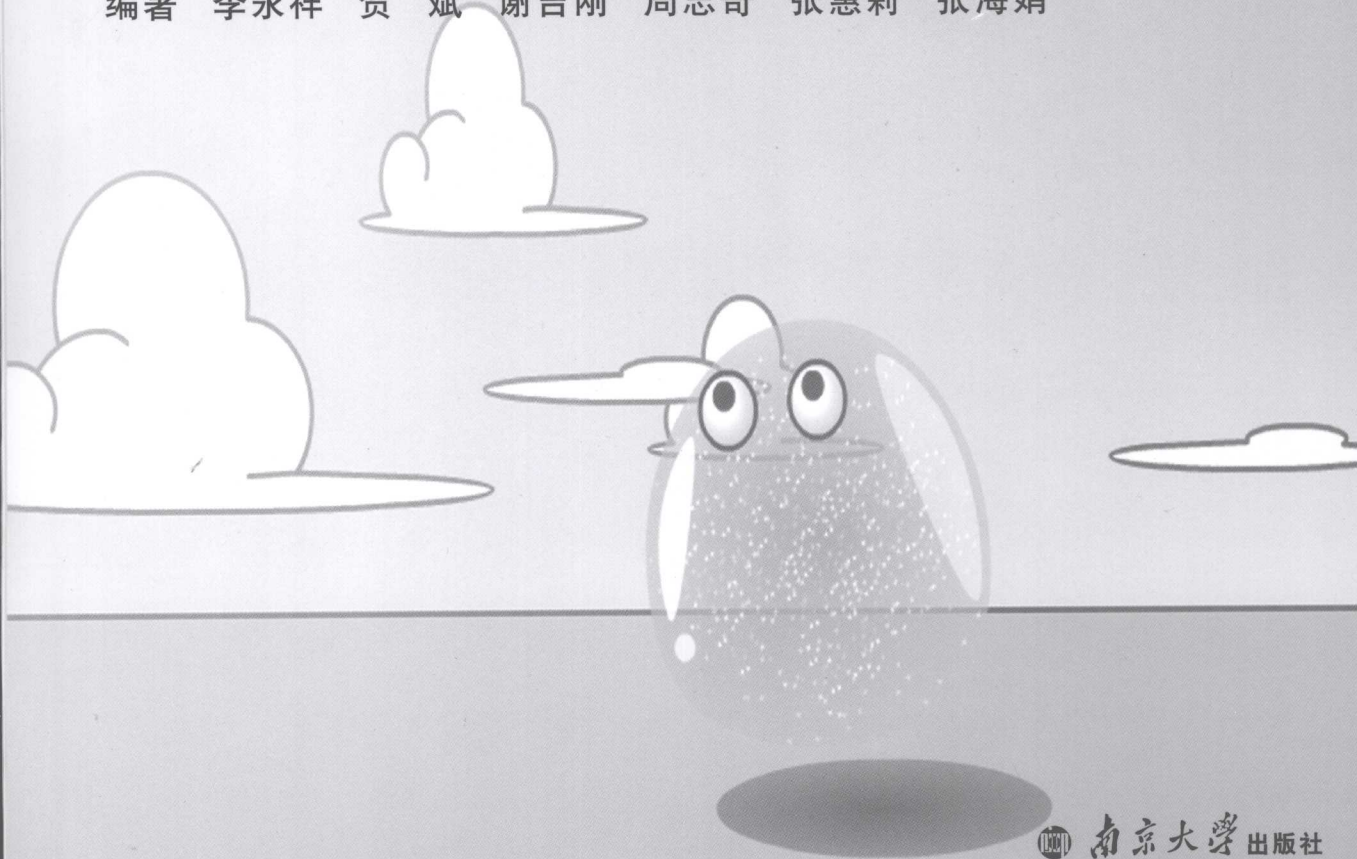


21世纪高等院校计算机应用规划教材

Flash 8 动画设计与制作实用教程

主编 李永祥 贺斌 谢吉刚
编著 李永祥 贺斌 谢吉刚 周志奇 张惠莉 张海娟

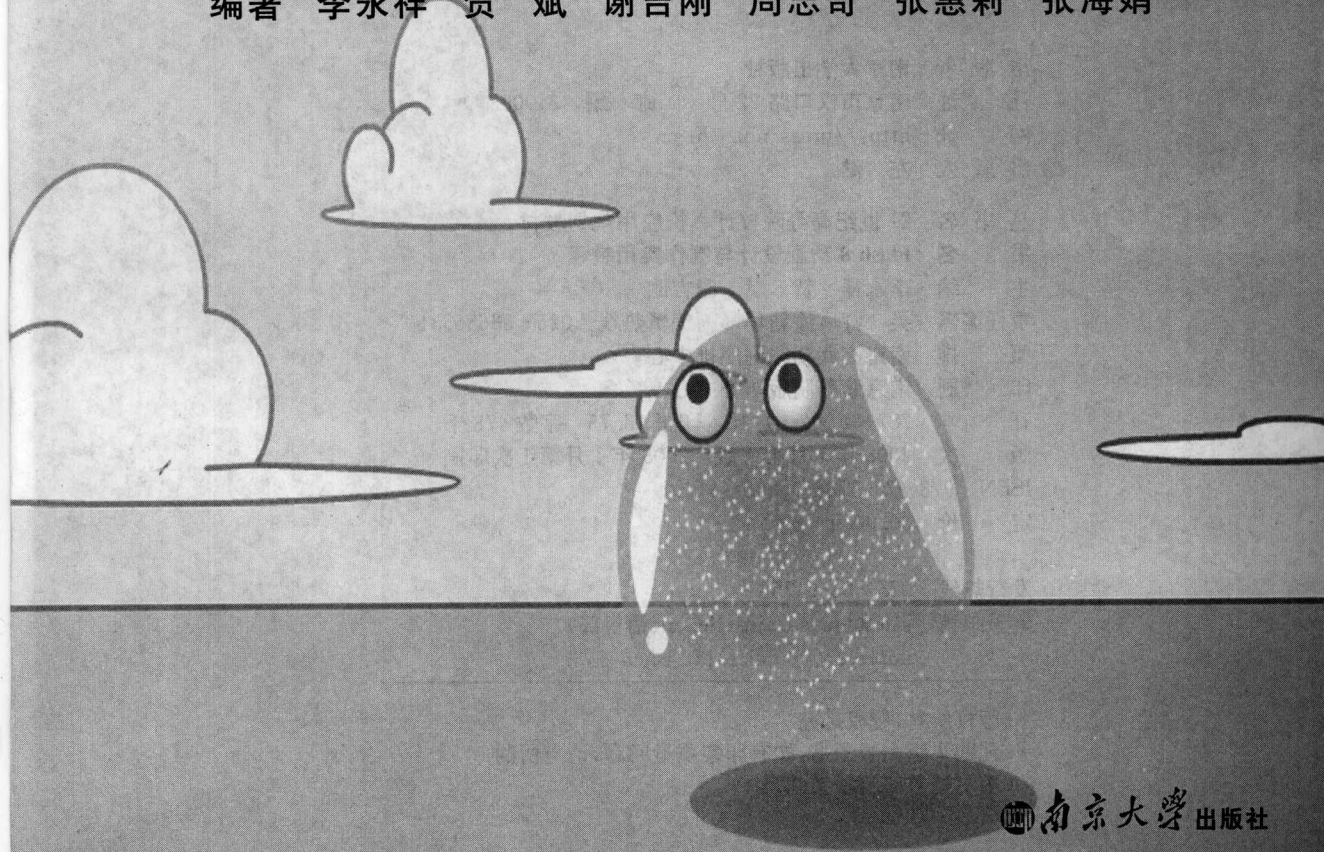


南京大学出版社

21世纪高等院校计算机应用规划教材

Flash 8 动画设计与制作实用教程

主编 李永祥 贺斌 谢吉刚
编著 李永祥 贺斌 谢吉刚 周志奇 张惠莉 张海娟



南京大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 动画设计与制作实用教程 / 李永祥, 贺斌, 谢吉刚
主编. —南京: 南京大学出版社, 2008. 1

21 世纪高等院校计算机应用规划教材

ISBN 978 - 7 - 305 - 05206 - 4

I. F... II. ①李... ②贺... ③谢... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 192376 号

Flash 8 动画设计与制作实用教程

主 编 李永祥 贺斌 谢吉刚
副主编 顾志周 顾志周 顾志周

出 版 者 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路 22 号 邮 编 210093
网 址 <http://press.nju.edu.cn>
