



资深设计师联合推荐学习培训用书

中文版

# Flash 8

## 动画制作职业技能 与商业应用教程

龙飞 主编

► 业内资深设计师倾囊讲授，浓缩多年设计经验和创作精华，授之以渔，令您学习起来事半功倍。

► 立足“专业”与“实用”，从职业技能的角度通过剖析软件，帮助读者掌握软件的核心功能，从商业应用的角度通过典型实例演练帮读者积累专业的实战经验，即学即用，学有所成。



随书赠送学习光盘



电子科技大学出版社

# 成功 法典

中文版



# Flash 8

江苏工业学院图书馆  
藏书章

## 动画制作职业技能与商业应用教程

龙飞 主编



电子科技大学出版社

## 内 容 提 要

本书从自学与培训的角度出发,全面、详细地介绍了矢量动画编辑软件——中文版 Flash 8 的核心功能和商业应用。本书共分为两篇:第一篇为职业技能篇,第二篇为商业应用篇。第一篇从职业的角度剖析软件,帮助读者掌握软件的核心功能;第二篇从商业的角度实例演练,帮助读者学习和积累专业的动画设计实战经验。

本书内容翔实,讲解细致,既适合 Flash 初、中级读者作为动画设计自学教材学习使用,也可作为各类计算机培训中心、中职中专、高职高专等院校的学习教材,还可作为 Flash 动画设计从业人员的参考用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 动画制作职业技能与商业应用教程 / 龙飞主编. — 成都:电子科技大学出版社, 2007.5

ISBN 978-7-81114-424-6

I. 中… II. 龙… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 028063 号

## 中文版 Flash 8 动画制作职业技能与商业应用教程

龙 飞 主 编

---

出 版: 电子科技大学出版社(成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦 邮编: 610051)

策划编辑: 郭 庆

责任编辑: 杜亚堤

主 页: [www.uestcp.com.cn](http://www.uestcp.com.cn)

电子邮件: [uestcp@uestcp.com.cn](mailto:uestcp@uestcp.com.cn)

发 行: 新华书店经销

印 刷: 北京市燕山印刷厂

成品尺寸: 185mm×260mm 印张 20 彩插 4 页 字数 372 千字

版 次: 2007 年 5 月第一版

印 次: 2007 年 5 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-81114-424-6

定 价: 29.80 元(附赠光盘 1 张)

