



入门必练



配书
光盘

100个实例素材源文件
12段视频教学文件
30幅精美动画制作效果



100  个必做练习.....

贺小霞 张仕禹 等编著



Flash CS3 中文版

入门必练

清华大学出版社





配书
光盘

100个实例素材源文件
12段视频教学文件
30幅精美动画制作效果



100 个 必做练习

贺小霞 张仕禹 等编著



Flash CS3 中文版

入门必练

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书通过 100 个精选练习实例,由浅入深地讲解了 Flash CS3 动画制作的方法及技巧。全书共分为 6 篇:入门篇、绘制篇、动画篇、交互篇、网站元素篇和实战篇。书中各练习均经过精心设计,操作步骤清晰简明,技术分析深入浅出,实例效果精美实用。本书采用双栏全程图解版式,部分全彩印刷,配套光盘提供了全部练习的语音视频教程,以及练习需要的全套素材图和效果图。

本书适用于从事 Flash 动画设计和网页制作的初中级用户,也可以作为高等院校电脑美术、动画开发和相关专业师生、社会各类 Flash 培训班的案例教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 中文版入门必练/贺小霞等编著. —北京:清华大学出版社,2008.11
ISBN 978-7-302-17859-0

I. F… II. 贺… 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 087912 号

责任编辑:冯志强

责任校对:徐俊伟

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市兴旺装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:19.75 彩 插:4 字 数:487 千字

附光盘 1 张

版 次:2008 年 11 月第 1 版

印 次:2008 年 11 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:49.80 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:026941-01

前言

网站作为新媒介,其最大魅力在于可以真正实现动感和交互,在网页中添加 Flash 动画是网页设计的重要内容。Flash 矢量流式动画使得网页内容丰富多彩,Flash 具有强大的交互功能和人性化风格,吸引了越来越多的用户。Flash 是二维动画软件,其文件包括用于设计和编辑的 Flash 文档,格式为 FLA,以及用于播放的 Flash 文档,格式为 SWF。其生成的影片占用存储空间较小,是大量应用于互联网网页的矢量动画文件格式。本书通过 100 个实例,完整介绍 Flash CS3 中文版从图像绘制到脚本开发的知识,全面介绍 Flash CS3 的应用知识,使读者在制作实例的过程中学到制作动画的基本知识。

1. 本书内容介绍

全书共分为 6 大篇,内容概括如下:

入门篇 通过实例介绍 Flash CS3 的工作环境 with 简单的绘图工具,使读者认识 Flash,以及其操作基础知识。

绘制篇 通过实例讲解在 Flash 中绘制各种效果的图形,学习彩色文字、图标、风景、动漫角色等制作的方法。

动画篇 首先详细讲解 Flash 中各种动画的创建方法,然后综合运用这些动画类型,提供了各种动画效果的实例。

交互篇 介绍在 Flash 动画中会应用到的动作脚本,该篇从鼠标单击事件、鼠标拖动事件、鼠标替换事件,以及从外部加载图片、动画、音频等文件的脚本。根据其中的实例,可以快速地掌握 Flash 中简单的动作脚本。

网络元素篇 该篇主要通过实例向读者展示动画在网站建设中的应用。例如网页 Banner、导航条、超级链接、调查表与加载进度条等网络元素。

实战篇 在最后一篇中安排了 5 个综合实例,每一个实例均体现了 Flash 动画在各个方面的应用。读者通过这些实例的制作,既能了解动画在实际生活中的应用,也可综合掌握 Flash 中的各种工具与命令。

2. 本书主要特色

传统的基础教程类图书能够系统地介绍 Flash 软件的基础知识,但是这类图书一般实例不丰富,读者难以获取面向应用的知识。本书从一个全新的角度介绍软件知识,读者可在学习基础知识的同时,了解 Flash 软件在实际工作中的应用。克服了此类图书缺乏实例的缺点,博取众家之长,具有鲜明的特色。

- **实例丰富,效果实用** 全书由 100 个练习组成,书中各练习均经过精心设计,操作步骤清晰简明,技术分析深入浅出,实例效果精美实用。
- **全程图解,轻松学习** 书中采用全程图解方式,对图像做了大量的加工,图中添加了大量边框和箭头指示,以及简单的操作步骤提示,信息丰富,便于读者轻松学习。
- **书盘结合,互动学习** 配套光盘与书中内容紧密结合,提供了全部练习的语音视频教程,以及练习需要的全套素材图和效果图,特别适合初学者入门学习。让读者书盘结合,通过

交互方式,循序渐进地学习。

- 扩展练习,举一反三 为了巩固读者的学习效果,每个练习后面都安排了两个扩展练习,让读者举一反三,巩固提高,让 100 个练习变成了 300 个练习!

