

Broadview®
www.broadview.com.cn



= 150个
典型
应用
案例 + Flash
技能
宝典 + Action
Script 3.0
参考
手册 + Flash
Lite2.x
参考
手册

动画设计 150 例



Flash^{CS3}

动画设计 150 例

金胜恩 编著



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

中国美术学院美术考级教材

PROFESSOR

动画设计

150例

中国美术学院美术考级教材

内容简介

本书以两个卡通人物为对象，从造型、色彩、构图、动画原理、动画制作等方面，详细讲解了Flash动画设计的全过程。本书可作为高等院校动画专业及相关专业的教材，也可作为从事动画设计工作的从业人员的参考书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3动画设计150例 / 金胜恩编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.12

ISBN 978-7-121-07452-8

I. F... II. 金... III. 动画设计—案例—教材 IV. J714.1

Flash^{CS3}

动画设计 150 例

金胜恩 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书主要以两个类型的动画案例讲解不同类型动画的创作流程。根据本书所讲，只要用心理解，在制作Flash动画时就能事半功倍。本书从Flash的学习与应用两个层面，以全实例的形式向读者讲解了Flash基础、角色设计、动画设计、特效、行为组件以及热门应用，摒弃了繁冗的理论讲解，以150个实用案例生动、明了地展示了Flash应用技法。

随书光盘包含了书中150个Flash源文件和素材文件、Flash几何造型法之21集QQ江山教学片、27个Photoshop数码照片多媒体视频教学、一本Flash Lite 2.x Action Script参考手册。

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

Flash CS3动画设计150例 / 金胜恩编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.1
ISBN 978-7-121-07457-8

I. F… II. 金… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第151212号

责任编辑: 朱沐红

印刷: 北京天宇星印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 850×1168 1/16 印张: 37.5 字数: 1070千字 彩插: 4

印次: 2009年1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, 联系及购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

