

FlashMX

高效学习 快速制作 生动有趣 梦想成真



中文
版

FlashMX

网页动画制作教程

李香敏 主编



编 著

西安电子科技大学出版社

<http://www.xduph.com>

中文版 Flash MX 网页 动画制作教程

李香敏 主编



新视点工作室

编著

西安电子科技大学出版社



内 容 简 介

本书是西安电子科技大学出版社出版且畅销的《Flash MX(西文版)网页动画制作教程》的改版,中文版 Flash MX 更能适合我国读者的需要,其界面、菜单和属性面板等更直观,即使英语不是很好的读者也能对其运用自如。

本书主要讲述了 Flash MX 的基础知识,并结合实际应用讲述了中文版 Flash MX 的图形工具、编辑工具、时间轴与帧操作、组件编辑、图层的基本应用、Flash 动画的创建、按钮制作、声音编辑、Action 面板的应用、动画的导出与发布等知识,全书的最后两章是专为巩固和综合应用前面所学知识而制作的 Flash 文字特效和网页动画实例。

本书通过深入浅出的讲解和大量实例介绍了如何用 Flash MX 软件制作网页和多媒体动画。全书概念浅显易懂,结构一目了然,实例生动有趣。通过本书的学习,读者可轻松、快捷地掌握中文版 Flash MX 的操作方法,从而制作出理想的动画来。

本书适合各种层次的 Flash 动画初学者入门使用,还可作为网页动画的培训教材和众多 Flash 动画爱好者的自学教材。

中文版 Flash MX 网页动画制作教程

李香敏 主编

新视点工作室 编著

策 划 霍小齐

责任编辑 钟宏萍

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路2号)

电 话 (029)88242885 88201467 邮 编 710071

<http://www.xduph.com> E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印刷单位 陕西光大印务有限责任公司

版 次 2003年3月第1版 2006年3月第6次印刷

开 本 787毫米×1092毫米 1/16 印张 15.5

字 数 366千字

印 数 24 001~28 000册

定 价 20.00元

ISBN 7-5606-0663-6 / TP·0334

XDUP 0933B01-6

*** 如有印装问题可调换 ***

本社图书封面为激光防伪覆膜,谨防盗版。



前言

亲爱的读者，也许您在翻开本书时早已熟知 Flash 的大名了。有了 Flash，网络上才多出了一个名词，那就是“闪客”。所谓闪客，就是用 Flash 制作各种网页动画和特效的玩家。

Flash MX 是 Macromedia 公司于 2002 年 3 月发布的最新闪客动画软件，利用它可以制作网页动画、MTV、卡通短剧、电子贺卡、游戏、多媒体课件、屏幕保护动画、个人简历、影视片头、广告海报等各种作品。在“闪客”和“准闪客”的世界里，不懂 Flash，不会玩几招“闪功”，就犹如学电脑美术设计不会用 Photoshop 一样。在如今的电脑一族中，在青年学生中，在平面广告与影视广告从业人员中，在网友的交谈中，“闪客”和“Flash”的流行恐怕是许多网络术语无法比拟的。

也许您已经看过不少书，但这些书可能给您的感觉是，要么强调理论，要么强调特效，可能您把每个特效都学会了，却不知该怎么组合与创意，怎么融合几种细节和特效。别急，请您翻开这本专为您打造的“闪客”教程。

本书以 Flash MX 正式中文版为基础，结合制作实例，主要讲解了用 Flash MX 制作动画特效的各种方法、技巧，使您在学习中通过实战练习能够轻松、快捷地掌握网页动画制作的技巧，从而得心应手地制作出生动有趣的动画作品。

本书共 13 章，分基础和综合实例两部分。基础部分共 11 章，第 1 章主要讲述中文版 Flash MX 的基础知识、基本概念和操作界面常识；第 2 和第 3 章主要讲述中文版 Flash MX 的图形工具、编辑工具及其作用；第 4 章讲述 Flash MX 中十分重要的两个概念：时间轴和帧，以及如何利用时间轴和帧设计、控制动画效果；第 5 章主要讲述 Flash 元件的概念、类型及创建方法，元件图库的使用等内容；第 6 章讲述图层的基本概念类型，图层的编辑方法，引导层及遮蔽层的使用方法；第 7 章讲述动画创建的几种类型及其方法；第 8 章讲述 Flash 作品中按钮的制作方法；第 9 章讲述 Flash MX 中比较高深的知识——Actions 基础，Actions 是 Flash 中创建跳转和控制动作的一种脚本语言，同时它还可以实现一些特殊效果，本章主要讲述 Actions 命令基础及 Goto、Stop 语句的应用，对于其他更深的知识本书未予涉及；第 10 章主要讲述如何在 Flash 中添加和控制音频效果；第 11 章讲述如何将完成的 Flash 作品导出或发布为可以独立运行的作品。前面 11 章我们都特别注意理论与实践结合，并结合上机实战现学现用每章所学知识，以达到学以致用、融会贯通的目的。第二部分为实例，主要综合运用前面 11 章中所学知识，制作出一个个精美的 Flash 动画作品。



