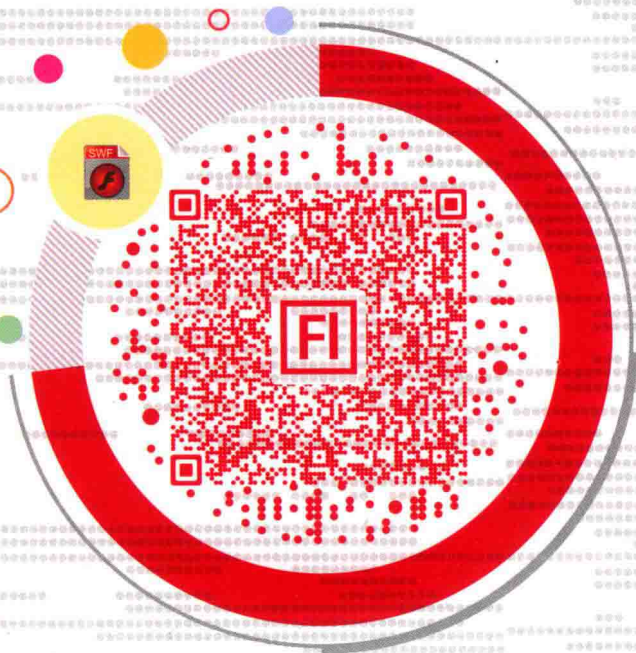


21世纪高等学校计算机类课程创新规划教材 · 微课版



# Flash

## 二维动画设计与制作 (第3版)

微课版

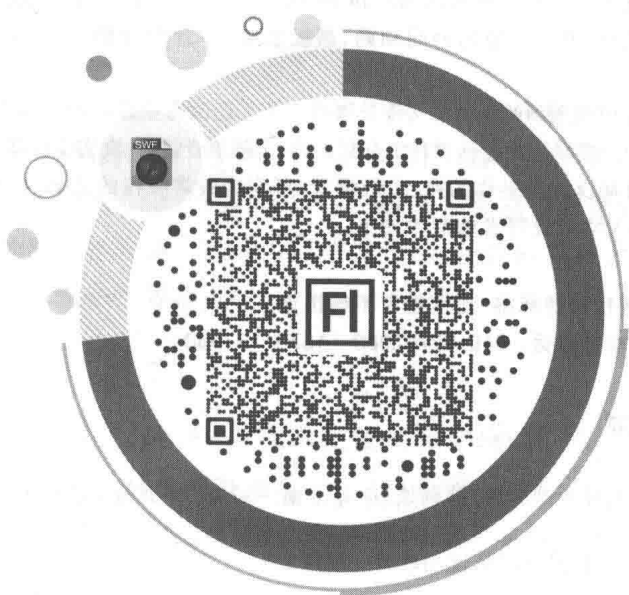
◎ 孙利娟 缪亮 主编

- 紧扣教学规律，合理设计图书结构
- 注重教学实践，加强上机实训与指导内容的设计
- 配套微课视频，让教学更加轻松

900分钟  
视频讲解

清华大学出版社

21世纪高等学校计算机类课程创新规划教材



# Flash

## 二维动画设计与制作 (第3版)

微课版

© 孙利娟 缪亮 主编

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

Flash 是著名的二维矢量动画制作软件。本书以 Adobe 公司出品的 Flash 简体中文版为基础,详细介绍利用 Flash 设计和制作动画作品的方法和技巧。

全书共 11 章,分别讲述了 Flash 动画基础知识和 Flash 工作环境、Flash 图形的绘制和编辑、应用位图和文字、基础动画、元件和实例、基于对象的补间动画、高级动画、声音和视频、交互动画和 ActionScript 入门、上机实训综合范例等。

在配套资源中,提供了本教材用到的范例源文件及素材。为了让读者更轻松地掌握 Flash 二维动画制作技术,作者制作了配套微课视频。微课视频包括教材的全部内容,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!

