



中等职业学校教学用书(计算机技术专业)

中文Flash 8.0案例教程

© 洪小达 沈大林 主编

Flash 8.0

本书配有电子教学参考资料包



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

技能型紧缺人才培养培训教材

- 计算机操作与使用。
- 计算机操作与使用学习指导与练习。
- 计算机操作与使用 (第2版) (Windows XP+Office 2003) *
- 计算机操作与使用 (第2版) (Windows XP+Office 2003) 上机指导练习。
- 网页制作 (第2版) *
- C语言案例教程 (第2版)。
- Java语言案例教程。
- Access数据库管理与开发案例训练教程。
- SQL Server数据库设计与应用案例训练教程。
- Visual Basic 6.0案例教程。
- 软件开发流程实训。
- 多媒体技术应用。
- 计算机图形图像处理。
- 平面设计综合实训。
- 二维动画制作。
- 三维动画制作 (含光盘) * (3ds max7.0) (第2版)
- 动画设计综合实训 (第2版) * (3dmax7.0)
- 影视制作综合实训。
- 多媒体演示软件制作综合实训。
- 计算机组装与维修 (第2版) *
- 计算机网络技术与应用。
- 操作系统与网络服务器使用与管理。
- 中小型网站建设与管理 (第2版) *
- 网络布线与小型局域网搭建。
- 电脑美术设计。

国家规划教材

- 计算机原理 (第2版)。
- 可视化编程应用——Visual BASIC 6.0。
- C语言编程基础 (第2版)。
- C语言编程基础上机指导与练习 (第2版)。
- QBASIC编程语言基础 (第3版)。
- QBASIC编程语言基础上机指导与练习。
- 数据库应用基础——Visual FoxPro 6.0 (第2版)。
- 数据库应用基础——Access 2000 (第2版)。
- 计算机组装与维修 (第2版) (含配套多媒体课件)。
- 计算机组装与维修实训 (第2版)。
- 计算机网络技术 (第2版) (含配套多媒体课件)。
- 多媒体技术应用 (第3版) (含配套多媒体课件)。
- 局域网组成实践 (第2版) (含配套多媒体课件)。
- Internet应用 (第3版)。
- Internet应用上机指导与练习 (第3版)。

行业规划教材

- Internet应用教程。
- Internet的连接与使用 (第3版)。
- Internet的连接与使用上机指导与练习 (第2版)。
- 实用组网技术实训教程。
- 计算机网络基础 (第4版)。
- 计算机网络技术基础 (第2版)。
- 计算机网络技术应用。
- ASP动态网页设计与应用。
- ASP.NET网站开发案例教程。
- 中文Authorware 7.0 案例教程。
- Dreamweaver 8案例教程。
- Dreamweaver+ASP.net动态网页设计实训教程。
- 网页制作基础教程 (Dreamweaver版) (第2版)。
- 网页制作基础教程 (第3版)。
- 网页制作基础教程 (FrontPage 2003版)。
- 计算机平面设计案例教程 (Photoshop cs版)。
- 计算机图文处理案例教程。
- Photoshop应用基础 (第2版)。
- Photoshop 8.0案例教程 (第2版)。
- Photoshop 8.0案例教程上机指导与练习 (第2版) (含光盘)。
- Photoshop cs2中文版应用教程。
- 中文CorelDRAW 12案例教程。
- 中文CorelDRAW 10案例教程。
- 3DS MAX 7.0案例教程。
- 中文Flash MX案例教程。
- 中文Flash 8.0案例教程。
- 中文Flash MX——2004案例教程。
- 计算机动画制作案例教程 (Flash 8.0)。
- Fireworks MX案例教程。
- 中文Illustrator cs教程。
- 中文Authorware 7.0案例教程。
- 中文Authorware 6.0案例教程。
- 软件界面设计。

