



“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编

中文版

Flash 8

标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 施博客研究室



光盘内容

立体演示 17 个典型范例制作的全过程教学视频文件、
练习素材和教师用 PPT 教学课件



海洋出版社

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编

中文版

Flash 8 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书
编著 / 施博客研究室

海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内通过课堂教学或自学快速掌握中文版 Flash 8 的使用方法和技巧而编写的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲解边操作,详细地展示了 Flash 8 的强大功能。

本书内容:全书由 12 章构成,通过精心设计的若干典型实例和课堂实训的实际制作,形象直观地介绍了中文版 Flash 8 基本工具的具体应用,手把手教授如何用 Flash 8 操作和编辑动画对象;绘制和修改图形;编排文本;动画设计,包括:飞行动画、旋转动画、渐变动画、形变动画、变色动画等一般补间动画以及形状提示动画,运动引导动画、遮罩动画等高级补间动画;时间轴特效、在动画中导入视频和声音处理;ActionScript 基本应用;制作表单;绘制卡通图、制作网站横幅、场景式动漫画设计。

本书特点:1.基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松、上手容易;2.提供实例设计方法和设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养;3.实例典型,任务明确,即学活用;4.每章后面都配有练习题和实践要求,利于巩固所学知识和创新。

读者对象:全国职业院校网页设计课程优秀教材,同时也是社会网页设计培训班首选用书;从事网页设计的广大初、中级人员快速上手的自学指导书。

光盘内容:立体演示 17 个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和教师用 PPT 教学课件。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 Flash 8 标准教程 / 施博客研究室编著. —北京:海洋出版社, 2006.7
ISBN 7-5027-6585-9

I.新… II.施… 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(2006)第 058112 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 蒋湘群 周京艳

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 阎秋华

CD 制作者: 周京艳

CD 测试者: 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 博克

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间) 字
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62112880-878 62132549

62174379(传真) 86489673(小灵通)

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京媛明印刷厂

版 次: 2006 年 7 月第 1 版

2006 年 7 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 13.5

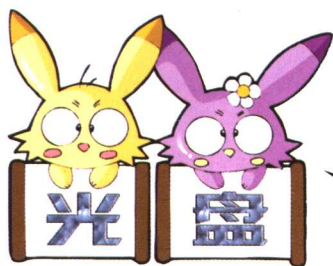
数: 311 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 25.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

Flash 8



本书配套光盘含有以下内容:

1. 范例源文件
2. 多媒体教学视频演示
3. 练习素材图库
4. 与教学培训配套的 ppt 教学课件

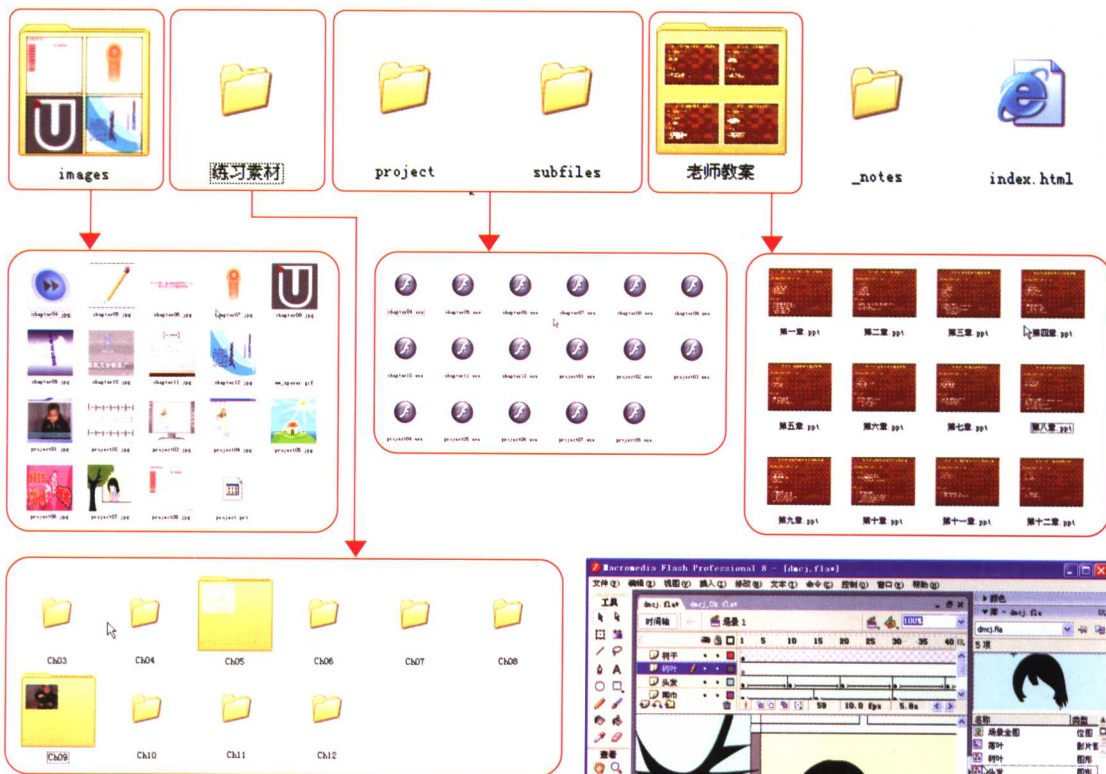


目录内容及使用方法:

- \ 练习素材及 images 本书学习素材和源文件, 可使用 Flash 8 打开并编辑修改。
- \ 多媒体 本书 17 个精彩实例和操作题的教学视频文件, 双击即可打开。
- \ 老师教案 本书与教学配套的 ppt 电子文稿演示课件, 可使用 PowerPoint 打开演示。

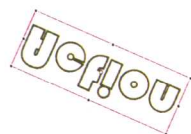
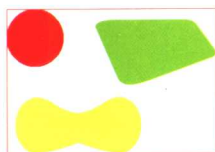
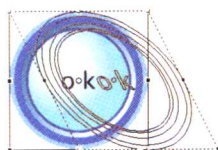
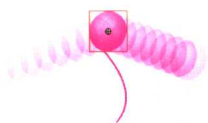
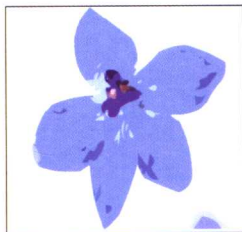
相关文件的打开方法:

- (1) 多媒体教学视频文件 (.exe) 格式, 双击即可播放。
- (2) 素材图片 (.jpg 或 .gif) 和源文件 (.fla 或 .swf), 在 Flash 8 中导入或打开。
- (3) 教学课件.ppt, 在 PowerPoint 中打开。

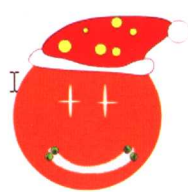


技术支持:
cbookpress@hotmail.com





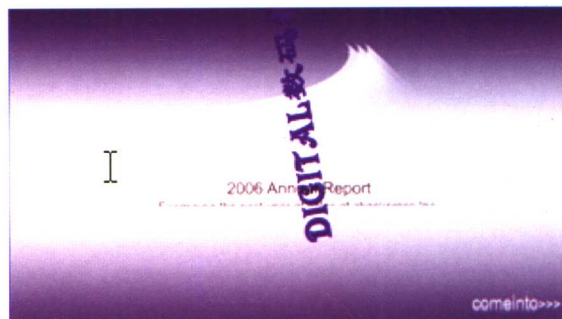
Flash是一款优秀的设计工具，
它可以用于动画设计



施博客研究室

2006 Annual Report

Examining the past year of sales at cbookpress, Inc.



