



形意

设计坊

DESIGNER

Flash

入门与实战

锋线创作室

飞思数码产品研发中心

编著

监制

3.7小时

多媒体教学光盘

全真操作演示

全程语音讲解

全程交互学习

全程边学边练



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

形意[°]设计坊
DESIGNER

Flash

入门与实战

锋线创作室
飞思数码产品研发中心

编著
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



Flash

内容简介

本书以当今最流行的动画软件 Flash MX 2004 的功能为主线,配合大量的典型案例实战,循序渐进地讲解了用 Flash 制作动画的核心知识,使你以最快的速度掌握软件的功能,并熟练运用到实际工作中,达到“学以致用”的效果。本书共分为 19 章,在讲解 Flash 关键技术的同时,配以大量典型实例,全面介绍了制作各类动画的方法和技巧,以及具体的案例应用,内容包括 Flash 动画制作环境,绘画技巧,逐帧动画,动作补间动画,形状补间动画,遮罩动画,引导路径动画,元件、实例和库,按钮与影片剪辑,时间轴特效,声音和视频,交互动画,场景动画,行为的应用,动态和输入文本,动画的模板和发布等。

配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘:长达 3 个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能,用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容,讲解生动直观,同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示,让你在短短几小时内就可以掌握 Flash 的动画制作技术。

本书对于想快速掌握 Flash 学习要领的初学者,以及想进一步灵活运用 Flash 各种技巧的中级读者,都将是很好的学习和参考用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 入门与实战 / 锋线创作室编著. —北京:电子工业出版社, 2005.6

(形意设计坊)

ISBN 7-121-01332-0

I. F... II. 锋... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 054059 号

责任编辑:王树伟

印刷:北京天宇星印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

经销:各地新华书店

开本:850×1168 1/16 印张:21 字数:571.2 千字 彩插:2

印次:2005 年 6 月第 1 次印刷

印数:6 000 册 定价:36.00 元(含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:010-68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

蝴蝶跟随(一)

鼠标划过看效果



翱翔



蝴蝶跟随(二)



每一只蝴蝶
都是从前一朵花的灵魂
.....
回来寻找她自己

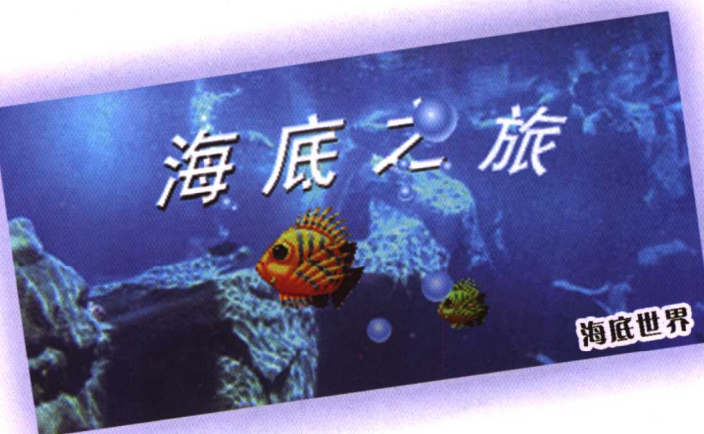
蝴蝶飞花



简单的贺卡

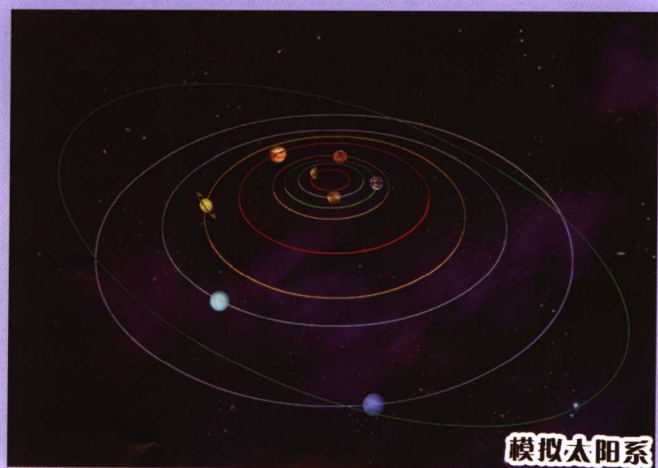
海底之旅

海底世界



形意设计坊

DESIGNER
Flash入门与实战



模拟太阳系



场景动画



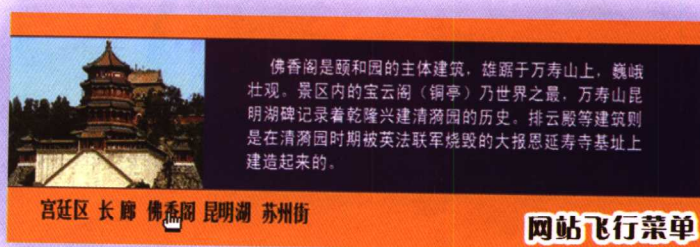
网站banner



网站banner



网站banner



网站飞行菜单



1. 软件运行说明

将本光盘放入光驱后,会自动运行本教学软件,稍等片刻会出现本教学软件的主界面。如果软件没有自动运行,请打开“我的电脑”→“光盘”,用鼠标双击其中的“XYF.exe”执行文件即可。运行环境要求:

