



- “发散式思维”与“层进式思维”方式，对比互补。
- 归纳教学，归纳出技能的各种方法。
- 直接点睛，快速找到所需技巧内容。
- 技术总结，指点迷津，道出技术应用真谛。
- 超大容量多媒体教学DVD光盘！

免费
“私人家教”

中文版

Flash 8

动画设计非常讲解

廖志斌 王智强 朱仁成 编著

超值
DVD
超大容量 / 详细视频讲解



清华大学出版社

TP391.41/1778D

2008

中文版 Flash 8 动画设计非常讲解

廖志斌 王智强 朱仁成 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以“归纳教学法”的形式详细介绍了 Flash 8 中文版的实用技术,同时结合实际穿插了大量实例,在写作方法上一改以往的“层进式思维”方式,采用了“发散式思维”方式,将 Flash 实用技术进行了全面的归纳总结,内容包括“创建动画对象的 9 种技能”、“制作动画的 7 种思路”、“实现交互的 4 种方法”、“声音与视频控制的 8 个要点”等。主题突出,内容实用。

本书在写作方式上借鉴了课堂教学的基本思想,采用了“重点内容”、“实例练习”、“技术总结”和“举一反三”这样一个基本教学过程。实例丰富,既有理论讲解,也有上机操作。另外,本书配有课堂实录教学光盘,为读者学习提供了极大的方便。

本书适合于初、中级读者使用,学习过基础教程以后再阅读本书,会有大幅度的提高。另外,本书既适合读者自学,也适合大中专院校、高职高专以及培训班作为 Flash 教材。

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。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 动画设计非常讲解/廖志斌,王智强,朱仁成编著. —北京:清华大学出版社,2008.1

ISBN 978-7-302-16579-8

I. 中… II. ①廖… ②王… ③朱… 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(2007)第 188406 号

责任编辑:许存权 马 丽

封面设计:张 岩

版式设计:李永梅

责任校对:马军令

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:20.75 彩插:2 字数:456 千字

附 DVD 光盘 1 张

版 次:2008 年 1 月第 1 版 印 次:2008 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:39.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:023103-01

前 言

① Flash 介绍

Flash 的发展速度十分迅猛，它是 1996 年才出现的，到 1999 年 5 月，Macromedia 公司推出了 Flash 4，使 Flash 风靡全球，迅速成为交互矢量动画的标准，在网页制作中得到广泛的应用。Flash 技术能够快速发展的重要原因之一是，它生成的文件极小，画面质量高，对网络带宽的要求又非常低，采用的是“流式”动画播放技术，用户不必等到动画下载完毕再去欣赏动画，可以一边下载一边欣赏。另外一个原因是它有强大的动画制作功能，可以生动地表现各种动画效果。

Flash 自诞生之日起就一直在不断地升级、改进，Macromedia 公司于 2005 年 10 月推出了 Flash 8 正式版，它已经从原来的网络动画制作软件彻底演变成了一款大型开发工具，具有广泛的应用。目前，Macromedia 公司已经并入 Adobe 公司，Flash 正式归于 Adobe 公司旗下，相信这种强强联合势必推动 Flash 的迅猛发展。

② 为什么要出版此书

目前，由于 Flash 越来越普及，学习 Flash 的人也越来越多，绝大多数人是通过参加社会培训班来学习的。但是应该看到，目前的计算机培训班存在一些普遍的问题——学校抱怨招生难，学员抱怨学费高、学不会、教学质量差，形成了一种非常尴尬的局面。这里可能有教学质量问题，也可能有学员本身的问题，还有培训机制的问题。不管是哪一方面的问题，学员缴了那么多的学费，结果并没有达到预期的目标。

出版此书的目的就是让读者拥有一位“私人教师”，坐在家就可以体验上培训班的感觉，达到上培训班的目的，为喜欢 Flash 的读者开辟一种新的学习途径，再也不必为缴了昂贵的学费却学不会而苦恼了。

③ 本书有什么特点

学习是一个重复的过程、一个总结的过程。对于计算机软件的学习也是一样，只有不断地重复，才能熟练各项操作；只有不断地总结，才能提高解决问题的能力。本书总结性地介绍了 Flash 的应知应会内容，具有以下独到之处：