第 12 章为 Flash 文字特效，主要是色彩变幻、卷字、光线、淡入淡出、录入和激光写字等文本特效，这些特效基本涵盖了 Flash 文字特效的大部分实例，有兴趣的读者也可尝试做一些其他文字特效；第 13 章主要以 5 个 Flash 网页动画实例讲述如何综合运用前面基础部分的知识制作出有各种效果的网页动画，一些有兴趣的读者也可尝试去做游戏、卡通短剧、MTV 或音乐贺卡之类的 Flash 作品。

本书的各部分表达内容及使用约定如下：

“XXX” → “YY”：表示执行“XXX”菜单下的“YY”命令。

操作步骤：用“◆...”表示。

对话框内容注释：用“●...”表示。

本书英文版于 2002 年 4 月面世，在短短几个月时间里其印数即超过 10 000 册，并深受培训学校和广大读者的厚爱，成为不少培训学校的培训用书和读者自学 Flash MX 的首选自学参考书。应许多读者的要求，并参照他们提出的意见和建议，我们将其修订为中文版，同时，修订了英文版中的错误和 Flash 6、Flash MX 版本交叉中的问题。

本书由新视点工作室组织编写，参加编写的人员主要有蒋静、刘红等。另外，梅志荣、李杰、陈国丽、邓元佑、王斌、郭何、邢彬、陈林、罗建忠、肖云川、陈悦、龚兵、冉静等人参与了部分章节的写作、插图和录入、校对等工作。由于编者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

读者在使用本书的过程中如有其他问题，或有什么意见、建议，可以到我们的网站<http://www.dx-kj.com>或<http://www.dxxkj.net>的【疑难解答】中留言，我们会在两个工作日内予以答复，还可以通过 E-mail:dxxkj@dx-kj.com，dxxkj@dxxkj.net 与我们联系。为了便于读者学习、练习和检查学习效果，我们将本书所有的实例源文件、练习时需要的原始文件、练习结果的最终文件置于我们的网站上，需要的读者可以到[Http://www.dx-kj.com](http://www.dx-kj.com) 或<http://www.dxxkj.net> 下的【下载专区】}【程序代码】中下载。



新视点工作室

2003 年 3 月

目 录

第1章 Flash MX 概况	1	4.1.3 编辑帧	54
1.1 课堂讲解	2	4.2 上机实战	57
1.1.1 Flash 简介	2	4.2.1 闪烁文字制作	57
1.1.2 Flash 的基本概念	3	4.2.2 制作逐渐出现的文字	60
1.1.3 Flash MX 界面介绍	4	4.3 课后练习	61
1.2 上机实战	10		
1.3 课后练习	14	第5章 编辑元件	63
第2章 图形工具的使用	15	5.1 课堂讲解	64
2.1 课堂讲解	16	5.1.1 元件概念	64
2.1.1 图形工具的使用	16	5.1.2 元件的类型	64
2.1.2 填色工具	21	5.1.3 元件的创建	64
2.2 上机实战	26	5.1.4 图库的使用	71
2.2.1 制作太阳下的骑车人	26	5.2 上机实战	75
2.2.2 灯光制作	29	5.3 课后练习	81
2.3 课后练习	32		
第3章 编辑工具的应用	33	第6章 图层的使用	83
3.1 课堂讲解	34	6.1 课堂讲解	84
3.1.1 箭头工具	34	6.1.1 图层的基本概念	84
3.1.2 贝兹选取工具	35	6.1.2 层的类型	85
3.1.3 自由转换工具	36	6.1.3 编辑图层	86
3.1.4 套索工具	37	6.1.4 引导层的使用	93
3.1.5 橡皮擦工具	38	6.1.5 遮蔽层的使用	96
3.1.6 文本工具	40	6.2 上机实战	97
3.2 上机实战	41	6.2.1 制作飘飞的羽毛	97
3.2.1 制作太阳下的骑车人的倒影	41	6.2.2 制作一个探照灯	104
3.2.2 制作空心文字	46	6.3 课后练习	108
3.3 课后练习	47		
第4章 时间轴与帧	49	第7章 动画的创建	109
4.1 课堂讲解	50	7.1 课堂讲解	110
4.1.1 时间轴的使用	50	7.1.1 逐帧动画的制作	110
4.1.2 帧和关键帧	52	7.1.2 运动渐变动画	111
		7.1.3 形变动画	115
		7.1.4 变形精灵的应用	118
		7.2 上机实战	119

