



计算机“十二五”规划教材



中文
版

Flash CS6

动画制作

案例教程

主编 刘旭光
王丹丹
沈洋

易学：真正的任务驱动讲解，快速上手Flash CS6

易用：精讲理论，精选案例，轻松掌握Flash动画制作精髓

实用：融入大量Flash动画制作高手的心得和经验

全面：音乐MTV、网页广告、教学课件、网络动画……一个都不能少

 江苏大学出版社
JIANGSU UNIVERSITY PRESS

计算机“十二五”规划教材

中文版 Flash CS6 动画制作

案例教程

主 编 刘旭光 王丹丹 沈 洋
副主编 丁 聪 李 敏 冯淑杰
王喜全 马文静 马晓娟

 江苏大学出版社
JIANGSU UNIVERSITY PRESS

镇 江

内 容 提 要

Flash 是目前应用最广泛的动画制作软件之一。本书采用项目教学方式,通过大量案例全面介绍了 Flash CS6 的功能和应用技巧。全书共分 9 个项目,项目一主要介绍 Flash CS6 的入门知识,如启动与退出 Flash CS6,以及文件的新建、保存、关闭与打开等;项目二和项目三介绍在 Flash CS6 中绘制、填充和编辑图形,以及创建和美化文本的方法;项目四至项目六介绍 Flash 中帧、图层和元件的相关知识,以及创建逐帧动画、传统补间动画、基于对象的补间动画和形状补间动画的方法与技巧;项目七介绍遮罩动画、引导路径动画和骨骼动画三种高级动画的创建方法,以及场景和动画预设的应用;项目八介绍在 Flash 中应用外部素材的方法;项目九介绍 ActionScript 3.0 的入门知识,以及测试、导出、发布和上传 Flash 作品的方法。

本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS6 动画制作案例教程 / 刘旭光, 王丹丹, 沈洋主编. — 镇江: 江苏大学出版社, 2014. 5
ISBN 978-7-81130-731-3

I. ①中… II. ①刘… ②王… ③沈… III. ①动画制作软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 089074 号

中文版 Flash CS6 动画制作案例教程

Zhongwenban Flash CS6 Donghua Zhizuo Anli Jiaocheng

主 编 / 刘旭光 王丹丹 沈 洋

责任编辑 / 吴昌兴

出版发行 / 江苏大学出版社

地 址 / 江苏省镇江市梦溪园巷 30 号(邮编: 212003)

电 话 / 0511-84446464(传真)

网 址 / <http://press.ujs.edu.cn>

排 版 / 北京金企鹅文化发展中心

印 刷 / 北京忠信印刷有限责任公司

经 销 / 江苏省新华书店

开 本 / 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张 / 16.75

字 数 / 377 千字

版 次 / 2014 年 5 月第 1 版 2014 年 5 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-81130-731-3

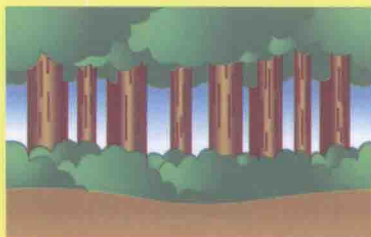
定 价 / 38.00 元

如有印装质量问题请与本社营销部联系(电话: 0511-84440882)

