

计算机“十三五”规划教材

中文版

Flash CS6

动画制作实例教程

主编◎李荔韦 杨至辉 林俊喜

✚ 全面介绍Flash CS6的基本功能及实际应用，以各种重要技术为主线，然后对每种技术中的重点内容进行详细介绍。

✚ 运用全新的写作手法和写作思路，使读者在学习本书之后能够快速掌握Flash操作，真正成为Flash的行家里手。

✚ 全面讲解Flash软件功能，内容丰富，步骤讲解详细，实例效果易于理解，读者通过学习能够真正解决在实际工作和学习中遇到的难题。

✚ 以实用为教学出发点，以培养读者应用能力为目标，通过通俗易懂的文字和手把手的教学方式讲解Flash软件操作中的要点与难点，使读者全面掌握Flash应用技能。



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

计算机“十三五”规划教材

中文版 Flash CS6 动画制作 实例教程

主 编 李荔韦 杨至辉 林俊喜

副主编 周斌斌 姜 辛 宋维虎



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

本书通过实例的编写方式详细地介绍使用 Flash CS6 制作动画的方法与技巧,帮助读者快速掌握 Flash 动画制作技能。本书共 11 章,主要包括 Flash CS6 操作基础,Flash 绘图基础,Flash 绘图工具的使用,Flash 图形的修改,Flash 文本的应用,元件、实例和库的应用,Flash 基本动画的制作,引导动画和遮罩动画的制作,3D 动画和 IK 动画的制作,声音和视频在动画中的应用,Flash 动画的发布与导出等知识。

本书既可作为应用型本科院校、职业院校的教材,也可作为电脑培训班及电脑学校的 Flash 教学用书,也适合于网页设计、多媒体开发等相关行业的从业人员自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS6 动画制作实例教程 / 李蕊韦, 杨至辉, 林俊喜主编. — 北京: 北京希望电子出版社, 2017.8

ISBN 978-7-83002-481-9

I. ①中… II. ①李… ②杨… ③林… III. ①动画制作软件—高等教育—教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 181102 号

出版: 北京希望电子出版社
地址: 北京市海淀区中关村大街 22 号
 中科大厦 A 座 9 层
邮编: 100190
网址: www.bhp.com.cn
电话: 010-82626270
传真: 010-62543892
经销: 各地新华书店

封面: 赵俊红
编辑: 龙景楠
校对: 李 冰
开本: 787mm×1092mm 1/16
印张: 14.25
字数: 339 千字
印刷: 北京市通州鑫欣印刷厂印制
版次: 2017 年 8 月 1 版 1 次印刷

定价: 58.00 元

前言

Flash CS6 是目前最强大的动画制作软件之一，使用它可以创作逼真的动画和绚丽的多媒体作品。Flash 现在被广泛应用于网页设计和多媒体创作领域，如网页广告、网站片头、主页 Banner、Flash 整站、Flash 游戏、Flash 短片等。掌握 Flash 动画制作，已经成为网页设计、多媒体开发等专业设计人员必备的技能之一。

为帮助广大读者快速掌握 Flash CS6 各项功能，我们特组织专家和一线骨干教师编写了《中文版 Flash CS6 动画制作实例教程》一书。本书主要有以下几个特点。

1. 全面介绍 Flash CS6 的基本功能及实际应用，以各种重要技术为主线，然后对每种技术中的重点内容进行详细介绍。
2. 运用全新的实例写作手法和写作思路，使读者在学习本书之后能够快速掌握 Flash 操作，真正成为 Flash 的行家里手。
3. 全面讲解 Flash 软件功能，内容丰富，步骤讲解详细，实例效果易于理解，读者通过学习能够真正解决在实际工作和学习中遇到的难题。
4. 以实用为教学出发点，以培养读者实际应用能力为目标，通过通俗易懂的文字和手把手的教学方式讲解 Flash 软件操作中的要点、难点，使读者全面掌握 Flash 应用技能。

本书共 11 章，主要包括第 1 章 Flash CS6 操作基础，第 2 章 Flash 绘图基础，第 3 章 Flash 绘图工具的使用，第 4 章 Flash 图形的修改，第 5 章 Flash 文本的应用，第 6 章元件、实例和库的应用，第 7 章 Flash 基本动画的制作，第 8 章引导动画和遮罩动画的制作，第 9 章 3D 动画和 IK 动画的制作，第 10 章声音和视频在动画中的应用，第 11 章 Flash 动画的发布与导出等知识。

本书由黄河水利职业技术学院的李荔韦、甘肃畜牧工程职业技术学院的杨至辉和揭阳广播电视大学的林俊喜担任主编，由嵩山少林武术职业学院的周斌斌、南京东方文理学院的姜辛和陕西理工大学的宋维虎担任副主编。本书的相关资料和售后服务可扫本书封底的微信二维码或与 QQ（2436472462）联系获得。

