



高职高专计算机实用教程系列规划教材



# Flash 8 动画制作案例教程

朱 薇 主编      王公望 主审



中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



高职高专计算机实用教程系列规划教材

# Flash 8 动画制作案例教程

朱 薇 主编  
王公望 主审

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

## 内 容 简 介

Flash 8 是美国 Macromedia 公司于 2005 年推出的制作软件。它将位图、声音、动画及高互动性等多媒体技术与矢量图形的精确性和灵活性融合在一起,并且提供了集成和传送视频内容的新功能,更加方便用户制作交互式动画、网页、多媒体课件和游戏等。

本书共分 5 章,其内容包括:第 1 章初识 Flash 8,第 2 章快速入门,第 3 章初阶解析,第 4 章高阶解析和第 5 章项目开发。本书采用案例启动知识点的学习方法进行讲解,从基础知识到高级应用,详细地介绍了中文 Flash 8 的功能和使用方法,并使读者通过学习案例掌握 Flash 软件的操作方法和操作技巧以及程序设计方法和设计技巧。

本书内容翔实,语言精练,图文并茂,适合作为高职高专非计算机专业的教材,也可作为各类计算机培训班的教材及一般网页制作爱好者的自学用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 动画制作案例教程 / 朱薇主编. —北京:中国铁道出版社, 2009. 1  
(高职高专计算机实用教程系列规划教材)  
ISBN 978-7-113-09489-8

I. F… II. 朱… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—高等学校:技术学校—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 013622 号

书 名: Flash 8 动画制作案例教程  
作 者: 朱 薇 主编

策划编辑: 秦绪好  
责任编辑: 王占清  
编辑助理: 张国成  
封面设计: 付 巍

编辑部电话: (010) 63583215  
封面制作: 白 雪  
责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)  
印 刷: 中国铁道出版社印刷厂  
版 次: 2009 年 2 月第 1 版 2009 年 2 月第 1 次印刷  
开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 17.25 字数: 401 千  
印 数: 4 000 册  
书 号: ISBN 978-7-113-09489-8/TP·3109  
定 价: 25.00 元

版权所有 侵权必究

本书封面本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

随着因特网的迅猛发展,信息技术不断深入生活的每个角落,尤其是动画技术经历了 80 多年的发展历程,在经济全球化和市场国际化条件下,已发展成为成熟产业。近年来,随着大众文艺娱乐日趋多元化以及数码特效技术的不断创新,动漫文化又开始得以繁荣与飞跃,出现了 Flash 动画、三维动画、全息动画等崭新的动漫形式。

Flash 动画的产生使网络媒体获得了前所未有的生命力。美国 Macromedia 公司推出的 Flash 8 软件易于学习和使用,使得动漫设计已不再局限于专业人士,只要懂得怎样使用 Flash 软件即可创作出有特色的动漫作品。

Flash 的优点就是文件小却可以完成高质量的矢量图形和交互式动画的制作,并且它在网络上是以“流”的形式供用户边下载边观看。Flash 跟网页的渊源是深厚的,它不仅可以插入到 HTML 里,也可以单独成为网页。它可与 Dreamweaver、Fireworks 等软件配合使用,创建出富有特色的网站。Flash 除了可以制作动漫、网站,还可以应用于多媒体软件的开发,可嵌套在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用,还可以独立制作演示软件和游戏等。

基于上述原因,迅速掌握 Flash 交互动画的制作技巧,已成为广大闪客的迫切愿望。为了满足广大用户的需求,编者总结了自身制作 Flash 动画的经验,并结合 Flash 8 的新功能,精心编写了本教材,希望能帮助初学者快速入门,入门者可快速提高制作动漫的水平。

Flash 8 是美国 Macromedia 公司于 2005 年推出的制作软件。它将位图、声音、动画及高互动性等多媒体技术与矢量图形的精确性和灵活性融合在一起,并且提供了集成和传送视频内容的新功能,更加方便用户制作交互式动画、网页、多媒体课件和游戏等。

本书采用案例启动知识点的学习方式来讲解每个案例。每个案例均由“预备知识”和“案例”这两个主体部分组成。“案例”又分为“案例效果”和“步骤详解”两个子部分。有些案例带出了更广泛的知识点,即把它们归纳到“拓展知识”部分中。“预备知识”介绍了与本案例相关的知识点;“案例效果”介绍了该案例所要达到的效果;“步骤详解”介绍了案例在开发过程中的步骤和技术要点;“拓展知识”介绍了该案例带出的拓展知识。读者可边进行案例分析,边学习相关知识点,并配合课后的习题,轻松地掌握 Flash 8。

本书围绕基础知识的学习并结合具体实例,由浅入深、循序渐进,全方位地介绍 Flash 8,使得读者在学习过程中,不但可快速入门,而且可达到较高的水平。

此书适合作为高职高专院校非计算机专业的教材,也可作为各类计算机培训班的教材及一般网页制作爱好者的自学用书。

本书由厦门南洋职业学院信息工程学院组织编写,朱薇担任主编,王公望教授担任主审。由于新技术的不断发展以及操作过程中的疏漏,加之编者水平有限,书中不足之处在所难免,敬请广大读者和专家批评指正。同时,对关心和帮助本书出版的所有同志和本书参考有关文献的作者表示衷心的感谢和诚挚的敬意。

