

设计师梦工厂



实现设计师梦想的殿堂

Flash CS5



动画制作 从入门到精通

◀ 新视角文化行◎编著 ▶



◀ 适合自学

全书设计了 200 个实例，由浅入深，从易到难，让您在循序渐进的学习中掌握动画制作技术。

◀ 技术手册

全书共 14 章，每一章都是一个专题，与实践紧密结合，囊括大量的实用操作技巧。

◀ 老师讲解

超大容量的 DVD 多媒体教学光盘，包含书中 200 个实例的全程同步多媒体音视频教学，就像有一位专业的老师在您旁边讲解一样。

全程同步多媒体
音视频教学
1206分钟

全书共有
200个
精彩实例

附赠 Flash
相关文件
1000多个



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师梦工厂



实现设计师梦想的殿堂

Flash CS5

动画制作 从入门到精通



◀ 新视角文化行◎编著 ▶

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5动画制作实战从入门到精通 / 新视角文化
行编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010.12
ISBN 978-7-115-23644-9

I. ①F… II. ①新… III. ①动画—设计—图形软件
, Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第154102号

内 容 提 要

本书精心设计了200个Flash动画实例,均由优秀的Flash动画设计师制作与编写,涵盖基本动画、鼠标特效、文字特效、按钮特效、3D特效、菜单特效、声音特效、游戏设计等13种常见类型动画。全书囊括了Flash CS5动画制作的所有知识点,从最基础的Flash CS5安装与卸载、Flash软件界面,到Flash脚本应用、贺卡制作及网站开发,读者均可以从中学到详尽的内容。随书附带的1张DVD视频教学光盘涵盖了本书200个实例的所有完整操作视频。

本书以案例教程的形式介绍知识点,兼具技术手册和参考书的特点,讲解清晰明了,不仅适合Flash动画设计初、中级读者使用,而且也适合大中专院校相关专业及Flash动画设计培训班作为教材使用。

Flash CS5 动画制作实战从入门到精通

- ◆ 编 著 新视角文化行
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.5 彩插: 6
字数: 792千字 2010年12月第1版
印数: 1—4000册 2010年12月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-23644-9

定价: 59.00元(附1DVD)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言

Preface

Flash CS5 动画制作实战从入门到精通

关于本系列图书

感谢您翻开本系列图书。在茫茫的书海中，或许您曾经为寻找一本技术全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许您为担心自己是否能做出书中的案例效果而犹豫，或许您为了自己应该买一本入门教材而仔细挑选，或许您正在为自己进步太慢而缺少信心……

现在，我们就为您奉献一套优秀的学习用书——“从入门到精通”系列，它采用完全适合自学的“教程+案例”和“完全案例”两种形式编写，兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点，随书附带的 DVD 多媒体教学光盘包含书中所有案例的视频教程、源文件和素材文件。希望通过本系列书能够帮助您解决学习中的难题，提高技术水平，快速成为高手。

■ 自学教程。书中设计了大量案例，由浅入深、从易到难，可以让您在实战中循序渐进地学习到相应的软件知识和操作技巧，同时掌握相应的行业应用知识。

■ 技术手册。一方面，书中的每一章都是一个小专题，不仅可以让您充分掌握该专题中提到的知识和技巧，而且举一反三，掌握实现同样效果的更多方法。

■ 应用技巧参考手册。书中把许多大的案例化整为零，让您在不知不觉中学习到专业应用案例的制作方法和流程，书中还设计了许多技巧提示，恰到好处地对您进行点拨，到了一定程度后，您就可以自己动手，自由发挥，制作出相应的专业案例效果。

■ 老师讲解。每本书都附带了 CD 或 DVD 多媒体教学光盘，每个案例都有详细的语音视频讲解，就像有一位专业的老师在您旁边一样，您不仅可以通过本系列图书研究每一个操作细节，而且还可以通过多媒体教学领悟到更多的技巧。

本系列书近期已推出以下品种。

3ds Max+VRay 效果图制作从入门到精通	Flash CS5 动画制作实战从入门到精通
Photoshop CS3 图像处理实战从入门到精通	Illustrator CS5 实践从入门到精通
Photoshop CS5 中文版从入门到精通	3ds Max+VRay 效果图制作从入门到精通全彩版
Photoshop CS3 平面设计实战从入门到精通	Maya 2011 从入门到精通
3ds Max 2010 中文版从入门到精通	3ds Max 2010 中文版实战从入门到精通
Photoshop CS4 从入门到精通	AutoCAD 2010 中文版辅助绘图从入门到精通
会声会影 X3 实战从入门到精通全彩版	AutoCAD 2009 机械设计实战从入门到精通
3ds Max 2009 中文版效果图制作从入门到精通	Photoshop CS4 图像处理实战从入门到精通



