



超白金手册

手册+光盘 二合一
CHAO BAIJIN SHOUCE

© 九州星火传媒 编著

Flash 8

中文版

从入门到精通

CONG RUMEN DAO JINGTONG

由国内顶尖网页动画设计师倾力编著，全面、细致地讲解了软件的各种命令、功能与操作方法。

对于不懂Flash，甚至没有任何动画设计基础的读者，只要按照本手册的操作步骤学习，就能够在短时间内轻松成为动画设计高手。

以网页动画设计为主题，通过丰富实用的典型实例，全面涵盖了创建动画、时间轴控制、特效和图层、测试与发布作品等方面的知识。多媒体教学光盘采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示方式，并提供了手册中所有实例的源文件与素材。



四川广播电视大学 制作

四川远程电子出版社 出版

SICHUAN DISTANCE ELECTRONICS PRESS

0260437



Flash 8

中文版

从入门到精通

CONG RU MEN DAO JING TONG

九州星火传媒 编著



四川广播电视大学 制作



四川远程电子出版社 出版

SICHUAN DISTANCE ELECTRONICS PRESS

Flash 8

入门·进阶·提高

内容提要

本手册是“超白金手册”系列之一，共分为 11 章，内容包括：Flash 8 基础知识、创建文档与控制对象、在 Flash 中绘图、素材的导入与处理、文本处理、创建 Flash 动画、时间轴、特效和图层、测试与发布作品、创建交互式动画、组件，以及 Flash 情景动画之日出和“心”光灿烂的制作解析、一双绣花鞋广告的制作解析。

本手册采用基础知识与实例学习相结合的方式，由浅入深地介绍了利用 Flash 8 制作动画的方法，使读者能够在短时间内打下扎实的基础，并掌握实际工作所需的实战技巧。此外，手册+光盘二合一的形式，使读者将基础操作与实际应用融会贯通，达到举一反三、触类旁通的目的。

本手册语言简洁明了，结构清晰，解析步骤详尽，图文并茂，非常适合作为 Flash 爱好者的入门读物，也可作为大中专院校、各级职业技术学校、各类社会培训班的教材使用，还可作为专业人士的参考用书。

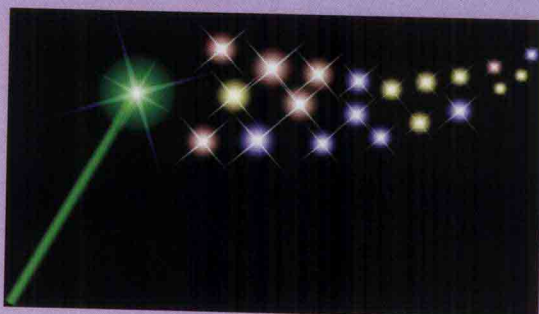
Flash 中文版从入门到精通

文 本 作 者	九州星火传媒
审校/ 责任编辑	万 林
C D 制 作 者	四川广播电视大学
出版/ 发 行 者	四川远程电子出版社
地 址	成都市一环路西 3 段 3 号 (610073)
电 话	(028) 87769920
规 格	16 开 25.25 印张 4 插页 454 千字
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	四川省釜山数码科技有限公司
文 本 印 刷 者	四川嘉华印业有限公司
版 本 号	ISBN 978-7-900713-49-0
定 价	49.00 元 (1 光盘含使用手册)

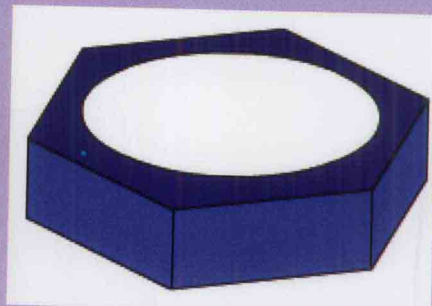
第3章 创建图形



绘制饮水器效果



使用多角星形工具绘制星星效果



多种工具混用绘制螺钉效果

第4章 基本任务

本案例将指导你使用Flash 8中的一些创作功能来创建一个简单的视频播放器。创建完成以后，你就可以在 Web 页中部署视频播放器。本实例是以Flash 8程序中提供的一个教程素材范本来进行制作和讲解的。



