



●书中实例源文件和多媒体演示文件

应用实例
系列

附赠多媒体光盘

Flash CS4

精品动画制作

曲培新 李 峰 刘晓光 等编著



例

- 精选50个典型实例，供读者阅读学习。
- 全面讲解Flash CS4中动画相关工具的应用和动画制作流程。
- 超长视频教学，语音讲解，作者多年创作与设计经验无私奉献。



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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



Flash CS4 精品动画 制作 50 例

曲培新 李 峰 刘晓光 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本介绍 Flash CS4 在动画制作方面应用的实例书籍。全书共包含 50 个实例,分为按钮制作、网页动画制作、视频广告制作、互动游戏制作和动画片制作五大部分,全面分析了 Flash CS4 在动画制作方面的应用方法。

本书内容较为全面,知识点分析深入透彻,适合二维动画师、网页设计师、广告设计师、游戏美工及相关专业学生使用。

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

Flash CS4 精品动画制作 50 例 / 曲培新等编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.5
(应用实例系列)

ISBN 978-7-121-10747-4

I. ①F… II. ①曲… III. ①动画—设计—图形软件, Flash CS4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 073949 号

策划编辑: 祁玉芹

责任编辑: 鄂卫华

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

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: 22.5 字数: 576 千字

印 次: 2010 年 5 月第 1 次印刷

定 价: 45.00 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

Flash CS4 是一款专业的矢量编辑和二维动画设置软件,该软件易于操作、生成文件小、兼容性强,被广泛应用于网络、广告和多媒体等领域,是广大设计师的得力工具。本书是一本针对 Flash CS4 动画设置方面的实例书籍,全面讲解了 Flash CS4 中动画相关工具的功能以及实际操作方法。

Flash CS4 的动画部分难度较大,该软件除了动画设置中常用的帧和关键帧动画设置方法外,还涉及到程序编写方面的知识,为了使读者能够快速、牢固地掌握该软件,本书以实例为主,结构安排由浅入深、循序渐进,便于读者从基础开始,按照正确的方法学习,并牢固掌握所学知识;本书实例制作精美、短小精悍、效果出众,这样能够提高读者学习兴趣,强化学习效果。本书力图使读者掌握软件的使用方法,而非使读者只能机械地进行模仿,对于一些知识重点和难点,将以提示、注意形式加以强化,深化读者记忆。

本书共有 50 个实例,分为按钮制作、网页动画制作、视频广告制作、互动游戏制作和动画片制作五大部分,每部分包含 10 个实例,充分全面地介绍了 Flash CS4 中的各种工具及其具体操作方法。在按钮制作部分,将为读者讲解 Flash CS4 动画设置的基础知识,使读者了解 Flash CS4 中基础的动画设置工具和动画设置的工作流程;在网页动画制作部分将为读者讲解使用 Flash CS4 制作网页使用的动画、表格等素材和使用 Flash CS4 制作网页及发布的相关知识;在动画片制作部分,将为读者讲解动态广告的设置方法和相关工具的使用方法;在互动游戏制作部分,将指导读者使用 Flash CS4 来设置互动游戏;动画短片制作部分为综合性实例,将指导读者使用 Flash CS4 中的各种工具配合,来完成较为复杂的动画短片。通过这些实例的制作,可以使读者全面了解 Flash CS4 中动画相关工具的应用和动画制作流程,能够独立使用 Flash CS4 来制作各种类型动画。

本书作者有着多年的 Flash CS4 实例写作和实际应用经验,因此实例的选择和讲解较为灵活,将工具的功能与需要实现的效果巧妙结合,使读者在制作实例的过程中,能够深入领略相关知识点,更牢固掌握相关工具。本书力求完整,实用,准确。在理论的讲解上,不拘泥于单调刻板的理论讲解,而是通过对不同类型实例进行深刻地剖析,实例的选择很具代表性,使读者能够更深入地了解软件的实际操作过程以及实际工作方法,并从中体会到使用软件

的乐趣。

本书由曲培新、李峰和刘晓光主持编写。此外，参加编写的还有陈志红、刘孟杰、牛娜、张丽、王珂、侯媛、陈艳玲、刘明晶、张秋涛、卜烜、张波芳、张志勇等。由于作者水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者及专家提出宝贵意见。

