

The header features a series of vertical bars in various colors (red, orange, yellow, green, blue, purple, pink) and small images (a clock face, a hand holding a dandelion, a butterfly, a yellow flower, a dandelion seed head, a green plant) interspersed among them.

动画

72 HOURS

第

1

章

Flash CS6 初体验

学习 2 小时

随着技术的不断发展，动画已经成为传播信息的主要媒介载体之一。而 Flash 更是动画制作方面的翘楚，这也就是从事信息传播方面的人员，或多或少会接触到 Flash 的原因。在学习 Flash CS6 后，用户会发现它更多有趣的功能。为了使用户更快地掌握 Flash CS6 的操作，本章将对其基础操作进行讲解。

- 认识 Flash CS6
- 认识并操作 Flash CS6 工作界面

上机 4 小时

1.1 认识 Flash CS6

Flash 动画是目前最流行的动画方式之一，具有便捷的特点，被广泛应用于互联网、电视乃至游戏领域。Flash 是一种创作工具，是目前功能最强大的矢量动画软件之一。从 Macromedia 公司开发的版本，到目前使用最广泛的 CS6 版本，经过了多个版本的变更，功能不断完善，使其备受各行各业用户的青睐。本章将对传统动画和 Flash 动画的区别、应用领域和相关格式、术语等进行介绍。

学习 1 小时

快速了解传统动画和 Flash 动画的区别。

熟悉 Flash 的相关格式和术语。

了解 Flash 的开发和制作步骤。

熟练掌握 Flash CS6 的文档操作。

002

72
Hours

1.1.1 传统动画和 Flash 动画的区别

动画就是利用人类眼睛的“视觉暂留”现象制作出来的视觉效果。当人们在观看电影、电视时，会觉得画面都是连续动作的。而事实上，它们都是由多个连续画面组成的，就像以前的电影胶卷一样，通过快速播放一张一张连续动作的画面，再利用眼睛自动将图像消失后，在视网膜上停留 0.1 秒的视觉暂留现象，产生画面是运动的效果。

1. 传统动画

传统的动画都是动画师手工将动画人物、背景绘制在纸上，再通过上色以及一张张的拍摄制作出动画画面，然后再通过配音演员配上声音，完成一部有声动画的制作。传统动画已有一百多年的历史，随着动画行业的发展，传统动画的制作工序、工具都发生了变化。

虽然很多人觉得动画都是给孩子看的，但一个成功的动画，会整整影响一代人甚至是几代人。如下图所示的《大闹天宫》，其经典程度仍然是现在国产动画无法超越的里程碑。



传统动画的优势在于，它能展示雄伟、奇幻的宏大场面。通过传统动画还能完成复杂而高难度的动画效果，让创作人员可以抛开现实中因为资金、演员、环境等不利因素的困扰，全心投入到艺术创作中。

在这些优势下，传统动画也有很多不足。它的分工复杂，无论动画的长短如何都需要十几道工序，其要求的人力、物力、专业度都相当高。传统动画画面越是绚丽，其绘制难度越高且绘制的画稿数量也就越多。如之前提到的《大闹天宫》，短短两个小时不到的电影，耗费了4年的时间来制作。

2. Flash 动画

Flash 是美国 Adobe 公司在收购了 Macromedia 公司后，将旗下的 Flash 软件重新开发得来的，是一款专业矢量图形编辑和动画创作软件。利用 Flash 自带的矢量图绘制功能，结合图片、声音以及视频等素材，可以制作出精美、流畅的二维动画。由于很多 Flash 动画都是由矢量图构成的，矢量图的缩放对画面质量不会有任何影响，因此大大降低了文件的大小，更便于网络传输，这也是 Flash 动画在全球获得成功的原因之一。如下图所示为彼岸天文化有限公司制作的 BOBO&TOTO 形象，是比较成功的 Flash 系列动画案例。



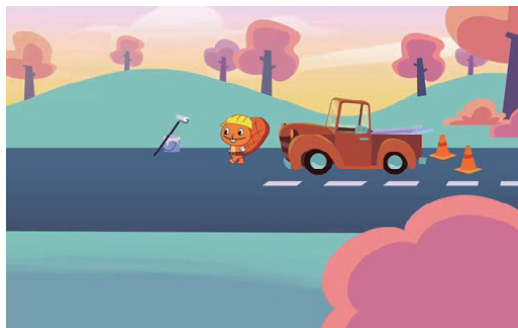
和传统动画相比，Flash 动画拥有更多的优点，如操作简单，对设备硬件要求低；功能强大，一人能完成多人的工作；素材可反复使用；方便修改，提高制作效率；随时浏览动画效果等。

虽然 Flash 动画优势很突出，但其过渡色生硬、单一；制作复杂动画很耗时。这也是 Flash 动画无法真正在质量上超越传统动画的原因。

1.1.2 Flash 的应用领域

Flash 制作的动画作品风格各异、种类繁多，若将其以作品目的和应用领域来划分，可归纳为以下几个方面。

动画短片：利用 Flash 制作的动画短片主要有搞笑短片、MTV 和音乐贺卡等形式，且非常适合网络传输。



动态网页：利用 Flash 制作的动态网页相对于普通网页，其具备的交互功能、画面表现力以及对多媒体的支持都更胜一筹。其作品主要用于网页广告和 Flash 网站等。



003

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

32 Hours

22 Hours

12 Hours

多媒体课件：利用 Flash 制作的多媒体教学课件，凭借其强大的多媒体支持功能、丰富的表现手法以及良好的教学效果，得到了众多教师和学生的认同，已越来越多地在教学中被采用。

交互动画：Flash 强大的矢量图绘制功能被应用在游戏领域，ActionScript 脚本为动画提供了强大的交互性，使其可以轻松地制作出精美耐玩的交互游戏作品。目前，Flash 游戏已经大量地在网页上传播。



004

72
Hours

1.1.3 安装 Flash CS6

由于 Flash CS6 并非操作系统自带的软件，所以在使用 Flash CS6 之前，应在计算机上安装该软件。

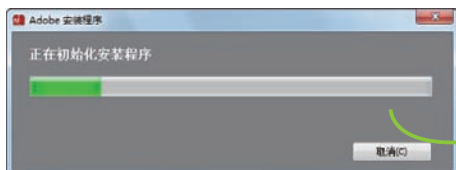
下面将讲解如何在 Windows 7 操作系统中试用安装 Flash CS6。其具体操作如下：