第6章 创建Flash动画

Flash 8中常见的动画形式有9种：逐帧动画、形状补间动画、动作补间动画、遮罩动画、引导线动画、时间轴动画、滤镜、混合模式动画和脚本动画。

本例模仿一幅图卷张开，然后又合拢的动画效果。本例演练的主要是Flash的图形绘制功能和它的文字编辑功能，以及遮罩技术的应用。



第8章 测试与发布作品

本例制作的是北方冬季雪花飘落的场景。炊烟从亮着温馨灯光的小房子屋顶的烟囱中不断地飘出，随之飘出的还有圣诞的祝福。



本例使用的ActionScript语句如下：

- (1) 系统语句：stop, while, random, if, else 和duplicateMovieClip
- (2) 对象属性：this
- (3) 对象：Math
- (4) 运算符：add
- (5) 用户自己确定的变量和元件实例名

第9章 创建交互式动画

本例制作的是生活中常用的闹钟，到整点时闹钟就会报时的动画。在技术上使用了图形形状变化、位移和逐帧动画技术。

本案例使用的ActionScript语句有：

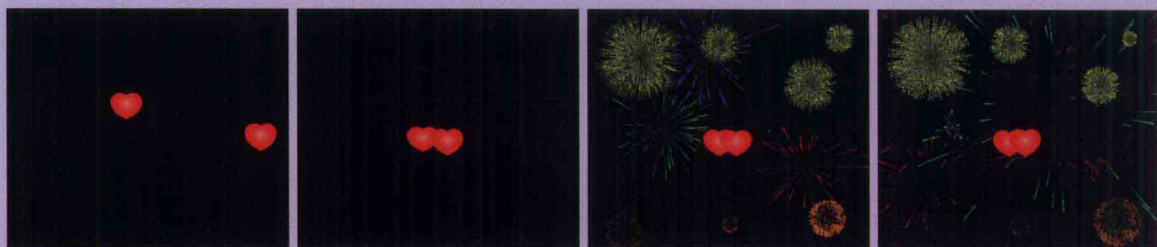
- (1) 系统语句：if、gotoAndPlay、setProperty、stop、stopAllSounds、play；
- (2) 事件属性：onClipEvent；
- (3) 对象：Date；
- (4) 对象方法：Date.getHours、Date.getDate、Date.getMonth、Date.getFullYear；
- (5) 对象属性：_root、this、MovieClip._rotation；
- (6) 转换函数：int；
- (7) 用户自己确定的变量、元件“实例名称”和使用组件。



