

设计师梦工厂



CD-ROM

多媒体教学光盘

- 基础课堂** 零起点入门，快速了解软件基础知识。
- 案例课堂** 通过典型案例的学习深入了解软件功能；通过对典型实例的详细剖析与讲解，在短时间内提高对软件的驾驭能力。
- 上机课堂** 精心安排具有实战性的上机实例，给出实例效果、解题思路与步骤提示，让读者自己动手练习，以进一步提高软件的应用水平，巩固所学知识。
- 名师指点** 通过总结与归纳，帮助读者把握重点与难点。
- 课外考评** 多角度考查读者学习情况，巩固学习效果，提升设计能力。

入门 → 进阶 → 提高

# 阶梯课堂 — Flash 8 动画设计

中文版

康 昱 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

设计师梦工厂



TP391.41/1783D

2008

入门 进阶 提高

阶梯课堂

Flash 8

中文版

动画设计

康 昱 编著

人民邮电出版社  
北 京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

阶梯课堂: Flash 8 中文版动画设计 / 康昱编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.3  
(设计师梦工厂)  
ISBN 978-7-115-17304-1

I. 阶… II. 康… 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 (2007) 第 189956 号

## 内 容 提 要

作为业界最受欢迎的网页动画创作专业软件之一, Flash 以其强大的功能和友好的操作界面赢得了越来越多用户的青睐。本书正是为了满足广大初学者学习 Flash 的需要, 同时也供专业人士作为设计参考而编写的。本书详细地介绍了 Flash 8 的各种功能, 如图形编辑与文字应用、动画基础与元件应用、基本动画制作以及特殊动画制作等。

本书从实用性、易掌握性出发, 完美结合“教与学”的特点及方式, 从零开始、重点突出、操作简练、内容丰富, 系统讲解了网页动画设计的基础知识及基本操作。同时附有大量的操作实例, 读者可以一边学习, 一边在电脑上操作, 做到理论与实践相结合, 从而使读者以最快的速度学会使用 Flash 8 制作网页动画。

本书不仅适合广大网页动画制作初学者, 也可供网页动画制作专业人员学习参考, 还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

设计师梦工厂

### 阶梯课堂——Flash 8 中文版动画设计

- ◆ 编 著 康 昱  
责任编辑 黄汉兵
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京华正印刷有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 20.5  
字数: 509 千字 2008 年 3 月第 1 版  
印数: 1—5 000 册 2008 年 3 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17304-1/TP

定价: 39.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223  
反盗版热线: (010)67171154

# 前言

Flash 是由 Macromedia 公司开发的矢量图形编辑和动画创作的专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作领域，其强大和独特的功能使它成为矢量图形编辑、多媒体创作软件中的佼佼者。

本书全面细致地介绍了 Flash 8 的功能。全书共分为 12 章，以实例教学为主的方式全面系统地介绍了 Flash 8 的功能、使用方法和应用技巧。结合学、练、做的学习方法强化学习效果，培养读者的专业技能。第 1 章主要是介绍 Flash 8 动画制作基础，包括基础知识、界面设置、文件管理、绘图环境设置等；第 2 章到第 8 章详细介绍了图形绘制、图形编辑与文字应用、动画基础与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、交互组件与 Action 脚本应用、动画测试与发布，覆盖了 Flash 8 中的每一个知识点；第 9 章至第 12 章通过 Flash 游戏、网页广告、网站片头、MTV 的分析和制作，全面解析了各类动画的设计流程、方法与技术要点，将理论知识与实际操作完美结合，从而使读者真正掌握 Flash 8 多媒体创作的精髓。



## 本书特色

本书从实用的角度出发，考虑初学者实际学习的需要，将“基础课堂”、“案例课堂”、“上机课堂”这一循序渐进的学习方法巧妙地运用到整个学习过程中，全面展示了从入门到进阶，再从提高到精通的教学结构模式，达到了快速提高读者学习效率的目的。

### 基础课堂

引导初学者快速了解必备的软件基础知识，包括必备的基本概念、理论知识及软件基本操作。

### 案例课堂

结合相关专业知识和实例来剖析软件功能在实际工作中的运用。本书中的每个典型实例都是根据作者多年的教学经验精制而成的，实例极具代表性、实用性和知识性，通过典型实例的剖析和制作步骤的详细解读，可以快速提高读者的软件操作技能。

