

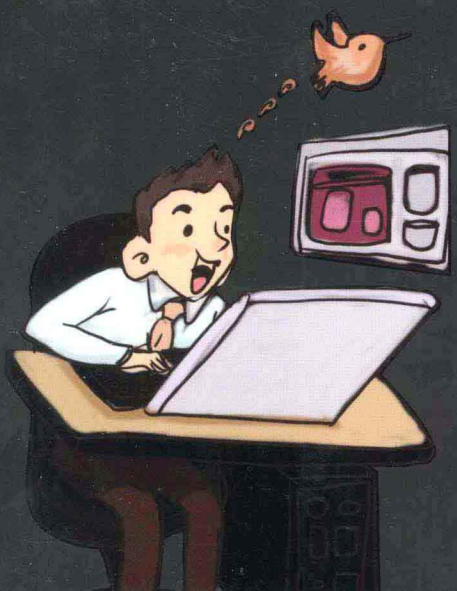
大礼包! 赠
600分钟
光盘教程
1DVD



Flash CS6 动画制作

九天科技 编著

从新手到高手



- 动画设计步步深入：从基础知识到实战应用
- 超大容量图文结合：从分步图解到扩展提示
- 经典案例出色表现：从自娱自乐到专业达人



120个精美素材及效果文件大放送
97个高清视频快速打造动画高手
2本畅销图书视频光盘免费大赠送
1600多个精品资源快速提升制作效率

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

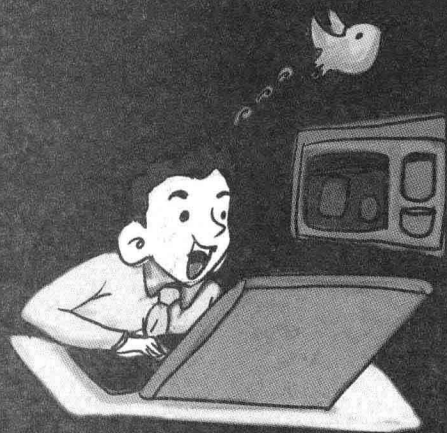


Flash CS6

动画制作

从新手到高手

九天科技 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书采用由浅入深、循序渐进,由理论到实践的方式,引领读者体验 Flash CS6 的强大功能。通过讲解 Flash CS6 的工作界面、文件管理等基础知识,为读者学习 Flash 奠定了坚实的基础。然后延伸到图形绘制、对象操作、文本使用、应用元件实例与库资源等常规功能的讲解,并全面介绍了时间轴的应用和动画创作入门,补间动画、传统补间与补间形状动画的创建与编辑,反向运动和 3D 动画的制作,以及多媒体和脚本的应用等知识。

本书不仅适合作为动画设计与制作初、中级读者的学习用书,同时也适合大中专院校相关专业的学生和各类培训班的学员参考阅读。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 动画制作从新手到高手/九天科技编著.
北京:中国铁道出版社,2013.7
ISBN 978-7-113-16209-2

I. ①F… II. ②九… III. ①动画制作软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 073189 号

书 名: Flash CS6 动画制作从新手到高手
作 者: 九天科技 编著

策 划: 苏 茜 吴媛媛
责任编辑: 张 丹
责任印制: 赵星辰

读者热线电话: 010-63560056
特邀编辑: 赵树刚
封面设计: 多宝格

出版发行: 中国铁道出版社(北京市西城区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)
印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司
版 次: 2013 年 7 月第 1 版 2013 年 7 月第 1 次印刷
开 本: 787mm×1 092mm 1/16 印张: 22 字数: 515 千
书 号: ISBN 978-7-113-16209-2
定 价: 49.00 元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社发行部联系调换。

致读者朋友

你是否已厌倦了千篇一律的 Flash 图书？想阅读一看就懂的 Flash 图书而无处找寻？希望自己能够轻松、快乐地学会 Flash 操作，成为动画制作高手？本书能够细致、准确地抓住您的需求点，提高您的 Flash 动画制作水平，成为您不可或缺的好帮手！