本书在编写过程中难免有疏漏和不当之处，敬请各位专家及读者不吝赐教。

编者

2017 年 7 月

目 录

第1章 Flash CS6 操作基础..... 1

【本章导读】 1

【本章目标】 1

1.1 Flash CS6 基础知识..... 1

基本知识..... 1

实例 1 启动 Flash CS6..... 9

实例 2 退出 Flash CS6..... 9

实例 3 新建文件 11

实例 4 保存文件 12

实例 5 打开文件 13

实例 6 关闭文件 13

1.2 Flash CS6 面板的操作..... 14

实例 1 展开与折叠面板 14

实例 2 打开与关闭面板 14

实例 3 折叠为图标与展开面板 15

实例 4 将面板拖动为浮动状态 15

实例 5 放大与缩小面板 16

1.3 Flash CS6 工作区的操作..... 16

实例 1 使用标尺 17

实例 2 使用辅助线 17

实例 3 使用网格线 19

实例 4 自定义 Flash CS6 工作区 19

本章小结 20

本章习题 21

第2章 Flash 绘图基础..... 23

【本章导读】 23

【本章目标】 23

2.1 Flash 图形基础..... 23

基本知识..... 23

实例 1 位图和矢量图之间的转换 29

实例 2 形状和绘制对象之间的转换 31

实例 3 导入外部图像 31

2.2 选择工具的使用 33

实例 1 使用选择工具选取对象 33

实例 2 使用选择工具调整对象 35

实例 3 使用选择工具功能按钮 36

2.3 套索工具的使用 38

实例 1 绘制不规则选区 38

实例 2 绘制直边选区 39

实例 3 使用魔术棒模式选取对象 40

2.4 部分选择工具的使用 41

实例 1 使用部分选择工具调整图形 41

实例 2 结合按键灵活使用部分选取
工具..... 42

2.5 “对齐”面板的使用 43

实例 1 对象与对象对齐 44

实例 2 相对于舞台对齐 44

2.6 辅助工具的使用 46

实例 1 使用手形工具平移舞台 46

实例 2 使用缩放工具缩放舞台 46

本章小结..... 47

本章习题..... 48

第3章 Flash 绘图工具的使用 49

【本章导读】 49

【本章目标】 49

3.1 绘制工具的使用 49

实例 1 使用线条工具	49	实例 2 渐变变形工具的使用	81
实例 2 使用铅笔工具	52	4.2 “变形”面板的使用	85
实例 3 矩形工具与基本矩形工具	52	实例 1 缩放复制变形	85
实例 4 使用椭圆工具和基本椭圆工具	54	实例 2 旋转复制变形	86
实例 5 使用多角星形工具	55	实例 3 倾斜复制变形	87
实例 6 使用刷子工具	56	实例 4 综合复制变形	88
实例 7 使用喷涂刷工具	57	4.3 矢量图形的修改	88
实例 8 使用 Deco 工具	59	实例 1 优化线条	88
3.2 绘制路径工具的使用	59	实例 2 线条转换为填充	89
实例 1 设置钢笔工具参数	59	实例 3 扩展填充	90
实例 2 使用钢笔工具绘制直线段	60	实例 4 柔化填充边缘	91
实例 3 使用钢笔工具绘制曲线段	61	实例 5 合并对象	92
实例 4 使用钢笔工具添加和删除锚点	62	实例 6 排列对象层叠顺序	93
实例 5 使用转换锚点工具	62	实例 7 组合图形	93
实例 6 钢笔工具组的交互用法	63	实例 8 分离对象	94
3.3 “颜色”面板的使用	65	本章小结	96
基础知识	65	本章习题	96
实例 1 设置纯色填充	66	第 5 章 Flash 文本的应用	97
实例 2 创建渐变填充	68	【本章导读】	97
实例 3 将颜色添加为样本	70	【本章目标】	97
3.4 颜色填充工具的使用	70	5.1 传统文本的应用	97
实例 1 颜料桶工具的使用	70	实例 1 创建静态文本	97
实例 2 滴管工具的使用	73	实例 2 设置静态文本字体格式	98
实例 3 橡皮擦工具的使用	74	实例 3 动态文本	100
本章小结	76	实例 4 设置嵌入字体	102
本章习题	76	5.2 TLF 文本的应用	104
第 4 章 Flash 图形的修改	77	基本知识	104
【本章导读】	77	实例 1 设置字符与段落属性	104
【本章目标】	77	实例 2 制作跨容器流动文本	106
4.1 变形工具组的使用	77	5.3 制作特殊效果文本	106
实例 1 任意变形工具的使用	77	实例 1 制作金属字	107
		实例 2 制作立体字	109
		实例 3 制作披雪字	111

