

- **全面实用** 150个知识重、难点讲解，完全覆盖Flash软件10大延伸知识点，助您掌握Flash软件操作精髓
- **实战进阶** 25个实例深度剖析，助您掌握所学知识，22个实训案例，10套实操练习，助您理解操作的技巧，活学活用

中文版

动画
设计

Adobe

Flash CC

实训案例教程

本书从实战角度出发，全面讲解Flash CC基础功能、核心操作技巧与经典案例，打造实用、经典的第一教学品牌

周越 吕美 黄冲 / 主编

李海翔 姚松奇 蔡丽霞 / 副主编

含素材文件与语音视频教学及PPT课件，
一目了然，是学习Flash的最易途径

中文版

动画
设计

Adobe

Flash CC

实训案例教程

周越 吕美 黄冲 / 主编

李海翔 姚松奇 蔡丽霞 / 副主编



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CC动画设计实训案例教程 / 周越, 吕美, 黄冲主编.

— 北京: 中国青年出版社, 2016.6

ISBN 978-7-5153-4099-9

I. ①中… II. ①周… ②吕… ③黄… III. ①动画制作软件-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第047415号

中文版Flash CC动画设计实训案例教程

周越 吕美 黄冲 主编

李海翔 姚松奇 蔡丽霞 副主编

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 刘冰冰

封面制作: 吴艳峰

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 15

版 次: 2016 年 6 月北京第 1 版

印 次: 2016 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-4099-9

定 价: 49.80 元(网盘下载内容含语音视频教学与案例素材文件及PPT课件)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com.cn>

目 录

你可以收获 更多



山间小路



Part 01 基础知识篇

Chapter

01

Flash CC 轻松入门



目 录

1.1 初识Flash CC	012
1.1.1 Flash CC的新功能	012
1.1.2 第一次启动Flash CC	013
1.2 Flash CC的工作界面	014
1.3 Flash CC的基本操作	016
1.3.1 设置文档属性	016
1.3.2 打开已有文档	016
1.3.3 保存新建文档	016
1.4 图形的基础知识	017
1.4.1 矢量图与位图	017
1.4.2 像素与分辨率	018
1.5 Flash动画的应用	019
知识延伸 将素材导入到库	021
课后练习	022

Chapter

02

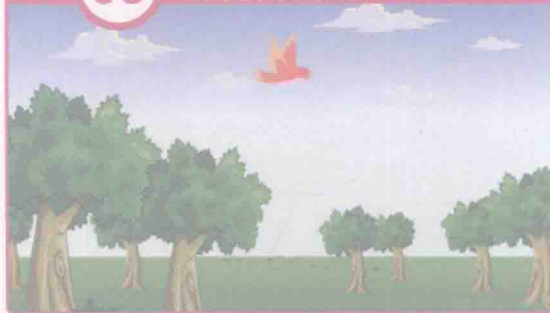
图形的绘制与编辑



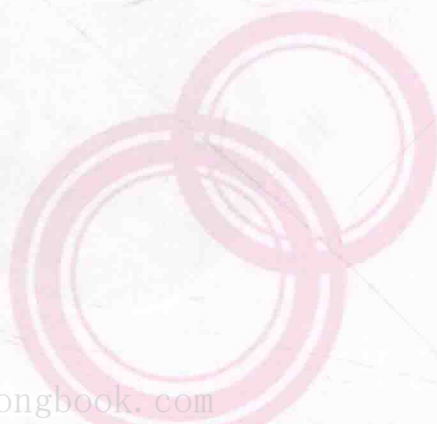
2.1 辅助绘图工具	023
2.1.1 标尺	023
2.1.2 网格	023



