



高等教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材



新鲜蔬菜 美好生活



Flash

动画制作标准教程

主编 张进 易会芝 杨柳

 知识出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画制作标准教程/张进,易会芝,杨柳主编.
—北京:知识出版社,2019.12
普通高等教育计算机类立体化精品教材
ISBN 978-7-5215-0112-4

I. ①F… II. ①张… ②易… ③杨… III. ①动画制
作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 298421 号



责任编辑 何立兵
封面设计 易 帅
出版发行 知识出版社
地 址 北京阜成门北大街 17 号 邮政编码:100037
电 话 010-88390969
网 址 <http://www.ecph.com.cn>
印 刷 天津市蓟县宏图印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 20.75
字 数 478 千字
印 次 2019 年 12 月第 1 版 2019 年 12 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5215-0112-4
定 价 65.00 元

本书如有印刷质量问题,可与出版社联系调换

PREFACE 前言

Flash CS6 是 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它具有功能强大、易学易用的优点,深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱,已经成为这一领域流行的软件之一。目前,我国很多院校和培训机构的数字媒体艺术专业,都将 Flash 列为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练使用 Flash CS6 来进行动画设计,我们组织高等院校从事 Flash 教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计,按照“案例—软件功能解析—实战演练”这一思路进行编排,力求通过案例使学生快速熟悉软件功能和动画设计思路,通过软件功能解析使学生深入学习软件功能,通过实战演练引导学生拓展实际应用能力。在内容编写方面,我们力求通俗易懂、细致全面;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、突出重点;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套的教学资源包中包含书中所有案例的素材及效果文件。为了方便教师教学,资源包中还配备了课程说明、教案、教学课件、检测题等教学资源。另外,我们还为书中所有案例提供了配语音讲解的高清视频,以便学生能顺利制作出案例效果。本书的参考学时为 64 学时,其中讲授环节为 41 学时,实训环节为 23 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章	课程内容	学时分配	
		讲 授	实 训
第 1 章	Flash CS6 基础入门	2	0
第 2 章	图形的绘制与编辑	3	2
第 3 章	对象的编辑与修饰	3	1
第 4 章	文本的编辑	3	1
第 5 章	外部素材的应用	2	1
第 6 章	元件和库	3	1
第 7 章	基本动画的制作	4	2
第 8 章	层与高级动画	4	2
第 9 章	声音素材的导入和编辑	2	1
第 10 章	动作脚本应用基础	3	2





续表

章	课程内容	学时分配	
		讲 授	实 训
第 11 章	制作交互式动画	3	2
第 12 章	组件和行为	3	2
第 13 章	商业案例实训	6	6
学时总计		41	23

由于编者水平有限,书中错误和不妥之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编 者



CONTENTS 目录

第 1 章 Flash CS6 基础入门

- 1.1 Flash CS6 的操作界面 2
- 1.2 Flash CS6 的文件操作 8
- 1.3 Flash CS6 的系统配置 10

第 2 章 图形的绘制与编辑

- 2.1 基本线条与图形的绘制 17
- 2.2 图形的绘制与选择 23
- 2.3 图形的编辑 34
- 2.4 图形的色彩 46
- 实战演练——绘制书签 56
- 实战演练——绘制蔬菜卡 56

第 3 章 对象的编辑与修饰

- 3.1 对象的变形与操作 58
- 3.2 对象的修饰 65
- 3.3 对齐面板与变形面板的使用 71
- 实战演练——绘制风景插画 77
- 实战演练——绘制环保插画 78

第 4 章 文本的编辑

- 4.1 文本的类型及使用 80
- 4.2 文本的转换 90
- 实战演练——制作 T 恤图案 94
- 实战演练——制作马戏团标志 95





第 5 章 外部素材的应用

5.1 图像素材的应用	97
5.2 视频素材的应用	105
实战演练——制作现代家居广告	110
实战演练——制作美食栏目动画	111

第 6 章 元件和库

6.1 元件与库面板	113
6.2 实例的创建与应用	127
实战演练——制作动态按钮	135
实战演练——制作转动文字效果	136

第 7 章 基本动画的制作

7.1 帧与时间轴	138
7.2 帧动画	147
7.3 形状补间动画	152
7.4 动作补间动画	160
7.5 色彩变化动画	168
实战演练——制作 LOADING 加载条	176
实战演练——制作汉堡广告	177

第 8 章 层与高级动画

8.1 层、引导层与运动引导层的动画	179
8.2 遮罩层与遮罩的动画制作	190
8.3 分散到图层	199
8.4 场景动画	204
实战演练——制作发光效果	206
实战演练——制作电商广告	206





第 9 章 声音素材的导入和编辑

9.1 音频的基本知识及声音素材的格式	208
9.2 导入并编辑声音素材	209
实战演练——制作美食宣传单	215
实战演练——制作美味蛋糕	216

第 10 章 动作脚本应用基础

10.1 动作脚本的使用	218
10.2 数据类型	223
10.3 语法规则	224
10.4 变量	226
10.5 函数	227
10.6 表达式和运算符	228
实战演练——制作飞舞的气泡	229
实战演练——制作漫天飞雪	229

