



“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材

教育部职业教育与成人教育司

全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编中文版

Flash CS6

标准教程

策划/施博资讯

编著/黎文锋 李敏虹



光盘内容

84个视频教学文件、练习文件和范例源文件



海洋出版社



“十二五”国家计算机技能型紧缺人才培养培训教材
教育部职业教育与成人教育司
全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

新编中文版

Flash CS6 标准教程

策划/施博资讯
编著/黎文锋 李敏虹



光盘内容

84个视频教学文件、练习文件和范例源文件



海洋出版社

2013年·北京

内 容 简 介

本书是专为想在较短时间内学习并掌握中文版 Flash CS6 的使用方法和技巧而编写的标准教程。本书语言平实,内容丰富、专业,并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式,从最基本的技能和知识点开始,辅以大量的上机实例作为导引,帮助读者轻松掌握 Flash CS6 的基本知识与操作技能,并做到活学活用。

本书内容:全书共分为 10 章,着重介绍了 Flash CS6 的新功能、界面和文件管理;绘制和修改矢量图的方法;颜色的选择、填充和修改;元件、元件实例和库管理资源的方法;Flash 动画制作入门;基本的 Flash 动画制作方法;形状提示的应用、制作引导层动画和遮罩层动画;IK 动画的制作;声音、行为、动作和 ActionScript 的应用;最后通过绘制矢量卡通插图、制作公司徽标动画、制作雪景动画和制作有声效的网站导航条 4 个综合范例,全面系统地介绍了使用 Flash CS6 制作动画的技巧。

本书特点:1. 基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松,上手容易。2. 提供重点实例设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养。3. 实例典型、任务明确,由浅入深、循序渐进、系统全面,为职业院校和培训班量身打造。4. 每章后都配有练习题和上机实训,利于巩固所学知识和创新。5. 书中实例收录于光盘中,采用视频讲解的方式,一目了然,学习更轻松!

适用范围:适用于全国职业院校 Flash 动画设计专业课教材,社会 Flash 动画设计培训班教材,也可作为广大初、中级读者实用的自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 Flash CS6 标准教程/黎文锋,李敏虹编著. —北京:海洋出版社,2013.9
ISBN 978-7-5027-8650-2

I. ①新… II. ①黎…②李… 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(2013)第 204918 号

总 策 划:刘 斌

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销:新华书店

技术支持:(010) 62100055

发 行 部:(010) 62174379(传真)(010) 62132549

(010) 68038093(邮购)(010) 62100077

网 址:www.oceanpress.com.cn

承 印:北京华正印刷有限公司

版 次:2013 年 9 月第 1 版

2013 年 9 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:17.25

字 数:414 千字

印 数:1~4000 册

定 价:32.00 元(含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前 言

Adobe Flash CS6 是 Adobe 发布的 Adobe CS6 套装软件的应用程序之一,它是用于动画制作、多媒体创作以及交互式设计网站的应用程序。Flash 可以包含简单的动画和视频内容、复杂的演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。使用 Flash 的设计人员和开发人员可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容,还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果,构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

本书通过由浅入深、由入门到提高、由基础到应用的方式,先带领读者体验 Flash CS6 的新功能,然后通过 Flash CS6 的界面介绍、文件管理等基础知识,为读者学习 Flash CS6 奠定坚实的基础,接着延伸到插图应用、绘制和修改形状、插图的颜色填充和修改、应用元件实例与库资源等常规功能的讲解,并全面介绍了 Flash CS6 中时间轴的应用和动画创作入门、补间动画的创建与编辑、传统补间与补间形状动画的创建与编辑、反向运动 (IK) 类型动画的创作以及文本、媒体和脚本的应用等知识,最后通过多个综合实例的介绍,使读者掌握综合应用 Flash 各功能创作动画作品的方法和技巧。

本书共分为 10 章,具体内容简介如下。

第 1 章介绍了 Flash CS6 新功能、Flash CS6 界面和文件管理等。

第 2 章主要针对绘图基础、绘图工具的应用、绘图对象形状的修改等进行详细的讲解,掌握在 Flash CS6 中绘制和修改矢量图的方法。

第 3 章主要介绍了 Flash 的颜色模型和颜色的选择以及填充和修改颜色等。

第 4 章主要介绍了在 Flash 中使用元件和元件实例以及利用【库】管理资源的方法。

第 5 章主要介绍了 Flash 动画制作的入门知识,其中包括补间动画、传统补间、补间形状、反向运动姿势、逐帧动画 5 种动画类型的概念和基础以及播放和测试动画的方法。

第 6 章主要介绍了基本的 Flash 动画制作方法和必要的知识,其中包括创建与编辑补间动画、使用动画编辑器编辑与制作动画、制作传统补间动画以及制作补间形状动画。

