



Flash CS6 核心应用案例教程

第2版

全彩慕课版

本章简介：

本章详细讲解Flash CS6的基础知识、基本操作和影片片的测试与输出等内容。读者通过对本章的学习，可对Flash CS6有初步的认识和了解，并能掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下坚实的基础。



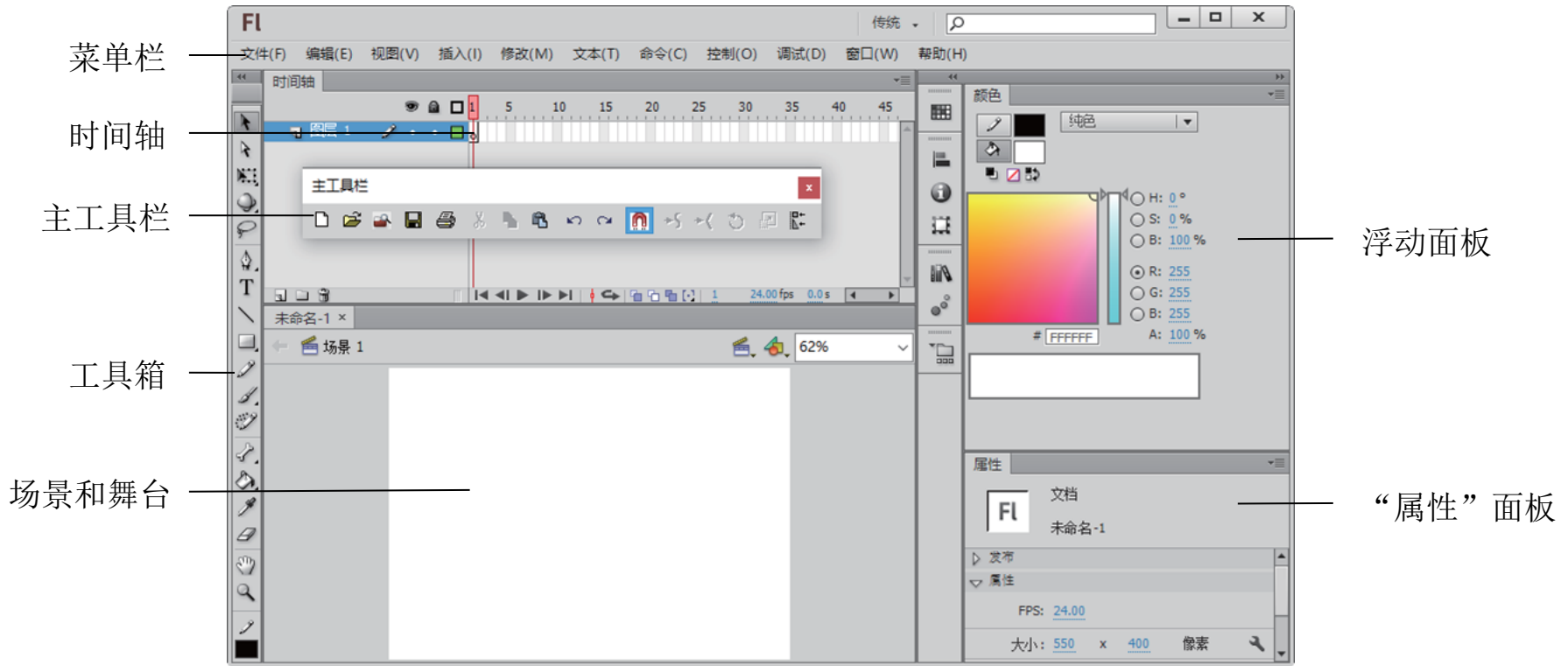
学习目标

- 熟悉Flash CS6的操作界面。
- 了解影片的测试与优化。
- 了解影片的输出与优化。



2.1 Flash CS6的操作界面

Flash CS6 的操作界面由以下几部分组成：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、“属性”面板以及浮动面板。



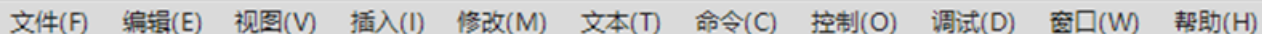
操作界面



2.1 Flash CS6的操作界面

- 菜单栏
- 主工具栏
- 工具箱
- “时间轴”面板
- 场景和舞台
- “属性”面板
- 浮动面板

Flash CS6的菜单栏中依次为“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单。

A horizontal menu bar from the Flash CS6 software interface. It contains ten menu items, each with a letter in parentheses: 文件(F), 编辑(E), 视图(V), 插入(I), 修改(M), 文本(T), 命令(C), 控制(O), 调试(D), 窗口(W), 帮助(H).

