

融入 ActionScript2.0技术

动画贺卡

手机彩信

教学课件

网页广告

电子相册

片头动画

动画游戏

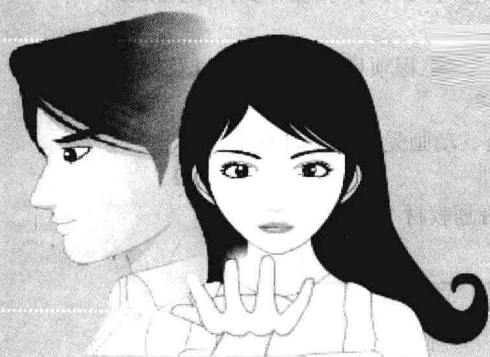


+ Digital Art

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

# Flash动画制作 实例教程

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材



# Flash动画制作实例教程

○ 刘荷花 刘三满 主编

○ 严严 冯春辉 邱发林 副主编

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Flash动画制作实例教程 / 刘荷花, 刘三满主编. --  
北京: 人民邮电出版社, 2011. 4  
21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材  
ISBN 978-7-115-23894-8

I. ①F… II. ①刘… ②刘… III. ①动画—设计—图  
形软件, Flash CS3—高等学校: 技术学校—教材 IV.  
①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第197518号

## 内 容 提 要

Flash CS3 是一款出色的动画制作软件, 本书详细地介绍了 Flash CS3 在图形绘制、动画制作和程序编辑等方面的主要功能, 以及在实际应用中涉及的各领域等方面的知识。

全书分为两大部分: 基础知识部分和技能培训部分, 第一部分为第1章、第2章, 通过详细的介绍并配以适当的案例, 使读者对 Flash CS3 的软件功能及使用 Flash CS3 进行动画制作的基础知识有一个全面的认识、了解。第二部分为第3章~第10章, 针对 Flash 应用的各个领域, 每章以“课堂案例、课堂练习、课后实训”的顺序, 依次介绍了 Flash 在这些领域的应用情况, 以及 Flash 在实际应用中的方式、技巧等方面的知识, 使读者在进一步掌握 Flash CS3 的软件功能的同时, 对 Flash 在各领域中的应用有更全面的认识。

在随书光盘中, 包含了本书的所有实例的素材文件、输出影片、工程项目完成文件, 以及软件主体编辑功能的多媒体教学视频, 方便读者学习参考和引用练习。

本书适合作为高职高专 Flash 动画教材, 也可供专业设计人员、动画爱好者学习参考。

21 世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

### Flash 动画制作实例教程

- 
- ◆ 主 编 刘荷花 刘三满  
副 主 编 严 严 冯春辉 邱发林  
责任编辑 王 威  
执行编辑 蒋 勇
  - ◆ 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>  
大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 4  
印张: 12 2011 年 4 月第 1 版  
字数: 281 千字 2011 年 4 月河北第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-115-23894-8

定价: 33.00 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

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 前 言

随着网络技术的发展,网络动画的应用越来越广泛,从基本的 Flash 贺卡、网页动画发展到复杂的手机彩信、动画游戏。为了和实际企业接轨,各高职院校的 Flash 课程也进行了课程改革。本书就是教学改革的成果。

本书用简洁易懂的语言、实用的实例、丰富翔实的图解,引导读者从认识了解矢量动画编辑软件与互动程序编辑软件——Flash 开始,循序渐进地学习并掌握进行各种动画、互动程序的编辑技能。

本书内容分为两个部分共 10 章。第一部分为基础篇,包括第 1 章和第 2 章,通过详细的介绍并配以适当的案例,使读者对 Flash CS3 的软件功能及使用 Flash CS3 进行动画制作的基础知识有一个全面的认识、了解。在第 1 章中,通过一个案例使读者快速掌握在 Flash 中新建影片并修改、发布的方法。在第 2 章中,对 Flash 的各种工具进行了详细的介绍,然后通过实际制作使读者掌握各种工具的使用方法及技巧。

第二部分应用篇,包含第 3 章~第 10 章,针对 Flash 应用的各个领域,每章通过“课堂案例”、“课堂练习”、“课后实训”,依次介绍了 Flash 在这些领域的应用。其中,第 3 章通过学习制作各种 Flash 电子贺卡,使读者进一步熟悉各种工具的使用方法及动画创建的技巧。第 4 章介绍了 Flash 在手机应用领域的作用,及使用 Flash 制作不同手机彩信的方法。第 5 章课件的制作,在介绍不同课件的同时,初步介绍了 Flash 动作代码的相关知识。第 6 章介绍了使用 Flash 制作各种网页广告及设计网页广告的相关知识。第 7 章通过不同电子相册的制作,使读者进一步了解 Flash 的动作代码。第 8 章介绍了 Flash 各种多媒体组件的应用及自定义组件的相关知识。第 9 章介绍了使用 Flash 制作网站片头、电视片头等方面的方法及技巧。最后,第 10 章总结性地介绍了使用 Flash 制作各种精彩互动游戏的方法,使读者在 Flash 动画、程序编辑等方面都有全面的提升。

