

精品软件 实用教程

中文版

# Flash 8

## 实用教程

王 宁 魏利平 编著

由浅入深的功能展示，让你一步步领略Flash软件的风采

轻松掌握ActionScript编程，完成从新手到行家的转变

细致介绍重点和难点，让学习过程更加轻松愉悦

详细透彻的实例讲解，让你逐步掌握实用动画制作过程



电子工业出版社  
Publishing House of Electronics Industry  
<http://www.phei.com.cn>

最新技术

应用案例



# Flash 8

## 案例解密

第 1 章 案例解密

- 1.1 案例解密
- 1.2 案例解密
- 1.3 案例解密
- 1.4 案例解密

第 2 章 案例解密

TP391.41/1669

2007

**精品软件 实用教程**



**中文版**  
**Flash 8**  
**实用教程**

王 宁 魏利平 编著

**电子工业出版社**

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

## 内 容 简 介

Flash 是面向 Web 的交互式开发工具，网络上随处可见用 Flash 制作的小动画，无论是 Flash 作品，还是 Flash 用户，发展极为迅速。

本书全面系统地介绍了 Flash 的各种使用方法和用途，包括基本工具的使用、动画的制作、Flash 影片的发布等，本书还对 ActionScript 编程进行了较为详尽的介绍，使读者不仅仅停留在一个初学者的水平，通过对本书不断的学习，逐渐成为一个精通 ActionScript 编程的高手。本书最后一章，介绍了几个实用的例子，一步一步引领读者完成实用动画的制作。

本书适合初学者自学，也可作为培训学校用书。

**未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。**

**版权所有，侵权必究。**

## 图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 实用教程 / 王宁等编著. —北京：电子工业出版社，2007.9

精品软件实用教程

ISBN 978-7-121-04898-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2007）第 128819 号

责任编辑：郝志恒

印 刷：北京智力达印刷有限公司

装 订：北京中新伟业印刷有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：34.5 字数：994千字

印 次：2007年9月第1次印刷

定 价：49.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

# 出版说明

为了满足一部分用户想在较短的时间内真正学会计算机某项专门知识和操作技能的愿望，我们组织计算机教学和应用这两方面的专家共同策划和编写了《精品软件实用教程》丛书。本丛书的宗旨是帮助那些想从事计算机行业的人员快速掌握某项计算机专业技能，完成从新手到行家的转变。

## 本套丛书的读者对象

本套丛书的读者对象是计算机初学者，也可作为计算机培训班的教材。

## 本套丛书的特点

本套丛书在写作风格上注重实用、注重好用，从读者的接受能力和使用要求出发，合理调配内容结构，达到事半功倍的效果和举一反三的目的。

在图书内容组织和体例上，作者把丰富的教学经验融入到图书中，条例清楚、循序渐进，使读者学起来得心应手，很容易吸收和掌握。本套丛书十分强调上机操作与课本知识相结合，通过实际操作，加深对所学内容的理解，提高学习的效率。

## 本套丛书的内容

本套丛书涵盖计算机的基础知识和技能，包括办公应用软件、操作系统、图形图像处理 and 网页制作等，具体书目如下：

- 《Dreamweaver 8, Flash 8, Fireworks 8 三合一实用教程》
- 《中文版 Office 2003 三合一实用教程》
- 《中文版 Authorware 7 实用教程》
- 《AutoCAD 2007 实用教程》
- 《中文版 Photoshop CS 实用教程》
- 《3ds max 9 实用教程》

编 者

# 前 言

Flash 是面向 Web 的交互式开发工具，网络上随处可见用 Flash 制作的小动画，无论是 Flash 作品，还是 Flash 用户，发展极为迅速。

自从 Macromedia 公司 1997 年推出第一代 Flash 软件以来，Flash 已经发展和升级了几代产品，如今，Flash 具有强大的矢量化图形和动画处理能力，并在功能界面集成化、数据传输、网络功能以及无缝连接等方面取得了很大的提高，得到了越来越多的用户的认可，成为大家完成网上动画制作的最佳工具之一。

