

中国青年出版社精品计算机图书系列最新版

从入门
到精通系列
第**127**本图书
总销量突破
200万

在这一刻起飞, FL号带你开启非凡之旅, 让梦想触手可及!

中文版

融入大量实战经验、知识讲解与设计理念, 帮您突破Flash CS5的技术瓶颈, 快速成为闪客高手!

FLASH CS5

从入门到精通

胡崧 于慧 / 编著

附赠超值 DVD 光盘

- ▶ 涵盖Flash所有常用功能与技巧的学习宝典
- ▶ 剖析ActionScript 3.0重难点的技术指南
- ▶ 55个实战案例集动画专家教学经验于一体
- ▶ 每章主题讨论带您探讨动画行业的最新动向



- ▶ 8小时本书实例多媒体语音教学视频
- ▶ 4900个图形素材、960个Flash模板
- ▶ 5000个网页广告Banner和Logo欣赏
- ▶ 4400个按钮图标、500个Flash动画
- ▶ 45套Flash库文件与3600个GIF动画





中文版

FLASH CS5

从入门到精通

胡崧 于慧 / 编著

 中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>

 中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyclaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5中文版从入门到精通 / 胡崧, 于慧编著. — 北京: 中国青年出版社, 2010.12

ISBN 978-7-5006-9635-3

I. ① F… II. ①胡… ②于… III. ①动画-设计-图形软件, Flash CS5 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 215901 号

Flash CS5中文版从入门到精通

胡崧 于慧 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 张海玲 张玉良 向雯雯

封面制作：邱 宏

印 刷：北京联兴盛业印刷股份有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：32

版 次：2011 年 1 月北京第 1 版

印 次：2011 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9635-3

定 价：59.90 元（附赠 1DVD，含教学视频及海量素材）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

Preface

前言



Adobe公司新推出的Flash CS5是一款交互式多媒体创作软件，同时也是现今最成熟的动画制作软件，适合于各种各样的动画制作。对于网页设计师而言，Flash CS5是一个完美的工具，常用于设计交互式媒体页面，或开发主题相关的多媒体内容。

从表面上看，它是介于面向Web的位图处理软件和矢量图绘制软件之间的简单组合体。但它的功能却比简单的组合强大很多，Flash CS5不仅支持完整的ActionScript语言，使得Flash能够与XML、HTML以及其他内容以多种方式联合使用，而且它还是一种能和Web其他部分通信的脚本语言，可作为前台和图形的引擎，从数据库和其他后台资源中获得信息，生成动态的Web内容。

内容导读

本书弥补了以往Flash图书的不足，邀请业内众多一线设计师以及韩国资深闪客，共同铸造了这本真正意义上从入门到精通的专家级Flash参考书。全书囊括基础入门、基本功能与应用、ActionScript 3.0的应用和开发以及综合实例4个方面，分成18个章节，运用大量典型案例由浅入深、循序渐进地讲解晦涩难懂的专业知识。

- **基础入门篇**：主要介绍Flash CS5操作界面、新增功能以及绘图、文本等各种基本工具的应用。
- **基本功能与应用篇**：主要介绍了Flash动画制作部分的基本概念、外部音视频文件的应用以及影片的测试与发布。其中重点讲解了基础动画与高级动画的制作方法和流程。
- **ActionScript 3.0应用和开发篇**：从ActionScript 3.0入门基础到ActionScript 3.0深入编程，再到利用ActionScript 3.0处理动画元素，逐步向读者细述难懂的语言知识。
- **综合实例篇**：综合应用前3篇的理论知识，从不同的应用方向和技术角度，向读者讲述动画制作的全过程。

本书结构

知识拓展	拓展介绍重要知识点，加强读者的基础操作技能，为后面的学习打下坚实的基础
练习	通过小而精简的实例，诠释所讲述的理论知识，以加强读者实际动手操作的能力
闪客训练营	通过典型、精炼的中型案例，巩固所学的知识，让读者学以致用，快速跃升为闪客一族
主题讨论	与一线设计师讨论与学习从业之道，总结设计师多年的经验，为读者提供Flash基础学习及从事动画设计职业的建议
附录	提供了Flash CS5 ActionScript 3.0语法参考，可方便读者在实际应用的时候，快速查找到相关语法参数



本书特点

Flash已经广泛流行于网络中，越来越多的爱好者以及专业人士学习Adobe Flash软件，进行动画的制作。本书邀请国内资深Flash设计师与培训专家，充分考虑初学者可能遇到的问题，总结大量的实际操作经验，在案例中以提示形式讲解案例制作的精髓，让读者更深入、清晰地了解案例制作过程。本书有以下显著特点，值得一读。

