

中文
版

Flash CS3

动画制作一点通

吴志华 邱军虎 / 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

1DVD

中文
版

Flash CS3

动画制作一点通

吴志华 邱军虎 / 编著



科学出版社
www.sciencepress.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

1DVD

内 容 简 介

本书全面介绍了利用 Flash CS3 制作动画的方法和技巧。在内容的安排上, 尽量做到实用、易懂, 让读者能轻松上手。

本书分为 12 章, 第 1 章为 Flash 简介及认识 Flash CS3; 第 2 章为创建舞台对象; 第 3 章为编辑舞台对象; 第 4 章为使用文字; 第 5 章为导入外部图片、声音与视频; 第 6 章为图形元件与基本动画; 第 7 章为基本动画创作实例; 第 8 章为卡通动画制作; 第 9 章为 ActionScript 编程入门; 第 10 章为 ActionScript 编程练习; 第 11 章为 Flash CS3 网络编程; 第 12 章为 Flash CS3 组件。

本书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用, 也可作为高等院校相关专业和电脑短训班的教材。

本书配套光盘内容为实例的部分素材和源文件。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京清河 6 号信箱 (邮编: 100085) 发行部联系, 电话: 010-62978181 (总机)、010-82702660, 传真: 010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash CS3 动画制作一点通 / 吴志华, 邱军虎编
著. —北京: 科学出版社, 2009

ISBN 978-7-03-023371-4

I. 中... II. ①吴...②邱... III. 动画—设计—图形软件,
Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 176166 号

责任编辑: 韩宜波

/ 责任校对: 小 亚

责任印刷: 密 东

/ 封面设计: ANTONIONI

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京密东印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 1 月第 一 版

开本: 787×1092 1/16

2009 年 1 月第一次印刷

印张: 20 1/4 (彩插 8 页)

印数: 1-2500 册

字数: 460 902

定价: 35.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)

前言

Flash 是一款多平台、多媒体的动画制作软件，其功能强大、便于操作，加上它强悍的交互性和流媒体特点，现已成为网络电视动画、Web 应用服务、数学图形模拟、手机软件开发、游戏娱乐开发、软件系统界面等领域不可超越的霸主。

针对 Flash 的应用领域不断扩大，从事 Flash 相关职业的人员也越来越多，因此对于从业人员专业能力的要求也越来越高。熟练掌握 Flash 后，可以利用 Flash 创作出从简单到复杂的种类繁多的作品。创作者可以尽情发挥自己的创意，可以说能想象到的都能创作出来。从全球阵容日益壮大的使用者和创作者队伍就能印证出这款动画制作软件的魅力所在。笔者将多年的制作经验与当前最流行的技术结合，编写成书，希望引导读者在 Flash 制作方面能够不断探索，达到更高的水平。

本书章节安排合理，注重实用性和可操作性。全书分为 12 章，第 1 章是 Flash 简介及认识 Flash CS3；第 2 章是创建舞台对象；第 3 章是编辑舞台对象；第 4 章是使用文字；第 5 章是导入外部图片、声音与视频；第 6 章是图形元件与基本动画；第 7 章是基本动画创作实例；第 8 章是卡通动画制作；第 9 章是 ActionScript 编程入门；第 10 章是 ActionScript 编程练习；第 11 章是 Flash CS3 网络编程；第 12 章是 Flash CS3 组件。

本书是集体智慧的结晶，由吴志华和邱军虎执笔，感谢上海地创动画、巴千、crl、slkimi、张锡友、陈志宏、郭妹妹、肖山山、林冬平、黄颖宣等人的支持。

参与编写的还有邹忠、张涛、江振禹、张友龙、李建平、张华、甘立富、冯志军、陈勇、文飞鹰、郑玉金、徐宁、刘刚、甘艳芳、黄奕华、肖琴、胡亚军、彭铮、王敬、周先龙等。

由于作者水平有限，书中难免出现错误和疏漏之处，请广大读者朋友指正，并再次衷心地感谢各位读者能够提出宝贵的意见。

笔者也衷心地希望能够为读者提供阅读服务，如果读者朋友在阅读过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助，请发邮件至 mykinhong@126.com 即可，我们将竭诚为您服务。