✎ 突出归纳教学

大多数图书都采用了“层进式思维”的写作方式，也就是由浅入深、一步一步地讲解每一个工具、命令的使用方法。而本书采用了“发散式思维”的写作方式，每一章围绕一个核心问题分析与讨论不同的解决方法，突出归纳教学，不再像初学时一步一步地介绍软件，而是像总复习一样，归纳出某种技能的各种方法，如“创建动画对象的 9 种手段”。

这样,非常有利于读者提高对软件的整体认识以及解决问题的能力。

❷ 突出案例教学

每一种技能的介绍都采用了“重点内容”、“实例练习”、“技术总结”和“举一反三”的结构安排,这样非常符合教学的过程。既介绍了必要的内容,又通过实例进行了验证,同时还提供了“举一反三”的练习,让读者自行操作,以加深和巩固应知应会内容。

❸ 突出课堂实录

很多计算机图书都配有多媒体教学光盘,但是真正的课堂实录并不多见。有的光盘为追求花哨与唯美,牺牲了很多实质性的教学内容;有的光盘只是简单的录屏配上解说,根本不是教师在讲课,只是配音而已。本书将摒弃这些不足,追求课堂教学的“原音重现”,是一种实实在在讲课的形式,每一节课均录自一线培训教师的课堂教学,从而保证了读者“坐在家上培训班”的目的。

❹ 目录直观明了

表现在图书目录上,本书目录采用了直接点睛的方式,一目了然。如“创建动画对象的 9 种技能”、“动画制作的 7 种思路”、“实现交互的 4 种方法”等,读者马上可以找到需要的内容,并且可以跳跃阅读,不需要按照“第一讲”、“第二讲”等这样的顺序从头阅读。

④ 本书的读者对象

本书适合 Flash 初、中级读者使用,特别适合已经学习过 Flash 基础的读者,也可以作为培训班的教材、高职高专院校相关专业的教材或参考书。

⑤ 学习建议

一书在手,学习无忧。建议读者按如下方法使用本书:

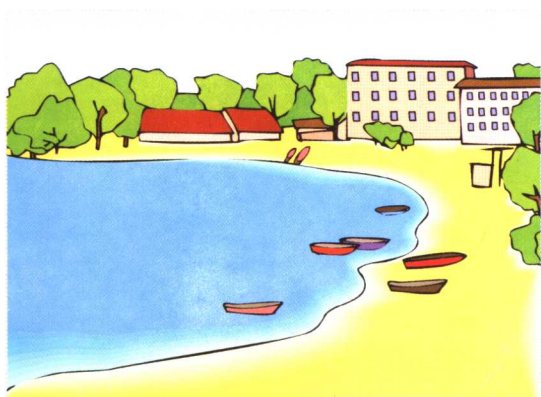
使用光盘认真听好每一堂课————→阅读每一堂课的内容————→根据学习的内容自己动手练习————→使用光盘再听一遍课————→解决不了的问题通过邮箱(或 QQ 群)答疑。

⑥ 创作团队

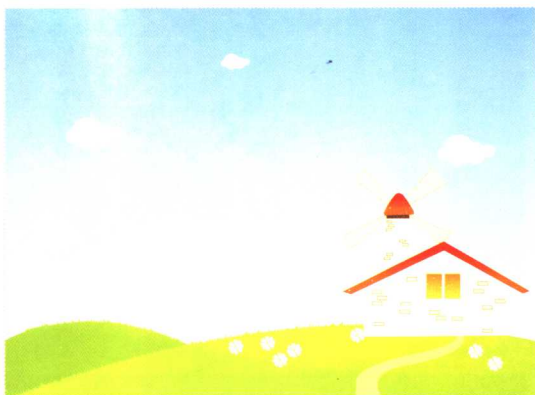
本书的创作团队均来自一线的培训讲师和高职院校的计算机教师,他们有着严谨的教学思想、认真的教学态度、丰富的教学经验、科学的教学方法。由于长期从事计算机软件的应用与推广,都有着独到的见解与独特的教学方法,可以让读者少走弯路,高效地学习 Flash 操作技能。

