



网页设计师必读

——网页动画

Flash CS3

刘欢 Cages 戴建明 编著
飞思数码产品研发中心 监制



CD-ROM

光盘内容为
书中实例素材源文件

● 实例详解Flash CS3的使用技巧

● 900种Flash音效文件，帮助设计者轻松搞定动画配音

● 700种各式素材，为设计者的创作之路提供灵感

TP393.092/917D

2007

WEB DESIGNER
网页设计师
必读



网页设计师必读

——网页动画 Flash CS3



刘欢 Cages 戴建明 编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

◎ 内容简介

本书由国内一线动画设计专家倾心打造, 基于作者多年来积累的Flash实战经验, 系统地讲解了在Flash CS3环境下开发Flash贺卡、剧情动画、在线游戏、商业广告, 以及纯Flash网站的具体方法和步骤。通过生动活泼的经典案例, 从角色设计、动画原理、视觉效果、商业设计、ActionScript程序开发、Flash网站架构等不同侧面出发, 深入介绍了Flash CS3的最新功能、常用技巧和基础知识, 并对Flash相关协作软件进行了详细讲解。

本书写作中抛弃了传统的学院式讲解模式, 使用大量精美直观的图画, 使读者一目了然, 能够简单地上手操作。各章都提供了课后练习及练习提示, 通过实践动手使读者熟悉和巩固知识点。本书的配套光盘中包括了书中用到的所有实例和素材, 同时也提供了海量的优秀设计素材, 为读者学习和实践提供了丰富的资料。

本书适合于初、中级动画爱好者及专职工作人员学习使用。

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

网页设计师必读. 网页动画Flash CS3 / 刘欢, Cages, 戴建明编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.12

(网页设计师必读)

ISBN 978-7-121-05256-9

I. 网… II. ①刘… ②C… ③戴… 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(2007)第165676号

责任编辑: 宋兆武 侯丽平

印刷: 北京智力达印刷有限公司

装订: 北京中新伟业印刷有限公司

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: 18.5 字数: 473.6千字 彩插: 2

印次: 2007年12月第1次印刷

印数: 6 000册 定价: 35.00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, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

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

服务热线: (010) 88258888。

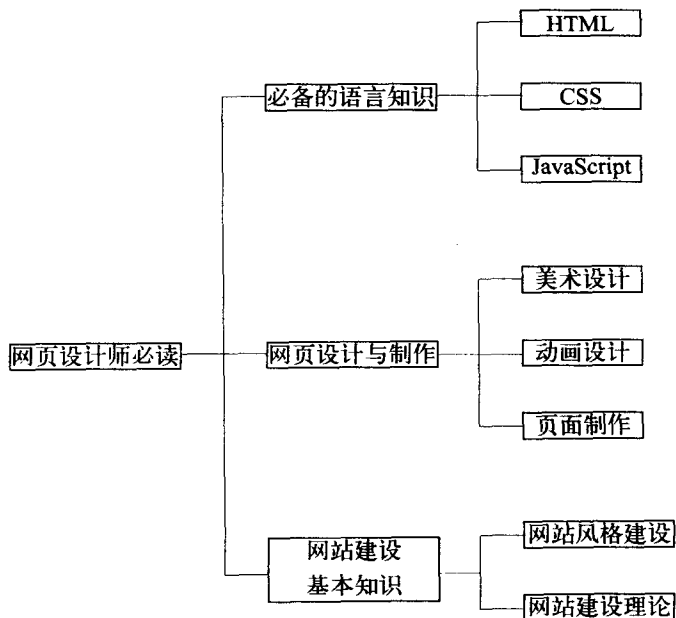
出版说明

随着网络营利模式的不断成熟，网络作为第四媒体的地位逐渐稳固，越来越多的人想投入到这个新兴媒体产业中，网页设计师是其中很重要的一个职位需求。如何让一个门外汉快速成为一名合格的“网页设计师”，是很多读者关心的问题。电子工业出版社飞思数码产品研发中心多年来致力于数码·艺术·设计类图书的策划与研发工作，在针对网页设计人员所应掌握的技能、知识点做了深入的研究与调查之后，推出《网页设计师必读》系列丛书。本丛书专为初级读者、职业院校、社会电脑培训班、自学用户、网页制作相关设计人员，以及网页设计爱好者等量身打造，旨在帮助大家在最短时间内成为合格的“网页设计师”。

