



大量多媒体视频教学演示
本书实例的素材和范例源文件
电子教案(PPT)

职场利刃

中 文

Flash 8

入门·进阶·提高

丛书编委会 编

- 操作步骤详略得当 讲解透彻 轻松掌握
- “阶梯式”学习模式 由浅入深 循序渐进
- 理论讲解中贯穿技巧分析 拓宽视野 启迪智慧
- 范例带动知识点 避虚就实 直指目标



西北工业大学 音像电子出版社

8

TP391.41

X573.1



一场革命



中文

Flash 8

入门·进阶·提高

丛书编委余 编



西北工业大学音像电子出版社

【内容提要】本书为光盘《中文 Flash 8 入门·进阶·提高》的配套使用说明，主要包括 Flash 8 入门知识，Flash 8 的工作环境，绘制图形，编辑图形对象与导入位图，文本的创建与编辑，时间轴、帧与层，元件、实例和库，创建动画，ActionScript 编程基础，声音与视频以及测试与发布动画。书中配有生动典型的实例，每章后还附有过关练习，使读者在学习和使用 Flash 8 创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各普通高等院校、高职高专院校的教材，也可供社会培训班作为培训教材，同时非常适合电脑爱好者自学参考。

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何手段复制或抄袭

光盘名称：中文 Flash 8 入门·进阶·提高

文本著作：新科教育

出版发行：西北工业大学音像电子出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：(029) 88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：yxb@nwpup.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

光盘生产：四川省釜山数码科技文化发展有限公司

文本印刷：陕西光大印务有限责任公司

版 次：2007 年 11 月第 1 版 2007 年 11 月第 1 次

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版 本 号：ISBN 978-7-900701-41-1

定 价：32.00 元（1CD+手册）

光盘使用说明

TP391.41
X5731

运行光盘

将光盘放入电脑光驱中，稍等片刻，系统将会自动运行光盘（如果自动运行失败，可以在“我的电脑”中找到西北工业大学音像电子出版社标, 单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，打开光盘文件夹，并双击图标运行应用程序，即可播放光盘），片头过后自动进入光盘主界面，如图1所示。



图1 主界面

功能键介绍

主界面中的每个按钮代表一个内容模块，单击任意一个内容模块按钮，可进入相应内容界面。其中，“实例欣赏”部分以全语音视频形式演示书中所有实例的制作过程，进入该内容界面后即可自动打开第一个实例的视频演示，如图2所示。要观看其他实例的视频，只须单击相应的实例名称即可打开并进行观看。“精彩展示”部分展示了书中所有实例的效果图，如图3所示。“源文件及素材”提供了书中所有实例的源文件及所要用到的素材。“电子教案”提供了PPT格式的电子教案，以便读者学习使用。

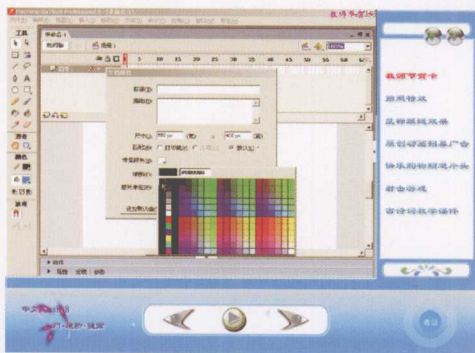


图2 实例演示界面

各功能键的作用

-  播放：用于播放演示。
-  暂停：用于在播放过程中暂时停止。
-  后退：用于视频播放的后退。
-  快进：用于视频播放的快进。
-  返回：返回到主界面。



