

职业版

✓ 培训专家
Training Expert

Flash

中文版

基础与实训案例教程 (职业版)

彭宗勤
孙利娟
飞思教育产品研发中心

主编
副主编
监制



独特教学方法，直指职场必备技能

以流行的IT职位需求为切入点

目标式案例教学，紧扣培训学校教学需求

图例解说式的写作手法，更符合读者需求



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



包含实例源文件、素材及视频教学文件

职业版

✓ 培训专家
Training Expert

Flash

中文版

基础与实训案例教程 (职业版)

彭宗勤
孙利娟
飞思教育产品研发中心

主编
副主编
监制



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是一本关于如何使用 Flash 进行设计的优秀教材,由浅入深,以软件功能为线索,运用实际案例,循序渐进地讲解 Flash 的使用方法和技巧,内容涉及广泛,能使读者做到活学活用。

全书共包括 13 章,包括初识 Flash,Flash 绘图,动画基础,元件和实例,声音和视频,Flash 中的文字,滤镜、混合模式和时间轴特效,行为和模板,ActionScript 2.0 入门,ActionScript 2.0 进阶,组件和动画发布,典型动画实训案例,行业应用综合实训案例等。本书除了系统讲解 Flash 软件知识外,还根据 Flash 软件职业应用的实际领域,讲述 Flash 网站、网络广告、电子贺卡、Flash 游戏、Flash 多媒体课件等高级案例的制作技巧和方法。

随书所附光盘包含实例源文件、素材及视频教学文件。

参加本书编写的作者均为从事 Flash 教学工作多年的资深教师和 Flash 动画设计师,有着丰富的教学经验和动画设计经验。本书既能作为正规院校和培训学校教学的教材使用,也适合想快速入门并提高动画和网站制作技术的初、中级用户使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 中文版基础与实训案例教程:职业版 / 彭宗勤主编. — 北京:电子工业出版社,2010.1

(培训专家)

ISBN 978-7-121-09937-3

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 214162 号

责任编辑:杨 鹁 赵树刚

印 刷:北京季峰印刷有限公司

装 订:三河市万和装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:26.75 字数:684.8 千字

印 次:2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数:5 000 册 定价:39.80 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

关于“培训专家”丛书

电脑的日益普及,大大改变了各行各业的工作方式和人们的生活方式,越来越多的人在学习电脑、掌握软件,努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下,各种电脑培训学校、培训班,如雨后春笋般地诞生。许多学校把非计算机专业学生掌握基本的电脑技能纳入教学计划中,并有了成体系的规划。根据调查显示,目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍,但很多培训学校还苦于很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社专门面向培训学校开发的专业培训教材,自2002年上市后取得了很好的销售业绩,目前已经成为市场上一个知名度较高的培训教材品牌。为了更好地适应现在的培训市场需求,今年我们对此系列进行了升级改版,突出为职业培训量身定制的特色,满足就业技能的教育需求,更加贴近广大读者日益增长的职业化需求。我们在继承原有“培训专家”系列图书特色的基础上,进一步把内容做“精”,把形式做“活”,聘请长期从事计算机就业培训班教学的老师倾力写作,更加突出了本套图书的两个最主要的编写目的:一是让培训班的老师上课时便于教学;二是方便读者理解和阅读,用最少的时间和金钱去获得更多的知识,从而能更好地应用于实际工作中。本丛书的特色在于:

- 以国内流行的IT职位需求为切入点,一切为就业应用服务

现在众多的社会培训是面向认证的,可以说是学历教育的翻版。事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已,能否胜任职位工作,要看实际掌握的技能。本套丛书除了适合做培训认证的教材外,也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

- 即学即用,手把手传递职场第一手技能

本套丛书以提高学员素质为目标,以岗位技能培训为重点,既强调相关职业通用知识和技能的传授,又强调特定知识与技能的培养。

- 目标式案例教学,紧扣培训学校教学需求

没有一种学习方法比通过完整案例边学边练学得好、学得快,这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。本套丛书采用实用易学的案例贯穿始终,凡关键之处必有案例,在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

- 结构设置符合读者需要

教程的章节概述使培训和学习做到有章可循,课后的思考题可以帮助读者巩固学习成果,举一反三,进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。在保证教学效果的前提下,本丛书的作者还毫无保留地将现实工作中大量非常实用的经验、技巧收集起来,精心编写了“加分锦囊”穿插于每课的讲解中,希望可以帮助读者更出色地完成工作。

