

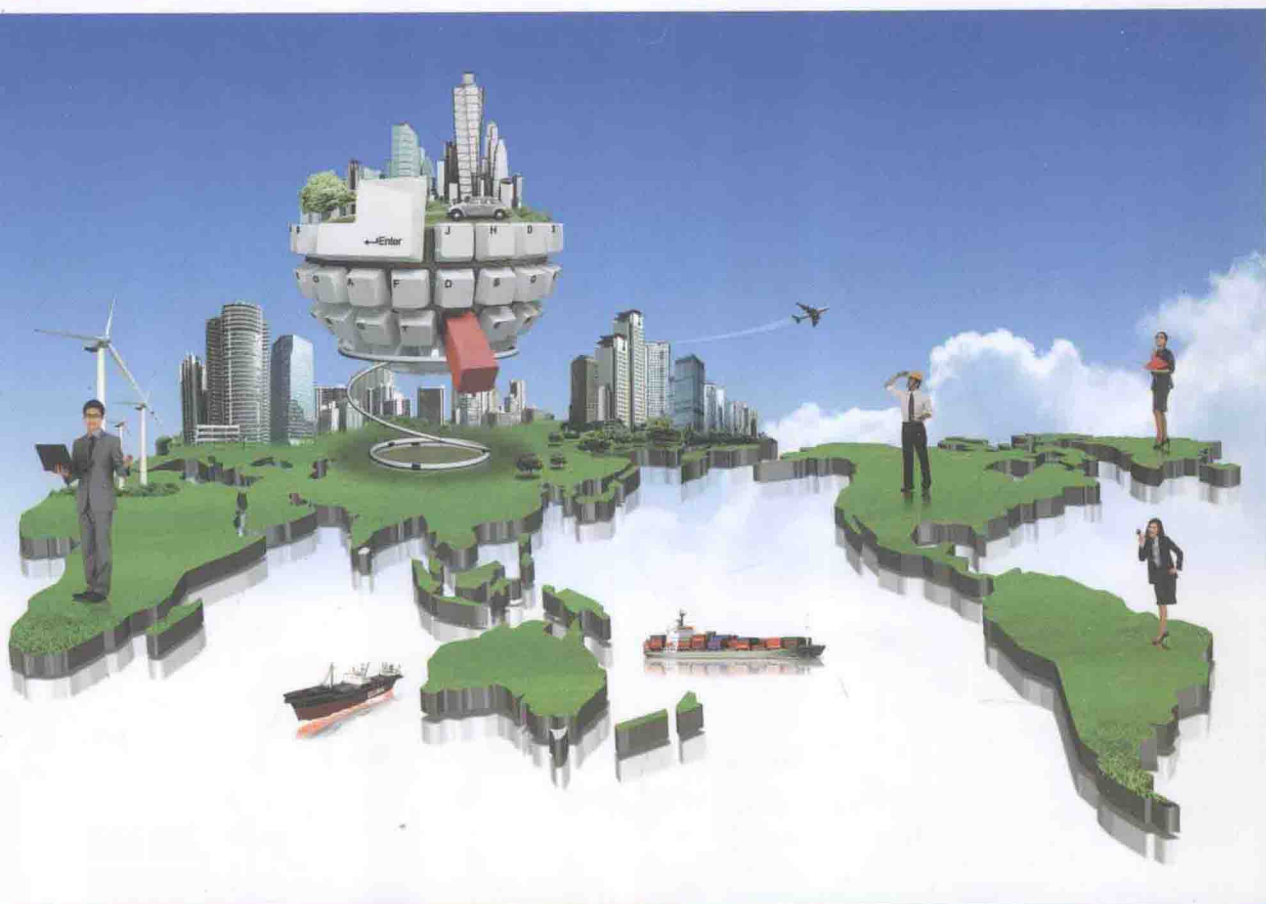


普通高等教育“十一五”国家级规划教材
普通高等教育国家级精品教材
高职高专计算机规划教材·案例教程系列

中文 Flash CS5 案例教程 (第三版)

沈大林 主编

张 伦 万 忠 郑淑晖 郭 政 于建海 副主编



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



普通高等教育“十一五”国家级规划教材
普通高等教育国家级精品教材
高职高专计算机规划教材·案例教程系列

中文Flash CS5 案例教程 (第三版)

