

国家中等职业教育改革发展示范学校建设项目成果
国家中等职业教育改革发展示范学校建设系列教材

Flash CS6

FLASH CS6 案例轻松学 ANLI QINGSONGXUE

主 编 ◎ 段晓东

副主编 ◎ 闫 锋



西南交通大学出版社
[Http://press.swjtu.edu.cn](http://press.swjtu.edu.cn)

国家中等职业教育改革发展示范学校建设项目成果
国家中等职业教育改革发展示范学校建设系列教材

Flash CS6 案例轻松学

主 编 段晓东

副主编 闫 锋



西南交通大学出版社

· 成 都 ·

内容介绍

全书通过大量的项目案例系统全面介绍了 Flash CS6 基本学习方法和动画操作技巧。采用“项目案例”模式编写,通过大量生动的例子讲解 Flash 的基本概念。

本书包括 4 个项目,24 个案例,涵盖了 Flash 中的大量难点。各项目注重实例间的彼此联系和各功能间的层次结构,方便读者使用。

本书结构清晰,叙述循序渐进,操作步骤简捷实用,能激发学生的学习兴趣 and 动手欲望,帮助学生轻松学会 Flash 动画制作。本书可作为中等职业学校计算机专业教材,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

Flash CS6 案例轻松学 / 段晓东主编. — 成都: 西南交通大学出版社, 2014.5
国家中等职业教育改革示范学校建设系列教材
ISBN 978-7-5643-3074-3

I. ①F… II. ①段… 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(2014)第 107666 号

国家中等职业教育改革示范学校建设系列教材

Flash CS6 案例轻松学

主编 段晓东

责任编辑	王 旻
封面设计	墨创文化
出版发行	西南交通大学出版社 (四川省成都市金牛区交大路 146 号)
发行部电话	028-87600564 028-87600533
邮政编码	610031
网 址	http://press.swjtu.edu.cn
印 刷	成都勤德印务有限公司
成品尺寸	185 mm × 260 mm
印 张	4.5
字 数	109 千字
版 次	2014 年 5 月第 1 版
印 次	2014 年 5 月第 1 次
书 号	ISBN 978-7-5643-3074-3
定 价	15.00 元

图书如有印装质量问题 本社负责退换
版权所有 盗版必究 举报电话: 028-87600562

前 言

本书以项目教学为主线，以典型项目案例为呈现形式，注重对学生实践能力、职业能力的培养，使学生在大量项目和案例中熟悉二维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，满足将来就业的需要。

通过本书的学习，学生应能熟悉 **Flash** 的基本功能，掌握工具箱工具的使用，学会制作运动动画、形变动画和逐帧动画。项目和项目之间、实例与实例之间注意彼此的联系和对比，为进一步的学习打下基础。学生通过对全书的认真阅读，可以循序渐进地掌握 **Flash** 动画的制作过程，并体会到怎样由简单的动画逐步深入，制作出精彩动画的方法。

本书由庆阳理工中等专业学校段晓东编写，闫锋进行了大量校对及整理工作。

由于编者水平所限，书中难免存在缺点和不足之处，敬请广大读者批评指正，以便我们修改完善。E-mail: gsqycx@163.com。

编 者

2014 年 5 月

目 录

项目 1 认识 Flash	1
案例 1 绘制美丽的云彩	1
案例 2 绘制气球	3
项目 2 图形的绘制	6
案例 3 绘制树叶	6
案例 4 绘制灯笼	9
案例 5 绘制蘑菇	11
案例 6 绘制水晶按钮	12
案例 7 绘制标语牌	14
案例 8 绘制卡通床	16
案例 9 绘制彩虹文字	19
案例 10 绘制点框文字	21
案例 11 绘制蓝天、沙滩和白云	22
项目 3 基本动画制作	25
案例 12 倒计时动画	25
案例 13 川剧变脸动画	29
案例 14 翻转帧卡通动画熊	32
案例 15 汉字放大的补间动画	34
案例 16 形状补间动画	37
案例 17 星星闪烁动画	39
案例 18 旋转变形	41
项目 4 高级动画制作	45
案例 19 蝴蝶飞行动画	45
案例 20 月亮、地球和太阳转动动画	48
案例 21 下雪动画	51
案例 22 文字下显示图片动画	57
案例 23 百叶窗效果动画	58
案例 24 放大镜	61
参考文献	65

