

新手学

Flash CC

动画制作 (实例版)

王进修 主编



CD

注重 **实例**
应用为王

坚持实用为主、应用为王之王道，本书所有实例均来自一线设计实践经验，新手掌握后即可快速上手。

72例导学
轻松入门

全书72例，从软件基本操作到实例应用，全程通过实例导学，新手只需步步紧跟，零基础轻松入门。

1小时多媒体
视频教程

随书附赠的光盘内含72个实例的素材及源文件、近1小时的多媒体视频教程，让读者学习更轻松。

5大重点
直击精髓

攻克操作基础、菜单命令、工具应用、设计思路、综合应用五大重难点，直击软件精髓，快速突破。



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

新手学

Flash CC

动画制作 (实例版)

王进修 主编



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书针对Flash CC的新特性,按照不同的应用专题,精心设计了多个能够体现Flash技术精华的经典实例,包括Flash CC基础实例、图形绘制实例、帧动画实例、形状与动作补间动画实例、遮罩与引导动画实例、文字动画实例、Action动画实例、鼠标特效动画实例、按钮与菜单动画实例、交互课件动画实例、网络广告动画实例、贺卡与游戏制作实例等,详细介绍了Flash CC在各个方面的使用技巧与操作方法。

本书附赠光盘内容为书中实例源文件及部分视频教学。

本书适合于初、中级读者学习使用,特别适合于已经掌握了Flash基础知识,想进一步提高创作水平的读者阅读,同时也是广大教师及动画爱好者的制作指导书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

新手学 Flash CC 动画制作:实例版/王进修主编.--北京:电子工业出版社,2015.1

(新手学设计)

ISBN 978-7-121-24450-6

I. ①新… II. ①王… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 228009 号

责任编辑:田 蕾

特约编辑:刘红涛

印 刷:北京天宇星印刷厂

装 订:北京天宇星印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:14.5 字数:371.2千字

版 次:2015年1月第1版

印 次:2015年1月第1次印刷

定 价:69.80元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。



前言

PREFACE

Flash CC是美国Adobe公司最新推出的矢量动画制作软件，是当今最为流行的网络多媒体制作工具之一。它在多媒体设计领域中具有不可替代的作用，在继承以前版本所有优点的基础上又增加了许多新的功能，使用更加便捷，被广泛应用于动画设计、多媒体设计、Web设计等领域。

本书编写者针对初、中级读者在学习过程中的要求及习惯，综合了具有丰富经验的设计师的设计经验，编写了这本书，希望能有助于读者快速了解动画制作的设计思路，熟练掌握各种工具及命令的功能与使用技巧，从而快速成为一名具有非凡创造力的动画设计人员。

本书精选了数十个具有代表性和说明性的精彩实例作品，将Flash的应用技巧与实际创意完美地结合在一起。这些实例堪称软件使用中的经典实例，所选实例把握了两个原则：具有很强的代表性；非常美观。包括Flash CC基础实例、图形绘制实例、帧动画实例、形与动作补间动画实例、遮罩与引导动画实例、文字动画实例、Action动画实例、鼠标特效动画实例、按钮与菜单动画实例、交互课件动画实例、网络广告动画实例、贺卡与游戏制作实例等，通过Step By Step的讲解方式，深刻细致地剖析了整个实例的制作过程。本书实例力求用最简单、最直接的方法达到最好的设计效果，并在带领读者熟练掌握软件操作的同时，掌握各种动画的制作方法和操作技巧。

本书特色：

1. “全新软件+实例导学”模式。本书采用的是新推出的Flash CC中文版，全书采用实例导学模式，让读者在模仿中学习，快速掌握软件的应用及设计实践，轻松驾驭软件，熟练地完成动画制作。

2. 突出重点及难点，提供相关的知识链接。在写作中穿插技巧提示，帮助读者及时解决学习中可能会碰到的问题。适当补充相关知识链接，让读者进一步拓展应用能力。

3. 实用性强，易于上手。本书的实例均来自一线实践需求，每一个实例都有不同的知识点和代表性，实例由简到繁，逐步深入，非常适合初学者入门学习并逐步提高。

4. 为便于读者学习，随书附赠本书后3章视频教程。

目录

CONTENTS

01 章 Flash CC基础入门

实例01 设置个性化的工作空间.....	2
实例02 创建我的第一个Flash动画	4
实例03 设置舞台的显示比例	6
实例04 导入图片.....	7
实例05 转换位图为矢量图.....	8
实例06 发布动画.....	9
实例07 将动画发布为视频.....	10
实例08 将Flash文件创建为自带播放器的影片.....	12