- 计算机应用基础案例教程
- 信息技术应用基础案例教程 (第二版)
- Visual Basic 6.0程序设计案例教程 (第二版)
- C语言程序设计案例教程 (第二版)
- Java程序设计案例教程 (第二版)
- Visual Basic 2008程序设计案例教程 (第二版)
- .NET程序设计案例教程——Visual Basic 2005
- ASP.NET语言程序设计案例教程 (第二版)
- Access数据库管理与开发案例教程 (第二版)
- Visual FoxPro数据库开发案例教程
- SQL Server 2005案例教程
- Photoshop CS3图像处理案例教程 (第二版)
- Dreamweaver CS3网页设计案例教程 (第二版)
- 动态网站开发案例教程 (XOOPS应用)
- 中文Flash CS5案例教程 (第三版)
- 3ds Max中文版基础与案例教程
- 中文3ds max案例教程
- 中文3ds Max 9案例教程 (场景篇)
- 中文3ds Max 9案例教程 (角色篇)
- 中文AutoCAD 2005机械制图案案例教程
- 中文AutoCAD 2009建筑设计案例教程
- 中文InDesign CS4排版案例教程
- Authorware多媒体制作案例教程 (第二版)
- 多媒体CAI课件制作案例教程
- 多媒体课件制作案例教程
- 网页设计二合一案例教程
- 网页设计三合一案例教程
- 计算机组装与维护案例教程

责任编辑: 祁云 冯彩茹 封面设计: 付巍 封面制作: 白雪



中国铁道出版社 教材研究开发中心
地址: 北京市西城区右安门西街8号
邮编: 100054
网址: <http://www.51eds.com>
读者热线: 400-668-0820

ISBN 978-7-113-16413-3

定价: 39.80元

ISBN 978-7-113-16413-3



9 787113 164133 >



高职高专计算机规划教材·案例教程系列
普通高等教育“十一五”国家级规划教材

中文 Flash CS5 案例教程 (第三版)

沈大林 主编

张伦 万忠 郑淑晖 郭政 于建海 副主编

主编 沈大林
副主编 张伦 万忠 郑淑晖 郭政 于建海

责任编辑 张伦
封面设计 于建海
版式设计 于建海
印刷 北京印刷厂

出版发行 中国铁道出版社 (100054 北京市西城区左门内大街8号)
网址: <http://www.9111.com>
印 刷 北京印刷厂
版 次 2007年8月第1版
开 本 787mm×1092mm
印 张 1~3 000册
书 号 ISBN 978-7-113-1113-1
定 价 39.80元

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Flash 是目前最优秀的动画制作软件之一,使用 Flash 不但可以制作一般的动画,还可以制作具有较强的交互功能的动画。与其他软件配合使用,还可快速制作精彩的网页、创建有特色的网站,制作多媒体软件 and 游戏等。

本书采用案例带动知识点学习的方法进行讲解,按节细化了知识点,并结合知识点介绍了相关的案例。除第 0 章绪言外,每节均由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“思考练习”4 部分组成。全书介绍了 53 个案例,9 个综合案例,100 多个思考与练习题,每章(除第 0 章外)的最后还提供了本章的综合实训。案例讲解详细,通俗易懂、便于老师教学和学生自学。内容涵盖 Flash CS5 动画制作入门、绘制与填充图形、编辑图形、操作帧和图层、创建逐帧动画、使用元件和元件实例、创建补间动画、创建高级动画、应用外部素材、制作交互动画等知识。

本书适应了社会、企业、人才和学校的多方需求,适合作为高职高专非计算机专业的教材,培训学校的培训教材,还可以作为网页制作爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash CS5 案例教程 / 沈大林主编. —3 版.

北京:中国铁道出版社,2013.5

普通高等教育“十一五”国家级规划教材. 高职高专
计算机规划教材. 案例教程系列

ISBN 978-7-113-16413-3

I. ①中… II. ①沈… III. ①动画制作软件—高等职业
教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 081408 号

书 名: 中文 Flash CS5 案例教程(第三版)

作 者: 沈大林 主编

策 划: 秦绪好 祁 云

读者热线: 400-668-0820

责任编辑: 祁 云 冯彩茹

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市西城区右安门西街 8 号)

网 址: <http://www.51eds.com>

印 刷: 三河市华业印装厂

版 次: 2007 年 5 月第 1 版 2009 年 1 月第 2 版 2013 年 5 月第 3 版 2013 年 5 月第 1 次印刷

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16 印张: 21 字数: 515 千

印 数: 1~3 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-16413-3

定 价: 39.80 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社教材图书营销部联系调换。电话:(010) 63550836

