

经典畅销教程《Flash短片轻松学》作者再续佳作!



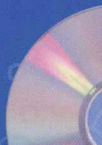
刘宇 著

# 江山三侠

Flash短片轻松学 (第2季)



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>



TP391.41  
622

# 江山三侠

Flash短片轻松学(第2季)

刘宇著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书是一本基于 Flash 教学短片《江山三侠》而写的教程，同时也是对《Flash 短片轻松学》这本教程的补充。书中设计了大量的实例，使读者学以致用。本书共分为 9 章，主要讲解了动画短片中空间的塑造，色彩的运用，动画角色的设计，角色的动态制作，新版软件及其他辅助动画制作软件的介绍，动画场景的合成，另外本书附有作者的闪客生涯介绍。

随书光盘中配有 98 集《QQ 江山》系列短片及书中案例用到的素材文件，可供读者学习使用。

本书的目的只有一个，让没有美术基础、动画基础的读者，在笑声中迅速学会 Flash 短片的制作。

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

江山三侠 : Flash 短片轻松学 : 第 2 季 / 刘宇著. — 北京 : 电子工业出版社, 2010.4  
ISBN 978-7-121-10565-4

I. ①江... II. ①刘... III. ①动画—设计—图形软件, Flash IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 048767 号

责任编辑: 朱沐红

文字编辑: 王 静

印 刷: 北京画中画印刷有限公司

装 订: 北京画中画印刷有限公司

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

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23 字数: 591 千字 彩插: 4

印 次: 2010 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 4000 册 定价: 69.00 元 (含光盘 1 张)

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](mailto:zlts@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线: (010) 88258888。

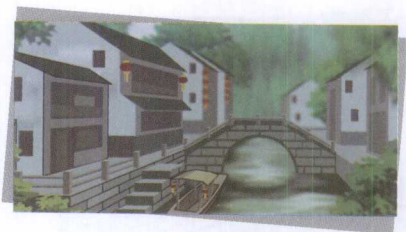
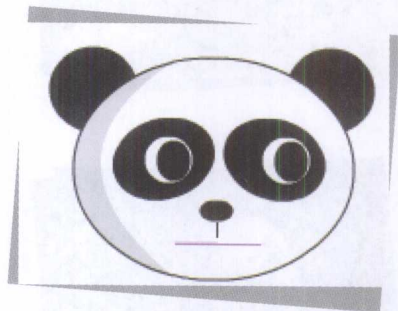
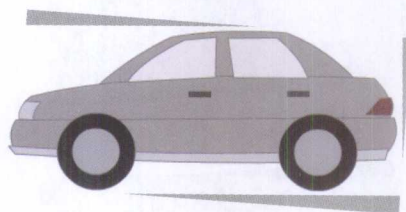
## 第1章 温故知新

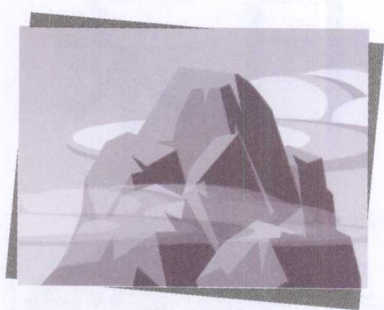
- 1.1 学海无涯 不放不弃 峰回路转自学路 · 002
- 1.1.1 心理准备 ····· 002
  - 1.1.2 目标设定 ····· 003
  - 1.1.3 进程规划 ····· 004
  - 1.1.4 自我奖惩 ····· 005
  - 1.1.5 自学大忌 ····· 005
- 1.2 几何造型 熟能生巧 三招两势闯江湖 · 008
- 1.2.1 对象绘制 ····· 009
  - 1.2.2 组合造型 ····· 012
  - 1.2.3 图层造型 ····· 015
  - 1.2.4 图形元件 ····· 016
    - ④ 《江山三侠13》(多级套嵌)
    - ④ 《江山三侠14》(图形元件)
    - ④ 《江山三侠3》(元件分离)
- 1.3 江山三侠 千变万化 简单之中见真功 · 023
- 1.3.1 简单观察 ····· 023
  - 1.3.2 七巧真经 ····· 025
    - ④ 《江山三侠32》(七巧真经)

