

电脑学习总动员



附赠多媒体
交互式教学光盘

互动学习模式
全程标准语音教学
超长时间情景化演示讲解

子曰：“学而时习之，不亦说乎？”有朋自远方来，不亦乐乎？人不知而不愠，不亦君子乎？

新手学

中文版

Flash 8 动画制作

冯希 熊珊 等编著



专业的学习网站



完善的教学光盘



优秀的电脑图书

三笔输入法软件 共享版
赠
正版 万能五笔软件



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



附赠多媒体
交互式教学光盘

电脑学习总动员

TP391.41
1344D
2007

互动学习模式
全程标准语音教学
超长时间情景化演示讲解

子曰：“学而时习之，不亦说乎？”有朋自远方来，不亦乐乎？人不知而不愠，不亦君子乎？

新手学

中文版

Flash 8 动画制作

冯希 熊珊 等编著

专业的学习网站

完善的教学光盘

优秀的电脑图书

三笔输入法软件
共享版
赠
正版
万能五笔软件



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书以学习和掌握 Flash 制作技能为主题, 首先介绍了 Flash 的应用领域及基础知识, 然后介绍了 Flash 8 的基础知识, 让读者能快速掌握制作 Flash 动画的基本常识和 Flash8 应用软件的基本操作方法, 为学习制作 Flash 动画做好全面的技术准备。在学习过程中, 通过对各类基础操作的讲解, 让读者循序渐进地掌握在 Flash 8 中进行动画制作的应用技能。然后通过制作 Flash 贺卡、广告、游戏作为综合实例, 对制作 Flash 动画的实际操作方法进行系统的讲解, 使读者能够全面地掌握制作动画的完整制作流程。

本书内容结构清晰, 语言畅通, 实例丰富, 图文并茂。根据知识内容的学习进程, 精心安排具有指导意义的精彩实例, 强调理论知识与编辑应用的结合, 让读者快速理解和掌握使用 Flash 8 进行动画制作的各种实用功能和编辑技巧, 轻松提高学习效率, 以具备优秀的网络动画制作能力。

本书专为初、中级 Flash 设计人员编排了学习流程, 本书具有针对鲜明、实用性强的特点, 也适合 Flash 爱好者自学时参考使用, 还可以作为各种电脑培训学校及大中专院校相关专业学习教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

新手互动学——中文版 Flash 8 动画制作/冯希, 熊珊等编著.

-北京: 机械工业出版社, 2006.9

(电脑学习总动员)

ISBN 978-7-111-20005-5

I. 中… II. ①冯… ②熊… III. 动画 - 设计 - 图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 117533 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 夏孟瑾 责任编辑: 赵玉琨 版式设计: 杨 洋

双青印刷厂印刷

2007 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·21.25 印张·2 插页·515 千字

0001-8000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-20005-5

ISBN 978-7-89492-993-8 (光盘)

定价: 37.00 元 (含 1CD)

凡购本书, 如有缺页, 倒页, 脱页, 由本社发行部调换

销售服务热线电话: (010) 68326294

购书热线电话: (010) 88379639 88379641 88379643

封面无防伪标均为盗版



丛书序

“优秀的电脑图书+完善的教学光盘+专业的学习网站”三合一的互动学习方式，专为新手量身设计的完美学习方案。

如果您是一位电脑初学者，当您从书架上取下并翻开本书时，就获得了一个可以带领您轻松地从电脑使用入门者快速成为电脑使用高手的学习机会，您将体验到一种前所未有的互动学习过程。在享受轻松、愉快的学习乐趣的同时，即能实现对电脑应用技能从了解、熟悉到掌握的提高过程，感受立竿见影的学习效果。

本套丛书以“打造最好的图书，最好的学习软件，最好的学习网站”为目标，经精心策划、编辑而成，我们为读者提供的不仅是一套优秀的图书或高水平的多媒体学习软件，更是一种“快速掌握电脑应用技能”的新的学习方式，相信一定能让您如愿以偿！

■ 图书特色

精心编辑的图书，兼具多项内容特色，开启全面、系统的电脑应用技能学习流程。

精美的视觉享受

丛书美观而新颖的图书印刷、版式设计，在学习的一开始，就能带给读者轻松、舒适的心情。图书版式由专业的图书排版设计师精心创作，形成一套完善的内容视觉表现体系；真正意义上的双色印刷，完全脱离传统黑白图书的单调模式；全书图案精美，布局美观，让读者可以在一个愉快的氛围中逐步完成整个学习流程，学习起来自然也能事半功倍。

