

# 第1章 初识 Flash 8.0



在网络中经常可以看见精彩的 Flash 动画,这些动画都是用 Flash 动画制作软件制作的。想要学好 Flash 8.0 这个软件,就必须从认知开始入手,所以本章的内容起到了打牢基础的作用。



- 了解 Flash 的应用领域及 Flash 8.0 的新增特点。
- 学会如何启动和退出 Flash 8.0。
- 了解 Flash 8.0 的界面风格和首选参数的设置。
- 学会 Flash 文档的基本操作。

## 任务1 预备知识



Flash 8.0 是 Macromedia 公司最新推出的一款交互式矢量动画制作软件。它不仅继承了以往版本的优点,而且进一步完善了图形设计和动画制作功能,使用户在创作时更加得心应手,受到了广大网页设计、动画制作人员的青睐。本任务将介绍 Flash 8.0 的应用领域及特点。

### 阶段1 Flash 的应用领域

随着互联网技术的飞速发展,Flash 作为目前最流行的一款交互式矢量动画制作软件,由于其在矢量图形编辑、网络媒体播放、互动功能等方面的优势,已被广泛地应用于广告、科教、

娱乐等领域。Flash 8.0 在以前版本的技术基础上,增加了大量新功能,其性能更加优越。

## 1. 网络广告

Flash 对矢量图的应用和“数据流”网络传输方式的采用,使得利用它可以制作出短小精悍而富有动感的网络广告,而且用户可以在网络速度不高的情况下,流畅地播放。因此,Flash 被广泛地应用到网络广告中,如图 1-1 和图 1-2 所示。利用 Flash 还可以为一些大型网站或宣传片制作片头动画。



图 1-1 Flash 网络广告示例(一)



图 1-2 Flash 网络广告示例(二)

## 2. 动画制作

Flash 强大的矢量图编辑功能以及对视频声音的良好支持,使其常常被用于制作网络 Flash 短片、Flash MTV 等,如图 1-3 和图 1-4 所示。利用 Flash 制作的动画幽默、风趣,给人们带来了无穷的欢乐,深受广大网友喜爱。



图 1-3 Flash 动画示例(一)



图 1-4 Flash 动画示例(二)

## 3. 互动游戏

利用 Flash 的 Action 语句可以编写一些 Flash 小游戏或教学课件,如图 1-5 和图 1-6 所示。利用 Flash 的互动功能制作的课件生动有趣,可以极大地提高学习者的兴趣。在紧张的工作之余玩玩 Flash 制作的小游戏,可以减轻工作压力。

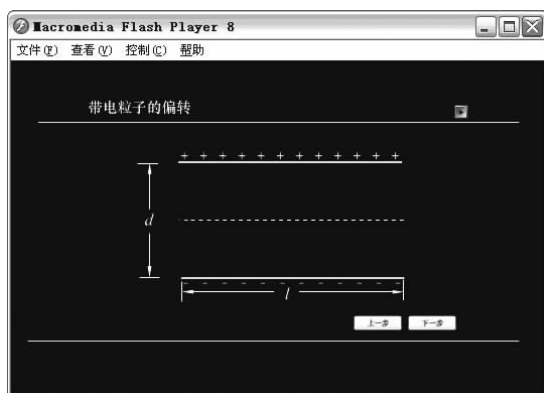


图 1-5 Flash 课件示例



图 1-6 Flash 游戏示例

## 阶段 2 Flash 8.0 的新增特点

Flash 8.0 作为网络动画制作领域中非常优秀的开发软件,凭借其专业的矢量图形绘制工具,全面的图形编辑面板,以及强大的互动编辑功能,已成为网络动画制作领域一颗闪耀的明星。在以往的版本中具有矢量图形编辑功能、网络播放功能、互动功能等。

在最新版本的 Flash 8.0 中,更是新增了滤镜效果、运行时位图缓存和“Flash Type”字体呈现方法等功能,使用户在使用时更加得心应手。

### 1. “滤镜”面板


“滤镜”面板是 Flash 8.0 版本的一大亮点,用户可以在这里添加或删除滤镜,还可以指定滤镜的某些参数选项。单击“滤镜”面板中的  按钮,可以显示滤镜列表,其中包括投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等效果,如图 1-7 所示。