出 版 人 左 健

丛 书 名 21 世纪高等院校计算机应用规划教材
书 名 **Flash 8 动画设计与制作实用教程**
主 编 李永祥 贺斌 谢吉刚
责任编辑 吴汀 潘新华 编辑热线 025-83686531
照 排 南京玄武湖印刷照排中心
印 刷 南京紫藤制版印务中心
开 本 787×1092 1/16 印张 18.75 字数 478 千
版 次 2008 年 1 月第 1 版 2008 年 1 月第 1 次印刷
ISBN 978 - 7 - 305 - 05206 - 4
定 价 30.00 元

发行热线 025-83594756
电子邮箱 sales@press.nju.edu.cn(销售部)
nupress1@public1.ptt.js.cn

* 版权所有, 侵权必究
* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购
图书销售部门联系调换

前 言

Flash 是 Macromedia 公司开发的矢量动画创作工具,是其主要软件产品之一。公司于 2006 年推出最新版本的 Flash Professional 8。自 Flash 问世以来,以其操作直观、简单易学、文件占用空间小、具备较强的交互性和支持网络流媒体技术,以及其动画制作和网页制作的优异性能,不仅成为专业的网页动画制作工具,也成为多媒体演示制作的主要工具,使用 Flash 进行动画制作成为许多年轻人追求的时尚,与此同时也形成了一个特别的闪客群体。

