

# Flash CS5

让韩国资深闪客带您踏上 Flash 动画设计师的轻松之旅吧!

## 从新手到高手

[韩] 车龙俊 编著

### 超值大礼包

视频教学、声音素材、  
矢量图片、库、网页广  
告、GIF动画、Flash  
问答等一盘全收

### 超值多媒体光盘

5000个网页广告Logo与Banner · 2150段GIF精彩动画

300个声音素材 · 50套Flash库文件 · 1000个矢量素材

300个Flash常见问题解答 · 34段经典动画实用教学视频



中国青年出版社  
中国青年电子出版社  
<http://www.zlbooks.com> <http://www.cqchina.com>





创建建筑物出场动画



创建动态人物动画

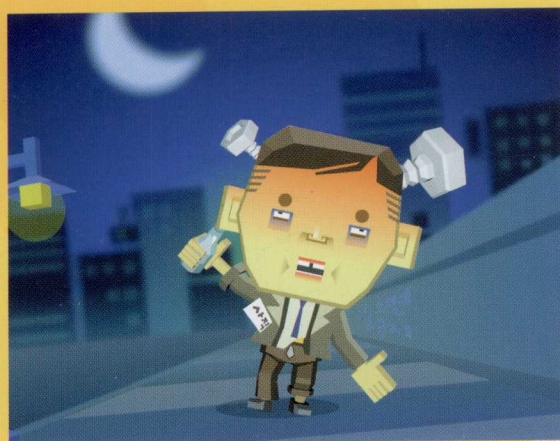


导入PSD文件并创建背景





创建醉酒人物走动的动画



利用图形元件创建效果



创建人物跳动的动画





利用遮罩创建高尔夫动画



利用运动路径制作潜水艇水泡



制作围巾飞舞的动画

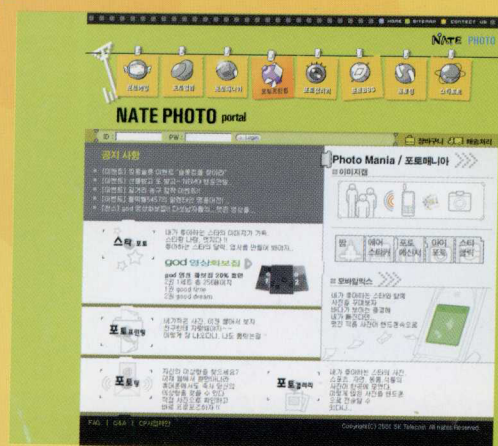


创建真实水珠





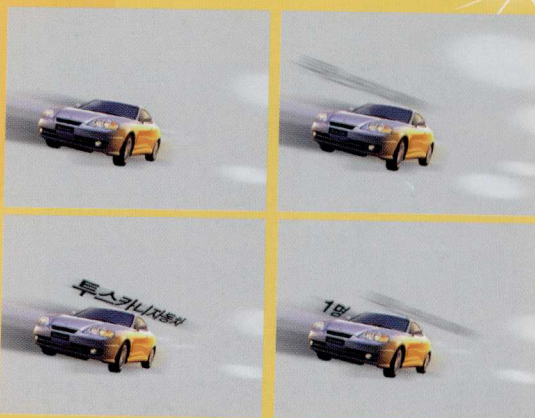
创建照片按钮



创建按钮影片



利用3D创建运动影片





# Flash CS5

让韩国资深闪客带您踏上 Flash 动画设计师的轻松之旅吧!

## 从新手到高手

[韩] 车龙俊 编著

樊丽娟 译

 中国青年出版社  
中国青年电子出版社  
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

 中青雄狮

 갈벗



The Cakewalk series-Flash CS4 by Cha Toug Jun 车龙俊  
Copyright ©2009 By Cha Toug Jun 车龙俊  
All rights reserved  
Simple Chinese copyright ©2010 by China Youth Press.  
Simple Chinese language edition arranged with Gilbut Publishing CO.,LTD  
through Eric Yang Agency Inc.