2.1.3 辅助线	024
2.2 基本绘图工具	024
2.2.1 线条工具	024
2.2.2 铅笔工具	025
2.2.3 矩形工具与椭圆工具	025
2.2.4 多角星形工具	027
2.2.5 刷子工具	028
2.2.6 钢笔工具	029
实例01 绘制卡通头像	030
2.3 颜色填充工具	031
2.3.1 颜料桶工具	031
2.3.2 墨水瓶工具	031
2.3.3 滴管工具	032
实例02 填充卡通头像	033
2.4 选择对象工具	034
2.4.1 选择工具	034
2.4.2 部分选取工具	035
2.4.3 套索工具	036
2.5 编辑图形对象	037
2.5.1 任意变形工具	037
2.5.2 封套变形工具	037
2.5.3 缩放工具	038
2.5.4 旋转与倾斜对象	038
2.5.5 翻转对象	038
2.5.6 合并对象	039
2.5.7 组合和分离对象	041
2.5.8 排列和对齐对象	042
实例03 绘制动漫人物	044
2.6 修饰图形对象	046
2.6.1 优化曲线	046
2.6.2 将线条转换为填充色块	047
2.6.3 扩展填充	048
知识延伸 柔化填充边缘	049
上机实训 动漫场景的设计与制作	049
课后练习	051

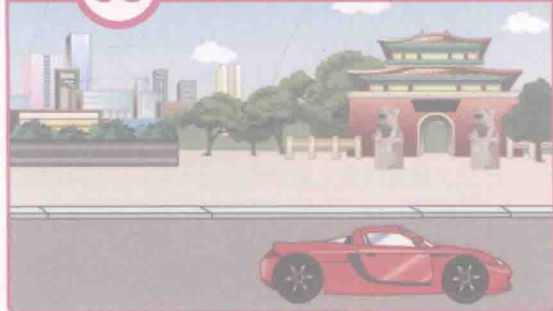


3.1 时间轴和帧	052
3.1.1 时间轴概述	052
3.1.2 帧的类型	052
3.2 帧的编辑	054
3.2.1 选择帧	054
3.2.2 插入帧	054
3.2.3 移动帧	055
3.2.4 复制帧	055
3.2.5 删除和清除帧	056
3.2.6 翻转帧	056
3.2.7 转换帧	056
实例04 手绘帧动画	057
3.3 图层的编辑	058
3.3.1 创建图层	058
3.3.2 选择图层	059
3.3.3 删除图层	059
3.3.4 重命名图层	059
3.3.5 设置图层的属性	060
3.3.6 设置图层的状态	060
实例05 制作分层动画	061
知识延伸 图层顺序的设定	062
上机实训 小鸟在空中飞翔	063
课后练习	065





4.1 文本工具的使用	066
4.1.1 静态文本	066
4.1.2 动态文本	067
4.1.3 输入文本	068
实例06 古诗课件的制作	068
4.2 文本样式的设置	070
4.2.1 设置文字属性	070
4.2.2 设置段落格式	071
4.3 文本的分离与变形	072
4.3.1 分离文本	072
4.3.2 文本变形	072
4.3.3 对文字进行局部变形	073
实例07 企业标识的制作	074
4.4 滤镜功能的应用	075
4.4.1 滤镜的基本操作	075
4.4.2 设置滤镜效果	075
知识延伸 为文本添加超链接	076
上机实训 特殊字效的设计	076
课后练习	079



5.1 元件	080
--------	-----

5.1.1 元件的类型	080
5.1.2 创建元件	081
5.1.3 转换元件	082
5.1.4 编辑元件	082
实例08 制作图形元件	084

5.2 库	086
5.2.1 “库”面板概述	086
5.2.2 重命名库元素	087
5.2.3 创建库文件夹	087
5.2.4 应用并共享库资源	088
实例09 制作飘动的气球	090

5.3 实例	094
5.3.1 创建实例	094
5.3.2 复制实例	095
5.3.3 设置实例的色彩	095
5.3.4 改变实例的类型	097
5.3.5 分离实例	097
实例10 图形按钮特效的设计	098

