

Flash

中文版实例教程

8

Enhance your ability

■ 方晨 编著

- 目标：掌握Flash 8
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误
- 本书提供售后服务，详见附录4

上海科学普及出版社

Flash 8

， 中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版实例教程 / 方晨编著. - 上海: 上海
科学普及出版社, 2007.3

ISBN 978-7-5427-3624-6

I.F... II.方... III.动画-设计-图形软件, Fla
sh 8-教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 156697 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 张建青

Flash 8 中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷

开本 787 × 1092 1/16 印张 21.75 字数 622000

2007 年 3 月第 1 版 2007 年 3 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3624-6/TP·813 定价: 29.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Flash 8 软件制作动画。

内容

本书详细讲解了该软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。全书的最后部分讲解了综合性作品的制作过程。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解。读者在阅读的同时，应当启动 Flash 软件，根据本书讲解进行操作，只要跟从操作，就能掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，对其创作会有一定启发。同时，也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习 Flash 的电脑爱好者；
电脑培训班学员；
美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现从入门到精通。
手把手教学，步骤完整清晰。
本书实例的操作步骤全部经过验证，无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著，刘劲鸥执笔，魏明、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明：本书经零起点的读者试读，达到上述目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

第1章 Flash 8快速入门	1	1.5.19.5 字符串面板	11
1.1 Flash的基本功能和应用	1	1.5.19.6 Web服务面板	11
1.1.1 Flash的基本功能	1	1.6 使用Flash的帮助面板	11
1.1.2 Flash的实际应用	1	1.7 实例	12
1.2 Flash 8的新功能	1	1.8 小结	14
1.3 Flash 8的工作界面	2	1.9 练习	14
1.3.1 认识Flash的工作界面	2	第2章 Flash的基础操作	15
1.3.2 调整Flash工作界面	3	2.1 文件操作	15
1.3.2.1 展开和隐藏面板或面板组	3	2.1.1 新建Flash文档	15
1.3.2.2 打开和关闭面板	4	2.1.1.1 文档属性设置	15
1.3.2.3 调整视图	4	2.1.1.2 文档属性	16
1.4 工具箱简介	4	2.1.2 保存Flash文档	16
1.5 控制面板	5	2.1.2.1 “保存”命令	16
1.5.1 工具栏	5	2.1.2.2 “另存为”命令	17
1.5.1.1 主工具栏	5	2.1.2.3 “另存为模板”命令	17
1.5.1.2 控制器	5	2.1.2.4 以模板形式新建文件	17
1.5.1.3 编辑栏	5	2.1.3 打开和关闭Flash文档	18
1.5.2 时间轴面板	6	2.1.3.1 打开文件	18
1.5.3 属性面板	6	2.1.3.2 关闭文件	18
1.5.4 库面板	6	2.2 Flash的对象操作	18
1.5.5 公用库面板	7	2.2.1 选择对象	18
1.5.6 动作面板	7	2.2.1.1 使用时间轴面板选择对象	19
1.5.7 行为面板	7	2.2.1.2 使用选择工具选择对象	19
1.5.8 调试器面板	8	2.2.1.3 使用套索工具选择对象	19
1.5.9 影片浏览器面板	8	2.2.2 移动对象	20
1.5.10 输出面板	8	2.2.2.1 使用选择工具移动对象	20
1.5.11 项目面板	8	2.2.2.2 用属性面板移动对象	20
1.5.12 对齐面板	8	2.2.2.3 使用信息面板移动对象	20
1.5.13 混色器面板	9	2.2.3 复制对象	21
1.5.14 颜色样本面板	9	2.2.3.1 使用“复制”和“剪切”命令	21
1.5.15 信息面板	9	复制对象	21
1.5.16 变形面板	9	2.2.3.2 使用选择工具复制对象	21
1.5.17 组件面板	10	2.2.4 删除对象	21
1.5.18 组件检查器面板	10	2.2.5 变形对象	21
1.5.19 其他面板	10	2.2.5.1 缩放对象	21
1.5.19.1 辅助功能面板	10	2.2.5.2 旋转和倾斜对象	22
1.5.19.2 历史记录面板	10	2.2.6 排列对象	23
1.5.19.3 场景面板	11	2.2.6.1 使用对齐面板排列对象	23
1.5.19.4 屏幕面板	11	2.2.6.2 叠放对象	24



