

从零开始

- * 文字讲解通俗易懂、详略得当
- * 实例选取繁简适中、易于操作
- * 操作步骤思路清晰、详细完整
- * 结构安排既学又练、强化理解
- * 课件素材一应俱全、如虎添翼

卓越科技 编著

Flash 8 动画制作 培训教程



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>



Flash 8动画制作

培训教程

卓越科技 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书从一个Flash动画爱好者应了解和掌握的基础操作和实际应用出发,深入浅出地讲解了Flash 8入门基础、绘制与填充矢量图形、文本应用与图形编辑、素材与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、Action脚本应用基础、Action脚本应用进阶、交互组件应用、动画测试与发布等内容。

本书共11课,全书内容深入浅出、图文并茂,配有大量直观、生动而且实用的实例,并在每课后结合该课的内容给出了练习题,以便读者巩固所学的知识。

本书适合于各类培训学校、大专院校和中职中专作为教材使用,也可供Flash初学者、对Flash有一定了解的读者以及Flash动画爱好者等学习和参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 动画制作培训教程 / 卓越科技编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.1
(零起点)

ISBN 7-121-03435-2

I..F... II.卓... III.动画—设计—图形软件, Flash 8—技术培训—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第134443号

责任编辑: 刘 舫

印 刷: 北京市通州大中印刷厂

装 订: 三河鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 17.75 字数: 455千字

印 次: 2007年1月第1次印刷

定 价: 26.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系电话:(010) 68279077; 邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件到 dbqq@phei.com.cn

服务热线:(010) 88258888。

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396; (010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail：dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

Foreword

前

言

Qianyan

在网页动画制作领域中，无论你有好的美术功底和动画基础，仅靠传统的动画制作手法和功能单一的动画制作软件，远远不能满足现代网页动画的需求。只有通过功能更强大的动画制作软件中制作网页动画作品，才能提高工作效率。因此，越来越多的人体验到了动画制作软件的重要性，而 Flash 软件则是制作网页动画领域中使用最广泛的软件。随着计算机技术的逐渐普及，运用 Flash 制作动画已不再是专业人士的“专利”，越来越多想从事网页动画制作的人士也逐渐加入到这一行业中。

本书定位

本书定位于 Flash 的初学者，从一个 Flash 动画制作初学者的角度出发，合理安排知识点，并结合大量实例进行讲解，让读者在最短的时间内掌握最有用的知识，迅速成为动画制作高手。本书特别适合各类培训学校、大专院校和中职中专作为相关课程的教材使用，也可供动画制作的初中级计算机用户、网页动画制作人员和各行各业需要制作动画的人员作为参考书使用。

本书主要内容

本书共 11 课，从内容上可分为 7 部分，各部分主要内容如下。

- 第 1 部分（第 1 课）：主要讲解 Flash 的基础知识、软件界面的设置、动画文档的管理以及设置动画制作环境的操作方法。
- 第 2 部分（第 2 课～第 3 课）：主要讲解 Flash 中图形绘制工具、图形编辑工具和文本工具的基本应用，包括铅笔工具、刷子工具、颜料桶工具以及任意变形工具等。
- 第 3 部分（第 4 课～第 6 课）：主要讲解 Flash 中素材和元件的应用，以及制作基本动画和特殊动画等知识。
- 第 4 部分（第 7 课～第 8 课）：主要讲解 Flash 中 Action 脚本的应用，包括场景帧控制脚本、影片剪辑控制脚本、循环/条件控制脚本和浏览器/网络控制脚本等知识。
- 第 5 部分（第 9 课）：主要讲解 Flash 中常用交互组件的基本应用，包括常用组件介绍、设置组件属性的方法以及使用组件检查器等知识。
- 第 6 部分（第 10 课）：主要讲解 Flash 动画测试和发布的相关知识。
- 第 7 部分（第 11 课）：以制作一个网站片头为综合实例，让读者巩固全书所学的知识，并学习制作大型商业应用作品的方法。