CPU	Pentium II 300MHz 及以上
内存	64MB 及以上
光驱	8 倍速及以上
声卡	16 位及以上声卡 (完全兼容 Sound Blaster 16)
鼠标	Microsoft 兼容鼠标

操作系统	中文版 Windows 98、Windows Me、Windows 2000、Windows XP, 以及 Windows Server 2003
颜色	16 位颜色及以上
屏幕分辨率	1024 × 768 像素及以上

2. 主界面操作说明

光盘运行主界面如下图所示。



① 主菜单	单击主菜单按钮会出现子菜单项,再单击子菜单项就可以进入播放界面,开始与所单击的子菜单对应的教学内容的讲解学习
② 飞思数码	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开北京易飞思信息技术有限公司的主页
③ 锋线科技	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开锋线科技的主页
④ 电子工业出版社	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开电子工业出版社的主页
⑤ 实例与素材	单击该按钮可以打开光盘上放置实例源文件和素材的文件夹窗口
⑥ 帮助	单击可打开本软件的操作说明
⑦ 退出	单击可退出本软件

3. 播放界面操作说明

单击主界面上的主菜单后,再单击出现的子菜单项,就会进入本教学软件的播放界面,如下图所示。



(1) 播放界面操作说明

如下图所示是播放界面的控制条区域,该区域提供了各种交互功能。



① 章节	单击该按钮将弹出一个菜单,用鼠标选择不同章节,单击之即可进入相应学习内容。如果该按钮是灰色的,则说明这部分内容没有章节可以选择
② 后退 ④ 前进	单击可后退 / 前进至上一步 / 下一步讲解内容
③ 暂停 / 播放	单击该按钮可以在“暂停播放”和“播放”之间切换
⑤ 跟练	单击该按钮使播放界面缩小为一个窗口,并可在屏幕上随意拖动。此时,你可打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑥ 提示	单击该按钮使播放界面缩小为一个更小的文本提示窗口,并可以在屏幕上随意拖动,其中的文本显示的是当前播放章节的文字步骤提示。此时,你可以打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑦ 返回	单击该按钮可返回到主界面
⑧ 学习进度指示	进度条中的滑块表示当前讲解小节的播放进度情况,可用鼠标拖动该滑块重新定位播放位置
⑨ 解说音	拖动滑块可以调节讲解声音 / 背景音乐的音量。
⑩ 背景音	注意:如果你已经通过该滑块把音量调整到最大,但感觉声音还是比较小,则可以通过单击桌面右下角任务托盘上的小喇叭来调整音量
其他说明	当①~⑥的某个按钮为灰色时,表示该按钮此时为无效状态,单击时不会有任何反应

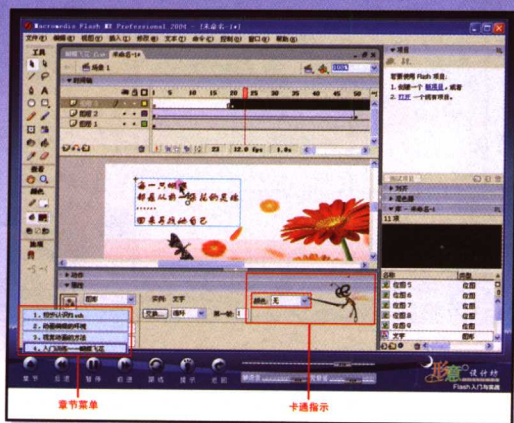
(2) 章节菜单与播放流程说明

下图为在播放界面中单击“章节”按钮后,弹出菜单的情形。

下图“章节”菜单中带蓝色框的为当前正在播放的小节,鼠标移动到弹出的“章节”菜单上单击某个小节标题,就会开始播放该小节对应教学内容的讲解演示。“卡通指示”是专门在讲解演示过程中用来指示操作点的。

整套软件的自动播放流程为:当软件播放完一个小节的讲解演示后,会自动开始播放下一小节的讲解演示,当播放完当前章最后一个小节时,会出现一个提示窗口提示 8 秒钟后会自动开始播放下一部分的讲解演

示,若想返回,可以通过单击控制条上的“返回”按钮返回主界面。



4. 跟练界面操作说明

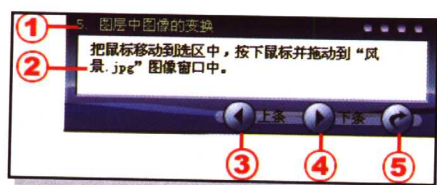
下图为在播放界面中单击“跟练”按钮后,弹出的跟练窗口。



① 演示区域	该区域的演示和原播放界面中演示内容相同,只是窗口尺寸缩小了
② 后退	单击该按钮可后退至上一步讲解内容
③ 暂停	单击该按钮可以暂停播放,同时该按钮将变为“播放”按钮,再单击“播放”按钮可以继续播放
④ 前进	单击该按钮可前进至下一步讲解内容
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

