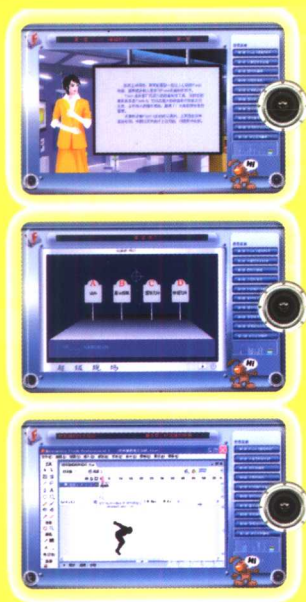


全新 的五维立体学习方式 阅 视 听 摹 练
把老师请回家

现场教你学

闪客动画制作

网冠科技 编著



- 超大容量 超级体验
- 覆盖每一个知识点，每一个实例，每一个练习
- 全程语音讲解
- 互动式现场情景教学

清华大学出版社



全新

的五维立体学习方式 阅视听摹练

把老师请回家

现场教你学

闪存动画制作

网冠科技 编著



清华大学出版社

北京·圣

内容简介

本书是“现场教你学电脑丛书”中的一本,以现场教学的模式讲授电脑知识,达到现学现用的目标。

Flash 8 中文版是美国 Macromedia 公司推出的专业级闪客动画制作软件,广泛应用于二维矢量动画设计、MV 及课件制作、多媒体创作等领域。

本书全面讲解了 Flash 8 中文版在闪客动画设计方面的强大功能。内容包括 Flash 8 基础知识、矢量图形的创建、Flash 图形的编辑、为 Flash 图形填色、时间轴的使用、素材和元件的使用、基本动画的制作、常用脚本控制语句、常用组件的应用、综合实例解析和应用实例等。

本书配有交互式多媒体教学光盘,便于课堂教学和读者自学。本书适合作为闪客动画设计爱好者的自学读物,也可作为相关培训班的培训教材。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

现场教你学闪客动画制作/网冠科技编著. —北京:清华大学出版社,2006.11
ISBN 7-302-13879-6

I. 现… II. 网… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 115267 号

出版者:清华大学出版社

印刷者:北京密云胶印厂

地址:北京清华大学学研大厦

装订者:北京鑫海金澳胶印有限公司

<http://www.tup.com.cn>

发行者:新华书店总店北京发行所

邮编:100084

开本:185×260 印张:17.5 彩插:2 字数:440 千字

社总机:010-62770175

版次:2006 年 11 月第 1 版 2006 年 11 月第 1 次印刷

客户服务:010-62776969

书号:ISBN 7-302-13879-6/TP·8343

组稿编辑:田在儒

印数:1~5000

文稿编辑:王冰飞

定价:32.00 元(含光盘)

