



“网站开发自学导航”丛书



视频光盘



F_{lash} 8

中文版网站 动画制作自学导航

昭君工作室 编著

基础篇

从零开始，结合实例，循序渐进学习基础知识

范例篇

教您制作最典型的实例，轻松上手

解疑篇

解答您在使用软件时常见的疑难问题

超值光盘

赠送书中所有实例的素材、所有实例及典型习题的操作视频



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

网站开发自学导航丛书

Flash 8 中文版网站动画制作

自学导航

昭君工作室 编著



机械工业出版社

本书集基础与实例于一体,全面详细地介绍了 Flash 8 的学习及应用。全书分为 14 章,第 1~11 章为 Flash 制作的基础知识,循序渐进地讲述了 Flash 8 为用户提供的各项功能,并且每章都有课后练习以巩固所学习的知识点,提高操作能力;第 12~13 章为 Flash 的制作实例,通过综合之前学习到的知识进行实际制作,实例生动形象、富有活力;第 14 章为 Flash 的疑难问题解答,主要是针对学习 Flash 过程中所遇到的小问题、小麻烦进行解答。

本书结构清晰、内容详尽、操作简单,在语言叙述上力求言简意赅,使读者在充满乐趣的氛围中学习知识。另外,本书还配有光盘,光盘内容包括本书中重点动画实例的多媒体演示以及用到的所有素材等。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版网站动画制作自学导航/昭君工作室编著.

-北京:机械工业出版社,2006.2

(网站开发自学导航丛书)

ISBN 7-111-18593-5

I. F… II. 昭… 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 014632 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:夏孟瑾 责任编辑:闫志朝 版式设计:侯哲芬

三河市宏达印刷有限公司印刷

2006 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·22.5 印张·2 插页·552 千字

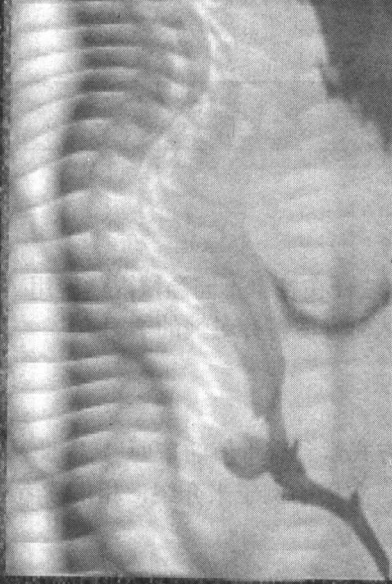
0001-5000 册

定价:34.50 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

封面无防伪标均为盗版



丛书序

随着 Internet 的不断发展壮大, Internet 上的网站开发成了一门新兴的科学。很多人已经不仅仅满足于上网冲浪, 而希望深入地参与其中。现在, 拥有自己的 Web 网站已经成为一种潮流。

本系列丛书旨在为读者提供一套内容全面、轻松上手、以实例贯穿全文、书盘结合的网站开发类图书。

► 本丛书的特点

本丛书的目标是: 以读者为上帝, 一切以读者的需要为第一先导, 努力打造精品图书!

1. 由浅入深, 循序渐进

全书分为三篇:

(1) **基础篇**: 介绍制作软件最基本的入门知识, 对于原来没有接触过网页制作的读者, 可以通过基础篇的学习, 达到入门并掌握基础知识的目的。

本篇在介绍基础知识的同时, 以实例为导航, 让读者能轻松上手, 并能自己动手制作简单的效果图。章后的“自己动手”习题可以在光盘中看到具体的操作步骤。

(2) **范例篇**: 介绍较综合的实例的制作步骤, 所收集的实例具有代表性, 能代表该软件在某些领域或某个行业的具体运用。读者学完一个实例后, 能触类旁通, 轻松地制作类似的作品。

