

职业教育课程改革系列教材 · 『步步为赢』学技能

中文Flash CS6

案例教程

万忠 沈大林 主编

王浩轩 张伦 王爱赫 赵玺 副主编



积跬步
至千里

◎ 实例操作和知识讲解
◎ 51个实例及大量练习
◎ 由浅入深、循序渐进
◎ 知其然，更知其所以然
◎ 快速入门，且可以达

的水平



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

[<http://www.phei.com.cn>]

职业教育课程改革系列教材

中文Flash CS6 案例教程

万 忠 沈大林 主 编

王浩轩 张 伦
王爱赅 赵 玺 副主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

Flash 是一个著名软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf 的矢量图形和具有很强交互性的动画。这种文件可以插入 HTML 中,也可以单独成为网页;可以独立制作多媒体课件,还可以制作游戏和处理视频等。本书介绍 Adobe 公司制作的 Flash 最新中文版 Adobe Flash CS6。

本书采用案例驱动的教学方式,除了第 1 章和第 11 章外,均以节为一个教学单元。除了第 11 章外均由“案例效果”、“制作方法”、“知识链接”和“思考练习”四部分组成。全书共 11 章,提供 51 个案例和大量的练习题。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。

本书可以作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校的非计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

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

中文 Flash CS6 案例教程 / 万忠, 沈大林主编. —北京: 电子工业出版社, 2014.7

职业教育课程改革系列教材

ISBN 978-7-121-23550-4

I. ①中… II. ①万… ②沈… 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 (2014) 第 132141 号

策划编辑: 杨 波

责任编辑: 郝黎明

印 刷: 三河市鑫金马印装有限公司

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

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: 19.75 字数: 505.6 千字

版 次: 2014 年 7 月第 1 版

印 次: 2014 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 39.00 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 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

Flash 是 Adobe 制作的软件。Flash 可以在使用很小字节量的情况下,完成高质量的矢量图形和交互式动画的制作。Flash 采用“流”的播放形式,可以边下载边观看。Flash 制作的扩展名为“.swf”的动画文件,可以插入到 HTML 里,也可以单独成为网页。它不但可以制作一般的动画,还可以制作具有较强交互性能的动画。Flash 与 Dreamweaver 和 Photoshop 等软件配合使用,可以快速制作精彩的网页、创建有特色的网站。Flash 不仅可以用于网页制作,还可以制作多媒体演示软件、多媒体教学课件和游戏等。本书介绍 Adobe 公司制作的 Flash 最新中文版 Adobe Flash CS6。

本书共 11 章,第 1 章介绍了中文 Flash CS6 工作区,Flash 文档的基本操作,“库”面板、元件和实例等,还通过介绍制作一个实例,使读者对中文 Flash CS6 有一个总体了解,为以后的学习打下一个良好的基础;第 2 章介绍了对象和帧的基本操作与场景;第 3 章介绍了如何绘制图形和编辑图形;第 4 章介绍了特殊绘图的方法,创建文本和编辑文本;第 5 章介绍了导入外部对象的方法,创建按钮元件的方法,三种元件实例“属性”面板的使用方法;第 6 章介绍了创建传统补间动画、补间动画和补间形状动画的方法;第 7 章介绍了遮罩层的应用方法和技巧,以及创建 IK 动画的方法;第 8 章介绍了“动作”面板和 ActionScript 基本语法、部分全局函数和交互动画的基本制作方法;第 9 章介绍了面向对象的程序设计方法;第 10 章介绍了使用组件制作动画的方法;第 11 章介绍了 6 个综合案例的制作方法。

本书采用案例驱动的教学方式,除了第 1 章和第 11 章外,均以节为一个教学单元。除了第 11 章外均由“案例效果”、“制作方法”、“知识链接”和“思考练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果;在“制作方法”栏目中介绍完成案例的操作方法和技巧;在“知识链接”栏目中介绍与本案例有关的知识,有总结和提高的作用;在“思考练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的练习题,主要是操作题。全书共 11 章,提供 51 个案例和大量的练习题。读者可以边进行任务制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师教学和学生自学。

