

范院校



计算机实用技术规划教材



Flash cs5

动画制作实用教程



崔丹丹 主编
汪洋 亮
缪亮 亮
白香 芳



清华大学出版社

21 世纪师范院校计算机实用技术规划教材

Flash CS5 动画制作实用教程

崔丹丹 汪 洋 缪 亮 白香芳 主编



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是一本介绍 Flash CS5 动画制作和设计的教材,从动画制作的基础知识开始,通过大量的范例,由浅入深地介绍了 Flash CS5 动画制作的核心技术。

本书共 12 章,分别介绍了 Flash CS5 图形的绘制、色彩的应用、图形的变换、文本的创建和编辑、元件和实例、各种类型的动画制作、声音和视频的应用以及 ActionScript 3.0 程序编写等知识。在本书的最后一章通过典型的应用案例介绍了 Flash CS5 在广告和游戏等商业领域的应用技巧。

本书融入了作者多年的动画制作经验和技巧,突出操作与实际应用的结合,范例来自作者多年 Flash 动画制作和教学经验的总结,具有很强的针对性和实用性。同时,本书在提供了大量范例的同时,还有针对性地提供了上机练习以帮助读者通过实践来体验所学的知识,更快地掌握实用技术。

为了让读者更轻松地掌握 Flash,作者制作了配套视频多媒体教学光盘。教学光盘内容提取图书内容精华,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!另外,配套光盘资源丰富,实用性强,提供了本书用到的范例源文件及各种素材。

本书面向学习 Flash 动画设计与制作的初、中级读者,可作为各类院校动画设计与制作的教材及各层次职业培训教材,同时也可作为广大动画爱好者的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5 动画制作实用教程/崔丹丹等主编. —北京:清华大学出版社,2012.6
(21 世纪师范学院计算机实用技术规划教材)
ISBN 978-7-302-28656-1

I. ①F… II. ①崔… III. ①动画制作软件-师范大学-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 077020 号

责任编辑:魏江江 薛 阳

封面设计:杨 兮

责任校对:白 蕾

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京富博印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:26 字 数:614 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2012 年 6 月第 1 版

印 次:2012 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:44.50 元

产品编号:045287-01

前 言

Flash 是一个功能强大的动画设计制作软件，使用它可以制作各种精美的矢量动画，同时它可以将声音、视频和图片等多种媒体融合在一起，使用户能够方便快捷地制作出各种高品质的多媒体作品。作为 Adobe 公司的一款动画制作软件，Flash 具有界面友好、功能强大、使用方便和体系结构开放等特点，特别适用于网络动画设计、动漫作品的设计、商业广告动画的制作和各类多媒体作品的创作，并已经广泛用于网页制作、多媒体演示、游戏设计、网络广告制作及手机动画设计和制作等各种领域。

本书以易学、全面和实用为目的，从基础到应用、从简单到复杂，系统地介绍了 Flash CS5 的功能，详细分析各个功能的操作方法和使用技巧，通过动手练习将功能介绍融合到实际设计中，让读者能够轻松掌握 Flash CS5 动画制作的各项功能和操作技巧。

一、主要内容

本书共分为 12 章，各章节的内容介绍如下：

第 1 章介绍 Flash CS5 的基础知识，包括使用 Flash CS5 必须掌握的有关概念、Flash CS5 的工作界面和文件的基本操作。

第 2 章介绍 Flash CS5 绘图工具的使用，包括使用 Flash CS5 的绘图工具绘制各种规则和不规则图形的方法，以及 Flash CS5 提供的各种特殊绘图工具和辅助绘图工具的使用技巧。

第 3 章介绍 Flash CS5 色彩应用的知识，包括图形的纯色填充、渐变填充和位图填充等。

第 4 章介绍 Flash CS5 图形变换的知识，包括对象的变形操作、对象的对齐和排列以及对对象的合并和组合的操作技巧。

第 5 章介绍 Flash CS5 文本使用的知识，包括文本的创建、文本样式的设置和段落格式的设置等知识，同时介绍了使用滤镜创建文字特效的方法。

第 6 章介绍 Flash CS5 元件、实例和库，包括元件和实例的概念，Flash 的库、外部库和公用库的使用方法。

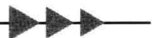
第 7 章介绍 Flash CS5 基本动画制作的知识，包括逐帧动画的制作、补间动画的制作和形状补间动画的制作。

