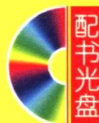


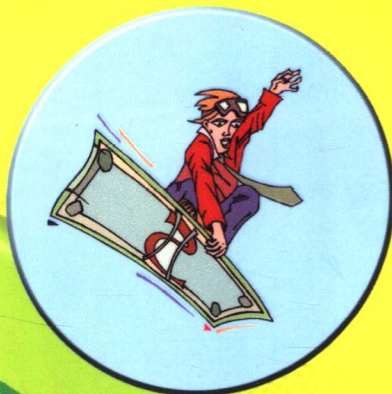


入门必练

彩色印刷



多媒体语音视频讲解
全套素材图和效果图



Flash 8

入门必练

■ 贺晓霞 吴华 等编著

100个 必做练习

- 多位资深 Flash 设计师设计经验和教学心得的总结
- 100 个经典实例创意独特、效果精美，凸显艺术功底
- 理论讲解虚实结合，简明实用
- 操作步骤详略得当、重点突出
- 版式紧凑精美，抓图清晰考究

清华大学出版社

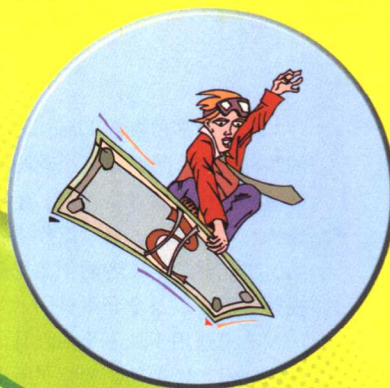




彩色
印刷

配书光盘

多媒体语音视频讲解
全套素材图和效果图



Flash 8

入门必练

■ 贺晓霞 吴华 等编著

100个 必做练习

清华大学出版社
北 京

内 容 提 要

本书由多位资深 Flash 设计师倾力合作,通过精选的 100 个 Flash 实例,深入浅出地介绍了 Flash 8 的基础操作、绘画技巧、动画制作、交互式脚本、网页和网络应用等内容,涉及 Flash 的各种主要应用领域,操作步骤详略得当、重点突出,理论讲解虚实结合,简明实用。各练习均经过精心设计,创意独特、效果精美,显示出作者深厚的艺术功底。读者通过一步步地操作,既可以完成实用的 Flash 作品,更能够领悟作者的创意思想,激发自己的创作灵感。本书配套光盘提供了全部案例的多媒体语音视频讲解,以及全套素材图、效果图和图层模板。

本书适用于从事平面设计、网页制作、网站开发和数码处理的初中级用户,也可以作为高等院校电脑美术、影视动画和相关专业师生,社会各类 Flash 培训班的案例教材。

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

Flash 8 入门必练/贺晓霞等编著. —北京:清华大学出版社,2006.12
ISBN 7-302-13511-8

I. F… II. 贺… 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 085021 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦
<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084
社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

责任编辑:冯志强

版式设计:嘉泰利德

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:23 插页:4 字数:660 千字

版 次:2006 年 12 月第 1 版 2006 年 12 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-13511-8/TP·8479

印 数:1~4000

定 价:49.00 元(含光盘)

100 个必做练习学习 Flash

Flash 是一款具有无比魔力的软件，它吸引着越来越多的专业和非专业用户，只要你能想到，它就能让你做到，不管是你的业余兴趣、才艺展示，还是工作机会乃至财富梦想。

本书内容 本书由多位资深 Flash 设计师倾力合作，通过精选的 100 个 Flash 实例，深入浅出地介绍了 Flash 8 的基础操作、绘画技巧、动画制作、交互式脚本、网页和网络应用等内容，涉及 Flash 的各种主要应用领域。

本书特色 操作步骤详略得当、重点突出，理论讲解虚实结合，简明实用。各练习均经过精心设计，创意独特、效果精美，显示出作者深厚的艺术功底。读者通过一步步的操作，既可以完成实用的 Flash 作品，更能够领悟作者的创意思想，激发自己的创作灵感。

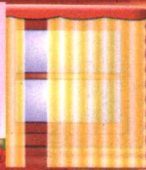
光盘内容 配书光盘提供了全部案例的多媒体语音视频讲解，以及全套案例的素材图和效果图。

