

Flash CS4

动画设计

向超 编著

快学易用 · 职场无忧

- 结构清晰 阅读方便
- 实时提示 延伸知识
- 内容合理 快速上手
- 案例贴切 实用性强
- 配套光盘 互动学习

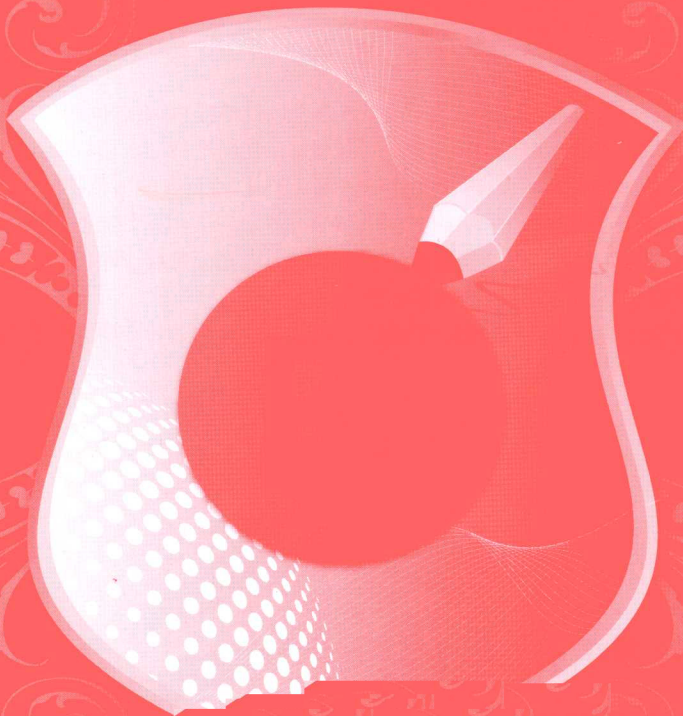
兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



职场无忧
丛书



Flash CS4

动画设计

向超 编著

快学易用 · 职场无忧

结构清晰 阅读方便 实时提示 延伸知识 内容合理 快速上手

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书详细介绍了Flash CS4在动画设计中的应用。全书内容包括推开Flash CS4的神秘大门、Flash CS4基本操作、神奇的绘图工具、文本工具的妙用、轻松编辑对象、使图形绚丽多彩、动画制作的必备工具——帧和场景、管理Flash CS4的图层、Flash中的滤镜与混合模式、Flash的出色功能——元件与库、基础动画、使Flash与声音完美结合、影片的测试与发布、ActionScrip语句以及综合实例。

本书内容翔实、结构清晰、案例丰富，使读者能够在短时间内充分掌握Flash动画的设计方法。本书配套光盘内容包括范例的部分素材、源文件及教学视频。

本书适合于从零开始学习Flash CS4的初、中级读者，也可以作为公司在职人员和大中专院校师生的参考书籍。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS4 动画设计 / 向超编著. —北京: 兵器工业出版社; 北京希望电子出版社, 2010.1

(职场无忧丛书)

ISBN 978-7-80248-431-3

I. F ... II. 向... III. 动画—设计—图形软件, Flash CS4
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第181284号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟10号

100085 北京市海淀区上地3街9号

金隅嘉华大厦C座611

电 话: 010-62978181(总机) 转发行部

010-82702675(邮购) 010-82702698(传真)

经 销: 各地新华书店 软件连锁店

印 刷: 北京市媛明印刷厂

版 次: 2010年1月第1版第1次印刷

封面设计: 叶毅登

责任编辑: 郭春临 宋丽华

孙倩

责任校对: 周玉

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 14.75

印 数: 1-3 000

字 数: 323千字

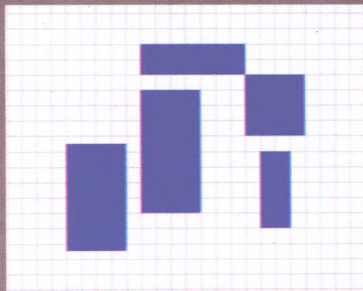
定 价: 28.50元(配1张DVD)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

