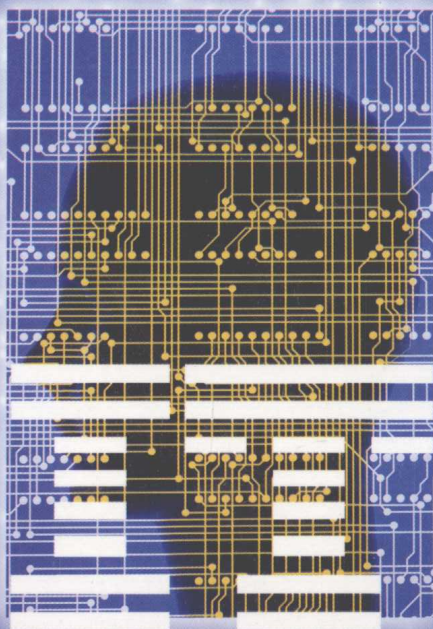


信息技术教育大全

XINXIJI SHUJIAOYUDAQUAN

Flash 动画必备



赵明远 任 利 编

新疆青少年出版社

信息技术教育大全

Flash 动画必备

赵明远 程利 编

新疆青少年出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画必备/赵明远,任利编. —修订本. —乌鲁木齐:新疆青少年出版社,2005

(信息技术教育大全丛书)

ISBN 7-5371-4029-4

I. F. II. ①赵-②任- III. 动画—设计—图形软件,Flash—基本知识 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 115341 号

信息技术教育大全 Flash 动画必备

新疆青少年出版社出版

(乌鲁木齐市胜利路 100 号 邮编:830001)

新华书店经销 北京市朝教印刷厂印刷

开本:850mm×1168mm 大 32 开

印张:200 字数:3000 千字

2005 年 10 月修订版 2005 年 10 月第 1 次印刷

印数:1-3000

ISBN 7-5371-4029-4/G·1884 总定价:500.00 元(共 20 册)

如有印装质量问题请直接同承印厂调换

前 言

21 世纪是信息爆炸的时代,也是知识经济飞速发展的时代。这就要求我们要不断更新观念,掌握现代信息技术,以适应时代发展的需要。

20 世纪 60 年代开始萌芽发展的新兴电子计算机信息科技,与 20 世纪 90 年代初期开始普及的国际互联网通讯科技,构成了信息技术的基本框架,它改变了人类获取信息的途径和工作的效率。

电子计算机信息科技的优势在于能够较容易地实现信息处理的高速度性、高准确性、高标准化;更加合理地配置企业物力和人力资源;增加个人的生产力、支援高层决策力、降低生产成本。国际互联网通讯科技的作用则体现在缩短人与人、人与世界之间的距离;打破国界、疆界的阻隔,让不同种族、不同语言的人们通过网络来互相了解、互相学习、共同提高;将人类的生产力与价值带到一个更高的境

界。电子计算机信息科技与国际互联网通讯科技的联姻可以算得上是科技革命史上最具里程碑式的结合。两者的结合及相互作用,影响了整个世界的信息技术格局。

本套丛书具有知识性、趣味性和实践性的特征。它从人们的日常需要的角度出发,对日常生活、学习、工作中遇到的各种问题进行了有益的探讨,并给出了精辟的讲解,注重知识体系的关联性、整体性和开放性,帮助大家获得对于信息技术前沿各种知识的掌握和对应用现代信息技术为自己服务的要求。本书不仅注重书本知识的学习,更加注重实践动手能力的培养。让大家在学习中提高,在学习中獲得足够的实践。我们的目标是把最优秀最可靠的信息技术知识介绍给广大的读者朋友,让大家在读书中有所获益。

本套丛书在编写过程中,经有关部门批准对部分作品进行了节选,以取适合本套丛书的部分,望未及时取得联系的作者见书后与我们取得联系,以便支付稿酬。另因编辑水平有限,加之时间仓促,文中难免存有不足之处,望广大读者朋友批评指正,我们不胜感激。

编 者

目 录

第一章 处理 Flash 文档	1
第一节 创建或打开文档及设置属性	2
第二节 为多个文档使用文档选项卡(仅限 Windows)	6
第三节 保存 Flash 文档	7
第四节 关于添加媒体内容	10
第五节 使用库来管理多媒体	12
第六节 浏览用户界面	19
第七节 新功能	29
第八节 了解工作区	36
第二章 创建对象	44
第一节 绘制线条	44
第二节 绘制填充图	56
第三节 输入文本	74
第四节 导入图像	88
第五节 导入声音	92
第六节 创建对象	95

第三章 对象的编辑与调整	101
第一节 舞台对象的基本操作	101
第二节 改变大小	120
第三节 创建符号	128
第四节 编辑属性	145
第五节 符号管理	150
第六节 察看符号	158
第四章 动画制作	163
第一节 关键帧设置	163
第二节 添加场景	172
第三节 帧动画	175
第四节 制作动画	179
第五节 变形动画	193
第六节 编辑动画	204
第五章 动画应用	209
第一节 图层的基本操作	209
第二节 图层之间的相互关系	217
第三节 向导层的创建与使用	225
第四节 蒙板层的创建与使用	245
第五节 声音层的创建	253

