

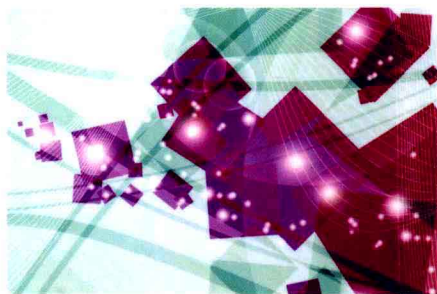


INDUSTRY AND INFORMATION TECHNOLOGY TRAINING PLANNING MATERIALS
TECHNICAL AND VOCATIONAL EDUCATION

工业和信息技术人才培养规划教材

高职高专计算机系列

Flash CS5 实例教程 (第2版)



Flash CS5 Example Course

本书按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练使学生快速熟悉软件功能和动画设计思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。

刘杰 许晶华 ◎ 主编

李芳玲 关少珊 阮梦黎 ◎ 副主编

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



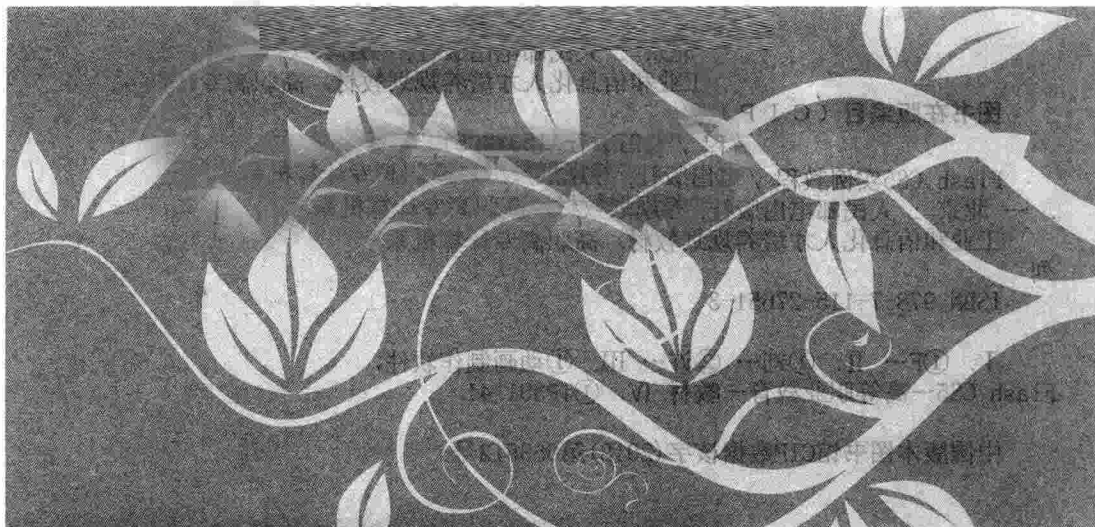
CD-ROM



精品系列



INDUSTRIAL AND VOCATIONAL EDUCATION TRAINING PLANNING MATERIALS



工业和信息化人才培养规划教材

高职高专计算机系列

Flash CS5 实例教程 (第2版)



Flash CS5 Example Course

刘杰 许晶华 主编
李芳玲 关少珊 阮梦黎 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5实例教程 / 刘杰, 许晶华主编. — 2版
— 北京: 人民邮电出版社, 2012. 5
工业和信息化人才培养规划教材. 高职高专计算机系
列

ISBN 978-7-115-27651-3

I. ①F… II. ①刘… ②许… III. ①动画制作软件,
Flash CS5—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第053512号

内 容 提 要

本书全面、系统地介绍了Flash CS5的基本操作方法和网页动画的制作技巧, 包括Flash CS5基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为, 以及作品的测试、优化、输出和发布等内容。

本书内容的讲解均以案例为主线, 通过案例制作, 学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分能使学生深入学习软件功能; 课堂练习和课后习题可以拓展学生的实际应用能力, 提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业课程的教材, 也可作为相关人员的自学参考书。

工业和信息化人才培养规划教材——高职高专计算机系列

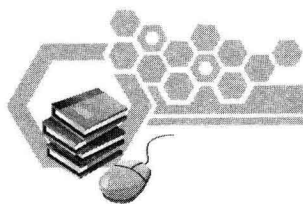
Flash CS5 实例教程 (第 2 版)

-
- ◆ 主 编 刘杰 许晶华
 - 副 主 编 李芳玲 关少珊 阮梦黎
 - 责任编辑 刘琦
 - ◆ 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 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19.25 2012 年 5 月第 2 版
字数: 493 千字 2012 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-27651-3

定价: 39.80 元 (附光盘)

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



第2版前言

Flash是由Adobe公司开发的网页动画制作软件。它功能强大、易学易用,深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱,已经成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业,都将“Flash”列为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用Flash来进行动画设计,几位长期在高职院校从事Flash教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师,共同编写了本书。

