

巧学巧用

Flash 8

制作动画

前沿电脑图像工作室 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

巧学巧用 Flash 8

制作动画



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

巧学巧用 Flash 8 制作动画 / 前沿电脑图像工作室编著. 8 版.

—北京: 人民邮电出版社, 2006.7

ISBN 7-115-14831-7

I. 巧... II. 前... 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 053848 号

内 容 提 要

本书通过大量实例, 详细介绍了动画制作软件 Flash 8 的使用技巧, 主要包括图形的制作及编辑、静态文字效果、制作动画、元件的运用、图层、动态文字特效、交互按钮、影片剪辑、Flash 中的声音、ActionScript 的应用、3D 效果和综合实例等。书中各章节均注重实例间的彼此联系和 Flash 各功能间的层次结构, 并在一些重点章节前附有“热身练习”, 讲解 Flash 中的基本概念, 部分章节后附有思考和练习题, 读者可进一步巩固所学的知识。

本书内容翔实、结构清晰、叙述循序渐进, 操作步骤简捷实用, 既可以作为相关培训班的教材, 也可作为 Flash 初学者的入门读物, 并适合已初步掌握 Flash 的读者进一步学习和参考。

巧学巧用 Flash 8 制作动画

- ◆ 编 著 前沿电脑图像工作室
责任编辑 杨 璐
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18.25 彩插: 3
字数: 431 千字 2006 年 7 月第 2 版
印数: 19 001—25 000 册 2006 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14831-7/TP · 5440

