



超值多媒体光盘

完美互动手册



中文版



Flash CS6



完美互动手册

实战解析:

精选实例,全程图解,一步一图,由浅入深,快速上手。

书盘互动:

通过图书、视频演示加上互动练习的教学方式,章节互动、边学边练,使学习更加轻松、容易。



版式大方,图解标注清晰、醒目,操作精练、图文对应。

内容翔实:

全面讲解 Flash CS6 图形的绘制与编辑、图层的管理和编辑、Flash 基本动画与高级动画的制作、ActionScript 脚本的使用等知识。

企鹅工作室 杨雨婷 编著

清华大学出版社

完美互动手册

内容简介

中文版 Flash CS6 完美互动手册

企鹅工作室 杨雨婷 编 著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

Flash CS6 是一款强大的动画设计软件,在制作 MTV、小游戏、短片、片头、广告等方面被广泛应用。本书从基础开始,为读者系统地讲解了 Flash CS6 的基本操作与设计应用技巧。

全书共分为 15 章和 1 个附录,主要内容包括:Flash CS6 基础入门,图形的绘制与编辑,对象的编辑与修饰,文本的创建与编辑,图层的管理和编辑,元件、实例和库的使用,外部资源的导入与应用,Flash 基本动画制作,Flash 高级动画制作,ActionScript 脚本的使用,Flash 特效应用,组件与按钮应用,Flash 动画的测试与发布,Flash 动画制作超强辅助工具,Flash CS6 设计实例以及 Flash CS6 快捷键等知识。

本书内容翔实、案例丰富、全程图解、情景教学、超值实用。本书及配套多媒体光盘非常适合从事各种工作的专业技术人员学习使用,同时,本书也可以作为高职高专相关专业和电脑培训班的教材。

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

中文版 Flash CS6 完美互动手册/企鹅工作室,杨雨婷编著.——北京:清华大学出版社,2014
(完美互动手册)

ISBN 978-7-302-31080-8

I. ①中… II. ①企… ②杨… III. ①动画制作软件—手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 303868 号

责任编辑:汤涌涛 李玉萍

装帧设计:李东旭

责任校对:王 晖

责任印制:杨 艳

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

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:20.25 字 数:474 千字
附光盘 1 张

版 次:2014 年 1 月第 1 版 印 次:2014 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:46.00 元

产品编号:043304-01

前 言

Flash CS6 是一款强大的动画设计软件，它在广告设计、动画制作、游戏制作等方面被广泛应用。Flash CS6 具有 XFL 格式、文本布局、代码片段库、与 Flash Builder 完美集成、与 Flash Catalyst 完美集成以及 Flash Player 10.1 极其表现力的实时动态效果六大特点。本书从实用的角度出发，全面、详细、丰富地讲解了 Flash CS6 中各种相关知识内容。在进行知识点讲解的同时，列举了大量实例，使读者能在实践中掌握 Flash CS6 的应用和技巧。

本书特点

本书具有以下特点。

- 内容翔实，案例丰富：本书章节经过科学编排，由浅入深，用最精练的语言包含最多的知识，结合实际案例，让读者在最短的时间里学会最实用有效的操作技能。
- 全程图解，易于上手：图片演示、重点标注，再以简洁清晰的语言文字对知识内容进行补充说明，加强记忆，巩固知识，一学就会。
- 栏目多样，轻松阅读：“操作分析”让分步操作化繁为简；“知识补充”、“老师的话”补充操作细节，扩充实用知识技能；“电脑小百科”、“Flash CS6 小百科”随手翻书随手学。
- 书盘结合，完美互动：配套多媒体光盘，情景教学，学习知识生动有趣；章节互动，边学边练，掌握技能轻松高效。

本书内容

本书共 15 个章节和 1 个附录，主要内容如下。

本书章节	主要内容
第 1 章 Flash CS6 基础入门	介绍安装、启动和关闭 Flash CS6，快速新建和保存 Flash 文档等操作
第 2 章 图形的绘制与编辑	介绍选择工具、线条工具、铅笔工具、矩形工具和缩放工具等 Flash 常用工具的使用技巧
第 3 章 对象的编辑与修饰	介绍 Flash CS6 中对象的预览、变形、合并、修饰等操作技巧
第 4 章 文本的创建与编辑	介绍 Flash CS6 中文本的创建、使用和文字特效的制作
第 5 章 图层的管理和编辑	介绍 Flash CS6 中图层的选取、复制、删除、隐藏等相关知识和基本操作
第 6 章 元件、实例和库的使用	介绍 Flash CS6 中元件、实例、库的基本操作
第 7 章 外部资源的导入与应用	介绍导入图片、导入和编辑声音、压缩和输出声音、设置视频属性等操作和电子卡片制作实例
第 8 章 Flash 基本动画制作	介绍 Flash 中帧的插入、删除、复制、移动、翻转等相关知识以及基本动画操作