第 11 章 制作交互式动画

11.1 交互式动画	231
11.2 按钮事件	239
实战演练——制作系统登录界面	240
实战演练——制作美食宣传片	241

第 12 章 组件和行为

12.1 组件	243
12.2 行为	256
实战演练——制作美食知识问答	258
实战演练——制作西餐厅知识问答	258





第 13 章 商业案例实训

13.1 标志设计——制作网络公司网页标志	260
课堂演练——制作科技标志	264
课堂演练——制作叭哥影视标志	265
实战演练——制作音乐标志	266
实战演练——制作传统装饰图案网页标志	267
13.2 贺卡设计——制作情人节贺卡	268
课堂演练——制作儿童节贺卡	277
课堂演练——制作端午节贺卡	278
实战演练——制作圣诞节贺卡	279
实战演练——制作父亲节贺卡	280
13.3 电子相册设计——制作万圣节相册	281
课堂演练——制作旅游风景相册	293
课堂演练——制作时尚相册	294
实战演练——制作儿童电子相册	295
实战演练——制作个人电子相册	296
13.4 广告设计——制作女装广告	297
课堂演练——制作健身舞蹈广告	307
课堂演练——制作空调广告	308
实战演练——制作酒类广告	309
实战演练——制作汽车招贴广告	310
13.5 网页设计——制作化妆品网页	311
课堂演练——制作房地产网页	317
课堂演练——制作数码产品网页	318
实战演练——制作精品购物网页	319
实战演练——制作滑雪网页	320



第 1 章 Flash CS6基础入门

本章将详细讲解Flash CS6的基本知识和基本操作。读者通过学习要对Flash CS6有初步的认识和了解，并能够掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下坚实的基础。



学习目标

- 熟悉Flash CS6的操作界面。
- 掌握文件操作的方法和技巧。
- 了解Flash CS6的系统配置。

技能目标

- 熟练掌握“时间轴”面板的使用。
- 熟练掌握文件的操作方法与技巧。



1.1 Flash CS6 的操作界面

Flash CS6 的操作界面由菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板以及浮动面板等部分组成,如图 1-1 所示。

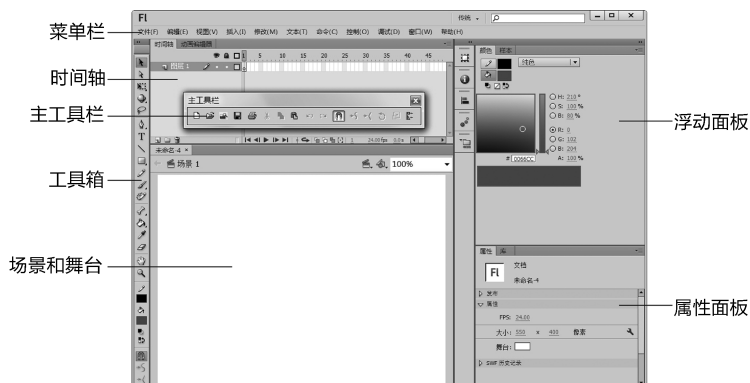


图 1-1

1.1.1 菜单栏

Flash CS6 的菜单栏依次分为:“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单,如图 1-2所示。

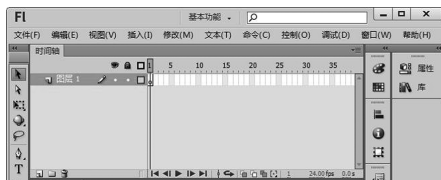


图 1-2

“文件”菜单:主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画,以及导入外部图形、图像、声音、动画文件,以便在当前动画中使用。

“编辑”菜单:主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴,以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单:主要功能是进行环境设置。

“插入”菜单:主要功能是向动画中插入对象。

“修改”菜单:主要功能是修改动画中的对象。

“文本”菜单:主要功能是修改文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。

“命令”菜单:主要功能是保存、查找、运行命令。

“控制”菜单:主要功能是测试播放动画。

“调试”菜单:主要功能是对动画进行调试。

“窗口”菜单:主要功能是控制各功能面板是否显示及面板的布局设置。

“帮助”菜单:主要功能是提供 Flash CS6 在线帮助信息和支持站点的信息,包括教程和 ActionScript 帮助。





1.1.2 主工具栏


为方便使用,Flash CS6 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起,置于操作界面的上方。主工具栏依次分为:“新建”按钮、“打开”按钮、“转到 Bridge”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤销”按钮、“重做”按钮、“贴紧至对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮,如图 1-3 所示。




