

21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

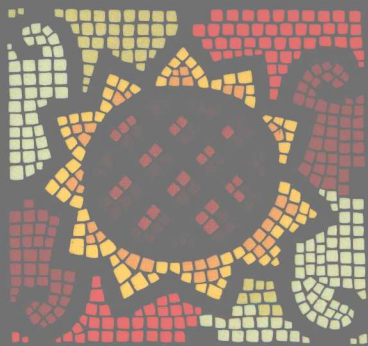
21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxi Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 动画制作基础

Flash CS3 ZHONGWENBAN DONGHUA ZHIZUO JICHU

李如超 主编 周德富 仝素梅 副主编

- 由浅入深循序渐进的知识体系
- 基础知识与典型案例相得益彰
- 强化实战演练并培养动手技能



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

Flash CS3中文版 动画制作基础

Flash CS3 动画制作基础 (中文版) 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. 动画制作基础
- 2. 动画制作基础
- 3. 动画制作基础



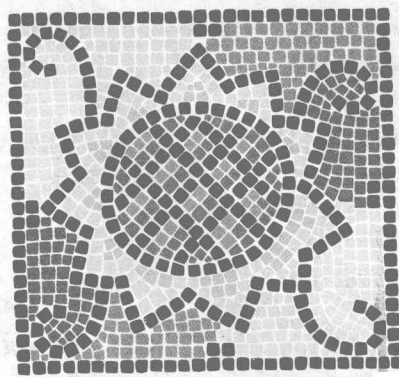
中国美术学院美术考级教材

21世纪高等职业教育信息技术类规划教材
21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxu Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 动画制作基础

Flash CS3 ZHONGWENBAN DONGHUA ZHIZUO JICHU

李如超 主编 周德富 仝素梅 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3中文版动画制作基础 / 李如超主编. —北京:
人民邮电出版社, 2009. 5
21世纪高等职业教育信息技术类规划教材
ISBN 978-7-115-20446-2

I. F… II. 李… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—
高等学校: 技术学校—教材 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第030861号

内 容 提 要

本书全面介绍Flash CS3的基本操作方法和动画设计技巧,内容包括Flash CS3动画制作基础知识、素材的制作与导入、元件和库的应用、逐帧动画制作方法与技巧、补间动画制作方法与技巧、图层动画制作方法与技巧、ActionScript 3.0编程基础、组件的应用等内容,最后通过典型实例训练学生综合应用软件解决实际问题的能力。本书既有深入浅出的基础知识讲解,又有生动活泼的典型案例。

本书可作为高等职业院校计算机相关专业动画制作类课程的教材,也可以作为广大动画设计爱好者的学习参考书。

21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

Flash CS3 中文版动画制作基础

- ◆ 主 编 李如超
副 主 编 周德富 仝素梅
责任编辑 潘春燕
执行编辑 王 威
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 402千字 2009年5月第1版
印数: 1-3000册 2009年5月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-20446-2/TP

定价: 27.00元

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

前 言

Flash 是目前应用最广泛的交互式矢量动画制作软件,其生成的动画文件质量高、显示清晰,被广泛应用于网站设计、广告、视听、计算机辅助教学等领域。目前,我国很多高等职业院校的计算机相关专业,都将“动画设计”作为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 Flash 软件制作动画,我们编写了本书。

本书主要介绍使用 Flash CS3 中文版制作二维动画的一般方法和技巧。全书由浅入深、循序渐进地介绍动画制作的基本知识,条理清晰,结构完整。在内容安排上,本书以基本操作为主线,通过一组精心设计的趣味实例介绍各类动画制作方法的具体应用,学生在学习过程中既可以模拟操作,也可以在此基础上进行举一反三。

为方便教师教学,本书配备了内容丰富的教学资源包,包括素材、所有案例的效果演示、PPT 电子教案、习题答案、教学大纲和 2 套模拟试题及答案。任课老师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用。

本课程的教学时数为 72 学时,各章的教学课时可参考下面的课时分配表。

章节	课程内容	课时分配	
		讲授	实践训练
第 1 章	Flash CS3 动画制作基础知识	2	4
第 2 章	素材的制作与导入	4	6
第 3 章	元件和库的应用	4	4
第 4 章	制作逐帧动画	4	4
第 5 章	制作补间动画	4	4
第 6 章	制作图层动画	4	4
第 7 章	ActionScript 3.0 编程基础	4	4
第 8 章	组件的应用	2	4
第 9 章	综合实例	4	6
课时总计		32	40

本书由李如超任主编,周德富、仝素梅任副主编,参加编写工作的还有沈精虎、黄业清、宋一兵、谭雪松、向先波、冯辉、郭英文、计晓明、董彩霞、滕玲、郝庆文等。由于作者水平有限,书中难免存在疏漏之处,敬请各位老师和同学指正。