编 者

目 录

第1章 Flash 简介及认识 Flash CS3.....1	
1.1 Flash 简介.....1	
1.1.1 认识 Flash.....1	
1.1.2 Flash CS3 的新增功能.....2	
1.2 认识 Flash CS3 基本工作环境.....3	
1.2.1 Flash CS3 工作界面认识.....3	
1.2.2 菜单栏与工具栏.....4	
1.2.3 适用的 Flash CS3 工具箱.....5	
1.2.4 熟悉与使用舞台.....6	
1.2.5 神奇的时间轴.....9	
1.3 新手试刀, 创建第一个 Flash 影片.....10	
1.3.1 创建新文件与舞台属性设置.....10	
1.3.2 制作最简单的动画.....12	
1.4 练习题.....15	
1.5 本章小结.....16	
第2章 创建舞台对象.....17	
2.1 线条与填充物设置.....17	
2.1.1 设置线条与填充物颜色.....17	
2.1.2 线型设置.....22	
2.2 线条工具.....23	
2.2.1 使用线条工具绘制直线.....23	
2.2.2 学用线条拖曳画图.....24	
2.2.3 使用线条拖曳方法画图.....24	
2.3 钢笔工具.....27	
2.3.1 使用钢笔工具绘制直线与曲线.....28	
2.3.2 使用钢笔工具绘制花瓶轮廓.....30	
2.4 几何画图工具.....31	
2.5 铅笔与刷子画图工具.....35	
2.5.1 认识铅笔和刷子工具.....35	
2.5.2 桃花竹林绘制.....38	
2.6 练习题.....43	
2.7 本章小结.....43	
第3章 编辑舞台对象.....44	
3.1 墨水瓶、颜料桶、滴管工具与橡皮擦.....44	
3.1.1 用墨水瓶工具给填充物添加轮廓.....44	
3.1.2 使用颜料桶工具填充封闭线条.....45	
3.1.3 复制线条与填充物的样式填充.....46	
3.1.4 使用橡皮擦工具.....47	
3.2 选取、复制与删除对象.....49	
3.2.1 选取对象.....49	
3.2.2 复制、移动与删除对象.....51	
3.3 调整对象.....53	
3.3.1 使用任意变形工具.....53	
3.3.2 使用渐变变形工具.....55	
3.3.3 使用“对齐”面板与“信息”面板.....55	
3.3.4 使用“变形”面板.....56	
3.4 曲线优化与修整填充物.....56	
3.4.1 曲线优化.....56	
3.4.2 将线条转换成填充物.....57	
3.4.3 扩展与柔化填充边缘.....58	
3.5 舞台查看工具.....58	
3.5.1 手形工具.....59	
3.5.2 缩放工具.....59	
3.6 使用滤镜与混合模式.....60	
3.6.1 滤镜的概念.....60	
3.6.2 各种滤镜的介绍.....61	
3.6.3 混合模式的概念.....63	
3.6.4 各种混合模式简介.....63	
3.6.5 利用滤镜与混合模式制作动画.....64	
3.7 练习题.....66	
3.8 本章小结.....67	
第4章 使用文字.....68	
4.1 创建静态文本.....68	
4.1.1 文本属性设置.....68	
4.2 动态文本与输入文本.....71	
4.2.1 使用动态文本.....72	

4.2.2 使用输入文本.....	74	6.4.3 遮罩动画.....	125
4.3 文本应用实例.....	76	6.4.4 使用引导线.....	127
4.3.1 制作珠连字.....	76	6.5 场景与元件库管理.....	128
4.3.2 制作透体字.....	78	6.5.1 多场景管理.....	129
4.3.3 图像文字.....	80	6.5.2 用户元件库管理.....	130
4.3.4 描边立体文字.....	82	6.6 练习题.....	133
4.4 练习题.....	84	6.7 本章小结.....	133
4.5 本章小结.....	84	第7章 基本动画创作实例.....	134
第5章 导入外部图片、声音与视频.....	85	7.1 蒙图效果.....	134
5.1 导入外部图片.....	85	7.2 循环滚动的图片.....	136
5.1.1 导入与设置位图.....	85	7.3 文字动画效果.....	138
5.1.2 导入 Photoshop 里的 PSD 格式.....	87	7.4 路径应用动画.....	140
5.1.3 Illustrator 的 AI 矢量图形导入和设置.....	88	7.5 渐隐文字.....	143
5.1.4 导入 FreeHand MX 文件.....	90	7.6 手写中国字.....	145
5.2 音频导入、处理与发布设置.....	92	7.7 广告条制作.....	151
5.2.1 导入声音并应用.....	92	7.7.1 静态型.....	151
5.2.2 Flash 音频设置.....	93	7.7.2 动画型.....	154
5.2.3 使用数据流方式无脚本制作播放器.....	98	7.8 Flash 片头动画制作.....	159
5.3 练习题.....	100	7.9 练习题.....	163
5.4 本章小结.....	100	7.10 本章小结.....	163
第6章 图形元件与基本动画.....	101	第8章 卡通动画制作.....	164
6.1 认识元件和实例.....	101	8.1 Flash 绘画基本知识.....	164
6.1.1 理解元件和实例.....	101	8.1.1 Flash 鼠绘知识.....	164
6.1.2 创建三种元件.....	102	8.1.2 Flash 中的镜头控制.....	165
6.1.3 元件之间相互交换.....	112	8.1.3 构图视角原理.....	167
6.1.4 将舞台上的对象转换为元件.....	113	8.2 动画角色设计.....	169
6.2 深入认识各种帧和图层.....	114	8.2.1 主要角色设计.....	169
6.2.1 认识时间轴和各类帧.....	114	8.2.2 拟人化的动画角色.....	170
6.2.3 对帧的控制和编辑帧.....	115	8.2.3 绘图上色.....	171
6.2.4 快速地插入一个或多个帧.....	117	8.3 角色动画与场景认识.....	172
6.3 识别与编辑图层.....	118	8.3.1 人物动画制作.....	172
6.3.1 认识各类图层.....	119	8.3.2 动作线与运动模糊.....	174
6.3.2 插入图层.....	120	8.3.3 拟人化角色动画.....	175
6.3.3 修改图层属性.....	120	8.3.4 认识不同动画场景的制作方法.....	177
6.4 利用两种补间动画.....	121	8.4 练习题.....	178
6.4.1 创建针对绘制物的形状补间.....	121	8.5 本章小结.....	178
6.4.2 针对元件的动画补间.....	123	第9章 ActionScript 编程入门.....	178
		9.1 ActionScript 简介与编写.....	178