· 部分案例 ·



○ 导入位图



○ 网格的应用



○ 制作邮票

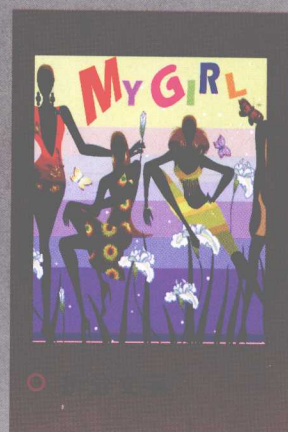


○ 制作鼠标跟随动画

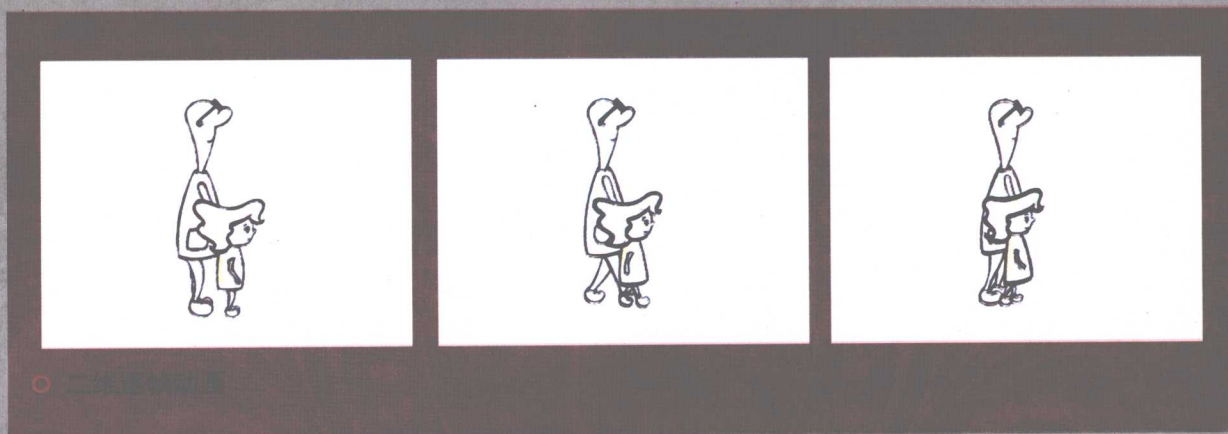
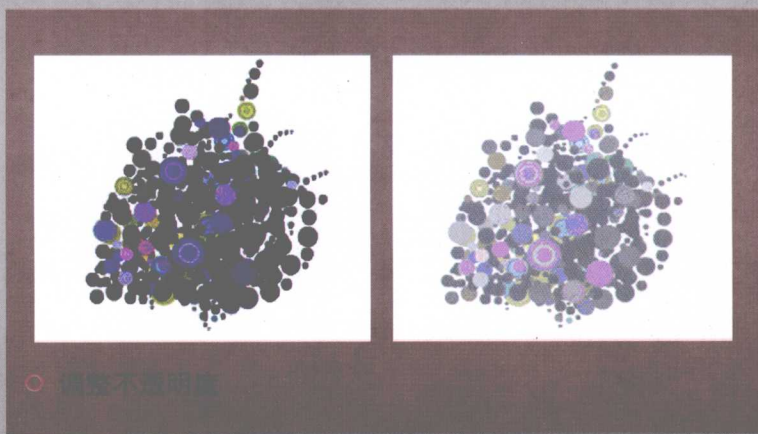


○ 翩翩起舞的蝴蝶

· 部分案例 ·



· 部分案例 ·



· 部分案例 ·



○ 风车动画



○ 旋转动画



○ 制作网站



○ 制作色彩变化效果

前 言

- 我们为什么学习计算机?
- 计算机在日常生活中主要有哪些用途?
- 不熟悉计算机和专业软件,找工作会遇到哪些困难?
- 在工作中使用计算机时,是不是经常遇到各种困惑?