编者

2009 年 2 月

目 录

第1章 Flash CS3 动画制作基础

知识 1

1.1 动画设计综述 1

1.1.1 动画的起源与发展 1

1.1.2 动画的设计原则 5

1.1.3 常用动画制作软件简介 7

1.2 Flash CS3 动画设计简介 7

1.2.1 Flash CS3 简介 7

1.2.2 牛刀小试——大红大吉 8

小 结 12

思考与练习 12

第2章 素材的制作与导入 13

2.1 绘制素材 13

2.1.1 知识准备——绘图工具的类型 13

2.1.2 典型案例——浪漫人生 14

2.2 导入和编辑图像 20

2.2.1 知识准备——导入图像的方法 21

2.2.2 典型案例——飙车一族 23

2.3 导入和编辑声音 26

2.3.1 知识准备——使用声音的注意事项 26

2.3.2 典型案例——青春猜想曲 28

2.4 导入和编辑视频 31

2.4.1 知识准备——导入视频的方法 31

2.4.2 典型案例——金色童年 31

2.5 导入外部库文件 36

2.5.1 知识准备——导入外部库的方法 36

2.5.2 典型案例——展开的幸福 36

2.6 综合实例——MTV 播放器 39

小 结 43

思考与练习 43

第3章 元件和库的应用 45

3.1 使用元件和素材库 45

3.1.1 知识准备——认识元件和库 45

3.1.2 典型案例1——可口的樱桃 46

3.1.3 典型案例2——数字雨屏保 52

3.2 使用公用库 57

3.2.1 知识准备——认识公用库 57

3.2.2 典型案例——生日贺卡 59

小 结 61

思考与练习 61

第4章 制作逐帧动画 63

4.1 认识图层 63

4.1.1 知识准备——图层的类型和操作 63

4.1.2 典型案例——孩子的天真 66

4.2 认识帧 70

4.2.1 知识准备——帧的类型和操作 70

4.2.2 典型案例——闪动的精彩 72

4.3 创建逐帧动画 75

4.3.1 知识准备——逐帧动画的原理 75

4.3.2 典型案例——神来之笔 76

4.4 综合实例——动物的奥运 80

小 结 85

思考与练习 85

第5章 制作补间动画 87

5.1 制作形状补间动画 87

5.1.1 知识准备——形状补间动画的原理 87

5.1.2 典型案例——开卷有益 88

5.2 制作带提示控制的动画 93

5.2.1 知识准备——形状提示原理 93

5.2.2 典型案例——狮子大变身 94

5.3 制作动作补间动画 97

5.3.1 知识准备——动作补间动画原理 97

5.3.2 典型案例1——游戏山水 98



5.3.3 典型案例2——夕阳无限好	102	7.4 综合实例——记忆游戏	171
5.4 使用时间轴特效	107	小结	181
5.4.1 知识准备——认识时间轴特效	107	思考与练习	182
5.4.2 典型案例——风景摄影集	108	第8章 组件的应用	183
5.5 综合实例——春来大地	110	8.1 用户接口组件	183
小结	119	8.1.1 知识准备——初识用户接口组件	183
思考与练习	119	8.1.2 典型案例——个人信息注册	185
第6章 制作图层动画	121	8.2 视频组件	191
6.1 制作遮罩层动画	121	8.2.1 知识准备——初识视频组件	192
6.1.1 知识准备——遮罩层原理	121	8.2.2 典型案例——多功能视频播放器	193
6.1.2 典型案例1——文字过光效果	122	8.3 综合实例——视频点播系统	198
6.1.3 典型案例2——动态折扇效果	125	小结	203
6.2 制作引导层动画	130	思考与练习	203
6.2.1 知识准备——引导层的原理	130	第9章 综合实例	205
6.2.2 典型案例1——砰然心跳	132	9.1 动感片头制作——生命在于运动	205
6.2.3 典型案例2——定点投篮	136	9.2 电子相册制作——视觉大餐	218
6.3 综合实例——重现奥运卷轴	140	9.3 Flash 网站开发——新型团队网站	227
小结	147	9.3.1 开发准备——设计分析	228
思考与练习	147	9.3.2 实例开发——非代码部分	229
第7章 ActionScript 3.0 编程基础	149	9.3.3 实例开发——代码部分	233
7.1 ActionScript 3.0 简介	149	9.3.4 结束工作——测试发布	239
7.2 ActionScript 3.0 的基本语法	149	9.4 趣味游戏开发——保卫地球	241
7.3 ActionScript 3.0 常用的内置类	150	小结	250
7.3.1 知识准备	151	思考与练习	250
7.3.2 典型案例1——精美时钟	152		
7.3.3 典型案例2——时尚MP3	158		

