



印象工坊 袁媛 编著
飞思数码产品研发中心 监制

风震

II

Flash 动画创意设计



+



Flash常用技巧与快捷键使用手册
110分钟实例部分视频讲解
200分钟Flash基础知识与新功能视频教学
读者可享受价值48元免费使用90天的软件知识上网学习卡



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



印象工坊 袁媛
飞思数码产品研发中心

编著
监制

风震

II Flash 动画创意设计

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING



内容简介

Flash是一款风靡世界的网页动画制作软件，它被广泛应用于网络广告、交互式多媒体软件、商业产品展示、多媒体教学、网络动画和网络交互游戏等领域。Flash CS3是目前最新的Flash软件版本，它在原版本的基础上进行了完善与补充，给Flash爱好者带来更为强大、更丰富的动画体验。

本书以Flash CS3中文版为例，由简到繁，由易到难，重点突出。本书共分10章，包括了解Flash的重要成员、Flash鼠绘技巧、形状补间动画、补间动画、运动导向动画、遮罩动画、逐帧动画、综合实例1、综合实例2、综合实例3，通过详细的实例系统地讲解了Flash各方面的功能。

本书既适合Flash初学者作为入门书籍，也可供有一定Flash动画基础的读者作为参考，还可作为计算机学校的实用动画培训教程。在阅读本书的过程中，希望读者能按照书中介绍的实例制作过程进行实践，真正掌握有关的知识 and 操作技巧，并在此过程中体会Flash动画制作的方法和思路。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash动画创意设计 / 印象工坊, 袁媛编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.1
(风云·第2辑)

ISBN 978-7-121-07495-0

I. F… II. ①印…②袁 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153826号

责任编辑: 王树伟 李新承

印刷: 中国电影出版社印刷厂
装订:

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 850×1168 1/16 印张: 20 字数: 656千字 彩插: 4

印次: 2009年1月第1次印刷

印数: 5 000册 定价: 65.00元(含光盘1张, 附件1份)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

关于丛书

燃烧数字激情 感悟艺术魅力

电子工业出版社飞思数码产品研发中心, 始终关注全球数码艺术设计的最新趋势, 其产品线涵盖了创意设计产业在设计领域的主要方面, 并注重满足普及型和专业型读者的不同需求, 汇聚本领域的优秀人才及最尖端的技术, 打造高水平的数码知识产品平台。

近几年来, 创意设计产业在我国备受重视。在视觉为主、创意为王的今天, 企业对设计人才的需求量直线上升, 如招聘职业中, 广告设计师、网页设计师、平面设计师等几乎是IT企业、制造企业、公关传媒等相关企业必招的岗位。企业大量需求, 致使设计人才的竞争非常激烈, 往往一个岗位会有几个人乃至数十人竞争。

一名优秀的创意产业设计师, 总是在不断地创作、学习。他们在创作的过程中得到技术与思维的升华, 再经过多年的磨练而彰显实力。我们见过许多设计人员, 在操作一些设计软件, 如Photoshop、Flash之后, 都在很长一段时间内, 仅停留在能够操作这样的程度上, 想要再进一步提高就遇到了瓶颈, 他们急需学习和补充知识。

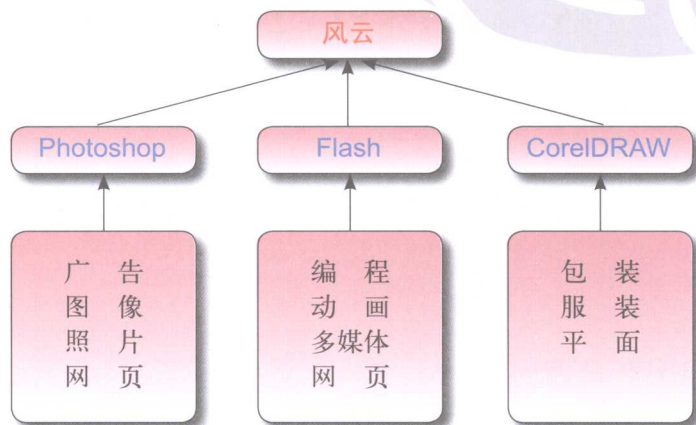
风云Ⅱ, 是一套帮助设计人员提升职业竞争力的系列丛书。

风云Ⅱ, 是在已出版的风云系列丛书的基础上, 全新推出的一套旨在超越老版本的精品图书。风云Ⅱ主要面向有志于创作设计高级作品的设计人员。其内容横向涵盖设计行业热门软件, 纵向深入这些软件的主要应用领域。

风云Ⅱ聘请国内资深平面设计专家, 其内容汇集了他们多年的工作经验精心编著而成。本书通过书盘互动多媒体教学方式, 帮助读者轻松学会软件设计知识。风云Ⅱ不但在内容的组织与实用性上完全超越老版本, 而且在各种针对读者使用的细节上, 也有所增强。如增加了视频教学内容, 新添了大量丰富、精彩的素材图库, 在实例的数量与质量上都有所提升。本丛书在最令读者敏感的定价方面, 也比老版本实惠了很多。