随着计算机在商务领域的广泛应用,熟练掌握计算机专业软件的使用已经成为现代职场最基本的技能要求。广大在职人员需要提升自己的计算机使用技能,即将进入职场的人员也需学习计算机专业软件的应用。将计算机图书作为学习工具,是目前最广泛的学习计算机软件的途径之一,因此如何在众多计算机图书中选择一本好书、一本适合自己的书,更是学习计算机软件的关键。

《职场无忧》丛书是本书编委会经过深入的市场调研,推出的一套以实用为依据、以易学为基准的计算机教学图书。全书采用“基础讲解+实例巩固”的方式。读者通过本书对基础知识讲解的学习,从零开始循序渐进地学习相应软件的操作,通过典型的商业案例巩固所学知识,实现操作与应用的融会贯通,做到学以致用。本套丛书主要包括以下图书:

Office 2007 三合一办公应用	局域网组建与维护
计算机操作基础	Windows Vista 系统操作
计算机上网	CorelDRAW X4 图形绘制
Word 2007 文档制作	Excel 2007 表格与财务办公
PowerPoint 2007 演示文稿与多媒体课件制作	Photoshop CS4 图像处理与制作
Access 2007 数据库办公应用	Flash CS4 动画设计
Dreamweaver CS4 网页制作	AutoCAD 2009 机械制图

丛书特点

➤ 结构清晰 阅读方便

全书采用直观易读的结构,基础内容采用通栏讲解,“新手演练”与“知识点拨”采用双栏排版,确保内容充足的情况下,使内容结构更加合理,阅读起来更加直观。

➤ 案例贴切 实用性强

在“新手演练”版块中全部采用典型的商业案例,读者通过案例不仅能掌握软件的操作方法,还能同步了解常用商业案例的制作方法与制作理念,以便将所学知识充分发挥。

➤ 内容合理 快速上手

本书完全从读者角度出发,阐述读者在学习过程中“哪些知识简单了解”、“哪些知识重点掌握”的学习层次,合理安排章节内容,保证读者掌握软件的基本应用。

➤ 实时提示 延伸知识

全书穿插了“温馨提示牌”与“职场经验谈”两个小栏目，“温馨提示牌”用于提示知识点技巧、注意事项以及扩展知识等，避免读者在学习中走弯路；“职场经验谈”用于在制作典型商业案例时延伸讲解制作经验，补充读者对相关行业案例的认识。

本书读者对象

- 设计人员：学习软件知识、掌握典型案例，实现一步到位。
- 公司在职人员：巩固软件操作，提高设计能力，让工作更加轻松。
- Flash 动画办公爱好者。
- 大中专学生、培训机构学员。
- 尤其适合需要在短时间内快速掌握 Flash 动画设计的读者使用。

光盘使用说明

在使用光盘时，显示器的分辨率设置为 1024×768。

关于我们

本书由登巅资讯策划，向超编著。在编写过程中得到了陈洪彬、尼春雨、杨静、黄馨、胡芳、罗珍妮、明君、于昕杰、黄梅、刘红、刘华等人的帮助。由于作者水平有限，书中存在疏漏和不足之处在所难免，恳请专家和广大读者赐教指正。