本书特点

本书从计算机基础教学实际出发，设计了一个“**本课目标+知识讲解+上机练习+疑难解答+课后练习**”的教学结构，每课均按此结构编写。该结构各板块的编写原则如下。

- **本课目标**：包括本课要点、具体要求和本课导读 3 个栏目。“本课要点”列出本课的

重要知识点,“具体要求”列出对读者的学习建议,“本课导读”描述本课将讲解的内容在全书中的地位以及在实际应用中有何作用。

- **知识讲解:** 为教师授课而设置,其中每个二级标题下分为知识讲解和典型案例两部分。“知识讲解”讲解本节涉及的各知识点,“典型案例”结合知识讲解部分内容设置相应上机示例,对本课重点、难点内容进行深入练习。
- **上机练习:** 为上机课时设置,包括 2~3 个上机练习题,各练习题难度基本保持逐步加深的趋势,并给出各题最终效果或结果、制作思路及步骤提示。
- **疑难解答:** 将学习本课的过程中读者可能会遇到的常见问题,以一问一答的形式体现出来,解答读者可能产生的疑问,使其进一步提高。
- **课后练习:** 为进一步巩固本课知识而设置,包括选择题、问答题和上机题几种题型,各题目与本课内容密切相关。

本书约定

本书对图中的某些对象加注了说明文字,有的还对图标注了使用步骤,这些步骤与正文中的步骤没有对应关系,只是说明当前图所对应的操作顺序。

连续的命令执行(级联菜单)采用了类似“【开始】→【所有程序】→【附件】→【写字板】”的方式,表示先单击【开始】按钮,打开【所有程序】菜单,再展开【附件】子菜单,最后选择【写字板】命令。

除此之外,知识讲解过程中还穿插了“注意”、“说明”和“技巧”等几个小栏目。“注意”用于提醒读者需要特别关注的知识,“说明”用于正文知识的进一步延伸或解释为什么要进行本步操作(即本步操作的目的),“技巧”则用于指点捷径。

图书资源文件

对于免费提供的电子教案和讲解过程中涉及的资源文件(素材文件与效果图等),请访问“华信卓越”公司网站(www.hxex.cn)的“资源下载”栏目查找并下载。

本书作者

本书的作者均已从事计算机教学及相关工作多年,拥有丰富的教学经验和实践经验,并已编写出版过多本计算机相关书籍。我们相信,一流的作者奉献给读者的将是一流的图书。

本书由卓越科技组稿并审校,参与本书编写的人员有:康昱、陈波、陈均辉、李文浩、常锐、李敏、陈文建、张珂、李征、张瑾、邓春华、冯淑斌、罗凤华、吴劲松、李梅、唐文彬、黎严、朱永康、卢颖、王鹏、徐璐、成斌、张显伟、蒋静、王涛、刘建康、何英、魏晓晴、李彪、辛雨珂、吴开铭、荣玉珍、张小红、宋淑宣等。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,恳请广大读者及专家不吝赐教。