适应于 Flash 的广泛流行,其技术优势所代表的二维动画制作和多媒体技术发展的方向,当前已有很多高校尤其是高级职业技术学院的计算机相关专业和艺术类专业,以及一些广告、新闻、电视类专业,都把 Flash 动画制作纳入了必修和选修课程。掌握 Flash 动画设计技术,对于高校学生特别是高职学生提高设计的创意和动手能力、增加就业机会、更好地适应第一职业的需要,都是大大有利的。

本书采用最新的中文版 Flash Professional 8,内容实际,图文并茂,不仅有深入浅出的介绍,并且给出了操作步骤详细、知识针对性强的例题。本书前半部分各章是 Flash 动画设计的基础,后半部分各章例题的综合性以及动画设计的创意,相信能够对读者有举一反三的启发效果,对读者掌握 Flash 动画制作有很大的帮助。在每章的最后,有启发思考、加深印象的练习题,有巩固知识和制作技术的上机题。与 Flash 动画制作本身所具有的趣味性一起,学习本书一定会较快地引导初学者进入引人入胜的动画世界。

本书的第 1 章、第 2 章、第 3 章、第 4 章介绍 Flash Professional 8 的基本概念和基本操作方法,包括生成动画文件和影片文件、工具栏工具的使用、时间轴与图层、补间的概念和操作等。第 6 章、第 7 章、第 8 章、第 10 章介绍动画制作的手段,包括引入动画素材、文本框和图形编辑、各种面板的使用、元件及其实例、脚本助手模式动作面板的使用以及动画的导出和发布各项。第 9 章专门介绍 ActionScript 2.0 语言,从变量和表达式有机地而不是孤立地介绍了 ActionScript 2.0 的语法。以影片剪辑为中心,介绍了函数、方法和类的概念和使用,与程序结构、自

定义函数和自定义类的介绍一起,构成了使读者具有使用 ActionScript 2.0 对动画进行基本的程序设计的能力。本书所用的技术名词以软件自身的使用和说法为准,如“帐户”。

使用本书教学宜采用每周多媒体教学课时 2+上机实习课时 2 的结合方式。还可以安排一周(4~6 课时)的综合实习。所有本书的例题动画文件和上机实习题所需要的外部资源素材,请在南京大学出版社网站(press.nju.edu.cn)下载压缩文件:Flash 8 动画设计和制作教程,或者在南京工业职业技术学院网站(www.niit.edu.cn)→校内导航→系部设置→信息工程系下载压缩文件:Flash 8 素材。两处内容是一致的。

本书的编写都是由具有 Flash 动画设计和制作实践教学经验的高校老师分工负责的。其中第 1 章、第 2 章、第 3 章、第 6 章由贺斌编写(第 6 章的部分内容由张海娟编写),第 4 章、第 5 章由谢吉刚编写,第 7 章、第 10 章由周志奇、张惠莉编写,第 8 章、第 9 章由李永祥编写。全书最后由李永祥协调和审稿。

虽然作者力求完美,但是水平有限,难免有错漏和不妥之处,还请广大读者和专家不吝批评指正。如有赐教,请联系电子信箱:lyx@nju.edu.cn。

编 者

2007 年 9 月

目 录

第 1 章 Flash 8 简介和动画的演示	1
1.1 Flash 的特点与 Flash 8 的新增功能	1
1.1.1 什么是 Flash	1
1.1.2 Flash 8 的新增功能	2
1.1.3 Flash 8 的安装与启动过程	4
1.2 Flash 的工作界面	6
1.2.1 开始页面	6
1.2.2 标题栏、菜单栏	8
1.2.3 工具箱	9
1.2.4 “时间轴”面板	9
1.2.5 舞台	10
1.2.6 面板集	11
1.3 Flash 动画制作的一般步骤	18
1.3.1 启动 Flash 8 和新建 Flash 文档	18
1.3.2 制作动画	18
1.3.3 测试与保存文档	19
1.4 创建第一个 Flash 动画	20
本章小结	25
习题和上机题	25
第 2 章 图形素材的制作	27
2.1 绘制矢量图形的工具	27
2.1.1 用线条工具绘制	27
2.1.2 用铅笔工具绘制	29
2.1.3 用钢笔工具绘制	29
2.1.4 用刷子工具绘制	32
2.1.5 用椭圆工具绘制	34
2.1.6 用矩形工具绘制	36
2.1.7 用多角星形工具绘制	37
2.2 改变颜色的工具	37
2.2.1 使用“颜色”区域改变线条颜色与填充颜色	37
2.2.2 使用“混色器”面板改变线条颜色与填充颜色	39
2.2.3 使用墨水瓶工具改变线条颜色	41
2.2.4 使用颜料桶工具改变填充颜色	42



