

中文版 Flash CS6 基础培训教程

(第2版)

数字艺术教育研究室 编著

新编实战型全功能培训教材

功能技术解析

+

案例演练引导

+

商业实战应用



视频教学

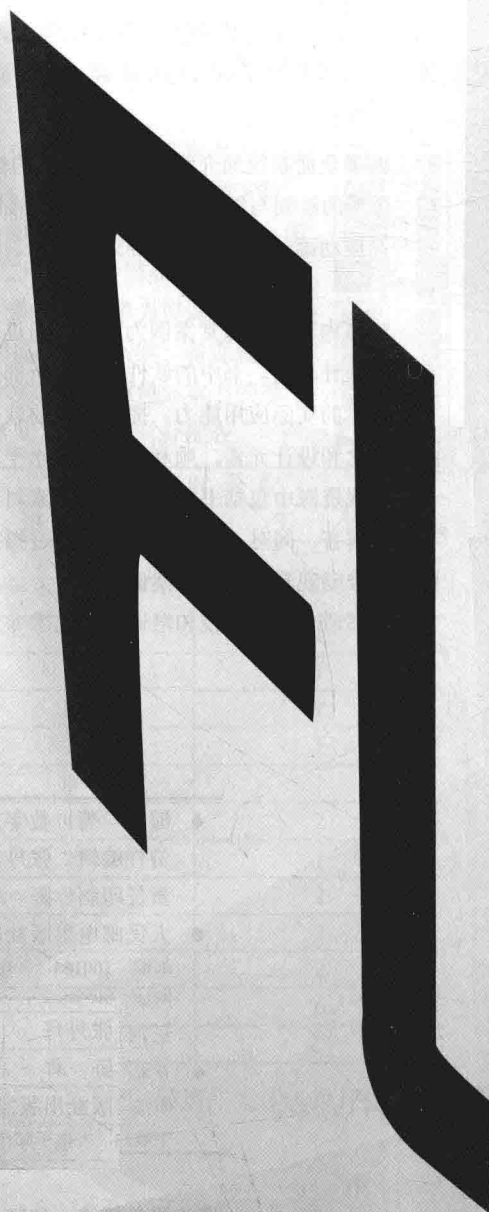


学习资源

- 课堂案例素材和效果文件
- 课堂练习和课后习题的素材和效果文件
- 附赠本书课堂案例的在线视频课程
- 附赠本书课堂练习和课后习题的在线视频课程

中文版
Flash CS6
基础培训教程
(第2版)

数字艺术教育研究室 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS6基础培训教程 / 数字艺术教育研究室编著. — 2版. — 北京: 人民邮电出版社, 2018.6
ISBN 978-7-115-48046-0

I. ①中… II. ①数… III. ①动画制作软件—技术培训—教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第047087号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了Flash CS6的基本操作方法和网页动画的制作技巧,内容包括Flash CS6基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的导入和编辑、动作脚本应用基础、制作交互式动画、组件和行为、商业案例实训等。

本书内容均以课堂案例为主线,通过对各案例实际操作的讲解,使读者可以快速上手,熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分,可以使读者深入学习软件功能。课堂练习和课后习题,可以拓展读者的实际应用能力,提高读者的软件使用技巧。商业案例实训,可以帮助读者快速掌握商业动画的设计理念和设计元素,顺利达到实战水平。

下载资源中包括书中所有案例的素材及效果文件,读者可通过在线方式获取这些资源,具体方法请参看本书前言。同时,读者除了可以通过扫描书中二维码观看当前案例视频外,还可以扫描前言的“在线视频”二维码观看本书所有案例视频。