续表

本书章节	主要内容
第 9 章 Flash 高级动画制作	介绍 Flash CS6 中遮罩动画、引导动画和场景动画的相关知识及其基本操作
第 10 章 ActionScript 脚本的使用	介绍控制影片的播放和停止、加载或卸载外部影片剪辑、加载变量和为影片剪辑元件添加动作等技巧
第 11 章 Flash 特效应用	介绍 Flash CS6 中滤镜和混合模式的相关知识及其基本操作
第 12 章 组件与按钮应用	介绍 Flash CS6 中几种常见的 Flash 组件应用技术和基本操作以及制作音乐链接按钮实例
第 13 章 Flash 动画的测试与发布	介绍测试动画、优化动画、导出动画、发布动画和动画预览等技巧
第 14 章 Flash 动画制作超强辅助工具	介绍 Flash CS6 中 Mix-FX、SWISHMAX、硕思闪存精灵 MX 2005、Sound Forge 等辅助工具的相关知识及其基本操作
第 15 章 Flash CS6 设计实例	介绍使用 Flash CS6 制作贺卡、制作网页广告、制作自动考试题、制作小游戏、制作 MTV 短片动画等实例
附录 Flash CS6 快捷键	介绍使用 Flash CS6 时会用到的常用快捷键

联系我们

本丛书由“企鹅工作室”集体创作，参与编写的人员有杨雨婷、陈镇、谢霞玲、徐海霞、张珊珊、吴琪菊、余素芬、朱春英、费一峰、任晓芳、袁盐、张云霞、王礼龙、席启雄、潘龙刚、潘琴琴、吴海燕等。

由于时间仓促以及作者水平有限，书中难免会有疏漏和不妥之处，敬请广大读者批评指正，读者服务邮箱：ruby1204@gmail.com。



第1章 Flash CS6 基础入门.....1

1.1 Flash 的安装、运行与卸载.....2
1.1.1 安装 Flash CS6.....2
1.1.2 运行 Flash CS6.....4
1.1.3 卸载 Flash CS6.....5
1.2 Flash CS6 的操作界面.....6
1.3 Flash 文档的基本操作.....12
1.3.1 新建动画文档.....13
1.3.2 打开动画文档.....14
1.3.3 保存动画文档.....15
1.3.4 关闭动画文档.....17
学习小结.....17
互动练习.....17

第2章 图形的绘制与编辑.....19

2.1 基本线条与图形的绘制.....20
2.1.1 线条工具.....21
2.1.2 铅笔工具.....22
2.1.3 椭圆工具.....23
2.1.4 刷子工具.....24
2.2 复杂图形的绘制.....25
2.2.1 矩形工具.....26
2.2.2 多角星形工具.....27
2.2.3 钢笔工具.....29
2.2.4 选择工具.....30
2.2.5 部分选取工具.....30
2.2.6 套索工具.....31
2.3 图形的编辑.....32
2.3.1 墨水瓶工具.....32
2.3.2 颜料桶工具.....33

2.3.3 滴管工具.....34
2.3.4 橡皮擦工具.....34
2.3.5 任意变形工具和渐变变形工具.....35
2.3.6 手形工具和缩放工具.....36
2.4 图形颜色处理.....38
2.4.1 样本面板和颜色面板.....38
2.4.2 创建笔触和填充.....38
2.4.3 修改图形的笔触和填充.....39
2.5 应用实例：绘制熊猫脸.....39
学习小结.....42
互动练习.....42

第3章 对象的编辑与修饰.....43

3.1 预览图形对象.....44
3.2 对象的变形操作.....45
3.3 对象的合并.....52
3.4 对象的修饰.....54
3.4.1 优化曲线.....54
3.4.2 将线条转换为填充.....55
3.4.3 扩展填充.....56
3.4.4 柔化填充边缘.....57
3.5 对齐面板与变形面板的使用.....58
3.5.1 对齐面板.....58
3.5.2 变形面板.....59
3.6 应用实例：绘制西瓜.....61
学习小结.....66
互动练习.....66

第4章 文本的创建与编辑.....69

4.1 文本的创建.....70

4.1.1	传统文本	70
4.1.2	创建文本	74
4.1.3	TLF 文本	75
4.2	文本的编辑	75
4.2.1	分离文本	76
4.2.2	填充文本	76
4.2.3	将文本分散到图层	77
4.3	文本的使用	78
4.3.1	为文本消除锯齿	79
4.3.2	为文本添加超链接	79
4.4	应用实例：制作金属文字	79
	学习小结	82
	互动练习	83