本书内容特色

本书首先讲解了 Flash CS5 的基本操作,包括基础知识、绘画技巧、基本动画、文字特效、鼠标特效、按钮特效、3D 特效、菜单特效、声音特效、脚本应用等,然后层层深入,介绍了 Flash 的商业应用案例,包括 Flash 贺卡制作、Flash 游戏设计、Flash MTV 及 Flash 网站开发等,涵盖 Flash CS5 全部的知识要点。

本书具有以下特点。

1. 语言简洁、图文并茂。书中以大量的实例讲解 Flash 动画的制作方法和各方面的知识点,避免枯燥无味的说教,让您学习起来更加轻松,阅读更加容易。
2. 实例丰富、技巧全面。本书含有 200 个实例,与实践紧密结合,囊括大量的实用操作技巧。难度由低到高,循序渐进,力求让读者通过具体的实例掌握各种实用技能。
3. 注重归纳、易于理解。本书实例讲解中穿插了大量的提示,将大量知识点归纳总结出来,使读者更易理解和掌握。
4. 视频教学、高效轻松。本书配有 1 张包含海量信息的 DVD 光盘,内容包括全书 200 个案例的完整多媒体视频教程,结合视频教程学习,更加高效、轻松。

本书读者对象

本书面向广大高校师生和从事网页动画制作、设计的人员,是一本具有很高参考价值的 Flash 案例工具书,也是一本指导性的教科书,可作为高校计算机应用、动画设计等专业的教材。

本书由新视角文化行总策划,由专业制作公司和一线教师编写,在成书的过程中,得到了杜昌国、邹庆俊、易兵、宋国庆、汪建强、信士常、罗丙太、王泉宏、李晓杰、王大勇、王日东、高立平、杨新颖、李洪辉、邹焦平、张立峰、邢金辉、王艾琴、吴晓光、崔洪禹、田成立、梁静、任宏、吴井云、艾宏伟、张华、张平、孙宝莱、孙朝明、任嘉敏、钟丽、尹志宏、蔡增起、段群兴、郭兵、杜昌丽等人的大力帮助和支持,在此表示感谢。

由于编写水平有限,书中难免有错误和疏漏之处,恳请广大读者批评、指正。读者在学习的过程中,如果遇到问题,可以联系作者(电子邮件 nvangle@163.com),也可以与本书策划编辑郭发明联系交流(guofaming@ptpress.com.cn)。

新视角文化行
2010 年 9 月

目 录

Contents

Flash CS5 动画制作实战从入门到精通

第 1 章 基础知识	1
实例 1 安装 Flash CS5 中文版	1
实例 2 卸载 Flash CS5 中文版	3
实例 3 认识 Flash CS5 工作界面	3
实例 4 设置文档属性	6
实例 5 制作倒计时动画	6
实例 6 制作街舞动画	8
实例 7 制作传统补间动画	8
实例 8 制作社区动画	11
实例 9 元件的创建和使用	12
实例 10 制作星球动画	16
第 2 章 绘画技巧	17
实例 11 绘制歌唱者	17
实例 12 绘制可爱小人	20
实例 13 绘制向日葵	20
实例 14 绘制花朵	22
实例 15 绘制卡通小熊玩偶	23
实例 16 绘制卡通刺猬	26
实例 17 绘制卡通小老鼠	26
实例 18 绘制可爱娃娃	29
实例 19 绘制小章鱼	30
实例 20 绘制小猪热气球	33
实例 21 绘制面包圈	34
实例 22 绘制魔法药水瓶	35
实例 23 绘制煎蛋	36
实例 24 绘制卡通铅笔	37
实例 25 绘制卡通小鸟	38
实例 26 绘制小飞侠	41
实例 27 绘制可爱的小鸡	41