知识延伸 查看实例信息	100
上机实训 行进中的小汽车	101
课后练习	106





Chapter

06

时间轴动画的创建

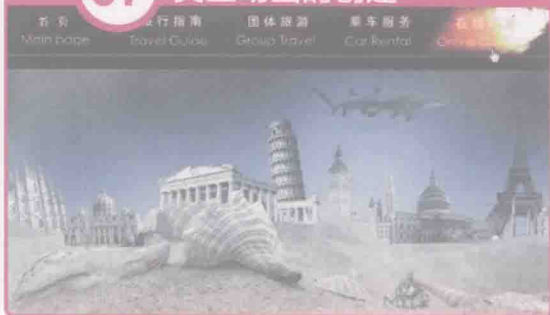


6.1 逐帧动画	107
6.2 补间动画	109
6.2.1 形状补间动画	109
6.2.2 传统补间动画	109
实例11 动态火焰的制作	110
6.3 遮罩动画	113
6.3.1 遮罩动画的原理	113
6.3.2 创建遮罩动画	113
实例12 百叶窗效果的设计	114
6.4 引导动画	116
6.4.1 引导层动画的原理	116
6.4.2 创建引导层动画	116
实例13 散落的花瓣	117
知识延伸 使用动画预设	121
上机实训 灵动的画卷	122
课后练习	126

Chapter

07

交互动画的创建



7.1 初识Actionscript 3.0	127
7.1.1 Actionscript的版本	127
7.1.2 变量的定义	127
7.1.3 常量	129
7.1.4 数据类型	129
7.2 Actionscript 3.0语法基础	130
7.2.1 点	130
7.2.2 注释	130
7.2.3 分号	130
7.2.4 大括号	131
7.2.5 小括号	131
7.2.6 关键字与保留字	131
7.3 使用运算符	132
7.3.1 数值运算符	132
7.3.2 比较运算符	132
7.3.3 赋值运算符	132
7.3.4 逻辑运算符	132
7.3.5 等于运算符	133
7.3.6 位运算符	133
7.4 “动作”面板的使用	133
7.4.1 “动作”面板概述	133
7.4.2 使用“动作”面板	134
实例14 相册的设计	135
7.5 脚本的编写与调试	139
7.5.1 编写脚本	139
7.5.2 调试脚本	140
7.6 创建交互式动画	141
实例15 精彩的语文课堂	142
知识延伸 调试远程ActionScript 3.0 SWF文件	143
上机实训 动画场景的交互设计	144
课后练习	148

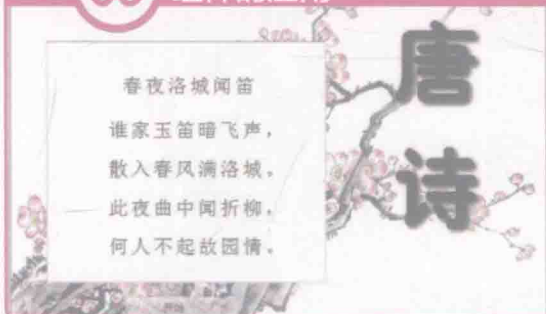


Chapter 08 音 / 视频的应用



8.1 声音在Flash中的应用	149
8.1.1 声音的格式	149
8.1.2 声音的类型	150
8.1.3 为对象导入声音	150
8.1.4 在Flash中编辑声音	151
实例16 为动画添加音效	153
8.2 Flash中声音的优化与输出	153
8.2.1 优化声音	153
8.2.2 输出声音	155
8.3 在Flash中导入视频	155
8.3.1 Flash支持的视频类型	156
8.3.2 导入视频文件	156
实例17 为动画添加视频	158
知识延伸 处理导入的视频文件	161
上机实训 歌曲的选择	161
课后练习	163

