



中等职业学校计算机系列规划教材

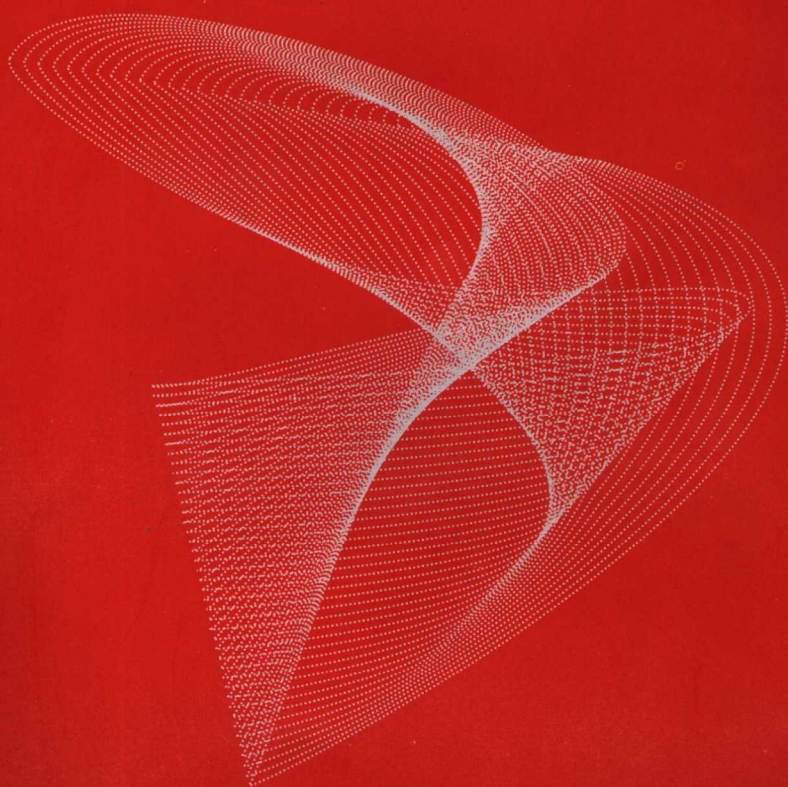
根据教育部中等职业学校新教学大纲要求编写

中文

Flash 8 动画制作

应用基础教程

王红 编



西北工业大学出版社

中等职业学校计算机系列规划教材

中文 Flash 8 动画制作 应用基础教程

王 红 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书为中等职业学校计算机系列规划教材。主要内容包括 Flash 8 概述, Flash 8 的工作界面, 文档及对象的操作, 工具的使用, 创建与编辑文本, 元件、实例与库资源, 图像、声音与视频的导入, 时间轴的使用, 制作动画, ActionScript 编程基础, 组件, 测试、发布与导出动画。书中配有生动典型的实例, 每章后还附有上机指导以及练习题, 这将使读者在学习和使用 Flash 8 时更加得心应手, 做到学以致用。

本书可作为中等职业学校“计算机图形图像处理”课程的教材, 同时也可作为动画设计培训班教材及动画爱好者的自学参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash 8 动画制作应用基础教程/王红编. —西安: 西北工业大学出版社, 2006.12

(中等职业学校计算机系列规划教材)

ISBN 7-5612-2019-7

I. 中… II. 王… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 150618 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: 029-88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西向阳印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

