

+ 本书配有电子教学参考资料包



“做中学 学中做”系列教材

Flash CS6 案例教程

◎ 王 梦 师鸣若 郑 睿 主 编

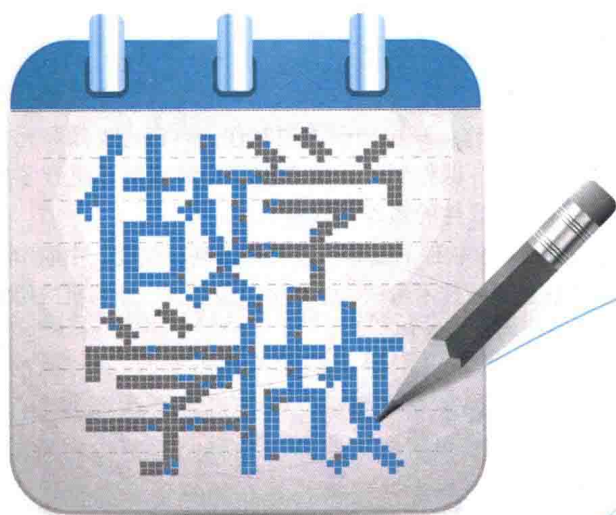
◎ 于志博 严 敏 吴鸿飞 副主编



中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



“做中学 学中做”系列教材

Flash CS6 案例教程

◎ 王 梦 师鸣若 郑 睿 主 编
◎ 于志博 严 敏 吴鸿飞 副主编

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是图形图像处理软件 Flash CS6 的基础实用教程,通过 11 个模块、44 个具体的实用项目,对 Flash CS6 操作基础,Flash 绘图功能,基本动画类型制作,高级动画类型制作,声音、视频和元件应用,ActionScript 应用,导航和菜单,开场和片头动画,课件制作,贺卡制作和游戏制作进行了较全面的介绍,使读者通过本书能够轻松愉快地掌握 Flash 软件的操作与技能。

本书以大量的图示、清晰的操作步骤,剖析了使用 Flash 软件的过程,既可作为高职院校、中职学校计算机相关专业的基础课程教材,也可作为计算机及信息高新技术考试、计算机等级考试、计算机应用能力考试等认证培训班的教材,还可作为 Flash 软件初学者的自学教程。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 案例教程 / 王梦, 师鸣若, 郑睿主编. —北京: 电子工业出版社, 2016.1

“做中学 学中做”系列教材

ISBN 978-7-121-27903-4

I. ①F… II. ①王… ②师… ③郑… III. ①动画制作软件—中等专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 307501 号

策划编辑: 杨 波

责任编辑: 徐 萍

印 刷: 北京嘉恒彩色印刷有限责任公司

装 订: 北京嘉恒彩色印刷有限责任公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1 092 1/16 印张: 11.5 字数: 294 千字

版 次: 2016 年 1 月第 1 版

印 次: 2016 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 40.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言



陶行知先生曾提出“教学做合一”的理论，该理论十分重视“做”在教学中的作用，认为“要想教得好，学得好，就须做得好”。这就是被广泛应用在教育领域的“做中学，学中做”理论，实践能力不是通过书本知识的传递来获得发展，而是通过学生自主地运用多样的活动方式和方法，尝试性地解决问题来获得发展的。从这个意义上看，综合实践活动的实施过程，就是学生围绕实际行动的活动任务进行方法实践的过程，是发展学生的实践能力和基本“职业能力”的内在驱动。

探索、完善和推行“做中学，学中做”的课堂教学模式，是各级各类职业院校发挥职业教育课堂教学作用的关键，既强调学生在实践中的感悟，又强调学生能将自己所学的知识应用到实践之中，让课堂教学更加贴近实际、贴近学生、贴近生活、贴近职业。

本书从自学与教学的实用性、易用性出发，通过具体的行业应用案例，在介绍 Flash CS6 各项功能的同时，重点说明 Flash 软件功能与实际应用的内在联系；重点遵循 Flash 软件使用人员日常事务处理规则和工作流程，帮助读者更加有序地处理日常工作，达到高效率、高质量和低成本的目的。这样，以典型的行业应用案例为出发点，贯彻知识要点，由简到难，易学易用，让读者在做中学，在学中做，学做结合，知行合一。

◇ 编写体例特点

【你知道吗】（引入学习内容）——【应用场景】（案例的应用范围）——【相关文件模板】（提供常用的文件模板）——【背景知识】（对案例的特点进行分析）——【设计思路】（对案例的设计进行分析）——【做一做】（做中学，学中做）——【项目拓展】（类似案例，举一反三）——【知识拓展】（对前面知识点进行补充）——【课后练习与指导】（代表性、操作性、实用性）。