不要把 Flash 仅看做是一个简单的动画制作工具，它还可以完成多种任务，例如演示图像、编辑图像和声音、制作动画以及编制脚本等。

本书全面系统地介绍了 Flash 的各种使用方法和用途，包括基本工具的使用、动画的制作、Flash 影片的发布等。

本书重点对 ActionScript 编程进行了较为详尽的介绍，这也是本书的特色之一。使读者不再停留在一个初学者的水平，而是要掌握 ActionScript 编程技巧，书中所提供的编程实例都很经典实用，可以帮助读者快速掌握 ActionScript 编程，成为一个 Flash 高手。

本书最后一章，介绍了几个实用的例子，一步一步引领读者完成实用动画的制作，以适应未来的工作。

尽管我们力求准确和完美，但书中难免有一些疏漏和不足，衷心希望广大读者批评指正。

编 者

# 目 录

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 第 1 章 Flash 基础知识 .....         | 1  |
| 1.1 Flash 8 概述 .....           | 1  |
| 1.1.1 Flash 动画的特点 .....        | 1  |
| 1.1.2 Flash 的应用领域 .....        | 1  |
| 1.1.3 Flash 动画制作的基本步骤 .....    | 3  |
| 1.1.4 Flash 的学习方法 .....        | 4  |
| 1.2 Flash 8 的安装 .....          | 5  |
| 1.2.1 配置需求 .....               | 5  |
| 1.2.2 安装步骤 .....               | 5  |
| 1.2.3 Flash 8 的激活 .....        | 7  |
| 1.3 Flash 8 的工作环境 .....        | 8  |
| 1.3.1 Flash 8 的启动 .....        | 8  |
| 1.3.2 Flash 8 的开始页 .....       | 8  |
| 1.3.3 Flash 8 的工作界面 .....      | 9  |
| 1.3.4 Flash 8 的退出 .....        | 14 |
| 1.4 Flash 8 的帮助 .....          | 15 |
| 1.4.1 使用开始页的帮助功能 .....         | 15 |
| 1.4.2 使用帮助菜单 .....             | 16 |
| 1.4.3 使用 Flash 的示例文档 .....     | 18 |
| 习题 .....                       | 19 |
| 第 2 章 Flash 基本操作和基本设置 .....    | 21 |
| 2.1 Flash 8 文档操作 .....         | 21 |
| 2.1.1 新建 Flash 文档 .....        | 21 |
| 2.1.2 保存 Flash 文档 .....        | 22 |
| 2.1.3 关闭 Flash 文档 .....        | 22 |
| 2.1.4 打开 Flash 文档 .....        | 22 |
| 2.2 Flash 8 的基本设置 .....        | 23 |
| 2.2.1 设置场景属性 .....             | 23 |
| 2.2.2 设置标尺、辅助线和网格 .....        | 24 |
| 2.2.3 改变舞台比例 .....             | 25 |
| 2.2.4 自定义工作区布局 .....           | 26 |
| 2.3 设置 Flash 8 的首选参数和快捷键 ..... | 27 |
| 2.3.1 设置 Flash 中的首选参数 .....    | 27 |
| 2.3.2 设置快捷键 .....              | 32 |
| 2.4 使用和管理命令 .....              | 35 |



