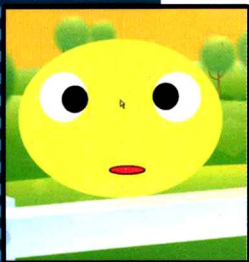


动画制作与 创意典型实例



动画制作与 创意典型实例

一线文化工作室 编著



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

Flash CS4动画制作与创意 典型实例

一线文化工作室 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书针对Flash CS4的特性,按照不同的应用专题,精心设计了多个能够体现Flash技术精华的经典实例,包括图形绘制实例、帧动画实例、形状与动作补间动画实例、蒙版与引导动画实例、Action动画实例、鼠标特效动画实例、按钮与菜单特效动画实例、文字动画实例、网页广告制作实例、游戏制作实例等。详细介绍了Flash CS4在各个方面的使用技巧与操作方法。本书内容丰富,结构清晰,是读者进行学习、实践的最佳选择,图文并茂的版式使内容更加浅显易懂,从而让读者能够迅速领悟并掌握Flash CS4的操作方法,并能够从实例中得到一些创意的启迪,制作出精美的Flash动画作品。

本书适合于初、中级读者学习使用。特别适合于已经掌握了Flash的基础知识,想进一步提高创作水平的读者阅读。同时,本书也可以作为电脑培训班、大中专职业院校案例教学用书。

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动画制作与创意典型实例/一线文化工作室编著. —北京:电子工业出版社, 2009.8
ISBN 978-7-121-09232-9

I. F… II. 一… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第115304号

责任编辑:姜 影 wuyuan@phei.com.cn

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

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

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:16.75 字数:420千字

印 次:2009年8月第1次印刷

定 价:30.00元

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是美国Adobe公司推出的矢量动画制作软件,是当今最为流行的网络多媒体制作工具。它在多媒体设计领域中占据着不可替代的地位,在继承以前版本所有优点的基础上,又增加了许多新的功能,使用更加便捷,广泛应用于动画设计、多媒体设计、Web设计等领域。

我们针对初、中级读者在学习过程中的要求及习惯,综合了具有丰富经验的设计师的设计经验,编写了这本书,希望能有助于读者快速了解动画制作的设计思路,熟练掌握各种工具及命令的功能与使用技巧,从而快速成长为一名具有非凡创造力的动画设计人员。

本书精选了多个具有代表性和说明性的精彩作品,将软件的应用技巧与实际创意完美地结合在一起,实例堪称在软件使用中的经典。所选实例把握了两个原则:具有很强的代表性、非常美观。具体内容包括如下:

Chapter01 图形绘制实例;

Chapter02 帧动画实例;

Chapter03 形状与动作补间动画实例;

Chapter04 蒙版与引导动画实例;

Chapter05 Action动画实例;

Chapter06 鼠标特效动画实例;

Chapter07 按钮与菜单特效动画实例;

Chapter08 文字动画实例;

Chapter09 网页广告制作实例;

Chapter10 游戏制作实例;

Chapter11 上机操作实验。

在书的最后一章,还专门为读者安排了多个上机操作实验题。其目的是通过上机操作练习,使读者通过前面10章实例的讲解和学习,更好地巩固所学知识,检验学习效果。并且,每个上机操作实验题都写出了具体的制作分析与大致操作步骤。

本书实例力求用最简单、最直接的方法达到最好的设计效果，并在带领读者熟练掌握软件操作的同时，掌握各种动画的制作方法和操作技巧。

本书通过实例介绍、制作分析与实例制作相结合的方式，力求全面地将Flash CS4所涉及的知识点深入浅出地进行透彻讲解，再由浅入深地引导，同时配以相应的图像，不仅使读者清晰、快捷地了解Flash动画的创作过程，还对有关Flash动画制作的概念、技巧也一目了然。

本书由一线文化工作室策划并组织编写，全书由胡子平主编并审校。由于计算机技术发展非常迅速，加上编者水平有限、时间仓促，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

本书由一线文化工作室策划并组织编写，全书由胡子平主编并审校。由于计算机技术发展非常迅速，加上编者水平有限、时间仓促，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

本书由一线文化工作室策划并组织编写，全书由胡子平主编并审校。由于计算机技术发展非常迅速，加上编者水平有限、时间仓促，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