第 8 章介绍 Flash CS5 高级动画制作知识，包括遮罩动画的制作、引导层动画的制作、动画编辑器的使用和动画预设的使用。

第 9 章介绍 Flash CS5 的骨骼动画和 3D 动画的制作知识，包括骨骼的概念和骨骼动画的制作方法、3D 动画效果的创建和制作技巧。

第 10 章介绍 Flash CS5 声音和视频的使用知识，包括在作品中插入声音和声音的处理，在作品中添加视频的操作方法。

第 11 章介绍 ActionScript 3.0 的应用知识，包括在作品中进行 ActionScript 脚本编程的方法、ActionScript 3.0 语法基础以及事件、包和类等概念。同时，通过范例介绍了 ActionScript 在动画制作中的应用技巧，包括实现动画交互、控制动画播放、处理文本、使用时间以及



控制音频的播放等。

第 12 章介绍了 Flash MV 的制作、Flash 游戏的制作和网络广告制作 3 个综合案例的制作过程,通过案例介绍了 Flash 在应用领域的使用技巧。

二、本书特点

1. 内容翔实

本书是一本 Flash CS5 动画制作入门和提高的专业教材,内容涵盖 Flash CS5 动画制作的实用知识,既介绍基本操作方法,也介绍各种高级操作技巧。同时,本书还涉及 Flash 动画设计理念,扩展学习范围,提供丰富的应用方法。

2. 结构合理

本书在结构上以知识讲解为先导,以应用范例为中心,避免枯燥的说教,给读者以实际操作机会。每个章节内容均按照认知的规律,按照由知识到应用的过程来进行组织,在动画范例的制作过程中,穿插知识归纳和实用技巧点拨。每章提供针对性的练习和上机操作,给读者以思考和训练的空间。书后安排行业应用综合案例,同时对行业特性进行分析归纳,使读者不仅能“知其然”,更能“知其所以然”。

3. 精选案例

本书提供了大量的实际案例,案例选择合理,具有代表性并有较高启发性,所有案例均倾注了作者多年实践经验,具有较强的实用性和指导性。章节案例注意与知识点的密切结合,突出 Flash 的特点,小巧而精致,同时兼顾动画设计领域的实际需求。案例的制作步骤详细,条理清晰,使读者容易上手,便于理解。

4. 多媒体教学

本书提供了精美的多媒体教学光盘,由一线教师授课讲解。光盘中提供各个动画范例制作步骤的多媒体演示教程并配备清晰的语音讲解,让自学者体会到身临其境的课堂教学,方便读者学习操作。

5. 教学网站

为了帮助读者建构真正意义上的学习环境,以图书为基础,为读者专设一个图书服务网站。网站提供相关图书资讯,以及相关资料下载和读者俱乐部。在这里读者可以得到更多、更新的共享资源。还可以结交志同道合的朋友,相互交流、共同进步。

网站地址: <http://www.cai8.net>。

三、本书作者

参加本书编写的作者均为多年从事 Flash 动画设计与制作教学工作的资深教师,具有



丰富的教学经验和实际应用经验。

本书主编为崔丹丹（开封大学软件技术学院，负责编写第1~3章）、汪洋（开封大学，负责编写第4章和第5章）、缪亮（负责编写第6~7章）、白香芳（负责编写第8~9章）。参与编写的人员还有官可（哈尔滨师范大学，负责编写第10章）、李捷、穆杰、李泽如、李卫东、许美玲、张爱文、赵崇慧、张立强、李敏等（共同负责编写第11章、第12章，视频教程制作等）。另外，感谢开封大学和开封文化艺术职业学院对本书的创作和出版给予的支持和帮助。

