

新世纪热门软件步步高丛书

STEP BY STEP

中文版

Flash 8.0 循序渐进教程

北京希望电子出版社 总策划
龙腾科技 主 编

- 实例与知识点完美结合
- 由浅入深、循序渐进地讲解 Flash 8.0 的使用方法与技巧
- 书中结合大量功能训练、应用训练、综合训练及上机实践与思考练习，适合自学与教学



配1张光盘

配套电子课件及实例



科学出版社

www.sciencep.com

新世纪热门软件步步高丛书

TP317.4

1D

2007

STEP BY STEP

中文版

Flash 8.0

循序渐进教程

北京希望电子出版社 总策划
龙腾科技 主 编

实例与知识点

完美结合

由浅入深、循序渐

进地讲解 Flash 8.0 的
使用方法与技巧

书中结合大量功能训

、应用训练、综合训

及上机实践与思考

习，适合自学与

学



配套电子课件及实例



科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

本书是介绍中文版 Flash 8.0 软件的基本功能和使用方法的图书。

全书由 10 章组成。包括 Flash 8.0 的特点、界面组成与基本使用方法,在 Flash 中进行绘画与编辑的方法,导入外部图形、图像和视频的方法,文本输入与编辑,元件与实例的创建和应用,在 Flash 中创建动画的各种手段,创建有声影片的方法,脚本和组件的使用,影片的测试、发布与输出等内容。

本书内容丰富、自成体系、实例众多,是广大动画制作爱好者不可多得的一本好书,同时也可作为大专院校及社会培训机构的教材。

随书配套光盘的内容为书中部分实例文件及配套电子课件教程。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-82702660,82702658,62978181(总机)转 103 或 238,传真:010-82702698 E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8.0 循序渐进教程 / 龙腾科技 主编. —北京: 科学出版社, 2007.5

(新世纪热门软件步步高丛书)

ISBN 978-7-03-018718-5

I. 中... II. 龙... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8.0—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 033217 号

责任编辑: 周凤明 / 责任校对: 马 君

责任印刷: 双 青 / 封面设计: 梁运丽

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

双 青 印 刷 厂 印 刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2007 年 5 月 第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2007 年 5 月第一次印刷 印张: 21 1/4

印数: 1-5 000 字数: 495 000

定价: 32.00 元(配 1 张光盘)

前言



背景知识

Flash 8.0 是 Macromedia 公司最新推出的矢量动画制作软件,它采用了网络流式媒体技术,突破了网络带宽的限制,能够在网络上快速地播放动画,并能够实现动画交互,使网站设计者能够充分发挥个人的创造性和想象力,随心所欲地为网站设计各种动态标志、广告条、导航条、全屏动画、精美网页,还可以制作出动感十足的 MTV 音乐动画、动画短剧等。

为了使读者能够对 Flash 8.0 有一个全面的了解,熟悉并掌握它的新特点,以及动画制作方法和技巧,我们根据实践经验编写了此书。

本书内容与特点

本书全面介绍了 8.0 的基本功能和使用方法。全书共分 10 章,分别介绍了 Flash 8.0 的特点、界面组成与基本使用方法,在 Flash 中进行绘画与编辑的方法,导入外部图形、图像和视频的方法,文本输入与编辑,元件与实例的创建和应用,在 Flash 中创建动画的各种手段,创建有声影片的方法,脚本和组件的使用,以及影片的测试、发布与输出等。

同时,为了使本书能够较好地适应培训和自学的需要,每章都给出了精心挑选的上机实践和思考与练习。

读者对象

本书适合各类电脑、美术、网页与动画设计爱好者阅读,同时可供各类网页与网页动画制作培训班作为教材,也可供大、中、专院校学生自学。

本书由龙腾科技主编,由张桃英、常春英、朱萌、郭玲文、白冰、郭燕、顾艳林、李金龙、章银武、林军会、张安鹏、刘春瑞、王春红、王立民、李鹏、崔元胜等具体编写,由甘登岱审校。