本书由一线文化工作室策划并组织编写，全书由胡子平主编并审校。由于计算机技术发展非常迅速，加上编者水平有限、时间仓促，错误之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。

Chapter01 图形绘制基础

Chapter02 动画制作基础

Chapter03 影片剪辑元件实例

Chapter04 时间轴与影片剪辑实例

Chapter05 ActionScript 2.0 基础

Chapter06 影片剪辑元件实例

Chapter07 影片剪辑元件实例

Chapter08 文字动画实例

Chapter09 网页广告动画实例

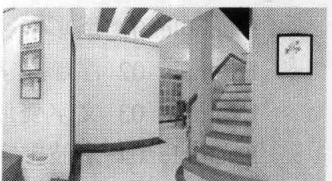
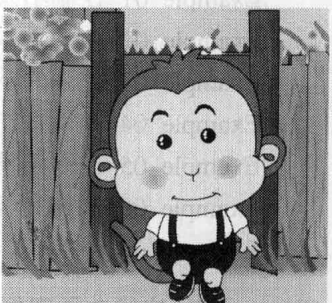
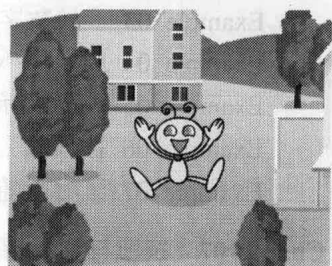
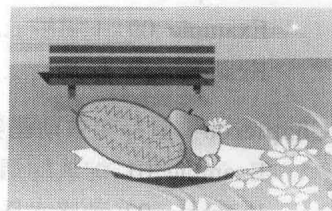
Chapter10 游戏制作实例

Chapter11 其他应用实例

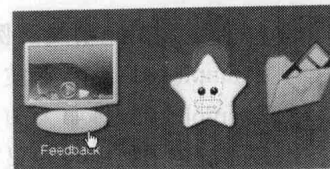
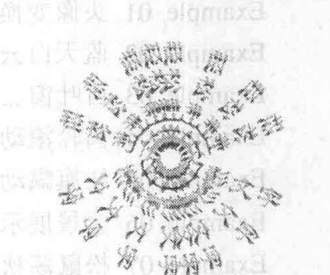
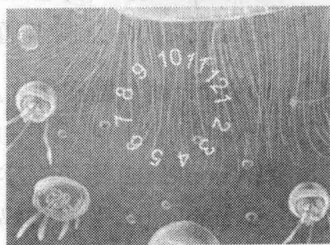
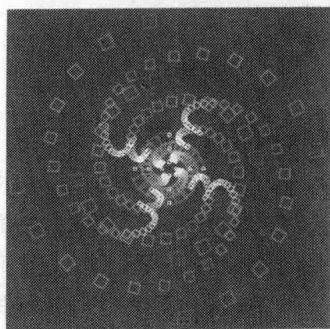
为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“华信教育资源网” (<http://www.hxedu.com.cn>)，在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目 录

Chapter01 图形绘制实例	1
Example 01 绘制鼠标	2
Example 02 绘制窗帘	4
Example 03 绘制百事可乐标志	8
Example 04 绘制咖啡杯	12
Example 05 叶子上的露珠	16
Example 06 绘制卡通果盘	20
Chapter02 帧动画实例	24
Example 01 阳光下的海浪	25
Example 02 毛笔写字	28
Example 03 跳舞的蚂蚁	31
Example 04 快速奔跑	34
Example 05 繁星点点	38
Example 06 小猴子眨眼睛	42
Example 07 风中的蜡烛	45
Chapter03 形状与动作补间动画实例	50
Example 01 头像变换	51
Example 02 蓝天白云	53
Example 03 百叶窗	56
Example 04 齿轮滚动效果	59
Example 05 红旗飘动	61
Example 06 全景展示	64
Example 07 松鼠荡秋千	67
Chapter04 蒙版与引导动画实例	70
Example 01 水中倒影	71
Example 02 流动的湖水	73
Example 03 滚动翻页效果	75
Example 04 八一电影制片厂厂标	79
Example 05 飞舞的蝴蝶	82
Example 06 游动的小鱼	87
Chapter05 Action动画实例	91
Example 01 七彩音波	92
Example 02 林中大雨	94
Example 03 记时效果	97
Example 04 朦胧光效	101
Example 05 魔幻曲线	106



