

FLASH DONGHUA
SHIZHAN JIAOCHENG

数字媒体技术专业系列

Flash动画实战教程

主 编◎王月明

副主编◎王 欣 杨 艳 田海宇



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

数字媒体技术专业系列

Flash动画实战教程

主 编◎王月明

副主编◎王 欣 杨 艳 田海宇

FLASH DONGHUA
SHIZHAN JIAOCHENG



北京师范大学出版集团

BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP

北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画实战教程 / 王月明主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2017. 1
“十二五”职业教育国家规划教材
ISBN 978-7-303-21483-9

I. ①F… II. ①王… 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(2016)第 265144 号

营销中心电话 010-62978190 62979006
北师大出版社科技与经管分社 www.jswsbook.com
电子邮箱 jswsbook@163.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com
北京市海淀区新街口外大街 19 号
邮政编码: 100875

印刷: 三河市东兴印务有限公司
经销: 全国新华书店
开本: 787mm×1092 mm 1/16
印张: 13
字数: 270 千字
版次: 2017 年 1 月第 1 版
印次: 2017 年 1 月第 1 次印刷
定价: 29.80 元

策划编辑: 宋淑玉 周光明	责任编辑: 宋淑玉 周光明
美术编辑: 刘 超	装帧设计: 刘 超
责任校对: 陈 民	责任印制: 赵非非

版权所有 侵权必究

反盗版、反侵权举报电话: 010-62978190

北京读者服务部电话: 010-62979006-8021

外埠邮购电话: 010-62978190

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-62979006-8006

本书编审委员会

主 编	王月明			
副主编	王 欣	杨 艳	田海宇	
参 编	孙希强	裴 伟		
主 审	庞金龙	罗 坚		

内容提要

本书在编写方法上突破传统以知识为目标的编写模式，引入项目式教学理念，采用项目驱动式教学方法。这些项目都是从企业典型工作任务中分析、提炼得到的，根据家实饲料有限公司网站的内容，选择5个学习情境，涵盖了从基础到进阶，逐步制作出完整符合标准的网页元素，切实提高学习者的实践操作技能。

本书内容紧贴学科发展前沿，5个学习情境介绍了Flash最常用的工具、面板、层、帧、元件、ActionScript等方面的知识，学生在完成每个项目的同时掌握所需的知识技能。本教材在编写过程中，项目始终为目标，知识点是完成任务的工具，最终完成某一项学习情境。本书可作为中、高等职业院校教材，也可作为广大Flash业余爱好者的参考用书。

前言

在动漫产业飞速发展的今天,Flash 动画制作软件,以其简单易懂的界面及独特的制作魅力,被越来越多的创作者所青睐。本书用“项目”贯穿,采用项目式教学,设计 5 个学习情境,每个学习情境都是一个完整独立网页元素作品。每个情境中包括学习任务单、任务资讯单、案例单、相关信息单、计划单、决策实施单、作业单、效果检查单、评价反馈单等环节。其中,学习任务单是对每个学习情境通过布置任务、明确学习目标、任务描述、对学生的要求等内容;任务资讯单是完成每个学习情境掌握的知识点;案例单是对任务所要达到的效果进行分析,对完成本项目后应该掌握的知识加以描述;相关信息单采用图文并茂的方法,详细介绍完成任务所需要的操作步骤;计划单在完成每个学习情境后制订学习计划;决策实施单是每个小组讨论制订计划书做出决定,制订实施方案;作业单是针对本项目为巩固知识点,设计相关作业,可用于课上或课后独立完成,重点知识应用于实际项目中,再次强化岗位技能;效果检查单以小组为单位,采用学生自检与教师检查相结合的方式,检查掌握知识的情况;评价反馈单对完成本学习情境给出综合评价及反馈意见。

本书从一个 Flash 动画制作初学者出发,合理安排知识点,打破了传统的纯软件知识学习或者纯案例讲解的教学模式。在素材的选取上力求使用真实素材,采用层层递进的学习方式,让学习者在最短的时间里掌握最有用的知识,成为动画制作的高手。