第 7 章介绍了 Flash 的多种高级动画创作方法,其中包括形状提示的应用、制作引导层动画和制作遮罩层动画。

第 8 章主要介绍了 Flash 提供了一种新型动画类型——IK (反向运动) 动画的知识。

第 9 章主要介绍声音、行为、动作和 ActionScript 在 Flash 动画创作中的应用。

第 10 章通过绘制矢量卡通插图、制作公司徽标动画、制作雪景动画和制作有声效的网站导航条 4 个综合实例,介绍各种类型的 Flash 动画创作。

本书由资深 Flash 动画创作专家精心规划与编写,具有以下特点:

- **内容新颖** 本书采用 Flash CS6 作为教学软件,以“基础—实例”的方式介绍软件的操作与应用,并配合新功能的使用,扩展了学习范围,掌握更多的应用方法。
- **主题教学** 针对读者有目的的学习需求,本书使用了大量的实例进行教学讲解,并以明确的主题形式呈现在各章中,可以通过主题的学习,掌握 Flash CS6 的实际应用,同时强化软件的使用。

- **多媒体教学** 本书提供精美的多媒体教学光盘，光盘将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解，使读者体会到亲临其境的课堂训练感受，同时提高读者真正动手操作的能力。
- **超强实用性** 本书的章节结构经过精心安排，依照最佳的学习流程和学习习惯进行教学。书中各章均提供教学目标和教学重点，对各章的学习进行预前说明，以指导读者在目的明确的前提下学习本书的内容。
- **丰富的课后练习** 书中在各章后提供大量的习题和上机练习，方便读者在阶段学习完成后回顾与巩固所学的知识，并能够在掌握方法的前提下应用于实际的操作，强化读者应用能力。

本书内容丰富全面、讲解深入浅出、结构条理清晰，通过书中的基础学习和应用实例，使初学者和平面设计师都拥有实质性的知识与技能。另外，本书提供包含全书练习素材和实例演示影片的光盘，方便读者使用素材与本书同步学习，以提高学习效率。本书是一本专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初（中）级读者量身订制的培训教程和自学指导书。

本书由广州施博资讯科技有限公司策划，由黎文锋、李敏虹主编，参与本书编写与范例设计工作的还有黄活瑜、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、周志苹、李剑明、黄俊杰等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