编者

2009 年 1 月

第一篇 Flash 8 快速入门篇	
第 1 章 初识 Flash 8	1
1.1 Flash 概述	1
1.2 界面简介	3
1.3 Flash 基础操作	7
预备知识	
• 影片的建立	8
• 文档属性的建立	8
• 影片的保存	8
• 影片的测试和导出	8
• 影片的打开	9
• 影片的关闭	9
• 退出 Flash 8	9
案例	
• 案例效果	9
• 步骤详解	10
• 拓展知识	12
本章小结	12
习题	12
第 2 章 快速入门	14
2.1 静态动画	14
2.1.1 矢量球	14
预备知识	
• 矢量和位图	14
• 选取工具	15
• 绘图工具	16
案例	
• 案例效果	18
• 步骤详解	18
• 拓展知识	19
2.1.2 元件球	19
预备知识	
• 任意变形工具	19
• “混色器”面板	20
• 元件	21
• 库	22
案例	
• 案例效果	23
• 步骤详解	23
• 拓展知识	25
2.2 简单动画	25
2.2.1 直线运动的球	25
预备知识	
• “时间轴”面板	25
• 帧的分类	29
• 帧符号含义	29
案例	
• 案例效果	29
• 步骤详解	30
• 拓展知识	30
2.2.2 消失的球	31
预备知识	
• 帧“属性”面板 (动画补间)	31
• 实例“属性”面板	32
案例	
• 案例效果	33
• 步骤详解	33
• 拓展知识	34
2.3 复杂动画	34
2.3.1 自由运动的球	34
预备知识	
• 铅笔工具	34
• 橡皮擦工具	35
• 运动引导图层	36
• 紧贴至对象	36
案例	
• 案例效果	36

● 步骤详解.....	36
● 拓展知识.....	38
<b>2.3.2 幻化成矩形的球 .....</b>	<b>38</b>

<b>预备知识</b>	
● 帧“属性”面板 (形状补间) .....	38
● 图形打散.....	38
● 选择帧.....	38
● 洋葱皮工具.....	39

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	41
● 步骤详解.....	41
● 拓展知识.....	42

<b>2.3.3 探照灯.....</b>	<b>42</b>
-----------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 遮罩层.....	42
● 导入图片到舞台.....	44
● 位图“属性”面板.....	44

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	44
● 步骤详解.....	45

<b>2.4 整合运动.....</b>	<b>46</b>
----------------------	-----------

<b>2.4.1 球的系列运动.....</b>	<b>46</b>
--------------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 场景.....	46
● 标签.....	46
● 移动、复制帧.....	47

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	47
● 步骤详解.....	48

<b>2.4.2 球的受控运动.....</b>	<b>49</b>
--------------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 创建按钮元件.....	49
● 编辑按钮元件.....	50
● “动作-帧”面板.....	50
● 帧的事件与动作.....	52
● “动作-按钮”面板 常用功能.....	52
● 基本动作语句.....	52

<b>预备知识</b>	
● 案例效果.....	54
● 步骤详解.....	54
● 拓展知识.....	56

<b>本章小结.....</b>	<b>56</b>
------------------	-----------

<b>习题.....</b>	<b>57</b>
----------------	-----------

<b>第3章 初阶解析.....</b>	<b>63</b>
----------------------	-----------

<b>3.1 文本操作.....</b>	<b>63</b>
----------------------	-----------

<b>3.1.1 阴影字.....</b>	<b>63</b>
-----------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 文本输入.....	63
● 编辑文本.....	64

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	66
● 步骤详解.....	66

<b>3.1.2 荧光字.....</b>	<b>68</b>
-----------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 文字分离.....	68
● 打散文字编辑.....	68
● 柔化填充边缘.....	68

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	69
● 步骤详解.....	69
● 拓展知识.....	70