Example 06 奇幻光影	109
Example 07 深邃空间	112
Example 08 海底气泡	114
Example 09 下雪啦	117
Example 10 炊烟	121
Chapter06 鼠标特效动画实例	125
Example 01 绽放的烟火	126
Example 02 动感水珠	129
Example 03 旋转数字	134
Example 04 爆裂的小球	136
Example 05 跟随鼠标转动的眼睛	139
Example 06 擦玻璃	142
Example 07 鼠标跟随	144
Chapter07 按钮与菜单特效动画实例	147
Example 01 控制小人	148
Example 02 滚动文本框	152
Example 03 倔强的小球	155
Example 04 变换按钮	158
Example 05 控制菜单	161
Example 06 制作3D菜单	165
Example 07 导航条	168
Chapter08 文字动画实例	171
Example 01 倒影字	172
Example 02 浮雕文字	174
Example 03 文字变形	177
Example 04 水波文字	179
Example 05 变换文字	182
Example 06 字雨效果	184
Example 07 数字飞舞	187
Example 08 幻影特效文字	189
Chapter09 网页广告制作实例	194
Example 01 化妆品广告	195
Example 02 促销广告	202
Chapter10 游戏制作实例	205
Example 01 打靶	206
Example 02 涂鸦板	230
Chapter11 上机操作实验	247



01

Chapter

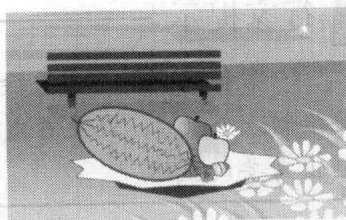
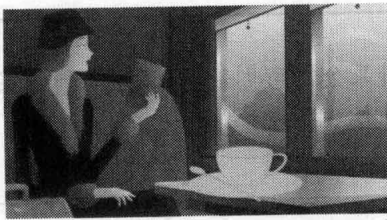
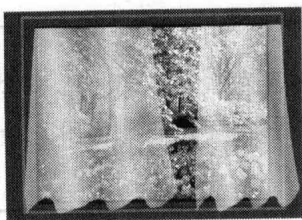
图形绘制实例

图形绘制是动画制作的基础，只有绘制好了静态矢量图，才可能制作出优秀的动画作品。在Flash中，图形造型工具通常包括铅笔工具、笔刷工具、多边形工具、线条工具以及钢笔工具等。

本章通过6个综合实例，重点给读者讲解在Flash CS4中绘制图形的相关操作与技巧，这也是Flash用户经常需要使用的知识。

本章实例

- 01 绘制鼠标
- 02 绘制窗帘
- 03 绘制百事可乐标志
- 04 绘制咖啡杯
- 05 叶子上的露珠
- 06 绘制卡通果盘



绘制鼠标

Example 01

实例效果



图1-1 绘制鼠标

实例介绍

本实例使用Flash的绘图工具来绘制一个鼠标。

制作分析

利用钢笔工具 $\blacklozenge$ 或者线条工具 $\blackline$ 先勾勒出图形的外框，再通过选择工具 $\blackarrow$ 和部分选取工具 $\blackcurvedarrow$ 等对线条作相应的调整，以求达到完美流畅的矢量图形。

制作步骤

本实例所使用素材文件及结果文件如下：

上机同步练习文件：		
 素材路径	素材文件	源文件与素材\素材\第1章\实例1\鼠标.jpg
	结果文件	源文件与素材\结果\第1章\实例1\绘制鼠标 fla

具体操作方法如下：

- Step 01** 运行Flash CS4，新建一个Flash空白文档。执行“修改”|“文档”命令，打开“文档属性”对话框，在对话框中将“尺寸”设置为600像素（宽）×400像素（高），如图1-2所示。设置完成后单击“确定”按钮。
- Step 02** 在文档中执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入一张作为参照的鼠标图片（位置：源文件与素材\素材\第1章\实例1\鼠标.jpg），如图1-3所示。

