

“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

中文版

Flash CC 实例教程

黎文锋 / 编著

68个基础实例

+

21个综合项目

+

12个课后训练

+

113个视频文件

■ 专家编写

本书由多位资深三维动画制作专家结合多年工作经验和设计技巧精心编写而成

■ 灵活实用

范例经典、项目实用，步骤清晰，内容丰富、循序渐进，实用性和指导性强

■ 光盘教学

随书光盘包括113个范例的语音视频教学文件、素材文件和范例源文件



海洋出版社

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

中国美术学院

Flash CC

实例教程

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材 · 中国美术学院美术考级教材 · 中国美术学院美术考级教材 · 中国美术学院美术考级教材

- 1. 中国美术学院美术考级教材
- 2. 中国美术学院美术考级教材
- 3. 中国美术学院美术考级教材
- 4. 中国美术学院美术考级教材
- 5. 中国美术学院美术考级教材
- 6. 中国美术学院美术考级教材
- 7. 中国美术学院美术考级教材
- 8. 中国美术学院美术考级教材
- 9. 中国美术学院美术考级教材
- 10. 中国美术学院美术考级教材

“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

中文版

Flash CC

实例教程

黎文锋 / 编著

68个基础实例 + 21个综合项目 + 12个课后训练 + 113个视频文件

■ 专家编写

本书由多位资深三维动画制作专家结合多年工作经验和设计技巧精心编写而成

■ 灵活实用

范例经典、项目实用，步骤清晰，内容丰富、循序渐进，实用性和指导性强

■ 光盘教学

随书光盘包括113个范例的语音视频教学文件、素材文件和范例源文件

海洋出版社

2014年·北京

内 容 简 介

本书是以基础案例讲解和综合项目训练相结合的教学方式介绍动画设计软件 Flash CC 的使用方法和技巧的教程。本书语言平实,内容丰富、专业,并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式,从最基本的技能和知识点开始,辅以大量的上机实例作为导引,帮助读者在较短时间内轻松掌握中文版 Flash CC 的基本知识与操作技能,并做到活学活用。

本书内容:全书共分为 12 章,着重介绍了 Flash CC 入门与逐帧动画制作、绘制与修改动画插图、创建与编辑补间动画、应用传统补间创建动画、应用补间形状创建动画、在动画中应用文本和元件、在动画中应用声音和视频、应用滤镜与 ActionScript 等。最后通过卡哇伊风格插画设计、网上商城广告动画设计、卡通风格圣诞贺卡动画和基于网络的电子相册 4 个综合项目制作,全面系统地介绍了使用 Flash CC 制作动画的技巧。

本书特点:1. 基础案例讲解与综合项目训练紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松,上手容易。2. 注重学生动手能力和实际应用能力的培养的同时,书中还配有大量基础知识介绍和操作技巧说明,加强学生的知识积累。3. 实例典型、任务明确,由浅入深、循序渐进、系统全面,为职业院校和培训班量身打造。4. 每章后都配有练习题,利于巩固所学知识和创新。5. 书中实例收录于光盘中,采用视频讲解的方式,一目了然,学习更轻松!

适用范围:适用于全国职业院校 Flash 动画设计专业课教材,社会 Flash 动画设计培训班教材,也可作为广大初、中级读者实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CC 实例教程/黎文锋编著. —北京:海洋出版社, 2014.5
ISBN 978-7-5027-8846-9

I. ①中… II. ①黎… III. ①动画制作软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 057459 号

总 策 划:刘 斌

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销:新华书店

技术支持:(010) 62100055

发 行 部:(010) 62174379 (传真) (010) 62132549

(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址:www.oceanpress.com.cn

承 印:北京旺都印务有限公司

版 次:2014 年 5 月第 1 版

2014 年 5 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:17.25

字 数:411 千字

印 数:1~4000 册

定 价:38.00 元(含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前 言

Adobe Flash Professional CC 是用于动画制作和多媒体创作以及交互式设计网站的顶级创作平台。该软件包含强大的工具集,具有排版精确、版面保真和丰富的动画编辑功能,能帮助用户清晰地传达创作思想。另外,它增加了 64Bit 系统的支持、高质量视频导出、增强的 HTML 发布、简化的用户界面、USB 调试、无限制剪贴板大小等功能,使 Flash 的设计人员和开发人员可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容,还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果,构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

本书通过由浅入深、由基础到应用、由实例到项目的方式,系统地介绍了 Flash 的实用功能和用法。书中以大量的实例为引导,循序渐进地讲解了在 Flash 中创建基本动画元素、创建不同类型的补间动画、创建和编辑元件、导入与应用各种素材以及绘制动画造型、动画场景、添加影音效和使用 ActionScript 3.0 脚本语言设计动画效果等。最后通过插画设计、广告动画设计、节日贺卡设计和网络相册设计 4 个项目案例,综合介绍了 Flash 动画从形状绘制、元件应用、创建动画、使用素材与组件和编写 ActionScript 3.0 脚本代码的实际知识,强调 Flash 的应用技巧和创作理念的巧妙结合,使读者掌握创作 Flash 电脑动画的各项技能及完整流程。

