

中 等 职 业 学 校 教 材
ZHONGDENG ZHIYE XUEXIAO JIAOCAI

Flash 8

中文版动画制作

Flash 8 ZHONGWENBAN DONGHUA ZHIZUO

刘昆杰 肖晗 主编

钱霞 童家琼 舒德凯 副主编



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中等职业学校教材

Flash 8 中文版动画制作

刘昆杰 肖 晗 主编

钱 霞 童家琼 舒德凯 副主编

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8中文版动画制作 / 刘昆杰, 肖晗主编. —北京:
人民邮电出版社, 2009. 9
中等职业学校教材
ISBN 978-7-115-19978-2

I. F… II. ①刘…②肖… III. 动画—设计—图形软件,
Flash 8—专业学校—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第134893号

内 容 提 要

本书主要介绍 Flash 8 中文版动画制作方面的基本知识, 重点培养学生利用 Flash 软件制作简单动画的动手操作能力。全书共分 11 个模块, 通过具体的任务分别介绍 Flash 软件中各种工具的使用、文本的添加、基础动画的制作、元件的创建、高级动画的制作、导入图像声音和视频、动画编程, 以及导出和发布 Flash 作品等知识。本书注重理论知识与案例制作相结合, 内容由浅入深、通俗易懂。

本书可供中等职业学校计算机应用专业以及其他相关专业使用, 也可作为计算机培训教材。

中等职业学校教材

Flash 8 中文版动画制作

-
- ◆ 主 编 刘昆杰 肖 晗
 - 副 主 编 钱 霞 童家琼 舒德凯
 - 责任编辑 须春美
 - ◆ 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>
北京楠萍印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12.25
字数: 296 千字
印数: 1—3 000 册
 - 2009 年 9 月第 1 版
2009 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19978-2

定价: 21.00 元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

本书编委会

主 任：严于华

副主任：刘昆杰 刘辉元 李开强 王 毅

委 员：陈 鹏 陈远文 邓先平 刁贵超 傅华碧
龚 斌 郭 苇 扈诗全 胡文中 黄福林
黄 程 李再明 李天银 罗 萍 雷 英
廖乾伟 秦洪学 钱 霞 瞿晓渝 冉建平
舒德凯 唐小霞 童家琼 谭茂才 肖 晗
熊仁阶 徐兴平 严 伟 袁永波 袁高文
杨 敖 叶昌成 殷丹丽 张益成 张 伟
张 毅 周秩祥 曾德华 钟 毅

前 言

随着我国中等职业教育改革的不断深入,以工作过程为导向、任务驱动模式等职业教育理念已深入人心,并迅速应用到教学过程中,也得到了广大师生的欢迎。

本书在编写上充分体现了“以学生为中心、以能力为主导、以就业为导向”的宗旨,按照“任务驱动教学法”组织教材内容,让学生首先从一个个实际任务入手,逐渐掌握用 Flash 8 制作动画的基本理论和方法。

本书在编写中使用通俗易懂的语言和丰富的案例介绍教材内容,每个模块都给出了“模块简介”和“学习目标”,便于学生了解模块介绍的相关内容并明确学习目的。正文中的各种“技巧”、“提示”、“知识回顾”等,给学生提供了更多解决问题的方法和掌握更为全面的知识。在内容安排上,本书主要具有以下特点。

- 充分把握基础理论知识“必须”和“够用”这两个“度”,既便于教师实行案例教学和分层次教学,同时也便于学生自学。
- 注重实训教学,按照实际的工作过程和工作条件组织教学内容,形成围绕工作需求的新型教学与训练模式,使学生能较快地适应企业工作环境。
- 模块化的编排使教材的知识结构更完整,更有利于老师教学和学生学。
- 教学内容由浅入深,对操作步骤的叙述简明易懂;注重理论知识与案例制作相结合,教学内容实用性与案例操作技巧性相结合。