(3) **解疑篇**: 是作者精心收集的若干个具有代表性的常见疑难问题与解答, 问题精辟具有代表性, 解答清晰简练。

2. 书盘结合, 轻松上手

本丛书采用书盘结合的方式, 以书为主, 盘为辅。光盘中包含书中每个实例的素材、源文件及操作步骤的多媒体演示, 以及部分典型习题的操作演示。

3. 实例写入目录

书中所举的实例力求实用性和代表性。范例应用篇介绍软件在各个不同领域内的应用。对于有一定基础的读者，可以从目录中查阅相关的实例，从而方便有针对性的学习。

4. 语言简练，通俗易懂

对于初学者，最想做到的是“怎样从书中以最直观的方式学到有价值的东西”。因此，本书没有过多地介绍专业术语，而是以形象的图片及解说、实用的例子来介绍，相信读者学起来一定会很轻松。

5. 可操作性强

实例中所涉及到的素材，可以直接从光盘中取用。即使是从未学习过相关软件的读者，按照书中的操作步骤，也可以制作出与书中一模一样的效果图。

6. 作者团队经验丰富

参与本书编写的作者均为长期从事网站建设的工作者，具有丰富的网站设计和制作经验，能帮助读者找到快速掌握网站开发技术的捷径，事半功倍，提高学习效率。

➤ 本丛书的读者对象

1. 初级自学读者。
2. 有一定基础的中级读者。
3. 建设网站的管理人员和领导者。
4. 在校师生。

➤ 丛书书目

Dreamweaver 是网页制作软件中的佼佼者，具有站点管理和页面制作两大核心功能，Dreamweaver 和 Flash、Fireworks 有网页梦幻组合之称；ASP 是一种优秀的电子商务开发程序语言，也是目前最为流行的开放式 Web 服务器应用程序开发技术；在 Dreamweaver 中编辑 ASP，可以很方便地应用各种辅助项目，设计出功能完善的动态网页。

根据以上几种软件的优秀功能，本丛书收录了以下五本：

《Dreamweaver 8 中文版网站开发自学导航》

《Dreamweaver 8 与 ASP 动态网站开发自学导航》

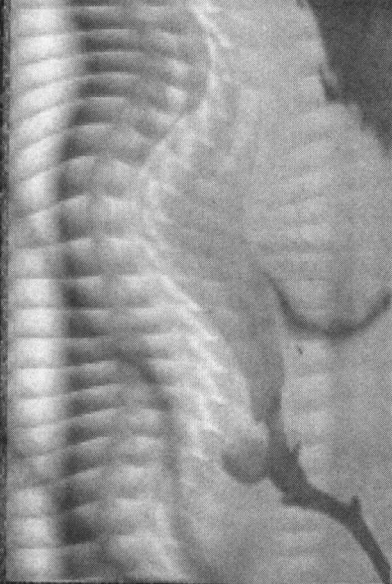
《Dreamweaver 8 · Flash 8 · Fireworks 8 网站开发自学导航》

《ASP 动态网站开发自学导航》

《Flash 8 中文版网站动画制作自学导航》

希望您能对本丛书多提宝贵意见和建议，让我们共同进步！

编 者



前言

Flash 是由 Macromedia 公司推出的一款动画制作软件，是目前应用最为广泛的动画制作软件之一。它的主要用途有网络动画、网页制作、网页广告、MTV、Flash 游戏等。

Flash 8 是在 2005 年 8 月发布的最新版本，这次软件升级给我们带来了许多惊喜，不仅继承了之前版本的各种优点，还增加了视频编码、滤镜特效、位图缓存、脚本助手等强大功能。使用 Flash 8 制作的动画会有更优质的兼容性，可以在任一版本的 Flash 播放器中播放。本书以规范的动画制作流程、简单易懂的语言、深入浅出的实例将读者带入神奇的 Flash 世界。