本书共分为 12 章,全书的内容始终以“设计导向、学以致用”为主要思想,为读者列举了大量的应用实例和设计项目作参考,使读者能更好地学习和应用 Flash CC 程序。具体内容简介如下。

第 1 章从 Flash 的文件管理等入门技能讲起,并逐步深入讲解时间轴的使用、发布文件和创建逐帧动画等。

第 2 章先从绘画基础技能讲起,介绍调整笔触颜色和填充颜色、修改渐变颜色、使用位图填充、绘制线条和基本图形、使用绘图模式、修改形状等。

第 3 章主要介绍在 Flash CC 中创建、编辑和应用补间动画的相关知识,包括创建直线运动补间动画、创建多段线运动补间动画、编辑补间动画的运动路径、应用动画预设效果等。

第 4 章主要介绍在 Flash 中应用传统补间制作动画的方法,包括创建不同元件属性变化的传统补间动画、在传统补间中应用缓动属性、复制与粘贴传统补间、为传统补间应用运动引导层等。

第 5 章主要介绍在 Flash 中应用补间形状制作动画的方法,包括创建不同形状属性变化的补间形状动画、在补间形状中添加形状提示、使用形状提示控制形状变化、创建与应用遮罩层等。

第 6 章主要介绍在 Flash 中输入和应用文本以及使用元件设计动画的方法,包括输入各种文本、修改文本的属性、应用动态文本和输入文本、创建和应用元件来设计动画等。

第 7 章主要介绍在 Flash 中导入和应用声音与视频的方法,包括导入与设置声音、应用声音与定义声音效果、转换视频格式、导入使用与设置视频回放组件等。

第 8 章主要介绍使用 ActionScript 3.0 脚本语言制作滤镜效果和加载与控制声音、视频的方法。

第 9 章以一个带有背景、主体动物、装饰和标题的插画为例,介绍在 Flash CC 中使用绘

图工具和颜色功能绘制卡通插画的方法。

第 10 章以一个服装商品促销的广告动画为例，介绍在 Flash CC 中通过创建元件、应用元件、添加 ActionScript 3.0 脚本语言和制作遮罩效果的方法设计广告类动画作品的各种技巧。

第 11 章以一个以卡通风格设计并且带有音乐的圣诞节贺卡动画为例，介绍在 Flash CC 中通过绘制形状、编辑元件、创建补间动画、应用动画预设和声音的方法设计电子贺卡动画作品的各种技巧。

第 12 章以一个具有自动播放图片和交互控制浏览图片的相册动画为例，介绍使用 Flash CC 应用程序设计应用 ActionScript 3.0 脚本语言且基于网络使用的电子相册的方法。

本书内容丰富、全面，讲解深入浅出，结构条理清晰，通过书中的应用实例和项目设计，让初学者和平面设计师都拥有实质性的知识与技能。另外，本书提供包含全书练习素材和实例演示影片的光盘，方便读者使用素材与本书同步学习，提高学习效率，事半功倍。本书是一本专为职业院校、社会电脑培训班，广大动画设计初、中级读者量身订制的培训教程和自学指导书。

本书由黎文锋主编，参与本书编写及设计工作的还有黄活瑜、黄俊杰、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、李敏虹、黎敏、周志苹、李剑明等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但仍难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 Flash 入门与逐帧动画 1

- 1.1 入门基础技能训练 1
 - 1.1.1 案例 1: Flash 文件的管理 1
 - 1.1.2 案例 2: 将文件另存为模板 3
 - 1.1.3 案例 3: 使用时间轴中的图层 4
 - 1.1.4 案例 4: 应用与设置图层轮廓 6
 - 1.1.5 案例 5: 使用时间轴的各类帧 7
 - 1.1.6 案例 6: 使用绘图纸检视动画 10
 - 1.1.7 案例 7: 设置与发布 Flash 文件 11
- 1.2 综合项目训练 12
 - 1.2.1 项目 1: 在跑步的人 12
 - 1.2.2 项目 2: 精美倒计时动画 14
- 1.3 本章小结 17
- 1.4 课后训练 17

第 2 章 绘制与修改动画插图 18

- 2.1 绘画基础技能训练 18
 - 2.1.1 案例 1: 调整笔触颜色和填充颜色 18
 - 2.1.2 案例 2: 创建与编辑渐变颜色 20
 - 2.1.3 案例 3: 修改图形对象的渐变填充 22
 - 2.1.4 案例 4: 使用位图进行填充 23
 - 2.1.5 案例 5: 绘制简单线条和形状 24
 - 2.1.6 案例 6: 绘制矩形与椭圆图元 26
 - 2.1.7 案例 7: 绘制多边形和星形 28
 - 2.1.8 案例 8: 使用钢笔工具绘制线条 28
 - 2.1.9 案例 9: 使用绘图模式 29
 - 2.1.10 案例 10: 使用选择工具修改形状 31
 - 2.1.11 案例 11: 使用部分选取工具修改形状 32
- 2.2 综合项目训练 34
 - 2.2.1 项目 1: 绘制可爱的小猪插图 34
 - 2.2.2 项目 2: 绘制公司 Logo 图形 39

