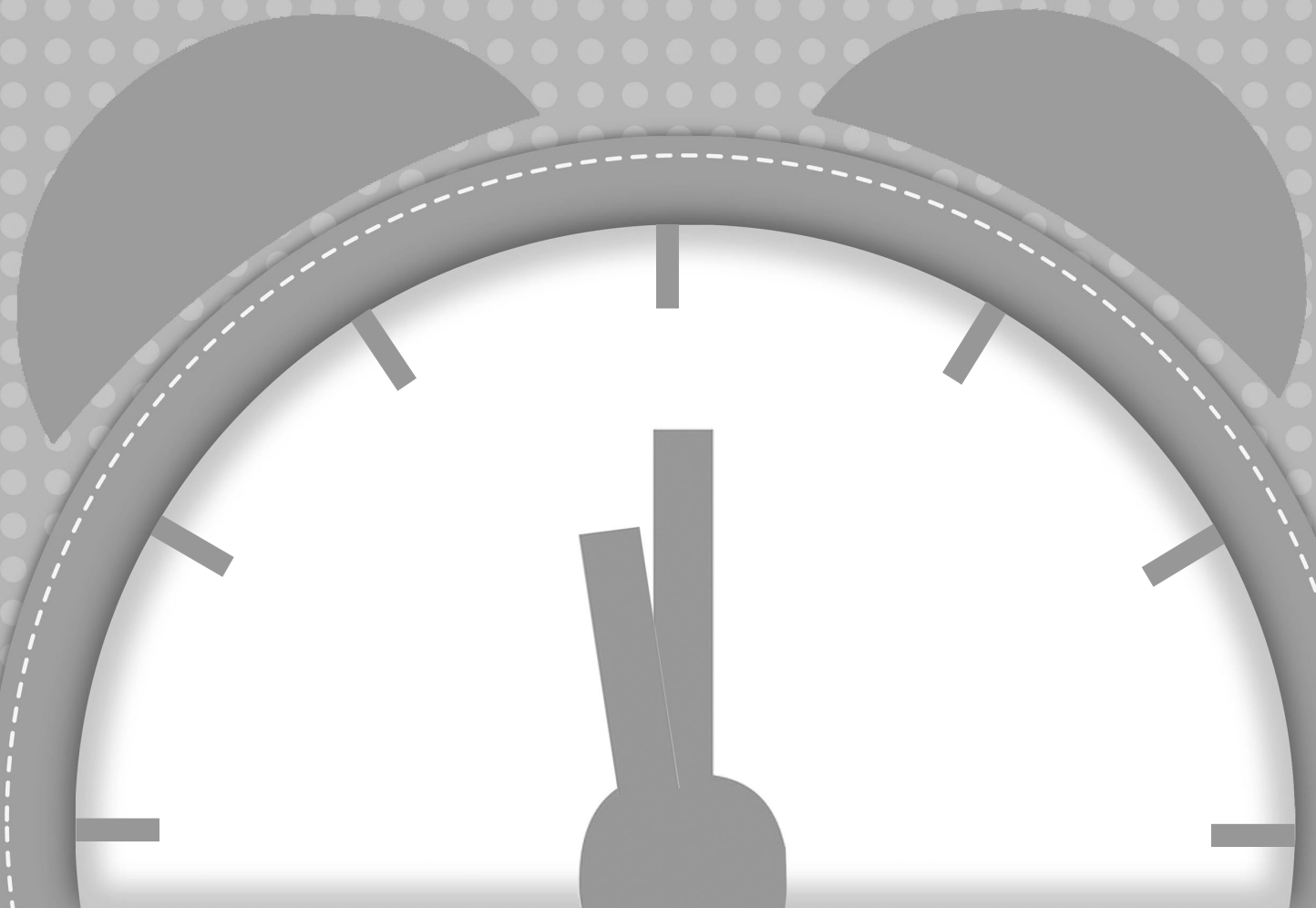


2

第 2 章

文档基础操作

本章将正式进入到 Flash CC 文档创作的过程中，主要讲述文档的基础操作，如，如何创建、打开、关闭、保存文档，设置文档的属性，设置标尺、网格、辅助线等。



招式

012 通过欢迎界面创建新文档



Q 安装完成 Flash 之后，想要新建一个文档来制作 Flash，您可以教我如何快速新建文档吗？

A 可以。新建文档的方法有许多，您可以通过欢迎界面来快速创建新文档。

1. 选择“新建”列表中的项目



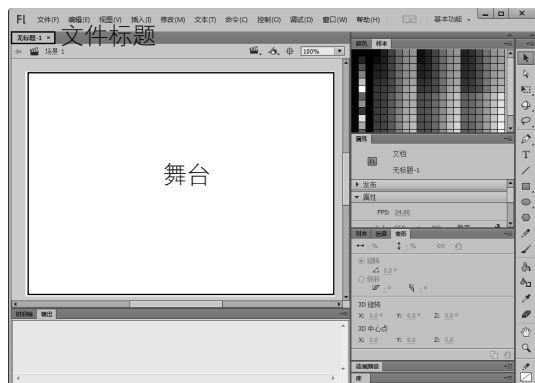
启动 Flash 软件后，在欢迎界面中选择“新建”列表。用户可以自由地选择要创建的文档类型。



2. 创建新文档

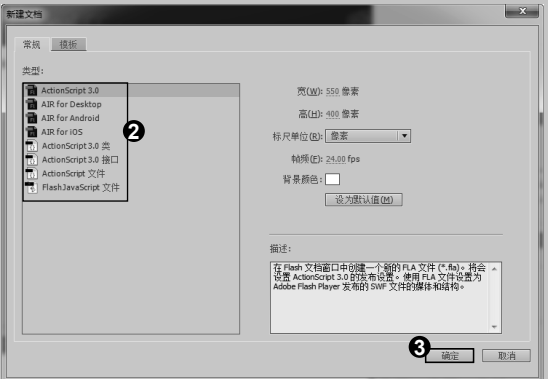


新建空白文档之后，文档的标题为“无标题 1”，白色的区域为舞台，可以在舞台中进行设计。



知识拓展

如果设置了不再显示欢迎界面，想要创建新文档，**①** 选择菜单栏中的“文件”|“新建”命令，**②** 在弹出的“新建文档”对话框中选择需要创建的文档类型，**③** 单击“确定”按钮，即可创建新文档。