本书分为 3 篇共 15 章，分别为基础篇、范例篇和解疑篇：

基础篇 —— 第 1~11 章为基础篇，讲解了 Flash 8 的基础知识，为读者更深入地学习 Flash 打下良好的基础。

范例篇 —— 第 12~13 章为范例篇，主要以实例为主，具体详尽地介绍了一些典型 Flash 动画制作，综合应用了在 Flash 8 中学习到的常用基本功能，使读者不仅能学到知识，并能将学到的知识应用于实践。

解疑篇 —— 第 14 章为解疑篇，主要以问答方式，讲解用户在使用 Flash 8 的过程中经常遇到的一些疑难问题。

本书所附光盘的内容为书中各章所用到的素材、最终效果及重点实例和习题的操作演示视频，供读者学习时参考和对照使用。

参加本书编写的人员有高培森、邹珍珍、刘巧贞、李彦彦、王锦、陈冬、周秀明、王小青、贾清霞、韩振岗、赵治伟、纪淑敏、高彦茹、刘秀霞、何洪军、李洪权、高玉雷等。

全书内容详实，语言简单明了，层次结构清晰，可作为 Flash 动画制作初学者的入门读物，也可作为动画设计人员工作中的参考书。本书还适用于对网页开发有兴趣的网页设计爱好者及程序设计开发人员。它由浅入深及有侧重点的讲解特征不但适用于初学者，而且对于网站的建设者也非常适用。

编 者

前 目 录

丛书序

前言

第1篇 基础篇

第1章 初识 Flash 8	2
1.1 Flash 8 简介	2
1.1.1 Flash 的应用领域	2
1.1.2 Flash 8 的特点	5
1.1.3 Flash 的基本术语	6
1.2 Flash 的启动与退出	7
1.2.1 Flash 的启动	7
1.2.2 Flash 的退出	7
1.3 Flash 文档的基本操作	7
1.3.1 新建 Flash 文档	8
1.3.2 启动界面	9
1.3.3 打开 Flash 文档	11
1.3.4 保存 Flash 文档	11
1.4 Flash 8 的新增功能	13
自己动手	18
第2章 Flash 8 的基本操作	19
2.1 Flash 8 的工作界面	19
2.1.1 菜单栏	20
2.1.2 工具栏及常用按钮	20
2.1.3 绘图工具箱	21

2.1.4	场景和舞台	23
2.1.5	时间轴	23
2.1.6	动作脚本	24
2.1.7	面板	30
2.2	场景的基本操作	34
2.2.1	设置文档属性	34
2.2.2	使用标尺	35
2.2.3	使用网格	35
2.2.4	改变舞台显示比例	36
2.2.5	使用辅助线	37
2.3	动画制作的步骤	39
2.4	Flash 工作参数设定	39
2.4.1	“常规”参数设置	40
2.4.2	ActionScript 参数设置	41
2.4.3	“自动套用格式”参数设置	42
2.4.4	“剪贴板”参数设置	42
2.4.5	“绘画”参数设置	43
2.4.6	“文本”参数设置	44
2.4.7	“警告”参数设置	45
2.5	典型实例——新建一个场景并保存	45
	自己动手	47
第 3 章	Flash 绘图工具	48
3.1	工具区	48
3.1.1	选择工具	49
3.1.2	部分选取工具	51
3.1.3	任意变形工具	53
3.1.4	填充变形工具	58
3.1.5	线条工具	60
3.1.6	索套工具	62
3.1.7	钢笔工具	64
3.1.8	文本工具	66
3.1.9	椭圆工具	71
3.1.10	矩形工具	72
3.1.11	铅笔工具	73
3.1.12	刷子工具	74
3.1.13	墨水瓶工具	77
3.1.14	颜料桶工具	77