行家提示

一般情况下，当需要绘制某个图形时，可以找来一些实物图片作为参考，比如需要绘制一个鼠标，就要首先找来一个理想的鼠标的实物图片，再根据这个实物图片绘制出需要的鼠标。

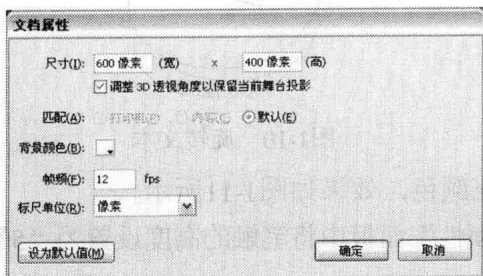


图1-2 “文档属性”对话框



图1-3 导入图像

Step 03 在“时间轴”面板中单击按钮锁定图层1，然后再单击按钮新建一个图层2，如图1-4所示。

Step 04 选择钢笔工具围绕着鼠标的外框绘制出几段大致相连的直线，如图1-5所示。

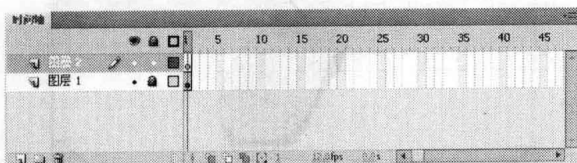


图1-4 “时间轴”面板

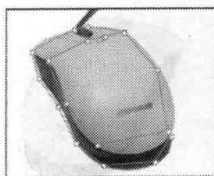


图1-5 绘制直线

Step 05 单击选择工具按钮，将这些直线调整为比较符合鼠标外框轮廓的曲线，如图1-6所示。

Step 06 调整完毕，在时间轴面板中单击按钮隐藏图层1，效果如图1-7所示。



行家提示

将图层1隐藏后，文档中就只显示图层2中的内容，也就是刚刚绘制与调整好的线条。这样方便接下来的编辑操作。

Step 07 在工具箱中选择文本工具T，在“属性”面板中将字体设置为“BauerBodni BlkCn BT”，字号设置为“8”，字体颜色设置为“红色”，如图1-8所示。