5. 提示界面操作说明

下图为在播放界面中单击“提示”按钮后,弹出的提示窗口。



① 小节标题	当前提示文本对应的小节标题
② 提示文本	讲解操作步骤提示
③ 上条	单击该按钮查看上一条提示文本
④ 下条	单击该按钮查看下一条提示文本
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

6. 光盘内容导航

01. Flash 快速入门 (教学演示时间: 32 分钟)

介绍了用 Flash 制作动画的环境以及如何制作一个简单而又有创意的小动画,“入门训练”中的“蝴蝶飞花”小动画,会让你初步体验到 Flash 的神奇魅力。

02. 逐帧动画的制作 (教学演示时间: 18 分钟)

用人物走路动画案例介绍逐帧动画的原理、制作方法和技巧以及绘图纸功能在动画中的应用。

03. 动作补间动画的制作 (教学演示时间: 39 分钟)

用网站 banner 案例介绍创建位置和大小变换、旋转、颜色变换、淡入淡出等动作补间动画的方法和技巧。

04. 形状补间动画的制作 (教学演示时间: 16 分钟)

介绍形状补间动画的原理、特点、创建方法和技巧以及具体案例实战应用。

05. 遮罩动画的制作 (教学演示时间: 17 分钟)

介绍遮罩动画的原理、创建方法和技巧以及具体案例实战应用。

06. 引导路径动画的制作 (教学演示时间: 35 分钟)

介绍引导路径动画的原理、创建方法、具体案例实战以及在实际中的应用技巧。

07. 制作交互动画的基础 (教学演示时间: 34 分钟)

介绍动作脚本的认识、添加的方法和技巧以及对各种类型的交互动画进行详尽的剖析并实战演习。

08. 单场景和多场景动画 (教学演示时间: 14 分钟)

介绍单场景、多场景顺序播放和多场景跳转播放动画的制作方法和各种控制技巧。

09. 模板的应用 (教学演示时间: 12 分钟)

介绍利用“模板”功能快速创建出各类动画的方法和技巧。

10. 动画的发布 (教学演示时间: 9 分钟)

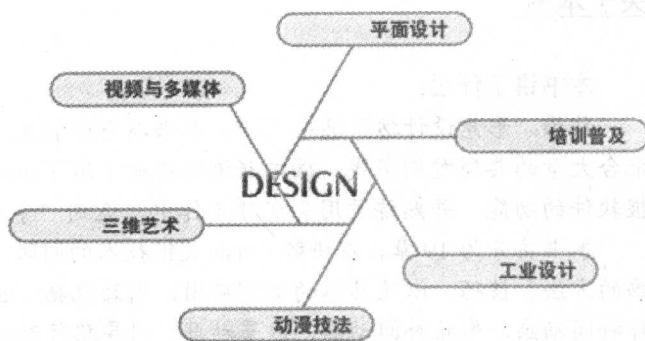
介绍利用“发布”功能将动画保存为多种格式,并对相应格式根据需要进行详细的设置。



关于“形意设计坊”系列

源自：

“形意设计坊”系列源自电子工业出版社计算机研发部沉淀已久的力量。“飞思数码”是我们长期以来精心培育的计算机数码设计类品牌。这个品牌是由多个专题系列组成的横向大系列，品牌架构纵横交错，囊括了所有的电脑设计技术和所有的设计技术层面。本次推出的“形意设计坊”系列以更专业的眼光关注于图形图像软件的技术传播。

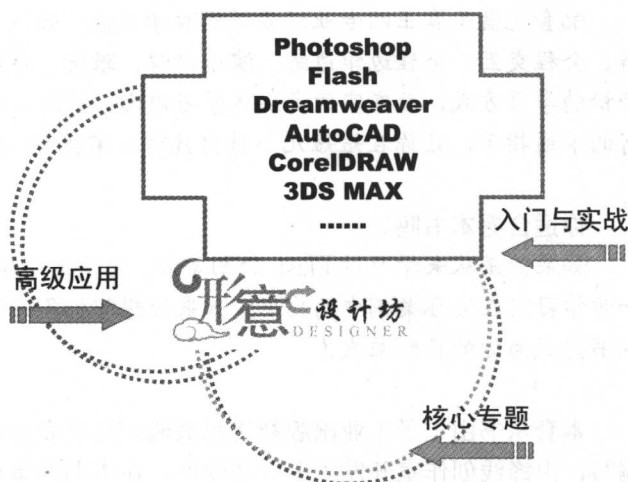


“形”与“意”：

我们认为，对于此类图形图像设计，既要体现“形”，也要表达“意”。“形”就是软件技术，“意”则是创作的思维、意识、艺术美感，设计应该是“形”和“意”的完美结合，而本系列图书除了要很好地将读者“领进门”，也要使读者能融合“形”和“意”进行独立的设计和创意。

系列架构：

“形意设计坊”深入剖析当今各类设计软件的应用特质，结合国人的学习方式和特点，全面整合主流设计软件的各领域、各层次的应用。“形意设计坊”从全局上分为三个层次：入门与实战、高级应用和核心专题，尽心打造一套适合绝大多数设计软件学习者的“图书+多媒体”的优秀产品，为你提供全角度的横向、纵向选择。形意设计坊，必有一款适合你！



