



®

青松

FLASH 4

简明操作手册

秦 颂 编著

青 岛 出 版 社

Flash4 简明操作手册

秦 颂 编著

青 岛 出 版 社

鲁新登字 08 号

内容简介

Flash 是一套具有交互式动画功能的影像制作及网页动画编辑软件。本书主要介绍 Flash4 的基本操作技巧,利用 Flash 绘制图形并编辑动画,变换场景,制作交互式按钮以及 Flash 电影文件在网页中的应用等。

图书在版编目(CIP)数据

Flash4 简明操作手册/秦颂编著. - 青岛: 青岛出版社, 2000.5

ISBN 7-5436-2252-1

I. F...

II. 秦...

III. 动画—设计—图形软件, Flash4

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 23313 号

书 名	Flash4 简明操作手册
编 著 者	秦 颂
出版发行	青岛出版社
社 址	青岛市徐州路 77 号(266071)
邮购电话	(0532) 5835124 5835844 5814750
责任编辑	樊建修 马 杰
装帧设计	申 尧
审 改	王 刚 高 燕
印 刷	胶州市印刷厂
出版日期	2000 年 6 月第 1 版, 2000 年 6 月第 1 次印刷
开 本	窄 32 开(787×960 毫米)
印 张	4.125
字 数	65 千
印 数	1-3000
ISBN	7-5436-2252-1/TP·314
定 价	6.50 元

出版者的话

有史以来，没有哪一门科学能像电脑这样飞速发展！新技术层出不穷、新产品不断涌现，电脑工作者必须不断学习、更新知识，才能跟上形势，不被淘汰。然而人们的精力是有限的，面对良莠不齐、铺天盖地而来的各种电脑著述和技术资料，你不可能有很多的时间一一鉴别和阅读。这时就需要专家们根据自己的实践经验给以精选和引导。

为此，青岛出版社聘请了具有丰富教学经验和实践经验的专家，组成《青岛松岗电脑图书》编委会，向广大读者介绍适合我国国情的、最新最实用的电脑及网络技术。

《青岛松岗电脑图书》编委会对这套丛书的质量负责，并郑重承诺：编、校、印刷质量符合国家新闻出版署的质量要求——差错率低于万分之一。

《青岛松岗电脑图书》编委会由以下人员组成：

主 任：徐 诚 青岛出版社编审、社长兼总编辑

副主任：钟英明 台湾中兴大学教授

委 员：（按姓氏笔划排列）

叶 涛 西安交通大学副编审

庄文雄 青岛松岗信息技术有限公司总经理

孙其梅 青岛大学教授

吕凤翥 北京大学高级工程师

陈国良 中国科技大学教授

张德运 西安交通大学教授

陆 达 清华大学博士

樊建修 青岛出版社编审

目 录

第 1 章	Flash4 简介	1
1.1	初识 Flash4	1
1.2	启动 Flash4	1
1.3	工作环境的设置	4
1.4	新建与打开文件	6
1.5	动画预览	7
1.6	从 Library 中挑选角色	9
1.7	保存文件	12
1.8	时间轴在动画中的应用	13
1.9	几种特殊的帧	16
1.10	Motion 动画技巧	20
第 2 章	好用的绘图工具	23
2.1	绘图工具的使用方法	23
2.2	几何图形的属性设置	25
2.3	辅助绘图工具	28
2.4	选取(Arrow)工具	30
2.5	改变对象的造型	32
2.6	拖动对象	33
2.7	删除对象	35
2.8	铅笔(Pencil)工具	36
2.9	填色(Paint Bucket)工具	37

2.10	笔刷(Brush)工具	39
2.11	橡皮擦(Eraser)工具	40
2.12	墨水瓶(Ink Bottle)工具	42
2.13	对象的翻转	45
2.14	对齐(Align)工具	46
第3章	编辑制作简单的动画	49
3.1	建立组合对象	49
3.2	创建 Symbol	52
3.3	对象的缩放	59
3.4	旋转与倾斜对象	60
3.5	图层的编辑	63
3.6	Shape 动画效果	65
3.7	删除帧	68
3.8	制作飞舞的蝴蝶	69
3.9	自由飞舞的蝴蝶	73
第4章	其他动画编辑技巧	77
4.1	文字工具	77
4.2	导入位图	79
4.3	在时间轴上修改动画	82
4.4	为动画创建场景	85
4.5	Frame By Frame 动画	89
4.6	制作变形动画	92
第5章	交互式按钮的制作	96
5.1	交互式按钮简介	96
5.2	交互式按钮的制作	98
5.3	交互式按钮的使用	101

5.4	为动画添加声音.....	106
第 6 章	Flash 文件的输出.....	109
6.1	测试电影文件.....	109
6.2	输出 Shockwave Flash 电影文件.....	112
6.3	Standalone Player 工具.....	113
6.4	输出独立文件.....	116
6.5	输出静态图形文件.....	117
6.6	输出动态图像文件.....	119
6.7	输出网页.....	121

