

手把手跟我学电脑系列教材

· 碁峯 ·
www.gotop.com.tw

跟我学 Flash 8

黄华裕 江高举



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

跟我学



跟我学 Flash 8

（第2版）



清华大学出版社

手把手跟我学电脑系列教材

碁峯

www.gotop.com.tw

跟我学 Flash 8

黄华裕 江高举



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

著作权声明

本书为经台湾基崙资讯股份有限公司独家授权发行的中文简体版。本书中文简体版在中国大陆之专有出版版权属高等教育出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时,任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部以任何方式(包括资料和出版物)进行传播。本书原版权属基崙资讯股份有限公司。版权所有,侵权必究。

本书合同登记号为:图字:01-2007-4763号

图书在版编目(CIP)数据

跟我学 Flash 8 / 黄华裕, 江高举. —北京: 高等教育出版社, 2008. 1

ISBN 978-7-04-022655-3

I. 跟… II. ①黄… ②江… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—职业教育—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 171840 号

策划编辑 李 波
版式设计 王凌波

责任编辑 李瑞芳
责任校对 刘 莉

封面设计 王凌波
责任印制 朱学忠

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街4号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京佳信达艺术印刷有限公司

网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

开 本 787×1092 1/16
印 张 25.75
字 数 580 000

版 次 2008年1月第1版
印 次 2008年1月第1次印刷
定 价 48.00元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 22655-00

内 容 简 介

本书是高等教育出版社与台湾基崙资讯股份有限公司合作出版的系列职业教育教材之一，由原繁体版《Flash 8动画宝贝》改编而成。本书采用案例教学方式组织各章节内容，每一个案例都包括了动手操作和说明等内容，叙述简洁流畅，所选案例简单实用，在选材上有许多独到之处。

本书主要内容包括Flash入门、绘图工具总览、动画制作原理解析、元件与库、神奇的动作脚本、文字特效、遮罩层的运用、声音特效队、有趣的鼠标特效、使用模板和组件、着色游戏、网页发布。

本书可作为职业教育相关课程的教材，也可作为各类网页制作培训班的教材，还可以供自学者使用。

作者的话

学习Flash, 必须从两个方面着手, 其一, 完全了解Flash的各种工具和功能面板的使用; 其二, 熟悉Flash内置程序语言ActionScript, 并灵活运用。当您能够熟悉并运用此两大方面的各项功能之后, 就如同练功夫打通任、督二脉一样, 其功力必然大增。本书的内容即从这两个方面下笔编写, 每一章节由浅入深, 循序渐进, 从工具使用说明到功能面板操作; 由动作命令设置到输出格式设置, 巨细靡遗地予以说明, 唯恐有所遗漏而留下遗憾。我们希望将最扎实的内容呈现给您。

学习Flash, 首先应把握好学习的方向, 我们将与您为伴, 共同掌握方向。“跟我学Flash 8”希望您信心十足, 学习愉快。

此书在动画范例的设计与安排方面, 尽量以最真最美的画面呈现给读者。整个技术团队也以百分之百的敬业精神和认真态度, 反复校稿, 尤其是对于插图内容的取舍与放置, 总是考虑再三, 以顾及内容的充实、美感和读者阅读的顺畅与舒适度。

在此, 要特别感谢郭姮劭老师与恩光团队的伙伴在编著过程中所提供的实际教学经验与深厚的写作技巧, 以及给予本书的修正与指导; 感谢好友孙锦珍与陈淑芳小姐对于文章内容的字字斟酌及细心编排工作, 让本书能以最佳面貌与读者见面; 还要感谢碁峰资讯所有同仁的印刷和营销操作, 没有你们的辛劳, 这本书就无法顺利出现在读者的面前。最后, 要真诚地感谢所有的读者, 您每购买一本书, 对我们都是莫大的支持与鼓励, 请继续给予鞭策与推荐, 以便让我们所编著的书籍, 更能满足您的需要。