专家提示

Flash CC 欢迎界面中提供的“模板”列表可以创建模板文档，也可以通过欢迎界面打开 Flash 文档，还可以预览最近打开的项目文件。还可以通过“简介”和“学习”下的链接列表链接到帮助。

招式

013 打开已有的 Flash 文档



Q 在 Flash 中，常常需要打开已经存在的 Flash 文档，进行编辑，但怎么操作才能打开 Flash 文档呢？您能教教我怎么打开已有的 Flash 文档吗？

A 可以，您可以使用“打开”命令来实现。

1. 选择文档

① 启动 Flash CC 之后，选择菜单栏中的“文件”|“打开”命令。② 弹出“打开”对话框，从中选择本书配备的“素材\第1章\笑脸.fla”项目文件。



2. 打开文档

单击“打开”按钮，即可打开选择的文档，并查看文档的形状效果。



知识拓展

也可以通过以下方法打开已有的 Flash 文档 ① 在启动 Flash CC 的欢迎界面中单击“打开最近的项目”下的“打开”按钮，② 弹出“打开”对话框，从中可以选择需要打开的文档，③ 单击“打开”按钮即可。



招式 014 保存 Flash 文档



Q 在完成 Flash 文档制作后，想将文档存储起来，以备日后使用，但是不知道该怎么操作，才能保存 Flash 文档，您能教教我如何保存 Flash 文档吗？

A 可以，您只需使用“保存”命令即可实现。

1. 选择“保存”命令



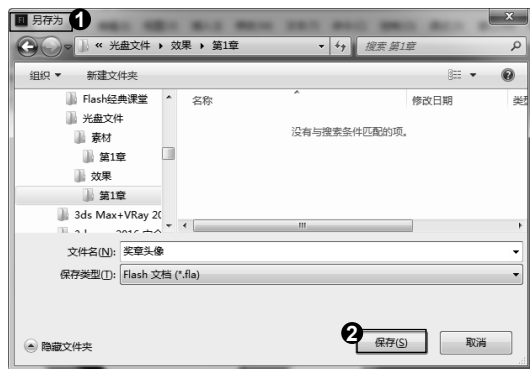
① 新建一个项目文件，并绘制形状。② 选择菜单栏中的“文件”|“保存”命令。



2. 保存 Flash 文档

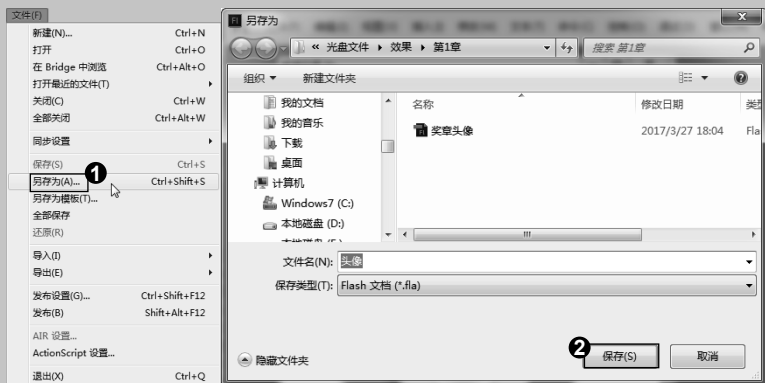


① 弹出“另存为”对话框，设置文档名和保存路径，② 单击“保存”按钮，即可保存 Flash 文档。



知识拓展

在 Flash CC 中，不仅可以保存新建的文档，还可以将已经保存的文档进行“另存为”操作。① 打开已有的项目文件，选择菜单栏中的“文件”|“另存为”命令，② 弹出“另存为”对话框，修改文档名和保存路径，单击“保存”按钮即可。



招式 015 快速关闭 Flash 文档



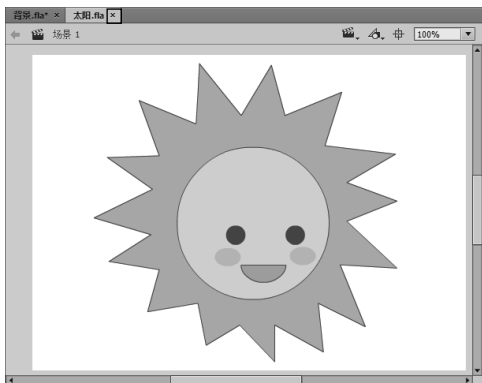
Q 保存 Flash 文档之后，我想关闭存储的 Flash 文档，而不是退出 Flash，您能教教我怎么关闭 Flash 文档吗？

A 可以，其实关闭 Flash 文档的方法很简单，且方法有很多种，下面就来介绍最为常用的，使用“关闭”按钮来关闭文档。

1. 选择要关闭的文档



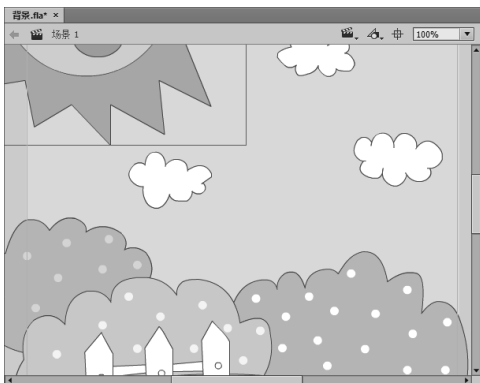
打开两个文档，选择其中一个需要关闭的文档，单击文档名称右侧的“关闭”按钮关闭文档。