风云Ⅱ中绝大部分分册都配有教学视频, 读者不但可以从书本上学习相应的知识, 还可以利用配套光盘, 通过直观的讲解来学习。这对读者而言, 无疑增加了一种学习的方式, 也提升了读者的学习兴趣。

在学习中不断进步, 是每个人都希望达到的目标, 我们希望“风云”系列丛书能够成为读者进步的助推器。下图为“风云”丛书的分册, 具体书名请见封底所示。



Flash是一种用于因特网的动画制作软件。它采用了网络流式媒体技术,突破了网络带宽的限制,可以在网络上更快地播放动画,实现动画交互,发挥个人的创造性和想象力,提供更为精美的网页界面。以前,虽然也有许多种多媒体格式,但是按照这些格式所制作出来的媒体文件都十分庞大,动辄以十兆、百兆计,让这样大的文件在有限的带宽网络中传输是很困难的。Flash解决了这个问题。Adobe公司的Flash软件是当今动画软件中势头最劲、用户最多、前景最好的软件。相比其他动画制作软件,Flash的最大优势在于其拥有强大的互动编辑功能,不仅可以使Flash制作出流畅的动画,还可以利用Flash中的ActionScript语言编辑制作出精彩的动画特效、互动性极强的应用程序和功能完备的互连网站。

关于本书

很多读者在学习Flash的时候都有这种体会,可以很容易就掌握Flash软件所提供的各种工具、菜单命令的基本使用方法,但要想开发出精彩的动画却困难重重。究其原因,不外乎是缺乏好的动画创意。为了使读者能够尽快掌握Flash的核心技术及设计思想并进行独立创作,本书以Flash CS3中文版为例制作了大量的实例,重点突出地使用了Flash制作动画所需的精华技术和独到的动画创意。

本书共分10章,包括了解Flash的重要成员、Flash鼠绘技巧、形状补间动画、补间动画、运动导向动画、遮罩动画、逐帧动画、综合实例1、综合实例2和综合实例3,通过大量实例,系统地讲解了Flash各方面的功能。Flash是一个功能强大的动画创作工具,仅仅掌握一些表面知识是远远不够的,只有在实践中不断摸索和总结,并且不断激发自己的想象力和创造力,才能逐步提高自己的创作水平,从而制作出优秀的动画作品。

本书结合作者多年来的教学与实际设计经验,将Flash学习的基本要点用实例制作的方式传达给读者。书中每一个例子都是作者结合自己长期的动画制作和教学经验精心挑选,并针对Flash的各项功能认真制作和编写的。

本书的最大特点是以最新版本的Flash CS3中文版为制作平台,通过精挑细选针对性强、实用性强的经典案例,对Flash动画的制作进行了详细的讲解,使读者边操作边学习,在熟练掌握使用方法及应用技巧的同时,激发创作灵感,制作出更多令人心动的作品。

全书在内容上几乎涉及了Flash的所有常用操作技术,包括制作动画的基本操作、绘制图形、文字的处理、元件的使用、动画的制作方式、声音的处理、Flash脚本程序的设计和部分动画的发布等。在设计练习时充分考虑到了知识点的举一反三,每一个命令或者功能,都会在不同的章节中重复出现,以使读者灵活掌握应变的技巧,并熟练地应用到自己的设计中去。

本书既适合于Flash初、中级读者,网页设计制作、多媒体制作、影视片头制作和教学课件制作等广大从业人员,还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

由于作者水平有限,加之创作时间仓促,本书不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。

编 著 者

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话: (010) 88254160 88254161-67

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

第1章 了解Flash的重要成员	1
1.1 Flash CS3的面板	2
1.1.1 “属性”检查器	2
1.1.2 “库”面板	6
1.1.3 公用“库”面板	7
1.1.4 “动作”面板	8
1.1.5 “行为”面板	8
1.1.6 “项目”面板	11
1.1.7 “调试”面板	13
1.1.8 “输出”、“影片浏览器”面板	13
1.1.9 “对齐”面板	14
1.1.10 “信息”、“变形”、“场景”面板	16
1.1.11 “颜色”、“样本”面板	17
1.1.12 “组件”面板	17
1.1.13 “组件检查器”面板	18
1.1.14 “其他”面板	18
1.2 掌握帧的概念	19
1.3 时间轴	19
1.3.1 逐帧动画与补间动画	19
1.3.2 时间轴特效	20
1.3.3 更改时间轴外观	20
1.4 图层和绘图纸外观	21
1.4.1 图层	21
1.4.2 层菜单	21
1.4.3 绘图纸	22
1.5 元件	23
1.5.1 元件的类型和属性	23
1.5.2 元件的创建	23
1.5.3 字体元件	24
第2章 Flash鼠绘技巧	25
2.1 绘制动物造型	26
2.1.1 绘制“鸡公公”和“鸡婆婆”	27
2.1.2 绘制刚出生的小鸡	31
2.2 人物造型的绘制	35
2.3 场景的绘制	46
2.3.1 绘制背景	47
2.3.2 绘制建筑物	48
2.3.3 绘制星空与月亮	50
2.3.4 绘制圣诞老人	52
第3章 形状补间动画	57
3.1 翩翩起舞	58