本书面向学习 Flash 动画设计与制作的初、中级读者,可作为各类院校的动画设计与制作教材、各层次职业培训教材,同时也是广大动画爱好者的参考用书。

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 二维动画设计与制作:微课版/孙利娟,缪亮主编.—3 版.—北京:清华大学出版社,2019  
(2019.8重印)

(21 世纪高等学校计算机类课程创新规划教材:微课版)

ISBN 978-7-302-52600-1

I. ①F… II. ①孙… ②缪… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 044603 号

责任编辑:魏江江 赵晓宁

封面设计:刘 键

责任校对:徐俊伟

责任印制:丛怀宇

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](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京富博印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:20.25

字 数:504 千字

版 次:2010 年 1 月第 1 版 2019 年 5 月第 3 版

印 次:2019 年 8 月第 2 次印刷

印 数:29001~30500

定 价:59.80 元

产品编号:080419-01

Flash 是著名的“网页三剑客”之一,以制作网络矢量动画见长。目前,Flash 软件已广泛应用于动画设计、网站开发、广告设计、多媒体课件、游戏开发等领域。

本书按照教学规律精心设计内容和结构。根据各类院校教学实际的课时安排,结合多位任课教师多年的教学经验进行教材内容的设计,力争教材结构合理、难易适中,具有理论结合实际、系统全面、实用性等特点。

## 主要内容

本书涉及 Flash 入门知识、Flash 图形的绘制和编辑、在 Flash 中应用文字和位图、基础动画、元件和实例、基于对象的补间动画、高级动画、在 Flash 中应用声音和视频、交互动画和 ActionScript 入门、上机实训综合范例等内容。本书共分 11 章,各章节内容介绍如下。

第 1 章 Flash 入门,包括动画基础知识、Flash 工作环境、影片文档的基本操作方法等。

第 2 章绘制图形,包括绘制线条、绘制简单图形、设计图形色彩、绘制复杂图形、绘制特殊图形等。

第 3 章编辑图形,包括图形变形、绘制模式、在 Flash 中应用位图、导入 Photoshop 和 Illustrator 文档、多图层绘图等。

第 4 章在 Flash 中应用文字,包括在 Flash 中应用传统文本、在 Flash 中应用 TLF 文本、滤镜等。

第 5 章基础动画,包括帧、逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画、基于传统补间的路径动画、自定义缓入/缓出动画等。

第 6 章元件和实例,包括认识元件和实例、元件的类型和创建元件的方法、影片剪辑元件、按钮元件、使用“库”面板管理元件等。

第 7 章基于对象的补间动画,包括对象补间动画、使用“动画编辑器”面板、动画预设等。

第 8 章高级动画,包括遮罩动画、3D 动画、骨骼动画等。

第 9 章在 Flash 中应用声音和视频,包括声音在 Flash 中的应用、视频在 Flash 中的应用等。

第 10 章交互式动画和 ActionScript 入门,包括 ActionScript 3.0 开发环境、类和对象、ActionScript 3.0 的事件处理模型、ActionScript 3.0 常用内置类等。

第 11 章通过一个上机实训综合范例,介绍一个完整的 Flash 动画作品的开发流程和制作方法。

为了方便读者的学习,本书附录提供了每章习题的参考答案。

## 本书特点

### (1) 紧扣教学规律,合理设计图书结构。

本书作者多是长期从事 Flash 动画制作教学工作的一线教师,具有丰富的教学经验。本书的编写,紧扣教师的教学规律和学生的学习规律,全力打造难易适中、结构合理、实用性强的教材。

本书采取“知识要点—基础知识讲解—典型应用讲解—实战范例—习题”的内容结构。在每章的开始给出本章的主要内容简介,学生可以了解本章要学习的知识点。在具体的教学内容中既注重基本知识点的系统讲解,又注重学习目标的实用性。每章都设计了“本章习题”,既可以让教师合理安排教学内容,又可以让學生加强实践,快速掌握本章知识。