读者对象 本书适用于从事平面设计、网页制作、网站开发和数码处理的初中级用户，也可以作为高等院校电脑美术、影视动画和相关专业师生，社会各类 Flash 培训班的案例教材。





agua watermelon



CONTENTS

目 录

-  练习1 打开 Flash 大门 /1
-  练习2 设置文档大小 /3
-  练习3 保存与发布 /5
-  练习4 渐变文字 /7
-  练习5 制作立体字效果 /11
-  练习6 制作水晶文字效果 /14
-  练习7 制作荧光字 /17
-  练习8 绘制简单树木 /20
-  练习9 制作教学课件背景 /22
-  练习10 制作 MP3 /26
-  练习11 制作 QQ 表情 /32
-  练习12 绘制机箱 /35
-  练习13 绘制壶 /39
-  练习14 了解元件作用 /42
-  练习15 绘制元件——弓箭 /44
-  练习16 绘制元件——象棋 /47
-  练习17 绘制元件——飞舞的蝴蝶 /52
-  练习18 绘制机器猫 /57
-  练习19 绘制台球界面 /62
-  练习20 绘制元素——漫游乡村公路 /67
-  练习21 绘制元件——光晕 /72
-  练习22 绘制朦胧效果图像 /75
-  练习23 新年新装 /78
-  练习24 绘制场景——百步投篮 /83
-  练习25 化合反应的微观现象 /87