- **入门为基础**：从最基础的知识着手，由浅入深，逐步带领读者进入Flash CS5的神奇世界
- **精通为目的**：深入剖析Flash CS5常见功能，解析ActionScript 3.0技术难点，将精通写到实处
- **范例为导向**：55个精心设计的动画实例，涵盖了Flash CS5所有的常用功能与实战技巧
- **理念为精华**：融合了国内资深动画专家多年的实际操作经验，以提示形式讲解动画制作的精髓

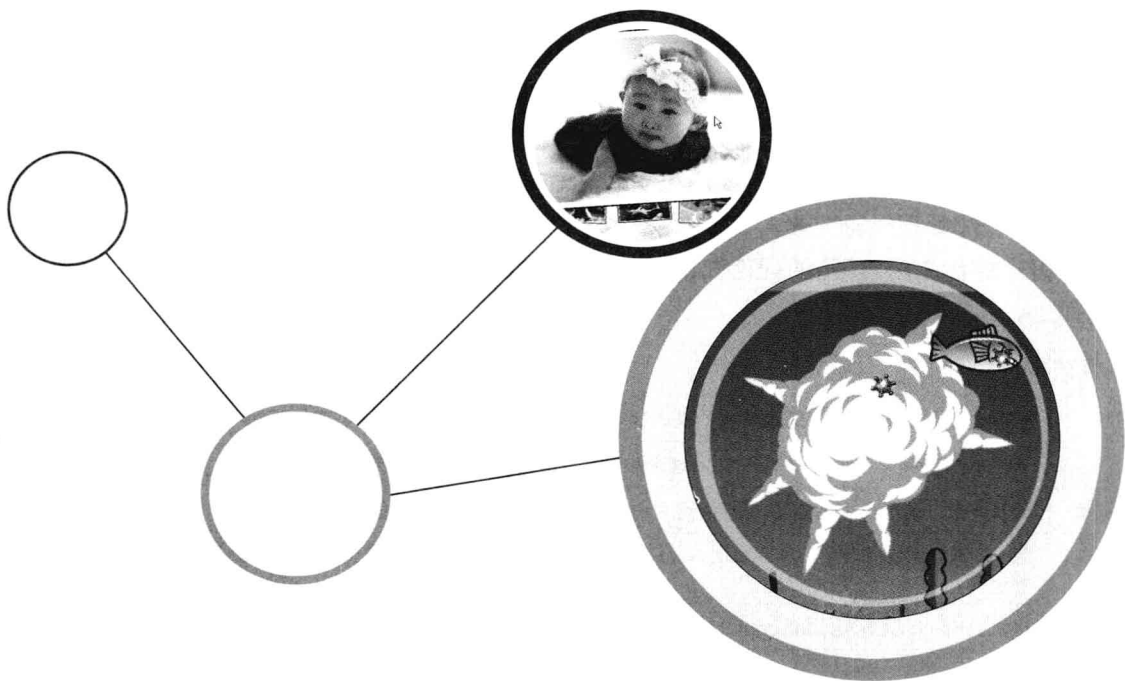
光盘文件

本书附赠一张DVD光盘，含本书实例的多媒体教学视频及丰富的设计素材，请读者使用暴风影音软件观看多媒体教学视频，光盘内容如下。

- 本书所有实例的素材文件、原始文件以及完成文件
- 8小时本书重点实例多媒体语音教学视频
- 4900个图形素材与4400个按钮图标
- 960个Flash模板与45套Flash库文件
- 5000个网页广告Banner和Logo欣赏
- 500个Flash动画与3600个GIF动画

作者

2010年11月



Contents 目录



知识预热

01 Flash CS5全新界面.....	9	04 Flash CS5菜单命令.....	14
02 Flash CS5工具预览.....	10	05 Flash CS5起始页面.....	14
03 Flash CS5常用面板.....	12		

Part01 Flash CS5基础入门

Chapter 01 Flash CS5快速入门

Unit 01 认识Flash.....	18	02 设置文档属性.....	24
01 Flash的发展.....	18	03 保存文件的类型.....	24
02 Flash的应用.....	19	Unit 04 设置Flash CS5的操作环境.....	25
Unit 02 Flash CS5的新功能.....	21	01 设置首选参数.....	25
01 新增功能.....	21	02 使用标尺、网格与辅助线.....	28
02 增强功能.....	21	主题讨论 Flash软件的基本术语.....	30
Unit 03 新建并保存文档.....	23		
01 新建文档.....	23		