与众不同：

- ✓ 图书：“形意设计坊”系列以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了应用核心知识，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。
- ✓ 多媒体软件：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘，长达3个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几小时内就可以掌握一种软件的关键应用本领。



关于本书

本书讲了什么:

作为“形意设计坊”丛书之一,本书以当今最流行的动画软件 Flash MX 2004 的功能为主线,配合大量的典型案例实战,循序渐进地讲解了用 Flash 制作动画的核心知识,使你以最快的速度掌握软件的功能,并熟练运用到实际工作中,达到“学以致用”的效果。

本书共分为 19 章,在讲解 Flash 关键技术的同时,配以大量典型实例,全面介绍了制作各类动画的方法和技巧,以及具体的案例应用,内容包括 Flash 动画制作环境,绘画技巧,逐帧动画,动作补间动画,形状补间动画,遮罩动画,引导路径动画,元件、实例和库,按钮与影片剪辑,时间轴特效,声音和视频,交互动画,场景动画,行为的应用,动态和输入文本,动画的模板和发布等。

配套光盘:

配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘:长达 3 个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能,用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容,讲解生动直观,同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示,让你在短短几小时内就可以掌握 Flash 的动画制作技术。

你适合看本书吗?

如果你是从未学习过 Flash 的初学者,想快速地掌握它;如果你对 Flash 有了一定的认识,想进一步学习它在实际案例中的应用;如果你想掌握各种技巧并使用它们制作出形形色色的动画,那么本书将成为你的良师益友。

本套丛书由电子工业出版社飞思数码产品研发中心和锋线创作室共同策划,由锋线创作室组织编写,由锋线创作室开发了多媒体软件。在本书的策划、创作过程中,得到了电子工业出版社市场部和发行部同事的指导和大力支持,在此一并表示诚挚的谢意。

在本书的编写过程中,我们精益求精,但难免存在一些错误和不足之处,敬请广大读者批评指正。如果在图书及配套软件的学习过程中有任何的问题,可以发 E-mail 到 support@fecit.com.cn,也可到 www.CGEdU.com.cn 上的“形意设计坊”专区进行提问或者意见反馈。

我们的联系方式如下:

咨询电话: (010) 68134545 68131648

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

飞思数码产品研发中心



录

Flash



第1章 快速入门.....	1
1.1 初识 Flash.....	1
1.2 动画编辑的环境.....	3
1.3 舞台的控制.....	9
1.4 观赏动画.....	9
1.5 入门训练——蝴蝶飞花.....	11

第2章 绘图基础.....	21
2.1 矢量图和位图.....	21
2.2 基本绘图工具的使用.....	22
2.2.1 用线条工具绘制线条.....	22
2.2.2 墨水瓶工具和滴管工具.....	24
2.2.3 线条的变形.....	25
2.2.4 绘制椭圆和矩形.....	25
2.2.5 用铅笔工具绘制线条.....	27
2.2.6 颜料桶工具.....	28
2.3 实战——绘制一条鱼.....	28
2.4 实战——画一个梨.....	35
2.5 刷子工具的使用.....	38
2.6 任意变形工具的使用.....	41
2.7 实战——绘制鱼群.....	42
2.8 钢笔和部分选取工具.....	46
2.9 实战——绘制脸型.....	48
2.10 填充变形工具的使用.....	50
2.10.1 渐变填充的原理.....	50
2.10.2 调整线性渐变填充.....	52
2.10.3 调整放射状渐变填充.....	53
2.11 橡皮擦工具的使用.....	55
2.12 手形工具和缩放工具.....	57
2.12.1 使用手形工具.....	57
2.12.2 使用缩放工具.....	57
2.13 实战——绘制眼睛.....	58
2.14 套索工具的使用.....	61

第3章 动画制作基础知识.....	65
3.1 动画的原理和“时间轴”面板.....	65
3.2 使用帧.....	66
3.2.1 播放头.....	66
3.2.2 改变帧视图.....	66
3.2.3 关键帧.....	66
3.2.4 普通帧.....	67
3.2.5 编辑帧.....	67
3.3 使用图层.....	68
3.3.1 创建图层.....	68
3.3.2 图层的名称.....	68
3.3.3 调整图层的位置.....	68
3.3.4 删除图层.....	69
3.3.5 设置图层的属性.....	69
3.3.6 图层的状态.....	70
3.4 使用场景.....	71
3.4.1 “场景”面板.....	71
3.4.2 熟悉“场景”面板.....	71

第4章 逐帧动画.....	75
4.1 初识逐帧动画.....	75
4.2 创建逐帧动画的方法.....	76
4.3 人物走路动画.....	76
4.4 掌握绘图纸功能.....	83

第5章 动作补间动画.....	87
5.1 动作补间的特点.....	87
5.2 创建一个简单的动作补间动画.....	88
5.3 动作补间的属性.....	88
5.4 网站的 Banner.....	89

