



入行指南
 本案丛书总销量超过
300000册

Flash CS6 入门与进阶

李亮辉◎编著

图书&光盘

双栏紧排，全彩印刷；大容量多媒体教学光盘收录书中实例视频、源文件及模拟练习，播放时间长达18个小时以上；免费赠送15小时《Photoshop图像处理》+15小时《中文版Dreamweaver网页制作》+15小时《电脑办公》+15小时《家庭电脑应用》教学演示视频。

贴心服务

精心构建的特色服务论坛 (<http://bbs.btbook.com.cn>) 和技术交流 QQ 群 (101617400、2463548)，为读者提供 24 小时便捷的在线服务和免费教学资源。

云视频教学

光盘附赠的云视频教学平台(普及版)，能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库；该平台拥有目前最主流、最时尚的电脑软硬件应用知识，海量的多媒体教学视频，让您轻松学习，无师自通！



清华大学出版社



013063193

TP391.41
4700

Flash CS6 入门与进阶



李亮辉◎编著



北航

C1671301

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是《入门与进阶》系列丛书之一，全书以通俗易懂的语言、翔实生动的实例，全面介绍了Flash CS6的使用技巧和相关知识。本书共分11章，涵盖了Flash CS6界面设置和文档基本操作，图形的基本绘制，编辑和操作对象，创建和编辑文本，使用元件、实例和库，添加其他对象，帧和基本动画制作，图层和高级动画制作，交互式动画制作，测试和发布影片以及Flash动画综合实例应用等内容。

本书采用图文并茂的方式，使读者能够轻松上手。全书双栏紧排，全彩印刷，同时配以制作精良的多媒体互动教学光盘，方便读者扩展学习。附赠的DVD光盘中包含18小时与图书内容同步的视频教学录像和3~5套与本书内容相关的多媒体教学视频。此外，光盘中附赠的云视频教学平台(普及版)能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库。

本书面向电脑初学者，是广大电脑初中级用户、家庭电脑用户，以及不同年龄阶段电脑爱好者的首选参考书。

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 CS6入门与进阶 / 李亮辉 编著. —北京：清华大学出版社，2013.7

(入门与进阶)

ISBN 978-7-302-31473-8

I. ①F… II. ①李… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第023864号

责任编辑：胡辰浩 易银荣

装帧设计：孔祥峰

责任校对：成凤进

责任印制：宋 林

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

印装者：北京嘉实印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：150mm×215mm 插 页：4 印 张：16.75 字 数：418千字
(附光盘1张)

版 次：2013年7月第1版 印 次：2013年7月第1次印刷

印 数：1~5000

定 价：29.80元



丛书序

首先，感谢并恭喜您选择本系列丛书！《入门与进阶》系列丛书挑选了目前人们最关心的方向，通过实用精炼的讲解、大量的实际应用案例、完整的多媒体互动视频演示、强大的网络售后教学服务，让读者从零开始、轻松上手、快速掌握，让所有人都能看得懂、学得会、用得好电脑知识，真正做到满足工作和生活的需要！

丛书、光盘和网络服务特色

● **双栏紧排，彩色印刷，超大容量：**本丛书采用双栏紧排的格式，使图文排版紧凑实用，其中260多页的篇幅容纳了传统图书一倍以上的内容。从而在有限的篇幅内为读者奉献更多的电脑知识和实战案例，让读者的学习效率达到事半功倍的效果。

● **结构合理，内容精炼，技巧实用：**本丛书紧密结合自学的特点，由浅入深地安排章节内容，让读者能够一学就会、即学即用。书中的范例通过添加大量的“知识点滴”和“高手点拨”的注释方式突出重要知识点，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在。

● **书盘结合，互动教学，操作简单：**丛书附赠一张精心开发的多媒体教学光盘，其中包含了18小时左右与图书内容同步的视频教学录像。光盘采用全程语音讲解、真实详细的操作演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解。光盘界面注重人性化设计，读者只需要单击相应的按钮，即可方便地进入相关程序或执行相关操作。

● **免费赠品，素材丰富，量大超值：**附赠光盘采用大容量DVD格式，收录书中实例视频、源文件、模拟练习以及3~5套与本书内容相关的多媒体教学视频。此外，光盘中附赠的云视频教学平台(普及版)能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库。让读者花最少的钱学到最多的电脑知识，真正做到物超所值。

● **特色论坛，在线服务，贴心周到：**本丛书通过技术交流QQ群(101617400、2463548)和精心构建的特色服务论坛(<http://bbs.btbook.com.cn>)，为读者提供24小时便捷的在线服务。用户登录官方论坛不但可以下载大量免费的网络教学资源，还可以参加丰富多彩的有奖活动。

