

【时尚百例丛书】

课堂讲解——书中详述基础 精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 现场答疑

精选百例——书中提示图解 完整演示

配套光盘——全程语音讲解 互动教学

附光盘



Flash 8 中文版

基础培训百例

网冠科技 编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



【时尚百例丛书】

附光盘

课堂讲解——书中详述基础 精讲要点

课堂讨论——书中拓展知识 现场答疑

精选百例——书中提示图解 完整演示

配套光盘——全程语音讲解 互动教学



Flash 8 中文版 基础培训百例

网冠科技 编著



 机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书从课堂讲解、课堂讨论、全程实例和点拨实例四个方面入手，全面讲述了 Flash 8 中文版的基本知识、使用方法和操作步骤。

全书共分为 17 章，内容分别为：第 1 章讲解 Flash 8 界面组成；第 2 章讲解文件的创建与保存；第 3 章讲解颜色的设置；第 4 章讲解绘图工具的使用；第 5 章讲解文本工具的使用；第 6 章讲解编辑图形；第 7 章讲解辅助工具的使用；第 8 章讲解图层的应用；第 9 章讲解元件和库的应用；第 10 章讲解帧、场景和合成动画的制作；第 11 章讲解图像文件的导入及应用；第 12 章讲解音频文件的导入及应用；第 13 章讲解视频文件的导入及应用；第 14 章讲解 ActionScript 常用语言；第 15 章讲解组件的应用；第 16 章讲解影片的测试和发布；第 17 章讲解 Flash 与周边软件的综合应用。

本书配有交互式多媒体教学光盘，便于课堂教学和读者自学。本书适合 Flash 8 中文版初学者阅读，又可作为 Flash 8 中文版动画设计相关课程及培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版基础培训百例/网冠科技编著.

-北京: 机械工业出版社, 2007.1

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-19728-3

I.F... II.网... III.动画-设计-图形软件, Flash 8 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 091950 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 张 化

责任印制: 杨 曦

北京蓝海印刷有限公司印刷

2007 年 1 月第 1 版 • 第 1 次印刷

184mm×260mm • 25.5 印张 • 2 插页 • 629 千字

0001-5000 册

定价: 42.00 元 (含 1CD)

凡购本图书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

本社购书热线电话: (010) 68326294

编辑热线: (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版

总序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”自推出以来，由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量，为广大读者所认可，累计出版 100 多个品种，涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域，其中多个品种获得了全国畅销书奖，成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

为了推动整个社会计算机水平的提高，给广大读者提供更具有针对性的计算机图书，新版“时尚百例丛书”以多个系列推出，包括“基础培训百例”、“入门与提高百例”、“触类旁通百例”、“典型效果百例”等系列，其特色分别如下：

【基础培训百例】系列

模拟课堂教学的四大环节，即“课堂讲解”、“课堂讨论”、“全程实例”、“点拨实例”，从零开始学电脑。其中，“课堂讲解”对知识点进行全面讲解；“课堂讨论”对课堂讲解的内容进行答疑解惑，并对知识进行适当拓展；“全程实例”与“点拨实例”是上机环节，前者内容详细，具体到全程操作，后者归纳出重要步骤，起到提示、点拨的作用。该系列是零基础读者的入门读物。

【入门与提高百例】系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容，从基础知识讲解，到实例的逐步深入，在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时，可以查看相关的重要知识点，也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

【触类旁通百例】系列

根据应用，将每本书所涉及的内容分为 25 大类（即 25 章），作为“触类旁通”之“类”。每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解，并安排三个小组进行“旁通”练习（旁通练习只列出关键步骤）。本系列丛书是通过举一反三的形式，讲授制作实例的方法，适合中级读者使用。

【典型效果百例】系列

以平面、三维、影视、网页、多媒体、工业等设计软件为主，根据当前的实际应用，特别是结合行业经验与规范，精选具有典型意义的实例进行制作，提供实例的全程制作步骤，并提供源文件，使读者以之为模板稍作改动即可使用。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的基础技能，提供课程设置及用书建议，仅供参考。