- Premiere 6.0基础教程 (含光盘)。
- AutoCAD 2000中文版应用基础。
- AutoCAD 2000上机指导与练习。
- AutoCAD 2006中文版应用基础。
- AutoCAD 2006上机指导与练习。
- AutoCAD 2008中文版应用基础。
- AutoCAD 2008上机指导与练习。
- 数据库应用技术——Visual FoxPro 6.0 (第3版)。
- 数据库应用技术——Visual FoxPro 6.0上机指导与练习 (第3版)。
- 数据库应用技术——Access 2000。
- 数据库应用技术——Access 2002 (第2版)。
- SQL Server 2000实用教程 (第2版)。
- 数据库应用技术——FoxBASE+ (第2版)。
- 奔腾计算机的组装与维护 (第2版)。
- 微机组装、检修案例教程。
- 微机组装、检修案例教程上机指导与练习。
- 计算机组装与维护 (第3版)。
- 计算机外部设备的原理与维修 (第2版)。
- 常用现代办公设备的使用与维护。
- 微型计算机磁盘操作系统的使用 (第3版)。
- 微型计算机原理及应用 (第4版)。
- 微型计算机电路基础 (第3版)。
- 微型计算机接口技术 (第3版)。
- C语言程序设计 (第2版)。
- C语言程序设计上机指导与练习。
- Visual C++ 6.0程序设计案例教程。
- BASIC语言程序设计 (第2版)。
- QBASIC程序设计 (第3版)。
- QBASIC程序设计上机指导与练习 (第3版)。
- Visual Basic语言程序设计基础 (第3版)。
- Visual Basic语言程序设计上机指导与练习 (第3版)。
- Visual Basic6.0程序设计实训。
- Office 2003案例教程。
- Office 2003中文版实训。
- 汉字录入与编辑技术 (第5版)。
- 中英文文字录入训练教程。
- 电子排版技术——方正飞腾4.0。
- Word 2002中文版实用教程。
- Word 2000实用教程。
- Excel 2000实用教程。
- Word 2000、Excel 2000、PowerPoint 2000实用教程 (第2版)。
- Word 2000、Excel 2000、PowerPoint 2000上机指导与练习 (第2版)。
- PowerPoint 2000应用基础。
- 中文PowerPoint 2002应用基础。
- WPS Office2007应用基础。
- 实用办公软件基础教程 (第3版)。
- 办公软件应用案例教程。
- 办公自动化应用教程。
- 计算机常用工具软件。
- 计算机常用工具软件 (第2版)。
- 常用工具软件 (第4版)。
- Windows 98中文版应用基础 (第2版)。
- Windows 2000中文版应用基础 (第2版)。
- Windows 2000 Server应用基础。
- Windows XP中文版应用基础。
- Windows Server 2003网络操作系统管理使用。
- Linux操作系统案例教程 (红旗)。
- 会计电算化基础 (第3版) (金碟版)。
- 计算机专业英语·上册 (第3版)。
- 计算机专业英语·下册 (第3版)。
- 计算机专业英语。
- 计算机专业英语 (第2版)。
- 计算机实用英语。

职业技能鉴定教材

- Excel 2003教程 (含光盘)
- Word 2003教程 (含光盘)
- PowerPoint 2003教程 (全彩) (含光盘)
- Access 2003 教程 (含光盘)
- 汉字录入技能训练 (含光盘)

专业技能培养系列教程

- 计算机技能教程。
- 计算机网络技术技能教程。
- 计算机组装与维护技能教程。
- Windows XP实用技能教程。
- 网页制作技能教程。
- 计算机专业英语。

ISBN 978-7-121-06551-4



9 787121 065514 >



策划编辑：关雅莉

责任编辑：关雅莉 肖博爱



本书贴有激光防伪标志，凡没有防伪标志者，属盗版图书。

定价：29.80 元

中等职业学校教学用书（计算机技术专业）

中文 Flash 8.0 案例教程

洪小达 沈大林 主编

陶宁 郑瑜 曾昊 等参编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash 是一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件,它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf 的高质量矢量图形和具有很强交互性的网页动画。这种文件可以插入在 HTML 中,也可以单独保存为网页;可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用,也可以独立成为多媒体课件。另外,还可以制作游戏和教学课件,以及处理视频等。

全书通过 10 章内的 84 个实例和相关知识,较全面地介绍了中文 Flash 8 的使用方法,动画制作和程序设计方法。本书起点低、跨度大,循序渐进,通俗易懂,使读者可以快速入门,而且还可以得到较大的提高。本书采用任务驱动的实例教学方式,融通俗性、实用性和技巧性于一身。通过这些实例,带动学习知识点和掌握软件的使用技巧。

本书还配有电子教学参考资料包(包括教学指南、电子教案、素材、录屏等),详见前言。

本书可作为中等职业学校计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

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

中文 Flash 8.0 案例教程 / 洪小达, 沈大林主编. —北京: 电子工业出版社, 2009.3

中等职业学校教学用书. 计算机技术专业

ISBN 978-7-121-06551-4

I. 中… II. ①洪…②沈… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8.0—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 211467 号

责任编辑: 关雅莉 肖博爱 特约编辑: 李新承

印 刷: 北京丰源印刷厂

装 订: 涿州市桃园装订有限公司

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: 787×1 092 1/16 印张: 19.75 字数: 505.6 千字

印 次: 2009 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 4 000 册 定价: 29.80 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, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

