

e时代电脑小玩子

KINGS 文魁咨询股份有限公司
Kings Information Co., Ltd.

附光盘

我用Flash 做动画

泡泡工作室 编著
刘 东 改编



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

e时代电脑小玩子

我用Flash

做动画

泡泡工作室 编著

刘东 改编



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

A

图书在版编目 (CIP) 数据

我用 Flash 做动画 / 泡泡工作室编. —北京: 人民邮电出版社, 2004.01

(e 时代电脑小玩子)

ISBN 7-115-11688-1

I. 我... II. 泡... III. 动画—设计—图形软件, Flash—少年读物 IV. TP391.41-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 107832 号

版权声明

本书繁体字版本名为《e世代电脑小玩子—Flash我也会》，由文魁咨询股份有限公司出版，版权由文魁咨询股份有限公司所有。

本书简体字中文版由文魁咨询股份有限公司授权人民邮电出版社独家出版。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式和任何手段复制或传播本书的部分或全部。

e时代电脑小玩子 我用 Flash 做动画

- ◆ 编 著 泡泡工作室
改 编 刘 东
责任编辑 苏 欣
- ◆ 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 电子信箱 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京创天时代图文设计有限公司制作
北京广益印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787 × 1092 1/16
印张: 8.125
字数: 154 千字 2004 年 1 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2004 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-11688-1/TP·3609

定价: 28.80 元 (附光盘)

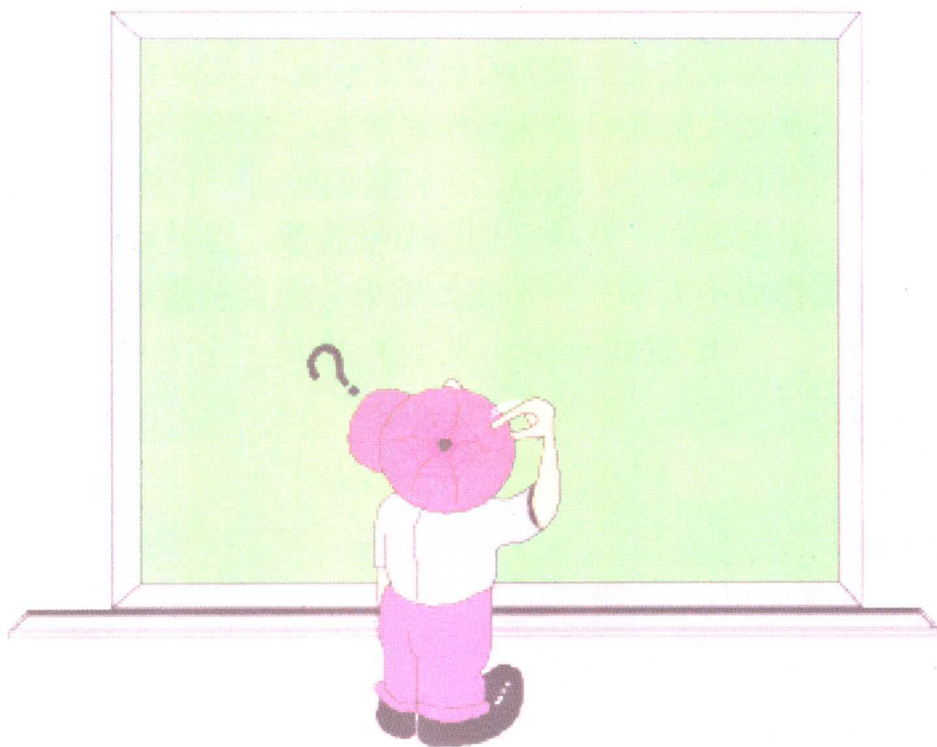
本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

内容提要

本书通过小学五年级学生仔仔向好朋友千千学习用 Flash 制作动画的过程，向少年朋友详细介绍了使用 Flash 软件的技巧和方法。全书采用彩色印刷，图文并茂，语言诙谐，可以指导少年朋友在轻松愉快的气氛中掌握计算机知识。

