



Flash 动画设计基础

1.1 任务 1——Flash CS6 基本操作技巧

1.1.1 认识 Flash CS6

Flash 是一款优秀的动画制作软件，利用它可以制作出一种后缀名为“.swf”的动画文件，Flash 动画在网络中被广泛应用，在网络以外的应用也越来越普及。其应用主要表现为网页小动画、动画短片、产品演示、MTV 作品、多媒体教学课件、网络游戏和手机彩信等。

Flash 有“闪”“闪烁”的意思，因此，那些擅长使用 Flash 软件制作各种优秀作品的人被称为“闪客”。闪客就在我们身边，我们每个人也都可能成为闪客，接下来就为大家讲解有关 Flash 动画制作的基础知识。

1.1.2 Flash CS6 软件的安装

(1) 在 Flash CS6 软件光盘上运行 setup.exe 文件。

(2) 安装向导被启动，并从压缩文件中解压文件。文件解压完毕后，出现安装程序初始化窗口，如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1



(3) 初始化完成后, 出现欢迎使用 Flash CS6 安装向导的提示界面, 如图 1-1-2 所示。

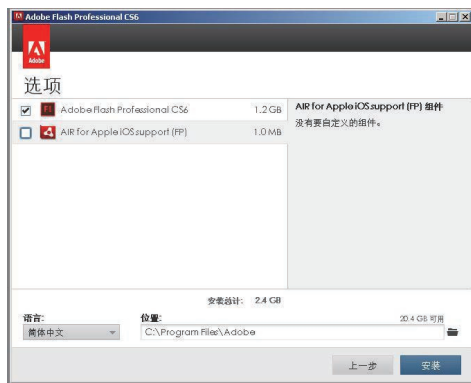


图 1-1-2

(4) 单击“安装”按钮, 程序开始自动安装, 并显示进度条, 如图 1-1-3 所示。

(5) 当安装进度达到 100% 时, 出现安装完成的提示界面, 如图 1-1-4 所示, 单击“关闭”按钮即可。

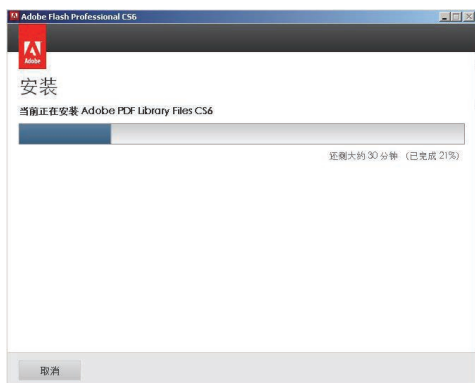


图 1-1-3



图 1-1-4

1.1.3 Flash CS6 软件的启动与关闭


1. Flash CS6 的启动

单击 Windows 状态栏上的“开始”按钮, 选择“所有程序”→“Adobe”→“Adobe Flash Professional CS6”命令, 即可打开 Flash CS6 软件, 如图 1-1-5 所示。当然, 如果桌面上放置了 Flash CS6 的快捷图标, 那么只需双击该图标即可启动 Flash CS6。

2. Flash CS6 的退出

当操作完毕需要退出 Flash CS6 程序时, 有以下 4 种方法。

方法一：单击工作界面右上角的“退出”按钮。

方法二：单击工作界面中标题栏最左侧的 Flash CS6 图标，在弹出的菜单中选择“关闭”命令，如图 1-1-6 所示。

方法三：执行“文件”→“退出”命令。

方法四：按 Alt+F4 组合键。

* **注意**，在退出 Flash CS6 程序时，如果当前编辑的文件没有保存，系统将会自动弹出如图 1-1-7 所示的对话框，提示保存当前文件。该对话框中有 3 个按钮，其含义分别如下。

“是”按钮：单击该按钮，将弹出“保存为”对话框，保存当前编辑的文件。

“否”按钮：单击该按钮，将退出 Flash CS6 程序，同时不保存当前编辑的文件。

“取消”按钮：单击该按钮，将取消保存命令，退回到 Flash CS6 操作界面。



图 1-1-5



图 1-1-6



图 1-1-7

1.1.4 Flash CS6 的工作界面

Flash CS6 的工作界面与 Flash CS5 相比，有很大的变化，如图 1-1-8 所示。Flash CS6 提供了“动画”、“传统”、“调试”、“设计人员”、“开发人员”和“基本功能”6 种工作界面供用户选择，用户可以根据个人习惯选择适合自己的工作界面布局。

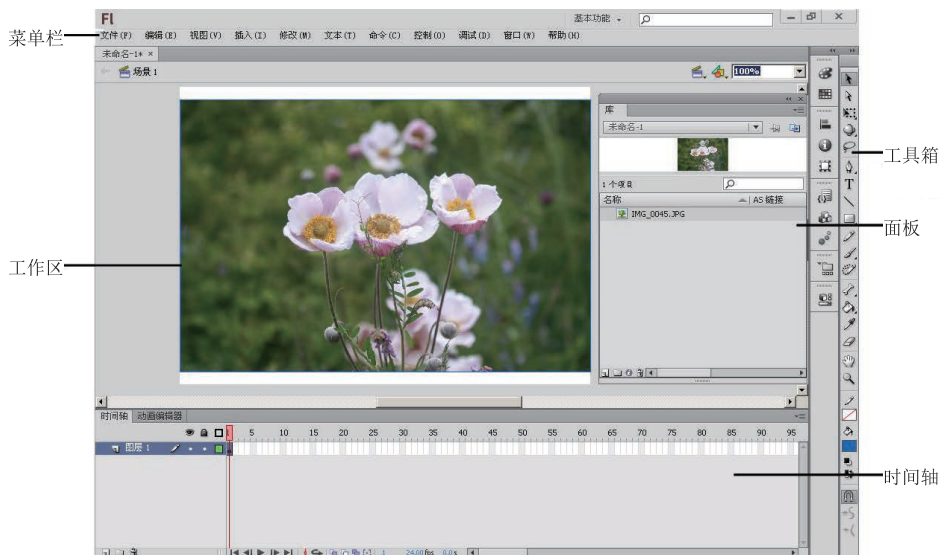


图 1-1-8

Flash CS6 的工作区由菜单栏、工具箱、时间轴、舞台工作区、浮动面板等组成。

执行“窗口”→“工具栏”→“×××”命令，可打开主工具栏、控制器和编辑栏。执行“窗口”→“工具”命令，可打开或关闭工具箱。执行“窗口”→“时间轴”命令，可打开或关闭时间轴。执行“窗口”→“×××”命令，可打开或关闭“属性”、“库”、“动作”、“行为”、“对齐”、“颜色”、“信息”、“样本”、“变形”、“组件”和“组件检查器”等面板。执行“窗口”→“其他面板”→“×××”命令，可打开或关闭“历史记录”和“场景”等面板。执行“窗口”→“隐藏面板”命令，可隐藏所有面板。执行“窗口”→“显示面板”命令，可显示所有隐藏的面板。

执行“窗口”→“工作区”命令，可打开“工作区”子菜单，其中包含“动画”、“传统”、“调试”、“设计人员”、“开发人员”和“基本功能”6种不同的工作界面方式，选择一种，即可切换到该工作界面下。

1.1.5 Flash CS6 的文档操作

1. 新建 Flash 文档

新建 Flash 文档的方法有很多种，下面介绍两种简单的方法。

方法一：执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，如图 1-1-9 所示，选择“常规”选项卡，在“类型”列表框中选择“Flash 文件（ActionScript 3.0）”选项或“Flash 文件（ActionScript 2.0）”选项，再单击“确定”按钮，即可创建一个新的 Flash 文档。

方法二：单击主工具栏中的“新建”按钮，即可创建一个新的 Flash 文档。

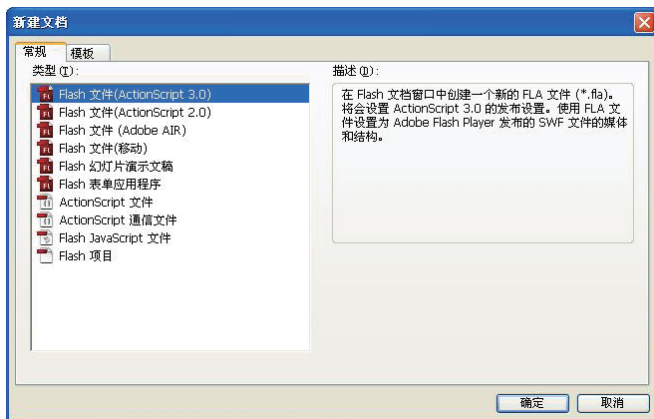



图 1-1-9

2. 设置文档属性

执行“修改”→“文档”命令，可弹出“文档设置”对话框，如图 1-1-10 所示。另外，单击工具箱中的“选择工具”按钮，再单击舞台，并单击“属性”面板中的“编辑”按钮，也会弹出“文档设置”对话框。该对话框中各选项的功能如下。

- “尺寸”选项组：包括“宽度”和“高度”两个文本框，可在其中设置舞台工作区的大小。默认单位为“像素”（px），最大值为 2880×2880 像素，最小值为 1×1 像素。
- “匹配”选项组：选中“打印机”单选按钮，可以使舞台工作区与打印机相匹配。选中“内容”单选按钮，可以使舞台工作区与影片内容相匹配，并使舞台工作区四周具有相同的距离。要使影片尺寸最小，可先把场景内容尽量向左上角移动，然后选中“内容”单选按钮。选中“默认”单选按钮，可以按照默认值设置属性。
- “背景颜色”选项：单击该选项，可以打开颜色面板，如图 1-1-11 所示。单击其中的某一色块，即可将其设置为舞台工作区的背景颜色。