### 上机课堂

上机课堂主要是提高读者的动手能力。为了让读者能够真正掌握所学知识，本书精心安排了一些实例让读者快速上手进行制作，书中提供了实例效果和重点步骤提示，就像老师在课堂上教授一样，把解题思路和重点步骤提示、展示给读者，引导读者根据所学知识完成上机实例的操作，以进一步提高读者对软件的应用能力，从而达到巩固所学知识的目的。

### 名师指点

名师指点也就是知识点的总结和归纳。学完一章后，对本章所学知识作一个总的概述和点评，目的是让读者能够把握本章所学知识的重点和难点。

## ○ 课外考评

本书精心安排了一些与本章知识相关的选择题、填空题、问答题以及操作题等，这样不仅加强了读者对理论知识的掌握，还提高了读者自己动手的能力，从而拓展了学习思路，巩固学习效果，达到学以致用的目的。



## 配套多媒体光盘

本书的配套多媒体教学光盘不仅包括本书中所有上机课堂实例的详细视频讲解内容，还包括本书中所有案例的源文件与素材文件，不但帮助读者理解书中内容，还极大地方便了读者的学习和使用。



## 本书作者

本书由康昱主编，李彪统稿。参与本书编写的还有尹新梅、刘传梁、蒋平、黄书颖、毕涛、李勇、牟正春、胡小春、刘亚利、周永华、朱世波、李屹、陈茂生、唐蓉、张衡、余家春、戴礼荣、明军、马秋云、曾守根等。

由于时间仓促，书中不足之处在所难免，恳请读者批评指正。

作者邮箱：scdzpub@163.com，责任编辑邮箱：cg@ptpress.com.cn

编 者

2007 年 10 月

## 目 录

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>第 1 章 Flash 8 动画制作基础 .....</b> | <b>1</b>  |
| 1.1 基础课堂——Flash 8 基础知识 .....      | 2         |
| 1.1.1 Flash 的应用领域 .....           | 2         |
| 1.1.2 Flash 8 的新增功能 .....         | 3         |
| 1.1.3 怎样学好 Flash .....            | 4         |
| 1.2 基础课堂——Flash 8 界面设置 .....      | 4         |
| 1.2.1 Flash 8 默认界面组件 .....        | 5         |
| 1.2.2 改变界面布局 .....                | 5         |
| 1.3 基础课堂——Flash 8 文件管理 .....      | 7         |
| 1.3.1 新建文件 .....                  | 7         |
| 1.3.2 打开与关闭文件 .....               | 8         |
| 1.3.3 保存文件 .....                  | 8         |
| 1.3.4 导入文件与素材 .....               | 9         |
| 1.4 基础课堂——绘图环境设置 .....            | 10        |
| 1.4.1 设置场景大小和颜色 .....             | 10        |
| 1.4.2 设置标尺、网格与辅助线 .....           | 11        |
| 1.4.3 调节场景的显示比例 .....             | 13        |
| 1.5 案例课堂——制作“静物写生.flas”动画文件 ..... | 15        |
| 1.6 上机课堂——蓝天娇子 .....              | 18        |
| 名师指点 .....                        | 19        |
| 课外考评 .....                        | 19        |
| <b>第 2 章 图形绘制 .....</b>           | <b>21</b> |
| 2.1 基础课堂——Flash 中的图形概念 .....      | 22        |
| 2.1.1 位图 .....                    | 22        |
| 2.1.2 矢量图 .....                   | 22        |
| 2.1.3 位图与矢量图的区别 .....             | 22        |
| 2.2 基础课堂——基础图形绘制 .....            | 23        |
| 2.2.1 Flash 8 中的基本绘制工具 .....      | 23        |
| 2.2.2 绘制直线段 .....                 | 24        |
| 2.2.3 绘制曲线 .....                  | 25        |
| 2.2.4 绘制任意形状线条 .....              | 26        |
| 2.2.5 绘制矢量色块 .....                | 27        |
| 2.2.6 擦除图形 .....                  | 28        |
| 2.2.7 绘制椭圆 .....                  | 29        |