02 章 图形绘制实例

实例09 使用铅笔工具与选择工具绘制可爱的小女孩.....	14
实例10 使用矩形工具与椭圆工具绘制卡通毛笔.....	20
实例11 使用选择工具、部分选取工具绘制咖啡杯	22
实例12 使用渐变色、高光和阴影绘制清晨的露珠	24
实例13 使用放射性渐变填充绘制光晕.....	28
实例14 使用线条工具与钢笔工具绘制窗帘.....	29



03 章 帧动画实例

实例15 小马散步.....	32
实例16 功夫女孩.....	34
实例17 调皮的小男孩.....	38
实例18 森林运动会	40



实例19 风起云涌.....	43
实例20 璀璨星空.....	45
实例21 驴子甩尾巴.....	48



04章 形状与动作补间动画实例

实例22 月夜蝙蝠.....	52
实例23 湖泊上的小帆船.....	55
实例24 百叶窗.....	57
实例25 田野风车.....	59
实例26 浪漫单车.....	61



05章 遮罩与引导动画实例

实例27 小树长大了.....	66
实例28 瀑布.....	68
实例29 水中倒影.....	71
实例30 夏夜萤火虫.....	73
实例31 快乐的小鱼儿.....	76
实例32 两只蝴蝶.....	79



06章 文字动画实例

实例33 发光文字.....	84
实例34 毛笔写字效果.....	86
实例35 流动的文字.....	88
实例36 美丽风景文字.....	90
实例37 斜角文字.....	91
实例38 鲜花文字.....	93
实例39 根须文字.....	95
实例40 流光溢彩文字.....	97



07章 Action动画实例

实例41 绚丽的方块旋转效果	102
实例42 小火苗	104
实例43 水底的泡泡	107
实例44 雪花	110
实例45 下雨天	112
实例46 喷水池	115
实例47 星星漂移效果	117
实例48 旋转的三角形	120
实例49 灯笼	123



08章 鼠标特效动画实例

实例50 擦出来的甜蜜	126
实例51 水纹特效	128
实例52 跟随鼠标的弹性文字	131
实例53 开花效果	133
实例54 跟随鼠标的箭头	135
实例55 烟花绽放	137
实例56 弹性小球	139



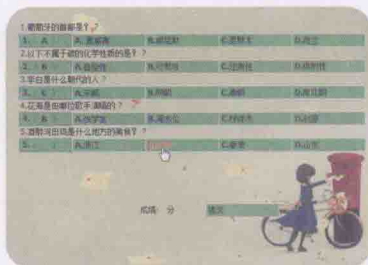
09章 按钮与菜单动画实例

实例57 控制白鹤飞翔	144
实例58 切换图片的大小	148
实例59 3D旋转菜单	150
实例60 右键弹出菜单	152
实例61 网页菜单	154
实例62 登录窗口	155



10章 交互动画实例

- 实例63 选择题 158
- 实例64 视频播放器 163
- 实例65 图片浏览器 165
- 实例66 制作课件 167



11章 网络广告动画实例

- 实例67 网络竖条广告 186
- 实例68 咖啡促销广告 191
- 实例69 口红网络banner 195



12章 贺卡与游戏制作实例

- 实例70 新春贺卡 200
- 实例71 趣味测试小游戏 205
- 实例72 抓气球 216



01

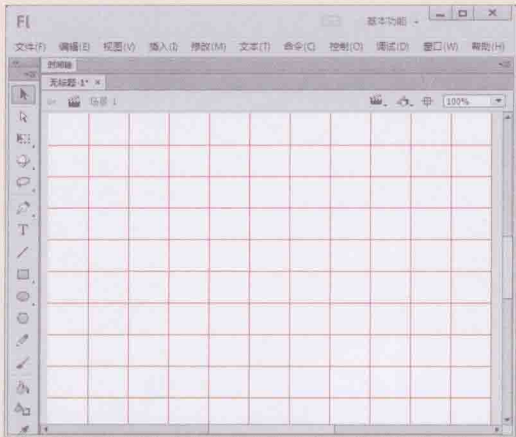
章

Flash CC基础入门



- 设置个性化的工作空间
- 创建我的第一个Flash动画
- 设置舞台的显示比例
- 导入图片
- 转换位图为矢量图
- 发布动画
- 将动画发布为视频
- 将Flash文件创建为自带播放器的影片

