

华天科技 编著



无师自通

中文Flash 8.0 动画制作入门篇



多媒体教学光盘

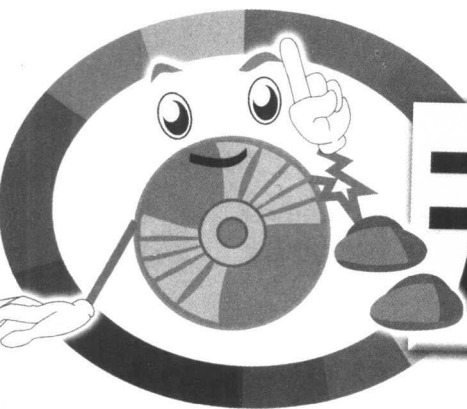


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



华天科技 编著



无师自通

中文Flash 8.0 动画制作入门篇



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

无师自通. 中文 Flash 8.0 动画制作入门篇/华天科技编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.1

ISBN 978-7-115-15193-3

I. 无... II. 华... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8.0 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 101817 号

内 容 提 要

本书全面介绍了利用 Flash 8.0 中文版制作动画的方法和技巧, 主要内容包括: Flash 动画的应用、特点和制作流程, Flash 动画制作用到的工具, 绘制、编辑图形的方法, 在 Flash 中使用帧和图层的技巧, 制作帧一帧动画、动作补间动画、形状补间动画、遮罩动画、引导路径动画的方法与技巧, 在 Flash 动画中使用元件的方法与技巧, 在动画中添加声音、使用位图和视频的方法与技巧, 在动画中使用动作脚本制作交互动画的方法与技巧, 以及抓取网页中 Flash 动画的方法与技巧等。

本书附带的多媒体教学光盘, 以轻松活泼的形式向读者介绍制作 Flash 动画的方法, 并展示了书中主要实例的制作过程。同时, 光盘中还包含书中制作动画的全部实例结果和全部素材, 以便读者更好地学习。

本书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用, 也可作为高职高专相关专业和电脑短训班的教材。

无师自通——中文 Flash 8.0 动画制作入门篇

- ◆ 编 著 华天科技
责任编辑 刘建章
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 17.5
字数: 426 千字 2007 年 1 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2007 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15193-3/TP · 5661

定价: 30.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

前 言

当今时代是一个信息化的时代, 电脑作为获取信息的首选工具已被更多的人所认同。人们用电脑写作、编程、上网、玩游戏、做动画、做平面和三维广告设计, 用电脑辅助教学、辅助设计、进行多媒体制作和电子商务等工作。

1. 无师自通丛书特色

从零起步——由浅入深、循序渐进的教学内容非常适合初学者自学。

快速上手——随书光盘以大量精美的画面、详细的操作步骤和简练的解说语言使读者轻松学会电脑基础知识和操作技能。

融会贯通——精心编排的图书可使读者将所学知识进一步深入理解、触类旁通。

2. 无师自通丛书读者对象

本套丛书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用, 也可作为高职高专相关专业和电脑短训班的教材。

3. 本书特色

大家都知道, 学习电脑软件的最好方法就是“实际操作”, 而学习软件的目的是“应用”。因此, 为使读者能用最少的时间学到最有用的知识, 本书打破常规的写作模式, 在讲解每一个基础知识点时, 都引申讲解了该知识点在实际制作动画时的具体应用, 并配上合适的实例, 让读者在学习的过程中能马上动手操作, 这样既能掌握该知识点, 又能加深对动画制作的理解。

4. 本书内容安排

第1章介绍 Flash 动画的应用、特点、制作流程, 以及 Flash 8.0 的使用环境。

第2章介绍制作 Flash 动画用到的工具, 并以一个实例引领读者上手制作动画。

第3章至第6章介绍绘制、编辑图形的方法, 为后面制作动画打下基础。

第7章至第11章为动画制作部分, 介绍在 Flash 中使用帧和图层的技术, 制作帧—帧动画、动作补间动画、形状补间动画、遮罩动画、引导路径动画的方法和技巧, 还介绍元件使用技巧, 在动画中添加声音的技巧。

第12章介绍在动画中使用位图和视频的方法与技巧。

第13章介绍使用动作脚本制作交互动画的方法与技巧。

第14章介绍测试、导出、发布动画的方法与技巧。

第15章补充一些很实用的内容, 例如使用“行为”的方法、抓取网页中 Flash 动画的方法。

5. 本书配套多媒体教学光盘

本书附带一张精彩的多媒体教学光盘, 它以轻松活泼的形式向读者介绍制作 Flash 动画的方法, 并展示书中典型实例的制作过程。同时, 光盘中还包含书中制作动画的全部实例结果和全部素材, 以帮助读者更好地学习。

