

超级容易学电脑 SuperEasy

赠多媒体光盘

中文Flash 动画制作

- ☑ 环境教学 知识互补：体例丰富，栏目新颖
- ☑ 版式新颖 双色印刷：双栏排版，重点突出
- ☑ 全程图解 快速上手：图形为主线，步骤为辅线
- ☑ 书盘结合 互动教学：赠送多媒体教学光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

TP391.41
984D

超级容易学电脑

中文 Flash 动画制作

超级容易学电脑编委会 编著

机械工业出版社

本书是“超级容易学电脑”丛书之一，从零开始介绍了中文版 Flash 8 在动画制作方面的基本知识、应用技能与案例制作等主要内容，语言精练、操作简单。

本书主要内容包括：Flash 8 动画的基础知识及基础操作、绘制图形并添加文字、编辑图像、文本的设置和滤镜的使用、元件与库的使用、动画的初步和高级制作、声音的使用和编辑、用组件制作交互式动画、ActionScript 语法基础、动画的输出与发布，最后通过 Flash 8 在贺卡的制作、短片的制作、导航条的制作和 Flash 广告制作等几个具体的、综合性的大型案例来实战演习，达到活学活用的目的。

本书采用环境教学法，具有知识互补性，版式新颖、美观实用，全程图解、快速上手，双色印刷、轻松阅读，书盘结合、互动教学；语言上更加浅显易懂，实用性更强，可操作性更高，学习方法超级容易。

本书面向初学者，是广大电脑初、中级用户和家庭用户的首选参考书。

图书在版编目（CIP）数据

中文 Flash 动画制作/超级容易学电脑编委会编著.

—北京：机械工业出版社，2006.6

（超级容易学电脑）

ISBN 7-111-19395-4

I. 中… II. 超… 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（2006）第 066255 号

机械工业出版社（北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037）

策划编辑：夏孟瑾 责任编辑：刘欢欢 版式设计：俞小红

北京双青印刷厂印刷

2006 年 7 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·15.75 印张·427 千字

0001-8000 册

定价：28.00 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

封面无防伪标均为盗版

多媒体教学光盘使用说明

本光盘是“超级容易学电脑”丛书配套的多媒体教学光盘，光盘内容与丛书知识相互结合并互相补充。通过本光盘，可以更直接生动地进行学习，达到无师自通的效果。

光盘最佳运行环境

- P4 以上 PC 机。
- 256MB 以上内存。
- 屏幕分辨率 1024×768。
- 52 倍速以上光驱。
- 16 位以上声卡。
- Windows 98/2000/XP/2003 操作系统。

光盘运行

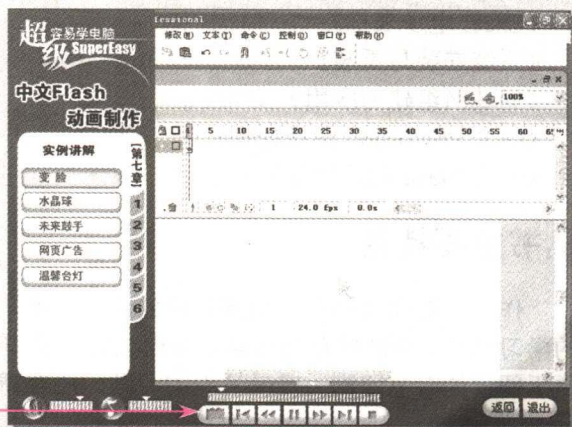
将光盘放入光驱中，几秒钟后光盘会自动运行。如光盘没有自动运行，可在“我的电脑”窗口中双击光驱所在盘符，或用鼠标右击光驱所在盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令即可。



光盘运行后会自动播放一段片头动画，播放完毕后或单击鼠标可进入光盘运行的主界面。

在光盘主界面中，将鼠标指针移到菜单上并单击，即可进入相关内容的播放界面。

进入光盘播放界面后，系统会自动进行讲解。可以进行“播放”、“前进”、“后退”、“暂停”、“调音”和“返回”等播放控制。另外还可以拖动播放进度条，随意选择相关内容进行学习。