2.2.7 分离组件或对象	24	3.3.5 使用网格和辅助线	40
2.2.8 组合对象	25	3.3.5.1 使用网格	40
2.3 绘图中的基本概念	25	3.3.5.2 使用辅助线	40
2.3.1 位图概念	25	3.3.6 删除和截取线条	41
2.3.2 矢量图概念	25	3.3.6.1 删除线条	41
2.3.3 位图和矢量图的区别	26	3.3.6.2 截取线条	41
2.3.4 图像的分辨率	26	3.4 编辑形状	42
2.3.5 图像的颜色模式	27	3.4.1 使用变形面板	42
2.3.5.1 RGB 颜色模式	27	3.4.2 使用信息面板	42
2.3.5.2 Lab 颜色模式	27	3.4.3 使用对齐面板	43
2.3.5.3 HSB 颜色模式	27	3.4.4 使用时间轴面板	43
2.3.5.4 CMYK 模式	27	3.4.5 使用任意变形工具	44
2.3.6 颜色深度和 Alpha 通道	28	3.5 对象绘制	45
2.3.6.1 颜色深度	28	3.6 实例	46
2.3.6.2 Alpha 通道	28	3.6.1 绘制路灯	46
2.3.7 图像文件格式	29	3.6.2 绘制树	47
2.3.7.1 JPEG 格式	29	3.6.3 绘制头像	51
2.3.7.2 GIF 格式	29	3.7 小结	59
2.3.7.3 PNG 格式	30	3.8 练习	59
2.3.7.4 BMP 格式	30	第4章 设置颜色	61
2.3.7.5 TIF 格式	30	4.1 颜色样本面板	61
2.3.7.6 TGA 格式	30	4.1.1 使用颜色样本面板为笔触颜色和 填充色赋色	62
2.3.7.7 WMF 格式	30	4.1.2 管理颜色样本面板中的色样	62
2.3.7.8 EMF 格式	30	4.1.2.1 添加或替换颜色	62
2.3.7.9 EPS 格式	30	4.1.2.2 在颜色样本面板中复制颜色 ..	63
2.3.7.10 DXF 格式	31	4.1.2.3 从颜色样本面板中删除颜色 ..	63
2.4 实例	31	4.1.2.4 加载默认颜色样本	63
2.5 小结	32	4.1.2.5 保存颜色样本	63
2.6 练习	33	4.1.2.6 保存当前颜色样本为默认 颜色样本	64
第3章 绘制图形	35	4.1.2.7 为颜色样本面板中的 颜色排序	64
3.1 绘制线条	35	4.2 混色器面板	64
3.1.1 使用线条工具	36	4.2.1 使用混色器面板	64
3.1.2 使用铅笔工具	36	4.2.2 混色器面板中的色彩选择	64
3.1.3 使用钢笔工具	36	4.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	64
3.2 绘制几何形状	37	4.2.2.2 使用颜色对话框选择颜色	65
3.2.1 使用椭圆工具	37	4.2.2.3 在混色器面板中直接选择 颜色	65
3.2.2 使用矩形工具	37	4.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	66
3.2.3 使用多角星形工具	38	4.2.4 使用混色器面板设置位图填充	66
3.3 编辑线条	38	4.3 颜色的应用与调整	67
3.3.1 扭曲线条	38	4.3.1 笔触色	67
3.3.1.1 使用选择工具调整线条	38	4.3.1.1 设定绘制线条所采用的	
3.3.1.2 拆分直线	39		
3.3.2 使用钢笔工具调整线条	39		
3.3.3 使用部分选取工具调整曲线	39		
3.3.4 使用属性面板调整线条	39		



颜色	67	第6章 图像的导入导出	101
4.3.1.2 调整线条的颜色	67	6.1 导入图像	101
4.3.1.3 使用墨水瓶工具改变线条颜色 和样式	67	6.1.1 导入图像的一般过程	101
4.3.2 填充色	68	6.1.2 导入图像的格式	102
4.3.2.1 填充色的应用	68	6.1.3 补充命令	104
4.3.2.2 刷子工具	68	6.1.3.1 “导入到库”命令	104
4.3.2.3 颜料桶工具	69	6.1.3.2 “打开外部库”命令	104
4.3.2.4 修改填充区域的填充色	69	6.2 编辑导入的位图和矢量图	104
4.3.2.5 填充变形工具	69	6.2.1 编辑导入的位图	104
4.4 实例	70	6.2.1.1 对导入的位图应用 变形操作	104
4.4.1 使用单色给树木填色	70	6.2.1.2 使用其他图像编辑软件 处理图像	105
4.4.2 使用渐变色给鱼缸填色	72	6.2.1.3 设置位图属性	107
4.4.3 使用笔触色和填充色绘制水草	73	6.2.1.4 将位图转化为矢量图	107
4.4.4 将水草放入鱼缸	74	6.2.2 编辑导入的矢量图	109
4.4.5 绘制一个小场景	76	6.3 导出图像	110
4.5 小结	79	6.4 实例	112
4.6 练习	80	6.4.1 导入位图合成图像	112
第5章 制作文本	81	6.4.2 使用外部编辑软件编辑 当前图像	113
5.1 文本工具简介	81	6.4.3 使用多个软件制作插画	116
5.1.1 输入文字	81	6.5 小结	117
5.1.2 编辑文字	82	6.6 练习	117
5.1.3 输入状态	82	第7章 Flash 动画基础	119
5.1.3.1 了解输入状态	82	7.1 帧与时间轴	119
5.1.3.2 改变输入状态	83	7.1.1 帧的概念	119
5.1.4 文本属性设置	83	7.1.2 时间轴和时间轴面板	120
5.2 创建文本对象	85	7.1.3 帧的分类和显示状态	120
5.2.1 创建静态文本	85	7.1.3.1 帧的分类	120
5.2.2 创建动态文本	87	7.1.3.2 帧的显示状态	121
5.2.3 创建输入文本	90	7.2 Flash 动画的种类	121
5.2.4 文本类型之间的转换	91	7.2.1 逐帧动画	121
5.3 编辑文本	91	7.2.2 补间动画	121
5.3.1 选择并移动文本块	91	7.3 帧的相关操作	122
5.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块	92	7.3.1 创建帧	122
5.3.3 任意变形/缩放/旋转与 倾斜文本块	92	7.3.1.1 创建空白关键帧	122
5.4 实例	93	7.3.1.2 创建关键帧	123
5.4.1 分离文本	93	7.3.1.3 创建空白帧	123
5.4.2 文本特效实例	93	7.3.2 改变帧的顺序	123
5.4.2.1 立体文字	93	7.3.2.1 移动帧	123
5.4.2.2 水波纹字体	94	7.3.2.2 翻转帧	124
5.4.2.3 五彩字	95	7.3.3 删除帧	124
5.4.3 文字的镂空效果	96	7.3.4 绘图纸工具	124
5.5 小结	99	7.3.4.1 绘图纸工具详解	125
5.6 练习	99		



