

Flash CS6

动画制作与应用 实用教程

科教工作室 编著



包含动画效果、
素材和源文件，
以及电子教案



清华大学出版社

Flash CS6 动画制作与应用 实用教程

科教工作室 编 著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书以现代教学和办公工作中广大从业者的需求来确定中心思想,采用四维立体教学的方式,精选经典应用实例,重点标注学习内容,使读者能够在较短的时间内掌握 Flash 软件的使用方法和技巧,真正实现“工欲善其事,必先利其器”。

本书分为 12 章,详细地介绍了 Flash CS6 的基础知识、绘制树林间的小松鼠、绘制向日葵海、制作服装广告、绘制飞翔的天鹅、绘制滑板少年、绘制行驶的火车、制作按钮、制作下雪中的风景图片、制作教学课件、制作 MTV、制作迷你网站等内容。

本书及配套的光盘面向 Flash 初级和中级用户,适用于需要使用 Flash 进行动画制作的各类人员和爱好者,可以作为大中专院校相关专业、公司岗位培训或电脑培训班的指导教材。

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 CS6 动画制作与应用实用教程/科教工作室编著. —北京:清华大学出版社, 2014
ISBN 978-7-302-36376-7

I. ①F… II. ①科… III. ①动画制作软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 098925 号

责任编辑:章忆文 杨作梅

封面设计:杨玉兰

责任校对:李玉萍

责任印制:刘海龙

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>, 010-62791865

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:24.5

字 数:592 千字

(附光盘 1 张)

版 次:2014 年 7 月第 1 版

印 次:2014 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:48.00 元

产品编号:047845-01



前 言

伴随计算机的迅速普及和网络“触角”的迅速延伸,信息时代到来了!

信息时代的到来给各行各业提供了大量的发展机会。其中,动画制作技术作为一门应用前景十分广阔、综合性较强的计算机应用技术,也迎来了前所未有的发展机遇,并正在多个领域发挥着重要的作用。为了帮助读者掌握动画制作技术,快速提高办公效率和增强应用能力,在清华大学出版社老师们的帮助下,我们编写了本书。

1. 关于 Flash

Flash 是由美国 Macromedia 公司(现已被 Adobe 公司收购)开发的一种创作工具。使用该工具可以先创建一些简单的动画,然后通过添加图片、声音、视频和特殊效果,构建出客户需要的包含丰富媒体的 Flash 应用程序。目前,Flash 动画制作已被广泛应用于娱乐短片、片头、广告、MTV 制作、导航条、小游戏、产品展示、应用程序开发界面、网络设计等各个领域。

2. 本书阅读指南

本书由浅入深、系统全面地介绍了动画与课件制作软件——Flash CS6 的具体使用方法和操作技巧。全书共分 12 章,各章内容分别如下。

第 1 章主要介绍 Flash CS6 的基础知识,包括 Flash 动画概述、Flash CS6 基本操作、Flash 动画制作入门等内容。

第 2 章主要介绍如何绘制树林间的小松鼠,包括要点分析、绘制树木和松鼠、使用传统补间动画让松鼠在树林中活动内容。

第 3 章主要介绍如何绘制向日葵花海,包括要点分析、绘制单株向日葵、设计向日葵海、添加文本等内容。

第 4 章主要介绍如何制作服装广告,包括要点分析、制作服装广告、对广告中的文本应用滤镜效果、优化 Flash 作品、发布服装广告等内容。

第 5 章主要介绍如何绘制飞翔的天鹅,包括要点分析、绘制飞翔的天鹅、导出 Flash 作品等内容。

第 6 章主要介绍如何绘制滑板少年,包括要点分析、绘制人物、绘制滑板、让人和滑板一起滑动起来等内容。

第 7 章主要介绍如何绘制行驶的火车,包括要点分析、创建火车头元件、绘制火车厢、制作火车车轨、让火车行驶起来等内容。

第 8 章主要介绍如何制作按钮,包括要点分析、设计按钮元件、使用元件制作闪烁的星星等内容。

第 9 章主要介绍如何制作下雪中的风景图片,包括要点分析、ActionScript 语句应用概述、处理对象、制作下雪效果动画等内容。

第 10 章主要介绍如何制作教学课件,包括要点分析、制作语文课件——咏柳朗诵、制作数学课件——偶数与奇数、制作英语课件——看图连单词等内容。



第 11 章主要介绍如何制作 MTV，包括要点分析、编辑预载动画场景、编辑歌曲场景、编辑结束场景等内容。

第 12 章主要介绍如何制作迷你网站，包括要点分析、制作网站背景动画、制作网站导航栏、制作网站首页、制作网站内页等内容。

3. 本书特色与优点

本书是一线师生和专业从事动画与课件制作的人员编写的教材，从学习者的角度来看，本书有以下几个特点。

(1) 立体教学，全面指导。本书采用“要点分析+实例操作+提高指导+习题测试”的四维立体教学方式，全方位陪学陪练。书中使用醒目的标注对重点、要点内容进行提示，可帮助读者明确学习重点，省时贴心。