2. 关闭文档

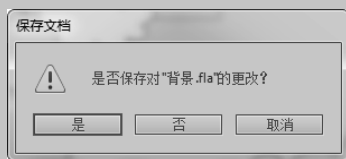


关闭文档后显示另一个打开的文档。



知识拓展

要关闭文档，首先要激活需要关闭的文档，按 Ctrl+W 快捷键可以快速关闭当前文档，如果文档是之前存储过，又被改动了，系统会弹出“保存文档”提示对话框，根据需要单击“是”“否”或“取消”按钮。



招式 016 创建 Flash 模板文档



Q 在 Flash 中模板文档是什么，应该怎么创建呢？

A 文档模板是已经编辑好的架构，并具有强大互动扩充功能的影片。使用模板创建新影片文档后，只需根据提示，对模板影片中的可编辑元件进行修改或更换，便可以快速、轻松地创作出具有精彩互动效果的影片。下面介绍如何创建模板文档。

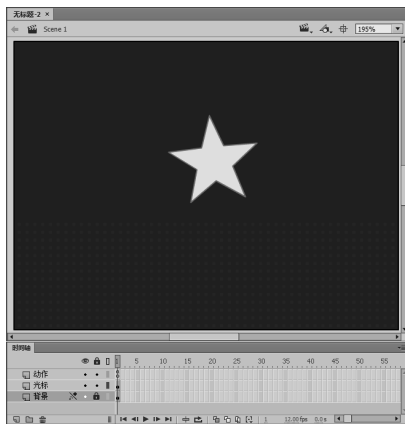
1. 选择“新建”命令

① 运行 Flash CC 软件，选择菜单栏中的“文件”|“新建”命令。② 弹出“从模板新建”对话框，切换到“模板”选项卡，可以看到模板中列出的类别，选择不同的类别，就会在“模板”列表框中显示相应的模板列表。



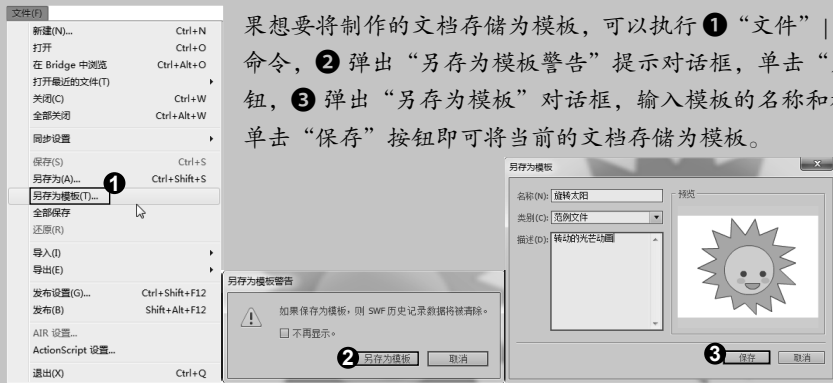
2. 选择模板

选择需要的模板，单击“确定”按钮即可创建模板文档。创建模板文档后，可以根据模板文档进行编辑与制作，这样可节省很多的创作时间。



知识拓展

在制作 Flash 动画的过程中，有时会遇到较为满意的动画效果，如果想要将制作的文档存储为模板，可以执行 ①“文件”|“另存为模板”命令，② 弹出“另存为模板警告”提示对话框，单击“另存为模板”按钮，③ 弹出“另存为模板”对话框，输入模板的名称和相应描述信息，单击“保存”按钮即可将当前的文档存储为模板。



招式

017 设置舞台大小



Q 新建完文档后发现新建的舞台有些小，想重新设置一下舞台的大小，后期还能对舞台的大小进行设置吗？

A 设置舞台大小很简单，下面就介绍两种设置舞台大小的操作。

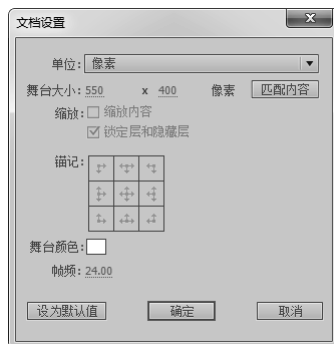
1. 通过命令设置舞台大小

① 打开需要设置舞台大小的文档，在菜单栏中选择“窗口”选项，② 在弹出的下拉菜单中选择“属性”命令，③ 打开“属性”面板，在“属性”组中设置合适的“大小”参数。



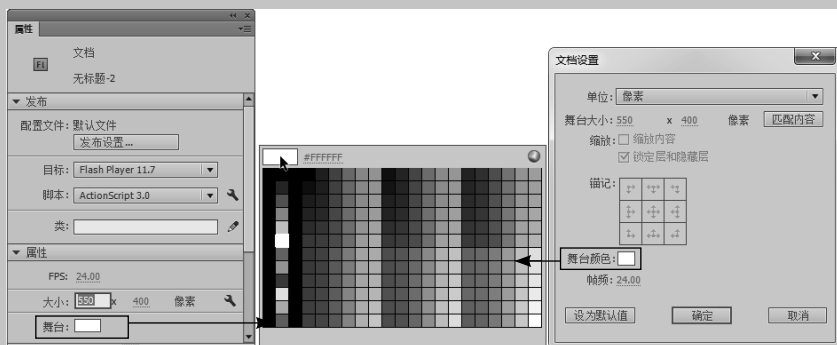
2. 通过对话框设置舞台大小

打开“属性”面板，在“属性”组中单击“大小”后面的“编辑文档属性”按钮，弹出“文档设置”对话框，在其中可以设置舞台大小。



知识拓展

在“属性”面板和“文档设置”对话框中除了可以设置舞台的大小之外，还可以设置舞台的颜色。在“属性”面板中单击“舞台”后的色块，在弹出的颜色拾取器中可以设置舞台的颜色。