第1章 Flash CS3 动画制作基础知识

随着个人计算机和网络的普及，动画也有了长足的发展。只要打开计算机，随处可看到各种各样的动画，即便是复制文件或移动文件这样的操作，都有一个简单的动画展示；网上浏览更是进入到动画的海洋，例如网站的动态片头、动态标志、动画广告等。打开电视机也是随处可见各种动画，例如电视节目的片头、动画片、电影特效等，这些都是计算机动画的应用实例。

Flash 动画是计算机动画里的佼佼者，特别是 Flash 动画在网络方面的应用十分广泛。Flash 动画的制作软件目前已经升级至 Flash CS3 版本，本书将以 Flash CS3 为主体来对动画的制作进行全面的讲解。

【学习目标】

- 了解动画的起源与发展。
- 掌握动画制作的原则。
- 了解 Flash 的发展历史。
- 了解 Flash CS3 的工作界面。
- 掌握 Flash 动画制作流程。

1.1 动画设计综述

中国有句俗语叫“外行看热闹，内行看门道”，也就是说很多事物，如果不理解它的原理，就只能看出点皮毛，但如果懂得其原理，就能看出其中的门道。动画的制作也是如此。所以在进行 Flash 动画的制作讲解之前，首先来讲解动画的定义、发展及原理。

1.1.1 动画的起源与发展

人类渴望用动态的画面来记录动作、表达思想的欲望可以追溯到什么时候呢？动画的定义到底是什么呢？第一部动画是什么时候问世的呢？这些问题都将在下面一一揭晓。

一、动画的定义

动画是一个范围很广的概念，通常是指连续变化的帧在时间轴上播放，从而使人产生运动错觉的一种艺术。图 1-1 所示是一组蝴蝶振翅的连续图片，只要将其放在连续的帧上播放，即可看到蝴蝶振翅的动画效果。



图1-1 蝴蝶振翅序列图



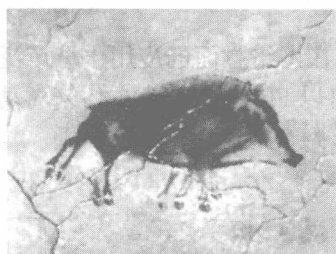
二、动画的起源

(1) 动画的欲望。

自从有文明以来，人类就一直试着透过各种形式的图像记录来表现物体的动作。例如在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴（隶属于旧石器时代）的壁画上画着一头奔跑的 8 条腿的野猪，如图 1-2 (a) 所示，就是早期人类捕捉动画的尝试。

而在我国青海马家窑发现的距今四五千年前的舞蹈纹彩陶盆上所描绘的手拉手舞蹈的人行中，每组最边上的两个人物手臂上画了两道线条，如图 1-2 (b) 所示，这可能是我国祖先试图表现人物连续运动最朴素的方式。

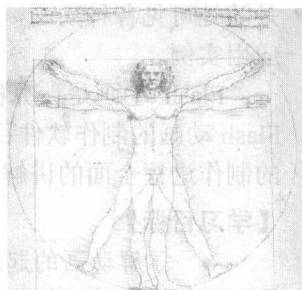
再后来的达芬奇的人体比例图中的四手四脚，如图 1-2 (c) 所示，也反映了画家表现四肢运动的欲望。



(a) 8 条腿的野猪



(b) 舞蹈纹彩陶盆



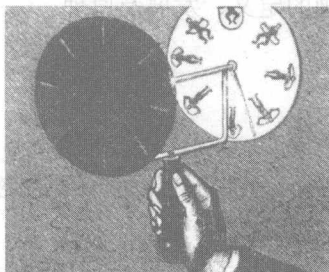
(c) 人体比例图

图1-2 动画的欲望

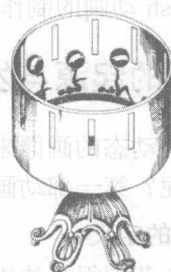
(2) 动画的雏形。

1824 年彼得·罗杰特出版了一本谈眼球构造的小书《移动物体的视觉暂留现象》，其中提到了形象刺激在初显后，能在视网膜上停留短暂的时间 (1/16s)。这一理论的问世，激发了动画雏形的快速发展。

1832 年由约瑟夫·柏拉图发明的“幻透镜”，如图 1-3 (a) 所示，1834 年乔治·霍纳发明的“西洋镜”，如图 1-3 (b) 所示，都是动画的雏形。它们都是通过观察窗来展示旋转的顺序图画，从而形成动态画面。