本书和多媒体教学光盘由华天科技集体创作, 由于时间仓促和水平所限, 书盘中难免有不妥之处, 敬请读者批评指正, 来函可发至电子邮箱: huatiankj@263.net。

编著者

目 录

第1章 从零起步	1
1.1 关于Flash动画.....	2
1.1.1 Flash动画的应用领域.....	2
1.1.2 Flash动画的特点.....	3
1.1.3 优秀Flash网站推荐.....	4
1.1.4 如何欣赏Flash作品.....	5
1.2 Flash动画创作流程.....	5
1.2.1 前期策划.....	5
1.2.2 风格设计.....	6
1.2.3 素材搜集.....	6
1.2.4 制作动画.....	6
1.2.5 后期调试.....	6
1.2.6 发布作品.....	6
1.3 启动Flash 8.0.....	7
1.3.1 文档选项卡.....	7
1.3.2 “时间轴”面板.....	8
1.3.3 工具箱.....	8
1.3.4 舞台.....	8
1.3.5 常用面板.....	8
1.3.6 “设计”面板.....	10
1.3.7 “开发”面板.....	10
1.3.8 其他面板.....	11
第2章 快速入门——制作第1个简单动画	12
2.1 Flash动画制作入门.....	13
2.1.1 Flash动画制作原理.....	13
2.1.2 动画组成元素.....	13
2.1.3 新建、保存和打开文档.....	14
2.2 Flash动画制作快速上手.....	14
2.2.1 设置文档属性.....	15
2.2.2 绘画工具及颜色的设定.....	15
2.2.3 舞台的设置.....	17
2.2.4 关键帧、普通帧和空白关键帧.....	20
2.2.5 元件的类型和特点.....	21
2.2.6 帧—帧动画和补间动画.....	22
2.3 制作一个简单动画——小鸡跳舞.....	25
2.3.1 动画说明与效果预览.....	25
2.3.2 动画分析.....	26
2.3.3 知识点.....	26
2.3.4 制作步骤.....	26
第3章 图形制作（上）	31
3.1 绘制线条.....	32
3.1.1 【线条工具】的用法.....	32
3.1.2 【铅笔工具】的用法.....	34
3.1.3 【钢笔工具】的用法.....	35
3.1.4 典型实例——画一片树叶.....	36
3.2 绘制几何图形.....	37
3.2.1 【椭圆工具】的用法.....	38
3.2.2 【矩形工具】的用法.....	39
3.2.3 【多角星形工具】的用法.....	40
3.2.4 典型实例——画一座房子.....	40
3.3 用【刷子工具】绘制图形.....	42
3.4 用【文本工具】制作文字.....	44
3.4.1 创建文本.....	44
3.4.2 设置文字样式.....	44
3.4.3 如何制作漂亮的文字.....	46
3.4.4 文本的类型.....	48
3.5 在Flash 8.0中绘图的一些必要补充.....	48
3.5.1 Flash中图形的类型.....	48
3.5.2 两种绘图模式.....	49
3.5.3 绘制图形的常用方法.....	50
第4章 图形制作（中）	52
4.1 【选择工具】的用法.....	53
4.1.1 选择舞台上的对象.....	53
4.1.2 移动和复制对象.....	54
4.1.3 调整图形形状.....	55
4.1.4 进入对象内部操作.....	56
4.2 用【颜料桶工具】填充区域.....	56
4.2.1 填充纯色.....	56
4.2.2 填充渐变色.....	58