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

服务热线: (010) 88258888。

前言



Flash 是原 Macromedia 公司生产的一款非常受欢迎的动画制作软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为 .swf 的高质量矢量图形和具有很强交互式性的网页动画。这种文件可以插入 HTML 中,也可以单独成为网页;可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用,也可以独立成为多媒体课件。另外,还可以制作游戏和教学课件等。本书介绍的是中文 Flash 8。

全书共 10 章。第 1 章通过 4 个实例介绍了中文 Flash 8 的基本知识,文件、场景和帧的基本操作,以及影片输出等,使读者对中文 Flash 8 有一个整体了解,为以后的学习打下基础;第 2 章通过 5 个实例介绍了对象的一些基本操作。第 3 章通过 6 个实例介绍了 Flash 8 的绘制图形和编辑图形等。第 4 章通过 9 个实例介绍了导入外部图像、视频和音频等对象的方法,分离位图和套索工具的使用方法,以及文本编辑等。第 5 章通过 10 个实例介绍了库、元件、实例和时间轴特效动画,以及遮罩层和被遮罩层等。第 6 章通过 8 个实例介绍了基本动画的制作方法,以及按钮元件的制作方法等。第 7 章通过 9 个实例介绍了“动作”面板的使用方法,按钮、按键和帧的事件与制作简单的交互式动画, ActionScript 程序设计基本方法,以及一些全局函数、三种类型的文本和数学对象等。第 8 章通过 9 个实例介绍了分支语句、循环语句,以及部分全局函数等。第 9 章通过 11 个实例进一步介绍了面向对象编程一些基本概念,字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象。第 10 章通过 13 个实例介绍了组件和模板等。

本书采用任务驱动的实例教学方式,融通俗性、实用性和技巧于一身。全书以节为一个教学单元,在每个教学单元中先介绍一个或多个实例,通过这些实例学习相关的知识和程序设计技巧,再在“相关知识”栏目中介绍与本教学单元有关的知识,有总结和提高的作用,然后提供一些与本教学单元有关的思考与练习题。全书通过 84 个实例,较全面地介绍了中文 Flash 8 的使用方法,动画制作和程序设计方法。它的起点低、跨度大、循序渐进、通俗易懂,使读者在阅读学习时,不但能够快速入门,而且还可以得到较大的提高。通过这些实例,可以带动学习知识点和快速掌握软件的使用技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书的主编为洪小达、沈大林。主要作者有陶宁、郑瑜、曾昊、张晓雷、王爱红、刘璐、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、陈凯硕、郑鹤、张桂亭、张伦、张凤红、袁柳、崔玥、曲彭生、郭海、张磊、马广月、曹永冬、杨东霞、崔元如、季明辉、李征、刘锋、郝侠、黄启宝、马开颜、薛红、杨旭、卢贺、李宇辰、孔凡奇、徐晓雅、陈恺硕、罗丹丹、焦佳、杜忻翔、计虹、王晓萌、张娜、王加伟、穆国臣等。

本书可作为中等职业学校教材,也可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自

目 录



第 1 章 中文 Flash 8 基础	1
1.1 中文 Flash 8 工作区和工作区布局	1
1.1.1 中文 Flash 8 工作区简介	1
1.1.2 舞台工作区	6
1.1.3 工作区布局	6
1.1.4 获取帮助	7
思考与练习 1-1	8
1.2 时间轴	8
1.2.1 时间轴的组成和特点	8
1.2.2 编辑图层	10
1.2.3 图层文件夹	12
思考与练习 1-2	12
1.3 文件的基本操作	13
【实例 1】图像切换 1	13
【相关知识】文件的基本操作	16
思考与练习 1-3	17
1.4 播放影片	17
【实例 2】图像切换 2	17
【相关知识】文件的基本操作和播放 Flash 动画	19
思考与练习 1-4	20
1.5 场景和帧的基本操作	20
【实例 3】图像切换 3	20
【相关知识】场景	21
【相关知识】帧的基本操作	21
思考与练习 1-5	22
1.6 影片输出	23
【实例 4】渐隐渐现图像切换	23
【相关知识】影片输出	24
思考与练习 1-6	25
第 2 章 对象的基本操作	26
2.1 网格、标尺和辅助线	26
【实例 5】水平行驶的圣诞车	26
【相关知识】网格、标尺和辅助线	30