成为一名标准的“网页设计师”，需要具备以下技能。

- 精通Photoshop、Flash、Dreamweaver、Fireworks等网页制作开发软件，能熟练设计、制作Flash动画。
- 了解CSS、HTML语言，能够做好前后台的页面与程序的衔接。
- 有网站设计制作经验，熟悉网站建立流程，能根据不同的网站内容，确定设计的风格（有一定的美术基础）。
- 对网页设计的艺术性和功能性有较深理解，如对色彩的感觉（网页配色），具有出色的艺术设计能力和Web页面表现力。
- 高审美、高创意、想象力丰富、注重细节，对网页布局能合理把握，并了解各类网页设计的概念及趋势。

《网页设计师必读》系列正是以完整的体系覆盖网页设计人员应掌握的上述知识点与技能，体系图如下所示。



对应上述体系图，本系列图书规划如下。

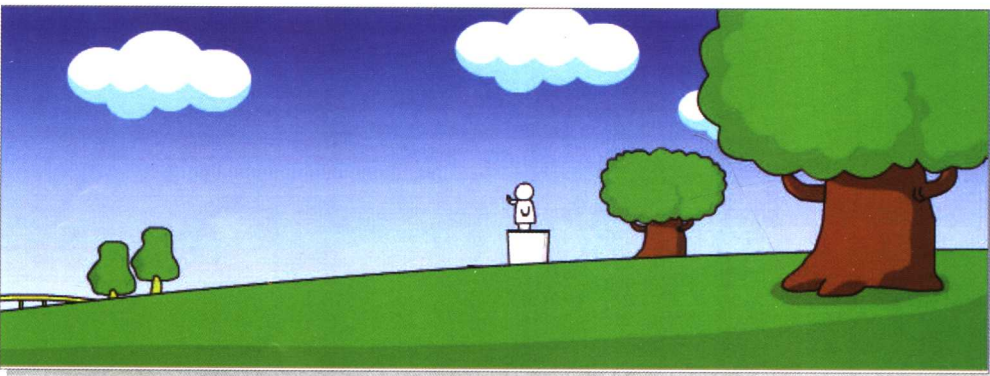
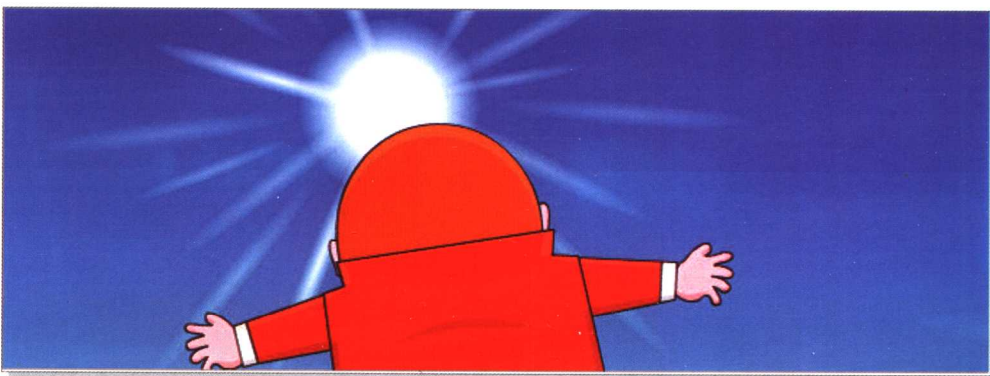
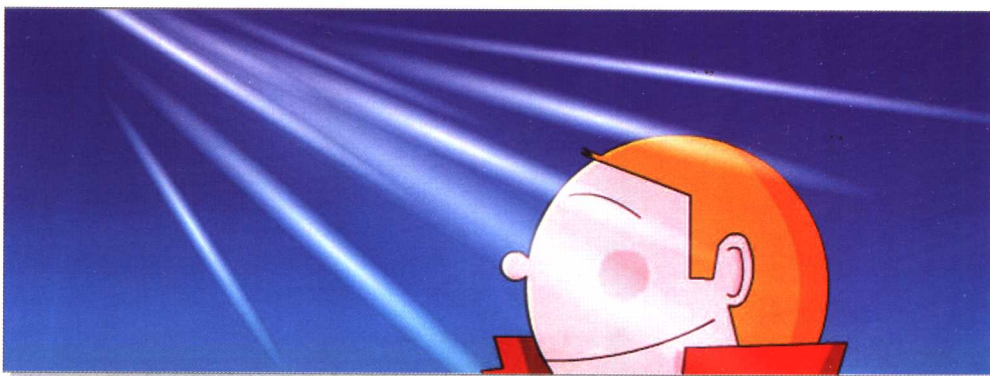
方 向	知 识 点	书 名
基础	网页流程	《网页设计师必读——设计师谈网页设计基础》
	HTML/CSS等	《网页设计师必读——网页语言基础HTML & CSS》
	JavaScript	《网页设计师必读——网页语言基础JavaScript》
美术设计	页面美术设计基础	《网页设计师必读——网页美工Photoshop CS3》
	Photoshop应用	《网页设计师必读——网页美工设计
	Photoshop与其他软件的混合应用	Photoshop+ImageReady》
动画设计	动画设计基础	《网页设计师必读——网页动画设计（Swf & Gif动画）》
	Flash应用	《网页设计师必读——网页动画设计Flash》
	ImageReady应用	
页面制作	页面制作基础	《网页设计师必读——页面制作
	Dreamweaver应用	Dreamweaver+Fireworks+Flash》
	Fireworks应用	《网页设计师必读——页面制作
设计与艺术	HTML语言基础	Dreamweaver & CSS》
	设计风格、配色艺术	《网页设计师必读——设计师谈网页视觉特效》
	页面搭配等	《网页设计师必读——设计师谈网页风格构成》
	理论	《网页设计师必读——设计师谈成功网页设计原则》
	辅助工具书	《网页设计师必读——配色字典》

