

中韩两国动画专家的经典著作，集**艺术、技术和智慧**于一体

从入门
到精通系列
第**36本**图书
总销量突破
100万
中国计算机图书最畅销品牌

CAN DO! Learn Flash 8 the right way

Flash 8

从入门到精通

金明花(韩) 李冉 邹婷/编著

- 本书由韩国资深闪客联手中国Flash软件培训专家，精心策划，共同编著而成
- 既有韩国Flash动画的优秀设计思想，也融入了国内动画专家的丰富教学经验
- 150余个精心设计的动画实例，涵盖Flash的所有常用功能以及重点技术内容
- 结构周密、范例经典、内容丰富，即使是初学者也能轻松遨游Flash的神奇世界
- 适合Flash 8的初、中级用户和有志于从事网络动画设计工作的读者朋友



随书赠送光盘

光盘中包含书中所举范例的源文件和最终效果，以及操作和练习时使用的图片、声音等素材

书后附赠《Flash ActionScript 2.0 语法参考手册》以及《Flash Lite 1.x ActionScript 语法参考手册》



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

TP391.41
873D

CAN DO! Learn Flash 8 the right way

Flash 8

从入门到精通

金明花(韩) 李冉 邹婷/编著



中国青年出版社
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 从入门到精通/金明花, 李冉, 邹婷编著. —北京: 中国青年出版社, 2006

ISBN 7-5006-6970-4

I.F... II.①金... ②李... ③邹... III.动画-设计-图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 033078 号

书 名: Flash 8 从入门到精通

编 著: 金明花(韩) 李冉 邹婷

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 42.25

版 次: 2006 年 6 月北京第 1 版

印 次: 2006 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-6970-4/TP · 555

定 价: 59.00 元 (附赠 1CD)



前言

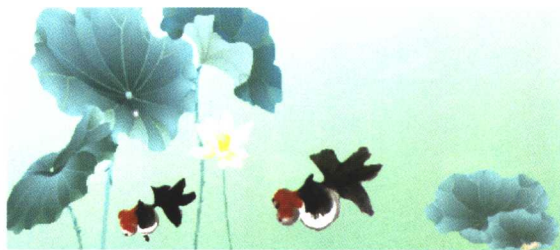
2005 年的 8 月 Macromedia 公司发布了最新的 Studio 8 系列套装。Studio 8 中包括 Dreamweaver 8, Flash 8, Fireworks 8, Flash Paper 2 和 Contribute 3。其中, Flash 作为目前互联网上最为风行的一种时尚动画制作软件, 8.0 产品的推出使众多 Flash 的爱好者、追随者、制作者、痴迷者有理由对最新的网络动画技术给予更多的关注。作为上一版《Flash MX 2004 从入门到精通》一书的编者之一, 从笔者拿到 Flash 8 产品的当天, 就开始了对这一本《Flash 8 从入门到精通》的筹划准备过程。从 2005 年的 8 月到 2006 年 2 月, 整整 6 个月的时间, 从研发新功能、准备案例、开始写作直到这本全新的 600 多页的图书终于得以完稿, 笔者的兴奋之情是溢于言表的。

本书思路与写作特点

Flash 的流行, 吸引了众多爱好者学习软件的使用和动画的制作。但是很多初学者在初次操作时都会觉得无从下手, 需要一本从最基础到高级的教程。目前很多教程都无法将 Flash 的概念讲得通俗易懂。有些书可以让读者跟着操作步骤制作出动画, 但是读者放下书之后, 就不知该怎样继续下去。

于是, 笔者在编写本书之前, 就一直在考虑怎样将枯燥的概念讲得更加精彩。如果通过一些小范例来诠释理论部分, 便能够提高读者的兴趣。每一章的动画都从最简单的内容入手, 慢慢深入, 直到制作出高级的动画。这样, 在动画的渐进制作过程中, 读者也就理解了概念与理论, 可以避免只讲定义的乏味与枯燥。

众所周知, 韩国在 Flash 动画设计、制作, 乃至 Flash 游戏开发方面都有着许多优点和值得我们借鉴的地方, 所以本书特邀韩国资深闪客与中国 Macromedia 软件培训专家联手策划, 共同编著而成。书中既融入了韩国资深 Flash 设计师的先进设计思想和制作经验, 同时也参考了国内 Flash 软件培训专家多年的软件教学和教材编写经验。充分考虑初学者在学习过程中可能遇到的问题, 尽可能满足读者的需求, 同时力求做到将韩国 Flash 动画的优秀设计思想和经验尽可能本土化, 符合国内读者的学习习惯。



