

Flash 是一款设计和制作动画的专业软件。它能使网页设计人员充分发挥其创新性和 想象力,随心所欲地设计各种动画标志和广告条。使用 Flash 软件,网页设计人员还可以 制作动感十足的动画短片。

# 3.1 Flash 软件的工作界面

如图 3-1 所示, Flash 软件的工作界面主要由菜单栏、动画场景编辑区、"时间轴"面板、"工具"面板、"库"面板和"属性"面板组成。



图 3-1 Fireworks 软件的工作界面

### 1. 菜单栏

菜单栏位于 Flash 窗口的上方,包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、 控制、窗口和帮助等菜单。每个菜单又包含一组功能相关的命令。

选择"窗口"菜单中的命令,可以显示或隐藏"时间轴""工具""库"和"属性"等 面板。例如,在菜单栏中选择"窗口"|"库"命令,可以显示"库"面板;再次选择"窗 口"|"库"命令,则将隐藏"库"面板。

## 2. 动画场景编辑区

动画场景编辑区位于 Flash 窗口的中央,是一个放置图形内容的矩形区域,这些图形 内容包括矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形或视频剪辑等。

# 3."时间轴"面板

"时间轴"面板位于舞台上方,用于组织和控制 Flash 文档内容在一定时间内播放的帧数和图层数。与胶片一样,Flash 文档也将时长分为帧。图层就像堆叠在一起的多张幻灯 胶片,每个图层都包含一个显示在舞台中的不同图像。

## 4. "工具"面板

"工具"面板位于 Flash 窗口的左边,由"工具""查看""颜色"和"选项"四个区域 组成。使用"工具"面板中的工具可以绘图、上色、选择和修改插图,并可以更改舞台的 视图。

### 5."库"面板

"库"面板位于 Flash 窗口的右边,是存储和组织在 Flash 中创建的各种元件的地方, 它还用于存储和组织导入的文件,包括位图图形、声音文件和视频剪辑。

#### 6. "属性"面板

"属性"面板位于 Flash 窗口的下方,使用"属性"面板可以设置在舞台或时间轴上当前选定项的属性,从而简化 Flash 文档的创建过程。

# 3.2 制作缩放自如的文字

在"时间轴"面板中,可以在不同帧中设置不同的画面。这样,不同帧中的画面连续播放,即可产生动画效果。

【例 3-1】 利用时间轴制作缩放自如的文字。制作步骤如下:

(1)新建 Flash 文档。进入 Flash 后,在菜单栏中选择"文件"|"新建"命令。在弹出的"新建文档"对话框中选择"Flash 文档"类型。然后单击"确定"按钮,即可新建 Flash 文档,并打开动画场景编辑区。

(2)设置 Flash 文档及动画场景的属性。在菜单栏中选择"修改"|"文档"命令,则 会弹出"文档属性"对话框。如图 3-2 所示,在"文档属性"对话框中将动画场景的"尺 寸"设置为 800px(宽)×80px(高),设置动画场景的"背景颜色",并将"帧频"设置 为 12fps。

(3) 创建图形元件。在菜单栏中选择"插入"|"新建元件"命令。如图 3-3 所示,在 弹出的"创建新元件"对话框中输入新元件的名称"欢迎文字",并选择"图形"类型。 然后,单击"确定"按钮,即可创建一个图形元件,并将该图形元件添加到 Flash 窗口右 边的"库"面板中。同时,在 Flash 窗口的中间打开元件编辑区。

(4)添加文本。在"工具"面板的"工具"区域中选择"文本工具",然后在元件编辑区中输入文本"网页设计与制作"。

文档属性	
标题(]):	
描述(D):	
尺寸([];(	800 px (宽) x 80 px (高)
匹配(A):	○打印机(2) ○内容(C) ④默认(E)
背景颜色(B)	
帧频(E):	12 fps
标尺单位 <mark>(R</mark> ):	像素 🗸
设为默认值(	M         确定         取消

