

快乐驿站



附赠多媒体模拟课堂
及本书全部素材文件
使用方法见本书序

8.0 版

Flash

精彩动漫设计

甘登岱 主编

一个Flash高手的成长故事，一本学习Flash动画的秘笈
由浅入深，循序渐进，轻松体验精彩的Flash动漫世界
大量的实例，告诉你Flash动画制作过程中的奥秘
绘制图形、色彩空间、编辑图形、卡通造型基础
逐帧动画、补间动画、遮罩动画、引导动画、交互动画
Flash网页广告、Flash MV、Flash短片，精彩无限
附送多媒体教学视频，真实演绎Flash动漫制作技巧
快乐学习，轻松实战，Flash动画高手的诞生之地



航空工业出版社

8

TP391.41

G020/5



Flash 精彩动漫设计

北京金企鹅文化发展中心 策划

甘登岱 主编

航空工业出版社

北京

内容提要

本书是“快乐驿站”丛书之一,是一本精心为 Flash 动画制作学习者打造的入门与提高图书。全书以 Flash 动画的实现手法、Flash 8 软件的功能、Flash 动画的应用为导向,用大量的实例、形象的图解、通俗易懂的语言让初学者轻松跨入 Flash 动漫设计之门。

全书共 13 章,第 1 章通过几个实例引导读者上手;第 2 章~第 5 章介绍在 Flash 中绘制、编辑图形的方法;第 6 章介绍 Flash 动画制作原理、帧操作以及逐帧动画的制作;第 7 章介绍形状补间动画和动作补间动画的制作;第 8 章介绍引导层动画、遮罩动画和多场景动画的制作;第 9 章介绍元件的使用技巧;第 10 章介绍使用外部素材制作动画的方法;第 11 章介绍交互动画的制作;第 12 章介绍测试、发布以及上传动画;第 13 章通过一个综合实例提高读者制作动画的能力。

本书非常适合广大希望学习 Flash 动画制作、希望从事动画设计和网页设计工作的人员使用,也可作为高职、高专相关专业和电脑短训班的 Flash 动画制作培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 精彩动漫设计 / 甘登岱主编. —北京: 航空工业出版社, 2007. 10

(快乐驿站系列)

ISBN 978-7-80183-991-6

I. F… II. 甘… III. 动画—设计—图形软件, Flash
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 099631 号

Flash 精彩动漫设计 Flash Jingcai Dongman Sheji

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行电话: 010-64978486 010-64919539

北京市科星印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经售

2007 年 10 月第 1 版

2007 年 10 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

1/16

印张: 22.25

字数: 555 千字

印数: 1—5000

定价: 32 元

丛书序

感谢读者的支持，感谢同事们的努力，“快乐驿站”系列丛书第二批终于同大家见面了。作为一个拥有多套计算机畅销系列图书版权的出版人，我推动、见证了计算机图书创作手法的每一次创新，同时我也一直在思索：什么样的计算机图书才是读者真正需要的，计算机图书最终的创新之路在哪里？今天，在“快乐驿站”丛书里我终于找到了答案——是快乐！

让读者在愉悦中轻松掌握实用的计算机技术，这便是“快乐驿站”丛书要带给您的快乐，也是我们策划与编写这套丛书遵循的理念和准则。具体来说，“快乐驿站”丛书有以下特色：

(1) 技术是核心，一览众山小：计算机图书的最终目的是让读者掌握电脑技术，离开这点，任何写作手法都是空中楼阁，没有实际意义。本套丛书根据读者对象精心安排每本书的内容，让读者能从书中获取真正有用的知识。

(2) 选择合适的切入点，轻松入门：我们仔细分析了每本书的主要读者群，然后找出一个最佳切入点。例如，在《Windows Vista 入门与提高》这本书中，考虑到阅读这本书的读者是电脑初学者，所以以“看电影”为切入点，让读者在娱乐中学习电脑基本操作。

(3) 知识点+实例，快速上手：知识点决定了一本书的架构和技术含量，而实例能让读者轻松、快速上手。本套丛书中，我们根据读者对象、软件功能以及实际应用精心安排各个知识点，同时，采用大量有针对性的实例，让读者轻松掌握相关知识点和实际应用。

(4) 全程图解，开心学习：我们尽量做到每一个知识点、每一步操作都用图解来描述，让读者像看漫画一样阅读电脑书，轻松、开心地学习，让操作电脑像操作电视机一样简单。

(5) 语言浅显、简洁、生动、幽默，人人都看得懂、愿意看：一个好的教师能把一些深奥的知识用浅显、简洁、生动的语言讲出来，一本好的电脑图书又何尝不是如此。我们对书中每一句话，每一个字都进行了“精雕细刻”，让人人都看得懂、愿意看。