在本书的配套光盘中提供了本书所有实例的源文件、素材和输出文件,以及全书所有“课堂练习”与“课后实训”实例的多媒体教学视频,方便读者在学习中参考。

本书由刘荷花、刘三满任主编,严严、冯春辉、邱发林任副主编,参与本书编写与整理的设计人员有:尹小港、高山泉、徐春红、覃明揆、周婷婷、唐倩、黄莉、刘小容、张颖、黄萍、李洁、李英、骆德军、刘彦君、张善军、何玲、李瑶、周敏、赵璐、张婉、曾全、李静、黄琳、曾祥辉、诸臻、付杰、翁丹等。由于编写水平有限,书中难免有疏漏之处,敬请读者批评指正。

本书适合作为高职高专 Flash 动画教材,也可供专业设计人员、动画爱好者学习参考。

编 者

2010 年 8 月

# 目录

## 第 1 章

### Flash 动画制作基础知识

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1.1 走进 Flash 的世界   | 1  |
| 1.2 认识 Flash CS3   | 2  |
| 1.2.1 工作区中的组件与面板   | 3  |
| 1.2.2 工作区布局的调整与管理  | 7  |
| 1.3 文档的基本操作        | 7  |
| 1.3.1 修改文档属性和保存文档  | 7  |
| 1.3.2 从模板新建影片文件并发布 | 8  |
| 1.4 导出与发布影片        | 11 |
| 1.4.1 影片发布设置       | 11 |
| 1.4.2 导出影片为图像      | 12 |
| 1.4.3 导出影片为电影      | 12 |

## 第 2 章

### 图形绘制与动画编辑

|                 |    |
|-----------------|----|
| 2.1 选取工具        | 13 |
| 2.1.1 选择工具      | 13 |
| 2.1.2 部分选取工具    | 13 |
| 2.1.3 套索工具      | 14 |
| 2.2 编辑工具        | 14 |
| 2.2.1 任意变形工具    | 14 |
| 2.2.2 填充变形工具    | 16 |
| 2.3 绘制工具        | 16 |
| 2.3.1 钢笔工具      | 16 |
| 2.3.2 文本工具      | 16 |
| 2.3.3 直线工具      | 17 |
| 2.3.4 椭圆工具      | 17 |
| 2.3.5 矩形与多角星形工具 | 18 |
| 2.3.6 铅笔工具      | 18 |
| 2.3.7 刷子工具      | 19 |

|                  |    |
|------------------|----|
| 2.4 填色工具         | 19 |
| 2.4.1 笔触与填充的颜色设置 | 19 |
| 2.4.2 墨水瓶工具      | 20 |
| 2.4.3 颜料桶工具      | 20 |
| 2.4.4 滴管工具       | 20 |
| 2.4.5 橡皮擦工具      | 21 |
| 2.5 图像的编辑处理      | 21 |
| 2.5.1 图形的平滑与伸直   | 21 |
| 2.5.2 图形的优化      | 22 |
| 2.5.3 将线条转换成填充   | 22 |
| 2.5.4 填充的扩散与收缩   | 23 |
| 2.5.5 柔化填充边缘     | 23 |
| 2.6 对象的组合与排列     | 24 |
| 2.6.1 组合与分离      | 24 |
| 2.6.2 对象层次的排列    | 24 |
| 2.6.3 对象锁定与解锁    | 25 |

|                 |    |
|-----------------|----|
| 2.7 动画的类型与创建方法  | 25 |
| 2.7.1 时间轴与关键帧   | 25 |
| 2.7.2 图层与图层文件夹  | 26 |
| 2.7.3 关键帧       | 27 |
| 2.8 Flash 动画的创建 | 29 |
| 2.8.1 逐帧动画      | 29 |
| 2.8.2 动画补间动画    | 29 |
| 2.8.3 形状补间动画    | 30 |
| 2.9 绘图编辑与动画创建应用 | 31 |
| 课堂案例——休闲美女      | 31 |
| 课堂练习——江南春       | 36 |
| 课后实训——3d 艺术字    | 45 |

## 第 3 章

### 动画贺卡设计

|           |    |
|-----------|----|
| 3.1 贺卡的设计 | 46 |
|-----------|----|

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| <b>3.2 Flash 贺卡的制作</b> | <b>47</b> |
| 课堂案例——教师节贺卡            | 47        |
| 课堂练习——生日贺卡             | 54        |
| 课后实训——新年贺卡             | 60        |

第 4 章

手机彩信设计

62

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| <b>4.1 认识手机彩信</b>        | <b>62</b> |
| <b>4.2 Flash 动画彩信的制作</b> | <b>63</b> |
| 课堂案例——思念                 | 63        |
| 课堂练习——可爱妹妹给你照相           | 70        |
| 课后实训——GIF 彩信的制作          | 75        |