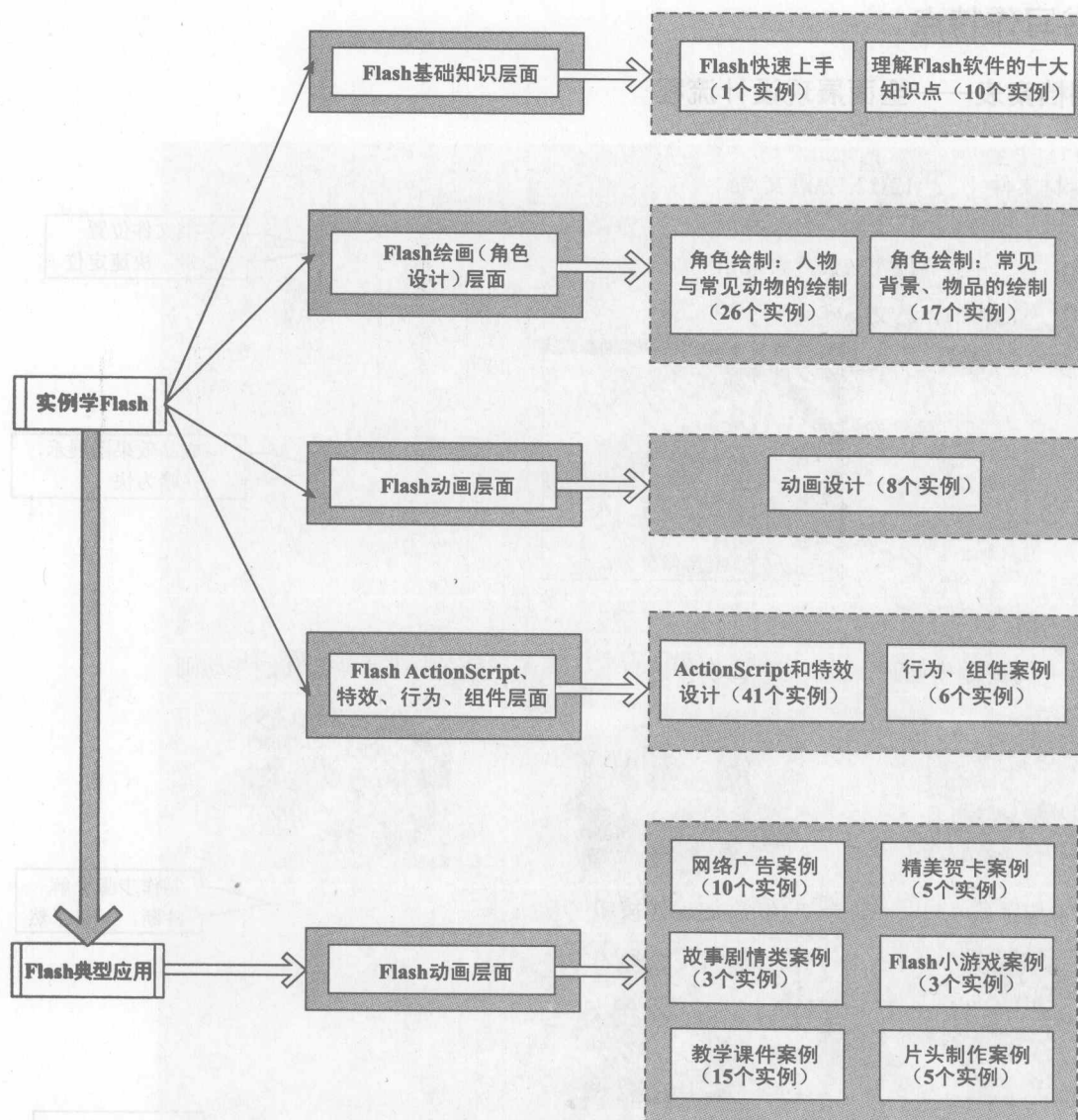
服务热线: (010) 88258888。

前言

普通高等教育计算机

本书从学习与应用Flash两个层面，以全实例的形式向读者讲解了Flash基础、角色设计、动画设计、特效、行为组件以及热门应用。摒弃了繁冗的理论讲解，以150个实用案例生动、明了地展示了Flash应用技法。

本书知识结构图



注：❶ 本书12.8节之后的13个案例正文内容，附于光盘中。

❷ 本书正文未标明的文档尺寸，默认单位都为像素。


本书适合读者


本书涉及Flash的学习与应用的各个层面，适合以下读者学习、参考。

- 网站、网页动画设计与制作人员
- 专业多媒体设计与开发人员
- Flash游戏设计与开发人员
- 美术院校电脑美术班师生
- 动画制作培训班学员
- Flash动画爱好者与自学人员

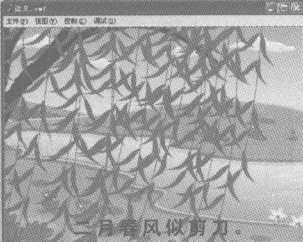
本书写作特点

实例档案表——全面展现设计流程

源文件和素材文件： \12\12.12\语文.fla
 \12\12.12\语文.mp3
 \12\12.12\背景.jpg



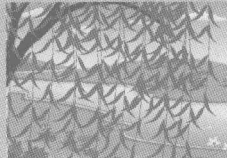
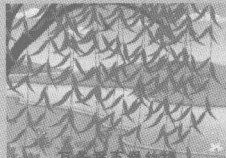

效果文件： \12\12.12\语文.swf

各类文件位置指示，快速定位



成品效果图展示，先睹为快



设计步骤分解

①导入图片并为其制作动画	②制作题目	③绘制背景并为其制作动画
		
④添加字幕	⑤添加动作按钮	
		

制作步骤分解片断，一目了然

要点提示

要点提示

本例要制作的是语文教学课件——咏柳，根据古诗的意境确定动画的风格，主要是先把声音导入课件，使用“铅笔”工具分别绘制背景、柳树，使用“颜料桶”工具填充上色。合成动画时要把握好整个影片的节奏，注意文字和图画要完全吻合。