(6) 问与答、提个醒、练一练、经验谈、加油站，画龙点睛：在每章的“问与答”栏目中，我们精心收集了读者在学习过程中可能会遇到的问题，以及执行某些操作的技巧，从而帮助读者进一步解疑释惑和提高学习效率。此外，在正文中的适当位置安排了提个醒、练一练、经验谈、加油站等体例，起到了画龙点睛的作用。

(7) 模拟课堂，专家授课，演绎精彩：本书配套的视频完全模拟培训课堂，计算机教育专家讲课，演绎精彩。买一本书，就等于参加了一个计算机培训班，而且完全免费，不用出家门。读者朋友可从金企鹅网站 www.bjjqe.com 下载相关视频文件、素材与实例文件。

(8) 配套网站，配套售后服务：当您购买了本套丛书中的任意一本时，您其实就已加入了我们的远程辅助教育课堂。无论是在阅读本书时遇到问题，还是其他任何与电脑相关的问题，只要您登录网站 www.bjjqe.com，并在论坛里提出，我们的专家都会为您耐心解答。

亲爱的朋友，如果紧张的都市生活让您疲惫，而工作的压力却需要您学习、充电；如果退休后的您感到孤独，希望通过学习电脑跟上时代的节拍；如果您曾经在路边的街灯下徘徊，后悔自己所学太少导致无法找到中意的工作；如果……那么，请翻开“快乐驿站”丛书，在这里，您能找到知识，找到快乐，找到充实。

本书序

Flash 包含两层意思,一层意思是指目前流行于 Internet 的 Flash 动画,如 Flash 动画短片、Flash 音乐 MTV、Flash 网页广告、Flash 网页、Flash 课件、Flash 游戏等;另一层意思是指制作 Flash 动画的软件,目前最常用的是 Flash 8。能制作出精彩的 Flash 动画的人,在 Internet 上被称为“闪客”。您想成为“闪客”一族吗?

本书将给您带来哪些体验?

- 您可以从对 Flash 动画一无所知,到轻松了解 Flash 动画的特点、Flash 动画的制作环境,并通过几个简单的实例,快速上手 Flash 动画制作以及了解相关概念。
- 您知道 Flash 动画的品质很大程度上是由创作者的绘图水平决定的吗?您会绘图吗?在这里,您可以轻松将一根线条调整出千万种变化;您可以使用几个简单的工具便绘制出各种精彩的卡通造型;您可以轻松为这些造型涂抹上丰富的色彩;您可以将分散的图形组合在一起,或随意变形。
- 还是绘制不出专业级的图形吗?没关系,在学习完基本的绘图技巧后,我们还专门安排了一章内容带您进入专业之门。专业和业余,往往只有一步之遥。
- 动画是怎么制作出来的呢?当您了解了图层的概念、图层的操作、帧的概念、帧的操作、运动的规律,然后再练习几个简单的实例,一切便都豁然开朗了。
- 您知道 Flash 8 的神奇之处在哪里吗?当您学会了补间动画、引导动画、遮罩动画的制作,以及元件的使用技巧后,动画制作对于您来说,已经成了小菜一碟。
- 如何在动画中使用声音、使用外部图形、使用外部视频?在这里,您会发现制作 Flash 音乐 MTV 和短剧,其实很容易;您也会发现,用别人的东西,其实也没什么不好。
- 人机交互的动画是怎么制作出来的?只需几个简单的脚本命令就实现了。
- 动画制作出来了,总得让别人欣赏吧!那就把它导出或发布,然后上传到网上。
- 闪客是怎么炼成的?通过学习最后一章的综合实例,您将正式跨入闪客之门!

什么人适合阅读本书?

本书非常适合广大希望学习 Flash 动画制作、希望从事动画设计和网页设计工作的人员使用,也可作为高职、高专相关专业和电脑短训班的 Flash 动画制作培训教材。

本书附赠模拟课堂都有哪些内容,如何使用?

本书配套模拟课堂完全模拟教学现场,电脑动画和实际操作相结合,真实演绎 Flash 动画制作手法和技巧。

读者可登录网站 www.bjjqe.com 下载相关资料,本书的下载号为: **801839916**。

本书的作者队伍是哪些人?