本书内容及章节安排

本书弥补了以往 Flash 图书的不足, 将韩国资深闪客的作品融入到培训专家的讲义中, 铸造了一本真正意义上的从入门到精通的专家级的 Flash 参考书。

全书共分为 5 大部分 21 个章节以及附录。

第 1~5 章首先介绍 Flash 的应用领域、特点、基本术语, 以及 Flash 8 的最新功能和安装卸载操作, 让读者熟悉 Flash 8 的操作界面和各种动画文件类型, 然后详细介绍利用绘图工具、文本工具、滤镜等 Flash 中各种基本工具创建对象的方法, 最后介绍 Flash 动画制作部分的基本概

念，以便为学习后面的内容打下坚实的基础。

第6~11章重点剖析了动画基本元素元件的创建、外部文件的导入、声音的使用，以及影片的测试、优化与发布。其中专门用两章的内容分别介绍了基础动画和高级动画的制作方法和流程。

第12~19章为ActionScript脚本语言部分，从ActionScript的基本原理、语法开始，到ActionScript的内置语句应用、动态和输入文本框的使用，再到ActionScript 2.0的类应用、ActionScript的高级函数应用，组件的使用方法，最后介绍了ActionScript和多媒体的结合、和网络的结合。整个内容按照由浅入深、循序渐进的原则，运用大量典型实例讲解晦涩难懂的语言知识，相信即使没有编程基础的读者通过这部分的学习，也能快速、灵活地掌握ActionScript。

第20章介绍了ActionScript和手机媒体的结合，介绍了Flash Lite手机动画的制作流程和方法，使读者了解最前沿的手机Flash技术。

第21章则综合前面20个章节的知识内容，从不同应用方向和技术角度，融合作者多年的实战经验，使用11个完整的实例向读者一步一步详细讲述动画制作的全过程。在巩固前面知识的同时，使读者能够真正做到融会贯通、举一反三。

此外，在本书的最后还专门提供了方便读者查阅的ActionScript 2.0语法参考手册和Flash Lite 1.x ActionScript语法参考手册，进一步提高本书的学习参考价值。

本书随书附赠光盘

本书的附赠光盘中提供了书中涉及的所有实例的素材文件、原始文件以及最终的源文件，分别放置在相应的文件夹（Chapter xx）中。

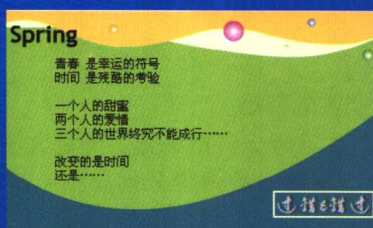
写作本身就是一件非常艰苦的事情，为了出版一本高质量的Flash图书，几位作者在长达半年的时间里，一直坚持不懈地投入很多精力，可以看到本书在内容的原创性、体例的特殊性和版式的创新性上下了很大的功夫，目的是为希望学习动画设计制作的读者提供一本讲述Flash 8软件的经典图书。

