

中文版

Flash 8

完全自学手册

飞龙工作室 龙 飞 编著

- ★ 资深网络动画设计师全力打造
- ★ 内容海量，从软件基础、动画图像的绘制、填充、描边和编辑，到时间轴动画、交互式动画的制作等综合应用
- ★ 紧凑的版式，合理的图文搭配，使您用最少的金钱获得最多的知识

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

中文版

Flash 8

完全自学手册

飞龙工作室 龙 飞 编著

- ★ 资深网络动画设计师全力打造
- ★ 内容海量，从软件基础、动画图像的绘制、填充、描边和编辑，到时间轴动画，交互式动画的制作等综合应用
- ★ 紧凑的版式，合理的图文搭配，使您用最少的金钱获得最多的知识

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书全面、详细地介绍了中文版 Flash 8 这一动画制作软件的强大功能和实际应用。

全书共分为 19 章。第 1~2 章分别介绍了 Flash 8 的基础知识和基本操作；第 3~5 章分别介绍了 Flash 8 动画图像的绘制、填充、描边和编辑；第 6~8 章分别介绍了 Flash 8 文本的创建与编辑、音频与视频动画的应用；第 9~11 章分别介绍了 Flash 8 图层、时间轴、元件、实例和库的应用；第 12~13 章分别介绍了 Flash 8 时间轴动画、交互式动画的制作；第 14~17 章分别介绍了屏幕在动画中的应用，ActionScript 的基本应用和高级应用，以及组件的应用；第 18 章介绍了影片的测试、优化、发布与导出；第 19 章介绍了企业 VI 标志动画、广告片头动画、音乐卡漫动画、音乐课件动画、智力游戏动画和房产广告动画 6 个综合商业案例，让读者逐步精通，成为 Flash 动画制作的行家里手。

本书结构清晰、内容翔实，实例丰富，采用由浅入深、图文并茂的方式讲述，适合各类 Flash 的初、中级读者，动画制作和网页设计爱好者，以及各类计算机培训班，各中、高职等院校。

本书配套光盘为部分实例的素材、源文件和效果演示文件。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash 8 完全自学手册 / 龙飞编著. —北京:
兵器工业出版社; 北京希望电子出版社, 2006.12
ISBN 7-80172-780-0

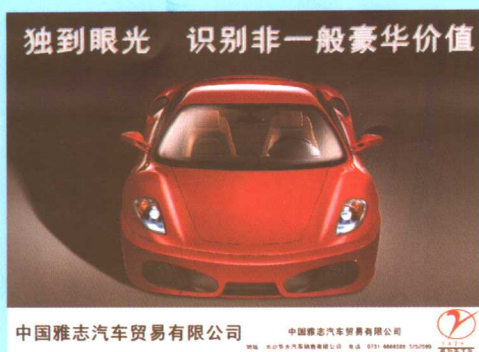
I. 中... II. 龙... III. 动画—设计—图形软件; Flash 8
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 136376 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社
邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号
100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 611
电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 62541992 (门市)
经 销: 各地新华书店 软件连锁店
印 刷: 北京双青印刷厂
版 次: 2006 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 刘孝琼
责任编辑: 郭春临 宋丽华 韩宜波
责任校对: 王春桥
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 36.5 (彩插 8 页)
印 数: 1-5000
字 数: 834 千字
定 价: 56.00 元 (配 1 张光盘)

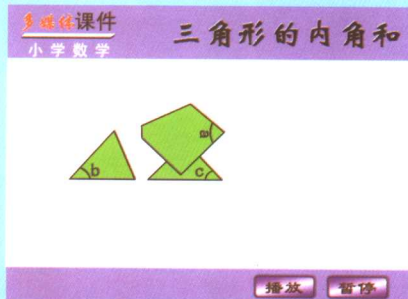
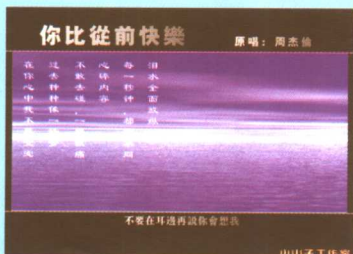
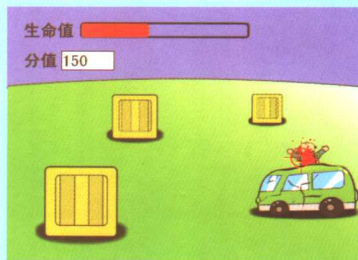
(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