本书综述

本书以“基本操作+应用技巧+实战案例”的教学方式，从初学者的实际需求出发，以通俗易懂的语言、精挑细选的应用技巧、翔实生动的操作案例，全面介绍了 Flash CS6 动画制作的基本方法、疑难问题与操作技巧。本书提供了一整套权威、专业的学习解决方案，使读者的学习过程更加轻松、高效，真正做到即学即用、融会贯通，迅速完成从入门新手到行家里手的根本转变。



内容导读

01 与 Flash CS6 亲密接触

02 使用 Flash 绘制图形

03 Flash 对象的操作

04 Flash 文本的使用

05 元件、实例和库的应用

06 Flash 基本动画制作

07 Flash 高级动画制作

08 反向运动和 3D 动画制作

09 导入声音和视频

10 ActionScript 应用基础

11 Flash 动画的发布与导出

12 Flash 多媒体动画制作实践

13 网站片头动画制作



特色展示

特色 1

☑ 从零开始，循序渐进——无论读者是否从事电脑相关行业的工作，都能从本书中找到最佳的学习起点，循序渐进地完成学习过程。

☑ 紧贴实际，案例教学——本书内容均紧密结合实际需求，以典型案例为主线，在此基础上适当扩展知识点，真正实现学以致用。

特色 2

特色3

☑ **精美排版，图文并茂**——排版美观、大方，所有实例的每步操作均配有插图和注释，能直观、清晰地查看实际操作过程和操作效果。

☑ **单双混排，超大容量**——采用单、双栏混排的形式，大大扩充了信息容量，在有限的篇幅中为读者介绍了更多的知识和实战案例。

特色4

特色5

☑ **独家秘技，扩展学习**——通过“高手点拨”、“多学点”和“小提示”等板块形式为读者指点迷津，拓展知识面，多方位完全掌握。

☑ **书盘结合，互动教学**——在多媒体光盘中，通过教学视频帮助读者体验实际应用环境，使读者全面掌握操作技能，提升实际运用能力。

特色6



光盘说明



图1 光盘主界面

① 运行光盘。将光盘放入光驱中，光盘会自动运行。光盘运行后先播放一段片头动画然后进入光盘主界面。

单击此按钮，即可查看光盘超值赠送文件
光盘主功能区，单击相应按钮即可

背景音乐控制区，可选择背景音乐，调节音量

② 进入二级视频界面。根据自己的学习需要，双击其中的视频文件，即可播放多媒体教学视频。

光盘章节内容选择区

多媒体教学视频列表选择区

单击此按钮，返回上一级界面



图2 视频界面

如何阅读本书

由于本书采用了最新颖、最细致的讲解方法，因此特别针对如何阅读本书进行简要说明。首先建议您按照目录顺序进行学习，书中要点导航是您重点学习的主线；其次，建议您在学习中尽可能多地观看光盘中的教学视频，可以起到事半功倍的效果；最后您可以根据学习情况阅读“高手点拨”、“多学一点”等特色栏目，让学习变得更加轻松！

学习时间

注明本章预计学习时间，可据此科学安排学习进度，合理分配学习时间

预计学习时间 90 分钟

章节引言

概括性地表述本章学习目的和所学内容，做到有的放矢，提高阅读兴趣

Chapter 03 Flash 对象的操作

在 Flash 中包括不同的对象，如元件、位图和文本等。不同的对象操作起来也有所不同。本章将详细介绍对 Flash 对象的一些基本操作。其中包括对象的移动、复制、变形、排列、合并和分离，以及修改与编辑矢量图形对象等。