Chapter 09 组件的应用



9.1 组件的基本操作	164
9.1.1 认识组件	164
9.1.2 添加和删除组件	165
9.1.3 预览并查看组件	165

9.2 CheckBox组件	166
实例18 复选框的创建	167
9.3 ComboBox组件	168
实例19 下拉列表的创建	168
9.4 TextArea组件	170
实例20 文本区域的创建	170
9.5 Uiscrollbar组件	172
实例21 滚动条的创建	172
知识延伸 设置组件实例大小	173
上机实训 唐诗五首赏析	174
课后练习	176

Chapter 10 动画的输出与发布



10.1 测试影片	177
10.1.1 在测试环境中测试	177
10.1.2 在编辑模式中测试	177
10.2 优化影片	178
10.2.1 优化元素和线条	178
10.2.2 优化文本	178
10.2.3 优化动画	178
10.2.4 优化色彩	178
10.3 发布影片	178
10.3.1 发布为Flash文件	178
10.3.2 发布为HTML文件	180
10.3.3 发布为EXE文件	182
实例22 发布动画短片	182
知识延伸 解决声音与动作不同步的问题	183
上机实训 网站导航的发布	184
课后练习	185

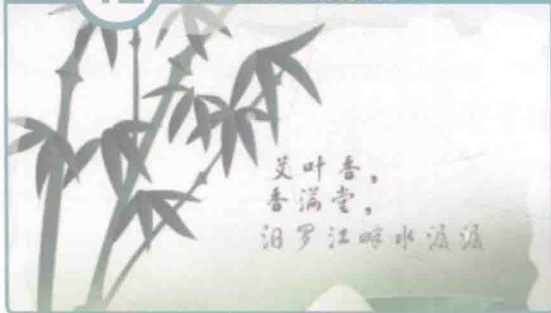
Part 02 综合案例篇

Chapter 11 母亲节贺卡的制作



- 11.1 行业知识导航 188
 - 11.1.1 贺卡类广告的特点 188
 - 11.1.2 贺卡类广告的设计要求 188
 - 11.1.3 经典贺卡效果欣赏 189
- 11.2 制作母亲节贺卡动画 190
 - 11.2.1 创意风格解析 190
 - 11.2.2 新建文件并导入素材 190
 - 11.2.3 贺卡动画的制作 191

Chapter 12 音乐 MV 的制作



- 12.1 行业知识导航 197
 - 12.1.1 音乐MV的特点 197
 - 12.1.2 音乐MV的设计要求 197
 - 12.1.3 精彩的音乐MV欣赏 198
- 12.2 音乐MV的制作 199
 - 12.2.1 音乐MV动画制作 199
 - 12.2.2 音乐的添加和按钮的制作 215
 - 12.2.3 为音乐MV添加歌词 216
 - 12.2.4 保存并测试动画 217

Chapter 13 网站片头的制作



- 13.1 行业知识导航 218
 - 13.1.1 网站片头的分类 218
 - 13.1.2 网站片头的制作流程 218
 - 13.1.3 Flash网站片头欣赏 219
- 13.2 制作网站片头动画 220
 - 13.2.1 创意风格解析 220
 - 13.2.2 新建文件并导入素材 220
 - 13.2.3 合成字体效果动画 221
 - 13.2.4 合成NBA主题动画 224
 - 13.2.5 保存并测试动画 234

- 附录 课后习题参考答案 235

中文版

动画
设计

Adobe

Flash CC

实训案例教程

周越 吕美 黄冲 / 主编

李海翔 姚松奇 蔡丽霞 / 副主编



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关严厉打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-50856028

E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CC动画设计实训案例教程 / 周越, 吕美, 黄冲主编.

