



Flash MX 2004 动画设计

培训教程

博嘉科技 主编

- 本书语言通俗易懂，内容详实
- 用丰富的实例及图片诠释电脑知识
- 注重教学实际，力求科学实用
- 提供配套素材下载，完善售后服务

新干线电脑直通车

Flash MX 2004 动画设计 培训教程

博嘉科技 主 编

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书以“全面了解动画设计相关知识,掌握扎实的基本功,在掌握知识的同时快速进行专业的设计”为目标。全书从零开始,以最基本的动画常识为起点,以熟悉设计软件操作为基础介绍了动画设计与制作技术,包括从基本动画技术、Flash 动画组件到影片的发布和输出的全过程。本书突出对实际工作技巧的总结,注重对习惯的培养,而且突出了动画设计的整套技术,帮助读者在快速掌握基础的同时能形成完整的知识体系。

本书面向广大读者,非常适用于作为动画设计培训以及大专院校教材,同时也是成人教育和青少年学习动画设计的理想教材。广大的电脑爱好者更能从中得到正规而简洁的经验。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 动画设计培训教程/博嘉科技主编. —北京:中国铁道出版社, 2005. 3
(新干线电脑直通车)

ISBN 7-113-06438-8

I. F… II. 博… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX 2004-技术培训-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第022427号

书 名: Flash MX 2004 动画设计培训教程

主 编: 博嘉科技

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 苏 茜 张雁芳

特邀编辑: 张 硕

封面制作: 白 雪

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 16.75 字数: 400千

版 本: 2005年6月第1版 2005年6月第1次印刷

印 数: 1~5000册

书 号: ISBN 7-113-06438-8/TP·1453

定 价: 24.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

动画设计是一门特殊的艺术,以围绕直观的视觉效果来表现动画的美感为核心,它带给人们的不仅仅是清晰简洁的动画内容,更为深刻的是,带给我们更加宽广的思维想像空间、过目不忘的视觉效果,从而达到艺术的更高境界。

在动画软件层出不穷的今天,Macromedia 公司推出的最新 Flash MX 2004 中文版在该行业中做出了骄人的业绩,并广泛运用于 Flash MTV、Flash 广告片等的制作。

所谓“万丈高楼平地起”就是要打好良好的基础才能越走越远。Flash 的诞生,使沉寂的网络变得富有生机,在整个网络世界掀起一阵旋风。“Flash”在英文中的意思是“闪光的”,所以一时间“闪客”这一新兴词汇从网络延伸到整个世界,几乎成了与“黑客”争锋的时髦名词,甚至还多几分色彩。从网络诞生到 WWW 的成功,Internet 几乎成为了这个时代的代名词,拥有网站不再仅仅是赶时髦,而且对于更多的企业和单位而言,已经成为必须。而目前 90%以上的网站都有 Flash 动画,似乎 Flash 又成为网站中不可或缺的元素。大量的 Flash MTV、Flash 广告片以优美的画面、动人的故事深深吸引了观众,据目前的不完全统计,每天有几十万人通过网络观看和下载 Flash 动画。所以越来越多的人跃跃欲试,想制作出自己的动画,而且已经有很多人取得了成功。对于准备进入这个领域的学习者和爱好者而言,掌握一套实用的设计技术和良好的设计习惯非常重要。

Flash 的成功也让更多的人了解了 Macromedia 公司。正是 Macromedia 公司优秀的创意和产品,网络中才更加丰富多彩。Flash 非常容易上手,不论对于专业还是非专业,都能够很快的掌握,并且功能强大的 Flash 得到了广大专业动画设计人员和爱好者的好评。

Flash 具有强大的矢量图绘制工具,可以绘制出高质量的矢量图形,所以 Flash 动画放大后不会失真。而且 Flash 提供了强大的脚本语言 ActionScript 使很多程序开发者找到了新的工具,甚至有人曾说 Flash 在某些方面的开发能力可以赶上 C++了。