3. 随书光盘内容

为了帮助读者更好地学习和使用本书,本书专门配带了多媒体学习光盘,提供了本书实例源文件、最终效果图和全程配音的教学视频文件。使用本光盘之前,需要首先安装光盘中提供的 tscc 插件才能运行视频文件。

光盘特色如下:

- 人性化设计 光盘主界面有 4 个按钮,分别是“实例欣赏”、“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”,前 3 个按钮对应光盘的 image 文件夹、downloads 文件夹和 example 文件夹。用户只需单击相应的按钮,就可以进入相关程序,比如单击“网站支持”按钮,可以直接链接到清华大学出版社网站。
- 交互性 视频播放控制器功能完善,提供了“播放”、“暂停”、“快进”、“快退”和“试一试”等控制按钮,可以显示视频播放进度,用户使用非常方便。比如,在视频文件播放过程中,单击“试一试”按钮,可以最小化视频播放界面,读者可以跟随视频文件指导,自行上机练习视频教学内容。
- 功能完善 本光盘由专业技术人员使用 Director 技术开发制作,具有背景音乐控制、快进、后退、返回主菜单和退出等多项功能。用户只需单击相应的按钮,就可以灵活完成操作。比如,自动运行光盘时,单击“视频教程”按钮,可以进入视频文件界面,单击每一个视频按钮,就可以直接播放视频文件;如果手动打开光盘,可以进入 example 文件夹,双击对应的 avi 文件,直接打开视频文件。
- 自动运行功能 本光盘具有自动运行功能,只需将光盘放入光驱中,系统将自动运行进入主界面,并展示了“实例欣赏”、“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”按钮。

4. 本书适用对象

对于不具备任何软件操作基础的读者,本书通过丰富的练习操作,带领读者认识 Flash CS3 软件,掌握软件基础操作,可以作为 Flash 入门读物;对于具备图形图像软件操作基础的读者,可以简略学习 Flash 基础操作内容,将学习重心放在 Flash 脚本 AS 开发和动画发布上,掌握后台脚本开发知识;对于网页设计人员而言,本书后面提供了丰富的综合 Flash 开发案例,帮助读者掌握面向实际应用的开发技能。

本书是真正面向实际应用的 Flash 入门基础图书,可以作为高校和职业技术学院动画开发、网页制作和平面设计的 Flash 初中级培训教程,也可以作为网页动画设计人员的参考资料。

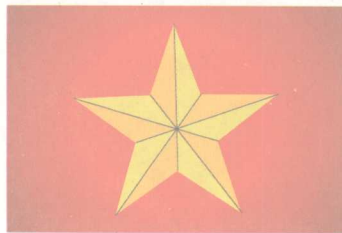
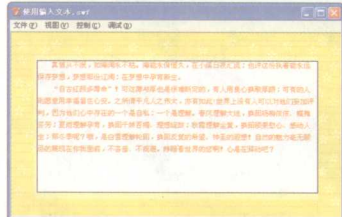
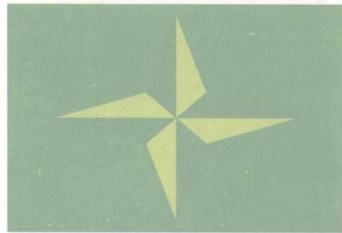
参与本书编写的人员除了封面署名人员之外,还有王敏、祁凯、马海军、徐恺、王泽波、牛仲强、温玲娟、王磊、朱俊成、张瑞萍、夏小军、赵振江、李振山、李文采、吴越胜、李海庆、王树兴、何永国、李海峰、倪宝童、安征、张巍屹、辛爱军、王蕾、王曙光、牛小平、贾栓稳、王立新、苏静、赵元庆、郭磊、何方、徐铭、李大庆等。

由于时间仓促,加之编者水平有限,书中疏漏之处在所难免,敬请读者批评指正。

编 者

2008 年 3 月

目 录



第 1 篇 入门篇

- 练习 1 进入 Flash 世界 2
- 练习 2 设置文档属性 3
- 练习 3 保存 Flash 文件 5
- 练习 4 创建简单动画 7
- 练习 5 导入分层图像 10
- 练习 6 快速制作播放器界面 13
- 练习 7 绘制规则图形 15
- 练习 8 绘制变化图形 17
- 练习 9 认识时间轴 20
- 练习 10 绘制眼睛 21
- 练习 11 填充图画颜色 24
- 练习 12 绘制小狗轮廓 26
- 练习 13 制作马赛克效果 29
- 练习 14 绘制树木 31
- 练习 15 排版古诗 33
- 练习 16 将文本转换为图形 35
- 练习 17 输入诗歌 37
- 练习 18 将位图转换为矢量图形 38
- 练习 19 绘制立体五角星 39

第 2 篇 绘制篇

- 练习 20 移动对象 43
- 练习 21 复制对象 44
- 练习 22 对齐对象 46
- 练习 23 排列对象 48
- 练习 24 修改形状 49
- 练习 25 组合对象 51
- 练习 26 变形对象 53
- 练习 27 应用【变形】面板 56
- 练习 28 新建图层与图层文件夹 58
- 练习 29 编辑图层 62
- 练习 30 应用引导层 64