实例 28 绘制多彩宫殿背景.....44	第 4 章 文字特效.....93
实例 29 绘制罐头盒.....44	实例 61 分散式文字动画效果.....93
实例 30 绘制广阔背景.....46	实例 62 发光文字动画效果.....96
第 3 章 基本动画.....47	实例 63 闪烁文字动画效果.....96
实例 31 传统风格开场动画.....47	实例 64 放大镜文字动画效果.....99
实例 32 卡通风格开场动画.....51	实例 65 阴影文字动画效果.....99
实例 33 淡入淡出动画.....51	实例 66 蚕食文字动画效果.....102
实例 34 外星战士动画.....55	实例 67 波光粼粼文字动画效果.....103
实例 35 小熊滑冰动画.....55	实例 68 波纹文字动画效果.....106
实例 36 飞船降落动画.....57	实例 69 点式闪烁文字动画效果.....106
实例 37 汽车飞入动画.....58	实例 70 星光文字动画效果.....109
实例 38 圣诞老人飞入动画.....60	实例 71 广告式文字动画效果.....110
实例 39 打电话动画.....61	实例 72 跳跃文字动画效果.....113
实例 40 文字变化动画.....62	实例 73 摇奖式文字动画效果.....113
实例 41 水晶球动画.....63	实例 74 旋转花纹文字动画效果.....116
实例 42 窗帘飘动动画.....66	实例 75 迷雾式文字动画效果.....116
实例 43 闪烁光芒动画.....66	实例 76 镜面文字动画效果.....119
实例 44 制作产品宣传广告动画.....68	实例 77 波浪式文字动画效果.....119
实例 45 圣诞节动画.....68	实例 78 聚光灯文字动画效果.....122
实例 46 汽车路线动画.....71	实例 79 落英缤纷文字动画效果.....123
实例 47 人物跑动动画.....71	实例 80 螺旋翻转文字动画效果.....128
实例 48 松鼠奔跑动画.....73	第 5 章 鼠标特效.....129
实例 49 蝴蝶飞舞动画.....74	实例 81 跟随鼠标飞舞的蝴蝶.....129
实例 50 生日蜡烛动画.....76	实例 82 水滴特效.....134
实例 51 闪烁电视屏幕动画.....76	实例 83 艳点飘舞跟随鼠标效果.....135
实例 52 时尚酷炫动画.....79	实例 84 接龙式鼠标跟随效果.....139
实例 53 花朵茁壮生长动画.....79	实例 85 艳阳高照跟随鼠标效果.....140
实例 54 变脸动画.....83	实例 86 鼠标光点特效.....144
实例 55 图片遮罩动画.....83	实例 87 变色泡泡鼠标效果.....144
实例 56 幻灯片动画.....86	实例 88 鼠标经过处飞舞花朵效果.....148
实例 57 田园风光遮罩动画.....86	实例 89 凸透镜跟随鼠标效果.....148
实例 58 女士主题遮罩动画.....90	实例 90 鼠标经过水波纹效果.....151
实例 59 动感线条动画.....90	第 6 章 按钮特效.....152
实例 60 商业动画.....92	实例 91 基本按钮.....152

实例 92 游戏按钮	154	实例 123 公益菜单动画	208
实例 93 影片剪辑应用按钮	154	实例 124 儿童趣味导航动画	211
实例 94 动态按钮	156	实例 125 快速导航菜单动画	212
实例 95 控制播放按钮	157	实例 126 交友社区快速导航动画	214
实例 96 为按钮添加声音	159	实例 127 产品展示菜单动画	214
实例 97 控制影片剪辑播放按钮	160	实例 128 设计展示菜单动画	219
实例 98 为按钮添加超链接	163	实例 129 广告菜单动画	219
实例 99 反应区应用	163	实例 130 服装展示菜单动画	222
实例 100 表情按钮	166	实例 131 二级导航菜单动画	223
实例 101 反应区高级应用	166	实例 132 艺术照片展示菜单动画	227
实例 102 卡通交互按钮	169	实例 133 商业导航菜单动画	227
实例 103 控制运动方向按钮	169	实例 134 产品导航菜单动画	231
实例 104 导航式按钮	172	实例 135 悬挂菜单动画	231
实例 105 反应区按钮综合应用	172	实例 136 楼盘介绍菜单动画	235
实例 106 网页按钮	176	第 9 章 声音特效	236
实例 107 高级按钮综合应用	177	实例 137 声音的导入	236
实例 108 特效按钮动画	182	实例 138 添加开场音乐	239
第 7 章 3D 特效	183	实例 139 控制声音	239
实例 109 3D 场景旋转动画	183	实例 140 添加时钟声音	242
实例 110 3D 开场动画	185	实例 141 音效的应用	243
实例 111 3D 图标动画	185	实例 142 为导航动画添加音效	245
实例 112 利用 AS3.0 实现图片滚动效果	189	实例 143 控制音量	245
实例 113 光点效果	189	实例 144 为卡通动画添加音效	248
实例 114 3D 球体动画	192	实例 145 制作 MP3 播放器	248
实例 115 3D 文字效果	192	实例 146 为儿童展示动画添加音效	252
实例 116 3D 文字动画	195	第 10 章 脚本的应用	253
实例 117 陨石坠落动画	196	实例 147 利用 gotoAndPlay() 制作选项卡动画	253
实例 118 旋转星球动画	199	实例 148 通过脚本实现模糊动画效果	258
第 8 章 菜单特效	200	实例 149 利用 Stage() 制作分类菜单动画	258
实例 119 类别菜单动画	200	实例 150 通过脚本实现弹性拖曳效果	262
实例 120 体育导航动画	203	实例 151 利用 rollOver() 和 release() 制作导航菜单	262
实例 121 综合类别菜单动画	203	实例 152 调用元件	266
实例 122 交友网站导航动画	208		



