

21 CENTURY

李峰 胡波 主编

21世纪全国高等职业院校 **多媒体专业** 通用教材

21SHIJI QUANGUO GAODENG ZHIYEJISHU

YUANXIAO DUOMEITI ZHUANYE TONGYONGJIAOCAI

Flash8应用与实训

FLASH8YINGGYONGYUSHIXUN

内附价值
5元光盘一张

★★★★★



山东科学技术出版社
www.lkj.com.cn

21 CENTURY

李峰 胡波 主编
邢兵 潘红 刘煜 李红伟 副主编

21世纪全国高等职业技术学院**多媒体专业**通用教材

21SHIJI QUANGUO GAODENG ZHIYEJISHU

YUANXIAO DUOMEITI ZHUANYE TONGYONGJIAOCAI

Flash8应用与实训

FLASH8YINGYONGYUSHIXUN

 山东科学技术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 应用与实训/李峰等主编.—济南: 山东科学技术出版社, 2008.2

21 世纪全国高等职业院校多媒体专业通用教材
ISBN 978-7-5331-4904-8

I. F… II. 李… III. 动画—设计—图形软件, Flash—
高等学校: 技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 006951 号

21 世纪全国高等职业院校计算机多媒体专业通用教材

Flash 8 应用与实训

主 编 李 峰 胡 波
副主编 邢 兵 潘 红
刘 煜 李红伟

出版者: 山东科学技术出版社

地址: 济南市玉函路 16 号

邮编: 250002 电话: (0531) 82098088

网址: www.lkj.com.cn

电子邮件: sdkj@sdpress.com.cn

发行者: 山东科学技术出版社

地址: 济南市玉函路 16 号

邮编: 250002 电话: (0531) 82098071

印刷者: 莱芜市圣龙印务有限责任公司

地址: 莱芜市莱城工业区 (口镇)

邮编: 271100 电话: (0634) 6115012

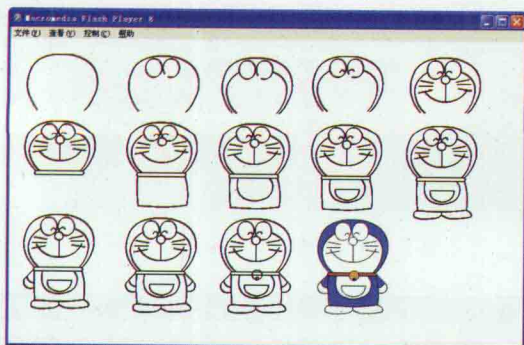
开本: 787mm × 1092mm 1/16

印张: 19.5

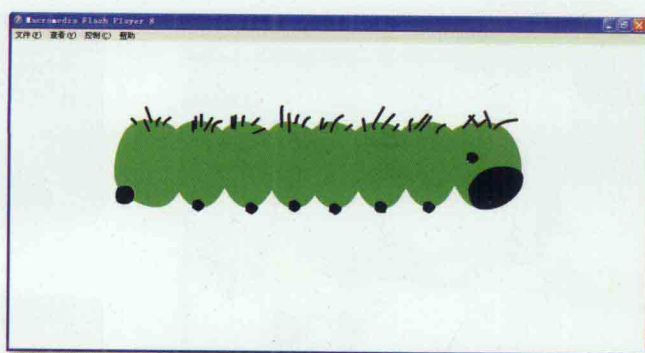
版次: 2008 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-5331-4904-8

定价: 38.00 元 (含光盘一张)



