



7天精通 Flash CS6 动画设计与制作

7天时间快速掌握Flash CS6动画设计与制作，
从零起步成高手。

44个精美案例分析，
有效学习如何进行动画设计与制作。

500分钟多媒体视频教学，
详细展示案例的制作，每个步骤一目了然。



尼春雨
飞思数字创意出版中心

编著
监制





7 天精通
Flash CS6
动画设计与制作

尼春雨 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书共分7章，主要内容包括Flash CS6的入门知识与新功能介绍、绘图工具的使用、上色工具的使用、文本的创建与编辑、元件的创建与编辑、图层与时间轴的应用、遮罩动画的创建、引导动画的创建、补间动画的创建、组件的应用、ActionScript脚本的基础知识、影片剪辑的测试、影片剪辑的优化、影片剪辑的发布等。在本书最后安排了多个综合案例，以使读者能够真正掌握Flash动画的设计与制作。

本书配套的光盘中，提供了案例源文件、案例视频文件以及大量的素材文件。

本书专门为Flash初学者打造，同时也可作为相关专业学生的教材，也是网站建设工作者、Flash相关项目开发、网络动画开发人员的实用参考用书。

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

7天精通Flash CS6动画设计与制作 / 尼春雨编著. -- 北京: 电子工业出版社, 2014.4

ISBN 978-7-121-13869-0

I. ①7… II. ①尼… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第037535号

责任编辑: 田 蕾

特约编辑: 李新承

印刷: 北京嘉恒彩色印刷有限公司

装订: 北京嘉恒彩色印刷有限公司

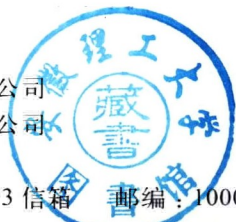
出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 787×1092 1/16 印张: 18.25 字数: 467.2千字

印次: 2014年4月第1次印刷

定 价: 89.90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 zllts@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

随着多媒体技术的不断发展，Flash 动画技术不断更新，越来越多的 Flash 动画作品进入了人们的视野，如 Flash 动画广告、Flash 教学课件、Flash 幽默短片、Flash 节日贺卡，以及 Flash 网站等。正是由于受到了这种动画环境的影响，很多人开始自学 Flash 动画设计制作。为了让这些爱好者们能够在较短的时间内掌握并应用 Flash 技术，特此推出了本书。本书是在《7 天精通 Flash CS5 动画设计与制作》的基础上进行的一次全面升级。相信本书全面的知识点、提炼的精华技巧，以及细致的讲解过程，一定能够让读者学有所成。

■ 本书特色

从零学起，快速入门：各章内容的编排均符合“从入门到提高、从基础到实例”的学习规律，使读者能够循序渐进地掌握动画设计的技能，即使外行也能一学就会。

图解教学，浅显易懂：全书内容采用了大量的插图，尽可能做到“全程图解”，从而使读者在学习时一目了然。

结构合理，适合阅读：根据动画设计的过程，全书从最基础的知识开始讲起，逐步将读者领向大型商业动画的制作过程。

海量素材，视频学习：在本书配套的光盘中，提供了案例源文件、案例视频文件，以及大量的素材文件，以帮助读者快速掌握动画设计的知识。

■ 内容导读

本书共分为 7 天的内容进行讲解，主要内容包括 Flash CS6 的入门知识与新功能介绍、绘图工具的使用、上色工具的使用、文本的创建与编辑、元件的创建与编辑、图层与时间轴的应用、遮罩动画的创建、引导动画的创建、补间动画的创建、组件的应用、ActionScript 脚本的基础知识、影片的测试、影片的优化，以及影片的发布等。在本书最后安排了多个综合案例，以使读者能够真正掌握 Flash 动画的设计与制作。



