

一看就会



Flash 8

从入门到精通



精美多媒体光盘

吉林电子出版社
北京洪恩教育科技有限公司

《一看就会》系列教材

Flash 8 从入门到精通

北京洪恩教育科技有限公司 编著

吉林电子出版社 出版

内 容 提 要

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款非常优秀的矢量动画制作软件, Flash 8 是其最新版本。它具有跨平台、高品质、体积小、可嵌入字体、声音和视频, 以及强大的交互功能等特性, 让不少网页设计师和动画制作者争先选择。

如果你从未接触过 Flash, 想快速学会它; 如果你是刚入门的初学者, 想掌握各种实际应用的技巧, 那么本教材就是你的良师益友。

本教材侧重于实用性, 以“软件功能+案例”的结构方式构建内容, 使你在学会动画制作的过程中轻松掌握软件的操作和原理。全教材共分 13 章, 分别讲述了 Flash 的入门知识、绘制矢量图形、动画基础、元件和实例的应用、声音和视频的应用、动作脚本入门与提高、文字字段和组件、时间轴特效和行为、合并与滤镜的应用、模板和发布、综合实例演练和 Flash MTV 实战制作等。

参加本教材编写的作者均为从事 Flash 教学工作多年的资深教师和 Flash 动画设计师, 有着丰富的教学经验和动画设计经验。他们大都来自“闪客启航”, 他们的共同点是对 Flash 执着的热爱! 具备丰富的实战和教学经验, 十分清楚初学者可能遇到的问题, 并将这些汇集的困难、问题贯穿到教材的相关章节, 一一解决。

 **提示** 本教材所附的教学光盘设计独具匠心, 包含了 Flash 基础知识和各种典型案例的详尽讲解。你能目睹到设计人员制作各种动画的全过程, 让你有身临其境的学习感受, 几分钟就能轻松学会一个实例, 几天成为 Flash 高手! 光盘中还提供了教材中的源文件及其所需的素材文件。

教 材 名: 一看就会——Flash 8 从入门到精通

策 划: 卢志勇 冯 涛

教材编著: 北京洪恩教育科技有限公司

稿 件: 凌忠康 缪 亮 范 磊

CD 著作者: 北京洪恩教育科技有限公司

刘宇平

出 版 社: 吉林电子出版社

开 本: 787 × 1092 1/16

C D 制作: 辛 建

印 张: 23.75

封面设计: 刘泽云

字 数: 589 千字

印 次: 2006 年 7 月第 1 次印刷

本 版 号: ISBN 7-900393-95-1

定 价: 33.00 元 (1CD 含配套教材)

为普及计算机技术做贡献

原清华大学校长 张孝文 书赠

序

之所以叫“一看就会”，是因为这套教材简单易学、注重实用。图书与教学光盘一起，为读者提供了一个轻松、活泼的学习环境，真正地做到“一看就懂、一学就会”。

《一看就会》系列教材内容涵盖面十分广泛，从电脑入门和操作系统起步，进而深入到电脑组装与维护、输入法、办公软件、网页设计、互联网应用、图形图像、家庭数码等各个专业应用领域。

◆ 多媒体教学

《一看就会》系列教材中的多媒体光盘是真正的教学光盘，它就像一位电脑高手，面对面地向您讲授操作知识和使用技巧，并且把操作都演示一遍。您可以边听、边看、边练，在短时间内就学到大量的电脑知识，并通过自己的练习，逐渐在实践中应用。

本光盘不仅使您轻松掌握复杂的电脑操作，更能学习到电脑高手的操作经验。光盘操作简单，插入光驱即可自动运行。

教学光盘使您快速入门，教材将使您迅速提高应用水平，向电脑高手迈进。

主要特点：

- 起点低，效率高；
- 精心选择教学内容，面向实际应用；
- 教材与多媒体光盘相互配合，学习过程分外轻松。

◆ 实用性

《一看就会》系列教材选材广泛而精炼，内容丰富实用，从实用性、易掌握性出发，力求简明易懂、重点突出，操作步骤明确。书中图文并茂，讲解详尽，可操作性强。帮助学习者用最短的时间达到最佳学习效果。