图3 精彩展示界面

职场利金



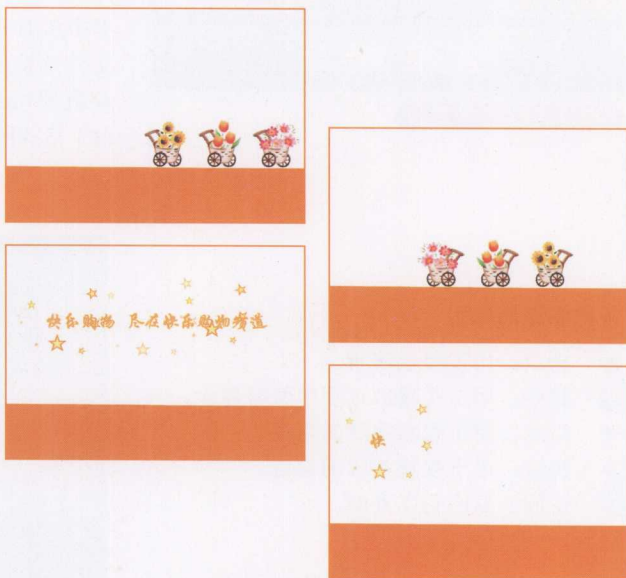
Flash 8 入门·进阶·提高



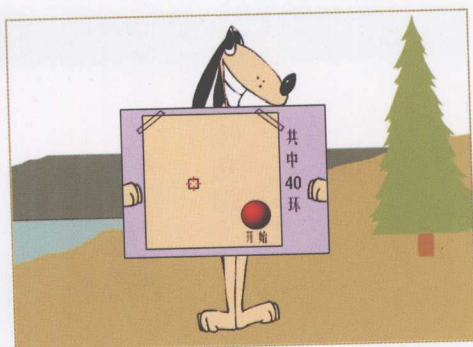
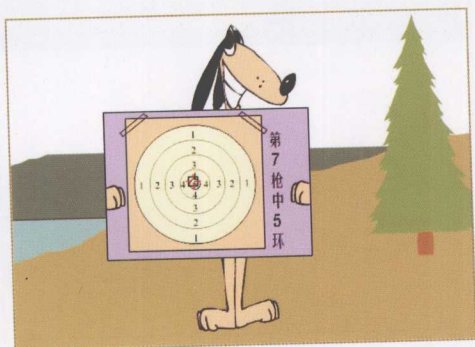
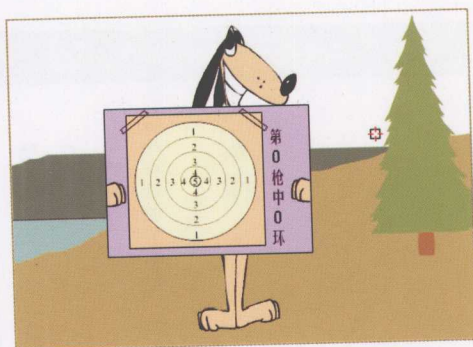
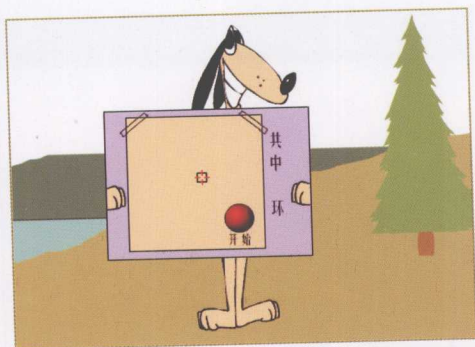
原创动画招募广告

为了帮助用户更好地了解产品的外观、性能和使用方法等，开发商可以使用Flash 等软件制作广告，并将其嵌入到公司的宣传品中，以促进产品的推广和销售。在该实例的制作过程中，首先制作旋转的背景和文本的缩放效果，然后出现广告主题以及联系方式，最后将文本与图片组合在一起组成一个绚丽的动画招募广告。

片头是一段图、文、声融合在一起的动态视频，随着信息产业的高速发展，片头已成为影视作品的重要组成部分，它在十几秒甚至更短的时间里浓缩了作品的定位和内容。该实例是以背景的制作、文本的制作、线条的绘制、声音的添加、各元件的调用以及整合来让用户了解 Flash 在片头方面的应用，并熟练掌握片头的制作方法和技巧。