## 第2章 塑造空间

- 2.1 画面构图 方寸之间 运筹帷幄乾坤定 · 031
- 2.1.1 画框选择 ····· 031
  - 2.1.2 三个要点 ····· 033
  - 2.1.3 构图形式 ····· 036
- 2.2 物体透视 视平线上 小小画纸装天下 · 038
- 2.2.1 几何透视 ····· 039
    - ④ 《江山三侠15》(多帧编辑)
    - ④ 《江山三侠16》(多帧编辑)
    - ④ 《江山三侠12》(扭曲工具)
  - 2.2.2 空气透视 ····· 052

# 目录





## 2.3 物体结构 穿越表象 拨云见日显真容 · 055

2.3.1 结构记忆····· 055

2.3.2 分解完善····· 056

## 2.4 明暗之间 光影尽现 真实空间现眼前 · 058

2.4.1 明暗规律····· 059

④ 《江山三侠5》（明暗规律）

2.4.2 刻画明暗····· 061

④ 《江山三侠31》（素描练习）

## 第3章 七彩世界

④ 《江山三侠23》（圣诞贺卡）

④ 《江山三侠24》（色调调整）

## 3.1 七彩世界 美妙空间 画中万物尽斑斓 · 069

3.1.1 三个要素····· 069

3.1.2 色彩冷暖····· 070

3.1.3 色彩体积····· 072

④ 《江山三侠25》（色彩写生）

④ 《江山三侠26》（色彩体积）

## 3.2 色彩透视 再染空间 缤纷世界画纸中 · 075

④ 《江山三侠27》（色彩空间1）

3.2.1 近暖远冷····· 076

④ 《江山三侠21》（色彩空间2）

3.2.2 近纯远灰····· 076

## 3.3 彩色心情 冷暖变化 情绪万千在其中 · 079

④ 《江山三侠28》（色彩心情）

3.3.1 色彩象征····· 080

3.3.2 色调三招····· 080

## 第4章 场景元素

## 4.1 背景构成 要素整合 布好舞台戏开锣 · 085

4.1.1 天空和云彩····· 085

④ 《江山三侠4》(烟雾制作)

④ 《江山三侠17》(另一种云)

4.1.2 高山与流水····· 092

4.1.3 植物草木····· 111

4.1.4 各种建筑····· 125

④ 《江山三侠1》(几何古建)

4.1.5 风火雷电····· 134

4.2 道具种种 细微末节 画龙点睛更生动·· 166

④ 《江山三侠29》(过节道具)

4.3 动静搭配 有张有弛 画面鲜活显风情····· 173

## 第5章 动画角色

5.1 人物角色 主配结合 明星龙套各风流·· 176

5.1.1 人物头部····· 176

④ 《江山三侠8》(美女头像)

④ 《江山三侠11》(卡通漫像)

④ 《江山三侠52》(纪念舞王)

5.1.2 千变表情····· 197

④ 《江山三侠54》(千变表情)

④ 《江山三侠54》(表情图片)

5.1.3 青丝飞舞····· 202

5.1.4 常用手势····· 206

④ 《江山三侠9》(手的制作)

5.1.5 躯干制作····· 214

④ 《江山三侠35》(人体肌肉)

5.2 人物服装 身份门第 霓衫艳影见风采·· 225

④ 《江山三侠10》(美女造型)

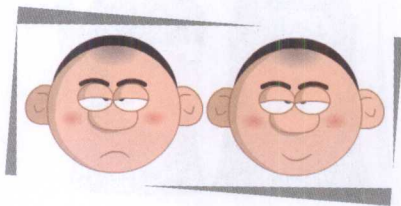
④ 《江山三侠30》(美女造型2)

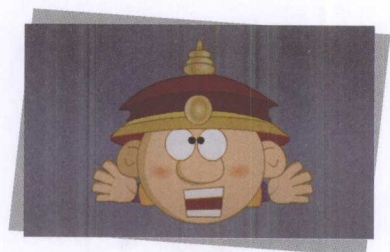
5.2.1 服装上身····· 225

5.2.2 服装配饰····· 232

④ 《江山三侠18》(位图服装)

④ 《江山三侠19》(位图填充)





5.2.3 简化处理····· 236

④ 《江山三侠6》(Q版人设1)

④ 《江山三侠7》(Q版人设2)

5.3 动物角色 飞禽走兽 故事之中也高歌 ·· 238

5.4 物体拟人 山水树木 一石一草皆有灵 ·· 248

## 第6章 动态制作

6.1 动画三招 巧组妙合 各种情景尽描述 ·· 252

6.2 一举一动 行动坐卧 细心观察皆规律 ·· 260

6.2.1 动静之间····· 260

④ 《江山三侠20》(动感汽车)

