

新编 Flash CS5 动画制作 从入门到精通



前沿文化 / 编 著

(多媒体超值版)



NLIC 2970660630

- 权威Adobe软件教: 多年教学和制作经验, 毫无保留, 倾囊相授
- 针对初学者的学习需求和疑难困惑量身打造, 让你彻底“学得会”、“用得上”, 解决实际问题
- 采用初学者最易于接受的“实例+图解+视频”的教学方式, 轻松高效学习, 快速入门直至精通

6小时多媒体语音教学
视频, 像看电影一样学习,

一看即会 / 全部实例所需源文件与素材, 对照书中实例学习, 省时省心 /

超值附赠 10000

余个Flash广告源文件、网站模板、Flash库文件、图片与音效等素材文件, 真正物超所值

1DVD
大型多媒体
教学系统

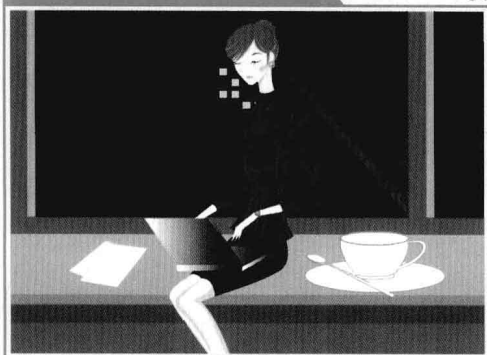


科学出版社

本书精彩效果欣赏

技能实训2——午夜的咖啡

51