随着版本的升级，Flash软件的功能越来越强大，软件的操作也越来越复杂，加之时间、精力、能力有限等客观因素，书中的疏漏在所难免，希望读者朋友给予批评指正。

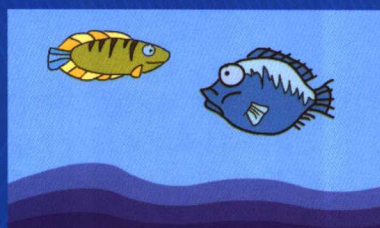
作者
2006年3月



Sample\Chapter02\01.swf
制作逐帧动画



Sample\Chapter03\02.swf
铅笔工具的伸直选项



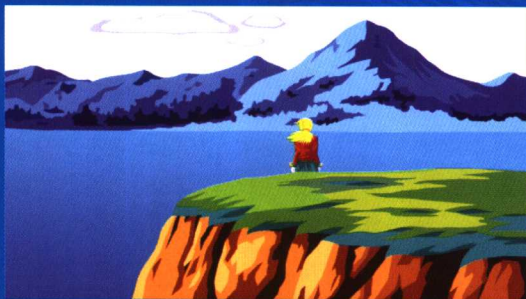
Sample\Chapter03\24-end.swf
任意变形工具的封套效果



Sample\Chapter04\01-end.swf
使用文字工具设置文字属性



Sample\Chapter04\04-end.swf
使用文字工具创建阴影文字



Sample\Chapter05\03-end.swf
利用帧动作创建动画



Sample\Chapter05\05.swf
使用洋葱皮工具创建动画



Sample\Chapter05\08.swf
使用图层文件夹创建动画



Sample\Chapter05\09.swf
普通引导层的使用



Sample\Chapter05\12-end.swf
对文字进行图层分配



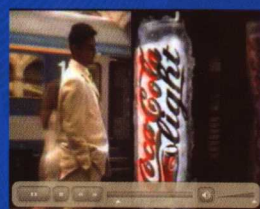
Sample\Chapter07\01.swf
导入位图



Sample\Chapter05\10-end.swf
运动引导层的使用



Sample\Chapter06\03-end.swf
将对象转换为元件



Sample\Chapter07\03.swf
导入视频



Sample\Chapter07\1-01.swf
读取 SWF 文件



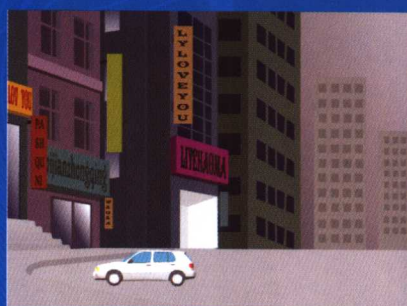
Sample\Chapter08\02-end.swf
创建逐帧动画



Sample\Chapter08\03-end.swf
改变对象的位置和大小，实现镜头推进效果



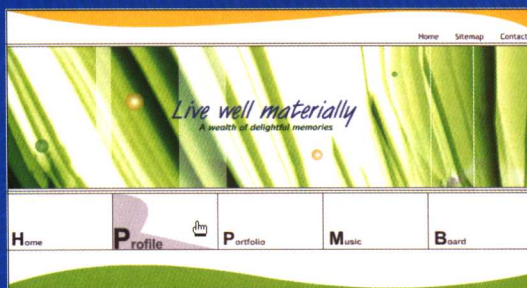
Sample\Chapter08\09-end.swf
添加形状提示制作动画



Sample\Chapter08\04-end.swf
改变对象的运动速度



Sample\Chapter08\05-end.swf
在图形元件上应用特效制作色彩渐变动画



Sample\Chapter09\04-ex.swf
制作按钮动画



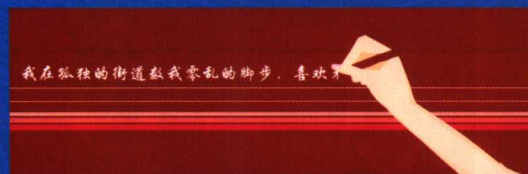
Sample\Chapter09\06-end.swf
制作片头动画



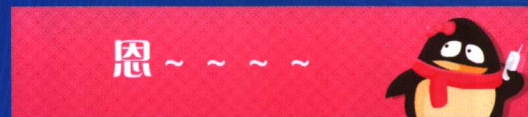
Sample\Chapter10\01-end.swf
为按钮添加声音



Sample\Chapter09\05-end.swf
利用影片剪辑制作网站片头动画



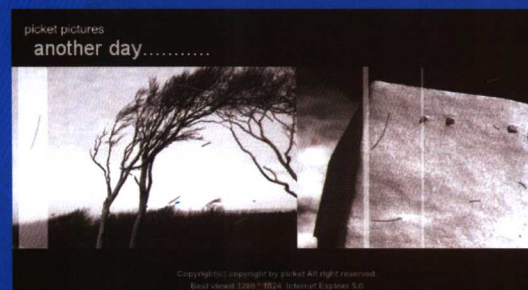
Sample\Chapter08\10-end.swf
利用引导层制作手写文字动画



Sample\Chapter09\01.swf
综合使用图形元件制作广告 Banner 动画



Sample\Chapter10\02-end.swf
为影片添加 MP3 声音



Sample\Chapter12\01-end.swf
利用 ActionScript 制作动画



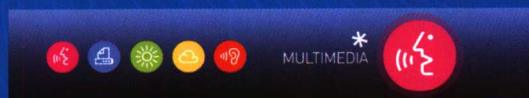
Sample\Chapter13\01-end.swf
添加动作制作动画控制界面



