

双
色
超值版

学以致用

系列丛书



Flash CC

动画设计与制作

应用案例

高清图片

教学视频

操作步骤

实用素材

智云科技

编著



适用于Flash CC及其以前版本

◎案例实用性强，适用于网络动画制作、多媒体教学、网页元素设计等



图片，
让操作更
加直观

1100
余张

应用技巧，
让应用变
得更加简单

400
多个

应用案例
让读者在
实操中

230个
增长知识

教学视频，
让读者换
种方式学习
软件

60
多分钟

赠送视频
让读者多
学几种

60
多分钟
操作技能

同步素材
和效果文
件，方便读
者进行

500
多个
实时操作



+



+



+



学习Flash并不难，难的是找到一条合适你的方法

主体知识+案例操作+实战问答+思考练习=学以致用
图解式学习+多媒体互动练习，在玩儿中学习

清华大学出版社

学以致用

系列丛书

Flash CC

动画设计与制作

智云科技 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书共11章, 主要包括Flash CC的基础操作、Flash动画制作、代码和组件的使用、动画的发布以及综合实战应用5个部分。通过对本书的学习, 不仅能让读者学会Flash CC软件的使用, 还可以教会读者应用本书中列举的实战案例举一反三, 在实际工作中制作出需要的动画。

此外, 本书还提供了丰富的栏目板块, 如专家提醒、技巧妙招和长知识, 通过这些板块, 不仅丰富了本书的知识, 还可以教会读者更多实用的技巧, 从而提高读者的实战操作能力。

本书读者对象主要定位于希望对Flash软件有一个全面深入学习的初、中级用户, 特别适合不同年龄段的Flash制作和 design 人员阅读。此外, 本书也适用于各类家庭用户、社会培训学员使用, 或作为各大中专院校及各类电脑培训班的教材使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CC动画设计与制作/智云科技编著. —北京: 清华大学出版社, 2015

(学以致用系列丛书)

ISBN 978-7-302-37940-9

I. ①F… II. ①智… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第207774号

责任编辑: 李玉萍

封面设计: 杨玉兰

责任校对: 马素伟

责任印制: 李红英

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 三河市溧源装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 203mm×260mm 印 张: 19 字 数: 516 千字

(附 DVD1 张)

版 次: 2015 年 1 月第 1 版

印 次: 2015 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 49.00 元

产品编号: 057909-01

前言

Preface

关于本丛书

如今，学会使用电脑已不再是为了休闲娱乐，在生活、工作节奏不断加快的今天，电脑已成为各类人士工作中不可替代的一种办公用具。然而仅仅学会如何使用电脑操作一些常见的软件已经不能满足人们当下的工作要求了。高效率、高品质的电脑办公已经显得越来越重要。

为了让更多的初学者学会电脑和办公软件的操作，让工作内容更符合当下的职场和行业要求，我们经过精心策划，创作了“学以致用系列”这套丛书。

本丛书包含了电脑基础与入门、网上开店、Office办公软件、图形图像和网页设计等领域内的精华内容，每本书的内容和讲解方式都根据其特有的应用要求进行了量身打造，目的是让读者真正学得会，用得好。本丛书具体包括如下书目。

- ◆ 《新手学电脑》
- ◆ 《中老年人学电脑》
- ◆ 《电脑组装、维护与故障排除》
- ◆ 《电脑安全与黑客攻防》
- ◆ 《网上开店、装修与推广》
- ◆ 《Office 2013综合应用》
- ◆ 《Excel财务应用》
- ◆ 《PowerPoint 2013设计与制作》
- ◆ 《AutoCAD 2014中文版绘图基础》
- ◆ 《Flash CC动画设计与制作》
- ◆ 《Dreamweaver CC网页设计与制作》
- ◆ 《Dreamweaver+Flash+Photoshop网页设计综合应用》