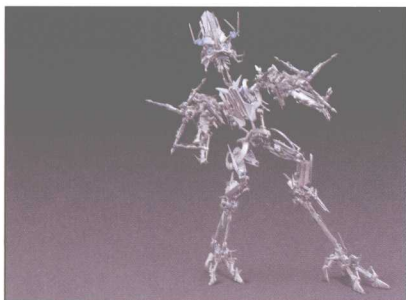
Contents

3.2 跳动的烛光	60
3.2.1 绘制蜡烛	61
3.2.2 制作烛光	64
3.2.3 让烛光动起来	64
3.2.4 制作背景	66
3.3 小企鹅变形记	68
3.3.1 制作背景	69
3.3.2 制作会弹跳的雪球	76
3.3.3 雪球变形	78
3.3.4 绘制小企鹅	79
3.3.5 小企鹅变形	81
3.3.6 小企鹅跳回去	82
第4章 补间动画	85
4.1 和煦的春风	86
4.2 跳动的文字	89
4.2.1 制作背景图形	89
4.2.2 跳动文字的制作	95
4.2.3 连接动画	99
4.3 风清云淡	99
4.3.1 绘制天空和山脉	100
4.3.2 绘制树木和向日葵	103
4.3.3 制作转动的风车	110
4.3.4 制作飘动的白云	116
4.3.5 连接动画	118
第5章 运动导向动画	123
5.1 轨道运动	125
5.2 飞舞的萤火虫	129
5.2.1 绘制动画背景	130
5.2.2 绘制花草	135
5.2.3 绘制萤火虫	141
5.2.4 连接动画	145
5.3 童年梦想	146
5.3.1 绘制白云	146
5.3.2 绘制飞船	148
5.3.3 绘制粉红色的童心	151
5.3.4 童心飞舞	152
5.3.5 小姑娘和船	154
5.3.6 制作船、人和爱心	155
5.3.7 连接动画	155
第6章 遮罩动画	159
6.1 光影变幻的文字	160

6.2 宁静时光.....	163
6.2.1 制作高大建筑物.....	163
6.2.2 制作外景.....	166
6.2.3 制作内景.....	168
6.2.4 让内景动起来.....	176
6.2.5 文字的制作.....	177
6.2.6 连接动画.....	178
6.2.7 为动画添加音乐.....	180
6.3 时间倒数动画片头.....	181
6.3.1 制作文字.....	181
6.3.2 制作背景.....	182
6.3.3 制作杂点.....	184
6.3.4 制作倒数动画.....	184
第7章 逐帧动画.....	195
7.1 打字效果.....	198
7.2 飞翔.....	201
7.2.1 制作鸟的飞翔动画.....	201
7.2.2 连接动画.....	208
7.3 人物的奔跑跳跃.....	211
7.3.1 制作场景.....	211
7.3.2 导入动作和连接动画.....	214
第8章 综合实例1.....	221
8.1 送给情人的礼物.....	222
8.1.1 制作旋转的星星.....	222
8.1.2 使星星增多.....	223
8.1.3 使文字动起来.....	225
8.1.4 制作闪动的星空.....	228
8.1.5 制作绽放的心.....	229
8.1.6 制作控制按钮.....	232
8.1.7 制作背景.....	233
8.1.8 连接动画.....	238
8.1.9 发布文档.....	242
8.2 制作网络广告.....	243
第9章 综合实例2.....	249
9.1 制作MTV.....	250
9.2 制作贺卡.....	264
第10章 综合实例3.....	273
10.1 “变形金刚”电影宣传动画.....	274
10.1.1 制作开始画面.....	275
10.1.2 制作开场.....	278



10.1.3 制作出场角色.....	284
10.1.4 制作出场演员.....	296
10.1.5 制作电影片段.....	298
10.1.6 制作结束画面.....	300
10.1.7 连接动画.....	303
10.2 光影交互效果.....	305



风墨

II

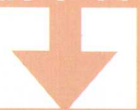
01

了解Flash的重要成员

知识要点

- 了解Flash动画的特点。
- 认识Flash中的面板。
- 掌握帧、时间轴、图层和元件的用法。

学前准备



动画的英文Animation源自于拉丁文字根的anima，意为“灵魂”，动词animate是赋予生命，引申为使某物活起来的意思，所以animation可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动。

动画是将静止的画面变为动态的艺术。利用人眼的视觉残留生理特性可以实现物体由静止到动态的变化，从而制作出具有高度想象力和表现力的动画影片。简单的说动画就是快速播放一系列略微不同的图像给人造成的一种幻觉。而我们的大脑会感觉这组图像是一个变化的场景。