丛书序

学电脑难吗？

不难！

学电脑需要很多的理论知识和很高的技能吗？

不需要！

阅读本书学电脑容易吗？

超级容易学电脑！

现在书店里的电脑图书非常多，尤其对初学者来说，面对浩如烟海的书堆，如何选择一本适合自己的电脑图书非常重要。

选择不好的话，看完一本电脑图书后对书中的内容还是一知半解，甚至是根本看不懂，需要解决的问题还是没有解决。而一本好的电脑图书却可以让您事半功倍，学以致用，解决实际问题。那么好的图书有哪些标准呢？

一本好的入门级电脑图书应该不只是教会读者电脑知识，更要为读者创造一个良好的学习环境，提供好的学习方法。鉴于此，我们推出了“超级容易学电脑”丛书，本套丛书语言更加浅显易懂，实用性更强，可操作性更高，学习方法超级容易。

丛书主要内容

丛书涉及电脑应用的常见领域和常用软件，均以各软件的最新版本为主要讲解对象，在必要的地方兼顾了软件的其他版本，满足不同层次读者的需求。丛书主要包括：

- 《五笔打字》
- 《电脑入门》
- 《电脑上网》
- 《电脑办公》
- 《电脑组装与维护》
- 《Windows XP 基本操作》
- 《常用工具软件》
- 《Excel 电子表格》
- 《系统安装与重装》
- 《局域网组建与应用》
- 《中文 Photoshop 图像处理》
- 《中文 Flash 动画制作》

丛书主要特色

作为一套面向初中级电脑用户的系列丛书，“超级容易学电脑”的最大特色就是合理的学习结构、全新的环境教学、全程图解的写作方法、简练流畅的语言、精美的版式设计、便于阅读的双色印刷、难易适中的习题，还有精彩生动的多媒体教学光盘。

(1) 环境教学, 知识互补

丛书安排了“内容导读”、“本章要点”、“本章小结”和“课后习题”等章节体例; 设计了“小知识”、“小技巧”、“提个醒”和“练一练”等正文体例; 首创了“重点”、“难点”等步骤体例; 再配合“流程图”、“图形说明”、“列表项”和“表格”等常规体例。打造了一种全新的环境教学模式, 在活泼版面、便于阅读的同时, 让读者在学习过程中认真思考, 动手练习, 互动教学, 还可以使众多电脑知识与实际应用主次分明、重点难点突出, 从而起到知识互补的作用。

(2) 版式新颖, 美观实用

丛书使用双栏排版为主, 单栏排版相辅, 混栏结合排版, 版式美观新颖, 既适合阅读又节省版面, 超值实用。

(3) 全程图解, 快速上手

首创“图形为主线、步骤为辅线、理论做体例”的写作方法, 图文相辅, 内容精练, 使枯燥无味的电脑知识与实际操作变得轻松易学, 让读者快速上手。

- 图形为主线: 丛书以图形为主讲解具体的操作过程, 图与图之间、图形上方, 大多采用红色的、平滑的、带有阴影的流程线连接, 或添加云朵式的图形说明, 让读者对操作过程一目了然, 更加直观, 轻松上手。
- 步骤为辅线: 基本上是一个图形对应一个操作步骤, 可以在看图的同时有选择性地阅读步骤, 加快学习进程, 易于理解。
- 理论做体例: 丛书以图形、图形说明、操作步骤为主线, 涉及到必须讲解的理论知识, 则通过“小知识”、“小技巧”、“提个醒”和“练一练”等体例来讲解, 读者可以自行选择阅读或跳过。读者需要掌握的马上可以找到并学习, 不想看繁琐的理论或暂时不想学习的可以很快确认并跳过。

(4) 双色印刷, 轻松阅读

丛书以黑色印刷为主, 而图形注释、操作流程线、步骤编号、重点难点步骤、“小知识”、“小技巧”、“提个醒”和“练一练”等体例图标, 为了突出需要读者重点学习的地方则采用红色印刷。重点难点突出, 更加直观, 便于理解, 轻松阅读。

(5) 书盘结合, 互动教学

丛书配套多媒体教学光盘, 光盘内容与书中知识相互结合并互相补充, 并不是简单的重复, 具有直观、生动、交互性等优点, 实现多媒体教学与自学的目的。书盘结合, 紧扣书本, 互动教学, 易于理解, 达到无师自通的效果。

丛书读者对象

如果您是一名电脑初学者, 那么本套丛书正是您所需要的。

丛书面向电脑初学者, 从零开始, 由浅入深, 无师自通, 举一反三, 轻松阅读, 快速上手, 让您尽早跨入电脑应用的精彩世界, 得心应手地解决各种实际应用问题。

前言

本书主要内容

Flash 在动画制作方面具有很强的优势,本书以最新版本 Flash 8 为例进行讲解。本书是“超级容易学电脑”丛书之一,从零开始介绍了中文版 Flash 8 在动画制作方面的基本知识、应用技能与案例制作等主要内容,语言精练、操作简单。