本书由国内著名计算机教育专家甘登岱先生策划、主编,并邀请一线计算机专家参与编写,编写人员有:白冰、孙志义、姜鹏、郭燕、张万芹、李鹏、张忠将、朱丽静、常春英、丁永卫、王滨、王磊、马子涵、顾升路、秦苏情、贾洪亮等。

编者

2007. 10

Contents

目 录

第 1 章 Flash 8 入门

他们活跃于 Internet 上, 他们能轻松制作出一个个精彩的 Flash 动画, 他们被称为“闪客”一族! 神秘的闪客! 你是否也希望成为他们中的一员呢? 只要拥有一台电脑、一套 Flash 软件, 还有一——这本书, 一切实现起来都很容易……

1.1 Flash 动画的特点和应用..... 2

1.1.1 Flash 动画的特点..... 2

1.1.2 Flash 动画的应用..... 2

1.2 熟悉 Flash 8 工作界面..... 3

1.2.1 启动 Flash 8..... 3

1.2.2 熟悉 Flash 8 工作界面..... 4

实例 1 设置 Flash 8 工作环境..... 8

1.3 制作一个简单动画..... 10

1.3.1 Flash 8 常见术语..... 10

1.3.2 新建 Flash 文档..... 10

1.3.3 网格、标尺和辅助线..... 12

实例 2 绘制小球..... 14

1.3.4 保存 Flash 文档..... 18

1.3.5 打开 Flash 文档..... 19

实例 3 让小球跳起来..... 20

本章小结..... 24

问与答..... 24

成果检验..... 25

第 2 章 绘图技法 1——妙笔生花

制作 Flash 动画就像是一个导演在指挥演出, 不同的是, 需要的“演员”不是用钱聘来, 而是你动手绘制。现在, 就让我们拿起鼠标在 Flash 中绘制自己的“演员”吧……

