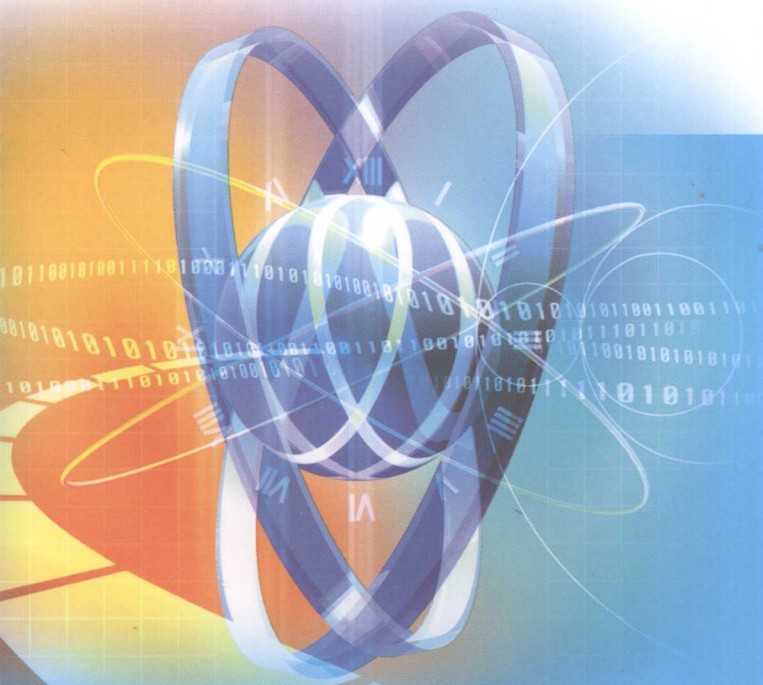


21 世纪高校规划教材

Flash 8.0

动画实用教程

主编 / 石 潇



江西高校出版社

Flash8.0 动画实用教程

主 编:石 潇
副主编:李忠堂 赖秀珍
张志平 何 微

江西高校出版社	中 华 书 局
江西省南昌市洪都大道26号	地 址
330046	邮 政 编 码
(0791)8220393, 8204312	电 话
www.jncp.com	网 址
江西教育出版社	出 版 社
江西太元科技有限公司照排部	排 版 厂
各地新华书店	经 销 处
787mm×1095mm 1/16	开 本
16.75	印 张
407千字	字 数
2007年8月第1版第1次印刷	版 次
1~3000册	定 额
8-200-3	号 字
江西高校出版社	印 厂

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8.0 动画实用教程/石潇主编. —南昌:江西高校出版社, 2007.8

ISBN 978 - 7 - 81075 - 995 - 3

I .F... II .石... III .动画 - 设计 - 图形软件, Flash 8.0 - 教材 IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007) 第 111060 号

出版发行	江西高校出版社
社 址	江西省南昌市洪都北大道 96 号
邮政编码	330046
电 话	(0791)8529392,8504319
网 址	www.juacp.com
印 刷	江西教育印刷厂
照 排	江西太元科技有限公司照排部
经 销	各地新华书店
开 本	787mm × 1092mm 1/16
印 张	16.75
字 数	407 千字
版 次	2007 年 8 月第 1 版第 1 次印刷
印 数	1 ~ 3000 册
书 号	ISBN 978 - 7 - 81075 - 995 - 3
定 价	31.50 元(含光盘)