本系列丛书以体系性强、零起点、注重实用性、强化操作技能、本版与外版相结合为特色。

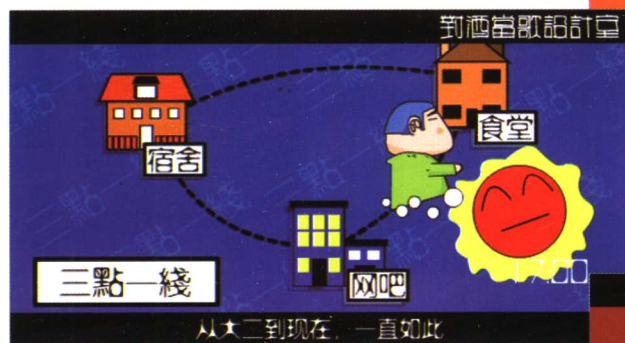
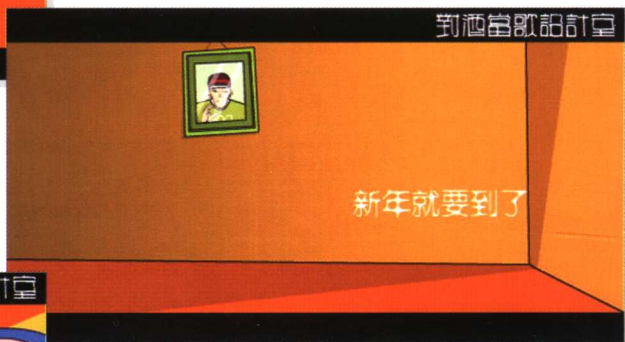
- 案例与理论相辅相成，理论以够用为度，先简单地介绍知识点，然后通过小实例来讲解知识点的用法，突出操作技能，保证丛书零起点、实用性强的特色，避免枯燥的理论，从而让读者感受到网页设计的乐趣。
- 通过大量的图表形式，全面系统地针对接触网页设计的初级读者介绍了网页设计基础、网页特性、网页设计与表现、网页设计中所应用的语言，以及设计技巧等方面的知识。使用图表直观鲜明地将基础知识具体化，使读者一目了然。
- 在每章的首页给出本章的内容导读，指导读者详略适宜地进行学习。在每章的结尾给出习题（结合每章的重要知识点给出习题），帮助读者检查学习效果。通过分析实例图片来理解知识点，形象直观。
- 每章最后有一个实际操作的练习题，让读者上机实践。
- 本版优秀原创作品与外版精品图书相结合，达到立足本土、结合国际的效果。