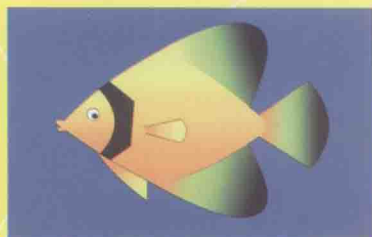
绘制草原线稿



绘制林间小路



绘制热带鱼



绘制天鹅



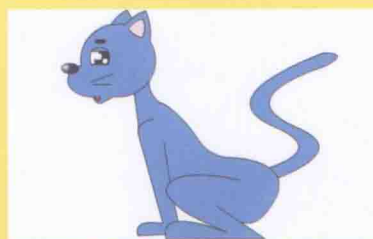
绘制玩具兔



绘制小老鼠



绘制小猫



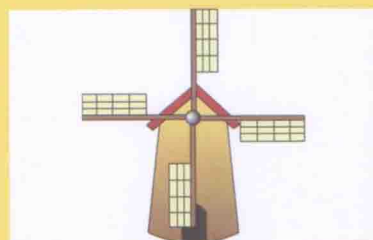
绘制小松鼠



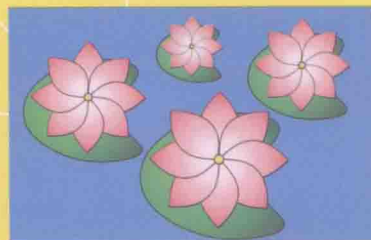
绘制小熊



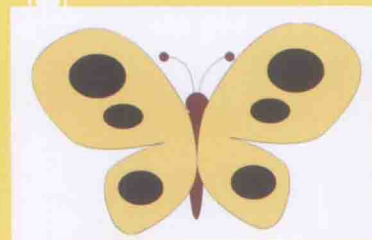
绘制风车



绘制荷花



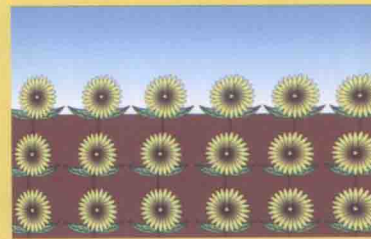
绘制蝴蝶



绘制霓虹灯



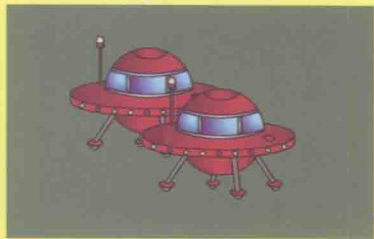
绘制向日葵



绘制指示牌



制作飞碟飞行动画



制作木偶跑步动画



制作仙鹤飞翔动画



制作小熊走路动画



制作播放按钮



制作动态按钮



制作蜜蜂采蜜动画



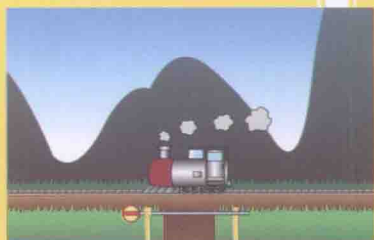
制作天鹅飞翔动画



制作倒果汁动画



制作火车头动画



制作接篮球动画



制作接篮球动画



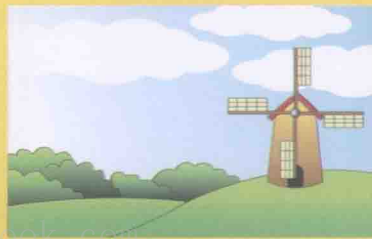
制作节日贺卡动画



制作节日贺卡动画



制作日夜交替动画



制作日夜交替动画



制作邪恶的南瓜头动画



制作百叶窗动画



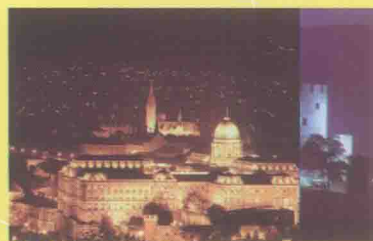
制作飞机动画



制作风景图集动画



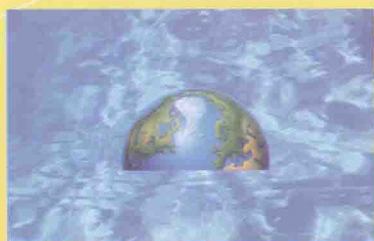
制作风景图集动画



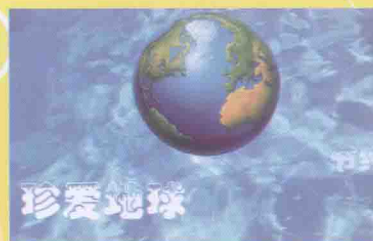
制作滑板男孩动画



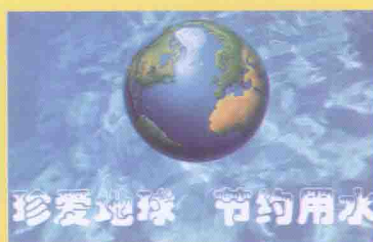
制作节约用水动画



制作节约用水动画



制作节约用水动画



制作翩翩起舞的蝴蝶动画



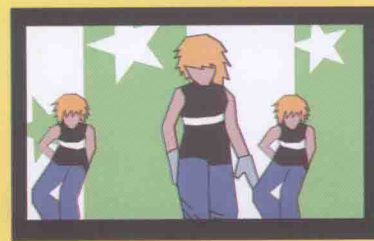
制作小鸡做操动画



制作唱歌动画



制作唱歌动画



制作唱歌动画



制作唱歌动画



制作电器广告动画



制作电器广告动画



制作电器广告动画



制作电器广告动画



制作电影海报动画



制作手机广告动画



制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画

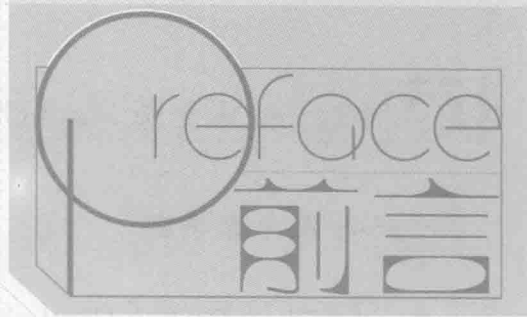


制作音乐MTV动画



制作音乐MTV动画





随着社会的发展,传统的职业教育模式已难以满足就业的需要。一方面,大量的毕业生无法找到满意的工作;另一方面,用人单位却在感叹无法招到符合职位要求的人才。因此,积极推进职业教学形式和内容的改革,从传统的偏重知识的传授转向注重就业能力的培养,并让学生有兴趣学习,轻松学习,已成为大多数中、高等职业技术学院的共识。