(a) 幻透镜



(b) 西洋镜

图1-3 动画的雏形

(3) 第一部动画片。

随着科技的发展，具有现代意义的动画片逐步出现。在电影发明之后，1906 年，美国人小斯图亚特·布雷克顿制作出第一部接近现代动画概念的影片，名叫《滑稽面孔的幽默形象》，如图 1-4 所示。该片长度为 3min，采用了每秒 20 帧的技术拍摄。



小斯图亚特·布雷克顿



滑稽面孔的幽默形象

图1-4 第一部动画片及其作者

(4) 动画的发展。

① 传统动画发展。

20 世纪 20 年代末,著名的迪斯尼公司迅速崛起,采用传统的动画技术制作出越来越复杂的动画。该公司在 1928 年推出的《汽船威利》是第一部音画同步的有声动画,如图 1-5 所示。而 1937 年制作的《白雪公主》,如图 1-6 所示,则是第一部彩色长篇剧情动画片。之后该公司又相继推出了《木偶奇遇记》、《幻想曲》等优秀长片动画。

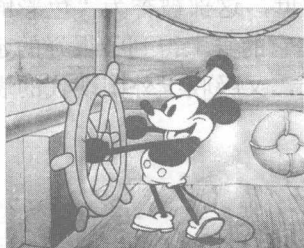


图1-5 《汽船威利》

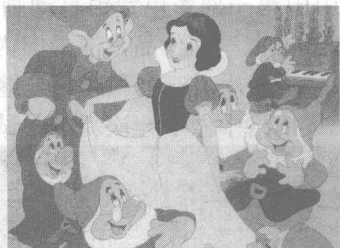


图1-6 《白雪公主》

谈到动画的发展,还必须提到日本动画。第二次世界大战之后,日本动画开始快速发展。其中对后世影响深远的有第一部彩色动画电影《白蛇传》,还有后来的传世之作如《铁臂阿童木》、《森林大帝》等,如图 1-7 所示。这些优秀动画都为世界动画的发展起到积极的促进作用。



《白蛇传》



《铁臂阿童木》



《森林大帝》

图1-7 日本动画

② 中国动画的发展。



中国的动画发展较美国和日本来说是滞后的。但中国动画在近代也有较大的发展。1926年，万氏兄弟摄制完成了中国第一部动画片《大闹画室》。1941年，万氏兄弟又摄制了亚洲的第一部动画长片《铁扇公主》，如图 1-8 所示，片长 80min，将中国动画艺术载入世界电影史册。

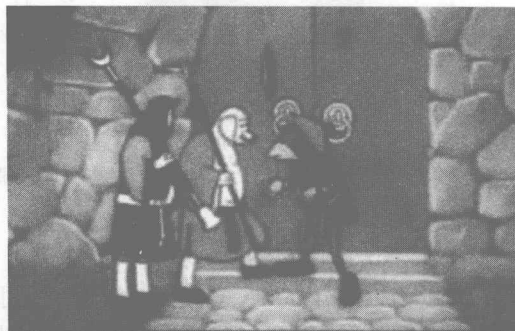


图1-8 《铁扇公主》

中国动画片因为它独到的民族特色而屹立于世界动画之林，散发着独特的艺术魅力。1979年中国第一部彩色宽银幕动画长片《哪吒闹海》问世，这部被誉为“色彩鲜艳、风格雅致、想象丰富”的作品，深受国内外好评，民族风格在它的身上得到了很好的延续，如图 1-9 所示。动画片《三个和尚》是继承了传统的艺术形式，又吸收了外国现代的表现手法，在发展民族风格中做了一次新的尝试，如图 1-10 所示。