读者对象和售后服务

本丛书是广大电脑初中级用户、家庭电脑用户和中老年电脑爱好者，或学习某一应用软件用户的首选参考书。

最后感谢您对本丛书的支持和信任，我们将再接再厉，继续为读者奉献更多更好的优秀图书，并祝愿您早日成为电脑高手！

如果您在阅读图书或使用电脑的过程中有疑惑或需要帮助，可以登录本丛书的信息支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/improve2>)或通过E-mail(wkservice@vip.163.com)联系，也可以在博图官方论坛(<http://bbs.btbook.com.cn>)上留言，本丛书的作者或技术人员会提供相应的技术支持。



▶ 前言

电脑操作能力已经成为当今社会不同年龄层次的人群必须掌握的一门技能。为了使读者在短时间内轻松掌握电脑各方面应用的基本知识，并快速解决生活和工作中遇到的各种问题，我们组织了一批教学精英和业内专家特别为电脑学习用户量身定制了这套《入门与进阶》系列丛书。

《Flash CS6入门与进阶》是这套丛书中的一本，该书从读者的学习兴趣和实际需求出发，合理安排知识结构，由浅入深、循序渐进，通过图文并茂的方式讲解Flash CS6实用技巧的各种应用方法。全书共分为11章，主要内容如下。

第1章：介绍了Flash CS6的工作界面和设置方法，以及文档操作的基础知识。

第2章：介绍了绘制图形和色彩的基本操作方法和技巧。

第3章：介绍了选择和编辑对象，添加滤镜和3D效果的操作方法和技巧。

第4章：介绍了创建、设置和编辑文本的操作方法和技巧。

第5章：介绍了元件、实例和库的操作方法和技巧。

第6章：介绍了添加图形、声音、视频对象的操作方法和技巧。

第7章：介绍了帧和制作基本动画的操作方法和技巧。

第8章：介绍了图层和制作高级动画的操作方法和技巧。

第9章：介绍了ActionScript语言和制作交互式动画的方法和技巧。

第10章：介绍了测试、优化发布和导出影片的操作方法和技巧。

第11章：介绍了Flash动画的综合实例应用。

本书附赠一张精心开发的DVD多媒体教学光盘，其中包含了18小时左右与图书内容同步的视频教学录像。光盘采用全程语音讲解、情景式教学、互动练习、真实详细的操作演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解。让读者在阅读本书的同时，享受到全新的交互式多媒体教学。

此外，本光盘附赠大量学习资料，其中包括3~5套与本书内容相关的多媒体教学视频和云视频教学平台(普及版)。该平台能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库。使读者在短时间内掌握最为实用的电脑知识，真正达到轻松进阶，无师自通的效果。

除封面署名的作者外，参加本书编辑和制作的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、杜思明、张立浩、孔祥亮、陈笑、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄、王璐、何美英、陈彬、刘芸、沈亚静、吕斌、庄春华等人。由于作者水平所限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是huchenhao@263.net，电话是010-62796045。

《入门与进阶》丛书编委会
2013年5月

第1章 初识Flash CS6



1.1 Flash动画制作	2	1.2.6 舞台	7
1.1.1 Flash动画特点	2	1.2.7 个性化设置	8
1.1.2 Flash动画应用	2	1.3 Flash文档的操作	10
1.1.3 Flash CS6新增功能	3	1.3.1 新建Flash文档	10
1.2 Flash CS6工作界面	4	1.3.2 保存Flash文档	10
1.2.1 界面组成要素	4	1.3.3 打开和关闭文档	11
1.2.2 菜单栏	4	1.4 进阶练习	12
1.2.3 【工具】面板	4	1.4.1 Flash文档基本操作	12
1.2.4 【时间轴】面板	5	1.4.2 自定义工作界面	13
1.2.5 面板集	5	1.5 高手解答	15

第2章 图形的基本绘制



2.1 认识Flash图形	18	2.4.1 使用【颜料桶】工具	30
2.1.1 位图和矢量图	18	2.4.2 使用【墨水瓶】工具	30
2.1.2 图形的色彩模式	19	2.4.3 使用【滴管】工具	30
2.1.3 Flash常用图形格式	19	2.4.4 使用【刷子】工具	31
2.1.4 绘制图形的作用	20	2.4.5 使用【喷涂刷】工具	32
2.2 绘制矢量线条	21	2.4.6 使用【橡皮擦】工具	34
2.2.1 使用【线条】工具	21	2.4.7 使用Deco工具	35
2.2.2 使用【铅笔】工具	22	2.5 设置颜色	37
2.2.3 使用【钢笔】工具	22	2.5.1 使用【颜色】面板	37
2.3 绘制几何图形	26	2.5.2 改变色彩效果	38
2.3.1 使用【矩形】工具	26	2.5.3 使用【渐变变形】工具	39
2.3.2 使用【椭圆】工具	27	2.6 进阶练习	41
2.3.3 使用【多角星形】工具	28	2.7 高手解答	42
2.4 填充图形	30		