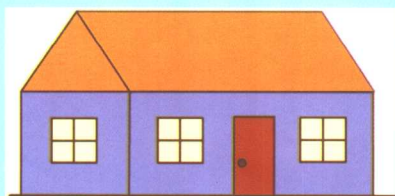


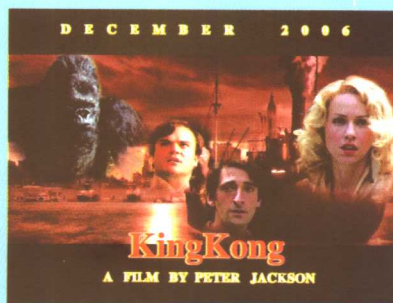
作品欣赏

1

中文版 Flash 8 完全自学手册







作品欣赏

5

中文版 Flash 8 完全自学手册



作品欣赏

6

中文版 Flash 8 完全自学手册





作品欣赏

7

中文版 Flash 8 完全自学手册

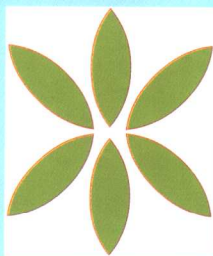
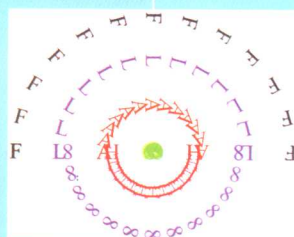
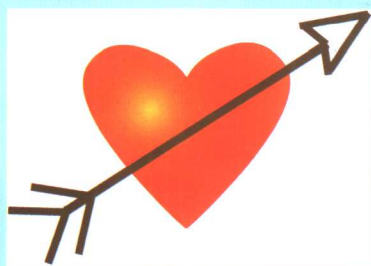
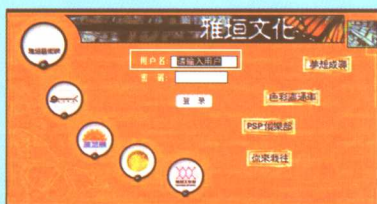




作品欣赏

8

中文版 Flash 8 完全自学手册



前 言

您想通过自学成才吗？

您想快速成为 Flash 动画制作高手吗？

本书能满足您的愿望！实现您的梦想！

本书根据作者多年制作 Flash 动画的实战经验和传授 Flash 教学内容的精华编写而成，能帮助读者学到以下内容：

1. 掌握 Flash 8 十六大核心技术

本书不仅语言简洁，结构清晰，内容更是全面、翔实，精讲了 Flash 8 的十六大核心技术：动画图形的基本绘制、动画图形的填充与描边、动画图形对象的编辑、文本的创建与编辑、音频与视频动画的应用、图层的应用、时间轴的应用、元件和实例的应用、库的应用、时间轴动画的制作、交互式动画的制作、屏幕在动画中的应用、ActionScript 基本应用、ActionScript 高级应用、组件的精彩应用，以及影片的测试、优化、发布与导出，让读者循序渐进，逐步掌握和精通 Flash 8 的核心技术和精华内容。

2. 操练 150 个典型实例和 6 个大型商业实例

本书不仅图文详尽，讲解详细，实例更是精彩、丰富，全书列举了近 150 个典型实例，领域广泛，专业性与实用性强，读者可以活学活用，将理论内容消化、吸收，迅速成为实战行家；本书最后还综合讲解了 6 个大型商业实例，如企业标识动画、广告片头动画、音乐卡漫动画、音乐课件动画，智力游戏动画和房产广告动画，让读者全面上手，边学边用，马上应用于求职或实际工作当中，创造业绩。