实例01 设置个性化的工作空间

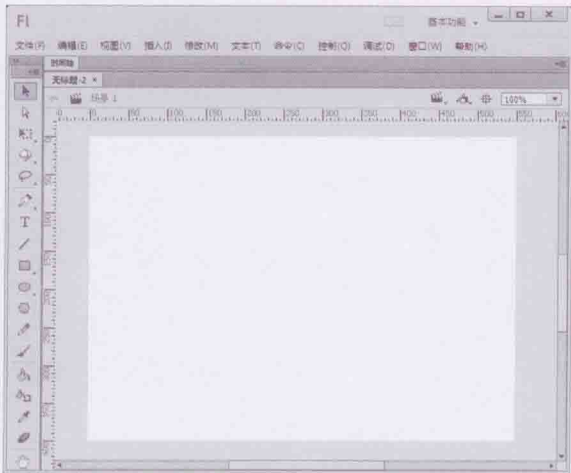


案例说明: 本例使用标尺、辅助线与网格设置Flash CC的工作空间,可以使动画元素的移动更为精确与方便。标尺是Flash中的一种绘图参照工具,通过在舞台左侧和上方显示标尺,可以帮助用户在绘图或编辑影片的过程中,对图形对象进行定位。而辅助线则通常与标尺配合使用,通过舞台中的辅助线与标尺的对应,使用户更精确地对场景中的图形对象进行调整和定位。