CONTENTS



练习26 台球演示动画 /90



练习27 漫游乡村公路动画 /93



练习28 象棋动画 /95



练习29 百步投篮动画 /98



练习30 心电图动画 /101



练习31 飞舞的蝴蝶 /104



练习32 扫描文字效果 /107



练习33 射箭动画 /111



练习34 三角形内角和动画 /115



练习35 创建背景——圣诞树 /119



练习36 补间动画——圣诞快乐 /122



练习37 幽静的树林深处 /126



练习38 创建动画——七彩光晕 /129



练习39 时光流逝动画 /135



练习40 热带气旋的主要路径 /139



练习41 烟花绽放 /145



练习42 春色池塘——绘制青蛙动画 /150



练习43 春色池塘——动画合成 /154



练习44 创建小球单摆动画 /157



练习45 逐帧动画——小鸟 /161



练习46 动画合成——射箭 /163



练习47 制作雷达动画 /165



练习48 创建打字游戏元素 /171



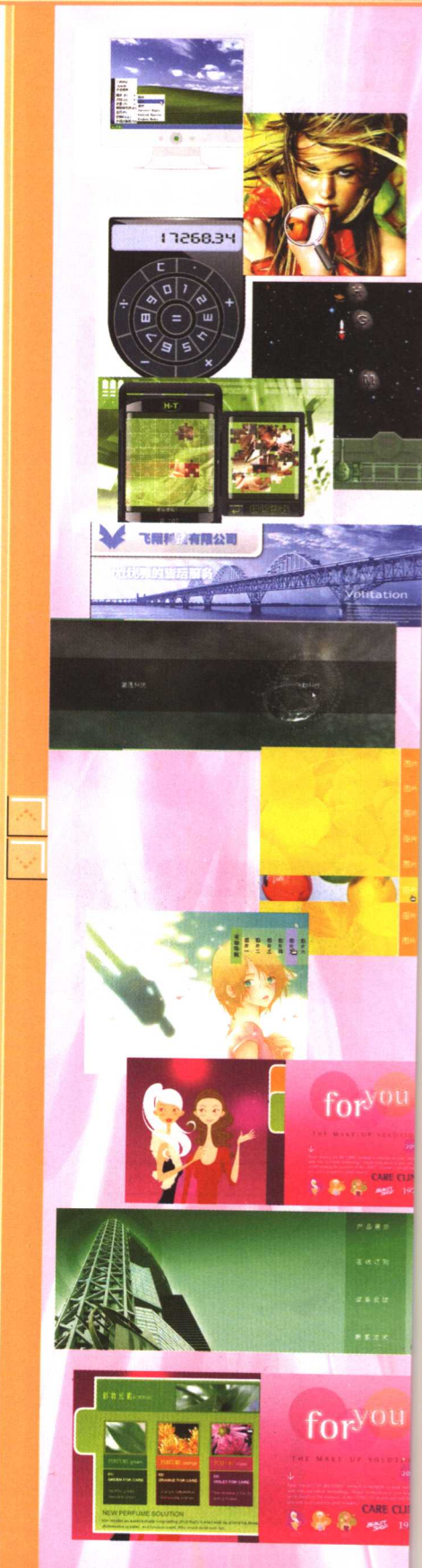
练习49 准备拼图游戏元素 /174



练习50 片头标志逐帧动画 /179

CONTENTS

-  练习51 产品展示动画 /182
-  练习52 制作按钮——三角形内角和 /185
-  练习53 单摆振动周期脚本程序 /188
-  练习54 勾股定理演示动画 /191
-  练习55 制作热区——雷达 /197
-  练习56 可控的探照灯 /200
-  练习57 随机选彩票 /203
-  练习58 鼠标跟随的花朵 /207
-  练习59 黑桃 A 的烟花 /212
-  练习60 玫瑰花开动画 /217
-  练习61 Windows 开始菜单 /219
-  练习62 新年换新衣 /224
-  练习63 打字游戏 /228
-  练习64 制作拼图游戏 /231
-  练习65 按钮特效 /237
-  练习66 可视化导航 /241
-  练习67 折叠菜单 /246
-  练习68 动态导航条 /251
-  练习69 滚动菜单 /256
-  练习70 制作网页时间显示 /260
-  练习71 产品简介 /263
-  练习72 打字效果——绘制背景 /267
-  练习73 打字效果——添加程序 /269
-  练习74 马赛克过滤效果 /271
-  练习75 夜雨观亭 /274



CONTENTS

-  练习76 萤火虫飞舞动画 /277
-  练习77 制作折叠相册 /279
-  练习78 广告宣传片头音效合成 /281
-  练习79 制作 MP3 播放器 /284
-  练习80 绘制渐变界面 /286
-  练习81 连接组件和 XML 文件 /290
-  练习82 百事可乐广告界面 /294
-  练习83 绘制 ICON 水晶图标 /297
-  练习84 绘制钟表 /302
-  练习85 制作钟表动画 /307
-  练习86 计算器界面设计 /310
-  练习87 编写计算器代码 /314
-  练习88 绘制都市丽人 /316
-  练习89 绘制手表 /321
-  练习90 大风车 /324
-  练习91 绘制相册背景 /327
-  练习92 创建相册中的下雪动画 /331
-  练习93 网页相册 /334
-  练习94 水波纹效果 /337
-  练习95 超逼真放大镜效果 /340
-  练习96 网页 Banner /343
-  练习97 创建 Flash 网站元素 /348
-  练习98 实现 Flash 网站的展示功能 /353
-  练习99 发布影片 /356
-  练习100 制作时钟 /359



1 打开 Flash 大门

练习要点

- ◎ 套用模板
- ◎ 从模板新建
- ◎ 更新模板派生的文件

练习目标

本例讲述的知识点主要面向初级读者，通过本例的学习初级读者应该掌握 Macromedia Flash 8 启用程序的位置；创建新文档；Flash 软件的界面；设置新文档的尺寸。本例所有的知识点就像是 Flash 大门前密码锁的密码，如果你能得到密码，那么 Flash 大门将为你敞开。

练习过程

本例将不再介绍如何安装 Flash 软件，而是将从如何启动 Flash 8 开始讲起。安装好 Flash 8 以后，我们可以从【开始】|【程序】|【Macromedia】的子菜单中找到 Macromedia Flash 8 启用程序，如图 1-1 所示。

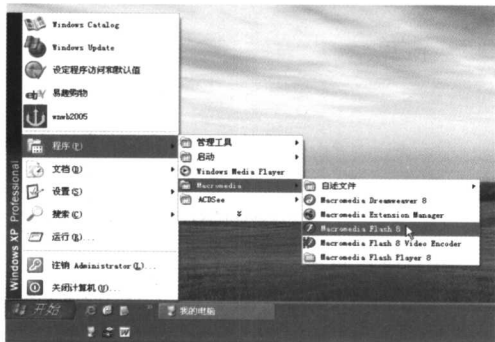


图 1-1 寻找 Macromedia Flash 8 启用程序

单击 Macromedia Flash 8 启用程序将打开 Flash 8，在 Flash 8 默认状态下会打开【开始页】，如图 1-2 所示。这个页面有六部分内容：

