

库

库 (Library) 可以被认为是存储元件的文件夹。在库中存储的元件无论何时都可以被调用。Flash中的库用来存储Flash动画制作生成的元件, 又可以存储导入Flash中的元件。

影片和场景

影片 (Movie) 就是一个完整的动画作品, 它可以包括一个或多个场景的动画。

场景 (Scene) 源于戏剧和电影, 原指舞台布景构成的一个场面或环境。在电影艺术中, 场景有时也指代一个场面、环境内的一段故事。Flash中的场景指的就是一段动画。场景是组成影片的单元。



活动 使用Flash编辑GIF动画

创建新文档, 选择“文件——导入——导入到舞台”, 导入在网上搜索的GIF动画。时间轴上会出现GIF动画的帧序列。

使用工具箱中的“选择工具”和“文本工具”编辑、修改动画。



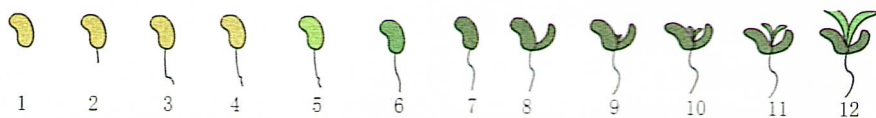
试一试

使用属性面板查看、更改图片在舞台上的位置数据。

选中图片 (或其他对象), 在属性面板中, 显示了该图片的宽、高以及在舞台上的位置数据 (X,Y)。

尝试改变图片的宽、高以及X、Y值。

活动 制作“种子发芽”的逐帧动画



种子发芽的过程

新建Flash文档，选择“插入——时间轴——空白关键帧”插入12个空白关键帧。

绘制图形

单击时间轴的第1帧，使用“铅笔工具”画出种子的轮廓，并为种子填充颜色。

选择空白关键帧，分别绘制各个萌发阶段的“种子”图形。

播放测试

按下Ctrl+Enter键，测试动画的播放效果，完毕后回到动画编辑窗口。

修改文档属性，改变“帧频”数值。播放测试，观察变化。

保存与发布

选择“文件——导出——导出影片 (Export Movie)”，在“保存类型”中选择“Flash影片 (*.swf)”，将动画导出为SWF格式的文件。双击该文件，可以直接播放。这种格式的文件不能用Flash直接编辑。

选择“文件——保存”，将文件保存成FLA格式。这种格式的文件是Flash工程文件，能直接编辑。通常制作的动画除了发布为SWF格式外，还需要另外保存一份FLA格式文件。

活动 制作“倒计时”动画

制作“倒计时”动画，由“9”变到“0”，共需要10个静态的画面，即10帧，每一帧一个数字。

新建Flash文档，输入数字“9”，并在属性面板中设置文字相关属性。选中第1帧，选择“窗口——设计面板——对齐”，选择“水平居中对齐”和“垂直居中对齐”，使字符“9”处于舞台的正中间。

选中第2帧，插入空白关键帧，输入数字“8”。按照同样的方法，分别制作其他字符的帧。

播放测试并保存作品。



实践与探索

上网搜索各种动画并欣赏。