---

■ 版权所有 侵权必究 ■

◆ 邮购本书请与本社发行部联系。电话: (028) 83202323, 83256027

◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。

◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。



企业标志广告



情人节贺卡



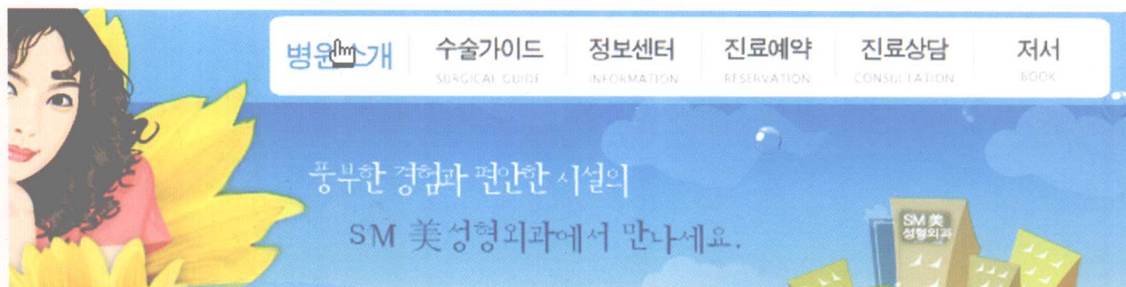
Flash网页



MTV



产品广告



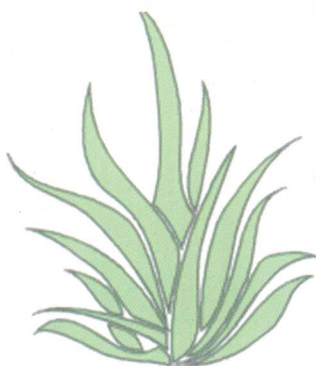
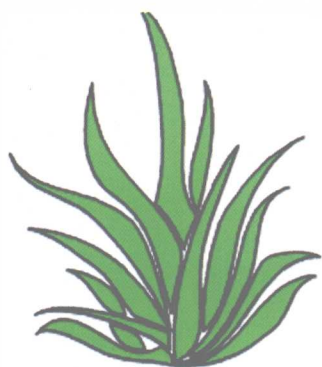
网站导航条



Flash 游戏界面



使用位图制作的位图动画



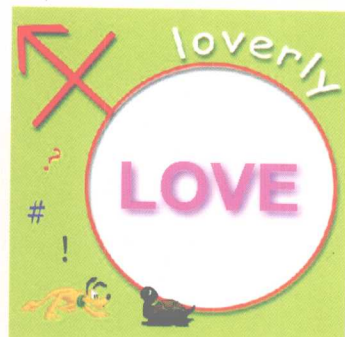
设置图像不透明度



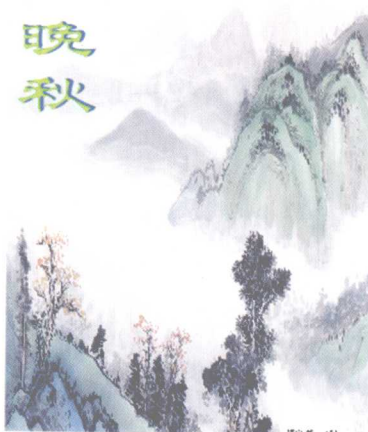
“挖空”效果



为文本创建“发光”滤镜效果



“投影”滤镜和“模糊”滤镜的模糊设置对比



应用“斜角”滤镜的效果



测试影片



测试Flash 影片的浏览界面



旅游网站最终效果



“今生永相伴”MTV最终效果

# 前言



中文版 Flash 8 是美国 Macromedia 公司推出的 Flash 软件的最新版本, 它界面友好、功能强大、操作简便, 已被广泛应用于矢量动画、企业标志、电子贺卡、Flash 网页、产品广告、MTV、网页导航条以及 Flash 小游戏等创作领域, 深受广大动画设计人员的喜爱, 是目前最流行的矢量动画设计软件。

本书从培训与自学的角度出发, 帮助读者迅速掌握中文版 Flash 8 动画制作的技法。全书共分为两篇: 第一篇为职业技能篇, 第二篇为商业应用篇。

第一篇从职业技能的角度剖析软件, 帮助读者掌握软件的核心功能, 内容包括: 中文版 Flash 8 快速入门、动画对象的绘制与编辑、颜色和文本的应用、元件/实例与库的应用、帧/图层及 Flash 动画的创建、位图/音频和视频的应用、ActionScript 和组件的应用以及 Flash 动画的后期处理。

第二篇从商业应用的角度进行实例演练, 帮助读者学习和积累专业的动画设计实战经验, 内容包括: 产品创意、贺卡赏析、游戏世界、MTV 专辑以及网站天空。

本书由资深动画设计师精心策划编写而成, 主要具有以下特点:

## 1. 全新的知识结构和讲解模式

本书从读者的角度出发, 采用“职业技能+商业应用”的全新结构进行讲解。第一篇通过理论与实践相结合, 总结和归纳出操作方法, 使读者能够全面、细致地掌握软件的核心功能和精髓技法; 第二篇通过商业综合实例进行实战演练, 提高读者的实际应用能力和灵活驾驭能力。

## 2. 易读、易学、易懂、易会

本书以“四易”——易读、易学、易懂、易会为原则, 综合考虑不同层次读者的接受情况, 采用通俗、简练、流畅的语言, 由浅入深地对软件的核心功能及案例操作步骤以按图索骥的方式进行精细的讲解, 从而使读者快速上手, 学有所成。

