

海峡两岸资深电脑人合力打造
精品电脑入门书——“三遍就会”

看着光盘 **演示** 一遍

跟着光盘 **练习** 一遍

随盘独立 **操作** 一遍



三遍就会

Think 思维书渊 组编

Flash 8 — 轻松做闪客



附赠超值多媒体教学光盘：

- ◆ 高度互动的情景教学
- ◆ 轻松愉快的学习界面
- ◆ 结合实际的评价练习
- ◆ 方便快捷的在线支持

 **机械工业出版社**
CHINA MACHINE PRESS



海峡两岸资深电脑人合力打造
精品电脑入门书——“三遍就会”

看着光盘 **演示** 一遍

跟着光盘 **练习** 一遍

随盘独立 **操作** 一遍



三遍就会

Think 思维书渊 组编

Flash 8 — 轻松做闪客



附赠超值多媒体教学光盘：

- ◆ 高度互动的情景教学
- ◆ 轻松愉快的学习界面
- ◆ 结合实际的评价练习
- ◆ 方便快捷的在线支持



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书以最新版的 Flash 8 动画设计软件为例，由浅入深地介绍 Flash 8 最常用、最基础的各项功能和使用技巧。内容包括：动画制作原理和构成元素、动画图形和文字设计、动作和形状补间动画，以及引导线动画设计、时间轴特效设计、多媒体音效与视频应用、行为与动作设计等。

本书通过图文并茂的解说方式，实用易懂的操作步骤，内容丰富的多媒体教学光盘，使读者在了解动画设计原理的同时，能快速掌握各种动画设计的方法和技巧。

本书适用于 Flash 动画初学者使用，也可作为电脑初级培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8——轻松做闪客 / Think 思维书渊组编. —北京:
机械工业出版社, 2006.12
(三遍就会系列丛书)
ISBN 7-111-20596-0

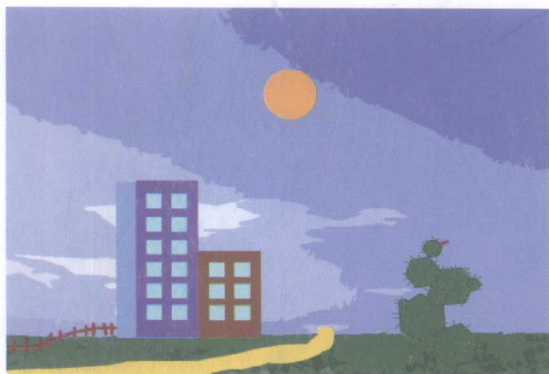
I. F... II. T... III. 动画—设计—图形软件,
Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 155719 号

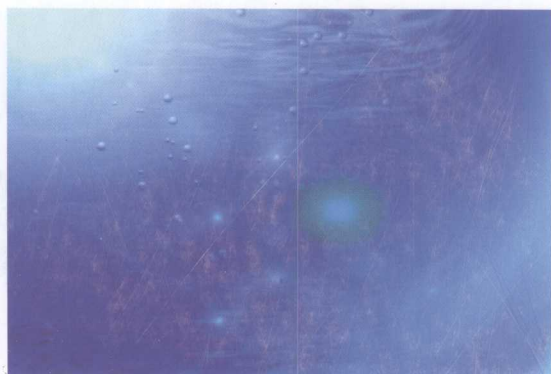
机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)
策划编辑: 丁 诚 责任编辑: 李利健 责任印制: 李 妍
北京铭成印刷有限公司印刷

2007 年 1 月第 1 版第 1 次印刷
185mm × 260mm · 15.5 印张 · 374 千字
0001—6000 册
定价: 33.00 元 (含 1CD)

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换
销售服务热线电话: (010) 68326294
购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643
编辑热线电话: (010) 88379739
封面无防伪标均为盗版



