

零起点学习基础 现场练兵提高技能 典型实例体验设计



内附光盘(1CD)

多媒体教学光盘: 42个实例, 390分钟教学录像

02.1

06.1



FLASH 8 中文版

动画与交互设计技能训练

思慧工作室 牟正春 编著

- 由专业动画设计师倾力打造
- 零起点开始学习电脑艺术设计
- 现场练兵式的教学让你掌握Flash操作技能
- 典型应用实例让你体验真实设计的魅力
- 业界精美作品赏析让你拓展知识, 提升能力
- 多媒体教学光盘与图书配合学习, 珠联璧合

plan
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

02.1

06.1



FLASH 8 中文版

动画与交互设计技能训练

思慧工作室 牟正春 编著

plan
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版动画与交互设计技能训练 / 牟正春编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.6

(Computer Art Design)

ISBN 7-115-14860-0

I. F... II. 牟... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 062515 号

内 容 提 要

Flash 8 是目前最优秀的矢量绘图和动画制作软件之一。本书从使用 Flash 8 进行电脑艺术设计的角度出发, 注重培养读者软件操作技能和艺术设计的能力, 采用“零起点学习基础 + 现场练兵提高技能 + 典型实例体验设计 + 知识拓展提升学习能力”的思路, 详细地介绍了 Flash 8 的操作技巧和在电脑艺术设计中的应用技巧。全书共 15 章, 分为 4 个部分, 包括基础学习部分 (第 1 章至第 5 章), 提高训练部分 (第 6 章至第 10 章), 体验设计部分 (第 11 章至第 14 章) 和拓展、提升学习能力部分 (第 15 章)。通过本书的学习, 读者不仅可以轻松掌握 Flash 8 的软件操作方法, 而且还可以通过典型的应用实例体验到真实的设计过程, 起到举一反三的学习效果。

本书结构清晰, 内容详实, 实例精彩, 适合想使用 Flash 进行电脑艺术创作的初中级读者阅读, 也适合网页动画设计培训班作为教材。

Computer ART Design

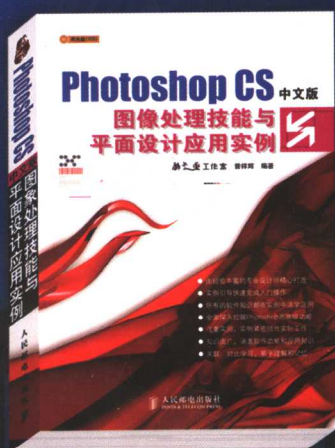
Flash 8 中文版动画与交互设计技能训练

-
- ◆ 编 著 思慧工作室 牟正春
责任编辑 郭发明
 - ◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.25
字数: 421 千字
印数: 1—6 000 册
- 2006 年 6 月第 1 版
2006 年 6 月北京第 1 次印刷

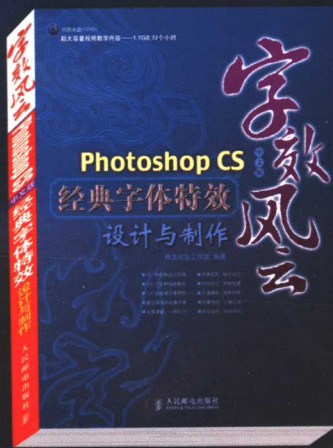
ISBN 7-115-14860-0/TP · 5457

定价: 45.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223



书号: 13756
书名: Photoshop CS中文版
图像处理技能与平面
设计应用实例
定价: 69.8元 (附1CD)



书号: 14218
书名: 字效风云——Photoshop CS
经典字体特效设计与制作
定价: 69元 (附1DVD)

