



无师自通

中 文

Flash 8

新科教育产品研发中心 编

入门与提高

教程

- 资深培训专家精心策划
- 由“入门”起步，注重“提高”，使新手直接升级为高手
- 理论与实践紧密结合，让读者全面掌握本软件的操作技能
- 大量的实例和习题，帮助读者培养动手能力
- 以提高受训学员素质为目标，以岗位技能培训为重点

◎ 光盘内容为所有范例的视频教学演示、素材及最终效果文件

中国国际广播音像出版社



中文 *Flash 8*

入门与提高教程

新科教育产品研发中心 编

中国国际广播音像出版社

【内容提要】本手册为光盘《中文 Flash 8 入门与提高教程》的配套使用说明。主要内容包 括 Flash 8 概述、工具的使用、操作文本、使用图像、使用元件与实例、使用时间轴、创建动画、使用屏幕与模板、声音与视频、交互式动画基础、组件、动画的测试与发布以及综合实例。每章后还附有上机训练和大量的习题供读者学习和参考。

本手册可作为各高等院校计算机相关专业 Flash 课程的教材，也可作为各职业学校和社会培训班 Flash 课程的教材，同时也可供广大初、中级 Flash 爱好者自学使用。

尽管我们对本套丛书的编审工作高度重视，认真负责，但疏漏之处在所难免，恳请广大读者不吝赐教。请读者给我们提出宝贵的意见和建议。电话（029）82097311，来信请寄：西安市高新区融鑫路6号新科大厦 西安新科教育科技有限公司（收），读者也可通过此地址邮购本套“入门与提高教程系列”图书，免收邮挂费。也可通过以下方式与我们联系：xinkejunan@163.com

光盘名称：中文 Flash 8 入门与提高教程

文本著作：新科教育产品研发中心

出版发行：中国国际广播音像出版社

通信地址：中国·北京复兴门外大街2号 邮编：100866

电子邮箱：xinkejunan@163.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

技术服务：029-85362021 85397261

光盘生产：河南先达光碟有限公司

文本印刷：陕西光大印务有限公司

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版 本 号：ISBN 7-89993-173-8/TP39·000

光盘定价：28.00 元（1CD+手册）



光盘使用说明

一、运行环境

1. 硬件要求

CPU : Pentium III 以上处理器

内 存: ≥ 128 MB

显 卡: 256 色 (8 位) 显示卡, 建议使用 24 位显示卡

显示器: 显示器分辨率至少为 1024×768 或者更高

光 驱: ≥ 40 倍速光驱

声 卡: SoundBlaster 兼容声卡

2. 运行环境

中文 Windows 98/2000/XP/NT 4.0 (带有 Service Pack 4 以上)

二、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“我的光盘”, 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界面, 如图 1 所示。

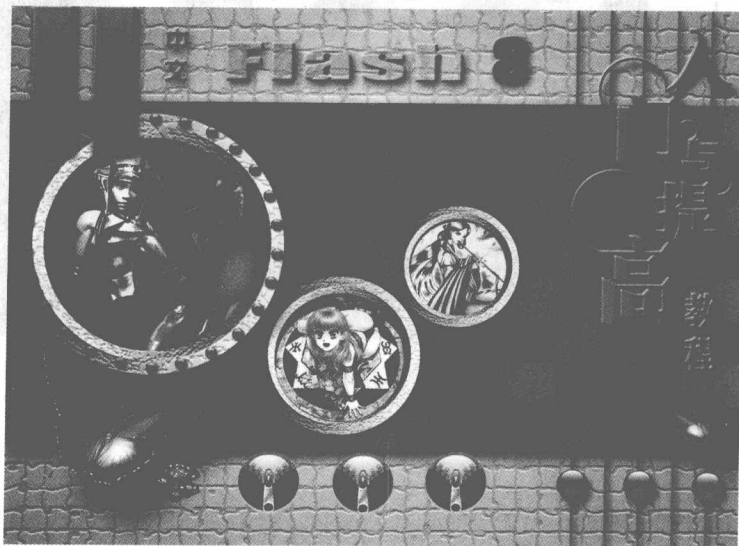


图 1 主界面

三、功能键介绍

主界面中每个按钮代表一个内容模块, 当鼠标指针位于按钮上时, 即可显示内容模块的名称, 单击任意一个内容模块按钮, 可进入相关内容界面。其中“实例欣赏”部分演示书中所有实例的制作全过程, 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, 单击相应的实例名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。“丛书推荐”部分介绍了“入门与提高教程”系列书, 单击进入后即可看到如图 3 所示的界面。“赠送实例”演示部分赠送了本书外的一些实例操作演示过程, 便于读者进一步学习。