|              |                            |           |
|--------------|----------------------------|-----------|
| 2.2.8        | 绘制矩形 .....                 | 29        |
| 2.2.9        | 绘制多边形和星形 .....             | 30        |
| 2.3          | 基础课堂——图形颜色填充 .....         | 31        |
| 2.3.1        | 为图形填充纯色 .....              | 31        |
| 2.3.2        | 对指定颜色采样 .....              | 32        |
| 2.3.3        | 渐变色的填充与调整 .....            | 33        |
| 2.3.4        | 为图形添加线条轮廓 .....            | 35        |
| 2.4          | 案例课堂——Q 版人物设定图 .....       | 35        |
| 2.5          | 案例课堂——为人物设定图填色 .....       | 38        |
| 2.6          | 案例课堂——绘制咖啡猫 .....          | 41        |
| 2.7          | 案例课堂——利用渐变色填充咖啡猫 .....     | 44        |
| 2.8          | 上机课堂——时装展示图 .....          | 48        |
| 2.9          | 上机课堂——为时装展示图填色 .....       | 50        |
|              | 名师指点 .....                 | 51        |
|              | 课外考评 .....                 | 52        |
| <b>第 3 章</b> | <b>图形编辑与文字应用 .....</b>     | <b>53</b> |
| 3.1          | 基础课堂——图形编辑 .....           | 54        |
| 3.1.1        | 选择工具 .....                 | 54        |
| 3.1.2        | 部分选取工具 .....               | 57        |
| 3.1.3        | 任意变形工具 .....               | 57        |
| 3.1.4        | 套索工具 .....                 | 61        |
| 3.2          | 基础课堂——Flash 8 中的文字应用 ..... | 63        |
| 3.2.1        | 输入文字 .....                 | 63        |
| 3.2.2        | 设置文字属性 .....               | 64        |
| 3.3          | 案例课堂——编辑办公桌动画场景 .....      | 66        |
| 3.4          | 案例课堂——制作宣传海报 .....         | 71        |
| 3.5          | 上机课堂——编辑街道场景 .....         | 75        |
| 3.6          | 上机课堂——制作新春贺卡 .....         | 77        |
|              | 名师指点 .....                 | 78        |
|              | 课外考评 .....                 | 78        |
| <b>第 4 章</b> | <b>动画基础与元件应用 .....</b>     | <b>80</b> |
| 4.1          | 基础课堂——认识动画 .....           | 81        |
| 4.1.1        | Flash 动画的基本特点 .....        | 81        |
| 4.1.2        | Flash 中的基本动画类型 .....       | 81        |
| 4.2          | 基础课堂——动画相关概念及基本操作 .....    | 81        |
| 4.2.1        | 帧 .....                    | 82        |
| 4.2.2        | 图层 .....                   | 83        |
| 4.2.3        | 元件与库 .....                 | 85        |

|            |                    |            |
|------------|--------------------|------------|
| 4.3        | 案例课堂——制作“骑士盾”按钮元件  | 91         |
| 4.4        | 案例课堂——魔幻菜单         | 97         |
| 4.5        | 上机课堂——制作“风车”影片剪辑   | 102        |
| 4.6        | 上机课堂——网页下拉菜单       | 104        |
|            | 名师指点               | 107        |
|            | 课外考评               | 107        |
| <b>第5章</b> | <b>基本动画制作</b>      | <b>108</b> |
| 5.1        | 基础课堂——逐帧动画         | 109        |
| 5.1.1      | 逐帧动画的特点            | 109        |
| 5.1.2      | 逐帧动画创建方法           | 109        |
| 5.2        | 基础课堂——动作补间动画       | 110        |
| 5.2.1      | 动作补间动画的特点          | 110        |
| 5.2.2      | 动作补间动画创建方法         | 110        |
| 5.3        | 基础课堂——形状补间动画       | 112        |
| 5.3.1      | 形状补间动画的特点          | 112        |
| 5.3.2      | 形状补间动画创建方法         | 112        |
| 5.3.3      | 变形精灵的应用            | 113        |
| 5.4        | 案例课堂——制作“飞奔”逐帧动画   | 114        |
| 5.5        | 案例课堂——动漫 banner    | 117        |
| 5.6        | 案例课堂——川剧变脸         | 122        |
| 5.7        | 上机课堂——“遥望”逐帧动画     | 125        |
| 5.8        | 上机课堂——水墨三峡         | 126        |
| 5.9        | 上机课堂——画梅           | 128        |
|            | 名师指点               | 130        |
|            | 课外考评               | 131        |
| <b>第6章</b> | <b>特殊动画制作</b>      | <b>132</b> |
| 6.1        | 基础课堂——Flash 中的特殊图层 | 133        |
| 6.1.1      | 引导层                | 133        |
| 6.1.2      | 遮罩层                | 135        |
| 6.2        | 基础课堂——引导动画         | 136        |
| 6.3        | 基础课堂——遮罩动画         | 137        |
| 6.4        | 基础课堂——滤镜动画         | 138        |
| 6.4.1      | 滤镜概述               | 138        |
| 6.4.2      | 滤镜的添加方法            | 139        |
| 6.4.3      | 制作滤镜动画             | 140        |
| 6.5        | 案例课堂——蝴蝶泉          | 141        |
| 6.6        | 案例课堂——007 遮罩片头     | 145        |
| 6.7        | 案例课堂——滤镜模拟纸板动画     | 150        |