2.1 机器猫



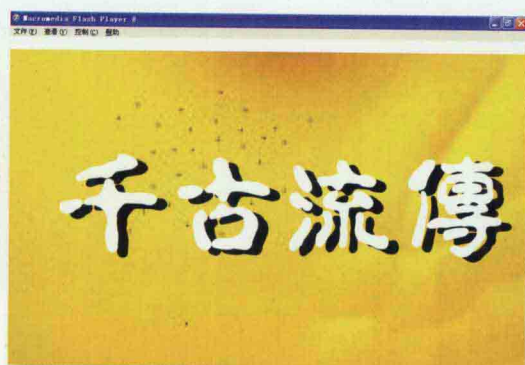
2.2 毛毛虫



2.3 水晶按钮



3.5 金属字



3.2 阴影字



4.4 我们的故事



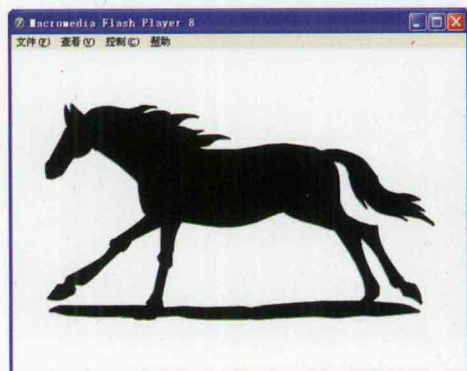
9.6 星空



5.2 反色文字



9.5 瑞雪丰年



4.1 奔跑的马



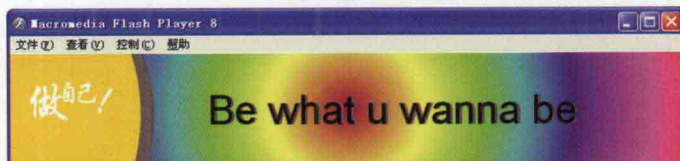
9.5 许愿



6.3 文件的创建



4.5 CPU 广告



4.7 霓虹广告条



10.1 广告 banner



9.4 光盘片头



9.1 照亮餐厅

内容 提要

本书是一本知识点详尽、范例充分的Flash教程。全书共分10个模块,包括Flash 8概述、绘图工具的使用、图形对象的编辑与修改、文本工具的使用、基本动画制作、特效动画制作、动态文字特效制作、音频视频的使用和常用Action Script命令等内容。最后根据Flash在各个领域的应用,制作了4个综合实例,充分发挥了Flash的交互功能,作品美观实用。

本书对Flash 8的讲解从实例着手,图文并茂,由浅入深,任务式的讲解使读者易于学习;问题探究和专家提示可帮助读者更好的理解制作思路,更细致的处理作品细微之处;同时知识拓展更详尽的对实例的知识点逐一讲解,让读者在体会实例制作出的效果之余,扎实的理解相关知识点;各任务后提供了理论习题和上机操作题供读者练习,从而达到熟能生巧的目的;最后模块的综合实例,简洁美观实用,让读者在掌握了Flash的基本技能后,在已掌握的知识点基础上进一步扩展,从而能够更好地应用Flash。本书提供1张配套光盘,其中包括书中实例用到的素材、源文件和课后练习的源文件。

本书适合于Flash初、中级用户、Flash动画设计与制作人员、动画制作培训学员,尤为适合大、中专职业院校相关专业师生使用。

前言

• 关于 Flash 8

Flash 8 是目前使用最广泛、最受广大用户青睐的平面动画制作软件。用它制作的动画不但流畅生动、画面精美，而且简单易学，因此在动画制作领域受在广大用户的青睐。Flash 占据了动画制作的主流地位，它被广泛应用于：广告动画、电子贺卡、游戏、MTV、搞笑动画、网页制作、片头动画等。

新发布的 Flash 8 增加了很多新特性和新功能，实现了新的飞跃。Flash 8 可以使用滤镜功能给影片剪辑添加特殊效果，例如阴影、模糊等，就像 PhotoShop 那样，并开始支持 Flash 视频与新的编码技术、实施位图处理、新的文本渲染引擎、文件上传/下载接口、Mobile 模拟器，同时在运行稳定性和启动速度上都有所提升。

• 本书内容

本书是一本知识点详尽、范例充分的 Flash 教程。全书共分 10 个模块，包括 Flash 8 概述、绘图工具的使用、图形对象的编辑与修改、文本工具的使用、基本动画制作、特效动画制作、动态文字特效制作、音频视频的使用和常用 Action Script 命令等内容。最后根据 Flash 在各个领域的应用，制作了 4 个综合实例，充分发挥了 Flash 的交互功能，作品美观实用。

• 本书特点

本书以任务的形式由浅入深的介绍了 Flash 8 中文版的各种功能，每个任务分为 5 个环节，分别为：教学目标、工作任务、问题探究、操作步骤、知识拓展和课后练习，模拟教学中的各个环节以达到最好的教学效果。教学目标和工作任务明确了本任务需掌握的内容及技能；问题探究可帮助读者任务开始之前理清制作思路；操作步骤图文并茂，帮助读者更轻松的掌握每个制作环节，步骤中含有专家提示，为读者提供难点的理解或技巧的提示；实例学习之后，知识拓展环节帮助读者更加熟练与详尽的掌握相关知识点；课后练习分为理论问答和上机操作题，供读者练习，从而达到熟能生巧的目的。