近来,伴随着 Flash 的一次次升级,Macromedia Flash MX 2004 的发布,使其各方面都发生了巨大的改进和变化。然而,国内很少有相关的最新资讯出版,特别是能将传统动画和 Flash 动画相比较,并且做到在重视基础的同时深入讲解编程知识和培养良好的设计习惯的图书更是凤毛麟角。为此,编者经过认真总结多年设计和教学经验并收集和整理了大量实用素材,精心编写了《Flash 动画设计培训教程》一书,以满足广大读者朋友们的迫切需求。

● 主要内容

本书对最新 Flash MX 2004 中文版所涉及到的全套技术做了阐述,并结合典型工作实例对在 Flash 中设计各种动画以及编程的方法和技巧做了详细介绍。此外,本书在最后介绍了影片输出的重要性和具体操作方法。本书共分为 13 章。其中第 1~4 章介绍了 Flash 动画的基本技巧,包括软件基本操作、Motion 动画、Shape 动画和 Mask 动画等,这是本书的重点内容,也是读者学习后面几章内

容的基础;第5~7章则是介绍Flash动画设计的三大组件的运用,这部分是本书中的难点,也是深入学习动画制作的基础。第8~10章讲解了Flash中使用外部媒体内容,独立列出这部分的内容,可以说是本书一大新颖之处,因为从实际工作得出的经验了解到为数不少的Flash设计者都喜欢并且大量使用外部的素材和媒体,所以本部分是另一个重点。第11~12章讲解了Flash动画的高级知识,包括对ActionScript语言的学习及全面介绍了使用它的方法,读者完全可以通过这部分的学习进入更高级的设计和编程。第13章讲解动画的输出和发布。第14~17章从动漫设计、广告设计、课件制作和游戏开发方面进行了综合讲解。

编写特点

1. 本书从动画设计的基本功入手,向读者展示了如何利用动画设计软件制作出理想的效果,并由浅入深、循序渐进地介绍了实现其方法的各知识点及常用命令。

2. 本书的实例众多,且所举出的实例针对性强,分析透彻,突出了本书以工作实例为中心的特点,并且以举一反三的形式列举了大量的使用技巧,仅仅是这些技巧,也值得仔细学习,相信对学习会有裨益。本书将原本枯燥、空洞的理论知识通过配以大量的图片资料清楚地呈现在读者面前,直观性强。读者能在最短的时间、使用最简便的方法,学到更多、更实用的知识。

3. 全书图文并茂,采用实例与操作说明相结合的方法,力求以最小的篇幅介绍更多更实用的动画设计知识和实用技巧。

4. 注重教学实际,力求科学实用,符合教学习惯。各章后附有课后训练,满足学生需要,为教师的课堂教学及上机指导提供有益的参考与帮助。

适应对象

本书语言通俗易懂,内容丰富详实,突出了以实例为中心并结合大量经验技巧的特点,既有基本理论及使用方法的透彻讲解,又注重实例与技巧的融会贯通,适合有志于学习Flash动画设计的人员。相信通过阅读本书,都能达到自己的学习目的,并且能够把所学到的知识通过实践练习,积累经验,运用到学习和工作中去。

编写分工

本书由博嘉科技主编,詹然平担任主要的编写工作。参与本书编写的人员还有邹素琼、郝文化、王安贵、陈郭宜、程小英、谭小丽、卢丽娟、刘育志、吴淬砺、赵明星、贺洪俊、李小平、史利、张燕秋、周林英、黄茂英、李力、李小琼、李修华、田茂敏、苏萍、巫文斌、邹勤、粟德容、童芳、李中全、蒋敏、刘华菊、袁媛、李建康、袁涛、刘青松、杨春华、贾小蓉、张永龙等,在此对他们表示感谢。

配套服务

为充分展现本书编写特点,帮助读者深刻理解本书编写意图与内涵,进一步提高对本书教学的使用效率,我们建立了本书使用指导联络方式,是读者与编者之间交流沟通的直通车。欢迎读者将