正所谓“授人以鱼，不如授人以渔”。一本优秀的图书能够带给读者的不只是书上教授的知识，更重要的是一些职业方法和职业技巧。我们衷心希望读者能够通过对本丛书的学习，掌握网页设计师的思维方式，从而达到触类旁通、青出于蓝而胜于蓝的效果。我们真心祝愿这套丛书的读者能够全面掌握网页设计的各项主要应用技能，快速成长为一名合格的“网页设计师”。

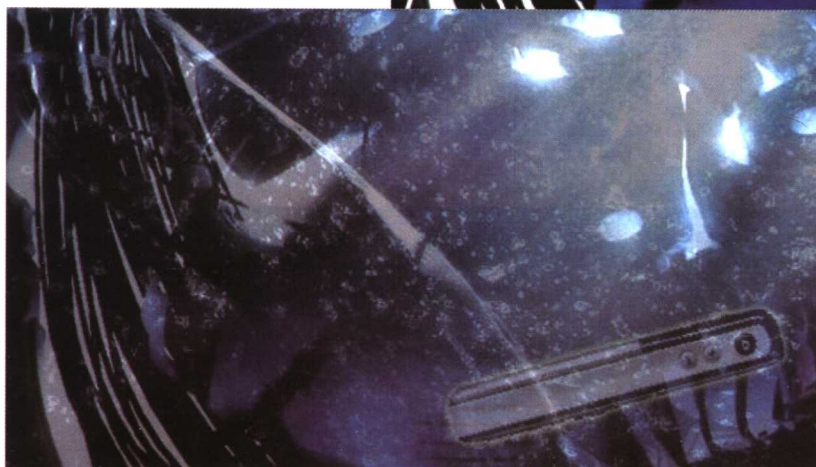
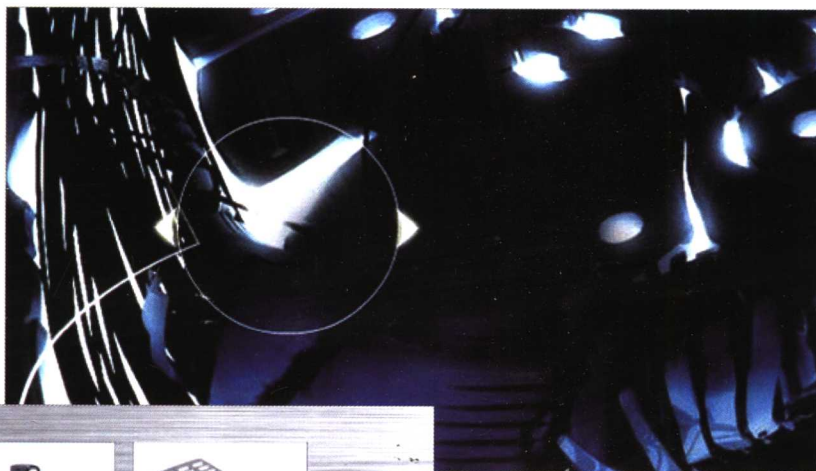
飞思数码产品研发中心



