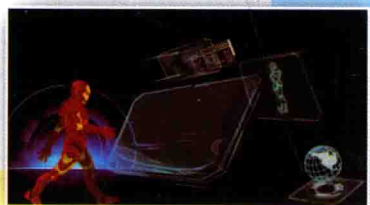


普通高等教育“动画与数字媒体专业”规划教材

Flash交互媒体 设计与制作

李勇 主编
卢静 李慧玲 副主编



清华大学出版社



普通高等教育“动画与数字媒体专业”规划教材

Flash交互媒体 设计与制作

李勇 主编

卢静 李慧玲 副主编

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书以 Adobe Flash Professional CS6 为蓝本,从理论到实例都进行了较详尽的叙述,以精选案例作品为引导,向读者展现了 Flash 及相关辅助软件在交互媒体设计与制作方面的强大功能和文化创意魅力。全书共分为 12 章,主要内容包括交互媒体设计概述,Flash CS6 快速入门,图形绘制与图像处理,图层、元件、实例和库资源,文本的创建与编辑,多媒体对象的嵌入处理,快速制作简单动画,制作补间动画,制作引导动画和遮罩动画,制作脚本动画,Flash 动画的测试与发布;交互媒体设计综合实例等。

随书光盘提供优秀案例作品的素材文件、Flash 格式的源文件及完成文件,案例皆为原创全国大赛师生获奖作品。本书内容全面、图文并茂,适合作为高等院校数字媒体艺术设计及相关专业教材和参考书,也可供交互媒体设计人员、视觉传达设计人员和广大交互设计爱好者学习和阅读。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash 交互媒体设计与制作/李勇主编. —北京:清华大学出版社,2015

