



iLike职场

李红英 李恩峰 编著

Flash CS4

动画设计 完美实现



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

内容简介

本书以iLike职场为案例，详细讲解了Flash CS4动画设计的全过程。全书共分12章，主要内容包括：Flash CS4动画设计概述、iLike职场动画设计、Flash CS4动画设计基础、Flash CS4动画设计进阶、Flash CS4动画设计高级、Flash CS4动画设计应用、Flash CS4动画设计案例、Flash CS4动画设计技巧、Flash CS4动画设计心得、Flash CS4动画设计总结、Flash CS4动画设计展望、Flash CS4动画设计附录。

iLike职场

Flash CS4动画设计完美实现

李红英 李恩峰 编著

图书在版编目(CIP)数据 iLike职场:Flash CS4动画设计完美实现 / 李红英, 李恩峰编著. — 北京: 电子工业出版社, 2008.12
ISBN 978-7-121-06704-2

Flash CS4动画设计完美实现 / 李红英, 李恩峰编著. — 北京: 电子工业出版社, 2008.12

ISBN 978-7-121-06704-2

1. I—4 Ⅱ. 李… Ⅲ. 李… Ⅳ. 978-7-121-06704-2

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第123456号

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由一线资深培训专家与设计师结合多年设计经验倾力打造。全书运用最易于快速掌握的案例驱动教学法,通过对精选范例制作过程的详尽剖析和深入讲解,全面介绍了当前最流行的网络动画设计软件Flash CS4的使用技巧。全书共分为8章,全面细致地讲解了Flash绘画设计、按钮动画应用、网站导航应用、展示动画制作、游戏动画制作、贺卡设计制作、整站动画制作等诸多内容。本书语言浅显易懂,概念和功能介绍清晰、通俗,使学习过程变得更加轻松、容易上手。

本书适合使用Flash进行动画设计和网页设计的中高级读者、网页设计专业人员、Flash动画爱好者以及数字艺术培训班相关专业学生阅读,也可用作各类动画设计、网页设计培训班和大中专院校相关专业的参考教材。

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

iLike职场Flash CS4动画设计完美实现/李红英,李恩峰编著. —北京:电子工业出版社,2010.1
ISBN 978-7-121-09794-2

I. i… II. ①李… ②李… 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199004号

责任编辑:李红玉

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:19.75 字数:500千字

印 次:2010年1月第1次印刷

定 价:36.00元

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。

前 言

Flash是美国Macromedia公司于1999年6月推出的优秀网页动画设计软件，现在已经归到著名的Adobe公司旗下。Flash是一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的网页动态效果，越来越多的人已经把Flash作为网页动画设计的首选工具，并且创作出了许多令人叹为观止的动画（电影）效果。

本书以一个Flash动画设计师的角度，从Flash动画设计和相关的行业应用入手，由浅入深地全面介绍了Flash的各种使用技巧和商业应用，以及成功实例的设计经验和相关行业的特点要求。本书主要定位在Flash的相关商业应用上，所涉及的领域非常全面，本书从易到难收录了Flash绘画设计、按钮动画应用、网站导航应用、展示动画制作、游戏动画制作、贺卡设计制作、整站动画等诸多内容。通过本书的学习，读者不但能快速掌握软件的相关操作技能、行业的相关特点和要求、实际工作中的经验和技巧，还能够全面掌握Flash动画应用的相关商业规则。

本书通过列举典型实例的形式，来详细讲解不同的商业实例的设计和制作方法，制作技法包括了目前各个行业制作过程中的绝大部分解决方案，具有很强的代表性。本书强调行业知识、设计理念、制作技巧与典型实例的完美结合，注重培养读者的实际操作能力，通过大量的技巧与实例，让读者在最短的时间内掌握必备的行业知识和制作技术，并能在最大程度上开拓读者的设计思维。

本书根据读者需要在商业应用方面提高的特点，从商业应用的角度出发，内容非常全面，实例类型覆盖了各种风格网站的应用领域；本书的结构安排非常合理，遵循了由易到难、深入浅出的讲解方式，非常符合读者的学习心理。在每个实例的结尾都添加了“知识点总结”、“拓展训练”和“职业快餐”三大模块，不仅可以让读者对所学的知识进行举一反三、灵活掌握，而且还让读者学到了必要的行业知识和相关设计理念，使读者的设计和制作水平得到全方位的提高。