在讲解过程中，如果遇到一些使用工具的技巧和诀窍，以“教你一招”、“小提示”的形式加深读者印象，这样既增长了知识，同时也增强了学习的趣味性。

◇ 本书内容

本书是图形图像处理软件 Flash CS6 的基础实用教程，通过 11 个模块、44 个具体的实用项目，对 Flash CS6 操作基础，Flash 绘图功能，基本动画类型制作，高级动画类型制作，声音、视频和元件应用，ActionScript 应用，导航和菜单，开场和片头动画，课件制作，贺卡制作和游戏制作进行了较全面的介绍，使读者通过本书能够轻松愉快地掌握 Flash 软件的操作与技能。

本书以大量的图示、清晰的操作步骤，剖析了使用 Flash 软件的过程，既可作为高职院校、中职学校计算机相关专业的基础课程教材，也可作为计算机及信息高新技术考试、计算机等级考试、计算机应用能力考试等认证培训班的教材，还可作为 Flash 软件初学者的自学教程。

◇ 本书分工

本书由王梦、师鸣若、郑睿主编，于志博、严敏、吴鸿飞为副主编，兰翔、王大印、屈忠阳、李振华、底利娟、禚圆华、魏坤莲、黄世芝、王少炳、韩忠、王国仁、罗益才、邓国俊、王常吉、陈川、文东海参与编写。一些职业学校的老师参与试教和修改工作，在此表示衷心的感谢。由于编者水平有限，难免有错误和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

◇ 课时分配

本书各模块教学内容和课时分配建议如下：

模 块	课 程 内 容	知 识 讲 解	学 生 动 手 实 践	合 计
01	Flash 动画制作基础	2	2	4
02	Flash 强大的绘图功能	2	2	4
03	基本动画类型的制作	2	2	4
04	高级动画类型的制作	2	2	4
05	声音、视频和元件的应用	2	2	4
06	ActionScript 的应用	2	2	4
07	导航和菜单	4	4	8
08	开场和片头动画	4	4	8
09	课件制作	4	4	8
10	贺卡制作	2	2	4
11	游戏制作	2	2	4
总计		28	28	56

注：本课程按照 56 课时设计，授课与上机按照 1 : 1 分配，课后练习可另外安排课时。课时分配仅供参考，教学中请根据各自学校的具体情况进行调整。

◇ 教学资源

请有此需要的读者登录华信教育资源网 (<http://www.hxedu.com.cn>) 免费注册后进行下载，有问题时请在网站留言板留言或与电子工业出版社联系 (E-mail: hxedu@phei.com.cn)。还可以与本书编者联系，获取相关共享的教学资源 (QQ号: 2059536670)。

编 者
2015 年 9 月

目 录

模块 01 Flash 动画制作基础.....	1
项目任务 1-1 Adobe Flash CS6 基本界面.....	1
Flash CS6 起始页.....	1
Flash CS6 工作区.....	1
项目任务 1-2 Adobe Flash CS6 动画制作的原理、组成元素和基本步骤.....	5
Flash 制作平面动画的基本原理.....	5
Flash 平面动画的组成元素.....	5
Flash 制作平面动画的基本步骤.....	6
项目任务 1-3 Flash 动画制作基础操作.....	6
动手做 1 打开与保存 Flash 动画.....	7
动手做 2 创建笔触和填充.....	7
动手做 3 合并和对对象绘制——Flash 的两种绘图模式.....	10
动手做 4 添加和替换颜色样本.....	10
动手做 5 图层和直接复制——制作简单的按钮图形.....	11
动手做 6 显示与隐藏网格.....	13
动手做 7 辅助线——使用辅助线制作动画相框.....	14
项目任务 1-4 Flash 动画制作基础工具使用.....	15
动手做 1 对图形使用对齐命令.....	15
动手做 2 将对象转换为元件.....	16
动手做 3 多角星形与选择工具——绘制卡通花朵.....	17
动手做 4 对象绘制——使用椭圆工具绘制云朵.....	18
动手做 5 对图形使用“变形”操作.....	19
课后练习与指导.....	20
模块 02 Flash 强大的绘图功能.....	22
项目任务 2-1 基本绘图工具.....	22
动手做 1 了解 Flash 绘图工具分类.....	22
动手做 2 矩形工具、部分选取工具和颜料桶工具——绘制卡通铅笔.....	23
知识拓展.....	24
动手做 3 椭圆工具和墨水瓶工具——绘制魔法药水瓶.....	25
动手做 4 椭圆工具、线条工具和铅笔工具——绘制卡通小狗.....	26



项目任务 2-2 基本绘图工具和修改图形工具	28
动手做 1 钢笔工具、渐变填充——绘制卡通圣诞老人	28
知识拓展	29
动手做 2 钢笔工具和任意变形工具——绘制卡通楼房	30
知识拓展	31
动手做 3 综合绘图工具——绘制闹钟图形	32
项目任务 2-3 综合运用	33
动手做 1 综合运用——绘制卡通娃娃	33
动手做 2 综合运用——绘制卡通形象	35
动手做 3 综合运用——绘制小马车	36
课后练习与指导	37

