

☒ 新设计人技能速成丛书

Broadview
www.broadview.com.cn

Flash 8 中文版 白金特技 经典实例速成

九州星火传媒 编著

☒ 本书多媒体文件为书中实例素材、
作品欣赏与实例教学演示文件



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

新设计人技能速成丛书

Flash 8 中文版

白金特技经典
实例速成

九州星火传媒 编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书使用Flash的最新版本——Flash 8中文版进行编写，内容共分5章，包括：绘画原动力（以绘画为基础的动画实例）、动画原动力（基于帧属性的动画实例）、时间轴原动力（基于时间轴特效的动画实例）、脚本原动力（基于脚本特效的动画实例）与网络原动力——绝色网站（精美网站完全设计档案）。在本书的每一章中，都融进了Flash 8中文版在动画设计时所应掌握的操作技巧和技术全面讲解。

通过本书的学习，读者可以领略Flash在网络流媒体动画方面的巨大功用与魅力，并使读者在学习和工作中真正体会到“Flash创意无边”的乐趣。

本书附赠多媒体光盘一张，内容为本书实例源文件、书中所用到的素材，以及实例设计过程演示文件。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

Flash 8 中文版白金特技经典实例速成 / 九州星火传媒编著. —北京：电子工业出版社，2006.1

（新设计人技能速成丛书）

ISBN 7-121-02171-4

I. F... II. 九... 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（2005）第156296号

责任编辑：周筠 张兴田

印刷：中国电影出版社印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编 100036

经销：各地新华书店

开本：787×1092 1/16 印张：19.25 字数：450千字

印次：2006年3月第1次印刷

印数：1—6 000册 定价：55.00元（含光盘1张）

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：（010）68279077。质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

这是一套不错的设计指导书，无论是设计案例的选择，还是整体技术的讲解，都非常具有典型性和针对性。作者在解析技术的同时，非常注重操作实践，这一点无论对资深设计师、新入行的设计人，还是设计爱好者，都是非常有帮助的。你可以在设计灵感闪现的第一时间找到实现灵感的技术依据，不必再为技术与想像力的差距而感到茫然失落。

杨卓

点构设计 首席设计师

九州星火传媒成功作品：

美国安图特（北京）公司中国推广策略与设计执行

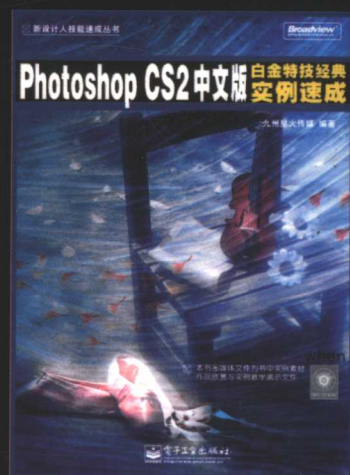
富士达电梯广告系列策划

电视剧《张灯结彩》影视后期制作

电视剧《第六个嫌疑人》影视后期制作

电视剧《生死搭档》影视后期制作

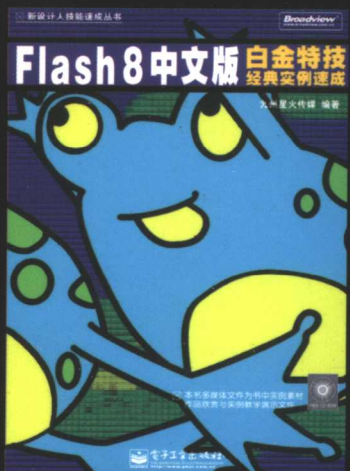
联合摄制24集动画片《灵觉小和尚》



ISBN 7-121-02172-2
定价：49.00元（含光盘1张）



ISBN 7-121-02173-0
定价：49.00元（含光盘1张）



ISBN 7-121-02171-4
定价：55.00元（含光盘1张）

前言

传统的中国人见面喜欢问“你吃了吗？”今天的“新新人类”却不会这么问，他们会说“今天你Flash了吗？”要知道，时下伊妹儿（E-mail）、电子贺卡已经玩出新意全无，于是那个名叫Flash的网上Cookie（甜点）便开始征服“新新人类”的眼球，以至于“新新人类”开始自己学做Flash表情达意。

这类新人类有个酷酷的名字叫：闪客！

所谓“闪”就是指Flash（英文单词本意是指闪动、闪烁），而“客”则是指从事某件事的人，那么，闪客就是指做Flash的人。所谓“闪客”，也指经常使用Flash的人。