实例 153	利用 function() 制作图片切换动画	266
实例 154	利用脚本控制鼠标跟随	269
实例 155	利用脚本控制声音的播放和停止	269
实例 156	利用脚本实现绽放礼花动画效果	272
实例 157	利用脚本调用外部文件	272
实例 158	利用脚本控制文本滚动	275
实例 159	利用脚本控制视频	275
实例 160	利用脚本控制人物走动	278
实例 161	利用 getURL() 为 Flash 动画设置链接	279
实例 162	利用脚本实现放大镜动画效果	281
实例 163	root() 函数的应用	281
实例 164	利用脚本控制动画跟随	286
实例 165	var() 函数的应用	286
实例 166	控制运动方向	291
第 11 章 Flash 贺卡制作		292
实例 167	儿童贺卡	292
实例 168	圣诞节贺卡	298
实例 169	友谊贺卡	298
实例 170	情感贺卡	301
实例 171	生活贺卡	302
实例 172	儿童静帧贺卡	306
实例 173	生日贺卡	307
实例 174	卡通生日贺卡	312
实例 175	母亲节贺卡	312
实例 176	新年贺卡	316

第 12 章 Flash 游戏设计		317
实例 177	插杀游戏	317
实例 178	找茬游戏	323
实例 179	抓不着游戏	323
实例 180	推箱子游戏	327
实例 181	空中大战游戏	327
实例 182	接金币游戏	332
实例 183	碰撞游戏	333
实例 184	蚂蚁武士游戏	336
实例 185	龙珠游戏	336
实例 186	对对碰游戏	343
第 13 章 Flash MTV		344
实例 187	生日 MTV	344
实例 188	儿童生日 MTV	351
实例 189	摇篮曲 MTV	352
实例 190	冬季畅想 MTV	356
实例 191	樱花 MTV	357
实例 192	想念你 MTV	364
实例 193	回忆 MTV	364
实例 194	音乐场景 MTV	370
实例 195	爱情 MTV	371
实例 196	儿童 MTV	379
第 14 章 网站开发		380
实例 197	休闲网站	380
实例 198	广告展示网站	388
实例 199	冰淇淋网站	389
实例 200	社区服务网站	400

第1章 基础知识

■ 本章内容

- 安装 Flash CS5 中文版
- 制作倒计时动画
- 元件的创建和使用
- 卸载 Flash CS5 中文版
- 制作街舞动画
- 制作星球动画
- 认识 Flash CS5 工作界面
- 制作传统补间动画
- 设置文档属性
- 制作社区动画

Flash CS5 具有便捷、完美、舒适的动画编辑环境,深受广大动画制作者喜爱,Flash CS5 界面是用户和 Flash CS5 进行交互操作的途径,熟悉 Flash CS5 界面以及其中的工具,有助于读者更好地制作并完成 Flash 动画。Flash CS5 的界面在 Flash CS4 版本的基础上有所改进,比如取消了原来在界面上直接出现的帮助面板,扩大了工作区,改变了部分命令的位置,使 Flash 操作起来更加容易。

Example 实例 1 安装 Flash CS5 中文版

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\安装 Flash CS5 中文版.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	10 分钟
实例要点	➤ Flash CS5 中文版软件对计算机系统的要求 ➤ 安装 Flash CS5 中文版软件以及安装过程中的简单设置
实例目的	本实例主要讲解 Flash CS5 中文版的安装方法

操作步骤

步骤 1 安装 Flash CS5 的计算机必须符合以下要求,不符合以下要求的,即使将 Flash CS5 安装到了计算机上,也是无法运行的。计算机硬件配置要求如下表所示。

Flash CS5 在 Windows 系统中运行的配置要求

CPU	Intel Pentium 4 或 AMD Athlon 64 处理器
操作系统	Microsoft Windows XP (带有 Service Pack 2, 推荐 Service Pack 3); Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise (带有 Service Pack 1); Windows 7
内存	1GB 内存
硬盘空间	3.5GB 可用硬盘空间用于安装,安装过程中需要额外的可用空间(无法安装在基于闪存的可移动存储设备上)
显示器	1024 × 768 屏幕(推荐 1280 × 800), 16 位显卡
光盘驱动器	DVD-ROM 驱动器
多媒体功能	需要 QuickTime 7.6.2 软件
产品激活	在线服务需要宽带 Internet 连接

Flash CS5 在苹果机中运行的配置要求

CPU	Intel 多核处理器
操作系统	Mac OS X 10.5.7 或 10.6 版
内存	1GB 内存
硬盘空间	4GB 可用硬盘空间用于安装,安装过程中需要额外的可用空间(无法安装在采用区分大小写的文件系统的卷或基于闪存的可移动存储设备上)
显示器	1024 × 768 屏幕(推荐 1280 × 800), 16 位显卡
光盘驱动器	DVD-ROM 驱动器
多媒体功能	需要 QuickTime 7.6.2 软件
产品激活	在线服务需要宽带 Internet 连接

[illegible]