本书由廖志斌、王智强、朱仁成编写,参与编写的还有孙爱芳、张桂敏、孙为钊、葛秀苓、谭桂爱、朱仁利、于进训等,由于水平有限,书中如有不妥之处,欢迎广大读者朋友批评指正。

乘方工作室



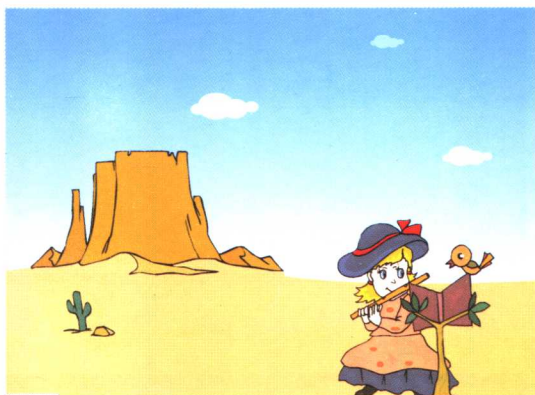
海 边



风 景



特 效 字

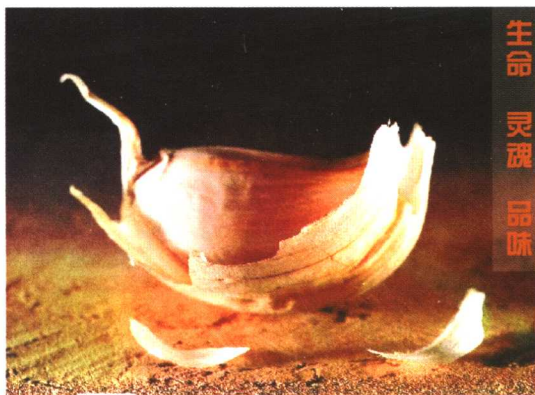


小 小 音 乐 家



纸 风 机

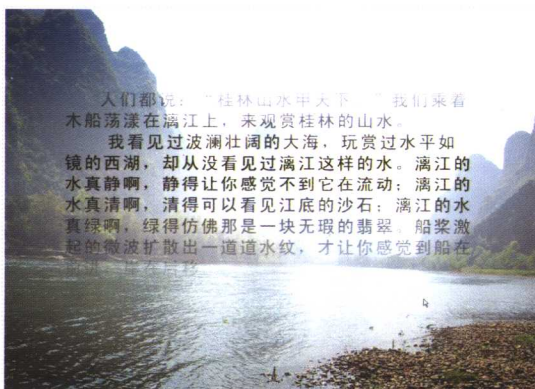
纸 飞 机



生 命 灵 魂 品 味

打 字 效 果

本书范例预览



同步朗读



气 泡



鼠标跟随



滑落的水滴



课 件



手 机 广 告

中文版 Flash 8 动画设计非常讲解

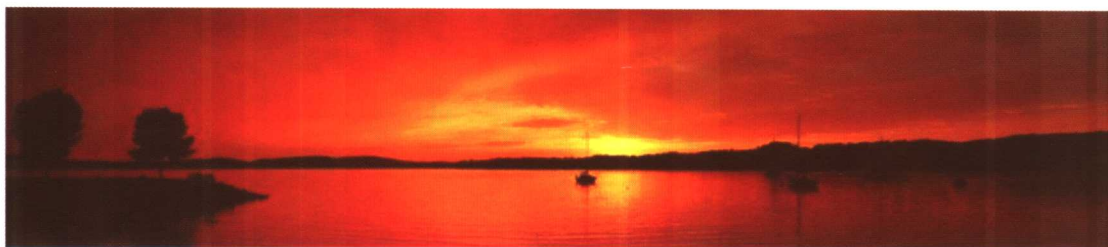


台 历



自然风景 海洋生物 诱人美食 卸载图像

图 片 欣 赏



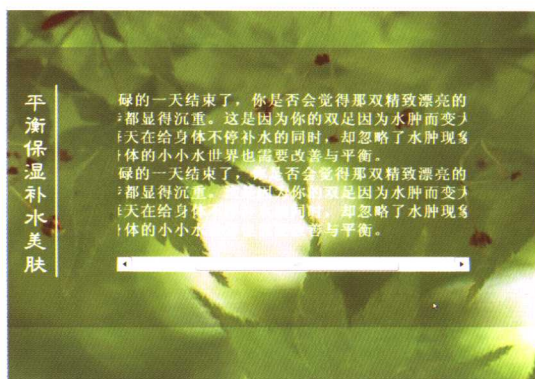
动 态 背 景

预防近视注意事项

- ▶ 不要在躺卧时看书:
- ▶ 不要近距离写字看书:
- ▶ 不要过久看电视、玩电脑:
- ▶ 不要使笔挡住单侧视线:
- ▶ 不要在走路和乘车时看书

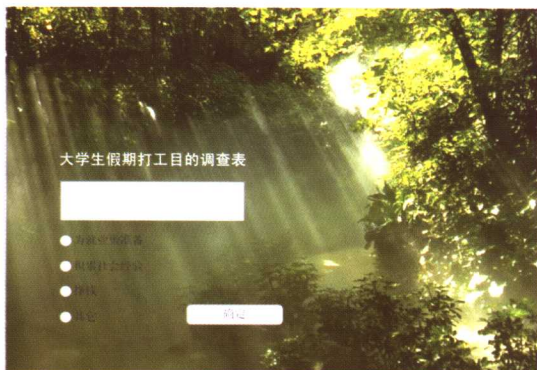


播 放 声 音



滚 动 块

本书范例预览



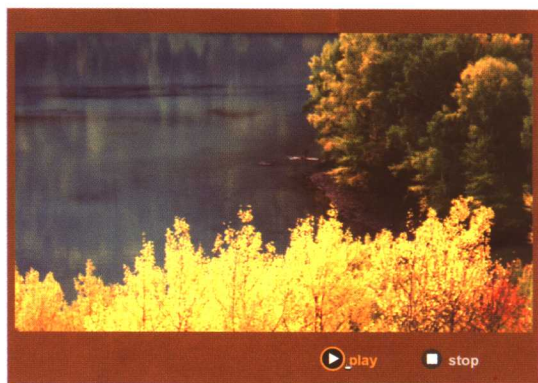
