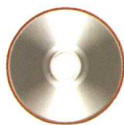


完全攻略系列

超值 CD

长达 5 小时的多媒体教程
本书素材和最终效果文件



Flash Professional 8

动画设计 完全攻略

王智强 编著

- 全面、深入地阐述了使用 Flash Professional 8 设计与制作动画的方法和技巧
- 丰富的实例让您快速掌握 Flash 的各种应用开发，如制作 MTV、手机屏保和彩信等
- 详实的讲解与阶梯式的结构，以及理论与实践相结合的方式突显本书的完美表现
- 超值赠送长达 5 小时的多媒体教程，一步一步指导您快速入门



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

完 全 攻 略 系 列

Flash Professional 8

动画设计 **完全攻略**

王智强 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书根据作者多年的教学与实际工作经验,从实用的角度通过大量的实例介绍了使用Flash软件进行动画设计的方法和技巧,内容包括Flash的基本操作、各种工具的使用、动画的创作方法、多媒体元素控制、ActionScript 脚本编程等,涵盖了Flash banner、广告、网页动画、教学课件、片头动画、Flash 游戏以及手机应用等诸多领域。

本书赠送1张多媒体教学光盘,内含长达5小时的多媒体教程,以及本书各章素材和实例文件。

本书内容全面,实例丰富,非常适合Flash初学者、网页与多媒体设计人员使用,同时也可作为相关培训教材使用。

图书在版编目(CIP)数据

Flash Professional 8 动画设计完全攻略 / 王智强编著. —北京:中国电力出版社, 2006
ISBN 7-5083-4107-4

I.F... II.王... 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003378号

版 权 声 明

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

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 马首鳌
责任编辑: 夏华香
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 李文志

书 名: Flash Professional 8 动画设计完全攻略
编 著: 王智强
出版发行: 中国电力出版社
地址: 北京市三里河路6号 邮政编码: 100044
电话: (010) 68362602 传真: (010) 68316497
印 刷: 汇鑫印务有限公司
开本尺寸: 185 × 260 印 张: 31.25
书 号: ISBN 7-5083-4107-4
版 次: 2006年3月北京第1版
印 次: 2006年3月第1次印刷
印 数: 0001—4000
定 价: 45.00元(含1CD)

本书导读

Flash 不仅是非常流行的网络动画软件，也是一款优秀的多媒体软件，1999 年末它刚刚兴起，短短几年，已经风靡全球，全世界 90% 以上的用户都安装了 Flash 播放器。是什么原因使其家喻户晓，受到如此热烈的欢迎呢？

最重要的一点就是，在 Flash 中采用了矢量技术，以颜色和线条来表现图形，生成的文件体积很小，而对于网络而言，当然是文件体积越小越好。同时 Flash 还具有多媒体与互动性，并和互联网紧密接合，可以直接与 Web 页链接等，由于文件小、画面质量高、可随意缩放而不失真、支持交互性的设计等优点，Flash 已成为目前制作具有吸引力的动画式网站的最重要工具。

随着版本的不断升级和改进，Flash 的功能也得到了进一步地加强。2005 年 10 月 Macromedia 公司推出了 Flash 8，它共有两个版本——专门面向设计者的 Flash Basic 8 和专门面向开发者的 Flash Professional 8，其中，Flash Professional 8 包含了 Flash Basic 8 的全部功能，本书的全部内容也都是针对 Flash Professional 8 版本进行讲解的。与以前版本相比，Flash Professional 8 添加了对对象的滤镜效果和混合模式，使得不必使用类似 Photoshop 等编辑软件就可以制作出炫目的动画效果。添加的新的文本渲染引擎、对象绘制功能、对笔触的细致调整、实时位图处理、高级渐变控制等功能，使对象的绘制更上一个台阶。而全新的视频编码技术不仅附带了一个新的视频编码器应用程序，而且可以为视频对象使用 Alpha 通道，从而创建透明效果。从新增的手机模拟器等更可以看出进军手机市场的决心。

