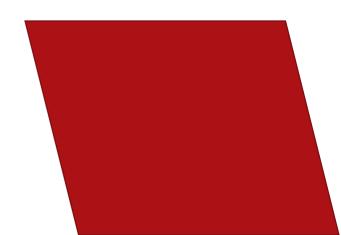
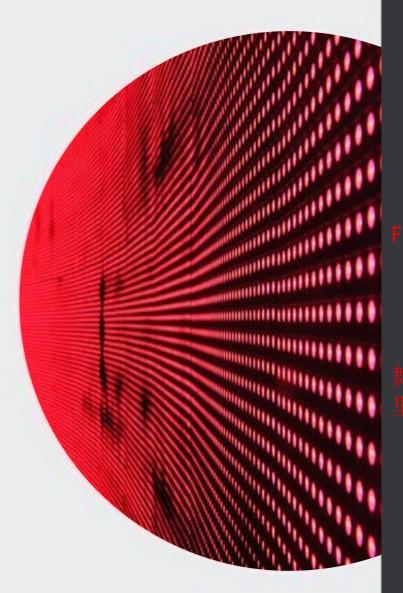


## 《如何导入图片》

数字传媒系 苗苹





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

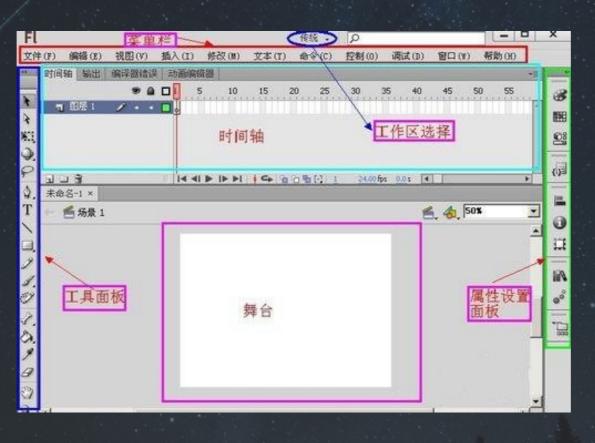
在 flash 中新建文档有两种方法: 一是新建空白文档; 二是根据模板创建文档。下面我们介绍几种常见的新建文件的方法。







