

○ 完全自学手册系列 :::: :::::

Flash 8

完全自学手册



光盘内含书中
实例素材文件

安小龙 李锦平 封梅 编著

本书由专业的Flash动画设计师执笔，将传统动画的制作方式与Flash软件相结合，并将动画基础与设计理念融入其中，使Flash动画制作思路 and 技巧更加系统、精辟。

通过精心设计的范例深入细致地介绍了Flash 8完整的基础动作指令及进阶技巧应用。在介绍Flash的技术层面之外，同时提供以技术为核心的整个设计思路和流程。

是广大动画设计专业学生、教师、设计师，或是Flash动画设计爱好者的Flash参考书。



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

中国美术学院美术考级教材 中国美术学院考级教材

Flash 8

完全自学手册

中国美术学院美术考级教材

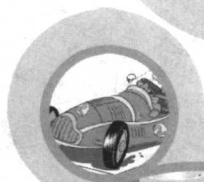
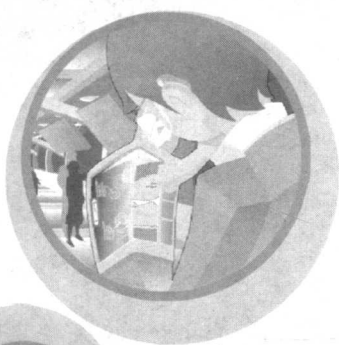
- 本书是Flash 8.0的入门教材，主要介绍Flash 8.0的基本操作、动画制作、元件实例、影片剪辑、时间轴、滤镜、文字、声音、视频、网络、发布等。
- 本书可作为Flash 8.0的入门教材，也可作为Flash 8.0的自学教材。
- 本书可作为Flash 8.0的入门教材，也可作为Flash 8.0的自学教材。
- 本书可作为Flash 8.0的入门教材，也可作为Flash 8.0的自学教材。

中国美术学院美术考级教材

Flash 8

完全自学手册

安小龙 李锦平 封梅 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

这是一本教用户如何创建Flash动画的资料。本书并不是单纯地介绍Flash技术层面的东西,旨在提供以某种技术为核心的整个开发思路和流程。本书采用鼠标加大脑的学习模式,通过精心设计的实例深入细致地介绍了Flash 8完整的基础动作指令及进阶技巧。通过书中实用动画实例的学习,可以在较短时间内学习和掌握如何制作精彩的动画及制作技巧。

本书使用大量实例对中文版Flash Professional 8的常用功能和使用方法进行了详细讲解,特别是把Flash 8的新功能融入到实际的动画制作过程,另外对ActionScript进行了深入介绍,引导读者学会使用ActionScript编程制作复杂的动画。内容主要包括Flash的基本操作、常用工具的使用、各种Flash动画的创作方法、组件的使用和创建、ActionScript语言等。本书适合从事动画制作及网页编程的用户阅读,也可作为各类大中专院校及相关职业培训学校的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8完全自学手册 / 安小龙, 李锦平, 封梅编著.

北京: 中国铁道出版社, 2007. 3

(完全自学手册系列)

ISBN 978-7-113-07609-2

I. F... II. ①安... ②李... ③封... III. 动画—设计—图

形软件, Flash—手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第030105号

书 名: Flash 8完全自学手册

作 者: 安小龙 李锦平 封 梅

出版发行: 中国铁道出版社(100054 北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 苏 茜 张雁芳 刘彦会

封面设计: 新知互动

责任校对: 郑 楠

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 27.75 字数: 658千

版 本: 2007年4月第1版 2007年4月第1次印刷

印 数: 1~5 000册

书 号: ISBN 978-7-113-07609-2/TP·2265

定 价: 45.00元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

这是一本教用户如何创作 **Flash** 动画的书籍。**Flash** 作为网络动画的创作软件，已经越来越多地深入到传媒的各个领域，包括多媒体光盘、演示动画和 **MTV** 的制作。

Flash 作为一个矢量动画的制作软件，其用途和功能已经超越了普通动画制作软件的标准，正在向一个交互平台的方向前进。在全球的范围内，它已经成为了网络多媒体的代名词。这些都说明 **Flash** 软件的真正用途，那就是交互多媒体。