◆ 环境教学

学东西不能孤立，要在山外看山，画外看画，当您了解到很多所学内容的背景知识时，您会发现它们不需要学，就自动理解并掌握了。实际上，在茶余饭后，您信手翻开本系列图书，会像看小说一样，不经意间就能学到很多东西。《一看就会》系列教材不用“学”，不需要“死记硬背”，而是在轻松自然中掌握。

◆ 动态教学

本套教材在讲解知识点时尽量采用图示方式讲解，并用醒目的序号表示操作顺序，在有联系的图与图之间用箭头连接起来，将电脑上动态的变化过程完美地体现在了纸上，让读者“一看就会”操作。

欢迎给我们提出问题，并提出宝贵的改进意见，您可以拨打我们的技术服务热线（010）58851648 或发 E-mail 到 pcbook@goldhuman.com。

感谢您对洪恩教育图书的信任和支持，并祝愿您在《一看就会》系列教材的指导下早日步入电脑高手的行列！

前言

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款优秀的矢量动画编辑软件，Flash 8 是其最新的版本，用于创建交互式网站、数字体验和移动内容。使用 Flash 8，具有创造力的专业人士可以设计和创作出具有视频、图形和动画等丰富的交互内容，从而使网站、演示或移动内容具有独特的吸引力。为了帮助广大用户快速掌握 Flash 8 的使用方法及其实际应用，我们研究了不同层次的学习对象并总结了多位闪客高手的经验，编写了这套《Flash 8 从入门到精通》。

◆ 教材主要内容

作为“一看就会”系列教材之一，本教材在内容取舍和章节安排上充分考虑了用户的学习过程和实际需求，从 Flash 8 的工作环境入手，阐述了制作 Flash 动画所必需具备的各种知识和技能。本教材内容由浅入深，循序渐进，起点低，涵盖面广。同时配备互动多媒体教学光盘，方便了读者的自学。本教材共 13 章，可分为以下几个部分。

章节	内容	学习目的
第1部分（第1~3章）	Flash 8的基础知识和基本操作	为学好Flash 8打好基础
第2部分（第4~5章）	Flash 8的元件与实例、声音和视频的使用	掌握Flash 8的基础应用
第3部分（第6~7章）	动作脚本的概念与使用	掌握新的脚本辅助功能
第4部分（第8~11章）	制作动画的基本知识和技巧	掌握制作Flash的基本技能
第5部分（第12~13章）	Flash动画制作的综合实例	更好地使用和巩固Flash 8

◆ 读者对象

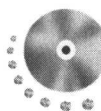
- Flash 初、中级用户；
- 交互式动画及 Flash 应用程序开发人员；
- 大学本科、高职高专学生、以及计算机培训班学员；
- Flash 动画设计爱好者。

◆ 配套多媒体光盘

本教材所附的教学光盘设计独具匠心，包含了 Flash 基础知识和各种典型案例的详尽讲解。你能目睹到设计人员制作各种动画的全过程，让你有身临其境的学习感受。光盘中还提供了教材中的源文件及其所需的素材文件。

如果你从未接触过 Flash，想快速学会它；如果你是刚入门的初学者，想掌握各种实际应用的技巧，那么本教材就是你的良师益友。

本教材结构合理，条理清晰，由浅入深，以基本操作入手，也涉及一些高级应用，适合各个层次的读者学习使用。



教学光盘说明

本教学光盘专门针对利用 Flash 进行绘图和动画制作的初中级使用者而设计。全程语音讲解，直观分步操作演示，即使你从未接触过 Flash，在它的帮助下，几日内也能熟练掌握图形的绘制和基本动画的制作，并将所学知识迅速转化为技能。此外，光盘中还收录了教材中所有的实例源文件和各种实例素材。

为了获得最佳的学习效果，推荐在 16 位颜色、1024 × 768 屏幕分辨率的模式下运行。将教学光盘放入光驱后，它会自动播放。片头播放结束后，将会出现程序的主界面，如图 1 所示。单击主界面的讲解内容，讲解界面如图 2 所示。如果光盘不能自动播放，则请双击光驱所对应的盘符来打开光盘内容，然后双击“Start.exe”（或“Start”）文件来播放光盘。