(2) 典型实用，即学即会。本书以实例为线索，利用实例将多媒体演示制作的技术串联起来，进行讲解。书中选用的案例都非常典型、实用，读者完全可以将这些共性的制作思路和方法直接移植到自己的实际工作中。

(3) 配有光盘，保障教学。本书配有光盘，其中提供了电子教案，便于老师教学使用；并提供了实例素材和效果文件，便于学生上机调试。

4. 本书读者定位

本书既可作为大中专院校的教材，也可作为各类培训班的培训教程。此外，本书也非常适合使用 Flash 进行动画制作的办公人员、广大专业动画设计人员以及自学人员参考阅读。

本书由科教工作室组织编写，全书框架结构由刘菁拟定。陈杰英、陈瑞瑞、崔浩、费容容、高尚兵、韩春、何璐、黄璞、黄纬、刘兴、钱建军、孙美玲、谭彩燕、王红、杨柳、杨章静、俞娟、张蓉、张芸露、朱俊等同志(按姓名拼音顺序)参与了本书的创作和编排等事务。

由于编者水平有限，书中难免存在不当之处，恳请广大读者批评指正。任何批评和建议请发至 kejiaostudio@126.com。

编者



目 录

第1章 Flash CS6 的基础知识1

1.1 Flash 动画概述2

1.1.1 Flash 动画的应用领域2

1.1.2 Flash 动画创作流程3

1.2 Flash CS6 的基本操作4

1.2.1 安装 Flash CS64

1.2.2 启动 Flash CS65

1.2.3 了解 Flash CS6 的工作界面7

1.2.4 关闭 Flash CS6 工作

界面中的面板11

1.2.5 新建文档12

1.2.6 打开文档13

1.2.7 保存文档14

1.2.8 关闭文档15

1.2.9 设置文档属性16

1.2.10 缩放和平移舞台18

1.2.11 使用网格、标尺与辅助线19

1.3 Flash 动画制作入门22

1.3.1 绘制图形22

1.3.2 认识元件26

1.3.3 认识帧28

1.3.4 认识图层31

1.4 提高指导32

1.4.1 自定义工作界面32

1.4.2 恢复工作界面的原始状态35

1.4.3 调整舞台工作区的比例35

1.4.4 让各面板成为独立窗口36

1.5 习题37

第2章 经典实例：绘制树林间的小松鼠39

2.1 要点分析40

2.2 绘制树木和松鼠40

2.2.1 使用线条工具绘制树干40

2.2.2 使用铅笔工具绘制枝叶42

2.2.3 给枝叶填充颜色43

2.2.4 使用钢笔工具绘制小松鼠44

2.2.5 组合树木成林46

2.2.6 设置树林背景47

2.2.7 给树林添加草和花50

2.2.8 让松鼠在树林中活动53

2.3 提高指导55

2.3.1 删除图形上的锚点55

2.3.2 巧用刷子工具55

2.3.3 使用墨水瓶工具改变图层

颜色58

2.3.4 使用滴管工具更换图形

边框颜色60

2.4 习题62

第3章 经典实例：绘制向日葵花海63

3.1 要点分析64

3.2 绘制单株向日葵64

3.2.1 使用“变形”面板绘制

向日葵花瓣64

3.2.2 使用“颜色”面板绘制

向日葵花盘67

3.2.3 使用图形工具制作

向日葵的茎和叶69

3.3 设计向日葵花海71

3.3.1 设置向日葵海海的背景

颜色71

3.3.2 通过变形制作向日葵花海72

3.3.3 绘制天空中的云朵73



3.3.4 使用补间动画使云飘动.....	74	5.2.2 绘制天鹅.....	119
3.4 添加文本.....	75	5.2.3 使用逐帧动画让天鹅 “飞”起来.....	121
3.4.1 添加描述向日葵的语句.....	75	5.2.4 查看天鹅飞翔的效果.....	124
3.4.2 美化文本.....	76	5.3 导出 Flash 作品.....	125
3.4.3 对齐多个文本.....	77	5.3.1 导出 SWF 动画影片.....	125
3.5 提高指导.....	78	5.3.2 导出 GIF 动画图像.....	125
3.5.1 使用橡皮擦工具擦除 作品中的多余线条.....	78	5.3.3 导出所选内容.....	126
3.5.2 平滑或伸直线条.....	79	5.4 提高指导.....	127
3.5.3 分离文本成图形.....	80	5.4.1 巧用翻转帧改变物体 运动方向.....	127
3.5.4 调整图层类型.....	81	5.4.2 修改 Flash 文档属性.....	130
3.6 习题.....	82	5.4.3 调整图层顺序.....	131
第 4 章 经典实例：制作服装广告.....	85	5.4.4 巧用图形填充效果.....	134
4.1 要点分析.....	86	5.5 习题.....	137
4.2 制作服装广告.....	86	第 6 章 经典实例：绘制滑板少年.....	139
4.2.1 导入服装图片.....	86	6.1 要点分析.....	140