事实上，Flash的妙处在于能充分发挥人的智慧和幽默感，而且能将自己的一些想法进行视听表达，从而得到展示和满足。不少闪迷喜欢Flash的理由是它幽默、有趣，以一种比影视作品更方便、快捷的方式为生活增添乐趣；在闲暇之余打开看看，然后痴头怪脑地傻笑一通，真是莫大的愉快。当然，Flash的功用不仅仅在于此。利用Flash幽默搞笑、动感十足的制作风格引起大家的关注并广泛传播，已经成为了一种有用的商业宣传方式。比如，一些知名公司如摩托罗拉、宝马汽车等都采用Flash作为广告形式；英特尔、海飞丝等公司还借举办Flash创作大赛来宣传企业形象；Flash在电视行业中的应用也在日益增加，比如：中央电视台“金土地”节目的“金大地复合肥”Flash广告，陕西电视台的“导视”广告片等，都是用Flash制作的。

总之，Flash已经慢慢成为一种新兴的技术发展方向。面对这么不可多得的设计工具，你还等什么，赶快加入Flash的行列吧！

《Flash 8 中文版白金特技经典实例速成》展示的是Flash Professional 8 中文版在网络流媒体动画方面的巨大功用。本书从以绘画为基础的动画、帧属性的动画、基于时间轴特效的动画、基于脚本特效的动画、精美网站完全设计等多个方面，全面讲解了在制作Flash的动画设计时所应掌握的操作技巧和技术。本书以精美创意实例为解析手段的层层解析方法，将设计构思与制作技巧完美地结合在一起，这样可以使读者真正做到网络流媒体动画制作技法的提高与精通并举。

本书采用图例配置精美、语言通俗简要、步骤详尽完整、表达清晰准确、讲解层层深入的写作方法，使得本书既适用于Flash动画制作的专业设计人员、其他领域的专业设计人员，也适合美术院校学生及广大的图形图像设计爱好者阅读。

本书配有配套光盘，光盘中包含本书实例制作所需的素材文件、最终效果图、每个案例的Flash源文件，以及本书部分实例的多媒体教学演示内容等。

由于编写时间有限，书中难免存在不足，还请广大读者批评指正。若您有关于本书的疑问，敬请致信jzxxh@vip.163.com，我们将竭力为您解答。

编者

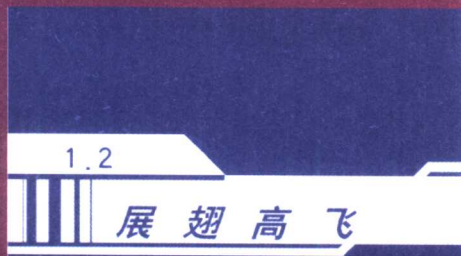
2006年1月

【本书使用说明】

章首页 ▶

本章实例效果图欣赏

本章实例索引



◀ 节首页

实例制作所使用的软件工具

实例制作技术要点

实例操作顺序

实例设计制作流程图

此类实例的应用范围

本节实例操作流程索引

【光盘使用说明】

本书内含多媒体教学光盘一张，内容为本书实例源文件、素材，以及设计过程演示。为方便使用不同软件版本的读者学习，本书光盘实例教学演示文件，所使用的版本为Flash MX Professional 2004 中文版。