创建新元	件	
名称 <mark>(N)</mark> :	欢迎文字	确定
类型(T):		取消
<	● 图形	高级

#### 图 3-2 设置 Flash 文档及动画场景的属性

#### 图 3-3 创建新元件

(5)设置文本的属性。在"工具"面板的"工具"区域中选择"选择工具"可以选中 "网页设计与制作"整个文本串。如图 3-4 所示,在"属性"面板中设置字体、字体大 小、宽、高、X和Y等属性,使文本位于元件编辑区的正中央。

▼	属性	参数														
	▲ 帮	▶态文2	2		А	华文行标	皆			~	30	в	I ≣	E 🗐 🗐 I	∎ ¶	Ab ⊏d <sub>▼</sub>
´	•				ĄĮ́V	0	Aŧ	一般		<b>~</b>	可读性消除锯	齿		~		
$\langle \rangle$	宽: 4	00.0	X: -200.	0	4			~	AB	• =					🗹 自家	动调整字距
1	高: 4	0.0	Y: -20.0	$\square$	X									目标:		~

# 图 3-4 设置文本的属性

(6)分离文字并设置单个文字的颜色。在菜单栏中选择"修改"|"分离"命令,即可 将整个文本串分离成单个的文字。分别选中每个文字,通过"属性"面板设置单个文字的 颜色。

(7) 切换回动画场景编辑区。在 Flash 窗口上方有"时间轴"面板,在该面板的左上 方选择"场景1",可以从元件编辑区切换回动画场景编辑区。

(8) 在场景中添加元件。从 Flash 窗口右边的"库"面板中,将"欢迎文字"元件拖 曳到"场景1"编辑区,可以在场景中添加元件。

(9) 在第1帧中设置元件的大小及其在场景中的位置。如图 3-5 所示,在"属性"面 板中设置宽、高、X和Y等属性,使元件位于动画场景编辑区的正中央。此外,还可以设 置元件的亮度。此时,该元件及其画面就出现在"场景1"的第1帧中。

	▼ 属性 参数			
I.	图形 🔽	实例: 欢迎文字	颜色: 亮度	-48%
		交换 循环 🔽	第一帧: 1	
	宽: 400.0 X: 200.0	)		
	高: 40.0 Y: 20.0	/	□ 使	用运行时位图缓存

图 3-5 设置元件的大小及其在场景中的位置

(10) 在关键帧中复制元件及其画面。在"时间轴"面板中右击第20帧,在弹出的快捷菜单中选择"插入关键帧"命令,即可将第1帧中的元件及其画面复制到第20帧中。

(11) 在第 20 帧中设置元件的大小及其在场景中的位置。在"属性"面板中,将元件的宽、高、X 和 Y 等属性分别设置为 700、70、50 和 5。

(12)指定中间帧中画面的生成方式。在"时间轴"面板中选择第1帧,然后在"属性"面板中将"补间"设置为"动画",选中"缩放"复选框,并将"旋转"设置为"自动",如图 3-6 所示。这样,可以指定从第1帧到第20帧之间的每帧中画面的生成方式。

!!▼ 属性	き 参数	
	帧	补间: 动画 🔽 🗹 缩放 🗸
	<帧标签>	緩动: 0
	标签类型:	旋转:自动 🕑 0 次
	名称 🔹	□ 调整到路径 □ 同步 □ 对齐

图 3-6 "属性"面板

(13)观察动画效果。在菜单栏中选择"控制"|"测试影片"命令,可以观察从第 1 帧到第 20 帧每帧画面的连续播放效果。

(14)保存 Flash 文档。在菜单栏中选择"文件"|"保存"命令,在弹出的"另存为" 对话框中选定相应的文件夹,将文档命名为 3-1.fla。然后单击"保存"按钮,即可将动画 设计结果保存在.fla 格式的 Flash 文档中。

(15) 生成.swf 文件。在菜单栏中选择"文件"|"发布"命令,即可根据 Flash 文档生成同名的.swf 文件。

(16) 播放 SWF 动画。使用 Macromedia Flash Player 软件打开文件 3-1.swf,即可播放 SWF 动画。

注意:

① 使用Flash,可以对.fla文件中的动画及其中的元件进行重新处理和加工,但不能对.swf 文件进行重新处理和加工。此外,还可以使用其他的视频软件播放.swf 文件中的动画,而 且.swf 文件有很好的动画效果。