打击盗版举报电话:(010) 63549504

高职高专计算机规划教材·案例教程系列

主 任：邓泽民 教育部职业技术教育中心研究所

委 员：（以下排名不分先后顺序）

洪小达 北京信息职业技术学院

艾 伦 首都师范大学

张恩祥 北京联合大学

贺 平 番禺职业技术学院

蒋川群 上海第二工业大学

丁桂芝 天津职业大学

刘兴东 深圳职业技术学院

张举华 北京理工大学

徐 红 山东商业职业技术学院

杨 云 济南铁道职业技术学院

张晓云 西安航空技术高等专科学校

王首义 黑龙江司法警官职业学院

刘 燕 无锡科技职业学院

连为民 河南商业高等专科学校

李 雪 安徽职业技术学院

邓 凯 常州纺织服装职业技术学院

高职高专计算机规划教材·案例教程系列

编委会

主 编：沈大林

副主编：张晓蕾 魏雪英

编 委：（按姓氏字母先后为序）

毕凌云	车亚军	陈 炜	崔 玥
杜 金	丰金兰	傅 浩	郭 政
黄 青	季红益	李耀洲	刘 璐
卢正明	罗红霞	马广月	马开颜
孟昭勇	曲彭生	任心燕	沈建峰
沈 昕	万 忠	王爱赅	王浩轩
王 锦	王 尧	王 玥	吴 飞
肖柠朴	邢芳芳	徐 庆	杨继萍
杨 旭	于建海	张凤红	张 伦
张士元	朱 立		

1982年大学毕业后,我开始从事职业教育工作,那是一个百废待兴的年代,是职业教育改革刚刚开始时期。开始进行职业教育时,我们使用的是大学本科纯理论性教材。后来,联合国教科文组织派来了具有多年职业教育研究和实践经验的专家来北京传授电子技术教学经验,专家抛开了我们事先准备好的教学大纲,发给每位听课教师一个实验器,边做实验边讲课,理论完全融于实验的过程中。这种教学方法使我耳目一新并为之震动。后来,我看了一本美国麻省理工学院的教材,前言中有一句话的大意是:“你是制作集成电路或设计电路的工程师吗?你不是!你是应用集成电路的工程师!那么你没必要了解集成电路内部的工作原理,而只需要知道如何应用这些集成电路解决实际问题。”再后来,我学习了素有“万世师表”之称的陶行知先生的“教学做合一”教育思想,也了解这些思想源于他的老师——美国的教育家约翰·杜威的“从做中学”的教育思想。以后,我知道了美国哈佛大学也采用案例教学,中国台湾的学者在讲演时也都采用案例教学……这些中外教育家的思想成为我不断探索职业教育教学方法和改革职业教育教材的思想基础,点点滴滴融入到我编写的教材之中。现在我国职业教育又进入了一个高峰期,职业教育的又一个春天即将到来。

现在,职业教育类的大多数计算机教材应该是案例教程,这一点似乎已经没有太多的争议,但什么是真正的符合职业教育需求的案例教程呢?是不是有例子的教材就是案例教程呢?许多职业教育教材也有一些案例,但是这些案例与知识是分割的,仅是知识的一种解释。还有一些百例类丛书,虽然例子很多,但所涉及的知识技能并不多,只是一些例子的无序堆积。

本套丛书采用案例带动知识点的方法进行讲解,学生通过学习实例,掌握软件的操作方法、操作技巧或程序设计方法。本套丛书以一节为一个单元,对知识点进行了细致的取舍和编排,按节细化知识点并结合知识点介绍了相关的实例,将知识和案例放在同一节中,知识和案例相结合。本套丛书基本是每节由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“案例进阶”4个部分组成。

“案例描述”中介绍了学习本案例的目的,包括案例效果、相关知识和技巧简介;“设计过程”中介绍了实例的制作过程和技巧;“相关知识”中介绍了与本案例有关的知识;“案例进阶”中介绍了与案例有关的进阶案例。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握软件的使用方法、使用技巧或程序设计方法。

本套丛书的优点是符合教与学的规律,便于教学,不用教师去分解知识点和寻找案例,更像一个经过改革的课堂教学的详细教案。这种形式的教学有利于激发学生的学习兴趣、培养学生学习的主动性,并激发学生的创造性,能使学生在学习过程中充满成就感和探索精神,使学生更快地适应实际工作的需要。

