



览众刘强 编著
飞思数码产品研发中心 监制

风云 II

Flash CS3 中文版 动画制作



国内资深平面教育专家汇集多年教学经验精心编著
通过书盘互动多媒体教学方式,帮助读者轻松学会软件设计知识
本书采用实例带动知识点的讲解方式,使读者能够轻松上手Flash CS3动画制作
100分钟的操作实例视频讲解,帮助读者换一种方式轻松学习
900个音效文件,帮助设计者轻松搞定动画配音
900张丰富精彩的矢量素材图形,以及9000张位图素材图形



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

TP391.41/2045D

2008

视觉

II

Flash CS3 中文版

动画制作



览众刘强
飞思数码产品研发中心

编著
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

随着网站建设技术的成熟,网站建设逐渐进入多元化时代,网站中的Flash动画越来越成为重点。各种商业广告的运用成为网站上的亮点。本书从简单到复杂地介绍了Flash软件,讲解了Flash的各个知识点,并配以相应的实例,从基础出发,从简单出发,到各种专业动画制作,深入浅出,让读者轻松地在最短的时间里掌握Flash动画的制作流程和方法。

本书提供丰富的练习素材、源文件,为读者使用本书提供方便,并配多媒体视频教学光盘;特别适合初、中级网页设计人员及学习图形图像处理的读者,是广大网页设计从业人员不可多得的功能速学手册和案头工具书,还可以作为高校艺术设计专业设计课程的配套教材。

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中文版动画制作 / 览众, 刘强编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.5
(风云 II)

ISBN 978-7-121-06265-0

I. F… II. ①览…②刘… 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039369号

责任编辑: 王树伟 田志虹

印刷: 北京天宇星印刷厂

装订: 北京鼎盛东极装订有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 850×1168 1/16 印张: 23 字数: 662.4千字 彩插: 8

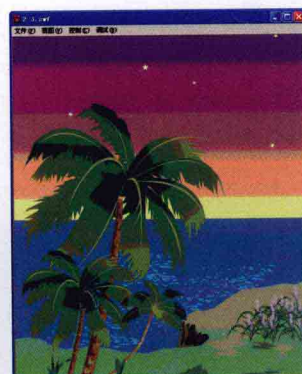
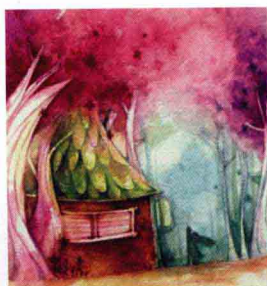
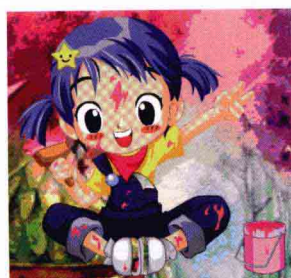
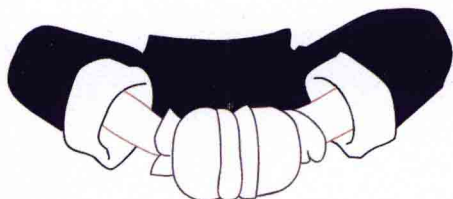
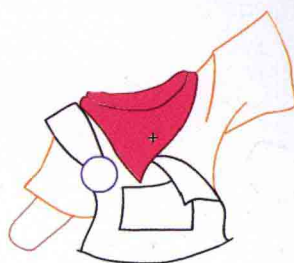
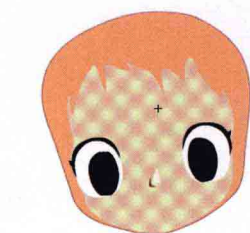
印次: 2008年5月第1次印刷

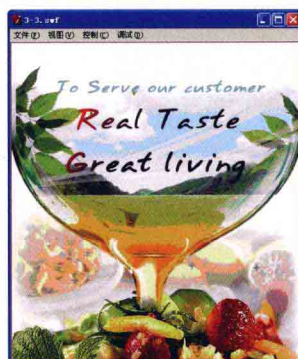
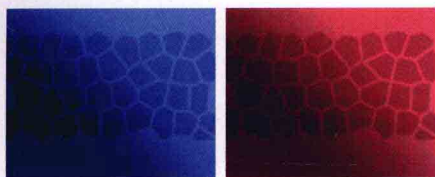
印数: 5 000册 定价: 49.00元(含光盘1张)