全书共分 11 个模块,主要内容如下。

模块一 Flash 8 “闪”亮登场 主要以欣赏优秀的 Flash 作品入手,提高学生学习 Flash 的兴趣,并介绍动画的发展过程、制作流程等知识。

模块二 Flash 8 秀出自我 主要介绍 Flash 8 软件的界面,对 Flash 8 的一些基本使用方法进行讲解,并通过一个简单的动画体验制作动画的过程。

模块三 图形的绘制与编辑 主要介绍 Flash 8 中种各绘图工具的使用,以及使用绘图工具绘制图形、编辑图形等知识。

模块四 添加文本 主要介绍在 Flash 8 中使用文本工具进行创建、编辑文本,通过文本工具制作各种文字效果,并借助选择工具和变形工具制作个性化的文字等知识。

模块五 基础动画的制作 主要介绍 Flash 动画的 3 种基础动画形式(即逐帧动画、运动补间动画和形状补间动画),分析 3 种动画的区别,通过 3 种动画的配合使用,能制作出丰富多彩的动画效果等知识。

模块六 元件的创建 主要介绍在 Flash 中怎样创建元件,以及图形元件、影片剪辑元件、按钮元件的使用等知识。

模块七 高级动画的制作 主要介绍 Flash 8 中层和场景的作用,以及遮罩动画和引导动画的制作方法、用途等知识。

模块八 导入图像、声音和视频 主要介绍在 Flash 8 中导入图像、声音和视频的方法,以及图像、声音和视频在 Flash 8 中的使用情况等知识。

模块九 动画编程 主要介绍在 Flash 8 中使用 ActionScript 编程的方法, 以及怎样在元件和帧上添加脚本等知识。

模块十 导出和发布 Flash 作品 主要介绍在 Flash 8 中将已完成的作品通过发布和导出的方式生成独立播放的作品等知识。

模块十一 综合实例 主要通过 5 个不同风格的作品来巩固前 10 个模块中所学知识, 达到温故而知新的目的。

本书由刘昆杰、肖晗主编和统稿。具体编写分工如下: 模块一、模块六、模块九由重庆市渝北职业教育中心肖晗编写, 模块二和模块三由重庆市南川隆化职业中学童家琼编写, 模块四和模块五由重庆市三峡水利电力学校钱霞编写, 模块七由重庆市渝北职业教育中心钟毅编写, 模块八由重庆市渝北职业教育中心郭苇编写, 模块十由重庆工商学校舒德凯编写。

在本书编写过程中, 还得到了冉建平、童家琼、严伟、袁永波、叶昌成、黄福林、黄常春、李开强、陈鹏、傅华碧、龚斌、扈诗全、罗萍等的大力支持, 编者在此一并表示衷心的感谢。

由于编者水平有限, 书中难免有不足之处, 敬请广大读者提出宝贵意见, 以便不断改进和完善。为了方便教学, 可以在“人民邮电出版社教育服务与资源网”网站(<http://www.ptpdeu.com.cn>)免费下载相关教学资源。

编者

2009 年 5 月

目 录

模块一 Flash 8 “闪”亮登场

任务一 动画片欣赏	1
操作一 欣赏 MV《我喜欢》	1
操作二 欣赏小小作品	2
操作三 欣赏《大话李白》系列 Flash 作品	2
操作四 欣赏宣传片《魅力重庆》	2
任务二 了解动画的发展史	3
操作一 动画的起源和发展	3
操作二 中国动画的崛起	5
任务三 了解现代动画的制作流程	7
操作 现代动画制作流程	7
课后练习	8

模块二 Flash 8 秀出自我

任务一 初识 Flash 8	9
操作一 认识 Flash 8	9
操作二 启动 Flash 8	10
操作三 “启动向导”对话框	10
任务二 熟悉 Flash 8 的工作界面	11
操作一 Flash 8 工作界面	11
任务三 体验动画制作	14
操作一 新建 Flash 文档	15
操作二 设置文档属性	16
操作三 创建对象	17
操作四 建立动画	18
实训 跳动小球	19
课后练习	21