<b>3.1.3 点状字.....</b>	<b>70</b>
-----------------------	-----------

<b>预备知识</b>	
● 墨水瓶工具.....	70
● 文字的描边.....	71

<b>案例</b>	
● 案例效果.....	71
● 步骤详解.....	71

<b>3.1.4 震撼字.....</b>	<b>72</b>
-----------------------	-----------


<b>预备知识</b>	
● “缩放和旋转”对话框.....	72
● “变形”面板.....	72


<b>案例</b>	
● 案例效果.....	73
● 步骤详解.....	74

3.2 图像编辑.....	75	3.3.3 Windows 波浪.....	87
3.2.1 填充字.....	75	- 预备知识 .....	
- 预备知识 .....		• 实例“属性”面板.....	87
• 导入图片.....	75	- 案 例 .....	
• 导入图片组.....	75	• 案例效果.....	88
• 套索工具.....	75	• 步骤详解.....	88
• 分解位图.....	77	3.4 遮罩动画.....	91
• 编辑位图.....	77	3.4.1 画圆.....	91
• 位图填充.....	77	- 预备知识 .....	
- 案 例 .....		• 逐帧动画.....	91
• 案例效果.....	78	• 直线“属性”面板.....	91
• 步骤详解.....	78	• 形状“属性”面板.....	92
3.2.2 宇宙飞船.....	79	• 旋转 90°.....	93
- 预备知识 .....		• 动作创建.....	93
• 位图属性.....	79	- 案 例 .....	
• 转换位图为矢量图.....	80	• 案例效果.....	93
- 案 例 .....		• 步骤详解.....	93
• 案例效果.....	80	3.4.2 淡入淡出.....	95
• 步骤详解.....	81	- 预备知识 .....	
3.3 运动变幻.....	82	• 混色器：渐变.....	95
3.3.1 翻书.....	82	• 动作创建.....	95
- 预备知识 .....		- 案 例 .....	
• 对象一般变形调整.....	82	• 案例效果.....	95
• 对象精确调整.....	82	• 步骤详解.....	96
• 粘贴到当前位置.....	82	3.4.3 镜头特效.....	97
• 组合.....	82	- 预备知识 .....	
• 动作创建.....	82	• 导入图片到库.....	97
- 案 例 .....		• 动作创建.....	97
• 案例效果.....	83	- 案 例 .....	
• 步骤详解.....	83	• 案例效果.....	98
3.3.2 字母变幻.....	86	• 步骤详解.....	98
- 预备知识 .....		3.5 按钮制作.....	99
• 文本的打散.....	86	3.5.1 公用库—按钮.....	99
• 动作创建.....	86	- 预备知识 .....	
- 案 例 .....		• 公用库.....	99
• 案例效果.....	86	• “库-按钮”面板.....	100
• 步骤详解.....	87	• 创建公用库.....	100
		- 案 例 .....	
		• 案例效果.....	101
		• 步骤详解.....	101





## 3.5.2 放电按钮 ..... 102

-  预备知识
- 填充变形工具 ..... 102
  - “填充变形工具”与混色器的配合使用 ..... 103

-  案例
- 案例效果 ..... 103
  - 步骤详解 ..... 103


## 3.5.3 带音效的按钮 ..... 106


-  预备知识
- 导入音频文件 ..... 106
  - 带音效的帧“属性”面板 ..... 106

-  案例
- 案例效果 ..... 107
  - 步骤详解 ..... 107
  - 拓展知识 ..... 108


## 3.6 音频技术 ..... 108


## 3.6.1 海底世界 ..... 108

-  预备知识
- 编辑声音 ..... 108

-  案例
- 案例效果 ..... 109
  - 步骤详解 ..... 110


## 3.6.2 爆竹迎春 ..... 112


-  预备知识
- “声音属性”对话框 ..... 112

-  案例
- 案例效果 ..... 114
  - 步骤详解 ..... 114


## 3.7 新功能技术 ..... 115


## 3.7.1 可爱猫 大集合 ..... 115

-  预备知识
- 导入视频文件的格式 ..... 116
  - 视频文件的导入 ..... 116
  - 从 Web 服务器  
    渐进式下载 ..... 118
  - FLV 视频文件的导出 ..... 118