— 北京: 中国青年出版社, 2016.6

ISBN 978-7-5153-4099-9

I. ①中… II. ①周… ②吕… ③黄… III. ①动画制作软件-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第047415号

中文版Flash CC动画设计实训案例教程

周越 吕美 黄冲 主编

李海翔 姚松奇 蔡丽霞 副主编

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 50856188 / 50856199

传 真: (010) 50856111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑: 张 鹏

责任编辑: 刘冰冰

封面制作: 吴艳峰

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 15

版 次: 2016 年 6 月北京第 1 版

印 次: 2016 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-4099-9

定 价: 49.80 元 (网盘下载内容含语音视频教学与案例素材文件及PPT课件)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 50856188 / 50856199

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com.cn>

前言



首先,感谢您选择并阅读本书。

在Adobe公司推出的Adobe CC系列软件中,Flash CC尤为引人注目,它是一款二维矢量动画软件,主要用于设计和编辑Flash文档。利用该软件不仅可以制作卡通人物、自然景物、动漫场景、鼠标特效、按钮特效、节日贺卡、教学课件、网页广告和音乐MV等动画作品,还可以开发出供人们休闲娱乐的动画游戏以及网站页面。

本书以最新版的Flash CC软件为写作基础,以“理论+实例”的形式对Flash的知识进行了阐述,书中的内容更是突出强调知识点的实际应用性。书中每一个动画案例的制作均给出了详细的操作步骤,同时还贯穿了作者在实际工作中得出的实战技巧和经验。参与编写本书的老师均是富有经验的一线教师和设计人员,最终目的就是让读者所学即所用。换句话说,就是要“授人以渔”,通过本书知识的学习,读者不仅可以掌握这款动画设计软件的使用方法,还能利用它独立完成各类动画效果的创作。



本书内容概述

章 节	内 容
Chapter 01	主要介绍了Flash CC的新功能、界面布局以及基本操作
Chapter 02	主要介绍了图形的绘制与编辑,其中对绘图工具、填充工具以及图形对象的编辑操作作了逐一介绍
Chapter 03	主要介绍了时间轴和图层的知识,如帧的复制、移动、删除等,以及图层的创建、删除、重命名等
Chapter 04	主要介绍了文本的创建与编辑操作,其中包括各类文本的创建、文本样式的设置、文本段落的设置以及滤镜功能的应用
Chapter 05	主要介绍了元件、库和实例的知识,如元件的类型、元件的创建、库元素的调用、实例的创建及其设置操作等
Chapter 06	主要介绍了Flash动画的创建,如逐帧动画、补间动画、遮罩动画和引导动画等
Chapter 07	主要介绍了Actionscript 3.0的知识,其中包括Actionscript 3.0 语法、常见运算符以及动作面板的使用等
Chapter 08	主要介绍了在动画中添加音效、在动画中插播视频的知识
Chapter 09	主要介绍了组件的应用操作,其中包括组件的添加与删除,以及复选框、下拉列表框和滚动条等组件的应用方法
Chapter 10	主要介绍了Flash影片的测试、优化及发布操作
Chapter 11~13	以综合案例的形式依次介绍电子贺卡、音乐MV和动感网站片头的制作方法与技巧

适用读者群体

本书既可作为了解Flash CC各项功能和最新特性的应用指南,又可作为提高用户设计和创新能力的指导用书。本书适用于以下读者:

- 大中专院校动画设计相关专业的师生;
- Flash培训班学员;
- 动漫设计相关专业的技术人员;
- 对Flash动画制作有着浓厚兴趣的读者。

赠送超值资料

为了帮助读者更加直观地学习本书,随书附网盘下载地址,包括如下学习资料:

- 书中全部实例的素材文件,方便读者高效学习;
- 书中大、中、小案例文件,以帮助读者加强练习,真正做到熟能生巧;
- 语音教学视频,手把手教你学,扫除初学者对新软件的陌生感。

下载地址:

<https://yunpan.cn/cYQXtrailEPM5>

访问密码: c308



全书在介绍理论知识的过程中,不但穿插了大量的图片进行佐证,还以上机实训作为练习,从而加深读者的学习印象。由于编者能力有限,书中不足之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