版权所有 侵权必究

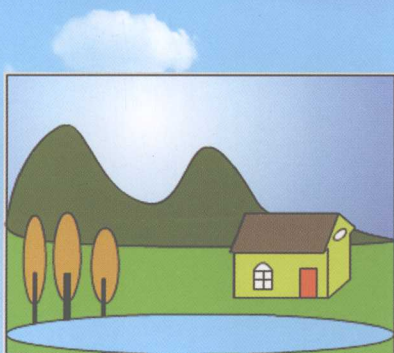


图 2-43 风景画

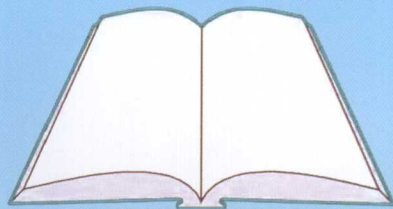


图 2-68 书

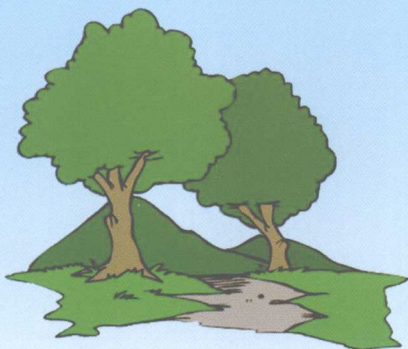


图 2-69 风景

FLASH8.0

图 2-70 七彩文字

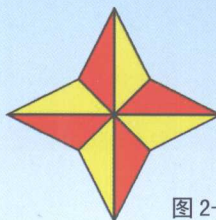


图 2-71 标志

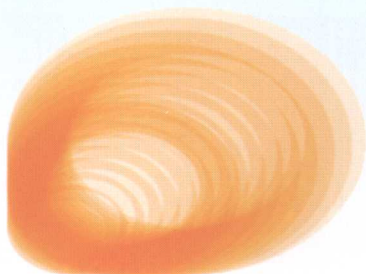


图 3-46 拉伸效果



图 4-1 浪漫的事

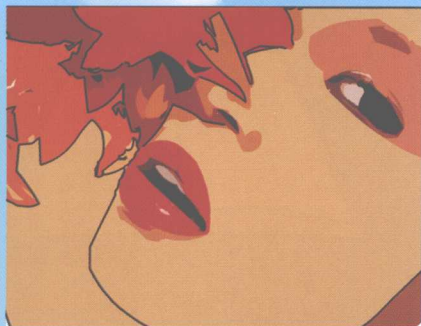


图 4-25 矢量图



图 4-40 花



图 4-50 五一节快乐



图 4-51 花之都

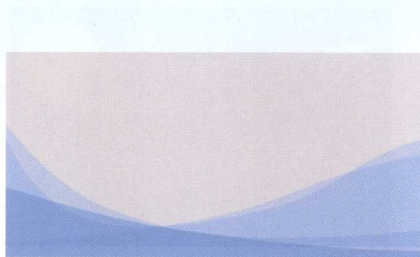


图 5-52 波涛效果

流金岁月

图 5-53 流金岁月

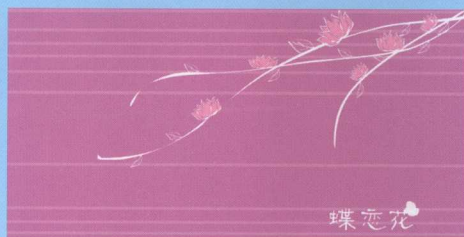


图 5-55 蝶恋花



图 7-7 图片跟随



图 9-1 贺卡



图 9-39 月亮代表我的心

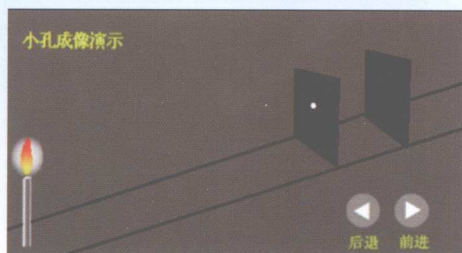


图 10-21 小孔成像

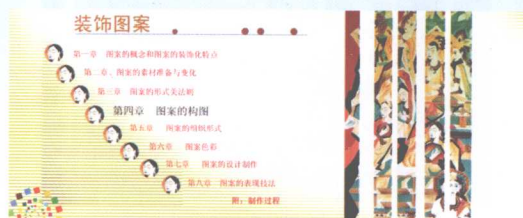


图 10-50 《装饰图案》课件



图 11-1 《打折》广告



图 11-18 珍惜水资源



图 11-19 《俊逸高尔夫》广告条



图 12-39 枪战游戏



图 12-41 趣味拼图



图 13-16 小型网站

21 世纪高校规划教材计算机专业

编委会(按姓氏笔画排列)

