

《如何导入图片》





今天我们这个视频的主要目就是一起来了解和认识一下 Flash 如何导入图片 涉及到 Flash 菜单栏栏里的'文件',保存,新建 涉及的是文件里的'导入'和导入的快捷键 我们的导入分为两个部分,分别是;'导入到舞台'和 '导入到库'如果你是导入一张图片你就可以直接导入到 舞台,如果是多张的话就可以直接导入到库。还可以在库 里边添加'新建元件'和'新建文件' 现在开始学习。

首先打开 Flash , 进入软件 新建文档

在 flash 中新建文档有两种方法:一是新建空白文档;二是根据模板创建文档。下面我们介绍几种常见的新建文件的方法。

新建	学习
ActionScript 3.0	1. 介绍 Flash »
ActionScript 2.0	
T AIR	📋 3. 时间轴和动画 »
AIR for Android	📋 4. 实例名称 »
AIR for iOS	0 5. 简单交互 »
Flash Lite 4	6. ActionScript »
▲ ActionScript 文件	☐ 7.处理数据 »
📑 Flash JavaScript 文件	■ 8. 构建应用程序 »
Flash 项目	9. 为移动设备发布 »
	新建 ActionScript 3.0 ActionScript 2.0 AIR AIR AIR for Android AIR for iOS Flash Lite 4 ActionScript 文件 Flash JavaScript 文件 Flash 项目

常规模板 类型: 📲 ActionScript 3.0 宽(W): 550 像素 🖶 ActionScript 2.0 高(H): 400 像素 📊 AIR 💼 AIR for Android 标尺单位(R): 像素 . 📲 AIR for iOS 💼 Flash Lite 4 帧频(F): 24.00 fps ➡ ActionScript 3.0 类 背景颜色: 🌄 ActionScript 3.0 接口 自动保存: 🗌 10 分钟 🚽 ActionScript 文件 ActionScript 通信文件 -7 设为默认值(M) 🌄 FlashJavaScript 文件 📑 Flash 项目 描述: 在 Flash 文档窗口中创建一个新的 FLA 文件 (*.fla)。 设罟 ActionScript 3.0 的发布设罟。使用 FLA 文件设备





1. 菜单然后在菜单栏中找到文件,用鼠标左键单击文件,会弹出他的下拉

Fl	文件(F)	编辑(E)	视图(V)	插入(I)	修改(M)	文本(T)	命令(C
未命行	新建	₿(N)			Ctrl+N		
-	打开	Ŧ(O)		3	Ctrl+O		
	在日	Bridge 中ž	刘览	Ctrl+	Alt+O		
	打开	开最 近的文化	′′ 4(F)		Þ		
N	关闭	₫(C)		C	Ctrl+W		t.
NI.	全部	『 关闭		Ctrl+	Alt+W		
P	保有	₹(S)			Ctrl+S		
seit · ·				. The first of			Contraction of the

1. 在下拉菜单找到,导入选项,将光标移到导入选项上

FL	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)	素
未命	新建(N)	Ctrl+N			_			
- 1	打开(O)	Ctrl+O						_
	在 Bridge 中浏览	Ctrl+Alt+O						
	打开最近的文件(F)	•						
*	关闭(C)	Ctrl+W						
Ę	全部关闭	Ctrl+Alt+W						
P	保存(S)	Ctrl+S						
۵.	另存为(A)	Ctrl+Shift+S						
1	另存为模板(T)							
9	存回							
3	全部保存							
2	还原(H)							
*	导入(I)	•	导入至]舞台(I)		Ctrl+R		
m	导出(E)	•	导入至	则库(L)				
2[发布设置(G)	Ctrl+Shift+F12	打开外导入视	ŀ部库(O)… Ⅰ顷…	Ctrl+	Shift+O		
A ■!	发布(B)	Alt+Shift+F12	6					
A	AIR 设置							