Ubuntu Finish Pre-OS

安装进度

自由正在安装

MSI Free Ubuntu 12.04 LTS Pre

33%

返回桌面

重新安装

安装

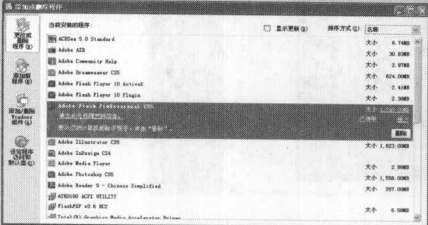
完成

取消

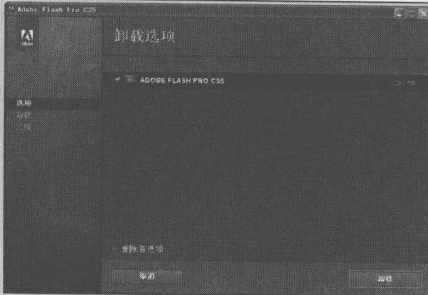
此为试读, 而女元奎1DT请访问: www.eitongbook.com

Example 实例 2 卸载 Flash CS5 中文版

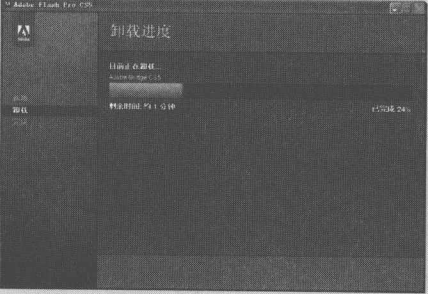
案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\卸载 Flash CS5 中文版.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	5 分钟



(1)



(2)



(3)



(4)

1. 打开“控制面板”窗口，双击“添加或删除程序”图标，打开“添加或删除程序”对话框，选择 Flash CS5 程序。
2. 单击“删除”按钮，弹出“卸载选项”面板。
3. 单击“卸载”按钮，进入程序卸载界面，开始卸载程序。
4. 完成卸载，显示卸载完成界面。

Example 实例 3 认识 Flash CS5 工作界面

案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第1章\认识 Flash CS5 工作界面.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	15 分钟
实例要点:	➤ “打开”菜单命令的使用 ➤ 工作界面中各个功能的应用
实例目的:	本实例通过打开一个 Flash 文件，让读者快速了解 Flash CS5 的工作界面

操 作 步 骤

- 步骤 1** 执行“文件>打开”菜单命令，打开一个制作好的 Flash 文档，整个 Flash CS5 的工作界面如图 1-7 所示。
- 步骤 2** Flash CS5 的工作界面主要包括菜单栏、工具栏、“时间轴”面板、工具箱、舞台、动作、“属性”面板和浮动面板等部分。
- 步骤 3** 菜单栏提供了包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”和“帮助”等一系列菜单，如图 1-8 所示。



图 1-7 Flash CS5 的工作界面

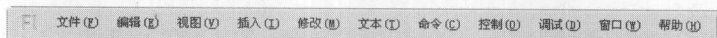


图 1-8 菜单栏

步骤 ④ Flash 工具箱中的工具可以用来绘图、填色、选择和修改图形，以及改变舞台视图。Flash 工具箱可以分为 6 个部分，执行“窗口>工具”命令，可以显示或隐藏工具箱，如图 1-9 所示。需要选择某一工具时，直接单击要使用的工具即可。根据所选工具的不同，在工具箱的底部将出现相应的修改设置。用户也可以按下不同工具所对应的快捷键，例如“箭头工具”的快捷键为 V。

步骤 ⑤ “时间轴”面板是制作 Flash 动画的重要控件。可以在“时间轴”面板中添加图层和帧，根据时间的变化，安排其在舞台上的内容显示。Flash CS5 的“时间轴”面板如图 1-10 所示，左侧含有“图层 1”的区域为图层选项，右侧为时间轴。时间轴上方的编号为帧编号，下方的 4 个按钮为“洋葱皮”按钮，向右为状态栏，显示当前的帧数以及文档的帧频率。Flash 将动画分成一帧帧来播放，“时间轴”面板则记录了动画中各层各帧的播放顺序。在“时间轴”面板中，可以方便地操作帧和关键帧。例如，通过改变帧的位置，控制对象的显示顺序；通过拖动关键帧，改变补间动画的长度；另外，还可以插入、选择、删除、复制、移动帧和关键帧。