尽管我们在写作本书时已竭尽全力,但书中仍会存在这样或那样的问题,欢迎读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 从零起步.....1	笔触颜色和填充样式.....47
1.1 Flash 8.0 入门.....2	2.1.4 使用“颜色样本”控制面板 设置颜色样本库.....50
1.1.1 Flash 中的文档类型.....2	2.2 绘画工具.....51
1.1.2 Flash 动画的特点.....2	2.2.1 使用铅笔工具和线条工具.....51
1.1.3 Flash 8.0 的新功能.....3	2.2.2 使用钢笔工具.....52
1.1.4 安装与启动 Flash Professional 8.0.....4	2.2.3 使用椭圆、矩形和多角星形工具.....53
1.2 熟悉 Flash 8.0 使用界面.....5	2.2.4 使用刷子工具.....54
1.2.1 缩放和移动舞台.....6	2.3 编辑图形.....56
1.2.2 使用时间轴.....8	2.3.1 使用橡皮擦工具.....56
1.2.3 使用帧与关键帧.....10	2.3.2 使用部分选取工具调整图形形状.....58
1.2.4 使用图层.....11	2.3.3 使用选择工具调整图形形状.....59
1.2.5 使用主工具栏、编辑栏与 快捷菜单.....16	2.3.4 平滑和伸直线条.....59
1.2.6 使用工具箱.....17	2.3.5 优化曲线.....60
1.2.7 使用属性面板和控制面板.....17	2.3.6 将线条转换为填充区.....60
1.2.8 使用网格、辅助线与标尺.....18	2.3.7 扩展填充区域.....60
1.2.9 设置 Flash 首选参数.....20	2.3.8 柔化填充边缘.....61
1.3 Flash 基本操作.....20	2.3.9 使用对齐功能.....61
1.3.1 创建、打开文档及设置文档属性.....20	2.4 修改图形的笔触和填充.....63
1.3.2 使用“库”面板管理动画资源.....22	2.4.1 使用墨水瓶工具修改图形的 笔触效果.....63
1.3.3 使用场景.....23	2.4.2 使用颜料桶工具修改图形的 填充效果.....64
1.3.4 使用影片浏览器.....24	2.4.3 使用填充变形工具编辑渐 变色填充与位图填充图形.....65
1.3.5 使用查找和替换.....24	2.4.4 使用滴管工具复制边线或 填充样式.....69
1.3.6 操作的撤销、重做与重复.....25	上机实践——绘制漂亮的卡通女孩.....69
1.3.7 加速文档显示的方法.....28	思考与练习.....74
1.3.8 保存与打印文档.....28	第3章 使用位图、视频与文字.....76
1.3.9 使用项目.....29	3.1 导入外部图形与图像.....77
上机实践——制作网页标板动画.....30	3.1.1 可以导入到 Flash 中的图形 与图像类型.....77
思考与练习.....42	3.1.2 在 Flash 中导入图形与 图像的方法.....78
第2章 绘画与编辑.....43	3.1.3 导入 Fireworks PNG 文件.....79
2.1 设置笔触与填充.....44	
2.1.1 使用工具箱指定笔触颜色和 填充颜色.....44	
2.1.2 使用属性面板设置填充色与 笔触颜色、高度和样式.....45	
2.1.3 使用“混色器”控制面板设置	

3.1.4 导入 Illustrator、EPS 与 PDF 文件	80
3.1.5 导入 AutoCAD DXF 文件	80
3.2 编辑导入的位图图像	81
3.2.1 设置位图属性	81
3.2.2 矢量化位图	81
3.2.3 分离位图	82
3.3 使用视频	84
3.3.1 使用“视频导入”向导导入嵌入的视频剪辑	84
3.3.2 更改视频剪辑属性	89
3.3.3 视频回放	90
3.4 创建和编辑文本	91
3.4.1 嵌入字体和设备字体	92
3.4.2 创建文本	93
3.4.3 创建滚动文本	94
3.4.4 设置静态文本的属性	94
3.4.5 设置动态文本与输入文本的属性	95
3.4.6 编辑、变形与分离文本	97
上机实践——创建旅游宣传广告	98
思考与练习	106
第 4 章 编辑对象	108
4.1 选取对象	109
4.1.1 使用选择工具选取对象	109
4.1.2 其他对象选取方法	110
4.1.3 使用套索工具选取对象	111
4.2 移动、复制和删除对象	112
4.2.1 移动对象	112
4.2.2 通过粘贴移动和复制对象	112
4.2.3 删除对象	113
4.3 变形对象	113
4.3.1 调整对象变形点的位置	113
4.3.2 缩放、倾斜与旋转对象	114
4.3.3 扭曲与封套对象	115
4.3.4 翻转对象	116
4.3.5 撤销变形	116
4.4 群组、叠放和对齐对象	116
4.4.1 群组对象	116
4.4.2 叠放对象	117

4.4.3 对齐对象	117
上机实践——制作文字动画	119
思考与练习	127
第 5 章 使用元件与实例	129
5.1 元件与实例概述	130
5.1.1 元件的类型	130
5.1.2 使用“库”控制面板管理元件	130
5.2 创建与编辑元件	133
5.2.1 创建新元件	133
5.2.2 将舞台中的元素转换为元件	134
5.2.3 将动画转换为影片剪辑元件	134
5.2.4 复制元件	136
5.2.5 编辑元件	136
5.2.6 使用其他 Flash 影片中的元件	137
5.2.7 使用公用元件库	138
5.3 创建与编辑实例	138
5.3.1 创建实例	138
5.3.2 改变实例的颜色与透明度	139
5.3.3 为实例指定其他元件	141
5.3.4 改变实例类型	141
5.3.5 为图形元件实例设置动画播放特性	141
5.3.6 分离实例	142
5.4 创建与使用按钮元件	142
5.4.1 按钮的状态	142
5.4.2 创建与使用按钮元件	142
5.4.3 启用、编辑和测试按钮	147
上机实践——制作圣诞节贺卡	147
思考与练习	154
第 6 章 创建动画与使用屏幕	156
6.1 Flash 动画概述	157
6.1.1 “帧-帧”动画与“补间”动画	157
6.1.2 动画中的图层	157
6.1.3 创建关键帧	157
6.1.4 时间轴中的动画表示方式	158
6.1.5 扩展帧的范围	158
6.1.6 设置帧频	159
6.2 使用时间轴特效	159
6.2.1 时间轴特效的种类	159