### (2) 注重教学实践,加强上机实训与指导内容的设计。

Flash 动画设计与制作是门实践性很强的课程,学生只有亲自动手上机练习,才能更好地掌握教材内容。本书将上机练习的内容设计成“实战范例”教学单元,穿插在每章的基础知识中间,教师可以根据课程要求灵活授课和安排上机实践。学生可以根据实战范例中介绍的方法、步骤进行上机实践,然后根据自己的情况对范例进行修改和扩展,以加深对其中所包含的概念、原理和方法的理解。

### (3) 配套微课视频,让教学更加轻松。

为了让学生更轻松地掌握 Flash 二维动画制作技术,作者精心制作了配套微课视频。微课视频完全和教材内容同步,共 900 分钟超大容量的教学内容,全程语音讲解,真实操作演示,让学生一学就会!

不管是教师还是学生,扫描二维码即可在线播放微课视频,这样更加有利于教师的教和学生的学。

## 本书作者

参加本书编写的作者为多年从事 Flash 动画设计与制作教学工作的资深教师,具有丰富的教学经验和实际应用经验。

本书主编为孙利娟(编写第 1~第 5 章)和缪亮(编写第 6~第 8 章)。编委为陈凯(编写第 9 和第 10 章)和陶颖(编写第 11 章)。

郭刚、张爱文、何红玉、董春波、胡伟华、李敏、张海、丁文珂、李鸿雁、袁长征、纪宏伟、姜彬彬等参与了创作和编写工作,在此表示感谢。另外,感谢开封文化艺术职业学院、开封大学、辽宁工程技术大学对本书编写给予的支持和帮助。

## 相关资源

立体出版计划,为学生建构全方位的学习环境!最先进的建构主义学习理论告诉我们,构建一个真正意义上的学习环境是学习成功的关键。学习环境中有真情实境、有协商和对话、有共享资源的支持,才能使學生高效率地学习,并且学有所成。因此,为了帮助学生构建

真正意义上的学习环境,作者以图书为基础,为学生专门设置了一个图书服务网站。

图书服务网站提供相关图书资讯,以及相关资料下载和俱乐部。在这里学生可以得到更多、更新的共享资源;还可以交到志同道合的朋友,相互交流、共同进步。

编者

2019年1月

<b>第 1 章 Flash 入门</b> .....	1
1.1 动画基础知识 .....	1
1.1.1 动画的视觉原理 .....	1
1.1.2 帧动画和矢量动画 .....	2
1.1.3 Flash 动画的应用领域 .....	3
1.2 Flash CS6 工作环境 .....	5
1.2.1 工作界面 .....	5
1.2.2 面板的基本操作 .....	9
1.2.3 网格、标尺和辅助线 .....	10
1.2.4 实战范例：Flash CS6 界面布局操作 .....	13
1.3 影片文档的基本操作方法 .....	13
1.3.1 Flash 动画的制作流程 .....	13
1.3.2 实战范例：制作第一个 Flash 影片 .....	14
1.4 本章习题 .....	18
<b>第 2 章 绘制图形</b> .....	19
2.1 绘制线条 .....	19
2.1.1 线条工具 .....	19
2.1.2 自定义笔触样式 .....	20
2.1.3 用滴管工具和墨水瓶工具快速套用线条属性 .....	21
2.1.4 用选择工具改变线条形状 .....	21
2.1.5 线条的端点和接合 .....	22
2.1.6 实战范例：线条构图 .....	23
2.2 绘制简单图形 .....	24
2.2.1 矩形工具组 .....	24
2.2.2 椭圆工具组 .....	26
2.2.3 多角星形工具 .....	28
2.2.4 实战范例：草原夜色 .....	28
2.3 设计图形色彩 .....	32
2.3.1 颜料桶工具 .....	32
2.3.2 颜色面板 .....	32
2.3.3 渐变填充 .....	33