4.2.2 编辑服装图片.....	87	6.2 绘制人物.....	140
4.2.3 设计广告文本.....	90	6.2.1 绘制人物头部.....	140
4.3 对广告中的文本应用滤镜效果.....	94	6.2.2 绘制人物身体.....	144
4.3.1 滤镜的类型.....	94	6.2.3 绘制人物四肢.....	146
4.3.2 为标题文本应用滤镜效果.....	98	6.2.4 绘制人体动势线和三轴线.....	148
4.4 优化 Flash 作品.....	104	6.3 绘制滑板.....	149
4.5 发布服装广告.....	105	6.4 让人和滑板一起滑动起来.....	151
4.5.1 测试 Flash 作品.....	105	6.5 提高指导.....	153
4.5.2 发布 Flash 作品.....	107	6.5.1 巧用历史记录.....	153
4.6 提高指导.....	109	6.5.2 使用反向运动处理人物 行动.....	157
4.6.1 导入外部视频.....	109	6.5.3 创建文本到图形的转换 动画.....	163
4.6.2 将位图转换为矢量图.....	112	6.6 习题.....	166
4.6.3 复制滤镜效果.....	112	第 7 章 经典实例：绘制行驶的火车.....	169
4.7 习题.....	113	7.1 要点分析.....	170
第 5 章 经典实例：绘制飞翔的天鹅.....	115	7.2 创建火车头元件.....	170
5.1 要点分析.....	116		
5.2 绘制飞翔的天鹅.....	116		
5.2.1 掌握帧的基本操作.....	116		



7.3 绘制火车车厢.....	178	9.2.2 在时间轴上输入代码.....	236
7.3.1 绘制火车车厢.....	178	9.2.3 创建单独的 ActionScript 文件.....	243
7.3.2 设置火车车厢渐隐渐显.....	179	9.2.4 了解 ActionScript 常用 语句.....	243
7.4 制作火车车轨.....	180	9.3 处理对象.....	249
7.5 让火车行驶起来.....	183	9.3.1 设置对象属性.....	249
7.6 提高指导.....	186	9.3.2 指定对象的动作.....	253
7.6.1 通过临摹快速得到位图 图形.....	186	9.3.3 事件.....	253
7.6.2 使用遮罩动画制作旋转 的地球.....	188	9.4 制作下雪效果动画.....	254
7.6.3 制作沿路径运动的动画.....	195	9.5 提高指导.....	264
7.7 习题.....	199	9.5.1 应用动画预设效果.....	264
第 8 章 经典实例：制作按钮	201	9.5.2 取消文本四周的虚线方框.....	266
8.1 要点分析.....	202	9.6 习题.....	267
8.2 设计按钮元件.....	202	第 10 章 经典实例：制作教学课件	269
8.2.1 直接创建按钮元件.....	202	10.1 要点分析.....	270
8.2.2 使用库中的元件.....	206	10.2 制作语文课件——咏柳朗诵.....	270
8.2.3 编辑元件.....	209	10.2.1 绘制舞台外边框.....	270
8.2.4 使用文件夹管理元件.....	211	10.2.2 导入古诗背景图片.....	271
8.2.5 排序元件.....	213	10.2.3 编辑古诗.....	272
8.2.6 修改元件属性.....	214	10.2.4 添加古诗朗诵声音.....	274
8.2.7 删除元件.....	215	10.3 制作数学课件——偶数与奇数.....	278
8.3 使用元件制作闪烁的星星.....	216	10.3.1 制作偶数与奇数基础 知识动画部分.....	278
8.4 提高指导.....	224	10.3.2 制作偶数与奇数性质 部分.....	281
8.4.1 将元件批量移至文件夹中.....	224	10.3.3 制作偶数与奇数练习题 部分.....	283
8.4.2 复制元件.....	225	10.4 制作英语课件——看图连单词.....	292
8.4.3 调整元件实例属性.....	226	10.4.1 创建需要的水果图片 元件.....	292
8.5 习题.....	230	10.4.2 创建需要的单词元件.....	293
第 9 章 经典实例：制作下雪中的 风景图片	233	10.4.3 创建反馈和功能元件.....	295
9.1 要点分析.....	234	10.4.4 布局看图连单词课件.....	296
9.2 ActionScript 语句应用概述.....	234		
9.2.1 了解 ActionScript 的语法 规则.....	234		