实例 4 制作滚动文字	112	实例 2 洋葱皮工具	145
实例 5 调用外部文本文件	113	实例 3 创建逐帧动画	146
本章小结	114	7.2 制作传统补间动画	149
本章习题	115	基本知识	149
第 6 章 元件、实例和库的应用	116	实例 1 创建传统补间动画	153
【本章导读】	116	实例 2 创建补间形状动画	155
【本章目标】	116	实例 3 使用形状提示	157
6.1 创建与编辑元件	116	实例 4 创建补间动画	159
基本知识	116	实例 5 使用动画编辑器调整补间	160
实例 1 创建元件	117	7.3 使用动画预设	162
实例 2 创建影片剪辑元件	119	实例 1 保存动画预设	162
实例 3 创建按钮元件	121	实例 2 应用动画预设	163
实例 4 编辑元件	123	实例 3 导入与导出预设	164
实例 5 更改元件属性	124	本章小结	164
6.2 创建与编辑实例	124	本章习题	165
实例 1 创建实例	124	第 8 章 引导动画和遮罩动画的	
实例 2 编辑实例	125	制作	166
6.3 “库”面板的使用	130	【本章导读】	166
实例 1 选择库对象	130	【本章目标】	166
实例 2 排序库中的对象	131	8.1 引导动画的制作	166
实例 3 重命名库中的对象	131	基本知识	166
实例 4 组织库中的对象	132	实例 1 创建“花瓣”飘落动画	166
实例 5 使用公用库	133	8.2 遮罩动画的制作	169
本章小结	134	基本知识	169
本章习题	134	实例 1 创建遮罩层	169
第 7 章 Flash 基本动画的制作	135	实例 2 创建“放大镜”效果遮罩	
【本章导读】	135	动画	170
【本章目标】	135	实例 3 创建“闪闪红星”遮罩	
7.1 绘制工具的使用	135	动画	175
基本知识	135	本章小结	178
实例 1 帧的基本操作	140	本章习题	178

第 9 章 3D 动画和 IK 动画的

制作 179

【本章导读】 179

【本章目标】 179

9.1 3D 动画的制作 179

基本知识 179

实例 1 使用 3D 工具绘制立方体 183

实例 2 制作立方体旋转动画 185

9.2 IK 动画的制作 186

基本知识 186

实例 1 向元件添加骨架 193

实例 2 对骨架进行动画处理 194

实例 3 为 IK 动画添加缓动 195

实例 4 为 IK 运动添加弹簧属性 196

实例 5 制作 IK 形状动画 197

本章小结 200

本章习题 200

第 10 章 声音和视频在动画中的

应用 202

【本章导读】 202

【本章目标】 202

10.1 声音在动画中的应用 202

基本知识 202

实例 1 为动画添加声音 205

实例 2 设置声音效果 206

实例 3 为按钮添加音效 207

10.2 视频在动画中的应用 207

实例 1 导入本地视频文件 208

实例 2 导入 Web 服务器视频 209

实例 3 在 Flash 文件内嵌入
视频文件 210

本章小结 210

本章习题 210

第 11 章 Flash 动画的发布与

导出 212

【本章导读】 212

【本章目标】 212

11.1 测试影片 212

实例 1 测试影片 212

实例 2 测试场景 213

11.2 发布动画 213

基本知识 213

实例 1 导出动画图像 216

本章小结 217

本章习题 217

第 1 章 Flash CS6 操作基础

【本章导读】

Flash 是目前功能最强大的矢量动画制作软件之一，被广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域。Flash 程序内包括强大的工具集，具有排版精确、版面保真和丰富的动画编辑的功能，能够帮助用户清晰地传达创作构思，轻松地制作出优秀的动画作品。在本章中将学习 Flash CS6 的入门知识和基本操作。

【本章目标】

- 了解 Flash 的特点。
- 熟悉 Flash CS6 的工作界面。
- 了解 Flash 动画的制作流程。
- 掌握 Flash CS6 文件的基本操作。
- 熟练地对面板进行操作。
- 学会标尺、辅助线及网格线的使用方法。

1.1 Flash CS6 基础知识

Flash CS6 是用于动画制作和多媒体创作以及交互式网站设计的强大创作平台，是目前最为流行的动画制作软件之一。本节主要学习 Flash CS6 的基础知识，包括了解 Flash 技术和特点、Flash CS6 的硬件配置要求、启动与退出 Flash CS6、Flash CS6 的工作界面以及 Flash CS6 中的常用面板等。

基本知识

一、Flash 的特点

Flash 是一款具有传奇历史背景的动画软件，其产生到发展至今已有十几年的历史。经过软件功能与版本的不断更新，逐渐发展到如今的 Flash CS6 版本。Flash 作为最优秀的二维动画制作软件之一，和它自身的鲜明特点息息相关。Flash 既吸收了传统动画制作上的技巧和精髓，又利用了计算机强大的计算能力，对动画制作流程进行了简化，从而提高了工作效率，短短几年就风靡全球。