超级现场

多媒体教学光盘简介



← 光盘主界面

音乐激光
颜色选择

继续上次
学习内容

进入光盘
二级界面

解说、背景
音量调节

背景音乐
曲目选择

使用帮助
退出光盘



← 现场讲解

章节标题
滚动字幕

返回到光
盘主界面

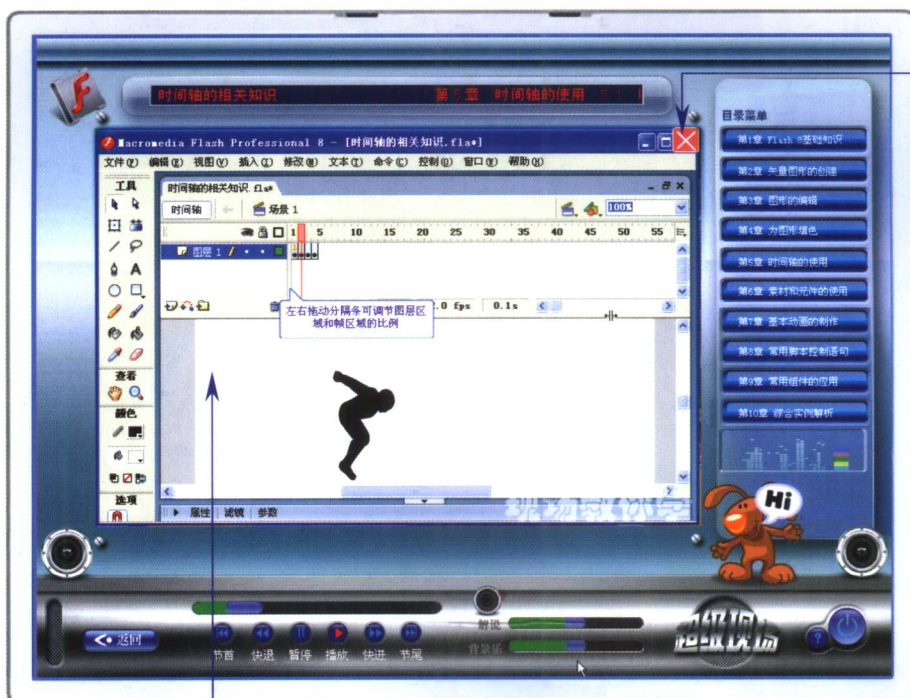
光盘播放
进度控制

讲解内容
字幕显示

章节内容
菜单选择

超级现场 多媒体教学光盘简介

→ 现场演示



关闭当前演示

上机操作
全程实录

→ 现场训练



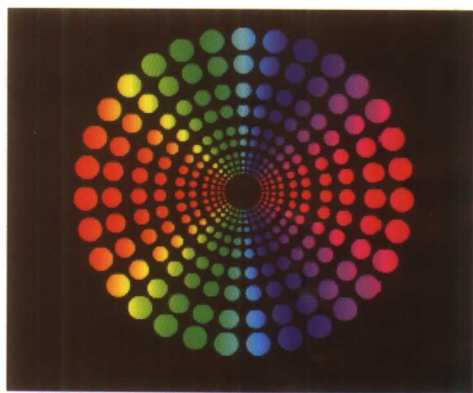
练习滚动字幕

射击游戏
过关测验

下一练习

退出练习

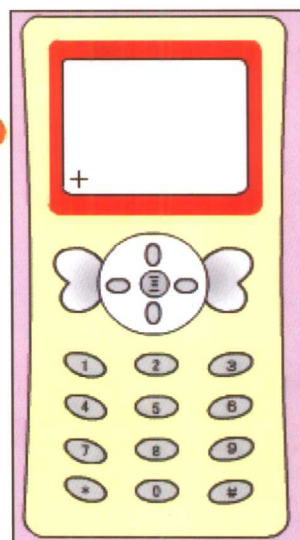
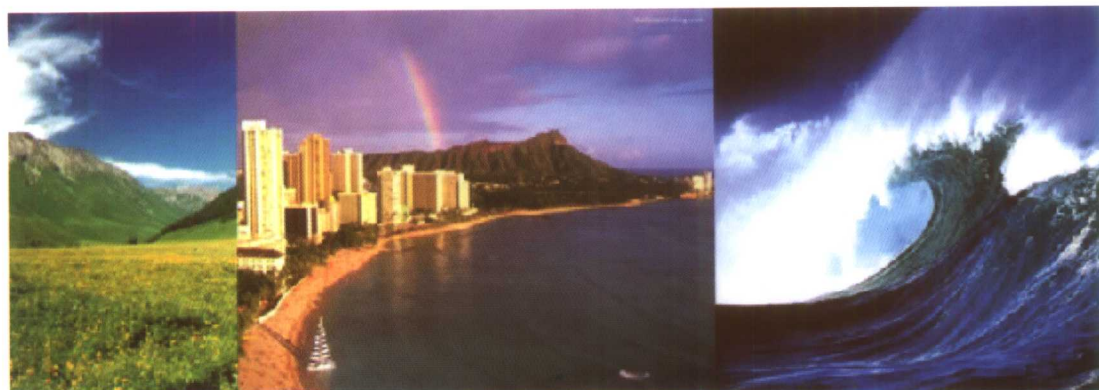
实例效果展示



