



实现成为高手的梦想

从这里扬帆启航

Flash 8 中文版

范例导航

刘 涛 编著



全彩印刷

随书附赠光盘

内含本书内容涉及的范例源文件与多个精美矢量动画。

- * 简捷明快的交互式教学
- * 范例带动知识点，全程图例讲解
- * 实战指导，避虚就实，直指目标
- * 展示经典范例，解决实际工作难题



清华大学出版社



实现成为高手的梦想
从这里扬帆启航

Flash 8 中文版

范例导航

刘 涛 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一种交互式动画设计工具,它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起。使用 Flash 可以制作卡通动画、宣传广告、交互游戏、多媒体课件以及网站片头、广告和贺卡等,其应用非常广泛。本书以“软件技能”和“实例创意”相结合,全方位系统地讲解了 Flash 在插图绘制、动态贺卡、片头动画以及网络广告等方面的应用,读者可以在掌握软件功能的基础上,通过大量的片头动画、广告等专业案例的学习,提高设计能力和创意能力。

本书结构清晰,共分为三个部分:彩绘、创意动画和商业动画。内容简洁流畅,实例丰富精美,以循序渐进的讲解方式,带领读者快速掌握使用 Flash 创作各种实例的功能和技巧。

本书不仅可作为从事网页动画设计的广大用户的自学教程,同时也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版范例导航/刘涛编著. —北京:清华大学出版社, 2006.8

(范例导航系列丛书)

ISBN 7-302-13568-1

I. F… II. ①刘… 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 088205 号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

责任编辑: 应 勤

排版人员: 房书萍

印 刷 者: 北京市世界知识印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185 × 260 印张: 18 插页: 4 字数: 424 千字

版 次: 2006 年 8 月第 1 版 2006 年 8 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-13568-1/TP · 8510

印 数: 1 ~ 5000

定 价: 53.00 元(含 1 张光盘)



实现成为高手的梦想
从这里扬帆启航

范例导航 系列丛书

相关图书介绍



- 数码照片的前期处理
- 数码照片修饰技巧
- 数码照片的人像处理
- 数码照片的色彩处理
- 数码照片的自然处理
- 为照片添加艺术文字
- 数码照片的个性设计



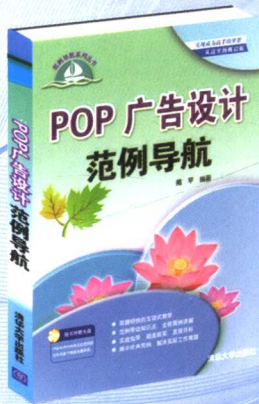
- 立体仿真绘图
- 动画特效实例制作
- 节日贺卡和课件制作
- 漫画改编及动画制作
- 古典故事情节动画制作
- 网站片头动画设计
- 网络广告设计和制作
- 精彩游戏制作



- 基本实体造型方法
- 复杂形体塑造
- 实体细节刻画
- 材质灯光的应用技巧
- 室内效果图制作和后期处理
- 室外大型建筑物形体塑造
- 室外大型建筑物形体后期处理
- 场景特效动画的制作



- 基本绘图和应用
- 高级工具应用技巧
- 标志和企业形象设计
- CD和封面装帧设计
- 手绘POP和广告设计
- 宣传画和海报设计
- 包装和手提袋设计



- POP广告入门知识
- POP广告字体设计
- POP广告图形设计
- 平面POP广告设计
- 立体POP广告设计
- 系列式POP广告设计



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>
<http://www.tup.com.cn>

客服电话: 010-62776969
邮 编: 100084

范例导航系列 丛书特色

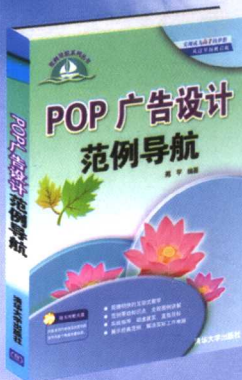
- ◆ 围绕用户实际使用之需取材谋篇，着重技术精华的剖析和操作的指点，使读者深入理解所学软件的奥秘。
- ◆ 根据读者的学习习惯对范例进行分类，形成先易后难，先基础后提高的科学布局。
- ◆ 精心设计明确的学习目标，通过详细的操作步骤指导，使读者按照书中的提示和方法轻松过关。