本书遵从教学规律,特别注意认知特点,学习兴趣和创造力的培养,重要的制作技巧融于实例当中,力求做到内容由浅入深、循序渐进,较高知识含量,使读者在阅读学习时,不但知其然,还要知其所以然,不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平。本书注意知识结构与实用技巧相结合,读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握中文 Flash CS6 的使用方法和技巧。

本书由万忠、沈大林担任主编,王浩轩、张伦、王爱赫、赵玺担任副主编。参加本书编写

的主要人员有许崇、陶宁、沈昕、肖柠朴、王浩轩、万忠、郑淑晖、张秋、王威、郭政、于建海、郑原、郑鹤、郭海、陈恺硕、毕凌云、郝侠、丰金兰、袁柳、徐晓雅、王加伟、孔凡奇、卢贺、李宇辰、苏飞、王小兵、郑瑜。

本书可以作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校的非计算机专业的教材，还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

由于时间紧迫和作者水平有限，书中难免有不足之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

第 1 章 中文 Flash CS6 工作区和基本操作	1
1.1 中文 Flash CS6 工作区	1
1.1.1 中文 Flash CS6 工作区概述	1
1.1.2 舞台工作区	6
1.1.3 工作区布局	6
思考练习 1-1	7
1.2 Flash 文档基本操作	7
1.2.1 建立 Flash 文档和文档属性设置	7
1.2.2 保存、打开和关闭 Flash 文档	8
思考练习 1-2	9
1.3 “库”面板、元件和实例	9
1.3.1 “库”面板和元件分类	9
1.3.2 创建元件和实例	10
1.3.3 复制元件和编辑元件	11
思考练习 1-3	12
1.4 时间轴	12
1.4.1 时间轴的组成和特点	12
1.4.2 编辑图层	14
思考练习 1-4	15
1.5 制作一个 Flash 动画及动画的播放和导出	15
1.5.1 制作一个 Flash 动画	15
1.5.2 Flash 动画的播放	18
1.5.3 Flash 动画的导出	19
思考练习 1-5	20
第 2 章 对象和帧的基本操作与场景	21
2.1 【案例 1】图像移动切换	21
思考练习 2-1	27
2.2 【案例 2】图像动态切换	28
思考练习 2-2	33
2.3 【案例 3】大自然网页标题栏	34
思考练习 2-3	38
2.4 【案例 4】网页 LOGO	39

思考练习 2-4	45
2.5 【案例 5】多场景图像切换	45
思考练习 2-5	49
第 3 章 基本绘图	50
3.1 【案例 6】水晶按钮	50
思考练习 3-1	57
3.2 【案例 7】美丽小区楼房	57
思考练习 3-2	61
3.3 【案例 8】摆动指针表	62
思考练习 3-3	67
3.4 【案例 9】画厅彩球 1	68
思考练习 3-4	73
3.5 【案例 10】兰花	73
思考练习 3-5	79
3.6 【案例 11】胶片滚动图像	79
思考练习 3-6	85
第 4 章 特殊绘图和编辑文本	86
4.1 【案例 12】花中双摆指针表	86
思考练习 4-1	95
4.2 【案例 13】画厅彩球 2	95
思考练习 4-2	101
4.3 【案例 14】环保网页标题栏	101
思考练习 4-3	107
4.4 【案例 15】电影文字	107
思考练习 4-4	112
第 5 章 导入对象和制作按钮	113
5.1 【案例 16】佳人湖中游	113
思考练习 5-1	118
5.2 【案例 17】林中节日	119
思考练习 5-2	122
5.3 【案例 18】小小 MP3 播放器	123
思考练习 5-3	127
5.4 【案例 19】小小相册	127
思考练习 5-4	133
第 6 章 制作补间动画	135
6.1 【案例 20】翻页画册	135
思考练习 6-1	140