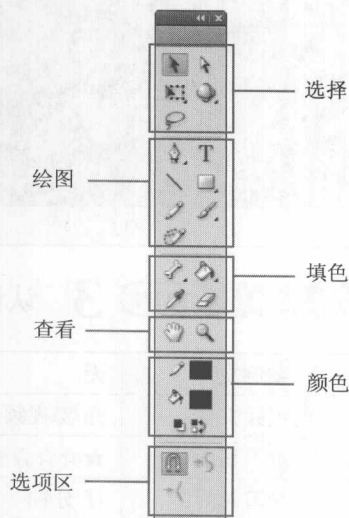


图 1-9 工具箱

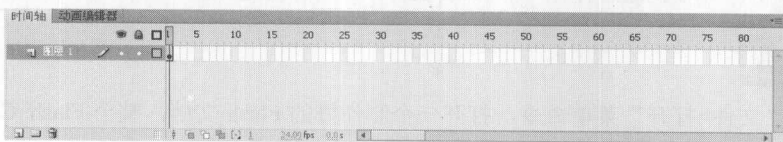


图 1-10 “时间轴”面板

步骤 ⑥ 使用“属性”面板，可以查看或更改资源及其属性。可以根据视图的需要来显示或隐藏“属性”面板，从而更方便地管理工作区。执行“窗口>属性>属性”命令，可以打开或关闭“属性”面板，如图 1-11 所示。

步骤 ⑦ 在 Flash CS5 中,大量的面板为操作提供了很大的便利。浮动面板组包括许多面板,分别是“库”面板、“对齐”面板、“混色器”面板和其他面板。

步骤 ⑧ “库”面板:执行“窗口>库”命令或按快捷键 Ctrl+L 可以打开“库”面板,如图 1-12 所示。在“库”面板中可以方便地查找、组织以及调用资源。“库”面板提供了动画数据库中的许多信息。“库”面板中存储的元素被称为元件,可以重复调用。

步骤 ⑨ “对齐”面板:用来对齐对象和排列同一个场景中多个被选定的对象的位置。执行“窗口>对齐”命令或按快捷键 Ctrl+K,可以打开“对齐”面板,如图 1-13 所示。

步骤 ⑩ “颜色”面板:该面板在 Flash CS5 中默认是打开的,如图 1-14 所示。执行“窗口>颜色”命令,打开“颜色”面板,在“颜色”面板中可以设置笔触、填充色以及透明度等。在“颜色”面板中选择一种基本色后,即可通过调节黑色小三角的位置进行颜色设置。在 Flash 中,渐变分为两种,分别是“线性渐变”和“径向渐变”。“线性渐变”的颜色变化是从左到右沿直线进行的,而“径向渐变”则是以圆的方式从中心到周围扩散变化。如果需要改变渐变颜色,首先应选定已填充渐变的对象,然后通过滑杆上的滑块改变颜色。单击滑杆可以增加滑块,如图 1-15 所示,当滑杆上的箭头下方出现加号时,单击鼠标即可添加滑块。

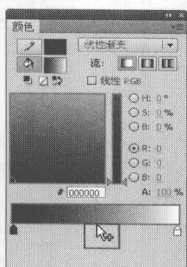
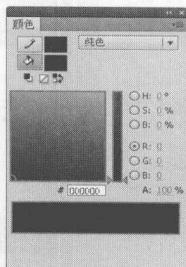
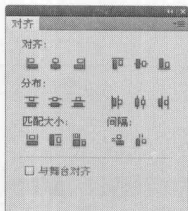
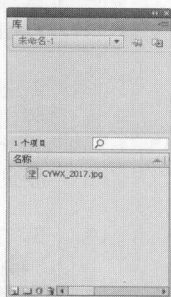
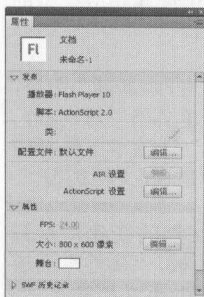


图 1-11 “属性”面板 图 1-12 “库”面板 图 1-13 “对齐”面板 图 1-14 “颜色”面板 图 1-15 添加滑块

步骤 ⑪ 舞台是 Flash 的工作区,是用于组织动画中对象的窗口,如图 1-16 所示。图像的窗口就是舞台,在这里可以直接制作图形文件或导入外部图形文件进行编辑,可以建立动画各帧以生成电影和其他作品。对于没有特殊效果的动画,也可将舞台作为播放动画的窗口。

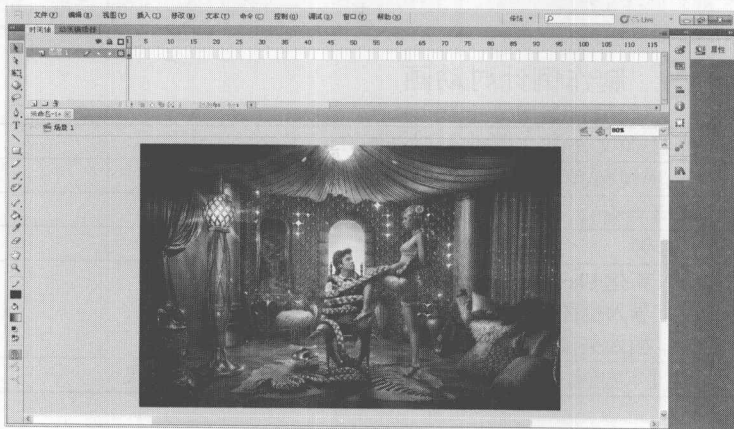


图 1-16 舞台

步骤 ⑫ 制作一个比较复杂的动画时,可能需要采用多个场景来安排,这样做的好处是便于制作和修改动画。当发布一个包含多个场景的 Flash 影片时,系统将按照“场景”面板中的列表顺序依次播放各场景。各场景中的帧按照其播放顺序连续编号,例如,如果第 1 个场景的帧编号为 1~20,则第 2 个场景中的起始编号将为 21,如果要在每个场景后停止、暂停影片,或者以非线性方式播放影片,可以使用动作进行控制。