Flash 动画的制作和开发主要有动画制作和程序设计两个方面。这本书更多地倾向于动画制作方面，尤其是现在相当流行的 **Flash** 动画短片、**Flash** **MTV** 及网络 **Flash** 广告制作等。通过对书中实用动画范例的学习，可以使读者在较短时间内学习和掌握如何制作精彩的动画及其技巧。对 **Flash 8** 中新增“滤镜”功能的演绎，可以让读者制作出许多以前只在 **Photoshop** 或 **Fireworks** 等软件中才能完成的效果，比如阴影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等。

作者将传统动画的制作方式与 **Flash** 软件相结合，并将动画教育与设计理念融会其中，使得本书所教授的 **Flash** 动画制作思路和技巧更加系统、精辟。从简单的弹跳动画到整部影片的完成，从分析一部优秀的动画影片到了解动画制作的全过程，无处不包含了动画制作的观念、意识和技巧。

本书内容翔实，结构清晰、版式设计活泼，操作步骤简洁实用。无论是学生、教师、设计师，还是美术或 **Flash** 动画设计爱好者，只要需要使用 **Flash** 软件，并对其有着浓厚的兴趣，希望参与到 **Flash** 动画影片的制作中来，相信这本书不会辜负你的期望，并为你带来很大的帮助。在此，预祝所有有志于进行 **Flash** 动画影片创作的朋友早有所成！

编者

2007 年 1 月

第1章 Flash 8 基础概述

1.1 Flash 基础概述	2
1.1.1 Flash 功能简介	2
1.1.2 Flash 8 的新变化	2
1.1.3 Flash 8 的安装和卸载	5
1.1.4 动画的基础知识	9

第2章 Flash 8 的工作界面

2.1 Flash 8 的工作界面简介	12
2.2 菜单栏	12
2.2.1 “文件”菜单	13
2.2.2 “编辑”菜单	14
2.2.3 “视图”菜单	16
2.2.4 “插入”菜单	18
2.2.5 “修改”菜单	27
2.2.6 “文本”菜单	31
2.2.7 “命令”菜单	32
2.2.8 “控制”菜单	32
2.2.9 “窗口”菜单	33
2.2.10 “帮助”菜单	34
2.3 主工具栏	34
2.4 绘图工具箱	34
2.5 工作面板与窗口	35
2.5.1 “属性”面板	35
2.5.2 “颜色”面板	36
2.5.3 “动作”面板	36
2.5.4 “组件”面板	37
2.5.5 组件检查器	37
2.5.6 “历史记录”面板	38
2.5.7 “对齐”面板	38
2.5.8 “信息”面板	38
2.6 时间轴窗口	39
2.7 文档区（画布舞台、工作区）	41

2.8 场景	42
2.9 定制自己的工作界面	43
2.9.1 保存	44
2.9.2 调用	44
2.9.3 管理	44
2.10 Flash 8 的视图控制	45
2.10.1 缩放显示	45
2.10.2 平衡调整	45
2.11 Flash 8 辅助工具的使用	45
2.11.1 标尺	45
2.11.2 网格	46
2.11.3 辅助线	47
2.12 Flash 8 的参数设置	47
2.12.1 “常规”面板内的参数	48
2.12.2 ActionScript 参数面板	49
2.12.3 “自动套用格式”参数面板	50
2.12.4 “剪贴板”参数面板	50
2.12.5 “绘画”参数面板	51
2.12.6 “文本”参数面板	52
2.12.7 “警告”参数面板	52
2.13 快捷键的设置	53

第3章 Flash 8 文档的操作

3.1 Flash 文档的基本操作	56
3.1.1 创建 Flash 文件	56
3.1.2 保存 Flash 文件	56
3.1.3 打开 Flash 文件	57
3.1.4 关闭 Flash 文件	58
3.1.5 还原命令	58
3.2 文档基本属性的修改	58
3.2.1 尺寸	58
3.2.2 背景色	59
3.2.3 帧频率	59
3.2.4 场景的设置	59

3.2.5 “场景”面板	60
3.2.6 创建场景	60
3.2.7 位移排序	60
3.2.8 删除场景	60
3.3 动画影片的预览播放	60
3.3.1 播放	60
3.3.2 测试	61
3.3.3 优化影片	61
3.3.4 预览	62