恩光团队 黄华裕

2006. 4 于温哥华

第 1 章 Flash 入门	1
1.1 寻找Flash	2
1.1.1 不同类型的网站	2
1.1.2 GIF与SWF的差异	6
1.2 Flash8 新增加的功能	7
1.2.1 Flash Basic 8 新增加的功能	7
1.2.2 Flash Professional 8 新增加的功能	14
1.3 Flash 8的工作窗口	18
1.3.1 Flash开始页	18
1.3.2 轻松入门	19
1.3.3 认识影片场景	24
1.4 Flash 8的存储格式	27
1.5 个人的首选参数	30
1.6 Flash网站欣赏	34
习题	36

第 2 章 绘图工具总览	37
2.1 主工具栏与工具	38
2.2 常用的绘图工具	41
2.2.1 “椭圆形”、“矩形”与“线条”工具	42
2.2.2 “贴紧至对象”工具	43
2.2.3 “对象绘制”工具	44
2.2.4 “铅笔”工具	45
2.2.5 “刷子”工具	47
2.2.6 “钢笔”工具	51
2.3 图形对象的编辑	55
2.3.1 “选择”工具	55
2.3.2 “套索”工具	57
2.3.3 “部分选取”工具	59
2.3.4 “任意变形”工具	60

2.4 为图形对象着色	65
2.4.1 “颜色”工具	65
2.4.2 颜色样本与调色板	67
2.4.3 “填充变形”工具	71
2.4.4 其他填色工具	74
2.4.5 “橡皮擦”工具	78
2.5 图形对象的组合与顺序	80
2.5.1 组合与取消组合	81
2.5.2 调整对象前后顺序	83
2.6 添加文本	84
2.6.1 输入文本	84
2.6.2 设置文本属性	85
2.6.3 其他功能	88
2.7 善用辅助工具	91
习题	101

第 3 章 动画制作原理解析 103

3.1 动画的基本概念	104
3.2 图层介绍	105
3.2.1 图层的基本操作	107
3.2.2 图层的自定义设置	110
3.2.3 遮罩层的产生	113
3.3 时间轴与帧	116
3.3.1 帧的基本操作	117
3.3.2 帧的种类	120
3.3.3 帧的编辑	121
3.3.4 帧的查看	124
3.3.5 灯箱模式——绘图纸	126
3.4 制作基本动画	128
3.4.1 逐帧动画	129
3.4.2 补间动画	131
3.5 时间轴特效	139
3.5.1 认识时间轴特效	139

3.5.2 时间轴特效设置	140
3.5.3 编辑时间轴特效	149
习题	150

第 4 章 元件与库

4.1 产生元件的方法	152
4.1.1 将现有图形转换为元件	152
4.1.2 重新绘制新元件	153
4.1.3 从其他影片文件中加入元件	154
4.1.4 为什么要使用元件	155
4.1.5 元件的颜色控制	157
4.2 元件的类型	162
4.2.1 影片剪辑元件	162
4.2.2 按钮元件	167
4.2.3 图形元件	171
4.3 库的使用	174
4.4 影片的播放控制	178
4.5 制作交互式按钮	183
习题	187

第 5 章 神奇的动作脚本

5.1 动作脚本的基本认识	190
5.2 常用的动作脚本种类	197
5.3 动作脚本的语法规则	201
5.4 常见的动作示范	203
5.5 使用行为	211
习题	222

第 6 章 文字特效

6.1 摇摆字效果	224
6.2 文字迫近与涟漪字	227

6.3 写字动画	232
6.4 打字动画	238
习题	246

第 7 章 遮罩层的运用 247

7.1 放大镜效果	248
7.2 遮罩层动画——探照灯效果	251
7.3 遮罩层的进一步应用——制作转换效果	261
7.4 动态遮罩层	266
习题	273

第 8 章 声音的攻略 275

8.1 声音的加载	276
8.2 我家也有DoReMi——声音按钮的制作	281
8.2.1 导入声音文件	282
8.2.2 制作琴键按钮	284
8.2.3 快速复制按钮	286
8.2.4 布置场景	288
8.3 进一步控制声音	291
8.4 声音的编辑和压缩	296
习题	300

第 9 章 有趣的鼠标特效 301

9.1 鼠标跟着走	302
9.2 鼠标拖曳特效	309
习题	316

第 10 章 使用模板和组件 317

10.1 使用模板	318
10.1.1 制作演示文稿	319

10.1.2 照片幻灯片放映	322
10.2 好用的组件	327
10.2.1 组件的基本认识	328
10.2.2 复选框和单选按钮	331
10.2.3 ComboBox下拉菜单	336
10.2.4 TextArea文字区域	343
10.2.5 ScrollPane卷轴窗口	348
10.2.6 Loader组件和Window组件	353
习题	354