图 1-7 “滤镜”面板

### 小贴士

这个很像图形编辑软件中的功能。

## 2. 运行时位图缓存

Flash 还新增了“运行时位图缓存”功能。它允许指定某个静态影片剪辑(如背景图像)或按钮元件,在运行时缓存为位图,以防止 Flash Player 不断重绘该图像,从而优化回放性能,如图 1-8 所示。



图 1-8 属性面板中的“使用运行时位图缓存”复选框

### 小贴士

任何对象作为位图被缓存以后,其所包含的矢量数据依然被保留着,随时方便用户将其转换为矢量对象。

## 3. Flash Type 字体呈现方法

Flash 8.0 中新增了字体的渲染引擎功能,用户可以根据自己的需要选择不同的字体显示方法,来改善文字的显示状态,如图 1-9 所示。

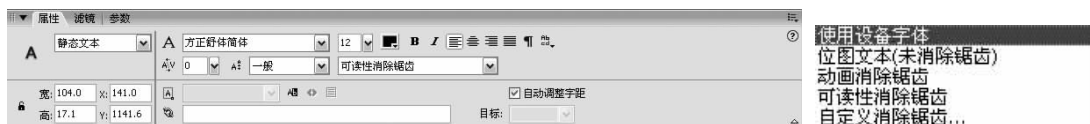


图 1-9 字体显示设置

## 4. 自定义缓入/缓出功能

新增自定义缓入/缓出功能,也是 Flash 8.0 的重大改进。新的缓入/缓出控件允许用户精确选择应用于时间轴的补间,来影响补间对象在舞台上的效果。自定义缓入/缓出功能使用户可以通过一个直观的图表,轻松而精确地控制这些元素。该图表可独立控制动画补间中使用的位置、旋转、缩放、颜色和滤镜参数。

## 5. 全新的视频编码技术

Flash 8.0 采用了一种新的视频编码,并且扩展了面向 Web 的视频解码选项,用户可以选择使用 Sorenson Spark 编码或新的 On2 VP6 编码。在导入视频的时候,Flash 8.0 提供了优化视频内容质量和文件大小的高级选项,另外,还可以设置如何部署视频文件,如图 1-10 和图 1-11 所示。

## 6. 其他新增功能

Flash 8.0 除以上新增功能外,还有脚本助手、对象绘制模型、交互式移动设备模拟器、视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性等功能,这些内容将在后面章节中详细介绍。