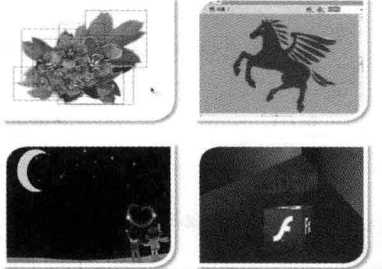
要点导航

清晰地罗列出本章的学习要点，明确学习任务，做到心中有数

要点导航

- 选择对象
- 变形对象
- 3D 变形
- 修改矢量图形对象
- 编辑矢量图形对象
- 综合实战——制作三维效果图形

重点图例



重点图例

精选本章重要知识点的图例，完美展示学习成果，多方位辅助学习

适用读者

准备学习或刚接触 Flash 的初学者

大中专院校和电脑培训机构的学生

对 Flash 有些了解但不精通的读者

对 Flash 感兴趣的爱好者及自学者

精品图书+多媒体演示+超值赠品=您的最佳选择
入门→提高→精通→实战，让您从新手变成高手！

分步图解

详细分步讲解了本实例的操作方法，并用指示线明确注明操作位置

素材路径

注明了本实例所用素材文件在本书光盘中的路径位置

高手点拨

讲解初学者经常犯的错误或需要重点注意的问题，让您的学习不走弯路

拓展提示

特别设置“多学点”和“小提示”板块，对正文知识进行补充或提升



网上解疑

如果读者在使用本书的过程中遇到问题或者有好的意见和建议，可以通过 QQ 或邮箱联系我们，我们将竭诚为您提供服务！



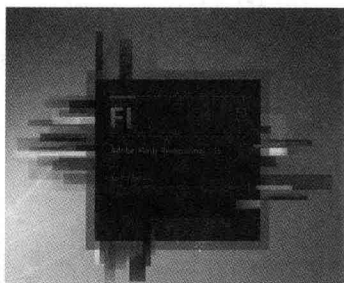
QQ:843688388



jtbooks@126.com



Flash 是一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件,是目前使用最为广泛的动画制作软件之一。由于 Flash 生成的动画文件容量小,并采用了跨媒体技术,同时具有很强的交互功能,所以使用 Flash 制作的动画文件在各种媒体环境中被广泛应用。



1.1 走近 Flash 动画	2
1.1.1 Flash 软件的发展史	2
1.1.2 Flash 动画技术与特点	3
1.2 Flash CS6 界面介绍	3
1.2.1 Flash CS6 初始界面	3
1.2.2 Flash CS6 工作界面	4
1.2.3 Flash CS6 菜单栏	6
1.2.4 Flash CS6 常用面板	6
1.3 Flash CS6 新增功能	8
1.4 Flash 动画的应用领域	10
1.5 Flash CS6 基本操作	13
1.5.1 启动与退出 Flash CS6	13
1.5.2 Flash CS6 文件管理	15
1.5.3 Flash 面板操作	17
1.5.4 工作区操作	20
1.5.5 舞台设置	22



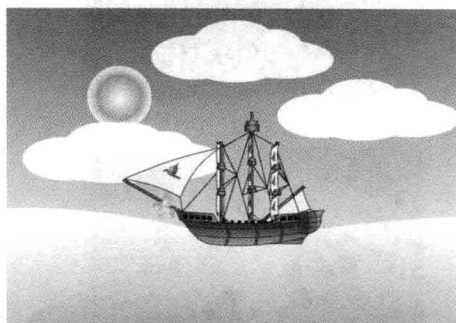
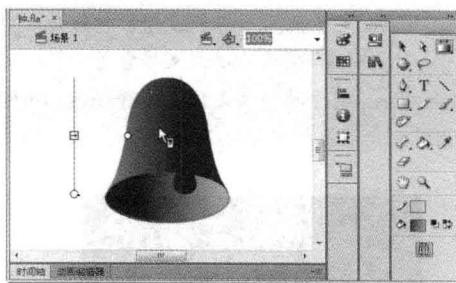
Flash 动画能够在网络领域和广告领域被广泛应用,其中一个重要原因是其自身具有绘图功能。在 Flash CS6 中能够绘制出精美的矢量图,这是制作动画的基础。因此,绘制图形是学好 Flash 应用很重要的一个环节。



2.1 Flash 绘图基础	25
2.1.1 位图与矢量图	25
2.1.2 导入外部图像	28
2.1.3 认识图层	29
2.1.4 创建与删除图层	29
2.2 认识工具箱	31
2.3 绘制图形工具	31
2.3.1 使用线条工具绘图	31
2.3.2 使用铅笔工具绘图	32
2.3.3 使用矩形工具与基本矩形工具绘图	33
2.3.4 使用椭圆工具与基本椭圆工具绘图	35



