

中文
版

Flash CS3

网页动画制作

杨 格 编著

轻松 学 会

QINGSONG XUEHUI

- 通过实战和**多媒体教学**的方式全面学习中文版Flash CS3
- 通过细致的知识讲解和详细的案例分析，确保初学者能够轻松掌握
- 随书配套**1000**分钟多媒体影音教学，帮助您跨越学习疑难点

赠
价值58元
网络视频学习卡！



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

中文版

Flash CS3

网页动画制作

杨 格 编著

轻松学

QINGSONG XUEHUI

- 通过实战和**多媒体教学**的方式全面学习中文版Flash CS3
- 通过细致的知识讲解和详细的案例分析，确保初学者能够轻松掌握
- 随书配套**1000**分钟多媒体影音教学，帮助您跨越学习疑难点

赠
价值58元
网络视频学习卡!



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书从Flash的发展历史、特点及应用开始,由浅入深,向读者详细讲解该动画软件的使用和制作动画的方方面面。全书分为10个章节,每个章节的内容都是以软件和实例相结合,在介绍实例的制作过程中深入地探讨软件的操作和各种运用技巧。书中的实例都是作者结合实际的教学模式精心安排而成,实例不但易学、易懂,而且还新颖、靓丽,同时还时尚、趣味,这些特点都可以让学习者循序渐进地掌握各个实例的重点和难点。

相信通过本书的学习,可以让初学者轻松步入Flash动画制作的殿堂,并成为制作基本动画的大师;而对于有一定基础的读者来说,也可以从中学到更为系统的动画制作知识。

本书附赠的光盘中收录了书中部分实例文件和视频教学,方便读者在阅读时调用。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河6号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)、010-82702660,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

轻松学会 中文版Flash CS3 网页动画制作/杨格 编著. —北京:科学出版社, 2008

ISBN 978-7-03-022982-3

I.轻... II.杨... 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140909号

责任编辑:赵丽丽

/ 责任校对:周 玉

责任印刷:双 青

/ 封面设计:康 欣

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008年11月第一版

开本:787×1092 1/16

2008年11月第一次印刷

印张:28 7/8

印数:1-5 000册

字数:663 936

定价:49.00元(配1张DVD光盘)

前 言

Flash 是一款多平台、多媒体的动画制作软件，其功能强大，容易上手，加上它强悍的交互性和流媒体特点，现已成为网络动画制作领域不可超越的王者。熟练使用 Flash 后，可以利用 Flash 创作出从简单的多媒体贺卡到复杂的网络应用程序等种类繁多的作品。创作者可以尽情发挥自己的创意，可以说能想像到的都能创作出来。从全球阵容壮大的使用者和创作者队伍就能印证出这款动画制作软件的魅力所在。

全书分为 10 个章节，第 1 章系统地介绍了 Flash CS3 软件，包括软件的发展、应用范围、最新功能、软件界面等，这些都可以很好地让初学者认识这个软件；第 2 章介绍的是 Flash 工具箱中的各种绘图工具的使用，通过本章的学习，帮助读者快速掌握各种工具的使用方法，从而为读者奠定动画制作的基础；第 3 章讲解了色彩和图形对象的处理，同样是为后面的动画制作奠定基础；第 4 章开始了解动画的实现原理，并掌握基本动画的制作技巧。第 5 章介绍了图层的相关知识，学习各种图层的添加、删除以及编辑等，同时也学习了有关图层的动画制作；第 6 章介绍了 Flash 中的各种元件和库，使读者理解好元件与动画的关系；第 7 章学习的是 Flash 动画的脚本知识，让读者了解 Flash 脚本语言的神奇特性和魅力；第 8 章介绍了声音和视频在 Flash 中的运用技巧，也就是 Flash 的多媒体处理功能；第 9 章主要是学习组件和滤镜在 Flash 中的运用技巧，通过组件和滤镜，Flash 可以很轻松地制作出美轮美奂的动画效果；第 10 章介绍了如何测试和发布制作好的动画实例。