轻松的学习环境

在图书内容安排上，更加注重初学者在学习过程中的实际感受，设计出更贴近读者学习电脑的方式，安排了3个虚拟的角色——在电脑应用技能方面知识渊博、和蔼可亲的“圆圆老师”，和广大初学者一样勤学好问且对电脑有浓厚兴趣的“聪聪”，以及精通各种电脑技能，熟悉电脑使用丰富知识的可爱的“精精”。您只需将自己代入“聪聪”这个角色，即可跟随他逐步了解和掌握各种电脑应用技能，体会丰富、实用的心得和经验，循序渐进地成为电脑使用高手！

简易的图解教学

图书采用“全程图解”讲解方式，在以简洁、清晰的文字对知识内容进行说明后，以图形的表现方式，将各种操作直观地表现出来。图中通过箭头指示，清楚地说明图形之间的联系；在图形上添加操作序号与说明，更准确地对各知识点进行操作演示。形象地说，初学者只需“按图索骥”地对照图书进行操作练习和逐步推进，即可快速掌握电脑使用的丰富技能。

实用的教学内容

作为一套专为初、中级电脑用户策划创作的系列丛书，在内容上首先做好适合读者实际学习的安排，做到既便于学习理解，又真正实用。

● 内容起点低，操作上手快，语言讲解准确、简明，读者不需要复杂的理解思考，即可明白所学习的知识内容。



- 图书内容结构清晰，知识铺展由浅入深，符合读者循序渐进、逐步提高的学习习惯。
- 对于需要练习的知识，都以操作步骤的方式进行讲解，让读者在大量操作练习中，逐步培养动手实践的能力。全书就是在大量动手操作的实践安排中，让读者全面掌握电脑使用技能的。

合理的教学体例

在全书知识内容逐步深入的基础上，根据知识板块之间的联系，科学地划分章节。在各章中，再以合理的教学体例，带领读者轻松地理解和掌握所学知识。

● **学习重点**：在每章的首页，以言简意赅的语言，清晰地表述了本章即将介绍的知识点，读者可以快速掌握本章的主要知识和技术。

● **上机训练**：读者通过阅读“上机训练”栏目，可以边动手边操作，按照书中的实例讲解，一步一步地快速掌握所学知识内容。

● **精精提示**：通过本栏目，可以快速掌握和了解一些常见的技巧、知识和要点。

● **本章总结**：对本章所讲知识内容进行更准确、全面的概括，在内容上与每章开始时的“学习重点”相呼应，完成对新概念、新知识、重点、难点以及各种电脑应用操作方法的总结回顾。

● **温故知新**：通过本栏目，不但可以温习本章所学知识，同时还可以通过本栏目学习到新的知识，从而达到举一反三的目的。

光盘特色

丛书配有交互式多媒体教学光盘。光盘内容以图书结构为基础，但在一定程度上相对独立于图书，因此，它也是一套具备完整教学功能的电脑技能学习软件。

丛书光盘功能完善，使用简便，内容完整，突出与读者之间的互动性，具体特点如下。

● **模拟现实教学情景**：通过人物“圆圆老师”、“聪聪”以及“精精”之间围绕电脑使用技能和软件应用功能的教学互动，循序渐进地完成知识内容的学习。

● **保存学习进度**：方便用户在每次学习使用时，选择所要学习的内容或继续上一次的学习。

● **交互练习**：跟随操作演示中的知识讲解和程序的提示，完全脱离相关应用软件的支持，即可在演示界面上执行实际操作，完成对电脑操作技能和软件使用方法的真实体验。

● **实战练习**：将光盘程序切换为只显示一个文字演示窗口，用户可以根据文字说明和语音讲解的指导，在电脑中进行同步的操作练习。

● **丰富的动画背景**：春、夏、秋、冬4个季节的动画背景，使得学习更加轻松、愉快。

● **超长时间播放**：光盘具有超大容量，每张播放时间长达8小时。

另外，丛书光盘中附带了深圳世强软件公司开发的正版万能五笔软件和三笔软件开发部开发的三笔输入法软件共享版（www.3bi.cn）两个应用软件，以便更好地帮助初学者学习，可在光盘根目录下 Software 文件夹中找到。邓桂成先生对本套丛书给予了很大的支持和帮助，在此表示感谢。

网站特色

以图书和光盘的教学内容为基础，精心构建丛书支持网站 <http://www.jkbook.com.cn>，以

更好地为读者提供完善的教学服务支持，创建一个专业的电脑学习平台。

本网站包括如下功能模块：

● 学习资料：在此提供了大量与图书内容和实际应用相关的知识，分“疑难技巧”和“操作实例”两大部分，将书中的有限内容作进一步拓展。

● 互动交流：以图书内容分类，分别设立专题板块，为广大电脑用户提供一个学习电脑知识、解答疑难问题的平台。

● 在线练习：以图书内容分类，提供了读者测试和练习用的相关题型，包括选择题、判断题、填空题和互动操作题等，帮助读者检验自己学习图书内容后理论和动手能力的提高程度。