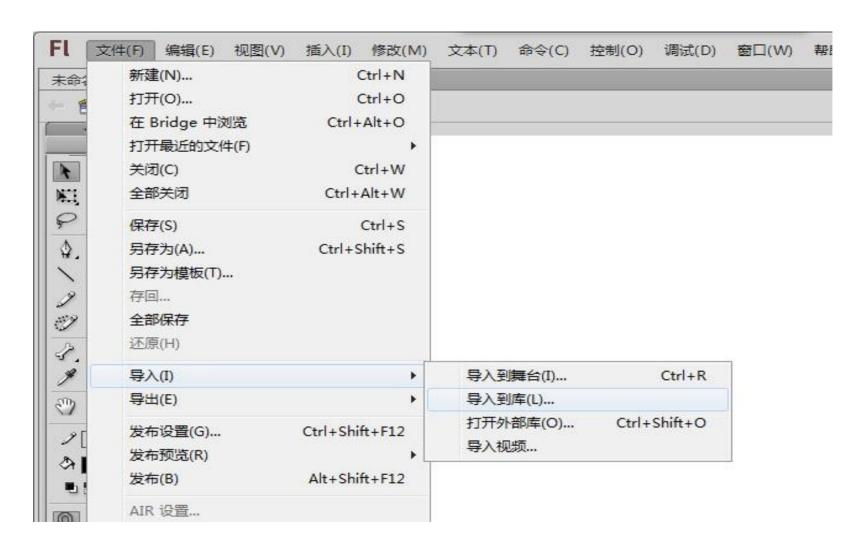
### 进入界面



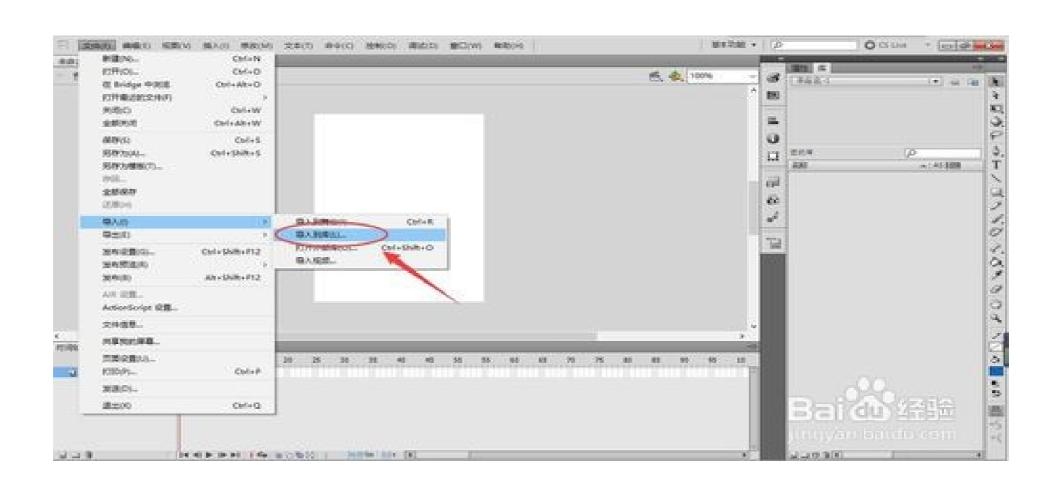
1. 菜单然后在菜单栏中找到文件,用鼠标左键单击文件,会弹出他的下拉



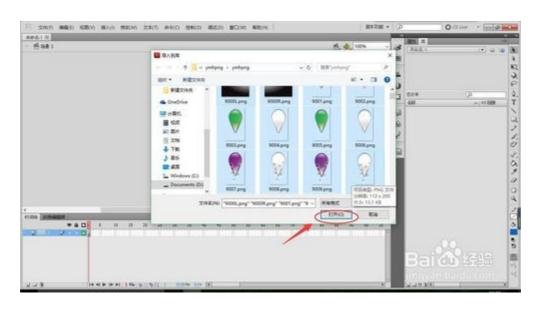
#### 1. 在下拉菜单找到,导入选项,将光标移到导入选项上



## 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'

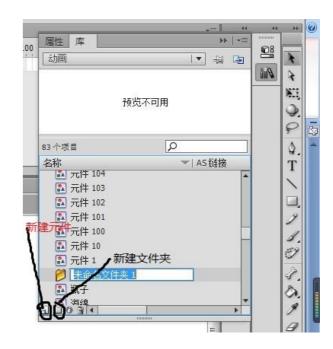


#### 1. 选中将要导入的图片, 然后单击"打开"导入图片



1. 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:

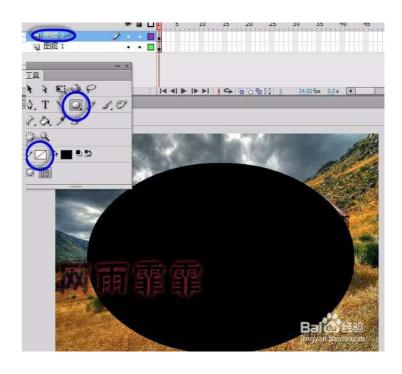
<1>新建一个图层,使用椭圆工具,首先在工具箱的区域 5 内去掉边框,填充色任意(我设置为黑色),然后在舞台上绘制一个椭圆【见下图 1 】

