

FLASH CS6

中文版 动画制作标准教程

6小时视频教学 + 53个工程文件 + 28个演示文件 + 16个上机实训案例 + 4个综合大案例

张佳丽 / 编著

卡通人物设计 · 动画场景设计 · 炫彩文字 · 灵
动的画卷 · 相册设计 · 歌曲排行榜 · 视频播放
器 · 网站导航 · 电子贺卡 · 音乐MV · 交互网页

中国高校『十二五』数字艺术精品课程规划教材

FLASH CS6

中文版 动画制作标准教程

张佳丽 / 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室	中国青年出版社
010-65233456 65212870	010-59521012
http://www.shdf.gov.cn	E-mail: cyplaw@cypmedia.com
	MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 中文版动画制作标准教程 / 张佳丽 编著 .
— 北京 : 中国青年出版社, 2013.7
中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材
ISBN 978-7-5153-1666-6
I. ①F… II. ①张… 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 (2013) 第 105872 号

Flash CS6中文版动画制作标准教程

张佳丽 编著

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪
责任编辑：郭 光 张 军
助理编辑：董子晔
封面设计：六面体书籍设计 彭 涛 孙素锦

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司
开 本：787×1092 1/16
印 张：15
版 次：2013 年 7 月北京第 1 版
印 次：2013 年 7 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-1666-6
定 价：42.00 元（附赠 1DVD 光盘）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公

字体。

封面用字包括

前言

随着计算机技术的迅猛发展，与之相关的图书也层出不穷。但由于受传统出版思路和教学方法的影响，市面上相当一部分图书都存在理论讲解与案例操作无法完全融合的尴尬，使得读者在学习过程中会感到知识的不连贯性，往往表现为在学习完理论知识后，实际操作软件时还是会遇到不知如何下手的困惑。基于此，我们考虑以知识改革为核心，在图书的内容和结构上做一些突破，运用比较成熟的案例教学方法，策划出版一批真正让读者所学即可所用的实战案例型图书，从而使每一位读者学完后均可达到一定的职业技能水平。

软件简介

在Adobe公司推出的Adobe CS6系列软件中，Flash CS6尤为引人注目。它是一款二维矢量动画软件，主要用于设计和编辑Flash文档。利用该软件不仅可以制作自然景物、鼠标特效、电子贺卡、教学课件、网页广告、音乐MV等动画作品，还可以开发出供人们休闲娱乐的动画游戏以及网页页面。

内容导读

本书以Flash CS6版本为载体，将基础知识与实际运用相结合为用户进行讲解。全书共14章，其中第1~10章为基础知识部分，第11~14章为综合案例部分。书中按照从易到难循序渐进的学习方法对软件进行了讲解。在基础知识部分逐一详细讲解了Flash CS6快速入门、图形的绘制与编辑、时间轴与图层的应用、文本的应用、简单动画的创建、复杂动画的创建、交互式动画的创建、音频与视频的应用、组件的应用以及动画的输出与发布，同时每章最后均安排了上机实训案例，以帮助读者温习和巩固所学知识。综合案例部分则分别介绍了电子贺卡、网站片头、音乐MV和交互网页的设计。

体例特色

本书体例结构完整，集知识与应用为一体。书中前10章以“理论+应用”的形式对Flash CS6软件的基础知识和具体操作进行了全方位的讲解，同时正文中还是以提示形式穿插介绍了很多操作技巧。在后面的4章中，所讲解的综合案例是对前面所学内容的进一步扩充，既起到了温习巩固基础知识的作用，又达到了亲身体验实际应用的目的，从而加深读者的学习印象。

本书在书稿的编写和对行业实例的制作过程中力求严谨，但由于时间关系与作者水平的限制，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作者