第六章 声音处理	256
第一节 认识声音文件的质量	256
第二节 声音文件的编辑	259
第三节 在 Library 面板中调整声音	265
第七章 优化与发布	272
第一节 Flash 影片的优化技巧	272
第二节 发布前的测试	275
第三节 发布设置	279
第四节 控制 Flash 动画的输出格式	306

第一章 处理 Flash 文档

欢迎使用 Macromedia Flash MX 2004 和 Macromedia Flash MX Professional 2004。Flash 提供了创建和发布丰富的 Web 内容和强大的应用程序所需的所有功能。不管是设计动画还是构建数据驱动的应用程序,Flash 都为您提供了创作出色作品和为使用不同平台和设备的用户提供最佳体验的工具。

Flash 是一个创作工具,从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序(如在线商场),它使您可以创建任何作品。通过添加图片、声音和视频,可以使您的 Flash 应用程序媒体丰富多彩。Flash 包含了许多种功能,如拖放用户界面组件、将动作脚本添加到文档的内置行为,以及可以添加到对象的特殊效果。这些功能使 Flash 不仅功能强大,而且易于使用。在 Flash 中创作时,您是在 Flash 文档(即保存时文件扩展名为 .fla 的文件)中工作。在准备部署 Flash 内容时发布它,同时会创建一个扩展名为 .swf 的文件。下一部分中描述的 Flash Player 运行 SWF 文件。

第一节 创建或打开文档及设置属性

在 Flash 中工作时,可以创建新文档或打开以前保存的文档。在 Windows 中,可以使用“新建文件”按钮打开与上次创建的文档相同类型的文档。

要设置新文档或现有文档的大小、帧频、背景颜色和其他属性,请使用“文档属性”对话框。也可以使用“属性”检查器来设置现有文档的属性。使用“属性”检查器可以轻松

2 地访问和更改文档最常用的属性。有关“属性”检查器的详细信息,请参阅使用面板和“属性”检查器。

❖ 可以将 Flash 模板作为新文档打开。您可以选择 Flash 自带的标准模板,也可以打开您以前保存的模板。有关将文档文件保存为模板的信息,请参阅保存 Flash 文档。

在“首选参数”对话框的“启动时”部分中,可以选择选项以指定在启动 Flash 时该应用程序打开的文档:选择“新建文档”以打开一个新的空白文档;选择“打开上次使用的文档”以打开上次退出 Flash 时打开的文档;或者选择“不打开任何文档”以启动 Flash 而不打开文档。

有关使用“开始”页创建新文档的信息,请参阅使用“开始”页。

可以在工作时打开新窗口。

要创建新文档：

1. 选择“文件” > “新建”。
2. 在“常规”选项卡上选择“Flash 文档”。

要使用“新建文件”按钮来创建新文档(仅限 Windows)：

* 单击主工具栏中的“新建文件”按钮以创建与上次创建的文档相同类型的新文档。

要打开现有文档：

1. 选择“文件” > “打开”。
2. 在“打开”对话框中,定位到文件或在“转到”文本框中输入文件的路径。
3. 单击“打开”。

要在“文档属性”对话框中设置新文档或现有文档的属性：

1. 在文档打开的情况下,选择“修改” > “文档”。

即可打开“文档属性”对话框。

2. 对于“帧频”,请输入每秒显示的动画帧的数量。对于大多数计算机显示的动画,特别是 Web 站点中播放的动画,8 fps(每秒帧数)到 12 fps 就足够了(默认的帧频为 12 fps)。

3. 对于“尺寸”,请执行以下操作之一:

* 要指定舞台大小(以像素为单位),请在“宽”和“高”文本框中输入值。

默认文档大小为 550 x 400 像素。最小大小为 1 x 1 像

素;最大为 2880 x 2880 像素。

* 要将舞台大小设置为内容四周的空间都相等,请单击“匹配”右边的“内容”按钮。要最小化文档大小,请将所有元素对齐到舞台的左上角,然后单击“内容”。

* 要将舞台大小设置为最大的可用打印区域,请单击“打印机”。此区域的大小是纸张大小减去“页面设置”对话框(Windows)或“打印边距”对话框(Macintosh)的“页边界”区域中当前选定边距之后的剩余区域。

* 要将舞台大小设置为默认大小,请单击“默认”。

4. 要设置文档的背景颜色,请单击“背景颜色”框中的三角形,然后从调色板中选择一种颜色。

5. 要指定可以显示在应用程序窗口上沿和侧沿的标尺的单位,请从右上角的弹出菜单中选择一个选项。请参阅使用网格、辅助线和标尺。(此设置还确定“信息”面板中使用的单位。)

6. 执行以下其中一项操作:

* 只将新设置用作您的新文档的默认属性,请单击“确定”。

* 要将这些新设置用作所有新文档的默认属性,请单击“设为默认值”。

要将模板作为新文档打开:

1. 选择“文件”>“从模板新建”。

2. 在“新建文档”对话框中,从“类别”列表选择一个类别,然后从“类别项目”列表选择一个文档。

3. 单击“确定”。

要在当前文档中打开新窗口：

* 选择“窗口” > “新建窗口”。

用“属性”检查器更改文档属性：

1. 取消选择所有的资源，然后选择“选择”工具。

2. 如果看不到“属性”检查器，请选择“窗口” > “属性”。

3. 单击“大小”控件可以显示“文档属性”对话框，并可以访问其设置。

4. 要选择背景颜色，请单击“背景颜色”框中的三角形，然后从调色板中选择一种颜色。

5. 对于“帧频”，请输入每秒显示的动画帧数。

6. 对于“发布”控件，单击“设置”按钮可以显示“发布设置”对话框，其中的“Flash”选项卡处于选中状态。有关“发布设置”对话框的详细信息，请参阅发布 Flash 文档。

第二节 为多个文档使用文档选项卡 (仅限 Windows)

在 Windows 平台上打开多个文档时,“文档”窗口顶部的选项卡标识打开的文档,并使您可以轻松地在它们之间导航。只有当文档在“文档”窗口中处于最大化状态时,选项卡才会显示。

要激活某个文档,请单击它的选项卡。默认情况下,选项卡是按文档的创建顺序显示的。无法通过拖动选项卡来更改它们的顺序。

要在打开多个文档时查看文档:

- * 单击该文档的选项卡。

第三节 保存 Flash 文档

可以使用当前名称和位置保存 Flash FLA 文档,也可以使用不同的名称或位置保存文档。可以回复到上次保存的文档版本。也可以将 Flash MX 2004 内容保存为 Flash MX 文档。

当文档包含未保存的更改时,文档标题栏、应用程序标题栏和文档选项卡中的文档名称后会出现一个星号(*) (仅限 Windows)。保存文档时星号即会消失。

7

可以将文档保存为模板,以便将该文档用作新 Flash 文档的起点(就像在字处理或 Web 页面编辑应用程序中使用模板一样)。有关使用模板创建新文档的信息,请参阅创建或打开文档及设置属性。

在使用“保存”命令保存文档时,Flash 会执行一次快速保存,将新信息追加到现有文件中。在使用“另存为”命令保存时,Flash 会将新信息安排到文件中,在磁盘上创建一个更小的文件。

如果在包含未保存更改的一个或多个文档处于打开状态的情况下退出 Flash,Flash 会提示您保存包含更改的文档。

当通过撤消命令从文档中删除项目时,使用“文件”>“保存并压缩”命令,您可以选择从文档中永久删除项目,从而减小文档文件的大小。请参阅撤消步骤时保存文档。

要保存 Flash 文档:

1. 执行以下其中一项操作:

- * 要覆盖磁盘上的当前版本,请选择“文件”>“保存”。
- * 要将文档保存到不同的位置和/或用不同的名称保存文档,或者要压缩文档,请选择“文件”>“另存为”。

2. 如果选择“另存为”命令,或者如果文档以前从未保存过,请输入文件名和位置。

3. 单击“保存”。

回复到上次保存的文档版本:

- * 选择“文件”>“还原”。

要将文档另存为模板:

1. 选择“文件”>“另存为模板”。

2. 在“另存为模板”对话框中,在“名称”文本框中输入模板的名称。

3. 从“类别”弹出菜单中选择一种类别或输入一个名称,以便创建新类别。

4. 在“描述”文本框中输入模板的说明(最多 255 个字符)。当在“新建文档”对话框中选择模板时,该说明即会显示出来。

5. 单击“确定”。

要将文档另存为 Flash MX 2004 文档：

1. 选择“文件” > “另存为”。
2. 输入文件名和位置。
3. 从“格式”弹出菜单中选择“Flash MX 2004 文档”。

如果出现一则警告消息，指示如果保存为 Flash MX 2004 格式时内容将被删除，请单击“另存为 Flash MX 2004”以继续。如果您的文档包含只有 Flash MX 2004 可以提供的功能（如行为），则在以 Flash MX 2004 格式保存文档时，这些功能将不保留。

4. 单击“保存”。

要在退出 Flash 时保存文档：

1. 选择“文件” > “退出”（Windows）或“Flash” > “退出 Flash”（Macintosh）。

2. 如果有两个或更多打开的文档包含未保存的更改，Flash 会提示您检查或放弃更改。

- * 单击“检查更改”以逐个检查文档。
- * 单击“放弃更改”以在不保存更改的情况下关闭文档。

3. 如果有一个打开的文档包含未保存的更改，或者在步骤 2 中选择了“检查更改”，则 Flash 会针对每个文档提示您保存更改。

- * 单击“保存”以保存包含更改的文档。
- * 单击“不保存”以在不保存更改的情况下关闭文档。