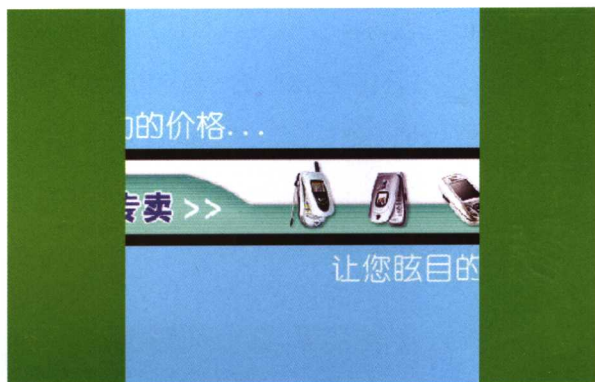
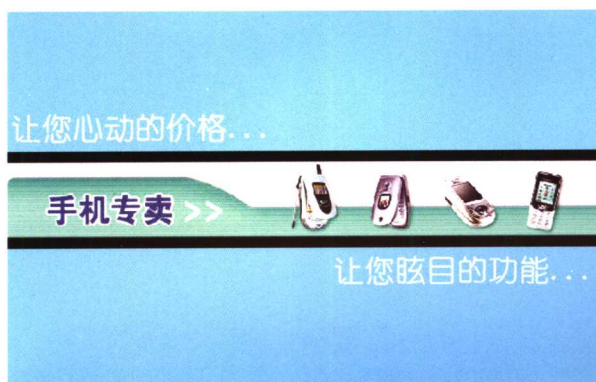
印 张: 15 (彩插 4 页)

字 数: 389 千字

版 次: 2006 年 12 月第 1 版

2006 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 20.00 元



实例 1 商务广告——手机广告

网络广告形式多种多样，最常见的是旗帜广告，又叫条幅广告，它就像一幅矩形图片，通过新颖的动态效果吸引着浏览者。网络广告的大小通常为 468×60 ， 80×31 ， 750×150 ，单位为 px，即像素。



实例 2 特效设计——换衣服效果

使用 Flash 可以制作许多经典的特效动画，例如文本特效、鼠标特效、按钮特效等，这里介绍了一款鼠标特效换衣服效果，当用户将鼠标滑过、滑出或在衣服上单击时执行相应的换衣操作。

个人资料调查表

姓 名: 田翠云
性 别: ☐ 男 ☒ 女
职 业: IT业
月 薪: 800至2000

个人资料

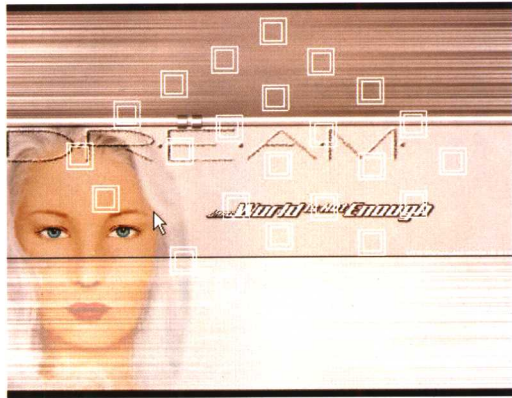
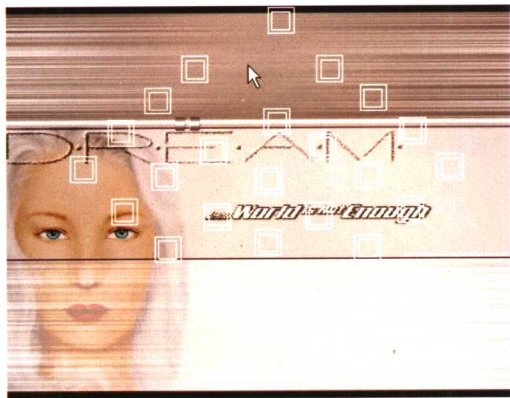
个人资料确认