定价: 32.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

7

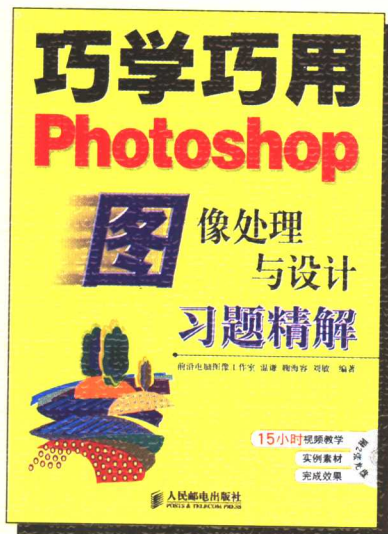
构筑教学、**练习**、辅导有机结合的完整教学体系

年倾力打造 “巧学巧用”系列

网页制作精品图书



书号：14290 定价：29.00 元



书号：14292 定价：29.00 元

● 约 200 个代表性练习

每本书提供了约 200 个有代表性的练习，功能系统全面，应用层次丰富。

● 光盘附带超长时间视频演示

每本书的所有实例均配有详尽的操作过程视频演示，只要跟着光盘中演示的步骤一步步地操作，就能实现每个练习的最终效果，并循序渐进地掌握相关的知识。

● 灵活应变、举一反三

在设计练习时充分考虑到了知识点的举一反三。每个命令或者功能都会在不同的练习中不断重复出现，使读者掌握灵活应变的技巧，并熟练地应用到自己的设计中去。

● 培训班的辅导用书，自学者的实例入门教材

可作为网页制作爱好者、大、中专院校及各类网页设计制作培训班的辅助教材，也可作为学习网页制作的实例入门教材。



书号：14291 定价：29.00 元



书号：14289 定价：29.00 元

7 年倾力打造 “巧学巧用”系列

构筑教学、练习、**辅导**有机结合的完整教学体系

网页制作精品图书



书号: 13184 定价: 36.00 元



书号: 13155 定价: 39.00 元

● 精选 50 个精彩范例

根据实际应用, 精选 50 个典型的范例, 大小适中, 难易得当, 易于读者理解。

● 实例引导, 真实再现应用环境

以实例为主, 直观地呈现给读者真实的应用环境, 在制作过程中学习重点知识点。

● 光盘附带实例视频演示

所有的实例的制作过程都有视频演示, 书盘配合, 使读者更快上手。



书号: 13154 定价: 34.00 元



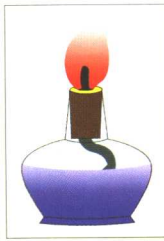
书号: 13153 定价: 39.00 元



1.2 星星月亮



1.3 卡通烟囱



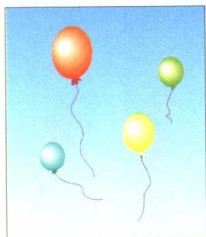
1.4 酒精灯



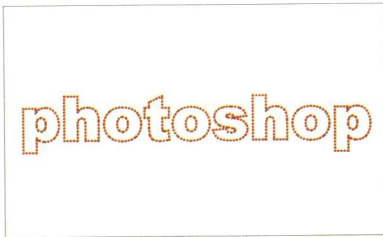
1.5 标语牌



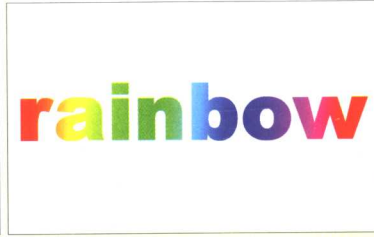
1.6 水杯



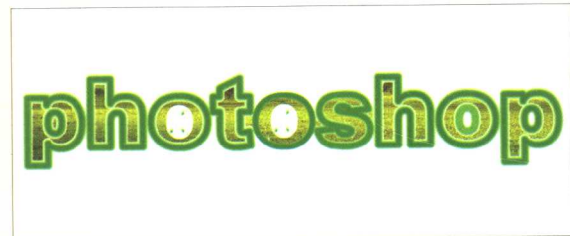
1.7 气球



2.1 点框文字



2.2 彩虹文字



2.3 彩图文字



2.4 金属文字

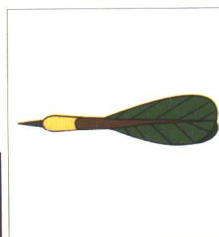


2.5 雪花文字

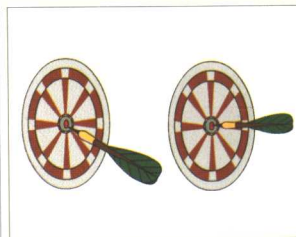


练习 1 荧光文字

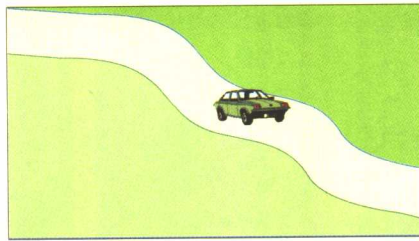
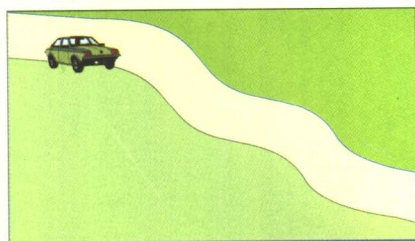
练习 2 金属文字



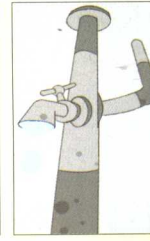
3.2 飞飞镖 (1)



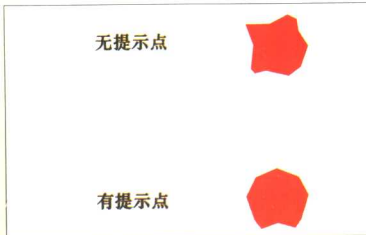
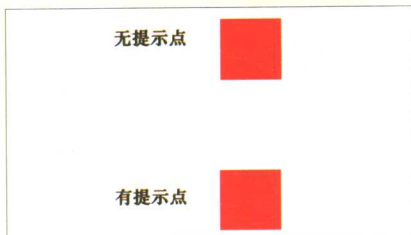
3.3 飞飞镖 (2)



3.4 行驶的汽车

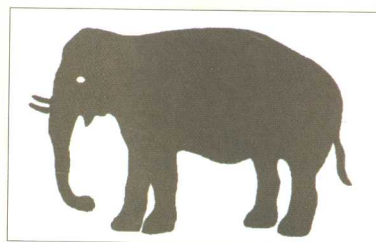
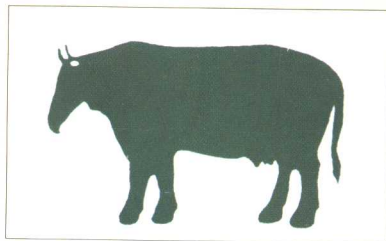
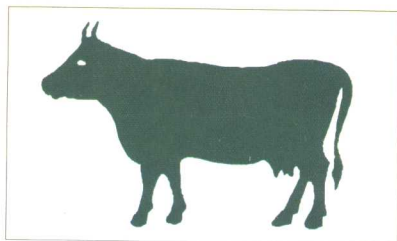