2.1 矢量图形和位图图像..... 27

2.1.1 矢量图形及其特性..... 27

2.1.2 位图及其特性..... 27

2.2 线条工具与选择工具的妙用..... 28

2.2.1 线条工具..... 28

2.2.2 用选择工具调整线条..... 29

2.2.3 属性面板..... 30

实例 1 毛茸茸的小熊..... 30

2.2.4 缩放和移动舞台..... 32

实例 2 绘制可爱的企鹅..... 32

2.3 矩形工具与椭圆工具的组合..... 36

2.3.1 矩形工具..... 36

2.3.2 椭圆工具..... 38

实例 3 绘制小汽车..... 39

2.4 钢笔工具与部分选取工具的

轻灵..... 45

2.4.1 钢笔工具..... 45

2.4.2 部分选取工具..... 47

实例 4 绘制鲸鱼..... 49

2.5 铅笔工具的自由随意..... 52

2.6 综合实例——绘制卡通头像..... 53

本章小结..... 57

问与答..... 57

成果检验..... 58

第 3 章 绘图技法 2——色彩空间

没有色彩的世界是灰暗和无趣的,没有色彩的图形是没有生命力的。在 Flash 中,你可以轻松地地为图形涂抹上自然界的各种色彩……

3.1 色彩的基础知识.....60

3.1.1 色彩构成的基本要素.....60

3.1.2 色彩的配色原理.....61

3.2 墨水瓶工具与颜料桶工具.....62

3.2.1 墨水瓶工具的使用.....62

实例 1 改变人物轮廓线颜色.....62

3.2.2 颜料桶工具的使用.....64

实例 2 小猪抱元宝.....68

3.3 滴管工具.....73

3.3.1 对填充色和位图的采样填充.....73

3.3.2 对线条的采样填充.....74

3.3.3 对文本的采样填充.....74

3.4 填充变形工具.....75

3.4.1 使用填充变形工具变形线性

渐变色.....75

3.4.2 使用填充变形工具变形放射状

渐变色.....76

3.4.3 使用填充变形工具变形位图

填充.....78

3.5 刷子工具.....79

3.5.1 设置刷子工具的属性、大小

和样式.....79

3.5.2 刷子工具的涂色模式.....80

3.6 综合实例——为雪景上色.....81

本章小结.....86

问与答.....86

成果检验.....87

第 4 章 绘图技法 3——千变万化

Flash 8 拥有强大的图形编辑功能。掌握了这些编辑工具和命令,可以使我们的“演员”在舞台上的演出更加精彩……

4.1 图像的基本编辑.....89

4.1.1 选择与移动对象.....89

4.1.2 群组与解组对象.....90

4.1.3 复制、剪切与粘贴对象.....91

4.1.4 对象的排列对齐.....92

实例 1 飞奔的忍者.....94

4.2 任意变形工具的使用.....96

4.2.1 旋转与倾斜.....97

实例 2 改变跑步动作.....98

4.2.2 缩放与扭曲.....100

4.2.3 封套的应用.....101

4.2.4 利用变形面板.....102

实例 3 利用变形面板制作鲜花.....102

4.3 套索工具与橡皮擦工具.....104

使用.....104

4.3.1 套索模式与多边形模式.....105

4.3.2 魔术棒模式.....106

4.3.3 橡皮擦工具的使用.....106

实例 4 更换人物背景.....108

4.4 其他图形编辑命令.....109

4.4.1 平滑、伸直和优化命令.....109

4.4.2 将线条转换为填充、扩展填充

和柔化填充边缘命令.....112

4.5 文本工具.....114

4.5.1 文本的分类	114
4.5.2 静态文本的应用	114
4.6 综合实例——制作生日贺卡	117

本章小结	122
问与答	122
成果检验	123

第 5 章 绘图技法 4——卡通造型

Flash 动画中通常用什么演员做主角呢? 那还用说吗, 当然是卡通人物了! 现在就让我们来看看, Flash 动画中的卡通造型是如何制作出来的.....

5.1 人体比例	125
5.1.1 正常的人体比例	125
5.1.2 卡通中的人体比例	126
5.2 卡通人物头部的画法	127
5.2.1 绘制头部的技巧	127
5.2.2 绘制五官的技法	128
5.2.3 表情与口型	134
实例 1 绘制卡通头像	136
5.3 卡通人物手和脚的画法	142

5.3.1 手的画法	143
5.3.2 脚的画法	145
5.4 人体姿势	146
5.5 综合实例	
——绘制散步的少女	148
本章小结	153
问与答	154
成果检验	154

第 6 章 动画制作 1——动画原理

世界上的一切事物都有其规律, 物体的运动也是如此。想要制作出一流的 Flash 动画, 就必须掌握对象的运动规律, 特别是人体的运动规律! 因为 Flash 动画中出现最多的角色就是人或拟人的造型了.....

6.1 动画的灵魂——时间轴	156
6.1.1 图层的操作	156
6.1.2 帧的操作	159
6.2 运动规律	163
6.2.1 曲线运动规律	164
6.2.2 人体运动规律	166
6.3 逐帧动画的制作	168
6.3.1 逐帧动画的原理	168

6.3.2 逐帧动画的制作方法	169
实例 1 奔跑的骏马	170
6.4 综合实例	
——制作人物跑步的动画	171
本章小结	175
问与答	175
成果检验	175

第 7 章 动画制作 2——补间动画

传统的动画是一帧一帧地画出来的,在科技如此发达的今天,这种费时费力的方式很显然已不符合时代的要求。Flash 软件的妙处在于,它能根据前后两帧的图形形状自动计算出中间帧的图形形状,从而大大减少了创作者绘制图形的麻烦……

7.1 形状补间动画……………177

7.1.1 形状补间动画的制作原理及

创建方法……………177

7.1.2 形状补间动画的参数设置…………178

实例 1 变形文字……………181

7.2 动作补间动画……………184

7.2.1 初识元件……………184

7.2.2 动作补间动画的制作原理及

创建方法……………186

7.2.3 动作补间动画的参数设置…………187

实例 2 制作汽车起步效果……………188

7.3 综合实例

——制作网页广告……………190

本章小结……………195

问与答……………195

成果检验……………196

第 8 章 动画制作 3——多层多场景动画

翩翩起舞的蝴蝶、自由飞翔的鸟儿、碧波粼粼的湖面、奇妙的放大镜……,这些特殊效果的动画是怎么制作出来的呢……

8.1 引导层动画……………198

8.1.1 引导层动画的制作原理及创建

方法……………198

8.1.2 引导层动画的参数设置…………199

实例 1 翩翩起舞的蝴蝶……………200

8.2 奇妙的遮罩……………203

8.2.1 遮罩动画的制作原理及创建

方法……………203

8.2.2 遮罩动画的应用技巧……………204

实例 2 制作放大镜效果……………205

8.3 多场景动画……………209

8.3.1 为何要制作多场景动画…………209

8.3.2 创建多场景动画的方法…………209

8.4 综合实例——太空大战…………212

本章小结……………219

问与答……………219

成果检验……………220

第 9 章 动画制作 4——元件与库

当把 Flash 中创建的“演员”制作成元件后,便可以无数次的重复使用它们,省去了重复绘制同一“演员”的麻烦。这些元件按各自的职能不同而分为 3 种类型:图形元件、影片剪辑和按钮元件,另外还有一个负责管理所有演员的库……

9.1 图形元件	222
9.1.1 图形元件的创建与编辑	222
9.1.2 图形元件的应用	223
实例 1 制作花纹	223
9.2 影片剪辑	225
9.2.1 影片剪辑的创建与编辑	225
9.2.2 影片剪辑的应用	226
实例 2 乌龟走路	227
9.3 按钮元件	228
9.3.1 按钮元件的创建与编辑	228