Flash 动画主要具有以下特点：

- **文件数据量小：**Flash 动画主要使用的是矢量图，数据量只有位图的几千分之一，从而使得其文件较小，但图像清晰。



- **融合音乐等多媒体元素：**Flash 可以将音乐、动画和声音融合在一起，创作出许多令人叹为观止的动画效果。
- **图像画面品质高：**Flash 动画使用矢量图，矢量图可以无限放大，但不会影响画面质量。一般的位图一旦被放大，就会出现锯齿状的色块。
- **适于网络传播：**Flash 动画可以上传到网络，供浏览者欣赏和下载，其具有体积小、上传和下载速度快的特点，非常适合在网络上使用。
- **交互性强：**这是 Flash 风靡全球最主要的原因之一。通过交互功能，欣赏者不仅能够欣赏动画，还能置身其中，借助鼠标触发交互功能实现人机交互。
- **制作流程简单：**Flash 动画采用“流式技术”的播放形式，制作流程像流水线一样清晰简单、一目了然。
- **功能强大：**Flash 动画拥有自己的脚本语言，通过使用 ActionScript 语言能够简易地创建高度复杂的应用程序，并在应用程序中包含大型的数据集和面向对象的可重用代码集。
- **应用领域广泛：**Flash 动画不仅可以在网络上进行传播，同时也可以电视、电影、手机上播放，大大扩展了它的应用领域。

二、Flash CS6 的硬件配置要求

相对于以前版本的 Flash 软件，Flash CS6 对电脑硬件的配置有了更高的要求，用户在安装 Flash CS6 时应先检查电脑的硬件和软件配置是否满足要求。Flash CS6 的硬件配置要求如表 1-1 所示。

表 1-1 Flash CS6 的硬件配置要求

名称	配置要求
CPU	Intel®Pentium®4 或 AMD Athlon® 64 处理器
内存	2GB 内存（推荐 3GB 及以上）
硬盘	3.5GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在可移动闪存设备上）
显示	1024×768 显示屏
光驱	DVD-ROM 驱动器
其他事项	多媒体功能需要 QuickTime 7.6.6 软件 Adobe Bridge 中的某些功能依赖于支持 DirectX 9 的图形卡（至少配备 64MB 显存）

三、Flash CS6 的工作界面

Flash CS6 的工作界面与 Flash CS5 的工作界面相近，如图 1-1 所示。各区域的名称及其功能如下：

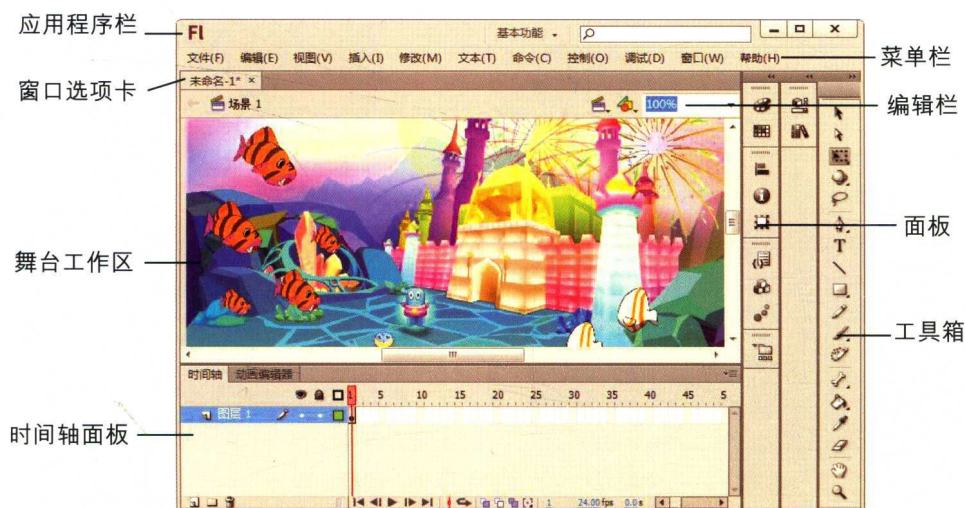


图 1-1 Flash CS6 工作界面

- **应用程序栏：**单击应用程序栏右侧的“基本功能”下拉按钮，弹出如图 1-2 所示的下拉列表，其中提供了多种默认的工作区预设，选择不同的选项，即可应用不同的工作区布局。

在该列表最后提供了“重置‘基本功能’”“新建工作区”和“管理工作区”3 个选项。其中，“重置‘基本功能’”用于恢复工作区默认状态，“新建工作区”用于根据个人喜好对工作区进行配置，“管理工作区”用于管理个人创建的工作区配置，可以进行重命名和删除等操作，如图 1-3 所示。