Flash动画是一种矢量动画格式，它是用Flash软件编辑而成，具有体积小、兼容性好、直观动感、互动性强大和支持MP3音乐等诸多优点，是当今最流行的Web页面动画格式。



Flash 动画和传统的动画相比有很多的优点。

- 操作简单，不用复杂的硬件。制作Flash动画不需要硬件上过多的设备，传统动画的绘制需要的工具一般有拷贝箱、工作台、定位器、铅笔、橡皮、颜料和曲线尺等，而用Flash制作动画仅仅一台普通的个人电脑和几个相关软件就可以了，这 and 传统动画中庞大复杂的专业设

备相比根本不算设备。相对来说，在众多的动画软件中Flash软件的操作也是很简单的。

- 可以在Flash中对众多环节进行编辑。Flash是集众多的功能为一身的软件，绘画、动画编辑、特效处理和音效处理等项目都可以在这个软件中进行操作，可以说是集众长于一身。

1.1 Flash CS3的面板

面板在Flash中有着重要的作用，可以帮助我们监视和修改工作。默认情况下只显示某些面板，可以通过从【窗口】菜单中选择任何面板来添加该面板。很多面板都具有菜单，其中包含特定于面板的选项。可以对面板进行编组、堆叠或停放。

Flash中的面板有很多，要全部掌握不是一件容易的事，我们可以根据具体应用的需要掌握相应的面板，这么多面板中，“属性”检查器是最为重要和复杂的，它几乎与每一个工具和效果对应，其次是“颜色”面板、“对齐”面板和“变形”面板等。

1.1.1 “属性”检查器

“属性”检查器也就是我们所说的“属性”面板，它是Flash的所有面板中最常用、最重要的面板。

“属性”检查器显示的内容取决于当前选择的内容，“属性”检查器可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、组、帧和工具的信息和设置。当选择了两个或多个不同类型的对象时，“属性”检查器会显示选中对象的总数。

下面我们来了解一下“属性”检查器。

1. “文档”属性

在不选定任何元素的情况下，“属性”检查器中显示的是“文档属性”，如图1-1所示。创建新文件后的第一件事，就是查看文档属性是否满足制作的要求。制作目的不同，要求也不同。如一般网络动画帧频为12fps，而影视播放的文件则是24fps。可以通过“文档属性”面板设置新文档或现有文档的大小、帧频、背景颜色和其他属性。

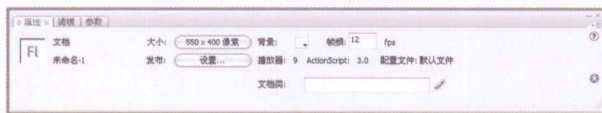


图1-1

2. “线条工具”属性

选择“线条工具”，“属性”检查器将显示“线条工具属性”，如图1-2所示。

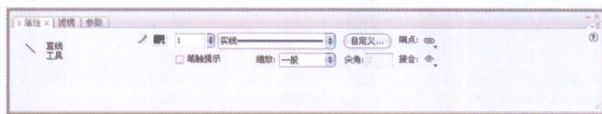


图1-2

- 笔触颜色：单击“线条工具属性”面板上铅笔旁边的小色块，在颜色样本中选择笔触的颜色，如图1-3所示。同时也可以直接在笔触输入框中输入确定的数值，或单击右上角的调色盘来确定颜色。

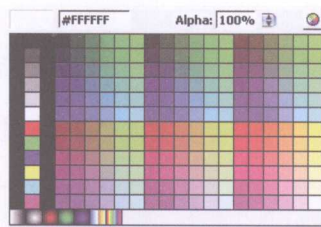


图1-3

- 笔触高度：可以用来选择笔触的粗细。按住下拉框中的小三角不放，在出现的滑动杆中上下拖动，或者直接在输入框中输入数字来定制笔触的粗细，如图1-4所示。
- 笔触样式：单击笔触样式右侧的上下箭头，在弹出的下拉列表中选择不同的笔触样式，如图1-5所示。

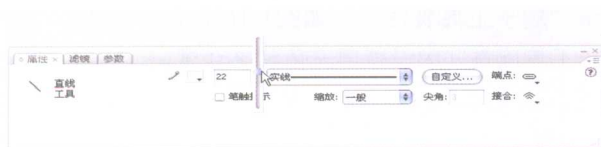


图1-4

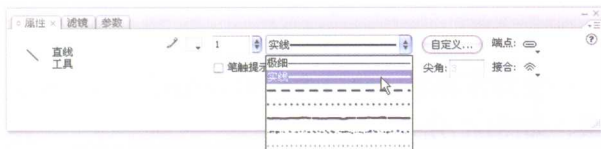
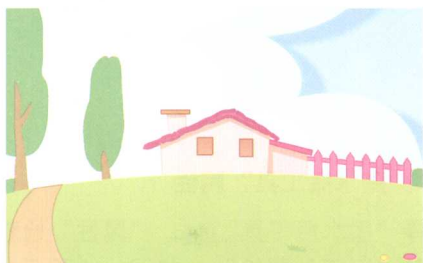