2.3.5	使用多角星形工具绘图	37
2.3.6	使用刷子工具绘图	37
2.3.7	使用喷涂刷工具绘图	39
2.4	绘制路径工具	40
2.4.1	设置钢笔工具	40
2.4.2	使用钢笔工具	41
2.4.3	调整锚点	41
2.4.4	钢笔工具组的交互使用	43
2.4.5	实战练习——绘制心形	44
2.5	颜色填充工具	46
2.5.1	使用颜料桶工具与墨水瓶工具	46
2.5.2	使用滴管工具	49
2.5.3	使用橡皮擦工具	51
2.5.4	使用渐变变形工具	52
2.6	Deco 工具	55
2.7	辅助绘图工具	58
2.7.1	使用手形工具	58
2.7.2	使用缩放工具	58
2.7.3	设置笔触颜色和填充颜色	59
2.8	综合实战——绘制“海上扬帆” 图画	60

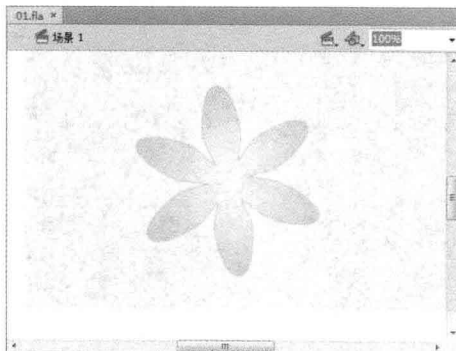


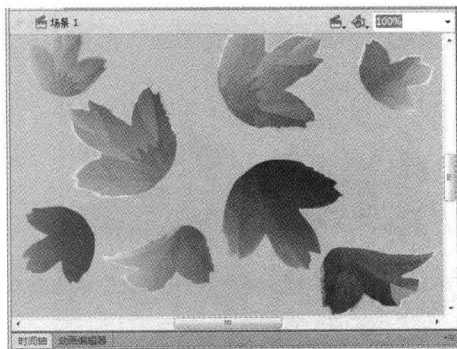
第 3 章 Flash 对象的操作



在 Flash 中包括不同的对象，如元件、位图和文本等。不同的对象操作起来也有所不同。本章将详细介绍 Flash 对象的一些基本操作，其中包括对象的移动、复制、变形、排列、合并和分离，以及修改与编辑矢量图形对象等。

3.1	选择对象	63
3.1.1	使用选择工具选择对象	63
3.1.2	使用套索工具选择对象	70
3.2	变形对象	73
3.2.1	使用任意变形工具变形对象	73
3.2.2	使用“变形”面板精确变形对象	77
3.3	3D 变形	78
3.3.1	Flash 中的 3D 图形	78
3.3.2	3D 平移工具	79
3.3.3	3D 旋转工具	80
3.4	修改矢量图形对象	81
3.4.1	Flash CS6 中的图形对象	81



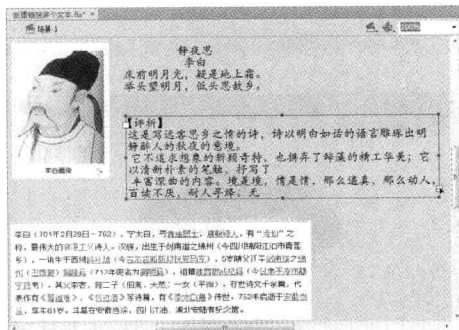


- 3.4.2 形状与绘制对象互相转换 84
- 3.4.3 扩展填充图形对象 86
- 3.4.4 柔化填充边缘 86
- 3.4.5 合并图形对象 88
- 3.5 编辑矢量图形对象 89
 - 3.5.1 分离图形对象 89
 - 3.5.2 组合图形对象 92
 - 3.5.3 对齐图形对象 93
- 3.6 综合实战——制作三维效果图形 96



