



购买本书立即获赠

Flash动画设计新手练习册

包括选择、填空和上机操作题
随书光盘中提供全部参考答案

300余个上机操作题
的源文件和素材

300个实例源文件和素材

50个Flash库文件

300段声音素材

470个Flash模板

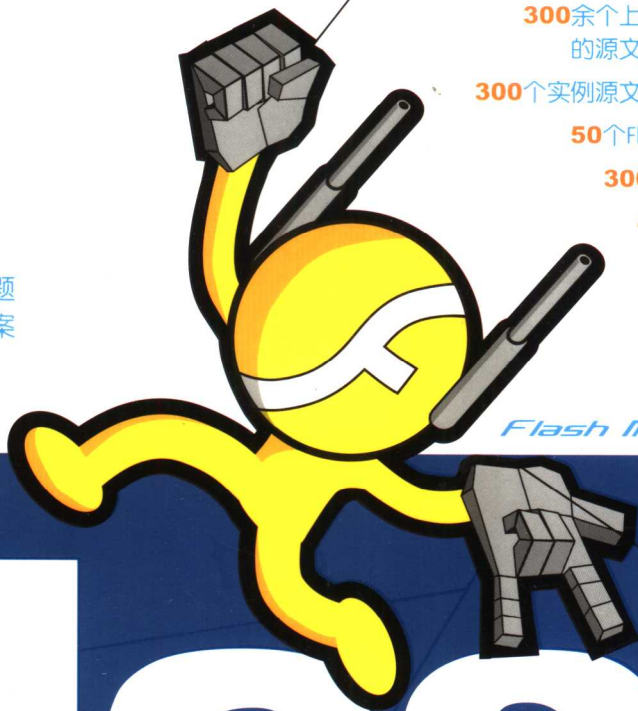
500个Flash广告欣赏

5800个矢量图

练习册参考答案



精通



Flash Man

Flash

动画设计——新手入门篇

用最简单的操作，做最酷、最炫、最温馨的动画

李晓斌 高 鹏 / 编著

- 完全收录元件、实例、库、滤镜、时间轴特效、ActionScript脚本语言、Flash Lite等入门必备知识
- 萃取两大综合动画案例与25个小型案例，每学习一个案例即可迅速掌握一类动画的制作方法
- 是Flash动画爱好者的入门自学手册，对广告创意、平面设计、网页制作等人员也极具参考价值
- 按书中建议每天抽出1~2小时学习即可，一书在手，单一动画效果与整站Flash制作都尽在掌握



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



Flash man

Flash

精通Flash动画设计新手入门篇

李晓斌 高 鹏 / 编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

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

010-64069359 84015588转8002

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

精通Flash动画设计. 新手入门篇 / 李晓斌, 高鹏编著. —北京: 中国青年出版社, 2007.8

ISBN 978-7-5006-7719-2

I. 精... II. ①李... ②高... III. 动画—设计—图形软件, Flash IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第106635号

精通Flash动画设计——新手入门篇

李晓斌 高 鹏 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) 84015588

传 真: (010) 64053266

责任编辑: 肖 辉 林 锋 张 鹏

封面设计: 刘洪涛

印 刷: 北京市耀华印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 27

版 次: 2007年9月北京第1版

印 次: 2007年9月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-7719-2

定 价: 45.00元 (附赠1CD+1手册)