- 2.3 本章小结 41
- 2.4 课后训练 42

第 3 章 创建与编辑补间动画 43

- 3.1 创作动画技能训练 43
 - 3.1.1 案例 1: 创建直线运动的补间动画 43
 - 3.1.2 案例 2: 创建多段线运动的补间动画 45
 - 3.1.3 案例 3: 修改运动路径的形状 46
 - 3.1.4 案例 4: 编辑补间动画的运动路径 47
 - 3.1.5 案例 5: 设置补间动画的属性效果 48
 - 3.1.6 案例 6: 在动画中应用浮动属性关键帧 50
 - 3.1.7 案例 7: 编辑时间轴的补间动画范围 51
 - 3.1.8 案例 8: 交换补间动画的元件实例 53
 - 3.1.9 案例 9: 应用动画预设创建补间动画 54
- 3.2 综合项目训练 55
 - 3.2.1 项目 1: 制作飞机起飞的动画 55
 - 3.2.2 项目 2: 制作自行车运动的动画 57
 - 3.2.3 项目 3: 制作节日贺卡动画 59
- 3.3 本章小结 61
- 3.4 课后训练 61

第 4 章 应用传统补间创建动画 63

- 4.1 创作动画技能训练 63
 - 4.1.1 案例 1: 创建移动的传统补间动画 63
 - 4.1.2 案例 2: 创建缩放的传统补间动画 65

4.1.3 案例 3: 创建变色的传统补间动画	67
4.1.4 案例 4: 创建旋转的传统补间动画	69
4.1.5 案例 5: 在传统补间中应用缓动	70
4.1.6 案例 6: 复制与粘贴传统补间动画	72
4.1.7 案例 7: 为传统补间添加引导层	75
4.1.8 案例 8: 设置引导层传统补间的属性	77
4.2 综合项目训练	78
4.2.1 项目 1: 制作商品促销横幅动画	78
4.2.2 项目 2: 制作简易的卡通动画效果	82
4.3 本章小结	86
4.4 课后训练	86

第 5 章 应用补间形状创建动画..... 88

5.1 创作动画技能训练.....	88
5.1.1 案例 1: 创建改变位置的补间形状动画	88
5.1.2 案例 2: 创建改变大小的补间形状动画	90
5.1.3 案例 3: 创建改变颜色的补间形状动画	92
5.1.4 案例 4: 创建改变形状的补间形状动画	93
5.1.5 案例 5: 添加、删除与隐藏形状提示	95
5.1.6 案例 6: 利用形状提示控制形状变化	97
5.1.7 案例 7: 创建遮罩层并设置被遮罩层	101
5.1.8 案例 8: 使用遮罩层制作动画的开幕	103
5.2 综合项目训练	105
5.2.1 项目 1: 制作网上花店横幅动画	105

5.2.2 项目 2: 制作蛋糕烛光晃动动画	109
5.3 本章小结.....	112
5.4 课后训练.....	113

第 6 章 在动画中应用文本和元件..... 114

6.1 基础应用技能训练.....	114
6.1.1 案例 1: 在文件中输入水平文本	114
6.1.2 案例 2: 在文件中输入垂直文本	116
6.1.3 案例 3: 更细致地修改文本的属性.....	117
6.1.4 案例 4: 为文本设置指定目标的链接.....	119
6.1.5 案例 5: 应用动态文本字段读取数值.....	120
6.1.6 案例 6: 在动画界面应用输入文本字段.....	122
6.1.7 案例 7: 制作文本变化的影片剪辑元件.....	124
6.1.8 案例 8: 制作文本变色的按钮元件.....	126
6.2 综合项目训练.....	129
6.2.1 项目 1: 设计可滚动的卡通公告栏.....	129
6.2.2 项目 2: 设计可控制滚动的公告栏.....	131
6.3 本章小结.....	136
6.4 课后训练.....	136

第 7 章 在动画中应用声音和视频..... 138

7.1 基础应用技能训练.....	138
7.1.1 案例 1: 导入与设置声音素材	138
7.1.2 案例 2: 将声音应用到图层	140
7.1.3 案例: 自定义声音的效果.....	141
7.1.4 案例 4: 向按钮元件添加声音	144
7.1.5 案例 5: 使用 Adobe Media Encoder 转换视频格式.....	145