第 11 章 着色游戏 355

11.1 用调色盘填色	356
11.1.1 制作底图图案	356
11.1.2 制作色彩颜料按钮	360
11.1.3 制作画笔影片元件	362
11.1.4 设置ActionScript	363
11.2 自定义颜色	366
11.2.1 制作影片剪辑	366
11.2.2 制作输入文本	367
11.2.3 创建显示色块	368
11.2.4 设置ActionScript	369

第 12 章 网页发布 375

12.1 发布设置	376
12.1.1 发布的程序	376
12.1.2 输出SWF文件的选项设置	380
12.1.3 HTML的各项设置	384
12.2 将SWF文件导入Dreamweaver中	390
12.3 将SWF文件导入FrontPage中	392
12.4 打印动画	394



Flash 入门

由于网络信息的丰富与便利，上网已经成为全民活动。除了偏远地区之外，计算机事实上已经成为人们生活中不可缺少的工具。平常朋友之间在网络上使用即时消息问候，会发现Flash动画已变成了主要的内容。Flash动画早已经进入网络世界的各个角落。

流行必须跟上潮流，Macromedia公司对Flash版本的更新，就是为了满足更多爱好者的需求。除了要发挥原有的功能外，还增加了许多新的功能，让高级的专业人员能够发挥更大的创意，这就是Flash 8的宗旨。

第 1 章

1.1 寻找Flash

Flash的魅力确实无法抵挡。制作精良的Flash网站的确非常多，跟着本书先从网络上寻找。本节将按照不同的功能分别归类，以供读者参考。

1.1.1 不同类型的网站

1. 游戏互动网

连接上网，打开浏览器，在地址栏输入http://game.people.com.cn/GB/48603/index.html。这个网站将来自各地许多网友精心制作的游戏动画，很有秩序地集中在一起，其中有各种不同类别的游戏，如图1-1所示。



图1-1

选择任一栏目即可以进入其中浏览，并进行互动式的游戏操作，如图1-2所示。

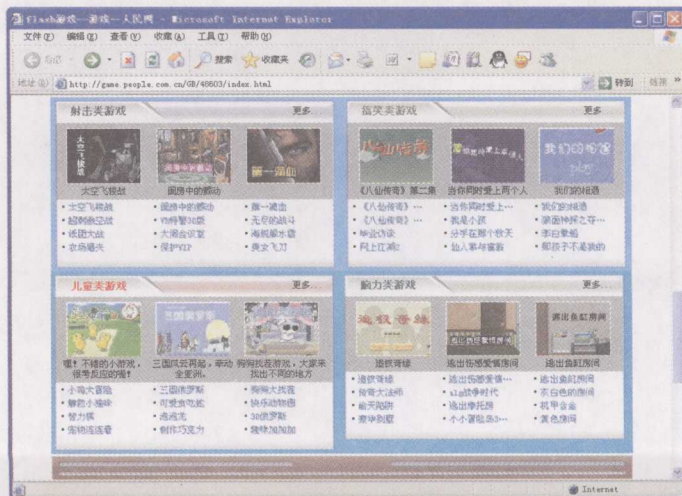


图1-2

2. 商业学习网

连接上网，打开浏览器，在地址栏输入http://www.cartoonsmart.com。这是一个国外的网站，专门以制作Flash动画为主，提供了绘图、动画、网页设计、商标设计、游戏制作等内容，可以参考他们制作的模板，但如果要进一步学习，每一个单独课程都必须付费。