模块三 图形的绘制与编辑

任务一 使用绘图工具绘制图形	22
操作一 绘制灯笼	23
操作二 绘制火焰	25

任务二 使用编辑工具编辑图形	27
操作一 绘制小树	28
操作二 绘制魔方	30
实训一 绘制圣诞树	33
实训二 绘制风景画	35
课后练习	37

模块四 添加文件

任务一 创建文本	38
操作一 在场景中输入文字	38
操作二 设置文本属性	39
任务二 编辑文本	40
操作一 制作彩色文字	40
操作二 制作文字水印	41
任务三 改变文字形状	43
操作一 设计标题文字“魅力重庆”	43
操作二 制作艺术字体	45
实训一 制作标志文字	46
实训二 设计个性签名	47
课后练习	49

模块五 基础动画的制作

任务一 基础动画的分类	50
操作 了解 3 种基础动画	51
任务二 逐帧动画	52
操作一 制作“燃烧的火焰”	52
操作二 制作“倒计时表”	53
任务三 运动补间动画	55
操作一 制作“场景的推拉效果”	56
操作二 制作“游动的小鱼”	57
操作三 制作“风车”	58
任务四 形状补间动画	60
操作一 制作“飘扬的彩旗”	60
操作二 制作“看图识字”	61

实训一 制作“打台球”动画	62
实训二 制作“水滴效果”	65
课后练习	68

模块六 元件的创建

任务一 元件的分类	69
操作一 了解元件的分类	69
操作二 了解创建元件的方法	70
操作三 引用元件	71
任务二 使用图形元件	73
操作一 制作“闪烁的星星”图形 元件	73
任务三 使用影片剪辑元件	76
操作一 制作“茶花盛开”	76
操作二 制作“闪烁的星星”影片剪辑 元件	78
任务四 使用按钮元件	80
操作一 制作“Flash”按钮	80
实训一 飞翔的小鸟	82
实训二 制作“结束”按钮	84
课后练习	85

模块七 高级动画的制作

任务一 认识层和场景	86
操作一 认识图层	86
操作二 认识场景	88
任务二 制作遮罩动画	90
操作一 制作“望远镜”	90
操作二 制作“变色文字”	93
任务三 制作引导动画	96
操作一 飞机表演	96
操作二 制作“九大行星”	99
实训一 制作“飘落的树叶”动画	102
实训二 制作“画轴展开”动画	104
课后练习	109

模块八 导入图像、声音和视频

任务一 图片的导入	110
操作一 导入蝴蝶泉风景图	110

操作二 制作蝴蝶泉风景像框	111
任务二 声音的处理	114
操作一 在按钮中加入声音	115
操作二 制作“春节”动画	115
任务三 导入视频	118
操作 视频文件的导入	118
实训 制作“在那桃花盛开的 地方”MV	122
课后练习	124

模块九 动画编程

任务一 ActionScript 编程入门	125
操作一 ActionScript 是什么	125
操作二 ActionScript 的编程环境	126
任务二 在元件上添加脚本	128
操作一 制作“电子琴”	128
操作二 制作“时钟 1”	130
任务三 在帧上添加脚本	133
操作一 制作“进度条”	133
操作二 制作“时钟 2”	135
实训一 制作“拼图游戏”	136
实训二 制作“漫天飞雪”动画	139
课后练习	141

模块十 导出和发布 Flash 作品

任务一 导出 Flash 动画	142
操作一 “导出”命令设置	142
操作二 “导出”文件格式	143
任务二 发布 Flash 动画	145
操作一 发布设置	146
操作二 发布文件格式	146

模块十一 综合实例

任务一 制作生日贺卡	150
任务二 制作宣传片——废旧电池的 危害	155
任务三 制作手机广告	160
任务四 制作小游戏——七巧板	167
任务五 制作 MV——棉花糖	173

