



电脑设计方案实录丛书



配套光盘中含全书所有实例的调用文件以及实例文件 (FLA、SWF)

Flash

动画创作方案实录

科大工作室 周伟 等编著

- 清晰的章节脉络
- 经典实用的案例解析
- 及时有效的提醒注意
- 内容丰富的知识延伸
- 即学即用的学习目的



化学工业出版社



电脑设计方案实录丛书

Flash

动画创作方案实录

科大工作室 周伟 等编著



化学工业出版社

· 北京 ·

不管是兴趣使然还是工作需要,学习的目的都是学以致用。本书将 Flash 动画创作中涉及的内容,以实例的方式有针对性地展开讲解,使读者不仅能掌握书中所讲述的知识,更能将其应用到实际工作中,从而创作出更优秀的作品。

本书详细讲述了方案的设计及制作过程。读者通过本书可以了解动画方案的制作流程,掌握在设计中运用的方法与技巧。本书内容深入浅出、图文并茂,读者只需按照书中所讲述的步骤操作即可以达到预想的效果。

独特的知识结构、通俗易懂的语言、详细全面的讲解,让读者在短时间内深刻理解 Flash 在动画方案设计与制作方面的相关知识,从而能举一反三,真正掌握 Flash 的精髓及设计思想。

本书适合对 Flash 有一定操作经验,想从事或已经从事设计工作的读者,同时也可以作为大中专院校动画设计课程的教材。本书所附的光盘中包含了书中所有实例的源文件和调用图片,读者可以在学习过程中随时调用。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画创作方案实录/科大工作室 周伟 等编著.

—北京:化学工业出版社,2008.4

(电脑设计方案实录丛书)

ISBN 978-7-122-02372-8

ISBN 978-7-900239-42-6 (盘号)

I. F… II. ①科… ②周… 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 (2008) 第 036774 号

策 划:王思慧 孙 炜

装帧设计:唐瑞刚

责任编辑:孙 炜

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装:化学工业出版社印刷厂

787mm×1092mm 1/16 印张14 彩插2 字数334千字 2008年4月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价:28.00元(含1CD)

版权所有 违者必究

丛书前言

如今，处在信息时代的我们——是幸运的。社会的变革、科技的发展为我们提供了许多展现自我的空间。电脑图像设计的出现，更是将传统的绘画推向了一个崭新的阶段。传统的“设计”概念也被赋予了新的生命和内涵。如今，设计师利用手中的电脑就可以将自己的情感、对美的理解、对生活的向往和对理想的追求淋漓尽致地表现出来。

借助电脑将设计方案更直观地呈现给客户，是每一个设计公司对设计人员的基本要求。从事设计工作的朋友们，要求在掌握电脑基本操作的同时，更要具备运用电脑从事设计创作工作的能力。也许现在您已掌握了电脑的基本操作，想跨入设计创作的行列，正在寻求适合自己的途径，那么，由科大工作室精心策划的《电脑设计方案实录》丛书，是您跨入设计创作行列的最佳捷径，也是您成为优秀设计师最得力的助手！

本套丛书共包括：

《3ds max 装修效果图设计方案实录》

《3ds max 建筑园林效果图设计方案实录》

《AutoCAD 建筑工程设计方案实录》

《AutoCAD 机械工程设计方案实录》

《AutoCAD 办公家具设计方案实录》

《Photoshop 商用图像处理方案实录》

《Dreamweaver 网站设计方案实录》

《Flash 动画创作方案实录》

与其他图书相比，本套丛书具有以下特点：

(1) 明确的读者定位。本套丛书面向具备一定软件操作基础的读者，专门为艺术设计爱好者量身定做。它既可作为读者提升自身设计水平的参考书，又可以作为想从事艺术设计的爱好者的学习教材。

(2) 清晰的章节脉络。本套丛书以实用、时尚、贴近现实生活的工程案例为主线，按照不同设计风格的方案或者不同类型的方案组织章节结构，脉络清晰，便于读者阅读。

(3) 经典实用的案例解析。本套丛书贴近于当前设计的流行前沿，从家装、工装、办公家具、图像处理、动画等设计领域抽出典型案例，对其设计理念和软件的主要功能进行了详尽讲解，让读者在知其然的同时，又知其所以然，最终目的是培养读者独立的创意能力。