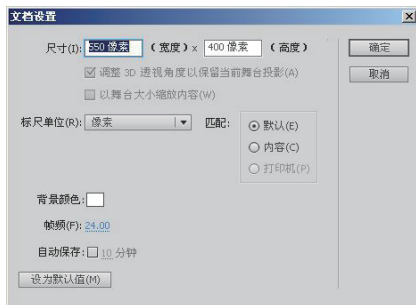


图 1-1-10

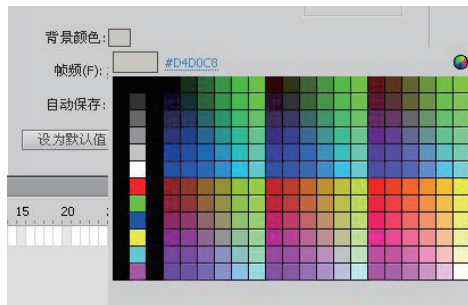


图 1-1-11

- “帧频”文本框：用来输入影片的播放速度，默认的播放速度是 12fps，也就是每秒钟播放 12 帧画面。



- “标尺单位”下拉列表框：用来选择舞台上边与左边标尺的单位，可选择英寸、点、厘米、毫米、像素等。
 - “设为默认值”按钮：单击该按钮，可使文档的属性设置为默认状态。
- 完成以上设置后，单击“确定”按钮，即可退出“文档设置”对话框。

3. 导入图像

导入图像分为导入到舞台和导入到库两种。

(1) 导入到舞台

执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令，弹出“导入”对话框，如图 1-1-12 所示，选择要导入的文件后，单击“打开”按钮，即可将选择的文件导入到舞台工作区和“库”面板中。

(2) 导入到库

执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令，弹出“导入”对话框，选择文件后，单击“打开”按钮，即可将选择的文件导入到“库”面板中，而不导入到舞台工作区。

4. 保存和关闭 Flash 文档

如果是第一次保存 Flash 文档，可执行“文件”→“保存”或“另存为”命令，弹出“另存为”对话框，将影片保存为扩展名为 .fla 的 Flash CS6 文档即可，如图 1-1-13 所示。

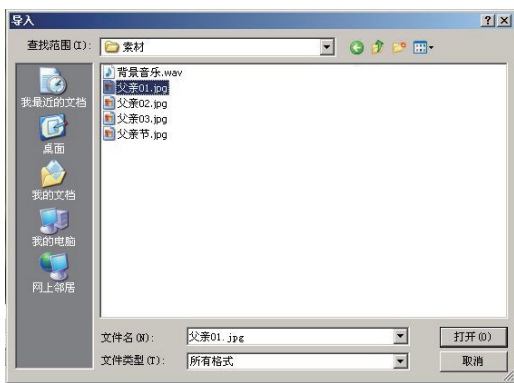


图 1-1-12

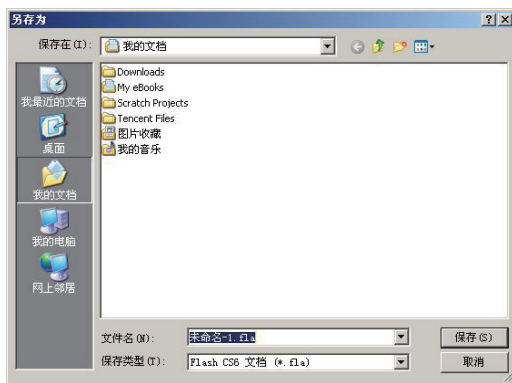




图 1-1-13

如果要关闭 Flash 文档，执行“文件”→“关闭”命令或单击 Flash 舞台窗口右上角的“关闭”按钮即可。如果之前没有保存影片文件，则会弹出一个提示框，提示是否保存文档。单击“是”按钮，即保存文档；单击“否”按钮，即放弃保存文档。

如果要退出 Flash 文档，执行“文件”→“退出”命令或单击 Flash 舞台窗口右上角的“关闭”按钮即可。如果在此之前还没有保存修改过的 Flash 文档，则会弹出一个提示框，提示是否保存文档。单击“是”按钮，即保存文档并关闭 Flash 文档窗口，退出 Flash CS6 软件。

1.1.6 舞台工作区的设置操作

1. 舞台和舞台工作区

创建或编辑 Flash 动画时离不开舞台。Flash 中，舞台是创建 Flash 文档时放置对象的矩形区域。

舞台工作区是舞台中的一个白色或其他颜色的矩形区域，只有舞台工作区内的对象才能够作为影片被打印或输出。Flash 运行后会自动创建一个新影片的舞台。舞台工作区是绘制图形、输入文字和编辑图形、图像等对象的矩形区域，也是创建影片的区域。

2. 舞台工作区显示比例的调整方法

方法一：舞台工作区的上方是编辑栏，编辑栏右侧有一个可以改变舞台工作区显示比例的下拉列表框，如图 1-1-14 所示。其中各选项的作用如下。

- “符合窗口大小”选项：可以按窗口的大小显示舞台工作区。
- “显示帧”选项：可以按舞台的大小自动调整舞台工作区的显示比例，使舞台工作区能够完全显示出来。
- “显示全部”选项：可以按舞台的大小自动调整舞台工作区的显示比例，使舞台工作区内所有的对象都能够完全显示出来。
- “100%”（或其他比例）选项：可以按 100%（或其他比例）显示舞台工作区。

方法二：执行“视图”→“缩放比率”命令，打开下一级子菜单，如图 1-1-15 所示，其余步骤同方法一。



图 1-1-14

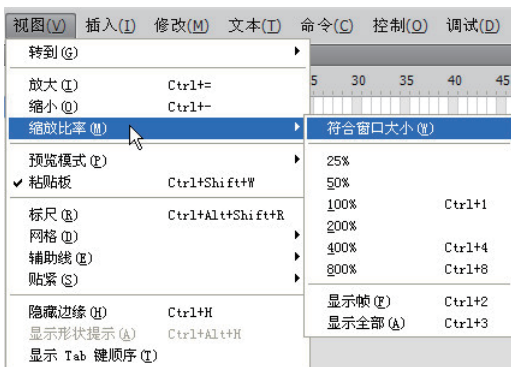








图 1-1-15

方法三：使用工具箱中的缩放工具，可以改变舞台工作区的显示比例，也可以改变对象的显示比例。单击缩放工具，则工具箱内会出现（放大）或（缩小）两个按钮，单击可以放大舞台，单击可以缩小舞台。



3. 舞台工作区的网格、标尺和辅助线

在舞台中为了使对象能准确定位,可在舞台的上边或左边显示标尺,并在舞台工作区中显示网格和辅助线。输出对象时,网格及辅助线不会随影片输出。

- 显示网格:执行“视图”→“网格”→“显示网格”命令,会在舞台工作区内显示网格。再次执行该命令,取消该命令左边的对勾,则可取消工作区内的网格。
- 编辑网格:执行“视图”→“网格”→“编辑网格”命令,弹出“网格”对话框,如图 1-1-16 所示。利用该对话框可以编辑网格颜色、网格间距、是否显示网格、移动对象时是否贴紧网格线等参数,显示的网格线如图 1-1-17 所示。

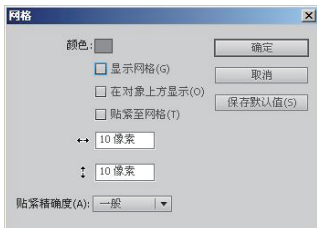


图 1-1-16

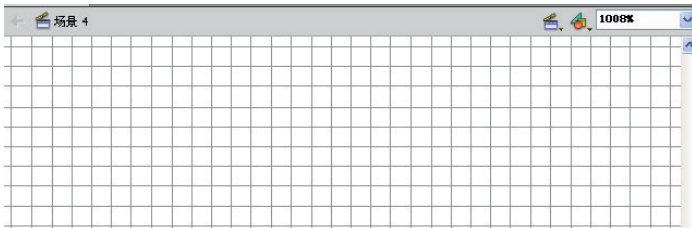


图 1-1-17

- 显示标尺:执行“视图”→“标尺”命令,此时会在舞台工作区的上边或左边显示标尺,如图 1-1-18 所示。再次执行该命令,取消命令左边的对勾,此时可取消标尺。
- 显示/清除辅助线:执行“视图”→“辅助线”→“显示辅助线”命令,再单击工具箱中的选择工具,从标尺栏向舞台工作区内拖动,即可产生辅助线。再次执行该命令,则可清除辅助线。
- 锁定辅助线:执行“视图”→“辅助线”→“锁定辅助线”命令,即可将辅助线锁定,此时将无法通过拖动改变辅助线的位置。
- 编辑辅助线:执行“视图”→“辅助线”→“编辑辅助线”命令,弹出“辅助线”对话框,如图 1-1-19 所示。利用该对话框,可以编辑辅助线的颜色、确定是否显示辅助线、是否对齐辅助线和是否锁定辅助线。

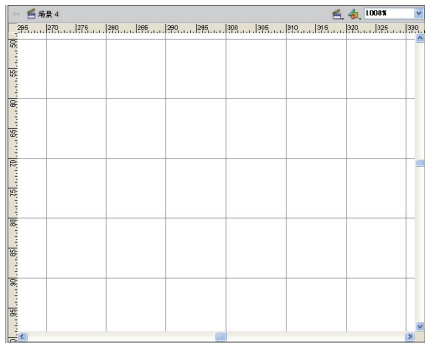


图 1-1-18

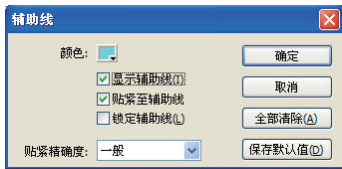



图 1-1-19

4. 对象贴紧

(1) 与网格贴紧。如果在“网格”对话框(如图 1-1-16 所示)中选中“贴紧至网格”复选框,则以后在绘制、调整和移动对象时,可以自动与网格线对齐。“网格”对话框中的“贴紧精确度”下拉列表框中给出了“必须接近”、“一般”、“可以远离”和“总是贴紧”4 个选项,表示贴紧网格的程度。