第3章 编辑和操作对象



3.1 查看和选择对象	44	3.1.1 使用【手形】工具	44
--------------------------	-----------	----------------------	----

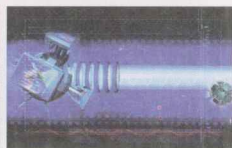
3.1.2 使用【缩放】工具	44	3.2.6 贴紧对象	53
3.1.3 使用【选择】工具	45	3.3 添加滤镜效果	55
3.1.4 使用【部分选取】工具	45	3.3.1 添加滤镜	55
3.1.5 使用【套索】工具	46	3.3.2 设置多种滤镜	55
3.2 对象的基本编辑	48	3.4 添加3D效果	58
3.2.1 移动和锁定对象	48	3.4.1 使用【3D平移】工具	58
3.2.2 复制和粘贴对象	49	3.4.2 使用【3D旋转】工具	59
3.2.3 删除对象	49	3.4.3 透视角度和消失点	60
3.2.4 组合和分离对象	50	3.5 进阶练习	63
3.2.5 排列和对齐对象	51	3.6 高手解答	65

第4章 创建和编辑文本



4.1 创建文本对象	68	4.3 编辑文本	77
4.1.1 文本的类型	68	4.3.1 选择文本	77
4.1.2 创建传统文本	68	4.3.2 分离文本	77
4.1.3 创建TLF文本	71	4.3.3 变形文本	78
4.2 设置文本属性	73	4.3.4 添加滤镜	80
4.2.1 设置字符和段落	73	4.4 进阶练习	81
4.2.2 消除文本锯齿	74	4.4.1 制作立体文字	81
4.2.3 创建文字链接	74	4.4.2 制作渐变文字	83
4.2.4 多个文本框流动	76	4.5 高手解答	85

第5章 元件、实例和库



5.1 使用元件	88	5.3 使用库	99
5.1.1 元件的类型	88	5.3.1 认识【库】面板	99
5.1.2 创建元件	89	5.3.2 处理【库】项目	99
5.1.3 复制和直接复制元件	94	5.3.3 【库】的基本操作	99
5.1.4 编辑元件	94	5.4 共享库资源	102
5.2 使用实例	95	5.4.1 公用库	102
5.2.1 创建实例	95	5.4.2 共享库	103
5.2.2 交换实例	96	5.5 进阶练习	105
5.2.3 改变实例类型	96	5.5.1 管理库项目	105
5.2.4 分离实例	97	5.5.2 制作文字按钮	107
5.2.5 查看实例信息	97	5.6 高手解答	110
5.2.6 设置实例属性	97		

第6章 添加其他对象



- | | | | |
|-------------------------|------------|-------------------------|------------|
| 6.1 导入图形对象 | 112 | 6.2.5 编辑声音 | 124 |
| 6.1.1 可以导入的图形格式 | 112 | 6.2.6 压缩声音 | 126 |
| 6.1.2 导入位图 | 112 | 6.2.7 导出声音 | 127 |
| 6.1.3 编辑导入位图 | 113 | 6.3 导入视频对象 | 130 |
| 6.1.4 导入PSD文件 | 116 | 6.3.1 可以导入的视频格式 | 130 |
| 6.1.5 导入AI文件 | 117 | 6.3.2 导入视频文件 | 130 |
| 6.2 导入声音对象 | 121 | 6.3.3 设置视频属性 | 131 |
| 6.2.1 声音的类型 | 121 | 6.4 进阶练习 | 132 |
| 6.2.2 导入声音到库 | 122 | 6.4.1 导入PSD文件 | 132 |
| 6.2.3 添加文档声音 | 122 | 6.4.2 制作视频播放器 | 133 |
| 6.2.4 添加按钮声音 | 123 | 6.5 高手解答 | 136 |

第7章 帧和基本动画制作



- | | | | |
|-------------------------|------------|---------------------------------|------------|
| 7.1 时间轴和帧 | 138 | 7.4 制作形状补间动画 | 145 |
| 7.1.1 认识时间轴和帧 | 138 | 7.4.1 创建形状补间动画 | 145 |
| 7.1.2 帧的基本类型 | 138 | 7.4.2 编辑形状补间动画 | 147 |
| 7.1.3 帧的显示状态 | 139 | 7.5 制作传统补间动画 | 148 |
| 7.1.4 【绘图纸外观】工具 | 139 | 7.5.1 创建传统补间动画 | 148 |
| 7.2 帧的操作 | 140 | 7.5.2 编辑传统补间动画 | 150 |
| 7.2.1 插入和选择帧 | 140 | 7.6 制作补间动画 | 151 |
| 7.2.2 删除和清除帧 | 141 | 7.6.1 创建补间动画 | 151 |
| 7.2.3 复制和粘贴帧 | 142 | 7.6.2 编辑补间动画 | 152 |
| 7.2.4 移动和翻转帧 | 142 | 7.7 【动画编辑器】和【动画预设】面板 ... | 153 |
| 7.2.5 帧序列和帧频 | 142 | 7.7.1 【动画编辑器】面板 | 153 |
| 7.3 制作逐帧动画 | 143 | 7.7.2 【动画预设】面板 | 157 |
| 7.3.1 认识逐帧动画 | 143 | 7.8 进阶练习 | 159 |
| 7.3.2 创建逐帧动画 | 143 | 7.9 高手解答 | 162 |