6.2 【案例 21】都来保护大自然	140
思考练习 6-2	144
6.3 【案例 22】玩具火车行	145
思考练习 6-3	150
6.4 【案例 23】跷跷板	150
思考练习 6-4	155
6.5 【案例 24】动画漂浮切换	155
思考练习 6-5	162
6.6 【案例 25】弹跳彩球和变形文字	162
思考练习 6-6	165
6.7 【案例 26】动画开关门式切换	166
思考练习 6-7	169
第 7 章 遮罩层应用和 IK 动画	170
7.1 【案例 27】唯美摄影	170
思考练习 7-1	178
7.2 【案例 28】太空星球	178
思考练习 7-2	184
7.3 【案例 29】晨练	185
思考练习 7-3	191
7.4 【案例 30】图像特效切换	192
思考练习 7-4	197
第 8 章 “动作”面板和 ActionScript 程序设计	198
8.1 【案例 31】按钮控制自转星球	198
思考练习 8-1	205
8.2 【案例 32】宝宝电子相册	205
思考练习 8-2	213
8.3 【案例 33】两位数加减练习	213
思考练习 8-3	218
8.4 【案例 34】连续整数的和与积	222
思考练习 8-4	224
8.5 【案例 35】名花浏览网页	225
思考练习 8-5	233
第 9 章 面向对象的程序设计	235
9.1 【案例 36】字母猜猜猜	235
思考练习 9-1	240
9.2 【案例 37】名花文字滚动显示	241
思考练习 9-2	245
9.3 【案例 38】小小定时数字表	246

思考练习 9-3	250
9.4 【案例 39】小小音乐播放器	251
思考练习 9-4	256
9.5 【案例 40】按键控制小鱼游	256
思考练习 9-5	260
9.6 【案例 41】跟随鼠标转动眼睛的小狗	260
思考练习 9-6	263
9.7 【案例 42】调色板	264
思考练习 9-7	268
第 10 章 组件动画	269
10.1 【案例 43】名花浏览器	269
思考练习 10-1	273
10.2 【案例 44】两位数加减运算练习	274
思考练习 10-2	280
10.3 【案例 45】列表浏览名花图像	281
思考练习 10-3	285
10.4 【案例 46】旅游协会登记表	285
思考练习 10-4	288
10.5 【案例 47】视频播放器	289
思考练习 10-5	292
第 11 章 综合案例	293
11.1 【案例 48】荧光数字表	293
11.2 【案例 49】指针表	296
11.3 【案例 50】选票统计	298
11.4 【案例 51】MP3 播放器	301

第1章

中文Flash CS6工作区和基本操作

1.1 中文 Flash CS6 工作区

1.1.1 中文 Flash CS6 工作区概述

1. “欢迎”屏幕

通常在刚刚启动中文 Flash CS6 或者关闭所有 Flash 文档时，会自动调出 Flash CS6 的“欢迎”屏幕，如图 1-1-1 所示。它由 5 个区域组成，各区域的作用如下。

(1) “从模板新建”区域：其中列出了一些 Flash CS6 提供的模板类型，单击其中一个模板类型名称或“更多”按钮，即可调出“从模板新建”对话框，如图 1-1-2 所示。利用该对话框可以选择一个具体的模板，进一步利用模板创建 Flash 文档。

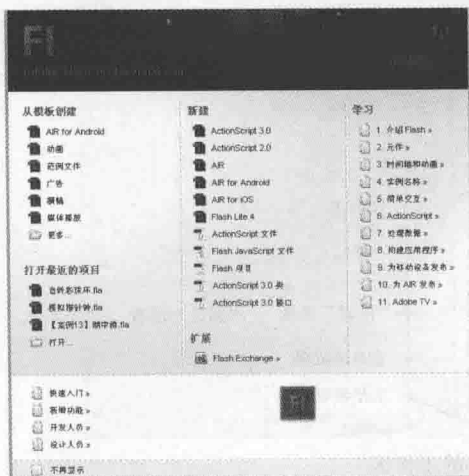


图 1-1-1 中文 Flash CS6 “欢迎”屏幕

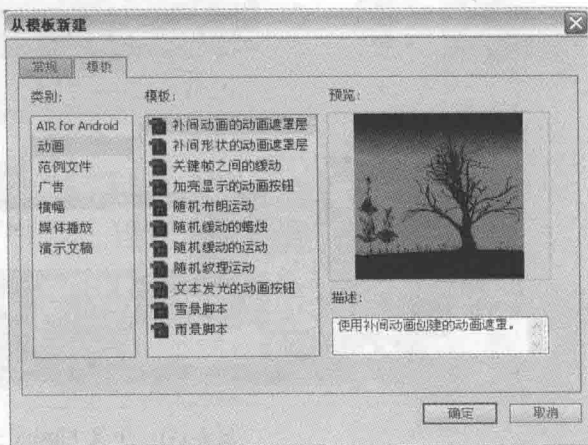


图 1-1-2 “从模板新建”对话框

(2) “新建”区域：其中列出了可以创建的 Flash 文件类型名称。单击“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”选项，即可新建一个普通的 Flash 文档(默认的播放器版本为 Flash Player 11.2, ActionScript

