



=



+



+



- 本书由国内资深闪客和高级动画培训师精心编著，通过图解和多媒体教学的方式全方位剖析Flash 8动画设计软件。
- 以初学者为出发点，基础操作与实际应用相结合，在表达上力求通俗易懂，便于读者理解和深入地学习。
- 以动画设计为主题精心编排内容，**100**多个精心设计的Flash动画实例，全面涵盖绘制动画对象、基础动画制作、声音和视频等素材的导入与处理、AS编程基础以及脚本代码的具体应用等动画设计的各个方面。
- 随书奉送**200**个精美的专业级矢量图素材，使本书真正物超所值。

新编

Flash 8 中文版 入门与提高

■ 神龙工作室 编著



1小时基础知识讲解，
完全掌握Flash基本操作
100多个经典实例源文件，
轻松应对动画设计需要
200个精美的专业级矢量图素材，
可直接应用于实际创作



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

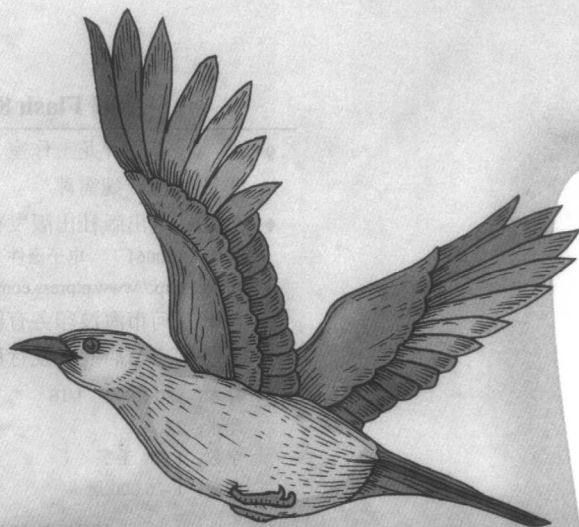
新
编

Flash 8

中文版

入门与提高

■ 神龙工作室 编著



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Flash 8 中文版入门与提高/神龙工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.11

ISBN 7-115-15160-1

I. 新... II. 神... 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 102969 号

内 容 提 要

本书是指导初学者学习 Flash 8 中文版的入门书籍。书中详细地介绍了初学者学习 Flash 8 中文版必须掌握的基本知识、使用方法和操作步骤,并用实例的形式介绍 Flash 8 在绘制动画对象、制作文本特效、制作 Flash 基础动画和高级动画以及 ActionScript 脚本语言的应用等。全书共分 21 章,包括 Flash 基础知识、Flash Professional 8 简介、动画对象的绘制、设置对象颜色、对象的编辑,静态文字效果、元件和库、时间轴和帧、Flash 动画基础、图层、文本动画、外部素材的导入与处理方法、声音的导入与添加、作品的测试与发布、Flash 编程基础、常用 AS 语句、AS 技术进阶、动画对象的属性、组件和 AS 综合编程等。

本书附带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等方式,紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解,大大扩充了本书的知识范围。

