

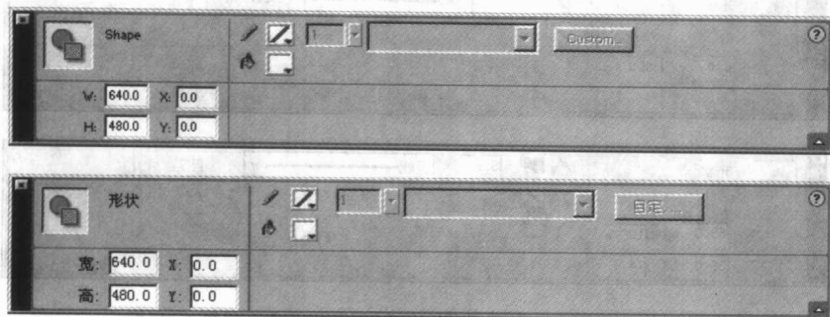


图 1-4 矩形的填充色部分属性

10. 用箭头工具, 选中圆形的填充色部分按 **Delete** 键将其删除。
11. 选中圆形边框, 在它的【Properties】(属性)面板中进行设置, 具体设置如图 1-5 所示。

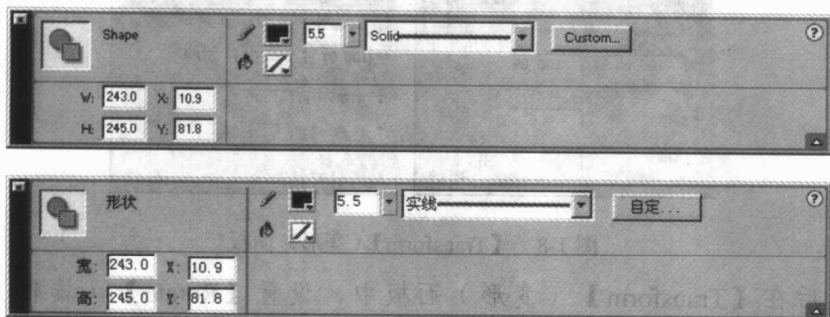


图 1-5 圆形边框【Properties】(属性) 面板

12. 单击插入图层按钮, 插入一个新图层, 系统默认名称为“Layer 3”。
13. 保持在“Layer 3”上, 单击椭圆工具, 画一个圆称为“圆 2”, 删除它的填充色部分, 其边框线的【Properties】(属性)面板如图 1-6 所示。
14. 单击插入图层按钮, 插入一个新图层, 系统默认名称为“Layer 4”。
15. 保持在“Layer 4”上, 单击椭圆工具, 画一个圆称为“圆 3”, 删除它的填充色部分, 其边框线的【Properties】(属性)面板如图 1-7 所示。

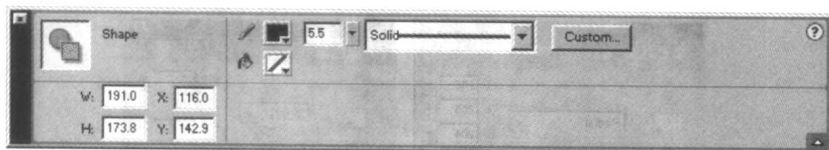


图 1-6 “圆 2”的边框线的【Properties】(属性)面板

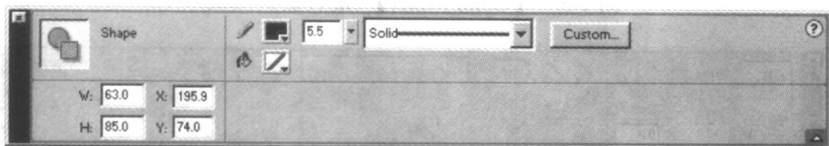
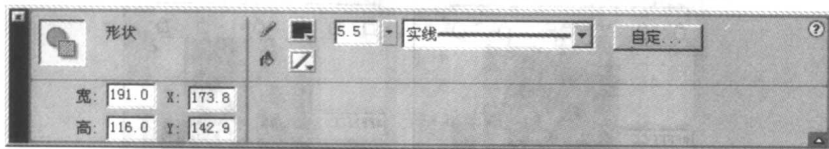
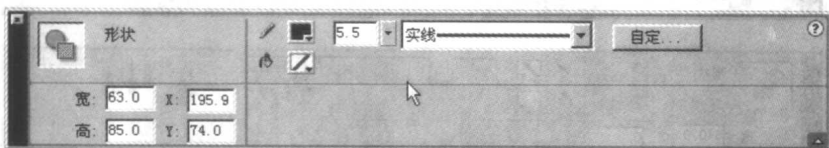


图 1-7 “圆 3”的边框线的【Properties】(属性)面板



16. 保持“圆 3”处于选中状态，单击菜单栏中的【Window】(窗口)/【Transform】(变形)命令，打开【Transform】(变形)面板，如图 1-8 所示。

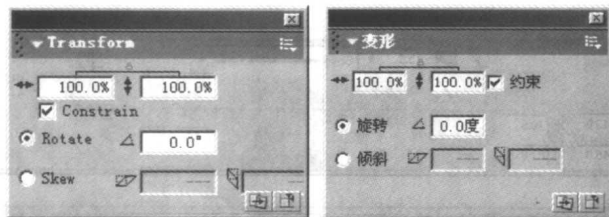


图 1-8 【Transform】(变形)面板

17. 然后在【Transform】(变形)面板中，设置【Rotate】(旋转)的角度为“-22.5”，如图 1-9 所示。

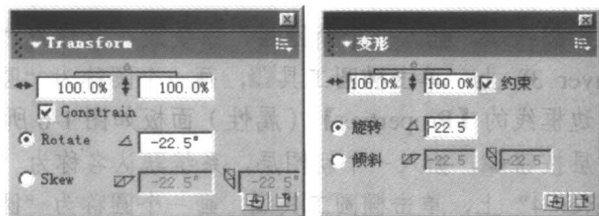


图 1-9 【Transform】(变形)面板