|              |                                |            |
|--------------|--------------------------------|------------|
| 6.8          | 上机课堂——原野 .....                 | 153        |
| 6.9          | 上机课堂——海报招贴遮罩效果 .....           | 156        |
| 6.10         | 上机课堂——荧幕模糊效果 .....             | 158        |
|              | 名师指点 .....                     | 161        |
|              | 课外考评 .....                     | 161        |
| <b>第 7 章</b> | <b>交互组件与 Action 脚本应用 .....</b> | <b>163</b> |
| 7.1          | 基础课堂——组件概述 .....               | 164        |
| 7.1.1        | 组件的作用 .....                    | 164        |
| 7.1.2        | Flash 中组件的类型 .....             | 164        |
| 7.1.3        | Flash 常用组件 .....               | 164        |
| 7.1.4        | 添加组件并设置组件属性 .....              | 168        |
| 7.2          | 基础课堂——Action 动作脚本概述 .....      | 169        |
| 7.2.1        | 动作脚本基本语法 .....                 | 169        |
| 7.2.2        | Action 脚本的添加方法 .....           | 170        |
| 7.2.3        | 常用 Action 语句 .....             | 170        |
| 7.3          | 案例课堂——利用组件制作 IQ 测试题 .....      | 175        |
| 7.4          | 案例课堂——利用组件收集交互信息 .....         | 181        |
| 7.5          | 案例课堂——利用 Action 创造随机线条 .....   | 186        |
| 7.6          | 案例课堂——用 Action 实现翻书效果 .....    | 188        |
| 7.7          | 上机课堂——利用组件实现场景选择 .....         | 199        |
| 7.8          | 上机课堂——应用 Action 制作座钟 .....     | 202        |
|              | 名师指点 .....                     | 204        |
|              | 课外考评 .....                     | 205        |
| <b>第 8 章</b> | <b>动画测试与发布 .....</b>           | <b>206</b> |
| 8.1          | 基础课堂——测试动画 .....               | 207        |
| 8.2          | 基础课堂——导出动画 .....               | 208        |
| 8.2.1        | 导出图像 .....                     | 208        |
| 8.2.2        | 导出声音 .....                     | 209        |
| 8.2.3        | 导出影片 .....                     | 210        |
| 8.3          | 基础课堂——发布动画 .....               | 210        |
| 8.3.1        | 发布设置 .....                     | 210        |
| 8.3.2        | 预览发布效果 .....                   | 213        |
| 8.3.3        | 发布 Flash 作品 .....              | 213        |
| 8.4          | 案例课堂——输出 AVI 影片 .....          | 214        |
| 8.5          | 案例课堂——发布网站 banner 动画 .....     | 216        |
| 8.6          | 上机课堂——输出 GIF .....             | 218        |
| 8.7          | 上机课堂——将动画发布为网页 .....           | 220        |
|              | 名师指点 .....                     | 221        |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 课外考评 .....                      | 222        |
| <b>第 9 章 制作 Flash 游戏 .....</b>  | <b>223</b> |
| 9.1 基础课堂——Flash 游戏制作基础 .....    | 224        |
| 9.1.1 Flash 游戏的特点 .....         | 224        |
| 9.1.2 常见的游戏类型 .....             | 224        |
| 9.1.3 Flash 游戏制作流程 .....        | 225        |
| 9.2 案例课堂——西部追匪 .....            | 226        |
| 9.3 上机课堂——贪食蛇 .....             | 238        |
| 9.4 上机课堂——记忆翻牌 .....            | 240        |
| 名师指点 .....                      | 243        |
| 课外考评 .....                      | 243        |
| <b>第 10 章 制作网页广告 .....</b>      | <b>244</b> |
| 10.1 基础课堂——Flash 广告制作基础 .....   | 245        |
| 10.1.1 Flash 广告的特点 .....        | 245        |
| 10.1.2 Flash 广告的应用领域 .....      | 245        |
| 10.1.3 Flash 广告的制作流程 .....      | 246        |
| 10.2 案例课堂——动感地带 .....           | 246        |
| 10.3 上机课堂——化妆品广告 .....          | 258        |
| 10.4 上机课堂——MOTO 手机广告 .....      | 261        |
| 名师指点 .....                      | 263        |
| 课外考评 .....                      | 264        |
| <b>第 11 章 制作网站片头 .....</b>      | <b>265</b> |
| 11.1 基础课堂——Flash 网站片头制作基础 ..... | 266        |
| 11.1.1 网站片头的特点 .....            | 266        |
| 11.1.2 网站片头的制作流程 .....          | 266        |
| 11.2 案例课堂——T 台风姿片头 .....        | 267        |
| 11.3 上机课堂——看世界片头 .....          | 280        |
| 名师指点 .....                      | 285        |
| 课外考评 .....                      | 285        |
| <b>第 12 章 制作 MTV .....</b>      | <b>287</b> |
| 12.1 基础课堂——MTV 制作基础 .....       | 288        |
| 12.1.1 Flash MTV 的特点 .....      | 288        |
| 12.1.2 MTV 制作流程 .....           | 288        |
| 12.2 案例课堂——星座 .....             | 289        |
| 12.3 上机课堂——虫儿飞 .....            | 309        |
| 名师指点 .....                      | 312        |