|            |                      |           |
|------------|----------------------|-----------|
| 2.4.1      | 创建命令                 | 35        |
| 2.4.2      | 运行命令                 | 36        |
| 2.4.3      | 管理命令                 | 37        |
| 2.5        | 打印                   | 37        |
| 2.5.1      | 页面设置                 | 37        |
| 2.5.2      | 打印                   | 38        |
| 习题         |                      | 39        |
| <b>第3章</b> | <b>绘制 Flash 基本图形</b> | <b>40</b> |
| 3.1        | Flash 8 的绘图基础        | 40        |
| 3.1.1      | 位图与矢量图               | 40        |
| 3.1.2      | 工具箱                  | 41        |
| 3.2        | 绘制简单图形               | 43        |
| 3.2.1      | 绘制椭圆和正圆              | 43        |
| 3.2.2      | 绘制矩形和正方形             | 43        |
| 3.2.3      | 绘制多角星形               | 44        |
| 3.3        | 绘制路径                 | 46        |
| 3.3.1      | 线条工具                 | 46        |
| 3.3.2      | 铅笔工具                 | 47        |
| 3.3.3      | 钢笔工具                 | 48        |
| 3.4        | 对象的选取                | 50        |
| 3.4.1      | 选择工具                 | 50        |
| 3.4.2      | 部分选取工具               | 52        |
| 3.4.3      | 对象绘制模式               | 53        |
| 3.5        | 绘制基本图形实例             | 54        |
| 3.5.1      | 中国银行标志               | 54        |
| 3.5.2      | 绘制简单的背景图             | 57        |
| 3.5.3      | 绘制“奥运五环”             | 58        |
| 习题         |                      | 61        |
| <b>第4章</b> | <b>Flash 色彩的编辑</b>   | <b>62</b> |
| 4.1        | 颜色的选择                | 62        |
| 4.1.1      | 使用调色板选择颜色            | 62        |
| 4.1.2      | 使用滴管工具选择颜色           | 64        |
| 4.1.3      | 使用【混色器】面板选取颜色        | 64        |
| 4.2        | 颜色的填充                | 65        |
| 4.2.1      | 使用刷子工具               | 65        |
| 4.2.2      | 使用墨水瓶工具              | 67        |
| 4.2.3      | 使用颜料桶工具              | 68        |
| 4.3        | 渐变颜色的设置和调整           | 69        |
| 4.3.1      | 设置渐变颜色               | 70        |





|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 4.3.2 使用填充变形工具 .....            | 72         |
| 4.4 色彩编辑技巧 .....                | 74         |
| 4.4.1 查找和替换颜色 .....             | 74         |
| 4.4.2 调整位图填充 .....              | 75         |
| 4.4.3 使用【颜色样本】面板管理颜色 .....      | 77         |
| 4.5 色彩编辑实例 .....                | 78         |
| 4.5.1 制作立体小球 .....              | 78         |
| 4.5.2 制作立体按钮 .....              | 79         |
| 4.5.3 为背景图填充颜色 .....            | 81         |
| 习题 .....                        | 82         |
| <b>第 5 章 Flash 文本编辑</b> .....   | <b>84</b>  |
| 5.1 文本类型 .....                  | 84         |
| 5.1.1 静态文本 .....                | 84         |
| 5.1.2 动态文本 .....                | 84         |
| 5.1.3 输入文本 .....                | 85         |
| 5.2 添加静态文本 .....                | 85         |
| 5.2.1 输入文本 .....                | 86         |
| 5.2.2 选取文本 .....                | 86         |
| 5.2.3 设置文本样式 .....              | 87         |
| 5.2.4 设置文本 URL 链接 .....         | 90         |
| 5.2.5 设置字体呈现方法 .....            | 91         |
| 5.3 添加可编辑文本 .....               | 93         |
| 5.3.1 添加动态文本 .....              | 93         |
| 5.3.2 添加输入文本 .....              | 93         |
| 5.4 文本转换 .....                  | 95         |
| 5.4.1 分离文本 .....                | 95         |
| 5.4.2 编辑矢量文本 .....              | 96         |
| 5.5 文本效果实例 .....                | 97         |
| 5.5.1 制作空心文字 .....              | 97         |
| 5.5.2 制作彩虹文字 .....              | 98         |
| 5.5.3 制作金属文字 .....              | 100        |
| 5.5.4 制作立体文字 .....              | 101        |
| 5.5.5 制作拨雪文字 .....              | 103        |
| 习题 .....                        | 105        |
| <b>第 6 章 Flash 的对象编辑</b> .....  | <b>107</b> |
| 6.1 外部对象的编辑 .....               | 107        |
| 6.1.1 导入图形对象 .....              | 107        |
| 6.1.2 设置位图属性 .....              | 108        |
| 6.1.3 使用 Fireworks 软件编辑位图 ..... | 109        |