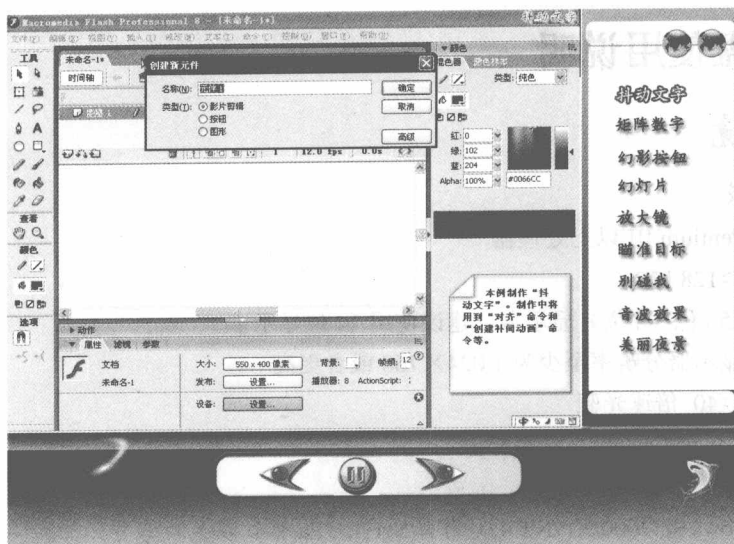


图2 实例演示界面

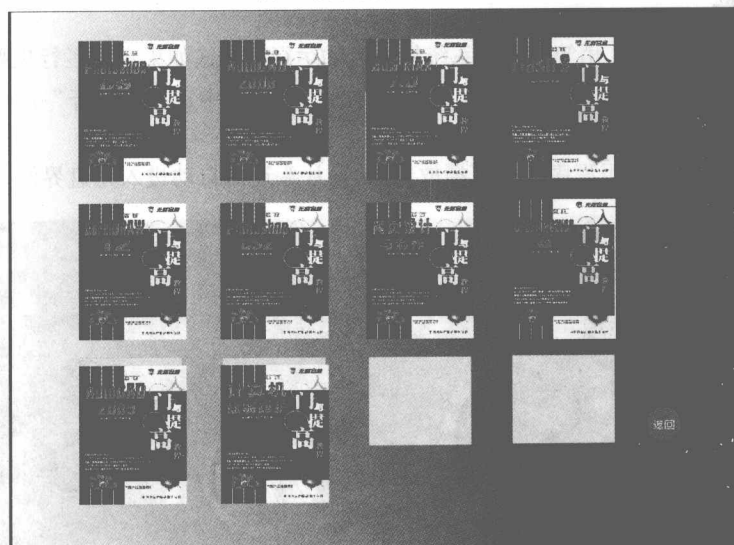


图3 丛书推荐界面

现将次界面中各功能键的作用介绍如下：



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：返回主界面。

目 录

第 1 章 Flash 8 概述	1
1.1 Flash 8 的新特性	2
1.2 Flash 8 的安装	3
1.3 Flash 8 的卸载	5
1.4 Flash 8 的工作界面	6
1.4.1 标题栏	7
1.4.2 菜单栏	7
1.4.3 工具箱	8
1.4.4 工作区	8
1.4.5 时间轴面板	8
1.4.6 属性面板	10
1.4.7 标尺、网格和辅助线	10
1.5 Flash 8 的文件操作	11
1.5.1 新建文件	12
1.5.2 打开文件	12
1.5.3 保存文件	13
1.5.4 关闭文件	13
1.5.5 切换文件	14
1.5.6 播放文件	14
1.5.7 导出文件	14
1.5.8 发布文件	15
1.6 上机训练	16
1.6.1 入门训练——安装 Flash 8	16
1.6.2 提高训练——创建并保存动画文件	17
本章小结	17
习题一	17
第 2 章 工具的使用	19
2.1 绘图工具	20
2.1.1 铅笔工具	20
2.1.2 线条工具	20