2.3.4	渐变变形工具 .....	36
2.3.5	实战范例:水晶球 .....	37
2.4	绘制复杂图形 .....	38
2.4.1	钢笔工具 .....	39
2.4.2	部分选取工具 .....	41
2.4.3	铅笔工具 .....	41
2.4.4	实战范例:绘制一棵树 .....	42
2.5	绘制特殊图形 .....	43
2.5.1	刷子工具 .....	44
2.5.2	喷涂刷工具 .....	45
2.5.3	橡皮擦工具 .....	46
2.5.4	Deco 工具 .....	47
2.5.5	实战范例:夜色朦胧 .....	49
2.6	本章习题 .....	54
<b>第3章</b>	<b>编辑图形 .....</b>	<b>55</b>
3.1	图形变形 .....	55
3.1.1	变形面板 .....	55
3.1.2	任意变形工具 .....	56
3.1.3	实战范例:装饰图案 .....	58
3.2	绘制模式 .....	59
3.2.1	合并绘制模式 .....	60
3.2.2	对象绘制模式 .....	61
3.2.3	图元对象绘制模式 .....	62
3.2.4	实战范例:商业标志 .....	63
3.3	在 Flash 中应用位图 .....	64
3.3.1	导入位图 .....	64
3.3.2	为位图去掉背景色 .....	65
3.3.3	位图填充 .....	66
3.4	导入 Photoshop 和 Illustrator 文档 .....	68
3.4.1	导入 Photoshop 文档 .....	68
3.4.2	导入 Illustrator 文档 .....	72
3.5	多图层绘图 .....	74
3.5.1	图层 .....	75
3.5.2	实战范例:卡通人物 .....	77
3.6	本章习题 .....	80
<b>第4章</b>	<b>在 Flash 中应用文字 .....</b>	<b>81</b>
4.1	在 Flash 中应用传统文本 .....	81

4.1.1	创建传统文本 .....	81
4.1.2	设置文本属性 .....	82
4.1.3	实战范例：编辑数学公式 .....	84
4.1.4	实战范例：文本分离 .....	84
4.2	在 Flash 中应用 TLF 文本 .....	85
4.2.1	创建 TLF 文本 .....	85
4.2.2	TLF 文本的增强功能 .....	86
4.2.3	实战范例：TLF 文本段落分栏 .....	87
4.2.4	实战范例：串接文本容器 .....	89
4.3	滤镜 .....	90
4.3.1	滤镜的基本操作 .....	90
4.3.2	滤镜详解 .....	91
4.3.3	实战范例：公益广告 .....	96
4.4	本章习题 .....	99
<b>第 5 章</b>	<b>基础动画 .....</b>	<b>101</b>
5.1	帧 .....	101
5.1.1	帧的基本概念 .....	101
5.1.2	帧操作 .....	102
5.2	逐帧动画 .....	104
5.2.1	逐帧动画的制作方法 .....	104
5.2.2	绘图纸功能 .....	105
5.2.3	实战范例：人物行走动画 .....	107
5.3	形状补间动画 .....	108
5.3.1	形状补间动画的制作方法 .....	109
5.3.2	形状补间动画的参数设置 .....	110
5.3.3	添加形状提示 .....	110
5.3.4	实战范例：摇曳的烛光 .....	111
5.4	传统补间动画 .....	115
5.4.1	传统补间动画的创建方法 .....	115
5.4.2	传统补间的参数设置 .....	116
5.4.3	传统补间动画的应用分析 .....	118
5.4.4	实战范例：网络广告 .....	121
5.5	基于传统补间的路径动画 .....	127
5.5.1	制作路径动画的方法 .....	127
5.5.2	实战范例：台风模拟演示动画 .....	128
5.6	自定义缓入缓出动画 .....	132
5.6.1	制作自定义缓入缓出动画的方法 .....	132
5.6.2	自定义缓入缓出动画的参数详解 .....	134