图1-9 《哪吒闹海》

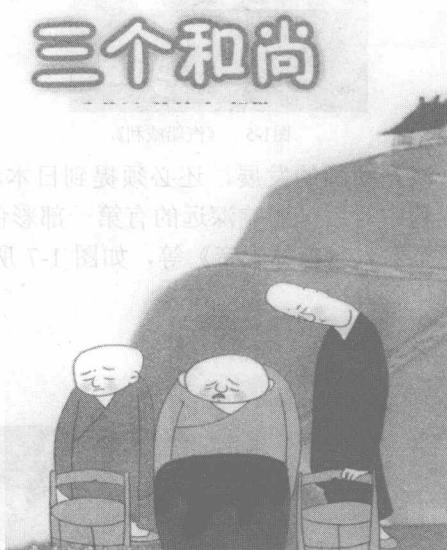


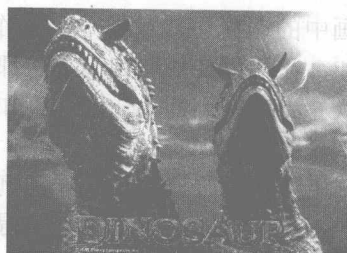
图1-10 《三个和尚》

③ 计算机动画的发展。

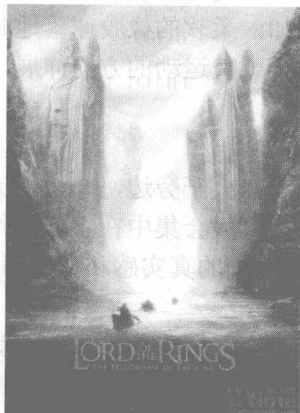
从 20 世纪 80 年代开始，计算机图形技术开始用于电影制作，到了 90 年代，计算机动画特效开始大量用于真人电影，比较著名的有《魔鬼终结者 3》、《侏罗纪公园》、《魔戒三部曲》以及《泰坦尼克号》等，如图 1-11 所示。这些影片在电影市场上取得的巨大成功，也都从一个方面反映了计算机动画的发展。



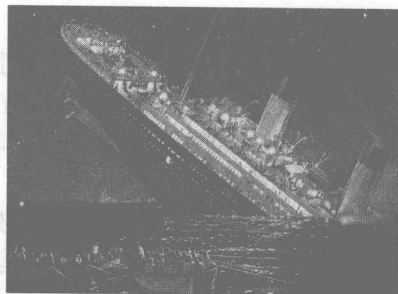
《魔鬼终结者3》



《侏罗纪公园》



《魔戒》



《泰坦尼克号》

图1-11 动画影视作品经典

1.1.2 动画的设计原则

动画制作的 12 条原则最初是由迪斯尼公司于 20 世纪 30 年代提出的。迪斯尼公司发现当时的动画制作不符合需要，于是为自己的动画师创办绘画教室，专门研究动画模型和真人实景影片。于是，动作分析被运用到动画制作，动画家们找到了表现精致复杂动画的方法，这些方法就成为了传统动画的基本原则。这些原则要求动画制作者不但要有制作动画的技术能力，更需要具备敏锐的观察力和感受力，能够对时间安排、动作表现等细微之处有所体会，从而制作出更加生动、自然、逼真的动画。

下面详细讲解这 12 条基本动画原则。

(1) 掌握时序。

时序是指动画制作过程中，时间的分配要能够真实反应对象（物体或人物）的情况。例如人物眨眼很快可能表示角色比较警觉和清醒，如果眨眼很慢则可能表示该人物比较疲倦和无聊。

(2) 慢入和慢出。

慢入和慢出是指对象动作的加速和减速效果。增添加速和减速效果之后，可以使对象的运动更加符合自然规律，因此该原则应该应用到绝大多数的动作中去。

(3) 弧形动作。

在现实中，几乎所有事物的运动都是沿着一条略带圆弧的轨道在运动，尤其是生物的运动。因此在制作角色动画时，角色的运动轨迹也应该是一条比较自然的曲线。

(4) 预期性。



动画中的动作通常包括准备动作、实际动作和完成动作 3 部分，第一部分就叫做预期性。例如，在角色要快速跑动之前都会有一个撂脚的动作，这个动作就是预期性的体现。因为当观众看到这个预期动作时，就知道接下来这个角色要跑了！

(5) 使用夸张。

夸张手法用于强调某个动作，例如动画常常用夸张的手法表现角色的情绪。但使用时应小心谨慎，不能太随意，否则会适得其反。

(6) 挤压和伸展。

挤压和伸展是通过对象的变形来表现对象的硬度。例如，柔软的橡胶球落地时通常就会稍微的压扁，这就是挤压的原则；而当它向上弹起时，又会朝着运动的方向伸展，这就是伸展原则。

(7) 辅助动作。

辅助动作为动画增添乐趣和真实性。例如，一个角色坐在桌子旁边，一边说话一边用右手作手势，同时左手在轻微地敲击桌子，这时观众的注意力一般会集中在主要动作上（脸部动作和右手手势），而左手的动作就是辅助动作，可以增强动画的真实感和自然感。

(8) 完成动作和重叠动作。

完成动作与预期性类似，不同之处在于它是发生在动作结束时。制作完成动作的动画时，一般是对象运动到原来位置后续运动一小段距离，然后再恢复到原来位置，例如，要投掷标枪，角色需要先将手柄后移，这是预期性，接下来是投掷的主要动作，当标枪投掷出去后，手臂仍然要向前运动一段距离，然后才恢复到静止时的位置，这便是完成动作的体现。