思考与练习 2-1	31
2.2 对象的基本操作和对齐对象	32
【实例 6】撞击框架的四彩球	32
【相关知识】对象的基本操作	34
思考与练习 2-2	35
2.3 改变对象的形状	36
【实例 7】公司徽标	36
【相关知识】改变对象的形状	38
思考与练习 2-3	42
2.4 多个对象的编辑	42
【实例 8】花丛蝴蝶飞	42
【相关知识】编辑多个对象	44
思考与练习 2-4	45
2.5 绘制模式和合并对象	45
【实例 9】网页 LOGO	45
【相关知识】绘制模式和合并对象	48
思考与练习 2-5	49
第 3 章 绘制图形和编辑图形	50
3.1 绘制线和编辑线	50
【实例 10】自转彩珠环	50
【相关知识】设置线属性和绘制线	52
【相关知识】编辑线和相关工具	56
思考与练习 3-1	57
3.2 “混色器”面板和编辑填充	57
【实例 11】水晶按钮	57
【实例 12】移动的透明光带	59
【相关知识】“混色器”面板	61
【相关知识】编辑填充和相关工具	64
思考与练习 3-2	66
3.3 绘制和编辑图形	67
【实例 13】彩球跳跃	67
【实例 14】闪耀的五角红星	68
【相关知识】绘制图形	72
思考与练习 3-3	74
3.4 钢笔工具和部分选择工具	74
【实例 15】青竹映明月	74
【相关知识】钢笔工具和部分选择工具	78
思考与练习 3-4	79
第 4 章 导入对象和文本编辑	80
4.1 导入位图和编辑位图	80

851	【实例 16】美景佳人	80
851	【相关知识】导入位图和编辑位图	82
851	思考与练习 4-1	84
851	4.2 导入与编辑视频	85
851	【实例 17】跟我学用 Flash 8 制作电影文字	85
1851	【实例 18】视频播放器	88
851	【相关知识】生成 FLV 文件和视频属性的设置	89
851	思考与练习 4-2	90
851	4.3 导入与编辑音频	91
851	【实例 19】MP3 播放器 1	91
851	【相关知识】导入与编辑音频	91
851	思考与练习 4-3	94
1851	4.4 输入文本	95
851	【实例 20】滚动字幕	95
751	【实例 21】变化的文字	96
841	【相关知识】输入文本	99
851	思考与练习 4-4	101
851	4.5 编辑文本	101
851	【实例 22】电影文字 1	101
851	【实例 23】荧光文字	103
851	【实例 24】立体文字	106
851	【相关知识】编辑文本	107
851	思考与练习 4-5	108
851	第 5 章 元件、时间轴特效动画和遮罩层	109
851	5.1 库、元件和实例	109
851	【实例 25】变色图像	109
851	【相关知识】库、元件和实例	110
851	思考与练习 5-1	113
851	5.2 实例“属性”面板和转换为元件	113
851	【实例 26】三原色混色	113
1851	【实例 27】水中游鱼	114
1851	【相关知识】实例“属性”面板	116
1851	思考与练习 5-2	118
851	5.3 转换为元件	118
1851	【实例 28】晨练	118
851	【相关知识】转换为元件和复制元件	121
851	思考与练习 5-3	122
851	5.4 时间轴特效动画	122
851	【实例 29】转换分离图像切换	122
851	【相关知识】时间轴特效动画	125

108	思考与练习 5-4	125
58	5.5 遮罩层和被遮罩层	126
18	【实例 30】变清晰探照灯	126
28	【实例 31】上下移出图像切换	128
28	【实例 32】彩珠环内滚动图像 1	129
82	【实例 33】小河流水	131
28	【实例 34】百叶窗式图像切换	132
00	【相关知识】遮罩层	135
10	思考与练习 5-5	136
	第 6 章 基本动画和按钮元件	138
10	6.1 动画简介和动作动画“属性”面板	138
10	【实例 35】摆动彩珠环	138
20	【实例 36】中华剪纸画册	141
22	【实例 37】透明星球	143
80	【相关知识】动画简介	147
00	思考与练习 6-1	148
101	6.2 引导动画和设置图层的属性	149
101	【实例 38】海底世界	149
101	【实例 39】玩具火车	152
101	【相关知识】引导动画	156
801	思考与练习 6-2	158
101	6.3 形状动画	158
801	【实例 40】翻页画册	158
001	【实例 41】热爱大自然	160
001	【相关知识】形状动画	163
001	思考与练习 6-3	165
011	6.4 按钮元件	166
111	【实例 42】图像动画展示	166
111	【相关知识】按钮元件	168
111	思考与练习 6-4	169
	第 7 章 “动作”面板和 ActionScript 程序设计初步	171
011	7.1 “动作”面板、事件和“时间轴控制”函数	171
811	【实例 43】按钮控制的渐隐渐现图像切换 1	171
811	【实例 44】按钮控制的渐隐渐现图像切换 2	173
811	【实例 45】苹果熟了	174
121	【实例 46】按钮控制图像浏览 1	175
121	【相关知识】“动作”面板和事件	176
121	【相关知识】“时间轴控制”全局函数	182
121	思考与练习 7-1	183
021	7.2 ActionScript 基本语法和“影片剪辑控制”函数	184