3. 精通数字破解 Flash 8 知识点的 500 多种方法

本书不仅内容全面、实例丰富，在此基础上还非常注重方法的总结，知识点的归纳，像庖丁解牛一样，对 Flash 8 的精髓内容和核心技法进行谙熟的集成，如新建动画文档介绍了 5 种方法、关闭动画文档介绍了 8 种方法、打开动画文档介绍了 10 种方法，ActionScript 介绍了 8 种数据类型、9 种交互式操作、10 种影片剪辑操作，组件介绍了常用 11 种类型的应用等等，技法加上系统知识点一共 500 多条，这种首开先河的数字归纳法，让读者学起来更快速上手，用起来更称心应手。

本书由龙飞策划，飞龙工作室的何芳、柏灵编写。由于编写时间仓促和水平有限，书中难免有疏漏与不妥之处，欢迎各位读者来信咨询和指正，联系邮箱：feilong200688@yahoo.com.cn。

编 者



中国铁道出版社

目 录

第1章 初识Flash动画知识	1	2.4.3 设置舞台显示比例	43
1.1 Flash的历史和优势	1	2.4.4 设置常用环境参数	45
1.1.1 Flash的历史	1	第3章 动画图形的基本绘制	50
1.1.2 Flash的优势	2	3.1 绘制基本动画图形的7种工具	50
1.2 Flash的特点与应用	2	3.1.1 线条工具	50
1.2.1 Flash的特点	3	3.1.2 钢笔工具	53
1.2.2 Flash的应用	4	3.1.3 铅笔工具	56
1.3 Flash动画设计的工作流程	8	3.1.4 刷子工具	57
1.3.1 Flash动画的创意	8	3.1.5 矩形工具	60
1.3.2 Flash动画的制作	8	3.1.6 多角星形工具	61
1.3.3 Flash动画的优化与输出	9	3.1.7 椭圆工具	62
1.4 Flash图像的基础知识	10	3.2 编辑动画中线条的4种操作	62
1.4.1 图像的像素和分辨率	10	3.2.1 扭曲线条	62
1.4.2 图像的两种类型	10	3.2.2 调整线条的3种方法	63
1.5 Flash动画的配色	11	3.2.3 删除线条的4种方法	65
1.5.1 3种网络配色的常识	12	3.2.4 分割线条	65
1.5.2 2种色彩模式	13	3.3 编辑动画形状的4种方式	66
1.5.3 11种色彩诠释	13	3.3.1 使用“变形”面板	66
1.5.4 3种Flash网络动画色彩		3.3.2 使用“信息”面板	68
搭配的方法	21	3.3.3 使用“对齐”面板	68
第2章 掌握Flash基本操作	23	3.3.4 使用任意变形工具	69
2.1 中文版Flash8的安装和启动	23	3.4 修改矢量动画图形的9种操作	73
2.1.1 安装中文版Flash8	23	3.4.1 平滑曲线	73
2.1.2 启动中文版Flash8	25	3.4.2 伸直曲线	74
2.2 中文版Flash8的两种操作界面	25	3.4.3 优化曲线	74
2.2.1 中文版Flash8的开始页界面	26	3.4.4 将线条转换为填充	75
2.2.2 中文版Flash8的工作界面	27	3.4.5 扩展和缩小填充	75
2.3 中文版Flash8最常用的4种		3.4.6 柔化填充边缘	76
文档操作	34	3.4.7 添加形状提示	76
2.3.1 新建动画文档的5种方法	34	3.4.8 删除所有提示	77
2.3.2 打开动画文档的10种方法	36	3.4.9 使用橡皮擦工具	77
2.3.3 关闭动画文档的8种方法	37	第4章 动画图形的填充与描边	79
2.3.4 保存动画文档的5种方式	37	4.1 描边或填充图形的4种工具	79
2.4 中文版Flash8工作场景及参数		4.1.1 墨水瓶工具	79
的设置	38	4.1.2 颜料桶工具	80
2.4.1 设置文档属性	38	4.1.3 滴管工具	81
2.4.2 设置标尺、网格及辅助线	39	4.1.4 填充变形工具	83