第8章 图层和高级动画制作



- | | | | |
|-----------------------|------------|------------------|-----|
| 8.1 使用图层 | 164 | 8.1.1 认识图层 | 164 |
|-----------------------|------------|------------------|-----|

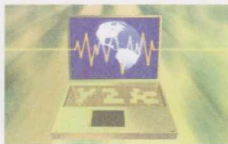
8.1.2 创建图层和图层文件夹	165	8.4 制作骨骼动画	175
8.1.3 选择和删除图层	166	8.4.1 反向运动和骨骼	175
8.1.4 复制和调整图层	166	8.4.2 添加骨骼	175
8.1.5 设置图层属性	169	8.4.3 编辑骨骼	178
8.2 制作引导层动画	169	8.4.4 创建骨骼动画	179
8.2.1 普通引导层	169	8.5 制作多场景动画	181
8.2.2 传统运动引导层	169	8.5.1 编辑场景	181
8.3 制作遮罩层动画	171	8.5.2 创建多场景动画	182
8.3.1 认识遮罩层	171	8.6 进阶练习	184
8.3.2 遮罩层动画	171	8.7 高手解答	187

第9章 交互式动画制作



9.1 认识ActionScript	190	9.4.1 ActionScript编写流程	203
9.1.1 【动作】面板	190	9.4.2 时间轴上输入代码	204
9.1.2 语言常用术语	191	9.4.3 添加单独代码	204
9.1.3 Flash中的行为	192	9.4.4 元件中添加代码	204
9.2 ActionScript语法	193	9.5 处理对象	207
9.2.1 ActionScript基本语法	193	9.5.1 属性	207
9.2.2 ActionScript数据类型	194	9.5.2 方法	207
9.2.3 ActionScript变量	195	9.5.3 事件	208
9.2.4 ActionScript常量	196	9.5.4 创建对象实例	208
9.2.5 ActionScript关键字	196	9.6 使用Flash组件	209
9.2.6 ActionScript函数	197	9.6.1 组件基本操作	209
9.2.7 ActionScript运算符	198	9.6.2 常用UI组件应用	210
9.3 ActionScript常用语句	200	9.6.3 视频组件应用	215
9.3.1 条件判断语句	200	9.7 进阶练习	217
9.3.2 循环控制语句	201	9.8 高手解答	220
9.4 添加代码	203		

第10章 测试和发布影片



10.1 测试影片	222	10.3 发布影片	228
10.1.1 测试影片概述	222	10.3.1 预览和发布影片	228
10.1.2 编辑状态下测试影片	222	10.3.2 设置Flash发布格式	228
10.1.3 测试影片和场景	223	10.3.3 设置HTML发布格式	230
10.1.4 测试影片下载性能	224	10.3.4 设置GIF发布格式	232
10.2 优化影片	227	10.3.5 设置JPEG发布格式	233

10.3.6 设置PNG发布格式.....	234	10.4.2 导出图像.....	237
10.4 导出影片和图像.....	236	10.5 进阶练习.....	239
10.4.1 导出影片.....	236	10.6 高手解答.....	240