招式

018 显示标尺

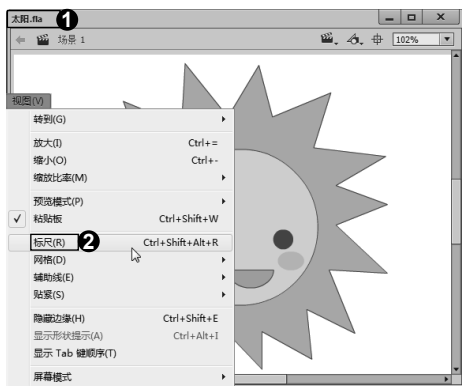


Q 我想通过标尺测量和组织动画的布局，但是不知道怎么显示出标尺，您能教我如何显示标尺吗？

A 可以。其实显示标尺很简单，只需通过“视图”菜单即可显示标尺。

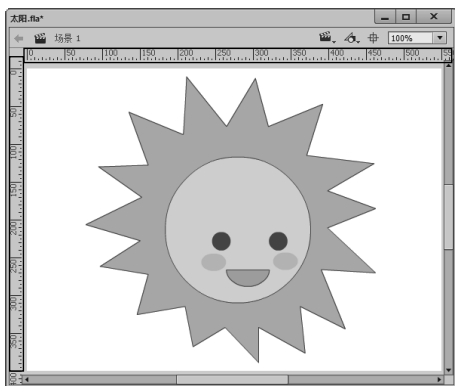
1. 选择命令

① 打开本书配备的“素材\第2章\太阳.fla”项目文件，② 选择菜单栏中的“视图”|“标尺”命令。



2. 显示标尺

选择“标尺”命令后，在舞台的上方和左侧均显示标尺，从标尺的显示可以测量出当前舞台的大小。



知识拓展

显示标尺后，如果要隐藏标尺，可以继续选择“视图”|“标尺”命令，使其标尺线的对钩取消掉即可隐藏标尺，或直接按组合键 Ctrl+Shift+R。

招式

019 创建辅助线

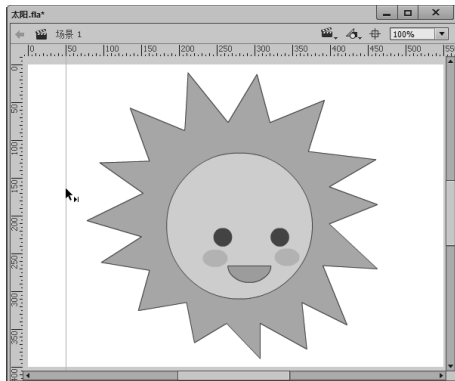


Q 标尺显示之后怎么使用呢，您能教教我吗？

A 可以。标尺显示之后可以向舞台拖曳出辅助线，它可以帮助用户在创作动画时，使形状都对齐到舞台中某一竖线或横线上，添加辅助线的具体操作如下。

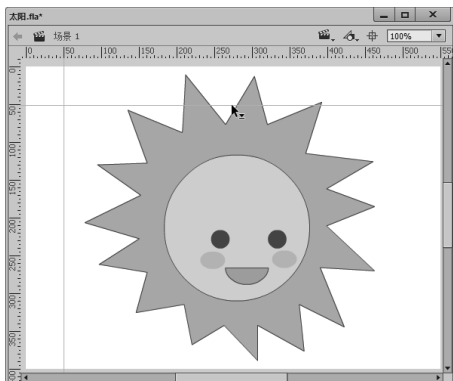
1. 创建纵向辅助线

确定显示了标尺，单击舞台左侧的标尺，按住鼠标左键不放并向舞台右侧拖动，当拖动到想要显示辅助线的位置时，释放鼠标左键，即可显示一条绿色的纵向辅助线。



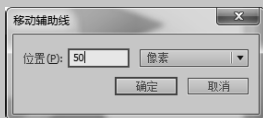
2. 创建横向辅助线

采用同样的方法，在舞台上标尺的位置，按住鼠标左键不放并向舞台的下方拖动，到达合适的位置后释放鼠标左键，即可拖出一条横向辅助线。



知识拓展

创建辅助线之后如何精确调整辅助线的位置呢？只需在需要调整的辅助线上双击，将弹出“移动辅助线”对话框，在“位置”文本框中设置参数后，单击“确定”按钮即可精确调整辅助线到输入参数的位置。