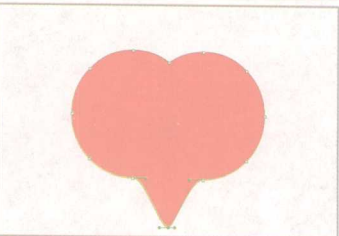
练习 31	应用遮罩层	67
练习 32	渐变文字	69
练习 33	绘制电脑图标	71
练习 34	绘制矢量风景	74
练习 35	绘制动漫角色	78
练习 36	绘制国粹京剧人物	82
练习 37	绘制元素——风车旋转动画	87
练习 38	绘制元素——车行万里路	91

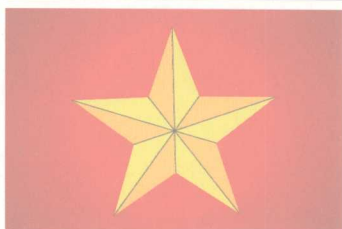
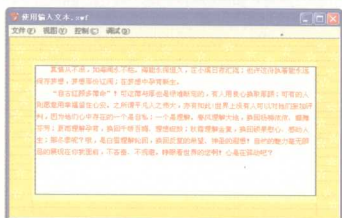
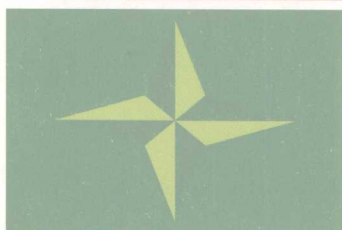
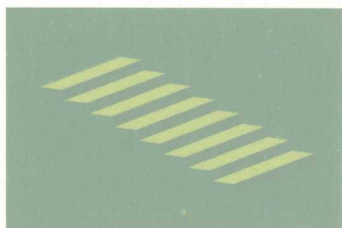
第3篇 动画篇

练习 39	制作逐帧动画	96
练习 40	小球跳绳动画	99
练习 41	形状变形动画	101
练习 42	时间轴文字特效	104
练习 43	图形元件	106
练习 44	按钮元件	107
练习 45	补间动画	109
练习 46	影片剪辑	111
练习 47	制作合成图像	113
练习 48	遮罩动画	117
练习 49	引导动画	119
练习 50	打字动画	122
练习 51	水波纹动画	126
练习 52	图片过渡动画	129
练习 53	流星雨动画	133
练习 54	卷轴画动画	136
练习 55	电力十足	139
练习 56	风车旋转动画	142
练习 57	飘雪动画	145
练习 58	车行万里路动画	148
练习 59	小人推车动画	151

第4篇 交互篇

练习 60	鼠标单击事件	157
练习 61	鼠标拖动事件	159
练习 62	鼠标操作	161
练习 63	超级链接	164
练习 64	加载显示对象	166
练习 65	可控制动画	168
练习 66	拍照动画	171





练习 67	为按钮加载外部声音	175
练习 68	缩放过渡动画	177
练习 69	键盘控制事件	179
练习 70	放大镜效果	183
练习 71	照片墙动画	187
练习 72	相册动画	190
练习 73	跟随鼠标移动的弹性球动画	195

第 5 篇 网络元素篇

练习 74	认识 ActionScript 3.0 组件	200
练习 75	使用单选项组件	202
练习 76	使用单行文本组件	204
练习 77	使用多行文本组件	207
练习 78	制作公司负责人名单列表	209
练习 79	制作学生成绩单	211
练习 80	制作出生年月日选择框	213
练习 81	制作加载进度条	216
练习 82	使用视频播放组件	219
练习 83	应用音频	220
练习 84	应用视频	224
练习 85	制作歌曲列表	227
练习 86	制作读者调查表	230
练习 87	制作登录框	235
练习 88	更改文本属性	239
练习 89	制作视频播放文件	243
练习 90	网页 Banner	245
练习 91	网页 LOGO	249
练习 92	横幅广告动画	252
练习 93	按钮特效	257
练习 94	Flash 按钮超级链接	260
练习 95	可视化导航	263

第 6 篇 实战篇

练习 96	制作 MTV	270
练习 97	网络广告	276
练习 98	美食美图展示	284
练习 99	制作教学课件	289
练习 100	Flash 静态网站	298

附录

好 | 第 1 篇
入门篇



练习 1

进入 Flash 世界

练习要点

- Flash 工作环境
- 新建文档
- 预览效果

练习目标

Flash 是多媒体网络交互动画设计软件, 支持动画、声音以及交互, 具有强大的多媒体编辑功能。Flash CS3 是 Adobe 公司推出的最新版本, 新增了许多功能, 比如绘图工具与 AS3.0 等, 而且工作环境也有较大变化。

练习过程

对于初学者, 要想制作动画, 首先要认识其工作界面, 了解创建动画所需的各种工具。Flash CS3 与以往版本不同, 其灵活性与操作性均大大提高了。

- 01** 在【开始】|【程序】子菜单下, 选择 Adobe Flash CS3 启动程序, 可以打开 Flash CS3, 并显示开始页面, 如图 1-1 所示。