通过本书的学习，相信读者能够全面地了解使用 Flash CS3 创作的各个环节，一窥动画制作的奥妙。为了更好地让读者掌握各种操作技巧，随书提供了对应章节的多媒体教学视频。在视频中，将以现场课堂教学的方式为大家演示操作过程，给读者分析每一个重点与难点，能够使读者感受到如现场课堂教学的效果。

本书由曾双明、罗妙梅策划，主要由金金等老师执笔编写，参与创作的还有杨格、黄秀花、曾双云、罗双梅、郑鸿标、辛育璇、陈立、柳琪、林祥光、何伟、王占宁、郭伟、范晓玲、苏顺右、罗劲梅等。

由于编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，恳请读者批评指正。

如果读者需要获得技术支持，请在购买本书之后，登录本书技术网站，以便我们为您提供技术解答和资源下载等服务。

技术支持网站：<http://www.4u2v.com>

技术支持论坛：<http://bbs.4u2v.com>

北京希望电子出版社网站：<http://www.bhp.com.cn>



目 录

第1章 初识 Flash CS31

1.1 Flash CS3 概述.....	1
1.1.1 Flash 的发展	1
1.1.2 Flash 的应用领域	2
1.2 Flash CS3 新增功能.....	3
1.3 Flash CS3 的界面.....	4
1.3.1 欢迎界面	4
1.3.2 工作界面	5
1.4 Flash CS3 面板操作.....	6
1.4.1 面板的收缩和展开	6
1.4.2 面板的组合	7
1.4.3 面板的恢复和工作区的保存	9
1.5 Flash CS3 简单动画.....	11
1.6 Flash CS3 个性化的参数设定.....	14
1.6.1 启动选项	14
1.6.2 文档的撤销	15
1.6.3 为选择的对象设置自定义边框颜色	15
1.6.4 快捷键的自定义	16
1.7 文档操作	17
1.7.1 文档的建立	18
1.7.2 打开文件	19
1.7.3 文件的保存	19
1.8 文档的修改	21
1.9 位图和矢量图	22
1.10 辅助工具的使用	23
1.10.1 标尺和辅助线	23
1.10.2 网格	25
1.10.3 贴紧对齐	26
1.11 舞台的缩放显示	28
1.12 场景	29

第2章 Flash 工具运用31

2.1 认识工具箱和工具箱的定制	31
2.1.1 认识工具箱	31

2.1.2 工具箱的自定义	32
2.2 绘图工具	33
2.2.1 直线工具	34
2.2.2 椭圆工具	37
2.2.3 矩形工具	40
2.2.4 基本矩形工具	41
2.2.5 基本椭圆工具	43
2.2.6 多角星形工具	44
2.2.7 钢笔工具	46
2.2.8 添加锚点工具	49
2.2.9 删除锚点工具	50
2.2.10 转换锚点工具	50
2.2.11 铅笔工具	51
2.2.12 刷子工具	52
2.2.13 文本工具	54
2.3 修改工具	61
2.3.1 选择工具	62
2.3.2 部分选取工具	64
2.3.3 任意变形工具	65
2.3.4 渐变变形工具	67
2.3.5 套索工具	70
2.4 颜色工具	72
2.4.1 墨水瓶工具	72
2.4.2 颜料桶工具	75
2.4.3 滴管工具	77
2.4.4 橡皮擦工具	78
2.5 查看工具	79
2.5.1 手形工具	79
2.5.2 缩放工具	80
2.6 绘制气泡实例	80
2.7 绘制水晶按钮实例	86