本套丛书还存在许多有待改进之处,可以使它更符合“能力本位”的基本原则,可以使知识的讲述更精要明了,使案例更精彩和更具有实用性,使案例带动的知识点和技巧更多,使案例与知识点的结合更完美,使习题的趣味性等更显著……这些都是我们继续努力的方向,也诚恳地欢迎每一位读者,尤其是教师和学生参与进来,期待您们提出更多的意见和建议,提供更好的案例,成为本套丛书的作者,成为我们中的一员。

沈大林

Flash 是一款制作动画的软件,它可以在占用很小字节量的情况下,实现高质量的矢量图形和具有较强的交互性能的动画。Flash 可以与其他软件配合使用,快速制作精彩的网页、创建有特色的网站,还可以独立地制作多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏等。

本书共分 11 章,第 0 章介绍 Flash 的主要功能,中文 Flash CS5 的工作区、基本操作,并通过一个实际案例的制作使读者对 Flash CS5 有一个总体了解,为以后的学习打下良好的基础;第 1 章介绍 Flash 对象基本操作、元件和实例,以及时间轴的基本操作等;第 2 章介绍如何绘制图形和编辑图形,以及如何实现对象变形调整;第 3 章介绍了 Flash 对象特点,绘图模式与合并对象,使用喷涂刷和 Deco 工具绘图和创建 3D 效果;第 4 章介绍了创建文本和导入外部对象的方法;第 5 章介绍了 Flash 动画特点,传统补间动画和引导动画的制作方法,创建和编辑补间动画的方法;第 6 章介绍了制作补间形状动画、添加和编辑 IK 骨架和骨架运动设计、创建和应用遮罩层的方法;第 7 章介绍了创建按钮、实例“属性”面板、“动作”面板和事件、部分全局函数、ActionScript 基础以及 3 种文本;第 8 章介绍了部分全局函数、分支和循环语句的使用方法等;第 9 章介绍了面向对象编程,字符串和数组等对象的应用;第 10 章介绍了应用组件设计动画的基本方法。

本书采用案例带动知识点学习的方法进行讲解,通过学习实例掌握中文 Flash CS5 软件的操作方法和操作技巧,以及程序设计过程和设计技巧。本书按节细化了知识点,并结合知识点介绍相关实例。除第 0 章外,每节均由“案例描述”、“设计过程”、“相关知识”和“思考练习”4 个部分组成。全书除了介绍大量的知识点外,还介绍了 52 个案例并提供了 100 多个思考练习题,每章(除第 0 章外)的最后还提供了本章的综合实训。案例有详细讲解,容易看懂、便于教学,可以边制作案例,边学习相关知识和技巧,使学生轻松掌握中文 Flash 的使用方法和技巧。

在编写过程中,编者特别注意书的内容要由浅入深、循序渐进,知识含量要高,使读者在阅读学习时,不但知其然,还要知其所以然,不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平。

本书在前两版的基础上,进行了软件更新,以及案例的更新与更换,使之更贴近读者的需求。

本书由沈大林任主编,张伦、万忠、郑淑晖、郭政、于建海任副主编。为本书提供帮助的还有:陶宁、沈昕、肖柠朴、曾昊、王威、郑原、郑鹤、郭海、陈恺硕、毕凌云、郝侠、丰金兰、袁柳、徐晓雅、王加伟、卢贺、李宇辰、苏飞、郑瑜等,在此一并表示感谢。

本书适应了社会、企业、人才和学校的需求,可作为高职高专非计算机专业的教材、培训学校的培训教材,还可作为网页制作爱好者的自学用书。

由于技术不断发展,书中难免存在疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2013 年 1 月

2007 年, Adobe 公司推出了最新版本 Flash CS3。Flash 可以制作字节量小、质量高的矢量图形和交互式动画。Flash 采用“流”的播放形式, 可以边下载边观看。Flash 制作的扩展名为“.swf”的动画可以插入到 HTML 中, 还可以与其他软件配合制作网页。另外, Flash CS3 还提供了几种集成和传送视频内容的方法。Flash 不仅可以用于网页制作, 还可以应用于交互式多媒体软件的开发, 制作多媒体演示软件、多媒体教学软件 and 游戏等。