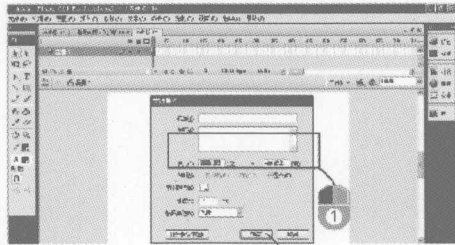
详细步骤

提示

粘贴补间动画属性

使用粘贴补间动画属性可以复制补间动画，并且可以只粘贴要应用于其他对象的特定属性。在包含要复制的补间动画的时间轴中选择帧，所选的帧必须位于同一层上，但它们的范围不必只限于一个补间动画中。可选择一个补间、若干空白帧或者两个或更多补间。选择“编辑>时间轴>“复制动画”命令，选择接收所复制补间动画的元件实例。选择“编辑>时间轴>粘贴特殊动作”，选择要粘贴到该元件实例中的特定补间的动画属性。

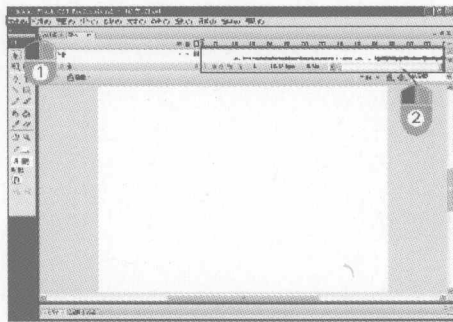
穿插提示



1 新建文档。选择“文件>新建”命令，在弹出的对话框中选择“常规>flash文件(Action Script 1.0)”，单击“确定”按钮，创建一个影片文档，设置大小。选择“修改>文档”命令，在“文档属性”对话框中设置大小为550×400像素，背景色为白色，如左图所示。单击“确定”按钮完成。

一步一图

操作步骤图中标注



2 导入声音文件。选择“文件>导入”命令，在弹出的对话框中选择“导入>导入到库”，选择声音文件，单击“确定”按钮，导入该文件。新建图层“声音”，将声音拖到第1帧，时间轴如左图所示。

全程实例讲解，实用为上

本书编者都是一线的Flash制作人员，非常清楚使用Flash时每个步骤需要注意的细节、事项，编者尽力做到讲解清晰，语言通俗易懂。

本书不论讲述Flash基础知识，还是讲述Flash应用，均采用实例驱动的方式进行，让读者在实践中以最快的方式掌握Flash软件，制作出高水平的作品。

光盘赠送

- 书中150个Flash源文件和素材文件
- Flash几何造型法之21集QQ江山教学片
- 一本Flash Lite 2.x Action Script参考手册

注：在www.broadview.com.cn中提供27个Photoshop 数码照片多媒体视频教学下载

致谢

写作的过程是艰辛的，在本书的编写过程中，得到了围围、张玲、黄爱萍、安娜等人的热情帮助，在此表示感谢。同时也得到了狂涂动画公司的资深设计师黄峦老师的大力支持，在此表示特别感谢。

编著者

2008-8

CHAPTER 1 Flash快速上手 1

1.1 最佳的Flash学习方法 2

1.1.1 成为Flash高手的捷径 2

1.1.2 使用Flash帮助系统 3

1.1.3 通过互联网搜索学习资源和解题方法 3

1.1.4 在专业网站或论坛中学习 4

1.1.5 用好本书 5

1.2 Flash的应用领域 5

1.2.1 网络广告 5

1.2.2 在线游戏 5

1.2.3 课件制作 6

1.2.4 动漫设计 6

1.2.5 电子贺卡 6

1.3 理解动画原理 6

1.3.1 动画的播放原理 6

1.3.2 Flash动画的制作原理 7

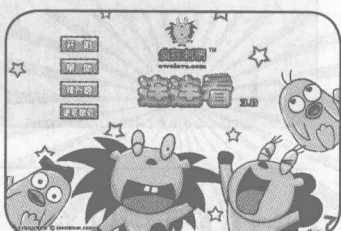
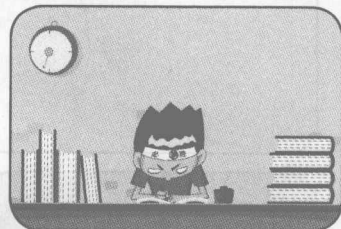
1.4 Flash CS3工作界面 7

