

- ◆ 本章主要介绍Flash动画原理、Flash动画的特点、Flash动画的应用范围、Flash CS6的新增功能以及Flash CS6的界面。

- ❖ 所有的动画，包括Flash动画都是一个原理——快速连续播放静止的图片，给人眼产生的错觉就是画面会连续动起来。那些静止的图片叫作帧；播放速度越快，动画越流畅。电影胶片的播放速度就是24帧/秒。
- ❖ 由此可知，产生动画最基本的元素就是那些静止的图片，即帧。所以怎样生成帧就是制作动画的核心。而用Flash做动画也是这个道理——时间轨上每个小格其实就是一个帧。按理说，每一帧都是需要制作的，但Flash能根据前一个关键帧和后一个关键帧自动生成期间的帧而不用人为的刻意制作，这就是Flash制作动画的原理。

## 1.1.1 Flash动画的特点

- ❖ **Flash**是以流控制技术和矢量技术等为代表，能够将矢量图、位图、音频、动画和深一层交互动作有机地、灵活地结合在一起，从而制作出美观、新奇、交互性更强的动画效果。它制作出来的动画具有短小精悍的特点。
- ❖ **Flash**提供的物体变形和透明技术，使得创建动画更加容易，并为动画设计者的丰富想象提供了实现手段；其交互设计让用户可以随心所欲地控制动画，赋予用户更多的主动权；友好的界面和强大的工具使**Flash**更简单实用。
- ❖ 同时，**Flash**还具有导出独立运行程序的能力，其优化下载的配置功能令人为之赞叹。

## 1.1.1 Flash动画的特点

- ❖ 与其他的制作软件制作出来的动画相比，Flash动画具有以下特点。
  - Flash动画受网络资源的制约一般比较短小，利用Flash制作的动画是矢量的，无论把它放大多少倍都不会失真。
  - Flash动画具有交互性优势，可以更好地满足所有用户的需要。它可以让欣赏者的动作成为动画的一部分。用户可以通过单击、选择等动作，决定动画的运行过程和结果，这一点是传统动画所无法比拟的。
  - Flash动画可以放在网上供人欣赏和下载。由于它使用的是矢量图技术，具有文件小、传输速度快、播放采用流式技术的特点，因此动画是边下载边播放。如果速度控制得好，则根本感觉不到文件的下载过程。所以Flash动画在网上被广泛传播。
  - Flash动画有崭新的视觉效果，比传统的动画更加轻易与灵巧，更加“酷”。不可否认，它已经成为一种新时代的艺术表现形式。
  - Flash动画制作的成本非常低，使用Flash制作的动画能够大大减少人力、物力资源的消耗。同时，在制作时间上也会大大减少。
  - Flash动画在制作完成后，可以把生成的文件设置成带保护的格式，这样就维护了设计者的版权利益。

## 1.1.2 Flash动画的应用范围

- ❖ Flash不仅仅是一款用来制作网页动画的软件。
- ❖ Flash还提供有项目管理工具来协调一个团队的设计开发，使其达到最高的工作效率。外部脚本和处理数据库的动态数据能力使得Flash特别适合于大规模的复杂项目。
- ❖ 其主要应用领域包括以下几个方面。
  - 1. Flash动画短片
  - 2. Flash游戏
  - 3. Flash MV
  - 4. 简单的应用系统
  - 5. 其他应用

## 1.2 Flash CS6的新功能

Flash CS6 软件内含强大的工具集，具有排版精确、版面保真和丰富的动画编辑功能，能帮助您清晰地传达创作构思。要想了解所安装的版本，在Flash应用程序中选择【帮助】|【Flash帮助】菜单命令即可，如图1-7所示。