电脑职业	所需技能	课程设置及建议用书
大众读者	熟悉电脑操作，会上网冲浪，了解 Word、常用工具的使用等知识	《电脑新手基础培训百例》 《常用工具软件基础培训百例》
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、PowerPoint 做演示稿等	《Windows XP 基础培训百例》 《Word 2003 基础培训百例》 《PowerPoint 2003 基础培训百例》
录入排版人员	熟悉电脑操作，精通文字录入、Word 排版等	《五笔字型基础培训百例》 《Word 2003 排版基础培训百例》
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版；选修 FreeHand 及美工知识	《Photoshop CS2 中文版基础培训百例》 《Illustrator CS2 中文版基础培训百例》
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计	《Pro/Engineer Wildfire 3.0 基础培训百例》 《3ds max 8 基础培训百例》 《AutoCAD 2007 中文版机械设计基础培训百例》
影视设计人员	能用 3ds max、Premiere、After Effects 等制作影视效果；选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件	《After Effects 7.0 基础培训百例》 《Premiere Pro 2.0 基础培训百例》
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理；选修建筑史等知识	《AutoCAD 2007 中文版基础培训百例》 《3ds max 8 建筑设计基础培训百例》
动画设计人员	能用 Flash 制作二维动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 制作影视动画；建议选修 Photoshop 及美工知识	《Flash 8 中文版基础培训百例》 《Flash 8 中文版 MV 及课件制作基础培训百例》
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页；建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识	《Dreamweaver 8 中文版基础培训百例》 《Studio 8 中文版网页三剑客基础培训百例》 《FrontPage 2003 基础培训百例》
数码设计人员	能用 DC、DV 拍片并进行编辑及视频处理	《Photoshop CS2 数码照片处理基础培训百例》
多媒体及教员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾，Photoshop 设计界面，Director 或 Authorware 实现交互式多媒体效果	《Authorware 7 基础培训百例》 《Authorware 7 多媒体课件基础培训百例》
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑，会用 Excel、Access 或用友软件等制表计算、处理数据等	《Excel 2003 基础培训百例》 《Access 2003 基础培训百例》
软件开发人员	至少精通一种程序开发工具（如 C/C++、Visual Basic、Visual C++、Delphi、PowerBuilder、JBuilder、Oracle、Visual FoxPro、JSP、SQL Server、Java、ASP.NET 等）进行开发、项目实施与测试	《ASP.NET 基础培训百例》 《Delphi 7 基础培训百例》 《Visual C++ 6.0 基础培训百例》 《Visual Basic 6.0 基础培训百例》 《C/C++ 基础培训百例》 《Visual FoxPro 6.0 基础培训百例》
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用；能排除各种软、硬件故障及恢复系统；掌握网络安全技能	《电脑组装与维护基础培训百例》 《组网上网基础培训百例》 《电脑故障与排除基础培训百例》

提供教学光盘和网站支持

新版时尚百例丛书大都配送多媒体教学光盘。另外，为解答读者遇到的问题，开设了孔明网站（<http://www.kongming.bj.cn>）为读者提供技术服务，读者也可以通过 wg100@vip.sina.com 寻求帮助。

前言

本书是“基础培训百例”系列中的一本,从零起步讲解 Flash 8 中文版的知识及应用。Flash 8 中文版是目前最流行的闪客动画设计软件,广泛应用于网页、游戏、影视等领域。

本书模拟课堂教学的方式组织内容,针对每一个知识点通过以下环节进行学习:

教师授课——“课堂讲解”

本书突出基础知识讲解,将知识点进行了细致深入的归纳和剖析,便于教师授课,也利于学员理解和掌握。

当堂消化——“课堂讨论”

为了使学员即时消化课堂所讲解的知识,在“课堂讲解”之后立即安排了“课堂讨论”,解答学员在听讲过程中的疑问,对“课堂讲解”中需要进行拓展的内容以提问的形式进行标示(如第3章的第4个疑问,标记为^[例3-4]),随后对此进行注释或补充,实现师生在课堂上现场交流、互动。

上机实践——“全程实例”(或“点拨实例”)

在以上环节的基础上,教师通过“全程实例”进行上机范例演示,以完全读图的方式给出全部操作步骤,将一个或多个知识点具体应用到实例中去,把学与练有机地结合起来;其中一些章节还安排了“点拨实例”,针对课堂上已详细讲解的内容给出练习题,并列出了关键步骤提示,辅导学员上机实战。

上述环节均在同一课时内完成,做到即讲即掌握。

全书共分为17章,内容分别为:第1章讲解Flash 8界面组成;第2章讲解文件的创建与保存;第3章讲解颜色的设置;第4章讲解绘图工具的使用;第5章讲解文本工具的使用;第6章讲解编辑图形;第7章讲解辅助工具的使用;第8章讲解图层的应用;第9章讲解元件和库的应用;第10章讲解帧、场景和合成动画的制作;第11章讲解图像文件的导入及应用;第12章讲解音频文件的导入及应用;第13章讲解视频文件的导入及应用;第14章讲解ActionScript常用语言;第15章讲解组件的应用;第16章讲解影片的测试和发布;第17章讲解Flash与周边软件的综合应用。

由于本书的风格与教师授课的方式一致,因此很适合作为教材使用。对于教师而言,本书所分章节即为排课计划,“课堂讲解”可作为备课内容,大大节省教师的备课时间;对学员而言,“课堂讨论”中的问题与答案,可以作为教师与学生互动交流的内容,书中实例既可以作为教师的演示范例,也可以作为学员课后的上机练习题。

读者若在学习中遇到了问题,可登录<http://www.kongming.bj.cn>或与作者联系,邮箱是:wg100@vip.sina.com。

本书主要由网冠科技刘艳主编,参加本书编写的人员还有王成林、林国斌、刘科文、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。

目录

总序 前言

第1章 初识Flash 8——Flash 8界面组成

1.1 熟悉工作环境——Flash的工作

界面 1

实例1 工作界面中面板的调整 11

1.2 定义自己的工作界面

——工作区的布局 12

1. 自定义工作界面 12

2. 调用自定义的工作界面 13

3. 恢复系统默认的工作界面 13

实例2 自定义工作界面 14

1.3 Flash中的快捷方式(一)

——快捷键 14

1. 快捷键的使用 14

2. 系统快捷方式 15

3. 自定义快捷方式 16

实例3 为“导入到库”命令定义快捷键 18

实例4 设置为与Photoshop相同的快捷键 20

1.4 Flash中的快捷方式(二)

——快捷方式菜单 20

1.5 错误操作后的撤消操作

——“历史记录”面板 21

第2章 制作动画的第一件事

——文件的创建与保存

2.1 创建动画文件的源文件

——Flash文档文件 23

2.2 在多个文件中选择要编辑的文件

——文件的排列和选择 25

1. 文件的排列 25

2. 文件的选择 26

2.3 制作动画的绘图区

——舞台和工作区 26

1. 舞台和工作区 26

2. 更改舞台视图的显示比例 27

2.4 设置动画的大小和背景颜色

——“文档属性”对话框 28

实例5 创建大小为300×200(px)

