

Chapter 1

第1章

Fireworks CS4 的基本操作

Fireworks 软件是目前使用比较广泛的网页图形制作软件,它集设计、制作和优化图形于一身,是一款为网页设计而开发的图形图像处理软件,可以非常方便地制作文件很小但是质量很高的 JPEG 和 GIF 图像,这些图像可以直接用于网页上,从而简化了制作网页的流程和降低了操作难度。使用 Fireworks 编辑图像,制作者可以将制作的图像放到导出预览界面中,通过更改导出设置来优化图像格式,使之适合于网上传输。因此,Fireworks 可以在不降低图像品质的前提下缩小文件体积,提高网站速度,以便更好地满足广大浏览者的要求。

在学习使用 Fireworks 设计制作网页图像之前,首先需要掌握的是各种绘制图形的基本操作。Fireworks 提供了多种绘图工具,使用起来非常方便。只要有好的创意,Fireworks 都可以帮你实现。

学习目标

- 掌握 Fireworks 中各种绘图工具的使用;
- 理解路径的概念,并掌握路径修改命令的使用方法;
- 理解图层的概念,并掌握通过修改图层编辑图像的方法;
- 理解蒙版的概念,并掌握使用蒙版编辑图像的方法。

1.1 使用 Fireworks CS4 绘制简单 RSS 图标

引例

相信大家一定见过网页上的 RSS 图标,这些图标样式美观,在实现订阅功能的同时,也为整个网页增光不少。RSS 图标虽然很小,但是要设计制作一个使浏览者赏心悦目的网站,上面的每一个细节都需要好好把握。下面就来介绍使用 Fireworks 设计制作 RSS 图标的实例。

任务 1

创建 RSS 图标背景

任务要求:

使用圆角矩形工具绘制 RSS 图标背景,并使用渐变颜色填充,使图标背景有立体效果。

任务分析:

圆角矩形工具是在使用 Fireworks 进行网页图像编辑时经常用到的一个工具,在编辑网页按钮、Banner 的时候也会使用到,要注意调整好它的圆角半径。

操作步骤:

(1) 打开 Fireworks,新建一个 400px×400px 的文件,背景为黑色。选择矢量工具中的圆角矩形工具,画一个 160px×160px 的矩形,如图 1-1 所示。

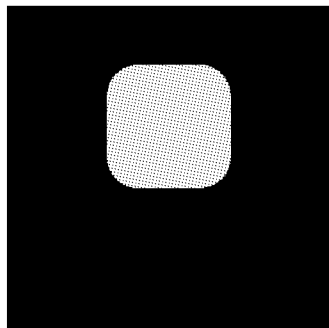


图 1-1 在背景上绘制圆角矩形

(2) 对绘制完成的圆角矩形进行垂直线性渐变填充,使它看上去有层次感,具体的色彩可以自己选择,如图 1-2 所示。

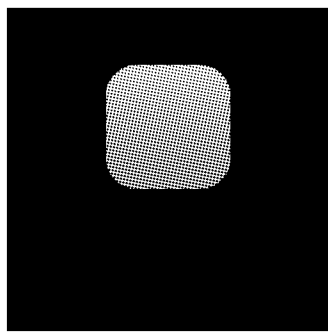


图 1-2 为圆角矩形做渐变填充

(3) 将圆角矩形复制并原地粘贴,使用刀子工具将矩形水平横切,删除下半部分后,将上半部分的填充色调整为白色到透明的渐变效果,用来表示高光效果,完成效果如图 1-3 所示。

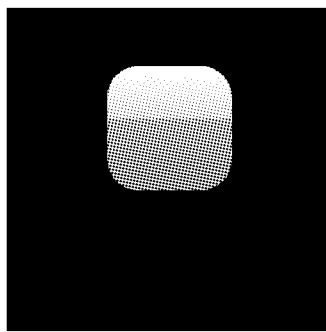


图 1-3 使用刀子工具切割圆角矩形并重新填充

(4) 再复制一个完整的圆角矩形,原地粘贴并将填充属性取消,设置描边属性:白色、2px,完成效果如图 1-4 所示。

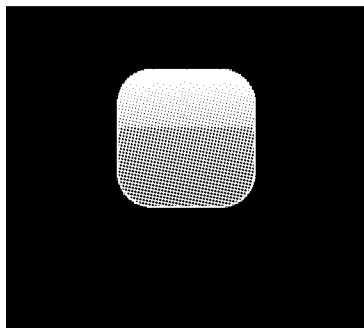


图 1-4 为圆角矩形设置描边属性

(5) 将描边效果所在的图层平面化,即将矢量图转换为位图,使用矩形选框工具选择描边效果的上半部分,如图 1-5 所示。

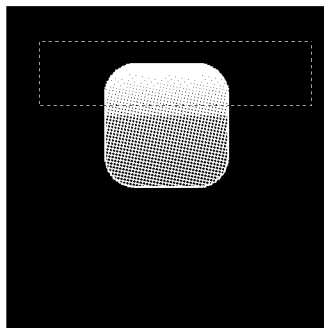


图 1-5 创建选区

(6) 将选区羽化 30px, 然后删除选区中的部分白边, 完成效果如图 1-6 所示。

(7) 使用同样的方法, 将下半部分白边删除, 注意中间要留下一部分, 用来表示边缘的高光, 这样会使画面更具有立体感, 完成效果如图 1-7 所示。

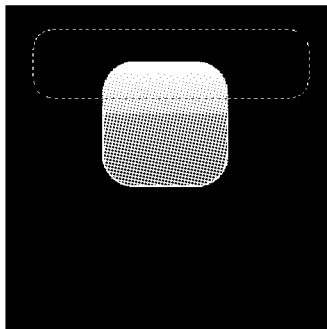


图 1-6 删除选区中的白边效果

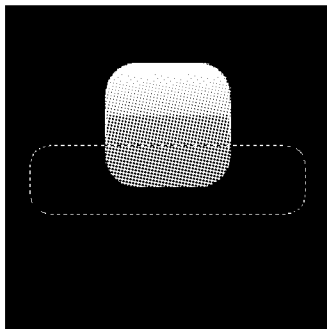


图 1-7 删除下半部分白边

任务 2

在背景上绘制图标

任务要求:

在已经完成的背景上绘制一些特殊形状, 用来表示 RSS 图标, 要求完成的效果简洁。

任务分析:

在背景上绘制一些圆形和环形, 并对其做一些变换, 即使用组合路径的命令切割圆形和环形。

操作步骤:

(1) 按住 Shift 键, 使用圆形工具绘制一个正圆形, 填充色为白色, 无描边色, 完成效果如图 1-8 所示。

(2) 将圆形复制并原地粘贴两次, 按住 Shift 和 Alt 键, 使用缩放工具分别将两个圆形放大, 上面小一些的圆形可以调整成另一种填充色, 完成效果如图 1-9 所示。

