

全 彩 印 刷



2CD视听
教学光盘

中文版

Flash 8 轻松课堂实录

苑丽芳 编著

经验丰富的茶水博士再开讲堂,让您进行轻松愉快的Flash 8学习之旅。内容更全面,实例更精彩,是国内少有的优秀的Flash 8技能应用的实例范本

2张多媒体视频教学光盘物超所值,教学环境周到体贴,实例讲解步骤详细,手把手教您打造精美绝伦的Flash 8作品

兵器出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全 彩 印 刷



2CD视听
教学光盘



中文版 Flash 8 轻松课堂实录

苑丽芳 编著

经验丰富的茶水博士再开讲堂,让您进行轻松愉快的Flash 8学习之旅。内容更全面,实例更精彩,是国内少有的优秀的Flash 8技能应用的实例范本

2张多媒体视频教学光盘物超所值,教学环境周到体贴,实例讲解步骤详细,手把手教您打造精美绝伦的Flash 8作品

兵器出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

Flash 是一款非常优秀的网络广告、动画短剧与 MTV 设计软件。全书通过问与答以及步骤操作的形式,形象生动地讲解 Flash 8 绘图工具的配合使用(多个绘图工具与菜单命令的结合应用);由浅入深学绘图(绘制几何体、卡通少女等不同的实用图形);制作简单动画(滚动的足球、爬行的蜗牛、跃出水面的海豚等动画的设置);制作文字动画(随风飘落的文字、水纹字、书写文字的羽毛笔等效果的体现);短剧及 MTV 中的动画技巧(吃虫子的公鸡、眨眼的动画、人物走路的动画等技巧设置);声音的编辑与动画配音(用 GoldWave 编辑声音);影片的发布和导出(发布为 Flash 或网页、发布为图像以及导出视频文件)等相关功能。

本书适用于从事或即将从事网络设计、网页制作以及广告设计人员阅读,也可作为各大院校相关专业师生、各类相关培训学员的参考书。

光盘内容:部分实例素材和多媒体视频教学文件。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 轻松课堂实录 / 苑丽芳编著. —北京:
兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2006.11
ISBN 7-80172-718-5

I. 中... II. 苑... 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 087630 号

出版发行:兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区土地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话:(010) 82702660(发行)(010) 62541992(门市)

经 销:各地新华书店 软件连锁店

印 刷:北京天时彩印厂

版 次:2006 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:梁运丽

责任编辑:陈红梅 宋丽华 韩宜波

责任校对:王春桥

开 本:787×1092 1/16

印 张:17.50(全彩印刷)

印 数:1-5000

字 数:385 千字

定 价:48.00 元(配 2 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前言

随着计算机进入千家万户,互联网成了人们日常生活的一部分。看着精美的网络广告、情节感人的动画短剧与MTV,那些大大小小的Flash作品让越来越多的人着迷。于是,一心想学会操作Flash的朋友越来越多。他们其中很大一部分无奈地啃着枯燥的计算机书本,还要经常遇到做不出来的实例,不禁感慨:想学会个软件怎么这么难啊!

为此,我们将易学实用作为宗旨,编写了这本附带2张视频教学光盘的Flash图书,并配有语音讲解。这样,初学者就能在短短几天内轻松地掌握Flash了。

没有接触过Flash没有关系,本书从最简单的小实例讲起。做过几个实例后,会掌握一些基本的操作。书中一个接一个精心设计的实例,每做一个都会有进步,同时那些抽象的概念会随之轻松理解。当将书中的实例做会一大半的时候,你就成为Flash的行家里手了。

本书由苑丽芳主要编写,参与编写和光盘开发的工作人员还有高军锋、王宝娟、赵晋峰、关小娟等。

如果您在学习本书时遇到疑难或有不清楚的地方,欢迎登陆 <http://bf5d.com> 网站寻求解答。

——茶水博士工作室

光盘使用说明

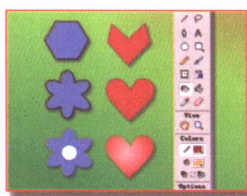
1. 双击光盘根目录下Projector.exe 即运行视听教程,演示视频录像时应能听到语音讲解。
2. 运行环境: Windows98/XP/2000, 赛扬300以上CPU, 16速以上光驱、声卡、音箱。
3. 本书教学实例涉及到的部分素材保存在配套光盘B的【素材】文件夹中。