你可以收获 更多



山间小路



Part 01 基础知识篇

Chapter

01

Flash CC 轻松入门



目 录

1.1 初识Flash CC	012
1.1.1 Flash CC的新功能	012
1.1.2 第一次启动Flash CC	013
1.2 Flash CC的工作界面	014
1.3 Flash CC的基本操作	016
1.3.1 设置文档属性	016
1.3.2 打开已有文档	016
1.3.3 保存新建文档	016
1.4 图形的基础知识	017
1.4.1 矢量图与位图	017
1.4.2 像素与分辨率	018
1.5 Flash动画的应用	019
知识延伸 将素材导入到库	021
课后练习	022

Chapter

02

图形的绘制与编辑



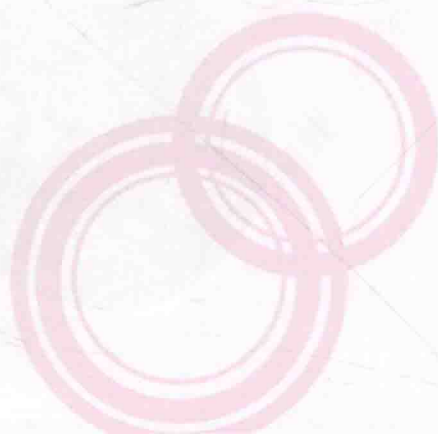
2.1 辅助绘图工具	023
2.1.1 标尺	023
2.1.2 网格	023



2.1.3 辅助线	024
2.2 基本绘图工具	024
2.2.1 线条工具	024
2.2.2 铅笔工具	025
2.2.3 矩形工具与椭圆工具	025
2.2.4 多角星形工具	027
2.2.5 刷子工具	028
2.2.6 钢笔工具	029
实例01 绘制卡通头像	030
2.3 颜色填充工具	031
2.3.1 颜料桶工具	031
2.3.2 墨水瓶工具	031
2.3.3 滴管工具	032
实例02 填充卡通头像	033
2.4 选择对象工具	034
2.4.1 选择工具	034
2.4.2 部分选取工具	035
2.4.3 套索工具	036
2.5 编辑图形对象	037
2.5.1 任意变形工具	037
2.5.2 封套变形工具	037
2.5.3 缩放工具	038
2.5.4 旋转与倾斜对象	038
2.5.5 翻转对象	038
2.5.6 合并对象	039
2.5.7 组合和分离对象	041
2.5.8 排列和对齐对象	042
实例03 绘制动漫人物	044
2.6 修饰图形对象	046
2.6.1 优化曲线	046
2.6.2 将线条转换为填充色块	047
2.6.3 扩展填充	048
知识延伸 柔化填充边缘	049
上机实训 动漫场景的设计与制作	049
课后练习	051

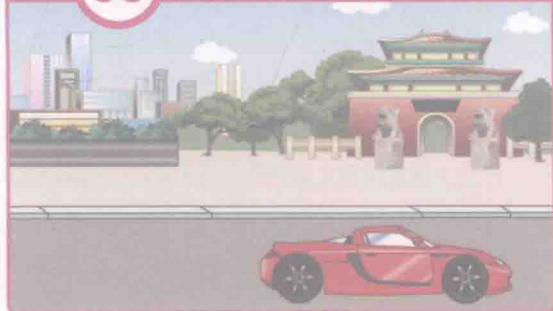


Chapter 03 时间轴与图层	
3.1 时间轴和帧	052
3.1.1 时间轴概述	052
3.1.2 帧的类型	052
3.2 帧的编辑	054
3.2.1 选择帧	054
3.2.2 插入帧	054
3.2.3 移动帧	055
3.2.4 复制帧	055
3.2.5 删除和清除帧	056
3.2.6 翻转帧	056
3.2.7 转换帧	056
实例04 手绘帧动画	057
3.3 图层的编辑	058
3.3.1 创建图层	058
3.3.2 选择图层	059
3.3.3 删除图层	059
3.3.4 重命名图层	059
3.3.5 设置图层的属性	060
3.3.6 设置图层的状态	060
实例05 制作分层动画	061
知识延伸 图层顺序的设定	062
上机实训 小鸟在空中飞翔	063
课后练习	065