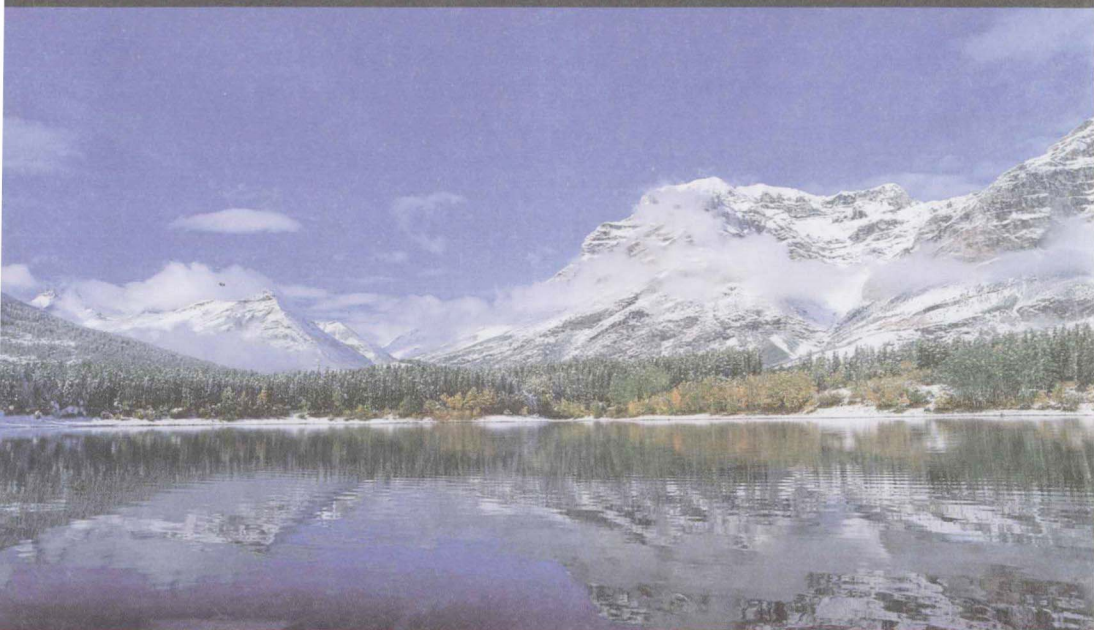
第11章 综合实例应用



11.1 制作可绘画黑板.....	242	11.4 制作马赛克过渡效果.....	250
11.2 制作三维相册.....	244	11.5 制作多媒体光盘界面.....	252
11.3 制作电子贺卡.....	247	11.6 制作缓动动画效果.....	257

第1章

初识Flash CS6



Flash CS6是Adobe公司出品的一款多媒体矢量动画软件，在互联网、多媒体课件制作以及游戏软件制作等领域得到了广泛应用。本章主要介绍Flash动画的特点以及Flash CS6的工作界面和基本操作等内容。



例1-1 Flash文档基本操作

例1-2 自定义工作界面



1.1 Flash动画制作

Flash动画是一种以Web应用为主的二维动画形式，它不仅能通过文字、图片、视频以及声音等综合手段展现动画意图，还可以通过强大的交互功能实现与观众之间的互动。

1.1.1 Flash动画特点

Flash是目前最为流行的二维动画制作软件之一，是矢量图编辑和动画创作的专业软件。Flash软件提供的物体变形和透明技术使得创建动画更加容易；交互设计让用户可以随心所欲地控制动画，用户有更多的主动权；优化的界面设计和强大的工具使Flash更简单实用。Flash还具有导出独立运行程序的能力。

Flash动画的特点主要归纳为以下几点。

- Flash能使用矢量绘图。区别于普通位图图像的是，矢量图像无论放大多少倍都不会失真，因此Flash动画的灵活性较强。

- Flash动画拥有强大的网络传播能力。由于Flash动画文件较小且是矢量图，而且采用的是流式播放技术，因此它的网络传输速度优于其他动画文件。

- Flash动画具有交互性，能更好地满足用户的需要。设计者可以在动画中加入滚动条、复选框、下拉菜单等各种交互组件，使观看者可以通过单击、选择等动作决定动画运行过程和结果。

- Flash动画制作成本低，效率高。使用Flash制作的动画在减少了大量人力和物力资源消耗的同时，也极大地缩短了制作时间，使得Flash动画拥有了崭新的视觉效果。Flash动画比传统的动画更加简易和灵巧，已经逐渐成为一种新兴的艺术表现形式。

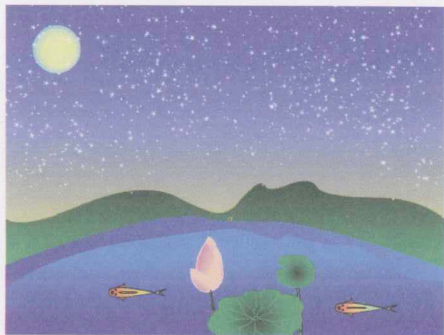
- Flash动画在制作完成后可以把生成的文件设置成带保护的格式，这样就维护了设计者的版权利益。

1.1.2 Flash动画应用

随着Internet网络的不断推广，Flash动画被延伸到多个领域。不仅可以在浏览器中观看，还具有在独立的播放器中播放的特性。

Flash动画凭借生成文件小、动画画质清晰、播放速度流畅等特点，在以下诸多领域中都得到了广泛应用。

- 制作动画：Flash动画的流行正是源于网络，其诙谐幽默的演绎风格吸引了大量的网络观众。另外，Flash动画比传统的GIF动画文件要小很多，在网络带宽局限的条件下，它更适合网络传输。



- 制作游戏：Flash动画区别于传统动画的重要特征之一就在于它的互动性，观众可以在一定程度上参与或控制Flash动画的进行，这得益于Flash较强的ActionScript动态脚本编程语言。

