



21世纪高职高专规划教材·计算机类

体现职业教育课程改革的要求
以岗位技能需求为导向的内容体系
以项目或案例为主线的编写思路
实践类课程紧密结合国家职业资格认证

Flash CS3 动画制作基础与案例教程

温俊芹 主编

 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

Flash CS3

动画制作基础与案例教程

清华大学出版社

北京 2008 年 10 月

21 世纪高职高专规划教材·计算机类

Flash CS3 动画制作基础 与案例教程

主编 温俊芹

 **北京理工大学出版社**
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

本书是在能力本位教学改革的基础上编写而成的, 全书采用案例教学、项目任务驱动的编写方法, 明确了使用 Flash CS3 制作动画应知应会的知识点, 并围绕该知识点举出相应的项目实例, 使初学者能够根据项目实例学会 Flash 动画制作的方法和技巧。本书内容包括: Flash CS3 概述, 绘图、编辑和辅助工具, 动画制作基础知识, 基础动画制作, 高级动画制作, 动画中的音频, 基础交互式动画制作, 高级交互式动画制作, 组件, Flash 与其他软件的集成, 以及综合案例制作。

本书除了适合于大专院校和各类电脑培训班作为教材外, 也非常适合准备跨入网站建设、动漫设计等行业的准从业人员学习使用。

本书的所有素材及完成后的效果、电子课件都可从北京理工大学出版社的网站 (www.bitpress.com.cn) 上下载。实例更新和教程内容更正可到相应的教学网站上下载: <http://jjxx.zjtie.edu.cn/flash>。

版权专有 侵权必究

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 动画制作基础与案例教程/温俊芹主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2008. 8

ISBN 978 - 7 - 5640 - 1631 - 9

I. F… II. 温… III. 动画 - 设计 - 图形软件, Flash CS3 - 高等学校 - 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 123363 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (办公室) 68944990 (批销中心) 68911084 (读者服务部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 保定市中国画美凯印刷有限公司

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 22

字 数 / 520 千字

版 次 / 2008 年 8 月第 1 版 2008 年 8 月第 1 次印刷

印 数 / 1 ~ 4000 册

定 价 / 35.00 元

责任校对 / 陈玉梅

责任印制 / 李绍英

图书出现印装质量问题, 本社负责调换

本书编委会

主 编：温俊芹

副 主 编：刘 菁 沈春桥

参加编写人员：吴响容 俞华锋 诸葛燕

王修晖 王伟民 祝俞刚

前 言

Adobe Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后,将享誉盛名的Macromedia Flash更名为Adobe Flash后的一款动画软件。Adobe Flash CS3软件是用于为数码、Web 和移动平台创建丰富的交互式内容的最高级的创作环境。使用Adobe Flash CS3可以创建交互式网站、丰富媒体广告、指导性媒体、演示和游戏等。还可以依靠Flash CS3 和Adobe Flash Player 来确保动画内容触及尽可能广泛的观众。

借着学校能力本位教学改革的东风,本书根据能力本位的课程改革的需要,以“提高学生的实践能力,培养学生的职业技能”为宗旨,按照企业对高职高专学生的实际要求来编写。本书内容根据知识、技能、素质的能力本位要求,结合高职高专学生认知规律和教学特点进行设计,突出以典型实例导学为主线、知识讲解引导为辅助的编写特点,通过主题构成和操作方法训练,可以提高学生的学习兴趣和学习主动性。本书作者利用多年积累的教学经验和项目开发经验,着手编写了这本适合高等职业技术学院应用的特色教材。本书具有的特点如下。

1. 能力本位, 高职特色

根据专业的培养目标,分析所对应的职业岗位需要的综合能力,本书正是基于此编写而成的。

2. 项目驱动, 案例教学

以“必需”和“够用”为度,强调理论与实践相结合。本书所采用的案例均是作者精心制作和挑选的项目实例,既符合学生学习的难度,也满足企业对此软件的技术要求。这种案例教学的方式解决了课堂教学中理论与实践脱节的问题,能够提高学生的动手能力和解决实际问题的能力。