图 1-3


选择“窗口>工具栏>主工具栏”命令,可以调出主工具栏,还可以通过鼠标拖动改变工具栏的位置。


“新建”按钮:新建一个 Flash 文件。


“打开”按钮:打开一个已存在的 Flash 文件。


“转到 Bridge”按钮:用于打开文件浏览窗口,从中可以对文件进行浏览和选择。

“保存”按钮:保存当前正在编辑的文件,不退出编辑状态。

“打印”按钮:将当前编辑的内容发送至打印机输出。


“剪切”按钮:将选中的内容剪切到系统剪贴板中。


“复制”按钮:将选中的内容复制到系统剪贴板中。


“粘贴”按钮:将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。

“撤销”按钮:取消前面的操作。


“重做”按钮:还原被取消的操作。


“贴紧至对象”按钮:单击此按钮进入贴紧状态,用于绘图时调整对象准确定位;设置动画路径时能自动粘连。

“平滑”按钮:使曲线或图形的外观更光滑。

“伸直”按钮:使曲线或图形的外观更平直。

“旋转与倾斜”按钮:改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。

“缩放”按钮:改变舞台中对象的大小。


“对齐”按钮:调整舞台中多个选中对象的对齐方式。


1.1.3 工具箱

工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具,分为“工具”“查看”“颜色”“选项”4 个功能区,如图 1-4 所示。选择“窗口>工具”命令,可以调出工具箱。

1 “工具”区

“工具”区主要提供选择、创建、编辑图形的工具。

“选择”工具:选择和移动舞台上的对象,改变对象的大小和形状等。

“部分选取”工具:用来抓取、选择、移动和改变路径形状。



“任意变形”工具:对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。





图 1-4








“渐变变形”工具:对舞台上选定对象的填充渐变色变形。

“3D 旋转”工具:可以在 3D 空间中旋转影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后,3D 旋转控件出现在选定对象之上。x 轴为红色、y 轴为绿色、z 轴为蓝色。使用橙色的自由旋转控件可同时绕 x 轴和 y 轴旋转。

“3D 平移”工具:可以在 3D 空间中移动影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后,影片剪辑的 x 轴、y 轴和 z 轴将显示在舞台上对象的顶部。x 轴为红色、y 轴为绿色,而 z 轴为黑色。应用此工具可以将影片剪辑分别沿着 x 轴、y 轴或 z 轴进行平移。

“套索”工具:在舞台上选择不规则的区域或多个对象。


“钢笔”工具:绘制直线和光滑的曲线,调整直线长度、角度及曲线曲率等。


“文本”工具:创建、编辑字符对象和文本窗体。


“线条”工具:绘制直线段。


“矩形”工具:绘制矩形向量色块或图形。


“椭圆”工具:绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。


“基本矩形”工具:绘制基本矩形,此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在“属性”面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后,精确地控制形状的大小、边角半径以及其他属性,而无须从头开始绘制。


“基本椭圆”工具:绘制基本椭圆形,此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在“属性”面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后,精确地控制形状的开始角度、结束角度、内径以及其他属性,而无须从头开始绘制。


“多角星形”工具:绘制等比例的多边形(单击“矩形”工具,将弹出“多角星形”工具)。


“铅笔”工具:绘制任意形状的向量图形。

“刷子”工具:绘制任意形状的色块向量图形。


“喷涂刷”工具:可以一次性地将形状图案“刷”到舞台上。在默认情况下,喷涂刷使用当前选定的填充颜色喷射粒子点。也可以使用“喷涂刷”工具将影片剪辑或图形元件作为图案应用。


“Deco”工具:可以对舞台上的选定对象应用效果。在选择“Deco”工具后,可以从属性面板中选择要应用的效果样式。


“骨骼”工具:可以向影片剪辑、图形和按钮实例添加 IK 骨骼。

“绑定”工具:可以编辑单个骨骼和形状控制点之间的连接。

“颜料桶”工具:改变色块的色彩。


“墨水瓶”工具:改变向量线段、曲线、图形边框线的色彩。


“滴管”工具:将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。

“橡皮擦”工具:擦除舞台上的图形。

2 “查看”区

“查看”区主要用于改变舞台画面,以便更好地观察。

“手形”工具:移动舞台画面以便更好地观察。


“缩放”工具:改变舞台画面的显示比例。








3 “颜色”区

“颜色”区用来选择绘制、编辑图形的笔触颜色和填充颜色。

“笔触颜色”按钮:选择图形边框和线条的颜色。

“填充颜色”按钮:选择图形要填充区域的颜色。

“黑白”按钮:系统默认的颜色。

“交换颜色”按钮:可将笔触颜色和填充颜色进行交换。

4 “选项”区

不同工具有不同的选项,通过“选项”区为当前选择的工具进行属性选择。

1.1.4 时间轴

“时间轴”用于组织和控制文件内容在一定时间内播放。按照功能不同,“时间轴”窗口分为左右两部分,分别为层控制区、时间线控制区,如图 1-5 所示。“时间轴”的主要组件是层、帧和播放头。