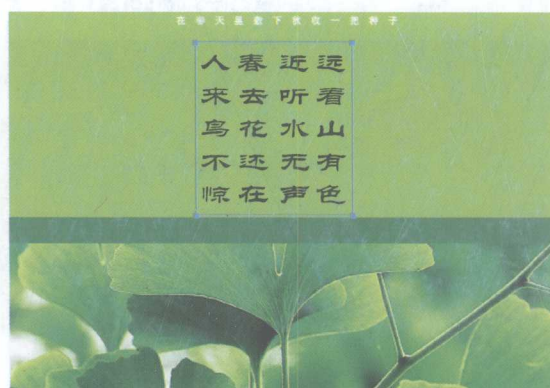
▲ 使用绘制工具绘制的房子、植物等
(详细内容见 4.1.8 节)



▲ 制作的透明渐变小球
(详细内容见 4.5.5 节)



▲ 填充图形整合设计成果
(详细内容见 4.4.4 节)



▲ 输入并排版的段落文字
(详细内容见 5.1 节)



▲ 制作文字滚动条
(详细内容见 5.2.3 节)



▲ Flash 动画中的矢量图
(详细内容见 1.1.1 节)



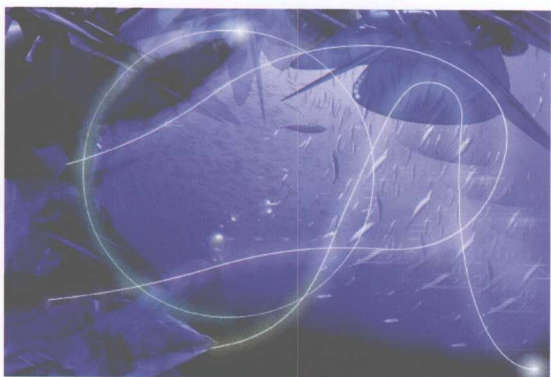
▲ 动画补间制作的昆虫缩放动画
(详细内容见 6.2.2 节)



▲ 落叶旋转飘落的动画
(详细内容见 6.2.4 节)



▲ 制作落叶归根的效果
(详细内容见 6.4 节)



▲ 小球沿着曲线飞舞的动画
(详细内容见 7.2.4 节)



▲ 复制出来的雪花效果
(详细内容见 8.1.3 节)



▲ 特效的应用
(详细内容见 8.4.2 节)





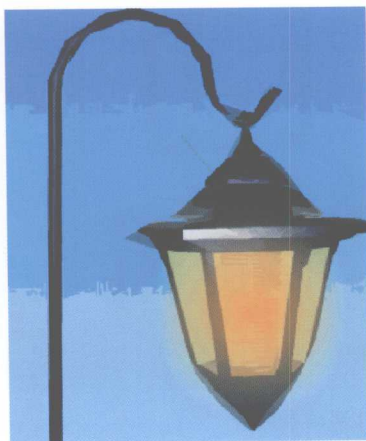
▲ 时间轴特效中的文字展开效果
(详细内容见 8.2.1 节)



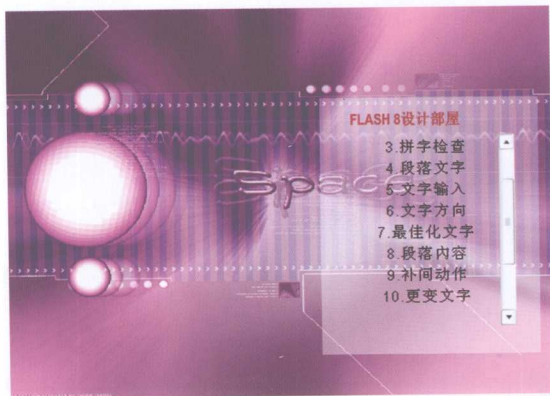
▲ 精灵舞动的动画
(详细内容见 7.3 节)



▲ 场景转换特效动画
(详细内容见 8.3.2 节)