图 1-1 打开 Flash CS3

开始页面是帮助用户使用 Flash 的, 通过在该页面中的操作, 可以新建或者打开 Flash 文档。

在 Flash CS3 的开始页面中, 包括以下部分内容: 打开最近的项目 (将最近打开的 9 个文件名称和路径保存起来, 方便用户快速打

开); 新建 (方便不同的用户创建不同的项目类型); 从模板创建 (针对某项功能所制作的 Flash 文件); 扩展 (安装插件); 在线教程 (通过网络学习 Flash)。

技巧

当选中开始页面中的【不再显示】复选框后, 再次打开 Flash CS3 时, 开始页面将不会显示。

- 02** 单击【新建】项中的【Flash 文件 (ActionScript 3.0)】选项, 新建一个空白文档, 可以看到 Flash CS3 的工作环境, 如图 1-2 所示。



图 1-2 Flash CS3 工作环境

在 Flash 工作环境中, 既包括创建动画的场所, 也包括创建动画所需的工具。舞台是用来创建动画的区域, 工具箱与面板则是用来创建动画的工具。

Flash 中的面板是根据不同作用来分配的, 比如用于设置颜色的是【颜色】与【样本】面板; 用于变形与对齐对象的是【变形】与【对齐】面板。另外还包括【时间轴】面板、【属性】面板以及【库】面板等。

- **时间轴** 用于组织和控制影片内容在一定时间段播放的层数和帧数。
- **属性** 该面板包含了一些常用的编辑功能, 其中的选项会根据选择的不同对象、不同工具而有所不同。

- 库 是存储和组织在 Flash 中创建的各种元件的地方, 它还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。

提示

执行【文件】|【新建】命令也可以创建 Flash 文档, 并且在打开的【新建文档】对话框中还可以创建不同类型的文档, 比如幻灯片、表单应用程序与 ActionScript 文件等。

- 03** 选择工具箱中的【矩形工具】, 在舞台上单击并拖动绘制一个圆角矩形, 如图 1-3 所示。

扩展练习

1. 创建模板文档

Flash 模板为创作各种常见项目提供了易于使用的起点。有许多模板可供项目使用, 比如照片幻灯片模板、测验模板、移动内容模板以及其他许多项目模板。

在【新建文档】对话框的【模板】选项列表中, 选择【照片幻灯片放映】选项, 即可创建完整的幻灯片动画, 如图 1-4 所示。在该文档中只要更换其中的图片, 就可得到一个全新的幻灯片动画。

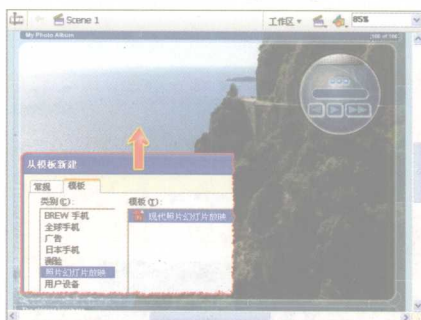


图 1-4 直接创建幻灯片动画

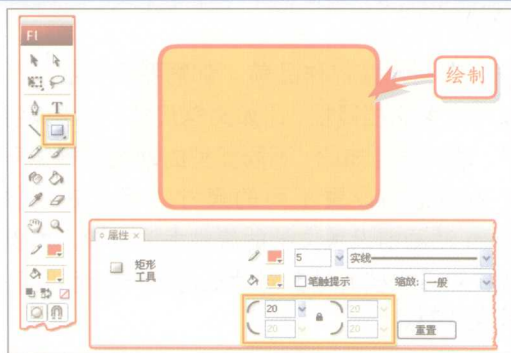


图 1-3 绘制圆角矩形

- 04** 绘制完成后执行【文件】|【保存】命令, 将图形保存在 Flash 文档中。

2. 创建脚本文档

在 Flash CS3 版本中, 最新的 AS3.0 编程语言替换原来的 AS2.0 编程语言, 并且 ActionScript3.0 需要 Flash Player 9 才能运行。

在新建命令中, ActionScript 文件是专门用来创建脚本文件的。当创建 AS 文件时, 会发现 Flash 中的工具箱与面板处于不可用状态, 如图 1-5 所示。

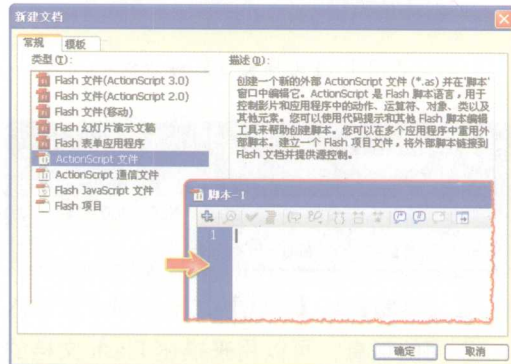


图 1-5 创建脚本文件



练习 2

设置文档属性

练习要点

- 文档尺寸

- 文档背景颜色
- 文档帧频

练习目标

在制作任何作品前, 都需要根据展示的效果设置文档属性, 比如文档尺寸、文档颜色等。动画同样如此, 不同类型的动画要根据所应用的范围设置不同的尺寸, 因此在制作 Flash 动画前设置文档的属性尤为重要。本例就针对【文档属性】对话框进行详细地讲解。