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。







第5章 >> Flash网站导航设计

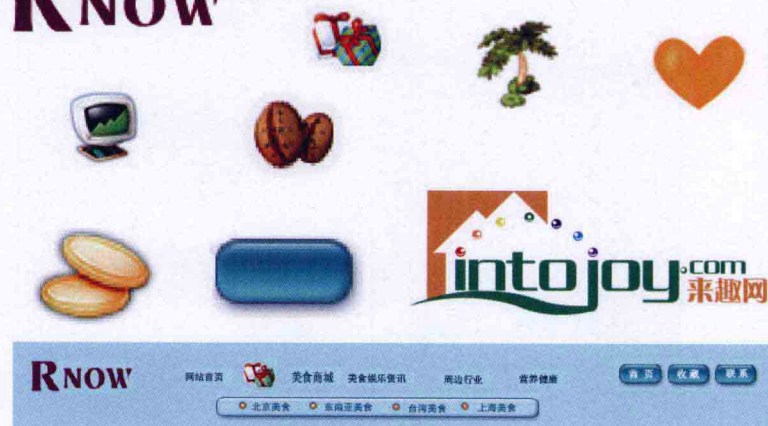
P131~164



无限游戏等着你!!!
快快下载吧!

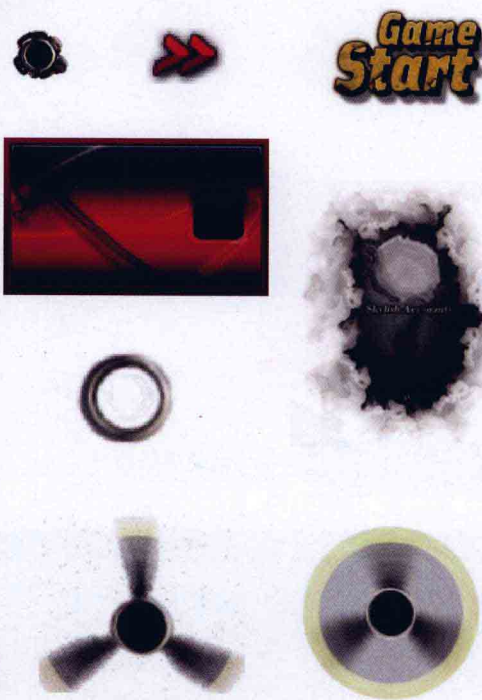


RNOW



第6章 >> Flash按钮设计

P165~201







关于丛书

燃烧数字激情 感悟艺术魅力

电子工业出版社飞思数码产品研发中心，始终关注全球数码艺术设计的最新趋势，其产品线涵盖了创意设计产业在设计领域的主要方面，并注重满足普及型和专业型读者的不同需求，汇聚本领域的优秀人才及最尖端的技术，打造高水平的数码知识产品平台。

近几年来，创意设计产业在我国备受重视。在视觉为主、创意为王的今天，企业对设计人才的需求量直线上升，如招聘职业中，广告设计师、网页设计师、平面设计师等几乎是IT企业、制造企业、公关传媒等相关企业必招的岗位。企业大量需求，致使设计人才的竞争非常激烈，往往一个岗位会有几个人乃至数十人竞争。

一名优秀的创意产业设计师，总是在不断地创作、学习。他们在创作的过程中得到技术与思维的升华，再经过多年的磨练而彰显实力。我们见过许多设计人员，在操作一些设计软件，如Photoshop、Flash之后，都在很长一段时间内，仅停留在能够操作这样的程度上，想要再进一步提高就遇到了瓶颈，他们急需学习和补充知识。

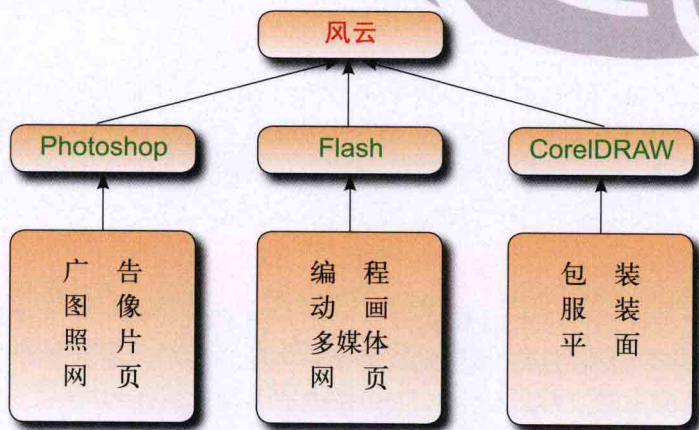
风云Ⅱ，是一套帮助设计人员提升职业竞争力的系列丛书。

风云Ⅱ，是在已出版的风云系列丛书的基础上，全新推出的一套旨在超越老版本的精品图书。风云Ⅱ主要面向有志于创作设计高级作品的设计人员。其内容横向涵盖设计行业热门软件，纵向深入这些软件的主要应用领域。