2.2.5 使用滴管工具改变线条颜色与填充颜色	43
2.2.6 使用填充变形工具使位图填充和渐变填充变形	44
2.3 选择工具和变形工具	47
2.3.1 使用选择工具调整	47
2.3.2 使用部分选取工具调整	49
2.3.3 任意变形工具	50
2.3.4 套索工具	53
2.4 图形的擦除	55
2.4.1 使用橡皮擦工具	55
2.4.2 橡皮擦形状和擦除模式的选择	55
2.4.3 使用水龙头选项进行快速擦除	56
本章小结	59
习题和上机题	59
第3章 动画制作基础	61
3.1 动画的基本原理	61
3.2 动画的组成元素	61
3.2.1 基础性元素	62
3.2.2 表现性元素	65
3.3 动画的基本分类	66
3.4 动画的关键术语	67
3.4.1 位图和矢量图	67
3.4.2 组合对象	68
3.4.3 时间轴	72
3.4.4 帧	73
3.4.5 图层	78
3.4.6 元件与实例	83
3.4.7 补间	84
3.5 动画制作基本流程	88
本章小结	93
习题和上机题	93
第4章 文本素材的编辑	97
4.1 创建新文本	97
4.2 修改文本属性	98
4.2.1 选择字体、大小、样式和颜色	98
4.2.2 改变文本方向	99
4.2.3 设置字符间距、字距微调 and 字符位置	100
4.2.4 设置对齐、边距、缩进和行距	101
4.2.5 设置文本消除锯齿选项	102
4.3 编辑文本	104

4.3.1 简单编辑文本	104
4.3.2 设置动态文本和输入文本	105
4.3.3 文本的检查拼写与查找替换	107
4.4 文本变形	109
4.5 分离文本	111
4.6 滤镜和文本的静态特效	115
4.6.1 文字滤镜效果	116
4.6.2 添加和删除滤镜	118
4.6.3 预设和删除滤镜	119
4.6.4 滤镜应用实例	120
4.7 时间轴特效和文本动态特效	121
4.7.1 应用时间轴特效	121
4.7.2 时间轴特效实现原理	125
4.7.3 扩展时间轴特效	126
本章小结	127
习题和上机题	128
第 5 章 外部素材的导入与加工	129
5.1 声音的导入、编辑与应用	129
5.1.1 Flash 中的声音类型	129
5.1.2 可以导入的声音格式	130
5.1.3 导入音频文件	130
5.1.4 向文档添加声音	133
5.1.5 声音的属性设置和音效编辑	134
5.1.6 向按钮添加声音	137
5.2 视频的导入与设置	140
5.2.1 可以导入的视频格式	140
5.2.2 外部视频的导入方法	141
本章小结	146
习题和上机题	147
第 6 章 图形的编辑操作	148
6.1 图形的基本操作	148
6.1.1 图形的一般含义	148
6.1.2 移动图形	148
6.1.3 复制图形	149
6.1.4 删除图形	150
6.1.5 形状的平滑、伸直与优化	150
6.1.6 矢量图线条转换为填充并柔化	151
6.2 图形的合并	152
6.3 图形的组合和分离	154



6.3.1	组合和取消组合	154
6.3.2	图形的分离	154
6.3.3	转换位图为矢量图	155
6.4	图形的变形和变形面板	156
6.5	图形的布局调整	157
6.5.1	对齐面板和信息面板	157
6.5.2	排列命令	160
6.6	图形编辑的辅助工具	161
6.6.1	使用网格	161
6.6.2	使用标尺	162
6.6.3	使用辅助线	162
	本章小结	164
	习题和上机题	164
第7章 元件的创建和元件实例		167
7.1	元件库面板与元件的创建	167
7.1.1	元件与库面板	167
7.1.2	新元件的创建	171
7.1.3	导入位图	177
7.2	元件实例属性面板	177
7.2.1	元件实例类型属性的转换	179
7.2.2	图形实例的属性面板	180
7.2.3	影片剪辑实例的属性面板	181
7.2.4	按钮实例的属性面板	183
7.3	引导层和遮罩层	183
7.3.1	引导层	183
7.3.2	遮罩层	187
	本章小结	194
	习题和上机题	194
第8章 脚本助手模式动作面板的使用		196
8.1	事件处理与动作面板	196
8.1.1	事件与事件处理	196
8.1.2	脚本助手模式动作面板	198
8.2	动作面板的设置	201
8.2.1	帧动作面板的设置	201
8.2.2	按钮实例的动作面板设置	203
8.2.3	影片剪辑实例的动作面板设置	208
8.2.4	各类元件实例综合运用动画	213
8.3	常用函数	215
8.3.1	一般常用函数	215

