

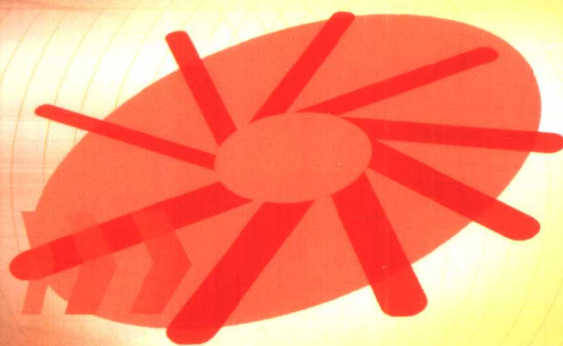
洪恩软件



快速成为Flash专家

听雨天下

Flash 入门与进阶实例



内含**精彩**多媒体教学光盘

北京金洪恩电脑有限公司
北京理工大学出版社

《巧夺天工》系列

Flash

入门与进阶实例

北京金洪恩电脑有限公司 著

 北京理工大学出版社

内 容 提 要

Flash 是目前最优秀、最火爆的网络交互动画制作工具。

本教材构思新颖,内容丰富系统,通过 40 多个实例,精辟解说 Flash 动画制作理论,彻底透析 Flash 的强大功能。

主要讲解绘图功能、图形设计、动画合成、按钮制作、音效添加、鼠标事件、动画预载等初级内容,Actions 运用、交互游戏、音乐贺卡、动感 MTV、多媒体教学课件等高级实例制作,Flash MX 的新特性;侧重创意和设计理念培养。讲解中融入了多年积累的数百条创作技巧、操作技巧和常识,让你更好地创作精美别致的 Flash 动画。

多媒体光盘中有 Flash 基础知识和实例的讲解及演示,讲解耐心细致、直观生动。光盘中收录了实例的源文件、素材文件和一些有趣的作品。

本教材适用于想快速学会 Flash 的初级用户,以及想制作特色实例的中、高级用户。

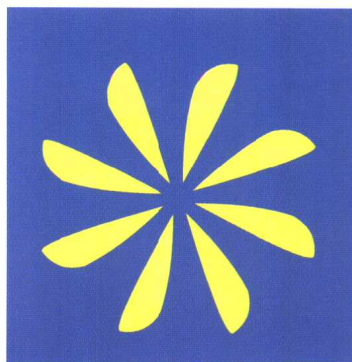
版权所有 翻印必究

教 材 名: 巧夺天工——Flash 入门与进阶实例
教材编著: 北京金洪恩电脑有限公司
CD 著作者: 北京金洪恩电脑有限公司
出 版 社: 北京理工大学出版社
开 本: 787 × 1092 1/16 21 印张 436 千字
版 次: 2002 年 4 月第 1 版
2002 年 4 月第 1 次印刷
本 版 号: ISBN 7-900638-21-0/TP · 22
定 价: 38.00 元 (1CD 含配套教材)

《巧夺天工》系列制作群
策 划: 池宇峰 李宏明
制 作: 何列锋 于春红 刘 舫
牛承光 潘全春
C D 制作: 辛 建 张路纲
编 校: 安若婷 张晓宜
封面设计: 郭大卫
封面题字: 江建国 安徽机电学院



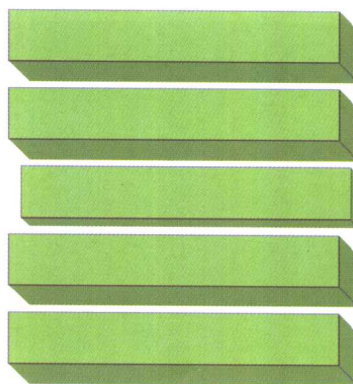
立体文字 (79页)



风车旋转 (14页)



计数器 (123页)



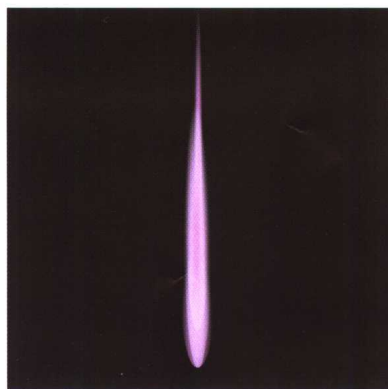
按钮组 (212页)