本书适合作为院校和培训机构艺术专业课程的教材,也可作为Flash CS6自学人士的参考用书。

◆ 编 著 数字艺术教育研究室

责任编辑 张丹丹

责任印制 陈 犇

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

三河市君旺印务有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18.75

2018年6月第2版

字数: 541千字

2018年6月河北第1次印刷

定价: 45.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147号

Flash CS6 教学辅助资源及配套教辅

素材类型	名称或数量	素材类型	名称或数量
教学大纲	1 套	课堂案例	30 个
电子教案	13 单元	课堂练习	21 个
PPT 课件	13 个	课后习题	21 个
第 2 章 图形的绘制 与编辑	绘制青蛙卡片	第 9 章 声音素材的导入和 编辑	制作茶品宣传单
	制作网络公司网页标志		制作美食宣传单
	绘制卡通小鸟	第 10 章 动作脚本应用基础	制作系统时钟
	绘制卡通按钮		制作鼠标跟随效果
	绘制吊牌		制作漫天飞雪
第 3 章 对象的编辑与修 饰	绘制咖啡店标志	第 11 章 制作交互式动画	制作开关控制音量效果
	绘制环保插画		制作系统登录界面
	绘制沙滩风景		制作汽车展示
	制作商场促销吊签	第 12 章 组件和行为	制作脑筋急转弯问答题
	绘制圣诞贺卡		制作美食知识问答
绘制海港景色		制作生活小常识问答	
第 4 章 文本的编辑	制作记事日记	第 13 章 商业案例实训	制作通信网络标志
	制作水果标志		制作童装网页标志
	制作可乐瓶盖		制作传统装饰图案网页标志
	制作马戏团标志		制作科杰龙电子标志
第 5 章 外部素材的应用	制作饮品广告		制作时尚网络标志
	制作高尔夫广告		制作春节贺卡
	制作青花瓷鉴赏		制作端午节贺卡
	制作餐饮广告		制作生日贺卡
第 6 章 元件和库	制作城市动画		制作圣诞节贺卡
	制作按钮实例		制作母亲节贺卡
	制作家电促销广告		制作万圣节照片
	制作美丽风景动画		制作个人电子相册
第 7 章 基本动画的制作	制作打字效果		制作旅游风景相册
	制作小松鼠动画		制作儿童电子相册
	制作时尚戒指广告		制作街舞影集
	制作创意城市动画		制作健身舞蹈广告
	制作变色文字		制作音乐广告
	制作飞机动画		制作电子商务广告
	制作加载条效果		制作手机广告
第 8 章 层与高级动画	制作飞舞的蒲公英		制作瑜伽中心广告
	制作招贴广告		制作房地产网页
	制作促销广告		制作数码产品网页
	制作发光效果		制作精品购物网页
	制作飘落的梅花		制作美发网页
	制作儿童英语		制作化妆品网页

前言

Flash CS6 是由 Adobe 公司开发的一款网页动画制作软件,它功能强大、易学易用,深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱,已经成为这一领域非常流行的软件。目前,我国很多院校和培训机构的艺术专业,都将“Flash”列为一门重要的专业课程。为了帮助院校和培训机构艺术专业的教师比较全面、系统地讲授这门课程,使读者能够熟练地使用 Flash CS6 进行动画设计,数字艺术培训研究室组织相关大专院校从事 Flash 教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计,按照“课堂案例-软件功能解析-课堂练习-课后习题”这一思路进行编排,通过课堂案例演练使读者快速熟悉软件的功能和动画设计思路,通过软件功能解析使读者深入学习软件功能和制作特色,通过课堂练习和课后习题拓展读者的实际应用能力。在内容编写方面,我们力求通俗易懂,细致全面;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、突出重点;在案例选取方面,我们强调案例的针对性和实用性。

本书附带下载资源,内容包括书中所有案例的素材及效果文件。读者在学完本书内容以后,可以调用这些资源进行深入练习。这些学习资源文件均可在线下载,扫描“资源下载”二维码,关注我们的微信公众号,即可获得资源文件下载方式。如需资源下载技术支持,请致函 szys@ptpress.com.cn。同时,读者除了可以通过扫描书中的二维码观看当前案例视频外,还可以扫描“在线视频”二维码观看本书所有案例视频。另外,购买本书作为授课教材的教师可以通过扫描封底的“新架构”二维码联系我们,我们将为您提供教学大纲、备课教案、教学 PPT,以及课堂案例、课堂练习和课后习题的教学视频等相关教学资源包。本书的参考学时为 64 学时,其中实训环节为 23 学时。各章的参考学时请参见下面的学时分配表。



资源下载



在线视频

章	课程内容	学时分配	
		讲 授	实 训
第 1 章	Flash CS6 基础入门	2	
第 2 章	图形的绘制与编辑	3	2
第 3 章	对象的编辑与修饰	3	1
第 4 章	文本的编辑	3	1
第 5 章	外部素材的应用	2	1
第 6 章	元件和库	3	1
第 7 章	基本动画的制作	4	2
第 8 章	层与高级动画	4	2
第 9 章	声音素材的导入和编辑	2	1
第 10 章	动作脚本应用基础	3	2
第 11 章	制作交互式动画	3	2
第 12 章	组件和行为	3	2
第 13 章	商业案例实训	6	6
	学时总计	41	23