第 4 章 Flash 文本的使用

文本是制作动画时必不可少的元素，它可以使制作的动画主题更为突出。在使用文本时，通过 Flash 中的文本工具可以创建静态文本、动态文本和输入文本，尤其是 TLF 文本的添加，使处理文本的功能更为强大。

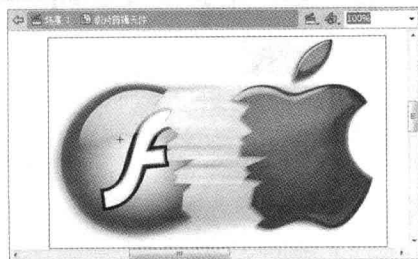


- 4.1 Flash 文本概述 100
- 4.2 Flash 文本类型 100
 - 4.2.1 传统文本 100
 - 4.2.2 TLF 文本 101
 - 4.2.3 TLF 文本与传统文本 101
- 4.3 Flash 文本的方向 102
 - 4.3.1 传统文本方向 102
 - 4.3.2 TLF 文本方向 102
- 4.4 Flash 文本的创建 103
- 4.5 Flash 文本的编辑 103

第 5 章 元件、实例和库的应用



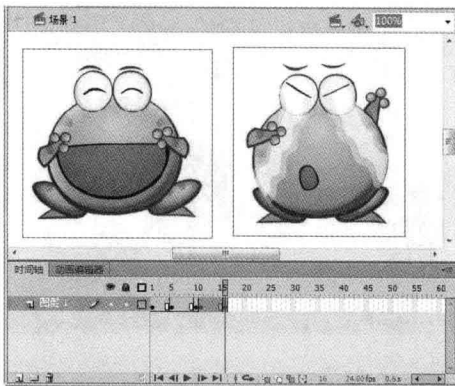
元件和实例是构成一部影片的基本元素，动画设计者通过综合使用不同的元件可以制作出丰富多彩的动画效果。在“库”面板中可以对文档中的图像、声音与视频等资源进行统一管理，以便在制作动画的过程中使用。



- 5.1 时间轴和帧 111
 - 5.1.1 认识“时间轴”面板 111
 - 5.1.2 认识帧 112
 - 5.1.3 设置帧频 113
 - 5.1.4 编辑帧 113
- 5.2 认识元件、实例和库 116



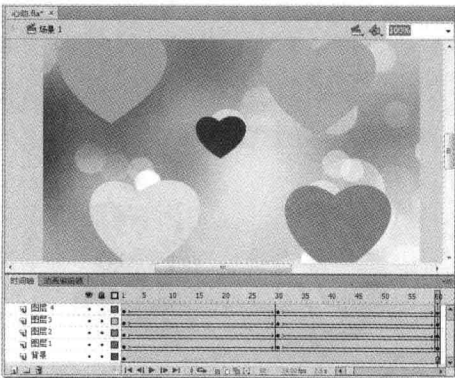
5.2.1 认识元件与实例	116
5.2.2 认识库	117
5.3 元件的创建与编辑	118
5.3.1 创建元件	118
5.3.2 编辑元件	124
5.4 实例的创建与编辑	125
5.4.1 创建实例	125
5.4.2 编辑实例	126
5.5 “库”面板	129
5.6 综合实战——制作春夏秋冬 动画	131



第 6 章 Flash 基本动画制作

本章将详细介绍 Flash 基本动画的制作方法 with 技巧，其中包括制作逐帧动画和各种补间动画等。虽然这些动画制作起来比较简单，但应用十分广泛，若能发挥出独特的创作灵感，就可以轻而易举地创作出非同凡响的动画作品。

6.1 Flash 动画制作流程与设计 要素	136
6.1.1 Flash 动画的制作流程	136
6.1.2 Flash 动画的设计要素	136
6.2 制作逐帧动画	137
6.2.1 认识逐帧动画	137
6.2.2 创建逐帧动画	138
6.3 制作传统补间动画	142
6.3.1 认识传统补间动画	142
6.3.2 创建传统补间动画	142
6.4 制作补间动画	146
6.4.1 认识补间动画	146
6.4.2 创建补间动画	147
6.5 制作形状补间动画	149
6.5.1 认识形状补间动画	149
6.5.2 创建形状补间动画	150
6.6 使用动画预设	154
6.6.1 预览动画预设	154
6.6.2 使用动画编辑器	158
6.7 综合实战——制作“桃花朵朵开” 动画	163