- 图例解说式的写作手法

在书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明,是为了让读者真正直观地学习,大大减少思考的时间,从而使学习的过程更加轻松有效。

关于本书

本书是一本关于如何使用 Flash 进行设计的优秀教材,由浅入深,以软件功能为线索,运用实际案例,循序渐进地讲解 Flash 的使用方法和技巧,内容涉及广泛,能使读者做到活学活用。

全书共分 13 章主要内容如下:

- 第 1 章讲解 Flash 的工作环境和影片文档的基本操作方法;
- 第 2 章通过一些绘图范例,讲解工具箱、面板等在绘图中的应用;
- 第 3 章详细讲解 Flash 制作动画的原理、方法和技巧;
- 第 4 章讲解 Flash 中元件和实例的基本概念,元件的类型和创建方法;
- 第 5 章讲解位图、声音和视频在 Flash 中的应用;
- 第 6 章讲解在 Flash 中应用文字的方法和技巧;
- 第 7 章讲解滤镜、混合模式和时间轴特效的应用方法和技巧;
- 第 8 章讲解行为和模板的应用方法和技巧;
- 第 9、10 章由浅入深讲解了 ActionScript 2.0 的基础知识及应用;
- 第 11 章讲解 UI 组件的使用方法及 Flash 的动画发布功能;
- 第 12 章介绍了 8 个经典 Flash 动画范例的制作方法和技巧;
- 第 13 章分别讲解了 5 个综合行业应用范例,使读者通过实训能够将所学的 Flash 知识融会贯通,应用到实际的设计工作中去。

为了让读者更轻松地掌握 Flash 的使用技巧,本书制作了配套视频多媒体教学光盘。教学光盘内容提取图书内容精华,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!另外,配套光盘资源丰富,实用性强,提供了本书用到的范例源文件及各种素材。

本书主编为彭宗勤,副主编为孙利娟,编委为徐景波、缪亮。提纲设计、前言编写、视频教程制作等工作由彭宗勤、孙利娟负责;第 1 章到第 7 章由徐景波编写;第 8 章到第 15 章由缪亮编写。李敏、薛丽芳、张爱文、郭刚、李泽儒、许美玲、李捷、赵崇慧、胡正林、刘俊英、梁丰等参与了本书范例制作和内容整理的工作。另外,感谢河南省开封教育学院对本书的创作和出版给予的支持和帮助。

由于作者水平有限,书中难免存在疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

飞思教育产品研发中心

联系方式

咨询电话: (010) 88254160 88254161-67

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

第1章 初识 Flash	1
1.1 动画基础知识	1
1.1.1 动画的视觉原理	2
1.1.2 Flash 动画的应用领域	2
1.2 Flash 8 工作环境	3
1.2.1 工作界面	3
1.2.2 面板	6
1.2.3 网格、标尺和辅助线	14
1.3 影片文档的基本操作——投影 滤镜文字特效	16
1.3.1 范例简介	16
1.3.2 制作步骤	17
1.4 本章小结	20
1.5 上机实训	20
练习1 Flash 工作界面 布局操作	20
练习2 Flash 动画的 制作流程	20
1.6 本章习题	21
第2章 Flash 绘图	23
2.1 线条的绘制方法	23
2.1.1 绘制线条的基本方法	23
2.1.2 自定义笔触样式	24
2.1.3 快速套用线条属性	25
2.1.4 用“选择工具”改变 线条属性	25
2.1.5 线条的端点设置	26
2.1.6 线条的接合	26
2.2 线条构图和对象变形	27
2.2.1 实战范例——绘制 星形花	27
2.2.2 任意变形工具	29
2.3 实战范例——城市夜景	31
2.3.1 用“矩形工具” 绘制窗户	31
2.3.2 用“矩形工具” 绘制楼房	32
2.3.3 复制出楼房群	32
2.3.4 用形状切割法 绘制月牙	33
2.3.5 用“多角星形工具” 绘制星星	33
2.4 实战范例——晶莹剔透的 按钮图形	34
2.4.1 绘制放射状渐变的圆	34
2.4.2 绘制线性渐变的椭圆	36
2.5 钢笔工具和部分选取工具	37
2.5.1 钢笔工具	37
2.5.2 部分选取工具	38
2.5.3 实战范例——绘制 一棵树	39
2.6 其他绘制工具	40
2.6.1 铅笔工具	40
2.6.2 刷子工具	41
2.6.3 橡皮擦工具	42
2.7 对象绘制方法和技巧	43
2.7.1 形状和组	43
2.7.2 对象绘制模式	45
2.8 实战范例——情人节贺卡	47
2.8.1 绘制“烛焰”元件	47
2.8.2 绘制“烛身”元件	48
2.8.3 绘制“烛光”元件	50
2.8.4 组装“蜡烛”元件	50
2.8.5 绘制“心”元件	51
2.8.6 绘制“珍珠”元件	55
2.8.7 制作“项链”元件	56