快乐购物频道片头



射击游戏

使用 Flash 开发的游戏，与其他各类游戏相比，具有体积小、灵活方便、互动性强等特点，因此 Flash 被广泛应用于各种类型的游戏开发中。这个游戏的制作是以背景的制作、文本的添加、按钮的添加以及动作代码的添加来让用户掌握 Flash 游戏的制作以及动作代码的添加和使用。



中文

Flash 8 入门·进阶·提高

古诗词教学课件



古诗词教学课件



春词

刘禹锡

蜻蜒飞上玉搔头
行到中庭数花朵
深锁春光一院愁
新妆宜面下朱楼

古诗词教学课件



古诗词教学课件

春风不度玉门关。
羌笛何须怨杨柳。
一片孤城万仞山。
黄河远上白云间。

凉州词

王之涣



古诗词教学课件

使用 Flash 制作的教学课件，具有缩放自如、小巧灵活、兼容性好、交互性强等特点，因此 Flash 被广泛应用于现代化教学中，以使教学内容更加直观，更加容易被学生掌握。这两个课件的制作是以背景的制作、文本的添加、按钮的制作、音乐的添加以及各元件的调用及整合来让用户掌握课件的制作方法和技巧。

致读者

随着科学技术的快速发展,计算机的应用越来越广泛,各行各业需要大量熟练掌握计算机知识的人才,而且随着计算机技术的日新月异,IT 从业人士也必须一刻不停地学习和提高。

当前的出版物市场各类计算机图书层出不穷,如何才能帮助读者快速入门,快速提高并成为行家里手,从茫茫人海中脱颖而出,这是我们不断追求的目标。为了真正满足广大读者的需求,我们在广泛调研和周密论证的基础上,组织策划并适时地推出了本套“职场利剑”系列丛书,希望能充分满足各类读者求职和“充电”的需要。

本系列丛书以解决读者工作和生活中遇到的实际问题作为出发点,采用“入门—进阶—提高”层层深入的讲解模式,内容安排系统、全面,结构布局合理、紧凑,真正做到难易结合,循序渐进,以便于读者理解和掌握。在图书的编排上以基础理论为指导,以实际案例为依托,以行业应用为目标,将知识点融入到每个实例中,力争使读者用最短的时间和最少的花费学到最多的知识。同时通过对具体行业实例的剖析,使读者了解实例的开发背景、创作方法、制作步骤以及注意事项,希望读者在学习的过程中多动脑、勤练习,最终达到融会贯通、事半功倍的效果。



丛书主要内容

本系列丛书是基于目前人们在求职过程中对计算机知识的学习要求及在工作中的实际需要而精心策划的。丛书各册涵盖了当前计算机领域的相关知识,讲解了市场上最新、最广泛、最常用的计算机基础知识及应用软件的操作技巧,从文字处理到整套办公软件的使用,从静态平面图形处理到精美的动画制作,从简单的硬件认识到整机安装调试,内容全面实用,知识覆盖面广。本系列丛书首批计划推出 12 个分册:

- ★ 《中文 Flash 8 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 AutoCAD 2008 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 Photoshop CS3 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 CorelDRAW X3 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 Office 2007 入门·进阶·提高》



- ★ 《中文 Word 2007 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 Excel 2007 入门·进阶·提高》
- ★ 《中文 PowerPoint 2007 入门·进阶·提高》
- ★ 《五笔字型入门·进阶·提高》
- ★ 《电脑组装与维护入门·进阶·提高》
- ★ 《电脑办公应用入门·进阶·提高》
- ★ 《电脑综合应用入门·进阶·提高》



丛书主要特色

★ 精选常用软件，重在易教易学

丛书选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、上手快”的特点，结构合理，内容丰富，讲解清晰。

★ 突出职业应用，快速培养人才

丛书以培养计算机技能型人才为出发点，采用“基础知识+基础实例+行业实例”的编写模式，内容系统、全面，由浅入深，循序渐进，将知识点与实例紧密结合，便于读者学习掌握。