第11章 综合提高训练

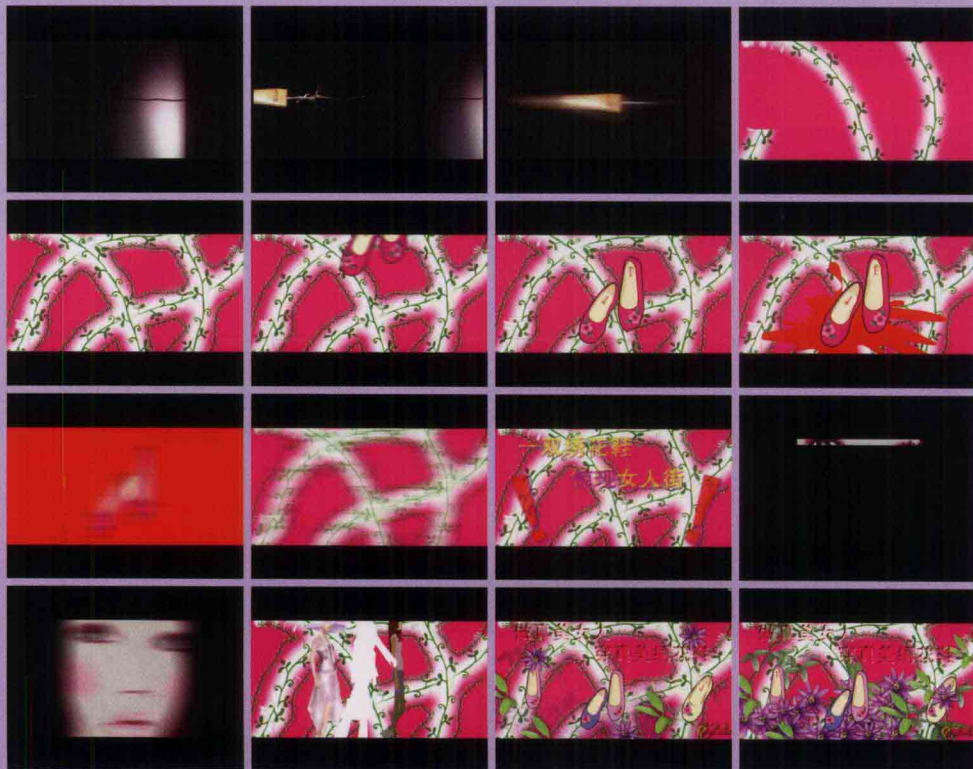


本实例描述的是：清晨太阳从湖面上升，湖面上荡漾着波纹。在技术上使用了遮罩层、元件颜色变幻、位移和图形颜色变幻。



本实例使用了位移、变形和图形的形状变化，导入序列图片制作逐帧动画，和使用 ActionScript 语句结合图形形状变化制作烟花效果。

电视广告：一双绣花鞋



本案例使用的 Flash 技术有遮罩、位移、图形形状变化、引导线、逐帧动画、淡入、淡出和 Flash 8 中新增的“滤镜”效果。

电脑动画技术的兴起和迅猛发展,网络动画的不断渗透,Flash动画由业余向专业转移并引入电视栏目包装、广告与片头制作,与动画关系密切的游戏产业前景的普遍看好,这些行业都需要大量具备传统动画技巧与技术的动画绘制员的加盟,且社会在这方面的需求量是在逐年增加。因此,培养大量动画人员,对今后我国动画产业的繁荣发展是一项意义深远的工程。

然而,虽然现今的计算机图书市场上关于Flash动画制作的书籍有很多,但是,真正有份量、实用、好用的原创图书却不在多数,同类的双色版图书就少之又少了。

所以,我们组织编写了这样一手册,相信您会认同这是一本好书的。

本手册特色

1. 从零开始、循序渐进

本手册位于Flash初学者从头学起,从最简单、最基础的电脑知识入手,由浅入深,以通俗易懂的讲解方式手把手教您学习。本手册注重培养初学者的实际动手能力,在完成实际操作任务的同时掌握相关的知识点。本手册内容充分考虑了初学者的阅读能力与实际需求,以“实用、够用”为主题,不讲繁杂的理论和入门级读者难以用到的知识,通过“Step By Step”的图解方式,详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤。

2. 内容全面

本手册内容基本涵盖了Flash Professional 8的重要知识点与常用功能。通过本手册,还将学习到动画设计理念,掌握动画的构思与设计的技巧。

3. 独特的三级构造

本手册章节结构安排为:基础讲解→训练提高→内容总结。基础知识与实例解相结合,便于读者加深对基础知识的掌握;最后通过总结,以加深读者对该章知识的印象。

4. 版式设计精美

本手册双色印刷,采用独特的版式设计,文字讲解与图片说明一一对应,以图析文,将所讲解的知识点清楚的反映在对应的图片上,您只要一边阅读文字一边看图,就能非常容易的理解和掌握相关的知识点。本手册讲解通俗易懂,图文对应清晰,相信初学者完全能够轻松的读懂相关的知识,逐步精通Flash。

5. 贴心的配套光盘

与书配套的多媒体学习光盘,精心设计,制作精良,超大容量,形象生动的语音、动画与视频讲解。

光盘中还放置了书中所用到的全部素材,以及所制作的实例的最终 FLV文件,以方便读者对照手册中的内容进行观摩学习,或在今后的实际工作中能够借鉴。

本书内容

本手册科学合理地安排了各个章节的内容,结构如下:

第1章:讲解了Flash 8的基本概念、应用、启动、卸载、工作环境、常规参数的设置、新增功能,自定义键盘快捷键,构建Flash动画或应用程序的工作流程,在Flash 8中创建一个新文档等内容。