● 作品欣赏：提供各应用领域的一些作品和文章，供大家学习和参考。

■ 图书与读者对象

电脑学习总动员系列丛书包括“电脑操作基础入门”、“图形图像”两大类，涵盖电脑应用的主体领域，为各类初级入门读者和中级读者提供全面的互动学习流程，帮助读者轻松实现对电脑技能的了解、熟悉、掌握和提高。

分 类	图 书	读 者 对 象
电脑操作 基础入门	新手互动学——电脑入门	适合刚接触电脑的初级入门用户，以及对电脑有一定认识基础、需要进一步掌握电脑常用技能的电脑爱好者、退休人员、需要用电脑进行工作的人员，也可以作为各类电脑培训学校、大中专院校的教学辅导书
	新手互动学——电脑上网	
	新手互动学——Windows XP 基本操作与应用	
	新手互动学——五笔字型	
	新手互动学——电脑办公	
	新手互动学——Excel 电子表格	
	新手互动学——局域网组建与维护	
	新手互动学——电脑组装与维护	
图形图像	新手互动学——中文版 Photoshop CS 2 图像处理	适合对电脑基础操作已经比较熟练，在图形图像软件方面需要进一步学习和掌握其应用方法的用户、电脑图像编辑爱好者、需要从事图像编辑的工作人员，也可以作为各类电脑培训学校、大中专院校的教学辅导书
	新手互动学——中文版 Dreamweaver 8 网页制作	
	新手互动学——中文版 AutoCAD 2006 辅助设计	
	新手互动学——中文版 CorelDRAW X3 平面绘图	
	新手互动学——中文版 Flash 8 动画制作	
	新手互动学——中文版 3ds Max 8 三维建模	
	新手互动学——中文版 Premiere Pro 2.0 影视编辑	

最后，感谢您对本系列丛书的支持，我们将再接再厉，努力为读者奉献更加实用的优秀电脑图书。衷心祝愿您早日成为电脑使用高手！如果您在使用本丛书时遇到疑难问题，请登录网站 <http://www.jkbook.com.cn>，我们将尽快为您解答所提出的问题。



前言

伴随科技的快速发展,Flash 作为目前最流行的网络动画制作软件,凭借其高度智能化、直观生动的交互界面和简单易用的设计功能,在网络动画制作领域得到了广泛应用,一直以来深受广大用户的青睐。Flash 8 在之前版本的操作简单、功能强大的基础上完成了大量的升级优化,充分体现出快捷方便、使用高效的特点,在功能和特性上有了很大的突破。

本书内容结构

本书充分考虑用户的学习过程和实际需求,安排合理的知识结构内容;运用简练流畅的语言,以使用 Flash 8 制作各种动画内容为主题,逐步深入到学习 Flash 8 的使用方法。在全书学习过程中,结合丰富实用的实例、技巧提示和知识精解,帮助读者轻松学习 Flash 8 的使用方法。

第1章 Flash 8 快速上手

了解 Flash 8 的特点及 Flash 的应用领域,学习启动和退出 Flash 8 的方法,了解 Flash 8 的界面风格和首选参数的设置并学会 Flash 文档的基本操作方法。

第2章 Flash 8 工具面板

学会使用绘图工具绘制图形的方法,使用颜色工具对绘制的图形进行颜色填充,学习使用颜色混合器对绘制好的图形进行线性、放射、位图等特殊颜色填充的操作方法。

第3章 对象的编辑

学习将位图转换为矢量图的方法,学习将图层组合与分散的方法,学习用位图进行图形填充的方法,学习绘制与合并对象的方法。

第4章 帧与基本动画编辑

了解普通帧、关键帧和空白关键帧这 3 种帧的类型,学习插入帧、插入关键帧、插入空白关键帧和复制/删除帧的操作方法,了解逐帧动画和补间动画这两种动画的基本类型,学习制作逐帧动画和补间动画的操作方法。

第5章 图层与场景

了解图层的 3 种类型,学习创建与删除图层的操作方法,学习重命名、复制/移动图层的操作方法,学习创建与编辑动画场景的操作方法。

第6章 图层动画特效与时间轴特效

学习制作引导动画的操作方法,学习制作遮罩动画的操作方法,学习时间轴特效的种类与每种特效的操作方法。

第7章 元件与库

学习图形元件、按钮元件和影片剪辑元件这 3 种元件的基本类型,学习创建 3 种元件的操作方法,学习创建 3 种元件实例的操作方法以及库的基本操作与使用公用库的方法。