本书的体系结构经过精心的设计,按照“课堂案例—软件功能解析—课堂练习—课后习题”这一思路进行编排,力求通过课堂案例演练,使学生快速熟悉软件功能和动画设计思路,通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色,通过课堂练习和课后习题,拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面,力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,注意言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外,为方便教师教学,本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及PPT课件、教学大纲等丰富的教学资源,任课教师可到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。本书的参考学时为54学时,其中实训环节为18学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

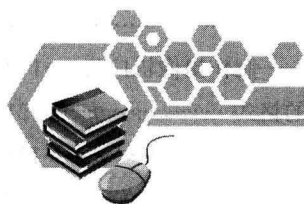
章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第1章	Flash CS5 基础入门	2	
第2章	图形的绘制与编辑	3	2
第3章	对象的编辑与修饰	3	1
第4章	文本的编辑	3	1
第5章	外部素材的应用	2	1
第6章	元件和库	3	1
第7章	基本动画的制作	4	2
第8章	层与高级动画	4	2
第9章	声音素材的编辑	2	1
第10章	动作脚本的应用	3	2
第11章	交互式动画的制作	3	3
第12章	组件与行为	3	2
第13章	作品的测试、优化、输出和发布	1	
课 时 总 计		36	18

本书由贵州警官职业学院刘杰、吉林科技职业技术学院许晶华任主编,山东理工职业学院李芳玲、广东交通职业技术学院关少珊、山东工会管理干部学院阮梦黎任副主编。参加本书编写工作的还有周建国、马丹、王世宏、谢立群、葛润平、张敏娜、张文达、张丽丽、张旭、吕娜、程静、贾楠、房婷婷、黄小龙、周亚宁、崔桂青等。

由于时间仓促,加之水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2011年12月



第 1 章 Flash CS5 基础入门 1

1.1 Flash CS5 的操作界面	2
1.1.1 菜单栏	2
1.1.2 主工具栏	3
1.1.3 工具箱	3
1.1.4 时间轴	5
1.1.5 场景和舞台	6
1.1.6 属性面板	7
1.1.7 浮动面板	7
1.2 Flash CS5 的文件操作	8
1.2.1 新建文件	8
1.2.2 保存文件	8
1.2.3 打开文件	9
1.3 Flash CS5 的系统配置	9
1.3.1 首选参数面板	9
1.3.2 设置浮动面板	13
1.3.3 历史记录面板	13

第 2 章 图形的绘制与编辑 15

2.1 基本线条与图形的绘制	16
2.1.1 课堂案例——绘制沙滩风景	16
2.1.2 线条工具	20
2.1.3 铅笔工具	20
2.1.4 椭圆工具	21
2.1.5 刷子工具	22
2.2 图形的绘制与选择	23
2.2.1 课堂案例——绘制衣恋堂标志	24
2.2.2 矩形工具	29
2.2.3 多角星形工具	29
2.2.4 钢笔工具	30
2.2.5 选择工具	32

2.2.6 部分选取工具	33
--------------------	----

2.2.7 套索工具	35
------------------	----

2.3 图形的编辑 36

2.3.1 课堂案例——绘制卡通形象	36
2.3.2 墨水瓶工具	42
2.3.3 颜料桶工具	43
2.3.4 滴管工具	44
2.3.5 橡皮擦工具	45
2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具	47
2.3.7 手形工具和缩放工具	50

2.4 图形的色彩 52

2.4.1 课堂案例——绘制水晶按钮	52
2.4.2 纯色编辑面板	56
2.4.3 颜色面板	56
2.4.4 样本面板	59

2.5 课堂练习——绘制冬天夜景 60

2.6 课后习题——绘制花店标志 60

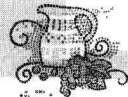
第 3 章 对象的编辑与修饰 61

3.1 对象的变形与操作 62

3.1.1 课堂案例——绘制风车风景	62
3.1.2 扭曲对象	69
3.1.3 封套对象	69
3.1.4 缩放对象	69
3.1.5 旋转与倾斜对象	70
3.1.6 翻转对象	70
3.1.7 组合对象	71
3.1.8 分离对象	71
3.1.9 叠放对象	71
3.1.10 对齐对象	72