主要内容包括:Flash 8 动画的基础知识及基础操作、绘制图形并添加文字、编辑图像、文本的设置和滤镜的使用、元件与库的使用、动画的初步和高级制作、声音的使用和编辑、用组件制作交互式动画、ActionScript 语法基础、动画的输出与发布,最后通过 Flash 8 在贺卡的制作、短片的制作、导航条的制作和 Flash 广告制作等几个具体的、综合性的大型案例来实战演习,达到活学活用的目的。

如何阅读本书

本书每个章节均按照“内容导读+本章要点+本章小结+课后习题”的结构讲述。

内容导读:了解学习本章内容的原因、学习方法与重要性等。

本章要点:以精练的语言列出本章重点与要点,并列出该重点、要点所在页码,便于检索。

本章小结:总结本章的重点、难点,提出需要注意的问题,并简要介绍与本章相关的延伸知识,扩展读者的知识面,达到举一反三的效果。

课后习题:主要包括问答题和上机操作题,以提高读者的思考能力和实际动手能力。

本书每个章节同时还安排了便于阅读、易于理解、突出重难点、双色印刷的“小知识”、“小技巧”、“提个醒”、“练一练”、“重点”和“难点”等栏目。

小知识:在众多操作步骤中,穿插一些理论知识或使操作步骤进行下去的必备知识。

小技巧:就像老师一样把技巧、经验、教训等通通告诉你,让你少走弯路。

提个醒:强调需要特别注意的一些事项等。

练一练:让读者自己思考,或亲自动手练一练,从而达到巩固知识的目的,以融会贯通,真正做到互动教学。

重点/难点:为完成某项操作,一般都有不少步骤,而其中最关键的也就是那几个步骤;通过“重点”、“难点”这两个不同红色的图标提醒读者该步骤需要重点学习,或有点难度的步骤需多操作几遍。

关于本书作者

参与本书编著的有:王礼龙、许起琴、刘正红、沈兆龙、谢秀娴、方艺、王世香、吴锦锦、李英、杨宝、彭晓凤、李小红、左西、刘洋、张腾英、李成波、曹波、赵飞、罗春晓、何碧春、敬秀梅、孙明亮、邓建功、蒲银廷等。由于编者经验有限,加之时间仓促,书中难免会有疏漏和不足之处,恳请专家和读者不吝赐教。

读者在使用本书过程中如有其他问题、意见或建议,可以通过下面的方式和我们联系:

QQ: 444879271

E-mail: itmook@163.com

超级容易学电脑编委会

目 录

多媒体教学光盘使用说明

丛书序

前言

1 进入 Flash 8 工作界面

1.1 Flash 动画应用领域	2
1.1.1 网络动画	2
1.1.2 网页广告	2
1.1.3 教学课件	2
1.1.4 动态网页	2
1.1.5 交互游戏	2
1.2 安装与打开 Flash 8	2
1.2.1 安装 Flash 8	3
1.2.2 启动 Flash 8	4
1.3 Flash 8 工作界面	4
1.3.1 菜单栏	4
1.3.2 时间轴	4
1.3.3 场景	4
1.3.4 工具箱	5
1.3.5 常用面板	5
1.3.6 “属性”面板	8
1.3.7 排列面板	8
1.4 Flash 8 基本术语	8
1.4.1 图层	8
1.4.2 帧	8
1.4.3 元件与实例	8
1.4.4 矢量图与位图	9
1.5 动画制作基本流程	10
1.5.1 策划主题	10
1.5.2 搜集素材	10
1.5.3 制作动画	10
1.5.4 测试	10
1.5.5 发布	10
1.6 Flash 动画网站推荐	10
1.6.1 闪客帝国	10
1.6.2 闪吧	10
1.6.3 网易动画站	11
本章小结	11
课后习题	11

2 Flash 8 动画制作基础

2.1 文档基本操作	14
2.1.1 新建 Flash 文档	14
2.1.2 保存 Flash 文档	14
2.1.3 打开 Flash 文档	15
2.1.4 关闭 Flash 文档	15
2.2 设置动画场景	16
2.2.1 设置场景的大小和颜色	16
2.2.2 网格和标尺	16
2.3 导入动画素材	17
2.3.1 导入图像	18
2.3.2 导入声音	19
2.3.3 导入视频	20
本章小结	22
课后习题	22