第 5 章 图层的管理和编辑 85

5.1	图层的基本概念	86
5.2	使用图层	86
5.2.1	创建新图层	87
5.2.2	选取、复制和删除图层	87
5.2.3	重命名图层	89
5.2.4	调整图层顺序	89
5.2.5	设置图层属性	90
5.3	图层状态	90
5.3.1	显示和隐藏图层	91
5.3.2	锁定和解锁图层	91
5.3.3	显示图层轮廓	92
5.4	组织图层	92
5.5	引导层的创建和使用	93
5.5.1	创建引导层	93
5.5.2	引导层和被引导层中对象的 处理	94
5.6	遮罩层的使用	94
5.7	应用实例：制作简单遮罩动画	95
	学习小结	96
	互动练习	97

第 6 章 元件、实例和库的使用 99

6.1	创建和编辑元件	100
6.1.1	元件的类型	100
6.1.2	创建元件	102

6.1.3	元件的注册点与中心点	103
6.1.4	编辑元件	103
6.2	创建与编辑实例	105
6.3	“库”面板	107
6.3.1	“库”面板简介	108
6.3.2	使用“库”面板管理资源	108
6.3.3	公用库	109
6.3.4	调用外部库中的元件	111
6.4	应用实例：制作漂亮的卡通插画 按钮	112
	学习小结	116
	互动练习	116

第 7 章 外部资源的导入与应用 117

7.1	图像素材的应用	118
7.1.1	图像素材的格式	118
7.1.2	导入图像素材	118
7.1.3	分离位图	119
7.1.4	将位图转换为矢量图	120
7.2	声音素材的应用	121
7.2.1	导入声音素材	121
7.2.2	编辑声音	122
7.2.3	声音的压缩	124
7.3	视频素材的应用	125
7.3.1	导入视频素材	126
7.3.2	设置视频的属性	129
7.4	应用实例：制作生日贺卡	130
	学习小结	137
	互动练习	137

第 8 章 Flash 基本动画制作 139

8.1	帧与时间轴	140
8.1.1	帧的类型	140
8.1.2	帧的基本操作	141
8.1.3	设置时间轴模式	146
8.1.4	绘图纸(洋葱皮)功能	146
8.2	逐帧动画	147
8.3	形状补间动画	149
8.3.1	简单形状补间动画	150
8.3.2	应用形状提示	152



8.4 动作补间动画.....	153
8.5 应用实例：制作滴墨水动画.....	155
学习小结.....	157
互动练习.....	157

第 9 章 Flash 高级动画制作 159

9.1 遮罩动画.....	160
9.2 引导层动画.....	161
9.2.1 引导层动画的概念.....	162
9.2.2 创建引导层动画.....	162
9.3 应用实例：制作翻山越岭动画.....	163
9.4 场景动画.....	165
9.4.1 创建场景.....	166
9.4.2 场景应用.....	166
9.5 应用实例：制作放大镜效果.....	168
学习小结.....	172
互动练习.....	172

第 10 章 ActionScript 脚本的使用..... 173

10.1 动作脚本的使用.....	174
10.1.1 数据类型.....	174
10.1.2 语法规则.....	174
10.1.3 变量.....	174
10.1.4 函数.....	175
10.2 认识“动作”面板.....	179
10.2.1 跳转语句.....	179
10.2.2 加载变量.....	180
10.2.3 转到 Web 页.....	181
10.2.4 停止所有声音的播放.....	182
10.2.5 控制影片的播放和停止.....	182
10.2.6 加载或卸载外部影片剪辑.....	183
10.2.7 Flash 播放器控制语句.....	185
10.3 ActionScript 结构语句.....	186
10.3.1 顺序执行.....	186
10.3.2 条件控制.....	186
10.3.3 循环控制.....	189
10.4 为关键帧添加动作.....	191
10.5 为按钮元件添加动作.....	192
10.6 应用实例：计算方程式.....	195

学习小结.....	202
互动练习.....	202

第 11 章 Flash 特效应用 203

11.1 添加滤镜效果.....	204
11.1.1 投影.....	204
11.1.2 模糊.....	206
11.1.3 发光.....	207
11.1.4 斜角.....	207
11.1.5 渐变发光.....	207
11.1.6 渐变斜角.....	208
11.1.7 调整颜色.....	208
11.2 Flash CS6 混合模式.....	209
11.2.1 应用混合模式.....	209
11.2.2 混合模式的效果.....	210
11.3 动画预设的应用.....	211
11.3.1 动画预设的添加.....	211
11.3.2 编辑动画预设.....	213
学习小结.....	214
互动练习.....	214

第 12 章 组件与按钮应用 215

12.1 组件.....	216
12.1.1 组件的分类.....	216
12.1.2 组件的使用.....	218
12.2 按钮.....	225
12.3 应用实例：制作音乐链接按钮.....	226
学习小结.....	231
互动练习.....	231

