

第2章 Flash CS6基本操作

- ❖ 本章讲解Flash CS6文档的基本操作和Flash CS6参数设置和创建项目的步骤，通过模板创建文档及保存和打印文件。

2.1 文档操作

💡 文档操作包括新建文档、打开文档和关闭文档，下面进行详细介绍。

2.1.1 新建文档

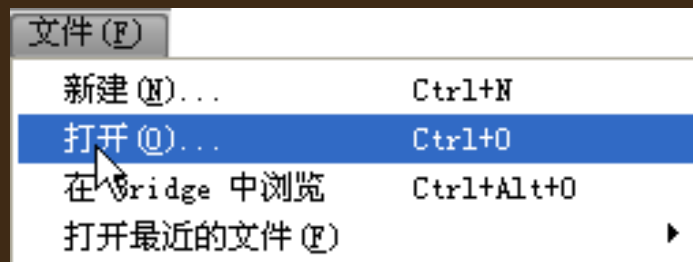
启动Flash CS6后，在【开始】页中的【新建】项目下包括ActionScript 3.0、ActionScript 2.0、AIR、iOS、Flash Lite4、ActionScript文件、Flash JavaScript文件、Flash项目、ActionScript 3.0类和ActionScript 3.0接口等11个选项。在【开始】页中，如图2-1所示，单击任何一个新项目都可以进入该项目的窗口。



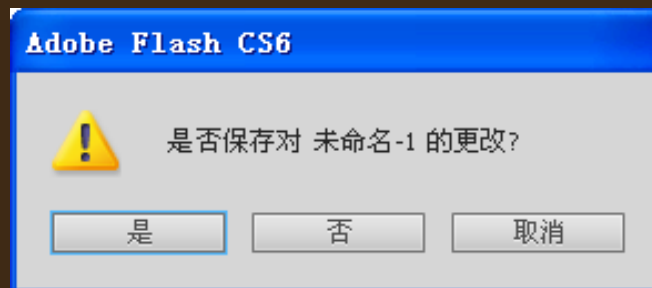
- 📌 1. Flash文件
- 📌 2. AIR for iOS
- 📌 3. ActionScript文件
- 📌 4. Flash JavaScript文件
- 📌 5. Flash项目

