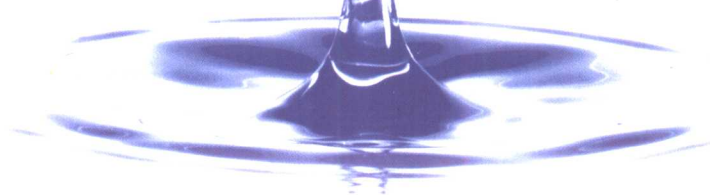


附多媒体
教学光盘



从 开始



Flash 8 中文版

基础培训教程

■ 老虎工作室 宋一兵 李仲 马震 编著

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



从 开始

Flash 8 中文版 基础培训教程

■ 老虎工作室 宋一兵 李仲 马震 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

从零开始: Flash 8 中文版基础培训教程/宋一兵, 李仲, 马震编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2007.2

ISBN 978-7-115-15576-4

I. F... II. ①宋...②李...③马... 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 147809 号

内 容 提 要

本书从理论与实践相结合的角度入手, 系统地介绍最新版本 Flash 8 的功能和用法。书中以实例为引导, 循序渐进地介绍了如何在 Flash 8 中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件, 如何制作基本动画、多层动画、合并声音以及如何对动画作品进行测试、优化和发布等; 分析动作脚本的基本概念和语法规则, 并利用几个典型实例说明了动作脚本在设计复杂效果的动画和交互式动画中的应用方法。在每章后面都配有针对性很强的习题, 以便加深读者对学习内容的理解和掌握。

为了方便读者学习, 本书配套提供了多媒体教学光盘, 其中收录了书中各章实例和习题的全部源文件(.fla)、动画文件(.swf)以及用到的素材。

本书以介绍 Flash 8 的基本操作、基础知识为主, 主要面向 Flash 8 的初学者以及在 Flash 应用方面有一定基础并渴望提高的人士, 包括需要学习和创作网页动画、多媒体动画的初级创作人员。同时, 本书也是一本内容全面、操作性强、实例典型的入门教材, 特别适合作为各类讲授“Flash 8 动画制作”课程培训班的基础教程, 也可以作为广大家庭用户、中小学教师、大中专院校相关专业学生的自学用书或参考书。

从零开始——Flash 8 中文版基础培训教程

- ◆ 编 著 老虎工作室 宋一兵 李 仲 马 震
责任编辑 刘莎莎 李永涛
- ◆ 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>
北京密云春雷印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.25
字数: 475 千字 2007 年 2 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2007 年 2 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15576-4/TP · 5878

定价: 30.00 元 (附光盘)

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



老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委： 许曰滨 黄业清 姜 勇 宋一兵 高长铎
田博文 谭雪松 杜俭业 向先波 毕丽蕴
郭万军 宋雪岩 詹 翔 周 锦 冯 辉
王海英 蔡汉明 李 仲 赵治国 赵 晶
张 伟 朱 凯 臧乐善 郭英文 计晓明
尹志超 滕 玲 张艳花 董彩霞 郝庆文

关于本书

内容和特点

Flash 8 是 Macromedia 公司出品的交互式动画制作软件。利用它制作的矢量动画,文件数据量非常小,可以任意缩放,并可以以“流”的形式在网上传输,这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的。但是,Flash 的应用并不仅仅局限于网络领域,由于其能够制作出高质量的矢量动画,因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

本书面向初级用户,从基础入手,深入浅出地介绍了 Flash 8 的主要功能和用法。通过对典型实例的详细解析,引导读者熟悉软件中各种绘图和编辑工具的使用方法,掌握各种类型动画的设计方法,并理解动作脚本在复杂动画和交互式动画设计中的重要作用。

全书共分 13 章,由易到难、循序渐进、系统地介绍了 Flash 8 的常用功能。

- 第 1 章介绍 Flash 动画的特点和 Flash 8 的操作界面。
- 第 2 章和第 3 章介绍如何创建各种矢量图形并进行编辑。
- 第 4 章介绍如何利用【库】对动画资源进行管理。
- 第 5 章介绍补间动画的制作。
- 第 6 章介绍如何设计包含不同层次的动画。
- 第 7 章介绍如何在作品中引用声音文件。
- 第 8 章介绍如何设置系统环境及对作品进行测试和优化。
- 第 9 章介绍动作脚本的基本概念及其使用方法。
- 第 10 章介绍按钮事件的概念,并用实例说明如何建立交互式动画。
- 第 11 章介绍如何使用组件和行为。
- 第 12 章介绍如何导出和发布作品。
- 第 13 章通过几个典型实例分析动画设计的一般步骤及其实现方法。