第8章 Flash 8 声音编辑

学习如何导入外部声音素材,学习如何编辑声音,学习如何对声音进行同步设置。

第9章 ActionScript 编程

学习 ActionScript 的基础知识,学习常用的 ActionScript 语句,学习添加函数的方法。

第10章 Flash 8 常用组件

学习组件的基本概念,学习7种常用组件的创建方法,学习7种常用组件属性的设置方法。

第11章 影片的发布

学习测试影片的操作方法,学习优化作品的注意事项,学习导出作品的操作方法,学习发布作品的设置方法。

第12章 贺卡制作《中秋月》

学习一个完整动画的设计流程,学习 Flash 8 新增功能的使用,学习第三方软件 Squirly Water Reflections 制作波纹效果的技巧。

第13章 网络广告《透心爽》

进一步熟练对 Flash 的应用,学习网络广告的设计技巧,学习常用的动画制作技巧。

第14章 游戏制作《珍珠港 1941》

学习 Flash 游戏的制作流程,进一步熟练 ActionScript 动作代码的编辑,进一步熟练在 Flash 中对声音进行编辑的技巧。

附录 答案

本书读者对象

本书专为 Flash 8 的初、中级读者编写,适合以下读者学习使用:

- (1) 从事 Flash 设计的工作人员。
- (2) 对使用 Flash 制作动画有兴趣的爱好者。
- (3) 电脑培训班中学习 Flash 制作的学员。
- (4) 大中专院校相关专业学生。

本书编创人员

参与本书编写工作的还有冯希、熊珊、王礼龙、许起琴、沈兆龙、李军、吴强、范峰、曾燕、王明庆、胡浩峰、付承林、顾春江等。同时感谢为本书内容的编辑工作提供指导的老师和提供实例参考的设计师。感谢读者对我们的支持,欢迎广大读者和我们沟通联系,共同提高;我们将一如既往地不断努力,为读者奉献更优秀的电脑图书。

编 者



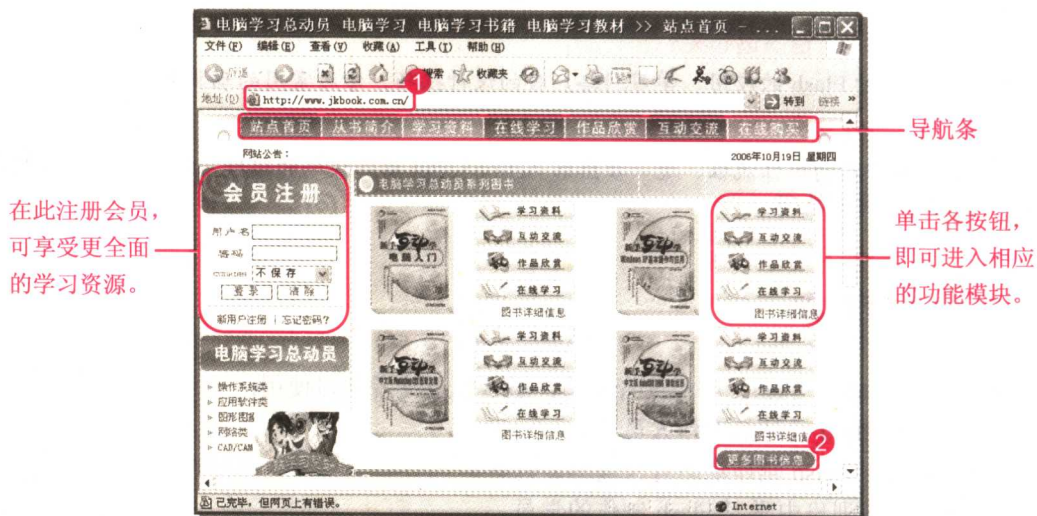
电脑学习总动员网站说明

电脑学习总动员网站为读者提供了一个功能强大、内容丰富、知识不断扩展的电脑学习平台,改变了以往图书支持网站只介绍图书内容,提供书中素材和源代码等资料下载的情况,是对“图书 + 多媒体光盘”的一个有效的扩充和支持。