7.2.1 沿路径运动的小球	119	10.1.5 在关键帧中加入声音	165
7.2.2 正方形变为花矩形	125	10.1.6 为按钮增添声音效果	166
7.3 课后练习	126	10.2 上机实战	167
第8章 按钮的制作	127	10.3 课后练习	178
8.1 课堂讲解	128	第11章 导出与发布动画	179
8.1.1 按钮简介	128	11.1 课堂讲解	180
8.1.2 按钮的创建	128	11.1.1 动画的导出	180
8.1.3 为图形按钮添加文字	132	11.1.2 动画的发布	185
8.1.4 为按钮添加超链接	134	11.1.3 发布前的预览	194
8.2 上机实战	137	11.2 上机实战	194
8.3 课后练习	143	11.3 课后练习	196
第9章 Actions 命令入门	145	第12章 动画实例（一）	197
9.1 课堂讲解	146	12.1 色彩变幻文字	198
9.1.1 Actions 命令基础	146	12.2 卷动文字效果的制作	201
9.1.2 Goto 语句的应用	149	12.3 文字的光线效果	204
9.1.3 Stop 语句的使用	150	12.4 淡入淡出字幕效果	211
9.2 上机实战	154	12.5 文字录入效果	214
9.3 课后练习	158	12.6 激光束写字	217
第10章 给动画添加声音效果	159	第13章 动画实例（二）	223
10.1 课堂讲解	160	13.1 旋转动画效果的制作	224
10.1.1 音频的导入	160	13.2 水滴效果的制作	225
10.1.2 音频的添加	161	13.3 弹跳小球的制作	230
10.1.3 音频的编辑	163	13.4 残影效果制作	234
10.1.4 音频的输出	164	13.5 百页窗效果的制作	237

第1章

Flash MX 概况



Flash 简介



Flash MX 界面介绍



Flash 基本概念



菜单功能介绍



本章主要介绍 *Flash* 的特点、基本概念及菜单功能。通过本章的学习,读者应弄清 *Flash* 的基本概念,了解各菜单有些什么功能。



1.1 课堂讲解

1.1.1 Flash 简介

Flash 以流控制技术和矢量技术等为核心,制作出的动画具有短小精悍的特点,被广泛用于网页动画的设计,成为当今网页动画制作最为流行的软件。

从 Flash 第一个版本推出到现在的 Flash MX,其功能不断完善和加强,制作出的动画越来越小且精致,目前在网上海更是处于盛行时期。

Flash 的操作简单易学,可使初学者在谈笑间学习动画制作;通过 Flash 能发挥制作者无限的想象力,制作出精彩小巧的动画。

Flash 动画是一边下载一边播放,因此可以很快地看到动画效果,并且实现多媒体的交互。它独立于浏览器之外,只要给浏览器加入相应的插件即可观看动画。

Flash 软件具有以下特点:

- 是矢量图形的动画创作软件,动画制作方法简单。
- 以时间轴和帧为基础的动画编辑和播放。
- 独特的动画变形效果,能在动画中引入交互。
- 支持 Alpha 通道、遮蔽层和引导层编辑。

Flash MX 新增功能如下:

- 矢量制图功能得到加强,可直接制作一些特效,如投影、虚化、轮廓线及颜色渐变等。
- 曲线绘制功能增强,可以像 Illustrator、FreeHand 等绘图软件那样随意绘制曲线。
- 铅笔工具功能强,可支持点到点的绘制功能,这样可以提高绘制的精度。
- 对象的处理工具更明确化。
- 动画方面。Real Flash 和 Real Player G2 支持 Timeline 改为类似 Director 的样子,可以自己定义某一段的颜色。文本动画功能加强,可以在某一轨迹上做各种操作。
- 支持外挂的(公用的)对象库程序及外挂的文本编辑器。
- 网站建设方面有完整的 FTP 功能。查找一个指定网站,可以修改 SWF 里面的错误链接,直接通过 XML 读取数据库。支持一些固定的 TAG,如 ColdFusion、ASP、JSP 和 Generator 等。
- 增加脚本纠错功能(Debug)。
- 支持 JavaScript 语法,自动升级播放器、插件。高质量打印功能。
- 支持搜索引擎,让搜索引擎可以找到影片中的关键字。
- 在 Flash 中可以直接调用 Fireworks 和 FreeHand 中制作的对象。

在学习 Flash MX 前我们先了解一下 Flash 的基本概念。



1.1.2 Flash 的基本概念

1) 矢量图和位图

根据显示原理的不同, 计算机中的图形可以分为矢量图形和点阵位图图形。

矢量图是由计算机根据矢量数据计算后绘制而成的, 与屏幕的显示点无关, 这种图形具有以下特点:

- 文件的大小与图形的复杂程度有关, 但是与图形的尺寸无关。
- 图形的显示尺寸可以进行无极限缩放, 缩放程序不影响图形的显示精度和效果。

位图是由显示器上的行扫描和列扫描点阵组成的, 每个扫描点可以独立显示不同的色彩。位图图形的特点为:

- 文件的大小由图形的尺寸和颜色数来决定。
- 在同一分辨率下, 图形的显示尺寸会固定不变。

当图形的复杂程度不是很大时, 采用矢量图形可以减少文件的大小, 并且可以进行无极限缩放。

2) 帧

在 Flash 中, 帧是构成动画的基本单位。各帧都对应于动画的相应动作(如图形、音频、素材元件及其他嵌入对象)。在时间轴控制窗口中, 每一帧都由时间轴上的小方格表示。由于在 Flash 编辑中引入了层的概念, 因此, 在这里帧的含义与传统动画(如电影)播放的帧不完全相同。Flash 场景上某一时间的图像, 是由时间轴上当前播放指针所指的一列上可见帧中的内容组成的。

3) 层

层是用于制作复杂的 Flash 动画用的。在时间轴控制窗口中, 每一动画动作都包括一个 Flash 图层, 在每一个层中都包含一系列的帧, 而各层中帧的位置是一一对应的。Flash 中的图层与 Photoshop 和 CorelDraw 软件中的图层功能一样, 我们将在后面章节详细介绍各种层在 Flash MX 中的应用及其功能。

4) 场景

场景其实就是一段相对独立的动画播放的场地, 每个场景都可以是一段完整的动画序列。整个 Flash 动画可以由一个场景组成, 也可以由几个场景组成, 也就是说可以用场景把整个 Flash 动画分成几个部分。当整个动画有多个场景时, 动画会按照场景的顺序播放; 如果在场景中使用了交互功能, 可以改变播放顺序。

5) 元件与库

元件是可以反复使用的图形、按钮和影片片段等。库是存放元件的地方, 每个动画都



对应一个存放元件的库。制作动画时创建的元件都保存在库中，需要元件时直接将其从库面板中拖入场景或元件的编辑区中即可。

6) 动画

在 Flash 动画的制作过程中，由于制作方法和生成原理的不同，可以将 Flash 动画分成两种不同的类型：逐帧动画和渐变动画。

- 逐帧动画。它是由位于同一时间轴上的一个连续的关键帧序列组成的。每个关键帧都可以单独编辑，并且在相邻关键帧中的图形变化不大。在播放时逐渐显示每帧上的图画就产生了动画效果。
- 渐变动画。利用逐帧动画可以做出任意的动画效果，但是由于每个关键帧都要自己动手编辑，所以制作逐帧动画工作量很大，并且播放时不是很连贯，制作出的作品文件也很大，与 Flash 动画短小精悍的优点不相符，因此除了制作特殊的效果外，一般很少用这种方法制作 Flash 动画。平常使用最多的动画效果是由渐变动画来创建的。制作这种动画时，只需要建立动画片断的第一个关键帧的画面和最后一个关键帧的画面即可，当在两关键帧间创建动作后 Flash 会自动生成动画的中间效果。这种动画制作方法的优点是：制作简单，动画效果好，而且生成的作品文件容量很小。

渐变动画还可分为形变动画、移动动画及颜色渐变等多种动画。

7) 交互

多媒体作品与电影、电视作品的最大区别就在于它的交互性。传统的电影、电视作品只能看，而多媒体作品提供了有效的交互手段，用户可以控制它的播放，并且它能对用户的不同操作做出相应的响应。在互联网上有很多网站都具有交互功能，比如定货单、反馈单、查询等，都可以根据用户的要求进行相应的操作。Flash 作品一个很大的特点就是自身能够直接支持交互操作，因为 Flash 软件自身内置有相当丰富的交互语句。

1.1.3 Flash MX 界面介绍

Flash MX 界面与其他应用软件一样有菜单栏、工具箱、状态栏，此外 Flash MX 界面还有时间轴、图层、属性面板、动作面板、浮动面板及用于编辑 Flash 动画的场景，详细分布如图 1-1 所示。下面熟悉一下 Flash MX 的工作环境。

1) 菜单栏

Flash MX 菜单栏中各菜单项的功能介绍如下：

- “文件”菜单：菜单中的所有命令及快捷键如图 1-2 所示，菜单中灰色的命令为不可用，以后各图中灰色命令的功能相同。
- “编辑”菜单：菜单中的所有命令及快捷键如图 1-3 所示。