第3章 色彩与图形对象的处理93

3.1 工具箱中的颜色控件	93
3.2 颜色面板	95
3.2.1 应用纯色填充	96

3.2.2	应用线形和放射渐变	96
3.2.3	渐变溢出设置	98
3.2.4	位图填充	99
3.3	样本面板	100
3.4	位图	101
3.4.1	位图属性	101
3.4.2	位图转换矢量图	103
3.5	对象的组合、打散和叠放	104
3.5.1	组合对象	104
3.5.2	分离对象	104
3.5.3	对象的叠放	106
3.6	对象的合并和锁定	107
3.7	对象的剪切、复制和粘贴	108
3.8	形状命令	109
3.8.1	线条优化	109
3.8.2	图形形状编辑	110
3.9	变形菜单命令	112
3.10	变形面板的使用	113
3.11	对齐面板	115
3.12	信息面板	117
第4章	创建动画	118
4.1	动画制作的原理	118
4.2	时间轴	118
4.3	帧的编辑与操作	119
4.3.1	帧的类型	120
4.3.2	帧的显示	120
4.3.3	帧的创建	122
4.3.4	帧的选择	123
4.3.5	帧的删除和清除	124
4.3.6	帧的复制、剪切和粘贴	125
4.3.7	帧的移动	126
4.3.8	帧的翻转	126
4.3.9	复制和粘贴动画	127
4.4	绘图纸的使用	130
4.5	逐帧动画	133
4.5.1	简单的逐帧动画效果	133
4.5.2	导入序列的动画	138
4.6	运动补间动画	139

4.6.1	运动补间动画的创建	140
4.6.2	运动补间动画的设置	145
4.7	运动补间动画实例	147
4.7.1	弹跳小球	148
4.7.2	云雾效果	154
4.7.3	渐变的彩虹	160
4.8	形状补间动画	165
4.8.1	创建形状补间动画	166
4.8.2	头像渐变实例	167
4.8.3	文字渐变实例	170
4.8.4	使用形状提示	173
4.9	时间轴特效动画	174
4.9.1	时间轴特效的建立	174
4.9.2	时间轴特效的编辑和删除	181

第5章 图层的应用 183

5.1	认识图层	183
5.2	图层的操作	184
5.2.1	图层的选择	184
5.2.2	图层和图层文件夹的创建	185
5.2.3	图层的前后关系	185
5.2.4	图层的命名	186
5.2.5	图层和图层文件夹的显示和隐藏	187
5.2.6	图层和图层文件夹的锁定	188
5.2.7	图层和图层文件夹的显示方式	189
5.2.8	图层和图层文件夹的删除	190
5.2.9	图层和图层文件夹的复制	191
5.3	运动引导层	192
5.3.1	船的航行	196
5.3.2	环绕运动	203
5.4	遮罩层	207
5.4.1	探照灯效果	209
5.4.2	图片展示效果	211
5.4.3	反白效果	215

第6章 元件和库 222

6.1	元件的创建和类型	222
6.1.1	元件的创建	222

6.1.2 元件的类型	225	7.5 常量与变量	292
6.2 元件和实例	226	7.5.1 变量的命名规则	293
6.3 库	227	7.5.2 变量的赋值	293
6.3.1 库面板	227	7.5.3 变量的作用域	294
6.3.2 库项目的编辑	229	7.6 运算符与表达式	294
6.3.3 公用库	231	7.6.1 运算符	295
6.4 元件的编辑方法	232	7.6.2 优先律和结合律	298
6.5 元件和实例类型的改变	234	7.7 动作脚本流程控制	298
6.6 实例的交换	234	7.7.1 if 条件语句	298
6.7 实例的颜色和混合模式	236	7.7.2 循环语句	299
6.7.1 实例的颜色	236	7.8 函数与方法	301
6.7.2 实例的混合模式	237	7.8.1 时间轴跳转	301
6.8 图形元件	240	7.8.2 主时间轴的播放控制	301
6.9 影片剪辑元件	241	7.8.3 跳到不同的 URL	302
6.9.1 下雨效果	241	7.9 事件和事件的响应	303
6.9.2 闪烁的星星	247	7.10 动作脚本控制实例	304
6.9.3 上升气泡	254	7.10.1 利用 goto 命令制作图片展示效果	304
6.9.4 放大镜	260	7.10.2 动感遮罩效果	311
6.10 按钮元件	267	7.10.3 仿 windows 窗口效果	317
6.10.1 动感按钮	268	7.10.4 下拉菜单	327
6.10.2 动感注释	270	7.10.5 加载外部文件效果	335
6.10.3 下降上升按钮	275	7.10.6 下雪效果	339
第 7 章 动作脚本的应用	283	7.10.7 制作高级 loading 效果	344
7.1 ActionScript 简介	283	7.10.8 鼠标跟随按钮效果	351
7.2 使用动作面板	284	7.11 AS 3.0 编程基础	357
7.3 数据类型	286	7.11.1 AS 3.0 的编程功能	357
7.3.1 常见数据类型	286	7.11.2 AS3.0 的语法规则	357
7.3.2 数据类型的指定	287	7.11.3 时间轴控制函数	358
7.4 ActionScript 基本语法	288	7.11.4 按钮事件、动作	359
7.4.1 点语法	288	7.11.5 幻灯片实例制作	360
7.4.2 区分大小写	289	第 8 章 多媒体应用	364
7.4.3 关键字	289	8.1 声音的导入	364
7.4.4 注释	289	8.2 为帧添加声音	365
7.4.5 字面值	290	8.3 声音的编辑	367
7.4.6 分号	291	8.3.1 声音效果	367
7.4.7 小括号	291	8.3.2 声音同步	369
7.4.8 大括号	291	8.4 声音的输出设置	370
7.4.9 常数	292		