◀ 模糊特效制作出来的忽明忽暗灯笼
(详细内容见 8.2.3 节)



▲ 文字字段加入滚动条后的效果
(详细内容见 5.2.5 节)



▲ 可在网络上播放的 SWF 格式文件
(详细内容见 2.1 节)





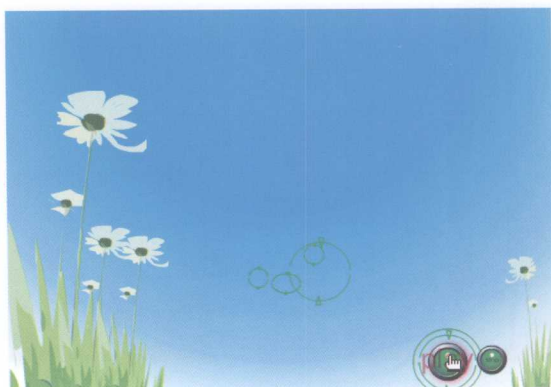
▲ 运行 EXE 格式的动画
(详细内容见 2.1 节)



▲ 动画中插入的多媒体播放动画
(详细内容见 9.1 节)



▲ 在动画中载入外部动画播放
(详细内容见 10.2.3 节)



▲ 按钮控制动画中音乐的播放
(详细内容见 10.3 节)



▲ 场景之间进行跳转的动画
(详细内容见 10.4.3 节)



▲ 使用按钮控制动画中影片播放的动画
(详细内容见 10.5 节)

丛书序

2006年,我们——来自海峡两岸的资深电脑图书出版人——会聚在北京,研讨和展望电脑入门级图书的现状与发展。

大家普遍认为,内地图书的知识含量丰富,但对初学者来说,起点偏高,可操作性略显不足,易产生学习瓶颈;而台湾地区的图书具有操作性强,能使初学者快速入门,现学现用的特点。于是,我们联手策划了这套综合两岸图书特点,专为满足内地读者需求的电脑入门级系列丛书。

现在,您看着的正是我们为您精心策划的这套“三遍就会”系列丛书。

作为一套面对电脑初级读者的入门级丛书,“三遍就会”的主要策划思想在于:遵循人在学习中运用记忆过程的“识记—回忆—再认识”规律,相对应地按照“概念理解—巩固学习—评测练习”的顺序编写,并在随书配带的光盘中安排了“演示—练习—操作”环节,使读者看着光盘演示一遍,跟着光盘练习一遍,随盘独立操作一遍,就能真正实现“三遍就会”。

● 丛书主要内容

本套丛书涵盖电脑初学者必需的基础知识和常用软件,以及电脑应用中常见的问题。以当前应用最广泛的软硬件产品作为主要讲解对象,能满足各种不同层次与需求的初学者。丛书包括以下12册图书:

1. 电脑入门轻松起航
2. 电脑办公轻松解决
3. Excel 2003 电子表格轻松制作
4. Photoshop CS2 图像设计轻松入门
5. Flash 8 ——轻松做闪客
6. 常用工具软件轻松掌握
7. 五笔打字轻松过关
8. 电脑上网轻松行
9. 系统安装 / 备份 / 优化 / 重装轻松实现
10. 买 / 装 / 修电脑轻松驾驭
11. 局域网组建与应用轻松上手
12. Windows XP 轻松玩转

● 丛书主要特色

- 形成式教学结构,易学快查

丛书各册按“内容导读”、“成果展示”、“教学目标”、“使用方法”、“巩固学习”、“评测练习”的顺序结构编写,通过“单一目标学习”、“综合目标整合”的“逐步形成课程安排方式”,



达到最佳的学习效果。内容采用“情境式举例说明”、“流程式步骤讲解”、“全图解示范”方式，以达到图文结合、快学、易学与快速查找复习知识点的目的，再辅以“概念示意图”、“补充”、“注意”、“小技巧”等补充内容使学习更深入更完整。