空山鸟语

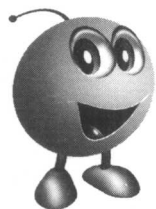


实例效果展示



超 级 现 场 丛 书

网
冠
科
技



主 任：林慕新

编 委：王 刚

刘可言

胡腊梅

薛卫红

王成林

吕 梁

赵晚怡

王金秀

宋 静

康悦辉

史玉香

张峥高

韩亚萍

白永军

金信之

韩 瑾

目 录

第 1 章	Flash 8 基础知识	1
1.1	启动与退出 Flash 8	1
1.1.1	启动 Flash 8 的三种方法	1
1.1.2	Flash 8 主界面的组成	2
1.1.3	退出 Flash 8	8
实例 1	Flash 8 的启动与退出	9
实例 2	调整 Flash 8 的面板	11
1.2	文档的基本操作	13
1.2.1	新建文档	13
1.2.2	保存文档	14
1.2.3	打开文档	14
实例 3	文档的新建、保存、打开	16
1.3	动画场景的设置	17
1.3.1	设置场景大小	17
1.3.2	设置背景颜色	18
1.3.3	标尺和网格	18
实例 4	设置动画场景	19
1.4	动画的导出和发布	21
实例 5	发布并打开 Flash 动画	23
1.5	练习题与现场解答	24
第 2 章	矢量图形的创建	26
2.1	绘制线条	26
2.1.1	线条工具 (/)	26
2.1.2	铅笔工具 ()	29
2.1.3	钢笔工具 ()	30
实例 6	“心形”的绘制	32
2.2	绘制简单图形	32
2.2.1	椭圆工具 ()	32
2.2.2	矩形工具 ()	33
2.2.3	多角星形工具 ()	34
2.2.4	刷子工具 ()	35

实例 7 绘制卡通图像·····	37
实例 8 为卡通图像上色·····	38
2.3 Flash 中的文字·····	38
1. 静态文本·····	38
2. 动态文本·····	40
3. 输入文本·····	41
4. 文本的滤镜效果·····	42
5. 矢量文字图形·····	46
实例 9 制作字画效果·····	47
实例 10 制作登录框·····	48
2.4 练习题与现场解答·····	51
第 3 章 Flash 图形的编辑 ·····	53
3.1 选择图形·····	53
1. 箭头工具 ()·····	53
2. 套索工具 ()·····	54
实例 11 为图像去除背景色·····	56
3.2 编辑图形·····	57
1. 箭头工具 ()·····	57
2. 任意变形工具 ()·····	58
3. 部分选取工具 ()·····	60
4. 橡皮擦工具 ()·····	61
实例 12 绘制“眼睛”·····	64
3.3 辅助工具·····	65
1. 缩放工具 ()·····	65
2. 手形工具 ()·····	66
3.4 图形的基本操作·····	66
1. 打散与群组图形·····	66
2. 图形的排列·····	67
3.5 练习题与现场解答·····	68
第 4 章 为 Flash 图形填色 ·····	70
4.1 设置填充区域颜色·····	70
1. 颜料桶工具 ()·····	70
2. 滴管工具 ()·····	71
3. 填充变形工具 ()·····	72
实例 13 制作立体效果的按钮·····	75
4.2 设置笔触颜色·····	76
1. 墨水瓶工具 ()·····	76

2. 混色器面板	77
实例 14 制作空心字	80
实例 15 制作金属块与金属框效果	81
4.3 练习题与现场解答	82
第 5 章 时间轴的使用	84
5.1 时间轴	84
1. 时间轴的相关知识	84
2. 图层操作按钮	87
3. 图层右键快捷菜单	91
4. 帧的相关操作	93
实例 16 制作特技自行车效果	99
5.2 练习题与现场解答	102
第 6 章 素材和元件的使用	104
6.1 导入素材	104
1. 导入图片素材	104
2. 导入声音素材	105
3. 导入视频文件	106
实例 17 制作跳远效果	108
6.2 编辑素材	109
1. 对位图素材的编辑	109
2. 对声音素材的编辑	111
6.3 创建元件	113
1. 创建图形元件	113
2. 创建按钮元件	114
3. 创建影片剪辑元件	117
实例 18 制作鼠标经过效果	118
6.4 素材库的使用	123
1. “库”面板	123
2. “公用库”面板	124
3. 使用已有动画的库	125
实例 19 创建自己的公用库	126
6.5 练习题与现场解答	127
第 7 章 基本动画的制作	129
7.1 基本动画	129
1. 逐帧动画的制作	129
2. 运动渐变动画的制作	131