8.3.2	startDrag 和 stopDrag 命令	217
8.3.3	loadMovie() 的使用	219
8.3.4	fscommand() 函数	225
8.4	行为面板	225
8.4.1	控制影片剪辑实例行为菜单	225
8.4.2	复制影片剪辑实例行为	226
8.4.3	加载外部影片行为	227
	本章小结	229
	习题和上机题	230
第 9 章	ActionScript 2.0 的概念和语法	231
9.1	面向对象编程和脚本窗口动作面板	231
9.1.1	对面向对象编程的思想认识	231
9.1.2	使用脚本窗口动作面板	231
9.2	常量、变量和表达式	232
9.2.1	常量和变量	232
9.2.2	运算符和表达式	237
9.3	对象和影片剪辑	241
9.3.1	实体和对象, 属性和方法	241
9.3.2	影片剪辑的属性和时间轴标志符	242
9.4	影片剪辑的函数和方法	246
9.4.1	影片剪辑的函数	246
9.4.2	影片剪辑的方法	247
9.5	类和内置类	253
9.5.1	类和类对象的创建	253
9.5.2	MovieClip 类对象的声明方式	254
9.5.3	内置类	256
9.6	程序结构	257
9.6.1	选择程序结构	257
9.6.2	循环程序结构	259
9.7	自定义函数和自定义类	263
9.7.1	自定义函数的定义	263
9.7.2	自定义函数的调用	264
9.7.3	内置类和自定义类	267
9.7.4	自定义类的定义形式	268
	本章小结	273
	习题和上机题	274
第 10 章	影片文件的测试、导出与发布	277
10.1	影片测试	277
10.1.1	影片测试	277



10.1.2	测试影片和测试场景	277
10.2	动画的优化	278
10.3	作品发布	278
10.3.1	动画文件的发布设置	279
10.3.2	Flash 发布设置	279
10.3.3	HTML 发布设置	281
10.3.4	GIF 发布设置	283
10.3.5	JPEG 发布设置	285
10.3.6	PNG 发布设置	285
10.3.7	QuickTime 发布设置	286
10.3.8	发布作品播放效果预览	287
10.4	作品导出	287
10.5	发布作品实例	288
	本章小结	290
	习题和上机题	290

第1章 Flash 8 简介和动画的演示

1.1 Flash 的特点与 Flash 8 的新增功能

1.1.1 什么是 Flash

Flash 是 Macromedia 公司推出的一种优秀的矢量动画制作和编辑软件,当前最新的版本是 Flash 8(本教程如无特别说明,Flash 8 均指 Flash Professional 8)。Flash 能够将文本、图形、图像、音频、视频等多媒体信息有机地组合在一起,在脚本语言的灵活控制下,创建美观奇特、交互性强的动画和网页效果。

Flash 的前身是 Future Splash,它是为了弥补 Macromedia 当时的拳头产品 Director 在网络上运行速度过慢而开发的一款用于网络发布的插件。1998 年,Macromedia 正式收购了 Future Splash 插件的生产公司,并将该插件陆续升级为 Flash 2、Flash 3、Flash 4、Flash 5、Flash MX、Flash MX 2004 和目前最新的 Flash 8。

当前,Flash 深受广大动画制作爱好者的推崇和喜爱。一是因为 Flash 制作的动画文件小,特别适合网络传输与共享;二是 Flash 具有很强的矢量绘图和动画制作功能,图像质量较高,不易产生图像失真问题;三是 Flash 不但可以加入文本、位图、声音、视频等多媒体信息,还可以轻松制作交互式影片或者功能完善的网站;四是 Flash 的应用范围广,主要涉及网络广告、MTV、卡通影片、多媒体展示、教学课件和交互式游戏等各类动画领域。

与其他动画软件不同,Flash 具有如下特点:

1. 采用矢量图形和流式播放技术

与位图不同的是,矢量图形只用少量数据就可以描述一个复杂对象,从而减少动画文件的占用空间。因为矢量图是以数学公式而不是大量的数据集合来表示的,而位图图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。当然,Flash 可将位图转化为矢量图,以充分凸显矢量图在图像加工处理过程中的优势。矢量图的另一个优点是,图像的放大和缩小操作都不会使图像产生失真。流式播放技术支持动画边下载边播放,而不用等到动画下载完毕后才开始播放。这可以大大减少用户的等待时间。

2. 关键帧技术使生成的动画文件非常小

由于 Flash 采用了关键帧技术,用户只需要制作动画中起着“关键”作用的少数几帧,而其他各帧由计算机自动生成而不用一一绘制,这样可以大大减少动画文件所占的空间。比如,一个带声音的、时间约 1 分钟的 Flash 动画文件仅占 20KB 左右。

3. 元件技术支持对图形、按钮和影片剪辑的重复使用,从而大大提高动画制作速度

如果在动画制作中需要反复使用某些图形、按钮和影片剪辑,只要将它们制作成元件即可,而没有必要重新制作,这样可以大大节省动画制作时间。当然,元件复用也减少了动画文件占用的空间。

4. 多媒体技术实现了图像、文字、声音、视频和动画的完美交融

Flash 能将音乐、动画、图文等多种媒体信息有机融合,创作出图文并茂、声色俱佳和令人叹为观止的动画和影片。特别是 Flash 4.0 及以后版本均支持 MP3 的音乐格式,这使得加入音乐的动画文件也具有“瘦小”身材,以适应网络的发展。

5. 可以输出多种格式的影片文件

利用 Flash 8 创建的动画,不仅可以生成 Flash 格式(*.SWF)的动画,还可以输出 GIF、MOV、AVI、RM 和 EXE 等其他常见动画格式,以充分满足用户的不同需求。