6.2.2 行走跳跃····· 266

④ 《江山三侠33》(模型动态)

④ 《江山三侠34》(模型动态2)

6.2.3 物体旋转····· 271

6.3 视频描图 辅助方法 简单手段有成效 ·· 272

## 第7章 新版软件

7.1 新版新风 皆可调整 陌生界面莫犯蒙 ·· 277

7.2 新增功能 选择使用 高手未必样样通 ·· 280

7.2.1 补间动画····· 280

④ 《江山三侠50》(新型补间)

④ 《江山三侠51》(补间实例)

7.2.2 3D功能····· 290

7.2.3 骨骼系统····· 292

7.2.4 文件转换····· 298

## 第8章 外部软件

8.1 空间利器 三维造型 好似积木巧搭成 ·· 301

- 《江山三侠37》 (3D使用1)
- 《江山三侠38》 (3D使用2)
- 《江山三侠39》 (3D使用3)
- 《江山三侠40》 (3D使用4)
- 《江山三侠41》 (3D使用5)
- 《江山三侠42》 (3D使用6)
- 《江山三侠43》 (3D使用7)
- 《江山三侠44》 (3D使用8)
- 《江山三侠45》 (3D使用9)
- 《江山三侠46》 (3D使用10)
- 《江山三侠53》 (3D应用)

## 8.2 三维模型 矢量转换 小巧软件把事办 ··· 320

- 《江山三侠36》 (矢量转换)

## 8.3 最后绝招 都能做到 原始方法大功效 ··· 327

# 第9章 场景合成

## 9.1 角色入景 精心布局 粉墨登场演大戏 ··· 330

- 9.1.1 场景分配····· 330
- 9.1.2 场景风格····· 331
- 9.1.3 场景分层····· 332

## 9.2 镜头使用 扬长避短 悉心安排巧偷懒 ··· 334

- 9.2.1 扬长避短····· 334
- 9.2.2 镜头视角····· 336
- 9.2.3 镜头动作····· 337

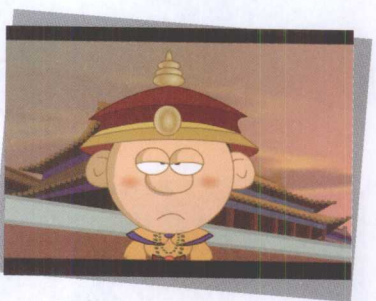
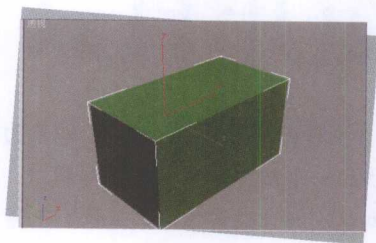
## 9.3 分镜整合 节奏调整 镜头切换巧连接 ··· 338

- 9.3.1 镜头节奏····· 339
- 9.3.2 镜头切换····· 339

## 9.4 优化图层 最后合成 良好习惯在其中 ··· 343

后记····· 344

附：北驴的闪客生涯····· 345



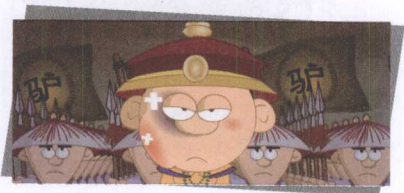


# 《江山三侠》 短片目录

(《江山三侠》系列短片每集为独立的一个短片,可打乱顺序观看。请到以下网址观看《江山三侠》全集。

<http://www.qqjiangshan.cn>

[http://flash.tom.com/user\\_msg.php?username=north-donkey](http://flash.tom.com/user_msg.php?username=north-donkey)



## 第1章 温故知新

- ④ 《江山三侠13》(多级套嵌)
- ④ 《江山三侠14》(图形元件)
- ④ 《江山三侠3》(元件分离)
- ④ 《江山三侠32》(七巧真经)

## 第2章 塑造空间

- ④ 《江山三侠15》(多帧编辑)
- ④ 《江山三侠16》(多帧编辑)
- ④ 《江山三侠12》(扭曲工具)
- ④ 《江山三侠5》(明暗规律)
- ④ 《江山三侠31》(素描练习)