读者对象

本书以介绍 Flash 8 的基本操作、基础知识为主,主要面向 Flash 8 的初学者以及在 Flash 应用方面有一定基础并渴望提高的人士,包括需要学习和创作网页动画、多媒体动画的初级创作人员。

同时,本书也是一本内容全面、操作性强、实例典型的入门教材,特别适合作为各类讲授“Flash 8 动画制作”课程培训班的基础教程,也可以作为广大家庭用户、中小学教师、大中专院校相关专业学生的自学用书或参考书。

配套光盘的运行环境和使用方法

1. 运行环境

硬件环境:主频 Pentium III 800 MHz 以上多媒体计算机。

软件环境:Windows 2000/XP/2003

2. 使用方法

光盘带有自动运行程序，通常将光盘放入光驱中就会自动运行演示程序。读者也可以双击光盘根目录下的“index.htm”文件来运行演示程序。

配套光盘内容简介

为了方便读者学习，本书配套提供了多媒体教学光盘，其中收录了书中各章实例和习题的全部源文件（.fla）、动画文件（.swf）以及用到的素材，这些文件都被保存在与章节相对应的文件夹中。同时，动画实例的制作过程都被采集成动画演示文件（.avi），并配有全程语音讲解，以方便读者跟随练习。

1. “实例”文件夹

收录了书中各个实例的制作结果和用到的素材，这些素材按章进行分类，放在对应的文件夹中。在制作实例时，读者可以直接导入这些文件。

注意：由于光盘上的文件都是“只读”的，因此直接修改这些文件是不行的。读者可以先将这些文件拷贝到硬盘上，去掉文件的“只读”属性，然后再使用。

2. “视频”文件夹

收录了书中实例制作过程的动画演示文件，文件格式为“.swf”格式。

注意：我们录制动画时设置的显示分辨率为 1024×768 像素。

感谢您选择了本书，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室网站 www.laohu.net，电子函件 postmaster@laohu.net。

老虎工作室

2006 年 12 月

目 录

第1章 Flash 8 入门	1
1.1 初识 Flash 8	1
1.1.1 Flash 动画的特点	1
1.1.2 Flash 8 的新增功能	2
1.2 Flash 8 的操作界面	4
1.2.1 菜单栏	6
1.2.2 主工具栏和编辑栏	6
1.2.3 工具面板	7
1.2.4 场景和舞台	7
1.2.5 时间轴	8
1.2.6 功能面板	9
1.3 创建一个简单的 Flash 动画	10
1.3.1 创建动画	10
1.3.2 文档操作	13
1.4 小结	14
1.5 习题	14
第2章 绘图与编辑工具	15
2.1 基础绘图知识	15
2.1.1 矢量图形和位图图像	15
2.1.2 线条和填充图形	16
2.1.3 绘制模型	16
2.2 使用工具面板	17
2.3 编织丰富的线条	17
2.3.1 【铅笔】工具	17
2.3.2 【线条】工具	19
2.4 创建规则图形	21
2.4.1 【椭圆】工具	21
2.4.2 【矩形】工具	23
2.4.3 【多角星形】工具	24
2.5 感受画笔的魅力	25
2.6 编辑调整图形	26
2.6.1 【墨水瓶】工具	27
2.6.2 【颜料桶】工具	27