目 录

第 1 章 Flash CS6 基础入门..... 1

1.1 Flash CS6 新特性..... 1

1.1.1 Text Layout Framework 文本引擎..... 1

1.1.2 FLVPlayback 实时预览..... 2

1.1.3 自动生成 Sprite 表..... 3

1.1.4 增强的 Flash Builder 工作流程..... 4

1.1.5 支持开发各类硬件部署程序..... 4

1.1.6 增强的 ActionScript 编辑器..... 5

1.1.7 增强的动画骨骼控制..... 5

1.1.8 Adobe AIR 发布设置 UI..... 6

1.2 认识 Flash CS6 新界面..... 7

1.2.1 欢迎屏幕..... 7

1.2.2 菜单栏..... 8

1.2.3 编辑栏..... 9

1.2.4 工具箱..... 9

1.2.5 【属性】面板..... 10

1.2.6 【时间轴】面板..... 10

1.2.7 舞台和工作区..... 11

1.2.8 工作区切换器..... 11

1.3 管理 Flash 文档..... 11

1.3.1 Flash 文档格式..... 11

1.3.2 创建新文档..... 12

1.3.3 从模板创建新文档..... 13

1.3.4 打开现有的文档..... 13

1.3.5 保存 Flash 文档..... 15

1.3.6 另存 Flash 文档..... 16

1.3.7 将文档另存为模板..... 16

1.3.8 发布 Flash 文档..... 17

1.4 本章小结..... 18

1.5 习题..... 18

第 2 章 Flash 动画的绘图与修改..... 20

2.1 绘图的基础..... 20

2.1.1 关于矢量图与位图..... 20

2.1.2 路径和方向手柄..... 21

2.1.3 Flash 的绘图模式..... 22

2.2 绘图工具的应用..... 24

2.2.1 线条工具..... 24

2.2.2 铅笔工具..... 25

2.2.3 刷子工具..... 26

2.2.4 喷涂刷工具..... 27

2.2.5 Deco 工具..... 28

2.2.6 矩形工具..... 30

2.2.7 椭圆工具..... 31

2.2.8 多角星形工具..... 33

2.2.9 图元绘制工具..... 33

2.2.10 钢笔工具..... 35

2.3 选择与修改绘图对象..... 37

2.3.1 选择绘图的对象..... 37

2.3.2 使用选择工具修改形状..... 39

2.3.3 使用部分选取工具修改形状..... 40

2.3.4 其他修改形状的方法..... 41

2.4 课堂实训..... 42

2.4.1 绘制心形形状..... 42

2.4.2 绘制穿心箭头..... 45

2.5 本章小结..... 46

2.6 习题..... 46

第 3 章 Flash 插图颜色的处理..... 48

3.1 颜色模型与定义方式..... 48

3.1.1 Flash 的颜色模型..... 48

3.1.2 定义颜色的方式..... 49

3.2 颜色的选择与填充..... 50

3.2.1 关于颜色的应用..... 50

3.2.2 使用【颜色】面板..... 50

3.2.3 使用调色板..... 52

3.2.4 使用【样本】面板..... 53

3.2.5 选择和应用在线社区颜色..... 54

3.3 颜色工具的使用	56	4.5.2 制作卡通插图变色效果	95
3.3.1 使用颜料桶工具	56	4.6 本章小结	98
3.3.2 使用墨水瓶工具	57	4.7 习题	98
3.3.3 使用滴管工具	58		
3.4 填充颜色的修改	60	第 5 章 绘制与编辑草图 Flash 动画创作基础	100
3.4.1 利用当前颜色样本修改渐变	60	5.1 关于 Flash 时间轴	100
3.4.2 利用渐变变形工具修改渐变	61	5.1.1 时间轴概述	100
3.5 课堂实训	62	5.1.2 时间轴的帧	101
3.5.1 为插图应用位图填充	62	5.1.3 时间轴的图层	102
3.5.2 为卡通刷子插图上色	64	5.1.4 时间轴的绘图纸功能	103
3.6 本章小结	66	5.2 Flash 动画基础	104
3.7 习题	66	5.2.1 帧频	104
		5.2.2 动画的表示形式	104
第 4 章 元件、实例和库资源	68	5.3 补间动画	105
4.1 在 Flash 中使用元件	68	5.3.1 补间	105
4.1.1 元件的类型	68	5.3.2 补间范围和属性关键帧	106
4.1.2 创建元件	69	5.3.3 可补间的对象和属性	107
4.1.3 创建按钮元件	71	5.4 传统补间	107
4.1.4 编辑元件	73	5.4.1 关于传统补间	107
4.2 使用【库】管理资源	74	5.4.2 补间动画和传统补间之间的差异	108
4.2.1 认识【库】面板	75	5.5 补间形状	109
4.2.2 新建与使用库文件夹	75	5.5.1 关于补间形状	109
4.2.3 查看库项目的属性	76	5.5.2 补间形状的作用对象	109
4.2.4 寻找未用的库项目	77	5.6 反向运动姿势	110
4.2.5 导入与导出对象	77	5.6.1 关于反向运动 (IK)	110
4.2.6 复制与移动元件	79	5.6.2 使用 IK 的方式	111
4.2.7 定义源文件共享库资源	81	5.6.3 关于姿势图层	112
4.3 使用元件实例	83	5.6.4 处理 IK 的工具	113
4.3.1 创建元件的实例	83	5.6.5 骨骼使用的样式	113
4.3.2 编辑实例的属性	84	5.7 逐帧动画	114
4.3.3 交换元件实例	86	5.7.1 创建逐帧动画	114
4.3.4 分离元件实例	87	5.7.2 查看与编辑多个帧	115
4.4 元件实例的变形	87	5.8 播放与测试影片	115
4.4.1 任意变形处理	88	5.8.1 播放场景	115
4.4.2 缩放元件实例	90	5.8.2 通过播放器测试影片	116
4.4.3 翻转元件实例	91	5.9 本章小结	117
4.5 课堂实训	91	5.10 习题	117
4.5.1 使用公用库制作按钮	91		

第 6 章 基本 Flash 动画创作	119
6.1 创建与编辑补间动画.....	119
6.1.1 制作直线路径动画.....	119
6.1.2 制作多段线路径的动画.....	121
6.1.3 编辑补间的运动路径.....	123
6.1.4 制作曲线路径动画.....	124
6.1.5 让对象调整到路径.....	126
6.1.6 使用浮动属性关键帧.....	127
6.2 使用动画编辑器.....	128
6.2.1 关于动画编辑器.....	128
6.2.2 编辑属性曲线的形状.....	129
6.2.3 使用动画编辑器制作动画.....	132
6.3 制作传统补间动画.....	134
6.3.1 关于传统补间动画的属性.....	134
6.3.2 制作大小变化的移动动画.....	135
6.3.3 制作颜色渐变的动画.....	136
6.4 制作补间形状动画.....	139
6.4.1 关于补间形状的属性.....	139
6.4.2 制作移动缩放的动画.....	140
6.4.3 制作形状变化的动画.....	143
6.5 课堂实训.....	144
6.5.1 制作飞机飞翔动画场景.....	144
6.5.2 制作弹跳的动画效果.....	148
6.6 本章小结.....	149
6.7 习题.....	149
第 7 章 高级 Flash 动画创作	152
7.1 利用形状提示控制图形变形.....	152
7.1.1 形状提示.....	152
7.1.2 使用形状提示的规范和准则.....	153
7.1.3 添加、删除与隐藏形状提示.....	153
7.1.4 制作帆船风帆飘动动画.....	155
7.2 利用引导层控制运动路径.....	159
7.2.1 关于引导层.....	159
7.2.2 引导层的使用.....	159