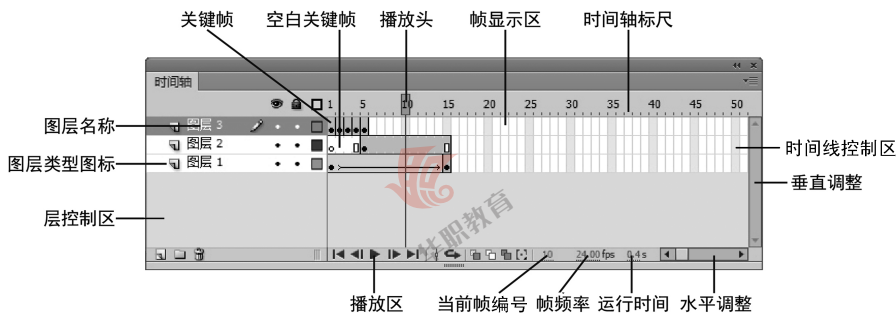



图 1-5


1 层控制区

层控制区位于“时间轴”的左侧。层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样,每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。在层控制区中,可以显示舞台上正在编辑作品的所有层的名称、类型、状态,并可以通过工具按钮对层进行操作。


“新建图层”按钮:增加新图层。

“新建文件夹”按钮:增加新的图层文件夹。

“删除”按钮:删除选定图层。

“显示或隐藏所有图层”按钮:控制选定图层的显示或隐藏状态。

“锁定或解除锁定所有图层”按钮:控制选定图层的锁定或解锁状态。

“将所有图层显示为轮廓”按钮:控制选定图层的显示图形外框或显示图形状态。


2 时间线控制区


时间线控制区位于“时间轴”的右侧,由帧、播放头和多个按钮及信息栏组成。与幻灯胶片一样,Flash 文档也将时间长度分为帧。每个层中包含的帧都会显示在该层的右侧。“时间轴”顶部的时间轴标尺指示帧编号。播放头指示舞台中当前显示的帧。信息栏显示当前帧编号、帧频率以及到当前帧为止的运行时间等信息。时间线控制区按钮的基本功能如下。







“帧居中”按钮:将当前帧显示到控制区窗口中间。

“绘图纸外观”按钮:在时间线上设置一个连续的显示帧区域,区域内的帧所包含的内容同时显示在舞台上。

“绘图纸外观轮廓”按钮:在时间线上设置一个连续的显示帧区域,除当前帧外,区域内的帧所包含的内容仅显示图形外框。

“编辑多个帧”按钮:在时间线上设置一个连续的显示帧区域,区域内的帧所包含的内容可同时显示和编辑。

“修改绘图纸标记”按钮:单击该按钮会显示一个多帧显示选项菜单,定义2帧、5帧或全部帧内容。

1.1.5 场景和舞台

场景是所有动画元素的最大活动空间,如图 1-6 所示。像多幕剧一样,场景可以不止一个。要查看特定场景,可以选择“视图>转到”命令,再从其子菜单中选择场景的名称。



图 1-6

场景也就是常说的舞台,是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置、编辑向量插图、文本框、按钮、导入的位图图形、视频剪辑等对象。舞台包括大小、颜色等设置。

在舞台上可以显示网格和标尺,帮助制作者准确定位。显示网格的方法是选择“视图>网格>显示网格”命令,如图 1-7 所示。显示标尺的方法是选择“视图>标尺”命令,如图 1-8 所示。

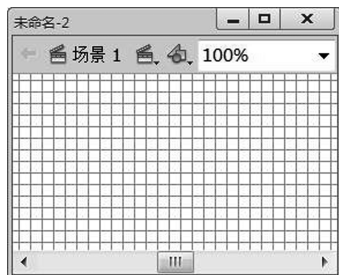


图 1-7



图 1-8

在制作动画时,常常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准。需要时可以从标尺上向舞台拖曳鼠标以产生蓝色的辅助线,如图 1-9 所示,它在动画播放时并不显示。不需要辅助线时,从舞台上向标尺方向拖曳辅助线来进行删除。还可以通过“视图>辅助线>显





示辅助线”命令,显示出辅助线。通过“视图>辅助线>编辑辅助线”命令,修改辅助线的颜色等属性。



图 1-9

1.1.6 属性面板

对于正在使用的工具或资源,使用属性面板可以很容易地查看和更改它们的属性,从而简化文档的创建过程。当选定单个对象时,如文本、组件、形状、位图、视频、组、帧等,“属性”面板可以显示相应的信息和设置,如图 1-10 所示。当选定了两个或多个不同类型的对象时,“属性”面板会显示选定对象的总数,如图 1-11 所示。



图 1-10



图 1-11

1.1.7 浮动面板

使用浮动面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限,为了尽量使工作区最大,Flash CS6 提供了许多种自定义工作区的方式,如可以通过“窗口”菜单显示、隐藏面板,还可以通过拖动面板左上方的面板名称,将面板从组合中拖曳出来,也可以利用它将独立的面板添加到面板组合中,如图 1-12、图 1-13 所示。