5.6.3 实战范例：由远及近的弹跳小球 .....	136
5.7 本章习题 .....	138
<b>第6章 元件和实例 .....</b>	<b>139</b>
6.1 认识元件和实例 .....	139
6.1.1 元件 .....	139
6.1.2 实例 .....	141
6.2 元件的类型和创建元件的方法 .....	142
6.2.1 元件的类型 .....	143
6.2.2 元件的创建方法 .....	143
6.2.3 编辑元件 .....	144
6.3 影片剪辑元件 .....	146
6.3.1 认识影片剪辑元件 .....	146
6.3.2 实战范例：焰火特效 .....	149
6.3.3 影片剪辑的“9 切片缩放” .....	151
6.4 按钮元件 .....	153
6.4.1 认识按钮元件 .....	153
6.4.2 实战范例：变色按钮 .....	154
6.4.3 实战范例：文字按钮 .....	156
6.4.4 实战范例：透明按钮 .....	158
6.4.5 实战范例：动态按钮 .....	159
6.5 使用“库”面板管理元件 .....	161
6.5.1 “库”面板 .....	161
6.5.2 管理元件 .....	162
6.5.3 外部库 .....	164
6.5.4 公用库 .....	165
6.6 本章习题 .....	167
<b>第7章 基于对象的补间动画 .....</b>	<b>168</b>
7.1 对象补间动画 .....	168
7.1.1 制作对象补间动画的方法 .....	168
7.1.2 补间范围和目标对象 .....	173
7.1.3 创建对象补间的基本规则 .....	176
7.2 使用“动画编辑器”面板 .....	177
7.2.1 “动画编辑器”面板简介 .....	177
7.2.2 应用“动画编辑器”面板编辑动画 .....	178
7.2.3 编辑属性曲线的形状 .....	182
7.2.4 实战范例：汽车广告 .....	185
7.3 动画预设 .....	190

7.3.1	使用动画预设的方法	190
7.3.2	实战范例：文字动画特效	192
7.4	本章习题	194
<b>第 8 章</b>	<b>高级动画</b>	<b>196</b>
8.1	遮罩动画	196
8.1.1	遮罩动画的制作方法	196
8.1.2	实战范例：电影镜头效果	198
8.1.3	实战范例：水波文字	199
8.2	3D 动画	201
8.2.1	影片剪辑的 3D 变换	201
8.2.2	透视角度和消失点	204
8.2.3	实战范例：旋转的正方体模型	205
8.3	骨骼动画	209
8.3.1	认识骨骼动画	209
8.3.2	创建骨骼动画	210
8.3.3	设置骨骼动画属性	214
8.3.4	制作形状骨骼动画	216
8.3.5	实战范例：在草地行走的卡通人物	218
8.4	本章习题	223
<b>第 9 章</b>	<b>在 Flash 中应用声音和视频</b>	<b>225</b>
9.1	声音在 Flash 中的应用	225
9.1.1	导入声音	225
9.1.2	引用声音	226
9.1.3	声音属性的设置和编辑	227
9.1.4	压缩声音	230
9.1.5	实战范例：按钮声效	232
9.1.6	实战范例：声音和动画的同步效果	233
9.2	视频在 Flash 中的应用	235
9.2.1	基础知识	236
9.2.2	实战范例：将视频嵌入到影片中	237
9.2.3	实战范例：渐进式下载播放外部视频	239
9.3	本章习题	243
<b>第 10 章</b>	<b>交互式动画和 ActionScript 入门</b>	<b>245</b>
10.1	ActionScript 3.0 开发环境	245
10.1.1	ActionScript 的首选参数设置	245
10.1.2	动作面板	247