项目 1 认识 Flash

【项目描述】

本项目通过两个简单的案例，使读者了解 Flash 基本的创作流程，熟悉其工作界面，对 Flash 有一个基本的感性认识，消除动画制作的神秘感。

【项目分析】

- 通过案例 1 的制作，使学生初步了解 Flash 的工作界面，熟悉创作动画的基本流程。
- 通过案例 2 的制作，使学生了解 Flash 动画的形成原因，能创建一个简单的 Flash 动画。

案例 1 绘制美丽的云彩

【案例分析】

本案例通过“椭圆工具”、“选取工具”的使用制作美丽的云彩，效果如图 1-1 所示。

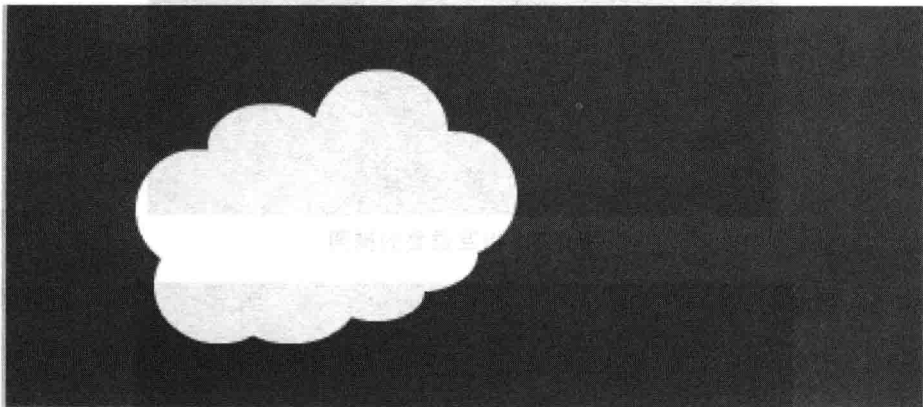


图 1-1 云彩效果图

【操作步骤】

1. 启动 Flash CS6 程序，在“新建”选项卡中选择“Flash 文件（Action Script 3.0）”，新建一个空白 Flash 文件，如图 1-2 所示。

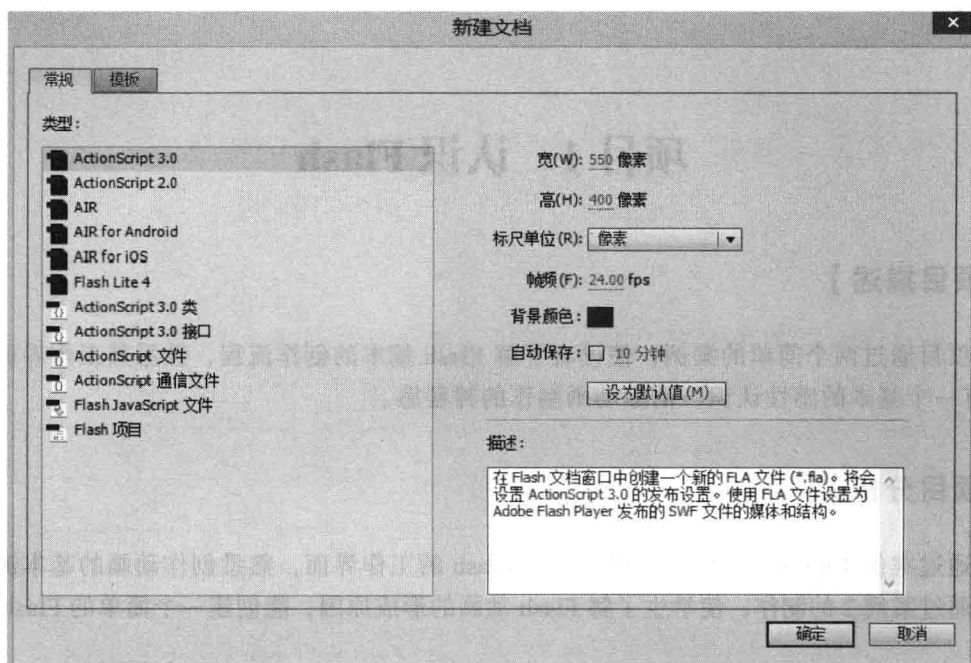


图 1-2 新建文档

2. 在工具箱中, 设置笔触色为黑色■, 填充色为无□, 在舞台上绘制几个相互重叠的椭圆□, 并删除多余的线条, 然后填充为白色, 再删除轮廓线, 如图 1-3 ~ 1-5 所示。

