



电脑**互动**课堂

- 资深电脑工程师**鼎力**打造
- 引导初学者步入**高手**境界
- 解读鲜为人知的**软件**技巧
- 传授电脑高手的**独门**绝技



张兴伟 向宏伟 等编著

Flash 8 动画制作



 **机械工业出版社**
CHINA MACHINE PRESS





电脑**互动**课堂



张兴伟 向宏伟 等编著

Flash 8 动画制作



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书是“电脑互动课堂”系列丛书之一。全书分为14章,讲述了使用Flash 8制作动画的方法,内容包括Flash 8基础知识、绘制矢量图形、编辑图形与对象、填充图形、素材、元件、实例与库、帧和图层的基本操作、制作简单动画、制作特殊动画、为动画添加声音、Actions语句基础、Actions语句应用、Flash组件应用、动画的优化、导出与发布动画等知识。

本书版式新颖,内容浅显易懂,注重实用性。文字讲解与图示紧密配合,在正文中穿插生动活泼的小卡通形象以及操作性强的小栏目,如“想一想”、“试一试”等,加强读者的思考能力和动手能力。帮助读者巩固所学的知识,并能够学以致用。

本书还配有素材光盘,其中收录书中所有实例和习题的素材和源文件,便于读者学习。

本书适合Flash动画的初学者,也适合Flash爱好者学习和参考,可作为大中专院校及各类电脑培训班的Flash动画制作课程的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 动画制作 / 张兴伟等编著. —北京: 机械工业出版社, 2006.7

(电脑互动课堂)

ISBN 7-111-19403-9

I. F... II. 张... 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067554号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 孙 业

责任印制: 洪汉军

中国农业出版社印刷厂印刷

2006年7月第1版·第1次印刷

184mm×260mm·15.75印张·388千字

0001—5000册

定价: 29.00元(含1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010)68326294

编辑热线电话(010)88379739

封面无防伪标均为盗版

Flash 8 动画制作

实例欣赏



音乐卡片

用户注册表

用户名: 年龄:

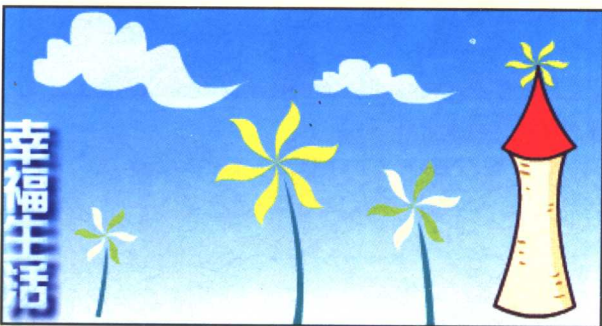
性别: ☒ 男 ☐ 女 爱好:

邮箱地址:

注册类型:
☒ 个人注册 ☐ 公司注册 ☐ 群注册

个性签名:

