



杨 格 曾双明 林祥光 等编著
飞思数码产品研发中心 监制

Flash 8 中文版

全程自学手册

(视频教程版)

- 以实例为中心，脱离了单纯讲解软件功能的枯燥形式
- 选用了大量生动、有趣、贴切的小实例来诠释软件的相关操作和应用
- 内容丰富全面，讲解深入浅出、步骤清晰
- 后面列举了5个实用、精彩的综合实例，让读者了解相关行业实例的制作流程和特点
- 由专家撰写“高手点评”，开阅读者思维，增强实际应用能力
- 配有多媒体教学光盘，让读者的学习变得更加轻松

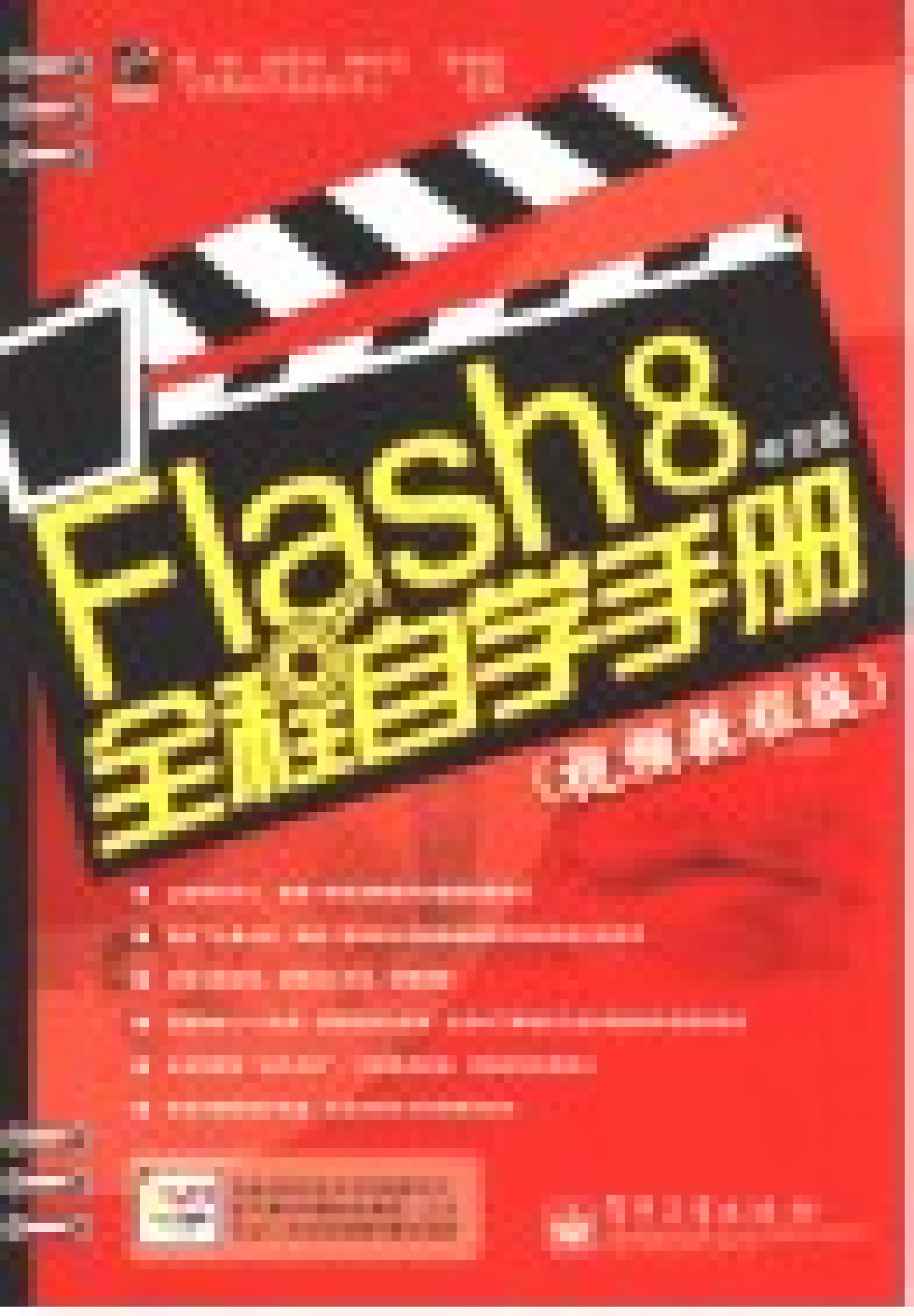


光盘内容包含书中实例源文件、图片素材和最终效果图，以及长达5小时的实例操作教学视频



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