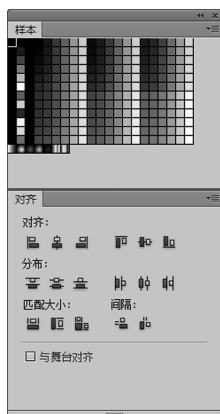


图 1-12

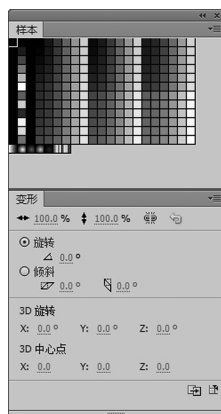


图 1-13

1.2 Flash CS6 的文件操作

1.2.1 新建文件

新建文件是使用 Flash CS6 进行设计的第一步。

选择“文件>新建”命令,或按 Ctrl+N 组合键,弹出“新建文档”对话框,如图 1-14 所示。在对话框中,可以创建 Flash 文档,设置 Flash 影片的媒体和结构;创建基于窗体的 Flash 应用程序,应用于 Internet;也可以创建用于控制影片的外部动作脚本文件等。选择完成后,单击“确定”按钮,即可完成新建文件的任务,如图 1-15 所示。

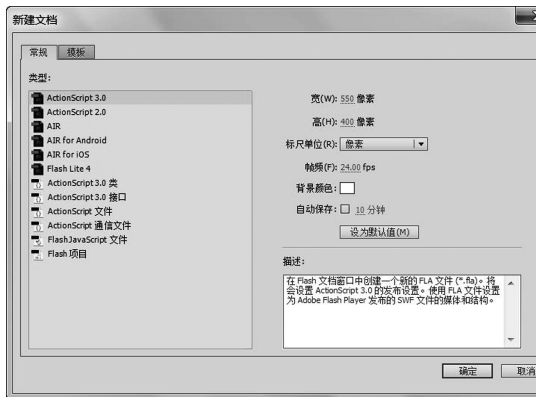


图 1-14

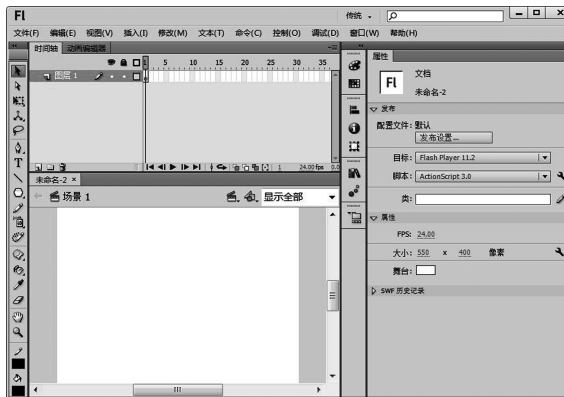


图 1-15

1.2.2 保存文件

编辑和制作完动画后,就需要将动画文件进行保存。

通过“文件>保存”“另存为”“另存为模板”等命令可以将文件保存在磁盘上,如图 1-16





所示。当设计好作品进行第一次存储时,选择“保存”命令,弹出“另存为”对话框,如图 1-17 所示;在对话框中,输入文件名,选择保存类型,单击“保存”按钮,即可将动画保存。

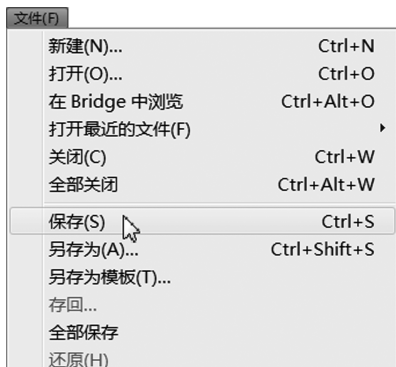


图 1-16



图 1-17

提示

当对已经保存过的动画文件进行各种编辑操作后,选择“保存”命令将不弹出“另存为”对话框,计算机直接保留最终确认的结果,并覆盖原始文件。因此,在未确定要放弃原始文件之前,应慎用此命令。

若既要保留修改过的文件,又不想放弃原文件,可以选择“文件>另存为”命令,弹出“另存为”对话框,在对话框中,可以为更改过的文件重新命名、选择路径、设定保存类型,然后进行保存。这样原文件保留不变。

1.2.3 打开文件

如果要修改已完成的动画文件,必须先将其打开。

选择“文件>打开”命令,或按 Ctrl+O 组合键,弹出“打开”对话框,在对话框中搜索路径和文件,确认文件类型和名称,如图 1-18 所示。然后单击“打开”按钮,或直接双击文件,即可打开所指定的动画文件,如图 1-19 所示。



图 1-18

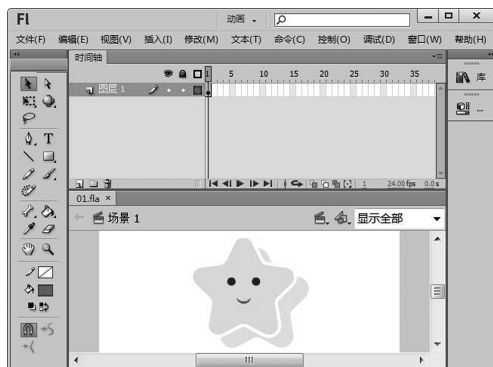


图 1-19



**提示**

在“打开”对话框中,也可以一次同时打开多个文件,只要在文件列表中将所需的几个文件选中,并单击“打开”按钮,系统就将逐个打开这些文件,以免多次反复调用“打开”对话框。在“打开”对话框中,按住 Ctrl 键的同时,用鼠标单击可以选择不连续的文件。按住 Shift 键,用鼠标单击可以选择连续的文件。