调查表



放大镜



风车



播放图片



拖动元件



女孩

目 录

第一讲 学习 Flash 之前的 5 个基础

1.1 基础一：欣赏动画——Flash 播放器	2
1.1.1 重点内容.....	2
1.1.2 实例练习.....	4
1.1.3 技术总结.....	6
1.2 基础二：启动软件——结识新朋友	7
1.2.1 重点内容.....	7
1.2.2 实例练习.....	10
1.2.3 技术总结.....	13
1.3 基础三：立刻体验——制作一个小动画	13
1.3.1 重点内容.....	13
1.3.2 实例练习.....	15
1.3.3 技术总结.....	19
1.4 基础四：保存文件——物归其位	20
1.4.1 重点内容.....	20
1.4.2 实例练习.....	21
1.4.3 技术总结.....	22
1.5 基础五：发布动画——自己当导演	22
1.5.1 重点内容.....	22
1.5.2 实例练习.....	24
1.5.3 技术总结.....	25

第二讲 创建动画对象的 9 种技能

2.1 技能一：图形工具——绘制苹果图形	28
2.1.1 重点内容.....	28
2.1.2 实例练习.....	30
2.1.3 技术总结.....	35
2.1.4 举一反三.....	36
2.2 技能二：钢笔工具——心心相印	36
2.2.1 重点内容.....	36
2.2.2 实例练习.....	38
2.2.3 技术总结.....	41