第 13 章 Flash 动画的测试与发布..... 233

13.1 Flash 动画的测试.....	234
13.2 优化影片.....	236
13.2.1 优化对象.....	236
13.2.2 动画和影片的播放速度.....	238
13.2.3 减小文件容量的十大技巧.....	238
13.3 发布 Flash 动画.....	239
13.3.1 发布设置.....	239
13.3.2 发布预览.....	243

13.3.3	发布动画	243
13.4	导出 Flash 动画	245
	学习小结	248
	互动练习	248

第 14 章 Flash 动画制作超强辅助工具251

14.1	制作 Flash 3D 动画效果	252
14.2	Flash 文字特效	254
14.2.1	Anim-FX 制作文字特效	254
14.2.2	Mix-FX 制作文字特效	255
14.3	制作复杂的文字特效	255
14.3.1	SWISHMAX 简介	256
14.3.2	SWISHMAX 制作文字特效	256
14.4	Flash 文件的解析、搜索	258
14.4.1	硕思闪客精灵 MX 2005	258

14.4.2	Flash 文件搜索专家	258
	FlashJester WOOF	258
14.5	巧妙实现 Flash 音频处理	259
	学习小结	260
	互动练习	260

第 15 章 Flash CS6 设计实例 261

15.1	制作石头剪子布游戏	262
15.2	制作广告	273
15.3	制作自动考试题	280
15.4	制作 MTV 短片动画	286
15.5	模拟太阳系运动	295
	学习小结	306
	互动练习	306

附录 Flash CS6 快捷键 309

附录 A	Flash CS6 快捷键	309
附录 B	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 C	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 D	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 E	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 F	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 G	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 H	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 I	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 J	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 K	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 L	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 M	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 N	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 O	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 P	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 Q	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 R	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 S	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 T	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 U	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 V	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 W	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 X	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 Y	Flash CS6 常用快捷键	310
附录 Z	Flash CS6 常用快捷键	310

第 1 章

Flash CS6 基础入门

本章导读

Flash CS6 是一款功能强大的动画设计软件，该软件在动画制作、广告设计、游戏制作等方面被广泛应用。

本章主要介绍 Flash CS6 的安装、运行和卸载方法，重点介绍了 Flash CS6 的操作界面和基本工具以及 Flash 文档的基本操作，详细介绍了 Flash CS6 的相关知识，帮助读者快速熟悉 Flash CS6 这款软件。

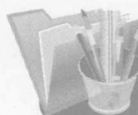
- Flash 软件的安装、卸载
- Flash 操作界面和基本工具
- Flash 软件的运行
- Flash 文档的基本操作

精

彩

看

点



1.1 Flash 的安装、运行与卸载

Adobe Flash CS6 软件可以用来创建交互式网站、丰富的媒体广告、指导性媒体、引人入胜的演示和游戏等。Flash 同 Dreamweaver、Fireworks 总称为“网页三剑客”。

下面首先介绍一下 Flash CS6 的安装、卸载、运行、退出等相关知识。

书盘互动指导

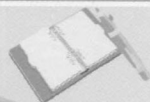
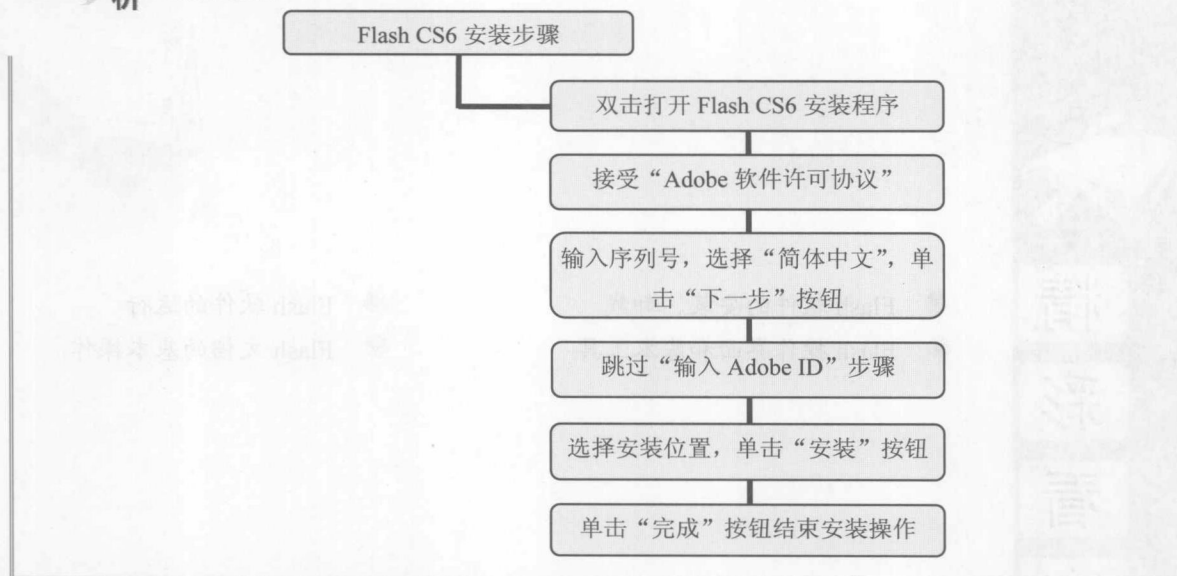
示例	在光盘中的位置	书盘互动情况
	1.1 Flash 的安装、运行与卸载 1. 安装 Flash CS6 2. 运行 Flash CS6 3. 卸载 Flash CS6	本节主要带领大家全面学习 Flash 的安装、运行与卸载，在光盘 1.1 节中有相关内容的操作视频，并特别针对本节内容设置了具体的实例分析。大家可以在阅读本节内容后再学习光盘，以达到巩固和提升的效果。