第6章 形状补间动画.....	101
6.1 形状补间的概念.....	101
6.2 形状补间的属性.....	102



6.3	抛出蛋壳的小孩.....	103
6.4	形状提示的应用.....	107
第7章	遮罩动画.....	113
7.1	认识遮罩动画.....	113
7.2	创建遮罩的方法.....	114
7.2.1	创建遮罩.....	114
7.2.2	构成遮罩的对象.....	115
7.3	百叶窗效果.....	115
7.4	模拟地球旋转.....	120
第8章	引导路径动画.....	127
8.1	创建路径的方法.....	127
8.1.1	引导和被引导层.....	127
8.1.2	引导层中的对象.....	128
8.1.3	添加被引导对象.....	128
8.2	飞机翱翔.....	130
8.3	引导路径应用技巧.....	138
8.4	模拟太阳系.....	139
第9章	元件、实例和库.....	147
9.1	初识库、元件和实例.....	147
9.2	元件和元件的类型.....	148
9.3	元件与实例的关系.....	151
9.4	使用和管理“元件库”.....	155
9.4.1	熟悉“库”面板.....	155
9.4.2	元件的使用次数.....	156
9.4.3	清理多余项目.....	157
9.4.4	扩充“库”.....	157
9.5	不同的编辑界面.....	159
第10章	按钮与影片剪辑.....	163
10.1	按钮的制作.....	163
10.1.1	按钮的效果与结构.....	163
10.1.2	“弹起”帧.....	164
10.1.3	“指针经过” 和“按下”帧.....	168
10.1.4	“点击”帧.....	169
10.2	影片剪辑的应用.....	170

第11章	时间轴特效.....	175
11.1	时间轴特效的简介.....	175
11.1.1	添加时间轴特效.....	176
11.1.2	编辑时间轴特效.....	177
11.1.3	模糊特效的分析.....	177
11.2	时间轴综合特效.....	178
第12章	声音和视频.....	187
12.1	应用声音效果.....	187
12.1.1	导入声音.....	188
12.1.2	引用声音.....	188
12.1.3	编辑声音.....	189
12.1.4	给按钮添加声效.....	192
12.2	压缩声音.....	193
12.2.1	声音属性.....	193
12.2.2	压缩设置.....	194
12.3	视频的控制.....	195
12.3.1	支持的视频类型.....	195
12.3.2	用向导导入视频.....	196
12.3.3	对视频进行编辑.....	199
第13章	交互动画的基础.....	203
13.1	初识动作脚本.....	203
13.2	动画的跳转控制.....	206
13.3	按钮交互的实现.....	209
13.4	创建链接.....	213
13.4.1	创建文本链接.....	213
13.4.2	创建邮件链接.....	215
13.4.3	创建按钮链接.....	216
13.5	浏览器控制.....	218
13.5.1	浏览器控制简介.....	218
13.5.2	退出动画.....	218
13.5.3	全屏幕播放动画.....	219
13.5.4	动画缩放模式的 控制.....	220
13.5.5	动画右键菜单的 控制.....	221
13.6	声音的控制.....	222



第 14 章 交互动画的提高.....	225
14.1 影片剪辑的播放.....	225
14.2 影片剪辑的控制.....	228
14.2.1 初识属性.....	229
14.2.2 设置和获取属性.....	230
14.2.3 使用点语法.....	231
14.2.4 属性控制范例.....	232
14.2.5 复制并删除影片剪辑.....	239
14.2.6 影片剪辑的路径.....	244
14.2.7 拖曳影片的函数.....	246
14.3 键盘控制.....	251
14.3.1 用空格键控制动画.....	251
14.3.2 用方向键控制动画.....	254
14.4 移动镜头效果.....	256
第 15 章 场景动画.....	263
15.1 单场景动画.....	263
15.2 多场景动画.....	264
15.2.1 多场景顺序播放.....	264
15.2.2 多场景跳转播放.....	266
第 16 章 行为的应用.....	271
16.1 认识“行为”面板.....	271
16.2 控制视频回放实战.....	274
16.2.1 导入视频.....	274
16.2.2 添加按钮.....	275
16.2.3 设置行为.....	276
16.3 控制声音实战.....	278
16.3.1 设置链接属性.....	278
16.3.2 载入声音.....	279
16.3.3 控制声音.....	280
16.4 加载外部影片实战.....	281

16.4.1 制作空影片组件.....	281
16.4.2 引用组件.....	282
16.4.3 设置行为.....	282
第 17 章 动态和输入文本.....	285
17.1 动态文本.....	285
17.1.1 创建动态文本.....	285
17.1.2 为动态文本赋值.....	287
17.2 输入文本.....	288
17.3 文本的综合应用.....	288
第 18 章 动画的模板和发布.....	291
18.1 初步认识模板.....	291
18.2 演示文稿模板.....	292
18.2.1 从模板创建文档.....	292
18.2.2 模板的图层结构.....	293
18.2.3 添加演示页面.....	294
18.3 定制模板.....	296
18.3.1 创建模板.....	296
18.3.2 保存模板.....	296
18.4 动画的发布.....	297
18.4.1 动画的简单发布.....	297
18.4.2 发布为 Flash 动画.....	298
18.4.3 发布为网页.....	299
第 19 章 典型范例.....	303
19.1 海天一色.....	303
19.2 镜面跳字.....	306
19.3 生日贺卡.....	310
19.4 数字流.....	317
19.5 飞舞的蝴蝶.....	319
19.6 导航条的制作.....	324