由于本书创作时间仓促，不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“华信教育资源网”（<http://www.hxedu.com.cn>），在“下载”频道的“图书资料”栏目下载。

目 录

第1章 Flash绘画	1
实例1 绘制矢量汽车	2
情景再现	2
任务分析	2
流程设计	2
任务实现	3
设计说明	9
知识点总结	9
拓展训练	10
职业快餐	14
实例2 绘制矢量人物	15
情景再现	15
任务分析	15
流程设计	15
任务实现	16
设计说明	18
知识点总结	18
拓展训练	20
职业快餐	23
第2章 按钮动画制作	24
实例3 社区网站按钮动画	25
情景再现	25
任务分析	25
流程设计	25
任务实现	26
设计说明	41
知识点总结	41
拓展训练	42
职业快餐	50
实例4	51
情景再现	51



任务分析	51
流程设计	51
任务实现	52
设计说明	62
知识点总结	62
拓展训练	63
职业快餐	67
第3章 网站导航制作	69
实例5 博客导航条	70
情景再现	70
任务分析	70
流程设计	70
任务实现	71
设计说明	78
知识点总结	78
拓展训练	79
职业快餐	85
实例6 旅游网站导航条	86
情景再现	86
任务分析	87
流程设计	87
任务实现	87
设计说明	95
知识点总结	95
拓展训练	97
职业快餐	104
第4章 展示动画制作	106
实例7 产品展示动画	107
情景再现	107
任务分析	107
流程设计	107
任务实现	108
设计说明	113
知识点总结	113
拓展训练	114
职业快餐	117

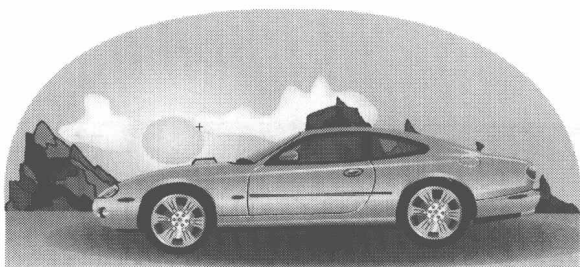
101	实例8 旅游展示动画	118
101	情景再现	119
101	任务分析	119
101	流程设计	119
101	任务实现	119
101	设计说明	127
101	知识点总结	127
101	拓展训练	129
101	职业快餐	133
	第5章 游戏动画制作	135
	实例9 竞技类游戏	136
135	情景再现	136
135	任务分析	136
135	流程设计	136
135	任务实现	137
135	设计说明	149
135	知识点总结	149
135	拓展训练	150
135	职业快餐	161
135	实例10 益智类游戏	163
163	情景再现	163
163	任务分析	164
163	流程设计	164
163	任务实现	164
163	设计说明	171
163	知识点总结	171
163	拓展训练	172
163	职业快餐	178
	第6章 贺卡设计制作	181
	实例11 祝福贺卡	182
181	情景再现	182
181	任务分析	182
181	流程设计	182
181	任务实现	183
181	设计说明	191

知识点总结	191
拓展训练	192
职业快餐	199
实例12 生日贺卡	201
情景再现	201
任务分析	201
流程设计	201
任务实现	202
设计说明	215
知识点总结	215
拓展训练	217
职业快餐	220
第7章 商业广告制作	222
实例13 餐饮广告	223
情景再现	223
任务分析	223
流程设计	223
任务实现	224
设计说明	227
知识点总结	227
拓展训练	228
职业快餐	233
实例14 网游广告	235
情景再现	235
任务分析	236
流程设计	236
任务实现	236
设计说明	246
知识点总结	246
拓展训练	248
职业快餐	254
第8章 整站动画制作	256
实例15 节日整站动画	257
情景再现	257
任务分析	257

流程设计	257
任务实现	258
设计说明	266
知识点总结	267
拓展训练	271
职业快餐	281
实例16 社区整站动画	282
情景再现	283
任务分析	283
流程设计	283
任务实现	283
设计说明	295
知识点总结	295
拓展训练	299
职业快餐	302