随着ActionScript编程语言发展到3.0版本，其性能更强、灵活性更大、执行速度也越来越快，这使得用户可以利用Flash制作出各种有趣的Flash游戏。



● **制作教学课件：**为了摆脱传统的文字式枯燥教学，远程网络教育对多媒体课件的要求非常高。一个基础的课件需要将教学内容播放成为动态影像，或者播放教师的讲解录音；而复杂的课件在互动性方面有着更高的要求，它需要学生通过课件融入到教学内容中，就像亲身体验一样。利用Flash制作的教学课件，就能够很好地满足这些需要。



● **制作电子贺卡：**在特殊的日子，为亲朋好友制作一张Flash贺卡，将自己的祝福和情感融入其中，一定会让对方喜出望外。Flash可以制作包括多媒体在内的交互式动画，从而可以制作出一张静态或动态的Flash电子贺卡，送出自己的祝福。



● **制作动态网站：**广告是大多数网站的收入来源，Flash在网站广告方面必不可少，任意打开一个门户网站，基本上都可以看到Flash广告元素的存在。这是由于网站中的广告不仅要求具有较强的视觉冲击力，而且为了不影响网站正常运作，广告占用的空间应越小越好，Flash动画便可以满足以上条件。



1.1.3 Flash CS6新增功能

Flash CS6的新增加的功能主要有以下几点。

● **全新界面设计：**Flash CS6在面板的底部增加了扩展条，使用户可以通过拖动扩展条来随意放大或缩小面板的长度。

● **更加丰富的设计工具：**Flash CS6提供更加强大的设计工具，比如反向运动关节锁定，可以定义更加复杂的运动；高级动画效果的装饰画笔，可以绘制更加逼真的图案；新增加的【拷贝图层】命令，可以在不同文件和项目中复制多个图层，并保留其文档结构。

● **多平台开发：**Flash CS6成为动画制作和多媒体创作以及交互式设计网站的强大平台，它可以用于台式电脑、平板电脑、智能手机等多种设备，使设计者能够针对安卓和IOS平台进行设计开发。

● **集成多种软件：**Flash CS6可以和更多的软件集成在一起，和Adobe 其他组件程序进行互动编辑。通过高级文本引擎，从其他Adobe应用程序中导入内容时仍能保持较高的保真度。

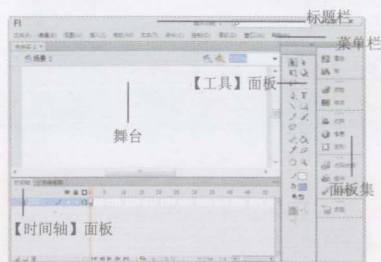


1.2 Flash CS6工作界面

Flash CS6是Flash系列软件中的最新版本，能逼真地制作出连贯性动作的动画。全新的CS6界面能切换不同的工作区模式，满足不同需求的用户。

1.2.1 界面组成要素

使用Flash CS6制作动画，首先要熟悉Flash CS6的工作界面，Flash CS6的工作界面主要包括标题栏、菜单栏、【工具】面板、垂直停放的面板集、【时间轴】面板、舞台等界面要素。



1.2.2 菜单栏

Flash CS6的菜单栏包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】与【帮助】菜单。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C)

菜单栏中各个菜单的主要作用分别如下。

- 【文件】菜单：用于文件操作，如创建、打开和保存文件等。
- 【编辑】菜单：用于动画内容的编辑操作，如复制、粘贴等。
- 【视图】菜单：用于对开发环境进行外观和版式设置，如放大、缩小视图。
- 【插入】菜单：用于插入性质的操作，如新建元件、插入场景等。
- 【修改】菜单：用于修改动画中的对象、场景等动画本身的特性，如修改属性等。

【文本】菜单：用于对文本的属性和样式进行设置。

【命令】菜单：用于对命令进行管理。


【控制】菜单：用于对动画进行播放、控制和测试。

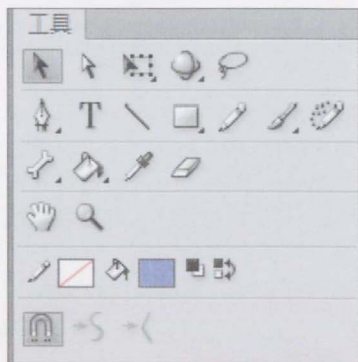
【调试】菜单：用于对动画进行调试操作。

【窗口】菜单：用于打开、关闭、组织和切换各种窗口面板。

【帮助】菜单：用于快速获取帮助信息。

1.2.3 【工具】面板

Flash CS6【工具】面板包含了用于创建和编辑图像、图稿、页面元素的所有工具。包含了10多种工具，其中一部分工具按钮的右下角有图标，表示该工具里包含一组类型工具。