#### 律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青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  
010-59521012  
Email: [cyp\\_law@cypmedia.com](mailto:cyp_law@cypmedia.com)  
MSN: [cyp\\_law@hotmail.com](mailto:cyp_law@hotmail.com)

版权登记号：01-2010-2859

#### 图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5从新手到高手 / (韩)车龙俊编著；樊丽娟译.  
—北京：中国青年出版社，2010.8  
ISBN 978-7-5006-8841-9

I. ①F… II. ①车…②樊… III. ①动画—设计—图形  
软件, Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第152333号

#### Flash CS5 从新手到高手

[韩]车龙俊 编著

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) 59521188/59521189  
传 真：(010) 59521111  
企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 张海玲 向雯雯 韩 薇  
封面设计：刘 娜

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司  
开 本：787×1092 1/16  
印 张：24.25  
版 次：2010年9月北京第1版  
印 次：2010年9月第1次印刷  
书 号：ISBN 978-7-5006-8841-9  
定 价：49.90元(含1CD)

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188/59521189  
读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)  
如有其他问题请访问我们的网站：[www.21books.com](http://www.21books.com)

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体  
封 面：方正兰亭粗黑简、方正兰亭黑简、方正兰亭纤黑简、方正雅宋简



## 学习Flash，制作只属于自己的动画！

### 升级的Flash CS5

《跟我学 Flash CS4》一书出版还不到一年，Flash CS5 登场了。

与Flash CS4相比，Flash CS5动画的表现范围更广，界面也有了变化，但操作的基本概念与Flash CS4基本相同。不管是习惯旧版本的使用者还是初次接触Flash的用户，只要掌握了原理，可以快速掌握。

### 绘制+动画特色结构，简单易懂的讲解

本书强化了绘制和动画部分，通过多样的实例讲解理论，将绘制与动画合并为一本书出版。（图片理论部分写得更加体系化）为了帮助用户理解新升级的Flash CS5，本书采用轻松的内容构成，如果想要使用高级动画技法，最好多学习Flash各种各样的功能，并了解多种应用方法。

### 清晰的结构，便于读者阅读的版面

本书分为两大部分，第一部分着重讲解基础理论、各种工具的属性及其在操作中的使用；第二部分通过一个个生动的案例，具体地讲解第一部分中所介绍的工具及命令的使用，以帮助读者更好地掌握Flash的各种功能。

### 感谢的话

真心地感谢一直帮助我的人们。他们是我爱的家人们、一直在身边支持我的家恩、振芳、喜善、志满、闵灿，以及帮助我出版本书的出版社各位同仁。真心希望读者通过学习本书能够将自己的想象出色地表现出来。

作者

## 测试员的话 ★★★



初次接触Flash有些担心，但是跟随本书学习后，发现本书非常的轻松易懂。首先熟悉基本功能和Flash的工具，然后跟随范例进行操作，慢慢地就会对Flash产生自信。在Best Flash部分推荐的网站非常有用，通过命令与词典可以对Flash的功能一目了然。

崔秀之（学生）



我是一名设计师，由于Flash CS5新更改了界面，这让我常常感到困惑。正好这时，我有机会做为Flash CS5新功能测试的一名测试员。本书对绘画和动画进行了轻松的讲解，因此在使用Flash进行操作的时候可以对其进行综合应用。通过对本书的学习，我完全沉浸在了Flash CS5的魅力里。

林大建（广告设计师）



下面是本书最核心的构成要素。本书由第一部分的功能理论篇和第二部分的范例操作篇两部分构成，如果想要学习 Flash 的核心功能和各种命令选项，请关注第一部分；如果想要直接学习操作范例，从第二部分开始学习即可。