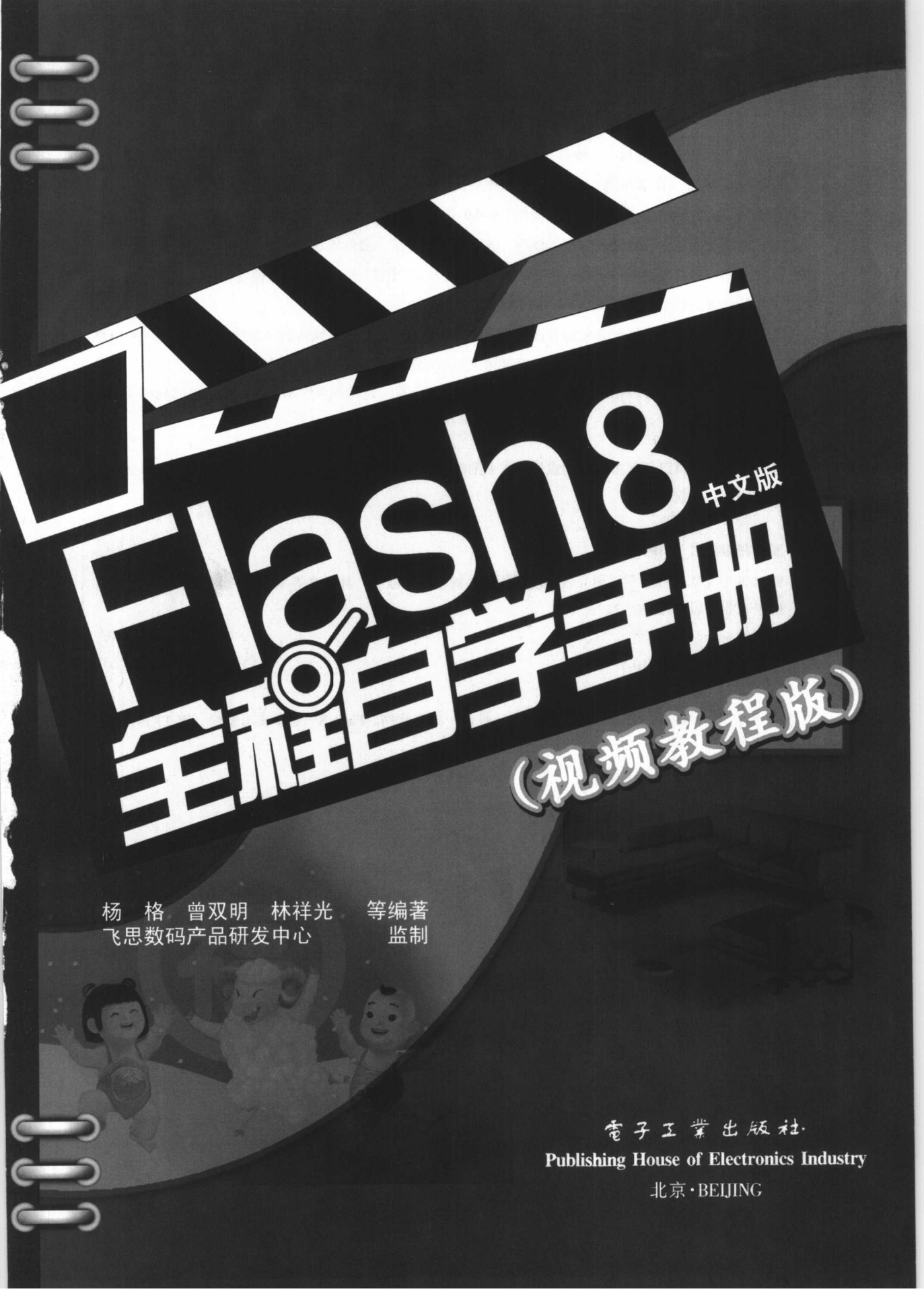
- 全面介绍 Flash 8 的各项功能
- 详细讲解 Flash 8 的各项操作
- 提供大量 Flash 8 的实例
- 提供大量 Flash 8 的素材
- 提供大量 Flash 8 的模板
- 提供大量 Flash 8 的插件
- 提供大量 Flash 8 的教程



Flash 8 全彩自学手册



清华大学出版社



Flash 8 中文版

全程自学手册

(视频教程版)

杨 格 曾双明 林祥光 等编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书从了解 Flash 8 的历史、特点及应用开始,由浅入深地向读者详细讲解动画制作方方面面的知识。