3. 网站互动, 相互交流

本书具有对应的教学网站(<http://jjxx.zitie.edu.cn/flash>),教学网站中提供了每次实验的实验素材和实验效果,并针对本课程的能力本位教学方式提供参考意见、模块化划分和教学规划。同时提供了本书所有案例的视频教学文件、电子教学课件、配套的教学案例素材、课程能力标准和技能测试题库,极大地方便了教师教学和学生自学。网站的论坛中开设了“编读交流”栏目,方便读者和编者之间的沟通与学习,同时会及时改进在教学过程中发现的本书不足之外,并提供实例更新。

4. “提示”引导, “注意”提醒

根据初学者的定位和内容的难易程度,灵活地安排了“提示”和“注意”版块,积极引导学生自学和注意容易出问题的操作。

5. 上机实践, 职岗演练

本书每章后面提供每次上机实践课的训练项目和技能提示,并布置了实战演练的题目,供同学课下业余时间或者上机实践课堂上有余力的同学制作。

本书是集体智慧的结晶,由温俊芹担任主编,刘菁、沈春桥担任副主编。其中第1、3、

7、8、9 章由温俊芹编写，第 2、4、5、6 章由刘菁编写，第 10、11 章由沈春桥编写，本书视频教程和电子教学课件由俞华锋（1、3、7、8、9 章）、刘菁（2、4、5、6 章）、沈春桥（10、11 章）制作。本书所有案例均由吴响容实际操作并核对和完善，同时负责了教程的成稿、校对和排版。温俊芹对全书进行了统审，王修晖、诸葛燕、王伟民和祝俞刚也参与了本书的统稿和编写工作，并提出了宝贵的意见，在此表示感谢。

本书虽然经过了严格审核，在质量上有了一定程度的保障，但是书中不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正，联系方式：wenjq@zjtie.edu.cn。

编 者

目 录

第 1 章 Flash CS3 概述	1
第一部分 学习要求	1
第二部分 课堂讲解	2
1.1 Flash CS3 简介	2
1.2 Flash CS3 的工作环境	4
1.3 Flash 动画的制作流程	9
1.4 Flash 的应用领域	12
1.5 Flash CS3 的新增功能	14
第三部分 课堂总结	15
第四部分 技能训练	16
第 2 章 绘图、编辑和辅助工具	17
第一部分 学习要求	17
第二部分 课堂讲解	17
2.1 矢量图与位图	17
2.2 绘制图形的工具	19
2.3 文字工具	31
2.4 图形编辑工具	34
2.5 辅助工具	46
2.6 修饰图形	50
2.7 滤镜	53
2.8 实例制作	58
第三部分 课堂总结	67
第四部分 技能训练	67
第 3 章 动画制作基础知识	69
第一部分 学习要求	69
第二部分 课堂讲解	70
3.1 帧	70
3.2 时间轴与图层	72
3.3 元件的创建和编辑	80
第三部分 课堂总结	97
第四部分 技能训练	97
第 4 章 基础动画制作	99
第一部分 学习要求	99

第二部分 课堂讲解	100
4.1 动画的基础知识	100
4.2 逐帧动画的制作	100
4.3 动画补间动画的制作	108
4.4 形状补间动画的制作	121
4.5 综合练习	128
第三部分 课堂总结	133
第四部分 技能训练	134
第 5 章 高级动画制作	136
第一部分 学习要求	136
第二部分 课堂讲解	137
5.1 引导层动画	137
5.2 遮罩动画	148
5.3 场景概述	160
5.4 综合练习	166
第三部分 课堂总结	172
第四部分 技能训练	172
第 6 章 动画中的音频	175
第一部分 学习要求	175
第二部分 课堂讲解	176
6.1 音频简介	176
6.2 音频的导入	176
6.3 声音文件的添加	177
6.4 音频效果的设置与编辑	181
6.5 使用行为控制声音	184
6.6 声音文件的压缩	188
6.7 音频实例	190
第三部分 课堂总结	197
第四部分 技能训练	197
第 7 章 基础交互式动画制作	199
第一部分 学习要求	199
第二部分 课堂讲解	200
7.1 ActionScript 3.0 简介	200
7.2 ActionScript 3.0 编程基础	200
7.3 动作面板的使用	206
7.4 给对象添加动作	209
第三部分 课堂总结	221
第四部分 技能训练	221