• 本书配套光盘

为了方便读者学习和参考，本书提供 1 张配套光盘，其中包括书中实例用到的素材、源文件和课后练习的源文件。

作人员、动画制作培训

水平有限，书中难免有

音、动画和广告等信

编 者

contents 目录

模块一 Flash 8 概述

任务一	Flash 8 简介	1
任务二	Flash 8 文件操作	12
任务三	Flash 8 基本常识	22

模块二 Flash 8 工具使用及图形对象编辑

任务一	机器猫绘制	25
任务二	毛毛虫绘制	39
任务三	水晶按钮制作	47
任务四	钢笔工具、部分选取工具和套索等工具的使用	65
任务五	Flash 8 图形对象编辑	74

模块三 Flash 8 文本工具使用

任务一	描边字制作	95
任务二	阴影字制作	102
任务三	浮雕字制作	105
任务四	位图填充文字制作	108
任务五	金属文字制作	112

模块四 基本动画制作

任务一	逐帧动画制作-奔跑的马	116
任务二	逐帧动画制作-生命如花	120
任务三	运动补间动画-皓月当空	135
任务四	运动补间动画-我们的故事	140
任务五	运动补间动画-CPU 广告	147
任务六	形状补间动画-蝴蝶蜕变	156
任务七	形状补间动画-霓虹闪烁	159

模块五 特效动画制作

任务一	运动引导层动画	162
任务二	遮罩动画	173

模块六 元件、实例和库

任务一	元件和实例概述	183
-----	---------	-----

任务二	元件的类型	184
任务三	图形元件和影片剪辑元件的创建与编辑	185
任务四	实例的创建与编辑	190
任务五	按钮元件的创建与编辑	195
任务六	库	198

模块七 动态文字特效制作

任务一	翻转的文字	202
任务二	逐个跳动的文字	205

模块八 使用视频

任务一	基本概念	211
任务二	“视频导入”向导导入视频	218
任务三	编码视频	228
任务四	将 Flash 视频文件导入库中	235
任务五	动态回放外部 FLV 文件	235
任务六	更改视频剪辑属性	236
任务七	使用行为控制视频回放	238
任务八	使用 FLVPlayback 组件	240
任务九	使用时间轴控制视频回放	243
任务十	导入声音	244
任务十一	添加声音	245
任务十二	在关键帧中开始播放和停止播放声音	247

模块九 常用 Action Script 脚本命令的使用

任务一	play() ; stop() ; gotoAndPlay() ; 和 gotoAndStop() ; 命令的使用	248
任务二	StartDrag() ; StopDrag() 命令的使用	252
任务三	loadMovie() ; 命令的使用	257
任务四	fscommand 函数的使用	262
任务五	duplicateMovieClip、setProperty 函数的使用	267
任务六	For 循环语句的使用	273

模块十 综合实例

任务一	横幅广告条制作	277
任务二	制作简单网站	282
任务三	制作个人简历	288
任务四	Flash 手机广告	294

模块一 Flash 8 概述

我们在开始系统学习 Flash 8 之前,首先要对其有一个清晰的认识,并掌握一些基础操作知识与基本常识,从而为后面的学习奠定良好的基础。

任务一 Flash 8 简介

教学目标

- 了解 Flash 8 的发展历史、应用范围及其新增功能。
- 熟悉 Flash 8 工作界面。

工作任务

- 了解 Flash 8 的发展历史、应用范围及其新增功能。
- 掌握并熟悉工作界面,并能在 Flash 中进行简单操作。

知识拓展

Flash 是目前使用最广泛的网页动画制作和网站建设编辑软件之一,它是美国 Macromedia 公司推出的世界级主流网络多媒体交互动画工具软件,支持动画、声音、视频具有强大的多媒体编辑功能、简单的操作和超强的编辑功能受到了用户的一致好评。

一、关于 Flash 8

Flash8 是一种交互式矢量多媒体制作软件,它的前身是 Future Splash,1996 年 11 月 Future Splash 被 Macromedia 公司收购,并将其改名为 Flash2.0,随后又推出了 Flash3.0 与 Flash4.0,到 2000 年 8 月,Macromedia 公司推出了革命性的 Flash5.0,其中 ActionScript 已有了长足的进步,并且开始支持 XML 和 Smart Clip(智能影片剪辑),ActionScript 的语法已经开始定位为发展成一种完整的面向对象的语言,并且遵循 ECMAScript 的标准(如同 JavaScript),Flash5.0 的推出最终确定了 Flash 在互联网多媒体应用软件中的地位,从而使其在互联网上大面积地散播开来。