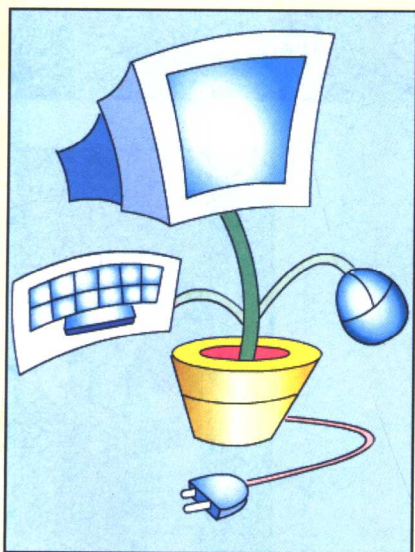
用户注册



卡片



光盘界面



电脑



清晨阳光1



清晨阳光2

实例欣赏



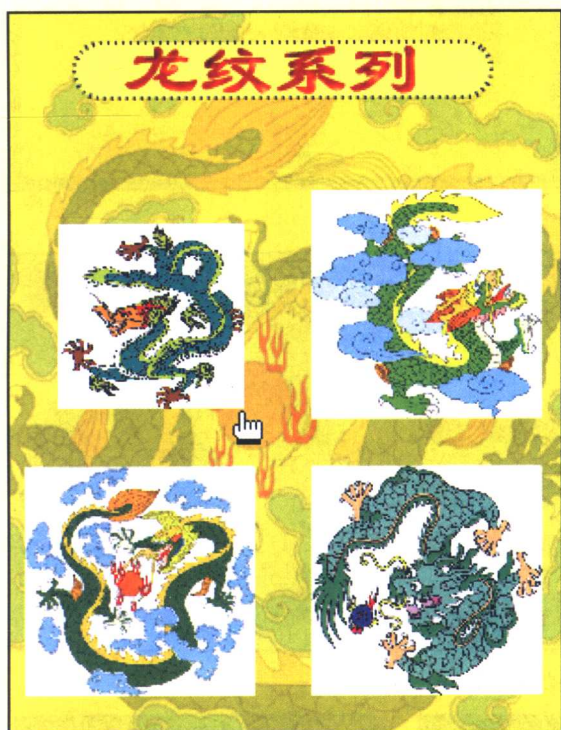
创可贴广告



暗夜传说



美食节



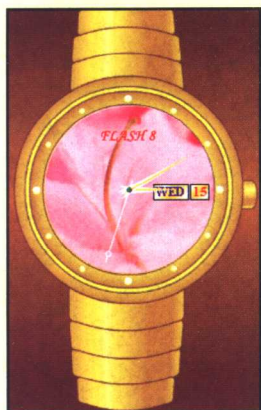
龙纹系列



美味海鲜馆 1



美味海鲜馆 2



智能手表 1



智能手表 2



智能手表 3

Flash 8 动画制作

实例欣赏



幸福劳动 1



幸福劳动 2



放在心里面 1



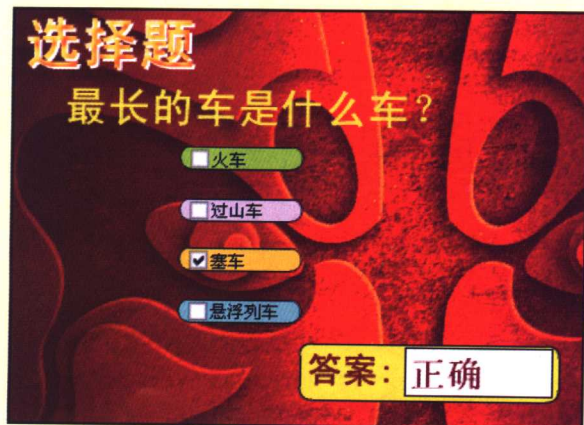
放在心里面 2



放在心里面 3



放在心里面 4



选择题



美丽烟花



影视广告



名画鉴赏



教学课件



公司网站片头

前 言

Flash 是一款网页动画制作软件,现在已经广泛应用于网页广告、游戏、MTV 等领域。目前比较流行的 Flash 软件版本是 Macromedia 公司推出的 Flash 8,该版本在以前的基础上有了很大改进,在功能上也有所增强,用户操作起来非常方便,可以很好地完成目前大部分动画制作的需求。为了让更多的动画制作者掌握 Flash 的制作技巧,我们编写了本书。

■ 本书内容

第 1 章: 主要介绍 Flash 软件的基础知识,包括 Flash 的应用领域、Flash 8 的工作界面、Flash 的文档操作和 Flash 动画制作基本步骤等知识。

第 2~4 章: 主要介绍在 Flash 中编辑图形的知识,包括绘制图形、编辑图形和填充图形的方法等知识。

第 5 章: 主要介绍 Flash 动画中帧的概念、作用、类型和基本操作方法,并介绍 Flash 中图层的概念、作用、类型和基本操作方法。

第 6 章: 主要介绍素材的类型、搜集素材和导入素材的方法。重点介绍了元件、实例和库的概念、设置及使用方法。

第 7~8 章: 主要介绍 Flash 动画的制作,包括简单的逐帧动画和补间动画制作,特殊的引导动画和遮罩动画制作。

第 9 章: 主要介绍给动画添加声音的方法,并介绍编辑声音、压缩声音和输出声音的方法等。

第 10~12 章: 主要介绍为动画添加 Actions 语句的方法,还介绍了 Actions 语句的语法规则、控制动画播放的 Actions 语句和对 Flash 组件的使用等。