☒ 光盘最低运行环境

处理器：Pentium II 450MHz 以上的PC

适用系统：Windows 95/98/me/NT/2000/XP 操作系统

内存：128MB

空间：500MB 以上硬盘空间

☒ 光盘运行界面使用说明



【作品欣赏】按钮：单击【作品欣赏】按钮，进入下级页面，可欣赏到本书部分实例的最终效果文件。

【多媒体空间】按钮：单击【多媒体空间】按钮，进入光盘多媒体页面，此页面为本书部分实例的教学演示制作过程。

【源文件】按钮：单击【源文件】按钮，弹出Document文件夹，在此文件夹中包含本书所有实例的源文件。

【素材库】按钮：单击【素材库】按钮，弹出Material文件夹，在此文件中包含本书所有实例制作过程中所需要的素材。

关闭背景音乐

退出光盘

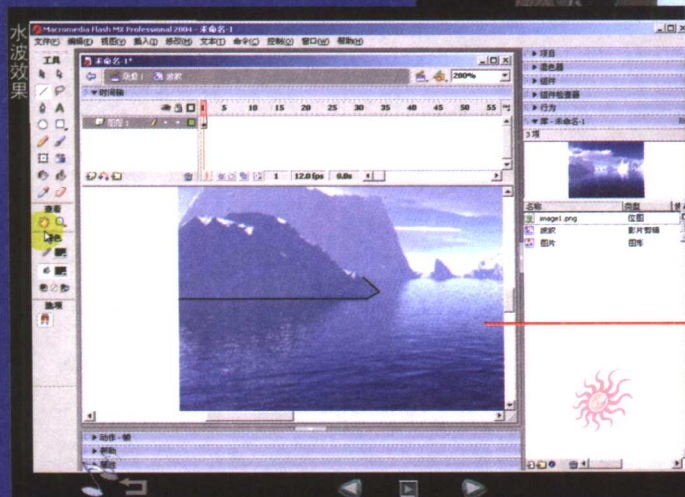
书中实例作品欣赏

作品欣赏

说明：单击下方的“开始”按钮，开始欣赏本书的部分作品。一个作品欣赏完后单击界面右侧的“下一个”按钮继续就可欣赏下一个作品。



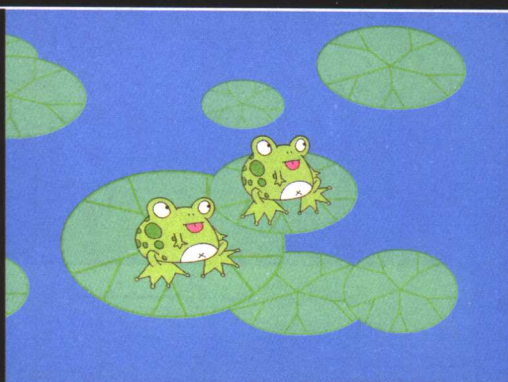
书中实例教学演示



Flash 8 中文版白金特技经典实例速成



➤ 展翅高飞



➤ 组合动画 —— 荷塘青蛙

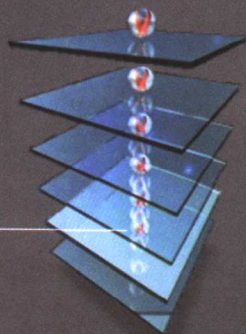


➤ 午夜惊魂



➤ 运动动画 —— 美女遮罩

《Photoshop CS 广告创意精粹》



➤ 芝麻开花 节节高

本书实例效果图欣赏



＞ 城市烟花

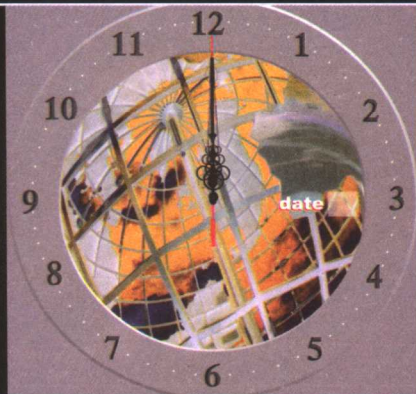


＞ 下雨的夜

Flash 8 中文版白金特技经典实例速成



＞ 水波效果



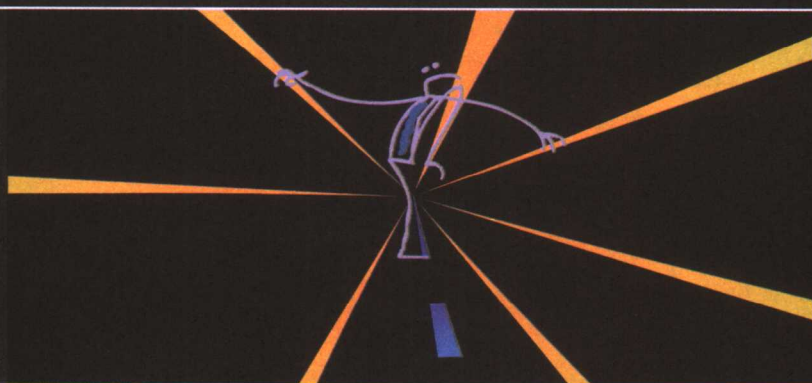
＞ 精美的手表



＞ 魔力



＞ 流水



＞ 变色龙

本书实例效果图欣赏



＞“青”言细语



＞“眉”力四射

博文视点资讯有限公司(BROADVIEW Information Co.,Ltd.)是信息产业部直属的中央一级科技与教育出版社——电子工业出版社(PHEI)与国内最大的IT技术网站CSDN.NET和最具专业水准的IT杂志社《程序员》合资成立的以IT图书出版为主业、开展相关信息和知识增值服务的资讯公司。