2.1.3 椭圆工具	21
2.1.4 矩形工具	21
2.1.5 钢笔工具	21
2.1.6 刷子工具	22
2.1.7 橡皮擦工具	23
2.2 形状修改工具	24
2.2.1 选择工具	24
2.2.2 部分选取工具	25
2.2.3 任意变形工具	25
2.2.4 修改形状的其他操作	26
2.3 颜色修改工具	30
2.3.1 关于颜色	30
2.3.2 颜料桶工具	30
2.3.3 墨水瓶工具	33
2.3.4 滴管工具	33
2.3.5 填充变形工具	34
2.4 视图工具	35
2.4.1 缩放工具	35
2.4.2 手形工具	36
2.5 上机训练	36
2.5.1 入门训练——彩球	36
2.5.2 提高训练——美丽四季	38
本章小结	40
习题二	40

第 3 章 操作文本

3.1 创建文本	42
3.2 设置文本属性	42
3.2.1 设置字体	42
3.2.2 设置附加字体	44
3.2.3 设置字号	44
3.2.4 设置颜色	45
3.2.5 设置字符间距	45
3.2.6 设置字符位置	45
3.2.7 设置抗锯齿文本	46
3.2.8 设置文本的排版方向	46
3.2.9 设置文本超链接	47

3.3 设置段落属性	47
3.3.1 设置对齐方式	47
3.3.2 设置缩进、行距和边距	48
3.4 文本的类型	49
3.4.1 静态文本	49
3.4.2 动态文本	49
3.4.3 输入文本	50
3.4.4 识别文本类型	50
3.5 编辑文本	51
3.5.1 旋转、缩放和倾斜文本	51
3.5.2 分离文本	52
3.5.3 编辑矢量文本	53
3.5.4 将时间轴特效应用于文本	53
3.6 上机训练	60
3.6.1 入门训练——环形文本	60
3.6.2 提高训练——展开特效动画	62
本章小结	64
习题三	64

第 4 章 使用图像

4.1 静态图像基础	66
4.1.1 位图与矢量图	66
4.1.2 分辨率	66
4.1.3 颜色模式	66
4.1.4 颜色深度	67
4.1.5 Alpha 通道	67
4.1.6 图像文件格式	68
4.2 导入图形图像	68
4.2.1 导入位图	68
4.2.2 导入矢量图	69
4.2.3 导入图像序列	70
4.3 编辑位图	71
4.3.1 设置位图属性	71
4.3.2 设置位图的大小和位置	72
4.3.3 分离位图	72
4.3.4 去除位图背景色	72
4.3.5 修改位图中的颜色	73

4.3.6 将位图转换为矢量图	73
4.3.7 使用外部程序编辑位图	74
4.4 上机训练	76
4.4.1 入门训练——位图文字	76
4.4.2 提高训练——心形相框	78
本章小结	80
习题四	80

第 5 章 使用元件与实例

81

5.1 元件、实例与库	82
5.1.1 元件概述	82
5.1.2 实例概述	82
5.1.3 库概述	83
5.2 创建元件	85
5.2.1 创建影片剪辑元件	85
5.2.2 创建按钮元件	86
5.2.3 创建图形元件	87
5.3 编辑元件	88
5.3.1 在元件编辑模式下编辑	88
5.3.2 在当前位置编辑	89
5.3.3 在新窗口中编辑	90
5.3.4 编辑元件的其他操作	91
5.4 创建实例	92
5.5 编辑实例	93
5.5.1 改变实例的行为方式	93
5.5.2 修改实例的属性	93
5.5.3 交换实例	96
5.5.4 复制实例	97
5.5.5 分离实例	98
5.5.6 变形实例	98
5.5.7 设置图形元件实例的动画播放特性	98
5.5.8 给实例命名	99
5.6 上机训练	99
5.6.1 入门训练——倒影	99
5.6.2 提高训练——五色气球	100
本章小结	102
习题五	102