第4章 Flash 8 绘图工具的使用

4.1 图形的基本概念	64
4.1.1 矢量图像	64
4.1.2 位图图像	64
4.1.3 位图与矢量图的比较	65
4.1.4 图像尺寸和分辨率	65
4.1.5 图形图像文件格式	66
4.2 绘制工具	67
4.2.1 绘制直线工具	67
4.2.2 椭圆基本形状的绘制	68
4.2.3 矩形绘制	69
4.2.4 多边形星形的绘制	70
4.2.5 铅笔工具	71
4.2.6 钢笔工具	72
4.2.7 笔刷工具	74
4.3 修图工具的使用	77
4.3.1 墨水瓶工具	77
4.3.2 颜料桶工具	78
4.3.3 滴管工具	79
4.3.4 橡皮擦工具	80
4.3.5 任意变形工具	82
4.3.6 填充变形工具	85
4.4 选择类工具	86
4.4.1 主选择工具	86
4.4.2 子选择工具	88
4.4.3 套索工具	88

4.5 实例	90
4.5.1 绘制玫瑰花	90
4.5.2 绘制 Logo	91

第5章 图形的基本编辑与修改命令

5.1 对象的选择命令	94
5.1.1 全选	94
5.1.2 取消	94
5.2 对象的复制	94
5.2.1 复制和粘贴	94
5.2.2 克隆	94
5.3 位图的使用	94
5.3.1 导入	95
5.3.2 分离	96
5.3.3 转换	96
5.3.4 设置位图属性	98
5.3.5 管理库	98
5.4 形状的修改命令	100
5.4.1 平滑和优化	100
5.4.2 线条的转换	100
5.4.3 柔化	100
5.5 对象的合并命令	101
5.5.1 联合	101
5.5.2 合并	102
5.5.3 交集	102
5.6 对象的组合	102
5.6.1 组合与修改	102
5.6.2 取消组合	103
5.7 对象的变形修改命令	103
5.7.1 “变形”面板	103
5.7.2 缩放	104
5.7.3 旋转	105
5.7.4 倾斜	105
5.7.5 翻转	105

5.8 对象的对齐与排序操作	107
5.8.1 “对齐”面板	107
5.8.2 与舞台对齐	108
5.9 查看对象信息	109
5.9.1 “属性”面板	109
5.9.2 “信息”面板	110
5.10 实例	110
5.10.1 绘制山野风景	110
5.10.2 绘制室内	112
5.10.3 绘制卡通街外	113

第6章 文本对象的使用

6.1 文本的分类与创建	116
6.1.1 静态文本	116
6.1.2 动态文本	116
6.1.3 输入文本	117
6.2 文本的属性设置与编辑	117
6.2.1 文本的属性	117
6.2.2 文本的编辑	119
6.3 文本的特效	120
6.3.1 制作空心文字	120
6.3.2 制作立体文字	121
6.3.3 制作渐变效果的文字	123
6.4 文本的分离转换	124
6.5 文本的拼写检查	124
6.6 实例	125
6.6.1 制作渐变和立体效果的文字	125
6.6.2 制作纹理效果的文字	127

第7章 图层的应用

7.1 图层的概述	130
7.1.1 图层的作用	130
7.1.2 时间轴中的图层	130

7.2 图层的分类创建	131
7.2.1 图层的创建	131
7.2.2 重命名图层	131
7.2.3 新建图层文件夹	132
7.3 图层的管理	132
7.3.1 图层的隐藏、显示	132
7.3.2 图层的锁定、解除锁定	132
7.3.3 图层的轮廓线显示、实体显示	133
7.3.4 编辑图层属性	133
7.4 文件夹的编辑	134
7.5 引导层的创建和使用	135
7.5.1 普通引导层	135
7.5.2 运动引导层	136
7.6 遮罩文字	136
7.7 使用图层制作渐变	137