## 1.2 Flash CS6的新功能

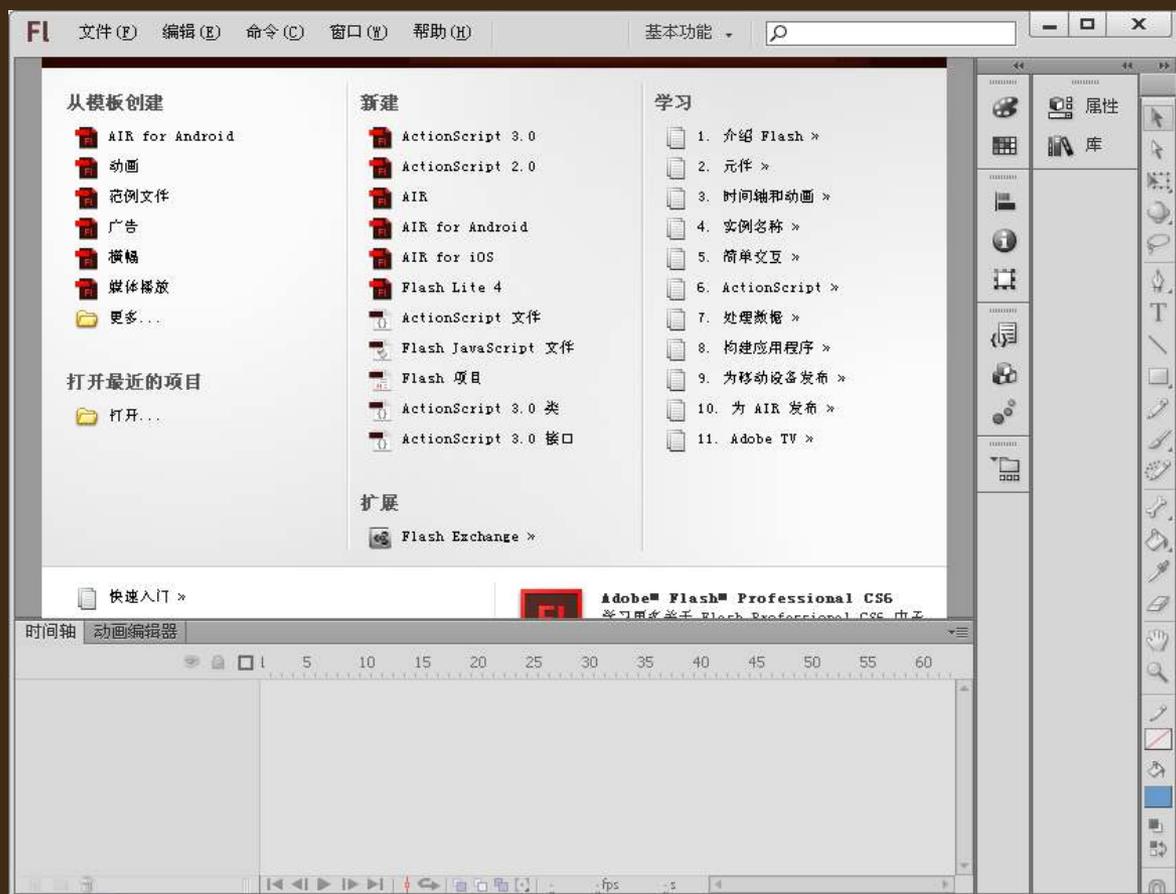
- 💎 1. 支持Adobe AIR 3.4(仅限 Flash Professional CS Update 12.0.2)
- 💎 2. Toolkit for CreateJS 1.1
- 💎 3. 针对 AIR 的移动内容模拟
- 💎 4. 为 AIR 远程调试选择网络接口
- 💎 5. Toolkit for CreateJS
- 💎 6. 导出 Sprite 表
- 💎 7. 高效 SWF 压缩
- 💎 8. 直接模式发布
- 💎 9. 在 AIR 插件中支持直接渲染模式
- 💎 10. 通过 WiFi 调试 iOS
- 💎 11. 支持 AIR 的运行时绑定
- 💎 12. 用于 AIR 的本机扩展
- 💎 13. 从 Flash Pro 获取最新版 Flash Player
- 💎 14. 导出 PNG 序列文件

## 1.3 ActionScript 3.0的增强功能

- ❖ **Flash**包含有多个**ActionScript**版本，可以满足各类开发人员和回放硬件的需要。**ActionScript 3.0**的执行速度极快，与其他的**ActionScript**版本相比，此版本要求开发人员对面向对象的编程概念有更深入的了解。使用最新且最具创新性的**ActionScript 3.0**语言，能高效地进行工作。
- ❖ **ActionScript 3.0**中的改进部分包括新增的核心语言功能，以及能够更好地控制低级对象的改进**Flash Player API**。
  - 1. **ActionScript 3.0**开发
  - 2. 高级调试器
  - 3. 脚本辅助
  - 4. 操作面板
  - 5. 将动画转换为**ActionScript**
  - 6. 用户界面