2.8.8 制作“情人节”元件	57	3.5.1 制作形状补间	
2.8.9 完成整个画面制作	57	动画的方法	79
2.9 本章小结	58	3.5.2 形状补间动画的	
2.10 上机实训	58	参数设置	80
练习1 韵律线条	58	3.5.3 添加形状提示	80
练习2 草原夜色	59	3.5.4 实战范例——窗帘飘动	82
练习3 海上明月	60	3.6 引导路径动画	85
2.11 本章习题	61	3.6.1 制作引导路径	
第3章 动画基础	63	动画的方法	85
3.1 图层的基本操作	63	3.6.2 实战范例——台风	87
3.1.1 新建图层	63	3.7 遮罩动画	90
3.1.2 图层重命名	64	3.7.1 遮罩动画的制作方法	90
3.1.3 选取图层	64	3.7.2 利用遮罩动画实现	
3.1.4 删除图层	64	电影镜头效果	92
3.1.5 隐藏图层	64	3.7.3 实战范例——水波	
3.1.6 锁定图层	65	文字特效	93
3.1.7 图层文件夹	65	3.8 自定义缓入/缓出动画	95
3.2 帧	66	3.8.1 制作自定义缓入/缓出	
3.2.1 帧的基本概念	66	动画的方法	95
3.2.2 帧操作	67	3.8.2 自定义缓入/缓出	
3.3 逐帧动画	69	动画的参数详解	96
3.3.1 实战范例——盛开的		3.8.3 实战范例——逼真	
雪莲花	69	弹跳的球	98
3.3.2 绘图纸的功能	71	3.9 本章小结	100
3.4 动作补间动画	72	3.10 上机实训	101
3.4.1 制作动作补间		练习1 倒计时动画	101
动画的方法	72	练习2 网络横幅广告	101
3.4.2 动作补间动画的		练习3 摇曳的烛光	102
参数设置	73	练习4 沿路径弹跳的小球	105
3.4.3 动作补间动画的		练习5 卷轴画	106
应用分析	74	3.11 本章习题	107
3.4.4 实战范例——弹簧振子		第4章 元件和实例	109
模拟动画	77	4.1 初识元件和实例	109
3.5 形状补间动画	79	4.1.1 元件	109

4.1.2 实例	111	5.2 在 Flash 中应用声音	138
4.2 元件的类型和创建		5.2.1 将声音导入 Flash	138
元件的方法	111	5.2.2 引用声音	138
4.2.1 元件的类型	112	5.2.3 声音属性的设置和编辑	139
4.2.2 元件的创建方法	112	5.2.4 压缩声音	142
4.2.3 编辑元件	113	5.2.5 实战范例——按钮声效	143
4.3 影片剪辑元件	114	5.3 在 Flash 中应用视频	144
4.3.1 认识影片剪辑元件	115	5.3.1 支持的视频类型	144
4.3.2 实战范例——争奇斗艳的鲜花	116	5.3.2 导入视频	145
4.4 按钮元件	119	5.3.3 实战范例——渐进式下载播放外部视频	147
4.4.1 实战范例——变色按钮	119	5.3.4 实战范例——导出 FLV 视频文件	150
4.4.2 实战范例——文字按钮	121	5.4 本章小结	150
4.4.3 实战范例——透明按钮	122	5.5 上机实训	151
4.4.4 实战范例——放电按钮	123	练习 1 位图去背景	151
4.5 管理、使用“库”	126	练习 2 声音和动画的同步效果	151
4.5.1 认识“库”面板	126	5.6 本章习题	153
4.5.2 管理库	127		
4.5.3 公用库	128	第 6 章 Flash 中的文字	155
4.6 本章小结	130	6.1 静态文本	155
4.7 上机实训	130	6.1.1 直接在 Flash 动画中输入文字	155
练习 1 影片剪辑元件应用范例——太阳、地球和月亮	130	6.1.2 导入已有的文本	158
练习 2 动态按钮	131	6.2 文字处理	159
4.8 本章习题	132	6.2.1 文本分离	159
		6.2.2 消除文字锯齿	159
第 5 章 位图、声音和视频	135	6.2.3 文字滤镜	161
5.1 在 Flash 中应用位图	135	6.3 动态文本	162
5.1.1 导入位图	135	6.3.1 动态文本概述	162
5.1.2 位图去背景	136	6.3.2 实战范例——数字倒计时效果	164