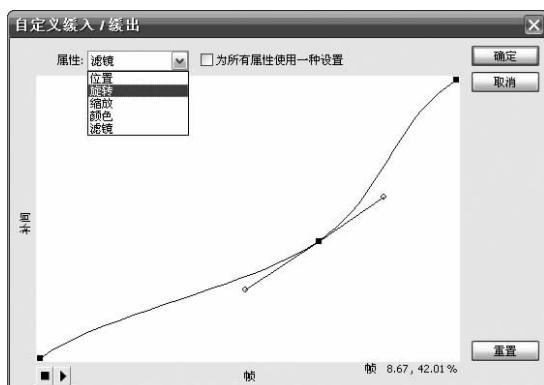


图 1-10 “自定义缓入/缓出”对话框



图 1-11 “导入视频”对话框

## 任务 2 Flash 8.0 的启动与退出



第一次接触 Flash 8.0 的用户可能对有些地方比较陌生,本任务带领大家熟悉启动和退出 Flash 8.0 的方法。

### 阶段 1 Flash 8.0 的启动

本书默认用户已经安装了 Flash 8.0 应用程序。在安装了程序以后,可以通过以下 3 种方式启动 Flash 8.0 应用程序。

#### 1. 快速启动 Flash 8.0

安装好 Flash 8.0 以后,双击桌面上的快捷方式图标,即可快速启动 Flash 8.0 应用程序,如图 1-12 所示。



图 1-12 Flash 8.0 在桌面上的快捷方式图标

## 2. 通过“开始”菜单启动 Flash 8.0

选择“开始”→“所有程序”→Macromedia→Macromedia Flash 8.0 命令,即可启动 Flash 8.0 应用程序,如图 1-13 所示。

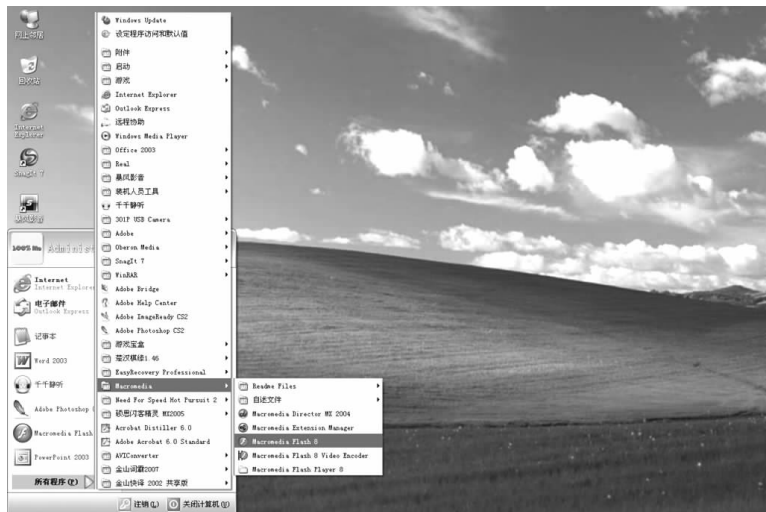


图 1-13 Flash 8.0 在“开始”菜单中的快捷方式

## 3. 通过 .fla 格式文件启动 Flash 8.0

在资源管理器中双击 .fla 格式的文件,即可打开 Flash 8.0 应用程序,并打开该文件,如图 1-14 所示。

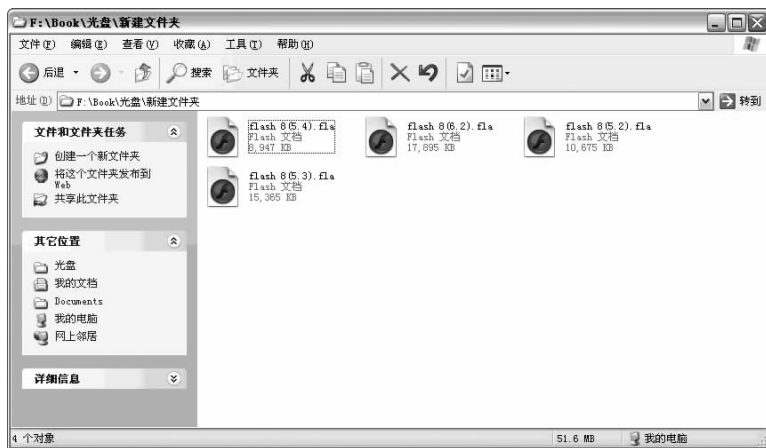


图 1-14 打开 .fla 格式文件

### 小贴士

Flash 的文件有 .fla 和 .swf 两种格式。 .fla 格式是 Flash 的标准格式,也被称为源文件格式,是可以直接打开并进行编辑的文件格式。

## 阶段2 Flash 8.0 的退出

当用户完成了对 Flash 文档的编辑,需要退出时,通常使用以下 3 种方法退出 Flash 8.0 应用程序。