重叠动作是由于一个动作发生而发生的动作。例如，奔跑中的狗突然停下，那么它的耳朵可能还会继续向前稍微运动一点。

(9) 逐帧动画和关键帧动画。

逐帧动画和关键帧动画是创建动画的两种基本方法。逐帧动画是动画制作者按顺序一帧一帧地进行绘制。

关键帧动画是先绘制关键帧上的对象，再绘制关键帧之间的帧。关键帧动画有助于精确定时和事先规划整个动画。

(10) 布局。

布局是以容易理解的方式展示动画或对象。一般情况下，动作的表现是一次一项。如果太多的动作同时出现，观众就无法确定到底应该看什么，从而影响动画的效果。

(11) 吸引力。

吸引力是指观众愿意观看的东西。例如说，个人魅力、独到设计、突出个性等。吸引力是通过正确地应用其他原则获得的。

(12) 个性。

严格来说，“个性”并不能算是动画的一条原则，它实际上是正确运用前面的 11 条原则来达到动画需要达到的目标。个性将最终决定动画是否成功！

这些原则既适用于传统动画，也适用于计算机动画。对这些原理不能单纯记忆，动画制作者应该真正理解并在动画制作中恰当运用它们。



1.1.3 常用动画制作软件简介

一、 三维动画制作软件

目前最常见的三维动画制作软件有 3ds Max、Maya、SoftImage 和 Lightwave 等。而 3ds Max 是一款在国内外应用都非常广泛的三维设计工具，它不但用于电视及娱乐业中，在影视特效方面也有相当多的应用，例如电影《古墓丽影》和游戏《指环王》；而在国内发展得相对比较成熟的建筑效果图和建筑动画制作中，3ds Max 占据了绝对的优势。

二、 交互式二维动画制作软件 Flash

虽然目前三维动画的发展已经到了很高的水平，但是三维动画制作费用大、制作周期长。所以二维动画也具有很好的市场效益。

在众多的二维动画制作软件中，Flash 最为璀璨，随着 Flash 的发展，Flash 已经逐渐成为二维动画制作软件的代名词。由于采用矢量图形和流媒体技术，用 Flash 制作出来的动画文件尺寸非常小，而且能在有限带宽的条件下流畅播放，所以 Flash 动画广泛用于 Web 领域。目前 Flash 广告、Flash 网站、Flash 多媒体演示、Flash 游戏等已经成为了 Web 上不可或缺的部分。

1.2 Flash CS3 动画设计简介

使用 Flash CS3 进行动画设计和制作非常简单和方便，只要参照教材，一个从未制作过动画的人，可以在几分钟之内完成一个简单的动画效果。可见 Flash 对于初级动画制作者是一个很好的工具。

1.2.1 Flash CS3 简介

在开始使用 Flash CS3 制作动画之前，首先认识一下 Flash 这款软件。

一、 Flash 的发展

Flash 的前身叫做 FutureSplash Animator，由美国的乔纳森·盖伊在 1996 年夏季正式发行并很快获得了 Microsoft 和迪斯尼两大巨头公司的青睐，分别成为其两个最大的客户。

由于 FutureSplash Animator 的巨大潜力吸引了当时实力较强的 Macromedia 的注意，于是在 1996 年 11 月，Macromedia 公司仅用 50 万美元就成功并购乔纳森·盖伊的公司并将 FutureSplash Animator 改名为 Macromedia Flash 1.0。

经过 9 年的升级换代，2005 年 Macromedia 推出 Flash 8.0 版本，同时 Flash 也发展成为全球最流行的二维动画制作软件，同年 Adobe 公司以 34 亿美元的价格收购了整个 Macromedia 公司，并于 2007 年发行 Flash CS3 (Flash 9.0)。从此 Flash 发展到一个新的阶段。