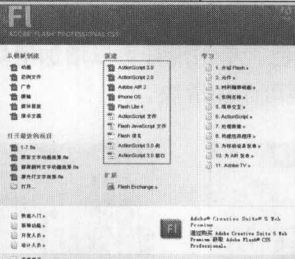


实例小锦

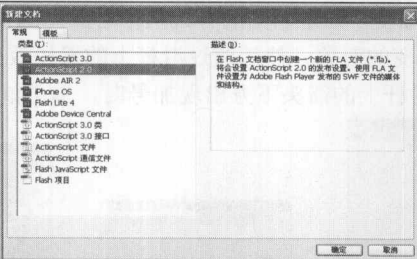
刚刚安装完成的 Flash 在默认状态下浮动面板是打开的，可以单击浮动面板中的“折叠为图标”按钮或“展开停靠”按钮，将浮动面板打开或关闭。

Example 实例 4 设置文档属性

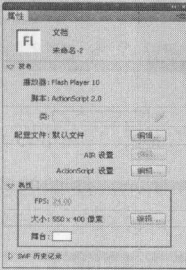
案例文件	无
视频文件	光盘\视频\第 1 章\设置文档属性.swf
难易程度	★☆☆☆
学习时间	10 分钟



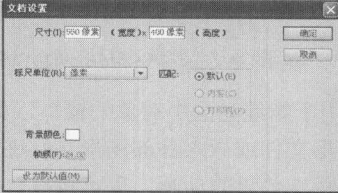
(1)



(2)



(3)



(4)

1. 打开 Flash CS5 软件，在 Flash CS5“开始页”上的“新建”列表框中单击任意一个选项，即可创建相应类型的 Flash 文档。
2. 执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在“常规”选项卡下选择需要创建的 Flash 文档类型。
3. 完成文档的新建，打开“属性”面板，“属性”面板中将显示 Flash 文档的尺寸、背景颜色和帧频等属性。
4. 单击“属性”面板中“属性”选项区域内的“编辑”按钮，弹出“文档设置”对话框，可以设置文档属性。

Example 实例 5 制作倒计时动画

案例文件	光盘\源文件\第 1 章\倒计时动画.fla
视频文件	光盘\视频\第 1 章\倒计时动画.swf
难易程度	★☆☆☆☆
学习时间	5 分钟
实例要点	➢ 新建 Flash 文档并设置文档属性 ➢ 导入位图，插入帧 ➢ 插入关键帧，输入文本
实例目的	通过本实例，学习如何在 Flash 中制作简单的动画效果

操作步骤

- 步骤 1** 执行“文件>新建”命令，弹出“新建文档”对话框，新建一个 Flash 文档，如图 1-17 所示。单击“属性”面板的“属性”选项区域中的“编辑”按钮，弹出“文档设置”对话框，设置“尺寸”为 470 像素×360 像素，“帧频”为 4，“背景颜色”为 #CCCCCC，如图 1-18 所示。
- 步骤 2** 执行“文件>导入>导入到舞台”命令，将“光盘\源文件\第 1 章\素材\1501.jpg”导入场景中，如图 1-19 所示。在第 20 帧位置单击，按 F5 键插入帧，如图 1-20 所示。

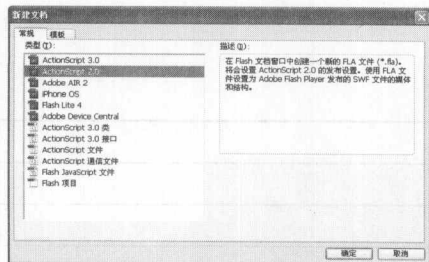


图 1-17 “新建文档”对话框

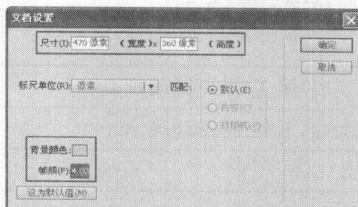


图 1-18 “文档设置”对话框

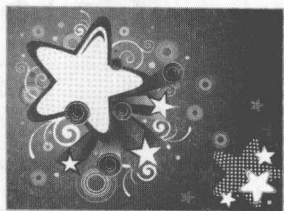


图 1-19 导入文件

步骤 (3) 单击“时间轴”面板中“插入图层”按钮, 新建“图层 2”, 单击“文本工具”按钮, 设置“属性”面板上的相关属性, 如图 1-21 所示, 在场景中单击, 输入文本, 如图 1-22 所示。