本书是一本全面学习 Flash 软件的完全应用手册，它对 Flash Professional 8 的所有常见功能的使用方法与应用技巧进行了详尽的介绍，具有很强的实用性、操作性、针对性，全书分为 5 个部分，共 18 章。本书始终贯穿“学以致用”的宗旨，配合许多具有较高实用性与指导性的实例，不仅可以带领读者学习 Flash 软件，而且还对软件在不同领域的应用进行了介绍，解决了读者学完以后不知如何运用软件的苦恼。

本书内容如下：

入门篇：

讲述 Flash Professional 8 的一些最基础的知识，读者通过学习可以掌握 Flash Professional 8 的基本常识、工作界面、基本操作等知识，本篇只有一章的内容。

- 第 1 章：Flash Professional 8 概述。本章主要讲解了 Flash Professional 8 的技术与特点、应用范围、发展趋势、新增功能、工作界面与基础操作，并通过一个简单实例整体地对 Flash 动画的制作过程和原理进行了初步认识。

基础篇：

读者通过学习本篇的内容可以掌握 Flash Professional 8 的绘图工具、图形对象的编辑、文

本的使用、动画基础知识、元件、实例与库、对象的混合与滤镜效果和导入图像、声音与视频等知识，本篇有 7 章的内容。

- 第 2 章：Flash 绘图工具。本章主要讲解了工具箱中各工具的使用，在对每个工具的使用方法与技巧进行讲述的同时，通过精彩实例对各工具的使用进行练习，真正做到学以致用。
- 第 3 章：图形对象的编辑。本章主要讲解了选择工具、变形面板、混色器面板、组合/叠放/分离对象、合并/锁定对象、对齐对象、编辑图形形状、剪切/复制以及撤消/重做操作步骤等知识，同样，在学习的过程中，通过精彩实例详细介绍每个图形对象的编辑方法与技巧。
- 第 4 章：文本的使用。本章主要讲解了文本工具及其属性面板、3 种类型的文本、文字字符编辑、文字段落编辑等知识，并通过 3 个特效文字——投影、描边和位图特效文字，学习 Flash 创建特效文字的方法与技巧。
- 第 5 章：动画基础知识。本章主要讲解了动画的基本原理以及动画制作过程中的图层与帧的操作方法与技巧，并对常用的图层操作与特殊的绘图纸工具以精彩实例的形式进行了详细介绍。
- 第 6 章：元件、实例与库。本章主要讲解了元件、实例与库的含义及关系、【库】面板、创建元件的方法、元件的 3 种类型以及实例的创建与编辑等，配合精彩实例，便于读者掌握。
- 第 7 章：对象的混合与滤镜效果。本章主要讲解了对对象的混合效果、添加与删除滤镜、对象的滤镜效果、滤镜效果的排序、启用/禁用滤镜效果和预设编辑的滤镜效果等知识，并通过精彩实例对各种混合方式以及滤镜效果进行了详细说明。
- 第 8 章：导入图像、声音与视频。本章主要讲解了导入位图/矢量图以及编辑位图的方法；导入声音并进行编辑及压缩的方法以及 Flash Professional 8 中新增的全新视频操作等，配合精彩实例，便于读者掌握。

进阶篇：

全面讲述 Flash Professional 8 中 3 种基础动画、图层特效动画以及影片的优化和发布知识，学习完该部分后，则可以熟练地使用 Flash 制作各种动画效果，本部分有 3 章的内容。

- 第 9 章：制作基础动画。本章主要讲解了 3 种基础动画——逐帧动画、动作补间动画和形状补间动画的创建方法与技巧，并配合精彩实例，便于读者掌握。
- 第 10 章：特效动画制作。本章主要讲解了时间轴特效、运动引导层以及遮罩层特效创建特效动画的方法与技巧，并配合精彩实例，便于读者掌握。
- 第 11 章：影片的优化和发布。本章主要讲解了优化对象、测试影片、发布设置命令以及发布影片等知识的方法与技巧。

提高篇：

详细讲解了 Flash 的高级应用以及 ActionScript 脚本交互语言的应用，如果可以将本章内容掌握，则可以在 Flash 世界中尽情驰骋，本部分有 4 章的内容。

