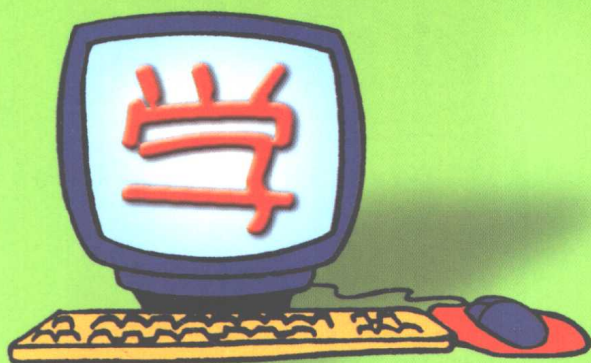


阿布

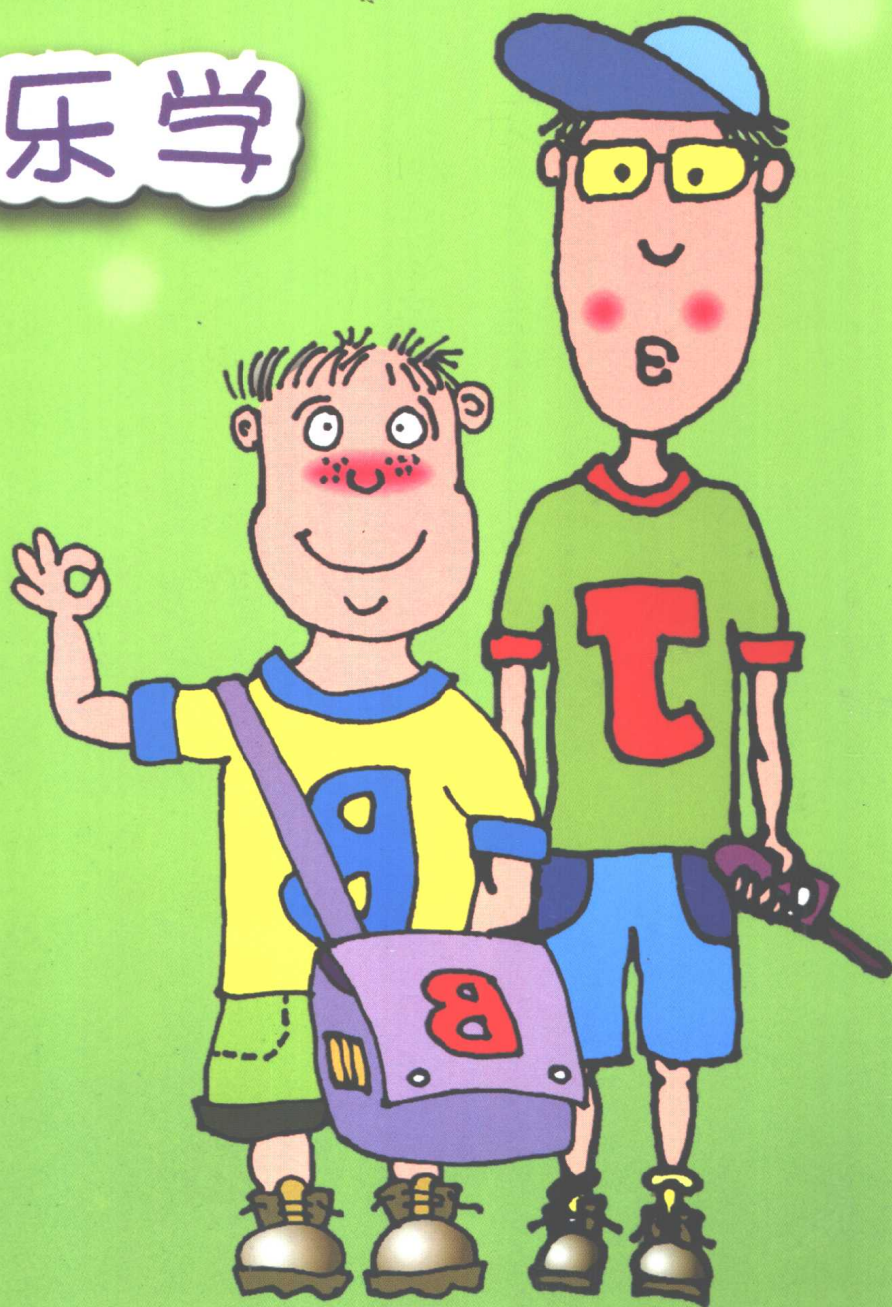


Flash

布丁快乐学

■小乌龟工作室 编著

刘东 改编



布丁快乐学

阿布  Flash

小乌龟工作室 编著

刘东 改编



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

阿布学 Flash/ 小乌龟工作室编著; 刘东改编. —北京: 人民邮电出版社, 2002.4
(布丁快乐学)