Macromedia 公司软件开发的脚步不断的加快,2002 年 3 月推出了 FlashMX,2003 年 8 月推出了 FlashMX2004,FlashMX2004 将 ActionScript 升级到了 2.0 版本,使其面向对象化方面又迈进了一步,同时对代码的执行效率也提高了 2~5 倍,并增加了对移动设备和手机、Pocket PC 的支持,虽然如此,但 Macromedia 公司对 Flash 软件更新的步伐并没有停止,于 2005 年的 10 月又发布了 Flash 的最新版本 Flash8.0,也就是本书所要学习的 Flash 软件版本。

1. Flash 技术与特点

Flash 之所以能够在互联网上得到广泛的应用,最重要的一点就是采用了矢量技术。位图在显示图形时,以像素进行表现,生成的文件体积很大,而矢量图是以颜色和线来表现图形的,生成的文件体积很小。对于网络而言,文件体积越小越好,相对于文件体积这点,Flash 占据了很大的优势。此外,Flash 还具有以下的特点:

- 播放插件很小,很容易下载并安装,而在 Internet Explorer 和 Netscape Communicator 中可以自动安装。
- 通用性好,在各种浏览器中都可以有统一的样式。
- 动画速度快,适合网络传播。
- 和互联网紧密结合,可以直接与 Web 页连接,适合制作 Flash 站点。
- 多媒体与互动性强。在 Flash 中可以整合图形、音乐、视频等多媒体元素,并且可以实现用户与动画的交互。
- 简单易学,普及性强。Flash 简单易学,不必掌握高深的动画知识,就可以制作出令人心跳的动画效果。

2. Flash 的应用范围

Flash 技术发展到今天,已真正成为了网络多媒体的既定标准,在互联网中得到广泛的应用与推广。现在网络上随处可见 Flash 技术制作的网站动画、网站广告、Banner 条和大量的交互动画、MTV 以及游戏等,Flash 已经成为了网络多媒体中一个重要的分支。

(1) 网站动画 在早期的网站中只有一些静态的图像与文字,页面显得十分呆板,后面又出现了一些 Gif 动画图像,但 Gif 动画制作既费时又费力,而且动画表现效果并不理想,Flash 的出现则改变了这种现象,使用 Flash 可以更好的表现出图像的动态效果,而且生成的文件体积很小,可以很快显示出来,所以现在的网页中越来越多地使用 Flash 动画来装饰页面的效果,如 Flash 制作的网站 logo、Flash Banner 条等,如图 1-1-1 所示。

(2) 片头动画

片头动画通常用于网站的引导页面,具有很强的视觉冲击力。用户在浏览网站时,如果出现一个好的 Flash 片头,往往会留下极深的印象,这样可以更好地吸引浏览者的眼球,增强网页的感染力。