■ 适用读者群

◎ 动画设计初学者。本书从实用性和易用性出发，使读者可以从零学起。

◎ 动画设计爱好者。书中安排的自测部分，可以使对计算机知识略知一二的入门级读者，也能从本书中学到动画设计的知识与技巧。

◎ 社会培训班学员。本书从读者的切实需要出发，对生活中经常使用的大量操作技巧和练习进行讲解，特别适合社会培训班作为教材使用。

本书由尼春雨编写，参与编写的人员有李凤云、王国胜、刘松云、张丽、尼朋、蔡大庆、蒋军军、伏银恋、陈丽丽、王亚坤、张班班、孟文婷、胡文华、李远等，在此表示感谢。在编写过程中力求严谨细致，但由于时间与精力有限，疏漏之处在所难免，望广大读者批评指正。如果您在阅读本书时遇到疑问，可随时与我们联系，Email：it_book@126.com。

作者

2013年10月





目录

第1天 Flash CS6入门及工具的使用 1

1

1.1	Flash的基础知识	2
1.1.1	Flash的概述	2
1.1.2	Flash的应用	2
1.2	Flash CS6的操作界面	6
1.3	Flash CS6的文件操作	9
1.3.1	新建和保存文件	9
1.3.2	打开和关闭文件	10
1.4	Flash CS6的系统配置	10
1.4.1	首选参数面板	10
1.4.2	设置浮动面板	14
1.5	Flash CS6新增功能	14
1.5.1	HTML的新支持	14
1.5.2	生成Sprite表单	14
1.5.3	锁定3D场景	16
1.5.4	高级绘制工具	16
1.5.5	专业的视频工具	16
1.5.6	滤镜和混合效果	16
1.5.7	3D转换	17
1.5.8	骨骼工具的弹起属性	17
1.5.9	轻松实现视频集成	17
1.5.10	自动保存和文件恢复	18
1.6	辅助设计工具	18
1.6.1	标尺	18
1.6.2	网格	18
1.6.3	辅助线	19
1.6.4	手形工具	19



1.6.5	缩放工具	20
1.7	绘制线条的工具	20
1.7.1	线条工具	20
1.7.2	铅笔工具	21
1.7.3	刷子工具	21
1.8	绘制闭合图形的工具	22
1.8.1	矩形工具	22
1.8.2	椭圆工具	23
1.8.3	基本矩形工具	24
1.8.4	基本椭圆工具	24
1.8.5	多角星形工具	25
1.9	绘制复杂图形的工具	25
1.9.1	喷涂刷工具	25
1.9.2	Deco工具	26
1.9.3	钢笔工具	27
1.10	编辑图形的工具	28
1.10.1	选择工具	28
1.10.2	部分选取工具	29
1.10.3	套索工具	29
1.10.4	橡皮擦工具	30
自测01	绘制QQ头像	32
自测02	绘制导航按钮	35
自测03	绘制足球	37
自测04	绘制雨伞	41

第2天 色彩设计与图形编辑 45

2

2.1	基本的上色工具	46
2.1.1	颜料桶工具	46
2.1.2	墨水瓶工具	47
2.1.3	滴管工具	47
2.2	基本的上色面板	48
2.2.1	“属性”面板	48
2.2.2	“颜色”面板	48
2.2.3	“样本”面板	49
2.3	填充图形对象	49

