



入门实战与提高

GETTING STARTED WITH THE ACTUAL RAISING

专业人士 权威经典

Flash CS3 中文版



览众 郑竣天
飞思数码产品研发中心

编著
监制

全面的知识点讲解 + 34个经典实例 + 13个光盘演示讲解实例 + 若干个小型实例 + 实用技巧 = 超值
160分钟实例视频讲解，全方位学习软件各个知识点
100种以上的不同样式的练习题，便于读者理解和深入地学习
300个使用技巧，使本书真正物超所值
300种Flash动画音效素材，轻松搞定动画配音
900种Flash动画图片素材，成为您设计工作中的好帮手
700种矢量素材图，6000张位图素材图

DVD

入门实战与提高

GETTING STARTED WITH THE ACTUAL RAISING



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

入门实战与提高
GETTING STARTED WITH THE ACTUAL RAISING



览众 郑竣天 编著
飞思数码产品研发中心 监制

入门实战与提高

GETTING STARTED WITH THE ACTUAL RAISING

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

Copyright

Flash CS3的面世为网页设计师、动画设计师的创作提供了完美的技术支持,借助该软件设计师可以轻松地动画创作。全书共分13章,第1章主要介绍了Flash CS3 的特点、安装和卸载;第2章介绍了利用时间轴与帧制作动画;第3章讲解了如何绘制图形;第4章介绍了图像和文本的使用;第5章介绍了音频和视频的使用;第6章介绍了图层及场景的使用;第7章讲解了元件和库的使用;第8章介绍了按钮的使用;第9章介绍了ActionScript脚本语言的使用;第10章介绍了影片的测试和发布;第11~13章结合实际讲解了一些基本实例供广大读者练习。

本书适合于广大高校师生和学习Flash CS3的初级读者,以及从事网页设计工作与动画制作的爱好者学习参考。随书配套光盘除包含视频教程外,还提供了书中范例的源程序。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3中文版入门实战与提高/览众,郑竣天编著. —北京:电子工业出版社,2008.11

(入门实战与提高)

ISBN 978-7-121-07153-9

I. F… II.①览…②郑… III.动画—设计—图形软件,Flash CS3 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第110841号

责任编辑:王树伟 孙佳志

印 刷:北京东光印刷厂

装 订:三河市皇庄路通装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:24.75 字数:633.6千字 彩插:12

印 次:2008年11月第1次印刷

印 数:5 000册 定价:49.80元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

关于丛书

在竞争日趋激烈的今天，不懂电脑，就好像缺少一件取胜的法宝，无论在职场，还是日常生活中，都会遇到与电脑亲密接触的机会。鉴于此，我们特别设计了本套丛书，从电脑的基础知识到办公自动高效，从图形图像处理到网页制作，从Flash动画到三维图形设计……涵盖了在人们的日常生活工作中电脑的方方面面应用。

特色一览

➔ 知识全面，内容丰富

我们采用知识点与实例相结合的方式，突破传统讲解的束缚，根据实例的具体操作需要，将各项功能充分融合到实例中，使实例和知识点功能达到完美的融合。同时在每章最后还有针对每章内容的大量习题，帮助读者通过填空、选择、判断等多种复习方式，重温本章所学重点知识，以此帮助读者巩固并掌握本章的相关知识点，提升读者解决实际问题的能力。

➔ 视频教学，书盘互动

考虑到读者朋友们的学习兴趣与习惯，本套书绝大部分图书均配有多媒体视频讲解，基本上每个实例配一个视频文件。读者在看书学习的过程中，如果遇到疑难问题，可以通过观看配书视频文件来解决学习过程中遇到的难点，同时还可以在学习之余，换一种方式来轻松掌握各个知识点的内容。

➔ 双栏排版，超大容量

本套书采用了双栏排版方式，版面既美观，同时又超出了396页内容的范畴，该套书目前的知识容纳了560页的内容，使读者既节省了费用，又得到了超值的实惠。我们在有限的篇幅内，通过科学的排版加工，来为读者奉献更多的知识与实例。

➔ 光盘饱满，融会精华

本套书的光盘采用两种方式，即DVD与CD，图形图像类图书基本采用DVD方式，包括了实例视频讲解、各种使用技巧、各式各样的素材，真正做到了物有所值、物超所值的双值理念；而基础类图书基本采用CD方式，包括大量实例视频讲解、大量来源于实际工作的经典模板等内容。本套书的配套光盘采用了全程语音讲解、详细的图文对照等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解，大大扩充了本书的知识范围。



光盘运行方式：

(1) 将光盘放入光驱中，注意有字的一面朝上，几秒钟后，光盘会自动运行，读者可根据运行画面中的提示来进行操作。

(2) 如果没有自动运行光盘，请双击桌面上的“我的电脑”图标，打开“我的电脑”窗口，双击光盘图标，或者在光盘图标上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择【自动播放】命令，光盘就运行了。