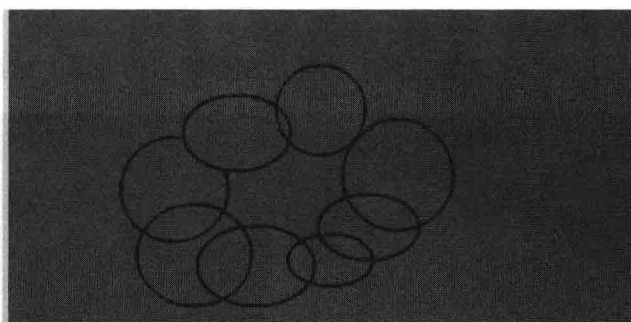


图 1-3 相互重叠的椭圆

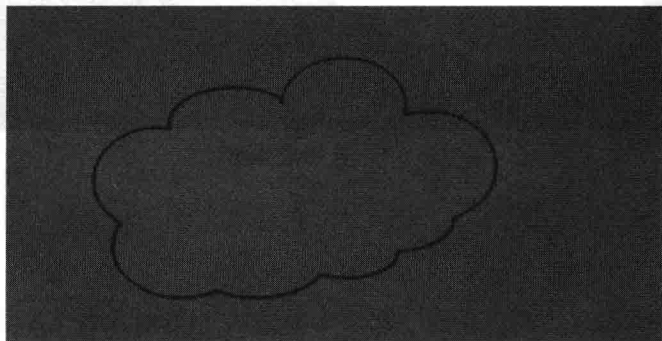


图 1-4 删除多余线条的椭圆

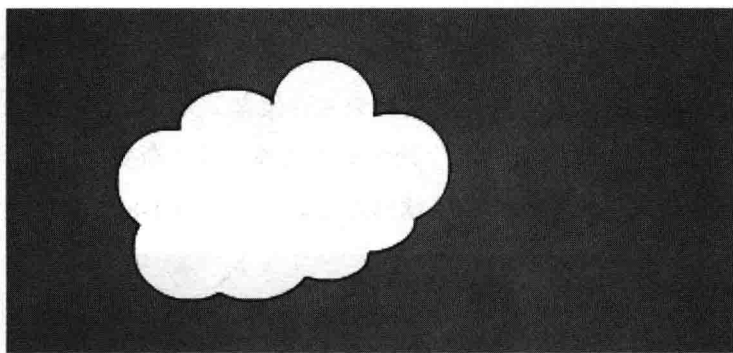


图 1-5 白色填充色的椭圆

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

选择“文件”→“保存”菜单命令（快捷键：Ctrl+S）保存源文件为“美丽的云彩”。

【举一反三】

应用本案例所学知识，制作如图 1-6 所示的月亮。

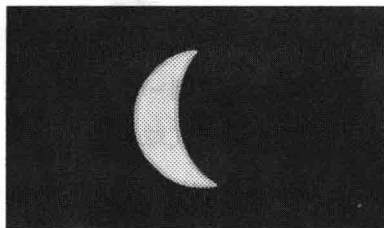


图 1-6 绘制的月亮

案例 2 绘制气球

【案例分析】

本案例通过“椭圆工具”、“铅笔工具”、“渐变工具”绘制气球，效果如图 1-7 所示。

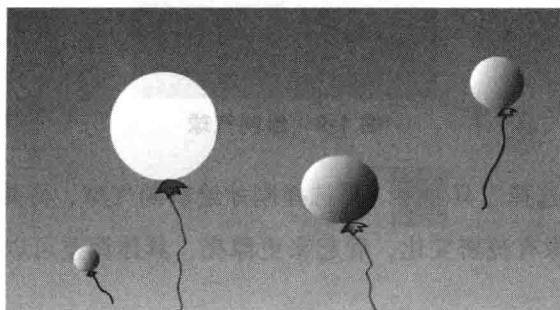


图 1-7 气球效果图

【操作步骤】

1. 新建 Flash 文档，将“文档属性”设置为 400 像素 × 500 像素。
2. 选择矩形工具 ，在“颜色栏”的填充色选择“线性渐变”效果，选择蓝色到白色渐变，然后再舞台中绘制一个矩形作为气球的背景效果，如图 1-8 所示。