- 学习基础的在Flash中绘制卡通人物的方法，理解卡通人物的形状、构造和色彩
- 讲述如何在Flash中绘制卡通的天空、阳光、树木和大地等
- 讲述如何将声音、人物、场景有机地结合起来成为一张精美的贺卡



- 了解制作动画短片的一些前期准备知识
- 熟悉动画人物和场景的绘制, 以及动画动作的制作
- 学习基础的声音处理方法和技巧



- 了解制作网络宣传广告的一些前期构思方法
- 熟悉图片素材导入后，蒙版和关键帧的运用技巧
- 大致理解 Flash 保存和导出不同格式的区别



- 了解如何通过数码相机拍摄获取设计的素材
- 如何处理原始素材以形成统一的目的风格
- 如何在Flash中运用和整合图片素材

目 录



Part-1

Flash 基础知识 1

- Lesson-1 Flash菜单命令介绍 2
- Lesson-2 绘图 16
- Lesson-3 颜色处理 27



Part-2

卡通风格新年贺卡设计 35

- Lesson-1 在Flash中绘制卡通人物 36
- Lesson-2 在Flash中绘制卡通场景 58
- Lesson-3 Flash贺卡后期合成 79



Part-3

趣味动画短片设计 105

- Lesson-1 卡通短片剧情构思和前期准备 106
- Lesson-2 卡通人物和场景的绘制及高阶动画编排 112



Part-4

产品网络宣传广告——索爱手机 187

- Lesson-1 前期素材的制作 188
- Lesson-2 后期的动态效果制作 196
- Lesson-3 Flash作品的测试、输出与发布 207



Part-5

另类风格个人主页制作209

Lesson-1	前期素材拍摄	210
Lesson-2	图片素材的加工处理	217
Lesson-3	网站制作	238

Part-1

Flash 基础知识

FL

ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL

Version 9.0

正在加载用户配置文件...



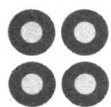
Copyright © 1993-2007 Adobe Systems Incorporated and its licensors. All Rights Reserved. Adobe, the Adobe logo, and Flash are trademarks or registered trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. Other marks are the property of their respective owners. Protected by U.S. Patents. Patents pending in the U.S. and/or other countries.

学习目的

学习Flash的基本操作方法，了解Flash常用的编辑命令，为深入学习做好准备。

重点章节知识概括

- Lesson-1 Flash菜单命令介绍
- Lesson-2 绘图
- Lesson-3 颜色处理



Lesson-1 Flash菜单命令介绍

如图1-1所示，在Flash主菜单中，包含11个主要部分：文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助。