本书共分 10 章: 第 0 章介绍 Flash 的主要功能、工作环境、基本操作等, 使读者对 Flash CS3 有一个总体了解, 为以后的学习打下良好的基础; 第 1 章介绍 Flash CS3 的对象基本操作, 舞台工作区的网格、标尺和辅助线, 动画基本制作方法, 库、元件、实例等; 第 2 章介绍如何绘制图形和编辑图形, Flash 对象特点小结等; 第 3 章介绍创建文本和导入外部对象的方法, 场景、时间轴特效动画和帧的基本操作; 第 4 章介绍关键帧的基本操作、动画帧“属性”面板、引导动画、形状动画、遮罩层、编辑图层和图层文件等; 第 5 章介绍实例的“属性”面板、按钮元件、“动作”面板的使用、事件, 部分全局函数和交互动画的基本制作方法; 第 6 章介绍 ActionScript 基本语法、部分全局函数和分支及循环语句的使用方法等; 第 7 章介绍面向对象的编程方法; 第 8 章介绍 Flash CS3 的组件; 第 9 章介绍了两个综合实例。

本书采用案例带动知识点学习的方法进行讲解, 通过学习案例掌握中文 Flash CS3 软件的操作方法和技巧, 以及程序设计方法和技巧。全书除了介绍知识点外, 还介绍了 33 个案例和 78 个案例拓展, 以及近 100 个思考练习题, 每章(除第 0 章外)的最后还提供了本章的综合实训、本章的能力评价表。案例有详细的讲解, 容易看懂、便于教学, 读者可以边进行案例制作, 边学习相关知识和技巧, 轻松掌握中文 Flash CS3 的使用方法和技巧。

本书内容由浅入深、循序渐进、知识含量要高, 使读者不但知其然, 还要知其所以然, 不但能够快速入门, 还可以达到较高的水平。本书遵从教学规律, 注意知识与案例相结合, 注意学生的认知特点, 注意提高学生的学习兴趣和创造能力的培养, 注意将重要的制作技巧融于实例当中。

本书由沈大林主编, 参加本书编写的主要人员还有张伦、万忠、郑淑晖、张士元、陶宁、沈昕、肖柠朴、郭政、于建海、王爱赅、王浩轩、郑原、郑瑜等。

本书适合作为高职高专院校非计算机专业的教材, 也可作为相关培训学校的培训教材以及网页制作爱好者的自学用书。

由于技术的不断变化以及操作过程中的疏漏, 书中难免有偏漏和不妥之处, 恳请广大读者批评指正。

编者

2009 年 10 月

Flash 是由美国 Macromedia 公司制作的软件。目前最新版本是 Flash 8。Flash 可以在使用很小字节量的情况下,完成高质量的矢量图形和交互式动画的制作。Flash 采用“流”的播放形式,可以边下载边观看。Flash 制作的扩展名为 .swf 的文件,可以插入到 HTML 里,也可以单独成为网页。它不但可以制作一般的动画,还可以制作具有较强交互性能的动画。Flash 与 Dreamweaver、Fireworks 等软件配合使用,可以快速制作精彩的网页、创建有特色的网站。Flash 不仅可以用于网页制作,还可以应用于多媒体软件的开发。它不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用,还可以独立地制作多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏等。另外,Flash 8 还提供了几种集成和传送视频内容的方法。

本书共分 8 章,第 0 章介绍 Flash 8 的工作环境;第 1 章介绍 Flash 8 的基本概念、基本操作,使读者对 Flash 8 有一个总体了解,为以后的学习打下一个良好的基础;第 2 章介绍如何绘制图形和编辑图形;第 3 章介绍了创建文本和导入外部对象的方法;第 4 章介绍了创建 Flash 8 动画的基本方法;第 5 章介绍元件、ActionScript 基本语法、部分全局函数和交互动画的基本制作方法;第 6 章介绍了面向对象的编程方法;第 7 章介绍 Flash 8 的组件,组件的使用方法,以及一些综合实例。

全书采用案例带动知识点学习的方法进行讲解,通过学习实例掌握软件的操作方法和技巧,以及程序设计方法和设计技巧。本书按节细化了知识点,并结合知识点介绍了相关的实例。除了第 0 章外,每节均由“案例效果”、“设计过程”、“相关知识”和“案例进阶”四部分组成。“案例效果”中介绍了学习本案例所要达到的效果;“设计过程”中介绍了实例的制作方法和技巧;“相关知识”中介绍了与本案例有关的知识;“案例进阶”中介绍了与案例有关的进阶案例。全书除了介绍大量的知识点外,还介绍了 31 个案例和 83 个进阶案例(共 114 个案例),以及近 100 道思考与练习题。实例有详细的讲解,容易看懂、便于教学,读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握中文 Flash 8。

本书特别注意到内容的由浅入深、循序渐进,知识含量要高,使读者在阅读学习时,不但知其然,而且知其所以然,不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平。在本书编写中,作者努力遵从教学规律,注意知识结构与实用技巧相结合,注意学生的认知特点,注意提高学生的学习兴趣 and 创造能力的培养,注意将重要的制作技巧融于实例当中。