光盘
文件

实例演示 \ 第 1 章 \ 安装 Flash CS6

STEP 01: 选择安装方式

打开 Flash CS6 安装光盘，在光盘中双击 Set-up.exe 安装文件，进入初始化界面。初始化完成后，进入“欢迎”界面，在其中选择“试用”选项。



提个醒

若用户有序列号，且不想试用，想直接安装软件，可在“欢迎”界面中选择“安装”选项。无论选择“安装”还是“试用”选项，其安装的操作方法基本相同。



提醒

只有在计算机联网的情况下，才会出现“登录”页面。若用户没有 Adobe ID，可单击 **创建 Adobe ID** 按钮创建 Adobe ID。

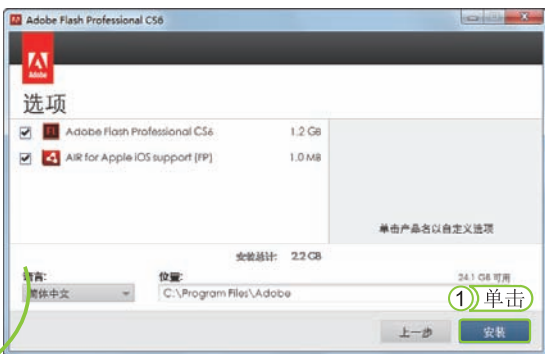
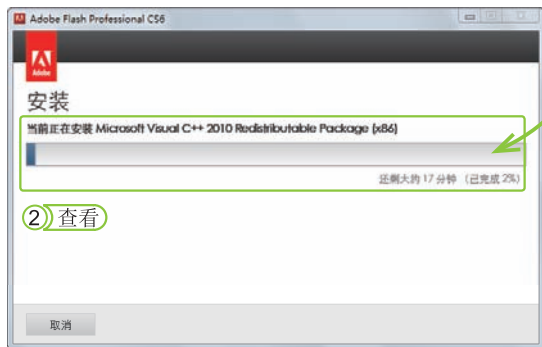
STEP 02: 接受协议

1. 进入“Adobe 软件许可协议”界面，单击 **接受** 按钮。
2. 进入“登录”页面，在“Adobe ID”和“密码”文本框中输入对应的内容。
3. 单击 **登录** 按钮。



STEP 03: 选择安装软件

1. 进入“选项”界面，在其下方的列表框中可以选中安装的软件复选框，一般情况下保持默认状态，单击 **安装** 按钮。
2. 进入“安装”界面，其中将显示安装进度。



提醒

在“选项”界面中的“语言”下拉列表框中，用户可选择安装后软件界面中显示的语言类型；在“位置”文本框中可输入软件的安装位置，单击其后的  按钮，可在打开的对话框中选择安装位置。

STEP 04: 完成安装

安装完成后，将进入“安装完成”界面，说明用户已将 Flash CS6 安装到了计算机中。单击 **关闭** 按钮退出安装程序，完成安装。

读书笔记



005

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

32 Hours

22 Hours

12 Hours

1.1.4 Flash 的相关文件格式

为了制作 Flash 动画，在使用 Flash 前还需认识 Flash 的相关文件格式。不同的格式在制作 Flash 动画时作用有所不同。下面分别进行介绍。

1. FLA 和 SWF 格式

FLA 格式是 Flash 编辑后的文件格式，包含了 Flash 文档中的素材、时间轴、场景和脚本等信息。

SWF 格式是 FLA 的压缩格式，通过发布生成。SWF 文件因其小巧的特点有时被直接应用在网页中播放。

2. XFL 格式

XFL 是一种基于 XML 的新开放式文件夹格式，这种文件格式更便于程序设计员与平面、美工设计人员之间合作，提高工作效率。但由于文件体积较大和涵盖制作信息量大等原因，一般都是在制作成员间流动。

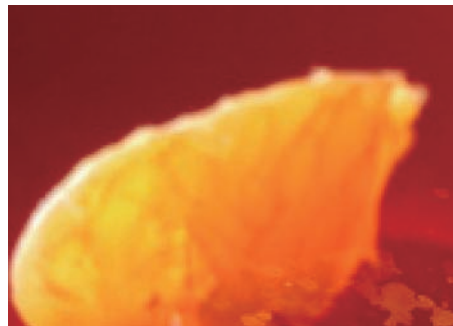
1.1.5 矢量图和位图

在制作动画的过程，为了方便用户制作动画，常会使用到素材或是自行绘制画面。在 Flash 中自行绘制的画面都是矢量图，而使用的外部素材则可能是矢量图或位图。区分位图和矢量图的方法很简单，只要了解了它们的特点，用户就能很轻松地进行区分。其特点分别介绍如下。

 **矢量图**：矢量图是用一系列计算机指令来描述和记录的图像，由点、线、面等元素组成，所记录的是对象的几何形状、线条粗细和色彩等。其清晰度和光滑度不受图像缩放的影响，如下图为将一个矢量图放大后的效果。



 **位图**：位图又称像素图或点阵图，位图的大小和质量由图像中像素的多少决定。位图表现力强、层次丰富、精致细腻，可以模拟出逼真的图像效果。但缩放位图时图像像素会变模糊，如下图为将一个位图放大之后的效果。



1.1.6 Flash 的相关术语

随着网络科技的发展,信息的传输渠道和方式也发生着变化。全新的 Flash 不仅可直接在电脑端播放,还可在其他平台播放。下面就对 Flash 使用的相关平台术语进行介绍。

- 🔑 **Adobe AIR:** Adobe AIR 是一种用于跨平台的技术,通过它能使用户无需通过浏览器就能对网络上的云端程序进行控制。由于 AIR 直接支持 Flash、Flex、Html、JavaScript 等语句,所以使用 AIR 可以省去用户学习 C、Java 等底层语言的过程。通过 AIR 可以降低开发难度,用户在使用软件的基础上,稍加培训就能制作出各种适合的客户端,提高消费者的体验感。
- 🔑 **Flash Lite:** Flash Lite 主要用于在手机上播放 Flash 动画,其播放效果很接近计算机中的效果,能让用户感受到智能手机的便捷。但需要注意的是,不同智能手机支持 Flash Lite 的版本会有所不同。
- 🔑 **Android:** Android 即为目前手机市场上常用的安卓系统。用户想将制作的 Flash 动画移植到 Android 中,可将制作好的 Flash 动画文档通过 AIR for Android 命令,将动画转换为可以在 Android 中运行的文件。此外,用户也可以在 Flash 中新建 Adobe AIR for Android 文档完成 Flash 的制作,最后进行相应的发布设置。
- 🔑 **iOS:** iOS 是苹果公司为手持设备制作的操作系统,用户通过 AIR for iOS 应用程序发布的动画,可以在 Apple iPhone 和 iPad 上运行。
- 🔑 **ActionScript:** ActionScript 是 Flash 使用的一种编程开发语言,通过它能完成用户与 Flash 动画的交互。很多 Flash 效果都离不开 ActionScript。

1.1.7 Flash 的开发和制作步骤

想要制作一个优秀的 Flash 动画,少不了前期的准备过程,在制作前就应该对该动画的每一个过程进行策划,以便用户在制作过程中发生特殊情况能及时按照预案进行操作,避免更多的损失。下面讲解 Flash 的开发和制作步骤。

1. 动画的策划

一个优秀的动画往往有一份可行、科学的策划,在制作动画之前,应首先明确制作动画的目的,所要针对的观众和动画的风格、作用等。明确了这些以后,根据实际需求制作一整套设计方案,再对动画中可能使用到的人物、音乐和场景等要素进行规划,方便素材的收集。

2. 收集动画素材

收集素材是制作 Flash 动画非常重要的一个阶段,如果收集到比较完整的素材,就能大大提高 Flash 动画的制作进度、降低工作强度,还能提高 Flash 动画的质量。常见的动画素材收集方法有:通过网络收集、通过手动绘制和在日常生活中获取等。

3. 动画的制作

在完成素材的收集后,就可以开始前期策划的动画思路、分镜制作动画。动画制作的步骤一般是创建动画文档,将动画素材导入,并创建动画中需要多次使用的元件,再制作相应的动画效果。动画的制作是创建 Flash 作品中最重要的一步,动画的制作效果将直接决定 Flash 作品的成功与否。在制作动画的过程中要经常预览动画的制作效果,以及及时加以修正。