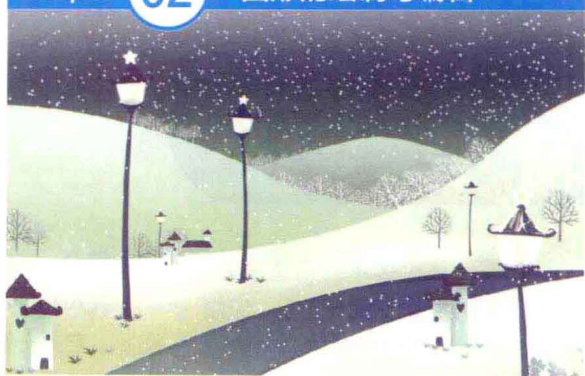
目 录 Contents

Chapter 01 Flash CS6快速入门



1.1 初识Flash CS6	9
1.1.1 Flash CS6的新功能	9
1.1.2 第一次启动Flash CS6	10
1.2 Flash CS6的工作界面	11
1.3 Flash CS6的基本操作	12
1.3.1 文档属性的设置	12
1.3.2 打开已有文档	13
1.3.3 保存新建文档	13
1.3.4 将素材导入到库	13
1.4 图像的基础知识	13
1.4.1 矢量图与位图	14
1.4.2 像素与分辨率	15
1.5 Flash动画的应用	16

Chapter 02 图形的绘制与编辑



2.1 基本绘图工具	19
2.1.1 线条工具	19
2.1.2 铅笔工具	20
2.1.3 矩形工具与椭圆工具	20
2.1.4 多角星形工具	22
2.1.5 刷子工具	22
2.1.6 喷涂刷工具	23
2.1.7 Deco工具	24
2.1.8 钢笔工具	25
2.2 辅助绘图工具	27
2.2.1 标尺	27
2.2.2 网格	27
2.2.3 辅助线	27
2.3 颜色填充工具	28
2.3.1 颜料桶工具	28
2.3.2 墨水瓶工具	28
2.3.3 滴管工具	29
2.4 选择对象工具	30
2.4.1 选择工具	30
2.4.2 部分选取工具	31
2.4.3 套索工具	32
2.5 编辑图形对象	33
2.5.1 扭曲对象	33
2.5.2 封套对象	34
2.5.3 缩放对象	34
2.5.4 旋转与倾斜对象	34
2.5.5 翻转对象	35
2.5.6 合并对象	35

2.5.7 组合和分离对象	37
2.5.8 排列和对齐对象	38
2.6 修饰图形对象	40
2.6.1 优化曲线	40
2.6.2 将线条转换为填充	41
2.6.3 扩展填充	41
2.6.4 柔化填充边缘	42
2.7 上机实训	43



3.1 时间轴和帧	49
3.1.1 时间轴概述	49
3.1.2 帧的类型	49
3.2 时间轴和帧	51
3.2.1 选择帧	51
3.2.2 插入帧	51
3.2.3 移动帧	52
3.2.4 复制帧	52
3.2.5 删除和清除帧	53
3.2.6 翻转帧	53
3.2.7 转换帧	53
3.3 图层的编辑	54
3.3.1 创建图层	54
3.3.2 选择图层	54
3.3.3 删除图层	54
3.3.4 重命名图层	55
3.3.5 调整图层的顺序	55
3.3.6 设置图层的属性	55
3.3.7 设置图层的状态	56
3.4 上机实训	57



4.1 文本工具的使用	63
4.1.1 静态文本	63
4.1.2 动态文本	64
4.1.3 输入文本	64
4.2 文本样式的设置	65
4.2.1 设置文字属性	65
4.2.2 设置段落格式	66
4.2.3 为文本添加超链接	66
4.3 文本的分离与变形	66
4.3.1 分离文本	66
4.3.2 文本变形	67
4.3.3 对文字进行局部变形	68
4.4 上机实训	69



5.1 元件.....	73
5.1.1 元件的类型	73
5.1.2 创建元件	74
5.1.3 转换元件.....	75
5.1.4 编辑元件	75

5.2 库	76
5.2.1 “库”面板概述.....	76
5.2.2 重命名库元素.....	77
5.2.3 创建库文件夹.....	77
5.2.4 调用库元素.....	78
5.2.5 应用并共享库资源.....	78
5.3 实例	80
5.3.1 创建实例.....	80
5.3.2 复制实例.....	80
5.3.3 设置实例的色彩.....	81
5.3.4 改变实例的类型.....	82
5.3.5 分离实例.....	82
5.3.6 查看实例信息.....	83
5.4 使用滤镜功能	83
5.4.1 滤镜的基本操作.....	83
5.4.2 设置滤镜效果.....	84
5.5 创建基础动画	86
5.5.1 创建逐帧动画.....	86
5.5.2 创建形状补间动画.....	88
5.5.3 创建传统补间动画.....	88
5.5.4 使用动画预设.....	89
5.6 上机实训	90