由于时间仓促,加之作者水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

作者

2018年3月

目 录

第 1 章 Flash CS6 基础入门 1	2.2.7 部分选取工具..... 31
1.1 Flash CS6 的操作界面..... 2	2.2.8 套索工具..... 32
1.1.1 菜单栏..... 2	2.3 图形的编辑 33
1.1.2 主工具栏..... 3	2.3.1 课堂案例——绘制卡通小鸟..... 34
1.1.3 工具箱..... 3	2.3.2 墨水瓶工具..... 39
1.1.4 时间轴..... 5	2.3.3 颜料桶工具..... 39
1.1.5 场景和舞台..... 6	2.3.4 滴管工具..... 40
1.1.6 属性面板..... 6	2.3.5 橡皮擦工具..... 42
1.1.7 浮动面板..... 7	2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具..... 43
1.2 Flash CS6 的文件操作..... 7	2.3.7 手形工具和缩放工具..... 45
1.2.1 新建文件..... 7	2.4 图形的色彩 46
1.2.2 保存文件..... 8	2.4.1 课堂案例——绘制卡通按钮..... 46
1.2.3 打开文件..... 8	2.4.2 纯色编辑面板..... 51
1.3 Flash CS6 的系统配置..... 9	2.4.3 颜色面板..... 52
1.3.1 首选参数面板..... 9	2.4.4 样本面板..... 54
1.3.2 设置浮动面板..... 12	课堂练习——绘制吊牌..... 54
1.3.3 历史记录面板..... 12	课后习题——绘制咖啡店标志..... 55
第 2 章 图形的绘制与编辑 14	第 3 章 对象的编辑与修饰 56
2.1 基本线条与图形的绘制..... 15	3.1 对象的变形与操作..... 57
2.1.1 课堂案例——绘制青蛙卡片..... 15	3.1.1 课堂案例——绘制环保插画..... 57
2.1.2 线条工具..... 19	3.1.2 扭曲对象..... 60
2.1.3 铅笔工具..... 20	3.1.3 封套对象..... 61
2.1.4 椭圆工具..... 21	3.1.4 缩放对象..... 61
2.1.5 基本椭圆工具..... 21	3.1.5 旋转与倾斜对象..... 61
2.1.6 刷子工具..... 21	3.1.6 翻转对象..... 62
2.2 图形的绘制与选择..... 23	3.1.7 组合对象..... 63
2.2.1 课堂案例——制作网络公司 网页标志..... 23	3.1.8 分离对象..... 63
2.2.2 矩形工具..... 27	3.1.9 叠放对象..... 63
2.2.3 基本矩形工具..... 27	3.1.10 对齐对象..... 64
2.2.4 多角星形工具..... 28	3.2 对象的修饰..... 64
2.2.5 钢笔工具..... 28	3.2.1 课堂案例——绘制沙滩风景..... 64
2.2.6 选择工具..... 29	3.2.2 优化曲线..... 67
	3.2.3 将线条转换为填充..... 67

3.2.4 扩展填充.....	68	课堂练习——制作青花瓷鉴赏.....	104
3.2.5 柔化填充边缘.....	68	课后习题——制作餐饮广告.....	104
3.3 对齐面板与变形面板的使用.....	70	第 6 章 元件和库.....	105
3.3.1 课堂案例——制作商场促销吊签.....	70	6.1 元件与库面板.....	106
3.3.2 对齐面板.....	73	6.1.1 课堂案例——制作城市动画.....	106
3.3.3 变形面板.....	75	6.1.2 元件的类型.....	111
课堂练习——绘制圣诞贺卡.....	76	6.1.3 创建图形元件.....	112
课后习题——绘制海港景色.....	77	6.1.4 创建按钮元件.....	112
第 4 章 文本的编辑.....	78	6.1.5 创建影片剪辑元件.....	114
4.1 文本的类型及使用.....	79	6.1.6 转换元件.....	116
4.1.1 课堂案例——制作记事日记.....	79	6.1.7 库面板的组成.....	117
4.1.2 创建文本.....	81	6.1.8 库面板弹出式菜单.....	118
4.1.3 文本属性.....	82	6.1.9 内置公用库及外部库的文件.....	119
4.1.4 静态文本.....	86	6.2 实例的创建与应用.....	120
4.1.5 动态文本.....	86	6.2.1 课堂案例——制作按钮实例.....	120
4.1.6 输入文本.....	86	6.2.2 建立实例.....	122
4.1.7 拼写检查.....	86	6.2.3 转换实例的类型.....	124
4.2 文本的转换.....	87	6.2.4 替换实例引用的元件.....	125
4.2.1 课堂案例——制作水果标志.....	87	6.2.5 改变实例的颜色和透明效果.....	126
4.2.2 变形文本.....	89	6.2.6 分离实例.....	128
4.2.3 填充文本.....	89	6.2.7 元件编辑模式.....	128
课堂练习——制作可乐瓶盖.....	90	课堂练习——制作家电促销广告.....	129
课后习题——制作马戏团标志.....	90	课后习题——制作美丽风景动画.....	129
第 5 章 外部素材的应用.....	91	第 7 章 基本动画的制作.....	130
5.1 图像素材的应用.....	92	7.1 帧与时间轴.....	131
5.1.1 课堂案例——制作饮品广告.....	92	7.1.1 课堂案例——制作打字效果.....	131
5.1.2 图像素材的格式.....	93	7.1.2 动画中帧的概念.....	133
5.1.3 导入图像素材.....	93	7.1.3 帧的显示形式.....	134
5.1.4 设置导入位图属性.....	96	7.1.4 时间轴面板.....	135
5.1.5 将位图转换为图形.....	98	7.1.5 绘图纸(洋葱皮)功能.....	136
5.1.6 将位图转换为矢量图.....	99	7.1.6 在时间轴面板中设置帧.....	138
5.2 视频素材的应用.....	100	7.2 帧动画.....	138
5.2.1 课堂案例——制作高尔夫广告.....	100	7.2.1 课堂案例——制作小松鼠动画.....	139
5.2.2 视频素材的格式.....	102	7.2.2 帧动画.....	142
5.2.3 导入视频素材.....	102	7.2.3 逐帧动画.....	143
5.2.4 视频的属性.....	103	7.3 形状补间动画.....	144