图 1 光盘主界面

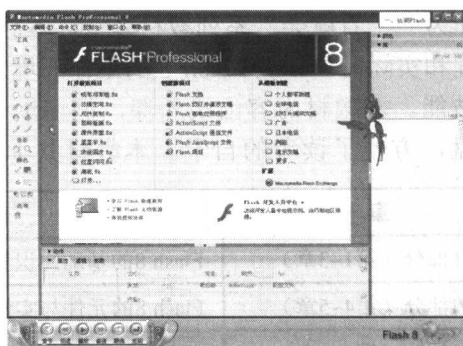


图 2 讲解界面

单击主界面上的【案例欣赏】按钮，会弹出一个网页，在该网页中，可浏览本教材中各实例的预览效果和文字介绍，还能打开实例素材和源文件所在的目录，如图 3 所示。

主界面上列有 Flash 基础和实例的演示和讲解的链接按钮。将鼠标移到按钮上并单击，便会进入该部分的内容学习。在学习的过程中，可以通过单击【暂停/播放】按钮、单击【上一步】和【下一步】按钮来控制讲解的过程，也可以通过快捷键来控制，如图 4 所示。需要返回到主界面时，单击【返回】按钮，或者按一下键盘上的 Esc 键即可。

单击“跟练”按钮后，程序将把学习界面缩小到屏幕左上角；此时，你可以打开 Windows 中相应的程序，然后跟随讲解的内容进行练习。跟练界面控制按钮中，前三个的操作方法和作用与“后退”、“暂停/播放”、“前进”相同，而单击最后一个按钮（返回）时，将可以返回到正常的学习界面。另外，把鼠标移到跟练界面的外边框，然后按住左键拖动鼠标，可以把窗口移动到其它位置。如果在启动教学程序前先启动系统中的 Flash，然后在学习过程中通过按快捷键 Alt+Tab 来回进行切换，同样可以进行边学边练。



图 3 “案例欣赏”网页

作用范围	功能	按钮
学习界面 跟练界面	后退	←（左方向键）
	暂停/播放	空格键
	前进	→（右方向键）
	返回	Esc
	背景音乐音量调节	“+”增大音量；“-”减小音量
	背景音乐开/关	M 或 m，按一下关，再按一下开
	背景音乐手动选择	按数字键 1~5 可以选择不同的背景音乐

图 4 键盘操作方法

目 录

第一章 认识 Flash 8

第一节 Flash 的工作环境	2
1. 初识 Flash 8	2
2. 文档选项卡	3
3. 时间轴	3
4. 工具箱	4
5. 舞 台	5
6. 常用面板	6
7. 设计面板组	7
8. 与编程有关的面板	9
9. 其他面板	11
10. 使用网格、辅助线和标尺	13
第二节 制作第一个简单动画	16
1. 创建影片文档	16
2. 创建元件	17
3. 创建动画	17

第二章 绘图基础

第一节 基本绘图工具（一）	21
1. 线条的绘制与处理	21
2. 实例演练——绘制一片树叶	23
3. 【刷子工具】的用法	27
4. 绘制树枝	28
第二节 基本绘图工具（二）	32
1. 【椭圆工具】和【矩形工具】的用法	32
2. 画一座房子	33
3. 【铅笔工具】的用法	34
4. 【钢笔工具】和【部分选取工具】的用法	35
5. 【填充变形工具】的用法	36
6. 【套索工具】的用法	38

7. 【橡皮擦工具】的用法	39
---------------------	----

第三章 动画基础

第一节 设计动画的环境与元素	53
1. 时间轴	53
2. 场景	55
3. 帧内容	56
第二节 逐帧动画	58
1. 逐帧动画的概念和表现形式	58
2. 创建逐帧动画的几种方法	58
3. 绘图纸功能	59
4. 实例 1 ——奔跑的豹子	60
5. 实例 2 ——旋转的立方体	62
第三节 形状补间动画	65
1. 形状补间动画的概念	65
2. 认识形状补间动画的属性面板	65
3. 使用形状提示	66
4. 实例 1 ——庆祝国庆	67
5. 实例 2 ——添加形状提示练习	71
第四节 动画补间动画	73
1. 动画补间动画的概念	73
2. 认识动画补间动画的属性面板	74
3. 动画补间动画应用——网站 Banner	74
第五节 遮罩动画	79
1. 遮罩动画的概念	79
2. 创建遮罩的方法	79
3. 应用遮罩时的技巧	80
4. 实例 1 ——红星闪闪	80
5. 实例 2 ——要学做闪客	86
第六节 引导路径动画	89
1. 创建引导路径动画的方法	89
2. 应用引导路径动画的技巧	90
3. 实例 1 ——星星字	90