6.2.2	添加时间轴特效	160	7.2.2	各种声音压缩选项的特点	210
6.2.3	编辑时间轴特效	161	7.2.3	导出 Flash 影片声音的一些技巧	212
6.2.4	删除时间轴特效	161	7.3	制作 Flash MTV 的一般方法	212
6.3	创建补间动画与帧-帧动画	161	上机实践——动感广告条	214	
6.3.1	将对象分散到图层	162	思考与练习	220	
6.3.2	为元件实例创建运动补间动画	162	第 8 章 使用动作脚本	221	
6.3.3	创建沿指定路径运动的补间动画	163	8.1 动作脚本基本常识	222	
6.3.4	创建形状补间动画	164	8.1.1 如何学习编写动作脚本	222	
6.3.5	使用形状提示控制形状补间	166	8.1.2 常用术语	222	
6.3.6	创建“帧-帧”动画	167	8.1.3 语法和语言基础知识	227	
6.3.7	使用遮罩层	168	8.1.4 动作脚本中的数据类型	231	
6.4	编辑动画	171	8.1.5 使用变量	234	
6.4.1	插入帧与关键帧	171	8.1.6 使用运算符	240	
6.4.2	选择帧的方法	172	8.1.7 指定对象的路径	245	
6.4.3	删除、清除、移动与复制帧	172	8.1.8 使用函数	247	
6.4.4	扩展关键帧和改变补间 动画长度	173	8.2 编写和调试动作脚本	250	
6.4.5	关键帧与普通帧的转换	173	8.2.1 控制动作脚本的执行	250	
6.4.6	翻转帧	174	8.2.2 使用“动作”面板和 “脚本”窗口	252	
6.4.7	使用“绘图纸外观”技术	174	8.2.3 调试脚本	256	
6.4.8	移动整个动画	176	8.3 处理事件	257	
6.5	使用屏幕	176	8.3.1 使用事件处理函数方法	257	
6.5.1	基于屏幕的文档和创作环境	176	8.3.2 使用事件侦听器	258	
6.5.2	屏幕的相关操作	178	8.3.3 使用按钮和影片剪辑事件 处理函数	259	
上机实践	184	8.3.4 创建具有按钮状态的影片剪辑	260		
思考与练习	198	8.3.5 事件处理函数的范围	261		
第 7 章 创建有声影片	201	8.3.6 this 关键字的范围	262		
7.1 在 Flash 影片中加入声音	202	8.4 使用动作脚本创建交互操作	262		
7.1.1 导入声音文件	202	8.4.1 跳到某一帧或场景	263		
7.1.2 为影片添加声音	203	8.4.2 播放和停止影片剪辑	263		
7.1.3 编辑声音	204	8.4.3 跳到不同的 URL	264		
7.1.4 为按钮添加声音	206	8.4.4 创建自定义鼠标指针	264		
7.1.5 在关键帧中开始和停止 声音的播放	207	8.4.5 获取鼠标位置	265		
7.1.6 使用声音对象与 onSoundComplete 事件	207	8.4.6 捕获按键	265		
7.1.7 使用行为控制声音回放	208	8.4.7 设置颜色值	267		
7.2 导出时压缩声音	209	8.4.8 创建声音控件	268		
7.2.1 为单个声音设置输出属性	210	8.4.9 检测冲突	271		
		8.4.10 创建简单的线条绘画工具	272		

8.5 使用内置类.....	273	思考与练习.....	302
8.5.1 类和实例.....	274	第9章 使用组件	306
8.5.2 核心类.....	274	9.1 组件概览.....	307
8.5.3 Flash Player 专用类.....	275	9.1.1 用户界面组件 (UI Components) ..	307
8.6 使用影片剪辑.....	278	9.1.2 媒体组件 (Media Components)	308
8.6.1 通过动作脚本控制影片剪辑.....	278	9.1.3 数据组件 (Data Components)	308
8.6.2 在单个影片剪辑上调用		9.1.4 管理器.....	308
多个方法.....	279	9.1.5 FLVPlayback 组件.....	308
8.6.3 加载和卸载其他 SWF 文件.....	280	9.1.6 屏幕组件.....	309
8.6.4 指定加载的 SWF 文件的		9.2 使用组件.....	309
根时间轴.....	280	9.2.1 添加组件和删除组件.....	309
8.6.5 将图像文件加载到影片剪辑中.....	281	9.2.2 处理组件事件.....	310
8.6.6 更改影片剪辑的位置和外观.....	281	9.2.3 组件应用示例.....	311
8.6.7 运行时创建影片剪辑.....	282	上机实践——制作商品订购网页.....	314
8.6.8 管理影片剪辑深度.....	283	思考与练习.....	320
8.6.9 用动作脚本绘制形状.....	285	第10章 影片的发布与导出	321
8.6.10 创建影片剪辑遮罩.....	285	10.1 播放、优化与测试影片.....	322
8.7 使用文本.....	286	10.1.1 播放 Flash 影片.....	322
8.7.1 使用 TextField 类.....	286	10.1.2 优化影片.....	322
8.7.2 在运行时创建文本字段.....	286	10.1.3 测试影片下载性能.....	323
8.7.3 TextFormat 类.....	287	10.2 发布影片.....	324
8.7.4 创建滚动文本.....	288	10.2.1 设置发布选项.....	324
8.8 使用外部媒体.....	289	10.2.2 使用发布配置文件.....	326
8.8.1 加载外部 MP3 文件.....	290	10.3 导出影片.....	326
8.8.2 读取 MP3 文件中的 ID3 标签.....	291	上机实践——飞舞的蝴蝶.....	327
8.8.3 动态回放外部 FLV 文件.....	291	思考与练习.....	332
8.8.4 预加载外部媒体.....	293	附录 A 习题答案	333
上机实践——打靶游戏.....	296		