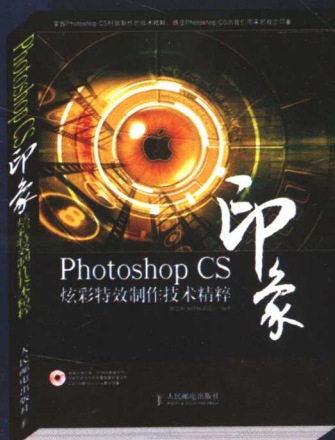


书号: 11709
书名: 曲径通幽——Adobe Photoshop
通道魔法
定价: 39.8元 (附1CD)

● 精品畅销 ● 精品畅销 ● 精品畅销 ● 精品畅销 ●



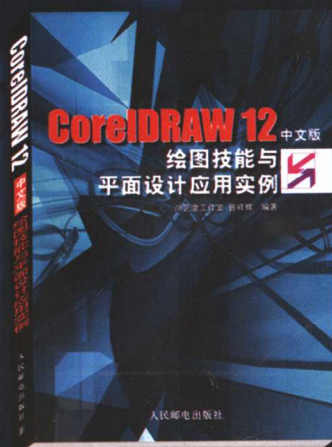
书号: 14738
书名: CorelDRAW 12中文版
学习手册
定价: 39.8元 (附1CD)



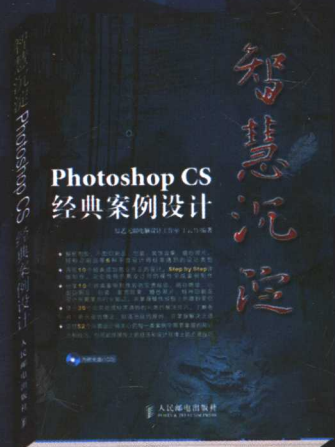
书号: 14625
书名: Photoshop CS印象炫彩特
效制作技术精萃
定价: 58元 (附1CD)



书号: 14827
书名: Photoshop CS2图像处理
与特效制作实例精讲
定价: 78元 (附1CD)



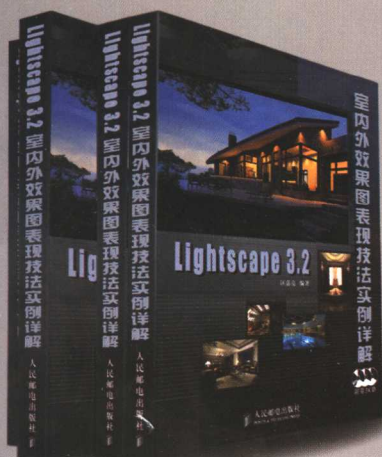
书号: 12957
书名: CorelDRAW 12中文版
绘图技能与平面设计应用实例
定价: 56元 (附2CD)



书号: 14245
书名: 智慧沉淀——Photoshop CS
经典案例设计
定价: 49.8元 (附1CD)



书号: 13727
书名: Photoshop CS中文版
绘画技巧与典型实例
定价: 65元 (附1CD)

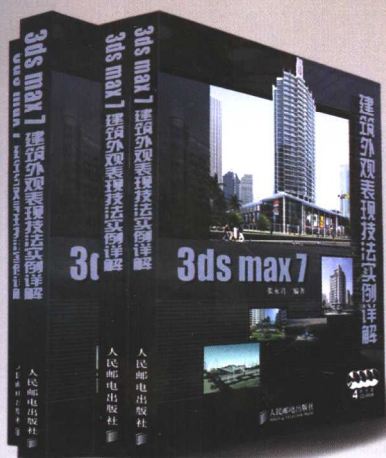


注重动手
注重实用
注重艺术
注重质量
注重服务

书号: 12693

书名: Lightscape 3.2 室内外效果图表现技法实例详解

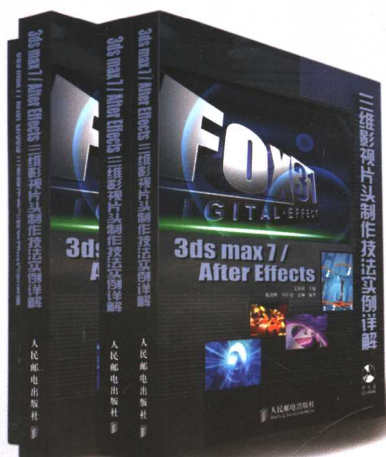
定价: 88.00 (附 3CD)