第 13 章: 主要介绍测试与优化 Flash 作品的方法,另外还介绍了导出和发布 Flash 的方法等。

第 14 章: 主要运用所学的 Flash 知识,制作一个 MTV 动画,以此熟悉用 Flash 制作复杂动画的方法。

■ 本书的知识结构

每一章的结构为“本章导读+基础知识+实战演练+练一练”。

本章导读: 简要介绍本章将涉及的知识点,并提示读者哪些是基础知识,哪些是重点知识,哪些是提高部分,便于读者学习时分清主次、把握重点。

基础知识: 以理论辅以实例的方式帮助读者理解各个知识点。

实战演练: 结合基础知识制作一个综合实例,练习已学知识的综合应用。

练一练: 紧密联系本章内容,并提出了本章涉及到的需要深入讲解的知识点,达到温故而知新的目的。

小栏目: 在正文中穿插生动活泼的小卡通以及操作性强的小栏目,如“想一想”、“试一试”等,加强读者的思考能力和动手能力,帮助读者巩固所学的知识,开拓读者思维,真正做到融会贯通。

■ 本书特色

1. 版式轻松、风格简洁明快

快节奏、高效率的生活使得越来越多的人趋向于接受版式轻松活泼、风格简洁明快的图书。基于这个原因，本书将读者需要注意的问题或对某些比较复杂的操作的提示、技巧以卡通的形式体现出来，既能引起读者的注意，又能使版式轻松活泼。另外，语言简洁明快也是本书的一大特色，在本书中，尽量以图代字，将 Flash 的各知识点和操作方法以图形表示，便于读者识别与记忆。

2. 拓展思维、举一反三

Flash 8 是很有实用价值的软件，只要自己动手操作、尝试，不断强化训练，就能快速步入 Flash 制作高手的行列。基于这一点，本书在适当的地方穿插了“试一试”、“想一想”等小任务，通过这些小任务来培养读者的动手能力、思考问题、解决问题的能力，以达到拓展思维、举一反三的目的。

3. 任务驱动

本书中的实战演练部分主要通过完成某一任务来掌握和巩固基础知识和基本操作，使读者产生成就感，极大地提高读者的学习兴趣。通过每章的练一练可巩固所学习的知识，使读者随时了解自己的学习情况。

■ 本书作者

本书由张兴伟、向宏伟、吴劲松、何莹、文艳、邓春华、张瑾、陈波、冯淑斌、罗凤华、李梅、唐义彬、黎严、辛雨珂、陈茂生、韦柱杰、陈明、卢颖、刘亚利、徐璐、王涛、张小红、刘建康、吴开铭、吴世会、管红毅、谭鸿等人编写。由于编者经验有限，书中疏漏和不足之处，请专家和读者不吝赐教。