卓越科技

2007 年 1 月



目 录

第1课	Flash 8 入门基础	1
1.1	认识 Flash 8	2
1.1.1	知识讲解	2
1.	什么是 Flash 8	2
2.	使用 Flash 8 可以做什么	2
3.	怎样学好 Flash 8	4
4.	Flash 8 的启动与退出	4
1.1.2	典型案例——启动 Flash 8	5
1.2	Flash 8 界面设置	6
1.2.1	知识讲解	6
1.	Flash 8 基本界面	6
2.	Flash 8 的默认界面组件	7
3.	改变并保存界面布局	8
1.2.2	典型案例——自定义工作界面	8
1.3	Flash 8 文档管理	10
1.3.1	知识讲解	10
1.	新建文档	10
2.	打开文档	11
3.	保存文档	12
4.	关闭文档	13
1.3.2	典型案例——新建并保存 “My Flash” 动画文档	13
1.4	设置动画制作环境	14
1.4.1	知识讲解	14
1.	设置背景颜色	14
2.	设置场景尺寸	14
3.	创建新场景	15
4.	调节场景显示比例	16
5.	设置标尺、网格与辅助线	18
1.4.2	典型案例——设置“My Flash”的 制作环境	19
1.5	上机练习	21
1.5.1	制定并保存个性化的工作界面	21
1.5.2	新建动画文档并设置其动画 制作环境	21
1.6	疑难解答	22
1.7	课后练习	22
第2课	绘制与填充矢量图形	24
2.1	Flash 8 图形绘制基础	25
2.1.1	知识讲解	25
1.	Flash 8 中的图形概念	25
2.	认识【绘图】工具栏	26
3.	Flash 8 中的绘图工具	26
2.1.2	典型案例——在 Flash 中体会 位图和矢量图的区别	27
2.2	绘制基础图形	30
2.2.1	知识讲解	30
1.	绘制直线	30
2.	绘制曲线	31
3.	绘制任意形状线条	33
4.	绘制矢量色块	33
5.	擦除图形	35
6.	绘制椭圆	36
7.	绘制矩形	37
8.	绘制多边形和星形	38
2.2.2	典型案例——绘制“暴力猴” 矢量卡通图形	39
2.3	填充图形颜色	42
2.3.1	知识讲解	42
1.	对指定颜色采样	42
2.	为图形填充纯色	43
3.	为图形填充渐变色	44
4.	为图形添加线条轮廓	46
2.3.2	典型案例——为“暴力猴” 填充颜色	47
2.4	上机练习	52



2.4.1 绘制“樱桃娃娃”卡通图形	52	4.2.1 知识讲解	91
2.4.2 绘制“显示器”矢量图形	52	1. Flash 8 的元件类型	91
2.5 疑难解答	53	2. 创建元件	92
2.6 课后练习	53	3. 元件的混合模式	93
第 3 课 文本应用与图形编辑	55	4. 库的基本概念	94
3.1 Flash 8 中的文本应用	56	5. 库的基本操作	95
3.1.1 知识讲解	56	6. 公用库	97
1. 输入文字	56	4.2.2 典型案例——制作“PLAY” 按钮元件	98
2. 设置文字样式	57	4.3 上机练习	99
3.1.2 典型案例——制作 “金属立体字”	58	4.3.1 制作带音效的按钮元件	99
3.2 编辑图形	60	4.3.2 利用视频素材制作“DVD” 影片剪辑	100
3.2.1 知识讲解	60	4.4 疑难解答	100
1. 选择图形	60	4.5 课后练习	101
2. 调整图形形状	62	第 5 课 基本动画制作	103
3. 旋转与缩放图形	64	5.1 动画制作基础	104
4. 移动、复制与删除图形	68	5.1.1 知识讲解	104
5. 对齐与组合图形	69	1. Flash 动画的基本特点	104
6. 利用【合并对象】编辑图形	71	2. Flash 中的基本动画类型	104
3.2.2 典型案例——编辑“胡桃街” 动画场景	72	3. 帧的概念和类型	105
3.3 上机练习	76	4. 帧的基本操作	106
3.3.1 制作“欢乐鼠之家”卡通文字	77	5. 图层的概念和类型	108
3.3.2 编辑“梦境”动画场景	77	6. 图层的基本操作	109
3.4 疑难解答	78	5.1.2 典型案例——制作“霓虹灯箱” 动画	112
3.5 课后练习	78	5.2 逐帧动画	114
第 4 课 素材与元件应用	80	5.2.1 知识讲解	114
4.1 素材应用	81	1. 创建逐帧动画	114
4.1.1 知识讲解	81	2. 逐帧动画制作技巧	115
1. Flash 8 的素材类型	81	5.2.2 典型案例——制作“风之舞” 逐帧动画	116
2. 导入素材	81	5.3 动作补间动画	118
3. 动画中应用素材	86	5.3.1 知识讲解	118
4. 编辑素材	87	1. 创建动作补间动画	118
4.1.2 典型案例——导入并应用素材	90	2. 为动作补间动画添加附加效果	119
4.2 元件与库	91		