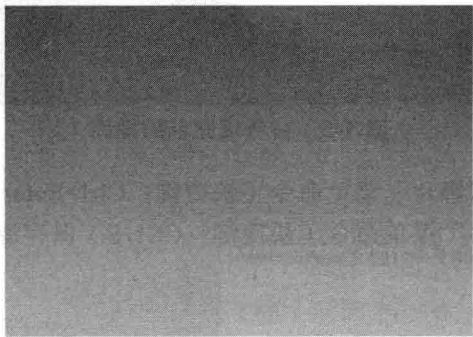


图 1-8 在舞台中绘制矩形

3. 将绘制的背景层图层锁定，单击插入图层  按钮，新建图层 2。点击椭圆工具，在颜色栏中将笔触色设置为无色 ，将填充色设置为放射状渐变色。
4. 选择图层 2，使用椭圆工具在舞台上绘制一个椭圆，使用工具箱中的填充变形工具 ，调整放射渐变中心，使气球高光区位于气球左上角。
5. 使用工具箱中的铅笔工具  绘制气球的气口，将笔触颜色和填充颜色设置为 #ff0000 和 #996699，同时使用工具箱中的铅笔工具绘制气球的线如图 1-9 所示。

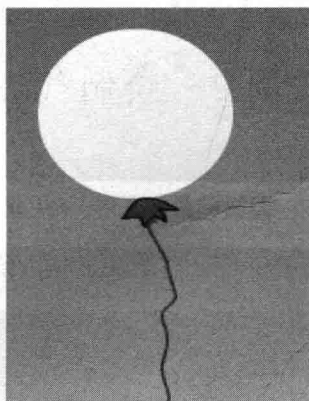


图 1-9 绘制气球

6. 选择工具箱中的选择工具 ，再选择刚才绘制的气球，将其复制三个，调整复制的气球大小和颜色，使图像有疏密变化，看起来更漂亮，具体调整可以根据自己喜好稳定，如图 1-10 所示。