贺卡 (261页)



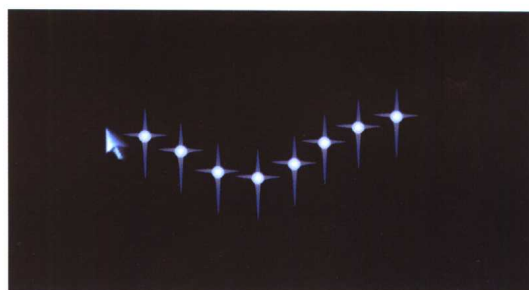
地球自转 (98页)



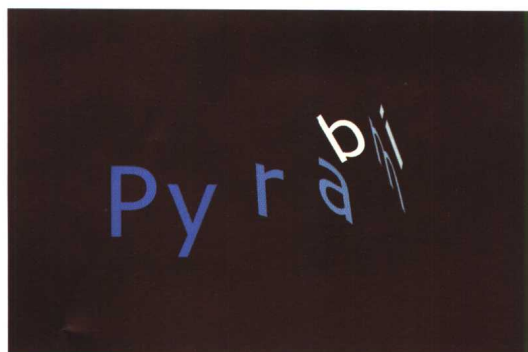
火焰 (162页)



鼠标跟踪 (240页)



鼠标跟踪 (226页)



风吹文字 (44页)



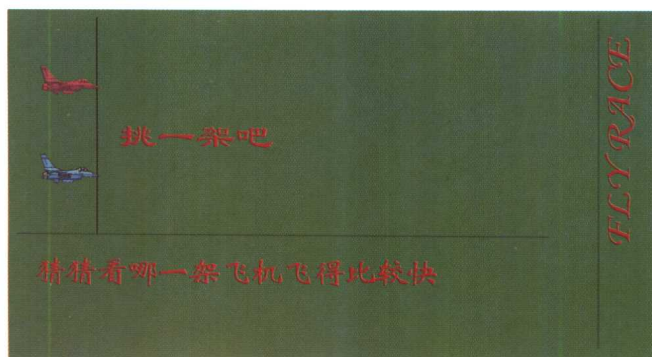
运动的图标 (36页)



下载画面 (251页)



旋转的灯笼 (251页)



飞机赛跑游戏 (174页)



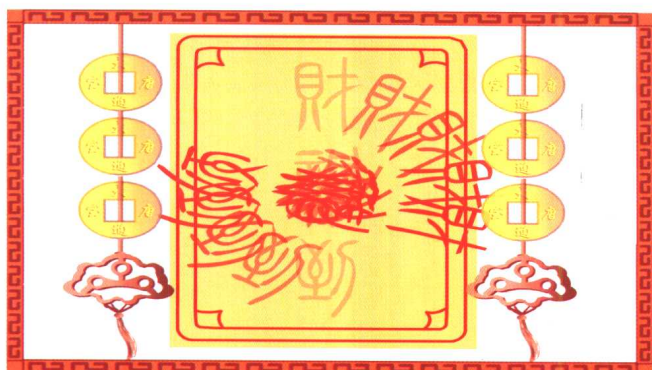
残影文字 (29页)



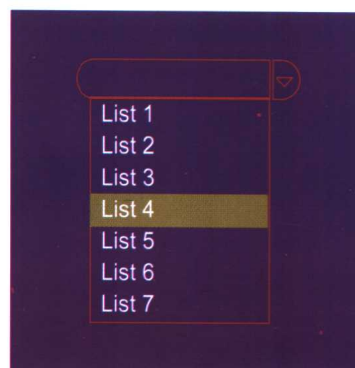
下雨效果 (128页)



滑动式下拉菜单 (203页)



鼠标双击 (169页)



下拉菜单 (192页)



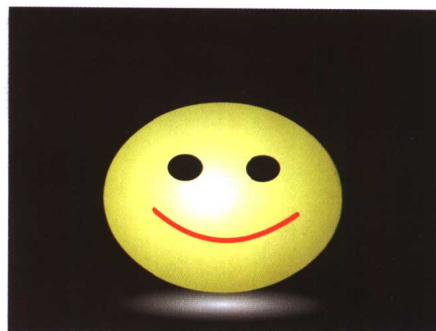
情人节贺卡 (270页)