版本为 ActionScript 3.0)。单击其他项目名称,可以快速创建一个相应的 Flash 文档。

(3)“打开最近的项目”区域:其中列出了最近打开过的 Flash 文件名称,单击其中一个文件名称,即可调出相应的 Flash 文档。单击“打开”按钮  打开...,可以调出“打开”对话框,利用该对话框可以打开外部的一个或多个 Flash 文档。

(4)“学习”区域:单击其内的按钮,可以调出相应的学习网站,学习相关的内容,提供了对“学习”资源的快速访问。

(5)“扩展”区:单击“Flash Exchange”按钮,可以链接到“Flash Exchange”网站。可以在其中下载助手应用程序、扩展功能,以及相关信息。

(6)“学习和培训”区域:它在最下方,有 4 个按钮,单击不同的按钮,可以调出相应的网页,了解入门知识、Flash CS6 新增功能和查找 Adobe 授权的培训机构等有关内容。

如果选中 Flash CS6“欢迎”屏幕内最下边的“不再显示”复选框,则下次启动中文 Flash CS6 或关闭所有 Flash 文档时,就不会再出现此对话框,而是直接进入“新建文档”对话框。若要显示“欢迎”屏幕,可单击“编辑”→“首选参数”命令,调出“首选参数”对话框,在该对话框内的“类别”栏中选择“常规”选项,在“启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项,然后单击“确定”按钮。

2. 工作区简介

启动中文 Flash CS6,打开一个名称为“湖中游.fla”的 Flash 文档,它的工作区如图 1-1-3 所示。可以看出,它由标题栏、菜单栏、舞台工作区、时间轴、工具箱、“属性”面板和其他面板等组成。单击菜单栏内的“窗口”命令,调出它的菜单,单击该菜单内的命令,可以打开或关闭时间轴、工具、“属性”、“库”等面板。单击“窗口”→“工具栏”→“××”命令,可以打开或关闭主工具栏、控制器(用于播放动画,即影片)和编辑器。



图 1-1-3 中文 Flash CS6 的工作区

Flash CS6 有许多面板,要打开或关闭其他面板,可以单击“窗口”→“××××”命令或单击“窗口”→“其他面板”→“××××”命令。如果有的面板打不开,可单击“窗口”→“工作区”→“默认”命令。单击“窗口”→“隐藏面板”命令,可以隐藏所有面板;

单击“窗口”→“显示面板”命令，可以显示所有隐藏的面板。

3. 面板

几个面板可以组合成一个面板组，单击面板组内的面板标签可以切换面板。单击面板组标题栏右上角的图标，调出面板菜单，其内有“帮助”、“关闭”和“关闭组”等命令。

(1)“停靠”区域：调出的面板会放置在 Flash 工作区最右边的区域内，该区域称为“停靠”区域，如图 1-1-3 所示。单击“停靠”区域内右上角的“展开面板”按钮，或者双击其左边标签栏空白部分，可展开面板和面板组。单击“停放”区域内的面板图标，可展开相应的面板。例如，单击“颜色”图标，可展开“颜色”面板，如图 1-1-4 所示。

单击“停靠”区域内右上角的“折叠为图标”按钮，或者双击其左边标签栏空白部分，可以收缩相应一列的面板和面板组，形成由这些面板的图标和名称文字组成的列表，如图 1-1-5 所示。将鼠标指针移到列表的左或右边框处，当鼠标指针呈双箭头状时，水平拖曳，可以调整列表的宽度，当宽度足够时会显示面板的名称文字。

(2) 面板和面板组操作：拖曳面板或面板组顶部的水平虚线，可以将面板或面板组移出“停放”区域，例如，移出的“颜色和样本”面板组如图 1-1-6 所示。拖曳面板标签行，可以将面板从“停放”区域内拖曳出来，例如，移出“样本”面板如图 1-1-7 所示。