7.3.4.2 使用绘图纸外观移动多幅画面	125	9.1.1 元件的作用	153
7.3.5 命名帧标签	126	9.1.2 元件的类型	154
7.4 创建逐帧动画	126	9.2 创建元件	154
7.5 创建补间动画	126	9.2.1 创建图形元件	154
7.5.1 创建动画补间	127	9.2.1.1 导入图形元件	154
7.5.2 创建形状补间	128	9.2.1.2 转换图形元件	154
7.5.2.1 创建形状补间动画的基础 ...	128	9.2.1.3 新建图形元件	155
7.5.2.2 使用形状提示创建形状补间动画	129	9.2.2 创建按钮元件	155
7.5.2.3 获得最佳变形效果的原则 ...	130	9.2.3 创建影片剪辑元件	156
7.6 实例	130	9.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件 ...	156
7.6.1 虚影制作——补间动画实例 ...	130	9.2.3.2 新建影片剪辑	157
7.6.2 奔跑的小人——逐帧动画实例 ...	132	9.2.4 从其他影片中导入元件	157
7.6.3 逐帧动画和补间动画的混合应用 .	134	9.3 编辑元件	157
7.7 小结	135	9.3.1 库面板	157
7.8 练习	136	9.3.2 新建文件夹	158
第8章 图层	137	9.3.3 设置元件属性	158
8.1 图层简介	138	9.3.4 删除元件	158
8.1.1 图层的种类	138	9.3.5 复制元件	159
8.1.2 图层的作用和特点	138	9.3.6 编辑元件	159
8.2 图层的基本操作	139	9.3.7 在库面板中查看元件	161
8.2.1 创建新图层	139	9.4 元件实例	161
8.2.2 选择图层	139	9.4.1 创建元件实例	161
8.2.3 删除图层	139	9.4.2 设置元件实例	161
8.2.4 命名图层	139	9.4.2.1 设置实例的颜色和透明度 ...	161
8.2.5 改变图层顺序	139	9.4.2.2 对实例交换元件	163
8.2.6 图层的显示状态	140	9.4.2.3 改变实例类型	164
8.2.7 设置图层属性	140	9.5 实例	164
8.3 引导层	141	9.5.1 创建按钮	164
8.3.1 普通引导层	141	9.5.2 旋转的地球	165
8.3.2 运动引导层	142	9.5.3 灵活应用元件间的调用	172
8.3.2.1 创建运动引导层	142	9.6 小结	178
8.3.2.2 建立和取消与其他图层的链接	143	9.7 练习	178
8.4 遮罩层	144	第10章 声音	179
8.4.1 创建遮罩层	144	10.1 声音简介	179
8.4.2 取消遮罩	145	10.1.1 事件声音	179
8.5 实例	145	10.1.2 数据流声音	179
8.5.1 舞台开幕效果	145	10.2 导入声音	180
8.5.2 沿特定路径奔跑的小人	149	10.2.1 导入声音到库中	180
8.6 小结	152	10.2.2 将声音添加到工作区中	181
8.7 练习	152	10.3 设置	181
第9章 元件	153	10.4 编辑声音	183
9.1 元件简介	153	10.4.1 选择声音	184
		10.4.2 选择声音效果	184
		10.4.3 同步方式	184
		10.4.4 设置循环播放的次数	185