的FLA文件 30

2.5 动画的生成——文件的保存、

打开、导出和关闭 30

1. 保存文件 30

2. 打开Flash源文件 31

3. 导出动画 32

4. 关闭Flash源文件 33

实例6 导航条 34

第3章 制作动画的第二件事

——颜色的设置

3.1 选择颜色——颜色按钮 38

1. 选择线条和填充颜色 38

2. 其他的颜色按钮 40

3.2 自定义颜色——“混色器”面板 41

1. 自定义纯色 41

实例7 自定义透明色 43

2. 自定义渐变色 44

实例8 太阳 45

3. 位图填充 48

3.3 颜色的管理——

“颜色样本”面板 48

1. 添加色样 48

2. 删除色样 49

3. 排列和加载颜色 49

实例9 创建有渐变色的动画背景 50

第4章 动画中图形的绘制

——绘图工具的使用

4.1 绘制规则的图形——形状绘图

工具 51

1. 绘制直线 51

实例10 记事本 55

2. 绘制椭圆 57

实例11 水晶按钮 58

3. 绘制多边形和星形 61

实例 12 雪花	62	2. 文本类型的设置	101
4.2 绘制不规则的图形		5.3 字体的显示和输出	
——手工绘图工具	63	——字体替代和呈现方法	105
1. 绘制任意形状的曲线	63	1. 字体替代	105
2. 绘制“水彩画”效果	64	2. 字体呈现方法	106
实例 13 草	65	5.4 文本特效的制作——文本编辑	108
3. 擦除图形	66	1. 编辑文本块	108
4.3 调整图形的形状		实例 20 滚动的文字	114
——节点编辑工具	66	实例 21 飞入的文字	116
1. 绘制路径	66	实例 22 链接 bolg	119
2. 调整图形的形状	69	2. 编辑文本图形	120
4.4 选取图形	70	第 6 章 图形的处理——编辑图形	
1. 选择元素	70	6.1 形状的重叠	
实例 14 破旧的皮箱	73	——形状的切割和融合	122
实例 15 西瓜	75	实例 23 墙内墙外	123
2. 选择不规则的区域——套索工具	76	6.2 形状的转换	
4.5 缩放、旋转、扭曲图形		——修改形状的菜单命令	127
——任意变形工具	77	1. 将线条转换为填充	127
4.6 图形的着色——颜色工具	80	2. 扩展填充	127
1. 填充区域着色	80	3. 柔化填充边缘	128
实例 16 大脚印	81	6.3 图形对象的合并	
2. 改变线条的颜色	81	——“合并对象”命令	129
3. 提取颜色	82	6.4 组合图形	
4. 调整填充颜色	83	——“组合”和“分离”命令	131
实例 17 圆珠笔	86	1. 组合图形	131
4.7 编辑窗口的调整	88	2. 分离图形	132
1. 移动舞台	88	6.5 对齐图形——贴紧至对象按钮	
2. 调整舞台的显示比例——缩放工具	88	和“对齐”面板	132
第 5 章 文本处理——文本工具的使用		1. 对齐绘制和移动的图形	132
5.1 输入文本——使用文本		2. 对齐选中的图形	133
工具输入文本内容	90	6.6 修改图形——“变形”命令、	
1. 输入文本	90	“变形”面板和“信息”面板	135
2. 设置文本输入框的宽度	90	1. 使用“变形”命令改变图形形状	135
3. 调整文本块的宽度	91	2. 使用“变形”面板改变图形形状	136
实例 18 滚动条	92	实例 24 绘制齿轮	137
5.2 多彩的文字——文本属性	94	3. 改变图形的大小和位置	140
1. 文字外观的设置	94	6.7 排列图形——“排列”命令	141
实例 19 文字的淡出效果	99	第 7 章 辅助绘图——辅助工具的使用	