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系 电话: (010) 84015588

读者来信: reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com



导入各元件



调整元件的大小



调整元件的位置

导入边框元件



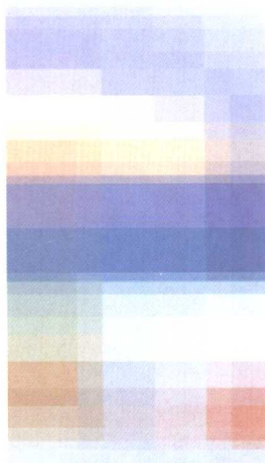
导入的第1帧图形



导入的第2帧图形



制作圆漂浮动动画



制作模糊动画



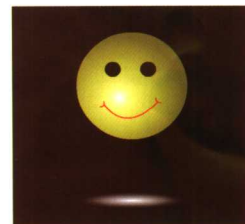
制作遮罩动画效果



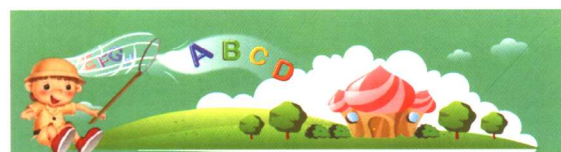
圆球下落时的效果



制作人物效果



圆球弹起时的效果



将元件拖入场景中



调整元件的形状



文字淡入效果



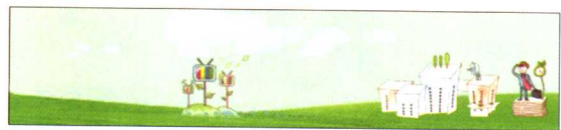
利用“高级”属性制作特效



导入“心动”影片剪辑元件



利用“色调”属性制作特效



将元件拖入场景中



制作移动的动画效果



将元件拖入场景中



制作遮罩的动画效果



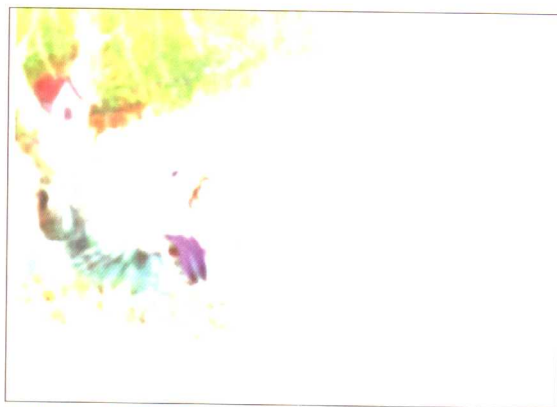
将元件拖入场景中



制作发光效果



制作变暗效果



制作淡入动画效果



将元件拖入场景中



制作移动的动画效果



产品动画画面1



产品动画画面2



卷轴动画画面1



卷轴动画画面2



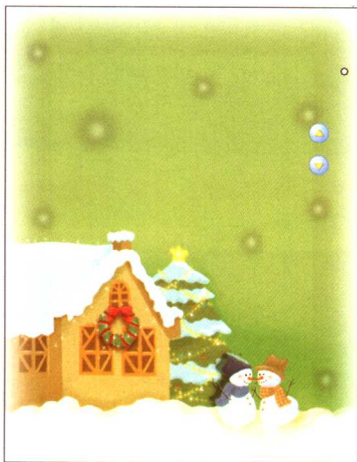
调整元件的颜色



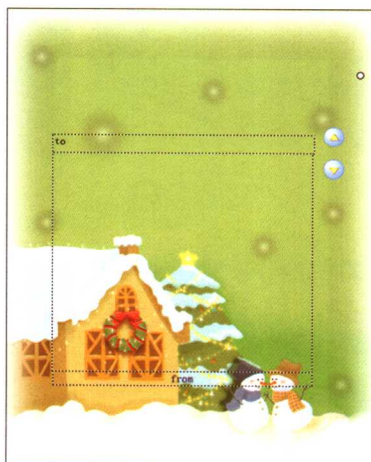
制作逐帧动画效果



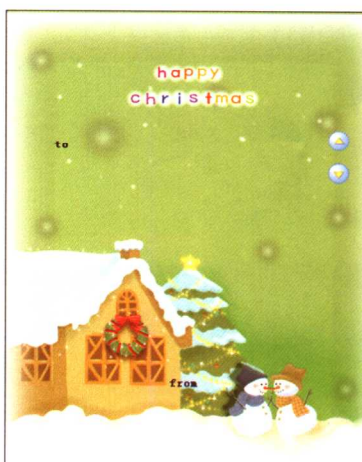