编 者

目 录

前言

第1章 认识 Flash 8 1

第1节 什么是 Flash 8 2

1. 认识 Flash 8 2

2. Flash 8 的应用领域 2

第2节 启动与退出 Flash 8 5

1. 启动 Flash 8 5

2. 退出 Flash 8 5

第3节 Flash 8 工作界面 5

第4节 Flash 8 文档操作 6

1. 打开文档 6

2. 新建文档 7

3. 保存文档 7

4. 关闭文档 8

第5节 Flash 动画制作基本步骤 8

1. 前期策划 8

2. 搜集素材 8

3. 制作动画 9

4. 优化与调试动画 9

5. 测试动画 9

6. 发布动画 9

第6节 动画场景与面板设置 9

1. 文档属性的设置 9

2. 场景的创建 10

3. 场景的编辑 11

4. 网格和标尺 12

5. 场景大小的设置 12

6. 面板的隐藏、显示与移动 13

第7节 实战演练——创建 Flash

文档 13

第8节 练一练 16

第2章 绘图工具与文本工具 17

第1节 绘图工具栏 18

1. 工具区域 18

2. 查看区域 19

3. 颜色区域 19

4. 选项区域 19

第2节 绘制线条 20

1. 线条工具 20

2. 铅笔工具 22

3. 钢笔工具 23

第3节 绘制几何图形 25

1. 椭圆工具 25

2. 矩形工具 26

3. 多角星形工具 27

4. 刷子工具 27

第4节 添加文字 29

1. 输入文字 29

2. 设置文字属性 30

3. 调整效果 32

第5节 实战演练——制作标志

图形 36

第6节 练一练 39

第3章 编辑图形与对象 41

第1节 选择图形 42

1. 选择工具 42

2. 套索工具 43

第2节 编辑图形 45

1. 选择工具 45

2. 任意变形工具 45

3. 部分选取工具 47

4. 橡皮擦工具 47

第3节 图形操作 49

1. 移动图形 49

2. 复制与粘贴图形 49

3. 群组与打散图形 49

4. 对齐图形 51

第4节 查看图形 53

1. 缩放工具 53

2. 手形工具 53

第5节 实战演练——绘制电脑

图形 54

第6节 练一练	57	2. 图层的作用	81
第4章 填充图形	58	3. 图层的类型	81
第1节 颜料桶工具	59	第4节 图层的基本操作	82
第2节 墨水瓶工具	60	1. 新建图层	82
1. 填充线条颜色	60	2. 选择图层	83
2. 为色块添加边框	60	3. 复制图层	84
第3节 滴管工具	61	4. 移动图层	84
1. 吸取矢量色块属性	61	5. 重命名图层	85
2. 吸取矢量线条属性	61	6. 锁定与解锁图层	85
3. 吸取位图属性	62	7. 隐藏与显示图层	86
4. 吸取文字属性	63	8. 删除图层	87
第4节 混色器	63	9. 管理图层	87
1. 填充纯色	64	10. 设置图层属性	88
2. 填充线性和放射状	64	第5节 实战演练——制作旋转	
3. 填充位图	65	门牌	89
第5节 填充变形工具	66	第6节 练一练	92
1. 调整线性渐变颜色	66	第6章 素材、元件、实例与库	94
2. 调整放射状渐变颜色	67	第1节 素材概述	95
第6节 实战演练——制作美食		1. 素材类型	95
节广告	69	2. 搜集素材	96
第7节 练一练	73	3. 导入素材	97
第5章 帧与图层的基本操作	74	第2节 元件概述	100
第1节 帧的概述	75	1. 元件类型	100
1. 帧的概念	75	2. 元件的编辑	101
2. 帧的作用	75	第3节 实例概述	104
3. 帧的类型	75	1. 实例概念	105
4. 帧的显示	76	2. 实例属性设置	105
第2节 帧的基本操作	77	3. 调整实例的效果	109
1. 创建帧	77	第4节 库概述	109
2. 选择帧	78	1. 库的基本操作	110
3. 复制帧	78	2. 调用其他动画的库	113
4. 移动帧	79	3. 公用库	113
5. 删除帧	79	第5节 实战演练——制作光盘	
6. 清除帧	80	界面	115
7. 翻转帧	80	第6节 练一练	119
8. 设置帧频	80	第7章 制作简单动画	120
第3节 图层的概述	81	第1节 动画基本类型	121
1. 图层的概念	81	第2节 制作逐帧动画	121



1. 逐帧动画特点	121	声音	152
2. 逐帧动画制作方法	121	第3节 压缩与输出声音	154
第3节 制作形状补间动画	122	1. 压缩声音	155
1. 形状补间动画的特点	122	2. 输出声音	155
2. 形状补间动画制作方法	122	第4节 实战演练一——制作	
3. 实例属性	122	教学课件	156
4. 形状提示	123	第5节 实战演练二——制作	
第4节 制作补间动画	124	音乐卡片	160
1. 补间动画特点	124	第6节 练一练	163
2. 补间动画制作方法	124	第10章 Actions 语句基础	166
3. 实例属性	124	第1节 Actions 概述	167
第5节 实战演练一——制作		1. 变量	167
清晨阳光	126	2. 函数	169
第6节 实战演练二——制作		3. 表达式和运算符	170
创可贴广告	130	第2节 Actions 语法规则	171
第7节 练一练	133	1. 点语法	171
第8章 制作特殊动画	134	2. 大括号	171
第1节 引导动画	135	3. 圆括号	172
1. 引导动画概念	135	4. 分号	172
2. 引导层	135	5. 关键字	172
3. 引导动画制作方法	137	6. 字母的大小写	172
4. 制作引导动画注意事项	137	7. 注释	172
第2节 遮罩动画	138	第3节 “动作”面板简介	172
1. 遮罩层	138	第4节 添加 Actions 的基本	
2. 遮罩动画制作方法	139	方法	174
3. 多层遮罩动画	139	1. 为帧添加 Actions	174
第3节 实战演练一——公司		2. 为按钮添加 Actions	174
网站片头	140	3. 为影片剪辑添加 Actions	175
第4节 实战演练二——电影		第5节 实战演练——制作名画	
片尾	143	鉴赏	176
第5节 练一练	146	第6节 练一练	180
第9章 制作有声动画	148	第11章 常用的 Actions 语句	182
第1节 添加声音	149	第1节 场景/帧控制语句	183
1. Flash 支持的声音格式	149	1. 播放影片语句 Play	183
2. 在动画中添加声音	149	2. 停止语句 Stop	183
第2节 编辑声音	151	3. 跳转语句 goto	183
1. 在“属性”面板中编辑声音	152	第2节 条件语句 If/Else	184
2. 在“编辑封套”对话框中编辑		1. If 语句	185