ISBN 7-115-10058-6

I. 阿... II. ①小... ②刘... III. 动画—设计—图形软件, Flash—儿童读物 IV. TP391.41-49

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 014803 号

版权声明

本书繁体字版本原名为《布丁快乐学——阿布学Flash》，由松岗电脑图书资料股份有限公司出版，版权归松岗电脑图书资料股份有限公司所有。

本书中文简体字版本由松岗电脑图书资料股份有限公司授予人民邮电出版社出版发行。本书封底贴有防伪标签，无标签者即为盗版出版物，不得销售。

布丁快乐学——阿布学 Flash

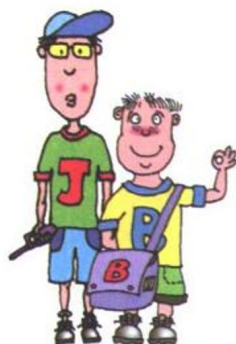
- ◆ 编 著 小乌龟工作室
改 编 刘 东
责任编辑 苏 欣
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67180876
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 12.75 2002 年 4 月第 1 版
印数: 1-5 000 册 2002 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10058-6/TP · 2743

定价: 28.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

内容提要



本书通过讲述顽皮的阿布向聪明的丁丁学习制作动画的故事，详细介绍了 Flash 的基本知识及使用方法。语言生动活泼，故事有趣，知识丰富，技术实用。引导少年儿童在轻松快乐的气氛中学习计算机知识，同时也是家长和老师辅导孩子学习计算机的实用教材。



序



《布丁快乐学》系列丛书打破传统的电脑教科书的讲授模式，以阿布和丁丁两个小朋友幽默、风趣的对话方式来讲解各种电脑软件的操作使用。在每本书里，作者都精心设计了若干个激发孩子学习兴趣的小任务，通过一个一个小任务的完成，带动应用软件的学习，较好地体现了任务驱动的教学模式。

这套丛书注意把握了循序渐进的教学原则，任务由小到大、由易到难，比较符合孩子的年龄特点，所以跟着阿布和丁丁学，小朋友们很容易完成这些小任务，同时，这些小任务还起到了举一反三、触类旁通的作用，留给孩子们发挥想象力和创造力的空间。

另外，图文并茂、色彩鲜艳、语言生动、版式活泼也是《布丁快乐学》系列丛书的一大特点。

相信小朋友们一定会喜欢阿布和丁丁的，希望《布丁快乐学》系列丛书能够成为小朋友们学电脑的良好益友。

北京师范大学信息科学学院
计算机系副研究员 陈星火

前言



故事背景

有一天，阿布收到了一封电子邮件，里面有一个附件，阿布打开之后，笑得腰都直不起来了……

原来那是一段精彩的动画，不但画面漂亮，配音精彩，故事更是好笑极了！

阿布心想：“好东西要和好朋友分享，丁丁一定没看过这么棒的动画。”

于是，阿布把这个动画寄给了丁丁之后，就赶紧动身，出发到丁丁的家里去了……





目录

第一课 进入FLASH的世界

1-1 认识Flash	2
1-2 Flash操作环境介绍	6
1-3 简单的图形绘制	7
1-4 保存文件	16

第二课 一起动手画

2-1 几何图形	20
2-2 复制、粘贴与翻转	25
2-3 放大镜	29
2-4 填充颜色	32

第三课 动画的认识

3-1 建立移动动画	40
3-2 变色动画	46
3-3 变形动画	51
3-4 图变文动画	55



第四课 发芽的种子

- 4-1 认识图层Layer 62
- 4-2 渐变色编辑 65
- 4-3 背景的建立 69
- 4-4 帧动画 73

第五课 分身变变变

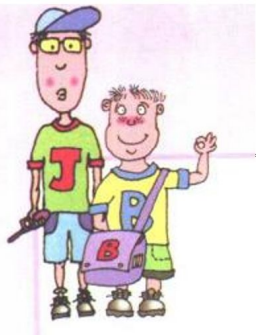
- 5-1 认识Symbol 80
- 5-2 制作背景图 82
- 5-3 输出图形文件 86
- 5-4 做一个按钮 90