3.5 滴漏的水滴



3.6 变换为五角星形

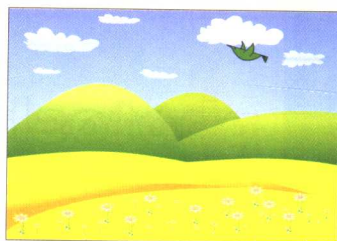
巧学巧用



3.7 牛象互变



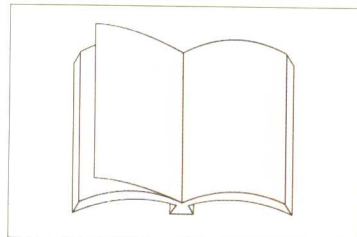
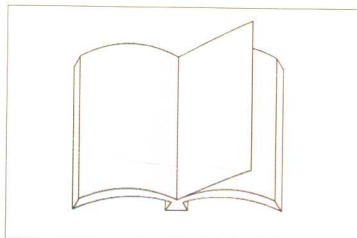
3.8 倒计时牌



3.9 飞行的小鸟



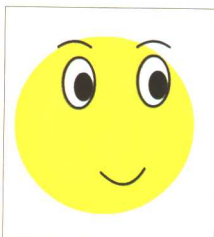
3.10 一盏燃烧的油灯



练习 翻书页



4.2 鞭炮



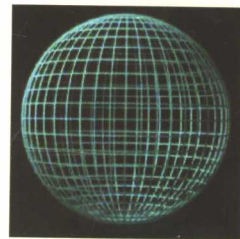
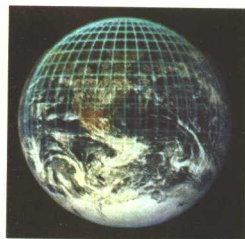
4.3 QQ表情