3.2 对象的修饰 72

3.2.1 课堂案例——绘制草原风景画	72
---------------------------	----



3.2.2 优化曲线	79	5.2 视频素材的应用	119
3.2.3 将线条转换为填充	80	5.2.1 课堂案例——制作摄像机广告	119
3.2.4 扩展填充	80	5.2.2 视频素材的格式	121
3.2.5 柔化填充边缘	81	5.2.3 导入视频素材	121
3.3 对齐面板与变形面板的使用	82	5.2.4 视频的属性	123
3.3.1 课堂案例——绘制运动鞋 宣传单	82	5.3 课堂练习——制作演唱会 广告	123
3.3.2 对齐面板	86	5.4 课后习题——制作汽车广告	123
3.3.3 变形面板	88	第6章 元件和库	124
3.4 课堂练习——绘制太阳插画	91	6.1 元件与库面板	125
3.5 课后习题——绘制卡套图形	91	6.1.1 课堂案例——制作美丽风景动画	125
第4章 文本的编辑	92	6.1.2 元件的类型	130
4.1 文本的类型及使用	93	6.1.3 创建图形元件	130
4.1.1 课堂案例——制作心情日记	93	6.1.4 创建按钮元件	131
4.1.2 文本的类型	96	6.1.5 创建影片剪辑元件	133
4.1.3 文本属性	97	6.1.6 转换元件	135
4.1.4 静态文本	101	6.1.7 库面板的组成	137
4.1.5 动态文本	102	6.1.8 库面板弹出式菜单	138
4.1.6 输入文本	102	6.1.9 内置公用库及外部库的文件	139
4.1.7 拼写检查	102	6.2 实例的创建与应用	140
4.1.8 嵌入字体	103	6.2.1 课堂案例——制作按钮实例	141
4.2 文本的转换	104	6.2.2 建立实例	143
4.2.1 课堂案例——绘制水果标志	105	6.2.3 转换实例的类型	145
4.2.2 变形文本	107	6.2.4 替换实例引用的元件	145
4.2.3 填充文本	107	6.2.5 改变实例的颜色和透明效果	146
4.3 课堂练习——制作圣诞贺卡	108	6.2.6 分离实例	148
4.4 课后习题——制作变形文字	108	6.2.7 元件编辑模式	149
第5章 外部素材的应用	109	6.3 课堂练习——制作卡通插画	149
5.1 图像素材的应用	110	6.4 课后习题——制作动感舞台 动画	149
5.1.1 课堂案例——制作啤酒广告	110	第7章 基本动画的制作	150
5.1.2 图像素材的格式	112	7.1 帧与时间轴	151
5.1.3 导入图像素材	112	7.1.1 课堂案例——制作打字效果	151
5.1.4 设置导入位图属性	115	7.1.2 动画中帧的概念	154
5.1.5 将位图转换为图形	116	7.1.3 帧的显示形式	154
5.1.6 将位图转换为矢量图	117		



7.1.4 时间轴面板	156
7.1.5 绘图纸(洋葱皮)功能	156
7.1.6 在时间轴面板中设置帧	158
7.2 帧动画	159
7.2.1 课堂案例——制作逐帧动画	159
7.2.2 帧动画	163
7.2.3 逐帧动画	164
7.3 补间形状动画	165
7.3.1 课堂案例——制作流淌的油漆	165
7.3.2 简单形状补间动画	169
7.3.3 应用变形提示	170
7.4 传统补间动画与色彩变化 动画	172
7.4.1 课堂案例——制作城市动画	172
7.4.2 创建传统补间	177
7.4.3 色彩变化动画	180
7.4.4 测试动画	183
7.4.5 “影片浏览器”面板的功能	183
7.5 Deco 工具	184
7.5.1 创建藤蔓	184
7.5.2 藤蔓属性	185
7.6 课堂练习——制作美好回忆 动画	185
7.7 课后习题——制作幸福加载 动画	186

第 8 章 层与高级动画

8.1 层、引导层与运动引导层的 动画	188
8.1.1 课堂案例——制作飘落的信件	188
8.1.2 层的设置	190
8.1.3 图层文件夹	194
8.1.4 普通引导层	195
8.1.5 运动引导层	197
8.2 遮罩层与遮罩的动画制作	199
8.2.1 课堂案例——制作遮罩招贴 动画	199
8.2.2 遮罩层	203

8.2.3 静态遮罩动画	204
8.2.4 动态遮罩动画	204
8.3 分散到图层	206
8.3.1 课堂案例——制作风吹文字 效果	206
8.3.2 分散到图层	210
8.4 场景动画	210
8.5 骨骼动画	211
8.5.1 课堂案例——制作海底动画	212
8.5.2 创建骨骼	216
8.6 课堂练习——制作文字遮罩 效果	220
8.7 课后习题——制作气球升空 动画	220

第 9 章 声音素材的编辑

9.1 声音的导入与编辑	222
9.1.1 课堂案例——添加图片按钮 音效	222
9.1.2 音频的基本知识	224
9.1.3 声音素材的格式	224
9.1.4 导入声音素材并添加声音	225
9.1.5 属性面板	226
9.1.6 声音编辑器	227
9.1.7 压缩声音素材	229
9.2 课堂练习——为动画添加 声音	231
9.3 课后习题——儿童学英语	231