丛书两大特色

本丛书之所以称为“学以致用”，主要体现了我们的“理论知识和操作学得会，实战工作中能够用得好”这个策划和创作宗旨。

理论知识和操作学得会

◆ 讲解上——实用为先，语言精练

本丛书在内容挑选方面注重3个“最”——内容最实用，操作最常见，案例最典型，并用精炼的文字讲解理论部分，用最通俗的语言将知识讲解清楚，提高读者的阅读和学习效率。

◆ 外观上——单双混排，全彩图解

本丛书采用灵活的单双混排方式，全程图解式操作，每个操作步骤在内容和配图上逐一对应，力求让整个操作更清晰，让读者能够轻松和快速地掌握。

◆ 结构上——布局科学，学习、解惑、巩固三不误

本丛书在每章的知识结构安排上，采取“主体知识+实战问答+思考与练习”的结构，其中，“主体知识”是针对当前章节中涉及的所有理论知识进行讲解；“实战问答”是针对实战工作中的常见问题进行答疑，为读者扫清工作中的“拦路虎”；“思考与练习”中列举了各种类型的习题，如填空题、判断题、操作题等，目的是帮助读者巩固本章所学知识和操作。

◆ 信息上——栏目丰富，延展学习

本丛书在知识讲解过程中，还穿插了各种栏目板块，如专家提醒、核心妙招、长知识等。通过这些栏目，扩展读者的学习宽度，帮助读者掌握更多实用的技巧操作。

实战工作中能够用得好

本丛书在讲解过程中，采用“知识点+实例操作”的结构来讲解，为了让读者清楚这些知识在实战中的具体应用，所有的案例均是实战中的典型案例。通过这种讲解方式，让读者在真实的环境中体会知识的应用，从而达到举一反三，在工作中用得好的目的。

关于本书内容

本书是“学以致用系列丛书”中的一本，全书共11章，主要包括Flash CC的基础操作、Flash CC动画制作、制作交互动画、动画的发布以及综合实战应用5个部分，各部分的具体内容如下。

Flash基础操作

该部分是本书的第1~4章，其具体内容包括：了解Flash CC的新增功能、操作环境，界面的操作，文本的使用和图层、帧的操作等。通过对本部分内容的学习，可以为后面的学习奠定良好基础。

Flash动画制作

该部分是本书的第5~7章，其具体内容包括：元件的创建、实例的使用、库的管理，使用图片、声音、视频等对象来丰富动画，最后通过使用这些动画元素来制作各种的动画效果，如补间动画、遮罩动画、引导动画等相关操作。通过对本部分内容的学习，读者可以熟练掌握Flash CC中各种动画元素和动画的制作和设计。

制作交互动画

该部分是本书的第8~9章，其具体内容包括：ActionScript代码和Flash组件，使用AS代码可以让用户随心的制作一些软件本身无法快速或直接实现的效果，来弥补或补充Flash动画功能，通过使用组件可快速制作各种互动表单和播放器等，通过对本部分内容的学习，读者可以熟练掌握Flash CC中组件和代码的使用。

动画的发布

该部分是本书的第10章，其具体内容包括：将动画发布成SWF、SWC和HTML格式文件，使用制作的动画可以在不同的机器上和领域中正常的播放。通过对本部分内容的学习，读者可以熟练掌握Flash的发布设置，让用户轻松地将制作和设计的动画发布成相应的文件格式。

综合实战应用

该部分是本书的第11章，本章通过一个综合的案例，将前面涉及的主体知识进行实战串联，其涉及的知识点包括图片的导入、图形的绘制、按钮、影片剪辑的制作、动作代码的编写、影片的测试和发布以及库资源的管理等。通过对本部分内容的学习，读者可以对本书所学知识进行巩固和使用。

关于读者对象

本书读者对象主要定位于希望能对Flash软件有一个全面深入学习的初、中级用户，特别适合不同年龄段的Flash动画制作和设计人员。此外，本书也适用于各类家庭用户和社会培训学员使用，或作为各大中专院校及各类电脑培训班的教材使用。

关于创作团队

本书由智云科技编著，参与本书编写的人员有邱超群、杨群、罗浩、马英、邱银春、罗丹丹、刘畅、林晓军、林菊芳、周磊、蒋明熙、甘林圣、丁颖、蒋杰、何超等，在此对大家的辛勤工作表示衷心的感谢！