模块一 Flash 8 “闪”亮登场

模块简介

当今，计算机网络已经覆盖了全球，而 Flash 是网络中最红火的内容，几乎是所有的网页上都有与 Flash 相关的插件，无论是按钮、广告条，还是 MV、贺卡等，都在网上发挥着不可替代的作用。由于 Flash 的功能还在不断地扩大，很多人也利用 Flash 制作了有交互功能的游戏、课件、宣传片，甚至是一些小的软件。Flash 的广泛使用，越来越被人们所认可。

学习目标

- 了解 Flash 的作用
- 了解动画的发展过程
- 了解动画的制作过程

任务一 动画片欣赏

任务目标

通过欣赏优秀的动画片，了解 Flash 的作用。

任务分析

下面将欣赏几部在网上非常流行的优秀作品，它们都是由 Flash 制作完成的。这些作品各有各的特点，在观看的时候注意观察作品中人物的绘制、故事情节的设置及动画过程的创作。

操作一 欣赏 MV《我喜欢》

打开文件“《Flash 8 中文版动画制作》辅助资料\作品\模块一\我喜欢.swf”，欣赏动画片，效果如图 1-1 所示。



图 1-1 《我喜欢》MV

操作二 欣赏小小作品

打开文件“《Flash 8 中文版动画制作》辅助资料\作品\模块一\小小作品.swf”，欣赏动画片，效果如图 1-2 所示。

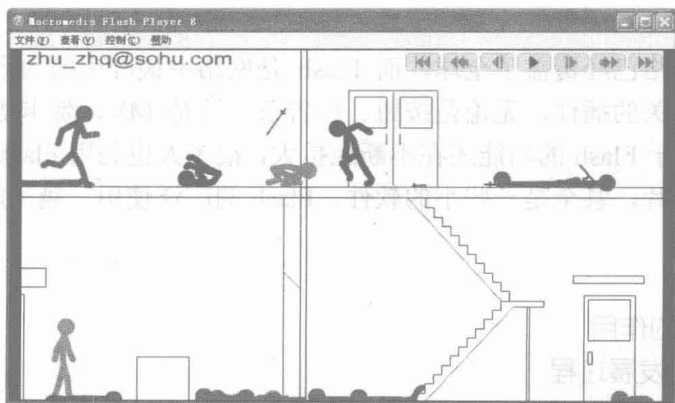


图 1-2 小小作品

操作三 欣赏《大话李白》系列 Flash 作品

打开文件“《Flash 8 中文版动画制作》辅助资料\作品\模块一\大话李白.swf”，欣赏动画片，效果如图 1-3 所示。



图 1-3 大话李白

操作四 欣赏宣传片《魅力重庆》

打开文件“《Flash 8 中文版动画制作》辅助资料\作品\模块一\魅力重庆.swf”，欣赏动画

片,效果如图 1-4 所示。

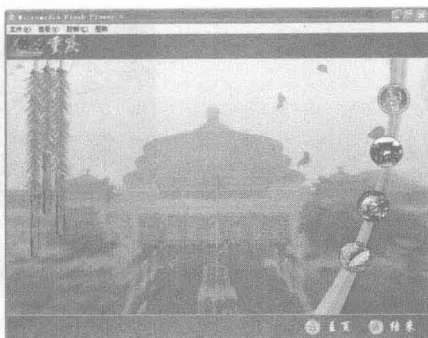


图 1-4 魅力重庆



提示:本书作品“魅力重庆”,是一个半成品,其中的“靓丽重庆”和“人文重庆”在学完本书后,由读者完成。

知识回顾

通过上面对作品的欣赏,读者已经知道了 Flash 可以用来制作 MV、动画片、宣传片,除此以外,网上流行的小游戏、贺卡、广告和一些应用软件都有 Flash 的身影。