4.2 描边或填充图形的各种按钮	89	5.4.9 取消变形操作	126
4.2.1 “笔触颜色”按钮	89	5.5 合并图形对象的 4 种方式	127
4.2.2 “填充色”按钮	91	5.5.1 联合对象	127
4.2.3 其他按钮	91	5.5.2 交集对象	128
4.3 描边或填充图形的 3 种面板	91	5.5.3 打孔对象	129
4.3.1 使用“属性”面板	91	5.5.4 裁切对象	130
4.3.2 使用“混色器”面板	91	5.6 排列与编辑图形对象	130
4.3.3 使用“颜色样本”面板	95	5.6.1 排列对象(对齐)面板	130
4.4 填充图形的 4 种基本类型	98	5.6.2 叠放对象	132
4.4.1 纯色填充	98	5.7 组合动画图形对象	133
4.4.2 线性渐变填充	99	5.7.1 组合对象	134
4.4.3 放射状渐变填充	101	5.7.2 编辑组	135
4.4.4 位图填充	103	5.8 分离动画的 5 种类型	135
第 5 章 动画图形对象的编辑	105	5.8.1 分离对象、组及实例	136
5.1 选择图形对象的 3 种工具	105	5.8.2 分离文本(2 种方式)	136
5.1.1 选择工具	106	5.8.3 分离位图	137
5.1.2 部分选取工具	107	第 6 章 文本的创建与编辑	140
5.1.3 套索工具	108	6.1 动画中使用的 2 种字体	140
5.2 预览图形对象的 5 种模式	112	6.1.1 使用嵌入字体	141
5.2.1 轮廓预览图形对象	112	6.1.2 使用设备字体	141
5.2.2 高速显示图形对象	113	6.2 文本工具的 5 种基本使用	141
5.2.3 消除动画图形中的锯齿	113	6.2.1 创建文本	141
5.2.4 消除动画中的文字锯齿	114	6.2.2 设置文本的 4 种基本属性	143
5.2.5 显示整个动画图形对象	114	6.2.3 设置文本方向的 3 种类型	144
5.3 图形对象常用的 6 种基本操作	114	6.2.4 设置段落文本的 4 种属性	146
5.3.1 移动对象	114	6.2.5 设置文本对齐的 4 种方式	148
5.3.2 删除对象	116	6.3 创建动画中的 3 种文本	149
5.3.3 剪切对象	116	6.3.1 创建静态文本	150
5.3.4 复制和粘贴对象	116	6.3.2 创建动态文本	152
5.3.5 再制对象	118	6.3.3 创建输入文本	155
5.4 变形动画图形对象的 9 种方式	118	6.3.4 创建滚动文本	157
5.4.1 自由变换对象	119	6.4 变形文本的 3 种方式	157
5.4.2 扭曲对象	119	6.4.1 整体缩放文本	158
5.4.3 封套对象	121	6.4.2 旋转与倾斜文本	159
5.4.4 缩放对象	122	6.4.3 将文本转换为图形	160
5.4.5 旋转与倾斜对象	123	6.5 3 种常用文本实例效果	161
5.4.6 缩放和旋转对象	124	6.5.1 描边效果	161
5.4.7 旋转对象	126	6.5.2 霓虹效果	162
5.4.8 翻转对象	126	6.5.3 发光效果	165