二、 Flash CS3 界面介绍

启动 Flash CS3 进入图 1-12 所示的操作界面，其中包括菜单栏、时间轴、【工具】面板、舞台、【属性】检查器（也称【属性】面板）以及浮动面板等。

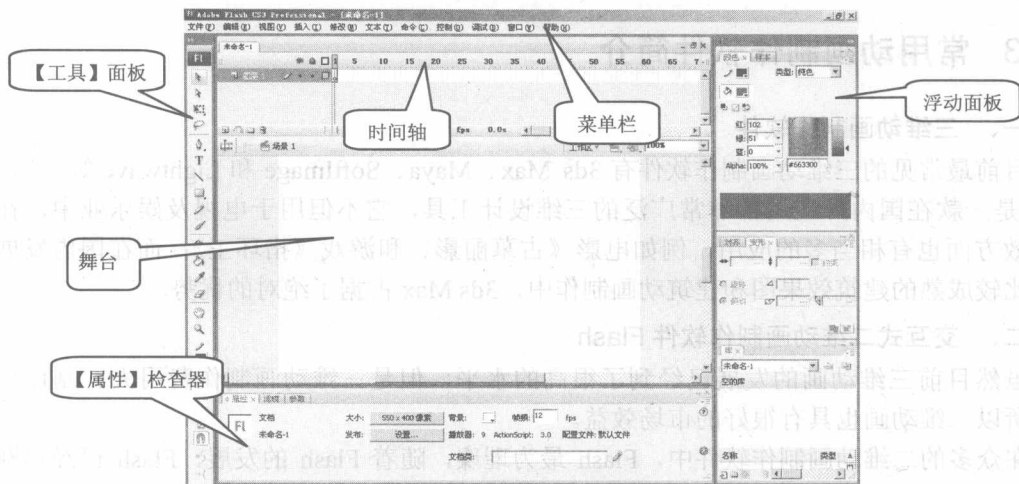


图1-12 工作界面

三、Flash 动画制作流程

Flash 动画制作流程十分的简单，分为：新建 Flash 文档、编辑场景、保存影片、发布影片 4 个步骤，其中编辑动画部分是流程的关键，发布影片控制着发布影片的大小、质量和文件格式等重要性质，所以也是十分重要的。

1.2.2 牛刀小试——大红大吉

在本章的前面部分对动画及 Flash 动画做了简单的介绍，下面将进行一个动画实例制作。希望通过这个简单的动画案例，使读者对 Flash CS3 的基本操作有一个感性的认识。

【设计思路】

- 新建文档。
- 制作背景。
- 制作文字。
- 导入素材。
- 保存影片。
- 发布影片。

【设计效果】

创建图 1-13 所示效果。

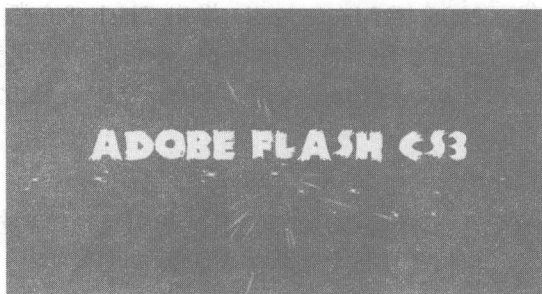


图1-13 最终效果

**【操作步骤】**

1. 创建新文件。

运行 Flash CS3，首先会显示一个图 1-14 所示的初始用户界面，选择【新建】/【Flash 文件 (ActionScript 3.0)】命令，新建一个 Flash 文档。

要点提示 此处选择【Flash 文件 (ActionScript 3.0)】和【Flash 文件 (ActionScript 2.0)】差别在于其动画文件支持的后台脚本不同。建议使用 ActionScript 3.0，ActionScript 3.0 是由 Adobe 公司研发，并与 Flash CS3 同时推出，而且其编程思想也是全部基于对象化，所以使用更加方便。

2. 制作背景。

(1) 选择【修改】/【文档】菜单命令，打开【文档属性】对话框，然后在【高】选项中输入“300 像素”，其他属性保持默认即可，如图 1-15 所示，单击 **确定** 按钮完成设置。

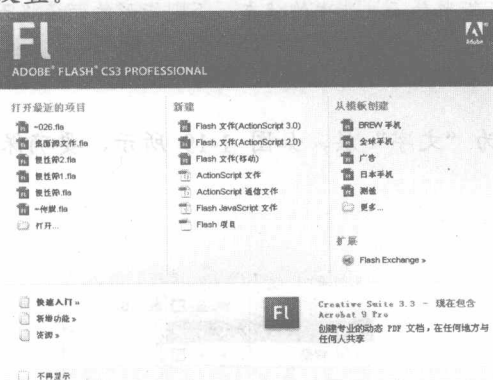


图 1-14 欢迎界面

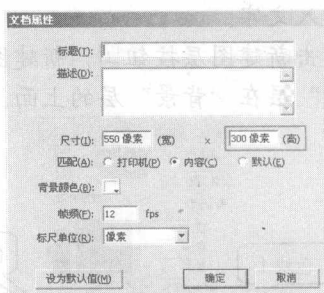



图 1-15 修改文档属性

(2) 在【时间轴】面板左侧的图层名称“图层 1”上双击左键，当图层名称变成可编辑状态时，输入“背景”，将默认的“图层 1”重命名为“背景”层。选择【矩形】工具 ，在舞台上绘制一个矩形，效果如图 1-16 所示。