为了帮助少年朋友们尽快学会 Flash 软件的使用方法，也为了帮助教师辅导学生学习，本书还特意配备了教学光盘。其中附有许多图像素材，供学习时使用。

少年朋友们，你也想做动画吗？那就快来阅读这本书吧！



写在前面

《e 时代电脑小玩子》丛书是一套为少年朋友写的、介绍 FrontPage 和 Flash 软件知识的教材。

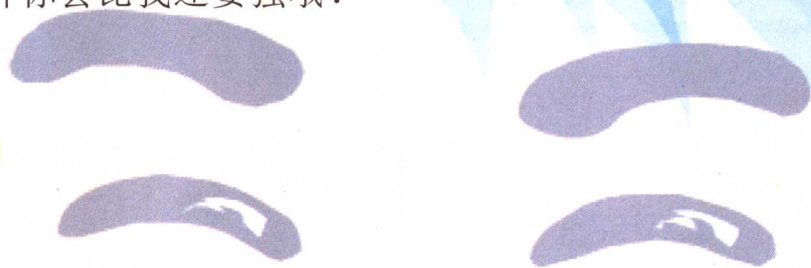
和所有教材不同的是，这套书是从孩子们娱乐也就是玩的视角来编写的。书中的插图是那些玩耍中的孩子。男孩的头发是蓬松杂乱的，女孩的表情是嬉笑的，一个个用来讲解制作方法的实例是儿童简笔画中的小动物。书中的语言也很有趣，如“游来游去的鱼”、“我们来画娃娃主播”、“变脸秀”、“飘飘小熊”等，这同样是孩子们在游戏中使用的语言。所有这些都仿佛在对孩子们发出邀请：大家一起来玩。

这应该算是最没有教材面孔的教材了。在我们以往的教材世界里，天真几乎是一种稀罕物，即便是全彩插图本中，也很少不是端端正正学习的好孩子。但是，天真不仅始终在孩子心里，也在成人世界中被热烈地追求着，曾经流行一时的几米画本就是以天真取胜的。我想，一旦我们转动一下教育的魔方，抛开尊严的教师面孔，从孩子们的角度施教，当教材作成画本、作成漫画、作成小人书……那么，结果会不会有意想不到的收获呢？！

《e 时代电脑小玩子》算是一个大胆的尝试吧。

仔仔的话

Hello! 大家好，我的名字叫仔仔，我是光明小学五年级二班的学生，今年 10 岁。我在网上认识了一位好朋友，她叫千千，她很厉害哦！最近我做的 Flash 动画都是她教我的，原来 Flash 那么好玩！你一定觉得 Flash 很难，因为它都是英文字，其实 Flash 还真简单，我向千千讨教了几招做 Flash 动画的秘诀和技巧，都写在这本书里。我们做了好多动画哦！比如数数字手指、长痘痘动画、滑雪动画，还有可以用来控制声音与影片的互动式动画，连我自己都不敢相信我也会 Flash，来向我挑战吧！也许你会比我还要强哦！



第一课 认识 Flash

目录

来认识 Flash 吧	2
Flash 的工作环境	3
动画是怎么形成的	5
动画影像怎么画	6
帧格内的图案怎么画	7
我们来画画	8
画出自己想要的图案	11
群组与打散对象	13
怎么放入照片	14
去除相片的背景	15
认识 Symbol	17
基本操作	18

第二课 逐帧动画怎么做

玩玩逐帧动画	24
数数字	24
痘痘妹长痘痘	28

第三课 移动渐变动画怎么做

玩玩移动渐变动画	36
游来游去的鱼	36
射箭	42

第四课 形状渐变动画

形状渐变动画	50
冰淇淋融化了	51
娃娃变脸秀	55

第五课 引导线动画制作

引导线动画制作	64
骑单轮车	65
飞飞小蜜蜂	71

第六课 色彩也能做动画

色彩渐变动画	78
变色歌曲团	79
飘飘小熊	86

第七课 蒙板动画真有趣

蒙板动画	98
图形蒙板	99
文字蒙板	104

第八课 交互式动画

我也会 Action Script	110
翻页相册	111
控制声音的播放	115
控制动画的播放	118

本课教学重点

- 了解动画形成的原理
- 认识时间轴、图层与帧格
- 认识组件的类型
- 学习基本的操作方式

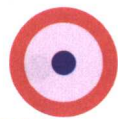
第一课

认识Flash





来认识Flash吧!