1.3 Flash CS6 的系统配置

应用 Flash 软件制作动画时,可以使用系统默认的配置,也可根据需要自己设定首选参数面板中的数值以及浮动面板的位置。

1.3.1 首选参数面板

应用首选参数面板可以自定义一些常规操作的参数选项。

参数面板依次分为:“常规”选项卡、“ActionScript”选项卡、“自动套用格式”选项卡、“剪贴板”选项卡、“绘画”选项卡、“文本”选项卡、“警告”选项卡、“PSD 文件导入器”选项卡、“AI 文件导入器”选项卡以及“发布缓存”选项卡,如图 1-20 所示。选择“编辑>首选参数”命令,或按 Ctrl+U 组合键,即可调出“首选参数”对话框。



图 1-20

1 “常规”选项卡

“启动时”选项:用于启动 Flash 应用程序时,对首先打开的文档进行选择,其下拉列表如图 1-21 所示。

“撤销”选项:在该选项下方的“层级”文本框中输入数值,

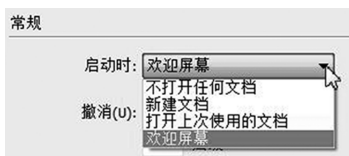


图 1-21





可以对影片编辑中的操作步骤的撤销或重做次数进行设置。输入数值为 2~300 之间的整数。使用撤销级越多,占用的系统内存就越多,可能影响运行速度。

“工作区”选项:若要在选择“控制>测试影片”时在应用程序窗口中打开一个新的文档选项卡,请勾选“在选项卡中打开测试影片”复选框。默认情况是在其自己的窗口中打开测试影片。若要在面板处于图标模式时,使面板自动折叠,请勾选“自动折叠图标面板”复选框。

“选择”选项:用于设置如何在影片编辑中选择对象。

“时间轴”选项:用于设置时间轴在被拖出原窗口位置后的停放方式,以及时间轴中的帧进行选择 and 命名锚记的设置。

“加亮颜色”选项:用于设置舞台中独立对象被选取时的轮廓颜色。

“打印”选项:该选项只有在 Windows 操作系统中才能使用。勾选“禁用 PostScript”复选框,可以在打印时禁用 PostScript 输出。

2 “ActionScript”选项卡

“ActionScript”选项卡如图 1-22 所示,主要用于设置动作面板中动作脚本的外观。

3 “自动套用格式”选项卡

“自动套用格式”选项卡如图 1-23 所示,可以任意选择首选参数中的选项,并在“预览”窗口中查看效果。

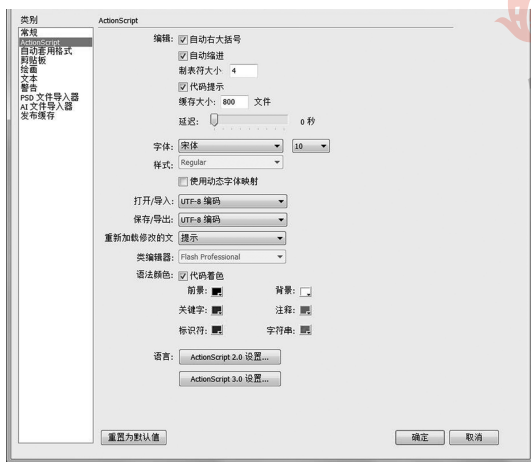


图 1-22

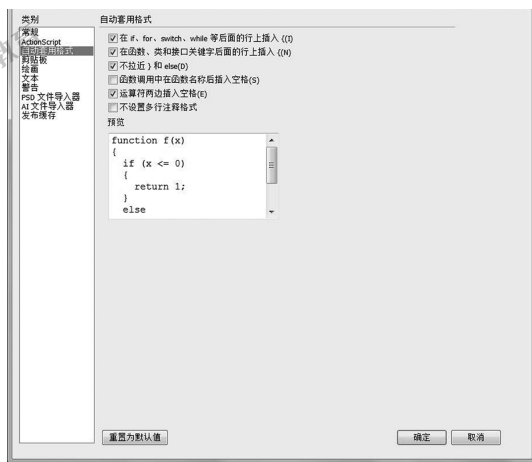


图 1-23

4 “剪贴板”选项卡

用于设置在编辑影片剪辑时,如何剪贴图形或文本的属性选项,如图 1-24 所示。

“位图”选项组:该选项只有在 Windows 操作系统中才能使用。当剪贴对象是位图时,可以对位图图像的“颜色深度”和“分辨率”等选项进行选择。在“大小限制”文本框中输入数值,可以指定将位图图像放在剪贴板上时所使用的内存量。通常对较大或高分辨率的位图图像进行剪贴时,需要设置较大的数值。如果计算机的内存有