我们的 E-mail 地址为 qiyuqin@phei.com.cn。

编著者

2010 年 2 月

目 录

第 1 篇 按钮制作

实例 1 设置帧与关键帧动画	2
实例 2 设置补间动画	8
实例 3 设置形状补间动画	13
实例 4 按钮控制颜色动画	20
实例 5 按钮响应鼠标动画	27
实例 6 按钮控制声音动画	32
实例 7 设置路径动画	38
实例 8 设置透明度动画	45
实例 9 车子开过门前动画	52
实例 10 导入视频文件	59

第 2 篇 网页动画制作

实例 11 设置星座情缘网页——素材	68
实例 12 设置星座情缘网页——动画	75
实例 13 设置标准网页	78
实例 14 设置竖幅广告动画	86
实例 15 设置横幅广告动画	92
实例 16 精美饰品展示网页——素材制作	97
实例 17 精美饰品展示网页——素材制作	103
实例 18 游戏登入界面	106
实例 19 卡通故事会大全调查表——素材制作	111
实例 20 卡通故事会大全调查表——添加组件	116

第 3 篇 视频广告制作

实例 21 设置公司 LOGO 动画	122
实例 22 设置网页广告动画	129

Contents

实例 23	设置简单视频广告动画	137
实例 24	设置视频播放器	147
实例 25	设置音频播放器	153
实例 26	设置广告动画	161
实例 27	设置弹出式广告	176
实例 28	设置广告超链接	190
实例 29	设置循环播放广告	201
实例 30	设置文字广告	206

第 4 篇 互动游戏制作

实例 31	设置铅笔绘图动画	216
实例 32	控制灯的开关	220
实例 33	设置倒计时	224
实例 34	设置珠宝箱移动游戏	231
实例 35	设置物体碰撞动画	236
实例 36	设置隐藏鼠标指针	241
实例 37	设置飞机显示坐标	246
实例 38	设置文字显示动画	250
实例 39	设置图片浏览效果	260
实例 40	设置飞舞蝴蝶效果	264

第 5 篇 动画片制作

实例 41	动画短片——素材制作	270
实例 42	动画短片——片头制作	278
实例 43	动画短片——动画制作 1	284
实例 44	动画短片——动画制作 2	291
实例 45	动画短片——片尾制作及添加音乐	299
实例 46	影片制作——影片制作 1	305
实例 47	影片制作——影片制作 2	318
实例 48	影片制作——影片制作 3	329
实例 49	影片制作——影片制作 4	337
实例 50	影片制作——片尾制作及添加音乐	344

实例 1 设置帧与关键帧动画

实例说明

本实例中，将指导读者设置帧与关键帧动画，动画由箭头和小青蛙组成，当箭头在不同位置闪动时，小青蛙则出现在该位置。通过本实例的制作，使读者了解 Flash CS4 中帧与关键帧的设置。

技术要点

在制作本实例时，首先导入素材图像，然后设置背景层帧数，控制整个动画时间长度，使用关键帧与空白关键帧，设置箭头闪动效果，最后设置小青蛙动画，完成本实例的制作。图 1-1 所示为动画完成后的截图。

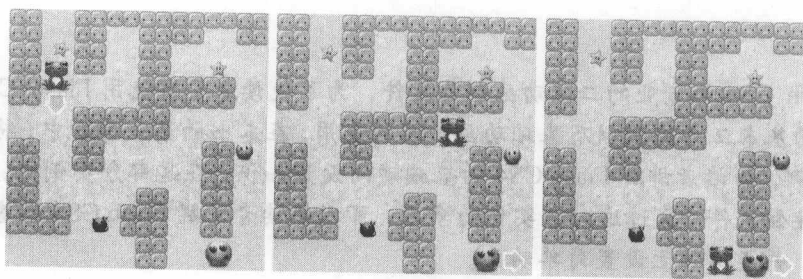


图 1-1 帧与关键帧动画

1 运行 Flash CS4，执行菜单栏中的“文件”/“新建”命令，打开“新建文档”对话框。在该对话框中的“常规”面板中，选择“Flash 文件 (ActionScript 2.0)”选项，如图 1-2 所示，单击“确定”按钮，退出该对话框，创建一个新的 Flash 文档。