技能实训3——手拿鲜花的小女孩

68



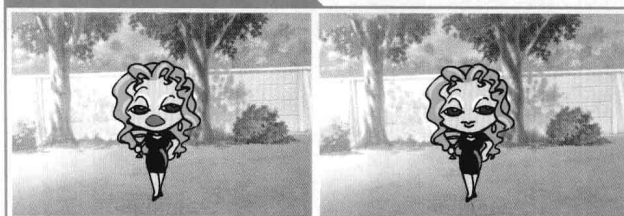
技能实训5——制作浮雕文字

90



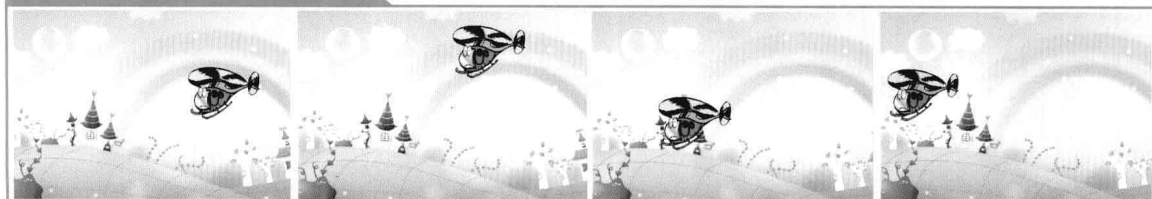
技能实训6——女孩唱歌

104



技能实训7——飞行的直升机

118



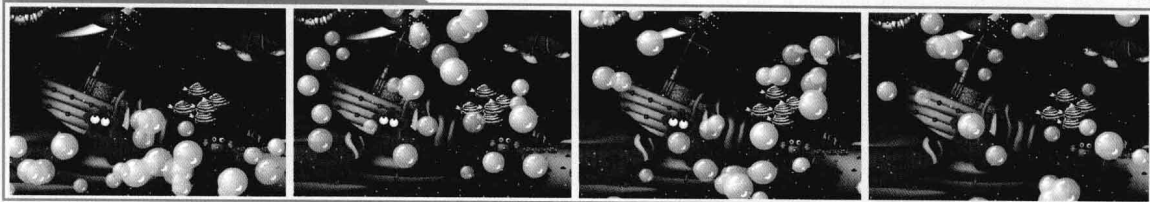
技能实训8——奔跑的豹子

134



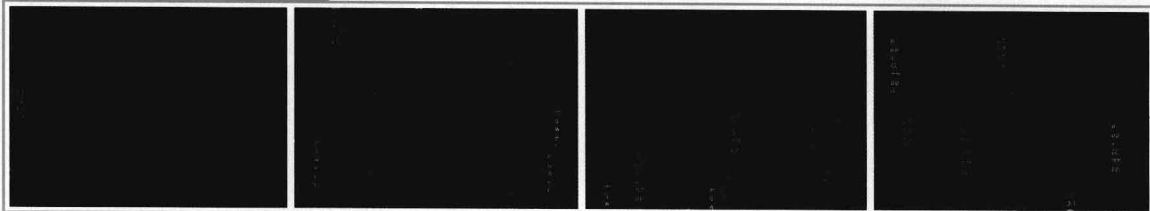
技能实训9——不断上升的气泡

157



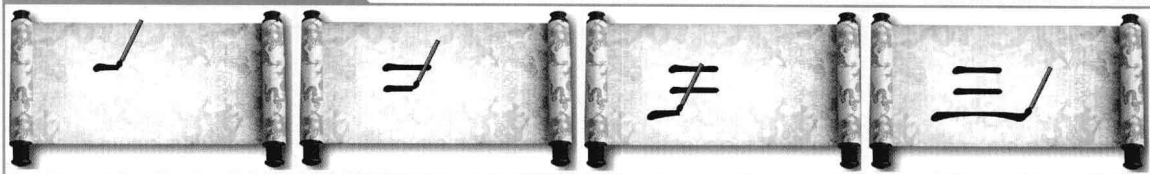
11.3 制作字雨效果

182



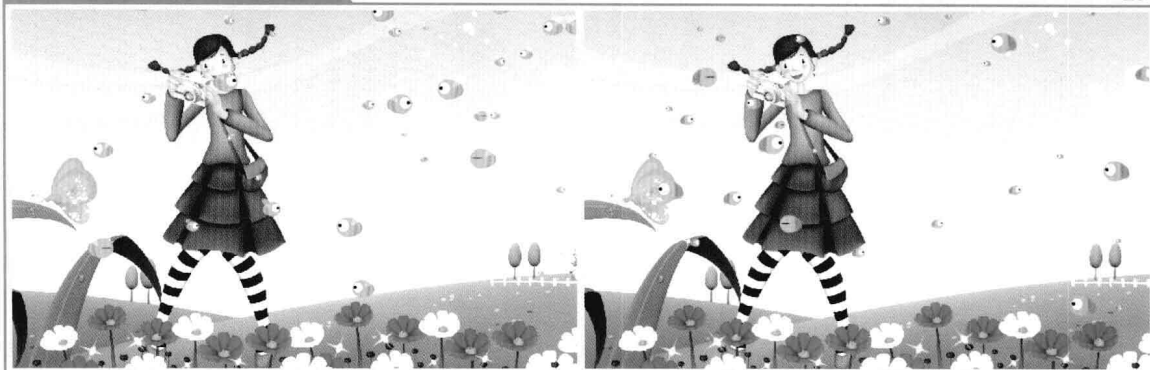
11.4 制作毛笔写字效果

186