打开最近项目（将最近打开的 9 个文件名称和路径保存起来，方便用户快速打开）；创建新项目（方便不同的用户创建不同的项目类型）；从模板创建（针对某项功能所制作的 Flash 文件）；扩展（安装插件）；在线教程（通过网络学习 Flash）；Flash 开发人员中心（通过网络获取示例、技巧和资源）。



图 1-2 打开 Flash 8

单击【创建新项目】中的【Flash 文档】，这时会创建一个【未命名-1】文件，所有的动画都是在这个文件中创建的。在 Flash 默认布局中分为 7 部分，如图 1-3 所示：1. 菜单栏（Flash 所有操作都可以通过菜单栏内的选项完成）；2. 工具箱（创建和设置图形的工具）；3. 时间轴（控制动画播放）；4. 场景（为所有动画元素提供的平台）；5. 属性（设置动画的基本项目）；6. 面板（完成动画的各项辅助功能）；7. 动作（创建交互动画的脚本输入窗口）。

在 Flash 中默认文档大小为 550 × 400



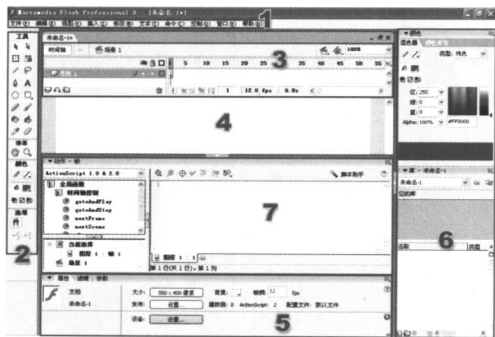


图 1-3 Flash 的默认布局

像素。这个尺寸并不适合每个用户的要求，例如，制作网站横幅广告需要尺寸一般为 480×60 像素。这时就需要用户根据自己的要求设置文档大小，方法是按 **Ctrl + J** 快捷键打开【文档属性】对话框，在【尺寸】文本框中分别输入【宽】和【高】的相应尺寸即可，如图 1-4 所示。

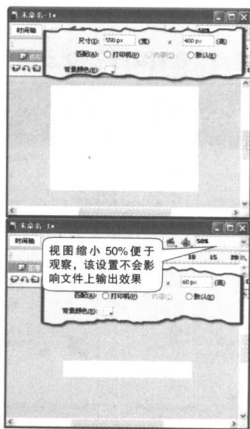


图 1-4 设置文档大小



扩展练习

- (1) 尝试创建其他新项目，观察一下其不同之处。
- (2) 设置文档大小为 800×600 像素。

2 设置文档大小

练习要点

- ◎ 设置文档大小的方法
- ◎ 设置文档大小的作用
- ◎ 初步涉及图形绘制

练习目标

在练习1中读者已经接触过文档大小的设置，为什么要设置文档大小呢？这可能是不少读者共同的问题，下面就通过一个小实验来为读者解答这个问题。在做这个实验之前先要对文档大小有个初步了解。文档尺寸大小直接决定最后输出文件的大小，Flash内所有创建的元素最后都只会将在文档设置的尺寸内显示，超出文档大小的元素输出的文件将不显示。所以在制作动画之前应该先确定出文档的大小，以免半途修改甚至最后返工。

练习过程

① 首先按 **Ctrl + N** 快捷键新建 Flash 文档，保持文档默认尺寸 **550 × 400** 像素，选择工具箱中的【椭圆工具】，在场景中绘制一个和场景差不多大小的圆，颜色无所谓，本实例主要测试文档大小的作用。但是要注意的是绘制的圆形不要超出文档大小，也就是图 2-1 所示的白色区域。

② 完成圆形绘制以后按 **Ctrl + Enter** 快捷键测试影片，可以看出 Flash 输出未命名 - 1.swf 文件中的圆形就是刚才绘制的圆形，仔细观察未命名 - 1.swf 中的圆形，无论是大小还是位置都应该和 Flash 文档中的圆形一样，效果如图 2-2 所示。

③ 不要对圆形进行任何操作，保证这个实验的准确性。按 **Ctrl + J** 快捷键打开【文档属性】对话框，设置【宽】为 300，【高】为 200，单击【确定】按钮完成操作。这时可以看