第 5 章

教学课件的制作

77

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>5.1 教学课件的设计方法</b> | <b>77</b> |
| <b>5.2 教学课件的制作</b>   | <b>77</b> |
| 课堂案例——少儿英语课件：看图写单词   | 77        |
| 课堂练习——物理课件：运动参照物     | 86        |
| 课后实训——数学课件：计算三角形的面积  | 90        |

第 6 章

网页广告制作

92

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>6.1 了解广告的分类</b>          | <b>92</b> |
| <b>6.2 Flash 网页广告的设计和制作</b> | <b>93</b> |
| 课堂案例——横幅广告：“五彩”显示器广告的制作     | 93        |
| 课堂练习——竖条广告：“王牌”电脑广告的制作      | 98        |
| 课后实训——鼠标响应广告：网购促销广告的制作      | 106       |

第 7 章

电子相册设计应用

108

|                     |            |
|---------------------|------------|
| <b>7.1 认识电子相册影片</b> | <b>108</b> |
| <b>7.2 电子相册的制作</b>  | <b>109</b> |
| 课堂案例——普通电子相册        | 109        |
| 课堂练习——外部直接加载相册      | 113        |
| 课后实训——XML 相册        | 120        |

第 8 章

影音播放器的制作

122

|                     |            |
|---------------------|------------|
| <b>8.1 影音播放器的设计</b> | <b>122</b> |
| <b>8.2 影音播放器的制作</b> | <b>123</b> |
| 课堂案例——网页中的 MP3 播放器  | 123        |
| 课堂练习——使用视频组件创建播放器   | 125        |
| 课后实训——FLV 播放器       | 129        |

第 9 章

片头动画的设计与制作

131

|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>9.1 片头动画的设计方法</b> | <b>131</b> |
| <b>9.2 片头动画的制作</b>   | <b>131</b> |
| 课堂案例——网站片头：七星电子商务    | 131        |
| 课堂练习——电视栏目片头：梨园戏剧    | 141        |
| 课后实训——个性网站片头：笨小孩工作室  | 149        |

第 10 章

Flash 互动游戏设计

151

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>10.1 Flash 互动游戏的前景</b> | <b>151</b> |
| <b>10.2 Flash 互动游戏的制作</b> | <b>152</b> |
| 课堂案例——植物大战僵尸              | 152        |
| 课堂练习——海底总动员               | 168        |
| 课后实训——手机游戏：贪吃蛇            | 183        |

# 第1章

## Flash 动画制作基础知识

### 本章知识要点

- ◆ 了解 Flash 的作用
- ◆ 认识 Flash 软件的界面、功能等
- ◆ 掌握 Flash 模板的使用及影片的发布

### 本章学习导读

要想制作出漂亮的动画影片、精彩的互动程序，就必须先了解 Flash 这款软件的各种功能、特点。本章先对 Flash 的各功能面板进行了详细的介绍，然后通过一个简单的案例使读者快速掌握使用 Flash 新建影片、编辑影片、发布影片的方法。

## 1.1

### 走进 Flash 的世界

Flash 是一种交互式动画设计工具，它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，以制作出高品质的网页动态效果。Flash 作为一种创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序或其他允许用户交互的内容。Flash 制作的影片可以包含各种动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

Flash 特别适用于创建通过 Internet 传播的内容，因为它的文件非常小。它是通过广泛使用矢量图形做到这一点的，与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间要小很多。

Flash 被称为是“最为灵活的前台”是由于其独特的时间片段 (TimeLine) 分割和重组 (MC 嵌套) 技术，结合 Action Script 动作代码的对象和流程控制，使得在灵活的界面设计和动画设计成为可能，同时它也是最为小巧的前台。Flash 具有跨平台的特性，所以无论处于何种平台，只要安装了支持的 Flash Player，就可以保证它们的最终显示效果的一致。Flash 的应用领域主要包括以下几方面。

- ◆ 应用程序的开发：由于其独特的跨平台特性、灵活的界面控制以及多媒体特性的使用，使得用 Flash 制作的应用程序具有很强的生命力。在与用户的交流方面具有其他任何方式都无可比拟的优势。当然，某些功能可能还要依赖于 XML 或者其他诸如