7.1 绘图时的参考线——网格	142	实例 32 飘动的气球	181
1. 显示网格	142	实例 33 滚动的球	184
2. 设置网格的颜色、大小等属性	142	2. 创建按钮元件	189
实例 25 旋转效果	144	实例 34 水晶按钮	191
7.2 图形的度量——标尺	146	3. 创建影片剪辑元件	194
7.3 排列图形时的参考线——辅助线	147	实例 35 旋转光	196
1. 生成辅助线	147	9.2 元件的应用实例	197
2. 设置辅助线的颜色等属性	148	1. 元件的应用和编辑	197
实例 26 网页制作	149	2. 设置实例的颜色、行为等属性	197
第 8 章 图形的叠加——图层的应用		实例 36 图形的扩散	201
8.1 叠加图形——编辑图层	152	实例 37 闪烁的按钮	204
1. 添加层	152	实例 38 手机响铃效果	205
2. 选取层	153	9.3 可重复使用元素的存储——库	207
3. 移动层	154	1. 存储自己的元件	207
4. 复制层	154	实例 39 同类按钮的制作	209
5. 删除层	155	2. 调用其他文档中的元件	211
6. 添加图层文件夹	155	3. 系统自带的元件	212
实例 27 爬动的虫子	157	第 10 章 制作动画——帧、场景和合成动画的制作	
8.2 锁定或隐藏层中的图形——层的状态	160	10.1 生成动画的基本元素——帧	213
1. 隐藏图层	160	1. 插入关键帧	213
2. 锁定图层	161	2. 插入空白关键帧	214
3. 显示图层轮廓	162	3. 插入帧	214
实例 28 动画背景的绘制	163	4. 编辑帧	215
8.3 参考内容的放置——引导层	166	实例 40 七色舞台	217
1. 图片等参考内容的放置	166	5. 调整帧的显示大小	219
实例 29 幸运草	167	10.2 每一帧都发生变化的动画——逐帧动画	219
2. 运动引导线的放置	169	1. 手工绘制逐帧动画	220
8.4 特殊的显示窗口——遮罩层	171	实例 41 跑动的小人	220
实例 30 霓虹灯	173	2. 编辑逐帧动画的利器	221
8.5 元素的重新分配——“分散到图层”命令	176	实例 42 眨眼效果	223
实例 31 文字特效	177	3. 直接导入	224
第 9 章 制作局部动画——元件和库的应用		实例 43 飞行的天鹅	224
9.1 创建可重复使用的元素——元件	179	10.3 图形大小、位置和颜色等属性的变化——运动渐变	225
1. 创建图形元件	179	1. 普通的运动渐变效果	225
		实例 44 飘移效果	229

实例 45	旋转的齿轮	231	11.3	压缩导入的图像文件——“位图属性”对话框	271
实例 46	摆动效果	234	实例 61	闪亮登场的汽车	273
实例 47	风车	235	第 12 章	声音素材——音频文件的导入及应用	
2.	路径动画	236	12.1	声音素材的导入——导入声音	275
实例 48	描绘圆环	237	12.2	将声音添加到动画和按钮中——添加声音	276
实例 49	跳舞的圆	238	实例 62	刀影	277
实例 50	飘雪	239	实例 63	有声按钮	279
3.	遮罩动画	241	实例 64	有风吹起	281
实例 51	文件的逐行显示效果	241	12.3	控制声音——声音控制选项的设置	282
实例 52	发射效果	242	实例 65	下雨	284
10.4	形状的变化——形状渐变	244	12.4	编辑声音——声音编辑器	285
1.	简单的变形效果	244	实例 66	手机响铃效果	287
实例 53	航行的小帆船	244	12.5	压缩、更新声音素材——“声音属性”对话框	288
实例 54	一杯热水	246	1.	压缩声音	288
2.	用变形提示点控制变形效果	247	实例 67	声音控制开关	291
实例 55	旋转的锥体	249	2.	更新声音素材	293
10.5	Flash 自带的动画效果——时间轴特效	250	3.	在移动设备上使用声音	294
1.	添加时间轴特效	250	第 13 章	视频素材——视频文件的导入及应用	
2.	各种时间轴特效的功能	252	13.1	导入视频素材——视频文件的导入和应用	295
实例 56	动感的动变背景	254	1.	导入本机上的视频素材	295
10.6	多个动画的叠加——场景	255	实例 68	有模有样	300
1.	插入场景	256	2.	导入网络上的视频素材	300
2.	编辑场景	256	13.2	控制视频播放——使用视频行为控制视频回放	301
实例 57	电梯	257	实例 69	顽皮的猫咪	303
第 11 章	图像素材——图像文件的导入及应用		13.3	视频文件的导出——导出 FIV 文件	308
11.1	图像素材的导入——导入图像文件	259	1.	将文档中的视频导出 FLV 文件	308
实例 58	水晶饰品展示	261	2.	将其他格式的视频文件转换为 FLV 文件	308
11.2	编辑导入的图像素材——图像的编辑	263			
1.	截取部分图像	263			
2.	图像的去背	264			
3.	用位图填色	265			
实例 59	星光璀璨	267			
实例 60	树木移动的动画效果	268			
4.	转换位图为矢量图形	270			



第 14 章 实现动画控制

——ActionScript 常用语言

14.1 添加动作语句——“动作”