由于编者经验有限，加之时间仓促，书中难免会有疏漏和不足，恳请专家和读者不吝赐教。

编 者

目录

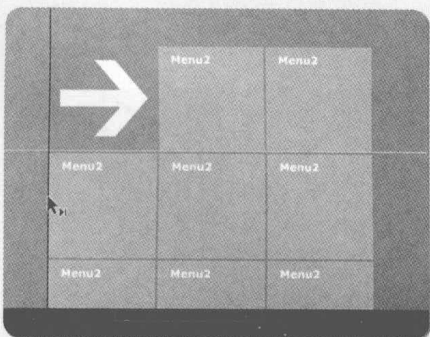
Contents

Chapter 01 了解Flash CC

- 1.1 Flash CC的新增功能 2
- 1.2 认识Flash CC 工作界面 2
- 1.3 Flash CC 的基本操作 4
 - 1.3.1 启动与退出软件 4
 - 1.3.2 新建和保存文档 6
 - 1.3.3 打开和关闭文档 7
 - 1.3.4 使用标尺和辅助线 8
 - 1.3.5 使用网格线 10
- 1.4 设置Flash CC的工作环境 11
 - 1.4.1 设置工作区模式 11
 - 1.4.2 设置首选参数 12
 - 1.4.3 自定义快捷键 13
 - 1.4.4 设置文档属性 14
- 1.5 实战问答 15
 - NO.1 如何将文件保存为模板 15
 - NO.2 如何显示/隐藏浮动面板 16
- 1.6 思考与练习 17

Chapter 02 文本的创建与编辑

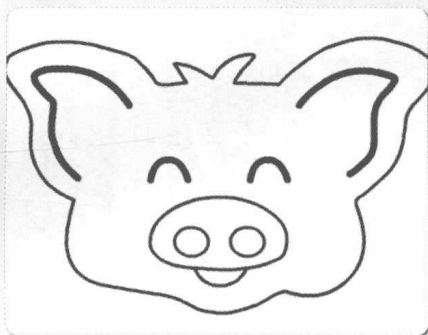
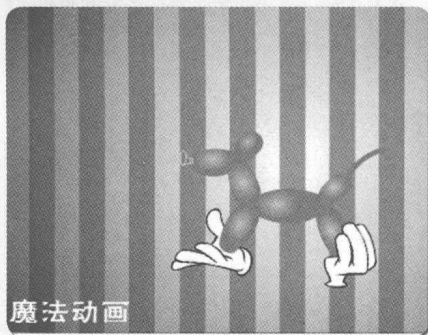
- 2.1 输入文本 20
 - 2.1.1 输入静态文本 20

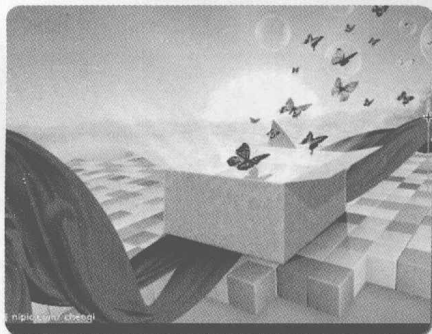
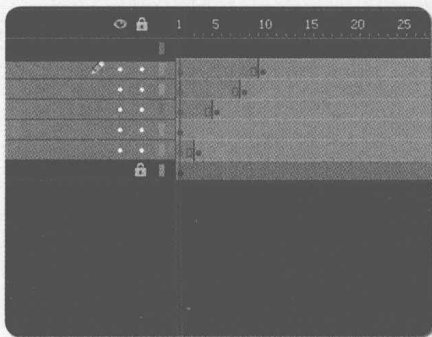
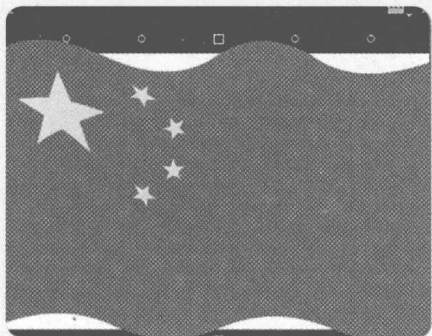


2.1.2 输入动态文本	20
2.2 设置文本属性和样式	22
2.2.1 设置文本属性	22
2.2.2 设置文本段落样式	24
2.2.3 设置文本超链接	24
2.2.4 设置文本滤镜效果	26
2.2.5 消除文本锯齿	27
2.2.6 分离文本	29
2.3 实战问答	31
NO.1 如何嵌入字体	31
NO.2 如何将设置的滤镜进行另存或复制	31
NO.3 如何组合文本	32
2.4 思考与练习	33