9.1.1	ActionScript 入门先知	178	10.11	盘旋花瓣层叠效果	256
9.1.2	ActionScript 3.0 的优点	179	10.12	练习题	259
9.1.3	ActionScript 3.0 新增功能	179	10.13	本章小结	259
9.1.4	“动作”面板	181	第 11 章	Flash CS3 网络编程	260
9.1.5	外部 ActionScript 文件	184	11.1	使用 ActionScript 存取外部数据	260
9.2	ActionScript 3.0 语法介绍	185	11.1.1	掌握 URLLoader 类加载外部 数据	260
9.2.1	ActionScript 3.0 的语法规则	185	11.1.2	ActionScript 与数据库交互	263
9.2.2	ActionScript 的变量与常量	192	11.2	认识 XML	266
9.2.3	ActionScript 的运算符	193	11.2.1	XML 简介	266
9.2.4	ActionScript 条件语句	196	11.2.2	XML 格式与术语	267
9.2.5	ActionScript 条件语句	196	11.2.3	特殊字符	269
9.2.6	对象的属性、方法和事件	198	11.2.4	为什么要使用 XML	269
9.3	ActionScript 3.0 面向对象编程	202	11.3	Flash 与 XML 数据交互	270
9.3.1	面向对象的基本概念	202	11.3.1	声明 XML 对象	270
9.3.2	类与对象	203	11.3.2	XML 节点访问	271
9.3.3	类的声明	205	11.4	制作一个 XML 相册	279
9.3.4	类的方法	206	11.5	练习题	282
9.3.5	构造函数	209	11.6	本章小结	283
9.3.6	继承关系	212	第 12 章	Flash CS3 组件	284
9.3.7	编写简单类	213	12.1	认识 Flash CS3 的 UI 组件	284
9.4	常用的类	215	12.2	UI 组件应用	285
9.4.1	MovieClip 与 Sprite 类	215	12.2.1	使用 Button 进行用户交互	285
9.4.2	Array 类	216	12.2.2	CheckBox 与 RadioButton 组件	288
9.4.3	Error 类	218	12.2.3	ComboBox 组件	291
9.4.4	Timer 类	221	12.2.4	List 组件	293
9.4.5	Graphics 类	222	12.2.5	DataGrid 组件	294
9.4.6	Sound 类	223	12.2.6	ColorPicker 组件	286
9.4.7	TextField 类	224	12.2.7	图片显示组件	288
9.5	练习题	226	12.2.8	FLV 视频播放组件	291
9.6	本章小结	226	12.3	组件自定义	292
第 10 章	ActionScript 编程练习	227	12.3.1	Flash 组件几代风云	292
10.1	鼠标缓冲跟随效果	227	12.3.2	Flash 组件的皮肤外观绘制	293
10.2	有趣的随机效果	229	12.3.3	Flash 组件皮肤样式的自定义	293
10.3	迷人的时钟	232	12.4	练习题	295
10.4	运动碰撞反弹效果	234	12.5	本章小结	295
10.5	弹性菜单的制作	236	附录 I	快捷键	308
10.6	弹球程序	238	附录 II	使用实例名的后缀触发代码 提示	311
10.7	精致的 MP3 播放器	241			
10.8	透过小视窗定位	247			
10.9	生成蜘蛛网动画效果	249			
10.10	拖动、缓冲和投影效果	252			

第 1 章 Flash 简介及认识 Flash CS3

本章概述

本章主要熟悉 Flash 的工作界面及认识 Flash CS3 的新增功能，以及如何创建自己的 Flash 影片。

本章学习要点

- 什么是 Flash
- Flash CS3 的新增功能
- 认识 Flash 的工作界面
- 如何创建与发布 Flash 动画

网络的出现使人们所生活的世界开始步入网络信息的高效时代，可以在瞬间把自己的资料神话般地全球展示。网络宣传一时引起无数人的兴趣，Flash 就在这时出现了……

Flash 的出现起初是一个网络媒体制作工具，软件应用犹如人类历史的变革，总是在竞争中顺时而变，顺势革新。几经“改朝换代”，如今 Flash 已成为网络电视动画、Web 应用服务、数学图形模拟、手机领域开发、游戏娱乐开发、软件系统界面等十几种应用行业的主要软件。

