

模块 1

Flash CS6 基础知识

知识目标

- ▶ 了解 Flash CS6 动画的特点与应用。
- ▶ 熟悉 Flash CS6 的工作界面。

技能目标

- ▶ 掌握设置 Flash CS6 工作环境的方法。
- ▶ 熟悉打开、新建、保存、关闭 Flash 文档等基本操作。

Flash 是 Adobe 公司推出的一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件。使用 Flash 制作的动画文件体积小,并采用了跨媒体技术,同时具有很强的交互功能,因此其应用非常广泛。



1.1 / 认识 Flash 动画的特点与应用

1.1.1 了解 Flash 动画的特点

Flash 动画与使用其他动画软件制作的动画相比,主要具有以下特点:

(1)动画体积小。在 Flash 中处理的都是矢量图形,用矢量描述复杂的对象所占用的空间很少,而且可以做到无限放大或缩小,都不会影响图像的清晰度,适于在网络上使用。

(2)Flash 动画具有交互性,能更好地满足用户需要。在 Flash 中可以使用 ActionScript 脚本语言来实现具有交互功能的动画。

(3)支持流式下载。GIF、AVI 等传统动画文件必须在文件全部下载后才能开始播放,而 Flash 支持流式下载,即可以一边下载一边播放,从而大大节省浏览时间。

(4)支持多种图像格式文件的导入。Flash 软件可以导入 Photoshop、Illustrator、Freehand 等软件制作的图形和图像,还可以导入 Adobe PDF 电子文档,并保留源文件的精确矢量图。

(5)支持视频、音频文件导入。Flash 提供了功能强大的视频、音频导入功能,能导入多种格式的视频、音频文件,可让用户设计的 Flash 作品更加丰富多彩。

1.1.2 了解 Flash 动画的应用

1. 动态网站设计

许多网站设计人员使用 Flash 设计用户界面,如图 1-1 所示。它可以是简单的导航栏,也可以是复杂的界面。使用 Flash 制作的网页效果绚烂,有独特的创意,能给用户带来强烈的视觉享受。

2. 制作宣传动画

利用 Flash 制作的视频格式简称 FLV,是一种流媒体格式,其因体积小、运行速度快而在网络上盛行,图 1-2 所示为 Flash 制作的消防宣传动画。



图 1-1 利用 Flash 设计的动态网站



图 1-2 利用 Flash 制作的消防宣传动画

3. 制作教学课件

利用 Flash 制作的课件能生动、形象地展示教学内容，提高学生的学习兴趣，而且体积小，运行速度快，具有良好的跨平台性，对于运行环境没有特殊的要求。图 1-3 所示为利用 Flash 制作的载人航天教学课件。

4. 制作小游戏

利用 Flash 可以制作出非常炫酷的交互式效果，Flash 小游戏无需下载客户端，体积小，玩起来方便、快捷，图 1-4 所示为利用 Flash 制作的一款小游戏。



图 1-3 利用 Flash 制作的载人航天教学课件



图 1-4 利用 Flash 制作的小游戏

1.2 / 认识 Flash CS6 的工作界面

1.2.1 认识 Flash CS6 的菜单栏和工具箱

使用 Flash CS6 制作动画,首先要熟悉 Flash CS6 的工作界面。打开 Flash CS6 软件,弹出图 1-5 所示的 Flash CS6 启动界面。单击“新建”选项组中的“Flash 项目”