007

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

32 Hours

22 Hours

12 Hours

4. 动画的测试

为了使制作出的 Flash 动画在完成后,其他人也能观看到与预期同样的效果,在完成制作后,就要对动画的播放及下载等进行测试。再通过测试的效果调试动画,主要是针对动画对象的细节、分镜头和动画片段的衔接、声音与动画播放是否同步等进行调整,确保动画作品的最终效果与质量。

5. 动画的发布

制作并测试完成后,就可以开始发布动画。发布动画时应根据动画的用途、使用环境等方面对动画进行设置。如用于网络,则可以将其质量设置得低一点,减少动画文件的大小,使其不影响传输速度。

1.1.8 Flash CS6 的基本操作

在了解了 Flash 的相关知识后,用户就可以开始学习一些 Flash 相关的基本操作,方便后面的学习。Flash 的基本操作有新建文档、保存文档和打开文档等,下面分别进行讲解。

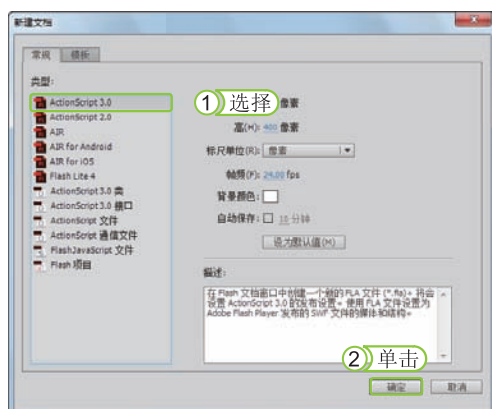
1. 新建文档

在桌面上双击  图标,可启动 Flash CS6。此外,单击  按钮,在弹出的菜单中选择【所有程序】/【Adobe】/【Adobe Flash Professional CS6】命令,也可启动 Flash CS6。启动 Flash CS6 后需新建一个文档才能开始动画制作。在 Flash 中有多种新建文档的方法,但最常使用的有以下两种方法。

 **使用向导新建文档:** 启动 Flash CS6 后,将打开欢迎向导界面,单击  按钮新建 Flash 文档。



 **使用菜单命令新建文档:** 在 Flash CS6 菜单栏中选择【文件】/【新建】命令,在打开的“新建文档”对话框的“常规”选项卡中选择一种要创建的文档类型,然后单击  按钮新建 Flash 文档。



经验一箩筐——设置文档属性

用户在“新建文档”对话框中，除了可选择文件类型外，还可在对话框右边设置文档宽、高、标尺单位、帧频和背景颜色等属性。这些属性一般都需要在新建动画文档时设置，以免后期再次进行设置。

2. 保存 Flash 文档

动画文档编辑完成后，需要保存，Flash CS6 中保存动画文档有“保存”和“另存为”两种方式。

保存文档：在菜单栏中选择【文件】/【保存】命令，打开“另存为”对话框，在“保存在”下拉列表框中选择文件保存位置，在“文件名”文本框中输入名称，单击  按钮。

另存文档：在菜单栏中选择【文件】/【另存为】命令，打开“另存为”对话框。按照直接保存的方法设置保存路径和文件名，单击  按钮保存文档。

3. 打开 Flash 文档

在制作动画时，通常需要对已存在的动画文档进行编辑，但要编辑该文档，就需要先将其打开。

下面将启动 Flash CS6，再通过“打开”命令打开一个已经编辑好的 Flash 动画文档。其具体操作如下：

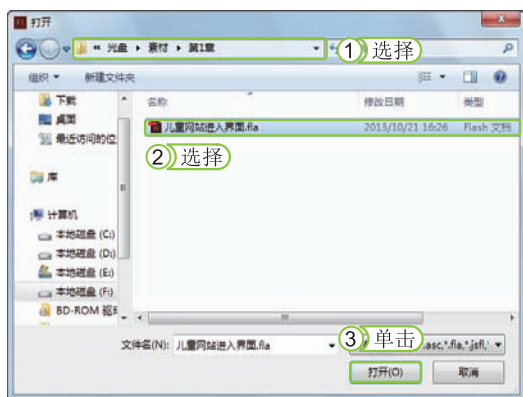
光盘
文件

素材\第1章\儿童网站进入界面.fla

实例演示\第1章\打开 Flash 文档

STEP 01: 选择要打开的动画文档

1. 启动 Flash CS6，在菜单栏中选择【文件】/【打开】命令，打开“打开”对话框，在地址栏中的下拉列表框中选择文档所在的位置。
2. 选择“儿童网站进入界面.fla”动画文档。
3. 单击  按钮。



STEP 02: 打开文档

此时，在 Flash CS6 的工作界面舞台中即可选择打开的动画文档。

提个醒

用户还可以直接打开保存 Flash 文档的文件夹，选择需要打开的 Flash 文档，然后双击即可启动 Flash CS6 并打开该文档。

009

72
Hours62
Hours52
Hours42
Hours32
Hours22
Hours12
Hours

经验一箩筐——关闭 Flash CS6 的方法

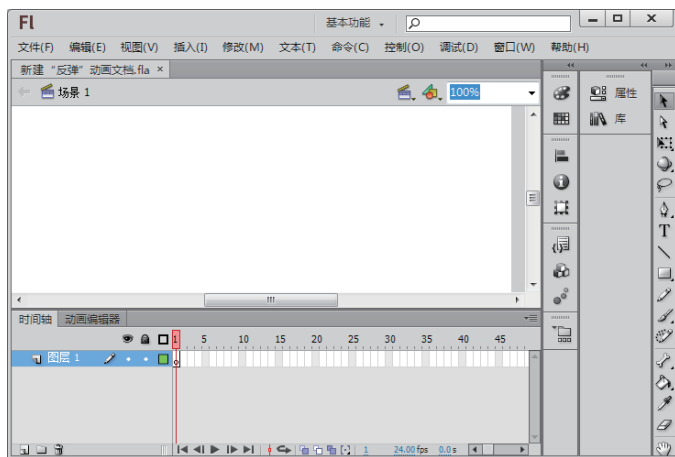
对 Flash 动画文档进行编辑后，用户就可以关闭 Flash CS6。和其他软件相同，Flash CS6 也有多种关闭方法，常用的方法如下。

- 🔑 单击 Flash CS6 窗口右上角的  按钮。
- 🔑 选择【文件】/【退出】命令或按 Ctrl+Q 组合键。
- 🔑 单击 Flash CS6 窗口左上角的  按钮，在弹出的菜单中选择“关闭”命令。
- 🔑 按 Ctrl+F4 组合键，关闭 Flash CS6。