由于作者能力有限，书中难免会出现不足和错误，欢迎读者批评指正。

作者

2012年3月

目 录

第 1 章 Flash CS5 动画制作基础	1
1.1 初识 Flash	1
1.1.1 Flash 动画的特点	1
1.1.2 Flash 的应用领域	3
1.2 Flash CS5 的工作环境	4
1.2.1 Flash CS5 的开始页	4
1.2.2 Flash CS5 的操作界面	5
1.2.3 设置工作环境	10
1.3 文档的基本操作	12
1.3.1 新建 Flash 文档	12
1.3.2 设置文档属性	14
1.3.3 保存文档	15
1.3.4 打开和关闭文档	16
1.4 影片的测试和发布	18
1.4.1 预览和测试动画	18
1.4.2 Flash 文件的导出	19
1.4.3 Flash 文件的发布设置	19
1.5 本章小结	20
1.6 本章习题	20
1.7 上机练习与指导	21
1.7.1 Flash CS5 界面的操作	21
1.7.2 使用模板并发布为可执行文件	22
第 2 章 绘制图形	23
2.1 绘制规则图形	23
2.1.1 矩形工具和基本矩形工具	23
2.1.2 椭圆工具和基本椭圆工具	26
2.1.3 多角星形工具	28
2.1.4 实战范例——田园农舍	29
2.2 绘制不规则图形	35
2.2.1 线条工具	35
2.2.2 铅笔工具	37
2.2.3 钢笔工具	38



2.2.4	实战范例——卡通狮子	40
2.3	特殊绘图工具	42
2.3.1	刷子工具	42
2.3.2	喷涂刷工具	44
2.3.3	Deco 工具	46
2.3.4	实战范例——月夜	49
2.4	其他辅助绘图工具	55
2.4.1	选取对象	56
2.4.2	擦除对象	58
2.4.3	查看对象	59
2.4.4	实战范例——雨伞	60
2.5	本章小结	63
2.6	本章练习	63
2.7	上机练习和指导	64
2.7.1	绘制卡通鱼	64
2.7.2	绘制足球	65
第3章	图形的色彩	66
3.1	纯色填充	66
3.1.1	创建颜色	66
3.1.2	填充纯色	70
3.1.3	实战范例——线稿上色	72
3.2	渐变填充	74
3.2.1	创建渐变	74
3.2.2	渐变的调整	76
3.2.3	实战范例——水晶时钟	78
3.3	位图填充	81
3.3.1	填充位图	81
3.3.2	调整位图填充	83
3.3.3	实战范例——国画卷轴	83
3.4	本章小结	89
3.5	本章练习	89
3.6	上机练习和指导	90
3.6.1	糖果	90
3.6.2	水晶按钮	91
第4章	图形的变换	92
4.1	对象的变形	92
4.1.1	线条的平滑和伸直	92
4.1.2	对象的任意变形	93
4.1.3	对象的精确变形	96

4.1.4 实战范例——礼品盒	96
4.2 对象的对齐和排列	103
4.2.1 对象的对齐	104
4.2.2 对象的排列	107
4.2.3 对象的贴紧	107
4.2.4 实战范例——手机	108
4.3 对象的合并和组合	112
4.3.1 Flash 的绘图模式	112
4.3.2 对象的合并	114
4.3.3 对象的组合	116
4.3.4 对象的分离	117
4.3.5 实战范例——清晨	117
4.4 本章小结	125
4.5 本章练习	125
4.6 上机练习和指导	126
4.6.1 绘制图案	126
4.6.2 绘制各种花朵	127
第 5 章 创建和编辑静态文本	128
5.1 文本的基本操作	128
5.1.1 创建 TLF 文本	128
5.1.2 文本的选择	129
5.1.3 设置文本类型和方向	130
5.1.4 设置字符样式	130
5.1.5 设置段落样式	134
5.1.6 设置【容器和流】属性	137
5.1.7 嵌入字体	140
5.1.8 关于传统文本	141
5.1.9 实战范例——健康知识	143
5.2 使用滤镜	149
5.2.1 滤镜的操作	149
5.2.2 Flash 的滤镜效果	150
5.2.3 实用范例——新年月历	155
5.3 本章小结	162
5.4 本章练习	163
5.5 上机练习和指导	164
5.5.1 辉光文字效果	164
5.5.2 制作文字特效	164
第 6 章 元件、实例和库	166
6.1 元件	166