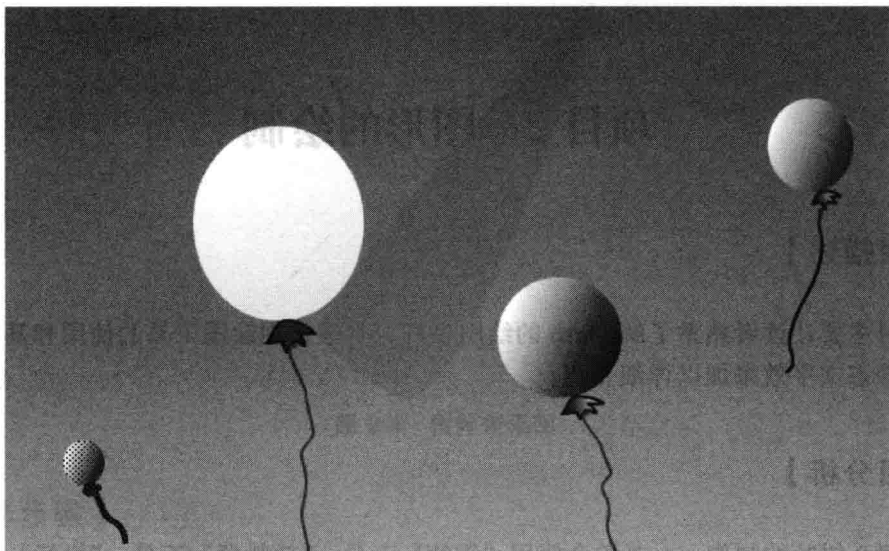


图 1-10 复制气球、调整显示角度

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

【举一反三】

模仿本案例，制作水晶苹果。如图 1-11 所示。

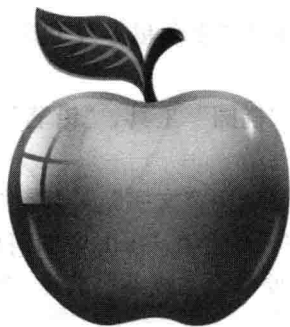


图 1-11 水晶苹果

项目 2 图形的绘制

【项目描述】

本项目主要让读者熟悉了解 Flash 的绘图工具，掌握常用绘图工具的使用和基本操作技巧，并对静态文字效果加以详细介绍。

【项目分析】

- 案例 3 树叶的制作，主要学会使用“钢笔”工具、“颜料桶”工具、“铅笔”工具、“选择工具”等。

- 案例 4 灯笼的制作，主要学会使用“线条”工具、“渐变”工具、“任意变形”工具、“选择”工具、“标尺”工具等。

- 案例 5 蘑菇的制作，主要学会“椭圆”工具、“线条”工具、“钢笔”工具、“颜料桶”工具等。

- 案例 6 水晶按钮的制作，主要学会“椭圆”工具、“颜料桶”工具、“填充渐变”工具、“选择”工具。

- 案例 7 标语牌的制作，主要学会“多角星形”工具、“文字”工具，对象组合、缩放的操作。

- 案例 8 床的制作，主要学会“椭圆”工具、“铅笔”工具、“选择”工具，以及“颜料桶”等工具的使用。

- 案例 9 彩虹文字的制作，主要学会“文字”工具、“渐变填充”工具使用。

- 案例 10 点框文字的制作，主要学会在 Flash 中如何设置“笔触”的线型。

- 案例 11 动画场景的制作，主要学会“线条”工具、“颜料桶”工具、“钢笔”工具、“图片导入”等工具的综合使用。

案例 3 绘制树叶

【案例分析】

本案例通过使用“钢笔”工具、“颜料桶”工具、“铅笔”工具、“选择”工具制作树叶，效果如图 2-1 所示。



图 2-1 树叶效果图

【操作步骤】

1. 启动 Flash 软件，新建 Flash 文件。
2. 在工具箱选择“钢笔”工具，画出树叶的大致轮廓曲线，如图 2-2 所示。

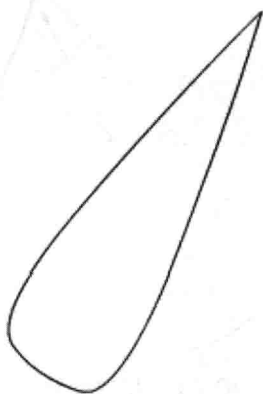