1.4.1 舞台 8

1.4.2 工具栏 8

1.4.3 主要面板 9

1.5 Flash制作流程实例——看图识字 9



CHAPTER 2 理解Flash8大知识 15

2.1 时间轴 16

2.2 图层 16

2.3 帧 17

2.4 场景 18

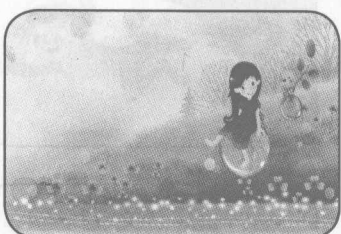
2.4.1 场景概述 18

2.4.2 场景转换 18

2.5 图形的编辑 22

2.5.1 组合/分离 22

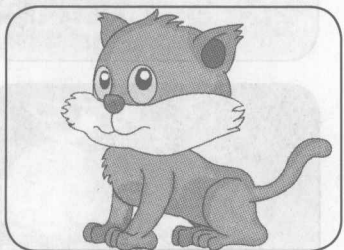
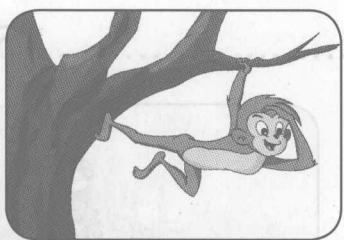
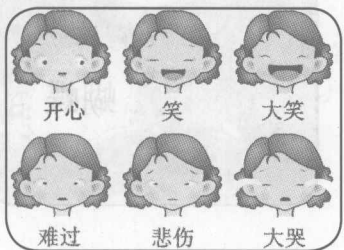
2.5.2 线条转填充 25





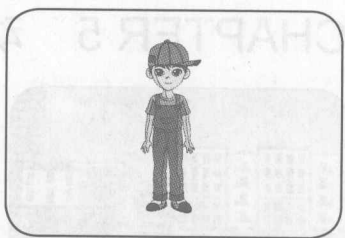
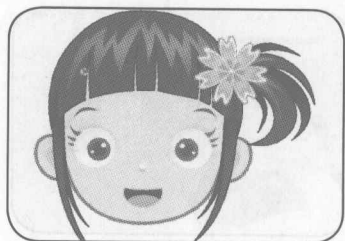
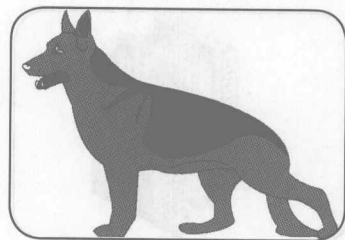
2.5.3	图形扩散与收缩	28
2.5.4	柔化填充边缘	31
2.5.5	用位图进行图形填充	34
2.6	元件与元件库	36
2.6.1	何谓元件	36
2.6.2	元件分类	36
2.6.3	创建元件	37
2.7	公用库	41
2.7.1	学习交互	41
2.7.2	按钮	44
2.8	模板	47
2.8.1	Flash模板介绍	47
2.8.2	从模板创建文档	48

CHAPTER 3 角色绘制：人物与常见动物 51



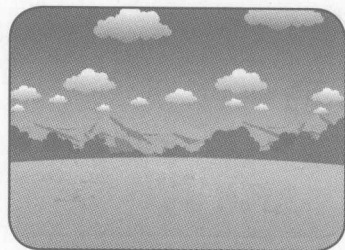
3.1	动画造型风格的类型	52
3.1.1	写实风格	52
3.1.2	卡通风格	52
3.1.3	Q版风格	52
3.2	奇蹄类动物的画法	53
3.2.1	写实马实例	53
3.2.2	卡通马实例	57
3.3	灵长类动物的画法	59
3.3.1	写实猴实例	60
3.3.2	卡通猴实例	64
3.4	犬类的画法	66
3.4.1	写实黑贝实例	67
3.4.2	卡通哈巴狗实例	70
3.5	猫科动物的画法	72
3.5.1	写实猫实例	73
3.5.2	卡通猫实例	77