第8章 帧动画

8.1 “时间轴”中动画帧的表示	142
8.2 动画帧的分类创建	142
8.2.1 关键帧	142
8.2.2 空白关键帧	143
8.2.3 延续帧	143
8.2.4 补间帧	144
8.3 动画帧的编辑操作	144
8.3.1 动画帧的选择应用	144
8.3.2 动画帧的删除、剪切、复制和粘贴	145
8.3.3 动画帧的翻转	146
8.4 时间轴中帧的显示查看	146
8.4.1 显示当前帧	147
8.4.2 更改时间轴中帧的视图显示	147
8.5 帧的属性面板	148
8.6 帧的绘图纸外观显示	150

8.6.1	同时查看动画的多个帧	150
8.6.2	多帧编辑绘图纸外观显示的内容	150
8.6.3	控制绘图纸外观显示	151
8.6.4	修改绘图纸外观标记	152
8.7	创建逐帧动画	152
8.7.1	创建逐帧动画	153
8.7.2	导入序列图像文件形成逐帧动画	153
8.7.3	导入动画 GIF 图像文件形成逐帧动画	154
8.8	动画的播放测试	154
8.8.1	在 Flash 的编辑舞台中播放预览影片动画	154
8.8.2	在 Flash Player 播放器中播放测试影片	155
8.8.3	在 Flash 的编辑舞台中播放预览影片动画	156
8.9	实例	157
8.9.1	翻转帧动画	157
8.9.2	复制和删除帧动画	161

第 9 章 元件与实例

9.1	元件的类型	166
9.1.1	图形	166
9.1.2	按钮	167
9.1.3	影片剪辑	170
9.2	转换为元件	172
9.2.1	将舞台上的图像转换为图形元件	172
9.2.2	将舞台上的图像转换为按钮元件	173
9.2.3	将舞台上的图像转换为影片剪辑元件	175
9.3	编辑元件	177
9.3.1	创建元件新实例	177
9.3.2	编辑元件	179
9.4	设置元件的属性	182
9.5	用其他元件替换实例	188
9.6	改变实例的类型	189
9.7	复制元件	190

9.8 分离实例	192
9.9 库	192
9.10 共享库资源	192
9.10.1 共享资源的处理步骤	193
9.10.2 在源文档中定义运行时的共享库资源	193
9.10.3 在目标文档中定义链接到运行时的共享库资源	194
9.10.4 利用共享库资源来更新或替换元件	196
9.10.5 解决库资源之间的冲突	197

第 10 章 形状补间动画

10.1 创建形状补间动画	200
10.2 形状补间动画的设置	202
10.2.1 形状补间动画的属性设置	202
10.2.2 形状补间动画的混合设置	203
10.3 简单变形	203
10.4 控制变形	205
10.5 形状提示点	207
10.5.1 形状提示点的注意事项	207
10.5.2 查看和删除形状提示点	207
10.6 制作蜡烛火焰	207
10.7 水果之家实例制作	210
10.8 文字之间的形状补间实例制作	216
10.9 爆炸效果的制作	218

第 11 章 运动补间动画

11.1 创建运动补间动画	222
11.2 删除运动补间动画	227
11.2.1 删除运动补间动画方法一	228
11.2.2 删除运动补间动画方法二	228
11.2.3 删除运动补间动画方法三	228

11.3 运动补间动画的属性设置	229
11.3.1 自定义运动补间动画的缓动变化	229
11.3.2 运动补间动画的旋转属性设置	231
11.3.3 位移运动补间动画	238
11.3.4 缩放运动补间动画	239
11.3.5 旋转运动补间动画	240
11.3.6 颜色效果运动补间动画	241
11.4 路径引导的补间动画	246
11.4.1 创建运动路径	246
11.4.2 取消引导层对动画层的关联	251

第 12 章 遮罩动画

12.1 遮罩层的创建	254
12.2 编辑图层遮罩	256
12.3 添加被遮罩图层	257
12.4 解除图层遮罩	259
12.5 动画遮罩	261
12.5.1 遮罩图层形成动画效果	261
12.5.2 被遮罩图层形成动画效果	263
12.6 实例	266
12.6.1 闪电的制作	266
12.6.2 文字遮罩	269
12.6.3 电光	271

第 13 章 时间轴特效

13.1 创建时间轴特效	274
13.2 时间轴特效的参数设置	275
13.2.1 帮助 / 分散式直接复制	275
13.2.2 帮助 / 复制到网格	276
13.2.3 “变形 / 转换” / 变形	277
13.2.4 “变形 / 转换” / 转换	279
13.2.5 效果 / 分离	280

