

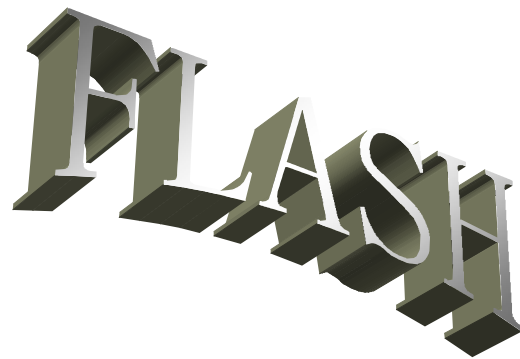


Flash教程——第一讲 认识FLASH

教学目标：认识FLASH5运行界面、新增功能、特点

教学重点：了解FLASH5

教学难点：FLASH的特点、安装



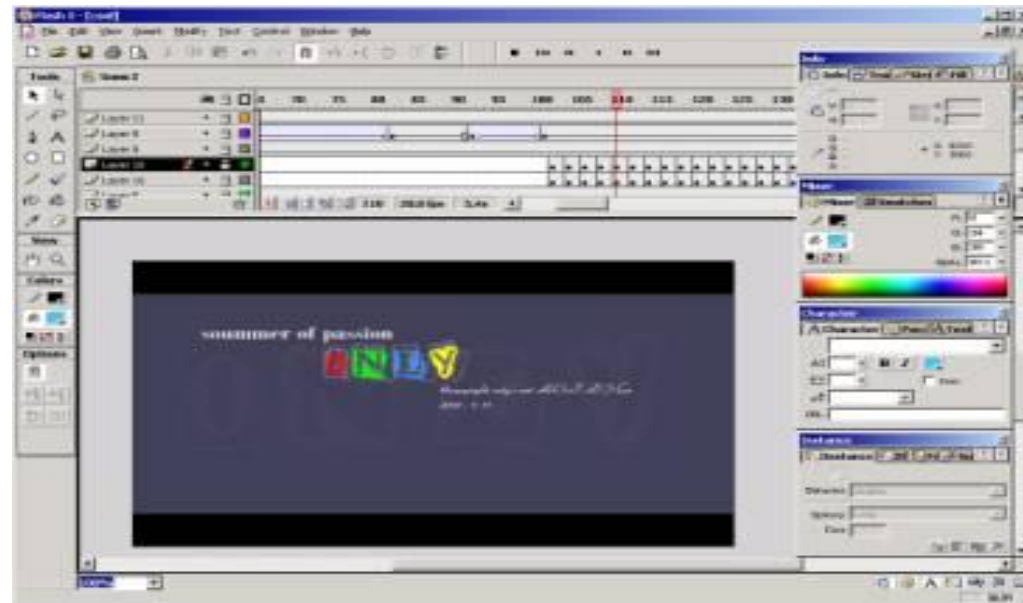
FLASH



Flash教程——第一讲 认识FLASH

● 运行界面:

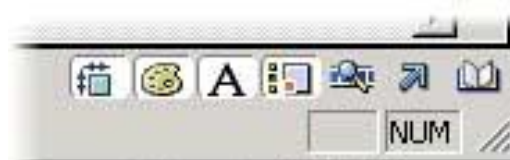
感觉风格与 Fireworks 和 PhotoShop 有点类似。这次引入了新的浮动面板，让熟悉使用绘图工具的朋友可以快速上手，虽然有点占用屏幕空间，不过真的方便了许多。



Flash教程——第一讲 认识FLASH

● Macromedia 统一操作风格:

1、快速启动栏



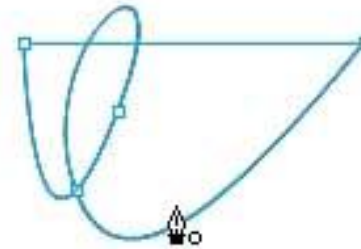
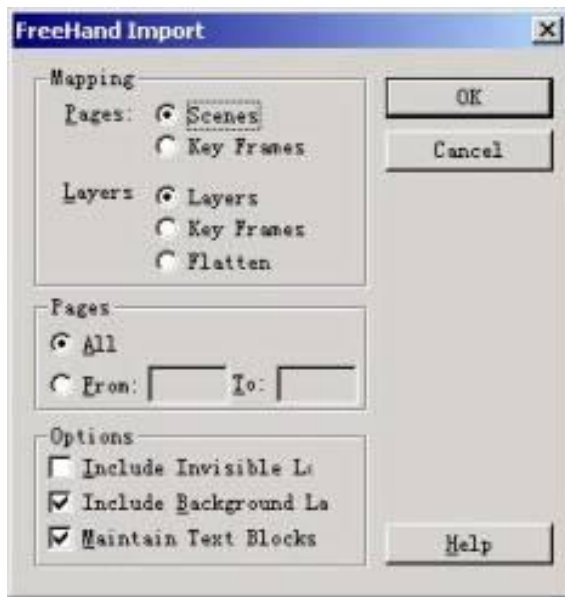
Flash 启动栏