Chapter 02 使用绘图及相关工具

Unit 05 绘制线条、形状与路径.....	32	练习 绘制Logo路径图形.....	41
01 绘制线条.....	32	知识拓展 深入了解路径.....	42
练习 绘制小狗线条图形.....	36	闪客训练营 绘制卡通动物.....	43
02 绘制形状.....	37	知识拓展 了解矢量图形与位图图像.....	45
练习 绘制青蛙形状图形.....	39	Unit 06 设置笔触与填充.....	46
03 绘制路径.....	40	01 使用笔触和填充工具.....	46

02 使用橡皮擦工具	47
03 设置颜色	48
闪客训练营 绘制卡通图画	50
知识拓展 Flash中的预览模式	53
Unit 07 选择、变形与修饰图形	55
01 选择图形	55

02 变形图形	57
03 修饰图形	61
闪客训练营 绘制网站启动画面	63
主题讨论 怎样才能绘制好Flash动画角色?	66

Chapter 03 文本与对象的操作

Unit 08 输入并设置文本	68
01 使用传统文本	68
02 使用TLF文本	70
闪客训练营 使用TLF文本制作宣传文稿	72
知识拓展 动画中缺失字体的替换	76
Unit 09 对象的操作	77
01 对象的排列与对齐	77

02 对象的合并	78
03 对象的组合与分离	78
04 对象的滤镜	79
05 对象的3D旋转与平移	82
闪客训练营 绘制指示符号图形	83

Part02 Flash CS5的基本功能与应用

Chapter 04 元件、实例与库

Unit 10 导入外部图像素材	88
01 导入位图并矢量化	88
02 导入Fireworks PNG文件	89
03 导入Illustrator AI文件	90
04 导入Photoshop PSD文件	92
知识拓展 导入AutoCAD DXF文件	93
05 导入Flash SWF文件	93
闪客训练营 创建图像导入效果	93
Unit 11 在库中创建元件	95
01 关于元件、实例和库	95
02 创建并编辑元件	96

闪客训练营 创建按钮元件	98
练习 创建祝福卡片影片剪辑元件	99
知识拓展 共享库资源	101
Unit 12 制作实例	102
01 设置实例属性	102
02 使用喷涂刷工具	103
练习 制作浮动气泡效果	104
03 使用Deco工具	105
主题讨论 在Flash中怎样使用元件和素材表现动画?	110

Chapter 05 动画基础

Unit 13 时间轴与帧的基本操作	112
01 使用时间轴	112

02 使用帧	114
Unit 14 使用图层	117

01 操作图层	117
02 操作图层文件夹	118
03 使用图层混合模式	119
04 使用引导图层	120
05 使用遮罩图层	122
Unit 15 逐帧动画与动画预设	123
01 制作逐帧动画	123

闪客训练营 制作国王的喜怒哀乐动画	123
02 使用动画预设	125
闪客训练营 创建模拟闪电动画	126
知识拓展 逐帧动画的制作技巧	129
主题讨论 使用逐帧技术制作动画， 有什么简便的方法吗？	130

Chapter 06 制作丰富的动画效果

Unit 16 制作基本动画	132
01 制作传统补间动画	132
闪客训练营 创建回转寿司动画	133
02 制作补间动画	135
闪客训练营 创建田间行走动画	136
03 制作补间形状动画	140
闪客训练营 创建河马的故事动画	141
Unit 17 制作高级动画	144
01 制作引导线动画	144

闪客训练营 创建花瓣飘落动画	144
02 制作遮罩动画	145
闪客训练营 创建照片画廊动画	146
03 制作反向运动动画	150
练习 制作简单的骨骼动画	151
闪客训练营 创建行走的猴子动画	152
主题讨论 分享Flash资深设计师的 动画制作体会	156

Chapter 07 音视频在动画中的应用

Unit 18 在动画中使用声音	158
01 导入声音	158
练习 导入声音效果	158
02 设置声音属性	159
闪客训练营 创建简易电子琴效果	162
知识拓展 Flash音频的录制方法	163

Unit 19 在动画中使用视频	165
01 导入视频的方式	165
02 导入视频	165
03 设置视频控制参数	167
闪客训练营 创建“猫咪的对话”视频效果	167
主题讨论 Flash技术真的不可替代吗？	170