2.6.3 【填充变形】工具	28
2.7 【滴管】工具	30
2.8 【橡皮擦】工具	32
2.9 【选择】工具	34
2.10 【套索】工具	38
2.11 创建自由形态的图形	39
2.12 小结	41
2.13 习题	42
 第3章 文本、辅助工具和颜色	 43
3.1 添加文本	43
3.1.1 【文本】工具	43
3.1.2 检查拼写	47
3.2 辅助工具	49
3.2.1 【手形】工具	49
3.2.2 【缩放】工具	50
3.3 熟悉辅助面板	51
3.4 颜色的选择与编辑	54
3.4.1 【颜色样本】面板	54
3.4.2 纯色编辑面板	56
3.4.3 【混色器】面板	56
3.5 小结	59
3.6 习题	60
 第4章 媒体的使用与管理	 61
4.1 插图与视频类型	61
4.1.1 插图资源类型	61
4.1.2 视频资源类型	62
4.2 引用插图与视频	63
4.2.1 插图资源	63
4.2.2 视频资源	65
4.3 编辑插图与视频	71
4.3.1 将位图转换为图形	71
4.3.2 将位图转换为矢量图	71
4.3.3 位图属性	72
4.3.4 更改视频剪辑属性	74
4.4 元件	74
4.4.1 元件的类型	74



4.4.2	图形元件	75
4.4.3	按钮元件	78
4.4.4	影片剪辑元件	81
4.4.5	转换元件	83
4.5	实例	84
4.6	滤镜	87
4.6.1	投影滤镜	87
4.6.2	模糊滤镜	89
4.6.3	发光滤镜	90
4.6.4	斜角滤镜	91
4.6.5	渐变发光滤镜	92
4.6.6	渐变斜角滤镜	94
4.6.7	调整颜色滤镜	95
4.7	混合	97
4.8	元件库	101
4.8.1	认识【库】面板	101
4.8.2	【库】面板属性菜单	102
4.9	小结	104
4.10	习题	104
第5章 基本动画制作		105
5.1	动画的概念	105
5.2	【时间轴】面板及其设置	106
5.3	帧的显示形式	107
5.4	在【时间轴】面板中设置帧	108
5.5	制作静态动画	108
5.6	补间动画	111
5.6.1	补间动画的使用限制	111
5.6.2	补间动画的实现方法	113
5.6.3	补间动画的使用技巧	115
5.7	补间形状	121
5.7.1	一般补间形状	121
5.7.2	可控补间形状	122
5.7.3	补间形状的使用技巧	125
5.8	逐帧循环动画	127
5.9	滤镜动画	130
5.10	制作补间动画应注意的问题	133
5.10.1	图形和影片剪辑元件的区别	133
5.10.2	制作视频素材的动画	135



5.11 使用【影片浏览器】面板	138
5.12 小结	139
5.13 习题	139

第6章 图层动画的制作141

6.1 动画中的图层	141
6.2 设置图层和图层文件夹	142
6.3 多层叠加动画	143
6.4 运动引导层动画	148
6.4.1 运动引导层动画的制作	148
6.4.2 运动引导层动画制作技巧	151
6.5 遮罩层动画	154
6.5.1 遮罩层动画的制作	154
6.5.2 制作遮罩层动画应注意的问题	157
6.5.3 遮罩层动画制作技巧	160
6.6 场景的使用	165
6.6.1 【场景】面板及相关命令	165
6.6.2 场景的应用	166
6.7 时间轴特效	170
6.7.1 时间轴特效的种类	170
6.7.2 时间轴特效的应用	175
6.8 小结	177
6.9 习题	177

第7章 声音在动画中的应用179

7.1 了解音频常识	179
7.2 常用音频格式	180
7.3 编辑导入音频	180
7.3.1 音频【属性】面板	180
7.3.2 压缩声音	182
7.4 引用音频资源	185
7.5 小结	187
7.6 习题	187

第8章 系统配置与动画测试189

8.1 系统配置与管理	189
8.1.1 设置首选参数	189
8.1.2 面板设置	192

8.1.3 【历史记录】面板	193
8.2 动画的测试	195
8.2.1 认识动画测试环境	195
8.2.2 测试动画的下载性能	197
8.3 作品的优化	199
8.4 小结	200
8.5 习题	200

第9章 ActionScript 应用基础

9.1 ActionScript 的基本概念	201
9.1.1 基本术语	201
9.1.2 数据类型	202
9.1.3 变量	203
9.1.4 函数	205
9.1.5 指定数据类型	205
9.2 ActionScript 语法基础	207
9.2.1 表达式和运算符	207
9.2.2 常用语句	208
9.2.3 基本语法规则	210
9.2.4 【动作】面板	212
9.3 随机变化位置的小蜜蜂	215
9.3.1 动画中用到的 ActionScript	215
9.3.2 “忙碌的蜜蜂”动画设计	216
9.4 “三国故事”片头字幕	220
9.4.1 动画中将要用到的动作语句	221
9.4.2 片头字幕的实现	222
9.5 飘落的花朵	224
9.5.1 动画中用到的动作语句	225
9.5.2 制作“飘落的花朵”动画	225
9.6 小结	229
9.7 习题	230