模块 03 基本动画类型的制作

项目任务 3-1 逐帧动画	39
动手做 1 逐帧效果——小鸟展翅	39
知识拓展	41
动手做 2 逐帧动画——生日蛋糕	41
动手做 3 逐帧效果——打字机效果	42
项目任务 3-2 传统补间动画	43
动手做 1 认识补间动画	43
动手做 2 传统补间动画——星球登入	44
动手做 3 传统补间动画——Flash 创意文字	46
项目任务 3-3 补间动画	46
动手做 1 补间动画——海底总动员	47
动手做 2 补间动画——蝴蝶飞舞	48
项目任务 3-4 动画预设	49
动手做 1 预览及自定义动画预设	50
动手做 2 动画预设——飞船动画	50
动手做 3 动画预设——圣诞气氛动画	51
项目任务 3-5 形状补间动画	52
动手做 1 形状补间动画——生日快乐	52
动手做 2 形状补间动画——海底水晶球	53
动手做 3 设置形状提示点——丑小鸭	55
课后练习与指导	57

模块 04 高级动画类型的制作

项目任务 4-1 遮罩动画	59
动手做 1 遮罩动画	59
动手做 2 创建遮罩层——春暖花开动画	60

动手做 3	遮罩动画——相片显示	61
项目任务 4-2	特殊效果动画制作	62
动手做 1	使用 Deco 工具——火焰动画	62
动手做 2	闪电刷子——制作闪电动画	63
动手做 3	3D 工具——旋转星星	64
动手做 4	骨骼动画——小女孩行走	65
项目任务 4-3	引导层动画	66
动手做 1	添加传统引导层——汽车行驶动画	67
动手做 2	路径跟随动画——音符飘动	68
项目任务 4-4	文本动画	69
动手做 1	文本工具和遮罩层——百叶窗文字	69
动手做 2	形状补间——隐形文字动画	70
知识拓展：文字的分散		71
动手做 3	脚本的应用——分散式文字动画	72
项目任务 4-5	综合动画——水滴广告	73
动手做 1	制作片头动画	73
动手做 2	制作水滴玩耍动画	75
动手做 3	制作水资源污染动画	76
动手做 4	整理作品	80
课后练习与指导		80
模块 05	声音、视频和元件的应用	82
项目任务 5-1	声音的应用	82
动手做 1	导入和添加声音	82
动手做 2	按钮元件——为导航动画添加音效	83
知识拓展		84
动手做 3	SetVolum()函数——控制 Flash 动画中的音量	85
动手做 4	脚本语言——使用键盘控制声音播放	86
动手做 5	脚本语言——制作播放器	87
知识拓展：声音（Sound）对象		88
项目任务 5-2	视频的应用	89
动手做 1	导入视频——在 Flash 中插入视频	89
动手做 2	调用外部视频——制作视频播放器	91
动手做 3	行为——为视频添加显示与隐藏效果	91
动手做 4	视频组件——控制 Flash 动画中视频的播放	92
项目任务 5-3	元件的应用	93
动手做 1	“库”面板的应用	93
动手做 2	设置单帧——文字转换动画	94
动手做 3	按钮元件	95



动手做 4 反应区——鼠标点击动画	95
动手做 5 按下——为按钮添加超链接	96
动手做 6 影片剪辑元件——制作星星闪烁效果	97
动手做 7 综合案例——电子相册	98
课后练习与指导	99

模块 06 ActionScript 的应用102

项目任务 6-1 时间轴控制	102
动手做 1 “动作”面板介绍	102
动手做 2 使用“动作”面板——为动画添加“停止”脚本	104
动手做 3 使用 gotoAndPlay()和 gotoAndStop()——制作跳转动画效果	104
项目任务 6-2 “行为”面板	105
动手做 1 使用“行为”面板——创建元件超链接	105
动手做 2 使用“行为”——加载外部的影片剪辑	106
知识拓展	107
动手做 3 使用“行为”——播放音乐	107
知识拓展	108
动手做 4 使用“行为”——制作视频播放器	108
知识拓展	110
项目任务 6-3 “代码片断”面板	110
动手做 1 代码片断——隐藏对象	111
动手做 2 代码片断——键盘控制动画	112
动手做 3 代码片断——单击以定位对象	113
项目任务 6-4 综合应用	113
动手做 1 使用 ActionScript 2.0——花朵跟随鼠标效果	113
知识拓展	114
动手做 2 使用 ActionScript 2.0——飘雪动画	115
动手做 3 使用 ActionScript 3.0——时钟动画	117
知识拓展：时间（Date）对象实例化的格式	118
课后练习与指导	118

