



工业和信息化人才培养规划教材
高职高专计算机系列

◎ 安永梅 成维丽 主编

◎ 赵艳伟 肖子蕾 王晓君 副主编

Flash CS5

动画制作与应用 (第2版)



14 个精彩课堂案例

对 14 个精彩简洁的课堂案例进行详细的讲解,使读者在深入学习软件功能的同时,初步了解动画的设计和制作思路。

7 大类商业案例应用

精选 7 大典型应用中的 36 个精彩案例进行细致的分析和详细的讲解,包括标志设计、贺卡设计、电子相册设计、广告设计、网页设计、及游戏设计。

36 个精彩商业案例

对 36 个精彩商业案例进行全面的分析和详细的讲解,开阔读者的动画创意思维,提升动画设计和制作的实际水平。

20 个课堂练习及课后习题

读者可以通过课堂练习及课后习题实际制作案例,巩固前面所学的制作方法和设计技巧。

提供案例及习题操作视频 32 个。



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



工业和信息化人才培养规划教材
高职高专计算机系列

◎ 安永梅 成维丽 主编

◎ 赵艳伟 肖子蕾 王晓君 副主编

Flash CS5

动画制作与应用 (第2版)



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5动画制作与应用 / 安永梅, 成维丽主编

. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2013. 9

工业和信息化人才培养规划教材. 高职高专计算机系
列

ISBN 978-7-115-31886-2

I. ①F… II. ①安… ②成… III. ①动画制作软件—
高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第179541号

内 容 提 要

Flash 是一款功能强大的交互式动画制作软件。本书将对 Flash 目前的主流版本 Flash CS5 的基本操作方法、各个绘图和编辑工具的使用、各种类型动画的设计方法以及动作脚本在复杂动画和交互动画设计中的应用进行详细的介绍。

全书分为上下两篇。上篇主要包括 Flash CS5 基础知识、绘制与编辑图形、对象的编辑和操作、编辑文本、外部素材的使用、元件和库、制作基本动画、层与高级动画、声音素材的导入和编辑、动作脚本应用基础、制作交互式动画与组件等内容;下篇精心安排了标志设计、贺卡设计、电子相册设计、广告设计、网页设计、节目包装及游戏设计等几个应用领域的 30 个精彩实例,并对这些案例进行了全面的分析和讲解。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业“Flash”课程的教材,也可供相关从业人员自学参考。

◆ 主 编 安永梅 成维丽

副 主 编 赵艳伟 肖子蕾 王晓君

责任编辑 王 威

责任印制 杨林杰

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京中新伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2

