



计算机应用培训教程

最新

Flash 8动画设计 培训教程



曹常青 朱平辉 刘 涛 编著



清华大学出版社

计算机应用培训教程

最新 Flash 8 动画设计培训教程

曹常青 朱平辉 刘 涛 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash Professional 8 是 Macromedia 公司最新推出的网页矢量动画制作软件。在网络世界里,正如它的名字——“闪电”一样,Flash 以它所具有的绚丽多彩的动画效果,迅速风靡全球,给动画创作者展示了一个全新的世界。

本书通过大量由浅入深的实例,详细、完整地介绍了动画制作。全书分为 13 章,分别讲述了 Flash Professional 8 的工作环境 with 基本操作,视图控制和对象选取,绘制图像,编辑颜色,使用文本,使用外部图像资源,对象操作,为动画配音,使用元件、实例和库,时间轴、图层和帧的相关操作及典型的 Flash 动画制作 methods,另外,还介绍了如何使用 ActionScript 脚本语言制作交互动画以及动画的发布和导出。

本书以 Flash Professional 8 软件的功能为主线,以典型、实用的例子为辅线,让用户在学会制作 Flash 动画的同时,掌握软件的操作和原理。本书每章后面配有大量习题并在附录中给出了参考答案,可作为各大中专院校、职业院校和计算机培训学校的培训教材,也可供动画制作特别是网络动画制作的初学者自学使用。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

最新 Flash 8 动画设计培训教程/曹常青,朱平辉,刘涛编著.—北京:清华大学出版社,2006.6
(计算机应用培训教程)

ISBN 7-302-13028-0

I. 最… II. ①曹… ②朱… ③刘… III. 动画设计—图形软件,Flash 8—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 047860 号

出版者:清华大学出版社 地址:北京清华大学学研大厦
<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084
社总机:010-62770175 客户服务:010-62776969

组稿编辑:王景先

文稿编辑:许瑛琪

排版人员:王 婷

印刷者:北京市清华园胶印厂

装订者:三河市金元印装有限公司

发行者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:22.75 字数:537 千字

版 次:2006 年 6 月第 1 版 2006 年 6 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-13028-0/TP·8268

印 数:1~4000

定 价:32.00 元

序 言

一、中国职业培训行业面临的契机和挑战

中国高等职业教育和职业培训服务近年来取得了快速发展,为社会经济发展作出了巨大的贡献。中国正式成为世界贸易组织(WTO)成员后,整个中国教育界尤其是职业教育界都面临新的契机和挑战。我国的职业教育主要包括学校职业教育和职业培训两种模式。学校职业教育基本是正规学历教育,已经不能适应目前经济的高速发展、职业多变和终身教育的需要。随着入世后就业结构调整和技术技能更新速度的加快,劳动力跨行业流动更加频繁,职业培训进一步成为涉及面最广、受益面最大的教育,从而越来越成为职业教育的重要组成部分,越来越受到人们的广泛欢迎。

- 加入 WTO 对中国职业培训将产生积极的影响,至少表现在以下几个方面:
- 加快引进国外优质职业教育资源,有利于推动职业教育办学体制和运作机制改革,提高职业教育的整体水平。
- 有利于吸收国外多种职业教育模式,加快改进职业教育的办学模式、课程体系和教学培训方法,形成具有多元化特色的职业教育体系。
- 引进国外职业资格证书及其培训模式,加快完善我国的职业资格证书制度,有利于培训内容及培训资格的国际化。
- 经济增长和产业结构调整将扩大职业培训和继续教育的市场需求,有利于职业培训的持续发展。
- 加快教育的市场化步伐,有利于推进相关的法制建设进程,改变人们的传统教育观念,提高职业培训的社会地位。

同时,境外职业教育和培训机构的介入必将对职业教育领域造成巨大的冲击。境外职业教育和培训机构十分看好中国的职业培训和继续教育市场。此前由于教育服务业开放方面的原因,多为依托跨国公司在开展经济活动的同时建立培训机构,或通过职业资格证书培训来拓展职业教育市场,入世后放宽境外职业教育和培训机构合作办学的条件,并允许其获得多数所有权,这将大大加快其入境提供职业教育服务的步伐。这些境外职业教育和培训机构凭借丰富的职业教育和培训经验,及其国际通用的职业资格证书,在中国职业教育服务领域形成新的竞争格局,一批办学条件差、专业设置陈旧及教学水平落后的职业教育和培训机构将被淘汰出局。