招式 020 清除辅助线

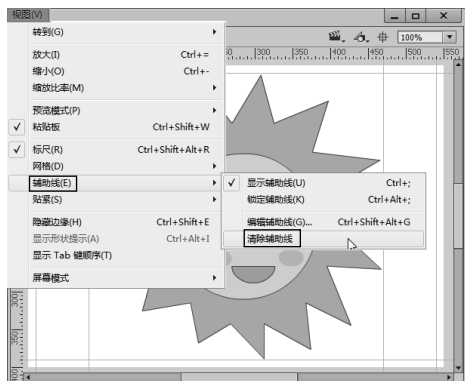


Q 使用辅助线创建完成动画之后，能不能将辅助线清除掉，您能教教我吗？

A 可以。清除辅助线的操作非常简单，具体操作如下。

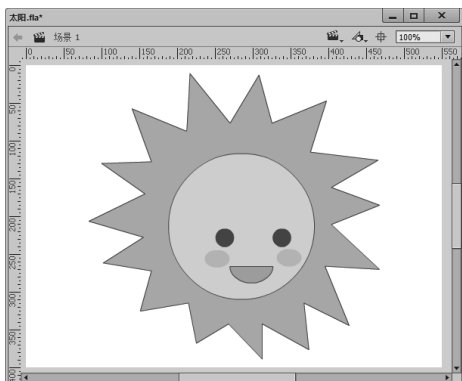
1. 选择命令

选择菜单栏中的“视图”|“辅助线”|“清除辅助线”命令。



2. 清除辅助线

执行“清除辅助线”命令后，舞台比较干净，可以观察舞台中元件或图形的效果。





知识拓展

对于不需要的辅助线，只要将鼠标指针移到该辅助线上，按住鼠标左键不放并向舞台外部拖动，释放鼠标左键即可删除该辅助线。

招式

021 隐藏辅助线

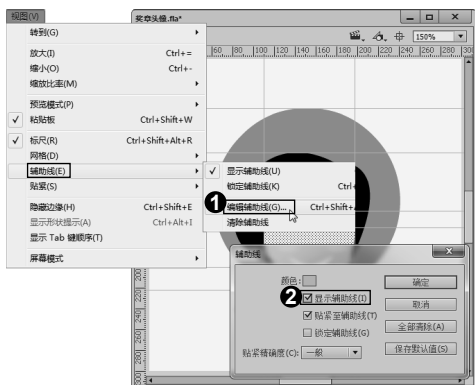


Q 在制作过程中想要隐藏辅助线，以观察整体效果，您能教教我吗？

A 可以。隐藏辅助线需要利用“辅助线”对话框，从中取消“显示辅助线”复选框的选中即可，具体操作如下。

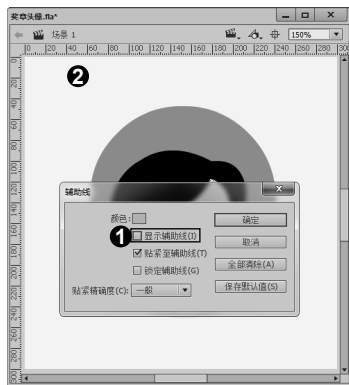
1. 打开对话框

① 选择菜单栏中的“视图”|“辅助线”|“编辑辅助线”命令，② 可以看到“显示辅助线”复选框处于勾选状态，说明舞台中辅助线是处于显示状态的。



2. 隐藏辅助线

① 取消“显示辅助线”复选框的选中，② 可以看到舞台中的辅助线隐藏了。



知识拓展

每次都要打开“辅助线”对话框来显示和隐藏辅助线有些不方便，使用 Ctrl+；组合键可以快速地显示和隐藏辅助线，提高制作效率。

招式

022 修改辅助线的颜色



Q 在使用辅助线的时候，辅助线的颜色会与舞台中的元素颜色相同，能不能更改一下辅助线的颜色呢？您能不能教教我如何更改辅助线的颜色？

A 可以。需要在“辅助线”对话框中设置。

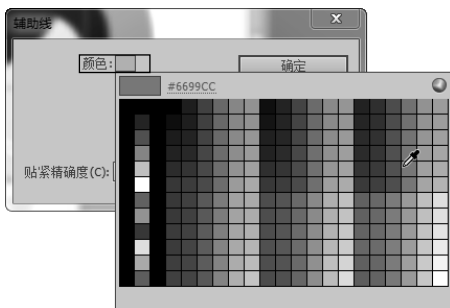
1. 打开对话框

① 选择菜单栏中的“视图”|“辅助线”|“编辑辅助线”命令，② 弹出“辅助线”对话框。



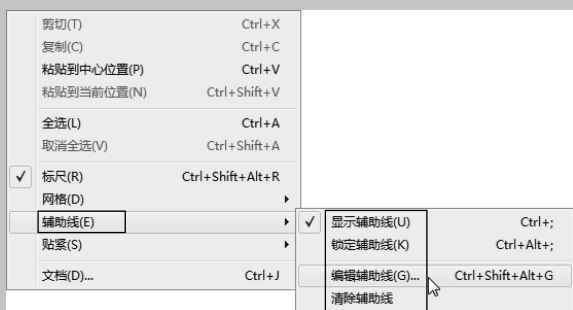
2. 设置辅助线颜色

在“辅助线”对话框中单击“颜色”色块，可以在弹出的拾色器中选择一种合适的颜色即可更改辅助线的颜色。



知识拓展

除了在“视图”菜单中选择“辅助线”相关命令，还可以在文档中单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“辅助线”命令，从中可以设置辅助线的各项参数。



招式 023 显示网格



Q 在创建元件时，有没有方便元件位置控制的一种辅助工具呢？

A 有，网格工具就可以。**Flash** 中的网格主要作用是为了设计时方便元件的位置控制，在使用上也比较简单。养成良好的使用网格设计动画习惯，对提高动画设计效率很有帮助。