编著者

目 录

第 1 章 推开 Flash CS4 的神秘大门.....	1
1.1 初识 Flash CS4	2
1.1.1 Flash 的应用领域.....	2
1.1.2 安装 Flash CS4	3
安装 Flash CS4 的详细操作	3
1.1.3 启动与退出 Flash CS4	4
1.1.4 Flash CS4 的新增功能	6
1.2 认识 Flash CS4 的操作界面.....	7
1.2.1 Flash CS4 的操作界面模式.....	7
1.2.2 构成操作界面的各要素.....	8
1.3 职场特训.....	14
第 2 章 Flash CS4 基本操作	15
2.1 文件的管理	16
2.1.1 新建文件.....	16
新建空白文档	16
2.1.2 打开文件.....	16
打开文档	16
2.1.3 保存与另存文件.....	17
另存文件	17
2.1.4 改变文档大小.....	17
2.2 导入文件.....	18
2.2.1 导入位图文件.....	18
将位图导入到舞台.....	18
2.2.2 导入视频文件.....	19
导入视频	19
2.2.3 导入矢量图.....	20
导入 AI 文件	20
2.3 导出文件.....	21
2.3.1 导出图像.....	21
导出 GIF 文件	21
2.3.2 导出影片.....	22
影片的导出	22
2.4 辅助工具的巧妙运用	22
2.4.1 缩放工具的使用.....	22

2.4.2	橡皮擦工具的运用	23
2.4.3	标尺、辅助线和网格	25
	标尺、辅助线及网格的应用	25
2.4.4	贴紧对齐	25
	将对象对齐	26
2.4.5	贴紧至网格	26
	将对象贴紧至网格	26
2.4.6	手形工具的运用	26
	使用手形工具移动对象	27
2.5	随心所欲自定义工作环境	27
2.5.1	自由缩放工作区	27
2.5.2	设置工作环境	28
	设置自我风格的工作环境	28
2.6	职场特训	28
第3章	神奇的绘图工具	29
3.1	运用绘图工具绘制图形	30
3.1.1	矩形工具	30
	绘制企业标志	30
3.1.2	椭圆工具	31
	绘制五彩环	31
3.1.3	基本椭圆工具	32
3.1.4	铅笔工具	33
3.1.5	钢笔工具	34
3.1.6	线条工具	35
	使用线条工具制作锯齿效果	35
3.1.7	多角星形工具	37
3.2	刷子工具与喷涂刷工具	37
3.2.1	刷子工具	38
	使用刷子工具绘制飘带	39
3.2.2	喷涂刷工具	40
	喷涂刷工具的使用	40
3.2.3	Deco 工具	41
3.3	骨骼工具	43
	骨骼工具的使用	43
3.4	职场特训	44
第4章	文本工具的妙用	45
4.1	输入文本	46
4.1.1	输入横向文本	46

利用文本工具输入横排文字.....	46
4.1.2 输入纵向文本.....	47
利用文本工具输入纵排文字.....	47
4.1.3 文本工具的“属性”面板.....	48
为输入文本添加动作效果.....	49
4.2 动态文本的使用.....	51
4.2.1 输入动态文本.....	51
动态文本的输入.....	51
4.2.2 创建文字链接.....	53
利用文本工具创建文字链接.....	53
4.3 文字的分离.....	54
4.3.1 了解文字的分离过程.....	54
文字的拆分.....	55
4.3.2 使用图形填充分离后的文字.....	56
利用“分离”命令制作文字特效.....	57
4.4 职场特训.....	58
第5章 轻松编辑对象.....	59
5.1 选择对象.....	60
5.1.1 使用选择工具.....	60
5.1.2 使用部分选取工具.....	61
5.1.3 使用套索工具.....	62
5.2 组合对象.....	63
5.2.1 创建和取消对象的组合.....	63
创建和取消对象组合.....	63
5.2.2 编辑组或组中的对象.....	64
编辑组中的对象.....	64
5.3 移动、复制和删除对象.....	65
5.3.1 随意调整对象位置.....	65
5.3.2 复制和粘贴对象.....	65
对象的复制与粘贴.....	65
5.3.3 删除对象.....	66
5.4 撤销与重做操作.....	66
5.4.1 设置操作步骤的撤销级别.....	66
设置撤销级别.....	66
5.4.2 撤销与重做.....	67
应用对象的撤销与重做.....	67
5.5 变形对象.....	68
5.5.1 缩放对象.....	68