光盘文件: 源文件与素材\第1章\设置个性化的工作空间.flas

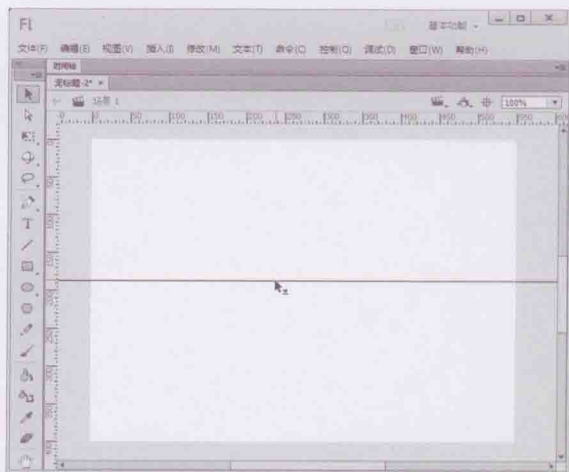
操作步骤

1 显示标尺。新建一个Flash文档,执行“视图→标尺”命令,或按下【Ctrl+Alt+Shift+R】组合键,即可在舞台左侧和上方显示标尺。



2 创建辅助线。执行“视图→辅助线→显示辅助线”命令,然后在舞台上方的标尺中向舞台中拖动鼠标,即可创建出舞台的辅助线。

线”命令,然后在舞台上方的标尺中向舞台中拖动鼠标,即可创建出舞台的辅助线。

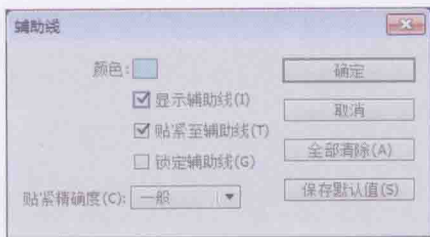


3 创建其他辅助线。利用同样的方法,拖动出其他水平和垂直辅助线,然后通过鼠标对辅助线的位置进行调整。

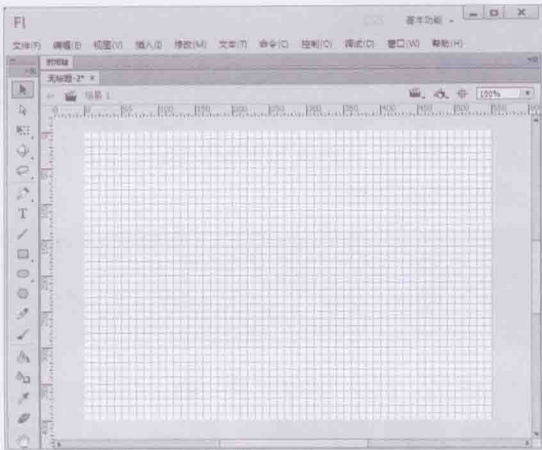


提示

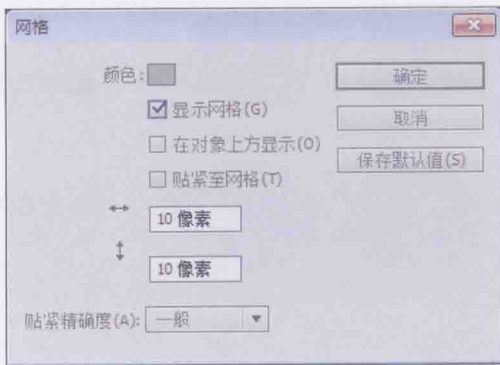
如果不需要某条辅助线，用鼠标将其拖动到舞台外即可将其删除。用户还可通过执行“视图→辅助线→编辑辅助线”命令，或按下【Ctrl+Alt+Shift+G】组合键，在打开的“辅助线”对话框中设置辅助线的颜色，并可对辅助线进行锁定、对齐等操作。



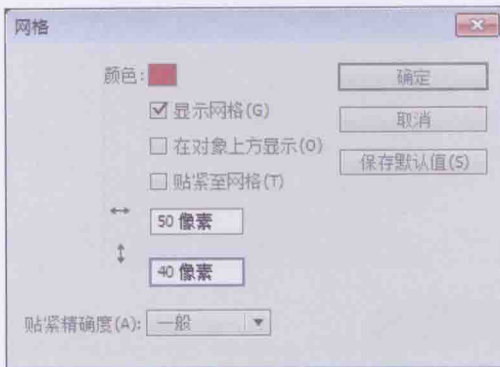
- 4 显示网格。执行“视图→网格→显示网格”命令，或按下【Ctrl+’】组合键，即可在舞台中显示出网格。



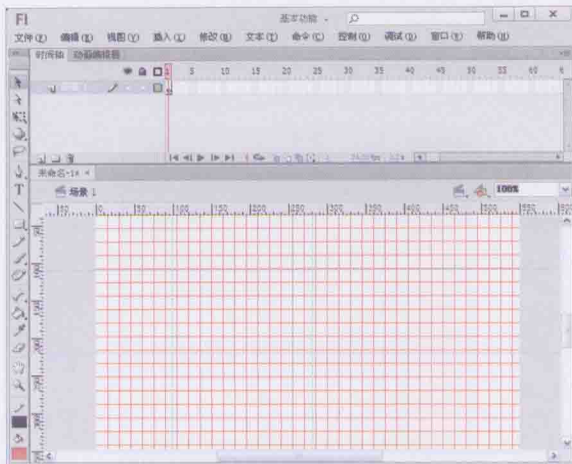
- 5 打开“网格”对话框。若需要对当前的网格状态进行更改，执行“视图→网格→编辑网格”命令，或按【Ctrl+Alt+G】组合键，弹出“网格”对话框。



- 6 编辑网格。在“↔”和“↑↓”右侧的文本框中修改网格的水平间距和垂直间距，如将网格的颜色设置为红色，将网格的水平间距和垂直间距分别设置为“50像素”与“40像素”。