本书含2张多媒体视频语音教学光盘，您可以用最短时间和最轻松的方法来学习并掌握Flash。

光盘导航图

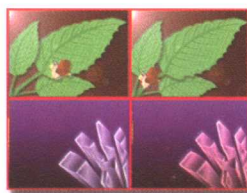
Flash的绘图工具大多数位于主界面内的工具箱上，使用它们可以绘制矢量图形。单击此处演示各种绘图工具及调色面板的使用方法。



Flash 不是专业的绘图软件，所以绘图的技巧就显得很重要。单击此处演示绘图实例，介绍绘图工具在实际操作中的灵活运用。另外，还演示导入和编辑位图的方法。



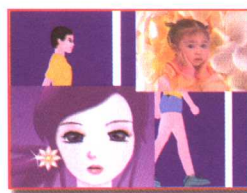
图形和图像怎样才能变成动画呢？单击此处就会恍然大悟。这里演示位移动画、变形动画、变色动画、遮罩动画、路径动画的设置方法。



文字动画与图形动画的设置方法非常相似，但文字动画经常会更多、更灵活地运用动画技巧。单击此处演示多种文字动画的制作过程。

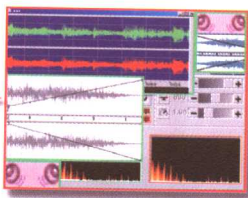
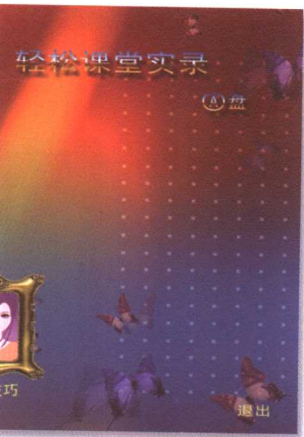


广大Flash爱好者在不断地摸索中积累了许多制作动画的宝贵经验。单击此处演示短剧和MTV中的常用动画技巧，提高动画的表现力。





如果您在学习本书时遇到疑难或有不清楚的地方，请随时与我们联系。



让动画告别无声时代吧。单击此处演示获取声音素材、编辑声音和在Flash中为动画配音的方法。



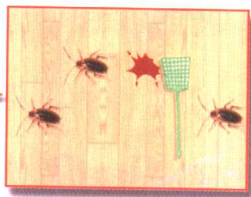
使用按钮是实现影片与观众交互的简捷方法，通过单击按钮可以来控制影片的播放、链接等功能。单击此处演示怎样制作按钮和为按钮赋予交互功能的方法。



当学会动画的制作和配音技巧后，几乎所有的人都尝试着去做个短剧和MTV，但第一次当导演可不是件易事。单击此处演示一部MTV的制作全过程。



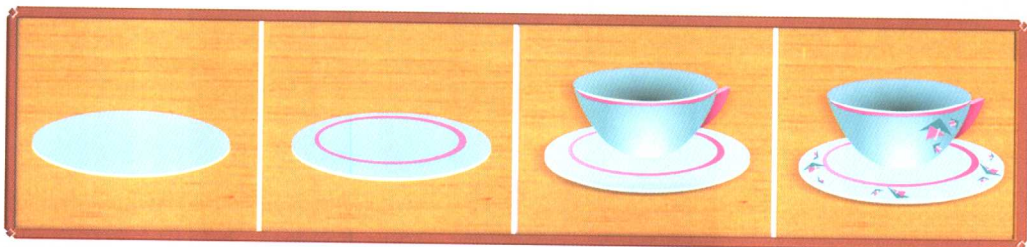
在Flash中编程使用的是Action脚本语言。单击此处讲述一些Action语言的基本应用。



