

一本让您零基础学会
制作精品flash课件的实战用书

精品动画 课件实战 宝典

彭海胜 主编

杨华 黄桂娇 韩玉玲 孙婉蓉 副主编

全部案例的素材与源文件
全部案例的多媒体教学视频
15个获全国一等奖动画课件

超值赠送

清华大学出版社

精品动画 课件实战 宝典

彭海胜 主编

杨华 黄桂娇 韩玉玲 孙婉蓉 副主编

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书分为三大篇章,第一篇章是基础操作,包括第1章到第5章,讲述了Flash CS5入门的基础知识,包括软件基本工具的使用,图层与时间轴的知识,元件与实例的知识,还有Flash的基本动画知识等。第二篇章是进阶操作,包括第6章和第7章,主要是介绍了ActionScript脚本技术的基础和课件的一些基本链接知识以及多媒体素材的采集和处理方法。第三篇章是综合制作,包括第8章和第9章,第8章主要介绍了一些练习测验类课件的制作方法,第9章是本教材的最大创新点,通过三个案例的制作让读者掌握一个完整课件的制作步骤与方法。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

精品动画课件实战宝典/彭海胜主编. —北京:清华大学出版社,2017
ISBN 978-7-302-48783-8

I. ①精… II. ①彭… III. ①多媒体课件—制作 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 263433 号

责任编辑:袁 琦
封面设计:何凤霞
责任校对:刘玉霞
责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <ftp://ftp.tup.tsinghua.edu.cn/理工分社>

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:18.5

字 数:450千字

版 次:2017年11月第1版

印 次:2017年11月第1次印刷

印 数:1~2500

定 价:88.00元

产品编号:075841-01

序言一

在当今所处的知识经济时代,人类传承的、累积的及每时每刻正在衍生的文明与信息,浩若烟海、信息万变。以信息技术为核心的新知识、新技术和新工具,可谓日新月异、层出不穷,正在悄然变革学校教育的教学内容、教学模式与学习方法。随着信息技术与课程的融合不断深化,如何提高教学的效益与效果,使学习者能在有限的时间内掌握所学的知识与技能,保持较为浓厚的学习积极性和趣味性,施教者能高效地达到预期的教学目标,成为既是知识的传授者又是提升学习能力的促进者,已是师生、学校和社会共同关注的问题。

一图胜千言,一画达万语,多媒体互动式教学能有效地解决目前中小学课堂教学的低效和创新的需要,增强学习者的积极性与趣味性,图形化、可视化、动画化是读图时代课堂教学的发展需求。教学课件资源的选用、设计和制作问题,一直关乎和困扰课堂应用的常态化和便捷化。互联网上的各类资源虽然很多,但纷繁混杂、良莠不齐,课堂教学不能简单地靠“拿来主义”。如果教学课件要体现任课教师的教学智慧,适合学生自主学习与合作学习,就更应该自己动手,甚至师生合作,共同创作生动富有内涵的多媒体课件,追求教学资源的鲜活性和生成性;然而,教师的设计能力、制作技能和师生合作的机制,不是一蹴而就的,需要有理论的指导和技能的训练,加之一些成功案例的参考提示,方可达到理想的效果。

《精品动画课件实战宝典》是主编彭海胜老师及其团队根据多年来从事动画课件设计和教学实战经验的总结,再经过独具匠心式的打磨、推敲和斟酌而写成的。本书以 Flash CS5 为入门,讲述基本动画知识和 ActionScript 脚本技术知识,以软件基本使用、图层与时间轴的原理、元件与实例为设计工具,由浅入深,循序渐进;最后章节通过三个典型实例,完整地表达了多媒体课件从设计、制作到课堂应用的每个细节,详细地阐述了动画课件的构思设计、制作技术、方法和技巧,内容丰富,易学易懂,具有较强的可读性和操作性,能有效地提升动画课件的设计、制作和运用水平。

闻道有先后,术业有专攻。道为术之本,术为道之末。有道无术,魂不附体,只能坐而论道,束手无策,无法行动;有术无道,体不附魂,只能手忙脚乱,乱闯乱试,事倍功半。教学既是科学,又是艺术,须道术结合、魂体统一,有方法的道,能承载道的技术成为一线教师的首选,在教育教学中恰当地运用教育技术充分体现了这种道术共生的关系。彭海胜老师在多媒体动画教学的理论上有着广泛的涉猎钻研,主持和参与多项与动画课件相关的市级、省级和国家级