图书使用过程中的问题与各种探讨、建议反馈与我们，本书编委会竭诚给你满意的答复。我们的联系方式 E-mail: bojia@bojia.net。本书所用素材文件请从<http://www.tqbooks.net>网站上下载。

编 者

2005 年 4 月

目录

第1章 Flash 动画设计入门

1-1 学习概述	1
1-2 工作应用实例——制作一个移动的球	1
1-3 知识要点	3
1-3-1 动画基本知识	3
1-3-2 Flash 工作界面	4
1-3-3 工作区、舞台、时间轴、 浮动面板	7
1-4 举一反三	7
1-4-1 文字运动	7
1-4-2 图片移动	8
1-4-3 技巧总结	8
1-5 习题与上机练习	9
习题	9
上机实战	9

第2章 Motion 动画

2-1 学习概述	10
2-2 工作应用实例——影片片头	10
2-3 知识要点	12
2-3-1 Motion 动画的特点	12
2-3-2 位置移动动画	14
2-3-3 比例变化动画	14
2-3-4 颜色变化动画	14
2-3-5 角度变化动画	15
2-3-6 透明度变化动画	15
2-3-7 引导线动画	16
2-3-8 Motion 动画速率调整	17
2-4 举一反三	18

2-4-1 抖动效果	18
2-4-2 闪烁效果	18
2-4-3 光线特效文字	19
2-4-4 技巧总结	20
2-5 习题与上机练习	20
习题	20
上机实战	21

第3章 Shape 动画

3-1 学习概述	22
3-2 工作应用实例——片头效果 动画（线条变换）	22
3-3 知识要点	24
3-3-1 Shape 动画的特点	24
3-3-2 绘图工具	25
3-3-3 Shape 动画实现位置移动	33
3-3-4 Shape 动画实现比例、 颜色变化	33
3-3-5 文字 Shape 动画	33
3-3-6 添加形状提示的 Shape 动画	34
3-4 举一反三	34
3-4-1 翻书效果——模拟复杂动作	35
3-4-2 技巧总结	36
3-5 习题与上机练习	36
习题	36
上机实战	37

第4章 Mask 动画

4-1 学习概述	38
4-2 工作应用实例——波光粼粼	38



4-3 知识要点	40
4-3-1 Mask 动画特点	40
4-3-2 遮罩与被遮罩	41
4-3-3 遮罩实现方法	42
4-3-4 运动遮罩	43
4-3-5 多层遮罩	43
4-4 举一反三	44
4-4-1 波动文字	44
4-4-2 线条遮罩	45
4-4-3 电影字幕效果	46
4-4-4 技巧总结	48
4-5 习题与上机练习	49
习题	49
上机实战	49

第5章 图形组件

5-1 学习概述	50
5-2 工作应用实例——人物走动	50
5-3 知识要点	52
5-3-1 组件概述	52
5-3-2 组件操作	53
5-3-3 图形的概念	58
5-3-4 图形的制作	58
5-3-5 图形的应用	59
5-4 举一反三	60
5-4-1 逐帧技术制作的人物 走动动画	60
5-4-2 技巧总结	61
5-5 习题与上机练习	61
习题	61
上机实战	62

第6章 影片剪辑组件

6-1 学习概述	63
6-2 工作应用实例——飞机翱翔	63

6-3 知识要点	65
6-3-1 影片剪辑的概念以及特性	66
6-3-2 影片剪辑的制作和嵌套	67
6-3-3 影片剪辑的应用	69
6-4 举一反三	69
6-4-1 制作情节动画	69
6-4-2 技巧总结	71
6-5 习题与上机练习	72
习题	72
上机实战	73

第7章 按钮组件

7-1 学习概述	74
7-2 工作应用实例——火箭发射	74
7-3 知识要点	77
7-3-1 按钮的概念以及特性	78
7-3-2 按钮的制作	78
7-3-3 动态按钮	80
7-3-4 按钮的应用	80
7-4 举一反三	82
7-4-1 实战各种按钮事件	82
7-4-2 隐形按钮的妙用	84
7-4-3 技巧总结	86
7-5 习题与上机练习	86
习题	86
上机实战	87