2、浮动面板



Flash教程——第一讲 认识FLASH

新增：1、贝塞尔曲线与精细选取工具



- 2、FreeHand 文件导入
- 3、MP3 文件导入



Flash教程——第一讲 认识FLASH

其他新增功能:

- **Flash 播放程序**
- **高品质网页打印**
- **支持 QuickTime 和 RealPlayer**
- **支持 XML 转换以及 HTML 文字**
- **Macromedia Generator Developer Edition 支持**
- **ActionScript 开发工具**
- **影片探索器**
- **共用元素库**



Flash教程——第一讲 认识FLASH

进入FLASH5精彩闪亮世界

- Ø大小：安装包 18.1 MB，完全安装占用硬盘空间 38 MB
- Ø系统需求：Microsoft Windows 平台
- ØCPU Intel Pentium 133 MHz 处理器（推荐 200 MHz）
- Ø32 MB 系统内存，40 MB 可用硬盘空间（推荐 60 MB）
- Ø800*600 分辨率的彩色显示模式和 CD-ROM 驱动器

FLASH安装

Flash 5 的安装界面换成了标准的 Win2000 安装界面,安装过程非常简单,按照提示即可完成,第一次运行输入个人信息及授权号码,这样就成功安装了 Flash 5 .



Flash教程——第一讲 认识FLASH

小结:

- ØFLASH5的运行界面
- ØFLASH5的特点
- ØFLASH5的新增功能
- ØFLASH5的系统要求
- ØFLASH5的安装

作业

启动FLASH5，了解FLASH5的上述功能及特点

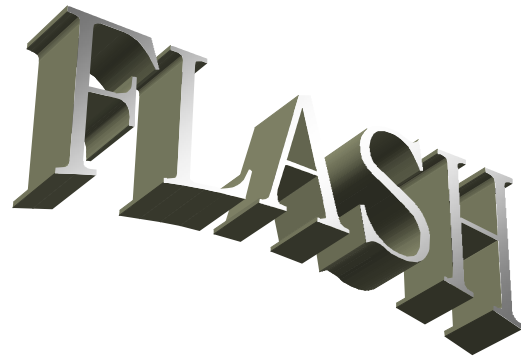


Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

教学目标：熟悉各种菜单操作及常规技巧
了解 Flash 动画的基本常识
熟悉FLASH5基本操作界面

教学重点：FLASH动画原理、操作界面

教学难点：FLASH的基本操作



FLASH





Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

一、Flash 动画的基本常识

所谓动画，就是把一串静止的图象连续播放，我们的视觉里就产生了动的感觉！当播放速度达到 15k/s 即一秒钟播放15幅画，你就会感觉它在动了，如果太少，就会有不连续的跳跃感，而如果可以达到 30k/s 的时候，你就会觉得动画比较流畅了！你现在可能会问，这样的话，很短的一个动画都会有很多的静止画面，那不是特别复杂吗？这正是你选择Flash 5 的原因之一！在 Flash 中，你可以指定一个开始，一个结束，而中间的过程程序会自动生成，是不是很神奇？

Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

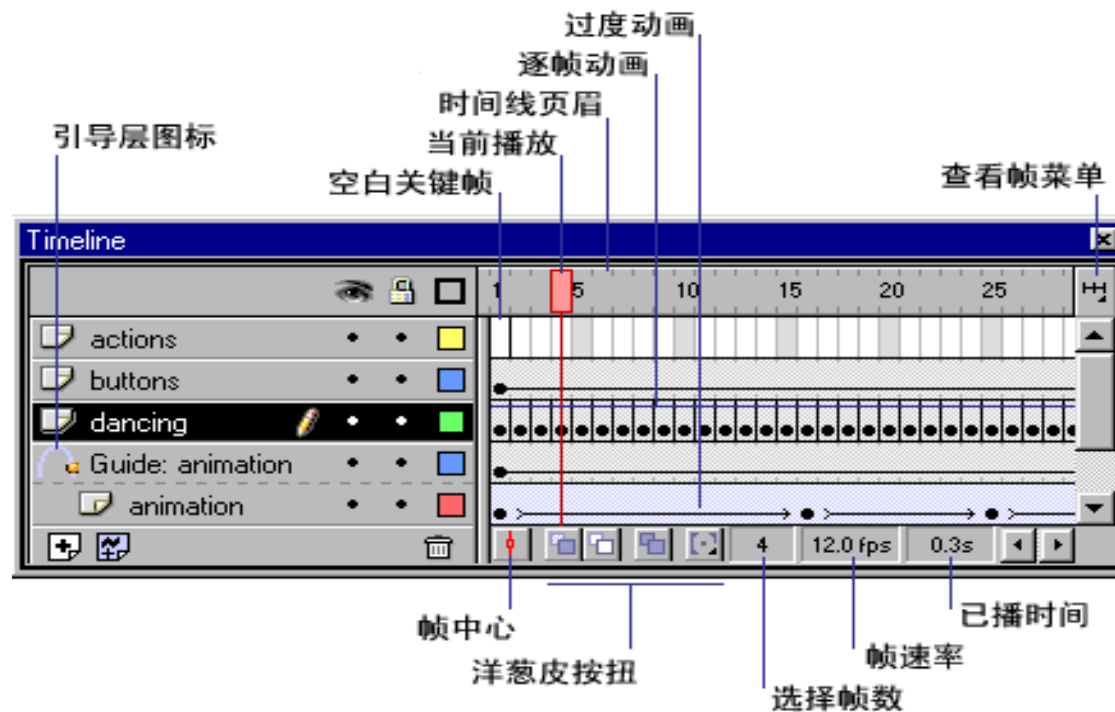
二、基本操作界面

工具栏：向用户提供在Flash 5 中所有工具的选择和切换。如右图：



Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

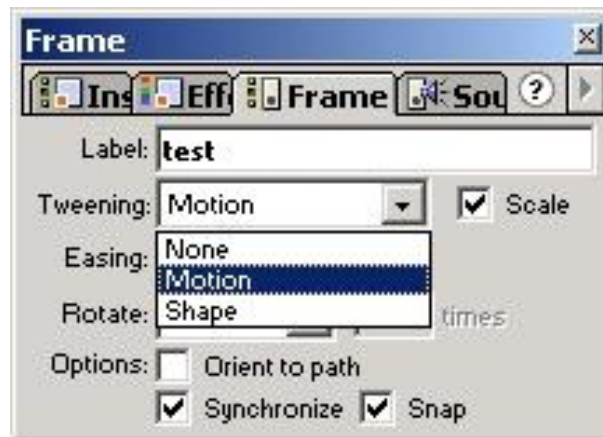
TimeLine：Flash 中最重要的项目之一，对动画的所有控制，变化都要靠它完成。如下图：



Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

Frame 面板: 设置 Tweening 动画的类型, 在 Flash 动画中有两中基本的变化过程, 既 **Motion** 变化和 **Shape** 变化。**Motion** 可以设置物件的大小, 位置, 颜色, 透明度等等, 但前提是此物件为一个独立的符号 (**Symbol**) 或一个组 (**Group**) 而 **Shape** 则可以设置物件的形状变化, 前提是此物件为打散状态 (**Break Apart**)。

打开 **Frame** 的方法是选择 **Windows** 菜单下的 **Panels** 子项下的 **Frame** 命令, 快捷方式 **Ctrl + F**, 打开后如下图





Flash教程——第二讲 FLASH基础操作

小结:

- ØFLASH5的动画常识
- ØFLASH5的基本操作界面
- ØFLASH5的工具栏
- ØFLASH5的时间条
- ØFLASH5的帧面板

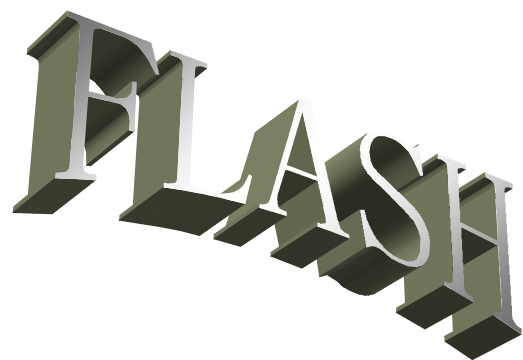
作业

启动FLASH5，打开各个面板，熟悉使用工具栏

Flash教程——第三讲 FLASH动画基础（1）

Shape（变形）动画





教学目标：使用FLASH制作第一个基础动画——变形动画
教学重点：熟练使用FLASH工具栏、SHAPE动画原理
教学难点：制作SHAPE动画

The word "FLASH" is rendered in a 3D, metallic, blocky font, slanted slightly to the right.