书号: 13741

书名: 3ds max 7 建筑外观表现技法实例详解

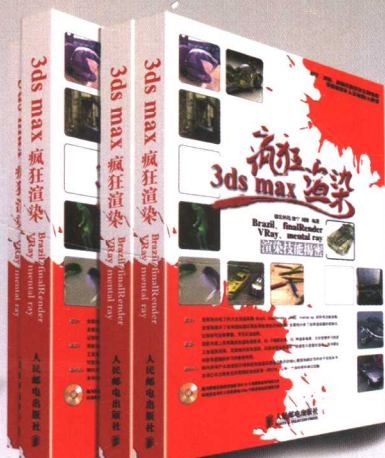
定价: 59.00 (附 4CD)



书号: 14299

书名: 3ds max 7/After Effects 三维影视片头制作技法实例详解

定价: 69.00 (附 1CD)



书号: 14184

书名: 3ds max 疯狂渲染

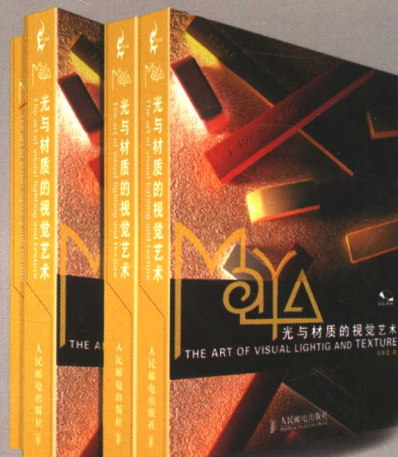
定价: 69.00 (附 1CD)



书号: 14585

书名: 3ds max 疯狂渲染 II

定价: 56.00 (附 1CD)



书号: 14667

书名: Maya 光与材质的视觉艺术

定价: 78.00 (附 1DVD)

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



书号: 14254

书名: 渲染巨星——3ds max+VRay 室内装饰效果图渲染技术详解

定价: 45.00 (附 1CD)

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

关于本书

0.1 本书为谁而写

Flash 作为矢量图形编辑和动画创作专业软件之一, 对大多数读者来说都不是很陌生。它广泛应用于网页动画设计、多媒体课件创作、MTV 制作、广告动画和电视短片制作等领域。大量的动画设计师和爱好者在使用 Flash, 也有用户喜欢将它与其他软件结合使用。可以毫不夸张地说, Flash 是网络动画设计行业的必备“利器”之一。那么, 如何才能让更多的爱好者学会 Flash 并体验矢量绘图、网络动画设计的魅力呢? 通过对市场的深入调查, 并结合初学者在学习 Flash 过程中的实际要求, 我们组织了教学、设计经验丰富的设计人员编写了本书。

本书适合刚接触 Flash 的初学者, 也适合具有一定软件应用基础并想进一步提高动画制作水平的读者。如果想学习 Flash 并想加入网络动画设计行业, 本书将是最好的选择。

0.2 这本书里有什么

本书的目的是让 Flash 学习者能通过本书的学习, 熟练掌握 Flash 软件并制作出精美的网络动画设计作品和课件作品。

本书采用“零起点学习基础, 现场练兵提高技能, 典型实例体验设计, 知识拓展提升学习能力”的主体思路, 精心设计了“基础学习”、“提高训练”、“体验设计”和“拓展、提升学习能力”4 个部分, 其主要内容如下。