任务二 了解动画的发展史

任务目标

了解动画的由来及其发展过程。

任务分析

动画的出现给人们带来了很多的乐趣,但动画和其他新生事物一样,不是一开始就有的,是在人们的需要下而渐渐产生的。

操作一 动画的起源和发展

动画的发展史很长,从人类有文明开始,透过各种形式图像的记录,已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。

真正意义上将图像形成动画,还要追述到 1831 年,当时一位法国人 Joseph Antoine Plateau 把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上,圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗,用来观看活动图片效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转。圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去,图片似乎动了起来,形成动的画面,这就是原始动画的雏形,如图 1-5 所示。

1906 年,美国人 J Steward 制作出一部接近现代动画概念影片,片名叫“滑稽面孔的

幽默形象”(Houmoious Phase of a Funny Face), 如图 1-6 所示。

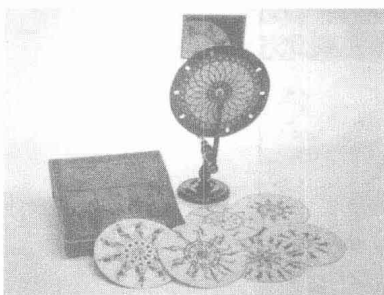


图 1-5 最早的动画图片播放机

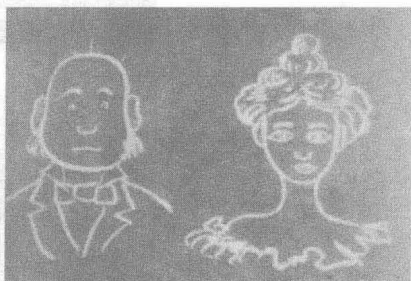


图 1-6 “滑稽面孔的幽默形象”

1908 年, 法国人 Emile Cohl 首创用负片制作动画影片, 从概念上解决了影片载体的问题, 为今后动画片的发展奠定了基础, 如图 1-7 所示。

在 1909 年, 美国人 Winsor Mccay 用一万张图片表现一段动画故事, 这是迄今为止世界上公认的第一部动画短片, 如图 1-8 所示。

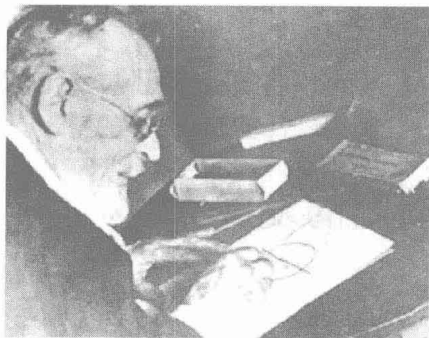


图 1-7 Emile Cohl



图 1-8 Winsor 的动画短片

从 1928 年开始, Walt Disney 逐渐把动画影片推向了巅峰, 他在完善了动画体系和制作工艺的同时, 把动画片的制作与商业价值联系了起来, 被人们誉为商业动画之父。直到如今, 他创办的迪斯尼公司(20 世纪最伟大的动画公司)还在为全世界的人们创造出丰富多彩的动画片, 如图 1-9 所示。



图 1-9 Walt Disney 和他的米老鼠

如今, 计算机的加入使动画的制作变简单了, 网上有很多动画爱好者用 Flash 制作的优

秀动画作品。

操作二 中国动画的崛起

在 1922 年,以万籁鸣、万古蟾、万超尘为代表的第一代中国动画人,抱着创造中国人自己的动画片的信念,摄制了中国第一部广告动画片《舒振东华文打字机》,从此开创了中国自己的动画片。他们的代表作品有《大闹画室》、《龟兔赛跑》、《铁扇公主》和《大闹天宫》,如图 1-10 所示。



图 1-10 万氏兄弟和他们的作品

1949 年新中国成立以来,中国动画片得到了稳定的发展,这个时期的代表作品有《皇帝梦》、《瓮中捉鳖》、《小猫钓鱼》、《神笔》、《骄傲的将军》、《小小英雄》、《乌鸦为什么是黑的》等,如图 1-11 所示。