## 实例文件

本书同时提供了可以跟着操作的范例文件和操作后用以确认的效果文件。

## 预览

预览第二部分范例操作的完成画面。

## 第二部分：熟悉应用范例

利用第一部分的功能跟随第二部分的范例进行操作。

## 导语

首先了解一下要学习什么功能，简单地介绍了要学习的内容。

## 稍等一下

这里列出了一些词语的说明，或者是要了解的事项。

## 第一部分：熟悉基本功能

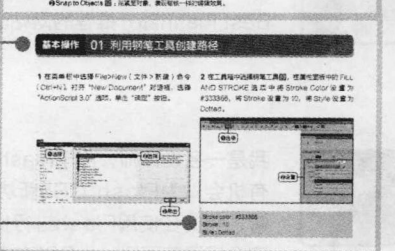
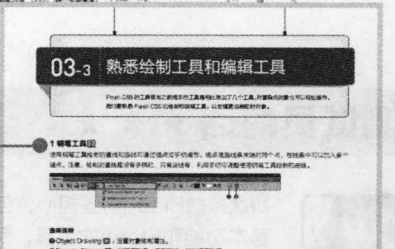
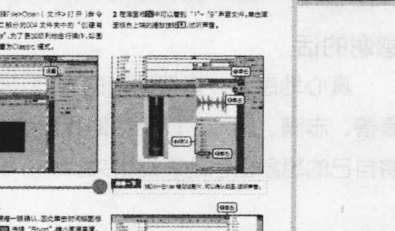
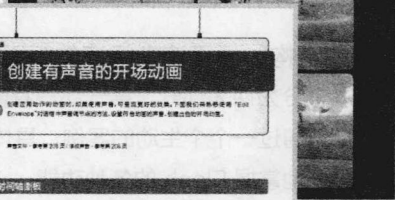
说明使用Flash必须要了解的功能。

## 基本操作

可以简单地操作前面学习的内容。

## 选项具体设置

列出了操作中出现的选项设置。





## 学习本书，成为一个动画设计师！

### ► 最适合自己的学习方法

与从一开始就跟着本书进行操作相比，最好是找到适合自己的学习方法。

#### 1. 如果是初次接触Flash CS5

想要了解什么是Flash CS5，它是怎样构成的吗？那么学习一下Flash CS5的概念说明，并查看一下它的命令词典吧。

学习方法 ① 在第一部分中了解Flash CS5的概念和相关设置。

② 查看命令词典，要了解至“哦！要使用这个命令”的程度。

③ 跟着第一部分和第二部分的范例操作。

#### 2. 如果使用过Flash CS5之前的版本

如果已经了解Flash的概念和大致的命令，那么大概了解一下第一部分中Flash CS5的新功能，就可以开始学习由范例构成的第二部分了。

学习方法 ① 在第一部分中了解Flash CS5的新工具和新功能。

② 如果已经对Flash有一定的了解，从第二部分的应用范例开始学习会更加有效。

• 学习了第二部分后如果还有想要了解的内容，请查阅第一部分。

### ► 建立Flash CS5学习计划

参考下面的时间表，高效地学习Flash CS5，尽快成为一名动画设计师。

| 周   | 要学习的内容              | 相对应的章节     |
|-----|---------------------|------------|
| 1周  | Flash CS5的基本功能和常用工具 | 第一部分1~3章   |
| 2周  | Flash动画和高级效果        | 第一部分4~5章   |
| 3周  | Flash工具和补间动画        | 第二部分1~2章   |
| 4周  | 位图图像属性和经典补间动画       | 第二部分3章     |
| 5周  | 在Flash中应用声音和PSD文件   | 第二部分4~5章   |
| 6周  | 通过移动中心点和循环功能旋转元件    | 第二部分6~8章   |
| 7周  | 形状补间和遮罩功能           | 第二部分9章     |
| 8周  | 休息                  |            |
| 9周  | 利用位图文件和洋葱皮排列对象      | 第二部分10~11章 |
| 10周 | 利用遮罩功能和任意变形工具旋转对象   | 第二部分12~13章 |
| 11周 | 应用骨骼工具功能、动画路径和运动模糊  | 第二部分14~16章 |
| 12周 | 应用动画引导              | 第二部分17章    |
| 13周 | 3D功能和Tint效果         | 第二部分18~19章 |
| 14周 | Motion Editor的应用    | 第二部分20~21章 |
| 15周 | 滤镜功能和声音、视频文件的应用     | 第二部分22章    |
| 16周 | 期末考试                |            |