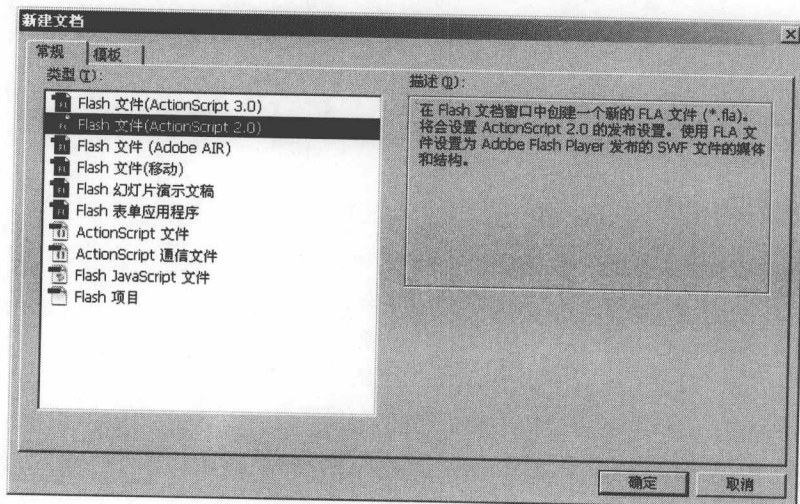


图 1-2 “新建文档”对话框

2 单击“属性”面板中的“属性”卷展栏内的“文档属性”按钮，打开“文档属性”对话框，在“尺寸”右侧的“宽”参数栏中键入“400 像素”，在“高”参数栏中键入“400 像素”，

设置背景颜色为白色, 设置帧频为 12, 标尺单位为“像素”, 如图 1-3 所示, 单击“确定”按钮, 退出该对话框。

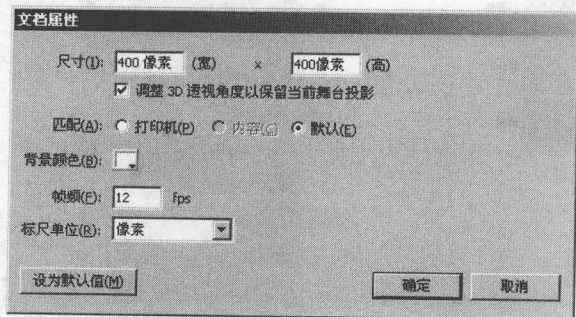


图 1-3 “文档属性”对话框

3 执行“文件”/“导入”/“导入到库”命令, 打开“导入到库”对话框。选择本书附带光盘中的“按钮制作”/“实例 1: 设置帧与关键帧动画”/“素材.psd”文件, 如图 1-4 所示。



图 1-4 “导入到库”对话框

4 单击“导入到库”对话框中的“打开”按钮, 退出“导入到库”对话框后打开“将‘素材.psd’导入到库”对话框, 如图 1-5 所示, 单击“确定”按钮, 退出该对话框。

5 退出“将‘素材.psd’导入到库”对话框后将素材图像导入到“库”面板中。选择“库”面板中的“素材.psd 资源”文件夹中的“背景”图像, 将其拖动至场景内, 如图 1-6 所示。

6 确定场景内的“背景”图像仍处于被选择状态, 在“属性”面板中的“位置和大小”卷展栏内的 X 参数栏中键入 0, Y 参数栏中键入 0, 如图 1-7 所示。

7 单击时间轴面板中的“图层 1”内的第 120 帧, 右击鼠标, 在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”选项, 使该层的图像在第 1~120 帧之间显示。