6. 具有强大的交互功能

Flash 动画既可以呈现信息供用户判断并选择相应操作,也可以让用户的单击、双击、选择等常见动作决定动画运行的过程和结果,这种交互功能显然是传统动画所无法比拟的。

7. 文档具有自我保护功能

在 Flash 动画发布时可加设密码保护,以维护作者的合法权益。

1.1.2 Flash 8 的新增功能

Flash 8 的应用程序分为 Flash Basic 8 和 Flash Professional 8 两个版本。Flash Basic 8 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员和开发多媒体内容的主题专家的理想工具。它注重创建、导入和处理多种类型的媒体(音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。Flash Professional 8 是 Macromedia 专为高级 Web 设计人员和应用程序构建人员而设计的。Flash Professional 8 除了具备 Flash Basic 8 的所有功能之外,还新增用于增强应用程序开发和设计的多种新功能。这些功能主要包括基于屏幕的可视化开发环境,以及用于交互式数据管理和提高团队生产力的工具。

与以前各版 Flash 相比,Flash 8 的新增功能在提高工作效率、增强媒体支持、简化发布过程等方面都有所突破。

1. 同时在 Flash Basic 8 和 Flash Professional 8 中新增的功能

(1) 渐变增强

Flash MX 2004 编辑的渐变颜色最多可以设置为 8 种,而 Flash 8 最多可以设置 15 种,能精确控制渐变焦点的位置,并对渐变应用其他参数,因此 Flash 8 能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。

(2) 对象绘制模型

在以前版本的 Flash 中,位于舞台上同一图层中的所有形状可能会影响其他重叠形状的

轮廓。在 Flash 8 中使用新增的“对象绘制”模型创建形状时,新形状不会使位于该形状下方的其他形状发生更改。在使用任意绘图工具时,从“工具”面板的“选项”区域中选择“对象绘制”功能键,便可消除不同图形对象间的相互影响。

(3) 增强笔触

可以更清楚精确地绘制笔触的接合及端点。接合是两个笔触相接的地方。端点是独立笔触的末端。此外,笔触的最大值已从 10 像素增至 200 像素,而且现在还可以用渐变填充对笔触着色。

(4) FlashType

FlashType 是一个新的文本呈现引擎,它可以在 Flash 创作环境和发布的 SWF 文件中呈现清晰的、高质量文本。FlashType 极大地改善了文本的可读性,尤其是在使用较小字体呈现文本时。

(5) 脚本助手模式

脚本助手提供了一个可视化的用户界面,用于自动完成语法以及任何选定操作的参数描述。因此使用“动作”面板中新增的助手模式,让用户能在不太了解 ActionScript 的情况下也能创建脚本。

(6) 文档选项卡

可以在同一个 Flash 应用程序窗口中打开多个 Flash 文件,并利用位于窗口顶部的文档选项卡进行选择。

(7) 改进的面板管理

Macromedia Flash 8 改进了面板管理解决方案,可以用它来优化工作区,使之更加适合用户的工作方式。Flash 还允许将面板组合在一起,形成选项卡式面板集。

(8) 对象层级撤消模式

在对象层级撤销模式下,舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤销列表,用户可以逐个跟踪在 Flash 中对各个对象所做的更改,而不必撤销对任何其他对象的更改。

2. 仅在 Flash Professional 8 中新增的功能

(1) 自定义缓入缓出控件

新的缓入缓出控件允许用户精确选择应用于时间轴的补间如何影响补间对象在舞台上的效果。它可以通过一个直观的图表轻松而精确地控制这些元素,该图表可独立控制动画补间中使用的位置、旋转、缩放、颜色和滤镜。

(2) 图形效果滤镜

用户可以对舞台上的对象应用图形滤镜。之所以将它们称为滤镜,是因为它们通过一种以特定方式过滤数据的算法传递对象的图形数据。使用这些滤镜,可以使对象发光、添加投影以及应用许多其他效果和效果组合。滤镜只适合于文本、按钮和影片剪辑。

(3) 混合模式

通过改变舞台上对象的图像与其下方任意对象的图像的组方式,来改变重叠对象的透明度或者颜色的相互关系,从而创造出独特效果。

(4) 平滑位图

Flash Professional 8 环境下,当位图图像显著放大或缩小时,它在舞台上的外观有了很大改善,使得位图在 Flash 创作工具中和 Flash Player 中的外观是一致的。

(5) 改进的文本消除锯齿功能

Flash Professional 8 应用新的消除锯齿设置,使较大和较小的文本在屏幕上更清晰易读。

(6) 新的视频编码器

为了改进视频专业人员的工作流程,Flash Professional 8 包含了一个新的独立视频编码器,它可安装在视频编码专用计算机上。Flash 8 Video Encoder 可以批量处理视频编码,从而让用户能同时编码多个视频剪辑。使用 Flash 8 Video Encoder 还可以编辑视频剪辑、嵌入提示点以及裁切和修剪视频的帧大小。