提示：

光盘所配的文件中，除视频讲解文件外，其他文件如实例源文件、各式素材、模板等，需要复制到硬盘上方可正常使用，否则在使用过程中，是无法存盘的，但可以另存到硬盘上。

关于本书

全书共分13章，第1章主要介绍了Flash CS3 的特点、安装和卸载，以及工作界面；第2章介绍了如何利用时间轴与帧制作动画；第3章讲解了绘图工具的使用及如何绘制图形；第4章介绍了图像和文本的使用；第5章介绍了音频和视频的导入及使用；第6章介绍了运动引导层、遮罩层及场景的使用；第7章讲解了元件的创建及使用，还介绍了库的使用；第8章介绍了按钮的使用、反应区的应用，以及按钮设计的原则；第9章介绍了ActionScript 脚本语言的使用，以及ActionScript中的常用命令；第10章介绍了影片的测试和发布；第11章具体讲解了商业广告动画、网站按钮动画、网站导航动画的制作；第12章具体讲解了导航动画、产品展示动画、Flash 游戏动画的制作；第13章具体讲解了宣传类型动画、导航类型动画的制作。

本书特色

全面的知识点讲解 + 34个经典实例 + 13个光盘演示讲解实例
+ 若干个小型实例 + 实用技巧 = 超值

- ➔ 160分钟实例视频讲解，全方位学习软件各个知识点。
- ➔ 100种以上的不同样式的练习题，便于读者理解和深入地学习。
- ➔ 300个使用技巧，使本书真正物超所值。
- ➔ 900种Flash动画音效素材，轻松搞定动画配音。
- ➔ 700种矢量素材图，6000张位图素材图，成为您设计工作中的好帮手。

读者对象

本书适合从事网页设计的人员与动画制作爱好者阅读。本书每章中都通过精美的范例进行技能讲解，能够在提高软件的应用能力的同时与创意相结合，设计思想与实际操作相结合，使读者在做练习的过程中不但掌握了Flash CS3的使用方法，而且能够掌握设计的思路，给读者带去更多的收获。

编 著 者

联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161-67

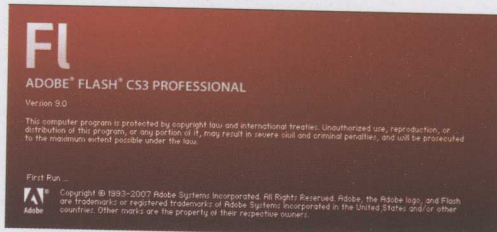
电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

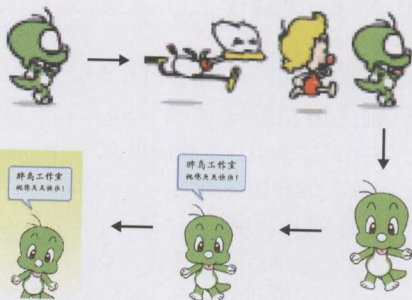
第1章 初识Flash CS3中文版..... 1

- 1.1 Flash CS3的特点和新增功能.....2
 - 1.1.1 Flash CS3的特点.....2
 - 1.1.2 Flash CS3的新增功能.....3
- 1.2 Flash CS3的安装和卸载.....5
 - 1.2.1 Flash CS3的安装.....5
 - 1.2.2 Flash CS3的卸载.....7
- 1.3 Flash CS3的工作界面.....8
 - 1.3.1 Flash CS3的工具箱和舞台.....8
 - 1.3.2 Flash CS3的面板.....13
- 1.4 本章技巧荟萃.....19
- 1.5 学习效果测试.....19



第2章 时间轴与帧..... 21

- 2.1 时间轴.....22
 - 2.1.1 时间轴表示动画.....22
 - 2.1.2 制作时间轴动画.....26
- 2.2 帧.....31
 - 2.2.1 使用帧.....31
 - 2.2.2 制作逐帧动画.....33
- 2.3 本章技巧荟萃.....39
- 2.4 学习效果测试.....39



第3章 绘制图形..... 41

- 3.1 绘制图形.....42
 - 3.1.1 绘图工具简介.....42
 - 3.1.2 绘制人物.....44
- 3.2 编辑图形.....51
 - 3.2.1 选择类工具的使用.....52
 - 3.2.2 编辑图形的应用.....53
- 3.3 修饰图形.....60
 - 3.3.1 填充类工具的使用.....60
 - 3.3.2 使用填充工具.....61
- 3.4 本章技巧荟萃.....70
- 3.5 学习效果测试.....70



第4章 图像和文本的使用..... 73

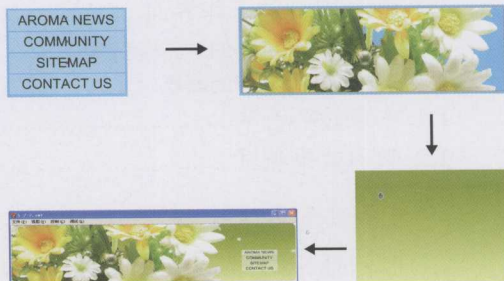
- 4.1 图像的导入与编辑.....74
 - 4.1.1 图像的格式和编辑.....74
 - 4.1.2 渐隐文字动画.....75

4.2 文本的使用	83
4.2.1 文本的基本属性	83
4.2.2 制作文本动画	85
4.3 动态文本的应用	97
4.3.1 动态文本和输入文本的变量名	97
4.3.2 制作动态贺卡	99
4.4 本章技巧荟萃	102
4.5 学习效果测试	103



第5章 使用音频和视频 105

5.1 使用音频	106
5.1.1 音频的导入和编辑	106
5.1.2 制作音乐导航	108
5.2 使用视频	118
5.2.1 视频的导入和编辑	118
5.2.2 制作视频播放界面	122
5.3 本章技巧荟萃	133
5.4 学习效果测试	133