本书每个学习情境都配有 swf 效果图。由于动画是由多个画面组成的,建议读者在动手制作前,最好先看一下每个学习情境的最终效果图,这样操作起来更为直观。

本书由黑龙江职业学院王月明担任主编,学习情境 1 由济源职业技术学院杨艳编写;学习情境 2 由王月明编写;学习情境 3 由王欣编写;学习情境 4 由田海宇编写;学习情境 5 由孙希强编写,全书由庞金龙、重庆电子工程职业学院罗坚担任主审。特别是安博教育集团的老师们在教材筹划、学习情境的选材及编写过程中给予了大力支持并提出不少建设性的指导和建议,在此向他们表示诚挚的感谢!本书在编写过程中还要感谢提供技术支持的各位同人。由于时间仓促,加之笔者水平有限,疏漏之处在所难免,希望广大读者批评指正。

编者

2017 年 1 月

目 录

学习情境 1 制作家实饲料有限公司网站片头	(1)
学习任务单	(1)
任务资讯单	(2)
案例单	(3)
相关信息单	(4)
项目 1 准备片头元件	(4)
项目 2 制作片头动画元件	(8)
项目 3 组合元件完成片头制作	(13)
必备知识	(19)
计划单	(24)
决策实施单	(25)
作业单	(26)
效果检查单	(27)
评价反馈单	(28)
学习情境 2 制作家实饲料有限公司网页广告条	(29)
学习任务单	(29)
任务资讯单	(30)
案例单	(31)
相关信息单	(33)
项目 1 建立广告条文件	(33)
项目 2 制作文字和光元件	(37)
项目 3 制作背景星光四射	(44)
项目 4 导出广告条文件	(51)
必备知识	(51)
计划单	(58)
决策实施单	(59)
作业单	(60)
效果检查单	(61)
评价反馈单	(62)
学习情境 3 制作家实饲料有限公司产品展示	(63)
学习任务单	(63)
任务资讯单	(64)
案例单	(65)
相关信息单	(67)
项目 1 制作横排的快捷浏览窗口	(67)

项目 2 制作图片的显示效果	(89)
项目 3 制作开场动画和标题	(95)
项目 4 添加界面元素布局主场景	(100)
必备知识	(111)
计划单	(117)
决策实施单	(118)
作业单	(119)
效果检查单	(122)
评价反馈单	(123)
学习情境 4 制作家实饲料有限公司 MTV	(124)
学习任务单	(124)
任务资讯单	(125)
案例单	(126)
相关信息单	(128)
项目 1 设计实例	(128)
项目 2 完成实例	(137)
项目 3 生成 MTV 文件	(145)
必备知识	(146)
计划单	(150)
决策实施单	(151)
作业单	(152)
效果检查单	(154)
评价反馈单	(155)
学习情境 5 制作家实饲料有限公司网页 Flash 菜单	(156)
学习任务单	(156)
任务资讯单	(157)
案例单	(158)
相关信息单	(160)
项目 1 设计网站首页结构	(160)
项目 2 制作菜单按钮	(166)
项目 3 编写加载外部文件代码	(176)
项目 4 导出网站首页文件	(180)
必备知识	(182)
计划单	(190)
决策实施单	(191)
作业单	(192)
效果检查单	(194)
评价反馈单	(195)