6.4 输入文本	165	7.6 上机实训	207
6.4.1 输入文本概述	165	练习 1 炫目效果	207
6.4.2 实战范例——加法 程序	165	练习 2 风光摄影相册	208
6.5 文字动画特效范例	166	练习 3 幻彩图片	209
6.5.1 实战范例——文字 飞舞特效	166	7.7 本章习题	210
6.5.2 实战范例——旋转 文字特效	169	第 8 章 行为和模板	211
6.6 本章小结	171	8.1 行为	211
6.7 上机实训	172	8.1.1 “行为” 面板	211
练习 1 特效文字	172	8.1.2 实战范例——用“行为” 复制影片剪辑	213
练习 2 用户登录界面	173	8.1.3 实战范例——用“行为” 加载外部图像	215
6.8 本章习题	174	8.2 模板	218
第 7 章 滤镜、混合模式和 时间轴特效	177	8.2.1 认识模板	218
7.1 滤镜	177	8.2.2 实战范例——照片 幻灯片放映模板	219
7.1.1 滤镜概述	177	8.2.3 实战范例——幻灯片 演示文稿模板	221
7.1.2 滤镜参数详述	180	8.2.4 定制模板	223
7.1.3 实战范例——流光 异彩的按钮	186	8.4 上机实训	225
7.1.4 实战范例——水波 荡漾	189	练习 1 用行为控制视频播放	225
7.2 混合模式	191	练习 2 演示文稿模板	226
7.2.1 混合模式概述	192	8.5 本章习题	227
7.2.2 实战范例——动画 片头	193	第 9 章 ActionScript 入门	229
7.3 时间轴特效	198	9.1 ActionScript 2.0 开发环境	229
7.3.1 时间轴特效概述	199	9.1.1 ActionScript 2.0 的 首选参数设置	229
7.3.2 时间轴特效设置详解	200	9.1.2 “动作” 面板	230
7.3.3 扩展时间轴特效	202	9.1.3 管理动作脚本	232
7.3.4 实战范例——满天 花雨	204	9.2 脚本助手	233
7.5 本章小结	206	9.2.1 认识“脚本助手” 模式	234

9.2.2 实战范例——使用脚本助手.....	234	10.1.3 影片剪辑复制函数概述.....	273
9.3 ActionScript 2.0 语言基础.....	236	10.1.4 实战范例——动态背景.....	274
9.3.1 常量.....	236	10.1.5 影片剪辑拖动函数概述.....	276
9.3.2 变量.....	236	10.1.6 实战范例——蝴蝶双飞.....	277
9.3.3 运算符和表达式.....	239	10.2 影片剪辑的路径.....	279
9.3.4 函数.....	245	10.2.1 绝对路径.....	280
9.4 事件和事件处理函数.....	246	10.2.2 相对路径.....	281
9.4.1 事件分类及处理事件的方法.....	246	10.2.3 动态路径.....	283
9.4.2 on()函数和 onClipEvent()函数.....	247	10.3 浏览/网络.....	284
9.4.3 事件处理函数.....	248	10.3.1 fscommand()函数.....	284
9.4.4 事件侦听器.....	250	10.3.2 getURL()函数.....	285
9.5 时间轴控制.....	251	10.3.3 badMovie()函数与 loadMovieNum()函数.....	286
9.5.1 时间轴控制函数详解.....	251	10.3.4 loadVariables()函数与 loadVariablesNum()函数.....	288
9.5.2 实战范例——控制动画的播放和跳转.....	253	10.4 面向对象编程基础.....	289
9.6 程序结构.....	255	10.4.1 认识类和对象.....	290
9.6.1 顺序结构.....	255	10.4.2 MovieClip 类.....	290
9.6.2 选择结构.....	256	10.4.3 Sound 类.....	296
9.6.3 循环结构.....	259	10.5 本章小结.....	297
9.7 本章小结.....	263	10.6 上机实训.....	298
9.8 上机实训.....	263	练习 1 箭头残影特效.....	298
练习 1 用按钮控制动画的播放.....	263	练习 2 文字鼠标跟随特效.....	299
练习 2 循环结构的应用.....	264	10.7 本章习题.....	301
9.9 本章习题.....	264		
第 10 章 ActionScript 进阶.....	267	第 11 章 组件和动画发布.....	303
10.1 影片剪辑控制.....	267	11.1 组件概述.....	303
10.1.1 影片剪辑属性概述.....	267	11.1.1 添加和设置组件的方法.....	304
10.1.2 实战范例——控制蝴蝶.....	269		