第 10 章 动作脚本的应用

10.1 动作面板与动作脚本的使用	233
10.1.1 课堂案例——制作精美手表	233
10.1.2 动作脚本中的术语	237
10.1.3 动作面板的使用	239
10.1.4 数据类型	241
10.1.5 语法规则	242
10.1.6 变量	243
10.1.7 函数	244



10.1.8 表达式和运算符	244	12.1 组件	271
10.2 课堂练习——系统时钟	245	12.1.1 课堂案例——制作历史知识 问答	271
10.3 课后习题——制作下雪效果	245	12.1.2 设置组件	276
第 11 章 交互式动画的制作	246	12.1.3 组件分类与应用	277
11.1 播放和停止动画	247	12.2 行为	286
11.1.1 课堂案例——制作浏览儿童 照片	247	12.3 课堂练习——制作地理知识 问答	288
11.1.2 播放和停止动画	253	12.4 课后习题——制作婚礼调 查问卷	288
11.2 按钮事件及交互按钮	255	第 13 章 作品的测试、优化、 输出和发布	289
11.2.1 课堂案例——制作时尚美甲 网页	256	13.1 影片的测试与优化	290
11.2.2 按钮事件	260	13.1.1 影片测试窗口	290
11.2.3 制作交互按钮	261	13.1.2 测试影片下载性能	291
11.3 添加控制命令	263	13.1.3 作品优化	292
11.3.1 课堂案例——制作鼠标跟随 效果	263	13.2 影片的输出与发布	292
11.3.2 添加控制命令	267	13.2.1 输出影片设置	293
11.4 课堂练习——制作浏览婚礼 照片	269	13.2.2 输出影片格式	293
11.5 课后习题——制作化妆品 介绍栏	269	13.2.3 发布影片设置	298
第 12 章 组件与行为	270	13.2.4 发布影片格式	298
		13.2.5 发布预览及打包文件	300

第1章

Flash CS5 基础入门

本章将详细讲解 Flash CS5 的基本知识和基本操作。读者通过学习要对 Flash CS5 有初步的认识和了解，并能够掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下一个坚实的基础。

课堂学习目标

- 了解 Flash CS5 的操作界面
- 掌握文件操作的方法和技巧
- 了解 Flash CS5 的系统配置



1.1 Flash CS5 的操作界面

Flash CS5 的操作界面由以下几部分组成: 菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板以及浮动面板, 如图 1-1 所示。下面将一一介绍。

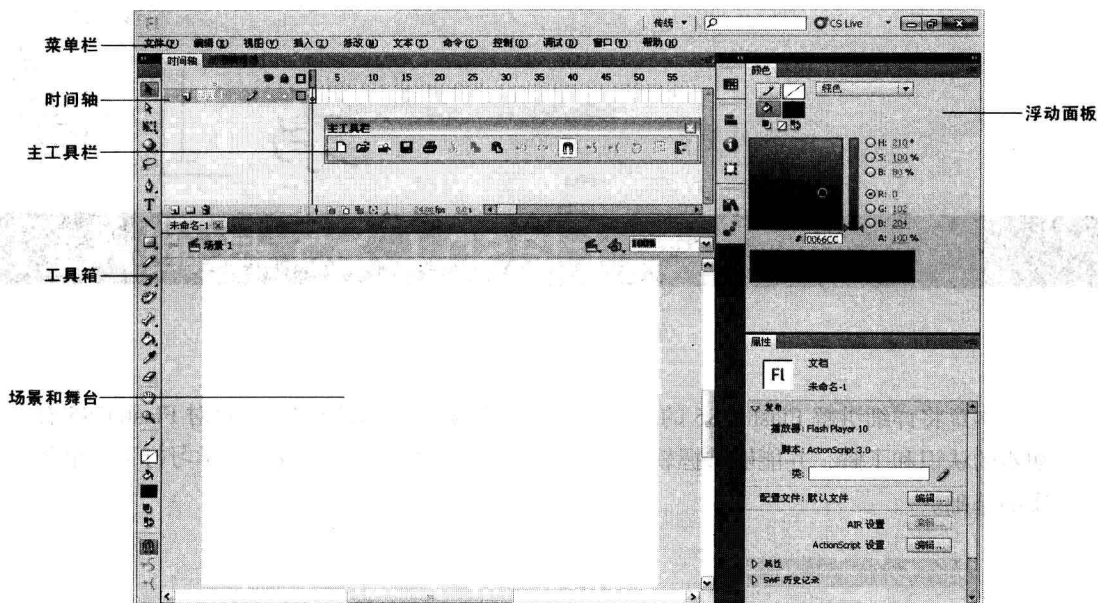


图 1-1

1.1.1 菜单栏

Flash CS5 的菜单栏依次分为“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单, 如图 1-2 所示。