第 8 章 高级交互式动画制作	223
第一部分 学习要求	223
第二部分 课堂讲解	224
8.1 ActionScript 的类、对象、方法和属性	224
8.2 路径和阶层	224
8.3 使用 duplicateMovieClip、removeMovieClip 动作	227
8.4 使用 loadMovie、unloadMovie 动作	231
8.5 使用 loadMovieNum 和 unloadMovieNum 动作	232
8.6 loadMovie/loadMovieNum 的区别和定位	234
8.7 使用 loadVariables 动作	235
8.8 使用 tellTarget 动作	237
8.9 控制影片剪辑属性	240
第三部分 课堂总结	241
第四部分 技能训练	241
第 9 章 组件	243
第一部分 学习要求	243
第二部分 课堂讲解	244
9.1 组件的基本概念	244
9.2 使用 Flash 用户界面组件	244
9.3 使用媒体与视频组件	257
第三部分 课堂总结	267
第四部分 技能训练	268
第 10 章 Flash 与其他软件的集成	270
第一部分 学习要求	270
第二部分 课堂讲解	270
10.1 网页软件 Dreamweaver MX 与 Flash CS3 的集成	270
10.2 图形软件与 Flash CS3 的集成	276
10.3 把 Fireworks 文件导出成 Flash 动画	283
第三部分 课堂总结	284
第四部分 技能训练	284
第 11 章 综合案例制作——纯 Flash 网站	286
第一部分 学习要求	286
第二部分 课堂讲解	286
11.1 Flash 网站制作的基础技术知识	286
11.2 纯 Flash 网站的一般制作流程	293
第三部分 课堂总结	339
第四部分 技能训练	339
参考文献	341

第1章 Flash CS3 概述

Adobe Flash CS3 软件是用于为数码、Web 和移动平台创建丰富的交互式内容的高级创作环境。使用 Adobe Flash CS3 可以创建交互式网站、丰富媒体广告、指导性媒体、引人入胜的演示和游戏等。还可以依靠 Flash CS3 和 Adobe Flash Player 软件来确保动画内容触及尽可能广泛的观众。

随着互联网的发展，网络矢量动画已被广泛地应用于广播媒体（如网络广告、电视广告、公益广告等）、移动通信（如手机彩信、手机游戏等）、教育（如多媒体课件）、Web 游戏和卡通动画等诸多领域中。本书将会探讨 Flash CS3 的所有功能，但最重要的是使用该应用程序所带来的乐趣。

本章 Flash CS3 界面、操作环境和基本操作，并说明 Flash CS3 的一些新特性，以及制作动画的基本流程。

第一部分 学习要求

一、应知目标

- (1) 了解 Flash 的基本特点。
- (2) 了解 Flash CS3 的工作界面、菜单和工具。
- (3) 了解 Flash 动画的新增功能。

二、应会目标

- (1) 熟悉 Flash CS3 的工作环境。
- (2) 掌握 Flash CS3 的基本操作。
- (3) 掌握 Flash 动画的制作流程。

三、预备知识

- (1) 有一定的计算机操作基础，能比较熟练地打开、关闭程序，保存文件，了解一般软件界面结构。
- (2) 对 Flash 软件有初步的认识。
- (3) 有一定的图形图像处理技术。

四、课时安排

项目		学时	教学方式（参考）
I (1)	预习	课余	
(2)	课堂讲解	2 学时	① 讲解 Flash CS3 的基础知识 ② 重点介绍该软件的工作环境和界面 ③ 介绍动画制作的工作流程 ④ 介绍该软件的新增功能
(3)	实训练习	2 学时	① 掌握动画制作的工作流程 ② 掌握基本的动画制作