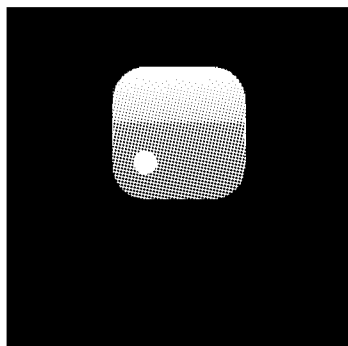


图 1-8 绘制正圆形

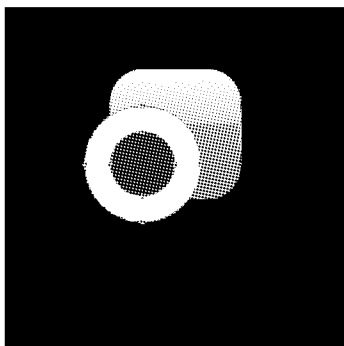


图 1-9 放大两个圆形

(3) 将放大的两个圆形都选中, 选择“修改”→“组合路径”→“打孔”命令, 完成环状图形, 完成效果如图 1-10 所示。

(4) 使用同样的方法,再绘制一个宽度一样的环形,完成效果如图 1-11 所示。

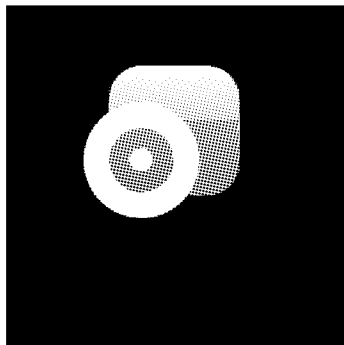


图 1-10 完成环状图形

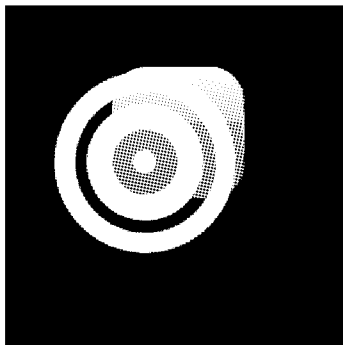


图 1-11 再绘制一个环形

(5) 绘制一个矩形,颜色任意,摆放好位置,如图 1-12 所示。

(6) 将矩形和其中一个环形同时选中,选择“修改”→“组合路径”→“交集”命令,效果如图 1-13 所示。

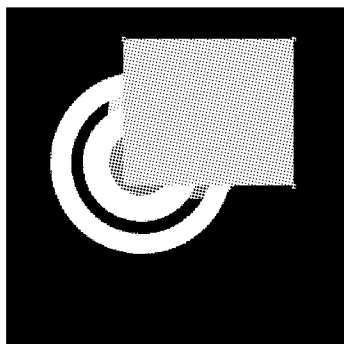


图 1-12 绘制矩形

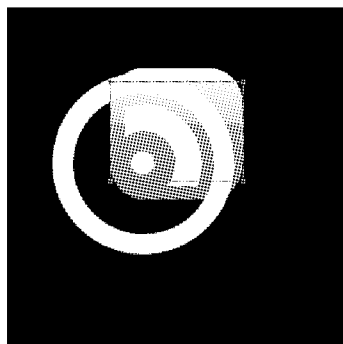


图 1-13 修改效果

(7) 使用同样的方法将另外一个环形修改成如图 1-14 所示的效果。

(8) 适当调整背景中图形的大小和位置,如图 1-15 所示。

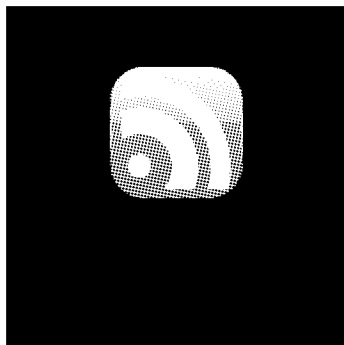


图 1-14 完成效果

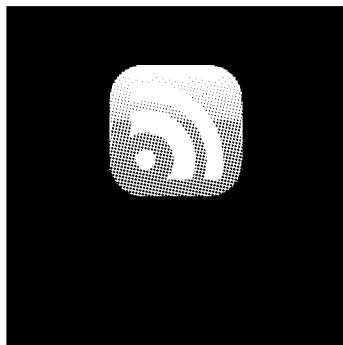


图 1-15 调整图形的大小和位置

任务3 完成投影效果

任务要求:

将已经绘制完成的图标组合、复制、粘贴、翻转,删除部分内容,形成投影效果。

任务分析:

这个任务需要将矢量图平面化,然后删除部分内容,完成投影效果。

操作步骤:

(1) 将图标的所有图层全部选中,右击,在弹出的快捷菜单中选择“组合”命令,如图 1-16 所示。

(2) 复制组合的图层,并平面化,再将其垂直翻转,完成效果如图 1-17 所示。

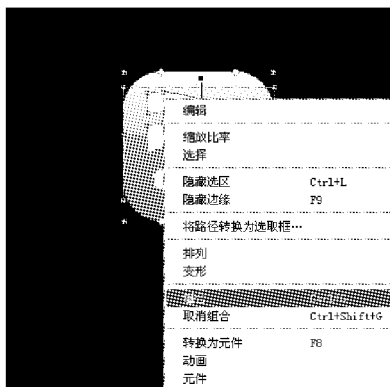


图 1-16 使用“组合”命令

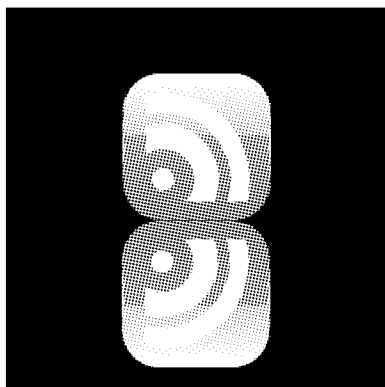


图 1-17 将图标翻转

(3) 使用椭圆形选区工具选择一个区域,并将选区羽化,羽化值为 70px,如图 1-18 所示。

(4) 多次按 Delete 键将选区中的部分图像删除,这样投影效果就完成了,如图 1-19 所示。

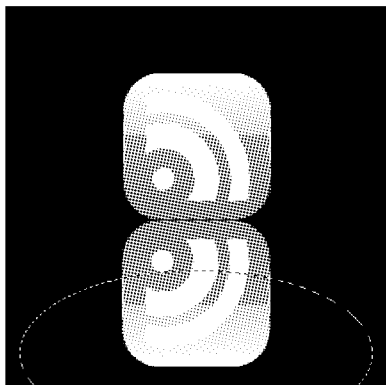


图 1-18 制作选区

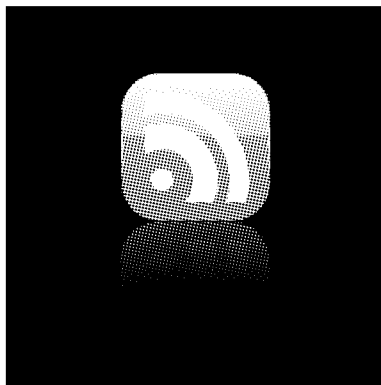


图 1-19 最后完成效果

1.2 使用 Fireworks CS4 绘制苹果 LOGO

引例

苹果电脑、苹果 MP3 是大家非常熟知的,下面就来试着使用 Fireworks 绘制一个彩条效果的苹果 LOGO。

任务 4

绘制苹果 LOGO 外轮廓

任务要求:

使用椭圆工具和更改区域形状工具,结合“组合路径”命令,绘制完成苹果 LOGO 的外轮廓。

任务分析:

Fireworks 不仅可以完成规则形状的绘制,还可以完成各种各样不规则形状的绘制。在绘制不规则形状时,会用到钢笔工具、更改区域形状工具等其他绘图工具,下面的操作就是使用更改区域形状工具来修改路径形状。

操作步骤:

(1) 新建文件,文件尺寸为 $400\text{px} \times 400\text{px}$,背景色为绿色。使用椭圆工具在画面中央绘制一个椭圆形,填充色为白色,描边色为红色,目的是为了更清楚地看到路径的外轮廓,完成效果如图 1-20 所示。

(2) 选择更改区域形状工具,并在“属性”面板中调整它的大小为 100、强度为 15,如图 1-21 所示。

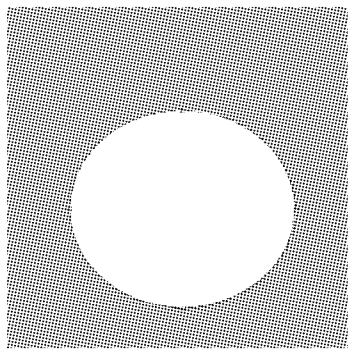


图 1-20 绘制椭圆形



图 1-21 设置“更改区域形状”工具的参数

(3) 使用更改区域形状工具,拖动画面中椭圆形路径的顶部和底部,使路径看上去像一个完整的苹果,如图 1-22 所示。

(4) 再使用椭圆工具绘制一个正圆形,放在刚才完成的路径的右侧,将两个路径同时选中,选择“修改”→“组合路径”→“打孔”命令,完成苹果上的缺口效果,如图 1-23 所示。

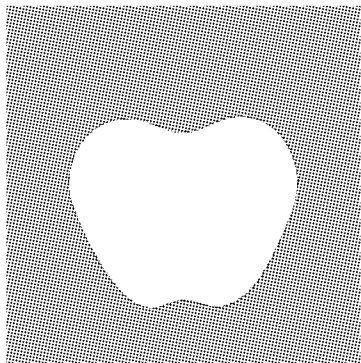


图 1-22 修改路径形状

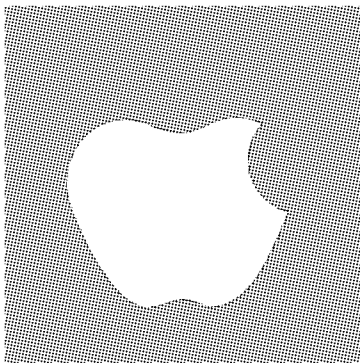


图 1-23 完成苹果上的缺口效果

(5) 再绘制两个大小一样的正圆形,摆放好它们的位置,如图 1-24 所示。

(6) 将两个正圆形同时选中,选择“修改”→“组合路径”→“交集”命令,再使用缩放工具调整一下角度,完成苹果上面叶子的效果,如图 1-25 所示。

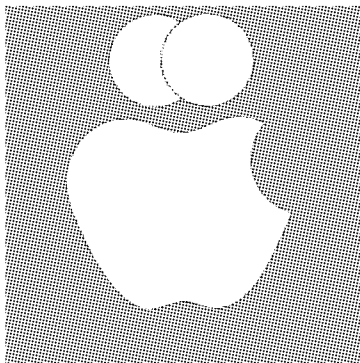


图 1-24 绘制两个大小相同的正圆形

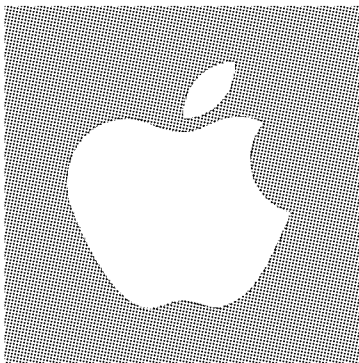


图 1-25 完成苹果上面叶子的效果



任务 5 为苹果 LOGO 添加彩条效果

任务要求:

为已经绘制完成的苹果路径添加彩条效果,最后使用投影滤镜。

任务分析:

绘制不同填充颜色的矩形,组合在一起以后,使用遮罩将矩形修改为苹果的形狀,完成最终的效果。

操作步骤:

(1) 使用矩形工具绘制矩形,其长度要超过苹果的左右两侧,宽度为苹果高度的 $1/6$ 左右即可,完成效果如图 1-26 所示。

(2) 复制已经绘制完成的矩形,调整为不同的颜色,并将它们都摆放整齐,盖在苹果路径的上面,完成效果如图 1-27 所示。

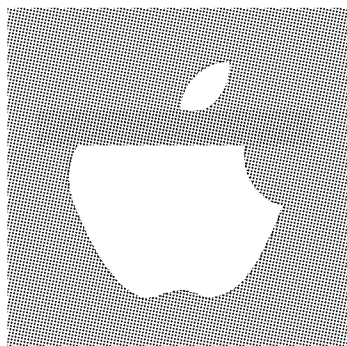


图 1-26 绘制矩形

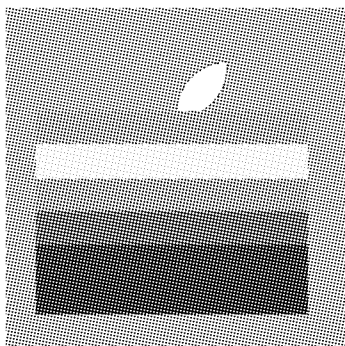


图 1-27 复制矩形并调整好颜色

(3) 将所有的矩形选中,右击,选择“组合”命令,将它们组合在一起,如图 1-28 所示。

(4) 将苹果路径复制一个,去掉描边属性,并将其放在组合以后的彩条上面。将复制的苹果路径和矩形同时选中,选择“修改”→“蒙版”→“组合为蒙版”命令,就可以看到所有的矩形都贴合了苹果的形狀了,完成效果如图 1-29 所示。