2005 年 4 月 18 日全球最大的图像编辑软件供应商 Adobe 宣布以换股方式收购 Macromedia，这让 Flash 的成长有了更新的生机。Flash CS3 便是 Adobe 收购后的第一次升级，相信 Flash 会在新“主人”的“呵护”下成为动画、视频、软件等集于一身的强大工具。

如果用户是新手，就从本书开始进入 Flash 世界的奇妙之旅……

1.1 Flash 简介

1.1.1 认识 Flash

Flash 的前身叫做 FutureSplash，1996 年 11 月，FutureSplash 正式被 Macromedia 公司收购，从此成为 Macromedia 公司一个非常受欢迎的产品。

Macromedia 公司是美国一家著名的软件公司，它主要生产多媒体、网页制作和网站管理软件。

Flash 之所以受到用户欢迎，是因为它能在使用很少字节量的情况下，实现高质量的矢量图形和交互式动画制作，更适合于网站传播。自诞生以来，Flash 的主要应用领域有：二维电视动画制作、游戏开发、Web 应用开发、网络视频技术、移动通信程序等，Flash 以丰富的表现力与强大脚本交互从多样化的发展中引伸出新的商业应用，如电子杂志制作与播客网 flv 视频格式应用。

我们更期待 Flash 在 Adobe 的大旗下能融入厂家其他优秀软件的能力渐渐壮大，在视频与桌面应用领域占有一席之地。

1.1.2 Flash CS3 的新增功能

如果和前面几次升级对比,从Flash 8升级到Flash CS3可以用“翻天覆地”来形容。最让人兴奋的就是轰动业内的ActionScript 3.0出台,从ActionScript 2.0的脚本控制语言升级到ActionScript 3.0专业语言。

功能与界面上也有比较大的变化,如果用习惯Flash 8以前版本的用户会感觉Flash CS3的界面模块没有之前那么容易上手,因为Flash CS3使用的是Adobe统一的外观,这种界面可以帮助用户更容易地使用多个应用程序。Flash CS3新增功能如下。

1. Adobe Bridge 和 Version Cue

使用Adobe Bridge组织并浏览Flash和其他创新资源;Adobe Bridge是一种独立的文件管理系统,可以用它在Adobe Creative Suite组件之间自动执行工作流程,在Adobe软件之间应用一致的颜色设置,还能访问版本控制功能和在线图片库购买服务。

2. “位图元件库项目”对话框

“位图元件库项目”对话框被放大了,可以方便地提供更大的位图预览。

3. 彩色边框

可以更改特定类型元素的选择颜色,以便容易地标识每个元素。

4. Adobe Device Central

一种在仿真移动设备上测试Adobe产品所创建内容的新方法,通过Device Central,可以在开发过程开始时选择目标设备,还可以清楚地了解设备的限制。

5. 活动内容检测

为使用户不必先激活Flash Player即可与Flash内容进行交互,Flash发布了可以用于嵌入Flash SWF文件的HTML模板。通过使用这些模板,嵌入的SWF文件被无缝激活,而无需额外通过鼠标单击或其他用户激活操作。

6. 9切片舞台预览

因为9切片缩放现在提供了舞台预览功能,所以用户可以在舞台上查看对9切片缩放影片剪辑所进行的更改和调整。

7. 滤镜复制和粘贴

现在用户可以从一个实例向另一个实例复制和粘贴图形滤镜设置。请参阅应用滤镜。

8. 复制和粘贴动画

使用复制和粘贴动画可以复制补间动画,并将帧、补间和元件信息粘贴(或应用)到其他对象上。将补间动画粘贴到其他对象时,可以选择粘贴所有与该补间动画相关联的属性,或选择适用于其他对象的特定属性。

9. 将动画复制为ActionScript 3.0



在使用 ActionScript 3.0 的 Flash 文件的“动作”面板或源文件（例如类文件）中，除了可以复制一个补间动画的属性以及将这些属性应用于其他对象之外，还可以复制在“时间轴”中将补间动画定义为 ActionScript 3.0 的属性，并将该动作应用于其他元件。

10. 钢笔工具增强

钢笔工具的行为与 Illustrator 钢笔工具的行为相似，使各个 Adobe 软件的用户体验更为一致。

现在三次到二次的转换更为有效，因此图像的精确度更高，而点却更少。

11. Adobe Photoshop 导入

可以将 Photoshop PSD 文件直接导入到 Flash 文件中。支持大多数 Photoshop 数据类型，还提供一些导入选项，以便在 Flash 中获得图像保真度和可编辑性的最佳平衡。

12. Adobe Illustrator 导入

可以将 Illustrator AI 文件直接导入到 Flash 文件中。支持大多数 Illustrator 数据类型，还提供一些导入选项，以便在 Flash 中获得图像保真度和可编辑性的最佳平衡。