|              |                        |            |
|--------------|------------------------|------------|
| 6.1.4        | 分离位图 .....             | 111        |
| 6.1.5        | 使用套索工具更改分离位图的填充色 ..... | 111        |
| 6.1.6        | 将位图转换为矢量图 .....        | 113        |
| 6.2          | 对象的基本编辑 .....          | 114        |
| 6.2.1        | 选取对象 .....             | 114        |
| 6.2.2        | 移动、复制和删除对象 .....       | 116        |
| 6.2.3        | 粘贴对象 .....             | 117        |
| 6.2.4        | 对齐对象 .....             | 117        |
| 6.2.5        | 组合和分离对象 .....          | 120        |
| 6.2.6        | 使用辅助工具 .....           | 121        |
| 6.3          | 对象变形 .....             | 122        |
| 6.3.1        | 使用任意变形工具变形 .....       | 122        |
| 6.3.2        | 使用变形命令变形对象 .....       | 127        |
| 6.3.3        | 使用【变形】面板变形对象 .....     | 128        |
| 6.4          | 对象的优化 .....            | 128        |
| 6.4.1        | 优化路径 .....             | 128        |
| 6.4.2        | 将线条转换为填充 .....         | 129        |
| 6.4.3        | 扩展填充 .....             | 130        |
| 6.4.4        | 柔化填充边缘 .....           | 130        |
| 6.5          | 对象编辑的实例 .....          | 131        |
| 6.5.1        | 制作贺卡 .....             | 131        |
| 6.5.2        | 制作倒影效果 .....           | 135        |
| 6.5.3        | 制作折扇 .....             | 138        |
| 6.5.4        | 制作变形文字 .....           | 139        |
| 习题           | .....                  | 141        |
| <b>第 7 章</b> | <b>帧操作及动画制作 .....</b>  | <b>143</b> |
| 7.1          | 帧的操作 .....             | 143        |
| 7.1.1        | 使用【时间轴】面板 .....        | 143        |
| 7.1.2        | 帧的类型 .....             | 145        |
| 7.1.3        | 添加与删除帧 .....           | 146        |
| 7.1.4        | 选择和移动帧 .....           | 147        |
| 7.1.5        | 编辑帧 .....              | 148        |
| 7.1.6        | 洋葱皮工具 .....            | 150        |
| 7.2          | 逐帧动画 .....             | 152        |
| 7.2.1        | 通过导入生成动画 .....         | 152        |
| 7.2.2        | 通过帧编辑制作动画 .....        | 153        |
| 7.3          | 补间动画 .....             | 155        |
| 7.3.1        | 运动补间动画 .....           | 155        |
| 7.3.2        | 形状补间动画 .....           | 158        |
| 7.3.3        | 形状提示 .....             | 159        |