学习情境 1

制作家实饲料有限公司网站片头

●●●●● 学习任务单

学习情境 1	制作家实饲料有限公司网站片头				学 时	18
布置任务						
学习目标	1. 熟悉 Flash 基本界面； 2. 掌握 Flash 基本工具的使用； 3. 熟练使用时间轴及补间； 4. 掌握元件的制作与保存及库的应用； 5. 在准备素材过程中能够构建整体剧本； 6. 了解基本动作命令代码。					
任务描述	在实训室，根据家实饲料有限公司提供的基本材料和相应素材，进行作品创意，搜集所需素材，设计制作网站片头。 具体任务： 1. 了解公司基本从事项目； 2. 设计网站片头，写好剧本； 3. 素材搜集整理； 4. 制作片头。					
学时分配	资讯 0.5 学时	计划 0.5 学时	决策 0.5 学时	实施 14 学时	考核 2 学时	评价 0.5 学时
提供资料	1. 沈大林. Flash CS3 案例教程. 北京：中国铁道出版社，2009 2. 王成良，马翠欣. Flash 动画制作基础与项目实训实用教程. 北京：中国水利水电出版社，2010 3. 李彪. Flash 应用案例教程. 哈尔滨：哈尔滨工程大学出版社，2008 4. 关秀英，贺下霞，赵元庆. Flash CS4 商业动画、片头与网站设计案例精解. 北京：清华大学出版社，2010					
对学生要求	1. 以小组为单位完成学习任务，充分体现团队合作精神； 2. 严格遵守实训室的各项规章制度； 3. 制作期间认真负责，熟练掌握应用工具及方法； 4. 严格遵守劳动纪律，爱护设备。					

●●●●

任务资讯单

学习情境 1	制作家实饲料有限公司网站片头
资讯方式	通过资讯问题和资讯引导，网络搜索、观看视频；到相关课程的精品课网站、课件园地查询；向指导教师咨询；查阅教材、参考资料等形式完成。
资讯问题	1. 网站片头的作用是什么？
	2. 如何写 Flash 剧本？
	3. 如何突出你的整体？
	4. Flash 基本操作方法包括哪些？
	5. 如何保存适合自己的 Flash 界面？
	6. Flash 基本动作命令使用方式有哪些？
	7. Flash 时间轴控制指令如何使用？
	8. 什么是镜头？
	9. 什么是镜头语言？
	10. 影视的画面处理技巧有哪些？
	11. 什么是景别？
	12. 景别分几类？各用在何处？
	13. 景别有什么作用及意义？
	14. Flash 当中如何分镜头？
资讯引导	1. 信息单中查询； 2. 图书馆查阅相关书籍； 3. 去 CNKI 等相关学术性网站查询； 4. 浏览相关 Flash 论坛。

●●●●● 案例单

学习情境 1		制作家实饲料有限公司网站片头	学 时	18
序号	案例内容		案例分析	
1.1	 图 1-1 片头		1. 地球向左侧缓缓移动，让出背景光线； 2. 背景光线逐渐增强，强光穿过屏幕； 3. 光照过后，公司名字逐渐显示出来，由虚逐渐变实，如图 1-1 所示。	
1.2	 图 1-2 场景切换		1. 宇宙逐渐积聚能量，各个飞行点向中心聚集； 2. 中心能量聚满，变亮； 3. 中心爆炸，公司名称也随着爆炸冲击向前飞来，如图 1-2 所示。	
1.3	 图 1-3 第二场景		1. 左侧光影切换突出公司名称； 2. 右侧进行切换，突出公司理念，如图 1-3 所示。	
1.4	 图 1-4 片头结束动画		1. 背景出现世界地图，象征公司的发展； 2. 公司名称出现； 3. 出现公司英文名称； 4. 公司名称后出现光晕，并不断闪现，如图 1-4 所示。	