10.1.3	实战范例:添加动作脚本 .....	248
10.1.4	脚本助手 .....	252
10.1.5	使用“代码片段”面板 .....	252
10.1.6	实战范例:用代码控制飞鸟飞行 .....	253
10.2	类和对象 .....	255
10.2.1	认识类和对象 .....	255
10.2.2	ActionScript 3.0 类的架构 .....	256
10.2.3	ActionScript 3.0 类的应用 .....	258
10.2.4	类的组织结构——包 .....	258
10.2.5	实战范例:编写典型的 ActionScript 3.0 程序 .....	260
10.3	ActionScript 3.0 的事件处理模型 .....	263
10.3.1	基本事件处理 .....	263
10.3.2	鼠标事件类 .....	264
10.3.3	键盘事件类 .....	264
10.3.4	实战范例:制作交互式动画 .....	265
10.4	ActionScript 3.0 常用内置类 .....	267
10.4.1	Shape 类和 Sprite 类 .....	267
10.4.2	MovieClip 类 .....	268
10.4.3	实战范例:用鼠标拖曳图片 .....	270
10.4.4	实战范例:用键盘控制对象的移动 .....	272
10.4.5	Sound 类 .....	273
10.4.6	实战范例:Sound 类的应用 .....	274
10.5	本章习题 .....	277
<b>第 11 章 上机实训综合范例 .....</b>		<b>279</b>
11.1	范例简介和设计思路 .....	279
11.1.1	范例简介 .....	279
11.1.2	范例设计思路 .....	279
11.2	范例制作步骤 .....	281
11.2.1	用 Photoshop 编辑和创建图像素材 .....	282
11.2.2	用 GoldWave 编辑和创建声音素材 .....	286
11.2.3	导入素材并创建动画界面 .....	292
11.2.4	创建动画元件 .....	293
11.2.5	声音和动画同步播放的制作 .....	294
11.2.6	制作其他动画 .....	297
11.2.7	制作动画预载场景 .....	300
11.2.8	发布作品 .....	304
<b>附录 习题参考答案 .....</b>		<b>306</b>

# 第1章

## Flash入门

Flash 是最流行的二维矢量动画制作软件。Flash 动画不但风靡互联网,而且在传统媒体(如电视、电影)中也有广泛的应用。Flash 软件早期是 Macromedia 公司的产品,后来被 Adobe 公司收购。Adobe Flash CS6 Professional 是 Adobe 公司出品的集动画设计、游戏、Web 网站开发等功能于一身的优秀软件,给开发者更多的想象空间和技术支持。Flash CS6 以快速、流畅的工作环境,以及简明清晰的用户界面、高级视频工具及与相关软件的惊人集成,为开发者提供了梦幻般的创作平台,使他们能结合个人的创意做出有声有色的动画作品及交互的商业网站作品。

本章主要内容:

- 动画基础知识;
- Flash CS6 工作环境;
- 影片文档的基本操作方法。



视频讲解

### 1.1 动画基础知识

世界上最原始的动画可以追溯到 1831 年,当时法国人约瑟夫·安东尼·普拉特奥(Joseph Antoine Plateau)在一个可以转动的圆盘上按照顺序画了一些图片。当圆盘旋转时,人们看到圆盘上的图片动了起来。

1909 年,美国人 Winsor McCay 用一万张图片表现一段动画故事,这是迄今为止世界上公认的第一部真正的动画短片。

从 20 世纪 60 年代起,计算机动画技术逐渐发展起来。美国的 Bell 实验室和一些研究机构开始研究用计算机实现动画片中间画面的制作和自动上色。

20 世纪 70—80 年代,计算机图形、图像技术和软件与硬件技术都取得了显著的发展,使计算机动画技术也日趋成熟。

目前,计算机动画技术已经发展成为一个多种学科和技术交叉的综合领域。它以计算机图形学为基础,涉及图像处理技术、运动控制原理、视频技术、艺术乃至视觉心理学、生物学、人工智能等多个领域。

#### 1.1.1 动画的视觉原理

英国动画大师约翰·海勒斯(John Halas)对动画有一个精辟的定义:“动作的变化是动画的本质”。动画由很多内容连续但各不相同的画面组成。由于每幅画面中的对象位置