本书既适合于 Flash 8 中文版初学者阅读,又可以作为大中专院校或者培训班的培训教材,同时对有经验的 Flash 动画专业创作人员也有很高的参考价值。

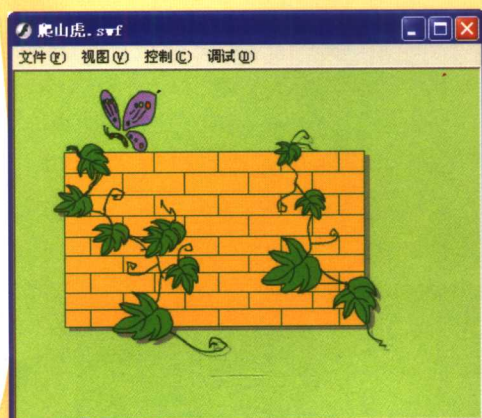
新编 Flash 8 中文版入门与提高

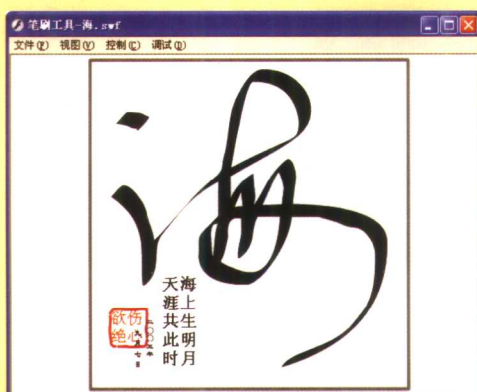
- ◆ 编 著 神龙工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
河北三河市海波印务有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 37 彩插: 2
字数: 1 094 千字 2006 年 11 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2006 年 11 月河北第 1 次印刷

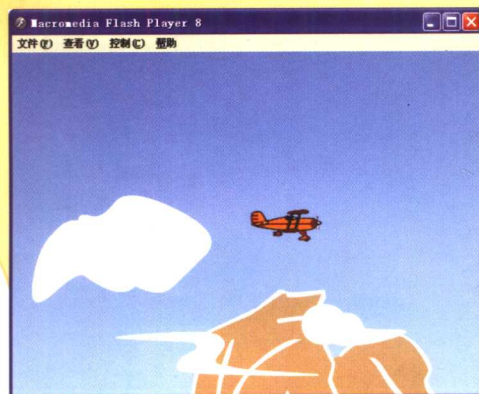
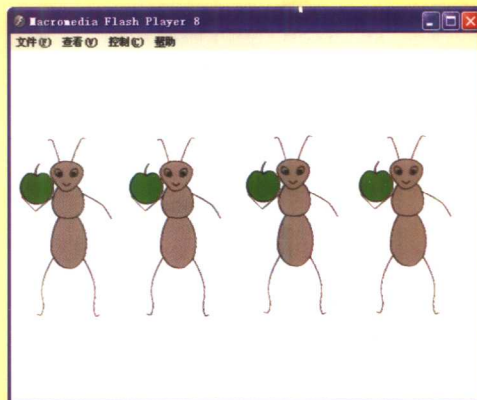
ISBN 7-115-15160-1/TP · 5636

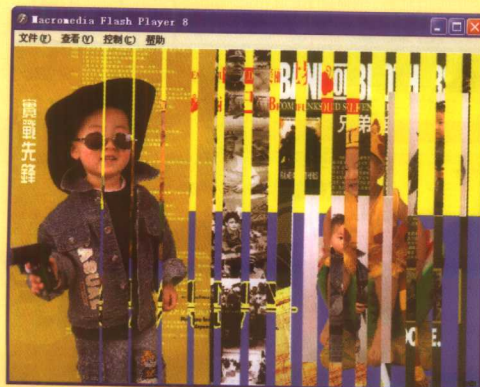
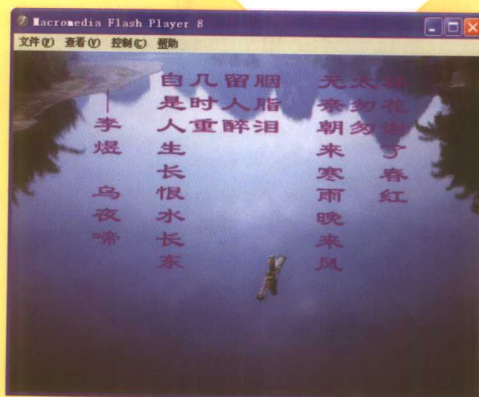
定价: 59.00 元 (附光盘)