全书分为 14 章,详细介绍了 Flash 8 的工作界面,Flash 工具箱中的各种绘图工具,动作脚本的语法、函数及更为高级的类应用,图层的相关操作,Flash 各种元件的使用技巧,逐帧动画、补间形状动画、补间动画、遮罩动画及引导层动画的制作技巧,滤镜的使用方法;最后通过制作网络广告、MV 作品、教学课件、片头动画和智能游戏等实例向读者传授 Flash 8 动画制作的各个知识点及操作技巧。通过对本书的学习,相信读者能够全面了解使用 Flash 8 创作动画的技巧。

为了更好地让读者掌握好各种操作技巧,随书提供了对应章节的多媒体教学课件。在课件中,将以现场课堂教学的方式为大家演示操作过程,帮助读者分析动画制作过程中的重点与难点。

本书可以帮助初学者轻松步入 Flash 动画制作的殿堂,有一定动画制作基础的读者也可以从中学到更为系统的制作技巧。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版全程自学手册(视频教程版)/杨格,曾双明,林祥光等编著. —北京:
电子工业出版社, 2007.2

ISBN 978-7-121-03410-7

I. F... II. ①杨...②曾...③林... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—自学参考资料 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 132592 号

责任编辑:王树伟

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

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 28 字数: 720 千字 彩插: 1

印 次: 2007 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 定价: 49.00 元(含光盘 1 张)

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,联系电话:(010) 68279077;邮购电话:(010) 88254888。

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

服务热线:(010) 88258888。



光盘使用说明

将随书DVD光盘放入光驱中，光盘自动运行，首先会播放片头动画，按任意键可跳过该动画直接进入如图右图所示的光盘主界面。其中共分为4大板块，分别是范例效果、教学视频、范例文件和赠送素材，点击相应的按钮，即可打开对应的界面。



1



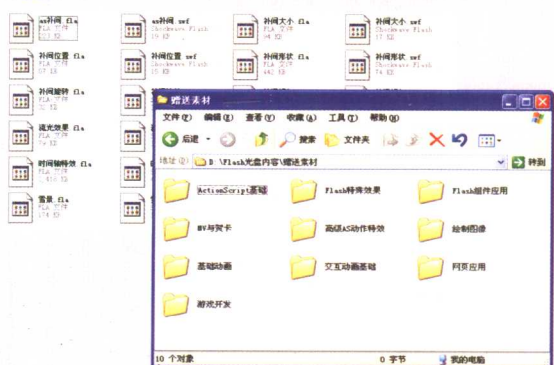
单击左侧的章节按钮，在右侧的预览框中会显示本章中的所有案例效果图。

2



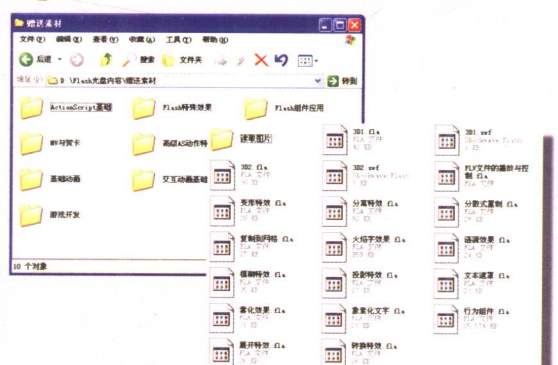
单击左侧的章节按钮，会打开相应章节的视频文件夹，要想播放视频，只需双击相应的 .avi 文件即可。