## 第3章 七彩世界

- ④ 《江山三侠23》(圣诞贺卡)
- ④ 《江山三侠24》(色调调整)
- ④ 《江山三侠25》(色彩写生)
- ④ 《江山三侠26》(色彩体积)
- ④ 《江山三侠27》(色彩空间1)
- ④ 《江山三侠21》(色彩空间2)
- ④ 《江山三侠28》(色彩心情)

## 第4章 场景元素

- ④ 《江山三侠4》(烟雾制作)
- ④ 《江山三侠17》(另一种云)
- ④ 《江山三侠1》(几何古建)
- ④ 《江山三侠29》(过节道具)

## 第5章 动画角色

- ④ 《江山三侠8》(美女头像)
- ④ 《江山三侠11》(卡通漫像)
- ④ 《江山三侠52》(纪念舞王)

- ④ 《江山三侠54》 (千变表情)
- ④ 《江山三侠54》 (表情图片)
- ④ 《江山三侠9》 (手的制作)
- ④ 《江山三侠35》 (人体肌肉)
- ④ 《江山三侠10》 (美女造型)
- ④ 《江山三侠30》 (美女造型2)
- ④ 《江山三侠18》 (位图服装)
- ④ 《江山三侠19》 (位图填充)
- ④ 《江山三侠6》 (Q版人设1)
- ④ 《江山三侠7》 (Q版人设2)

## 第6章 动态制作

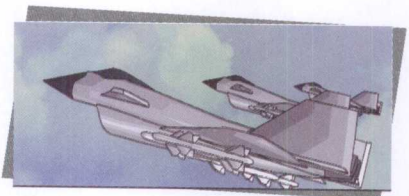
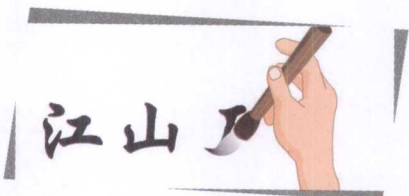
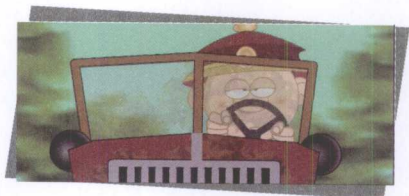
- ④ 《江山三侠20》 (动感汽车)
- ④ 《江山三侠33》 (模型动态)
- ④ 《江山三侠34》 (模型动态2)

## 第7章 新版软件

- ④ 《江山三侠50》 (新型补间)
- ④ 《江山三侠51》 (补间实例)

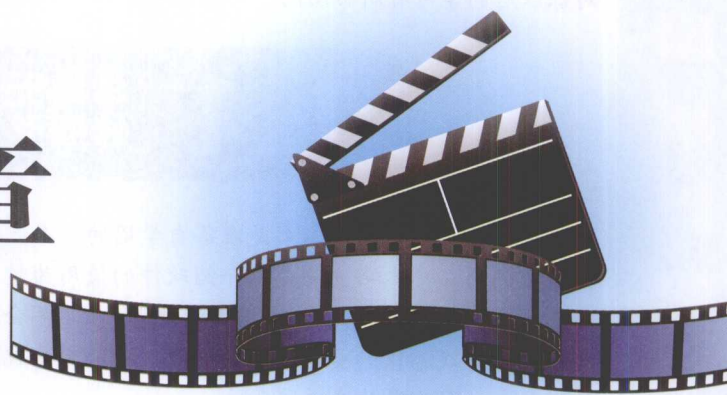
## 第8章 外部软件

- ④ 《江山三侠37》 (3D使用1)
- ④ 《江山三侠38》 (3D使用2)
- ④ 《江山三侠39》 (3D使用3)
- ④ 《江山三侠40》 (3D使用4)
- ④ 《江山三侠41》 (3D使用5)
- ④ 《江山三侠42》 (3D使用6)
- ④ 《江山三侠43》 (3D使用7)
- ④ 《江山三侠44》 (3D使用8)
- ④ 《江山三侠45》 (3D使用9)
- ④ 《江山三侠46》 (3D使用10)
- ④ 《江山三侠53》 (3D应用)
- ④ 《江山三侠36》 (矢量转换)



# 江山三侠

## 第 1 章



## 温故知新





本章内容分为两部分，一是介绍一下我的上一本书《Flash短片轻松学》在出版后，通过与读者交流所汇总的一些有关自学时出现的常见问题及处理方法。二是对上本书中忽略的一些问题进行一下补充，并讲解一些容易模糊的概念。