第2章:讲解了Flash 8的用户界面,背景、舞台大小和舞台视图的更改,查看“库”面板,向舞台添加图形与视频,查看对象属性,测试文档,对象的操作等内容。

第3章:讲解了Flash 8绘图基础,混色器,在Flash 8中绘制图形,辅助绘图功能,绘制螺钉矢量图等内容。

第4章:讲解了图像的导入与处理,导入视频,声音的添加与编辑,构建视频播放器等内容。

第5章:讲解了创建文本块,编辑文本对象,处理文本格式,分解组件文本,线框文字、五彩文字

和立体文字的设计制作等内容。

第6章：讲解了在Flash 8中可产生的动画类型，元件的创建与编辑，设置实例属性，帧的创建，逐帧动画、补间形状动画和补间动画的创建，动画荧光字特效和慢慢展开的画卷的制作等内容。

第7章：讲解了Flash 8时间轴概述，时间轴操作技巧，添加、编辑与管理时间轴特，图层的创建与编辑，使用引导层和遮罩层创建动画，动画移动的聚光灯和光影效果等内容。

第8章：讲解了测试的重要性，如何测试、发布与导出作品，动画雪花飘落圣诞祝福的制作等内容。

第9章：讲解了事件、目标、动作和动作语句、表达式和运算符、变量，表达式与变量应用——精美闹钟，语句应用——时空隧道等内容。

第10章：讲解了添加和设置组件的方法，用动作脚本控制组件，UI组件，Flash 8新增组件等内容。

第11章：讲解了Flash情景动画之日出、“心”光灿烂和电视广告之一双绣花鞋的制作。

丛书内容

“超白金手册”系列是四川运程电子出版社精心打造的一套电脑读物，全套手册包括《Photoshop 中文版从入门到精通》、《Photoshop 中文版平面设计从入门到精通》、《3ds max 中文版从入门到精通》、《3ds max 中文版建筑与室内效果图设计从入门到精通》、《AutoCAD 中文版从入门到精通》、《AutoCAD 中文版机械制图从入门到精通》、《AutoCAD 中文版建筑制图从入门到精通》、《Flash 中文版从入门到精通》、《CorelDRAW 中文版从入门到精通》、《Dreamweaver 中文版从入门到精通》。相信读者根据自己的需求，一定能从这套手册中选择到适合自己的图书。

读者对象

- (1) Flash爱好者阅读参考。
- (2) 各大中专高职中职院校动画专业的师生教学和辅导用书。
- (3) 各级社会电脑培训班用作Flash动画培训教材。

完善的售后服务

本手册为广大读者提供技术支持网站www.21pcedu.com（21世纪电脑教育网），免费为读者提供在线答疑、软件下载、学习论坛、免费电子图书下载等服务，相信能对读者自学电脑提供更多便利和帮助。您也可直接写信到jzxh@vip.163.com与我们联系，道出您的困惑，我们将非常热情、认真的为您服务。

致谢

本手册由力诚教育产业总策划，北京九州星火传媒编著。在此向所有参与本手册编创工作的人员表示由衷的感谢，更要感谢购买本手册的读者，您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多、更优秀的电脑图书！



九州星火传媒

多媒体教学光盘使用说明

一、光盘介绍

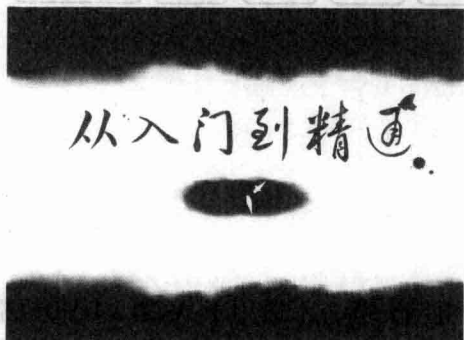
光盘是一张精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示方式，并提供了部分知识点的模拟操作练习，紧密结合本手册的内容对各个知识点进行了深入的讲解，大大扩充了本手册的知识范围。