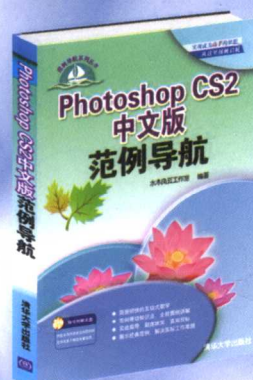
书号: 7-302-13568-1
定价: 53.00元(含1CD)彩色



书号: 7-302-12616-X
定价: 46.00元(含2CD)彩色



书号: 7-302-12643-7
定价: 47.00元(含1CD)彩色



书号: 7-302-12660-7
定价: 62.00元(含1CD)彩色



书号: 7-302-13263-1
定价: 48.00元(含1CD)黑白



书号: 7-302-13567-3
定价: 37.00元(含1CD)黑白



书号: 7-302-13569-X
定价: 38.00元(含1CD)黑白



书号: 7-302-12087-0
定价: 35.00元(含1CD)黑白



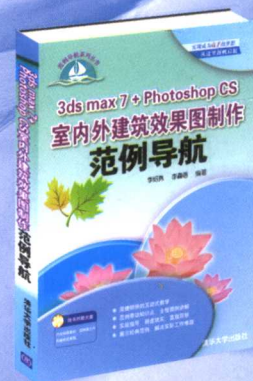
书号: 7-302-12088-9
定价: 33.00元(含1CD)黑白



书号: 7-302-12085-4
定价: 27.00元(含1CD)黑白



书号: 7-302-12368-3
定价: 38.00元(含2CD)黑白



书号: 7-302-11782-9
定价: 39.00元(含1CD)黑白



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

客服电话: 010-62776969

<http://www.tup.com.cn/gbook>

邮编: 100084