6.3 骨骼动画	105
6.3.1 骨骼动画的原理.....	105
6.3.2 创建骨骼动画.....	105
6.4 上机实训	107

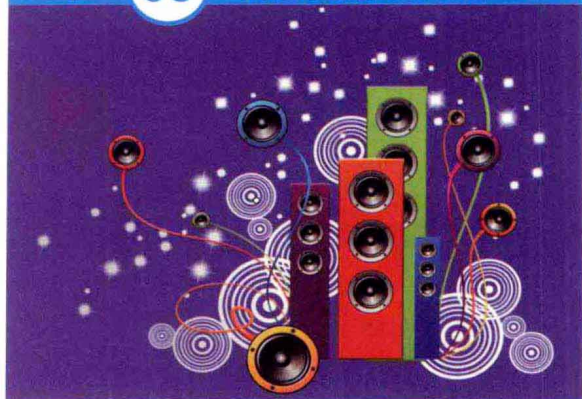


7.1 初识ActionScript 3.0	117
7.1.1 ActionScript的版本.....	117
7.1.2 变量的定义.....	118
7.1.3 常量.....	119
7.1.4 数据类型.....	119
7.2 ActionScript 3.0语法基础	120
7.2.1 点.....	120
7.2.2 注释.....	120
7.2.3 分号.....	120
7.2.4 大括号.....	121
7.2.5 小括号.....	121
7.2.6 关键字与保留字.....	121
7.3 使用运算符	122
7.3.1 数值运算符.....	122
7.3.2 比较运算符.....	122
7.3.3 赋值运算符.....	122
7.3.4 逻辑运算符.....	122
7.3.5 等于运算符.....	123
7.3.6 位运算符.....	123
7.4 “动作”面板的使用	123
7.4.1 “动作”面板概述.....	123
7.4.2 使用“动作”面板.....	124
7.5 脚本的编写与调试	126
7.5.1 编写脚本.....	126
7.5.2 调试脚本.....	128
7.6 创建交互式动画	129
7.7 上机实训	130

Chapter 06 复杂动画的创作



6.1 遮罩动画	101
6.1.1 遮罩动画的原理.....	101
6.1.2 创建遮罩动画.....	101
6.2 引导动画	103
6.2.1 引导层动画的原理.....	103
6.2.2 创建引导层动画.....	103