第8章 外部图片的使用

8-1 学习概述	88
8-2 工作应用实例——Flash 相册	88
8-3 知识要点	94
8-3-1 图片的导入	94
8-3-2 导入图片格式	95
8-3-3 导入图片的编辑	96
8-3-4 导入图片的填充	96

8-4 举一反三	98	10-4-1 视频高级压缩设置	128
8-4-1 图片的变形处理	98	10-4-2 技巧总结	129
8-4-2 图片的转换效果	99	10-5 习题与上机练习	129
8-4-3 图片的分离特效	100	习题	129
8-4-4 技巧总结	101	上机实战	130
8-5 习题与上机练习	102		
习题	102	第 11 章 交互动画的入门	
上机实战	102	11-1 学习概述	131
第 9 章 外部声音的使用		11-2 工作应用实例——Flash 播放器	131
9-1 学习概述	103	11-3 知识要点	139
9-2 工作应用实例——制作 Flash MTV	103	11-3-1 交互动画概念以及特点	139
9-3 知识要点	110	11-3-2 交互动画的载体	139
9-3-1 声音的导入	110	11-3-3 动作面板的使用	143
9-3-2 导入声音的格式和使用	111	11-3-4 影片的控制	145
9-3-3 声音同步设置	112	11-3-5 “行为”的使用	147
9-3-4 声音效果的使用	113	11-4 举一反三	150
9-4 举一反三	113	11-4-1 “动作”控制的动态遮罩	150
9-4-1 音效按钮	114	11-4-2 技巧总结	151
9-4-2 广告宣传片	114	11-5 习题与上机练习	152
9-4-3 技巧总结	116	习题	152
9-5 习题与上机练习	117	上机实战	153
习题	117		
上机实战	117	第 12 章 交互动画实战	
第 10 章 外部视频使用		12-1 学习概述	154
10-1 学习概述	118	12-2 工作应用实例——雪花飘飘	154
10-2 工作应用实例——Flash 实现非编	118	12-3 知识要点	158
10-3 知识要点	124	12-3-1 对象属性操作	158
10-3-1 视频的导入	124	12-3-2 影片剪辑控制	164
10-3-2 视频的格式和使用	126	12-3-3 浏览器/网络操作	166
10-3-3 视频压缩设置	127	12-4 举一反三	170
10-4 举一反三	128	12-4-1 “动作”实现残影效果	171
		12-4-2 技巧总结	172
		12-5 习题与上机练习	173
		习题	173
		上机实战	173

第 13 章 影片输出

13-1 学习概述	174
13-2 工作应用实例——影片输出	174
13-3 知识要点	179
13-3-1 输出 SWF 影片	179
13-3-2 输出 HTML	180
13-3-3 输出 GIF 图像	181
13-3-4 输出 JPEG 图像	181
13-3-5 输出 PNG 图像	182
13-4 举一反三	183
13-4-1 Flash 动画输出为 可执行文件	183
13-4-2 技巧总结	184
13-5 习题与上机练习	184
习题	184
上机实战	185

第 14 章 Flash 动漫制作实例

14-1 学习概述	186
14-2 工作应用实例——制作动漫 《天地在我心》	186
14-2-1 前期准备工作	187
14-2-2 文字脚本的编写	187
14-2-3 分镜头稿本的编写	188
14-2-4 具体制作	191
14-2-5 测试、优化和发布	195
14-3 知识要点	196
14-3-1 Flash 应用领域概述	196
14-3-2 动漫制作	197
14-4 举一反三	199
14-4-1 动漫剧本设计技巧	199
14-4-2 Flash MV 的制作技巧	200
14-5 习题与上机练习	201
习题	201
上机实战	202