10.5 提高指导.....	301
10.5.1 解决 Flash 无法导入声音问题.....	301
10.5.2 自定义函数.....	302
10.5.3 制作多对多连线题型课件.....	303
10.6 习题.....	308

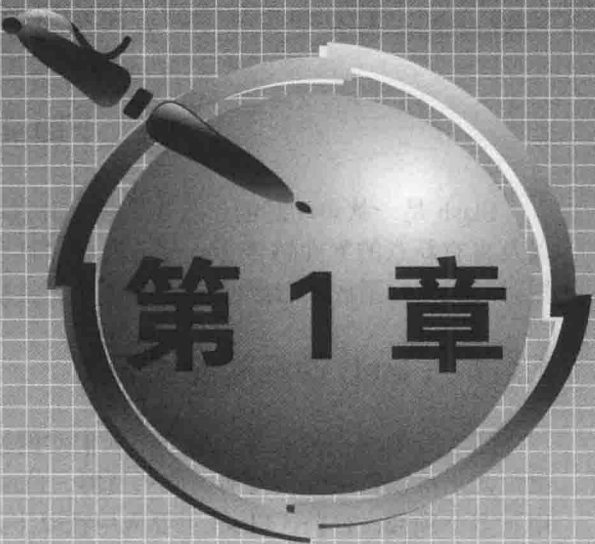
第 11 章 经典实例：制作 MTV.....311

11.1 要点分析.....	312
11.2 制作生日 MTV.....	313
11.2.1 编辑预载动画场景.....	313
11.2.2 编辑歌曲场景.....	316
11.2.3 编辑结束场景.....	334
11.3 提高指导.....	337
11.3.1 创建带有光晕的闪动火焰.....	337
11.3.2 制作特殊效果文字.....	341

11.3.3 在含有歌曲的帧中添加歌词.....	344
11.4 习题.....	345

第 12 章 经典实例：制作迷你网站.....347

12.1 要点分析.....	348
12.2 制作迷你网站.....	348
12.2.1 制作网站背景动画.....	348
12.2.2 制作网站导航栏.....	353
12.2.3 制作网站首页.....	359
12.2.4 制作网站内页.....	363
12.3 提高指导.....	368
12.3.1 解决内页的内容不显示问题.....	368
12.3.2 制作中间含有动画效果的动态背景.....	368
12.3.3 添加组件.....	374
12.4 习题.....	382



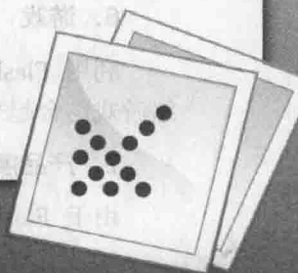
第1章

Flash CS6 的基础知识

Flash CS6 是由 Adobe 公司推出的全新经典动画制作软件，它在 Flash CS5 的基础上大幅升级了代码管理、3D 转换、视频集成等功能。在现阶段，Flash 主要应用于娱乐短片、片头、广告、MTV、导航条、小游戏、产品展示、应用程序开发的界面、开发网络应用程序等方面，下面先来了解一下 Flash 的基础知识吧。

本章主要内容

- Flash 动画概述
- 安装并启动 Flash CS6
- 熟悉 Flash CS6 的工作界面
- 关闭 Flash CS6 工作界面中的面板
- Flash CS6 的基本操作
- Flash 动画制作入门



1.1 Flash 动画概述

Flash 是一款集动画创作与应用程序开发于一体的创作软件,可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,实现多种动画特效。这些特效是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果,表现为动态过程。

1.1.1 Flash 动画的应用领域

随着互联网技术的不断推广,人们对网络也越来越感兴趣。在现代社会中,人们在网络中几乎可以查找到任何所需要的资料。Flash 动画由于其便于传播的特性,在网络中被应用到多个领域。目前,Flash 主要应用在以下几方面。