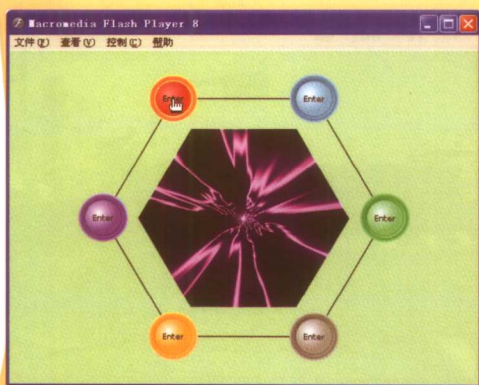
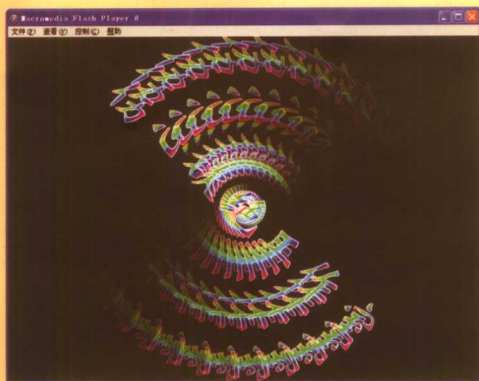
读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223













前言

在信息化高速发展的今天，电脑的重要性已经越来越突显出来，它渗透到了社会生活的各个领域。“时代要求我们精通电脑知识”已经成为不争的事实。有鉴于此，为满足广大读者学习的需要，我们特设计了本套丛书：从电脑的基础知识到办公自动高效，从图形图像处理到网页制作，从 Flash 动画到幻灯片制作……涵盖了电脑在人们的日常生活工作中的各种应用。

写作特色一览

❖ **双栏排版、超大容量：**本丛书采用了双栏排版的方式，信息量大。其中本书 570 多页的篇幅容纳了传统 800 多页的内容。这样，我们就能在有限的篇幅内为读者奉献更多的知识和实战案例。

❖ **一步一图、以图析文：**在介绍实际应用案例的过程中，每一个操作步骤后均附上对应的图形，这种图文结合的方法，便于读者在学习的过程中能够直观、清晰地看到操作的效果，易于读者理解和掌握。

❖ **功能实例、完美融合：**本书的每节内容都是一个完整的实例，根据实例的具体操作需要，将各项功能充分融合到实例中，使实例和功能达到完美的融合。同时在每章的最后均有一个或者几个综合实例，将本章的内容进行了一次完整的贯通，以帮助读者巩固掌握本章的相关知识点和提升读者解决实际问题的能力。

❖ **分节保存、操作便捷：**本书的每一个实例的源文件和最终效果均保存在同一个文件夹中。如果读者想要学习其中的一个功能，只需要根据每小节开始处标明的源文件保存位置，打开相应的源文件即可进行操作，并可以在最终效果文件中查看到相应的设计效果。

配套光盘扫描

本书附赠 1 张光盘，包括 1 个多小时的多媒体教学内容、100 个精美的专业级矢量图素材、上百个经典的 Flash 实例。

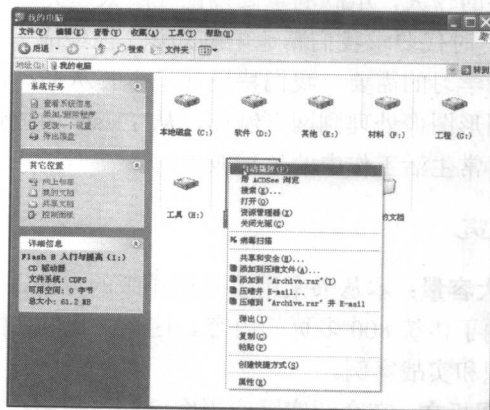
本书的配套光盘是一套精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解，大大扩充了本书的知识范围。



配套光盘运行方法

❖ 光盘自动运行

- ① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ② 若光盘没有自动运行，双击桌面上【我的电脑】图标，打开【我的电脑】窗口，双击光盘图标，或者在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项光盘就会运行。