2. Else 语句	185
3. else if 语句	186
第 3 节 调用命令 Call	186
第 4 节 循环语句 Loop	187
1. While 语句	187
2. do While 语句	188
3. For 语句	188
第 5 节 超级链接命令 getURL ...	189
第 6 节 实战演练一——制作 智能手表	189
第 7 节 实战演练二——制作 鼠标跟随	195
第 8 节 练一练	199
第 12 章 制作交互式动画	200
第 1 节 “组件”面板简介	201
第 2 节 复选框组件 CheckBox ...	201
第 3 节 单选框组件 RadioButton	202
第 4 节 下拉列表框组件 ComboBox	204
第 5 节 列表框组件 List	205
第 6 节 按钮组件 Button	206
第 7 节 滚动条组件 ScrollPane ...	207
第 8 节 实战演练——制作用户	

注册表	208
第 9 节 练一练	213
第 13 章 测试、优化与发布动画 ...	214
第 1 节 测试 Flash 动画	215
第 2 节 优化 Flash 动画	217
1. 优化动画	217
2. 优化动画元素与色彩	217
3. 优化文本	217
第 3 节 导出 Flash 动画	217
第 4 节 发布动画	220
1. 设置发布作品的格式	220
2. 预览发布效果	221
3. 上传 Flash 作品到网上	222
第 5 节 实战演练——优化和 发布智能手表	223
第 6 节 练一练	225
第 14 章 综合实例制作	226
第 1 节 实战演练——制作 MTV	227
1. 制作元件	227
2. 制作场景	234
3. 添加音乐并发布	238
第 2 节 小结	241
第 3 节 练一练	241

第 1 章

认识 Flash 8

在 互联网上可以看见许多优秀漂亮的 Flash 作品，它们应用于网页广告、动态网页制作、MTV、片头动画和游戏等领域。本章先介绍什么是 Flash 动画和其应用领域，接着介绍 Flash 8 的启动与退出、工作界面、基本操作和动画制作基本步骤等。

其中 Flash 8 的文档操作，读者必须重点掌握，而 Flash 动画制作的基本步骤，对制作一般的动画都适用，因此也应熟练掌握。

- Flash 8 的应用领域
- Flash 8 工作界面
- Flash 8 文档操作
- Flash 动画制作基本步骤



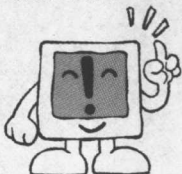
第 1 节 什么是 Flash 8

Flash 8 是美国 Macromedia 公司推出的动画制作软件的最新版本。它对动画制作者的要求不高,简单易学,并且制作出的效果流畅自然,因此受到许多用户的喜爱,是目前使用最广泛的一款动画制作软件。

1. 认识 Flash 8

以前制作的动画都是由一幅一幅静止的连续画面快速移动,使人们在视觉上产生运动的感觉。Flash 动画主要由矢量图形组成,通过这些图形的变化和运动产生动画电影的效果。

Flash 动画不像 GIF 动画那样需要把整个文件下载完才能播放,而是以“流”的形式,在播放的同时会自动下载后面的文件,并能实现多媒体的交互。



Flash 的另一个优点是独立于浏览器之外,只要给浏览器加入相应的插件就可以观看 Flash 动画。

2. Flash 8 的应用领域

在网络应用非常广泛的信息化社会中,人们已经习惯在网上进行工作、交流与查找信息。随意打开一个网站,常常会看到各种动画广告。想听音乐时,网上也有 Flash 制作的各种 MTV 让你选择。有些公司的宣传片也是用 Flash 制作的,从广告到游戏、从贺卡到影视片头、从网页到多媒体课件、从搞笑动画到 MTV,Flash 的应用已经无处不在。