职业教育改革首先是教材的改革,为此,我们走访了众多院校,与许多教师探讨当前职业教育面临的问题和机遇,然后聘请具有丰富教学经验的一线教师编写了这套以任务为驱动的“案例教程”丛书。



本书特色



(1) **满足教学需要。**使用最新的以任务为驱动的项目教学方式,将每个项目分解为多个任务,每个任务均包含“预备知识”和“任务实施”两个部分。

- **预备知识:**讲解软件的基本知识与核心功能,并根据功能的难易程度采用不同的讲解方式。例如,对于一些较难理解或掌握的功能,用小例子的方式进行讲解,从而方便教师上课时演示;对于一些简单的功能,则只简单讲解。
- **任务实施:**通过一个或多个案例,让学生练习并能在实践中应用软件的相关功能。学生可根据书中讲解,自己动手完成相关案例。

(2) **满足就业需要。**在每个任务中都精心挑选与实际应用紧密相关的知识点和案例,从而让学生在完成某个任务后,能立即将该任务中学到的技能应用于实践。

(3) **增强学生学习兴趣,让学生能轻松学习。**严格控制各任务的难易程度和篇幅,尽量让教师在20分钟之内将任务中的“预备知识”讲完,然后让学生自己动手完成相关案例,从而增强学生的学习兴趣,让学生轻松掌握相关技能。

(4) **提供素材和课件。**本书配有精美的教学课件和素材,读者可从网上下载。

(5) **体例丰富。**各项目都安排有知识目标、能力目标、项目总结、课后操作等内容,从而让读者在学习项目前做到心中有数,学完项目后还能对所学知识和技能进行总结和考核。



本书读者对象



本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。




本书内容安排



- 项目一：主要介绍了 Flash CS6 的一些入门知识，如启动与退出 Flash CS6，文件的新建、保存、关闭与打开，以及辅助工具的使用方法等。此外，还将带领读者完成一个简单动画的制作，让读者快速上手 Flash CS6。
- 项目二、项目三：主要介绍了在 Flash CS6 中绘制、填充和编辑图形，以及创建和美化文本的方法。
- 项目四~项目六：主要介绍了 Flash 中帧、图层和元件的相关知识，以及创建逐帧动画、传统补间动画、基于对象的补间动画和形状补间动画的方法与技巧。
- 项目七：主要介绍了遮罩动画、引导路径动画和骨骼动画三种高级动画的创建方法，以及场景和动画预设的应用。
- 项目八：主要介绍了在 Flash 中导入、编辑和应用外部图形、图像、视频片段、声音文件的方法。
- 项目九：主要介绍了 ActionScript 3.0 的入门知识，以及测试、导出、发布和上传 Flash 作品的方法。



本书教学资料下载



本书配有精美的教学课件，并且书中用到的全部素材都已整理和打包，读者可以登陆网站 (<http://www.bjjqe.com>) 下载。



本书的创作队伍



本书由北京金企鹅文化发展中心策划，由刘旭光、王丹丹（重庆工商职业学院）、沈洋担任主编，丁聪、李敏、冯淑杰、王喜全、马文静、马晓娟担任副主编。尽管我们在编写本书时已竭尽全力，但书中仍会存在这样或那样的问题，欢迎读者批评指正。另外，如果读者在学习中有什么疑问，也可登陆网站 (<http://www.bjjqe.com>) 寻求帮助，我们将会及时解答。