姓 名: 田翠云
性 别: 女
职 业: IT业
月 薪: 800至2000



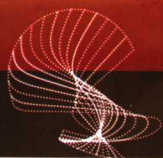
实例3 网站应用——个人资料调查表

调查表用于识别和存储用户所输入的信息,当输入完毕后,单击具有提交功能的按钮(这里是“个人资料”按钮),即可得到调查确认表,实现参与调查者与发布调查者之间的交流。



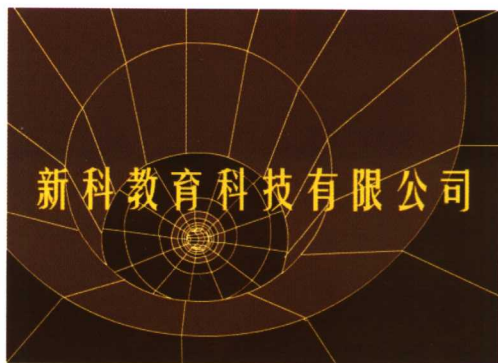
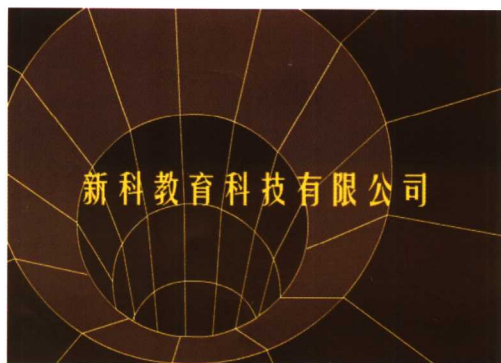
实例4 多媒体演示——躲闪的方块

在Flash作品中,ActionScript 语言的应用很广泛,巧妙地运用一些这方面的知识,可以较快地制作出漂亮的效果,例如该例中的方块躲闪效果。



实例 5 游戏开发——猜数字游戏

通过在 Flash 中进行 ActionScript 编程，可以制作出小而有趣的游戏。该例是一款随机函数的典型实例，单击按钮进行数字的猜测，如果猜测成功，则出现成功界面。



9.4 应用实例——渐变效果

用户可以将做好的 swf 文件导入到元件中，然后直接应用到舞台上，从而提高工作效率。这里导入了一个渐变效果的 swf 文件，从而快速得到类似时空隧道的效果。

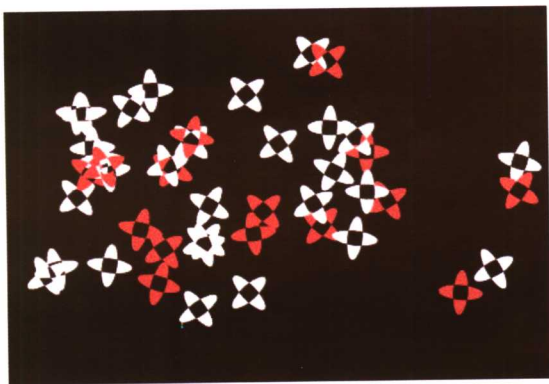


14.3 文档及对象的操作

文档操作是制作 Flash 动画的最基本操作，在创建文档之后，需要对对象进行选取、移动、复制、变形、分离等操作。在 Flash 8 中，对象指所有可以被选取和操作的物体。

14.5 创建与编辑文本

文本是 Flash 动画中不可缺少的一部分，通过它能够准确、迅速地传递信息。使用 Flash 8 不但可以创建各种各样的矢量图形，还可以创建不同风格的文本对象。



14.10 ActionScript 编程基础

ActionScript 是一种动作脚本语言，它的结构与 JavaScript 基本相同。ActionScript 的使用极大地扩展了 Flash 的应用领域，使用户制作出来的动画更加丰富多彩，交互性更强。

中等职业学校计算机系列规划教材

编审委员会

主 任：夏清国

副主任：王 辉 赵建国 孙玉红

李文宏 张社义

委 员：王小娟 智永军 周苏红 李 林

杨巧云 张 昊 郭礼军 潘小明

李永胜 孟晓伟 王 红

序 言

随着国民经济发展速度的加快,操作能力强、能迅速进入职业角色的中等职业学校的学生越来越受到企业的青睐。近年来,中职院校的毕业生还出现了“供不应求”的情况。这就迫切要求中职教材不断更新,始终以就业为导向来培养学生的职业能力。为了配合目前中职教育的现状和中国经济生活的发展状况,我们依据教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》以及教育部等六部委最新制定的《中等职业学校计算机应用软件技术专业领域技能型紧缺人才培养方案》,调查和研究了众多中职学校计算机及相关专业的教学计划、课程设置和中职教学的实际需要,并根据中职学生的接受能力和就业要求,聘请了一线的中职骨干教师和技术专家共同组织编写了本套教材。