本书适用于企业、人才和学校的需求,也可作为高职高专的教材,大专院校非计算机专业的教材,培训学校的培训教材,及网页制作爱好者的自学用书。

由于新技术的不断发展以及操作过程中的疏漏,书中难免有偏漏和不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

2006 年 12 月

目 录

CONTENTS

第0章 绪言 1

0.1 中文 Flash CS5 的工作区 1

0.1.1 欢迎屏幕 1

0.1.2 中文 Flash CS5

工作区简介 2

0.1.3 舞台工作区 7

0.1.4 时间轴的组成和特点 8

0.1.5 “库”面板和元件分类 10

0.2 工作区布局和 Flash 文档

基本操作 11

0.2.1 工作区布局 11

0.2.2 Flash 文档基本操作 12

0.3 创建第一个 Flash CS5 文档 14

0.3.1 制作“彩球跳跃”

Flash 动画 14

0.3.2 Flash 动画的播放 16

0.3.3 Flash 动画的导出 17

0.4 教学方法和课程安排 19

思考与练习 0 20

第1章 对象和时间轴基本操作 22

1.1 【案例1】图像水平移动切换 22

设计过程

- 新建 Flash 文档和设置文档属性 22
- 导入图像 23
- 制作图像水平移动动画 23

相关知识

- 选取对象 25
- 移动、复制和删除对象 25
- 利用“信息”面板精确调整对象的位置与大小 25
- 利用“属性”面板精确调整对象的位置与大小 25

1.2 【案例2】图像逐渐显示切换 26

设计过程

- 打开 Flash 文档和修改动画 26
- 制作图像渐显示动画 27
- 制作遮罩图层 28
- 制作矩形图像框架 28
- 制作立体框架 29

相关知识

- 创建元件和复制元件 30
- 将舞台工作区中的对象转换为元件 30
- 将舞台工作区中的动画转换为元件 31
- 创建实例 31
- 编辑元件 31
- 编辑实例 31

1.3 【案例3】跳跃移动的足球 33

设计过程

- 制作“背景”和“足球”影片剪辑元件 33
- 制作第1个足球移动动画 34
- 制作其他图层的足球移动动画 35
- 动画的另一个制作方法 35

相关知识

- 帧的基本操作 36
- 图层基本操作 37
- 多个对象分散到图层 38
- 显示/隐藏图层 38
- 锁定/解锁图层和显示对象轮廓 38

1.4 【案例 4】撞击框架的彩球 39

设计过程

- 绘制立体七彩矩形
框架和彩球 39
- 创建四彩球移动动画 40
- 创建背景动画切换 41

相关知识

- 组合和取消对象组合 42
- 多个对象的层次排列 42
- 多个对象的对齐操作 43

1.5 【案例 5】多场景图像切换 44

设计过程

- 制作场景 1 的动画 44
- 制作场景 2 的动画 45
- 制作场景 3 的动画 46

相关知识

- 增加场景与切换场景 46
- “场景”面板的使用 46

1.6 综合实训 1 滚动动画 47

第 2 章 基本绘图 49

2.1 【案例 6】台球 49

设计过程

- 制作“台球 1”影片剪辑元件 49
- 制作“台球”影片剪辑元件 50
- 制作球杆图形 51
- 制作主场景 52

相关知识

- “样本”面板 52
- “颜色”面板 53
- 设置填充渐变色和图像 55
- 渐变变形工具 55
- 颜料桶工具 55
- 刷子工具 56

2.2 【案例 7】摄影展厅 1 57

设计过程

- 绘制线条 57

- 绘制填充 58
- 制作“三原色”影片剪辑元件 59

相关知识

- 笔触的设置方法 60
- 线条的绘制方法 61
- 墨水瓶工具的使用方法 61
- 滴管工具的使用方法 62
- 三原色 62

2.3 【案例 8】展厅中弹跳彩球 63

设计过程

- 创建“彩球”影片剪辑元件 63
- 制作彩球跳跃动画 65

相关知识

- 矩形图形的绘制方法 66
- 椭圆图形的绘制方法 66
- 多边形和星形图形的
绘制方法 67

2.4 【案例 9】双蝶花园 68

设计过程

- 绘制彩蝶图形 68
- 制作彩蝶投影 69

相关知识

- 选择工具改变图形形状的方法 70
- 选择工具切割图形的方法 70
- 橡皮擦工具的使用方法 71
- 对象一般变形调整方法 71
- 对象精确变形调整方法 73