4.4 草原



4.5 星空



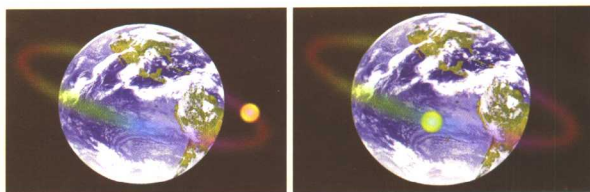
4.6 地球与网格相互转换



5.1 夜间的城市



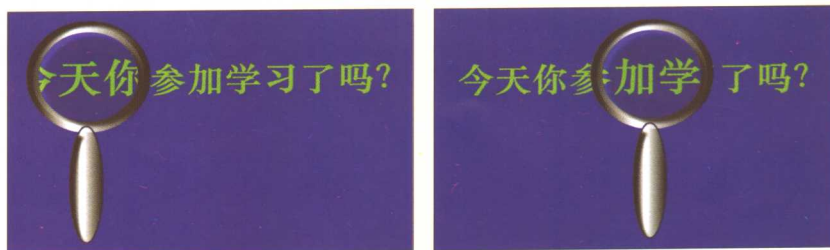
5.2 蜜蜂采蜜



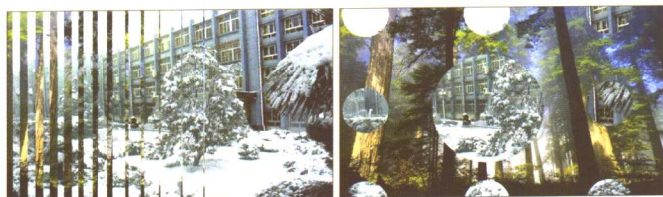
5.3 环绕地球的卫星



5.4 文字探照灯



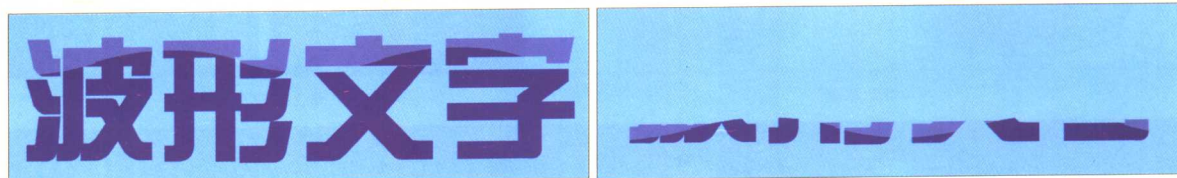
5.5 放大镜



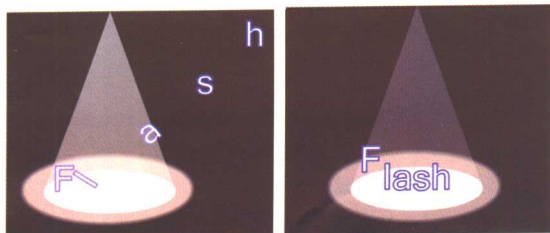
5.6 图片切换



6.1 电影文字



6.2 波形文字



6.3 舞台文字



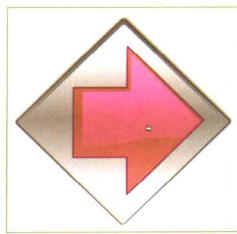
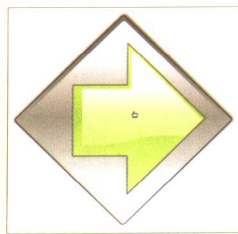
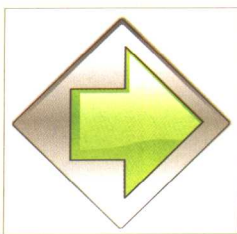
6.4 旋转拖尾文字



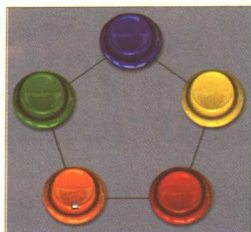
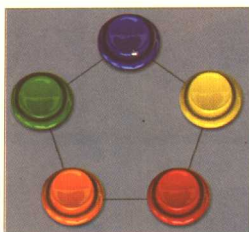
6.5 闪动文字



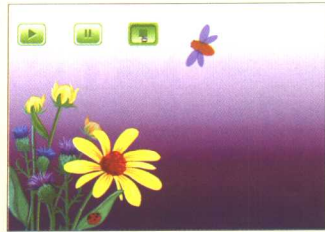
练习 光影变幻字



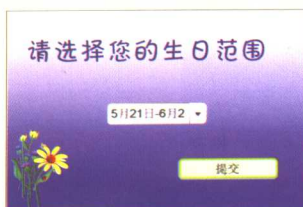
7.2 立体按钮



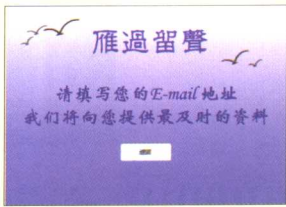
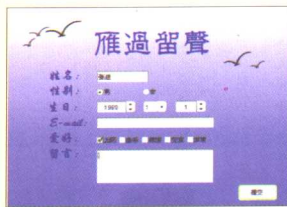
7.3 互相控制的按钮



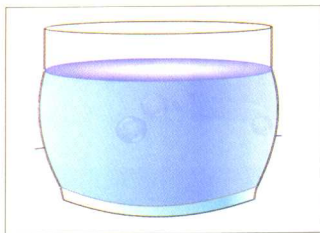
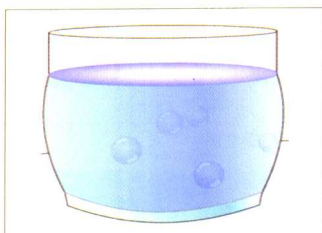
7.4 按钮控制动画进程



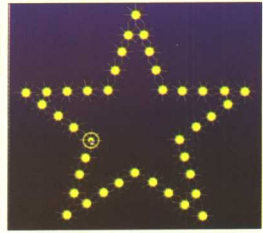
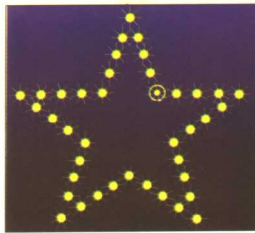
7.5 星座查询器