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

菜单栏



2.1.2 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。

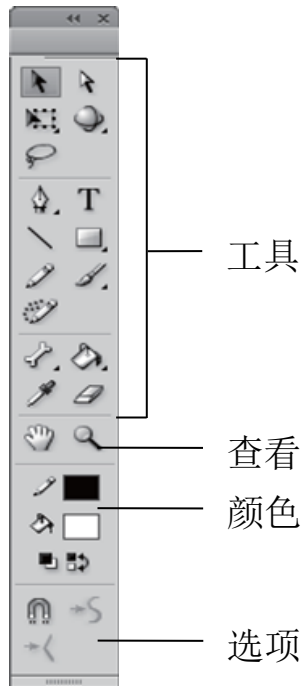


菜单栏



2.1.3 工具箱

工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”“查看”“颜色”“选项”4个功能区。选择“窗口>工具”命令，可以调出工具箱。





2.1.4 “时间轴” 面板

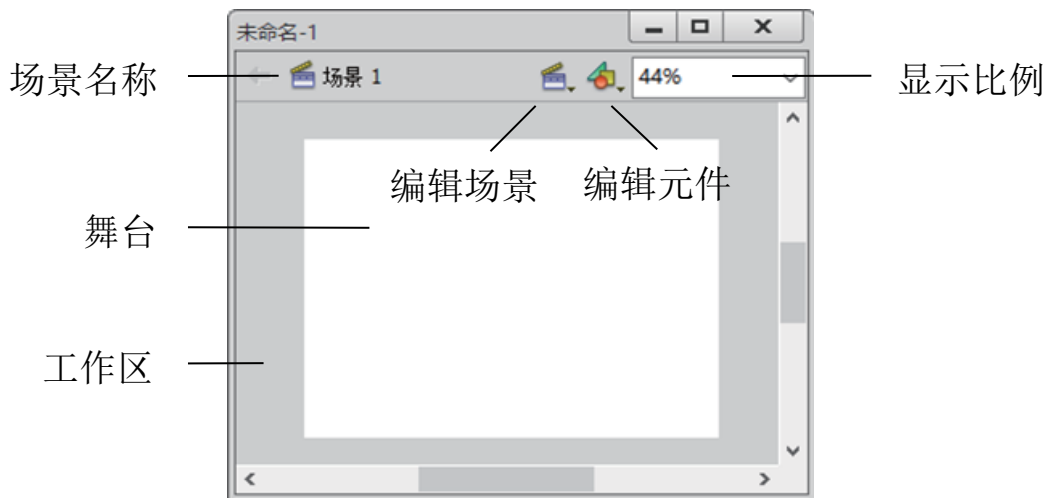
按照功能的不同，“时间轴”面板分为左右两部分，左侧为层控制区，右侧为时间线控制区。其中的主要组件是图层、帧和播放头。





2.1.5 场景和舞台

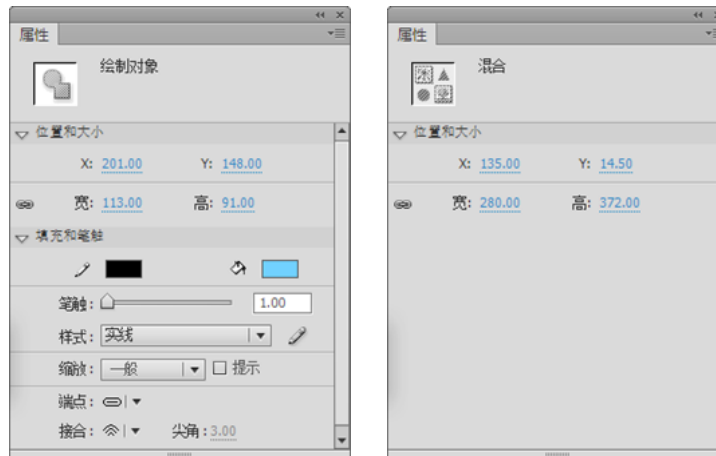
场景是所有动画元素的最大活动空间。像多幕剧一样，场景可以不止一个。要查看特定场景，可以选择“视图>转到”命令，再从子菜单中选择场景的名称。





2.1.6 “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，从而简化作品的创建过程。当选定单个对象时，如文本、元件、形状、位图、视频剪辑、组、帧等，“属性”面板中会显示相应的信息和选项等。

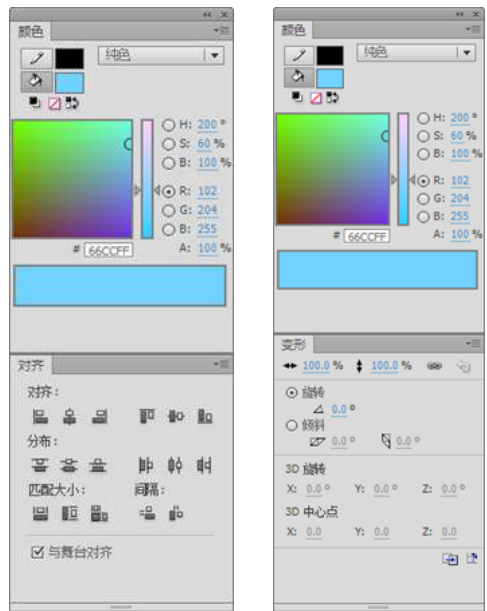


“属性”面板



2.1.7 浮动面板

使用此面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限，为了使工作区尽量大，Flash CS6提供了许多自定义工作区的方式，如通过“窗口”菜单显示、隐藏面板，还可以通过拖动鼠标的方式来调整面板的大小以及重新组合面板。



浮动面板



2.2 Flash CS6 的文件操作

- 新建文件
- 保存文件
- 打开文件
- 导入文件

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/316053023200010214>