第 6 章 使用时间轴	103
6.1 时间轴	104
6.1.1 洋葱皮工具	104
6.1.2 帧频	106
6.1.3 播放头和运行时间	106
6.1.4 “帧浏览选项”按钮	107
6.1.5 操作时间轴	108
6.2 帧	111
6.2.1 帧的分类	111
6.2.2 创建帧标签	111
6.2.3 编辑帧	112
6.3 图层	114
6.3.1 层的分类	115
6.3.2 创建层	115
6.3.3 编辑层	116
6.3.4 更改层的属性	117
6.4 上机训练	120
6.4.1 入门训练——静态遮罩	120
6.4.2 提高训练——相机拍照	122
本章小结	125
习题六	125
第 7 章 创建动画	127
7.1 创建逐帧动画	128
7.2 创建补间动画	128
7.2.1 创建运动补间动画	129
7.2.2 创建形状补间动画	129
7.3 创建引导层动画	131
7.4 创建遮罩层动画	133
7.5 创建 Alpha 动画	136
7.6 上机训练	138
7.6.1 入门训练——逐帧动画	138
7.6.2 提高训练——形状补间动画	139
本章小结	141
习题七	141

第 8 章 使用屏幕与模板	143
8.1 屏幕简介	144
8.2 屏幕的相关操作	145
8.2.1 创建新的基于屏幕的文档	145
8.2.2 添加或删除屏幕	146
8.2.3 重命名屏幕	147
8.2.4 设置屏幕的属性和参数	148
8.2.5 为屏幕添加内容	149
8.2.6 添加导航	150
8.2.7 添加转变	152
8.3 使用模板	155
8.4 上机训练	157
8.4.1 入门训练——卡通幻灯片	157
8.4.2 提高训练——动物世界	160
本章小结	165
习题八	165
第 9 章 声音与视频	167
9.1 添加声音	168
9.1.1 导入声音	168
9.1.2 将声音添加到时间轴中	168
9.1.3 设置声音效果	169
9.1.4 编辑声音	170
9.1.5 设置声音的同步方式	171
9.1.6 为按钮添加声音	172
9.1.7 制作有声动画	174
9.2 导入视频	176
9.3 上机训练	178
9.3.1 入门训练——声音按钮	178
9.3.2 提高训练——导入视频	180
本章小结	182
习题九	182
第 10 章 交互式动画基础	183
10.1 ActionScript 基础	184
10.1.1 ActionScript 中的常用术语	184

10.1.2	ActionScript 的语法规则	185
10.2	ActionScript 中的常见交互语句	187
10.2.1	播放和停止动画	187
10.2.2	停止播放所有声音	187
10.2.3	跳到某一帧或场景	187
10.2.4	跳到不同的 URL	187
10.2.5	隐藏鼠标指针	188
10.2.6	获取影片剪辑的属性	188
10.2.7	设置影片剪辑的属性	188
10.2.8	复制和删除影片剪辑	188
10.2.9	设置颜色值	189
10.3	动作面板	189
10.4	创建交互式动画	189
10.5	上机训练	191
10.5.1	入门训练——转换场景	191
10.5.2	提高训练——鼠标跟随	196
	本章小结	198
	习题十	198

第 11 章 组件的应用

11.1	组件概览	200
11.1.1	用户界面组件	200
11.1.2	媒体组件	200
11.1.3	数据组件	201
11.1.4	管理器组件	201
11.2	常用组件	201
11.2.1	Button 组件	201
11.2.2	CheckBox 组件	202
11.2.3	ComboBox 组件	203
11.2.4	List 组件	203
11.2.5	RadioButton 组件	204
11.2.6	ScrollPane 组件	204
11.2.7	Window 组件	205
11.3	添加组件	206
11.3.1	使用组件面板添加组件	206
11.3.2	使用库面板添加组件	206

11.4 处理编译剪辑元件	206
11.4.1 将常规影片剪辑元件转换为编译剪辑元件	207
11.4.2 导出 SWC 文件	207
11.5 上机训练	208
11.5.1 入门训练——滚动窗格	208
11.5.2 提高训练——宝宝照片窗口	209
本章小结	211
习题十一	211
 第 12 章 动画的测试与发布	 213
12.1 优化动画	214
12.2 模拟网络条件测试动画	214
12.3 设置动画发布选项	216
12.3.1 “格式”选项卡	216
12.3.2 “Flash”选项卡	216
12.3.3 “HTML”选项卡	217
12.4 上机训练	218
12.4.1 入门训练——制作可执行文件	218
12.4.2 提高训练——将 SWF 格式文件转化为可执行文件	219
本章小结	220
习题十二	220
 第 13 章 综合实例	 221
实例 1 抖动文字	222
实例 2 矩阵数字	225
实例 3 幻影按钮	229
实例 4 幻灯片	235
实例 5 放大镜	240
实例 6 瞄准目标	246
实例 7 别碰我	251
实例 8 音波效果	256
实例 9 美丽夜景	261
本章小结	268
习题十三	268