图 1-11 作品《小猫钓鱼》、《神笔》和《骄傲的将军》

1957—1965 年是中国动画片第一个繁荣时期。1957 年,上海美术电影制片厂建立,使中国有了第一家独立摄制美术动画片的专业厂。其代表作品有《大闹天宫》、《猪八戒吃西瓜》、《聪明的鸭子》、《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》等,如图 1-12 所示。



图 1-12 作品《猪八戒吃西瓜》、《聪明的鸭子》和《小蝌蚪找妈妈》

1966—1976 年,中国动画片的发展一度处于停止阶段,直到 1972 年,上海美术电影制片厂率先恢复生产,相继制作了《小号手》、《小八路》、《东海小哨兵》、《长在屋里的竹笋》等作品,如图 1-13 所示。



图 1-13 作品《小八路》和《长在屋里的竹笋》

从 1978 年底开始,中国进入改革开放年代,中国动画片也迎来了第二个繁荣时期。在这期间,涌现出了如《哪吒闹海》、《天书奇谭》、《猴子捞月》、《南郭先生》、《鹬蚌相争》、《葫芦兄弟》、《邈邈大王奇遇记》、《黑猫警长》、《阿凡提的故事》、《三个和尚》等许多优秀的动画作品,如图 1-14 所示。



图 1-14 作品《哪吒闹海》、《葫芦兄弟》和《邈邈大王奇遇记》

到 20 世纪 90 年代,中国动画片进入了一个新的时期。这个时期,动画片的制作已经从人工绘图转向了计算机绘图,三维动画也开始出现。其代表作品有《宝莲灯》、《马可波罗回香都》、《拾驴》、《舒克和贝塔》、《葫芦小金刚》、《蓝皮鼠与大脸猫》、《大头儿子和小头爸爸》、《自古英雄出少年》、《海尔兄弟》、《西游记》、《中华传统美德故事》等,如图 1-15 所示。

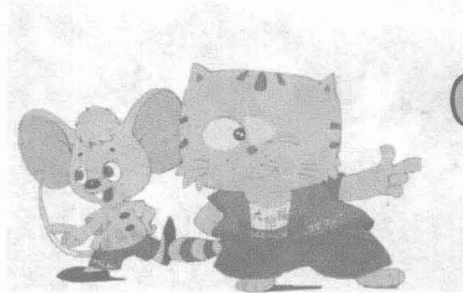


图 1-15 作品《宝莲灯》、《蓝皮鼠与大脸猫》和《海尔兄弟》

知识回顾

随着计算机的普及,动画制作也变得越来越简单,可以使用的软件也越来越多,其中,Flash 凭借其操作简单、容易上手、强调交互、可控性强等特点被人们所熟悉和掌握,现在网上到处都可以看到 Flash 的作品。

任务三 了解现代动画的制作流程

任务目标

通过本任务的学习,了解动画的制作过程,建立制作动画的思路。

任务分析

传统动画创作是一项复杂的工程,它需要多人的参与并且分工合作才能完成。随着科技的发展,特别是计算机技术的发展,现在制作动画变得越来越简单,但是仍然需要有序的操作步骤来完成。