13. 基本矩形和椭圆绘制工具

在属性检查器中，随时可以编辑新的矩形和椭圆工具所创建的矩形和椭圆的属性（如笔触或角半径）。

14. 增强的 QuickTime 视频支持

QuickTime 导出功能针对想要以 QuickTime 视频格式分发 Flash 内容（例如动画）的用户而设计。本发行版本提高了导出的 QuickTime 视频文件的质量，用户可以将这些视频文件作为视频流或通过 DVD 进行分发，或者将其导入到视频编辑应用程序中。

15. 为 Flash 视频保存和加载提示点

“提示点”选项卡中添加了保存和加载功能，这使用户可以保存添加到一个文件中的提示点，并将这些提示点应用到另一个文件。可以生成一个基于已知时间代码的提示点 XML 文件，将其导入编码器后进行编码，这样便不再需要通过 Flash Video Encoder 用户界面来手动添加每个提示点。

1.2 认识 Flash CS3 基本工作环境

1.2.1 Flash CS3 工作界面认识

Flash CS3 的界面采用 Adobe 公司的统一界面，如图 1-1 所示。

Flash CS3 模块面板和以前一样，只是界面风格有所变化。现在的面板布局更加灵活，排定定制方便许多。

用户可以单击工具箱上面的双箭头，对工具箱的单排或双排模式进行更换，如图 1-2 所示。

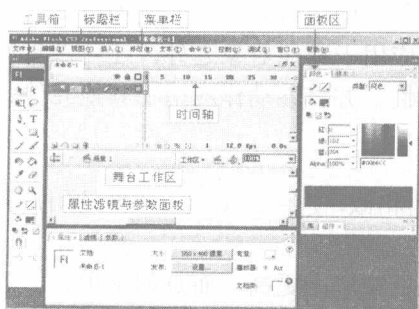


图 1-1 Flash CS3 工作界面

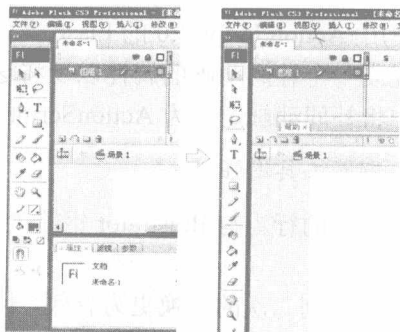


图 1-2 工具箱模式更改

工作区的布局方式，用户可以根据自己的习惯来调整。面板调整好以后可以把它们保存起来。这样，下次如果打乱了面板布局就能快速调回自己的布局方式。保存面板布局可以执行菜单“窗口→工作区→保存当前”命令，如图 1-3 所示。此时弹出“保存工作区布局”对话框，输入要保存的名称，比如“我的布局”，单击“确定”按钮。然后再执行菜单“窗口→工作区”命令，在子菜单下将会多出一个保存布局的命令，如图 1-4 所示。

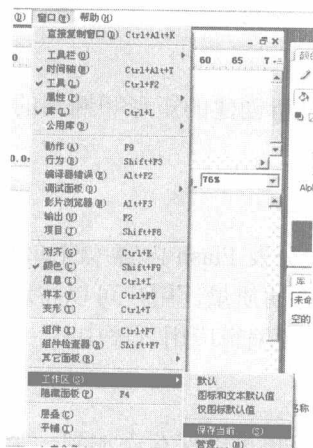


图 1-3 菜单命令

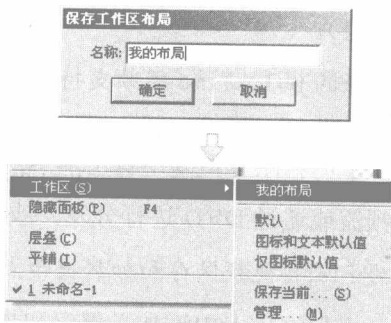


图 1-4 保存布局

面板布局也可以使用系统默认的。执行菜单“窗口→工作区→默认”命令可以调入系统默认的面板。

1.2.2 菜单栏与工具栏

1. 菜单栏

菜单栏在标题栏的下边，共有 11 个主菜单选项。单击主菜单选项会调出它的子菜单。单击菜单之外的任何地方或按 Esc 键，则可以关闭已打开的菜单。

主菜单选项有：文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助。每个菜单名的后面都会跟一个括号，括号里有一个字母。配合 Alt 键能快速打开这个菜单，比如按 Alt+F 组合键打开“文件”菜单。