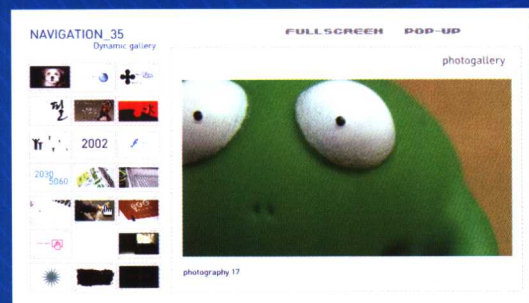
Sample\Chapter13\02-end.swf
使用 goto 语句配合帧标签完成动画控制



Sample\Chapter13\02-2-end.swf
使用 goto 语句配合帧标签制作下拉菜单



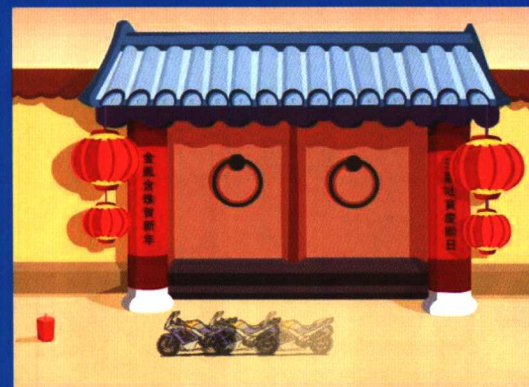
Sample\Chapter13\04-end.swf
使用 getURL 语句制作动画跳转



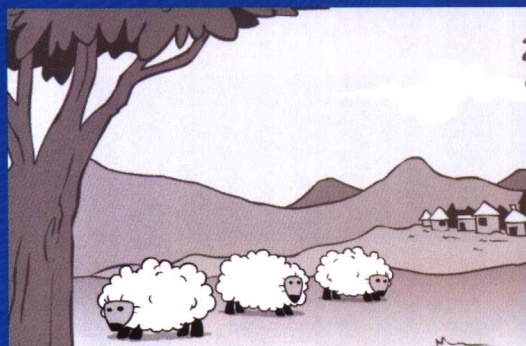
Sample\Chapter13\05-end.swf
调用 JavaScript 实现全屏网页及弹出窗口



Sample\Chapter13\11-end.swf
使用 startDrag 语句制作个性化鼠标



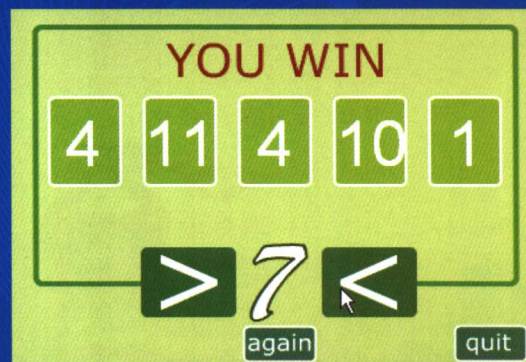
Sample\Chapter13\14-end.swf
使用 ActionScript 制作残影动画