上机 1 小时 ▶ 新建“反弹”动画文档

- 🔍 掌握 Flash CS6 的启动方法。
- 🔍 进一步掌握新建和保存 Flash 文档的方法。

本例将新建一个 Flash 文档，并保存文档为“新建‘反弹’动画文档”，为制作第一个 Flash 动画做准备工作，最终效果如下图所示。



光盘
文件

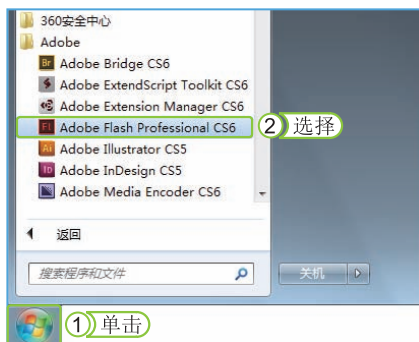
效果 \ 第 1 章 \ 新建“反弹”动画文档.fla

实例演示 \ 第 1 章 \ 新建“反弹”动画文档

STEP 01: 启动 Flash CS6

- 在桌面上单击  按钮。
- 在弹出的菜单中选择【所有程序】/【Adobe】/【Adobe Flash Professional CS6】命令，启动 Flash CS6。

读书笔记



STEP 02: 新建 Flash 文档

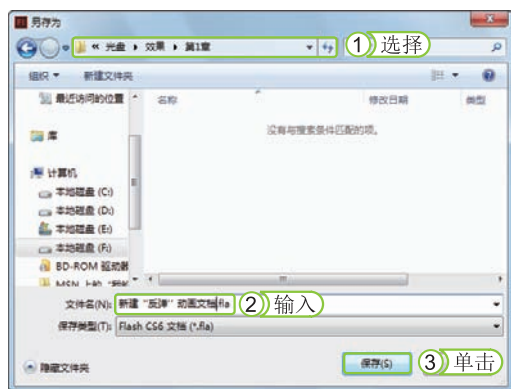
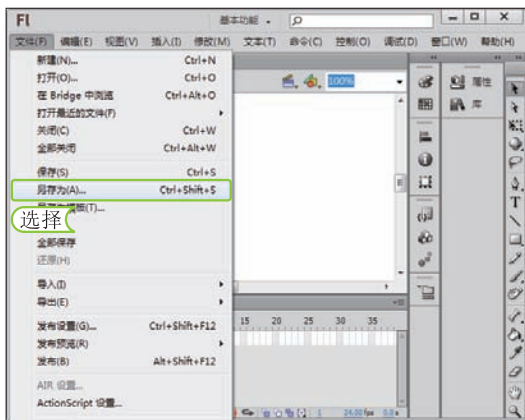
在欢迎向导界面中单击 ActionScript 3.0 按钮，新建动画文档。

提醒

在欢迎向导界面下方选中 ☒ 不再显示 复选框，在打开的提示对话框中单击 确定 按钮，下次启动 Flash 时，将不会出现欢迎向导界面。

**STEP 03: 选择“另存为”命令**

新建一个 Flash 文件 (ActionScript 3.0)。选择【文
件】/【另存为】命令。

读书笔记**STEP 04: 保存 Flash 文档**

1. 打开“另存为”对话框，在地址栏中的下拉列表框中选择文档要保存的路径。
2. 在“文件名”文本框中输入名称“新建‘反弹’动画文档.fla”。
3. 单击 保存(S) 按钮，保存文档。

1.2 认识并操作 Flash CS6 工作界面

为了方便后期对 Flash 的操作，还需要对 Flash CS6 的工作界面有所了解，以方便找到工具、命令等。下面讲解 Flash CS6 工作界面的各种组成部分。

学习 1 小时

快速熟悉 Flash CS6 的工作界面。

熟练掌握 Flash CS6 工作区的基本操作。

掌握常用面板的操作。

认识场景和舞台。

011

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

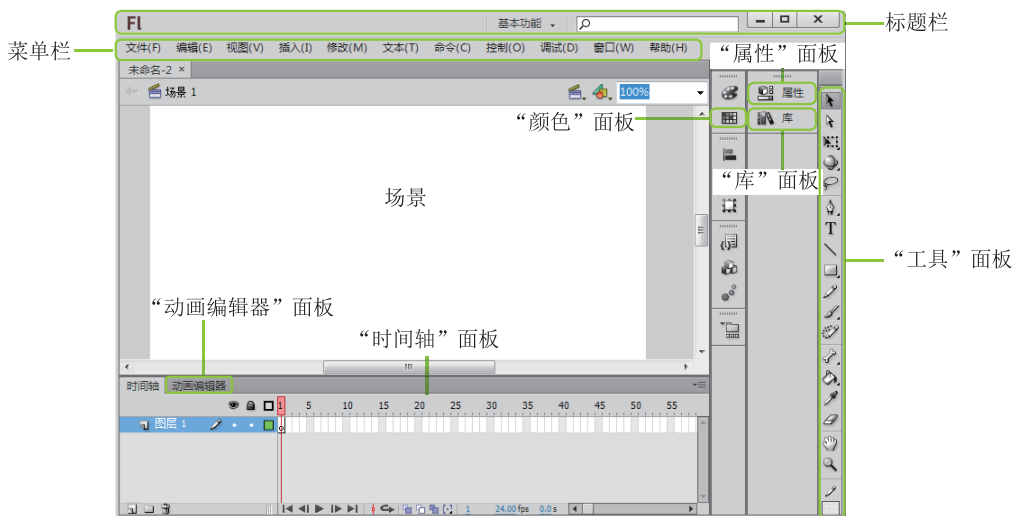
32 Hours

22 Hours

12 Hours

1.2.1 认识 Flash CS6 工作界面

启动 Flash CS6 时所打开的窗口就是其工作界面,主要由标题栏、菜单栏、常用面板(包括“时间轴”面板、“动画编辑器”面板、“工具”面板、“属性”面板、“颜色”面板以及“库”面板等)和场景组成,如下图所示。



1.2.2 认识菜单

与其他软件一样,Flash CS6 的菜单栏主要包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助等选项,在制作 Flash 动画时,通过执行相应菜单中的命令,即可实现特定的操作。各菜单项的作用分别介绍如下。

- 🔑 **文件**: 主要是对文件的各种操作命令(如新建、打开、保存、导入、导出、发布等)。如选择“新建”命令打开“新建文档”对话框,再进行位置和名称设置即可新建一个文档。
- 🔑 **编辑**: 包含了复制、粘贴、清除和查找等命令。如选择文档中的实例对象,选择【编辑】/【复制】命令,再选择【编辑】/【粘贴】命令即可复制对象。
- 🔑 **视图**: 包含查看场景相关内容的命令。如选择【视图】/【辅助线】/【显示辅助线】命令,可以在场景中显示辅助线。
- 🔑 **插入**: 用于在文档中插入元件、帧、场景等操作。如选择【插入】/【新建元件】命令即可新建元件。
- 🔑 **修改**: 可以修改文档、实例对象等 Flash 中元素的属性。如选择图形对象,可以选择【修改】/【形状】命令修改图形属性。
- 🔑 **文本**: 主要用于设置文本的格式,如字体、样式和段落等。还可以对文本进行拼写检查和拼写设置。
- 🔑 **命令**: 提供各种命令。如管理保存的命令、导入动画 XML 将元件转换为 Flash 窗口和将元件复制为 XML 等。
- 🔑 **控制**: 主要用于控制动画的播放、测试动画、删除 ASO 文件、启动简单按钮和静音等。
- 🔑 **调试**: 用于调试 Flash 影片、删除所有断点和开始远程调试对话等。