第二部分 课堂讲解

1.1 Flash CS3 简介

Flash 是目前使用最为广泛的网页动画制作和网站建设软件之一,具有强大的多媒体编辑功能。简单的操作和超强的功能使得 Flash 迅速成为世界级主流软件,并且受到了用户的一致好评。

1.1.1 Flash 及其发展史

Flash 的前身叫做 FutureSplash,当时 FutureSplash 最大的两个用户是 Microsoft 和 Disney。FutureSplash 最初是为 Netscape 开发的全新网页浏览插件。FutureWave 公司本来是打算把这项技术卖给 Adobe,但是在那个时候,Adobe 根本不感兴趣,而 Macromedia 对此非常感兴趣,就这样在 1996 的 12 月,FutureSplash 正式卖给 MM (Macromedia.com),改名为 Flash 1.0。后来,Macromedia 把 FutureSplash 重新命名为 Flash Player 1.0。2005 年 4 月,Adobe 公司以 34 亿美元收购了 Macromedia。

Flash 的发展史:

1996 年 11 月,Future Splash Animator 卖给了 MM(Macromedia.com),同时改名为 Flash 1.0。

1997 年 6 月,Macromedia 公司推出了 Flash 2.0。

1998 年 5 月,Macromedia 公司又推出了 Flash 3.0。但是这些早期版本的 Flash 所使用的都是 Shockwave 播放器。自 Flash 进入 4.0 版以后,原来所使用的 Shockwave 播放器便仅供 Director 使用。Flash 4.0 开始有了自己专用的播放器,称为 Flash Player。

2000 年 8 月,Macromedia 公司推出了 Flash 5.0,它所支持的播放器为 Flash Player 5。

2002 年 3 月,Macromedia 公司推出了 Flash MX,它支持的播放器为 Flash Player 6。Flash 6 开始了对调入外部 JPG 和 MP3 文件提供支持,同时也增加了更多的内建对象,提供了对 HTML 文本更精确的控制,并引入了 setInterval 超频帧的概念,同时也改进了 SWF 文件的压缩技术。

2003 年 8 月,Macromedia 公司推出了 Flash MX 2004,其播放器的版本被命名为 Flash Player 7。Flash Player 运行时性能提高了 2~5 倍。

2005 年,Macromedia 公司推出了 Flash MX 8.0,其所支持的播放器为 Flash Player 8,加入了滤镜效果,对 GIF 和 PNG 图片及 bitmap 的支持,新的视频编码 (On2 VP6),文件的上传下载,以及 FlashType。

2006 年,Macromedia 被 Adobe 收购。Adobe 还发布了新的 SWF 开发平台 Flex。Flex 是面向传统程序员的 Flash 开发工具,Flex 基于 IBM Eclips,包含有比 Flash 更强劲的矢量用户界面组建系统和全新的 XML 扩展标记语言,开发者使用 Flex 可以快速部署被称为下一代互联网核心应用的 RIA (Rich Internet Application) 系统,设计有良好用户体验和丰富交互特性的网站。与 Flash 相比,Flex 更适用于开发大型项目,并且更加注重代码编写。

2007 年 3 月,Adobe 公司发布的 Flash 9.0 成为了 Adobe Creative Studio CS3 中的一个成员。

2007年11月,Flash Player 9 插件安装达到了3.2亿。

总的来说,2006年是Flash Player 最重要的一年,特别是CS3发布后,意味着Flash不再是小打小闹,随后出现的Flex 2,更是以一种全新的姿态来面对未来的市场。从2006年开始,Adobe着手打造的大型舰队就基本上已经全面到位,细数一下Adobe软件涉及的行业 and 范围就可以知道,在Silver和Flex的比拼中,Flex不是独自在战斗。

2007年可以说是Flex年,其发展的势头更是猛烈,在12月发布的Flash Player 9.0 r115版本支持全新的视频格式和声音编码。2008年1月,Flex 3正式发布。Flash Player 10也整装待发。