第 1 章 Flash 4 简介

1.1 初识 Flash4

Flash 4 是一套具有交互式动画功能的矢量影像绘制及网页动画编辑软件。它所制作的交互式动画，并不只是单纯地展示动态效果，而是可以通过鼠标操作，得到不同的结果。

利用矢量方式绘制图形及制作动画，具有文件小，画质好，动作顺畅等优点。动画在 Flash 4 中称为电影(Movie)，因此要利用 Flash 制作动画，其实只要把自己想像成是导演在拍电影，就能很快进入状态。

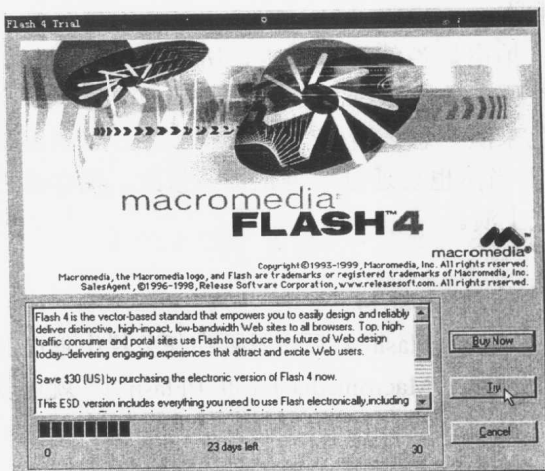
拍电影当然要有脚本，所以您得先构思，应该在哪个场景(Scene)演？舞台(Stage)有多大？哪些角色来演？怎么演(角色的出现顺序，以及演出效果)？当然也要通过一再试播、修改、保存后才能正式上演。

1.2 启动 Flash 4

安装好 Flash 4 后，只要在任务栏中依序选择“开始/程序/Macromedia Flash 4/Flash 4”就可以启动 Flash。



如果安装的是 30 天试用版，会先出现“Flash 4 Trial”窗口，显示剩下的使用天数，如果要购买可以单击 **Buy Now** 钮，马上通过网络下单购买；否则就单击 **Try** 钮或 **Cancel** 钮继续试用。



Flash 4 制作的动画文件,只要输出成 Shockwave Flash 电影文件,就能很方便地在网页上或其他方面应用。如果您已经有了个人网站,Flash 4 就是您迈向网页制作高手的一张超级王牌,现在赶快来认识 Flash 4 的操作画面。

启动 Flash 4 后,会自动打开一个新的 Movie (电影)窗口,可以开始编辑制作动画。



➤ **菜单栏:** 是 Flash 最主要的功能菜单,选择功能名称后,可以拉出该功能的菜单。

➤ **工具栏:** 系统默认工具栏有 Standard(标准工具栏)及 Drawing(绘图工具栏),至于 Controller(播放控制工具栏),则可由使用者选择。

➤ 状态栏：显示目前编辑状态的信息。

➤ 时间轴面板：影片是通过多张动作分解图，连续播放所得到的效果。将每一张动作分解图，顺序安放在时间轴的不同帧(Frame)上，再加上某些帧中特殊效果的设置，就可以制作精彩的动画。

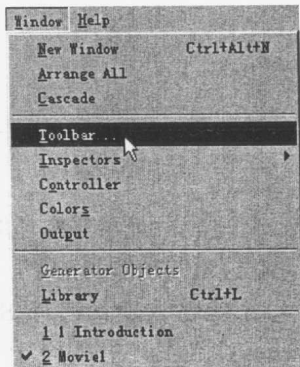
➤ 编辑区域：编辑区域可以绘制图形、制作动画及显示动画效果。

1.3 工作环境的设置

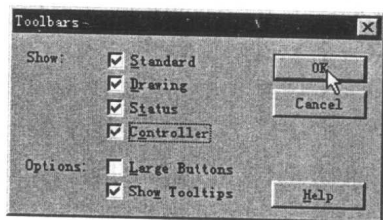
Flash 的各项工具栏，都可以设置为显示或隐藏，并且可以任意搬动位置，调整成个人熟悉的工作环境。此外，还可以将按钮放大，或设置是否需要功能提示说明。

显示“Controller”工具栏的操作方法如下：

步骤 1: 移动指针在菜单栏中依序选择“Window/Toolbar”。



步骤 2：出现“Toolbars”对话框，勾选“Controller”后，单击 **OK** 按钮。

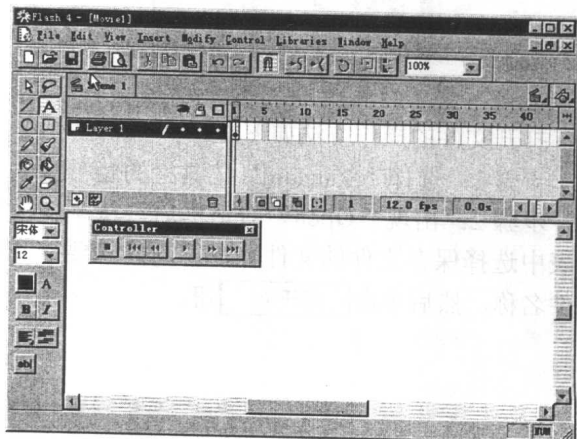


提醒

勾选“Large Buttons”，会显示较大的按钮 ( → )，勾选“Show Tooltips”，则会出现功能提示说明。



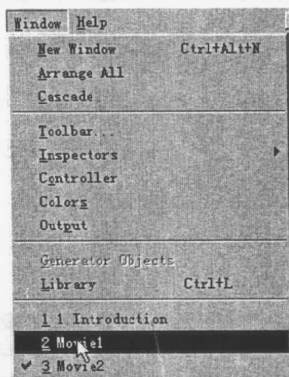
步骤 3：出现“Controller”工具栏后，您就可以任意拖动“Controller”工具栏到指定位置。