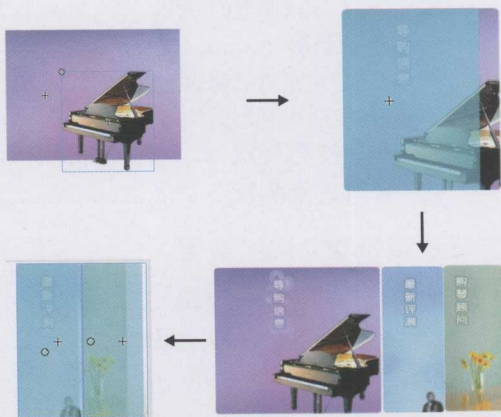
第6章 图层与场景 135

6.1 制作路径跟随动画	136
6.1.1 运动引导层的使用	136
6.1.2 制作摇奖动画	137
6.2 制作遮罩动画	143
6.2.1 遮罩层的使用	143
6.2.2 宣传动画	145
6.3 制作场景动画	153
6.3.1 场景的使用	154
6.3.2 制作MTV	155
6.4 本章技巧荟萃	164
6.5 学习效果测试	164



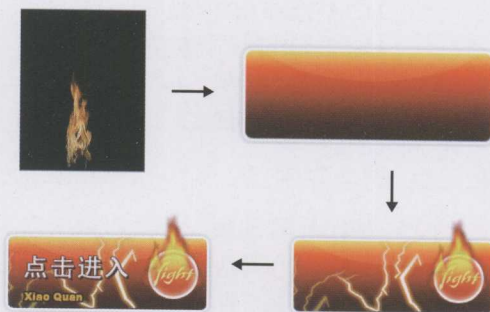
第7章 元件的使用 167

7.1 使用元件	168
7.1.1 元件简介	168
7.1.2 制作动态背景动画	169
7.2 创建元件	177
7.2.1 创建新元件	177
7.2.2 制作栏目导航	179
7.3 使用库	185
7.3.1 库的概念	186
7.3.2 制作悬挂广告	187
7.4 本章技巧荟萃	196
7.5 学习效果测试	196



第8章 按钮的使用 199

- 8.1 使用按钮 200
 - 8.1.1 “按钮”的简介 200
 - 8.1.2 制作登录按钮动画 201
- 8.2 反应区的应用 212
 - 8.2.1 反应区介绍 213
 - 8.2.2 制作鼠标跟随动画 213
- 8.3 按钮设计的原则 221
 - 8.3.1 Flash按钮设计的表现形式 221
 - 8.3.2 制作Flash按钮动画 221
- 8.4 本章技巧荟萃 230
- 8.5 学习效果测试 230



第9章 ActionScript编程 233

- 9.1 基本元素 234
 - 9.1.1 语句、数据类型与变量 234
 - 9.1.2 图片广告动画 236
- 9.2 ActionScript脚本语言的使用 240
 - 9.2.1 基本语法 240
 - 9.2.2 产品广告 241
- 9.3 ActionScript中的常用命令 245
 - 9.3.1 库的概念 246
 - 9.3.2 产品展示 247
- 9.4 本章技巧荟萃 256
- 9.5 学习效果测试 256



第10章 测试和发布影片 259

- 10.1 影片测试 260
 - 10.1.1 测试影片 260
 - 10.1.2 制作下载动画 260
- 10.2 影片发布 270
 - 10.2.1 Flash影片的发布 270
 - 10.2.2 制作分类广告 271
- 10.3 本章技巧荟萃 276
- 10.4 学习效果测试 277



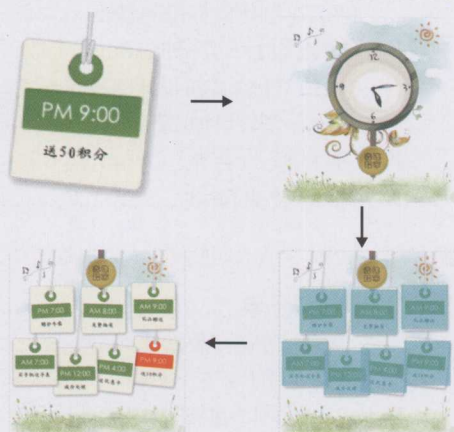
第11章 综合实例一 279

- 11.1 制作商业广告 280
 - 11.1.1 Flash CS3商业广告动画概述 280
 - 11.1.2 制作商业广告动画 281
- 11.2 制作网站按钮动画 290
 - 11.2.1 Flash CS3网站按钮动画概述 290
 - 11.2.2 制作教育类网站按钮动画 291

11.3 制作网站导航	300
11.3.1 Flash CS3网站导航动画概述	300
11.3.2 制作网站导航动画	300
11.4 本章技巧荟萃	310
11.5 学习效果测试	311

第12章 综合实例二 313

12.1 制作导航动画	314
12.1.1 制作网站快速导航动画	314
12.1.2 导航广告	315
12.2 制作产品展示动画	322
12.2.1 基本语法	322
12.2.2 制作产品展示幻灯片动画	323
12.3 制作Flash游戏动画	328
12.3.1 Flash游戏动画概述	329
12.3.2 制作游戏动画	329
12.4 本章技巧荟萃	337
12.5 学习效果测试	338