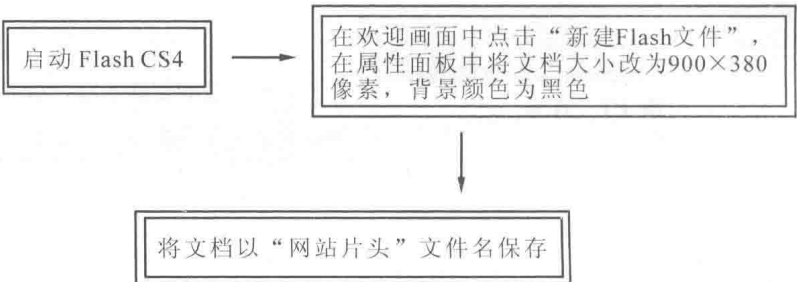
● ● ● ● 相关信息单

【学习情境 1】

制作家实饲料有限公司网站片头

项目 1 准备片头元件

任务 1 网站片头 Flash 文档基本设置



任务 2 转换基本元件

导入图片，具体操作如图 1-5 至图 1-7 所示。

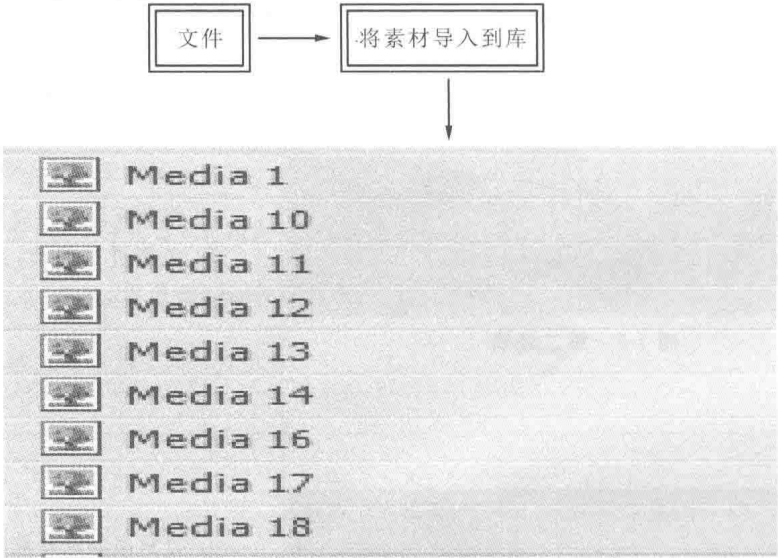
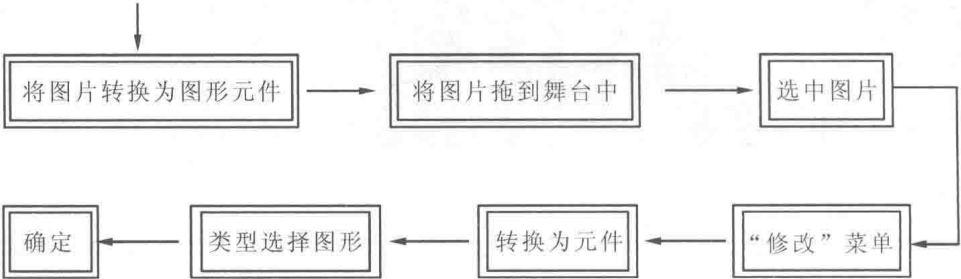