# 目录

|              |     |
|--------------|-----|
| 前言           | 003 |
| 测试员的话        | 003 |
| 预览           | 004 |
| 学习计划表        | 005 |
| 附书光盘使用说明     | 016 |
| Visual Guide | 018 |

## 第1部分

## 熟悉Flash CS5基本功能

# 01

### 运行 Flash

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 01-1 全新的 Flash CS5——增强的动画功能  | 031 |
| 1 补间动画的变化和 Motion Editor 面板  | 031 |
| 2 方便的 Motion Presets 面板      | 032 |
| 3 在 Library (库) 面板中指定文件夹保存文件 | 032 |
| 4 利用骨骼工具创建动画                 | 032 |
| 5 为了突出视觉效果添加的功能              | 033 |
| 6 设置硬件加速                     | 033 |
| [基本操作] 01 下载Flash CS5        | 034 |
| [基本操作] 02 安装Flash CS5        | 035 |

# 02

### 熟悉 Flash 基本功能

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 02-1 创建与打开文件                          | 039 |
| 1 了解开始页面                              | 039 |
| [基本操作] 01 运行及退出Flash CS5              | 039 |
| [基本操作] 02 打开Flash文件                   | 041 |
| 02-2 导入、导出、保存文件——Import, Save, Export | 042 |
| 1 了解 Import (导入) 命令                   | 042 |
| 2 了解 Save (保存) 命令                     | 043 |
| 3 了解 Export (导出) 命令                   | 043 |
| [基本操作] 01 导入外部文件                      | 044 |
| [基本操作] 02 保存文件                        | 044 |
| [基本操作] 03 生成SWF文件                     | 045 |

# 03

### 熟悉 Flash 工具

|               |     |
|---------------|-----|
| 03-1 简单了解工具箱  | 047 |
| 1 什么是工具箱      | 047 |
| 2 了解工具箱中的各个工具 | 048 |