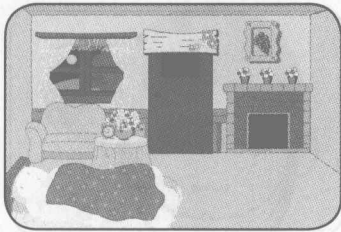
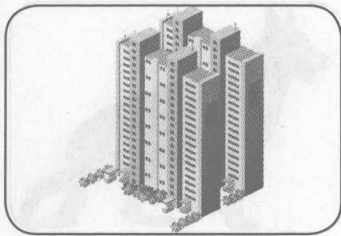
3.6 偶蹄类动物的画法	79
3.6.1 写实牛实例	80
3.6.2 卡通牛实例	84
3.7 人物头部与手的画法	86
3.7.1 头实例	87
3.7.2 眼睛实例	91
3.7.3 鼻子实例	94
3.7.4 嘴巴实例	97
3.7.5 耳朵实例	100
3.7.6 头发实例	103
3.7.7 人物表情实例	106
3.7.8 手实例	110
3.8 人体的画法	113
3.8.1 女性人体实例	114
3.8.2 男性人体实例	117
3.8.3 褶皱服装实例	120
3.9 四类人物的画法	123
3.9.1 写实女子实例	123
3.9.2 卡通男子实例	126
3.9.3 写实儿童实例	129
3.9.4 卡通老人实例	132
3.9.5 学会技巧实例：临摹位图	134



CHAPTER 4 角色绘制：常见背景、物品绘制 139

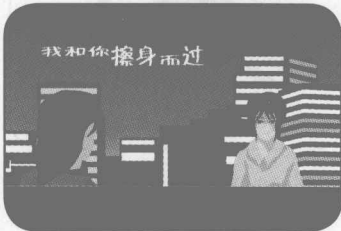
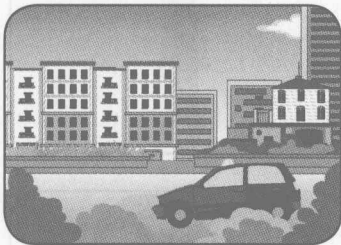
4.1 自然背景的画法	140
4.1.1 天空实例	140
4.1.2 山石实例	143
4.1.3 花草实例	146
4.1.4 树木实例	149
4.1.5 流水实例	152
4.1.6 郊外风光实例	155
4.2 建筑背景的画法	157
4.2.1 商务楼群实例	158
4.2.2 学校操场实例	162
4.2.3 古代楼阁实例	166





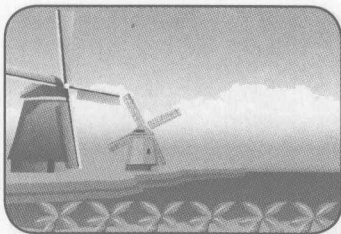
4.2.4	古代书房实例	170
4.2.5	现代教室实例	174
4.2.6	现代卧室实例	177
4.2.7	清晨校园实例	181
4.3	日常物品的画法	185
4.3.1	手机实例	185
4.3.2	汽车实例	188
4.3.3	U盘实例	191
4.3.4	学会取巧实例：将位图转为矢量图	194