3

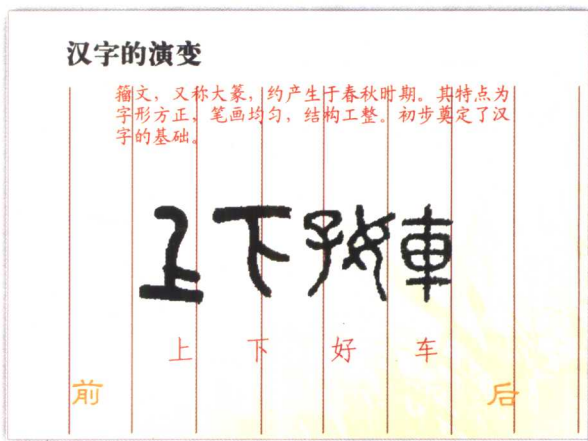
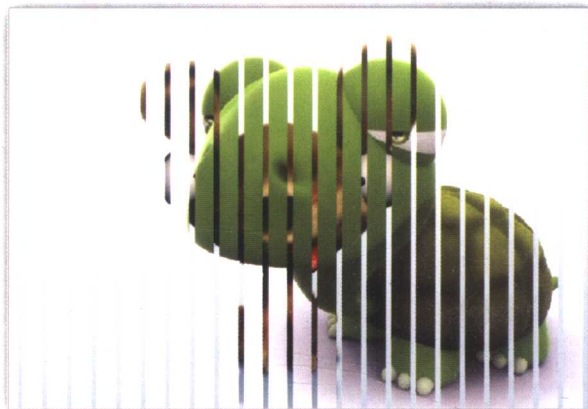
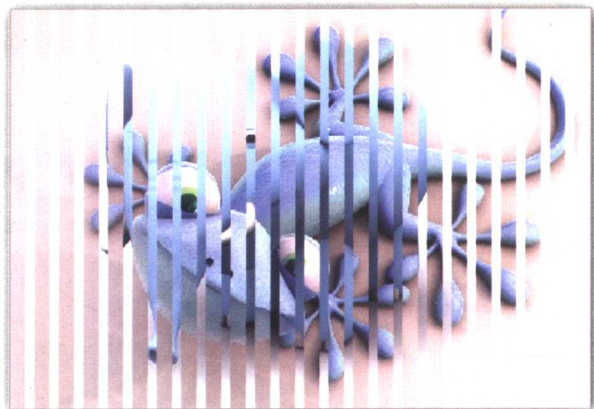


范例文件夹中包含有本书中全部案例的源文件和所用的素材文件，这些文件按照书中的章节进行划分，要想获取文件只需进入相应的文件夹即可。

4



赠送素材文件夹中附赠了大量的流行、实用的素材，这些文件均是 fla 格式的文件，读者运用起来非常方便。

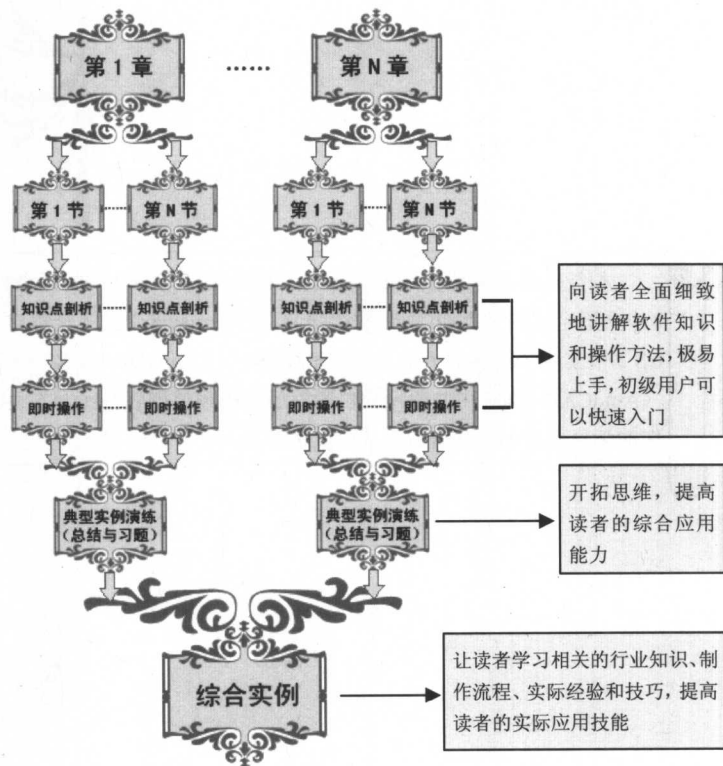


“全程自学手册”系列丛书是针对广大初、中级用户精心设计的一套全面的自学手册，书中灵活的讲解形式和大量贴切生动的实例，囊括了平面设计、网页设计、三维动画、Flash 动画、矢量图形设计及建筑机械设计等时下最为热门的各个行业。通过阅读本套丛书不仅可以使广大用户轻松入门，而且还可以让读者最大程度地了解相关行业的特点、工作流程及实际工作中的相关经验和技巧，为今后步入相关行业打下坚实的基础。

★ 内容全面的知识体系

本套丛书摆脱了单纯讲解软件功能和命令的枯燥模式，对于广大的初级用户来说，按部就班地讲解软件的相关功能和命令的理论知识，很难调动起他们的学习积极性，也不便于掌握相关知识。本套丛书以软件的相关理论知识和实例的操作过程作为两条主线贯穿各个章节，每个重要的知识点都分为“知识点剖析”和“即时操作”两部分来讲解，理论知识的讲解可以让读者对相关的功能和命令有一个比较全面的了解和认识；后面紧跟的贴切实例的操作过程，可以让读者对所学的知识进行及时回顾，可以很好地起到融会贯通的作用。另外，在每本书的最后列举了几个典型的综合应用实例，可以让读者很好地了解相关行业的特点、设计制作流程、具体制作方法，进一步提高读者的实际应用能力，为以后步入相应的岗位铺平道路。