权当各位读者已经看过我第一本书了，都是有一定基础并能坚持下来的自学者。这章说教性及概念性的东西比较多，相对枯燥。希望各位能坚持把它看完。相信我，这一章一定会对你以后的学习有所帮助的！

# 1.1

## 学海无涯 不放不弃 峰回路转 自学路

相信大多数人买这本书是准备自学用的。在这本书之前我还出过一本名为《Flash短片轻松学》的书，那本书主要是以介绍软件的使用为重点，属于比较初级的书。在上一本书的封面上，我的那个Q皇帝曾经很嚣张地说：“学不会找我！”这是我对各位读者的保证。因为我很自信，我坚信只要按我说的去做，稍加努力就可以在2周~3周的时间里独立制作出完整的短片来，因为我就这样过来的。

上一本书出版后，有相当多的朋友按我的设想完成了预期的目标，纷纷独立完成了自己第一个短片，虽然那些短片还很稚嫩。然而也同样有相当多的朋友没有坚持下来，他们似乎在买完书后就永远消失在我的视线之外了。

一样的自学，不一样的结果，有人成功，有人失败。

在《Flash短片轻松学》这本书的销售过程中，我是全程都在参与的。可以说我始终是站在销售和售后服务的第一线。并且很多人都是在网络上直接与我进行交流，我就得到许多真实的反馈。通过这些反馈的汇总不难发现：那些没有坚持下来的人问题集中在学习的态度和方法上！

为了避免再出现类似的情况，本书中我特别在书的最前面增加了这一节。我的确有必要好好地谈一下如何自学的问题了。

### 1.1.1 心理准备

做好任何事的前提是必须要有一个良好的心理状态。心理状态，简称心态，在很大程度上决定着你做一件事情的成败与否。我认为良好的心态至少应该包含下列内容。

- (1) 自信；
- (2) 对自我能力的客观判断；
- (3) 对挫败感的适时调整；
- (4) 完成一件事的持久准备。

以上四点基本可以决定一个人是否能建立一个良好的心态了。



自信的重要性不用多说，每个人都能感受到。但是，自信不是盲目的，而是建立在对自我能力客观判断的基础上。如果越过了这个界限，那么就不是自信而是自大了。

是否自信影响着对挫败感的态度和处理方法。我们做任何一件事情都不可能是一帆风顺的，在现实中，失败的几率要远远高于成功的几率。正可谓：“人生不如意十之八九！”



失败最令人痛苦的不是给我们物质上造成多大的损失，而是由此产生的挫败感。这种感觉如果强大到一定程度，就不仅仅是光让人觉得难受的问题了，它甚至可以把一个人彻底摧毁。所以，化解这种不良情绪是建立良好心态的一个重要基础。

做任何事情都不可能一挥而就，都要经历一个过程，在这个过程中往往要面对很多次失败，饱受很多次挫败感的折磨，这需要有必要的心理准备，并且是打持久战的准备。

本节的内容就是让大家就跟我一起来进行一下这种必要的心理准备。本节不是本书学习的必经步骤，只是根据我上一本书的反馈汇总特别设置的，如果你现在正是信心百倍的时候，完全没有必要看本节，趁着你还有热情赶快进入技术学习部分，当遇到困惑时再看一看我说的话也不迟。

无论你学习Flash的原因或动机是什么，我想最终目的都是想学会它，并且想在会的基础上做好它，还想在做好的基础上做成最好的。我说的都是废话，谁不想做最好的呢？



大声告诉自己：“我想做，而且想做最好的。”

目标是美好的，但实现的道路却是艰辛的，在这条路上我们一定会经历很多次的失败，并不得不忍受那种痛苦的挫败感。与痛苦的挫败感所对应的是成功时的成就感，那是一种非常美好的心理感觉。其实追求成功有百分之八十以上的原因是我们渴望享受那种成就感。但是，无论是挫败感还是成就感，都不是真实的，仅仅是一种心理感受，这种感受与实际的成败无关。

你可能不太相信，那么请跟我假设一个场景，那是一次同学聚会。你暂时把自己调整为其中的一员，你是一个外企白领，现在事业算是小有成就，月薪两万，保障齐全，有房有车，而你面前的那些同学们基本都是普通企业的普通职工，月薪平均 2000 元左右，并且还有几个同学由于单位不景气下岗了。请问你现在的心理感受是什么？有点儿得意是吧？可就在这时，班里曾经学习最糟糕的一个同学来了，这位同学现在今非昔比了，已经混成个资产千万的大老板了。你还得意吗？又有点儿失落是吧？现在你说心理感受和实际的成败有太大的关系吗？没有！