11.1.2 用动作脚本	12.5.2 制作步骤	353
控制组件	12.6 日全食	355
11.2 UI 组件	12.6.1 范例简介	355
11.2.1 UI 组件详解	12.6.2 制作步骤	356
11.2.2 实战范例——民意	12.7 飞龙在天	362
调查程序	12.7.1 范例简介	362
11.3 动画发布	12.7.2 制作步骤	363
11.3.1 发布的文件格式	12.8 下拉菜单	365
11.3.2 为 Flash SWF 文件	12.8.1 范例简介	365
格式设置发布选项	12.8.2 制作步骤	366
11.3.3 html 参数说明		
11.3.4 使用发布配置文件	第 13 章 行业应用综合实训案例	371
11.3.5 Flash Player 版本	13.1 Flash 网站	371
检测的发布设置	13.1.1 Flash 网站概述	371
11.4 本章小结	13.1.2 案例简介	372
11.5 上机实训	13.1.3 制作步骤	372
练习 1 用户登录程序	13.2 网络广告	381
练习 2 限时单项选择题	13.2.1 网络广告概述	381
11.6 本章习题	13.2.2 范例简介	381
	13.2.3 制作步骤	382
第 12 章 典型动画实训案例	13.3 电子贺卡	387
12.1 翻书效果	13.3.1 电子贺卡概述	387
12.1.1 范例简介	13.3.2 范例简介	388
12.1.2 制作步骤	13.3.3 制作步骤	389
12.2 夜景中行驶的汽车	13.4 Flash 游戏	396
12.2.1 范例简介	13.4.1 Flash 游戏概述	396
12.2.2 制作步骤	13.4.2 范例简介	397
12.3 焰火效果	14.2.3 制作步骤	397
12.3.1 范例简介	13.5 多媒体课件	405
12.3.2 制作步骤	13.5.1 多媒体课件概述	405
12.4 倒映文字特效	13.5.2 范例简介	406
12.4.1 范例简介	13.5.3 制作步骤	407
12.4.2 制作步骤		
12.5 扫描文字特效	附录 A 参考答案	417
12.5.1 范例简介		

第 1 章 初识 Flash

内容简介

Flash 是一种集动画设计、游戏、Web 网页站点开发等功能于一身的优秀软件。Flash 开拓了网页设计与多媒体制作的新领域,从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序,从丰富的多媒体支持到流媒体 FLV 视频文件的在线播放,Flash 给开发者更多的想象空间和技术支持,开发者可以结合个人的创意做出有声有色的动画作品及互动性商业网站作品。

Flash 8 简体中文版是比较成熟的软件版本,在很多功能上有较大的改进,更利用开发者使用。本章将带你进入 Flash 8 的世界,让你对 Flash 8 的新功能、工作环境等有一个概括的了解。

本章导读

本章介绍的主要内容有:

- 动画基础知识。
- Flash 8 工作环境。
- 影片文档的基本操作。



1.1

动画基础知识

世界上最原始的动画可以追溯到 1831 年,当时法国人约瑟夫·安东尼·普拉特奥(Joseph Antoine Plateau)在一个可以转动的圆盘上按照顺序画了一些图片。当圆盘旋转时,人们看到圆盘上的图片动了起来。

1909 年,美国人 Winsor McCay 用一万张图片表现一段动画故事,这是迄今为止世界上第一部真正的人工动画短片。

从 20 世纪 60 年代起,计算机动画技术逐渐发展起来。美国的 Bell 实验室和一些研究机构开始研究用计算机实现动画片中间画面的制作和自动上色。

20 世纪 70~80 年代,计算机图形、图像技术和软件、硬件技术都取得了显著的发展,使计算机动画技术也日趋成熟。

目前, 计算机动画技术已经发展成为一个多种学科和技术交叉的综合领域。它以计算机图形学为基础, 涉及图像处理技术、运动控制原理、视频技术、艺术甚至于视觉心理学、生物学、人工智能等多个领域。