二、社会发展对计算机职业培训提出的新要求

IT 行业的发展和激烈的人才竞争对 IT 从业人员的综合素质提出了越来越高的要求,总结起来可以归纳为五种“基本能力”与三项“基本素质”。五种基本能力包括:合理利用与支配各类资源的能力,处理人际关系的能力,获取并利用信息的能力,综合与系统分析的能力,运用各种技术的能力。三项基本素质包括:基本技能、思维方式与个人品质。



在市场经济体制和新技术飞速发展的条件下,计算机人才只掌握一门特定的技能已经远远不够。必须全面强化对学生的基础知识、基本能力和基本素质的培养,而且专业面要宽,以适应技术进步与市场的不断变化。例如计算机平面设计师,像2000年以前那样只掌握1~2种常用的平面设计软件已经远远不能胜任工作,还必须具备良好的手绘功底和创意能力,这就对整个计算机培训行业提出了更高的要求。那种只重知识传授,不重能力培养的教学模式已不能适应社会对计算机培训行业提出的要求。计算机培训必须进行从知识传授到能力培养的转变,在全面提高学生的职业能力上下功夫,使其在就业后的工作及配合中具有综合运用知识与技术的能力:能够做到迅速收集、分析、归纳意见与信息,与他人交流思想与信息,制定计划与组织活动,与他人合作共事,解决实际问题,学习和使用最新的技术,成为适合社会进步的人才。

三、丛书的定位与风格特色

《计算机应用培训教程》系列丛书是以职业化教育的理念,在继承2002年出版的《计算机信息基础教育丛书》的基础上,进行修订并扩充改版而成。

《计算机应用培训教程》系列丛书进一步明确定位于初、中级用户,不管是培训班学员还是自学用户,都可以快速入门并能很快学到实用的计算机技能。这些教程会有很大的参考价值,可供在工作过程中随时查阅。本套丛书的主要特点如下:

1. 入门快、实用性强

本丛书在介绍各个功能和知识点的时候,多以类比和举例的方法,让对计算机陌生的用户充分理解各类知识点,了解计算机的结构及其各个软件的功能。因为初学者难以掌握纷繁复杂的计算机术语,而采用类比的手法,则很容易理解其意义;同时配以实例,不但能对内容有更深的了解,还能使学到的知识得到巩固;举例的目的还可以让初学者能够在实际工作中解决问题。因此,本套丛书还有着很强的实用性,真正让学员学以致用,掌握实用的技能。

2. 系统性、逻辑性强

本丛书是针对每一门课程的培训教材,每一本都自成一体,完全满足教学的要求,所以其系统性和逻辑性要求是非常强的,在学完一门课程后,就能得到这方面的知识,就能从事一个完整的工种,而无需再学习别的课程。

3. 针对性强、适应面广

为指导学员在学习过程中如何进行上机练习,本丛书在每章内容中配有操作范例,学员不但可以根据操作范例上机练习,还可以学到最实用最有用的功能,并能举一反三。另外,每一章的习题,可作为学员巩固知识或者考核之用。这样,可大大减轻培训老师的负担,以腾出大量的时间来搞好教学和辅导学生。

4. 结构清晰、学习目标明确

对于学员而言,学习计算机时最困惑的是,不知该怎么学,从什么地方开始学,目标是什么,而如果想模仿出别人已经做好的东西时,却又束手无策。因此,本丛书特别为读



者精心设计了明确的学习目标,让读者有目标地去学习。在介绍每一个知识点的同时,还以实例操作的形式介绍了对这些知识点的应用,让读者更清晰地了解这些知识点的要点和精髓。

5. 内容丰富、解释透彻

本丛书在介绍操作过程中,还为读者设计了一些特色段落,为读者指点迷津。通过设置“重点”、“难点”等内容,介绍学习过程中应该重点掌握和比较难以理解以及容易混淆的知识点;实例演示的操作中,还在必要和适当地方加上“注意”、“技巧”等特色段落,让初学者少走弯路,快速掌握到知识的精髓。

这些特色段落包括:



提示:

提示本章内容的重点和难点所在,让读者尽快抓住重要关键的内容并且多加练习,尽快掌握,以免捡到芝麻丢了西瓜。



技巧:

指点一些捷径,透露一些高招,让读者事半功倍,技高一筹。



注意:

提醒操作中应注意的有关事项,避免错误的发生,让读者少一些烦恼,减少求救的次数。

本套丛书贯穿了清华大学出版社一贯的严谨、科学的图书风格,融会了编写委员会全体人员及各位作者的集体的智慧和心血。我们相信,此套丛书的出版,必将对计算机培训市场的发展和规范起到巨大的推进作用!