单击此处演示一个Flash小游戏的制作过程。



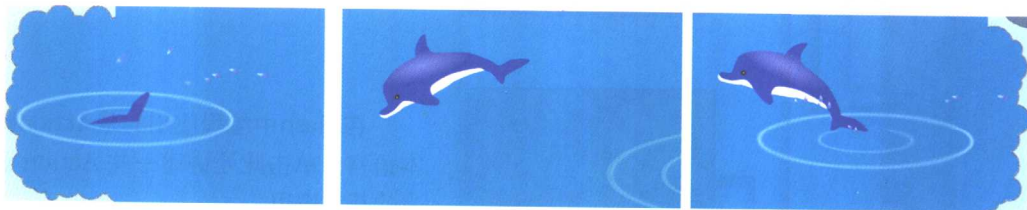
本书部分内容



绘制茶杯（第1章）



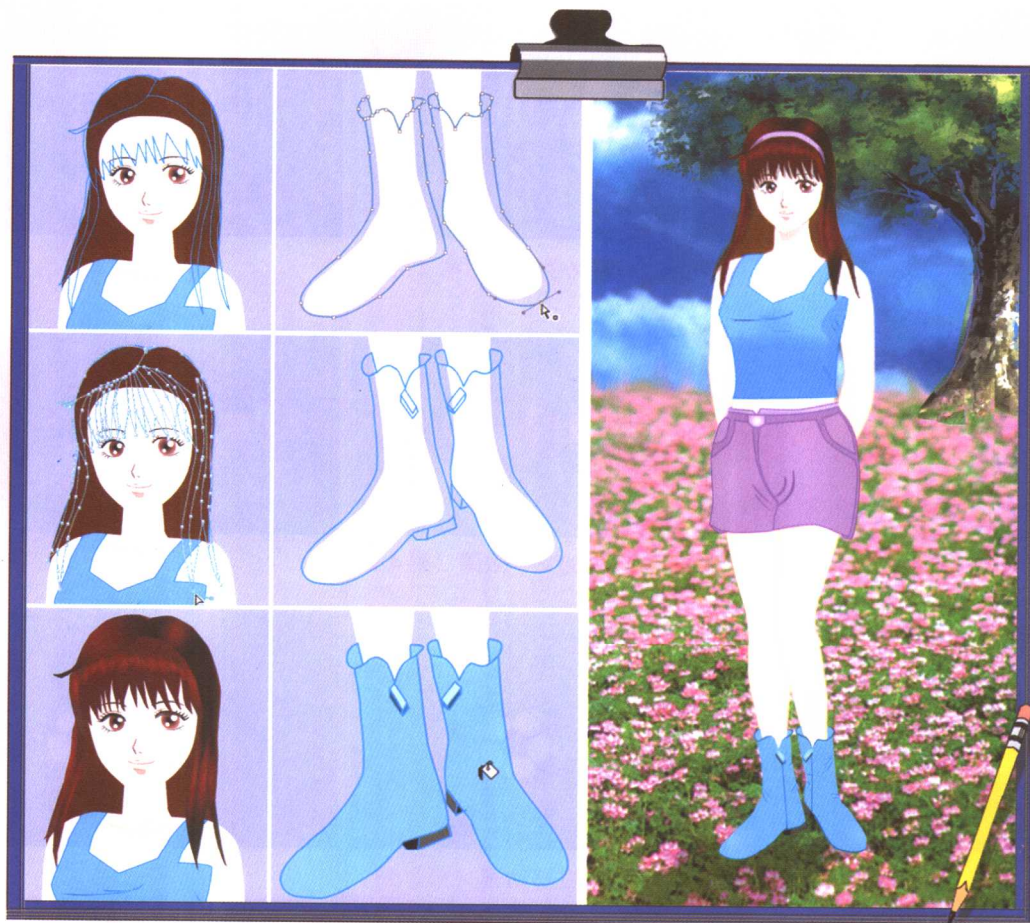
为图形添加倒影、编辑位图（第2章）



海豚跳入水中的动画（第3章）



沿路径爬行的蜗牛（第3章）



绘制卡通少女 (第2章)



变换颜色的文字动画 (第4章)



残影动画 (第4章)