4. 实例2——海底世界	95
--------------------	----

第四章 元件和实例

第一节 元件和实例的概念	102
1. 元件 (Symbol)	102
2. 实例 (Instance)	103
3. 几种特殊的“元件”和“实例”	105
4. 元件的类型和创建元件的方法	106
第二节 管理、使用“元件库”	109
1. 元件库的概述	109
2. 元件的一些最基本管理方法	109
3. 灵活使用元件库	113
4. “共享元件库”的使用	114
第三节 灵活应用元件和实例	119
1. 两种不同的编辑界面	119
2. 元件和实例的内在关系	122
3. 元件和实例的属性	124
4. 分离和组合	127
5. 元件类型的转换与实例对象的交换	130
6. 元件的复制和重复应用	134
第四节 交互动画的灵魂——按钮	137
1. 新建按钮元件	138
2. 创建按钮	138
第五节 精彩范例	141
1. 影片剪辑——仿三维空间效果	141
2. 隐藏按钮元件——课件项目交互界面	143
3. 鼠标看画	146

第五章 动画中的声音和视频

第一节 Flash 8 中声音的应用	150
1. 应用声音效果实例	150
2. 声音的属性设置和编辑	153
3. 压缩声音	156

4. 使用【行为】控制声音回放	159
第二节 视频的导入与控制	162
1. 支持的视频类型	162
2. 将视频导入到 Flash 中	163
3. 行为对视频对象的控制	171

第六章 动作脚本入门

第一节 【动作】面板的使用方法	176
1. 【动作】面板的组成	176
2. 管理影片文件中的动作脚本	177
第二节 变量、函数与语法规则	180
1. 常 量	180
2. 变 量	181
3. 函 数	183
4. 语法规则	185
第三节 事件和事件处理函数	189
1. 事件分类及处理事件的方法	189
2. 针对按钮对象的 on () 事件处理函数	190
3. 事件处理函数方法	191
4. 事件侦听器	192
5. 按钮事件和影片剪辑事件	193
第四节 基本命令和程序结构控制	195
1. 时间轴控制命令	195
2. 浏览器和网络控制命令	196
3. 程序流程结构控制	200
4. 常用对象简介	202

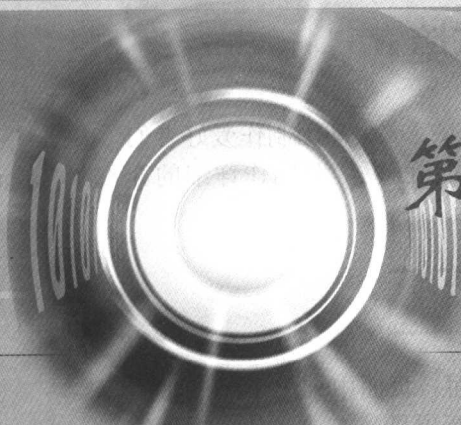
第七章 动作脚本进阶

第一节 电影剪辑控制	206
1. 电影剪辑属性控制	206
2. 复制电影剪辑命令	212
3. 影片剪辑的路径	213
4. 拖曳影片剪辑命令	215

第二节 键盘控制	216
1. 键盘对象的方法详解	216
2. 键盘控制实例 1 —— 控制白兔的跑动	218
3. 键盘控制实例 2 —— 控制白兔移动	221
第三节 声音控制和智能动画片段	224
1. 滑杆控制声音音量	224
2. 智能动画片段 (SmartClip)	229
第四节 精彩实例	233
1. 星星跟我走	233
2. 色彩变幻	237
第八章 文字字段和组件	
第一节 动态文本和输入文本	246
1. 动态文本	246
2. 输入文本	251
第二节 组件	252
1. 添加和设置组件的方法	252
2. 用动作脚本控制组件	254
3. UI 组件详解	255
第九章 时间轴特效和行为	
第一节 时间轴特效	270
1. 认识时间轴特效	270
2. 时间轴特效设置	274
3. 扩展时间轴特效	276
第二节 行为和行为面板	278
1. 控制影片剪辑实例的行为	278
2. 控制视频播放的行为	279
3. 控制声音播放的行为	280
4. 精彩实例——随意拖动加载的图像	281
第十章 合并与滤镜的应用	
第一节 合并对象的应用	288
1. 使用“合并对象”	288