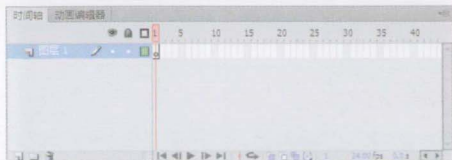
高手点拨

选择【窗口】|【工具】命令可以显示或隐藏工具；将鼠标指向工具面板的名称标签【工具】，单击并拖动鼠标，即可改变工具箱在工作界面中的位置。

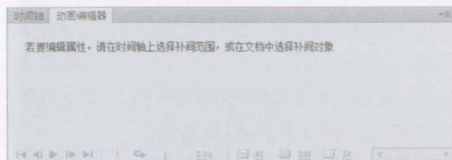


1.2.4 【时间轴】面板

【时间轴】面板用于组织和控制影片内容在一定时间内播放的层数和帧数。Flash影片将时间长度划分为帧，图层相当于层叠在一起的幻灯片，每个图层都包含一个显示在舞台中的不同图像。时间轴的主要组件是图层、帧和播放头。



【时间轴】面板里还包含了【动画编辑器】面板，用户可以直接单击【动画编辑器】标签切换到该面板。



知识点滴

在【时间轴】面板中，左边的上方和下方的几个按钮用于调整图层的状态和创建图层。在帧区域中，顶部的标题是帧的编号，播放头指示了舞台中当前显示的帧。在该面板底部显示的按钮用于改变帧的显示状态，指示当前帧的编号、帧频和到当前帧为止动画的播放时间等。关于【时间轴】面板以及【动画编辑器】面板的详细介绍和基本操作会在之后章节中介绍。

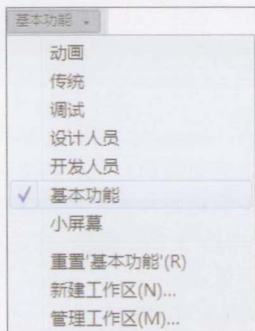
1.2.5 面板集

面板集是用于管理Flash的面板，它将所有面板都嵌入到同一个面板中。通过面板集，用户可以对工作界面的面板布局进行重

新组合，以适应不同的工作要求。

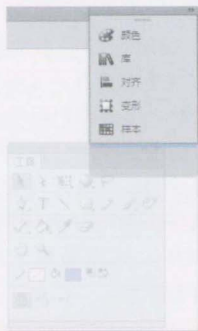
1 调整面板

Flash CS6提供了7种工作区面板集的布局方式，单击标题栏的【基本功能】按钮，弹出下拉菜单中可以选择相应命令，即可在7种布局方式间切换。

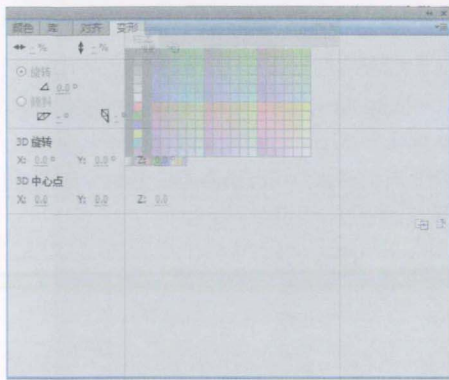



除了使用预设的7种布局方式以外，还可以对整个工作区进行手动调整，使工作区更加符合个人的使用需要。

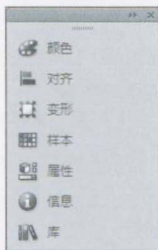
拖动面板的标题栏可以进行任意移动，当被拖动的面板停靠在其他面板旁边时，会在其边界出现一个蓝边的半透明条，如果此时释放鼠标，则被拖动的面板将停放在半透明条位置。



将一个面板拖放到另一个面板中时，目标面板会呈现蓝色的边框，如果此时释放鼠标，被拖放的面板将会以选项卡的形式出现在目标面板中。



❶ 双击面板顶端的空白处将其最小化，当面板处于面板集中时，单击面板集顶端的【折叠为图标】按钮，可以将整个面板集中的面板以图标方式显示，再次单击该按钮则恢复面板的显示。



2 常用面板

Flash CS6里比较常用的面板有【颜色】、【库】、【属性】、【变形】、【对齐】、【样本】、【动作】面板等。

常用面板的主要作用分别如下。

❶ 【颜色】面板：选择【窗口】|【颜色】命令，或按下Alt+Shift+F9键，可以打开【颜色】面板，该面板用于给对象设置边框颜色和填充颜色。

知识点滴

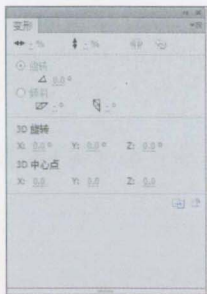
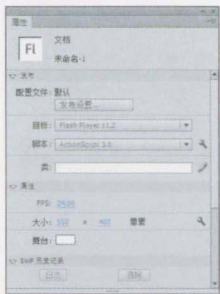
在设置边框颜色时，用户可以通过选择Alpha值来改变边框的透明度；在设置填充类中，可以选择纯色、径向等选项。