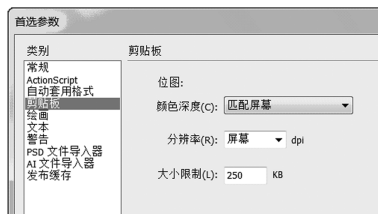


图 1-24





限,可以选择“无”选项不应用剪贴。勾选“平滑”复选框,可以对剪贴位图应用消除锯齿的功能。

5 “绘画”选项卡

“绘画”选项卡如图 1-25 所示,可以指定钢笔工具指针显示的外观,便于在绘制线段时进行首选参数的预览,或者查看选定锚点的外观;还可以通过绘画设置来指定对齐、平滑和伸直行为,更改每个选项的“容差”设置,也可以打开或关闭每个选项。一般在默认状态下为正常。

6 “文本”选项卡

用于设置 Flash 编辑过程中使用“字体映射默认设置”“垂直文本”“输入方法”等功能时的基本属性,如图 1-26 所示。

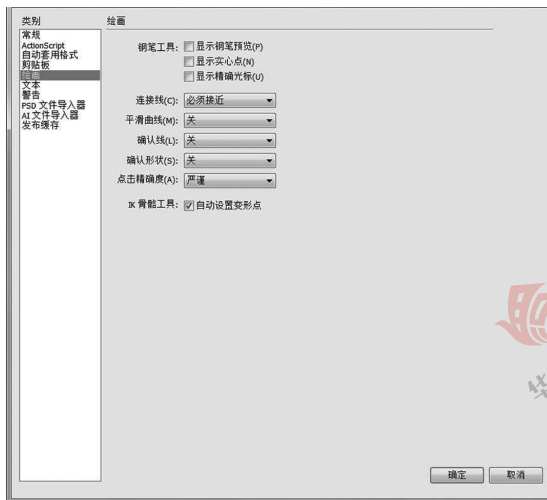


图 1-25



图 1-26

“字体映射默认设置”选项:用于设置在 Flash 中打开文档时替换缺失字体所使用的字体。

“样式”选项:用于设置字体的样式。

“字体映射对话框”复选框:勾选此复选框,将显示缺少的字体。

“垂直文本”选项组:对使用文字工具进行垂直文本编辑时的排列方向、文本流向及字距微调属性进行设置。

“输入方法”选项组:选择输入语言的类型。

“字体菜单”选项组:用于设置字体的显示状态。

7 “警告”选项卡

“警告”选项卡如图 1-27 所示,主要用于设置是否对在操作过程中发生的一些异常提出警告。

8 “PSD 文件导入器”选项卡

“PSD 文件导入器”选项卡如图 1-28 所示,主要用于导入 Photoshop 图像时的一些设置。



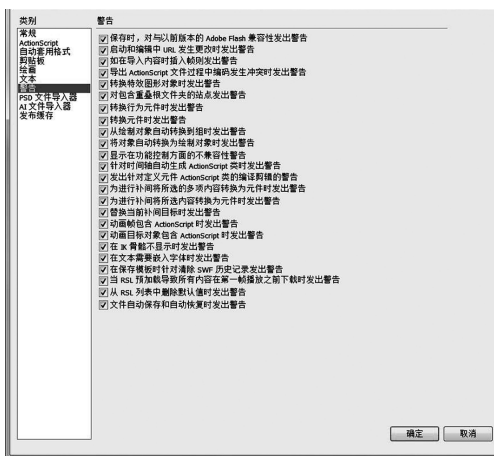


图 1-27

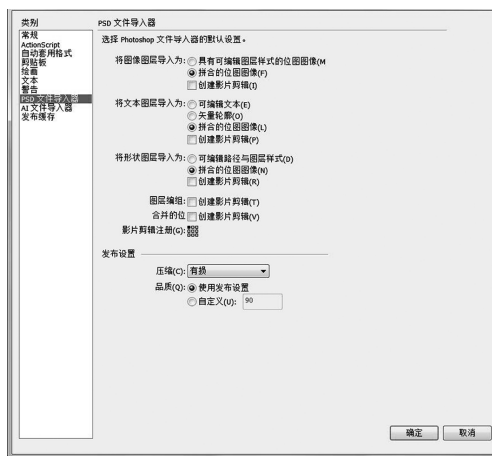


图 1-28

9 “AI 文件导入器”选项卡

“AI 文件导入器”选项卡如图 1-29 所示，主要用于导入 Illustrator 文件时的一些设置。

10 “发布缓存”选项卡

“发布缓存”选项卡如图 1-30 所示，主要用于磁盘和内存缓存的大小设置。

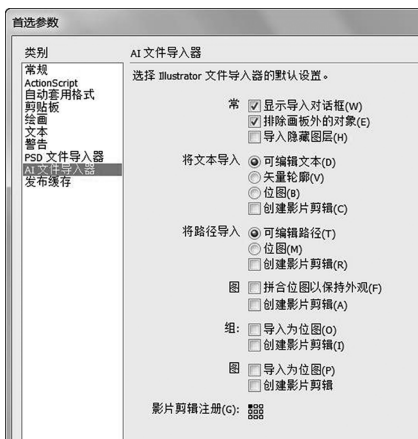


图 1-29

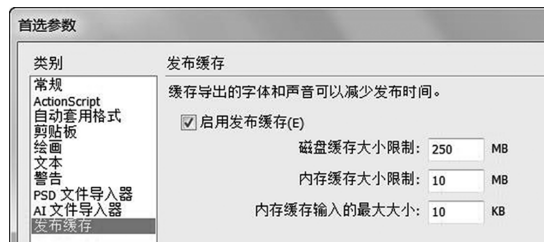


图 1-30

1.3.2 设置浮动面板

Flash 中的浮动面板用于快速设置文档中对象的属性，既可以应用系统默认的面板布局，也可以根据需要随意地显示或隐藏面板，调整面板的大小。

1 系统默认的面板布局

选择“窗口>工作区布局>传统”命令，操作界面中将显示传统的面板布局。

2 自定义面板布局

将需要设置的面板调出到操作界面中，效果如图 1-31 所示。