典型实例

——新建一个场景并保存	45
-------------------	----

实例 3-1

——卡通太阳	52
--------------	----

实例 3-2

——枫叶	61
------------	----

3.1.15	滴管工具.....	78
3.1.16	橡皮擦工具.....	79
3.2	查看区.....	80
3.2.1	手形工具.....	80
3.2.2	缩放工具.....	80
3.3	颜色区.....	81
3.3.1	笔触颜色工具.....	82
3.3.2	填充色工具.....	82
3.4	典型实例——海底世界.....	83
自己动手		86
第4章 图像与文本		87
4.1	图像.....	87
4.1.1	图像的搜集.....	87
4.1.2	导入图像.....	88
4.1.3	将图形转换为矢量图.....	92
4.1.4	编辑图像.....	94
4.2	文本.....	107
4.2.1	创建文本.....	107
4.2.2	编辑文本.....	111
4.2.3	文本变形.....	113
4.3	典型实例——字体特效.....	116
4.3.1	空心字.....	116
4.3.2	立体字.....	117
4.3.3	五彩字.....	119
自己动手		120
第5章 元件、实例和库		121
5.1	元件的定义和类型.....	121
5.1.1	图形元件.....	121
5.1.2	影片剪辑元件.....	121
5.1.3	按钮元件.....	122
5.2	图形元件的创建.....	122
5.2.1	用菜单命令创建图形元件.....	122
5.2.2	将已有的图片转换为图形元件.....	123
5.3	影片剪辑元件的创建.....	124
5.4	按钮元件的创建.....	125
5.5	编辑元件.....	128

典型实例

——海底世界..... 83

典型实例

——字体特效..... 116

空心字..... 116

立体字..... 117

五彩字..... 119

5.6 实例	128
5.6.1 创建实例	128
5.6.2 复制实例	129
5.6.3 改变实例的颜色和透明度	129
5.6.4 改变实例元件的类型	131
5.6.5 实例与其他元件的联系	132
5.7 库	133
5.7.1 显示元件库	133
5.7.2 对库中的元件分类	134
5.7.3 创建永久库	135
5.7.4 公共库	135
5.7.5 共享库资源	136
5.8 典型实例——摘苹果	138
自己动手	144
第6章 创建动画	145
6.1 时间轴的概念	145
6.2 创建帧	145
6.2.1 创建普通帧	146
6.2.2 创建关键帧	146
6.2.3 创建空白关键帧	147
6.3 帧的编辑	147
6.3.1 帧的选择	147
6.3.2 帧的复制与粘贴	147
6.3.3 帧的移动	148
6.3.4 帧的翻转	148
6.3.5 帧的删除	150
6.4 逐帧动画	151
6.5 运动渐变动画	153
6.5.1 创建运动渐变动画	153
6.5.2 设置运动渐变属性	154
6.6 形状渐变动画	159
6.6.1 创建形状渐变动画	160
6.6.2 使用形状提示	161
6.7 设置时间轴特效	162
6.7.1 变形特效	163
6.7.2 转换特效	164
6.7.3 分散式直接复制特效	165

典型实例

——摘苹果	138
-------------	-----

实例 6-1

——摇摆的小老虎	148
----------------	-----

实例 6-2

——逐帧动画	151
--------------	-----

实例 6-3

——奔跑的小羊	155
---------------	-----

实例 6-4

——图片的淡入与淡出	157
------------------	-----

6.7.4 复制到网格特效	165
6.7.5 分离特效	166
6.7.6 展开特效	167
6.7.7 投影特效	167
6.7.8 模糊特效	168
6.7.9 编辑时间轴特效	169
6.8 典型实例——花落知多少	170
自己动手	172
第7章 图层的应用	173
7.1 图层简介	173
7.2 图层的设置	174
7.2.1 创建图层	174
7.2.2 图层的命名	175
7.2.3 图层的选取与复制	176
7.2.4 删除图层	177
7.2.5 修改图层的顺序	178
7.2.6 图层的显示与隐藏	178
7.2.7 图层的锁定	178
7.2.8 显示图层的轮廓	179
7.3 使用引导层	182
7.3.1 创建普通引导层	182
7.3.2 创建运动引导层	183
7.4 使用遮罩层	187
7.5 典型实例——水波特效	192
自己动手	195
第8章 声音、视频的导入及编辑	196
8.1 导入声音	196
8.1.1 声音的类型	196
8.1.2 导入的格式	198
8.1.3 为关键帧导入声音	198
8.1.4 为按钮添加声音	200
8.1.5 给电影添加声音	202
8.1.6 声音的编辑	203
8.1.7 声音的优化	205
8.1.8 声音的输出	207
8.2 导入视频	208