制作遮罩动画效果



将元件拖入场景中



加入动态文本框



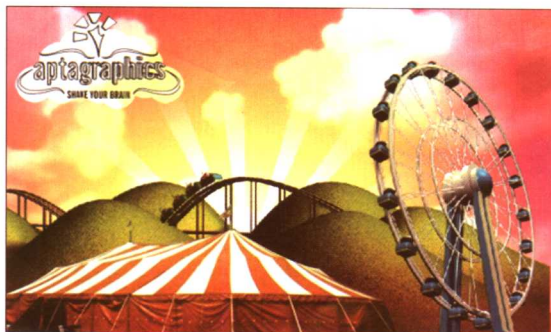
最终的效果



游戏动画画面1



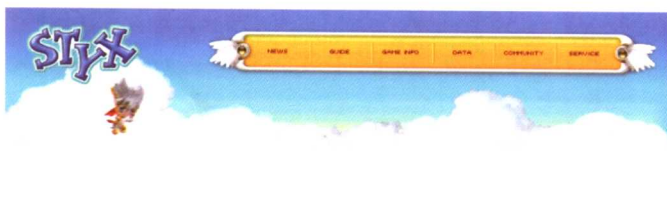
游戏动画画面2



将元件拖入场景中



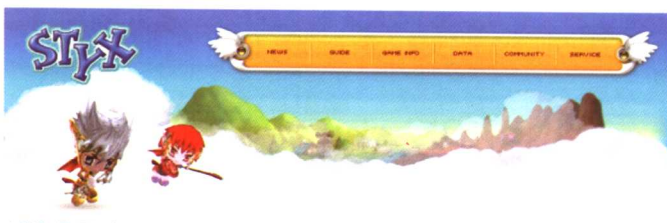
制作整体动画效果



制作云彩移动动画



导入的第1帧图形



制作背景动画



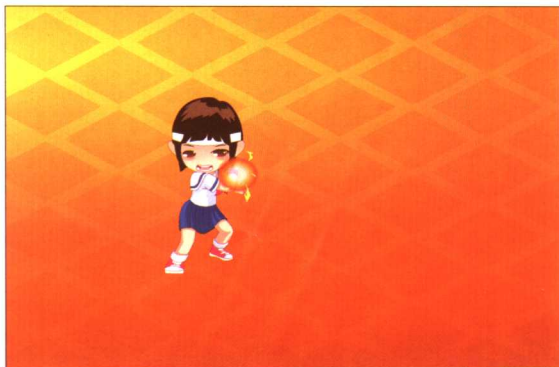
导入的第2帧图形



制作人物移动动画



导入的第3帧图形



为图形添加放射状渐变



将元件放大



路径动画画面1



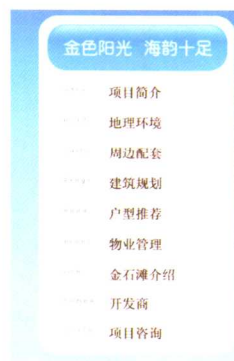
路径动画画面2



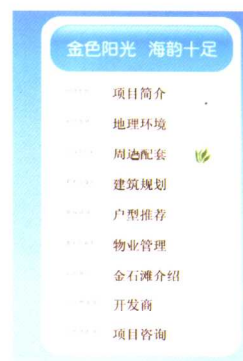
翻页效果动画画面1



翻页效果动画画面2



菜单动画画面1



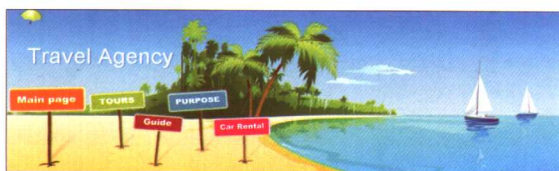
菜单动画画面2



网站条幅动画画面1



网站条幅动画画面2



旅游导航动画画面1



旅游导航动画画面2



制作松鼠跳跃的效果



制作松果下落的效果



制作球下落的效果



制作球弹起的效果



绘制水墨画效果



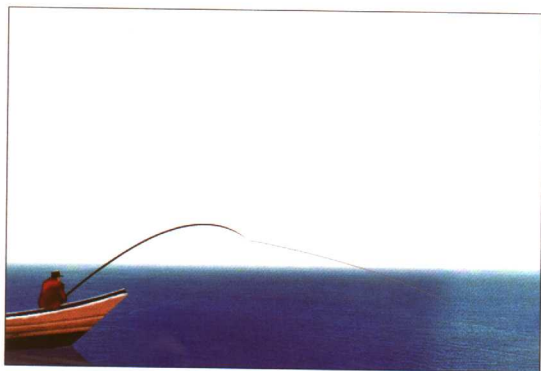
制作鲤鱼戏水的效果



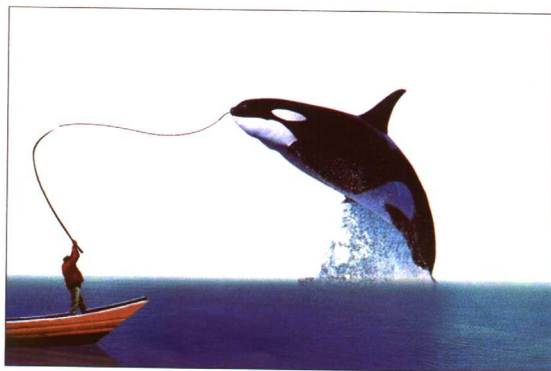
游戏片头载入画面1



游戏片头载入画面2



网站广告载入画面1



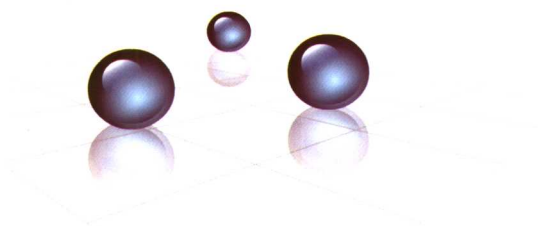
网站广告载入画面2