|                   |            |
|-------------------|------------|
| 7.4 场景操作          | 161        |
| 7.5 动画制作实例        | 162        |
| 7.5.1 制作太阳落山效果    | 162        |
| 7.5.2 制作物体移动的效果   | 164        |
| 7.5.3 制作翻转文字      | 166        |
| 习题                | 168        |
| <b>第8章 使用图层</b>   | <b>170</b> |
| 8.1 图层的基本操作       | 170        |
| 8.1.1 图层的概念       | 170        |
| 8.1.2 使用图层快捷菜单    | 170        |
| 8.1.3 图层的基本操作     | 172        |
| 8.1.4 分散到图层       | 176        |
| 8.1.5 引导层         | 177        |
| 8.1.6 遮罩层         | 178        |
| 8.2 引导线动画         | 179        |
| 8.3 遮罩动画          | 183        |
| 8.3.1 遮罩层动画       | 183        |
| 8.3.2 被遮罩层动画      | 185        |
| 8.4 使用图层实例        | 188        |
| 8.4.1 制作椭圆形轨道运动动画 | 188        |
| 8.4.2 制作波浪效果      | 190        |
| 8.4.3 走钢索的人       | 192        |
| 8.4.4 制作百叶窗效果     | 194        |
| 8.4.5 制作放大镜动画     | 197        |
| 习题                | 203        |
| <b>第9章 使用元件和库</b> | <b>205</b> |
| 9.1 元件            | 205        |
| 9.1.1 元件的类型       | 205        |
| 9.1.2 创建图形元件      | 205        |
| 9.1.3 创建按钮元件      | 210        |
| 9.1.4 创建影片剪辑元件    | 217        |
| 9.1.5 将外部图片转换为元件  | 219        |
| 9.2 元件实例          | 220        |
| 9.2.1 创建元件的实例     | 221        |
| 9.2.2 修改元件的实例     | 221        |
| 9.2.3 实例的颜色设置     | 223        |
| 9.2.4 编辑元件        | 225        |
| 9.3 元件库           | 227        |
| 9.3.1 元件库的基本操作    | 227        |

|        |                   |     |
|--------|-------------------|-----|
| 9.3.2  | 导入到库              | 229 |
| 9.3.3  | 调用其他动画的库          | 230 |
| 9.3.4  | 公用库               | 231 |
| 9.4    | 复合动画的制作           | 232 |
| 9.5    | 使用元件实例            | 234 |
| 9.5.1  | 制作放风筝动画           | 234 |
| 9.5.2  | 制作水晶按钮            | 239 |
| 9.5.3  | 制作跟随鼠标的边框按钮       | 243 |
| 9.5.4  | 制作“恭喜发财”动画        | 245 |
|        | 习题                | 248 |
| 第 10 章 | Flash 特效的应用       | 250 |
| 10.1   | 使用滤镜效果            | 250 |
| 10.1.1 | 添加和删除滤镜效果         | 250 |
| 10.1.2 | 设置滤镜参数            | 251 |
| 10.2   | 使用混合模式            | 257 |
| 10.2.1 | 添加混合模式            | 257 |
| 10.2.2 | 混合模式的效果           | 257 |
| 10.3   | 使用时间轴特效           | 261 |
| 10.3.1 | 添加时间轴特效           | 261 |
| 10.3.2 | 设置时间轴特效           | 263 |
| 10.4   | 特效应用的实例           | 268 |
| 10.4.1 | 制作立体按钮            | 268 |
| 10.4.2 | 制作图片切换效果          | 272 |
| 10.4.3 | 为文本添加特效           | 274 |
|        | 习题                | 275 |
| 第 11 章 | 使用声音和视频           | 277 |
| 11.1   | 声音和视频素材           | 277 |
| 11.1.1 | Flash 8 的声音素材     | 277 |
| 11.1.2 | Flash 8 的视频素材     | 277 |
| 11.2   | 添加声音和视频           | 278 |
| 11.2.1 | 导入声音文件            | 278 |
| 11.2.2 | 为关键帧添加声音          | 279 |
| 11.2.3 | 添加视频对象            | 280 |
| 11.3   | 编辑声音效果            | 284 |
| 11.3.1 | 在【属性】面板中编辑声音效果    | 284 |
| 11.3.2 | 在【编辑封套】对话框中编辑声音效果 | 286 |
| 11.4   | 压缩声音              | 287 |
| 11.4.1 | 打开【声音属性】对话框       | 288 |
| 11.4.2 | 使用【ADPCM】压缩选项     | 288 |