和形态各不相同,在连续观看时,给人以活动的感觉。例如,人物走动的动画一般由6幅(或8幅)不同姿态的人物画面组成,如图1-1所示。



图 1-1 组成人物走路动画的6幅画面

动画之所以成为可能,是利用了人类眼睛的“视觉暂留”现象。人在看物体时,物体在大脑视觉神经中的停留时间约为 $1/24s$ 。如果每秒更替24个画面或更多的画面,那么,前一个画面在人脑中消失之前,下一个画面就进入人脑,从而形成连续的影像。

毫无规律和杂乱的画面不能构成真正意义上的动画,构成动画必须遵循一定的规则。主要包括以下三个规则:

- (1) 由多个画面组成,并且画面必须连续。
- (2) 画面之间的内容必须存在差异,如在位置、形态、颜色、亮度等方面有所差异。
- (3) 画面表现的动作必须连续,即后一幅画面是前一幅画面的继续。

### 1.1.2 帧动画和矢量动画

计算机动画按动画性质来说,可以分为两大类,第一类是帧动画;第二类是矢量动画。如果按照动画的表现方式分类,可以分为二维动画和三维动画。



视频讲解

所谓帧动画,是指构成动画的基本单位是帧,一部动画片由很多帧组成。帧动画借鉴传统动画的概念,每帧的内容不同,当连续播放时,形成动画视觉效果。

帧动画在Flash中又称为逐帧动画,是在时间帧上逐帧绘制帧内容,由于是一帧一帧的画,所以制作帧动画的工作量非常大。但是,逐帧动画具有很大的灵活性,几乎可以表现任何想表现的内容。帧动画主要用在传统动画的制作、广告片的制作、电影特技的制作等方面。Flash帧动画示意图如图1-2所示。

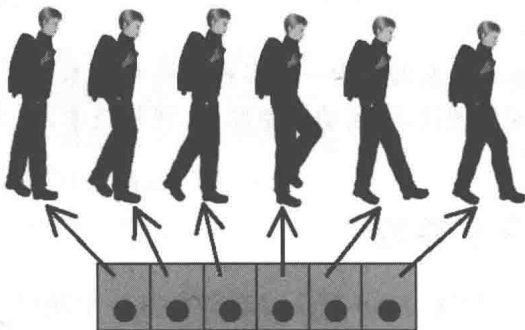


图 1-2 帧动画

矢量动画是CG(Computer Graphics)动画的一种,Flash就是目前使用最为广泛的矢量动画制作软件。矢量动画的制作方式有别于帧动画,它的原理是在两个有变化的帧之间创建动画,而不需要将每一帧都进行绘制。Flash 矢量动画示意图如图 1-3 所示。

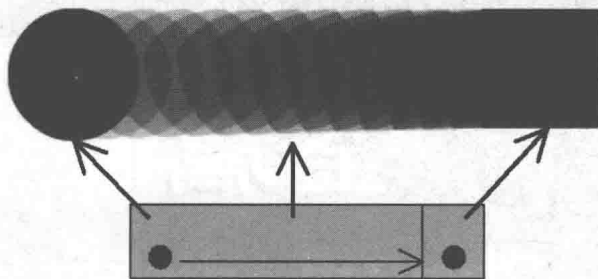


图 1-3 矢量动画

相比常见的 AVI、RMVB 等格式采用点阵描述画面的方式,矢量动画具有无限放大不失真、占用较少储存空间等优点,但是同时也造成了它不利于制作复杂逼真画面效果。一般情况下,矢量动画以抽象卡通风格的居多。

### 1.1.3 Flash 动画的应用领域

随着 Flash 软件版本的不断升级,Flash 的功能越来越强,应用领域也越来越广泛。Flash 在动画设计、网络横幅广告、网站制作、游戏制作、电子贺卡、手机彩信、多媒体课件、电影特效等领域有较为广泛的应用。它是动画设计师、广告设计、网站设计师、网站工程师、游戏工程师、多媒体设计师、网络课件设计师等人员必须掌握的软件。