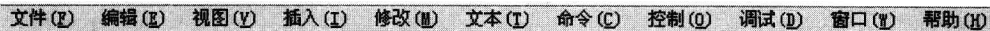


图 1-2

“文件”菜单: 主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画, 以及导入外部图形、图像、声音、动画文件, 以便在当前动画中进行使用。

“编辑”菜单: 主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴, 以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单: 主要功能是进行环境设置。

“插入”菜单: 主要功能是向动画中插入对象。

“修改”菜单: 主要功能是修改动画中的对象。

“文本”菜单: 主要功能是修改文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。



“命令”菜单：主要功能是保存、查找、运行命令。

“控制”菜单：主要功能是测试播放动画。

“窗口”菜单：主要功能是控制各功能面板是否显示以及面板的布局设置。

“帮助”菜单：主要功能是提供 Flash CS5 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助。

1.1.2 主工具栏

为方便使用，Flash CS5 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起，置于操作界面的上方。主工具栏依次分为“新建”按钮、“打开”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤销”按钮、“重做”按钮、“对齐对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮，如图 1-3 所示。

选择“窗口 > 工具栏 > 主工具栏”命令，可以调出主工具栏，还可以通过鼠标拖动改变工具栏的位置。

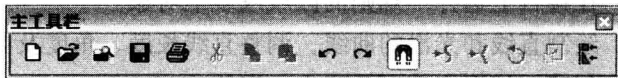


图 1-3

“新建”按钮：新建一个 Flash 文件。

“打开”按钮：打开一个已存在的 Flash 文件。

“转到 Bridge”按钮：用于打开文件浏览窗口，从中可以对文件进行浏览和选择。

“保存”按钮：保存当前正在编辑的文件，不退出编辑状态。

“打印”按钮：将当前编辑的内容送至打印机输出。

“剪切”按钮：将选中的内容剪切到系统剪贴板中。

“复制”按钮：将选中的内容复制到系统剪贴板中。

“粘贴”按钮：将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。

“撤销”按钮：取消前面的操作。

“重做”按钮：还原被取消的操作。

“对齐对象”按钮：选择此按钮进入贴紧状态，用于绘图时调整对象准确定位；设置动画路径时能自动粘连。

“平滑”按钮：使曲线或图形的外观更光滑。

“伸直”按钮：使曲线或图形的外观更平直。

“旋转与倾斜”按钮：改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。

“缩放”按钮：改变舞台中对象的大小。

“对齐”按钮：调整舞台中多个选中对象的对齐方式。

1.1.3 工具箱

工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”、“查看”、“颜色”、“选项”4 个功



能区,如图 1-4 所示。选择“窗口 > 工具”命令,可以调出主工具箱。

1. “工具”区

提供选择、创建、编辑图形的工具。

“选择”工具: 选择和移动舞台上的对象,改变对象的大小和形状等。

“部分选取”工具: 用来抓取、选择、移动和改变形状路径。

“任意变形”工具: 对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。

“渐变变形”工具: 对舞台上选定对象的填充渐变色变形。

“3D 旋转”工具: 可以在 3D 空间中旋转影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后,3D 旋转控件出现在选定对象之上。 x 轴为红色、 y 轴为绿色、 z 轴为蓝色。使用橙色的自由旋转控件可同时绕 x 和 y 轴旋转。

“3D 平移”工具: 可以在 3D 空间中移动影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后,影片剪辑的 x 、 y 和 z 三个轴将显示在舞台上对象的顶部。 x 轴为红色, y 轴为绿色,而 z 轴为黑色。应用此工具可以将影片剪辑分别沿着 x 、 y 或 z 轴进行平移。

“套索”工具: 在舞台上选择不规则的区域或多个对象。

“钢笔”工具: 绘制直线和光滑的曲线,调整直线长度、角度及曲线曲率等。

“文本”工具: 创建、编辑字符对象和文本窗体。

“线条”工具: 绘制直线段。

“矩形”工具: 绘制矩形向量色块或图形。

“椭圆”工具: 绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。

“基本矩形”工具: 绘制基本矩形,此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后,精确地控制形状的大小、边角半径以及其他属性,而无须从头开始绘制。

“基本椭圆”工具: 绘制基本椭圆形,此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后,精确地控制形状的开始角度、结束角度、内径以及其他属性,而无须从头开始绘制。

“多角星形”工具: 绘制等比例的多边形(单击矩形工具,将弹出多角星形工具)。

“铅笔”工具: 绘制任意形状的向量图形。

“刷子”工具: 绘制任意形状的色块向量图形。

“喷涂刷”工具: 可以一次性地将形状图案“刷”到舞台上。默认情况下,喷涂刷使用当前选定的填充颜色喷射粒子点。也可以使用喷涂刷工具将影片剪辑或图形元件作为图案应用。