CHAPTER 5 动画设计 197



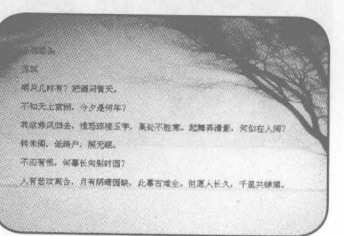
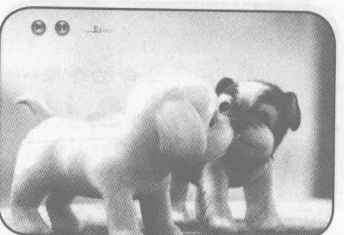
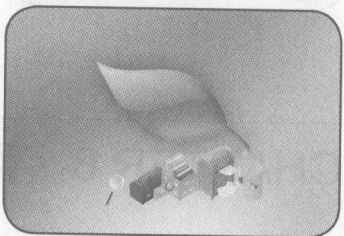
5.1	逐帧动画实例	198
5.2	动作动画实例	202
5.3	形状动画实例	207
5.4	遮罩动画实例	210
5.5	引导层动画实例	214
5.6	命令动画实例	217
5.7	学会取巧实例：反编译swf文件进行学习	222
5.8	发布动画实例	225

CHAPTER 6 ActionScript和特效设计 235



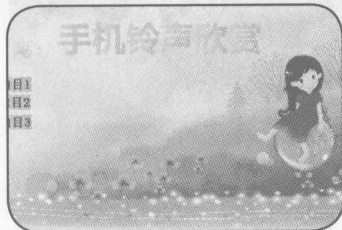
6.1	时间轴特效	236
6.1.1	投影和风车实例	236
6.1.2	转换动画实例	239
6.1.3	爆破	243
6.1.4	模糊特效	246
6.2	滤镜特效	248
6.2.1	变换文字动画实例	249
6.2.2	球运动	253
6.3	文字特效	257
6.3.1	探照灯文字实例	258

6.3.2	打字效果	262
6.3.3	镂空文字	266
6.3.4	文字环绕立体效果	270
6.3.5	光影文字	274
6.3.6	Flax精彩应用	281
6.4	鼠标特效	282
6.4.1	鼠标跟随轨迹	283
6.4.2	鼠标聚焦效果	288
6.4.3	鼠标粒子效果	292
6.4.4	鼠标幻影字体	296
6.4.5	鼠标跟随圈	300
6.4.6	鼠标弹球	307
6.5	超炫按钮与菜单特效	311
6.5.1	带注释的按钮	312
6.5.2	按钮导航	315
6.5.3	浮动放大菜单	318
6.5.4	飞行菜单原始文档.flr	321
6.5.5	下拉菜单	326
6.5.6	弹出式导航菜单	330
6.6	模拟视觉特效	333
6.6.1	游离的蝌蚪	334
6.6.2	落叶飘飘	337
6.6.3	星光穿梭背景	341
6.6.4	星空变幻	346
6.6.5	数字雨	351
6.6.6	波浪线	354
6.7	声音特效	356
6.7.1	声音回音效果	357
6.7.2	打击乐器	359
6.7.3	控制音量	362
6.7.4	转换格式——Cool edit的应用	366
6.7.5	音乐播放器	368
6.8	ActionScript交互特效	374
6.8.1	可拖动的挂钟	375
6.8.2	表单	379
6.8.3	加载	383
6.8.4	导入网页	388



6.8.5 全景图	390
6.8.6 丢骰子	394

CHAPTER 7 行为与组件实例..... 397

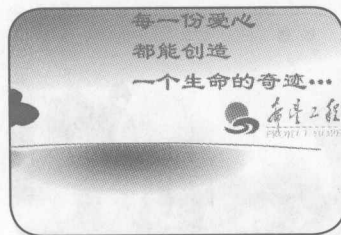


7.1 行为实例——清丽铃声	398
7.2 行为实例——图形元件	401
7.3 行为实例——诗歌	404
7.4 组件实例——在线注册	408
7.5 组件实例——音乐日历	411
7.6 组件实例——视频播放器	415