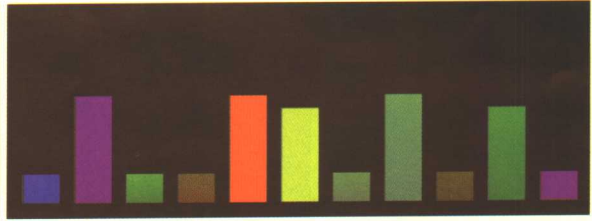
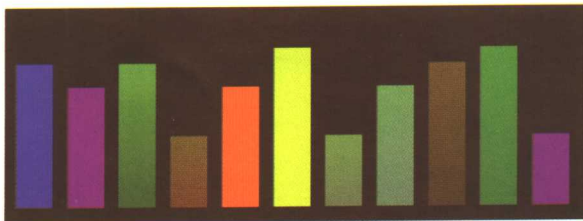
练习 雁过留声



8.2 水泡



8.3 旋转的星



8.4 频谱分析器



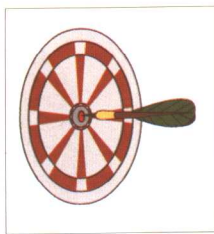
8.5 放风筝



8.6 流星划过夜空



9.1 带声音的按钮



9.2 飞镖 (3)



9.3 声音开关



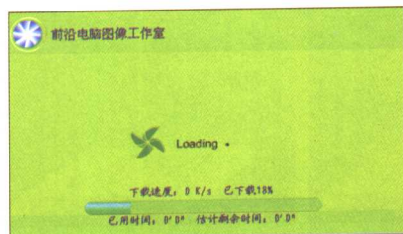
9.4 简单播放器



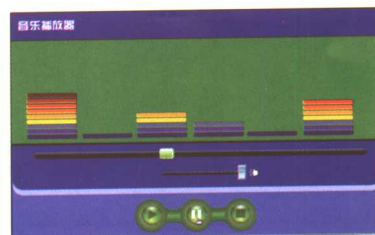
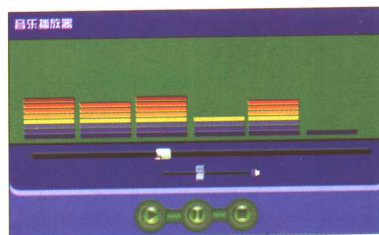
10.1 拖动的探照灯



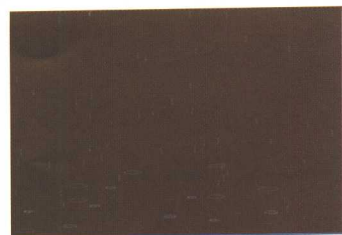
10.2 胡克定律



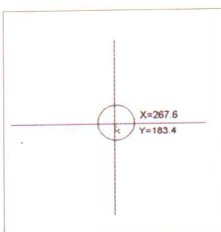
10.3 下载进度条



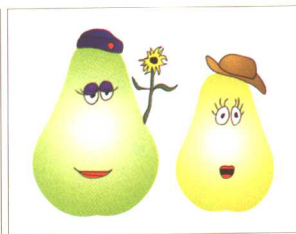
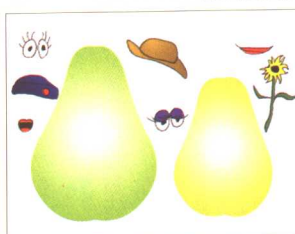
10.4 音乐播放器



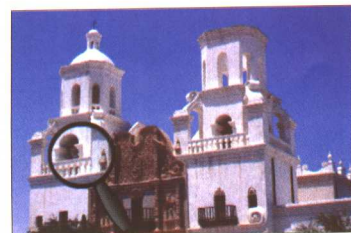
10.6 下雨



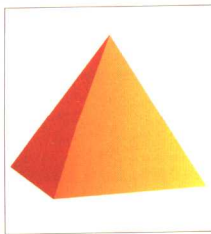
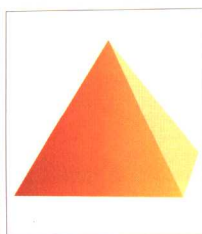
10.5 看得见的坐标



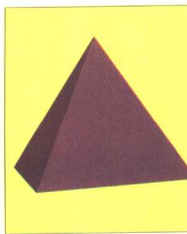
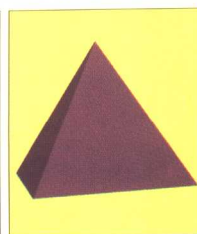
练习 1 拼图游戏