2. 工具栏

Flash CS3 把主工具栏、控制器和编辑栏都归入工具栏。工具栏是把一些常用的操作命令以图标按钮形式组织而成。

显示与隐藏各工具栏，可以执行菜单“窗口→工具栏”命令，如图 1-5 所示。

主工具栏用于文件操作和编辑操作；控制器用于影片播放控制；编辑栏用于舞台状态查看与控制。3 个工具栏如图 1-6 所示。

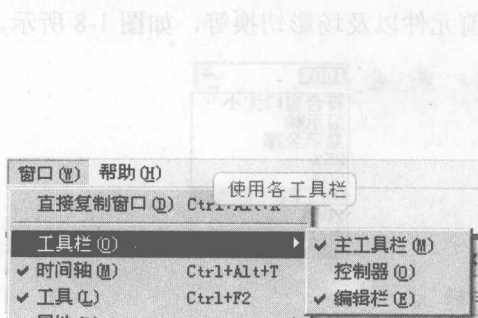


图 1-5 菜单命令

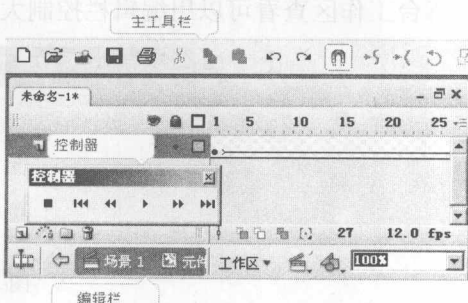


图 1-6 3 个工具栏

1.2.3 适用的 Flash CS3 工具箱

Flash 工具箱，也有人称为“Flash 百宝箱”。它包括了 Flash 图形绘制与编辑工具，执行菜单“窗口→工具”命令，可以打开“工具”面板。

Flash 工具箱中的各个工具如图 1-7 所示。

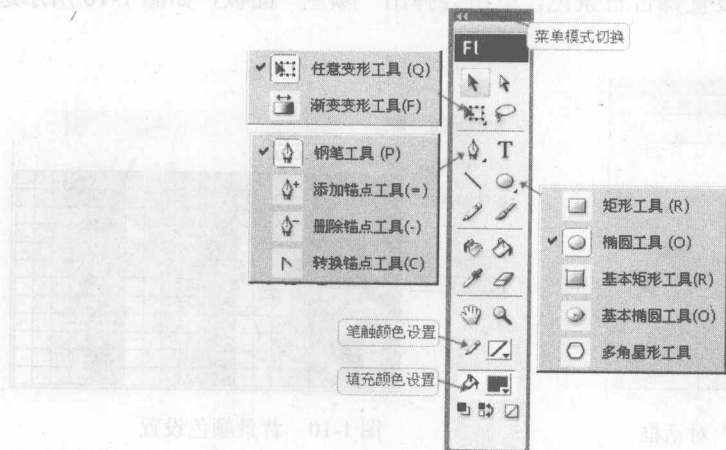


图 1-7 工具箱

在工具箱中，各工具旁边若有一个小箭头则说明可以单击调出相应的工具菜单。



提示

打开工具箱，快捷键为 Ctrl+F2。隐藏所有面板，快捷键为 F4。

1.2.4 熟悉与使用舞台

1. 认识舞台

舞台英文名为 Stage，是绘制、编辑图形图像的区域，也是创建影片动画的区域。图形图像和影片动画的展示也可以在舞台上进行，用户在创建和编辑 Flash 影片时离不开舞台。

2. 工作区查看

舞台工作区查看可以用编辑栏控制大小、当前元件以及场景切换等，如图 1-8 所示。

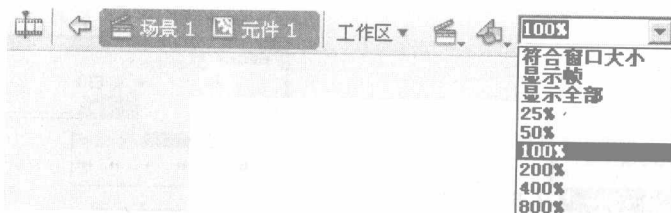


图 1-8 编辑栏

3. 工作区大小和颜色设置

舞台中有一个白色区域和其他灰色区域，白色矩形是发布后影片的大小，这个大小和舞台颜色等可以在“文件属性”对话框中进行设置，如图 1-9 所示。

- 尺寸：设置舞台大小的宽和高。如果“匹配”栏中选择的是按“内容”匹配则会以第一帧的图形大小设置舞台大小。
- 背景颜色：用于设置舞台背景色，单击会弹出“颜色”面板，如图 1-10 所示选取需要的色彩即可。

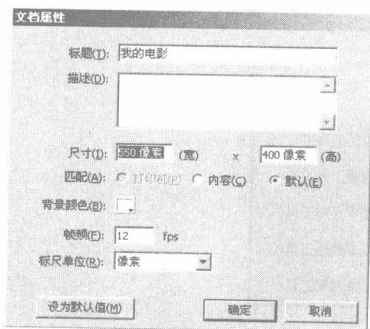


图 1-9 “文档属性”对话框

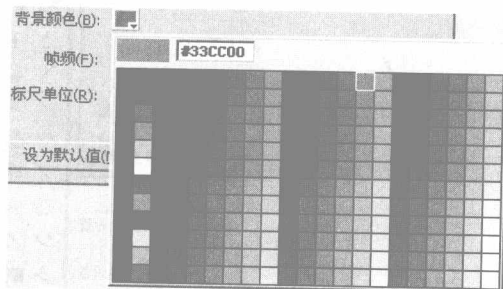


图 1-10 背景颜色设置

- 帧频：用来设置 Flash 的播放速度，默认为 12fps（帧/秒）。电视播放的标准帧频是 24fps，用户可以根据自己的情况来定帧频数，数值越大动画感觉越流畅，当然制作效率也会增加。Flash CS3 可以用 ActionScript 3.0 在运行时控制帧频，这对于开发来说是非常便利的。