Flash教程——第三讲 FLASH动画基础（1）

Shape（变形）动画

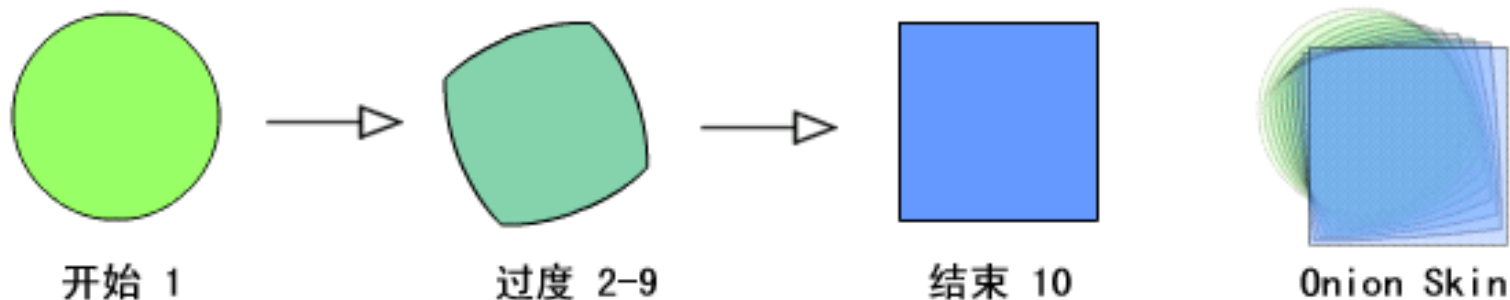
一、开始做一个从圆变方的 Shape 动画

1. 运行 Flash 5，建立新文件，选择工具栏 (Tools Box) 的工具  (Oval Tools) 在工作区画一个圆形
2. 选择 TimeLine 的第十帧点右键，在弹出菜单中选择 Insert Blank KeyFrame 项，接着选择工具栏的工具 (Rectangle Tools)  在工作区画一个矩形
3. 选择 TimeLine 的第一帧，按 Ctrl + F 打开 Frame 面板，在 Tweening 项中选择 Shape
4. 这时可以看到，TimeLine 的两帧之间已经由设置前的  变成了现在的 ，绿色区域有一个箭头，表示由第一帧过度到第十帧，中间那些帧则由程序自动生成

Flash教程——第三讲 FLASH动画基础（1）

Shape（变形）动画

可以用下面的图例很好的理解它：



由图中可看出，1 和 10 是我们刚才建立的（圆形）开始和（矩形）结束，而过度 2-9 则是我们设置 Shape 变化后由程序自动生成的，图片右侧的 Onion Skin 则给我们详细的演示了这一变化过程。

完成之后你可以按回车键测试效果

Flash教程——第三讲 FLASH动画基础（1）

Shape（变形）动画

小结：

- ØFLASH5的SHAPE动画制作过程
- Ø动画播映

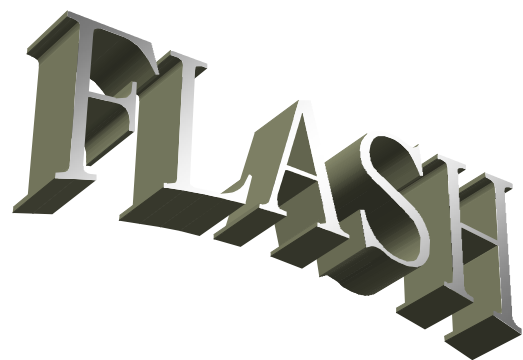
作业

- I. 使用FLASH5制作一个由圆变方，由方变三角形，由三角形变五角星形，由五角星形再变回圆形的SHAPE动画
- II. 保存在软盘上，名字为：SHAPE1.FLA

Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

MOTION（过渡）动画

教学目标：使用FLASH制作第二个基础动画——过渡动画
教学重点：熟练使用FLASH工具栏、MOTION动画原理
教学难点：制作MOTION动画

The word "FLASH" is rendered in a 3D, metallic, blocky font, slanted slightly to the right.



Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

MOTION（过渡）动画

一、了解 Motion

Motion 变化是 Flash 中另外一个重要的变化。它不仅产生物件的位置变化，同时还可以设置大小，色彩及透明度等多种变化。在这里我将以几个实例来逐步让大家理解其各种性能，可能你还记得，在上节课中我们提到，要设置 Motion 变化，前提是物件为一个独立的符号 (Symbol) 或一个组 (Group)，所以这里我们也会讨论到 Symbol 和 Group 的概念。

Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

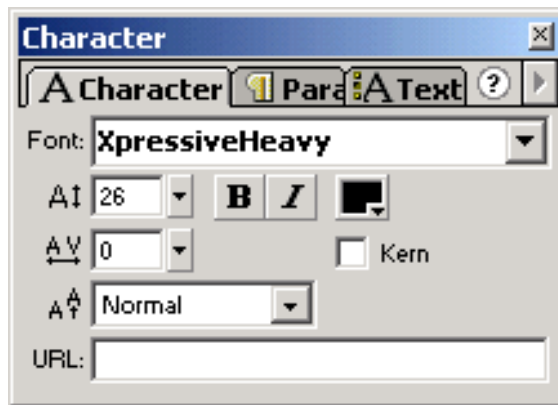
MOTION（过渡）动画

二、制作Motion动画

1. 运行 Flash ， 建立新文件,然后选择 工具在工作区输入 Test Motion ， 当然你也可以输入任何你希望的文字
2. 选择 Windows 菜单下Panels 子菜单的 Character 项， 快捷方式 Ctrl + T 。 打开 Character面板， 在这里， 你可以设置 字号， 大小， 颜色， 字体等。




Test Motion





Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

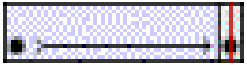
MOTION（过渡）动画

3. 完成之后选择 TimeLine 的第十帧,点鼠标右键,在弹出的菜单中选择 Insert Keyframe 项,这时 TimeLine 的一和十帧分别用黑圆点标出,同时工作区依然是我们刚才输入的 Test Motion 这几个字
4. 这时选择工具栏的  工具选中第十帧工作区的“Test Motion”拖动到工作区中任何你希望它出现的位置
5. 选择 Windows 菜单下 Panels 子菜单下的 Frame 项,快捷键 Ctrl + F 打开 Frame 面版,这时选中 TimeLine 的第一帧,然后选择 Frame 面版 Tweening 项下的 Motion,如图:

Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

MOTION（过渡）动画



6. 这时，TimeLine 的一和十帧之间就标出了过度箭头 ，注意：Motion 过度在TimeLine 以淡青色显示
7. 这时你可以按回车键测试效果，文字从第一帧移到了第十帧你拖动到的位置。

附：另一种更快捷的方法产生 Motion 变化：

我们回到打开 Frame 面板以前，然后选择 TimeLine 的第一帧，点鼠标右键，你可以看到，在弹出的菜单中第一项是 Create Motion Tween，选择它，OK！一样产生了一个 Motion 变化。



Flash教程——第四讲 FLASH动画基础（2）

MOTION（过渡）动画

小结：

- ØFLASH5的MOTION动画制作过程
- Ø动画播映

作业

- I. 使用FLASH5制作一个文字“益田中学”从屏幕左边移动到右边的MOTION动画
- II. 保存在软盘上，名字为：MOTION1.FLA

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

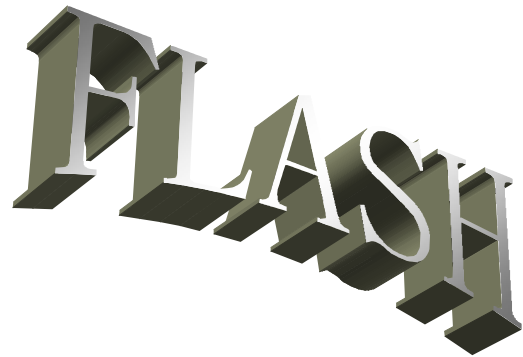
库面板、打散与组合

教学目标：熟悉FLASH5的库面板作用、学会使用库面板；

熟练使用打散与组合

教学重点：熟练使用打散与组合

教学难点：库面板的理解与使用

The word "FLASH" is rendered in a 3D, metallic, blocky font, slanted slightly to the right.