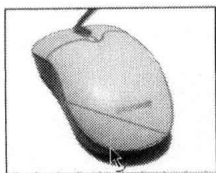


图1-6 调整线条

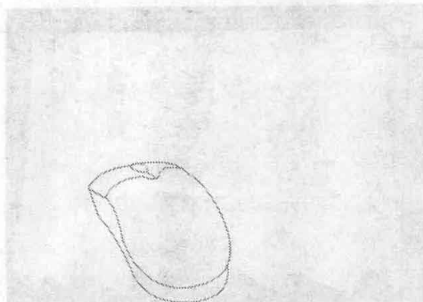


图1-7 隐藏图层1的效果

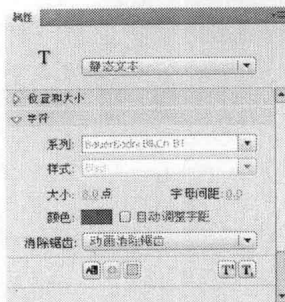


图1-8 “属性”面板

Step 08 在鼠标上输入文本“JINMEISHUBIAO”，如图1-9所示。

Step 09 在工具箱中选择任意变形工具，对输入的文本向左旋转15度左右，如图1-10所示。

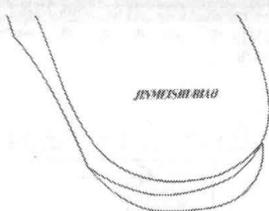


图1-9 输入文本

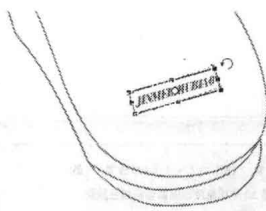


图1-10 旋转文本

Step 10 在工具箱中选择颜料桶工具，为鼠标填充颜色，效果如图1-11所示。

Step 11 使用钢笔工具勾勒出鼠标线的路径，在“属性”面板中将笔触的高度设置为“5”，效果如图1-12所示。



图1-11 填充颜色

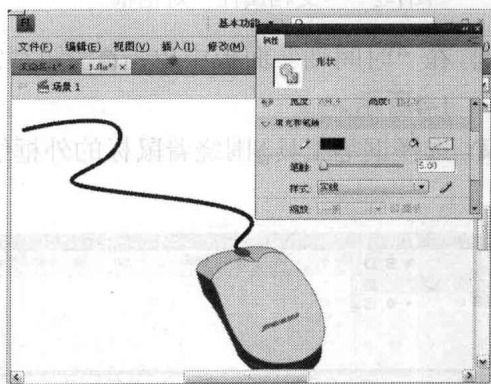


图1-12 绘制鼠标线

Step 12 在“时间轴”面板中选中图层1，单击按钮进行删除，鼠标就绘制完成了，按下Ctrl+S组合键保存文件，按下Ctrl+Enter组合键输出测试影片。

知识总结

在本实例的操作过程中，主要是从绘制一个鼠标图像的实例中来了解和掌握图形轮廓的勾画，该方法对绘制造型特别有用，希望读者能好好掌握。

绘制窗帘

Example 02

实例效果

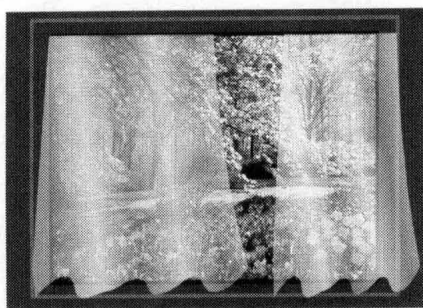


图1-13 绘制窗帘

实例介绍

通过线性渐变的颜色的调整可以制作出许多特殊的图像效果, 由于线性渐变使不同颜色之间有一种柔和的过渡, 故广泛应用于图形颜色的填充中。

制作分析

在本实例的制作过程中, 由于黑白照片的文件色彩模式为“灰度”模式, 因此, 要进行照片的彩色处理, 必须先将文件的“灰度”模式转换为“RGB”色彩模式。然后利用Photoshop CS4的色彩调整功能进行照片颜色的处理。

制作步骤

本实例所使用素材文件及结果文件如下:

上机同步练习文件:		
 素材路径	素材文件	源文件与素材\素材\第1章\实例2\背景.jpg
	结果文件	源文件与素材\结果\第1章\实例2\绘制窗帘.fla

具体操作方法如下。

- Step 01** 运行Flash CS4, 新建一个Flash空白文档。执行“修改”|“文档”命令, 打开“文档属性”对话框, 在对话框中将“尺寸”设置为600像素(宽)×420像素(高), 如图1-14所示。设置完成后单击“确定”按钮。
- Step 02** 执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令, 在弹出的“导入”对话框中选择一幅图像(位置: 源文件与素材\素材\第1章\实例2\背景.jpg), 如图1-15所示, 完成后单击“打开”按钮, 将图像导入到舞台中, 如图1-16所示。

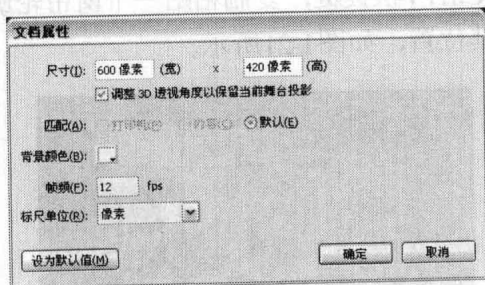


图1-14 “文档属性”对话框

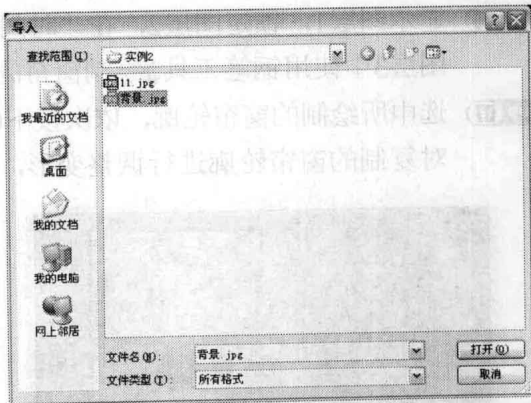


图1-15 “导入”对话框

- Step 03** 锁定图层1, 在“时间轴”面板中单击插入图层按钮插入图层2。如图1-17所示。
- Step 04** 隐藏图层1, 在工具箱中选择线条工具, 在文档中勾勒出窗户的轮廓。如图1-18所示。