仔仔是光明小学五年级的学生，他在网上认识了一位好朋友千千，她的电脑玩得很厉害哦！最近听说她做了好多的动画作品，而且是利用Flash做的呢！仔仔真想去跟她学学哦！

仔仔：听说你会做动画，真是佩服！用什么东西做出来的呀？



千千：是用Flash做出来的，你该不会不知道什么叫做Flash吧？

仔仔：开什么玩笑？！我们班上的王自强每天都在玩他的动画，我真是羡慕死了。



千千：有那么严重吗？没关系，我可以教你如何做动画，顺便还要教你更有趣的互动动画哦！想不想学呀？



仔仔：当然！当然！我的电脑里早就安装了Flash，请千千快来教我吧！

千千：那么请你执行“开始 / 程序 / Macromedia / Macromedia Flash”命令，就可以打开Flash了。



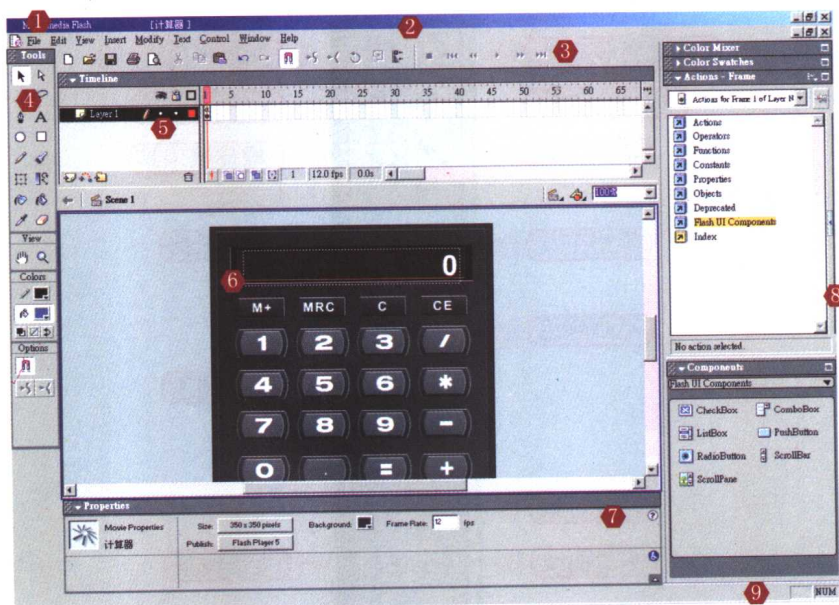
Flash 的工作环境

千千：你有没有看到一个很大很大的操作窗口呢？



仔仔：有呀！不过好复杂哦！还是英文的，会不会很难呀？

千千：才不会呢！虽然Flash是英文的，不过不要担心，因为你很快就能熟悉它。我先来教你认识Flash的工作环境吧！



▲ 别让Flash的操作窗口给吓跑了！其实它并没有那么复杂！

1. 标题栏

2. 菜单栏

3. 常用工具栏

4. 工具面板

5. 时间轴与图层面板

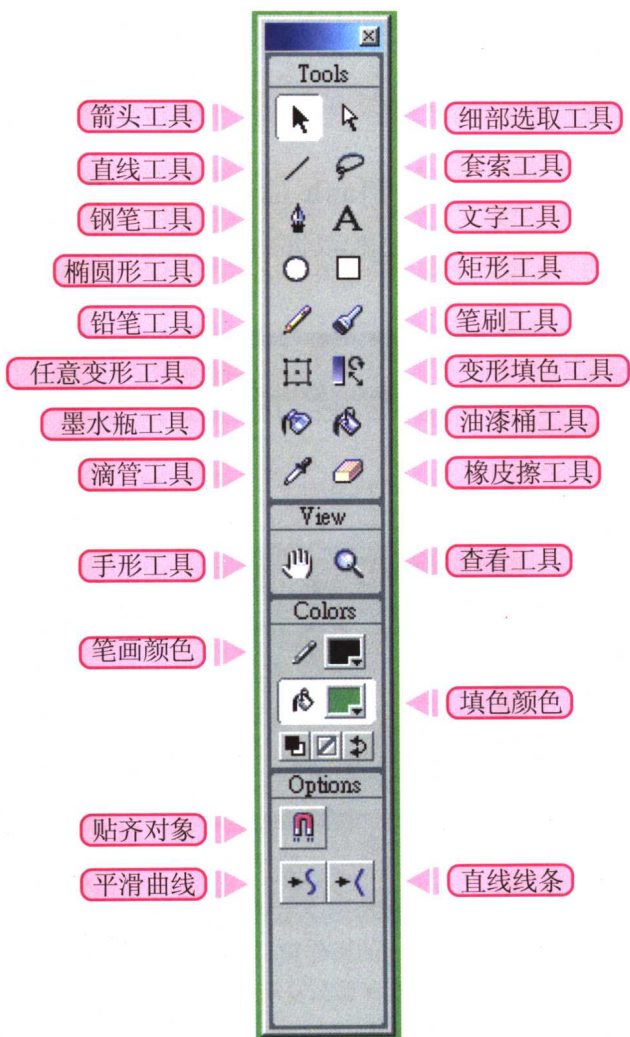
6. 场景编辑区

7. 属性栏

8. 各式浮动面板

9. 状态栏

千千：在工作窗口的左边有一个绘图工具面板，放了很多画画的工具，像矩形工具、铅笔工具、套索工具等，这些都是画画的好工具哦！



动画是怎样形成的？