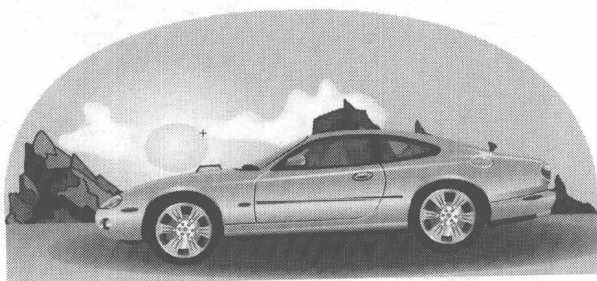
第1章 Flash 绘画

Chapter 01



实例1

绘制矢量汽车



实例效果图1

素材路径：源文件与素材\实例1\素材
源文件路径：源文件与素材\实例1\矢量汽车.flc

情景再现

今天一早，我刚到公司就被老板叫到了办公室，“XX，刚接到了一份汽车销售公司的订单，他们需要画一幅他们最新上市的一款轿车，参考照片已经发给我们了，他们的要求是绘制出的一定要是矢量图、要逼真，另外该图形还要便于他们以后做相关的Flash动画时直接使用。他们要的比较急，需要尽快完成，如果没什么问题，就赶紧着手进行绘制吧！”

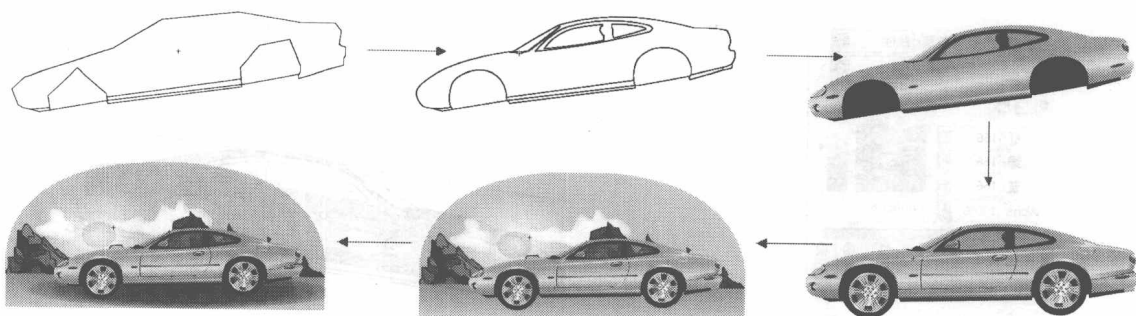
根据客户的要求要绘制成矢量图，绘制矢量图的软件有很多，如CorelDRAW、FreeHand、Adobe Illustrator、Flash等，这时可以挑选一个用得最熟练的软件进行绘制。另外客户还有一个要求是以后还用绘制的图像制作Flash动画，为了避免给以后带来不必要的麻烦，这里我选用Flash进行绘制，这样绘制好的文件会非常方便以后制作动画时使用。

任务分析

- 绘制出汽车的基本轮廓。
- 精确调整轮廓线，绘制出汽车的细节。
- 为轮廓填充颜色，制作出汽车的质感。
- 绘制出汽车的前后车轮。
- 为汽车填充背景图像，调整作品的整体布局，完成制作。

流程设计

在绘制时，我们首先使用“钢笔”工具绘制出汽车的基本轮廓，然后将轮廓线进行平滑处理，为轮廓线分别填充颜色和渐变效果，制作出汽车的质感。最后为主图像添加背景图像，从而完成整幅作品的制作。



实例流程设计图1

任务实现

step 01 启动Flash程序，新建一个Flash文档并插入元件，选择“线条”工具¹，在工作区中绘制一个如图1-1所示的图形，然后使用“选择”工具²配合【Shift】键选择线条交叉后的多余线条，按【Delete】键将它们删除，结果如图1-2所示。

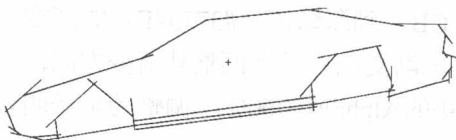


图1-1 绘制出的大体轮廓

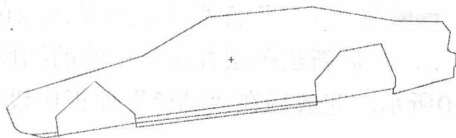


图1-2 删除线条后的效果

step 02 将光标移动到轮廓线上，当光标的形状显示为³时，按下鼠标左键拖曳调整线条的圆滑度，调整后的结果如图1-3所示，然后使用同样的方法绘制出如图1-4所示的车窗玻璃轮廓。