(2) 与辅助线贴紧。在舞台工作区中创建了辅助线后,如果在“辅助线”对话框(如图 1-1-19 所示)中选中“贴紧至辅助线”复选框,则以后创建、调整和移动对象时,可以使其自动与辅助线对齐。

(3) 与对象贴紧。单击主工具栏或工具箱“选项”栏中的“贴紧至对象”按钮后,创建和调整对象时该对象将自动与附近的对象贴紧。

1.2 任务 2——Flash CS6 工具应用技巧

1.2.1 设置图形颜色

图形可以看成是由线和填充色组成的图形。矢量图形的着色有两种,一种是对线进行着色,另一种是在封闭的内部填充颜色。

1. “样本”面板

执行“窗口”→“样本”命令,打开“样本”面板,如图 1-2-1 所示。利用“样本”面板可以设置笔触和填充的颜色。



图 1-2-1

单击“样本”面板右上角的箭头按钮,弹出“样本”菜单。其中的部分命令如下。

- 直接复制样本:选中色块或颜色渐变效果图标,再执行该命令,即可在“样本”





面板相应的栏内复制样本。

- 删除样本: 选中样本, 再执行该命令, 即可删除选定的样本。
- 添加颜色: 执行该命令, 即可弹出“导入色样”对话框, 利用它可以导入 Flash 的颜色样本文件 (扩展名为 .clr)、颜色表 (扩展名为 .act)、GIF 格式图像的颜色样本等, 并追加到当前颜色样本的后边。
- 替换颜色: 执行该命令, 即可弹出“导入色样”对话框, 利用它可以导入颜色样本, 并替换掉当前的颜色样本。
- 保存颜色: 执行该命令, 即可弹出“导出色样”对话框, 利用它可将当前颜色面板以扩展名 .clr 或 .act 存储为颜色样本。
- 清除颜色: 执行该命令, 可清除颜色面板中的所有颜色样本。
- 按颜色排序: 执行该命令, 可将颜色样本中的色块按照色相顺序排列。

2. “颜色”面板

执行“窗口”→“颜色”命令, 打开“颜色”面板, 如图 1-2-2 所示。利用“颜色”面板可以调整笔触和填充颜色, 并设置多色渐变的填充色。

单击“笔触颜色”按钮, 可以设置笔触颜色; 单击“填充颜色”按钮, 可以设置填充颜色。

下面分别介绍“颜色”面板中各选项的作用。

(1) “类型”下拉列表框

- “无”填充样式: 删除填充。
- “纯色”填充样式: 提供一种纯正的填充单色, 如图 1-2-2 (a) 所示。
- “线性”填充样式: 产生沿线性轨迹的渐变色填充。
- “放射状”填充样式: 从焦点沿环形轨迹的渐变色, 如图 1-2-2 (b) 所示。
- “位图”填充样式: 用位图平铺填充区域, 如图 1-2-2 (c) 所示。



(a)









(b)



(c)

图 1-2-2

(2) 颜色栏按钮

- “填充颜色”按钮：和工具箱中“颜色”栏及“属性”面板中“填充颜色”按钮的作用一样，单击可以打开“颜色”面板，如图 1-2-3 所示。单击面板中的任一色块，或者在左上角的文本框中输入颜色的十六进制代码，都可以设置填充颜色。
- “笔触颜色”按钮：和工具箱中“颜色”栏及“属性”面板中“笔触颜色”按钮的作用一样，单击可以打开“笔触颜色”面板，如图 1-2-4 所示。利用它可以给笔触设置颜色。
- 按钮组：和工具箱中“颜色”栏内的按钮组作用一样。单击按钮，可设置笔触的颜色为黑色，填充的颜色为白色；单击按钮，可取消颜色设置；单击按钮，可将笔触颜色与填充颜色互换。

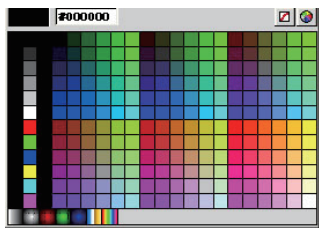


图 1-2-3

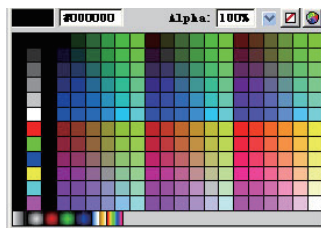



图 1-2-4




(3) “颜色”面板菜单

单击“颜色”面板右上角的按钮，可弹出一个命令菜单，其中部分命令的作用如下。

- HSB 命令：选择该命令，可将“颜色”面板的颜色模式由 RGB（红、绿、蓝）模式改为 HSB 模式。其中，H 表示色调，S 表示饱和度，B 表示亮度。
- RGB 命令：选择该命令，可将“颜色”面板的颜色模式由 HSB 模式改为 RGB 模式。
- “添加样本”命令：选择该命令，可将设置的渐变填充色添加到“样本”面板的最下面一行。

(4) 设置渐变填充色

对于“线性”和“放射性”填充样式，可通过“颜色”面板中的关键点设置颜色的渐变效果。所谓关键点，是指表示起始颜色和终止颜色的点以及渐变颜色的转折点。

- 移动关键点：用鼠标拖动调整条下边的滑块，可以改变关键点的位置，以改变颜色的渐变情况。
- 改变关键点的颜色：选中调整条下边的滑块，再单击按钮，弹出“颜色”面板，选中某种颜色，即可改变关键点的颜色。还可以在左边的文本框中设置颜色和不透明度。




- 增加关键点：在调整条下边要加入关键点处单击，即可增加一个新的关键点。可增加多个关键点，但总数不能超过 15 个。
- 删除关键点：向下拖动关键点滑块，即可将其删除。

(5) 设置填充图像

在“颜色”面板的“类型”下拉列表框中选择“位图”选项时，如果之前没有导入过位图，则会弹出一个“导入到库”对话框。利用该对话框导入一幅图像后，即可在“颜色”面板中加入一个要填充的位图，单击小图像，即可选中该图像为填充图像。

另外，执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令，或单击“颜色”面板中的“导入”按钮，弹出“导入”对话框，选择文件后单击“确定”按钮，即可在“库”面板和“颜色”面板中导入选中的位图。可以给“库”面板和“颜色”面板中导入多幅位图图像。

3. 渐变色的调整

选择渐变变形工具, 再用鼠标单击填充图形的内部，即可在填充图形上出现一些圆形、方形和三角形的控制柄以及线条或矩形框。用鼠标拖动这些控制柄，可以调整填充图形的填充状态。例如，调整焦点，可以改变放射状渐变的焦点；调整中心的大小，可以改变渐变的实心点；调整宽度，可以改变渐变的宽度；调整大小，可以改变渐变的大小；调整旋转，可以改变渐变的放置角度。

选择渐变变形工具，单击“放射状”填充。填充中会出现 4 个控制柄和 1 个中心标记，如图 1-2-5 所示。选择渐变变形工具，再单击线性填充，填充中会出现 2 个控制柄和 1 个中心标记，如图 1-2-6 所示。选择渐变变形工具，再单击位图填充，填充中会出现 7 个控制柄和 1 个中心标记，如图 1-2-7 所示。

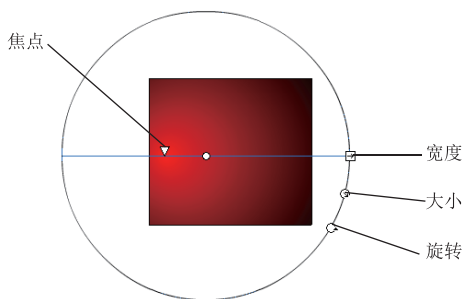


图 1-2-5

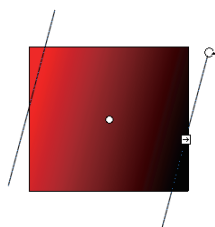


图 1-2-6

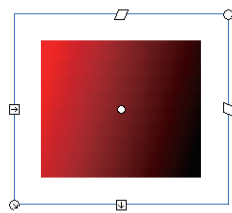




图 1-2-7

4. 颜料桶工具

颜料桶工具主要用于对填充属性（纯色填充、线性填充、放射性填充和位图填充等）进行修改。颜料桶工具的使用方法如下。

(1) 设置填充的新属性。单击工具箱中的“颜料桶工具”按钮, 此时鼠标也会变成形状, 再单击舞台工作区中的某填充图形, 即可为该填充图形应用新的填充属性。另外, 可用鼠标在填充区域内拖动一条直线来完成线性渐变填充和放射性渐变填充。



(2) 单击“颜料桶工具”按钮, 在工具箱下方会出现如图 1-2-8 所示的两个按钮。单击“空隙大小”按钮, 可弹出如图 1-2-9 所示的 4 种空隙选项。



图 1-2-8

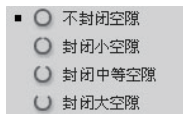







图 1-2-9


-  不封闭空隙: 表示在没有空隙的条件下才能进行颜色填充。
-  封闭小空隙: 表示在空隙比较小的条件下才可以进行颜色填充。
-  封闭中等空隙: 表示在空隙比较大的条件下也可以进行颜色填充。
-  封闭大空隙: 表示在空隙很大的条件下进行颜色填充。