Chapter 08 影片的测试和发布

Unit 20 测试与优化影片	172
01 测试影片下载	172
02 优化影片	173
Unit 21 发布影片	174
01 发布动画	174

02 发布网页	175
03 发布图像	176
04 发布EXE	178
主题讨论 需要在网页中嵌入Flash动画， 有什么建议吗？	179

Chapter 09 ActionScript 3.0快速入门

- | | | | |
|---|-----|--|-----|
| Unit 22 ActionScript简介 | 182 | 02 组织ActionScript 3.0代码 | 184 |
| 01 关于ActionScript | 182 | 03 编写ActionScript 3.0代码 | 184 |
| 02 ActionScript 3.0的新增功能 | 182 | 闪客训练营 创建Hello World应用程序 | 186 |
| Unit 23 ActionScript 3.0应用程序 | 184 | 主题讨论 学习ActionScript 3.0有哪些好处? | 188 |
| 01 ActionScript 3.0程序的开发步骤 | 184 | | |

Chapter 10 ActionScript 3.0基础应用

- | | | | |
|---|-----|--|-----|
| Unit 24 ActionScript 3.0基本语法 | 190 | 02 命名空间 | 209 |
| 01 变量 | 190 | Unit 27 面向对象的编程 | 213 |
| 02 数据类型 | 192 | 01 对象 | 213 |
| 03 语法 | 194 | 02 类 | 214 |
| 04 运算符 | 197 | 03 接口 | 216 |
| 05 条件语句 | 199 | 04 继承 | 218 |
| 06 循环 | 200 | Unit 28 组件 | 219 |
| Unit 25 函数 | 202 | 01 组件基础 | 219 |
| 01 函数基础 | 202 | 02 用户界面组件 | 219 |
| 02 函数参数 | 203 | 03 视频组件 | 226 |
| 03 函数对象 | 205 | 闪客训练营 创建飞行器升空动画 | 227 |
| 04 函数作用域 | 206 | 主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (一) | 230 |
| Unit 26 包和命名空间 | 207 | | |
| 01 包 | 207 | | |

Chapter 11 ActionScript 3.0处理方法

- | | | | |
|--------------------------------|-----|--------------------------------------|-----|
| Unit 29 处理字符串 | 232 | Unit 31 处理日期和时间 | 250 |
| 01 创建字符串 | 232 | 01 使用Date类 | 250 |
| 02 使用字符串 | 232 | 02 使用Timer类 | 251 |
| 闪客训练营 创建ASCII图画效果 | 234 | 闪客训练营 创建Flash秒表效果 | 252 |
| Unit 30 处理数组 | 241 | 知识拓展 flash.utils包中的计时函数 | 255 |
| 01 创建数组 | 241 | Unit 32 处理事件 | 256 |
| 02 使用数组元素 | 241 | 01 事件基础 | 256 |
| 闪客训练营 创建播放列表效果 | 244 | 02 事件流 | 256 |

03 事件对象	257
04 事件侦听器	257
闪客训练营 创建Flash闹钟效果	258

主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (二)	264
--	-----

Chapter 12 ActionScript 3.0编程

Unit 33 处理XML	266
01 XML基础	266
02 XML与XMLList对象	266
闪客训练营 创建图像画廊效果	267
Unit 34 显示编程	271
01 核心显示类	271
02 处理显示对象	271
03 控制显示对象	274
04 动态加载显示内容	276
闪客训练营 创建图形排列效果	277
Unit 35 处理几何结构	286
01 使用Point对象	286
02 使用Rectangle对象	287
03 使用Matrix对象	289

闪客训练营 创建交互变形效果	290
----------------------	-----

Unit 36 使用绘图API	294
01 绘制直线和曲线	294
02 绘制形状	295
03 绘制渐变笔触和填充	296
闪客训练营 创建设置跑车色彩效果	297
知识拓展 将Math类与绘制方法配合使用	301
Unit 37 使用滤镜	302
01 创建和应用滤镜	302
02 可用滤镜	302
闪客训练营 创建图像特效显示效果	305
知识拓展 使用高级滤镜	307
主题讨论 谈谈ActionScript 3.0的编程心得	308

Chapter 13 图片、声音与视频的处理

Unit 38 处理文本和位图	310
01 处理文本	310
02 处理位图	312
闪客训练营 创建文字排版效果	316
Unit 39 处理声音	328
01 ActionScript 3.0声音基础	328
02 加载声音	329
03 播放与停止声音	329

04 控制音量	330
闪客训练营 创建声音控制效果	331

Unit 40 处理视频	335
01 加载视频	335
02 控制视频回放	335
闪客训练营 创建视频控制效果	336
知识拓展 关于视频元数据	340
主题讨论 Flash的职位主要有哪些?	341