(4) 及时有效的提醒注意。本套丛书中设置了“注意”项目，对案例操作过程中容易出现的错误，作了及时提醒，便于读者顺利完成学习任务。有些“注意”内容还是作者宝贵设计工作经验的总结。

(5) 内容丰富的知识延伸。在章节结束时, 根据章节讲解的不同内容, 对学过的知识点以及技巧进行总结, 并拓展延伸, 让读者掌握更全面的知识内容。

(6) 相互引荐, 全面发展。本套丛书对不同课题的书目之间进行互相引荐, 便于读者在最短的时间内了解其他课题信息, 掌握更全面的知识内容, 从而更能适应社会的多元化发展。

(7) 即学即用的学习目的。本丛书中的所有案例都源自于实际工作, 读者可以根据书中提供的设计流程来应对实际工作, 从而不会因没有实际工作经验而被拒之于设计岗位之外。

为了便于读者学习, 我们在本书中设计了两个小图标, 分别是:



讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此, 我们要衷心感谢向本套丛书提出改进意见的同行和学员, 由于他们的认真负责, 使本套丛书避免了许多错误, 内容更加充实。

另外, 还特别感谢您选择了本套丛书, 如果您对本书有什么意见和建议, 请直接告诉我们的。

科大 QQ 交流群: 3670212

E-mail: kd-1000@163.com

科大网站: www.keda-edu.com

科大工作室

2008 年 3 月

本书导读

我们为什么要学习 Flash 软件？那自然是“学以致用”，通过学习，将自己头脑中一些美好想法通过制作的 Flash 动画得以实现。

软件只是一种工具，学习使用它，是因为需要用它来实现自己的想法，将这些想法变成看得见的动画作品。那怎样把自己的想法变成生动的动画形象呢？本书通过大量的实例教程，使读者完全地掌握 Flash 软件的操作和使用，把心中那些美好的想法转变成生动的动画。

■ 本书内容

本书内容深入浅出、言简意赅，以图文并茂的形式，介绍了多个方案设计、制作方法和技巧。书中的实例多数是笔者虚构的案例，但这些案例涉及到现实当中的很多领域，对开拓读者的思路是很有帮助的。

本书在介绍每一个案例之前，都会从整个案例的设计构思入手，从动画整体思路和大体的效果两个方面进行一个简单的描述，然后再以实录形式，详细介绍案例的实际制作过程。

本书共分 8 章，具体内容如下：

- ◆ 第 1 章 走进 Flash 的设计领域：介绍了 Flash 的操作界面、各种工具和菜单命令的使用方法以及 Flash 基本动画类型。
- ◆ 第 2 章 大众汽车广告动画设计方案：以生动、时尚的表达方式，简单的操作方法制作一个汽车类的广告动画。
- ◆ 第 3 章 瑞升家和广告动画设计方案：制作一个比较典型的房产动画广告。
- ◆ 第 4 章 嘉美护肤品宣传动画设计方案：合理应用时尚元素，制作一个护肤品广告。
- ◆ 第 5 章 瑞恒大厦宣传动画设计方案：合理安排图层，制作一个写字楼宣传动画。
- ◆ 第 6 章 中美电器宣传动画设计方案：综合 Flash 动画的制作技巧，制作一个网络竖幅广告动画。
- ◆ 第 7 章 交互动画设计方案：使用基础 Flash 脚本，制作一个“找茬”小游戏。
- ◆ 第 8 章 Flash 动画的发布与输出：介绍 Flash 影片的测试、发布输出及发布输出前的设置。
- ◆ 附录：Flash 8 标准快捷键。

■ 读者对象

本书是学习 Flash 动画的进阶教程。适合于有一定 Flash 软件使用和动画制作基础的读者，同时也可以作为大中专院校动画设计课程的教材。

■ 关于本书所附光盘

本书所附光盘包含书中实例所用到的素材和相关参考实例，以下是光盘内容的详细说明：

- ◆ “调用文件”目录：保存本书中所有调用的图片文件。
- ◆ “调用文件\第2章”目录：保存第2章的调用文件。
- ◆ “调用文件\第3章”目录：保存第3章的调用文件。
- ◆ “调用文件\第4章”目录：保存第4章的调用文件。
- ◆ “调用文件\第5章”目录：保存第5章的调用文件。
- ◆ “调用文件\第6章”目录：保存第6章的调用文件。
- ◆ “调用文件\第7章”目录：保存第7章的调用文件。
- ◆ “实例”目录：保存本书中所有的参考实例。