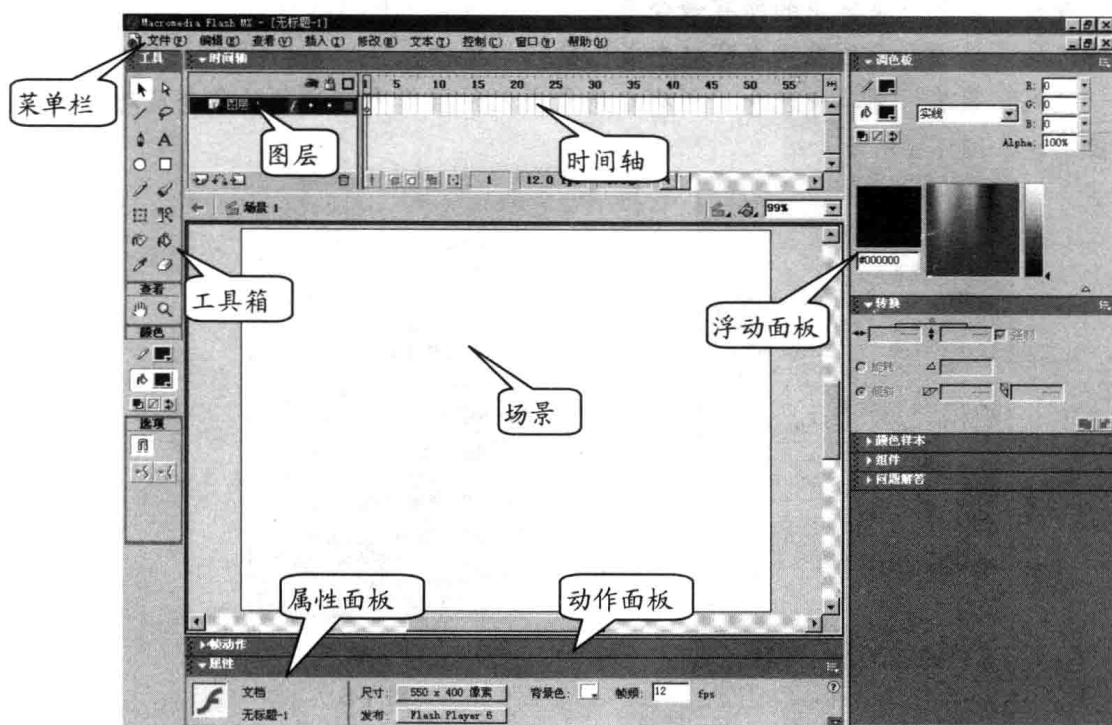


图 1-1

新建 (N)	Ctrl+N
从模板新建 (E)...	
打开 (O)...	Ctrl+O
以库打开 (L)...	Ctrl+Shift+O
关闭 (C)	Ctrl+W
保存 (S)	Ctrl+S
另存为 (A)...	Ctrl+Shift+S
另存为模板 (T)...	
恢复 (R)	
导入 (I)...	Ctrl+R
导入库 (L)...	
导出影片 (M)...	Ctrl+Alt+Shift+S
导出图像 (E)...	
发布设置 (G)...	Ctrl+Shift+F12
发布预览 (V)	
发布 (B)	Shift+F12
页面设置 (U)...	
打印预览 (P)	
打印 (P)...	Ctrl+P
发送 (D)...	

图 1-2

撤销 (U)	Ctrl+Z
重复 (R)	Ctrl+Y
剪切 (T)	Ctrl+X
拷贝 (C)	Ctrl+C
粘贴 (P)	Ctrl+V
粘贴到当前位置 (M)	Ctrl+Shift+V
选择性粘贴 (S)...	
清除 (A)	Backspace
复制 (O)	Ctrl+D
全部选择 (L)	Ctrl+A
取消选择 (E)	Ctrl+Shift+A
剪切帧 (M)	Ctrl+Alt+X
拷贝帧 (O)	Ctrl+Alt+C
粘贴帧 (P)	Ctrl+Alt+V
清除帧 (E)	Alt+Backspace
选择所有帧 (E)	Ctrl+Alt+A
编辑元件 (E)	Ctrl+E
编辑所选 (I)	
编辑位置	
编辑所有 (A)	
参数选择 (E)...	Ctrl+U
快捷键 (K)...	
字体映射 (G)...	

图 1-3



- “查看”菜单：菜单中的所有命令及对应的快捷键如图 1-4 所示。前面有“√”标记的菜单项表示已显示在窗口中或已执行的操作。
- “插入”菜单：菜单中包含了所有在场景或元件编辑中可执行的命令及对应的快捷键，如图 1-5 所示。

转到 (G)	
放大 (L)	Ctrl+=
缩小 (I)	Ctrl+-
缩放比率 (M)	
外边框 (U)	Ctrl+Alt+Shift+O
高速显示 (S)	Ctrl+Alt+Shift+F
清除锯齿 (Q)	Ctrl+Alt+Shift+A
清除文字锯齿 (T)	Ctrl+Alt+Shift+T
✓ 时间轴 (L)	Ctrl+Alt+T
✓ 工作区 (W)	Ctrl+Shift+W
标尺 (R)	Ctrl+Alt+Shift+R
网格 (G)	
引导线 (E)	
贴紧像素	
✓ 贴紧对象 (B)	Ctrl+Shift+/
显示图形提示 (H) Ctrl+Alt+H	
隐藏锯齿 (Q)	Ctrl+H
隐藏面板 (P)	F4

图 1-4

转换成元件 (C)...	F8
新建元件 (N)...	Ctrl+F8
图层 (L)	
图层目录 (O)	
运动引导线 (M)	
帧 (F)	
帧 (F)	F5
移除帧 (R)	Shift+F5
关键帧 (K)	
白色关键帧 (W)	
清除关键帧 (A)	Shift+F6
创建动画动作	
场景 (S)	
移除场景 (R)	