《计算机应用培训教程》编写委员会

前 言

Macromedia 公司在图形图像及多媒体开发领域是世界顶级公司之一，它的产品一向以优良的设计、良好的用户界面和强大的功能而著称。Dreamweaver、Fireworks 和 Flash 是公司专为网页制作推出的系列软件，合称为网页制作“三剑客”，此系列产品以其功能强大、操作方便而获得了用户的肯定，已经成为网页制作的首选工具。

目前，Macromedia 公司发布了 Studio 8 系列套装，包括最新版的 Dreamweaver 8、Flash Professional 8、Fireworks 8 以及 Contribute 和 FlashPlayer 等产品，为 Web 设计师与开发人员提供了更高层次的、清晰、高效而简化的工作流程。

Flash Professional 8 是 Macromedia 公司 Studio 8 系列套装软件中的网页动画制作软件，主要用于制作和播放在互联网或其他多媒体程序中使用的矢量图形和动画素材。与 Macromedia Studio 8 套件中的其他软件一样，Flash Professional 8 也增加了许多让我们欣喜不已的新功能，比如，界面的改变（新增参数和滤镜面板）、新增滤镜效果、运行时位图缓存、FlashType 字体呈现方法、自定义渐进/渐出功能和全新的视频编码技术。另外，在 Flash Professional 8 中还新增了混合模式，可以像在 Photoshop 中一样处理对象之间的混合模式；Flash Professional 8 的绘图工具也有了一些改进，虽然没有重大功能的改变，但是在细节处理上增添了许多方便用户绘制线条或图形的功能；对视频支持功能的增强，可以让用户轻松制作视频的播放效果。除了上述新增功能以外，Flash Professional 8 还有另外一些新鲜功能，比如 SWF 元数据、脚本助手、对象绘制模型、交互式移动设备模拟器、视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性和高级渐变控制等。

Flash Professional 8 具有易学易用的特点，但是要真正做出一个好的动画，还必须要有独特的创意，同时还需要一定的编程基础，如掌握 JavaScript、CGI 和 XML 脚本程序的设计。

Flash 正如它的名字“闪电”一样，已经闪电般地占领了网上多媒体的王者地位。Flash 决不是一个简单的工具软件，用 Flash 制作的动画具有集成性、实时性和交互性的特点，每一个 Flash 动画都是一个完美的多媒体作品。

本书以 Flash Professional 8 软件的功能为主线，以典型、实用的例子为辅线，通过大量由浅入深的实例，详细、完整地介绍了动画制作的流程和全过程。

全书共分 13 章，主要内容分述如下：

第 1 章：讲述了 Flash Professional 8 的工作环境、基本操作、Flash Professional 8 的新增功能和上机实战——制作 Flash 文字动画等。

第 2 章：介绍了各种视图工具、选择工具并结合上机实战介绍了狗年“旺”字的动画制作。

第 3 章：介绍了矢量图与位图的区别、Flash 的各种绘图的工具、矢量图形之间的覆盖关系、矢量图形的修改、对象或像素的捕捉、设置绘图工具属性和上机实战——顽皮的笑脸球等内容。



第4章：讲述了工具箱中的线条与填充、【属性】面板中的线条与填充控制、在【混色器】面板中编辑纯色与渐变色、【墨水瓶】工具、【颜料桶】工具、【滴管】工具、【填充变形】工具、舞台的锁定填充、【颜色样本】面板的操作和上机实战——绘制一个具有立体感的圆锥体等内容。

第5章：介绍了在Flash动画中使用文本、嵌入字体与系统字体、创建与编辑文本、设置文本的属性和格式、创建滚动文本、创建字体元件、打散文本、文本链接、丢失字体的替换、使用ActionScript控制文本和上机实战——创作精美的金属质感文字等内容。