第1章 快速入门

轻开启 Flash 的大门，让我们一起开始 Flash 的学习之旅。在本章中，我们全面介绍了用 Flash 制作动画的环境及如何制作一个简单而又有创意的小动画，“入门训练”中的“蝴蝶飞花”小动画，会让你初步体验到 Flash 的神奇魅力。

学习提要

- 认识 Flash 动画
- 动画编辑的环境
- 动画舞台的控制
- 动画的播放方法
- 制作一个简单的动画

1.1 初识 Flash

Flash MX 2004

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一款非常优秀的动画制作软件，用她可以制作出一种后缀名为“swf”的动画文件，这种动画已经传遍了整个网络世界，并正在迅速地通过网络以外的领域蔓延，她的应用主要表现在网页小动画、网站导航、卡通绘画与动画短片、网络游戏、广告宣传、产品演示、贺卡与 MTV 作品、多媒体教学课件等。

Flash 有“闪、闪烁”的意思，那些擅长使用 Flash 软件制作各种优秀作品的人群被称为“闪客”，不要感觉“闪客”与你有多遥远，本书将会为你快速走进“闪客”的行列打好基础。

启动 Flash，如图 1-1 所示。

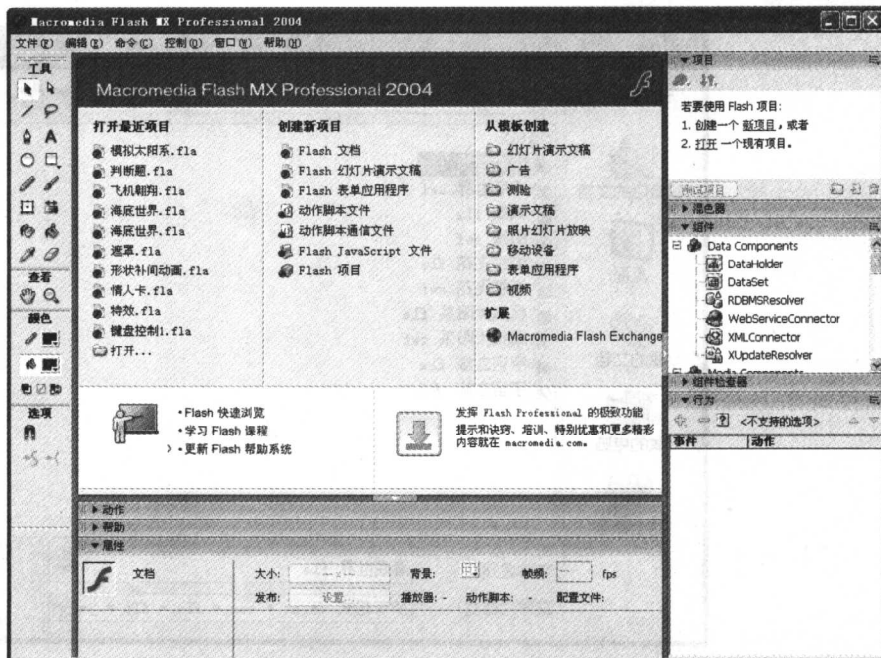


图 1-1 Flash 的启动界面

首先映入眼帘的是操作的“开始”页面，页面中列出了一些常用的任务，如图 1-2 所示。

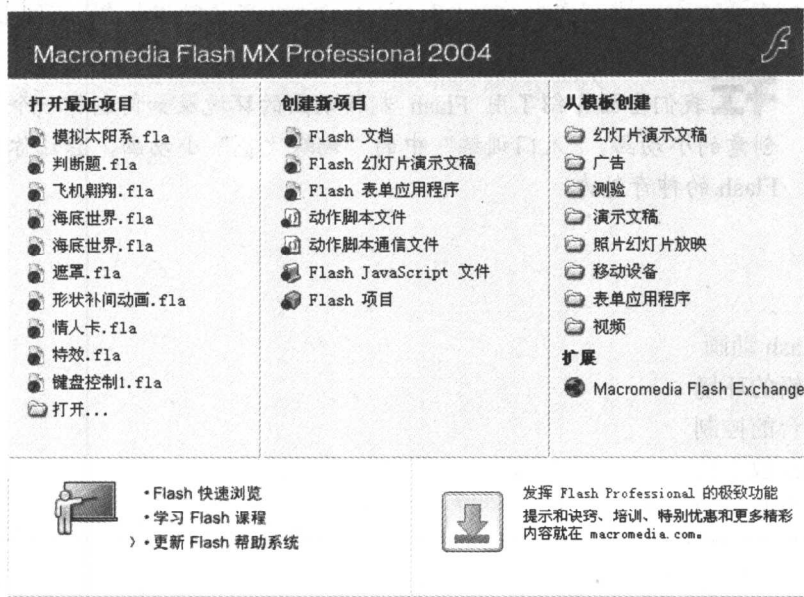


图 1-2 “开始”页面

“开始”页面的左边栏是打开最近用过的项目，中间栏是创建各种类型的新项目，右边栏是从模板创建各种动画文件。

下面来打开一个动画文件，单击左边栏最下方的【打开】选项，弹出“打开”对话框，选择“海底世界.fla”（文件路径：配套教学软件\material\第 1 章\海底世界.fla），如图 1-3 所示。