7.2.3 制作蝴蝶沿曲线飞翔的动画.....	160
7.3 利用遮罩层控制显示区域.....	162
7.3.1 关于遮罩层.....	162
7.3.2 遮罩层的使用.....	163
7.3.3 制作圆形开场的遮罩动画.....	164
7.4 课堂实训.....	166
7.4.1 制作循环路径引导动画.....	166
7.4.2 利用遮罩层制作变色文本动画.....	169
7.5 本章小结.....	170
7.6 习题.....	171
第 8 章 反向运动 (IK) 动画	173
8.1 添加 IK 骨骼.....	173
8.1.1 向元件实例添加骨骼.....	173
8.1.2 向形状对象添加骨骼.....	177
8.2 编辑 IK 骨架和对象.....	179
8.2.1 编辑 IK 骨架.....	180
8.2.2 编辑 IK 形状.....	183
8.2.3 将骨骼绑定到形状点.....	184
8.2.4 为卡通小狗添加与编辑 IK 骨架.....	185
8.3 对骨架进行动画处理.....	186
8.3.1 基于骨架的 IK 概述.....	186
8.3.2 插入 IK 动画的姿势.....	187
8.3.3 约束 IK 骨骼的运动.....	189
8.3.4 向骨骼中添加弹簧属性.....	192
8.3.5 向 IK 动画添加缓动.....	192
8.4 上机练习.....	193
8.4.1 制作小鸟行走动画.....	193
8.4.2 制作卡通人物跳舞动画.....	196
8.5 本章小结.....	198
8.6 习题.....	198
第 9 章 应用文本、媒体和脚本	200
9.1 文本的创建和应用.....	200
9.1.1 Flash 文本引擎.....	200
9.1.2 使用 TLF 文本.....	202

9.1.3	使用传统文本	206	9.4.4	应用 ActionScript 3.0 创建的滤镜	232
9.1.4	分离文本	209	9.5	课堂实训	233
9.2	声音和视频的应用	209	9.5.1	制作可控制的贺卡动画	233
9.2.1	关于声音和 Flash	209	9.5.2	定义声道互换的声音效果	236
9.2.2	导入与导出声音	211	9.6	本章小结	238
9.2.3	将声音添加到时间轴	214	9.7	习题	238
9.2.4	将视频导入到文件	216			
9.3	ActionScript 脚本的应用	220	第 10 章	综合实例	240
9.3.1	关于 ActionScript 语言	220	10.1	绘制矢量卡通插图	240
9.3.2	使用【行为】面板	222	10.2	制作公司徽标的动画	247
9.3.3	使用【动作】面板	224	10.3	制作冬天的雪景动画	253
9.3.4	使用【代码片断】面板	227	10.4	制作有声效的网站导航条	258
9.4	ActionScript 3.0 在滤镜上的应用	229	10.5	本章小结	265
9.4.1	关于滤镜	229	10.6	习题	265
9.4.2	添加与删除滤镜	230			
9.4.3	使用 ActionScript 3.0 创建滤镜	231	习题参考答案		267

第 1 章 Flash CS6 基础入门



教学提要

本章主要介绍了 Flash CS6 的新特性、工作界面以及 Flash CS6 文件管理的方法，使读者掌握 Flash CS6 的基本知识。



教学重点

- 了解 Flash CS6 的新特性
- 熟悉 Flash CS6 的工作界面
- 掌握 Flash CS6 的文件管理基础

1.1 Flash CS6 新特性

Flash CS6 较之前的版本增加或增强了许多新功能和特性。

1.1.1 Text Layout Framework 文本引擎

在 Flash CS6 中，可以使用新文本引擎——Text Layout Framework (TLF) 向 Flash 文件添加文本，如图 1-1 所示。

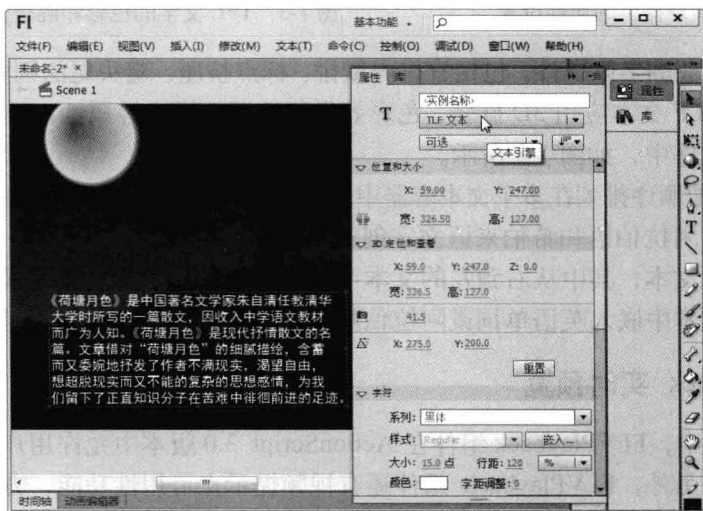


图 1-1 TLF 文本引擎

在 TLF 出现之前，Flash 中的文本排版支持是非常简陋的，显然 Adobe 试图弥补这个缺陷，在 Flash Player 10 中，可以使用 TLF 来增强文本布局，并实现一些之前很难实现的工作，例如支持阿拉伯文字内容等。