第 7 章 Flash 高级动画制作



本章主要针对 Flash 中两种高级动画的制作进行讲解,即遮罩动画和引导层动画。这两种动画在网站 Flash 动画设计中占据着非常重要的地位,一个 Flash 动画的创意层次主要体现在其制作过程中。可以对文档中的图像、声音与视频等资源进行统一管理,以方便在制作动画的过程中。

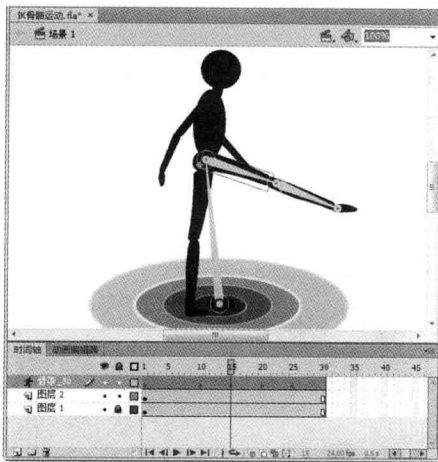


7.1 引导层动画	166
7.1.1 认识引导层动画	166
7.1.2 创建引导层动画	166
7.1.3 引导层动画实例制作	169
7.2 遮罩动画	175
7.2.1 认识遮罩动画	175
7.2.2 创建遮罩动画	176
7.2.3 遮罩动画实例制作	178
7.3 综合实战——制作“闪闪红星”动画	183



第 8 章 反向运动和 3D 动画制作

在 Flash CS6 中,对骨骼工具和 3D 工具进行了改进,使用户操作起来更加方便。本章将详细介绍使用骨骼工具制作 IK 反向运动动画,以及如何使用 3D 工具制作具有立体空间感的动画。



8.1 认识反向运动动画	188
8.2 添加与编辑骨骼	189
8.2.1 向元件实例添加骨骼	189
8.2.2 编辑 IK 骨架和对象	190
8.2.3 编辑 IK 动画属性	193
8.3 制作基于骨架的反向运动动画	198
8.3.1 制作 IK 形状动画	198
8.3.2 制作 IK 皮影动画	202
8.4 制作 3D 动画	204
8.4.1 制作 3D 旋转动画	204
8.4.2 制作 3D 透视动画	206
8.5 综合实战——制作“动感超人”动画	211



第 9 章 导入声音和视频



在 Flash 动画中,通过添加声音和视频文件等可以丰富动画的内容,增强动画效果,帮助渲染动画,使其更加生动、有趣。本章将详细介绍如何在 Flash 动画中添加和编辑声音与视频。

9.1 声音与声道	217
9.1.1 声音与 Flash	217
9.1.2 声道	217
9.2 为影片添加声音	217
9.2.1 声音类型	217
9.2.2 导入声音文件	218
9.2.3 添加声音	218
9.3 音频的编辑	220
9.3.1 使用“属性”面板编辑声音	220
9.3.2 使用“库”面板编辑声音	222
9.4 声音的压缩与导出	223
9.4.1 声音的压缩	223
9.4.2 导出 Flash 文档中的声音	224
9.5 视频的导入与编辑	224
9.5.1 导入视频文件	224
9.5.2 编辑导入的视频文件	226
9.6 综合实战——导入世界杯视频	228