(3) Flash 广告

Flash 广告是使用 Flash 动画的形式宣传产品的广告,主要用于在互联网上进行产品、

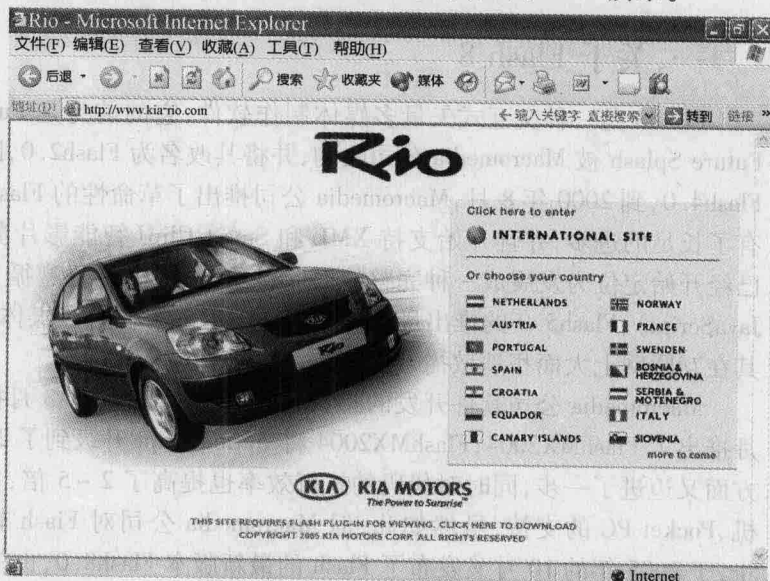


图 1-1-1. Flash 网站动画

服务或者企业形象的宣传。Flash 广告动画中一般会采用很多电视媒体制作的表现手法,而且其短小、精悍,适合网络传输,是互联网上非常好的广告表现形式,如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2 Flash 广告

(4) Flash 动漫与 MTV 由于采用矢量技术这一特点,Flash 非常适合制作漫画,再配上适当的音乐,比传统的动漫更具有吸引力,越来越多的朋友都迷恋这种制作方式,将自己喜欢的故事、歌曲做成动漫或 MTV 送给朋友或自己欣赏。作品完成后,在感受自己的劳动成果的同时又让自己的 Flash 功力更进一步,可谓好处多多。此外,使用 Flash 制作的 MTV 已经逐渐走上了商业化的道路,很多唱片公司开始推出使用 Flash 技术制作的 MTV,开启了商业公司探索网络的又一途径,如图 1-1-3 所示。



图 1-1-3 FlashMV

(5) Flash 贺卡 使用 Flash 贺卡制作的贺卡互动性强、表现形式多样、文件体积小,可以更好地表达了亲人、朋友的亲情与友情,如图 1-1-4 所示。



图 1-1-4 Flash 贺卡

(6) Flash 游戏 Flash 是一款优秀的多媒体编辑工具,可以实现动画、声音的交互性,可以制作出短小精悍、寓教于乐的 Flash 小游戏。

(7) Flash 网站 Flash 具有良好的动画表现力与强大的后台技术,并支持 html 与网页编程语言的使用,使得 Flash 在制作网站上具有很好的优势,如图 1-1-5 所示。

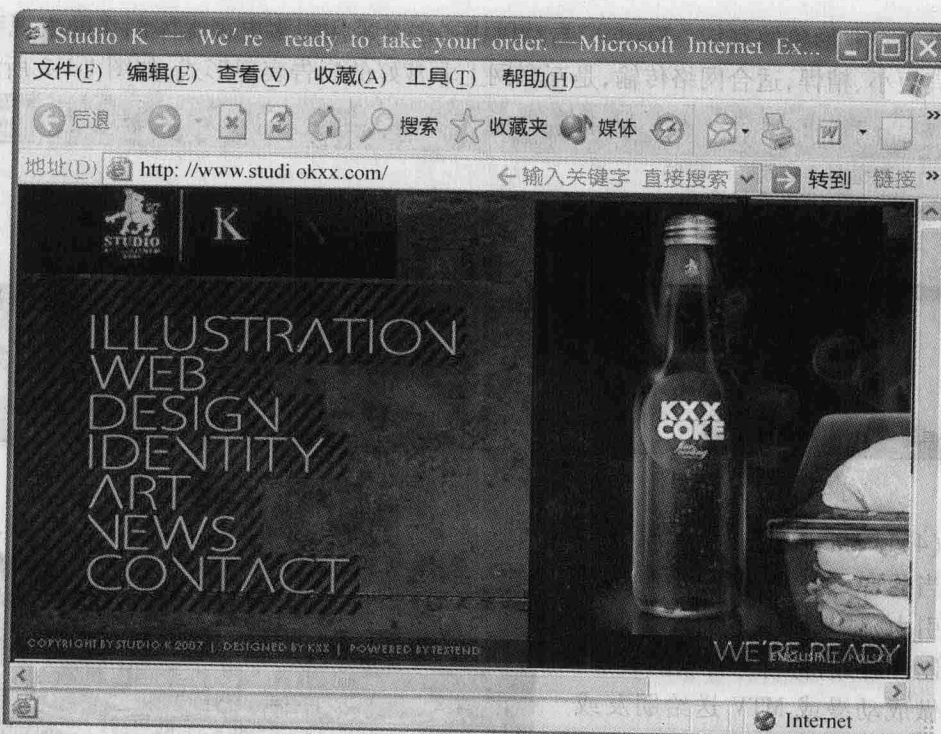


图 1-1-5 Flash 网站

(8)多媒体光盘 过去多媒体光盘一般都是使用 Director 软件来完成的,但是,现在通过团队合作与开发也可以使用 Flash 制作多媒体宣传光盘。

(9)教学课件 使用 Flash 制作的课件可以很好的表达教学内容,增强学生的学习兴趣,现在已经被越来越多地应用到学校的教学中。

Flash 的应用远远不止这些,它在电子商业与其他的媒体领域也得到了广泛的应用,在此仅列出一些主要的应用范围。相信随着 Flash 技术的发展,Flash 的应用将会越来越广泛。