面板 311

1. 添加动作语句 311

2. 编辑动作语句 312

14.2 控制动画的播放顺序

——时间轴控制语句 313

1. 帧标签 313

2. 时间轴控制语句 313

实例 70 跳动的方块 314

14.3 制作交互按钮——按钮事件

处理函数 315

实例 71 滑落的方格 317**实例 72** MTV 中的播放和重播按钮 317

14.4 添加脚本时的注意事项

——语法规则 318

实例 73 弹出菜单 320

14.5 改变元件的颜色、位置等属性

——设置属性 322

1. 指定实例名称 322

2. 了解属性的功能 322

3. 设置实例属性 324

实例 74 沙漏 324**实例 75** 时空隧道 326

14.6 数据的存储——变量 327

1. 脚本中的变量 327

2. 使用文本变量 328

实例 76 坐标显示 328

14.7 数值的计算——运算符 329

1. 运算符 329

2. 运算符的优先级 331

14.8 程序结构——循环和条件语句 331

1. 循环语句 331

实例 77 旋转光 333

2. 条件语句 334

实例 78 旋转波 335

14.9 复制、删除或拖曳实例

——影片控制语句 336

1. 影片事件处理函数 336

实例 79 老电影 337

2. 动态添加和删除实例 337

实例 80 落花 338**实例 81** 数据流 340

3. 实例的拖曳 341

实例 82 乘乘狗 341

14.10 实例指定功能的程序体

——函数 342

1. 内置函数 342

2. 自定义的函数 344

实例 83 鼠标跟随 344

14.11 调用 AS 中指定的功能——类 346

实例 84 笨笨钟 346

14.12 与外部通信——

浏览器 / 网络语句 347

1. 加载动画和图像 347

实例 85 随汽泡飞舞的文字 348

2. 使用外部资源 348

3. 控制输出窗口 349

实例 86 屏幕保护效果 350

第 15 章 表单制作——组件的应用

15.1 添加组件——“组件”面板 351

15.2 组件的应用——设置组件的

参数 351

1. 改变组件的外观属性 351

2. 常用组件的功能 353

实例 87 唐诗三百首 359**实例 88** 下拉菜单 361

第 16 章 动画生成与输出——

影片的测试和发布

16.1 减小文件的尺寸——进行优化 362

实例 89 虚幻文字 364

16.2 测试动画——带宽模拟器 364

16.3 动画的发布——发布设置 365

1. 导出 SWF 365

实例 90 划船 367

2. 导出 GIF 369

实例 91 指示箭头	369	2. FlaX	381
3. 发布设置	370	实例 96 沸腾字	382
实例 92 Loading	371	17.3 三维效果的制作——Swift 3D	383
16.4 动画的打包——生成 EXE 文件	372	实例 97 旋转的音符	387
实例 93 翘翘板	372	实例 98 旋转的圆环	389
第 17 章 Flash 与周边软件的综合应用		17.4 音频特效的制作——Goldwave	389
——第三方应用软件		1. 用 Goldwave 录音	389
17.1 文字的特殊排列方式——		2. 编辑音频, 添加声音效果	391
Freehand 的应用	374	实例 99 制作片头声音的混响效果	392
实例 94 动态 LOGO	376	17.5 在网页中调用 Flash——	
17.2 文本特效的制作——		Dreamweaver	393
Swish 和 Flax 的应用	379	实例 100 制作网页背景	394
1. Swish	379		
实例 95 彩虹字	381		



初识 Flash 8

——Flash 8 界面组成

本章要点

- Flash 的工作界面
- 面板的布局
- 快捷键及快捷方式菜单
- “撤消”命令和“历史记录”面板

Flash 是当今最流行的矢量动画设计软件，用于制作网络动画、教学课件、电视广告、手机动画等效果。

本章讲解了 Flash 工作界面的构成，工作界面中面板的调整，工作界面和快捷键的定义以及在进行了错误操作下的“撤消”命令和“历史记录”面板。下面首先熟悉一下 Flash 的工作环境。

1.1 熟悉工作环境——Flash 的工作界面

Flash 安装完成后，双击桌面上的快捷方式图标或执行“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash 8”命令，进入 Flash 工作界面的开始页如图 1-1 所示。

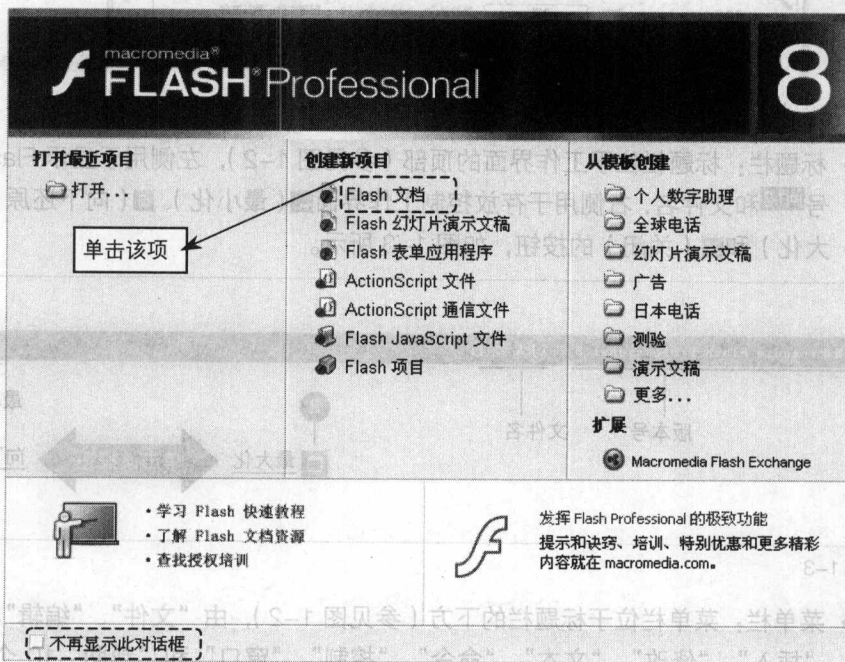


图 1-1

单击图 1-1 中的“Flash 文档”选项，将新建一个 Flash 文档文件，并进入其工作界面，如图 1-2 所示。Flash 的工作界面由标题栏、菜单栏、工具栏、面板集合、时间轴、舞台和工作区等基本的窗口元素组成。