图 1-5

- “修改”菜单：菜单中包含了所有用于修改对象的命令及对应的快捷键，如图 1-6 所示。
- “文本”菜单：菜单中包含了编辑文本格式的所有命令，如图 1-7 所示。

图层 (L)...	
场景 (S)...	Shift+F2
影片 (M)...	Ctrl+J
平滑 (S)	
直线性 (L)	
最优化 (O)...	Ctrl+Alt+Shift+C
外形 (E)	
交换元件...	
复制元件...	
交换位图...	
描边位图 (B)	
转换 (T)	
排序 (A)	
排列 (O)	
帧数 (F)	
群组 (G)	Ctrl+G
撤销群组 (U)	Ctrl+Shift+G
分解组件 (D)	Ctrl+B
分配到层	Ctrl+Shift+D

图 1-6

字体 (F)	
尺寸 (S)	
风格 (Y)	
排列 (A)	
间距 (I)	
Scrollable	

图 1-7

- “控制”菜单：菜单中放置了用于控制动画播放的所有命令及对应的快捷键，如图 1-8 所示。
- “窗口”菜单：菜单中包含了所有的用于弹出窗口浮动面板的命令及对应的快捷键，如图 1-9 所示。在“窗口”菜单中单击相应的命令即可弹出对应的面板。



播放 (P)	Enter
重复 (R)	Ctrl+Alt+R
结束 (E)	
前进一步 (F)	
后退一步 (B)	
测试影片 (M)	Ctrl+Enter
调试影片 (D)	Ctrl+Shift+Enter
测试场景 (S)	Ctrl+Alt+Enter
循环播放 (L)	
播放所有场景 (A)	
启用简单帧动作 (I)	
启用简单按钮 (T)	Ctrl+Alt+B
静音 (M)	
✓ 启用活动预览	

图 1-8

新建窗口 (N)	Ctrl+Alt+N
工具栏 (O)	
✓ 工具	Ctrl+F2
✓ 时间轴	Ctrl+Alt+T
✓ 属性 (P)	Ctrl+F3
问题解答	Alt+F1
排列 (O)	Ctrl+K
✓ 调色板 (C)	Shift+F9
颜色样本 (S)	Ctrl+F9
信息 (I)	Ctrl+I
场景 (S)	Shift+F2
✓ 转换 (T)	Ctrl+T
动作 (A)	F9
调试器 (D)	Shift+F4
影片浏览器 (B)	Alt+F3
参考 (R)	Shift+F1
输出 (O)	F2
辅助选项 (A)	Alt+F2
组件 (C)	Ctrl+F7
组件参数 (P)	Alt+F7
库 (L)	F11
共享库 (S)	
Sitespring	
面板设置	
保存面板规划	
关闭所有面板	
层叠	
平铺	
1 无标题-1	
✓ 2 movie	

图 1-9

2) 工具箱

工具箱中的各工具名称如图 1-10 所示, 若窗口中没有显示工具箱, 单击“窗口”→“工具”命令即可。

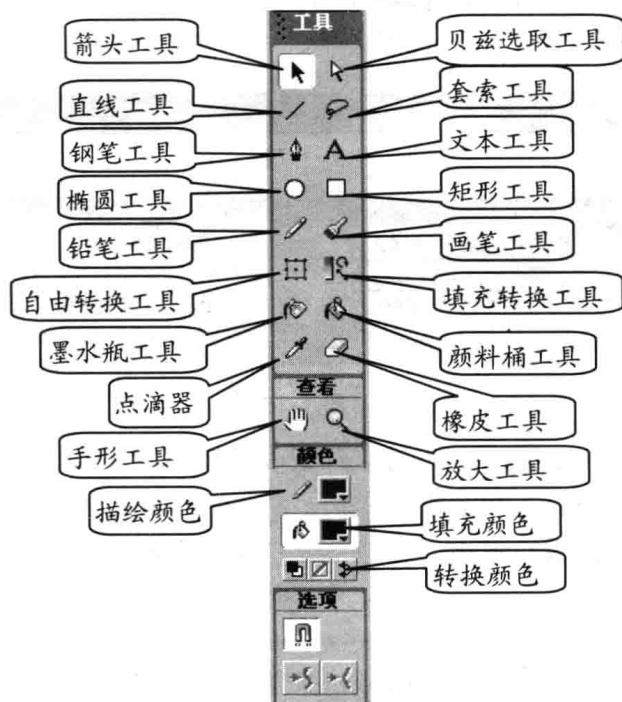


图 1-10



图 1-10 中的“选项”栏随选取的工具不同而不同。各工具的使用方法将在以后的章节中详细介绍。

3) 面板

面板是 Flash MX 中最主要的部分,窗口中除场景、菜单栏外,其余的如时间轴、工具箱、属性面板、动作面板及窗口右侧的浮动面板组都是可在窗口中任意移动的面板。当鼠标移到面板的图标上时按住鼠标左键即可将该面板拖动到窗口中的任意位置。