1.4 新建与打开文件

启动 Flash 4 后, 就会自动出现一个空白的编辑画面, 此外, 单击“Standard”工具栏上的  钮, 也可以新建一个 Movie 窗口。

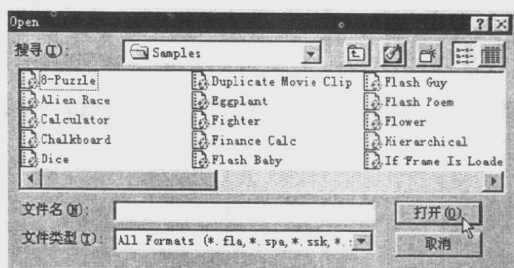
打开多个窗口后, 只要在菜单栏中单击“Window”, 再从其下拉菜单中选择 Movie 窗口的名称, 就可以切换不同的窗口, 同时编辑数个动画。



打开文件的操作方法如下:

步骤 1: 选择“Standard”工具栏的  钮。

步骤 2: 出现“Open”对话框后, 从“搜录”列表中选择保存文件的文件夹, 再选择想要打开的文件名称, 然后单击  钮。



打开文件后，画面上会显示所打开的文件内容，通过播放功能，就可以预览动画效果。

1.5 动画预览

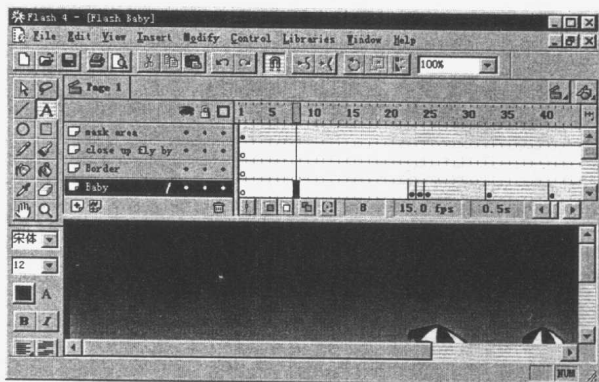
播放 Flash 的动画文件时，只要单击“Controller”工具栏中的  “Play” 钮，就可以播放动画；单击  “Stop” 钮，则停止播放动画。



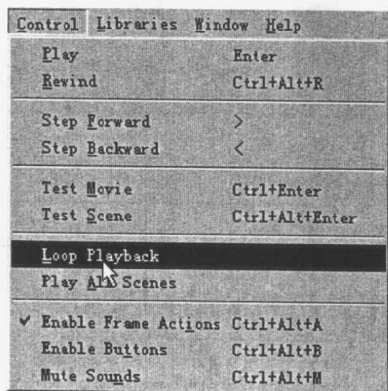
“Controller” 工具栏的按钮说明如下表：

按 钮	名 称	意 义
	Stop	停止播放
	Rewind	回到第一帧
	Step Back	回到前一帧
	Play	播放
	Step Forward	到下一帧
	Go To End	到最后一帧

播放过程中，在时间轴面板上，会看到时间轴指针一直向前移动，表示播放到的帧(Frame)。



除了“Controller”工具栏可以控制动画的播放外，在菜单栏中选择“Control”，在其下拉菜单内选择相应选项，也可控制动画的播放。



1.6 从 Library 中挑选角色

演电影要有演员，在 Flash 的 Library(图库)中提供了很多现成的角色。设计动画时，利用 Library 可以节省很多时间。

Library 中的角色说明如下：

① Graphics(图片)：静态的 Graphics 只占一帧，必须通过其他设置，才能产生动画。动态 Graphics 则只要增加帧数，就可以看到动画效果。

② Movie Clips(影片片段)：Shockwave Flash 的电影文件，必须选择“Control/Test Movie”，才能看到动画效果。

③ Sounds(声音)：各类声音效果。

④ Buttons(按钮)：可以侦测鼠标动作，并设置各种操作的互动效果。

⑤ Buttons-Advanced(高级按钮)：除了单一按钮，也可以是下拉式菜单等各种形式的列表，设置各种选择后的结果。

从 Library 中选择任何角色前，都要先决定角色放置的帧。通常在打开一个新文件时，Flash 会将时间轴指针停留在第一帧。

选择 Library 内 Graphics 角色的操作方法如下：

步骤 1：选择要插入图片的帧，再从菜单栏上依序选择“Libraries/Graphics”。



步骤 2: 出现“Library-Graphics”对话框, 从“Name”列表中选择图片, 所选图片会出现在上方预览区。