Sample\Chapter13\06-end.swf
使用 fscommand 语句制作全屏动画

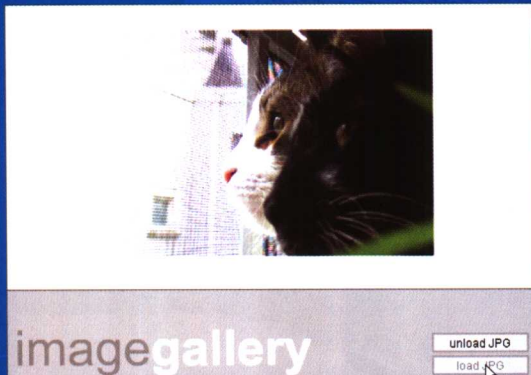


Sample\Chapter13\13-end.swf
使用 startDrag 语句制作鼠标跟随效果



Sample\Chapter14\05-end.swf
使用 if 语句制作翻牌游戏





Sample\Chapter15\05-end.swf
通过 loadMovie 载入影片



Sample\Chapter15\03-end.swf
使用键盘对象制作目标的移动



Sample\Chapter15\04-end.swf
使用影片剪辑属性控制影片剪辑



Sample\Chapter15\06-end.swf
利用层级结构制作动画



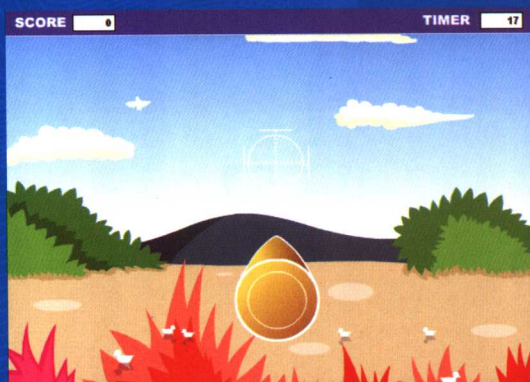
Sample\Chapter16\01-end.swf
使用按钮事件制作动画



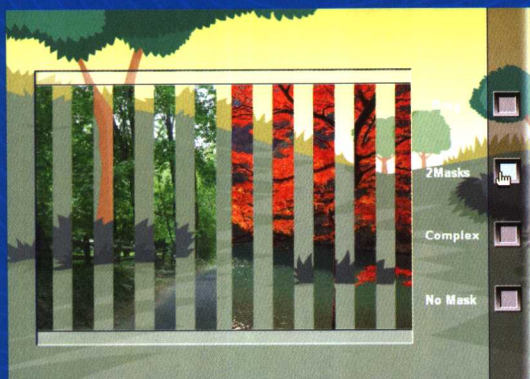
Sample\Chapter16\02-end.swf
使用影片剪辑事件制作动画



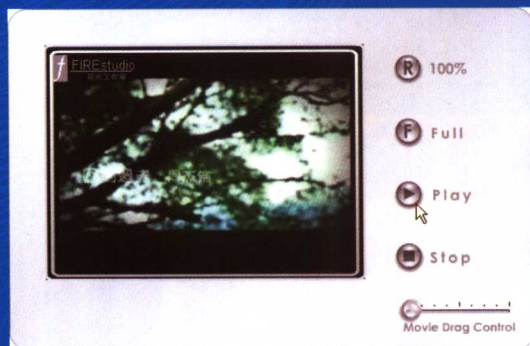
Sample\Chapter16\03-end.swf
使用按钮事件和影片剪辑事件制作动画



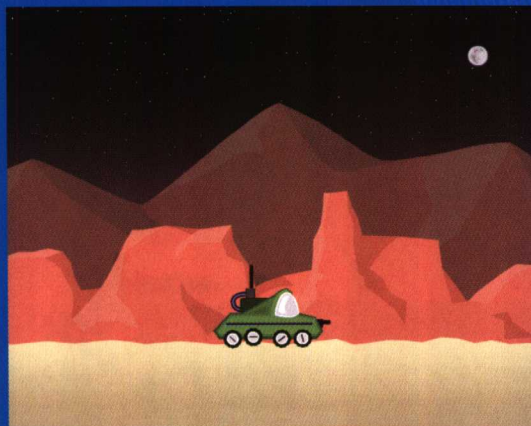
Sample\Chapter16\05-end.swf
使用 hitTest 函数制作射击游戏



Sample\Chapter16\07-end.swf
使用 ActionScript 制作可控的遮罩动画



Sample\Chapter17\03-end.swf
制作高级视频播放器



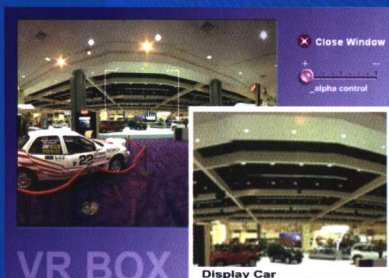
Sample\Chapter17\04-end.swf
使用 loadSound 语句载入声音文件