1.1.1 动画的视觉原理

英国动画大师 John Halas (约翰·海勒斯) 对动画有一个精辟的定义: “动作的变化是动画的本质”。动画有很多内容连续但各不相同的画面组成。由于每幅画面中的对象位置和形态各不相同, 在连续观看时, 给人以活动的感觉。例如一个雪莲花盛开的动画就使用了 4 幅细微差别的雪莲花图形, 如图 1-1 所示。



图 1-1 组成雪莲花盛开动画的 4 幅图形

动画之所以成为可能, 是利用了人类眼睛的“视觉残留”的生物现象。人在看物体时, 物体在大脑视觉神经中的停留时间约为 $1/24s$ 。如果每秒更替 24 个画面或更多的画面, 那么, 前一个画面在人脑中消失之前, 下一个画面就进入了人脑, 从而形成连续的影像。

毫无规律和杂乱的画面不能构成真正意思上的动画, 构成动画必须遵循一定的规则。主要包括以下 3 个规则:

- (1) 由多个画面组成, 并且画面必须连续。
- (2) 画面之间的内容必须存在差异, 比如在位置、形态、颜色、亮度等方面有所差异。
- (3) 画面表现的动作必须连续, 即后一幅画面是前一幅画面的继续。

1.1.2 Flash 动画的应用领域

随着 Flash 软件版本的不断升级, Flash 的功能越来越强大, 应用领域也越来越广泛。Flash 在动画设计、网络横幅广告、网站制作、游戏制作、电子贺卡、手机彩信、多媒体课件、电影特效等领域有较为广泛的应用。它是动画设计师、广告设计师、网站设计师、网站工程师、游戏工程师、多媒体设计师、网络课件设计师等从业者必须掌握的软件。

Flash 在一些领域的应用作品如图 1-2~图 1-5 所示。

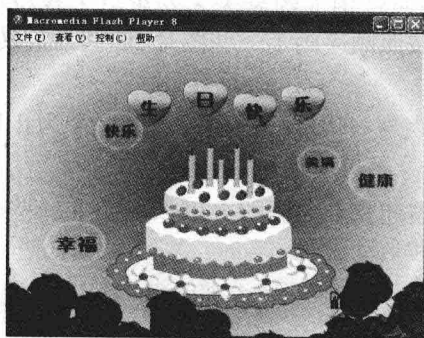


图 1-2 Flash 电子贺卡



图 1-3 Flash 多媒体课件

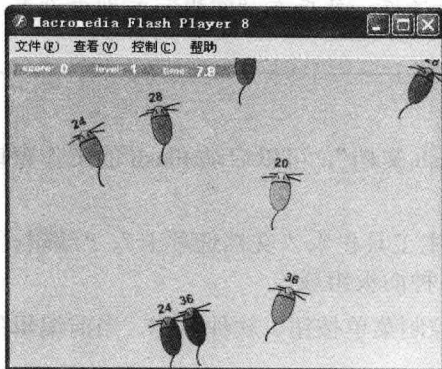


图 1-4 Flash 游戏



图 1-5 Flash 网站

1.2 Flash 8 工作环境

Flash 8 以便捷、完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作爱好者的喜爱，在制作动画之前，先对工作环境进行介绍，包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

1.2.1 工作界面

1. 开始页

运行 Flash 8，首先映入眼帘的是“开始页”，“开始页”将常用的任务都集中放在一个页面中，包括“打开最近项目”、“创建新项目”、“从模板创建”、“扩展”及对官方资源的快速访问，如图 1-6 所示。

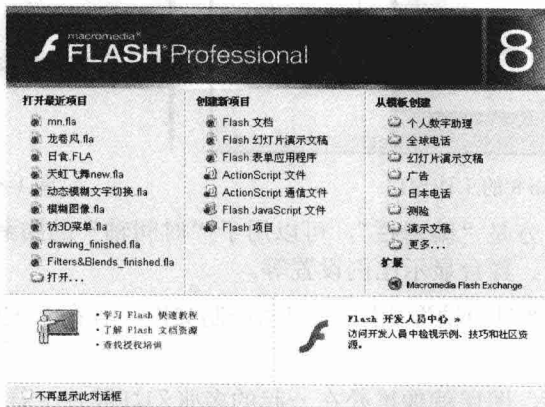


图 1-6 开始页



专家点拨:

如果要隐藏“开始页”，可以选择“不再显示此对话框”复选框，然后在弹出的对话框中单击“确定”按钮。如果要再次显示“开始页”，可以通过选择“编辑”→

“首选参数”命令，打开“首选参数”对话框，然后在“常规”类别中设置“启动时”选项为“显示开始页”即可。

2. 工作窗口

在“开始页”中选择“创建新项目”下的“Flash 文档”，可以启动 Flash 的工作窗口并新建一个影片文档，如图 1-7 所示。

Flash 的工作窗口由“标题栏”、“菜单栏”、“主工具栏”、“文档选项卡”、“编辑栏”、“时间轴”、“工作区”和“舞台”、“工具箱”及各种面板组成。

窗口最上方的是“标题栏”，自左到右依次为控制菜单按钮、软件名称、当前编辑的文档名称和窗口控制按钮。

“标题栏”下方是“菜单栏”，在其下拉菜单中提供了几乎所有的 Flash 命令项，通过执行它们可以满足用户的不同需求。

“菜单栏”下方是“主工具栏”，通过它可以快捷地使用 Flash 的控制命令。

“主工具栏”的下方是“文档选项卡”，主要用于切换当前要编辑的文档，其右侧是文档控制按钮。在“文档选项卡”上单击鼠标右键，还可以在弹出的快捷菜单中使用常用的文件控制命令，如图 1-8 所示。

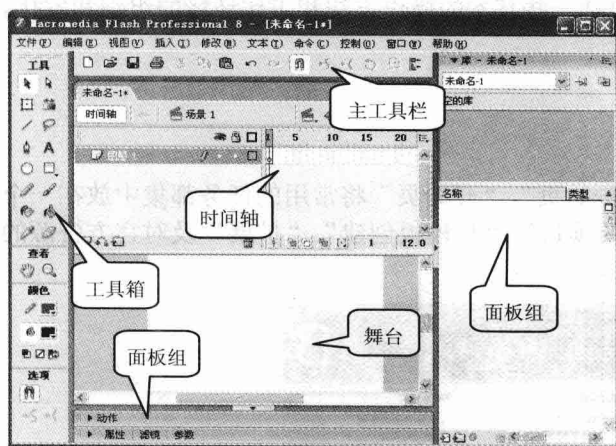


图 1-7 Flash 8 的工作窗口

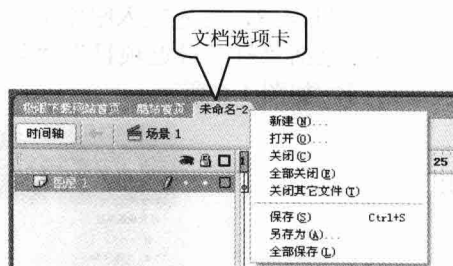


图 1-8 文档选项卡

“文档选项卡”下方是“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、舞台显示比例设置等。

“编辑栏”下方是“时间轴”，用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的图层数和帧数，如图 1-9 所示。

时间轴左侧是图层，图层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，在舞台上一层层地向上叠加。如果上面一个图层上没有内容，那么就可以透过它看到下面的图层。