的课题研究,取得了出色的成果;所创作的多媒体互动式教学课件、动画作品和教学设计,多项次获得市级、省级和国家级技能大赛的一等奖。他的作品力求实用、实战和有教学实效,以解决一线教学的重点、难点为目的,形象生动、耳目一新、交互性强、通俗易懂。我相信无论是多媒体动画的初学者,还是有一定经验的创作者,本书所阐述的内容和引用的案例都具有重要的参考价值。

佛山市顺德区电教中心主任 章传东

2017年6月

序言二

当我打开《精品动画课件实战宝典》，用心去触摸这些鲜活的文字，我的内心充盈着感动。我被朴实的文字所牵引，被精美的动画课件所感动。每一滴水都闪耀着太阳的光辉，而每一个作品，都折射出彭海胜工作室的老师们优秀的匠心匠艺和纯洁的心灵。于是，我发现它凝聚了一线教师的辛勤教育、潜心研究的点点心血，播撒着他们科研创新、百年树人的殷殷希望。透过这本书，我们感受到了信息化教学已深入到学校教育教学的各个环节，正悄悄地改变着我们教师的教学理念和教学模式，转变着学生的学习方式，也感受到了信息化教学已真正成为老师们实现专业成长的理想平台，成为提升学校品牌的广阔舞台。

多媒体课件是教师进行教学的工具，现代教育技术是教师优化教学的一个手段。在教学过程中，课件起到的是非常重要的辅助作用，有了多媒体课件的参与，使我们的课堂更丰富，学生的积极性也有所提高；同时，我们也应该认识到多媒体课件的出现与运用对教师的要求提高了，这大大促进了教师的专业成长。

认识彭海胜老师已经有很多年了，彭老师多次参加信息化教学大赛，多次获得全国信息化教学大赛的一等奖、二等奖，是我省中等职业学校从事信息化教学的优秀人才。随着多媒体技术的迅速发展和普及，对课堂上的教学也提出了更多、更高的要求。正因为多媒体技术在教学活动中有着许多传统教育无法比拟的优势，所以它渐渐地成为教学活动的重要组成部分，在各学科教学活动中被广泛应用，并发挥着日益显著的作用。的确，一个构思巧妙、画面精美、内容广泛、运用手段灵活的多媒体课件，能让学生在短时间内获取大量的知识，从而进一步提高教学效率和质量，使教学活动更加出彩。“怎样提高制作多媒体课件的能力，拥有熟练的操作技能”是现代教师的一大困惑。

现实情况下，由于很多教师对信息技术的了解总是一知半解，不够深入，所以产生了一丝抗拒的心理，总认为很难，没有信心学好。但是，有句话说得好：“每个人都具有成为自己所在领域中业务能手的素质，你所缺少的不过是时间、努力和付出。”彭海胜老师所带领的工作室团队十年磨一剑，加强各种软件的操作方法和信息化教学理论的学习，并在长期的课堂教学实践中，提高自己的课件制作水平。《精品动画课件实战宝典》就是彭海胜老师多年从事信息化教学实践探索的心血和经验总结，该书不仅介绍了Flash制作软件的一些基本操作，更重要的是它讲解了完整课件的制作方法步骤。本书采用

大量的图表,图文并茂、直观清晰地讲解了教学课件的制作方法步骤,并将 Flash 的知识融入课件实例当中,打破了传统教材的编写模式,注重课件的技能训练,便于教师的实践与操作。该书是以“实战”为主的教材,涉及动画课件制作的方方面面,都是在信息化课堂教学一线中经常容易碰到的实际问题,是在平时的工作实践中一点一滴积累起来的,有很强的“实战”意义。

路漫漫其修远兮,吾将上下而求索。信息化教学之路很长,远方的山山水水,一路上的宜人景色必将催生新的希望。我相信,彭海胜老师的这本书,将为广大教师开启信息化课程教学的智慧之锁。在未来,将涌现出越来越多的像彭海胜老师一样的青年教师,来共同谱写信息化教育的新乐章!