在本套教材的策划和编写过程中,我们听取了IT专家、中职师生、企事业单位的建议和意见,多次组织了由技术专家及一线中职骨干教师参加的大纲审定会和审稿会,总结和吸取了教师提出的意见,博采众长,使之更加适合当前中职教学的实际需求。

本套规划教材的主要特色如下:

◆ 内容实用、体例新颖

本套教材以市面上最新、最广泛的版本为蓝本,与用人单位紧密结合,在体例上采用理论知识与上机指导二合一的模式,大大节省了读者的人力与财力,达到双赢的目的。

◆ 任务驱动、案例教学

本套教材列举了大量的实例,来提高学生的学习兴趣 and 自主能力,让他们在掌握理论知识的基础上更多地动手进行具体操作。

◆ 老师好教、学生易学

按照中等职业学校教育课程模块化和综合化的特点,本套教材对每本书的内容都进行了划分,独立成块。每章都在理论知识之后附有应用实例和本章总结,书后附有上机指导。

◆ 简单实用、职业目的

本套教材语言简洁易懂。在理论知识方面只求“够用”为度,以未来职业方向为基础,更重视培养学生的动手能力,并穿插许多小技巧和小知识,真正让学生放下书本就能上岗。

另外,为了方便教师教学,我们免费提供了电子教学参考资料包。其中包括以下内容:

1. 教材中的程序源代码
2. 教材中涉及的实例制作的各类素材
3. 习题参考答案
4. PowerPoint 多媒体课件

中等职业学校计算机系列规划教材编审委员会

前言

Flash 8 是 Macromedia 公司推出的动画制作软件,它采用了流技术和矢量技术制作动画,因此,所生成的动画文件具有体积小、便于传输和下载、支持交互等特点。目前,Flash 8 已成为网络动画的标准格式。

本书对 Flash 8 软件由浅入深地进行讲解,通过大量的操作指导与具有代表性的实例,使读者能快速直观地了解 and 掌握 Flash 8 的主要功能与创作技巧。

本书是为中等职业学校计算机及应用专业所编写的配套教材,根据教育部职业教育与成人教育指导方案的要求而编写。通过本书的学习,读者能够掌握 Flash 8 的基本知识和操作技能,并在实际工作中得以广泛的应用。

本书采用“任务驱动、案例教学”的形式编写,且第 1~11 章后附有应用实例,详细介绍了中文 Flash 8 的功能与应用,具有较强的实用性和指导性。全书共分为 14 章,主要内容如下:

第 1~3 章 介绍 Flash 8 的基础知识。

第 4~5 章 介绍工具的使用以及文本的创建与编辑。

第 6 章 介绍元件、实例的创建与编辑。

第 7 章 介绍图像、声音和视频的导入与编辑。

第 8 章 介绍时间轴的组成以及帧和层的操作方法。

第 9 章 介绍各种动画的制作方法。

第 10 章 介绍 ActionScript 编程基础。

第 11 章 介绍 Flash 8 中的组件。

第 12 章 介绍如何测试、发布与导出动画。

第 13 章 通过几个综合实例来提高用户制作动画的水平。

第 14 章 通过为前面章节内容配备的上机指导来巩固所学知识。

本书可作为中等职业学校“计算机图形图像处理”课程的教材,同时也可作为动画设计培训班教材及动画爱好者的自学参考书。

由于编者水平有限,书中不足之处在所难免。恳请广大读者将本书的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们,以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