## 03-2 熟悉选择工具和变形工具

## 1 选择工具

[基本操作] 01 组合与取消组合

## 2 部分选取工具

## 3 任意变形工具

[基本操作] 02 调节圆角效果

## 4 渐变变形工具

## 5 3D 旋转工具

## 6 3D 平移工具

## 7 套索工具

## 03-3 熟悉绘制工具和编辑工具

## 1 钢笔工具

## 2 添加锚点工具

## 3 删除锚点工具

## 4 转换锚点工具

[基本操作] 01 利用钢笔工具创建路径

[基本操作] 02 添加锚点创建角

[基本操作] 03 删除锚点创建直线

[基本操作] 04 利用转换锚点工具创建曲线

## 5 文本工具

[基本操作] 05 创建文字

## 6 线条工具

[基本操作] 06 练习线条工具

## 7 矩形工具

## 8 椭圆工具

## 9 基本矩形工具

## 10 基本椭圆工具

## 11 多角星形工具

## 12 铅笔工具

[基本操作] 07 练习铅笔工具

## 13 刷子工具

[基本操作] 08 练习刷子工具

[Best Flash] 矢量图像展示网站

## 14 喷涂刷工具

[基本操作] 09 利用喷涂刷工具创建粒子

## 15 Deco工具

[基本操作] 10 创建Vine Fill (藤蔓式填充) 序列

[基本操作] 11 创建Grid Fill (网格填充) 效果

[基本操作] 12 创建Symmetry Brush (对称刷子) 效果

## 16 骨骼工具

## 17 绑定工具



# 目 录

|     |                         |     |
|-----|-------------------------|-----|
| 020 | 18 颜料桶工具                | 093 |
| 020 | 19 墨水瓶工具                | 093 |
| 320 | 20 滴管工具                 | 094 |
| 320 | 21 橡皮擦工具                | 094 |
| 020 | 03-4 熟悉画面编辑工具           | 095 |
| 020 | 1 手形工具                  | 095 |
| 020 | 2 缩放工具                  | 095 |
| 330 | 03-5 熟悉颜色设置工具           | 096 |
| 330 | 1 笔触颜色设置工具              | 096 |
| 330 | 2 填充颜色设置工具              | 096 |
| 330 | 3 黑白设置工具                | 096 |
| 330 | 4 交换颜色工具                | 096 |
| 040 | 04 掌握 Flash 动画          |     |
| 040 | 04-1 了解场景               | 099 |
| 040 | 1 了解场景设置                | 099 |
| 040 | 2 场景的属性面板               | 099 |
| 040 | 3 了解场景面板                | 100 |
| 040 | [基本操作] 01 创建新文件，打开场景面板  | 100 |
| 040 | [基本操作] 02 在场景面板中添加及删除场景 | 101 |
| 040 | [基本操作] 03 在场景面板中复制场景    | 102 |
| 040 | 04-2 了解时间轴面板            | 103 |
| 040 | 1 时间轴面板和图层              | 103 |
| 040 | 2 在时间轴面板中观察图层           | 103 |
| 040 | [基本操作] 01 在时间轴面板中播放动画   | 104 |
| 040 | 3 什么是洋葱皮                | 105 |
| 040 | [基本操作] 02 利用洋葱皮工具快速执行操作 | 106 |
| 040 | 04-3 了解帧和关键帧            | 108 |
| 040 | 1 了解帧和关键帧的重要性           | 108 |
| 040 | 2 帧的种类                  | 108 |
| 040 | 3 创建帧                   | 109 |
| 040 | 4 了解时间轴中编辑帧的命令          | 110 |
| 040 | [基本操作] 01 创建关键帧         | 111 |
| 040 | 5 移动关键帧                 | 113 |

|      |                                          |     |
|------|------------------------------------------|-----|
| 04-4 | 了解库面板构造                                  | 114 |
| 1    | 库面板构成要素                                  | 114 |
|      | [基本操作] 01 确认实例文件容量                       | 115 |
| 04-5 | 了解元件三属性——影片剪辑、按钮、图形                      | 117 |
| 1    | 元件的种类                                    | 117 |
|      | [基本操作] 01 创建元件                           | 119 |
|      | [Best Flash] 个人网页                        | 120 |
| 04-6 | 了解影片剪辑属性——Color Effect, Display, Filters | 121 |
| 1    | 了解色彩效果属性                                 | 121 |
| 2    | 了解Display属性                              | 122 |
| 3    | 了解滤镜属性                                   | 125 |
|      | [基本操作] 01 为影片剪辑添加滤镜                      | 126 |
|      | [基本操作] 02 为影片剪辑添加混合                      | 129 |
| 4    | 设置滤镜的属性面板                                | 133 |
| 04-7 | 了解补间——补间动画、经典补间、形状补间                     | 134 |
| 1    | 了解补间动画                                   | 134 |
| 2    | 了解Ease属性                                 | 136 |
|      | [基本操作] 01 创建球在指定位置跳动的动画                  | 137 |
| 3    | 了解动画编辑器面板                                | 140 |
| 4    | 了解动画编辑器面板的Eases                          | 140 |
| 5    | 熟悉动画路径和运动引导线                             | 141 |
|      | [基本操作] 02 了解动画路径                         | 141 |
|      | [基本操作] 03 了解运动引导线                        | 142 |
| 05   | 熟悉 Flash 高级效果                            |     |
| 05-1 | 了解 IK                                    | 145 |
| 1    | 了解IK工具                                   | 145 |
|      | [基本操作] 01 利用骨骼工具创建简单的动画                  | 146 |
| 05-2 | 了解遮罩                                     | 148 |
| 1    | 了解遮罩效果                                   | 148 |
|      | [基本操作] 01 使用遮罩效果                         | 149 |
| 05-3 | 应用位图图像                                   | 151 |
| 1    | 位图和矢量图的比较                                | 151 |
| 2    | 在Flash中使用矢量图像                            | 151 |
| 3    | 在Flash中使用位图图像                            | 152 |
| 05-4 | 在 Flash CS5 中打开 PSD 文件                   | 154 |
| 1    | 打开PSD文件                                  | 154 |