我们的理念是:创新专业出版体制;培养职业出版队伍;打造精品出版品牌;完善全面出版服务。

秉承博文视点的理念,博文视点的产品线为面向IT专业人员的出版物和相关服务。博文视点将重点做好以下工作:

- (1) 在技术领域开发专业作(译)者群体和高质量的原创图书
- (2) 在图书领域建立专业的选题策划和审读机制
- (3) 在市场领域开创有效的宣传手段和营销渠道

博文视点有效地综合了电子工业出版社、《程序员》杂志社和CSDN.NET的资源和人才,建立全新专业的立体出版机制,确立独特的出版特色和优势,将打造IT出版领域的著名品牌,并力争成为中国最具影响力的专业IT出版和服务提供商。

作为合资公司,博文视点的团队融合了各方面的精英力量:原电子工业出版社IT图书专业出版实力的代表部门——计算机图书事业部的团队;《程序员》杂志社和CSDN网站的主创人员;著名IT专业图书策划人周筠女士及其创作群。这是一个整合专业技术人员和专业出版人员的团队;这是一个充满创新意识和创作激情的团队;这是一个不断进取、追求卓越的团队。

电子工业出版社与《程序员》杂志和CSDN网站的合作以最有效率的方式形成了出版资源、媒体资源、网络资源的整合和互动,成为2003年IT出版界备受瞩目的事件。

“技术凝聚实力,专业创新出版”,BROADVIEW与您携手共迎信息时代的机遇与挑战!

博文视点

地址:北京市万寿路金家村288号华信大厦804室
邮 编:100036

总 机:010-51260888 传 真:010-51260888-802

作者读者热线(国内作者写作图书):010-88254362 国外作者写作、引进版图书:010-88254363

<http://www.broadview.com.cn> 投稿及读者反馈: editor@broadview.com.cn

武汉分部地址:武汉市洪山区吴家湾邮科院路特1号湖北信息产业科技大厦14楼1406 邮编:430074

电话:027-87690813 E-mail: luyina@broadview.com.cn

《Flash 8 中文版白金特技经典实例速成》读者调查表

亲爱的读者朋友,感谢您购买博文视点的图书,敬请您提出宝贵的意见,以便我们能为您做出更优秀的图书,您的意见是我们创造精品的动力源泉!

您的资料:

姓名_____ 性别_____ 工作单位_____

联系电话_____ 电子邮件_____

联系地址_____

您的意见:

一、对于图形图像类图书,您最在意下列哪些条件?(可复选二项)

- ☐ 价格是否合理/便宜 ☐ 内容是否实用/充实 ☐ 印刷是否精美/彩色
- ☐ 书中实例是否精彩 ☐ 知名的作者/出版社

二、您目前最常购买以下哪一类图书?(可复选)

- ☐ 图像处理 ☐ 多媒体设计 ☐ 工业设计与 CAD 制图
- ☐ 网页设计 ☐ 三维建筑 ☐ 三维动画
- ☐ 矢量动画 ☐ CG 绘画 ☐ 平面设计

三、您最希望看到什么风格的书?

- ☐ 快速入门型 ☐ 纯实例型 ☐ 介绍最新软件型
- ☐ 基础实用型 ☐ 高级应用型 ☐ 内容全面,讲解细致

四、您对本书的满意度:

- 技术角度: ☐ 很满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 较不满意 ☐ 不满意
- ☐ 改进意见:
- 文字角度: ☐ 很满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 较不满意 ☐ 不满意
- ☐ 改进意见:
- 版面、封面设计: ☐ 很满意 ☐ 比较满意 ☐ 一般 ☐ 较不满意
- ☐ 不满意 ☐ 改进意见:

五、您购买本书的原因是什么?本书第一个吸引您的地方何在?请说明理由。

六、您最喜欢、最不喜欢书中的哪篇(或章、节)?请说明理由。

七、您对本书的整体评价?配书光盘是否满意?有什么改进的意见?

八、什么价格的书您能接受?