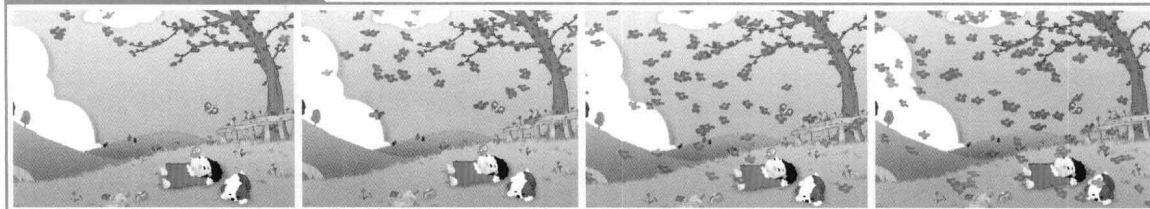
12.1 制作蜜蜂飞舞效果

204



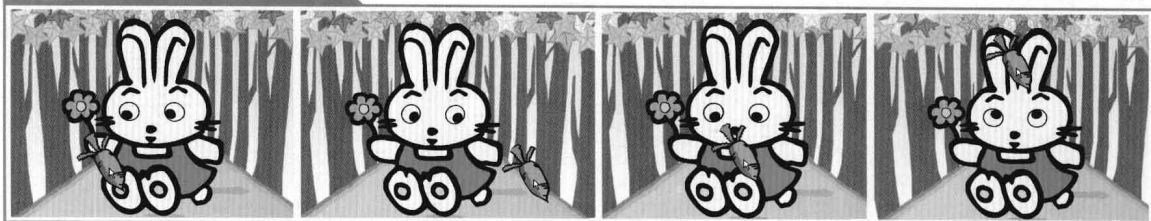
12.4 制作落花效果

210



12.5 制作馋嘴的小兔

213



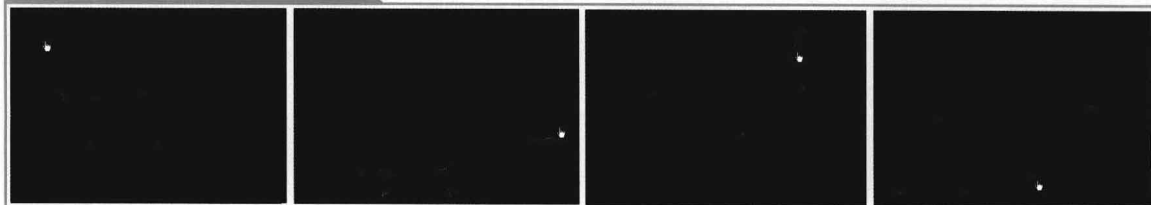
12.6 制作绽放的烟火

216



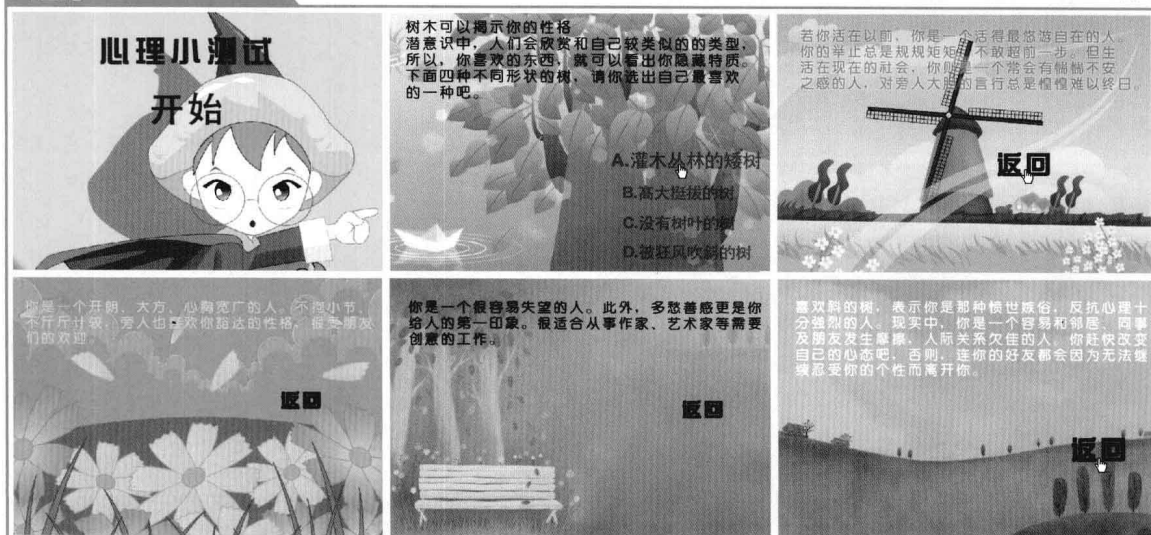
12.8 制作拖曳小球效果

223



12.9 制作小测试

229



13.1 制作品牌服饰网络促销广告

243



13.2 制作化妆品网络广告

248

面色暗、黄? 拜拜!

痘痘? 拜拜!

黑头? 拜拜!

油田? 拜拜!

水之蔻让你做个嫩白的“水”美人



面色暗、黄? 拜拜!
痘痘? BYE 拜拜!
黑头? BYE 拜拜!
油田? BYE 拜拜!