10.4.5 编辑声音	185	12.3.2 使用动作面板为当前对象 添加动作	226
10.5 实例	186	12.3.3 删除行为面板中对象的动作	228
10.5.1 转换音乐格式	186	12.3.4 删除动作面板中对象的动作	228
10.5.2 向 Flash 中导入音乐及 相关素材	189	12.4 语法	228
10.5.3 对导入音频的处理	190	12.4.1 点操作符	228
10.5.4 根据音乐制作相关画面	191	12.4.2 界定符	229
10.6 小结	198	12.4.2.1 花括号	229
10.7 练习	198	12.4.2.2 分号	229
第 11 章 创建 Flash 动画	199	12.4.2.3 圆括号	229
11.1 创建 Flash 作品的一般过程	199	12.4.3 字母的大小写	229
11.2 创建 Flash 作品的注意事项	200	12.4.4 注释	229
11.3 影片浏览器	201	12.5 编程中的常用命令	230
11.3.1 影片浏览器简介	201	12.5.1 与鼠标动作相关的命令	230
11.3.2 在影片浏览器中编辑对象	202	12.5.2 常用媒体控制命令	230
11.4 时间轴特效	202	12.5.2.1 play 和 stop 命令	230
11.4.1 添加时间轴特效	202	12.5.2.2 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 命令	231
11.4.2 设置时间轴特效	203	12.5.2.3 stopAllSounds 语句	231
11.4.2.1 变形	203	12.6 Flash 中的条件语句	231
11.4.2.2 转换	204	12.6.1 if 语句	232
11.4.2.3 分散式直接复制	204	12.6.2 do while 语句	232
11.4.2.4 复制到网格	204	12.7 运算符	232
11.4.2.5 分离	205	12.7.1 运算符中常用概念	233
11.4.2.6 展开	205	12.7.1.1 整数和浮点数	233
11.4.2.7 投影	205	12.7.1.2 字符串	233
11.4.2.8 模糊	206	12.7.1.3 变量	233
11.5 滤镜	206	12.7.1.4 运算	233
11.5.1 添加滤镜	206	12.7.1.5 优先级	233
11.5.2 删除滤镜	208	12.7.1.6 函数	233
11.5.3 关闭和打开滤镜效果	208	12.7.2 运算符类型	234
11.5.4 预设滤镜	208	12.7.2.1 数值运算符	234
11.6 实例	209	12.7.2.2 逻辑运算符	234
11.6.1 猫和鱼	209	12.7.2.3 字符串运算符	234
11.6.1.1 绘制角色	209	12.7.2.4 位运算符	235
11.6.1.2 编排动画	215	12.7.2.5 赋值运算符	235
11.6.2 时间轴特效实例	220	12.7.3 使用运算符为变量赋值	235
11.7 小结	222	12.7.3.1 变量的表示方法	236
11.8 练习	222	12.7.3.2 分配值	236
第 12 章 Flash 编程基础	223	12.7.3.3 使用变量	236
12.1 Flash 编程的方法和过程	223	12.8 自定义函数简述	237
12.1.1 学习 Flash 编程的方法	223	12.8.1 自定义函数	237
12.1.2 Flash 编程的过程	224	12.8.2 on 命令 (鼠标 / 键盘事件)	237
12.2 术语	224	12.8.3 onClipEvent 命令 (影片剪辑事件)	237
12.3 为对象添加和删除动作	225		
12.3.1 使用行为面板为对象添加动作 ..	225		