- **基础学习部分:** 基础学习部分由第1章至第5章构成。这部分内容专为没有 Flash 基础的读者编写。主要包括 Flash 的界面控制、基本工作环境设置、图形绘制、图形编辑以及基础动画制作等基础知识和基本操作 (如图 0-1 所示) 等。希望通过这一部分知识的介绍, 能使没有接触过 Flash 的读者了解 Flash 的基本知识, 熟练掌握 Flash 软件的相关操作。



图 0-1 基础学习部分实例效果

- **提高训练部分:** 提高训练部分由第6章至第10章构成。这一部分内容从软件基础应用的角度出发, 将软件的基础操作与电脑动画相结合, 通过文字特效动画、按钮/菜单动画、视觉特效动画、鼠标应用特效和 Action 应用等内容, 对 Flash 在网络动画设计中的不同应用进行有针对性的讲解 (如图 0-2 所示)。通过这一部分的学习, 读者可进一步巩固并掌握软件的基本操作方法。

另外,“现场练兵”式的实例练习可进一步提高读者的动画制作水平。



图 0-2 提高训练部分实例效果

● **体验设计部分:** 体验设计部分由第 11 章至第 14 章构成。这一部分主要包括音乐贺卡、网站片头、网页广告和动画 MTV 等应用型实例(如图 0-3 所示)。通过这一部分的学习,读者能了解并体验 Flash 设计应用型实例的制作思路、方法以及制作过程中的各种技巧和心得,迈出进入 Flash 动画设计行业的第一步,并为日后动画设计等艺术创作打下必要的基础。



图 0-3 体验设计部分实例效果

● **拓展、提升学习能力部分:** 这一部分为第 15 章,包括很多业内成功艺术作品和商业作品的案例赏析。通过这一部分的学习,读者可以体会到“山外有山、人外有人”的感觉,并能向更高更远的方向前进,最后突破书本和软件的限制,真正进入电脑艺术设计领域。

0.3 怎样通过本书学好 Flash

如果你是一位 Flash 初学者,那么请从第 1 章开始学习。它将逐步引导你了解 Flash 的基础知识并掌握 Flash 软件的基本操作方法,然后开始对提高训练部分的实例进行学习,以循序渐进的方式进入 Flash 网页动画设计的大门。

如果你有一定的 Flash 操作基础,那么还是建议从基础部分开始学习,不放过任何细节,以理清学习思路,达到熟能生巧的学习效果。

在利用本书学习 Flash 的过程中,采用正确的学习方法,不仅可以节约时间,还可以提高学习效率。现将学习本书的基本方法归纳如下,供读者参考。

● **好好利用多媒体教学光盘:** 为了解决学习中可能出现的疑问和难点,本书附带了多媒体教学光盘,包含了本书中所有“现场练兵实例”和“典型实例”的有声教学内容。结合光盘的讲解,读者可以一边看多媒体教学,一边上机操作,将收到事半功倍的学习效果。

● **打好基础**: 学习 Flash, 首先应从 Flash 最基本的功能和最基本的操作学起 (如工作环境的设置、基本工具的使用、动画的创建方法等), 如图 0-4 所示。在熟练掌握这些功能后, 可再学习其他较为深入的内容, 练习更具难度的操作, 为后期的学习打下良好的基础。



图 0-4 打好基础实例效果

● **注重实践**: 在熟练掌握 Flash 的基本操作, 并具备一定的网页动画制作基础后, 可试着利用所学知识制作一些简单的网页动画与课件作品 (利用本书, 读者可直接对提高训练部分中的实例进行演练), 如图 0-5 所示。在不断尝试和演练的过程中, 逐步提高自身的网页动画与课件制作水平。



图 0-5 注重实践实例效果

● **临摹和借鉴**: 通常, 制作一个优秀的 Flash 网页动画作品除了制作时使用一定的技术手段外, 很大一部分取决于制作者的创意和构思。通过下载一些 Flash 作品的源文件, 或通过观摩经典的网络动画作品, 从中分析该作品中巧妙的构思, 以及在制作中使用到的技巧和技术处理手段 (如图 0-6 所示), 发现作品的亮点并从中受到启发得到灵感, 然后将这些学到的知识应用于自己的作品中, 这也是提高自身动画制作水平的重要途径之一。