第6章：介绍了使用外部图像资源、导入外部图像资源、位图的相关操作、导入视频和上机实战——制作拼图游戏等内容。

第7章：介绍了对象选择，群组对象，移动、复制与删除对象，对象的堆叠，对象变形，对象对齐和上机实战——创作老鼠队列行进动画等内容。

第8章：讲述了声音的导入、声音同步类型、为影片添加声音、为按钮添加声音、编辑声音、使用声音对象、停止声音、声音的输出设置和上机实战——为皮球碰击木板动画配音等内容。

第9章：介绍了创建元件、编辑元件、创建实例、编辑实例、库的概念与用处、共享库中的资源、解决库中的资源冲突和上机实战——实例和元件的创建与编辑动画等内容。

第10章：讲述了认识时间轴、改变时间轴面板的大小、操作播放指针、改变时间轴中帧的显示方式、创建和删除图层与图层文件夹、图层操作、图层中对象的堆叠次序、帧和关键帧以及上机实战——放风筝等内容。

第11章：介绍了ActionScript编辑器，ActionScript的语法基础，控制播放，赋值、转移与条件语句，注释、跟踪与调用，外部控制和上机实战——制作射击飞船游戏等内容。

第12章：介绍了逐帧动画、渐变动画、运动引导层动画和遮罩动画的制作与编辑和上机实战——制作模仿鼠标中键效果的动画等内容。

第13章：讲述了使用【发布设置】对话框、设置Flash SWF文件格式、设置HTML文件格式、设置GIF文件格式、设置JPEG文件格式、设置PNG文件格式、设置QuickTime文件格式、导出文件和上机实战——发布和导出动画等内容。

本书最大的特点是易学易用。本书充分考虑了初学者的需求，以简单易懂的方式介绍Flash动画制作的基础知识，给初学者提供了坚实的理论基础；在此基础上，提高学习者的软件应用水平，以丰富的范例讲解在实战中直接用到的各种动画制作技巧，从而提高学习的效率；在动画或游戏实例的讲解过程中，提供了详尽的Flash动画的动作语言，让不懂编程的初学者，通过本书的学习也能轻松地读懂程序，制作复杂的交互式动画。

让动画初学者，包括很少上机和没有上机条件的初学者花费最少精力，轻松、快速学会动画的制作技巧是本书的最终目标。基于这个目标，书中不仅详细讲解了Flash制作动画的基本操作和基本过程，而且通过典型实例的介绍，让初学者在一步一步地跟随实例的实际操作过程中，学会了软件的功能和创作优秀动画作品的方法。

本书由曹常青、朱平辉和刘涛编著，另外参加编写的还有郑基亮、许桂春、帅先勇、陈曼青、王子强、陈波、闫金华和李华等。

在此感谢清华大学出版社第三事业部的王景先老师，为本书的策划和组织提出了许多非常好的建议。



由于作者水平有限，错误之处在所难免，恳请读者批评指正。

最后，衷心感谢您对我们的信任与支持，并祝愿您早日加入 Flash 动画制作高手行列！
如果您需要**下载课件、订购教材或提出意见和建议**，可以通过以下方式与我们联系：

- 联系人：王景先
- 通信地址：清华大学校内出版社白楼 317 室 邮编：100084
- E-mail: wangjx@tup.tsinghua.edu.cn
- 联系电话：010-62792098 转 311
- 课件下载地址：<http://www.wenyuan.com.cn>