4.1 文本工具的使用	066
4.1.1 静态文本	066
4.1.2 动态文本	067
4.1.3 输入文本	068
实例06 古诗课件的制作	068
4.2 文本样式的设置	070
4.2.1 设置文字属性	070
4.2.2 设置段落格式	071
4.3 文本的分离与变形	072
4.3.1 分离文本	072
4.3.2 文本变形	072
4.3.3 对文字进行局部变形	073
实例07 企业标识的制作	074
4.4 滤镜功能的应用	075
4.4.1 滤镜的基本操作	075
4.4.2 设置滤镜效果	075
知识延伸 为文本添加超链接	076
上机实训 特殊字效的设计	076
课后练习	079



5.1 元件	080
--------	-----

5.1.1 元件的类型	080
5.1.2 创建元件	081
5.1.3 转换元件	082
5.1.4 编辑元件	082
实例08 制作图形元件	084

5.2 库	086
5.2.1 “库”面板概述	086
5.2.2 重命名库元素	087
5.2.3 创建库文件夹	087
5.2.4 应用并共享库资源	088
实例09 制作飘动的气球	090

5.3 实例	094
5.3.1 创建实例	094
5.3.2 复制实例	095
5.3.3 设置实例的色彩	095
5.3.4 改变实例的类型	097
5.3.5 分离实例	097
实例10 图形按钮特效的设计	098

知识延伸 查看实例信息	100
上机实训 行进中的小汽车	101
课后练习	106





Chapter

06

时间轴动画的创作

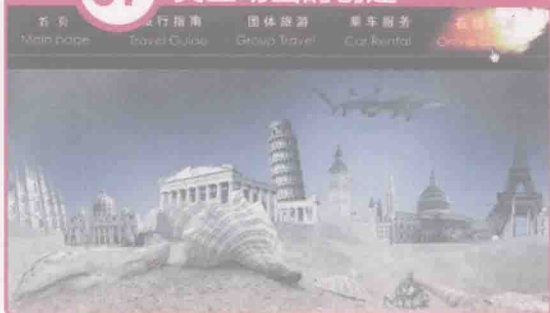


6.1 逐帧动画	107
6.2 补间动画	109
6.2.1 形状补间动画	109
6.2.2 传统补间动画	109
实例11 动态火焰的制作	110
6.3 遮罩动画	113
6.3.1 遮罩动画的原理	113
6.3.2 创建遮罩动画	113
实例12 百叶窗效果的设计	114
6.4 引导动画	116
6.4.1 引导层动画的原理	116
6.4.2 创建引导层动画	116
实例13 散落的花瓣	117
知识延伸 使用动画预设	121
上机实训 灵动的画卷	122
课后练习	126

Chapter

07

交互动画的创作



7.1 初识Actionscript 3.0	127
7.1.1 Actionscript的版本	127
7.1.2 变量的定义	127
7.1.3 常量	129
7.1.4 数据类型	129
7.2 Actionscript 3.0语法基础	130
7.2.1 点	130
7.2.2 注释	130
7.2.3 分号	130
7.2.4 大括号	131
7.2.5 小括号	131
7.2.6 关键字与保留字	131
7.3 使用运算符	132
7.3.1 数值运算符	132
7.3.2 比较运算符	132
7.3.3 赋值运算符	132
7.3.4 逻辑运算符	132
7.3.5 等于运算符	133
7.3.6 位运算符	133
7.4 “动作”面板的使用	133
7.4.1 “动作”面板概述	133
7.4.2 使用“动作”面板	134
实例14 相册的设计	135
7.5 脚本的编写与调试	139
7.5.1 编写脚本	139
7.5.2 调试脚本	140
7.6 创建交互式动画	141
实例15 精彩的语文课堂	142
知识延伸 调试远程ActionScript 3.0 SWF文件	143
上机实训 动画场景的交互设计	144
课后练习	148