施博客研究室 www.cbookpress.com

客户留言表

姓名: _____ 性别: _____ 年龄: _____

电子邮箱: _____ 电话: _____

留言内容: _____

留言时间: _____

留言地点: _____

留言方式: _____

留言内容: _____

施博客研究室 www.cbookpress.com

客户留言表

姓名: _____ 性别: _____ 年龄: _____

电子邮箱: _____ 电话: _____

留言内容: _____

留言时间: _____

留言地点: _____

留言方式: _____

留言内容: _____



Flash 8

读者回函卡



亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们，届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：_____	性别： ☐ 男 ☐ 女	年龄：_____
职业：_____	爱好：_____	
联络电话：_____	电子邮件：_____	
通讯地址：_____		邮编：_____

1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____

2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐ 初学阶段 ☐ 进阶/专业

3 本书吸引您的地方是：☐ 封面 ☐ 内容易读 ☐ 作者 ☐ 价格 ☐ 印刷精美

☐ 内容实用 ☐ 配套光盘内容 其他 _____

4 您从何处得知本书：☐ 逛书店 ☐ 宣传海报 ☐ 网页 ☐ 朋友介绍

☐ 出版书目 ☐ 书市 其他 _____

5 您经常阅读哪类图书：

☐ 平面设计 ☐ 网页设计 ☐ 工业设计 ☐ Flash 动画 ☐ 3D 动画 ☐ 视频编辑

☐ DIY ☐ Linux ☐ Office ☐ Windows ☐ 计算机编程 其他 _____

6 您认为什么样的价位最合适：_____

7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：

书名：_____ 出版社：_____

8 您对本书的评价：_____

9 您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：_____

地址：北京市海淀区大慧寺路8号705室 钱晓彬 收 邮编：100081 电话：010-62113858

E-mail: joy@wisbook.com 传真：010-62174379 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/tbbs



海洋出版社



北京海洋智慧图书有限公司

《醉爱》(2DVD)电子相册制作者的终极兵器



查看以往动画

动画插件安装

海洋出版社计算机图书出版中心

北京海洋智慧图书有限公司 → 海洋出版社网站

新闻播报

- 关于3ds max 7毛发系统安装答疑 (2006-3-23)
- 中国动画短片“奥斯卡”获奖作品集... (2006-3-17)
- 可视化授课《Maya培训讲座》春季登... (2006-2-10)
- 《3ds max 7标准教程》光盘使用的问题 (2005-12-30)
- 《醉爱》由Photoshop、Premiere和After... (2005-12-29)
- 凡选购《网页设计基础与应用——项目课... (2005-12-23)
- 中国动画学会“2005动画年会”在桂林召... (2005-12-21)
- 首届中国动漫职业教学研讨会暨全国高职... (2005-10-18)
- 关于《Photoshop细说电脑印刷前图像色彩调... (2005-10-8)

>>更多新闻

最新书目下载

读者在线回函卡

图书搜索:

图书名称

立即搜索

高级搜索



我的购物车

用户名:

密码:

登录

我要注册

忘记密码 | 购物车 | 退出登录

快速导航

图文处理与工程制图



Photoshop



Illustrator



PageMaker



CorelDRAW



AutoCAD



Pro/Engineer



Acrobat



Protel



FreeHand

三维设计与多媒体制作

网络技术与网站开发

办公软件与操作系统

计算机教材与基础教程

推荐图书 立即注册 9折购书 免邮资



编号:HY-6304
市场价:¥55
会员价:¥49.5
VIP价:¥44
样张
购买

中文版Photoshop CS界面设计案例实训



编号:HY-6293
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4
样张
购买

醉爱Photoshop CS/Premiere Pro电子相册VCD/DVD制作/合成/刻录全能通



编号:HY-6081
市场价:¥88
会员价:¥79.2
VIP价:¥70.4
样张
购买

百年好合 Photoshop 7.0/Premiere 6.5动感婚纱相册制作精粹



编号:HY-6115
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4
样张
购买

三维动画大师:中文版3ds max 7完全自学手册



编号:HY-6198
市场价:¥98
会员价:¥88.2
VIP价:¥78.4
样张
购买

影视后期合成高手combustion 3完全自学手册



编号:HY-6138
市场价:¥82
会员价:¥73.8
VIP价:¥65.6
样张
购买

建筑效果图表现——3ds max 6 & Photoshop CS完全自学手册



编号:HY-6086
市场价:¥78
会员价:¥70.2
VIP价:¥62.4
样张
购买

影像制作巨匠中文版Photoshop CS完全自学手册



编号:HY-6080
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4
样张
购买

影视编辑高手Premiere Pro完全自学手册



编号:HY-6309
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4
样张
购买

影视编辑高手中文Premiere Pro完全自学手册



编号:HY-6123
市场价:¥55
会员价:¥49.5
VIP价:¥44
样张
购买

中文版Flash MX 2004动画制作宝典



编号:HY-6255
市场价:¥58
会员价:¥52.2
VIP价:¥46.4
样张
购买

中文版Dreamweaver MX 2004网页设计宝典



编号:HY-6266
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4
样张
购买

数码照片艺术处理与DVD片头相册制作Photoshop CS/Premiere 6.5完全自学手册

版权所有 WISBOOK.COM 2003-2004 热线直拨:86-010-62112880-828

客户服务信箱: joy@wisbook.com OICQ:209419 MSN: a_nizi@msn

地址: 北京市海淀区大慧寺路8号 海洋出版社716房间 邮编: 100081

销售热线: 010-62132549, 62113858 传真: 62174379 技术支持: www.wisbook.com/bbs
邮局汇款地址: 北京海淀区大慧寺路8号海洋预报中心大楼716室 收款人: 吴萍

凝聚万千智慧 成就你我他

热烈祝贺海洋出版社智慧图书网站开通啦! 更多的惊喜等着你的光临!

“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

编 委 会

主 任 吴清平 徐 胜

编 委 (排名不分先后)

孙振业 王 勇 左喜林 杨绥华 邵谦谦

周京艳 李燕萍 姜大鹏 韩祖德 战晓雷

钱晓彬 黄梅琪 韩立凡 韩 联 韩中孝

董淑红 刘桂英 张 洁 蒋湘群

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十一五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程 (含 1CD)
2. 新编中文版 Flash MX 标准教程 (含 1CD)
3. 新编 Authorware 6.5 标准教程 (含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程 (含 1CD)

5. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程 (含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程 (含 1CD)
7. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程 (含 1CD)
8. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程 (含 1CD)
9. 新编中文版 CorelDRAW 11 标准教程 (含 1CD)
10. 新编 Premiere 6.5 标准教程 (含 1CD)
11. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
13. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
14. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
17. 新编中文版 Dreamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
19. 新编中文 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
22. 新编中文版 FreeHand MX 标准教程 (含 1CD)
23. 新编中文版 AutoCAD 2005 标准教程 (含 1CD)
24. 新编中文版 Acrobat 6.0 标准教程
25. 新编中文 Premiere Pro 1.5 标准教程 (含 2CD)
26. 新编中文版 CorelDRAW 12 标准教程 (含 1CD)
27. 新编中文版 3ds max 7 标准教程含 (1CD)
28. 新编中文版 AutoCAD 2006 标准教程
29. 新编中文版 Photoshop CS2 标准教程 (1CD)
30. 新编中文版 Flash 8 标准教程 (1CD)
31. 新编中文版 Dreamweaver 8 标准教程 (1CD)

三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会

前 言

Macromedia Flash Basic 8 与 Macromedia Flash Professional 8 是 Macromedia 最新发布的 Macromedia Studio 8 软件包的其中一个应用程序,它们提供用户创建各种动画和交互应用程序。无论在设计动画图形或创建以交互为基础的应用程序,Flash 都能提供强大的功能,并能制作出绝佳的效果,并且还可以跨多种平台和装置,提供用户最佳的体验。

本书以 Macromedia Flash Professional 8 作为教学主体,通过由浅入深、由基础到应用的方式,先介绍 Flash 8 的特色、动画原理、时间轴操作和对象编辑基础,然后延伸到 Flash 8 在图形绘制、补间动画制作、多媒体、ActionScript 语言、用户界面设计等方面的应用,并通过有针对性的实例,让读者掌握各功能的操作方法。由先训练后实作的学习过程,达到即学即用的目的,从而引导读者进入 Flash 动画设计的世界,体验 Flash 的乐趣,领略其在工作、生活中的实用价值。

本书学习重点

- Flash 8 新增功能与基础操作
- Flash 动画原理及资料管理
- Flash 绘图、填色、文本编辑的方法
- 动画补间和形状补间动画的设计
- 运动引导动画与遮罩层动画设计
- 多媒体与时间轴特效的应用
- ActionScript 语言的基础与应用
- 用户界面 (UI) 组件介绍与表单制作