7.1.6 案例 6: 导入供渐进式下载的视频	148
7.1.7 案例 7: 在 Flash 文件内嵌入视频	149
7.2 综合项目训练	151
7.2.1 项目 1: 设计有音乐的广告动画	151
7.2.2 项目 2: 制作可控制播放的广告视频	154
7.3 本章小结	157
7.4 课后训练	158
第 8 章 应用滤镜与 ActionScript	159
8.1 入门应用技能训练	159
8.1.1 案例 1: 添加与设置滤镜效果	159
8.1.2 案例 2: 禁止、启用与删除滤镜	161
8.1.3 案例 3: 为影片剪辑设置混合模式	162
8.1.4 案例 4: 使用 ActionScript 3.0	163
8.1.5 案例 5: 加载并播放外部声音	165
8.1.6 案例 6: 为 ActionScript 导出库声音	167
8.1.7 案例 7: 通过按钮控制声音播放与停止	169
8.1.8 案例 8: 将外部视频加载到 Flash	171
8.1.9 案例 9: 使用 ActionScript 为位图应用滤镜	173
8.1.10 案例 10: 使用【代码片断】面板添加代码	176
8.2 综合项目训练	177
8.2.1 项目 1: 设计可控制的广告影片	177
8.2.2 项目 2: 设计可切换的广告影片	181
8.3 本章小结	184
8.4 课后训练	184

第 9 章 卡哇伊风格插画设计	185
9.1 插画的分类	185
9.2 插画设计的应用	186
9.3 案例展示与设计	187
9.3.1 案例 1: 绘制插画的背景	187
9.3.2 案例 2: 绘制卡通动物形象	191
9.3.3 案例 3: 制作装饰元素与标题	196
9.4 本章小结	200
9.5 课后训练	200
第 10 章 网上商城广告动画设计	201
10.1 关于网络广告动画	201
10.2 网络广告动画的分类	202
10.3 Flash 广告动画的应用	203
10.4 案例展示与设计	204
10.4.1 案例 1: 制作广告图影片剪辑	204
10.4.2 案例 2: 制作广告动画按钮元件	208
10.4.3 案例 3: 制作广告图切换的效果	210
10.4.4 案例 4: 制作广告动画遮罩效果	215
10.5 本章小结	217
10.6 课后训练	217
第 11 章 卡通风格圣诞贺卡动画	218
11.1 电子贺卡的发展	218
11.2 Flash 动画贺卡的优势	219
11.3 案例展示与设计	220
11.3.1 案例 1: 制作贺卡动画的背景	220
11.3.2 案例 2: 制作月亮与背景动画效果	223
11.3.3 制作雪人圣诞祝福动画效果	228
11.3.4 制作小鹿、女孩和标题动画效果	234
11.4 本章小结	240

11.5	课后训练.....	241	
第 12 章	基于网络的电子相册.....	242	
12.1	关于电子相册	242	
12.2	Flash 电子相册的优势	243	
12.3	案例展示与设计.....	244	
12.3.1	案例 1：制作相册的交互 按钮	244	
12.3.2	案例 2：制作相册缩图和 载入组件.....	249	
12.3.3	案例 3：制作相册播放与 交互效果.....	254	
12.3.4	添加背景音乐并制成相册 网页.....	262	
12.4	本章小结.....	265	
12.5	课后训练.....	266	

第 1 章 Flash 入门与逐帧动画



教学提要

Adobe Flash Professional CC 是一个全面更新的应用程序，它具有模块化 64 位架构和流畅的用户界面并新增了强大的功能。本章将介绍 Flash 的入门基础技能和制作逐帧动画的方法。



教学重点

- 掌握 Flash 文件的管理操作
- 掌握使用时间轴的图层和帧的方法
- 掌握使用绘图纸检视动画的方法
- 掌握设置与发布 Flash 文件的操作
- 掌握制作逐帧动画的方法

1.1 入门基础技能训练

本节将由浅入深地了解 Flash 的动画原理和入门操作，以便后续章节的学习和操作。

1.1.1 案例 1：Flash 文件的管理

Flash CC 支持多种文件格式，良好的格式兼容性使得用 Flash 设计的动画可以满足不同软硬件环境和场合的要求。

- FLA 格式：是指 Flash 的源文件，也就是可以在 Flash 中打开和编辑的文件。
- SWF 格式：是指 FLA 文件发布后的格式，可以直接使用 Flash 播放器播放。
- AS 格式：是指 Flash 的 ActionScript 脚本文件，这种文件的最大优点就是可以重复使用。
- FLV 格式：FLV 是 FLASHVIDEO 的简称，FLV 流媒体格式是一种新的视频格式。
- JSFL 格式：是指 Flash CC 的 Flash JavaScript 文件，该脚本文件可以保存利用 Flash JavaScript API 编写的 Flash JavaScript 脚本。
- ASC 格式：是指 Flash CC 的外部 ActionScript 通讯文件，该文件用于开发高效、灵活的客户端-服务器 Adobe Flash Media Server 应用程序。
- XFL 格式：是指 Flash CC 新增的开放式项目文件。它是一个所有素材及项目文件，包括 XML 元数据信息为一体的压缩包。
- FLP 格式：是指 Flash CC 的项目文件。
- EXE 格式：是指 Windows 的可执行文件，可以直接在 Windows 中运行的程序。