-  案例
- 案例效果 ..... 118
  - 步骤详解 ..... 119
  - 拓展知识 ..... 120


## 3.7.2 波光 ..... 120

-  预备知识
- 滤镜的基础操作 ..... 121
  - 滤镜的使用方法 ..... 122

-  案例
- 案例效果 ..... 126
  - 步骤详解 ..... 126

## 3.7.3 水上江南 ..... 128

-  预备知识
- 混合模式 ..... 128

-  案例
- 案例效果 ..... 129
  - 步骤详解 ..... 130
  - 拓展知识 ..... 131

本章小结 ..... 131


习题 ..... 131


## 第二篇 Flash 8 提高篇

## 第 4 章 高阶解析 ..... 136


## 4.1 影音控制 ..... 136


## 4.1.1 随点随播 ..... 136

-  预备知识
- 导入视频 ..... 136
  - 加入控制按钮 ..... 137
  - 添加控制语句 ..... 137

-  案例
- 案例效果 ..... 137
  - 步骤详解 ..... 138
  - 拓展知识 ..... 139

## 4.1.2 MP3 播放器 ..... 139

-  预备知识
- Sound 语句 ..... 140

-  案例
- 案例效果 ..... 140
  - 步骤详解 ..... 140
  - 拓展知识 ..... 142



4.2 文本技巧.....	142		
4.2.1 登录验证.....	142		
- 预备知识			
• 输入文本.....	142		
• 动态文本.....	143		
• Actions 语句.....	143		
- 案 例			
• 案例效果.....	144		
• 步骤详解.....	144		
4.2.2 查找单词.....	145		
- 预备知识			
• 字符串属性设置.....	146		
- 案 例			
• 案例效果.....	146		
• 步骤详解.....	146		
4.3 影片剪辑控制.....	148		
4.3.1 满天繁星.....	148		
- 预备知识			
• 设置影片剪辑属性.....	148		
• 复制影片剪辑.....	149		
• 删除复制的影片剪辑.....	149		
- 案 例			
• 案例效果.....	150		
• 步骤详解.....	150		
4.3.2 大雨.....	151		
- 预备知识			
• 更新舞台.....	152		
• 取消周期回调.....	152		
• 初始化周期回调.....	152		
• 自定义函数.....	152		
- 案 例			
• 案例效果.....	152		
• 步骤详解.....	153		
4.4 鼠标特效.....	154		
4.4.1 佩戴头饰.....	154		
- 预备知识			
• 脚本助手.....	154		
• 拖放动作.....	155		
• 停止拖放动作.....	155		
- 案 例			
• 案例效果.....	156		
• 步骤详解.....	156		
4.4.2 雪花飘飘.....	158		
- 预备知识			
• 鼠标滑过.....	158		
• 隐形按钮.....	159		
- 案 例			
• 案例效果.....	160		
• 步骤详解.....	160		
4.5 菜单特效.....	161		
4.5.1 智力问答.....	161		
- 预备知识			
• 下拉列表框的认识.....	162		
• 制作下拉列表框的步骤.....	162		
- 案 例			
• 案例效果.....	162		
• 步骤详解.....	162		
4.5.2 诗歌欣赏.....	165		
- 预备知识			
• 滚动文本框的认识.....	166		
• 制作滚动文本框的步骤.....	166		
• 调用外部文件.....	166		
• 文本域的 scroll 属性.....	167		
- 案 例			
• 案例效果.....	168		
• 步骤详解.....	168		
4.6 组件应用.....	171		
4.6.1 问卷调查.....	171		
- 预备知识			
• “组件”面板.....	171		
• TextArea (文本域) 组件.....	172		
• RadioButton (单选按钮) 组件.....	173		
• Button (按钮) 组件.....	173		
- 案 例			
• 案例效果.....	174		
• 步骤详解.....	175		

4.6.2 小舞台大场面.....	177
- 预备知识	
• ScrollPane (滚动窗格) 组件.....	177
• 常用组件介绍.....	178
- 案例	
• 案例效果.....	181
• 步骤详解.....	181
本章小结.....	182
习题.....	182
第5章 项目开发.....	185
5.1 游戏开发.....	185
5.1.1 公主换装.....	186
- 预备知识	
• 去除图片素材的背景.....	186
• “公主换装”游戏制作的规划与流程.....	186
- 案例	
• 案例效果.....	188
• 步骤详解.....	188
5.1.2 记忆挑战.....	192
- 预备知识	
• Flash 游戏的种类.....	192
• “记忆挑战”游戏制作的规划与流程.....	192
- 案例	
• 案例效果.....	193
• 步骤详解.....	194

5.2 手机开发.....	202
5.2.1 简易广告.....	202
- 预备知识	
• 了解幻灯片.....	202
• 创建幻灯片的步骤.....	202
• 幻灯片的环境.....	202
• “行为”面板.....	203
- 案例	
• 案例效果.....	204
• 步骤详解.....	204
5.2.2 手机网站.....	209
- 预备知识	
• Flash Lite.....	209
• 创建 Flash Lite 的步骤.....	209
• 专业术语.....	209
- 案例	
• 案例效果.....	210
• 步骤详解.....	210
• 拓展知识.....	218
本章小结.....	218
习题.....	219
附录 A ActionScript 语言元素.....	222
附录 B 部分参考答案.....	262
参考文献.....	265

## 学习目标

- 了解 Flash 8 的基本相关知识。
- 熟悉 Flash 的源文件和影片格式。
- 熟悉 Flash 8 的工作界面。
- 掌握建立 Flash 8 影片的基本操作。

## 1.1 Flash 概述

被誉为“网页梦幻组合”的 Flash、Dreamweaver、Fireworks，是著名的美国多媒体软件公司 Macromedia 公司的产品。Flash 是由 Macromedia 公司出品的用于矢量图形编辑和动画创作的专业软件。1998 年，Macromedia 公司推出了 Flash 3.0 后，Flash 开始被业界所接受。1999 年，推出的 Flash 4.0，不仅可以生成动画，还可以在动画中加入声音，产生的新文件占用的存储空间却很小。2000 年，Macromedia 公司推出了 Flash 5.0，引起了市场强烈的反响，Flash 在网络动画制作领域中的使用率迅速提高。2003 年，Macromedia 公司推出了 Flash MX，为了进一步完善其功能，2005 年 Flash 8.0 面世。Adobe 公司于 2005 年 12 月将 Macromedia 公司收购，目前该软件的最新版本是 FLash CS4。

Flash 8 是一款动画编辑软件，它可以制作出扩展名为 .swf 的动画文件。在这种动画中，可以加入声音和交互的效果，表现力非常丰富。Flash 8 既可以制作出网页交互动画，还可以将一个较大的交互动画制作成一个完整的网页。Flash 8 的创作是在 Flash 8 文档（即保存时文件扩展名为 .fla 的文件）中进行的。当准备好要部署的 Flash 内容后，就可以发布它，同时会创建一个扩展名为 .swf 的文件。Flash Player（Flash 安装时自带的播放器）可运行 .swf 文件。图 1-1 和图 1-2 所示为 Flash 8 的源文件及其影片实例。



图 1-1 Flash 8 源文件



图 1-2 Flash 8 影片文件

Flash 8 软件使用简洁, 只要用鼠标进行简单的操作, 就可以生成精美的交互动画, 为整个网页增辉不少。由于 Flash 有支持交互、数据量小和效果好等特性, 并且不需要特殊的媒体播放器, 所以应用范围极其广泛。如交互式软件开发、产品展示等, 还可以导入到 Office、Authorware 等其他软件中。