广东省职教学会教育技术工作指导委员会常务副主任兼秘书长 晏兴耀

2017 年 6 月

前言

多媒体课件是现行课件制作的发展方向,是信息化教学内容的重要载体和形式,使用多媒体课件不仅能丰富教学内容,还可以激发学生的学习兴趣,在多媒体课件良好的交互性中进行个性化教学,可以取得良好的课堂教学效果。因此,制作优质的多媒体课件成为教师教学、学生学习过程中一个主要的内容,也是教师的基本技能之一。

目前,多媒体课件制作软件种类繁多,对于广大的教师和教育工作者来说,在制作多媒体课件时,挑选一款合适的多媒体课件制作软件是十分重要的。在众多的多媒体课件制作软件中,Flash无疑是最耀眼的,具有其他课件制作软件无法相比的综合设计性能。

《精品动画课件实战宝典》主要面向课件爱好者、中小学教师以及师范类院校学生,以Flash CS5为开发工具,从基础入手,由浅入深,通过典型实例的学习与讲解,引导读者掌握课件制作工具中的各种制作技术、方法和技巧,内容非常全面和具体。

教材适用人群较广,既可作为高校相关专业的参考书,用作不同层次的多媒体课件制作培训班教材,也可作为广大中小学教师和相关制作交互多媒体课件的参考手册。

本书的作者大多是从事课件制作课程教学的优秀教师与学科教师,课件制作经验丰富,对Flash软件有深入的认识,有二十多个课件获全国一等奖,在课件制作过程中有着自己的心得体会,能够结合教学实际,整理出一套现代教育教学中急需的课件制作技巧。

本书语言叙述通俗易懂,突出了实用性,内容丰富,结构安排合理。Flash并不是一个课件制作的专业软件,有些功能在课件中很少用甚至不用,所以在本书中有很多不常用的知识点并没有进行介绍,大大缩短了学习者的学习时间。本书分为三大篇章,第一篇章是基础操作,包括第1章到第5章,讲述了Flash CS5入门的基础知识,包括软件基本工具的使用,图层与时间轴的知识,元件与实例的知识,还有Flash的基本动画知识等。第二篇章是进阶操作,包括第6章和第7章,主要是介绍了ActionScript脚本技术的基础,介绍了课件的一些基本链接知识以及多媒体素材的采集和处理方法。第三篇章是综合制作,包括第8章和第9章,第8章主要是介绍了一些练习测验类课件的制作方法,第9章是教材的最大创新点,通过三个案例的制作让读者掌握一个完整课件的制作步骤与方法。

本书由彭海胜任主编,杨华、黄桂娇、韩玉玲、孙婉蓉任副主编。具体编写分工如下:韩玉玲编写第1、2、3章;杨华编写第4、5、6章;孙婉蓉编写第7章;黄桂娇编写第8章;彭海胜编写第9章,全书由彭海胜负责统稿。

应该说,目前的课件制作书籍很多是按知识体系来编排的,也有以案例为主的,但这些案例都是一些很小的案例,只涉及某一个知识点,有时候我们学习完了一整本书,基本上掌握了软件的大部分技术,但还是不会制作一个完整的课件来进行教学。本书所制作的三个比较完整的课件案例,是完全按照上课时所需要的教学环节所制作的,涉及Flash课件制作的很多知识点。可以说,熟练制作完成这三个课件之后,以后制作其他课件就显得简单很多。

清华大学出版社网站提供了本教材所用到的课件范例源文件及相应的素材。学习者可以以这些课件范例为模板稍作修改,举一反三,制作出更多更实用的课件。为了让学习者更轻松地掌握Flash课件制作技术,作者还精心制作了配套的多媒体教学视频。视频教程基本涵盖了教材的内容,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!学习资料还附赠了十五个全国一等奖的课件作品,让学习者能欣赏到一些制作比较精良的课件作品,在制作的过程中可以起到很好的借鉴作用。

在本书的编写中,虽然我们始终努力做到最好,但因为水平有限,书中不足之处在所难免,欢迎读者朋友们与我们联系,帮助我们改进提高。

本书的出版终于可以将自己用Flash制作课件的一些经验与大家分享,但愿能为大家提供一点帮助!

愿课件制作给你带来快乐!

编者

2017年5月

目录

第 1 章 认识 Flash CS5	1
1.1 Flash 的用途.....	1
1.2 Flash 的运行环境.....	2
1.3 Flash CS5 的安装与启动.....	3
1.3.1 软件的安装.....	3
1.3.2 软件的启动.....	3
1.4 Flash CS5 界面简介.....	4
1.5 Flash CS5 基本操作.....	5
1.5.1 基本文件操作.....	5
1.5.2 舞台设定.....	5
第 2 章 学习绘图	7
2.1 绘图工具的使用方法	7
2.1.1 线条工具.....	8
2.1.2 椭圆工具、矩形工具和多角星形工具	8
2.1.3 铅笔工具.....	9
2.1.4 刷子工具	10
2.1.5 钢笔工具	11
2.1.6 文本工具	11
2.1.7 箭头工具	13
2.1.8 部分选取工具	14
2.1.9 套索工具	14
2.1.10 任意变形工具.....	14
2.1.11 填充变形工具.....	15
2.1.12 墨水瓶工具和颜料桶工具.....	16
2.1.13 吸管工具.....	19
2.1.14 橡皮擦工具.....	19
2.1.15 手形工具和缩放工具.....	20
2.2 绘图的相关命令.....	21
2.2.1 组群命令	21