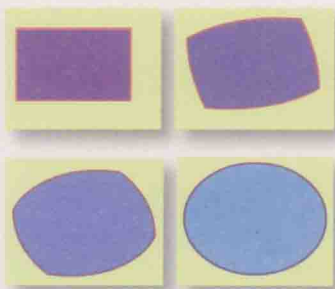
- 7 更改网格后的舞台。设置完成后单击“确定”按钮，将所做的更改应用到舞台。



实例

02

创建我的第一个Flash动画



案例说明：本例使用“文档设置”对话框设置Flash动画的参数，然后简单地创建一个矩形逐渐变成椭圆的动画。

光盘文件：源文件与素材第1章\第一个Flash动画 fla

操作步骤

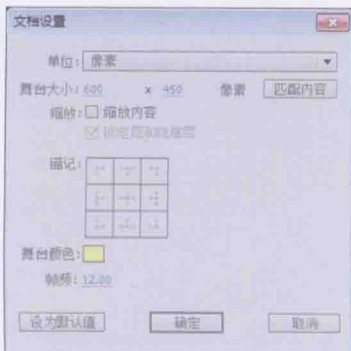
1 新建一个Flash文档，执行“修改→文档”命令，打开“文档设置”对话框。



提示

按下【Ctrl+J】组合键能快速打开“文档设置”对话框。

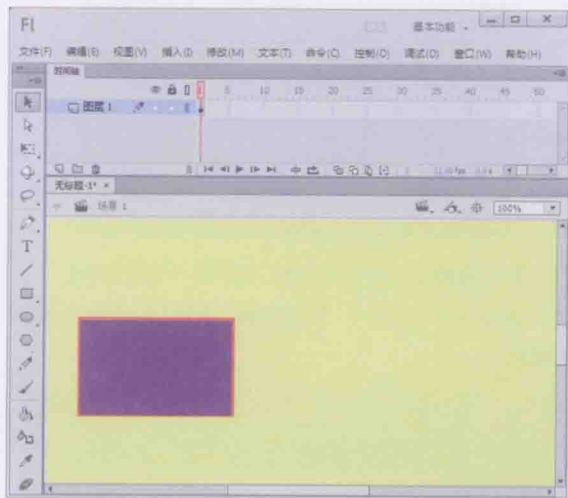
2 设置文档参数。在对话框中将“舞台大小”设置为600×450，将“舞台颜色”设置为黄色，在“帧频”文本框中输入“12”。设置完成后单击 **确定** 按钮。