编者

hqaql@sina.com

目 录

第 1 章 工作环境与基本操作	1	2.2.2 【套索】工具	44
1.1 Flash Professional 8 的		2.2.3 多边形套索	44
工作环境	2	2.3 上机实战——狗年“旺”	
1.1.1 基本界面	2	字的动画	45
1.1.2 菜单栏	2	2.4 习题	49
1.1.3 工具栏	3	第 3 章 绘制矢量图形	51
1.1.4 工具箱	3	3.1 矢量图与位图	52
1.1.5 时间轴	4	3.1.1 矢量图	52
1.1.6 舞台	5	3.1.2 位图	52
1.1.7 浮动面板	6	3.1.3 矢量图中的线条与	
1.1.8 【属性】面板	7	填充图形	53
1.2 基本操作	7	3.2 Flash 的绘图工具	53
1.2.1 创建一个新的影片	7	3.2.1 【直线】工具	53
1.2.2 使用属性检查器改变		3.2.2 【椭圆】工具	55
文档属性	8	3.2.3 【矩形】工具	56
1.2.3 一般参数设置	9	3.2.4 【铅笔】工具	57
1.3 Flash Professional 8 的新增功能	10	3.2.5 【钢笔】工具	57
1.3.1 界面的改变	10	3.2.6 【刷子】工具	60
1.3.2 新增滤镜效果	12	3.3 矢量图形之间的覆盖关系	63
1.3.3 运行时位图缓存	12	3.4 矢量图形的修改	65
1.3.4 FlashType 字体		3.4.1 使用【部分选取】工具和	
呈现方法	13	【钢笔】工具调整图形	65
1.3.5 自定义缓入/缓出功能	14	3.4.2 调整曲线曲率	66
1.3.6 全新的视频编码技术	14	3.4.3 优化曲线	66
1.4 上机实战——制作 Flash		3.4.4 将线条变为填充图形	67
文字动画	15	3.4.5 扩大和缩小填充图形	68
1.5 习题	33	3.4.6 柔化图形边缘	68
第 2 章 视图控制和对象选取	35	3.4.7 【橡皮擦】工具	69
2.1 视图控制工具	36	3.5 捕捉	71
2.1.1 【缩放】工具	36	3.5.1 捕捉物体对象	71
2.1.2 【手形】工具	36	3.5.2 捕捉像素	72
2.1.3 缩放比例控制	37	3.6 设置绘图工具属性	72
2.2 选取工具	38	3.7 上机实战——顽皮的笑脸球	74
2.2.1 【选择】工具	38	3.8 习题	78



第4章 编辑颜色	81	5.4.1 字符调整	110
4.1 工具箱中的线条和填充	82	5.4.2 段落调整	111
4.2 【属性】面板中的线条和 填充控制	84	5.4.3 选择字符	112
4.3 在【混色器】面板中编辑纯色 与渐变色	84	5.4.4 设置动态文本和输入 文本的属性	112
4.3.1 使用【混色器】面板 编辑纯色	86	5.5 创建滚动文本	112
4.3.2 使用【混色器】面板 编辑渐变色	86	5.6 创建字体元件	115
4.4 【墨水瓶】工具	87	5.7 打散文本	117
4.5 【颜料桶】工具	89	5.8 文本链接	118
4.5.1 使用渐变色进行填充	89	5.9 丢失字体的替换	119
4.5.2 使用位图进行填充	90	5.10 使用 ActionScript 控制文本	121
4.6 【滴管】工具	90	5.10.1 动态创建文本	122
4.7 【填充变形】工具	91	5.10.2 动态设置文本属性	123
4.7.1 修改线性渐变填充	92	5.10.3 动态设置文本格式	123
4.7.2 修改放射状渐变填充	93	5.10.4 文本域事件的触发	124
4.7.3 修改位图填充	95	5.10.5 预留超文本格式	125
4.8 舞台的锁定填充	96	5.11 上机实战——创作精美的 金属质感文字	125
4.8.1 使用渐变色对舞台进行 锁定填充	97	5.12 习题	127
4.8.2 使用位图对舞台进行 锁定填充	97	第6章 使用外部图像资源	129
4.9 【颜色样本】面板的操作	98	6.1 导入外部图像资源	130
4.9.1 颜色的复制与删除	99	6.2 位图操作	130
4.9.2 默认颜色样本与 网络安全色	99	6.2.1 设置位图属性	131
4.9.3 调色板的颜色分类	100	6.2.2 位图填充	132
4.9.4 导入和导出调色板	100	6.2.3 打散位图	133
4.10 上机实战——绘制一个 具有立体感的圆锥体	101	6.2.4 将位图转化为矢量图	135
4.11 习题	104	6.3 导入视频	137
第5章 使用文本	107	6.3.1 Flash 8 支持的视频 文件格式	137
5.1 在 Flash 动画中使用文本	108	6.3.2 导入视频片段	137
5.2 嵌入字体与系统字体	108	6.4 上机实战——制作拼图游戏	141
5.3 创建与编辑文本	109	6.5 习题	146
5.4 设置文本的属性和格式	110	第7章 对象操作	149
		7.1 对象选择	150
		7.1.1 使用【选择】工具选择	150
		7.1.2 修改选择区域	151
		7.1.3 使用【套索】工具选择	151