<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



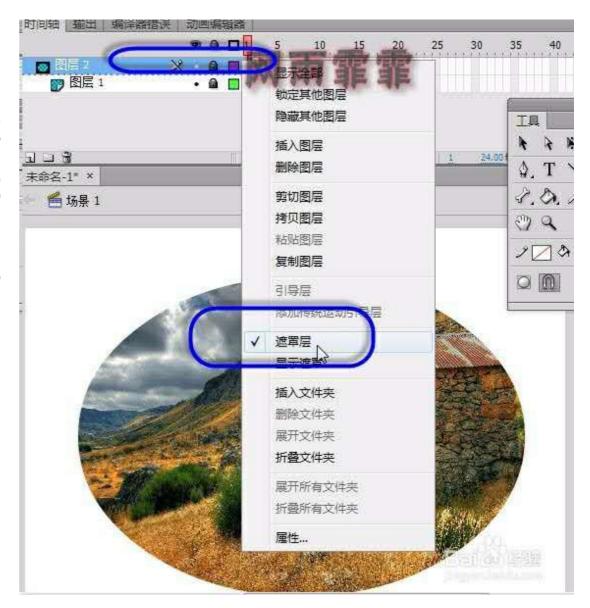
#### 6、修改遮罩层的外观

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

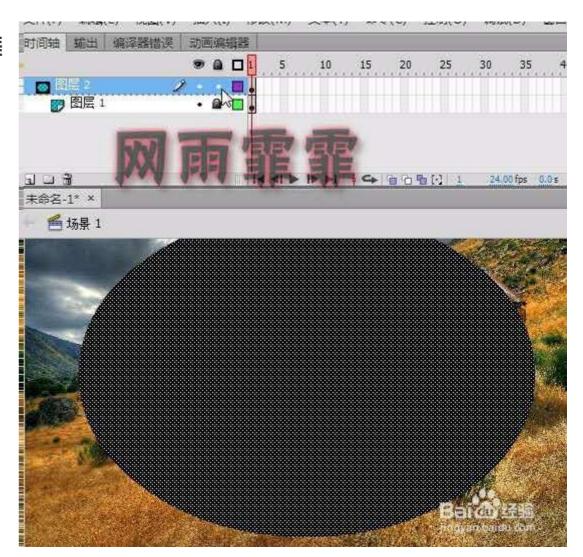
解锁后,我们发现遮罩的效果消失,其实没有消失,你可以通过测试影片【快捷键 Ctrl+ 回车】就能看到效果使用工具箱内的各种工具,来修改舞台上的椭圆,修改为自己喜欢的外观和大小即可



#### 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

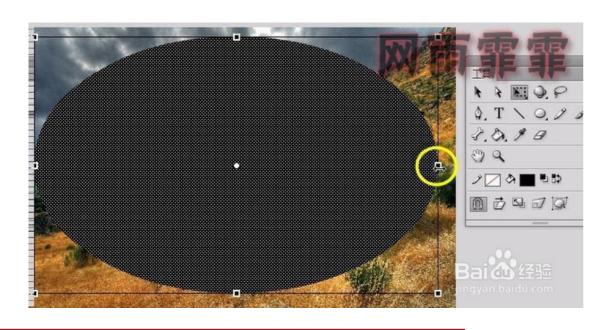
发现椭圆的周围出现了 8 个方块,将鼠标移动到任意一个上,当鼠标的外观编程双向箭头(见下左图)时,就可以调整其宽度或者高度

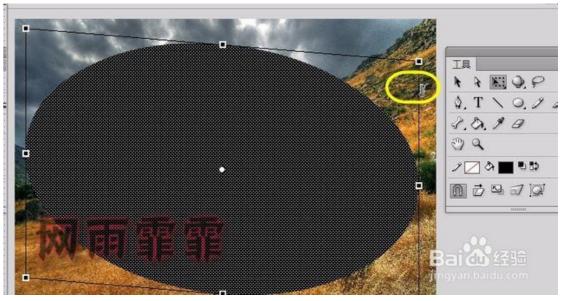
如果不将鼠标放置到 8 个方块上,而是在其中两个方块之间的位置(见下右图)当鼠标变成图示状态时,可以对 对象 进行倾斜操作



#### 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

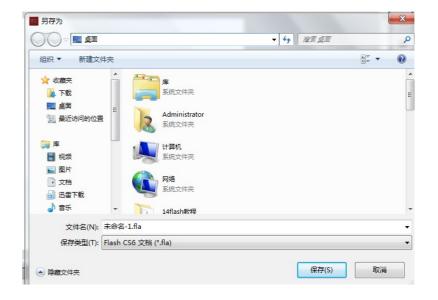
保存文档可以分为两大类:一是直接将修改后的内容保存原文档中;二是将整个 flash 文档另存到其他地方。

▶ 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)

★ 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)





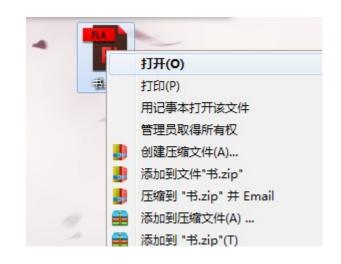
#### 3、打开已有文档

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)



★ 直接双击 flash 文件的图标将其打开。(图 3-1-24



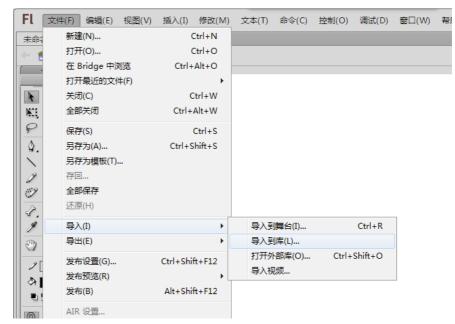
▮ 直接在 flash 初始界面上单击"打开"按钮。( 图 3-1-25)

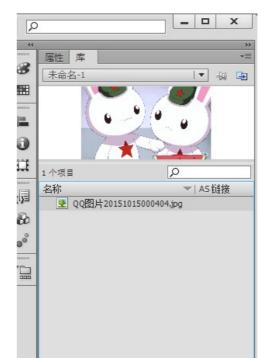


#### 4、将图片导入到库

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。

- 常选择"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)





作业:

根据本实例,导入多个图片,完成本课程的学习

# THANKS