如图1-2所示，文件菜单包含了Flash中打开、关闭、导入和导出文件等菜单命令。

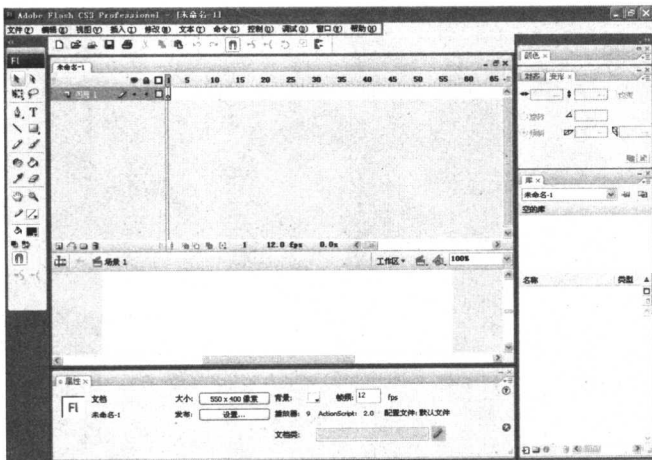


图1-1

新建(N)...	Ctrl+N
打开(O)...	Ctrl+O
浏览...	Ctrl+Alt+O
从站点打开(O)...	
打开最近的文件(R)	
关闭(C)	Ctrl+W
全部关闭	Ctrl+Alt+W
保存(S)	Ctrl+S
保存并压缩(C)	
另存为(A)...	Ctrl+Shift+S
另存为模板(T)...	
存回	
全部保存	
还原(U)	
导入(I)	
导出(E)	
发布设置(G)...	Ctrl+Shift+F12
发布预览(P)	
发布(B)	Shift+F12
页面设置(O)...	
打印(P)...	Ctrl+P
发送(S)...	
编辑站点(E)...	
退出(X)	Ctrl+Q

图1-2

- 新建：新建一个Flash文件。可以选择新建常规文件，如图1-3所示，或者从Flash模板新建，如图1-4所示。

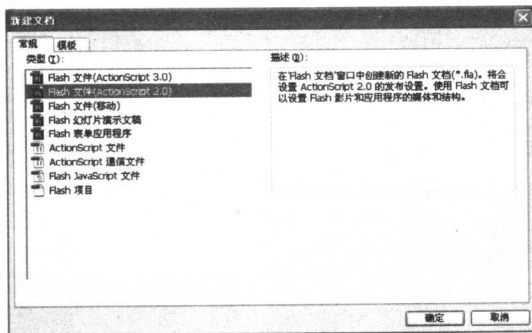


图1-3

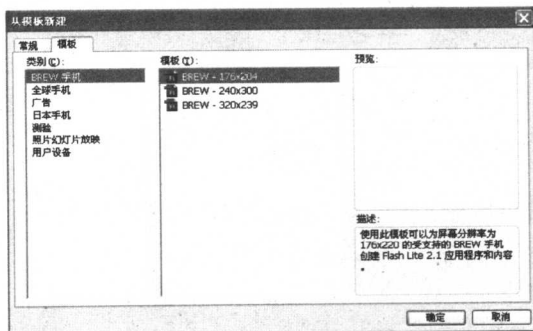


图1-4

- 打开：打开一个Flash文件，如图1-5所示。可打开FLA,SWF,AS,SWC,ASC,JSFL和FLP等格式文件。



图1-5

- 从站点打开：如果在Flash中定义了一个站点，可以使用“从站点打开”来打开Flash文件。
- 打开最近的文件：Flash会列举10个最近打开的Flash文件。可以直接进行选择打开其中的文件。
- 关闭：在Flash中关闭单个文件。
- 全部关闭：关闭Flash中已打开的全部文件。
- 保存：保存Flash文件。命名只能使用字母、数字、短画线和下画线。
- 保存并压缩：保存文件时，Flash为缩短保存文件所用的时间，只是将对文件所做的更改追加到 FLA 文件数据的末尾。当选择“另存为”并键入新的文件名时，Flash 将写入文件的新的优化版本，这将使文件缩小。选择“保存并压缩”时，Flash 将创建新的优化文件并删除原始文件。
- 另存为：将Flash文件另存为新文件。
- 另存为模板：将Flash文件另存为Flash模板文件。
- 存回：在利用 Adobe Version Cue 进行Flash项目文件管理时，向项目中添加文件，保存相应版本。
- 全部保存：保存所有已打开的Flash文件。
- 还原：将Flash文件还原到上次保存的文档版本。
- 导入：在Flash中导入外部文件。可以选择导入到舞台、库或者外部库，也可以导入视频。
- 导出：导出图像或影片。
- 发布设置：设置发布的文件类型及相关参数，如图1-6所示。
- 发布预览：通过选择类型，预览发布的文件。
- 发布：生成“发布设置”中选定类型的文件。
- 页面设置：设置打印页面的纸张和布局等。
- 打印：打印Flash内容。
- 发送：以邮件形式发送Flash文件。