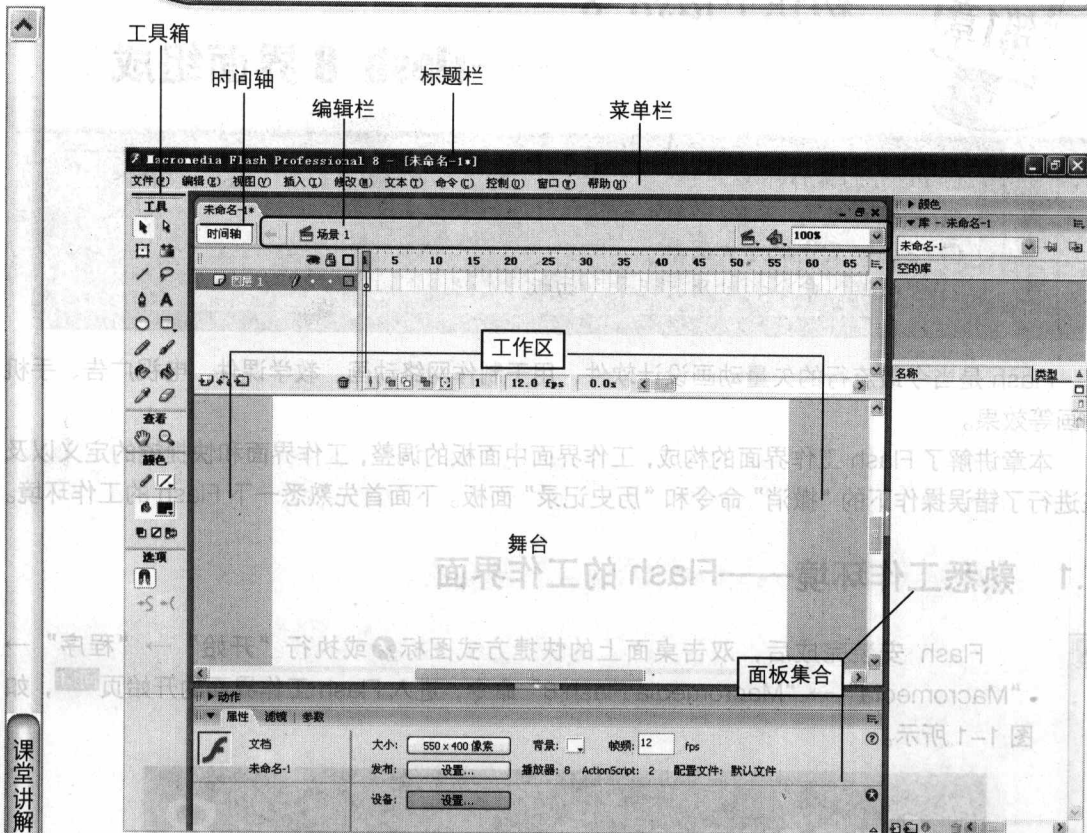


图 1-2

- ◆ 标题栏：标题栏位于工作界面的顶部（参见图 1-2），左侧用于显示 Flash 的版本号 12 和文件名，右侧用于存放控制工作界面 （最小化）、（向下还原）/（最大化）和 （关闭）的按钮，如图 1-3 所示。

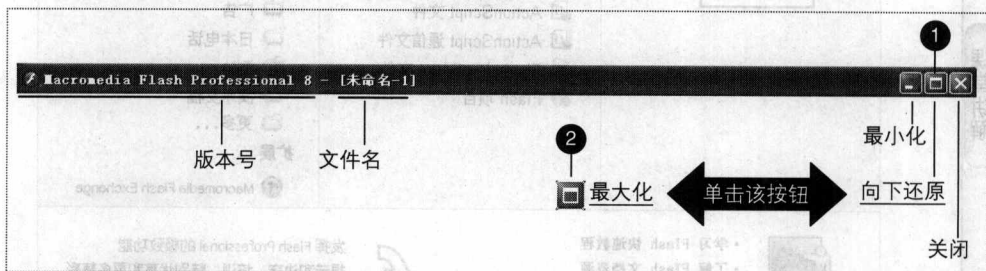


图 1-3

- ◆ 菜单栏：菜单栏位于标题栏的下方（参见图 1-2），由“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“窗口”和“帮助”10 个主菜单构成，几乎所有的操作都可以通过菜单栏中的命令来实现。将鼠标移至主菜单，单击将弹出对应的子菜单。若子菜单右侧有“▶”，单击则弹出下一级子菜单，如图 1-4 所示。对于菜单中的命令，单击即可执行该命令。