12.9 影片剪辑函数	238	14.4.1.2 制作街道环境的背景元件 ..	274
12.9.1 载入和卸载其他影片	238	14.4.1.3 建立其他辅助元件	276
12.9.2 控制其他影片和影片剪辑	239	14.4.1.4 建立复杂元件	278
12.9.3 复制和删除影片剪辑	239	14.4.2 制作场景 1	280
12.9.4 拖曳/停止影片剪辑	240	14.4.3 使用场景功能完成动画	285
12.9.5 设置影片剪辑的属性	240	14.4.4 场景 3 制作	287
12.10 实例	241	14.4.5 闭幕制作	291
12.10.1 制作播放按钮	241	14.5 小结	294
12.10.2 自定义鼠标	242	14.6 练习	294
12.10.3 获得鼠标坐标	244	第 15 章 在 Flash 中创建其他新项目	295
12.11 小结	249	15.1 Flash 幻灯片演示文稿和表单的	
12.12 练习	249	建立	295
第 13 章 组件	251	15.1.1 了解幻灯片的层次结构和屏幕的	
13.1 了解 Flash 的组件	251	时间轴	296
13.1.1 各组件的用途	251	15.1.2 查看屏幕属性	296
13.1.2 组件的分类	253	15.1.3 向演示文稿幻灯片添加内容	297
13.2 Flash 的组件面板	254	15.1.4 添加过渡行为	301
13.3 使用组件	254	15.2 Flash 的动作文件的建立	301
13.4 实例	257	15.3 创建项目	302
13.5 小结	264	15.3.1 创建和管理项目	302
13.6 练习	264	15.3.2 测试和发布项目	304
第 14 章 测试和发布	265	15.3.3 关闭项目	304
14.1 测试 Flash 作品	265	15.4 小结	304
14.1.1 创作过程中的测试	265	15.5 练习	304
14.1.2 使用测试命令测试	266	第 16 章 综合实例	305
14.2 发布 Flash 作品	267	16.1 公司片头	305
14.2.1 发布操作	267	16.1.1 元件制作	305
14.2.2 发布参数设置	269	16.1.2 编排动画	313
14.2.2.1 Flash 影片格式参数设置 ...	269	16.2 小结	322
14.2.2.2 HTML 格式参数设置	270	16.3 练习	322
14.3 创建自带播放器的影片	271	附录 1 Flash 的快捷键	323
14.4 实例	272	附录 2 Flash 文件的破解	330
14.4.1 在元件库中绘制各元件	272	附录 3 Flash 精彩网站	333
14.4.1.1 创建人物角色的基本形象 ..	272	附录 4 售后服务	335

第1章 Flash 8 快速入门

通过本章，你应当学会：

- (1) Flash 的基本功能和实际应用。
- (2) Flash 的工作界面、工具箱和面板。

1.1 Flash 的基本功能和应用

1.1.1 Flash 的基本功能

Flash 具有以下基本功能：

- (1) 绘图功能：Flash 可以完成图形绘制、特殊字形处理方面的工作。
- (2) 动画功能：Flash 提供的动画工具可以制作出漂亮的动画。
- (3) 编程功能：制作 Flash 交互式动画必不可少的部分，Flash 提供了几百个关键词，但在实际应用中只需最常用的十几个关键词就足以完成大多数工作了。

这三部分功能是相对独立的，在工作中通常分开进行，例如，由美工人员完成绘图及部分多媒体的制作，后期再由编程人员进行加工处理。

学习 Flash 也可以按绘图、动画制作和编程三个部分进行。

1.1.2 Flash 的实际应用

Flash 可以完成以下工作：

- (1) 绘图工作：使用 Flash 可以完成图形绘制方面的工作。
- (2) 制作简单动画：使用 Flash 制作动画是十分简单有趣的工作，即使是一个初学者也可以制作出非常精彩的动画场景。
- (3) 网站开发：使用 Flash 可以设计漂亮的动态网页及建设简单的网站。
- (4) 游戏设计：使用 Flash 提供的编程工具可以方便快捷地进行游戏开发。

1.2 Flash 8 的新功能

Flash 8 新增功能如下：

渐变增强：新的控件能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。最多可以向渐变添加 16 种颜色，精确控制渐变焦点的位置，对渐变应用其他参数，并且简化了应用渐变的工作流程。

对象绘制：使用新增的“对象绘制”功能创建形状时，该形状不会影响到位于新形状下方的其他形状的轮廓。

文本：舞台上的文本对象在 Flash 创作工具和 Flash Player 中具有更为一致的外观。



脚本助手模式：使用“动作面板”中新增的助手模式，在不太了解 Flash 动作语句的情况下，也能创建脚本。

首选参数对话框：精简的“首选参数”对话框，由于进行了重新布置，所以更简明易用。

库面板：使用一个“库”面板可以同时查看多个 Flash 文件的库项目。

改进的发布界面：简化后的“发布设置”对话框，对 SWF 文件发布的控制更加轻松。

对象层级撤销模式：使用此模式，可以跟踪在 Flash 中对各个对象所做的修改。舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤销列表。可以撤销目标对象的修改，而不影响其他对象。