第13章 综合实例三 341

13.1 产品宣传动画	342
13.2 游戏导航动画	352
13.3 网站展示动画	364
13.4 教育宣传动画	378
13.5 本章技巧荟萃	393
13.6 学习效果测试	394



第1章 初识Flash CS3中文版

学习提要

目 前全球正在运行的网站中大多都使用了Flash技术：绝大多数的网站广告都是用Flash制作的；几乎所有的网站动画都是用Flash完成的；很多Web数据库应用的用户界面也都是采用Flash来实现的；一些追求效果的网站，甚至整个网站也都是用Flash来开发的。可以看出Flash在网站制作开发中是不可或缺的。本章将针对Flash的基础知识进行学习，通过学习，帮助读者快速走入Flash动画世界。

学习要点

- Flash CS3的新增功能
- Flash CS3的安装和卸载
- Flash CS3的工作界面

1.1 Flash CS3的特点和新增功能

Flash CS3

在网络盛行的今天，Flash已成为一个新的专有名词，在全球网络掀起了一股划时代的旋风，并成为交互式矢量动画的标准。

1.1.1 Flash CS3的特点

Flash CS3的前身是Future Splash，是早期网络流行的矢量动画插件，它主要包含的是矢量图形，同时也可以包含导入的位图图像和声音，Flash CS3的启动界面如图1-1所示。

Flash影片允许访问者输入内容以产生交互，也可以创建非线性影片和其他网络

应用程序产生交互。站点设计者使用Flash可以创建导航控件、动画徽标、具有音响效果的MTV影片，甚至具有完美视觉效果整个站点。Flash影片使用的是文件量小的矢量图形，所以它可以在网络上快速下载并任意缩放至访问者的屏幕大小，Flash的操作界面如图1-2所示。

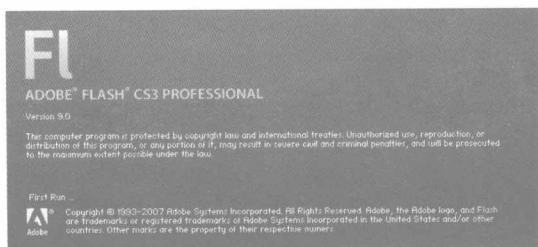


图1-1 Flash CS3启动界面

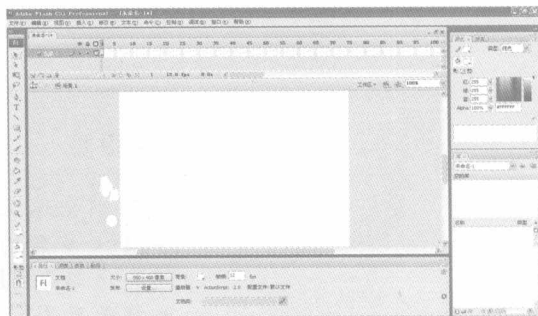


图1-2 Flash的操作界面

Flash文档的文件扩展名为.flc。Flash文档由4个主要部分组成：舞台、时间轴、“库”面板和ActionScript代码。这4个部分及其他一些工具、面板将在本章进行详细介绍。完成Flash文档的创作后，可以执行

【文件】→【发布】命令，如图1-3所示。创建一个扩展名为.swf的压缩版本，然后就可以使用Flash Player 在Web浏览器中播放SWF文件，或者将其作为独立的应用程序进行播放，如图1-4所示。



图1-3 执行【发布】命令



图1-4 浏览SWF文件

1.1.2 Flash CS3的新增功能

针对初学者,Flash CS3增加了一些新功能,进一步提高了效率,增加了对Photoshop和Illustrator文件的本地支持,以及复制和移动。下面将介绍Flash CS3的新增功能。

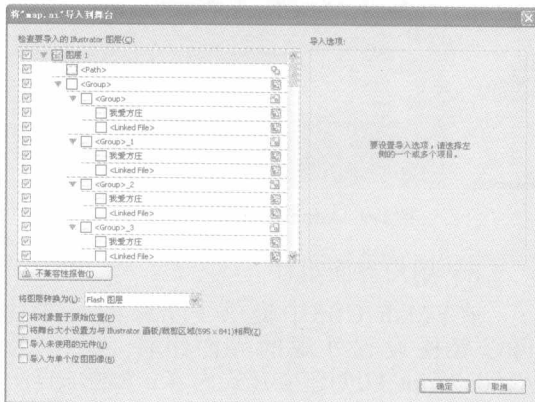
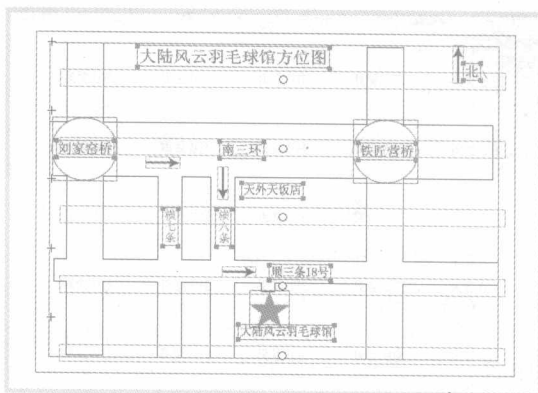


图1-5 导入AI文件

1) Photoshop和Illustrator的导入

在Flash CS3中可以直接导入Photoshop (PSD) 和Illustrator (AI) 文件,并且可以保留图层和结构,如图1-5所示。在Flash CS3中编辑AI文件,可以使用高级选择在导入过程中优化和自定义文件。