- 第 12 章：轻松掌握 ActionScript，包括动作面板、ActionScript 的作用对象类型、动作

的事件、数据类型、常量与变量、运算符与表达式、ActionScript 基本语法、if 条件语句、循环语句、函数和对象等。

- 第 13 章：行为的使用，包括行为的添加、删除、事件与动作、排序以及相关命令等，配合精彩实例进行讲解，便于读者掌握。
- 第 14 章：ActionScript 动作命令的使用，包括 goto、play、stop 动作控制影片、getURL 动作命令、startDrag 与 stopDrag 动作命令、loadMovie 外部链接命令、fscommand 动作命令、制作精确 Loading 下载动画、duplicateMovieClip、setProperty 和 getProperty 动作等，并配合精彩实例，便于读者掌握。
- 第 15 章：组件的使用，包括组件的概念、操作、添加、管理、参数以及如何使用【动作】面板设置组件的参数等，并通过实例学习 UI 组件、媒体组件和 FLVPlayback 组件的应用，并配合精彩实例，便于读者掌握。

实战篇：

讲解了 Flash 应用范围的诸多精彩实例，包括 Flash banner、Flash 广告、Flash 片头、Flash 课件、Flash 游戏、Flash 手机应用以及 Flash 网站等，通过这一部分的学习，可以学会制作不同类型动画的构思与整体的流程，本部分有 3 章的内容。

- 第 16 章：Flash banner、广告与片头制作。通过实例学习使用 Flash 制作网络中的最常用的 3 个应用类型——Flash banner、广告与片头的方法以及操作思路。
- 第 17 章：Flash 课件、游戏与手机应用。通过实例学习使用 Flash 制作教学课件游戏的方法及操作思路、Flash 在手机方面的应用等。
- 第 18 章：Flash 网站动画的制作。学习使用 Flash 构建网站的技巧、方法与操作思路。

本书不仅有详细的知识讲解而且还有丰富的实例操作，并且所有实例都有详细、明确的操作步骤，读者只要跟随书中的提示一步一步地操作，就可以掌握书中所讲的内容，制作出具有一定水平的动画作品。

光盘使用说明

为了方便广大读者学习，本书附有 1 张多媒体教学光盘。光盘中收录了本书所有范例的多媒体教学、源文件、素材文件与最终效果文件，以便读者随时调用。

本书配套多媒体教学光盘运行环境为 Windows XP，在使用本书配套光盘之前请将计算机的显示器分辨率设置为 1024×768 像素，否则，将不能完全显示操作界面。另外，用于演示的计算机必须配有声卡和音箱，建议将光盘中的所有文件拷贝到计算机本地硬盘中，这样可以更加流畅地观看教学录像。

1. 素材文件的使用

(1) 将光盘放入光驱。

(2) 双击桌面上的“我的电脑”图标，再双击光盘图标，打开光盘窗口。

(3) 将“本书素材和源文件.rar”文件复制到硬盘上，然后右击“本书素材和源文件.rar”文件，选择快捷菜单中的“解压到本书本书素材和源文件\”命令，将其解压到硬盘上。

(4) 右击解压后的文件夹，然后选择快捷菜单中的“属性”命令，在打开的对话框中取消

选择“只读”复选框。

2. 观看多媒体教学

(1) 将光盘放入光驱。

(2) 双击桌面上的“我的电脑”图标，再双击光盘图标，打开光盘窗口。

(3) 双击光盘中的 **Start.exe** 文件，启动多媒体教学。

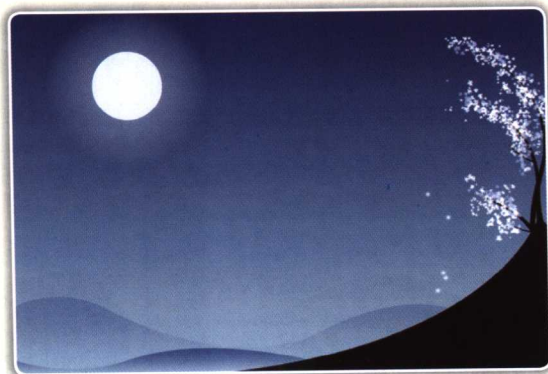
(4) 选择要学习的章节，然后选择实例名称，再单击“进入视频”按钮，就开始播放相应的多媒体教程。