8.1 声音在Flash中的应用 137

- 8.1.1 声音的格式 137
- 8.1.2 声音的类型 138
- 8.1.3 为对象导入声音 138
- 8.1.4 在Flash中编辑声音 139

8.2 Flash中声音的优化与输出 141

- 8.2.1 优化声音 141
- 8.2.2 输出声音 143

8.3 在Flash中导入视频 143

- 8.3.1 Flash支持的视频类型 143
- 8.3.2 导入视频文件 144
- 8.3.3 处理导入的视频文件 145

8.4 上机实训 146



9.1 组件的基本操作 151

- 9.1.1 认识组件 151
- 9.1.2 添加和删除组件 152
- 9.1.3 预览并查看组件 152
- 9.1.4 设置组件实例的大小 153

9.2 CheckBox组件 153

- 9.2.1 CheckBox组件简介 153
- 9.2.2 CheckBox组件的应用 154

9.3 ComboBox组件 155

- 9.3.1 ComboBox组件简介 155
- 9.3.2 ComboBox组件的应用 156

9.4 List组件 158

- 9.4.1 List组件简介 158
- 9.4.2 List组件的应用 159

9.5 TextArea组件 160

- 9.5.1 TextArea组件简介 160
- 9.5.2 TextArea组件的应用 161

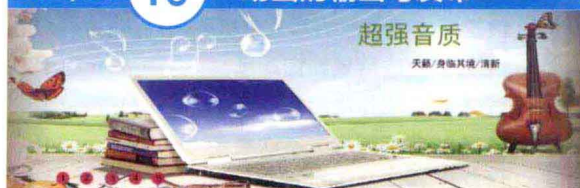
9.6 TextInput组件 162

- 9.6.1 TextInput组件简介 163
- 9.6.2 TextInput组件的应用 163

9.7 UIScrollBar组件 165

- 9.7.1 UIScrollBar组件简介 165
- 9.7.2 UIScrollBar组件的应用 165

9.8 上机实训 166



10.1 测试影片 169

- 10.1.1 在测试环境中测试 169
- 10.1.2 在编辑模式中测试 169

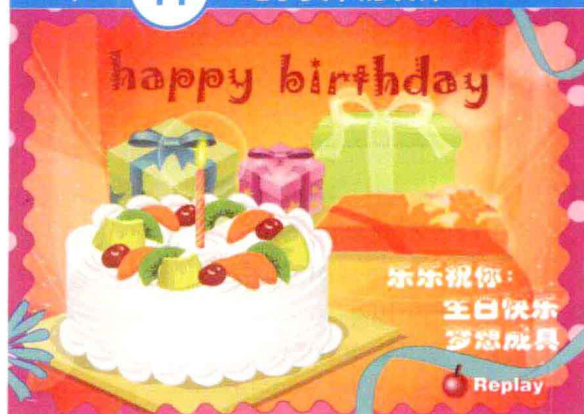
10.2 优化影片 170

- 10.2.1 优化元素和线条 170
- 10.2.2 优化文本 170
- 10.2.3 优化动画 170
- 10.2.4 优化色彩 171

10.3 发布影片 171

- 10.3.1 发布为Flash文件 171
- 10.3.2 发布为HTML文件 173
- 10.3.3 发布为EXE文件 175

10.4 上机实训 176



11.1 行业知识导航 177

11.1.1 贺卡类广告的特点 177

11.1.2 贺卡类广告的设计要求 178

11.1.3 精彩贺卡类广告欣赏 178

11.2 制作生日贺卡动画 179

11.2.1 创意风格解析 179

11.2.2 新建文件并导入素材 180

11.2.3 合成背景纱窗动画 180

11.2.4 合成礼物阴影动画 182

11.2.5 合成蛋糕文本动画 186

11.2.6 保存并测试动画 188



12.1 行业知识导航 189

12.1.1 网站片头的分类 189

12.1.2 网站片头的制作流程 189

12.1.3 Flash网站片头欣赏 190

12.2 制作网站片头动画 191

12.2.1 创意风格解析 191

12.2.2 新建文档并导入素材 192

12.2.3 合成字体效果动画 192

12.2.4 合成NBA主题动画 195

12.2.5 保存并测试动画 204



13.1 行业知识导航 205

13.1.1 音乐MV的特点 205

13.1.2 音乐MV的设计要求 206

13.1.3 精彩的音乐MV欣赏 206