按钮,在弹出的对话框中输入项目名称,选择根文件夹的地址,单击“创建项目”按钮,即可创建一个 Flash 项目,如图 1-6 所示。

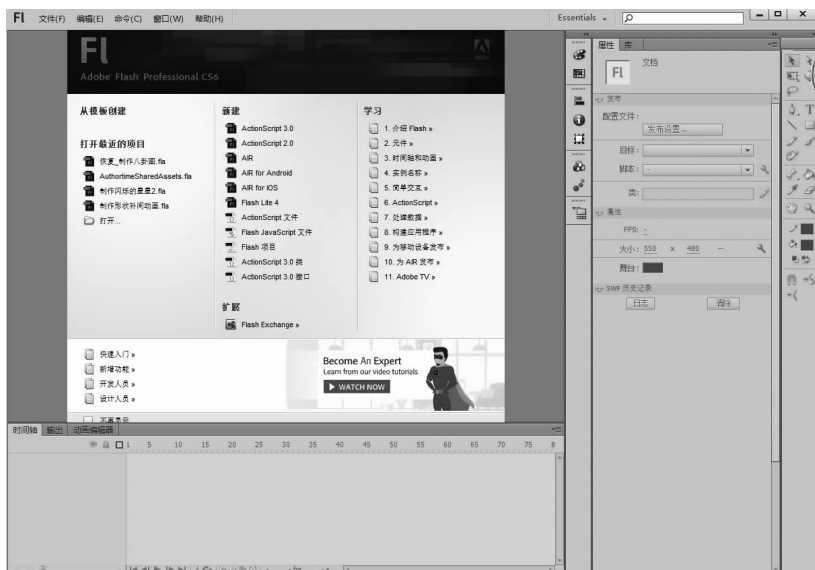


图 1-5 Flash CS6 启动界面

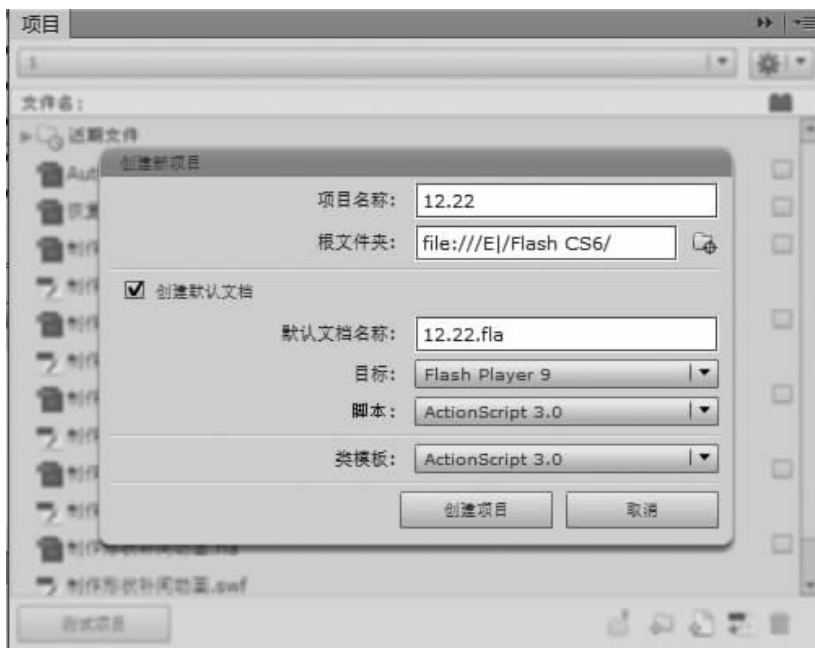


图 1-6 新建 Flash 项目

如图 1-7 所示,单击“新建文件”按钮,在弹出的“创建文件”对话框中输入“文件名”,并选择“创建后打开文件”复选框,单击“创建文件”按钮,如图 1-8 所示。

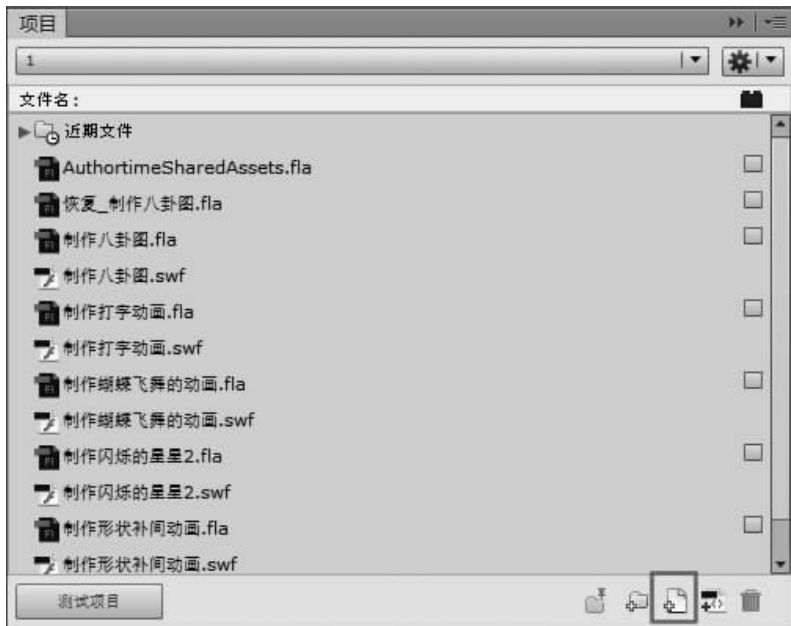