希望本书能为广大 Flash 爱好者、网站与多媒体设计制作人员提供有力的帮助，由于作者水平有限，书中难免会有疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正，不吝赐教。如果书中存在问题，请发电子邮件至 btwzqjl@163.com 或 windflowerzgm@163.com，我们将会及时给予回复。

作 者

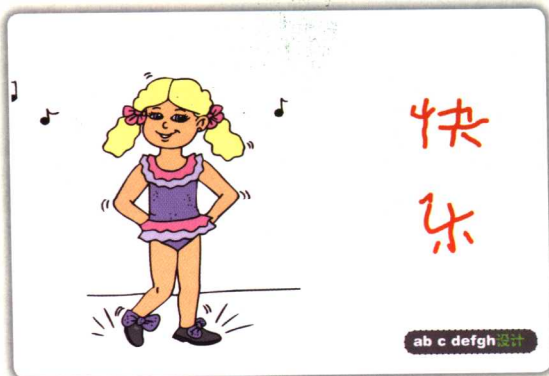
2005 年 12 月

精彩作品欣赏



▶▶ “明月”动画效果

(详见第1章)



▶▶ “快乐”铅笔效果

(详见第2章)



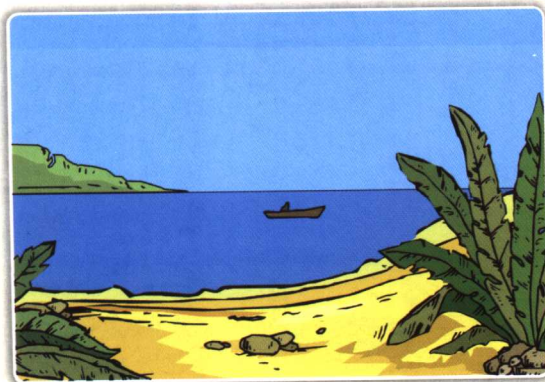
▶▶ “分离”效果

(详见第2章)



▶▶ “写生”线条效果

(详见第2章)



▶▶ “风景”叠放对象效果

(详见第3章)



▶▶ “被遗忘的时光”效果

(详见第4章)



▶▶ “生命如花”位图文字效果
(详见第4章)



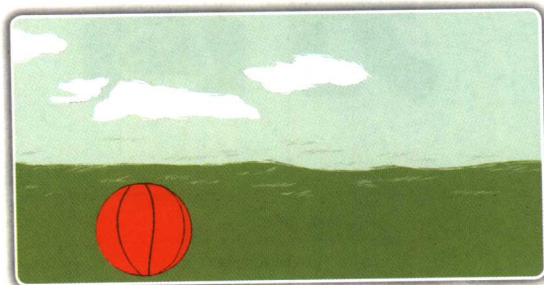
▶▶ “和谐”描边文字效果
(详见第4章)



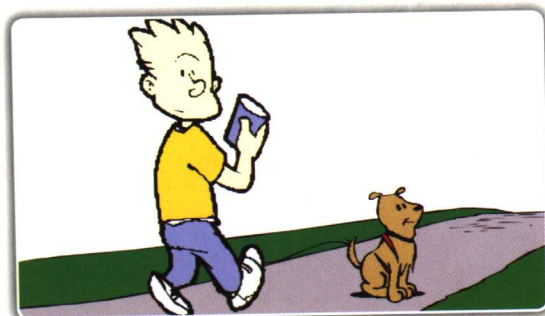
▶▶ “字符”效果
(详见第4章)



▶▶ “女性风尚”图层分配效果
(详见第5章)



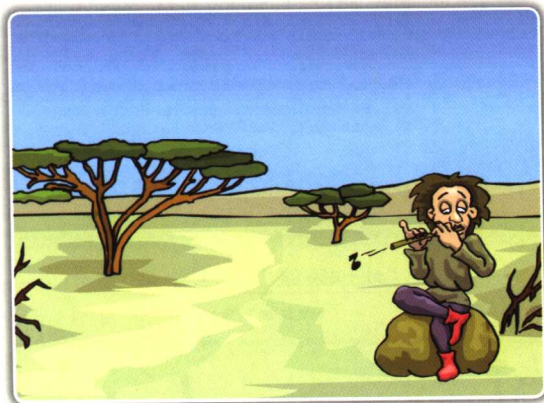
▶▶ “小球滚动”动画效果
(详见第5章)