1.1.2 Flash 的特点

Flash是以流控制技术和矢量技术等为代表,能够将矢量图、位图、音频、动画和深一层交互动作有机地、灵活地结合在一起,从而制作出美观、新奇、交互性更强的动画效果。利用它制作出来的动画具有短小、精悍的特点,所以软件一推出,就受到了广大网页设计者的青睐,被广泛用于网页动画的设计,成为当今最流行的网页设计软件之一。

Flash提供的物体变形和透明技术,使得创建动画更加容易,并为网页动画设计者的丰富想象提供了实现手段;其交互设计让用户可以随心所欲地控制动画,赋予用户更多的主动权;优化的界面设计和强大的工具,使软件更简单实用。同时,Flash还具有导出独立运行程序的能力,其优化下载的配置功能令人为之赞叹。可以说,Flash为制作适合网络传输的网页动画开辟了新的道路。与利用其他的网页制作软件制作出来的动画相比,Flash动画具有以下特点。

(1) Flash动画受网络资源的制约一般比较短小,利用Flash制作的动画是矢量的,无论把它放大多少倍都不会失真。

(2) Flash动画具有交互性优势,可以更好地满足所有用户的需要。它可以让欣赏者的动作成为动画的一部分。用户可以通过单击、选择等动作,决定动画的运行过程和结果,这一点是传统动画所无法比拟的。

(3) Flash动画可以放在网上供人欣赏和下载。由于使用的是矢量图技术,具有文件小、传输速度快、播放采用流式技术的特点,因此动画是边下载边播放的,如果速度控制得好,则根本感觉不到文件的下载过程,所以Flash动画在网上被广泛传播。

(4) Flash动画有崭新的视觉效果,比传统的动画更加清新与灵巧,更加“酷”。不可否认,它已经成为一种新时代的艺术表现形式。

(5) Flash动画制作的成本非常低,使用Flash制作的动画能够大大地减少人力、物力资源的消耗。同时,在制作时间上也会大大减少。

(6) Flash动画在制作完成后,可以把生成的文件设置成带保护的格式,从而维护了设计者的版权利益。

对于网页设计师来说,Flash CS3是一个完美的工具,用于设计交互式媒体页面,或开发与主题相关的多媒体内容。它强调在对多种媒体的导入和控制上,针对高级的网页设计师和应用程序开发人员,Flash是不同于其他任何应用程序的组合式应用程序。从表面上看,它是介于面向Web的位图处理程序和矢量图绘制程序之间的简单组合体。但它的功能却比简单的组合强大很多,它是一种交互式的多媒体创作程序,同时,也是现如今最为成熟的动画制作程序,适用于各种各样的动画制作——从简单的网页修饰到广播品质的卡通片。另外,Flash

支持强大、完整的 ActionScript 语言,使得 Flash 与 XML、HTML 和其他内容能够以多种方式联合适用。因此,它也是一种能够和 Web 的其他部分通信的脚本语言。Flash 也可以作为前台和图形引擎,作为一种杰出、稳健的解决方案,从数据库和其他后台资源中获得信息,生成动态 Web 内容(图形、图表、声音和个性化的 Flash 动画)。但是美中不足的是,在网络上观看 Flash 动画需要插件的支持,因此,只有在用户的浏览器安装了这样的插件后,才可以正常播放 Flash 动画。

不管以后将会如何发展,矢量图形界面已被公认为是未来操作系统、网站、应用程序和 RIA 的发展方向,矢量图形界面能够给用户带来更丰富的交互体验,基于矢量图形的用户界面设计与开发将在未来成为数字艺术领域的一个越来越重要的分支。无论是创建动画、广告、短片还是整个 Flash 站点,Flash CS3 都是最佳选择,因为它是目前最专业的网络矢量动画软件。

1.2 Flash CS3 的工作环境

Flash CS3 是 Macromedia 公司被 Adobe 公司收购之后发布的最新版本的软件,其操作界面和环境都发生了比较大的变化,下面就来介绍该软件的操作界面和基本操作。