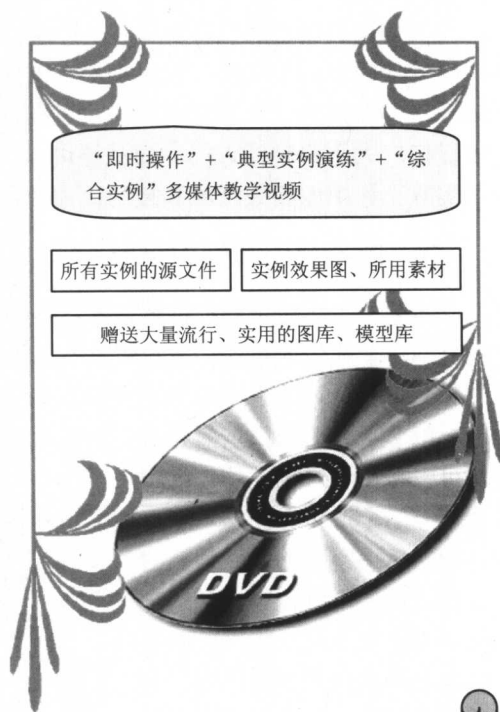
本系列图书旨在让读者全面地掌握软件的相关知识，提高读者的独立应用技能。从软件基础知识、实际操作能力、设计创意、综合应用技能 4 个方面入手全面提高读者的水平。



★ 超值的光盘内容

本套丛书中的每本书都附赠一张 DVD 光盘，其中包括针对书中实例的操作过程制作的长达数小时的多媒体教学视频，采用语音+视频的形式向读者传授各个实例的具体操作过程，使读者的学习变得更加轻松。

光盘中除了包含多媒体视频教学课件及书中的所有实例源文件和所用的全部素材以外,还添加了一些流行、实用的图库、模型库等素材(Photoshop 光盘中添加了多个精美的合成的背景图像源文件, Dreamweaver 光盘中添加了精美的网页模板、底图和按钮, Flash 光盘中添加了一些经典的特效文件, AutoCAD 光盘中添加了多个典型的机械和建筑图形, 3ds max 光盘中添加了一些常用的模型和贴图素材, CorelDRAW 光盘中添加了一些典型的矢量图源文件), 非常方便读者的学习和工作, 给读者以超值的享受。



本套丛书根据市场需求首批推出《Dreamweaver 8 中文版全程自学手册(视频教程版)》、《Flash 8 中文版全程自学手册(视频教程版)》、《3ds max 8 中文版全程自学手册(视频教程版)》、《Photoshop CS 2 中文版全程自学手册(视频教程版)》、《CorelDRAW X3 中文版全程自学手册(视频教程版)》、《AutoCAD 2007 中文版全程自学手册(视频教程版)》6 本, 相信通过对本套丛书的学习, 无论对您的学习还是就业都会起到非常大的帮助。

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话: (010) 68134545 88254160

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

Flash 8 作为一款跨平台多媒体动画制作软件,功能强大,易于上手,加之其独特的交互性和流媒体特点,已成为网络动画领域无可争议的王者。使用者可以利用 Flash 创作出从简单的多媒体贺卡到复杂的网络应用程序等种类繁多的作品。创作者可以尽情发挥自己的创意,而无须担心受到软件的制约。阵容日益壮大的 Flash 动画片创作者队伍从另一方面印证了这款软件的优秀性能。

本书从了解 Flash 8 的历史、特点及应用开始,由浅入深地向读者详细讲解动画制作的方方面面的知识,并附有各种使用技巧。通过本书的学习,可以让初学者轻松步入 Flash 动画制作的殿堂,有一定基础的读者也可以从中学到更为系统的动画制作知识,大有裨益。