## 3. 丰富的实例

本书在第一篇的职业技能理论讲解时, 穿插了大量的典型实例, 涉及的领域非常广泛, 专业性与实用性较强, 读者可以灵活运用, 将软件技能消化、吸收, 迅速成为实战行家; 第二篇是综合的经典商业案例, 读者可以边学边用, 掌握动画设计的技能精髓, 并及时地应用于求职或实际工作当中, 创造效益, 成就非凡。

本书内容翔实, 讲解细致, 既适合 Flash 初、中级读者作为动画设计自学教材学习使用, 也可作为各类计算机培训中心、中职中专、高职高专等院校的学习教材, 还可作为 Flash 动画设计从业人员的参考用书。

本书由龙飞主编, 飞龙工作室的何芳、周兵具体编写。由于编写时间仓促, 书中难免有疏漏与不足之处, 欢迎广大读者提出宝贵意见, 我们将在再版时加以修订和改进。联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

编者

2007 年 5 月

成功  
法典

# 目 录

## 第一篇 职业技能篇

### 第1章 中文版 Flash 8 快速入门.....3

#### 1.1 Flash 动画基础知识.....3

##### 1.1.1 Flash 动画的商业应用.....3

##### 1.1.2 Flash 动画的特点.....6

#### 1.2 初识中文版 Flash 8.....6

##### 1.2.1 中文版 Flash 8 的新增功能.....6

##### 1.2.2 中文版 Flash 8 的安装与卸载.....8

##### 1.2.3 中文版 Flash 8 的启动与退出.....11

##### 1.2.4 中文版 Flash 8 的工作界面.....12

#### 1.3 动画文档的基本操作.....18

##### 1.3.1 新建动画文档.....18

##### 1.3.2 打开动画文档.....18

##### 1.3.3 保存动画文档.....19

#### 1.4 动画属性的设置.....19

##### 1.4.1 设置动画文档的属性.....19

##### 1.4.2 辅助工具.....20

##### 1.4.3 “首选参数”对话框.....23

#### 1.5 动画中的位图与矢量图.....28

##### 1.5.1 矢量图形的特点.....28

##### 1.5.2 位图图像的特点.....29

### 第2章 动画对象的绘制与编辑.....30

#### 2.1 选取工具.....30

##### 2.1.1 选择工具.....30

##### 2.1.2 部分选取工具.....32

##### 2.1.3 套索工具.....33

#### 2.2 绘图工具.....34

##### 2.2.1 线条工具.....34

##### 2.2.2 椭圆工具.....35

##### 2.2.3 矩形工具.....36

##### 2.2.4 多角星形工具.....37

##### 2.2.5 钢笔工具.....37

##### 2.2.6 铅笔工具.....38

##### 2.2.7 刷子工具.....39

#### 2.3 视图工具.....42

##### 2.3.1 手形工具.....42

##### 2.3.2 缩放工具.....42

#### 2.4 其他工具.....43

##### 2.4.1 任意变形工具.....43

##### 2.4.2 橡皮擦工具.....45

##### 2.4.3 滴管工具.....48

##### 2.4.4 墨水瓶工具和颜料桶工具.....49

##### 2.4.5 填充变形工具.....50

#### 2.5 动画对象的编辑.....51

##### 2.5.1 复制、粘贴和删除对象.....51

##### 2.5.2 组合和分离对象.....53

##### 2.5.3 变形对象.....53

##### 2.5.4 排列对象.....54

##### 2.5.5 对齐对象.....55

##### 2.5.6 合并对象.....58

### 第3章 颜色和文本的应用.....60

#### 3.1 颜色的填充与编辑.....60

##### 3.1.1 笔触色和填充色的应用.....60

##### 3.1.2 使用工具箱.....61

##### 3.1.3 使用“属性”面板.....62

##### 3.1.4 使用“混色器”面板.....63

##### 3.1.5 为轮廓线填充颜色.....63

#### 3.2 “混色器”面板颜色模式和填充样式.....63

##### 3.2.1 RGB 模式和 HSB 模式.....63

##### 3.2.2 填充类型.....64



|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 3.3 “颜色样本”面板的应用 .....         | 65 |
| 3.3.1 Web 安全色 .....           | 66 |
| 3.3.2 添加样本 .....              | 66 |
| 3.3.3 保存自定义颜色 .....           | 67 |