印张: 20 2013 年 9 月第 2 版

字数: 509 千字 2013 年 9 月北京第 1 次印刷

定价: 49.80 元(附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



3.3.4 绘制风景插画



3.5 课堂练习绘制卡通插画



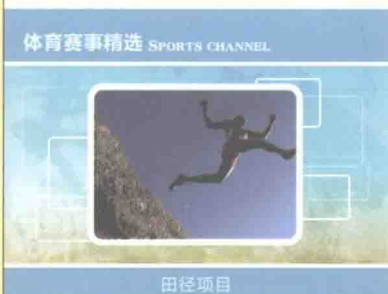
3.6 课后习题绘制圣诞树



4.3.3 制作水果标牌



4.4 课堂练习制作网页 Banner



5.2.4 体育赛事精选



5.3 课堂练习鲜花速递网



5.4 课后习题美食栏目动画



6.3 课堂练习电子电器销售广告



7.6.2 倒影文字效果



7.7 课堂练习制作幸运大转盘



8.2.3 飞舞的蒲公英



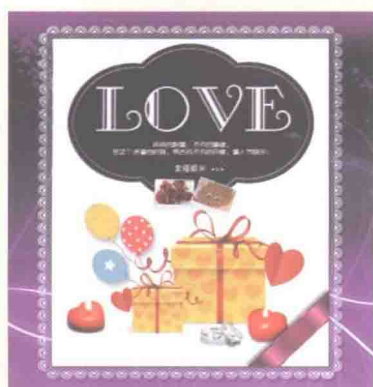
8.3 课堂练习发光效果



8.4 课后习题小精灵撒花



9.2.3 儿童学英语



9.3 课堂练习情人节音乐贺卡



9.4 课后习题制作美味蛋糕



10.1.6 跟随系统时间走的表



10.2 课堂练习制作计算器



10.3 课后习题数码科技动画



11.2.2 控制开关及音量



11.3 课堂练习会员登录界面



11.4 课后习题制作动态按钮



12.2 网络公司网页标志



12.3 化妆品公司网页标志



12.4 传统装饰图案网页标志



12.5 课堂练习设计公司标志



12.6 课后习题商业项目标志



13.2 圣诞节贺卡



13.3 端午节贺卡



13.4 春节贺卡



13.5 课堂练习友情贺卡



13.6 课后习题母亲节贺卡



14.3 珍贵亲友相册



14.4 浪漫婚纱相册



14.5 课堂练习儿童照片电子相册



14.6 课后习题情侣照片电子相册



15.3 时尚戒指广告



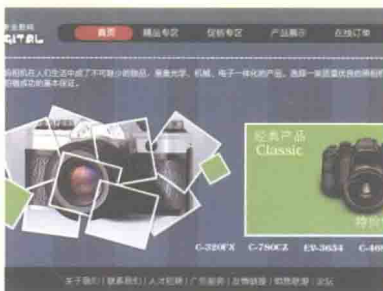
15.4 滑板邀请赛广告



15.5 课堂练习旅游网站广告



15.6 课后习题瑜伽中心广告



16.2 数码产品网页



16.3 化妆品网页



16.5 课堂练习精品购物网页



16.6 课后习题美食生活网页



17.2 时装节目包装动画



17.3 卡通歌曲 KTV



17.4 家居组合游戏



17.5 课堂练习打地鼠游戏



17.6 课后习题接元宝游戏



第2版前言

Flash 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它功能强大, 易学易用, 深受网页制作爱好者和设计人员的喜爱, 已经成为这一领域最流行的软件之一。目前, 我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业, 都将“Flash”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程, 使学生能够熟练地使用 Flash 来进行创意设计, 我们几位长期在高职院校从事 Flash 教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师, 共同编写了本书。

本书具有完善的知识结构体系。在基础技能篇中, 按照“软件功能解析 → 课堂案例 → 课堂练习 → 课后习题”这一思路进行编排。通过软件功能解析, 使学生快速熟悉软件功能和制作特色; 通过课堂案例演练, 使学生深入学习软件功能和动画设计思路; 通过课堂练习和课后习题, 拓展学生的实际应用能力。在案例实训篇中, 根据 Flash 在设计中的各个应用领域, 精心安排了 30 个专业设计实例, 通过对这些案例的全面分析和详细讲解, 使学生在学习过程中更加贴近实际工作, 艺术创意思维更加开阔, 实际设计制作水平不断提升。在内容编写方面, 我们力求细致全面、重点突出; 在文字叙述方面, 我们注意言简意赅、通俗易懂; 在案例选取方面, 我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外, 为方便教师教学, 本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤视频以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源, 任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网 (www.ptpedu.com.cn) 免费下载使用。本书的参考学时为 48 学时, 其中实践环节为 21 学时, 各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	Flash CS5 基础知识	1	
第 2 章	绘制与编辑图形	1	1
第 3 章	对象的编辑和操作	1	1
第 4 章	编辑文本	1	1
第 5 章	外部素材的使用	2	1
第 6 章	元件和库	1	1
第 7 章	制作基本动画	2	1
第 8 章	层与高级动画	1	1
第 9 章	声音素材的导入和编辑	1	1
第 10 章	动作脚本应用基础	1	1
第 11 章	制作交互式动画与组件	1	1
第 12 章	标志设计	1	1
第 13 章	贺卡设计	3	2
第 14 章	电子相册设计	3	2
第 15 章	广告设计	2	2
第 16 章	网页设计	2	2
第 17 章	节目包装及游戏设计	3	2
课 时 总 计		27	21