1. 操作方法

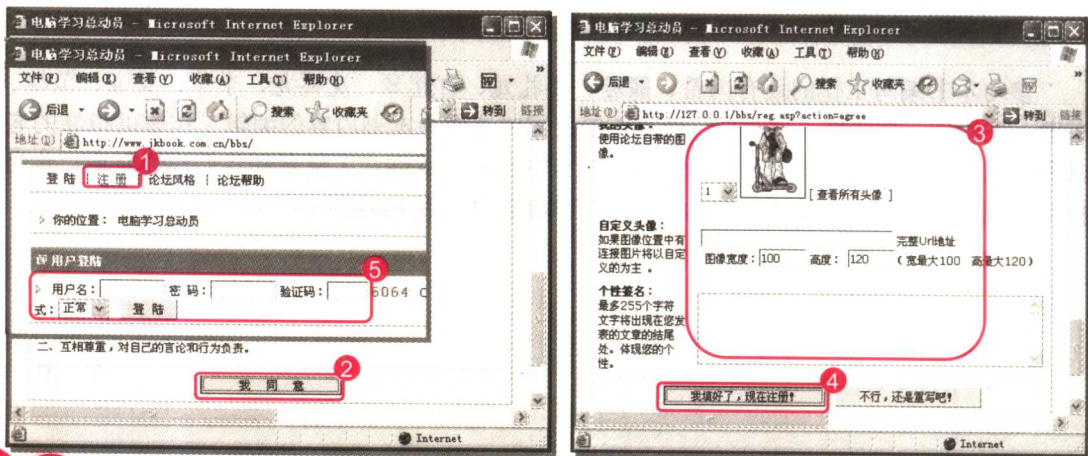
step 1 打开 IE 浏览器,在地址栏中输入网址 <http://www.jkbook.com.cn>,按 Enter 键,即可打开电脑学习总动员网站首页。

step 2 在图书显示区找到已购买的图书,如果没有,单击右下角的【更多图书信息】按钮,在打开的页面中找到所需的图书,单击图书右侧的功能按钮进入相应的模块进行学习。

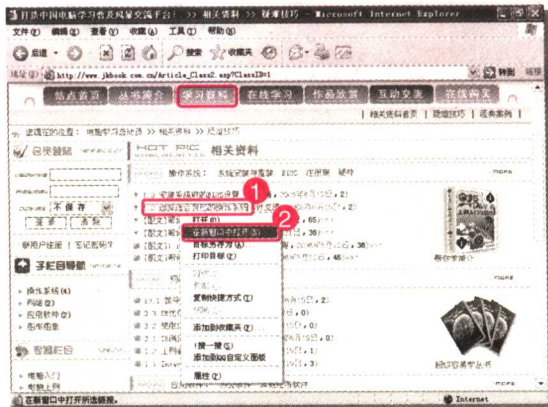


step 3 要与作者及其他读者进行交流,需进入互动交流模块并进行注册和登录操作。

step 4 注册成功后,在登录界面中输入申请的用户名和密码即可登录论坛。



2. 模块功能介绍

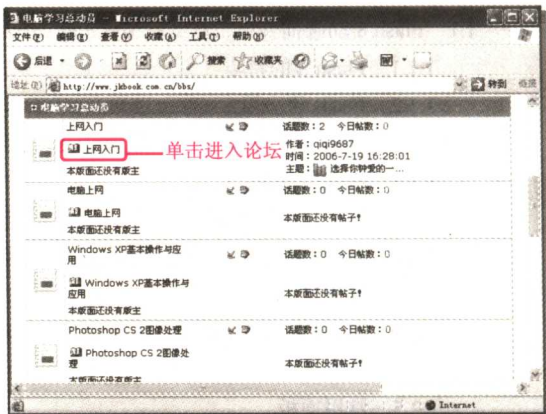


学习资料: 单击 按钮或学习资料导航条, 即可打开该页面。

此处内容包括“疑难技巧”和“操作实例”两大部分, 读者可根据需要进行选择。在选择的内容中右击鼠标, 然后在弹出的快捷菜单中选择【在新窗口中打开】菜单项即可开始查看。