JavaScript 的客户端技术来实现。

- ◆ 软件系统界面的开发：Flash 对于界面元素的可编辑性和它最终能得到的效果无疑具有很大的优势。对于一个软件系统的界面，Flash 强大的绘制功能完全可以胜任。
- ◆ 移动平台的开发：移动平台的开发包含的手机界面设计和各种娱乐软件的设计，随着越来越多的手机支持 Flash，使 Flash 在移动领域的空间十分巨大。
- ◆ 游戏开发：Flash 在游戏开发方面已经进行了多年的完善。通过 Flash 可以制作出各种精彩、有趣的小游戏，而最新的 Action Script 3 版本的动作代码，使得通过 Flash 制作大型游戏成为了可能。
- ◆ Web 应用服务：其实很难界定 Web 应用服务的范围究竟有多大，它似乎拥有无限的可能。随着网络的逐渐渗透，基于客户端-服务器的应用设计也开始受到欢迎和逐渐普及，一度被誉为最具前景的方式。
- ◆ 站点建设：使用 Flash 制作全站带来的好处十分明显：便捷的全面控制，无缝的导向跳转，更丰富的媒体内容，更体贴用户的流畅交互，跨平台与客户端的支持，以及与其他 Flash 应用方案无缝连接集成等，可以使网站更加精彩。
- ◆ 多媒体娱乐：Flash 本身就多媒体和可交互性而广为推崇。它所带来的亲切氛围相信每一位用户都会喜欢，很多人都是因为喜欢他，然后学习他，最后制作出各种精彩的动画等。

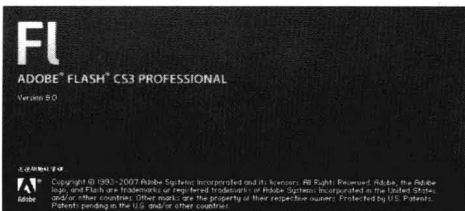
## 1.2

### 认识 Flash CS3

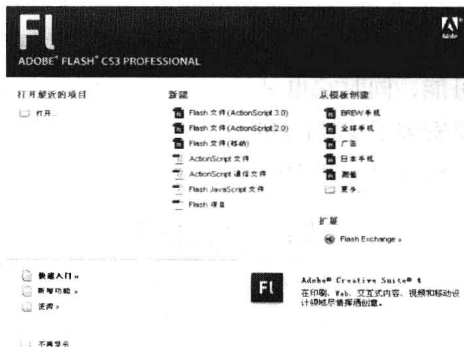
Flash CS3 Professional 是 Flash 家族中的一员，它不但在动画创建和编辑功能上进行了增强，还加强了 Flash 在网络、多媒体方面的应用功能，使 Flash 及其开发的产品能够适用于一个更为广大的领域。请先确认计算机上已经正确安装好了中文版的 Flash CS3 Professional（后文简称 Flash CS3），然后一起来对它的开发环境进行快速的浏览。

在启动 Flash CS3 后，首先看到的是开始页面，在这里可以选择快速地打开最近编辑的项目，还可以创建不同的新项目，以及从模板创建新项目等，如图 1-2 所示。

左图 1-1



右图 1-2





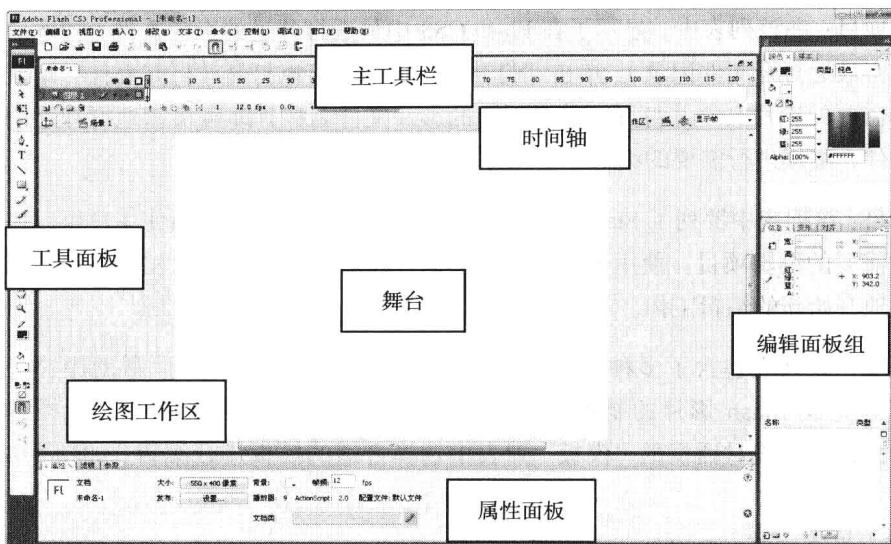


图 1-6

## 主要工具栏

主要工具栏包含动画制作过程中经常使用到的一些基础工具，如新建、打开、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤销、重做、贴紧至对象、平滑化、旋转、缩放、对齐对象等。如果标准工具栏目前不可见，可以执行“窗口→工具栏→主工具栏”命令来打开它。

## 时间轴

时间轴位于 Flash 主要工具栏的下方，用于显示影片长度、帧内容、影片结构等信息。通过该窗口，用户可以进行不同动画的创建，设置图层属性，为影片添加声音等操作，它是 Flash 中进行动画编辑的基础。