图 1-5 素材导入后效果



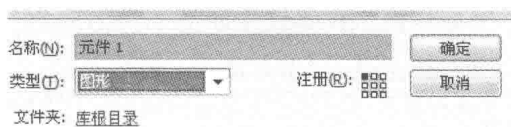


图 1-6 转换图形元件



图 1-7 转换素材元件

任务 3 制作相关元件

1. 制作光速移动效果

调整合适颜色，具体操作如图 1-8、图 1-9 所示。

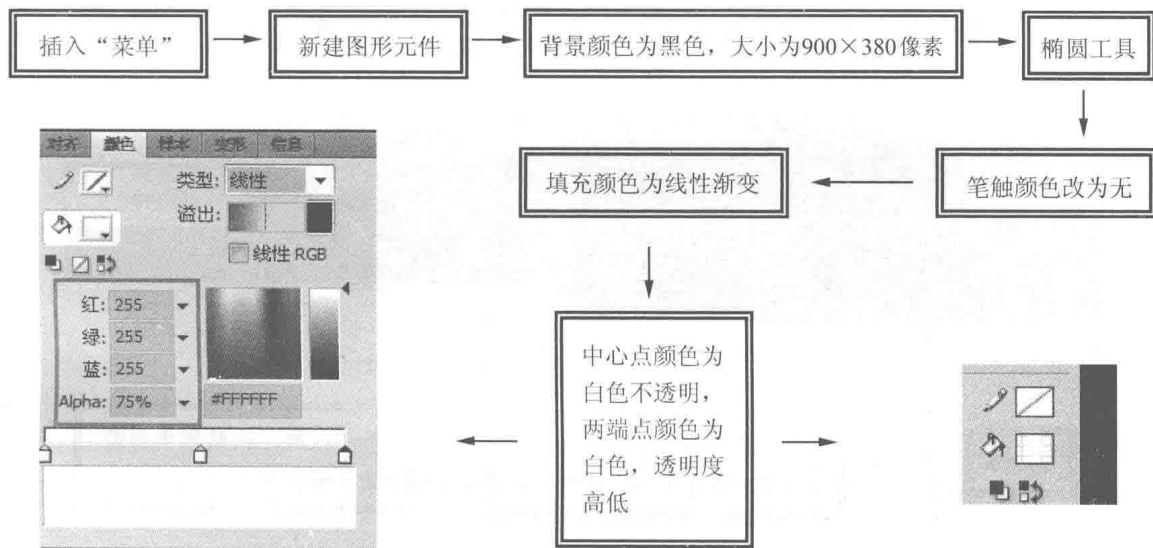


图 1-8 颜色设置

图 1-9 背景颜色设置

绘制椭圆，具体操作如图 1-10、图 1-11 所示。