1.1.1 安装 Flash CS6

在使用 Flash CS6 之前，首先要安装该软件。安装 Flash CS6 的具体操作步骤如下。



Flash CS6 的安装和其他软件的安装步骤无太大差别，用户可以参照下面的图解一起来安装 Flash CS6。





- ❶ 双击 Flash CS6 的安装程序图标，打开安装程序，如图 1-1 所示。

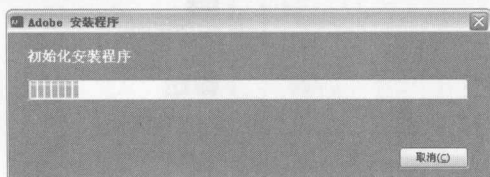


图 1-1 初始化安装程序

- ❷ 在弹出的“Adobe 软件许可协议”界面中，单击“接受”按钮，如图 1-2 所示。

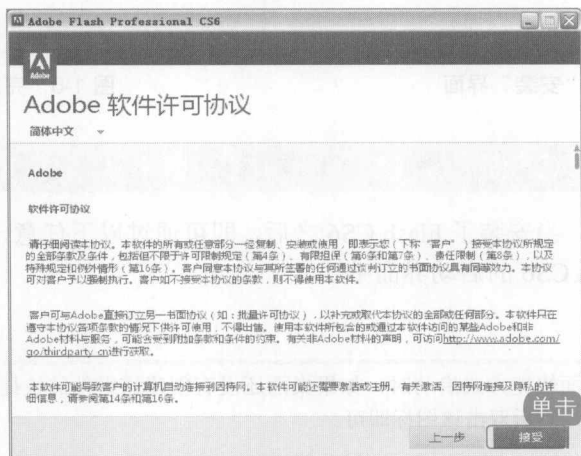


图 1-2 “接受”软件许可协议

- ❸ 在弹出的“序列号”界面内输入序列号，单击“下一步”按钮，如图 1-3 所示。
 ❹ 在弹出的“选项”界面内选择要安装的位置，单击“安装”按钮，如图 1-4 所示。

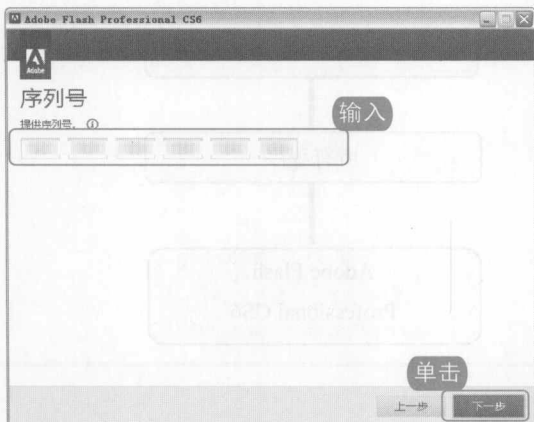


图 1-3 输入序列号

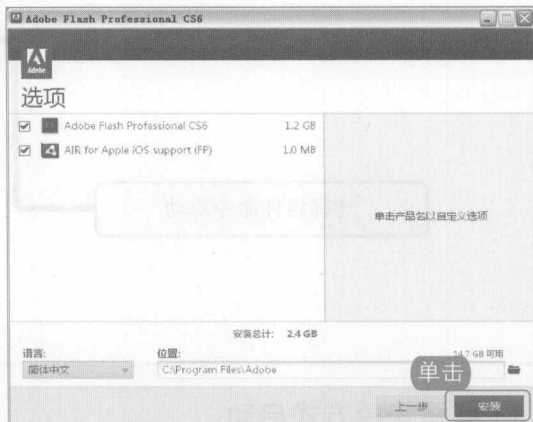


图 1-4 选择安装位置

- ❺ 根据电脑运行速度的不同，大概需要 10~20 分钟时间，请耐心等待，如图 1-5 所示。
 ❻ 待 Flash CS6 安装完成后，单击“完成”按钮结束安装操作，如图 1-6 所示。