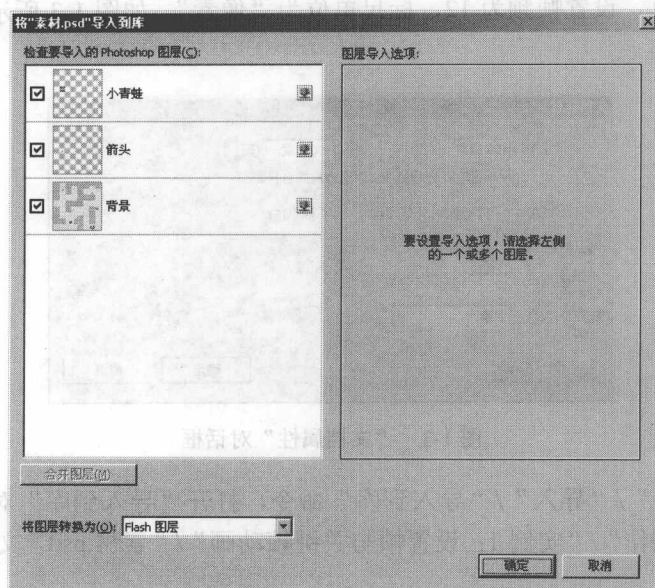


图 1-5 “将‘素材.psd’导入到库”对话框



图 1-6 将图像拖动至场景内

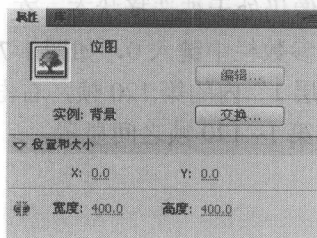


图 1-7 设置图像位置

8 单击时间轴面板中的  “新建图层”按钮，创建一个新图层，将新创建的图层命名为“箭头”，时间轴显示如图 1-8 所示。

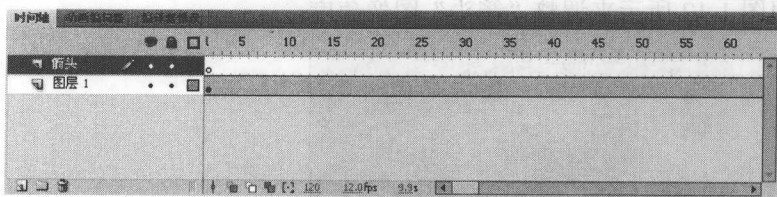


图 1-8 时间轴显示效果

9 单击时间轴面板中的“箭头”层内的第 5 帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”选项，插入空白关键帧，选择第 1 帧，将“库”面板中的“素材.psd 资源”文件夹中的“箭头”图像拖动至场景中，使其在第 1~4 帧之间显示，然后参照图 1-9 所示来调整“箭头”图像位置。

10 按住键盘上的 Ctrl 键，加选第 10 帧、第 15 帧、第 20 帧、第 25 帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“转换为空白关键帧”选项，将所选的帧转换为空白关键帧。

11 选择第 1~4 帧内的任意一帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”选项，复制该帧内的“箭头”图像，选择第 10 帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”选项，粘贴该帧内的“箭头”图像，使其在第 10~15 帧内显示，如图 1-10 所示。

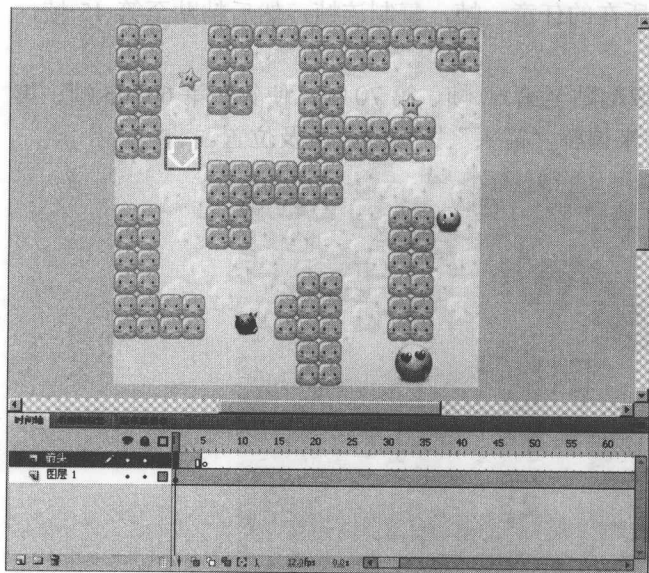


图 1-9 调整图像位置

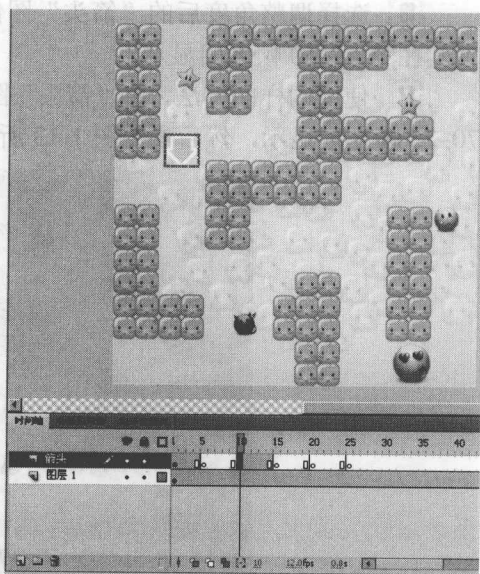


图 1-10 复制并粘贴帧

12 选择第 20 帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”选项，粘贴“箭头”图像，使其在第 20~25 帧内显示。

13 按住键盘上的 Ctrl 键，加选第 35 帧、第 40 帧、第 45 帧、第 50 帧、第 60 帧、第 65 帧、第 70 帧、第 75 帧、第 85 帧、第 90 帧、第 95 帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“转换为空白关键帧”选项，将所选的帧转换为空白关键帧。