图1-5

如图1-6所示，为不同的“笔触样式”绘制出的不同轮廓线效果。



实线



锯齿状线



点描线

图1-6

提示

选择非实心的笔触样式会增加文件的大小。

- 自定义：单击【自定义】按钮会弹出“笔触样式”对话框，如图1-7所示。我们可以通过“笔触样式”对话框来定制更多个性的笔触样式。

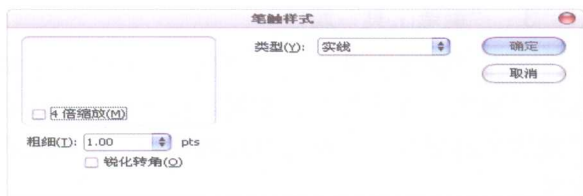


图1-7

- 端点：此选项可以设定路径终点的样式，如图1-8所示可以设置3种端点样式为“无”、“圆角”和“方型”。

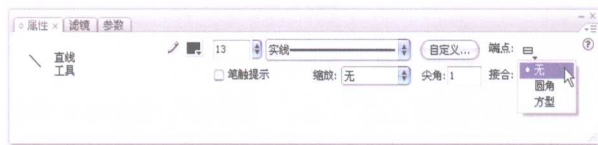


图1-8

- 接合：如图1-9所示此选项可以定义两个路径片段的相接方式，要更改开放或闭合路径中的转角，请选择一个路径，然后选择另一个，再选择某一个接合选项。如图1-10所示为3种不同的接合方式。