行家提示

将图层1隐藏后, 方便在文档中绘制窗帘, 需要时再将图层1恢复显示即可。



图1-16 导入图像

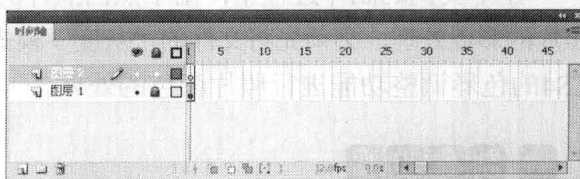


图1-17 插入图层2

Step 05 在工具箱中单击颜料桶工具按钮，将颜色填充为“#993300”，将中间线条的笔触颜色调整为“#CC6600”，笔触宽度设置为“5”，将最里面的线条宽度设置为“4.5”，如图1-19所示。



图1-18 勾勒轮廓



图1-19 填充颜色

Step 06 显示图层1，锁定图层2，在“时间轴”面板中单击插入图层按钮插入图层3，并在图层3中使用钢笔工具绘制窗帘的轮廓，如图1-20所示。

Step 07 选中所绘制的窗帘轮廓，依次按下Ctrl+C和Ctrl+V快捷键，复制粘贴一个窗帘轮廓，对复制的窗帘轮廓进行调整变形，并调整其位置，如图1-21所示。

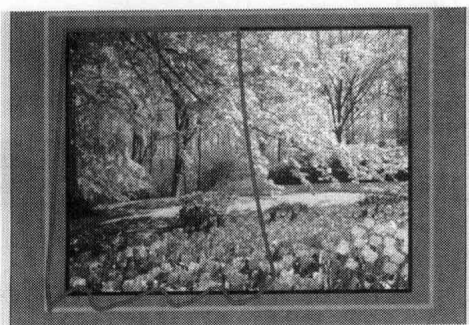


图1-20 绘制窗帘轮廓

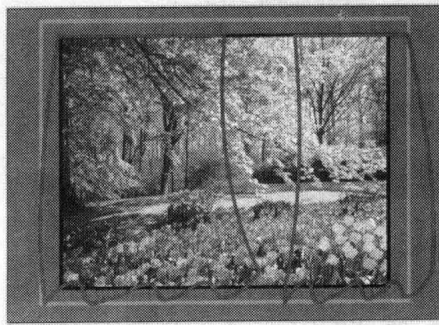


图1-21 复制粘贴窗帘轮廓

Step 08 执行“窗口→颜色”命令，打开“颜色”面板，将填充类型设置为“线性”，添加6个颜色块，将填充颜色全部设置为“#B0F9B7”，将各颜色块的透明度依次设置为“60%”、“89%”、“50%”、“85%”、“45%”、“83%”，如图1-22所示。然