模块 07 导航和菜单120

项目任务 7-1 导航动画——儿童趣味导航	120
项目任务 7-2 导航动画——企业文化传播导航	122
项目任务 7-3 菜单动画——插画展示菜单动画	124
项目任务 7-4 导航动画——鞋服导航动画	127
项目任务 7-5 导航动画——歌曲菜单动画	128
课后练习与指导	130

模块 08 开场和片头动画	131
项目任务 8-1 开场动画——游乐场开场动画	131
项目任务 8-2 片头动画——旅游网站片头动画	134
项目任务 8-3 片头动画——个人网站片头动画	136
项目任务 8-4 开场动画——家居开场动画	138
课后练习与指导	139
模块 09 课件制作	141
项目任务 9-1 课件制作——数学课件	141
项目任务 9-2 课件制作——英语课件	144
知识拓展	146
项目任务 9-3 课件制作——语文课件	146
动手做 1 设计分析	146
动手做 2 封面制作	147
动手做 3 介绍界面制作	148
动手做 4 主界面制作	149
课后练习与指导	151
模块 10 贺卡制作	153
项目任务 10-1 贺卡制作——母亲节贺卡	153
动手做 1 动画制作前期	153
动手做 2 制作贺卡	154
项目任务 10-2 贺卡制作——圣诞贺卡	156
动手做 1 分镜设计	156
动手做 2 制作贺卡	156
项目任务 10-3 贺卡制作——生日贺卡	159
项目任务 10-4 贺卡制作——教师节贺卡	161
动手做 1 分镜设计	161
动手做 2 制作贺卡	162
课后练习与指导	164
模块 11 游戏制作	165
项目任务 11-1 游戏制作——连连看	165
动手做 1 游戏开始界面	165
动手做 2 游戏主界面	166
项目任务 11-2 游戏制作——大家来找茬	167
项目任务 11-3 游戏制作——拼图游戏	169
项目任务 11-4 游戏制作——点击游戏	171
课后练习与指导	173



你知道吗

Flash 是一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。要学好 Flash CS6, 对 Flash CS6 的工作环境、基本界面和操作需要有一个总体了解, 掌握动画制作的基本原理, 为以后的学习打下一个良好的基础。准备好了吗? 我们一起开始学习吧!



学习目标

- 了解 Flash CS6 的基本界面
- 掌握 Flash 动画制作的基本原理
- 了解 Flash 动画制作的基本元素和流程
- 掌握时间轴和帧的概念
- 初步了解动画制作方法

项目任务 1-1 Adobe Flash CS6 基本界面

要正确、高效地运用 Flash CS6 软件制作动画, 首先需要熟悉 Flash CS6 的工作界面以及工作界面中各部分的功能, 这主要包括 Flash CS6 中的菜单命令、工具、面板的使用方法等。

❖ Flash CS6 起始页

启动 Flash CS6 时, 会弹出 Flash CS6 的起始页, 如图 1-1 所示。

❖ Flash CS6 工作区

启动 Flash CS6 后, 新建一个 Flash 文档 (ActionScript 3.0 或 ActionScript 2.0), 将进入 Flash CS6 的工作区, 如图 1-2 所示。Adobe Flash CS6 工作区有以下常用操作区域: 菜单栏、工具箱、舞台工作区、时间轴、“属性”面板、“库”面板等常用工具面板。