【实例 47】跟随鼠标移动的飞蝶	184
【实例 48】按钮控制图像浏览 2	185
【实例 49】彩珠环内滚动图像 2	186
【相关知识】ActionScript 基本语法	187
【相关知识】层次结构和路径	189
【相关知识】“影片剪辑控制”全局函数和 tellTarget 及 with 语句	191
思考与练习 7-2	193
7.3 文本、数学函数、转换函数和数学对象	194
【实例 50】请您算算看	194
【实例 51】雪花飘 1	195
【相关知识】文本的 3 种类型和文本“属性”面板	197
思考与练习 7-3	200
第 8 章 ActionScript 程序设计进阶	202
8.1 分支语句	202
【实例 52】生日快乐	202
【实例 53】跟随鼠标移动的气泡	205
【实例 54】雪花飘 2	206
【相关知识】分支语句	207
思考与练习 8-1	208
8.2 循环语句	209
【实例 55】迎接北京奥运	209
【实例 56】求连续偶数的和	211
【相关知识】循环语句	212
思考与练习 8-2	213
8.3 “其他”全局函数求和	214
【实例 57】2 位数四则运算练习	214
【相关知识】“其他”全局函数	216
思考与练习 8-3	217
8.4 “浏览器/网络”全局函数	218
【实例 58】显示外部一组图像	218
【实例 59】滚动文本	220
【实例 60】Flash 作品欣赏网页	222
【相关知识】setMask() 函数和“浏览器/网络”全局函数	226
思考与练习 8-4	227
第 9 章 面向对象的程序设计	229
9.1 面向对象编程和字符串对象	229
【实例 61】滚动文字	229
【相关知识】面向对象编程和字符串对象	231
思考与练习 9-1	233
9.2 数组对象	234

181	【实例 62】字母猜猜看 1	234
281	【实例 63】字母猜猜看 2	236
681	【相关知识】数组 (Array) 对象	238
781	思考与练习 9-2	239
981	9.3 键盘对象和鼠标对象	240
101	【实例 64】按键控制水中游鱼	240
191	【实例 65】转动眼睛的小狗	242
191	【相关知识】键盘 (Key) 对象	243
191	【相关知识】鼠标 (Mouse) 对象	244
291	思考与练习 9-3	245
391	9.4 颜色对象	246
605	【实例 66】电视墙配色	246
505	【相关知识】颜色对象	248
505	思考与练习 9-4	249
505	9.5 时间对象	249
205	【实例 67】数字表	249
405	【实例 68】荧光数字表	252
305	【实例 69】指针表	254
805	【相关知识】时间 (Date) 对象	256
905	思考与练习 9-5	257
905	9.6 声音对象	257
115	【实例 70】小小 MP3 播放器	257
515	【实例 71】播放外部 MP3	259
515	【相关知识】声音 (Sound) 对象的构造函数	262
415	思考与练习 9-6	265
	第 10 章 组件和模板	266
915	10.1 组件简介和 UIScrollBar 与 ScrollPane 组件	266
715	【实例 72】“端午节简介”滚动文本	266
815	【实例 73】滚动浏览多幅图像 1	268
815	【相关知识】组件简介和 UIScrollBar 及 ScrollPane 组件	270
055	思考与练习 10-1	272
555	10.2 RadioButton、CheckBox、Label 和 Button 组件	272
655	【实例 74】滚动浏览多幅图像 2	272
555	【实例 75】四则运算	274
055	【相关知识】RadioButton、CheckBox、Label 和 Button 组件	277
955	思考与练习 10-2	279
555	10.3 ComboBox 和 List 组件	280
155	【实例 76】列表浏览图像	280
555	【相关知识】ComboBox 和 List 组件	283
455	思考与练习 10-3	285

10.4	音乐和视频组件.....	285
	【实例 77】MP3 播放器 1.....	285
	【实例 78】MP3 播放器 2.....	287
	【相关知识】“Media-Player 6-7”类组件.....	288
	思考与练习 10-4.....	290
10.5	视频组件.....	290
	【实例 79】视频播放器 1.....	290
	【实例 80】视频播放器 2.....	291
	【相关知识】FLVPlayback 和 FLV Playback Custom UI 类组件.....	292
	思考与练习 10-5.....	294
10.6	DateChooser 和 Alert 等组件及模板.....	294
	【实例 81】日历.....	294
	【实例 82】进入暴风影音网站.....	294
	【实例 83】中国名胜庐山.....	296
	【相关知识】DateChooser、Alert 和 Accordion 组件.....	299
	思考与练习 10-6.....	301