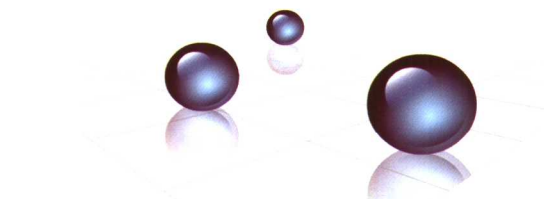
运用刷子工具绘制图形



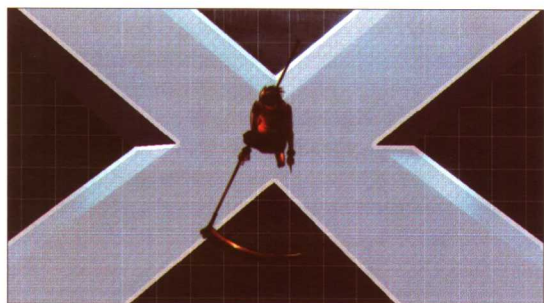
调整元件的形状



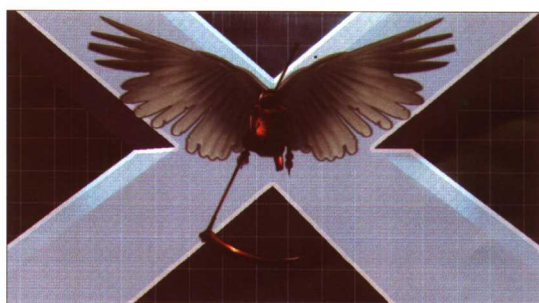
绘制球图形



调整球的位置



游戏动画画面1



游戏动画画面2



房产广告动画画面1



房产广告动画画面2



蝴蝶飞舞动画画面1



蝴蝶飞舞动画画面2



编辑视频画面1



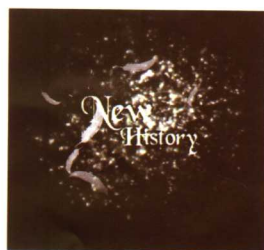
编辑视频画面2



制作发光的花效果画面1



制作发光的花效果画面2



爆炸效果画面1



爆炸效果画面2



旋转动画画面1



旋转动画画面2



菜单动画效果画面1



菜单动画效果画面2



图片切换动画画面1



图片切换动画画面2



图片切换动画画面3

前言

Flash软件简介

Flash是Macromedia公司推出的一款功能强大、应用面广的动画制作软件,它具有强大的矢量绘图功能,在网络应用与商业展示上有着广泛地应用。Flash软件为用户提供了创建与生成丰富Web内容和强大应用程序所需的一切资源。无论是设计动画图形还是要构建数据驱动的应用程序,Flash都可提供在多种平台和设备上制作出最佳效果并获得完美用户体验所需的工具。

内容导读

本书以精美的实例和新颖的版式讲述了Flash的基础知识,范例涵盖了Flash软件的基本知识与操作,包含创建基本矢量图形;制作逐帧动画、形状补间动画、路径补间动画、时间轴动画、遮罩动画等复杂的动画效果;ActionScript的编辑;动画交互功能的实现。通过15章的系统讲解,读者会对Flash有更深刻的了解,本书对Flash的各项功能和动画制作技巧均从专业角度给出细致描述,突出了Flash现场制作的实用性和艺术性。