本书内容丰富全面、结构条理清晰,通过书中的基础学习和应用实例,让初学者和稍有经验的动画设计师都能获得实质性的知识与技能。书中每章附有填充题、选择题和操作题,并提供习题答案,有利于读者理解和掌握。另外,本书提供包含全书练习素材和部分实例演示影片的光盘,方便各位使用素材与本书同步学习,提高学习效率,事半功倍,是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

本书由 WISBOOK 海洋智慧图书策划,由施博客研究室的黎文锋主编,参与本书写作与范例设计工作的还有刘嘉、吴颂志、梁锦明、梁颖思、黄活瑜、林业星、松波、陶运珍、王伊丹等,在此一并谢过。在本书的编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些不足之处,敬请广大读者批评指正。

施博客研究室

目 录

第 1 章 Flash 8 基础1	
1.1 认识 Flash 应用程序.....1	
1.1.1 Flash 在绘图上的特点.....1	
1.1.2 Flash 在动画制作上的特点.....2	
1.1.3 Flash 在设计应用上的特点.....2	
1.2 Flash 8 新增功能.....3	
1.3 Flash 8 窗口简介.....6	
1.3.1 开始页.....7	
1.3.2 标题栏.....7	
1.3.3 菜单栏.....8	
1.3.4 工具栏.....9	
1.3.5 工具箱.....10	
1.3.6 时间轴.....11	
1.3.7 舞台和工作区.....11	
1.3.8 属性面板.....12	
1.3.9 面板组.....12	
1.4 Flash 8 基础操作.....12	
1.5 本章小结.....15	
1.6 本章练习题.....16	
第 2 章 Flash 8 基础教学17	
2.1 文档格式简述.....17	
2.2 文档管理基础.....18	
2.2.1 新建 Flash 文档.....18	
2.2.2 从模板新增文档.....18	
2.2.3 保存文档.....19	
2.2.4 打开旧文档.....20	
2.2.5 设置文档属性.....20	
2.2.6 另存为新文档.....22	
2.2.7 另存为模板.....22	
2.2.8 发布设置.....23	
2.2.9 发布与发布预览.....29	
2.3 设置首选参数.....29	
2.4 自定义工具面板.....35	
2.5 自定义键盘快捷键.....36	
2.5.1 更改快捷键.....36	
2.5.2 删除设置.....38	

2.5.3 将设置导出为 HTML.....38	
2.6 本章小结.....39	
2.7 本章练习题.....39	
第 3 章 动画原理与资源管理41	
3.1 Flash 动画原理.....41	
3.2 Flash 动画构成.....41	
3.2.1 时间轴.....41	
3.2.2 图层.....42	
3.2.3 帧.....43	
3.2.4 场景.....43	
3.2.5 对象.....45	
3.3 动画对象简介.....45	
3.4 库的使用.....47	
3.4.1 新建/删除元件.....47	
3.4.2 新建/删除文件夹.....48	
3.4.3 转换成元件.....48	
3.4.4 重命名元件.....49	
3.4.5 复制与移动元件.....50	
3.4.6 寻找未使用的库项目.....51	
3.5 导入/导出素材.....52	
3.5.1 导入到舞台或库.....52	
3.5.2 打开外部库.....53	
3.5.3 导出图像.....53	
3.5.4 导出影片.....54	
3.6 使用公用库.....54	
3.6.1 使用公用库的项目.....55	
3.6.2 建立学习交互项目.....55	
3.7 本章小结.....56	
3.8 本章练习题.....56	
第 4 章 时间轴操作与对象编辑58	
4.1 时间轴的图层操作.....58	
4.1.1 插入图层.....58	
4.1.2 插入图层文件夹.....59	
4.1.3 添加运动引导层.....59	
4.1.4 删除图层.....60	
4.1.5 隐藏和显示图层.....60	