3 Flash 8 绘图工具

3.1 绘图工具一览	24
3.1.1 工具区域	24
3.1.2 查看区域	24
3.1.3 颜色区域	24
3.1.4 选项区域	24
3.2 绘制生动的线条	24
3.2.1 线条工具	24
3.2.2 铅笔工具	25
3.2.3 钢笔工具	26
3.3 绘制丰富的几何图形	26
3.3.1 椭圆工具	27
3.3.2 矩形工具	27
3.4 添加精美的文字	28
3.4.1 输入文字	28
3.4.2 设置文字样式	29
3.5 典型案例：绘制咖啡杯	30
3.5.1 案例目标	30
3.5.2 案例分析	30
3.5.3 制作步骤	30
本章小结	32
课后习题	32

4 Flash 8 图形的编辑

4.1 色彩填充工具	34
4.1.1 使用墨水瓶工具	34
4.1.2 使用油漆桶工具	35
4.1.3 使用滴管工具	36
4.1.4 使用“混色器”面板	36
4.1.5 使用刷子工具	38
4.1.6 使用填充变形工具	39
4.2 图形的编辑	41
4.2.1 使用选择工具	41
4.2.2 使用套索工具	43
4.2.3 使用任意变形工具	44
4.3 图形的其他操作	47
4.3.1 复制图形	47
4.3.2 组合图形	47
4.3.3 分离图形	48
4.3.4 对齐图形	48
4.3.5 转换位图为矢量图	49
4.4 查看图形的辅助工具	50
4.4.1 手形工具	50
4.4.2 缩放工具	50
4.5 典型案例：绘制窗帘效果	51
4.5.1 案例目标	51
4.5.2 案例分析	51
4.5.3 制作步骤	51
本章小结	53
课后习题	53

5 Flash 8 的文本和滤镜

5.1 文本属性设置	56
5.1.1 文本属性的基本设置	56
5.1.2 文本属性的高级设置	59
5.2 文本编辑	62
5.2.1 文本的分离	62
5.2.2 文本的描边效果	63
5.3 滤镜	64
5.3.1 添加滤镜	64
5.3.2 设置投影	64
5.3.3 设置模糊	65
5.3.4 设置发光	65
5.3.5 设置斜角	66
5.3.6 设置渐变发光	67
5.3.7 设置渐变斜角	68

5.3.8 调整颜色	69
5.4 典型案例：为文本添加特殊效果	69
5.4.1 案例目标	69
5.4.2 案例分析	69
5.4.3 制作步骤	69
本章小结	71
课后习题	71

6 Flash 8 元件与库

6.1 元件	74
6.1.1 元件概述	74
6.1.2 创建不同类型的元件	74
6.1.3 修改元件	78
6.2 元件库	79
6.2.1 编辑元件库	79
6.2.2 使用公用库	81
6.2.3 元件实例	82
6.3 典型案例：制作“瓢虫按钮”	82
6.3.1 案例目标	82
6.3.2 案例分析	82
6.3.3 制作步骤	82
本章小结	86
课后习题	86

7 Flash 8 初步动画制作

7.1 动画的基本类型	88
7.1.1 逐帧动画	88
7.1.2 渐变动画	88
7.2 编辑帧	88
7.2.1 设置帧的显示状态	88
7.2.2 选择帧	88
7.2.3 插入关键帧	89
7.2.4 插入空白关键帧	89
7.2.5 复制、移动帧	90
7.2.6 清除帧	90
7.2.7 翻转帧	90
7.2.8 设置帧频	90
7.3 动画补间动画	91
7.3.1 什么是动画补间	91
7.3.2 制作动画补间动画	91
7.4 制作形状补间动画	92
7.4.1 导入背景	92
7.4.2 导入主角	93
7.4.3 制作变形动画	93

7.5 逐帧动画	94
7.5.1 什么是逐帧动画	94
7.5.2 调用绘图纸工具	95
7.5.3 导入逐帧动画	95
7.5.4 制作逐帧动画	96
7.6 典型案例：制作“到此一游”	
逐帧动画	96
7.6.1 案例目标	96
7.6.2 案例分析	97
7.6.3 制作步骤	97
本章小结	99
课后习题	100