第7章 音频与视频动画的应用	167
7.1 声音的4种基础常识	167
7.1.1 声音的格式	167
7.1.2 声音的采样率	167
7.1.3 声音的位深	168
7.1.4 声道	169
7.2 声音在Flash中的应用	169
7.2.1 了解声音的2种类型	171
7.2.2 导入动画中的3种格式	171
7.2.3 为3种对象导入声音	171
7.2.4 在Flash中编辑声音的 5种方式	175
7.3 Flash中声音的优化与输出	178
7.3.1 优化声音的5种方式	178
7.3.2 输出声音	180
7.4 麦克风对象	181
7.5 在Flash中导入视频	183
7.5.1 可导入的视频格式	183
7.5.2 导入视频文件	184
7.5.3 处理导入的视频文件的 3种方式	187
第8章 图层的应用	188
8.1 图层的6种基本操作	188
8.1.1 创建图层的3种方法	188
8.1.2 命名图层的2种方法	189
8.1.3 选择图层的3种方法	190
8.1.4 删除图层的3种方法	190
8.1.5 复制图层	191
8.1.6 排列图层顺序	191
8.2 图层的3种状态	192
8.2.1 显示与隐藏图层	192
8.2.2 锁定图层	193
8.2.3 显示图层的轮廓	194
8.3 遮罩层的创建与编辑	195
8.3.1 创建遮罩层	195
8.3.2 编辑遮罩层	197
8.3.3 取消遮罩层	197
8.4 引导层的创建与转换	197
8.4.1 创建普通引导层	198
8.4.2 创建运动引导层	198
8.5 图层文件夹的创建与管理	201
8.5.1 创建图层文件夹的3种方法	202
8.5.2 组织图层文件夹	202
8.5.3 设置图层文件夹的2种方式	202
8.6 分散到图层	203
第9章 时间轴的应用	206
9.1 时间轴的概念	206
9.2 时间轴中的帧	206
9.2.1 帧的3种基本类型	206
9.2.2 设置帧频	207
9.2.3 创建帧	208
9.3 帧的6种编辑操作	213
9.3.1 选择帧	213
9.3.2 删除帧	213
9.3.3 清除帧	213
9.3.4 复制与粘贴帧	214
9.3.5 移动帧	215
9.3.6 翻转帧	215
9.4 时间轴中的其他4种操作	217
9.4.1 设置帧居中	217
9.4.2 洋葱皮工具	217
9.4.3 编辑多个帧	218
9.4.4 修改绘图标记的5种方式	218
9.5 8种常用时间轴特效	219
9.5.1 变形特效	219
9.5.2 转换特效	221
9.5.3 分散式直接复制特效	222
9.5.4 复制到网格特效	224
9.5.5 分离特效	226
9.5.6 展开特效	228
9.5.7 投影特效	229
9.5.8 模糊特效	231
9.6 编辑时间轴特效	233
第10章 元件和实例的应用	235
10.1 元件和实例简介	235
10.2 元件的定义和3种元件类型	235
10.2.1 元件的定义	235
10.2.2 3种元件类型	236



10.3	3 种类型元件的创建	237	11.5.4	解决库资源之间的冲突	273
10.3.1	创建图形元件的 2 种方式	237	第 12 章	时间轴动画的制作	275
10.3.2	创建影片剪辑元件的 4 种方法	239	12.1	时间轴动画的原理与分类	275
10.3.3	按钮元件的 4 种状态及 创建按钮元件	241	12.1.1	时间轴动画的原理	275
10.4	编辑元件的 3 种方法	244	12.1.2	时间轴动画的分类	275
10.4.1	在当前位置编辑元件	244	12.2	逐帧动画的 3 种常用操作	276
10.4.2	在新窗口中编辑元件	245	12.2.1	导入逐帧动画 (JPG 格式)	276
10.4.3	在元件的编辑模式下编辑元件	245	12.2.2	导入逐帧动画 (GIF 格式)	278
10.5	创建与编辑实例的 8 种基本操作	246	12.2.3	制作逐帧动画	280
10.5.1	创建实例	246	12.3	渐变动画的 3 种类型	284
10.5.2	复制实例	247	12.3.1	运动渐变动画	284
10.5.3	设置实例 4 种颜色样式	247	12.3.2	形状渐变动画	288
10.5.4	改变实例的类型	253	12.3.3	颜色渐变动画	290
10.5.5	分离实例	254	12.4	运动引导动画的 3 种常用操作	294
10.5.6	调用其他影片中的元件	255	12.4.1	制作运动引导动画 (单个)	294
10.5.7	交换实例	256	12.4.2	制作运动引导层动画 (多个)	298
10.5.8	查看实例信息的 3 种方式	258	12.5	制作遮罩动画的 2 种方式	301
第 11 章	库的应用	259	12.5.1	在遮罩层制作动画	301
11.1	认识“库”面板	259	12.5.2	在被遮罩层制作动画	303
11.2	“库”面板的 4 种常用操作	260	第 13 章	交互式动画的制作	306
11.2.1	在“库”面板中创建元件 的 3 种方法	260	13.1	5 种简单交互式动画的制作	306
11.2.2	重命名库元素的 3 种方法	261	13.1.1	属性交互动画	306
11.2.3	创建库文件夹	261	13.1.2	简易个人网站	309
11.2.4	调用库项目	262	13.1.3	隐藏的鼠标	313
11.3	编辑库项目的 3 种类型	262	13.1.4	获取键盘信息	315
11.3.1	编辑元件	262	13.1.5	改变颜色	316
11.3.2	编辑声音	262	13.2	5 种常见网络交互式动画的制作	318
11.3.3	编辑位图	263	13.2.1	文字动画	318
11.4	创建公用库的 3 种类型	263	13.2.2	鼠标动画	320
11.4.1	创建学习交互类型	264	13.2.3	按钮动画	324
11.4.2	创建按钮类型	265	13.2.4	图像动画	327
11.4.3	创建类类型	265	13.2.5	图形动画	330
11.5	应用并共享库资源	265	13.3	5 种常用高级交互式动画特效	334
11.5.1	复制库资源	266	13.3.1	雪花特效	334
11.5.2	实时共享库中的资源	267	13.3.2	下雨特效	337
11.5.3	在创作时共享库中的资源	271			