4.1.6 锁定和解除锁定图层	60	5.2.2 擦除图形	85
4.1.7 显示图层轮廓	61	5.2.3 改变图形细部形状	86
4.1.8 设置图层属性	61	5.2.4 优化图形形状	87
4.2 时间轴的帧格操作	62	5.2.5 将线条转换成填充	88
4.2.1 插入/删除帧	62	5.2.6 柔化填充边缘	88
4.2.2 插入/清除关键帧	63	5.3 填充图形颜色	89
4.2.3 插入/转换成空白关键帧	63	5.3.1 绘图前颜色设置	89
4.2.4 复制、剪切、粘贴帧	64	5.3.2 填充笔触颜色（墨水瓶工 具）	89
4.3 【时间轴】面板的操作	65	5.3.3 填充图形颜色（颜料桶工 具）	90
4.3.1 设置时间轴绘图纸	65	5.3.4 复制填充颜色（滴管工具）	90
4.3.2 修改绘图纸标记	66	5.4 修改图形颜色	91
4.3.3 编辑多个帧	66	5.4.1 改变颜色填充类型	91
4.3.4 调整时间轴显示比例	67	5.4.2 修改渐变颜色	92
4.4 变形对象处理	67	5.4.3 设置透明的填充颜色	93
4.4.1 自由变形	68	5.4.4 变更渐变颜色效果	93
4.4.2 扭曲	69	5.5 本章小结	95
4.4.3 套封	69	5.6 课堂实训	95
4.4.4 缩放	70	5.7 本章练习题	95
4.4.5 旋转与倾斜	70	第6章 动画文本与段落编排	97
4.4.6 翻转对象	71	6.1 编辑静态文本	97
4.5 排列、对齐、群组对象	71	6.1.1 输入文本	97
4.5.1 调整对象重叠层级	71	6.1.2 让文本自动换行	98
4.5.2 锁定与解除对象锁定	72	6.1.3 设置文本属性	98
4.5.3 【对齐】面板的使用	72	6.1.4 制作上下标文本	99
4.5.4 群组与取消群组	74	6.1.5 变更文本方向	100
4.5.5 分离对象	74	6.1.6 旋转字母或数字	101
4.6 本章小结	74	6.2 动态文本与输入文本应用	101
4.7 课堂实训	74	6.2.1 创建动态文本	101
4.8 本章练习题	75	6.2.2 引用动态文本信息	102
第5章 巧手绘图与颜色处理	77	6.2.3 创建输入文本	103
5.1 绘制图形	77	6.3 段落文本处理	103
5.1.1 绘图的一般规则	77	6.3.1 对齐段落内容	103
5.1.2 绘制圆形或椭圆形	78	6.3.2 调整段落字距	104
5.1.3 绘制矩形或正方形	80	6.3.3 制作可滚动内容	105
5.1.4 绘制多边形或星形	81	6.3.4 检查段落文本拼写	106
5.1.5 绘制直线（直线工具）	82	6.4 文本高级处理	107
5.1.6 自由绘制曲线（铅笔工具）	82	6.4.1 文本转换成图形	107
5.1.7 绘制任意图形（笔刷工具）	82	6.4.2 变形文本对象	107
5.2 修改图形	83		
5.2.1 选取与修改图形	84		