2.5 【案例 10】月光下的熊猫家园 74

设计过程

- 绘制夜空、山脉和云 74
- 绘制星星 75
- 制作月亮移动动画 76
- 绘制翠竹 76
- 绘制绿草 78

● 相关知识

- 什么是路径和锚点.....79
- 钢笔工具绘制直线路径的方法.....79
- 钢笔工具绘制曲线路径的方法.....79

2.6 【案例 11】映日荷花.....80

● 设计过程

- 绘制荷叶.....81
- 绘制莲蓬和莲杆.....82
- 绘制荷花.....83

● 相关知识

- 钢笔工具指针.....84
- 部分选择工具.....84
- 锚点工具.....85

2.7 【案例 12】模拟指针表 1.....86

● 设计过程

- 制作“彩珠环”影片剪辑元件.....86
- 制作“自转彩珠环”影片剪辑元件.....87
- 制作“模拟指针表”影片剪辑元件.....87
- 制作主场景动画.....88

● 相关知识

- 平滑和伸直.....89
- 扩展填充大小和柔化填充边缘.....89
- 优化曲线.....90
- 将线转换为填充.....90

2.8 综合实训 2 变色电风扇.....91

第 3 章 高级绘图.....93

3.1 【案例 13】滚动风景图像.....93

● 设计过程

- 制作电影胶片.....93

- 制作图像移动动画.....94
- 制作小花.....95

● 相关知识

- 绘制模式.....96
- 绘制图元图形.....97
- 两类 Flash 对象的特点.....98
- 合并对象.....98

3.2 【案例 14】模拟指针表 2.....99

● 设计过程

- 制作“表盘”影片剪辑元件.....100
- 制作“自转七彩环”影片剪辑元件.....101
- 制作“模拟指针表”影片剪辑元件.....101

● 相关知识

- 使用喷涂刷工具创建图案.....102
- “喷涂刷工具”参数设置.....103
- 应用 Deco 工具藤蔓式效果.....104
- 应用 Deco 工具网格效果.....105
- 应用 Deco 工具对称刷子效果.....106

3.3 【案例 15】摄影展厅 2.....107

● 设计过程

- 准备影片剪辑实例.....108
- 制作透视图像.....108

● 相关知识

- 3D 空间概述.....110
- 3D 平移调整.....111
- 3D 旋转调整.....111
- 使用“变形”面板旋转选中的 3D 对象.....112
- 透视和调整透视角度.....112
- 调整消失点.....113

3.4 综合实训3 美丽家园.....114

第4章 文本和导入外部素材.....116

4.1 【案例16】绿色大自然.....116

设计过程

- 制作“动画渐变”影片剪辑元件.....116
- 制作“移动文字”影片剪辑元件.....117
- 制作“转圈文字”影片剪辑元件.....117
- 制作“七彩变色文字”影片剪辑元件.....118
- 制作“立体发光”文字.....119
- 制作主场景动画.....120

相关知识

- 设置字符属性.....121
- 分离和修改文字.....122
- 设置段落属性.....122
- 设置“选项”栏选项.....122
- 输入文本.....123
- 使用滤镜.....123

4.2 【案例17】小池荷花.....124

设计过程

- 合并“荷花和荷叶”和“水波”图像.....125
- 添加荷花图像——位图分离和处理.....126

相关知识

- 导入图形和图像.....126
- 位图属性的设置.....127
- 位图转换为矢量图形.....127
- 使用套索工具.....128

4.3 【案例18】圣诞电影.....129

设计过程

- 导入视频.....130
- 制作动画.....130

相关知识

- 导入视频和音频.....131
- 播放视频的方法.....133
- “声音属性”对话框.....133
- 选择声音和声音效果.....134
- 编辑声音.....134
- 声音同步方式.....135

4.4 综合实训4 汽车展.....136

第5章 传统补间动画和补间动画.....138

5.1 【案例19】旋转动画集锦.....138

设计过程

- 制作“摆动彩球”动画——静止元件.....139
- 制作“摆动彩球”动画——旋转摆动动画.....140
- 制作“足球跷跷板”动画——跷跷板运动.....141
- 制作“足球跷跷板”动画——足球跳跃.....142
- 制作“翻页画册”动画——第1页翻页.....143
- 制作“翻页画册”动画——第3页翻页.....144