(7) 视频 Alpha 通道支持

使用 Alpha 通道支持将视频编码为删除背景而保存为透明背景的视频。Alpha 通道的一个常见用法是将背景透明的视频叠加(或复合)到其他 Flash 内容之上,而视频的主题仍保留在前景中。例如,先用蓝色屏幕作为背景来录制演示者的视频剪辑,然后用 Alpha 通道编码以删除蓝色背景,而将演示者叠加在另一个视频图像的前面。

1.1.3 Flash 8 的安装与启动过程

1. 系统要求

Flash 8 是一款功能强大的动画制作软件,要使软件安装正常,计算机系统的基本配置至少应满足以下要求:

① 600MHz intel Pentium III 处理器或同等处理器。

② 128M 内存,90M 可用磁盘空间。

③ Windows 98、Windows 2000、Windows 2003 或 Windows XP 操作系统。

建议在安装前最好关闭所有正在运行的其他程序。

2. 安装过程

Flash 8 的安装方法通常有下载安装和光盘安装两种。下面简单介绍下载安装的方法:

① 首先到相关网站下载一个中文版软件 Flash Professional 8 保存到本地机上。可供的下载网站有 <http://www.micromedia.com>、<http://www.newhua.com> 等。

② 打开安装软件所在的文件夹,双击软件的安装图标进行安装,如图 1.1.1 所示。

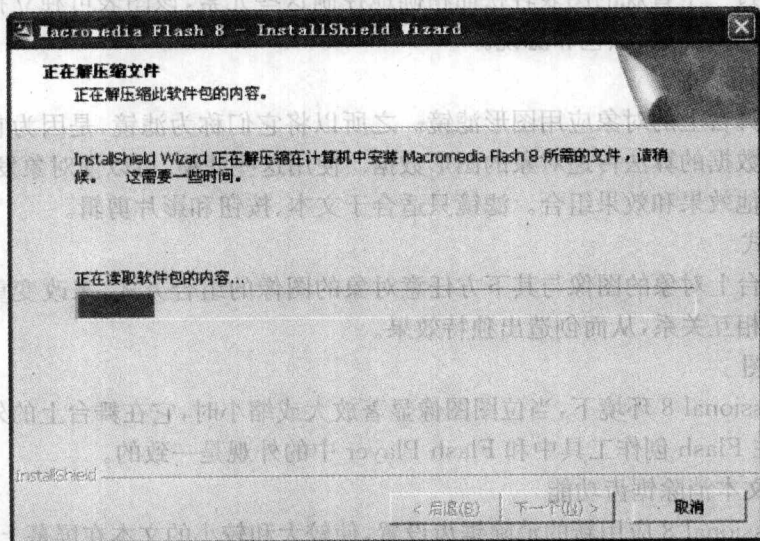


图 1.1.1 Flash 8 开始解压缩文件

③ 在安装过程中,系统将连续弹出几个重要的对话框,用户逐一单击“下一步”按钮即可完成安装前的准备工作。根据几个对话框提示可以看到如下重要信息,如:Flash Professional 8 软件要安装的主要内容有 Macromedia Flash 8、Macromedia Extension Manager、Macromedia Flash 8 Video Encoder、Macromedia Flash Video Exporter 2.0(QuickTime 导出插件),用来说明用户权利和义务的许可证协议,确定是否安装 Macromedia Flash Player。