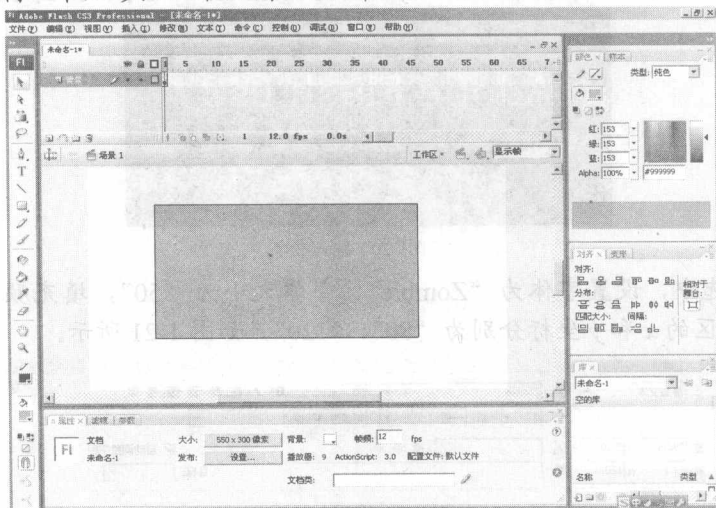



图 1-16 绘制矩形

(3) 选择【选择】工具 ，双击刚才绘制的矩形，然后在【属性】面板中设置矩形的笔触



颜色为“无”，填充类型为“线性渐变”，宽高分别为“550 像素×300 像素”，选区的 x 和 y 坐标分别为“0”和“0”，如图 1-17 所示。

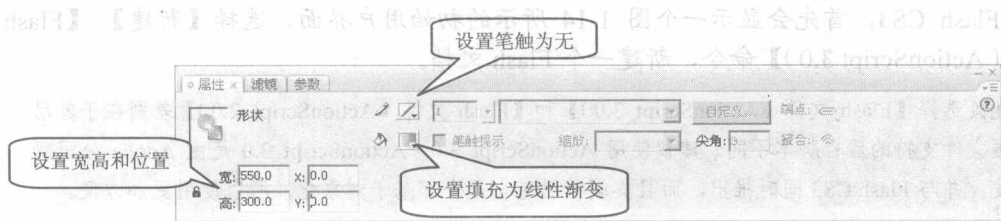



图1-17 设置矩形属性

- (4) 在【颜色】面板中，设置线性渐变的第 1 个色块颜色为“FF0000”（红色），第 2 个色块颜色为“CC0000”（暗红色），效果如图 1-18 所示。



要点提示 在设置【颜色】面板的属性时，一定要保证矩形处于被选中的状态，否则矩形的颜色将无法改变。

3. 输入文字。

- (1) 单击新建图层按钮 ，新建图层并重命名为“文字”层，如图 1-19 所示，要确保“文字”层在“背景”层的上面。

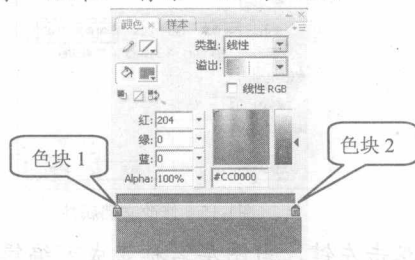


图1-18 颜色面板

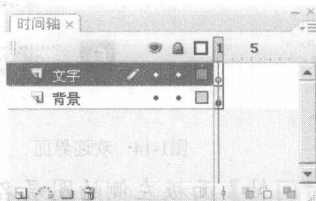



图1-19 新建图层

- (2) 选择【文字】工具 ，在舞台上输入“Adobe Flash cs3”文字，如图 1-20 所示。

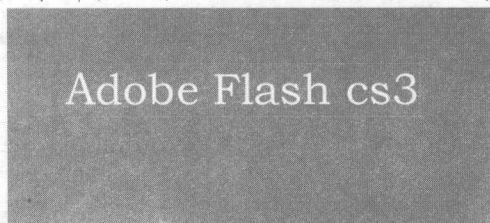


图1-20 输入文字。

- (3) 将文字全部选中，设置字体为“Zombie”，字体大小为“50”，填充颜色为“FFFF00”（黄色），选区的 x 和 y 坐标分别为“80”、“120”，如图 1-21 所示。

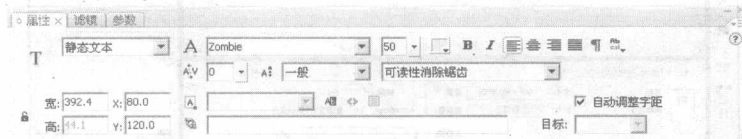


图1-21 设置文字属性

- (4) 至此文字制作成功，其效果如图 1-22 所示。