## 绘图工作区

绘图工作区通常又称作“工作编辑区”，是 Flash 影片制作中进行图形绘制、编辑的地方。其中白色的矩形区域被称作“舞台”，“舞台”中包含的图形内容就是在 Flash 影片播放时所显示的内容。通过时间轴下方的设置按钮，可以自由设置“舞台”的大小和背景色等。按下工作区右上角的显示比例按钮，可以对工作区的视图比例进行快捷的调整。

## 工具面板

工具面板位于绘图工作区的左边，包含了用于进行矢量图形绘制和编辑的各种操作工具，主要由绘图工具、查看工具、色彩填充、工具属性 4 大功能板块构成，并可以通过左上角的收缩按钮收缩，如图 1-7 所示。

## 属性面板

默认情况下，属性面板位于绘图工作区的下方。属性面板可以根据所选对象的不同，显示其相应的属性信息并进行编辑修改，如图 1-8 所示。属性面板上的“滤镜”、“参数”两个标签，还可以完成一些特殊对象的效果、参数等设置，如图 1-9、图 1-10 所示。

绘图工具

查看工具  
色彩填充

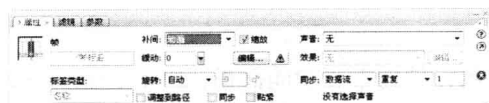
工具属性选项



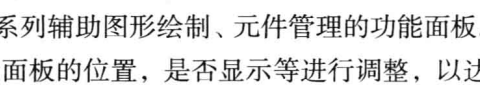
左图 1-7



右图 1-8



左图 1-9



右图 1-10

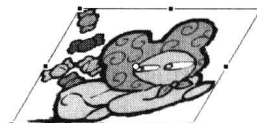
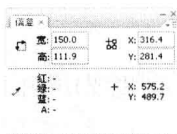
编辑面板组位于绘图工作区的右侧，包含了一系列辅助图形绘制、元件管理的功能面板。可以根据用户的工作习惯，对该面板组内的各功能面板的位置，是否显示等进行调整，以达到尽可能提高工作效率的目的。

## 信息面板

信息面板是用以显示和设置执行所选择对象相关信息的面板，并可以获取当前鼠标位置坐标和色彩信息，如图 1-11 所示。执行“窗口→信息”命令（快捷键为“Ctrl+I”），打开 Flash CS3 的信息面板。

## 变形面板

变形面板是用以对选取的图形进行大小比例、旋转及倾斜角度等的编辑控制的面板，如图 1-12 所示。执行“窗口→变形”命令（快捷键为“Ctrl+T”），可打开变形面板。



左图 1-11

右图 1-12

## 对齐面板

该面板用于调整图形间的相对位置，使用该面板可以快速完成对多个图形的排列、对齐编辑，如图 1-13 所示。执行“窗口→对齐”命令（快捷键为“Ctrl+K”）或按下顶部主要工具栏中的“对齐”按钮, 可以打开对齐面板。

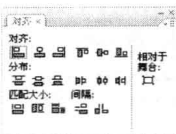
## 混色器面板

混色器面板是对绘制图形的线条和填充区域的颜色、填充类型、溢出等进行设置的功能面板，如图 1-14 所示。执行“窗口→混色器”命令（快捷键为“Shift+F9”），打开 Flash CS3 的混色器面板。

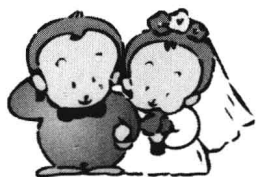
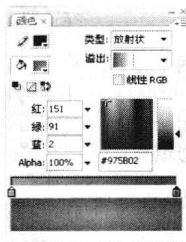
## 颜色样本面板

Flash CS3 在颜色样本面板中以色相列表的方式，为用户提供了 216 种网络安全色彩模块。还可以通过面板右上角的下拉菜单，将常用的色彩添加到面板中以及设置需要的配色管理方案，如图 1-15 所示。执行“窗口→颜色样本”命令（快捷键为“Ctrl+F9”），打开颜色样本面板。

左图 1-13



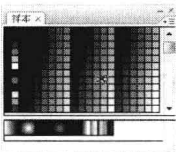
右图 1-14



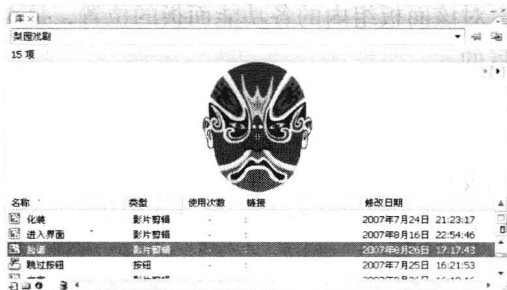
## 库

库面板是 Flash 中用以管理影片剪辑所使用元件的重要功能面板，如图 1-16 所示。可以执行“窗口→库”命令（快捷键为“Ctrl+L”或“F11”）来打开该面板。