全书分为 14 章,最后 5 章为综合实例。从第 1 章初识 Flash 8 的工作界面开始,逐步深入,在学习理论知识后,通过实际案例,向读者传授 Flash 8 动画制作的各个知识点及操作技巧。其中,第 1 章主要介绍 Flash 的发展历史、软件特点和应用,以及新增功能,重点放在 Flash 8 工作环境的讲解上。第 2 章介绍的是 Flash 工具箱中的各种绘图工具,通过学习可以使读者快速掌握各种工具的使用。第 3 章讲解了动作脚本部分,这是 Flash 实现交互性的关键,也是创建复杂应用程序或动画必不可少的知识,其中包括动作脚本的语法,常用语句、方法与函数,以及更为高级的类应用。第 4 章重点学习如何通过 Flash 利用丰富的外部资源,包括图形图像、音频视频及文本等。第 5 章介绍了图层的概念,学习各种图层的添加、删除及编辑等。第 6 章介绍了 Flash 中的各种元件,包括创建和使用,此外还有库面板的管理等知识。第 7 章学习 Flash 动画的创建,包括逐帧动画、补间形状动画、补间动画、遮罩动画及引导层动画。第 8 章介绍了如何通过滤镜面板为文本、图像及影片剪辑等对象添加滤镜,最后还学习了如何使用动作脚本创建滤镜效果。第 9 章主要是组件知识的学习,重点学习了几种常用组件,包括单选按钮、复选框、窗口、按钮等。第 10 章通过实例学习如何制作网络广告。第 11 章通过实例学习如何制作 MV 作品。第 12 章学习如何通过不同的方法创作教学课件。第 13 章通过实例学习如何开发智能游戏。第 14 章介绍了 Flash 片头动画的制作。

通过本书的学习,相信读者能够全面地了解使用 Flash 8 创作动画的各个环节,一窥动画制作的奥妙。为了更好地让读者掌握各种操作技巧,随书提供了对应章节的多媒体教学课件,在课件中,将以现场课堂教学的方式为大家演示整个操作过程,帮助读者分析每一个重点与难点。

本书由杨格、曾双明策划，主要由王占宁等老师执笔编写，参加编写工作的还有罗妙梅、黄秀花、曾双云、罗双梅、郑鸿标、陈立、柳琪、余晓浩、林祥光、何伟、冯文礼、杨志健、梁宇勃、林徐攀、吴冠兰等，在此对他们付出的劳动表示感谢。

最后，为了答谢广大读者的支持，我们在 4u2v 论坛 (<http://bbs.4u2v.com>) 为读者提供互动空间，以解决你在动画制作中遇到的问题，或者联系技术支持 QQ: 303323011。另外，请在购买本书后，将购书发票寄到本公司（地址见光盘），还可以免费获得 4u2v 视频教学网 (<http://www.4u2v.com>) VIP 账号一个，从而获得内容更丰富的学习资源。

编著者

目 录

第 1 章 初识 Flash 8	1
1.1 Flash 8 概述	1
1.1.1 Flash 8 基本特性	1
1.1.2 Flash 8 的重要新功能	3
1.1.3 Flash 的应用领域	6
1.2 Flash 8 工作界面	10
1.2.1 菜单栏	11
1.2.2 主工具栏	12
1.2.3 工具箱	13
1.2.4 时间轴介绍	13
1.2.5 工作区介绍	15
1.2.6 面板的介绍	17
1.3 Flash 8 的场景操作	26
1.3.1 场景的优缺点	27
1.3.2 场景的管理	27
1.4 Flash 8 的简单动画	28
1.4.1 动画的概念	28
1.4.2 Flash 动画的简单制作	28
1.5 Flash 8 参数设定	29
1.5.1 首选参数	29
1.5.2 时间轴及帧的显示	33
1.5.3 自定义工具栏	35
1.5.4 自定义面板	35
1.5.5 工作区布局	36
1.5.6 字体映射	37
1.5.7 快捷键	37
1.6 本章总结与习题	38
第 2 章 Flash 绘图工具	39
2.1 认识工具箱	39
2.2 工具功能操作	40
2.2.1 选择工具	40
2.2.2 部分选取工具	42
2.2.3 线条工具	42
2.2.4 套索工具	47
2.2.5 钢笔工具	47