新编 Flash CS5 动画制作 从入门到精通

前沿文化 / 编 著

(多媒体超值版)



科学出版社

内 容 简 介

本书从读者实际应用需求角度出发,系统并全面地讲解了最新版本Flash CS5在动画设计与制作中的应用。

全书共13章,分为两部分。第1部分为1~10章,系统地讲解了Flash CS5动画制作的基础知识与基本技能,内容包括Flash CS5基础入门,Flash CS5的绘图工具箱,图形的导入与编辑,Flash CS5中的文本操作,图层的原理与应用,时间轴与帧的应用,Flash中的基础动画,元件、库与实例,Flash CS5中的Action Script特效,Flash影片的优化与发布。第2部分为11~13章,通过3章的综合典型实例,详细地讲解了Flash CS5在动画设计与制作中的实际应用。

全书内容安排由浅入深,语言文字通俗易懂,实例题材丰富多样,每个操作步骤的介绍都清晰准确,可供Flash CS5初学者和广大动画制作爱好者作为学习用书,也可作为广大网页设计和广告设计人员的参考用书,还可作为大、中专类院校职业教育用书或者相关行业的培训教材,对有经验的Flash使用者也有很高的参考价值。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Flash CS5 动画制作从入门到精通:多媒体超值版/
前沿文化编著. —北京:科学出版社,2011.4

ISBN 978-7-03-030374-5

I. ①新… II. ①前… 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(2011)第028521号

责任编辑:胡子平 魏胜 徐晓娟 / 责任校对:高宝云
责任印刷:新世纪书局 / 封面设计:彭琳君

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

中国科学出版集团新世纪书局策划

北京市鑫山源印刷有限公司印刷

中国科学出版集团新世纪书局发行 各地新华书店经销

*

2011年5月第一版

2011年5月第一次印刷

印数:1—4 000

开本:16开

印张:16.25

字数:395 000

定价:36.00元(含1DVD价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前言

||||| PREFACE

为什么编写本书

无论您是动画设计人员、广告设计师，还是网页设计人员，相信在实际生活与工作应用中，都离不开动画制作。Flash最强大的功能就体现在动画设计与制作应用中。Adobe公司推出的新版本Flash CS5，其动画制作功能得到了进一步深化和完善。为了让广大读者更加快速、全面地学习和掌握Flash CS5的动画设计与制作，作者汇集了多年的Flash使用经验与实际应用心得，征询了多名专家的意见，整理并编写了这本书。

本书的内容安排

本书从零开始，以读者实际应用需求角度出发，系统并全面地讲解了最新版本Flash CS5在动画设计与制作中的综合应用。在知识技能讲解中，以大量的实例为基础，采用“步骤描述+图解标注”的方式，形象直观地给读者展示了Flash CS5的全新功能与实际应用。另外，书中还对重点步骤加以提示，使读者在学习过程中少走弯路。

全书共分13章，具体内容安排如下。

第1章为Flash CS5基础入门；第2章为Flash CS5的绘图工具箱；第3章为图形的导入与编辑；第4章为Flash CS5中的文本操作；第5章为图层的原理与应用；第6章为时间轴与帧的应用；第7章为Flash中的基础动画；第8章为元件、库与实例；第9章为Flash CS5中的Action Script特效；第10章为Flash影片的优化与发布；第11章为文字特效动画；第12章为Action Script特效动画；第13章为网络广告动画。

本书的相关特色

全书内容安排由浅入深，语言文字通俗易懂，实例题材丰富多样，每个操作步骤的介绍都清晰准确，非常方便初学者学习。本书真正从初学者的角度出发，为读者解决两个关键问题：一是“学得会”；二是“用得上”。图书具有以下特色。

- **轻松易学：**在写作方式上，采用“步骤讲述+图解标注”的写作方式进行编写，操作简单明了，浅显易懂。读者按书中的“图解步骤”一步一步地操作，就可以做出与书中同步的效果。本书还附带了一张精心开发的专业级DVD多媒体教学光盘，配套与图书内容讲解同步的视频教学，读者只需跟着讲解进行同步操作就可学会，像看电影一样，轻轻松松就可熟练掌握Flash CS5软件应用的技能，学习效果立竿见影。
- **实例丰富：**书中每一个知识点都以实际应用中的实例进行讲解，而不是单一地只讲知识点的操作方法。在实例的实际应用中，穿插知识点的使用方法与技巧，使读者学习起来感觉实用性强、内容不空洞。而且，很多实例都来自生活、工作中的案例，其参考价值较高。

前言

[illegible]