| 3.3.4 替换颜色 .....              | 67 |
| 3.3.5 删除样本 .....              | 68 |
| 3.3.6 加载默认颜色 .....            | 68 |
| 3.3.7 清除颜色 .....              | 69 |
| 3.4 静态文本的创建与编辑 .....          | 69 |
| 3.4.1 静态文本的特性 .....           | 69 |
| 3.4.2 创建静态文本 .....            | 70 |
| 3.4.3 设置静态文本属性 .....          | 70 |
| 3.5 动态文本与输入文本的<br>创建与编辑 ..... | 72 |
| 3.5.1 动态文本的特性 .....           | 72 |
| 3.5.2 输入文本的特性 .....           | 73 |
| 3.5.3 创建动态文本 .....            | 73 |
| 3.5.4 创建输入文本 .....            | 74 |
| 3.5.5 文本之间的转换 .....           | 75 |
| 3.6 Flash 文本的高级应用 .....       | 75 |
| 3.6.1 用滤镜改变文字外观 .....         | 76 |
| 3.6.2 替换缺少字体 .....            | 80 |
| 3.6.3 文本的拼写检查设置 .....         | 81 |
| 3.6.4 对文本执行拼写检查 .....         | 83 |

## 第4章 元件、实例与库的应用 .....

|                        |    |
|------------------------|----|
| 4.1 元件的创建 .....        | 85 |
| 4.1.1 创建图形元件 .....     | 85 |
| 4.1.2 创建按钮元件 .....     | 86 |
| 4.1.3 创建影片剪辑元件 .....   | 89 |
| 4.1.4 将图形转换为元件 .....   | 89 |
| 4.2 元件的编辑 .....        | 90 |
| 4.2.1 复制元件 .....       | 90 |
| 4.2.2 编辑元件 .....       | 90 |
| 4.2.3 删除元件 .....       | 90 |
| 4.2.4 为元件设置超链接 .....   | 90 |
| 4.2.5 调用其他文件中的元件 ..... | 91 |
| 4.3 实例的应用 .....        | 92 |
| 4.3.1 创建实例 .....       | 92 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 4.3.2 编辑实例 .....      | 92 |
| 4.3.3 实例在动画中的应用 ..... | 94 |
| 4.4 库的应用 .....        | 95 |
| 4.4.1 “库”面板 .....     | 95 |
| 4.4.2 新建“库”面板 .....   | 97 |
| 4.4.3 固定“库”面板 .....   | 97 |
| 4.4.4 共享库资源 .....     | 97 |
| 4.4.5 公用库的应用 .....    | 98 |

## 第5章 帧、图层及 Flash 动画的 创建 .....

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 5.1 帧的应用 .....        | 102 |
| 5.1.1 “时间轴”面板 .....   | 102 |
| 5.1.2 帧的应用 .....      | 102 |
| 5.1.3 帧的编辑操作 .....    | 104 |
| 5.1.4 为帧添加动作脚本 .....  | 107 |
| 5.2 图层的应用 .....       | 108 |
| 5.2.1 图层的创建与删除 .....  | 108 |
| 5.2.2 图层的显示与隐藏 .....  | 110 |
| 5.2.3 图层的锁定与解锁 .....  | 110 |
| 5.2.4 图层轮廓的编辑 .....   | 111 |
| 5.3 Flash 动画的创建 ..... | 111 |
| 5.3.1 逐帧动画 .....      | 111 |
| 5.3.2 补间动画 .....      | 113 |
| 5.3.3 遮罩动画 .....      | 116 |
| 5.3.4 引导动画 .....      | 119 |
| 5.4 时间轴特效的应用 .....    | 123 |
| 5.4.1 添加时间轴特效 .....   | 123 |
| 5.4.2 时间轴特效的种类 .....  | 124 |
| 5.4.3 编辑时间轴特效 .....   | 132 |
| 5.4.4 删除时间轴特效 .....   | 132 |