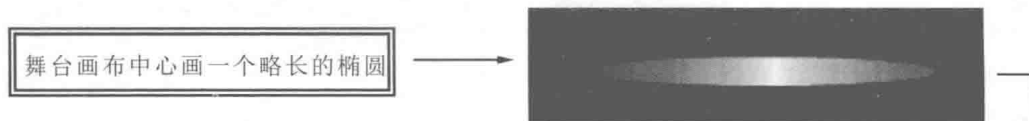


图 1-10 椭圆

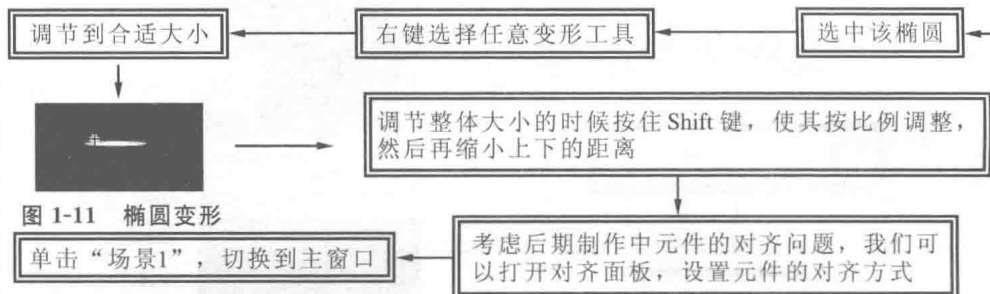


图 1-11 椭圆变形

创建基本动作，具体操作如图 1-12 至图 1-14 所示。

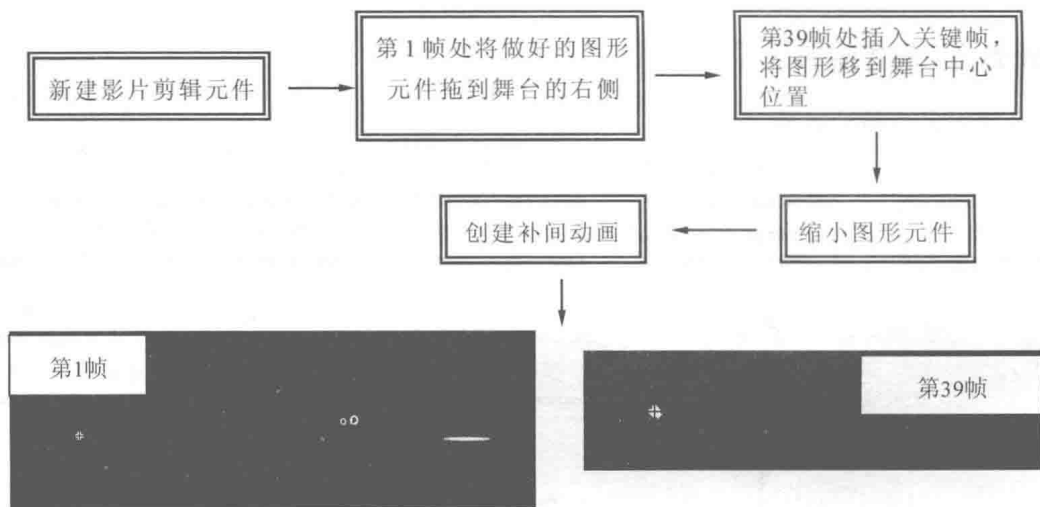


图 1-12 具体设置

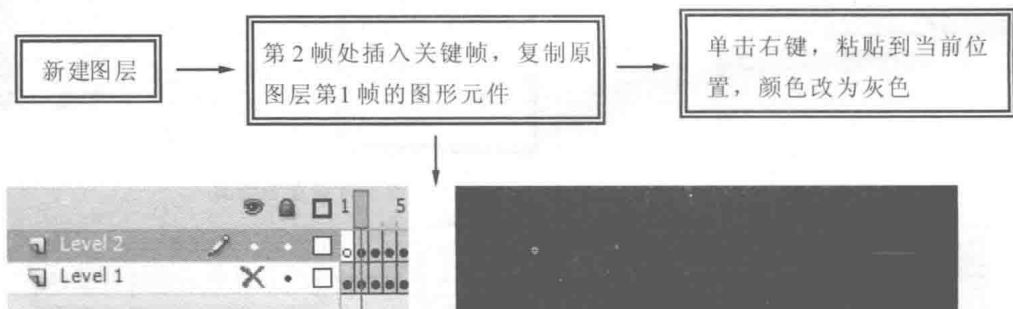


图 1-13 层设置点