要使用 Flash CC 设计动画，就必然会接触到 Flash 文件管理的工作。下面将通过实际操

作,介绍 Flash 文件的管理。



上机实战 Flash 文件的管理

1 启动 Flash CC 应用程序,如果想要通过欢迎屏幕创建 Flash 文件,可以单击欢迎屏幕的【ActionScript 3.0】按钮,即可新建 Flash 文件,如图 1-1 所示。

2 如果想要通过菜单新建文件,则可以选择【文件】|【新建】命令(或者按 Ctrl+N 键),打开【新建文档】对话框后选择【常规】选项卡,然后选择文件类型,再设置文件的基本属性,接着单击【确定】按钮即可,如图 1-2 所示。

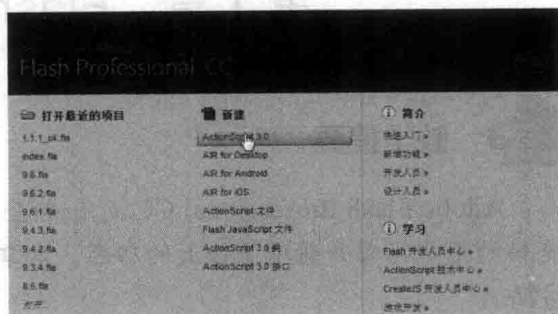


图 1-1 通过欢迎屏幕新建 Flash 文件

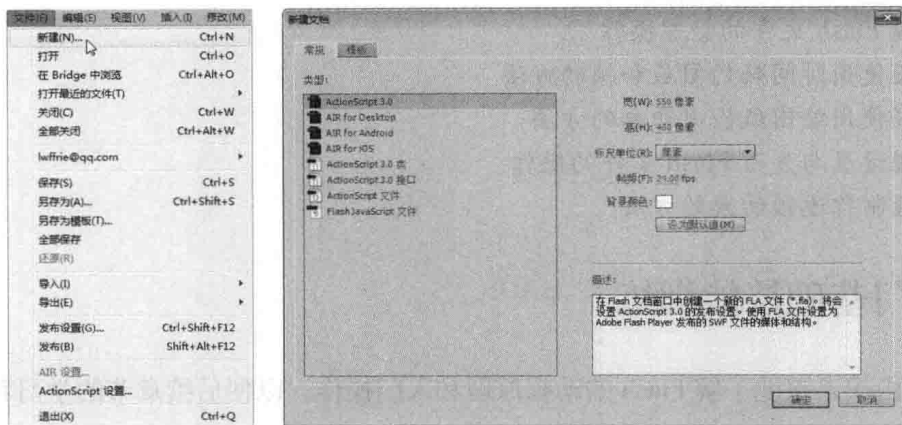


图 1-2 通过菜单命令新建文件

3 当新建文件或者编辑文件后,可以选择【文件】|【保存】命令保存文件。如果是新建的文件,执行上述命令后弹出【另存为】对话框,允许用户通过对话框设置保存位置、文件名、保存类型等信息,如图 1-3 所示。如果是打开的旧文件,执行上述命令时将直接执行保存。