左图 1-15



右图 1-16



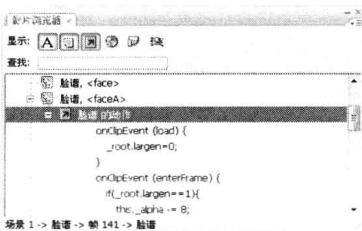
## 影片浏览器

影片浏览器用于查看影片的编排结构及各种角色内容，选择和修改动画组成元素，如图 1-17 所示。可以执行“窗口→影片浏览器”命令（快捷键为“Alt+F3”）来打开影片浏览器面板。

## 动作面板

动作面板是在 Flash 中进行互动功能编辑时为影片添加动作代码的重要功能面板，其操作的方便性在 Flash CS3 中得到了很好的完善。新增加的“脚本助手”功能，能帮助你方便地在互动影片的创作中快速、准确地进行脚本编辑，如图 1-18 所示。执行“窗口→动作”命令（快捷键为“F9”）可以打开该面板。

左图 1-17



右图 1-18



## 帮助面板

帮助面板用于查看所有指令的功能、语法含义及参数设置等内容，使用该面板可以帮助用户更有效地进行脚本编辑的学习。按下“F1”可以打开该面板。

### 1.2.2 工作区布局的调整与管理

Flash CS3 采用卷展、堆栈的方式来组织整个视窗中的各个功能面板，这样不仅可以使窗口美观，还可以为用户节约大量的编辑操作空间。

单击功能面板左上角的名称，可以将该功能面板卷起为一个功能条，再次单击可以将面板展开，如图 1-19 所示。

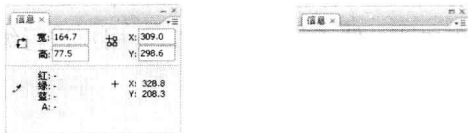


图 1-19

此外，用户还可以使用鼠标将选中的功能面板拖曳到视窗的任何位置，使其浮于视窗上方，也可以将功能面板整合到视窗的任何位置。在功能面板与功能面板之间，Flash CS3 更人性化地增加了组合功能，将多个面板自由地组合为一个多功能的超级面板，使其在最大限度地节约空间的同时适合用户的操作习惯，如图 1-20 所示。



图 1-20

## 1.3

### 文档的基本操作

对文档的设置，是 Flash 中对编辑文件及输出的动画影片基本信息的设置，是动画制作过程中必不可少的一个步骤。

#### 1.3.1 修改文档属性和保存文档

创建一个新的 Flash 空白文档，执行“修改→文档”命令（快捷键为“Ctrl+J”），或者双击时间轴下方的“帧频率”栏，打开“文档属性”窗口，如图 1-21 所示。在“文档属性”窗口中，用户可以对 Flash 影片的名称、描述、尺寸等进行修改，从而创建出不同的空白 Flash 文档。

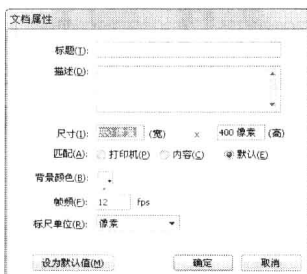
- ◆ 标题：置于 SWF 元数据中的标题。
- ◆ 描述：置于 SWF 元数据中的描述。
- ◆ 尺寸：用于设置 Flash 文档中舞台的大小，即播放影片的大小。
- ◆ 匹配：设置打印机的匹配范围。
- ◆ 背景颜色：用于设置 Flash 编辑文档的背景颜色。
- ◆ 帧频：设置影片播放的速度，即每秒播放的帧数。
- ◆ 标尺单位：设置标尺的显示单位，一般默认为“像素”。

- ◆ 设为默认值：完成上面各项的设置后，按下该按钮，可将修改后的参数保存为默认设置，便于用户处理大量同类型动画影片的编辑。

当制作完成 Flash 影片后，执行“文件→保存”命令（快捷键为“Ctrl+S”），将完成的 Flash 文档保存到目标文件夹中，也可以按下主要工具栏中的“保存”按钮，保存该文档。

执行“文件→另保存”命令，在“另存为”对话框中，选择好保存路径并设置好文件名后，在“保存版本”下拉菜单中选择“Flash 8 文档”，将制作完成的 Flash 影片另存为 Flash 8 文档，便于低版本的 Flash 用户进行编辑，如图 1-22 所示。

左图 1-21



右图 1-22



### 1.3.2 从模板新建影片文件并发布

在 Flash CS3 中有许多功能强大的模板，这些模板已经编辑好了完整影片架构。在制作时，只需根据提示，将模板影片中的编辑元件进行修改或更换，便可快速、轻松地创作出一个内容全新的动画影片。下面就以“照片幻灯片放映”模板为例，制作一个以绿色植物欣赏为主题的精美幻灯影片。

这个 Flash 动画影片是用 Flash CS3 提供的功能模板“照片幻灯片放映”创建的，因为在该模板中已经设置好了各种功能元件及动作脚本，所以只需要对模板中相应的图形内容做简单的替换或修改，即可轻松完成该幻灯片的制作。请打开配套光盘中“\实例文件\第 1 章\课堂案例\”目录下的“幻灯片.swf”文件，欣赏这个动画影片。