二、电脑运行环境

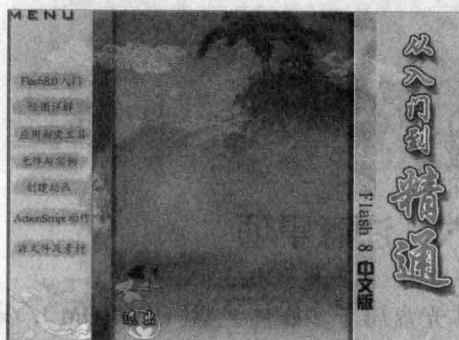
最佳运行环境	最低运行环境
P4以上 CPU	PII以上 CPU
256MB以上内存	128MB以上内存
800MB以上硬盘空间	100MB以上硬盘空间
Windows XP操作系统	Windows 2000操作系统
屏幕分辨率 800 × 600	屏幕分辨率 800 × 768
52倍速以上光驱	24倍速以上光驱
操作灵活	操作缓慢
阅读光盘速度较快	阅读光盘速度较慢

三、操作方法

将光盘放入光驱，稍等片刻光盘将自动运行。如果没有自动运行，可在桌面双击“我的电脑”图标，在打开的窗口中双击光驱所在盘符，或者右击光盘所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令，即可启动光盘片头动画并进入光盘主界面。单击光盘主界面上的学习标题可以进入相应的多媒体教学内容进行学习。



光盘片头动画



光盘主界面



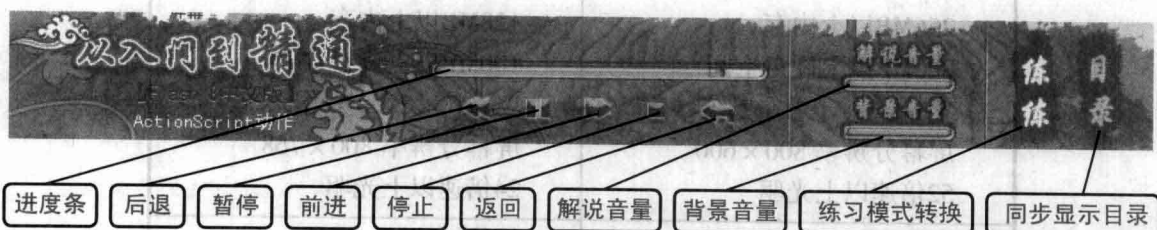
光盘演示界面一



光盘演示界面二

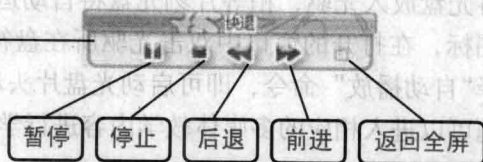
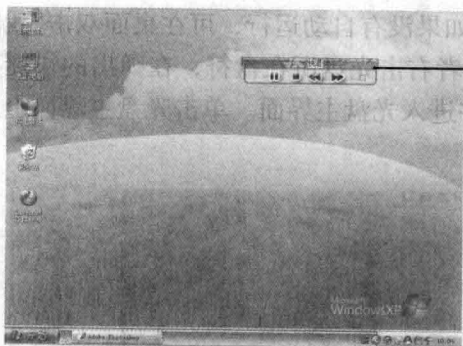
四、控制按钮

播放光盘的过程中,读者可以根据自己的需要调整光盘的进度、音量、模式等,还可以根据目录选择相应的内容进行学习。



五、练习模式

单击“练练”按钮进入练习模式,学习界面将自动缩小,读者可以根据语音讲解边听边进行操作练习,按钮可以拖放到屏幕任何位置。单击中间的“返回”按钮切换到全屏界面。



六、注意事项

本光盘属于多媒体光盘(CD-ROM),只适用于电脑光驱,不适用于VCD、DVD机播放。光盘中的fla格式的源文件需要安装Flash 8软件才能使用。如果光盘出现质量问题请与我们联系,联系电话:028-86135633。