操作 现代动画制作流程

现代动画制作流程如下。

(1) 编写剧本

通过创作、借鉴或改编他人的作品,完成具有一定的文化底蕴和丰富的生活感受的剧本。

(2) 造型设计

根据剧本中主人公的特点,创造出生动的主人公造型。动画片中的造型可以使用夸张的手法进行制作。现代动画片中造型的设计基本上是在计算机中完成。

(3) 场景设计

场景设计侧重于主人公所处的环境,是高山还是平原,是屋内还是屋外,哪个季节,什么样的天气等,都要一次性将动画片中提到的场所设计出来。

(4) 形成动画

将主人公造型中的形象通过动画软件形成动作连贯的动画,再加上背景的效果,完成动画片的动画部分。

(5) 配音

用语言和音效为主人公和场景配音,有助于观赏者更容易理解动画片的内容。好的配音给动画片增色不少。

(6) 导出作品

动画和声音部分完成之后,一部完整的动画片就完成了,然后通过动画软件导出剪片格式进行发布。

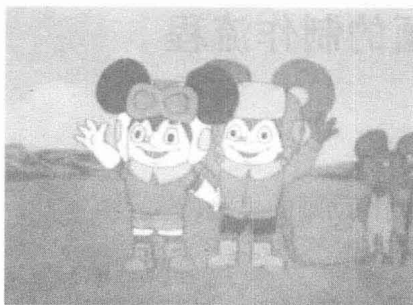
知识回顾

现代动画的制作流程与传统动画的制作流程在步骤上类似,但在处理方法上却大不相同,

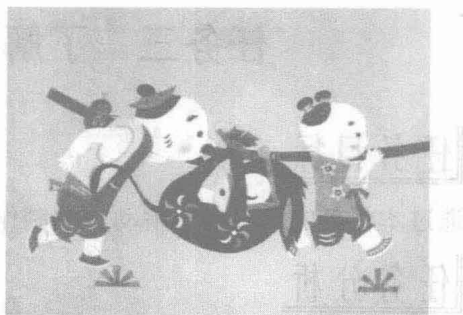
最根本的区别是引入了计算机。

课后练习

根据下列的图片，说出动画片的名字，并讲述该动画片的大概内容。



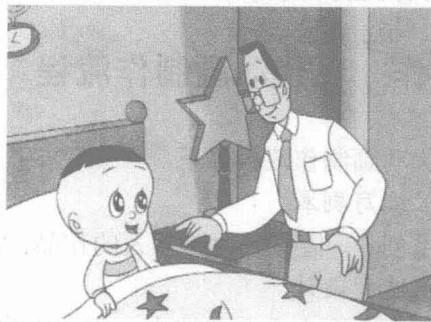
动画片名：_____



动画片名：_____



动画片名：_____



动画片名：_____

模块二 Flash 8 秀出自我

模块简介

目前,随着社会的发展,市场上出现了各式各样的应用软件,在学习每一门软件之前,了解它的发展历程和在社会中的应用是很有必要的。而 Flash 8 软件是一款非常优秀的动画制作软件。通过对本模块的学习,读者将对 Flash 8 软件有较深的认识,并能掌握对文档的一些基本操作方法。

学习目标

- 📖 了解 Flash 动画的特点和作用
- 📖 熟悉 Flash 8 的工作界面
- 📖 掌握文档的基本操作
- 📖 掌握文档属性的设置方法
- 📖 掌握动画制作的一般过程

任务一 初识 Flash 8

任务目标

本任务的目标是了解 Flash 8 的特点和作用,并掌握 Flash 8 的启动方法。

任务分析

了解 Flash 8 软件的作用和特点是学习的前提,掌握 Flash 8 的启动方法和步骤是学习的第一步。

操作一 认识 Flash 8

Flash 8 是一款由美国 Macromedia 公司开发的交互式矢量多媒体制作软件,它集矢量绘图、动画制作、互动设计、多媒体开发、网络编程等功能于一体,并且支持声音、视频。其操作简单、功能强大,受到了越来越多设计人员的青睐,是目前应用最为广泛的网页动画制作和网站建设编辑软件之一。Flash 技术发展至今,在互联网中得到了广泛的推广和应用,网络上随处可见使用 Flash 技术制作的网站动画、广告、交互动画、MTV、教学课件等;对于游戏设计师来说,Flash 可以开发出风趣活泼的小游戏,当然 Flash 的应用远远不止这些,相信随着其技术的发展,Flash 的应用将会越来越广泛。