9.3.2 按钮元件的应用	229
实例 3 兔子跑步	231
9.4 库的管理与使用	234
9.4.1 认识库面板	235
9.4.2 元件的管理	236
9.4.3 公用库	239
9.5 综合实例——流浪猫	240
本章小结	248
问与答	248
成果检验	248

第 10 章 动画制作 5——使用外部素材

足球比赛可以邀请外援,同样,在 Flash 动画制作过程中也可以邀请“外援”,这些“外援”便是外部图片、音乐、视频……

10.1 导入和使用图像	251
10.1.1 Flash 支持的图像格式	251
10.1.2 导入图像的方法	252
10.1.3 编辑位图的方法	253
实例 1 利用外部图像制作圣诞贺卡	255
10.2 导入和使用声音	258
10.2.1 Flash 支持的声音格式	258
10.2.2 导入声音的方法	259
10.2.3 添加和编辑声音	260
实例 2 为按钮添加声音	265

实例 3 为 MTV 添加字幕	267
10.3 导入和使用视频	269
10.3.1 Flash 支持的视频格式	269
10.3.2 导入视频的方法	270
10.3.3 在向导中编辑视频	273
10.4 综合实例	
——更换影片声音	274
本章小结	280
问与答	280
成果检验	280

第 11 章 交互动画

希望让欣赏你作品的观众像看视频一样控制影片的播放吗?希望使你的作品和观众形成互动吗?希望制作出漫天的雪花效果吗……?下面我们看看 Flash 的脚本命令和行为能带给你什么……

11.1 动作脚本入门	282
11.1.1 什么是动作脚本	282

11.1.2 动作脚本的应用对象	282
11.1.3 动作面板的使用	283



11.1.4 元件实例、绝对路径与相对路径	284
实例 1 控制影片剪辑播放	285
11.2 时间轴控制函数	287
11.3 添加动作脚本的方法	289
11.3.1 为按钮实例添加动作脚本	289
11.3.2 为影片剪辑实例添加动作脚本	290
11.4 影片剪辑属性和控制函数	290
11.4.1 影片剪辑属性	291
11.4.2 影片剪辑控制函数	291
实例 2 自制鼠标	293

11.5 浏览器/网络函数	295
11.6 行为	297
11.6.1 控制影片剪辑实例的行为	297
实例 3 加载图片	298
11.6.2 控制视频播放的行为	301
11.6.3 控制声音播放的行为	302
实例 4 控制视频和声音的播放	302
11.7 综合实例	305
——制作链接按钮	305
本章小结	307
问与答	308
成果检验	308

第 12 章 测试和发布动画

我们做出作品可不是为了孤芳自赏，把它上传到 Internet 上就可以让很多人欣赏到你的大作了……

12.1 测试动画的方法	310
12.2 优化动画的方法	312
12.2.1 制作手法优化	312
12.2.2 优化动画元素	313
12.2.3 优化文本	313
12.3 导出动画的方法	313
12.3.1 导出 swf 动画影片	313
12.3.2 导出 gif 动画图像	315

12.3.3 导出静态图像	316
12.4 发布动画的方法	317
12.4.1 设置发布参数	317
12.4.2 发布动画	319
12.5 上传动画的方法	320
本章小结	321
问与答	321
成果检验	322