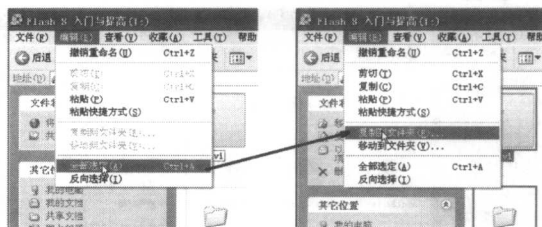


❖ 在硬盘上运行

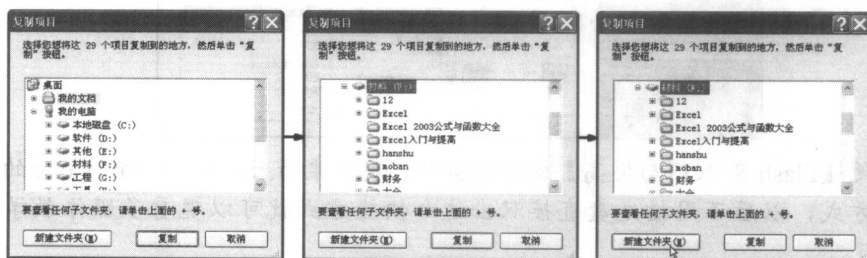
- ① 将光盘放入光驱中，如果光盘自动运行，需先在主界面中单击【退出】按钮退出，否则直接进入第②步。
- ② 双击桌面上【我的电脑】图标，打开【我的电脑】窗口。然后在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【打开】菜单项打开【Flash 8 入门与提高】光盘。



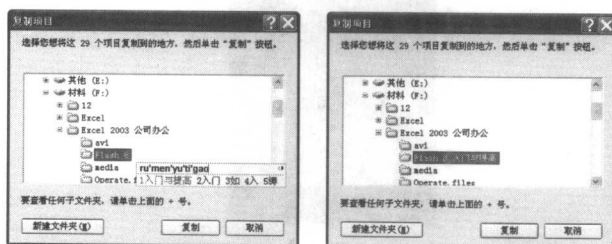
- ③ 单击【编辑】>【全部选定】菜单项，再单击【编辑】>【复制到文件夹】菜单项。



- 4 在弹出的【复制项目】对话框中，选中【(F:)】盘后再单击 **新建文件夹(N)** 按钮。



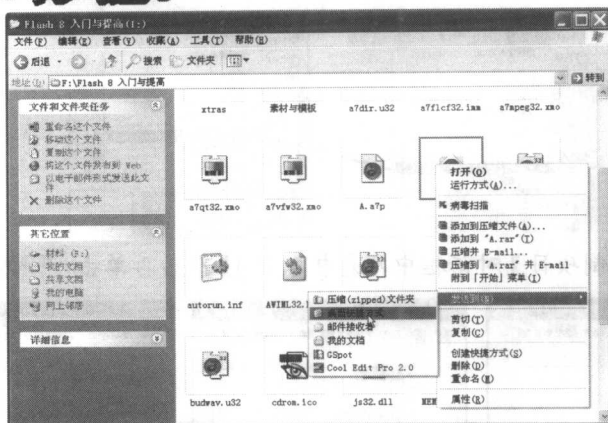
- 5 在文本框中输入“Flash 8 入门与提高”（也可以输入英文字母），输入完后按回车键，选中【Flash 8 入门与提高】文件夹，再单击 **复制** 按钮，即可将光盘内容复制到 F 盘的【Flash 8 入门与提高】文件夹中了。



- 6 从【我的电脑】中打开 F 盘【Flash 8 入门与提高】文件夹，单击【工具】>【文件夹选项】菜单项，在打开的【文件夹选项】对话框中切换到【查看】选项卡，取消选中【隐藏已知文件类型的扩展名】复选框（即去掉左面的对勾）。



- 7 单击 **确定** 按钮关闭【文件夹选项】对话框。将鼠标移到 A.exe 文件上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中依次单击【发送到】>【桌面快捷方式】菜单项。