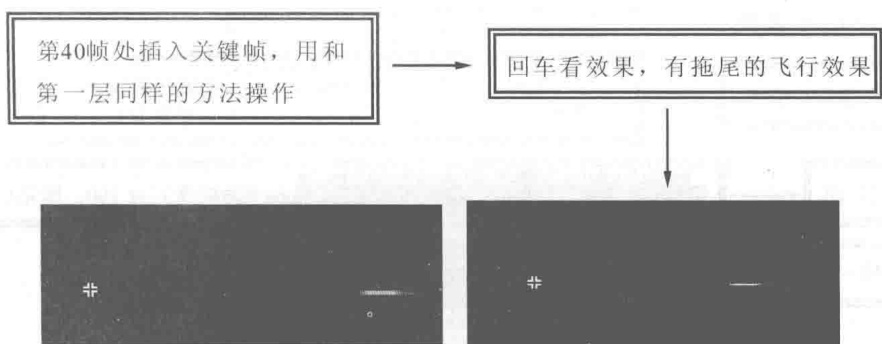


图 1-14 最终效果

2. 制作片头宣传语

制作文字场景，具体操作如图 1-15 所示。

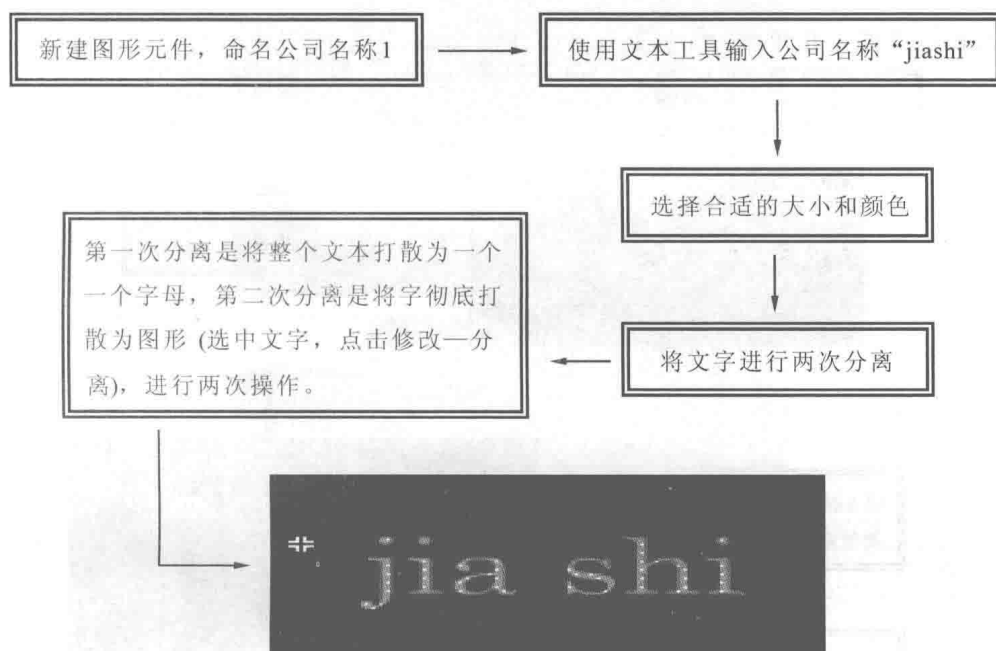


图 1-15 公司名称

制作其他文字元件，具体操作如图 1-16 所示。

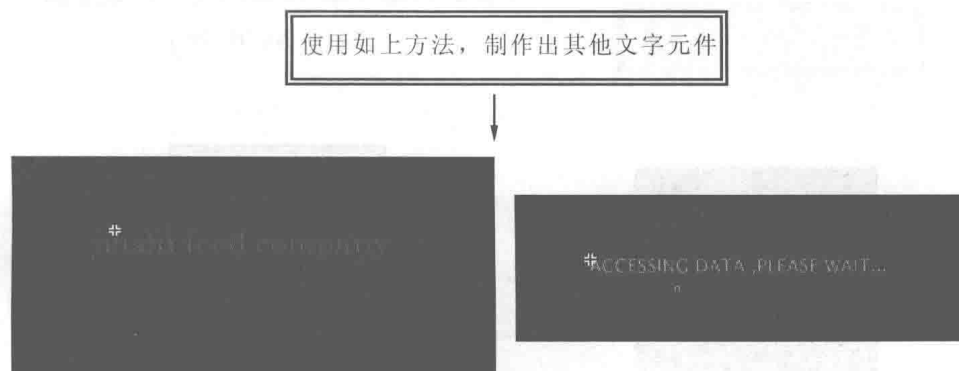
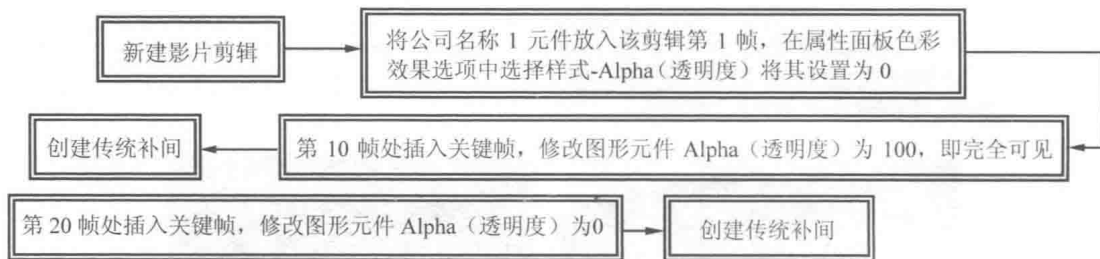