Flash Professional 8 是目前较新版本的网络动画制作软件, 它继承了 Flash 以前版本的各种优异的风格, 同时又优化了工作界面, 重新调整了界面布局, 更重要的是它的新功能, 使得用户使用起来更加方便。

Flash 8 几大新功能如下:

### 1. 实时渲染滤镜

Macromedia 减轻了 Flash Player 8 的渲染工作, 在 Flash 文件中使用标签, 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 Macromedia 已经能够合并内建的滤镜效果, 像阴影、模糊、内外发光、倒角、渐变倒角、颜色调整, 以获得更丰富的用户体验。这些滤镜或可视效果能够被应用到影片剪辑 (MovieClips) 和文本域, 当在网页中运行时, 通过播放器渲染并显现出来。

### 2. 运行时位图缓冲

Macromedia 通过另外的方式将 Flash 和 Flash Player 捆绑在一起以提高性能。另一种新功能叫做位图缓冲, 允许设计者将任何影片剪辑符号指定为一个位图, 在使用 Flash Player 运行时获得缓冲, 以提高影片播放速度。

影片剪辑符号可以使用属性检查器或 ActionScript 指定为位图, 这些指令在运行时传给播放器, 节省了通常情况下处理器用来计算矢量图形的时间。即便对象作为位图被缓冲, 对象的矢量数据仍然被保留下来, 允许设计者在任何时候将其转换回矢量对象。

### 3. FlashType 字体渲染引擎

Flash 8 同时允许用户使用 FlashType 字体渲染引擎对字体作更多的控制。FlashType 允许设计者对字体拥有与 Flash 项目中其他元素同样多的控制。

### 4. 自定义淡入淡出功能

动画设计者将会享受新的自定义淡入淡出功能所带来的乐趣, 这一功能允许设计者直观地控制所有的动作补间属性。新增的曲线图功能提供对位置、旋转、大小、颜色及滤镜的独立控制, 使用它能够精确控制动画对象的速率。

### 5. 全新的视频编码技术

Macromedia 在以前版本的 Flash 中, 就已经试图通过引入 Flash 视频来扩展交互式 Web 体验。Flash 8 继续这一目标, 采用了一种新的视频编码, 并扩展了面向 Web 的视频解码选项。除了在 Flash Player 中加入新的视频解码器之外, Macromedia 同时在 Flash Professional 中加入了一个独立的视频解码器。设计者现在可以选择使用 Sorenson Spark 编码或新的 On2 VP6 编码。新的 On2 VP6 编码的目标是在提供一种丰富的交互式体验的同时使文件保持最小, 与 Apple 支持的视频编码 H-264 类似。

新的视频工具也为开发者提供了优化视频内容质量和文件大小的高级选项。

在 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, 图形

或动画的事件能够在播放期间动态触发。

使用新的 On2 VP6 编码, 开发者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。覆盖的视频以透明或半透明 Alpha 通道的方式合成。

导入视频的过程中包含了处理视频的所有工作流程, 还可以设置如何部署视频文件: 设置为 Flash Communication Server 流视频, 或设置为通过 HTTP, 或以其他方式下载的外部 FLV 文件。

## 6. 其他引人注目的功能

此外, Flash 8 还有一些比较吸引人注意的新功能, 在此列举如下:

(1) SWF 元数据: 只要将对象标记为位图, 就不必重新渲染矢量对象。即使对象通过缓存成为位图, 矢量数据仍然保持不变, 因此该对象随时都可以再次转化为矢量。

(2) 脚本助手(以前叫做“普通模式”): “普通模式”是过去的称谓, 现在的脚本助手只是在功能上有所增强。脚本助手提供了一个可视化用户界面, 用于编辑脚本, 包括自动完成语法以及任何给定操作的参数描述。

(3) 对象绘制模型: 结合矢量绘图工具(如 Adobe Illustrator 和 Macromedia FreeHand), 将图形表示为对象, 从而将图形直观地表示为对象。

(4) 交互式 Mobile 设备模拟器: 使用支持 Flash Lite 的移动设备的预设配置文件, 只需构建一次内容即可在各种设备上进行测试。配置测试配置文件以包括多个设备。根据目标内容类型过滤支持的设备列表, 以轻松确定哪些手机支持屏幕保护程序、墙纸、浏览器内容、独立播放器等。可缩短开发时间, 并简化发送的规划。

(5) 改进的视频播放组件: 无须将大量文件添加到视频项目中即可轻松定制和更改外观。这个全新的组件还可以使用多个部署选项, 包括流式和渐进式下载。

(6) 增强的文本工具: 使用新改进的文本句柄调整文本字段的大小。选取四个句柄之一可调整文本字段的大小。

(7) 增强的笔触属性: 从各种上限和连接类型中进行选择, 将渐变应用于笔触和填充。使用笔触提示能够更好地渲染笔触交叉。

(8) 高级渐变控制: 严格控制渐变, 如更改圆形渐变的焦点和从不同的溢出模式中进行选择。

## 1.2 界面简介

在制作效果丰富的 Flash 动画之前, 首先要熟悉 Flash 8 的界面及其最基本的操作方法, 这将为以后的制作打下一个坚实的基础。

本节将简单介绍 Flash 8 的界面, 并建立一个 300px × 200px 的 Flash 影片文件。通过本节的学习, 读者将认识 Flash 8 的界面组成并轻松地学会建立 Flash 影片文件的方法。