本书中动画制作素材的部分图片来源于互联网上的图片素材共享网站，作者在此表示感谢。

本书由高志清策划、周伟等执笔，科大工作室的张爱城、林英、贾惠良、王爱婷、刘霞、张传记、孟凡宏、王海燕、王先娥、徐佳龙、胡爱玉、张伟、车宇、许海声、夏小寒、姜华华等都为本书的成稿做了大量的工作，在此表示感谢。

由于作者知识水平有限，书中难免有不足和疏漏之处，恳请广大读者批评指正。另外，您在阅读本书时，如果对本书有什么意见或建议，可直接与科大工作室联系。

目 录

1 走进 Flash 的设计领域	1
1-1 认识 Flash.....	2
1-1-1 Flash 动画技术的特点.....	2
1-1-2 Flash Professional 8 简介.....	4
1-2 熟悉 Flash 的操作界面.....	10
1-2-1 Flash 8 导航界面.....	10
1-2-2 Flash 8 工作界面.....	11
1-2-3 菜单栏.....	12
1-2-4 主工具栏.....	19
1-2-5 工具栏.....	20
1-2-6 【时间轴】面板.....	21
1-2-7 工作区.....	22
1-2-8 属性面板区.....	22
1-2-9 浮动面板区.....	23
1-3 Flash 基本动画类型.....	23
1-3-1 逐帧动画.....	23
1-3-2 补间动画.....	24
1-4 思考与总结.....	25
2 大众汽车广告动画设计方案	27
2-1 汽车动画广告方案设计理念.....	28
2-1-1 设计理念.....	28
2-1-2 设计构思.....	29
2-2 方案设计效果预览.....	29

2-3	方案制作流程	32
2-4	方案中的相关技巧	38
2-4-1	方案的实现	38
2-4-2	方案制作过程中的技巧	39
2-5	方案制作实录	39
2-6	方案总结	63
3	瑞升家和广告动画设计方案	65
3-1	方案设计理念	66
3-1-1	设计理念	66
3-1-2	设计构思	67
3-2	方案设计效果预览	67
3-3	方案制作流程	69
3-3-1	Loading 部分	69
3-3-2	观海别院部分	70
3-3-3	新城小区部分	72
3-3-4	结束 Logo 部分	73
3-4	方案中的相关技巧	73
3-4-1	方案的实现	74
3-4-2	方案制作过程中的技巧	74
3-5	方案制作实录	75
3-6	方案总结	89
4	嘉美护肤品宣传动画设计方案	91
4-1	方案设计理念	92
4-1-1	设计理念	92
4-1-2	设计构思	93
4-2	方案设计效果预览	93
4-3	方案制作流程	96

4-3-1 第一个女孩	96
4-3-2 第二个女孩	97
4-3-3 产品展示部分	98
4-4 方案中的相关技巧	99
4-5 方案制作实录	100
4-6 方案总结	112
5 瑞恒大厦宣传动画设计方案	113
5-1 方案设计理念	114
5-1-1 设计理念	114
5-1-2 设计构思	115
5-2 方案设计效果预览	116
5-3 方案制作流程	118
5-4 方案中的相关技巧	123
5-4-1 方案的实现	123
5-4-2 方案制作过程中的技巧	123
5-5 方案制作实录	124
5-6 方案总结	143
6 中美电器宣传动画设计方案	145
6-1 方案设计理念	146
6-1-1 设计理念	146
6-1-2 设计构思	147
6-2 方案设计效果预览	147
6-3 方案制作流程	149
6-4 方案制作实录	153
6-5 方案总结	169
7 交互动画设计方案	171
7-1 方案设计理念	172

7-1-1	设计理念	172
7-1-2	设计构思	173
7-2	方案设计效果预览	173
7-3	方案制作流程	175
7-4	方案制作实录	179
7-5	方案总结	193
8	Flash 动画的发布与输出	195
8-1	Flash 动画影片的优化	196
8-2	Flash 动画影片发布前的测试	199
8-2-1	测试影片	200
8-2-2	测试场景	202
8-3	输出 Flash 动画	203
8-3-1	输出 Swf 动画	203
8-3-2	输出 Gif 动画	205
8-4	输出设置	206
8-4-1	选择输出的文件类型	206
8-4-2	输出文件类型的选项设置	207
8-4-3	输出预览	209
8-5	总结	209
	附录 Flash 8 标准快捷键	211