2) 将动画转换为ActionScript

在Flash CS3中可以将动画从一个对象复制到另一个对象。并且可以将时间轴动画转换为ActionScript 3.0代码,这样设计者可以轻松地编辑和再次使用该代码,将动画从一个对象复制到另一个对象。

3) 统一的Adobe界面

Flash CS3是Macromedia被Adobe收购后推出的全新版本。Flash CS3的界面更加简洁,并且该界面与其他一同推出的Adobe

Creative Suite 3 应用程序保持了一致性。在Flash CS3中还可以自定义工作区以改进工作流程和最大化工作区空间,如图1-6所示。

4) ActionScript 3.0脚本语言

在Flash CS3中提供了对最新的ActionScript 3.0脚本语言的支持,该语言改进了性能,灵活性增强,且更加直观,开发结构化,如图1-7所示。

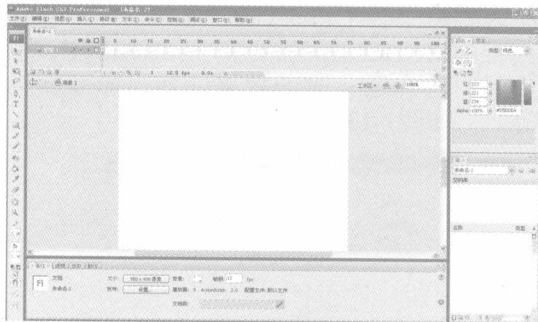


图1-6 Flash CS3工作区

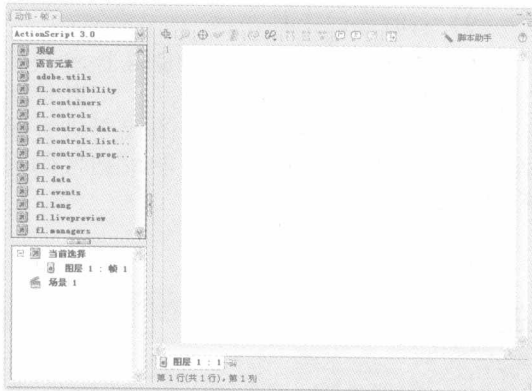


图1-7 动作面板中ActionScript 3.0脚本

5) 高级调试器

在Flash CS3中提供了全新的功能强大的ActionScript调试器,来测试脚本语言的正确性。该调试器具有极好的灵活性和用户反馈,并且能够与Adobe Flex Builder2调试保持一致性,如图1-8所示。

6) Adobe Device Central

在Adobe推出的新套装Adobe Creative

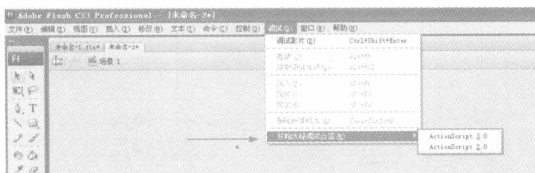


图1-8 高级调试器

7) 丰富的绘图功能

在Flash CS3中可以使用智能形状绘制工具以可视的方式调整工作区中的形状属性,改进的“钢笔工具”可以创建精确的矢量图形,如图1-10所示,还可以从Illustrator CS3中将插图粘贴到Flash CS3中。



图1-10 精确的矢量图形

9) 省时编码工具

Flash CS3中新的代码编辑器增强了功能并且能够节省编码的时间。可以使用代码折叠和注释功能对相关的代码进行操作,还可以使用错误导航功能跳到代码出错处,如图1-12所示。

10) 高级QuickTime导出

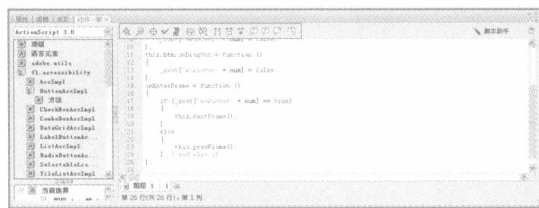


图1-12 代码编码工具

Suite3中加入了Adobe Device Central,在Adobe Device Central中可以设计、预览和测试移动设备内容,包括可以测试交互式Adobe Flash Lite应用程序和界面,如图1-9所示。



图1-9 Adobe Device Central

8) 用户界面组件

在Flash CS3中提供了全新的、并且可以轻松设置外观的界面组件,可以为ActionScript 3.0创建交互式内容。如图1-11所示。使用绘图工具可以以可视的方式修改组件的外观,而不需要进行编码。

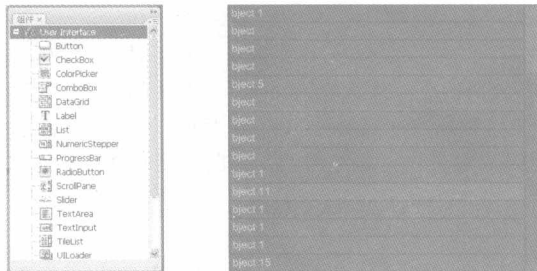


图1-11 UI组件

在Flash CS3中提供了高级的QuickTime导出器,使用它可以将在SWF文件中发布的内容渲染为QuickTime视频。导出包含嵌套的MovieClip的内容、ActionScript生成的内容和运行时的效果(如投影和模糊等),如图1-13所示。