由于编者水平有限, 书中难免存在错误和不妥之处, 敬请广大读者批评指正。

编 者
2013 年 1 月

Flash 教学辅助资源及配套教辅

素材类型	名称或数量	素材类型	名称或数量
教学大纲	1 套	课堂实例	32 个
电子教案	17 单元	课后实例	32 个
PPT 课件	17 个	课后答案	32 个
第 2 章 绘制与编辑图形	绘制购物招贴	第 11 章 制作交互式动画 与组件	系统登录界面
	绘制透明按钮		动态按钮
	绘制搜索栏	第 12 章 标志设计	网络公司网页标志
	绘制网页图标		化妆品公司网页标志
第 3 章 对象的编辑 和操作	绘制风景插画		传统装饰图案网页标志
	制作商场促销吊签		设计公司标志
	绘制卡通插画		商业项目标志
	绘制圣诞树	第 13 章 贺卡设计	圣诞节贺卡
第 4 章 编辑文本	制作水果标牌		端午节贺卡
	制作网页 Banner		春节贺卡
	变色文字		友情贺卡
第 5 章 外部素材的使用	名胜古迹鉴赏	第 14 章 电子相册设计	母亲节贺卡
	体育赛事精选		温馨生活照片
	鲜花速递网		珍贵亲友相册
	美食栏目动画		浪漫婚纱相册
第 6 章 元件和库	制作动态菜单	第 15 章 广告设计	儿童照片电子相册
	电子电器销售广告		情侣照片电子相册
	美食电子菜单		健身舞蹈广告
第 7 章 制作基本动画	制作 LOADING 下载条		时尚戒指广告
	倒影文字效果		滑板邀请赛广告
	制作幸运大转盘		旅游网站广告
	流星效果		瑜伽中心广告
第 8 章 层与高级动画	飞舞的蒲公英	第 16 章 网页设计	数码产品网页
	发光效果		化妆品网页
	小精灵撒花		房地产网页
第 9 章 声音素材的 导入和编辑	儿童学英语		精品购物网页
	情人节音乐贺卡		美食生活网页
	制作美味蛋糕	第 17 章 节目包装 及游戏设计	时装节目包装动画
第 10 章 动作脚本 应用基础	跟随系统时间走的表		卡通歌曲 MTV
	计算器		家居组合游戏
	数码科技动画		打地鼠游戏
	控制开关及音量		接元宝游戏



目 录

上 篇 基础技能篇.....1	课堂练习——绘制搜索栏..... 26
第 1 章 Flash CS5 基础知识.....2	课后习题——绘制网页图标..... 26
1.1 工作界面3	第 3 章 对象的编辑和操作 27
1.2 文件操作3	3.1 对象的变形 28
1.2.1 新建文件.....3	3.1.1 扭曲对象28
1.2.2 保存文件.....4	3.1.2 封套对象28
1.2.3 打开文件.....5	3.1.3 缩放对象28
第 2 章 绘制与编辑图形6	3.1.4 旋转与倾斜对象29
2.1 绘制基本线条与图形7	3.1.5 翻转对象30
2.1.1 线条工具和铅笔工具.....7	3.2 对象的操作 30
2.1.2 椭圆工具和矩形工具.....7	3.2.1 组合对象30
2.1.3 多角星形工具7	3.2.2 分离对象30
2.1.4 刷子工具8	3.2.3 叠放对象31
2.1.5 钢笔工具8	3.2.4 对齐对象31
2.1.6 喷涂刷工具8	3.3 对象的修饰 32
2.2 选择图形9	3.3.1 将线条转换为填充32
2.2.1 选择工具9	3.3.2 扩展填充32
2.2.2 部分选取工具10	3.3.3 柔化填充边缘33
2.2.3 套索工具12	3.3.4 课堂案例——绘制风景插画33
2.3 编辑图形14	3.4 对齐面板和变形面板 35
2.3.1 墨水瓶工具和颜料桶工具.....14	3.4.1 对齐面板36
2.3.2 滴管工具14	3.4.2 变形面板36
2.3.3 橡皮擦工具14	3.4.3 课堂案例——制作商场 促销吊签37
2.3.4 任意变形工具和填充变形工具15	课堂练习——绘制卡通插画 41
2.3.5 课堂案例——绘制购物招贴15	课后习题——绘制圣诞树 41
2.4 图形色彩18	第 4 章 编辑文本 42
2.4.1 纯色编辑面板18	4.1 使用文本工具 43
2.4.2 颜色面板19	
2.4.3 课堂案例——绘制透明按钮22	