CHAPTER

1



科大工作室

走进 Flash 的设计领域

本章内容

——重点知识：Flash 8 界面的组成

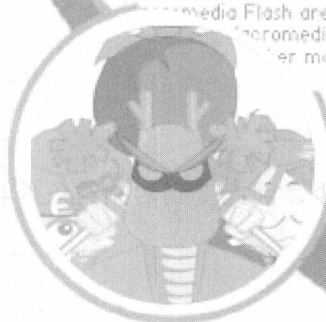
——难点知识：Flash 8 工具的功能

——技巧点拨：Flash 8 工具的使用

——知识延伸：Flash 基本动画类型

macromedia®
FLASH P

Copyright (c) 1993-2005 Macromedia, Inc. and its li
rights reserved. Macromedia, the Macromedia l
media Flash are trademarks or registe
Macromedia, Inc. in the United
er marks are the prom



Flash——一个为人们所熟知的英文单词，就是连一些爷爷级别的老人们都知道有“Flash”这个东西。“Flash 动画”也已经在网络、电视及手机等多种平台上广泛使用。用一个词来说，那就是家喻户晓。

1-1 认识 Flash

Flash 诞生于 1998 年，一面市就以其独特的 2D 网页多媒体技术，以及友好的交互式的编程令网络用户眼前一亮，但起初 Flash 并没有受到人们的重视，只有很少的人在网页上使用这种技术。

Flash 真正被人们重视是在 1999 年。在动画制作与脚本编程得到了很大程度的加强后，Macromedia 公司正式推出了 Flash 4，在短短的一年时间里，Flash 动画得到了迅猛的发展与普及。

从早期简单的 Flash 动画，到如今各种各样的大型动画，只不过是经历了短短的 10 年时间。在这期间 Flash 的每一次飞跃都是技术水平的一次跨越，同时对 Flash 制作行业产生了极其深远的影响。特别是在大型 Flash 动画中，综合了多种技术与技巧，整合了多种编程语言（包括前端的 HTML/JAVASCRIPT、后端的 PHP/ASP/CGI 等），是多种图像处理工具（包括 3DS MAX、CorelDraw、FREEHAND、Photoshop 等）的结晶。如图 1-1 所示是非凡动力动漫坊的 Flash 作品。



图 1-1 非凡动力动漫坊的 Flash 作品

1-1-1 Flash 动画技术的特点

Flash 动画技术的主要特点有以下几个。

1. 占用的资源少

Flash 动画的最主要特点就是短小，占用网络资源很少，因此受到的制约条件也少，能以最简单的表现形式体现最完整的含意。

2. 具有完善的交互性

Flash 动画可以实现人机交互,很好地满足用户的需要,使用户参与到 Flash 动画中去,来决定动画的走向和动画情节的发展。参考实例如图 1-2 所示。



图 1-2 Flash 网站(迪士尼中国官方网站 <http://www.disney.com.cn/>)

3. 动画创作简单易学

Flash 没有很复杂的操作,用户只需要掌握一般的、很简单的操作技巧,就可以制作出有声有色的动画作品,它使一个 Flash 动画爱好者很容易就能转变为 Flash 动画的制作者。

4. 传播性强

由于 Flash 动画的体积比起其他的动画形式要小很多,所以在网络上的传输速度也就更快得多。如今很多的 MV 已由传统的视频转型为 Flash 动画形式,在网络上广泛传播。

5. 独特的视觉效果

Flash 动画具有一种独特的视觉效果,比传统的动画画面更加灵巧,用现在比较流行的说法就是“显示得很酷”。因此,Flash 动画特别受青年一代的喜爱,他们也通过 Flash 动画的这种风格体现自己独特的个性。