第 1 章

Flash 8 概述

本章要点

Flash 8 是 Macromedia 公司推出的网页动画制作工具，可以用来创建导航条、动态图标和 MTV 等。本章主要对 Flash 8 进行了简要的介绍，包括 Flash 8 的新特性、安装与卸载、工作界面以及文件操作。通过本章的学习，要求用户能熟练进行 Flash 8 的基本操作。

学习目标

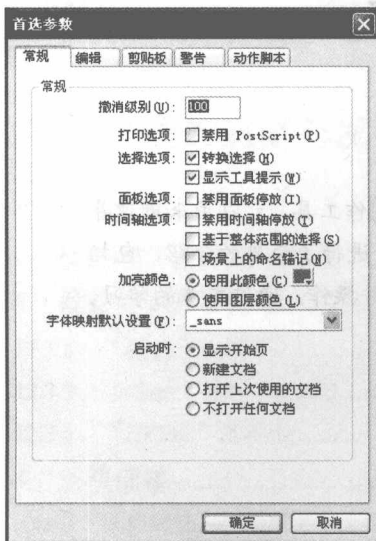
- ※ Flash 8 的新特性
- ※ Flash 8 的安装
- ※ Flash 8 的卸载
- ※ Flash 8 的工作界面
- ※ Flash 8 的文件操作



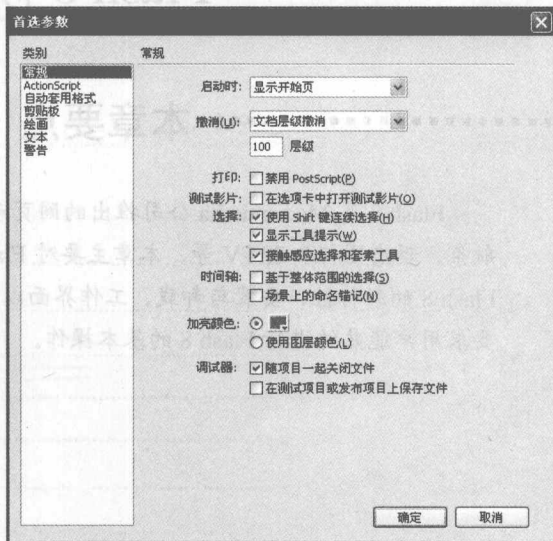
1.1 Flash 8 的新特性

与 Flash MX 2004 相比, Flash 8 具有一系列的新特性。

(1) 改进的“首选参数”对话框: 在 Flash 8 中, Macromedia 公司对“首选参数”对话框进行了重新布置, 使其更加简单易用, 如图 1.1.1 所示为 Flash MX 2004 与 Flash 8 的“首选参数”对话框。