2.2.2	对齐图像	21
2.2.3	使用标尺、辅助线和网格	22
2.2.4	线条、文本到填充的转化	24
2.2.5	分离位图	24
2.2.6	扩展填充和柔化填充边缘	25
第 3 章	图层	27
3.1	图层的概念	27
3.2	图层的操作	28
3.3	图层的状态	29
3.4	图层的属性	29
第 4 章	Flash 动画原理	32
4.1	时间轴和帧	32
4.1.1	帧的 3 种形式	33
4.1.2	帧的基本操作	33
4.2	动画类型	34
4.2.1	逐帧动画	34
4.2.2	补间动画	39
4.2.3	形状补间动画	44
4.2.4	路径动画	47
4.2.5	遮罩动画	50
4.2.6	动画制作综合案例	55
第 5 章	元件和实例	76
5.1	认识元件	76
5.2	库	77
5.3	实例	78
5.4	案例示范	80
第 6 章	ActionScript 的应用	95
6.1	初识 ActionScript 2.0	95
6.1.1	程序类型	95
6.1.2	条件判断	96
6.1.3	循环控制语句	97
6.1.4	点语法	97
6.1.5	常用的时间轴控制函数	97
6.1.6	影片剪辑对象和按钮对象的属性	98
6.1.7	影片剪辑对象的常用方法	98
6.1.8	其他一些常用函数	99



6.1.9 编程思想(面向对象的程序设计思想)	99
6.2 案例示范	99

第 7 章 多媒体素材的采集和处理

103

7.1 裁剪图像素材的尺寸	103
7.2 将图像背景处理成透明格式	105
7.3 缩减图像素材的体积	107
7.3.1 通过转换图像文件的格式来压缩图像体积	107
7.3.2 通过调整图像文件的大小来压缩图像体积	108
7.3.3 通过降低图像文件的品质来压缩图像体积	109
7.4 用 Photoshop 制作课件背景图像素材	109
7.4.1 课件主页背景的制作	110
7.4.2 课件按钮的制作	116
7.5 处理课件声音素材	118
7.5.1 剪裁课件声音素材	118
7.5.2 编辑课件声音效果	119
7.5.3 调整课件声音大小	120
7.6 用闪客精灵解析课件素材	121
7.6.1 解析 swf 影片	121
7.6.2 导出素材	121

第 8 章 练习测验类课件

123

8.1 制作判断题课件	123
8.1.1 课件功能介绍	123
8.1.2 制作思路及难点分析	123
8.1.3 操作步骤	124
8.2 制作填空题课件	132
8.2.1 课件功能介绍	132
8.2.2 制作思路及难点分析	132
8.2.3 操作步骤	133
8.3 制作单项选择题课件	139
8.3.1 课件功能介绍	139
8.3.2 制作思路及难点分析	139
8.3.3 操作步骤	139
8.4 制作连线题课件	149
8.4.1 课件功能介绍	149
8.4.2 制作思路及难点分析	149
8.4.3 操作步骤	150
8.5 制作多项选择题课件	160

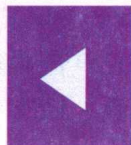
8.5.1	课件功能介绍	160
8.5.2	制作思路及难点分析	161
8.5.3	操作步骤	161
8.6	制作性格测试程序	169
8.6.1	程序功能介绍	169
8.6.2	制作思路及难点分析	170
8.6.3	操作步骤	170