★ 精锐技巧点拨，犹如利剑在手

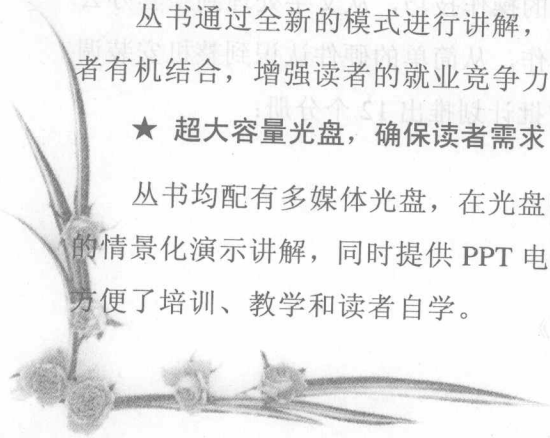
丛书从教学与自学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，涵盖大量操作技巧，使读者在掌握理论知识的同时具备行业技术应用能力，在职场上做到应对自如，游刃有余。

★ 全新编写模式，以利教学培训

丛书通过全新的模式进行讲解，注重实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，增强读者的就业竞争力。

★ 超大容量光盘，确保读者需求

丛书均配有多媒体光盘，在光盘中采用全程标准语音互动教学模式，配以超大容量的情景化演示讲解，同时提供 PPT 电子教案、实例素材以及扩展实例素材文件，极大地方便了培训、教学和读者自学。





丛书读者对象

本系列丛书在策划初期就确定了读者对象为各大中专院校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士, 以及已经具备计算机基础知识但仍要继续提高的各行业任职人员, 同时也可供社会上从事其他行业的计算机爱好者自学参考。针对明确的读者定位, 丛书涵盖了计算机基础知识及目前最常用的软件操作技巧, 使读者在学习后能够切实掌握实用、常用的技能, 放下书本就能上岗, 真正具备就业本领。

工欲善其事, 必先利其器。或许您是刚走出校门的毕业生正在为找工作而备感困惑, 或许您是“久经职场”的工作人员正在为提高工作技能而感到力不从心, 或许您希望通过熟练使用计算机丰富自己的业余生活, 那么, “职场利剑”将助您一臂之力!

内容特点

本书共分13章, 其中第1章~第4章为计算机基础知识, 第5章~第13章为Windows 98操作系统的操作。本书编委会
用通俗易懂的语言, 图文并茂, 力求做到深入浅出, 使读者在轻松愉快的氛围中掌握计算机知识。

本书特色

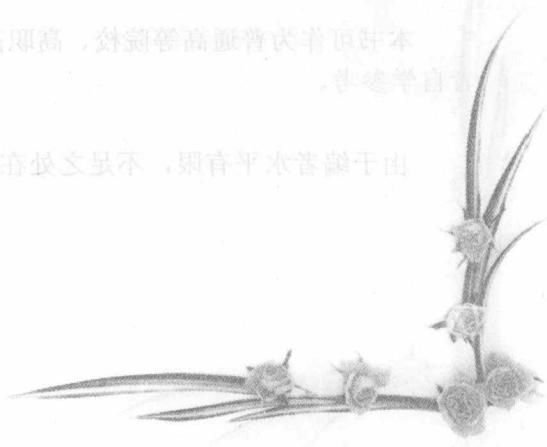
- ★ 图文并茂, 本册文中
- ★ 图文并茂, 深入浅出
- ★ 合群易懂, 实用性强
- ★ 图文并茂, 光盘资源

本书资源

本书配有光盘, 光盘内容为本书的配套资源, 包括本书的源代码、习题答案、操作技巧等。本书资源
本书资源

本书资源

本书资源



前言

Flash 8 是 Macromedia 公司出品的交互式动画制作软件，利用它制作的矢量动画，文件数据量非常小，可以任意缩放，并可以以“流”的形式在网上传输，这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的。但是，Flash 的应用并不仅仅局限于网络领域，由于其能够制作出高质量的矢量动画，因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