图 1-3 保存新建的文件

4 当需要打开旧文件进行编辑时,可以选择【文件】|【打开】命令,然后通过【打开】对话框选择要编辑的文件,再单击【打开】按钮即可,如图 1-4 所示。

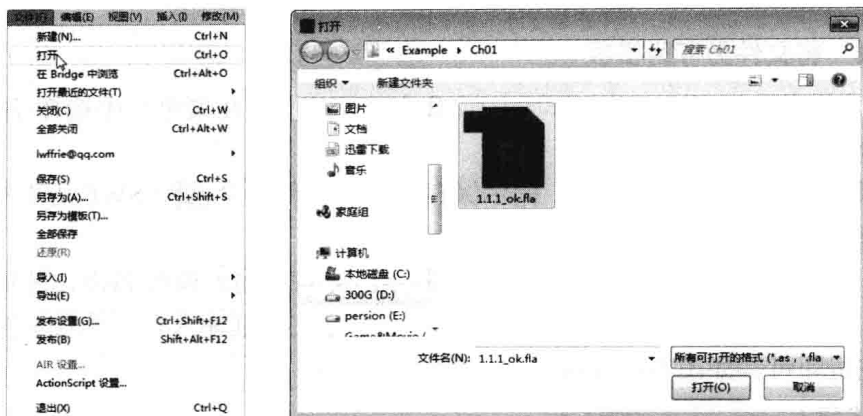


图 1-4 打开旧文件

5 如果想要打开最近曾编辑过的 Flash 文件，则可以选择【文件】|【打开最近的文件】命令，然后在菜单中选择文件即可，如图 1-5 所示。

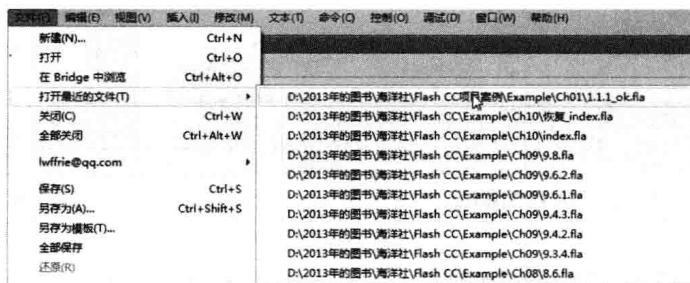


图 1-5 打开最近编辑过的文件

6 编辑 Flash 文件后，如果不想覆盖原来的文件，可以选择【文件】|【另存为】命令（或按 Ctrl+Shift+S 键）将文件保存成一个新文件，如图 1-6 所示。保存文件时，可以选择“Flash 文档”和“Flash 未压缩文档”两种 Flash 版本的文件保存类型。

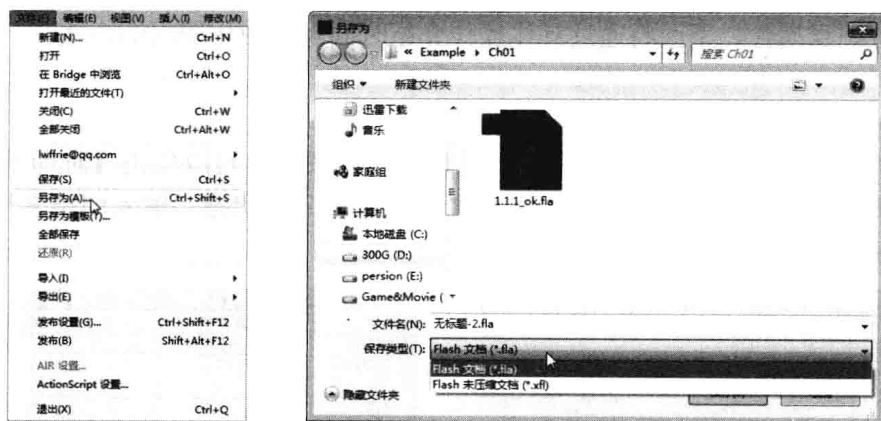


图 1-6 另存成新文件

1.1.2 案例 2：将文件另存为模板

使用模板可以快速地创建特定应用需要的 Flash 文件，但 Flash 自带的模板毕竟有限，这些模板有时未必能够满足用户的需要。为了解决这一问题，Flash 允许用户将创建的 Flash 文件另存为模板使用。



上机实战 将文件另存为模板

1 打开光盘中的“..\Example\Ch01\1.1.2.fla”练习文件，在菜单栏中选择【文件】|【另存为模板】命令。

2 此时程序将打开警告对话框，提示保存为模板文件将会清除 SWF 历史信息。只需单击【另存为模板】按钮即可，如图 1-7 所示。

3 打开【另存为模板】对话框后，在【名称】文本框输入模板名称，然后在【类别】列表框输入类别名称或直接选择预设类别，在【描述】文本框输入合适的模板描述，最后单击【保存】按钮即可，如图 1-8 所示。

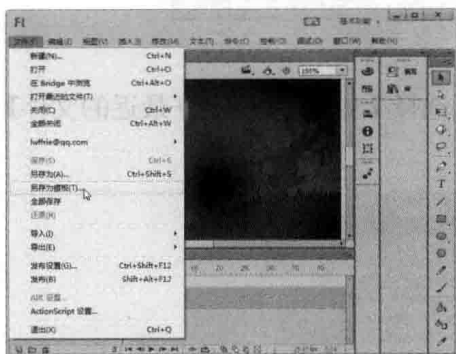


图 1-7 另存为模板



图 1-8 设置并保存模板

1.1.3 案例 3: 使用时间轴中的图层

时间轴是 Flash 中组织和控制动画的主要工具，掌握时间轴的基础操作，有利于今后进一步学习 Flash 动画设计。

图层位于【时间轴】面板的左侧，可以在时间轴中执行插入图层、插入图层文件夹、添加运动引导层、删除图层等操作，也可以隐藏和显示图层、锁定和解除锁定图层、显示图层轮廓以及设置图层属性。下面将通过具体操作介绍时间轴中使用图层的方法。



上机实战 使用时间轴中的图层

1 在时间轴中默认只有一个图层，如果要插入新图层，可以单击【时间轴】面板左下角的【插入图层】按钮，然后双击图层命名切换到重命名状态，输入图层名字并按 Enter 键即可，如图 1-9 所示。

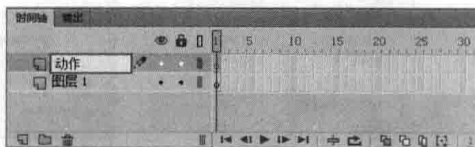
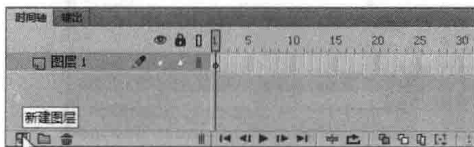