提示

帧频就是每秒钟播放的帧数，帧频越大，动画播放的速度就越快。

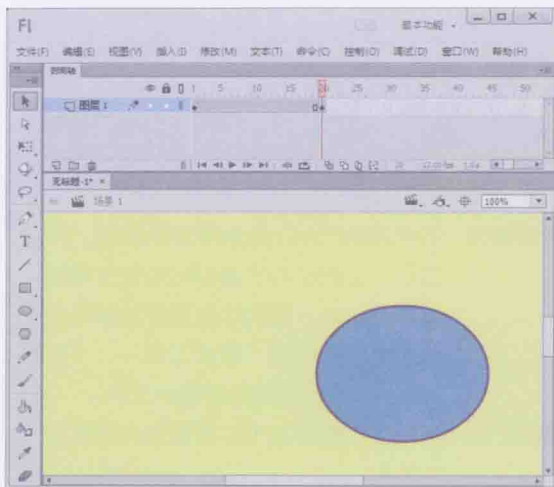
3 绘制椭圆。单击“矩形工具”，在舞台上绘制一个矩形，矩形的颜色随意。



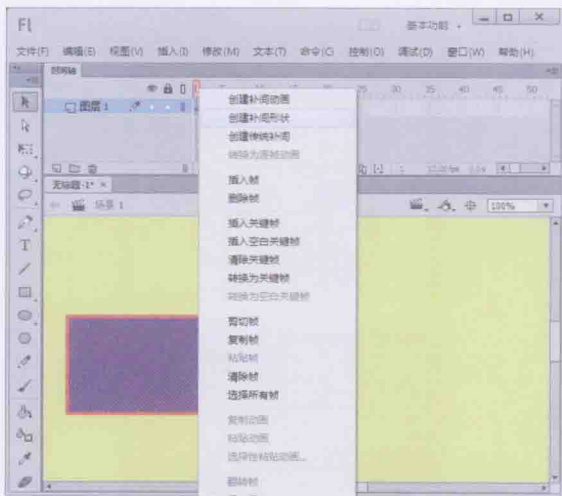
4 插入关键帧。在时间轴的第20帧处按下【F7】键，插入空白关键帧。



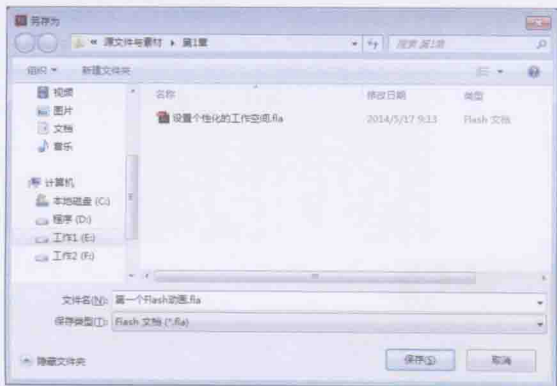
5 绘制矩形。单击“椭圆工具”，在舞台上绘制一个椭圆，椭圆的颜色随意。



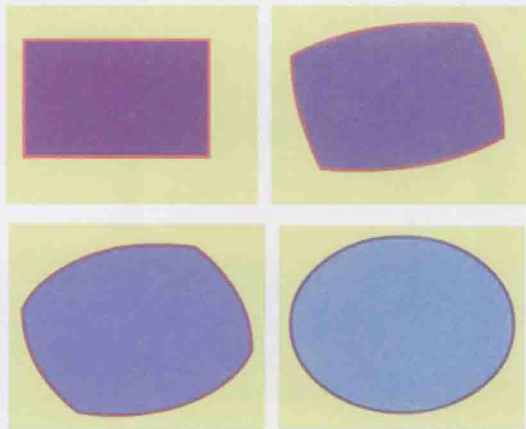
6 创建形状补间动画。在时间轴的第1帧单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形状”命令。



7 保存文件。执行“文件→保存”命令，打开“另存为”对话框，将“文件名”设置为“第一个Flash动画”。完成后单击“保存(S)”按钮。



8 欣赏动画。按下【Ctrl+Enter】组合键，欣赏最终效果。



形状补间动画是指Flash中的矢量图形或线条之间互相转化而形成的动画。形状补间动画的对象只能是矢量图形或线条，不能是组或元件。通常用于表现图形之间的互相转化。



提示

在Flash CC中，不同的动画类型，在时间轴中的帧标识也不相同。

常见的各种帧标识如下：

- ：两个关键帧之间有黑色箭头且背景为浅蓝色，表示两个关键帧之间创建了动画补间。
- ：两个关键帧之间有虚线且背景为浅蓝色，表示两个关键帧之间创建动画补间失败。
- ：两个关键帧之间有黑色箭头且背景为浅绿色，表示两个关键帧之间创建的是形状补间动画。
- ：两个关键帧之间是虚线且其背景为浅绿色，表示两个关键帧之间创建形状补间失败。
- ：连续的关键帧，表示这是逐帧动画。
- ：在关键帧上有一个红色小旗，表示在该帧上设置了帧标签。
- ：在关键帧上有一个“a”的符号，表示在该帧上输入了Action代码。

实例

03

设置舞台的显示比例



案例说明：本例设置Flash舞台的显示比例，设置显示比例是为了随时可以放大或缩小舞台，以方便制作者更好地制作动画。也可以使用“放大工具”、“缩小工具”来设置舞台的显示大小。