相关知识

- Flash 动画的种类和特点.....145
- 传统补间动画的制作方法.....146
- 传统补间动画关键帧的“属性”面板.....146

5.2 【案例20】海底世界.....148

设计过程

- 制作影片剪辑元件.....148
- 制作游鱼和水草动画.....149
- 制作“气泡”上升动画.....150

相关知识

- 引导层.....151
- 引导动画制作方法1.....152

- 引导动画制作方法 2 152

5.3 【案例 21】玩具小火车 153

设计过程

- 制作轨基和轨道 153
- 制作火车头动画和背景图像 154
- 制作车厢动画 155

相关知识

- 引导层与普通图层的关联 156
- 设置图层的属性 156

5.4 【案例 22】昼夜轮回 157

设计过程

- 创建图像逐渐变亮动画 157
- 创建“月亮”和“星星”影片剪辑元件 158
- 创建“月亮”图层的动画 159

相关知识

- 补间动画的有关名词解释 160
- 补间动画和传统补间动画之间的差异 160
- 创建补间动画 161
- 补间基本操作 161
- 编辑相邻的补间范围 162

5.5 【案例 23】旋转变换文字 162

设计过程

- 创建补间动画 163
- 编辑关键帧 163

相关知识

- 复制和粘贴补间动画 164
- 复制和粘贴补间帧属性 165
- 编辑补间动画 165

5.6 【案例 24】纯美新西兰图像 漂浮切换 166

设计过程

- 制作第 1 幅图像的漂浮切换 166
- 制作其他图像的漂浮切换 167

相关知识

- 了解“动画编辑器”面板 168
- 曲线调整 170
- 应用缓动和浮动 170

5.7 综合实训 5 图像和文字

旋转切换 172

第 6 章 补间形状和 IK 动画及

遮罩层应用 173

6.1 【案例 25】冲浪和文字变形 173

设计过程

- 制作“海浪”动画 173
- 制作“冲浪”动画 174
- 制作“文字变形”动画 175

相关知识

- 补间形状动画的基本制作方法 175
- 补间形状动画关键帧的“属性”面板 175

6.2 【案例 26】开关门式图像

切换 176

设计过程

- 开门式图像切换 176
- 关门式图像切换 177

相关知识

- 添加形状提示的基本方法 178
- 添加形状提示的原则 178

6.3 【案例 27】自然和谐 179

设计过程

- 制作“运动员”影片剪辑元件 180
- 制作主场景动画 181

相关知识

- 向元件实例添加骨骼 182
- 向图形添加骨骼 184
- 选择骨骼和关联的对象 184
- 编辑 IK 骨架和删除骨骼 185
- 重新定位 186
- 将骨骼绑定到控制点 186

6.4 【案例 28】变形变色文字 187

设计过程

- 制作变形动画 187
- 制作变色动画 188

相关知识

- 在时间轴中对骨架进行动画处理 188
- 将骨架转换为影片剪辑或图形元件 189
- 调整 IK 运动约束 189
- 向 IK 动画添加缓动 190

6.5 【案例 29】多图像特效切换 190

设计过程

- 制作“小河流水”影片剪辑元件 191
- 制作“错位切换图像”动画 192
- 制作“动画模糊消失”动画 193
- 制作“百叶窗切换图像”动画 194

相关知识

- 遮罩层的作用 196
- 创建遮罩层 196

6.6 【案例 30】文字绕地球转 197

设计过程

- 制作“地球展开图”影片剪辑元件 197
- 制作“自转地球”影片剪辑元件 198

• 制作“发光自转文字”

- 影片剪辑元件 199
- 制作主场景动画 200
- 制作星星动画 201
- 整理“库”面板内的元件和时间轴图层 201

相关知识

- 普通图层与遮罩层的关联 202
- 图层文件夹 202

6.7 综合实训 6 回归大自然咏鹅 203

第 7 章 交互式动画和 ActionScript

程序设计基础 206

7.1 【案例 31】按钮展示动画 206

设计过程

- 导入动画 206
- 制作按钮 207
- 编辑按钮 208

相关知识

- 按钮元件的 4 个状态 208
- 创建按钮 208
- 测试按钮 209
- 影片剪辑和按钮实例的“属性”面板 209
- 图形实例的“属性”面板 210

7.2 【案例 32】按钮控制自转地球 211

设计过程

- 修改“自转地球”动画 212
- 添加按钮和输入程序 212

相关知识

- “动作”面板特点 213
- 辅助按钮栏一些按钮的作用 214
- “动作”面板菜单 215
- 帧的事件与动作 216
- 按钮和按键的事件与动作 216
- 影片剪辑元件的事件与动作 218