3. Flash 的发展及应用趋势

自从 Macromedia 公司首次推出 Flash,Flash 就如同—匹脱缰的野马,在互联网世界里迅速蹿红。在全球,目前有数亿人使用和浏览 Flash 产品,而且这个数字仍在不断地增长。发展至今,Flash 已经超越了卡通和游戏的应用范畴,进入到电子商务、电视、广告、MTV 制作以及手机服务等真正的商业应用当中,作为一个朝阳产业逐步渗透到音乐、传媒、IT、广告、房地产、游戏、信息产业等各个领域,开始拓展无限的商机,下面来介绍 Flash 在各个领域的发展前景。

(1)在网络广告领域 互联网发展到今天,已经成为继电视与报纸之后的第三大传播媒体,在这个媒体中,Flash 广告占有绝对的主导地位,具有广泛的商业空间。

(2)在电子商务网站领域 在电子商务网站的建设中主要有两点,其一,在后台界面的设计上,可以有效地引导用户点击,增加用户与系统的交互性;其二,在后台程序设计上考虑到用户的使用习惯和心理,能够让用户不知不觉地操作比较复杂的商业流程。

对于上述两点,Flash 具有得天独厚的优势,通过 Flash 可以系统而完整地解决这种电子商务方案。

(3)在音乐领域 Flash 制作的 MTV,更好地提供了在唱片宣传上既保证质量又降低成本的有效途径,并且成功地将传统的唱片宣传推广到电脑网络中。

(4)在电视广告领域 使用 Flash 制作电视广告,可以极大程度地为公司节省制作成本,使得广告制作成本与购买媒体时段的费用比例更加合理。

(5)在网络电影领域 Flash 技术自从推出后,逐渐受到各大制片公司的青睐,增加了使用 Flash 设计的微型电影和基于网络的电影制作。

(6)在手机服务领域 随着手机技术的发展与性能的提升,Flash 已逐渐渗透到了手机应用服务领域,包括手机铃声、手机彩信、手机背景桌面、手机游戏等,这些手机增值服务越来越吸引人们的注意力。

4. Flash 8 新增功能

历时两年 Macromedia 公司终于推出了 Flash8.0,它是 Flash MX2004 的升级版本,在此版本中加入了很多类似 Photoshop 软件的元素,如滤镜与混合,并增强了文字、视频的编辑功能,为动画效果和编辑带来很大的便利,除此之外,手机方面应用的加强,也可以看出 Macromedia 公司进军手机市场的决心。

Flash 8 与 FlashMX 2004 样也分为两个版本:专门面向设计者的 Flash Basic8 和专门面向开发者的 Flash 8,其中 Flash 8 包含了 Flash Basic8 的全部功能,并且具有外部脚本和处理数据的动态数据能力,本书的全部内容也都是针对 Flash 8 版本进行讲解的。

(1)滤镜效果 Flash 8 滤镜效果类似 Photoshop 软件的图层样式,可以让用户为影片剪辑、文本、按钮添加特殊效果,例如阴影、模糊、发光、斜角等,如图 1-1-6 所示。