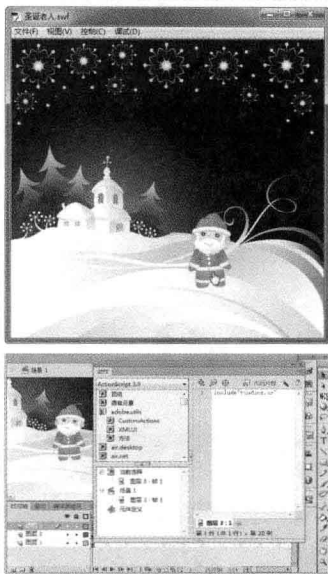


第 10 章 ActionScript 应用基础

ActionScript 是 Flash 中的脚本撰写语言,使用它可以让应用程序以非线性方式播放,并添加无法在时间轴表示的有趣或复杂的功能。本章将介绍 ActionScript 语言的基础知识,主要包括如何使用“动作”面板、ActionScript 语法、面向对象编程等。

10.1 ActionScript 简介	231
10.1.1 ActionScript 3.0 概述	231
10.1.2 “动作”面板	231
10.1.3 “脚本”窗口	234
10.1.4 “编译器错误”面板	235
10.1.5 “代码片断”面板	236
10.2 ActionScript 快速入门	238
10.2.1 计算机程序的用途	238
10.2.2 变量	239
10.2.3 数据类型	242



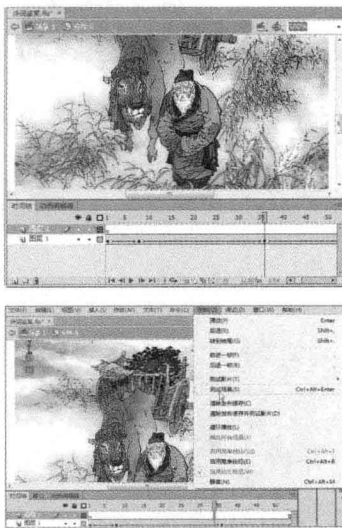


10.3	ActionScript 语言及其语法	244
10.3.1	ActionScript 语法	244
10.3.2	运算符	247
10.3.3	条件语句	253
10.3.4	循环语句	254
10.3.5	函数	257
10.3.6	类和对象	261
10.3.7	包和命名空间	263
10.4	面向对象编程	267
10.4.1	了解面向对象的编程	267
10.4.2	处理对象	267
10.4.3	制作简单交互动画	271
10.5	综合实战——应用 ActionScript 3.0	275

第 11 章 Flash 动画的发布与导出



在 Flash 动画制作完成后, 需要使用测试动画或测试场景功能查看动画播放时的效果。如果动画播放不是很顺畅, 还可以对其进行优化操作。如果需要在其他软件上使用 Flash 文件, 则可以使用发布功能将 Flash 文件发布成其他模式。



11.1	测试 Flash 动画	279
11.1.1	测试影片	279
11.1.2	测试场景	279
11.2	优化 Flash 影片	280
11.3	发布 Flash 动画	281
11.3.1	发布概述	281
11.3.2	发布设置	282
11.3.3	文件预览与发布	287
11.4	导出动画作品	288
11.4.1	导出图像文件	288
11.4.2	导出影片文件	289
11.5	综合实战——发布“海上扬帆”动画	290

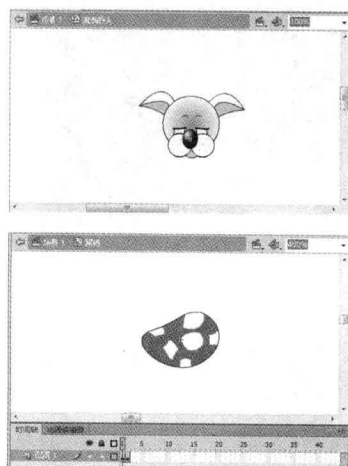


第 12 章 Flash 多媒体动画制作实战

Flash 的功能越来越强大, 它在各个领域的应用也更加广泛与深入。本章将通过交互动画、电子贺卡、动画短片和导航相册等几个典型的多媒体动画制作综合实例, 使读者进行实战演练, 熟练掌握 Flash 动画制作的技术精髓。



- 12.1 制作交互动画 294
 - 12.1.1 设计要求 294
 - 12.1.2 制作过程 294
- 12.2 制作电子贺卡 301
 - 12.2.1 设计要求 301
 - 12.2.2 制作过程 301
- 12.3 制作动画短片 307
 - 12.3.1 设计要求 307
 - 12.3.2 制作过程 307
- 12.4 制作导航相册 323
 - 12.4.1 设计要求 323
 - 12.4.2 制作过程 324