第1章 中文 Flash 8 基础

1.1 中文 Flash 8 工作区和工作区布局

1.1.1 中文 Flash 8 工作区简介

1. “Macromedia Flash Professional 8” 窗口

通常在刚刚启动中文 Flash 8 或关闭所有 Flash 文档时，会自动调出“Macromedia Flash Professional 8”窗口，如图 1-1 所示。该窗口由 4 部分组成，各部分的作用如下。

(1)“打开最近项目”栏：其中列出了 Flash 最近打开过的项目，单击其中一个项目名称，即可调出相应的 Flash 文档。单击“打开”按钮  打开...，弹出“打开”对话框，利用该对话框可以打开外部的一个或多个 Flash 文档。

(2)“创建新项目”栏：其中列出了可以创建的项目，单击“Flash 文档”项目，即可新建一个普通的 Flash 文档。单击其他项目名称，可以快速地创建一个相应项目的 Flash 文档。

(3)“从模板创建”栏：其中列出了一些 Flash 8 提供的模板类型，单击其中一个模板类型图标按钮  或名称，即可弹出“从模板新建”对话框，如图 1-2 所示。利用该对话框可以选择一个具体的模板，以便进一步利用模板创建 Flash 影片。

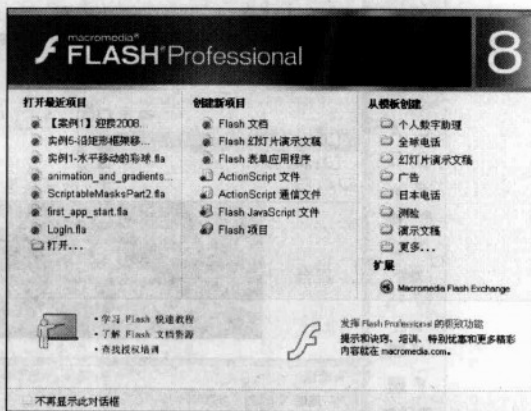


图 1-1 “Macromedia Flash Professional 8” 窗口

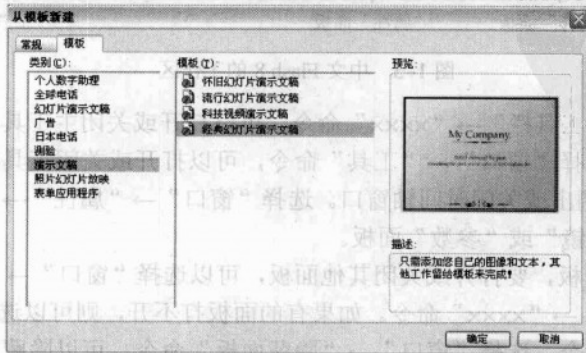


图 1-2 “从模板新建”对话框

在“从模板创建”栏的底部有一个 Macromedia Flash Exchange 按钮，单击此按钮后，将链接到 Macromedia Flash Exchange 网站。

(4) “帮助”栏：它在“打开最近项目”栏的下边，单击“学习 Flash 快速教程”或“了解 Flash 文档资源”文字链接，可以登录 macromedia.com 网站，显示相关的学习信息。

如果选择“Macromedia Flash Professional 8”对话框下边的“不再显示此对话框”复选框，则下次启动中文 Flash 8 或关闭所有 Flash 文档时，就不会再出现此对话框，而是直接进入“新建文档”对话框。

2. 了解中文 Flash 8 的工作区

新建一个普通的 Flash 文档，再选择“文件”→“打开”命令，弹出“打开”对话框，利用该对话框打开“C:\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Graphics\AnimatedDropShadow”文件夹下的两个 Flash 文档，此时中文 Flash 8 的工作区如图 1-3 所示。从中可以看出，中文 Flash 8 的工作区由标题栏、菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、舞台工作区、“属性”面板、“动作”面板、“库”面板和其他各种面板等组成。



图 1-3 中文 Flash 8 的工作区

选择“窗口”→“工具栏”→“xxxx”命令，可以打开或关闭主工具栏、控制器（用于播放影片）和编辑栏。选择“窗口”→“工具”命令，可以打开或关闭工具箱。选择“窗口”→“时间轴”命令，可以调出或关闭时间轴窗口。选择“窗口”→“属性”→“xx”命令，可以打开或关闭“属性”、“滤镜”或“参数”面板。