图 2-2 树叶轮廓图

3. 用直线工具在树叶轮廓图中间画一直线，作为叶脉，如图 2-3 所示。

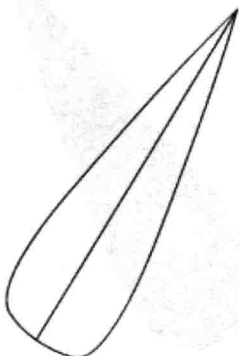


图 2-3 叶脉

4. 使用“选择”将叶脉变为弧形，如图 2-4 所示。

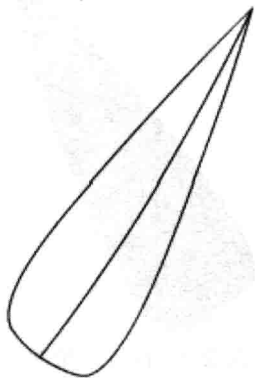


图 2-4 叶脉变形

5. 用“墨水瓶”工具将线条改成深绿色。
6. 用“直线”工具绘制横向叶脉，如图 2-5 所示。

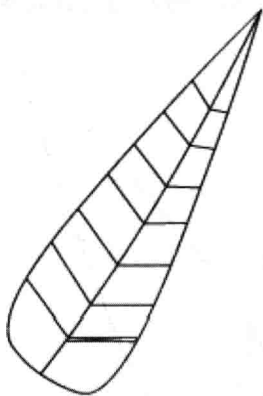


图 2-5 横向叶脉

7. 用颜料桶工具将叶片填充为浅绿色，如图 2-6 所示。



图 2-6 叶片填充绿色

案例 4 绘制灯笼

【案例分析】

本案例通过使用“标尺”、“线条”、“选择”、“任意变形”、“渐变”等工具制作灯笼，效果如图 2-7 所示。

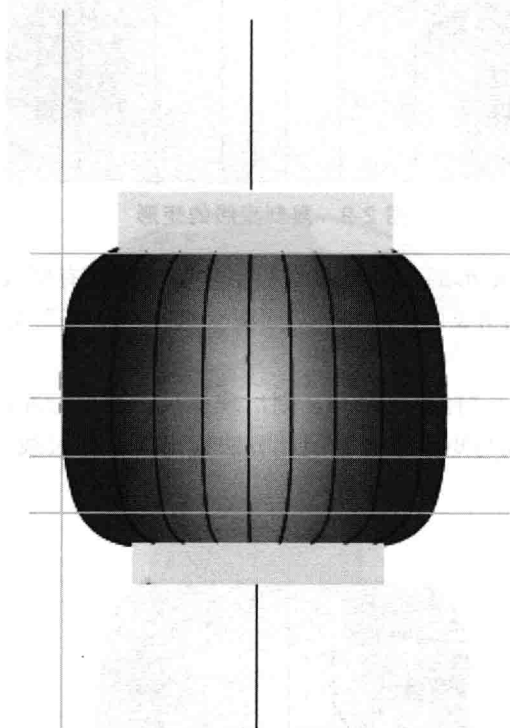


图 2-7 灯笼效果图

【操作步骤】

1. 单击“矩形工具”，设置笔触色为黑色，填充色为放射状渐变色，然后在“颜色”面板上修改渐变色为红黄渐变。然后在舞台中绘制一个矩形，如图 2-8 所示。



图 2-8 红黄渐变矩形

2. 点击“线条”工具，在矩形上画一条与矩形同高的竖线，然后单击“选择工具”按钮，

按住 Ctrl+Alt 组合键，复制多条竖线。选择工具具有复制功能，当用“选择工具”选择一个对象时，按住 Ctrl+Alt 组合键用鼠标拖动该对象，然后再放开，则可在鼠标处复制一个对象，如图 2-9 所示。

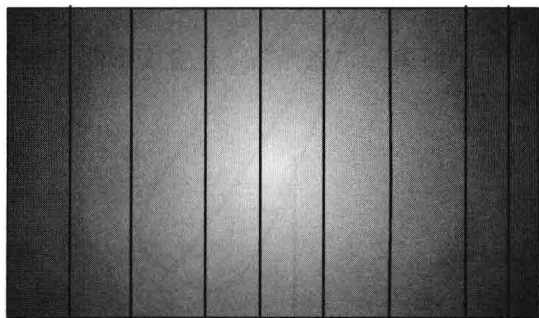


图 2-9 复制直线的矩形

3. 按住 Shift 键，选择矩形的两个竖边线和刚才所画的所有竖线，然后选择菜单“窗口”→“变形”命令，打开“对齐&信息&变形”面板，选择“对齐”页，单击“水平平均间距”则竖线被整齐排列。

4. 选择菜单“视图”→“标尺”命令，则出现标尺。用鼠标左键拖动标尺条，则出现标尺线。将标尺线一直拖动到与矩形平齐，照此方法拖出 7 条标尺线，如图 2-10 所示。