6.5 本章小结	108	8.3.3 制作打灯动画效果	133
6.6 课堂实训	108	8.3.4 制作文字遮罩效果	134
6.7 本章练习题	109	8.4 本章小结	135
第 7 章 一般补间动画设计	110	8.5 课堂实训	135
7.1 补间动画的分类	110	8.6 本章练习题	135
7.1.1 动画补间类型	110	第 9 章 时间轴特效与多媒体应用	137
7.1.2 形状补间类型	110	9.1 时间轴特效——帮助	137
7.2 制作动画补间动画	111	9.1.1 分散式直接复制	137
7.2.1 改变位置的飞行动画	111	9.1.2 复制到网格	138
7.2.2 改变大小的缩放动画	112	9.2 时间轴特效——效果	139
7.2.3 改变角度的旋转动画	113	9.2.1 分离特效	139
7.2.4 改变颜色的变色动画	113	9.2.2 展开特效	140
7.2.5 改变透明度的渐变动画	115	9.2.3 投影特效	141
7.3 制作形状补间动画	116	9.2.4 模糊特效	142
7.3.1 改变形状的形变动画	116	9.3 时间轴特效——变形与转换	144
7.3.2 改变色彩的变色动画	118	9.3.1 变形	144
7.3.3 改变透明度的渐变动画	119	9.3.2 转换	145
7.3.4 改变图形所有属性的动画	120	9.4 导入视频	145
7.4 动画的播放与测试	121	9.5 动画声音处理	150
7.4.1 播放场景	122	9.5.1 导入并使用声音	150
7.4.2 测试影片	122	9.5.2 设置声音同步方式	151
7.4.3 测试场景	123	9.5.3 套用声音效果	152
7.4.4 调试影片	124	9.5.4 编辑声音封套	152
7.5 本章小结	124	9.6 本章小结	153
7.6 课堂实训	124	9.7 课堂实训	153
7.7 本章练习题	125	9.8 本章练习题	154
第 8 章 高级补间动画设计	126	第 10 章 ActionScript 语言的应用	156
8.1 制作形状提示动画	126	10.1 ActionScript 语言概述	156
8.1.1 形状提示点使用原则	126	10.1.1 认识 ActionScript 语言	156
8.1.2 增加/移除形状提示点	127	10.1.2 了解事件和动作概念	157
8.1.3 用形状提示点控制动画变 化	128	10.1.3 认识行为 and 动作面板	158
8.2 制作运动引导动画	129	10.2 影片剪辑和时间轴的控制	159
8.2.1 引导线使用须知	129	10.2.1 加载外部影片剪辑	159
8.2.2 制作曲线引导线动画	130	10.2.2 暂停与播放影片剪辑	161
8.2.3 制作圆形引导线动画	130	10.2.3 影片剪辑的前进与后退	163
8.3 制作遮罩层动画	131	10.3 动画声音的控制	164
8.3.1 遮罩层使用须知	132	10.3.1 从库加载声音	164
8.3.2 转换成遮罩图层	132	10.3.2 加载 MP3 流文件	165
		10.3.3 播放与停止声音	166

10.4	ActionScript 常用全局函数简述	168	11.2.6	插入 Button 组件	177
10.5	本章小结	170	11.2.7	设置表单提交	178
10.6	课堂实训	170	11.3	本章小结	179
10.7	本章练习题	171	11.4	课堂实训	180
第 11 章	用户界面 (UI) 组件应用	172	11.5	本章练习题	180
11.1	认识用户界面组件	172	第 12 章	现场实战	182
11.1.1	关于组件	172	12.1	绘制“山水花草”卡通图	182
11.1.2	常用 UI 组件简述	172	12.2	制作网站横幅——创意蛋糕坊	186
11.2	制作表单动画	173	12.3	动漫场景设计——窗边独自守候的女孩	192
11.2.1	插入 TextInput 组件	174	12.4	本章小结	198
11.2.2	插入 RadioButton 组件	174	12.5	课堂实训	198
11.2.3	插入 ComboBox 组件	175	12.6	本章练习题	198
11.2.4	插入 CheckBox 组件	176	习题答案	200	
11.2.5	插入 TextArea 组件	177			

第1章 Flash 8 基础



教学目标

本章主要介绍 Flash 的一些基本特点及 Flash 8 的新增功能,同时讲解 Flash 8 的窗口界面和基本操作,以便对这款优秀的动画制作软件能够有所了解。



教学重点与难点

- 了解 Flash 在绘图上的特点
- 了解 Flash 在动画制作上的特点
- 了解 Flash 在设计应用上的特点
- 了解 Flash 8 的新增功能
- 熟悉 Flash 8 的窗口布局
- 掌握 Flash 8 的基本操作

1.1 认识 Flash 应用程序

Flash 8 是 Macromedia 公司最新开发的一款网页交互动画制作工具,它所制作的动画文档具有体积小,便于在互联网上传播的特点。另外,Flash 软件兼顾初学者和开发人员的使用特点,使之已经成为网页动画的标准。



TIPS

Flash 原为美国 Macromedia 公司开发的矢量图形编辑和动画创作的专业软件,但在 2005 年 4 月 18 日,奥多比公司 (Adobe Systems Inc.) 宣布,以价值 34 亿美元收购 Macromedia 公司,自此 Macromedia Flash 正式成为 Adobe 系统的一员。