- **内容全面：**全书共13章，分为两部分。第1部分为1~10章，系统地讲解了Flash CS5动画制作的基础知识与基本技能。第2部分为11~13章，通过3章的综合典型实例，详细地讲解了Flash CS5在动画设计与制作中的实际应用。读者只要认真按照书中内容一步一步地学习，就会成为从不会操作到熟练操作、从不懂应用到完全精通的使用高手。
- **操作性强：**除了在写作上通过大量的实例进行讲述外，书中还配有贴心实用的“提个醒”、“一点通”等小栏目，对于操作中的“重点”步骤，还加以提示与注意。另外，光盘中提供了全书配套的实例素材文件及结果文件，方便读者学习时打开相关文件进行同步操作与练习。

您是否适合学习本书

如果您是以下情况之一的读者，建议您购买本书学习：

- 如果您对Flash动画设计与制作一点不懂，希望快速掌握动画设计与制作的相关技能，建议您选择本书。
- 如果您对Flash动画设计与制作有一定的了解，或基础不太好，对知识一知半解，希望系统并全面掌握软件应用相关知识，建议您选择本书。
- 如果您有一定的Flash软件使用基础，但缺少动画设计与制作技巧，或者实战操作技能水平不好，建议您选择本书。
- 如果您以前曾经尝试了几次学Flash动画设计与制作，都未完全入门或学会，建议您选择本书。

3.3 作者致谢

最后，真诚感谢读者购买本书。您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的动画制作图书。

由于计算机技术飞速发展，加上编者水平有限、时间仓促，不妥之处在所难免，敬请广大读者和同行批评指正。如果您对本书有任何意见或建议，欢迎与本书策划编辑联系 (ws.david@163.com)。

编者
2011年3月

多媒体光盘使用说明

[全程语音讲解 + 视频操作演示]



如果您的计算机不能正常播放视频教学文件，请先单击“视频播放插件安装”按钮①，安装播放视频所需的解码驱动程序。

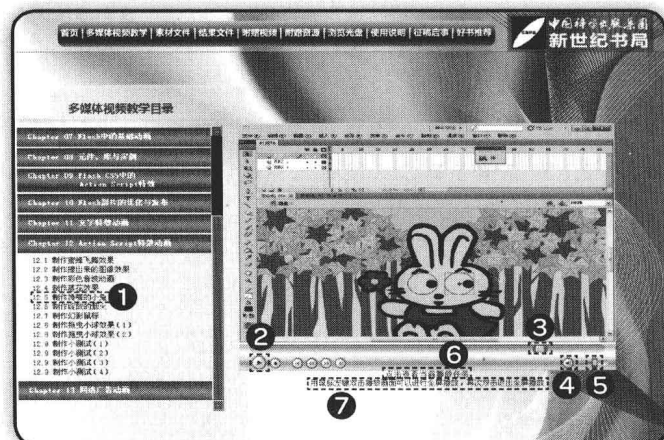
【主界面操作】

- 1 单击可安装视频所需的解码驱动程序
- 2 单击可进入本书实例多媒体视频教学界面
- 3 单击可打开书中实例的素材文件
- 4 单击可打开书中实例的最终Flash源文件及动画文件
- 5 单击可打开附赠视频教学界面
- 6 单击可打开附赠的Flash广告源文件、网站模板、Flash库文件、Flash素材、图片素材和音效素材
- 7 单击可浏览光盘文件
- 8 单击可查看光盘使用说明



【播放界面操作】

- 1 单击可打开相应视频
- 2 单击可播放/暂停播放视频
- 3 拖动滑块可调整播放进度
- 4 单击可关闭/打开声音
- 5 拖动滑块可调整声音大小
- 6 单击可查看当前视频文件的光盘路径和文件名
- 7 双击播放画面可以进行全屏播放，再次双击便可退出全屏播放



【光盘文件说明】

此文件夹包含本书
视频教程文件



此文件夹包含书中实例的最终
Flash源文件及动画文件



此文件夹包含附赠的Flash广告源文件、网站模板、
Flash库文件、Flash素材、图片素材和音效素材



此文件夹包含书中
实例的素材文件



此文件夹包含附赠的
视频教程文件



此文件夹包含播放视频
教程所需的插件



Chapter 01 | Flash CS5基础入门

015

1.1 初识Flash动画.....016

- 1.1.1 Flash动画的特点..... 016
- 1.1.2 Flash的应用领域..... 016

1.2 认识Flash CS5.....017

- 1.2.1 启动Flash CS5..... 017
- 1.2.2 认识Flash CS5的工作界面..... 018
- 1.2.3 退出Flash CS5..... 020