如果你现在正经历着某种挫败感，请想一想上面的例子。壮士骑马，逸士骑驴，比上不足，比下有余，无论发生什么，你至少不是最差的！

当年带中国足球打入世界杯的那位外籍教练米卢曾说过一句非常经典的话：“态度决定一切！”我非常认可这句话，说得太对了。前面已经说明了我的态度：我想做最好的！至少不是最差的。所以，在态度决定一切的情况下，我就是最好的！

也许你觉得我有点胡搅蛮缠了，说来说去就是想说自己是最好的。不错，我就想对自己说这个。



Q 皇成功定律的第一条：“永远想办法用事情最积极的方面暗示自己！”

失败是在你的心里，成功也在你的心里，该选择什么你自己说了算！

### 1.1.2 目录设定

成败从来不是绝对的。成与败仅仅是在某一个阶段或某一个点之间的相互衡量，并且此消彼长，时刻在变化着。



何为成功和失败？众说纷纭，千个人千种答案，但依我的理解，只要在预定的时



间完成了预期的目标即为成功，反之，则是失败。

可见，在成败的概念中，目标太重要了！

每个人学习Flash的动机是不同的，但有一点是相同的，就是都有一个最低的期望值。这个期望值就是都希望在某个时间点将学习进行到某种程度或将动画制作到某种水平。那么这个期望值其实就是大目标，如果做到了就成功了。下一步就是要将这个大目标明确化了，因为期望值往往是模糊的。

没有明确的目标就是没有明确的努力方向。很多人中途退出就是因为这个原因。我知道，他们想学会，想学好，想做最好的。但是，他们缺乏明确的目标。他们有最低期望值，但没有最低完成时间，于是，任何借口和理由都有可能拉长他们的达成期限，于是，他们在这种模糊的目标中渐渐地丧失了战斗力。我说的不仅仅是针对Flash的学习，而是对所有的事，所有的人。相信这种情况几乎所有人都经历过！所有的人都可以在自己的经历中找到类似的情形。所以，要做一件事情必须要明确它的目标，因为只有那样我们才会遭受成败的奖惩，才可能有动力和方向。

明确一个目标很简单，就下面这两条要求。

- (1) 确定做一件事情最终的达成效果；
- (2) 达成这种效果明确的时间。

当你明确了某个目标的时候，我的建议是：让所有认识你的人都知道你的目标。这样的好处是：当你在预期的时间没有完成目标时，就可能会遭到嘲笑和唾弃！为了不受这种待遇，努力吧！



Q 皇成功定律的第二条：“明确目标，诏告天下！”

### 1.1.3 进程规划

前面在谈成功的心态的时候提过，完成一件事要有持久的准备。很多时候我们都会有一个很大、很明确的大目标，这个目标听上去很美，但完成起来也相对困难。在这种情况下就需要将这个大目标分解为若干个完成起来相对容易的小目标。

在学习前，一定要有个相对可行的规划。这个规划的核心还得要有一个预期的完成效果，并有明确的完成时间。

在看书自学的过程中，这个规划的产生相对容易一些。因为书里有明确的目录，可以直接定位你在每阶段的明确预期。剩下的就是你要计算一下完成它可能需要的时间了。这里要注意一个问题，一定要根据自己的实际学习能力和能支配的学习时间客观地进行时间安排，因为这个时间已经是你目标的一部分了。如果学习时间制定得过于脱离实际，那么就会不能完成，这也就是失败了。老这么失败下去，多多少少也会产生一些挫败感，而一般人为了达到自我的心理平衡，往往会找出各种理由和借口说服自己。时间长了，当被自己说服得心安理得的时候，你就会自动放弃了，那你就真失败了。这正应了那句名言：“成功的人找方法，失败的人找借口！”

所以，要切合实际地安排进程规划，不要想一口吃成一个胖子或一顿饿成一个瘦子。你甚至还可以将规划做得尽量宽松一些，这样还可以多享受一些成就感，更有利于培养积极的情绪。

在有了明确可行的进程规划后，执行中同样会出现很多问题，中途调整计划是允许的，毕竟计划赶不上变化。但这种调整有一个前提，就是不背离大目标，并且调整次数不宜过多。



### 1.1.4 自我奖惩

自学与在校学习最大的区别在于是否有人监督。人在没有监督的情况下做事会产生很大的惰性。这需要我们在整个学习过程中保持高度的自制力。我负责任地说，如果在你看书自学的过程中逐渐地锻炼出了这种自制力，那么它的价值将远远大于你学会这本书的所有内容。这种能力将影响到你的整个人生甚至命运！