目 录

第 1 章 初识中文 Flash 8

1.1 应该知道：什么是 Flash	2
1.2 应该知道：使用 Flash 可以做什么	3
1.3 基本技能：Flash 的启动和卸载	3
1.3.1 启动 Flash 8	3
1.3.2 删除 Flash 8	4
1.4 必须了解：Flash 8 的工作区域	4
1.4.1 使用“开始”页	4
1.4.2 Flash 的工作界面	5
1.4.3 参观与使用舞台	6
1.4.4 看清时间轴	8
1.4.5 工具栏	9
1.4.6 使用上下文菜单	10
1.4.7 Flash 中的常用面板	10
1.4.8 Flash 中的设计面板	12
1.4.9 开发面板集成的效能	14
1.4.10 其他面板	17
1.5 应该知道：自定义键盘快捷键	21
1.5.1 查看或打印当前的快捷键设置	21
1.5.2 创建新的快捷键设置	22
1.5.3 自定义快捷键	22
1.5.4 要删除快捷键设置	23
1.6 设置 Flash 的常规参数	23
1.7 应该知道：Flash 8 的新增功能	25
1.7.1 Flash Basic 8 和 Flash Professional 8 中的新增功能	25
1.7.2 仅在 Flash Professional 8 中新增的功能	26
1.8 必须了解：构建 Flash 动画或应用程序的工作流程	26
1.9 从这开始：制作简单的 Flash 文档	27
1.9.1 在 Flash 中创建一个新文档	27
1.9.2 绘制圆	27
1.9.3 创建元件	28
1.9.4 创建动画效果	28
1.9.5 预览、保存、测试动画	29

1.9.6 发布文件	30
1.10 本章小结	30

第2章 基本任务：创建文档与控制对象

2.1 快速熟悉：浏览用户界面	32
2.2 计时训练：更改背景和舞台大小	32
2.3 计时训练：更改舞台的视图	33
2.4 快速熟悉：查看“库”面板	33
2.5 计时训练：向舞台添加图形	34
2.6 计时训练：添加视频	35
2.7 快速熟悉：查看对象属性	36
2.8 计时训练：添加视频控制行为	37
2.9 快速熟悉：使用影片浏览器查看文档结构	37
2.10 计时训练：测试文档	38
2.11 必须掌握：对对象的操作	39
2.11.1 选取对象	39
2.11.2 移动、复制和删除对象	42
2.11.3 缩放、旋转和镜像对象	44
2.11.4 组合对象	50
2.11.5 叠放对象	51
2.11.6 排列对象	52
2.11.7 贴紧	53
2.12 本章小结	56

第3章 创建图形：在Flash中绘图

3.1 应该知道：绘图基础	58
3.1.1 什么是矢量图	58
3.1.2 什么是位图	58
3.1.3 常用图像文件格式	59
3.1.4 Alpha通道	61
3.2 必须了解：混色器	62
3.2.1 颜色栏	62
3.2.2 混色器面板	63
3.2.3 绘图工具的属性面板	63
3.3 必须掌握：在Flash 8中绘图	63

3.3.1	线条工具	64
3.3.2	钢笔工具	67
3.3.3	椭圆工具	70
3.3.4	矩形工具	72
3.3.5	多角星形工具	77
3.3.6	铅笔工具	80
3.3.7	刷子工具	81
3.3.8	墨水瓶工具	83
3.3.9	颜料桶工具	85
3.3.10	滴管工具	87
3.3.11	橡皮擦工具	88
3.3.12	辅助绘图工具	89
3.4	必须掌握：辅助绘图功能	92
3.4.1	关于 Flash 的绘制模式	92
3.4.2	使用“合并绘制”模式重叠形状	93
3.4.3	使用“对象绘制”模式	94
3.4.4	改变线条和形状轮廓的形状	95
3.4.5	指定绘画设置	98
3.5	提高训练——绘制螺钉矢量图	99
3.5.1	绘制多边形	100
3.5.2	旋转形状	100
3.5.3	使用裁剪功能	101
3.5.4	改变所绘图形的形状	101
3.5.5	复制笔触	101
3.5.6	使用“线条”工具绘图	101
3.5.7	添加另一种填充颜色	102
3.5.8	组合形状	102
3.6	本章小结	102

第 4 章 基本任务：素材的导入与处理

4.1	基本技能：图像的导入与处理	104
4.1.1	导入图形图像	104
4.1.2	矢量化位图	105
4.1.3	设置位图属性	108
4.2	计时训练：制作转动的眼睛	109
4.2.1	导入、处理图片	109
4.2.2	让眼睛转动起来	110