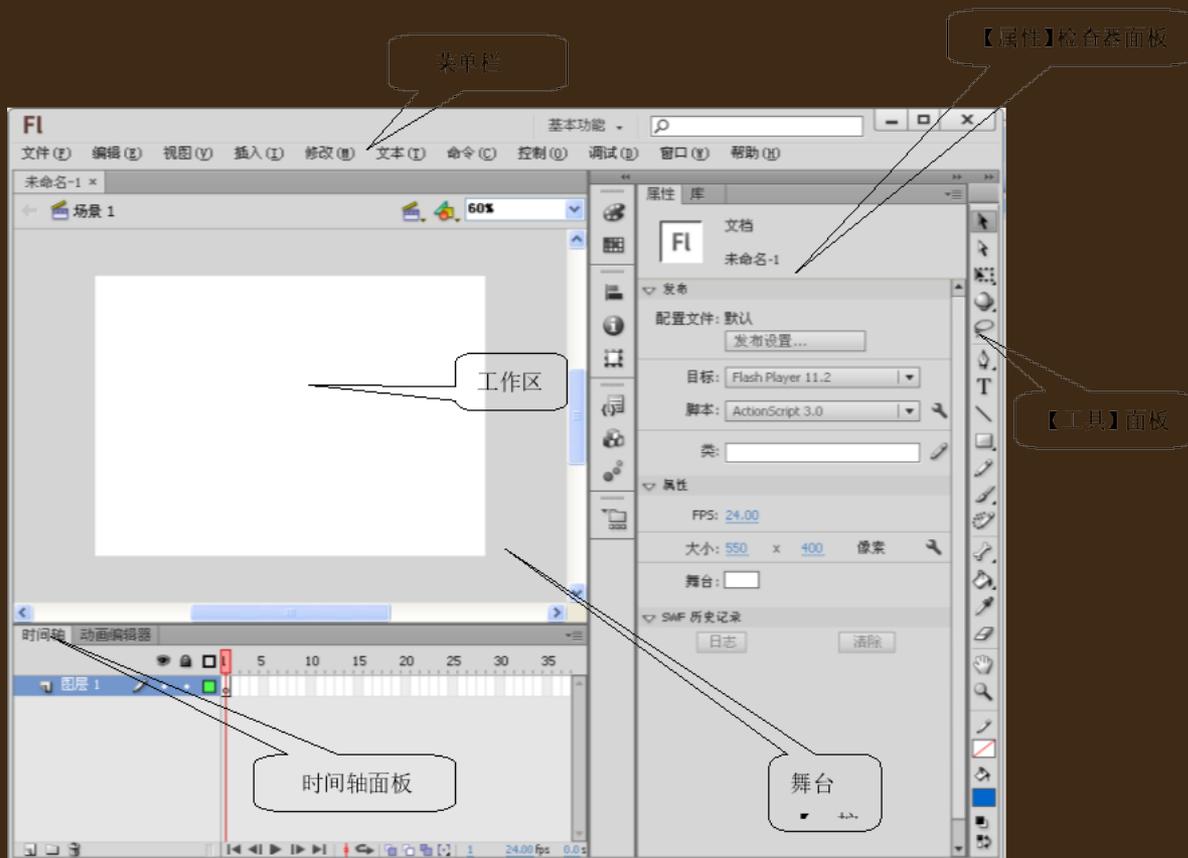
## 1.4 Flash CS6界面介绍

双击桌面Flash CS6图标，出现初始界面，如图1-8所示。在舞台的下方和右侧分别排列有一些常用的面板。



## 1.4 Flash CS6界面介绍

单击初始界面中【新建】下的ActionScript 3.0选项即可新建一个文件，打开Flash CS6的工作界面，如图1-9所示。



## 1.4.1 菜单栏

- ❖ 菜单栏是最平常的界面要素，它提供包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助等一系列的菜单。根据不同的功能类型，可以快速找到所要使用的各项功能选项。例如，【文件】菜单中提供了对文件操作的命令，【修改】菜单中提供了对象操作的命令，如图1-10所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

- 👉 1. 主工具栏
- 👉 2. 控制器
- 👉 3. 编辑栏

## 1.4.3 工具面板

💡 工具面板中提供了平常经常用到的基本工具。工具面板位于工作界面的最右侧。工具面板又可分为工具、查看、颜色、选项4个不同功能的区域。选择【窗口】|【工具】菜单命令或者按Ctrl+F2组合键，可以打开或关闭工具面板，如图1-24所示。

- 💡 1. 工具区域中的工具按钮
- 💡 2. 查看区域中的工具按钮
- 💡 3. 颜色区域中的工具按钮



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/496112115120011010>