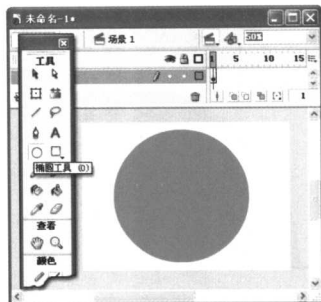


图 2-1 在文档内绘制圆形

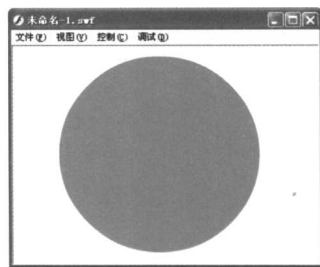


图 2-2 观察未命名-1.swf 中的圆形

到场景中白色的区域变小，已经不能包含我们绘制的圆形，如图 2-3 所示。

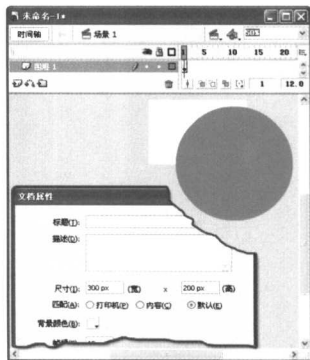


图 2-3 更改文档尺寸



完成文档大小设置后按 Ctrl + Enter 测试影片，可以看出 Flash 输出未命名-1.swf 文件中的圆形发生了变化。刚才所绘制圆形的其他部分为什么没有了？这就是本实验的中心所在，Flash 输出的 swf 文件只显示文档内部的元素，超出文档内部的元素，swf 文件将不再显示，效果如图 2-4 所示。所以在制作动画之前应该先确定出文档的大小。

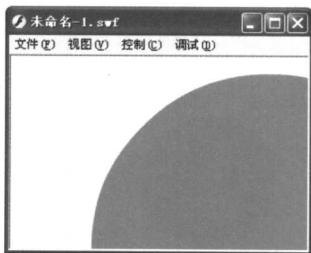


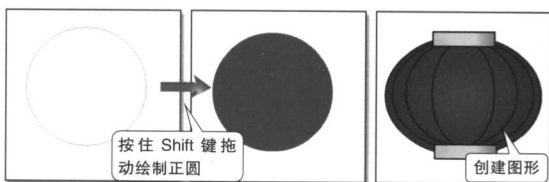
图 2-4 修改后显示结果

扩展练习

- (1) 结合本例所绘制的圆形，在文档中再绘制一个方形。
- (2) 总结一下你对设置文档大小的理解。

特效技法：椭圆工具

【椭圆工具】可以轻松创建出各种基本几何形状，配合 Shift 键还可以创建正圆。选择【椭圆工具】，再按住 Shift 键不放在场景中拖拉即可绘制正圆，但要绘制出生动形象的图形或动画角色，还需要善于变换组合或分割联合图形。



3 保存与发布

练习要点

- ◎ 进一步了解绘图工具
- ◎ 保存文档
- ◎ 发布设置

练习目标

本例主要演示如何将制作好的文件保存在相应的目录中，发布设置如何操作。这些都是读者通过本例学习应该掌握的知识点，注意在保存文件时要选择相应的目录，否则过一段时间再想打开该文件时不容易找到。希望读者对自己电脑中的文件夹和文件进行分类，这样在查找需要的文件时不会浪费太多的时间。

练习过程

① 按 Ctrl + N 快捷键新建 Flash 文档，保持文档默认尺寸 550 × 400 像素，选择工具箱中的【矩形工具】，在场景中绘制三个红色矩形，再选择【任意变形工具】，对三个红色矩形进行变形，使其拼合成立方体，效果如图 3-1 所示。本实例主要讲解如何保存与发布，所以只要读者能在文档中创建出图形即可。

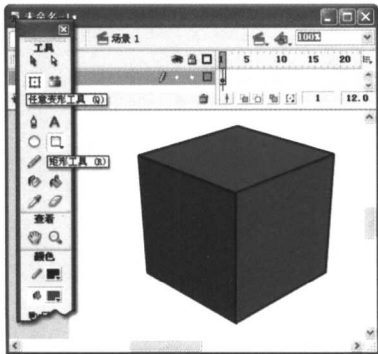


图 3-1 创建图形

② 完成创建后，执行【文件】|【保存】命令，或按 Ctrl + S 快捷键，打开【另存为】对话框，在【文件名】后面的文本框中输入文件的名称，【保存类型】为默认的 *.fla 格式。单击【保存】按钮将完成文件保存的操作，如图 3-2 所示。