13.3.3 梦幻特效	340	15.2 ActionScript 编程环境	371
13.3.4 花瓣特效	342	15.2.1 ActionScript 中的 20 种 常用术语	372
13.3.5 满天星特效	345	15.2.2 “动作”面板中的 4 种 基础操作	373
第 14 章 屏幕在动画中的应用	348	15.3 ActionScript 中的 8 种数据类型	376
14.1 设置屏幕创作的 5 种环境	348	15.3.1 字符串型	376
14.1.1 屏幕文档的结构和层次	349	15.3.2 数值型	378
14.1.2 幻灯屏幕和表单屏幕	350	15.3.3 布尔型	378
14.1.3 使用“屏幕结构”面板	350	15.3.4 MovieClip 对象型	379
14.1.4 “撤销”和“重做”命令	350	15.3.5 对象型	379
14.1.5 使用屏幕快捷菜单	351	15.3.6 数组对象型	380
14.2 创建屏幕新文档的 6 种操作	351	15.3.7 未定义型	381
14.2.1 新建屏幕	351	15.3.8 检测数据类型	381
14.2.2 命名屏幕	353	15.4 ActionScript 中的 7 种基本语法	382
14.2.3 设置屏幕的属性	354	15.4.1 点语法	382
14.2.4 为屏幕添加脚本类 和注册点	356	15.4.2 3 种界定符	383
14.2.5 为屏幕设置参数	356	15.4.3 字母的大小	384
14.2.6 选择并移动屏幕	357	15.4.4 注释	385
14.3 为屏幕添加控件和转变过程	359	15.4.5 关键字	386
14.3.1 为屏幕添加控件	360	15.4.6 常量	386
14.3.2 为屏幕添加转变过程	362	15.4.7 运算符	387
14.4 屏幕模式中的 2 种文档操作	364	15.4.8 基本语句	395
14.4.1 使用查找和替换	365	15.5 ActionScript 中的 4 种类型变量	399
14.4.2 使用影片浏览器	365	15.5.1 变量名	399
14.5 以屏幕模式使用时间轴的 3 种操作	365	15.5.2 变量的类型	399
14.5.1 屏幕的实例名、类名和 注册点	366	15.5.3 变量的作用域	400
14.5.2 ActionScript 在屏幕中的 相互作用	366	15.5.4 变量的声明	400
14.5.3 使用组件	367	15.5.5 使用变量	401
第 15 章 ActionScript 基本应用	368	15.6 ActionScript 中的 2 种函数	402
15.1 Flash 编程基础	368	15.6.1 系统函数	402
15.1.1 ActionScript 简介	368	15.6.2 自定义函数	403
15.1.2 ActionScript 和 JavaScript 的区别和联系	369	15.7 面向对象的 2 种脚本语言	403
15.1.3 ActionScript 的 3 种类型	369	15.7.1 系统类	403
15.1.4 创建第一个 ActionScript 动画	369	15.7.2 自定义类	404
第 16 章 ActionScript 高级应用	406		
16.1 ActionScript 的控制与调试	406		
16.1.1 控制 ActionScript	406		
16.1.2 调试 ActionScript	407		