4.3	基本技能：导入 FreeHand MX 文件	112
4.4	基本技能：导入 Illustrator、EPS 或 PDF 文件	113
4.5	基本技能：导入 Photoshop 文件	114
4.6	基本技能：导入 Toon Boom Studio 文件	114
4.7	基本技能：视频文件的导入与处理	115
4.7.1	导入视频	115
4.7.2	选择导入的方式	117
4.7.3	编码	121
4.7.4	设置播放视频的外观	126
4.8	添加声音	127
4.8.1	声音文件格式综述	128
4.8.2	导入声音到库中	128
4.8.3	将声音添加到时间轴上	129
4.8.4	声音的属性与输出	130
4.8.5	编辑声音	132
4.8.6	为按钮添加声音	134
4.9	提高训练：构建视频播放器	135
4.9.1	任务概述	136
4.9.2	创建工作文件夹	136
4.9.3	编码视频文件	136
4.9.4	创建新的 Flash 文档	137
4.9.5	添加媒体组件	138
4.9.6	发布文档	139
4.10	本章小结	140

第 5 章 文本处理

5.1	文本工具	142
5.2	创建文本块	143
5.2.1	创建文本标签	143
5.2.2	创建文本块	144
5.3	编辑文本对象	144
5.4	处理文本格式	145
5.4.1	基本的格式处理包括改变字号、颜色和样式	145
5.4.2	段落属性	146
5.4.3	文本排列	146
5.5	可编辑的文本字段	146
5.5.1	用途	147

5.5.2 创建可编辑的文本字段	147
5.6 分解组件文本	148
5.7 提高训练——制作文字特效	148
5.7.1 制作线框文字	148
5.7.2 制作五彩文字	149
5.7.3 制作立体文字	150
5.8 本章小结	152

第 6 章 创建 Flash 动画

6.1 在 Flash 中可产生的动画类型	154
6.2 元件	155
6.2.1 认识元件	155
6.2.2 将场景中的对象转换为元件	156
6.2.3 创建新元件	157
6.2.4 将动画转换为影片剪辑元件	158
6.2.5 复制元件	159
6.2.6 创建按钮	160
6.2.7 创建影片剪辑	161
6.3 设置实例属性	166
6.3.1 改变实例的颜色和透明度	166
6.3.2 使用其他组件替换实例	167
6.3.3 改变实例类型	168
6.4 帧	169
6.4.1 帧	169
6.4.2 关键帧	169
6.4.3 空白关键帧	169
6.4.4 帧的操作技巧	169
6.4.5 翻转帧	171
6.4.6 帧“属性”面板	172
6.5 创建逐帧动画	176
6.6 创建补间动画	177
6.6.1 创建补间形状动画	177
6.6.2 创建补间动画	181
6.7 提高训练	183
6.7.1 荧光字特效	183
6.7.2 慢慢展开的画卷	187
6.8 本章小结	191

第7章 时间轴特效和图层

7.1	时间轴综述.....	194
7.2	Flash时间轴操作技巧.....	194
7.2.1	更改时间轴的外观.....	194
7.2.2	移动播放头.....	195
7.2.3	更改时间轴中的帧显示.....	195
7.3	Flash时间轴特效.....	196
7.3.1	添加时间轴特效.....	196
7.3.2	时间轴特效设置.....	197
7.3.3	编辑时间轴特效.....	198
7.3.4	删除时间轴特效.....	199
7.4	图层.....	199
7.4.1	创建图层.....	200
7.4.2	图层的属性.....	200
7.4.3	改变图层的顺序.....	201
7.4.4	图层模式.....	201
7.4.5	标识不同层上的对象.....	202
7.4.6	使用引导层创建动画.....	202
7.4.7	使用遮罩层创建动画.....	205
7.5	提高训练.....	206
7.5.1	移动的聚光灯.....	206
7.5.2	光影效果——星火传媒.....	209
7.6	本章小结.....	212

第8章 测试与发布作品

8.1	测试的重要提示.....	214
8.2	全面测试作品.....	214
8.2.1	在Flash的编辑环境中时行测试.....	214
8.2.2	测试影片和测试影片场景命令.....	215
8.2.3	测试环境.....	215
8.2.4	测试动画的功能.....	216
8.2.5	测试作品下载表现.....	217
8.3	如何发布作品.....	219
8.3.1	优化动画.....	220
8.3.2	Flash发布设置.....	221