图 1-7 单击“新建文件”按钮

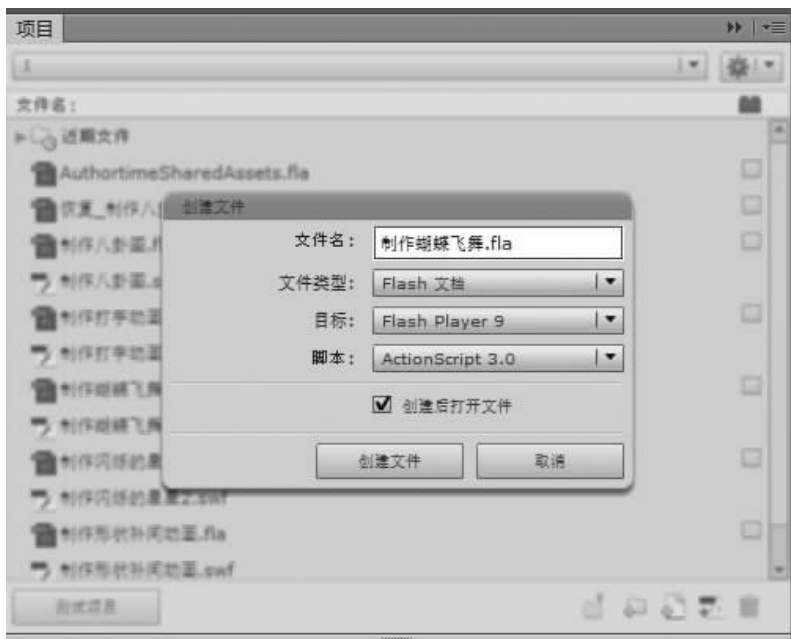


图 1-8 新建 Flash 文件

进入 Flash CS6 工作界面,如图 1-9 所示。Flash CS6 的工作界面主要由菜单栏、标题栏、舞台、工具箱、“时间轴”面板、“属性”面板等组成。

1. 菜单栏

Flash CS6 的菜单栏中共有 11 个菜单,分别是“文件”“编辑”“视图”“插入”



“修改”“文本”“命令”“控制”“调试”“窗口”和“帮助”菜单。“基本功能”下拉列表框则为用户提供不同模式下的工作区：动画、传统、调试、设计人员、开发人员和基本功能。