### 1. 使用 Flash 8.0 菜单命令退出

选择“文件”→“退出”命令,即可退出 Flash 8.0 应用程序,如图 1-15 所示。

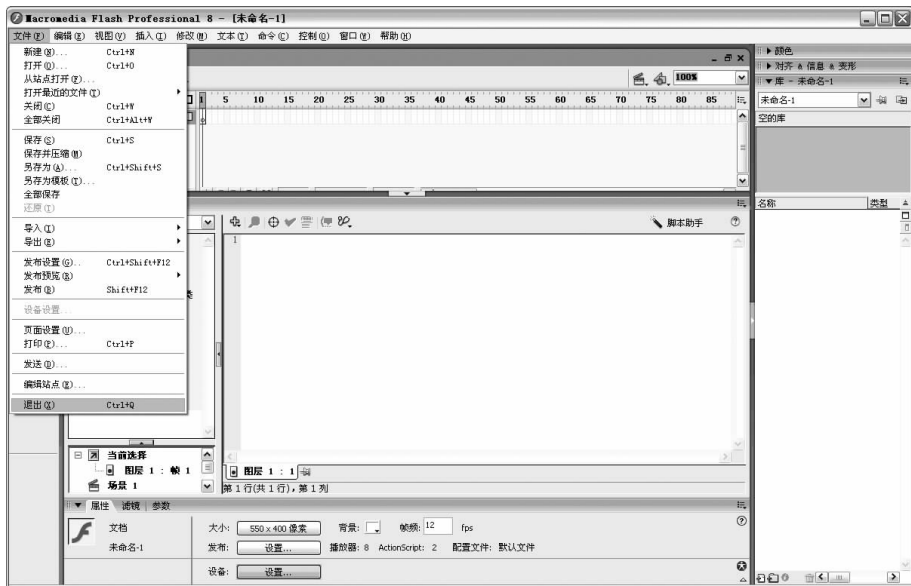


图 1-15 通过“文件”→“退出”命令退出程序

### 2. 通过主界面退出 Flash 8.0

单击 Flash 8.0 主界面右上角的  按钮,也可退出 Flash 8.0 应用程序。

### 3. 通过标题栏弹出式菜单退出 Flash 8.0


单击 Flash 8.0 主界面最左侧的控制菜单图标 ,在弹出的窗口控制菜单中选择“关闭”命令,如图 1-16 所示。或者右击标题栏的任何位置,在弹出的快捷菜单中选择“关闭”命令。



图 1-16 通过标题栏右键菜单退出程序

### 小贴士

也可以使用 Alt+F4 组合键退出 Flash 8.0 应用程序。

## 任务 3 Flash 8.0 的工作界面



启动 Flash 8.0 后,可以看到如图 1-17 所示的软件工作界面,其主要由菜单栏、工具栏、时间轴、主场景、“属性”面板、“动作”面板、“库”面板等组成。本任务将对这些组成部分逐一进行介绍。

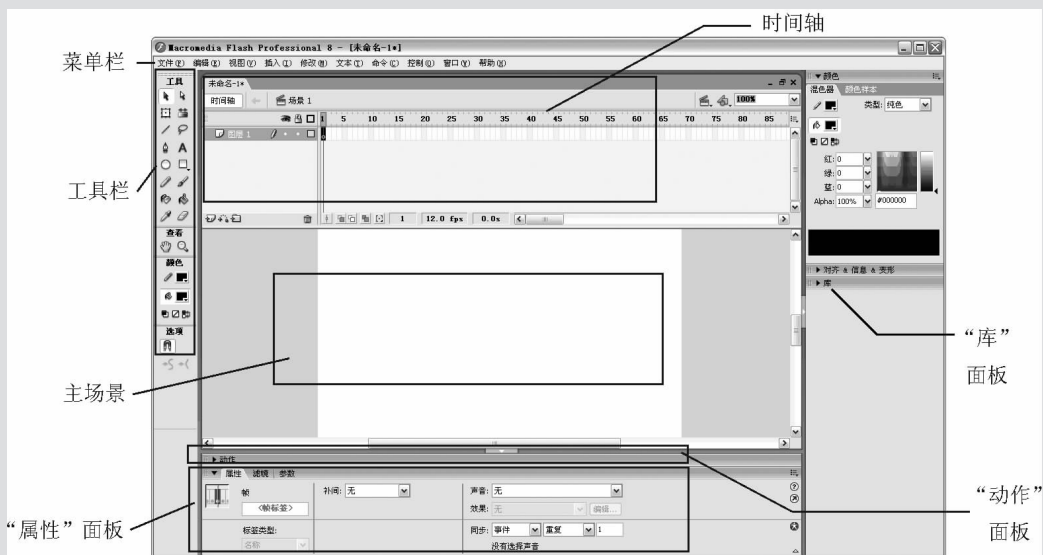


图 1-17 Flash 8.0 工作界面

### 阶段 1 菜单栏

菜单栏中包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“窗口”和“帮助”10 个菜单。每组菜单下又包括了软件的各项功能命令,如图 1-18 所示。

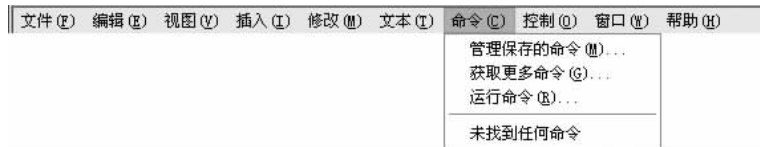


图 1-18 菜单栏



## 阶段 2 时间轴

时间轴用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的层数和帧数。与胶片一样,Flash 文档也将时间长分为帧。Flash 动画的播放是由时间轴来控制的。图层区域位于时间轴的左边,时间轴是由播放指针、时间轴标尺及状态栏组成的,如图 1-19 所示。