- 情境式教学，现学现用

了解软件功能并不困难，问题在于，不知道什么时候使用和应该怎样使用。因此丛书在知识点、应用点、操作点三方面，通过“应用情境解说”的方式引导学习，使读者能快速直观地理解，并将所学知识实际应用于课程练习或工作实践，达到现学现用的目标。

- 流程式全图解，马上学会

“情境式举例说明”与“成果展示图”：使学习更直观快速。

“流程式步骤解说”：一个步骤一种方法，学得更多、更完整。

“全图解示范”：直观的操作，快速的学习，可以立竿见影地做出结果。

“应用示范图解”：不止学会一种方法，而是学到多种应用。

“概念示意图”：使晦涩难懂的知识变成简单易懂。

- 双色印刷，轻松阅读

本系列丛书以舒适的蓝色标出标题重点、标示线，并搭配精美的版式设计，解决了因色彩纷繁而难以久读的问题，从而提高学习效率。

- 书盘结合，互动学习

丛书附赠功能强大、完整的多媒体教学光盘。书盘结合、内容紧扣、直观互动、有趣实用、“三遍就会”。

不需要安装教学软件：通过“视频语音教学演示”、“模拟上机与测验练习影片”、完成操作学习。例如，学习Word文字处理软件，可以在不安装该软件的电脑中，通过视频影片进行软件操作练习与测验。

实例交互练习：可缩小视频进行教学，方便打开练习文档，一边看视频一边进行操作。

学习成果记录与追踪学习：记录你学到了哪里、学了什么、评测分数，并提示您哪些课程需要加强练习。

学习评测与评测反馈：马上看分数、答错题目看解释、答完题目给您反馈意见。

- 在线支持，答疑解惑

如果您在阅读本书或使用光盘的过程中遇到问题，可以登录我们专门为本系列丛书建立的论坛 <http://www.thinkpress.com.cn>，我们将随时为您提供相关的技术支持。

● 丛书读者对象

本系列丛书适合电脑初学者或初学某种电脑软件的读者，也可作为各类计算机培训学校和培训机构的培训教材。

书中如有疏漏和不足之处，恳请专家和读者不吝赐教。



多媒体教学光盘使用说明

“三遍就会”系列丛书根据每一册图书的内容，设计了包含演示、互动练习、互动测验、上机练习、课后测评等多项功能的多媒体教学光盘，堪称目前市场上功能最全的教学光盘。

光盘运行环境

最佳运行环境	一般运行环境
P4 及以上 PC	PII 及以上 PC
256 MB 以上内存	128 MB 以上内存
52 倍速以上光驱	16 倍速以上光驱
屏幕分辨率 1024 × 768 像素	屏幕分辨率 1024 × 768 像素
Windows XP/Vista 操作系统	Windows 98/2000/XP/2003 操作系统

光盘操作方式

将光盘放入光驱中，电脑会自动运行光盘中的多媒体教学程序，进入主画面后即可使用。如果您的电脑无法自动运行光盘中的程序，请在“我的电脑”对话框中用鼠标右键单击光驱所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令即可。

主画面

- ① 选择学习章节。
- ② 继续前一次的学习。
- ③ 进入“互动练习”模式。
- ④ 进入“互动测验”模式。
- ⑤ 进入“上机练习”模式。
- ⑥ 进入选定课程的“课后测评”。
- ⑦ 进入光盘使用说明、在线服务与自动展示学习。
- ⑧ 显示学习成果。
- ⑨ 选择“练习档案”进入“上机练习”。



视频课程演示

- ① 进入课程的演示、练习或测验学习。
- ② 视频文件教学控制。
- ③ 视频文件语音、音乐与音量控制。
- ④ 同步显示语音解说旁白。
- ⑤ 进入“上机练习”模式。