练习过程

Flash 中的文档属性具有一个默认的参数值, 如果想改变动画中的舞台, 就需要重新设置文档属性。

01 在 Flash 中新建一个空白文档, 执行【修改】|【文档】命令 (快捷键 Ctrl+J), 打开【文档属性】对话框, 如图 2-1 所示, 发现某些选项已经被设置。



图 2-1 【文档属性】对话框

技巧

在空白文档中, 【属性】面板中显示的为文档的各个属性, 单击【大小】按钮 **550 x 400 像素**, 可以打开【文档属性】对话框。

02 在【标题】与【描述】文本框中分别输入不同的信息, 可以用来描述 Flash 文档的作用, 如图 2-2 所示。



图 2-2 设置【标题】与【描述】文本框

输入的标题和描述是易于阅读的标题和描述。这些字段不是作为关键字来提供更多搜

索结果的, 而是作为索引 SWF 文件的搜索引擎, 并在其搜索结果中显示标题和描述字段的内容。

嵌入元数据可改善基于 Web 的搜索引擎的功能, 以便在搜索 Flash 内容时返回有意义的结果。描述可包含作者、版权信息、内容及其用途的简短说明。

03 在【尺寸】文本框中输入 580×450 像素, 设置动画舞台尺寸, 如图 2-3 所示。

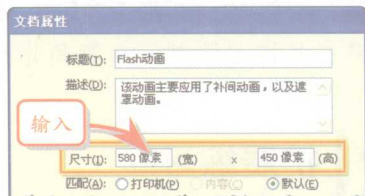


图 2-3 设置文档尺寸

文档尺寸也就是动画舞台大小, 尺寸范围最小为 1×1 像素, 最大为 2880×2880 像素。

提示

要将舞台大小设置为最大的可用打印区域, 可以在【文档属性】对话框中选中【打印机】单选按钮。

04 单击【背景颜色】选项后面的色块, 打开调色板, 选择适当的背景颜色, 如图 2-4 所示。



图 2-4 设置文档背景颜色

注意

当动画舞台中存在图像时, 也可以设置文档的背景颜色, 因为在编辑元件时需要舞台背景。

05 要想在相同动画帧中快速播放或者放慢播放时, 可以设置【帧频】选项。这里设

置帧频为 24fps。

提示

帧频是指每秒播放的动画帧数量。对于大多数计算机显示的动画，特别是网站中播放的动画，8~12fps（默认值）即可满足要求。

- 06** 单击【标尺单位】文本框的下三角按钮，在弹出的下拉菜单中设置动画中所需的标尺单位，如图 2-5 所示。

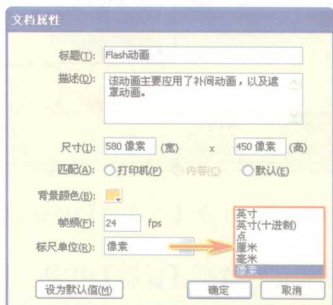


图 2-5 设置标尺单位



扩展练习

1. 设置舞台尺寸

网络中的 LOGO 标准尺寸为 81×33 像素，要想制作 LOGO 动画，在创建 Flash 文档后，首先需要设置舞台大小，如图 2-7 所示。

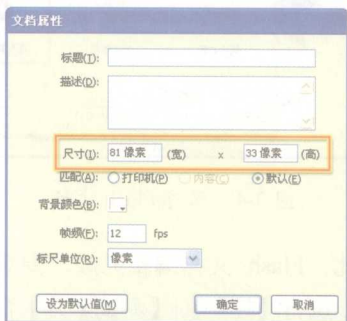


图 2-7 设置 LOGO 动画尺寸

- 07** 当所有选项都设置完成后，可以单击【设为默认值】按钮，即可创建相同属性的 Flash 文档，如图 2-6 所示。其中只有【标题】与【描述】选项为空。

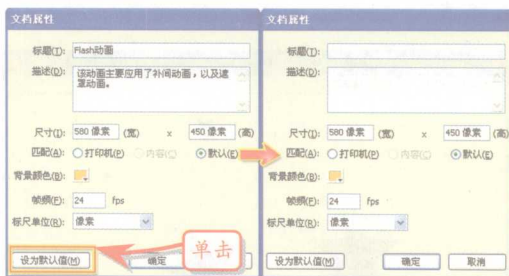


图 2-6 文档属性默认值

至此，Flash 文档属性设置完成。当然在制作动画过程中，还可以根据编辑需要随时更改文档属性中的某个参数值。