▶▶ “散步”交换元件效果
(详见第6章)

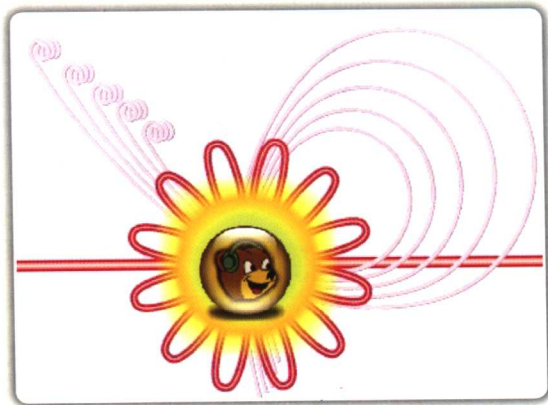


▶▶ “蝴蝶”效果
(详见第6章)



▶▶ “演奏者”对象混合效果

(详见第7章)



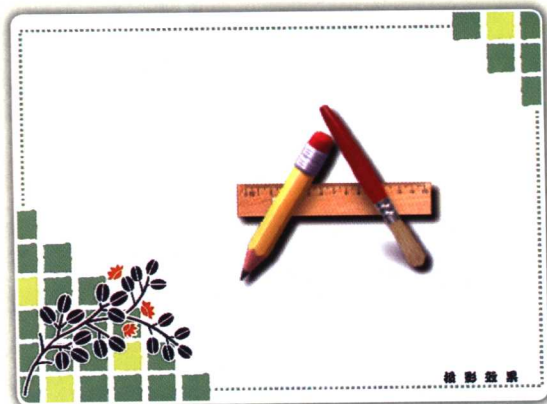
▶▶ “渐变发光效果”对象滤镜效果

(详见第7章)



▶▶ “渐变斜角效果”对象滤镜效果

(详见第7章)



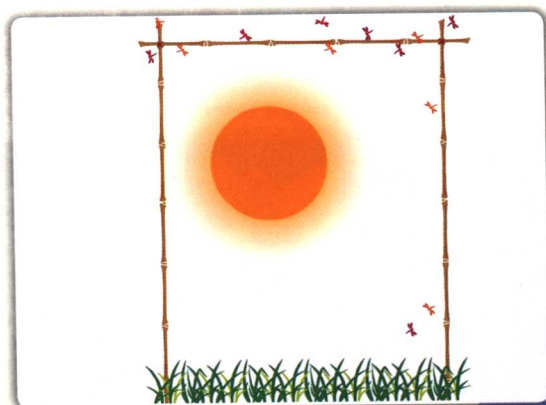
▶▶ “投影效果”对象滤镜效果

(详见第7章)



▶▶ “斜角效果”对象滤镜效果

(详见第7章)



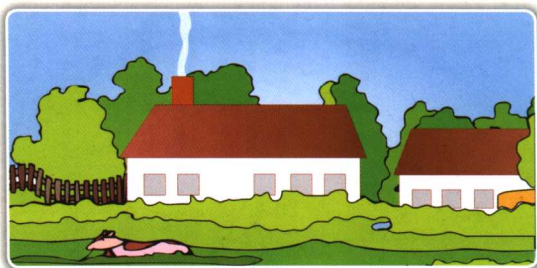
▶▶ “发光效果”对象滤镜效果

(详见第7章)

滤镜

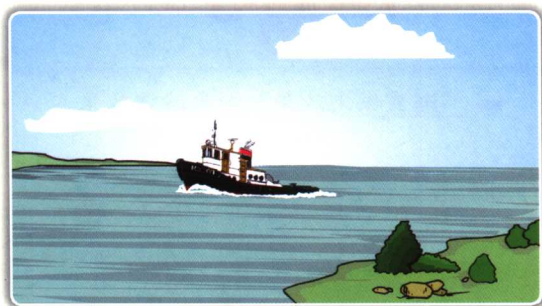
▶▶ “滤镜”排序效果

(详见第7章)