2. 实战——制作 Logo	289
第二节 滤镜的应用	292
1. 添加和删除滤镜的方法	292
2. 滤镜的种类和参数	294
3. 实战——快乐青草地	296
第十一章 模板和动画发布	
第一节 Flash 模板	300
1. 演示文稿模板应用实例	301
2. 定制模板	304
第二节 动画的发布	305
1. 发布动画的方法	305
2. Flash 参数说明	306
3. HTML 参数说明	307
4. Flash Player 版本检测的发布设置	310
第十二章 综合实例	
第一节 网站导航	312
1. 创建影片文档	313
2. 创建标题与网站说明	313
3. 创建导航菜单按钮	316
4. 其他备用元件	318
5. 制作导航菜单元件	319
6. 编辑按钮内容	322
7. 加上导航指向	324
第二节 电子相册	326
1. 创建影片文档	327
2. 创建元件	327
3. 创建翻页效果	333
4. 创建主动画	339
第十三章 Flash MTV 实战演习	
第一节 动画素材的准备	342
1. 音乐素材的准备和前期处理	342

2. 动画素材的准备工作	346
第二节 歌词与音乐的同步	350
1. 音乐的导入和编辑	350
2. 流类型的音乐设置	352
3. 歌词与音乐同步的方法	353
第三节 动画预载的制作方法	358
1. 简单动画预载画面的制作方法	358
2. 精确动画预载画面的制作方法	363



第一章 认识 Flash 8

- 第一节 Flash 8 的工作环境
- 第二节 制作第一个简单动画

Flash 8 是 Macromedia 公司开发的一款集动画设计、Web 网页站点开发等功能于一身的优秀软件。从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序，从丰富的多媒体支持到流媒体 FLV 视频文件的在线播放，Flash 给你更多的想象空间和技术支持，你可以结合个人的创意做出有声有色的动画作品及互动性商业网站作品。

Flash 译成中文是“闪光”的意思，随着电脑和网络的普及，Flash 已经广为人知。自从 Flash 软件推出至今，全球已经有数百万的用户和爱好者使用 Flash 制作动画片、游戏以及 Web 站点和媒体展示等优秀作品。



第一节 Flash 的工作环境

Macromedia Flash 以便捷、完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作爱好者的喜爱，在制作动画之前，我们先对工作环境中的菜单、工具、面板等分别作详细的介绍，包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

1

初识 Flash 8

运行 Flash 8，首先映入我们眼帘的是操作的“开始”页面。页面中列出了一些常用的任务，左边是打开最近用过的项目，中间是创建各种类型的新项目，右边是从模板创建各种动画文件，如图 1-1-1 所示。