本书以“入门——进阶——提高”为主线，层层深入地讲解了 Flash 8 的基础知识和操作方法，使读者在认真学习后，能够熟练地使用该软件进行网页、教学课件、音乐 MTV、动漫和游戏等的制作，为步入职业生涯打下良好的基础。

本书内容

全书共分 13 章。其中前 11 章主要介绍 Flash 8 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握动画及网页制作的相关知识。第 12 章及第 13 章列举了几个有代表性的实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。

本书特色

- ★ 中文版本，易教易学
- ★ 由浅入深，循序渐进
- ★ 理论与实践相结合
- ★ 配套光盘精美实用

读者对象

本书可作为普通高等院校、高职高专及各类电脑培训班的教材，同时可供电脑爱好者自学参考。

由于编者水平有限，不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 Flash 8 入门知识

入门——基础知识

1.1 Flash 简介.....	2
1.1.1 Flash 8 的特点.....	2
1.1.2 Flash 的应用.....	3
1.2 Flash 8 的新增功能.....	5
1.3 Flash 8 的文件操作.....	8
1.3.1 新建文件.....	8
1.3.2 打开文件.....	9
1.3.3 保存文件.....	9
1.3.4 关闭文件.....	10

1.4 关于 Flash Player.....	10
--------------------------	----

进阶——基础实例

1.5 文件的打开和保存.....	11
-------------------	----

提高——应用实例

1.6 打开并修改文件.....	12
------------------	----

过关练习

填空题.....	14
选择题.....	14
简答题.....	14
上机操作题.....	14

第 2 章 Flash 8 的工作环境

入门——基础知识

2.1 使用开始页面.....	16
2.2 工作界面简介.....	17
2.2.1 标题栏.....	18
2.2.2 菜单栏.....	18
2.2.3 工具栏.....	19
2.2.4 工具箱.....	21
2.2.5 时间轴面板.....	22
2.2.6 舞台和工作区.....	23
2.2.7 控制面板.....	23

2.3 Flash 8 工作环境设置.....	28
-------------------------	----

2.3.1 工作界面设置.....	28
-------------------	----

2.3.2 系统参数设置.....	29
-------------------	----

2.3.3 辅助功能设置.....	30
-------------------	----

进阶——基础实例

2.4 更改文件的属性.....	32
------------------	----

2.5 设置绘图参数.....	34
-----------------	----

提高——应用实例

2.6 旋转图像.....	35
---------------	----



过关练习

填空题	36
选择题	37

简答题	37
上机操作题	37

第 3 章 绘制图形

入门——基础知识

3.1 位图和矢量图	40
3.1.1 位图	40
3.1.2 矢量图	40
3.2 绘图工具	41
3.2.1 线条工具	41
3.2.2 铅笔工具	42
3.2.3 钢笔工具	43
3.2.4 椭圆工具	45
3.2.5 矩形工具	46
3.2.6 多角星形工具	47
3.2.7 刷子工具	49
3.3 填充色彩	51
3.3.1 墨水瓶工具	52

3.3.2 颜料桶工具	52
3.3.3 滴管工具	54
3.3.4 填充变形工具	55

进阶——基础实例

3.4 绘制篮球	57
3.5 绘制蜻蜓	59

提高——应用实例

3.6 绘制卡通人物	61
------------------	----

过关练习

填空题	65
选择题	65
简答题	66
上机操作题	66

第 4 章 编辑图形对象与导入位图

入门——基础知识

4.1 选取图形	68
4.1.1 选择工具	68
4.1.2 部分选择工具	72
4.1.3 套索工具	72
4.2 变形图形	74
4.2.1 任意变形工具	74
4.2.2 变形面板	76