3. 形状渐变动画的制作	134
实例 20 残影效果	137
实例 21 百叶窗效果	139
7.2 多层动画的制作	142
1. 遮罩动画的制作	142
2. 引导线动画的制作	147
实例 22 手写字效果	150
7.3 练习题与现场解答	152
第 8 章 常用脚本控制语句	154
8.1 添加脚本控制语句	154
1. 动作面板	154
2. 时间轴控制命令	157
3. 影片剪辑控制语句	160
4. 条件/循环语句	167
5. 常用运算符号	168
6. 声音对象	170
实例 23 彩环效果	172
实例 24 模拟多声道控制器	174
8.2 练习题与现场解答	177
第 9 章 常用组件的应用	179
9.1 User Interface 组件	179
1. Accordion 组件	179
2. Alert 组件	180
3. Button 组件	182
4. CheckBox 组件	183
5. ComboBox 组件	184
6. DataGrid 组件	184
7. DateChooser 组件	186
8. DateField 组件	187
9. Label 组件	187
10. List 组件	188
11. MenuBar 组件	189
12. RadioButton 组件	190
13. ScrollPane 组件	191
14. TextArea 组件	192
15. TextInput 组件	192
16. Window 组件	193

实例 25 提交表单·····	195
实例 26 图片显示窗口·····	198
9.2 练习题与现场解答·····	200
第 10 章 综合实例解析·····	202
10.1 典型实例·····	202
1. 实例知识要点(时间轴特效)·····	202
实例 27 时间轴特效——分离·····	203
实例 28 时间轴特效——模糊·····	204
2. 实例知识要点(时间轴倒放)·····	205
实例 29 倒放影片·····	206
3. 实例知识要点(文本框中文本的上下滚动)·····	207
实例 30 滚动文本框·····	208
4. 实例知识要点(数字大小和位置变化效果)·····	211
实例 31 数字变化效果·····	212
5. 实例知识要点(图片的循环滚动)·····	213
实例 32 随鼠标滚动的图片·····	214
6. 实例知识要点(电子表)·····	216
实例 33 电子表·····	217
7. 实例知识要点(时钟)·····	219
实例 34 时钟·····	219
8. 实例知识要点(加载外部动画)·····	222
实例 35 加载 SWF 文件(1)·····	224
实例 36 加载 SWF 文件(2)·····	225
9. 实例知识要点(执行应用程序)·····	227
实例 37 执行外部应用程序·····	228
10.2 练习题与现场解答·····	231
第 11 章 应用实例·····	232
实例 38 投篮·····	232
实例 39 标牌设计·····	251
实例 40 接收手机短信·····	261

第1章 Flash 8 基础知识

在网上冲浪时,常常能看到一些让人心动的Flash动画,越来越多的人想学习Flash动画制作技术。

Flash是目前广泛流行的动画制作工具,目前最新版本是Flash 8,它以其强大的动画制作功能及交互性,可视化的操作界面,赢得了广大电脑爱好者的喜爱。

本章将讲解Flash 8的启动与退出、主界面的组成等基础知识,并配以实例进行上机实践巩固所学知识。

1.1 启动与退出 Flash 8

1. 启动 Flash 8 的三种方法

学生 老师,当安装了Flash 8软件后,有几种方法启动Flash 8软件呢?

老师 一般有三种方法启动Flash 8软件,下面边讲解边操作。

1 第一种方法是通过“开始”按钮启动。

首先选择“开始”→“程序”→Macromedia→Flash 8命令,如图1-1-1所示,即可启动Flash 8。

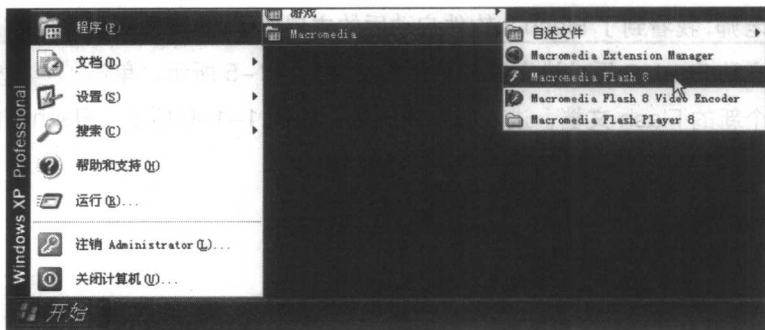


图 1-1-1

2 第二种方法是通过双击Flash 8桌面图标启动。

首先,切换到桌面,然后选择Macromedia Flash 8图标^①,如图1-1-2所示,双击该图标即可启动Flash 8。

^① 当桌面上没有Macromedia Flash 8快捷图标该怎么办?通常在安装Macromedia Flash 8软件时,会自动在桌面上创建一个快捷图标。当没有时,可以单击“开始”→“程序”→Macromedia→Macromedia Flash 8项,然后在Macromedia Flash 8项上右击,在弹出的菜单中,执行“发送到”→“桌面快捷方式”命令,即可将其发送到桌面上,作为桌面快捷图标。