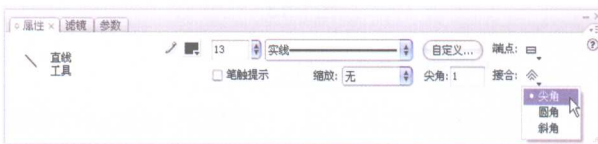


图1-9



图1-10

- 尖角：为了避免尖角接合倾斜，可以在“尖角”文本框中输入一个数值来限制尖角，如图1-11所示。超过这个值的线条部分将被切成正方形，而非尖角。

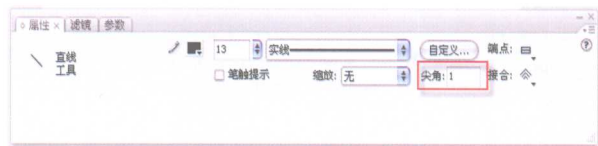


图1-11

- 笔触提示：笔触提示可在全像素下调整直线锚记点和曲线锚记点，防止出现模糊的垂直或水平线。

3. “钢笔工具”属性

选择“钢笔工具”，“属性”检查器中将显示“钢笔工具属性”，如图1-12所示。可以在“钢笔工具属性”中设置笔触的颜色、粗细和样式等。

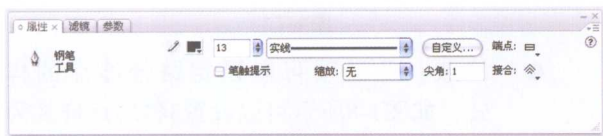


图1-12

4. “矩形工具”属性

选择“矩形工具”，“属性”检查器中将显示“矩形工具属性”，如图1-13所示。可以在“矩形工具属性”中设置笔触的颜色、粗细、样式和填充色的颜色等。

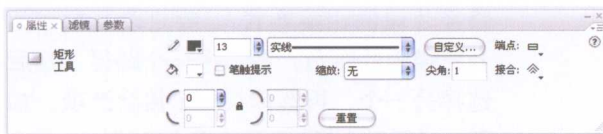


图1-13

5. “椭圆工具”属性

选择“椭圆工具”，“属性”检查器中将显示“椭圆工具属性”，如图1-14所示。可以在“椭圆工具属性”中设置笔触的颜色、粗细、样式和填充色的颜色等。

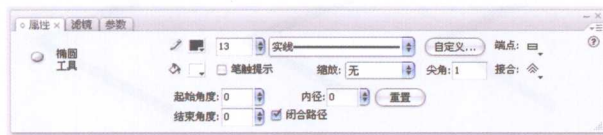


图1-14

6. “铅笔工具”属性

选择“铅笔工具”，“属性”检查器中将显示“铅笔工具属性”，如图1-15所示。可以在“铅笔工具属性”中设置笔触的颜色、粗细和样式等。

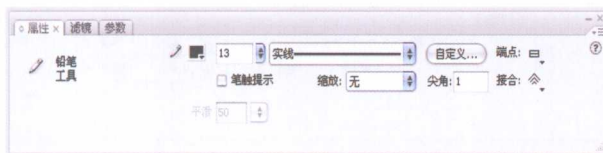


图1-15

7. “刷子工具”属性

选择“刷子工具”，“属性”检查器中将显示“刷子工具属性”，如图1-16所示。可以在“刷子工具属性”中设置填充色和平滑度。

“刷子工具属性”，如图1-16所示。可以在“刷子工具属性”中设置填充色和平滑度。

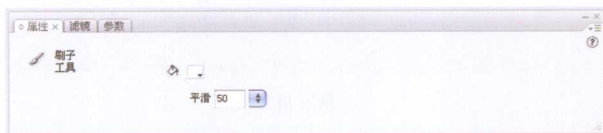


图1-16

使用不同的“平滑度”可以绘制出不同的效果，如图1-17所示。



平滑度为100



平滑度为0

图1-17

8. “墨水瓶工具”属性

选择“墨水瓶工具”，“属性”检查器中将显示“墨水瓶工具属性”，如图1-18所示。可以在“墨水瓶工具属性”中设置设置笔触的颜色、粗细和样式等。

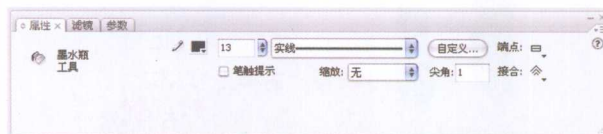


图1-18

9. “颜料桶工具”属性

选择“颜料桶工具”，“属性”检查器中将显示“颜料桶工具属性”，如图1-19所示。可以在“颜料桶工具属性”中设置填充色的颜色。

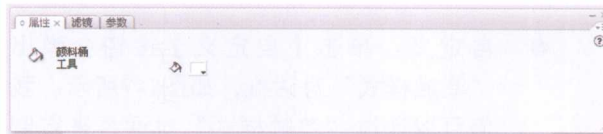


图1-19

10. “文本工具”属性

选择“文本工具”，“属性”检查器中将显示“文本工具属性”，如图1-20所示。可以在“文本工具属性”中设置文本字体系列、磅值、样式、颜色、字母间距、自动字距微调、字符位置、对齐、边距、缩进和行距等。

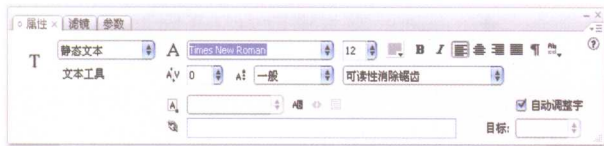


图1-20

文本主要有3种：静态文本、动态文本和输入文本，如图1-21所示。

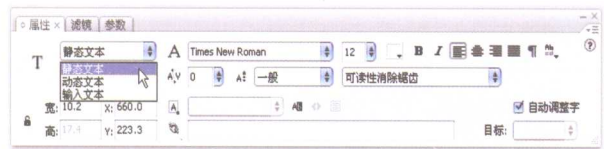


图1-21

对于制作一般的动画我们主要掌握“静态文本”就可以了，“动态文本”和“输入文本”主要用于交互。

我们可以为想要在文档中出现文本内容添加“静态文本”。“静态文本”属性除了一般的字号、字体选项外，还有其他可以进行设置的选项。

- 字母间距：字母间距功能会在字符之间插入统一数量的空格。使用字母间距可以调整选定字符或整个文本块的间距。
- 字符位置：如果要指定字符位置，可以单击“字符位置”选项旁边的三角形，然后从菜单中选择一个位置。“正常”将文本放在基线上，“上标”将文本放在基线上方（水平文本）或基线的右侧（垂直文本），“下标”将文本放在基线下方（水平文本）或基线的左侧（垂直文本）。
- 自动调整字（自动调整字距）：字距微调控制字符对之间的距离。许多字符都有内置的字距微调信息。可以通过使用字句调整选项，来调整字符内置的间距。
- 字体呈现方法：Flash 提供了增强的字体光栅化处理功能，可以指定字体的消除锯齿属性，如图1-22所示。改进的消除锯齿功能只能用于针对 Flash Player 8 或更高版本发布的 SWF 文件。

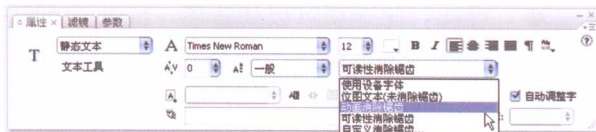


图1-22

在“属性”检查器中，单击“字体呈现方法”右侧的小三角，在弹出的菜单中可以选择不同的选项。“使用设备字体”指定 SWF 文件使用本地计算机上安装的字体来显示字体；“位图文本（未消除锯齿）”关闭消除锯齿功能，不对文本提供平滑处理；“动画消除锯齿”通过忽略对齐方式和字距微调信息来创建更平滑的动画；“可读性消除锯齿”使用 Flash 文本呈现引擎来改进字体的清晰度，特别是较小字体的清晰度；“自定义消除锯齿”可以在弹出的对话框中修改字体的属性，如图1-23所示。

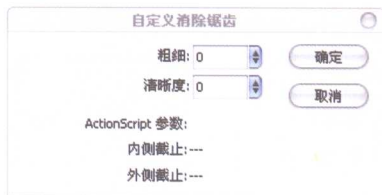


图1-23

提示

在 Flash 8 或更高版本中打开现有的 FLA 文件时，文本不会自动更新为使用高级消除锯齿选项。要使用高级消除锯齿选项，必须选择各个文本字段，然后手动更改消除锯齿设置。