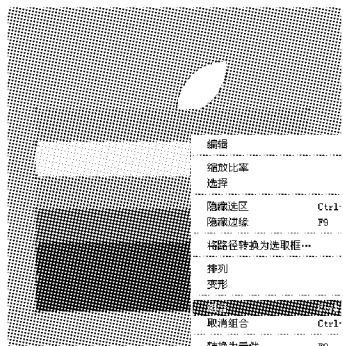


图 1-28 将所有矩形组合

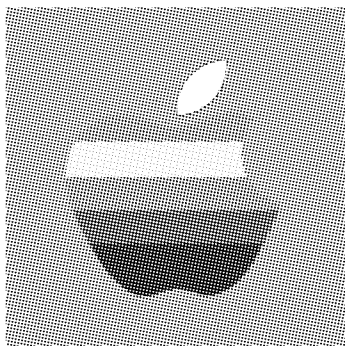


图 1-29 使用蒙版

(5) 再设置一下叶子的填充属性,如图 1-30 所示。

(6) 将所有图层选中,对其使用投影滤镜,完成效果如图 1-31 所示。

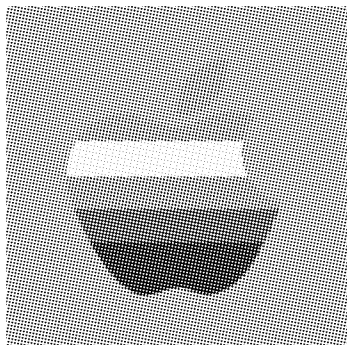


图 1-30 为叶子添加颜色

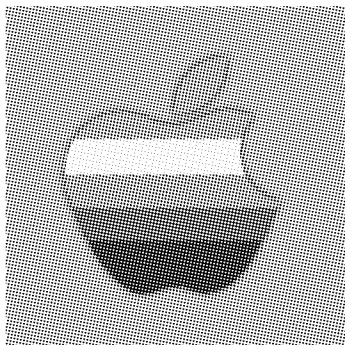


图 1-31 使用投影滤镜

1.3 使用 Fireworks CS4 绘制卡通风格壁纸

引例

相信大家一定对很多可爱的卡通形象喜爱有加,使用 Fireworks 也可以绘制出效果非常好的卡通形象,下面就来看一个这样的例子,最后还可以把它制作成壁纸。

任务6 绘制卡通形象

任务要求:

绘制卡通形象,要求完成的效果生动、色彩搭配合理。

任务分析:

在要完成的内容中,有更加复杂的路径形状,如头部的线条,使用前面介绍过的绘图工具不足以完成这样的效果了,这就需要使用钢笔工具,使用它任何复杂的线条都可以完成。

操作步骤:

(1) 新建文件,设置文件尺寸为 800px×600px,背景色为粉色。使用椭圆工具在画面中央绘制一个椭圆形作为脸部,填充色为 1FDD0AF,描边色为黑色、1px,完成效果如图 1-32 所示。

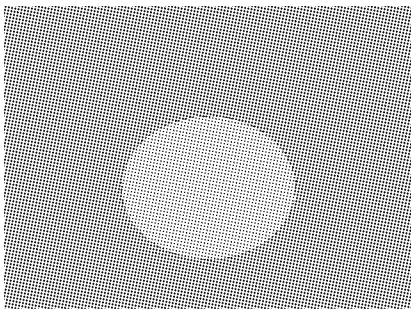


图 1-32 绘制脸部

(2) 使用钢笔工具,填充色为白色,描边色为黑色、1px,画出脸部周围的羊毛。可以先勾画出折线,再将路径闭合,完成效果如图 1-33 所示。

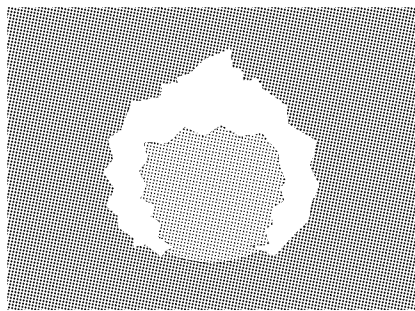


图 1-33 使用钢笔工具绘制折线路径

(3) 使用部分选定工具,将鼠标放在路径的点上,同时按住 Alt 键,将点上的曲率拉杆调整为合适的方向和长度,如图 1-34 所示。

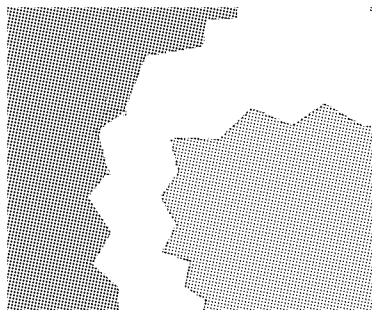


图 1-34 调整曲率拉杆

(4) 按照同样的方法,调整所有点上的曲率拉杆,使折线的路径变成曲线的路径,使其看上去是一团软软的羊毛,完成效果如图 1-35 所示。

(5) 使用钢笔工具勾画出犄角,填充色为 1926B4E,描边色为黑色、1px。仍然是先用钢笔工具勾画出折线,再使用部分选定工具,将折线调整为曲线,完成效果如图 1-36 所示。