② 比较.fla 文件和.swf 文件的大小,可以发现:.swf 文件占用更少的存储空间。因此,在网络中传输.swf 格式的动画文件所需的时间开销更小,可以使网站访问者体会到较快的浏览速度。

# 3.3 制作运动渐变的动画

在开始关键帧中设置文字的属性,比如大小、颜色和亮度等,然后在结束关键帧中 改变这些属性,可以产生运动渐变的动画效果。

【例 3-2】 制作运动渐变的动画。制作步骤如下:

(1) 新建 Flash 文档。进入 Flash 后,在菜单栏中选择"文件"|"新建"命令。在弹



(2) 设置 Flash 文档及动画场景的属性。在菜单栏中选择"修改"|"文档"命令,则 会弹出"文档属性"对话框。如图 3-7 所示,在"文档属性"对话框中将动画场景的"尺 寸"设置为 600px(宽)×200px(高),设置动画场景的"背景颜色",并将"帧频"设 置为 1fps。

文档属性				
标题(T):				
_				
				~
尺寸(1):	600 px	(宽) ×	200 px	高
匹育2(A):	〇打印机(P)	○内容(C)	⊙ 默认(	E)
背景颜色(8)				
帧频(F):	1 fps			
标尺单位(R):	像素	~		
设为默认值(	M)	确定		取消

图 3-7 设置 Flash 文档及动画场景的属性

如图 3-8 所示,也可以通过 Flash 窗口下方的"属性"面板设置 Flash 文档及动画场景的属性。

	属性	
ī	文档	大小: 600 x 200 像索 背景: 🛄 帧频: 1 fps
	未命名-2	发布: 设置 播放器: 8 ActionScript: 2 配置文件: 默认文件
		设备:

图 3-8 通过"属性"面板设置 Flash 文档及动画场景的属性

(3) 在动画场景编辑区输入文本并设置文本属性。首先,在"工具"面板中选择"文本工具",在动画场景编辑区输入文本"欢迎光临"。然后,在"工具"面板中选择"选择工具",可以选中"欢迎光临"整个文本串。如图 3-9 所示,在"属性"面板中将文本串的"字体""字体大小"和"颜色"分别设置为"楷体"、70 和黑色,再通过设置"宽""高"、X和Y属性将文本调整到动画场景编辑区的中央。

ľ	属性	
	静态文本 🔽	A 楷体_GB2312
1		A.V 0 · A* 一般 · 可读性消除锯齿 ·
3	て、300.0 X: 150.3	Ⅰ         ✓         40         ●         □         ✓         自动调整字距
Ē	<u>新:</u> 80.0 Y: 60.0	32 目标: 💽 🗸

图 3-9 在"属性"面板上设置文本属性

(4) 在图层之间复制、粘贴帧。在"时间轴"面板中双击"图层 1",将其名称修改 为 FLASH。在菜单栏中选择"插入"|"时间轴"|"图层"命令,可以新建"图层 2"。 右击 FLASH 图层的第 1 帧,在弹出的快捷菜单中选择"复制帧"命令。然后,右击"图 层 2"的第 1 帧,在弹出的快捷菜单中选择"粘贴帧"命令。这样,可以将 FLASH 图层第 1 帧中的文本"欢迎光临"复制到"图层 2"的第 1 帧。

(5) 将分离的文字分散到多个图层中。在"图层 2"的第 1 帧中选中文本"欢迎光临",在菜单栏中选择"修改"|"分离"命令,可以将文本"欢迎光临"拆分为四个单独文字。然后,在菜单栏中选择"修改"|"时间轴"|"分散到图层"命令,可以将"图层 2"第 1 帧中的四个单独文字分散到四个新建图层的第 1 帧中。此时,在"时间轴"面板中,图层分布如图 3-10 所示。

(6) 删除多余的图层。在上一步中,已经将"图层 2"第1帧中的四个单独文字分散 到四个新建图层的第1帧中。这样,在"图层 2"第1帧中不再有任何文本。因此,可以 删除"图层 2"。在"时间轴"面板中右击"图层 2",在弹出的快捷菜单中选择"删除 图层"命令,即可删除多余的"图层 2"。