- 旋转：可以使文字旋转90° 放置，当文本方向为垂直时，此选项起作用，如图1-24所示。

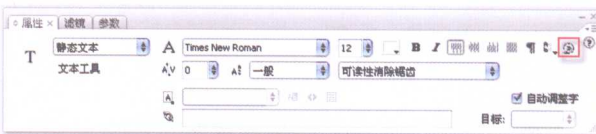


图1-24

- 编辑格式：单击“编辑格式选项”按钮，会弹出“格式选项”对话框，可以用来设置文本的段落属性，如图1-25所示。

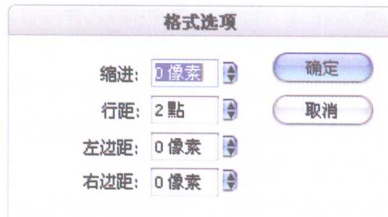


图1-25

- 可选：此选项可以使查看 Flash 应用程序的用户可以选择静态水平文本或动态文本。（默认情况下输入文本是可选的。）选择文本之后，用户可以复制或剪切文本，然后将文本粘贴到新的文档中。
- 使用设备字体：此选项可以在用户的电脑中查找与制定的设备字体最相似的字体。只能对静态水平文本使用设备字体。

- URL链接：此选项允许用静态文本建立超级链接。在输入框中输入文本字段是要链接到的URL。
- 目标：此选项可以规定对URL链接网页的打开方式。
 - ◆ -blank：在空白窗口中打开网页；
 - ◆ _parent：在父窗口中打开网页；
 - ◆ _self：在本窗口中打开网页；
 - ◆ _top：在顶窗口中打开网页。

1.1.2 “库” 面板

“库”面板是存储和组织在 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。使用“库”面板可以组织文件夹中的库项目，查看项目在文档中使用的频率，并按类型对项目排序。选择“库”面板中的项目时，“库”面板中会出现该项目的缩略图。如果选定项目是动画或者声音文件，则可以使用库预览窗口或“控制器”中的【播放】按钮预览该项目。可以在库中使用文件夹来组织库项目。如图1-26所示为“库”面板。

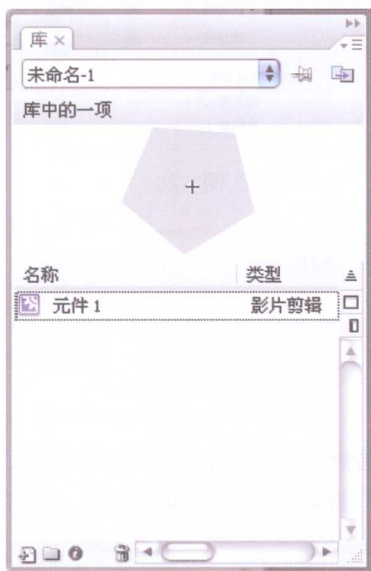
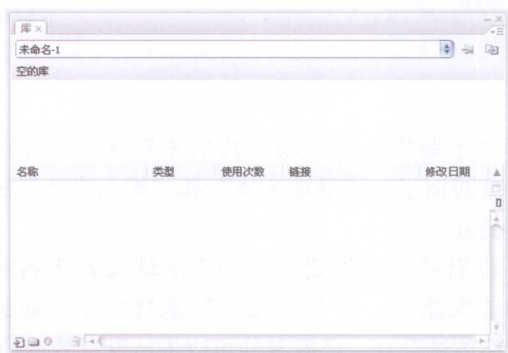


图1-26

- 新建元件 ：用来创建新的元件。
- 创建新文件夹 ：文件夹可以方便地分类管理库中的项目。当创建一个新元件时，它会存储在选定的文件夹中。如果没有选定文件夹，该元件就会存储在库的根目录下。
- 属性 ：用来查看和修改库中的文件和文件夹。
- 删除 ：用来删除库中的文件和文件夹。
- 切换排序顺序 ：单击列标题右侧的三角形按钮可以倒转排序顺序。
- 宽/窄屏视图 ：可以通过单击按钮，切换显示视图为宽屏或窄屏，如图1-27所示。



宽屏



窄屏

图1-27

- 下拉菜单 ：单击“库”面板右上角的三角按钮，可以打开下拉菜单列表，如图1-28所示。
 - ◆ 链接：通过该命令，我们可以共享库资源。如图1-29所示为“链接属性”对话框。