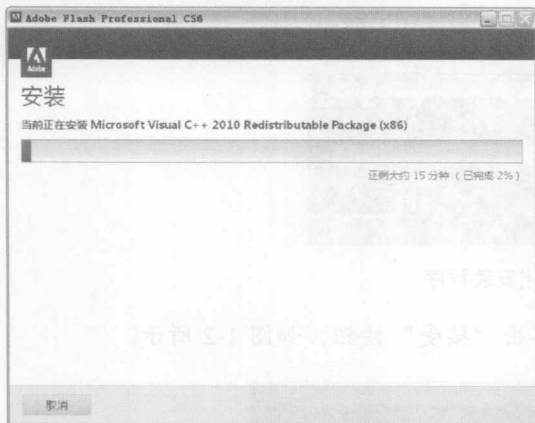


图 1-5 “安装”界面

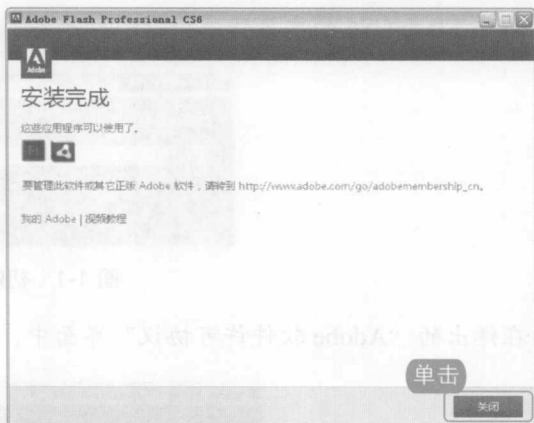


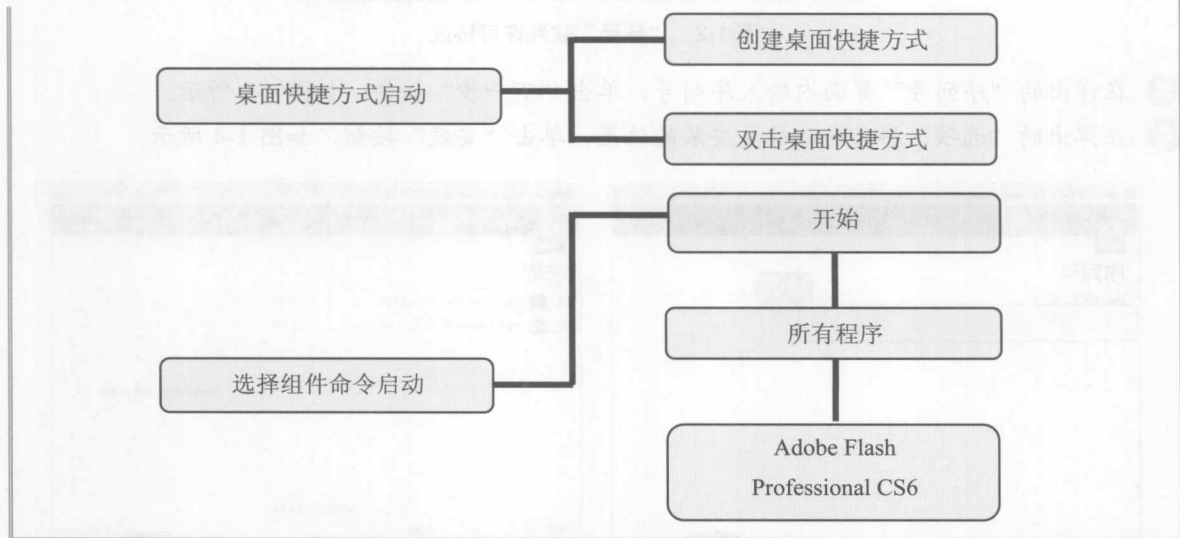
图 1-6 完成安装

1.1.2 运行 Flash CS6

和大多数软件一样，当安装了 Flash CS6 之后，即可通过以下任意一种方法来启动 Flash CS6 软件，从而进入到 Flash CS6 的启动界面中。

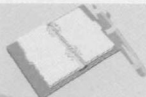


使用桌面快捷方式启动时，如果桌面还没有创建该组件的快捷方式，则需要先在桌面上创建快捷方式，然后双击该图标即可。



1. 桌面快捷方式启动

使用桌面快捷方式启动 Flash CS6 时，如果桌面没有创建 Flash CS6 的快捷方式，用户可以选择“开始”→“程序”→Adobe Flash Professional CS6→“发送到”→“桌面快捷方式”命令，如图 1-7 所示。