编者

2014年4月

目录

项目一 Flash 动画制作入门

Flash 是目前应用最广泛的多媒体动画制作软件之一,它以强大的图形绘制、动画制作以及交互功能,博得了广大动画制作爱好者的青睐。本项目将为读者介绍 Flash 动画的特点、制作流程,Flash CS6 的工作界面,以及 Flash 动画制作原理等知识。

项目描述	1
知识目标	1
能力目标	1
任务一 初识 Flash CS6	1
任务说明	1
预备知识	2
一、Flash 动画的应用领域	2
二、Flash 动画的特点	2
三、Flash 动画创作流程	2
任务实施	3
一、启动 Flash CS6 并熟悉工作界面	3
二、自定义 Flash CS6 工作界面	6
任务二 制作第一个 Flash 动画	7
任务说明	7
预备知识	7
一、Flash 文档基本操作	7
二、Flash 动画制作原理	9

任务实施	10
一、新建 Flash 文档并设置属性	10
二、制作小球弹跳动画	11
三、预览动画	13
四、保存和关闭 Flash 文档	13
任务三 使用 Flash CS6 的辅助功能	14
任务说明	14
预备知识	14
一、使用标尺、网格和辅助线	14
二、操作的撤销和恢复	15
任务实施	16
一、缩放和平移视图	16
二、排列图案	17
项目总结	18
课后操作	19

项目二 绘制与填充图形

掌握动画造型、背景及道具等图形的绘制,是制作 Flash 动画的必备条件。Flash CS6 提供了强大的图形绘制、填充与编辑功能,本项目将学习利用这些功能绘制动画造型、背景及道具等图形的方法。

项目描述.....	21	任务四 设置图形填充和 轮廓(上).....	43
知识目标.....	21	任务说明.....	43
能力目标.....	21	预备知识.....	43
任务一 绘制和调整线条.....	21	一、设置填充和笔触颜色.....	43
任务说明.....	21	二、使用“颜料桶工具”.....	46
预备知识.....	22	任务实施.....	47
一、使用“线条工具”.....	22	一、填充热带鱼.....	47
二、使用“铅笔工具”.....	23	二、填充草原线稿.....	49
三、使用“选择工具”.....	24	任务五 设置图形填充和 轮廓(下).....	50
任务实施.....	24	任务说明.....	50
一、绘制林间小路线稿.....	24	预备知识.....	51
二、绘制热带鱼线稿.....	26	一、使用“渐变变形工具”.....	51
任务二 绘制自由曲线.....	28	二、使用“墨水瓶工具”.....	51
任务说明.....	28	三、使用“滴管工具”.....	52
预备知识.....	28	任务实施.....	53
一、使用“钢笔工具”.....	28	一、填充林间小路.....	53
二、使用“部分选取工具”.....	29	二、填充玩具熊.....	55
三、添加、删除和转换锚点.....	30	三、填充易拉罐.....	57
任务实施——绘制桃心.....	31	任务六 绘制填充、粒子和 Deco 图案.....	59
任务三 绘制几何图形.....	33	任务说明.....	59
任务说明.....	33	预备知识.....	60
预备知识.....	33	一、使用“刷子工具”.....	60
一、使用“矩形工具”.....	33	二、使用“喷涂刷工具”.....	61
二、使用“椭圆工具”.....	34	三、使用“Deco 工具”.....	62
三、使用“多角星形工具”.....	35	任务实施——制作蔓藤动画.....	62
任务实施.....	36	项目总结.....	64
一、绘制小松鼠线稿.....	36	课后操作.....	65
二、绘制小猫线稿.....	39		
三、绘制草原线稿.....	41		

项目三 编辑图形与创建文本

利用 Flash CS6 的图形编辑功能可以使图形的绘制工作变得更加容易和快捷, 并可以制作一些特殊效果。利用 Flash CS6 的“文本工具”可以创建各种类型的文本, 创建文本后还可对其进行美化。本项目将学习编辑图形以及创建和美化文本的方法。