TLF 文本引擎支持更多丰富的文本布局功能和对文本属性的精细控制。与以前的文本引擎（现在称为传统文本）相比，TLF 文本可以加强对文本的控制，并提供了下列增强功能：

- (1) 新增打印质量排版规则。
- (2) 更多字符样式，包括行距、连字、加亮颜色、下划线、删除线、大小写、数字格式及其他，如图 1-2 所示。
- (3) 更多段落样式，包括通过栏间距支持多列、末行对齐选项、边距、缩进、段落间距和容器填充值，如图 1-2 所示。

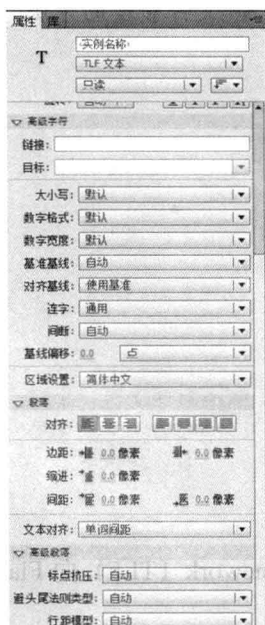


图 1-2 TLF 文本引擎提供的属性设置

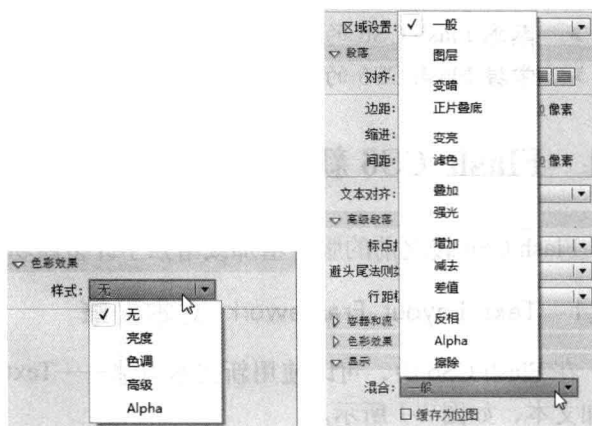


图 1-3 TLF 文字的色彩和混合模式设置

- (4) 控制更多亚洲字体属性，包括直排内横排、标点挤压、避头尾法则类型和行距模型。
- (5) 可以为 TLF 文本应用 3D 旋转、色彩效果以及混合模式等属性，而无须将 TLF 文本放置在影片剪辑元件中，如图 1-3 所示。
- (6) 文本可以按顺序排列在多个文本容器中，这些容器称为串接文本容器或链接文本容器。
- (7) 能够针对阿拉伯语和希伯来语文字创建从右到左的文本。
- (8) 支持双向文本，其中从右到左的文本可以包含从左到右的文本元素。当遇到在阿拉伯语或希伯来语文本中嵌入英语单词或阿拉伯数字等情况时，此功能必不可少。

1.1.2 FLVPlayback 实时预览

在 Flash CS6 中，FLVPlayback 组件在 ActionScript 3.0 版本中允许用户预览舞台上整个链接的视频文件。另外，FLVPlayback 组件还有视频提示点可用性功能，方便用户更轻松地 向 Flash 中的视频添加视频提示点，如图 1-4 所示。

使用视频提示点可以允许事件在视频中的特定时间触发。在 Flash 中，可以使用两种提示点：

- (1) 编码的提示点：即在使用 Adobe Media Encoder 编码视频时添加的提示点。
- (2) ActionScript 提示点：即在 Flash 中使用属性检查器添加到视频中的提示点。