5.3.2 典型案例——制作 “广告 Banner”	121	6.5 疑难解答	161
5.4 形状补间动画	125	6.6 课后练习	162
5.4.1 知识讲解	125	第 7 课 Action 脚本应用基础	164
1. 创建形状补间动画	125	7.1 Action 脚本概述	165
2. 为动画添加形状提示	126	7.1.1 知识讲解	165
5.4.2 典型案例——制作 “桃花朵朵开”动画	127	1. Action 脚本基本语法	165
5.5 上机练习	129	2. 变量	166
5.5.1 制作“飞奔”逐帧动画	130	3. 函数	167
5.5.2 制作“比赛作品征集”动画	130	4. 运算符与表达式	168
5.6 疑难解答	131	5. Action 脚本的添加方法	168
5.7 课后练习	132	6. 脚本助手的应用	170
第 6 课 特殊动画制作	134	7.1.2 典型案例——为帧添加 Action 脚本	171
6.1 引导动画	135	7.2 场景/帧控制脚本	172
6.1.1 知识讲解	135	7.2.1 知识讲解	172
1. 引导层	135	1. play	172
2. 创建引导动画	136	2. stop	172
6.1.2 典型案例——制作“翻山越岭” 动画	137	3. gotoAndPlay	172
6.2 遮罩动画	142	4. gotoAndStop	172
6.2.1 知识讲解	142	5. nextFrame	173
1. 遮罩层	142	6. prevFrame	173
2. 创建遮罩动画	143	7. nextScene	173
6.2.2 典型案例——制作“星际之门” 动画	145	8. prevScene	173
6.3 滤镜动画	150	7.2.2 典型案例——利用脚本实现 动画播放控制	173
6.3.1 知识讲解	150	7.3 上机练习	176
1. 滤镜概述	150	7.3.1 为按钮添加 Action 脚本	176
2. 滤镜的添加方法	150	7.3.2 利用脚本实现场景切换	176
3. 制作滤镜动画	153	7.4 疑难解答	177
6.3.2 典型案例——制作“故乡的云” 动画	154	7.5 课后练习	178
6.4 上机练习	160	第 8 课 Action 脚本应用进阶	180
6.4.1 制作“月下流萤”动画	160	8.1 影片剪辑控制脚本	181
6.4.2 制作“波浪”动画	161	8.1.1 知识讲解	181
		1. on	181
		2. onClipEvent	181



3. setProperty.....	182	5. attachSound.....	201
4. getProperty.....	183	6. setPan.....	201
5. duplicateMovieClip.....	183	7. setVolume.....	201
6. removeMovieClip.....	184	8.4.2 典型案例——利用脚本控制 声音播放.....	201
7. startDrag.....	185	8.5 浏览器/网络控制脚本.....	205
8. stopDrag.....	185	8.5.1 知识讲解.....	206
8.1.2 典型案例——利用脚本设置 影片剪辑属性.....	185	1. fscommand.....	206
8.2 循环/条件控制脚本.....	189	2. loadMovie.....	206
8.2.1 知识讲解.....	189	3. unloadMovie.....	207
1. for.....	189	4. getURL.....	207
2. for...in.....	190	8.5.2 典型案例——利用脚本设置 动画播放属性.....	207
3. while.....	190	8.6 上机练习.....	209
4. do...while.....	190	8.6.1 利用脚本模拟下雪效果.....	209
5. break.....	191	8.6.2 利用脚本制作简单游戏.....	210
6. if.....	191	8.7 疑难解答.....	210
7. else.....	192	8.8 课后练习.....	211
8. else...if.....	192		
8.2.2 典型案例——利用脚本复制 影片剪辑.....	193	第9课 交互组件应用.....	213
8.3 时间获取脚本.....	195	9.1 组件概述.....	214
8.3.1 知识讲解.....	195	9.1.1 知识讲解.....	214
1. getSeconds.....	196	1. 组件的作用.....	214
2. getMinutes.....	196	2. Flash 中组件的类型.....	214
3. getHours.....	196	9.1.2 典型案例——打开【组件】 面板查看组件类型.....	215
4. getDate.....	196	9.2 组件基本应用.....	216
5. getDay.....	196	9.2.1 知识讲解.....	216
6. getMonth.....	196	1. Flash 常用组件.....	216
7. getFullYear.....	196	2. 添加组件的方法.....	219
8.3.2 典型案例——利用脚本获取 系统时间.....	197	3. 设置组件属性的方法.....	220
8.4 声音控制脚本.....	199	4. 组件检查器.....	221
8.4.1 知识讲解.....	200	9.2.2 典型案例——利用组件获取 用户信息.....	222
1. new Sound.....	200	9.3 上机练习.....	226
2. Sound.start.....	200	9.3.1 利用组件实现背景选择.....	227
3. Sound.stop.....	200	9.3.2 利用组件制作 IQ 测试.....	227
4. stopAllSounds.....	200		