2.1.2 打开和关闭Flash文档

1. 打开Flash文档



2. 关闭文档

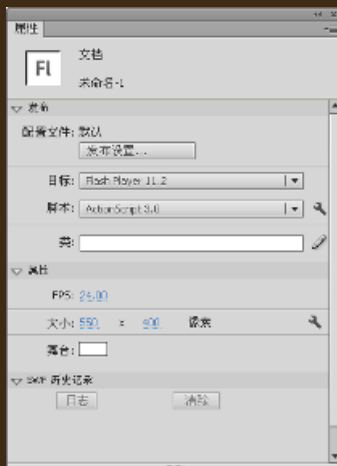


2.1.3 设置文档属性

1. 在【文档设置】对话框中进行设置



2. 使用【属性】检查器面板更改文档属性

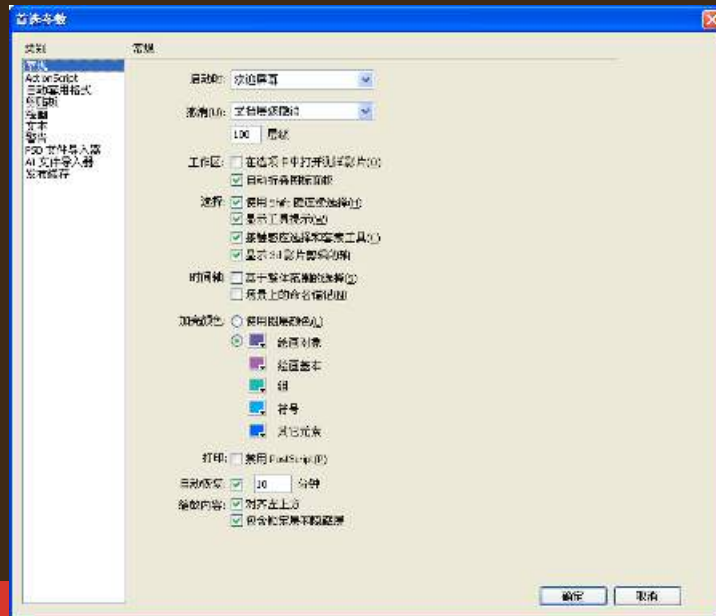


2.2 设置Flash CS6参数和处理项目

- ◆ 启动Flash程序后，单击【新建】按钮或者按Ctrl+N组合键新建一个Flash文档。此时新建文件会自动应用当前的默认文档属性。我们可以根据需要对文档的属性进行设置，以使之符合自己的使用要求。

2.2.1 首选参数

选择【编辑】|【首选参数】菜单命令，如图2-11所示，打开【首选参数】对话框，如图2-12所示。【首选参数】对话框中包含10个类别选项，分别是【常规】、【ActionScript】、【自动套用格式】、【剪贴板】、【绘画】、【文本】、【警告】、【PSD文件导入器】、【AI文件导入器】和【发布缓存】。



1. 【常规】选项设置界面
2. 【剪贴板】选项设置界面
3. 【文本】选项设置界面
4. 【警告】选项设置界面

2.2.2 处理Flash CS6项目

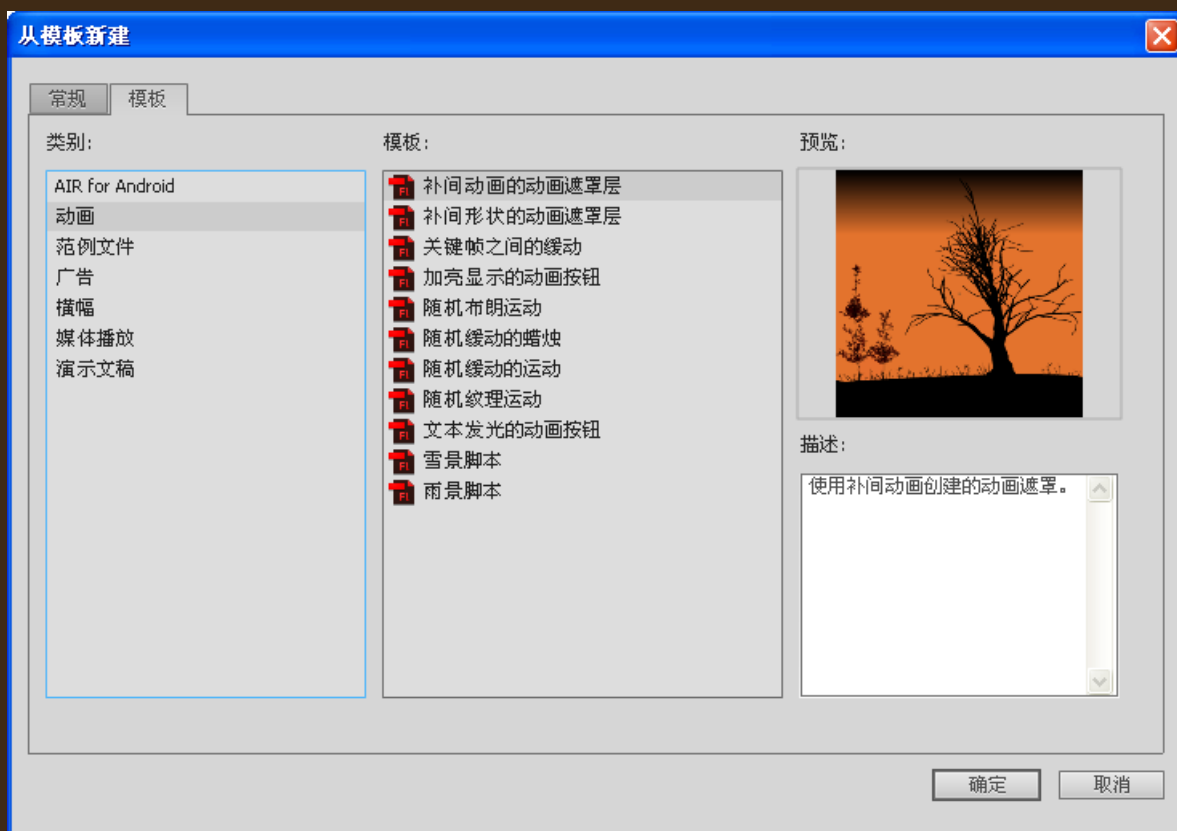
1. Flash项目介绍
2. 创建Flash CS6项目
3. 创建快速项目
4. 创建文件夹
5. 打开项目
6. 关闭或删除项目