第 1 章

从零起步

课前导读

Flash 是 Macromedia 公司推出的一款优秀的矢量动画编辑软件，Flash 8.0 是其最新版本。利用该软件制作的动画文件尺寸较位图动画文件（如 GIF 动画）要小得多，而且可以在动画中加入声音、视频和位图图像，还可以制作交互式影片或者具有完备功能的网站。

通过本章的学习，读者应熟悉 Flash 动画的特点，Flash 8.0 的界面组成，并通过实例了解制作 Flash 动画的一般步骤。

本章要点

- 📁 使用 Flash 的背景知识
- 📁 熟悉 Flash 的工作环境
- 📁 Flash 的基本操作



1.1 Flash 8.0 入门

为了便于读者更好地理解后面的内容,下面首先向读者介绍一些基本常识。例如,Flash 动画的特点,安装与启动 Flash 8.0 的方法等。

1.1.1 Flash 中的文档类型

Flash 动画又称 Flash 影片,利用 Flash 8.0 可以创建网页广告、网站动画标志、带有同步声音的动画(如 MTV),甚至可创建具有完备功能的 Web 站点。由于 Flash 动画主要由矢量图形组成,因此其下载速度很快,并且可根据浏览者的屏幕尺寸自由缩放。

使用 Flash 8.0 制作 Flash 动画时,Flash 源文档的扩展名为 .fla,在发布时还会创建一个扩展名为 .swf 的文件,用于在 Flash 播放器(Flash Player)中播放。

默认情况下,Flash Player 随 Flash 8.0 一起安装。此外,如果用户使用的操作系统为 Windows 2000/XP,其中的 IE 浏览器中也包含了 Flash 播放器插件。如果用户使用的是 Windows 98 并且 IE 浏览器为 IE 4.0 或更陈旧的版本,则在浏览带有 Flash 动画的网页时,系统将提示用户安装 Flash 播放器插件。

用户还可借助软件的屏幕功能创建幻灯片演示文稿与表单应用程序(*.fla),利用“脚本”窗口创建独立的动作脚本文件(*.as,用于制作动画特效或为动画增加交互性)、动作脚本通信文件(*.asc,用于开发高效、灵活的客户端程序)和 Flash JavaScript 文件(*.jsfl)。

此外,用户还可通过创建项目文件(*.flp)创建复杂的动画,项目文件的作用是管理 *.fla、*.as、媒体数据等类型的文件,从而方便动画的创建与发布。

1.1.2 Flash 动画的特点

在 Flash 中,用户可通过在舞台上移动对象的位置,改变对象的形状、颜色与不透明度,或者旋转对象方便地制作动画。概括起来,Flash 动画主要有如下一些特点。

- 用户既可直接创建简单的“帧-帧”动画,此时可分别为每帧创建单独的图像,也可通过创建动画的第 1 帧和最后一帧,然后设置中间帧的方法来创建补间动画。
- 用户可利用“时间轴特效”制作一些特定类型的动画,如变形、转换、模糊、分离、投影等。“时间轴特效”是系统预建的动画创作方法,可将它们应用于文本、图形、位图和按钮。
- 动画设置是以图层为单位进行的,因此,用户在使用 Flash 创建动画时通常要创建大量的图层,以便对动画的不同元素进行控制。
- 如果动画比较复杂,还可将动画划分为不同的场景。
- 为了能够重复使用某些动画片段或者为其增加交互特性,可创建影片剪辑、按钮或图形元件,然后再将其添加到合适的场景中,此时的对象被称为元件实例。
- 为了给动画增加交互特性或者制作一些特殊效果,可编写附加到元件实例和关键帧上的动作脚本。此外,用户还可通过将系统提供的“行为”(预先编写的动作脚本)添加到某个对象(影片剪辑、视频及声音)以控制该对象,而不必自己创建动作脚本代码。例如,可以使用行为链接到 Web 站点、载入声音和

图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑和触发数据源。

- 为了创建能够与服务器交互的影片、网页等，可在文档中添加组件（实际上是带有预定义参数的影片剪辑）并编写脚本。

1.1.3 Flash 8.0 的新功能

新升级的 Flash 8.0 有两种版本：Flash Basic 8.0 和 Flash Professional 8.0。其中，Flash Basic 8.0 是为 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家设计的，该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体（音频、视频、位图、矢量、文本和数据）；而 Flash Professional 8.0 则是针对高级 Web 设计人员和应用程序开发者而设计的。