第一次启动 Flash 8 的时候, Flash 会自动打开关于 Flash 8 的开始页, 如图 1-3 所示。

开始页提供了选择需要打开或生成的捷径以及快速教程和帮助。其中包括了“打开最近项目”, 其作用是可以方便地打开最近使用过的 Flash 文件; “创建新项目”, 可以创建 7 种 Flash 项目类型; “从模板创建”, 可以创建 8 种 Flash 的应用。

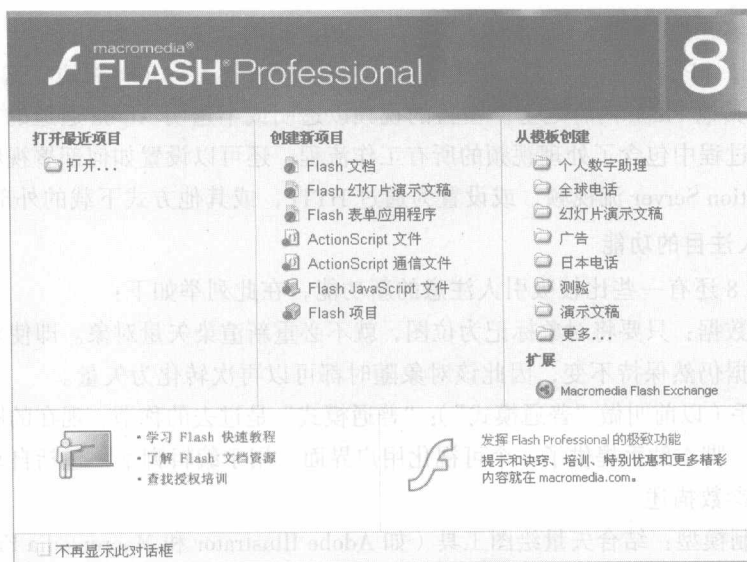


图 1-3 Flash 8 开始页

默认情况下,开始页仅当第一次运行 Flash 时或程序运行期间关闭所有的文档窗口时才出现。打开或创建一个新文件,开始页将自动关闭。若不希望出现开始页,可在该界面底部选择“不再显示此对话框”复选框,则下次启动 Flash 8 或关闭所有 Flash 文档的时候,就不会出现开始页,如图 1-4 所示。如要重新出现开始页,可以执行“编辑”|“首选参数”命令,打开“首选参数”对话框,在“常规”类别中设置“启动时”选项为“显示开始页”即可,如图 1-5 所示。