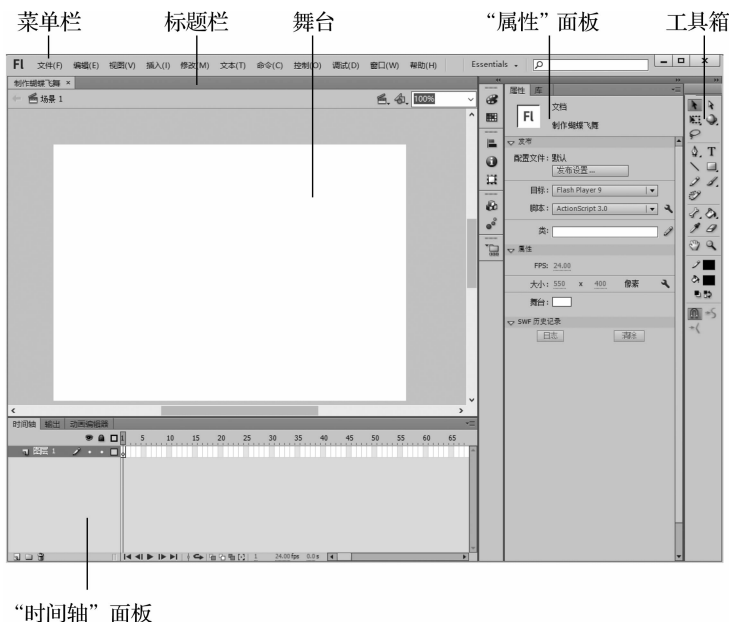


图 1-9 Flash CS6 的工作界面

2. 工具箱

Flash CS6 的工具箱提供了用于制作动画的各种工具,执行“窗口”→“工具”命令或按“Ctrl+F2”组合键,打开工具箱,如图 1-10 所示。单击工具按钮或按相应的快捷键,就可以选择工具。可以通过鼠标拖动来移动工具箱。

1.2.2 了解舞台、场景和时间轴

1. 舞台

舞台用于绘制和放置动画内容。Flash 中所有的动画对象都需要在舞台上表现出来。只有在该区域中的内容才会被导出。如果图片的一半放在舞台中,另一半放在舞台外,影片导出后,只能看见舞台中的对象,舞台外的对象将不可见。

2. 场景

场景主要用于组织动画内容,即用户可以根据动画的内容进行场景的编排,这类似于电影拍摄中所使用到的场景概念。在制作比较复杂的 Flash 动画时需要制

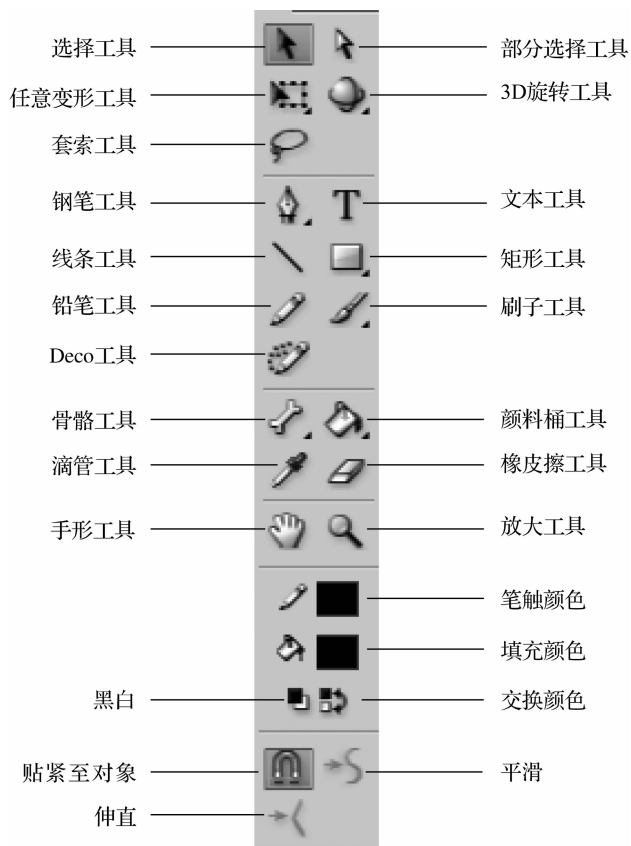


图 1-10 工具箱

作多个场景。使用场景类似于使用几个 SWF 文件一起创建一个较大的演示文稿。每个场景都有一个时间轴。当播放头到达一个场景的最后一帧时,将前进到下一个场景。播放头播放完最后一个场景的时间轴时,会自动跳转到第一个场景,使动画实现循环播放。发布 SWF 文件时,每个场景的时间轴会合并为 SWF 文件中的一个时间轴。将该 SWF 文件编译后,其行为好像是使用一个场景创建了该 FLA 文件。默认情况下,一个 Flash 文档只有一个场景,添加场景的方法如下:执行“插入”→“场景”命令,在场景 1 的下方添加了场景 2,并自动进入场景 2 的编辑模式,如图 1-11 所示。需要注意的是,文档中至少要有一个场景。