2.3.1	纯色填充	49
2.3.2	线性渐变填充	50
2.3.3	径向渐变填充	50
2.4	渐变变形工具	50
2.5	图形对象的基本操作	51
2.5.1	选取图形对象	51
2.5.2	移动图形对象	52
2.5.3	复制图形对象	53
2.5.4	直接复制图形对象	54
2.5.5	组合图形对象	54
2.5.6	分离图形对象	55
2.6	图形对象的变形	56
2.6.1	扭曲图形对象	56
2.6.2	缩放图形对象	57
2.6.3	旋转图形对象	57
2.6.4	倾斜图形对象	58
2.6.5	封套图形对象	58
2.6.6	翻转图形对象	59
2.6.7	3D平移图形	59
2.6.8	3D旋转图形	60
2.7	合并图形对象	60
2.7.1	联合对象	60
2.7.2	交集对象	61
2.7.3	裁切对象	61
2.7.4	打孔对象	61
2.8	对象的修饰	62
2.8.1	优化曲线	62
2.8.2	将线条转换为填充	62
2.8.3	扩展填充	63
2.8.4	柔化填充边缘	63
2.9	“对齐”面板与“变形”面板的使用	64
2.9.1	“对齐”面板	64
2.9.2	“变形”面板	66
自测01	绘制热带鱼	68
自测02	绘制五彩气球	70
自测03	绘制可爱小雪人	72
自测04	绘制卡通人物头像	73

自测05 绘制卡通牛	78
自测06 绘制传统风景画	82
自测07 绘制校园美女插画	89

第3天 文本、元件与库的应用 97

3

3.1 创建文本	98
3.1.1 静态文本	98
3.1.2 动态文本	98
3.1.3 输入文本	99
3.1.4 TLF文本	100
3.2 设置文本样式	102
3.2.1 消除文本锯齿	102
3.2.2 设置文字属性	102
3.2.3 创建文本链接	103
3.3 文本的分离与变形	103
3.3.1 分离文本	103
3.3.2 变形文本	104
3.4 为文本应用滤镜效果	105
3.4.1 模糊滤镜	105
3.4.2 发光滤镜	105
3.4.3 斜角滤镜	105
3.4.4 渐变发光滤镜	106
3.4.5 渐变斜角滤镜	106
3.4.6 投影滤镜	106
3.4.7 调整颜色滤镜	106
3.5 元件和库的概述	107
3.6 元件的创建和编辑	108
3.6.1 元件的分类	108
3.6.2 创建图形元件	109
3.6.3 创建影片剪辑元件	110
3.6.4 创建按钮元件	110
3.6.5 编辑元件	111
3.7 案例的创建与应用	112
3.7.1 建立案例	112
3.7.2 转换案例的类型	113

3.7.3	改变案例的颜色和透明效果	113
3.7.4	分离案例	115
3.7.5	调用其他动画文件中的元件	115
3.8	库的管理	116
3.8.1	库面板的组成	116
3.8.2	创建库元素	117
3.8.3	调用库文件	117
3.8.4	公用库	117
3.9	外部素材的应用	118
3.9.1	图像素材的应用	118
3.9.2	声音素材的应用	120
自测01	招财进宝	124
自测02	草原滚动字体	126
自测03	制作文字变形动画	128
自测04	制作汽车行驶动画	131
自测05	制作生日贺卡动画	134

第4天 图层与时间轴 141

4

4.1	图层的基本概念	142
4.2	图层的基本操作	142
4.2.1	创建图层	143
4.2.2	命名图层	143
4.2.3	选择图层	143
4.2.4	删除图层	144
4.2.5	复制图层	144
4.2.6	排列图层顺序	145
4.2.7	锁定和解锁图层	145
4.3	编辑图层	145
4.3.1	隐藏图层	145
4.3.2	显示轮廓	146
4.3.3	编辑图层属性	146
4.4	分散到图层和图层文件夹	147
4.4.1	分散到图层	147
4.4.2	创建图层文件夹	148
4.4.3	组织图层文件夹	148