Part04 Flash CS5综合实例

Chapter 14 特效动画设计

Unit 41 文字特效	344
Unit 42 图像特效	352

Unit 43 模拟特效	356
---------------------------	-----

Chapter 15 广告动画设计

Unit 44 公益广告动画.....	364	Unit 46 贺卡动画.....	379
Unit 45 商业广告动画.....	371		

Chapter 16 网站动画设计

Unit 47 网站Logo动画.....	386	Unit 49 个人网站动画.....	398
Unit 48 网站片头动画.....	391		

Chapter 17 交互动画设计

Unit 50 全景交互动画.....	406	Unit 52 图文交互动画.....	419
Unit 51 3D图像动画.....	411		

Chapter 18 游戏动画设计

Unit 53 迷宫游戏.....	438	Unit 55 贪吃蛇游戏.....	458
Unit 54 射击游戏.....	443		

附录

Flash CS5 ActionScript 3.0语法参考

01 包.....	466	03 语言元素.....	493
02 类.....	468		

知识预热

Flash软件因其容量小、交互性强、速度快等特性，在网页矢量动画设计领域占有重要的地位。以矢量图像为基础，利用Flash可以建立互动网站，制作各种类型的影片、导航工具和多媒体网站等，同时也可广泛应用于被称为网络新兴艺术环境的多媒体制作中，赋予网络无限的生命力。在学习动画设计前，我们应先对Flash CS5的工作界面、常用工具、各种面板、菜单命令和欢迎界面等相关知识进行了解，以熟悉Flash CS5的操作环境，从而有效地提高设计效率，节省工作时间。

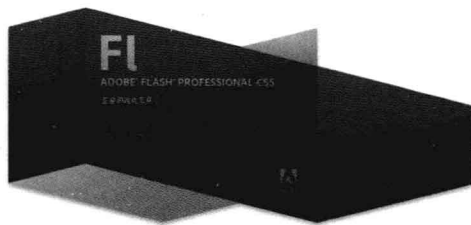
学习重点

- 01 | Flash CS5全新界面
- 02 | Flash CS5工具预览
- 03 | Flash CS5常用面板
- 04 | Flash CS5菜单命令
- 05 | Flash CS5起始页面

01 Flash CS5全新界面

随着Flash版本的升级，其功能更加强大，操作界面也更加人性化，因此备受广大业界人士的青睐，成为了网页设计师的必备工具。

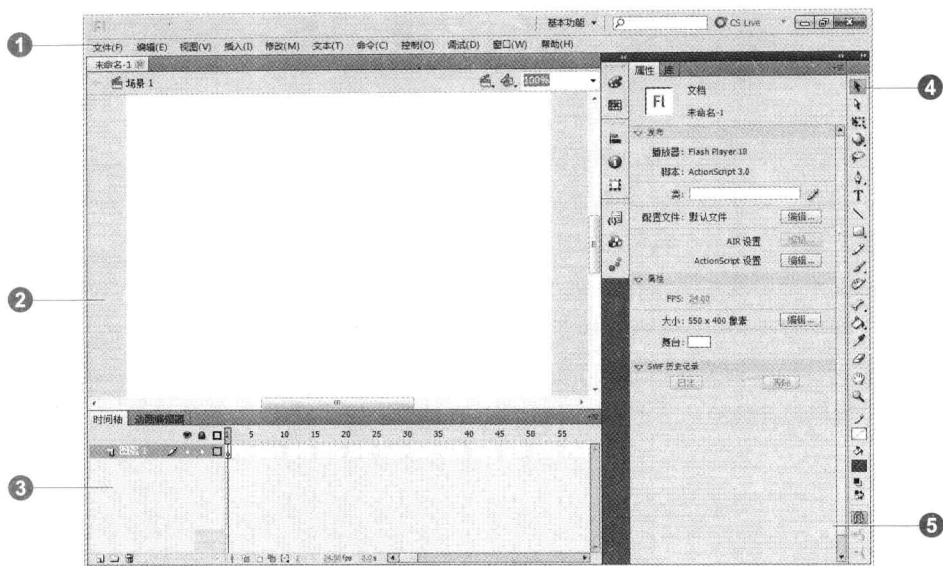
Flash CS5是最新的专业网络动画设计标准，也是Flash矢量动画主力产品系列新的旗舰、划时代的矢量动画制作工具，可帮助用户实现卓越的效果。另外，其超强的灵活性为用户提供了前所未有的便捷。