第10章 交互式动画

10.1 按钮事件及动态按钮	231
10.1.1 什么是动画的交互性	231
10.1.2 动态按钮的制作	233
10.2 控制动画的播放	235
10.2.1 控制主时间轴动画	236

10.2.2 影片剪辑的控制	237
10.3 显示系统时间	240
10.3.1 关于“类”	240
10.3.2 时间类及数组类	241
10.3.3 为作品添加时间	242
10.4 小结	249
10.5 习题	249
第 11 章 组件与行为	251
11.1 组件的应用	251
11.1.1 组件的类别和设置	251
11.1.2 使用组件——信息反馈	253
11.2 行为的应用——歌曲点播	258
11.3 幻灯片演示文稿	262
11.3.1 幻灯片演示文稿的设置	262
11.3.2 使用幻灯片演示文稿	263
11.4 使用模板	269
11.5 小结	271
11.6 习题	271
第 12 章 作品的导出与发布	273
12.1 作品的导出	273
12.1.1 导出动画	273
12.1.2 作品的导出格式	274
12.2 作品的发布	277
12.2.1 发布当前作品	277
12.2.2 作品的发布格式和参数设置	278
12.2.3 发布配置文件	282
12.2.4 预览作品的播放效果	282
12.3 小结	282
12.4 习题	282
第 13 章 典型实例分析	283
13.1 物理课件的制作	283
13.2 射击游戏	287
13.2.1 动画用到的动作脚本	287
13.2.2 射击游戏的制作	288
13.3 小结	294
13.4 习题	294

第1章 Flash 8 入门

Flash 是由 Macromedia 公司开发的一款交互式动画创作工具，早期主要用来制作平面动画、游戏等。但是随着 Flash 的飞速发展，它已经成为一种功能强大的多媒体创作工具，能够设计包含交互式动画、视频、音乐和复杂演示文稿在内的多媒体应用程序。

Flash 以其诱人的动画效果、丰富的交互功能和完美的声音输出等特点，在短短数年内就风靡全球。几乎所有的网站都使用 Flash 动画来装扮自己的站点，几乎所有的浏览器都安装了能够播放 Flash 动画的插件。目前，Flash 已经成为网络动画设计领域的首选工具，很多“闪客”都在网络上发布自己的作品，展现自己的神功绝技。

下面就让我们一起走进 Flash 的宏伟殿堂，相信你也能够成为叱咤风云的“闪客”。

1.1 初识 Flash 8

Flash 8 是 Flash 软件目前的较新版本，它又分为 Flash Basic 8 和 Flash Professional 8 两种版本。前者是网络设计、交互式媒体设计及多媒体开发的理想工具，该版本注重创建、导入及处理多种类型的媒体（包括音频、视频、位图、矢量、文本和数据等）；后者除了具备 Flash Basic 8 中的所有功能之外，还提供了用于增强应用程序开发和设计的多种新功能。这些功能包括基于屏幕的可视开发环境及用于交互式数据管理和提高团队生产力的工具。

本书主要介绍 Flash Professional 8 的基本功能和使用方法，但作为基础教程，本书介绍的很多知识在 Flash Basic 8 中也同样适用。为简便起见，在后面的学习中，软件名称将统一使用 Flash 8。

1.1.1 Flash 动画的特点

Flash 动画是一种可交互的矢量动画，能够在低速率下实现高质量的动画效果，具有体积小、兼容性好、直观动感、互动性强及支持 MP3 音乐等诸多优点，主要表现在以下几个方面。

- 文件的数据量小

网络数据的传输速度是网络中一项最重要的指标，因此，如何在丰富网络内容的同时尽可能减少网络文件的数据量，一直为人们所关注。因为 Flash 广泛使用矢量图形，所以它的文件非常小，特别适用于创建通过 Internet 提供的内容。与位图图像相比，矢量图形需要的内存和存储空间都要小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。位图图像之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