将鼠标放置在面板名称上，移动面板至操作界面的右侧，效果如图 1-32 所示。





图 1-31

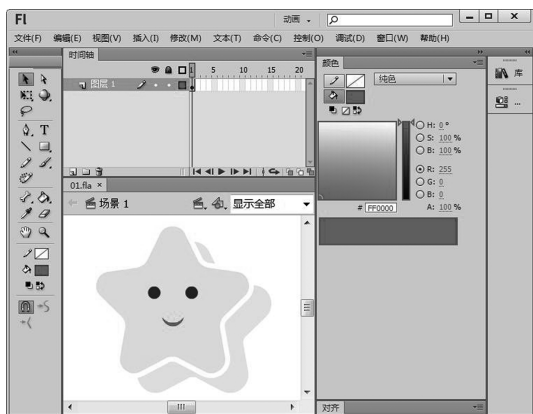


图 1-32

1.3.3 “历史记录”面板

“历史记录”面板用于将文档新建或打开以后进行操作的步骤一一进行记录,便于制作者查看操作的步骤。在面板中可以有选择地撤销一个或多个操作步骤,还可将面板中的步骤应用于同一对象或文档中的不同对象。在系统默认的状态下,“历史记录”面板可以撤销 100 次的操作步骤,还可以根据自身需要在“首选参数”面板(可在操作界面的“编辑”菜单中选择“首选参数”面板)中设置不同的撤销步骤数,数值的范围为 2~300。

提示

“历史记录”面板中的步骤顺序是按照操作过程一一对应记录的,不能进行重新排列。

选择“窗口>其他面板>历史记录”命令,或按 Ctrl+F10 组合键,弹出“历史记录”面板,如图 1-33 所示。在文档中进行一些操作后,“历史记录”面板将这些操作按顺序进行记录,如图 1-34 所示。其中滑块所在位置就是当前进行操作的步骤。

将滑块移动到绘制过程中的某一个操作步骤时,该步骤下方的操作步骤将显示为灰色,如图 1-35 所示。这时,再进行新的步骤操作,原来为灰色部分的操作将被新的操作步骤所替代,如图 1-36 所示。在“历史记录”面板中,已经被撤销的步骤将无法重新找回。



图 1-33



图 1-34



图 1-35



图 1-36

“历史记录”面板可以显示操作对象的一些数据。在面板中单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择“视图>在面板中显示变量”命令,如图 1-37 所示。这时,在面板中显示出操作对象的具体参数,如图 1-38 所示。



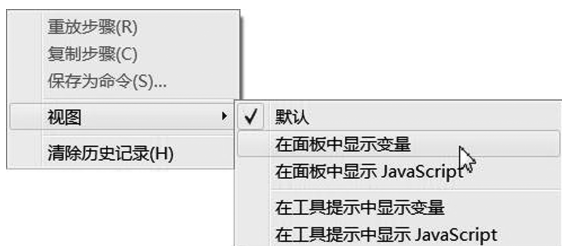


图 1-37

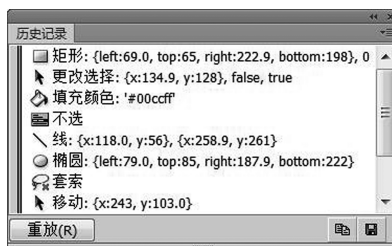


图 1-38

在“历史记录”面板中,可以将已经应用过的操作步骤进行清除。在面板中单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择“清除历史记录”命令,如图 1-39 所示,弹出“Adobe Flash CS6”提示对话框,如图 1-40 所示,单击“是”按钮,面板中的所有操作步骤将会被清除,“历史记录”面板如图 1-41 所示。历史记录被清除后,将无法找回。



图 1-39

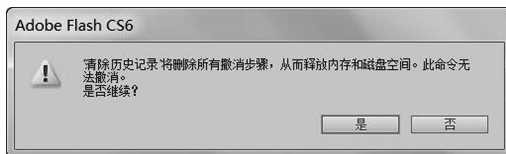


图 1-40

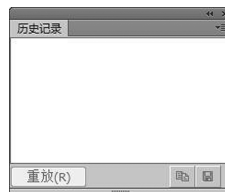


图 1-41