13.2.6 效果 / 展开	281
13.2.7 效果 / 投影	282
13.2.8 效果 / 模糊	284
13.3 修改时间轴特效	285
13.4 删除时间轴特效	286

第 14 章 滤镜与混合设置

14.1 滤镜特效	290
14.1.1 滤镜的应用	290
14.1.2 滤镜类型的参数设置	291
14.1.3 预设滤镜样式	296
14.2 设置混合模式	299
14.2.1 应用混合模式步骤	299
14.2.2 应用混合模式	300
14.3 实例	303
14.3.1 投影滤镜应用	303
14.3.2 “模糊”滤镜应用	305
14.3.3 发光滤镜应用	306
14.3.4 斜角滤镜应用	309
14.3.5 渐变发光滤镜应用	311
14.3.6 渐变斜角滤镜应用	314
14.3.7 调整颜色滤镜应用	317

第 15 章 音频的处理

15.1 处理声音	322
15.1.1 导入声音文件	322
15.1.2 在文档中应用声音	323
15.1.3 在按钮元件里应用声音	324
15.1.4 应用声音的改换与取消	324
15.1.5 查看声音的属性	325
15.1.6 编辑声音的效果	325
15.1.7 设置声音的同步属性	326
15.1.8 设置共享库声音和 Sound 对象声音	327
15.1.9 声音的导出压缩	327
15.1.10 处理声音的注意事项	330

15.2 视频的处理	330
15.2.1 Flash 中的视频格式	330
15.2.2 Flash 中的视频编码解码器	330
15.2.3 导入渐进式下载的视频	331
15.2.4 在 SWF 文件中嵌入视频	333
15.2.5 链接导入 QuickTime 视频文件	336
15.2.6 导入 Flash Communication Server 或 FVSS 上的视频	337
15.2.7 设置导入视频实例的属性	337
15.2.8 “视频属性”对话框	338

第 16 章 Actionscript 脚本动作

16.1 ActionScript 概述	340
16.2 动作面板的应用	340
16.2.1 一般模式	340
16.2.2 专家模式	342
16.3 ActionScript 语法和相关术语	343
16.3.1 点语法	343
16.3.2 斜杠语法	343
16.3.3 括号和分号	344
16.3.4 字母的大小写和关键字	344
16.3.5 运算符	344
16.3.6 函数	347
16.3.7 语句	348
16.3.8 类	349
16.3.9 数据类型	350
16.3.10 变量	351
16.3.11 术语	353
16.4 应用 ActionScript 编辑器	359
16.4.1 ActionScript 脚本的触发事件	360
16.4.2 ActionScript 的动作载体	360
16.4.3 编写 ActionScript 脚本的工作流程	360
16.4.4 “行为”面板	362
16.4.5 代码提示	363
16.4.6 套用代码格式	363
16.4.7 语法检查	364
16.4.8 标点检查	364

16.4.9 查找替换脚本	364
16.4.10 使用脚本助手	365
16.4.11 使用 Esc 快捷键	365
16.5 编写 ActionScript 脚本	366
16.5.1 按钮和影片剪辑事件	366
16.5.2 控制动画文件的时间轴	367

第 17 章 使用组件

17.1 应用组件	374
17.1.1 组件概述	374
17.1.2 组件面板	374
17.1.3 添加组件	374
17.2 应用内置组件	375
17.2.1 Button 组件	375
17.2.2 CheckBox 组件	376
17.2.3 ComboBox 组件	377
17.2.4 List 组件	378
17.2.5 RadioButton 组件	379
17.3 实例	380

第 18 章 影片的输出发布

18.1 影片的发布设置	384
18.1.1 发布为 SWF 动画	384
18.1.2 发布为 HTML 页面	384
18.1.3 发布为 GIF 页面	385
18.1.4 发布为 JPEG 页面	386
18.1.5 发布为 PNG 页面	386
18.1.6 发布为放映文件	387
18.1.7 发布为 QuickTime 文件	388
18.2 影片的导出设置	389
18.2.1 导出为图像	389
18.2.2 导出为影片	389
18.3 创建一个影视片头	390