“Deco”工具: 可以对舞台上的选定对象应用效果。在选择 Deco 工具后,可以从属性面板中选择要应用的效果样式。

“骨骼”工具: 可以向影片剪辑、图形和按钮实例添加 IK 骨骼。

“绑定”工具: 可以编辑单个骨骼和形状控制点之间的连接。

“颜料桶”工具: 改变色块的色彩。

“墨水瓶”工具: 改变向量线段、曲线、图形边框线的色彩。

“滴管”工具: 将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。

“橡皮擦”工具: 擦除舞台上的图形。



图 1-4



2. “查看”区

改变舞台画面以便更好地观察。

“手形”工具：移动舞台画面以便更好地观察。

“缩放”工具：改变舞台画面的显示比例。

3. “颜色”区

选择绘制、编辑图形的笔触颜色和填充色。

“笔触颜色”按钮：选择图形边框和线条的颜色。

“填充颜色”按钮：选择图形要填充区域的颜色。

“黑白”按钮：系统默认的颜色。

“交换颜色”按钮：可将笔触颜色和填充色进行交换。

4. “选项”区

不同工具有不同的选项，通过“选项”区为当前选择的工具进行属性选择。

1.1.4 时间轴

时间轴用于组织和控制文件内容在一定时间内播放。按照功能的不同，时间轴窗口分为左右两部分，分别为层控制区、时间线控制区，如图 1-5 所示。时间轴的主要组件是层、帧和播放头。

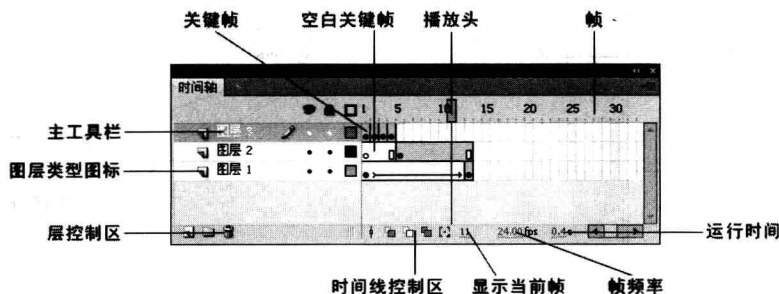


图 1-5

1. 层控制区

层控制区位于时间轴的左侧。层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。在层控制区中，可以显示舞台上正在编辑作品的所有层的名称、类型、状态，并可以通过工具按钮对层进行操作。

“新建图层”按钮：增加新层。

“新建文件夹”按钮：增加新的图层文件夹。

“删除”按钮：删除选定层。

“显示或隐藏所有图层”按钮：控制选定层的显示/隐藏状态。

“锁定或解除锁定所有图层”按钮：控制选定层的锁定/解锁状态。

“将所有图层显示为轮廓”按钮：控制选定层的显示图形外框/显示图形状态。

2. 时间线控制区

时间线控制区位于时间轴的右侧，由帧、播放头和多个按钮及信息栏组成。与胶片一样，Flash



文档也将时间长度分为帧。每个层中包含的帧显示在该层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号。播放头指示舞台中当前显示的帧。信息栏显示当前帧编号、动画播放速率以及到当前帧为止的运行时间等信息。时间线控制区按钮的基本功能如下。

“帧居中”按钮：将当前帧显示到控制区窗口中间。

“绘图纸外观”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容同时显示在舞台上。

“绘图纸外观轮廓”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，除当前帧外，区域内的帧所包含的内容仅显示图形外框。

“编辑多个帧”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容可同时显示和编辑。

“修改绘图纸标记”按钮：单击该按钮会显示一个多帧显示选项菜单，定义 2 帧、5 帧或全部帧内容。

1.1.5 场景和舞台

场景是所有动画元素的最大活动空间，如图 1-6 所示。像多幕剧一样，场景可以不止一个。要查看特定场景，可以选择“视图 > 转到”命令，再从其子菜单中选择场景的名称。

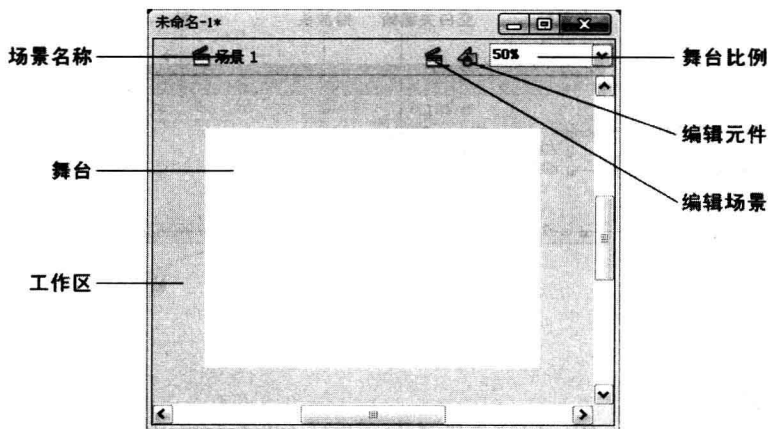


图 1-6

场景也就是常说的舞台，是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置、编辑向量插图、文本框、按钮、导入的位图图形、视频剪辑等对象。舞台包括大小、颜色等设置。