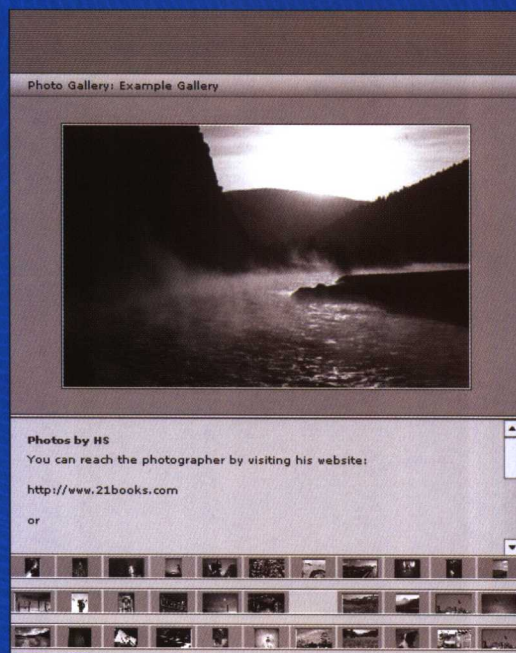
Sample\Chapter17\06-end.swf
利用影像文件制作游戏



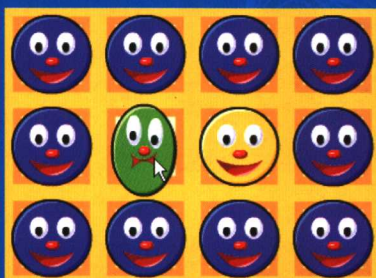
Sample\Chapter21\05-end.swf
制作 Flash 魔方



Sample\Chapter21\06-end.swf
制作全景动画



Sample\Chapter21\07\THE_MEAT\07-end.swf
制作照片画廊



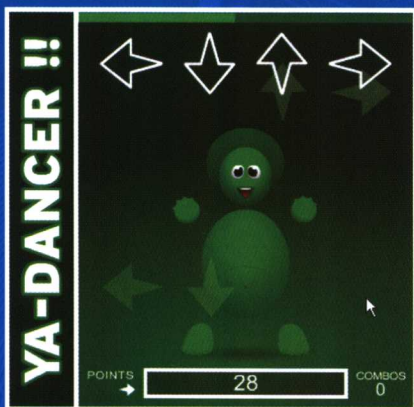
Sample\Chapter21\09-end.swf
制作 Flash 记忆匹配游戏



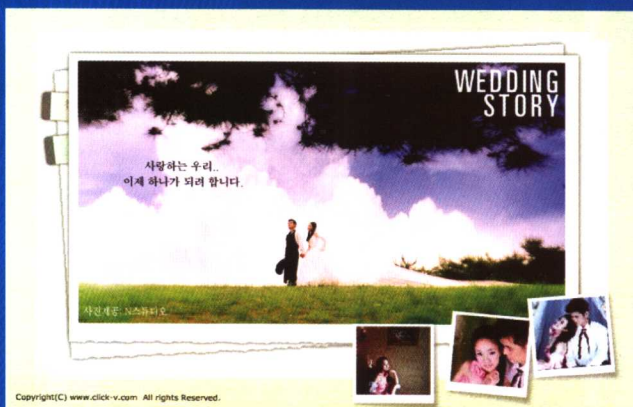
Sample\Chapter21\10-end.swf
制作 Flash 挖笑脸游戏



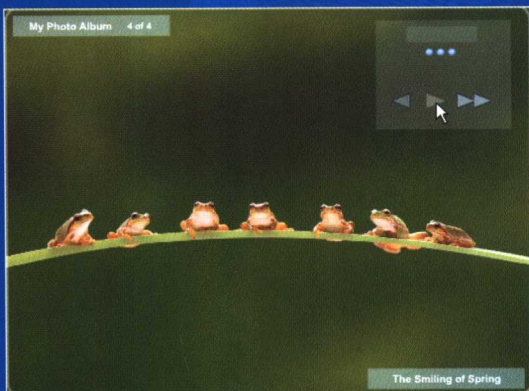
Sample\Chapter21\11-end.swf
制作 Flash 星际探险游戏



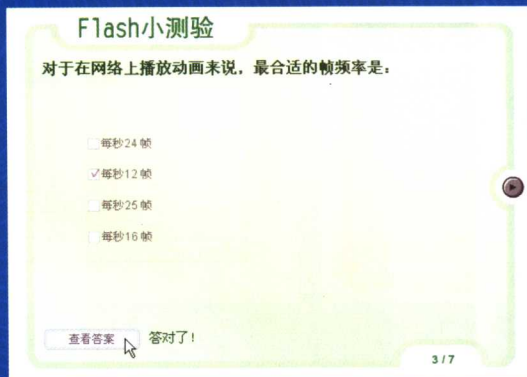
Sample\Chapter21\12-end.swf
制作 Flash 跳舞机游戏