- | | |
|-----|--------------|
| 邓安远 | 九江学院信息学院 |
| 孙远光 | 江西信息应用职业技术学院 |
| 李春生 | 宜春职业技术学院 |
| 李斌艳 | 江西现代职业技术学院 |
| 江国文 | 江西应用工程职业学院 |
| 刘 华 | 新余高等专科学校 |
| 肖伟东 | 江西工业工程职业技术学院 |
| 肖芳惠 | 江西应用技术职业学院 |
| 汪临伟 | 九江职业技术学院 |
| 杨志文 | 江西服装职业技术学院 |
| 陈志延 | 江西环境工程职业学院 |
| 张志雄 | 江西交通职业技术学院 |
| 胡衍庆 | 江西经济管理干部学院 |
| 胡建华 | 江西旅游商贸职业学院 |
| 胡晓蓉 | 南昌师范高等专科学校 |
| 胡颖辉 | 江西信息应用职业技术学院 |
| 姚 华 | 江西蓝天学院 |
| 涂 敏 | 江西公安专科学校 |
| 聂文广 | 江西陶瓷美术工艺职院 |
| 潘 杰 | 江西财经职业学院 |

内容简介

本书从实用角度出发,兼顾初学者和提高级读者的需求。注重实践环节,结合 Flash8.0 的各关键知识点,通过大量有实用价值的例子,系统深入地介绍了 Flash 动画的基础知识及动画的高级控制。每章节都配有实例,由浅入深,由简单到复杂,最后形成综合案例。每章都根据讲解的案例提供了配套的课后练习。本书的宗旨:基础、实用、创新。

全书分为三篇,第一篇 Flash 动画基础,由前 5 章组成,讲述 Flash 的基础知识;第二篇为 Flash 动画高级控制,由第 6~8 章组成,讲述了用程序控制动画;第三篇综合实战演练篇,由 8 个完整的综合案例组成 9~13 章,分别讲述了 Flash 情景动画的制作、Flash 多媒体课件的制作、Flash 广告制作、Flash 游戏制作、Flash 网页设计。

为了方便读者学习,本书的配套光盘提供了书中所有案例和练习的源文件和相关素材。本书可作为普通高等学校、高职高专相关专业的教材,也可供相关技术人员参考。

前言

在数字化高速运转的今天,网络与多媒体渗入到社会的各个领域,在知识传播领域发挥着越来越重要的作用。Flash 作为一款矢量图形编辑和动画制作软件,在网页制作、多媒体技术、二维动画制作等方面具有非常广泛的应用。它操作简单,功能强大,人性化的设计等特点都为广大的学习者提供了发挥个性、交流互动的平台。

本书是作者结合多年的 Flash 教学和创作实践,以“基础、实用、创新”为写作宗旨,循序渐进地把 Flash 学习者带入到独立创作的领域。翔实全面的 Flash 基础操作讲解,使学习者能迅速地了解 Flash 的整体概况,大量的基础性实践练习实例,让学习者在较短的时间内熟练地掌握 Flash 的操作方法及应用技巧。系统分类的实践案例是作者多年来教学创作实践的结晶,同时也是对基础学习的有效补充。实践案例几乎涵盖了目前 Flash 的全部应用领域,学习者在练习的同时,不仅能进一步提高对软件的操作能力,也能切身体会到 Flash 在实践中的具体运用,从而完成了由一个初学者到创作者的转变。在综合案例的讲解中,作者本着“创新”的原则,每一个案例从创意构思到制作方法,不仅详细地介绍了制作方法,而且为学习者提供了创新思维的方法,使学习者学会并树立创新意识的意识,做到真正可以独立地创作出优秀的作品。