## 第6章 位图、音频和视频的 应用 .....

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 6.1 图形图像在动画中的应用 .....  | 133 |
| 6.1.1 图形图像的导入 .....    | 133 |
| 6.1.2 编辑位图图像 .....     | 135 |
| 6.1.3 给位图分配标识字符串 ..... | 138 |
| 6.2 音频文件在动画中的应用 .....  | 138 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 6.2.1 音频的导入 .....     | 139 |
| 6.2.2 为按钮添加声音 .....   | 140 |
| 6.2.3 音频文件属性的设置 ..... | 140 |
| 6.2.4 声音的压缩 .....     | 142 |
| 6.3 视频文件在动画中的应用 ..... | 146 |
| 6.3.1 视频文件的格式 .....   | 146 |
| 6.3.2 视频文件的导入 .....   | 148 |
| 6.3.3 视频文件的编辑 .....   | 150 |

## 第7章 ActionScript 和组件的应用 .....

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 7.1 ActionScript 语法基础 .....   | 152 |
| 7.1.1 “动作”面板 .....            | 152 |
| 7.1.2 标点符号的应用 .....           | 154 |
| 7.1.3 数字 .....                | 158 |
| 7.1.4 关键字 .....               | 158 |
| 7.1.5 常量 .....                | 158 |
| 7.1.6 布尔值 .....               | 159 |
| 7.1.7 运算符的应用 .....            | 159 |
| 7.1.8 关于运算符的优先级和<br>结合律 ..... | 162 |
| 7.2 变量和函数的应用 .....            | 164 |
| 7.2.1 变量 .....                | 165 |
| 7.2.2 函数 .....                | 167 |
| 7.2.3 调用自定义函数 .....           | 168 |
| 7.3 动作脚本的调试 .....             | 168 |
| 7.3.1 显示代码提示 .....            | 169 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 7.3.2 自动套用格式 .....         | 170 |
| 7.3.3 查找和替换 .....          | 170 |
| 7.3.4 语法检查 .....           | 171 |
| 7.4 组件的应用 .....            | 173 |
| 7.4.1 RadioButton 组件 ..... | 174 |
| 7.4.2 CheckBox 组件 .....    | 175 |
| 7.4.3 Label 组件 .....       | 175 |
| 7.4.4 Data 组件 .....        | 176 |
| 7.4.5 ScrollPane 组件 .....  | 176 |

## 第8章 Flash 动画的后期处理 .....

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 8.1 测试 Flash 动画 .....             | 178 |
| 8.2 优化 Flash 动画 .....             | 179 |
| 8.3 发布 Flash 动画 .....             | 180 |
| 8.3.1 发布为 SWF 影片 .....            | 181 |
| 8.3.2 发布为 HTML .....              | 182 |
| 8.3.3 发布为 GIF 图像 .....            | 184 |
| 8.3.4 发布为 JPEG 图像 .....           | 186 |
| 8.3.5 发布为 PNG 图像 .....            | 187 |
| 8.3.6 发布为 Windows 放映文件 .....      | 187 |
| 8.3.7 发布为 Macintosh<br>放映文档 ..... | 188 |
| 8.3.8 发布为 QuickTime 文件 .....      | 188 |
| 8.4 创建映射图像 .....                  | 189 |
| 8.5 使用发布配置文档 .....                | 189 |
| 8.6 导出图像和影片 .....                 | 190 |

