

Flash是Web上重要的动画制作工具，是一款跨平台的多媒体动画制作软件，凭借其矢量动画特有的小巧玲珑、独特的交互性、创作的方便快捷和最具表现力的动画形式，创作者可以尽情发挥自己的创意，制作出从简单的多媒体动画到复杂的网络应用程序等多种类型的作品，其应用领域之广泛是其他软件无法比拟的。由于Flash已经涉及社会的各个方面，其创作要求也越来越高，因而怎样设计并制作出更符合企业需求的优秀作品才是动画设计的重中之重，本书就是针对这种需求，采用企业真实项目编写而成，深入剖析了Flash在动画设计领域中的应用。

### 本书特点

本书的编写充分考虑大部分读者为工作而学习的实际需要，采用工作过程导向编写模式，精心挑选企业真实项目，透彻分析工作流程，将每个项目分解成若干个工作任务进行设计制作，从最初的设计需求，到文案策划、剧本设计、制作过程等都一一表述出来，让读者领略到一个动画设计师在实际工作时是如何操作的，使读者掌握实际工作技能，具有很强的实用性和指导性。本书各章节涵盖Flash动画在网站、卡片、游戏、广告、MV等方面的具体应用，每个项目的项目概述、基本能力训练、拓展能力训练和思维开发训练4个环节彼此独立又前后呼应，可以帮助读者有目标、分阶段地进行学习。

### 本书主要内容

本书共包括7个项目，每个项目的主要内容如下：

项目一：贺卡。主要介绍了电子贺卡与传统贺卡相比的优势所在，及常见电子贺卡的种类，并以（送给朋友的）生日贺卡的设计与制作过程为例，介绍了Flash电子贺卡的制作过程。

项目二：Flash广告。主要介绍了Flash广告的优点及分类，并以东滩寓园·山水居广告为例介绍了房地产宣传广告的设计与制作过程，使读者对Flash广告有一个系统的了解和认识。

项目三：Flash片头动画。本创意针对M-Zone的主要广告群体——时尚年轻人的兴趣爱好，以动感音乐及舞动等时尚元

素作为切入点，通过鲜艳色彩的不断变换、闪动的舞蹈画面和节奏感强烈的音效，形成强烈的感官刺激，吸引年轻人的注意，达到广告效果。

项目四：Flash游戏。这是一个单人游戏，通过简单的脚本编写可实现由玩家选择赢家或再玩一次的功能。

项目五：Flash网站制作。通过对网站的导航、主页和子页的设计可使读者了解Flash网站前台设计过程，同时，通过简单脚本的控制，可完成各页面的链接。

项目六：Flash MV。主要以由青蛙乐队演唱的歌曲《分手的拥抱》为音乐素材，介绍了Flash MV设计与制作的过程。

项目七：电视动画短片。主要以笑话《踩地雷》的音频文件为素材，详尽讲解了Flash电视动画短片的制作方法技巧。

### 本书主要工作人员

本书由孙晶艳、朴仁淑主编，李京泽、祝海英、樊月辉、郭铁颖为副主编，李明革教授审阅了全书并提出许多宝贵的意见和建议，白淑华参与了编写与校稿，长春海田知合动画公司对本书的编写给予了极大的支持，衷心感谢以上每一位同志的辛勤参与和无私奉献。

由于时间仓促、水平有限，书中的疏漏之处在所难免，但我们的目标是力求尽善尽美，敬请专家和广大读者给予批评指正。

编者