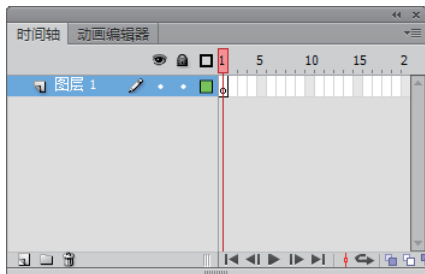
-  **窗口**：提供了 Flash CS6 中所有面板、工作区的访问。选择需要的菜单命令，即可显示相应的面板。
-  **帮助**：提供对 Flash 软件学习的帮助文档、Adobe 产品改进计划、管理扩展功能和 Adobe 在线论坛等。

1.2.3 常用面板

Flash CS6 提供了人性化的操作面板，常用的面板包括“时间轴”、“工具”、“属性”、“颜色”和“库”等面板。

1. “时间轴”面板

“时间轴”面板用于创建动画和控制动画的播放进程。“时间轴”面板左侧为图层区，该区域用于控制和管理动画中的图层；右侧为时间轴区，由播放指针、帧、时间轴标尺以及时间轴视图等部分组成。如右图所示。



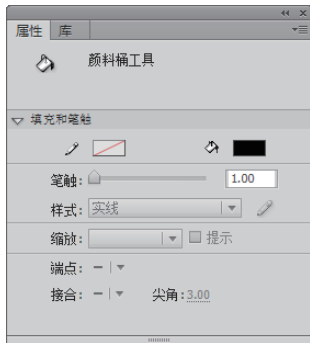
2. “工具”面板

“工具”面板是绘制矢量图形最重要的元素，可用于绘制、选择、填充和编辑图形等。Flash 动画之所以风靡于网络，最重要的就是拥有强大的矢量图形绘制工具。各种工具不但具有其基本的绘图功能，还有自身的选项和属性，并且不同的工具选项其属性也不同，如右图所示为折叠状态下的“工具”面板。



3. “属性”面板

“属性”面板是实用而又特殊的面板，用来设置工作中所用元素的属性。“属性”面板有特定的参数选项，会随着选择对象的不同而出现不同的参数。如下图所示为选择“颜料桶”工具和选择文档后，“属性”面板出现的不同参数。



4. “颜色”面板

“颜色”面板是绘制图形的重要部分，主要用于填充笔触颜色和填充颜色，“颜色”面板包括“样本”和“颜色”两个面板。如下图所示分别为“样本”面板和“颜色”面板。

013

72 Hours

62 Hours

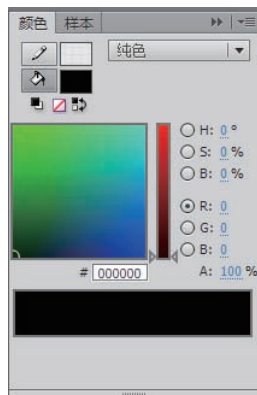
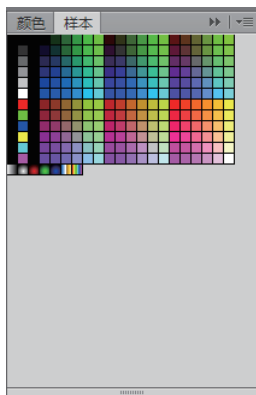
52 Hours

42 Hours

32 Hours

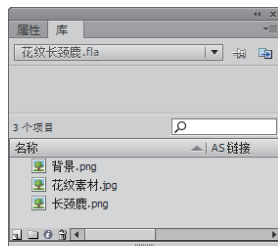
22 Hours

12 Hours



5. “库” 面板

“库”面板可以看作是一个仓库，所有元件都会被自动载入到当前文档的“库”面板中，方便制作动画时调用。“库”面板包括库和公共库。在编辑动画时，一般都使用库，公用库使用的较少。如右图所示为“库”面板。

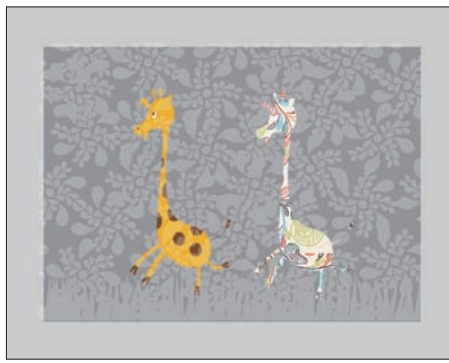
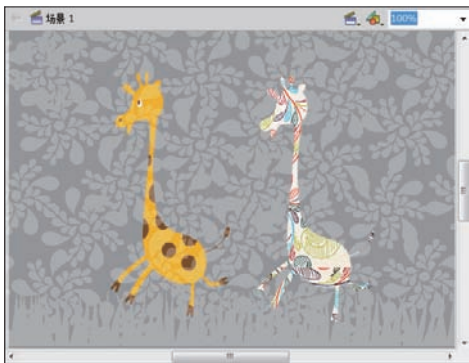


1.2.4 场景和舞台

Flash 场景像是话剧的一幕戏，包括舞台、角色、灯光和后台等。舞台是对象的绘制和编辑区域。下面分别对场景和舞台进行介绍。

场景：场景包括舞台、标签等，图形的制作编辑和动画的创作都必须在场景中进行，一个动画可以包括多个场景。

舞台：舞台是场景中最主要的部分，位于场景中间。动画的展示只能在舞台上进行。可以设置舞台的大小和背景颜色。

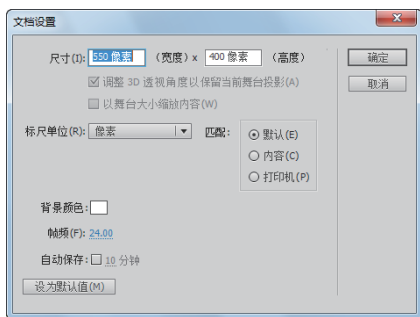


读书笔记

1.2.5 操作工作区

工作区是进行 Flash 影片创作的场所，包括菜单、场景和面板。用户可以根据需要显示工作面板和辅助功能，以帮助创建工作区。其设置方式如下。

设置动画环境：在空白场景中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“文档属性”命令，打开“文档设置”对话框。或在“属性”面板的“属性”栏中，设置舞台的尺寸和背景颜色以及动画的帧频等。



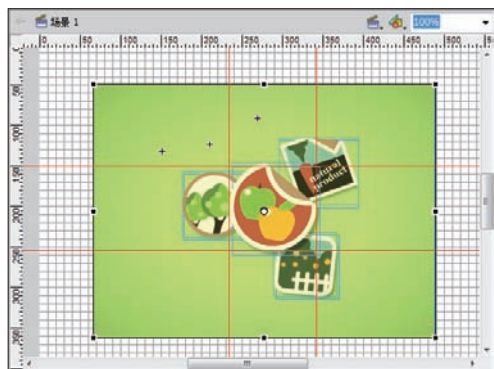
标尺：选择【视图】/【标尺】命令，可显示或隐藏标尺。标尺有助于将对象准确定位，当移动对象时，标尺会显示出对象的4个顶点位置。在“文档属性”对话框中可以修改标尺的单位。



网格：使用网格线可以在舞台上准确定位对象，选择【视图】/【网格】/【显示网格】命令，可以显示或隐藏网格。选择【视图】/【网格】/【编辑网格】命令，在打开的“网格”对话框中可以编辑网格线的颜色和宽度等属性。



辅助线：辅助线有助于对齐对象，与网格线不同的是，辅助线可以拖动到场景中的任何位置。选择【视图】/【辅助线】/【显示辅助线】命令，在场景中标尺处按住鼠标左键拖动即可显示辅助线。