图 1-9 新增图层并命名图层



技巧

在菜单栏中选择【插入】|【时间轴】|【图层】命令，也可以插入新图层。

2 如果想要插入图层文件夹，只需单击【时间轴】面板左下角【插入图层文件夹】按

钮, 新文件夹将出现在活动图层的上方, 如图 1-10 所示。

3 如果想要修改图层文件夹的名称, 可以双击图层命名切换到重命名状态, 输入图层名字并按 Enter 键即可, 如图 1-11 所示。

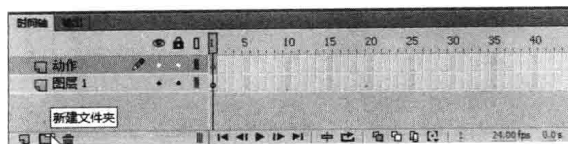


图 1-10 创建图层文件夹

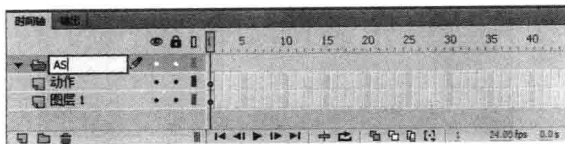


图 1-11 重命名图层文件夹

4 如果想要将图层移动到文件夹中, 只需在图层上方按住左键, 然后将图层拖至图层文件夹上方, 再松开左键即可, 如图 1-12 所示。

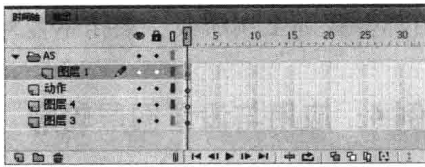
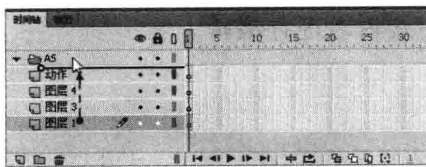


图 1-12 将图层拖到文件夹内

5 如果要将图层移出图层文件夹, 只需将图层拖至图层文件夹之外的合适位置即可, 如图 1-13 所示。

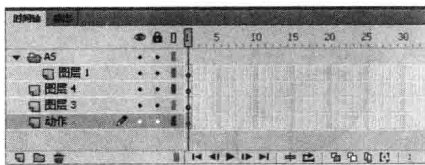
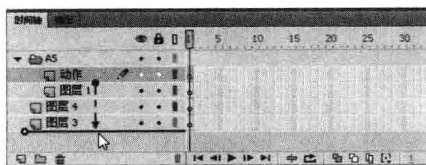


图 1-13 将文件夹内的图层移出

6 如果要隐藏图层, 可以单击【隐藏或显示所有图层】列中图层对应的黑色圆点即可, 如图 1-14 所示。隐藏后图层的内容在 Flash 设计窗口中不可见, 但播放影片时是可见的。如果要显示被隐藏的图层, 只需在变成叉状的小圆点上再次单击即可, 如图 1-15 所示。

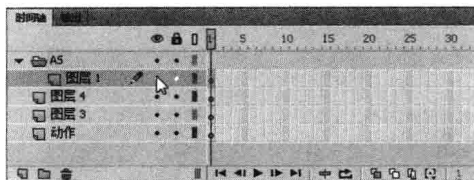


图 1-14 隐藏指定的图层

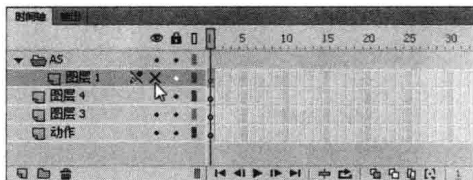


图 1-15 显示被隐藏的图层



技巧

直接单击【隐藏/显示所有图层】按钮可以隐藏/显示面板中所有的图层。

7 为了防止对图层内容的误操作, 可以锁定该图层, 这样图层中的所有对象都无法编辑。如果要锁定图层, 只需单击【锁定或解除锁定所有图层】列中图层对应的黑色圆点即可, 如图 1-16 所示。