图 1-1-4 展开“颜色”面板



图 1-1-5 面板收缩

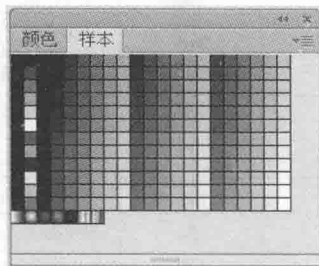


图 1-1-6 移出“停放”区域的面板组

拖曳面板标签（例如，“样本”标签）到面板组外边，可以使该面板独立，如图 1-1-7 所示。拖曳面板的标签（例如，“样本”标签）到其他面板（例如，“信息”面板）的标签处，可以将该面板与其他面板或面板组组合在一起，如图 1-1-8 所示。在图 1-1-9 (a) 所示面板组内，上下拖曳面板图标，也可以改变面板图标的相对位置，如图 1-1-9 (b) 所示。

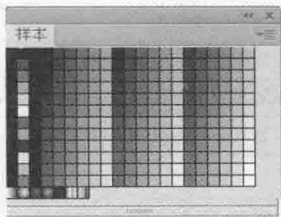


图 1-1-7 “样本”面板

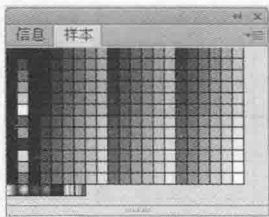
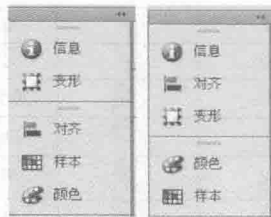


图 1-1-8 重新组合成面板组



(a) (b)

图 1-1-9 改变面板图标的相对位置

(3)“属性”面板：该面板是一个特殊面板，选中不同的对象或工具时，它会自动切换到相应的“属性”面板，其中集中了有关的参数设置选项。例如，单击工具箱中的“选择工具”按钮，单击舞台工作区内空白处，此时的“属性”面板是文档的“属性”面板，提供了设置文档的许多选项，如图 1-1-3 所示。单击按钮，可收缩相应的选项；单击按钮，可以展

开相应的选项。拖曳面板下边缘和右边缘,可以调整“属性”面板的大小。

4. 工具箱

工具箱就是“工具”面板,它提供了用于选择对象、绘制和编辑图形、图形着色、修改对象和改变舞台工作区视图等工具。工具箱内从上到下分为“工具”(第1~3栏)、“查看”(第4栏)、“颜色”(第5栏)和“选项”(第6栏)栏,如图1-1-3所示。将鼠标指针移到各按钮之上,会显示该按钮的中文名称。单击某个工具按钮,可以激活相应的工具操作功能,以后把这一操作称为使用某个工具。下面简要介绍各工具栏的名称与作用。

(1)“工具”栏:“工具”栏内的工具是用来绘制图形、输入文字和编辑图形,以及用来选择对象的。其中各工具按钮的名称与作用如表1-1-1所示。

表 1-1-1 “工具”栏中工具按钮的名称与作用

序 号	图 标	中 文 名	热 键	作 用
1		选择工具	V	选择对象,移动、改变对象大小和形状
2		部分选取工具	A	选择和调整矢量图形的形状等
3-1		任意变形工具	Q	改变对象大小、旋转角度和倾斜角度等
3-2		渐变变形工具	F	改变填充的位置、大小、旋转和倾斜角度
4-1		3D 旋转工具	W	在 3D 空间中旋转对象
4-2		3D 平移工具	G	在 3D 空间中移动对象
5		套索工具	L	在图形中选择不规则区域内的部分图形
6-1		钢笔工具	P	采用贝塞尔绘图方式绘制矢量曲线图形
6-2		添加锚点工具	=	单击矢量图形线条上一点,可添加锚点
6-3		删除锚点工具	—	单击矢量图形线条的锚点,可删除该锚点
6-4		转换锚点工具	C	将直线锚点和曲线锚点相互转换
7		文本工具	T	输入和编辑字符和文字对象
8		线条工具	N	绘制各种粗细、长度、颜色和角度的直线
9-1		矩形工具	R	绘制矩形的轮廓线或有填充的矩形图形
9-2		椭圆工具	O	绘制椭圆形轮廓线或有填充的圆形图形
9-3		基本矩形工具	R	绘制基本矩形
9-4		基本椭圆工具	O	绘制基本椭圆或基本圆形
9-5		多角星形工具		绘制多边形和多角星形图形
10		铅笔工具	Y	绘制任意形状的曲线矢量图形
11-1		刷子工具	B	可像画笔一样绘制任意形状和粗细的曲线
11-2		喷涂刷工具	B	使用在定义区域随机喷涂元件
12		Deco 工具	U	快速创建类似于万花筒的效果并应用填充
13-1		骨骼工具	X	扭曲单个形状
13-2		绑定工具	Z	用一系列链接对象创建类似于链的动画效果
14-1		颜料桶工具	K	给填充对象填充彩色或图像内容
14-2		墨水瓶工具	S	用于改变线条的颜色、形状和粗细等属性
15		滴管工具	I	用于将选中对象的一些属性赋予相应面板
16		橡皮擦工具	E	擦除图形和打碎后的图像与文字等对象