14 选择第 35 帧，将“库”面板中的“素材.psd 资源”文件夹中的“箭头”图像拖动至

场景内,使其在第 35~40 帧内显示,然后参照图 1-11 所示来调整“箭头”图像位置。

15 选择第 35~40 帧内的“箭头”图像,右击图像,在弹出的快捷菜单中选择“任意变形”选项,然后参照图 1-12 所示来调整“箭头”图像角度。

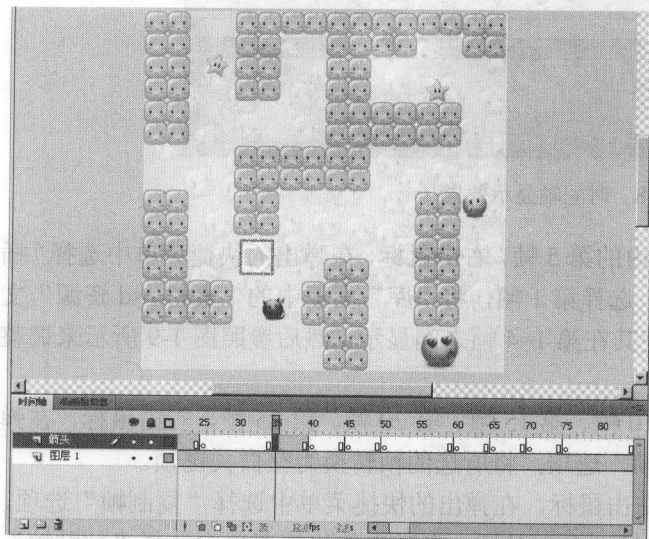


图 1-11 调整图像位置

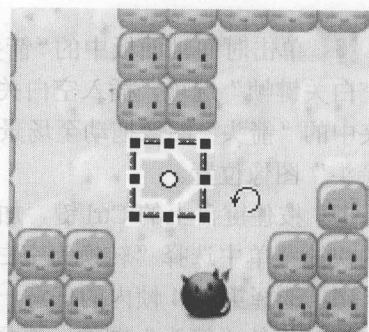


图 1-12 调整图像角度

16 选择调整角度后的“箭头”图像所在的任意一帧,复制该帧,然后粘贴至第 45 帧,使其在第 45~50 帧之间显示。

17 使用同样的方法,将“箭头”图像粘贴至第 60 帧、第 70 帧,使其在第 60~65 帧、第 70~75 帧之间显示,然后参照图 1-13 所示来调整“箭头”图像的角度及位置。