本书分为 Flash 基础篇、Flash 动画的高级控制篇、综合实战演练篇。在基础篇中,系统全面地介绍了 Flash 的基础知识:工具面板、时间轴及其操作、操作对象、动画的类型与创建。每个章节都配有多个实例,通俗易懂,促进学习者快速掌握 Flash 的基本操作。本篇的实例也并非孤立的单元,而是由多个实例的基础练习,最终演变成一个较大型的实用案例,与第三篇形成呼应,使学习者在不知不觉中完成了综合案例。在 Flash 动画高级控制篇中,介绍了 ActionScript 入门、程序结构、动画的高级控制。本着实用易懂的原则,通过 ActionScript 2.0 程序编程设计制作具有一定交互性的动画作品,这篇的学习将使学习者迅速掌握动画的控制功能,为第三篇的综合实战练习奠定良好的脚本基础。在综合实战演练篇中,介绍了情景动画的制作、多媒体课件的制作、网络广告的制作、Flash 小游戏的制作、Flash 网页的制作。通过本篇的实战练习,学习者完成了由熟练操作到综合案例创作的进阶。系统全面的实战案例从创意构思的阐述到具体的制作,形成了一个创作的整体,让学习者明白为什么要这样做?怎么做?做到有的放矢,提高学习者的学习兴趣与效率,从而为独立创作打下坚实的基础。另外,本书的所有章节都有课后练习,源文件的提供以及相应的制作提示,对加强学习者对章节学习有良好的补充效果。

本书由江西信息应用职业技术学院石潇任主编,江西应用技术学院李忠堂、江西陶瓷工艺美术职业技术学院赖秀珍、新余高专张志平、江西信息应用职业技术学院何微任副主编。其中第 1 章、第 4-5 章、第 7-10 章、第 13 章由江西信息应用职业技术学院石潇、周香庆、郑富平、郑伟、何微编写,第 2 章由李忠堂编写,第 3 章由赖秀珍编写,第 6 章由新余高专刘检平编写,第 11 章由郑富平和张志平编写,第 12 章由江西环境工程职业学院陈宇晖和江西经济管理干部学院卜莹雪编写。



石潇,何微、周香庆,郑富平,郑伟参加审校工作。全书由石潇,周香庆统校。

本书可作为普通高等学校、高职高专相关专业的教材,授课学时可为 96~120 学时。教师可以根据学时、专业和学生的实际情况选讲。本书同时也可作为广大 Flash 爱好者和 MV 制作、游戏开发、网页设计等相关技术人员的参考用书。

本书在编写过程中得到了编者所在院校领导与同事的关心与帮助,得到了一些兄弟院校和同仁的帮助与指导,得到了江西高校出版社领导和编辑的帮助指导,在此表示诚挚的谢意!由于时间仓促,不足之处在所难免,真诚欢迎广大读者提出宝贵的意见和建议,通过 E-mail:jxshi.xiao@163.com 与我们联系,我们会及时进行修订和补充。