(7)将文本转换成图形元件。单击"欢"图层中的第 1 帧,即可自动选中文本 "欢"。在菜单栏中选择"修改"|"转换为元件"命令,在弹出的"转换为元件"对话 框中选中"图形"单选按钮,将元件名称设置为"欢",单击"确定"按钮,可以将 "欢"图层第 1 帧中的文本"欢"转换为图形元件。采用类似的操作方法,将"迎" "光"和"临"图层第 1 帧中的文本分别转换成名称为"迎""光"和"临"的图形元 件。此时,"库"面板如图 3-11 所示。



图 3-10 将分离的文字分散到多个图层中

▼库 - 未命名-2	E,
未命名-2	✓ -> ->
4 项	
临	
名称	类型 ≜
🔝 光	图形 旦
🔝 欢	图形 💾
晶 🔝	图形 🔒
🔝 迎	图形

图 3-11 库面板中的图形元件

(8) 在图层中拖放帧。在"时间轴"面板的"欢"图层中,用鼠标左键选中第1帧, 按住鼠标左键不放,同时将鼠标移动到第3帧,然后释放鼠标左键,可以将第1帧拖放到 第3帧。采用类似的操作方法,将"迎"图层的第1帧拖放到第4帧,将"光"图层的第 1帧拖放到第5帧,将"临"图层的第1帧拖放到第6帧。此时,在"时间轴"面板中, 图层分布如图 3-12 所示。

(9) 在图层中插入结束关键帧。在"欢"图层中右击第7帧,然后在弹出的快捷菜单 中选择"插入关键帧"命令,可以在第7帧插入结束关键帧。采用类似的操作方法,分别 在"迎"图层的第8帧、"光"图层的第9帧和"临"图层的第10帧插入结束关键帧。

(10) 在开始关键帧中移动并放大元件。单击"欢"图层中的第3帧,也就是开始关

EK.

键帧,再按左方向键两次,使元件"欢"向左移动两个位置。然后,在菜单栏中选择"窗 口"|"变形"命令,打开"变形"面板。如图 3-13 所示,在"变形"面板上选中"约 束"复选框,在"宽度"和"高度"文本框中输入 150%,可以将"欢"图层第 3 帧中的 元件"欢"放大到原来的 1.5 倍。



图 3-12 在图层中拖放帧



图 3-13 设置"变形"属性

采用类似的操作方法,分别在"迎"图层第4帧、"光"图层第5帧和"临"图层第6帧中向左移动元件"迎""光"和"临",并使用"变形"面板将元件"迎""光"和"临"放大到原来的1.5倍。

(11) 在结束关键帧中设置元件的亮度。单击"欢"图层的第7帧,也就是结束关键帧,单击元件"欢"。然后,在"属性"面板的"颜色"下拉列表框中选择"亮度"选项,在右侧的文本框中输入100%。采用类似的操作方法,分别在"迎"图层第8帧、 "光"图层第9帧和"临"图层第10帧中依次设置元件"迎""光"和"临"的亮度。

(12) 创建补间动画。在"欢"图层中右击第 3 帧,也就是开始关键帧,然后在弹出的快捷菜单中选择"创建补间动画"命令,即可在第 3 帧和第 7 帧之间创建补间动画。采 用类似的操作方法,分别在"迎"图层的第 4 帧和第 8 帧之间、"光"图层的第 5 帧和第 9 帧之间、"临"图层的第 6 帧和第 10 帧之间创建补间动画。此时,在"时间轴"面板 中,图层分布如图 3-14 所示。

时间轴	Ē	<b>t</b>	杨景	1
	3	8		1 5 10 15
🕝 FLASH 🏼 🖉	•	٠		
🕝 欢	•	٠		
🕝 迎	٠	٠		
🕝 光	٠	٠		
🕞 临	•	٠		
Ð 🐴 🔁			ŵ	• • • • • • • •

图 3-14 最终的图层分布

(13)演示动画。在菜单栏中选择"控制"|"测试影片"命令,即可演示动画。在该动画中,共有五个图层,分别是 FLASH、"欢""迎""光"和"临"图层,每个图层中的动画同时播放。这样,整个动画效果就是:在四个文字发生移动的同时,其大小和亮度同时变化,最终以高亮度闪过。