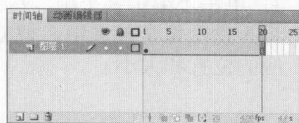


图 1-20 “时间轴”面板

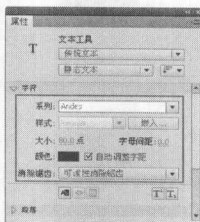


图 1-21 “属性”面板

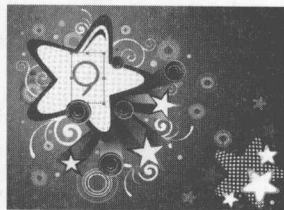


图 1-22 输入文本

步骤 (4) 在第 2 帧位置单击, 按 F6 键插入帧, 修改该帧上的文本, 如图 1-23 所示。在第 3 帧位置单击, 按 F6 键插入帧, 修改该帧上的文本, 如图 1-24 所示。

步骤 (5) 使用相同的方法, 制作该层的其他动画效果, 如图 1-25 所示, “时间轴”面板如图 1-26 所示。

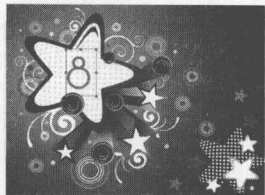


图 1-23 修改文本



图 1-24 修改文本

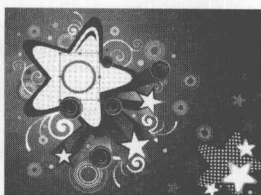


图 1-25 修改文本

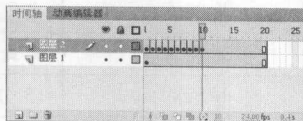


图 1-26 “时间轴”面板

步骤 (6) 完成简单的动画效果的制作后, 执行“文件>保存”命令, 将动画保存为“光盘\源文件\第 1 章\倒计时动画.flx”, 按 Ctrl+Enter 键测试影片, 动画效果如图 1-27 所示。

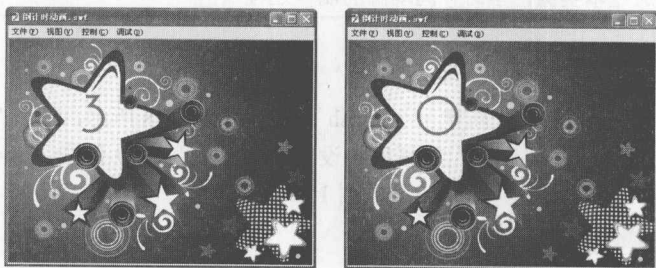


图 1-27 预览动画效果



Example 实例 6 制作街舞动画

案例文件	光盘\源文件\第 1 章\街舞动画.fl
视频文件	光盘\视频\第 1 章\街舞动画.swf
难易程度	★☆☆☆
学习时间	5 分钟

 (1)  (2)  (3)  (4)	1. 新建文档，将背景素材导入场景中。 2. 新建图层，将图像按图像序列导入场景中。 3. 单击“编辑多个帧”按钮，将人物图像全部选中，调整相应的位置和大小。 4. 最终完成动画的制作，测试动画效果。
---	--

Example 实例 7 制作传统补间动画

案例文件	光盘\源文件\第 1 章\传统补间动画.fl
视频文件	光盘\视频\第 1 章\传统补间动画.swf
难易程度	★☆☆☆
学习时间	15 分钟
实例要点	➢ 新建“Flash 文档”并设置文档属性 ➢ 新建“影片剪辑”元件，导入相应的素材，制作补间动画 ➢ 设置元件的 Alpha 值并制作补间动画效果
实例目的	通过本实例，学习补间动画的制作过程

操 作 步 骤

步骤 1 执行“文件>新建”命令，新建一个 Flash 文档，如图 1-28 所示，单击“属性”面板的“编辑”按钮，在弹出的“文档设置”对话框中设置“尺寸”为 950 像素×364 像素，设置“背景颜色”为#DFD3AD，“帧频”为 12，如图 1-29 所示。

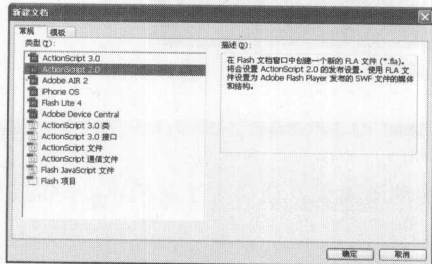


图 1-28 新建 Flash 文档

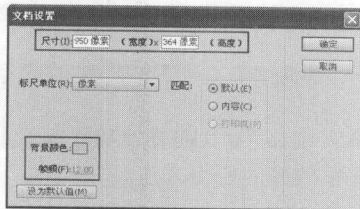


图 1-29 设置文档属性