

flash8课程1

1.1 认识Flash动画

Flash是由Macromedia公司研发的多媒体软件之一，它可以广泛应用于网络中的多种领域，出色的效果，轻巧的体积加上便捷的操作，几乎可以没有任何编程基础，也可以制作出以往需要有很强的专业知识才能达到的效果，通过简单友好的创作环境，制作出精美绚丽的Flash动画，Flash的流行程度有目共睹，可谓是一个梦幻工厂。

1.1.1 Flash动画的特点

- 友好的操作界面，容易学习

Flash 的操作界面经过重新设计，使界面更加美观，层次清晰，各面板布局合理，相对其他制作动画的程序如 Java Applet，**Flash** 更加容易操作，无需任何编程基础就可以轻松制作出大量动画效果。

- 生成的动画文件可以独立播放

用 **Flash** 制作的动画作品不仅可以在线观看，也可以离线观看，并同时保留其原来动画中的各种交互式操作功能。

- 流媒体动画

Flash播放器在下载**Flash**影片时采用流媒体方式，也就是说，在**Flash**文件还没有完全下载完毕时就播放动画，即下载的同时进行播放。

- 文件体积较小

由于 **Flash** 采用的图像方式是矢量图，生成的文件相对于传统网页动画中同等面积的像素图来说要小很多。

- 可自由缩放，自动调整图像尺寸

Flash 可以根据浏览者对浏览器窗口尺寸的改变自动调整窗口中网页内容的尺寸，这样就不会因为浏览器窗口的缩小而丢失网页内容。

- 具有交互式作用的多媒体影片

Flash影片可以通过**Action Script**脚本语言与使用者建立交互式关系，使用者可以通过键盘操作或鼠标操作与影片之间产生互动。

- 易用性

每个人都可以通过**Flash**制作出影片，动态网页，新版本虽然比早期的版本难一些，但在原来版本中可实现的操作，在新版本中同样容易实现，只是新版本中可实现的功能更多，看起来比较复杂而已。

1.1.2 Flash动画的应用

Flash可以制作出丰富绚丽的动态效果，而生成的文件又相对较小，加上它的交互性功能，被广泛应用于网络中的多种领域。

- 制作Flash动画

Flash 可以制作各种风格的漫画动画，并且可以为这个动画配以声音效果，在国内也相继涌现出了许多出色的全Flash作品，例如卜桦的作品《猫》，M.I.S Studio的作品《yellow》等。

- 制作Flash游戏

利用Flash中的ActionScript脚本语言功能，可以制作出简单有趣的Flash游戏。

- 制作Flash电子贺卡

利用Flash制作的电子贺卡，不但图文并茂，而且可以伴有背景音乐，是目前网络中比较流行的一种祝福方式。

- 制作Flash教学课件

以Flash动画的形式传达讲述内容，加上其交互式的操作制作出教学课件。

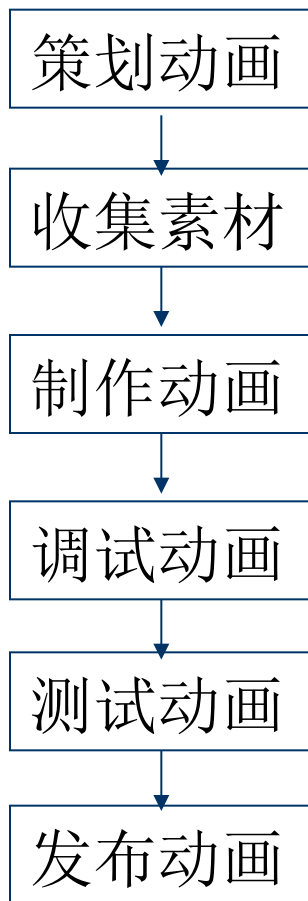
- 制作Flash广告条

在网页中会有大量的广告，许多广告都是由Flash制作完成的。

- 制作Flash网站主页

为了达到一定的视觉冲击力，企业往往在浏览者进入主页之前首先播放一段进站动画，或者整个网站都用Flash动画来实现，这样的网站交互性很强，内容丰富绚丽，十分个性化。