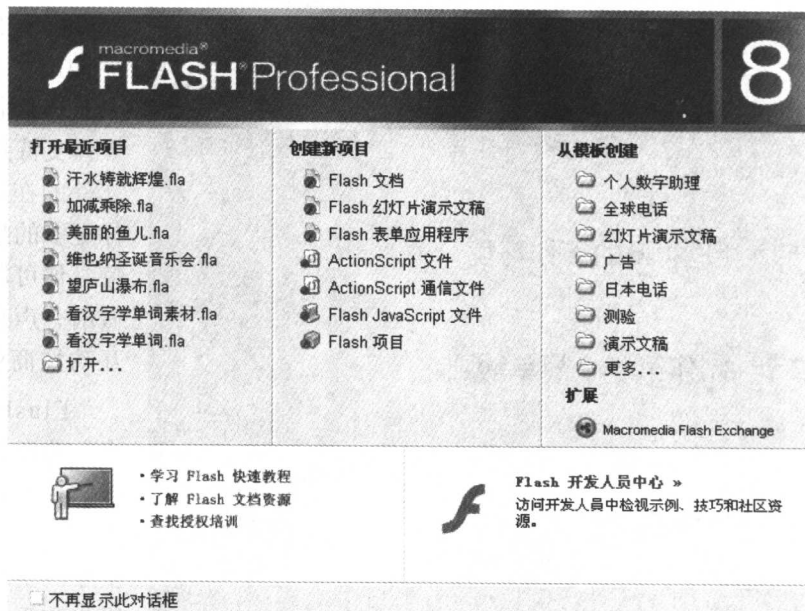


图 1-1-1 “开始”页面

单击【创建新项目】下的【Flash 文档】，这样就创建了一个新的动画文件。

Flash 的工作界面由几大部分组成，最上方的是“主菜单栏”，执行【窗口】|【工具栏】|【主工具栏】命令，可在“主菜单栏”下方打开“主工具栏”；“主工具栏”的下方是“文档选项卡”，用于切换打开的当前文档；“时间轴”和“舞台”位于工作界面的中心位置；左边是功能强大的“工具箱”，用于创建和修改图形内容；多个“面板”围绕在“舞台”的下边和右边，包括常用的【属性】、【动作】和【滤镜】面板，还有【混色器】面板和【库】面板，如图 1-1-2 所示。

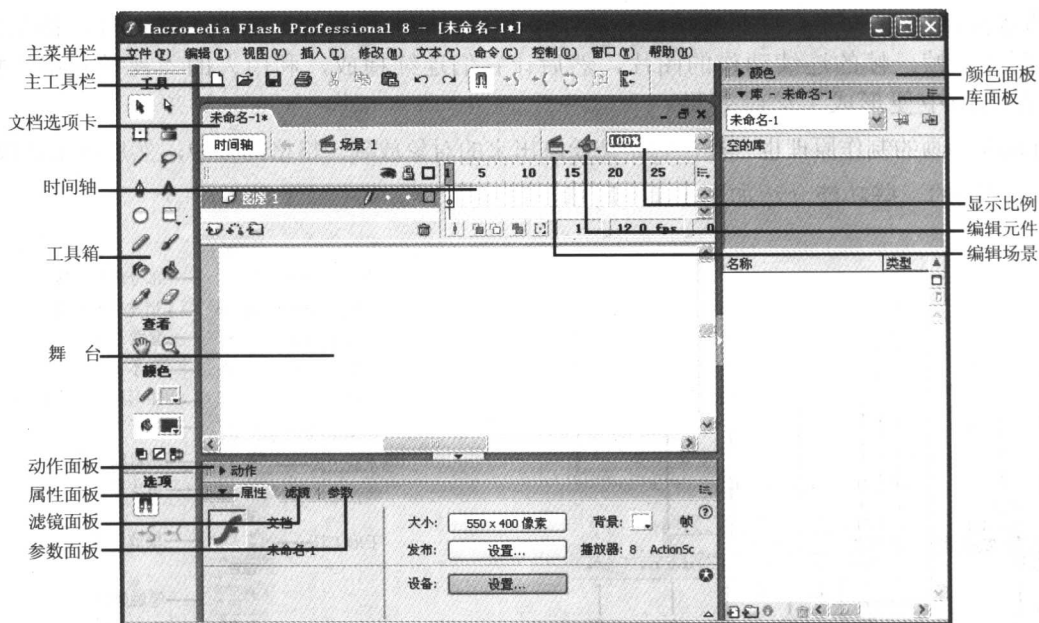


图 1-1-2 工作界面

2

文档选项卡

新建或打开一个文档时，在“时间轴”的上方会显示出“文档选项卡”。如果打开或创建多个文档，“文档名称”将按文档创建的先后顺序显示在“文档选项卡”中，单击文件名称，可以在多个文档之间进行快速切换。

用鼠标右键单击“文档选项卡”，在弹出的菜单中可以快速实现【新建】、【打开】、【保存】等功能，如图 1-1-3 所示。

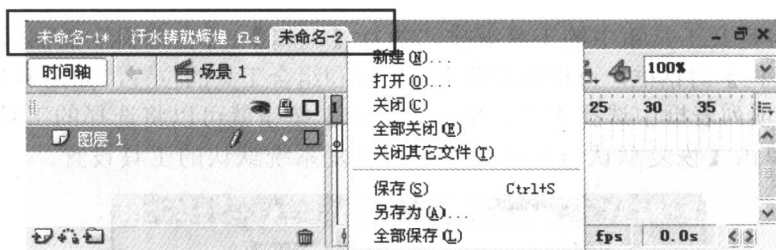


图 1-1-3 文档选项卡

3

时间轴

“时间轴”用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的图层数和帧数。“图层”就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个层中都排放着自己的对象。