第 15 章 Flash 广告制作实例

15-1 学习概述	203
15-2 工作应用实例——“贺圣诞” 广告片设计	203
15-2-1 前期准备工作	204
15-2-2 设计策划	205
15-2-3 具体制作	206
15-2-4 发布广告	208
15-3 知识要点	210
15-3-1 广告概述	210
15-3-2 网络广告	210
15-3-3 网络广告与 Flash	213
15-4 举一反三	214
15-4-1 网络广告的一般构成要素	214
15-4-2 广告词的创意技巧	215
15-4-3 网络广告投放技巧	216
15-5 习题与上机练习	217
习题	217
上机实战	217

第 16 章 Flash 课件制作实例

16-1 学习概述	218
16-2 工作应用实例——制作 “数字化艺术”课件	218
16-2-1 策划设计阶段	219
16-2-2 集成与调试	222
16-2-3 发行与评价	226
16-3 知识要点	226
16-3-1 课件概述	226
16-3-2 多媒体课件的开发流程	228
16-3-3 网络课件	231
16-3-4 Flash 与课件开发	232
16-4 举一反三	233
16-4-1 Flash 在课件开发中的优势	233
16-4-2 Flash 在课件开发中的局限性	234

16-5 习题与上机练习	235	17-3-1 游戏概述.....	244
习题.....	235	17-3-2 游戏开发概述.....	247
上机实战.....	235	17-3-3 Flash 与游戏开发.....	248
第 17 章 Flash 游戏开发实例		17-4 举一反三.....	249
17-1 学习概述	236	17-4-1 ActionScript 响应键盘的 方法.....	250
17-2 工作应用实例——制作 “超级贪食蛇”动漫	236	17-4-2 Flash 游戏制作的经验与技巧.....	251
17-2-1 设计策划阶段.....	236	17-5 习题与上机练习	252
17-2-2 制作阶段.....	240	习题	252
17-2-3 测试和发布.....	244	上机实战	253
17-3 知识要点	244	参考答案	254



第1章

Flash 动画设计入门

1-1 学习概述

随着信息时代的来临,用计算机软件来制作动画已在最近几年出现了,其中涌现出许多优秀的动画制作软件,Flash就是其中之一。它是由美国的Macromedia公司推出的一款多媒体动画制作软件,是一种交互式动画设计工具,可以将音乐、声效和动画方便地融合在一起,以制作出高品质的动画。本章就以一些简单的实例让读者了解Flash的基本知识以及动画制作的基本技能。

学习目的:

- ☐ 了解动画的基本原理
- ☐ 熟悉 Flash MX 2004 的工作环境
- ☐ 掌握动画制作基本技能

本章要点:

- ☐ 动画基本知识
- ☐ Flash MX 2004 工作界面
- ☐ 工作区、舞台、面板、时间轴

1-2 工作应用实例——制作一个移动的球

Flash 的功能强大,可用来制作绚丽多姿的动画。现在来制作一个简单的动画,感受一下Flash 的神奇。

“移动的球”的制作步骤如下:

- (1) 启动 Flash 中文版,新建一个 Flash 文档在菜单栏中执行“修改”/“文档”命令,或按组合键【Ctrl+J】,将弹出“文档属性”对话框,设置宽度为 400px,高度为 300px,背景色为黑色,如图 1-1 所示,单击“确定”按钮即可。

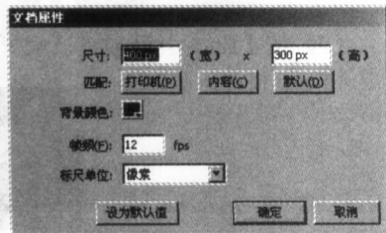


图 1-1 设置文档属性



- (2) 在工具栏中选择椭圆工具 (○)，同时在工具栏的颜色选择区域“填充色” () 中选择灰色球型渐变，如图 1-2 所示。然后按住【Shift】键同时拖动鼠标左键在刚才设置好的舞台中绘制一个正圆球，如图 1-3 所示。