5.5.2	旋转对象.....	68
	旋转的三角形.....	68
5.5.3	倾斜对象.....	70
	倾斜的四边形.....	70
5.5.4	镜像对象.....	70
5.5.5	扭曲对象.....	71
5.5.6	封套工具.....	72
5.6	3D 旋转和平移对象.....	72
5.6.1	3D 旋转工具.....	72
5.6.2	3D 平移工具.....	73
5.7	职场特训.....	74
第 6 章	使图形绚丽多彩.....	75
6.1	使用墨水瓶工具添加线条.....	76
6.1.1	填充图形轮廓颜色.....	76
	为图形填充轮廓线.....	76
6.1.2	改变图形描边样式.....	77
6.1.3	更改描边颜色.....	78
6.2	用颜料桶工具填充对象区域.....	78
6.2.1	颜料桶工具的使用.....	78
	为对象填充颜色.....	79
6.2.2	颜料桶工具的选项及功能.....	80
6.2.3	应用渐变效果填充.....	81
6.2.4	渐变变形工具.....	82
	利用渐变变形工具制作按钮.....	82
6.3	用滴管工具吸取颜色.....	84
6.4	利用位图填充对象.....	84
	利用位图进行填充.....	84
6.5	职场特训.....	86
第 7 章	动画制作的必备工具——帧和场景.....	87
7.1	控制帧.....	88
7.1.1	帧.....	88
7.1.2	设置帧频.....	88
7.1.3	插入关键帧.....	88
7.1.4	插入空白关键帧.....	89
7.1.5	删除帧.....	89
7.1.6	清除帧.....	90
7.1.7	将多个帧转换为关键帧.....	90
	将多个帧转换为关键帧.....	90

7.1.8 移动、复制和粘贴帧.....	91
7.1.9 延长帧.....	91
延长帧	92
7.1.10 翻转帧.....	93
7.2 掌握洋葱皮工具的运用.....	93
7.3 场景.....	93
7.3.1 场景的用途.....	94
7.3.2 场景的使用.....	94
使用场景	94
7.4 职场特训.....	96
第 8 章 管理 Flash CS4 的图层.....	97
8.1 创建图层和图层文件夹.....	98
8.1.1 创建新图层.....	98
在打开的素材文件中创建图层.....	98
8.1.2 创建图层文件夹.....	98
创建图层文件夹.....	99
8.2 查看和编辑图层及文件夹.....	99
8.2.1 选择图层及文件夹.....	99
8.2.2 显示或隐藏图层及文件夹.....	100
8.2.3 重命名图层和文件夹.....	102
在素材文件中重命名图层和文件夹.....	102
8.2.4 复制图层和文件夹中的内容.....	103
8.2.5 锁定图层和文件夹.....	103
8.2.6 删除图层和文件夹.....	103
8.3 应用图层.....	104
8.3.1 改变图层顺序.....	104
调整图层顺序	104
8.3.2 设置图层属性.....	105
设置素材文件中图层的属性.....	105
8.4 掌握图层分配技巧.....	106
8.4.1 图层的分配.....	106
将卡通画分配到各个图层中.....	106
8.4.2 自动分配图层名.....	107
自动指定图层名.....	107
8.5 职场特训.....	108
第 9 章 Flash 中的滤镜与混合模式.....	109
9.1 应用滤镜特效.....	110
9.1.1 给对象添加投影特效.....	110