双击 Adobe Flash Professional CS6 桌面快捷方式图标，即可运行 Flash CS6 软件，如图 1-8 所示。



图 1-7 创建 Flash 快捷方式



图 1-8 双击图标运行 Flash

2. 选择组件命令启动

用户也可以选择“开始”菜单里的命令来启动 Flash CS6。

选择“开始”→“程序”→Adobe Flash Professional CS6 命令，如图 1-9 所示。

Adobe Flash Professional CS6 正在启动，如图 1-10 所示。



图 1-9 通过“开始”菜单启动 Flash

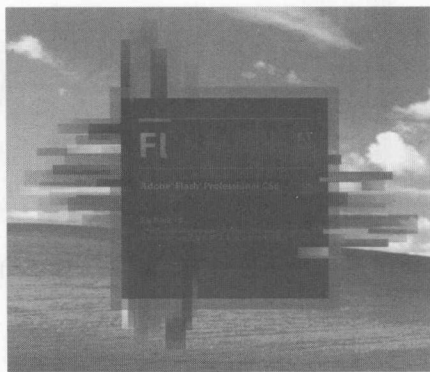


图 1-10 Flash 软件正在启动

知识补充

如果用户电脑内存有已经创建好的 Flash CS6 文档(*.fla 格式文档)，也可以双击该文档运行 Flash CS6 软件。

1.1.3 卸载 Flash CS6

Flash CS6 软件安装完毕后，若软件无法正常运行，可以通过以下方法卸载 Flash CS6。

单击“开始”菜单→选择“Windows 控制面板”选项→双击“添加或删除程序”选项→选择 Adobe Flash Professional CS6 选项→单击“更改/删除”按钮，按屏幕说明进行操作。

1.2 Flash CS6 的操作界面

Flash CS6 的工作区包括标题栏、菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板和其他各种面板等，如图 1-11 所示。

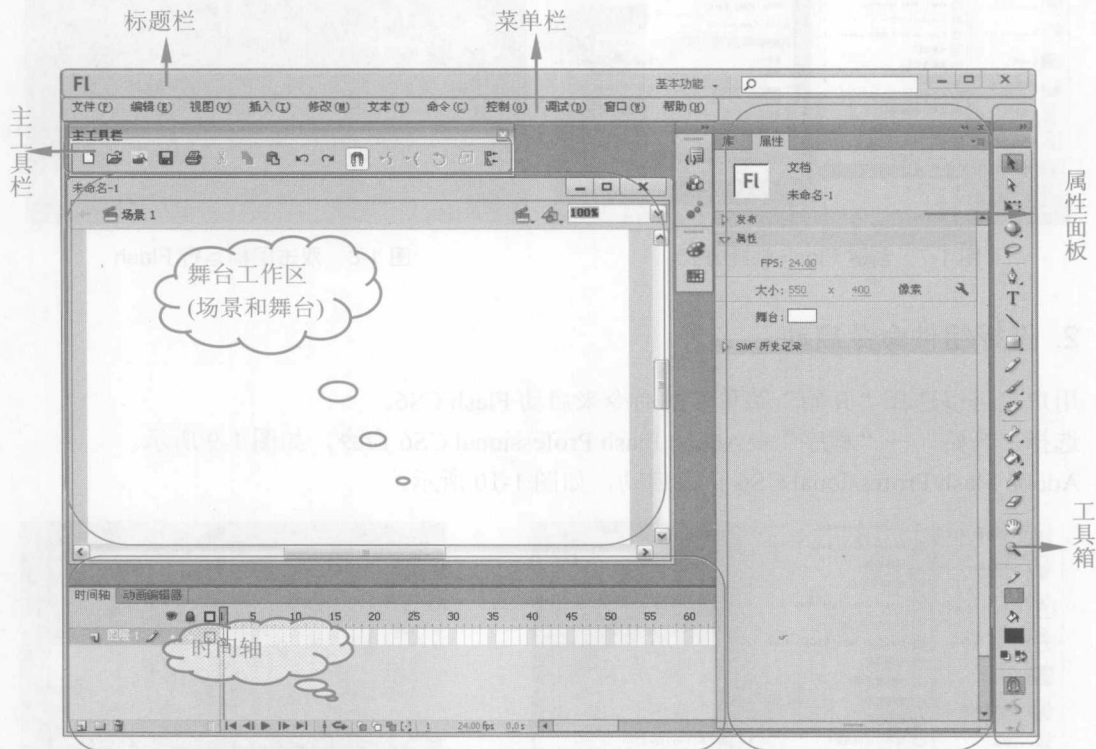



































图 1-11 Flash CS6 的操作界面

1. 操作界面介绍

- **菜单栏：**菜单栏包括“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。Flash CS6 中几乎所有的命令都可以从这些菜单栏中找到。
- **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。主工具栏中依次为：“新建”、“打开”、“转到 Bridge”、“保存”、“打印”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤销”、“重做”、“对齐对象”、“平滑”、“伸直”、“旋转与倾斜”、“缩放”以及“对齐”按钮。
- **工具箱：**工具箱通常位于窗口左侧，也可以将其拖动到其他任意位置。工具箱包括工具、查看、颜色和选项四大区域。表 1-1 列出了 Flash CS6 工具箱的各种工具图标及其名称。