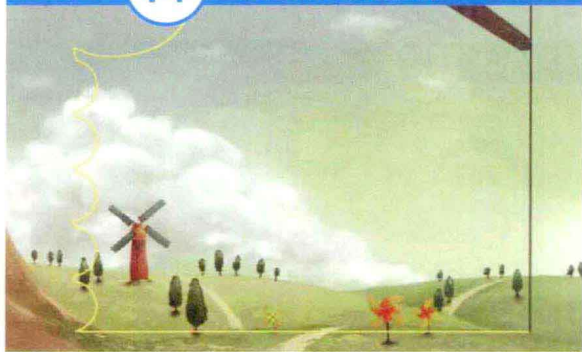
13.2 音乐MV的制作 208

13.2.1 音乐MV动画制作 208

13.2.2 音乐的添加和按钮的制作 223

13.2.3 为音乐MV添加歌词 223

13.2.4 保存并测试动画 224



14.1 行业知识导航 225

14.1.1 Flash动画网站的特点 225

14.1.2 Flash动画网站的制作流程 225

14.1.3 Flash动画网站的赏析 226

14.2 交互网页的制作 227

14.2.1 制作网页整体的结构 227

14.2.2 制作网页的导航栏 230

14.2.3 制作网页上的动画 234

14.2.4 为动画添加音效、脚本 237

14.2.5 保存并发布动画 238

中国高校『十二五』数字艺术精品课程规划教材

FLASH CS6

中文版 动画制作标准教程

张佳丽 / 编著

前言

随着计算机技术的迅猛发展，与之相关的图书也层出不穷。但由于受传统出版思路和教学方法的影响，市面上相当一部分图书都存在理论讲解与案例操作无法完全融合的尴尬，使得读者在学习过程中会感到知识的不连贯性，往往表现为在学习完理论知识后，实际操作软件时还是会遇到不知如何下手的困惑。基于此，我们考虑以知识改革为核心，在图书的内容和结构上做一些突破，运用比较成熟的案例教学方法，策划出版一批真正让读者所学即可所用的实战案例型图书，从而使每一位读者学完后均可达到一定的职业技能水平。

软件简介

在Adobe公司推出的Adobe CS6系列软件中，Flash CS6尤为引人注目。它是一款二维矢量动画软件，主要用于设计和编辑Flash文档。利用该软件不仅可以制作自然景物、鼠标特效、电子贺卡、教学课件、网页广告、音乐MV等动画作品，还可以开发出供人们休闲娱乐的动画游戏以及网站页面。

内容导读

本书以Flash CS6版本为载体，将基础知识与实际运用相结合为用户进行讲解。全书共14章，其中第1~10章为基础知识部分，第11~14章为综合案例部分。书中按照从易到难循序渐进的学习方法对软件进行了讲解。在基础知识部分逐一详细讲解了Flash CS6快速入门、图形的绘制与编辑、时间轴与图层的应用、文本的应用、简单动画的创建、复杂动画的创建、交互式动画的创建、音频与视频的应用、组件的应用以及动画的输出与发布，同时每章最后均安排了上机实训案例，以帮助读者温习和巩固所学知识。综合案例部分则分别介绍了电子贺卡、网站片头、音乐MV和交互网页的设计。

体例特色

本书体例结构完整，集知识与应用为一体。书中前10章以“理论+应用”的形式对Flash CS6软件的基础知识和具体操作进行了全方位的讲解，同时正文中仍以提示形式穿插介绍了很多操作技巧。在后面的4章中，所讲解的综合案例是对前面所学内容的进一步扩充，既起到了温习巩固基础知识的作用，又达到了亲身体验实际应用的目的，从而加深读者的学习印象。

本书在书稿的编写和对行业实例的制作过程中力求严谨，但由于时间关系与作者水平的限制，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

作者

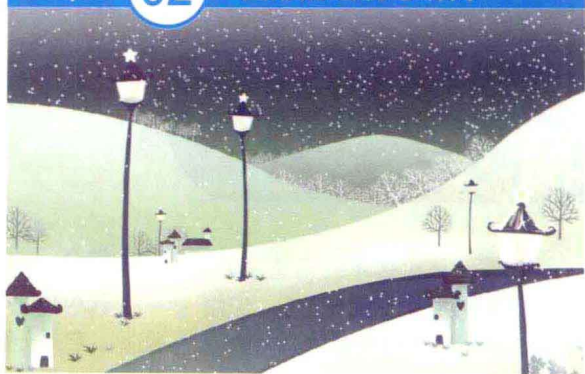
目 录 Contents

Chapter 01 Flash CS6快速入门



1.1 初识Flash CS6	9
1.1.1 Flash CS6的新功能	9
1.1.2 第一次启动Flash CS6	10
1.2 Flash CS6的工作界面	11
1.3 Flash CS6的基本操作	12
1.3.1 文档属性的设置	12
1.3.2 打开已有文档	13
1.3.3 保存新建文档	13
1.3.4 将素材导入到库	13
1.4 图像的基础知识	13
1.4.1 矢量图与位图	14
1.4.2 像素与分辨率	15
1.5 Flash动画的应用	16