图 1-19 时间轴

## 阶段 3 工具栏

工具栏位于工作界面的左侧,用户可将其任意拖动。工具栏由“工具”区域、“查看”区域、“颜色”区域、“选项”区域组成。“工具”区域包含绘图、上色、选择等工具;“查看”区域包含移动、放大和缩小工具;“颜色”区域包含笔触颜色的选取和填充颜色的选取;“选项”区域显示与选定工具相关的设置按钮。

## 阶段 4 主场景

主场景是用户制作和编辑动画的工作区域,用户可以设置一些用于帮助图形绘制、编辑等操作的辅助构件,如标尺、网格线等,如图 1-20 所示。也可以通过  下拉列表框改变主场景的显示比例。

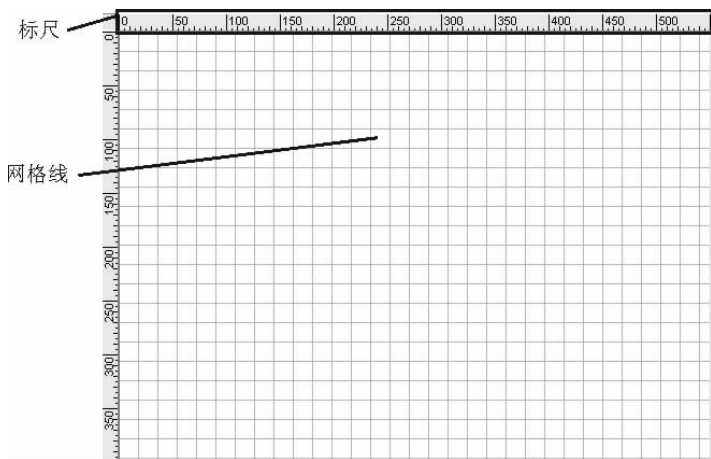


图 1-20 主场景

## 阶段 5 常用面板

Flash 中的“属性”面板、“动作”面板和“库”面板等都是用来设置对象的各种属性或者存放各种元件的。

### 1. “属性”面板

用户可以通过“属性”面板对当前选定对象的属性进行设置,如图 1-21 所示。



图 1-21 属性面板

### 2. “动作”面板

利用该面板可以创建和编辑对象或帧的动作。选择帧、按钮或影片剪辑实例可以激活“动作”面板。根据所选内容的不同,“动作”面板标题会相应地变为“动作-按钮”、“动作-影片剪辑”或“动作-帧”,如图 1-22 所示。

### 3. “库”面板

“库”面板用于存储和组织在 Flash 中创建的各种元件,它不用于存储和组织导入的文件,包括位图图形、声音文件和视频剪辑。“库”面板使用户可以组织文件夹中库的项目,查看项目在文档中使用的频率,并按类型对项目排序号,如图 1-23 所示。

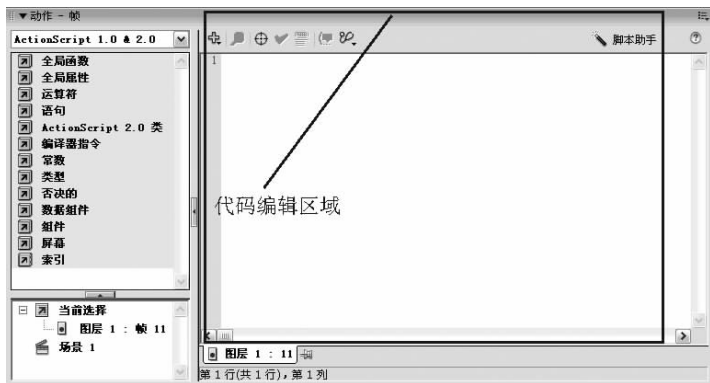


图 1-22 “动作”面板



图 1-23 “库”面板

### 小贴士

用户可以通过选择“窗口”菜单下的命令,打开需要使用的各项功能面板。