3. “时间轴”面板

Flash 利用时间轴安排动画的播放。“时间轴”面板上显示了图层、帧、帧频、动画播放的时间,如图 1-12 所示。“时间轴”面板分为图层控制区和时间线控制区两大部分。关于“时间轴”面板,将在模块 4 中进行详细介绍。



图 1-11 添加 场景



图 1-12 “时间轴”面板

1.3 / 掌握 Flash CS6 的基本操作

1.3.1 新建 Flash 文档

(1)启动 Flash CS6 软件后,单击“项目”按钮,如图 1-13 所示,在弹出的“项目”面板中单击“新建文件”按钮,即可创建一个新的 Flash 文档。



图 1-13 单击“项目”按钮

(2)执行“文件”→“新建”命令,或按“Ctrl+N”组合键,新建一个空白文档。

1.3.2 保存和关闭 Flash 文档

在 Flash 中不仅可以将文件保存为一般的 Flash 文件,还可以将其保存为压缩

的 Flash 文件和模板。

1. 保存文档

执行“文件”→“另存为”命令，在弹出的对话框中选择保存位置。或直接按“Ctrl+S”组合键，即可保存文档，如图 1-14 所示。

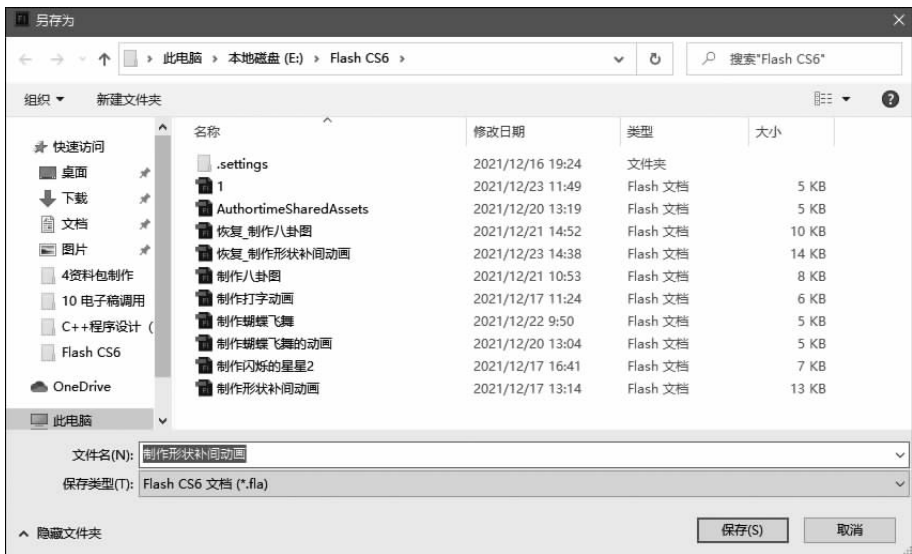


图 1-14 “另存为”对话框

2. 保存为模板

执行“文件”→“另存为模板”命令，在弹出的“另存为模板”对话框中输入“名称”和“类别”，单击“保存”按钮，如图 1-15 所示。

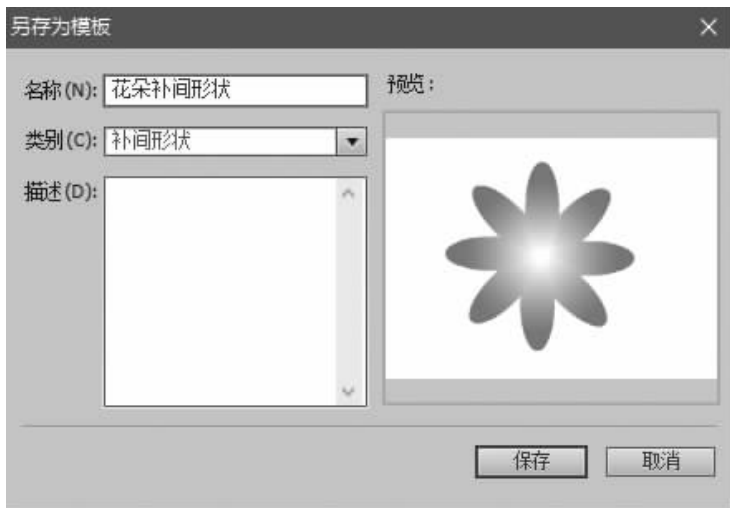


图 1-15 “另存为模板”对话框



3. 关闭文档

执行“文件”→“关闭”命令或单击工作界面右上角的“关闭”按钮即可关闭文件。当用户打开了多个文档时,执行“文件”→“全部关闭”命令,可以关闭所有文档,如图 1-16 所示。