▲ Flash CS5启动画面

Flash CS5的基本界面主要由标题栏、菜单栏、时间轴、工具箱、舞台、面板和属性面板组成。这个界面更具亲和力，操作和使用也比以前更方便，可见Adobe的制作者一直在致力于提高Flash CS5的实用性和可操作性。Flash CS5的新面貌不但大大简化了编辑过程，还为用户提供了更大的自由发挥的空间。工作界面的划分和各部分的功能介绍如下。

- ① **菜单栏**：最常见的界面要素，在Flash CS5中将命令按照不同的类型分布在各菜单中。
- ② **舞台**：舞台是影片编辑和演示的空间。
- ③ **时间轴**：时间轴是处理影片中帧与图层的区域，它以二维空间（时间和深度）按图形方式排列动画内容。
- ④ **工具箱**：工具箱中包含了工具、查看、颜色和选项等部分。在Flash中进行图形的绘制和编辑、设置对象的移动等操作都是通过工具箱中的工具完成的。
- ⑤ **面板和属性面板**：配合用户在Flash中进行的操作，进行参数设置和调整。属性面板用于调整影片的属性设置信息，该面板根据当前选中对象的改变而变化。



▲ Flash CS5工作界面

02 Flash CS5工具预览

工具箱中包含了一系列Flash动画的创作和编辑工具，利用这些工具可以编辑图形和文字，也可以对选定的对象进行选择、修改或缩放等操作。工具箱可以分为工具部分和选项部分。选项部分会根据选择工具的不同而发生变化。将光标指向工具箱中的工具图标并放置片刻，即可出现该工具的名称和快捷键提示。

- **工具部分**：包含选择工具、绘图工具、笔触填充工具、缩放和移动工具、笔触颜色和填充颜色工具等。
- **选项部分**：根据选定的工具显示与其相关的选项。



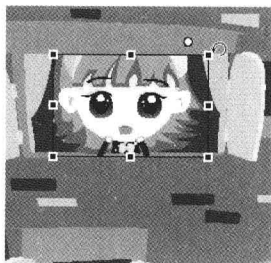
▲ Flash工具箱

在工具箱中按住图标右下角的小三角标志的工具不放，即可打开该工具的隐藏工具组列表。下面对工具的一般功能及部分工具的隐藏工具组进行介绍。

- **选择工具**：选择舞台中的图像或文字等对象。
- **部分选取工具**：选择锚点和贝塞尔曲线。
- **套索工具**：它允许用户自定义范围来完成对象的选择。
- **文本工具**：用来建立和编辑文本。
- **线条工具**：用于绘制直线。
- **铅笔工具**：徒手绘图的工具，绘制自由线条。
- **Deco工具**：为选定对象应用装饰效果。
- **滴管工具**：吸取颜色。
- **橡皮擦工具**：擦除图像的填充色和外轮廓。
- **手形工具**：对舞台整体做移动（无论何时，按下空格键光标变成手形）。
- **缩放工具**：放大或缩小画面（按下Alt键单击缩放工具可以缩小画面）。
- **笔触颜色**：设定笔触的颜色。
- **填充颜色**：设定填充的颜色。
- **设置默认颜色**：设置默认的笔触和填充色。
- **笔触颜色和填充颜色转换**：将笔触色和填充色的颜色互换。
- **工具选项**：根据所选的工具显示相应的选项。

- **变形工具组**：包括任意变形工具和渐变变形工具，分别对对象本身和颜色填充进行变形操作。

- 任意变形工具(Q)
- 渐变变形工具(F)



- **3D工具组**：允许用户在全局3D空间或局部3D空间中操作对象。

- 3D 旋转工具(W)
- 3D 平移工具(G)



- **钢笔工具组**：用来绘制精确的直线或曲线。

- 钢笔工具(P)
- 添加锚点工具(=)
- 删除锚点工具(-)
- 转换锚点工具(C)



- **刷子工具组**：表现笔刷描绘的图像效果。

- 刷子工具(B)
- 喷涂刷子工具(B)



- **骨骼工具组**：使用骨骼的关节结构对对象进行动画处理。

- 骨骼工具(M)
- 绑定工具(M)



- **颜料桶工具组**：使用颜料桶工具可修改填充的颜色，或使用墨水瓶工具修改笔触的颜色。

- 颜料桶工具(K)
- 墨水瓶工具(S)