第六课 咚咚按钮

- 6-1 导入图片 98
- 6-2 图片去背 101
- 6-3 图片按钮 102
- 6-4 加入音效 110

第七课 卡片动起来

- 7-1 设置透明颜色 116
- 7-2 淡入显示的文字 122
- 7-3 设置灯光 128
- 7-4 闪闪发亮的圣诞树 131



第八课 过河的小狗

- 8-1 场景设置 138
- 8-2 对象设置 140
- 8-3 自定义路径 146
- 8-4 倒影效果 152

第九课 漂亮的烟火

- 9-1 设置放大图形 158
- 9-2 帧的移动 164
- 9-3 共用Library组件 166
- 9-4 加入控制按钮 168

第十课 一起滑雪去

- 10-1 填入图片 176
- 10-2 雪花动画 178
- 10-3 新增场景 184
- 10-4 蒙板设置 187



第一课

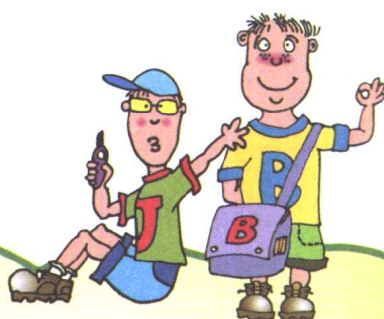
进入FLASH的世界

1-1 认识Flash

1-2 Flash操作环境介绍

1-3 简单的图形绘制

1-4 保存文件



阿布：“丁丁！丁丁！你收到了没？”

丁丁：“什么东西啊？”

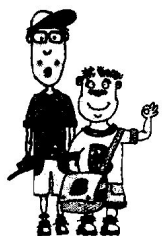
阿布：“我寄了一个很棒的动画给你，你看到了没？”

丁丁：“哦，那个Flash动画啊，收到了。”

阿布：“很棒吧？你一定没看过，对不对？”

丁丁：“早就看过了，那是网络上流行的Flash动画。”

阿布：“Flash？是一种鱼吗？”



1-1 认识 Flash

丁丁：“算了……我还是先来介绍一下 Flash 好了。”

Flash 是 Macromedia 公司推出的，可以帮助我们制作网页动画、动态卡片、动画影片、动态按钮和游戏等等的工具。

用 Flash 制作的动画，动画品质高，所占的体积又小，非常适合网络传输，因此在网络上非常流行。



图1-1 用Flash制作的网页

第一课 进入FLASH的世界



图1-2 用Flash制作的动画影片



图1-3 用Flash制作的卡片



布丁快乐学阿布当Flash



图1-4 用Flash制作的游戏

阿布：“真神啊！我也要当。”

丁丁：“我们就先从启动和关闭Flash开始吧！”