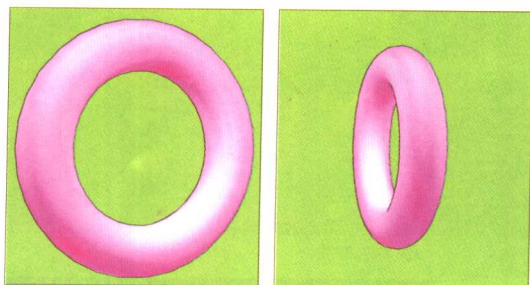
练习 2 放大镜



11.1 旋转的三棱锥



11.2 旋转的四棱锥



11.3 变幻旋转的圆环



11.4 旋转地球



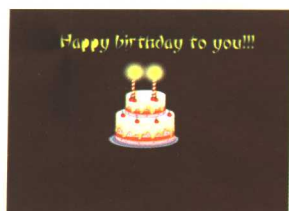
练习 1 旋转的问号



练习 2 组合旋转



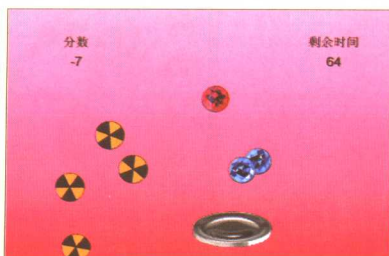
12.1 广告条



12.2 生日贺卡



12.3 物理实验课件——单摆实验



12.4 网络小游戏——接宝石



12.5 设计网站 Banner

总 序

精心策划和组织编写的“巧学巧用”系列丛书已经问世7年了,得到了广大读者的喜爱。这7年中,我们积极听取广大读者的意见和建议,认真总结不足,不断对“巧学巧用”进行改进和扩充,使它逐步完善,构筑成了教学、练习、辅导有机结合的完整教学体系。

“巧学巧用”丛书7年历程一览

- 1999 年秋,《巧学巧用 Dreamweaver 3.0、Fireworks 3.0、Flash 4.0 制作网页》(即第1版)
- 2001 年1月,《巧学巧用 Dreamweaver 4.0、Fireworks 4.0、Flash 5.0 制作网页》(即第2版)
- 2002 年11月,《巧学巧用 Dreamweaver MX、Fireworks MX、Flash MX 制作网页(第3版)》
- 2004 年6月,“巧学巧用 MX 2004 版”系列(共5册)
 - 巧学巧用 Dreamweaver、Fireworks、Flash 制作网页(MX 2004 版))(即第4版)
 - 《巧学巧用 Dreamweaver MX 2004、Photoshop CS、Flash MX 2004 制作网页》
 - 《巧学巧用 Dreamweaver 制作网页(MX 2004 版)》
 - 《巧学巧用 Flash 制作动画(MX 2004 版)》
 - 《巧学巧用 Photoshop 图像处理与设计(CS 版)》
- 2005 年6月,“巧学巧用精彩50例”系列(共4册)
- 2006 年4月,“巧学巧用习题精解”系列(共4册)
- 2006 年6月,“巧学巧用8版”系列(共5册)
 - 《巧学巧用 Dreamweaver 8、Fireworks 8、Flash 8 制作网页》(即第5版)
 - 《巧学巧用 Dreamweaver 8、Photoshop CS2、Flash 8 制作网页》(即第2版)
 - 《巧学巧用 Dreamweaver 8 制作网页》(即第2版)
 - 《巧学巧用 Flash 8 制作动画》(即第2版)
 - 《巧学巧用 Photoshop CS2 图像处理与设计》(即第2版)

这7年中,我们经历了网络从狂热到低谷,又从低谷到成熟,而无论环境如何冷暖变化,我们一直坚持着自己的发展理念,伴随着技术的发展不断成长。我们的最大愿望就是使广大读者能够最容易地掌握他们希望学会的技术和技能。

这次的新版丛书在内容上做了很多改进:

- (1) 改进或替换不适合读者学习的实例,力求更适合初学者和广大培训班学员;
- (2) 增加大量的新实例,补充更多实例类型,提高读者综合应用的能力;
- (3) 改进结构布局,使之更贴近工作实际;
- (4) 提供实例的多媒体演示,保证读者的学习效果,提高学习效率。