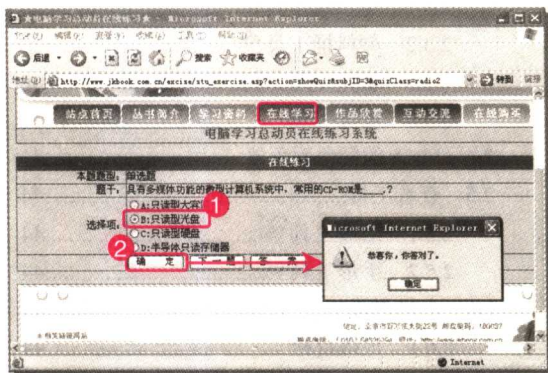
互动交流: 单击 按钮或互动交流导航条, 即可打开该页面。

以图书名进行分类, 分别设立专题版块。只需找到要学习的图书名称并单击, 即可进入该书的论坛界面。在论坛中可以发表自己的问题, 向作者咨询或与其他读者进行交流。



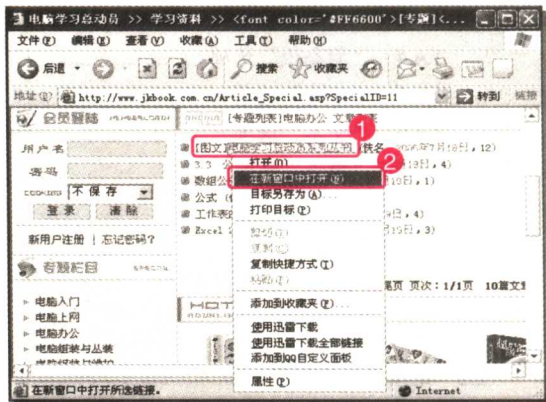
在线学习: 单击 按钮或在线学习导航条, 即可进入所选图书的在线练习界面。

在此首先选择图书名称, 然后选择练习的题型, 包括选择题、判断题、填空题和互动操作题等, 单击【开始练习】按钮, 即可进行测试, 以检验自己在学习后理论和动手能力的提高程度。



作品欣赏: 单击 按钮或作品欣赏导航条, 即可打开该页面。

在此提供与各本图书内容相关的一些作品和文章, 供大家学习和参考之用。浏览时, 只需在选择要浏览的内容中右击鼠标, 然后在弹出的快捷菜单中选择【在新窗口中打开】菜单项即可。





目录

丛书序

前言

电脑学习总动员网站说明

1 Flash 8 快速上手	1
1.1 Flash 8 动画简介	2
1.1.1 Flash 8 的特点	2
1.1.2 Flash 的应用	4
1.1.3 Flash 8 的启动	5
1.1.4 Flash 8 的退出	7
1.2 Flash 8 的工作界面简介	7
1.2.1 菜单栏	8
1.2.2 时间轴	8
1.2.3 工具栏	9
1.2.4 主场景	9
1.2.5 常用面板	9
1.3 Flash 8 文档操作	10
1.3.1 新建文档	11
1.3.2 打开文档	12
1.3.3 保存文件	14
1.3.4 关闭文档	15
1.4 首选参数设置	15
1.4.1 “常规”选项	15
1.4.2 ActionScript 选项	16
1.4.3 “自动套用格式”选项	17
1.4.4 “剪贴板”选项	17
1.4.5 “绘画”选项	18
1.4.6 “文本”选项	18
1.4.7 “警告”选项	19
1.5 本章总结	19
1.6 温故知新	20
2 Flash 8 工具栏	21
2.1 工具栏概述	22
2.2 绘图工具的使用	22
2.2.1 选择工具	23

2.2.2 部分选取工具	25
2.2.3 直线工具	25
2.2.4 套索工具	27
2.2.5 钢笔工具	28
2.2.6 文本工具	29
2.2.7 椭圆形工具	30
2.2.8 矩形工具与多角星形工具	32
2.2.9 铅笔工具	33
2.2.10 刷子工具	34
2.2.11 任意变形工具	35
2.2.12 橡皮擦工具	37
2.3 色彩工具的使用	39
2.3.1 墨水瓶工具	39
2.3.2 颜料桶工具	39
2.3.3 填充变形工具	40
2.3.4 滴管工具	41
2.4 Flash 的颜色混色器	41
2.5 查看工具	44
2.5.1 缩放工具	44
2.5.2 手形工具	44
2.6 上机训练	44
2.6.1 训练目标	44
2.6.2 要点分析	45
2.6.3 训练解析	45
2.7 本章总结	47
2.8 温故知新	47