图形效果滤镜：可以对舞台上的对象应用图形滤镜。

混合模式：可以获得多种复合效果。方法是使用混合模式更改舞台上一个对象的图像与位于它下方的各个对象的图像的组方式。

位图平滑：放大或缩小的位图外观有了很大改善，使得这些位图在 Flash 创作工具中与 Flash Player 中的外观是一致的。

改进的文本消除锯齿功能：新的消除锯齿设置，使文本在屏幕上更清晰易读。

新的视频编码器：Flash 8 附带了一个新的视频编码器。它是一个独立的应用程序，可以方便地将视频文件转换为 Flash 视频，即 FLV 格式文件。

视频 Alpha 通道支持：可以为视频对象应用 Alpha 通道，从而创建透明效果。

1.3 Flash 8 的工作界面

1.3.1 认识 Flash 的工作界面

Flash 默认工作界面包括菜单栏、时间轴、工具箱、舞台、工作区、动作面板、属性面板、面板等部分，如图 1-3-1 所示。

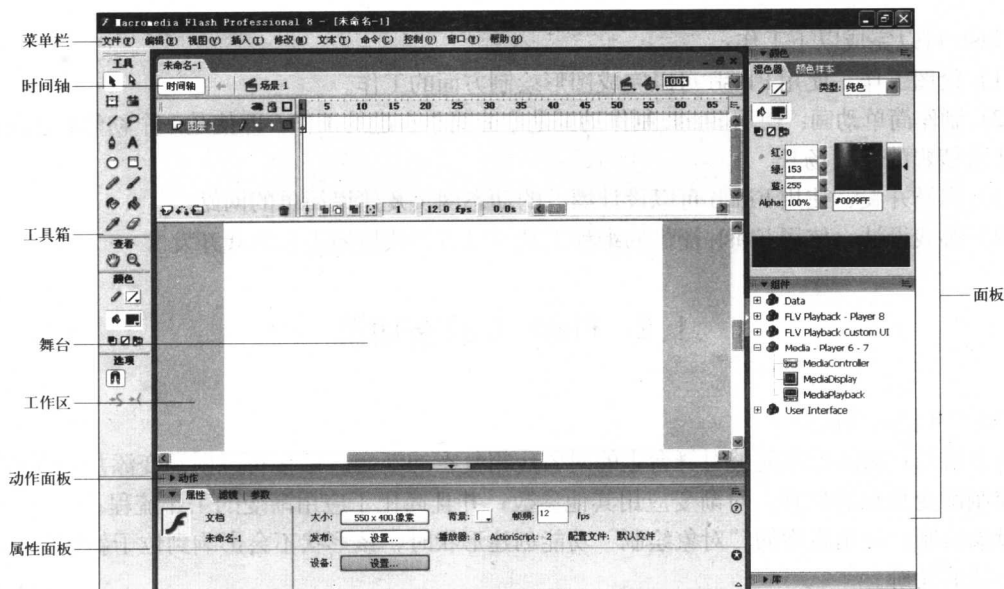


图 1-3-1



菜单栏：提供各种命令集，如“文件”菜单中提供了对文件操作的命令，“修改”菜单中提供了对象操作的命令。

时间轴：控制动画中帧和图层的增删及顺序。

工具箱：提供绘图工具。

舞台：提供当前角色表演的场所。

工作区：角色进入舞台时的场所，在完成影片制作后，处在工作区的角色在播放时是不会显示出来的。

动作面板：提供Flash的编程命令，可以在动作面板中选择当前帧或角色的控制命令，完成一些复杂动画的建立。

属性面板：可以显示当前工具、元件、帧等对象的属性和参数，在属性面板中可对当前对象的一些属性和参数进行修改。