Chapter 03 图形的绘制、编辑和上色

3.1 使用绘图工具	36
3.1.1 直线工具	36
3.1.2 铅笔工具	38
3.1.3 钢笔和选择工具	41
3.1.4 辅助绘图工具	44
3.2 编辑图形	47
3.2.1 组合与取消组合图形	47
3.2.2 复制和删除图形	47
3.2.3 自由变形图形	49
3.2.4 封套图形变形	51
3.3 图形上色工具	53
3.3.1 墨水瓶工具	53
3.3.2 颜料桶工具	55
3.3.3 滴管工具	58





3.4 实战问答 59

- NO.1 如何绘制圆角矩形 59
- NO.2 如何自定义笔触样式 60
- NO.3 如何绘制多角图形 61
- NO.4 如何使用魔棒工具选择相同属性区域 62
- NO.5 如何设置钢笔路径绘制状态 62

3.5 思考与练习 63

Chapter 04 图层、帧和时间轴的操作

4.1 图层的基本操作 66

- 4.1.1 图层类型 66
- 4.1.2 新建图层 66
- 4.1.3 锁定或解锁图层 67
- 4.1.4 改变图层的顺序 68

4.2 编辑图层 69

- 4.2.1 删除图层 69
- 4.2.2 显示和隐藏图层 70
- 4.2.3 设置图层属性 71

4.3 管理图层 72

- 4.3.1 新建图层文件夹 72
- 4.3.2 嵌套图层 73
- 4.3.3 展开和折叠图层文件夹 73

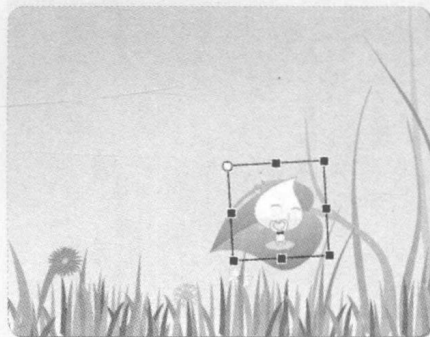
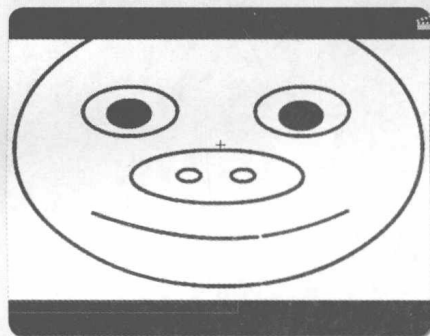
4.4 编辑帧 75

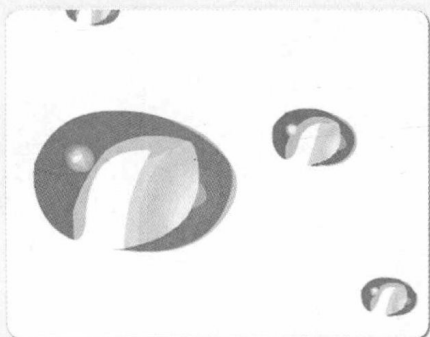
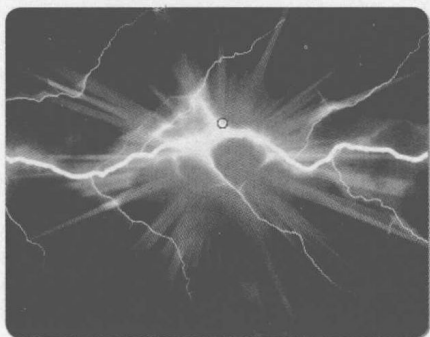
- 4.4.1 帧类型 75
- 4.4.2 选择帧 76
- 4.4.3 复制和粘贴帧 77
- 4.4.4 插入帧 77
- 4.4.5 删除帧 78
- 4.4.6 清除帧 78
- 4.4.7 添加帧标签、注释和锚记 79

4.5 时间轴的设置	81
4.5.1 时间轴的样式设置	81
4.5.2 设置帧频	82
4.5.3 控制时间轴	82
4.6 实战问答	83
NO.1 如何翻转帧	83
NO.2 如何移动帧	84
NO.3 如何使用编辑命令对帧进行编辑	84
NO.4 如何粘贴特定属性	84
4.7 思考与练习	85