风云Ⅱ聘请国内资深平面设计专家，其内容汇集了他们多年的工作经验精心编著而成。本书通过书盘互动多媒体教学方式，帮助读者轻松学会软件设计知识。风云Ⅱ不但在内容的组织与实用性上完全超越老版本，而且在各种针对读者使用的细节上，也有所增强。如增加了视频教学内容，新添了大量丰富、精彩的素材图库，在实例的数量与质量上都有所提升。本丛书在最令读者敏感的定价方面，也比老版本实惠了很多。

风云Ⅱ中绝大部分分册都配有教学视频，读者不但可以从书本上学习相应的知识，还可以利用配套光盘，通过直观的讲解来学习。这对读者而言，无疑增加了一种学习的方式，也提升了读者的学习兴趣。

在学习中不断进步，是每个人都希望达到的目标，我们希望“**风云**”系列丛书能够成为读者进步的助推器。下图为“风云”丛书的分册，具体书名请见封底所示。



关于本书

经过这几年的发展,Flash动画的应用空间越来越广阔,除了可以应用于网络,还可以应用于手机等其他媒体领域,是设计师必备的技能之一。本书向读者详细介绍了各种类型Flash动画的设计与制作方法。全书将Flash动画设计制作经过专业分类为10章,每章全面而细致地讲解了Flash CS3软件基础知识及Flash动画设计制作技巧,并配有大量的图片说明,让初学者很容易掌握Flash动画设计制作的规律。

通过本书的学习,读者可以完全领悟使用Flash CS3软件进行各种类型Flash动画制作的方法和技巧。本书从**商业应用的角度出发**,**内容全面**,实例类型**覆盖了各种风格网站的应用领域**。

本书的知识点和实战案例很多,它能使读者掌握如下内容。

第1章:Flash CS3概述

本章作为初级入门篇,通过对Flash CS3软件的基本介绍打开了Flash CS3软件的学习之门。读者可以从中初步认识到Flash CS3软件的界面、工具、脚本等,同时也能够了解到Flash CS3软件的新增功能、用途和商业化发展,以及在Flash动画中创造视觉效果的方法。

第2章:在Flash中绘制图形

本章学习在Flash中绘制矢量图形。读者将接触到Flash CS3中各种绘图工具的使用方法,以及各种绘制工具的相关属性。了解了各种绘制工具的使用和属性设置之后,通过实例来练习。

第3章:文字动画设计

本章将为读者讲解Flash文字动画的设计制作。通过3个具有代表性的文字动画实例,带领读者了解和学习不同类型的Flash文字动画的设计制作,从而对在Flash CS3软件中文字的处理有更进一步的体会。

第4章:Flash广告动画设计

本章主要讲解了Flash广告动画的设计和制作。几乎每个Flash动画的设计制作过程中,都会用到元件和库,本章将向读者介绍Flash中元件和库的相关概念和运用。读者通过本章的学习,将接触到各种类型的元件,在学习实例动画的基础上,能够熟练地掌握Flash中各种元件的运用,并能够对Flash广告动画设计制作有更深入的了解。希望本章的案例不仅让读者学习到技术,并能够举一反三应用到相关的商业设计制作领域中。

第5章:Flash网站导航设计

本章主要讲解了Flash网站导航设计的原则和表现形式,通过3个不同类型的网站导航实例,讲解了Flash网站导航的制作技巧,以及不同类型网站和不同类型网站导航的制作方法。同时还讲解了Flash动画制作中时间轴与帧的相关概念,以及逐帧动画和补间动画的相关知识和表现形式,使读者对Flash动画的形式有了基本的认识 and 了解。

第6章:Flash按钮设计

本章学习如何设计制作Flash按钮动画。首先介绍了Flash按钮动画设计制作的原理和表现形式,讲解了3种不同类型网站按钮动画的制作方法和技巧,使读者对Flash按钮动画的设计和制作方法有更深入的了解。在学习Flash按钮动画设计制作的同时,还对Flash动画设计中的图层和场景进行了讲解,并且还将带大家认识两种特殊的图层,遮罩层和引导层。