- 编辑站点：新建或编辑一个站点。站点可以是本地站点，也可以位于因特网。可以将当前项目中的所有文件存到站点中。
- 退出：关闭Flash程序。

如图1-7所示，编辑菜单包含了Flash中一些基本的编辑操作命令。

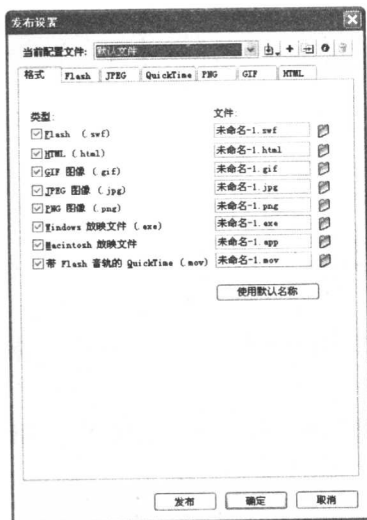


图1-6

撤销 (U)	Ctrl+Z
重做 (S)	Ctrl+Y
剪切 (C)	Ctrl+X
复制 (C)	Ctrl+C
粘贴到中心位置 (A)	Ctrl+V
粘贴到当前位置 (E)	Ctrl+Shift+V
选择性粘贴 (S)...	
清除 (A)	Backspace
直接复制 (E)	Ctrl+B
全选 (A)	Ctrl+A
取消全选 (E)	Ctrl+Shift+A
查找和替换 (F)	Ctrl+F
查找下一个 (N)	F3
时间轴 (O)	
编辑元件 (E)	Ctrl+E
编辑所选项目 (E)	
在当前位置编辑 (E)	
全部编辑 (A)	
首选参数 (S)...	Ctrl+U
自定义工具面板 (Z)...	
字体映射 (G)...	
快捷键 (K)...	

图1-7

- 撤销：将之前对Flash文件所做的更改进行撤销。
- 重做：重复上一步操作。
- 剪切：对Flash内部对象进行剪切。
- 复制：复制Flash内部对象。
- 粘贴到中心位置：将剪贴板上的内容按原位置粘贴到舞台上。
- 粘贴到当前位置：将剪贴板上的内容按相对当前舞台的中心位置粘贴到舞台上。
- 选择性粘贴：选择粘贴的格式。
- 清除：清除剪贴板上的内容。
- 直接复制：直接复制并粘贴所选中的内容。
- 全选：全部选中舞台上可选中的内容。
- 取消全选：对全选状态进行取消。
- 查找和替换：在Flash中查找文本、字体、颜色等对象，并可以对其进行替换。
- 查找下一个：查找下一个正查找的关键内容。
- 时间轴：对时间轴上的帧进行控制。
- 编辑元件：对所选中的元件进行编辑。
- 编辑所选项目：对所选中的项目进行编辑。
- 在当前位置编辑：在当前位置编辑所选元件。
- 全部编辑：对所选全部元件进行编辑。
- 首选参数：Flash中一些常用参数的设置，如图1-8所示。包括常规、ActionScript、剪贴板、绘画、文本、警告等。