4.1.1 创建文本	43	6.2.3 创建影片剪辑元件	75
4.1.2 文本属性	44	6.3 元件的引用——实例	76
4.2 文本的类型	45	6.3.1 建立实例	76
4.2.1 静态文本	46	6.3.2 改变实例的颜色和透明效果	78
4.2.2 动态文本	46	6.3.3 分离实例	79
4.2.3 输入文本	46	6.3.4 课堂案例——制作动态菜单	80
4.3 文本的转换	47	6.4 库	83
4.3.1 变形文本	47	6.4.1 库面板的组成	83
4.3.2 填充文本	47	6.4.2 库面板弹出式菜单	83
4.3.3 课堂案例——制作水果标牌	48	课堂练习——电子电器销售广告	84
课堂练习——制作网页 Banner	49	课后习题——美食电子菜单	85
课后习题——变色文字	50	第7章 制作基本动画	86
第5章 外部素材的使用	51	7.1 动画与帧的基本概念	87
5.1 图像素材	52	7.2 帧的显示形式	87
5.1.1 图像素材的格式	52	7.3 时间轴的使用	89
5.1.2 导入图像素材	52	7.3.1 时间轴面板	89
5.1.3 将位图转换为图形	55	7.3.2 绘图纸(洋葱皮)功能	91
5.1.4 将位图转换为矢量图	56	7.3.3 在时间轴面板中设置帧	93
5.1.5 课堂案例——名胜古迹鉴赏	56	7.4 逐帧动画	93
5.2 视频素材	64	7.5 形状补间动画	94
5.2.1 视频素材的格式	64	7.5.1 创建形状补间动画	95
5.2.2 导入视频素材	64	7.5.2 课堂案例—— 制作 LOADING 下载条	96
5.2.3 视频的属性	65	7.6 传统补间动画	98
5.2.4 课堂案例——体育赛事精选	65	7.6.1 创建传统补间动画	98
课堂练习——鲜花速递网	69	7.6.2 课堂案例——倒影文字效果	100
课后习题——美食栏目动画	69	7.7 测试动画	103
第6章 元件和库	70	课堂练习——制作幸运大转盘	104
6.1 元件的3种类型	71	课后习题——流星效果	104
6.1.1 图形元件	71	第8章 层与高级动画	105
6.1.2 按钮元件	71	8.1 层	106
6.1.3 影片剪辑元件	71	8.1.1 层的基本操作	106
6.2 创建元件	71	8.1.2 图层文件夹	110
6.2.1 创建图形元件	72		
6.2.2 创建按钮元件	72		