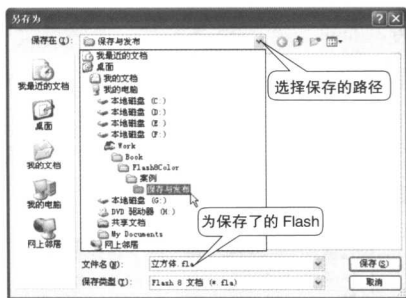


图 3-2 保存文件

③ 按照上一步所保存的路径，打开【我的电脑】进入相应的路径，即可找到所保存的文件“立方体.fla”，如图 3-3 所示。该文件是 Flash 的源文件，双击源文件可以打开 Flash 对该文件进行修改。源文件不是最终使用文件，最终所使用的文件要通过源文件的发布才能生成。

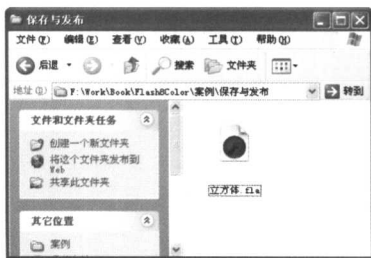


图 3-3 保存文件

④ 完成文件的保存以后，接下来讲解发布影片的方法。一般用户都是需要 swf 格式的文件来展示他们的动画作品，所以 Flash 为我们设置了可以快速创建这种格式文件的方法。执行【控制】|【测试影片】命令，或按 Ctrl + Enter 快捷键。在测试影片的同时，swf 格式的文件已经创建到与 fla 源文件相同目录下，如图 3-4 所示。

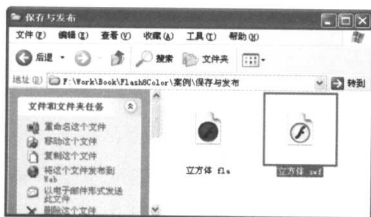


图 3-4 生成 swf 格式文件

⑤ Flash 不单能发布 swf 格式的文件，还能发布 html、gif、png 等格式。执行【文件】|【发布设置】命令，或按 Ctrl + Shift + F12 快捷键打开【发布设置】对话框，打对号就是要发布的类型。发布的文件名称可以更改，发布的路径也可以更改，如图 3-5 所示。

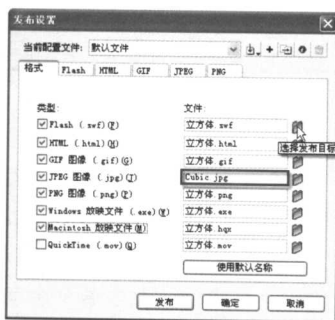


图 3-5 打开【发布设置】对话框

⑥ 完成设置以后，单击【发布】按钮开始进行发布，完成发布后，打开【我的电脑】进入相应的路径可以看到所有发布的文件，这些文件各有各的用途，像 exe 一般用于光盘制作的引导文件，如图 3-6 所示。



图 3-6 发布文件

扩展练习

(1) 执行【文件】|【另存为】命令，将绘制的文件另存一份。

(2) 在【发布设置】对话框中将 swf 的文件发布到其他目录中。

4 渐变文字

练习要点

- ◎ 文本工具
- ◎ 分离命令
- ◎ 混色器面板
- ◎ 颜料桶工具
- ◎ 对齐功能
- ◎ 排列层次顺序命令

练习目标

在 Flash 中可以制作出多种色彩渐变文字效果, 比如文本整体色彩渐变, 或者文本 N 个区域色彩渐变。在本练习中使用【混色器】面板结合 Flash 中的分离命令、文本工具、选择工具、颜料桶工具等进行制作, 效果如图 4-1 所示。

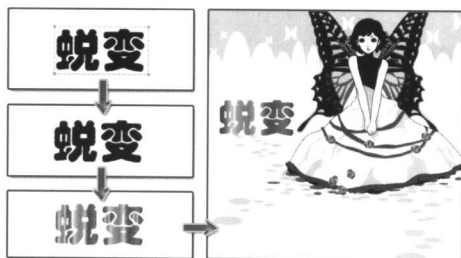


图 4-1 效果图

练习过程

① 执行【文件】|【新建】命令, 打开【新建文档】对话框, 选中【常规】选项卡的【类型】列表中的【Flash 文档】选项, 新建一个默认的“未命名-1”文档, 如图 4-2 所示。