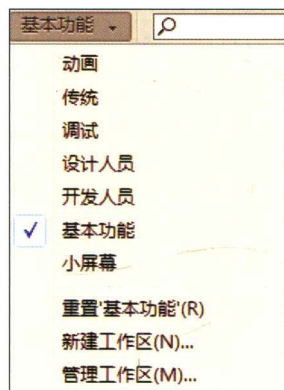


图 1-2 切换工作区

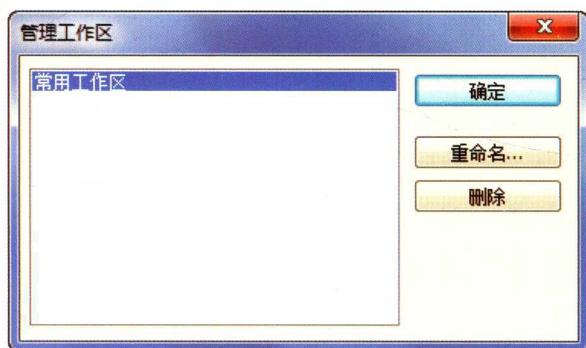


图 1-3 “管理工作区”对话框

- **菜单栏：**菜单栏提供了 Flash 的命令集合，几乎所有的可单击命令，都可以在菜单栏中直接或间接找到相应的操作选项。
- **窗口选项卡：**窗口选项卡显示文档名称，提示有无保存文档。用户修改文档但没有保存，则显示“*”。如果不需要保存，则可以关闭文档。
- **编辑栏：**在编辑栏左侧显示当前场景或元件，单击右侧的“编辑场景”按钮 ，可以选择需要编辑的场景；单击“编辑元件”按钮 ，可以选择需要切换编辑的

元件。单击右侧的 100% 下拉按钮，可以选择所需要的舞台大小。

- **舞台工作区：**舞台是放置、显示动画内容的区域，内容包括矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形或视频剪辑等，用于修改和编辑动画。
- **时间轴面板：**时间轴面板用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的图层数和帧数。
- **面板：**面板用于配合场景、元件的编辑和 Flash 的功能设置。
- **工具箱：**在工具箱中选择各种工具，即可进行相应的操作。

四、Flash CS6 的常用面板

在 Flash CS6 中提供了各类面板，用于观察、组织和修改 Flash 动画中的各种对象元素，如形状、颜色、文字、实例和帧等。在默认情况下，面板组停靠在工作界面的右侧。下面将详细介绍几种常用的面板。

1. “颜色/样本”面板组

在默认情况下，“颜色”面板和“样本”面板合为一个面板组。“颜色”面板用于设置笔触颜色、填充颜色及透明度等，如图 1-4 所示；“样本”面板中存放了 Flash 中所有的颜色，单击“样本”面板右侧的  按钮，在弹出的下拉菜单中可以对其进行管理，如图 1-5 所示。

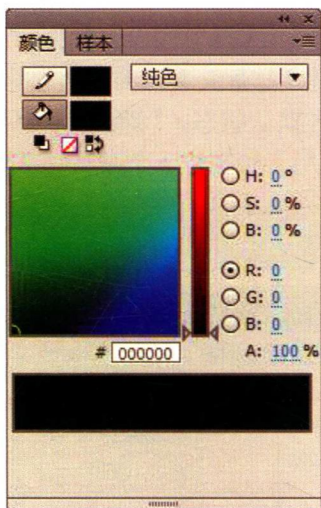


图 1-4 “颜色”面板



图 1-5 “样本”面板

2. “库/属性”面板

在默认情况下，“库”面板和“属性”面板合为一个面板组。“库”面板用于存储和组织在 Flash 中创建的各种元件，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等，如图 1-6 所示；“属性”面板用于显示和修改所选对象的参数，它随所选对象的不同而不同，当不选择任何对象时，“属性”面板中显示的是文档的属性，如图 1-7 所示。