## 第二篇 商业应用篇

### 第9章 产品创意 .....

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 9.1 产品创意——汽车产品广告 .....   | 193 |
| 9.1.1 设计思路 .....         | 193 |
| 9.1.2 制作流程 .....         | 193 |
| 9.1.3 实例剖析 .....         | 194 |
| 9.2 产品创意——MP4 产品广告 ..... | 203 |
| 9.2.1 设计思路 .....         | 204 |
| 9.2.2 制作流程 .....         | 204 |

|                  |     |
|------------------|-----|
| 9.2.3 实例剖析 ..... | 204 |
|------------------|-----|

### 第10章 贺卡赏析 .....

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 10.1 贺卡赏析——情人节贺卡 ..... | 213 |
| 10.1.1 设计思路 .....      | 213 |
| 10.1.2 制作流程 .....      | 213 |
| 10.1.3 实例剖析 .....      | 214 |
| 10.2 贺卡赏析——圣诞节贺卡 ..... | 219 |
| 10.2.1 设计思路 .....      | 220 |



|        |      |     |
|--------|------|-----|
| 10.2.2 | 制作流程 | 220 |
| 10.2.3 | 实例剖析 | 221 |

### 第 11 章 游戏世界 229

|        |           |     |
|--------|-----------|-----|
| 11.1   | 游戏世界——枪战  | 229 |
| 11.1.1 | 设计思路      | 229 |
| 11.1.2 | 制作流程      | 229 |
| 11.1.3 | 实例剖析      | 230 |
| 11.2   | 游戏世界——接礼物 | 238 |
| 11.2.1 | 设计思路      | 238 |
| 11.2.2 | 制作流程      | 239 |
| 11.2.3 | 实例剖析      | 239 |

### 第 12 章 MTV 专辑 247

|        |                 |     |
|--------|-----------------|-----|
| 12.1   | MTV 专辑 1——今生永相伴 | 247 |
| 12.1.1 | 设计思路            | 247 |
| 12.1.2 | 制作流程            | 247 |

|        |                |     |
|--------|----------------|-----|
| 12.1.3 | 实例剖析           | 248 |
| 12.2   | MTV 专辑 2——两只蝴蝶 | 261 |
| 12.2.1 | 设计思路           | 261 |
| 12.2.2 | 制作流程           | 261 |
| 12.2.3 | 实例剖析           | 262 |

### 第 13 章 网站天空 281

|        |                  |     |
|--------|------------------|-----|
| 13.1   | 网站天空——剑锋旅游网站     | 281 |
| 13.1.1 | 设计思路             | 281 |
| 13.1.2 | 制作流程             | 282 |
| 13.1.3 | 实例剖析             | 282 |
| 13.2   | 网站天空——变<br>异游戏网站 | 296 |
| 13.2.1 | 设计思路             | 297 |
| 13.2.2 | 制作流程             | 297 |
| 13.2.3 | 实例剖析             | 297 |

# 1 PART >>>>>



## 职业技能篇

- 中文版 Flash 8 快速入门
- 动画对象的绘制与编辑
- 颜色和文本的应用
- 元件、实例与库的应用
- 帧、图层及 Flash 动画的创建
- 位图、音频和视频的应用
- ActionScript 和组件的应用
- Flash 动画的后期处理

### 第一篇 职业技能篇





# 第 1 章 中文版 Flash 8 快速入门

Flash 是由美国 Macromedia 公司发行的一款矢量图形编辑和动画制作软件，它与同是该公司开发的软件 Dreamweaver 和 Fireworks 齐名，是网页制作过程中不可缺少的工具。使用 Flash 能够制作出非常精美的动画、网页广告和影视片头，还能够把图形、声音和视频等多媒体素材结合在一起，使制作出的动画作品内容丰富、交互性强。目前 Flash 的最新版本为 Flash Professional 8（后面简称 Flash 8），它的功能更加强大与全面，为设计师提供了更广阔的操作平台。