第 13 章 龟兔赛跑

业余和专业往往只有一步之遥，下面，让我们通过制作一个专业的动画来将这层纸捅破……

13.1 动画效果	324
13.2 制作思路	324
13.3 制作步骤	324
13.3.1 准备动画素材	324
13.3.2 合成动画	328

13.3.3 添加声音、按钮和命令	339
本章小结	343
问与答	343
成果检验	343

问与答快速索引

我想知道 Flash 动画制作的分工与流程是怎样的？	24
要想制作 Flash 动画必须要有美术基础吗？	24
钢笔工具和铅笔工具都可以自由的绘制线条，到底哪种工具更好用呢？	57
为何使用“线条工具”时线条总是连接不到一起？	58
为什么我想绘制一个圆形在矩形上方的图形时，先绘制的圆形， 后绘制的矩形，矩形就在圆形上方了呢？	58
我看到前面的例子中多次使用了“混色器”面板，但是我还不明白该如何使用“混色器”面板？	86
我看到在前面的例子中使用缩放工具一下就把需要放大的位置找到了，这是怎么做到的？	86
如果我想让对象垂直或水平翻转或者是让对象呈 90 度旋转该如何操作？	122
我看到在刚才的实例中新建了一个图层，为什么要新建图层呢？	122
绘制人物造型时有人体动势线，那如果我想绘制动物造型呢？	154
在绘制卡通头像实例中的第五步为什么要改变图层的顺序？	154
这一章讲了人体的运动规律，但是我在观看动画的时候还看到有很多的动物造型， 它们的动作该如何制作？	175
在和制作动画的老手交流时经常听他们说什么“一拍 3”、“一拍 4”的，是什么意思啊？	175
形状补间动画和动作补间动画两者的主要区别是什么？	195
既然利用形状补间动画和动作补间动画就可以轻易制作动画，那么学习逐帧动画不是就没用了吗？	196
为什么我制作了引导层动画后，动画中的对象却不按照引导线的路径运动呢？	219
我看到有些 Flash 作品中的对象，可以交叉、螺旋运动，这是怎么实现的呢？	220
在图形元件和影片剪辑中都可以创建动画，它们有什么区别呢？	248
既然在影片剪辑中制作的动画可以不受时间轴的限制，而且还可以添加声音和动作脚本， 那为什么还要在图形元件中制作动画呢？	248
为什么我在导入声音和视频的时候有好多你讲过的格式明明文件夹中有，但却在“导入”对话框中 都看不到呢？	280
为什么我导入的位图和视频变形之后会出现马赛克？	280
在“getURL”命令后面的“_blank”是什么意思？	308
既然使用“行为”面板可以轻松地制作互动 Flash，那还有学习脚本命令的必要吗？	308
有哪些网站提供上传 Flash 动画的服务呢？	321
如何将 Flash 导出的 gif 动画做成 QQ 表情呢？	321
我按照你所说的将所有造型的部件都转换成了图形元件，可是打开“库”面板一看，天啊！ 实在是太乱了，找什么都要找半天。	343
我看到在这个实例中，创建了两个声音层，这是为什么呢？	343

第1章

Flash 8 入门

学习时间：2 小时

学习难度：★★

课前导读



无影：经常看到网上有很多有趣的 Flash 动画作品，这些动画人物精美、剧情幽默，可真有意思，我要是也能自己制作 Flash 动画就好了。

飘雪：这有什么难的啊，Flash 8 就可以满足你的这个愿望，只要你肯用功学习，想要自己制作出精美的 Flash 动画绝对没有问题。



本章内容提要

- 1.1 Flash 动画的特点和应用 2
- 1.2 熟悉 Flash 8 工作界面 3
- 1.3 制作一个简单动画 10



1.1 Flash 动画的特点和应用

本节知识点	难易程度
Flash 动画的特点	★
Flash 动画的应用	★

1.1.1 Flash 动画的特点

Flash 是目前最好的网络多媒体动画制作软件，很多网上流传的精美动画都是用 Flash 制作出来的，比如《流氓兔》、《中国娃娃》等家喻户晓的精品，Flash 受到如此厚爱是与它鲜明的特点密不可分的。下面我们来了解一下 Flash 动画的特点。

- ❏ Flash 动画的制作相对比较简单，一个爱好者只要掌握一定的软件知识，拥有一台电脑，一套软件就可以制作出不错的动画效果。
- ❏ Flash 动画所占的存储容量小，可以放在网上供人欣赏和下载。由于它使用的是矢量图，有文件小、传输速度快的特点，可以利用独有的优势在网上广泛流传，有着无可比拟的传播性。
- ❏ Flash 通过脚本可以使动画具有交互性，它可以让观众成为动画的一部分，通过点击、选择等动作决定动画的运行过程和结果，这一点是传统动画所无法比拟的。
- ❏ 用 Flash 制作动画会大幅度降低制作成本，减少人力、物力资源的消耗。同时，在制作时间上也会大大减少。

1.1.2 Flash 动画的应用

由于 Flash 动画具有上面所述的几大特点，所以被广泛应用于网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学课件（如图 1-1~图 1-4 所示），以及游戏设计、企业介绍、产品展示、电子相册等领域。