迷你模式



- ① 返回“视频课程演示”模式。
- ② 选择“控制”或“自动”播放学习模式。
- ③ 隐藏/展开视频提示小窗口。

练习与操作模式

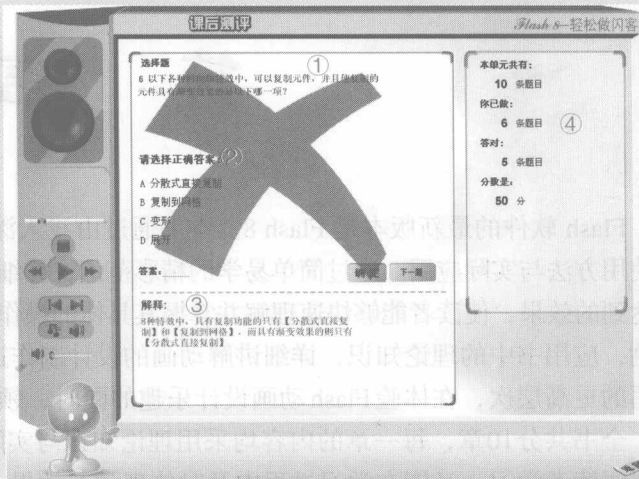
- ① 互动视频练习操作提示。
- ② 视频画面操作。



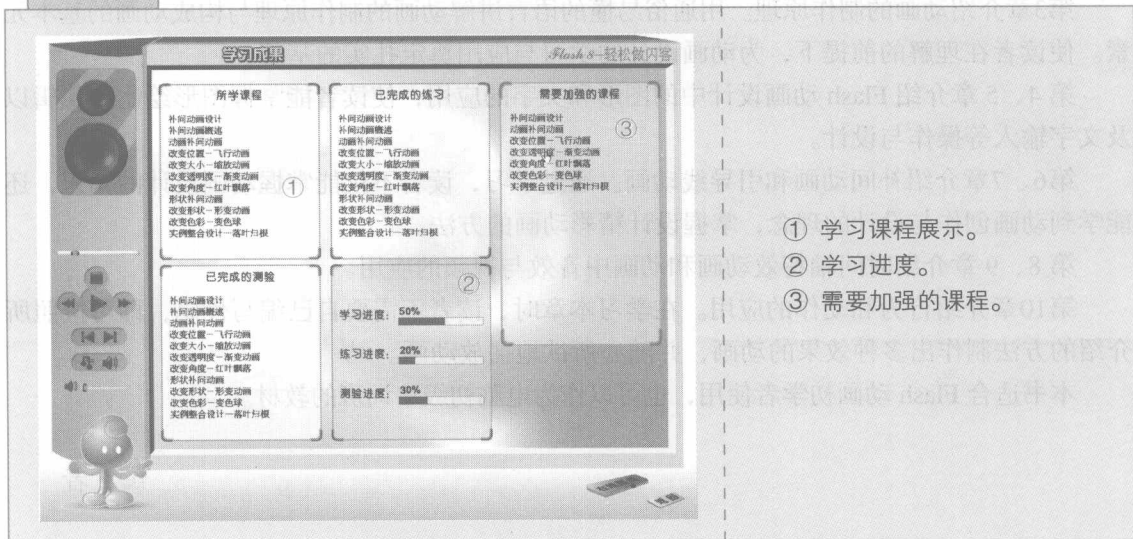
- ③ 语音说明。
- ④ 互动视频测验提示。
- ⑤ 互动视频。

课后测评

- ① 题目。
- ② 备选答案选项。
- ③ 正确答案解释。
- ④ 测评结果。



学习成果



- ① 学习课程展示。
- ② 学习进度。
- ③ 需要加强的课程。

程序结束方法

多媒体教学光盘在运行过程中，若按下键盘左上角的〈Esc〉键，可结束当前程序。例如，在“主画面”中按下〈Esc〉键可结束程序；在“互动练习”画面中按下〈Esc〉键可返回主画面。