4.3 镜像对象	78
4.4 移动、复制、粘贴和删除对象	79
4.4.1 移动对象	79
4.4.2 复制和粘贴对象	80
4.4.3 删除对象	80
4.5 对齐和排列对象	82
4.5.1 对齐对象	82
4.5.2 排列对象	84





4.6 组合和分离对象	85	4.8.4 设置位图属性	92
4.6.1 组合对象	85	进阶——基础实例	
4.6.2 编辑组或组中的对象	85	4.9 制作卡片	93
4.6.3 分离对象	86	4.10 制作相框	95
4.7 导入图形图像	86	提高——应用实例	
4.7.1 导入到舞台	87	4.11 制作生日贺卡	98
4.7.2 导入到库	88	过关练习	
4.7.3 从外部库中导入	88	填空题	101
4.8 编辑位图	89	选择题	101
4.8.1 将位图转换为矢量图	89	简答题	102
4.8.2 打散位图	91	上机操作题	102
4.8.3 交换位图	91		

第5章 文本的创建与编辑

入门——基础知识

5.1 文本的输入状态	104
5.2 创建文本	105
5.2.1 创建静态文本	105
5.2.2 创建动态文本	107
5.2.3 创建输入文本	108
5.2.4 转换文本的类型	109
5.3 设置文本的属性	109
5.3.1 设置文本的基本属性	109
5.3.2 设置文本的段落属性	111
5.3.3 设置文本的其他属性	113
5.4 编辑文本	115
5.4.1 选取文本	115
5.4.2 分离文本	117
5.4.3 变形文本	117
5.4.4 将文本分散到图层	117
5.5 将时间轴特效应用于文本	118
5.5.1 应用变形特效	119

5.5.2 应用转换特效	119
5.5.3 应用分散式直接复制特效	120
5.5.4 应用复制到网格特效	121
5.5.5 应用分离特效	122
5.5.6 应用展开特效	122
5.5.7 应用投影特效	123
5.5.8 应用模糊特效	124

进阶——基础实例

5.6 制作卡片	124
5.7 制作刺猬文本	126

提高——应用实例

5.8 制作立体字	127
-----------------	-----

过关练习

填空题	130
选择题	130
简答题	131
上机操作题	131



第6章 时间轴、帧与层

入门——基础知识

6.1 时间轴	134
6.1.1 时间轴的组成	134
6.1.2 播放头	135
6.1.3 洋葱皮工具	135
6.1.4 帧频	136
6.1.5 “帧浏览选项”按钮	136
6.1.6 时间轴的操作	137
6.2 帧	139
6.2.1 帧的分类	139
6.2.2 不同类型帧的创建	139
6.2.3 选择帧	139
6.2.4 移动帧	140
6.2.5 复制和粘贴帧	140
6.2.6 删除帧	141
6.2.7 清除帧	141

6.3 层	142
6.3.1 图层的类型	142
6.3.2 创建层	142
6.3.3 选取图层	143
6.3.4 编辑层	144

进阶——基础实例

6.4 切换背景图片	147
6.5 遮罩文本	149

提高——应用实例

6.6 遮罩效果	150
----------------	-----

过关练习

填空题	153
选择题	153
简答题	154
上机操作题	154

第7章 元件、实例和库

入门——基础知识

7.1 创建元件	156
7.1.1 元件的类型	156
7.1.2 创建图形元件	156
7.1.3 创建按钮元件	158
7.1.4 创建影片剪辑元件	160
7.2 编辑元件	162
7.2.1 使用“编辑”命令编辑元件	162
7.2.2 使用“在当前位置编辑”命令 编辑元件	163
7.2.3 使用“在新窗口中编辑”命令 编辑元件	164

7.2.4 使用外部编辑器编辑元件	164
7.3 创建和编辑实例	165
7.3.1 创建实例	165
7.3.2 设置实例属性	165
7.3.3 更改实例类型	168
7.3.4 替换实例	169
7.3.5 更改图形实例和按钮实例的 播放特性	170
7.4 库	170
7.4.1 库面板	170
7.4.2 编辑库对象	171
7.4.3 公用库	173