2.3 通过模板创建文档

- 💡 **Flash** 模板为创作各种常见项目提供了易于使用的起点。有许多模板可供项目使用，如动画模板、范例文件模板、广告模板、横幅模板、媒体播放模板以及演示文稿模板。

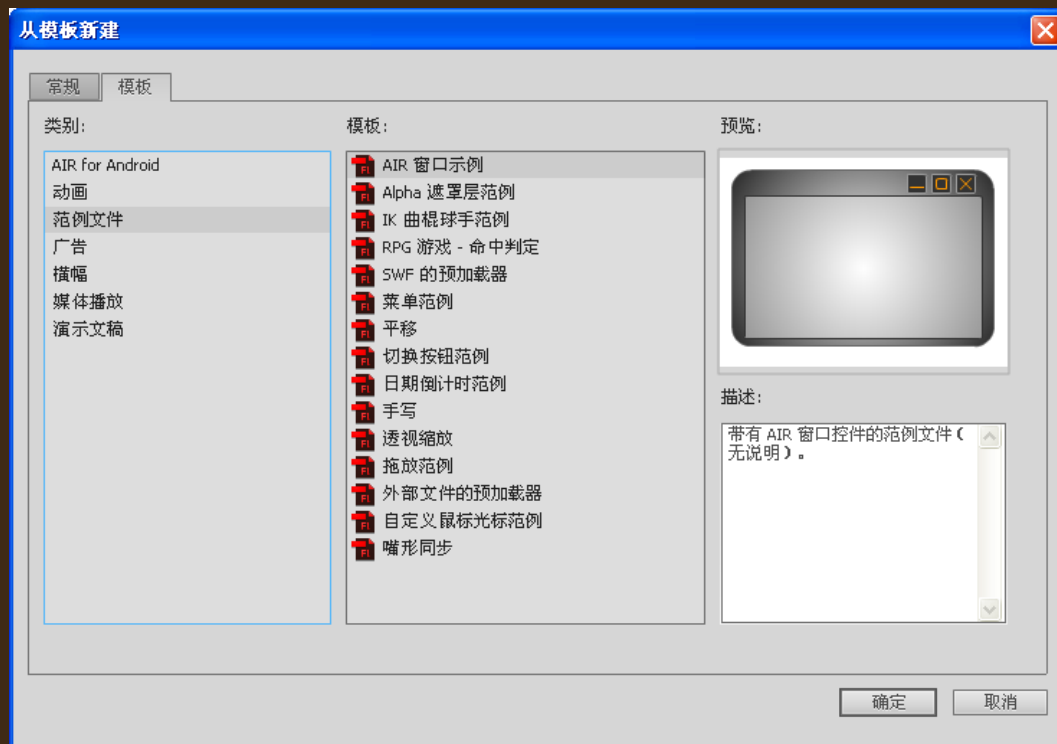
2.3.1 动画模板

- 动画模板包括许多常见类型的动画，包括动作、加亮显示、发光和缓动几类动画，如图2-28所示。