4.3 用【墨水瓶工具】填充线条	59	6.1.4 人物走路和跑步的画法	108
4.4 用【填充变形工具】修改填充	60	6.1.5 卡通人物的服饰	110
4.5 用【部分选择工具】调整图形形状	61	6.2 卡通动物的画法	111
4.6 用【任意变形工具】缩放、旋转和倾斜对象	63	6.2.1 哺乳类动物的画法	111
4.7 典型实例——绘制一棵树	66	6.2.2 禽类的画法	113
4.7.1 将树叶定义为图形元件	66	6.2.3 鱼类的画法	113
4.7.2 绘制树干	66	6.3 绘画中的透视关系	115
4.7.3 整合树干和树叶	67	6.4 Flash 中的绘图技巧	116
第 5 章 图形制作（下）	69	6.4.1 图形轮廓线绘制技巧	116
5.1 用【橡皮擦工具】修改图形	70	6.4.2 色彩应用技巧	117
5.2 用【滴管工具】吸取填充和线条属性	71	6.4.3 文字制作技巧	119
5.2.1 吸取填充属性	71	6.4.4 组合、元件和图层	120
5.2.2 吸取线条属性	72	6.5 典型实例——绘制送礼娃娃	120
5.2.3 吸取文本属性	72	6.5.1 实例效果	121
5.2.4 吸取位图	73	6.5.2 实例分析	121
5.3 其他图形编辑方法	74	6.5.3 知识点	121
5.3.1 扭曲图形	74	6.5.4 制作步骤	121
5.3.2 封套变形图形	75	6.6 优秀素材网站推荐	129
5.3.3 翻转对象	76	第 7 章 动画制作（上）	131
5.3.4 图形的平滑、伸直和优化	77	7.1 帧的编辑方法	132
5.3.5 将线条转换为填充	79	7.1.1 创建帧	132
5.3.6 扩展填充和柔化填充边缘	80	7.1.2 设置帧的显示状态	133
5.3.7 图形的组合与打散	82	7.1.3 选择帧	133
5.3.8 图形的合并	83	7.1.4 复制和移动帧	134
5.3.9 排列图形	84	7.1.5 删除帧和清除帧	135
5.3.10 对齐图形	85	7.1.6 翻转帧	135
5.4 绘图综合练习——绘制一幅山水画	87	7.1.7 设置帧频	136
5.4.1 画“花朵”	87	7.2 图层的基本操作	136
5.4.2 画“小鸭”	89	7.2.1 图层的作用和类型	136
5.4.3 画“白云”	90	7.2.2 创建图层	137
5.4.4 画湖水和波浪	90	7.2.3 选取图层	137
5.4.5 画山峰和天空	91	7.2.4 删除图层	138
5.4.6 整合图形	92	7.2.5 重命名图层	138
第 6 章 再论绘图技巧	95	7.2.6 复制和移动图层	138
6.1 卡通人物的画法	96	7.2.7 隐藏、显示与锁定图层	139
6.1.1 头部的画法	96	7.2.8 设置图层属性	140
6.1.2 手和脚的画法	105	7.2.9 管理多图层	140
6.1.3 人体的画法	107	7.3 制作逐帧动画——林中散步的女孩	141
		7.3.1 动画说明与效果预览	141



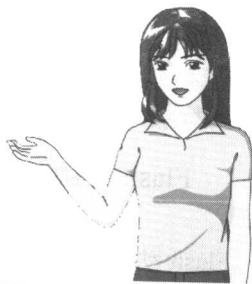
7.3.2 动画分析	142	10.1 编辑和修改元件的方法	183
7.3.3 制作步骤	142	10.1.1 编辑和修改元件	183
第 8 章 动画制作 (中)	145	10.1.2 编辑和修改实例	183
8.1 制作动作补间动画	146	10.2 图形元件的使用	184
8.1.1 动作补间动画的特点	146	10.2.1 图形元件的特点	184
8.1.2 创建动作补间动画的方法	146	10.2.2 哪些地方适用图形元件	185
8.1.3 典型实例——颠球运动	148	10.3 影片剪辑的使用	185
8.2 改进动作补间动画	151	10.3.1 影片剪辑的特点	185
8.2.1 变色动画	151	10.3.2 哪些地方适用影片剪辑	186
8.2.2 透明度变化动画	153	10.4 典型实例——骑自行车的女孩	186
8.2.3 典型实例——网页 Banner	153	10.4.1 动画说明与效果预览	186
8.3 形状补间动画	157	10.4.2 动画分析	187
8.3.1 形状补间动画的特点	157	10.4.3 知识点	187
8.3.2 创建形状补间动画的方法	158	10.4.4 制作步骤	187
8.3.3 典型实例——庆贺新春	159	10.5 按钮的使用	191
8.3.4 让变形动画更逼真——关于形状提示	161	10.5.1 按钮元件的特点	192
第 9 章 动画制作 (下)	163	10.5.2 创建按钮元件	192
9.1 遮罩动画	164	10.5.3 典型实例——为动画增加播放控制按钮	193
9.1.1 遮罩动画的特点	164	10.6 元件的管理	194
9.1.2 创建遮罩动画的方法	164	10.6.1 复制元件	194
9.1.3 应用遮罩的技巧	165	10.6.2 删除与重命名元件	195
9.1.4 典型实例——制作光芒四射的五角星	166	10.6.3 查找空闲元件	195
9.2 引导路径动画	168	10.6.4 排序元件	195
9.2.1 引导路径动画的特点	168	10.6.5 使用元件文件夹	196
9.2.2 创建引导路径动画的方法	169	10.7 使用公用库中的按钮	196
9.2.3 应用引导路径的技巧	170	第 11 章 应用声音 ——给动画和按钮添加音效	198
9.2.4 典型实例——两只蝴蝶	171	11.1 Flash 动画支持的声音格式	199
9.3 利用时间轴特效快速制作动画	175	11.2 添加声音	199
9.3.1 时间轴特效的使用方法	176	11.2.1 导入声音	199
9.3.2 变形效果动画	177	11.2.2 为关键帧添加声音	200
9.3.3 逐渐显示效果动画	178	11.2.3 为按钮添加声音	201
9.3.4 爆炸效果动画	179	11.3 编辑声音	201
9.3.5 展开效果动画	180	11.3.1 控制声音播放位置	202
9.3.6 模糊效果动画	180	11.3.2 改变声音的音量和长度	203
9.3.7 投影特效	180	11.4 声音与字幕同步	204
9.3.8 复制特效	181	11.5 设置输出音频	207
第 10 章 再论元件使用技巧	182	11.6 典型实例——老鼠爱大米 MV	209