自动书写文字的羽毛笔（第4章）



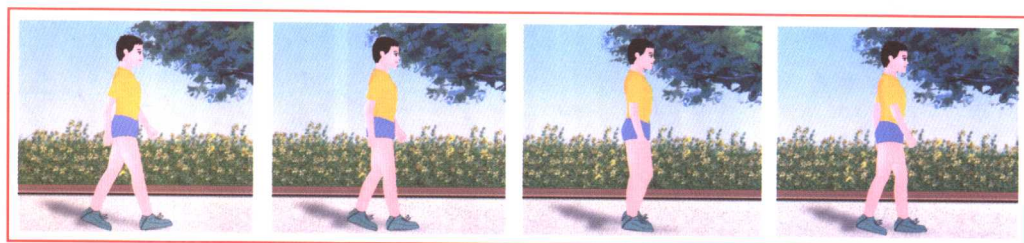
放大镜放大的文字效果（第4章）



位移动画（第3章）



人物的淡入淡出效果（第6章）



走路动画（第5章）



流泪动画（第5章）



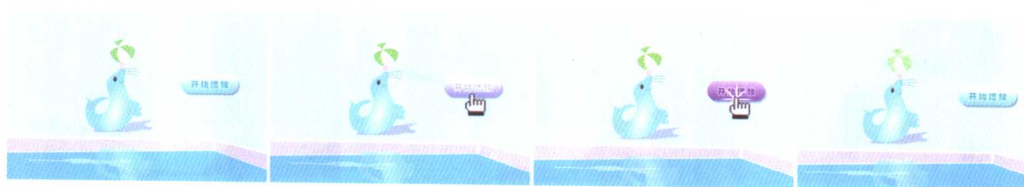
沙漠中行走的驼队（第5章）



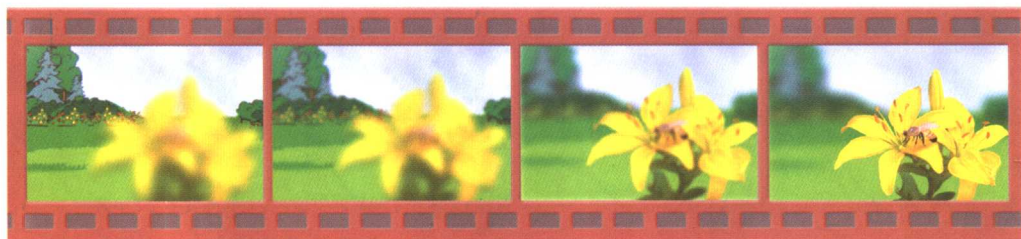
推镜头的动画（第5章）



公鸡吃虫子的动画（第5章）



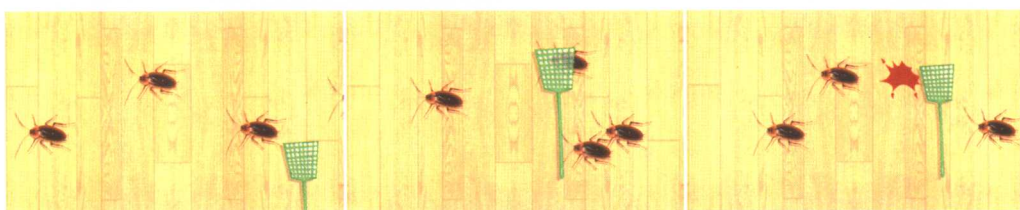
按钮控制动画的播放（第8章）



镜头的运用 (第6章)



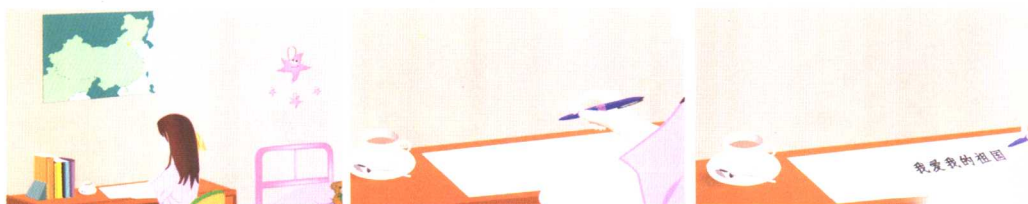
隐形按钮 (第8章)



打蟑螂的小游戏 (第8章)



MTV 中的场景 (第9章)



MTV 中的场景 (第9章)