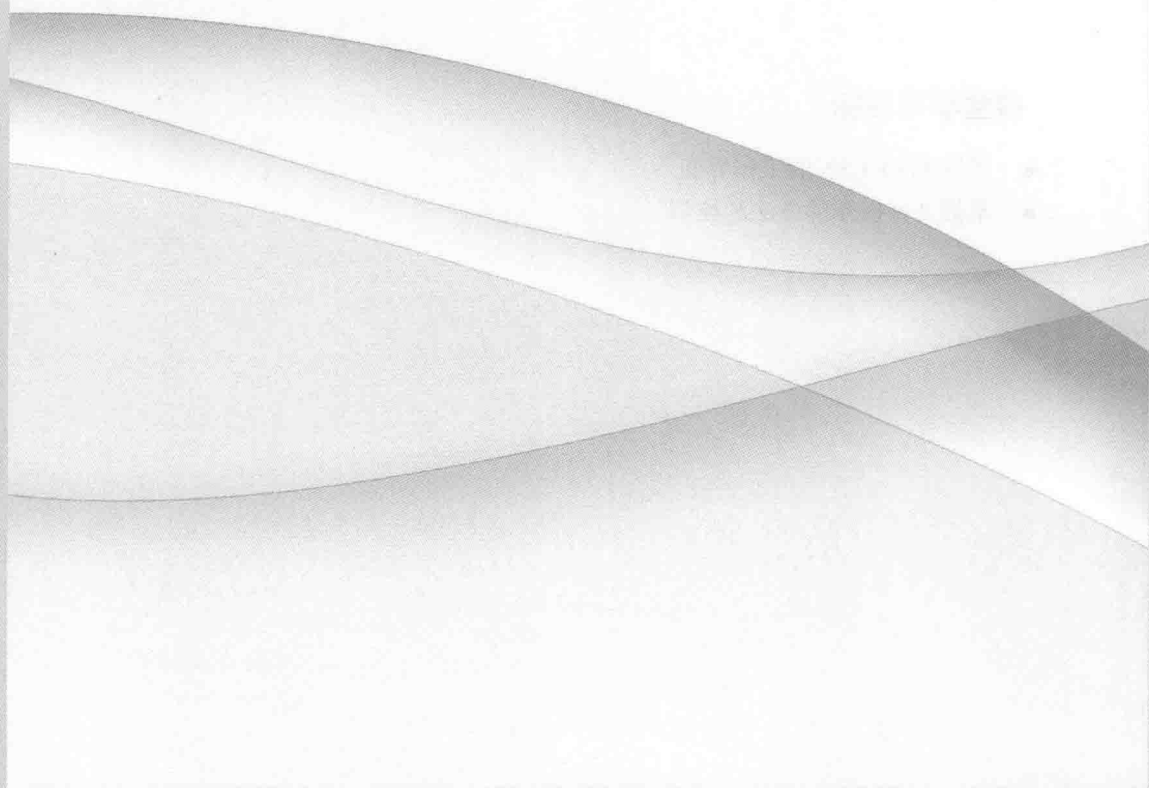
8.2 引导层的动画制作	111	11.1 播放和停止动画	141
8.2.1 普通引导层	112	11.2 控制声音	141
8.2.2 运动引导层	112	11.2.1 控制声音	141
8.2.3 课堂案例——飞舞的蒲公英	112	11.2.2 课堂案例——控制开关及音量	143
8.3 遮罩层	117	11.3 按钮事件	147
8.4 分散到图层	118	11.4 组件	148
课堂练习——发光效果	118	11.4.1 设置组件	148
课后习题——小精灵撒花	119	11.4.2 组件分类与应用	149
第9章 声音的导入和编辑	120	课堂练习——系统登录界面	155
9.1 音频的基本知识及		课后习题——动态按钮	155
声音素材的格式	121	下 篇 案例实训篇	156
9.1.1 音频的基本知识	121	第12章 标志设计	157
9.1.2 声音素材的格式	121	12.1 标志设计概述	158
9.2 导入并编辑声音素材	122	12.2 网络公司网页标志	158
9.2.1 添加声音	122	12.3 化妆品公司网页标志	162
9.2.2 属性面板	123	12.4 传统装饰图案网页标志	167
9.2.3 课堂案例——儿童学英语	125	课堂练习——设计公司标志	172
课堂练习——情人节音乐贺卡	127	课后习题——商业项目标志	172
课后习题——制作美味蛋糕	128	第13章 贺卡设计	173
第10章 动作脚本应用基础	129	13.1 贺卡设计概述	174
10.1 动作脚本的使用	130	13.2 圣诞节贺卡	174
10.1.1 数据类型	130	13.3 端午节贺卡	187
10.1.2 语法规则	131	13.4 春节贺卡	197
10.1.3 变量	133	课堂练习——友情贺卡	207
10.1.4 函数	134	课后习题——母亲节贺卡	207
10.1.5 表达式和运算符	134	第14章 电子相册设计	208
10.1.6 课堂案例——		14.1 电子相册设计概述	209
跟随系统时间走的表	135	14.2 温馨生活照片	209
课堂练习——计算器	138	14.3 珍贵亲友相册	224
课后习题——数码科技动画	139	14.4 浪漫婚纱相册	232
第11章 制作交互式动画			
与组件	140		