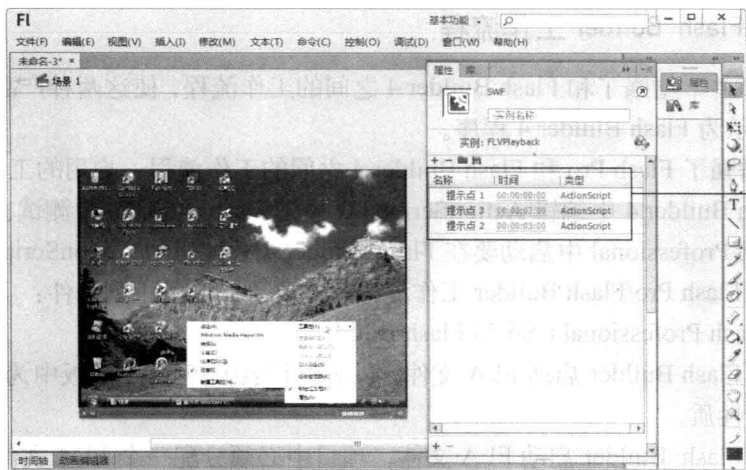


图 1-4 通过 FLVPlayback 组件预览视频



TIPS

视频提示点可以在编码期间将提示点嵌入 Adobe F4V 或 FLV 视频文件。过去在影片中嵌入提示点是为了给放映员提供一个可视信号,表明胶片盘中的胶片即将放完。在 Adobe F4V 和 FLV 视频格式中,提示点的作用是当视频流中出现提示点时,在应用程序中触发一个或多个其他动作。

1.1.3 自动生成 Sprite 表

在 Flash CS6 中,可以将元件和动画导出为 Sprite 表序列帧,使游戏开发流程更顺畅,增强了游戏运行效率和体验功能。

如果要应用生成 Sprite 表功能,可以打开【库】面板,然后在元件上单击右键,再选择【生成 Sprite 表】命令,如图 1-5 所示。

此时 Flash CS6 会打开【生成 Sprite 表】对话框,在此对话框中可以查看元件信息和生成 Sprite 表序列帧的数量和大小,并可以对 Sprite 表输出进行相关设置,如图 1-6 所示。

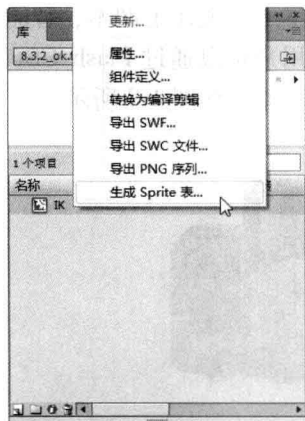


图 1-5 生成 Sprite 表



图 1-6 打开【生成 Sprite 表】对话框

1.1.4 增强的 Flash Builder 工作流程

在 Flash CS6 中, 增强了和 Flash Builder 4 之间的工作流程, 使这两种产品更易于结合使用。如图 1-7 所示为 Flash Builder 4 程序。

Flash CS6 增强了 Flash Pro 和 Flash Builder 4 之间的工作流程, 启用的工作流程包括:

- (1) 在 Flash Builder 4 中编辑 ActionScript 3.0 并在 Flash Pro CS6 中测试、调试或发布。
- (2) 从 Flash Professional 中启动要在 Flash Builder 4 中编辑的 ActionScript 3.0 文件。

要启用这些 Flash Pro/Flash Builder 工作流程, 需要确保满足下列条件:

- ① 已安装 Flash Professional CS6 和 Flash Builder 4。
- ② 如果要从 Flash Builder 启动 FLA 文件, 必须在【资源管理器】面板中为项目分配 Flash Professional 项目性质。
- ③ 如果要从 Flash Builder 启动 FLA 文件, 项目中必须分配一个 FLA 文件, 用于在此项目的 Flash Professional 属性中测试和调试。



图 1-7 Flash Builder 4 程序

1.1.5 支持开发各类硬件部署程序

Flash Player 已经进入了多种设备, 不在停留在台式机、笔记本上, 现在上网本、智能手机及数字电视都安装了 Flash Player。作为一个 Flash 开发人员, 用户可以通过 Flash CS6 把设计的作品部署到多个设备上, 无须为每个不同规格的设备重新编译, 如图 1-8 所示。



图 1-8 支持开发各类硬件部署程序

在 Flash CS6 中,用户可以新建一个 Flash 文档,并可以应用特定设备的设置,例如 iPhone 发布设置。这样用户就可以使用 iPhone 文档开发在 Apple iPhone 和 iPad Touch 上部署的应用程序。

1.1.6 增强的 ActionScript 编辑器

Flash CS5 中的代码编辑器有了很大的提升,很多开发人员熟知的但在之前的 Flash IDE 中没有体现的功能将被增加进来,包括自定义类的导入和代码提示,支持 ASDoc、自定义类等,如图 1-8 所示。