图 1-6 “库”面板



图 1-7 “属性”面板

3. “动作”面板

“动作”面板用于编辑脚本。“动作”面板由 3 个窗格构成：动作工具箱、脚本导航器和脚本窗格，如图 1-8 所示。

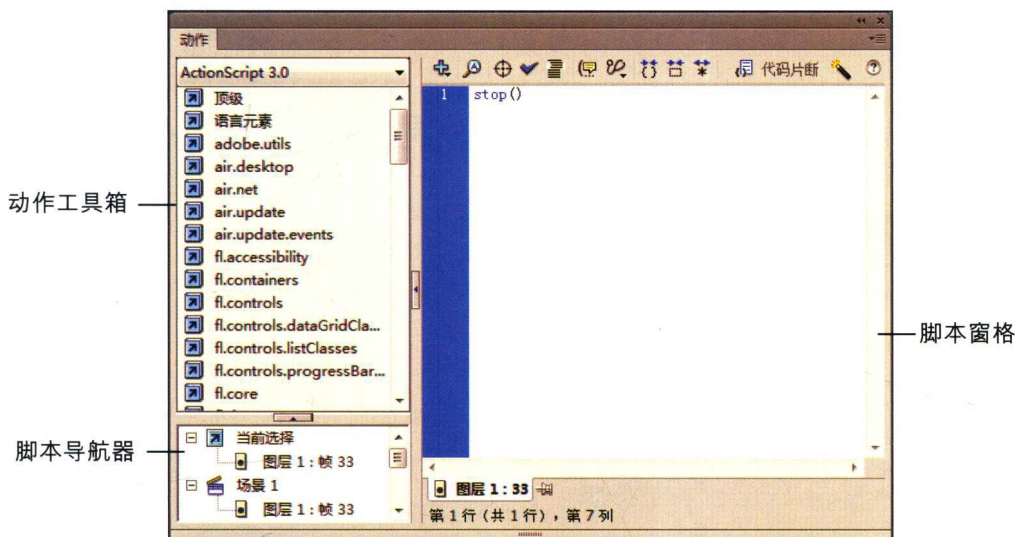


图 1-8 “动作”面板

4. “对齐/信息/变形”面板

在默认情况下，“对齐”面板、“信息”面板和“变形”面板组合为一个面板组。其中，“对齐”面板主要用于对齐同一个场景中选中的多个对象，如图 1-9 所示；“信息”面板主要用于查看所选对象的坐标、颜色、宽度和高度，还可以对其参数进行调整，如图 1-10 所示；“变形”面板主要用于对所选对象进行大小、旋转和倾斜等变形处理，如图 1-11 所示。

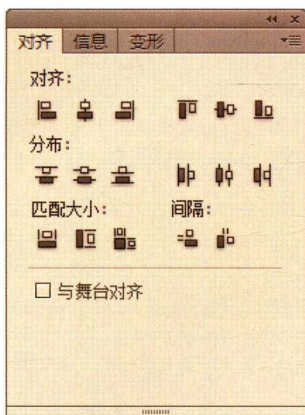


图 1-9 “对齐”面板

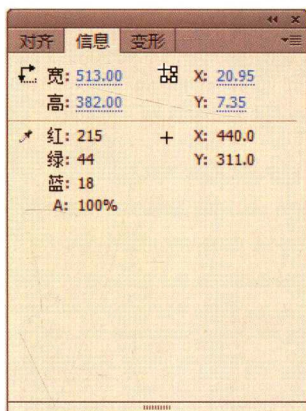


图 1-10 “信息”面板

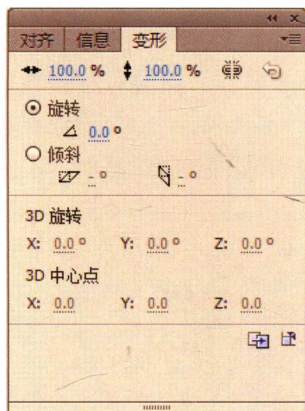


图 1-11 “变形”面板

若工作区中没有这些面板，在菜单栏的“窗口”菜单下都可以找到，单击其中的命令即可显示相应的面板。

5. “代码片断”面板

在该面板中含有 Flash CS6 为用户提供的多组常用事件，如图 1-12 所示。选择一个元件后，可在“代码片断”面板中双击所需要的代码片断，Flash 将该代码片断插入到动画中。这个过程可能需要用户手动进行少量代码的修改，在弹出的“动作”面板中都会有详细的修改说明。

也可以单击“显示说明”或“显示代码”按钮，在弹出的对话框中单击“插入”按钮，即可在动画中插入代码片断，如图 1-13 所示。在“代码片断”面板中，也可以自行添加、编辑或者删除代码片断。

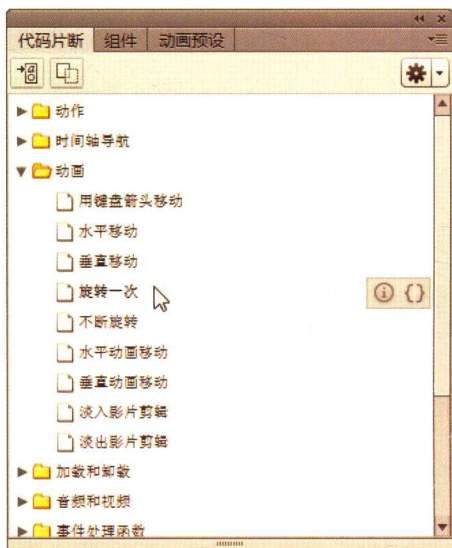


图 1-12 “代码片断”面板

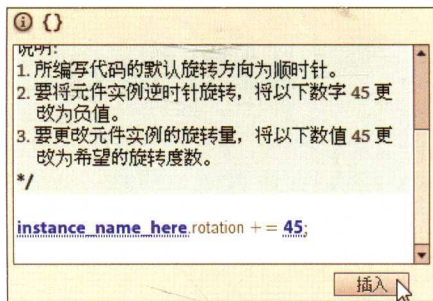


图 1-13 显示代码

除了上述面板外，Flash CS6 还有许多其他的面板，如“滤镜”面板、“参数”面板、“调试控制台”面板和“辅助功能”面板等，其功能和特点在此不再一一介绍。在后面的