2. 设置舞台背景颜色

动画舞台的背景颜色在默认情况下为白色，如果在此舞台中绘制白色图形，就需要临时更改背景颜色，如图 2-8 所示。

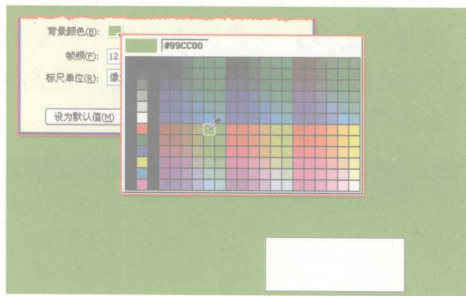


图 2-8 设置舞台背景颜色



练习 3

保存 Flash 文件

练习要点

- 保存编辑文件
- 保存预览文件

- 保存其他格式的文件

练习目标

Flash 是制作动画的软件，由于其特殊性，



编辑与预览分别为 FLA 和 SWF 两个文件。如图 3-1 所示为可以预览效果的 SWF 文件。而在 Flash 中除了这两种文件格式外,还可以发布其他格式的文件,比如 GIF、HTML、JPEG 等格式。



图 3-1 预览 SWF 文件

练习过程

在 Flash 中,可以用当前的名称和位置或其他名称和位置保存格式为 FLA 的文档,该文档能够编辑动画与预览部分动画。要想预览全部动画效果,则需要将其导出为 SWF 格式文件,但是该文件不能进行编辑。

01 在 Flash 中新建一个空白文档后,使用【多角星形工具】绘制不同尺寸的星形图形。这时应用程序标题栏中的文档名称后会出现一个星号*,如图 3-2 所示。

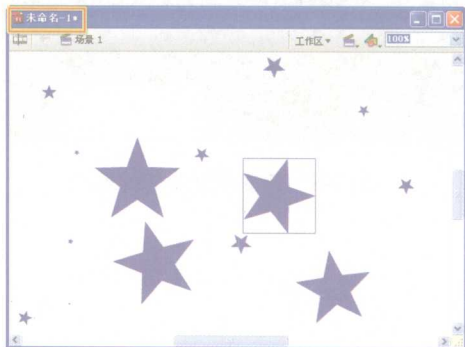


图 3-2 未保存文件状态

提示

当新建空白文档后,该文档名称为“未命名-1”,这时也可以加以保存。

02 执行【文件】|【保存】命令(快捷键 Ctrl+S),在【另存为】对话框中输入文件名称,如图 3-3 所示。

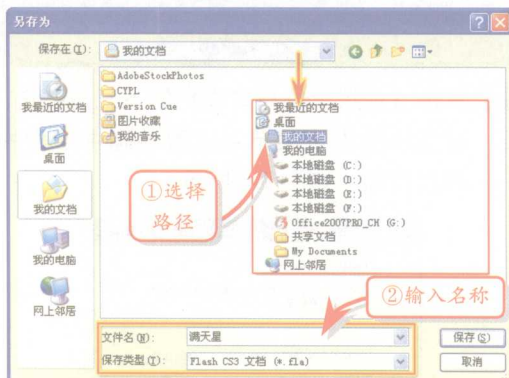


图 3-3 打开【另存为】对话框

03 设置完成后单击【保存】按钮,即可将文档保存为 FLA 格式的文件。这时 Flash 文档标题栏中的名称已发生变化,如图 3-4 所示。

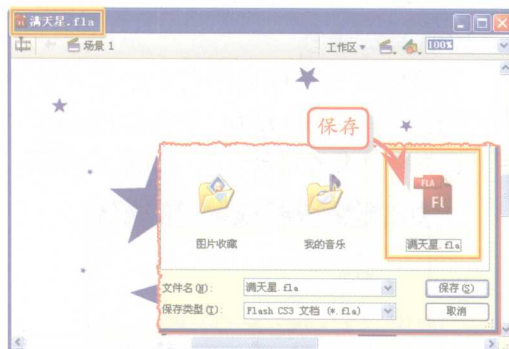


图 3-4 保存 Flash 文档

04 至此,Flash 文档编辑完成。要想查看效果,执行【控制】|【测试影片】命令(快捷键 Ctrl+Enter)即可。Flash CS3 会自动生成 SWF 格式的文件,如图 3-5 所示。

技巧

执行【文件】|【导出】|【导出影片】命令,在【导出影片】对话框中直接单击【保存】按钮,也可以生成 SWF 格式的文件。

Flash 文档不仅能够导出 SWF 格式的文件,还可以导出其他影片文件或者图像文件。这就需要设置,执行【文件】|【发布设置】

命令，打开如图 3-6 所示对话框。

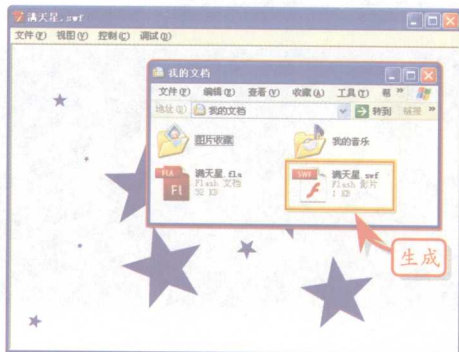


图 3-5 生成 SWF 格式文件

在发布格式中列出了 8 种文件格式，其中最为常用的为 .swf、.html、.gif 等格式。只



扩展练习

1. 发布 HTML 文件

HTML 格式与 SWF 格式为默认的发布文件格式，所以当执行【文件】|【发布】命令后，两个格式的文件会同时生成。如图 3-7 所示为 HTML 文件的显示效果。