典型实例

——花落知多少 170

实例 7-1

——礼花 179

实例 7-2

——运动小球 184

实例 7-3

——“涛声依旧” 188

典型实例

——水波特效 192

8.2.1 可导入的视频格式	208
8.2.2 导入视频文件	209
8.2.3 处理导入的视频文件	217
8.3 典型实例	218
8.3.1 “礼花”配音	218
8.3.2 神奇的牛——导入视频	220
自己动手	224
第9章 组件的使用	225
9.1 “组件”面板简介	225
9.1.1 按钮组件 (Button)	225
9.1.2 单选按钮组件 (RadioButton)	228
9.1.3 复选框组件 (CheckBox)	229
9.1.4 列表框组件 (List)	231
9.1.5 下拉列表组件 (ComboBox)	232
9.2 其他组件	234
9.3 编辑组件	234
9.4 典型实例——魔镜	237
自己动手	242
第10章 动作脚本的应用	243
10.1 动作脚本的类型	243
10.2 动作脚本的基础语法	244
10.2.1 脚本的常用术语	244
10.2.2 变量	245
10.2.3 函数、表达式和运算符	247
10.2.4 脚本的基本语法	248
10.3 动作脚本的常用语句	250
10.3.1 帧的控制语句	250
10.3.2 跳转控制语句	251
10.3.3 条件语句	251
10.3.4 超链接语句	252
10.4 综合实例——新年贺卡	253
自己动手	258
第11章 动画的测试与发布	259
11.1 测试影片	259

典型实例

“礼花”配音	218
神奇的牛——	
导入视频	220

典型实例

——魔镜	237
------------	-----

综合实例

——新年贺卡	253
--------------	-----

11.1.1 在 Flash 的编辑模式中进行测试	259
11.1.2 在 Flash 的测试环境中进行测试	260
11.2 作品的优化	263
11.3 导出 Flash 作品	264
11.3.1 导出动画文件	264
11.3.2 导出动画图像	266
11.3.3 导出作品格式	266
11.4 发布设置与预览	270
11.4.1 Flash 发布设置	270
11.4.2 HTML 发布设置	271
11.4.3 GIF 发布设置	274
11.4.4 JPEG 发布设置	274
11.4.5 PNG 发布设置	275
11.4.6 QuickTime 发布设置	275
11.4.7 发布预览	277
11.5 典型实例——发布“海底世界”	278
自己动手	280

典型实例

——发布“海底世界”

..... 278

第2篇 范 例 篇

第 12 章 文字特效制作	282
实例 1 变化丰富的文字	282
实例 2 生命的偶然	284
实例 3 渐显文字	289
实例 4 爱，重回我家	292
实例 5 爆炸文字特效	297
第 13 章 基本动画制作	302
实例 1 弹跳的乒乓球	302
实例 2 笔画文字	305
实例 3 遮罩文字效果	308
实例 4 水波倒影	311
实例 5 图片的顺序播放	314
实例 6 舞台灯光	317
实例 7 打字效果	320
实例 8 文字的渐现	323
实例 9 倒计时器	326

实例 10 百叶窗的制作	328
--------------------	-----

第 3 篇 解 疑 篇

第 14 章 Flash 8 常见疑难问题解答	332
-------------------------------	-----

A large, stylized letter 'F' in a serif font, rendered in black with a white outline. A pixelated trail of small squares extends from the bottom right of the 'F'.