- 8 关闭【Flash 8 入门与提高】文件夹窗口。现在桌面上就多了一个 A.exe 的快捷方式，以后不用插光盘直接双击这个快捷方式就可以观看多媒体教学内容了。

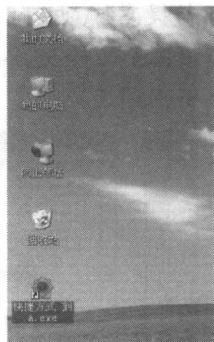


图 8

本书由神龙工作室编著，参与资料收集和整理工作的有王耀东、高秀英、蔡玉冬、王福艳、辛全华、宋真真、宫明文、姜永水、王亚男、赵福江等。由于水平所限加之时间仓促，书中难免有疏漏和不妥之处，恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱：zhiyin101@tom.com。

编者

目录

第1章 初识 Flash 8	1	2.2.9 【颜色样本】面板	18
1.1 Flash 基础	2	2.2.10 【动作】面板	19
1.1.1 Flash 的闪光历程	2	2.2.11 【行为】面板	20
1.1.2 Flash 的特点	2	2.2.12 【调试器】面板	20
1. 易学易用、操作方便	3	2.2.13 【影片浏览器】面板	20
2. 矢量绘图、传播广泛	3	2.2.14 【输出】面板	21
3. 动画设计	3	2.2.15 【项目】面板	21
4. 文本与声效	4	2.2.16 【组件】面板	21
5. 交互动作与组件	4	2.2.17 【组件检查器】面板	22
1.1.3 Flash 的功能及应用	4	2.2.18 其他面板	22
1. Flash 动画短片	5	1. 【辅助功能】面板	22
2. Flash 游戏	5	2. 【历史记录】面板	22
3. Flash MTV	5	3. 【场景】面板	23
4. 简单的应用系统	5	4. 【字符串】面板	24
5. 其他应用	6	5. 【Web 服务】面板	24
1.2 Flash Professional 8 的新增功能	6	2.3 工作环境设置	25
1.3 Flash 8 的安装与卸载	8	2.3.1 环境设置	25
1.3.1 系统安装要求	8	1. 展开和隐藏面板或面板组	25
1.3.2 Flash Professional 8 的安装方法	8	2. 调整视图	25
1.3.3 Flash Professional 8 的卸载方法	10	3. 调整工具栏的位置	26
1.4 关于 Flash 播放器	11	4. 面板管理	26
第2章 Flash Professional 8 简介	13	2.3.2 参数设置	27
2.1 Flash 8 工作主界面	14	1. 文档属性设置	27
2.1.1 菜单栏	14	2. 设置【首选参数】	27
2.1.2 工具栏	14	2.3.3 快捷键设置	28
1. 主工具栏	14	第3章 动画对象的绘制	29
2. 控制器	15	3.1 对象操作工具	30
3. 编辑栏	15	3.1.1 选择工具	30
2.2 面板	15	1. 使用选择工具选择一个对象	30
2.2.1 【帮助】面板	15	2. 选择多个对象	31
2.2.2 【时间轴】面板	16	3. 使用选择工具扭曲线条	31
2.2.3 【属性】面板	16	3.1.2 部分选择工具	32
2.2.4 【库】与【公用库】面板	16	3.1.3 使用套索工具编辑图像	32
2.2.5 【对齐】面板	16	3.2 绘制五角星	33
2.2.6 【信息】面板	17	3.2.1 目标与技巧	33
2.2.7 【变形】面板	18	3.2.2 使用线条工具绘制线段	34
2.2.8 【混色器】面板	18	3.2.3 使用面板调整线条	35