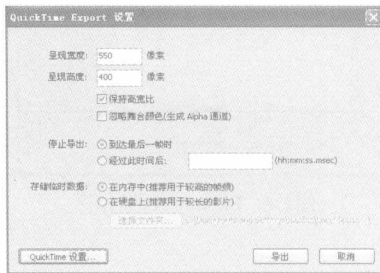


图1-13 QuickTime导出器

11) 复杂的视频工具

新的Flash Video使用全面的视频支持, 创建、编辑和部署流及渐进式下载。并且新的Flash视频工具使用独立的视频编码器、Alpha 通道支持、高质量视频编解码器、嵌入的提示点、视频导入支持、QuickTime 导入和字幕显示等, 确保获得最佳的视频质量和功能, 如图1-14所示。

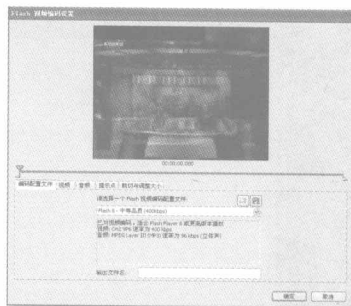


图1-14 视频编辑

1.2 Flash CS3的安装和卸载

Flash CS3

与其他应用程序一样, Flash CS3的安装和卸载过程并不复杂, 下面就按照以下的安装和卸载步骤完成安装及卸载Flash CS3的过程。

1.2.2 Flash CS3的安装

Flash CS3在操作系统中运行的系统要求如表1-1和表1-2所示。

表1-1 Flash CS3在Windows系统中运行的系统要求

CPU	Intel Pentium4、Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo处理器或同等性能的兼容型处理器
操作系统	Windows XP (带有 Service Pack 2) 或Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise
内存	512MB内存, 建议使用1GB以上内存
硬盘空间	2.5GB的可用硬盘空间 (在安装过程中需要的其他可用空间)
显示器	16位色显示器, 1 024像素×768像素分辨率 (推荐百万色)
光盘驱动器	DVD-ROM驱动器
多媒体功能	需要QuickTime 7.1.2 多媒体软件
产品激活	需要Internet或电话连接进行产品激活

表1-2 Flash CS3在苹果机中运行的系统要求

CPU	PowerPC G4 或 PowerPC G5 或多核 Intel 处理器
操作系统	Mac OS X v.10.4.8及更高版本
内存	512MB内存, 建议使用1GB以上内存
硬盘空间	2.5GB的可用硬盘空间 (在安装过程中需要的其他可用空间)
显示器	16位色显示器, 1 024像素×768像素分辨率 (推荐百万色)
光盘驱动器	DVD-ROM驱动器
多媒体功能	需要QuickTime 7.1.2 多媒体软件
产品激活	需要Internet或电话连接进行产品激活

将Flash CS3的安装光盘放入光盘驱动器, 这时系统会自动运行Flash CS3的安装程序。屏幕上会弹出一个自动解压窗口, 这个过程大约需要几分钟的时间。

稍等片刻, Flash CS3的安装程序会自动弹出一个安装向导对话框, 如果系统中有程

序正在运行, 则会提示关闭所打开的运行程序, 如图1-15所示。关闭系统中打开的运行程序, 然后单击【Next】按钮。此时会打开Flash CS3授权协议对话框, 如图1-16所示。单击【Next】按钮。

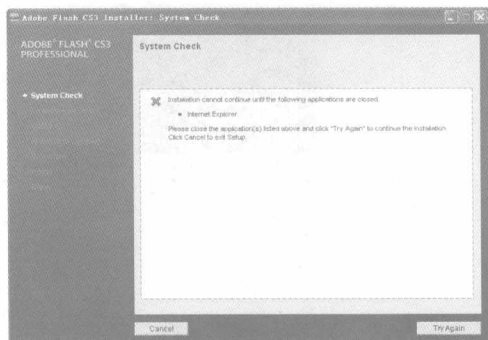


图1-15 检测系统运行程序

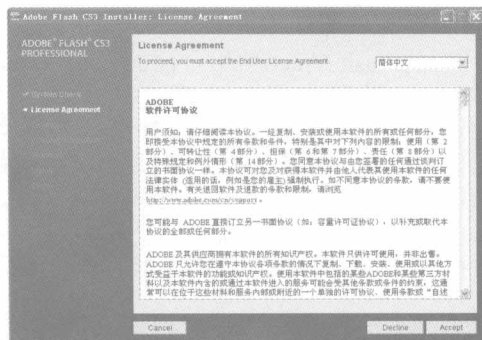


图1-16 Flash CS3授权协议

出现Flash插件安装选项，选择需要一起安装的Flash插件，如图1-17所示。单击【Next】按钮。安装过程中需要创建一个文件夹，用来存放Flash CS3的全部内容。如果

用户希望将Flash CS3安装到默认的文件夹中，则直接单击【Next】按钮即可。如果想要更改安装路径，则可以在磁盘列表中选择需要安装到的磁盘，如图1-18所示。