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| 课外考评.....               | 312        |
| <b>附录 课后作业参考答案.....</b> | <b>313</b> |
| 第 01 章 .....            | 313        |
| 第 02 章 .....            | 313        |
| 第 03 章 .....            | 313        |
| 第 04 章 .....            | 314        |
| 第 05 章 .....            | 314        |
| 第 06 章 .....            | 315        |
| 第 07 章 .....            | 315        |
| 第 08 章 .....            | 315        |

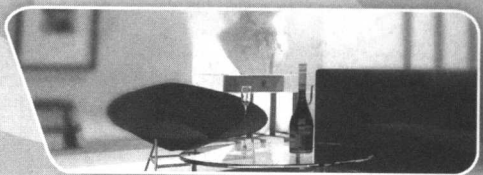
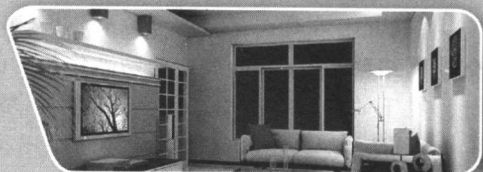
# Flash 8 动画制作基础

## 第 1 章



### 精彩内容导读

- Flash 8 基础知识
- Flash 8 界面设置
- Flash 8 文件管理
- 绘图环境设置
- 制作“静物写生”动画
- 蓝天娇子



# Chapter

# 1.1

## 基础课堂

## ——Flash 8 基础知识

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的矢量图形编辑和动画创作软件，它是一种兼具多种功能及简易操作的多媒体创意工具，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域。

用 Flash 制作的动画主要由简洁的矢量图形组成，通过这些图形的变化和运动，不但能产生动画电影的效果，还能实现多媒体之间的交互。此外，因为 Flash 动画是以“流”的形式进行播放，即播放的同时将自动下载后面部分的文件并等待播放，这些特点都使得 Flash 越来越多地应用到网络中的不同领域。随着软件功能的不断升级与改进，也使得 Flash 成为了具有卓越功能的“网页三剑客”（另外两个产品为 Dreamweaver 和 Fireworks）之一。2005 年，Macromedia 公司又推出了功能更为强大完善的 Flash Professional 8。

### 1.1.1 Flash 的应用领域

Flash 动画的应用领域广泛，其归纳起来主要有以下几个方面。

- ❖ **动态网页：**利用 Flash 制作的精美动态网页（如图 1-1 所示）相对于其他软件制作的网页，其具备的交互功能、图形图像表现能力，以及对声音的良好支持更胜一筹，因而使得 Flash 在这一领域中被越来越广泛地应用。
- ❖ **网络动画：**Flash 制作的动画作品不但表现形式多样、效果精美，而且非常适合网络环境下的传输，所以被大量应用于网络动画领域。目前最为大家熟悉的网络动画主要有 MTV（如图 1-2 所示）、音乐贺卡以及动画短片作品等。