3 第三种方法是通过定义快捷键启动。

首先在桌面上,右击 Macromedia Flash 8 图标,在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令,如图 1-1-3 所示。然后在弹出的属性对话框的“快捷方式”选项卡的“快捷键”文本框中,按下要定义的快捷键(如, Ctrl+Alt+1),然后单击“确定”按钮,如图 1-1-4 所示。下次只要按下此组合键便可启动 Flash 8。



图 1-1-2

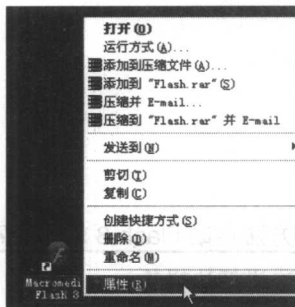


图 1-1-3



图 1-1-4

默认为“无”,将其定义为“Ctrl+Alt+1”时,只需在键盘上按下这三个键即可

2

2. Flash 8 主界面的组成

学生 老师,我看到了 Flash 8 软件启动后的主界面了,主界面各部分的作用是什么呢?

老师 启动 Flash 8 后,进入其开始页^①,如图 1-1-5 所示。单击 Flash 文档按钮创建一个新的 Flash 文档,进入其工作界面,如图 1-1-6 所示。Flash 8 的工作界面由