6. 低廉的制作成本

Flash 动画形式的出现,对于一些专业动画制作者来说,是一件可以省钱的大好事。Flash 动画不管是从人力上还是物力上,成本都远远低于传统的动画制作,这也是

Flash 动画能快速风靡全球的原因之一。

● 多平台的适应性

Flash 动画现在已经能够在多种平台上使用，不仅是电脑的操作系统，还包括很多的视频媒体，比如电视台、手机等都可以播放 Flash 动画，也可以通过 Flash 来实现交互功能。

1-1-2 Flash Professional 8 简介

Flash Professional 8（以下简称 Flash 8）是 Macromedia 公司出品的最后一个交互动画制作软件，之后该公司即被 Adobe 公司兼并。该版本在原有版本的基础上又做出了很大的改进，增加了多个实用性很强的功能，使 Flash 动画的制作更为便捷。本书就是以 Flash 8 软件来进行案例制作的。如图 1-3 所示为 Flash 8 的启动界面。

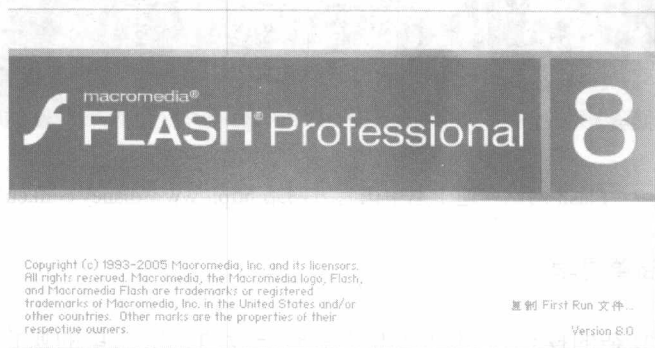


图 1-3 Flash 8 启动界面

Macromedia 公司并没有因为将被兼并而放弃对 Flash 新产品的开发和完善，反而将以公司命名的最后一个版本的 Flash 改造得更为人性化，使 Flash 8 更具人情味。在该版本中，新增和完善的内容主要有以下几个。

1. 新增【滤镜】面板

在该版本中最明显的改变就是在【属性】面板上多出来两个面板，第一个就是【滤镜】面板，如图 1-4 所示。

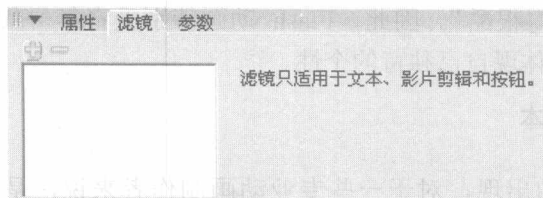


图 1-4 新增的【滤镜】面板

该面板只适用于文本、影片剪辑和按钮，当选择了以上三种对象后，打开【滤镜】面板时，面板中的（添加滤镜）按钮变为可用，单击该按钮后在列表中选择滤镜，如图 1-5 所示。

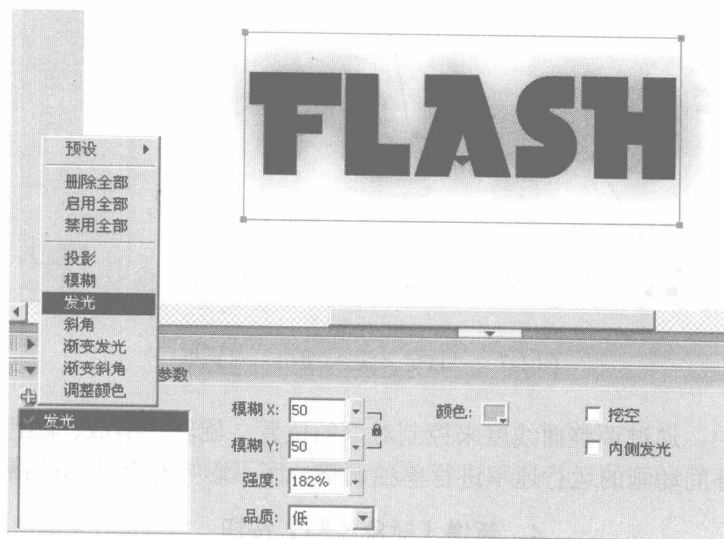


图 1-5 选择滤镜

2. 新增【参数】面板

在【滤镜】面板旁边还有一个【参数】面板，这个面板在 Flash MX 2004 中也曾经出现过，只不过是通过在舞台中创建组件后才会出现，而在 Flash 8 中，该面板则被直接添加到【属性】面板区域中，如图 1-6 所示。