项目描述	66	预备知识	78
知识目标	66	一、使用“3D 旋转工具”	78
能力目标	66	二、使用“3D 平移工具”	79
任务一 对象的基本编辑	67	任务实施——绘制向日葵图形	79
任务说明	67	任务四 修改图形	82
预备知识	67	任务说明	82
一、选择舞台中的对象	67	预备知识	82
二、移动与复制对象	68	一、平滑、伸直和优化图形	82
三、群组、分离与排列对象	68	二、扩展填充	83
四、对齐对象	69	三、柔化填充边缘	84
任务实施——制作蝴蝶图形	70	四、将线条转换为填充	84
任务二 对象的变形操作	71	任务实施——绘制霓虹灯图形	85
任务说明	71	任务五 创建和美化文字	87
预备知识	72	任务说明	87
一、使用“任意变形工具”	72	预备知识	88
二、使用“变形”面板	74	一、Flash 中文本的类型	88
任务实施	74	二、创建文本	88
一、绘制彩虹图形	74	三、美化文本	89
二、绘制风车	75	任务实施——制作指示牌	90
任务三 在三维空间移动和 旋转对象	78	项目总结	92
任务说明	78	课后操作	93

项目四 动画基础与逐帧动画

图层和帧的应用也是制作 Flash 动画的必备知识,而逐帧动画是 Flash 中最基础的动画类型。本项目将先学习图层和帧的基本操作,然后学习 Flash 中的动画类型和逐帧动画的创建方法。

项目描述	95	二、帧的编辑方法	97
知识目标	95	三、设置帧的显示状态	99
能力目标	95	四、使用绘图纸功能	99
任务一 认识和操作帧	95	任务实施——制作飞碟飞行动画	100
任务说明	95	任务二 认识和操作图层	103
预备知识	96	任务说明	103
一、帧的类型和创建	96	预备知识	104

一、图层的作用	104
二、图层的创建和编辑	104
三、隐藏、锁定图层和显示图层 轮廓线	105
四、使用图层文件夹	106
任务实施——绘制山中行车背景	107
任务三 动画类型及逐帧动画 的创建	110
任务说明	110

预备知识	110
一、逐帧动画	110
二、补间动画	111
三、逐帧动画的创建方法	112
任务实施	112
一、制作仙鹤飞翔动画	112
二、制作小熊走路动画	113
项目总结	116
课后操作	116

项目五 使用元件、实例与库

元件是 Flash 动画的重要组成元素，它分为图形元件、影片剪辑元件和按钮元件三种类型，不同类型元件的作用也不相同。本项目将学习创建、编辑和使用元件及元件实例的方法。此外，还将学习如何在“库”面板中管理元件，以及使用“公用库”中素材的方法。

项目描述	118
知识目标	118
能力目标	118
任务一 元件的类型与创建	118
任务说明	118
预备知识	118
一、元件的作用	118
二、元件的类型	119
三、创建和应用元件	119
任务实施——制作蜜蜂飞翔动画	121
任务二 编辑元件和元件实例	123
任务说明	123
预备知识	124
一、编辑元件	124
二、编辑元件实例	124
任务实施——制作闪烁的文字动画	125
任务三 元件应用技巧	127
任务说明	127

预备知识	127
一、图形元件应用技巧	127
二、影片剪辑应用技巧	128
三、按钮元件应用技巧	128
任务实施	129
一、制作闪闪星光动画	129
二、制作播放按钮	130
三、制作动态按钮	132
任务四 使用“库”面板与 公用库	134
任务说明	134
预备知识	134
一、使用“库”面板	134
二、使用公用库	135
任务实施——管理元件	136
项目总结	138
课后操作	139

项目六 创建补间动画

在 Flash CS6 中,补间动画分为基于对象的补间动画、传统补间动画和形状补间动画三种类型。其中,基于对象的补间动画和传统补间动画是基于对象的位置、角度、大小、色调和透明度等属性的不同来创建过渡动画;形状补间动画主要是针对形状的变化来创建过渡动画。本项目将学习这三类动画的创建方法。

项目描述	140
知识目标	140
能力目标	140
任务一 创建传统补间动画	140
任务说明	140
预备知识	140
任务实施——制作日夜交替动画	142
任务二 创建基于对象的补间动画	145
任务说明	145
预备知识	145
一、创建补间动画	145
二、编辑补间动画的帧	147

三、动画编辑器的应用	149
任务实施——制作接篮球动画	152
任务三 创建形状补间动画	155
任务说明	155
预备知识	155
一、创建形状补间动画	155
二、使用形状提示	156
任务实施	157
一、制作节日贺卡动画	157
二、制作倒果汁动画	160
项目总结	164
课后操作	164