图 1-1 动态网页



图 1-2 网络动画

- ❖ **网页广告：**由于 Flash 能够很好地表现出网页广告的短小、精悍、表现力，以及能清楚地表现出广告主题等众多要素，因此使其在网页广告的制作中也得到了广泛地应用，如图 1-3 所示。
- ❖ **在线游戏：**Flash 丰富的媒体功能和强大的交互性，使用它可以制作出许多精美、耐玩的在线游戏作品（如图 1-4 所示），从而受到许多游戏爱好者的青睐。目前网络上的在线游戏种类主要有休闲类、打斗类、益智类、搞笑类、体育类、冒险类、赌博类等。



图 1-3 网页广告



图 1-4 在线游戏

- ❖ **多媒体教学：**Flash 除了在上述几个领域中被广泛采用外，其制作的多媒体教学课件（如图 1-5 所示），凭借强大的媒体支持功能和丰富的表现手段以及良好的教学效果，已在教学中越来越多地被采用，并且不断发展和壮大。

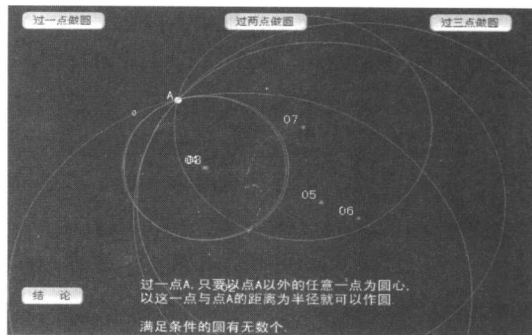


图 1-5 多媒体教学

### 1.1.2 Flash 8 的新增功能

一般情况下 Flash 新版本在旧版本的基础上都会增加一些新功能。Flash 8 在 Flash MX 2004 的基础上主要增加了以下几点功能。

- ❖ **加强了 Flash 动画的表现力。**针对 Flash 8 的以前版本在使用过程中用户不能自动控制和创建像素这一缺点，Flash 8 进行了较大的改进，可将用 Macromedia Fireworks 和 Adobe Photoshop 工具制作的具有阴影、模糊、高光、斜面及其他效果的图形进行实时渲染，使动画的表现力进一步加强。
- ❖ **为了得到更好的视频效果，不但加强了 Flash 视频的处理能力，为 Flash 添加了新的视频解码器，可以以较小的文件提供最高的质量和最优的性能，并在回放过程中支持 8 位 alpha 通道，从而允许 Web 交互性和效果的全新尺寸。还在 Flash 8 中构建了新的视频导入工作流，可将 Flash 中的所有视频使用合并到一个工作流中。此外，还为视频开发者优化了视频播放器组件，允许设计者和开发者定制外观。**
- ❖ **支持混合模式。**为了使 Flash 8 的表现力发挥得更为淋漓尽致，Flash 8 中提供了对混合模式的支持，为动画制作者提供了可视控制笔触等全新功能。
- ❖ **加强了 Flash Player 中位图缓存的性能优化功能和 Flash Player 中渲染矢量图形的功能，增加的位图缓存的性能优化功能可解决由于屏幕上同时拥有太多矢量对象而造成的性能降低问题。而且 Flash Player 渲染矢量图形的能力，可即刻将矢量转换为像素并将内容缓存为位图，矢量数据仍然与对象一同保留，从而可以随时取消缓存以重新计算矢量。**
- ❖ **增加了脚本辅助的新功能，极大地简化了在 Flash 中编写 ActionScript 的流程，并对性能进行了优化，对工作空间、工作流细化和最新渲染技术进行了改进。**

- ❖ 新增了 Flash Type 全新高级字体渲染引擎。可极大提高 Flash 中文本质量的高级防混淆渲染和控制能力。

### 1.1.3 怎样学好 Flash

怎样采用正确的学习方法达到节约时间、提高学习效率的目的，是许多 Flash 爱好者所关心的话题。下面将对学习 Flash 的基本方法做以下几点归纳，供读者进行参考。