9.4	疑难解答	228	网页	244
9.5	课后练习	229	10.4	疑难解答
			10.5	课后练习
第 10 课	动画测试与发布	231	第 11 课	制作网站片头
10.1	测试与导出动画	232	11.1	制作分析
10.1.1	知识讲解	232	11.1.1	实例效果预览
1.	测试动画	232	11.1.2	实例制作分析
2.	导出动画	234	11.2	制作过程
10.1.2	典型案例——将动画导出为 GIF 图片	235	11.2.1	制作图形元件
10.2	发布动画	238	11.2.2	制作影片剪辑元件
10.2.1	知识讲解	238	11.2.3	编辑片头动画场景
1.	设置发布参数	238	1.	编辑作为背景的图层
2.	预览发布效果	240	2.	编辑动画主题图层
3.	发布动画	241	11.2.4	测试和发布片头
10.2.2	典型案例——设置并发布 “制作‘飞奔’逐帧动画”	241	11.3	上机练习
10.3	上机练习	243	11.4	疑难解答
10.3.1	将“制作‘比赛作品征集’动画” 导出为 AVI 影片	243	11.5	课后练习
10.3.2	将“广告 Banner”发布为		参考答案	271

第1课

Flash 8 入门基础

本课要点

- 📖 设置 Flash 8 工作界面
- 📖 管理 Flash 8 文档
- 📖 设置 Flash 8 动画制作环境

具体要求

- 📖 了解 Flash 8 的应用领域
- 📖 认识 Flash 8 基本界面并掌握设置工作界面的方法
- 📖 掌握 Flash 8 中管理动画文档的基本操作
- 📖 掌握设置动画制作环境的基本操作

本课导读

Flash 是目前功能最强大的矢量动画制作软件之一, 利用 Flash 制作的动画作品被广泛应用于网页广告、动画 MTV 以及网站片头等领域中。在学习 Flash 8 的过程中, 首先需要对 Flash 8 的工作界面有所了解, 并掌握文档管理以及设置动画制作环境等基本操作, 为以后的学习做好必要的准备。

- 📖 了解 Flash 的应用领域: 网页广告、动画短片、二维片头、交互游戏等。
- 📖 认识 Flash 8 的基本界面: 了解界面的组成部分, 掌握设置工作界面的基本操作。
- 📖 管理 Flash 文档: 新建文档、打开文档、保存文档、关闭文档。
- 📖 设置动画制作环境: 设置场景尺寸、设置背景颜色、创建场景、调节场景显示比例、设置标尺、网格和辅助线。

1.1 认识 Flash 8

在正式学习 Flash 之前,首先需要对 Flash 8 的基本概念以及应用领域等知识进行了解。

1.1.1 知识讲解

为了对 Flash 8 有一个更全面的了解,下面分别对 Flash 8 的基本概念、应用领域、学习方法以及启动和退出的方法进行简单的介绍。

1. 什么是 Flash 8

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的专业矢量图形编辑和动画创作软件,主要用于网页设计和多媒体创作。利用 Flash 自带的矢量图绘制功能,并结合图片、声音以及视频等素材的应用,可以制作出精美、流畅的二维动画效果。通过为动画添加 Action 动作脚本,还能使其实现特定的交互功能。此外,Flash 动画还具有以流媒体的形式进行播放,以及文件短小等特点,因此 Flash 制作的作品非常适合通过网络发布和传播。近年来,随着软件功能的不断升级与改进,也使 Flash 被越来越多地应用到更多的领域中。2005 年,Macromedia 公司又在以前版本的基础上,推出了功能更为完善的 Flash Professional 8,即 Flash 8。该版本一经推出,即被众多 Flash 专业制作人员和动画爱好者广泛采用。