1.3 设置首选参数.....020

- 1.3.1 “常规”首选参数..... 020

- 1.3.2 “文本”首选参数..... 021

1.4 设置Flash CS5的工作空间.....022

- 1.4.1 标尺..... 022
- 1.4.2 网格..... 023
- 1.4.3 辅助线..... 024



**技能实训——设置
动画文件属性**

025



视频教程



想一想，练一练

027

Chapter 02 | Flash CS5的绘图工具箱

028

2.1 选取工具组..... 029

- 2.1.1 选择工具..... 029
- 2.1.2 部分选取工具..... 030
- 2.1.3 套索工具..... 031

2.2 绘图工具组..... 032

- 2.2.1 线条工具..... 032
- 2.2.2 钢笔工具..... 035
- 2.2.3 椭圆工具..... 036
- 2.2.4 矩形工具..... 038
- 2.2.5 铅笔工具..... 039
- 2.2.6 刷子工具..... 040
- 2.2.7 任意变形工具..... 043

2.3 色彩填充工具组..... 044

- 2.3.1 颜料桶工具..... 044
- 2.3.2 墨水瓶工具..... 046
- 2.3.3 滴管工具..... 047
- 2.3.4 橡皮擦工具..... 047

2.4 查看工具组..... 049

- 2.4.1 手形工具..... 049
- 2.4.2 缩放工具..... 050

2.5 色彩选择工具组..... 050



**技能实训——午夜的
咖啡**

051



视频教程



想一想，练一练

054

Chapter 03 | 图形的导入与编辑

055

3.1 Flash中的图形..... 056

- 3.1.1 矢量图..... 056
- 3.1.2 位图..... 056

3.2 导入图像到Flash CS5..... 057

- 3.2.1 JPEG格式的图像导入 057
- 3.2.2 Fireworks PNG格式的图像导入... 058
- 3.2.3 FreeHand图像文件的导入 059
- 3.2.4 Illustrator图像文件的导入 061

3.3 图形的编辑..... 063

- 3.3.1 组合与分离..... 063
- 3.3.2 复制图形 064
- 3.3.3 优化图形 065

3.3.4 将线条转换为填充..... 065

3.3.5 图形扩展与收缩 066

3.3.6 转换位图为矢量图..... 067

3.3.7 将图形放置于下层..... 067

**技能实训——手拿鲜花的小女孩**

068



视频教程

**想一想，练一练**

071

Chapter 04 | Flash CS5中的文本操作**072****4.1 文本工具的基本使用..... 073**

- 4.1.1 选择文本工具 073
- 4.1.2 输入文本 073
- 4.1.3 修改字形 074
- 4.1.4 文本的基本属性设置 075

4.2 文本属性的高级设置..... 077

视频教程

4.2.1 字母间距 077

4.2.2 可选文本 077

4.2.3 URL链接 078

**技能实训——制作变形文字**

079



视频教程

**想一想，练一练**

082

Chapter 05 | 图层的原理与应用**083****5.1 图层的原理..... 084****5.2 图层的分类..... 084****5.3 图层的编辑..... 085**

- 5.3.1 插入图层 085
- 5.3.2 重命名图层..... 086
- 5.3.3 图层属性设置 086
- 5.3.4 图层文件夹..... 088