1.2.1 Flash CS3 的操作界面

启动 Flash CS3 之后,出现 Flash CS3 的开始页,如图 1-1 所示,这是许多 Macromedia 应用程序的标准页码,要禁用该页面,可以选择开始页左下角的“不再显示”复选框。要重新启用它,可以单击“编辑”→“首选参数”命令,然后在打开的对话框中选择“常规”选项卡,在“启动时”的下拉菜单中选择“欢迎屏幕”选项,这样每次启动 Flash 时都会出现开始页。


注意:该版本与 8.0 相比,“工具栏”和“集合面板”处都增加了折叠功能按钮,用于设置面板的不同布局格式。



图 1-1 Flash CS3 开始页

单击“新建”→“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”项目, 打开 Flash 界面, 如图 1-2 所示。

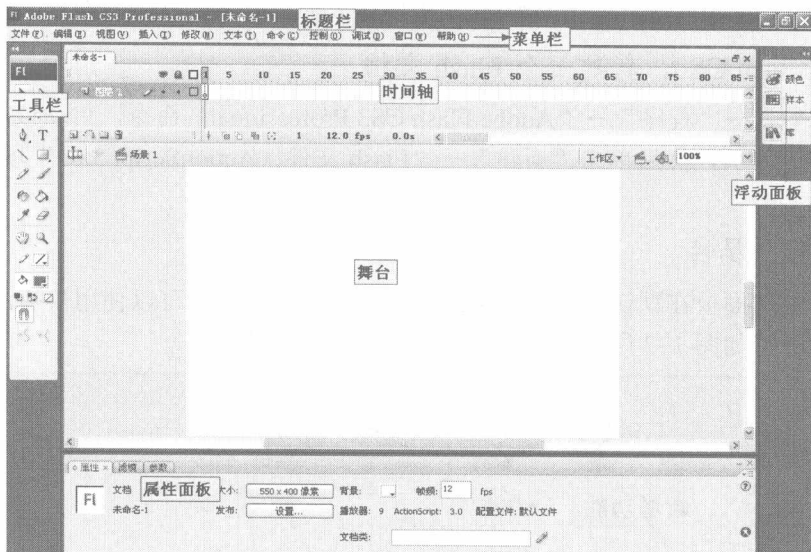


图 1-2 Flash CS3 的工作界面

该界面主要被划分成 7 个区域。

(1) 标题栏: 标题栏位于软件界面的最顶部, 在标题栏的左边用于显示该软件和当前编辑的文件名。双击标题栏可以最大化软件窗口, 右边有 3 个按钮, 分别是“最小化”、“最大化”和“关闭”按钮。

(2) 菜单栏: 菜单栏是 Flash 界面的控制中心, 可控制 Flash 文件和自定义工作环境。它主要包括 11 个主菜单, 每个主菜单的下拉菜单中还包含了各种相应的操作命令和选项。为了方便用户操作, 各个主菜单下的很多子菜单都附有相应的快捷键, 通过使用这些快捷键, 用户可以直接执行相应的操作命令, 从而提高效率。

(3) 舞台: 舞台是播放 Flash 电影时用户看得到的区域。它包含所有可视的文档元素以及某些情况下不可视的文档元素, 如文本、图像、视频和声音。

(4) 工具栏: 使用“工具”面板中的工具可以绘图、上色、选择和修改插图, 并可以更改舞台的视图。

(5) “属性”面板: 是一个可用来修改文档和对象的面板。它是区分上下文的, 属性会根据选中的对象发生变化。

(6) 时间轴: 控制不同层中动画的帧数与帧的效果, 包括新层的增加、引导层的建立、层的删除及相关帧的操作。

(7) 浮动面板: 可快速激活各个常用面板, 其中包括“属性”面板、“动作”面板、“颜色”面板、“样本”面板和“库”面板等。

1.2.2 Flash CS3 的基本操作

Flash 应用程序可以制作各种内容, 如从多媒体课件制作、网上服装店广告。创建 Flash 应用程序的第一步就是创建 Flash 文档。Flash 文档 (扩展名为 .fla) 可以包含文本、音频、视