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

一、库面板（Library）

1、什么是库面板、库面板的作用：

在 Flash 的编辑过程中，很多对象都是以独立的 Object（物件）出现的，这些物件包括我们建立的 Symbol（符号），导入的声音、图片等，而有些物件在整个影片中可能出现不止一次，而在影片中建立两个相同的对象无疑会增加影片体积和加大劳动量。通过 Flash 中提供的物件管理工具 Library，可以将影片中用到的对象都做成独立的物件，然后随意调用，而且相同物件可应用到不同层，不同场景并且可做任意的操作。这对我们的工作来说起了很大帮助。

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

2、使用库面板：

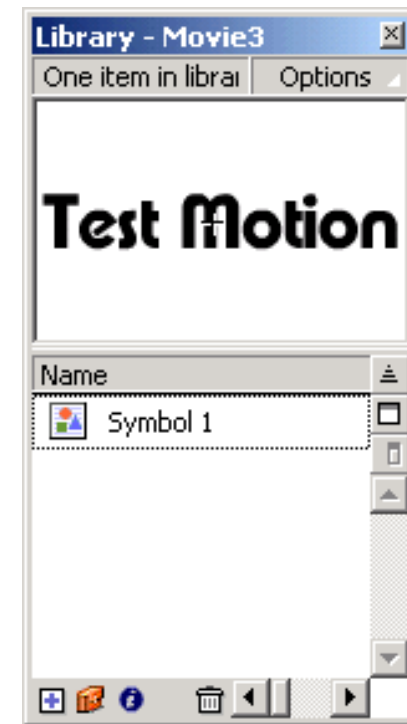
选择 Windows 菜单下的 Library 命令打开库面板，快捷方式 Ctrl + L 。如图：

(1) 你可以看到，上节课我们建立 Motion 变化的文字对象 Test Motion 已经自动被设置为符号添加在库中，并且被取名 Symbol1 。

(2) 当库中有不止一个对象的时候，我们可以通过选择 Name 窗口中的对象名称在其中进行切换，同时上部窗口中就会出现此物件的内容缩略图。

(3) 当光标移到上部窗口内的物件缩略图时，光标旁边会出现一个十字箭头，你可以将其拖入工作区进行操作。

(4) 随着影片物件的增多，库面板 Name 窗口的列表也会加长，为了方便管理，Flash 还提供了以文件夹方式进行分类的功能。

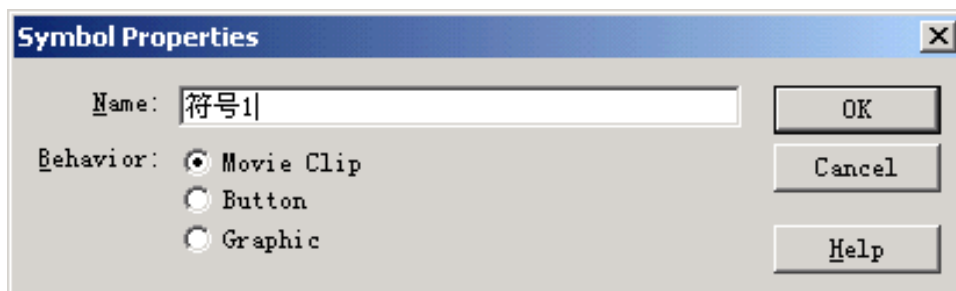


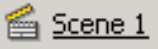

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

3、如何建立符号：

（1）方法是选择 Insert 菜单下的 New Symbol ,然后在弹出的对话框中选择符号类型并起一个名称，点 OK，屏幕就自动切换到此符号的工作区。



（2）同时 TimeLine 左上方也会多出一个标签  Scene 1  Symbol 1 来表示当前的编辑项，建立完符号内容后可点击 Scene 1 标签回到影片工作区。



Flash教程——第五讲 FLASH动画基础 (3)

库面板、打散与组合

(3) 这时你建立的符号就会出现在库面板中，可对其任意调用。符号的类型一共有三种：影片夹子 (Movie Clip)，按钮 (Button)，和图形 (Graphic)，我们这里所说的为图形符号，其他两种类型在后面的课程中会有解释。

二、打散与组合 (Break Apart and Group)

(1) 由于这个含义有些抽象，以图例的方法来增强理解并做简要说明：

(2) 由图中可以看出，在正常状态下，两者没有区别，但选中以后，组合的对象周围有一个蓝框，表示当前物件处于选中状态，而打散的对象则以星点表示。

(3) 在移动时，组合的对象在拖动过程中始终以一个整体进行移动，如图所示，物件的外框线出现在当前的拖动位置，当送开鼠标后，对象整个移至外框线位置，被打散的对象则不同，可以单独移动选中的部分，被选中部分可以与其整体分离，单独移动。当然，也可选中全部对象进行移动。