(1) 广告动画

一个大型的网站,因其浏览量较大,会有许多网络广告。用 Flash 制作的网络广告具有直接明了、占用空间小和视觉冲击力强等特点,正好满足在网络这种特殊环境下的要求。如图 1-1 所示就是一个商品广告动画。

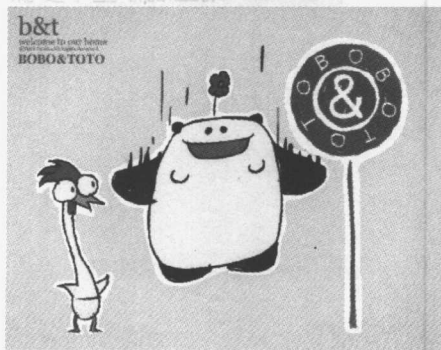


图 1-1 广告动画

(2) 片头动画

Flash 可以为网站、宣传片、电影和光盘制作片头动画,如图 1-2 所示就是一个公司网站的片头动画。



图 1-2 网站片头动画

(3) 网页

用 Flash 可以制作出极具个性的动态网页,比普通网站更有视觉冲击力。但 Flash 8 的功能不如专业网页制作软件齐全,因此一般用它制作数据量不大的个人网站,如图 1-3 所示就是利用 Flash 制作的一个动态网页。

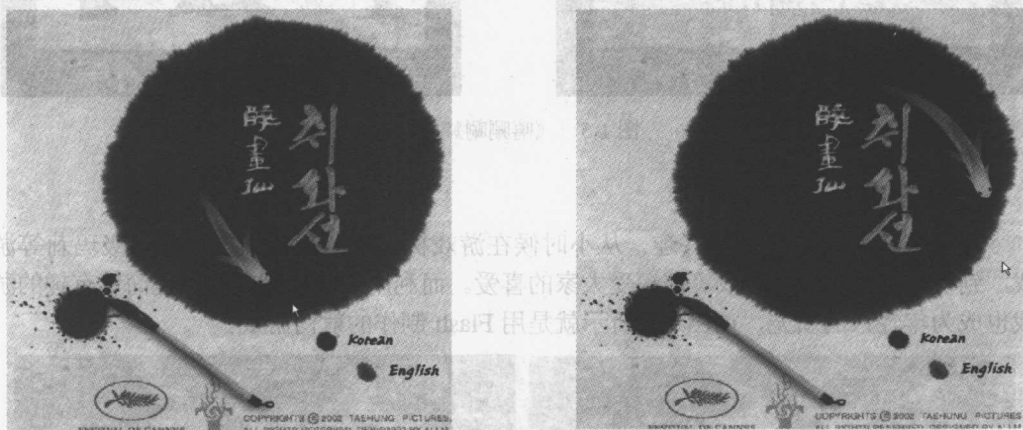


图 1-3 动态网页

(4) 搞笑动画

搞笑动画能让观众开怀一笑,心情愉悦。好的搞笑动画,制作的动画角色形象滑稽、表情到位、动作有趣,而且内容幽默。如图 1-4 所示就是搞笑动画中的两个场景。



图 1-4 搞笑动画

(5) MTV

当网速比较慢时，在网上观看视频 MTV 常常会时断时续，而 Flash 文件相对于视频文件来说要小很多，因此很多音乐网站上的都有由 Flash 制作的 MTV。如图 1-5 所示就是根据歌曲《嘻唎唎》制作的 MTV 中的场景。



图 1-5 《嘻唎唎》MTV

(6) 游戏

年轻人大都对游戏很感兴趣，从小时候在游戏机上玩的俄罗斯方块和超级玛莉等游戏，到现在的大型网络游戏等都深受大家的喜爱。而利用 Flash 制作的一些简单有趣的游戏也成为年轻人的新宠，如图 1-6 所示就是用 Flash 制作的射门游戏。

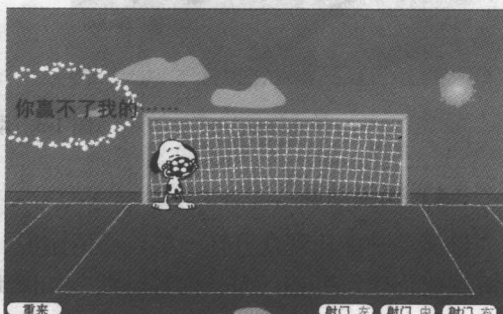


图 1-6 射门游戏