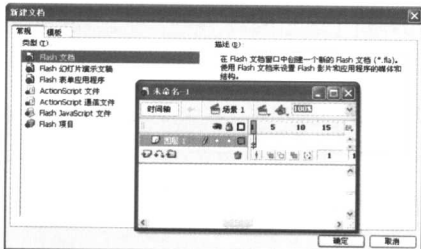


图 4-2 新建默认文档

② 执行【修改】|【文档】命令, 或者按 Ctrl+J 快捷键打开【文档属性】对话框, 在

尺寸【宽】文本框中输入 520 像素, 【高】文本框中输入 520 像素, 单击【确定】按钮更改文档属性完毕。执行【文件】|【保存】命令, 或者按 Ctrl+S 快捷键打开【另存为】对话框, 保存文档名称为“渐变文字”, 如图 4-3 所示。



图 4-3 更改文档属性并保存

③ 单击【文本工具】按钮, 在【属性】面板【字体】下拉列表中选择“经典叠圆体简”。设置【字体大小】为 80, 【文本填充颜

色】为黑色，其他属性默认，在场景中输入文本“蜕变”，如图4-4所示。

④ 单击工具箱中的【选择工具】按钮，单击选中文本，执行【修改】|【分离】命令，或者按 Ctrl + B 快捷键将文本拆分为单个的文字，再次按 Ctrl + B 快捷键将单个的文字分离，如图4-5所示。

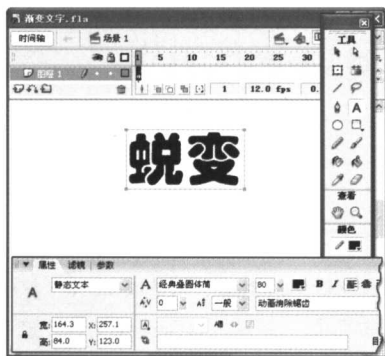


图4-4 输入文本

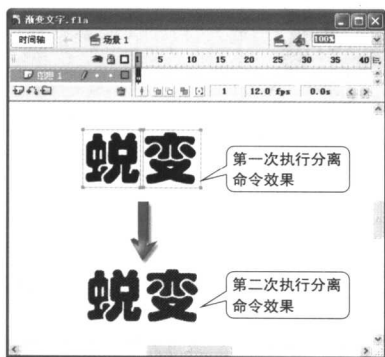


图4-5 将文本分离

注意

将文本分离还有一种方法就是连续两次右击文本，在弹出的菜单中选择【分离】选项。

⑤ 当分离的文本被选中时，执行【窗口】|【混色器】命令打开【混色器】面板，单击该面板中的【填充颜色】，在弹出的调色板中选择彩虹渐变颜色，这时每一个独立区域是一个完整的彩虹渐变颜色，形成N个渐变颜色区域。选择工具箱中的【颜料桶工具】按钮，单击处于选中状态下的对象，形成一个渐变颜色，如图4-6所示。

⑥ 按 V 键切换到【选择工具】，单击【图层1】，将该图层中的所有对象选中，执行



图4-6 设置渐变颜色

【修改】|【组合】命令，或者按 Ctrl + G 快捷键将其变成组。执行【文件】|【导入】|【导入到舞台】命令，或者按 Ctrl + R 快捷键打开【导入】对话框，选中配套光盘/第一章 绘制篇/素材/spallation.jpg 图片，单击【打开】按钮将其导入场景中，如图4-7所示。



图4-7 将对象转换为组并且导入图片

⑦ 单击选中图片，执行【窗口】|【对齐】命令，或者按 Ctrl + K 快捷键打开【对齐】面板，单击【相对于舞台】按钮，接着单击【水平中齐】按钮和【垂直中齐】按钮，使之相对于舞台中心对齐，如图4-8所示。

注意

图为图片尺寸和文档大小是相同的，所以图片正好覆盖场景。

⑧ 在图片上右击鼠标，选择菜单中的【排列】|【下移一层】选项，将图片移至渐变文字的下方。选中渐变文字将其移至适当位置，如图4-9所示，至此渐变文字制作完成。