仔仔：我有一个问题，动画是怎么做出来的？



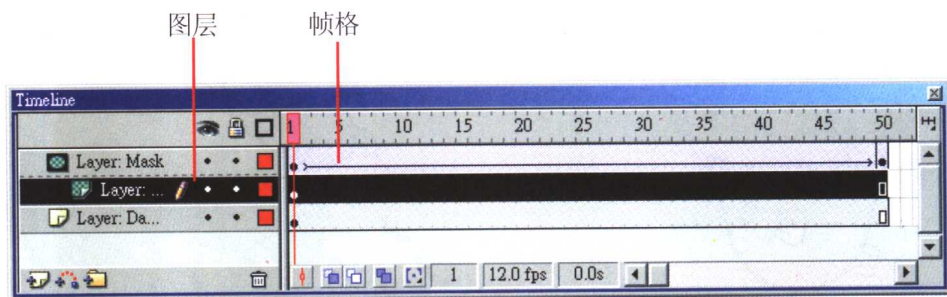
千千：其实动画就是由一连串有连贯性的画面快速播放产生的，你知道拍电影时就是把一个个画面放在电影胶片里，它们也是静态的，等到快速播放电影时画面就会动了。

仔仔：原来是这样呀！我知道了！不过Flash里静态的画面放在哪里呢？



千千：问得好！在Flash里静态影像放在一个叫做帧格的地方，当我们快速地播放时就会产生连续的动画了。而帧格放在一个叫做时间轴的地方，所以我们要控制动画什么时候动，就要靠时间轴来帮忙。

时间轴面板是一个最关键的操作面板，由Layer（图层）与Frame（帧格）组成。



时间轴面板是由Layer与Frame组成的

动画影像怎么画？

仔仔：我知道动画是怎么形成的了。不过如果让我画出连续的动画，那我不就要画出每个帧格了吗？我的美术课成绩很差，可能画不出来一模一样的造型。



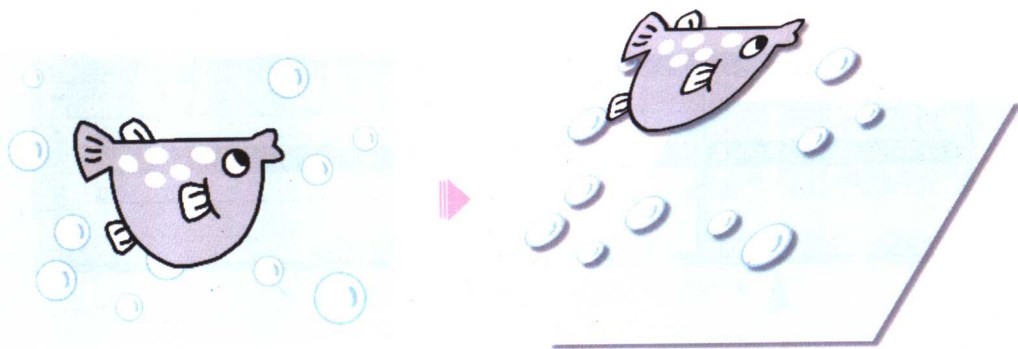
千千：别担心！我们可以利用分工合作的方式将动画做出来哦！如果现在我们要画出一个人在说话的样子，只要把一个身体、两个眼睛、一个鼻子以及一张嘴巴，分别画在一个透明片上，利用重叠的方式就可以随时随地更换某个部分的变化了。在Flash里面，这种透明片我们叫它做“图层”，图层里管理着很多帧格，这样说你明白吗？



仔仔：也就是说时间轴里面可以管理许多的透明图层，然后图层里面又有可以放入影像的帧格，只要我快速地播放帧格，就可以看到动画了，对吗？



千千：是的！真开心你很明白。



▲ 充分发挥图层的功用，创作出更多有趣的动画效果

帧格内的图案怎么画?