自制力就是自我控制的能力。这种能力不是与生俱来的，而是通过后天的学习与锻炼不断完善的。在这种能力形成的过程中，有两点是至关重要的，那就是奖与罚。

奖与罚不仅仅是来自于外界，自己对自己同样存在着奖惩。并且这种奖惩往往比外界刺激更有效果。

外界的奖惩我们都再熟悉不过了。如果我们在预定的时间出色地完成了既定的任务，那么我们会得到相应的奖励，反之则会受到某种惩罚。这些奖励或惩罚并不一定是物质的。表扬或批评同样构成这种奖惩。也正是有了这些奖惩，才保证了我们从小到大一直沿着一条正确的路顺利地成长。设想如果没有了这些奖惩我们的去向又将是何方呢？可见成长中的奖惩是非常必要的，它实际上就是一种对我们行动的监督力。但在实际中，并不是我们所有的行为都有机会得到这种外部的监督，那么就只好进行自我监督，自我奖惩了。

这种奖惩的前提是必须要有明确的目标，并且这个目标已经被分解成了切实可行的行动规划。

对自我的奖惩没必要非得是物质或行为的，如果没完成任务就扇自己两个嘴巴或罚自己100块钱也是不太现实的。这种惩罚最理想的状态是：只要能让自己在没完成目标时候心理上不安或难受就足够了。就像我前面说到的，将目标公告天下就可以起到这种作用。

在没完成预定目标的时候千万不要给自己找借口，一定要认真地反省。并在内心深处对自己的错误进行批评，让自己得到必要的惩戒。这是一个痛苦的过程，至少不会太舒服。但如果你坚持这样做了，那么将对未来大有好处。



Q 皇成功定律的第三条：“严于律己，奖惩分明！”

### 1.1.5 自学大忌

下面谈一谈自学中的一些常见问题，这些问题大多数人在学习的过程中都曾经遇到过。它们是制约学习效果的很大障碍。虽然这些问题我们经常遇到，但未必都能意识到它们的形成原因及出现后该如何处理。

#### 1. 目标不明



这个问题我前面说了很多了，很多人退出学习正是由于这个原因，并且这个原因导致学习失败所占的比例是最高的。

很多朋友买书的时候雄心万丈，恨不得冲上山顶振臂高呼：“我一定要学会！”并且在这种热情的激励下在最初阶段里也是进步神速。后来呢？他们消失了！如果你对自己是否是这种人拿不准，那不妨回答下面几个小问题。



- (1) 你学会后想用它做什么？
- (2) 你学会的标准是什么？你认为做到什么程度可以称为会？
- (3) 如果达到你所谓会的程度，你预计需要多长时间完成？

上面的问题如果你都能准确地回答，那么你的目标是明确的。你可以将目标再次分解为进程规划。如果不能准确地回答，现在要做的是再把目标明确一下。

### 2. 学不能用



在学习中没有什么比这条更具有杀伤力了！

很多朋友在学习的过程中迅速地解决了某章某节的学习，甚至可以对答如流，仿佛是学会了。但让他实际操作一下他又好像什么也不会。他似乎掌握了大量的知识，但就是鼓捣不出一个完整短片来。这类朋友以学生居多！

学习任何知识的终极目标只有一个——应用它并让它创造价值！当然，你要是为了考证混文凭那就是另一回事了。不过买这本书学习的读者基本上都不是为了这个目的而来。因为要拿我这本书里的内容考证，那就死定了。

在《Flash短片轻松学》这本书里我的目标很明确：在最短的时间教会你独立完成制作内容完整的短片。那么我现在的目标也很明确：在有一定软件基础的情况下，在最短的时间提高你的Flash综合制作水平。也正是因为这两个目标，限制了我这本书的风格必将以实战实例为主体内容。所以我的期望就是：学以致用！

这四个字说起来容易，做起来难。有时候实际操作甚至要比学习理论多花数倍的时间才能领会要领。但是，理论与实际不对立的，而是相辅相成，相互促进的。我希望你带着明确的目的去学习，时刻问自己，想用它做什么？如果你明确了这个目标，那么你应对“学不能用”这个问题就要简单得多了！