Flash 8 还有许多面板，要打开或关闭其他面板，可以选择“窗口”→“xxxx”命令或选择“窗口”→“其他面板”→“xxxx”命令。如果有的面板打不开，则可以选择“窗口”→“工作区布局”→“默认”命令。选择“窗口”→“隐藏面板”命令，可以隐藏所有面板；选择“窗口”→“显示面板”命令，可以显示所有隐藏的面板。



3. 主工具栏

主工具栏有 15 个按钮,如图 1-4 所示。其中各按钮的作用如表 1-1 所示。将鼠标指针移到各按钮之上,会显示该按钮的中文名称。

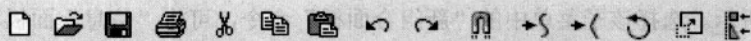


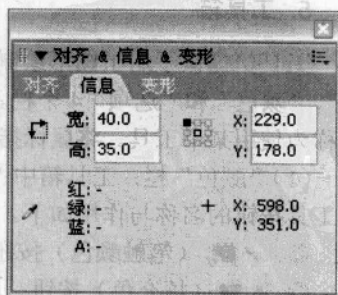
图 1-4 主工具栏

表 1-1 主工具栏按钮的名称与作用

序 号	图 标	名 称	作 用
1		新建	新建一个 Flash 文档
2		打开	打开一个已存在的 Flash 文档
3		保存	将当前编辑的 Flash 文件保存 (.fla 格式)
4		打印	将当前编辑的 Flash 图像打印输出
5		剪切	将选中的对象剪切到剪贴板中
6		复制	将选中的对象复制到剪贴板中
7		粘贴	将剪贴板中的内容粘贴到光标所在的位置
8		撤销	撤销刚刚完成的操作
9		重做	重新进行刚刚被撤销的操作
10		贴紧至对象	可以使编辑时进入“贴紧”状态。此时,绘制图形和移动对象都可以自动贴紧到对象、网格或辅助线。不适合用于微量调整
11		平滑	可以使选中的曲线或图形外形更加平滑,多次单击具有累积效果
12		伸直	使选中的曲线或图形外形更加平直,多次单击可以累积效果
13		旋转与倾斜	可以改变舞台中对象的旋转角度和倾斜角度
14		缩放	可以改变舞台中对象的大小尺寸
15		对齐	用来将舞台中多个选中对象按设定的方式排列对齐

4. 面板

(1) 调整面板组的位置:调出的面板通常会放置在 Flash 窗口的下边(如“属性”面板等)和右边。几个面板可以组合成一个面板组,单击面板组内的面板标签可以切换面板。用鼠标拖曳面板组左上角的 图标,可以将面板组拖曳到其他的位置。例如,将“对齐&信息&变形”面板组拖曳到其他位置后,如图 1-5 所示。



(2) 面板组的展开和折叠:单击面板组左上角的 按钮或标题栏,可以折叠面板组。同时面板组左上角的 按钮会变为 形状。再单击 图标,又可以将面板组展开。单击面板组的标题栏,也可以将面板组折叠。

(3) 面板菜单：单击面板组标题栏右边的  图标，可以调出该面板组内，选中面板（单击该面板的标签）的面板菜单，利用该菜单可以对选中的面板进行相关操作。例如，单击“信息”面板标题栏右边的  图标，可调出“信息”面板的面板菜单。

(4) 面板组合的调整：选择“信息”面板菜单中的“将信息组合至”命令，会调出其子菜单，如图 1-6 所示。选择该子菜单中的“新组合面板”命令，可将“信息”面板独立组合成一个面板。选择该子菜单中的其他面板名称命令，可将“信息”面板与其他面板组合在一个面板组内。

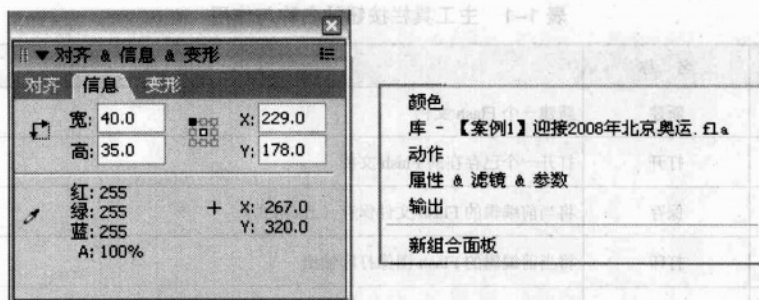


图 1-6 “信息”面板的面板菜单

(5) “属性”面板：该面板是一个非常有用的特殊面板，选中不同的对象或工具箱中的工具时，会自动调出不同的“属性”面板，其中集中了相应的参数设置选项。例如，单击工具箱中的“文本工具”按钮 ，再单击舞台工作区，此时的“属性”面板如图 1-7 所示，其中提供了文字字体、大小和颜色等工具选项。