本书特色

- (1) 本书是一本介绍Flash软件基础操作与实用动画设计技法的初、中级教程。
- (2) 以知识点配实例的形式布局,便于读者学习完每个基础功能之后,都能立即通过书中视频教学般的实例迅速掌握。
- (3) 萃取两大综合案例与25个典型案例,并且每章后面附有专栏,引领读者掌握Flash动画设计的一个又一个新知识、新技巧。
- (4) 只需按书中建议每天抽出2小时学习即可。一书在手,无论是单一动画效果,还是整站Flash制作,都尽在掌握。
- (5) 本书是有极具参考价值的Flash范例工具书,又是极具指导性的教科书,可作为Flash动画爱好者的入门自学手册,对广告创意、平面设计和网页制作人员也很有参考价值。
- (6) 购买本书将立即获赠随书练习题一册,包括选择、填空和上机操作题。在随书附赠的光盘中可以找到习题册中所有题目的参考答案(包括上机操作题的答案,即操作步骤)。

附赠光盘

- ① 内含近300个书中实例涉及的源文件和素材,方便读者制作出和本书实例一样精美的动画。
- ② 提供了300余个上机操作题的源文件和素材,更有助于读者理解练习题的内容,提高学习效率。
- ③ 超值赠送50个Flash库文件、300段声音素材、470个Flash模板、500个Flash广告欣赏,以及5800个矢量图。

适用读者群

- (1) 正准备学习或正在学习Flash的初级读者
- (2) 网页广告动画制作人员
- (3) 广告创意设计人员
- (4) 平面设计与网页制作人员
- (5) 参加相关Flash动画设计培训的学员
- (6) 想快速掌握Flash软件并应用于实际动画制作的读者朋友

编者箴言

写作本身就是一件非常艰苦的事情,为了出版一本高质量的Flash入门图书,作者在写作期间一直坚持不懈地投入很多精力,可以看到本书在内容的原创性、体例的特殊性和版式的创新性上下了很大的功夫,目的是为希望学习动画设计制作的入门级读者提供一本讲述Flash软件的经典图书。本书是一本极具参考价值的Flash范例工具书,又是一本极具指导性的教科书,可作为Flash动画爱好者的入门培训教材。本书不仅可作为自学手册,而且对广告创意设计、平面设计以及网页制作等人员也具有极大的参考价值。

编者
2007年8月

目录

···第1章 Flash 和动画设计的第一次接触



1.1 初识 Flash	1
1.1.1 Flash 软件发展历程概述	1
1.1.2 Flash 广泛的使用范围	1
1.2 亲密接触动画设计	2
1.2.1 动画基础知识和 Flash 动画基本术语	2
1.2.2 动画的创作流程	2
1.2.3 Flash 动画基本术语	3
1.3 Flash 的安装	4
1.4 Flash 软件漫游	4
1.4.1 Flash 界面漫游	4
1.4.2 Flash 文档的初级操作	5
1.4.3 Flash 的自定义设置	6
1.5 它山之石 可以攻玉——简单的 Flash 动画	6
1.6 温故知新	8
Column 技能提升 Flash 发展历程	9

···第2章 在 Flash 中绘制和应用图形



2.1 绘图工具的展示和熟练使用	11
2.1.1 使用铅笔工具绘图和其选项的设置	11
2.1.2 使用刷子工具绘图及其选项的设置	11
2.1.3 使用钢笔工具绘制直线和曲线	12
2.1.4 绘制直线、椭圆、矩形和多边形	13
2.1.5 选择工具的使用	15
2.1.6 线条与填充的类型和使用	15
2.1.7 线条的端点与接合	16
2.1.8 橡皮擦工具的使用	16
2.2 它山之石 可以攻玉——绘制图形实例	17
2.3 温故知新	38
Column 技能提升 混色器的应用	39

···第3章 Flash 中图形对象的处理

3.1 关于对象的基本处理和应用	41
3.1.1 组合对象	41



3.1.2	对象绘制模式	41
3.1.3	对象的层叠	42
3.1.4	对象的合并	42
3.1.5	对象的排列和对齐	42
3.2	关于对象的变形处理	43
3.2.1	变形菜单命令	43
3.2.2	任意变形工具的使用	43
3.2.3	变形面板的使用	43
3.2.4	复制变形的应用	43
3.2.5	扭曲和封套的使用	43
3.3	它山之石 可以攻玉——图像的绘制	43
3.4	温故知新	76
Column	技能提升 矢量图与位图的区别	77