Sample\Chapter21\08-end.swf
制作结婚纪念展示卡片



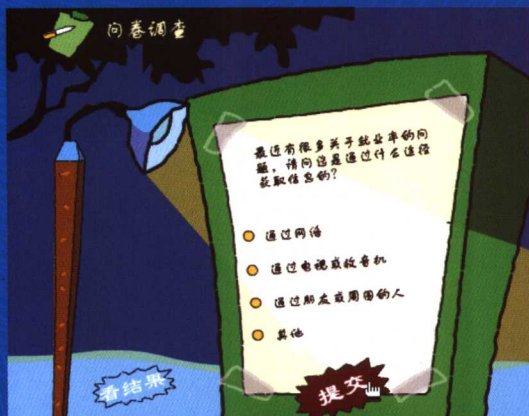
Sample\Chapter18\04-end.swf
使用组件功能制作照片浏览器



Sample\Chapter18\05-end.swf
使用组件功能制作在线测试动画



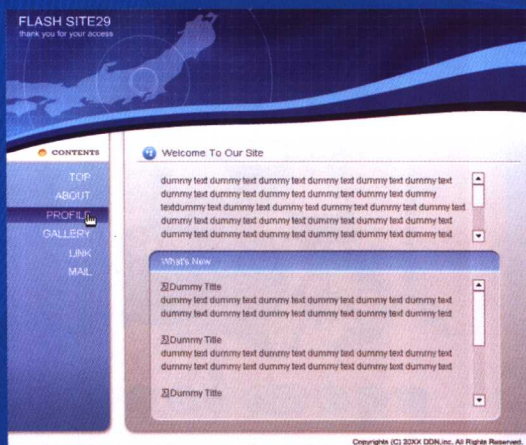
Sample\Chapter19\01-end.swf
制作首页公告栏



Sample\Chapter19\03-end.swf
制作Flash投票调查系统



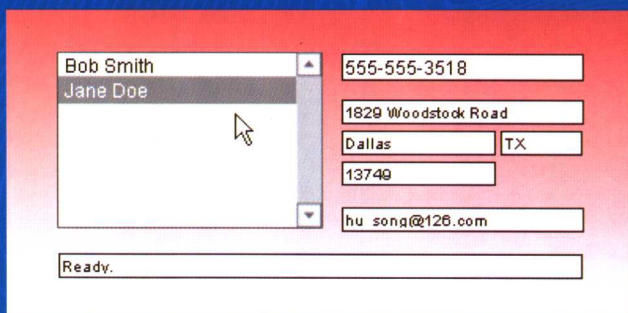
Sample\Chapter19\05-end.swf
利用场景制作Flash网站



Sample\Chapter19\06-end.swf
利用跳转函数制作Loading动画



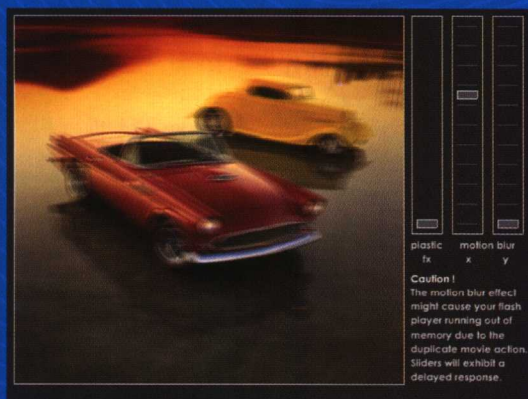
Sample\Chapter19\07-end.swf
制作 Flash 图书查找器



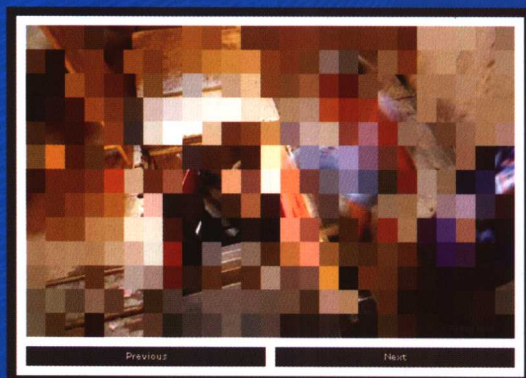
Sample\Chapter19\08-end.swf
利用 Flash 和 XML 文件的结合制作读取文件效果