1.1.1 Flash 在绘图上的特点

与传统的基于像素的位图图像不同,用 Flash 绘制的图形是矢量图。也就是说,不管怎么放大、缩小,Flash 动画都不会出现失真现象。同时,由于使用矢量属性来描述图形,使用 Flash 设计出来的动画还有体积小的特点。



TIPS

位图图形使用的是在网格内排列的称作“像素”的彩色点来描述图像。保存位图时,每个像素都需要一组单独的数据来表示,因此位图图像的体积较矢量图要大。同时,描述图像的数据是固定到特定尺寸的网格上的,调整位图图形的大小会使网格内的像素重新进行分布,因此会出现失真现象。

矢量图形使用称作“矢量”的直线和曲线描述图像,“矢量”还包括颜色和位置属性。由于矢量图形通过数学公式而不是大型数据集来保存图像,因此矢量图像的体积往往比较小。同时,描述矢量图像的数据是数学公式而不是固定到特定尺寸的网格上,因此在调整大小时并不会影响图形的品质。

Flash 提供了一整套用于绘制图像的工具。例如可以使用 Flash 自带的绘图工具绘制图形轮廓,然后选用填充工具为所需区域填充颜色,亦可选用【钢笔工具】来勾勒复杂的线条和图形,或者使用【任意变形工具】使图形产生不同角度和方向上的形变。

还有,Flash 提供各种辅助工具,为绘图提供了重要的支持作用。熟练使用这些工具是用户进行 Flash 创作的基础。有关各种工具的具体用法,将会在后续的章节里介绍。

1.1.2 Flash 在动画制作上的特点

Flash 动画以帧为单位,逐帧进行播放,可以通过对帧操作改变影片的播放,也可以通过设置影片的帧速率来调整动画播放速率。

动画制作采用时间轴形式是 Flash 的一大特点。在以往的动画制作中,通常是要绘制出每一帧的图像,或是通过程序来制作,而 Flash 使用关键帧技术,通过对时间轴上关键帧的制作,然后在两关键帧之间创建补间动画,Flash 会自动生成运动中的动画帧,节省了用户大部份的时间,提高了效率。同时,Flash 提供影片浏览器来浏览动画影片,也可以使用调试器调试影片,大大提高了动画设计的可用性和高品质。

在运动设计上,Flash 不但可以实现一般的移动,也可以实现物体大小、形状、色彩等的变化。通过增加引导线,用户还可以控制物体的运动轨迹,例如控制飞机图形的飞行方向等。同时,Flash 可以通过增加形状提示点和遮罩层来设计高级补间动画,实现波浪运动、燃放烟火等令人炫目的效果。

作为交互动画设计工具,Flash 提供了易学易用而又功能强大的 ActionScript 脚本语言,以给动画添加交互性。在简单动画中,Flash 按顺序播放动画中的场景和帧,而在交互动画中,用户可以使用键盘或鼠标与动画交互。例如,可以单击动画中的按钮,然后跳转到动画的不同部分继续播放,或移动动画中的对象或在表单中输入信息等等。如此大大增强了 Flash 的网络应用能力。

1.1.3 Flash 在设计应用上的特点

Flash 在设计应用上的特点可以归纳为以下几点:

1. 简单易用

作为一款优秀的动画制作软件,Flash 在提供强大功能的同时保持了简单易用的特性。友好的图形用户界面,简易方便的操作,配合键盘快捷键的使用,让用户在使用时得心应手。

2. 应用范围广

Flash 有着非常广的应用范围,使用 Flash 中的诸多功能,可以创建出包括动画、游戏、用户界面、教学演示文稿、Internet 应用程序等多种类型的应用程序。

3. 高动画质量

传统 GIF 动画只能输出 256 色,色彩空间的限制使得 GIF 动画画质显得粗糙。而 Flash 输出动画图像为真彩色,显得更生动自然。同时由于 Flash 使用矢量图像,相应的文档大小要比 GIF 动画小得多。另外,Flash 还支持导入声音文件,支持交互内容等,这也不是一般的动画制作软件所能比拟的。

4. 适合网络传播

Flash 动画采用如今先进的流式播放技术,用户可以边下载边观看,完全适应了当今网络的