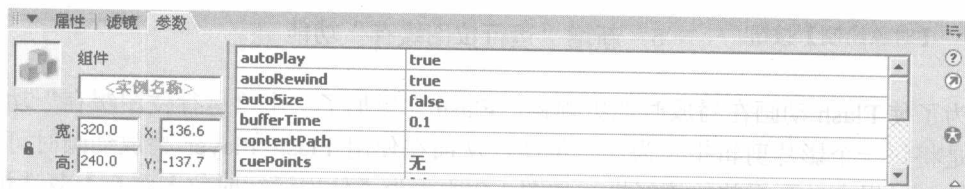


图 1-6 新增的【参数】面板

3. 新增“缓入/缓出”效果

在最常见的动画效果中，“缓入/缓出”效果是使用率最高的一种。在以往的 Flash 版本中，要制作这种效果很费工夫。Flash 8 中就将这种效果单独分离出来，增加了“缓入/缓出”效果。如图 1-7 所示为“自定义缓入/缓出”对话框。

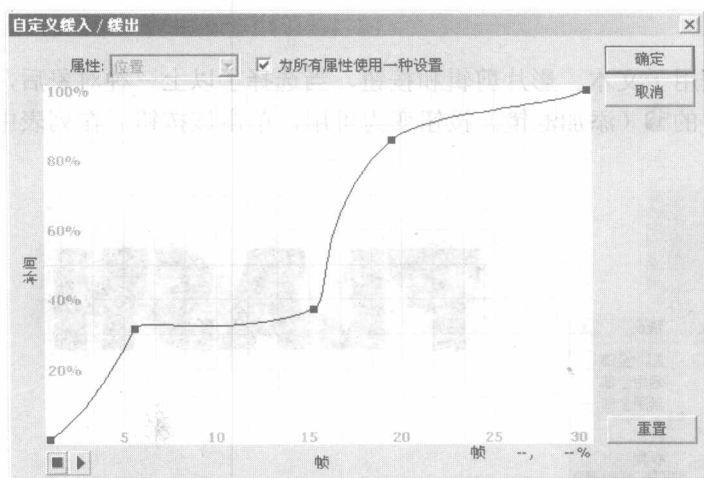
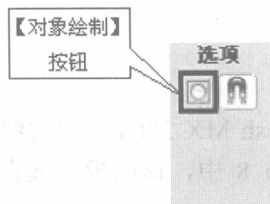


图 1-7 “自定义缓入/缓出”对话框

在对话框中，通过调整曲线度来控制对象的位置、旋转、缩放、颜色及滤镜淡入淡出属性。对于补间动画的运行速率进行单独调整，而不影响整个动画的播放速率。

4. 新增【对象绘制】按钮



单击工具栏中的绘图工具按钮，会发现在选项区新增了一个按钮，如图 1-8 所示。

单击该按钮后，再使用绘图工具绘制出来的图形，不是以矢量图形的形式出现在舞台上，而是以一种整体图像的方式出现在舞台上，右击对象，进入对象的编辑模式，图形对象依然是矢量图形，并可以对其进行操作。

图 1-8 【对象绘制】按钮

5. 新增“运行位图缓存”功能

为了使 Flash 动画在播放时能更顺畅，Flash 8 增加了一个“运行位图缓存”功能，作用是将每一个影片剪辑指定为一个位图，从而在使用 Flash Player 播放动画时可以进行缓冲，以提高动画播放的流畅性。如图 1-9 所示为【使用运行时位图缓存】复选框。

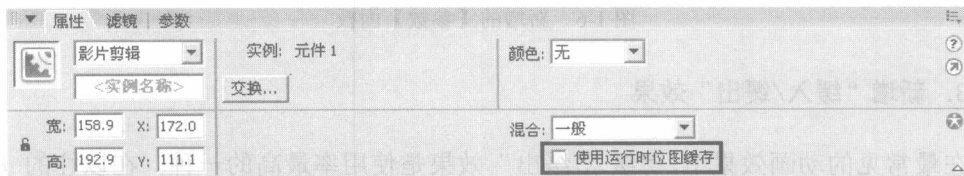


图 1-9 【使用运行时位图缓存】复选框