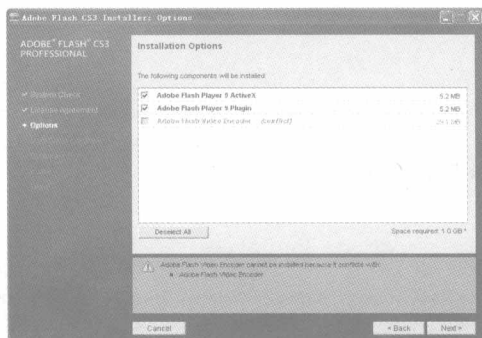


图1-17 Flash插件安装选项

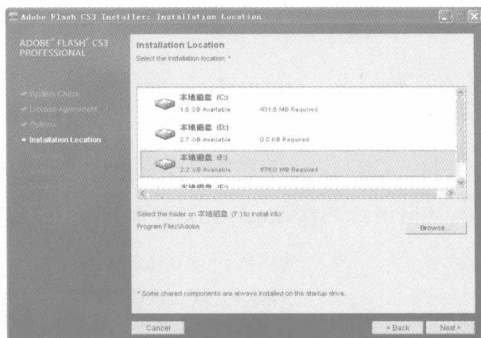


图1-18 选择安装路径

用户选择好安装路径之后，单击【Next】按钮，安装程序将显示已做好安装的准备，如图1-19所示，单击【Next】按钮，进行安装。Flash CS3开始软件的安装过程，如图1-20所示。