与 Flash MX 2004 相比，Flash 8.0 增加了很多新功能，并对原有功能进行了改进。

- 渐变增强：新的控件能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。最多可以向渐变添加 16 种颜色，精确控制渐变焦点的位置，并对渐变应用其他参数。通过调整填充的大小、方向或者中心，可以使渐变填充或位图填充变形。Macromedia 还简化了应用渐变的工作流程。
- 对象绘制模型：以前，在 Flash 中，位于舞台上同一图层中的所有形状可能会影响其他重叠形状的轮廓。现在，您可以在舞台上直接创建形状，而不会与舞台上的其他形状互相干扰。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改变。
- FlashType：一个新的文本呈现引擎，它可以在 Flash 创作环境和发布的 SWF 文件中呈现清晰的高质量文本。现在，舞台上的文本对象在 Flash 创作工具和 Flash Player 中具有更为一致的外观。
- 脚本助手模式：使用“动作”面板中新增的助手模式，能在不太了解 ActionScript 的情况下创建脚本。
- 扩展的舞台工作区：可以使用舞台周围的区域存储图形和其他对象，而在播放 SWF 文件时不在舞台上显示它们。Macromedia 现在扩展了这块称为“工作区”的区域，使您能够在那里存储更多项目。Flash 用户经常使用工作区存储打算以后在舞台上做成动画的图形，或者存储在回放期间没有图形表示形式的对象，如数据组件。
- Macintosh 文档选项卡：使用该功能，可以在同一个 Flash 应用程序窗口中打开多个 Flash 文件，并使用位于窗口顶部的文档选项卡在它们中间进行切换。
- 改进的“首选参数”对话框：Macromedia 精简了“首选参数”对话框的设计，对其进行了重新布置，使其更加简明好用。
- 单一库面板：现在，您可以使用同一个“库”面板来同时查看多个 Flash 文件的库项目。
- 改进的发布界面：简化后的“发布设置”对话框，使得对文件发布的设置更加轻松。
- 对象层级撤消模式：现在，您可以逐个跟踪在 Flash 中对各个对象所做的更改。使用此模式时，舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤消列表。这使您能够撤消对某个对象所做的更改，而不必撤消对任何其他对象的更改。



- 自定义缓动控制补间：是指在一段时间内将某项更改应用于图形对象。例如，您可以补间一幅汽车图片从舞台这端到另一端的位置，使这辆汽车看上去是从一端移动到另一端。缓动补间是控制将更改应用于对象的速率。使用 Flash 中新增的缓动控制，您可以精确控制在时间轴中应用的补间如何影响被补间的对象在舞台上的外观。使用这种新的控制，您可以让对象在一个补间内在舞台上前后移动，或者创建其他的复杂补间效果。
- 图形效果滤镜：可以对舞台上的对象应用图形滤镜。之所以称它们为滤镜，是因为它们通过一种以特定方式过滤数据的算法传递对象的图形数据。使用这些滤镜，可以使对象发光、添加投影以及应用许多其他效果和效果组合。
- 混合模式：使用混合模式更改舞台上一个对象的图像与位于它下方的各个对象的图像的组方式，可以获得多种复合效果。
- 位图平滑：现在，当位图图像显著放大或缩小时，它在舞台上的外观有了很大改善。这些位图在 Flash 创作工具和 Flash Player 中的外观是一致的。
- 改进的文本消除锯齿功能：可以应用新的消除锯齿设置，使正常大小和较小的文本在屏幕上更清晰易读。
- 新的视频编码器：Flash Professional 8.0 附带了一个新的视频编码器应用程序。它是一个独立的应用程序，可以方便地将视频文件转换为 Flash 视频（FLV）格式。该应用程序还可以用来执行视频文件的批处理。
- 视频 Alpha 通道支持：使用该功能，可以为视频对象使用 Alpha 通道，从而创建透明效果。

提示

本书介绍的版本为 Flash Professional 8.0，因此，如果用户使用的是 Flash Basic 8.0，某些内容将不适用。

1.1.4 安装与启动 Flash Professional 8.0

要使用 Flash 8.0，必须进行安装。首先关闭任何正在使用的 Flash 版本，然后双击安装程序，并根据说明选择安装选项。安装完成时，用户可以选择运行 Flash 8.0 的 30 天试用模式，也可以选择输入序列号来激活 Flash 8.0 的某一版本。

提示

安装 Flash Basic 8.0 或 Flash Professional 8.0，不会覆盖较早的 Flash 版本，如已安装的 Flash MX 2004。

安装完毕后，启动 Flash Professional 8.0，将显示如图 1-1 所示界面。在这个界面中显示了“开始”页，“开始”页分为以下 3 栏。

- 打开：该栏中显示了最近操作的文档，并在文档列表下方显示了一个“打开”按钮。单击某个文件，可直接打开该文件。单击“打开”按钮可打开“打开”对话框，然后选择要打开的文档。