给字体添加投影效果.....	110
9.1.2 创建倾斜阴影效果.....	111
9.1.3 制作模糊特效.....	112
制作梦幻效果.....	112
9.1.4 制作发光特效.....	112
制作发光文字.....	113
9.1.5 给对象添加倾斜效果.....	114
9.1.6 应用调整颜色滤镜改变对象颜色.....	114
调整图片颜色.....	114
9.2 应用混合模式.....	115
9.2.1 Flash 中的混合模式切换方法.....	115
Flash 中各个模式的相互切换.....	115
9.2.2 Flash 中的应用混合模式.....	116
9.3 职场特训.....	118
第 10 章 Flash 的出色功能——元件与库	119
10.1 了解元件的类型.....	120
10.2 创建元件.....	120
10.2.1 直接创建元件.....	120
10.2.2 将对象转换为元件.....	121
将位图转换为图形元件.....	121
10.3 进入元件编辑环境.....	121
10.4 在“属性”面板中设置元件实例属性.....	122
10.4.1 调整对象的亮度.....	122
调整图形元件色彩亮度.....	122
10.4.2 为对象调整不同的色调.....	123
调整影片剪辑元件色调.....	123
10.4.3 调整对象的不透明度.....	124
调整按钮元件不透明度.....	124
10.4.4 元件的交互.....	124
元件之间的交互.....	125
10.5 库的运用和管理.....	125
10.5.1 管理文件夹.....	125
创建文件夹管理元件.....	125
10.5.2 调用其他影片中的库.....	126
调用外部库.....	126
10.5.3 轻松注册公用库.....	127
扩充 Flash 公用库.....	128
10.6 职场特训.....	129

第 11 章 基础动画	131
11.1 补间动画	132
11.1.1 创建运动补间动画	132
制作色彩变化效果	133
制作篮球旋转动画	134
旋转加速齿轮	135
11.1.2 创建形状补间动画	136
文字变换特效	136
11.2 引导动画和遮罩动画	137
11.2.1 运用引导层制作动画	138
空中的热气球	138
11.2.2 遮罩动画	139
制作望远镜效果	140
11.3 逐帧动画	141
11.3.1 制作二维逐帧动画	141
制作人行走的动画	142
11.3.2 制作关键帧动画	142
制作打字动画	142
11.4 职场特训	145
第 12 章 使 Flash 与声音完美结合	147
12.1 为影片赋予声音	148
12.1.1 读取声音文件	148
在场景中导入声音文件	148
12.1.2 设置声音属性	149
自定义声音属性	150
12.1.3 删除声音	151
12.2 Flash CS4 中声音素材的应用	151
12.2.1 将声音添加到影片文件中	152
制作背景音乐	152
12.2.2 为按钮赋予音效	153
添加按钮音效	153
12.2.3 注册公用声音库	155
注册声音库	155
12.3 职场特训	157
第 13 章 影片的测试与发布	159
13.1 测试影片	160
13.1.1 在 Flash CS4 编辑环境中测试影片	160
测试 Flash 动画	160

13.1.2	测试影片和场景.....	161
13.1.3	测试影片下载性能.....	161
	设置带宽配置的参数.....	162
13.2	发布影片.....	162
13.2.1	设置发布动画的格式.....	162
13.2.2	将影片发布为 GIF 动画.....	163
	发布 GIF 动画.....	164
13.2.3	将影片发布为 HTML 文件.....	165
13.3	输出动画.....	167
13.3.1	将影片输出为 SWF 文件.....	167
13.3.2	将影片导出为 GIF 文件.....	167
13.3.3	将影片导出为静态图片.....	167
	导出单帧图片.....	168
13.4	职场特训.....	168
第 14 章	ActionScript 语句.....	169
14.1	ActionScript 基础语言.....	170
14.1.1	常用术语.....	170
14.1.2	动作面板.....	171
	设置“动作”面板的默认编辑模式.....	172
14.1.3	语法高亮显示和语法检查.....	172
14.1.4	错误语法显示.....	173
14.1.5	编程习惯.....	173
14.2	ActionScript 的编程术语.....	174
14.2.1	变量.....	174
14.2.2	常量.....	176
14.2.3	事件.....	176
14.2.4	函数.....	177
	调用函数.....	178
14.2.5	字符串.....	179
	在动态文本框中显示文本.....	179
14.2.6	条件语句.....	180
14.2.7	类.....	181
	更改全局类路径.....	181
	更改本地类路径.....	182
14.2.8	运算符.....	183
14.3	ActionScript 的使用对象.....	184
14.3.1	在帧中添加 ActionScript.....	184
	给关键帧添加动作脚本.....	184