- **矩形工具组**：绘制椭圆、正圆、矩形、多角星形等。

- 矩形工具(R)
- 椭圆工具(O)
- 基本矩形工具(R)
- 基本椭圆工具(O)
- 多角星形工具

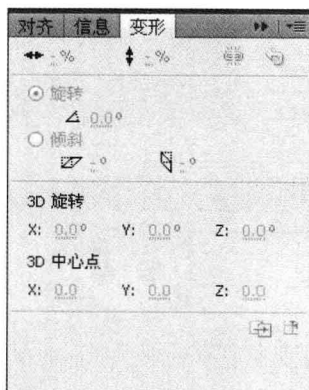


03 Flash CS5常用面板

通过调整面板的大小或显示/隐藏面板，可有效地分配操作空间；通过群组化常用的面板或用户自定义调配面板位置也可扩大操作空间。执行“窗口”菜单命令，可以打开不同的面板，对图像进行编辑。Flash CS5中的常用面板及功能介绍如下。

“变形”面板

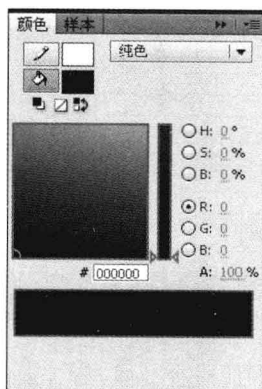
“变形”面板具有比例缩放调节、旋转角度调节、扭曲角度调节等功能。



▲ “变形”面板

“颜色”面板

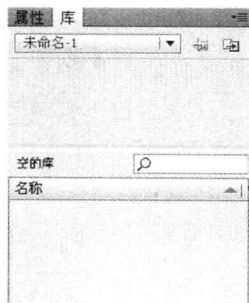
“颜色”面板可以设定对象的笔触色与填充色。



▲ “颜色”面板

“库”面板

创建动画之前，首先要建立动画中的元件，通过“库”面板可以进行元件的管理。



▲ “库”面板

“组件”面板

利用组件可以将应用程序的设计过程和编码过程分开。通过使用组件，开发人员可以创建设计人员在应用程序中能用的功能，还可以将常用功能封装到组件中。

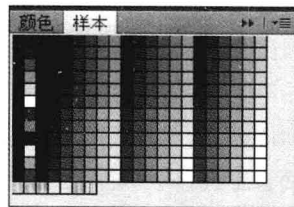


▲ “组件”面板

“样本”面板

“样本”面板包括样本色彩库和渐变色彩库。在样本色彩库中默认色为256种，通过右边的小三角可以进行调整。

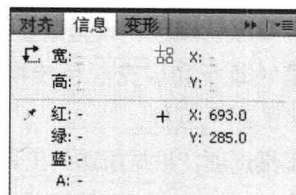
渐变色彩的修改需与“颜色”面板配合使用。



▲ “样本”面板

“信息”面板

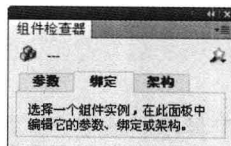
“信息”面板具有显示对象长宽、对象相对位置、鼠标位置的对象颜色属性和鼠标的位置坐标等功能。



▲ “信息”面板

“组件检查器”面板

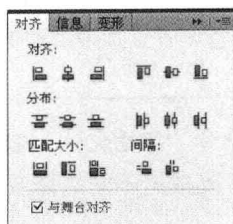
使用组件面板将组件添加到影片中，接着可使用“组件检查器”面板指定其基本参数。



▲ “组件检查器”面板

“对齐”面板

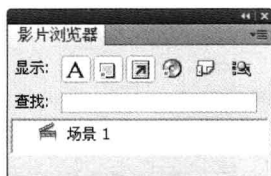
“对齐”面板具有对齐对象、均匀分布对象、调整对象大小与间隔等功能。



▲ “对齐”面板

“影片浏览器”面板

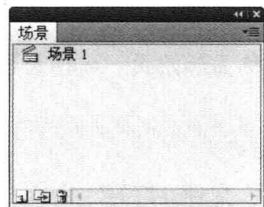
“影片浏览器”面板可使动画的结构与导航更加清晰。它以树状结构显示对象的层次与位置，可以轻松地编辑和浏览对象，打印文档结构图，查找文本、字体、动作脚本和符号名称，还可以存储检索过滤条件。