然后选择"导入到库"单击鼠标左键进行选择,我们还可以直接按键盘 上的快捷键'Ctrl+R'



1. 选中将要导入的图片, 然后单击"打开"导入图片



 现在在右边栏'库'里就可以看到刚才添加的图片,说 明图片导入成功。
 在这里我们还要说明一点,在库里边我们可以个图片添加 '新建元件',如果我有多张图片在库里其中一张做完了 我们还可以给它添加'新建文件夹'





1、首先新建一个 flash 文档,本例对于 AS 的版本没有要求, AS3 和 AS2 都可以 2、准备好的一张图片 随便搜索一张风景图片



- 3、将图片导入的 flash 舞台上 有两种办法:
- <1> 直接将图片拖到 flash 的舞台上 <2> 在 flashCS6 内的菜单栏,执行 文件>导入>导入到舞台, 在弹出的对话框内选中图片,点击打开即可

4、将图片的大小设置为与舞台相同 我这里准备的图片的分辨率太大,导入到 flash 内之后,完全覆 盖了整个舞台,而且还会扩展出去一大块

凡是在舞台外面的,观众都无法看到。所以,我们需要将图片缩小,缩小为正好等于舞台的大小。

方法是:

(1) 用选择工具单击舞台上的图片

(2) 按组合键 Ctrl+K , 会打开 对齐面板 【这个组合键最好能记 住】

(3) 然后,按照下图的数码顺序依次单击

这是非常方便的一种方法,其实还有一种方法,直接在属性面板内 设置图片的宽和高





5 、对图片设置遮罩 如果,我想得到一张圆形的图片怎么做呢? 当然是用遮罩了。我们直接看步骤:

<1>新建一个图层,使用椭圆工具,首先在工具箱的区 域5内去掉边框,填充色任意(我设置为黑色),然后在 舞台上绘制一个椭圆【见下图1】 <2>在图层2上点右键,选择"遮罩层",发现图层1 和图层2自动被"加锁",而且舞台上的图片呈现出圆 形的外观【见下图2】 说明:由本例我们可以知道,遮罩层的本质: 在上层的图形范围内,看下层的画面 可以如下理解,你手中有一个两端开口的圆柱形,通过一 端的开口,看向另一端,你看到的风景将局限在这个圆形 范围内



6、修改遮罩层的外观 遮罩层(上面的一层)只有外观有效,其颜色是无效的。 我们可以修改其外观,从而呈现不同的效果 不过,一旦设置了遮罩,两个图层就同时被锁定,无法直 接修改

此时必须解锁先,看下图,在鼠标位置处(锁 图标对应 的一列)单击一下鼠标,就可以解锁了

解锁后,我们发现遮罩的效果消失,其实没有消失,你可以通过测试影片【快捷键 Ctrl+ 回车】就能看到效果 使用工具箱内的各种工具,来修改舞台上的椭圆,修改为 自己喜欢的外观和大小即可





7、大小的调整

在工具箱内的区域 1 内,有任意变形工具,使用它单击舞 台上的椭圆,见下左图

发现椭圆的周围出现了 8 个方块,将鼠标移动到任意一个上,当 鼠标的外观编程双向箭头(见下左图)时,就可以调整其宽度或 者高度 如果不将鼠标放置到 8 个方块上,而是在其中两个方块之间的位

置(见下右图)当鼠标变成图示状态时,可以对 对象 进行倾斜 操作



注意事项 遮罩层解锁后不影响 swf 文件的效果 , 只能影响在 flashCS6 编辑画面下看到的效果 修改完了遮罩层的外观后 , 可以对遮罩层重新上锁【再次单击一下锁图标】





保存文档

保存文档可以分为两大类:一是直接将修改后的内容保存原文档中;二是将整个 flash 文档另存到其他地方。

▮ 单击"文件"菜单,选择"另存为"命令。

选择"文件/保存"命令或按 Ctrl+S 组合键即可快速将修改的内容保存到原文档中。(图 3-1-21)