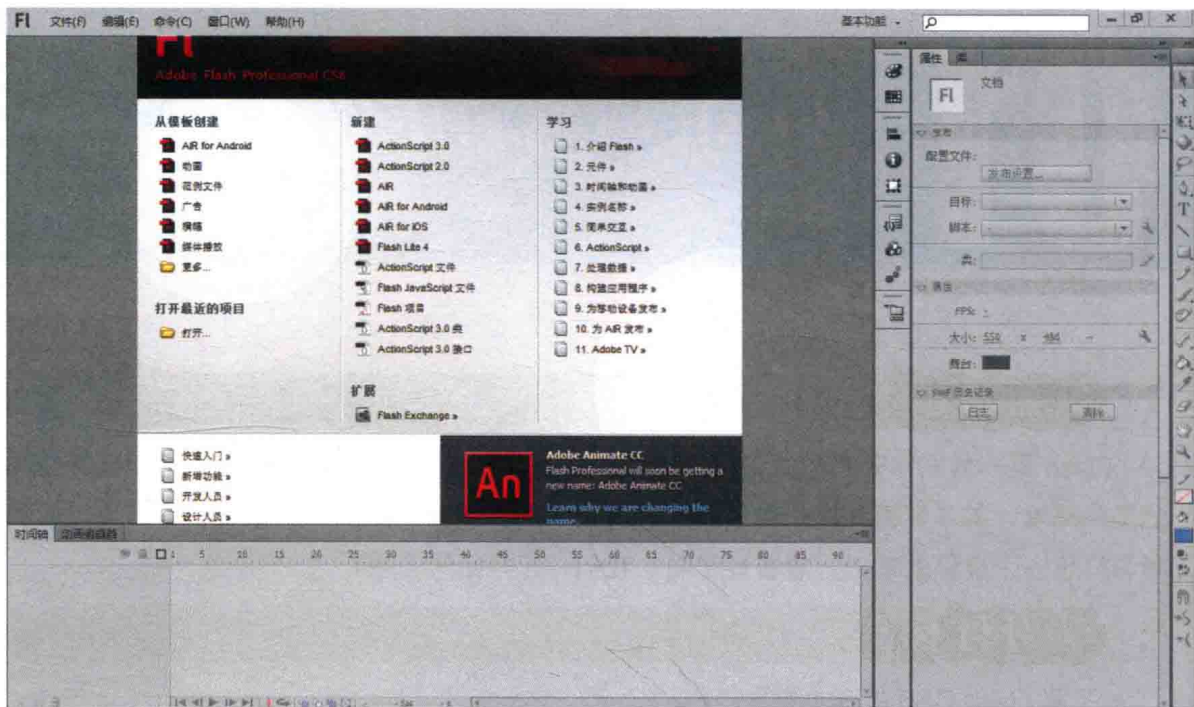


图 1-1 Adobe Flash CS6 起始页

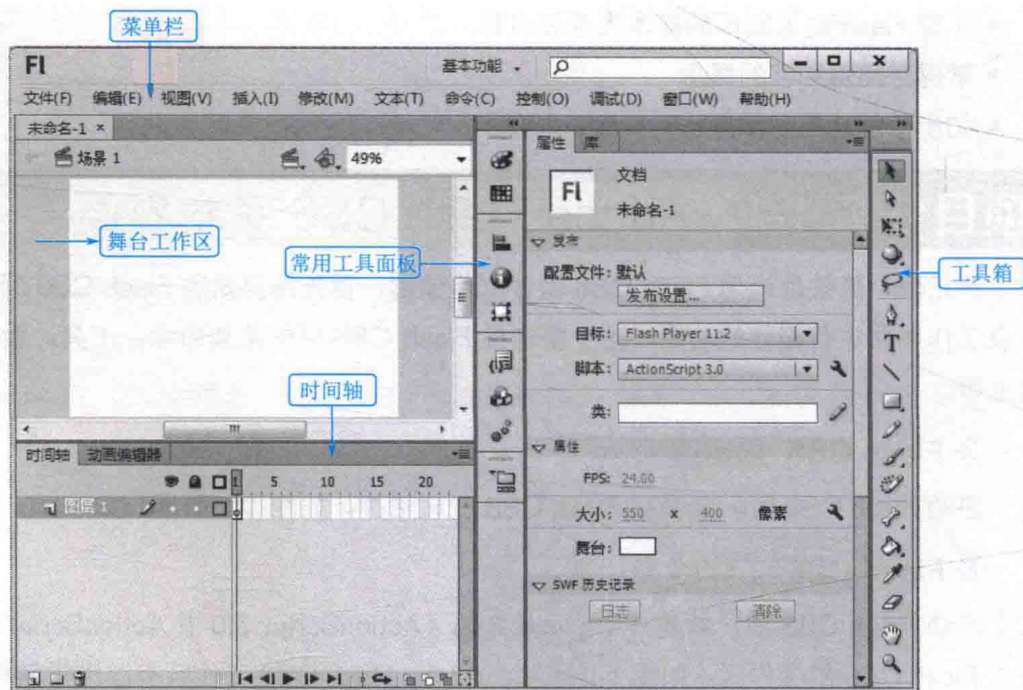


图 1-2 Adobe Flash CS6 工作区

1. 工具箱

工具箱提供了 Flash 用于图形绘制和图形编辑的各种常用工具，从上到下分为“工具”、“查看”、“颜色”、“选项”4 栏。单击某个工具按钮，即可激活相应的操作功能。图标右下方有三角形的工具，表示还有下拉选项，如“矩形工具”、“刷子工具”等。