① 用鼠标单击“开始”/“程序”/“Macromedia Flash5”/“Flash5”选项。

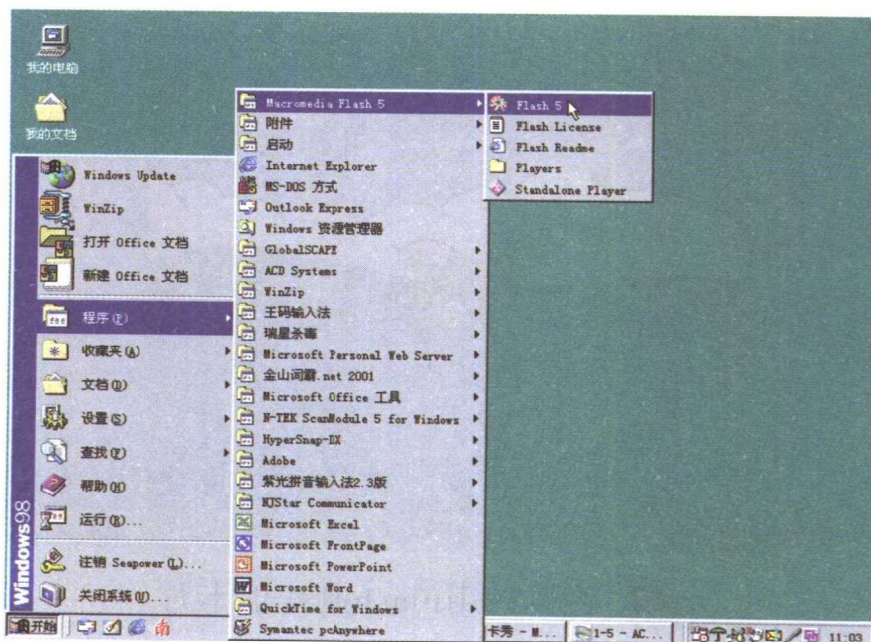


图1-5 打开Flash

第一课 进入FLASH的世界



这就是打开后的Flash窗口画面。

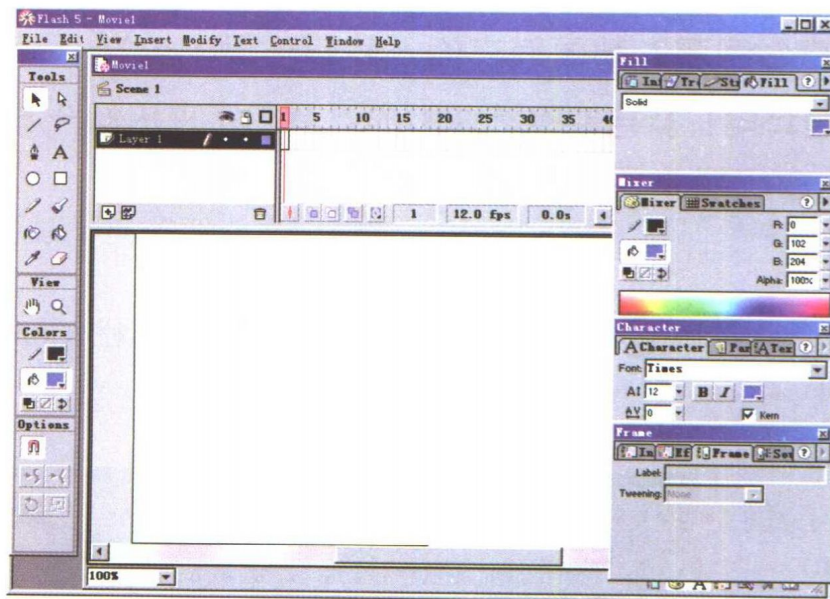


图1-6 Flash的窗口画面

要关闭Flash窗口，只要选择“File”菜单中的“Exit”选项就行了。

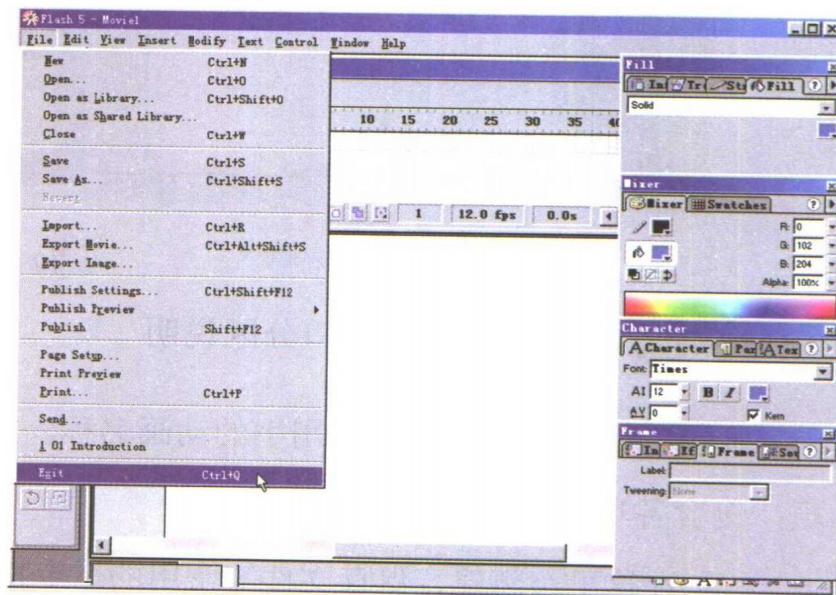


图1-7 关闭Flash窗口



1-2 Flash 操作环境介绍

阿布：“怎么回事？都是英文的，我看不懂……”

丁丁：“没关系！我会解释给你听的，我们先来认识一下 Flash 的窗口操作环境吧。”