8 Flash 8 高级动画制作

8.1 图层的作用及类型	102
8.1.1 图层的作用	102
8.1.2 图层的类型	102
8.2 图层的基本操作	103
8.2.1 创建图层	103
8.2.2 选取图层	103
8.2.3 复制/移动图层	103
8.2.4 重命名图层	104
8.2.5 删除图层	105
8.2.6 隐藏、显示与锁定图层	105
8.2.7 设置图层属性	106
8.2.8 管理多图层	106
8.3 制作引导动画	106
8.3.1 绘制引导对象	107
8.3.2 制作引导曲线	107
8.3.3 转换引导层	108
8.4 制作遮罩动画	109
8.4.1 遮罩动画的概念	109
8.4.2 遮罩动画的制作	109
8.5 动画场景	110
8.5.1 创建场景	111
8.5.2 编辑场景	111
8.6 典型案例：制作“圣诞贺卡”	111
8.6.1 案例目标	111
8.6.2 案例分析	111
8.6.3 制作步骤	111
本章小结	114
课后习题	114

9 声音的使用和编辑

9.1 添加声音	116
9.1.1 为关键帧添加声音	116
9.1.2 为按钮添加声音	117
9.2 编辑声音	118
9.2.1 在“属性”面板中编辑声音	118
9.2.2 在“编辑封套”对话框中编辑声音	118
9.3 输出音频	119
9.4 压缩声音文件	120
9.4.1 “原始”压缩选项	120
9.4.2 MP3 压缩选项	121
9.4.3 “语音”压缩选项	121
9.4.4 ADPCM 压缩选项	121
9.5 典型案例：制作“圣诞音乐贺卡”	122
9.5.1 案例目标	122
9.5.2 案例分析	122
9.5.3 制作步骤	122
本章小结	123
课后习题	123

10 用组件制作交互式动画

10.1 认识组件	126
10.1.1 组件面板	126
10.1.2 组件类型	126
10.2 编辑组件	128
10.2.1 按钮组件	128
10.2.2 CheckBox 组件	128
10.2.3 ComboBox 组件	129
10.2.4 List 组件	130
10.2.5 ScrollPane 组件	131
10.3 典型案例：组件控制音乐播放	132
10.3.1 案例目标	132
10.3.2 案例分析	132
10.3.3 制作步骤	132
本章小结	135
课后习题	135

11 使用 Action Script

11.1 Action Script 语法基础	138
11.1.1 变量	138

11.1.2 函数、表达式和运算符	140
11.2 Action Script 语法规则	144
11.2.1 点语法	144
11.2.2 大括号语法	144
11.2.3 分号语法	144
11.2.4 圆括号语法	144
11.2.5 注释语法	145
11.2.6 常量语法	145
11.3 使用动作面板	146
11.3.1 动作面板	146
11.3.2 脚本导航器	147
11.3.3 脚本编辑窗口	147
11.4 场景/帧控制语句	148
11.4.1 停止语句 stop	148
11.4.2 播放影片语句 Play	148
11.4.3 gotoAndPlay 语句	149
11.4.4 gotoAndStop 语句	149
11.5 添加 Action Script	150
11.5.1 为帧添加脚本	150
11.5.2 为按钮添加脚本	150
11.5.3 为影片剪辑添加脚本	151
11.6 条件语句 If/Else	151
11.6.1 If 语句	151
11.6.2 Else 语句	151
11.6.3 Else if 语句	152
11.7 属性设置语句	152
11.7.1 _alpha	152
11.7.2 _quality	152
11.7.3 _visible	152
11.7.4 _rotation	152
11.8 循环语句	153
11.8.1 While 语句	153
11.8.2 do While 语句	153
11.8.3 For 语句	153
11.9 典型案例：制作拼图游戏	154
11.9.1 案例目标	154
11.9.2 案例分析	154
11.9.3 操作步骤	154
本章小结	158
课后习题	158

12 动画的输出与发布

12.1 测试 Flash 作品	160
12.2 优化 Flash 作品	161

12.2.1 优化动画	161
12.2.2 优化动画元素	161
12.2.3 优化文本	161
12.3 导出 Flash 作品	161
12.3.1 导出动画文件	161
12.3.2 导出动画图像	162
12.4 发布 Flash 作品	163
12.4.1 设置发布格式	163
12.4.2 预览发布效果	165
本章小结	166
课后习题	166