4. 使用网格、标尺与辅助线

显示网格，可执行菜单“视图→网格→显示网格”命令，如图 1-11 所示。

在舞台中，通过网格线可以使对象有规律地对齐，执行菜单“视图→贴紧→贴紧至网格”命令来设置贴紧网格，如图 1-12 所示。

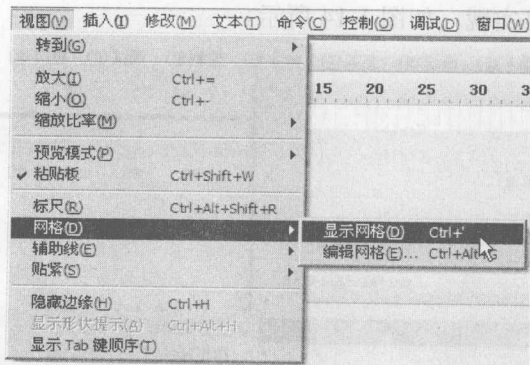


图 1-11 使用网格线

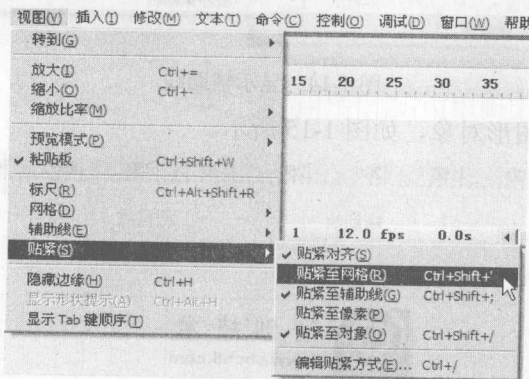


图 1-12 设置贴紧网格

如果需要更精确地对齐显示对象，那就要使用标尺和辅助线。在使用辅助线前，要先显示标尺，然后从标尺上拖出辅助线。执行菜单“视图→标尺”命令，使其前面出现“勾号”选中标志就能显示标尺，然后再把鼠标移到标尺上单击拖曳出辅助线，如图 1-13 所示。



图 1-13 使用标尺拖曳出辅助线

把辅助线拖曳到适合位置后放开鼠标左键,这时黑色活动线就变成了绿色的辅助线。辅助线可以隐藏或锁定,执行菜单“视图→辅助线→显示辅助线”命令或“视图→辅助线→锁定辅助线”命令即可实现,如图1-14所示。