7.1.4 隐藏选择区域的 加亮显示	153	8.8.2 在【库】面板中对声音单独 进行优化设置	187
7.2 群组对象	153	8.9 上机实战——为笑脸球 动画配音	190
7.3 移动、复制与删除对象	155	8.10 习题	194
7.3.1 移动对象	155	第9章 元件、实例和库	195
7.3.2 复制对象	156	9.1 概述	196
7.3.3 删除对象	157	9.2 创建元件	197
7.4 对象的堆叠	157	9.2.1 创建图形元件	197
7.5 对象变形	159	9.2.2 创建按钮元件	200
7.5.1 对象的中心点	159	9.2.3 创建影片剪辑	202
7.5.2 翻转对象	160	9.3 编辑元件	202
7.5.3 旋转对象	160	9.3.1 复制元件	202
7.5.4 斜切对象	161	9.3.2 在元件编辑模式下 编辑元件	203
7.5.5 缩放对象	161	9.3.3 在新窗口中编辑元件	205
7.5.6 扭曲对象	162	9.3.4 在当前位置编辑元件	206
7.5.7 自由变换对象	163	9.3.5 在编辑状态下测试按钮	206
7.5.8 使用封套修改器	164	9.4 创建实例	208
7.5.9 使用【变形】面板 变换对象	164	9.5 编辑实例	210
7.6 对象对齐	165	9.5.1 改变实例的颜色 和透明度	210
7.6.1 对象与对象对齐	165	9.5.2 改变实例类型	211
7.6.2 对象与舞台对齐	166	9.5.3 设置图形元件实例中 动画的属性	212
7.7 上机实战——创作集体 做早操动画	169	9.5.4 替换实例的元件	212
7.8 习题	173	9.5.5 打散实例	213
第8章 为动画配音	175	9.6 库	214
8.1 声音的导入	176	9.6.1 认识库	214
8.2 声音同步类型	177	9.6.2 一般的库操作	214
8.3 为影片添加声音	177	9.6.3 在影片之间复制库资源	215
8.4 为按钮添加声音	180	9.7 共享库中的资源	217
8.5 编辑声音	181	9.7.1 实时共享库中的资源	217
8.6 使用声音对象	183	9.7.2 在编辑状态下共享库 中的资源	221
8.6.1 为声音文件创建标志符	183	9.8 解决库中的资源冲突	223
8.6.2 为关键帧动态添加声音	184	9.9 上机实战——实例和元件的 创建与编辑动画	225
8.7 停止声音	185		
8.8 声音的输出设置	186		
8.8.1 使用【发布设置】对话框 优化声音	186		



9.10 习题	229	11.4.2 跳转位置	276
第 10 章 时间轴、图层和帧的操作	231	11.4.3 创建执行条件	277
10.1 认识时间轴	232	11.4.4 使用循环	278
10.2 改变【时间轴】面板的大小	233	11.5 注释、跟踪与调用	279
10.3 操作播放指针	235	11.5.1 添加注释	280
10.4 改变时间轴中帧的 显示方式	237	11.5.2 跟踪变量	280
10.5 创建和删除图层与图层 文件夹	239	11.5.3 调整属性	281
10.6 图层操作	241	11.6 外部控制	282
10.6.1 显示图层内容	241	11.6.1 装载语句	282
10.6.2 编辑图层和图层 文件夹	244	11.6.2 控制目标	284
10.6.3 组织图层和图层 文件夹	248	11.7 上机实战——制作射击 飞船游戏	285
10.7 图层中对象的堆叠次序	250	11.8 习题	291
10.8 帧和关键帧	252	第 12 章 制作动画	293
10.8.1 帧操作	252	12.1 逐帧动画	294
10.8.2 标签和注释	259	12.1.1 导入逐帧动画	294
10.8.3 使用命名锚	260	12.1.2 制作逐帧动画	296
10.9 上机实战——放风筝	260	12.2 渐变动画	299
10.10 习题	266	12.2.1 运动渐变动画	300
第 11 章 使用 ActionScript 脚本语言	267	12.2.2 变形渐变动画	302
11.1 ActionScript 编辑器	268	12.3 运动引导层动画	305
11.2 ActionScript 的语法基础	269	12.3.1 创建运动引导层和 被引导层	305
11.2.1 常量	269	12.3.2 制作运动引导层动画	306
11.2.2 变量	269	12.4 遮罩动画	309
11.2.3 函数	271	12.5 编辑动画	314
11.2.4 数值运算符	273	12.5.1 绘图纸工具	314
11.2.5 逻辑运算符	273	12.5.2 移动整个动画	317
11.3 控制播放	274	12.6 上机实战——制作模仿鼠标中 键效果的动画	318
11.3.1 播放与停止	274	12.7 习题	322
11.3.2 消除锯齿	275	第 13 章 影片的发布和导出	325
11.3.3 终止声音	275	13.1 使用【发布设置】对话框	326
11.4 赋值、转移与条件语句	275	13.2 设置 Flash SWF 文件格式	327
11.4.1 变量赋值	275	13.3 设置 HTML 文件格式	328
		13.4 设置 GIF 文件格式	331
		13.5 设置 JPEG 文件格式	333