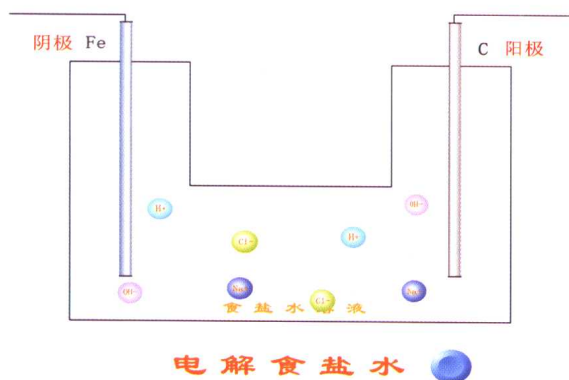
水波效果 (107页)



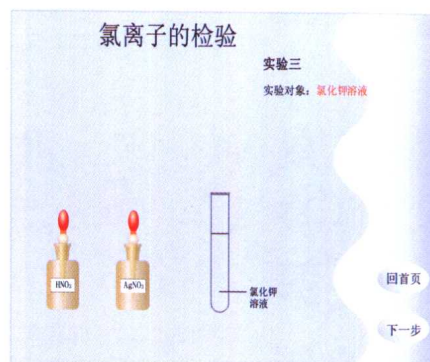
MTV制作 (281页)



反弹球体 (61页)



多媒体课件制作 (301页)



多媒体课件制作 (301页)

为普及计算机技术做贡献

原清华大学校长 张孝文 书赠

光盘使用说明

本教学光盘出自金洪恩制作的《畅通无阻III》中的第四张盘。这是一张针对 **Flash** 初学者以及中级使用者设计的教学光盘。即使是一个从未接触过 **Flash** 的用户，在她的帮助下，一日也能学会基本动画的制作过程，并将所学知识迅速转化为技能。本光盘配有全程语音解说和字幕显示。

一. 内容介绍

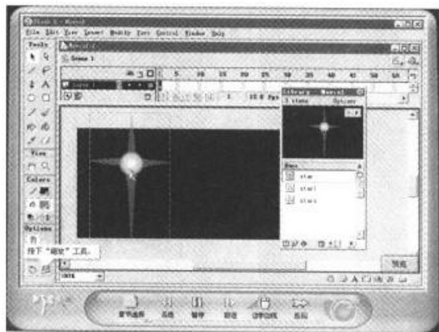
本光盘共由六部分组成。“轻松起步”详细讲解了 **Flash** 中的基本概念及基本动画制作过程；“初级应用”讲述了一些特殊效果、图标的制作以及 **Actions** 的入门；“高级应用”深入地介绍了 **Actions**、鼠标特效、声音处理、动画的发布等；“实例赏析”汇集了一些综合的动画实例；“经验积累”中总结了一些在制作 **Flash** 动画时应注意的事项；“**Actions** 详解”中则详细介绍了各种 **Actions** 的功能，供查询用。

二. 使用方法

将教学光盘放入光驱，教学程序就会自动启动。片头播放结束后，出现主界面。



光盘主界面



讲解界面

点击主界面上的“案例欣赏”按钮，会弹出一个网页，在该网页中，可浏览本书中各实例的文字介绍、观赏各实例的效果以及打开源程序及素材所在的目录。

界面上还列有 **Flash** 各部分内容讲解的按钮。将鼠标移到按钮上并单击，便会进入该部分的内容学习。在学习的过程中，如果想跟随解说练习，可以点击界面下方的“边学边练”，这时演示画面和控制板会缩小。需要返回到大屏幕时，点击控制板上的“返回”按钮即可。



“案例欣赏”网页



“边学边练”的界面

前 言

首先祝贺您翻开了这本与众不同的教材。实际上，当您翻开它的任何一页时，都会被深深地吸引，并不自觉地继续看下去。这就是本教材的魅力所在！

旧时王谢堂前燕，飞入寻常百姓家。电脑由最初单纯的文字处理到今天的包罗万象，诞生了许多令人惊喜的应用软件，使许多以前可望不可及的事变得非常简单，从排版编辑到图形图像、从网页制作到动画创作、从多媒体制作到影视处理，各种应用软件在行业中发挥着巨大的作用。许多朋友在与我聊天时，总是说想学这个，想学那个，但却找不到合适的教材。