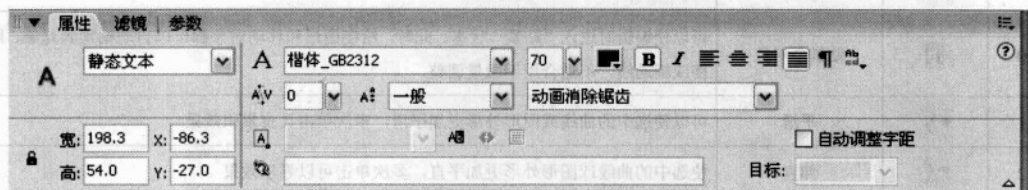


图 1-7 文本工具的“属性”面板

单击“属性”面板右下角的箭头按钮 ，可以收缩“属性”面板的下半部分内容；单击“属性”面板右下角的箭头按钮 ，可以展开“属性”面板的下半部分内容。

5. 工具箱

工具箱提供了用于图形绘制和图形编辑的各种工具。工具箱内从上到下分为“工具”、“查看”、“颜色”和“选项”4个栏。单击某个工具按钮，即可激活相应的操作功能，以后把这一操作称为使用某个工具。将鼠标指针移到各个按钮之上，会显示该按钮的中文名称。

(1) “颜色”栏：工具箱中“颜色”栏的工具用来确定绘制图形的线条和填充的颜色。其中各工具按钮的名称与作用如下。

◎ （笔触颜色）按钮：用于给线条着色。

◎ （填充色）按钮：用于给填充着色。

◎   （从左到右分别是黑白、没有颜色、交换颜色）按钮：单击“黑白”按钮 ，可以使笔触颜色和填充色恢复到默认状态（笔触颜色为黑色，填充色为白色）。在选择了椭圆或矩形工具后，“没有颜色”按钮才有效，变为 ，单击此按钮可以在没有颜色和有颜色之间进行



切换。单击“交换颜色”按钮,可以使笔触颜色与填充色互换。

(2)“查看”栏:工具箱中“查看”栏内的工具用来调整舞台编辑画面的观察位置和显示比例。其中两个工具按钮的名称与作用如表1-2所示。

表1-2 “查看”栏中工具按钮的名称与作用

序号	图标	名称	快捷键	作用
1		手形工具	H	在舞台上通过鼠标拖曳,来移动编辑画面的观察位置
2		缩放工具	M, Z	可以改变舞台工作区和工作区内对象的显示比例

(3)“工具”栏:工具箱中“工具”栏内的工具用来绘制图形、输入文字和编辑图形。其中各工具按钮的名称与作用如表1-3所示。

表1-3 “工具”栏中工具按钮的名称与作用

序号	图标	中文名	快捷键	作用
1		选择工具	V	选择舞台中的对象,移动、改变对象的大小和形状
2		部分选取工具	A	选择加工矢量图形,增加和删除曲线节点和改变图形形状等
3		线条工具	N	绘制各种形状、粗细、长度、颜色和角度的直线
4		套索工具	L	在图形中选择不规则区域内的部分图形
5		钢笔工具	P	采用贝塞尔绘图方式绘制矢量曲线图形
6		文本工具	T	输入和编辑字符和文字对象
7		椭圆工具	O	绘制椭圆形或圆形轮廓线,或有填充的圆形图形
8-1		矩形工具	R	绘制矩形或正方形的轮廓线,或有填充的矩形图形
8-2		多角星形工具	R	绘制多边形和多角星形轮廓线或有填充的多边形和多角星形图形
9		铅笔工具	Y	绘制任意形状的曲线矢量图形
10		刷子工具	B	可以像画笔一样绘制任意形状和粗细的矢量曲线图形
11		任意变形工具	Q	用于改变对象的位置、大小、旋转角度和倾斜角度等
12		填充变形工具	F	用于改变填充的位置、大小、旋转角度和倾斜角度等
13		墨水瓶工具	S	用于改变线条的颜色、形状和粗细等属性
14		颜料桶工具	K	给矢量线围成的(填充)区域填充彩色或图像内容
15		滴管工具	I	用于将选中对象的一些属性赋予相应的面板
16		橡皮擦工具	E	擦除舞台上的图形和打碎后的图像与文字等对象

(4)“选项”栏:工具箱中“选项”栏放置了用于对当前激活的工具进行设置的一些属性和功能按钮等选项。这些选项是随着用户选用的工具而变化的,大多数工具都有自己相应的属性设置。在绘图、输入文字或编辑对象时,通常应当在选中绘图或编辑工具后,再对其属性和功能进行设置。