6.1.1	元件的类型	166
6.1.2	创建元件	168
6.1.3	编辑元件	170
6.1.4	实战范例——制作按钮元件	171
6.2	实例	176
6.2.1	图形实例	176
6.2.2	影片剪辑实例	179
6.2.3	按钮实例	181
6.2.4	改变实例	181
6.2.5	实战范例——诗配画	182
6.3	库	187
6.3.1	库的基本操作	187
6.3.2	外部库	191
6.3.3	公用库	192
6.3.4	实战范例——中秋月	193
6.4	本章小结	199
6.5	本章练习	199
6.6	上机练习和指导	200
6.6.1	古画配诗——梅	200
6.6.2	蜡笔画效果	200
第7章	Flash 基础动画制作	202
7.1	逐帧动画	202
7.1.1	时间轴和帧	202
7.1.2	了解图层	207
7.1.3	实战范例——朵朵梅花开	209
7.2	补间动画	215
7.2.1	补间动画和传统补间动画	215
7.2.2	运动补间动画	218
7.2.3	实战范例——文字特效	219
7.3	形状补间动画	226
7.3.1	创建形状补间	226
7.3.2	实战范例——滴落的墨迹	227
7.4	本章小结	232
7.5	本章练习	232
7.6	上机练习和指导	233
7.6.1	制作动画——行走的狗	233
7.6.2	制作动画——新年 Banner	234
第8章	Flash 高级动画制作	235
8.1	遮罩动画	235

8.1.1	创建遮罩动画	235
8.1.2	实战范例——图片切换效果	237
8.2	引导层动画	244
8.2.1	创建引导层动画	244
8.2.2	实战范例——移动的电子	246
8.3	使用【动画编辑器】	252
8.3.1	认识【动画编辑器】	252
8.3.2	应用【动画编辑器】面板编辑动画	254
8.3.3	实战范例——电话来了	257
8.4	动画预设	260
8.4.1	使用动画预设	261
8.4.2	实战范例——文字的进入和退出	262
8.5	本章小结	269
8.6	本章练习	269
8.7	上机练习和指导	270
8.7.1	制作动画——水波流动的文字特效	270
8.7.2	制作动画——擦黑板	271
第9章	骨骼动画和3D动画	272
9.1	骨骼动画	272
9.1.1	关于骨骼动画	272
9.1.2	创建骨骼动画	273
9.1.3	设置骨骼动画属性	276
9.1.4	制作形状骨骼动画	278
9.1.5	实战范例——飞翔	280
9.2	3D动画	283
9.2.1	实例的3D变换	283
9.2.2	透视角度和消失点	285
9.2.3	实战范例——旋转立方体	287
9.3	本章小结	294
9.4	本章练习	294
9.5	上机练习和指导	295
9.5.1	制作动画——摇曳	295
9.5.2	制作动画——3D文字效果	296
第10章	声音和视频	297
10.1	使用声音	297
10.1.1	添加声音	297
10.1.2	编辑声音	298
10.1.3	压缩声音	302
10.1.4	实战范例——带声音的导航按钮	305



10.2	使用视频	309
10.2.1	添加视频	309
10.2.2	实战范例——视频课件	315
10.3	本章小结	320
10.4	本章练习	320
10.5	上机练习和指导	321
10.5.1	制作动画——心动的感觉	321
10.5.2	制作动画——3D 视频效果	321
第 11 章	使用 ActionScript 3.0 创建交互式动画	323
11.1	ActionScript 3.0 编程环境	323
11.1.1	认识【动作】面板	323
11.1.2	使用【代码片段】面板	326
11.2	ActionScript 3.0 事件处理	329
11.2.1	ActionScript 3.0 的事件处理模型	329
11.2.2	鼠标事件的应用——用鼠标控制对象	330
11.2.3	键盘事件的应用——用键盘控制对象的移动	332
11.2.4	帧事件的应用——鼠标跟随效果	334
11.3	ActionScript 3.0 经典应用解析	336
11.3.1	控制影片播放	336
11.3.2	添加显示对象	341
11.3.3	处理日期和时间	348
11.4	本章小结	351
11.5	本章习题	351
11.6	上机练习和指导	352
11.6.1	随鼠标跳动的小球	352
11.6.2	用鼠标控制的旋转文字	353
第 12 章	Flash CS5 综合应用案例	355
12.1	Flash MV——幼儿歌曲片段	355
12.1.1	案例制作思路	355
12.1.2	案例制作上机实录	356
12.2	Flash 游戏——打地鼠	366
12.2.1	案例制作思路	367
12.2.2	案例制作上机实录	368
12.3	Flash 广告——轿车广告	379
12.3.1	案例制作思路	379
12.3.2	案例制作上机实录	381
附录 A	习题参考答案	398