频、动画和其他材料，以及文档中的脚本或另存的外部 AS 文件（该文件可以使用 ActionScript 链接到 Flash 文档）。下面通过创建一个 Flash 文档来了解 Flash CS3 的基本操作。

1. 启动 Flash CS3，新建一个 Flash 文档

单击“开始”→“程序”→“Adobe Flash CS3 Professional”命令，启动该软件，出现如图 1-1 所示的开始页，然后单击“新建”→“Flash 文件（ActionScript 3.0）”项目进入界面，如图 1-2 所示。

2. 设置影片属性

影片“属性”面板在默认状态下会出现在起始界面的下方，可以使用快捷键 Ctrl+F3 打开“属性”面板，如图 1-3 所示。

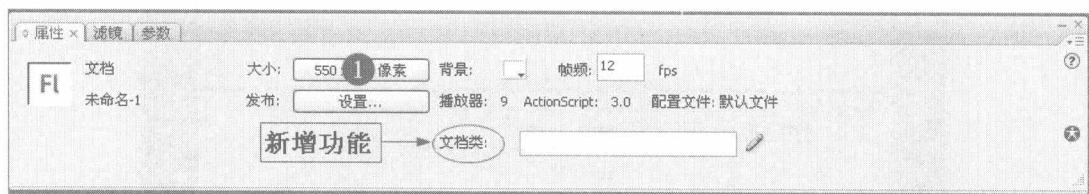


图 1-3 “属性”面板

“属性”面板中各选项说明如下。

(1) 背景：可以设置影片文档的背景颜色。

(2) 帧频：可以设置影片的播放速度，“帧频”就是指每秒钟播放的帧数。

(3) 文档类：是 Flash CS3 新增加的一个功能。使用 ActionScript 3.0 时，SWF 文件可以关联一个顶级类，此类称为文档类。Flash Player 载入这种 SWF 文件后，将创建此类的实例作为 SWF 文件的顶级对象。SWF 文件的该对象可以是用户选择的任何自定义类的实例，在该文本框中输入该类的 ActionScript 文件的路径和文件名。例如，实现 Calendar（日历）组件的 SWF 文件可以将其顶级与 Calendar 类关联，使用 Calendar 组件的方法和属性。载入这种 SWF 文件后，Flash Player 将其创建为 Calendar 类的实例。

(4) 单击“大小”按钮的①处，打开“文档属性”对话框，如图 1-4 所示。

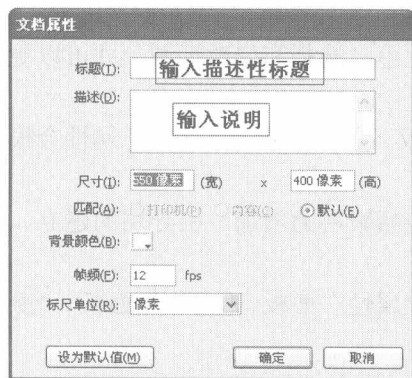


图 1-4 “文档属性”对话框

在“标题”文本框中输入描述性标题，并在“描述”框中输入说明。可改进基于 Web 的搜索引擎的功能，以便在搜索 Flash 内容时返回有意义的结果。描述可包含作者和版权信息、关于内容及其用途的简短说明。输入的标题和描述是易于阅读的标题和描述，用于索引 SWF 文件的搜索引擎，并在其搜索结果中显示标题和描述字段的内容。“尺寸”文本框用于设置舞台大小，“背景颜色”下拉列表框用于设置影片舞台背景颜色，“帧频”用于设置影片播放的速度，一般设置范围为 8~12，“标尺单位”下拉列表框用于设置舞台大小的单位。