图 1-1 网页设计



图 1-2 网页广告



图 1-3 网络动画

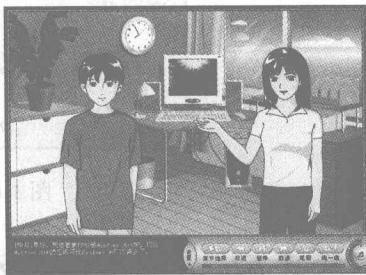


图 1-4 多媒体教学

本书中我们将着重介绍 Flash 在动漫制作方面的应用。

1.2 熟悉 Flash 8 工作界面

本节知识点	难易程度
启动 Flash 8	★
熟悉 Flash 8 工作界面	★★
设置 Flash 8 工作环境	★★

1.2.1 启动 Flash 8

要制作 Flash 动画，需要启动 Flash 软件并进入其操作主界面进行操作。图 1-5 和图 1-6 所示是启动 Flash 8 的操作步骤。

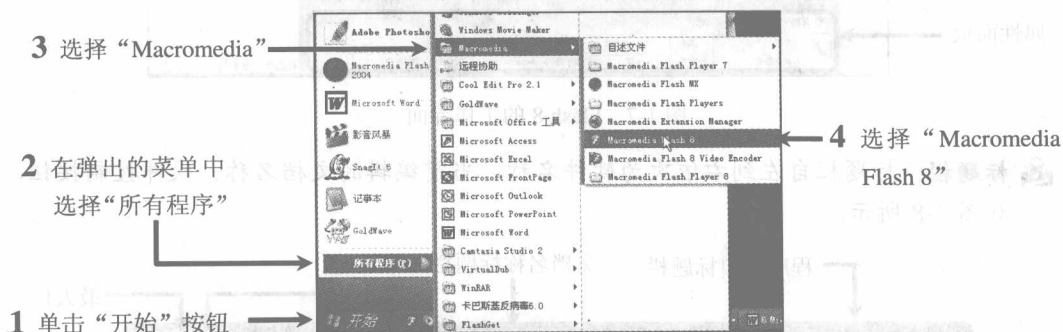
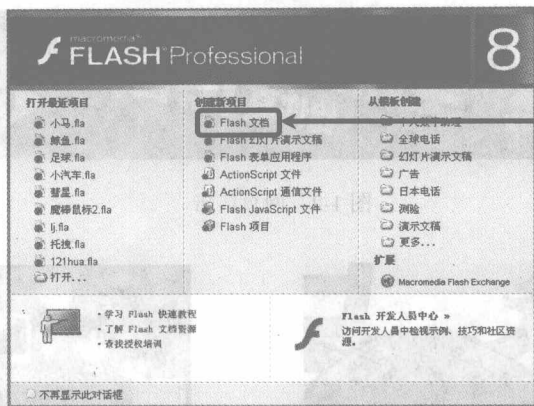


图 1-5 从“开始”菜单中选择“Macromedia Flash 8”



5 单击“Flash 文档”
即可打开 Flash 工作
界面，如图 1-7 所示

图 1-6 Flash 8 的开始页

1.2.2 熟悉 Flash 8 工作界面

要想利用 Flash 8 制作动画首先要熟悉它的工作界面，Flash 8 的工作界面如图 1-7 所示，主要包括标题栏、菜单栏、文档选项卡、主工具栏、编辑栏、时间轴、舞台、工具箱和多个控制面板等。