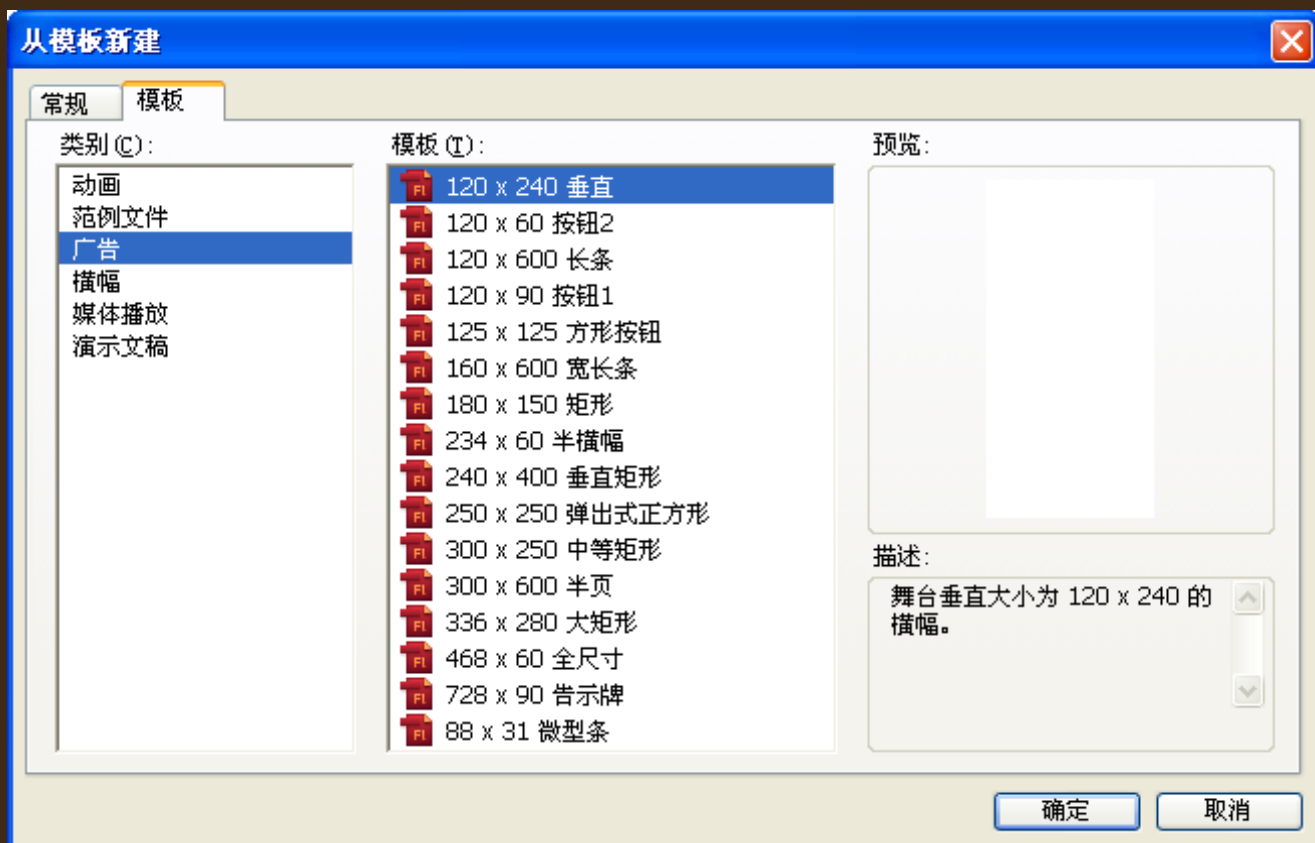
2.3.2 范例文件模板

这些文件提供了Flash中的常用功能的范例，如图2-29所示。



2.3.3 广告模板

- 广告模板中列出了在线广告中常用的广告动画页面的大小规格，如图2-30所示。



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/645134231143012011>