- 图像质量高

由于矢量图形可以做到真正的无级放大，因此图像不但可以始终被完全显示，

而且不会降低图像质量。而对于一般的位图,当用户将其放大时,就会看到一个锯齿状的色块。

- 矢量图形

利用 Flash 8 提供的绘图工具可以方便地绘制出任意形状的线条、色块及文字,并可以方便地实现矢量线条向矢量色块的转换、对矢量色块的加粗以及对矢量色块的柔化等,同时还可以任意调整图形或色块的颜色。

- 文件格式多样

在 Flash 动画中可以引用多种类型的文件,包括图形、图像、音乐以及视频等,使动画能够灵活适应不同领域的需要。

- 交互式动画

一般的动画制作软件只能制作标准的顺序动画,即动画只能连续播放。借助 ActionScript (脚本语言) 的强大功能,Flash 不仅可以制作出各种精彩眩目的顺序动画,而且还能制作出复杂的交互式动画,使用户可以对动画进行控制。这是 Flash 一个非常重要的特点,它有效地扩展了动画的应用领域。

- 流式播放技术

Flash 动画采用了“流式(Streaming)”播放形式,在观看动画时,不需要等到动画文件全部下载到本地后才能观看,而是“即时”观看。虽然后面的内容还没有完全被下载,但是前面的内容同样可以播放,从而实现了动画的快速显示,减少了用户的等待时间。

- 插件工作方式

虽然用户必须安装 Macromedia Flash Player 插件才能利用浏览器播放 Flash 动画,但相对于其他动画的播放形式来说,这已经简单了许多。这个插件是一个免费的共享软件,目前许多网站上都提供了该软件的下载。

正是由于 Flash 动画具有这些突出的优点,因此除了制作网页动画之外,它还被应用于交互式软件的开发、展示、教学以及多媒体制作等领域。常用的多媒体制作工具 Authorware 和 Director 都可以直接引用 Flash 格式的动画,完全使用 Flash 制作的多媒体教学软件也已经出现,并取得了很好的效果。另外,Flash 在影视制作中也同样可以一展身手。

1.1.2 Flash 8 的新增功能

利用 Flash 创建网页动画或其他网页内容已经有许多年的历史了,这些生动的内容为用户提供了更丰富的网络浏览体验。然而,虽然现在宽带如此普及,但一些体积较大的文件仍需要较长的时间下载,这是 Internet 用户所不愿忍受的。于是 Macromedia 在 Flash 8 中引入了几种新的技术,使得复杂的动画在最终完成时也只生成较小的文件。

一、界面的改变

总体来说,Flash 8 的界面没有太大的改变,只是在以前的【属性】面板选项卡右侧增加了两个新的【参数】和【滤镜】选项卡。另外,在【属性】面板中还增加了一个【设备】选项,但是该设置功能在 Flash Player 环境中不能使用,需要 Flash Lite 1.0 或 Flash Lite 1.1 的支持。

新增的【滤镜】面板是 Flash 8 的一大亮点,使用 Flash 8 的滤镜功能可以制作出许多意

想不到的效果，而且使用更加方便。不过滤镜功能只能应用于文本、影片剪辑和按钮中。

二、脚本助手

脚本助手是【动作】面板中新增的一种辅助模式，能够帮助用户更加轻松地创建脚本，而不必深入了解 ActionScript。脚本助手通过从【动作】面板中的“动作”工具箱中选择相应选项并提供一个界面来帮助用户生成脚本。这个界面包含文本字段、单选按钮和复选框等，可以提示正确变量及其他脚本语言构造。这个功能在早期的 Flash 5 中曾经有过，后来被撤销，现在又被重新添加，说明它的实用性还是很强的。

三、实时渲染滤镜

Flash 8 在文件中使用标签，从而使 Flash Player 8 可以在用户与 Flash 文件交互时实时渲染滤镜。这意味着 Flash 8 已经能够合并内建的滤镜效果，如阴影、模糊、内外发光、倒影、渐变倒影以及颜色调整等，以获得更丰富的图像效果。这些滤镜效果能够被应用到影片剪辑和文本域中，当运行网页时，这些滤镜效果可通过播放器渲染并显现出来。