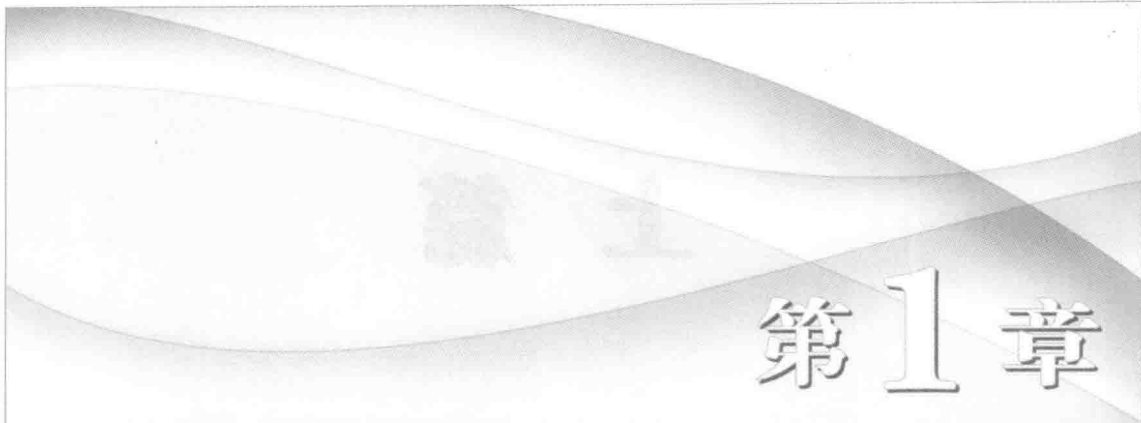


课堂练习——儿童照片电子相册	238	16.3 化妆品网页	270
课后习题——情侣照片电子相册	239	16.4 房地产网页	276
第 15 章 广告设计	240	课堂练习——精品购物网页	281
15.1 广告设计概述	241	课后习题——美食生活网页	281
15.2 健身舞蹈广告	241	第 17 章 节目包装及游戏设计	282
15.3 时尚戒指广告	245	17.1 节目包装及游戏设计概述	283
15.4 滑板邀请赛广告	254	17.2 时装节目包装动画	283
课堂练习——旅游网站广告	260	17.3 卡通歌曲 MTV	291
课后习题——瑜伽中心广告	260	17.4 家居组合游戏	303
第 16 章 网页设计	261	课堂练习——打地鼠游戏	310
16.1 网页设计概述	262	课后习题——接元宝游戏	310
16.2 数码产品网页	262		

上 篇

基础技能篇





第1章

Flash CS5 基础知识

本章主要讲解 Flash CS5 的基础知识和基本操作。通过学习这些内容，读者可以认识 and 了解 Flash CS5 工作界面的构成，并掌握文件的基本操作方法和技巧，为以后的动画设计和制作打下一个坚实的基础。

课堂学习目标

- 了解 Flash CS5 的工作界面
- 掌握文件操作的方法和技巧



1.1 工作界面

Flash CS5 的工作界面由以下几部分组成：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板以及浮动面板，如图 1-1 所示。