经验一箩筐——修改辅助线的颜色

默认情况下辅助线的颜色是亮蓝色，但如果辅助线颜色和背景色或物体颜色撞色，用户可为其更改颜色。其方法是：选择【视图】/【辅助线】/【编辑辅助线】命令，打开“辅助线”对话框。在其中设置需要的颜色后，单击 **确定** 按钮。

015

72 Hours

62 Hours

52 Hours

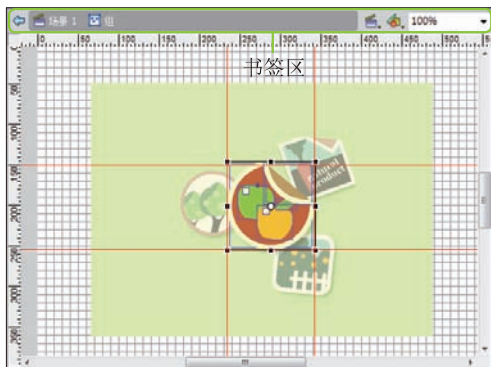
42 Hours

32 Hours

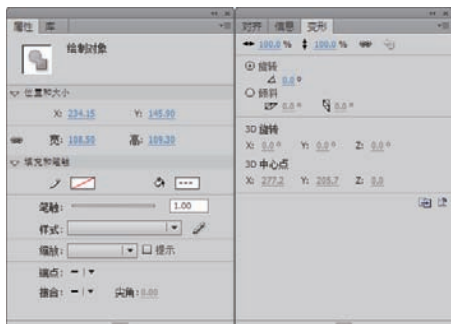
22 Hours

12 Hours

书签区：书签区包括场景名称、正在编辑的对象名称、编辑场景按钮、编辑元件按钮和“缩放”控件。通过单击书签区中的按钮可以快速切换编辑的对象。



自定义面板：通过选择“窗口”菜单下的相应命令可以显示需要的面板，在面板上单击 按钮可展开面板，单击 按钮可收缩面板。如下图所示为面板呈展开状态的效果。



016

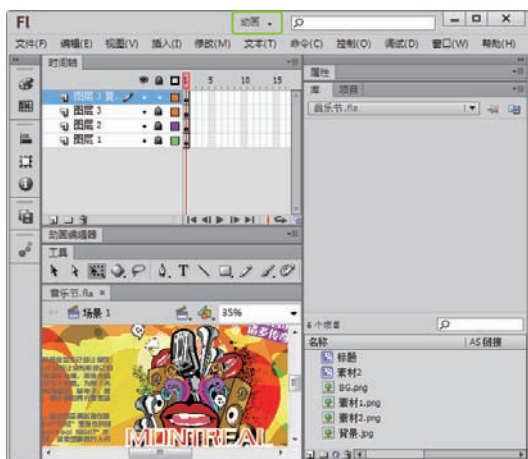
72
Hours

1.2.6 认识 Flash CS6 的不同工作界面模式

与之前的 Flash 版本相比，CS6 版本界面更加人性化，实用性更强，与 Adobe 的其他软件界面更加统一。在新版本的工作界面上，主工作区也做出了较大改动，用户可以选择固有模式，也可以根据自己的需要定制不同的工作界面模式。如需选择固有模式，其方法为：在菜单栏上单击 按钮，在弹出的下拉列表中选择相应工作界面模式。下面对各工作界面模式的特点进行介绍。

基础功能：基础功能模式主要用于绘图以及基本动画的制作。

动画：动画模式主要用于动画的制作及对实例对象的操作。



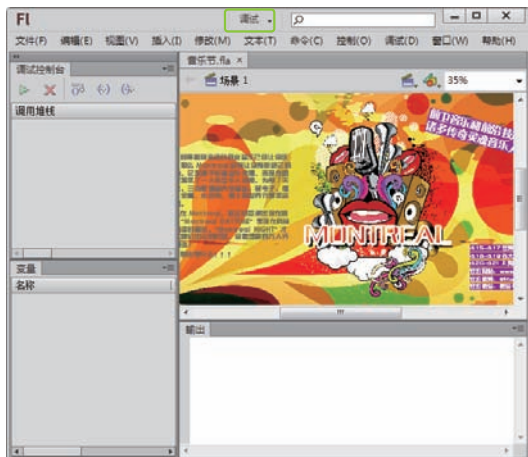
经验一箩筐——重置工作界面

为了制作方便，用户有时会移动面板绘制，将面板改变为按钮方式或悬浮方式。这样可能会使用户觉得界面很混乱，不便于后期操作。此时，可通过重置命令将工作界面重置为初始的工作界面模式。其方法是：选择【窗口】/【工作区】命令，在弹出的子菜单中选择相关的“重置”命令。

传统：传统模式与 Flash CS3 的操作界面基本相同。



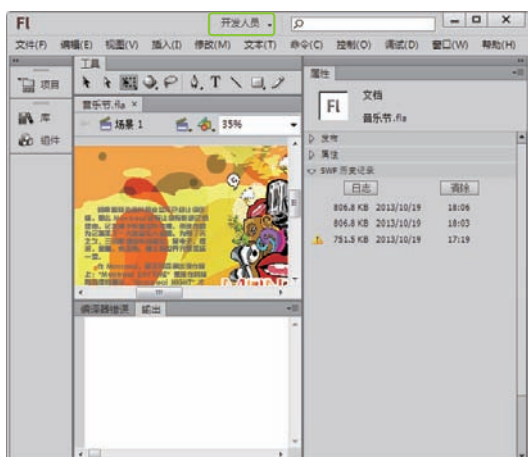
调试：调试模式主要用于对动画进行后期的调试和优化，特别是脚本。



设计人员：设计人员模式主要用于对动画、实例对象的设计和创作。



开发人员：开发人员模式主要用于开发 Flash 动画项目，包括制作动画和脚本开发。



经验一箩筐——“小屏幕”工作界面的使用

除上述工作界面模式外，用户还可以通过小屏幕工作界面来制作动画。其作用是在较小的操作界面中将常用的面板都显示出来。“小屏幕”工作界面的选择方法和其他工作界面的选择方法相同。