钮，进行安装。Flash CS3开始软件的安装过程，如图1-20所示。

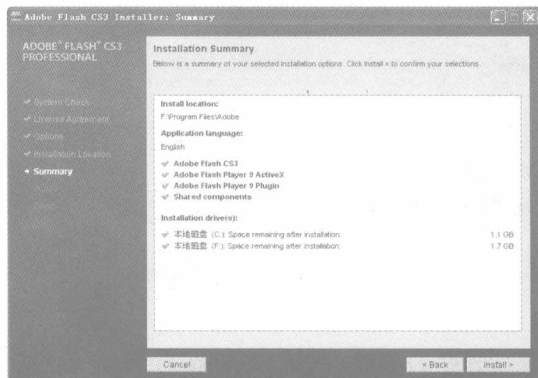


图1-19 做好安装准备

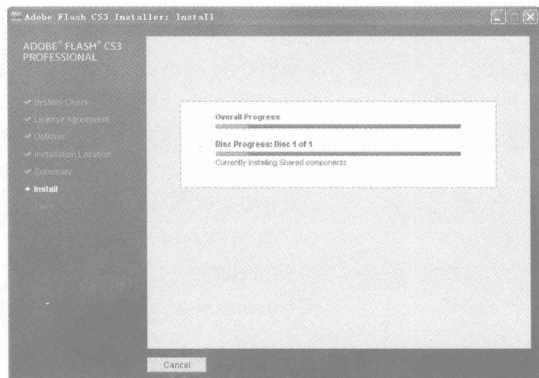


图1-20 正在安装Flash CS3软件

Flash CS3安装完成后，会显示一个安装完成界面，如图1-21所示。单击【Finish】按钮完成Flash CS3的安装。软件安装结束后，

Flash CS3会自动在Windows程序组中添加一个Flash CS3的快捷方式，如图1-22所示。

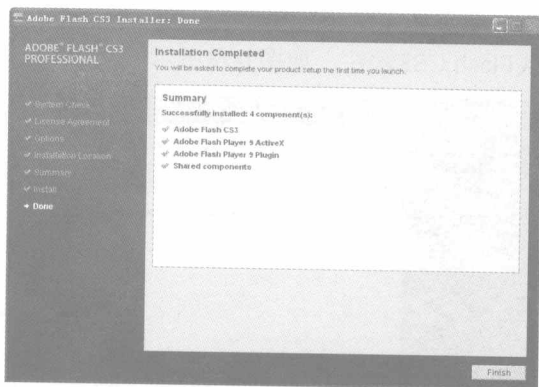


图1-21 完成Flash CS3的安装



图1-22 Flash CS3的快捷方式

1.2.2 Flash CS3的卸载

执行【开始】→【设置】→【控制面板】菜单命令，打开“控制面板”窗口，如图1-23所示。双击“控制面板”窗口中的

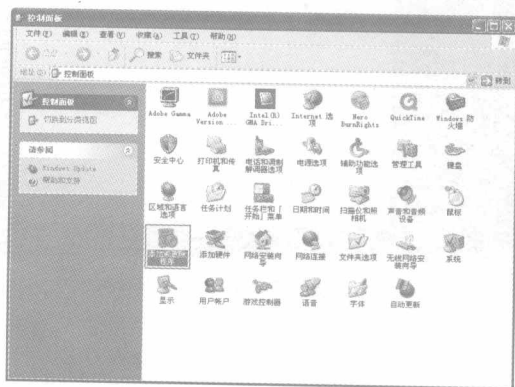


图1-23 “控制面板”窗口

单击【更改/删除】按钮，弹出Flash CS3安装程序对话框，选中卸载选项，单击【Next】按钮，如图1-25所示。出现Flash

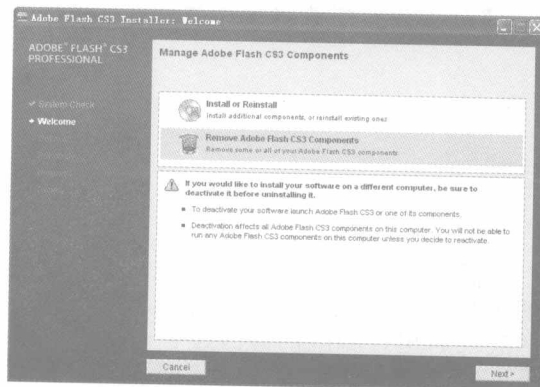


图1-25 选中卸载选项

“添加或删除程序”图标，弹出“添加或删除程序”窗口，在“当前安装的程序”列表中找到安装的Flash CS3 Professional，如图1-24所示。

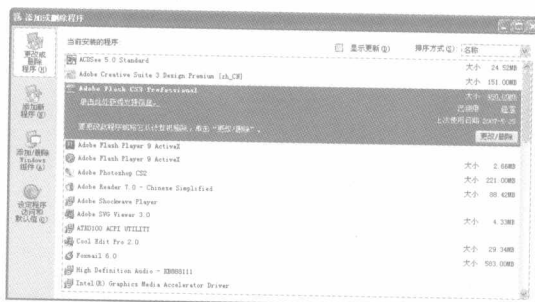


图1-24 “添加或删除程序”窗口

插件卸载选项，选择需要一起卸载的Flash插件，单击【Next】按钮，如图1-26所示。

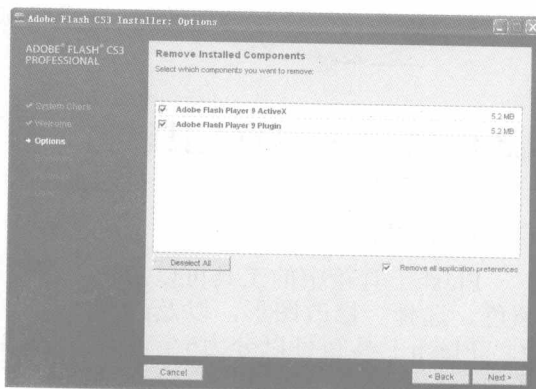


图1-26 卸载的Flash插件



卸载程序将显示已做好卸载的准备，单击【Remove Components】按钮，对Flash

CS3软件进行卸载，如图1-27所示。开始卸载Flash CS3软件，如图1-28所示。

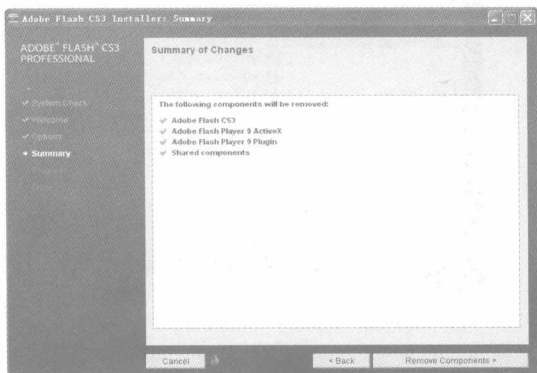


图1-27 做好卸载准备

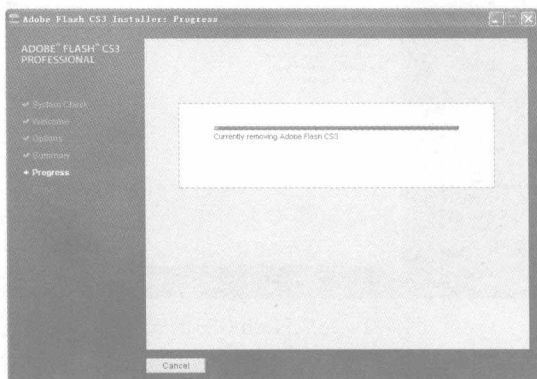


图1-28 开始卸载Flash CS3软件

Flash CS3卸载完成后，会显示一个卸载完成界面，单击【Finish】按钮完成Flash CS3的卸载，如图1-29所示。

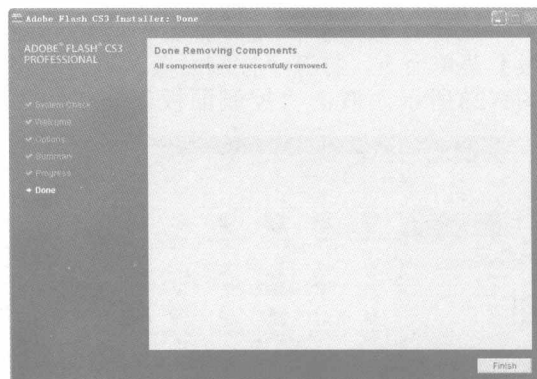


图1-29 完成Flash CS3的卸载

1.3 Flash CS3的工作界面

Flash CS3

在Flash中无论是动画场景的绘制还是动画的制作，都是在其工作界面中完成的。Flash的工作界面主要由工具箱、时间轴、工具栏、舞台、属性面板及面板几大部分组成，各部分负责相应的工作。下面将对各部分内容进行一一介绍。

1.3.1 Flash CS3的工具箱和舞台

1. 工具箱

Flash工具箱中的工具可以用来绘图、填色、选择、修改图形，以及改变舞台视图。Flash工具箱可以分为6个部分，执行【窗口】→【工具】菜单命令，可以显示或隐藏工具箱，如图1-30所示。

需要选择某一工具，可以单击要使用的工具。根据所选工具的不同，在工具箱的底部将出现相应的修改设置。也可以按不同工具所对应的快捷键，如箭头工具的快捷键为【V】。