11.6.1 动画说明与效果预览	209	13.6.2 动画分析	245
11.6.2 动画分析	209	13.6.3 制作步骤	245
11.6.3 知识点	209	第 14 章 动画的输出与发布	249
11.6.4 制作步骤	210	14.1 测试 Flash 作品	250
第 12 章 应用位图和视频	214	14.2 优化 Flash 作品	251
12.1 使用位图	215	14.2.1 优化动画	251
12.1.1 Flash 支持导入的图像格式	215	14.2.2 优化动画元素	251
12.1.2 导入位图的方法	215	14.2.3 优化文本	252
12.1.3 分离位图	216	14.3 导出 Flash 作品	252
12.1.4 选取位图区域	216	14.3.1 导出 swf 动画影片	252
12.1.5 将位图转换为矢量图	219	14.3.2 导出 gif 动画图像	253
12.1.6 以位图填充图形	219	14.3.3 导出静态图像	254
12.1.7 设置位图输出属性	220	14.4 发布 Flash 作品	255
12.1.8 典型实例——制作水晶相册	221	14.4.1 设置发布格式	256
12.2 使用视频	224	14.4.2 发布动画	257
12.2.1 Flash 支持导入的视频格式	224	14.4.3 上传 Flash 作品	258
12.2.2 导入视频文件	225	第 15 章 拾遗补缺	260
12.2.3 利用时间轴控制视频的回放	227	15.1 影片浏览器的使用	261
第 13 章 使用动作脚本制作交互动画	229	15.2 操作的撤销与重复	262
13.1 动作脚本入门	230	15.3 “行为”的运用	263
13.1.1 什么是动作脚本	230	15.3.1 控制视频播放	263
13.1.2 动作脚本可以加在什么地方	230	15.3.2 加载声音	264
13.1.3 “动作”面板的使用	231	15.4 组件入门	265
13.1.4 元件实例、绝对路径和相对路径	232	15.4.1 单选按钮组件 RadioButton	265
13.2 时间轴控制函数	235	15.4.2 复选框组件 CheckBox	266
13.3 添加动作脚本的方法	238	15.4.3 下拉列表框组件 ComboBox	267
13.3.1 为按钮实例添加动作脚本	238	15.4.4 列表框组件 List	268
13.3.2 为影片剪辑实例添加动作脚本	239	15.4.5 按钮组件 Button	268
13.4 影片剪辑属性和控制函数	240	15.5 多个场景的使用	269
13.4.1 影片剪辑属性	240	15.6 善用快捷键	270
13.4.2 影片剪辑控制函数	241	15.7 抓取网页中 Flash 动画的方法	270
13.5 浏览器/网络函数	243	15.7.1 利用 IE 浏览器临时文件夹	270
13.6 典型实例——制作语文课件	245	15.7.2 使用迅雷	271
13.6.1 动画说明与效果预览	245		