四、运行时位图缓存

Flash 8 还新增了一种功能，即“位图缓存”功能，它可以将任何影片剪辑符号指定为一个位图，这样一来，使用 Flash Player 运行 Flash 文件时就会获得缓冲，从而达到提高影片播放速度的目的。用户可以使用【属性】检查器或者 ActionScript 将影片剪辑符号指定为位图，以便在动画运行过程中节省处理器计算矢量图形的时间。

需要说明的是，任何对象作为位图被缓冲以后，它所包含的矢量数据依然被保留着，随时可以将它转换为矢量对象。

五、FlashType 字体呈现方法

在以前版本的 Flash 中，字体呈现的控制能力比较薄弱，当显示比较小的字体时，文字会变得模糊不清。而 Flash 8 新增了字体的渲染引擎功能，用户可以根据自己的需要选择不同的字体呈现方法，来改善文字的显示状态。此外，Flash 8 还允许用户使用 FlashType 字体渲染引擎对字体做更多的控制，如消除锯齿等，使设计者可以像控制 Flash 项目中的其他元素一样来控制字体。

Flash 包含字体渲染的预置，为动画文本提供了等同于静态文本的高质量优化。新的渲染引擎使得文本即使使用较小的字体，看上去也会很清晰，这一功能是 Flash 的一大重要改进。

六、自定义渐进 / 渐出功能

这一功能允许设计者直观地控制所有的动作补间属性，不但可以控制补间动画的“简易”属性，而且还可以精确地控制补间的位置、旋转、缩放、颜色和滤镜的渐进渐出等属性。利用对话框中的曲线，可以对补间属性的参数进行独立控制，精确地控制动画对象运动速度的变化。

七、全新的视频编码技术

Flash 8 采用了一种新的视频编码技术，并且扩展了面向 Web 的视频解码选项，用户可以选择使用 Sorenson Spark 或新的 On2 VP6 编码。在导入视频的时候，Flash 8 还提供了优化视频内容质量和文件大小的高级选项。

Flash 8 中的视频允许将提示点嵌入自定义 metadata（元数据），使用嵌入的提示点，可以使图形或动画事件能够在播放期间被动态触发。使用新的 On2 VP6 编码能够解码视频中

的一个 8 位 Alpha 通道，这个 Alpha 通道可实时合成到任何其他 Flash 内容之上。被覆盖的视频将以透明或半透明 Alpha 通道的方式合成。

八、其他新增功能

除了上述新增功能以外，Flash 8 还有另外一些新增功能，如 SWF 元数据、对象绘制模型、交互式移动设备模拟器、视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性及高级渐变控制等，这些功能将在本书后面的章节中分别介绍。

1.2 Flash 8 的操作界面

Flash 8 的安装过程比较简单，具有良好的安装界面，在软件的安装过程中会随时显示提示信息和安装进度。需要说明的是，默认情况下，Macromedia Flash Player 8 会随 Flash 一起安装，它是一个可以利用浏览器播放 Flash 动画的浏览器插件，确保可以在最大范围内，在各种平台、浏览器及设备上以统一的方式查看和使用 Flash 动画。

软件安装完成后，会在 Windows 系统的【开始】/【程序】菜单中产生一个【Macromedia】程序组，其中就包含【Macromedia Flash 8】程序选项，如图 1-1 所示。

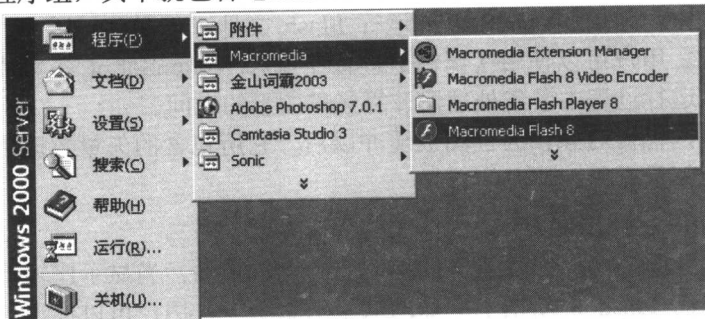


图1-1 【Macromedia Flash 8】程序选项

选择【Macromedia Flash 8】选项，即可运行 Flash 8，首先将会出现 Flash 8 的版权页，如图 1-2 所示，然后会自动出现其初始用户界面，如图 1-3 所示。