2.2.6	文本工具	48
2.2.7	椭圆工具	49
2.2.8	矩形工具	50
2.2.9	多角星形工具	50
2.2.10	铅笔工具	51
2.2.11	刷子工具	51
2.2.12	任意变形工具	52
2.2.13	墨水瓶工具	53
2.2.14	颜料桶工具	53
2.2.15	填充变形工具	54
2.2.16	滴管工具	55
2.2.17	橡皮擦工具	56
2.3	颜色工具	56
2.3.1	Flash 8 颜色概论	57
2.3.2	颜色设置	58
2.3.3	渐变颜色	58
2.3.4	渐变颜色设置	58
2.4	查看工具	61
2.4.1	缩放工具	61
2.4.2	手形工具	62
2.5	典型实例演练	62
2.5.1	典型实例——月光绘制	62
2.5.2	典型实例——制作咖啡杯子	66
2.5.3	典型实例——制作立体小球	68
2.5.4	典型实例——制作气泡	70
2.6	本章总结与练习	72
第3章	动作脚本的应用	73
3.1	ActionScript 简述	73
3.2	动作面板和脚本窗口	74
3.2.1	动作面板	74
3.2.2	动作面板的助手模式	75
3.2.3	脚本窗口	76
3.2.4	自定义 ActionScript 编辑器环境	76
3.3	ActionScript 常见术语	77
3.4	ActionScript 的语法规约	78
3.5	数据类型	82
3.5.1	常见数据类型	82
3.5.2	数据类型的指定	83
3.5.3	数据类型的转换	84
3.5.4	用对象组织数据	85
3.6	常量与变量	87

3.6.1	常量	87
3.6.2	变量	88
3.6.3	变量的作用范围	89
3.7	运算符的使用规则	90
3.7.1	运算符	90
3.7.2	优先律和结合律	91
3.8	动作脚本流程控制	92
3.8.1	if...else 条件语句	92
3.8.2	switch 条件语句	93
3.8.3	循环语句	94
3.8.4	其他的流程控制语句	99
3.9	函数与方法	101
3.9.1	时间轴跳转	102
3.9.2	主时间轴的播放控制	103
3.9.3	跳到不同的 URL	104
3.10	事件和事件的响应	106
3.10.1	事件处理函数方法	107
3.10.2	使用事件侦听器	109
3.10.3	使用按钮和影片剪辑事件处理函数	112
3.10.4	事件处理函数的范围	114
3.10.5	this 关键字的范围	116
3.11	类	116
3.11.1	类路径	117
3.11.2	访问对象属性	118
3.11.3	调用对象方法	119
3.11.4	类的编译和导出方式	119
3.11.5	类的继承	120
3.11.6	引用超类	121
3.11.7	创建自定义类	123
3.12	常用类	125
3.12.1	Date 类	125
3.12.2	Math 类	126
3.12.3	String 类	128
3.12.4	Array 类	129
3.12.5	LoadVars 类	131
3.12.6	system 类	132
3.12.7	Color 类和.ColorTransform 类	133
3.12.8	ContextMenu 和 ContextMenuItem 类	135
3.13	MovieClip 类	137
3.13.1	影片剪辑的属性控制	137
3.13.2	影片剪辑的播放与停止	139

3.13.3	影片剪辑的拖放	141
3.13.4	管理影片剪辑的深度	142
3.13.5	将影片剪辑用作遮罩	143
3.13.6	影片剪辑的复制和删除	144
3.13.7	使用影片剪辑绘图	148
3.13.8	将类分配给影片剪辑	150
3.14	ActionScript 脚本调试	151
3.14.1	输出面板	152
3.14.2	脚本调试器	152
3.14.3	创建自定义错误	156
3.15	综合实例演练	157
3.15.1	典型实例 1——更改鼠标的颜色	157
3.15.1	典型实例——文本焦点	158
3.15.2	典型实例——图片切换效果	160
3.15.3	典型实例——虎虎生威	162
3.16	本章总结与练习	164
第 4 章	图像、媒体与文本	167
4.1	位图	167
4.1.1	位图导入——导入 PNG 格式图片	167
4.1.2	位图属性设置	169
4.1.3	位图的分离和填充	171
4.1.4	位图导入——导入 JPG 图片分离	172
4.1.5	位图导入——位图填充	174
4.1.6	位图矢量化	176
4.1.7	位图导入——导入矢量图	177
4.1.8	位图导入——导入连续的图片	179
4.1.9	位图动态加载——动态加载库中图片	180
4.1.10	位图动态加载——载入外部位图	182
4.2	矢量图形	184
4.2.1	导入矢量图形——静态图形	184
4.2.2	导入矢量图形——SWF 动画文件	185
4.2.3	矢量动态加载——载入外部动画文件	186
4.3	音频	188
4.3.1	音频导入——导入 MP3 格式声音	188
4.3.2	声音的属性设置	190
4.3.3	声音的动态加载——加载库内声音文件	192
4.3.4	加载外部声音文件——载入外部 MP3 格式声音	193
4.3.5	声音的加载与控制——迷你音乐播放器	194
4.4	视频	197
4.4.1	导入视频——自定义视频播放器	199