(2)“查看”栏:该栏内的工具用来调整舞台编辑画面的观察位置和显示比例。其中两个工具按钮的名称与作用如表1-1-2所示。

表 1-1-2 “查看”栏中工具按钮的名称与作用

序 号	图 标	名 称	快 捷 键	作 用
1		手形工具	H	拖曳移动舞台工作区画面的观察位置
2		缩放工具	M, Z	改变舞台工作区及其内部对象的显示比例

屏幕窗口的大小是有限的,有时画面中的内容会超出屏幕窗口可以显示的面积,这时可以使用窗口右边和下边的滚动条或“手形工具”按钮,拖曳移动舞台工作区。

(3)“颜色”栏:工具箱“颜色”栏的工具是用来确定绘制图形的线条和填充的颜色。其中各工具按钮的名称与作用如下。

◎  (笔触颜色) 按钮:用于给线着色。它又称为笔触颜色。

◎  (填充颜色) 按钮:用于给填充对象着色。

◎  两个按钮:单击“黑白”按钮,可使笔触颜色恢复为黑色,填充色恢复为白色的默认状态。单击“交换颜色”按钮,可以使笔触颜色与填充色互换。

(4)“选项”栏:工具箱“选项”栏中放置了用于对当前激活的工具进行设置的一些属性和功能按钮等选项。这些选项是随着用户选用工具的改变而变化的,大多数工具都有自己相应的属性设置。在绘图、输入文字或编辑对象时,通常应当在选中绘图或编辑工具后,再对其属性和功能进行设置。

5. 主工具栏

主工具栏有 16 个按钮,如图 1-1-10 所示。主工具栏中各按钮的名称与作用如表 1-1-3 所示。将鼠标指针移到各按钮之上,会显示该按钮的中文名称。

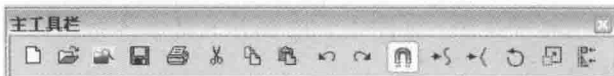


图 1-1-10 主工具栏

表 1-1-3 主工具栏中各按钮的名称与作用

序 号	图 标	名 称	作 用
1		新建	新建一个 Flash 文档
2		打开	打开一个已存在的 Flash 文档
3		转到 Bridge	单击该按钮,可调出“Bridge”,它是一个文件浏览器
4		保存	将当前 Flash 文件保存为扩展名是“.fla”的文档
5		打印	将当前编辑的 Flash 图像打印输出
6		剪切	将选中的对象剪切到剪贴板中
7		复制	将选中的对象复制到剪贴板中
8		粘贴	将剪贴板中的内容粘贴到光标所在的位置处
9		撤销	撤销刚刚完成的操作
10		重做	重新进行刚刚被撤销的操作
11		贴紧至对象	可以进入“贴紧”状态。此时,绘图、移动对象都可自动贴紧到对象、网格或辅助线,不适于微调
12		平滑	可使选中的曲线或图形外形更加平滑,有累积效果
13		伸直	使选中的曲线或图形外形更加平直,有累积效果
14		旋转与倾斜	可以改变舞台中对对象的旋转角度和倾斜角度
15		缩放	可以改变舞台中对对象的大小尺寸
16		对齐	单击它可调出“对齐”面板,用来将选中的多个对象按照设定的方式排列对齐和等间距调整