(1) 工具栏 (见图 1-3): 工具箱的工具栏中提供了绘制图形、输入文字所用的各种工具。

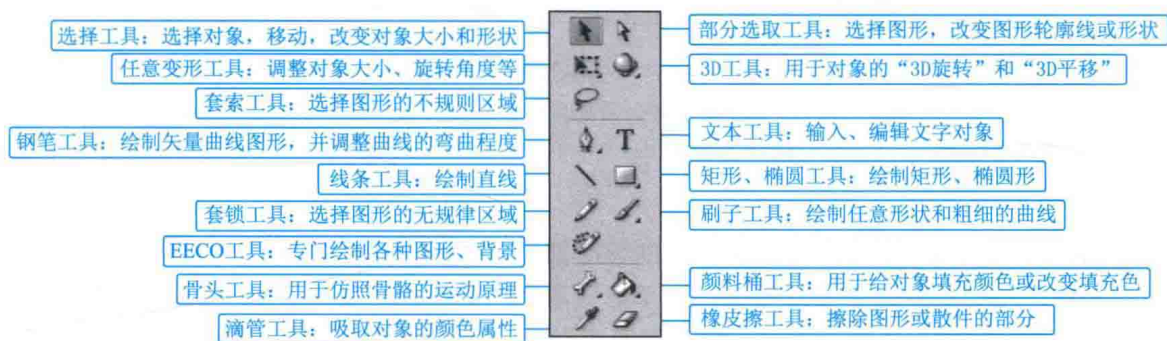


图 1-3 工具栏

(2) 查看栏 (见图 1-4): 工具箱的查看栏中的工具用来调整舞台的显示比例和舞台编辑画面的位置。



图 1-4 查看栏

(3) 颜色栏 (见图 1-5): 工具箱的颜色栏中的工具用于设置图形的笔触颜色和填充颜色。

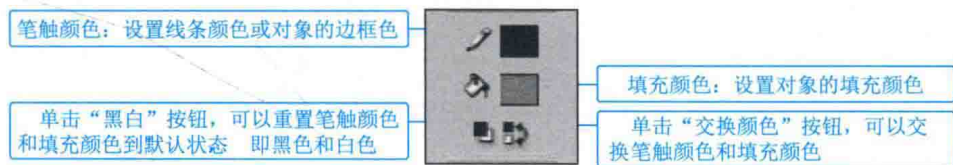


图 1-5 颜色栏

(4) 选项栏 (见图 1-6): 工具箱的选项栏中放置了用于对当前选择的工具进行设置的一些属性和功能按钮等选项, 大部分工具都有自己相应的属性设置。

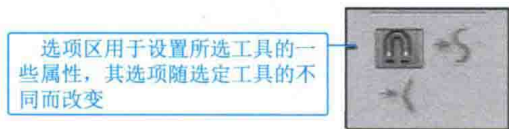


图 1-6 选项栏

2. 舞台工作区

舞台, 顾名思义, 是演员表演的空间。在 Flash 中, 绘制图形内容、输入文字、导入外部文件进行编辑、创建影片, 最终生成动画作品的区域称为舞台。舞台是最主要的可编辑区域, 舞台工作区是舞台中的一个白色或其他颜色的矩形区域, 只有在舞台工作区内的对象才能够作为影片输出和打印, 舞台外的内容播放时不被显示。



提示

快捷键在 Flash 制作动画时能够省去不少时间，多用快捷键会使得动画制作变得便捷，希望大家牢记。舞台工作区中，**Ctrl+2** 能够使舞台满画布显示，记得试一试！

3. 时间轴

时间轴是 Flash CS6 进行动画制作的核心部分。Flash 把影片按时间分解为帧，在舞台中直接绘制图形或从外部导入图像，均可形成单独的帧，也可把不同的图形放到不同图层的相应帧中，把所有的帧画面连起来，即合成影片。所谓图层，就是图形所处的前后位置，图层越靠上，相当于该图层中的对象越靠前，在同一区域中，上面图层中的对象会挡住下面图层的对象。