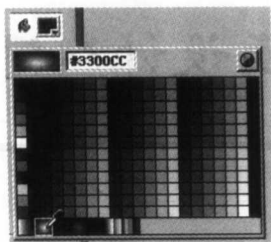


图 1-2 选择球形渐变填充色



图 1-3 在舞台中画球

- (3) 在工具栏中选择选择工具 (⚭)，然后选中刚才绘制的圆球，在菜单栏中执行“修改”/“转换为元件”命令，或者按快捷键【F8】，将弹出“转换为符号”对话框，在“名称”文本框中键入“球”，然后在“行为”选项区域中选定“图形”单选项，如图 1-4 所示。
- (4) 在时间轴窗口中，单击图层 1 的第 20 帧，在菜单栏中依次执行“插入”/“时间轴”/“关键帧”命令，插入一个关键帧，如图 1-5 所示。

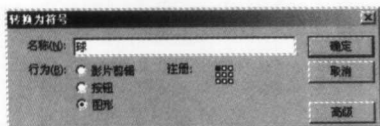


图 1-4 将球转换为符号

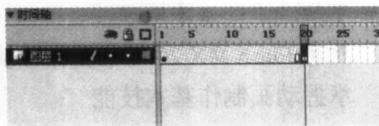


图 1-5 在图层 1 的第 20 帧插入关键帧

- (5) 单击图层 1 的第 20 帧，用选取工具 (⚭) 将球拖动到右边一定距离，如图 1-6 所示。
- (6) 单击图层 1 的第 1 帧，在菜单栏中依次执行“插入”/“时间轴”/“创建补间动画”命令，如图 1-7 所示。

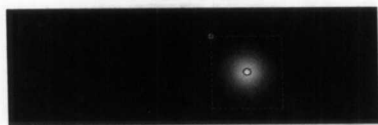


图 1-6 在第 20 帧拖动圆到右边

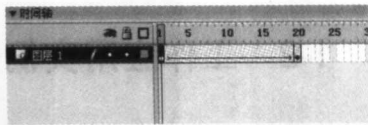


图 1-7 创建补间动画

- (7) 按【Enter】键播放，就可以看到球从左到右运动了，其运动的轨迹如图 1-8 所示。

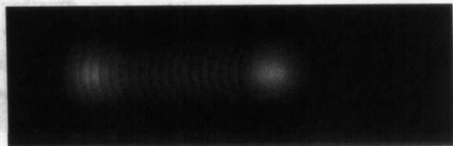


图 1-8 动画运动轨迹

上面这个动画，是不是很有意思？不过在陶醉于成果之余，还需要掌握其中的知识，比如里面涉及到的时间轴操作等。对于上面的操作要做到知其然，还要知其所以然。

1-3 知识要点

通过上面的例子，已经可以初步了解一些动画的基本知识。那么，现在来认识一下什么是动画，还有大家即将熟悉并热爱的制作工具：Macromedia Flash MX 2004。

1-3-1 动画基本知识

动画顾名思义就是运动的画面。早在五六十年代，中国的动画还没有普及，小孩们使用一本本画着连续画面的书，然后一次翻动，这样书上的画面就会动起来。传统的动画就是由此发展而来的，当然传统的动画片制作是一个相当复杂的过程，它是用画笔画出一张张不动的、但又是逐渐变化着的连续画面，经过摄影机、摄像机或电脑的逐帧拍摄或扫描，然后以每秒钟 24 格或 25 帧的速度连续放映或播映，这时，所画的画面就在银幕上或荧屏里活动起来，这就是传统动画片。

Flash 是由美国的 Macromedia 公司推出的一款多媒体动画制作软件，是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效和动画方便地融合在一起，以制作出高品质的动画。