5.3.5 选取图层 088

5.3.6 删除图层 089

5.3.7 隐藏图层 089

5.3.8 图层的锁定..... 090

**技能实训——制作浮雕文字**

090



视频教程

**想一想，练一练**

093

Chapter 06 | 时间轴与帧的应用

094

6.1 时间轴简介 095

6.1.1 “时间轴”面板 095

6.1.2 时间轴中的帧 095

6.2 编辑帧 099

6.2.1 移动播放指针 099

6.2.2 插入帧 100

6.2.3 插入关键帧 100

6.2.4 插入空白关键帧 100

6.2.5 选取帧 101

6.2.6 删除帧 101

6.2.7 剪切帧 102

6.2.8 复制帧 102

6.2.9 粘贴帧 102

6.2.10 移动帧 102

6.2.11 翻转帧 103

6.3 洋葱皮工具 103



技能实训——女孩唱歌

104



视频教程



想一想，练一练

107



视频教程

Chapter 07 | Flash中的基础动画

108

7.1 逐帧动画 109

7.2 动作补间动画 110

7.3 形状补间动画 112



视频教程

7.3.1 形状补间动画的制作 112

7.3.2 添加形状提示 114

7.4 遮罩动画 116



视频教程

7.4.1 遮罩动画概述 116

7.4.2 创建遮罩动画 116

7.5 引导动画 118



技能实训——飞行的直升机

118



视频教程



想一想，练一练

120



视频教程

Chapter 08 | 元件、库与实例

122

8.1 元件的概念及种类 123

8.2 元件的创建 123

8.2.1 创建图形元件 123

8.2.2 创建影片剪辑元件 124

8.2.3 创建按钮元件 124

8.3 库的使用 125

8.3.1 库的界面 125

8.3.2 库的管理 126

8.3.3 公用库 128

8.3.4 共享库资源 129

8.4 元件实例的设置..... 131

- 8.4.1 创建实例 131
- 8.4.2 设置实例的颜色属性 131
- 8.4.3 设置实例名 133

**技能实训——奔跑的豹子****134**

视频教程

**想一想，练一练****137****Chapter 09 | Flash CS5中的Action Script特效****138****9.1 Flash CS5中的
Action Script 139**

- 9.1.1 Action Script概述 139
- 9.1.2 添加Action Script 139

**9.2 Action Script的语法基础与
常用术语 140**

- 9.2.1 Action Script的语法基础 140
- 9.2.2 Action Script的常用术语 141

9.3 变量与函数 143

- 9.3.1 变量 143
- 9.3.2 函数 144

9.4 Action Script中的运算符 145

- 9.4.1 数学运算符 146
- 9.4.2 比较运算符 146
- 9.4.3 逻辑运算符 147

9.4.4 位运算符 147

9.4.5 赋值运算符 148

9.4.6 相等运算符 148

9.4.7 运算符的优先级及结合性 149

9.5 常见Action Script**命令语句 150**

9.5.1 场景/帧控制语句 150

9.5.2 影片剪辑控制语句 151

9.5.3 属性设置语句 153

9.5.4 条件语句 154

9.5.5 循环语句 155

9.5.6 获取时间语句 156

**技能实训——不断上升的气泡****157**

视频教程

**想一想，练一练****160****Chapter 10 | Flash影片的优化与发布****161****10.1 影片优化和测试 162**

- 10.1.1 影片的优化 162
- 10.1.2 测试影片下载性能 163

10.2 影片发布格式 164

- 10.2.1 Flash输出格式 165
- 10.2.2 HTML输出格式 166
- 10.2.3 GIF输出格式 168

10.2.4 JPEG输出格式 169

10.2.5 PNG输出格式 170

10.3 导出和发布影片 170

10.3.1 导出影片 170

10.3.2 导出图像 171

10.3.3 Flash影片中的Unicode
文本编码 172



技能实训——将动画发布为视频

173



视频教程



想一想，练一练

175



视频教程

Chapter 11 | 文字特效动画

176

- 11.1 制作冲击波文字..... 177
- 11.2 制作逐渐发光的文字..... 180
- 11.3 制作字雨效果..... 182
- 11.4 制作毛笔写字效果..... 186
- 11.5 制作流动的透明文字..... 189

- 11.6 制作数字飞舞效果..... 191
- 11.7 制作倒影文字..... 194
- 11.8 制作文字变形动画..... 197
- 11.9 制作打字效果..... 200



视频教程

Chapter 12 | Action Script特效动画

203

- 12.1 制作蜜蜂飞舞效果..... 204
- 12.2 制作擦出来的图像效果..... 206
- 12.3 制作彩色音波动画..... 208
- 12.4 制作落花效果..... 210
- 12.5 制作馋嘴的小兔..... 213

- 12.6 制作绽放的烟火..... 216
- 12.7 制作幻影鼠标..... 219
- 12.8 制作拖曳小球效果..... 223
- 12.9 制作小测试..... 229