面板：Flash包括多种面板，分别提供不同功能组。如颜色面板提供色彩选择等。

1.3.2 调整Flash工作界面

在编辑Flash文档时，经常需要对Flash工作界面进行调整。图1-3-2显示了工作界面中常用的调整按钮和设置项。

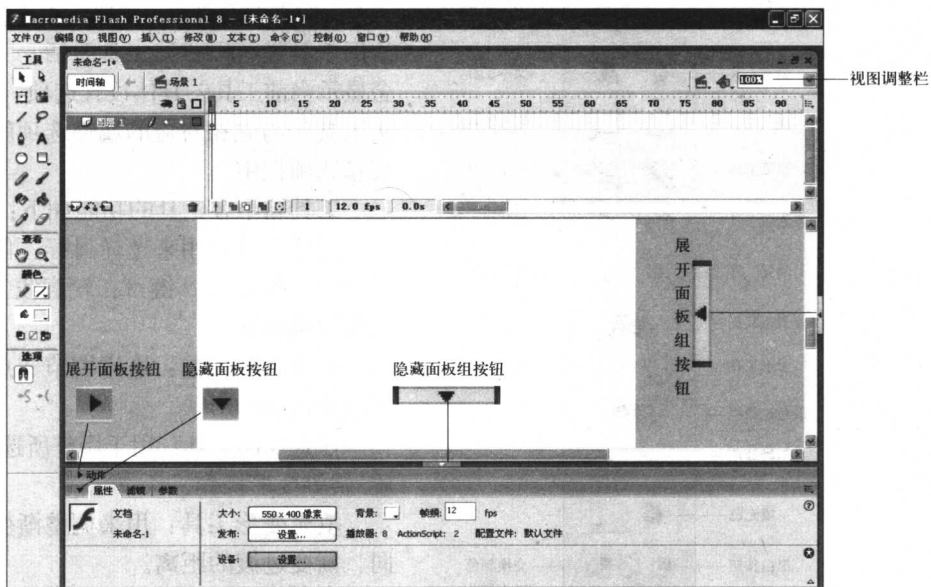


图 1-3-2

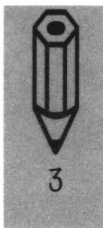
1.3.2.1 展开和隐藏面板或面板组

点击面板的展开按钮可以将隐藏的面板展开。

点击面板的关闭按钮可以将展开的面板隐藏。

点击面板组的展开按钮可以将隐藏的面板组展开。

点击面板组的关闭按钮可以将展开的面板组隐藏。





1.3.2.2 打开和关闭面板

执行“窗口”菜单中的面板命令可以打开或关闭对应的面板。

例如，点击“窗口 / 对齐”，可以打开对齐面板。

再次点击“窗口 / 对齐”，可以关闭对齐面板。

1.3.2.3 调整视图

点击视图调整栏中的下拉菜单箭头，可以从弹出的菜单中选择当前视图的大小。还可以点击调整栏中的文字处，直接输入所需放大或缩小的数值来确定视图的大小。视图调整栏中输入的是百分数。

1.4 工具箱简介

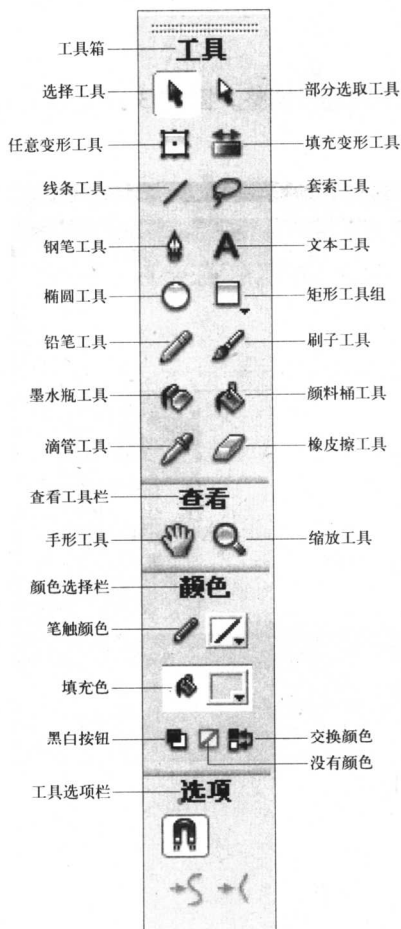


图 1-4-1

点击“窗口 / 工具”，可以打开或关闭工具箱。Flash 的工具箱中包含一套完整的绘画工具，如图 1-4-1 所示。

工具箱分为绘图工具、查看工具、颜色选择工具、选项四个部分。用鼠标点击工具箱中目标绘图工具就可以将该工具激活。工具箱选项栏会显示当前工具的具体设置选项，例如，选择箭头工具，与它相对应的属性选项就会出现在工具箱选项栏中。