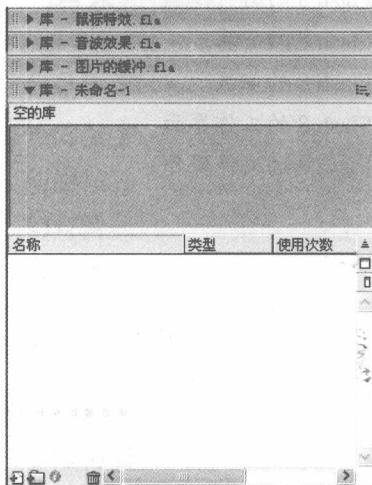
Flash MX 2004 的“首选参数”对话框



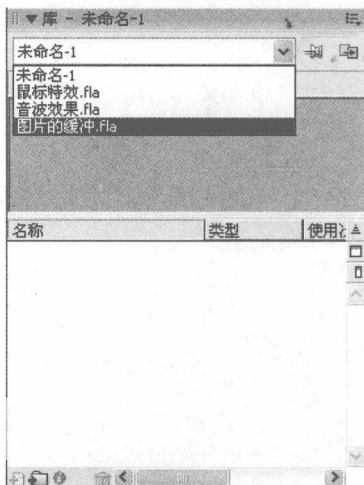
Flash 8 的“首选参数”对话框

图 1.1.1 “首选参数”对话框

(2) 单一的库面板: 在 Flash MX 2004 中, 若要查看多个 Flash 文件的库项目, 必须打开多个库面板, 而在 Flash 8 中, 用户可以使用一个库面板查看多个 Flash 文件的库项目, 如图 1.1.2 所示。



在 Flash MX 2004 中查看多个文件的库项目



在 Flash 8 中查看多个文件的库项目

图 1.1.2 使用库面板查看库项目

(3) 简化的发布界面: 简化后的“发布设置”对话框使用户对 SWF 文件的发布控制更加轻松。

(4) 扩展的工作区: 用户可以使用工作区周围的区域存储图形或其他对象, 而在播放 SWF 文件

时不会显示它们。

(5) 脚本助手模式：使用动作面板中的脚本助手模式，可以帮助用户在不太了解 ActionScript 的情况下创建脚本，如图 1.1.3 所示。

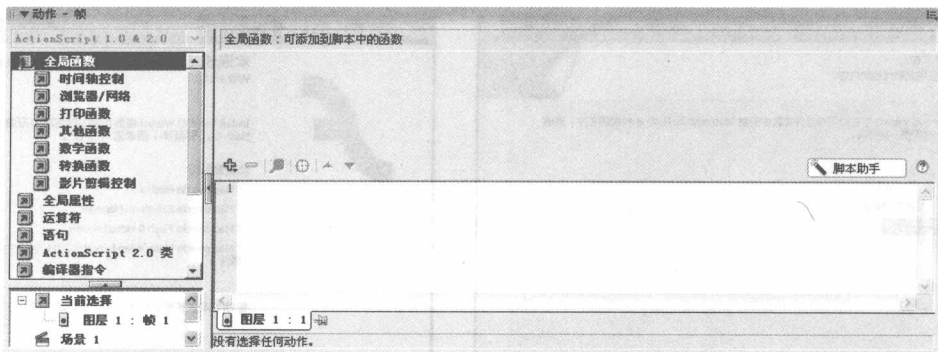


图 1.1.3 动作面板的脚本助手模式

(6) 文档选项卡：用户可以在同一个 Flash 应用程序窗口中打开多个 Flash 文件，并可以使用位于窗口顶部的文档选项卡在它们之间进行切换。

(7) 多种混合模式：Flash 8 提供了多种图像混合模式，使用它们可以更改一个对象与位于其下方的各个对象的组合方式，从而获得多种复合效果，如图 1.1.4 所示。