► 1.1 MSN表情一



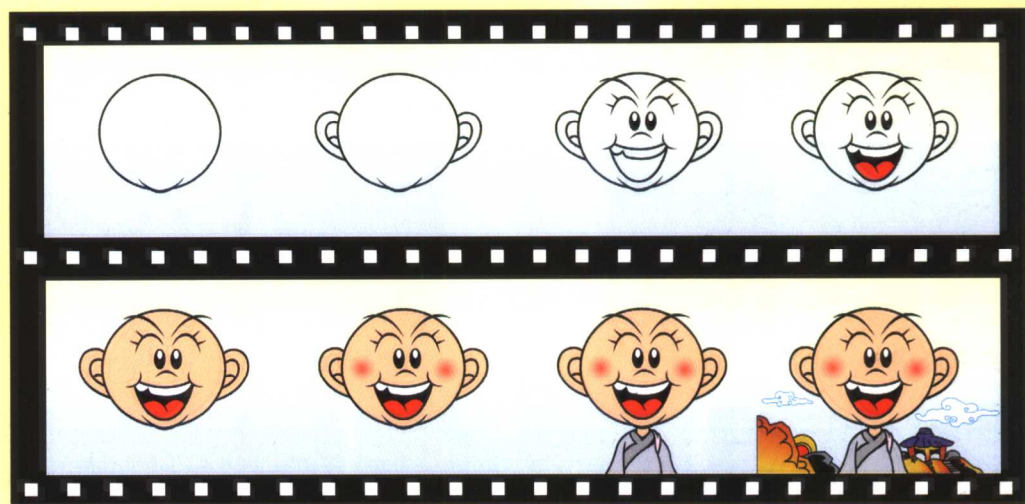
► 1.1 MSN表情二



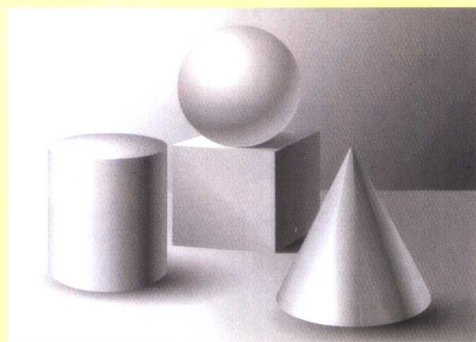
► 1.3 位图背景



► 1.4 文字效果



► 1.5 小土豆彩绘



► 2.1 石膏体组合静物



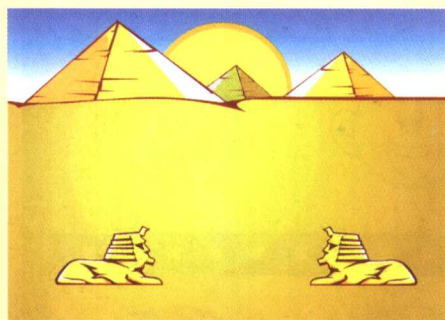
► 2.2 月光下的狼



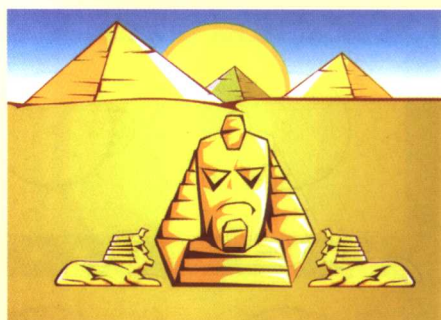
► 2.3 小河中的吉他猪



► 2.4 古典油画



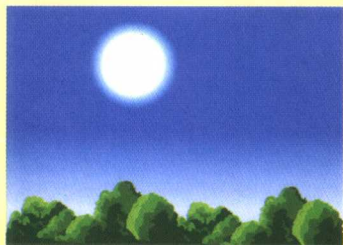
► 3.2 古埃及传奇-01



► 3.2 古埃及传奇-02



► 3.1 威武雄风



► 3.3 树木变白云





▶ 3.4 跳跳虎



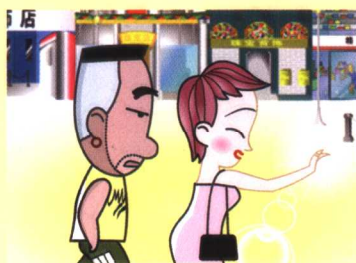
▶ 3.5 小土豆图片翻页



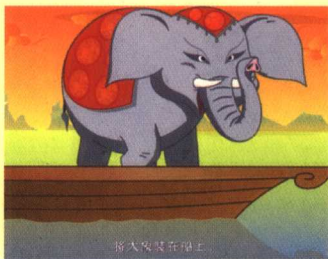
▶ 4.1 浪漫情人节



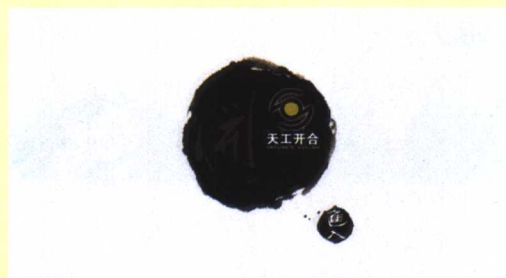
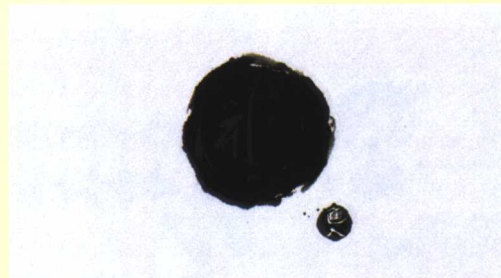
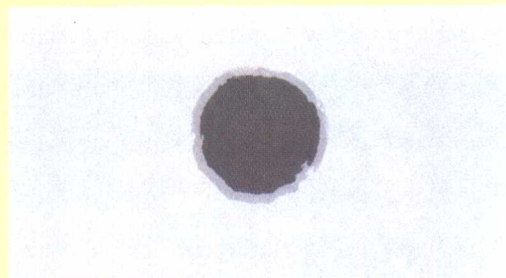
▶ 4.2 触电伤亡事故