第 13 章 网站片头动画制作

网站片头动画是当前网站中一种流行的时尚要素，它不仅可以起到美化、丰富网站的作用，还可以使网站更具有时代气息。本章将引领读者一起来制作一个房产网站的片头动画。

- 13.1 网站片头动画特征与设计 329
 - 13.1.1 网站片头动画特征 329
 - 13.1.2 网站片头动画设计 329
- 13.2 网站片头动画制作 329
 - 13.2.1 新建 Flash 动画文档 329
 - 13.2.2 制作动画场景与元件 330
 - 13.2.3 制作房产网站片头 336





Chapter 01

与 Flash CS6 亲密接触

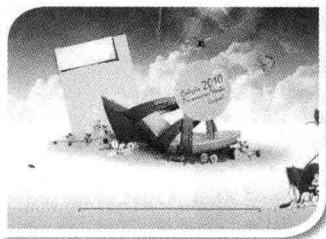
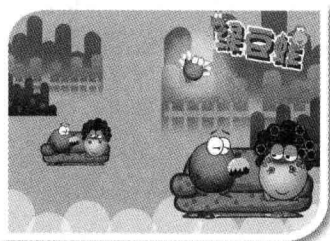
Flash 是一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件，是目前使用最为广泛的动画制作软件之一。由于 Flash 生成的动画文件体积小，并采用了跨媒体技术，同时具有很强的交互功能，所以使用 Flash 制作的动画文件在各种媒体环境中被广泛应用。

要点导航



- 走近 Flash 动画
- Flash CS6 界面介绍
- Flash CS6 新增功能
- Flash 动画的应用领域
- Flash CS6 基本操作

重点图例





1.1

走近 Flash 动画

Flash 软件以简单易学、功能强大、适用范围广泛等特点，逐步奠定了其在多媒体互动软件中的重要地位。下面就一起走近 Flash 动画，了解 Flash 软件的发展史和 Flash 动画技术与特点。

1.1.1 Flash 软件的发展史

Flash 是一款具有传奇历史背景的动物软件，其产生到发展距今已有十几年的历史。经过软件功能与版本的不断更新，逐渐发展到如今的 Flash CS6 版本。在 Flash 软件发展历程中经历了两次软件收购事件、多次重大功能的更新，经过多年的锤炼，使 Flash 发展成为网络动画制作方面的重要软件。

Flash 最早期的版本称为 Future Splash Animator，1996 年 11 月被 Macromedia 收购，同时改名为 Flash 1.0。Macromedia 公司在 1997 年 6 月推出了 Flash 2.0，引入“库”的概念。1998 年 5 月 31 日推出了 Flash 3.0，支持影片剪辑、JavaScript 插件、透明度和独立播放器。但这些早期版本的 Flash 所使用的都是 Shockwave 播放器。

1999 年推出 Flash 4.0，支持变量、文本输入框、增强的 ActionScript 和媒体 MP3。Flash 4.0 开始有了自己专用的播放器，称为 Flash Player。2000 年，Macromedia 公司推出了具有里程碑意义的 Flash 5.0，首次引入了完整的脚本语言——ActionScript 1.0，这是 Flash 迈向面向对象开发环境领域的第一步。

2006 年，Macromedia 公司被 Adobe 公司收购，Flash 8 也成为 Macromedia 公司推出的最后一个 Flash 版本。Adobe 公司在 2007 年推出了新的版本 Flash CS3，它以最新的 ActionScript 3.0 编程语言替换原来的 ActionScript 2.0。Flash CS3 的功能逐渐增强，下图（左）所示为其启动界面。其后，又陆续推出了 Flash CS4 和 Flash CS5 版本，功能更加强大。

2012 年，Adobe 公司推出了全新版本 Flash CS6，该版本新增了生成 Sprite 表单、HTML5 的新支持和 3D 转换等功能，使其应用更加广泛。下图（右）所示为其启动界面。