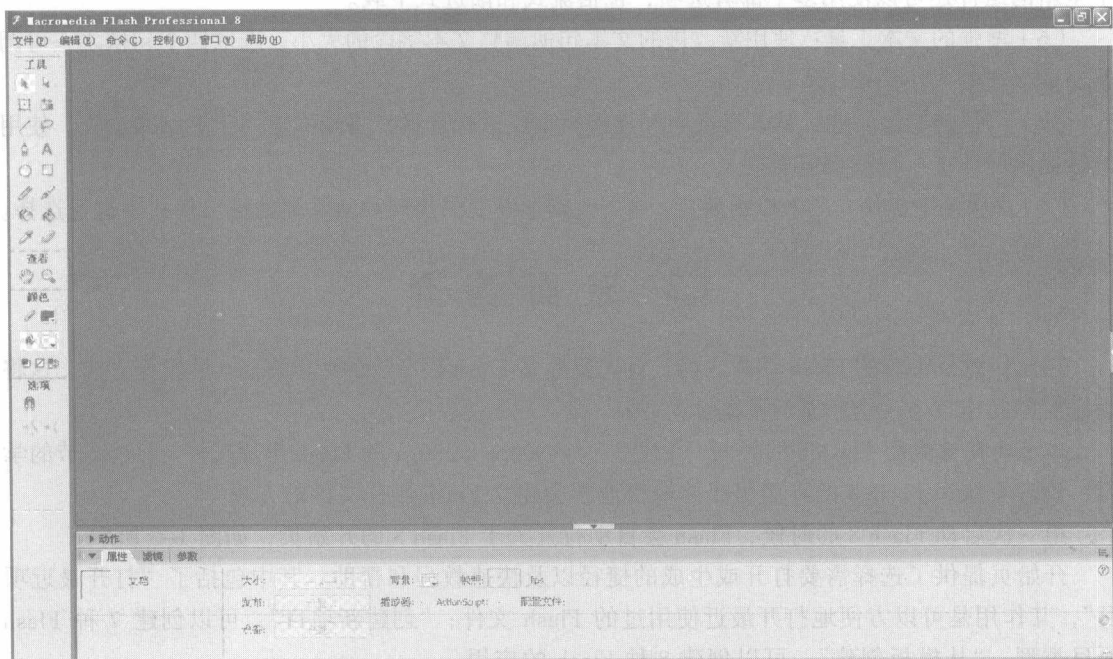


图 1-4 无开始页的界面



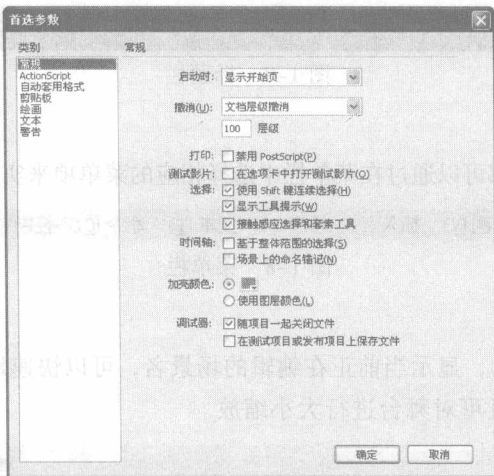


图 1-5 “首选参数”对话框

在 Flash 8 开始页中，单击“创建新项目”下的“Flash 文档”链接，此时屏幕上将显示如图 1-6 所示的 Flash 8 工作界面。除了 Windows 应用程序特有的标题栏、菜单栏之外，中文版 Flash 8 的工作界面中还包括工具箱、时间轴、舞台和面板等各种操作对象。

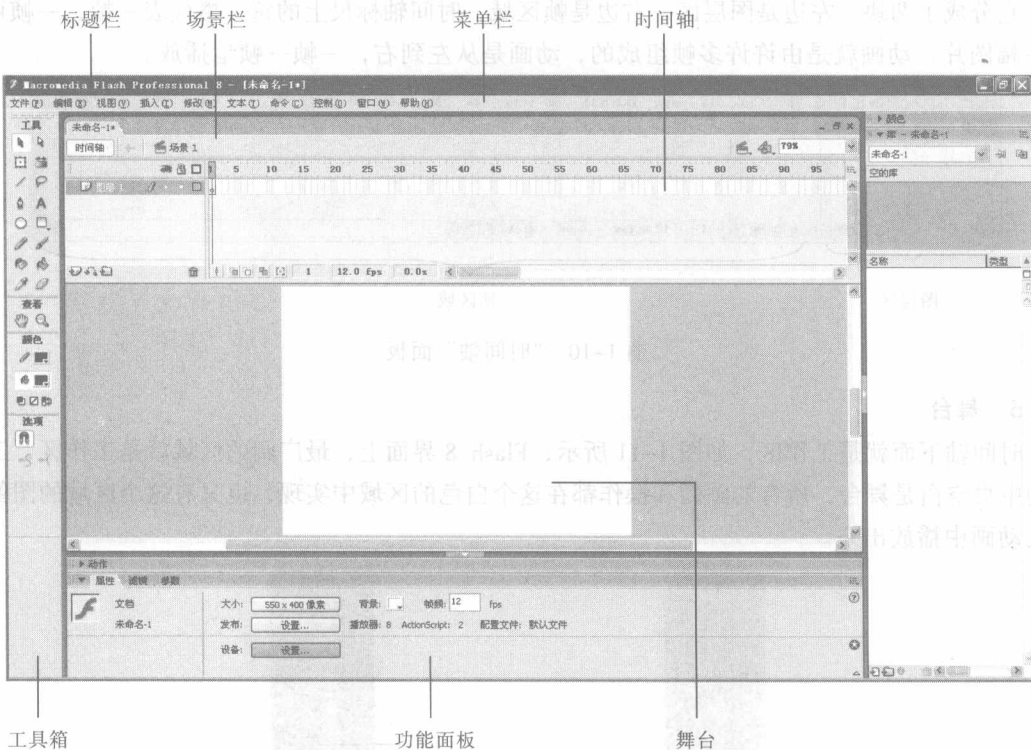


图 1-6 Flash 8 工作界面

### 1. 标题栏

标题栏显示了 Flash 的版本及当前用户正在制作文档的标题和名称，如图 1-7 所示。



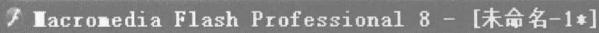

 Macromedia Flash Professional 8 - [未命名-1\*]

图 1-7 标题栏

## 2. 菜单栏

中文版 Flash 8 的功能都可以通过在菜单栏中选择相应的菜单项来实现,其菜单栏如图 1-8 所示。



 文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-8 菜单栏

## 3. 场景栏

场景栏,如图 1-9 所示,显示当前正在编辑的场景名,可以快速地切换场景编辑窗口和快速地切换元件编辑窗口,并且可对舞台进行大小缩放。



图 1-9 场景栏

## 4. “时间轴”面板

场景栏下面就是“时间轴”面板,分图层区和帧区域两部分,如图 1-10 所示。“时间轴”面板也称为动画的脚本区。时间轴是安排动画影片中各对象的出场顺序、时间以及动画关键帧的场所。它分成了两块,左边是图层区,右边是帧区域,时间轴标尺上的每一格代表一帧,一帧可以放一幅图片。动画就是由许许多多帧组成的,动画是从左到右,一帧一帧地播放。