前言

Flash 软件的最新版本是 Flash 8。本书通过由浅入深的方式,逐一介绍 Flash 8 各项功能的使用方法与实际应用。通过简单易学的精彩范例,详细说明各项功能的应用方法以及最终所能达到的效果,使读者能够快速理解并掌握其具体的操作方法。在每章的最后,通过一个综合实例,应用书中的理论知识,详细讲解动画的设计制作过程,有效地引导读者进入Flash设计应用的更高层次,在体验Flash动画设计乐趣的同时,领略Flash 8在创作过程中的实用价值。

全书共分10章,每一章的内容均采用理论知识与实际应用相结合的方式进行讲解,这样既方便读者学习,又能在学习过程中及时体现学习效果,激发读者的学习动力。

第1、2章介绍Flash的基本知识与软件窗口。使读者对软件有一个整体、直观的了解,为后面的学习打下基础。

第3章介绍动画的制作原理。用通俗易懂的语言讲解动画的制作原理与构成动画的基本元素。使读者在理解的前提下,为动画设计的学习与应用奠定扎实的基础。

第4、5章介绍Flash动画设计中的图形和文字的应用,使读者能掌握图形绘制、编辑以及文字输入等操作与设计。

第6、7章介绍补间动画和引导线动画。通过学习,读者不仅能掌握动画设计的知识,还能学到动画创作与设计的理念,掌握设计精彩动画的方法。

第8、9章介绍时间轴特效动画和动画中音效与视频的应用。

第10章介绍行为和动作的应用。在学习本章时,读者不需要自己编写代码,即可按照所介绍的方法制作出多种效果的动画,并随心所欲地播放动画。

本书适合Flash动画初学者使用,也可以作为电脑初级培训班的教材。

编 者



目 录

丛书序

多媒体教学光盘使用说明

前言

1 初识 Flash 8

1.1	Flash 8 的三大特色	2
1.1.1	采用矢量模式的图像平台	2
1.1.2	在动画设计上的魅力	2
1.1.3	在设计应用上的独特性	3
1.2	Flash 8 的美丽外表	3
1.2.1	起始页	3
1.2.2	菜单	4
1.2.3	工具栏	4
1.2.4	工具箱	5
1.2.5	时间轴	5
1.2.6	工作区	6
1.2.7	属性面板	6
1.2.8	面板组合	7
1.3	基本的操作方法	7
1.3.1	调整工具箱位置	7
1.3.2	打开 / 关闭工具栏	8
1.3.3	分离 / 移动面板	8
1.3.4	展开 / 收合面板	9
1.3.5	调整场景显示比例	9
1.4	巩固与练习	10
1.4.1	巩固学习	10
1.4.2	评测练习	11

2 与 Flash 8 的进一步接触

2.1	动画的格式	14
2.2	管理动画文档	15
2.2.1	建立新文档	15
2.2.2	设置文档属性	17
2.2.3	打开旧文档	17



2.2.4	从模板新建文档	18
2.2.5	保存文档	19
2.2.6	另存为新文档	20
2.2.7	将文档另存为模板	20
2.3	设置工作环境	21
2.3.1	设置首选参数	21
2.3.2	自定义工具面板	26
2.3.3	设置键盘快捷键	27
2.4	巩固与练习	28
2.4.1	巩固学习	28
2.4.2	评测练习	28

3

动画制作原理和库

3.1	动画的原理和构成元素	32
3.1.1	Flash 动画原理	32
3.1.2	动画构成元素	32
3.2	动画物件	35
3.2.1	图形	35
3.2.2	文本	36
3.2.3	动画元件	37
3.2.4	多媒体	38
3.3	库的应用	39
3.3.1	库的使用	39
3.3.2	导入/导出媒体素材	42
3.3.3	使用公用库	43
3.4	巩固与练习	44
3.4.1	巩固学习	44
3.4.2	评测练习	44