前不久，《开天辟地》学电脑系列教材的推出，引起了强烈的反响，受到了读者的广泛好评。现在，应广大用户的强烈要求，《巧夺天工》系列教材也诞生了，这套教材针对的是图形图像、网页制作、动画创作、排版编辑、多媒体制作、影视处理等诸多领域的主流软件，它沿袭了洪恩软件通俗易懂和人性化的特点，同时运用了洪恩特有的二维教学法和环境教学法，再配以思维化、口语式的语言，把具有专业艺术性的商业级实例献给您，必能让您在最短的时间掌握最多的知识和技能，在这里我们称之为**时间获知率**，我们努力的目标就是不断追求更高的时间获知率。以下是本教材的一些特点：

二维教学法：这是我们根据读者的学习特点和理解规律引入的特殊教学法，我们力图用多种方式，从多个角度来阐述一个问题。主线纵向讲解，辅线横向补充。主线结构完整、思路清晰，让您“眼到即手到”；辅线加深您内容的理解，巩固学习成果，并使所学的知识能够长久记忆、过目不忘。

环境教学法：学东西不能孤立，须在山外看山、画外看画，当您了解到很多所学内容的背景知识时，您会发现它们不需要学，就自动理解并掌握了。教材中大量的电脑常识、电脑故事、经验集锦和操作技巧，让您沐浴在电脑知识的环境中，充分体验计算机文化的魅力。实际上，在茶余饭后，您信手翻开本系列教材，会像看小说似地、无意识地学到很多东西，我们的教材不用“学”，不需要“死记硬背”，而是在轻松自然中掌握。

专业艺术性：时至今日，人们对美感的要求越来越高，软件只是我们实现创意的工具，而创意和个人的艺术修养才是真正的主导因素。本教材在讲解的过程中穿插有艺术知识的讲解，提高软件使用技能的同时，更多的是引导和激发您的创意和灵感，挖掘艺术潜力，潜移默化地提高您的艺术修养。

商业级实例：也许用某个软件做一个实例不难，但要做一个商业级别的实例，就需要有良好的创意、熟练的使用技能和丰富的经验。本套教材会大大缩短您具备这些条件的时间，每本书中都会详细讲解到一些商业级别的实例制作，把洪恩多年积累的多媒体开发、网站建设、排版印刷的经验都毫无保留地奉献给您，通过细致入微的制作过程和高屋建瓴的技

巧点拨，使您真正成为一名专业人员。

知识最新性：这是一套随时更新的教材，您所看到就是最新版，我们定期更新里面的内容，以讲解最新的知识、最新的软件。当您手捧此教材时，就已经站在了计算机应用的最前沿。事实上，您所看到的内容比您周围的朋友所掌握的更多、更新、更实用。

好了，如果您以前曾经尝试了几次学习电脑，都未能掌握的话，那么这次您一定会成功。

脚踏实地、精益求精；科教兴国、行胜于言。洪恩软件永远与您在一起。

欢迎给我们提出问题，提出改进意见，您可拨打我们的技术服务热线（010）62634069，或发E-mail到 pcbook@goldhuman.com。

北京金洪恩电脑有限公司

董事长 池宇峰

目 录

第一章 Flash动画制作基础

第一节 Flash中的帧	1
第二节 符号和实例	3
第三节 基本的运动渐变	5
1. 设置动画属性	5
2. 符号的制作	6
3. 对帧的操作	9
4. 添加动画效果	11
5. 保存动画	13
第四节 旋转的风车	14
1. 绘制图形	14
2. 符号的制作及编辑	17
3. 设置动画效果	21
第五节 变幻的字符	24
1. 输入文本	24
2. 设置形状渐变动画	26