图 0-6 临摹和借鉴实例效果

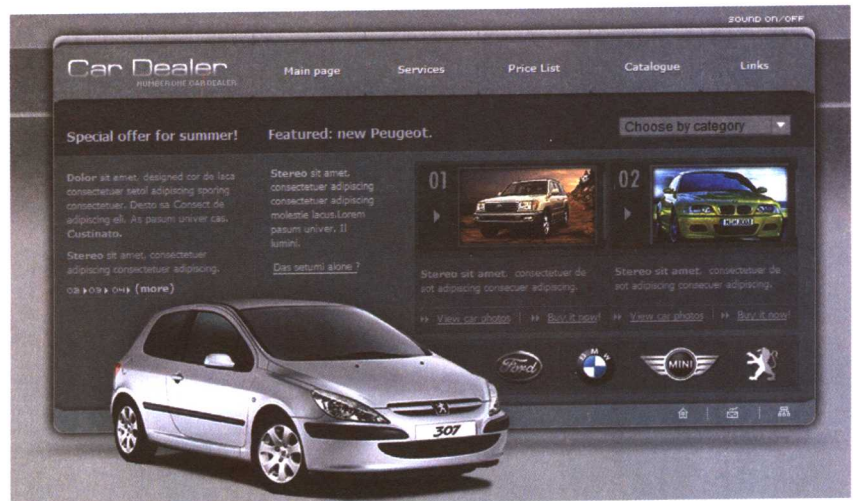
● **加强交流:** 除了上述几点, 与其他动画设计者进行交流也是学习 Flash 的重要途径。如果具备上网的条件, 读者可访问本书提供的Flash网站和论坛, 观摩他人的作品并与其他爱好者一起学习探讨相互交流, 如图 0-7 所示。



图 0-7 网站加强交流

0.4 学习本书后你能做些什么

本书从基础学习、提高训练到体验设计等方面进行了详细的讲解, 并通过不同类型的实例进行演练。读者只需按照本书的学习流程进行认真的学习, 并仔细制作本书提供的各类实例, 了解其制作思路并归纳总结心得体会, 即可在完成本书的学习后, 利用 Flash 制作出下列各图所示的不同类型的 Flash 网络动画作品。



动态网页作品效果

● 网站片头作品



网站片头作品效果

● 网页广告作品



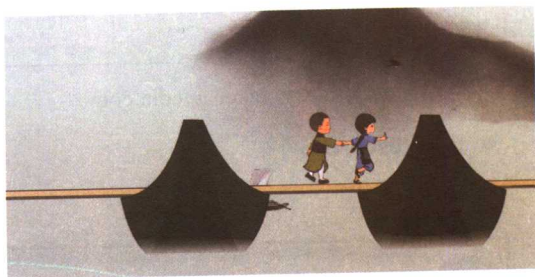
网页广告作品效果

● 动画 MTV 作品



动画 MTV 作品效果

● 网页动画短片作品



网页动画短片作品效果

● 多媒体教学课件作品



多媒体教学课件作品效果

● Flash 交互游戏作品



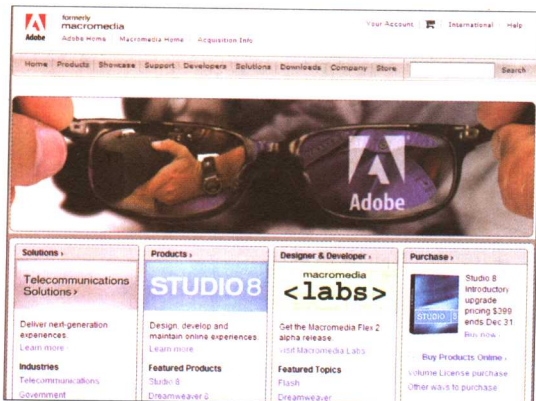
Flash 交互游戏作品效果

0.5 你还可以去这些地方学习

除了认真学习本书外, 与其他网页动画制作设计者之间进行交流, 也是学习 Flash 进行电脑艺术设计的重要途径。下面列出一些适合 Flash 爱好者交流和学习的网站。这些网站有很多值得借鉴的作品和学习心得。对于想不断学习和提高的 Flash 爱好者来说, 这些网站是学习和交流的较好场所。