④ 当上述安装程序的前期准备工作就绪时,系统进入正式的安装界面,用户只要点“安装”按钮便开始自动安装,如图 1.1.2 所示。

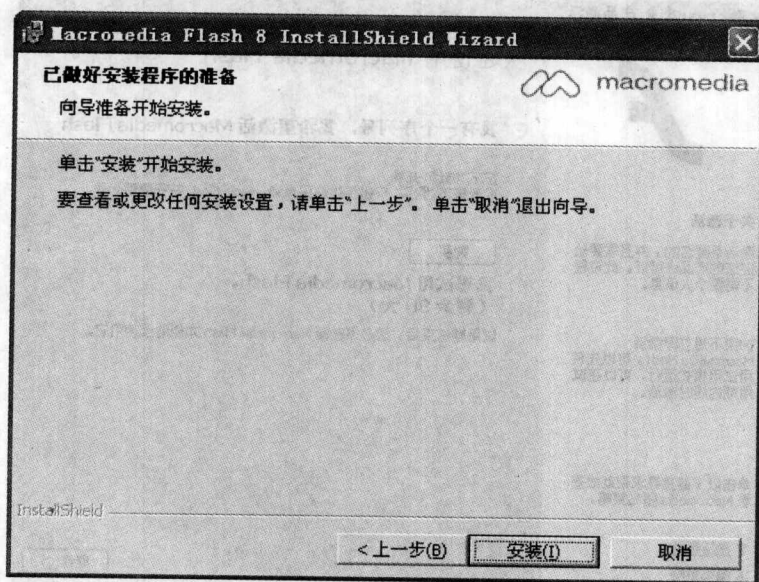


图 1.1.2 Flash 8 解压缩文件就绪准备开始安装

⑤ 当安装完成时如图 1.1.3 所示的安装完成界面,单击完成按钮即便完成 Flash Professional 8 的安装。

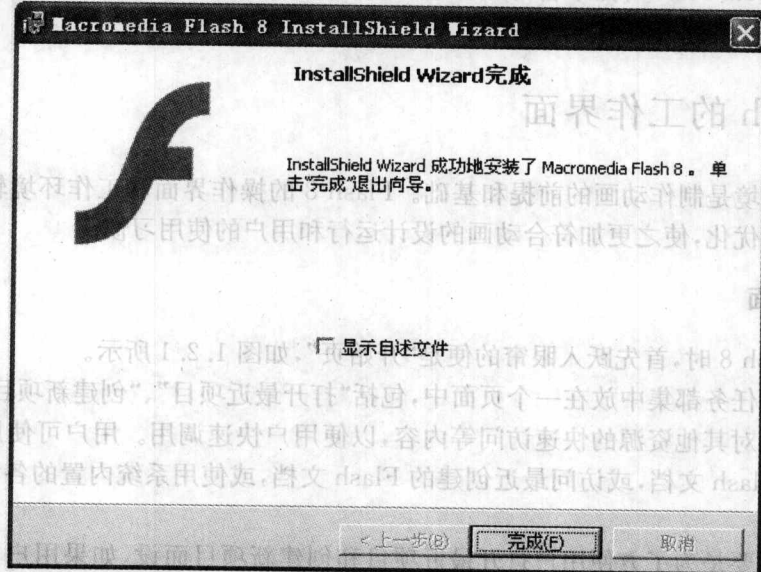


图 1.1.3 Flash 8 安装向导框

3. 启动过程

Flash 8 安装完成后,可在 Windows 的“开始”→“程序”→“Macromedia”菜单下点击 **Macromedia Flash 8** 图标执行它。运行 Flash 8 软件的另外一种方法是,在“资源管理器”中打开“C:\Program Files\Macromedia\Flex 8\Flex.exe”应用程序。

初次进入 Flash 8,将会见到一个“Macromedia 产品激活”对话框,如图 1.1.4 所示。

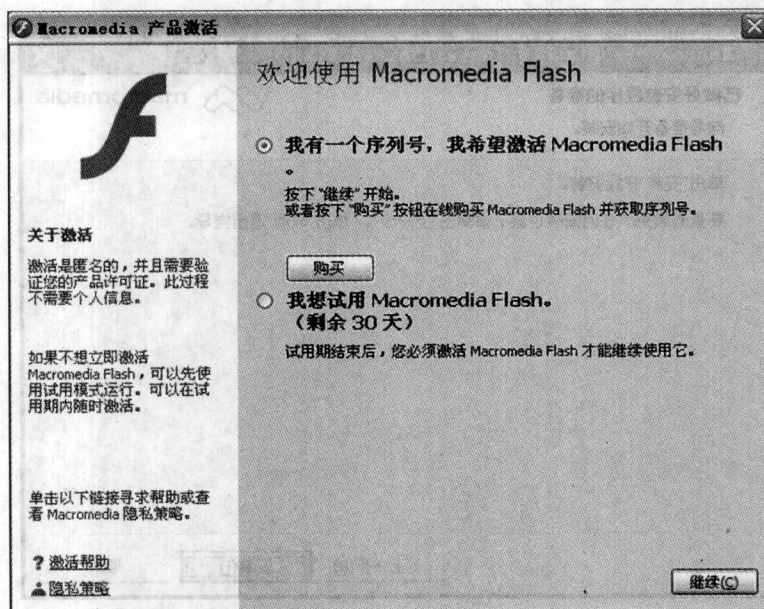


图 1.1.4 “Macromedia 产品激活”对话框

如果已经拥有 Flash 8 的产品序列号,用户可以选择第一个选项“我有一个序列号,我希望激活 Macromedia Flash”;如果暂时没有序列号,用户只能选择第二项“我想试用 Macromedia Flash”,一般可以免费使用 30 天。

1.2 Flash 的工作界面

熟悉工作环境是制作动画的前提和基础。Flash 8 的操作界面和工作环境较早期版本有了进一步改进和优化,使之更加符合动画的设计运行和用户的使用习惯。

1.2.1 开始页面

当运行 Flash 8 时,首先跃入眼帘的便是“开始页”,如图 1.2.1 所示。

它将常用的任务都集中放在一个页面中,包括“打开最近项目”、“创建新项目”、“从模板创建”、“扩展”以及对其他资源的快速访问等内容,以使用户快速调用。用户可使用开始页面进行创建一个新 Flash 文档,或访问最近创建的 Flash 文档,或使用系统内置的各种模板创建文档等常用操作。

“开始页”主要是为了方便用户打开最近项目和创建新项目而设,如果用户不需要可以单击选择图 1.2.1 中“开始页”左下角的“不再显示此对话框”复选框将其隐藏。隐藏了开始页,