“锁定填充”按钮用于控制渐变的填充方式, 当打开此功能时, 所有使用渐变的填充只用到渐变形状的一部分; 当关闭此功能时, 可在填充区域显示整个渐变。

1.2.2 绘制简单图形

1. 绘制线

绘制线条的操作方法如下。

(1) 使用线条工具绘制直线。单击“线条工具”按钮, 利用其“属性”面板设置线型和线的颜色, 在舞台工作区内拖动鼠标, 即可绘制各种长度和角度的直线。按住 Shift 键的同时拖动鼠标, 可以绘制出水平、垂直和 45° 角的直线。

(2) 使用铅笔工具绘制线条图形。单击“铅笔工具”按钮, 即可像用一支真的铅笔画图一样, 可以绘制出任意形状的曲线矢量图形。绘制一条线后, Flash 可以自动对线条进行变直和平滑处理。按住 Shift 键的同时拖动鼠标, 可以绘制出水平和垂直的直线。






单击工具箱中的“铅笔工具”按钮后, “选项”栏内会显示一个“铅笔模式”按钮, 单击该按钮右侧的三角, 出现如图 1-2-10 所示的 3 个按钮。




图 1-2-10

- “伸直”按钮: 规则模式, 适用于绘制规则线条, 并且绘制的线条会被分段转换成与直线、圆、椭圆、矩形等规则线条中最接近的线条。
- “平滑”按钮: 平滑模式, 用于绘制平滑曲线。
- “墨水”按钮: 徒手模式, 用于绘制接近徒手画出的线条效果。



2. 绘制图形

(1) 绘制矩形

单击工具箱中的“矩形工具”按钮, 设置笔触和填充的属性,“属性”面板如图 1-2-11 所示。拖动鼠标即可绘制出一个矩形,若按住 Shift 键,同时拖动鼠标,则可以绘制出正方形。

单击工具箱中的“基本矩形工具”按钮, 可以通过在“属性”面板中设置矩形的笔触、填充、半径等参数绘制圆角矩形等。





- 矩形边角半径: 用于指定矩形的边角半径,可以在每个文本框中输入矩形边角半径的参数值。
-  (锁定)与 (解锁): 如果当前显示为锁定状态,那么只能设置一个边角半径参数,则所有的边角都会随之进行调整,同时也可以通过移动下面滑块的位置统一调整矩形的边角半径。单击“锁定”按钮, 将取消锁定,此时显示为 解锁状态,不能通过滑块的移动来调整矩形的参数,但是可以对 4 个边角进行半径的参数设置,如图 1-2-12 所示。
- 重置: 单击该按钮,则矩形的边角半径的参数值将被重置为 0,此时矩形的边角为直角。



图 1-2-11

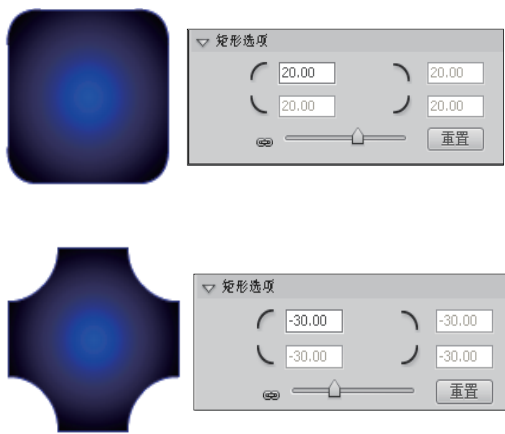




图 1-2-12

(2) 绘制圆形

单击工具箱中的“椭圆工具”按钮, 设置笔触和填充的属性,“属性”面板如图 1-2-13 所示。拖动鼠标即可绘制一个椭圆图形,若按住 Shift 键的同时拖动鼠标,则可以绘制正圆形。

单击工具箱中的“基本椭圆工具”按钮, 通过在属性面板上设置“开始角度”与“结束角度”等参数绘制特殊形状的圆形,其中“开始角度”与“结束角度”用于设置椭

圆图形的起始角度与结束角度值。如果角度值为 0，则可绘制出圆形或椭圆形。调整这两项的参数值，可以轻松地绘制出扇形、半圆形或其他图形。设置方法如图 1-2-14 所示。

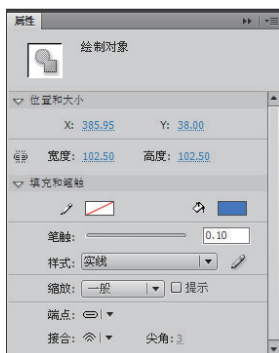


图 1-2-13

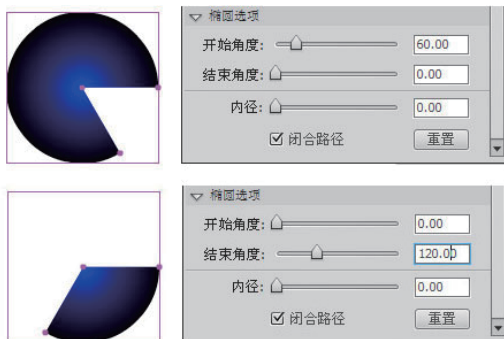


图 1-2-14

- 内径: 用于设置椭圆的内径, 其参数值范围是 0 ~ 99。如果参数为 0, 则可根据“开始角度”与“结束角度”绘制出没有内径的椭圆形或圆形, 如图 1-2-15 所示。

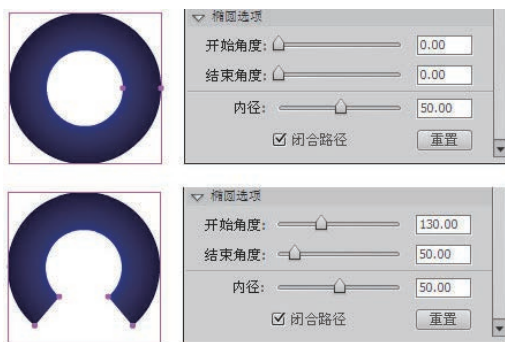


图 1-2-15

- 闭合路径: 用于确定椭圆形的路径是否闭合。如果绘制的图形为一条开放路径, 则生成的图形不会填充颜色, 仅绘制笔触, 默认情况下选中“闭合路径”复选框。
- 重置: 单击该按钮, 可将“椭圆工具”中的“开始角度”、“结束角度”和“内径”参数全部重置为 0。

(3) 绘制多边形和星形

“多角星形工具”可用于绘制多边形或星形。在工具箱中选择该工具, 在如图 1-2-16 所示的属性面板中单击“选项”按钮, 可以弹出如图 1-2-17 所示的“工具设置”对话框, 在该对话框中进行相关选项的设置。

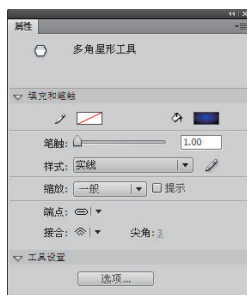


图 1-2-16

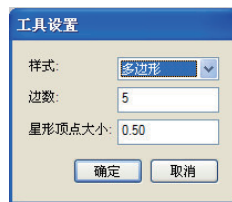


图 1-2-17




- 样式：用于设置绘制图形的样式，有多边形和星形两种类型可供选择。如图 1-2-18 所示为选择不同样式类型的效果。
- 边数：用于设置所绘制的多边形或星形的边数。
- 星形顶点大小：用于设置星形顶角的锐化程度，数值越大，星形顶角越圆滑；反之，星形顶角越尖锐。



图 1-2-18

1.2.3 图形变形

1. 使用选择工具改变图形形状

- (1) 使用工具箱中的选择工具，在对象外部单击，不选中要改变形状的对象。
- (2) 将鼠标指针移到线、轮廓线或填充的边缘处，会发现鼠标指针右下角出现一条小弧线或小直角线，此时用鼠标拖动线，即可看到被拖动线的形状变化情况，松开鼠标左键后，图形会发生大小与形状的变化，变化后的情况如图 1-2-19 所示。

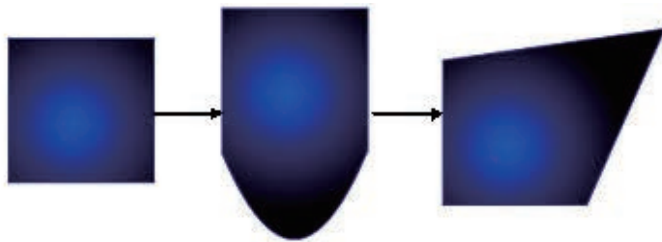



图 1-2-19

2. 使用选择工具切割图形

- (1) 使用工具箱中的选择工具，用鼠标拖动出一个矩形，选中部分图形，拖动选中的这部分图形，即可将选中的图形从原图形中分离出来，如图 1-2-20 (a) 所示。
- (2) 在要切割的图形上绘制一条线，如图 1-2-20 (b) 所示，使用选择工具把选择的部分图形移开，然后删除绘制的线条。
- (3) 在要切割的图形上绘制另一个图形，再使用选择工具将新绘制的图形移开，可以将该图形和原图形重叠的部分切割掉，如图 1-2-20 (c) 所示。