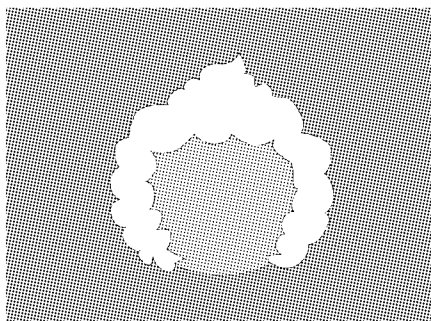


图 1-35 绘制完成的羊毛效果

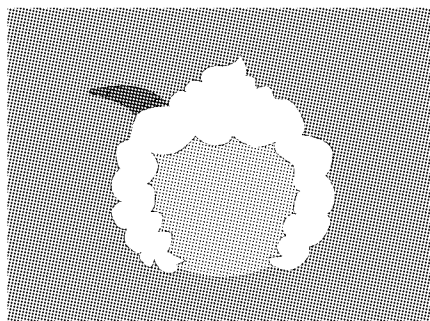


图 1-36 绘制犄角

(6) 复制一个犄角,对其使用“水平翻转”命令,再放在合适的位置上,完成效果如图 1-37 所示。

(7) 按照类似的方法绘制两个耳朵,完成效果如图 1-38 所示。

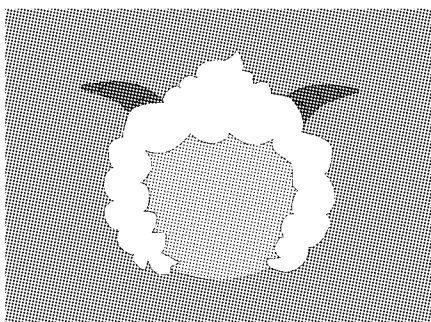


图 1-37 复制犄角到另一侧

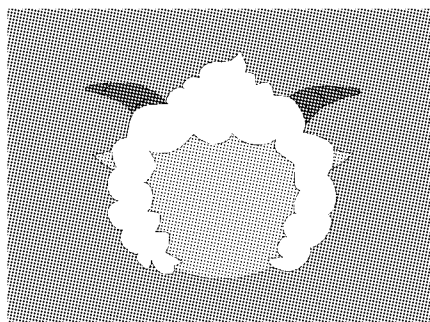


图 1-38 绘制耳朵

(8) 使用椭圆工具绘制眼睛,先绘制一个大一些的黑色圆形,再绘制一个小一些的白色圆形。同时选中两个圆形,将它们组合在一起,如图 1-39 所示。

(9) 复制眼睛,并将其放置在合适的位置上,如图 1-40 所示。

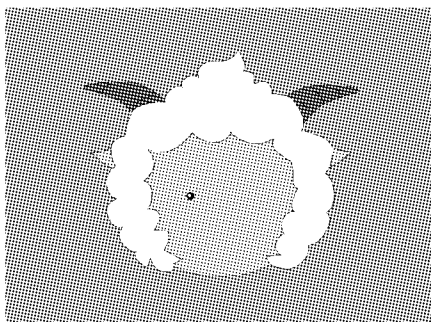


图 1-39 绘制眼睛

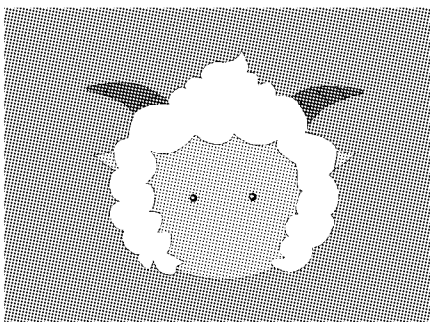


图 1-40 复制眼睛到另一侧

(10) 使用钢笔工具绘制眉毛,注意这个路径不用闭合,因为它就是一条线,再复制一个到另一侧。按照类似的方法画出羊毛上的一些线条,完成效果如图 1-41 所示。

(11) 使用椭圆工具绘制鼻子,完成效果如图 1-42 所示。

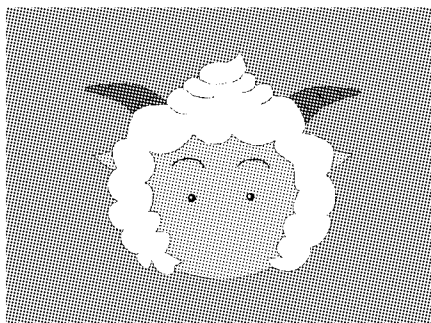


图 1-41 绘制眉毛和羊毛上的线条

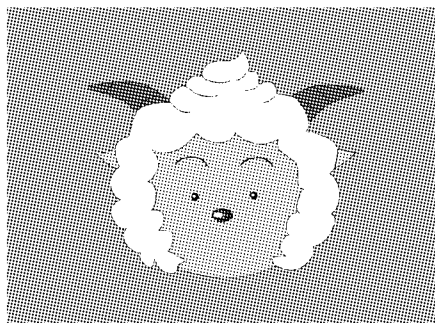


图 1-42 绘制鼻子

(12) 使用钢笔工具绘制嘴的外轮廓,完成效果如图 1-43 所示。

(13) 将绘制完成的嘴复制一个,粘贴到原来的位置,再使用椭圆工具绘制一个椭圆形,使用粉色填充,如图 1-44 所示。

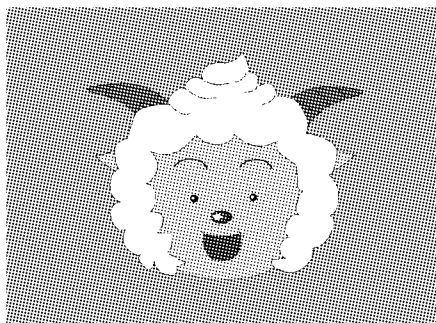


图 1-43 绘制嘴的外轮廓

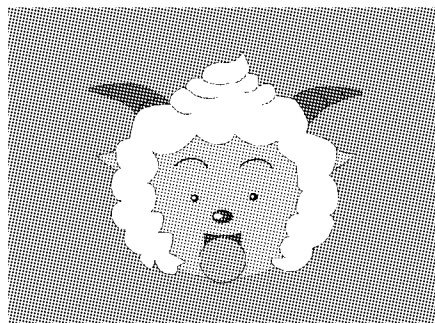


图 1-44 绘制舌头

(14) 同时选中椭圆形和嘴的外轮廓,选择“修改”→“组合路径”→“交集”命令,完成舌头的绘制,如图 1-45 所示。

(15) 最后使用椭圆工具绘制脸蛋的颜色,设置粉色的填充色,完成效果如图 1-46 所示。

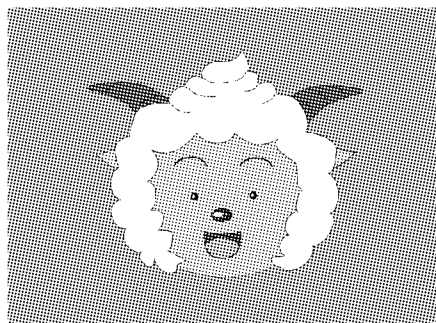


图 1-45 完成的舌头

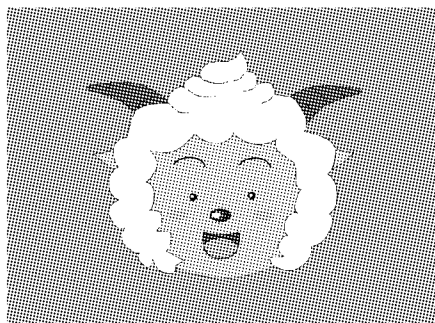


图 1-46 绘制脸蛋的颜色

任务 7 填充背景

任务要求：

使用已经绘制完成的卡通形象填充背景，使整个画面内容更充实。

任务分析：

将绘制完成的卡通形象复制，调整透明度，然后调整大小，通过先复制再组合的方式可以很快地将背景填充。

操作步骤：

(1) 将所有图层选中，并组合在一起，这样做的目的是方便复制，如图 1-47 所示。