- 创建新项目：该栏列出了可以使用 Flash 8.0 创建的文档类型，用户可直接从中单击选择。
- 从模板创建：该栏列出了用于创建新文档的常用模板类型。用户可单击一种模板类型，并从列表中进行选择。

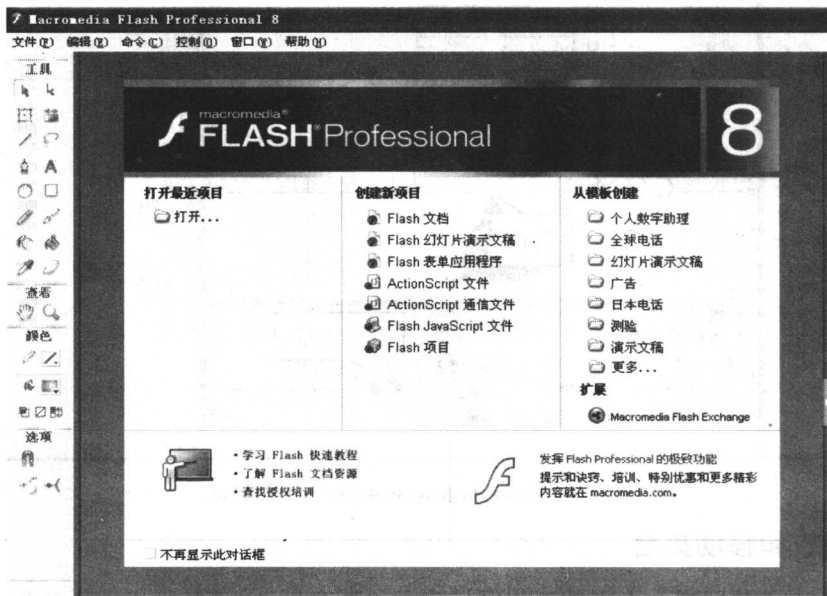


图 1-1 显示“开始”页



要隐藏“开始”页，可选中“开始”页左下方的“不再显示此对话框”复选框。如要指定再次显示“开始”页，可选择“编辑”|“首选参数”菜单，在打开的“首选参数”对话框的“常规”选项卡的“启动时”下拉列表中选择“显示开始页”。

1.2 熟悉 Flash 8.0 使用界面

要创建 Flash 动画，必须熟悉 Flash 的工作环境，并了解一些基本概念，如舞台、图层、帧与关键帧等。本节就来介绍这方面的知识。

启动 Flash，并在“开始”页中选择一项操作，即可进入 Flash 的工作环境。图 1-2 为 Flash Professional 8.0 的工作界面，主要包括舞台、主工具栏、工具箱、时间轴、属性面板和多个控制面板等。

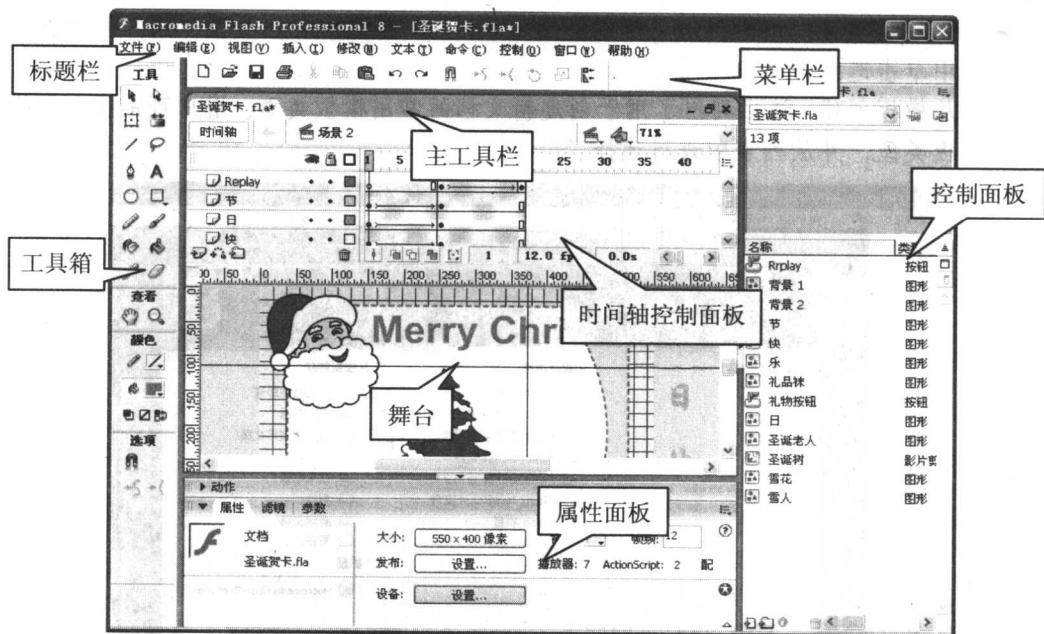


图 1-2 Flash Professional 8.0 的工作界面

1.2.1 缩放和移动舞台

Flash 中用于放置媒体内容的工作区域称为“舞台”，它是对影片中各对象（诸如矢量插图、文本、按钮、位图图形或视频剪辑）进行编辑、修改的场所。在 Flash 工作环境中，为了观察舞台中的对象，可以使用工具箱上“查看”选区中的工具或“视图”菜单中的有关命令来缩放或平移舞台，从而更改舞台的视图。