Flash 动画有别于以前我们常用于网络的 GIF 动画，它采用的是矢量绘图技术，矢量图可以无限放大而不会失真。由于动画是由矢量图构成的，这就大大地节省了动画文件的大小，在网络带宽限制的情况下，提升了网络传输的效率，可以方便地下载观看，一个几分钟的 Flash 动画片也许只有 1~2 兆字节大小。所以 Flash 一经推出，就风靡网络世界。现在更是许多专业与非专业设计者的首选动画制作软件。

Flash 是干什么用的？一言以蔽之——作动画的，这已足够。当然，随着了解的深入，会发现它强大的功能！Flash 经过几年的发展，几经升级，现在最新的版本是 Flash MX 2004，而本书正是讨论这个最新版本。

Flash MX 2004 版本较之以前的版本有以下改进：

- 对移动设备和手机、Pocket PC 的支持（以及像素字体的清晰显示）；
- Flash Player 运行时性能提高了 2~5 倍；
- 对 HTML 文本中内嵌图像和 swf（swf 中的独立 swf）的支持；
- FLV 外部视频支持（与 QuickTime 的集成）；
- 对 Adobe PDF 及其他文档的支持；
- 基于屏幕的可视开发环境；
- 可视编程环境；
- 高级可控制外观组件支持；
- 数据绑定；



- Web 服务和 XML 的预建数据连接器;
- 项目管理功能;
- 源代码控制系统等。

1-3-2 Flash 工作界面

下面来熟悉 Flash 的工作界面，以便于很快掌握，然后用于设计，不断总结经验。

提示： 作者认为这是学习任何设计软件的一个良好方法。

Flash MX 2004 界面如图 1-9 所示。

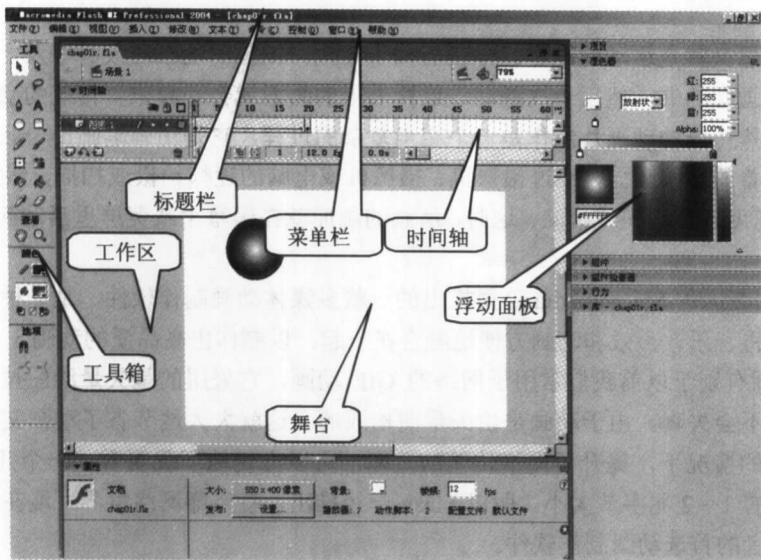


图 1-9 Flash MX 2004 软件界面

下面将介绍图 1-9 中的各区域。

1. 标题栏

与所有 Windows 应用程序一样，Flash MX 2004 具有一个标题栏，如图 1-10 所示。标题栏上除了软件名称以外，“[]”里面是当前正在编辑文件的名称，如果文件未保存会有一个“*”提示。所以只要随时看看标题栏，就知道是否保存过了，记住一点，随时保存始终是一个很好的习惯，否则碰到意外可别后悔了。笔者曾有过这样的经验，自己辛苦做了很久的东西没有及时保存因一次意外死机而荡然无存。

Macromedia Flash MX Professional 2004 - [chap01r fla]

图 1-10 标题栏

提示： 设计时及时保存是一个好习惯，可以防止文件的意外丢失。

2. 菜单栏

如果大家熟悉 Windows 就不会对菜单栏感到陌生，像“文件”、“编辑”、“视图”、“窗口”、“帮助”等，几乎大部分软件都有，只不过它们各自的菜单项目不尽相同。菜单就是软件中用于完成某项功能，所以要掌握所有菜单的作用才能在设计的时候得心应手。菜单栏如图 1-11 所示。