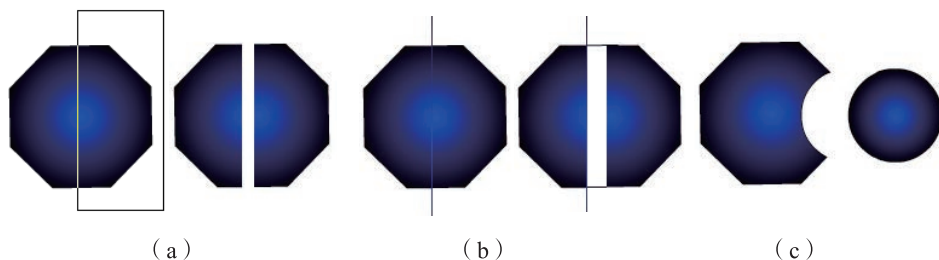


图 1-2-20

3. 使用橡皮擦工具擦除图形

单击工具箱中的“橡皮擦工具”按钮, 工具箱的选项栏中会出现 2 个按钮和 1 个下拉列表, 如图 1-2-21 所示, 各选项的作用如下。

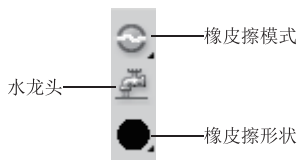



图 1-2-21

- “水龙头”按钮：单击该按钮，鼠标指针变成状，此时单击一个封闭并有填充的图形的内部，即可擦除填充。
- “橡皮擦形状”按钮：单击该按钮，打开下拉列表，可以选择橡皮擦的形状和大小。
- “橡皮擦模式”按钮：单击该按钮，打开如图 1-2-22 所示的下拉列表，利用它可以设置如下 5 种擦除方式。
 - “标准擦除”按钮：单击该按钮后，鼠标光标呈现橡皮状，拖动鼠标擦除图形时，可以擦除鼠标光标拖动过的矢量图形、线条、打碎的位图和文字。
 - “擦除填色”按钮：只可以擦除填充和打碎文字。
 - “擦除线条”按钮：只擦除线条和轮廓线。
 - “擦除所选填充”按钮：只擦除已选中的填充和分离的文字，不包括选中的线条、轮廓线和图像。
 - “内部擦除”按钮：只擦除填充色。

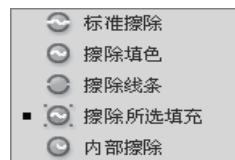


图 1-2-22


以上任何一种擦除方式都不能擦除文字、位图、组合和元件的实例。

1.2.4 绘制 3D 图形

在早期的 Flash 版本中，不能进行 3D 图形的制作，需要借助一些其他的软件才可以完成，但是 Flash CS6 中增加了 3D 的功能，允许用户把 2D 图形进行三维的旋转和移动，变成逼真的 3D 图形。



1. 3D 旋转工具

使用 3D 旋转工具, 可以在 3D 空间中旋转影片剪辑元件。当使用 3D 旋转工具选择影片剪辑实例对象后, 在影片剪辑元件上将出现 3D 旋转空间, 并且有彩色轴指示符, 如图 1-2-23 所示。其中, 红色线条表示沿 X 轴旋转图形, 绿色线条表示沿 Y 轴旋转图形, 蓝色线条表示沿 Z 轴旋转图形, 橙色线条表示在 X、Y、Z 轴的每个方向上都发生旋转。需要旋转影片剪辑时, 只需将鼠标指针移动到需要旋转的轴线上, 然后进行拖动, 则所编辑的对象即会随之发生旋转。

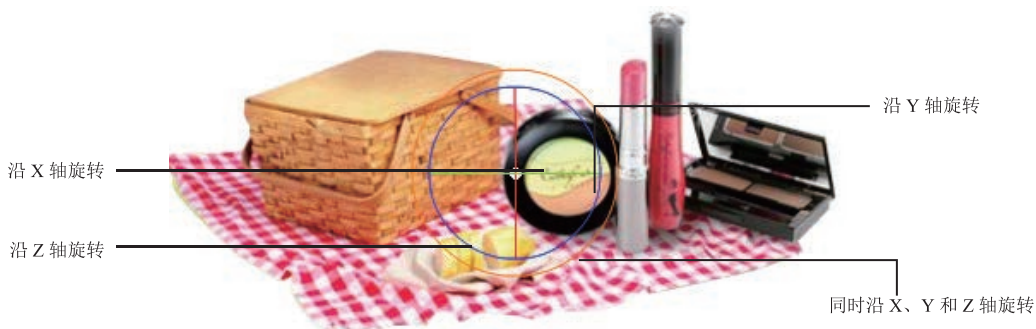






图 1-2-23

*** 注意**, Flash CS6 中的 3D 工具只能对影片剪辑对象进行操作。

(1) 使用 3D 旋转工具旋转对象

在工具箱中选择 3D 旋转工具后, 工具箱下方会出现“贴紧至对象”按钮和“全局转换”按钮。其中, “全局转换”按钮为默认状态, 表示当前状态为全局状态, 此时旋转对象是相对于舞台进行旋转。如果取消全局状态, 则表示当前为局部状态, 在局部状态下旋转对象是相对于影片剪辑进行旋转。





使用 3D 旋转工具选择影片剪辑元件后, 将鼠标指针移动到 X 轴线上时, 指针会变成形状, 此时拖动鼠标, 影片剪辑元件会沿着 X 轴方向进行旋转, 如图 1-2-24 所示; 将鼠标指针移动到 Y 轴线上时, 指针会变成形状, 此时拖动鼠标, 影片剪辑元件会沿着 Y 轴方向进行旋转, 如图 1-2-25 所示; 将鼠标指针移动到 Z 轴线上时, 指针会变成形状, 此时拖动鼠标, 影片剪辑元件会沿着 Z 轴方向进行旋转, 如图 1-2-26 所示; 将鼠标指针移动到 X 轴、Y 轴同时旋转的线上时, 拖动鼠标, 影片剪辑元件会同时沿着 X 轴和 Y 轴方向进行旋转, 如图 1-2-27 所示。



图 1-2-24



图 1-2-25




图 1-2-26



图 1-2-27

(2) 使用“变形”面板进行 3D 旋转

使用 3D 旋转工具, 可以对影片剪辑元件进行任意的 3D 旋转, 但如果想精确地控制剪辑元件的 3D 旋转, 则需要在“变形”面板中进行参数设置。在舞台中选择影片剪辑元件后, “变形”面板中将出现 3D 旋转与 3D 中心位置的相关参数选项, 如图 1-2-28 所示。

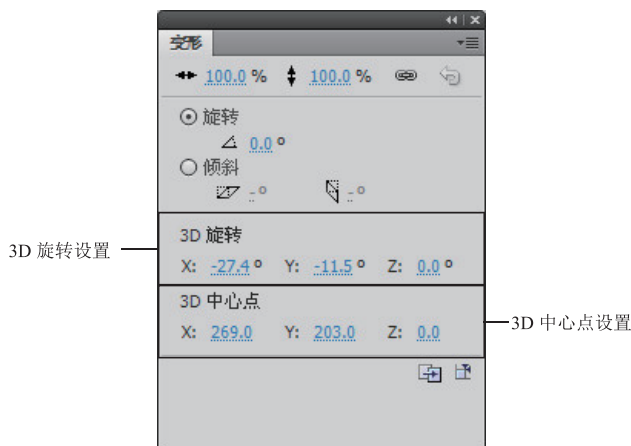


图 1-2-28

- “3D 旋转”栏：通过设置 X、Y、Z 轴的参数，来改变影片剪辑元件各个旋转轴的方向。
- “3D 中心点”栏：用于设置影片元件的 3D 旋转中心点的位置，可以通过设置 X、Y、Z 轴的参数来改变中心点的位置。

(3) 3D 旋转工具的“属性”面板设置


选择 3D 旋转工具, 后, 在“属性”面板中将出现与 3D 旋转相关的设置选项, 用于设置影片剪辑的 3D 位置、透明度及消失点等, 如图 1-2-29 所示。



图 1-2-29

- 3D 定位和查看：用于设置影片剪辑元件相对于舞台的 3D 设置，可以通过设置 X、Y、Z 参数来改变影片剪辑实例在 X、Y、Z 轴方向上的坐标值。
- 透视角度：用于设置影片剪辑元件相对于舞台的外观视角，参数范围为 1 ~ 180。
- 透视 3D 宽度：用于显示 3D 对象在 3D 轴上的宽度。
- 透视 3D 高度：用于显示 3D 对象在 3D 轴上的高度。
- 消失点：用于控制舞台上 3D 影片剪辑元件的 Z 轴方向。
- “重置”按钮：单击该按钮，可以将消失点参数恢复为默认值。

2. 3D 平移工具

3D 平移工具用于将影片剪辑元件在 X 轴、Y 轴、Z 轴方向上进行平移。





选择该工具，单击舞台中的影片剪辑元件，将会出现 3D 平移轴线，如图 1-2-30 所示。将鼠标指针平移到 X 轴线上时，指针会变成形状，此时拖曳鼠标则影片剪辑元件会沿着 X 轴方向移动；将鼠标指针平移到 Y 轴线上时，指针会变成形状，此时拖曳鼠标则影片剪辑元件会沿着 Y 轴方向移动；鼠标指针平移到 Z 轴线上时，指针会变成形状，此时拖曳鼠标则影片剪辑元件会沿着 Z 轴方向移动；将鼠标指针平移到中心黑点时，指针会变成形状，此时拖曳鼠标会改变影片剪辑 3D 中心点的位置，如图 1-2-31 所示。



图 1-2-30



图 1-2-31

1.2.5 Deco 装饰性绘画工具的使用

Deco 工具是 Flash CS6 中一种类似“喷涂刷”的填充工具，使用 Deco 工具可以快速完成大量相同元素的绘制，也可以应用该工具制作出很多复杂的动画效果。将其与图形元件和影片剪辑元件配合使用，可以制作出更加丰富的动画效果。

1. 使用 Deco 工具填充图形



选择工具箱中的 Deco 工具后，将光标放置到需要填充的图形处，单击鼠标，即可为其填充图案，填充的图形如图 1-2-32 所示。



图 1-2-32

2. Deco 工具的属性设置

选择工具箱中的 Deco 工具后，在“属性”面板中将出现其相关的属性设置，其中，绘制效果包括“藤蔓式填充”、“网络填充”和“对称刷子”3种，如图 1-2-33 所示。