图 1-3 选择“海底世界.fla”

单击【打开】按钮，文件就被打开了，如图 1-4 所示。

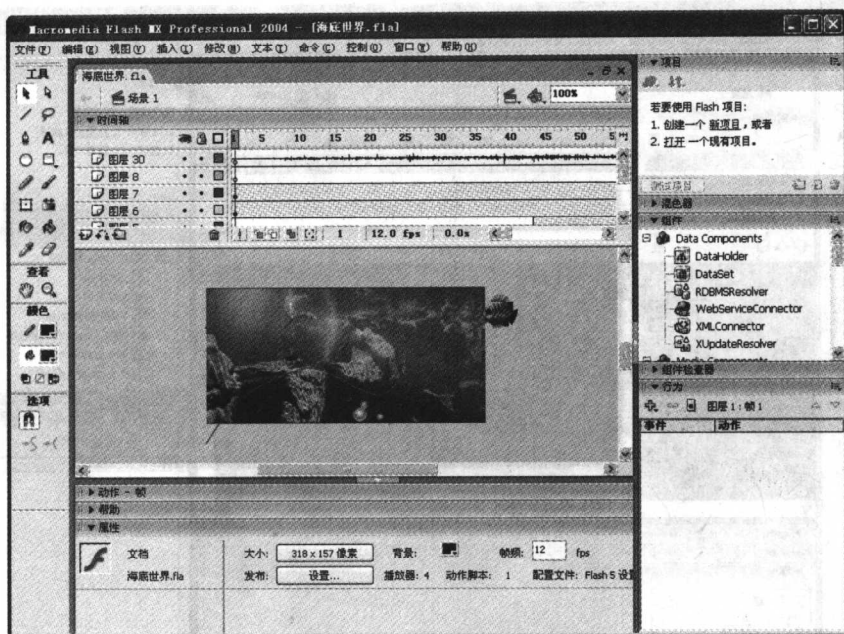


图 1-4 打开“海底世界.fla”文件

这是一个已经制作好的 Flash 动画文件。

作为初学者，也许会问：这个动画看起来如此复杂，学起来是不是很难呀？

不要急！在这里只是先引用一下，关于动画的制作过程与方法，我们将在后面的教学过程中详细讲解。

这种文件的后缀名为 **fla**，打开后，我们可以对动画的内容进行任意修改。

初步看上去，Flash 软件的界面上有那么多的窗口，那么多的按钮，是不是感到很复杂呢？

大家大可不必被这些大大小小的窗口给吓住了，通过下面的讲解会渐渐发现这些窗口都是各司其职，操作起来非常方便。

1.2 动画编辑的环境

Flash MX 2004

在认识 Flash 的工作环境之前，我们再打开一个已经制作好的动画文件。

执行【文件】→【打开】命令，选择配套教学软件中附带的“模拟太阳系.fla”文件，单击【打开】按钮，再打开一个文件，如图 1-5 所示。

下面，我们来认识一下 Flash 界面上的各元素。

(1) 动画文件选项卡：被打开的动画文件名会在这里显示，单击它们，可在打开的动画文件间切换，如单击“海底世界.fla”，可以看到，画面被切换到了“海底世界”的动画文件，如图 1-6 所示。