▲ “影片浏览器”面板

“场景”面板

在Flash中使用场景来组织影片。比如，有文字介绍的场景、演示的场景等。如果影片包含若干个场景，那么这些场景会按照在场景面板中的排列顺序依次回放。



▲ “场景”面板

“属性”面板

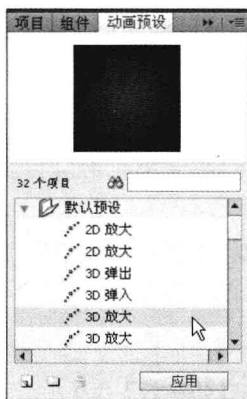
“属性”面板根据当前选定的工具或当前操作的对象，显示与其相应的属性值。



▲ “属性”面板

“动画预设”面板

“动画预设”面板将动画中一些经常用到的效果制作成简单的命令，只需选中对象再执行相关命令即可。从而省去了大量重复、机械的操作，提高了动画开发的速率。



▲ “动画预设”面板

“输出”面板

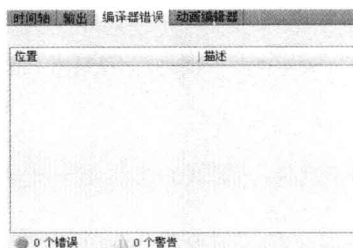
测试SWF文件时，“输出”面板可以显示相应信息以帮助排除SWF文件中的故障。



▲ “输出”面板

“编译器错误”面板

在ActionScript代码中遇到错误时，无论是在编译还是执行期间，在“编译器错误”面板中都将报告错误。



▲ “编译器错误”面板

“时间轴”面板

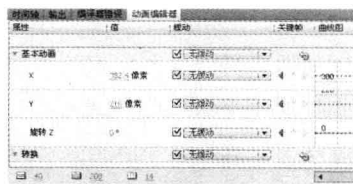
“时间轴”面板是进行Flash作品创作的核心部分。它由图层、帧和播放头组成，从形式上可以分为两个部分：左侧的图层操作区和右侧的帧操作区。在时间轴的上端标有帧号，播放头标示当前帧的位置。



▲ “时间轴”面板

“动画编辑器”面板

“动画编辑器”面板可以查看所有补间属性及其属性关键帧。它还提供了向补间添加精度和详细信息的工具。动画编辑器显示当前选定的补间的属性。



▲ “动画编辑器”面板

04 Flash CS5菜单命令

菜单栏是Flash CS5界面的重要组成部分，菜单栏提供了几乎所有的命令，包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助11项。用户可以根据不同的需要，在相应的菜单下找到各种功能命令。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

▲ Flash主菜单

- “文件”菜单：主要用于一些基本的文件管理操作，如新建、保存、打印等，是最常用和最基本的功能。
- “编辑”菜单：主要用于进行一些基本的编辑操作，如复制、粘贴、选择及相关设置等，它们都是动画制作过程中常用的命令集。
- “视图”菜单：主要用于屏幕显示的控制，如缩放、网格、各区域的显示与隐藏等。
- “插入”菜单：提供各种插入命令，例如，向库中添加元件、在动画中添加场景、在场景中添加层、在层中添加帧等操作，都是制作动画时所需的命令组。
- “修改”菜单：主要用于修改动画中各种对象的属性，如帧、层、场景，甚至动画本身等，这些命令都是进行动画编辑时必不可少的重要工具。
- “文本”菜单：提供处理文本对象的命令，如字体、字号、段落等文本编辑命令。
- “命令”菜单：提供了命令的功能集成。用户可以扩充这个菜单，以添加不同的命令。
- “控制”菜单：相当于Flash CS5电影动画的播放控制器，通过其中的命令可以直接控制动画的播放进程和状态。
- “调试”菜单：提供了影片脚本的调试命令，包括跳入、跳出、设置断点等。
- “窗口”菜单：提供了Flash CS5的工具栏、编辑窗口和功能面板，是当前界面形式和状态的控制器。
- “帮助”菜单：包括了丰富的帮助信息、教程和动画示例，是Flash CS5提供的帮助资源的集合。

05 Flash CS5起始页面

运行Flash CS5，即会出现一个可以选择不同命令的画面，通常将它称为起始页。起始页不仅按顺序显示以前操作过的文件，而且还有助于快捷创建新动画。

- ① 从模板创建：利用预先制作的动画模板创建动画，之后只修改其内容即可。
- ② 打开最近的项目：这是最近操作的文件目录。打开文件时，可以执行“文件>打开”命令，但在起始页中只要单击文件名称，即可打开相关文件。
- ③ 新建：可以立即创建新的文件。单击选择不同的文件形式，可直接创建出该形式的新文件。
- ④ 扩展：单击Flash Exchange，就会连接到可下载Flash插件的网页中。
- ⑤ 学习：连接至Adobe的官方网站，在线学习需要的内容。
- ⑥ 快速入门、新增功能、开发人员、设计人员：连接到将Flash功能和动画一起加以说明的网页中。