13 制作 Flash 日历贺卡

13.1 贺卡相关知识	168
13.1.1 Flash 电子贺卡	168
13.1.2 制作贺卡注意事项	169
13.2 典型案例：制作日历贺卡	170
13.2.1 案例目标	170
13.2.2 案例分析	170
13.2.3 制作步骤	170
本章小结	176
课后习题	176

14 制作 Flash 导航条

14.1 导航条相关知识	178
14.2 典型案例：制作导航条	179
14.2.1 案例目标	179
14.2.2 案例分析	179
14.2.3 制作步骤	179
本章小结	191
课后习题	191

15 制作 Flash 广告

15.1 Flash 广告专业知识	194
15.1.1 横幅广告	194
15.1.2 擎天柱广告	194
15.1.3 画中画广告	194
15.1.4 流媒体按钮广告	194
15.1.5 网页竖条广告	194
15.1.6 鼠标响应按钮广告	195
15.1.7 全屏广告	195
15.1.8 专栏广告	195
15.1.9 浮动广告	196
15.1.10 伸缩广告	196

15.2 典型案例：制作运动产品宣传	
广告	196
15.2.1 案例目标	196
15.2.2 案例分析	196
15.2.3 制作步骤	197
本章小结	218
课后习题	218

16.2 典型案例：制作“拳皇百道3”	
动画短片	222
16.2.1 案例目标	222
16.2.2 案例分析	222
16.2.3 制作步骤	223
本章小结	238
课后习题	238

16 使用制作 Flash 短片

16.1 经典案例赏析	220
16.1.1 “拳皇百道1”	220
16.1.2 “拳皇百道2”	220

中文 Flash 动画制作

1

进入 Flash 8 工作界面

Flash 主要应用于交互式 Flash 网站、多媒体制作等领域，是专业的卡通动画制作软件、视频编辑制作软件，而且由于其脚本语言功能不断扩大，用 Flash 制作的游戏也更加专业了。

1.1 Flash 动画应用领域	2
1.2 安装与打开 Flash 8	2
1.3 Flash 8 工作界面	4
1.4 Flash 8 基本术语	8
1.5 动画制作基本流程	10
1.6 Flash 动画网站推荐	10

1.1 Flash 动画应用领域

Flash 是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的动态效果，同时还使用了矢量图和流式播放技术。目前 Flash 的最新版本是 8.0。

1.1.1 网络动画

由于 Flash 的流媒体特性，良好地支持视频、声音，以及对矢量图的应用，使其能在文件容量不大的情况下实现多媒体的播放，因此 Flash 作品非常适合在网络环境下进行传输，也使 Flash 成为网络动画的重要制作工具之一。



1.1.2 网页广告

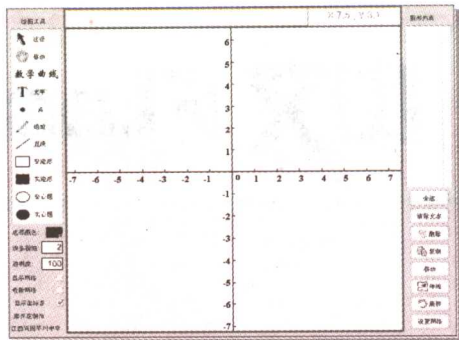
网络的特性决定了网页广告必须具有短小、精悍、表现力强等特点，而 Flash 能很好地满足这些要求，因此在网页广告的制作中得到了广泛的应用。



1.1.3 教学课件

由于 Flash 素材的获取方法多种多样，为多媒体教学提供了一个更易于操作的平台，所

以被越来越多的教师和学生所熟识。



1.1.4 动态网页

Flash 具备的交互功能使用户可以配合其他工具软件制作出各种形式的动态网页。



1.1.5 交互游戏

Action 语句使 Flash 具有良好的交互功能，从而制作出极具娱乐性的游戏。



1.2 安装与打开 Flash 8

本节将为读者介绍如何安装和启动 Flash 8。

1.2.1 安装 Flash 8

Flash 8 对系统的硬件要求不是很高,目前的主流配置完全可以流畅运行。

1. 系统需求

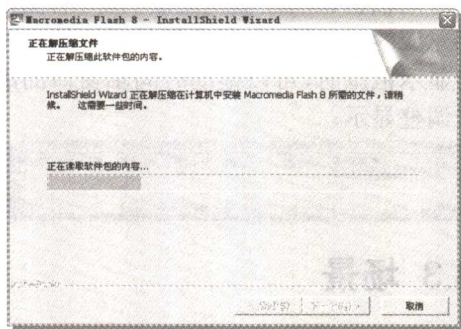
Flash 8 对系统的要求如下:

- 800MHz Intel Pentium III 处理器(或同等处理器)及更高频率的处理器;
- Windows 2000/XP;
- 256MB RAM (建议采用 1 GB 以同时运行多个 Studio 8 产品);
- 1024 × 768, 16 位显示器 (建议采用 32 位);
- 710MB 可用磁盘空间。

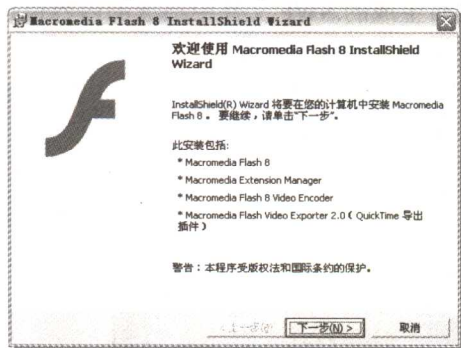
2. 安装 Flash 8

Flash 的安装方法与其他软件类似,具体操作步骤如下:

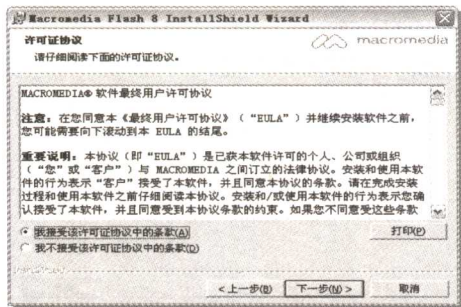
步骤1 运行 Flash 安装文件, 安装程序开始解压缩安装 Flash 8 所需的文件。



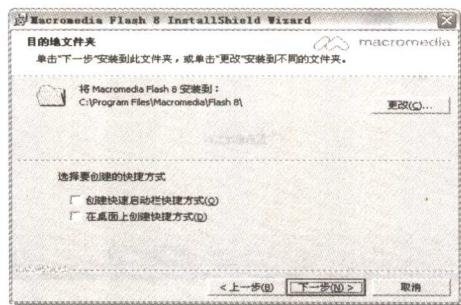
步骤2 解压缩完毕后, 会弹出开始安装的界面, 单击“下一步”按钮。



步骤3 随即弹出“许可证协议”对话框, 选中“我接受该许可证协议中的条款”单选按钮; 单击“下一步”按钮。



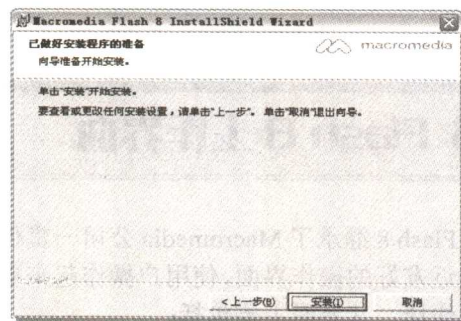
步骤4 在“目的地文件夹”对话框中, 可单击“更改”按钮, 手动选择安装目录。选择好后, 单击“下一步”按钮。



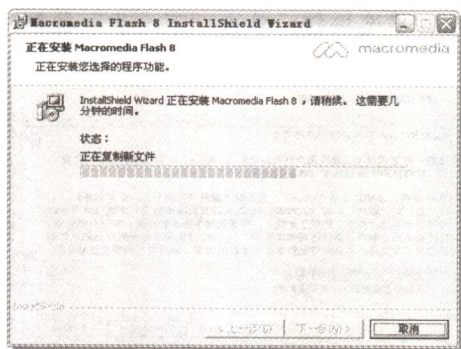
步骤5 安装程序提示是否安装 Flash Player。建议选中, 然后单击“下一步”按钮。



步骤6 查看并确认安装设置, 单击“下一步”按钮开始安装。



步骤7 开始复制文件，这个时间可能要长一点，具体要取决于电脑的硬件配置。



步骤8 最后单击“完成”按钮结束安装。



1.2.2 启动 Flash 8

安装完成后，在系统的“开始”菜单中会自动生成一个程序组。选择“开始”→“程序”→Macromedia→Macromedia Flash 8 命令，即可打开 Flash 8 的工作界面。