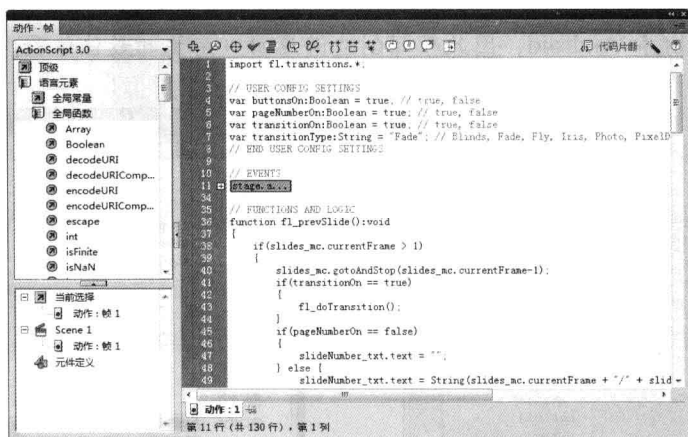


图 1-8 增强的 ActionScript 编辑器

1.1.7 增强的动画骨骼控制

Flash CS6 包含了【骨骼工具】和【绑定工具】,这两个工具不但可以控制对象的联动,更可以控制单个形状的扭曲及变化。

可以使用这两个工具向单独的元件实例或单个形状的内部添加骨骼。在一个骨骼移动时,与启动运动骨骼相关的其他连接骨骼也会移动。使用反向运动进行动画处理时,只需指定对象的开始位置和结束位置即可。通过反向运动可以更加轻松地创建自然的运动,如图 1-9 所示。



图 1-9 对元件实例或形状添加骨骼

1.1.8 Adobe AIR 发布设置 UI

Flash CS6 已重新组织【AIR 应用程序和安装程序设置】对话框，以便于 Adobe AIR 发布时更容易访问所需的各类设置。如图 1-10 所示为选择 AIR 的版本，然后打开如图 1-11 所示的【AIR 设置】对话框。



在跨操作系统运行时，通过 Adobe AIR 可以利用现有 Web 开发技术生成丰富的 Internet 应用程序 (RIA) 并将其部署到桌面。借助 AIR，用户可以在熟悉的环境中工作，可以利用最舒适的工具和方法，并且由于它支持 Flash、Flex、HTML、JavaScript 和 Android，因此可以创造满足用户需要的最佳体验。

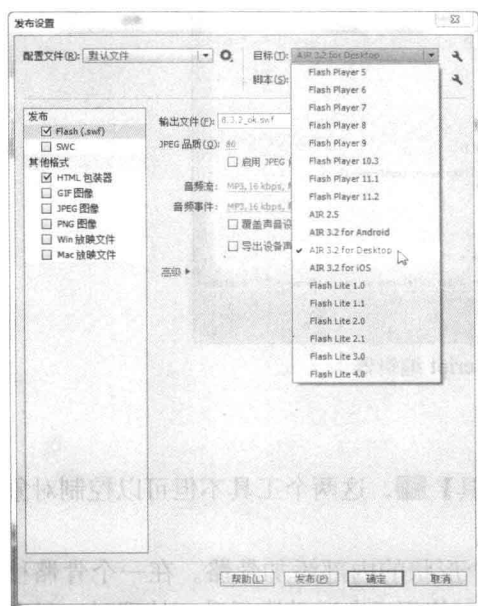


图 1-10 选择 AIR 版本

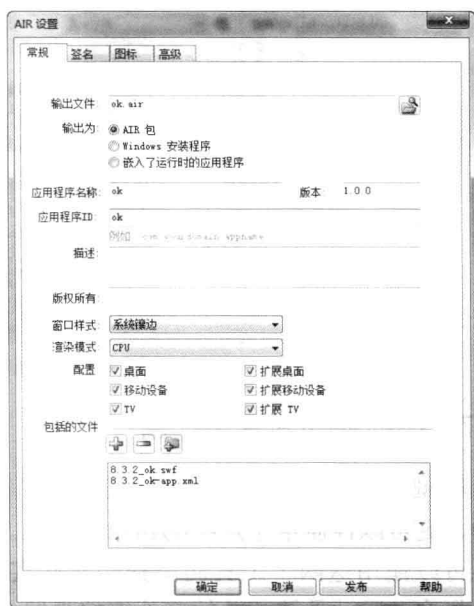


图 1-11 【AIR 设置】对话框

设置 AIR 发布属性后，可以预览 Flash AIR SWF 文件，显示的效果与在 AIR 应用程序窗口中一样，如图 1-12 所示。



图 1-12 发布 SWF 与发布 AIR 动画的播放界面

1.2 认识 Flash CS6 新界面

Flash CS6 提供了全新的用户界面,并重新划分了界面布局,其菜单栏放到了窗口栏之上,整合了各种面板和改进工具的交互,更加方便用户的操作,如图 1-13 所示。