普通高等教育“动画与数字媒体专业”规划教材

ISBN 978-7-302-39978-0

I. ①F… II. ①李… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 086351 号

责任编辑:白立军 薛 阳

封面设计:常雪影

责任校对:徐俊伟

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:35.25 插 页:4 字 数:896 千字

版 次:2015 年 12 月第 1 版 印 次:2015 年 12 月第 1 次印刷

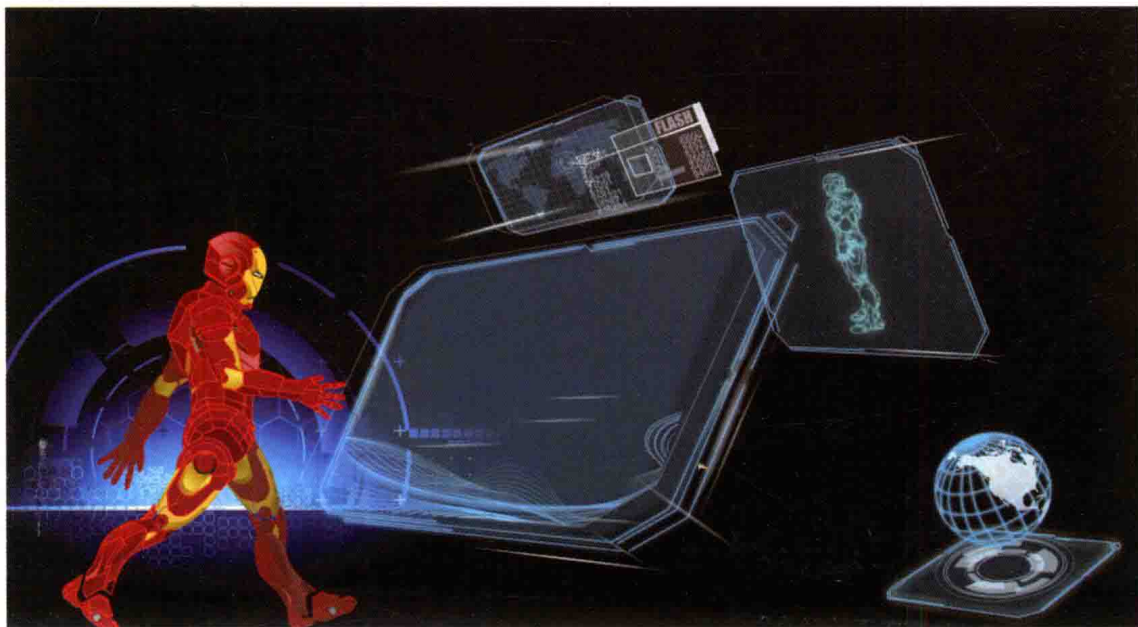
印 数:1~2000

定 价:59.50 元

产品编号:058545-01