1. 缩放舞台视图

要放大或缩小舞台视图，可执行下列操作。

- 要放大或缩小场景，可单击选取工具箱中的“缩放”工具，然后在场景中单击。默认情况下，选中“缩放”工具时光标显示为，表示此时单击将放大场景。如果要从放大模式切换到缩小模式，可按下【Alt】键，这时光标将显示为，表示此时单击可缩小场景。
- 要放大指定区域，可使用“缩放”工具在舞台中单击并拖动，拖出一个矩形框，Flash 将自动设置放大显示比例，使被矩形包含的区域填满整个窗口，如图 1-3 所示。

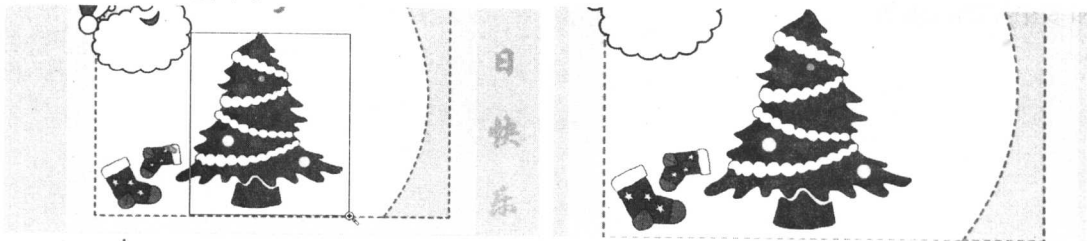


图 1-3 利用拖动方法放大选定区域

- 要以指定的比例放大或缩小舞台，可选择“视图”|“缩放比率”菜单，并从弹出的子菜单中选择缩放百分比。
- 要缩放舞台以使其完全适合给定的窗口空间，可选择“视图”|“缩放比率”|“符合窗口大小”菜单。
- 要显示当前帧中的全部内容（包括超出文档尺寸的部分），可选择“视图”|“缩放比率”|“显示全部”菜单，如图 1-4 所示。
- 要显示整个舞台，可选择“视图”|“缩放比率”|“显示帧”菜单，如图 1-5 所示。



图 1-4 显示全部



图 1-5 显示帧

- 要显示围绕舞台的工作区，可选择“视图”|“工作区”菜单，工作区以淡灰色显示。此功能等同于“显示帧”命令。
- 单击舞台上方的“缩放”下拉列表框 100%，系统将打开一个下拉列表，从中选择不同的菜单项，可快速调整舞台显示，如图 1-6 所示。

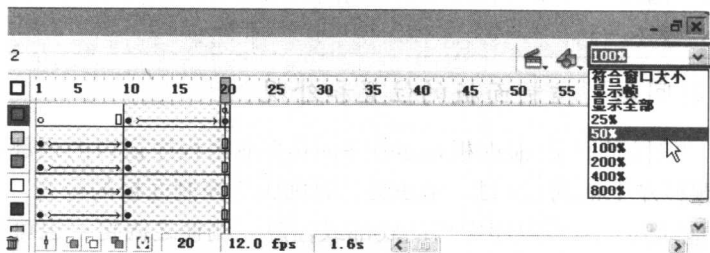


图 1-6 使用“缩放”下拉列表调整舞台显示

2. 移动舞台视图

如果希望在不更改缩放比例的情况下，查看舞台中的其他部分，可单击选取工具箱中的“手形”工具，然后在舞台中单击并拖动来移动舞台。

提示

要临时在其他工具和“手形”工具之间切换，可按空格键。



1.2.2 使用时间轴

“时间轴”控制面板用于管理动画中的图层和帧，如图 1-7 所示。从该图中可以看出，影片中的图层位于“时间轴”的左侧，每个图层包含的帧位于该图层名右侧的行中。

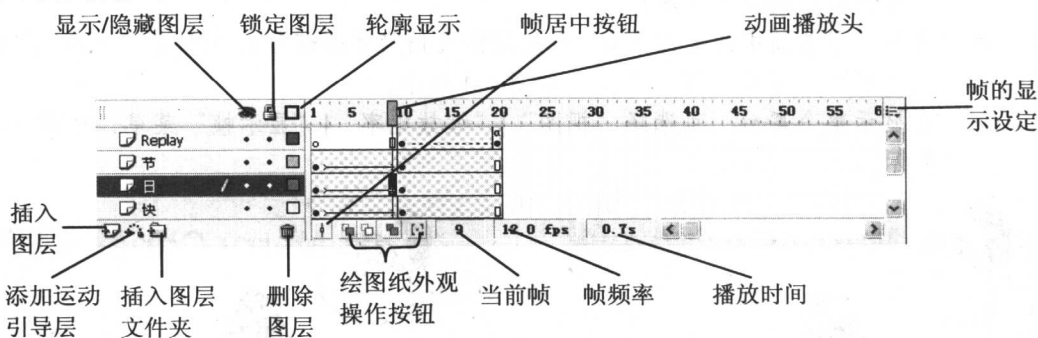


图 1-7 “时间轴”控制面板

在“时间轴”的图层区，其上方和下方的几个按钮用于调整图层的状态和创建图层。在帧区域，其顶部的标题指示了帧编号，动画播放头指示了舞台中当前显示的帧。

时间轴状态显示在“时间轴”控制面板的底部，它包括若干用于改变帧显示的按钮，指示当前帧编号、帧频和到当前帧为止的播放时间等。其中，帧频直接影响动画的播放效果，其单位是“帧/秒 (fps)”，默认值是 12 帧/秒。由于计算机显示器的刷新特性，实际看到的相当于 24 帧/秒，刚好达到了动画的一般要求。