2. 使用 Flash 8 可以做什么

利用 Flash 8 制作的动画作品,风格各异、种类繁多,若将其以作品目的和应用领域来划分,可将其归纳为以下几个方面。

- **动画短片:** Flash 8 具有强大的矢量绘图功能,并对位图有着良好的支持,利用 Flash 8 制作的二维动画短片作品不但表现形式多样、画面华丽(如图 1.1 所示),而且非常适合网络环境下的传输,Flash 动画短片中最具代表性的作品主要有搞笑短片、MTV 和音乐贺卡等。



图 1.1 动画短片作品

- **网页广告:** Flash 8 支持文字、图片、声音以及视频素材,并能将这些素材与矢量动画完美结合,使得利用 Flash 8 制作的广告动画作品(如图 1.2 所示),能够清楚地表现出广告主题,并具有文件短小精悍以及画面表现力强等特点。



图 1.2 网页广告作品

- **动态网页:** 利用 Flash 8 制作的动态网页 (如图 1.3 所示) 相对于普通网页来说, 其具备的交互功能、画面表现力以及对音效的支持都更胜一筹。

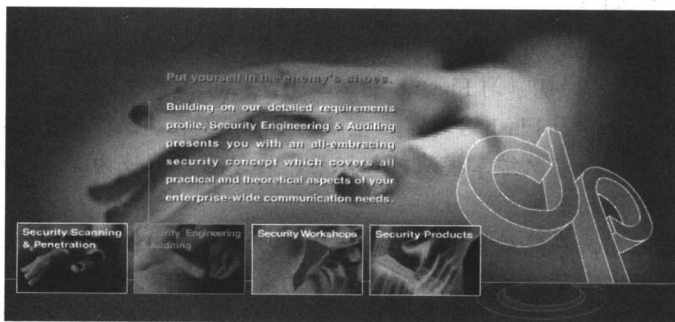


图 1.3 动态网页作品

- **交互游戏:** Flash 8 所具备的丰富的多媒体功能和强大交互性, 使其可以轻松地将作出精美耐玩的交互游戏作品 (如图 1.4 所示)。

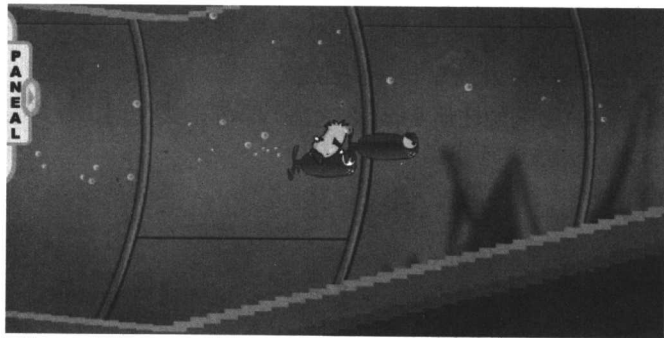


图 1.4 交互游戏作品

- **多媒体教学:** Flash 除了在上述几个领域中被广泛使用外, 在多媒体教学领域也发挥着重要的作用。利用 Flash 制作的多媒体教学课件 (如图 1.5 所示), 凭借其强