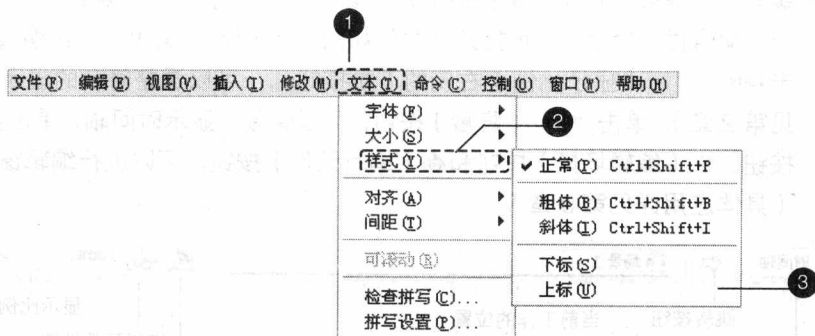
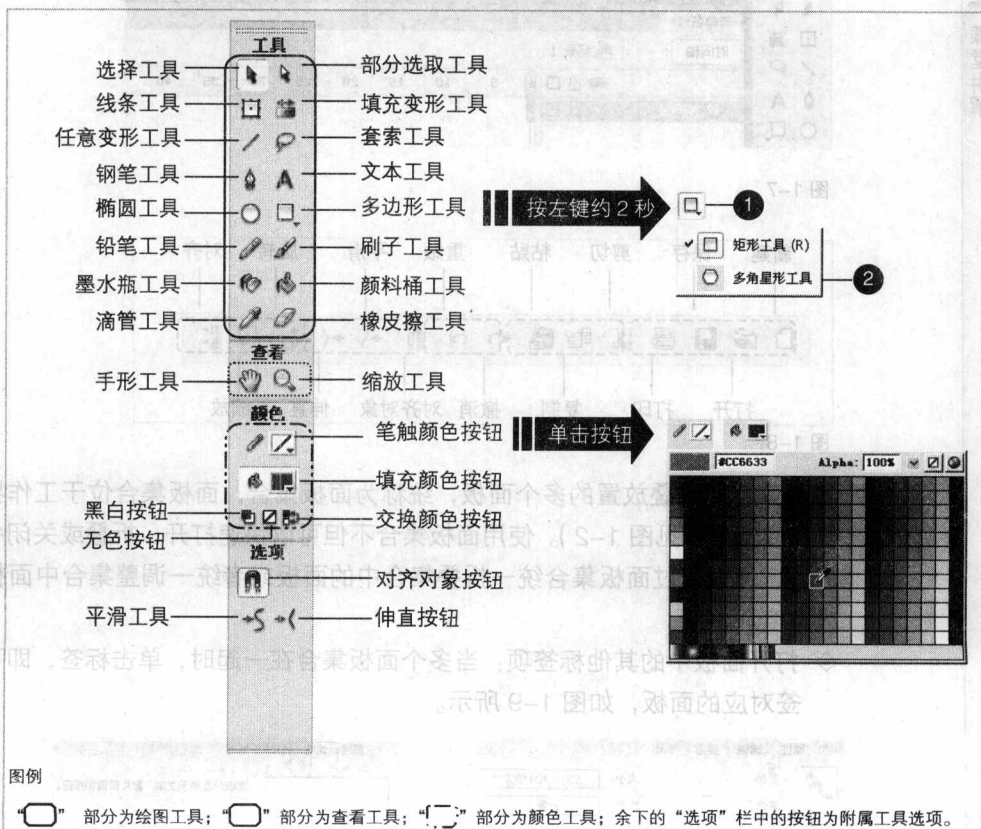


图 1-4

◆ 工具栏：为了提高工作效率，Flash 为一些常用的功能提供了工具栏。其中包括：工具箱工具栏、编辑栏和主工具栏。

◆ 工具箱工具栏：工具箱位于工作界面左侧（参见图 1-2），包括 16 个绘图工具 ，2 个查看工具 ，5 个颜色按钮以及若干个功能按钮 ，如图 1-5 所示。

执行“窗口”→“工具”命令或按 **Ctrl+F2** 键，可以打开/关闭工具箱。将光标移至工具箱中的非按钮区域，按住鼠标左键不放，移动鼠标后松开鼠标左键，可以移动工具箱的位置。



图例

“”部分为绘图工具；“”部分为查看工具；“”部分为颜色工具；余下的“选项”栏中的按钮为附属工具选项。

图 1-5

- ◆ **编辑栏**：编辑栏位于菜单栏的下方（参见图 1-2），执行“窗口”→“工具栏”→“编辑栏”命令，即可打开/关闭如图 1-6 所示的编辑栏。在编辑栏中，单击 **100%**（显示比例）右侧的下拉按钮，可以调整舞台的显示比例（参见第 2 章）；单击 **时间轴**（隐藏）按钮，可以隐藏/显示时间轴；单击 **跳转**按钮、**编辑场景**按钮和 **编辑元件**按钮，可以进行编辑窗口的切换（具体应用详见第 9 章）。

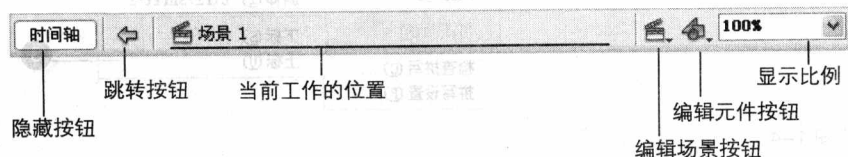


图 1-6

- ◆ **主工具栏**：默认情况下，Flash 的工作界面中不显示主工具栏，执行“窗口”→“工具栏”→“主工具栏”命令，可以显示主工具栏，如图 1-7 所示。主工具栏中含有 15 个常用命令按钮，单击这些按钮，直接执行对应的命令，避免了从多级菜单中选择命令的麻烦，如图 1-8 所示。