Chapter 05 元件、实例和资源库

5.1 创建并编辑元件	88
5.1.1 创建元件	88
5.1.2 删除元件	92
5.1.3 交换元件	94
5.1.4 编辑元件	95
5.1.5 更改元件类型	96
5.2 使用实例	96
5.2.1 创建图形元件	96
5.2.2 调整实例大小和位置	97
5.2.3 设置实例色彩效果	98
5.2.4 设置实例的混合方式	100
5.2.5 设置3D定位和视图	101
5.3 管理资源库	103
5.3.1 创建库元件	104
5.3.2 共享资源库	104
5.3.3 导入共享资源库	105
5.3.4 解决库冲突	105
5.3.5 其他管理库方法	106





5.4 实战问答 107

NO.1 如何将已有的对象转换为元件..... 107

NO.2 如何对项目进行外部编辑..... 107

5.5 思考与练习 108

Chapter 06 导入多媒体文件

6.1 导入外部文件 112

6.1.1 导入位图 112

6.1.2 导入图片序列 112

6.1.3 导入PSD文件 114

6.1.4 将位图转换为矢量图 116

6.1.5 交换位图 117

6.1.6 填充图片 117

6.2 导入声音 119

6.2.1 声音导入方法 119

6.2.2 设置声音属性 120

6.2.3 使用声音 121

6.2.4 设置音效 123

6.2.5 设置声音同步效果 125

6.3 在Flash中嵌套视频 127

6.3.1 转换视频 127

6.3.2 导入视频 128

6.3.3 设置视频属性 130

6.4 导出媒体文件 133

6.4.1 转换视频 133

6.4.2 导出视频 134

6.5 实战问答 135

NO.1 如何为对象填充不规则颜色或图像..... 135

NO.2 如何控制声音播放时间或起始帧..... 136

6.6 思考与练习 137

Chapter 07 各类动画的设计与制作

7.1 创建和设置基本动画 140

- 7.1.1 创建逐帧动画 140
- 7.1.2 创建补间动画 142
- 7.1.3 设置动画缓动效果 146
- 7.1.4 设置补间动画旋转 149
- 7.1.5 另存预设动画 150
- 7.1.6 调用预设动画 151

7.2 创建图层动画 153

- 7.2.1 创建遮罩动画 153
- 7.2.2 创建引导动画 155

7.3 创建场景动画 160

- 7.3.1 创建和切换场景 160
- 7.3.2 管理场景 161

7.4 创建3D动画 162

- 7.4.1 创建3D动画 162
- 7.4.2 调整消失点和透视角度 167
- 7.4.3 全局模式和局部模式 167

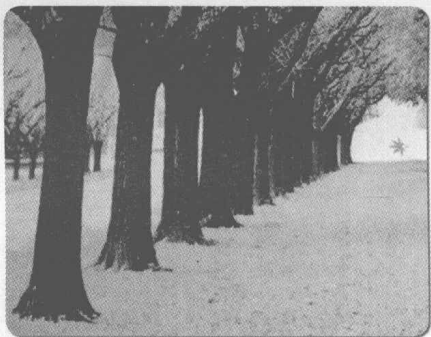
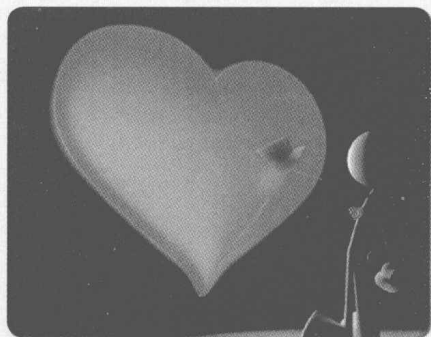
7.5 编辑创建的动画 168