|               |                          |            |
|---------------|--------------------------|------------|
| 11.4.3        | 使用【MP3】压缩选项              | 289        |
| 11.4.4        | 使用【原始】压缩选项               | 290        |
| 11.4.5        | 使用【语音】压缩选项               | 291        |
| 11.5          | 使用声音和视频实例                | 291        |
| 11.5.1        | 为按钮添加声音                  | 291        |
| 11.5.2        | 电视机效果                    | 293        |
| 11.5.3        | 为动画添加背景音乐                | 297        |
| 11.5.4        | 制作闪电                     | 298        |
| 习题            |                          | 302        |
| <b>第 12 章</b> | <b>ActionScript 脚本编程</b> | <b>304</b> |
| 12.1          | ActionScript 编程基础        | 304        |
| 12.1.1        | 【动作】面板                   | 304        |
| 12.1.2        | 添加 ActionScript 脚本代码的位置  | 306        |
| 12.1.3        | 理解面向对象的编程                | 307        |
| 12.2          | ActionScript 结构化编程知识     | 308        |
| 12.2.1        | 数据类型                     | 308        |
| 12.2.2        | 常数                       | 309        |
| 12.2.3        | 保留字和关键字                  | 310        |
| 12.2.4        | 变量                       | 311        |
| 12.2.5        | 运算符和表达式                  | 314        |
| 12.2.6        | 语句                       | 316        |
| 12.2.7        | 注释                       | 325        |
| 12.3          | ActionScript 面向对象的编程知识   | 326        |
| 12.3.1        | 创建对象                     | 326        |
| 12.3.2        | ActionScript 顶级类         | 327        |
| 12.3.3        | 使用对象属性和方法                | 330        |
| 12.3.4        | 定义事件处理方法                 | 330        |
| 12.4          | 使用 ActionScript 函数       | 332        |
| 12.4.1        | 全局函数                     | 333        |
| 12.4.2        | 使用常用的全局函数                | 335        |
| 12.4.3        | 自定义函数                    | 343        |
| 12.4.4        | 使用行为                     | 344        |
| 12.5          | ActionScript 编程的简单实例     | 346        |
| 12.5.1        | 小型 Flash 个人网站            | 346        |
| 12.5.2        | 声音的基本控制                  | 349        |
| 12.5.3        | 制作鼠标跟随动画                 | 351        |
| 习题            |                          | 355        |
| <b>第 13 章</b> | <b>使用核心类和影片类</b>         | <b>357</b> |
| 13.1          | 使用核心类                    | 357        |

|               |                                      |            |
|---------------|--------------------------------------|------------|
| 13.1.1        | 使用 Object 类                          | 357        |
| 13.1.2        | 使用 Array 类                           | 358        |
| 13.1.3        | 使用 Date 类                            | 360        |
| 13.1.4        | 使用 Math 类                            | 365        |
| 13.1.5        | 使用 Number 类                          | 368        |
| 13.1.6        | 使用 String 类                          | 370        |
| 13.2          | 使用影片类                                | 373        |
| 13.2.1        | 使用 Button 类                          | 373        |
| 13.2.2        | 使用 Key 类                             | 376        |
| 13.2.3        | 使用 Mouse 类                           | 377        |
| 13.2.4        | 使用 Movieclip 类                       | 379        |
| 13.2.5        | 使用 Stage 类                           | 384        |
| 13.2.6        | 使用 TextField 类                       | 385        |
| 13.3          | 使用核心类和影片类实例                          | 388        |
| 13.3.1        | 制作雨点效果                               | 389        |
| 13.3.2        | 装载外部的 HTML 文件                        | 392        |
|               | 习题                                   | 393        |
| <b>第 14 章</b> | <b>在 ActionScript 中绘制图形以及应用效果和滤镜</b> | <b>394</b> |
| 14.1          | 在 ActionScript 中绘制图形                 | 394        |
| 14.1.1        | 设置像素点                                | 394        |
| 14.1.2        | 绘制直线                                 | 395        |
| 14.1.3        | 绘制曲线                                 | 397        |
| 14.1.4        | 填充颜色                                 | 398        |
| 14.1.5        | 绘制矩形                                 | 400        |
| 14.1.6        | 绘制圆和椭圆                               | 401        |
| 14.1.7        | 绘制多边形                                | 402        |
| 14.2          | 在 ActionScript 中应用效果                 | 403        |
| 14.2.1        | 生成杂点效果                               | 404        |
| 14.2.2        | 颜色调整                                 | 406        |
| 14.2.3        | 设置过渡效果                               | 407        |
| 14.3          | 在 ActionScript 中应用滤镜                 | 411        |
| 14.3.1        | 使用 flash.filters 包                   | 411        |
| 14.3.2        | 使用模糊滤镜                               | 412        |
| 14.3.3        | 使用投影滤镜                               | 413        |
| 14.3.4        | 使用发光滤镜                               | 415        |
| 14.3.5        | 使用渐变发光滤镜                             | 416        |
| 14.3.6        | 使用斜角滤镜                               | 418        |
| 14.3.7        | 使用渐变斜角滤镜                             | 419        |
| 14.3.8        | 使用颜色矩阵滤镜                             | 421        |
| 14.3.9        | 使用卷积滤镜                               | 422        |