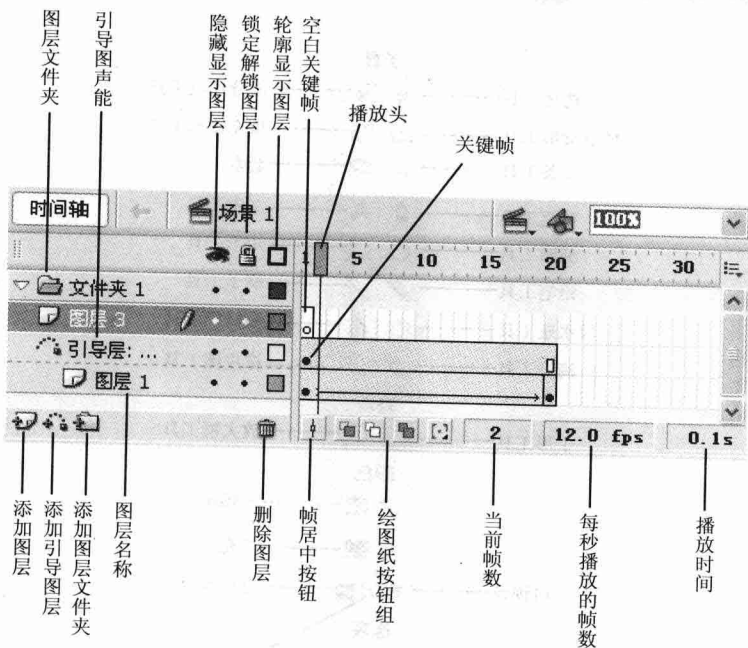


图 1-9 时间轴

“时间轴”下方是“工作区”和“舞台”。Flash 8 扩展了舞台的工作区，可以在上面存储更多的项目。舞台是放置动画内容的矩形区域（默认是白色背景），这些内容可以是矢量图形、文本框、按钮、导入的位图或视频等。

工作时根据需要可以改变“舞台”显示的比例大小。可以在“时间轴”右上角的“显示比例”中设置显示比例，最小比例为 8%，最大比例为 2000%。在下拉菜单中有 3 个选项：“符合窗口大小”选项用来自动调节到最合适的舞台比例大小；“显示帧”选项可以显示当前帧的内容；“显示全部”选项能显示整个工作区中包括在“舞台”之外的元素，如图 1-10 所示。

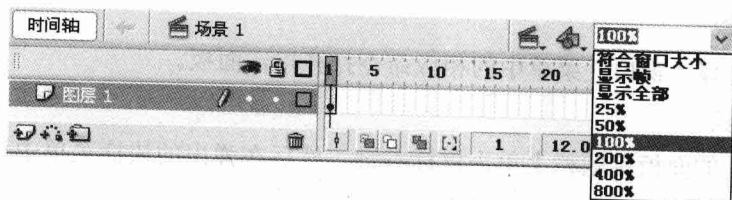


图 1-10 舞台显示比例

窗口左侧是功能强大的“工具箱”，它是 Flash 中最常用到的一个面板，由“工具”、“查看”、“颜色”和“选项”4 部分组成，如图 1-11 所示。利用“工具箱”中的各种绘图工具可以绘制需要的图形或者对图形进行编辑处理。

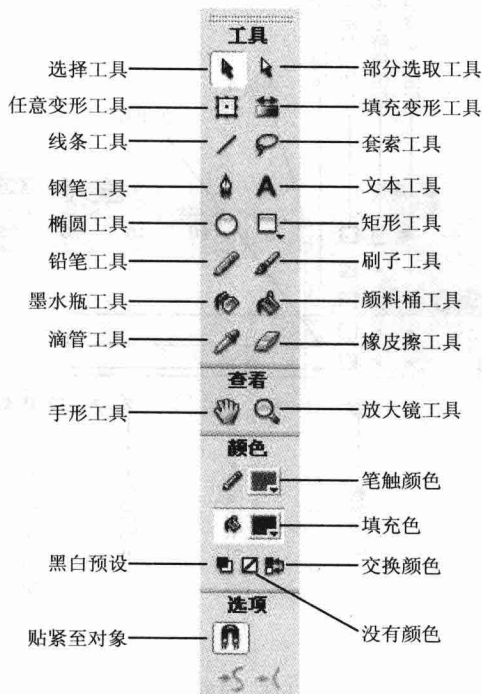


图 1-11 工具箱

1.2.2 面板

多个“面板”围绕在“舞台”的下面和右面，包括常用的“属性”/“滤镜”/“参数”面板组，还有“颜色”面板组和“库”面板等。面板是 Flash 工作窗口中最重要的操作对象，下面逐一进行介绍。

1. 面板的基本操作

1) 打开面板

可以通过选择“窗口”菜单中的相应命令打开指定面板。

2) 关闭面板

在已经打开的面板标题栏上单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单中选择“关闭面板组”命令即可。

3) 重组面板

在已经打开的面板标题栏上单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单中选择“将面板组合至”某个面板中即可。

4) 重命名面板组

在面板组标题栏上单击鼠标右键，然后在弹出的快捷菜单中选择“重命名面板组”命令，打开“重命名面板组”对话框。在“名称”文本框中输入面板组名称后，单击“确定”按钮即可。如果不指定面板组名称，各个面板会依次排列在同一标题栏上。