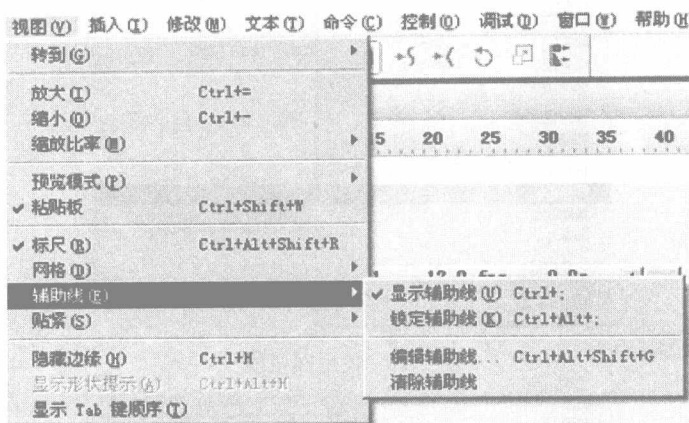


图 1-14 显示辅助线

使用辅助线可对齐图形对象,如图1-15所示。



图 1-15 辅助线、网络和标尺

另外,网格的大小、颜色等样式还能按照用户的要求来设置。执行菜单“视图→网格→编辑网格”命令,弹出“网格”对话框,如图1-16所示。

同样,辅助线也可以按用户要求来设置。执行菜单“视图→辅助线→编辑辅助线”命令,弹出“辅助线”对话框,如图1-17所示。

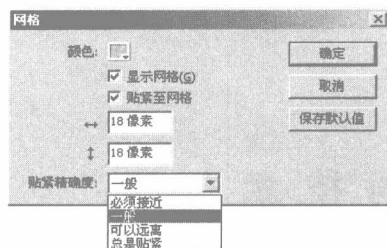


图 1-16 网格设置

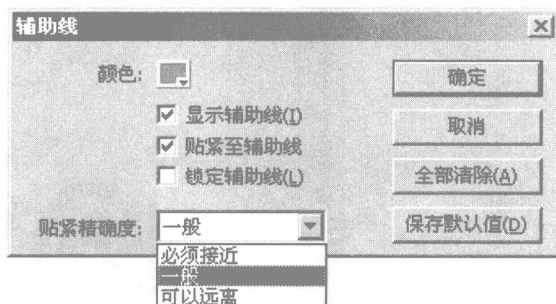


图 1-17 辅助线设置



提示

贴紧至对象，快捷键为 Ctrl+Shift+/,。

显示与隐藏网格线，快捷键为 Ctrl+’。

贴紧至网格，快捷键为 Ctrl+Shift+’。

显示与隐藏辅助线，快捷键为 Ctrl+Shift+;。

贴紧至辅助线，快捷键为 Ctrl+Shift+;。

显示与隐藏标尺，快捷键为 Ctrl+Shift+Alt+R。

显示“文件属性”，快捷键为 Ctrl+J。

1.2.5 神奇的时间轴

时间轴 (Timeline) 看起来有点像“摄影表”，用于各种镜头的更换，控制不同图形出现在舞台上从而产生丰富的影片动画。

1. 认识时间轴

时间轴主要用于组织和控制文件内容在一定时间内的图层数与帧数。与胶片一样，Flash 文件也会将时长分为帧。图层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个图层都包含一个显示在舞台中的不同图像。时间轴的主要组件是图层、帧和播放头。

时间轴状态显示在时间轴的底部，它指示所选的帧编号、当前帧频以及到当前帧为止的运行时间，如图 1-18 所示。

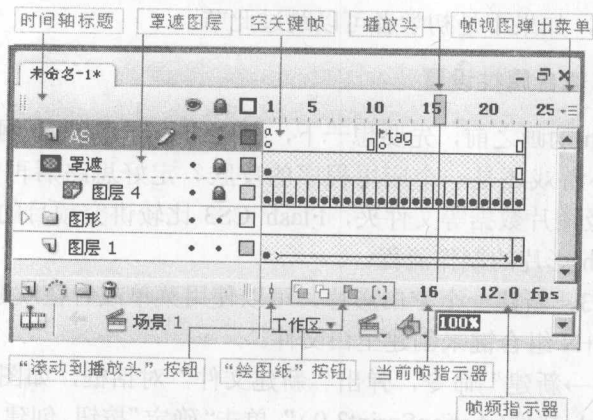


图 1-18 时间轴

时间轴用于显示文件中哪些地方有动画，包括逐帧动画、补间动画和运动路径。使用时间轴的图层部分中的控件，可以隐藏、显示、锁定或解锁图层，并能将图层内容显示为轮廓。也可以将帧拖到同一图层中的不同位置，或是拖到不同的图层中。

2. 时间轴设置

Flash 提供了良好的界面定制功能，对于时间轴，也能按用户的习惯设置它的显示，隐

藏以及位置的变动。

单击时间轴左下角的来显示和隐藏时间轴，可以在创作时得到最大范围的文件编辑区。Flash 的默认布局是“时间轴”在文件的上面，可以调整它以满足用户需要，单击右上角的，在弹出的下拉菜单中选择显示位置，如图 1-19 所示。

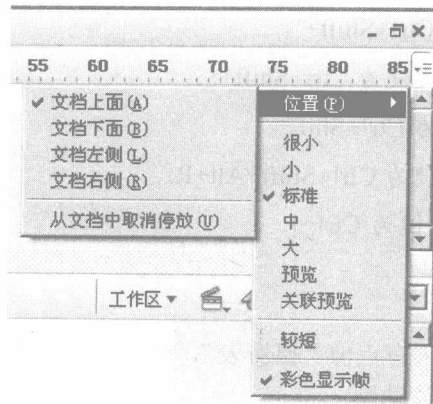


图 1-19 “帧视图”菜单

可以设置时间轴显示在文件上面、文件下面、文件左侧还是文件右侧。还可以取消停放自由活动帧面板。

1.3 新手试刀，创建第一个 Flash 影片

本节来创建一个简单的 Flash 影片，以使初学者对 Flash 制作流程有一个初步了解，有利于后面的深入学习，如果不是初学者可以跳过此节。

1.3.1 创建新文件与舞台属性设置

在制作一个 Flash 动画之前，先要想一下，要做的是一个 Flash 网络广告，一部带情节的二维动画，一个小游戏还是一个应用程序的皮肤？定好思路后再创建主 SWF 文件，ActionScript 程序包及图片数据等文件夹，Flash CS3 比较讲究项目的分工化，这里只做一个小影片来了解 Flash 影片的制作流程。

先打开 Flash CS3，新建一个空白影片，可以使用菜单或者在欢迎屏幕里新建 Flash 文件，也可以使用 Ctrl+N 组合键来创建空白文件。

执行菜单“文件→新建”命令，弹出“新建文件”对话框，如图 1-20 所示。

选择第一个“Flash 文件(ActionScript3.0)”，单击“确定”按钮，创建一个基于 ActionScript 3.0 的 Flash 空白文件。

文件创建好后，要设置一下舞台属性，主要设置舞台大小和帧速等。执行菜单“窗口→属性→属性”命令，显示“属性”面板，如图 1-21 所示。

单击“文件大小属性”按钮，打开“文件属性”对话框，如图 1-22 所示。