2.2.4 举一反三.....	42
2.3 技能三：渐变色——水晶按钮的制作	42
2.3.1 重点内容.....	42
2.3.2 实例练习.....	44
2.3.3 技术总结.....	48
2.3.4 举一反三.....	48
2.4 技能四：导入位图——使用素材中的背景	49
2.4.1 重点内容.....	49
2.4.2 实例练习.....	51
2.4.3 技术总结.....	53
2.4.4 举一反三.....	53
2.5 技能五：导入矢量图——使用外部对象	54
2.5.1 重点内容.....	54
2.5.2 实例练习.....	55
2.5.3 技术总结.....	56
2.5.4 举一反三.....	56
2.6 技能六：复制并应用变形——游泳圈	57
2.6.1 重点内容.....	57
2.6.2 实例练习.....	57
2.6.3 技术总结.....	62
2.6.4 举一反三.....	62
2.7 技能七：文字的使用——特效文字	62
2.7.1 重点内容.....	62
2.7.2 实例练习.....	64
2.7.3 技术总结.....	68
2.7.4 举一反三.....	68
2.8 技能八：图层的使用——漂亮的风景	68
2.8.1 重点内容.....	68
2.8.2 实例练习.....	70
2.8.3 技术总结.....	73
2.8.4 举一反三.....	73
2.9 技能九：元件对象——小小音乐家	73
2.9.1 重点内容.....	73
2.9.2 实例练习.....	76
2.9.3 技术总结.....	79
2.9.4 举一反三.....	80

第三讲 制作动画的 7 种思路

3.1 思路一：逐帧动画——赛马	82
------------------------	----

3.1.1 重点内容.....	82
3.1.2 实例练习.....	82
3.1.3 技术总结.....	86
3.1.4 举一反三.....	86
3.2 思路二：动画补间动画——风车.....	87
3.2.1 重点内容.....	87
3.2.2 实例练习.....	89
3.2.3 技术总结.....	93
3.2.4 举一反三.....	93
3.3 思路三：形状补间动画——字母转变.....	94
3.3.1 重点内容.....	94
3.3.2 实例练习.....	95
3.3.3 技术总结.....	98
3.3.4 举一反三.....	98
3.4 思路四：运动引导层动画——追逐.....	99
3.4.1 重点内容.....	99
3.4.2 实例练习.....	100
3.4.3 技术总结.....	103
3.4.4 举一反三.....	104
3.5 思路五：遮罩动画——万花筒.....	104
3.5.1 重点内容.....	104
3.5.2 实例练习.....	106
3.5.3 技术总结.....	110
3.5.4 举一反三.....	110
3.6 思路六：使用滤镜——动态图像.....	112
3.6.1 重点内容.....	112
3.6.2 实例练习.....	115
3.6.3 技术总结.....	119
3.6.4 举一反三.....	119
3.7 思路七：时间轴特效——送福.....	119
3.7.1 重点内容.....	119
3.7.2 实例练习.....	125
3.7.3 技术总结.....	128
3.7.4 举一反三.....	128

第四讲 制作按钮的5种技巧

4.1 技巧一：使用预设按钮——拿来就用.....	132
4.1.1 重点内容.....	132
4.1.2 实例练习.....	132

4.1.3 技术总结.....	135
4.1.4 举一反三.....	135
4.2 技巧二：制作按钮元件——动态按钮.....	135
4.2.1 重点内容.....	135
4.2.2 实例练习.....	136
4.2.3 技术总结.....	138
4.2.4 举一反三.....	139
4.3 技巧三：合理设置触发区——用文本作按钮.....	139
4.3.1 重点内容.....	139
4.3.2 实例练习.....	139
4.3.3 技术总结.....	141
4.3.4 举一反三.....	142
4.4 技巧四：按钮的其他应用——隐形按钮.....	142
4.4.1 重点内容.....	142
4.4.2 实例练习.....	143
4.4.3 技术总结.....	145
4.4.4 举一反三.....	145
4.5 技巧五：使用组件——提交表单.....	145
4.5.1 重点内容.....	145
4.5.2 实例练习.....	149
4.5.3 技术总结.....	153
4.5.4 举一反三.....	153

第五讲 实现交互的4种方法

5.1 方法一：使用行为（一）——动画的拖动.....	156
5.1.1 重点内容.....	156
5.1.2 实例练习.....	158
5.1.3 技术总结.....	160
5.1.4 举一反三.....	161
5.2 方法一：使用行为（二）——载入与卸载文件.....	161
5.2.1 重点内容.....	161
5.2.2 实例练习.....	163
5.2.3 技术总结.....	168
5.2.4 举一反三.....	168
5.3 方法二：脚本命令（一）——播放控制.....	169
5.3.1 重点内容.....	169
5.3.2 实例练习.....	172
5.3.3 技术总结.....	178
5.3.4 举一反三.....	179