▶▶ “炊烟缭绕”动画效果

(详见第9章)



▶▶ “归来”动画效果

(详见第9章)



▶▶ “写字动画”逐帧动画效果

(详见第9章)



▶▶ “纸飞机”运动引导层动画效果

(详见第10章)



▶▶ “画圆”运动引导层效果

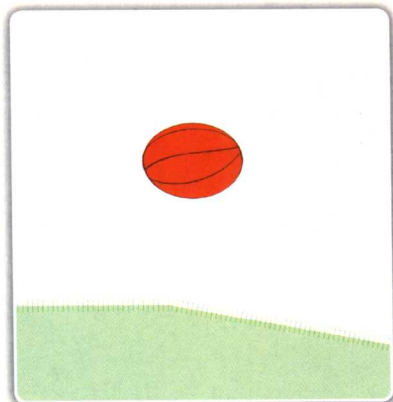
(详见第10章)



▶▶ “图像切换”遮罩动画效果

(详见第10章)

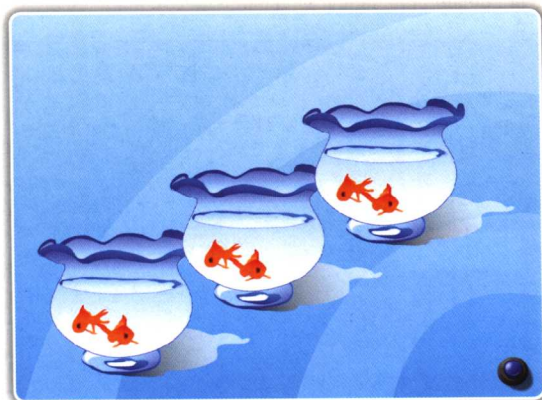
精 彩 作 品 欣 赏



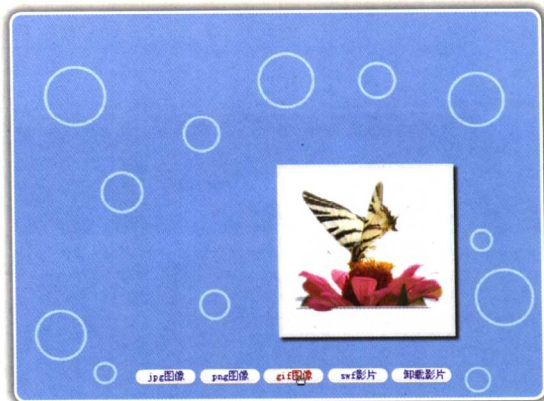
▶▶ “小球弹跳”展开特效动画效果
(详见第 10 章)



▶▶ “转到 web 页”动画效果
(详见第 13 章)



▶▶ “直接复制影片剪辑”效果
(详见第 13 章)



▶▶ “加载外部图像与影片”效果
(详见第 13 章)



▶▶ “拖动影片剪辑”效果
(详见第 13 章)



▶▶ “改变影片剪辑的叠加次序”效果
(详见第 13 章)



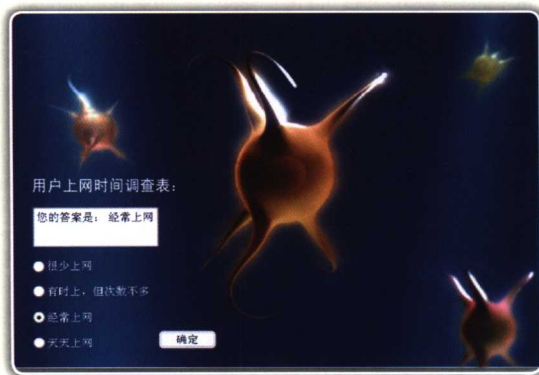
▶▶ “转到帧标签播放或停止” 效果
(详见第 13 章)



▶▶ “切换全屏播放” 效果
(详见第 13 章)



▶▶ “动画播放命令” 动画效果
(详见第 14 章)



▶▶ “单选按钮” 动画效果
(详见第 15 章)