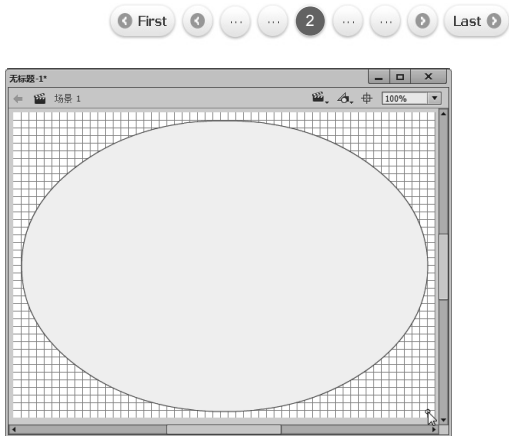
1. 选择命令

新建一个空白的文档，选择菜单栏中的“视图”|“网格”|“显示网格”命令。



2. 显示网格

选择“显示网格”命令后，在舞台中显示出网格，可以借助网格的辅助功能来绘制图形。



知识拓展

显示网格后，继续选择菜单栏中的“视图”|“网格”|“显示网格”命令可以取消网格的显示，显示和隐藏网格的快捷键是 **Ctrl+’**。

招式 024 编辑网格

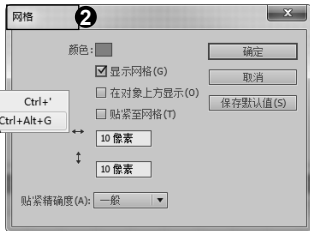


Q 网格的大小和颜色可以调整吗？您可以教教我如何编辑网格吗？

A 可以。通过使用“编辑网格”命令即可对网格进行编辑。

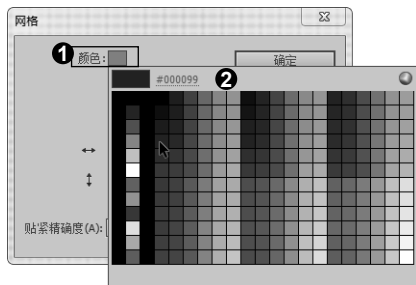
1. 打开对话框

① 选择菜单栏中的“视图”|“网格”|“编辑网格”命令，② 弹出“网格”对话框。



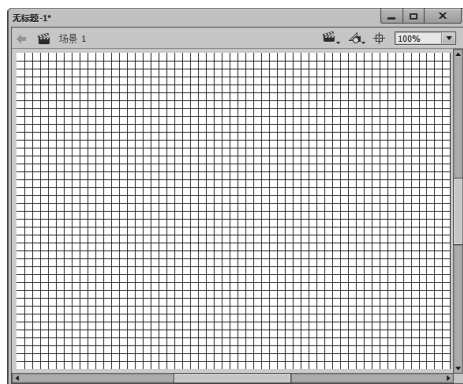
2. 设置网格颜色

① 在“网格”对话框中单击“颜色”色块，② 在弹出的拾色器中选择需要设置的网格颜色。



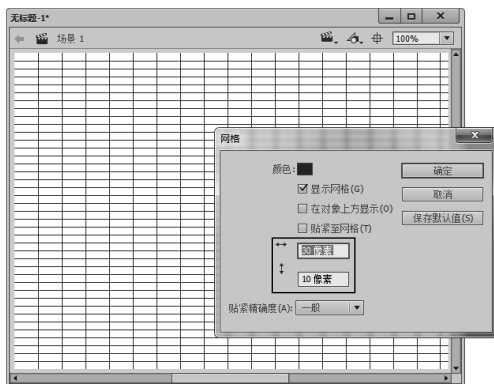
3. 网格颜色效果

设置网格的颜色后，可以看到舞台中网格的颜色更改为设置好的效果。



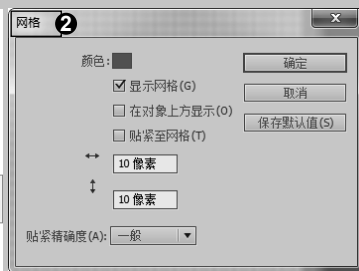
4. 修改网格的宽度和高度

在“网格”对话框中设置↔图标后的参数，可以修改网格的宽度，调整↑↓图标后的参数，可以修改网格的高度。



知识拓展

另一种显示“网格”对话框的方法是，①在场景中单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“网格”|“编辑网格”命令，②弹出“网格”对话框，从中可以修改网格的参数。