第9章 完整课件实例制作 182

9.1	美丽的色彩世界	182
9.1.1	“片头”场景的制作	183
9.1.2	“主页”场景的制作	187
9.1.3	“认一认”场景的制作	190
9.1.4	“学一学”场景的制作	192
9.1.5	“连一连”场景的制作	200
9.1.6	“拼一拼”场景的制作	202
9.1.7	“填一填”场景的制作	205
9.1.8	“画一画”场景的制作	209
9.1.9	作品的优化及发布设置	210
9.2	动画人物头像设计	212
9.2.1	“主页”场景的制作	212
9.2.2	“激趣导入”场景的制作	217
9.2.3	“新课精讲”场景的制作	221
9.2.4	“趣味活动”场景的制作	237
9.2.5	“课外作业”场景的制作	238
9.2.6	“小资源库”场景的制作	240
9.2.7	“课件说明”场景的制作	246
9.2.8	作品的优化及发布设置	247
9.3	语文课件“望岳”	250
9.3.1	底图的制作	250
9.3.2	“片头”场景的制作	258
9.3.3	“主页”场景的制作	264
9.3.4	“朗读欣赏”场景的制作	268
9.3.5	“课文分析”场景的制作	273
9.3.6	“词语注释”场景的制作	275
9.3.7	“课堂练习”场景的制作	278
9.3.8	“知识链接”场景的制作	279
9.3.9	“视频讲解”场景的制作	281
9.3.10	作品的优化及发布设置	282

第1章

认识Flash CS5



学习目的： 理解 Flash 的运用范围，认识 Flash 软件的界面外观，学习基本的文件操作方法。

Flash 是目前最优秀的、最火爆的网络动画、网页开发和多媒体课件制作工具，它不但易学易用，而且用途广泛。用 Flash 生成的动画有两个最显著的特点：一个是文件体积很小，便于在网上传输；另一个是有交互功能，可以根据观众的鼠标、键盘事件做出各种应答或计算。目前为止该软件有很多版本，本书介绍的版本是 Flash CS5。

1.1 → Flash 的用途

Flash 广泛应用于制作网络动画、网络广告、多媒体课件、个性化网页，还可以利用它的脚本语言开发一些小游戏，下面摘录一些实例。

图 1-1-1 是韩国一家公司使用 Flash 开发的“流氓兔”系列动画小品，其诙谐幽默的剧情深受人们喜爱，这使该公司的相关产品销售火爆，赢得了不少利润。

利用 Flash 制作动态网络广告要比静态图像更能吸引观众的视线。图 1-1-2 是创维变频技术电视的网络广告，它使用灵活的动画演示技巧使观众在很短的时间内就能了解该产品的优越性能。



图 1-1-1 “流氓兔”系列

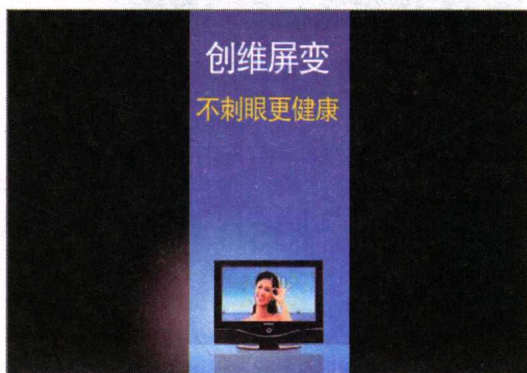


图 1-1-2 创维广告

国内 Flash 爱好者利用业余时间制作出许多精彩的动画短剧和 MTV,图 1-1-3 是网络 MTV《我不想说我是鸡》中的画面,作品用歌曲《我不想说》的曲调、幽默的歌词、搞笑的动画,模拟鸡的视角唱出了对肆虐 2005 年的禽流感这一时事的观感,引起网民的极大共鸣。

Flash 还可以用来开发多媒体教学课件与光盘。多媒体教学最明显的特点就是同时展现声音讲解和动画演示,使观众在最短的时间内轻松掌握大量的知识。图 1-1-4 是《沁园春·长沙》课件的主界面。



图 1-1-3 《我不想说我是鸡》



图 1-1-4 《沁园春·长沙》

利用 Flash 强大的交互功能还可以制作一些小游戏。图 1-1-5 是小游戏《吃豆子》中的画面。它是由 Flash 开发的,像此类游戏还有很多。

利用 Flash 的优秀的动画品质完全能够开发大型角色动画。著名的迪士尼公司就利用 Flash 制作了网络版《花木兰》,动画品质堪称一流,图 1-1-6 是其中的一帧画面。目前不少电视节目的片头也是用 Flash 制作的。