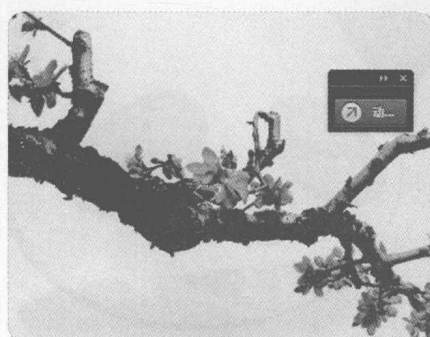
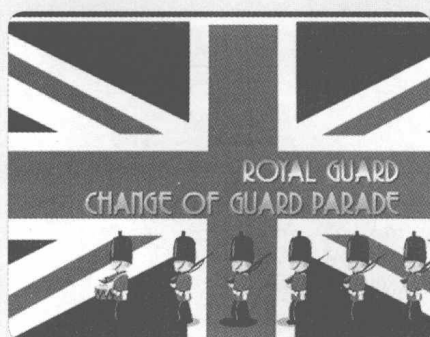
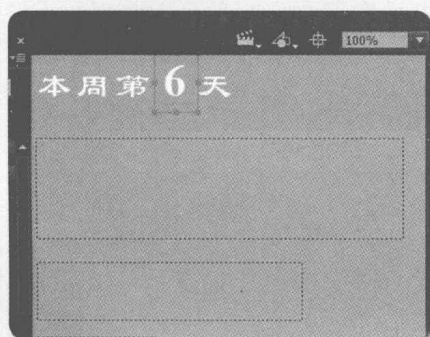
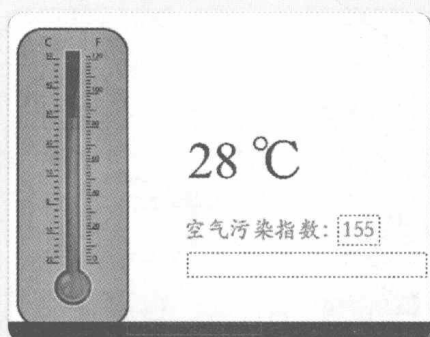
- 7.5.1 绘图纸外观模式 168
- 7.5.2 多帧编辑模式 170