4) 时间轴

因为动画播放是由时间来控制的,所以在 Flash 中时间轴是使动画“动”起来的必要工具。时间轴区域如图 1-11 所示,左边为图层区,图层与时间轴是相辅相成的,因此图层变化,时间轴也会相应变化。为了使读者了解的更为透彻,在以后章节我们将分别对它们进行讲解。



图 1-11

5) 属性面板

属性面板位于窗口的底部,以标题的形式显示,如图 1-12 所示。单击属性标题可以展开面板,如图 1-13 所示。



图 1-12



图 1-13

单击属性面板右下角的图标,可展开或收缩属性面板下端的内容。选择不同类型的对象,其属性面板中的设置参数会相应变化。

若窗口中没有属性面板,单击“窗口”→“属性”命令即可弹出。

6) 场景

场景是用来进行创作的主要工作区域,矢量图形的制作和编辑,动画的制作和展示都是在场景中进行的。在场景中,除了作品中的图形对象外,还可以设置一些用于帮助图形



绘制、编辑操作的辅助构件，如标尺、网格线等。可以通过场景中的显示比例列表框，改变当前作品在场景上的显示比例。场景的界面如图 1-14 所示。

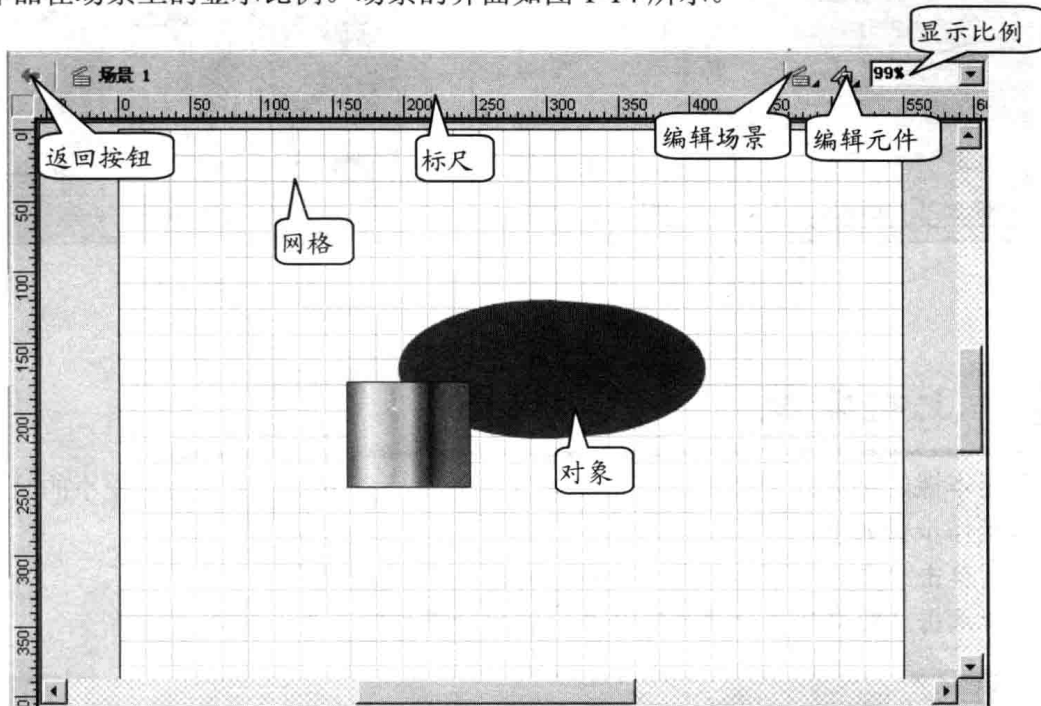


图 1-14

- : 若动画文件有多个场景，可单击该按钮选择要编辑的场景。
- : 单击该按钮，可从弹出的列表中选择要编辑的元件，进入元件编辑区。
- : 设置场景的显示比例。
- : 返回到需要的编辑区中。

在制作动画时，由于动画的不同，其活动的场景大小、背景及播放频率也不同，因此需要对新建的影片场景进行设置，设置方法如下：

- ◆ 单击窗口下方的“属性”，展开属性面板，如图 1-15 所示。

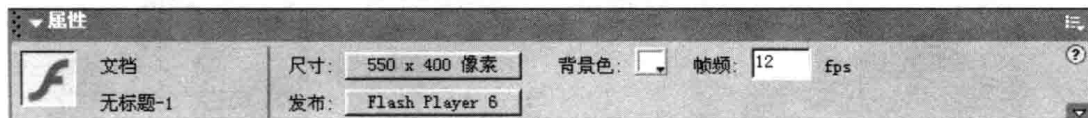


图 1-15

- ◆ 单击“尺寸”按钮，弹出如图 1-16 所示的“影片属性”对话框。
- ◆ 在“尺寸”文本框中分别设置“宽度”和“高度”。
- ◆ 在“背景颜色”列表中单击 按钮，弹出如图 1-17 所示的颜色列表。
- ◆ 在“背景颜色”列表中选择需要的颜色。
- ◆ 在“帧频”文本框中设置需要的帧频。
- ◆ 设置完成后单击“确定”按钮即可。