章节中将会对其进行详细介绍，这些面板在“窗口”菜单中都可以找到，单击相应的命令即可将其打开。

五、设置文档的属性

单击“修改”|“文档”命令或按【Ctrl+J】组合键，即可打开“文档设置”对话框，用户可从中设置 Flash 文档的属性，如图 1-14 所示。单击工作区空白部分，按【Ctrl+F3】组合键，即可打开“属性”面板，从中也可设置文档属性，如图 1-15 所示。

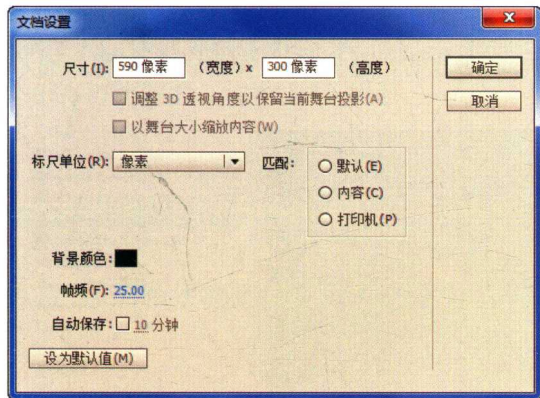


图 1-14 “文档设置”对话框

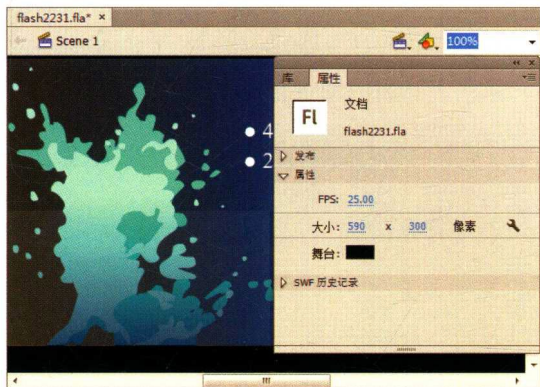


图 1-15 “属性”面板

在“文档设置”对话框中，各参数的含义如下：

- **尺寸**：以“像素”为单位，用于指定舞台大小。
- **标尺单位**：在该下拉列表中选择标尺单位，默认为“像素”。
- **匹配**：按“默认”“内容”和“打印机”方式来设置舞台大小。

选中“默认”单选按钮，可将舞台大小设置为 550×400 像素。

选中“内容”单选按钮，可将舞台大小设置为与舞台内容四周空间都相等的大小，可在“尺寸”文本框中查看具体数值。若要最小化文档，可将所有元素对齐到舞台的左上角，然后选中“内容”单选按钮。

选中“打印机”单选按钮，可将舞台大小设置为最大的可用打印区域。此区域的大小是纸张大小减去“页面设置”对话框的“页边距”区域中当前选定边距之后的剩余区域。

- **背景颜色**：单击色块，然后从调色板中选择所需颜色。
- **帧频**：指定每秒显示的动画帧的数量，默认为 24。
- **自动保存**：指定程序自动保存文档的时间间隔，选中该复选框，然后输入时间。

六、Flash 动画的设计要素

Flash 动画的设计要素是 Flash 动画的重要组成部分，下面将简要介绍 Flash 动画在设计过程中的主要设计要素。

1. 预载动画（Loading 动画）

一个完美的 Loading 动画会给 Flash 动画增色不少，好的开始是一个动画的关键。如果网友在欣赏动画时由于网速比较慢使动画经常间断，就需要为动画添加一个 Loading 动画，使动画在播放过程中更加流畅。

2. 图形

图形贯穿于整个 Flash 动画,只要制作 Flash 动画就必然会用到图形,并且导入元件最好是矢量图形。在帧与元素的运用上尽量少用关键帧,尽可能重复使用已有的各项元素,这样会使 Flash 动画导出后文件小一些,缩短了其在网上的下载时间。

3. 按钮

在 Flash 动画的开头和结尾各加一个按钮,可以使 Flash 动画的播放具有完整性和规律性,使观众有选择的余地。按钮只是一个辅助工具,不能滥用。在 Flash 动画播放过程中也不是不可以添加按钮,这就要看整个动画是怎么规范的。总之,它仅是一个规范,而不是约束,灵活运用就能达到意想不到的效果。

4. ActionScript 脚本语言

在设计动画之前就应该规划好在什么地方添加脚本语言,希望达到什么样的效果,再添加什么语言。特别要注意的是,ActionScript 只是一个辅助工具,在需要时才去运用,只要 Flash 基本操作能够实现的效果就尽量用 Flash 来实现,不要随便使用脚本语言。在编写完 ActionScript 语言之后,需要检查其正确性。