3.2.4 使用选择工具调整线条位置	35	5.1 对象的基本操作	62
3.2.5 使用矩形工具绘制正五边形	36	5.1.1 对象的获取、删除与锁定	62
1. 绘制矩形	36	5.1.2 对象的移动	62
2. 绘制正五边形	36	5.1.3 利用复制功能绘制砖墙	63
3.2.6 绘制五角星	36	5.1.4 对象的排列、组合与分散	65
3.2.7 使用多角星形工具	37	1. 排列对象	65
3.3 绘制螃蟹	37	2. 组合对象	66
3.3.1 目标与技巧	37	3. 分散对象	67
3.3.2 使用椭圆工具	38	5.2 对象的编辑	67
3.3.3 绘制螃蟹腿部效果	38	5.2.1 绘制铜钱	67
3.3.4 使用铅笔工具	39	5.2.2 使用任意变形工具	69
3.3.5 组成螃蟹身体	40	1. 对象的放缩	69
3.3.6 关于钢笔工具	41	2. 对象的旋转与倾斜	70
3.4 编辑图形	42	3. 制作扭曲的文字	70
3.4.1 使用【变形】面板绘图	42	5.3 对象的修饰	71
3.4.2 使用【信息】面板调整图形	43	5.3.1 优化位图轮廓	71
3.4.3 使用橡皮擦工具	44	5.3.2 制作多彩圆环	72
第4章 设置对象的颜色	45	5.3.3 对文字应用扩展填充	73
4.1 颜色工具的使用	46	5.3.4 柔化五角星边缘	74
4.1.1 墨水瓶工具	46	5.3.5 位图转换为矢量图	74
4.1.2 颜料桶工具	47	5.4 对象操作辅助工具	75
4.1.3 滴管工具	48	5.4.1 网格	75
4.1.4 刷子工具	48	5.4.2 标尺工具与辅助线	75
4.1.5 绘制太极图	50	5.4.3 贴紧	76
1. 目标与技巧	50	第6章 炫目的文字	77
2. 绘制图形轮廓	50	6.1 文本工具简介	78
3. 为图形轮廓上色	52	6.1.1 静态文本	78
4.2 调制颜色	53	6.1.2 动态文本	78
4.2.1 使用【混色器】面板	53	6.1.3 输入文本	79
1. 自选目标颜色	54	6.2 文本的设置与处理	79
2. 设置渐变色	54	6.2.1 文本消除锯齿功能	79
4.2.2 设置位图填充	55	6.2.2 设置文字属性	80
4.3 颜色的应用与调整	55	6.2.3 添加文字链接	81
4.3.1 填充变形工具	56	6.2.4 文字的分离与打散	82
4.3.2 制作位图填充字	57	1. 分离文字对象	82
1. 目标与技巧	57	2. 斑斓的文字	82
2. 导入位图颜色样式	57	6.3 文本特效	84
3. 输入文字并应用位图填充	57	6.3.1 阴影文字	84
4.3.3 给五角星上色	59	6.3.2 镂空文字	85
第5章 对象的编辑	61	6.3.3 立体文字	87