5.4 方法二：脚本命令（二）——载入序列文件	179
5.4.1 重点内容	179
5.4.2 实例练习	181
5.4.3 技术总结	185
5.4.4 举一反三	185
5.5 方法三：使用组件（一）——制作日历	187
5.5.1 重点内容	187
5.5.2 实例练习	188
5.5.3 技术总结	190
5.5.4 举一反三	191
5.6 方法三：使用组件（二）——制作滚动条	191
5.6.1 重点内容	191
5.6.2 实例练习	192
5.6.3 技术总结	196
5.6.4 举一反三	196
5.7 方法三：使用组件（三）——制作导航栏	197
5.7.1 重点内容	197
5.7.2 实例练习	197
5.7.3 技术总结	202
5.7.4 举一反三	202
5.8 方法四：使用输入文本——制作留言本	203
5.8.1 重点内容	203
5.8.2 实例练习	204
5.8.3 技术总结	207
5.8.4 举一反三	207

第六讲 声音与视频控制的 8 个要点

6.1 要点一：导入声音——制作声音按钮	210
6.1.1 重点内容	210
6.1.2 实例练习	210
6.1.3 技术总结	215
6.1.4 举一反三	215
6.2 要点二：编辑声音——声音的效果与同步	216
6.2.1 重点内容	216
6.2.2 实例练习	219
6.2.3 技术总结	223
6.2.4 举一反三	223
6.3 要点三：压缩声音——输出带声音的动画	224
6.3.1 重点内容	224

6.3.2 实例练习.....	226
6.3.3 技术总结.....	227
6.3.4 举一反三.....	227
6.4 要点四：使用行为——音乐播放器.....	228
6.4.1 重点内容.....	228
6.4.2 实例练习.....	229
6.4.3 技术总结.....	234
6.4.4 举一反三.....	234
6.5 要点五：使用组件——控制声音播放.....	234
6.5.1 重点内容.....	234
6.5.2 实例练习.....	235
6.5.3 技术总结.....	237
6.5.4 举一反三.....	237
6.6 要点六：导入视频——使用 flv 格式文件.....	237
6.6.1 重点内容.....	237
6.6.2 实例练习.....	238
6.6.3 技术总结.....	244
6.6.4 举一反三.....	244
6.7 要点七：使用预设行为——视频播放器.....	245
6.7.1 重点内容.....	245
6.7.2 实例练习.....	245
6.7.3 技术总结.....	249
6.7.4 举一反三.....	249
6.8 要点八：使用组件——控制视频播放.....	250
6.8.1 重点内容.....	250
6.8.2 实例练习.....	250
6.8.3 技术总结.....	253
6.8.4 举一反三.....	253

第七讲 典型脚本动画的 5 个案例

7.1 案例一：鼠标跟随.....	256
7.2 案例二：动态背景.....	261
7.3 案例三：上浮的气泡.....	264
7.4 案例四：移动的小球.....	268
7.5 案例五：滑落的水滴.....	271

第八讲 Flash 应用领域的 3 个方面

8.1 方面一：网络广告制作——手机广告.....	278
8.1.1 背景图形的制作.....	278

非常讲解

目 录

8.1.2 第 1 个画面的制作.....	279
8.1.3 第 2 个画面的制作.....	283
8.1.4 第 3 个画面的制作.....	289
8.2 方面二: Flash 课件制作——数学课件	292
8.2.1 课件界面的制作.....	292
8.2.2 动画内容的制作.....	296
8.2.3 添加 Action 脚本.....	306
8.3 方面三: Flash 游戏制作——赛马游戏	307
8.3.1 游戏内容的制作.....	308
8.3.2 添加 Action 脚本.....	313

Flash

中文版 Flash 8 动画设计非常讲解

第一讲

学习Flash之前的

5个基础

- 基础一：欣赏动画——Flash 播放器
- 基础二：启动软件——结识新朋友
- 基础三：立刻体验——制作一个小动画
- 基础四：保存文件——物归其位
- 基础五：发布动画——自己当导演