本章主要介绍 Flash 的发展过程和一些基础知识，使读者了解中文版 Flash 8 的一些新增功能，并熟悉中文版 Flash 8 的操作界面以及绘图工具的应用等。

## 1.1 Flash 动画基础知识

下面首先向读者介绍 Flash 动画的一些基础知识。

### 1.1.1 Flash 动画的商业应用

使用 Flash 不仅可以制作精彩的影视片头、交互性极强的矢量动画，还能够制作企业标志广告、贺卡、Flash 网页、产品广告、MTV、网页导航条以及 Flash 小游戏等。运用 Flash，可以使网页的界面更加美观，进而达到宣传商品的目的。

#### 制作企业标志

用户可以使用 Flash 来为企业制作标志动画，从而更好地宣传企业。如图 1-1 所示为一个企业标志广告。



图 1-1 企业标志广告



## 制作贺卡

使用 Flash 制作贺卡, 是现在网上非常流行的方式。用 Flash 制作的贺卡比传统的静态贺卡更有动感, 更能表达感情。如图 1-2 所示为一个情人节贺卡。



图 1-2 情人节贺卡

## 制作网页

一些网站为了使自己的作品更具吸引力, 会使用 Flash 来制作网页。使用 Flash 制作的网页不仅交互性强, 而且网页元素更加生动, 页面也更加美观。如图 1-3 所示为一个 Flash 网页。



件: 同时对 HTML、CSS、ASP.NET、VB、SQL Server 及一些脚本语言也有所研究;

图 1-3 Flash 网页

## 制作产品广告

使用 Flash 制作产品广告并在网上宣传, 不但可以节省许多广告费用, 而且能更广泛地宣传产品。如图 1-4 所示为某汽车公司的广告。



图 1-4 产品广告

## 制作网站导航条

Flash 有着 Dreamweaver 所没有的按钮功能, 是制作网页导航条、网页 Logo 的首选软件, 使用动作脚本制作的交互按钮能把声音和图片结合在一起, 使按钮更加美观。如图 1-5 所示为使用 Flash 制作的网站导航条。

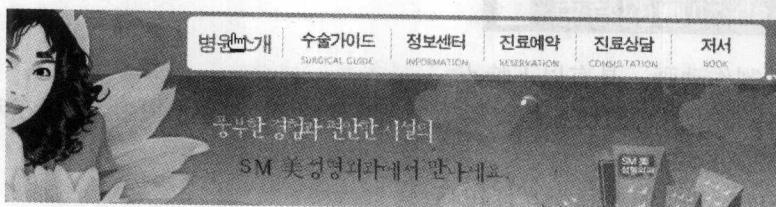


图 1-5 网站导航条

## 制作 MTV

MTV 是将声音和图片结合为一体而制作的一种 Flash 形式。因为使用 Flash 制作的动画比传统的位图动画体积要小很多, 从而能使网页运行更快, 所以更加实用。如图 1-6 所示为使用 Flash 制作的 MTV。

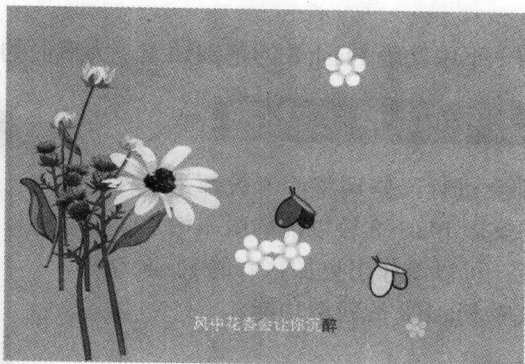


图 1-6 FlashMTV

## 制作游戏

用 Flash 开发游戏是现在国内最流行的方式之一。在某些大公司, 技术人员把制作出来的 Flash 游戏应用到手机上, 从而增强了广告效果, 更好地达到了商业目的。如图 1-7 所示为一个 Flash 游戏界面。