Flash CS5 动画制作基础

Flash是矢量绘图和动画制作的专业软件，其能将矢量图、位图、声音、视频、动画和深层交互有机地结合在一起，从而获得画面精美、效果新奇且富有交互性的动画效果。本章将从Flash CS5动画特点开始，介绍Flash CS5的界面及基本操作的知识，引导读者进入Flash CS5的学习之旅。

本章主要内容：

- 初识Flash；
- Flash CS5的工作环境；
- 文档的基本操作；
- 影片的测试和发布。

1.1 初识 Flash

Flash 是一款优秀的交互式矢量动画制作软件，利用它能够制作声色俱全且交互性强的动画影片。Flash 具有强大的矢量图形绘制能力和优秀的互动编辑能力，已经广泛应用于网页制作、多媒体设计和移动数码终端等领域。

1.1.1 Flash 动画的特点

Flash 动画结合了流控制技术和矢量技术，Flash 动画记录的是关键帧和控制动作，生成的动画文件非常小巧。与传统的动画制作软件相比，Flash 动画具有图文并茂、流媒体传输和受限制小等特点，同时还具有强大的交互功能。下面对 Flash 动画的特点进行具体的介绍。

1. 使用矢量技术，文件短小精悍

Flash 绘制的是矢量图形。矢量图形是基于图形线条的几何属性和色彩数量来计算文件尺寸的，实际上是用一定的数学表达式指令来描述图形的特征，这些指令描述构成该图形的所有图元的位置、维数和形状。当计算机存储矢量图形时，只存储图形的绘画指令和有关绘图参数。当对矢量图形进行任意缩放时，图形不会出现色彩失真和变形的现象，仍能够保持原有的清晰度和平滑度，这是矢量图形的一个优势。矢量图形放大前后的效果如图 1.1 所示。

Flash 动画使用了矢量图技术，占用的存储空间相对于传统的位图动画来说只有几千分之一，非常适合于网络使用。同时，Flash 动画可以做到真正的无级放大，无论用户的浏览



器使用多大的窗口，动画图像都能够完全显示，画质不会受到任何影响。



图 1.1 矢量图及其放大后的局部效果

2. 使用流媒体技术，易于网络传播

随着互联网的普及，网络多媒体的应用也越来越广泛。使用传统的传输方式，多媒体文件要在完全下载后才能使用，这个下载过程受制于网络的情况，往往需要花费数分钟甚至数小时的时间。流媒体技术很好地解决了这个问题，可以实现流式传输。在动画播放时，动画中的声音、影像或动画由服务器向用户计算机进行连续不间断传送，用户不必等到整个文件全部下载完毕，只需经过短暂的启动延时获得可以播放的片段，即可进行观看，而文件的剩余部分将在文件播放的同时继续下载。

Flash 动画采用了流媒体播放技术，其受网络资源的制约较小，动画可以实现一边播放一边下载。如果速度控制得好，用户在观看时根本感觉不到文件下载过程，因此，Flash 动画一出现即在网络上得到了广泛的应用。

3. 逼真的动画和媒体支持

Flash 提供了多种动画创建方法，能够方便地创建逐帧动画、补间动画和遮罩动画等。在 Flash CS5 中，更是增加了骨骼动画功能，使用该功能可方便逼真地模拟各种物理效果和人物动作，并且能够快速有效地进行配置。