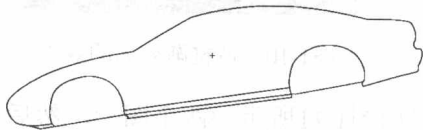


图1-3 调整后的线条形状

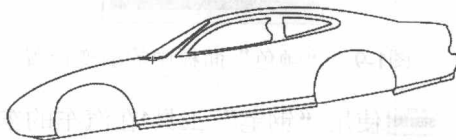


图1-4 绘制出的车窗玻璃轮廓

step 03 在“混色器”面板³中设置填充为灰色（#999999）到银灰色（#E6E6E6）再到灰色（#999999）的渐变，如图1-5所示，然后为汽车图形填充渐变效果，并适当调整渐变的方向，结果如图1-6所示。

step 04 在车窗周边的区域和车轮区域处填充纯黑色，再在图形下端的长条区域处填充灰色（#999999）到银灰色（#E6E6E6）的渐变效果，适当调整渐变效果，结果如图1-7所示。然后使用同样的方法在车后端的区域处填充渐变效果，结果如图1-8所示。

¹ “线条”工具：“线条”工具¹用于绘制直线。在工具箱中选取“线条”工具¹后，可先在“属性”面板中设置好笔触颜色、样式及高度，然后使用“线条”工具¹在舞台上单击并拖动即可进行绘制。

² “选择”工具：利用“选择”工具²可以非常方便地改变图形形状，拉长或缩短线条长度。

³ “混色器”面板：利用该面板可以选择、创建、编辑笔触颜色和填充色及样式。

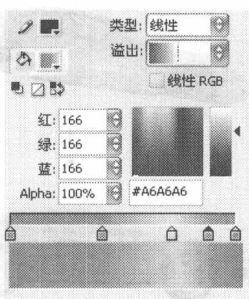


图1-5 渐变设置

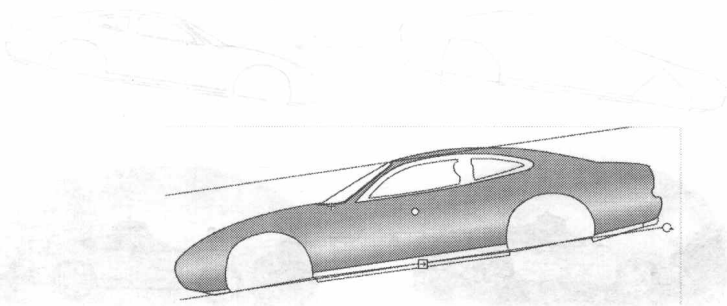


图1-6 调整渐变的方向

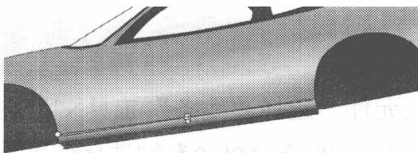


图1-7 调整渐变后的效果

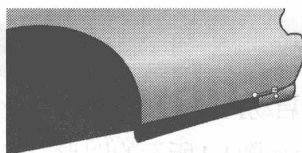


图1-8 填充渐变并调整方向

step 06 在“颜色”面板中设置从浅绿色（#B5E3CB）到深绿色（#37734F）的渐变，如图1-9所示，然后新建图层并在汽车的前挡风玻璃处填充渐变色并适当调整其渐变方向，结果如图1-10所示，完成后在“颜色”面板中设置各个色块的Alpha值为60%，调整为半透明效果。