第 1 篇 基础篇

- 第 1 章 初识 Flash 8
- 第 2 章 Flash 8 的基本操作
- 第 3 章 Flash 绘图工具
- 第 4 章 图像与文本
- 第 5 章 元件、实例和库
- 第 6 章 创建动画
- 第 7 章 图层的应用
- 第 8 章 声音、视频的导入及编辑
- 第 9 章 组件的使用
- 第 10 章 动作脚本的应用
- 第 11 章 动画的测试与发布

The word 'Flash' in a stylized, cursive script font, rendered in black.

初识 Flash 8

01

本章主要介绍 Flash 的基本特点、启动与退出方法、文档的基本操作，以及 Flash 8 的新增功能。

众所周知，HTML 语言的功能十分有限，无法实现令人耳目一新的动态效果。在这种情况下，各种脚本语言应运而生，使得网页设计有了多样化的发展，但是程序设计需要一定的编程能力。人们需要的是一种既简单直观又功能强大的动画设计工具，Flash 的出现正好满足了这种需求。

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的矢量图形编辑和动画制作专业软件。它是一款集多种功能于一体的多媒体制作工具，主要应用于网络动画创作、动态网页设计和多媒体制作等领域。

1.1 Flash 8 简介

Flash 8 是 Macromedia 公司最新推出的版本，它在之前的版本上有了更新和改进，使用户有了更大的空间进行自由发挥。Flash 8 分为 Flash Professional 8 和 Flash Basic 8 两种版本，它们的功能稍有差异，但对初学者来说没有太大的影响，本书介绍的是 Flash Professional 8 版本。

1.1.1 Flash 的应用领域

1. 网络动画创作

网络动画创作已经成为 Flash 应用中最为重要的领域之一，用 Flash 制作的网络动画为千千万万的观众带来了许多欢乐。如图 1-1 所示，是动画“流氓狗”中的一个场景。

2. 动态网页设计

自己使用 Flash 制作一个个人网页已经不是什么大惊小怪的事了，用 Flash 还可以制作一些宣传网站和网页。如图 1-2 所示，为一个名为“锦山闪吧”的网站。



图 1-1 “流氓狗”动画



图 1-2 “锦山闪吧”网站

3. 多媒体制作

随着科技的进步,现代教学方法的升级,传统的书本教学已显得过时。电子书籍和教学光盘的出现在一定程度上代替了以往陈旧单一的课本。Flash 制作的多媒体也开始走向市场,面向社会。如图 1-3 所示,是一个运用 Flash 制作的多媒体光盘的界面。

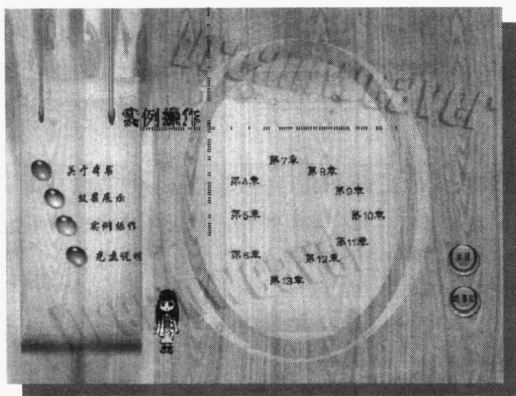


图 1-3 多媒体光盘界面



4. 网页广告

打开网页,经常可以看到一些动感十足的广告界面,使得整个网站的页面变得更精彩。如图 1-4 所示,是一个用 Flash 制作的网页广告。



图 1-4 网页广告

5. MTV 动画

MTV 动画的出现生动鲜明地表达了 MTV 歌曲中的情景,让人轻易地看懂并深入其中。如图 1-5 所示,为 MTV “披着羊皮的狼”中的一个场景。