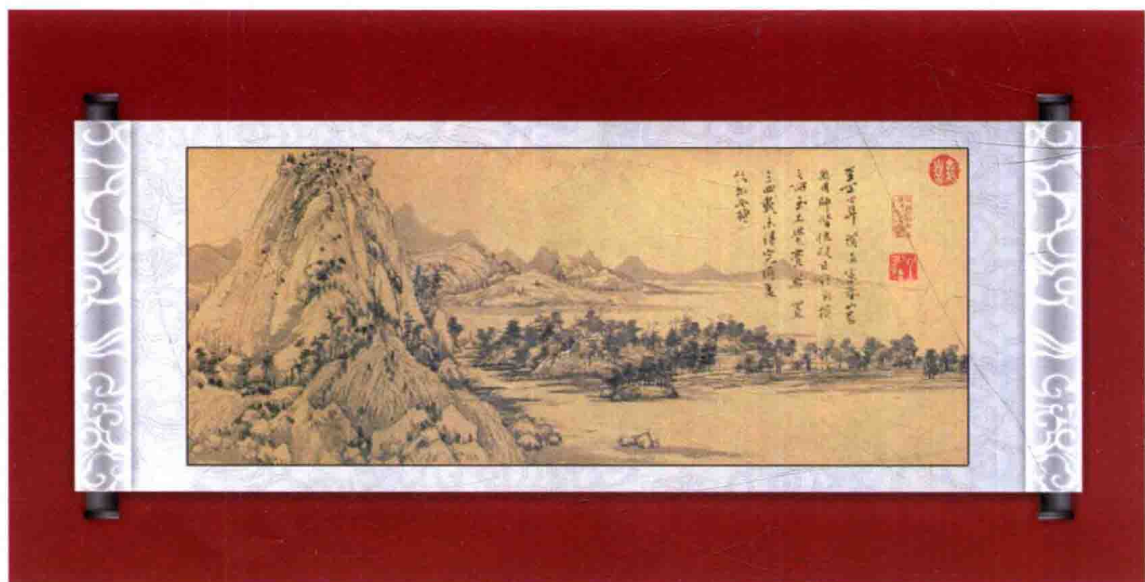
传统补间动画《变形金刚》



模板动画《行走的钢铁侠》



引导动画《飞过城市上空的千纸鹤》



遮罩动画《仿奥运卷轴》



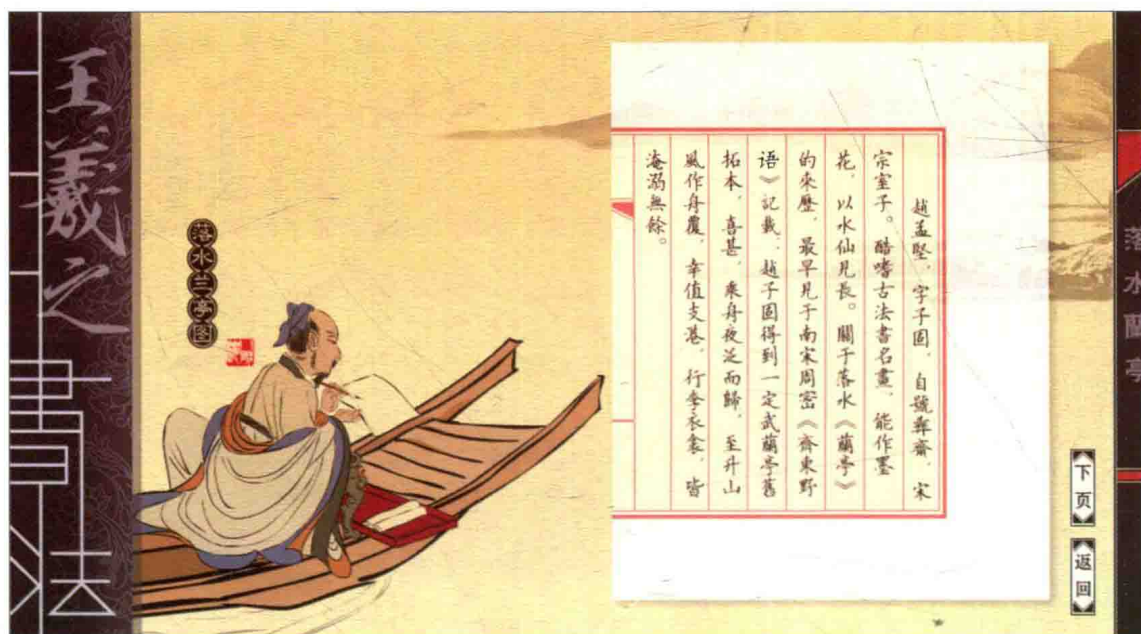
片头动画



主界面



兰亭停奇



落水兰亭



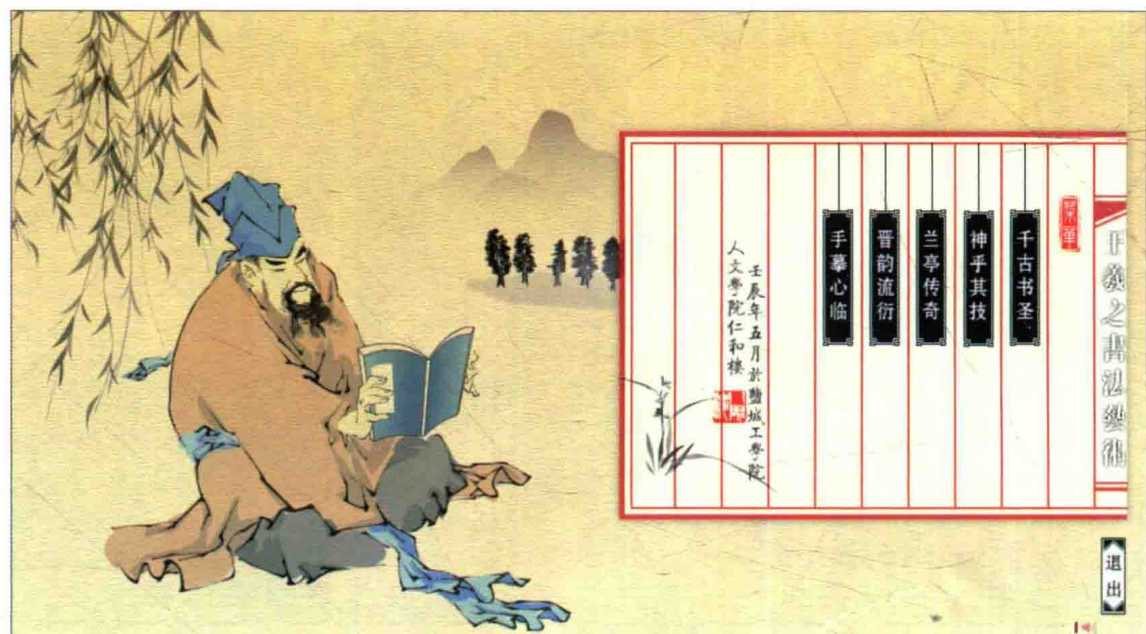
悠游兰亭



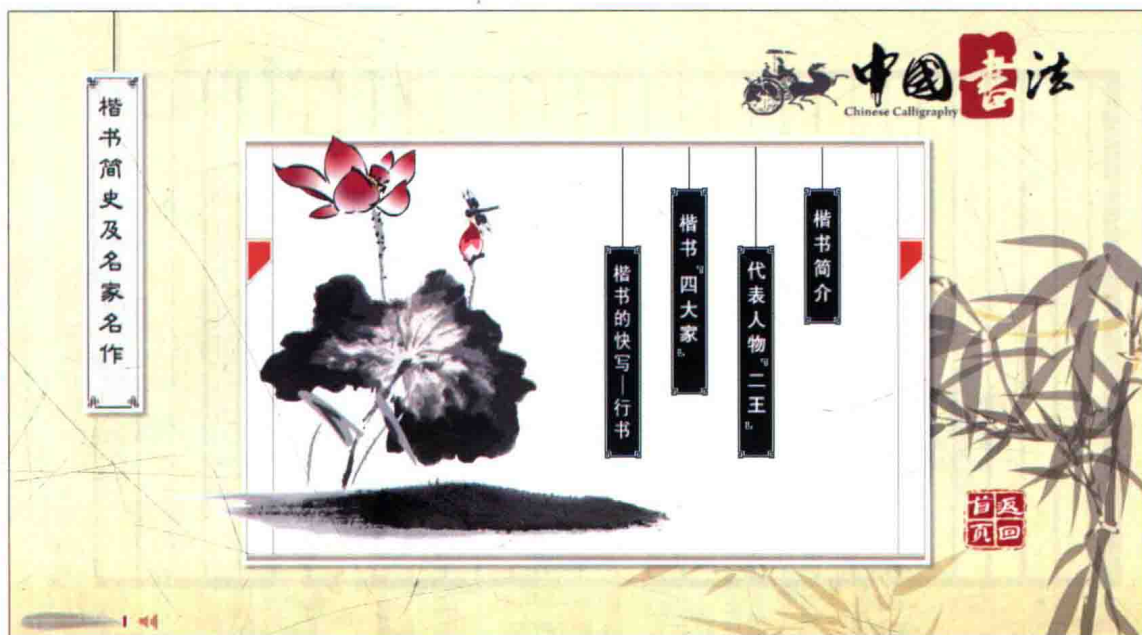
虚拟漫游系统



片头动画



主界面



楷书简史及名家名作



片头动画



书史典故



主界面

当今社会,艺术繁荣与经济直接联系集中体现在文化创意产业的兴起,而推动社会发展和丰富人类生活的各种新兴媒体的出现,为文化创意带来了无限的生机和表现空间,催生了以高新技术传播为支撑,以文化经济全面结合为特征的新型产业集群。而目前,国内对网络等新兴交互媒体设计方面的人才需求缺口较大。有鉴于此,我们编写了本书。

本书定位于技术与艺术相结合,注重文化创意思维培养和科学方法引导,贯彻案例式教学理念,由富含多年教学与实践创作经验的优秀高校教师共同编写,汇集了当前国内外业界先进的交互设计教学理念和优秀教师教学心得,旨在为学生提供专业、实用、符合学校课程实际的理想教材,实现技术与艺术、理论与案例的完美结合。李勇,卢静,李慧玲老师的作品和指导的学生作品屡次在全国性的大赛中获奖,包括全国多媒体课件大赛一等奖和中国大学生(文科)计算机设计大赛一等奖,作品特点是选取传统文化中的若干标本为创意设计来源,用中华民族五千年的灿烂文明和优秀的文化传统熔铸青少年学生的精神和品格。