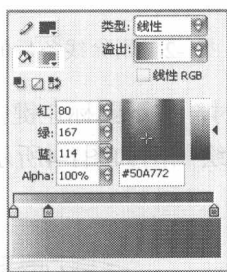


图1-9 “颜色”面板中的渐变设置

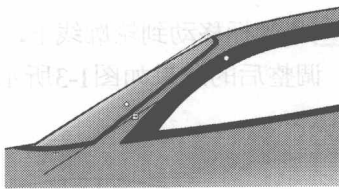


图1-10 调整渐变后的效果

step 06 使用“钢笔”工具⁴在汽车的车窗处绘制出如图1-11所示的两个图形，然后重复上一步的操作为图像填充渐变效果，制作出玻璃效果，如图1-12所示。

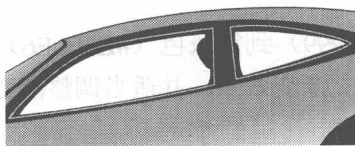


图1-11 绘制出的图形

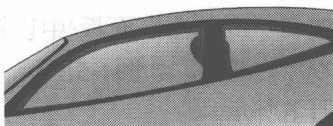


图1-12 填充渐变后的效果

step 07 在车头处绘制一个如图1-13所示的图形，选择“图层1”，在图形与图形的交叉区域填充纯黑色，然后将绘制的图像进行适当缩小并调整位置，为其填充蓝灰色（#CCD9DF），完成后将轮廓线删除，结果如图1-14所示。

⁴ “钢笔”工具：使用“钢笔”工具⁴可以绘制出各种形状的图形，如多边形、平滑曲线等。它绘制的线条被称为贝赛尔曲线，就是具有节点与控制手柄的线条。

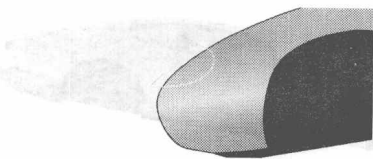


图1-13 绘制出的图形

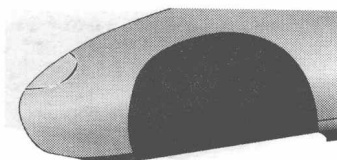


图1-14 填充颜色后的效果

step 08 在刚绘制的图形之上继续绘制两个图形，然后分别为它们填充浅蓝色（#99B4BE）和浅灰色（#A2A9AD），并删除轮廓线，结果如图1-15所示。再在下方绘制一个圆形，在“混色器”面板中设置灰色（#71757B）到白色（#FCF9FD）再到灰色（#71757B）的线性渐变，如图1-16所示。

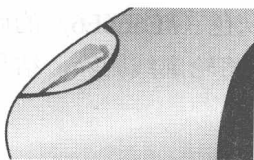


图1-15 绘制出的图形

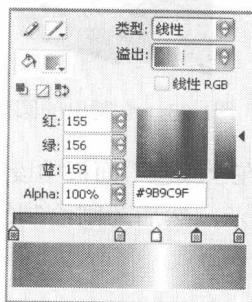


图1-16 渐变设置

step 09 为刚绘制的圆形填充渐变效果，并适当调整渐变的方向，结果如图1-17所示，然后在如图1-18所示的位置处绘制一个圆形。

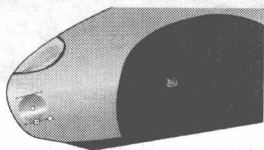


图1-17 调整渐变后的效果

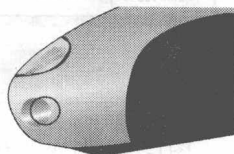


图1-18 调整圆形的位置

step 10 复制刚才绘制的圆形，并适当调整其位置，结果如图1-19所示，然后将底部圆形以外的多余轮廓线删除，结果如图1-20所示。

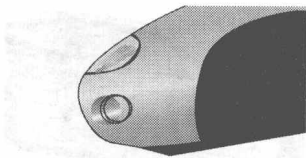


图1-19 调整圆形的位置

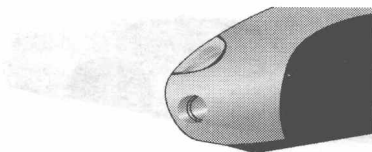


图1-20 删除多余的轮廓线

step 11 分别为分离出的区域填充纯黑色和渐变效果，完成后删除轮廓线，结果如图1-21所示，然后使用同样的方法继续在汽车图形之上绘制圆形并填充颜色，制作出汽车的车灯，结果如图1-22所示。