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

打散

组合

正常

Test Motion

Test Motion

选中

Test Motion

Test Motion

移动

Test Motion
• motion



Test Motion
Test Motion

Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

（4）这是 Flash 中对象的两种基本形态，打散与组合，我们要对建立的对象打散，可按快捷键 **Ctrl + B**，若要对打散的对象进行组合（Group）则可按 **Ctrl + G**，或者在 **Modify** 菜单下进行选择。

三、对象形态对应变化类型

如要进行Shape变形过程,则对象必须是打散状态,通过工具栏工具绘制的线条,几何形状默认形态都为打散。如果是一个组合的对象你将其设置了 Shape 变化,那么 TimeLine 将显示 Shape失败的  虚线。同样,一个打散的对象设置 Motion 变化,TimeLine 显示 Motion 失败的  虚线。



Flash教程——第五讲 FLASH动画基础（3）

库面板、打散与组合

小结：

- ØFLASH5的库面板作用
- Ø学会使用库面板；
- Ø使用打散与组合

作业

- I. 改进上次的MOTION动画。改为先建立一个元素，再把元素放到舞台上进行制作动画
- II. 保存在软盘上，名字为：MOTION2.FLA
- III. 制作新的SHAPE动画，内容为：“益”字变成“田”，“田”字变成“中”字，“中”字变成“学”字。
- IV. 保存在软盘上，名字为：SHAPE2.FLA

Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换

- 教学目标：深入了解 Motion 的各种精细变化
了解其他一些对象类型
- 教学重点：掌握MOTION的精细变化
- 教学难点：色彩、渐隐效果设置

The word "FLASH" is rendered in a 3D, metallic, blocky font, slanted slightly to the right.



Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换

一、无穷的Motion变化

通过 Motion我们还可以生成许多意想不到的变化过程，比如渐隐，色彩变化等等。我们以实例的方式进行：

(1)运行 Flash 5.0 ，选择 Insert 菜单下的 New Symbol 建立一个新的图形符号（Graphic Symbol），在符号编辑区输入文字：
babyonly.yeah.net，然后按 Ctrl + T 打开Character 面板设置字体类型、颜色与大小。

提示：在Flash影片中，对象以矢量格式保存，对于文字对象，则调用 Windows字体。如果你使用第三方字体，那么在其他未装此字体的机器上可能无法正常显示，所以我们需要将其Ctrl+B打散为图象对象，这样在任何机器上都可正常显示了，而因此也会增加文件大小。
我们对于字体对象，可以采用Windows标准字体以文字对象存储，而非标准字体则将其Ctrl+B打散



Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换

(2)设置好后回到主场景，按Ctrl+L打开Library打开库面板，将我们刚才建立的图形符号拖入工作区。依照上节课中的知识建立一个移动 Motion 变化

(3)设置对象属性：

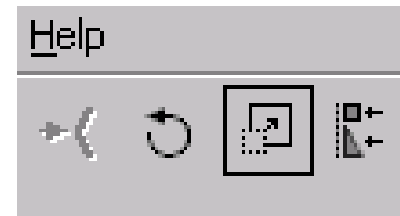
我们已经用刚才的符号建立了一个 Motion 变化过程，其始帧与结束帧状态相同，只是在工作区所处的位置不同罢了，现在，我们就要让他在位移的同时产生其他一些变化