5. 音乐、音效

Flash 动画中的视觉效果再配上音乐,能够增强动画的感染力,使 Flash 动画更加生动、有趣,更能吸引观众。但是,添加音乐、音效要恰如其分,否则会是画蛇添足。

七、Flash 动画的制作流程

Flash 动画的制作如同拍摄电影一样,无论是何种规模和类型,都可以分为 4 个步骤:前期策划、创作动画、后期测试和发布动画。

1. 前期策划

前期策划主要是进行一些准备工作,这关系到一部动画的成败。首先要给动画设计“脚本”,其次就是搜集素材,如图像、视频、音频和文字等。另外,还要考虑到一些画面的效果,如镜头转换、色调变化、音效及时间设定等。

2. 创作动画

当前期的准备工作完成后,就可以开始动手创作动画了。首先要创建一个新文档,然后对其属性进行必要的设置;其次,要将在前期策划中准备的素材导入到舞台中,然后对动画的各个元素进行造型设计;最后可以为动画添加一些效果,使其变得更加生动,如应用图形滤镜、混合和其他特殊效果等。

3. 后期测试

后期测试可以说是动画的再创作,它影响着动画的最终效果,需要设计人员细心、严格地进行把关。当一部动画创作完成后,应该多次对其进行测试,以验证动画是否按预期设想进行工作,查找并解决所遇到的问题和错误。在整个创作过程中,需要不断地进行测试。若动画需要在网络上进行发布,还需要对其进行优化,减小动画文件的体积,以缩短动画在网上的下载时间。

4. 发布动画

动画制作的最后一个阶段即为发布动画，当完成 Flash 动画的创作和编辑工作之后，需要将其发布，以便在网络或其他媒体中使用。通过发布设置，可以将动画导出为 FLA、HTML、GIF、JPEG、PNG、EXE、Macintosh 和 QuickTime 等格式。

实例 1 启动 Flash CS6

在成功地安装了 Flash CS6 后，便可以启动 Flash CS6。在“开始”菜单中单击“所有程序”|Adobe|Adobe Flash Professional CS6 命令，如图 1-16 所示。此时，即可打开 Flash CS6 的初始界面，如图 1-17 所示。

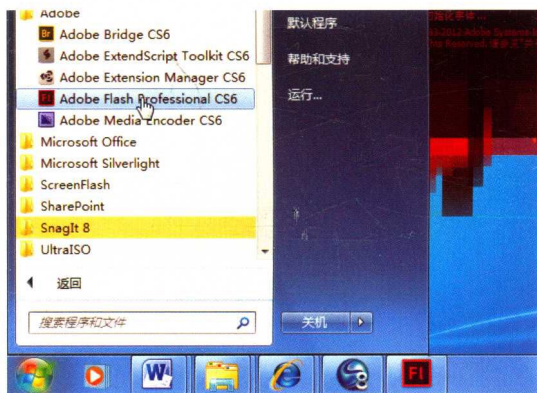


图 1-16 选择 Flash 程序

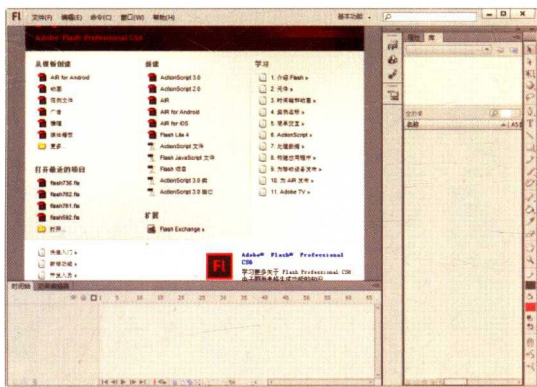


图 1-17 打开 Flash 程序

在初始界面中，用户可以在“从模板创建”“新建”和“打开最近的项目”3 个区域中进行所需的操作。例如，选择“新建”区域中的 ActionScript 3.0 选项（如图 1-18 所示），便可以进入其编辑界面，如图 1-19 所示。



图 1-18 新建 Flash 文件

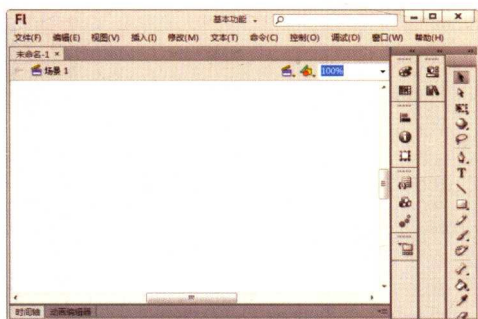


图 1-19 文件编辑界面

实例 2 退出 Flash CS6

如果需要退出 Flash CS6 程序，可以通过以下几种方法进行操作：