- ❖ **打好基础：**学习时应首先从 Flash 8 最基本的操作和功能学起，在熟练掌握这些基础后，再学习其他较为深入的内容，为以后的学习打下良好的基础。
- ❖ **注重实践：**打好一定基础后，即可试着利用所学知识制作一些简单的动画作品，也可对一些简单且具代表性的作品进行临摹，并进行适当修改。在不断地实际演练中逐步提高自身的动画制作水平。
- ❖ **善于取经：**一般的 Flash 优秀作品除了使用的技术手段外，其蕴含的创意和构思都很独到。为了提高自身的水平，可通过下载一些 Flash 作品的源文件，或反复观摩网络上的精典作品，从中分析一下别人使用的技巧和手段，通过仔细观察和认真思考，发现作品的亮点，然后将这些学到的知识应用于自己的作品中。
- ❖ **加强交流：**除了上述的几点外，读者还可经常访问一些知名的 Flash 网站和论坛（如闪吧 [www.flash8.net](http://www.flash8.net)），与其他 Flash 爱好者一起学习和交流，以达到事半功倍的学习效果。

## Chapter 1.2

## 基础课堂

### ——Flash 8 界面设置

学习 Flash 8 制作动画，首先接触到的就是 Flash 8 的工作界面，在启动 Flash 8 后，将出现如图 1-6 所示的默认的工作界面。该界面主要由标题栏、菜单栏、“绘图”工具栏、时间轴、场景、“属性”面板、“混色器”面板以及“库”面板等部分组成。

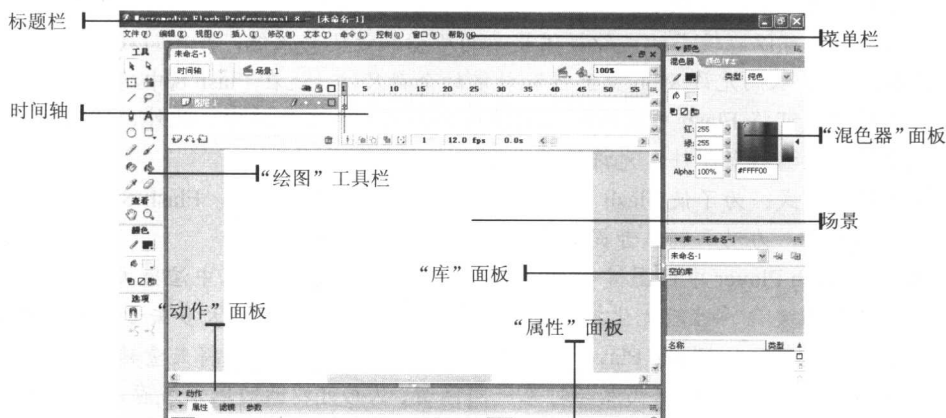


图 1-6 Flash 8 工作界面

## 1.2.1 Flash 8 默认界面组件

Flash 8 默认界面的各主要组件及其大致功能如下。

- ❖ **标题栏：**Flash 8 界面中的标题栏主要用于显示软件名称、当前文档名称等信息，并可对窗口进行最大化、最小化以及关闭等操作。
- ❖ **菜单栏：**Flash 8 界面中的菜单栏主要由文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助菜单组成，制作 Flash 动画将要用到的所有命令都可在这菜单中找到并执行。
- ❖ **时间轴：**如图 1-7 所示的时间轴主要用于创建动画和控制动画的播放。时间轴左侧为图层区，用于对动画中的图层进行控制和管理，当舞台中有很多对象，又需要将其按一定的上下层顺序放置时，即可将它们放置在不同的层中；时间轴右侧为时间线控制区，由播放指针、帧格、时间轴标尺及状态栏组成。

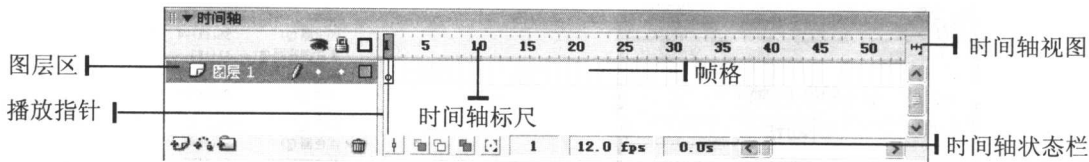


图 1-7 时间轴中的各组成部分



**提示**

时间轴与图层相对应，每个图层上都有相对的时间轴，图层不同，时间轴一般也不同。

- ❖ **“绘图”工具栏：**“绘图”工具栏是 Flash 中最常用的绘图工具，用于组件、对象的绘制和编辑，该工具栏可按照使用者的需求被拖动到界面的任意位置。各工具的具体使用方法将在后面的章节中详细讲解，在此不赘述。
- ❖ **场景：**场景是 Flash 中进行创作的编辑区域，无论是对图形的绘制和编辑，还是对动画的编辑制作，都在该区域内进行。场景主要由舞台（白色区域）和舞台外部的一大片灰色区域（一般称其为工作区）组成。