4.4.2	视频编码	203
4.4.3	视频文件的提示点——视频文件导航控制	205
4.4.4	FLV 视频动态加载——FLV 视频控制	207
4.5	文本	210
4.5.1	文本创建及格式设定	211
4.5.2	多语言字符串——多语言登录界面	214
4.5.3	动态创建文本——动态文本格式控制	217
4.5.4	导入格式文本	219
4.5.5	文本遮罩——文本的动画遮罩	220
4.5.6	读取外部文本文件中的多个变量	222
4.5.7	创建滚动文本——以 HTML 方式显示文本	223
4.5.8	读取 XML 文件——图片的动态显示	225
4.5.9	层叠样式表——使用层叠样式格式化文本	229
4.6	典型实例演练	231
4.6.1	典型实例 1——音乐播放器	231
4.6.2	典型实例——图片浏览器	233
4.7	本章总结与练习	236
第 5 章	图层的应用	237
5.1	图层简介	237
5.2	图层操作	238
5.2.1	查看图层	238
5.2.2	新建图层	240
5.2.3	删除图层	240
5.2.4	锁定图层	240
5.2.5	编辑图层	240
5.2.6	管理图层	241
5.3	使用引导层	242
5.4	使用遮罩层	245
5.4.1	遮罩层的操作	245
5.4.2	关于 Alpha 通道遮罩	248
5.5	典型实例演练	249
5.5.1	典型实例——水波效果	249
5.5.2	典型实例——落花缤纷	251
5.5.3	典型实例——暗中观物	253
5.5.4	典型实例——百叶窗效果	254
5.5.5	典型实例——脚本百叶窗	257
5.6	本章总结与练习	259
第 6 章	元件和库	261
6.1	元件的定义和类型	261

6.1.1	元件的定义	261
6.1.2	元件的类型	263
6.1.3	9 切片缩放	265
6.2	图形元件的创建	266
6.3	影片剪辑元件的创建	268
6.4	按钮元件的创建	270
6.5	字体元件的创建	273
6.6	创建元件实例和查看实例信息	276
6.6.1	创建元件实例	276
6.6.2	获取实例的信息	279
6.7	元件的编辑	280
6.8	元件库	282
6.9	典型实例演练	289
6.9.1	典型实例——春江即景	289
6.9.2	典型实例——雨中听荷	291
6.10	本章总结与练习	293
第 7 章	创建动画	295
7.1	逐帧动画	295
7.2	运动渐变动画	297
7.2.1	大小渐变	297
7.2.2	位置渐变	299
7.2.3	旋转渐变	300
7.2.4	颜色渐变	303
7.3	形状渐变动画	305
7.4	时间轴特效	307
7.5	AS 动画	309
7.6	综合实例演练	311
7.6.1	典型实例——书法效果	311
7.6.2	典型实例——蜻蜓飞舞	313
7.6.3	典型实例——流光效果	314
7.6.4	典型实例——雪兆丰年	316
7.7	本章总结与练习	318
第 8 章	滤镜的应用	321
8.1	滤镜介绍	321
8.2	滤镜的种类	322
8.3	创建预设滤镜库	324
8.4	补间滤镜效果	325
8.5	典型实例演练	327
8.5.1	典型实例——AS 添加滤镜	327

8.5.2 典型实例——手机震动	328
8.5.3 典型实例——真实投影	329
8.5.4 典型实例——位图置换	330
8.6 本章总结与练习	333
第9章 组件的应用	335
9.1 组件简介	335
9.2 自定义组件外观	336
9.3 处理组件事件	338
9.3.1 使用侦听器对象	338
9.3.2 使用 handleEvent 回调函数	339
9.3.3 委托事件	341
9.4 典型实例演练	343
9.4.1 典型实例——单选按钮	343
9.4.2 典型实例——复选框	344
9.4.3 典型实例——下拉列表框	346
9.4.5 典型实例——窗口	347
9.4.6 典型实例——按钮菜单	348
9.4.7 典型实例——图片浏览器	350
9.5 本章总结与练习	353
第10章 Flash 网络广告制作	355
10.1 网络广告制作概述	355
10.2 广告实例效果	356
10.3 广告制作过程	356
10.3.1 文档设置	356
10.3.2 添加图片	357
10.3.3 设置透明滑动效果	362
10.3.4 添加文字	363
10.4 高手点评	365
第11章 Flash MV 短篇制作	367
11.1 MV 短篇	367
11.2 爱情麻雀 MV	368
11.3 MV 制作过程	368
11.3.1 音乐部分制作	368
11.3.2 主动画制作	374
11.3.3 切换效果制作	376
11.3.4 脚本编写	378
11.4 高手点评	379