进阶——基础实例

7.5 制作雨伞	174
7.6 制作五彩气球	175

提高——应用实例

7.7 制作星光效果	177
------------------	-----

过关练习

填空题	181
选择题	181
简答题	182
上机操作题	182

第 8 章 创建动画

入门——基础知识

8.1 动画的相关知识	184
8.1.1 动画的实现原理	184
8.1.2 制作动画的一般流程	184
8.1.3 动画的类型	185
8.1.4 FLA 文件、SWF 文件和 EXE 文件 的关系	185
8.2 逐帧动画	186
8.2.1 逐帧动画的工作原理	187
8.2.2 制作逐帧动画	187
8.3 形状补间动画	189
8.3.1 制作形状补间动画	190
8.3.2 使用变形参考点	191
8.4 运动补间动画	192
8.4.1 运动补间动画的工作原理	192
8.4.2 制作运动补间动画	193
8.5 遮罩动画	194
8.5.1 遮罩层的使用	195
8.5.2 制作遮罩动画	195

8.6 运动引导层动画	197
8.6.1 创建运动引导层	197
8.6.2 制作运动引导层动画	198
8.7 场景的管理	200
8.7.1 添加场景	200
8.7.2 切换场景	201
8.7.3 重命名场景	201
8.7.4 复制场景	202
8.7.5 删除场景	202

进阶——基础实例

8.8 制作跑步的小人	202
8.9 逐帧动画	203

提高——应用实例

8.10 制作夏天的海滩	205
--------------------	-----

过关练习

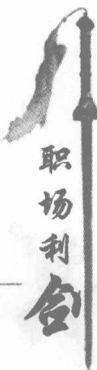
填空题	209
选择题	209
简答题	210
上机操作题	210

第 9 章 ActionScript 编程基础

入门——基础知识

9.1 ActionScript 简介	212
9.1.1 ActionScript 的常用术语	212
9.1.2 ActionScript 的基本语法规则	213

9.2 数据	214
9.2.1 常量	214
9.2.2 变量	214
9.2.3 数据类型	214





9.3 运算符、表达式和函数	215
9.3.1 运算符	215
9.3.2 表达式	217
9.3.3 函数	218
9.4 常见动作语句	219
9.4.1 play 和 stop 语句	219
9.4.2 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 语句	220
9.4.3 stopAllSounds 语句	220
9.4.4 gotoURL 语句	221
9.4.5 loadMovie 和 unloadMovie 语句	221

9.4.6 setProperty 语句	222
----------------------------	-----

进阶——基础实例

9.5 制作雪花	222
9.6 播放控制	225

提高——应用实例

9.7 浏览图片	226
----------------	-----

过关练习

填空题	228
选择题	229
简答题	230
上机操作题	230

第 10 章 声音与视频

入门——基础知识

10.1 导入声音	232
10.2 添加声音到 Flash 文件中	233
10.3 编辑声音	233
10.3.1 更改声音的长度	233
10.3.2 更改声音的音量	234
10.3.3 更改声音的效果	235
10.3.4 更改声音的同步方式	236
10.4 视频	236
10.4.1 导入视频	236

10.4.2 设置视频	238
-------------------	-----

进阶——基础实例

10.5 制作声音按钮	239
-------------------	-----

提高——应用实例

10.6 导入视频	240
-----------------	-----

过关练习

填空题	241
选择题	241
简答题	242
上机操作题	242

第 11 章 测试与发布动画

入门——基础知识

11.1 测试动画	244
11.1.1 在编辑环境中进行测试	244
11.1.2 在编辑环境外进行测试	245
11.2 发布动画	246

11.2.1 动画的发布设置选项	246
------------------------	-----

11.2.2 发布预览	251
-------------------	-----

11.2.3 发布	251
-----------------	-----

11.3 导出动画	252
-----------------	-----