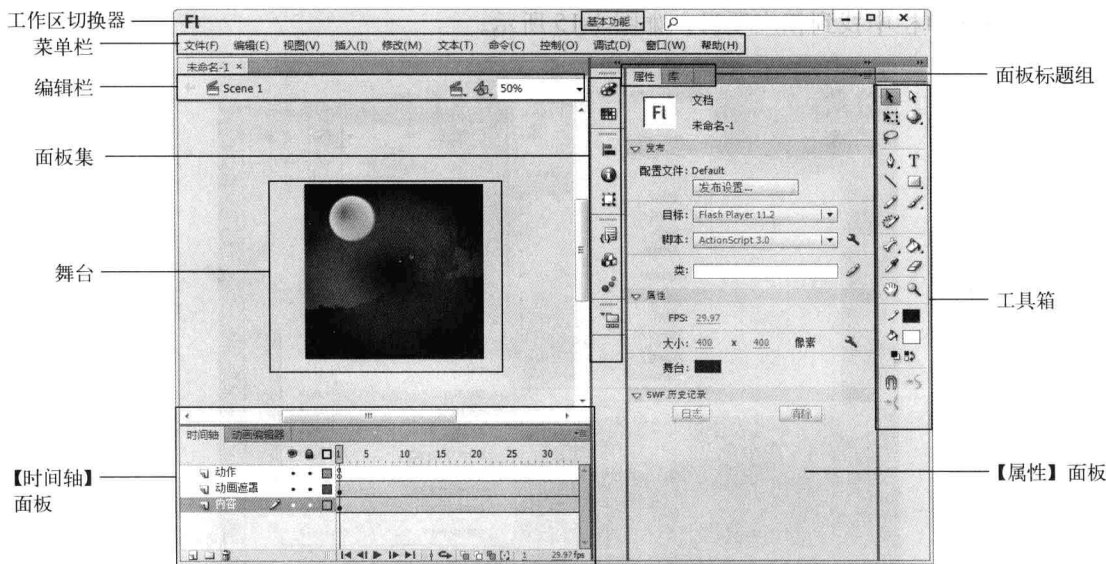


图 1-13 Flash CS6 用户界面

1.2.1 欢迎屏幕

默认情况下,启动 Flash CS6 时会打开一个欢迎屏幕,通过它可以快速创建 Flash 文档或打开各种 Flash 项目,如图 1-14 所示。

欢迎屏幕中有占栏选项列表,分别是:

- 从模板创建:可以使用 Flash 自带的模板方便地创建特定应用项目。
- 打开最近的项目:可以打开最近曾经打开过的文档。
- 新建:可以创建包括“Flash 文档”、“Flash 项目”、“ActionScript 文档”等各种新文档。
- 扩展:使用 Flash 的扩展程序 Exchange。
- 学习:通过该栏目列表可以打开对应的学习页面。



图 1-14 欢迎屏幕

欢迎屏幕的左下方是一个功能区域,它提供了“快速入门”、“新增功能”、“开发人员”、“设计人员”等链接,可以获得相关帮助信息和资源。

欢迎屏幕的右下方提供了一个栏目,可以打开 Adobe Flash 的官方网站,以获得更多的支援信息。如果想在下次启动 Flash CS6 时不显示欢迎屏幕,可以选择位于开始页左下角的【不再显示】复选框。

1.2.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，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个菜单项。

菜单是命令的集合，命令是执行某项操作或实现某种功能的指令，Flash CS6 中的所有命令都可以在菜单栏中找到相应项目，如图 1-15 所示。



图 1-15 打开菜单项可获得对应的命令

下面分别介绍菜单栏中各个菜单项的作用。

- **【文件】** 菜单：包含最常用的对文档进行管理的命令，当需要执行文档的各种操作，例如新建、打开、保存文档等时，即可使用【文件】菜单。
- **【编辑】** 菜单：包含对各种对象的编辑命令，例如复制、粘贴、剪切和撤销等标准编辑命令，除此之外还有 Flash 的相关设置，例如首选参数、自定义工具面板和时间轴的相关命令。
- **【视图】** 菜单：包括用于控制屏幕显示的各种命令。这些命令决定了工作区的显示比例、显示效果和显示区域等。另外，它还提供了包括“标尺、网格、辅助线、贴紧”等辅助设计手段的命令。
- **【插入】** 菜单：包含对影片添加元素的相关命令。使用这些命令，可以进行添加元件、插入图层、插入帧、添加新场景等处理。
- **【修改】** 菜单：包含用于修改影片中的对象、场景或影片本身特性的命令，例如修改文档、修改元件、修改图形、组合与解散组合等命令。
- **【文本】** 菜单：包含用于设置影片中文本的相应属性的命令，比如文本的字体、大小、类型和对齐方式等，从而使动画的内容更加丰富多彩。
- **【命令】** 菜单：包含用于管理和运行 ActionScript 的命令，还可以进行导入/导出动画 XML、将元件转换为 Flex 容器、将动画复制为 XML 等处理。
- **【控制】** 菜单：包含用于控制动画播放和测试动画的命令，它可以在编辑状态下控制动画的播放进程。也可以通过“测试影片”、“测试场景”等命令测试动画的效果。
- **【调试】** 菜单：包含用于调试影片和 ActionScript 的相关命令。