1. 娱乐短片

这是当前国内最火爆,也是广大 Flash 爱好者最热衷应用的一个领域。Flash 爱好者用 Flash 制作动画短片,放置网上供大家娱乐欣赏。

2. 片头

都说人靠衣装,其实网站也一样。精美的片头动画,可以大大提升网站的含金量。片头就如电视的栏目片头一样,可以在很短时间内把自己的整体信息传播给访问者,既可以给访问者留下深刻的印象,同时也能在访问者心中建立良好的形象。

3. 广告

这是最近两年开始流行的一种形式。有了 Flash,广告在网络上发布才成为了可能,而且发展势头迅猛。根据调查资料显示,国外的很多企业都愿意采用 Flash 制作广告,因为它既可以在网络上发布,同时也可以存为视频格式在传统的电视台播放。一次制作,多平台发布,所以必将会越来越得到更多企业的青睐。

4. MTV

这也是一种应用比较广泛的形式。在一些 Flash 制作的网站,几乎每周都有新的 MTV 作品产生。在国内,用 Flash 制作 MTV 也开始有了商业应用。

5. 导航条

Flash 的按钮功能非常强大,是制作菜单的首选。通过鼠标的各种动作,可以实现动画、声音等多媒体效果,在美化网页和网站的工作中效果显著。

6. 游戏

利用 Flash 开发“迷你”小游戏,在国外一些大公司比较流行,他们把网络广告和网络游戏结合起来,让观众参与其中,大大增强了广告效果。

7. 产品展示

由于 Flash 有强大的交互功能,所以一些大公司,如 Dell、三星等,都喜欢利用它来



展示产品。可以通过方向键选择产品，再控制观看产品的功能、外观等，互动的展示比传统的展示方式更胜一筹。

8. 应用程序开发

传统的应用程序的界面都是静止的图片，由于任何支持 ActiveX 的程序设计系统都可以使用 Flash 动画，所以越来越多的应用程序界面应用了 Flash 动画，如金山词霸的安装界面。

1.1.2 Flash 动画创作流程

就像拍一部电影一样，创作一个优秀的 Flash 动画作品也要经过很多环节，每一个环节都关系到作品的最终质量。

1. 前期策划

一个动画的好坏和前期的策划是分不开的，在制作动画前，应首先明确制作动画的目的、所要针对的顾客群和动画的风格、色调等。明确这些后，再根据顾客的要求制作一套完整的设计方案，对动画中出现的角色、背景、音乐以及动画剧情的设计等要素要作出具体的安排，以方便素材的搜集。

2. 准备素材

做好前期策划后，便可以根据策划的内容绘制角色造型、背景以及要使用的道具。当然，也可以从网上搜集动画中要用到的素材，比如声音素材、图像素材和视频素材等。

3. 制作动画

一切准备就绪就可以开始制作动画了。这主要包括角色的造型添加动作、角色与背景的合成、声音与动画的同步。这一步最能体现出制作者的水平，要想制作出优秀的 Flash 作品，不但要熟练掌握软件的功能，还需要掌握一定的美术知识以及运动规律。

4. 后期调试

后期调试包括调试动画和测试动画两方面。调试动画主要是对动画的各个细节，例如动画片段的衔接、场景的切换、声音与动画的协调等进行调整，使整个动画显得流畅、和谐。在动画制作初步完成后便可以调试动画以保证作品的质量。测试动画是对动画的最终播放效果、网上播放效果进行检测，以保证动画能完美地展现在欣赏者面前。

5. 测试动画

动画制作完毕并调试好后，接下来应该对动画的播放和下载等进行测试。因为每个用户的电脑软硬件配置都不尽相同，所以在测试时应尽量在不同配置的电脑上测试动画，再根据测试后的结果对动画进行调整和修改，使其在不同配置的电脑上均有很好的播放效果。

6. 发布作品

动画制作好并调试无误后，便可以将其导出或发布为 .swf 格式的文件，并传到网上供人们欣赏以及下载。

1.2 Flash CS6 的基本操作

Adobe Flash CS6 是创建动画和多媒体内容的强大的创作平台。Adobe Flash CS6 设计身临其境,而且在台式计算机和平板电脑、智能手机和电视等多种设备上都能呈现一致效果的互动体验。新版 Flash Professional CS6 附带了可生成 sprite 表单和访问专用设备的本地扩展,可以锁定最新的 Adobe Flash Player 和 AIR 运行时,从而可以针对 Android 和 iOS 设备平台进行设计。