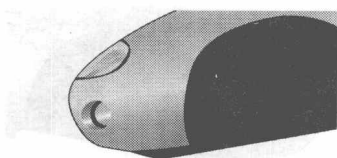


图1-21 填充颜色后的效果

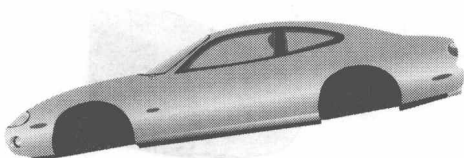


图1-22 绘制出的车灯效果

step 12 在车的尾部绘制一个如图1-23所示的圆形，然后使用前面所讲的方法将图形之外的轮廓线删除，结果如图1-24所示。

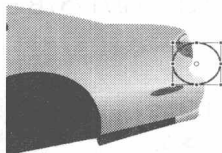


图1-23 绘制出的圆形

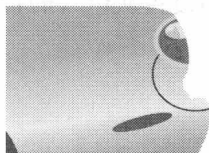


图1-24 删除多余轮廓线后的效果

step 13 在“颜色”面板中设置从深灰色（#737373）到浅灰色（#E6E6E6）的放射状渐变，如图1-25所示，然后为刚绘制的图形填充渐变效果，完成后将轮廓线删除，结果如图1-26所示。

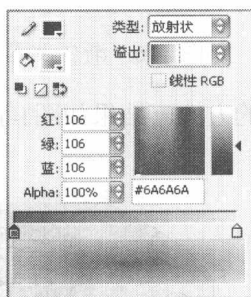


图1-25 渐变设置

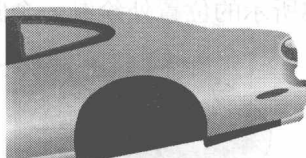


图1-26 填充颜色后的效果

step 14 使用“钢笔”工具和“椭圆”工具⁵在汽车图形之上再绘制出车门把手和缝隙等细节，如图1-27所示。然后继续使用“钢笔”工具在车窗玻璃的左侧绘制出汽车的后视镜，结果如图1-28所示。

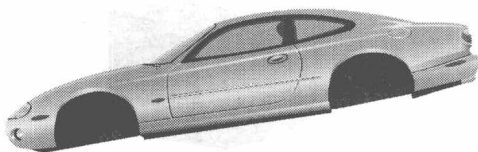


图1-27 绘制出的车门把手和缝隙等细节

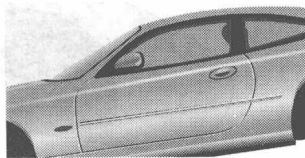


图1-28 绘制出的后视镜

step 15 至此，车身部分就绘制完成了，下面来绘制车轮。新建图层，在放置车轮的区域绘制一个如图1-29所示的纯黑色的圆形，然后进行复制，在“变形”面板中将复制生成的图形

⁵ “椭圆”工具：使用“椭圆”工具, 可以绘制出椭圆，只需在舞台中单击并拖动鼠标即可。此外，如在绘制椭圆时按住【Shift】键，则可以绘制出正圆。由于绘制出的图形都是封闭图形，因此能够对其进行填充。