- ☐ 30 元以下 ☐ 40 元以下 ☐ 50 元以下 ☐ 60 元以下
- ☐ 100 元以下 ☐ 100 元以上 ☐ 其他

感谢您的反馈,祝您愉快!

实例速查目录

“青”言细语	2
展翅高飞	30
绝色空间	41
午夜惊魂	47
运动动画——美女遮罩	68
变形动画——霓虹灯	71
组合动画——荷塘青蛙	76
水波效果	85
变幻的色彩	89
魔力	95
海	106
水滴特效	112
芝麻开花 节节高	129
流水	138
变色龙	143
下雨的夜	165
“眉”力四射	172
闪闪的红五星	188
精美的手表	193
城市烟花	204
绚丽的礼花	212
绝色站点	220

第1章 绘画原动力

1.1 “青”言细语

2



1.1.1 实例说明	2
1.1.2 创建并设置文档	3
1.1.3 设置背景	3
1.1.4 制作青蛙	9
1.1.5 河塘与?!	17
1.1.6 设置动画	20
1.1.7 测试、保存与发布作品	28

1.2 展翅高飞

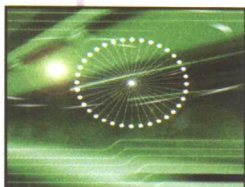
30



1.2.1 实例说明	30
1.2.2 创建并设置文档	31
1.2.3 飞机跑道	31
1.2.4 天空和云彩	34
1.2.5 飞机	37
1.2.6 设置场景	38
1.2.7 测试、保存与发布作品	40

1.3 绝色空间

41



1.3.1 实例说明	41
1.3.2 创建并设置文档	42
1.3.3 绘制球、线条图形	42
1.3.4 制作“球旋转”	43
1.3.5 制作元件“球旋转”	44
1.3.6 设置场景	45
1.3.7 测试、保存与发布作品	46

1.4 午夜惊魂

47



1.4.1 实例说明	47
1.4.2 创建并设置文档	48
1.4.3 制作人物	48
1.4.4 设置人物行走路径	53
1.4.5 设置人物跑的路径	59
1.4.6 制作情景元件	62
1.4.7 制作声音与按钮元件	63
1.4.8 组合动画	65
1.4.9 测试、保存与发布作品	66



第2章 动画原动力

2.1 运动动画——美女遮罩

68



- 2.1.1 实例说明 ----- 68
- 2.1.2 创建并设置文档 ----- 69
- 2.1.3 导入图片 ----- 69
- 2.1.4 设置动画 ----- 69
- 2.1.5 测试、保存与发布作品 ----- 70

2.2 变形动画——霓虹灯

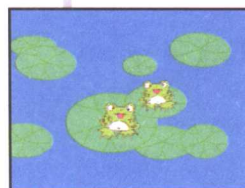
71



- 2.2.1 实例说明 ----- 71
- 2.2.2 创建并设置文档 ----- 72
- 2.2.3 制作元件“九州星火传媒文化” ----- 72
- 2.2.4 制作霓虹文字 ----- 73
- 2.2.5 设置场景 ----- 74
- 2.2.6 测试、保存与发布作品 ----- 75

2.3 组合动画——荷塘青蛙

76



- 2.3.1 实例说明 ----- 76
- 2.3.2 创建并设置文档 ----- 77
- 2.3.3 水波 ----- 77
- 2.3.4 制作按钮 ----- 78
- 2.3.5 导入图片并绘制“荷叶” ----- 78
- 2.3.6 设置场景 ----- 79
- 2.3.7 测试、保存与发布作品 ----- 83

2.4 水波效果

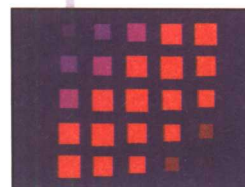
85



- 2.4.1 实例说明 ----- 85
- 2.4.2 创建并设置文档 ----- 86
- 2.4.3 导入图片、制作波纹 ----- 86
- 2.4.4 设置场景 ----- 87
- 2.4.5 测试、保存与发布作品 ----- 88

2.5 变幻的色彩

89



- 2.5.1 实例说明 ----- 89
- 2.5.2 创建并设置文档 ----- 90
- 2.5.3 制作渐变色块 ----- 90
- 2.5.4 制作渐变色条 ----- 91
- 2.5.5 制作渐变动画 ----- 92
- 2.5.6 测试、保存与发布作品 ----- 93