1.2.1 安装 Flash CS6

Flash CS6 是一款专业的动画制作软件,在使用之前需要先安装,具体步骤如下。

步骤 1 将 Flash CS6 的安装光盘放入光驱后,会弹出“Adobe 安装程序”界面,如图 1-1 所示。



图 1-1 “Adobe 安装程序”界面

步骤 2 弹出 Adobe Flash Professional CS6 对话框,选择安装方式,这里单击“安装”选项,如图 1-2 所示。

步骤 3 进入“Adobe 软件许可协议”界面,单击“接受”按钮,如图 1-3 所示。

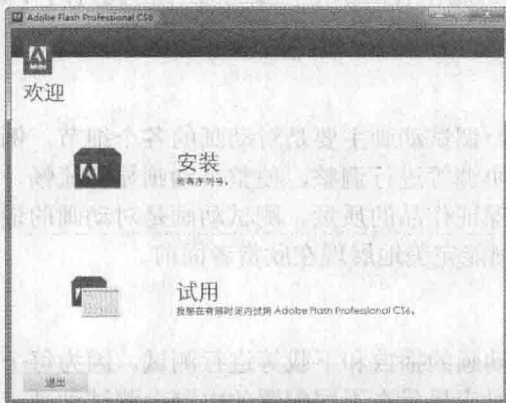


图 1-2 Adobe Flash Professional CS6 对话框

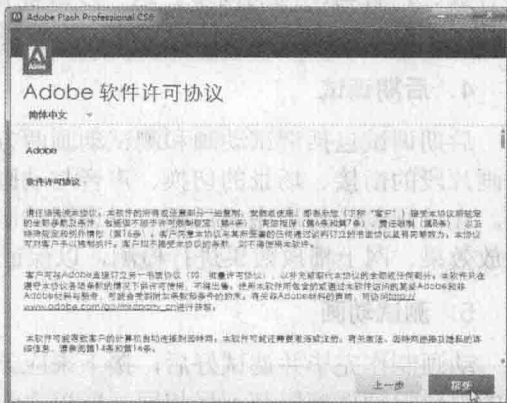


图 1-3 Adobe 软件许可协议

步骤 4 进入“序列号”界面,输入产品序列号,再单击“下一步”按钮,如图 1-4 所示。

步骤 5 进入“选项”界面,选择要安装的组件,然后在“语言”下拉列表中选择“简体中文”选项,接着设置程序安装位置,再单击“安装”按钮,如图 1-5 所示。

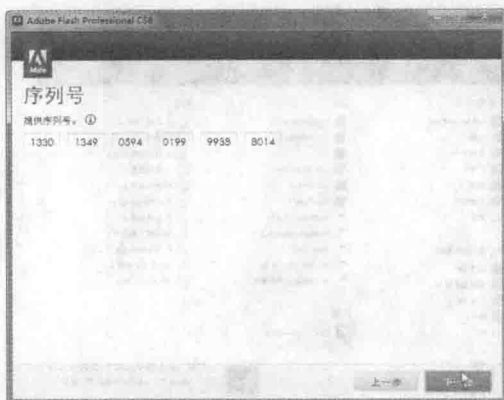


图 1-4 输入产品序列号

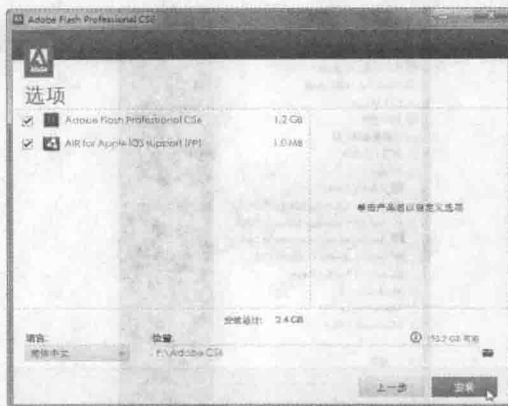


图 1-5 设置安装选项

步骤 6 开始安装 Flash CS6 程序，并弹出“安装”界面，显示程序安装的整体进度，如图 1-6 所示。

步骤 7 Flash CS6 安装完成后，将弹出“安装完成”界面，单击“关闭”按钮即可，如图 1-7 所示。

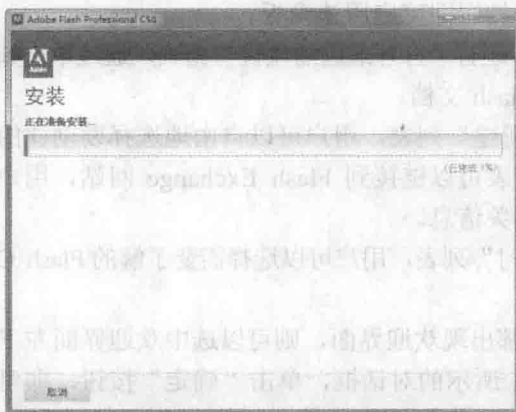


图 1-6 正在准备安装

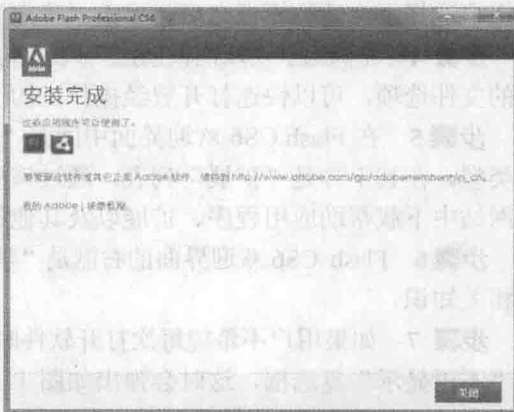


图 1-7 安装完成

1.2.2 启动 Flash CS6

在 Windows 7 操作系统中启动 Flash CS6 的方法如下。