Chapter 1

第1章 从零起步



- 小亮：晓月，听别人说你是“闪客帝国”的高手，能帮我个忙吗？
- 晓月：可以啊。我就喜欢乐于助人了，说吧，什么事？
- 小亮：我在网上看到好多精彩的音乐动画和电影动画，听说它们都是用 Flash 制作的，真是让人羡慕啊！
- 晓月：哈哈，原来是这么回事啊！没错，它们都是 Flash 动画。制作 Flash 动画并不难，只要你用心学习，要不了多久你便会成为高手了。
- 小亮：那你能教我制作 Flash 动画的方法吗？
- 晓月：没问题。但在学习制作之前，先让我们了解一下 Flash 动画，以及 Flash 动画的制作环境。这样在以后的学习中，你便不会茫然无序了！
- 小亮：好的。
- 晓月：在学习过程中，孙悟空将作为我的助手，和我一起帮你学习 Flash 动画的制作方法。
- 孙悟空：你好，小亮，我是孙悟空，我也来助你一臂之力，帮你成为 Flash 动画制作的高手。



本章要点

-
- ➡ 关于 Flash 动画.....2
 - ➡ Flash 动画创作流程.....5
 - ➡ 启动 Flash 8.0.....7



1.1 关于 Flash 动画

很多朋友都知道 Flash 动画在网络上很流行,但对 Flash 动画的具体应用领域,以及 Flash 动画的特点并不一定会了解得很清楚。下面让我们一起来解决这个问题。

1.1.1 Flash 动画的应用领域

Flash 动画具有表现力强,尺寸小的优点,而且还具有交互功能,目前被广泛应用于网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学课件、游戏设计、企业介绍、产品展示和电子相册等方面。

1. 网页设计

为达到一定的视觉冲击力,很多企业网站往往在进入其主页前首先播放一段使用 Flash 动画制作的欢迎页(也称为引导页,如图 1-1 所示);此外,很多网站的 Logo(站标,网站的标志)、Banner(网页横幅广告)都是 Flash 动画制作的。

当需要制作一些交互功能较强的网站,例如制作某些调查类网站时,可以使用 Flash 制作整个网站,这样能达到很好的互动效果。

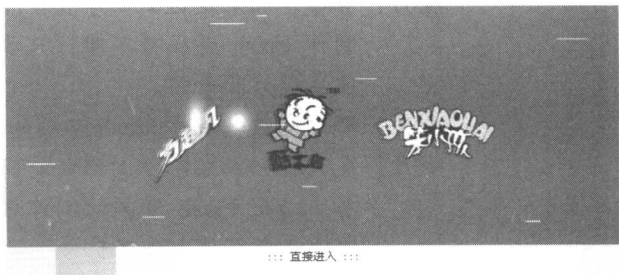


图 1-1 使用 Flash 制作的网站欢迎页

2. 网页广告

因为受数据传输速率的限制,网络上的广告需要具有短小精悍、表现力强的特点,而 Flash 动画正好可以满足这些要求。现在打开任何一个网站的网页,都会发现一些动感时尚的 Flash 动画广告,如图 1-2 所示。

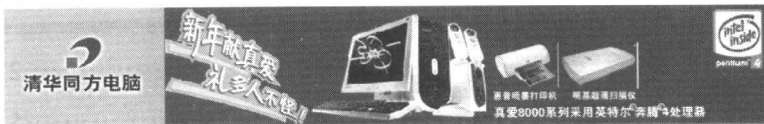


图 1-2 网页广告

3. 网络动画

Flash 动画能在文件容量不大的情况下实现多媒体播放,而且具有“流”媒体播放的特点(即边下载边播放),非常方便在网络上传输、播放和下载,因此许多网友都会把自己制作的 Flash 音乐动画、Flash 电影动画上传到网上供其他网友欣赏,如图 1-3 所示为一个 Flash 音乐



动画的片段。实际上，正是因为这些网络动画的流行，Flash 早已超越了一个动画制作软件的范畴，它在因特网、现实生活中形成了一种 Flash 文化。

4. 多媒体教学课件

相对于其他软件制作的课件，Flash 课件具有尺寸小，表现力强的特点。在制作实验演示课件或多媒体教学光盘时，Flash 动画更是得到大量的应用，如图 1-4 所示为一个多媒体教学光盘的画面。



图 1-3 Flash 音乐



图 1-4 多媒体教学光盘的画面

5. 游戏

使用 Flash 的动作脚本功能，可以制作一些有趣的在线小游戏，如看图识字游戏、贪吃蛇游戏、棋类游戏等。因为 Flash 游戏具有尺寸小的优点，目前一些手机厂商已在手机中嵌入 Flash 游戏，如图 1-5 所示为一款使用 Flash 制作的象棋游戏界面。