Flash 在一些领域的应用如图 1-4~图 1-7 所示。



视频讲解



图 1-4 Flash 电子贺卡



图 1-5 Flash 多媒体课件



图 1-6 Flash 游戏

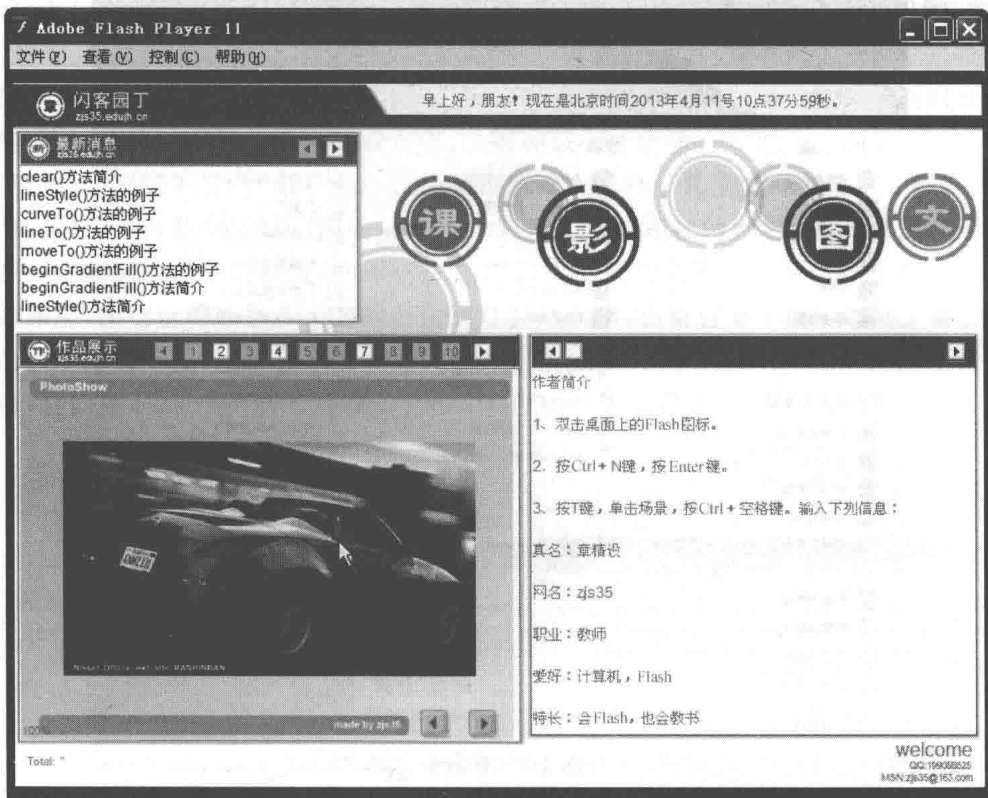


图 1-7 Flash 网站

## 1.2 Flash CS6 工作环境

Flash CS6 以便捷、完美、舒适的动画编辑环境,深受广大动画制作爱好者的喜爱。在制作动画之前,先对工作环境进行介绍,包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

### 1.2.1 工作界面

#### 1. 开始页

运行 Flash CS6,首先映入眼帘的是“开始页”,“开始页”将常用的任务都集中放在一个页面中,用户可以在其中选择从哪个项目开始工作,很容易地实现从模板创建文档、新建文档和打开文档的操作。同时通过选择“学习”栏中的选项,用户能够方便地打开相应的帮助文档,进入具体内容的学习,如图 1-8 所示。

**专家点拨** 如果要隐藏开始页,可以选中“不再显示”复选框,然后在弹出的对话框中单击“确定”按钮,这样下次启动 Flash CS6 时就不会显示“开始页”。如果要再次显示开始页,可以通过选择“编辑”|“首选参数”命令,打开“首选参数”对话框,然后在“常规”类别中设置“启动时”选项为“欢迎屏幕”即可。



视频讲解