► 4.3 今天是什么日子



► 4.4 曹冲称象



► 5.1 天工开合全媒体设计



► 5.2 固态记忆珠宝



► 5.3 台湾漫画专区



► 6.1 导航条



► 6.2 探索生命文化-01



► 6.2 探索生命文化-02



► 6.2 探索生命文化-03



► 6.2 探索生命文化-04

中国国际动漫影视博览

搭建贸易平台

动漫饕餮大餐

► 6.3 中国国际动漫影视博览



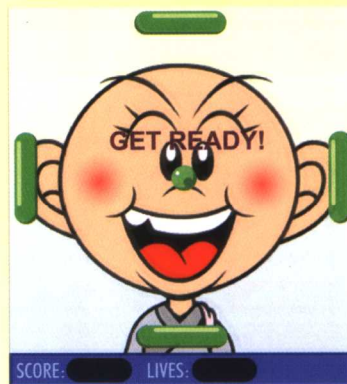
POLY AUCTION

保利拍卖

► 6.4 保利拍卖



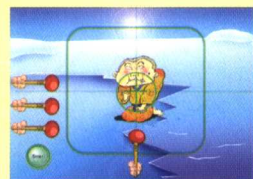
► 6.5 素雅美女 千娇百媚



► 7.1 小土豆打弹珠游戏



► 7.2 悟空斗神仙游戏



► 7.3 棒槌敲衰仔游戏



《范例导航》丛书序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《范例导航》丛书是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速、便捷地掌握软件的操作方法和应用技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。书中的每个例子详细讲解，并在关键之处适时提示。初学者按照书中的指示，一步步去操作，很快就可以完成书中的实例。本丛书在实例的选择上坚持循序渐进的原则，读者不需要参阅其他书籍就可以轻松入门。此外，本丛书包含了一定量有深度、有技巧的实例，并介绍每一个实例的原理和技巧，使读者能够真正对所学知识融会贯通、熟练运用。

■ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件时所面临的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的，一切围绕用户的实际要求。每一个实例开头都有详细的实例说明、明确的学习目标，并以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

■ 风格特色

本丛书具有非常鲜明的特色，主要有以下几点。

1. 实用性强、易于获得成就感

本丛书一小节介绍一个实例，每个实例解决一个小问题或者是介绍一项小技巧，以便使读者在最短的时间内掌握操作技巧，目的是让初学者能够在实践工作中解决问题，因此，本套丛书有着很强的实用性。

本丛书以实例来介绍，并有比较明确的写作规范。读者可以照猫画虎完成实例，即每看完一节，就可完成一个实例，并解决一个问题，从而产生非常好的成就感。

2. 形式独特、逻辑性强

由于本丛书更改了书的结构形式和组织格局，把技术作为重点直接摆到了读者的面前，如去鞘卖剑，优势一目了然。本丛书的着眼点虽放在一个又一个的范例上，但各个章节之间并不是毫无关联，而是通过有效的组织，把各个范例有机地串联起来，提取出每一个范例的知识点，根据读者学习的习惯和知识点的不同对范例进行分类，形成先易后难，先基础后提高的布局。通过上述方式，可以使本丛书逻辑性更强，以便帮助读者循序渐进地学习。

3. 结构清晰、学习目标明确

对于读者而言，学用软件最重要的是，掌握从何处开始学习，目标是什么，否则很难收到较好的学习效果。因此，本丛书特别为读者精心设计了明确的学习目标，让读者有目标地去学习，同时，在每个实例操作之前就对实例进行说明，以便让读者更清晰地了解这个例子的要点和精髓。

4. 关键步骤讲解透彻

通过范例来学习，目的是让读者学会典型应用。其中的关键则是要通过有限的实例，使读者能够举一反三，解决实际工作和生活中的问题。因此，本丛书在介绍操作步骤的过程中，特别为读者设计了一些特色段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

注 意 提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。

提 示 提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。

技 巧 指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

举一反三 精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。使读者知其然，也知其所以然，从而举一反三。

创新、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

前言

1. 软件简介

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的优秀网页动画设计软件，它是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，以制作出高品质的网页动态效果。作为网络应用中最具有表现力的动画形式，Flash 不管是应用于张扬个性的动画创作，还是用于商业宣传的广告设计，都备受用户的喜爱和推崇。本书以“软件技能”和“实例创意”相结合，全方位系统讲解了 Flash 在插图绘制、动态贺卡、片头动画以及网络广告等方面的应用，读者可以在掌握软件功能的基础上，通过大量的片头动画、广告等专业案例的学习，提高设计能力和创意能力。