(14)保存 Flash 文档。在菜单栏中选择"文件"|"保存"命令,在弹出的"另存为"对话框中选定相应的文件夹,将文档命名为 3-2.fla。然后,单击"保存"按钮,即可将动画设计结果保存在.fla 格式的 Flash 文档中。

(15)发布设置。在菜单栏中选择"文件"|"发布设置"命令,会弹出"发布设置" 对话框。如图 3-15 所示,在"发布设置"对话框的"格式"选项卡中确认选中 Flash (.swf)和HTML(.html)。

2	<b>支布设置</b>	
(	当前配置文件: 默认文件 格式 Plash HTML	v t, + t 0 m
	类型:	文件:
	Flash (. swf) (F)	3-2. swf 🥖
	HTML (. html) (H)	3-2. html 💋
	GIF 图像 (.gif)(G)	3-2.gif 🥬
	JPEG 图像 (.jpg)(J)	3-2. јрд 💋
	PNG 图像 (.png)(P)	3-2. png 💋
	🗌 Windows 放映文件 (.exe) (W)	3-2. exe 💋
	🗌 Macintosh 放映文件 (M)	3-2. hqx 💋
	🗌 QuickTime (.mov)(Q)	3-2. mov 💋
		使用默认名称
	发布	确定 取消

图 3-15 发布设置

(16)发布动画。在菜单栏中选择"文件"|"发布"命令,即可根据 Flash 文档生成同 名的.swf 文件,同时生成同名的 HTML 文档(3-2.html)。使用 IE 浏览器打开该 HTML 文档,可以在 IE 浏览器中查看 SWF 动画。

# 3.4 制作环绕球体旋转的文字

结合 Fireworks 软件,利用 Flash 软件能够更方便地制作动画,同时提高动画的制作 效率。

【例 3-3】 制作环绕球体旋转的文字。制作步骤如下:

(1)新建 Flash 文档。进入 Flash 后,在菜单栏中选择"文件"|"新建"命令。在弹出的"新建文档"对话框中选择"Flash 文档"类型。然后单击"确定"按钮,即可新建 Flash 文档,并打开动画场景编辑区。

(2)设置 Flash 文档及动画场景的属性。在菜单栏中选择"修改"|"文档"命令,则 会弹出"文档属性"对话框。在"文档属性"对话框中将动画场景的"尺寸"设置为 200px(宽)×200px(高),将动画场景的"背景颜色"设置为"黑色",并将"帧频" 设置为 5fps。

(3)设置标尺和网格。在菜单栏中选择"视图"|"标尺"命令,即可设置动画场景编

辑区的标尺。在菜单栏中选择"视图"|"网格"|"编辑网格"命令,可以打开"网格" 对话框。如图 3-16 所示,在"网格"对话框中设置网格的水平和垂直基线间距,然后单 击"确定"按钮,即可在动画场景编辑区中设置和显示网格。标尺和网格将有助于动画元 件在动画场景编辑区中的快速定位。

网格	
颜色:	确定
✓ 显示网格(G) □ 贴紧 (G)	取消
↔ 20 px	保存默认值
20 px	
对齐精确度: 必须接近 🗸 🗸	

图 3-16 设置网格

(4)制作图形 Ball 元件。在菜单栏中选择"插入"|"新建元件"命令,然后在"创建 新元件"对话框中输入新元件的名称 Ball,并选择"图形"类型,最后单击"确定"按 钮,即可创建新的图形元件 Ball,并将该图形元件添加到 Flash 窗口右边的"库"面板 中。同时,在 Flash 窗口的中间打开元件编辑区。

在"工具"面板中单击"椭圆工具",在元件编辑区中通过拖动鼠标绘制一个正圆。然后,通过 Flash 窗口下方的"属性"面板将圆形精确定位在元件编辑区的正中央,同时将圆形的宽和高均设置为 140 像素。