仔仔：你不是说帧格内是放影片图案的地方吗？可是一个帧格那么小，要怎么画呀？

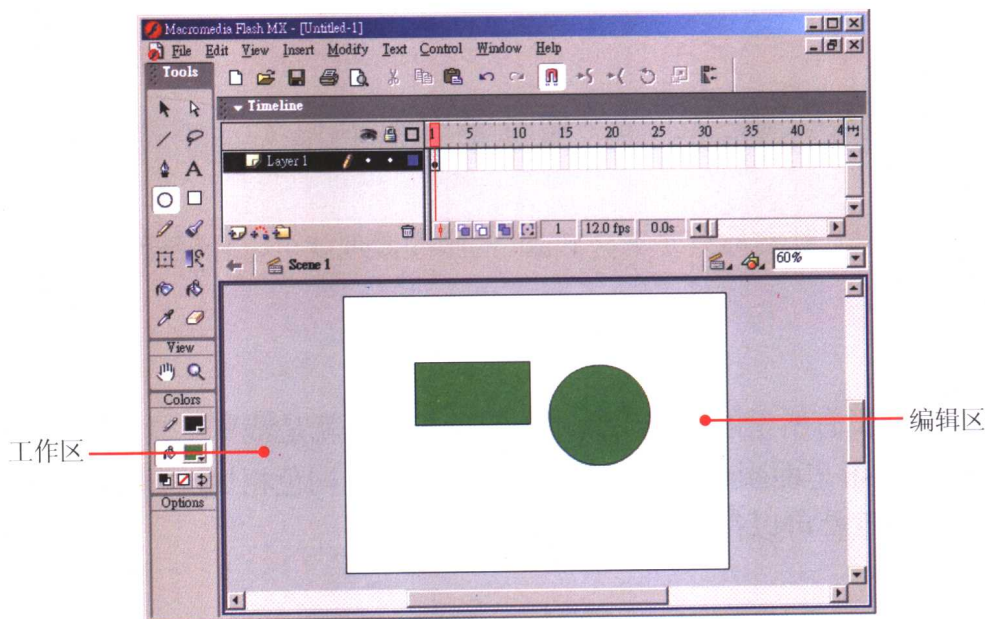


千千：你有没有看到Flash中有一个白色区域？只要你先确定要编辑的是哪一个帧格，就可以在这个白色的区域内画画了。

仔仔：原来如此，要先决定好帧格，再到白色的区域里面画画，不过那个灰色的地方是什么呀？

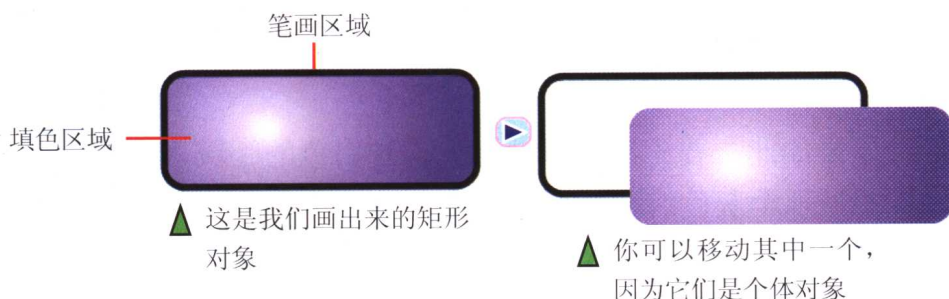


千千：白色的区域我们叫做编辑区，就是我们画画的地方。灰色的区域叫做工作区，是我们画草稿的地方，我们的动画不会显示灰色的地方。



我们来画画

在Flash里画出的图形有填色与笔画两大部分，你会发现随便画出一个图形都会出现一个线条框以及里面的填色部分，别以为它们是一体的，其实是不一样的个体哦！所以你可以只移动填色部分或线条部分，这个跟你平常画画的方式不太一样吧？



怎么画出月亮形状的对象？

千千：考你一个问题，怎么用Flash画出一个月亮形状的图形？



仔仔：嗯..... 用画笔工具画吗？

千千：错！其实你只要掌握Flash的画图原理就可以轻轻松松来画图了。



Flash中没有所谓的裁剪工具，因为色彩本身就是裁剪工具了。告诉你哦！在Flash里面画画，必须把握住一个原理：同色相加，异色相减，利用图形的重叠可以得到各种特殊图形。



同色相加

Flash 的工具箱只提供几种简单的工具，不过我们可以应用这些工具画出规则与不规则的图形。首先介绍“同色相加”原理，假设在编辑区中有两个具有填色区域的圆形对象，且填色的色彩都相同，当对象与对象部分的影像重叠在一起的时候，它们便会组合在一起，成为单一对象。



异色相减

我们建立了两个具有填色区域的图形，它们彼此的颜色不相同。当我们将两个图形重叠在一起时，下层的图形外观就会依照重叠的轮廓而被裁剪，试着移动下层的图形看看，橘子已被啃掉一块了。