编 者

目 录

第 1 章 Flash 8 概述	1
1.1 Flash 的特点	1
1.2 Flash 8 的新增功能	2
1.3 Flash 8 的安装、激活与卸载	5
1.3.1 安装 Flash 8 的系统要求	5
1.3.2 Flash 8 的安装	5
1.3.3 Flash 8 的激活	7
1.3.4 Flash 8 的卸载	8
本章总结	9
习题一	9
第 2 章 Flash 8 的工作界面	10
2.1 标题栏和菜单栏	10
2.2 工具栏	14
2.2.1 主工具栏	14
2.2.2 控制器	15
2.2.3 编辑栏	15
2.3 工具箱	16
2.4 舞台和工作区	17
2.4.1 标尺	17
2.4.2 网格	18
2.4.3 辅助线	19
2.5 控制面板	20
2.5.1 “属性”面板	21
2.5.2 “时间轴”面板	22
2.5.3 “库”面板	23
2.5.4 “对齐”面板	23
2.5.5 “变形”面板	24
2.5.6 “混色器”面板	24
2.5.7 “场景”面板	25



2.5.8 “动作”面板	25
2.5.9 “输出”面板	26
2.6 应用实例——旋转图像	26
本章总结	28
习题二	28

第3章 文档和对象的操作

29

3.1 文档的操作	29
3.1.1 创建文档	29
3.1.2 打开文档	30
3.1.3 保存文档	31
3.1.4 关闭文档	32
3.2 对象的操作	32
3.2.1 选取对象	32
3.2.2 移动对象	33
3.2.3 复制和粘贴对象	34
3.2.4 变形对象	35
3.2.5 对齐对象	36
3.2.6 分离对象	37
3.2.7 组合对象	38
3.3 查找和替换	38
3.4 应用实例——移动对象	39
本章总结	41
习题三	41

第4章 工具的使用

42

4.1 绘图工具	42
4.1.1 直线工具	42
4.1.2 椭圆工具	44
4.1.3 矩形工具	44
4.1.4 多角星形工具	45
4.1.5 铅笔工具	46
4.1.6 钢笔工具	47
4.1.7 刷子工具	48
4.2 修改图形工具	49
4.2.1 选择工具	50
4.2.2 部分选取工具	50



4.2.3 套索工具	51
4.2.4 任意变形工具	52
4.2.5 橡皮擦工具	53
4.3 填充图形工具	54
4.3.1 关于颜色	54
4.3.2 滴管工具	56
4.3.3 颜料桶工具	57
4.3.4 墨水瓶工具	58
4.3.5 填充变形工具	58
4.4 查看工具	59
4.4.1 手形工具	59
4.4.2 缩放工具	60
4.5 应用实例——公益广告	61
本章总结	62
习题四	62

第 5 章 创建与编辑文本

5.1 创建文本	63
5.1.1 文本的输入状态	63
5.1.2 创建静态文本	64
5.1.3 创建动态文本	66
5.1.4 创建输入文本	67
5.2 设置文本属性	67
5.2.1 文本字体	67
5.2.2 文本大小	68
5.2.3 文本颜色	68
5.2.4 文本样式	69
5.2.5 文本格式	69
5.2.6 文本对齐方式	70
5.3 编辑文本	71
5.3.1 分离文本	71
5.3.2 为文本填充渐变色或位图	72
5.3.3 分散文本到图层	72
5.3.4 将滤镜应用于文本	73
5.4 应用实例——投影文本	74
本章总结	76
习题五	76



第 6 章 元件、实例与库资源	77
6.1 元件	77
6.1.1 元件的类型	77
6.1.2 创建元件	78
6.1.3 编辑元件	82
6.1.4 删除无用元件	83
6.2 实例	84
6.2.1 创建实例	84
6.2.2 更改实例的属性	85
6.2.3 使用其他元件替换实例	87
6.2.4 改变实例类型	88
6.3 库资源	88
6.3.1 使用库资源	88
6.3.2 重命名库资源	90
6.3.3 在文档之间复制库资源	90
6.3.4 解决库资源之间的冲突	90
6.3.5 库资源的更新与替换	91
6.4 应用实例——静态倒影	92
本章总结	93
习题六	94
第 7 章 图像、声音与视频的导入	95
7.1 导入图像	95
7.1.1 导入图像的格式	95
7.1.2 导入图像的方法	96
7.1.3 设置图像的属性	97
7.1.4 打散位图	98
7.1.5 将位图转换为矢量图	98
7.2 导入声音	99
7.2.1 声音简介	99
7.2.2 导入声音的方法	100
7.2.3 添加声音	100
7.2.4 编辑声音	102
7.2.5 设置声音	103
7.3 导入视频	104
7.4 应用实例——播放动画	105