(1) 藤蔓式填充

在属性面板中选择绘制效果为“藤蔓式填充”时，属性面板将出现“藤蔓式填充”的相关参数设置，如图 1-2-34 所示。

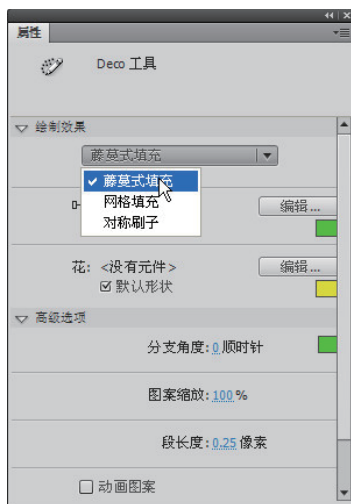


图 1-2-33

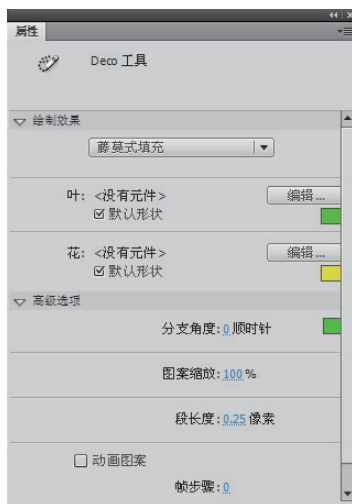


图 1-2-34



- 叶：用于设置藤蔓式填充的叶子图形，如果在“库”面板中有制作好的元件，则可将其作为叶子的图形。
- 花：用于设置藤蔓式填充的花图形，如果在“库”面板中有制作好的元件，则可将其作为花的图形。
- 分支角度：用于设置藤蔓式填充的枝条分支的角度值。
- 图案缩放：用于设置填充图案的缩放比例的大小。
- 段长度：用于设置藤蔓式填充中每个枝条的长度。

(2) 网格填充

在属性面板中选择绘制效果为“网格填充”时，属性面板中将出现“网格填充”的相关参数设置，如图 1-2-35 所示。填充效果如图 1-2-36 所示。

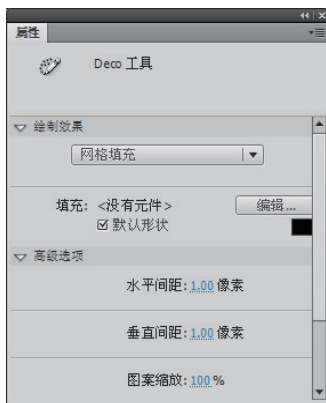


图 1-2-35

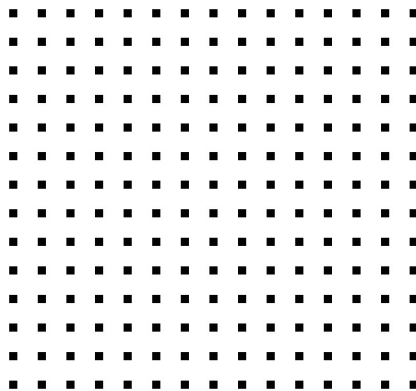


图 1-2-36

- 水平间距：用于设置水平网格之间的距离。
- 垂直间距：用于设置垂直网格之间的距离。
- 图案缩放：用于设置填充图案的缩放比例的大小。

(3) 对称刷子

在属性面板中选择绘制效果为“对称刷子”时，属性面板中将出现“对称刷子”的相关参数设置，如图 1-2-37 所示。填充效果如图 1-2-38 所示。

- 模块：用于设置对称刷子填充效果的图形，如果在“库”面板中有制作好的元件，可以将制作好的元件作为填充的图形。
- 高级选项：用于设置填充图形的填充模式，包括“跨线反射”、“跨点反射”、“绕点旋转”和“网格平移”4个选项，如图 1-2-39 所示。

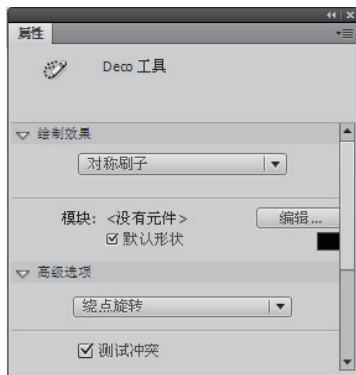


图 1-2-37

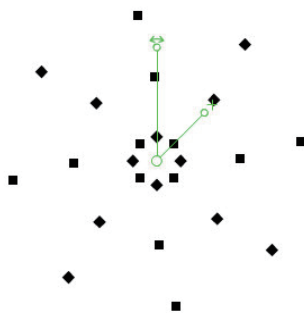


图 1-2-38

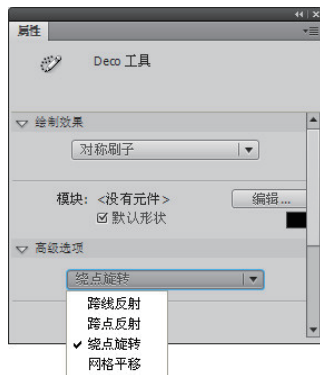


图 1-2-39

1.3 任务 3——Flash 动画制作技能准备

1.3.1 认识时间轴和帧

1. 时间轴

在 Flash 软件中，动画的制作是通过时间轴面板进行的。时间轴的左侧为层操作区，右侧为帧操作区，如图 1-3-1 所示。时间轴是 Flash 动画制作的核心部分，可以通过执行“窗口”→“时间轴”命令，或按 Ctrl+Alt+T 组合键对其进行隐藏或显示。

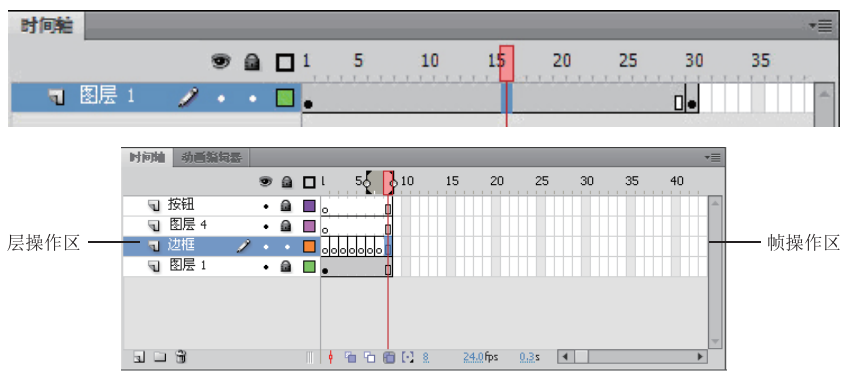


图 1-3-1

2. 帧操作

制作一个 Flash 动画的过程其实也就是对每帧进行操作的过程，通过在时间轴面板右侧的帧操作区进行各项操作，可以制作出丰富多彩的动画效果，其中的每一帧均代表一个画面。



（1）普通帧、关键帧与空白关键帧

在 Flash 中，帧的类型主要有普通帧、关键帧和空白关键帧 3 种。默认情况下，新建的 Flash 文档中包含一个图层和一个空白关键帧。操作者可以根据需要，在时间轴上创建一个或多个普通帧、关键帧和空白关键帧，如图 1-3-2 所示。

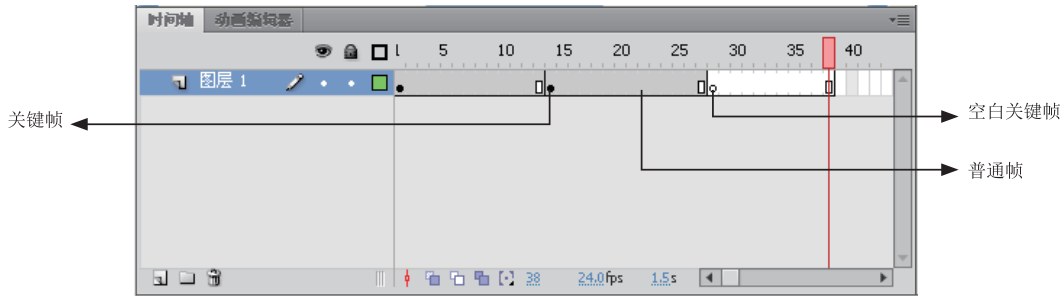


图 1-3-2

① 创建普通帧

普通帧，是指在时间轴上能显示实例对象但不能对实例对象进行编辑操作的帧。在 Flash CS6 中，创建普通帧的方法有如下两种。

方法一：执行“插入”→“时间轴”→“帧”命令或按 F5 键，即可插入一个普通帧。

方法二：在时间轴面板中需要插入普通帧的地方单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“插入普通帧”命令，即可插入一个普通帧。

② 创建关键帧

关键帧，顾名思义，即为有关键内容的帧。关键帧可用来定义动画变化和状态更改，即能够对舞台上存在的实例对象进行编辑。在 Flash CS6 中，创建关键帧的方法有如下两种。

方法一：执行“插入”→“时间轴”→“关键帧”命令或按 F6 键，即可插入一个关键帧。

方法二：在时间轴面板中需要插入关键帧的地方单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，即可插入一个关键帧。

③ 创建空白关键帧

空白关键帧是一种特殊的关键帧，不包含任何实例内容。当用户在舞台中自行加入对象后，该帧将自动转换为关键帧。相反，当用户将关键帧中的对象全部删除后，该帧又会自动转换为空白关键帧。

（2）选择帧

选择帧是对帧进行操作的前提。选择相应操作的帧后，也就选择了该帧在舞台中的对象。在 Flash CS6 动画制作过程中，可以选择同一图层中的单帧或多帧，也可以选择不同图层的单帧或多帧，选中的帧会以蓝色背景显示。选择帧的方法有如下 5 种。