(2) 将组合后的图层复制，使用缩放工具将其缩小，并修改透明度为 30%，完成效果如图 1-48 所示。

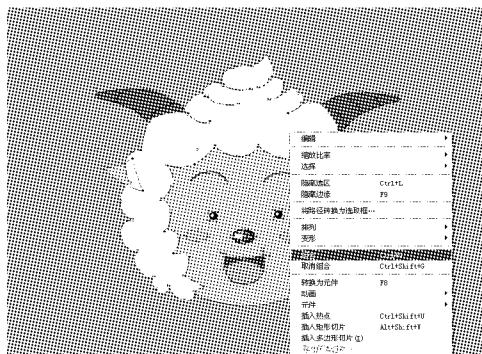


图 1-47 组合所有图层

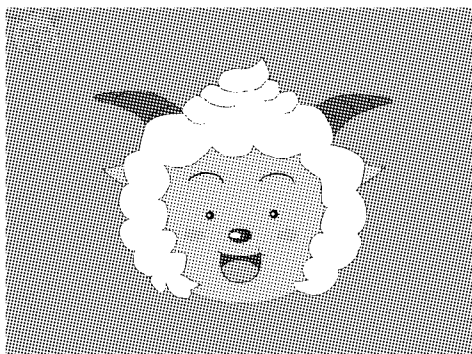


图 1-48 复制图层并调整大小和透明度

(3) 复制一个缩小后的图层，摆放好位置，然后和被复制的图层组合，完成效果如图 1-49 所示。

(4) 按照同样的方法，即可将背景完全填充，这样一个卡通风格的壁纸就完成了，效果如图 1-50 所示。



图 1-49 复制图层并组合

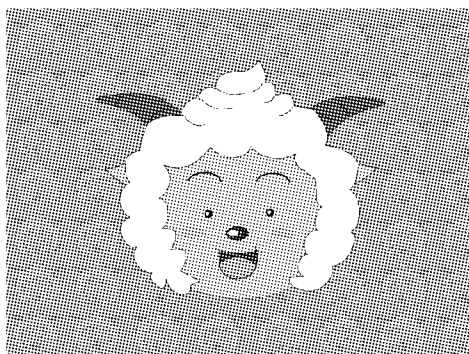


图 1-50 最后完成效果

1.4 使用 Fireworks CS4 设计网站 LOGO

引例

一个网站的 LOGO 代表一个网站的形象,设计网站 LOGO 是一项很重要的工作,下面就为“乐途旅游网”来设计制作一个网站 LOGO。

任务 8 绘制 LOGO 背景

任务要求:

色彩搭配合理、醒目,符合旅游网站的特点。

任务分析:

LOGO 的主体形状为椭圆形,并带有地球的图案,寓意着环游世界各地,制作的时候使用椭圆工具、钢笔工具和“路径组合”命令。

操作步骤:

(1) 新建文件,文件尺寸为 600px×600px,背景色为白色。使用椭圆工具在画面中央绘制一个椭圆形,并使用缩放工具适当调整角度,填充色为 1F8ACAE,完成效果如图 1-51 所示。

(2) 再绘制一个椭圆形,颜色任意,调整好大小和角度,完成效果如图 1-52 所示。

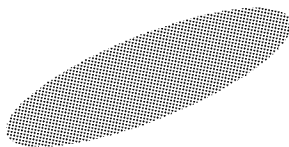


图 1-51 绘制椭圆形

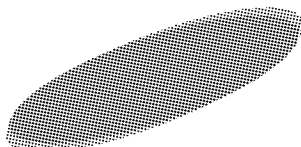


图 1-52 再绘制一个椭圆形

(3) 同时选中两个椭圆形,选择“修改”→“组合路径”→“打孔”命令,完成效果如图 1-53 所示。

(4) 右击绘制完成的对象,选择“平面化所选”命令,将矢量图转换为位图,如图 1-54 所示。

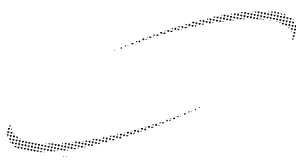


图 1-53 做打孔操作

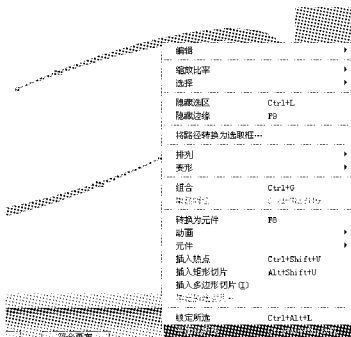


图 1-54 使用“平面化所选”命令

(5) 使用矩形选框工具,选择上半部分,选择“滤镜”→“调整颜色”→“色相/饱和度”命令,以修改上半部分颜色,如图 1-55 所示。

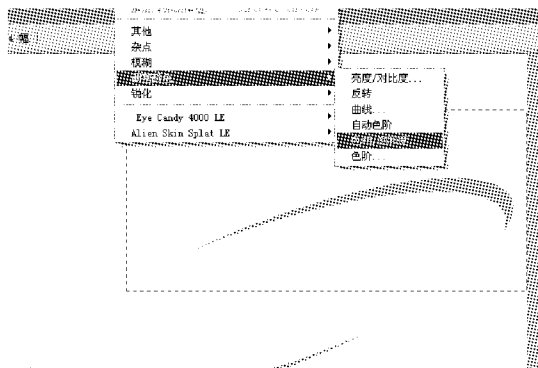


图 1-55 调整颜色

(6) 参数设置和完成后的效果分别如图 1-56 和图 1-57 所示。

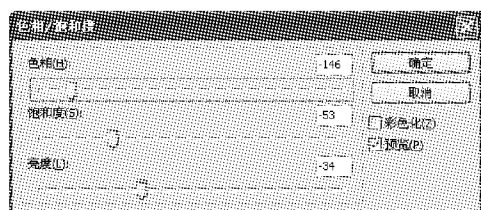


图 1-56 参数设置



图 1-57 完成后的效果

任务 9

添加文字和图案

任务要求:

文字颜色搭配合理,突出网站内容和特点。

任务分析:

文字为“乐途旅游网”,带有地球的图案,下部是英文网址,制作的时候使用了文字工具、椭圆工具和钢笔工具。

操作步骤:

(1) 在 LOGO 中的空白位置输入“乐途旅游网”文本,设置好字体和文字的颜色,完成效果如图 1-58 所示。

(2) 接下来使用椭圆工具和钢笔工具绘制一个地球的图案,完成效果如图 1-59 所示。



图 1-58 输入文字内容

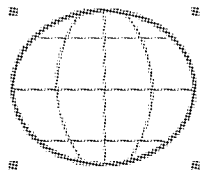


图 1-59 绘制地球图案

- (3) 将地球图案放置到文字中,完成效果如图 1-60 所示。
- (4) 在文字的下部输入网站的网址,完成效果如图 1-61 所示。

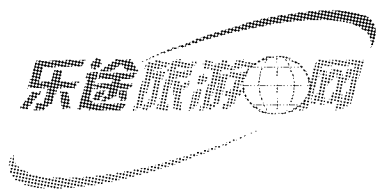


图 1-60 将地球图案放置到文字中

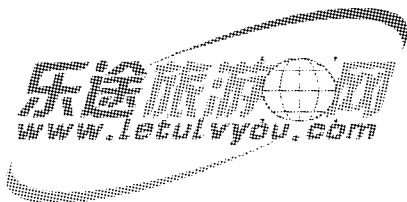


图 1-61 最终完成效果

1.5 本章小结

本章主要结合实例介绍了 Fireworks 中常用的绘图工具的使用。常用的绘图工具有矩形工具、椭圆工具、钢笔工具、更改区域形状工具,还有一些常用的组合路径的命令。当然,在 Fireworks 中还有很多其他的绘图工具,由于篇幅的关系在这里不可能一一介绍,但相信如果掌握了以上介绍的几种绘图工具,一定能应付绝大多数的绘图操作。

本章的 4 个实例中,使用的均为 Fireworks 基础绘图操作,只有掌握了这些基础的操作,才能在后面的章节中学会使用 Fireworks 设计制作网页效果图。

1.6 本章习题

使用 Fireworks,参照图 1-62 为“美滋比萨饼”设计制作一个 LOGO。



图 1-62 素材

Chapter 2

第2章

Flash CS4 网页动画制作入门

利用 Flash 制作的动画尺寸要比位图动画文件(如 GIF 动画)尺寸小得多,用户不但可以在动画中加入声音、视频、位图图像和特殊效果,来构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序,还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站。

Flash 特别适用于创建通过 Internet 提供的内容,因为它的文件非常小。Flash 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小很多,因为它们是用数学公式而不是大型数据集来表示的。位图图形之所以很大,是因为图像中的每个像素都需要使用一组单独的数据来表示。

Adobe Flash CS4 Professional 的改进可能是近年来的版本里改动最大的一次了,这不仅仅包含界面的修改和绘图工具以及 ActionScript 3 的完善,还包含动画形式的彻底改变。

学习目标

- 熟悉 Flash CS4 的安装和工作界面;
- 了解 Flash CS4 的新功能;
- 熟悉 Flash CS4 的基本操作;
- 通过实例的制作,了解 Flash 动画的一般制作步骤,进而掌握 Flash CS4 不同动画类型的操作方法。

引例

为了迎接国庆 60 华诞,准备制作一个简单的 Flash 动画片头。整个动画分为 4 个场景,并顺序播放。第一场景的效果是从 5 开始计数的倒计时画面,效果如图 2-14 所示;第二场景的效果是在舞台的左上方设计一个图案,图案是一个七彩色不停转动的圆环,在圆环中间显示着天安门图片,同时舞台下部的 9 个字(热、烈、欢、度、国、庆、60、周、年)由大到小、由透明到不透明以一定的时间间隔依次显示,等文字全部显示后,在标志的右侧将由小变大显示带有投影效果的“辉煌中国”字样,效果如图 2-24 所示;第三场景的效果是由聚光灯照射 60 年国庆标志,聚光灯所照之处,图像就会变亮,最终整个标志将很明亮的完全显现出来,效果如图 2-32 所示;第四场景的效果是有 5 个不同颜色的气球在天安门的背景下,慢慢飘向空中,效果如图 2-41 所示。

在这 4 个场景的动画中,涵盖了 Flash 所有最基本的动画制作方法:逐帧动画、补间动画(包含运动补间和形状补间)、引导线动画以及遮罩动画。

4. 元数据(XMP)支持

使用全新的 XMP 面板向 SWF 文件添加元数据。

5. 针对 Adobe AIR 进行创作

借助发布到 Adobe AIR 运行时的全新集成功能,实现交互式桌面体验。

6. 全新 Adobe Creative Suite 界面

借助直观的面板停靠和弹出式行为提高工作效率,它们简化了在所有 Adobe Creative Suite 版本中与工具的交互。

7. 反向运动与骨骼工具

使用一系列链接对象创建类似于链的动画效果,或使用全新的骨骼工具扭曲单个形状。

8. 动画编辑器

使用全新的动画编辑器体验对关键帧参数的细致控制,这些参数包括旋转、大小、缩放、位置和滤镜等。

9. 动画预设

借助可应用于任何对象的预建动画启动项目,从大量预设中进行选择,或创建并保存自己的动画。

10. H.264 支持

借助 Adobe Media Encoder 编码为 Adobe Flash Player 运行时可以识别的任何格式,其他 Adobe 视频产品也提供这个工具,现在新增了 H.264 支持。

2.2 熟悉 Flash CS4 的基本概念和基本操作

2.2.1 Flash CS4 的基本概念

要创建动画,用户首先要了解它的工作环境,以及了解一些基本概念,如舞台、图层、帧与关键帧。本节主要介绍这方面的内容。

启动 Flash,并在“开始”页中选择一项进行,就可进入 Flash 的工作环境。如图 2-2 所示。Flash CS4 的工作界面主要有舞台、工具箱、时间轴、“属性”面板和多个控制面板等几个部分。

如果对以前 Macromedia 公司的 Flash 版本比较熟悉的话,还可以将上面的工作界面进行调整和定制,如图 2-3 所示,只要拖动这些浮动的面板即可。

在 Flash 中创作内容时,需要在 Flash 文档文件中工作。Flash 源文档的文件扩展名为 .fla(FLA)。Flash 文档有如下 4 个主要部分。

(1) 舞台,即动画播放的区域,是在回放过程中显示图形、视频、按钮等内容的位置。打开 Flash 后,单击“创建新项目”下的“Flash 文档”,桌面上就会显示一个宽 550px、高 400px 的白色舞台。如果要改变舞台的属性,选择“修改”→“文档”命令,可以在文档的“属性”面板上重新设置其大小和背景色等。