Chapter 02 图形的绘制与编辑



2.1 基本绘图工具	19
2.1.1 线条工具	19
2.1.2 铅笔工具	20
2.1.3 矩形工具与椭圆工具	20
2.1.4 多角星形工具	22
2.1.5 刷子工具	22
2.1.6 喷涂刷工具	23
2.1.7 Deco工具	24
2.1.8 钢笔工具	25
2.2 辅助绘图工具	27
2.2.1 标尺	27
2.2.2 网格	27
2.2.3 辅助线	27
2.3 颜色填充工具	28
2.3.1 颜料桶工具	28
2.3.2 墨水瓶工具	28
2.3.3 滴管工具	29
2.4 选择对象工具	30
2.4.1 选择工具	30
2.4.2 部分选取工具	31
2.4.3 套索工具	32
2.5 编辑图形对象	33
2.5.1 扭曲对象	33
2.5.2 封套对象	34
2.5.3 缩放对象	34
2.5.4 旋转与倾斜对象	34
2.5.5 翻转对象	35
2.5.6 合并对象	35

2.5.7 组合和分离对象	37
2.5.8 排列和对齐对象	38
2.6 修饰图形对象	40
2.6.1 优化曲线	40
2.6.2 将线条转换为填充	41
2.6.3 扩展填充	41
2.6.4 柔化填充边缘	42
2.7 上机实训	43



3.1 时间轴和帧	49
3.1.1 时间轴概述	49
3.1.2 帧的类型	49
3.2 时间轴和帧	51
3.2.1 选择帧	51
3.2.2 插入帧	51
3.2.3 移动帧	52
3.2.4 复制帧	52
3.2.5 删除和清除帧	53
3.2.6 翻转帧	53
3.2.7 转换帧	53
3.3 图层的编辑	54
3.3.1 创建图层	54
3.3.2 选择图层	54
3.3.3 删除图层	54
3.3.4 重命名图层	55
3.3.5 调整图层的顺序	55
3.3.6 设置图层的属性	55
3.3.7 设置图层的状态	56
3.4 上机实训	57



4.1 文本工具的使用	63
4.1.1 静态文本	63
4.1.2 动态文本	64
4.1.3 输入文本	64
4.2 文本样式的设置	65
4.2.1 设置文字属性	65
4.2.2 设置段落格式	66
4.2.3 为文本添加超链接	66
4.3 文本的分离与变形	66
4.3.1 分离文本	66
4.3.2 文本变形	67
4.3.3 对文字进行局部变形	68
4.4 上机实训	69



5.1 元件.....	73
5.1.1 元件的类型	73
5.1.2 创建元件	74
5.1.3 转换元件.....	75
5.1.4 编辑元件	75

5.2 库	76
5.2.1 “库”面板概述.....	76
5.2.2 重命名库元素.....	77
5.2.3 创建库文件夹.....	77
5.2.4 调用库元素.....	78
5.2.5 应用并共享库资源.....	78
5.3 实例	80
5.3.1 创建实例.....	80
5.3.2 复制实例.....	80
5.3.3 设置实例的色彩.....	81
5.3.4 改变实例的类型.....	82
5.3.5 分离实例.....	82
5.3.6 查看实例信息.....	83
5.4 使用滤镜功能	83
5.4.1 滤镜的基本操作.....	83
5.4.2 设置滤镜效果.....	84
5.5 创建基础动画	86
5.5.1 创建逐帧动画.....	86
5.5.2 创建形状补间动画.....	88
5.5.3 创建传统补间动画.....	88
5.5.4 使用动画预设.....	89
5.6 上机实训	90