1.3 Flash 8 工作界面

Flash 8 继承了 Macromedia 公司一贯倡导的亲近友好的操作界面，使用户操作起来更加方便快捷。其界面主要包括：

- 菜单栏；
- 时间轴；
- 场景；
- 工具箱；
- 控制面板；
- 属性面板。

1.3.1 菜单栏

通过选择菜单栏命令，几乎可以打开、调配和使用所有的功能。

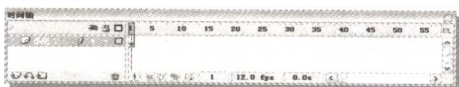
菜单栏的功能、命令和用法，在后面的章节中会有更详细的介绍，而且大部分会以实例的方法来介绍各自的使用方法，在此就不多加叙述了。

文件(F) 编辑(E) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

1.3.2 时间轴

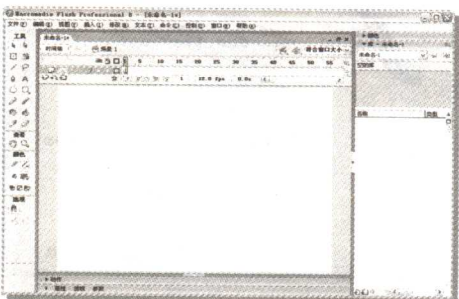
时间轴最重要的组成部分是图层和帧。时间轴窗口的底部是时间轴的状态显示区域，该区域提供了当前动画的长度（单位为秒）、帧速率和当前帧的信息。

时间轴窗口的左侧是图层名称，右侧是与之相对应的时间轴。当所设置的长度超出时间轴的显示范围时，可以拖动时间轴窗口的滚动条来调整显示。

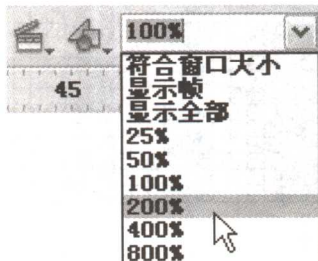


1.3.3 场景

场景是用户创作作品的工作区，对于没有特殊效果的动画，在场景中可以直接播放；而且最后生成的.SWF 文件中播放的内容也只限于在场景上出现的对象。



场景的中心是用户的编辑区域。在其右上角可以设定内容显示的百分比,在工作区的左上方还有场景和元件的切换按钮。



其中所列出选项的作用如下:

- 符合窗口大小: 整个场景将会全部显示。
- 显示帧: 可以用来演示全部的场景。
- 显示全部: 可以播放整个显示帧的内容, 如果场景是空的, 那么就播放空白场景。
- 100%: 动画将以最接近实际的尺寸样式显示。



小技巧

另外, 场景的缩放也可以通过工具箱中的缩放工具来满足对工作区的要求。



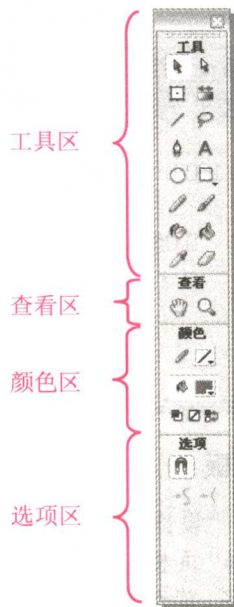
练一练

选择“+”放大镜, 每单击一次, 场景中的对象就会被放大一倍; 选择“-”放大镜, 每单击一次, 场景中的对象就会被缩小一倍。

还可以利用手形工具控制场景中元件的显示情况。当只能看到场景的一部分时, 选择工具箱中的手形工具, 按住鼠标左键拖动鼠标, 整个工作区就跟着动了起来。双击手形工具, 将以占满场景的模式显示。如果处于其他工具选择的模式下, 可以按空格键, 切换至手形工具。

1.3.4 工具箱

在工具箱中集合了 Flash 的一些常用工具, 能很好地为用户提供方便。该工具箱分为 4 个区: 工具区、查看区、颜色区以及选项区。



1.3.5 常用面板

和 Photoshop 一样, Flash 也将一些常用面板设置在界面的右侧, 以方便调用。下面对常用的面板进行简单的介绍。

1. “信息”面板

“信息”面板用来显示和设置执行所选择对象的相关信息。选择“窗口”→“信息”命令, 打开 Flash 8 的“信息”面板。