图 1-16 文字元件

制作文字动画效果。



项目 2 制作片头动画元件

任务 1 制作星球飘动效果

导入素材文件，并转换为元件，具体操作如图 1-17 所示。

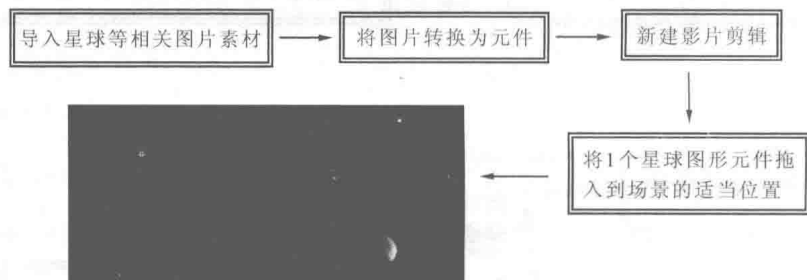


图 1-17 场景

调整元件属性，具体操作如图 1-18 至图 1-20 所示。

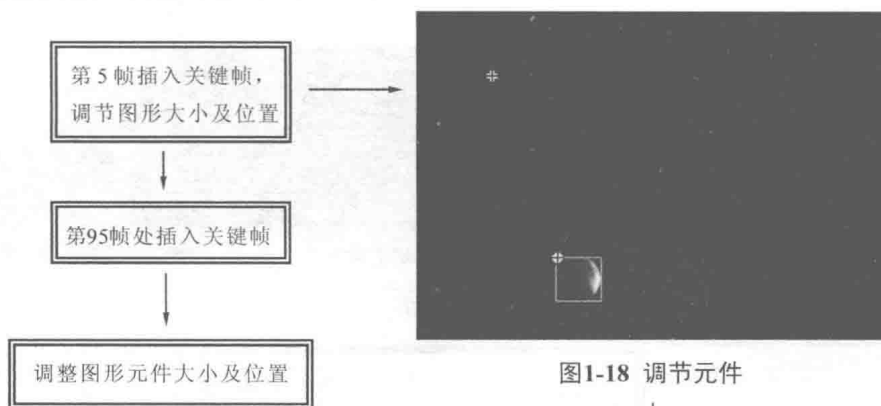


图 1-18 调节元件

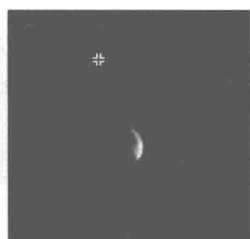


图 1-19 调整后大小

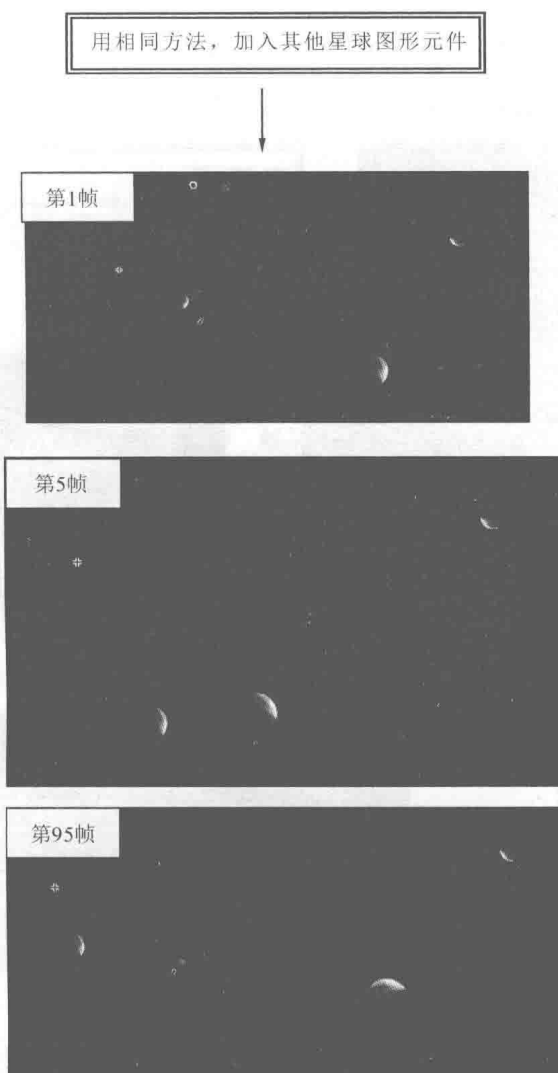


图 1-20 元件位置

插入停止动作代码，具体操作如图 1-21 所示。



图 1-21 插入停止动作代码