Flash 动画不仅仅是矢量图形的动画，还可以添加各种格式的位图、声音和视频剪辑的多种媒体元素，同时能够方便地将这些元素整合在动画中。在 Flash 动画中，整合各种元素的文件将进行高效压缩，保证文件的短小精悍，使其适于网络传输。

4. 强大的交互性

与传统的动画相比，Flash 动画的一大特色是可以具有交互性。在创建 Flash 动画时，用户可以使用 ActionScript 动作脚本为动画加上命令，让用户的动作成为动画的一部分，并实现对动画的控制。在动画中，用户可以通过鼠标的单击、移动以及键盘操作等来决定动画运行的流程和结果。

ActionScript 提供了强大的交互程序设计能力，Flash 也由此演变为一个真正完善的面向对象的程序设计软件。应用 ActionScript，在动画中用户可以方便地实现按钮交互、文本交互、菜单交互和导航交互等操作。Flash 动画的交互性其他传统动画所不具有的特征，

这也是 Flash 在各种多媒体交互开发中得到广泛应用的原因。

1.1.2 Flash 的应用领域

Flash 交互动画最初是在网络上得到大家的认同的,经过多年的发展壮大,Flash 向世人证明了自己的实用性。除了流行的网络动画、各种宣传动画、娱乐短片、动画贺卡、音乐 MV 和交互游戏等大家熟知的应用外,Flash 还在网络广告、多媒体课件以及应用程序开发等诸多领域得到了广泛的应用。

1. 网络广告

随着互联网的飞速发展,网络广告也得到了广泛的应用,其中,Flash 广告是利用 Web 宣传的一种重要方式。据调查资料显示,很多企业都愿意采用 Flash 来制作广告,因为 Flash 广告具有独特的优势。如可以方便地在网络上发布,也可以转换为视频在传统的电视等媒体上播放。同时,由于 Flash 动画具有强大的交互性,使用它来展示产品,可以让用户与广告进行交互,如选择自己关心的产品、模拟产品的操作和查看感兴趣的内容等。这种互动的广告显然能够获得比传统的展示式广告更好的效果,如图 1.2 所示为 Flash 广告实例。

2. 交互式游戏

Flash 具有强大的交互性,使用 Flash 进行动画制作,结合 ActionScript 脚本,就能制作出精致的 Flash 游戏。Flash 游戏具有短小精悍、趣味性强和适于网络传播等特征,将 Flash 游戏与广告相结合后,让受众参与其中,能够获得很好的效果。如图 1.3 所示为经典的 Flash 游戏。

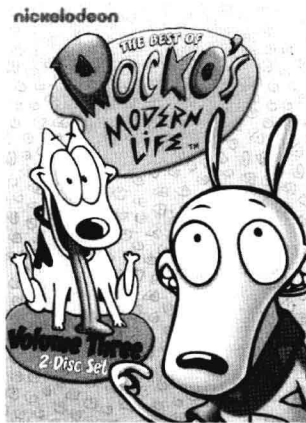


图 1.2 Flash 广告



图 1.3 经典的 Flash 游戏

3. 交互式课件

课件制作一直是 Flash 的一个重要应用领域,使用 Flash 制作课件具有生成文件小、交互性强、表现形式丰富、方便维护和更新等特点。同时,Flash 具有创建和发布 Web 应用



程序的功能,这完全能够满足当前多媒体课件的网络化要求。正是基于这些特征,Flash 已经成为一种最为完善的多媒体课件制作软件。如图 1.4 所示为多媒体课件实例。

4. 网络应用程序开发

传统的应用程序的界面往往都是静态的,由于 Flash 动画的出现,现在越来越多的应用程序的界面开始应用 Flash 动画,使界面美观而个性化,同时也将静态界面转变为更有吸引力的动态界面。同时,随着以智能手机为代表的各种数码设备的智能化,Flash 也越来越多地应用其中,使设备界面更加美观,操作更加方便。在网络应用程序方面,Flash 大大增强了网络功能,不仅能够直接读取 XML 数据,还可以与 ColdFusion、ASP 和 JSP 相结合,这使得 Flash 在网络应用程序开发领域得到了广泛的应用。如图 1.5 所示为使用 Flash 制作的网络应用程序。