编 者

2007 年 6 月

目 录

第一篇 Flash 基础

第 1 章 Flash 基础知识	1
1.1 Flash8.0 概述	1
1.1.1 Flash 特点	1
1.1.2 Flash8.0 的主要新增功能	2
1.1.3 Flash 的应用领域与发展方向	6
1.1.4 Flash8.0 的安装、卸载和启动	7
1.2 Flash8.0 的工作环境	10
1.2.1 操作界面	10
1.2.2 标题栏	11
1.2.3 菜单栏	11
1.2.4 主工具栏	14
1.2.5 绘图工具箱	15
1.2.6 时间轴	15
1.2.7 工作区	16
1.3 Flash8.0 的基本操作	16
1.3.1 文件的新建、打开和保存	16
1.3.2 文件属性设定	18
1.3.3 文件的导入	19
1.3.4 文件的测试与导出	21
本章总结	23
本章练习	24
第 2 章 Flash8.0 的常用工具面板	25
2.1 绘图工具面板	25
2.1.1 铅笔工具	25
2.1.2 线条工具	26
2.1.3 矩形工具	26
2.1.4 椭圆工具	27
2.1.5 刷子工具	28
2.1.6 钢笔工具	29
2.1.7 文本工具	30
2.1.8 墨水瓶工具	30
2.1.9 颜料桶工具	31



2.1.10	滴管工具	31
2.1.11	填充变形工具	31
2.1.12	选择工具	32
2.1.13	部分选取工具	33
2.1.14	套索工具	33
2.1.15	橡皮擦工具	34
2.1.16	任意变形工具	35
2.1.17	本节实例	35
2.2	属性面板	39
2.2.1	认识属性面板	39
2.2.2	属性面板的使用	39
2.3	对齐、信息和变形面板	39
2.3.1	对齐面板	39
2.3.2	信息面板	41
2.3.3	变形面板	42
2.4	颜色面板	42
2.4.1	混色器面板	42
2.4.2	颜色样本面板	42
2.5	库面板	43
2.5.1	认识库面板	43
2.5.2	公用库面板	43
2.6	其他常用面板	44
2.6.1	动作面板	44
2.6.2	场景面板	45
2.6.3	调试器面板	45
本章总结		46
本章练习		46
第3章	时间轴及其操作	47
3.1	认识时间轴	47
3.1.1	时间轴的内容	47
3.1.2	时间轴的操作	47
3.2	层操作	49
3.2.1	图层的概念	49
3.2.2	图层的操作	49
3.3	帧操作	51
3.3.1	帧的概念	51
3.3.2	帧的分类及其特点	51
3.3.3	帧的操作	52
3.4	时间轴特效	58



3.4.1 时间轴特效的概述	58
3.4.2 时间轴特效的设置	58
本章总结	66
本章练习	66
第4章 Flash8.0 操作对象	67
4.1 矢量图像	67
4.1.1 矢量图形的概念	67
4.1.2 关键技术	67
4.1.3 实例制作步骤	67
4.2 位图处理	71
4.2.1 位图的概念	71
4.2.2 位图的导入	71
4.2.3 位图动画形式的编辑	71
4.2.4 位图转换为矢量图	72
4.3 元件	73
4.3.1 元件的概念	73
4.3.2 元件的类型与创建	73
本章总结	79
本章练习	80
第5章 动画类型与创建	81
5.1 逐帧动画	81
5.1.1 概念与特点	81
5.1.2 基本创建方法	82
5.1.3 关键技术	82
5.1.4 实例“蝶恋花之一”制作步骤	82
5.2 动作补间动画	84
5.2.1 概念与特点	84
5.2.2 基本创建方法	84
5.2.3 关键技术	85
5.2.4 实例“蝶恋花之二”制作步骤	85
5.3 形状补间动画	86
5.3.1 概念与特点	86
5.3.2 基本创建方法	87
5.3.3 关键技术	87
5.3.4 实例“蝶恋花之三”制作步骤	87
5.4 遮罩动画	89
5.4.1 概念与特点	89
5.4.2 基本创建方法	89
5.4.3 关键技术	90



5.4.4 实例“蝶恋花之四”制作步骤	90
5.5 引导层动画	91
5.5.1 概念与特点	91
5.5.2 基本创建方法	91
5.5.3 关键技术	91
5.5.4 实例“蝶恋花之五”制作步骤	91
本章总结	94
本章练习	95