7.3.1 课堂案例——制作时尚戒指广告.....144	9.1 音频的基本知识及声音素材 的格式.....196
7.3.2 简单形状补间动画.....149	9.1.1 音频的基本知识.....196
7.3.3 应用变形提示.....150	9.1.2 声音素材的格式.....196
7.4 动作补间动画.....152	9.2 导入并编辑声音素材.....197
7.4.1 课堂案例——制作创意城市动画.....152	9.2.1 课堂案例——制作儿童英语.....197
7.4.2 动作补间动画.....155	9.2.2 添加声音.....200
7.5 色彩变化动画.....158	9.2.3 属性面板.....201
7.5.1 课堂案例——制作变色文字.....158	课堂练习——制作茶品宣传单.....203
7.5.2 色彩变化动画.....163	课后习题——制作美食宣传单.....203
7.5.3 测试动画.....165	第 10 章 动作脚本应用基础.....204
7.5.4 “影片浏览器”面板的功能.....166	10.1 动作脚本的使用.....205
课堂练习——制作飞机动画.....167	10.1.1 课堂案例——制作系统时钟.....205
课后习题——制作加载条效果.....167	10.1.2 数据类型.....207
第 8 章 层与高级动画.....168	10.1.3 语法规则.....209
8.1 层、引导层与运动引导层的 动画.....169	10.1.4 变量.....211
8.1.1 课堂案例——制作飞舞的蒲公英.....169	10.1.5 函数.....211
8.1.2 层的设置.....174	10.1.6 表达式和运算符.....212
8.1.3 图层文件夹.....177	课堂练习——制作鼠标跟随效果.....213
8.1.4 普通引导层.....178	课后习题——制作漫天飞雪.....213
8.1.5 运动引导层.....179	第 11 章 制作交互式动画.....214
8.2 遮罩层与遮罩的动画制作.....181	11.1 交互式动画.....215
8.2.1 课堂案例——制作招贴广告.....181	11.1.1 课堂案例——制作开关控制 音量效果.....215
8.2.2 遮罩层.....185	11.1.2 播放和停止动画.....219
8.2.3 静态遮罩动画.....186	11.1.3 控制声音.....221
8.2.4 动态遮罩动画.....187	11.2 按钮事件.....224
8.3 分散到图层.....188	课堂练习——制作系统登录界面.....225
8.3.1 课堂案例——制作促销广告.....188	课后习题——制作汽车展示.....225
8.3.2 分散到图层.....192	第 12 章 组件和行为.....226
8.4 场景动画.....192	12.1 组件.....227
8.4.1 创建场景.....193	12.1.1 课堂案例——制作脑筋急转弯 问答题.....227
8.4.2 选择当前场景.....193	12.1.2 设置组件.....234
8.4.3 调整场景动画的播放次序.....193	12.1.3 组件分类与应用.....234
8.4.4 删除场景.....193	12.2 行为.....239
课堂练习——制作发光效果.....194	
课后习题——制作飘落的梅花.....194	
第 9 章 声音素材的导入和编辑...195	