(2)混合模式 混合模式可以改变两个或两个以上重叠对象的透明度或者颜色相互关系,其效果类似 Photoshop 软件的图层叠加效果。

(3)新的文本渲染引擎 Flash 8 使用了新的文本渲染引擎,可以使文字在屏幕上更加清晰地显示,尤其是对于小字体的显示,如图 1-1-7 所示。



图 1-1-6 Flash 8 滤镜效果

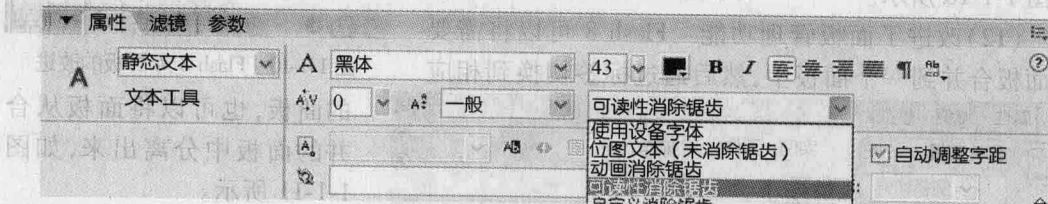


图 1-1-7 Flash 8 文本渲染引擎

(4)对象绘制功能 该功能可以使绘制的图形以对象的模式显示,如同群组对象,并且可以像操作图形一样对对象进行操作,如填充颜色、变形等,如图 1-1-8 所示。



图 1-1-8 Flash 8 对象绘制

(5)对笔触的细致调整 Flash 8 对线条的笔触进行了更加细致的调整,包括其接点、端点以及笔触的显示等,从而使用户更加方便地对 Flash 图形的笔触进行操作,如图 1-1-9 所示。

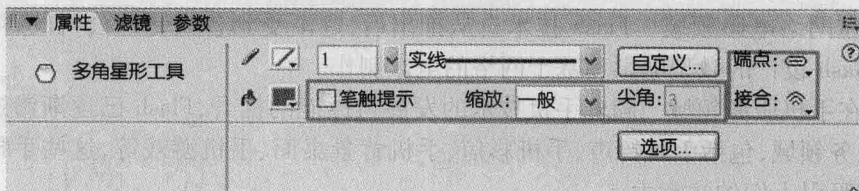


图 1-1-9 Flash 8 笔触调整

(6)实时位图处理 在 Flash 中运行矢量图时非常耗费资源,现在 Flash 8 可以把矢量对象作为位图缓冲,把一些不太变化的矢量图转换成位图,这样可以使 Flash Player 运行时获得缓冲,以提高影片播放速度,而如果某些不断变化的图形,仍然可以设为矢量图。

(7)高级渐变控制 Flash 8 对渐变颜色进行了进一步地调整,可以对笔触颜色进行线性、放射状渐变颜色以及位图的填充,并且增加了线性颜色与放射状颜色的溢出选项,从而可以设置出填充颜色范围后的填充模式。

(8)全新的视频编码技术 在 Flash 8 中采用了新的 On2VP6 视频编码可以提供更丰富的交互体验,同时使文件保存最小,并扩展了面向 Web 的视频解码选项。

(9)Mobile 模拟器 Flash 8 增加了手机方面的应用,提供了手机模拟器,用来模拟运行 Flash Lite 应用程序。

(10)SWF 文件元数据(meta-data) Flash 8 可以在 SWF 文件中加入一些版权信息,标题与描述信息,这样可以让搜索引擎更好地搜索到。

(11)库面板有所改进 Flash 8 对【库】面板作了一些改进,可以使用户在多个文件的库之间方便切换,如图 1-1-10 所示。

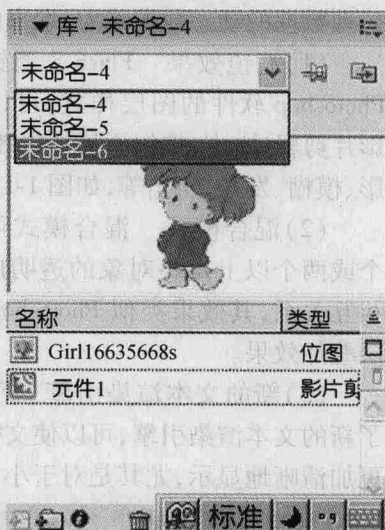


图 1-1-10 Flash 8 库面板的改进

(12)改进了面板管理功能 Flash 8 可以将需要的面板合并到一个面板中,然后通过标签切换到相应

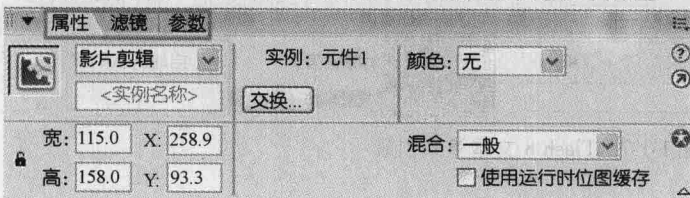


图 1-1-11 Flash 的面板管理

的面板,也可以将面板从合并的面板中分离出来,如图 1-1-11 所示。

(13)脚本助手 脚本助手也相当于 Flash5 中的 Action 动作脚本的标准模式,在

Flash MX 2004 中取消了标准模式,现在 Flash 8 里又增添了标准模式,现在为标准模式 2.0,并为其增加一些功能,主要是针对不愿手动输入代码的开发人员或设计师,如图 1-1-12 所示。