时间轴面板分为图层控制区和时间帧控制区两部分。如图 1-7 所示，左边是图层控制区，主要对图层进行不同的操作；右边是时间帧控制区，主要对帧进行操作。

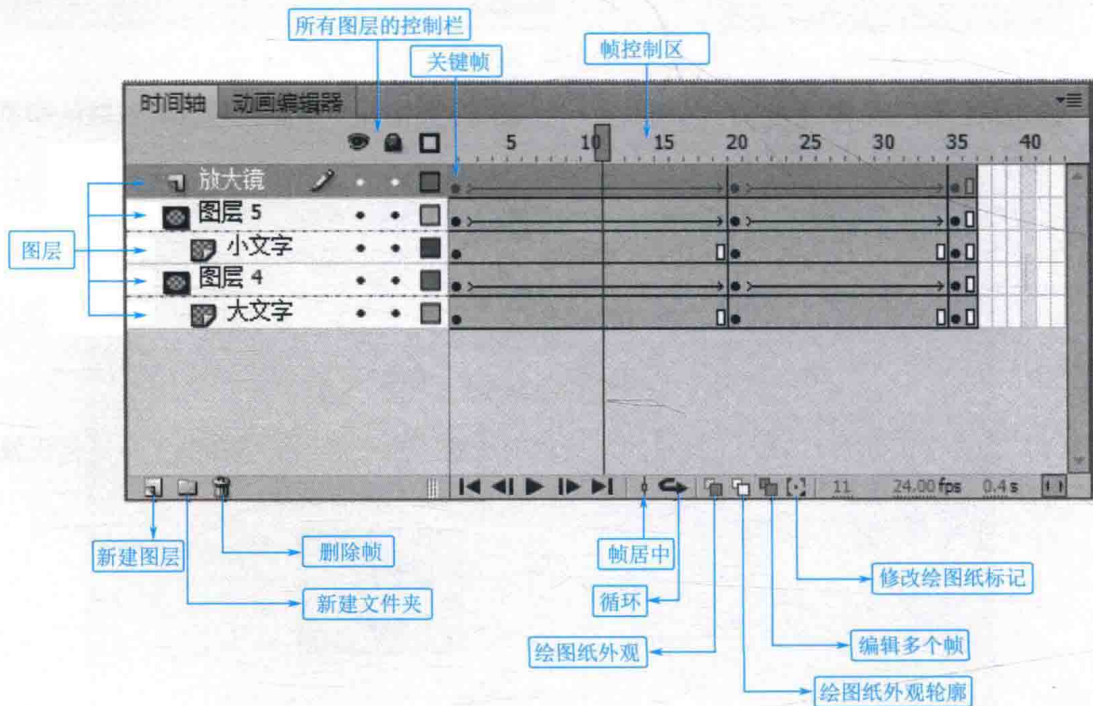


图 1-7 时间轴

4. 常用工具面板

(1) **属性**面板：属性面板是一个特殊面板，该面板用于设置或查看当前选定项（舞台中的对象、工具、帧）的属性，如图 1-8 所示。属性面板中的内容随着不同对象或工具而改变。

(2) **库**面板：库面板就是一个存放 Flash 动画素材的仓库。如图 1-9 所示，库中可存放从外部导入的音频、视频、图形以及 Flash 中创建的各种元件，当制作动画需要素材的

时候，直接从库中将素材拖放到舞台中即可。



图 1-8 属性面板

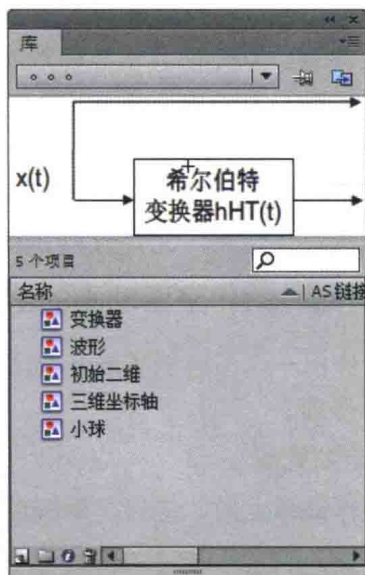


图 1-9 库面板

(3) 其他常用工具面板：Flash 动画制作中，还有一些常用的工具面板，主要包括“颜色”面板、“对齐”面板、“变形”面板等，后面的动画制作中会陆续讲解到。

项目任务 1-2 Adobe Flash CS6 动画制作的原理、组成元素和基本步骤

Flash 动画的制作需要经过很多环节的处理，每个环节都相当重要。如果处理或制作不好，会直接影响到动画的效果。

Flash 制作平面动画的基本原理

动画是指物体在一定时间内发生的变化过程，包括动作、位置、颜色、形状、角度、透明度等的变化。在计算机中用一幅幅图片来表现这一段时间内物体的变化，每一幅图片称为一帧。当这些图片以一定的速度连续播放时，因“视觉暂留”的视觉生理缺陷而产生了连续运动的“幻觉”。人类肉眼所能看到的影像约为 1/16 秒，电影胶片的播放速率是 24 帧/秒，因此我们可以看到连续运动的画面。在计算机中，只需要设置 Flash 动画变化前第一帧和变化后最后一帧（两个关键帧）的图片，中间的过渡计算机会自动生成（补间动画），大大减轻了创作动画的负担。另外，Flash 还提供了路径引导、遮罩等功能，从而可以制作出特殊效果的动画。

Flash 平面动画的组成元素

Flash 中用到的动画元素称为对象，在 Flash 中的对象可分为以下 6 类。

(1) 矢量图形：组成 Flash 动画的最基本元素，使用 Flash 提供的工具箱可以绘制所



需要的矢量图形。

(2) 位图图形：从外部导入的图片，经过适当的编辑修改后可以加入到 Flash 动画中。

(3) 声音：从外部收集并导入的声音文件，可以加入到 Flash 动画中。

(4) 视频：从外部收集并导入的视频文件，可以加入到 Flash 动画中。

(5) 群组：在 Flash 中可以把分散的图形转换为一个整体来操作，这个整体称为群组。

(6) 元件和元件实例：元件是在 Flash 中可重复使用的一种动画元素，而实例是元件在动画中的具体应用。元件分为 3 类：图形、按钮和影片剪辑。

Flash 制作平面动画的基本步骤

要制作出一个出色的 Flash 动画作品，应该用心把握每个环节，制作过程大致可分为以下几个步骤。

1. 前期策划

在制作动画之前，应首先明确制作动画的目的、知道动画的最终效果应达到什么样的结果和反响，动画的整体风格应该以什么为主以及应用什么形式将其体现出来。在制定了一套完整的方案后，就可以为需要制作的动画做初步的策划，包括动画中的人物、背景、音乐及动画剧情的设计、动画分镜头的制作手法等构思。