大的媒体支持功能、丰富的表现手段以及良好的教学效果，得到了众多教师和学生们的认同，已越来越多地在教学中被采用。

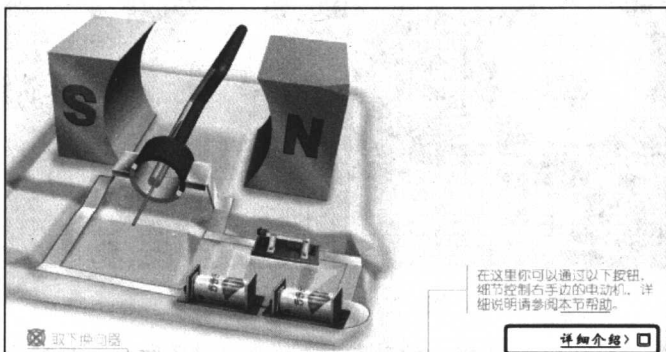


图 1.5 多媒体教学课件作品

3. 怎样学好 Flash 8

采用正确的学习方法，可以节约时间，提高效率。为了能更合理、更快速地学好 Flash 8，下面就介绍几点笔者最初学习 Flash 8 的基本方法，以供参考。

- **打好基础：**在学习 Flash 8 时，应重视对 Flash 8 基本操作和基本功能的学习，不要一味求快，应在熟练掌握基础知识后，再学习其他较为深入的内容，为以后的学习打下牢固的基础。
- **通过实践练习：**在熟练掌握基本操作后，可试着利用所学知识制作一些简单的动画作品，通过实际演练来逐步提高自身的动画制作水平。
- **注意观察和思考：**除了通过制作实例来练习以外，还可下载一些优秀的 Flash 作品的源文件，或反复观摩精典的动画作品。通过仔细观察和认真思考，分析其制作者所使用的技巧和手段，然后将这些学到的内容应用于自己的作品中。
- **交流和学习：**除了上述几点，还可通过与身边的 Flash 爱好者相互学习，以及通过访问一些知名的 Flash 网站和论坛，与广大的 Flash 爱好者一起交流和探讨，从而提高自身的动画制作水平。

4. Flash 8 的启动与退出

在安装并使用正确的序列号注册 Flash 8 之后，即可正式使用该软件。下面就对启动和退出 Flash 8 的几种常用方法进行介绍。

1) 启动 Flash 8

启动 Flash 8 主要有以下三种方式：

- 在 Windows 桌面中选择【开始】→【所有程序】→【Macromedia】→【Macromedia Flash 8】命令，启动 Flash 8。
- 双击建立在 Windows 桌面中的 Flash 8 快捷方式图标，启动 Flash 8。
- 通过打开一个 Flash 8 动画文档，启动 Flash 8。

2) 退出 Flash 8

退出 Flash 8 主要有以下三种方式:

- 在 Flash 8 中, 选择【文件】→【退出】命令, 退出 Flash 8。
- 在 Flash 8 中按【Ctrl+Q】组合键, 退出 Flash 8。
- 单击 Flash 8 主界面右上角的  按钮, 退出 Flash 8。

1.1.2 典型案例——启动 Flash 8

案例目标

本案例将通过在【开始】菜单中执行程序的方式, 启动 Flash 8。通过本案例的练习, 掌握启动 Flash 8 的基本方法。

操作思路:

- (1) 在【开始】菜单中选择 Flash 8 的启动项, 启动 Flash 8。
- (2) 在 Flash 8 启动的过程中选择要执行的相关操作, 并进入 Flash 8 主界面。

操作步骤

具体操作如下:

- (1) 在 Windows 桌面上, 选择【开始】→【所有程序】→【Macromedia】→【Macromedia Flash 8】命令, 启动 Flash 8。此时, 在桌面上将弹出 Flash 8 的启动界面, 在该界面中显示了 Flash 8 的版本、版权以及正在加载的项目等信息, 如图 1.6 所示。