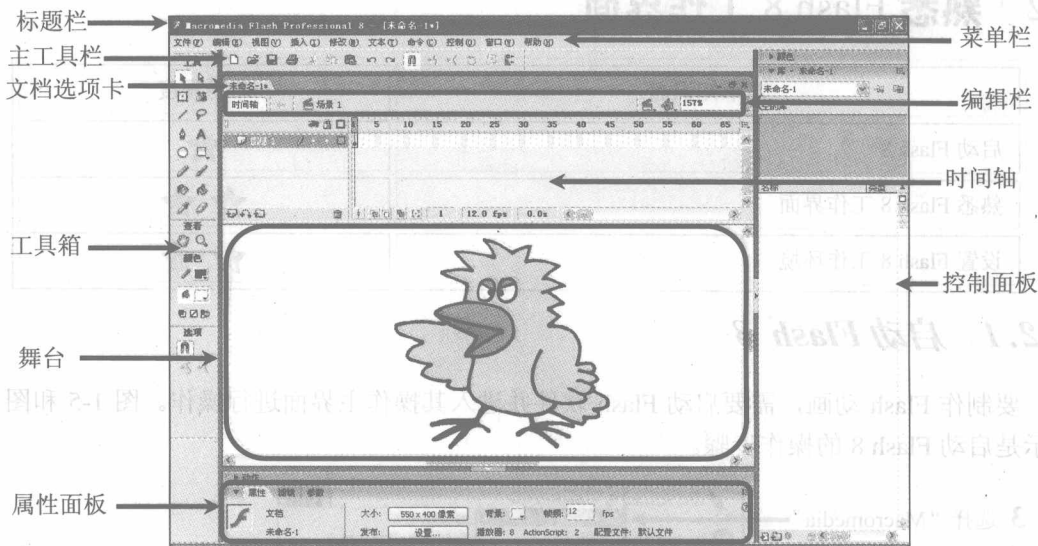


图 1-7 Flash 8 的工作界面

标题栏: 标题栏自左到右依次为软件名称、当前编辑的文档名称、软件控制按钮，如图 1-8 所示。

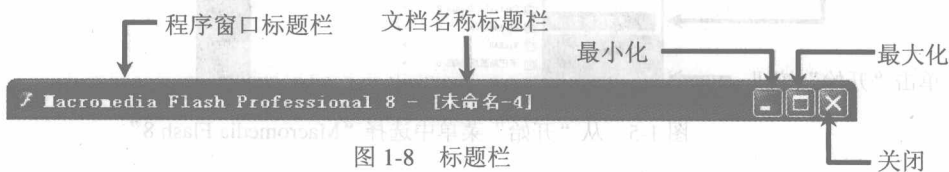


图 1-8 标题栏

菜单栏：菜单栏的各菜单中提供了几乎所有的 Flash 8 命令项，通过执行它们可以满足用户的不同需求，如图 1-9 所示。

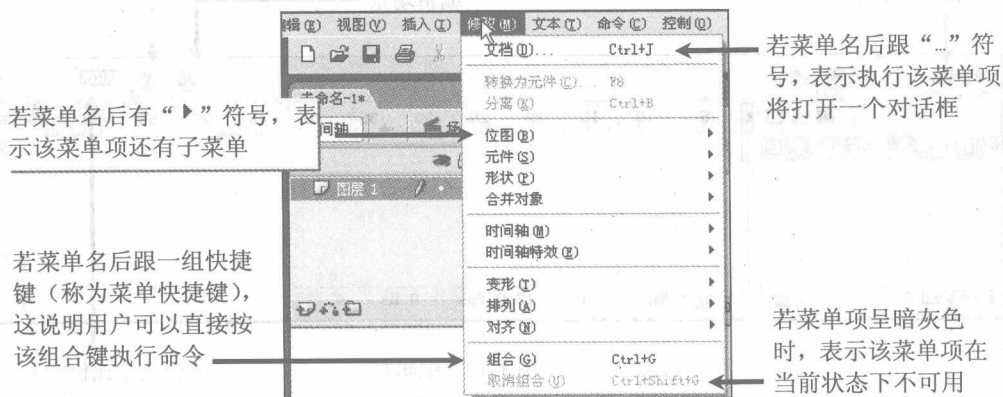


图 1-9 菜单栏

主工具栏：通过主工具栏上的按钮可以快捷地使用 Flash 8 常用的控制命令，如图 1-10 所示。

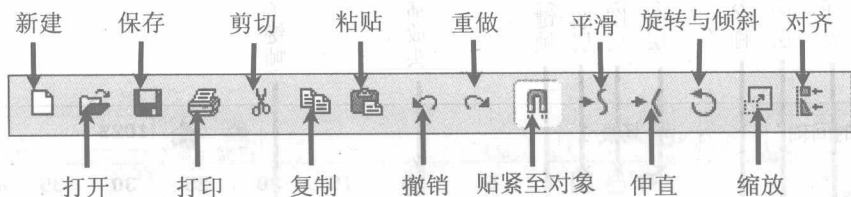


图 1-10 主工具栏

文档选项卡：主要用于切换当前要编辑的文档，在“文档选项卡”上右击，还可以在弹出的快捷菜单中使用常用的文件操作命令，如图 1-11 所示。

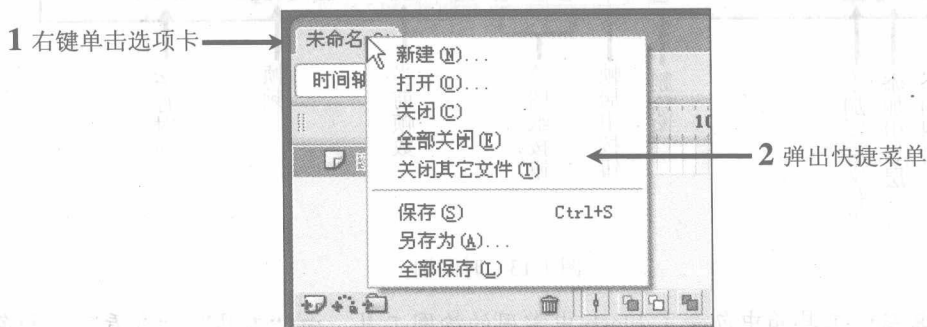


图 1-11 文档选项卡

编辑栏：可以用于“时间轴”的隐藏或显示、“编辑场景”或“编辑元件”的切换、