“标尺单位”下拉列表框用于设置舞台大小的单位。

(5) 发布: 单击“发布”按钮, 打开如图 1-5 所示的对话框, 在这个对话框中主要是对文档的发布进行设置, 可以看到其中有“格式”、Flash 和 HTML3 个选项卡①。首先是设置好输出的格式, 一般都为“Flash”, 对于一般的 Flash 来说, 主要是设置其发布后的版本②、脚本版本③、音频参数④等。其中“导出 SWC”是新增功能, SWC 文件是 Flash 将组件导出的组件包, 因为 SWC 文件包含全部 ActionScript、SWF 文件以及使用组件所需的其他可选文件。要同时开发某个组件和使用该组件的应用程序时, SWC 文件也十分有用。

3. 设置首选参数

单击“编辑”→“首选参数”命令, 打开“首选参数”对话框, 如图 1-6 所示。

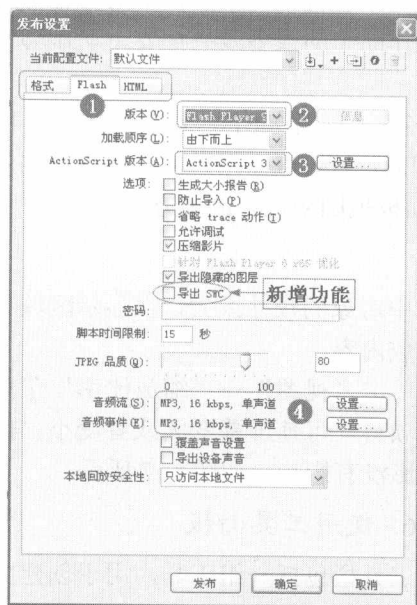


图 1-5 “发布设置”对话框

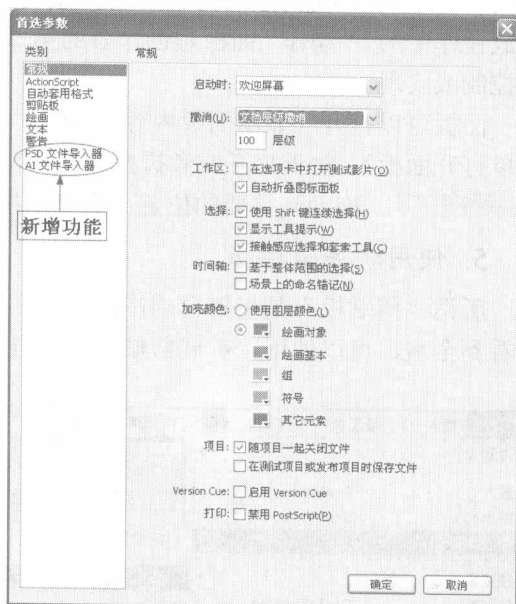


图 1-6 “首选参数”对话框

此对话框包含多个类别, 每一个类别都涉及应用程序的某个具体方面。“常规”类别涉及控制文件创作的基本设置。使用 ActionScript 类别可以更改一些内容, 从 ActionScript 编辑器使用的字体大小到类路径。“自动套用格式”类别是新增的, 可以对 ActionScript 在操作面板中的显示方式进行格式化。使用“剪贴板”类别可以控制图像设置、渐变质量和 Freehand 文本的管理方式。“绘画”类别包含矢量图形的设置。“文本”类别是设置默认字体和默认替代字体等。“警告”类别是动画制作中与 Flash CS3 版本格式不兼容或者出错时所发的警告, 以提示用户。

“PSD 文件导入器”和“AI 文件导入器”是新增功能, 自从 Macromedia 和 Adobe 公司合并后, Flash CS3 从 Illustrator 和 Photoshop 中借用了一些创新的工具, 最重要的是 PSD 和 AI 文件的导入功能, 作为艺术工具, 它们比 Flash 更好用。我们可以非常轻松地将元件从 Photoshop 和 Illustrator 中导入到 Flash CS3 中, 然后在 Flash CS3 中编辑它们。Flash CS3 可与 Illustrator 共享界面, Illustrator 中的所有图形在保存或复制后可以导入到 Flash CS3 中。