1.1.2 舞台工作区

1. 简介

在创建或编辑 Flash 文档时离不开舞台，像导演指挥演员演戏一样，要给演员一个排练的场所，这在 Flash 中称为舞台。它是在创建 Flash 文档时放置对象的矩形区域。舞台工作区是舞台中的一个矩形区域，它是绘制图形和输入文字，编辑图形、文字和图像等对象的矩形区域，也是创建动画的区域。这些对象的展示也可以在舞台工作区中进行，相当于 Flash Player 或 Web 浏览器窗口中播放时显示 Flash 文档的矩形区域。可以使用舞台周围的区域存储图形和其他对象，而在播放 SWF 文件时不在舞台上显示它们。

2. 显示比例的调整

(1) 方法一：在舞台工作区的上方是编辑栏，编辑栏内右边的“选择舞台工作区比例”下拉列表框，如图 1-1-11 所示。可用来选择或输入舞台百分比数来改变工作区显示比例。

(2) 方法二：单击“缩放工具”按钮，则工具箱选项栏内会出现和两个按钮。单击按钮，再单击舞台可放大；单击按钮，再单击舞台可缩小。单击“缩放工具”按钮后，在舞台工作区内拖曳一个矩形，该矩形区域中的内容将会撑满整个舞台工作区。

(3) 方法三：单击“视图”→“缩放比率”命令，调出其子菜单，如图 1-1-12 所示。其中各命令的作用如下。

◎ “符合窗口大小”选项：按窗口大小显示舞台工作区。



图 1-1-11 下拉列表框 图 1-1-12 菜单

◎ 第 2 栏命令：选择舞台工作区显示比例。

◎ “显示帧”选项：自动调整舞台工作区的显示比例，使舞台工作区完全显示。

◎ “显示全部”选项：调整舞台工作区显示比例，将舞台工作区内所有对象完全显示。

1.1.3 工作区布局

工作区布局就是确定打开和关闭哪些面板，工作区内各面板的位置，调整工作区大与小。

1. 新建工作区布局

调整工作区后，单击“窗口”→“工作区”→“新建工作区”命令，调出“新建工作区”对话框，在文本框中输入工作区名称（例如，“我的第 1 个工作区”），如图 1-1-13 所示。单击“确定”按钮，在“窗口”→“工作区”菜单中添加“我的第 1 个工作区”命令。

2. 管理工作区布局

单击“窗口”→“工作区”→“管理工作区”命令，调出“管理工作区”对话框，如图 1-1-14 所示。选中一个工作区布局名称，单击“重命名”按钮，可调出“重命名工作区”对话框，用来给工作区布局重新命名；单击“删除”按钮，可将选中的工作区布局删除。

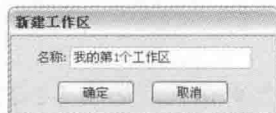


图 1-1-13 “新建工作区”对话框

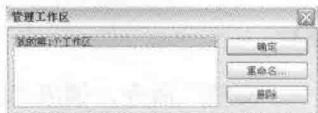


图 1-1-14 “管理工作区”对话框

3. 不同工作区布局的切换

单击工作区内最上边的“工作区切换”按钮，调出它的菜单，单击其内用户定义的工作区名称或者系统定义的工作区名称（例如，“动画”、“传统”等），或者单击“窗口”→“工作区”→“××”命令（“××”是工作区名称，）都可以切换到相应的工作区布局。

思考练习 1-1

1. 通过操作了解中文 Flash CS6 工作区特点，主工具栏和工具箱内所有工具的名称。
2. 新建一个 Flash 文档，参看表 1-1-1 和表 1-1-2，练习使用工具箱内的工具。
3. 调整一种工作区布局，将这种工作区布局以名称“工作区 1”保存。然后，将工作区布局还原为默认状态，再将工作区布局改为名称为“工作区 1”的工作区布局状态。

1.2 Flash 文档基本操作

1.2.1 建立 Flash 文档和文档属性设置

1. 新建 Flash 文档

（1）方法一：单击“文件”→“新建”命令，调出“新建文档”（常规）对话框，如图 1-2-1 所示。在“类型”栏内选中一种类型，在右边设置动画画面的宽度、高度，设置帧频、背景颜色等，再单击该对话框内的“确定”按钮，即可创建一个新的 Flash 空文档。