视频教程

Chapter 13 | 网络广告动画

242

13.1 制作品牌服饰网络促销广告...243



视频教程

- 13.1.1 制作图片效果..... 244
- 13.1.2 制作促销文字..... 244
- 13.1.3 制作场景2..... 246



视频教程

13.2 制作化妆品网络广告..... 248



视频教程



视频教程



视频教程

- 13.2.1 制作文字1..... 249
- 13.2.2 制作文字2..... 251
- 13.2.3 制作文字3..... 253
- 13.2.4 制作文字4..... 255
- 13.2.5 制作影片剪辑..... 257
- 13.2.6 编辑主场景..... 258

新编

Flash CS5动画制作从入门到精通 (多媒体超值版)

Chapter

01

Flash CS5基础入门

● 本章导读

Adobe Flash Professional CS5是Adobe公司推出的一款新软件。该软件不但增强了动画创建和编辑功能,还加强了在网络、多媒体方面的应用,使Flash及其开发的产品能够适用于一个更为广阔的领域。

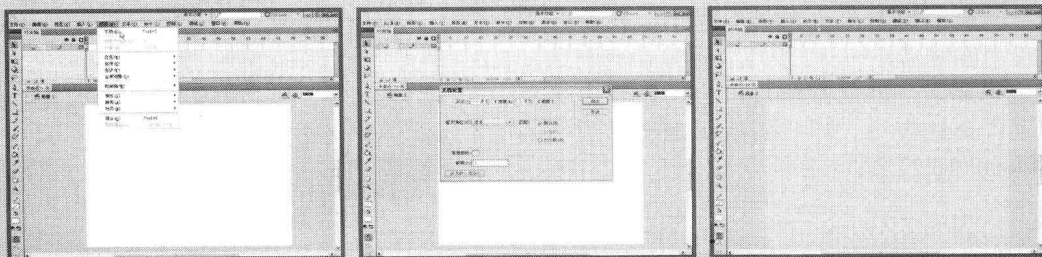
本章主要向用户介绍了Flash CS5的启动方法和工作环境以及基本参数的设置方法。希望通过本章内容的学习,用户能够认识Flash CS5的工作环境,掌握Flash CS5基本参数与工作空间的设置。

● 本章学完后应会的技能

- 掌握首选参数的设置方法
- 掌握Flash工作空间的设置方法

● 本章多媒体同步教学文件

光盘\视频教程\Chapter 01\技能实训.avi



1.1

初识Flash动画

Flash是美国Adobe公司一款优秀的网页动画设计软件。它是一种交互式动画设计工具,使用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,以制作出高品质的网页动态效果。

1.1.1 Flash动画的特点

Flash动画的特点如下。

- Flash动画受网络资源的制约,所以一般比较短小。利用Flash制作的动画是矢量的,因此无论把它放大多少倍,都不会失真。
- Flash动画具有交互性优势,可以更好地满足用户的需要。它可以让欣赏者的动作成为动画的一部分。用户可以通过单击、选择等操作,决定动画的运行过程和结果,这一点是传统动画无法比拟的。
- Flash动画可以放在网上,供人欣赏和下载。由于使用的矢量图技术具有文件小、传输速度快、采用流式技术播放的特点,因此动画可以边下载边播放。如果速度控制得好,则根本感觉不到文件的下载过程,所以Flash动画在网上被广泛传播。
- Flash动画具有崭新的视觉效果,比传统的动画更加简洁与灵巧,更加“酷”。不可否认,它已经成为新时代的一种艺术表现形式。
- Flash动画制作的成本非常低。使用Flash制作的动画能够大大地减少人力、物力资源的消耗,同时也会大大地缩短制作时间。

1.1.2 Flash的应用领域

Flash已经被越来越多的领域所应用,目前Flash主要被应用在以下几个领域。

1 网络动画

由于Flash可以很好地支持矢量图、视频、声音,也可以以“流”媒体的形式对动画进行播放,使其能够在文件容量不大的情况下实现多媒体的播放,也使Flash成为网络动画的重要制作工具之一。如右图所示是使用Flash制作的MTV。



2 网页广告

一般的网页广告都具有短小、精悍、表现力强等特点,而Flash恰到好处地满足了这些要求,因此在网页广告的制作中得到了广泛的应用。如右图所示是一个短小的Flash网页广告。