图 1.4 Flash 课件实例

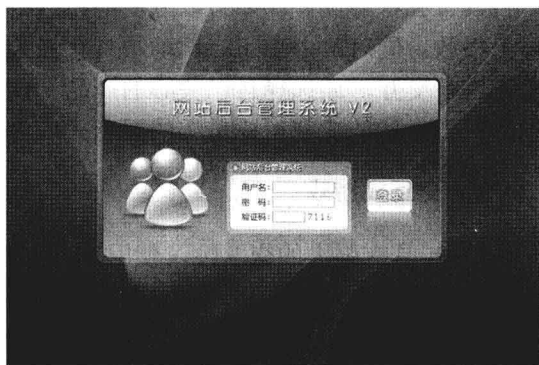


图 1.5 Flash 网络应用程序

1.2 Flash CS5 的工作环境

操作界面是 Flash CS5 为用户提供的的工作环境,也是软件为用户提供工具、信息和命令的工作区域。熟悉操作界面有助于提高工作效率,使操作得心应手。

1.2.1 Flash CS5 的开始页

在 Flash CS5 启动完成后,界面中将首先显示开始页,如图 1.6 所示。开始页将启动 Flash CS5 后常用的操作集中放在一起,供用户随时调用。用户可以在页面中选择从哪个项目开始工作,很容易地实现从模板创建文档、新建文档和打开文档的操作。同时通过选择【学习】栏中的选项,用户能够方便地打开相应的帮助文档,进入具体内容的学习。

 **专家点拨:** 本书采用 Flash CS5.5 简体中文版,请读者采用相应的 Flash 软件版本进行学习。另外,本书所有内容也同样适用于 Flash CS5。



图 1.6 开始页

 **专家点拨：**在开始页中勾选【不再显示】复选框，下次启动 Flash CS5 时将不再显示开始页。

1.2.2 Flash CS5 的操作界面

在开始页中选择【新建】栏中的 ActionScript 3.0 命令，Flash 会创建一个空白的 Flash 文档。Flash CS5 的操作界面主要包括应用程序栏、菜单栏、工具栏、舞台、时间轴和面板等。Flash CS5【传统】工作区界面窗口构成如图 1.7 所示。

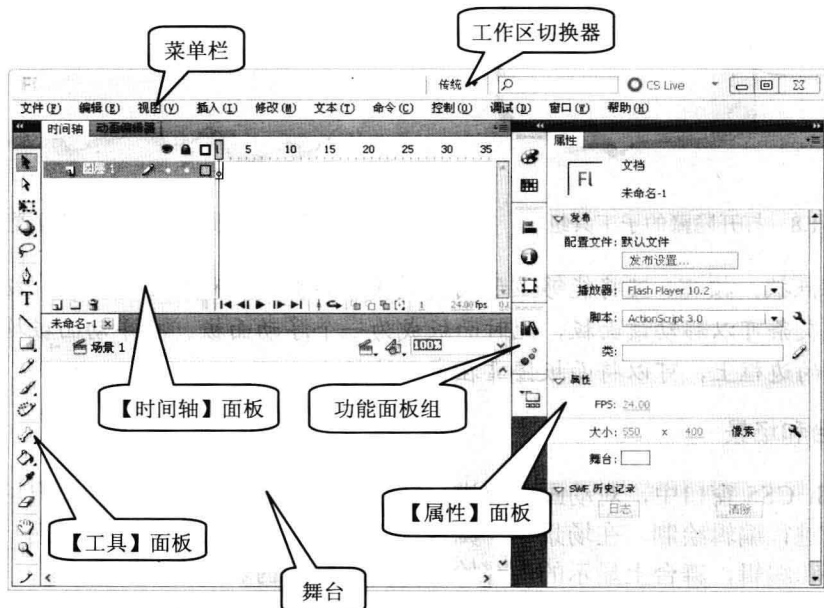


图 1.7 Flash CS5 的界面构成