a. 在 TimeLine 选中刚才建立 Motion 的最后一帧，然后选择工具栏的  工具选中工作区的物件，然后选择绘图工具栏最下面的 Scale  工具；

b. 这时，刚才选种的对象四周就由六个方块包围。光标移动到任一方块都会变成一个两边指向的箭头，这时你就可以拖动鼠标来调整物件大小了。

Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换



提示：对于 Scale 的设置，还可以通过选中物件点右键，在下拉菜单中选择Scale命令，或者在常用工具栏上进行选择，位置处于TimeLine的上方。如上图：

C.拖动调整完成之后，可以按回车键或选择工具栏的 Play按钮观看效果。这时物件的 Motion 变化过程已不仅仅只是位移了，还包括了大小变化

d.在 Scale 按钮旁边还有一个按钮，那就是 Rotate ，他可以对物件进行旋转操作

Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

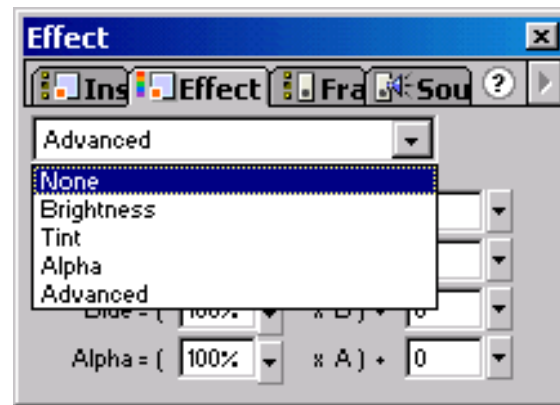
更复杂的MOTION变换

(4)色彩与透明:

同样选种 **TimeLine** 最后一帧的物件，然后选择 **Windows** 菜单下 **Panels**子菜单下的 **Effect**项打开Effect面板，通过它，我们可以调整物件的各种色彩属性。

a.通常情况下 **Effect**面板的下拉菜单一灰色显示，只有当选种一个当前物件后才会被激活。可以看到，**Effect** 面板包含了五个子项。其中 **None** 表示对物件不做任何调整。而 **Alpha**则是透明度的调整，选择它。

b.这时 **Alpha** 旁边就会多出一个小选单



默认为 100%，我们可以对其数字进行调整，把数字设为0%，刚才选种的物件只剩下一个表示被选中的外框，而文字已经不见了，按下回车键或**Play**按钮测试，就会看到物件慢慢消失了

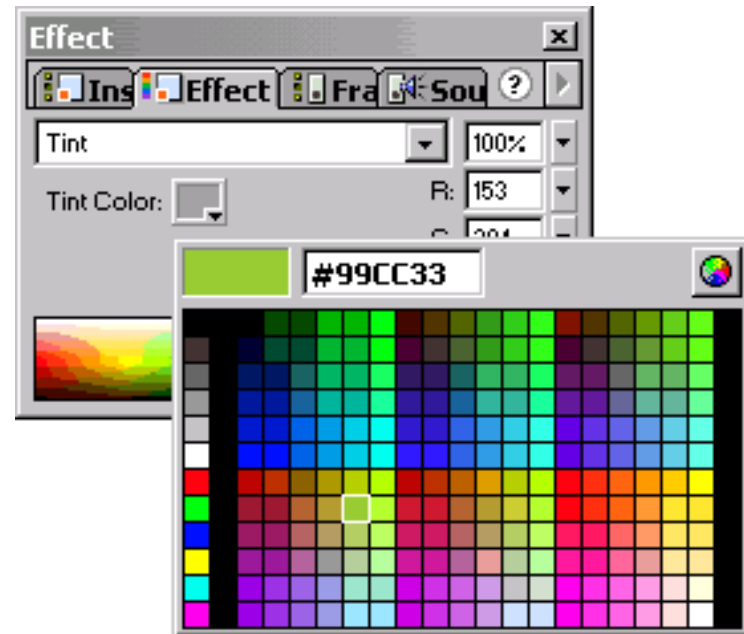
Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换

c.把Alpha值调回100%，然后选择 Tint 项，你可对物件色彩进行设置

d.可以对其RGB值做精细调整，也可在下面的色板中挑选，当点下 Tint Color 后出现一个色谱表，有更多的选择范围，并在上方窗口显示其16位色彩代码，更方便的事提供了颜色选取工具，可对Flash 5.0 运行区的任何位置进行色彩吸取，特别方便。你任意选择一种颜色，然后Play播放，Motion 又不一样了

e.通过选择其他项的不同参数，以及发挥你自己想象力的自由组合，一个很炫的效果就在你手下诞生了，别犹豫，现在就开始，多试几次，你将会获得惊喜。





Flash教程——第六讲 FLASH动画基础（4）

更复杂的MOTION变换

小结：

- ØFLASH5的其他MOTION变化
- Ø改变大小、旋转
- Ø渐隐效果、颜色变化

作业

- I. 新建一个MOTION动画，内容是：一个小球从左边移动到右边，并且在移动过程中，小球逐渐变大并变颜色，并有旋转效果。
- II. 保存在软盘上，名字为：MOTION3.FLA
- III. 制作新的MOTION动画，内容为：一个小球从左边移动到右边，并且在移动过程中，小球逐渐消失。
- IV. 保存在软盘上，名字为：MOTION4.FLA