4.5	时间轴和帧的概念	149
4.5.1	时间轴的构成	149
4.5.2	帧和关键帧	150
4.5.3	帧的频率	150
4.6	帧的基本操作	151
4.6.1	选择帧和帧列	151
4.6.2	插入帧	151
4.6.3	复制、粘贴与移动单帧	152
4.6.4	删除帧	153
4.6.5	清除关键帧	153
4.6.6	将帧转换为关键帧	153
4.6.7	将帧转换为空白关键帧	153
4.7	引导层动画	154
4.7.1	普通引导层	154
4.7.2	运动引导层	154
4.7.3	创建沿直线运动的动画	155
4.7.4	创建沿轨道运动的动画	156
4.8	遮罩动画	157
4.8.1	遮罩动画原理	157
4.8.2	创建简单的遮罩动画	158
4.8.3	取消遮罩层	159
4.9	逐帧动画	159
4.10	补间动画	161
4.10.1	补间动画与传统补间的区别	161
4.10.2	创建形状补间动画	162
4.10.3	补间动画预设	162
4.11	关节运动的实现	163
4.11.1	骨骼的添加	163
4.11.2	编辑IK骨架和对象	164
4.11.3	绑定骨骼到形状点	166
4.11.4	约束连接点	166
4.11.5	添加弹簧属性	167
4.11.6	对骨架进行动画处理	167
自测01	荷塘月色	169
自测02	水果风景字效	173
自测03	烟花绽放	176



自测04	水面倒影动画	180
自测05	马赛克图片效果	183
自测06	漂亮的风景水面波动	185
自测07	制作珠宝广告展示动画	188
自测08	制作视频网站活动宣传动画	192
自测09	制作卡通猴子行走动画	199

第5天 ActionScript 3.0中的组件 与脚本 205

5

5.1	组件的基础知识	206
5.1.1	认识组件	206
5.1.2	向Flash中添加组件	206
5.1.3	组件的预览与查看	206
5.1.4	关于标签大小及组件的高度和宽度	207
5.2	常见组件的使用	207
5.2.1	按钮组件Button	207
5.2.2	复选框组件CheckBox	208
5.2.3	单选按钮组件RadioButton	208
5.2.4	下拉列表组件ComboBox	209
5.2.5	文本域组件TextArea	209
5.2.6	文本输入框组件TextInput	210
5.3	其他组件	211
5.3.1	文本组件 Label	211
5.3.2	滚动窗格组件ScrollPane	211
5.3.3	UILoader组件	212
5.3.4	加载进度条组件ProgressBar	212
5.3.5	可滚动列表框组件List	213
5.4	ActionScript 3.0简介	214
5.4.1	语言概述	214
5.4.2	对象和类	214
5.4.3	基本语法	214
5.4.4	常数与变量	215
5.4.5	数据类型	216
5.4.6	运算符	217

5.4.7	条件语句	218
5.4.8	循环	219
5.4.9	函数	221
自测01	CheckBox组件的应用	224
自测02	ComboBox组件的应用	226
自测03	List组件的应用	229
自测04	ScrollBar组件的应用	231
自测05	TextArea组件的应用	233
自测06	TextInput组件的应用	235
自测07	飘舞的梅花	239
自测08	旧照片效果	241
自测09	滑落的水珠效果	244
自测10	鼠标移动特效	247
自测11	制作学校风景相册	249
自测12	制作仿苹果按钮菜单	253

第6天 测试、优化与发布动画 259

6

6.1	测试影片	260
6.1.1	在编辑模式中测试	260
6.1.2	在测试环境中测试	260
6.2	优化影片	261
6.2.1	优化动画	261
6.2.2	优化元素和线条	261
6.2.3	优化文本	262
6.2.4	优化色彩	262
6.3	发布及预览影片	262
6.3.1	发布为Flash文件	262
6.3.2	发布为HTML文件	263
6.3.3	发布为图像文件	265
6.3.4	发布为QuickTime文件	266
6.3.5	发布预览	266
6.4	导出影片	267
6.4.1	导出动画文件	267
6.4.2	导出动画图像文件	268