再单击右边的“模拟太阳系.fla”，可以看到，画面被切换到了“模拟太阳系”的动画文件。

(2) 工具箱：界面的最左边是工具箱，里面是一些绘制图形的工具及辅助工具。如图 1-7 所示。具体使用方法与技巧，我们将在下一部分中通过案例进行全面的介绍。

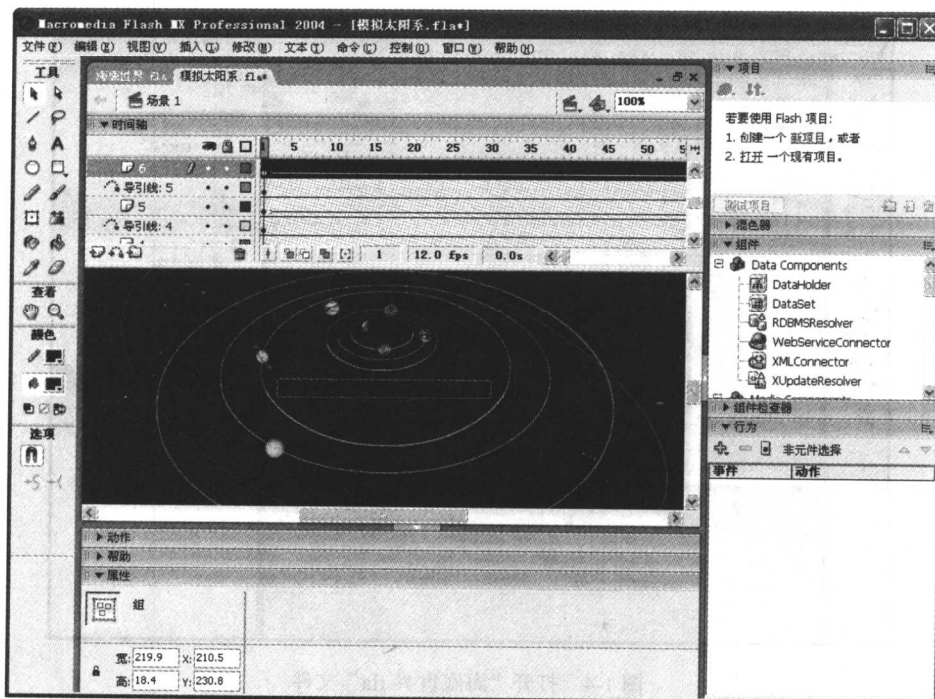


图 1-5 打开“模拟太阳系.fla”

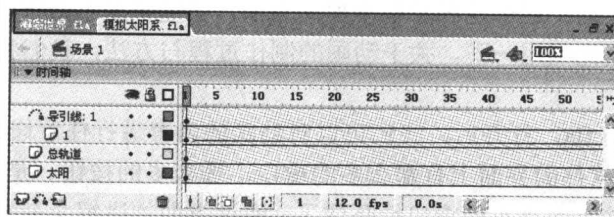


图 1-6 动画文件选项卡

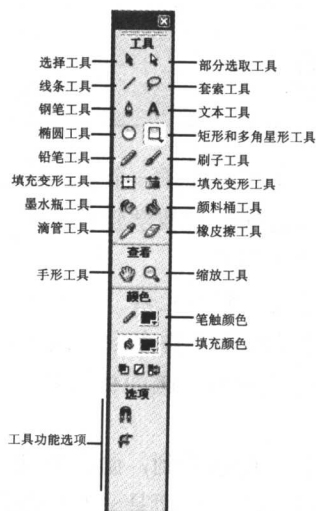
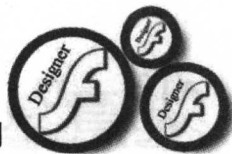


图 1-7 工具箱



(3) 时间轴：在这里可以分层摆放各种对象，并规划它们的出场顺序。

其中左边为图层，右边为帧，动画从左向右一帧一帧地播放，如图 1-8 所示。

单击“时间轴”的标题栏 ，可隐藏或者显示时间轴。

在帧区的下方有一些绘图纸功能按钮 ，按钮有很多，不便于记忆，在这里只要先了解一下即可，在“逐帧动画”中将会通过实用案例，对它们进行详细的介绍。

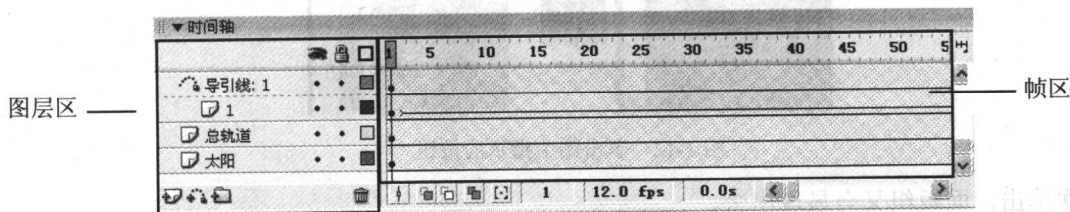


图 1-8 时间轴

(4) 舞台：界面上最广阔的区域是舞台，在这里可以摆放一些图片、文字、按钮、动画等，动画的效果将在这里展现出来。

(5) 面板：界面的右边是一些工作面板，利用它们，可以为动画添加非常丰富的特殊效果。

单击面板的“名称”，可将相应工作面板展开，再次单击，可隐藏面板。

想要关闭面板，可单击面板右上角的“面板选项”按钮 ，在弹出的菜单中选择【关闭面板】命令，如图 1-9 所示。

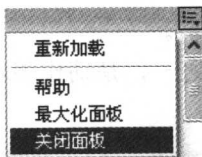


图 1-9 选择【关闭面板】命令

把鼠标移动到面板左端的 按钮上，鼠标变成可移动形状 ，此时拖动鼠标到舞台上，可将面板独立出来，成为“窗口”的显示模式，如把“混色器”面板独立出来，如图 1-10 所示。

再次拖动按钮 到面板组中，当出现黑色条的时候释放鼠标，如图 1-11 所示，可使面板回到原来状态。

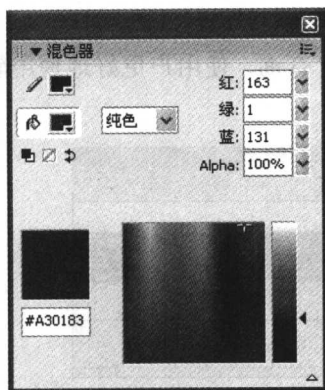


图 1-10 “窗口”模式的面板



图 1-11 出现黑色的条

单击图 1-12 中指示的按钮，可将右边的面板组隐藏起来。