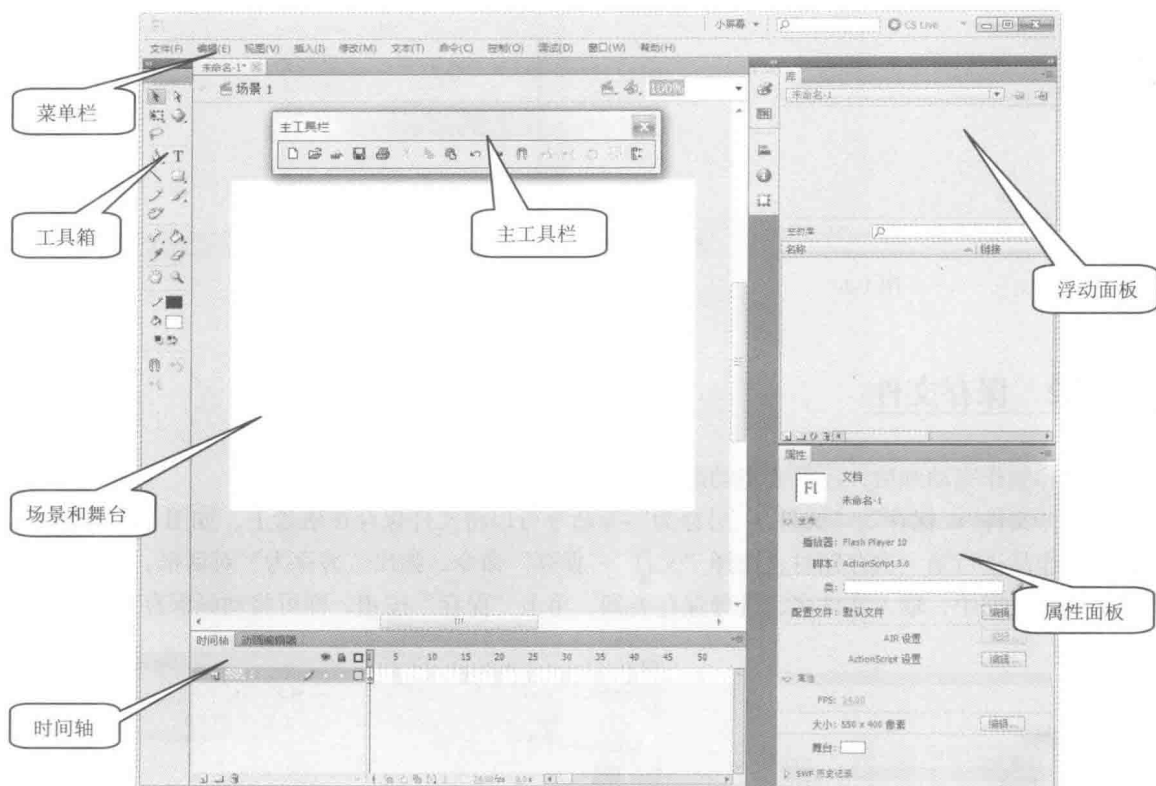


图 1-1

1.2 文件操作

在一个空白的文件中绘图，首先需要在 Flash 中新建一个空白文件。如果要对图形或动画进行修改和处理，就需要在 Flash 中打开需要的动画文件。修改或处理动画后，可以将动画文件进行保存。下面将讲解如何新建、保存和打开动画文件。

1.2.1 新建文件

新建文件是使用 Flash CS5 进行设计的第一步。

选择“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图 1-2 所示。在对话框中，可以创建 Flash 文档，并设置 Flash 影片的媒体和结构；或创建基于窗体的 Flash 应用程序，应用于 Internet；也可以创建用于控制影片的外部动作脚本文件等。选择完成后，单击“确定”按钮，



即可完成新建文件的任务，如图 1-3 所示。

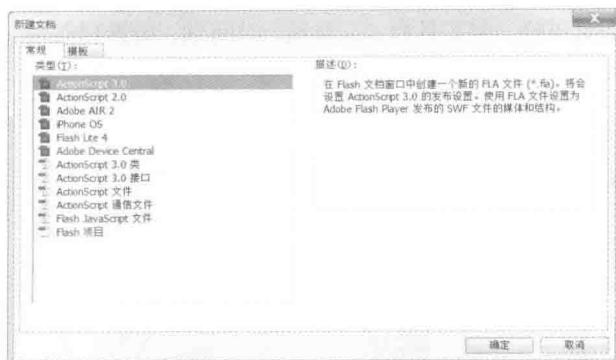


图 1-2



图 1-3

1.2.2 保存文件

编辑和制作完动画后，还需要将动画文件进行保存。

通过“文件 > 保存”、“文件 > 另存为”等命令可以将文件保存在磁盘上，如图 1-4 所示。设计好的作品进行第一次存储时，选择“文件 > 保存”命令，弹出“另存为”对话框，如图 1-5 所示。在对话框中，输入文件名，选择保存类型，单击“保存”按钮，即可将动画保存。

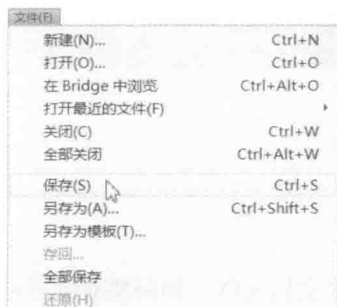


图 1-4



图 1-5

提示

当对已经保存过的动画文件进行了各种编辑操作后，选择“文件 > 保存”命令，将不弹出“另存为”对话框，计算机直接保留最终确认的结果，并覆盖原始文件。因此，在未确定要放弃原始文件之前，应慎用此命令。

若既要保留修改过的文件，又不想放弃原文件，可以选择“文件 > 另存为”命令，弹出“另存为”对话框。在对话框中，可以为更改过的文件重新命名、选择路径并设定保存类型，然后进行保存。这样，原文件保留不变。