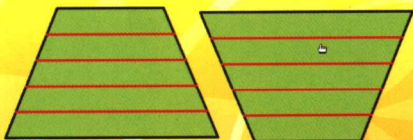
▶▶ “Flash 广告” 动画效果
(详见第 16 章)



▶▶ “Flash 片头” 动画效果
(详见第 16 章)

用等拼法巧解几何题：

分析与解：取与梯形完全相同的梯形，将这两个同样的梯形拼成平行四边形。梯形复制的梯形内部的4条线段对应相等，并且被拼成4条长度等于： $10 + 20 = 30$ （厘米）的线段，所以梯形内部4条线段的总长是 $30 \times 4 \div 2 = 60$ （厘米）。



返回

▶▶ “几何课件” 动画效果

(详见第 17 章)



▶▶ “Flash 游戏” 动画效果

(详见第 17 章)



▶▶ “手机应用” 简单效果

(详见第 17 章)



▶▶ “手机彩信” 动画效果

(详见第 17 章)

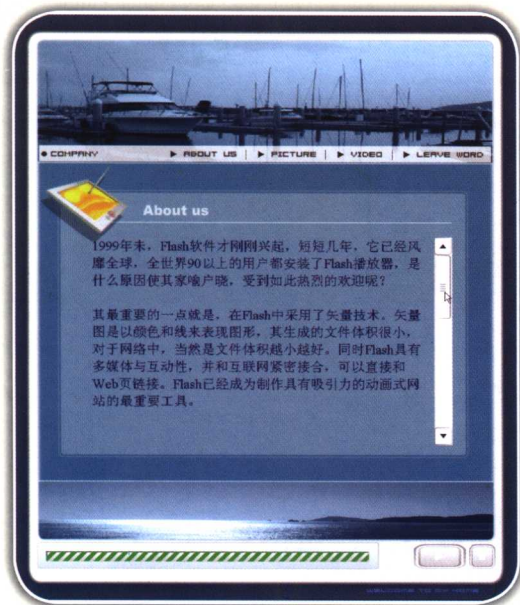


TIANYUAN NETWORK

天缘网络
网络设计 网站建设
网络维护 网络培训
网络咨询 网络外包

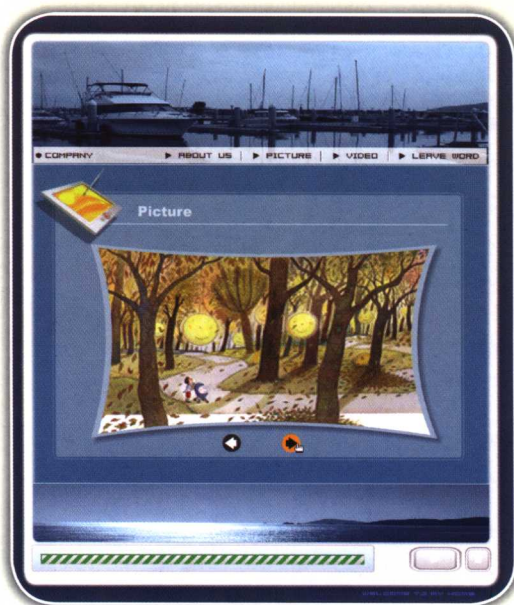
▶▶ “Flash Banner” 动画效果

(详见第 17 章)



网站页面 (1)

(详见第 18 章)



网站页面 (2)

(详见第 18 章)



网站页面 (3)

(详见第 18 章)



网站页面 (4)

(详见第 18 章)

目 录

本书导读

第 1 篇 入门篇

第 1 章 Flash Professional 8 概述

- 1.1 关于 Flash Professional 8 3
- 1.2 Flash Professional 8 新增功能 7
- 1.3 Flash Professional 8 工作界面 10
- 1.4 Flash 文件操作 15
- 1.5 Flash Professional 8 基本常识 22
- 1.6 体验 Flash 动画魅力——创建简单 Flash 动画 23