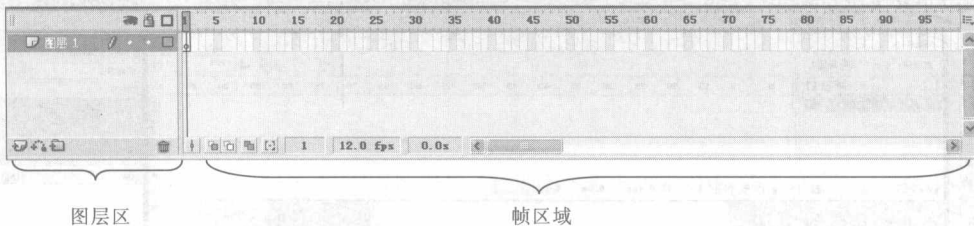


图 1-10 “时间轴”面板

## 5. 舞台

时间轴下面就是工作区,如图 1-11 所示,Flash 8 界面上,最广阔的区域就是工作区,工作区的中央空白是舞台,所有的画图和操作都在这个白色的区域中实现,也只有这个区域的图像才能在动画中播放出来。

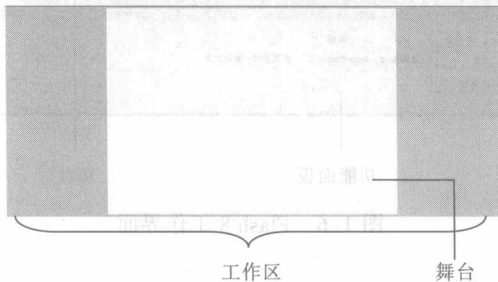


图 1-11 工作区

## 6. 工具箱

在工作区的左边是功能强大的工具箱,它是 Flash 中最常用到的一个面板,由“工具”、“查看”、“颜色”和“选项”四部分组成,如图 1-12 所示。

在绘图工具箱中还有很多绘制图形的工具及辅助工具,使用的方法都大同小异,这些使用方法,将在以后的具体制作中讲述,本节中就不再细讲。

要求记住:

黑“箭头”:选择工具,用于选择图形。

双击“手形工具”,可以自动调整工作区到工作区的中心。

要区分开:

两个瓶子:左边的“墨水瓶工具”用来给铅笔和直线喷颜色,右边的“油漆桶工具”用来给圆和框内部填充颜色(必须要封闭),也给刷子喷色,使用时一定得多注意,不要搞反了。

## 7. 功能面板

在 Flash 8 中,功能面板在窗口界面中的组织排列更加有序,所有的面板都可以以两种形式显示:停靠方式和浮动方式,这两种方式可以互相转换,这样方便了用户对工作环境的布局。例如,工作区的下方是“动作”面板和“属性”面板的集合,如图 1-13 所示。利用它们,可以为动画添加比较丰富的动作效果。点击向右三角形按钮,可以展开面板。

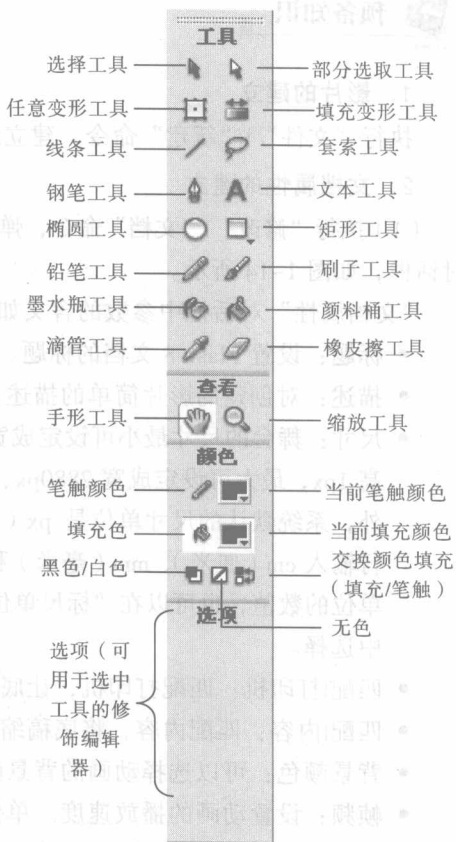


图 1-12 工具箱

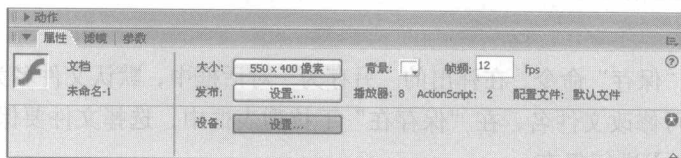


图 1-13 面板集合

多个面板停靠在“工作区”的下面和右面,常用面板有:“动作”面板、“属性/滤镜/参数”面板组以及“颜色”面板组和“库”面板等。为了获得比较舒适的工作界面,一般隐藏这些面板,等需要的时候,再调用出来。

例如,单击向下隐藏按钮,可以将停靠在下边的面板隐藏,再次单击即可展开。

## 1.3 Flash 基础操作

对于刚接触 Flash 8 的初学者来说,掌握 Flash 8 制作动画的工作流程,掌握 Flash 影片文档的基本操作方法是最迫切的一个要求。