第1章 初识绘图工具 1

1.1 绘图工具的使用方法 2

1.1.1 绘图工具详解 3

1.1.2 本节小结 26

1.1.3 课后练习 27

1.2 绘制茶杯 27

1.2.1 绘制茶杯的托盘 27

1.2.2 绘制茶杯的图形 29

1.2.3 绘制茶杯的把手 30

1.2.4 为茶杯填充合适的颜色 30

1.2.5 课后问答 32

1.2.6 课后练习 33



第2章 由浅入深学绘图 35

2.1 由几何体组成的图形 36

2.1.1 绘制足球 36

2.1.2 燃烧的蜡烛 39

2.1.3 手提箱 41

2.1.4 绘制图形的倒影 43

2.1.5 现场问与答 46

2.1.6 本节小结 47

2.1.7 课后练习 48

2.2 绘制卡通少女 48

2.2.1 绘制轮廓底稿 49

2.2.2 绘制眼睛图形 50

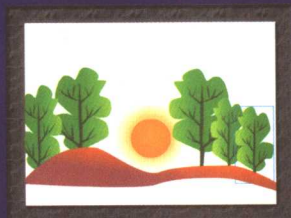
2.2.3 绘制眉、鼻、口 51

2.2.4 绘制头发 51

2.2.5 绘制发带 53

2.2.6 绘制靴子 54

2.3 导入外界图片 55

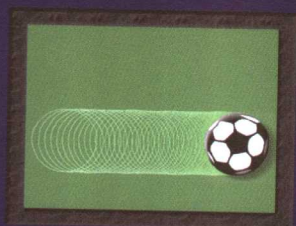




2.3.1 导入位图	56
2.3.2 编辑位图	56
2.3.3 将位图转换为矢量图形	57
2.3.4 导入透空图像	58
2.3.5 本节小结	59
2.3.6 课后练习	60

2.4 绘图小知识	60
-----------------	----

第3章 制作简单动画



3.1 滚动的足球	67
3.1.1 导入足球图像	67
3.1.2 使用滤镜添加阴影	68
3.1.3 制作足球滚动的位移动画	69
3.1.4 设置旋转动画	70
3.1.5 为足球运动设置加速度	70



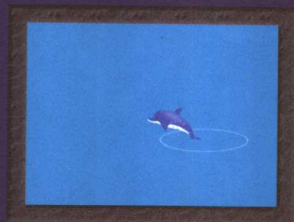
3.2 沿路径爬行的蜗牛	71
3.2.1 绘制蜗牛图形	72
3.2.2 将图形转换为元件	73
3.2.3 导入背景图片	73
3.2.4 为蜗牛设置路径动画	74
3.2.5 调整动画	75
3.2.6 现场问与答	76



3.3 变形动画	77
3.3.1 绘制变形前与变形后的两个图形	77
3.3.2 设置两个图形之间的变形动画	78
3.3.3 课后问与答	79



3.4 海底水晶	80
3.4.1 绘制背景图形	80
3.4.2 绘制水晶图形	81
3.4.3 绘制水珠图形	81
3.4.4 水珠逐渐透明的动画效果	82



3.4.5 为水晶制作变色效果	84
3.4.6 现场问与答	85
3.5 跃出水面的海豚	85
3.5.1 绘制海豚元件	86
3.5.2 制作海豚跳跃的动画	86
3.5.3 设置遮罩效果	87
3.5.4 制作【水纹】元件	88
3.5.5 制作【水纹动画】元件	89
3.5.6 在场景中加入【水纹动画】	90
3.5.7 现场问与答	91
3.5.8 课后练习	91

第 4 章 制作文字动画



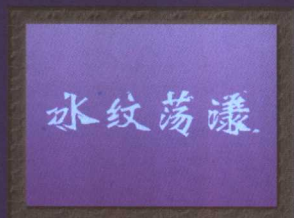
4.1 随风飘落的文字	94
4.1.1 输入文本	95
4.1.2 为文字添加滤镜效果	95
4.1.3 设置文字飘落的效果	96



4.2 被光束照亮的文字	99
4.2.1 输入文本	99
4.2.2 制作【光影】元件	99
4.2.3 设置【光影】元件的位移动画	100
4.2.4 将【文本】图层设置为【遮罩层】	102



4.3 外框闪烁的霓虹灯文字	103
4.3.1 制作背景图形	103
4.3.2 为文字添加边框线	104
4.3.3 设置边框线同时变色	104
4.3.4 设置逐字变换颜色的动画效果	105
4.3.5 为所有文字图形添加外框	107
4.4 文字运动的残影效果	108
4.4.1 制作文字元件	108
4.4.2 为文字添加滤镜效果	109