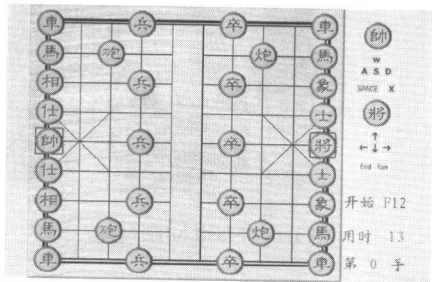


图 1-5 象棋游戏



1.1.2 Flash 动画的特点

Flash 动画得到越来越广泛的应用，这是由它的特点所决定的。Flash 动画具有哪些特点呢？

从动画组成来看：Flash 动画主要由矢量图形组成，通过这些图形的变化和运动，产生动画效果。与位图图像相比，矢量图形具有存储容量小、可以将图形进行任意放大或



缩小，而不会影响它的清晰度和光滑性的优点。正因为如此，Flash 动画具有储存容量小，任意改变播放窗口大小而不会影响动画质量的优点。

- 从动画发布来看：Flash 动画需要经过发布或导出后才能播放。Flash 源文件扩展名为 .fla，在将其发布或导出时还会创建一个扩展名为 .swf 的文件，用于插入网页或在网络上播放。在将动画发布成 .swf 文件的过程中，程序会压缩、优化动画组成元素（例如位图图像、音乐、视频等），这进一步减少了动画的存储容量，更方便在网络上传输。
- 从动画播放来看：在网络上播放时，发布后的 .swf 具有“流”媒体的特点，可以边下载边播放，而不像 GIF 动画那样要把整个文件下载完了才能播放。
- 从动画制作过程来看：Flash 动画的变化和运动主要通过设置不同帧上的图形画面来实现，Flash 不仅具有强大的绘图功能，而且提供了许多自动生成动画的功能，使得动画制作过程变得简单易学。
- 从动画表现形式来看：Flash 几乎可以制作出任何精彩的动画效果，而且，通过动作脚本的应用，可以制作出具有人机交互功能的动画。



Flash 动画这么吸引人，我该到哪里去欣赏呢？

别着急，下面我就为你推荐一些精彩的 Flash 动画网站。这些动画网站中不仅有动画供你欣赏，还有制作技巧供你学习呢！



1.1.3 优秀 Flash 网站推荐

通过欣赏优秀的 Flash 作品，不仅可以得到感官上的享受，还能提高自己对动画的鉴赏能力，从而提高自己的 Flash 动画创作水平。目前网络上有许多专业的 Flash 网站，它们都提供精彩的 Flash 动画供访问者欣赏。图 1-6 所示为一个国内比较专业的 Flash 动画网站“闪客帝国”的主页，表 1-1 列出了国内比较优秀的 Flash 动画网站名称及网址。



图 1-6 Flash 动画网站

表 1-1

优秀 Flash 网站推荐

网站名称	网站网址
Flash 官方中文网站	http://www.macromedia.com/cn
闪客帝国	http://flashempire.com
闪吧	http://www.flash8.net
闪客天地	http://www.flashsky.com
网易 Flash 欣赏站	http://cartoon.163.com



网站名称	网站网址
动漫世纪	http://comic.sina.com.cn
Flash 动画城	http://www.flashhome.net
搜狐动漫频道	http://comic.chinaren.com
闪开俱乐部	http://www.flasherclub.com
闪盟在线	http://www.flashsun.com
闪客家园	http://www.flashdoor.com
TOM 网站 Flash 频道	http://flash.tom.com
闪客天堂	http://www.flasher.cn

1.1.4 如何欣赏 Flash 作品

制作 Flash 文档时,制作的源文件会以.flas格式保存,要欣赏这些 Flash 作品,需要从源文件中将其导出或发布为.swf 格式的文件。网络上供用户浏览或欣赏的 Flash 动画,都是格式为.swf 的文件。

要欣赏网络上的 Flash 文件,需要在浏览器中安装 Flash Player 播放器插件;要欣赏本地电脑中.swf 格式的文件,需要在电脑中安装 Flash Player 播放器。通常,在安装 Flash 软件时,系统会自动在你的电脑中安装 Flash Player 播放器以及插件。如果你不小心将它们卸载了,可以通过下面的方法重新安装。