**步骤 1** 启动 Flash CS3 进入到开始页面，单击“从模板创建”列表下的“更多”命令，在弹出的“从模板新建”窗口中，选择“照片幻灯片放映”模板，单击右下角的确定按钮，创建幻灯片放映影片，如图 1-24 所示。

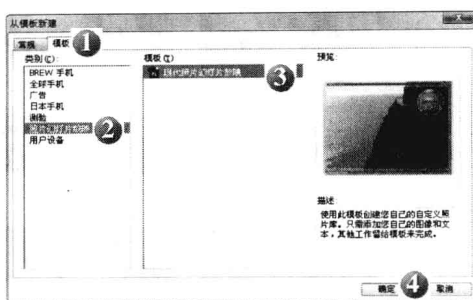
**步骤 2** Flash CS3 的编辑窗口打开后，即可看见幻灯片模板影片中的内容了，如图 1-25 所示。

这个幻灯片模板是由 7 个图层构成，如图 1-26 所示。每个图层都有着不同的作用和显示内容，它们组合在一起就构成了这个“照片幻灯片放映”模板。

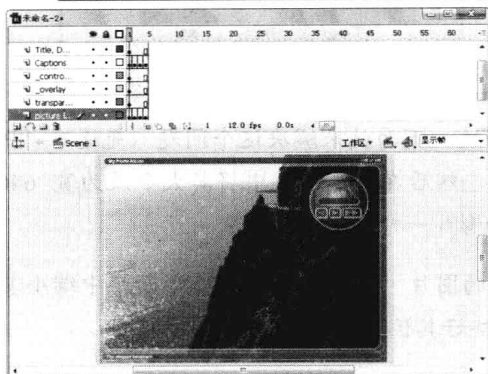
- ◆ \_actions 图层：该图层添加了使影片停止的动作脚本。
- ◆ Title, Date 图层：该图层用于显示影片的标题。
- ◆ Captions 图层：该图层用于放置每张图片的说明内容。
- ◆ \_Controller 图层：该图层用于放置图片播放控制器和图片浏览计数器。



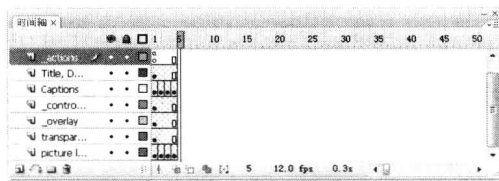
左图 1-23



右图 1-24



左图 1-25

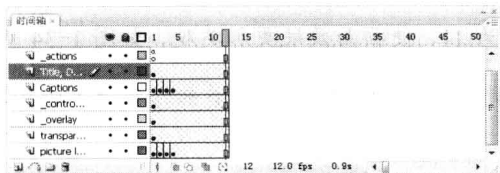


右图 1-26

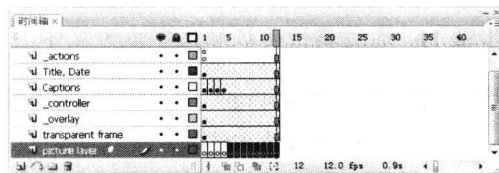
- ◆ \_Overlay 图层：该图层安放了幻灯片标题和说明文字的衬底。
- ◆ Transparent Frame 图层：该图层安放了图片四周的挡板。
- ◆ Picture Layer 图层：该图层用于放置需播放的图片。

**步骤 3** 用鼠标框选中所有图层的第 12 帧(时间轴上的每一个单元格称为一个“帧”,是 Flash 动画最小的时间单位),执行“插入→时间轴→帧”命令或按下“F5”,将所有的图层的长度增加到第 12 帧,如图 1-27 所示。

**步骤 4** 删除“picture layer”图层中的所有图片,框选中该图层的第 5 帧至第 12 帧,按下鼠标右键,在弹出的命令菜单中选择“转换为空白关键帧”命令,将该图层的每一帧都变为空白关键帧,如图 1-28 所示。



左图 1-27



右图 1-28

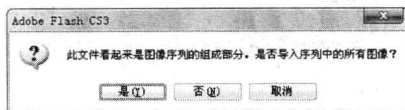
**步骤 5** 选中“Picture Layer”图层的第 1 帧,执行“文件→导入→导入到舞台”命令,将本书配套光盘“\实例文件\第 1 章\课堂案例”目录下的图片文件导入到影片中。在弹出的“导入”窗口中选定第 1 张图片,然后按下“打开”按钮,如图 1-29 所示。