项目七 创建高级动画

在 Flash CS6 中利用遮罩动画、引导路径动画和骨骼动画可以制作各种特效动画,利用场景可以使复杂的动画变得井然有序,利用动画预设可以快速制作出系统预设或用户自定的动画效果。本项目将学习这些动画的创建方法。

项目描述	166
知识目标	166
能力目标	166
任务一 创建遮罩动画	166
任务说明	166
预备知识	167
任务实施——制作百叶窗效果动画	168
任务二 创建引导路径动画	171
任务说明	171
预备知识	171

任务实施——制作翩翩起舞的蝴蝶动画	173
任务三 创建骨骼动画	175
任务说明	175
预备知识	175
一、“骨骼工具”的使用	175
二、“绑定工具”的使用	178
任务实施——制作滑板男孩动画	179
任务四 场景和动画预设	182
任务说明	182



预备知识	182	任务实施——制作节约用水动画	184
一、组织多场景动画	182	项目总结	189
二、动画预设的应用	183	课后操作	190

项目八 应用外部素材

通过在 Flash 中导入外部图形、图像、视频和声音文件等，可以使 Flash 动画更加丰富多彩，本项目将学习在 Flash 文档中应用外部素材的方法。

项目描述	191	任务说明	206
知识目标	191	预备知识	206
能力目标	191	一、导入视频	206
任务一 应用外部图形与图像	191	二、设置视频	209
任务说明	191	任务实施——制作小狗	
预备知识	191	看电影动画	210
一、Flash CS6 支持的图形与		任务三 应用声音	214
图像	191	任务说明	214
二、导入图形或图像	192	预备知识	214
三、编辑位图	192	一、导入和添加声音	214
四、设置位图输出属性	194	二、编辑声音	215
任务实施	195	三、设置输出音频	218
一、制作手机广告动画	195	任务实施——制作 MTV 动画	218
二、制作电影海报动画	202	项目总结	230
任务二 应用视频	206	课后操作	231

项目九 ActionScript 3.0 入门及动画发布

利用 Flash CS6 自带的 ActionScript 编程语言，可以制作多种交互效果；将制作好的 Flash 作品导出或发布成 .swf 格式的影片，再上传到 Internet 中才能让更多的人欣赏。本项目将学习 ActionScript 3.0 的入门知识，以及测试、导出、发布和上传 Flash 作品的方法。

项目描述	233	预备知识	234
知识目标	233	一、ActionScript 3.0 简介	234
能力目标	233	二、输入代码的方法	234
任务一 ActionScript 3.0 入门	233	三、实例名称和路径	235
任务说明	233	四、ActionScript 3.0 类的架构	236

五、ActionScript 3.0 类的应用···	237	预备知识·····	247
六、ActionScript 3.0 的事件		一、测试 Flash 作品·····	247
处理模型·····	238	二、导出 Flash 作品·····	248
七、使用“代码片断”面板···	239	三、发布 Flash 作品·····	248
任务实施·····	240	任务实施·····	249
一、控制课件播放·····	240	一、将小熊走路动画导出为	
二、自定义鼠标光标·····	242	GIF 动画·····	249
三、控制影片播放·····	243	二、测试、导出和上传	
四、控制视频播放·····	245	MTV 动画·····	250
任务二 输出与发布动画·····	247	项目总结·····	252
任务说明·····	247	课后操作·····	253

项目一 Flash 动画制作入门

项目描述

Flash 是目前应用最广泛的多媒体动画制作软件之一，它以其强大的图形绘制、动画制作以及交互功能，博得了广大动画制作爱好者的青睐。在具体学习使用 Flash CS6 制作动画之前，我们需要先了解与 Flash CS6 相关的知识和基本操作，如 Flash 动画的特点、制作流程，Flash CS6 的工作界面，Flash 动画制作原理等，从而为后面的学习做好准备。

知识目标

- 了解 Flash 动画的应用领域、特点和创作流程。
- 了解 Flash CS6 的工作界面中各组成元素的作用。
- 掌握 Flash 文档的基本操作。
- 了解 Flash 动画制作原理。

能力目标

- 能够启动和退出 Flash CS6。
- 能够正确地新建、保存和打开 Flash 文档。
- 能够制作出自己的第一个 Flash 动画。
- 能够根据需要对舞台进行缩放和平移。

任务一 初识 Flash CS6

任务说明

本任务中，将带领读者了解 Flash 动画的应用领域、特点及创作流程，以及掌握启动和退出 Flash CS6 的方法，并认识 Flash CS6 的工作界面。