后填充所绘制的窗帘轮廓，如图1-23所示。

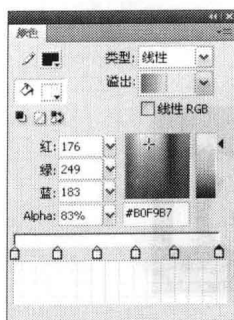


图1-22 设置颜色

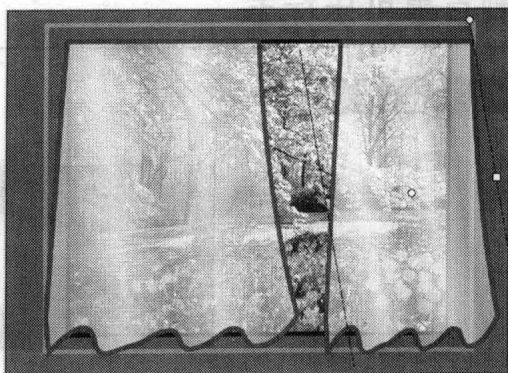


图1-23 填充颜色

Step 09 使用选择工具选择纱窗的轮廓线，按下键盘Delete键删除轮廓线，如图1-24所示。

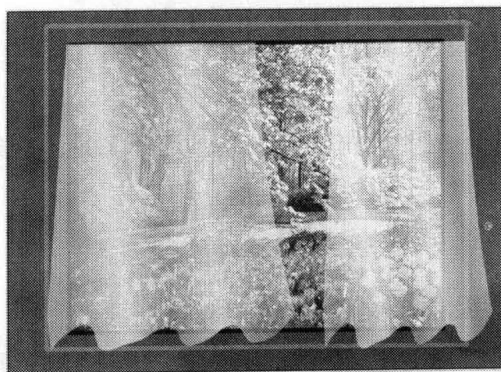


图1-24 删除轮廓线

行家提示

如果在选择图形轮廓时有多条未连接的线条需要选择，可以按住“Shift”键并使用选择工具进行复选，如果是已连接的多个线条，可在线条的位置双击鼠标选择所有轮廓线。

Step 10 执行“文件”|“保存”命令，保存文件，然后按下Ctrl+Enter组合键输出测试影片即可。

知识总结

在对图像进行颜色调整时，首先要查看图像的颜色模式，因为不同的颜色模式决定了图像的上色效果。另外，对图像调整颜色的命令及方法有多种，这就要根据不同的色彩调整命令的属性来选择合适的调整命令和方法。

绘制百事可乐标志

Example 03

实例效果



图1-25 百事可乐标志

实例介绍

本实例使用Flash的绘图工具来制作百事可乐的标志。

制作分析

在本实例的制作过程中，主要利用椭圆工具、选择工具、线条工具、铅笔工具与颜色面板以及滤镜特效来制作。

制作步骤

本实例所使用素材文件及结果文件如下：

上机同步练习文件：		
 素材路径	素材文件	
	结果文件	源文件与素材\结果\第1章\实例3\绘制百事可乐标志 fla

具体操作方法如下：

Step 01 运行Flash CS4，新建一个Flash空白文档。执行“修改”|“文档”命令，打开“文档属性”对话框，在对话框中将“尺寸”设置为550像素（宽）×200像素（高），如图1-26所示。设置完成后单击“确定”按钮。