步骤 1 选择“开始”|Adobe|Adobe Flash Professional CS6 命令，如图 1-8 所示。

步骤 2 启动 Adobe Flash Professional CS6 程序，并弹出如图 1-9 所示的欢迎界面。

技巧

除了上述方法外，用户还可以使用下述两种方法启动该程序。

- 在计算机桌面上双击 Flash CS6 快捷方式图标。
- 如果在计算机中有 Flash 文档，可以双击 Flash 文档，在打开文档的同时启动 Flash CS6 程序。

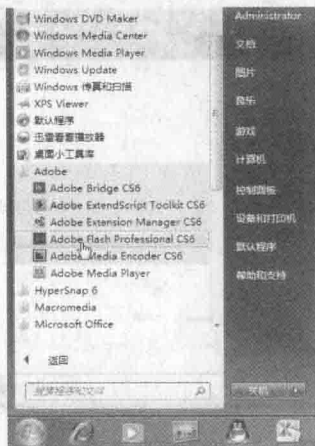


图 1-8 选择 Adobe Flash Professional CS6 命令

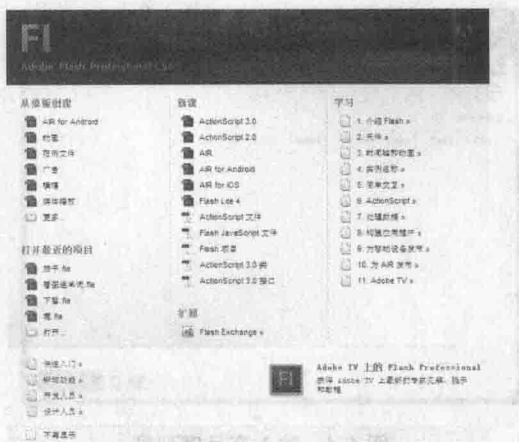


图 1-9 Flash CS6 的欢迎界面

步骤 3 Flash CS6 欢迎界面的左侧是“从模板创建”列表，该列表为用户提供了不同文档类型的模板，用户可以直接从这里调用模板创建新的 Flash 文档。单击“更多”选项后，将弹出“从模板新建”对话框，用户可以选择相应的模板创建文档，如图 1-10 所示。当用户选择了合适的模板之后，单击“确定”按钮即可应用该模板。

步骤 4 左侧除了“从模板创建”列表外，还有“打开最近的项目”列表，通过单击列表中的文件选项，可以快速打开曾经操作过的 Flash 文档。

步骤 5 在 Flash CS6 欢迎界面中间是“新建”列表，用户可以自由地选择要创建的文件类型。在其下方是“扩展”列表，通过该列表可以链接到 Flash Exchange 网站，用户可在网站中下载帮助应用程序、扩展以及其他相关信息。

步骤 6 Flash CS6 欢迎界面的右侧是“学习”列表，用户可以选择需要了解的 Flash CS6 的相关知识。

步骤 7 如果用户不希望每次打开软件时都出现欢迎界面，则可以选中欢迎界面左下角的“不再显示”复选框，这时会弹出如图 1-11 所示的对话框，单击“确定”按钮，即可在下次启动 Flash CS6 时直接打开一个默认的 Flash 空白文档。