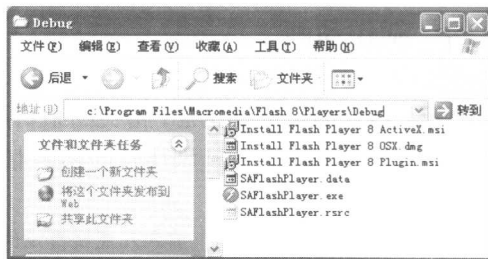


图 1-7 打开安装 Flash Player 播放器的文件夹

步骤1 打开Flash Player播放器所在的文件夹,例如,如果你将Flash软件安装在C盘上,则该文件夹路径为: C:\Program Files\Macromedia\Flash 8\Players\Debug,如图1-7所示。

步骤2 双击“Install Flash Player 8.0 Active X.msi”文件,将安装Flash Player 8播放器插件;双击“Install Flash Player 8 Plugin.msi”,将安装Flash Player 8播放器。

1.2 Flash 动画创作流程

就像拍一部电影一样,创作一个优秀的 Flash 动画作品也要经过很多环节,每一个环境都关系到作品的最终质量。下面随我一起了解 Flash 动画的创作流程。

1.2.1 前期策划

动画前期策划包括以下几个方面。



- 📖 明确制作动画的目的以及要达到的效果。
- 📖 确定动画的剧情。确定动画的角色以及角色的形象、表现形式，然后为角色绘制多幅草图，并从中挑选满意的对象。
- 📖 确定动画的背景、道具等。
- 📖 思考如何运用动画分镜头，动画片断如何衔接，使用什么样的音乐等。

1.2.2 风格设计

所谓动画的风格，是指动画创作者在创作动画时表现在动画中的特色，体现了创作者的思想和情感。确定动画的剧情和主要角色后，便可以根据动画的剧情来确定动画使用什么样的风格，要注意的是必须选择正确的风格以使它与整个动画的剧情和角色相匹配。例如，如果用古代水墨画的风格去表现现代都市的紧张的生活节奏会使动画看起来非常别扭。

1.2.3 素材搜集

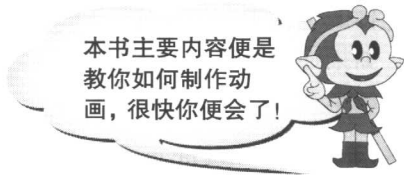
做好前期策划后，便可以开始根据策划的内容有目的地搜集动画中可能用到的素材。例如收集图片素材、声音素材、文字素材和视频素材等。一般我们可以通过提供动画素材的网站下载素材，也可以从其他动画中分离出需要的素材。

1.2.4 制作动画

有了精妙的策划和构思，精美的素材后，便可以开始在 Flash 中制作动画。这是创作 Flash 动画作品最关键的一步，创作者的动画制作水平会决定作品最终的品质。



前面几点我都没问题，但制作动画我还会不会呢？



本书主要内容便是教你如何制作动画，很快你便会了！

1.2.5 后期调试

后期调试包括调试动画和测试动画两方面。调试动画主要是对动画的各个细节、动画片断的衔接、声音与动画的协调等进行调整，使整个动画显得更加流畅、和谐。在动画制作初步完成后便可以调试动画以保证作品的质量。测试动画是对动画的最终播放效果、网上播放效果进行检测以保证动画能完美地展现在浏览者面前。

1.2.6 发布作品

动画制作好并调试无误后，还需要将其导出或发布成.swf 格式的文件才能播放。



1.3 启动 Flash 8.0

要制作 Flash 动画,需要启动 Flash 并进入其操作主界面进行操作。下面是启动 Flash 8.0 的操作步骤。

步骤1 选择【开始】>【所有程序】>【Macromedia】>【Macromedia Flash 8】菜单,启动Flash 8.0程序,并打开它的开始页,如图1-8所示。

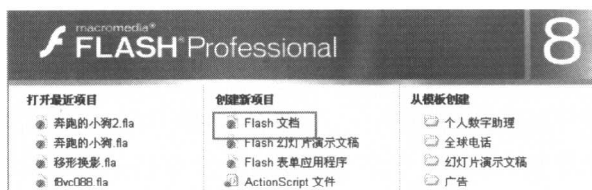


图 1-8 Flash 8.0 的开始页

步骤2 单击开始页【创建新项目】区的【Flash文档】,将进入Flash动画制作主界面并自动新建一个Flash文档,如图1-9所示。



图 1-9 Flash 8.0 制作主界面

下面我们认识一下 Flash 动画制作主界面,并了解它的各组成部分在制作动画时的作用。

1.3.1 文档选项卡

当打开多个 Flash 文档时,文档选项卡用来在各个文档之间快速切换。此外,用鼠标右击文档选项卡,从弹出的快捷菜单中可以快速执行新建、打开、关闭、保存文档等操作,如图 1-10 所示。