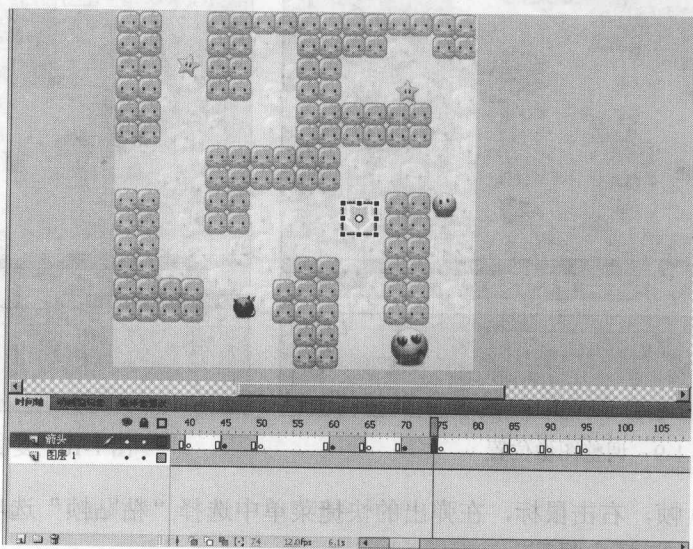


图 1-13 调整图像角度及位置

18 将图像粘贴至第 85 帧、第 95 帧,使其在第 85~90 帧、第 95~120 帧之间显示,然后参照图 1-14 所示来调整“箭头”图像的角度及位置。

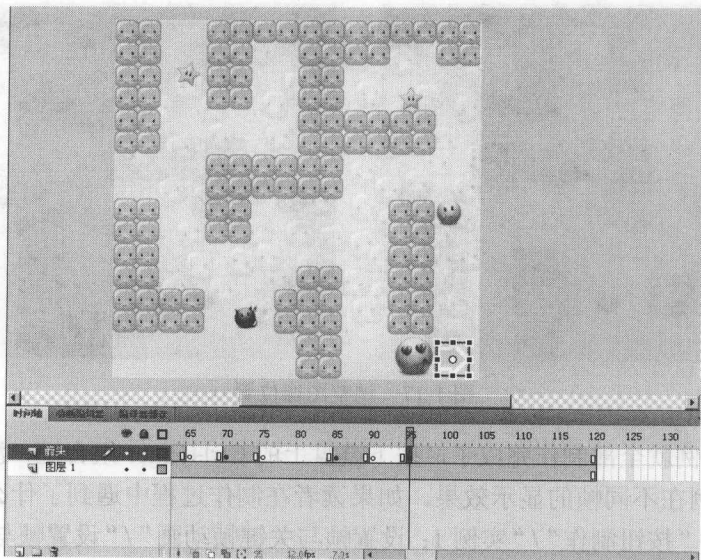


图 1-14 调整图像角度及位置

10 设置小青蛙动画。单击时间轴面板中的 “新建图层”按钮，创建一个新图层，将新创建的图层命名为“小青蛙”。

20 单击时间轴面板中的“小青蛙”层内的第1帧，将“库”面板中的“素材.psd资源”文件夹中的“小青蛙”图像拖动至场景内，使其在第1~120帧之间显示，然后参照图1-15所示来调整“小青蛙”图像位置。

21 按住键盘上的 Ctrl 键，加选第49帧、第74帧、第100帧，右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“转换为关键帧”选项，将所选的帧转换为关键帧。

22 选择第49帧，然后参照图1-16所示来调整“小青蛙”图像位置。

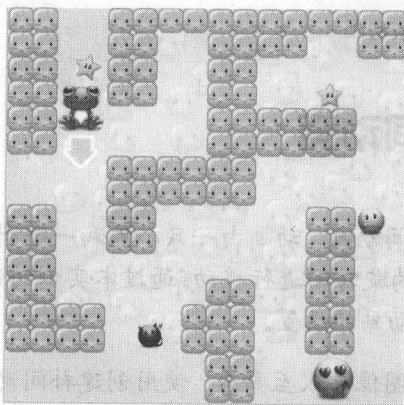


图 1-15 调整图像位置

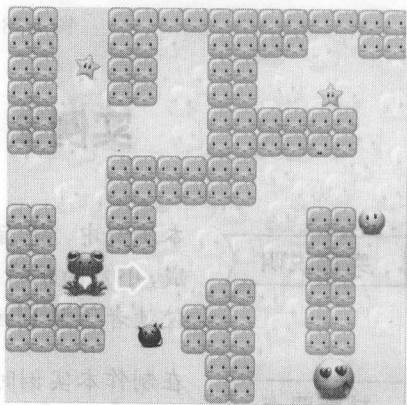


图 1-16 调整图像位置

23 使用同样的方法，调整第74帧、第100帧内的“小青蛙”图像位置，图1-17所示中的左图为第74帧内图像位置，右图为第100帧内图像位置。

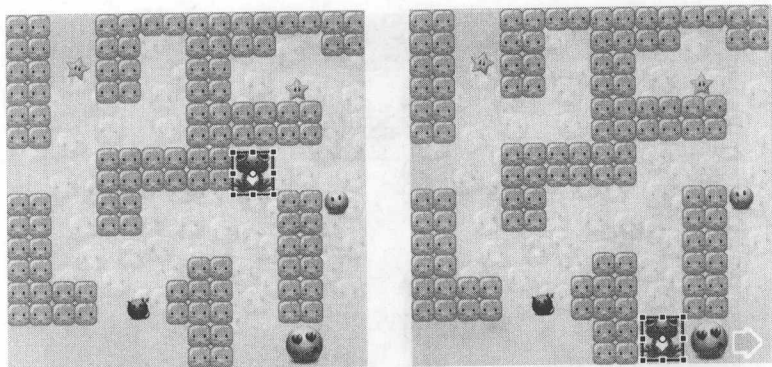


图 1-17 调整图像位置

24 现在本实例就全部制作完成了，按下键盘上的 **Ctrl+Enter** 组合键，测试影片效果，图 1-18 所示为本实例在不同帧的显示效果。如果读者在制作过程中遇到了什么问题，可以打开本书附带光盘文件“按钮制作”/“实例 1：设置帧与关键帧动画”/“设置帧与关键帧动画.flas”，该实例为完成后的文件。