6.4 滤镜	89	8.2.2 帧的插入	119
6.4.1 【投影】滤镜	89	8.2.3 单帧的复制、粘贴与移动	120
6.4.2 【模糊】滤镜	90	8.2.4 帧的删除	121
6.4.3 【发光】滤镜	91	8.2.5 帧的清除	122
6.4.4 【斜角】滤镜	91	8.2.6 将帧转换为关键帧	124
6.4.5 其他滤镜效果	92	8.2.7 将帧转换为空白关键帧	125
第7章 元件、实例和库	93	8.2.8 翻转帧	126
7.1 元件	94	8.2.9 设置时间轴属性	126
7.1.1 元件的作用和类型	94	8.3 动画辅助工具	127
7.1.2 创建图形元件	94	1. 绘图纸外观	127
7.1.3 将对象转换为元件	95	2. 绘图纸外观轮廓	128
7.1.4 图形元件的编辑	96	3. 多帧编辑模式	128
7.1.5 闪烁的星空	97	4. 修改绘图纸标记	129
7.1.6 将对象转换为影片剪辑元件	99	第9章 Flash 动画基础	131
7.1.7 方块运动	101	9.1 逐帧动画	132
7.2 实例	103	9.1.1 导入 Gif 生成逐帧动画	132
7.2.1 创建实例	103	9.1.2 依次出现的文字	132
7.2.2 交换元件	104	9.2 运动补间动画	135
7.2.3 设置实例颜色效果	105	9.2.1 改变对象位置的动画	135
1. 无	105	9.2.2 使用旋转动画技法	136
2. 亮度	105	9.2.3 使用旋转动画技法制作钟表	138
3. 色调	105	9.2.4 渐变动画	140
4. Alpha	106	9.2.5 制作手写字效果	144
5. 高级	106	9.3 形状补间动画	148
7.3 库	106	9.3.1 蝴蝶变蜜蜂	148
7.3.1 【库】面板	106	9.3.2 文字与图形间的补间动画	150
7.3.2 调用库文件	107	9.3.3 使用“变形精灵”	153
7.3.3 公用库	108	9.3.4 自定义缓动控制	155
 综合实战——字母变化	108	9.4 时间轴特效	158
第8章 时间轴与帧	113	9.4.1 添加时间轴特效	158
8.1 时间轴与帧	114	9.4.2 时间轴特效的设置	159
8.1.1 时间轴	114	1. 变形	159
8.1.2 帧	114	2. 转换	160
1. 普通帧	114	3. 分散式直接复制	161
2. 关键帧	115	4. 复制到网格	161
3. 空白关键帧	116	5. 分离	162
4. 帧的状态	116	6. 展开	162
8.2 帧的编辑与管理	118	7. 投影	163
8.2.1 选择帧和帧列	118	9.4.3 编辑时间轴特效	163