课堂练习——制作美食知识问答	241	习题 2.2 项目创意及制作	261
课后习题——制作生活小常识问答	241	13.3 电子相册——制作万圣节	
第 13 章 商业案例实训	242	照片	262
13.1 标志设计——制作通信网络		13.3.1 项目背景及要求	262
标志	243	13.3.2 项目创意及制作	262
13.1.1 项目背景及要求	243	13.3.3 案例制作及步骤	263
13.1.2 项目创意及制作	243	课堂练习 1——制作个人电子相册	272
13.1.3 案例制作及步骤	243	练习 1.1 项目背景及要求	272
课堂练习 1——制作童装网页标志	247	练习 1.2 项目创意及制作	273
练习 1.1 项目背景及要求	247	课堂练习 2——制作旅游风景相册	273
练习 1.2 项目创意及制作	247	练习 2.1 项目背景及要求	273
课堂练习 2——制作传统装饰图案		练习 2.2 项目创意及制作	274
网页标志	247	课后习题 1——制作儿童电子相册	274
练习 2.1 项目背景及要求	247	习题 1.1 项目背景及要求	274
练习 2.2 项目创意及制作	248	习题 1.2 项目创意及制作	275
课后习题 1——制作科杰龙电子		课后习题 2——制作街舞影集	275
标志	248	习题 2.1 项目背景及要求	275
习题 1.1 项目背景及要求	248	习题 2.2 项目创意及制作	276
习题 1.2 项目创意及制作	249	13.4 广告设计——制作健身舞蹈	
课后习题 2——制作时尚网络标志	249	广告	276
习题 2.1 项目背景及要求	249	13.4.1 项目背景及要求	276
习题 2.2 项目创意及制作	250	13.4.2 项目设计及制作	277
13.2 贺卡设计——制作春节贺卡	250	13.4.3 案例制作及步骤	277
13.2.1 项目背景及要求	250	课堂练习 1——制作音乐广告	281
13.2.2 项目创意及制作	251	练习 1.1 项目背景及要求	281
13.2.3 案例制作及步骤	251	练习 1.2 项目创意及制作	281
课堂练习 1——制作端午节贺卡	258	课堂练习 2——制作电子商务广告	282
练习 1.1 项目背景及要求	258	练习 2.1 项目背景及要求	282
练习 1.2 项目创意及制作	258	练习 2.2 项目创意及制作	282
课堂练习 2——制作生日贺卡	259	课后习题 1——制作手机广告	283
练习 2.1 项目背景及要求	259	习题 1.1 项目背景及要求	283
练习 2.2 项目设计及制作	259	习题 1.2 项目创意及制作	283
课后习题 1——制作圣诞节贺卡	260	课后习题 2——制作瑜伽中心广告	284
习题 1.1 项目背景及要求	260	习题 2.1 项目背景及要求	284
习题 1.2 项目创意及制作	260	习题 2.2 项目创意及制作	284
课后习题 2——制作母亲节贺卡	261	13.5 网页设计——制作房地产	
习题 2.1 项目背景及要求	261	网页	285

13.5.1 项目背景及要求285

13.5.2 项目创意及制作285

13.5.3 案例制作及步骤286

课堂练习 1——制作数码产品网页289

 练习 1.1 项目背景及要求289

 练习 1.2 项目创意及制作289

课堂练习 2——制作精品购物网页290

 练习 2.1 项目背景及要求290

 练习 2.2 项目创意及制作290

课后习题 1——制作美发网页291

 习题 1.1 项目背景及要求291

 习题 1.2 项目设计 & 制作291

课后习题 2——制作化妆品网页292

 习题 2.1 项目背景及要求292

 习题 2.2 项目创意及制作292

第 1 章

Flash CS6 基础入门

本章介绍

本章将详细讲解 Flash CS6 的基本知识和基本操作。通过学习读者要对 Flash CS6 有初步的认识和了解，并能够掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下坚实的基础。

学习目标

- 了解 Flash CS6 的操作界面。
 - 掌握文件操作的方法和技巧。
 - 了解 Flash CS6 的系统配置。
-

技能目标

- 熟练掌握“时间轴”面板的使用方法。
- 熟练掌握文件的操作方法与技巧。

1.1 Flash CS6 的操作界面

Flash CS6 的操作界面由以下几部分组成：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板及浮动面板，如图 1-1 所示。下面将一一进行介绍。

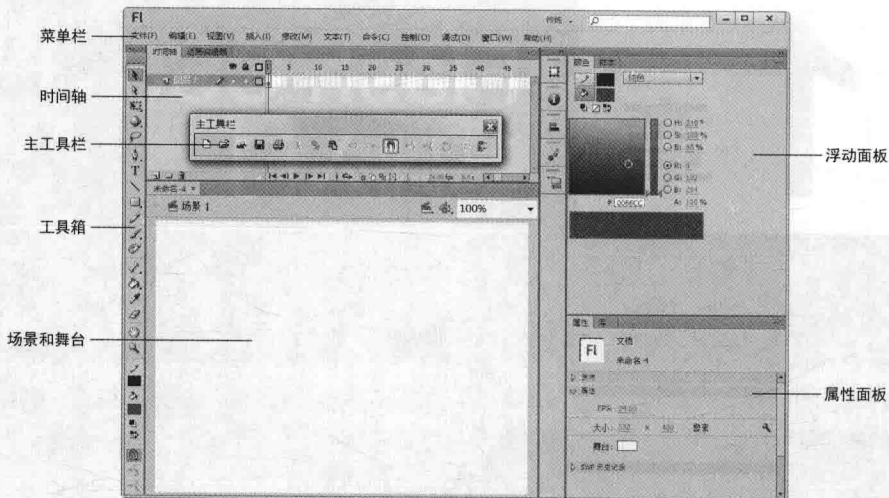


图 1-1

1.1.1 菜单栏

Flash CS6 的菜单栏依次为：“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单，如图 1-2 所示。

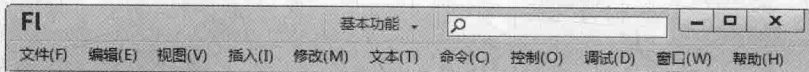


图 1-2

“文件”菜单：主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画，以及导入外部图形、图像、声音、动画文件，以便在当前动画中进行使用。