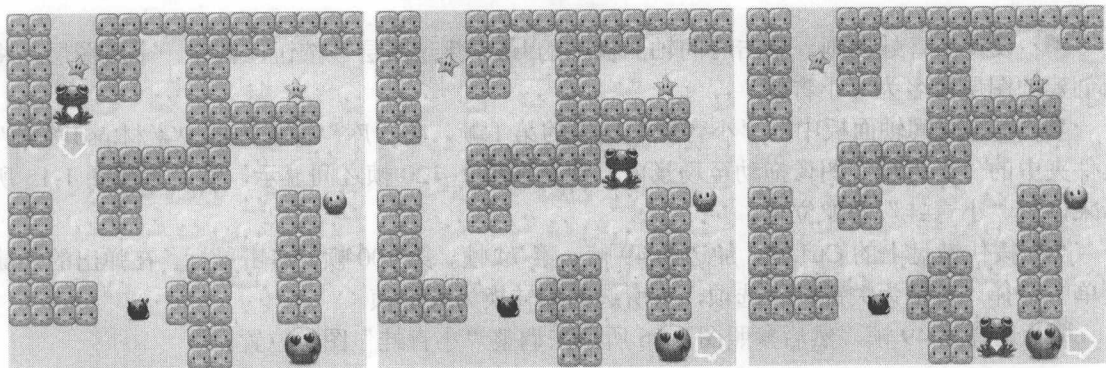


图 1-18 设置帧与关键帧动画

实例 2 设置补间动画

实例说明

本实例中，将指导读者设置补间动画，动画由一只小熊和一个圆球组成，小熊的眼睛会随着小圆球的旋转而进行移动。通过本实例的制作，使读者了解 Flash CS4 中补间动画的设置。

技术要点

在制作本实例时，首先将素材图像导入至舞台，使用创建补间动画工具设置小圆球旋转动画，使用创建传统补间工具设置小熊眼睛移动动画，完成本实例的制作。图 2-1 所示为动画完成后的截图。

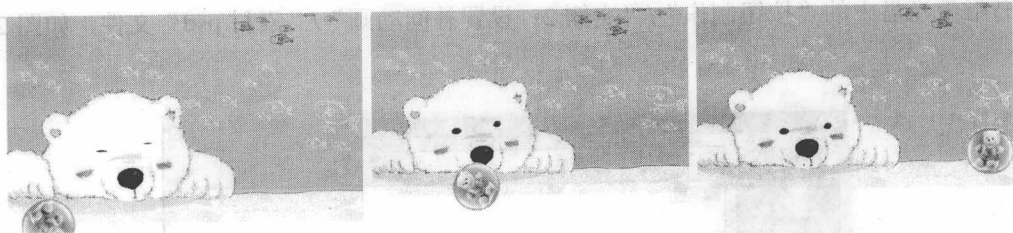


图 2-1 设置补间动画

1 运行 Flash CS4，执行菜单栏中的“文件”/“新建”命令，打开“新建文档”对话框。在该对话框中的“常规”面板中，选择“Flash 文件（ActionScript 2.0）”选项，如图 2-2 所示，单击“确定”按钮，退出该对话框，创建一个新的 Flash 文档。

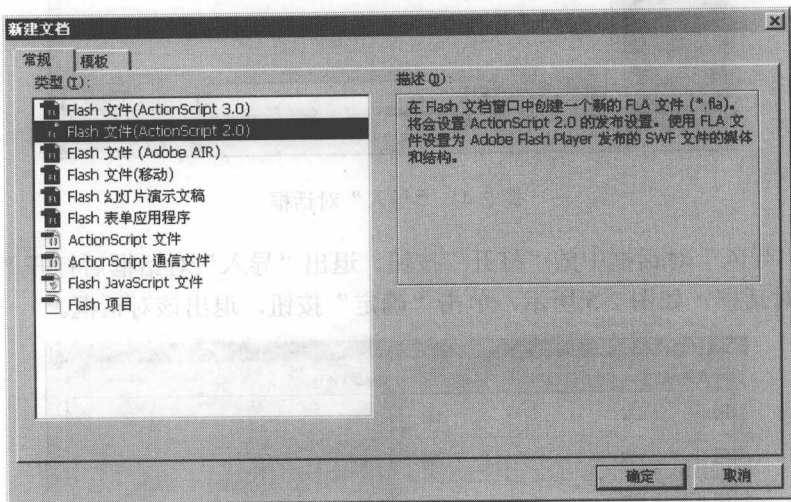


图 2-2 “新建文档”对话框

2 单击“属性”面板中的“属性”卷展栏内的“文档属性”按钮，打开“文档属性”对话框。在“尺寸”右侧的“宽”参数栏中键入“520 像素”，在“高”参数栏中键入“362 像素”，设置背景颜色为白色，设置帧频为 12，标尺单位为“像素”，如图 2-3 所示，单击“确定”按钮，退出该对话框。