上机 1 小时 ▶ 自定义工作环境

巩固 Flash 文档管理的方法。

进一步掌握工作面板的操作。

017

72 Hours

62 Hours

52 Hours

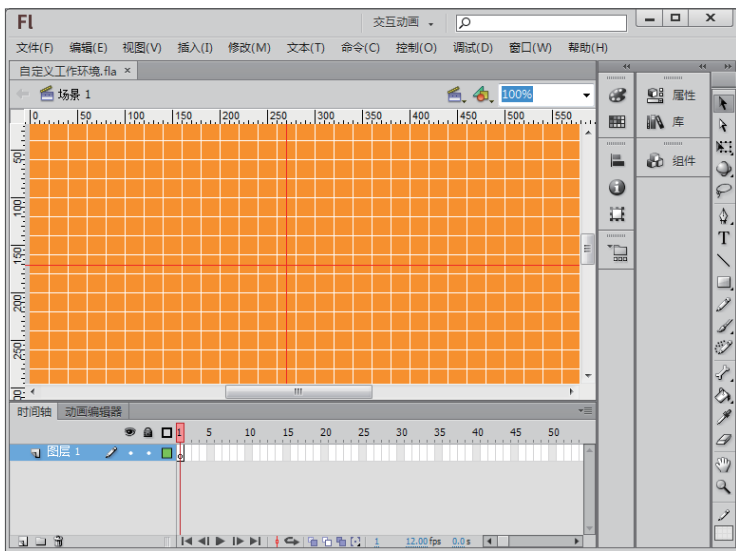
42 Hours

32 Hours

22 Hours

12 Hours

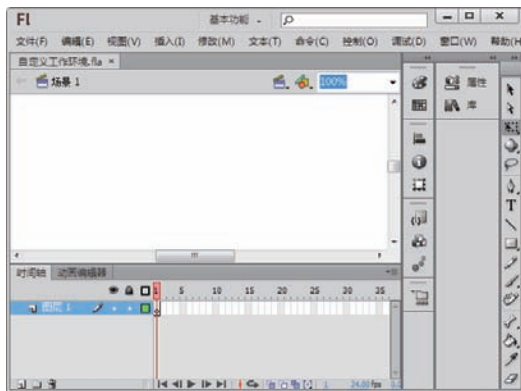
在制作 Flash 动画之前，首先要根据自己创作动画的内容和操作习惯，制定好工作环境。本例将为交互式动画短片制定工作环境，主要体现绘制图形、编辑声音和书写 ActionScript 脚本等操作环境，最终效果如下图所示。



光盘
文件

效果 \ 第 1 章 \ 自定义工作环境 .fla

实例演示 \ 第 1 章 \ 自定义工作环境



STEP 01: 新建文档

启动 Flash CS6，在欢迎向导界面中单击 ActionScript 3.0 按钮，新建动画文档。选择【文件】/【保存】命令，在打开的对话框中，将文档命名为“自定义工作环境 .fla”。

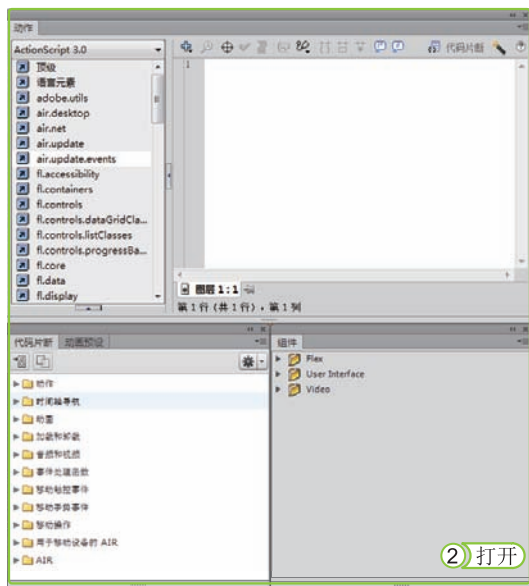
提醒

按 Ctrl+Shift+S 组合键，也可打开“另存为”对话框。此外，在进行动画制作时，最好养成随时保存的习惯。

STEP 02: 设置舞台环境

1. 在舞台中单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“文档属性”命令，打开“文档设置”对话框，在“尺寸”文本框中输入“600 像素”和“400 像素”。
2. 单击“背景颜色”色块，在弹出的选项框中选择“橙色（#FF9900）”选项，设置“帧频”为“12.00”。
3. 单击 按钮关闭对话框。





STEP 03: 显示面板

1. 在标题栏的“基本功能”下拉列表框中选择“新建工作区”选项，打开“新建工作区”对话框，输入“交互动画”，单击 **确定** 按钮保存。
2. 在“窗口”菜单中打开动作、组件、代码片断等面板。



提醒

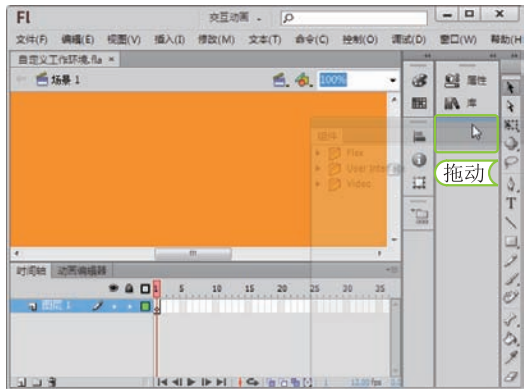
Flash CS6 支持对面板的统一隐藏和显示，如要隐藏或显示所有面板，可按 F4 键快速切换。

STEP 04: 移动面板

将光标移动到“组件”面板的黑色部分，按住鼠标左键不放向右拖动到“库”面板下方，当出现蓝色线条后，释放鼠标左键，将“组件”面板缩放放到此处，以按钮方式显示。

提醒

在制作动画时，为了不影响操作，最好及时整理面板，将不需要的面板折叠起来。

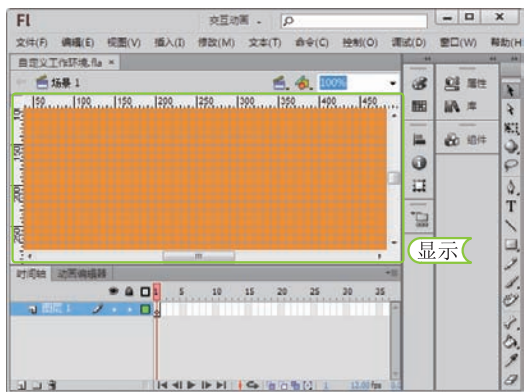


STEP 05: 显示标尺和网格

选择【视图】/【标尺】命令，显示标尺。再选择【视图】/【网格】/【显示网格】命令，显示网格线。

提醒

按 Ctrl+Alt+Shift+R 组合键，也可显示或隐藏标尺。



读书笔记

019

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

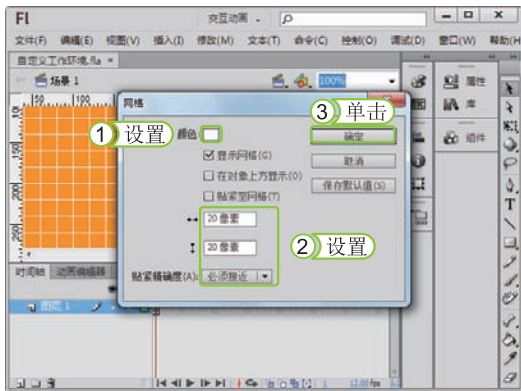
32 Hours

22 Hours

12 Hours

STEP 06: 编辑网格

1. 选择【视图】/【网格】/【编辑网格】命令，打开“网格”对话框，单击“颜色”色块，在弹出的选项框中选择“白色（#FFFFFF）”选项。
2. 设置“宽、高”都为“20 像素”，设置“贴紧精确度”为“必须接近”。
3. 单击  按钮关闭对话框。