图 1-16 执行“文件”→“全部关闭”命令

1.3.3 打开 Flash 文档

1. 打开文档

打开文档的操作方法有以下两种:

(1) 执行“文件”→“打开”命令,弹出“打开”对话框,选择文件,单击“打开”按钮即可。

(2) 执行“文件”→“打开最近的文件”命令,在弹出的子菜单中选择文件即可打开,如图 1-17 所示。



图 1-17 “打开最近的文件”子菜单

2. 设置文档属性

修改文档的画布大小、舞台背景、帧频等属性时,可以在“属性”面板中完成。展开“属性”面板中的“属性”组,选择相应的属性即可进行设置,如图 1-18 所示。



图 1-18 “属性”面板

- (1)“大小”属性。此属性用来更改舞台画布的大小。
- (2)“舞台”属性。此属性用来设置舞台画布的颜色。
- (3)帧频(FPS)属性。默认为 24 fps,即每秒播放 24 帧,标准的运动图像帧频是 24 fps。例如,播放头在第一帧、帧频是 24 fps、240 帧的动画需要 10 s 完成。



单击形状像扳手的按钮,弹出“文档设置”对话框,如图 1-19 所示,在该对话框中除了可以对上述文档的属性进行设置外,还可以对“标尺单位”进行设置。

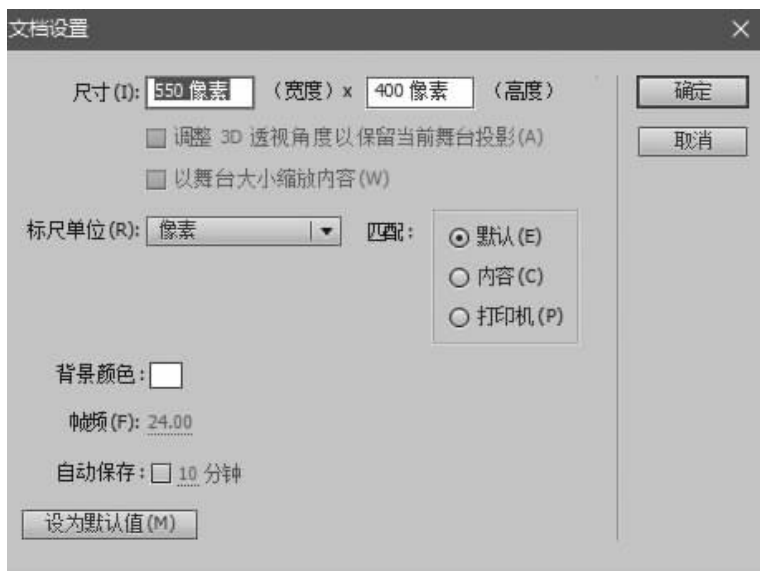


图 1-19 “文档设置”对话框



习题

一、简答题

- (1) 简述 Flash CS6 的应用领域。
- (2) 如何新建一个 Flash 文档?

二、操作题

- (1) 熟悉 Flash CS6 工作界面的各个组成部分。
- (2) 新建一个 Flash 文档,设置文档尺寸为 300 像素×250 像素,背景颜色为蓝色。