第二章 特殊效果

第一节 旋转残影效果	29
1. 输入文本	29
2. 设置残影运动效果	31
第二节 图标的制作	36
1. 制作图标	36
2. 设置运动效果	39
第三节 随风飘落的文字效果	44
1. 文本的输入	44
2. 设置随风飘落运动效果	47
第四节 随风飘起的文字效果	54
1. 文本的输入	54
2. 设置随风吹起运动效果	56
第五节 动感反弹球体	61
1. 制作小球及阴影	61
2. 制作小球的反弹动画	65
3. 制作小球的阴影动画	68

第六节 光线掠过效果	71
1. 制作字母发光效果	71
2. 制作字母发光的动画	75
第七节 立体文字	79
1. 输入文本	79
2. 制作立体文字的框架	80
3. 渐变填充	82
第三章 遮罩的应用	
第一节 探照灯的效果	87
1. 制作灯光照射前的效果	87
2. 制作遮罩效果	90
第二节 水波荡漾	93
1. 制作水波效果	93
2. 输入文本	97
3. 设置遮罩效果	97
第三节 地球旋转	99
1. 制作地图	99
2. 设置运动动画	101
3. 设置遮罩效果	102
4. 添加立体效果	103
第四节 水波效果	107
1. 导入图片	107
2. 制作水波效果	109
3. 设置遮罩效果	111
4. 添加背景	111
第四章 Actions基础	
第一节 初识Actions	113
第二节 关键帧中的Actions	117
1. 确定需要设置Actions的关键帧	117
2. 设置Actions	117
第三节 在按钮中的Actions	119
1. 添加按钮	119
2. 设置Actions	120
第五章 进阶Actions及交互游戏	
第一节 简单的计数器	123
1. 添加背景	123
2. 制作动态文本框	124

3. 实现自动计数	126
第二节 下雨效果	129
1. 制作雨滴效果	129
2. 复制雨滴	135
第三节 随机的动态晕光效果	138
1. 制作晕光效果	138
2. 随机晕光效果	142
第四节 模拟绘制图形	145
1. 绘制椭圆形图片	145
2. 模拟图形的绘制	147
第五节 激光文字	149
1. 制作基本符号	149
2. 制作激光效果	152
3. 制作文本显示效果	155
4. 产生激光文字效果	158
第六节 火焰的制作	162
1. 制作火焰效果	162
2. 设置火焰为可拖动状态	167
3. 设置火焰的动态效果	167
第七节 鼠标双击事件	169
1. 程序的总体结构	169
2. 鼠标双击的实现	170
3. 总结	173
第八节 飞机赛跑的游戏	174
1. 制作背景	174
2. 制作飞机	176
3. 开始游戏的设置	178
4. 飞机赛跑	180
5. 输出结果	183
第六章 按钮的制作及应用	
第一节 简单按钮的制作	185
1. 按钮的结构	185
2. 制作按钮	186
3. 为按钮添加链接	191
第二节 下拉菜单	193
1. 制作隐形按钮	193
2. 下拉菜单的制作	194
第三节 滑动式下拉菜单	203

1. 总体结构	203
2. 分析图层【Main】	205
第四节 按钮组	212
1. 制作按钮被按下及释放动画	212
2. 调用按下和播放的动画	215
3. 制作按钮组	219
第七章 鼠标跟踪效果	
第一节 更换鼠标指针	223
1. 制作鼠标指针	223
2. 改变鼠标指针形状	225
第二节 鼠标跟随	226
1. 制作跟踪对象	226
2. 制作星星翩翩起舞	228
第三节 遮盖效果	232
1. 准备素材	232
2. 导入图片	232
3. 制作遮盖效果	234
第四节 超炫的鼠标跟踪	240
1. 制作小球旋转动画	240
2. 鼠标跟踪效果	244
第八章 动画的预载	
1. 制作提示文本及下载进度条	251
2. 制作下载过程	256
第九章 情人节贺卡制作	
第一节 心灵互动 一卡沟通	261
1. 添加背景	261
2. “心”形图片的绘制	263
3. 其它修饰	268
第二节 情人节贺卡	270
1. 导入图片	270
2. 制作图像渐变	271
3. 绘制文本	272
4. 制作文本渐变动画	275
5. 添加图片	278
第十章 动感十足的MTV制作	
第一节 让画面和音乐同步	281