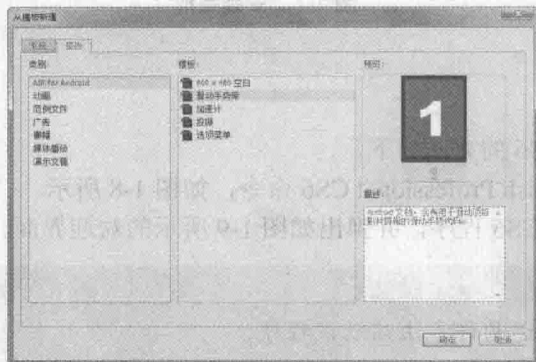


图 1-10 “从模板新建”对话框

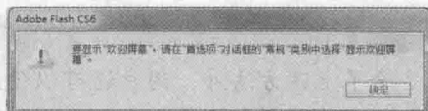


图 1-11 Adobe Flash CS6 对话框

1.2.3 了解 Flash CS6 的工作界面

进入 Flash CS6 工作界面后,如图 1-12 所示。



图 1-12 Flash CS6 的默认工作界面

1. 菜单栏

菜单栏是应用程序窗口的重要组成部分之一,在 Flash CS6 窗口中,菜单栏包含文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助共 11 个菜单,每个菜单都带有一组命令,通过选择这些命令,可以满足用户的不同操作需要。例如,选择“文件”菜单,然后从弹出的下拉菜单中选择“导入”命令,将弹出如图 1-13 所示的子菜单。

2. 场景

场景是进行动画编辑的主要区域,由舞台(白色区域)和工作区(灰色区域)组成,如图 1-14 所示。舞台是创建 Flash 文档时放置图形内容的矩形区域;工作区通常用于设置对象进入和退出舞台时的位置。工作区中无论放置了多少内容,除非在某时刻进入舞台,否则都不会在最终的影片中显示出来,最终的影片中只显示舞台中放置的内容。无论是绘制图形还是创建动画,都是在场景中进行操作。



图 1-13 选择“导入”命令

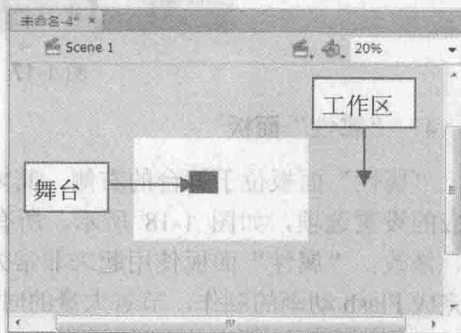


图 1-14 场景

3. “时间轴”面板

“时间轴”面板主要用于组织和控制图层及帧，所有的动画效果都在这里进行设置，它是 Flash 中最重要的部分，位于场景的下方，包含图层管理器和时间线两部分，如图 1-15 所示。

时间轴的左侧是图层管理器。图层是各种类型的动画及层级结构存放的空间。如果要制作包括多种物资、声音的影片，就应该分别建立放置这些内容的图层。当图层的数目过多以至于无法全部显示时，可以通过拖动时间轴右侧的滚动条来调整，如图 1-16 所示。

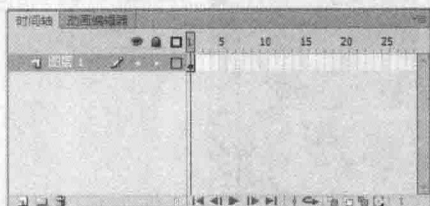


图 1-15 “时间轴”面板



图 1-16 图层管理器

时间轴的右侧是时间线，其中的一个小方格就代表电影中的一帧。

提示

单击“时间轴”面板右上角的菜单项图标，从弹出的下拉列表中可以设置时间轴的样式，如图 1-17 所示。

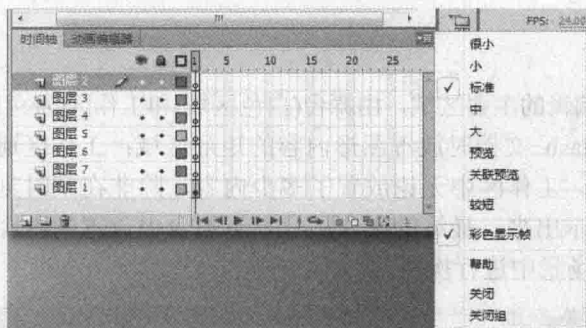


图 1-17 设置时间轴的样式

4. “属性”面板

“属性”面板位于舞台的右侧，其内容不是固定的，它会随着选择对象的不同而显示相应的设置选项，如图 1-18 所示。所有对象的各种属性都可以通过“属性”面板进行编辑、修改。“属性”面板使用起来非常方便。灵活使用“属性”面板，可以帮助用户更好地完成 Flash 动画的制作，节省大量的时间。

5. 工具箱

在 Flash CS6 中，工具箱位于工作界面的右侧，其中包含编辑图形和文本的各种工具，如图 1-19 所示。利用这些工具，用户可以方便地进行绘图、修改、移动、缩放及编排