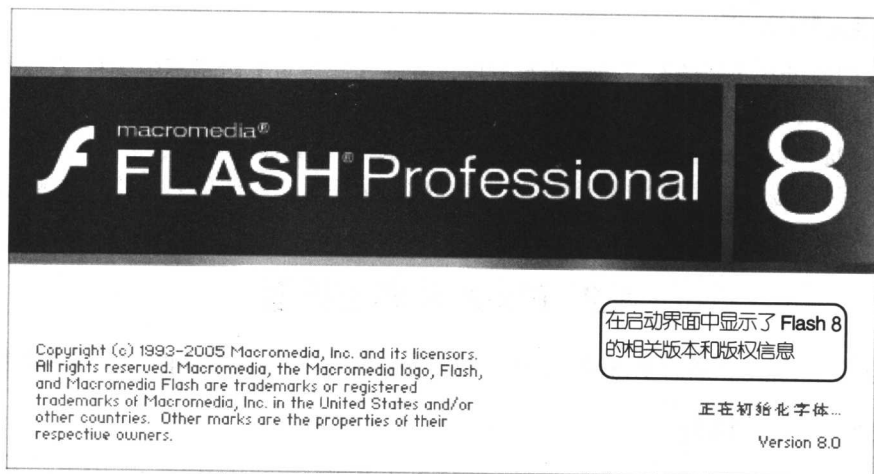


图 1.6 Flash 8 的启动界面

- (2) 当所有项目加载完毕之后, 系统将打开 Flash 8 的界面窗口, 在该窗口中出现如图 1.7 所示的【起始页】对话框, 在该对话框中显示了【打开最近项目】、【创建新项目】以及【从模板创建】项目栏, 在各项目栏中还对应了相应的操作选项, 单击某一个选项即可进入相关的项目界面。

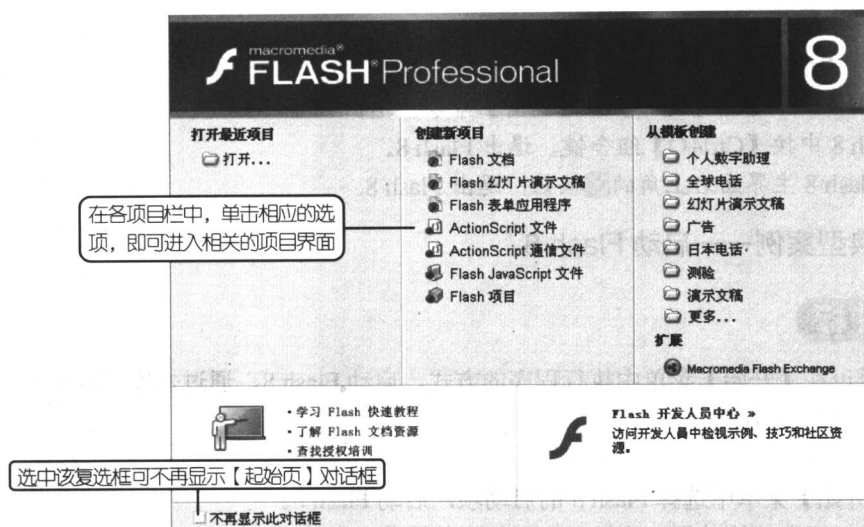


图 1.7 【起始页】对话框

注意：通过选中对话框左下角的【不再显示此对话框】复选框，可使 Flash 8 在下次启动时，不再显示【起始页】对话框。

(3) 选择【创建新项目】栏中的【Flash 文档】选项，新建一个 Flash 8 空白文档，此时即可进入 Flash 8 的主界面，完成对 Flash 8 的启动。

案例小结

本案例通过在【开始】菜单中执行程序，并在【起始页】对话框中选择【Flash 文档】的方式启动了 Flash 8。通过本次练习，可了解并掌握启动 Flash 8 的基本操作。在本例中只列举了 Flash 8 常用启动方法中的一种，还可试着通过其他两种方法来启动 Flash 8，并尝试在【起始页】对话框中选择不同的项目选项，然后对比各选项之间的具体区别，为后面的学习做好准备。

1.2 Flash 8 界面设置

在学习了 Flash 8 的启动方法后，在本小节中，将对 Flash 8 界面的相关内容进行讲解。

1.2.1 知识讲解

在启动 Flash 8 之后，即可进入 Flash 8 的相关界面，下面就对 Flash 8 的基本界面，默认的界面组件以及设置工作界面的方法进行讲解。

1. Flash 8 基本界面

在启动 Flash 8 后，将进入 Flash 8 的基本界面（即默认的工作界面）。该界面主要由标题栏、菜单栏、【绘图】工具栏、场景、【时间轴】面板、【属性】面板、【颜色】面板以及【库】面板等部分组成，如图 1.8 所示。