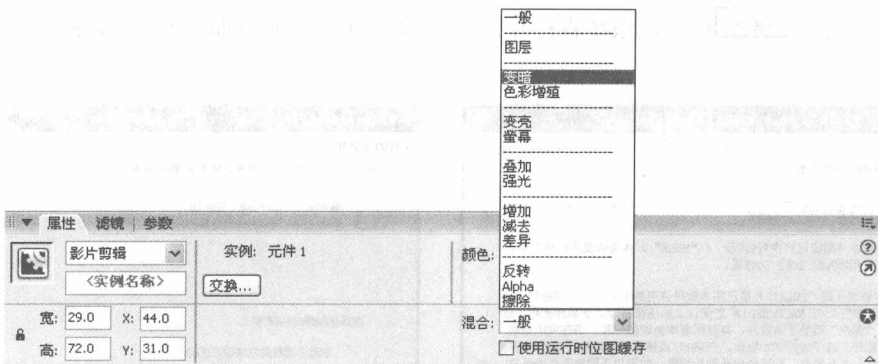


图 1.1.4 多种混合模式

(8) 视频对 Alpha 通道的支持：在 Flash 8 中，用户可以对视频对象应用 Alpha 通道，从而创建透明效果。

(9) 对象绘制模型：在使用新增的对象绘制模型创建形状时，该形状不会使位于新形状下方的其他形状发生更改。

(10) 滤镜功能：用户可以使用 Flash 8 中的滤镜功能为对象添加发光、投影等多种效果或效果的组合。

1.2 Flash 8 的安装

Flash 8 是一款专业的设计软件，其安装方法也比较标准，下面介绍在 Windows XP 平台上安装 Flash 8 的方法，操作步骤如下：

(1) 将 Flash 8 的安装光盘放入光驱，双击其安装程序 Flash8-chs.exe，打开如图 1.2.1 所示的安

装界面（一），表示系统正在从软件包中读取内容。

（2）读取完毕后，系统会自动转入如图 1.2.2 所示的安装界面（二），在该界面中显示了一些欢迎使用 Flash 8 的信息。

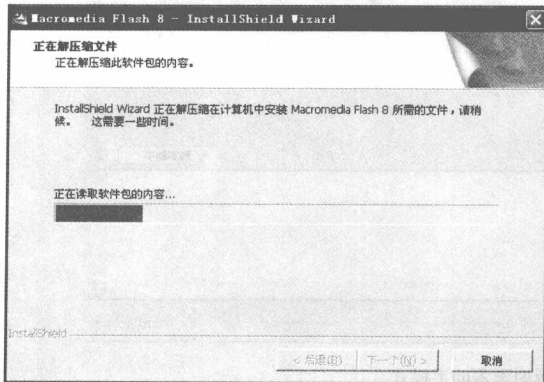


图 1.2.1 安装界面（一）



图 1.2.2 安装界面（二）

（3）单击 **下一步(N) >** 按钮，系统将打开如图 1.2.3 所示的安装界面（三），在该界面中显示了该软件的许可证协议，用户可以使用键盘中的 Page Down 键翻页浏览，如果要安装此软件就必须接受该协议。

（4）单击 **下一步(N) >** 按钮，系统将打开如图 1.2.4 所示的安装界面（四），要求用户确定 Flash 8 的安装路径。

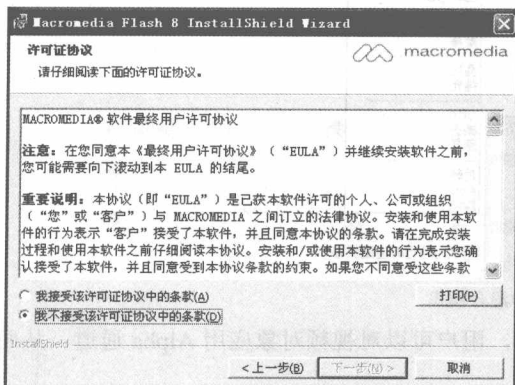


图 1.2.3 安装界面（三）

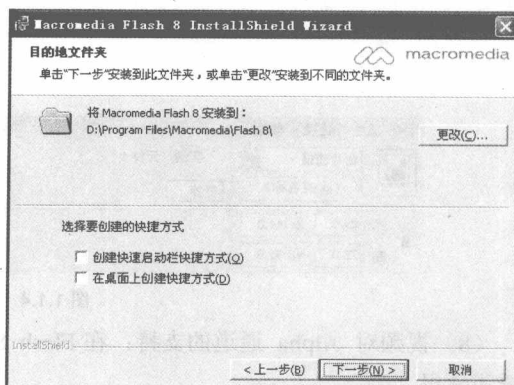


图 1.2.4 安装界面（四）

（5）单击 **下一步(N) >** 按钮，系统将打开如图 1.2.5 所示的安装界面（五），要求用户确定是否安装 Flash Player，这里选中 ☒ **安装 Macromedia Flash Player(I)** 复选框。

（6）单击 **下一步(N) >** 按钮，系统将打开如图 1.2.6 所示的安装界面（六），在该界面中显示了向导已做好安装程序的准备，如果用户需要更改安装设置，可以单击 **< 上一步(B)** 按钮，返回到前面的安装界面进行更改。

（7）单击 **安装(I)** 按钮，系统将打开如图 1.2.7 所示的安装界面（七），在该界面中将显示复制进程和文件复制情况，大约需要几分钟时间。

（8）进程和文件复制完毕后，系统会自动转入如图 1.2.8 所示的安装界面（八），提示用户 Flash 8 已成功安装，单击 **完成(F)** 按钮即可。