第 2 篇 基础篇

第 2 章 Flash 绘图工具

- 2.1 认识 Flash 工具箱 29
- 2.2 线条工具 30
- 2.3 椭圆、矩形与多角星形工具 35
- 2.4 钢笔工具与部分选取工具 41
- 2.5 铅笔工具 43
- 2.6 刷子工具 45
- 2.7 墨水瓶工具与颜料桶工具 48
- 2.8 滴管工具 51
- 2.9 橡皮擦工具 52
- 2.10 套索工具 54
- 2.11 任意变形工具 55
- 2.12 填充变形工具 59
- 2.13 辅助绘图工具 63

第 3 章 图形对象的编辑

- 3.1 选择工具 65
- 3.2 变形面板 71
- 3.3 混色器面板 75

- 3.4 组合、叠放和分离对象 84
- 3.5 合并、锁定对象 89
- 3.6 对齐对象 90
- 3.7 编辑图形形状 91
- 3.8 剪切、复制对象 96
- 3.9 撤消/重做操作步骤 97

第 4 章 文本的使用

- 4.1 文本工具的使用 101
- 4.2 文本工具的属性面板 102
- 4.3 创建特效文字 116

第 5 章 动画基础知识

- 5.1 动画制作的原理 123
- 5.2 Flash 图层与图层文件夹操作 124
- 5.3 帧操作 135
- 5.4 使用绘图纸工具 140

第 6 章 元件、实例与库

- 6.1 什么是元件、实例与库 145
- 6.2 【库】面板 146
- 6.3 创建元件 148
- 6.4 元件的 3 种类型 150
- 6.5 实例的创建与编辑 151

第 7 章 对象的混合与滤镜效果

- 7.1 对象的混合效果 161
- 7.2 添加、删除滤镜 164
- 7.3 对象的滤镜效果 166
- 7.4 滤镜效果的排序 178
- 7.5 启用、禁用滤镜效果 180
- 7.6 预设编辑的滤镜效果 181

第 8 章 导入图像、声音与视频

- 8.1 导入图像文件 183
- 8.2 导入声音 192

8.3 编辑声音	193
8.4 压缩 Flash 声音	197
8.5 Flash 视频控制	199

第 3 篇 进阶篇

第 9 章 制作基础动画

9.1 逐帧动画	211
9.2 动作补间动画	217
9.3 形状补间动画	233

第 10 章 特效动画制作

10.1 时间轴特效动画制作	239
10.2 运动引导层动画	249
10.3 遮罩动画	255

第 11 章 影片的优化和发布

11.1 Flash 影片的优化	263
11.2 影片发布	266

第 4 篇 提高篇

第 12 章 轻松掌握 ActionScript

12.1 ActionScript 简介	281
12.2 使用动作面板	282
12.3 ActionScript 的作用对象类型	283
12.4 动作的事件	284
12.5 数据类型	285
12.6 常量与变量	287
12.7 运算符与表达式	288
12.8 ActionScript 基本语法	292
12.9 if 条件语句	294
12.10 循环语句	296
12.11 函数	298
12.12 对象	300

第 13 章 行为的使用

13.1 行为面板操作	303
13.2 行为命令详解	305

第 14 章 ActionScript 动作命令的使用

14.1 goto, play, stop 动作控制影片	329
14.2 getURL 动作命令	332
14.3 startDrag 与 stopDrag 动作命令	333
14.4 loadMovie 外部链接命令	336
14.5 fscommand 动作命令	338
14.6 制作精确的 Loading 下载动画	344
14.7 duplicateMovieClip、setProperty 和 getProperty 动作	350

第 15 章 组件的使用

15.1 组件的概念	359
15.2 组件的相关操作	359
15.3 组件应用	362

第 5 篇 实战篇

第 16 章 Flash banner、广告与片头制作

16.1 Flash banner 的制作	377
16.2 Flash 广告制作	387
16.3 Flash 片头制作	396

第 17 章 Flash 课件、游戏与手机应用

17.1 课件制作	411
17.2 游戏制作	418
17.3 Flash 手机应用	428
17.4 Flash 手机彩信	433

第 18 章 Flash 网站动画的制作

18.1 Flash 网站特性	445
18.2 Flash 网站开发流程	446
18.3 网站前期规划	447
18.4 网站界面的制作	447
18.5 导航条制作	453
18.6 网站内容的制作	457
18.7 整合网站栏目	476
18.8 网站的发布	477

附录 Flash Professional 8 快捷键