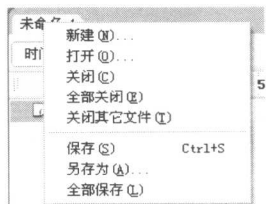
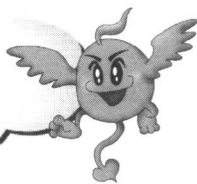


图 1-10 使用文档选项卡

利用文档选项卡，能大大提高你新建、打开、关闭、保存文档的速度哦！



1.3.2 “时间轴”面板

“时间轴”面板用于组织动画内容。它主要包括图层和时间帧两部分，如图 1-11 所示。在 Flash 中有两个非常重要的概念，一个是图层，一个是帧。我们知道，传统动画和电影都是通过连续播放一组静态画面实现的，这每一幅静态画面就是一个帧，Flash 动画也是如此。通过将动画的不同部分放在不同的图层上，互不影响，从而方便绘制、编辑动画内容。此外，每个图层都有自己的时间帧，这就使得用户可以分别控制各个图层不同帧上的对象，从而制作复杂的动画。

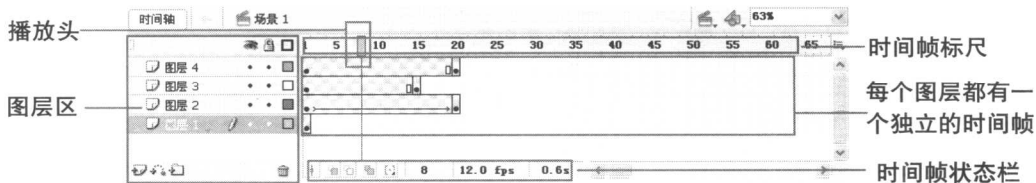


图 1-11 “时间轴”面板

1.3.3 工具箱

工具箱提供了 Flash 常用的绘图工具。利用工具箱中的工具，用户可以在舞台上绘制、编辑动画需要的图形。

1.3.4 舞台

舞台也被称为场景，它是用户创作作品的编辑区。在工具箱中选择绘图工具后，便可以在舞台中绘制或编辑图形。你可以把时间轴理解为拍摄电影时摄像机内的胶片，而舞台是电影的拍摄场所，时间帧上的内容大多数都需要通过舞台制作和编辑。位于舞台外的动画内容在播放时不会被显示。

1.3.5 常用面板

制作动画时，最常用的几个面板是“属性”面板、“颜色”面板、“库”面板和“动作”面板。下面是这几个面板在制作动画时的作用。

**提示**

要打开某面板。只需从“窗口”菜单中选择需要打开的面板选项即可，如图 1-12 所示。如果要恢复面板默认布局，可选择【窗口】>【工作区布局】>【默认设置】菜单项。

1. “属性”面板

使用“属性”面板可以方便地查看当前选定项（包括位于舞台上的对象、时间帧以及工具箱中的工具）的最常用属性，而且还可以更改当前选定项的属性。“属性”面板是 Flash 中最常用的一个面板，它里面的选项取决于当前选定的内容。图 1-13 所示是选择工具箱中的【文本工具】A 后在“属性”面板中出现的选项。

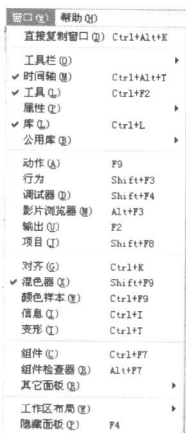


图 1-12 “窗口”菜单

“属性”面板组中的“滤镜”面板用
来对文本和影片剪辑添加特殊效果；
“参数”面板用来设置组件属性



图 1-13 “属性”面板

2. “颜色”面板

“颜色”面板组用来设置图形需要的填充色或线条颜色。它包括“混色器”和“颜色样本”两个面板。其中，通过“混色器”面板，用户可以调制图形需要的颜色，包括各种纯色、渐变色和位图填充色，如图 1-14 所示；通过“颜色样本”面板可以为图形选择系统提供的颜色。在 Flash 中能绘制出多姿多彩的图形，很大程度上是因为它具有功能强大的“颜色”面板。

3. “库”面板

“库”面板可以说是保管 Flash 动画素材的一个仓库，如图 1-15 所示。制作动画时，在 Flash 中创建的元件，以及从外部导入的音乐、视频、位图等都存放在“库”面板中。当需要使用这些对象时，从“库”面板的素材存放窗口中将它们拖到舞台上即可。