另外与这个问题非常类似的是在学习时不能举一反三。如果说“学不能用”是属于学习方向的问题，那么这种就属于学习方法的问题了。

这种情况大多出现在实例操作阶段。举一个例子，我在书里教大家画了一个Q皇帝，绝大多数学习者就跟我画了一个Q皇帝，然后就继续进行后面的学习，再跟我画个一样的皇宫……一本书学下来，他们很努力，把我的实例都跟着做了一遍，做得还很像。可是，我希望他们能独立制作完成的短片呢？没有！他们做不出来！他们虽然学会了知识点，但却没能学会如何独立思考。

学习Flash是为了我们以后的创作的基础，制作独立完整的短片说穿了就是独立完整的思考！我想要看到的是一个带有鲜明个性的作者，而不是一群超级模仿者！

不错，学习是从模仿开始，但不能终止于模仿。在学习的时候一定要多加思考才能应对未来多变的实际情况。改变这种情况的方法也很简单，每次跟着书本做实例时都增加一点属于自己的小小变化。一点点地培养你敢于颠覆前辈的思维习惯，这很重要！

### 3. 似是而非



这个问题是“学不能用”派生出来的问题了。缺乏学习目的往往会伴随着这个问题的出现。对这个问题我可以用另一句话更幽默的表述——他“仿佛”是学会了！

这个问题有可能出现在任何一个人身上。很多人顺利地学完某章某节内容后，没有任何问题，“仿佛”是学会了，但是，一旦实际操作，完全傻眼了。





这种“仿佛”非常可怕。它将一步步地把你带入陷阱！一个接一个的“仿佛”下来，你仿佛什么都会了，但又什么都不会！而此时，再重新学习吗？相信多数人都放弃。对付这种“仿佛”最有效的办法只有一个——学以致用！

能否学以致用将不断地检验着你的学习质量，彻底地粉碎你眼前那种虚假的“仿佛”。

#### 4. 见异思迁



在学习中，我的表述与你的理解有时会产生差异，这种差异在你学习的过程中就会表现为暂时的学习受阻，会导致在学习时突然卡在某个知识点上。而面对这种情况我们会会有很多种应对方法。但这些应对方法里最要不得的就是见异思迁！

产生这种问题的往往是一些聪明人。他们一旦受挫就会开动脑筋寻找其他的出路。在大多数时候，这是好事，但处理不好是危险的。

他们由于学习Flash受阻可能一下子转到了学习平面图像处理软件，当他们学习另外一个软件的时候又可能遭遇了同样受阻情形，于是，又改学3D软件了……最后的结果是：一无所成，一无是处！

兴趣广泛，知识丰富是对的，也是我一贯的追求，但是，总得一专多能吧！那“一专”比“多能”要厉害得多呀！常言道：“一招先，吃遍天！”我的名言是：“三板斧虽然简单，耍熟了就是大侠！”这说的都是一回事！你要是想在某个领域干出点什么，我的忠告就是——沉住气，踏踏实实地将你要做的进行到底！一个人的精力毕竟有限，不可能面面俱到。只要认真地将想做的一件事完成，你就是大侠了！

#### 5. 得过且过



这个问题和自我奖惩机制关系密切。一般出现这种问题的可能性只有一个——没有得到相应的惩罚！

不错，自学的时候没人监督你，你完成与不完成目标与任何人都无关，没人会说什么。一开始自己也可能会有点内疚，时间长了也就习惯了，习惯了也就自然了，自然了也就不了了之了。不就是一本书吗，学不会有什么呀！

但是，我负责任地说，就是这么一点点的习惯累积，你离该遭受的惩罚也就越来越近了！

一本书、一件事真的不算什么。但是，有这一本书、这一件事就肯定有下一本书、下一件事，你将一步步地诠释着什么叫一事无成！更可怕的我就不往下说了，自己想想吧。

常言道：“天道酬勤！”

俗话说：“要想人前显贵，就得背后受罪！”

路在你脚下……

#### 6. 恐惧嘲笑



赞美别人是一种美德！但在现实中，的确有太多的人不具备这种美德！

有很多朋友都恐惧被嘲笑，不愿意将自己的作品公布，我见过很多。其实他们的作品很好，但他们就是没有勇气去展示！有许多人愿意私下和我交流而不愿意登录论坛可能正是这个原因。你们怕什么？有什么好怕的呢？

作品无论好坏最终都有可能要进入观众的视野。只要这样，我们就会受到各种各样的评