图1-3所示是 CartoonSmart 网站的首页。进入后，可以浏览不同类型的作品，如图1-4所示。

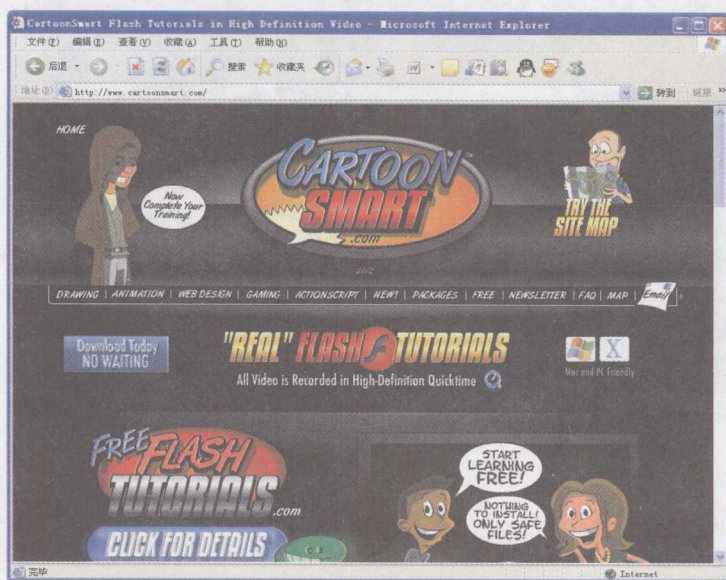


图1-3



图1-4

3. 作品观摩网

连接上网，打开浏览器，在地址栏输入<http://www.verticaldesignevolution.com>。这是由一群年轻人制作的网站，内容包括3D动画、Flash动画、平面设计及网站设计方面的精彩商业作品，如图1-5所示。

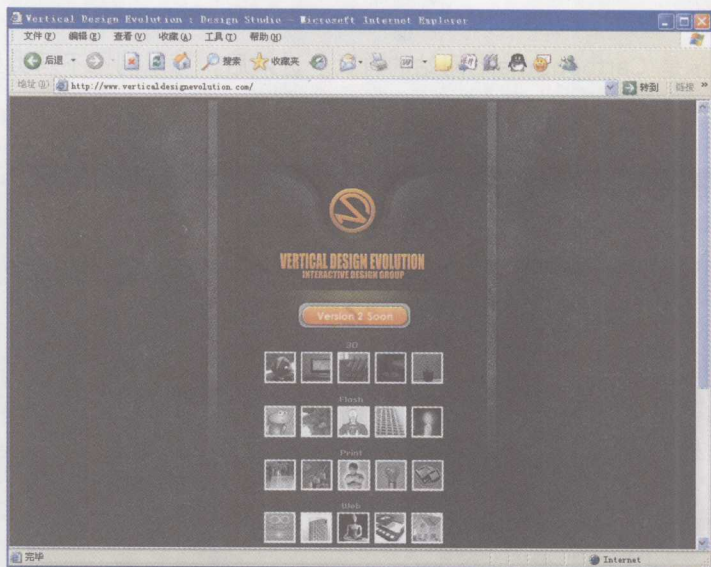


图1-5

4. Macromedia学习网

连接上网，打开浏览器，在地址栏输入<http://www.adobe.com/cn/devnet/flash/>。这样可以直接链接到Flash开发者中心，网站内会有不同的讲师和作者发表他们最新的见解与作品，如图1-6所示。

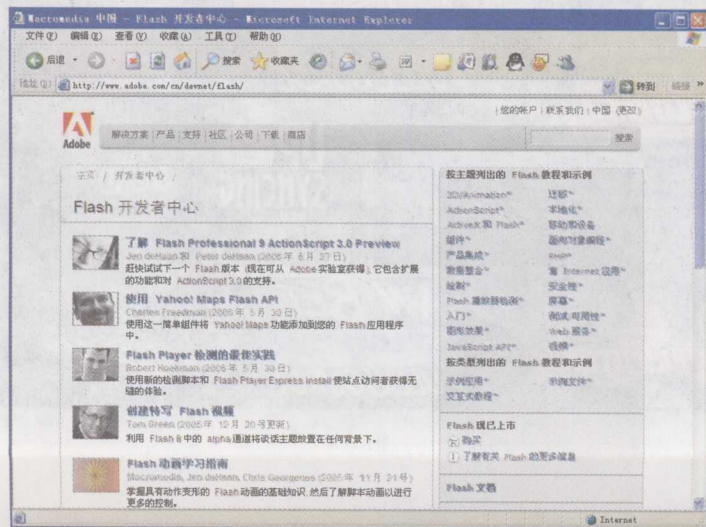


图1-6

也可以直接打开Flash软件窗口,从“帮助”菜单中选择“Flash开发人员中心”直接进入Flash学习网。在网页中选择其中任何一项,都会有最新及详细的解说过程,如图1-7所示。