- 自定义工具面板：自定义工具面板中所显示的工具，如图1-9所示。

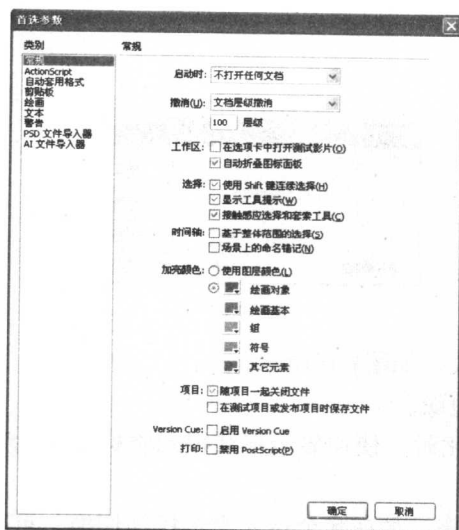


图1-8

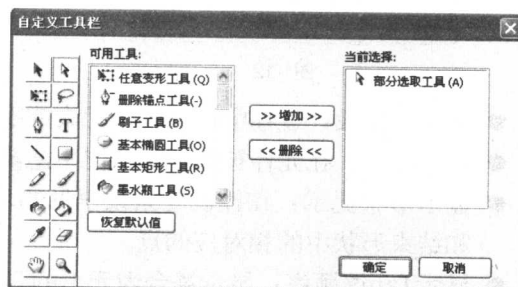


图1-9

- 字体映射：当Flash文件中含有系统中不存在的字体时，可以为这些字体选择相应的替代字体。
 - 快捷键：显示Flash中所有命令的快捷键方式。
- 如图1-10所示，视图菜单包含了Flash中一些基本的视图控制命令。
- 转到：将视图切换到不同舞台的不同位置。
 - 放大：放大舞台缩放比率。
 - 缩小：缩小舞台缩放比率。
 - 缩放比率：自定义选择舞台缩放比率。
 - 预览模式：选择按不同的舞台区域预览模式，如图1-11所示，包括轮廓、高速显示、消除锯齿、消除文字锯齿和整个等五种模式。通过选择较低品质的预览模式，可以在设计时获得更好的运算速度，但不影响最终生成的图像质量。



图1-10

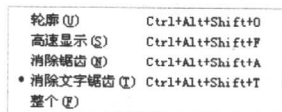


图1-11

- 粘贴板：选择是否只显示舞台区域或显示整个工作区域。
- 标尺：选择是否在舞台上显示标尺。

- 网格：选择是否显示网格，也可以对网格大小进行设置，如图1-12所示。
- 辅助线：选择是否显示辅助线、是否贴紧至辅助线或是否锁定辅助线。并可对辅助线属性进行设置，如图1-13所示。

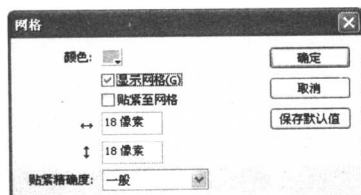


图1-12

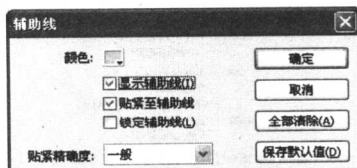


图1-13

- 贴紧：在设计过程中设置舞台元素的贴紧方式，如图1-14所示。
- 隐藏边缘：在元件被选中的情况下隐藏选区边缘。
- 显示形状提示：在控制复杂或罕见的形状变化时，使用显示形状提示将标志起始形状和结束形状中的相对应的点。
- 显示Tab键顺序：显示舞台内元素的Tab键顺序，如在多个输入文本框间切换，可以通过修改Tab键顺序来调整切换顺序。

如图1-15所示，插入菜单包含了在时间轴上插入效果，以及在舞台上插入元件等基本操作命令。

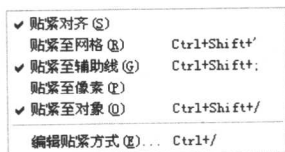


图1-14

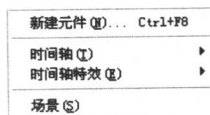


图1-15

- 新建元件：在舞台中插入类型为影片剪辑、按钮或图形的元件，并可定义该元件的链接等属性，如图1-16所示。
- 时间轴：在时间轴中插入各种图层或帧，如图1-17所示。

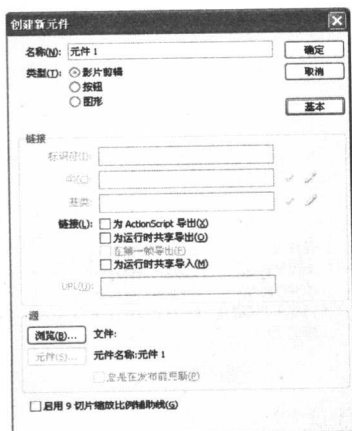


图1-16

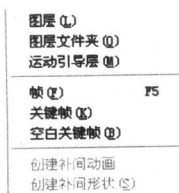


图1-17