图1-28

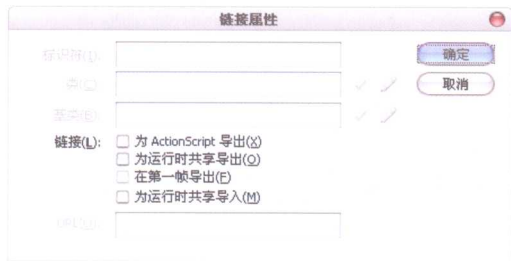


图1-29

共享库资源允许在多个目的文档中使用来自同一个源文档的资源。

对于运行时共享资源，源文档的资源是以外部文件的形式链接到目标文档中的。运行时资源在文档回放期间（即在运行时）加载到目标文档中。在

创作目标文档时，包含共享资源的源文档并不需要在本地网络上。为了让共享资源在运行时可供目标文档使用，源文档必须发布到 URL 上。

对于创作期间的共享资源，可以用本地网络上任何其他可用元件来更新或替换正在创作的文档中的任何元件。在创作文档时更新目标文档中的元件。目标文档中的元件保留了原始名称和属性，但其内容会被更新或替换为所选元件的内容。

使用共享库资源可以优化工作流程和文档资源管理。

使用共享库资源需要两个步骤。首先，源文档的作者在源文档中定义共享资源并输入该资源的标识符字符串和源文档将要发布到的 URL。然后，目标文档的作者在目标文档中定义一个共享资源，并输入一个与源文档的那些共享资源相同的标识符字符串和 URL。或者，目标文档的作者可以把共享资源从发布的源文档拖到目标文档库中。在“发布”设置中设置的 ActionScript 版本必须与源文档中的版本匹配。

在上述任何一种方案下，源文档都必须发布到指定的 URL，使共享资源可供目标文档使用。

- ◆ 选择未用项目：如果想要组织文档，可以通过查找未使用的库项目并将其删除。

提示

无需通过删除未用库项目来缩小 Flash 文档的文件大小。这是因为未用库项目并不包含在 SWF 文件中。不过，链接的待导出项目包括在 SWF 文件中。

1.1.3 公用“库”面板

可以使用Flash附带的范例公用库向文档添加按钮或声音。还可以创建自定义公用库，然后与创建的任何文档一起使用。Flash中公用“库”分为3类。

- 按钮：选择【窗口】→【公用库】→【按钮】命令，可以打开如图1-30所示的按钮库。
- 类：选择【窗口】→【公用库】→【类】命令，可以打开如图1-32所示的库。

提示

“库”就像是一个有很多演员的戏剧团，当有演出的时候，剧团中相应的角色就会上场，暂时不需要的演员则继续呆在剧团中，等待商场的机会。



图1-30

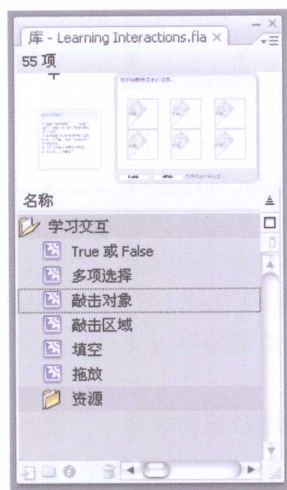


图1-31



图1-32

1.1.4 “动作” 面板

使用“动作”面板可以创建和编辑对象或帧的 ActionScript 代码。选择帧、按钮或影片剪辑实例可以激活“动作”面板。根据选择的内容，“动作”面板标题也会变为“按钮动作”、“影片剪辑动作”或“帧动作”，如图1-33所示。

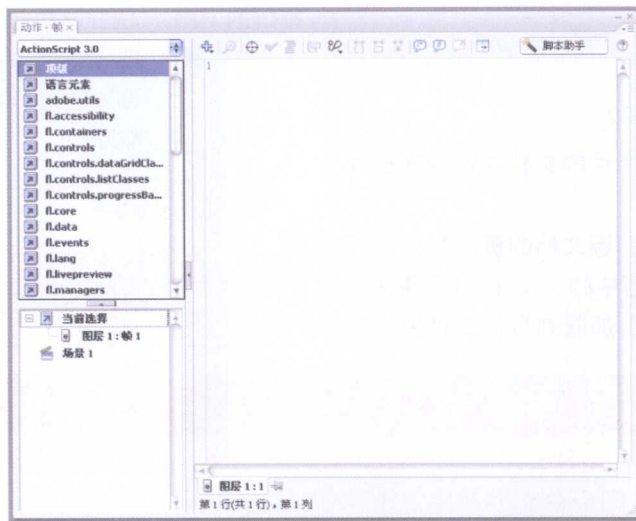


图1-33

如果要创建嵌入到 FLA 文件中的脚本，可以直接将 ActionScript 输入到动作面板中。

1.1.5 “行为” 面板

在 ActionScript 发布设置设定为 ActionScript 2.0 的 FLA 文件中，可以使用行为来控制文档中的影片剪辑和图形实例，无须编写 ActionScript。行为是预先编写的 ActionScript 脚本，允许向文档添加 ActionScript 代码，无须自己创建 ActionScript 代码。“行为”面板如图1-34所示。行为仅对 ActionScript 2.0 及更早版本可用，并且只有在“动作”面板中工作时才可用，在外部脚本文件中工作时则不可用。可以在文档中选择一个触发对象（如影片剪辑或按钮），单击“行为”面板上的“添加行为”按钮，然后选择行为，如图1-35所示。