本书由李勇主编,参与编写的还有盐城工学院的卢静老师、河套学院的李慧玲老师等。

由于编者水平有限,书中纰漏和考虑不周之处在所难免,恳请广大读者予以批评、指正。

编者

2015年1月

目 录

Contents

第 1 章 交互媒体设计概述	1
1.1 交互设计与交互媒体	1
1.1.1 交互的概念	1
1.1.2 什么是交互设计与交互媒体	1
1.1.3 交互媒体设计研究现状	2
1.2 交互媒体设计与文化传播	3
1.2.1 交互媒体设计在中国	3
1.2.2 情感化设计与用户体验	4
1.2.3 交互媒体设计中的文化结构层次	4
1.3 Flash 与交互媒体设计	5
1.3.1 Flash 概述	5
1.3.2 Flash 在中国的发展	7
1.3.3 Flash 交互设计的发展趋势	11
1.3.4 交互媒体设计的 7 种武器	16
1.4 本章小结	19
第 2 章 Flash CS6 快速入门	20
2.1 Flash 动画的基本概念	20
2.1.1 Flash CS6 简介	20
2.1.2 与 Flash 动画相关的几个概念	21
2.1.3 Flash CS6 支持的文档格式	22
2.2 Flash CS6 的新增和增强功能简介	22
2.2.1 Text Layout Framework 文本引擎	23
2.2.2 FLVPlayback 实时预览	23
2.2.3 自动生成 Sprite 表	23
2.2.4 导出 PNG 图像序列	25
2.2.5 LZMA 压缩方法	25
2.2.6 增强的 Flash Builder 工作流程	25
2.2.7 新增 HTML 5 发布支持	25
2.2.8 增强的 ActionScript 编辑器	25
2.2.9 使用整套的高级绘画工具	25

2.2.10	Adobe AIR 发布设置 UI	27
2.2.11	Toolkit for CreateJS 扩展	27
2.2.12	基于对象的动画	28
2.3	Flash CS6 的操作环境	28
2.4	Flash CS6 的基本设置	29
2.4.1	首选参数面板	29
2.4.2	设置浮动面板	36
2.4.3	历史记录面板	37
2.4.4	设置 Flash CS6 快捷键	37
2.5	Flash CS6 的基本界面	38
2.5.1	欢迎界面	38
2.5.2	软件界面布局	40
2.5.3	菜单栏	40
2.5.4	【文档窗口】选项卡	42
2.5.5	搜索框	42
2.5.6	编辑栏	42
2.5.7	工具箱	43
2.5.8	属性面板	43
2.5.9	时间轴面板	43
2.5.10	舞台和工作区	45
2.5.11	工作区切换器	46
2.6	Flash 动画的一般制作流程	46
2.6.1	主题策划	47
2.6.2	素材搜集	47
2.6.3	动画制作	47
2.6.4	优化与调试	47
2.6.5	测试与发布	47
2.7	本章小结	48
第 3 章	图形绘制与图像处理	49
3.1	Flash 的图形格式	49
3.1.1	位图	49
3.1.2	矢量图	49
3.2	矢量图形绘制工具	50
3.2.1	线条工具	50
3.2.2	钢笔工具	52
3.2.3	铅笔工具	53
3.2.4	椭圆工具	54
3.2.5	矩形工具	55

3.2.6	文本工具	56
3.3	填充图形的工具	57
3.3.1	刷子工具	57
3.3.2	墨水瓶工具	58
3.3.3	颜料桶工具	58
3.3.4	渐变变形工具	59
3.3.5	滴管工具	60
3.4	编辑图形的工具	60
3.4.1	选择工具	61
3.4.2	部分选取工具	62
3.4.3	套索工具	62
3.4.4	任意变形工具	63
3.4.5	橡皮擦工具	64
3.5	实例制作	65
3.5.1	绘制规则图形——足球	65
3.5.2	绘制标志图形——巴西世界杯徽章	69
3.5.3	绘制动漫人物——火影忍者	74
3.5.4	绘制游戏兵器——青龙偃月刀	77
3.5.5	绘制动画场景——夏日海滩	81
3.6	本章小结	85
第 4 章	图层、元件和库资源	86
4.1	Flash 中的图层及其应用	86
4.1.1	图层的概念	86
4.1.2	图层的类型	87
4.1.3	图层的操作与应用	88
4.2	元件及其应用	90
4.2.1	元件、实例和库的概念	91
4.2.2	元件的类型	91
4.2.3	元件的创建	93
4.2.4	元件的编辑	99
4.2.5	复制元件	101
4.3	创建和编辑元件实例	101
4.3.1	创建元件实例	102
4.3.2	交换实例中的元件	102
4.3.3	更改实例的色彩效果	102
4.3.4	分离实例和元件	104
4.4	使用库资源	104
4.4.1	库面板	104