① 选择同一图层中的单帧

在时间轴面板右侧的时间线上单击，即可选中单帧，如图 1-3-3 所示。

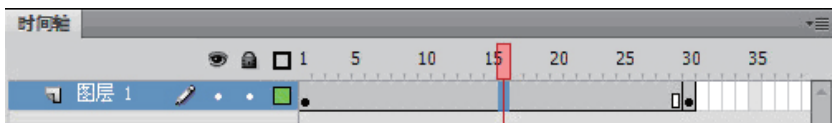


图 1-3-3

② 选择同一图层中的相邻多帧

在时间轴面板右侧的时间线上单击，选择单帧，然后在按住 **Shift** 键的同时再次单击某帧，即可选中两帧之间所有的帧，如图 1-3-4 所示。

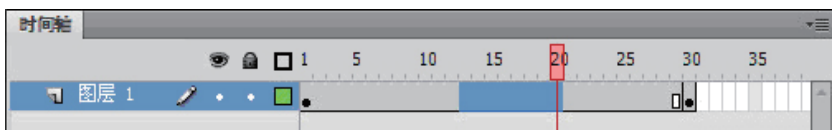


图 1-3-4

③ 选择相邻图层的单帧

选择时间轴面板上的单帧后，在按住 **Shift** 键的同时单击不同图层的相同单帧，即可选择这些图层的同一帧，如图 1-3-5 所示。此外，在选择单帧的同时向上或向下拖曳，同样可以选择相邻图层的单帧。

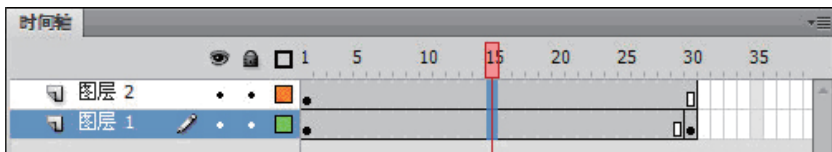


图 1-3-5

④ 选择相邻图层的多个相邻帧

选择时间轴面板上的单帧后，按住 **Shift** 键的同时单击相邻图层的不同帧，即可选择不同图层的多个相邻多帧，如图 1-3-6 所示。在选择多帧的同时向上或向下拖曳，同样可以选择相邻图层的相邻多帧。

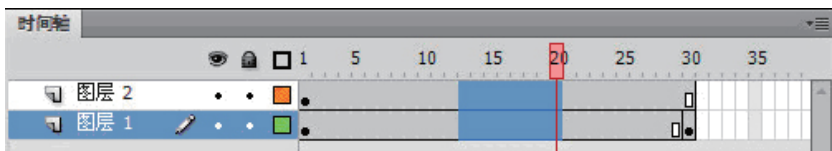


图 1-3-6

⑤ 选择不相邻的多帧

在时间轴面板右侧时间线上单击，选择单帧，然后按住 **Ctrl** 键的同时依次单击其他不相邻的帧，即可选中多个不相邻的帧，如图 1-3-7 所示。

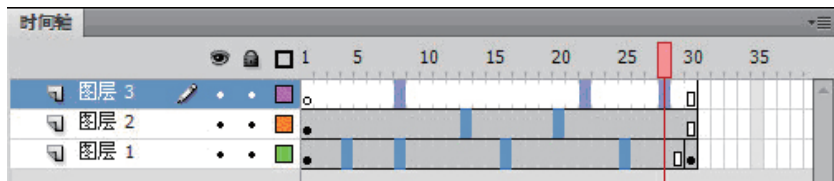


图 1-3-7

(3) 复制帧、剪切帧和粘贴帧

Flash CS6 中不仅可以复制、剪切和粘贴舞台中的动画对象，还可以复制、剪切和粘贴图层中的动画帧，这样就可以将一个图层中的动画复制到多个图层中，或复制到不同的文档中，从而节省时间和提高工作效率。

复制帧是指将选择的各帧复制到剪贴板中，用于备用。对帧进行复制后，原来的帧仍然存在。复制帧的方法有如下两种。

方法一：选择要复制的帧，执行“编辑”→“时间轴”→“复制帧”命令，或者按 **Ctrl+Alt+C** 组合键，即可复制所选择的帧。

方法二：选择要复制的帧，在时间轴面板上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令，即可复制所选择的帧。

剪切帧是指将选择的各帧复制到剪贴板中，用于备用。与复制帧不同的是，剪切后原来的帧不见了。剪切帧的方法有如下两种。

方法一：选择要剪切的帧，执行“编辑”→“时间轴”→“剪切帧”命令，或者按 **Ctrl+Alt+X** 组合键，即可剪切所选择的帧。

方法二：选择要剪切的帧，在时间轴面板上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“剪切帧”命令，即可剪切所选择的帧。

粘贴帧是指将复制或剪切的帧进行粘贴操作。粘贴帧的方法有如下两种。

方法一：将鼠标指针置于时间轴面板上需要粘贴帧处，然后执行“编辑”→“时间轴”→“粘贴帧”命令，或者按 **Ctrl+Alt+V** 组合键，即可将复制或剪切的帧粘贴到此处。

方法二：将鼠标指针放置在时间轴面板上需要粘贴帧处，然后单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令，即可将复制或剪切的帧粘贴到此处。

(4) 翻转帧

翻转帧指的是将一些连续帧的头尾进行翻转，也就是把第一帧与最后一帧翻转，第二帧与倒数第二帧翻转，依此类推，直到将所有帧都翻转过为止。翻转帧只对连续的帧起作用，对于单帧是不起作用的。翻转帧的方法有如下两种。

方法一：选择一些连续的帧，然后执行“修改”→“时间轴”→“翻转帧”命令。

方法二：选择一些连续的帧，在时间轴面板上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“翻转帧”命令。

(5) 移动帧

移动帧的操作方法如下：选择要移动的帧，按住鼠标左键将它们拖放至合适的位置后释放鼠标即可。

(6) 删除帧

在制作 Flash 动画的过程中，难免会出现错误。如果出现错误或有多余的帧，就需要将其删除。删除帧的方法有如下两种。

方法一：选择要删除的帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“删除帧”命令。

方法二：选择要删除的帧，按 Shift+F5 组合键。

1.3.2 图层的应用

Flash 中，图层就好比很多张透明的纸，用户在这些纸上画画，然后按一定的顺序将它们叠加起来，就可形成一幅动画。各图层之间可以独立地进行操作，不会影响到其他的图层。

Flash CS6 中，图层位于时间轴的左侧，如图 1-3-8 所示。

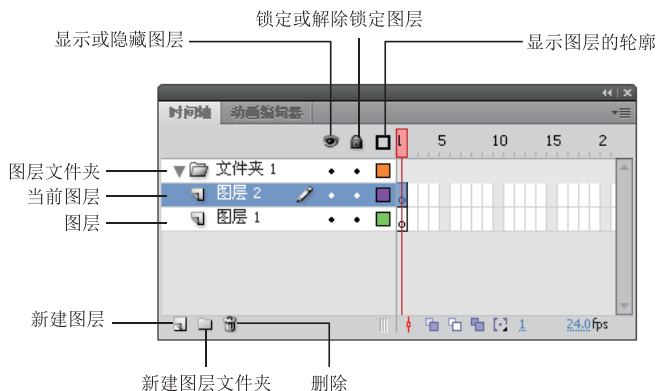




图 1-3-8

1. 创建图层与图层文件夹

(1) 通过按钮创建

单击图层区域中的“新建图层”按钮, 可以新建一个图层，如图 1-3-9 所示。单击“新建文件夹”按钮, 可以新建一个图层文件夹，如图 1-3-10 所示。

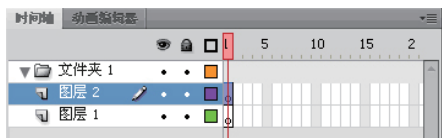


图 1-3-9

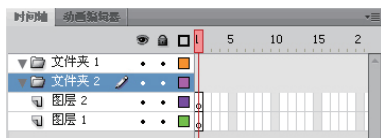


图 1-3-10



(2) 通过菜单创建

执行“插入”→“时间轴”→“图层”或“图层文件夹”命令,同样可以新建一个图层或图层文件夹。

(3) 通过右键菜单创建

在时间轴面板左侧的图层处单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“插入图层”或“插入文件夹”命令,也可新建一个图层或图层文件夹,如图 1-3-11 所示。

2. 重命名图层与图层文件夹

新建图层或图层文件夹之后,系统会默认其名称为“图层1”、“图层2”……“文件夹1”、“文件夹2”……为了方便管理,用户可以根据自己的需要重新命名它们。方法如下:双击某一图层,使其进入编辑状态,输入图层的名字即可。也可以在图层上单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令,在打开的“图层属性”对话框(如图1-3-12所示)中输入图层名字。