播放动画时，将显示实际的帧频。如果计算机不能足够快地显示动画，则该帧频可能与文档的帧频不一致。

1. 更改“时间轴”控制面板的位置和外观

默认情况下，“时间轴”控制面板显示在 Flash 主应用程序窗口的顶部。通过单击并拖动“时间轴”标题栏左上侧的  区域，可更改“时间轴”控制面板的位置。用户可以将“时间轴”控制面板拖动到主应用程序窗口的底部或任意一侧使之固定；也可以在单独的窗口中显示，使之浮动在应用程序窗口中。

当“时间轴”中包含多个图层时，可能会使图层显示不下，这时将在图层的帧操作区右侧显示滚动条，通过拖动滚动条即可显示其他图层。当鼠标停留在图层和帧之间的分隔条上时，鼠标指针将变成左右双向移动箭头，拖动分隔条可增大或缩小帧的显示区域，如图 1-8 所示。

要折叠或展开“时间轴”控制面板，可在其标题栏区域单击。要调整“时间轴”控制面板的大小，可执行下列操作。

- 如果“时间轴”控制面板固定在应用程序窗口中，可拖动“时间轴”控制面板和应用程序窗口间的分隔条。
- 如果“时间轴”控制面板浮动于应用程序窗口上，可拖动“时间轴”控制面板的上、下、左、右边缘。

将光标移至此处单击并拖动，可调整图层窗口与帧窗

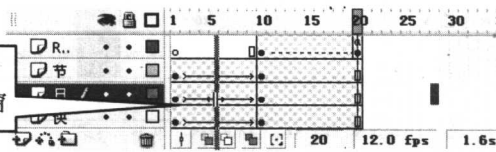


图 1-8 拖动图层和帧之间的分隔条来改变“时间轴”控制面板的布局

2. 移动播放头

播放头以红色标记显示，指示当前显示在舞台中的帧。要定位到时间轴中的某一帧，只需在时间轴中单击该帧，或将播放头拖到该帧即可，如图 1-9 所示。要使当前帧显示在时间轴的中心，可单击时间轴底部的“帧居中”按钮.

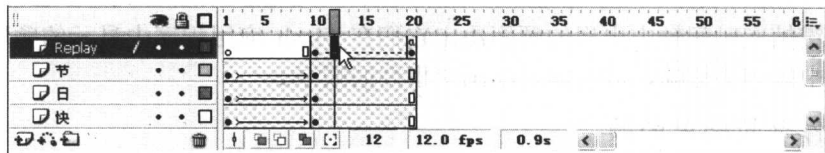


图 1-9 移动播放头

3. 改变时间轴中帧的显示

在“时间轴”控制面板中，可以改变时间轴中帧的大小并使用彩色单元格标识帧序列，还可以在时间轴中预览帧的内容，但这需要占用额外的屏幕空间。

要改变时间轴中帧的显示方式，可单击“时间轴”控制面板右上角的按钮，然后从弹出的菜单中选择适当的选项，如图 1-10 所示。

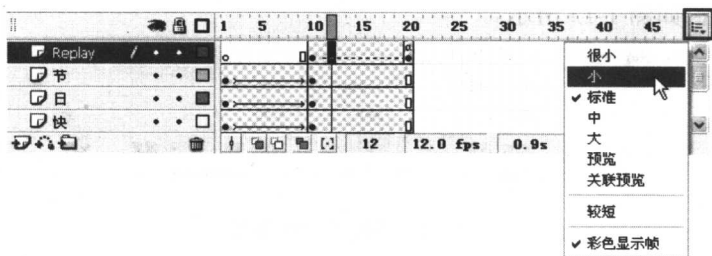


图 1-10 时间轴帧显示设定菜单

例如，如果选择“很小”选项，时间轴中的帧将以极窄的单元格显示，从而显示较多的帧，如图 1-11 所示；如果选择“预览”选项，可以将动画内容缩图显示在时间轴中，从而使用户对动画中的帧一目了然，如图 1-12 所示。

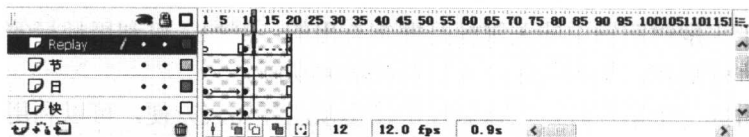


图 1-11 以“很小”模式显示时间轴中的帧