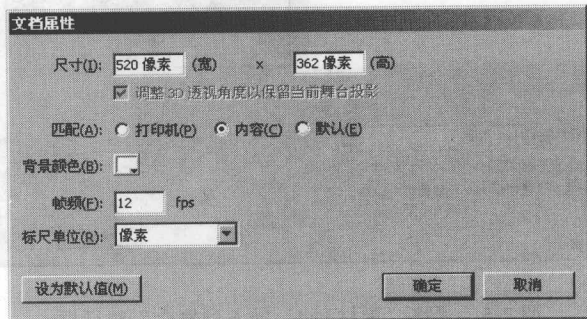


图 2-3 “文档属性”对话框

3 执行菜单栏中的“文件”/“导入”/“导入到舞台”命令，打开“导入”对话框，选

择本书附带光盘中的“按钮制作”/“实例 2：设置补间动画”/“素材.psd”文件，如图 2-4 所示。

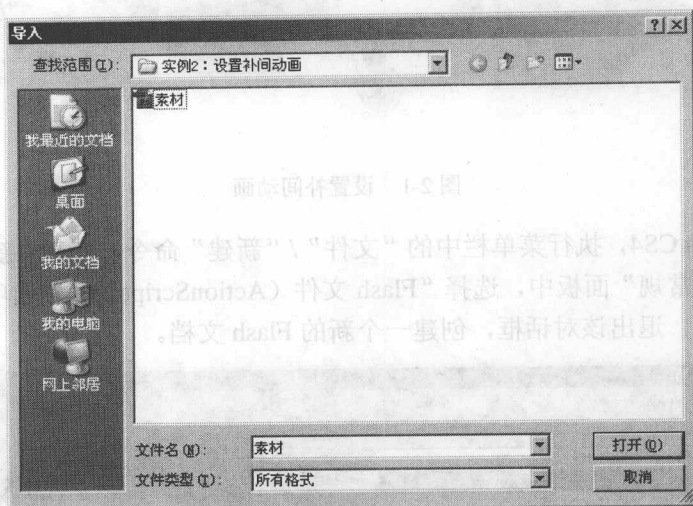


图 2-4 “导入”对话框

4 单击“导入”对话框中的“打开”按钮，退出“导入”对话框后打开“将‘素材.psd’导入到舞台”对话框，如图 2-5 所示，单击“确定”按钮，退出该对话框。

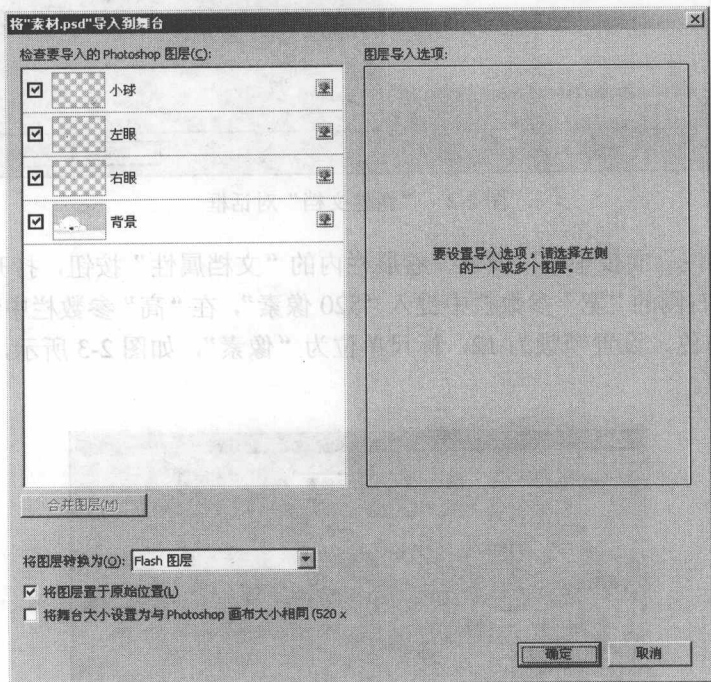


图 2-5 “将‘素材.psd’导入到舞台”对话框

5 退出“将‘素材.psd’导入到舞台”对话框后素材图像导入到舞台，如图 2-6 所示。

6 选择“背景”层内的第 100 帧，按下键盘上的 F5 键，使“背景”层内的图像延续到