（2）方法二：单击主工具栏内的“新建”按钮, 可以直接创建一个空的 Flash 文档。

（3）方法三：调出 Flash CS6 的“欢迎”屏幕，如图 1-1-1 所示。单击“新建”区域内的“Flash 文件（ActionScript 3.0）”选项，即可新建一个普通的 Flash 文档，单击其他项目名称，也可以快速创建一个相应的 Flash 文档。

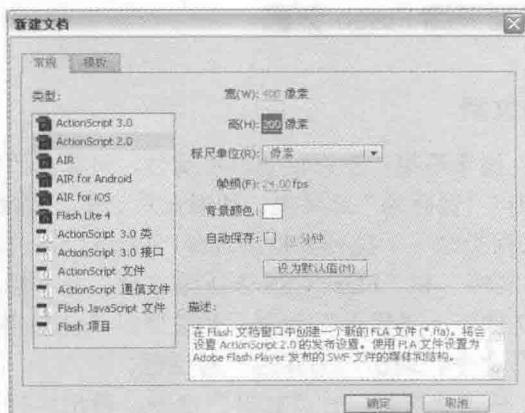


图 1-2-1 “新建文档”（常规）对话框

2. 设置文档属性

单击“修改”→“文档”命令，调出“文档设置”对话框，如图 1-2-2 所示；单击工具箱中的“选择工具”按钮，再单击舞台，切换到文档的“属性”面板，单击该面板内的“编辑文档属性”按钮，也可以调出“文档设置”对话框。各选项的作用和设置如下。



图 1-2-2 “文档设置”对话框

(1) “尺寸”栏：它的两个文本框可以设置舞台工作区的大小。在“宽度”文本框内输入舞台工作区的宽度，在“高度”文本框内输入舞台工作区的高度，默认单位为像素 (px)。舞台工作区的大小最大可设置为 2880 像素×2880 像素，最小可设置为 1 像素×1 像素。

(2) “标尺单位”下拉列表框：它用来选择舞台上边与左边标尺的单位，可选择英寸、点、像素、厘米和毫米等。

(3) “匹配”栏：选中“默认”单选按钮，可按照默认值设置文档属性。选中“打印机”单选按钮，可使舞台工作区与打印机相匹配。选中“内容”单选按钮，可使舞台工作区与动画内容相匹配，使动画居中。要使动画尺寸最小，可把场景内容尽量向左上角移动，再单击该按钮。

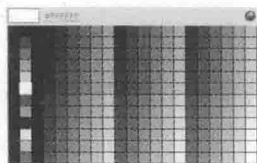


图 1-2-3 颜色面板

(4) “背景颜色”按钮：单击它，会调出颜色面板，如图 1-2-3 所示。单击颜色面板中的一种色块，即可设置舞台工作区的背景颜色。

(5) “帧频”文本框：用来输入动画的播放速度，默认为 12fps，即 12 帧/秒。

(6) “自动保存”文本框：用来显示文档特点文字。

(7) “设为默认值”按钮：单击它后，可使文档属性的设置状态成为默认状态。

完成 Flash 文档属性的设置后，单击“确定”按钮，即可完成设置，退出该对话框。

1.2.2 保存、打开和关闭 Flash 文档

1. 保存和打开 Flash 文档

(1) 保存 Flash 文档：如果是第一次存储 Flash 动画，可单击“文件”→“保存”或“文件”→“另存为”命令，调出“保存为”对话框。利用该对话框，将动画存储为扩展名是“.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）或“Flash CS6 未压缩文档”、“Flash CS5 文档”和“Flash CS5 未压缩文档”等文档，如果要再次保存修改后的 Flash 文档，可单击“文件”→“保存”命令。如果要以其他名字保存当前 Flash 文档，可单击“文件”→“另存为”命令，调出“另存为”对话框。

(2) 打开 Flash 文档：单击“文件”→“打开”命令，调出“打开”对话框。利用该对话框，选择扩展名为“.fla”的 Flash CS6 或 Flash CS5 文件和其他文档，再单击该对话框内的“打