|                                     |            |
|-------------------------------------|------------|
| 14.3.10 使用置换图滤镜 .....               | 423        |
| 14.4 绘制图形和应用滤镜实例 .....              | 425        |
| 14.4.1 绘制奥运五环标记 .....               | 425        |
| 14.4.2 滤镜效果展示 .....                 | 427        |
| 习题 .....                            | 429        |
| <b>第 15 章 使用 Flash 组件</b> .....     | <b>430</b> |
| 15.1 认识 Flash 8 的组件 .....           | 430        |
| 15.1.1 组件类型 .....                   | 430        |
| 15.1.2 向 Flash 文档中添加组件 .....        | 433        |
| 15.1.3 设置组件大小 .....                 | 435        |
| 15.1.4 删除添加的组件实例 .....              | 435        |
| 15.2 使用常用组件 .....                   | 435        |
| 15.2.1 Button (按钮) 组件 .....         | 435        |
| 15.2.2 CheckBox (复选框) 组件 .....      | 437        |
| 15.2.3 ComboBox (下拉列表框) 组件 .....    | 438        |
| 15.2.4 List (列表框) 组件 .....          | 439        |
| 15.2.5 RadioButton (单选按钮) 组件 .....  | 440        |
| 15.2.6 ScrollPane (滚动条) 组件 .....    | 441        |
| 15.3 使用组件实例 .....                   | 443        |
| 15.3.1 搞笑测试 .....                   | 443        |
| 15.3.2 网上购物信息调查表 .....              | 449        |
| 习题 .....                            | 455        |
| <b>第 16 章 在 Flash 8 中使用模板</b> ..... | <b>456</b> |
| 16.1 认识 Flash 模板 .....              | 456        |
| 16.1.1 使用模板创建新的文档 .....             | 456        |
| 16.1.2 Flash 模板类别 .....             | 457        |
| 16.1.3 另存为模板 .....                  | 457        |
| 16.2 使用幻灯片演示文稿模板 .....              | 458        |
| 16.2.1 幻灯片演示文稿中的模板 .....            | 458        |
| 16.2.2 编辑幻灯片 .....                  | 459        |
| 16.2.3 添加动画过渡效果 .....               | 461        |
| 16.3 广告模板 .....                     | 462        |
| 16.3.1 广告中的模板 .....                 | 462        |
| 16.3.2 广告文档的测试 .....                | 462        |
| 16.4 测验模板 .....                     | 463        |
| 16.4.1 测验中的模板 .....                 | 463        |
| 16.4.2 测验选项的编辑 .....                | 463        |
| 16.4.3 应用交互组件 .....                 | 464        |
| 16.4.4 向测验模板添加或删除学习交互组件 .....       | 470        |