我们力求系统、专业,根据实际制作流程引出知识点,利用大量改进的来自工作第一线的实例讲解知识点,注重理论与实践的良好结合,并且强调不同应用技术之间的衔接和综合运用,提高读者的综合应用能力,更快地将技术应用到工作中去。

技术的发展是没有止境的,我们的努力也是没有止境的,我们希望能够在这套丛书的基础上,为读者制作出更好、更新的精品。因为我们相信,人的一生中,学习是永恒的,我们始终会和读者在一起,不断地学习、不断地实践、不断地交流、不断地提高,永远站在时代的前沿,把握时代的脉搏,创造艺术与技术完美结合的精品,体验网络与影像时代的精彩。

我们热切希望广大读者与我们进行深入的交流,我们的网址是 <http://www.artech.cn>。最后,再次感谢广大读者多年来对我们的厚爱。



前沿电脑图像工作室 <http://www.artech.cn>

主编：温 谦

编委：鞠海容	罗 威	刘 敏	张友洁	夏东栋
孙素华	郝 雯	吴 俊	樊 峰	温 颜
陈闰荆	王升钰	吕岩岩	雷 雷	张向东
黄 欢	袁世平	刘文杰	黄世明	张金辉
周洪政	张 婷	曾 顺	曲景东	古 瑾
王 青	张青松	董向东	刘 斌	田友强
魏 诺	温 谦	杨华京	王 颖	陈 斌
徐 恒	张 博	白玉成	温鸿钧	刘 璐

编者的话

随着网络技术的不断发展,Flash 一直扮演着“网络动画大师”的角色,随着其自身功能的不断完善和强大,在各领域发挥着越来越重要的作用。

本书主要面向广大 Flash 的初级和中级用户,通过大量实例系统地讲解了 Flash 各方面的功能。从最开始“图形的制作及编辑”到最后的“综合实例”,每一个例子都是作者结合自己长期的动画制作和教学经验精心挑选,并针对 Flash 的各项功能认真制作和编写的。而且章节与章节之间、实例与实例之间注意彼此的联系与对比,很多精美动画都是在前面章节的基础上通过进一步学习、制作、加工得到的。在一些重点章节的开始,都附有“热身练习”,重在明确该章节的基本概念,为进一步的学习打下基础。读者通过对全书的认真阅读,可以循序渐进地掌握 Flash 动画的制作过程,并体会到怎样由简单的动画逐步深入,制作出精彩效果的方法。

本书的由来与改进

我们在 2004 年出版了《巧学巧用 Flash 制作动画 (MX 2004 版)》一书,两年来获得了不少读者的厚爱,逢 Flash 8 新版推出之时,我们对原书重新作了一番审视,结合 Flash 新增的功能和软件应用领域的新动向,修订了原书,并增加了一些内容。

我们主要在 3 个方面做了工作。

(1) 考虑到不少教师在课堂教学中使用本书,我们这次特别增加了实例的数量,使老师们在课堂教学和实践的时候有更充裕的参考资料。

(2) 为了方便自学的读者,我们将本书的所有实例的制作过程都制作成为了动态的演示动画,放在本书的光盘中,无论是初学者还是具有一定 Flash 基础的读者,只要根据这些操作步骤一步步地操作,就能实现每个练习的最终效果,达到循序渐进地掌握相关知识的目的。

(3) 在设计练习时充分考虑到了知识点的举一反三。每一个命令或者功能,都会在不同的章节中重复出现,以使读者掌握灵活应变的技巧,并熟练地应用到自己的设计中去。

多媒体光盘

为了方便读者学习,本书附带了一张光盘,其中收录了每个实例的预备文件、最终成果文件、素材文件,以及每个练习制作过程的多媒体视频演示,供读者在学习过程中使用。

给读者的一点建议

对于 Flash 的初学者,在使用本书时应该逐章地阅读,对照书中每个实例的具体制作过

程,进行认真的实践与反复的训练。如果遇到一些不太明白的地方,可以参照本书所附的光盘。光盘中收录了全书所有实例的制作过程演示、源文件、效果文件、制作过程中所用到的各种素材。初学者在学习后面的章节时,也应注意书中指出的与前面章节的内容联系,体会逐步深入的制作过程,慢慢地把握 Flash 动画的层次结构以及内在的关联。

对于已初步掌握 Flash 的读者,应该重点学习实例之间的联系和对比,体会 Flash 各个功能及用法上的层次关系,进一步熟练各种高级效果的简单制作方法,并从中得到启发,创造性地制作出自己的动画实例。