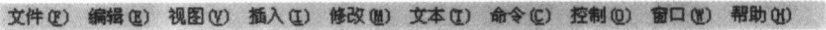


图 1-11 菜单栏

“文件”菜单：主要负责与文件相关的操作，新建、打开、关闭 Flash 源文件，还有外部文件的导入、导出，文件的打印和发送等，如图 1-12 所示。

“编辑”菜单：用于实现编辑操作，复制、剪切、粘贴，还有编辑动作的撤消与恢复，查找和替换等，另外还有针对 Flash 影片的时间轴编辑，如图 1-13 所示。

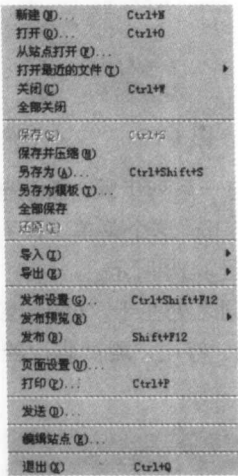


图 1-12 “文件”菜单



图 1-13 “编辑”菜单

“视图”菜单：用于控制设计时软件界面的显示和辅助设计工具的显示与隐藏，例如标尺和网格的显示，如图 1-14 所示。

“插入”菜单：用于插入在 Flash 影片设计时所需要的对象，比如图层、帧、组件的插入，如图 1-15 所示。



图 1-14 “视图”菜单

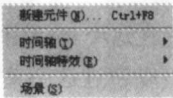


图 1-15 “插入”菜单



“修改”菜单：主要负责对象的修改，比如文档属性修改、组件修改、对象之间的排列层次、对齐等，如图 1-16 所示。

“文本”菜单：文字是交流和传播中不可或缺的，所以动画中文字的地位也是不可代替的，所有与文本相关的操作，都可以在这个菜单中实现，如图 1-17 所示。

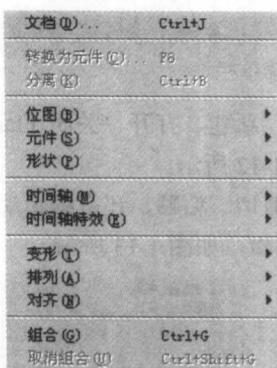


图 1-16 “修改”菜单

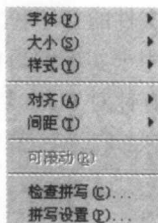


图 1-17 “文本”菜单

“命令”菜单：Flash 中的命令就是完成某个操作的一系列步骤，而这些操作被永久地保存在命令中，所以使用时可以像菜单一样使用。默认情况下，这个菜单下没有可用的命令，需要到 Macromedia 公司网站下载，当然它不是必须的，如图 1-18 所示。

“控制”菜单：Flash 影片与传统的电影的最大不同之处在于，Flash 影片是可控制的，也就是常说的交互性。所以设计的时候就会用到诸如播放、停止、测试影片的命令，如图 1-19 所示。

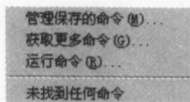


图 1-18 “命令”菜单

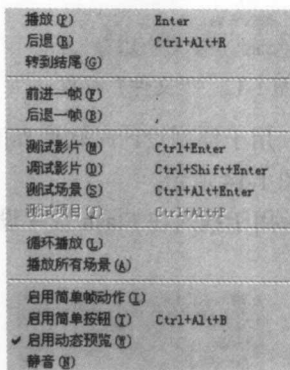


图 1-19 “控制”菜单

“窗口”菜单：Flash 是一个多窗口的软件，也就是说可以同时编辑多个 Flash 文件，所以对这些窗口的管理就是在这个菜单中实现的，如图 1-20 所示。

“帮助”菜单：可以通过这个菜单得到关于软件各个方面的信息，它是厂方一个最完善的文档，如图 1-21 所示。