在菜单栏中选择"窗口"|"混色器"命令,在 Flash 窗口右方打开"混色器"窗口。 如图 3-17 所示,设置混色器。

在"工具"面板中单击"颜料桶工具",单击圆形的中心点。然后,使用"工具" 面板中的"填充变形工具"将球体的色彩方向调整到如图 3-18 所示。





图 3-17 设置混色器

图 3-18 设置球体的色彩方向

30

(5) 制作旋转文字 "\* WellcomeToHere \* WellcomeToHere"。

首先,在 Fireworks 中制作环绕圆圈的文字。

① 打开 Fireworks, 创建宽度和高度均为 200 像素、背景颜色为黑色的画布。

② 在画布中央绘制直径为 120 像素的实线圆圈。

③ 在画布中添加字体为 Arial Black、大小为 16、颜色为绿色的文字"\* Wellcome ToHere \* WellcomeToHere",并将该文字设置为粗体。

④ 将文字 "\*WellcomeToHere \* WellcomeToHere" 附加到圆圈上,并使文字两端对齐。

⑤ 使用 Ctrl+C 组合键,将环绕圆圈的文字 "\* WellcomeToHere \* WellcomeToHere" 复制到 Windows 剪贴板。

然后,在Flash 中制作旋转文字。

① 在 Flash 窗口中,切换到动画场景编辑区,使用 Ctrl+V 组合键,从 Windows 剪贴 板中粘贴环绕圆圈的文字 "\* WellcomeToHere \* WellcomeToHere"。此时,在"库"面板 中会自动增加一个位图,将该位图重新命名为 WellcomeToHere。至此,"库"面板中的 元件如图 3-19(a)所示。

② 在菜单栏中选择"插入"|"新建元件"命令,创建名称为 Rotating WellcomeToHere、类型为"影片剪辑"的新元件,并进入元件编辑区。

③ 从"库"面板中将位图 WellcomeToHere 拖放到元件编辑区。然后,在"属性"面板中调整位图的宽、高、X 和 Y 属性,使位图 WellcomeToHere 位于元件编辑区的正中央。此时,完成"影片剪辑"元件 Rotating WellcomeToHere 中第1帧动画的制作。

④ 在"时间轴"面板中右击第50帧,在弹出的快捷菜单中选择"插入关键帧"命令。

⑤ 在"时间轴"面板中单击第 1 帧。然后,在"属性"面板中将"补间"项设置为
 "动画"、将"旋转"项设置为"顺时针"。这样,即可在第1帧和第50帧两个关键帧基础上创建补间动画。

至此, "库"面板中的元件如图 3-19(b)所示。其中, "影片剪辑"元件 Rotating WellcomeToHere 是在位图 WellcomeToHere 基础上创建的。



图 3-19 "库"及其中的元件

(6) 在 Flash 窗口中切换到动画场景编辑区,布置整个动画的场景。

① 从"库"面板将"图形"元件 Ball 拖放到动画场景编辑区,将元件 Ball 的高和宽 均设置为 140 像素,并将其调整到动画场景编辑区的正中央。

② 从"库"面板将"影片剪辑"元件 Rotating WellcomeToHere 拖放到动画场景编辑 区,将元件 Rotating WellcomeToHere 的高和宽均设置为 180 像素,并将其调整到动画场景 编辑区的正中央。

③ 在"工具"面板中选择"文本工具"。然后,在元件Ball 上方输入文本"欢迎光临《网页设计与制作》课程网站",将文 本的字体、大小和颜色分别设置为"楷体\_GB2312"、16 像素和 紫色,并将文本设置为粗体和居中对齐。

整个动画的场景布置如图 3-20 所示。

(7)演示动画。在菜单栏中选择"控制"|"测试影片"命令,即可演示动画。文本"\* WellcomeToHere \* WellcomeToHere" 会环绕球体并按顺时针方向旋转。



图 3-20 动画场景布置

(8) 保存 Flash 文档,将文档命名为 3-3.fla。然后,发布并生成同名的.swf 文件。

3.5 小结

在 Flash 软件中,可以通过使用元件、关键帧、补间等技术制作平面动画。

使用 Flash 软件制作的动画文件的扩展名为.fla。Flash 软件可以对这种格式的文件进行重新处理和加工。

根据 Flash 文档可以生成网络中最常见的.swf 格式动画文件。



1. 比较 GIF 动画和 SWF 动画的区别和用法。

2. 对【例 3-1】中的动画进行重新加工,使其中的文字先由小变大,再由大变小。然后,发布并生成相应的.swf 动画文件。