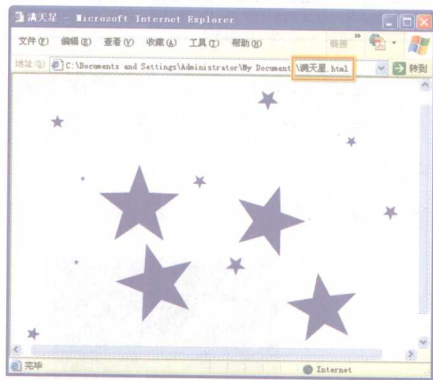


图 3-7 发布 HTML 格式文件

要在该对话框中启用某个格式选项，执行【文件】|【发布】命令，即可同时生成这些格式的文件。

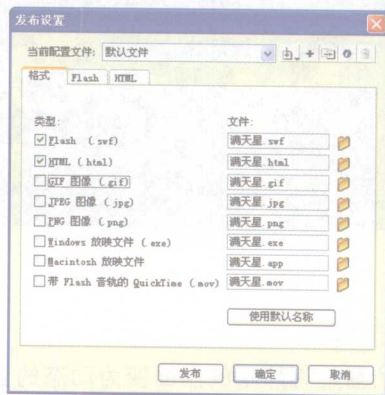


图 3-6 【发布设置】对话框

2. 导出视频文件

Flash 动画还可以生成视频文件，只要执行【文件】|【导出】|【导出影片】命令，在【保存类型】下拉列表中选择 Windows AVI(.avi)选项，单击【保存】按钮，即可生成 AVI 格式的视频文件，如图 3-8 所示。

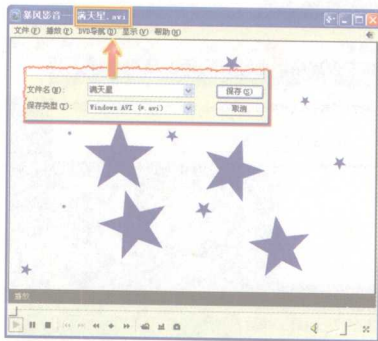


图 3-8 导出 AVI 格式文件



练习 4

创建简单动画

练习要点

- 动画原理
- 导入位图图像

● 对齐方式

练习目标

动画一般也称为“中间画”，是对两幅图



像的中间过程而言的。动画中的动作是否流畅、生动，关键要看“中间画”是否完善。如



图 4-1 动画过程

练习过程

动画是将静止的画面变为动态的艺术。实现由静止到动态,主要是靠人眼的视觉残留效应。利用人的这种视觉生理特性可制作出具有高度想象力和表现力的动画。

01 在新建的 Flash 空白文档中,执行【文件】|【导入】|【导入到舞台】命令(快捷键 Ctrl+R),导入多幅图像文件,并且保存文档名称为“奔跑动画”,如图 4-2 所示。

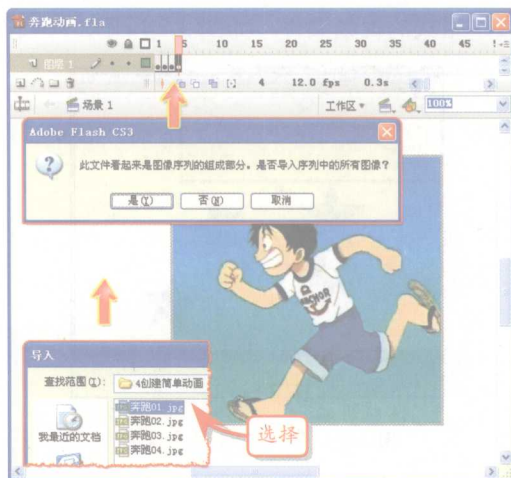


图 4-2 导入图像至舞台

提示

当导入的图像文件名称具有连续性时,Flash 会提示是否导入序列中的所有图像,单击【是】按钮后,多幅图像会按照顺序逐一插入不同的关键帧中。

在 Flash 中可以导入不同格式的位图与

图 4-1 所示的动画过程,就是只通过 4 幅静止的图像形成一个奔跑的动画。

表 4-1 导入文件的格式

文件格式	文件扩展名
Adobe Illustrator	.eps, .ai
AutoCAD DXF	.dxf
Bitmap	.bmp
JPEG	.jpg
PNG	.png
Flash Player	.swf
QuickTime Movie	.mov
GIF 和 Animate GIF (GIF 动画)	.gif