第7章：Flash贺卡设计

本章主要讲解了Flash贺卡的设计制作，通过3种不同类型的贺卡的设计制作，使读者能够熟练地掌握Flash贺卡设计制作的方法和技巧。并且还讲解了在Flash中声音的使用方法，包括导入导出声音和声音的编辑方法，为制作出色声俱全的Flash贺卡打好坚实的基础。

第8章：Flash演示动画

在Flash演示动画的制作过程中，常常需要在动画中加入相关的视频以增强宣传效果。本章首先介绍了Flash中视频的使用方法，包括视频的导入和编辑；接着通过不同类型的Flash演示动画，讲解了Flash演示动画的制作方法和技巧。

第9章：Flash整站设计

本章主要讲解了Flash整站动画的设计制作。首先介绍了Flash整站的设计原则、分类及表现的形式，使读者对Flash整站有一个更清晰的认识。接着对Flash中的ActionScript脚本进行了详细的介绍，在Flash动画的设计制作过程中，ActionScript脚本代码是必不可少的，通过ActionScript脚本代码可以实现很多特殊的动画效果。最后通过Flash整站动画的设计制作，讲解了Flash整站动画的制作方法和技巧。

第10章：Flash游戏设计

本章主要讲解了Flash游戏的设计制作，通过对3个Flash游戏设计制作的详细讲解，使读者能够更加清楚地了解和掌握Flash游戏设计制作的方法和技巧。希望通过本章的学习对Flash游戏有一定的了解，并能够掌握更多的Flash游戏制作方法和技巧。在本章中还将向读者讲解Flash动画的测试、优化、发布与导出。

本书内容丰富，见解独到深刻。书中许多观点和见解都是作者长期实践经验的总结，具有很强的实用性和针对性，其中很多技巧和方法是作者首次披露，对读者学习Flash CS3软件有很强的启发和指导意义。书中光盘内容为本书实例素材源文件、部分实例视频讲解文件。

本书适合爱好Flash动画设计的初、中级读者阅读，也可作为商业Flash动画设计制作人员及相关专业师生的参考用书。

编 著 者

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：（010）88254160 88254161-67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

DVD-ROM

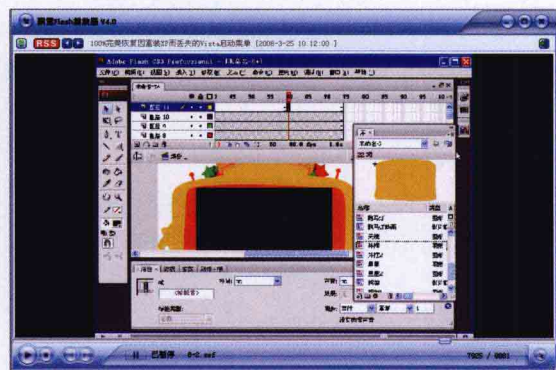


随书光盘内容主要为书中案例讲解内容的源文件及素材、案例的多媒体讲解和作者收集的大量素材库。

- 书中2至10章的案例源文件及素材图
- 100分钟视频讲解
- 900种音效素材、900种矢量素材和9000种位图素材

视频

Video



源文件及实例效果

Results of source files and examples



素材

Materials



第1章 Flash CS3概述 1

1.1 Flash CS3的新功能	2
1.2 Flash的用途	6
1.3 Flash作品的商业化之路	7
1.3.1 Flash的出现	7
1.3.2 “闪客”的出现	7
1.3.3 Flash的未来	7
1.4 Flash CS3的操作界面	8
1.4.1 工具箱	8
1.4.2 工具栏	8
1.4.3 舞台	9
1.4.4 “时间轴”面板	9
1.4.5 属性检查器	11
1.4.6 其他面板	11
1.5 Flash CS3动作脚本	16
1.5.1 基本语法	16
1.5.2 运算符	17
1.5.3 Action Script 3.0与Action Script 2.0的 比较	18
1.5.4 Action Script中数据类型概述	18
1.6 如何创造视觉效果	19
1.6.1 色彩的搭配	19
1.6.2 空间感的实现	19
1.6.3 动感效果的实现	20
1.6.4 辅助物品的功能	20
1.7 本章小结	20
1.8 本章练习题	20