图1-7

5. 中文讨论网

连接上网,打开浏览器,在地址栏输入http://www.flashempire.com/forum/。如果看英文有点吃力,“闪客帝国交流中心论坛”也是一个不错的选择。在这个网站内可以了解到关于Flash的不同信息,也可以询问并发表看法,如图1-8所示。

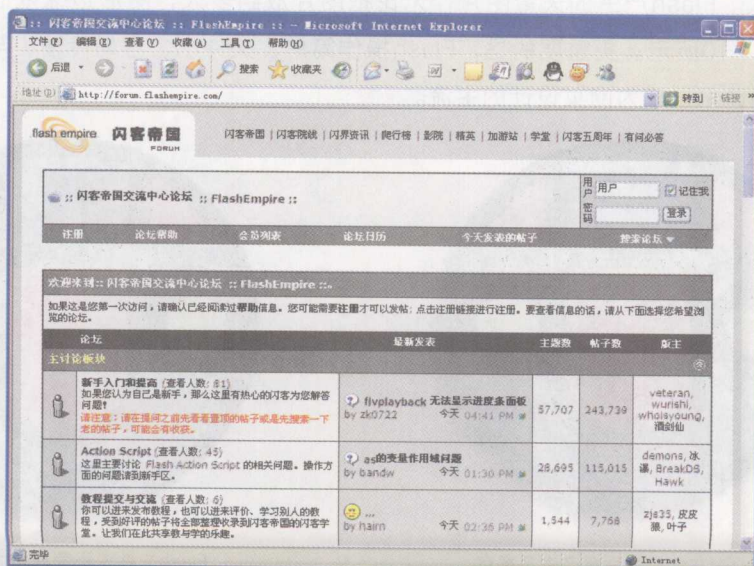


图1-8

浏览过上面的网页内容,相信读者对Flash已经开始产生了兴趣。可是为什么大家对这个“矢量式”的动画软件特别偏爱呢?请读者仔细观察一下,包括电子贺卡、卡通画或是网页上的横幅广告等,都是使用Flash制作的,这一点可以通过在网页的动画图像内单击鼠标右键(后称“右击”),查看动画作品而得知,如图1-9所示。

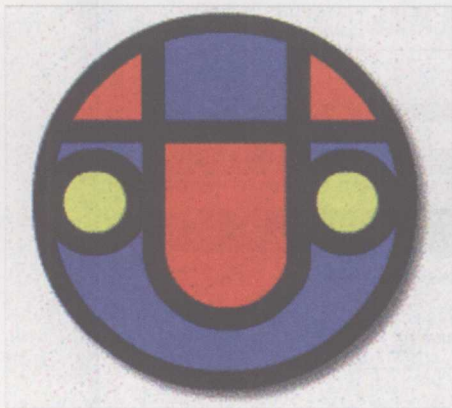


图1-9

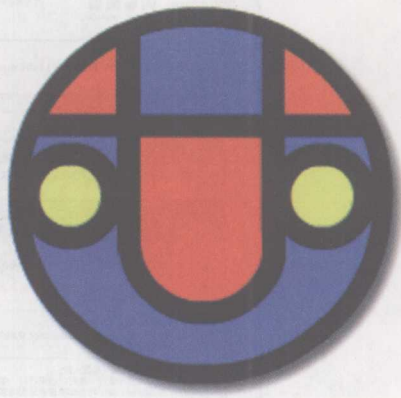
1.1.2 GIF与SWF的差异

Flash使用的SWF文件与专门制作动态图片的GIF文件之间具有明显的差异,其原因如下:① GIF的文件较大。② GIF的图形不适合放大。③ GIF的图像是位图。

“位图”在放大观看时,图形会产生明显的锯齿和点状排列的“马赛克”,因此不适合任意放大。Flash产生的矢量图片,无论把图片放到多大,图形边缘依旧保持清晰与平滑,如图1-10所示。更重要的是,Flash操作简单、文件小、容易传输、与多媒体的兼容性又高,因此早已成为网页设计的主流。



Gif文件放大后会产生马赛克



Flash文件, 不管放多大都很漂亮

图1-10