4.4.2	内置公用库	105
4.4.3	外部库资源	107
4.4.4	共享库资源	108
4.5	本章小结	110
第 5 章	文本的创建与编辑	111
5.1	Flash CS6 文本概述	111
5.2	文本的创建	112
5.2.1	创建传统文本	112
5.2.2	创建 TLF 文本	116
5.3	设置传统文本的样式	117
5.3.1	消除文本锯齿	117
5.3.2	设置文字属性	118
5.3.3	设置文本超链接	119
5.3.4	分离与打散文本	120
5.3.5	给文本添加滤镜	122
5.4	TLF 文本的编辑	123
5.4.1	TLF 文本的字符属性	123
5.4.2	TLF 文本的段落样式	127
5.4.3	使用【容器和流】属性	128
5.4.4	跨多个容器的流动文本	128
5.4.5	传统文本与 TLF 文本之间的转换	129
5.5	特效文字的制作	130
5.5.1	制作空心文字	130
5.5.2	制作荧光文字	131
5.5.3	制作金属文字	132
5.5.4	制作雪花文字	134
5.5.5	制作三维倒影文字	135
5.6	本章小结	137
第 6 章	多媒体对象的嵌入处理	138
6.1	添加声音对象	138
6.1.1	Flash 中声音的类型	138
6.1.2	在 Flash 中导入声音	140
6.1.3	Flash 中声音的使用	141
6.2	音频对象的编辑	145
6.2.1	使用【属性】面板	145
6.2.2	使用【编辑封套】对话框	146
6.2.3	声音的压缩	147

6.2.4	实例制作——为 Flash 动画片头添加背景音乐	148
6.3	导入视频对象	151
6.3.1	Flash 支持的视频类型	151
6.3.2	导入视频文件	152
6.4	视频对象的编辑	156
6.4.1	使用【属性】面板	156
6.4.2	使用 FLVPlayback 组件	156
6.4.3	实例制作——《都市节奏》	158
6.5	本章小结	163
第 7 章	快速制作简单动画	164
7.1	用模板快速制作动画	164
7.1.1	模板的概念	164
7.1.2	用模板制作动画——《元宵花灯》	168
7.1.3	用模板制作高级演示文稿——《世界名车欣赏》	171
7.1.4	用模板制作高级相册——《最美中国》	175
7.1.5	用【IK 曲棍球手范例】制作动画——《行走的钢铁侠》	177
7.2	用动画预设快速制作动画	181
7.2.1	动画预设的概念	181
7.2.2	动画预设的使用方法	182
7.2.3	制作简单动画——《弹跳的乒乓球》	184
7.3	用 Deco 工具快速制作动画	186
7.3.1	Deco 工具简介	186
7.3.2	Deco 工具的使用	186
7.3.3	用“火焰动画”制作动画——《奥运火炬》	188
7.3.4	用“粒子系统”制作动画——《看我 72 变》	190
7.4	制作逐帧动画	192
7.4.1	逐帧动画的概念	192
7.4.2	逐帧动画的时间轴表现形式	193
7.4.3	逐帧动画制作的方法	193
7.4.4	制作逐帧动画——《跳跃的松鼠》	194
7.4.5	制作逐帧动画——《精武风云》	195
7.5	本章小结	199
第 8 章	制作补间动画	200
8.1	制作补间形状动画	200
8.1.1	补间形状动画的概念	200
8.1.2	补间形状动画的制作	201
8.1.3	使用形状提示完善动画制作	201