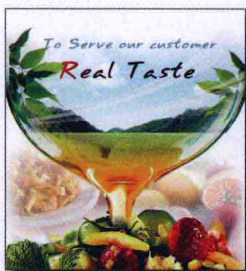


第2章 在Flash中绘制图形 21

2.1 Flash中绘图工具的运用	22
2.1.1 基本绘图工具运用	22
2.1.2 颜色工具运用	23
2.1.3 选取图形工具运用	24
2.1.4 任意变形工具运用	25
2.1.5 辅助绘图工具运用	25
2.1.7 使用橡皮擦模式	29
2.1.8 使用水龙头选项	30
2.1.9 选择橡皮擦形状	30
2.2 绘制矢量人物	30
2.3 绘制卡通生肖	44
2.4 绘制夕阳风景	49
2.5 本章小结	56
2.6 本章练习题	56



第3章 文字动画设计	57
3.1 文本的应用	58
3.1.1 文本工具的应用	58
3.1.2 Flash中文本类型介绍	58
3.1.3 编辑文本	58
3.1.4 利用分离功能制作文本特效	59
3.1.5 创建文本	60
3.1.6 设置字符间距、字距微调 and 字符位置	60
3.2 边缘闪光字动画	61
3.3 流光字动画	70
3.4 遮罩字动画	78
3.5 本章小结	88
3.6 本章练习题	88
第4章 Flash广告动画设计	89
4.1 Flash中元件和库的运用	90
4.1.1 元件的概念和类型	90
4.1.2 设置实例属性	90
4.1.3 编辑元件与实例	91
4.1.4 “库”的使用	91
4.2 礼品店广告动画	93
4.3 游戏广告动画	110
4.4 美食广告动画	119
4.5 本章小结	130
4.6 本章练习题	130
第5章 Flash网站导航设计	131
5.1 Flash网站导航设计的原则	132
5.2 Flash网站导航设计的表现形式	132
5.3 在Flash中创建动画	132
5.3.1 时间轴及其显示设置	132
5.3.2 帧的概念	134
5.3.3 逐帧动画	134
5.3.4 逐帧动画的应用	134
5.3.5 形状补间动画	135
5.3.6 运动补间动画	135
5.3.7 复制和粘贴补间动画	135
5.3.8 粘贴补间动画属性	136
5.3.9 将自定义缓入/缓出应用于补间动画	136
5.4 食品类网站导航动画	136
5.5 游戏类网站导航动画	144
5.6 网站快速导航动画	155
5.7 本章小结	164
5.8 本章练习题	164
第6章 Flash按钮设计	165
6.1 Flash按钮设计的原则	166
6.2 Flash按钮设计的表现形式	166



6.3 Flash中图层的应用	166
6.3.1 图层的类型及运用	166
6.3.2 遮罩层的原理及应用	167
6.3.3 引导层的原理及应用	167
6.3.4 场景的概念	167
6.4 游戏网站按钮动画	168
6.5 个性网站按钮动画	176
6.6 多功能网站按钮动画	189
6.7 本章小结	200
6.8 本章练习题	200



第7章 Flash贺卡设计 203

7.1 Flash中的声音	202
7.1.1 声音的格式及其导入方法	202
7.1.2 使用声音	203
7.1.3 删除声音	203
7.1.4 编辑声音	204
7.1.5 声音的压缩	205
7.2 节日类贺卡设计	206
7.3 祝福类贺卡设计	220
7.4 金秋类祝福贺卡设计	235
7.5 本章小结	246
7.6 本章练习题	246



第8章 Flash演示动画 247

8.1 Flash中视频的应用	248
8.1.1 如何导入视频	248
8.1.2 如何在Flash中编辑视频	250
8.2 电子产品演示动画	255
8.3 视频演示动画	264
8.4 产品演示广告	270
8.5 本章小结	278
8.6 本章练习题	278



第9章 Flash整站设计 279

9.1 Flash整站设计原则	280
9.2 Flash整站设计的分类	280
9.3 Flash整站设计的表现形式	280
9.4 Flash中脚本语言的应用	280
9.4.1 脚本语言基础	280
9.4.2 时间轴控制	284
9.4.3 常用语句的应用	285
9.5 设计Flash整站欢迎页面	286
9.6 设计Flash整站首页面	298
9.7 设计Flash游戏整站页面	309
9.8 本章小结	320
9.9 本章练习题	320



第10章 Flash游戏设计 321

10.1 Flash中影片的测试、优化、发布与导出	322
10.1.1 调试影片	322
10.1.2 测试影片	323
10.1.3 优化影片	324
10.1.4 发布影片	324
10.1.5 导出影片	326
10.2 制作连连看游戏动画	326
10.3 制作玩命游戏动画	339
10.4 制作英雄救美游戏动画	357
10.5 本章小结	368
10.6 本章练习题	368