6.3 骨骼动画	105
6.3.1 骨骼动画的原理.....	105
6.3.2 创建骨骼动画.....	105
6.4 上机实训	107

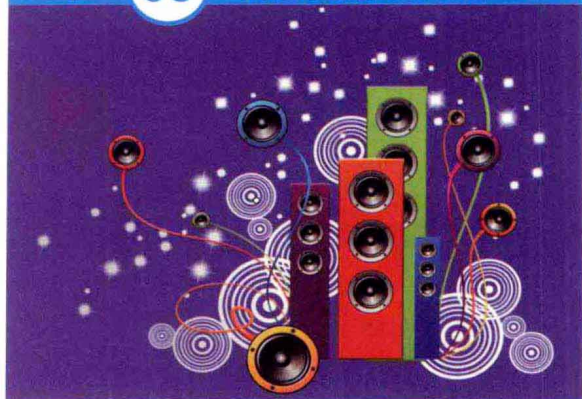


7.1 初识ActionScript 3.0	117
7.1.1 ActionScript的版本.....	117
7.1.2 变量的定义.....	118
7.1.3 常量.....	119
7.1.4 数据类型.....	119
7.2 ActionScript 3.0语法基础	120
7.2.1 点.....	120
7.2.2 注释.....	120
7.2.3 分号.....	120
7.2.4 大括号.....	121
7.2.5 小括号.....	121
7.2.6 关键字与保留字.....	121
7.3 使用运算符	122
7.3.1 数值运算符.....	122
7.3.2 比较运算符.....	122
7.3.3 赋值运算符.....	122
7.3.4 逻辑运算符.....	122
7.3.5 等于运算符.....	123
7.3.6 位运算符.....	123
7.4 “动作”面板的使用	123
7.4.1 “动作”面板概述.....	123
7.4.2 使用“动作”面板.....	124
7.5 脚本的编写与调试	126
7.5.1 编写脚本.....	126
7.5.2 调试脚本.....	128
7.6 创建交互式动画	129
7.7 上机实训	130

Chapter 06 复杂动画的创作



6.1 遮罩动画	101
6.1.1 遮罩动画的原理.....	101
6.1.2 创建遮罩动画.....	101
6.2 引导动画	103
6.2.1 引导层动画的原理.....	103
6.2.2 创建引导层动画.....	103