提示

背景颜色和帧频可直接在属性面板中进行设置。

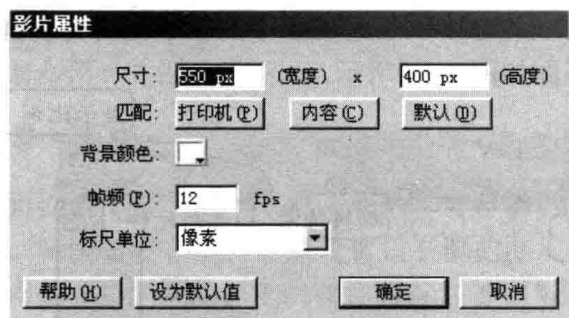


图 1-16

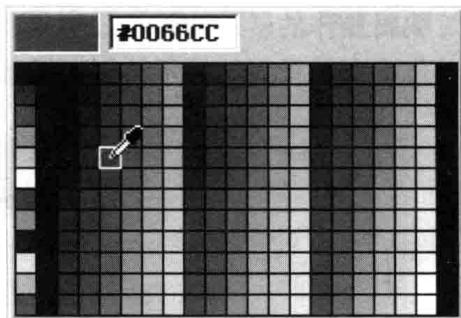


图 1-17

1.2 上机实战

利用本课的菜单知识和工具按钮在场景中创建一个 Flash 文本由大变小的简单动画。其具体操作步骤如下：

- ◆ 单击“文件”→“新建”命令，新建一个 Flash 场景。
- ◆ 单击“窗口”→“属性”命令，弹出“属性”面板，如图 1-18 所示。

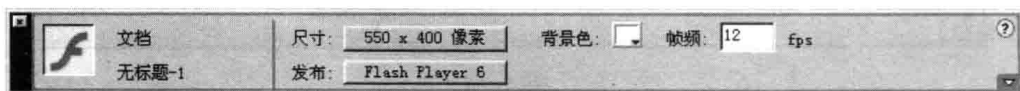


图 1-18

- ◆ 拖动属性面板到窗口底部释放鼠标，将面板嵌套在窗口中，如图 1-19 所示。

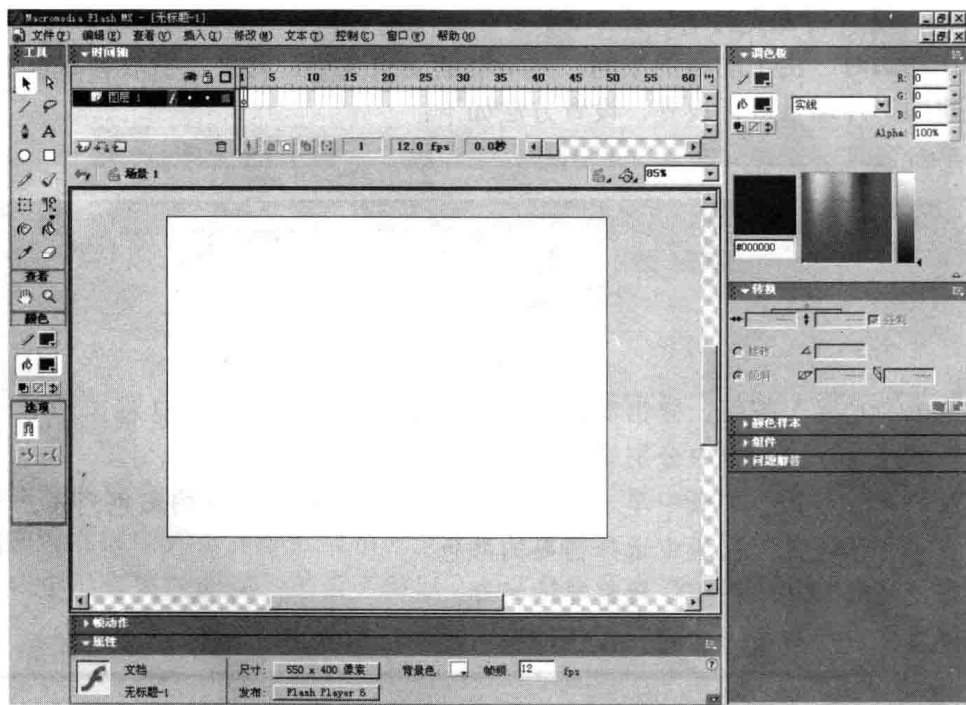


图 1-19