在舞台上可以显示网格和标尺，帮助制作者准确定位。显示网格的方法是选择“视图 > 网格 > 显示网格”命令，如图 1-7 所示。显示标尺的方法是选择“视图 > 标尺”命令，如图 1-8 所示。

在制作动画时，还常常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准。需要时可以从标尺上向舞台拖动鼠标以产生绿色的辅助线，如图 1-9 所示，它在动画播放时并不显示。不需要辅助线时，从舞台上向标尺方向拖动辅助线来进行删除。还可以通过“视图 > 辅助线 > 显示辅助线”命令，显示出辅助线；通过“视图 > 辅助线 > 编辑辅助线”命令，修改辅助线的颜色等属性。

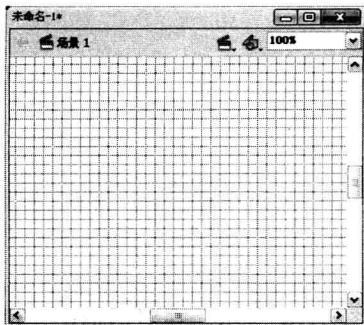


图 1-7

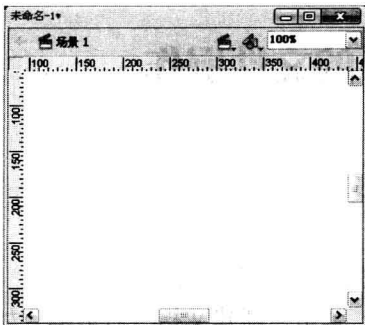


图 1-8

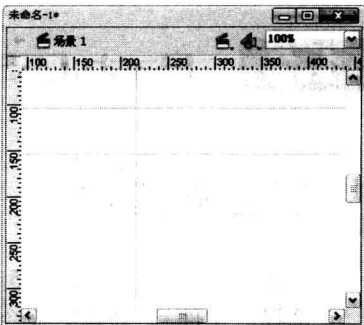


图 1-9

1.1.6 “属性”面板

对于正在使用的工具或资源,使用“属性”面板,可以很容易地查看和更改它们的属性,从而简化文档的创建过程。当选定单个对象,如文本、组件、形状、位图、视频、组、帧等时,“属性”面板可以显示相应的信息和设置,如图 1-10 所示。当选定了两个或多个不同类型的对象时,“属性”面板会显示选定对象的总数,如图 1-11 所示。

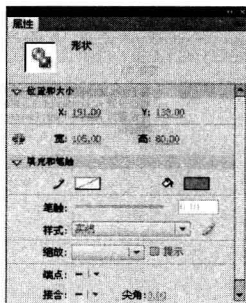


图 1-10

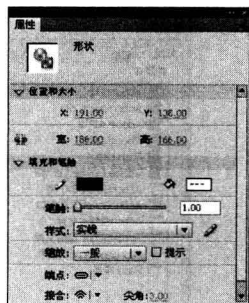


图 1-11

1.1.7 浮动面板

使用面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限,为了尽量使工作区最大,Flash CS5 提供了许多种自定义工作区的方式,如可以通过“窗口”菜单显示、隐藏面板,还可以通过鼠标拖动来调整面板的大小以及重新组合面板,如图 1-12、图 1-13 所示。

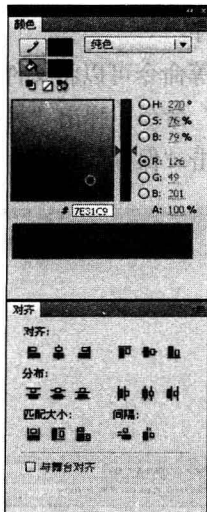


图 1-12

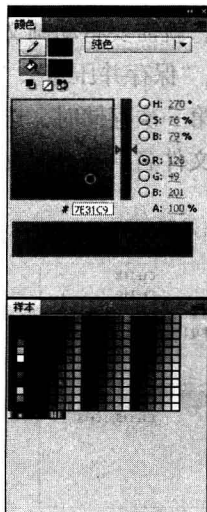


图 1-13



1.2 Flash CS5 的文件操作

1.2.1 新建文件

新建文件是使用 Flash CS5 进行设计的第一步。

选择“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图 1-14 所示。在对话框中，可以创建 Flash 文档，设置 Flash 影片的媒体和结构，创建 Flash 幻灯片演示文稿，演示幻灯片或多媒体等连续性内容，创建基于窗体的 Flash 应用程序，应用于 Internet，也可以创建用于控制影片的外部动作脚本文件等。选择完成后，单击“确定”按钮，即可完成新建文件的任务，如图 1-15 所示。