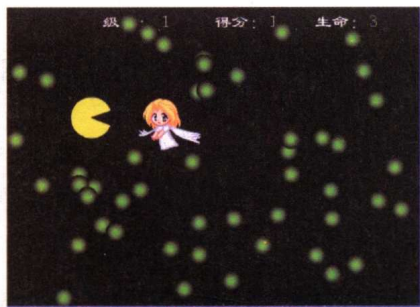


图 1-1-5 《吃豆子》

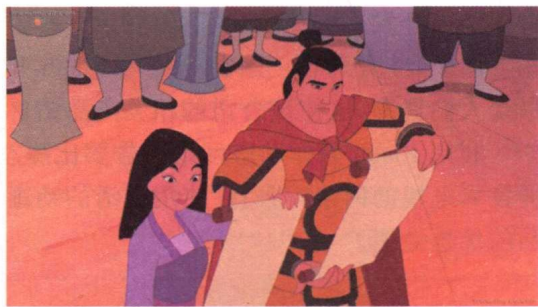


图 1-1-6 《花木兰》

1.2 → Flash 的运行环境

随着计算机性能的提高,即使在比较廉价的电脑上也能稳定地运行 Flash CS5 了。不过要顺利地制作和播放比较复杂的动画对计算机的配置也是有一些要求的,下面介绍

Flash CS5 的运行环境和对硬件的要求。

操作系统：

Windows XP 以上版本的 Windows 操作系统。

CPU：

频率在 1GHz 以上的 CPU。

显示器：

分辨率支持 1024×768 以上的显示器。

内存：

256M 以上的内存即可稳定运行软件。

硬盘：

200M 安装空间,500M 剩余空间。

声卡：

任何 PC 机兼容声卡,用于播放声音和实现电脑录音。

1.3 Flash CS5 的安装与启动

1.3.1 软件的安装

中文版 Flash CS5 的安装方法比较简单,像大多数软件一样,只要求按照安装引导程序进行正确操作即可顺利安装,下面介绍软件的安装过程。

启动电脑后,双击 Flash CS5 简体中文版的 Setup.exe 文件开始运行安装引导程序。

安装引导程序首先显示安装初始化界面,在这个过程中不需要任何操作。稍后弹出版权协议对话框,选择接受协议后单击下一步按钮。这时系统弹出选择将要安装的目录对话框。系统默认的安装路径为当前操作系统的 Program Files 文件夹。如果需要自定义安装路径,可单击浏览按钮选择其他的文件夹。在通常情况下建议使用系统默认的安装路径。单击下一步按钮开始复制文件,对话框以进度条的方式显示安装进度。稍后系统提示文件已复制完毕的信息,单击完成按钮结束安装引导程序。

1.3.2 软件的启动

完成了中文版的 Flash CS5 的安装,下面将它启动。

在桌面上双击 Flash CS5 图标或在开始菜单中选择程序 Adobe Flash CS5 Professional 命令,软件即开始启动并在桌面上出现启动画面,启动完毕,出现图 1-3-1 所示的 Flash CS5 操作界面。

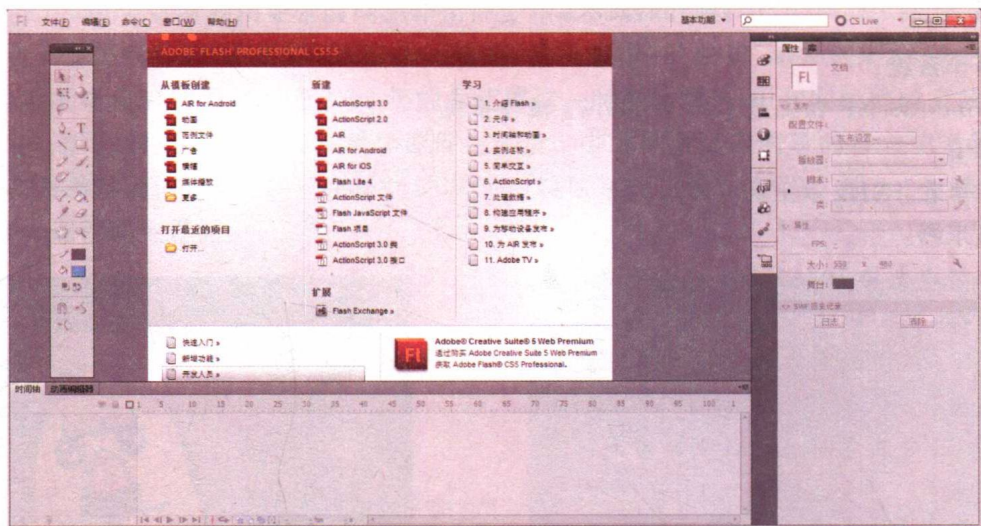


图 1-3-1 Flash CS5

1.4 → Flash CS5 界面简介

Flash CS5 基本操作界面如图 1-4-1 所示。



图 1-4-1 基本操作界面