4.4.3 为图形元件设置动画效果	110
4.4.4 为图形元件设置残影效果	110
4.5 水纹字	112
4.5.1 制作两个文本图层	113
4.5.2 制作水纹元件	113
4.5.3 制作水纹动画	114
4.5.4 复制多个水纹动画	115
4.6 书写文字的羽毛笔	116
4.6.1 将文本设置为引导路径	116
4.6.2 导入“羽毛笔”	117
4.6.3 设置羽毛沿文字轮廓运动	117
4.6.4 书写出文字	119
4.7 被放大镜放大的文字	120
4.7.1 绘制文本的遮罩图形	121
4.7.2 为文本设置遮罩效果	122
4.7.3 制作【放大文字】的动画	122
4.7.4 制作【放大遮罩】	123
4.7.5 对小文本【矩形遮罩】进行调整	124
4.7.6 为动画添加【放大镜】图形	125
4.7.7 加入放大镜后的文字放大动画	125

第5章 短剧及MTV中的动画技巧

5.1 吃虫子的公鸡	128
5.1.1 绘制公鸡图形	129
5.1.2 将图形转换为元件	131
5.1.3 制作虫子元件	131
5.1.4 制作公鸡刨土的动作	132
5.1.5 制作虫子出现的动画	133
5.1.6 制作公鸡后退的动作	133
5.1.7 设置公鸡低头的动作	135
5.1.8 设置公鸡张嘴吃虫子的动作	135
5.1.9 设置公鸡抬头的动作	136



5.1.10 设置公鸡吃虫子的动作	136
5.1.11 将公鸡吃虫子的动画 设置为元件	137
5.1.12 导入背景图像	138
5.2 飘过的尘土	138
5.2.1 绘制“尘土”图像	139
5.2.2 导入背景透空的图像	140
5.2.3 设置尘土飞扬的动画	141
5.2.4 现场问与答	142
5.3 头发飘扬的动画	143
5.3.1 使用变形补间制作头发 飘扬的效果	143
5.3.2 使用动作补间制作头发 飘扬的效果	145
5.4 眨眼的动画	146
5.4.1 绘制人物睁眼与闭眼的图形	146
5.4.2 设置眨眼动画	147
5.5 流泪的动画	148
5.5.1 制作【泪滴】、【泪光】元件	149
5.5.2 制作【泪光闪闪】动画	149
5.5.3 设置【泪滴动画】	151
5.5.4 设置【泪痕动画】	151
5.5.5 设置眼睛半闭时的动画效果	152
5.5.6 设置闭眼时的动画效果	153
5.6 人物走路的动画	155
5.6.1 绘制人体各部位元件	155
5.6.2 设置走路动画	156
5.6.3 调整动画效果	157
5.6.4 背景不动的行走动画	159
5.6.5 人物不动而背景后退的行走动画	160
5.6.6 现场问与答	161

第6章 镜头的使用 163

6.1 摇镜头、推镜头、游览镜头 165

6.1.1 摇镜头效果 165

6.1.2 推镜头效果 167

6.1.3 游览镜头效果 168



6.2 镜头切换时的过渡效果 170

6.2.1 淡入与淡出效果 170

6.2.2 变黑淡入与淡出 172

6.2.3 变白淡入与淡出 173

6.2.4 透明淡入与淡出 173

6.3 模拟景深效果 175

第7章 声音的编辑与动画配音 179

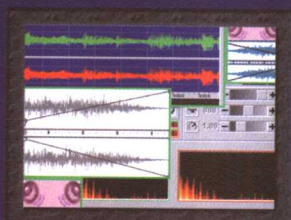
7.1 用 Windows 的录音机 180

7.1.1 录制声音 180

7.1.2 截取一段声音 181

7.1.3 衔接两段声音 181

7.1.4 混合两段声音 182



7.2 用 GoldWave 编辑声音 182

7.2.1 GoldWave的工作界面 182

7.2.2 快捷按钮功能详解 183

7.2.3 使用GoldWave录音 187

7.2.4 抓取VCD或CD中的声音 188

7.2.5 截取一段声音 188

7.2.6 混合两段声音 189

7.2.7 去除声音中的噪音 189

7.2.8 声音的淡入淡出 190

7.2.9 声音的特殊效果 191



7.3 Flash 动画的配音方法 192