1. 获取每句歌词开始播放的时间	281
2. 输入歌词	282
3. 导入Mp3音乐并设置	283
4. 音乐与画面的同步	284
5. 制作动感画面	286
第二节 制作音乐开关	288
1. 制作按钮	288
2. 制作音乐的播放状态	289
3. 音乐开关的制作	289
第三节 调节音量大小	293
1. 制作按钮符号	293
2. 制作可输入和动态文本框	294
3. 控制音量大小	296

第十一章 多媒体课件的制作

1. 绘制电解槽	301
2. 模拟实验过程	302

第十二章 Flash MX新特性

1. 第一次启动Flash MX	311
2. 不同用户的界面风格	312
3. 图层文件夹	315
4. 符号属性	315
5. 视频支持	316
6. 从模板新建文件	317
7. 新增的网页组件	317

第一章 Flash 动画制作基础

第一节 Flash 中的帧

提到动画，第一个会联想到的是小时候最喜欢看的卡通影片，这些卡通影片，都是事先绘制好一帧一帧的连续动作的图片，然后让它们连续播放，利用人的“视觉暂留”特性，在大脑中便形成了动画效果。

Flash 动画的制作原理也一样，它是把绘制出来的对象放到一格格帧中，然后再来播放。

Flash 中有三种帧：关键帧“Keyframe”、过渡帧“Frame”和空帧“Blank Keyframe”。

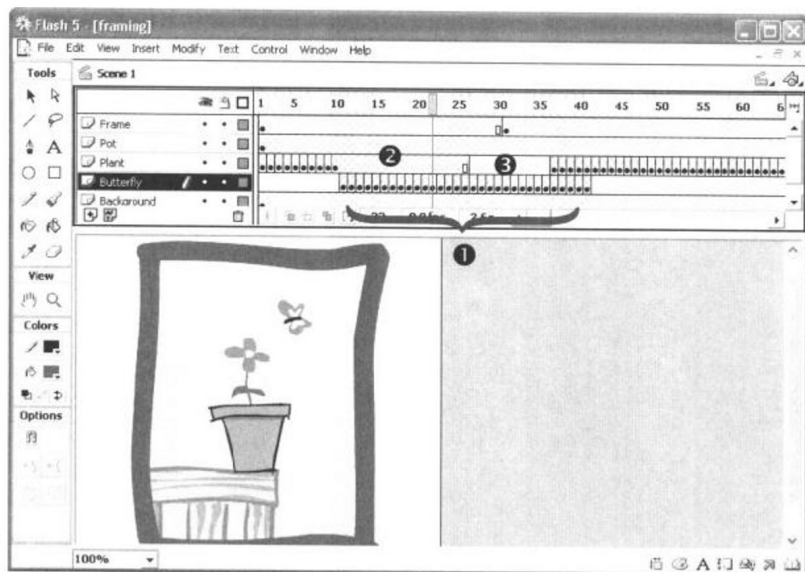


图 1-1-1 帧的类型

关键帧“Keyframe”是动画中具有关键性内容的帧，以一个黑色的实心小圆点来表示；

过渡帧“Frame”为两个关键帧“Keyframe”之间或者关键帧与空帧“Blank Keyframe”之间的帧，它们以灰色显示，多增加一些过渡帧，可以使动画播放的时间持续得久一点。

空帧“Blank Keyframe”里面空无一物，其作用通常是为了清除图层前面帧中的对象。

最简单的 Flash 渐变动画只要确定起止两个关键帧，中间的渐变过程由 Flash 自己去确定，如果两个关键帧之间建立了这种渐变动画，中间的帧呈淡蓝色，并带一个黑色的箭头指示，这些帧也称为过渡帧（如图 1-1-2）。

电脑常识



Flash 简介

Flash 动画是一种矢量动画格式，它由 Macromedia 公司开发的 Flash 软件制作而成，具有声音和交互的效果，采用了“流媒体”技术，播放时像水流那样传送，让动画先下载一部分，再开始播放，然后边下载边播放；它还具有体积小、兼容性好、直观动感、互动性强大等诸多优点，是当今最流行的 Web 页面动画格式。

名词术语



- ① 关键帧
- ② 过渡帧
- ③ 空白帧