Step 02 选择椭圆工具，按住Shift键在舞台上绘制一个边框为黑色，无填充色的正圆，如图1-27所示。

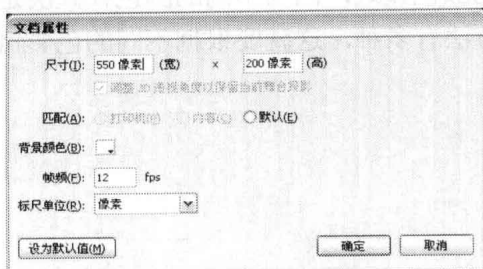


图1-26 “文档属性”对话框

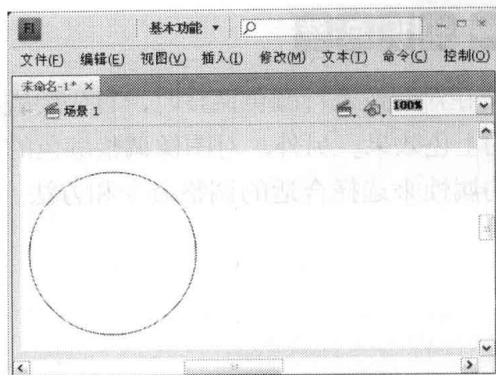


图1-27 绘制正圆

Step 03 选择线条工具, 按住Shift键在舞台上绘制一条红色的线段, 如图1-28所示。

Step 04 单击选择工具, 按住Ctrl键拖动线段, 如图1-29所示。

Step 05 继续使用选择工具, 将线段变形弯曲, 如图1-30所示。

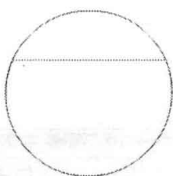


图1-28 绘制线段

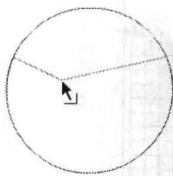


图1-29 拖动线段

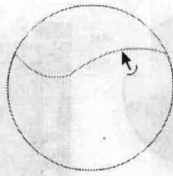


图1-30 变形弯曲线段

Step 06 复制并粘贴变形弯曲了的线段, 然后将其向下拖动, 如图1-31所示。



行家提示

选中线段, 按住Ctrl键不放拖动线段也能复制出一条线段。

Step 07 选择颜料桶工具, 在“属性”面板中将填充颜色设置为红色, 然后为圆的上部填充颜色, 如图1-32所示。

Step 08 按照同样的方法, 分别将圆的中部和下部填充为白色与蓝色, 如图1-33所示。

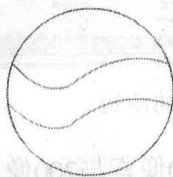


图1-31 复制线段

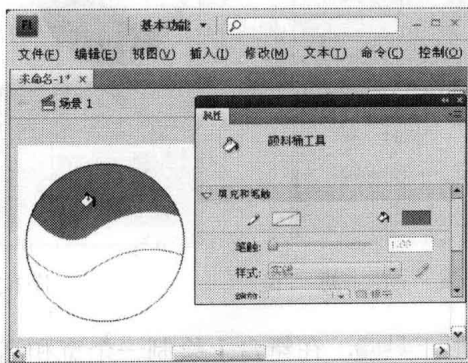


图1-32 填充颜色

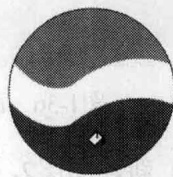


图1-33 填充颜色

Step 09 按下Ctrl+A快捷键将图形线条全部选中, 然后在“属性”面板上将笔触设置为“无”, 如图1-34所示。

Step 10 保持图形的选中状态, 按下F8键, 打开“转换为元件”对话框, 在“名称”文本框中输入“标志”, 在“类型”下拉列表中选择“影片剪辑”选项, 如图1-35所示。完成后单击“确定”按钮。



行家提示

将绘制的图形转换为影片剪辑元件是为了给它添加特殊的滤镜效果, 普通的图形是不能添加滤镜效果的。

Step 11 选中图形, 在“属性”面板上为图形添加发光滤镜, 如图1-36所示。

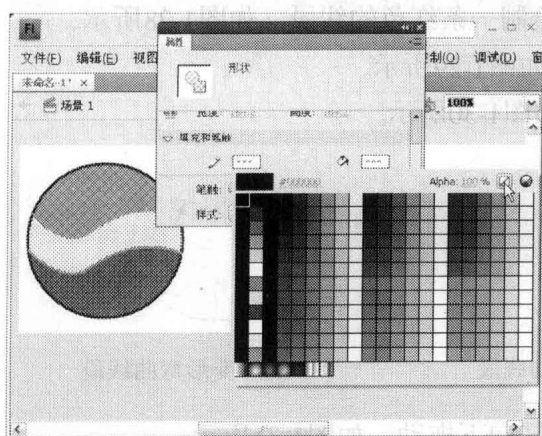


图1-34 设置笔触

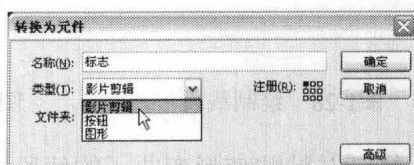


图1-35 “转换为元件”对话框

Step 12 保持图形的选中状态，继续在“属性”面板上为图形添加斜角滤镜，如图1-37所示。



图1-36 添加发光滤镜



图1-37 添加斜角滤镜

Step 13 新建图层2，单击矩形工具，在舞台上绘制一个宽和高分别为550像素与200像素的无边框、颜色随意的矩形，并遮盖住舞台，如图1-38所示。

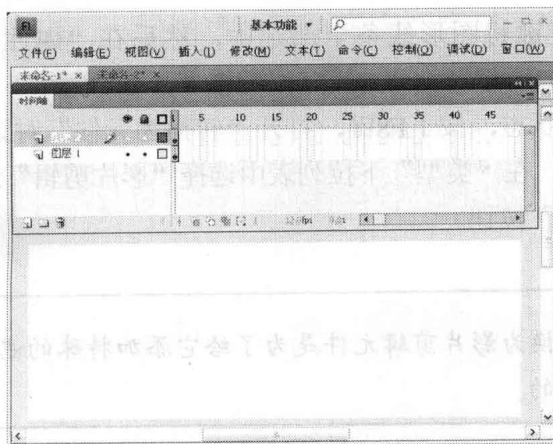


图1-38 绘制矩形