3 对象的编辑	49
3.1 编辑图形	50
3.1.1 组合与取消组合对象	50
3.1.2 用位图进行图形填充	51
3.1.3 转换位图为矢量图	53

3.2 修饰图形	55	5.4.2 要点分析	100
3.2.1 优化路径	55	5.4.3 训练解析	100
3.2.2 将线条转换为填充区域	56	5.5 本章总结	107
3.2.3 扩展填充	57	5.6 温故知新	108
3.2.4 柔化填充边缘	58		
3.3 上机训练——《荷塘月色》	59	6 图层动画特效与时间轴特效	109
3.3.1 训练目标	59	6.1 图层动画特效	110
3.3.2 要点分析	59	6.1.1 制作引导动画	110
3.3.3 训练解析	60	6.1.2 制作遮罩动画	114
3.4 本章总结	65	6.2 时间轴特效	117
3.5 温故知新	65	6.2.1 复制到网格	117
4 帧与基本动画编辑	67	6.2.2 分散式直接复制	118
4.1 帧	68	6.2.3 模糊	119
4.1.1 帧的类型	68	6.2.4 投影	120
4.1.2 帧的基本操作	69	6.2.5 展开	121
4.1.3 帧标签和帧注释	72	6.2.6 分离	122
4.2 基本动画编辑	73	6.2.7 变形	123
4.2.1 动画的基本类型	73	6.2.8 转换	124
4.2.2 制作逐帧动画	74	6.3 上机训练	125
4.2.3 制作动作补间动画	75	6.3.1 引导层动画的制作——《荷塘 春色》	125
4.2.4 制作形状补间动画	77	6.3.2 遮罩层动画——《翻书效果》	132
4.3 上机训练	79	6.4 本章总结	139
4.3.1 动作补间动画——《超人》	79	6.5 温故知新	140
4.3.2 形状补间动画——《化蝶》	82	7 元件与库	141
4.4 本章总结	87	7.1 元件的概念及应用	142
4.5 温故知新	87	7.1.1 元件的类型	142
5 图层与场景	89	7.1.2 创建元件	142
5.1 图层的作用及类型	90	7.1.3 编辑元件	146
5.1.1 图层的作用	90	7.2 元件的实例	146
5.1.2 图层的类型	91	7.2.1 创建元件的实例	147
5.2 图层的基本操作	92	7.2.2 修改元件的实例	148
5.2.1 创建与删除图层	93	7.2.3 实例的颜色设置	149
5.2.2 重命名图层	94	7.3 库的应用	151
5.2.3 复制/移动图层	95	7.3.1 库的基本操作	151
5.2.4 隐藏、显示与锁定图层	96	7.3.2 使用公用库	154
5.3 动画场景	97	7.4 上机训练——《网页导航条》	155
5.3.1 创建场景	97	7.4.1 训练目标	155
5.3.2 编辑场景	98	7.4.2 要点分析	155
5.4 上机训练——多场景动画	99	7.4.3 训练解析	155
5.4.1 训练目标	99	7.5 本章总结	160



7.6 温故知新	160	10.2.4 List 组件	205
8 Flash 8 声音编辑	161	10.2.5 ComboBox 组件	207
8.1 声音的导入与编辑	162	10.2.6 ScrollPane 组件	209
8.1.1 导入外部声音素材	162	10.2.7 MediaPlayer 组件	211
8.1.2 在影片中添加声音	163	10.3 上机训练	213
8.1.3 对声音进行封套编辑	164	10.3.1 训练目标	213
8.1.4 声音播放的同步设置	165	10.3.2 要点分析	214
8.1.5 声音的循环	166	10.3.3 训练解析	214
8.2 声音的压缩与输出	166	10.4 本章总结	225
8.2.1 声音的压缩处理	167	10.5 温故知新	225
8.2.2 声音的输出	168	11 影片的发布	227
8.3 上机训练	169	11.1 测试已完成的作品	228
8.3.1 训练目标	169	11.2 优化作品	230
8.3.2 要点分析	169	11.2.1 优化动画	230
8.3.3 训练解析	169	11.2.2 优化动画元素	230
8.4 本章总结	172	11.2.3 优化文本	230
8.5 温故知新	172	11.2.4 优化色彩	231
9 ActionScript 编程	175	11.3 导出作品	231
9.1 ActionScript 的基础知识	176	11.3.1 导出图像文件	231
9.1.1 ActionScript 简介	176	11.3.2 导出声音文件	232
9.1.2 ActionScript 的基本语法	176	11.3.3 导出影片文件	232
9.1.3 变量、表达式与函数	177	11.4 发布作品	233
9.1.4 常用的 ActionScript 语句	180	11.4.1 发布设置	233
9.2 添加函数的方法	186	11.4.2 发布 Flash 影片	235
9.2.1 为关键帧添加动作	187	11.4.3 发布 HTML 网页	236
9.2.2 为按钮元件添加动作	187	11.4.4 发布 GIF 图像	237
9.2.3 为影片剪辑元件添加动作	188	11.4.5 发布 JPEG 图像	238
9.3 上机训练——《打地鼠》	189	11.4.6 发布 QuickTime 影片	239
9.3.1 训练目标	189	11.5 上机训练——导出影片	240
9.3.2 要点分析	189	11.5.1 训练目标	240
9.3.3 训练解析	189	11.5.2 要点分析	240
9.4 本章总结	196	11.5.3 训练解析	241
9.5 温故知新	197	11.6 本章总结	242
10 Flash 8 常用组件	199	11.7 温故知新	242
10.1 组件的概念	200	12 贺卡制作《中秋月》	245
10.2 组件的功能应用	201	12.1 实例目标	246
10.2.1 Button 组件	201	12.2 实例分析	246
10.2.2 CheckBox 组件	202	12.3 实例解析	247
10.2.3 RadioButton 组件	204	12.3.1 场景的绘制	247