4

巧手绘制创新图形

4.1	绘制基本图形	48
4.1.1	绘图的一般规则	48
4.1.2	绘制圆形或椭圆形	49
4.1.3	绘制矩形或正方形	50
4.1.4	绘制多边形或星形	51
4.1.5	绘制直线	51
4.1.6	自由绘制曲线	53
4.1.7	绘制任意图形	53
4.1.8	实例整合设计——我家在那里	55
4.2	修改图形	59
4.2.1	交换位图	59
4.2.2	将位图转换为矢量图	60
4.2.3	选取与修改图形	60



4.2.4	改变图形细部形状	62
4.2.5	图形形状优化	65
4.2.6	将线条转换为填充	67
4.2.7	柔化填充边缘	67
4.2.8	擦除图形	68
4.3	编辑图形	69
4.3.1	重叠图形	69
4.3.2	组合图形	70
4.3.3	变形图形处理	71
4.3.4	旋转与翻转图形	72
4.4	填充图形	74
4.4.1	填充线条色彩	74
4.4.2	填充图形色彩	75
4.4.3	复制填充色彩	76
4.4.4	实例整合设计——彩虹猫	76
4.5	编辑图形色彩	77
4.5.1	改变色彩填色类型	77
4.5.2	修改图形色彩效果	78
4.5.3	设置透明的填色色彩	79
4.5.4	变更渐变色彩效果	79
4.5.5	实例整合设计——海中精灵	80
4.6	巩固与练习	81
4.6.1	巩固学习	81
4.6.2	评测练习	82

5

动画里的文字与段落

5.1	静态文本	86
5.1.1	静态文本的输入	87
5.1.2	调整文本区域大小	88
5.1.3	设置文字属性	89
5.1.4	制作上下标文字	91
5.1.5	文字优化处理	92
5.1.6	更改文字方向	93
5.1.7	实例整合设计——透明商标	94
5.2	段落文字	95
5.2.1	对齐段落文字	95
5.2.2	调整段落字距	96
5.2.3	制作可卷动的内容	97
5.2.4	检查拼写	98
5.2.5	实例整合设计——卷动菜单	99
5.3	巩固与练习	100
5.3.1	巩固学习	100
5.3.2	评测练习	101



6

补间动画设计

6.1 补间动画概述	106
6.1.1 动画补间动画	107
6.1.2 形状补间动画	107
6.2 动画补间动画	107
6.2.1 改变位置——飞行动画	107
6.2.2 改变大小——缩放动画	109
6.2.3 改变透明度——渐变动画	112
6.2.4 改变角度——红叶飘落	114
6.3 形状补间动画	116
6.3.1 改变形状——形变动画	116
6.3.2 改变色彩——变色球	117
6.4 实例整合设计——落叶归根	119
6.5 巩固与练习	123
6.5.1 巩固学习	123
6.5.2 评测练习	124

7

高级动画设计

7.1 设计形状提示点动画	130
7.1.1 形状提示点使用原则	130
7.1.2 增加 / 删除形状提示点	131
7.1.3 用形状提示点控制动画变化	131
7.1.4 实例整合设计——1 转换为 2	132
7.2 设计引导线动画	137
7.2.1 引导线使用须知	137
7.2.2 制作曲线路径动画	137
7.2.3 制作圆形路径动画	139
7.2.4 实例整合设计——缥缈虚空	142
7.3 实例整合设计——舞动精灵	149
7.4 巩固与练习	153
7.4.1 巩固学习	153
7.4.2 评测练习	154

8

时间轴特效应用

8.1 特效设计技巧	162
8.1.1 复制到网格特效	162
8.1.2 分散式直接复制特效	164
8.1.3 实例整合设计——雪舞纷飞	166
8.2 效果特效设计	169
8.2.1 展开特效	169
8.2.2 投影特效	170