招式 025 撤消与重做

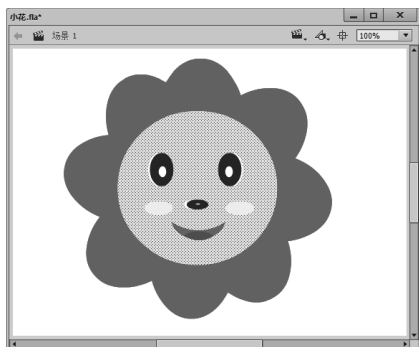


Q 在制作 Flash 动画的操作过程中，如果出现了错误，想对其更改应该怎样操作呢？您可以教教我吗？

A 可以。使用“撤消”和“重做”命令即可。

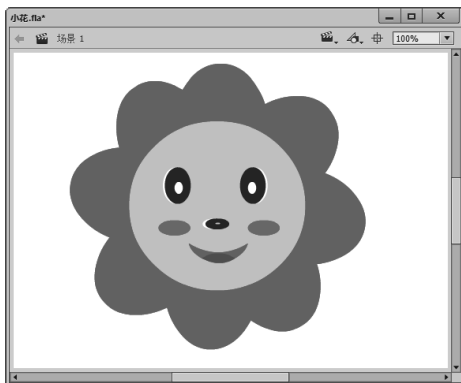
1. 打开文档

打开本书配备的“素材\第2章\小花.flas”项目文件。



2. 调整花的颜色

打开小花素材后，分别调整小花的脸蛋颜色和圆脸颜色，对原有的文档进行一些改变，以便执行“撤消”命令和“重做”命令。



3. 使用“撤消”命令

选择菜单栏中的“编辑”|“撤消不选”命令，或按快捷键 Ctrl+Z 来撤消上一步的操作，可以继续执行撤消命令，直到撤消到需要的操作。



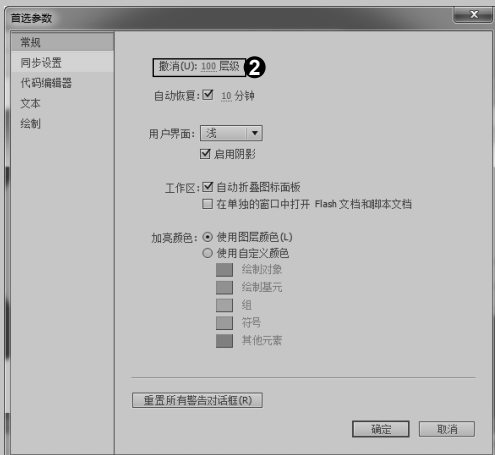
4. 使用“重做”命令

如果撤消错误，可以选择菜单栏中的“编辑”|“重做填充颜色”命令或按“Ctrl+Y”快捷键，返回到撤消之前的操作。



知识拓展

撤消的步数是可以设置的，① 选择菜单栏中的“编辑”|“首选参数”命令，② 弹出“首选参数”对话框，从中设置撤消的层级，即可设置返回的上限操作步数。



招式 026 使用历史记录撤消和重做



Q 使用快捷键看不到撤消到哪一步了，不太明了，而一直使用菜单又太浪费时间，有没有简单又明了的撤消与重做方法呢？您可以教教我吗？

A 有。可以使用“历史记录”浮动面板。

1. 打开“历史记录”面板

① 选择菜单栏中的“窗口”|“历史记录”命令，② 打开“历史记录”面板。



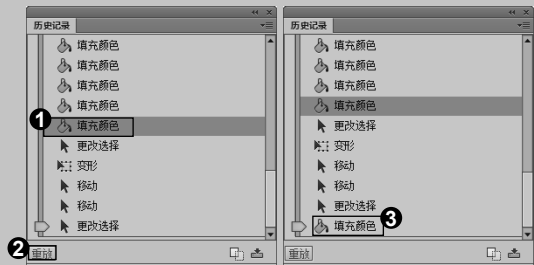
2. 设置重放的步骤

在“历史记录”面板中拖曳左侧的滑块可以返回到滑块指定的操作步骤，在拖动滑块的过程中可以参考舞台中的预览操作。



知识拓展

① 在“历史记录”面板中选择需要再次设置的命令，② 单击“重放”按钮，③ 即可重放选择的操作到当前操作下。



招式 027 使用贴紧对齐



Q 在绘制元件时，有没有一种类似捕捉的功能使元件在靠近另一个元件时，出现参考线，来参考元件的位置，您能教教我吗？

A 有。可以使用“贴紧对齐”命令。

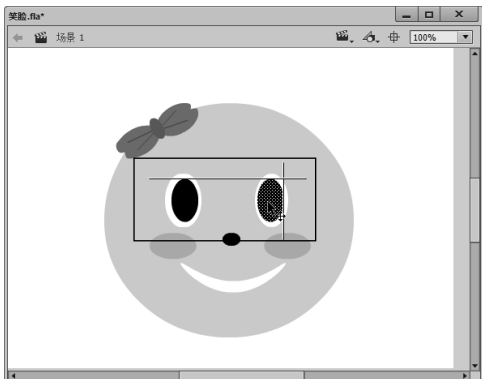
1. 选择“贴紧对齐”命令

选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“贴紧对齐”命令。



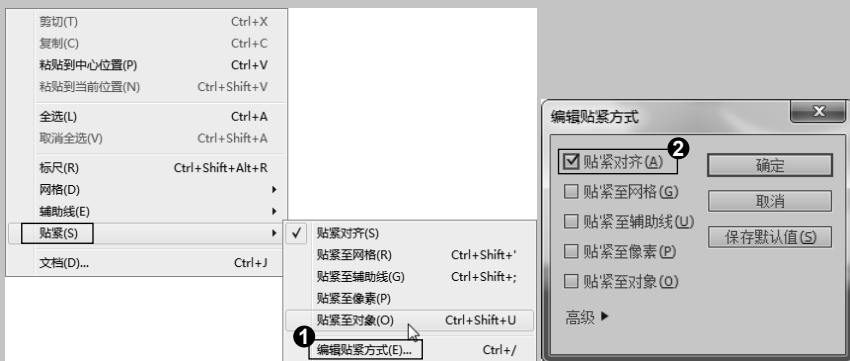
2. 显示参考线

在舞台中移动一个图形或元件到另一个图形或元件时，会出现位置的参考线。



知识拓展

贴紧对齐是默认选择状态的命令，如果不想使用贴紧对齐则可以取消“贴紧对齐”命令的勾选。另一种贴紧对齐的打开方式是，①在舞台的空白处单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“贴紧”|“编辑贴紧方式”命令，②弹出“编辑贴紧方式”对话框，从中选中需要使用的贴紧复选框，将不需要的贴紧方式复选框取消勾选即可。



招式 028 使用贴紧网格

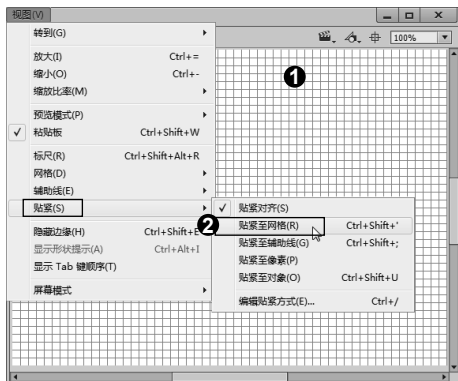


Q 在使用网格的时候，为什么捕捉不到网格的边和角呢？您能教教我怎么用吗？

A 可以。使用“贴紧至网格”命令即可捕捉网格的边和角。

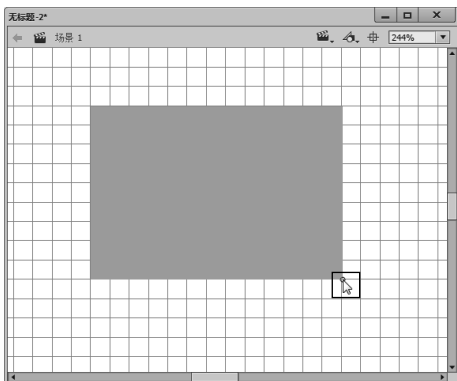
1. 选择“贴紧至网格”命令

- ① 设置贴紧之前首先要在舞台中显示网格，
- ② 选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“贴紧至网格”命令。



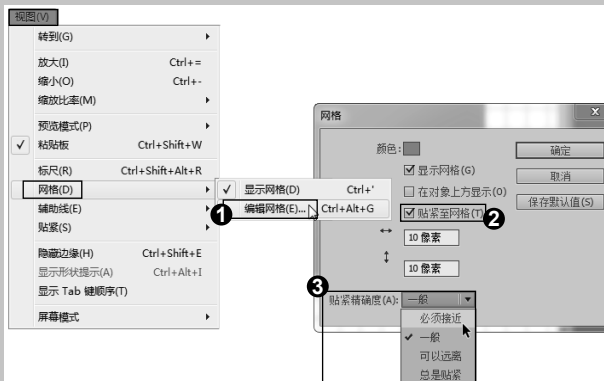
2. 显示参考线

选择“贴紧至网格”后，在舞台中绘制图层，移动鼠标绘制时，这个图形会紧贴网格进行移动，可以方便地实现对图形水平或垂直方向上的移动。



知识拓展

贴紧至网格的方法还可以通过“编辑网格”命令来进行修改，① 在菜单栏中选择“视图”|“网格”|“编辑网格”命令，② 弹出“网格”对话框，从中选中“贴紧至网格”复选框，③ 在“贴紧精确度”下拉列表中提供了“必须接近”“一般”“可以远离”和“总是贴紧”选项，可以根据自己的情况来选择贴紧的精确度。