8 如果要解除被锁定的图层, 只需在该图层的锁定图标上再次单击即可。同样, 如果

直接单击【锁定或解除锁定所有图层】按钮，可以锁定或解除锁定面板中所有的图层，如图 1-17 所示。

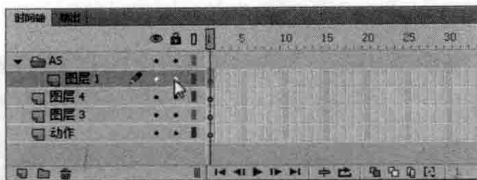


图 1-16 锁定单个图层



图 1-17 锁定或解除锁定面板中所有图层



技巧

从上述操作可以发现，当选择处于隐藏或锁定状态的图层时，图层名称旁边的铅笔图标会被加上删除线，表示不能对该图层内容进行编辑。

1.1.4 案例 4：应用与设置图层轮廓

默认情况下，Flash 会显示完整的图层内容。为了设计上的方便，我们也可以将图层内容显示为轮廓，两种显示方式的对比如图 1-18 和图 1-19 所示。

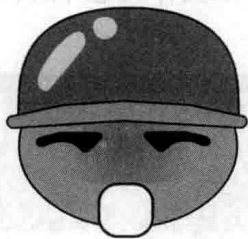


图 1-18 将图层内容显示为轮廓

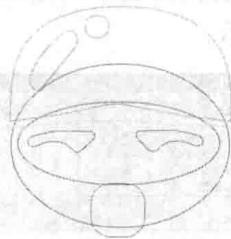


图 1-19 显示完整的图层内容



上机实战

应用与设置图层轮廓

1 如果要将图层内容显示为轮廓，只需单击【将所有图层显示为轮廓】列中图层对应的彩色方块即可，如图 1-20 所示。显示为轮廓的图层，彩色方块即变成轮廓框架。

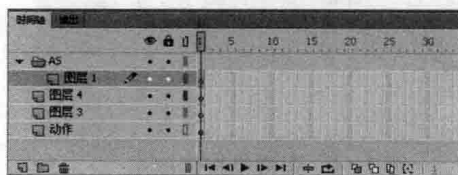
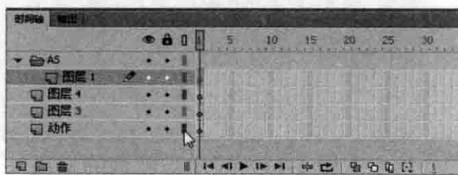


图 1-20 将单个图层显示为轮廓

2 如果直接单击【将所有图层显示为轮廓】按钮，可以将所有图层中的内容显示为轮廓，如图 1-21 所示。



图 1-21 将所有图层显示为轮廓



按住 Alt 键单击【将所有图层显示为轮廓】列中图层对应的彩色方块，可以将其他所有图层中的对象显示为轮廓。再次按住 Alt 键单击可以恢复显示完整内容。该操作也适合于隐藏和锁定图层。

3 每次新增的图层都带有默认的轮廓颜色，如果要更改这种轮廓颜色，可以在图层上单击右键并选择【属性】对话框，再单击【轮廓颜色】项右侧的色块打开调色板，选择其他轮廓颜色即可，如图 1-22 所示。

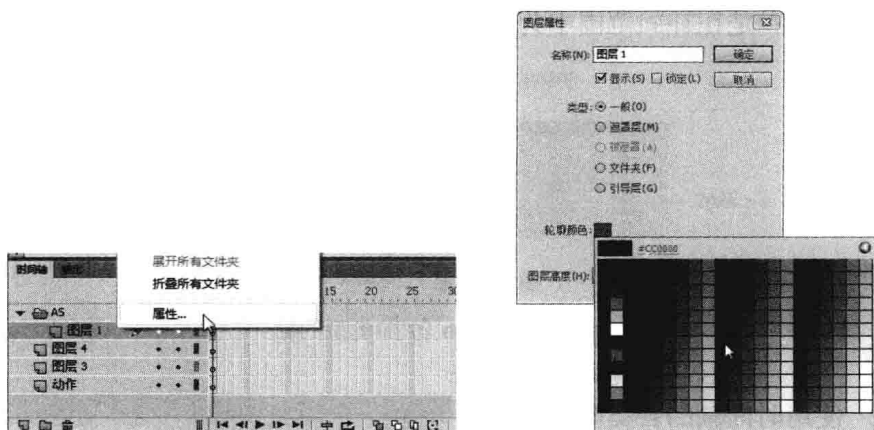


图 1-22 通过【图层属性】对话框更改轮廓颜色



图层属性包括图层名称、类型、轮廓颜色和图层高度。可以通过【图层属性】对话框设置图层的属性。

- 【图层属性】：对话框的各设置项分别介绍如下。
- 【名称】：用于设置图层名称，在文本框中输入所需名称即可。
- 【显示/锁定】：选择【显示】复选框，图层处于显示状态，反之图层被隐藏。选择【锁定】复选框，图层处于锁定状态，反之图层处于解除锁定状态。
- 【类型】：用于设置图层的类型。选择类型前的单选按钮即可选择该类型。
- 【轮廓颜色】：用于设置将图层内容显示为轮廓时使用的轮廓颜色。要更改颜色，单击按钮，然后在打开的调色板中选择所需颜色即可。
- 【将图层视为轮廓】：选择该复选框，图层内容将以轮廓方式显示。
- 【图层高度】：用于设置图层在【时间轴】窗口中的高度，默认值为 100%。可以在下拉列表中选择其他高度。

1.1.5 案例 5：使用时间轴的各类帧

帧是 Flash 动画中的最小单位，类似于电影胶片中的小格画面。如果说图层是空间上的概念，图层中放置了组成 Flash 动画的所有元素，那么帧就是时间上的概念，不同内容的帧串联组成了运动的动画。如图 1-23 所示为 Flash 中的各种类型的帧。

下面是各种帧的作用：