··· 第 4 章 Flash 中颜色和渐变填充的应用



4.1	工具箱中的颜色	79
4.2	颜色工具的使用	79
4.3	它山之石 可以攻玉——渐变的应用实例	80
4.4	温故知新	103
Column	技能提升 色彩的应用技巧	104

··· 第 5 章 Flash 中关于文本的使用



5.1	文本工具的使用	105
5.2	文本的类型	105
5.3	文本属性的基本设置	105
5.4	文本的调整	107
5.5	它山之石 可以攻玉——文本应用案例	107
5.6	温故知新	143
Column	技能提升 文本类型及应用	144

··· 第 6 章 Flash 中元件、实例和库的应用



6.1	元件、实例的使用	145
6.2	库的使用	145
6.3	它山之石 可以攻玉——Flash 元件创建实例	146
6.4	温故知新	166
Column	技能提升 元件的应用	167

····第7章 Flash 中滤镜与混合模式的使用



- 7.1 滤镜的使用 169
 - 7.1.1 发光和渐变发光 171
 - 7.1.2 斜角和渐变斜角 172
- 7.2 混合模式 173
- 7.3 它山之石 可以攻玉——滤镜与混合模式应用实例... 174
- 7.4 温故知新 212
- Column 技能提升** 滤镜脚本特效 213

····第8章 创建简单的 Flash 动画



- 8.1 关于帧的类型和基本操作 215
- 8.2 逐帧动画 217
- 8.3 创建补间动画 218
- 8.4 它山之石 可以攻玉——Flash 中动画应用实例 220
- 8.5 温故知新 234
- Column 技能提升** 常用函数列表 235

····第9章 Flash 动画进阶与时间轴特效



- 9.1 Flash 动画进阶 237
- 9.2 时间轴特效 239
- 9.3 它山之石 可以攻玉——遮罩动画与时间轴特效实例 242
- 9.4 温故知新 266
- Column 技能提升** 元件的命名方式与架构 267

····第10章 Flash 中声音的控制



- 10.1 Flash 中声音的处理 269
- 10.2 压缩声音用于导出 271
- 10.3 它山之石 可以攻玉——Flash 中声音控制的实例... 272
- 10.4 温故知新 278
- Column 技能提升** Flash 中声音应用技巧 279

····第11章 Flash 中视频的处理



- 11.1 视频的基本处理 281
- 11.2 视频的高级处理 282
- 11.3 它山之石 可以攻玉——Flash 中视频处理实例 284

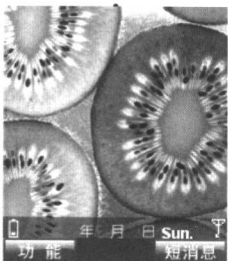
11.4 温故知新	289
Column 技能提升 视频的概念及格式	290

··· 第12章 Flash 中 ActionScript 的使用



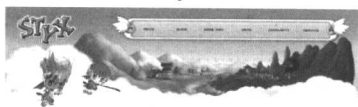
12.1 ActionScript 的基本知识	291
12.2 ActionScript 的实际应用	295
12.3 它山之石 可以攻玉——Flash 中 ActionScript 的应用实例	297
12.4 温故知新	333
Column 技能提升 ActionScript 名词解释	334

··· 第13章 Flash 中 Lite 的应用



13.1 Flash Lite 入门	335
13.1.1 简介和概述	335
13.1.2 使用 Flash Lite	336
13.2 ActionScript 在 Flash Lite 中的应用	340
13.2.1 Flash Lite ActionScript 的组成	340
13.2.2 Flash Lite 中的 ActionScript	343
13.3 它山之石 可以攻玉——Flash 中 Lite 的应用实例	345
13.4 温故知新	352
Column 技能提升 创建 Flash Lite 应用程序	353

··· 第14章 在 Flash 中测试与发布电影



14.1 Flash 中的影片优化	355
14.2 Flash 影片的发布	356
14.3 它山之石 可以攻玉——Flash 中测试与发布电影的应用实例	357
14.4 温故知新	360
Column 技能提升 Flash Optimizer 优化软件和 Flash 优化的基本设置	361

··· 第15章 Flash 完整作品领航



15.1 综合实例 1——游乐园动画	363
15.2 综合实例 2——游戏导航菜单	374
15.3 温故知新	398
Column 技能提升 Flash 动画的优化与 Alpha 通道遮罩	399