1.1.3 Flash 动画的制作流程



1.1.4 Flash 8的新增功能

- 实时渲染滤镜

使用滤镜，可以为文本、按钮和影片剪辑增添有趣的视觉效果，如投影、模糊、发光和斜角等。

应用滤镜后，可以随时改变其选项，或者重新调整滤镜顺序以试验组合效果。在“属性”检查器中，可以启用、禁用或者删除滤镜。删除滤镜时，对象恢复原来外观。

- 运行时位图缓冲

运行时位图缓存允许您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，从而优化回放性能。将影片剪辑缓存为位图可防止 **Flash Player** 不断重绘该图像，从而显著改善回放性能。

位图缓存允许使用影片剪辑并自动将其"冻结"在当前位置上。如果区域发生更改，则 **Flash** 使用矢量数据来更新位图缓存。这就最大程度地减少了 **Flash Player** 必须执行的重绘的次数，从而使回放更流畅更快速。

- FlashType字体渲染引擎

FlashType 是一个新的文本呈现引擎，它可以在 **Flash** 创作环境和发布的 **SWF** 文件中呈现清晰的、高质量文本，**Flash 8**中新增加了自定义消除锯齿功能，通过自定义消除锯齿，你可以指定在各个文本字段中使用的字体粗细和字体清晰度。

只要 **Flash Player 8** 是选定的播放器版本，并且“可读性消除锯齿”或“自定义消除锯齿”是选定的消除锯齿模式，**FlashType** 便会自动启用。

使用 **FlashType** 可能会导致加载 **Flash SWF** 文件时出现轻微的延迟。

- 自定义淡入淡出功能

这一功能用曲线图来实现对动画对象的位置、旋转、大小、颜色等的控制，使用它可以精确控制动画对象的速率。

- 对象绘制模型

以前，在 Flash 中，位于舞台上同一图层中的所有形状可能会影响其它重叠形状的轮廓。现在，您可以在舞台上直接创建形状，而不会与舞台上的其它形状互相干扰。使用新增的“对象绘制”模型创建形状时，该形状不会使位于新形状下方的其它形状发生更改。

1.2 Flash 8的工作界面

1.2.2 菜单栏

- 文件菜单栏

操作对象多为整个文件，包含工作中最常用的各种命名，例如创建一个新的Flash 文档，打开已有文档，保存文档，从外部导入文件等操作。

- 编辑菜单栏

操作对象多为在场景中的各种元素，可对它们进行编辑，另外，还可以通过它设置一些系统参数，如设置首选参数，定义工具面板，设置缺省字体映射与快捷键。

- 视图菜单栏

用于设置场景的显示比例，尺寸，实现场景之间的切换，提供辅助线帮助Flash中的对象定位，如网格，标尺。

- 插入菜单栏

操作对象主要为时间轴，用于在时间轴中插入各种帧、图层以及场景，制作时间轴特效等。

- 修改菜单栏

操作对象为场景中的各种元素、图层、场景与时间轴等，用于修改它们的属性，形状与对齐方式等。

- 文本菜单栏

操作对象为场景中的文本，用于设置文本的字体、字型、字号等，这些设置基本可以在文字属性面板中完成，另外，在文本菜单栏中还包括了检查拼写功能，用于检查文件中文字、语言方面的错误。

- 命令菜单栏

用于使用自行设置的命令，适合完成一种重复性的操作工作。

- 控制菜单栏
用于控制场景中的动画进程。
- 窗口菜单栏
用于显示或隐藏场景中的工具箱、时间轴以及各种操作面板。
- 帮助菜单栏
用于显示软件的版本号，提供各种技术支持。

1.2.3 绘图工具栏

工具箱包括了 Flash 中的所有绘图工具, 总体可分为四大部分, 分别为工具部分, 查看部分, 颜色部分与选项部分。

- 工具部分

包含相关绘图工具, 修改工具与填充工具。

- 查看部分

包含2个查看工具, 可以通过移动工作区和放大或缩小工作区来查看工作区以外的内容。

- 颜色部分

设置图形边框色及图形填充色。

- 选项部分

根据选定的工具, 出现相关的选项, 可以理解为是这个工具的功能的补充。

1.2.4 时间轴面板

时间轴是显示图层与帧的地方，控制着整个影片的播放与停止，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。

时间轴主要由图层、帧和播放头组成。时间轴上的各帧就好像电影中的胶片一样，一个影片的长度是由它的帧数决定的，图层就像一张透明的纸，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像，这些图像组成了动画的环境。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/538042031022006134>