8.1 声音在Flash中的应用 137

- 8.1.1 声音的格式 137
- 8.1.2 声音的类型 138
- 8.1.3 为对象导入声音 138
- 8.1.4 在Flash中编辑声音 139

8.2 Flash中声音的优化与输出 141

- 8.2.1 优化声音 141
- 8.2.2 输出声音 143

8.3 在Flash中导入视频 143

- 8.3.1 Flash支持的视频类型 143
- 8.3.2 导入视频文件 144
- 8.3.3 处理导入的视频文件 145

8.4 上机实训 146



9.1 组件的基本操作 151

- 9.1.1 认识组件 151
- 9.1.2 添加和删除组件 152
- 9.1.3 预览并查看组件 152
- 9.1.4 设置组件实例的大小 153

9.2 CheckBox组件 153

- 9.2.1 CheckBox组件简介 153
- 9.2.2 CheckBox组件的应用 154

9.3 ComboBox组件 155

- 9.3.1 ComboBox组件简介 155
- 9.3.2 ComboBox组件的应用 156

9.4 List组件 158

- 9.4.1 List组件简介 158
- 9.4.2 List组件的应用 159

9.5 TextArea组件 160

- 9.5.1 TextArea组件简介 160
- 9.5.2 TextArea组件的应用 161

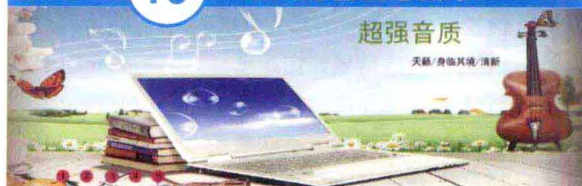
9.6 TextInput组件 162

- 9.6.1 TextInput组件简介 163
- 9.6.2 TextInput组件的应用 163

9.7 UIScrollBar组件 165

- 9.7.1 UIScrollBar组件简介 165
- 9.7.2 UIScrollBar组件的应用 165

9.8 上机实训 166



10.1 测试影片 169

- 10.1.1 在测试环境中测试 169
- 10.1.2 在编辑模式中测试 169

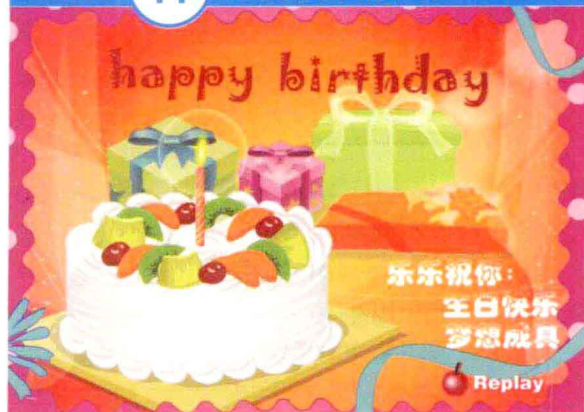
10.2 优化影片 170

- 10.2.1 优化元素和线条 170
- 10.2.2 优化文本 170
- 10.2.3 优化动画 170
- 10.2.4 优化色彩 171

10.3 发布影片 171

- 10.3.1 发布为Flash文件 171
- 10.3.2 发布为HTML文件 173
- 10.3.3 发布为EXE文件 175

10.4 上机实训 176

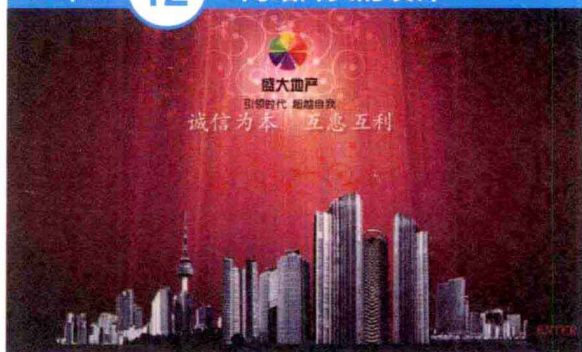


11.1 行业知识导航 177

- 11.1.1 贺卡类广告的特点 177
- 11.1.2 贺卡类广告的设计要求 178
- 11.1.3 精彩贺卡类广告欣赏 178

11.2 制作生日贺卡动画 179

- 11.2.1 创意风格解析 179
- 11.2.2 新建文件并导入素材 180
- 11.2.3 合成背景纱窗动画 180
- 11.2.4 合成礼物阴影动画 182
- 11.2.5 合成蛋糕文本动画 186
- 11.2.6 保存并测试动画 188



12.1 行业知识导航 189

- 12.1.1 网站片头的分类 189
- 12.1.2 网站片头的制作流程 189
- 12.1.3 Flash网站片头欣赏 190

12.2 制作网站片头动画 191

- 12.2.1 创意风格解析 191
- 12.2.2 新建文档并导入素材 192
- 12.2.3 合成字体效果动画 192
- 12.2.4 合成NBA主题动画 195
- 12.2.5 保存并测试动画 204

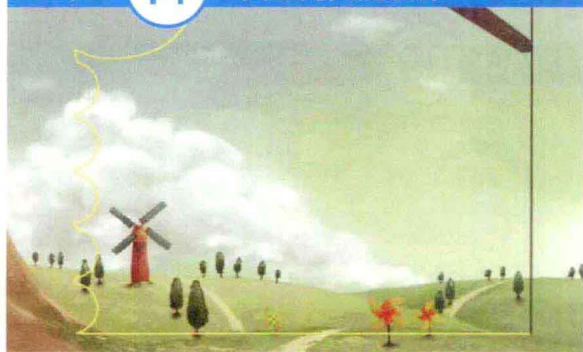


13.1 行业知识导航 205

- 13.1.1 音乐MV的特点 205
- 13.1.2 音乐MV的设计要求 206
- 13.1.3 精彩的音乐MV欣赏 206

13.2 音乐MV的制作 208

- 13.2.1 音乐MV动画制作 208
- 13.2.2 音乐的添加和按钮的制作 223
- 13.2.3 为音乐MV添加歌词 223
- 13.2.4 保存并测试动画 224



14.1 行业知识导航 225

- 14.1.1 Flash动画网站的特点 225
- 14.1.2 Flash动画网站的制作流程 225
- 14.1.3 Flash动画网站的赏析 226

14.2 交互网页的制作 227

- 14.2.1 制作网页整体的结构 227
- 14.2.2 制作网页的导航栏 230
- 14.2.3 制作网页上的动画 234
- 14.2.4 为动画添加音效、脚本 237
- 14.2.5 保存并发布动画 238