2. 收集素材

制定了前期策划之后，应开始对动画中所需素材进行收集与整理。收集素材时应注意不要盲目地收集，而要根据前期策划的风格、目的和形式来有针对性地收集素材。

3. 制作动画

创作动画中比较关键的步骤就是制作 Flash 动画，前期策划和素材的收集都是为制作动画而做的准备。要将之前的想法完美地呈现出来，就需要作者具备好的绘画功底和对 Flash 的熟练程度。

4. 后期调试与优化

动画制作完成后，为了使整个动画看起来更加流畅、紧凑，必须对动画进行调试。调试动画主要是针对动画对象的细节、分镜头和动画片段的衔接、声音和动画播放是否同步等进行调整，以此保证动画作品的最终效果与质量。

5. 测试动画

制作与调试完动画后，应对动画的效果、品质等进行检测，即测试动画。测试时应尽量在不同配置的计算机上测试动画，然后根据测试后的结果对动画进行调整和修改。

6. 发布动画

Flash 动画制作的最后一步就是发布动画，用户可以对动画的格式、画面品质和声音等进行设置。

项目任务 1-3 Flash 动画制作基础操作

在制作 Flash 动画前，需要对 Flash 文档的基本操作、Flash 绘图模式以及图层等相关

专业术语有初步的了解。

动手做 1 打开与保存 Flash 动画

使用 Flash CS6 可以创建新文档以进行全新的动画制作，也可以打开以前保存的文档对其进行再次编辑。

1. 打开 Flash 动画

(1) 当启动 Flash CS6 时，起始页中有**打开最近的项目**区域，如图 1-10 所示。单击其中的文件名即可打开相应的 Flash 文档。单击**打开**按钮，利用弹出的对话框可以打开外部的 Flash 文档。



图 1-10 打开最近的项目

(2) 选择**文件**→**打开**菜单命令，或按组合键 **Ctrl+O** 也可以打开外部的 Flash 文档。

2. 保存 Flash 动画

(1) 如果是第一次存储影片，可选择**文件**→**保存**或**文件**→**另存为**菜单命令，打开**保存**对话框。利用该对话框，把影片存储为扩展名是“.fla”的 Flash CS6 文档（默认项）或扩展名是“.fla”的 Flash CS6 文档（在“保存类型”下拉列表框中选择“Flash CS6 文档”选项）。

(2) 单击组合键 **Ctrl+S** 可以快速打开“保存”对话框。

动手做 2 创建笔触和填充

1. 填充的设置

利用“颜色”面板可以设置填充色，包括纯色、线性渐变色、径向渐变色和位图。颜色面板如图 1-11 所示，该面板各选项的作用如下。

(1) **类型**下拉列表框**无**：该下拉列表框中选择填充样式，选择不同选项，“颜色”面板会发生相应变化，如图 1-11 所示。各选项作用如下。

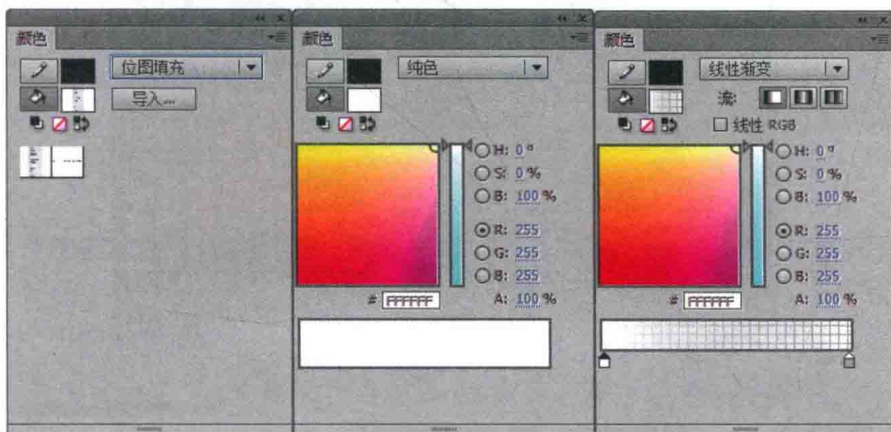


图 1-11 颜色面板

- “无”填充样式：删除填充。
- “纯色”填充样式：提供一种纯色的填充单色。
- “线性渐变”填充样式：产生沿线性轨迹变化的渐变色。