**提示**

工作区中的内容在最终播放动画时是不会显示出来的。工作区就像舞台的“后台”，在其中可以做许多准备或辅助工作，但真正表现出来的只是舞台上的内容。

- ❖ **常用面板：**Flash 8 中的常用面板较多，如“属性”面板、“混色器”面板、“动作”面板等。在动画制作过程中，常常需要利用 Flash 提供的各功能面板来对舞台中的对象进行各种编辑操作和属性设置。关于它们的具体使用方法，将在后面的学习中陆续进行讲解，在此不赘述。

## 1.2.2 改变界面布局

为了显示出自己的与众不同，很多用户喜欢将默认的界面进行一些个性化的设置。下面以定

制一个具有个性化的界面进行详细介绍,其具体操作如下。

**STEP 01** 启动 Flash 8, 系统将打开 Flash 8 的默认工作界面。

**STEP 02** 执行【窗口】→【行为】命令, 在工作界面中将打开如图 1-8 所示的“行为”面板。



**提示**

在 Flash 8 中, 执行“窗口”菜单下的相应命令, 即可在界面中打开与之相关的面板。在打开的如图 1-9 所示的菜单中, 列出了打开不同面板的快捷键组合, 用户也可通过这些快捷键来快速打开相应的面板。

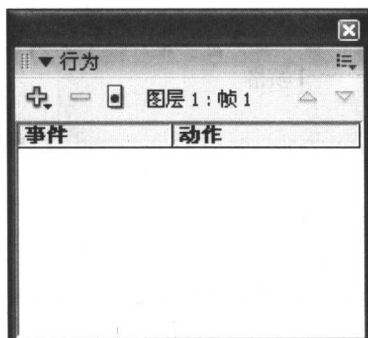


图 1-8 “行为”面板

|            |            |
|------------|------------|
| 直接复制窗口 (Q) | Ctrl+Alt+K |
| 工具栏 (O)    |            |
| ✓ 时间轴 (M)  | Ctrl+Alt+T |
| ✓ 工具 (U)   | Ctrl+F2    |
| 属性 (P)     |            |
| ✓ 库 (L)    | Ctrl+L     |
| 公用库 (B)    |            |
| 动作 (A)     | F9         |
| 行为         | Shift+F3   |
| 调试器 (D)    | Shift+F4   |
| 影片浏览器 (V)  | Alt+F3     |
| 输出 (O)     | F2         |
| 项目 (I)     | Shift+F8   |
| 对齐 (G)     | Ctrl+K     |
| ✓ 混色器 (C)  | Shift+F9   |
| 颜色样本 (S)   | Ctrl+F9    |
| 信息 (I)     | Ctrl+I     |
| 变形 (T)     | Ctrl+T     |
| 组件 (C)     | Ctrl+F7    |
| 组件检查器 (R)  | Alt+F7     |
| 其它面板 (E)   |            |
| 工作区布局 (W)  |            |
| 隐藏面板 (H)   | F4         |

图 1-9 “窗口”菜单

**STEP 03** 此时的“行为”面板浮于工作界面场景的上方, 这时需要将其拖动到场景右侧的默认面板组中。



**提示**

如果暂时不使用面板可单击该面板的名称, 将该面板最小化, 在面板最小化时, 单击面板名称则可将面板恢复到原大小; 如果要关闭面板, 可单击面板右侧的  按钮, 或再次执行“窗口”菜单下的相应命令, 也可通过按该面板的快捷键来关闭面板。

**STEP 04** 对于“窗口”菜单中的某些面板, 如“对齐”面板, 执行【窗口】→【对齐】命令后, 该面板将直接出现在场景右侧的默认面板中, 如图 1-10 所示。

**STEP 05** 将“绘图”工具栏和“动作”面板拖动到自己喜欢的位置。

**STEP 06** 在对工作界面进行个性化的调整后, 执行【窗口】→【工作区布局】→【保存当前】命令将设置后的工作界面进行保存, 系统将打开如图 1-11 所示的对话框, 在该对话框中为当前工作界面命名, 单击“确定”按钮, 即可将当前工作界面设置为自己的个性化工作界面。在以后使用 Flash 8 时, 都将自动采用该工作界面。



**提示**

若要将工作界面恢复为 Flash 8 的默认设置, 只需执行【窗口】→【工作区布局】→【默认】命令即可。