STEP 07: 显示辅助线

选择【视图】/【辅助线】/【显示辅助线】命令，显示辅助线。在场景中标尺处按住鼠标左键拖动，绘制一条垂直辅助线和一条水平辅助线。

提醒

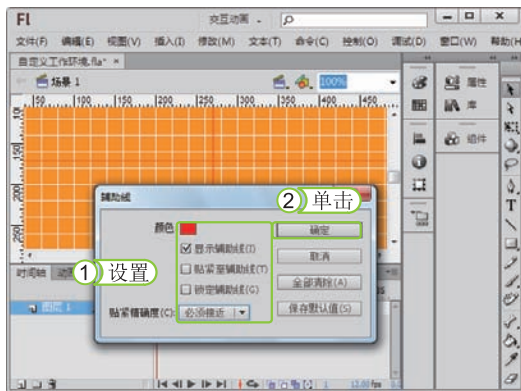
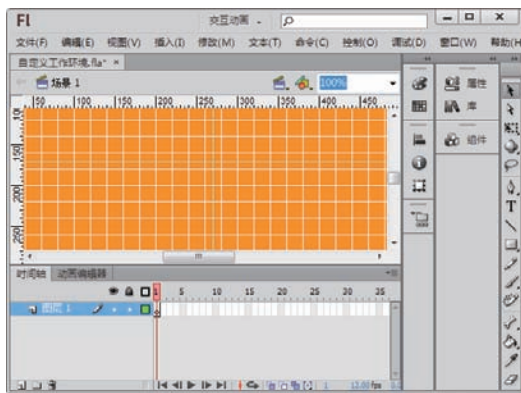
只有在动画文档中显示标尺后，用户才能绘制辅助线。

STEP 08: 设置辅助线

1. 选择【视图】/【辅助线】/【编辑辅助线】命令，打开“辅助线”对话框，设置“颜色、贴紧精确度”为“红色（#FF0000）、必须接近”。
2. 单击  按钮关闭对话框。

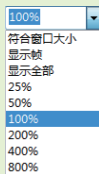
提醒

选择【视图】/【辅助线】/【清除辅助线】命令，可将动画文档中的所有辅助线都清除掉。



经验一箩筐——缩放舞台大小

当绘制一些复杂的图形时，为了能更好地编辑，可能需要放大查看效果。而且当舞台中元素过多时，为了方便调整元素的位置，往往又需要进行缩小操作。其实通过书签区右侧的“缩放”控件，就能方便地对舞台进行缩放操作。其方法是：单击“缩放”控件右边的  按钮，在弹出的下拉列表中选择需要的缩放比例或在“缩放”控件文本框中直接输入缩放比例。缩放比例取决于显示器的分辨率和文档大小。舞台上的最小缩小比例为 8%，最大放大比例为 2000%。

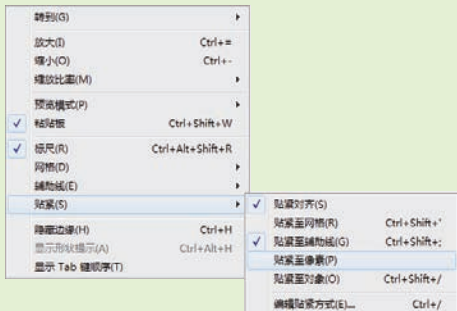


问题小贴士

问：在“网格”和“辅助线”对话框中都有一个“贴紧精确度”选项，该选项具体有什么作用呢？

答：通过贴紧精确度，用户可以将场景中的元素与网格、辅助线自动对齐，

加快制作动画的速度。除在“网格”和“辅助线”对话框中用户可以设置贴紧方式外，还可通过选择【视图】/【贴紧】命令，再在弹出的子菜单中选择需要的贴紧命令，如右图所示。需要注意的是，用户在选择“贴紧至网格”和“贴紧至辅助线”命令前，还需要先显示网格和辅助线。

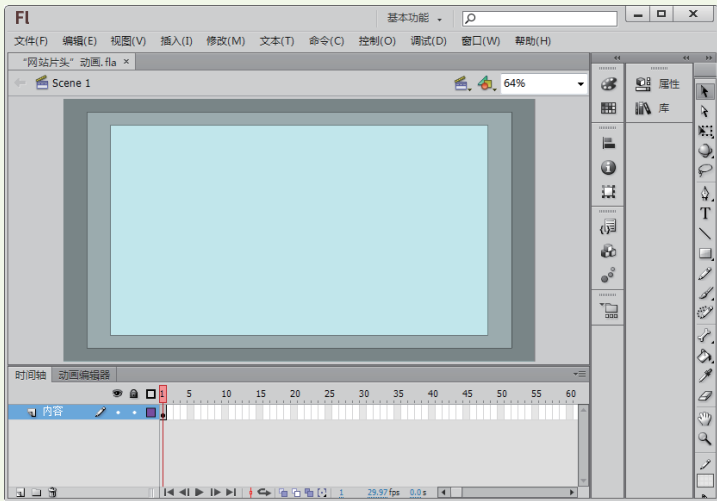


1.3 练习 2 小时

本章主要介绍了 Flash 的相关基础知识、工作界面及其基本操作方法，用户要想在日常工作中熟练使用，还需再进行巩固练习。下面以新建“网站片头”动画和制定“As 开发”操作面板为例，进一步巩固这些知识的使用方法。

1. 练习 1 小时：新建“网站片头”动画

本例将根据前面所学习的文档管理方法来创建“网站片头”动画文档，根据网站片头动画的特点，需要设置动画文档的大小和背景。通过创建此文档，主要练习文档的创建和保存，以及运用“属性”面板设置舞台，其最终效果如下图所示。

光盘
文件

效果 \ 第 1 章 \ “网站片头”动画 .fla

实例演示 \ 第 1 章 \ 新建“网站片头”动画

021

72 Hours

62 Hours

52 Hours

42 Hours

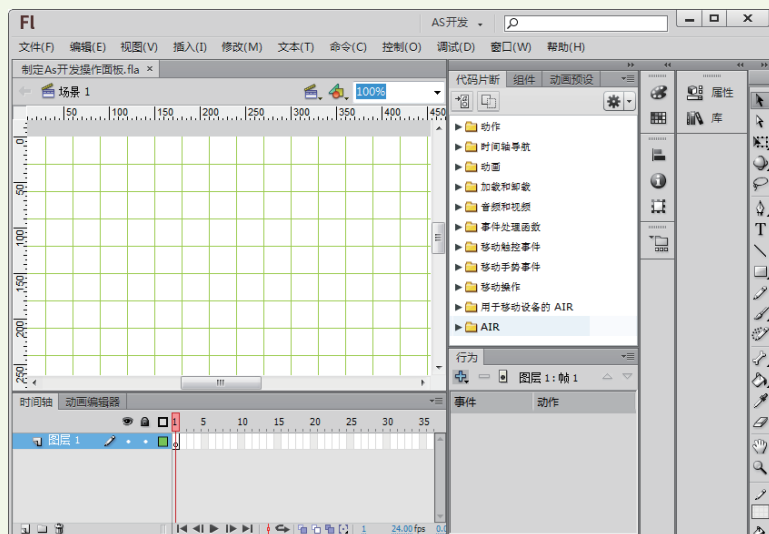
32 Hours

22 Hours

12 Hours

② 练习 1 小时：制定“AS 开发”操作面板

本例将根据前面所学习的工作区操作方法来制定“AS 开发”操作面板，AS 开发主要是对 **ActionScript** 脚本操作，在制定工作区面板时需要打开常用的“行为”和“代码片断”面板。本例主要练习使用舞台和工具面板，包括网格、辅助线以及面板的显示、缩放等操作，其最终效果如下图所示。



光盘
文件

效果 \ 第 1 章 \ 制定“AS 开发”操作面板.fla

实例演示 \ 第 1 章 \ 制定“AS 开发”操作面板

读书笔记