“编辑”菜单：主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴，以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单：主要功能是进行环境设置。

“插入”菜单：主要功能是向动画中插入对象。

“修改”菜单：主要功能是修改动画中的对象。

“文本”菜单：主要功能是修改文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。

“命令”菜单：主要功能是保存、查找、运行命令。

“控制”菜单：主要功能是测试播放动画。

“调试”菜单：主要功能是对动画进行调试。

“窗口”菜单：主要功能是控制各功能面板是否显示及面板的布局设置。

“帮助”菜单：主要功能是提供 Flash CS6 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助。

1.1.2 主工具栏

为方便使用，Flash CS6 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起，置于操作界面的上方。主工具栏依次为：“新建”按钮、“打开”按钮、“转到 Bridge”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤销”按钮、“重做”按钮、“贴紧至对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮，如图 1-3 所示。

选择“窗口 > 工具栏 > 主工具栏”命令，可以调出主工具栏，还可以通过拖动鼠标改变工具栏的位置。

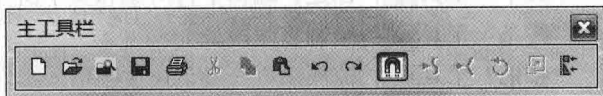






图 1-3


“新建”按钮 ：新建一个 Flash 文件。

“打开”按钮 ：打开一个已存在的 Flash 文件。


“转到 Bridge”按钮 ：用于打开文件浏览窗口，从中可以对文件进行浏览和选择。


“保存”按钮 ：保存当前正在编辑的文件，不退出编辑状态。


“打印”按钮 ：将当前编辑的内容送至打印机输出。


“剪切”按钮 ：将选中的内容剪切到系统剪贴板中。


“复制”按钮 ：将选中的内容复制到系统剪贴板中。


“粘贴”按钮 ：将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。


“撤销”按钮 ：取消前面的操作。


“重做”按钮 ：还原被取消的操作。


“贴紧至对象”按钮 ：选择此按钮进入贴紧状态，用于绘图时调整对象准确定位；设置动画路径时能自动粘连。

“平滑”按钮 ：使曲线或图形的外观更光滑。

“伸直”按钮 ：使曲线或图形的外观更平直。

“旋转与倾斜”按钮 ：改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。

“缩放”按钮 ：改变舞台中对象的大小。


“对齐”按钮 ：调整舞台中多个选中对象的对齐方式。


1.1.3 工具箱


工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”“查看”“颜色”“选项”4 个功能区，如图 1-4 所示。选择“窗口 > 工具”命令，可以调出主工具箱。

1. “工具”区

提供选择、创建、编辑图形的工具。

“选择”工具 ：选择和移动舞台上的对象，改变对象的大小和形状等。

“部分选取”工具 ：用来抓取、选择、移动和改变形状路径。

“任意变形”工具 ：对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。





“渐变变形”工具 ：对舞台上选定对象的填充渐变色变形。





图 1-4


“3D 旋转”工具: 可以在 3D 空间中旋转影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后, 3D 旋转控件出现在选定对象之上。x 轴为红色、y 轴为绿色、z 轴为蓝色。使用橙色的自由旋转控件可同时绕 x 和 y 轴旋转。


“3D 平移”工具: 可以在 3D 空间中移动影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后, 影片剪辑的 x、y 和 z 3 个轴将显示在舞台上对象的顶部。x 轴为红色、y 轴为绿色, 而 z 轴为黑色。应用此工具可以使影片剪辑分别沿着 x、y 或 z 轴进行平移。


“套索”工具: 在舞台上选择不规则的区域或多个对象。


“钢笔”工具: 绘制直线和光滑的曲线, 调整直线长度、角度及曲线曲率等。


“文本”工具: 创建、编辑字符对象和文本窗体。


“线条”工具: 绘制直线段。


“矩形”工具: 绘制矩形向量色块或图形。


“椭圆”工具: 绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。


“基本矩形”工具: 绘制基本矩形, 此工具用于绘制图元对象。图元对象允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后, 精确地控制形状的大小、边角半径以及其他属性, 而无须从头开始绘制。


“基本椭圆”工具: 绘制基本椭圆形, 此工具用于绘制图元对象。图元对象允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后, 精确地控制形状的开始角度、结束角度、内径以及其他属性, 而无须从头开始绘制。


“多角星形”工具: 绘制等比例的多边形 (单击矩形工具, 将弹出多角星形工具)。

“铅笔”工具: 绘制任意形状的向量图形。

“刷子”工具: 绘制任意形状的色块向量图形。


“喷涂刷”工具: 可以一次性地将形状图案“刷”到舞台上。默认情况下, 喷涂刷使用当前选定的填充颜色喷射粒子点。也可以使用喷涂刷工具将影片剪辑或图形元件作为图案应用。