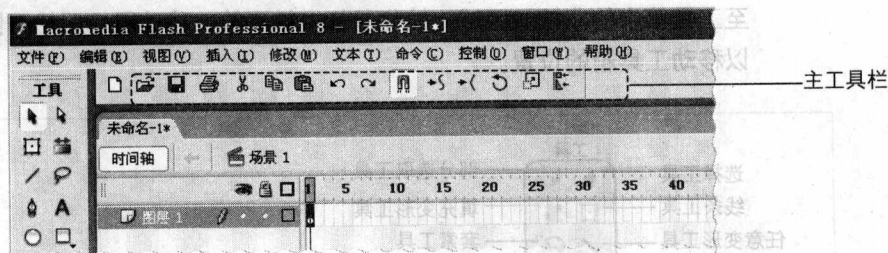


图 1-7

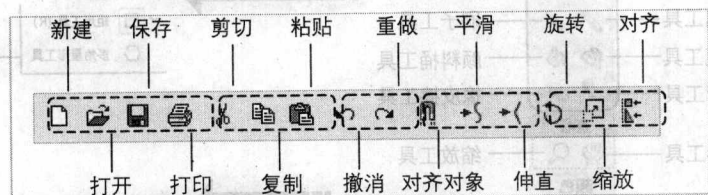


图 1-8

- ◆ **面板集合**：堆叠放置的多个面板，统称为面板集合，面板集合位于工作界面的右侧和底部（参见图 1-2）。使用面板集合不但可以快速打开、折叠或关闭各常用面板，还可以通过面板集合统一折叠集合中的面板或者统一调整集合中面板的高度或宽度。

- ◆ **打开面板中的其他标签项**：当多个面板集合在一起时，单击标签，即可打开标签对应的面板，如图 1-9 所示。

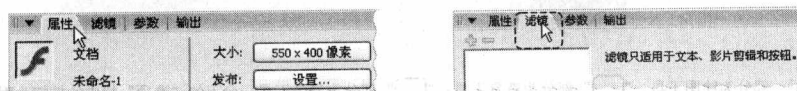


图 1-9

- ◆ 打开/折叠面板：单击标签前方的▶（展开）按钮，或者双击面板的标签栏，即可打开面板；单击标签前方的▼（折叠）按钮，或者双击标签栏，即可折叠面板，如图 1-10 所示。



图 1-10

- ◆ 折叠/展开面板的下半部分：对于一些打开的面板，单击右下角的△（折叠）按钮，可折叠面板的下半部分；反之，单击右下角的▽（展开）按钮，可展开面板的下半部分，如图 1-11 所示。

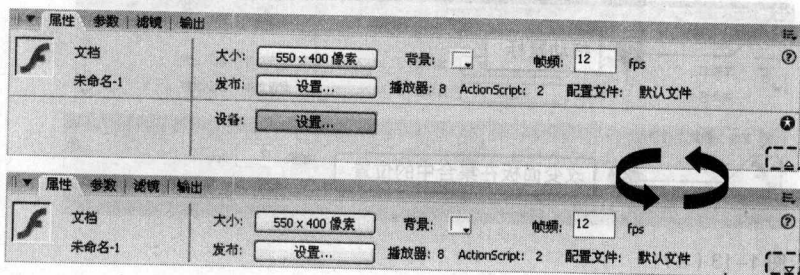


图 1-11

- ◆ 折叠面板集合：为扩大绘图的空间，在不用面板时，可以单击面板集合右侧的▶按钮，或者下方的▼按钮，折叠面板集合，如图 1-12 所示。使用时再单击对应的◀/▲按钮，展开面板集合即可。

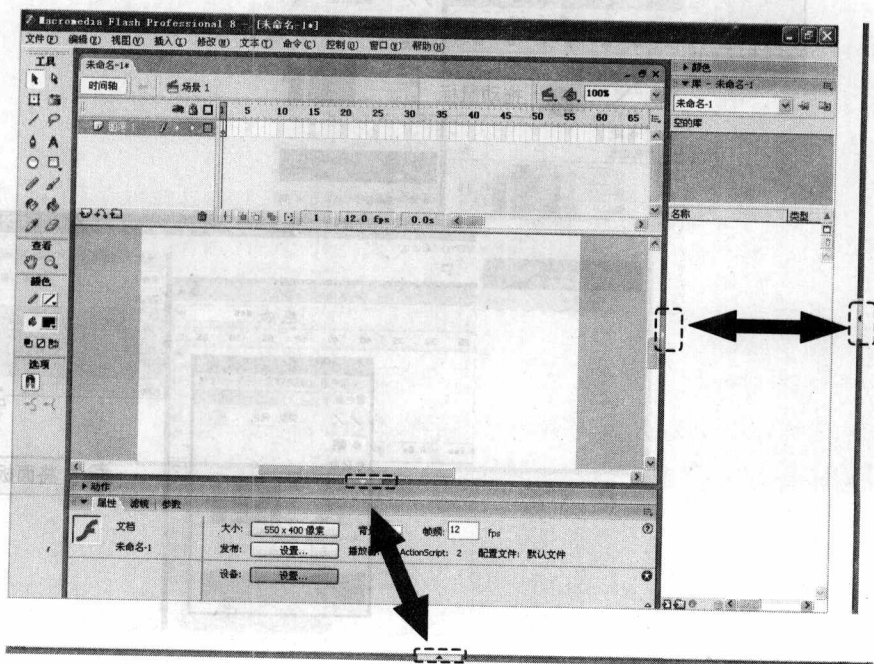


图 1-12