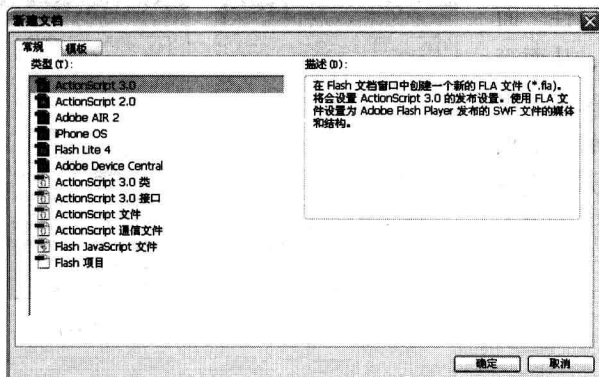


图 1-14

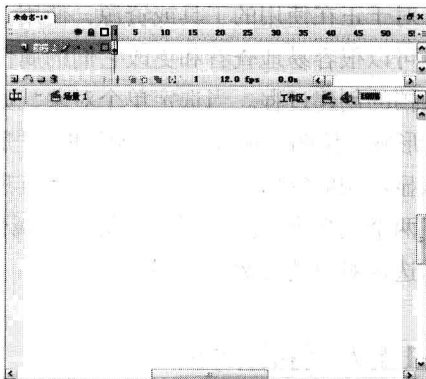


图 1-15

1.2.2 保存文件

编辑和制作完动画后，就需要将动画文件进行保存。

通过“文件 > 保存”、“保存并压缩”、“另存为”等命令可以将文件保存在磁盘上，如图 1-16 所示。当设计好作品进行第一次存储时，选择“保存”命令，弹出“另存为”对话框，如图 1-17 所示。在对话框中，输入文件名，选择保存类型，单击“保存”按钮，即可将动画保存。

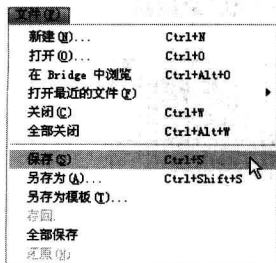


图 1-16

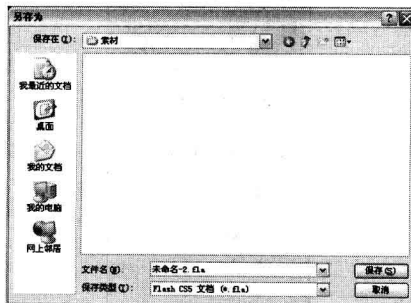


图 1-17



提示

当对已经保存过的动画文件进行了各种编辑操作后,选择“保存”命令,将不弹出“另存为”对话框,计算机直接保留最终确认的结果,并覆盖原始文件。因此,在未确定要放弃原始文件之前,应慎用此命令。

若既要保留修改过的文件,又不想放弃原文件,可以选择“文件 > 另存为”命令,弹出“另存为”对话框,在对话框中,可以为更改过的文件重新命名、选择路径、设定保存类型,然后进行保存,这样原文件保留不变。

1.2.3 打开文件

如果要修改已完成的动画文件,必须先将其打开。

选择“文件 > 打开”命令,弹出“打开”对话框,在对话框中搜索路径和文件,确认文件类型和名称,如图 1-18 所示。然后单击“打开”按钮,或直接双击文件,即可打开所指定的动画文件,如图 1-19 所示。

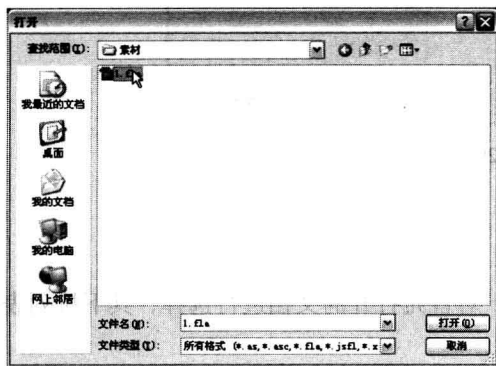


图 1-18



图 1-19

技巧

在“打开”对话框中,也可以一次同时打开多个文件,只要在文件列表中将所需的几个文件选中,并单击“打开”按钮,系统就将逐个打开这些文件,以免多次反复调用“打开”对话框。在“打开”对话框中,按住 Ctrl 键的同时,用鼠标单击可以选择不连续的文件;按住 Shift 键,用鼠标单击可以选择连续的文件。

1.3 Flash CS5 的系统配置

1.3.1 首选参数面板

应用首选参数面板可以自定义一些常规操作的参数选项。