Fl	文件(F) 编辑(E)	视图(V)	插入(I)	修改(M)	文本
未命行	亲	f建(N)		C	Ctrl+N	
- 6	Ŧ	J开(O)		C	Ctrl+O	
	T T	E Bridge 中》	刘览	Ctrl+	Alt+O	
	Ŧ	J开最近的文化	4(F)		•	
k)	€闭(C)		C		
NE.	É	論关闭		Ctrl+		
P	Æ	柔存(S)			Ctrl+S	
⊉_	톳	弓存为(A)		Ctrl+S	hift+S	
	見	B存为模板(T).				
1	石	子回				
I.	É	è部保存				

★ 在打开"另存为"对话框的"保存位置"列表框中选择要保存 文件的位置,在"文件名"文本框中输入文档名称,单击"保 存"按钮保存文件。(图 3-1-22)

日 另存为			×
		 ✓ 4 / 搜索 桌面 	٩
组织 ▼ 新建文件夹			0
 ☆ 收藏夹 ▶ 下載 ■ 桌面 >> 量 最近访问的位置 	章 系統文件夹 Administrator 系統文件夹		E
○ 库 ● 祝须 ● 图片 ○ 文档 ○ 迅音下载	计算机 系统文件夹 阿洛 系统文件夹		
	14flash教程		+
文件名(N):未命 保存类型(T): Flas	浴-1.tla h CS6 文档 (*.fla)		•
🔿 隐藏文件夹		保存(S) 取消	K



3、打开已有文档

在 flash cc 中,打开文档的方法有很多种,使用以下任意一种方式均可打开已有的 flash 文档。

🛊 单击"文件"菜单项,选择"打开"命令。(图 3-1-23)

Fl	文件(F)	编辑(E)	视图(V)	插入(I)	修改(M)	文本(T)	命令(0
未命行	新	建(N)		(Ctrl+N		
- 1	打	开(O)		(Ctrl+O		
	在	Bridge 中ì	刘览	Ctrl+	Alt+O		
	打	开最近的文	(4 (F)		•		
k	×	闭(C)		c	Ctrl+W		
	全	部关闭		Ctrl+	Alt+W		
P	保	存(S)			Ctrl+S		

▮ 直接双击 flash 文件的图标将其打开。(图 3-1-24







▮ 直接在 flash 初始界面上单击"打开"按钮。(图 3-1-25)







4、将图片导入到库

素材的调用是制作 flash 动画的基本技能,用户可以将素材导入当前文档的舞台中或库中。

▮选择"文件 - 导入 - 导入到库"命令,打开"导入到库"对话框。(图 3-1-26)

♦ 从中选择索要导入的单张图片,也可以选择多张图片,最后单击"打开"按钮返回库中即可看到导入的图像素材。(图 3-1-27)

Fl	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
未命		新建(N)		0	Ctrl+N						
- 1		打开(O)		0	Ctrl+O						
		在 Bridge 中》	刘览	Ctrl+	Alt+O						
		打开最近的文	(牛(F)		۱.						
		关闭(C)		C	trl+W						
		全部关闭		Ctrl+	Alt+W						
P		保存(S)			Ctrl+S						
۵.		另存为(A)		Ctrl+S	hift+S						
\mathbf{i}		另存为模板(T)									
2		存回									
I.		全部保存									
2		还原(H)									
g		导入(I)			۱.	导入到	リ舞 台(Ⅰ)		Ctrl+R		
30		导出(E)			+	导入到	J库(L)				
 		发布设置(G)		Ctrl+Shi	ft+F12	打开外	▶部库(O)	Ctrl+	Shift+O		
		发布预览(R)			Þ	导入视	颐				
_≪r∎ ∎1		发布(B)		Alt+Shi	ft+F12						
A		AIR 设置									





作业:

根据本实例,导入多个图片,完成本课程的学习





THANKS