7.6 实战问答 171

- NO.1 如何对文本或图形进行颜色渐变 171
- NO.2 如何为形状补间动画添加形状提示 171
- NO.3 如何自定义动画预览效果 172

7.7 思考与练习 173





Chapter 08 在Flash中添加脚本

8.1 了解ActionScript 3.0 176

8.1.1 ActionScript是什么 176

8.1.2 ActionScript 3.0开发环境 177

8.2 定义数据类型 177

8.2.1 定义字符串类型 177

8.2.2 定义数值类型 179

8.2.3 定义逻辑数据类型 180

8.2.4 定义数组 181

8.2.5 数据类型转换 182

8.3 使用函数和类 183

8.3.1 自定义函数 183

8.3.2 自定义类 184

8.3.3 调用函数 186

8.3.4 调用类 188

8.4 ActionScript 中运算符 190

8.4.1 算术运算符 190

8.4.2 关系运算符 191

8.4.3 逻辑运算符 191

8.4.4 赋值运算符 191

8.5 ActionScript 3.0常用语句 192

8.5.1 if语句 192

8.5.2 switch 语句 198

8.5.3 for循环语句 201

8.5.4 while循环语句 203

8.6 创建交互式动画 205

8.6.1 在帧上添加动作 205

8.6.2 在按钮上添加动作 206

8.6.3 在影片剪辑中添加动作 210

8.7 实战问答 213

NO.1 如何区分函数表达式和语句的区别 213

NO.2 如何设置嵌套函数 213

NO.3 如何设置代码显示样式 213

NO.4 如何导出用户自定义代码 215

8.8 思考与练习 216



Chapter 09 组件的应用

9.1 User Interface组件 220

9.1.1 Label组件 220

9.1.2 RadioButton组件 222

9.1.3 TextInput组件 225

9.1.4 Combobox组件 227

9.1.5 CheckBox组件 230

9.1.6 TextArea组件 232

9.1.7 ScrollPane组件 234

9.1.8 Button组件 236

9.2 Video组件 238

9.2.1 FLVPlayback组件 238

9.2.2 其他Video组件 240

9.3 实战问答 242

NO.1 如何隐藏密码 242

NO.2 如何为组件添加超链接 242

9.4 思考与练习 244



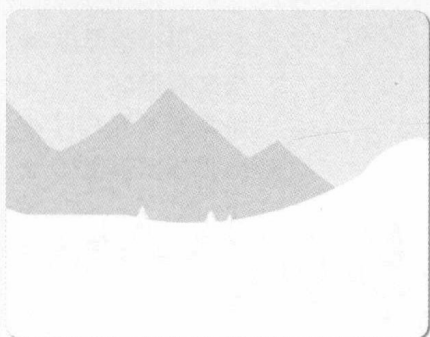
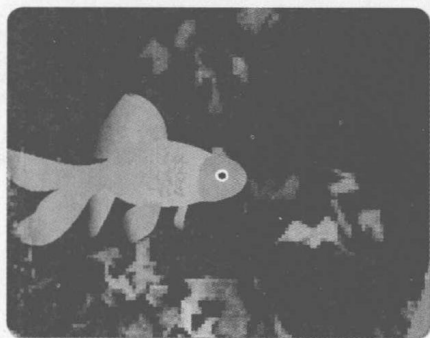
Chapter 10 测试、优化和发布动画

10.1 测试动画 246

10.1.1 测试网络播放效果 246

10.1.2 测试场景 247





10.2 优化动画	247
10.2.1 优化文档和色彩	248
10.2.2 优化文本、字体和线条	248
10.2.3 优化图形文件	249
10.3 预览和发布动画	250
10.3.1 预览动画	251
10.3.2 发布动画	252
10.4 实战问答	260
NO.1 如何使用FlashPlayer播放器测试动画	260
NO.2 如何防止盗用发布的文件	261
10.5 思考与练习	262
Chapter 11 综合实例——动物世界	
11.1 案例制作思路	266
11.2 案例制作过程	267
11.2.1 制作动态图片按钮	267
11.2.2 制作交互影片剪辑	275
11.2.3 制作视频部分	280
11.2.4 应用实例并输入代码	281
11.3 案例制作总结	284
11.4 案例制作答疑	284
习题答案	285

了解Flash CC

本章要点

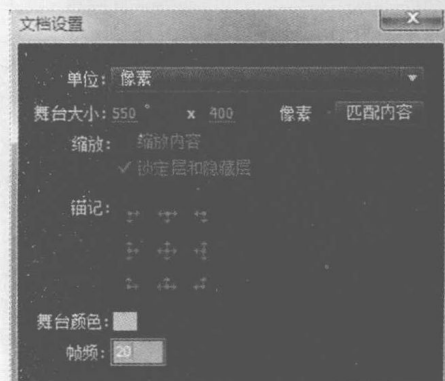
- ★ 启动与退出软件
- ★ 使用网格
- ★ 新建和保存文档
- ★ 设置工作区模式
- ★ 打开和关闭文件
- ★ 设置首选参数
- ★ 使用标尺和辅助线
- ★ 自定义快捷键

学习目标

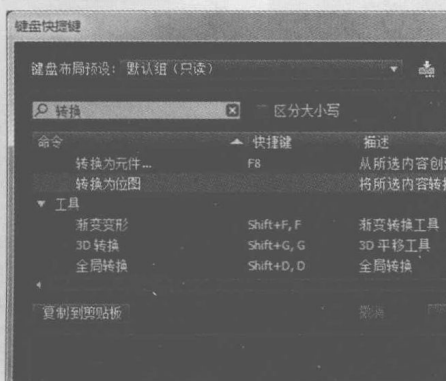
Flash CC软件是制作和设计动画的一款专业软件，也是Adobe公司推出的最新Flash版本。用户在使用该软件之前需要对其进行相应的了解以及掌握必要的基本操作，为后面知识的深入学习打下基础。

知识要点	学习时间	学习难度
认识Flash CC	20分钟	★
Flash CC的基本操作	25分钟	★★
设置Flash CC的工作环境	20分钟	★★

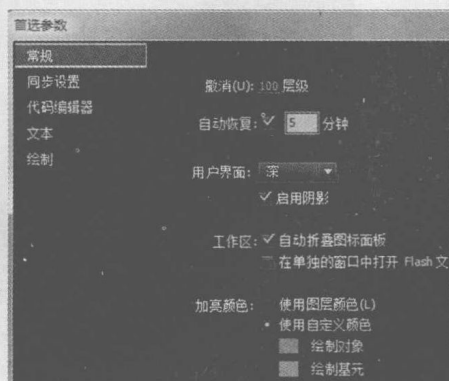
重点实例



文档设置



3D动画



首选参数