“Deco”工具: 可以对舞台上的选定对象应用效果。在选择 Deco 工具后, 可以从属性面板中选择要应用的效果样式。


“骨骼”工具: 可以向影片剪辑、图形和按钮实例添加 IK 骨骼。

“绑定”工具: 可以编辑单个骨骼和形状控制点之间的连接。

“颜料桶”工具: 改变色块的色彩。


“墨水瓶”工具: 改变向量线段、曲线、图形边框线的色彩。


“滴管”工具: 将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。

“橡皮擦”工具: 擦除舞台上的图形。

2. “查看”区


改变舞台画面以便更好地观察。


“手形”工具: 移动舞台画面以便更好地观察。


“缩放”工具: 改变舞台画面的显示比例。


3. “颜色”区

选择绘制、编辑图形的笔触颜色和填充色。

“笔触颜色”按钮: 选择图形边框和线条的颜色。

“填充色”按钮: 选择图形要填充区域的颜色。

“黑白”按钮：系统默认的颜色。

“交换颜色”按钮：可将笔触颜色和填充色进行交换。

4. “选项”区：

不同工具有不同的选项，通过“选项”区为当前选择的工具进行属性选择。

1.1.4 时间轴

时间轴用于组织和控制文件内容在一定时间内播放。按照功能的不同，时间轴窗口分为左右两部分，分别为层控制区、时间线控制区，如图 1-5 所示。时间轴的主要组件是层、帧和播放头。

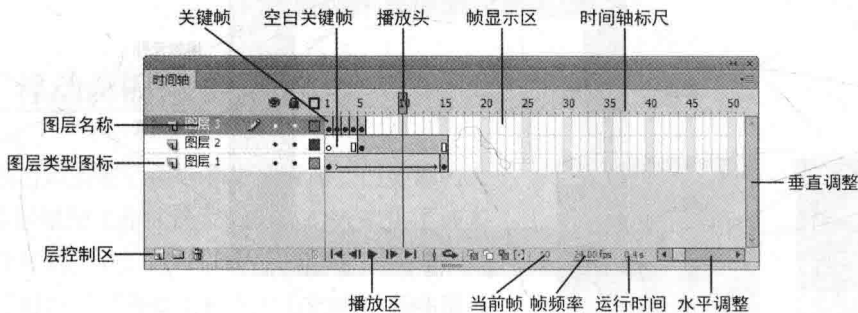




图 1-5

1. 层控制区

层控制区位于时间轴的左侧。层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。在层控制区中，可以显示舞台上正在编辑作品的所有层的名称、类型、状态，并可以通过工具按钮对层进行操作。


“新建图层”按钮：增加新层。

“新建文件夹”按钮：增加新的图层文件夹。

“删除”按钮：删除选定层。


“显示或隐藏所有图层”按钮：控制选定层的显示/隐藏状态。


“锁定或解除锁定所有图层”按钮：控制选定层的锁定/解锁状态。


“将所有图层显示为轮廓”按钮：控制选定层的显示图形外框/显示图形状态。


2. 时间线控制区


时间线控制区位于时间轴的右侧，由帧、播放头和多个按钮及信息栏组成。与胶片一样，Flash 文档也将时间长度分为帧。每个层中包含的帧都会显示在该层的右侧。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号。播放头指示舞台中当前显示的帧。信息栏显示当前帧编号、动画播放速率以及到当前帧为止的运行时间等信息。时间线控制区按钮的基本功能如下。

“帧居中”按钮：将当前帧显示到控制区窗口中间。

“绘图纸外观”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容同时显示在舞台上。

“绘图纸外观轮廓”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，除当前帧外，区域内的帧所包含的内容仅显示图形外框。

“编辑多个帧”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容可同时显示和编辑。

“修改绘图纸标记”按钮：单击该按钮会显示一个多帧显示选项菜单，定义第 2 帧、第 5 帧或全部帧内容。

1.1.5 场景和舞台

场景是所有动画元素的最大活动空间，如图 1-6 所示。像多幕剧一样，场景可以不止一个。要查看特定场景，可以选择“视图 > 转到”命令，再从其子菜单中选择场景的名称。

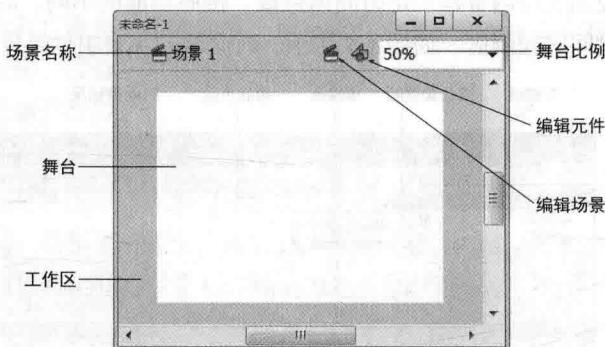


图 1-6

场景也就是常说的舞台，是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置、编辑向量插图、文本框、按钮、导入的位图图形、视频剪辑等对象。舞台包括大小、颜色等设置。