表 1-1 Flash CS6 工具图标及名称

图 标	名 称	图 标	名 称
	选择工具		多角星形工具
	部分选取工具		铅笔工具
	任意变形工具		刷子工具
	渐变变形工具		Deco 工具
	3D 旋转工具		骨骼工具
	3D 平移工具		绑定工具
	套索工具		颜料桶工具
	钢笔工具		墨水瓶工具
	添加锚点工具		滴管工具
	删除锚点工具		橡皮擦工具
	转换锚点工具		手形工具
	文本工具		缩放工具
	线条工具		笔触颜色工具
	矩形工具		填充颜色工具
	椭圆工具		黑白工具
	基本矩形工具		交换颜色工具
	基本椭圆工具		

- 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，分别为层控制区和时间线控制区，如图 1-12 所示。

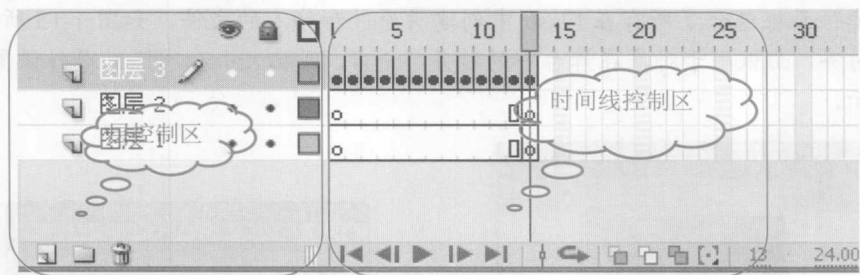


图 1-12 “时间轴”窗口

- 场景和舞台：场景是所有动画元素的最大活动空间，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。场景也就是常说的舞台，是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置和编辑向量插图、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。
- 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。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。

- 浮动面板：使用该面板可以查看、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，还可以通过鼠标拖动来调整面板的大小以及重新组合面板。

2. 认识常用面板

常用的面板有“属性”、“变形”、“库”、“对齐”、“动作”、“颜色”、“信息”以及“样本”面板等，这些面板主要是对舞台中的对象进行各种属性设置。

- “属性”面板用于显示和编辑对象的属性。如果没有选中任何对象，即选择整个文档，这时用户可以在该面板中设置文档的尺寸、背景色和帧的速率等，如图 1-13 所示。
- “变形”面板能够设置对象的大小、旋转和倾斜等属性，如图 1-14 所示。

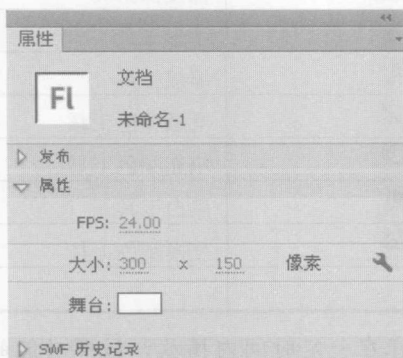


图 1-13 “属性”面板

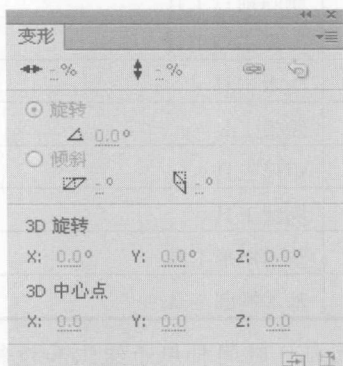


图 1-14 “变形”面板

- “库”面板包含了所有在 Flash 中创建的原件和导入的文件，如图 1-15 所示。
- “对齐”面板用于对象在舞台中的对齐、分布、匹配大小和间隔的属性设置，如图 1-16 所示。



图 1-15 “库”面板

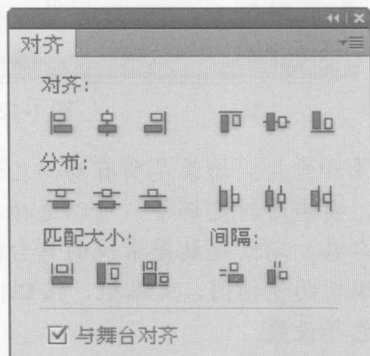


图 1-16 “对齐”面板