# 目 录

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 05-5 应用声音                       | 156 |
| 1 在Flash中应用声音                   | 156 |
| 2 了解声音功能                        | 156 |
| 3 声音编辑功能                        | 157 |
| [基本操作] 01 打开声音                  | 157 |
| 05-6 应用视频的 Flash                | 160 |
| 1 Flash CS5的视频功能                | 160 |
| 2 选择视频文件位置的选项                   | 160 |
| [基本操作] 01 使用Adobe Media Encoder | 161 |
| [Best Flash] 迷你游戏网站             | 163 |
| 命令索引                            | 164 |

## 第2部分

## 实战案例演练

# 01



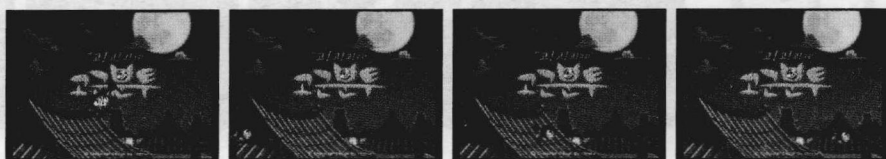
|                     |     |
|---------------------|-----|
| 创建建筑物出场动画           | 175 |
| 01-1 调节影片剪辑的颜色和大小   | 175 |
| [Best Flash] 3D动画网页 | 178 |
| 01-2 排列登场效果         | 179 |
| 01-3 利用补间动画创建效果     | 181 |

# 02



|                        |     |
|------------------------|-----|
| 人物设计                   | 185 |
| 02-1 插入底图              | 185 |
| 02-2 按照人物绘制            | 186 |
| 02-3 为人物填充颜色           | 189 |
| [Best Flash] 人物商品Flash | 192 |

## 03



## 创建动态人物动画

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| 03-1 使用循环属性创建奔跑的人物 | 195 |
| 03-2 创建蹦跳的动画       | 196 |
| 03-3 使用经典补间动画      | 199 |

## 04



## 创建有声音的开场白

- |              |     |
|--------------|-----|
| 04-1 设置时间轴面板 | 203 |
| 04-2 插入声音文件  | 204 |
| 04-3 修改声音    | 208 |

## 05



## 导入 PSD 文件并创建背景

- |                           |     |
|---------------------------|-----|
| 05-1 设置PSD File Importer  | 211 |
| 05-2 插入PSD文件              | 213 |
| [Best Flash] 像素艺术和Flash游戏 | 215 |

## 06



## 创建醉酒人物走动的动画

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 06-1 创建走动的人物           | 217 |
| 06-2 创建摇晃的背景           | 221 |
| [Best Flash] 表现时间的美丽身影 | 225 |



# 目 录

## 07



### 利用图形元件创建效果

- 07-1 插入影片剪辑, 设置辅助线 227
- 07-2 设置影片剪辑属性 229
- 07-3 将影片剪辑转换为图形元件, 设置循环效果 232
- [Best Flash] 充满感性的设计 235

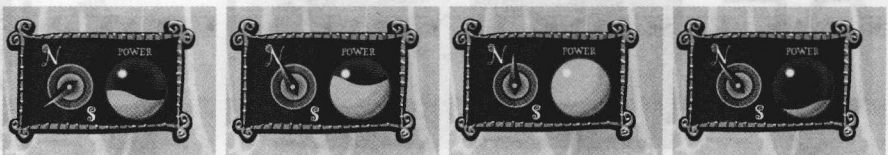
## 08



### 创建人物跳动的动画

- 08-1 设置循环属性 237
- 08-2 移动篮子 239
- 08-3 创建蹦蹦跳跳动画 240

## 09



### 创建有水的珠子

- 09-1 创建渐变, 表现立体的珠子效果 245
- 09-2 利用珠子遮罩创建水波动画 248

## 10



### 利用序列文件创建动画

- 10-1 插入人物图像 253
- 10-2 插入粒子图像 255
- 10-3 插入效果图像 257