02 按快捷键 Ctrl+J, 打开【文档属性】对话框,根据图像尺寸设置舞台尺寸,如图 4-3 所示。

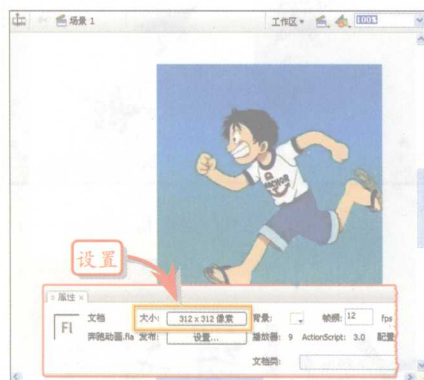


图 4-3 设置舞台尺寸

技巧

由于【文档属性】对话框中也可以设置【帧频】选项,所以只要双击【时间轴】底部的帧频率,即可打开该对话框。

设置舞台尺寸后发现, 导入的图像并没有全部放在舞台中。这样在预览时只能看到部分动画。

- 03** 单击第一个关键帧, 执行【窗口】|【对齐】命令, 使对象与舞台左侧和上端对齐, 图像完全放置在舞台中, 如图 4-4 所示。

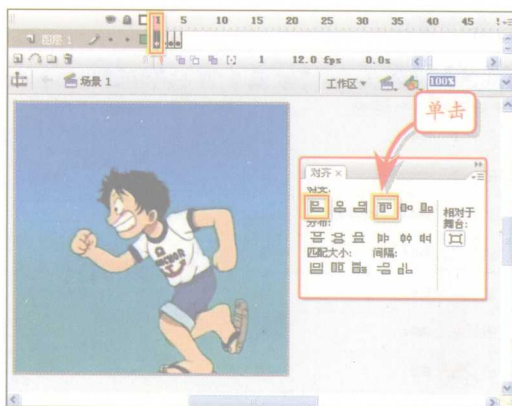


图 4-4 将图像放在舞台内

扩展练习

1. 通过图像文件制作简单动画

根据传统制作动画的方法, 在 Flash 中制作一个逐帧动画短片, 效果如图 4-6 所示。

Flash 中的逐帧动画与传统动画的核心制作几乎一样, 同样是通过一系列连贯动作的图形快速放映而形成, 当前一帧播放后, 其影像仍残留在人眼的视网膜上, 这样就产生了连续动作的视觉感受。在起始动作与结束动作之间的过渡帧越多, 动画的效果就越流畅。

2. 通过绘制图形制作简单动画

简单的动画既可以通过外部的图像文件制作而成, 也可以通过自身软件中的绘制工具

Flash 中的动画就是通过连续播放不同动画帧中的相似对象而形成的。

- 04** 使用相同的方法, 将其他关键帧中的图像也放在舞台内部。至此, 动画制作完成, 保存文档后, 按快捷键 Ctrl+Enter, 测试影片, 如图 4-5 所示。

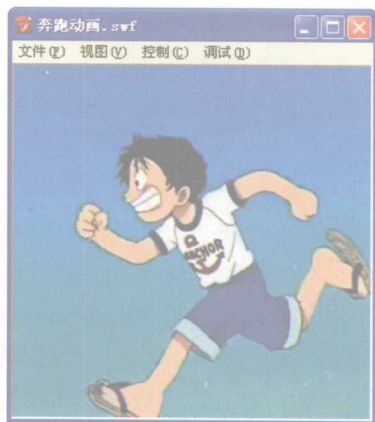


图 4-5 测试影片

制作而成。如图 4-7 所示为通过在不同关键帧中绘制相似图形而完成的动画。

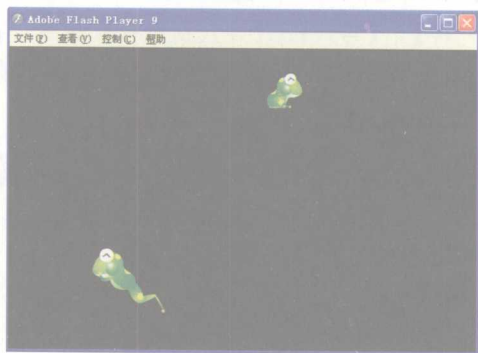


图 4-6 青蛙跳跃动画

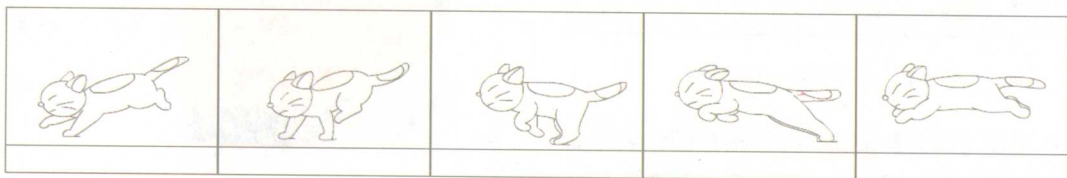


图 4-7 动画过程