12.3.2 水波纹的制作	252	14 游戏制作《珍珠港 1941》	287
12.3.3 动画的合成	255	14.1 制作目标	288
12.4 本章总结	263	14.2 实例分析	288
12.5 温故知新	263	14.3 实例解析	289
13 网络广告《透心爽》	265	14.3.1 制作片头	289
13.1 实例目标	266	14.3.2 游戏部分的制作	296
13.2 实例分析	266	14.3.3 结束画面的编辑	311
13.3 实例解析	267	14.4 本章总结	313
13.3.1 水瓶、树木、人物的编辑	267	14.5 温故知新	313
13.3.2 动画影片的制作	272	附录 答案	317
13.4 本章总结	284		
13.5 温故知新	284		

1

Flash 8 快速上手

聪聪：老师，我看到网络上有很多好看的动画，它们都是怎样制作的呢？

圆圆老师：这是 Flash 动画，是用 Flash 动画制作软件制作的。

聪聪：喔！太好了，我也要学习 Flash 制作动画。

圆圆老师：好的。那我们现在就开始学习吧。





学习重点

- 了解 Flash 8 的特点及 Flash 的应用领域。
- 学会如何启动和退出 Flash 8。
- 了解 Flash 8 的界面风格和首选参数的设置。
- 学会 Flash 文档的基本操作。

1.1 Flash 8 动画简介

Flash 8 是 Macromedia 公司最新推出的一款互动式矢量动画制作软件。它不仅继承了以往版本的优点,而且更进一步完善了图形设计和动画制作功能,使用户在创作时更加得心应手,因此深受广大网页设计、动画制作人员的青睐。

1.1.1 Flash 8 的特点

Flash 作为网络动画制作领域中非常优秀的开发软件,凭借其专业的矢量图形绘制工具,全面的图形编辑面板、强大的互动编辑功能,成为网络动画制作领域一颗闪耀的明星。

1. 矢量图形编辑功能

Flash 优秀的矢量图编辑功能,使它区别于其他的动画制作软件。矢量图像是由线条或通过路径绘制而成的图形,因此不论放大或缩小多少倍,都不会使画面失真或变得不清晰。而位图放大到一定显示比例后,看不到细腻的画面,而会出现锯齿现象。基于矢量图的以上优点,它常常用于制作标志、插图等线条特征明显的图形。

2. 网络播放功能

Flash 采用“数据流”的输出方式,可以使文件在下载的过程中播放已完成的部分,有效地解决了网络数据传输中速度的限制问题。

3. 互动功能

Flash 中使用了 ActionScript,使得 Flash 的功能更加强大。它不仅限于是一种动画制作工具,而且成为了一种编程工具,可以用它来编写一些应用程序。

4. Flash 8 新增功能

在最新版本的 Flash 8 中,更是新增了“滤镜效果”、“运行时位图缓存”和 Flash Type 字体呈现方法等功能,使用户在使用时更加得心应手。

5. “滤镜”面板

“滤镜”面板是 Flash 8 版本的一大亮点,用户可以在这里添加或删除滤镜,而且可以

指定滤镜的某些参数选项。单击“滤镜”面板中的 $\oplus$ 按钮，可以显示滤镜列表，如图 1-1 所示，其中包括投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等效果。如图 1-2 所示是使用滤镜对文本制作的“投影”特效。

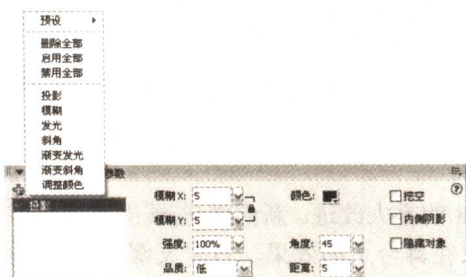


图 1-1 “滤镜”面板

Flash8

图 1-2 滤镜制作的“投影”特效

这个很像图形编辑软件中的功能。



6. 运行时位图缓存

Flash 还新增了“运行时位图缓存”功能，如图 1-3 所示。它允许指定某个静态影片剪辑（如背景图像）或按钮元件，在运行时缓存为位图，以防止 Flash Player 不断重绘该图像，从而优化回放性能。

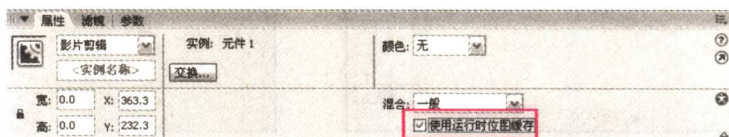


图 1-3 “属性”面板



任何对象作为位图被缓存以后，它所包含的矢量数据依然被保留着，随时方便用户将它转换为矢量对象。

7. Flash Type 字体呈现方法

Flash 8 中新增了字体的渲染引擎功能，用户可以根据自己的需要选择不同的字体显示方