13.6 设置 PNG 文件格式.....	334	13.9.1 发布放风筝动画.....	338
13.7 设置 QuickTime 文件格式.....	336	13.9.2 导出放风筝动画.....	339
13.8 导出文件	337	13.10 习题.....	340
13.9 上机实战——发布和 导出动画	337	附录 习题答案	343



工作环境与基本操作

教学目标

本章主要介绍 Flash Professional 8 的基本工作环境和基本操作,然后上机实际制作一个动画,通过这个动画的制作使用户对 Flash Professional 8 的基本工作流程有一个初步的了解和认识。另外,用户还将获得使用 Flash Professional 8 常用工具的一些经验,了解一些 Flash Professional 8 浮动面板的用途和 Flash Professional 8 的关键概念。

教学重点和难点

- ◆ 工具箱中各种工具的用途
- ◆ 各种面板参数的设置
- ◆ 动画的基本制作方法

Flash Professional 8 的工作环境和基本操作方法与 Flash MX 2004 差别不大,初次运行时也有一个起始页,将一些常用的功能集成到了一起,如【打开最近项目】等。熟悉 Flash MX 2004 及以前版本的用户会很容易地掌握 Flash Professional 8 的工作环境。





1.1 Flash Professional 8 的工作环境

Flash Professional 8 的工作环境比以前的任何版本都更为友好、快捷和方便，它同样延续了 Flash MX 2004 的起始页功能，可以为用户节省大量的初始操作时间，但同时也增加了许多新功能，这将在以后的章节中介绍。

1.1.1 基本界面

默认状态下 Flash Professional 8 的基本工作界面如图 1.1 所示，由标题栏、菜单栏、工具箱、时间轴、舞台、【动作】面板、【属性】面板和浮动面板等组成。

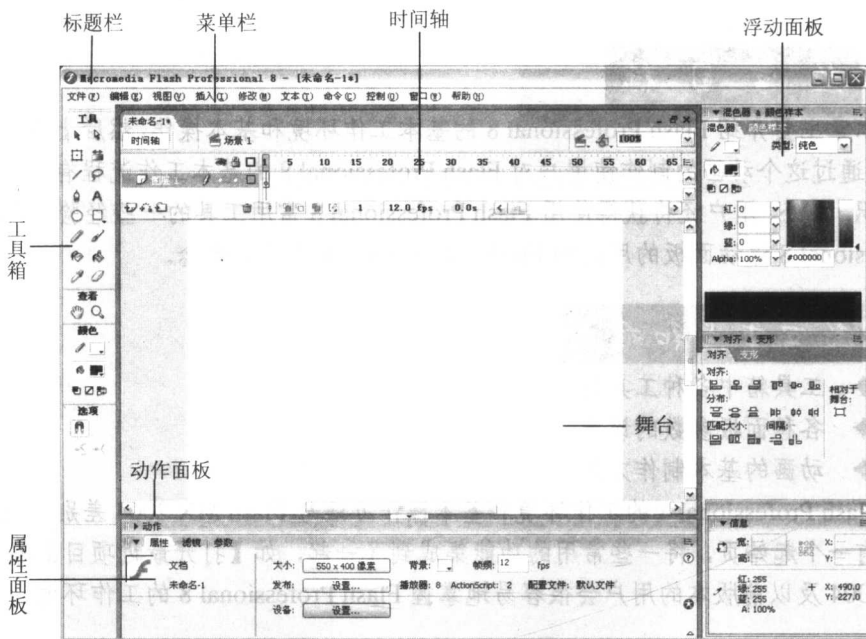


图 1.1 Flash Professional 8 基本工作界面

1.1.2 菜单栏

在标题栏下面是菜单栏，如图 1.2 所示。Flash Professional 8 的菜单栏共有 10 个菜单，每个菜单仅显示一个标题，如【文件】和【编辑】等。通过这些菜单命令可以打开相应的浮动面板，浮动面板中提供了应用 Flash Professional 8 进行创作时所用到的所有命令。