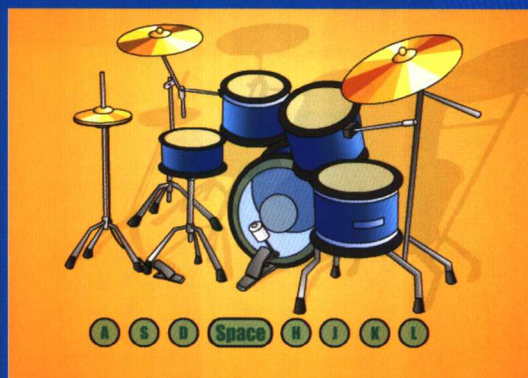
Sample\Chapter20\02-end.swf
创建虚拟餐馆的手机动画



Sample\Chapter21\01-end.swf
Flash 图像控制效果



Sample\Chapter21\02-end.swf
马赛克渐显图片控制



Sample\Chapter21\03-end.swf
实现 Flash 声音控制动画



Sample\Chapter21\04-end.swf
制作 Flash 笑声生成器

目 录 CONTENTS

Chapter 1

Flash 8的精彩	1
认识Flash	2
Flash的应用领域	3
Flash的特点	5
Flash 8的最新功能	7
Flash 8的安装和卸载	11
安装Flash 8	11
卸载Flash 8	13
Flash 8的基本术语	14
矢量图像和位图图像	14
场景和帧	15

Chapter 2

操作界面	17
运行、退出Flash程序	18
新建Flash文件	19
常规文件	19
模板文件	20
认识Flash 8基本界面	21
工作区和操作区域	22
时间轴	23
工具箱	24
面板和属性面板	25
初识Flash	26
保存文件的基本类型	33
工作区的缩放	35
设置文档属性	35
自定义工作环境	36
自我风格的设置	39

Chapter 3

绘图工具	41
熟悉工具箱	42
线条工具和铅笔工具	43
线条工具的使用	43
设置直线属性	44
铅笔工具的使用和选项设置	46
选择工具和套索工具	47

目 录



Chapter 4

选择工具的选项	48
选择工具的使用	49
套索工具的使用和选项设置	53
椭圆工具和矩形工具	57
钢笔工具和部分选取工具	64
利用钢笔工具绘制直线和曲线	64
利用部分选取工具编辑对象	65
刷子工具	66
使用刷子工具	68
任意变形工具	70
利用封套功能表现波浪效果	74
利用菜单命令制作图形	76
墨水瓶工具和颜料桶工具	78
填充变形工具	79
滴管工具和橡皮擦工具	83
绘图综合案例	87

文本的使用 93

文本工具的属性	94
静态文本、动态文本和输入文本	94
文本工具的使用	95
创建文字链接	101
嵌入字体和设备字体	102
创建特效文字	103
创建阴影文字	103
利用分离命令来设计文字	104
利用位图制作文字	114
对文字使用滤镜	117
投影	117
模糊	118
发光	118
斜角	118
渐变发光	119
渐变斜角	120
调整颜色	120

动画基础 121

时间轴	122
-----------	-----

Chapter 5



Chapter 6

Chapter 7

Chapter 8

帧	123
帧的类型	123
帧的编辑	127
洋葱皮	134
图层管理	137
添加/删除普通图层	137
编辑图层	138
图层文件夹	142
引导层	144
遮罩层	147
图层分配	148
图层混合	151
元件与库	155
元件、实例与库	156
元件的创建和编辑	158
直接创建元件	158
将对象转换为元件	159
图形元件的创建和编辑	160
影片剪辑元件的创建和编辑	161
按钮元件的创建和编辑	169
设定元件实例的属性	173
库	175
根据自己的需要创建库文件	177
导入外部文件	179
导入位图文件	180
导入矢量图形	182
将Fireworks文件导入Flash	182
将AutoCAD文件导入Flash	184
导入视频文件	184
读取SWF文件	187
制作基础动画	189
逐帧动画	190
从外部导入素材生成逐帧动画	190
逐帧动画进阶	191
动画补间动画	195