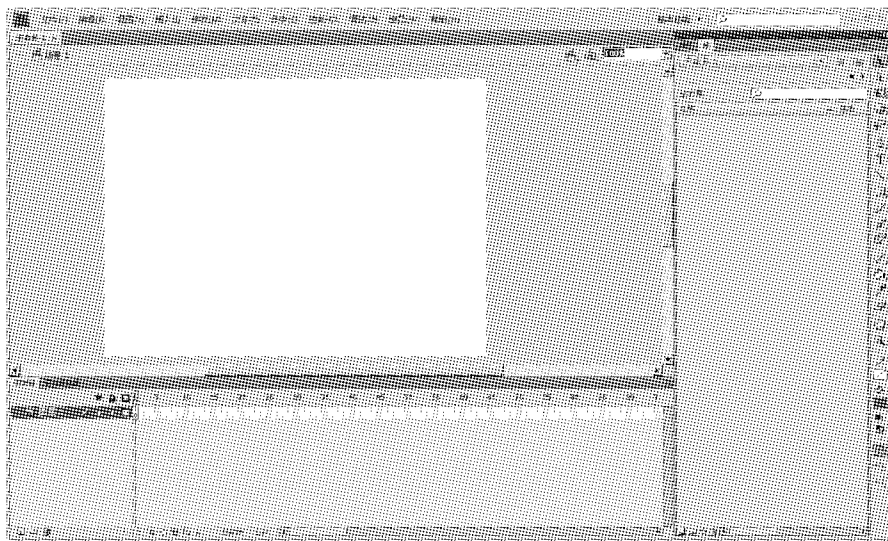


图 2-2 Flash CS4 默认的工作界面

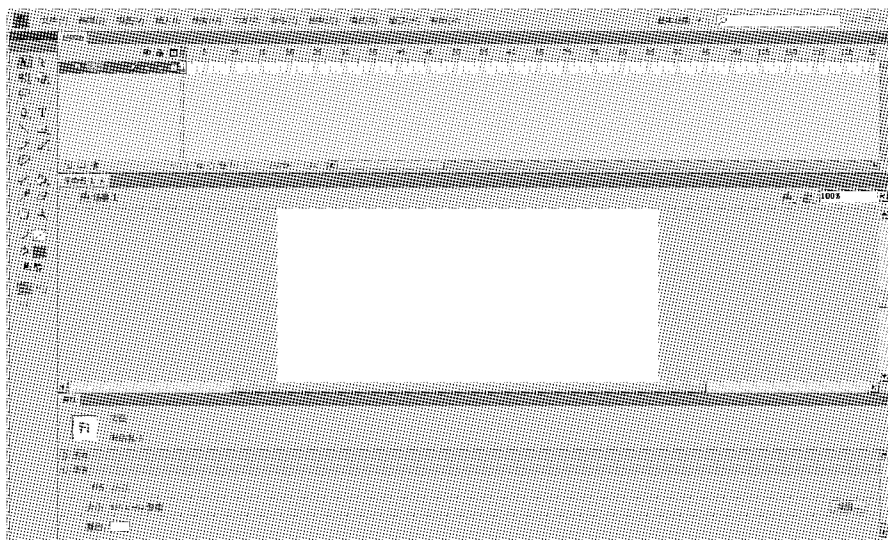


图 2-3 Flash CS4 调整后的工作界面

(2) 时间轴,用来通知 Flash 显示图形和其他项目元素的时间,也可以使用时间轴指定舞台上各图形的分层顺序,位于较高图层中的图形显示在较低图层中的图形的上方。“时间轴”面板由图层面板、帧面板、播放头 3 部分组成。“时间轴”面板是制作动画的重要部分。

(3) Action Script 代码,可用来向文档中的媒体元素添加交互式内容。例如,可以添加代码,以使用户在单击某按钮时显示一幅新图像,还可以使用 Action Script 向应用程序添加逻辑。逻辑使应用程序能够根据用户的操作和其他情况采取不同的工作方式。Flash 包括两个版本的 Action Script,可满足创作者的不同需要。

(4) “库”面板是 Flash 显示 Flash 文档中的媒体元素列表的位置。

Flash 动画通常由几个场景组成,而一个场景则由几个图层组成,每个图层又由许多帧组成。一个帧就有一幅图片,几幅略有变化的图片连续播放,就成了一个简单动画。

图层:分为普通层、引导层、遮罩层等。普通图层就像没有厚度的透明纸,上图层的图形可以覆盖下图层的图形。单击“时间轴”面板左下方的“插入图层”按钮,即可插入一个普通图层。欲调整图层的上下关系,只须将光标置于要调整的层上,按住左键,将其拖到想放置的位置后松开鼠标即可。

帧:分为普通帧、关键帧和空白关键帧。用选择工具选中某一帧后右击,选择“插入帧”、“插入关键帧”或“插入空白关键帧”命令,即可分别插入一个普通帧、关键帧或空白关键帧。插入普通帧,可以延长图形存在的时间;插入关键帧,可以复制前一关键帧上的所有内容并进行必要的编辑;插入空白关键帧,可以编辑任何对象。

场景:初始状态的场景只有一个,默认名是“场景 1”,通常称它为主场景。选择“插入”→“场景”命令,即可插入一个新场景。单击浮动的文档标题栏右上方的场景按钮,可以选择需要编辑的场景。选择“窗口”→“其他面板”→“场景”命令,在打开的“场景”对话框中可以更好地管理场景,包含增加、删除、重命名、改变顺序等基本操作。

完成 Flash 源文档的创作后,可以使用“文件”→“发布”命令进行发布,将会创建源文件的一个压缩版本,其扩展名为 .swf (SWF)。这样就可以使用 Flash Player 在 Web 浏览器中播放 SWF 文件,或者将其作为独立的应用程序进行播放。

2.2.2 Flash CS4 的基本操作

下面通过制作一个简单的动画来讲解 Flash CS4 的基本操作和动画制作流程。

任务 1

制作简单动画来熟悉基本操作及动画制作流程

任务要求:

新建一个名为“任务 1”的简单动画,效果如图 2-4 所示,并熟悉 Flash 的基本操作和动画制作流程。

任务分析:

本任务主要练习最基本的操作,熟悉并掌握制作 Flash 动画的基本流程。

操作步骤:

(1) 设定舞台尺寸、绘制基本图形页面

新建一个 Flash 文档,利用“文档属性”对话框来调整舞台的大小、背景色、播放速度等参数,如图 2-5 所示,将舞台设置为宽 260px、高 160px 和黑色背景。

选择矩形工具,绘制一个笔触颜色为白色、填充色为枣红色(#990000)的矩形;使用直线工具,在矩形上 1/4 处绘制一条与矩形等长的水平直线;使用颜料桶工具

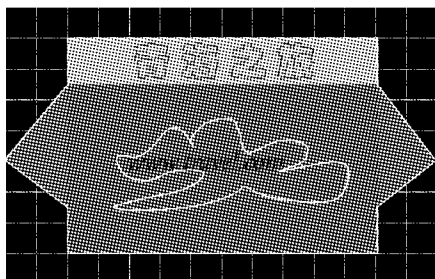


图 2-4 任务 1 的效果图