**步骤 6** 这时会弹出一个对话框,询问你是否希望导入该序列中的所有图像,按下“是”按钮,将“001~012”序列中的 12 张图片都导入到舞台,如图 1-30 所示。

左图 1-29



右图 1-20



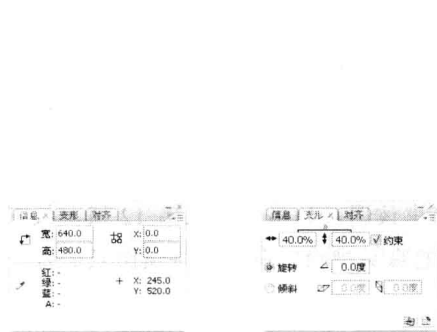
**步骤 7** 这时 12 张图片就分别放置到了“Picture Layer”图层的第 1 帧至第 12 帧中，但是会发现图片的大小与影片的大小不一致，下面就来解决这个问题。先选中“Picture Layer”图层第 1 帧中的图片“001”，然后在信息面板中将其大小改为宽 640、高 480，如图 1-31 所示，这样图片就和影片一样大了。

**步骤 8** 选中“Picture Layer”图层第 2 帧中的图片“002”，然后在变形面板中缩小其大小比例为 40%，如图 1-32 所示，再调整好其位置。

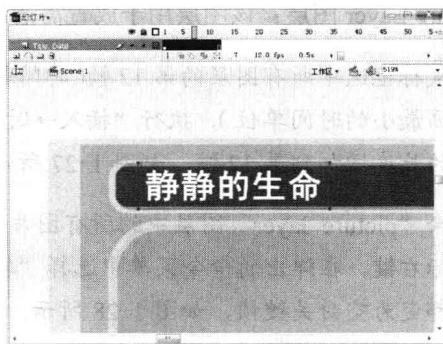
**步骤 9** 参照上面的两种方法，调整好其余图片的大小和位置。

**步骤 10** 使用工具面板中的文本工具修改“Title, Date”图层的标题文字，如图 1-33 所示。

左图 1-31



中图 1-32



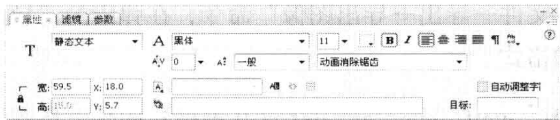
右图 1-33

**步骤 11** 通过属性面板修改字体为黑体，大小为 11，使画面效果更加美观，如图 1-34 所示。

**步骤 12** 选中“Captions”图层中的所有显示帧，按下“F7”将它们全部转换为关键帧，再参照上面的方法修改每帧中的说明文字，如图 1-35 所示。

**步骤 13** 执行“文件→导入→导入到舞台”命令或按下组合键“Ctrl+R”，导入配套光盘“\实例文件\第 1 章\课堂案例\”目录下的声音文件“bg sound”，然后将其添加到“\_actions”图层的第 1 关键帧并在属性面板中设置同步为事件、循环，如图 1-36 所示。

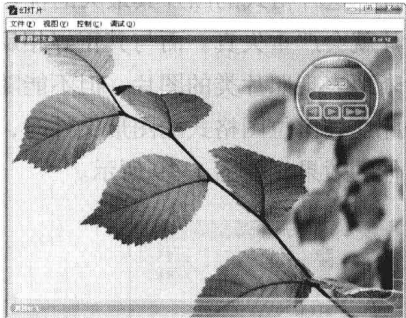
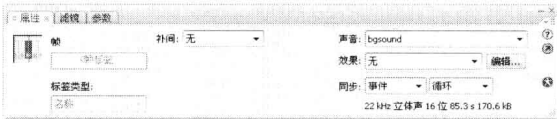
**步骤 14** 按下组合键“Ctrl+S”保存文件，然后执行“控制→测试影片”命令或按下组合键“Ctrl+Enter”快捷键，测试幻灯片的完成效果，如图 1-37 所示。



左 图 1-34



右 图 1-35



左 图 1-36

右 图 1-37

请打开配套光盘“实例文件\第 1 章\课堂案例”目录下的“幻灯片 fla”文件，查看本实例的具体设置。

# 1.4

## 导出与发布影片

### 1.4.1 影片发布设置

在 Flash 影片编辑完成后，不仅可以通过上面的方法快速的生成影片，还可以通过“文件→发布设置”命令和“文件→发布”命令对发布的影片版本、品质等方面进行设置，将其发布为不同类型的文件。打开“发布设置”对话框，勾选“格式”标签中的格式名称，即可在对话框中显示出该文件格式的发布设置标签，如图 1-38 所示。

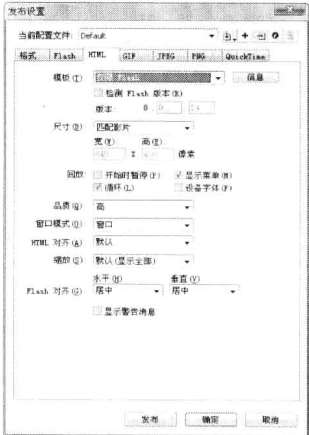


图 1-38