|               |                 |            |
|---------------|-----------------|------------|
| 16.5          | 照片幻灯片放映模板       | 471        |
| 16.5.1        | 照片幻灯片放映中的模板     | 472        |
| 16.5.2        | 导入图片            | 472        |
| 16.5.3        | 模板的自动播放模式       | 473        |
| 16.6          | 其他模板            | 474        |
| 16.6.1        | 表单应用程序模板        | 474        |
| 16.6.2        | 演示文稿模板          | 475        |
| 16.7          | 模板应用实例          | 476        |
| 16.7.1        | 花卉图片欣赏          | 476        |
| 16.7.2        | 家庭相册制作          | 479        |
| 16.7.3        | 常识测验题           | 481        |
|               | 习题              | 487        |
| <b>第 17 章</b> | <b>优化与发布动画</b>  | <b>488</b> |
| 17.1          | 测试与优化动画         | 488        |
| 17.1.1        | 测试 Flash 动画     | 488        |
| 17.1.2        | 优化动画            | 490        |
| 17.2          | 导出动画            | 491        |
| 17.2.1        | 导出动画文件          | 491        |
| 17.2.2        | 导出动画图像          | 492        |
| 17.3          | 发布动画            | 493        |
| 17.3.1        | 设置发布类型          | 493        |
| 17.3.2        | 设置 Flash 的发布格式  | 494        |
| 17.3.3        | 设置 HTML 的发布格式   | 495        |
| 17.3.4        | 设置 GIF 图像的发布格式  | 496        |
| 17.3.5        | 设置 JPEG 图像的发布格式 | 497        |
| 17.3.6        | 发布 QuickTime 影片 | 497        |
| 17.3.7        | 发布和发布预览         | 498        |
| 17.4          | 使用标签            | 499        |
| 17.4.1        | 使用<object>标签    | 499        |
| 17.4.2        | 使用<embed>标签     | 501        |
| 17.5          | 实战操作            | 503        |
|               | 习题              | 503        |
| <b>第 18 章</b> | <b>综合实例</b>     | <b>505</b> |
| 18.1          | 烟花效果制作实例        | 505        |
| 18.2          | 灿烂阳光的效果制作       | 511        |
| 18.3          | 录制鼠标操作的效果制作     | 524        |
| 18.4          | 三维物体的效果制作       | 531        |
|               | 习题              | 533        |
|               | 习题答案            | 535        |

# 第 1 章 Flash 基础知识

## 本章包括

- ◆ Flash 8 概述
- ◆ Flash 8 的工作环境
- ◆ Flash 8 的安装
- ◆ Flash 8 的帮助

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的矢量动画和多媒体创作的专业软件, 广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域。使用 Flash 工具, 可以轻松创建网页上动态的或交互的多媒体内容。本章将介绍 Flash 的基础知识。

## 1.1 Flash 8 概述

Flash 是一种兼具多种功能及操作简易的多媒体创意工具, 可用于创建生动的并富于表现力的网页。

### 1.1.1 Flash 动画的特点

Flash 动画在网络中的流行主要得益于它的特点, 主要表现在如下几个方面:

- ◆ 使用流播放技术。Flash 动画的最大特点就是以流的形式进行播放, 即用户不需要将文件全部下载, 只需下载文档的前一部分内容, 然后在播放的同时自动下载后一部分的文档并连续播放。
- ◆ 文件数据量小。Flash 动画对象可以是矢量图形, 因此即使动画内容丰富, 其数据量也可以保持为最小状态。
- ◆ 适用范围极广。它可以应用于制作 MTV、小游戏、网页、搞笑动画、情景剧和多媒体课件等领域。
- ◆ 表现形式多样。Flash 动画可以包含文字、图片、声音、动画以及视频等内容。
- ◆ 交互性强。Flash 具有极强的交互功能, 开发人员使用它可以轻易地为动画添加交互效果。

### 1.1.2 Flash 的应用领域

随着网络技术的发展和 Flash 性能的提高, Flash 被越来越多的领域所应用。

#### ◆ 网络动画

Flash 对矢量图的应用及对视频、声音的良好支持, 加上以流媒体形式进行播放等特点, 使得利用 Flash 制作的动画作品在网络中大量传播。它们一般被嵌入到网页中, 用于表现某一主题内容。

利用 Flash 制作的网络动画示例如图 1.1 所示。