国外网站:

● Flash 官方网站



<http://www.macromedia.com>

● Shockwave 网站



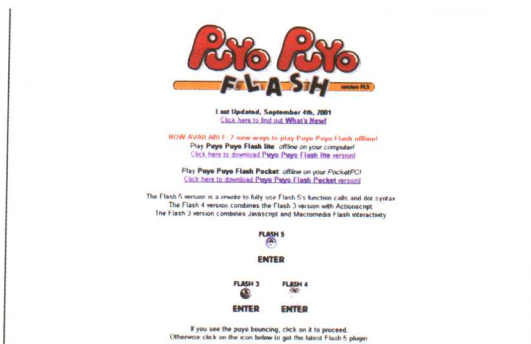
<http://www.shockwave.com>

● flashresource 网站



<http://www.flashresource.com>

● puyopuyoflash 网站



<http://www.cruddog.com.puyopuyoflash>

国内网站:

● 闪客帝国



<http://www.flashempire.com>

● 闪吧



<http://www.flash8.net>

● 网易动画站



<http://cartoon.163.com>

● Flash 音乐动画站



<http://www.99flash.com>

● 闪客天堂



<http://www.flasher.cn>

● 闪客俱乐部



<http://www.flasherclub.com>

● 闪盟在线



<http://www.flashsun.com>

● Tom.com 动画频道



<http://flash.ent.tom.com>

● 腾讯动漫频道



<http://comic.qq.com/flash>

● 超闪网



<http://www.suflash.com>

阅读上述内容后,相信读者对本书,以及怎样利用本书学好Flash有了一个初步的认识,接下来就可以从第1章开始学习,迈出进入Flash网页动画艺术创作领域的第一步。

0.6 联系我们

本书由牟正春执笔编写,参与编写工作的还有鲁海燕、刘传梁、李强、刘平、郭川、李超、韦银菊等人。由于时间仓促,写作水平有限,书中错漏之处在所难免,如果读者在学习过程有什么问题,可以和我们联系(guofaming@ptpress.com.cn)。

0.7 版权申明

本书所使用到的标志、图片、企业名称、案例赏析均为教学使用,其版权属相关企业和作品作者本人,请读者不要用于商业用途,否则后果自负。

教学光盘使用说明

光盘内容

本书所有实例的视频教学演示文件。

本书所有实例的素材和源文件。

运行环境

操作系统: Windows 9X/2000/XP/2003/NT/ME。

显示模式: 1024 × 768 以上分辨率、16 位色以上。

光 驱: 32 倍速以上的 CD-ROM 或 DVD-ROM。

其 他: 配备声卡、音箱或耳麦。

特别提示: 进入案例学习时, 如果在你的电脑中出现只有声音而没有视频的现象, 请退出程序双击运行光盘根目录下的“TTS_ED”文件, 然后再执行“Autorun.exe”启动程序即可。