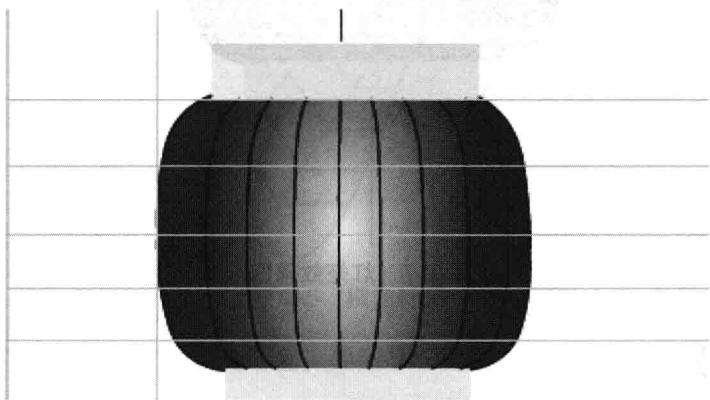


图 2-10 标尺线

5. 选中舞台上的所有图形，然后单击工具箱中的“任意变形工具”，在选项栏单击“封套”。拖动左上角顶点位置的锚点到标尺线上，如图 2-11 所示。

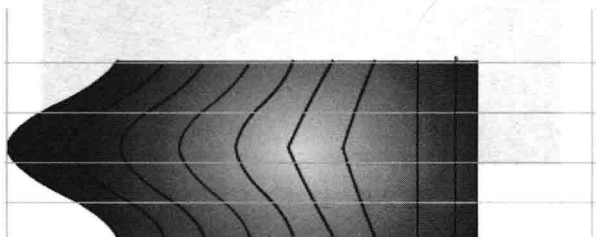


图 2-11 施加“封套”效果的矩形

6. 照此操作，将各顶点“收缩”。
7. 点击“矩形”工具按钮，在上下加两个矩形。
8. 最后，在灯笼的上下各加上红线去掉标尺线。

案例 5 绘制蘑菇

【案例分析】

主要学会应用“椭圆”工具、“线条”工具、“钢笔”工具、“颜料桶”工具等制作卡通蘑菇，效果如图 2-12 所示。

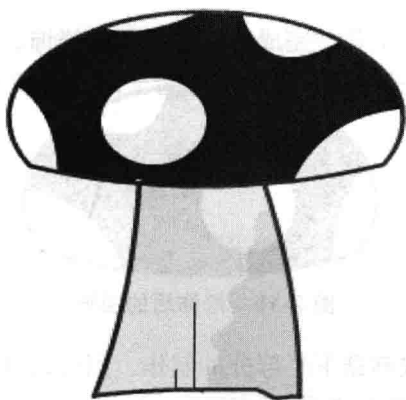


图 2-12 蘑菇效果图

【操作步骤】

1. 启动 Flash，新建 Flash 空白文档。
2. 在工具箱选择“椭圆工具”，笔触色选择“黑色”，填充色选择“红色”，在舞台中央绘制一个椭圆，作为蘑菇的主体，如图 2-13 所示。

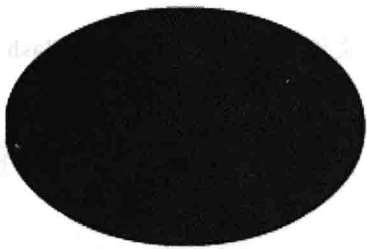


图 2-13 蘑菇主体

3. 用“线条”工具将蘑菇主体分割成上下两部分，按键盘上的“Delete”删除下边的一部分，如图 2-14 所示。



图 2-14 上半部分图形

4. 用“选择”工具将直线部分拉伸为一段弧形，如图 2-15 所示。



图 2-15 变换后的图形

5. 使用“线条”、“椭圆”工具，完成蘑菇主体上的修饰，如图 2-16 所示。

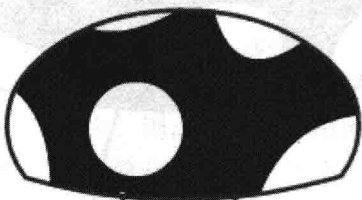


图 2-16 修饰后的图形

6. 选择“钢笔”工具完成蘑菇下半部分的制作。用#FFEAD5 完成填充，再用相近的颜色#FEDCBC 填充暗部区，如图 2-17 所示。

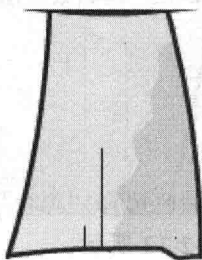


图 2-17 蘑菇下半部分

7. 按 Ctrl+Enter 测试，保存文件名为“蘑菇”退出 Flash。

案例 6 绘制水晶按钮

【案例分析】

本案例通过使用“椭圆”工具、“颜料桶”工具、“填充渐变”工具、“选择”工具制作水晶按钮，效果如图 2-18 所示。