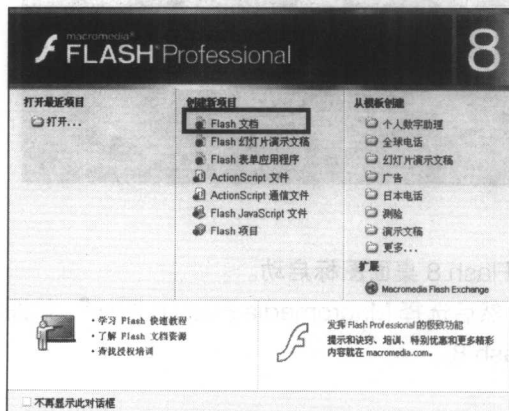


图 1-1-5

① 什么是开始页? 开始页,是快速打开或创建 Flash 各类文档的页面。

标题栏、菜单栏、工具箱、面板集合、时间轴、舞台及工作区等基本的窗口元素组成，下面边讲解边操作。

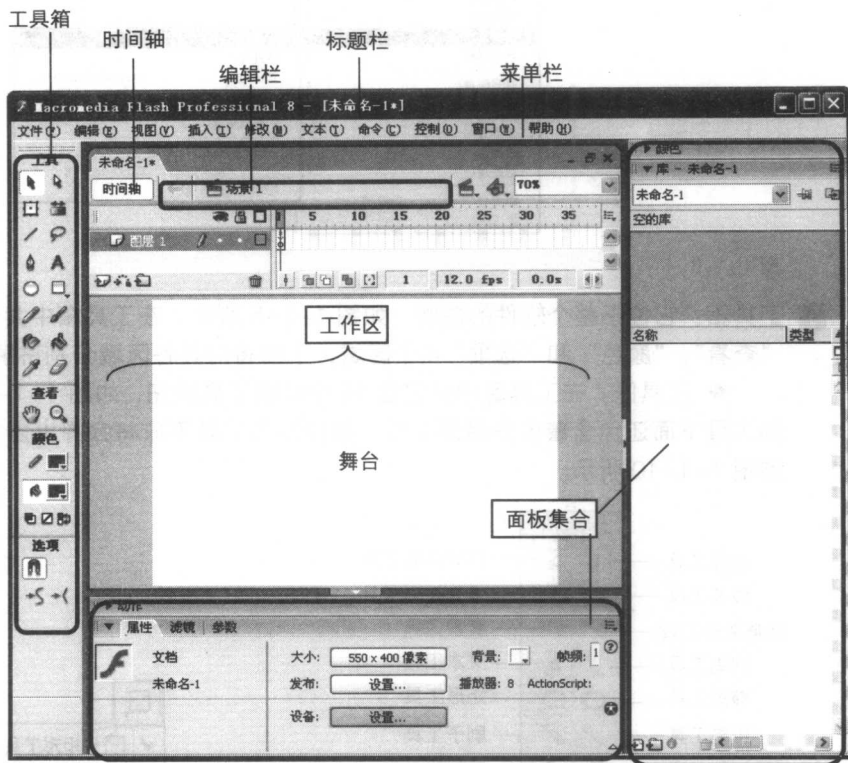


图 1-1-6

- 1 标题栏：它位于整个软件的最上方，如图 1-1-6 所示，在标题栏的左侧是 Flash 8 的版本号和文件名，在其右侧是 Flash 8 软件窗口的控制按钮，如  按钮可将窗口最小化， 按钮可将窗口向下还原， 按钮可将窗口最大化， 按钮可关闭整个软件，如图 1-1-7 所示。

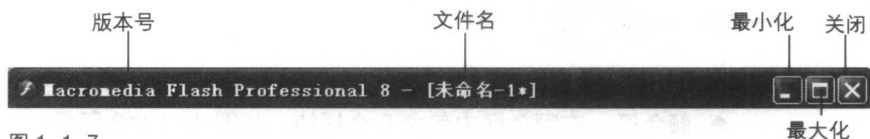


图 1-1-7

- 2 菜单栏：它位于“标题栏”的下方。由“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“窗口”和“帮助”10个主菜单构成，在每一个菜单中单击都会弹出相应的子菜单。如果子菜单右侧带有“▶”标示，则表示该菜单下还有子菜单，当鼠标指针指向带有“▶”标示的子菜单时即会弹出相应的子菜单。例如，将鼠标指针指向如图 1-1-8 所示的位置。

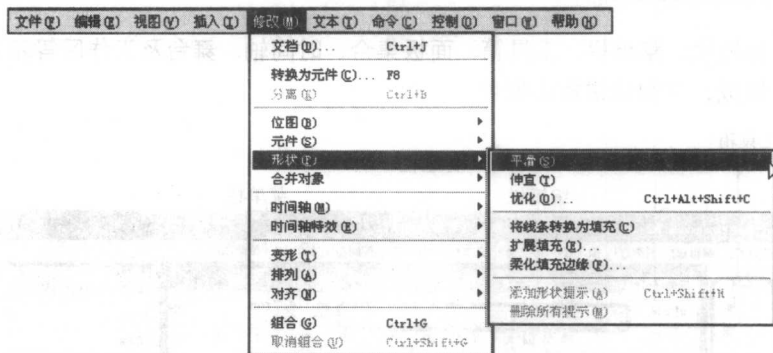


图 1-1-8

- 3 工具箱：它位于整个软件的左侧，如图 1-1-5 所示。在工具箱中共分为“工具”、“查看”、“颜色”和“选项”4 个区域，下面将对其各区域分别讲解。

◆ 工具区：在工具区中共包含 16 个绘图工具按钮，如图 1-1-9 所示。在矩形工具下面还包含着多角星形工具，按住矩形工具不放将会弹出多角星形工具，如图 1-1-10 所示。

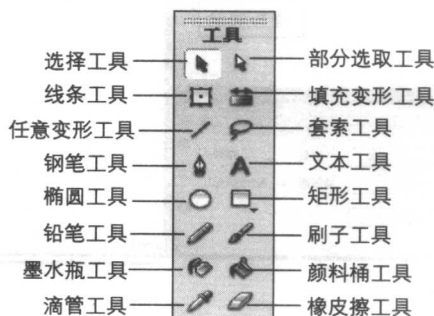


图 1-1-9

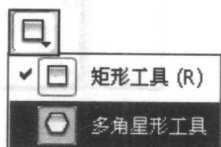


图 1-1-10

◆ 查看区：在查看区中只有两个工具按钮，分别是“手形工具”和“缩放工具”，如图 1-1-11 所示。



图 1-1-11

◆ 颜色区：在颜色区中包含 5 个按钮，如图 1-1-12 所示。

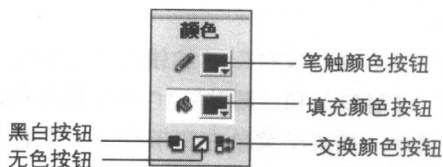


图 1-1-12

◆ 选项区：在选项区中总是同步显示当前所选中工具的辅助工具按钮，各工