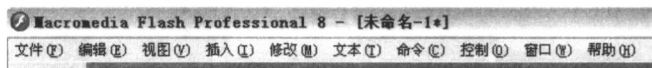


图 1.2 菜单栏

单击图 1.2 中显示的任意一项菜单的标题，将会弹出一个下拉菜单，在下拉菜单中列出了该项菜单中所包含的所有命令。例如，单击菜单栏中的【编辑】，将会弹出【编辑】



下拉菜单,如图 1.3 所示。在下拉菜单中,左侧显示的是命令名称,命令名称后面带有省略号的表示选择该命令后会弹出对话框。有些命令的右侧标有快捷键,如【撤消】命令的快捷键是 Ctrl+Z。下拉菜单中最右侧的黑色三角标记表示该命令拥有子菜单,将鼠标指针移动到该命令上将显示对应的子菜单。

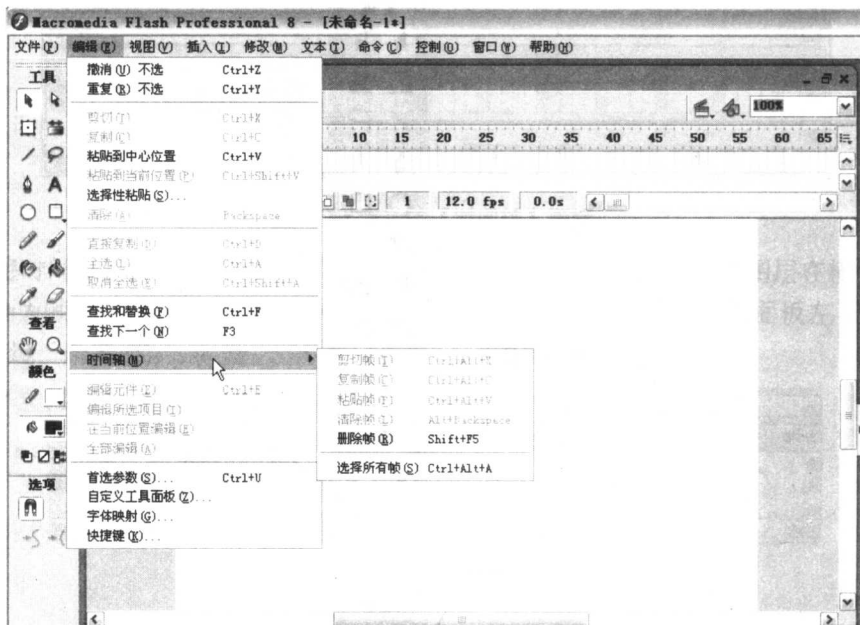


图 1.3 【编辑】下拉菜单

在使用舞台、时间轴或【库】面板时,右击,将弹出 Flash Professional 8 的快捷菜单。快捷菜单的形式和下拉菜单相同,它主要是列出了针对当前所选项目的一些常用命令,以方便用户使用。快捷菜单中的功能和命令在下拉菜单或浮动面板中都可以找到。

1.1.3 工具栏

在默认的工作界面上工具栏是不可见的。选择【窗口】|【工具栏】|【主工具栏】命令,可以打开主工具栏。主工具栏打开后,位于菜单栏之下。将鼠标指针移到主工具栏上的空白处,按下鼠标左键并拖动,使主工具栏浮动于工作界面上方,可以看到其全貌,如图 1.4 所示。在主工具栏上有 15 个工具,前 9 个工具为大多数基于窗口的应用软件所共有的工具,如【打开】、【打印】和【粘贴】等;后面 6 个工具为 Flash 所特有的工具,各个工具的具体功能将在后面实际应用时详细介绍。

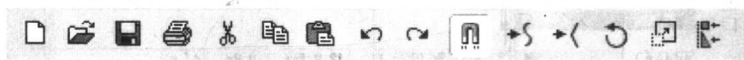


图 1.4 主工具栏

1.1.4 工具箱

Flash Professional 8 是基于矢量的网络动画制作和编辑软件,拥有强大的矢量图绘制功