在舞台上可以显示网格和标尺，帮助制作者准确定位。显示网格的方法是选择“视图 > 网格 > 显示网格”命令，如图 1-7 所示。显示标尺的方法是选择“视图 > 标尺”命令，如图 1-8 所示。

在制作动画时，还常常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准。需要时可以从标尺上向舞台拖曳鼠标以产生蓝色的辅助线，如图 1-9 所示，它在动画播放时并不显示。不需要辅助线时，从舞台上向标尺方向拖曳辅助线来进行删除。还可以通过“视图 > 辅助线 > 显示辅助线”命令，显示出辅助线。通过“视图 > 辅助线 > 编辑辅助线”命令，修改辅助线的颜色等属性。

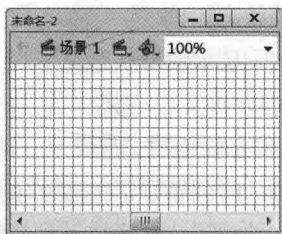


图 1-7

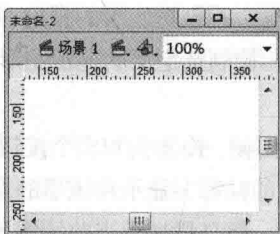


图 1-8



图 1-9

1.1.6 属性面板

对于正在使用的工具或资源，使用“属性”面板，可以很容易地查看和更改它们的属性，从而简化文档的创建过程。当选定单个对象时，如文本、组件、形状、位图、视频、组、帧等，“属性”面板可以显示相应的信息和设置，如图 1-10 所示。当选定了两个或多个不同类型的对象时，“属性”面板会显示选定对象的总数，如图 1-11 所示。



图 1-10

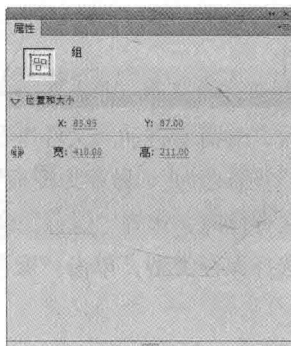


图 1-11

1.1.7 浮动面板

使用面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限，为了尽量使工作区最大，Flash CS6 提供了许多种自定义工作区的方式，如可以通过“窗口”菜单显示、隐藏面板，还可以通过选择面板左上方的面板名称，将面板从组合中拖曳出来，也可以利用它将独立的面板添加到面板组合中，如图 1-12、图 1-13 所示。



图 1-12

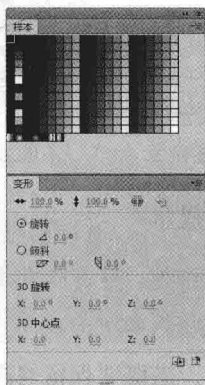


图 1-13

1.2 Flash CS6 的文件操作

1.2.1 新建文件

新建文件是使用 Flash CS6 进行设计的第一步。

选择“文件 > 新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图 1-14 所示。在对话框中，可以创建 Flash 文档，设置 Flash 影片的媒体和结构。创建基于窗体的 Flash 应用程序，应用于 Internet；也可以创建用于控制影片的外部动作脚本文件等。选择完成后，单击“确定”按钮，完成新建文件的任务，如图 1-15 所示。

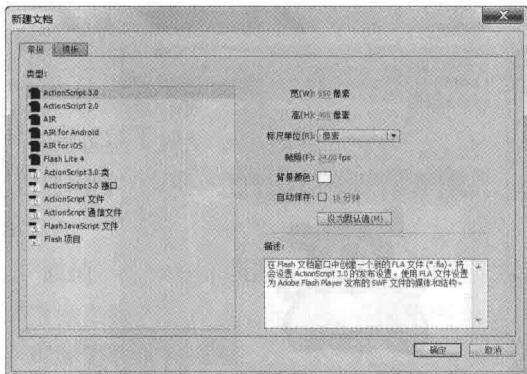


图 1-14

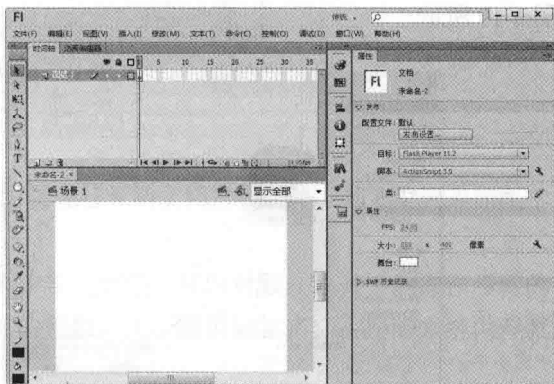


图 1-15