CHAPTER 8 网络广告的制作..... 419



8.1 横式广告——楼盘广告	420
8.2 竖式广告条——红酒广告	424
8.3 导航类广告——青花瓷	428
8.4 中国特色广告——域名广告	434
8.5 文字主体广告——招聘广告	438
8.6 图片新闻类广告——游戏新动态	442
8.7 交互式广告——圣诞礼包	446
8.8 科技效果广告——主机广告	451
8.9 展示型广告——手机广告	455
8.10 公益广告——希望工程	459



CHAPTER 9 精美贺卡案例..... 465



9.1 友情卡	466
9.2 爱情卡	472
9.3 节日卡	477
9.4 生日卡	482
9.5 鸣谢卡	488

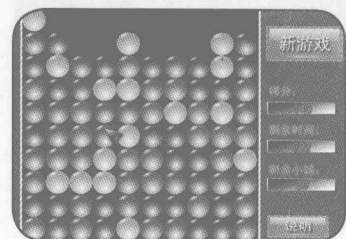
CHAPTER 10 故事剧情类案例：故事剧情的构思与创作 495

- 10.1 Q版动画《金猪送金运》详解496
- 10.2 MV动画《勇气》详解505
- 10.3 商业广告动画——《天戈功夫》详解515



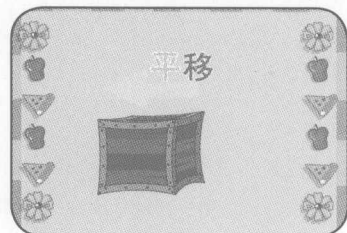
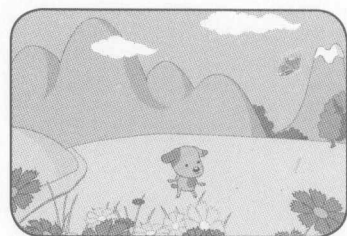
CHAPTER 11 Flash小游戏案例 527

- 11.1 “点”球高手528
- 11.2 魔法泡泡533
- 11.3 坦克大战541



CHAPTER 12 教学课件案例 551

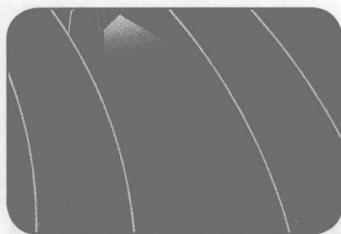
- 12.1 语文552
- 12.2 数学557
- 12.3 英语562
- 12.4 物理569
- 12.5 看图识字573
- 12.6 生物577
- 12.7 几何580



光盘中赠送

- 12.8 生物
- 12.9 政治
- 12.10 语文
- 12.11 医学
- 12.12 语文
- 12.13 历史
- 12.14 英语
- 12.15 几何

CHAPTER 13 片头制作案例



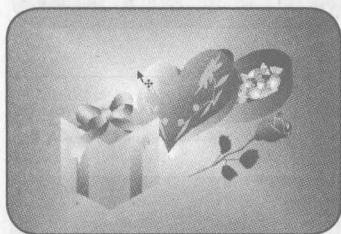
13.1 影片片头

13.2 网站片头

13.3 公司片头

13.4 黑客帝国片头

13.5 教材片头



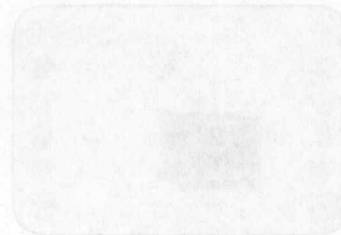
附录A Flash CS3常用快捷键

附录B 新增功能

附录C 常用的美术术语



151



151 语文

152 数学

153 英语

154 物理

155 音乐

156 生物

157 几何

光盘内容

158 主站

159 政治

160 语文

161 数学

162 语文

163 历史

164 英语

165 几何

CHAPTER

1

Flash快速上手

目前，在网络、电视节目中都能看到一些精彩的动画节目，同时还可以欣赏到一系列的动画片、相声和小品等，看过这些动画节目的人都希望自己也能制作出这样一些优美的动画，从本章开始将介绍一些动画制作的方法，帮助您快速掌握Flash动画制作，下面是用Flash制作的一个课件，如图所示。