6.4.3 导出其他常用格式文件	268
自测01 将动画发布为网页	270
自测02 优化并发布摄影店网站片头动画	271

第7天 综合案例制作（内容参见光盘）

附录A Flash CC新功能简介	274
A.1 性能改进	274
A.2 Flash Professional CC 提供的 HiDPI 分辨率支持	274
A.3 经过重新设计的 Flash Professional 用户界面	274
A.4 针对设计人员的工作流程效率改进	276
A.5 导出视频	277
A.6 使用 Toolkit for CreateJS 1.2	277
A.7 针对 AIR 应用程序开发工作流程的增强	278
A.8 针对 JS API 的错误消息	278

第 1 天 Flash CS6入门 及工具的使用

今天是学习 Flash CS6 的第 1 天，在学习之前，需要了解该软件的功能与应用。自问世以来，Flash 动画设计应用程序就受到了人们的喜爱，尤其是随着功能的不断增强，更是成为了人们手中设计动画作品的一把利器，其创作的作品受到了业界人士的一致好评。

本章将依次对 Flash CS6 的应用、操作界面、系统配置、新增功能、辅助设计工具、线条工具、图形工具等知识进行全面介绍，从而为后期的动画设计奠定良好的基础。

还等什么，赶快行动吧，让我们一起踏上 Flash 动画的学习之旅。

学习目的	了解并掌握 Flash 动画设计的基础知识
知识点	熟悉工作界面、掌握图形工具、绘制简单图形
学习时间	1天



1.1 Flash 的基础知识

Flash CS6 是一款集多种功能于一体的多媒体矢量动画软件，该软件具有交互性强、文件尺寸小、动画清晰、简单易学，以及拥有独特的流式传输方式等优点。主要应用于网络动画创作、动态网页设计和多媒体制作等领域。下面将对 Flash CS6 的相关内容进行详细介绍。

1.1.1 Flash 的概述

在动画领域中，Flash 软件是众多产品中的一种，它以其强大的功能及易于上手等特征，得到了广大用户的一致认可。Flash CS6 继承了早期版本的各种优点，并且在此基础上进行了改进，它的一些新特点极大地完善了 Flash 的应用功能。

Flash 动画具有交互性强、不失真、图像质量高、可重复使用的元件、用户界面友好，以及文档格式多样化等特点。

1.1.2 Flash 的应用

利用 Flash CS6 可以制作各种风格的动画作品，将 Flash 技术与电视、广告、卡通、MTV 等应用相结合，即可进行各种商业推广。

除了流行于网络的动画短片、音乐 MV 和交互式游戏等大家熟悉的作品之外，Flash 还迈向了网络以外的领域，比如各种课件系统的制作、电视广告和产品操作讲解等。

下面将向用户介绍一些 Flash 的主要应用领域。

1. 电子贺卡

使用 Flash 制作的电子贺卡能同时具有动画、音乐及情节等其他类型的贺卡所不具备的元素，因此 Flash 贺卡也就非常流行。目前，许多大的网站中都有专门的贺卡专栏，许多专业从事贺卡制作与销售的网站也在大量制作此类贺卡。如图 1-1 所示为庆祝植树节的贺卡。



图 1-1 植树节贺卡

2. 产品广告

Flash 广告是最近流行的一种广告形式，在各种门户网站随处可见。它既可以在网络上发布，同时也可以存储为视频格式在传统的电视机上进行播放。因其一次制作、多平台发布，因此得到越来越多的企业青睐。如图 1-2 所示为手机促销广告。



图 1-2 手机促销广告

3. 交互式游戏

Flash CS6 所具备的丰富的多媒体功能和利用 ActionScript 脚本实现的强大的交互功能，使许多计算机用户都对游戏情有独钟，使用 Flash 中的影片剪辑元件、按钮元件和图形元件进行动画制作，再结合动作脚本就能制作出精彩的 Flash 游戏。如图 1-3 所示为《串串烧》的游戏动画。



图 1-3 《串串烧》游戏

4. 交互式课件

课件是 Flash 应用的重要领域之一。由于使用 Flash 制作的课件具有生成文件小、交互性强、表现形式丰富、制作容易、维护及更新方便等众多优点，因此，Flash 成为目前最