本章总结	107
习题七	108
第 8 章 时间轴的使用	109
8.1 时间轴概述	109
8.2 帧	110
8.2.1 帧的类型	110
8.2.2 改变帧的显示状态	110
8.2.3 帧的操作	111
8.2.4 帧频	112
8.3 层	113
8.3.1 层的类型	113
8.3.2 层的操作	114
8.3.3 使用引导层	115
8.3.4 使用遮罩层	119
8.4 时间轴特效	121
8.5 应用实例——遮罩效果	122
本章总结	125
习题八	125
第 9 章 制作动画	126
9.1 逐帧动画	126
9.1.1 逐帧动画的工作原理	126
9.1.2 制作逐帧动画	127
9.2 形状补间动画	128
9.2.1 形状补间动画的工作原理	128
9.2.2 制作形状补间动画	128
9.2.3 形状补间动画的参数设置	129
9.2.4 使用形状提示	130
9.3 动作补间动画	131
9.3.1 动作补间动画的工作原理	131
9.3.2 制作动作补间动画	132
9.3.3 动作补间动画的参数设置	133
9.4 应用实例——渐变效果	134
本章总结	136
习题九	136

第 10 章	ActionScript 编程基础.....	137
10.1	ActionScript 概述.....	137
10.1.1	ActionScript 简介.....	137
10.1.2	常用术语.....	138
10.1.3	语法规则.....	139
10.2	常量、变量和数据类型.....	140
10.2.1	常量.....	140
10.2.2	变量.....	141
10.2.3	数据类型.....	141
10.3	运算符和表达式.....	142
10.3.1	运算符.....	142
10.3.2	表达式.....	144
10.4	动作和“动作”面板.....	144
10.4.1	常用动作.....	144
10.4.2	使用“动作”面板添加动作.....	146
10.5	交互动画实例.....	148
10.6	应用实例——渐变效果.....	149
	本章总结.....	152
	习题十.....	152
第 11 章	组件.....	153
11.1	组件概述.....	153
11.1.1	“组件”面板.....	153
11.1.2	添加组件.....	154
11.1.3	设置组件参数.....	154
11.2	常用组件.....	155
11.2.1	Button 组件.....	155
11.2.2	CheckBox 组件.....	156
11.2.3	ComboBox 组件.....	157
11.2.4	DateChooser 组件.....	159
11.2.5	Label 组件.....	160
11.2.6	List 组件.....	161
11.2.7	ScrollPane 组件.....	162
11.3	应用实例——日历.....	164
	本章总结.....	166
	习题十一.....	166



第 12 章 测试、发布与导出动画	167
12.1 测试动画	167
12.2 发布动画	169
12.2.1 Flash 格式设置	169
12.2.2 HTML 格式设置	170
12.2.3 GIF 格式设置	171
12.2.4 JPEG 格式设置	172
12.2.5 PNG 格式设置	172
12.2.6 QuickTime 格式设置	173
12.3 导出动画	174
本章总结	175
习题十二	175
第 13 章 行业应用实例	176
实例 1 商务广告——手机广告	176
实例 2 特效设计——换衣服效果	181
实例 3 网站应用——个人资料调查表	185
实例 4 多媒体演示——躲闪的方块	190
实例 5 游戏开发——猜数字游戏	192
第 14 章 上机指导	201
14.1 Flash 8 概述	201
14.2 Flash 8 的工作界面	201
14.3 文档及对象的操作	202
14.4 工具的使用	204
14.5 创建与编辑文本	206
14.6 元件、实例与库资源	207
14.7 图像、声音与视频的导入	209
14.8 时间轴的使用	210
14.9 制作动画	213
14.10 ActionScript 编程基础	215
14.10.1 飞舞的图形	215
14.10.2 放大效果	219
14.11 组件	225
14.12 测试、发布与导出动画	226