工具箱中各工具的功能如下：

选择工具：用来选择目标、修改目标形状的轮廓，按住 Ctrl 键可在轮廓线上添加节点并改变轮廓形状。

部分选取工具：通过调节节点的位置或曲柄改变线条的形状。

任意变形工具：用于调整所选形状的大小、旋转等变形操作。

填充变形工具：用来调整渐变填充色的方向、渐变过渡的距离。

线条工具：用于画出直线段。

套索工具：框选目标形状。

钢笔工具：以节点方式建立复杂选区形状。

文本工具：用于输入文字。

椭圆工具：用于建立椭圆形状。

矩形工具组：矩形工具组包括矩形工具和

多角星形工具。选择矩形工具组中的矩形工具可以建立矩形；选择矩形工具组中的多角星形工具可以建立多边形和星形。

铅笔工具：使用线条绘制形状。



刷子工具：使用填充色绘制图形。

墨水瓶工具：用于填充轮廓线条的颜色。

颜料桶工具：用于填充封闭形状的内部颜色。

滴管工具：提取目标颜色作为填充颜色。

橡皮擦工具：用于擦除形状。

手形工具：用于调整移动工作区的视点。

缩放工具：用于放大和缩小视图。

笔触颜色：显示当前绘制线条所采用的颜色。

填充色：显示当前用来填充形状内部的颜色。

黑白按钮：可以将当前笔触色设为黑色，填充色设为白色。

没有颜色：绘制的封闭形状将不会自动以当前填充颜色填充，仅为线条形状。

交换颜色：将当前的笔触色与填充色交换。

选项：显示当前工具可以设置的选项。

1.5 控制面板

控制面板是提供相关操作的命令集合。若控制面板没有在界面中显示，可以点击窗口菜单，在弹出的下拉菜单中选择所需面板以将其打开。

1.5.1 工具栏

工具栏中包括主工具栏、控制器和编辑栏。

1.5.1.1 主工具栏

点击“窗口/工具栏/主工具栏”命令，可以打开或关闭主工具栏。

图 1-5-1 所示为主工具栏，该栏中提供了新建文件、打开文件、存储文件等命令的按钮。通过点击这些按钮可以快速执行相应命令。

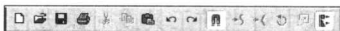


图 1-5-1

1.5.1.2 控制器

点击“窗口/工具栏/控制器”命令，可以打开或关闭控制器。

图 1-5-2 所示为控制器。控制器用来控制动画的播放、暂停等播放状态。



图 1-5-2

1.5.1.3 编辑栏

点击“窗口/工具栏/编辑栏”命令，可以打开或关闭编辑栏。

图 1-5-3 所示为编辑栏。通过编辑栏可以了解当前的编辑状态，并可通过编辑栏快速选择场景、元件及调整舞台视图的显示百分比。



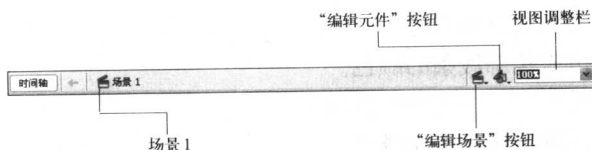


图 1-5-3

点击“场景 1”按钮，可以回到场景 1 中的主视图。

点击“编辑场景”按钮，在弹出的菜单中可以显示当前文件所包含的场景，点击菜单中的目标场景名称可以切换到该场景。

点击“编辑元件”按钮，在弹出的菜单中可以显示当前文件所包含的元件，点击菜单中的元件名称可以切换到该元件的编辑视图。

1.5.2 时间轴面板

点击“窗口 / 时间轴”命令，可以打开或关闭时间轴面板。

图 1-5-4 所示为时间轴面板。在时间轴面板中可以对图层和帧进行添加、删除，移动图层和帧的位置，改变图层和帧属性等操作。

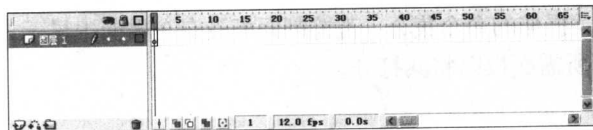


图 1-5-4

1.5.3 属性面板

点击“窗口 / 属性”命令，可以打开或关闭属性面板。

图 1-5-5 所示为属性面板。属性面板中显示当前使用的工具或被选择对象的各种属性和参数。可以在属性面板中对当前工具或对象进行属性和参数设置。

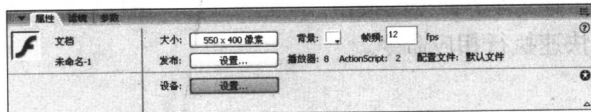


图 1-5-5



图 1-5-6

1.5.4 库面板

点击“窗口 / 库”命令，可以打开或关闭库面板。

图 1-5-6 所示为库面板。利用库面板可以方便快捷地查找、组织以及调用资源，库中存储的资源被称为元件，可重复调用。



1.5.5 公用库面板

公用库含有学习交互、按钮和类。

点击“窗口/公用库/学习交互”命令，可以打开或关闭公用库的学习交互面板。

点击“窗口/公用库/按钮”命令，可以打开或关闭公用库的按钮面板。

点击“窗口/公用库/类”命令，可以打开或关闭公用库的类面板。

图 1-5-7 所示为公用库。公用库中有一些常用声音、按钮等元件以供使用。也可以创建自己的公用库，然后将它们应用于所创建的任何 Flash 文档中。

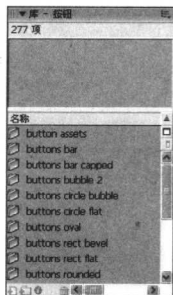


图 1-5-7

1.5.6 动作面板

点击“窗口/动作”命令，可以打开或关闭动作面板。

图 1-5-8 所示为动作面板。动作面板提供一个可编程环境，通过编程可以创建响应键盘或鼠标的事件、游戏和自定义界面等。

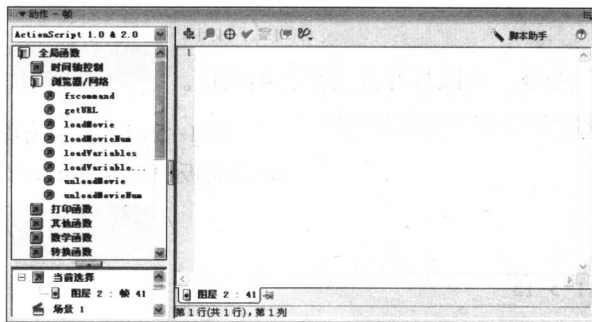


图 1-5-8

1.5.7 行为面板

点击“窗口/行为”命令，可以打开或关闭行为面板。

图 1-5-9 所示为行为面板。通过行为面板可以直接使用行为库中提供的动作。例如要播放外部载入视频动作，可以直接使用行为面板来添加。

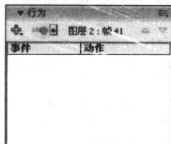


图 1-5-9