综合实战——制作翻书效果..... 164

目标与技巧..... 164

具体实现步骤..... 164

第 10 章 图层..... 171

10.1 图层的基本操作..... 172

10.1.1 添加图层..... 172

10.1.2 删除图层..... 172

10.1.3 选取图层..... 173

10.1.4 命名图层..... 173

10.1.5 改变图层顺序..... 174

10.1.6 图层的显示状态..... 175

1. 锁定\解除锁定图层..... 175

2. 隐藏\显示图层..... 175

3. 图层轮廓..... 176

4. 设置图层属性..... 176

10.1.7 使用图层文件夹..... 177

10.2 引导层动画..... 177

10.2.1 普通引导层..... 177

10.2.2 蝴蝶飞舞..... 178

10.2.3 瓢虫..... 181

10.3 遮罩图层..... 184

10.3.1 简单的静态遮罩..... 184

10.3.2 利用遮罩制作望远镜效果..... 186

10.3.3 遮罩层对象运动的动画..... 189



综合实战——放大镜..... 192

目标与技巧..... 192

具体实现步骤..... 192



综合实战二——飘落的枫叶..... 195

目标与技巧..... 195

具体实现步骤..... 195

第 11 章 文本动画..... 203

11.1 普通的动态文字效果..... 204

11.1.1 旋转残影文字..... 204

11.1.2 光线字..... 208

11.2 文本与遮罩..... 213

11.2.1 利用遮罩制作淡入淡出效果..... 213

11.2.2 引导层和遮罩层的综合应用..... 217

11.2.3 应用遮罩制作卷轴展开效果..... 223

第 12 章 按钮..... 229

12.1 常见按钮的制作..... 230

12.1.1 制作简单动态按钮..... 230

12.1.2 按钮中的动画..... 233

12.1.3 制作按钮中的循环效果..... 238

12.2 隐形按钮的应用..... 242

12.2.1 隐形按钮..... 242

12.2.2 制作礼花特效..... 246

12.2.3 制作按钮反应效果..... 249

12.3 按钮特效..... 253

12.3.1 双击按钮..... 253

12.3.2 按钮控制动画播放速度..... 256

第 13 章 外部素材的导入与处理..... 261

13.1 导入位图文件..... 262

13.1.1 位图文件的导入..... 262

13.1.2 设置位图属性..... 263

13.1.3 使用其他软件编辑图像..... 264

1. 在当前场景中编辑..... 264

2. 在【库】面板中编辑..... 265

13.1.4 关于图像格式..... 266

13.2 导入视频文件..... 266

13.2.1 导入视频文件..... 267

13.2.2 在 Flash 中嵌入视频..... 269

13.2.3 关于视频编码器..... 271

1. 编码..... 271

2. 提示点..... 272

3. 裁切和修剪..... 273

13.3 导入其他格式的文件..... 274

13.3.1 导入 Fireworks PNG 文件..... 274

13.3.2 导入 FreeHand 文件..... 274

13.3.3 关于 AutoCAD DXF 文件..... 276

13.3.4 读取 SWF 文件..... 276



综合实战——制作视频播放器..... 277

第 14 章 声音的导入..... 283

14.1 声音的导入..... 284

14.1.1 声音的类型..... 284

1. 关于声音事件..... 284

2. 关于音频流..... 284

14.1.2 导入声音..... 284

14.1.3 设置声音的属性	286	16.1.3 脚本的编辑与检查	327
14.1.4 声音的压缩	286	16.2 数据类型	327
1. 默认	286	16.2.1 String 数据类型	328
2. 【ADPCM】	287	16.2.2 Number 数据类型	328
3. 【MP3】	287	16.2.3 Boolean 数据类型	330
4. 关于【原始】和【语音】	288	16.2.4 MovieClip 对象	331
14.2 声音的添加和编辑	288	16.2.5 其他数据类型	333
14.2.1 为按钮添加声音	288	1. Object 数据类型	333
14.2.2 为影片添加声音 (1)	292	2. null 数据类型	333
14.2.3 为影片添加声音 (2)	292	3. undefined 数据类型	333
14.3 声音属性的编辑	294	4. Void 数据类型	334
14.3.1 声音的属性	294	16.2.6 数据类型的指定	334
1. 声音	294	16.2.7 检测数据类型	335
2. 重复播放	294	16.3 数组	339
3. 同步模式	294	16.3.1 使用数组	339
14.3.2 声音特效	295	16.3.2 修改数组	340
14.3.3 麦克风对象	296	16.3.3 创建索引数组	341
综合实战——制作音乐播放器	299	16.3.4 创建多维数组	342
第 15 章 作品的测试与发布	305	16.3.5 创建关联数组	343
15.1 影片的优化	306	16.4 常量与变量	344
15.2 影片的测试	308	16.4.1 常量	344
15.2.1 即时测试	308	16.4.2 变量的命名与赋值	345
1. 测试按钮状态	308	16.4.3 变量的类型	345
2. 测试声音	309	16.4.4 变量的作用域	345
3. 测试时间轴动画	310	16.4.5 变量的声明	346
15.2.2 使用测试命令	310	16.4.6 关于赋值	347
15.2.3 测试影片下载	311	16.4.7 使用变量	347
15.3 导出 Flash 作品	313	16.5 运算符	352
15.3.1 导出动画文件	313	16.5.1 数值运算符	352
15.3.2 导出动画图像	316	16.5.2 关系运算符	353
15.4 发布 Flash 作品	318	16.5.3 逻辑运算符	357
15.4.1 发布格式设置	318	16.5.4 赋值运算符	358
15.4.2 Flash 的发布预览	320	16.5.5 其他运算符	360
综合实战——将 Flash 发布为 GIF 格式文件	321	1. 按位运算符	360
第 16 章 Flash 编程基础	323	2. 其他运算符	361
16.1 编程概述	324	16.5.6 运算符的优先级	361
16.1.1 编程原则	324	16.6 ActionScript 的语法	362
16.1.2 【动作】面板的使用	326	16.6.1 点语法	362
		16.6.2 斜杠语法	363
		16.6.3 界定符	363