缩小为原来的60%，并为其填充如图1-30所示的渐变效果。

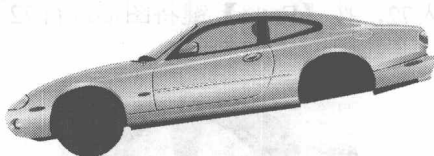


图1-29 绘制出的圆形

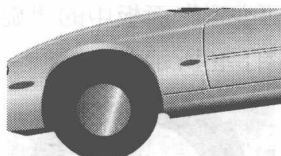


图1-30 填充渐变后的效果

step 10 新建图层，绘制一个如图1-31所示的圆形，然后将其进行复制，并缩小为原来的80%，如图1-32所示。

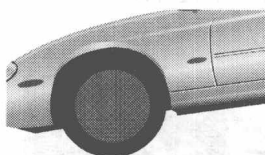


图1-31 绘制出的圆形

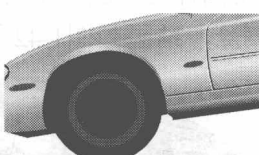


图1-32 缩小后的圆形

step 11 选择刚绘制好的圆形，按【Delete】将其删除，结果如图1-33所示，然后在当前图层的下方新建一个图层，并绘制如图1-34所示的圆形。

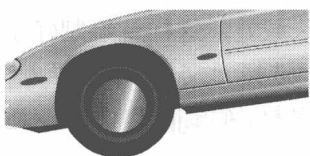


图1-33 删除图形后的效果

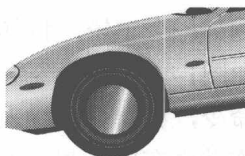


图1-34 绘制出的圆形

step 12 使用前面所讲的方法，再绘制一个圆形并将其删除，制作出空心圆效果，完成后为图像填充渐变效果，如图1-35所示。然后再新建一个图层，绘制圆形并填充如图1-36所示的放射状渐变效果。

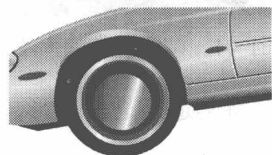


图1-35 圆环效果

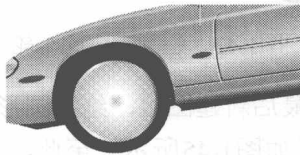


图1-36 填充渐变后的效果

step 13 使用“钢笔”工具绘制一个如图1-37所示的图形，然后选择“任意变形”工具, 将图形中心的变形支点移动到下面圆形的圆心处，如图1-38所示。

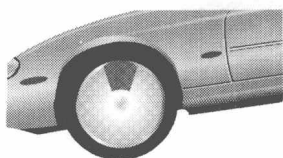


图1-37 绘制出的图形

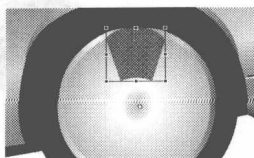


图1-38 调整变形支点的位置

step 20 将图形进行横向的变形，如图1-39所示，然后将其进行复制，并仿制到原来图形的位置处，在“变形”面板中的“旋转”编辑框中输入72，按【Enter】键将图形进行72°的旋转，结果如图1-40所示。

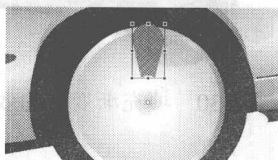


图1-39 调整图形的形状

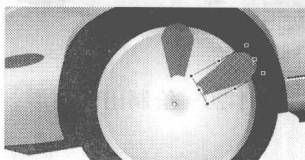


图1-40 将图形进行旋转

step 21 使用同样的方法，旋转复制生成其他的图形，结果如图1-41所示，然后将这些图形全部选择并删除，结果如图1-42所示。

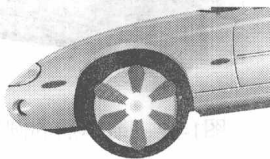


图1-41 复制出的其他图形

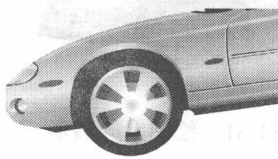


图1-42 删除图形后的效果

step 22 使用同样的方法绘制出车轮上的纹理，并进行旋转复制，完成后选择车轮的所有图形，复制得到另一个车轮，将其调整到汽车的后端车轮区域处，这样就会绘制好了汽车的所有部分，结果如图1-43所示。然后在最底部新建一个图层，选择“文件”>“导入”>“导入到舞台”菜单命令，在舞台中导入“源文件与素材\实例1\素材\风景.jpg”图像，适当调整其大小和位置，作为汽车的背景，结果如图1-44所示。

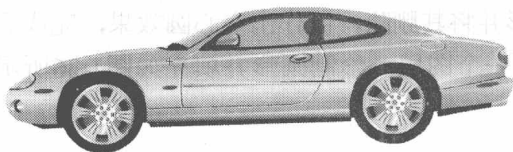


图1-43 绘制完成的车轮

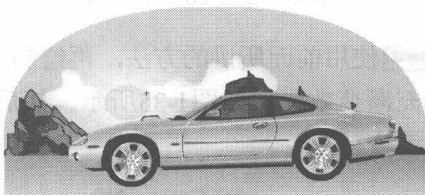


图1-44 调整图像的大小

step 23 最后新建图层，绘制圆形并填充放射状渐变效果，将其适当进行变形，制作出阴影效果，结果如图1-45所示。至此，整个实例就制作完成了。



图1-45 绘制出的阴影效果