图1-2 Flash 8 版权页

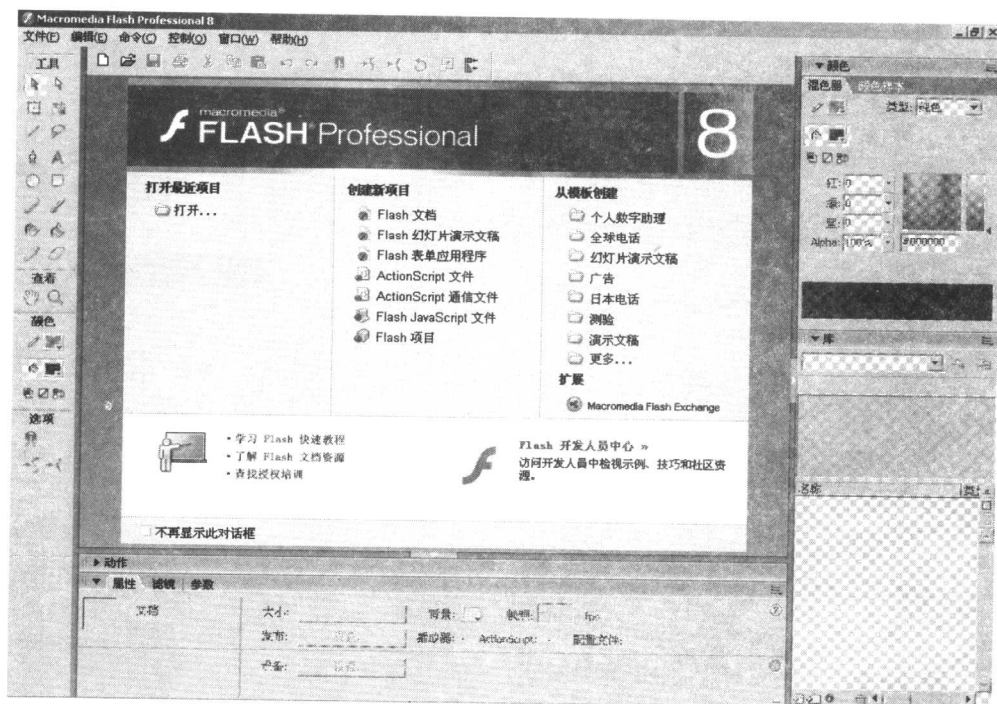


图1-3 初始用户界面

可以直接单击初始界面中的【Flash 文档】选项来创建新项目，也可以选择菜单栏中的【文件】/【新建】命令，弹出【新建文档】窗口，如图 1-4 所示。利用该向导能够创建某种类型的文档，也可以借助模板来创建某种样式的文稿。这是 Flash 8 为用户提供的非常便利的向导工具。

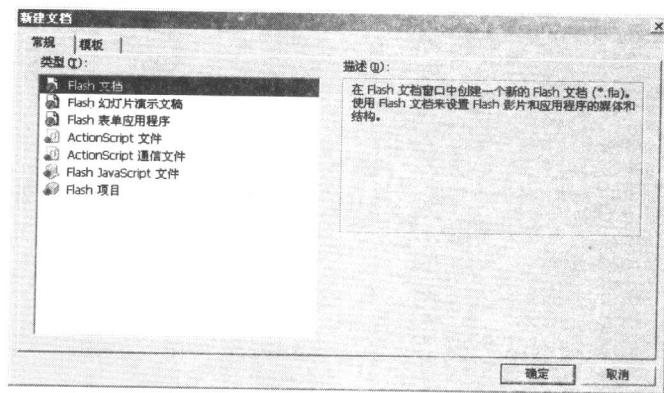


图1-4 Flash 8 新建文档向导

一般情况下选择【Flash 文档】选项，然后单击 **确定** 按钮，即可进入软件的操作界面，如图 1-5 所示。界面中采用了一系列浮动的可组合面板，使用户可以根据自己的需要进行调整，以便于使用。

Flash 8 的操作界面主要由菜单栏、主工具栏、编辑栏、工具面板、舞台、时间轴、【属性】检查器以及浮动面板等几个部分组成。下面对各部分的功能进行简要介绍，其具体用法将在后面的章节中详细介绍。