❷ 【库】面板：选择【窗口】|【库】命令，或按下Ctrl+L键，可以打开【库】面板。该面板用于存储用户所创建的组件等内容，在导入外部素材时也可以导入到【库】面板中。



❸ 【属性】面板：选择【窗口】|【属性】命令，或按下Ctrl+F3键，可以打开【属性】面板。根据用户选择对象的不同，【属性】面板中显示出不同的相应信息。

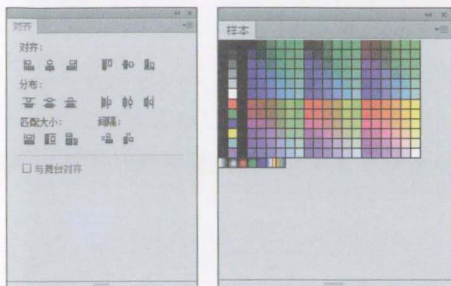
❹ 【变形】面板：选择【窗口】|【变形】命令，或按下Ctrl+T键，可以打开【变形】面板。在该面板中，用户可以对所选对象进行放大与缩小、设置对象的旋转角度和倾斜角度以及设置3D旋转度数和中心点位置等操作



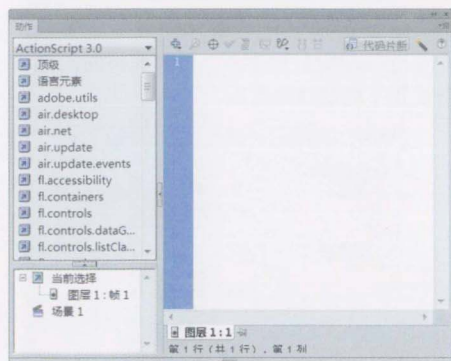
❺ 【对齐】面板：选择【窗口】|【对齐】命令，或按快捷键Ctrl+K，打开【对齐】面板。在该面板中，可以对所选对象进行对齐和分布的操作。

❻ 【样本】面板：选择【窗口】|【样

本】命令，或按快捷键Ctrl+F9，打开【样本】面板。在该面板中，可以选择或者自定义样本颜色。



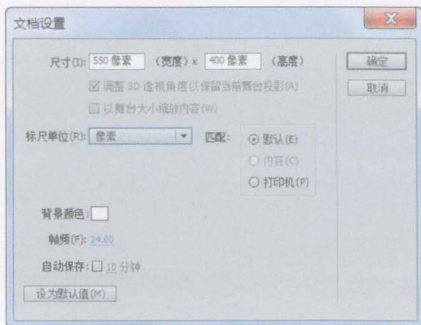
【动作】面板：选择【窗口】|【动作】命令，或按下F9键，可以打开【动作】面板。在该面板中，左侧是以目录形式分类显示的动作工具箱，右侧是参数设置区域和脚本编写区域。用户在编写脚本时，可以从左侧选择需要的命令，也可以直接在右侧编写区域中直接编写。



1.2.6 舞台

在Flash CS6中，舞台是设计者进行动画创作的区域，设计者可以在其中直接绘制插图，也可以在舞台中导入需要的插图及多媒体文件等。

若要修改舞台的属性，选择【修改】|【文档】命令，打开【文档设置】对话框。根据需要修改舞台的尺寸大小、背景、帧频等信息后，单击【确定】按钮即可。



在【文档设置】对话框中，主要参数选项的具体作用如下。

【尺寸】：可以在文本框中输入文档的大小数值，单位为像素。

【背景颜色】：可以设置文档的背景颜色，默认选择的是白色。

【帧频】：可以在文本框中输入动画播放的帧频，帧频决定了动画的播放速度，默认是12fps。

【标尺单位】：在适用标尺工具时，设置标尺工具显示方式的单位，可以选择像素、点、厘米等选项。

舞台可以根据用户需要随意放大和缩小。可以使用【工具】面板上的【缩放工具】按钮，单击舞台的任意位置都可以放大舞台显示比例，按住Alt键单击则可以缩小舞台显示比例。

知识点滴

如果要缩放舞台至特定比例，可以单击工作区域中右侧【缩放】列表框，从中选择一个百分比；或者选择【视图】|【缩放比率】命令，从扩展菜单中选择一个合适的百分比。

舞台中还包含辅助工具，用来在舞台上精确地绘制和安排对象，主要有以下几种。

标尺：标尺显示在设计区内文档的上方和左侧，用于显示尺寸的工具。用户选择【视图】|【标尺】命令，可以显示或