读者对象

本书可作为大、中专院校和各类相关培训班的教材,也可作为学习 Flash 动画制作的爱好者的入门教材。

光盘使用说明

(1) 附盘内容

本书附盘中存放的是本书所有实例所涉及的素材文件、实例效果文件,以及每个实例的制作操作过程的演示。

(2) 运行环境

硬件环境:主频 200MHz 以上、内存在 128MB 以上。

软件环境:操作系统为 Windows 98/2000/XP/Me。

播放操作过程的演示需要 IE 浏览器,并能够播放 Flash。不需要其他视频播放软件。

(3) 使用方法

实例演示:将光盘放到光驱中,用浏览器打开在光盘根目录中的“演示.htm”网页文件,然后,点击相应的练习,即可观看操作演示。

实例效果及素材:所有练习的预备文件、最终成果、素材均按照练习的编号存放在各自的文件夹中。

(4) 注意事项

请勿将光盘放到 VCD/DVD 机里运行。

(5) 版权说明

本书附带的练习的预备文件、最终成果、素材和多媒体视频演示文件仅供读者学习时使用,不能用作其他商业用途,否则责任自负。

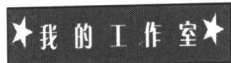
由于编者水平有限,书中难免存在缺点和不足之处,敬请广大读者批评指正。为了向广大读者提供更好的服务,我们在“前沿科技”的网站(<http://www.artech.cn>)上发布了更深入的相关信息,并提供相关的技术支持,真诚地欢迎您通过网站与我们交流,并提出宝贵的意见,也可以通过 E-mail 和我们联系,E-mail 是 luyang@ptpress.com.cn。

编 者

目 录

第 1 章 图形的绘制及编辑 1

本章主要介绍 Flash 图形绘制工具的使用,为后面的动画制作打下素材基础。涉及工具箱中的基本工作,如直线、椭圆、矩形、铅笔、钢笔、墨水瓶、油漆桶和文字工具等的运用,以及对图形进行相关编辑,如旋转、缩放和对齐等。



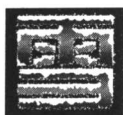
1.1 热身练习	1
介绍笔触和填充两个概念	
1.2 星星月亮	2
介绍使用图形进行切割绘制出月亮和星星	
1.3 卡通烟囱	5
直线、铅笔、油漆桶的运用,对象的复制、斜切操作	
1.4 酒精灯	12
椭圆、钢笔、墨水瓶的应用,填充渐变色	
1.5 标语牌	16
多角星形工具,文字输入,对象组合,缩放操作	
1.6 水杯	19
使用纯色颜色、线形渐变色和放射状渐变色填充颜色	
1.7 气球	21
调整渐变颜色	
1.8 小结	24

第2章 静态文字效果 25

利用绘图工具制作出精美的文字特效。



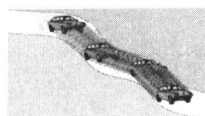




- | | |
|-----------------|----|
| 2.1 点框文字 | 25 |
| 设置笔触的线型 | |
| 2.2 彩虹文字 | 26 |
| 填充多颜色的渐变 | |
| 2.3 彩图文字 | 28 |
| 将位图打散处理 | |
| 2.4 金属文字 | 31 |
| 填充变形工具调节渐变颜色 | |
| 2.5 雪花文字 | 32 |
| 墨水瓶工具调整线条 | |
| 2.6 小结与练习 | 34 |
| 练习1: 荧光文字 | 34 |
| 练习2: 金属文字 | 35 |

第3章 制作动画 37

本章主要介绍 Flash 基本动画的制作, 包括运动动画、形变动画和逐帧动画。



- | | |
|-------------------------|----|
| 3.1 热身练习 | 37 |
| 介绍时间轴的使用以及帧和关键帧的概念和操作 | |
| 3.2 飞飞镖(1) | 39 |
| 最基本的运动动画 | |
| 3.3 飞飞镖(2) | 40 |
| 简单运动动画, 变化位置、角度、大小 | |
| 3.4 行驶的汽车 | 45 |
| 熟悉运动动画的制作方法 | |
| 3.5 滴漏的水滴 | 47 |
| 认识形状补间动画, 以及创建形状补间动画的方法 | |