2. 本书内容简介

本书结构清晰，共分为三个部分：彩绘、创意动画、商业动画。

第一部分内容为前两章，主要介绍使用 Flash 绘图工具的手绘技巧，以逐步深入的方式安排每章学习的主题，通过大量实例讲解，全面介绍了 Flash 绘图领域的应用。

第 1 章安排了 5 个实例的讲解，通过基本的线条绘图和色彩填充，讲解了使用 Flash 绘制 MSN 表情图和著名卡通形象小土豆的平面矢量图形，同时读者可以掌握基础绘图工具的使用方法。

第 2 章介绍了 4 个实例的制作步骤，拔高了 Flash 绘图技能，系统讲解了 Flash 绘制具有立体感、油画感和逼真卡通效果的插图的技术，读者可以对 Flash 绘图技巧做新的尝试。

第二部分内容为第 3、4 章，主要介绍了 Flash 的基本动画编辑以及在动画特效制作等方面的应用。通过第二部分的学习，读者可以系统地掌握 Flash 的动画制作方法。

第 3 章安排了 5 个动画与特效的实例，介绍了 Flash 中的 3 种基本动画方式：逐帧动画、补间动画和形状补间动画。通过学习，读者不仅可以了解动画的制作原理和方法，还可以掌握引导层、遮罩层时间轴特效的应用。

第 4 章拔高了动画制作技巧，介绍了 4 个较为复杂的动画实例制作步骤，讲解了一个完整动画作品制作的全过程。通过本章的学习，读者可以全方位掌握动画创意的专业知识和动画制作的全流程。

第三部分内容为第 5、6、7 章，主要介绍使用 Flash 进行片头动画、网络广告以及游戏的设计制作。通过第三部分的学习，读者可以全面掌握使用 Flash 进行商业多媒体项目创作的实用技能和专业知识。

第 5 章安排了 3 个网站片头动画制作的实例，介绍了 3 种不同风格的网站片头的设

计思路和制作方法。

第6章通过5个不同的实例讲解了网络广告的设计实例，包括网站导航条、横式广告、对联广告、专栏广告等案例。

第7章安排了3个动画游戏，讲解了游戏的构思原理、动作命令的应用以及实例的制作步骤。

本书语言通俗易懂、结构合理、步骤明确、图像精美、案例经典，其中不仅讲解了基本的动画原理、动画人物绘制技巧和动画创意思想，同时还使用了许多经典实例进行讲解，不仅使读者可以掌握基本的Flash动画制作，而且可以掌握动画制作的原理和创意思维，使读者的动画制作水平快速提高。

本书大量的实例均是由作者本人为公司企业进行的多媒体项目创作的案例，在本书成册之际，特别要感谢阶梯企业集团的范姜副总和北京中雅图文化发展公司的张福山先生，是他们提供了作者平台去学习和研究Flash动画的设计技能。在此还要特别感谢台湾著名漫画家陈志华先生，他提供创作的著名卡通动漫形象也为本书增色不少。

本书由刘涛编著，在编写过程中得到了艺人常胜楠、秦人百年广告公司的刘波滔等人的帮助，在此表示感谢，同时也感谢清华大学出版社的应勤编辑，为本书的策划和组织提出了很多非常好的建议。读者在学习本书的过程中如果遇到问题，可以直接与本书作者(tonyliu1980@gmail.com)联系交流，或者可以登录网站 www.artent.net 观赏更多的动画作品或者在线留言。

3. 本书约定

为便于阅读理解，本书作如下约定：

本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来，以示区分。此外，为了语句更简洁易懂，本书中所有的菜单和命令之间以竖线“|”分隔，例如单击菜单【文件】再选择【新建】命令，就用【文件】|【新建】来表示。

用“+”号连接的两个或三个键表示组合键，在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如，Ctrl+V 是指在按下Ctrl键的同时，按下V字母键；Ctrl+Alt+F10 是指在按下Ctrl和Alt键的同时，按下功能键F10。

在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动，右击是指用鼠标右键。

在没有特殊指定时，Flash就是指Flash 8中文版。

4. 光盘说明

本书附带光盘一张，所附内容为本书实例的源文件以及素材图，以方便读者学习使用。