第二篇 Flash 动画的高级控制

第6章 ActionScript 入门	97
6.1 初识 ActionScript	97
6.1.1 ActionScript 2.0 概述	97
6.1.2 认识开发环境	97
6.2 ActionScript 基础知识	98
6.2.1 变量与常量	98
6.2.2 数据类型	99
6.2.3 运算符和表达式	101
6.2.4 影片剪辑属性	105
6.3 ActionScript 程序实训	106
本章总结	109
本章练习	110
第7章 程序结构	111
7.1 if 条件语句	111
7.1.1 简单的 if 语句	111
7.1.2 if else 语句	112
7.1.3 else if 语句	113
7.1.4 if 语句嵌套	114
7.1.5 switch 语句	115
7.2 while 循环语句	115
7.3 for 循环语句	116
7.3.1 语法结构	116
7.3.2 注意事项	117
7.3.3 for 循环语句嵌套	118
7.4 本章实训	118
本章总结	124
本章练习	125
第8章 动画的高级控制	126
8.1 常用内置函数	126

8.1.1	时间轴控制函数	126
8.1.2	on ()事件处理函数与 onClipEvent ()事件处理函数	127
8.1.3	duplicateMovieClip ()函数与 removeMovieClip ()函数	129
8.1.4	startDrag ()函数与 stopDrag ()函数	130
8.1.5	loadMovie ()函数与 unloadMovie ()函数	131
8.1.6	getURL () 函数	131
8.1.7	fscommand ()函数	132
8.2	声音与视频	132
8.2.1	声音的应用	132
8.2.2	视频的应用	135
8.3	Flash UI 组件	138
8.3.1	组件的概念	138
8.3.2	Text Area(文本框)	138
8.3.3	CheckBox(复选框)	139
8.3.4	ComboBox(组合框)	140
8.3.5	List(列表框)	141
8.3.6	RadioButton(单选按钮)	142
8.3.7	Button(按钮)	142
	本章总结	144
	本章练习	144

第三篇 综合实战演练篇

第9章	情景动画的制作	145
9.1	综合实例一 Flash 贺卡《生日快乐》的制作	145
9.1.1	创意构思	145
9.1.2	关键技术	146
9.1.3	制作步骤	146
9.2	综合实例二 MV 的制作	155
9.2.1	创意构思	155
9.2.2	关键技术	156
9.2.3	制作步骤	156
	本章总结	174
	本章练习	174
第10章	多媒体课件的制作	175
10.1	综合实例三 物理课件《小孔成像》的制作	175
10.1.1	创意构思	175
10.1.2	关键技术	175
10.1.3	制作步骤	175
10.2	综合实例四 课件《装饰图案》的制作	181



10.2.1 创意构思	181
10.2.2 关键技术	182
10.2.3 制作步骤	182
本章总结	191
本章练习	191
第 11 章 网络广告的制作	192
综合实例五 《打折》广告的制作	192
11.1 创意构思	192
11.2 关键技术	192
11.3 制作步骤	192
本章总结	198
本章练习	198
第 12 章 Flash 小游戏的制作	199
综合实例六 射击游戏的制作	199
12.1 创意构思	199
12.2 关键技术	199
12.3 制作步骤	200
本章总结	210
本章练习	210
第 13 章 Flash 网页的制作	211
13.1 综合实例七 变色缓动菜单的制作	211
13.1.1 创意构思	211
13.1.2 关键技术	211
13.1.3 制作步骤	211
13.2 综合实例八 小型网站的制作	216
13.2.1 创意构思	216
13.2.2 关键技术	216
13.2.3 制作步骤	216
本章总结	234
本章练习	235
附录 1 Flash8.0 常用快捷键全表	236
附录 2 Flash Actions 命令全表	237
主要参考书目	256
7.1.1 简单的 if 语句	112
7.1.2 if else 语句	112
7.1.3 else if 语句	113
7.1.4 if 语句嵌套	114
7.1.5 switch 语句	115
7.2 while 循环语句	115
7.3 for 循环语句	116