招式

029 使用贴紧至辅助线

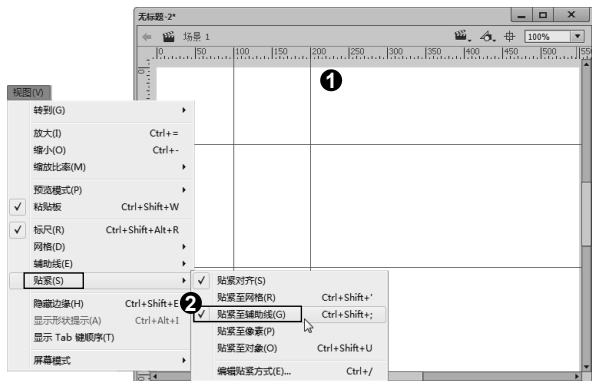


Q 我想通过辅助线来绘制一个图形，使其有固定的大小，您能否教教我如何使用辅助线绘制图形吗？

A 可以。使用“贴紧至辅助线”命令即可捕捉网格的边和角。

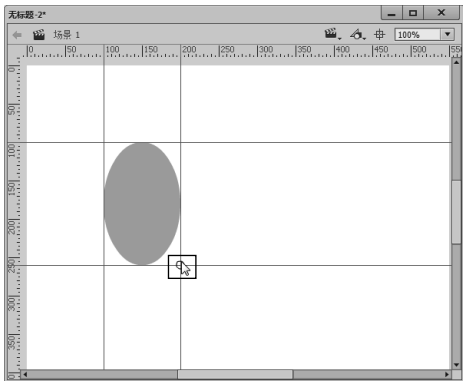
1. 选择“贴紧至辅助线”命令

① 首先通过标尺向舞台添加辅助线，② 选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“贴紧至辅助线”命令。



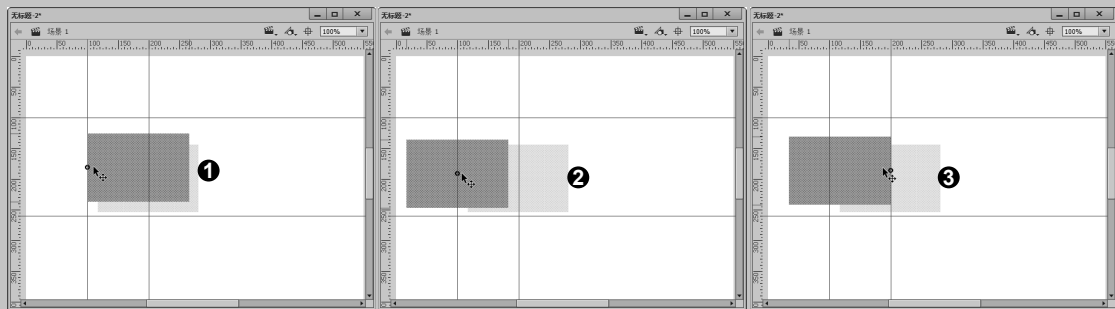
2. 显示参考线

选择“贴紧至辅助线”命令后，按住鼠标绘制图形时，图形的边缘就会吸附到辅助线上。



知识拓展

使用“贴紧至辅助线”命令移动图形时，① 如果鼠标按住图形左侧移动图形，则图形左边轮廓会吸附到辅助线上。② 如果鼠标位置居中移动图形时，则图形中心会吸附到辅助线上。③ 如果鼠标按住图形右侧移动图形，则图形右边轮廓会吸附到辅助线上。



招式

030 其他的贴紧命令



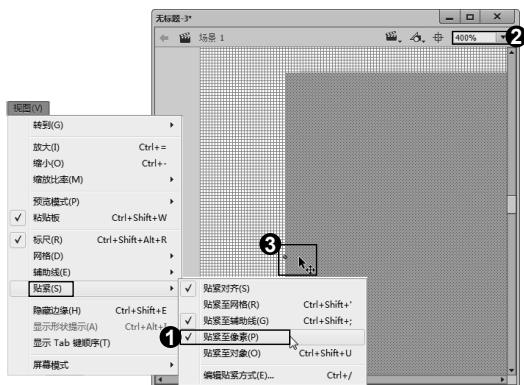
Q 前面介绍了“贴紧对齐”“贴紧至网格”“贴紧至辅助线”命令，那么“贴紧至像素”和“贴紧至对象”命令怎么使用，您能教教我吗？

A 可以。

1. 使用“贴紧至像素”命令



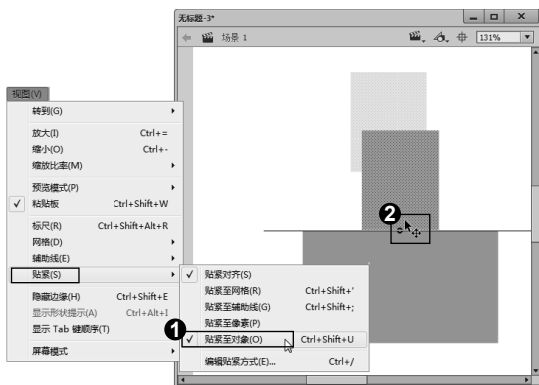
① 选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“贴紧至像素”命令，② 选择了“贴紧至像素”时，我们将场景放大到 400% 以上，场景中会出现像素网格，③ 此时在移动图形时，图形会自动贴紧这些像素进行移动，效果与“贴紧至网格”命令的执行效果类似。



2. 使用“贴紧至对象”命令



① 选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“贴紧至对象”命令，② 当移动一个图形靠近另一个图形时，会显示出吸附点，并吸附到另一个图形上，以防止图形碰撞。



知识拓展

在前面介绍了如何使用贴紧，下面将介绍如何对贴紧进行编辑。① 选择菜单栏中的“视图”|“贴紧”|“编辑贴紧方式”命令，② 弹出“编辑贴紧方式”对话框，从中可以选中需要使用的贴紧方式复选框。③ 单击“高级”按钮，④ 展开高级参数选项，通过更改贴紧对齐参数，可以实现一个图形沿另一个图形轮廓以一定像素位置移动，从而精确控制两个图形间的距离，在使用上也是比较灵活的。