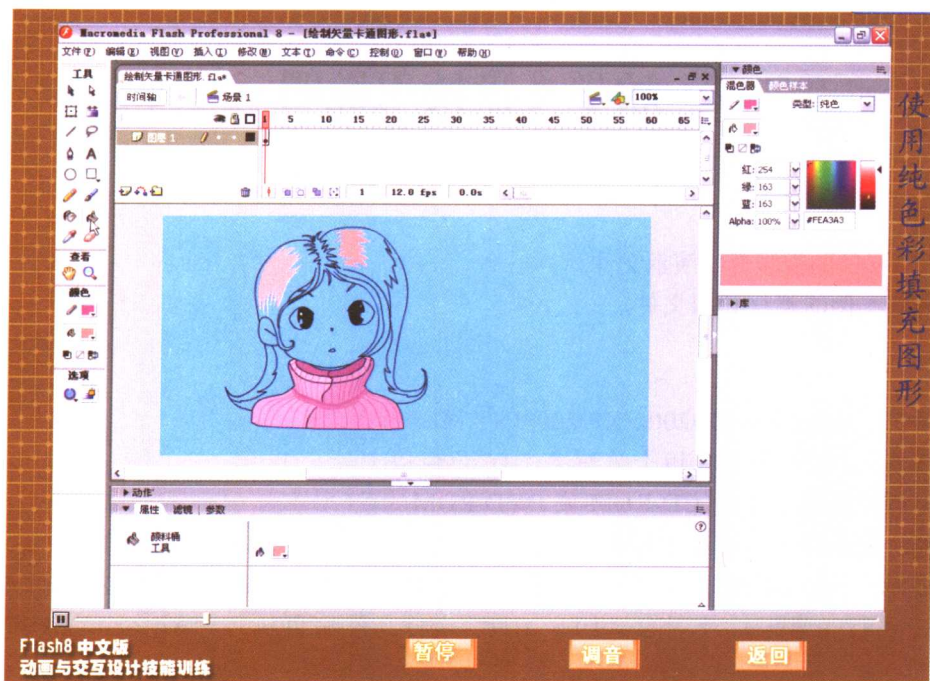
使用说明

1. 将光盘放入光驱后, 电脑自动播放片头, 然后进入光盘主界面, 如图 1 所示(如果光盘未能自动运行, 请用鼠标右键单击光驱所在盘符, 选择打开命令, 在打开的窗口中双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件即可)。



图 1 光盘主界面

2. 单击光盘主界面上的任一案例目录按钮, 可进入相应的视频演示界面进行互动学习, 如图 2 所示。在视频演示界面中, 单击 **暂停** 按钮, 可以控制视频的暂停和播放, 另外, 还可以利用其滑块来控制视频的进度; 单击 **调音** 按钮, 可以利用弹出的声音控制面板调整语音的大小; 单击 **返回** 按钮, 可以返回主界面。



使用纯色彩填充图形

图2 案例演示界面

3. 单击主界面上的 **源文件与素材** 按钮, 可以打开源文件和素材窗口, 如图3所示。每个文件夹存放的是对应章节的实例源文件和素材。

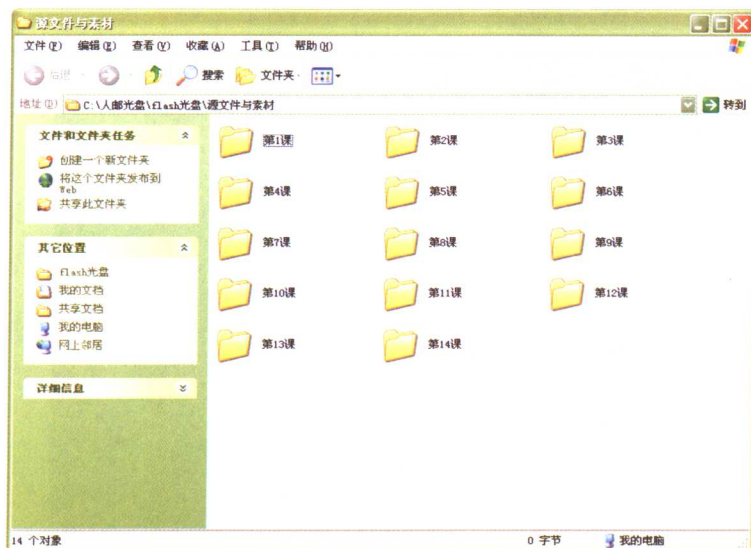


图3 源文件与素材窗口

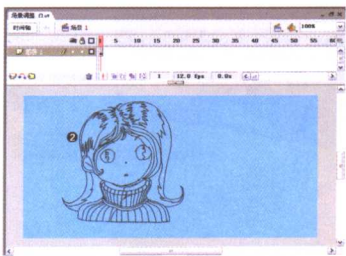
建议:

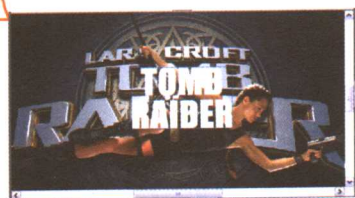
为了保证读者更顺畅地读取光盘中的素材及源文件, 更流畅地播放视频文件, 建议读者在使用时将光盘中的所有内容复制到自己电脑硬盘中使用。

目 录

基础学习部分

第 1 章 界面与工作环境设置	1
1.1 Flash 动画概述	2
1.1.1 Flash 8 新增功能	2
1.1.2 Flash 动画的特点	2
1.2 Flash 中的常用术语和概念	3
1.2.1 位图和矢量图	3
1.2.2 帧和动画	4
1.2.3 图层	4
1.2.4 元件和库	5
1.3 Flash 8 工作界面	5
现场练兵 设置个性化工作界面	6
现场练兵 设置绘图环境	9
现场练兵 调整场景的显示模式	12
第 2 章 图形绘制与填充	15
2.1 Flash 8 中的基本绘制工具	16
2.2 几何图形绘制工具	16
2.2.1 线条工具	16
2.2.2 椭圆工具	18
2.2.3 矩形工具	19
现场练兵 绘制几何图形	21
2.3 矢量线条绘制工具	23
2.3.1 铅笔工具	23
2.3.2 钢笔工具	24
2.3.3 刷子工具	25
2.3.4 橡皮擦工具	26
现场练兵 绘制矢量卡通图形	27
2.4 颜色填充工具	29
2.4.1 滴管工具	29
2.4.2 颜料桶工具	30
2.4.3 墨水瓶工具	30
现场练兵 使用纯色彩填充图形	31
2.4.4 填充变形工具	34
现场练兵 渐变色填充与调整	36
第 3 章 文本输入与图形编辑	39
3.1 文本工具	40
3.1.1 输入文本	40





3.1.2	设置文本属性	40
	现场练兵 文本应用	41
3.2	图形编辑工具	43
3.2.1	选择工具	43
3.2.2	部分选取工具	45
3.2.3	套索工具	45
3.2.4	任意变形工具	46
	现场练兵 动画场景编辑	49
第4章	基础动画制作	53
4.1	元件	54
4.1.1	元件类型	54
4.1.2	创建元件	54
4.2	库	55
4.3	图层	57
4.4	动画	59
4.4.1	动画的基本类型	59
4.4.2	了解帧标识	59
4.4.3	创建逐帧动画	60
	现场练兵 制作逐帧动画	60
4.4.4	创建形状补间动画	62
	现场练兵 制作形状补间动画	63
4.4.5	创建动作补间动画	65
	现场练兵 制作动作补间动画	66
第5章	特殊动画制作	69
5.1	引导动画	70
5.1.1	引导层	70
5.1.2	创建引导层	70
5.1.3	取消引导层	71
5.1.4	创建引导动画	71
	现场练兵 制作引导动画	72
5.2	遮罩动画	75
5.2.1	创建遮罩层	75
5.2.2	取消遮罩层	76
5.2.3	创建遮罩动画	76
	现场练兵 制作遮罩动画	77

训练提高部分

第6章	文字特效动画	81
6.1	文字特效动画简介	82
6.2	文字动画的实现方式	82
	现场练兵 霓虹灯字	82
	现场练兵 旋转反光字	84