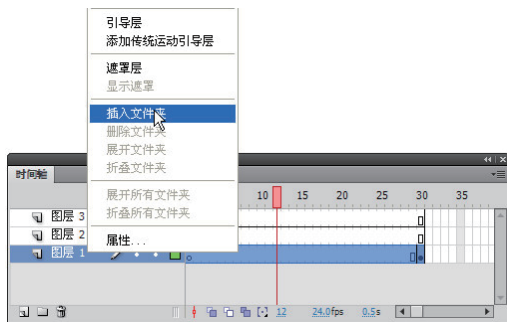


图 1-3-11



图 1-3-12

3. 选择图层与图层文件夹

在对某一图层进行操作前,必须先选择它。选择图层及图层文件夹的方法相同,下面以图层为例进行介绍。

(1) 选择单个图层

直接使用鼠标单击图层,即可选中该图层。

(2) 选择多个连续的图层

单击选择一个图层,然后按住 Shift 键的同时单击另一图层,即可选中两个图层之间的所有图层,如图 1-3-13 所示。

(3) 选择多个不连续的图层

单击选择一个图层,然后按住 Ctrl 键的同时依次单击其他需要选择的图层,即可选择多个不连续的图层,如图 1-3-14 所示。

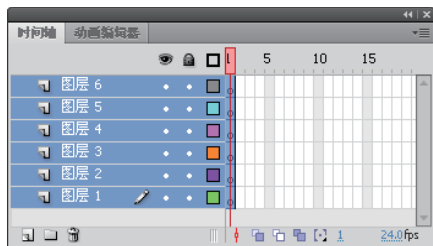


图 1-3-13

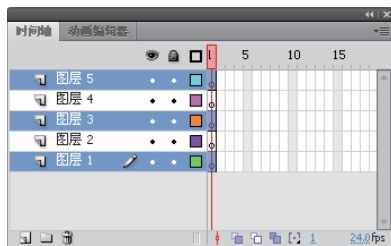


图 1-3-14

4. 调整图层与图层文件夹的顺序

在 Flash CS6 中建立图层时，系统会按自下向上的顺序依次添加图层或图层文件夹。但在制作动画时，用户可以根据需要调整图层的顺序，方法如下：选择要更改顺序的图层，按住鼠标左键上下拖动，移动到合适的位置后释放鼠标即可。

5. 显示或隐藏图层

(1) 显示或隐藏全部图层









默认情况下，所有图层都是显示的。单击图层控制区第一行中的图标，可隐藏所有图层（此时所有图层后都将出现标记）。再次单击图标可显示所有图层，如图 1-3-15 所示。






图 1-3-15

(2) 显示或隐藏单个图层

单击某图层内图标下方的图标，使之变为，表示已隐藏该图层。如果想显示该图层，再次单击使变为即可。

(3) 显示或隐藏连续多个图层

单击某图层内图标下方的图标，使之变为，然后按住鼠标左键不放垂直拖动至某图层后释放鼠标，即可隐藏鼠标所经过的所有图层。



6. 锁定与解锁图层

在编辑窗口中修改单个图层中的对象时，若要在其他图层显示状态下对其进行修改，可先将其他图层锁定，然后再选定需要修改的对象进行修改。






锁定与解锁图层的方法和显示与隐藏图层方法相似。新创建的图层处于解锁状态。



(1) 锁定或解锁所有图层

单击图层控制区第一行的图标,可锁定所有图层。再次单击图标,可解锁所有图层。

(2) 锁定或解锁单个图层

单击某图层内图标下方的图标,使之变为,表示已锁定该图层。如果想取消锁定,再次单击使变为即可解锁。

7. 图层与图层文件夹对象轮廓显示

系统默认创建的动画为实体显示状态,如果想使图层或图层文件夹中的对象呈轮廓显示,方法如下。

(1) 将全部图层显示为轮廓


单击图层控制区第一行的图标,可将所有图层与图层文件夹中的对象显示为轮廓。


(2) 单个图层的对象轮廓显示

单击某图层右边的图标,当其显示为时,表示将当前图层的对象显示为轮廓。

8. 删除图层与图层文件夹

在 Flash 制作过程中,若发现某个图层或图层文件夹无任何意义,可将其删除。


方法一:选择不需要的图层,然后单击图层区域中的图标,即可删除该图层。


方法二:将光标移动到需要删除的图层上方,按住鼠标左键不放,将其拖动到图标上,释放鼠标,即可删除该图层。


1.3.3 元件的使用

元件是一种可重复使用的对象,且重复使用时不会增加文件的大小。一个元件被重新编辑后,应用该元件的所有实例都会被相应地更新。


1. 元件类型

(1) 图形元件,可以是矢量图形、图像、声音或动画等。通常用来制作电影中的静态图像,不具有交互性。声音元件是图形元件中的一种特殊元件,有自己特殊的图标。

(2) 影片剪辑元件,是主影片中的一段影片剪辑,用来制作独立于主影片时间轴的动画。该元件可以包括交互性控制、声音甚至其他影片剪辑实例,也可以将影片剪辑元件放在按钮元件的时间轴内,以创建动画按钮。

(3) 按钮元件,用于创建交互式按钮。按钮有不同的状态,每种状态都可以通过图形、元件及声音来定义。一旦创建了按钮,就可以为其影片或影片片断中的实例赋予动作。

2. 创建元件

执行“插入”→“新建元件”命令或单击“库”面板中的“新建元件”按钮, 弹出“创建新元件”对话框, 如图 1-3-16 所示。在“类型”下拉列表框中选择元件类型, 在“名称”文本框中输入元件名称, 单击“确定”按钮即可创建一个空白元件。

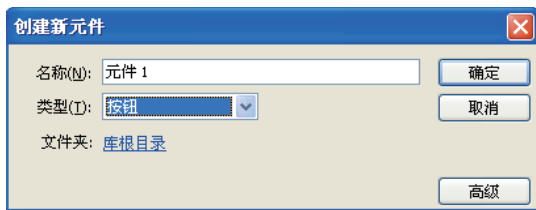


图 1-3-16

3. 编辑元件

创建了若干个元件实例后, 可能需要修改。元件经过编辑后, Flash CS6 会自动更新影片中所有由该元件生成的实例。编辑元件的方法有如下 3 种。

(1) 右键单击要编辑的对象, 从弹出的快捷菜单中选择“在当前位置编辑”命令, 即可在当前工作区中编辑元件。此时, 其他对象以灰显方式出现, 从而与正在编辑的元件区别开。所编辑元件的名称显示在工作区上方的编辑栏内, 位于当前场景名称的右侧。

(2) 右键单击要编辑的对象, 从弹出的快捷菜单中选择“在新窗口中编辑”命令, 即可在一个单独的窗口中编辑元件。此时, 编辑窗口中可以看到元件和主时间轴, 所编辑元件的名称显示在工作区上方的编辑栏内。

(3) 双击工作区中的元件, 进入其编辑模式。此时, 所编辑元件的名称会显示在工作区上方的编辑栏内, 且位于当前场景名称的右侧。

1.3.4 库资源的使用

1. 库的分类

制作动画时, 有些对象会在舞台中多处出现。如果每个对象都分别制作一次, 将会既费时费力又增大了动画文件。因此 Flash CS6 中设置了库, 用来存放各种元件。库有两种, 一种是用户库, 也叫“库”面板, 用来存放用户在制作动画过程中创建的元件, 如图 1-3-17 所示。另一种是 Flash CS6 提供的公用库, 用来存放系统提供的元件, 公用库中的元件分为声音、按钮和类 3 类, 可通过“窗口”→“公用库”命令调用。例如, 执行“窗口”→“公用库”→“声音”命令, 可以打开“库 -SOUNDS.FLA”面板, 如图 1-3-18 所示, 从中可以选择一些 Flash 动画中经常用到的声效, 如人声、动物声、环境声等。

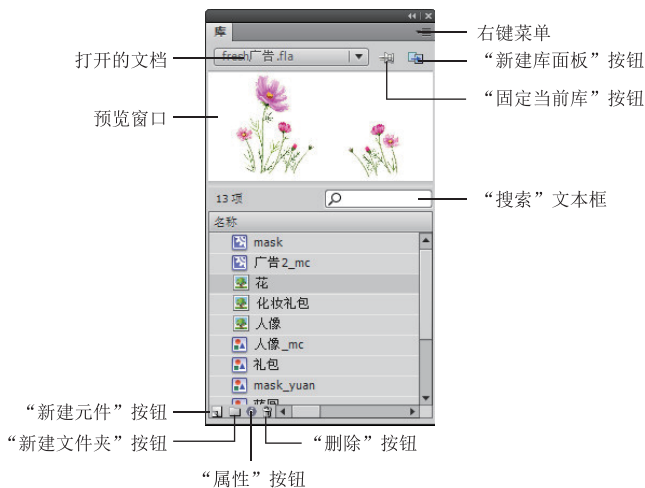


图 1-3-17

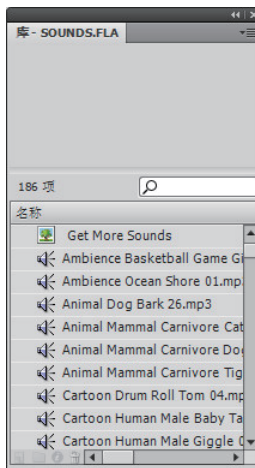




图 1-3-18

2. “库”面板

- 右键菜单：单击该处，可以弹出一个用于各项操作的右键菜单。
- 打开的文档：单击该处，可以显示当前打开的所有文档，通过选择可以快速查看所选择文档的“库”面板。
- “固定当前库”按钮：单击该按钮，原来的图标变为图标，从而固定当前“库”面板。在文件切换时都会显示固定库的内容，而不会更新切换文件的“库”面板内容。
- “新建库面板”按钮：单击该按钮，可以创建一个与当前文档相同的“库”面板。
- 预览窗口：用于预览显示当前在“库”面板中所选的元素。
- “搜索”文本框：通过在此处输入要搜索的关键字可进行元件名称的搜索，从而达到快速查找元件的目的。
- “新建元件”按钮：单击该按钮，会弹出“创建新元件”对话框（如图 1-3-16 所示）。通过此框可以新建元件。
- “新建文件夹”按钮：单击该按钮，可以创建新的文件夹。
- “属性”按钮：单击该按钮，可以在如图 1-3-19 所示的对话框中设置元件属性。

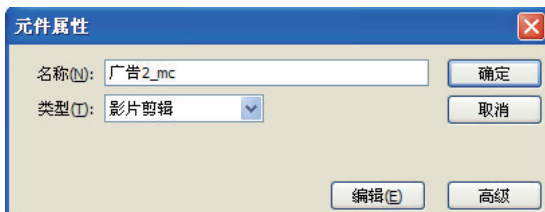


图 1-3-19