光盘文件：源文件与素材\第1章\设置舞台的显示比例.flas

操作步骤

1 显示比例。单击Flash文档舞台右上方**100%**右侧的▼按钮，弹出舞台的显示比例下拉列表。

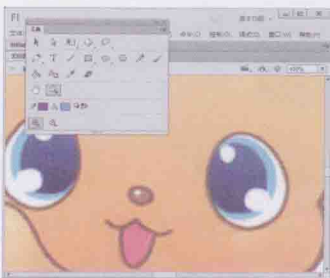


2 选择显示比例。在弹出的下拉列表中选择50%，舞台按比例缩小。



3 选择显示比例。在弹出的下拉列表中选择200%，舞台按比例放大。

4 使用“放大工具”。单击工具箱中的“缩放工具”，再单击“放大工具”，在舞台上单击，即可将舞台放大。



5 使用“缩小工具”。单击“缩小工具”，在舞台中单击，即可将舞台缩小。



提示

按住【Alt】键，可以在“放大工具”和“缩小工具”之间进行切换。

实例04 导入图片

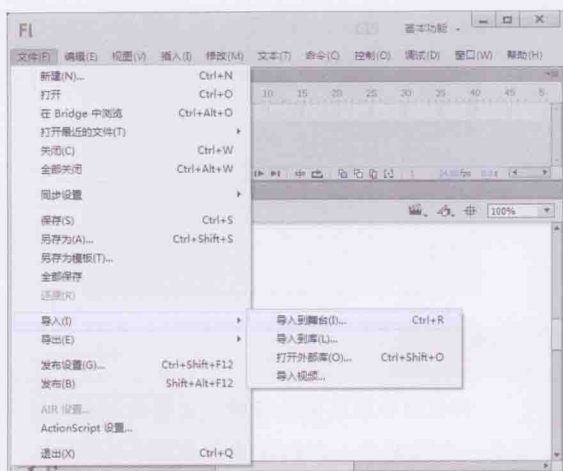


案例说明：Flash CC的导入图片功能不但极大地丰富了Flash影片的画面，同时也提高了制作效率。

光盘文件：源文件与素材\第1章\导入图片\导入图片.fl

操作步骤

1 执行“导入”命令。新建一个Flash文档，按下【Ctrl+R】组合键，或者执行“文件→导入→导入到舞台”命令。



2 选择JPEG图像。在弹出的“导入”对话框中选择一幅图像，然后单击“打开(O)”按钮。



3 导入图像。经过上述操作即可将需要的图像导入到舞台中了。



提示

在导入图像时，如果导入的是以数字序号结尾的图像序列中的一个图像，而且该序列中的其他图像都位于一个相同的文件夹中，则Flash会自动将其识别为图像序列，并弹出下图所示的对话框，提示用户是否导入序列中的其他图像。单击“是”按钮，则导入JPEG图像。



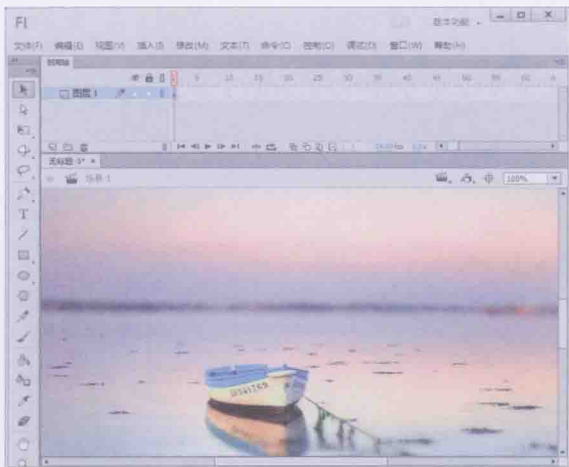


案例说明: 在Flash CC中, 可以将位图转换为矢量图, 便于对图像进行处理, 满足动画制作的需求。

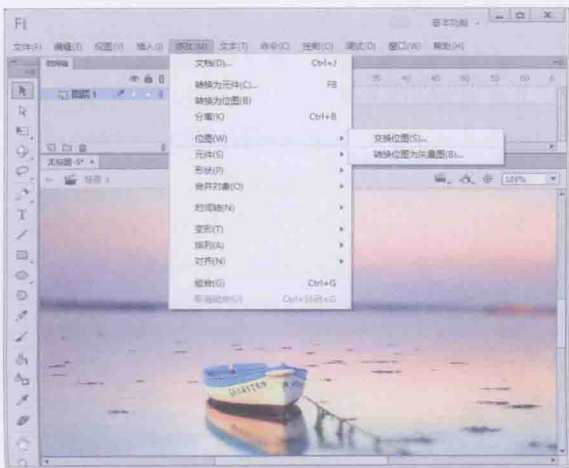
光盘文件: 源文件与素材\第1章\转换位图为矢量图\转换位图为矢量图.fla

操作步骤

1 导入图像。新建一个Flash文档, 执行“文件→导入→导入到舞台”命令, 将一幅图像导入到舞台中。



2 执行菜单命令。选中导入的图像, 执行“修改→位图→转换为位图矢量图”命令。



3 弹出“转换为位图矢量图”对话框, 在“颜色阈值”文本框中输入色彩容差值, 在“最小区域”文本框中设置色彩转换最小差别范围大小, 在“角阈值”下拉列表中设置图像转换折角效果, 在“曲线拟合”下拉列表中绘制轮廓的平滑程度。



提示

将位图转换成矢量图时, 设置的颜色阈值越高, 转角越多, 则取得的矢量图形越清晰, 文件越大; 设置的色彩阈值越低, 折角越少, 则转换后图形中的颜色方块越少, 文件越小。

4 转换为矢量图。单击 **确定** 按钮, 即可将位图转换为矢量图。