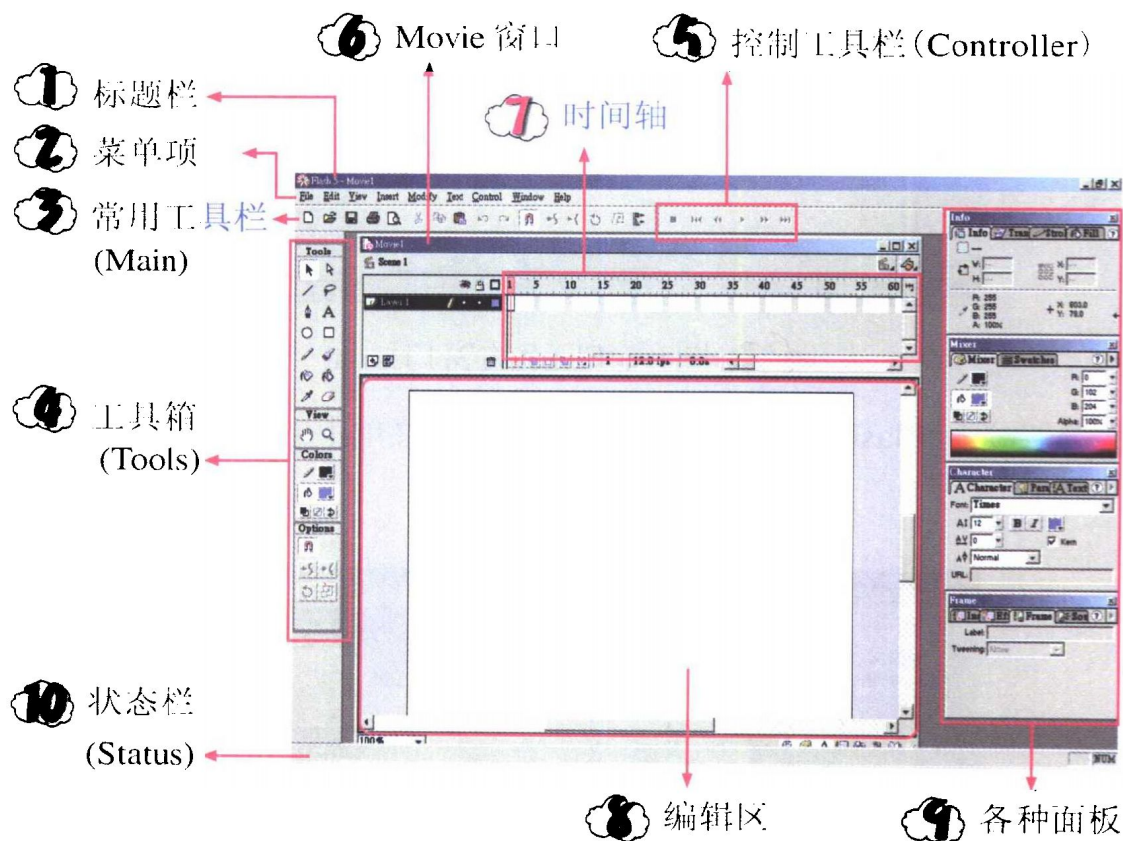
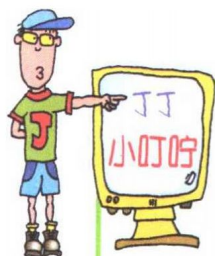


图1-8 Flash的窗口分区说明

- ① 标题栏：显示 Flash 5 窗口名称及使用中的动画名称。
- ② 菜单项：包含各项菜单的清单。
- ③ 常用工具栏：在这里有新建、保存文件等常用的命令按钮。



- ④ 工具箱(Tools)：主要的绘图工具都在这里。
- ⑤ 控制工具栏(Controller)：动画播放的控制工具栏。
- ⑥ Movie 窗口：每一个文件都会有一个自己的Movie窗口。
- ⑦ 时间轴：在这里可以设置动画的播放状况。
- ⑧ 编辑区：白色的部分就是编辑区，只有在这里面编辑的对象才会出现在动画中。
- ⑨ 各种面板：面板可以用来控制各种设置。
- ⑩ 状态栏(Status)：显示所选的工具等状态。



如果你在窗口中没有看到常用工具栏、控制工具栏和状态栏的话，请单击“Windows”菜单中的“Toolbars”选项，勾选“Main”、“Controller”和“Status”选项即可。

1-3 简单的图形绘制

阿布：“真的不会很难吗？看起来好像很复杂……”

丁丁：“别担心！我们现在先来画个简单的图形，让你熟悉一下操作环境吧。”



布丁快乐学阿布当Flash



阿布有问题

Q 我的编辑区太大了怎么办？

A 请选择“View”菜单中的“Magnification” / “100%”选项或选择其他的比例。

请单击“Tools”工具箱中的铅笔工具  按钮，并在下方的辅助工具中单击  按钮，在展开的工具列表中单击  按钮。