二、Flash 8 工作界面

单击任务栏中的【开始】|【程序】|Macromedia | Macromedia Flash 8 命令或者双击桌面上的快捷图标,都可以启动 Flash 8 软件。默认情况下,每次启动时,系统自动弹出启动向导对话框,如图 1-1-13 所示,用于快速访问最近使用过的文件、创建不同的文件以及使用教程资源等。

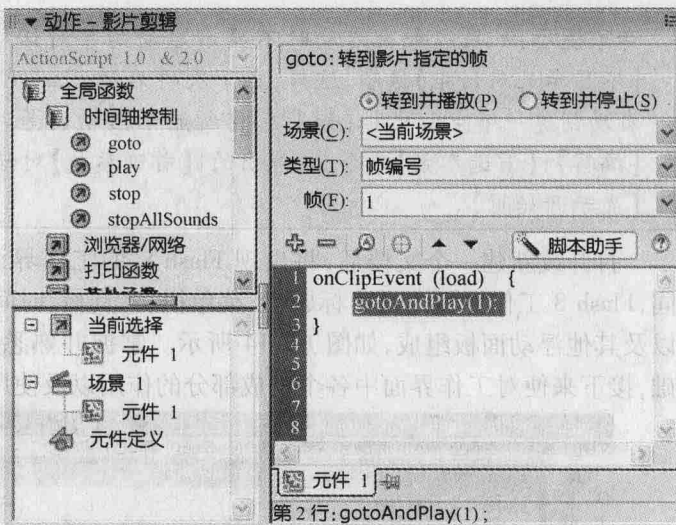


图 1-1-12 Flash 8 的脚本助手

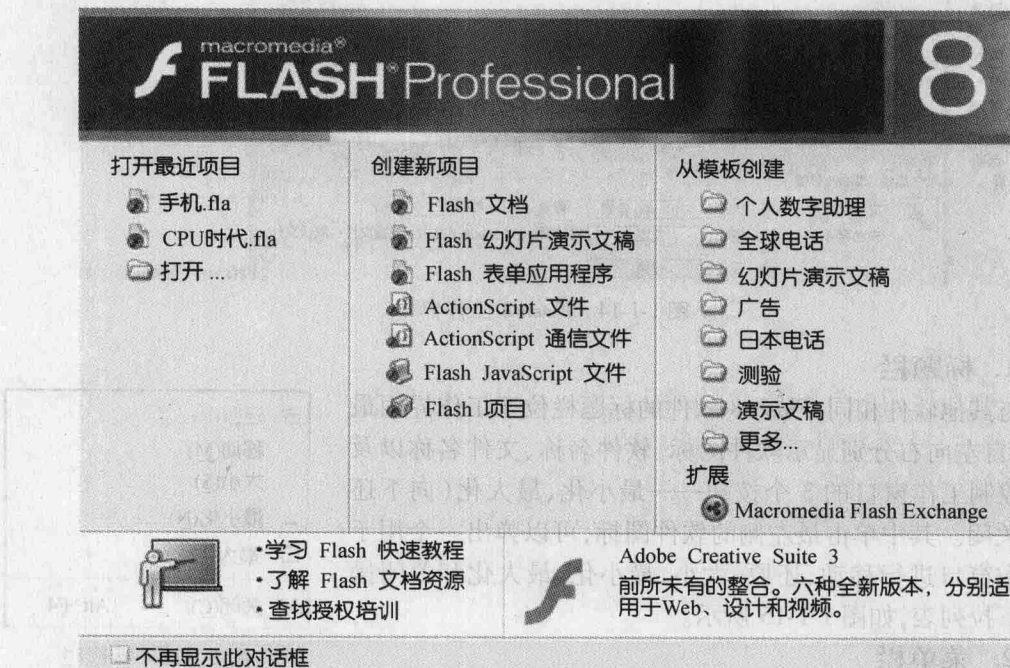


图 1-1-13 Flash 8 启动向导对话框