8.5 音频媒体应用实例	373
8.5.1 乐器的播放	373
8.5.2 背景音乐制作	376
8.5.3 简易音乐播放器	382
8.6 视频的导入	390
8.7 视频属性设置	397

第9章 组件与滤镜的使用

9.1 组件简介	399
9.2 组件操作	399
9.2.1 安装组件	399
9.2.2 添加组件和删除组件	400
9.2.3 自定义组件的外观	403
9.2.4 处理组件事件	404
9.3 组件应用	411
9.3.1 单选按钮	411
9.3.2 窗口组件	415

9.4 滤镜介绍	417
9.5 滤镜的种类	418
9.6 滤镜的应用	420
9.7 综合实例开发	422

第10章 影片的测试和发布

10.1 测试 Flash 影片	435
10.2 Flash 影片的发布和发布设置	437
10.2.1 格式选项卡	438
10.2.2 SWF 文件的发布	439
10.2.3 HTML 文件的发布	440
10.2.4 GIF 文件的发布	442
10.2.5 JPEG 文件的发布	443
10.2.6 PNG 文件的发布	444
10.3 影片的导出	445
10.4 使用独立播放器	447

第1章 初识 Flash CS3

Flash 作为当今世界上最流行的动画制作工具，以其绚丽的画面、强大的交互功能和小巧的体积风靡全球，成为网络动画制作方面无可争议的强者。目前，几乎所有的浏览器都安装有能够播放 Flash 动画的插件，而很多的网站都会或多或少地利用 Flash 来点缀自己。

对于动画设计人员来说，Flash 无疑是最好的动画制作工具之一，它以简单易上手的强大功能，牢牢锁住了很多动画设计人员的心。

1.1 Flash CS3 概述

在我们开始选择 Flash 之前，首先对 Flash 要有一个大致的了解，包括 Flash 的发展历史和 Flash 的应用领域。通过这些了解，就会对 Flash 有一个初步的认识。

1.1.1 Flash 的发展

Flash 最早期的版本称为 Future Splash Animator，当时 Future Splash Animator 最大的两个用户是微软（Microsoft）和迪斯尼（Disney）。1996 年 11 月，Future Splash Animator 卖给了 Macromedia.com，同时改名为 Flash 1.0。

Macromedia 公司在 1997 年 6 月推出了 Flash 2.0，1998 年 5 月推出了 Flash 3.0，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”，但是为了保持向下的相容性，Flash 仍然沿用了原有的扩展名：.swf。

2000 年 8 月，Macromedia 推出了 Flash 5.0，它所支持的播放器为 Flash Player 5。Flash 5.0 中的 ActionScript 已有了长足的进步，并且开始了对 XML 和 Smart Clip（智能影片剪辑）的支持。ActionScript 的语法已经开始发展定位为一种完整的面向对象的语言，并且遵循 ECMAScript 的标准，就像 javascript 那样。

2002 年 3 月，Macromedia 推出了 Flash MX 支持的播放器——Flash Player 6。Flash 6 开始了对外部 jpg 和 MP3 调入的支持，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 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 推出了 Flash MX 2004，其播放器的版本被命名为 Flash Player 7。Flash MX 2004 增加了许多新的功能，同时开始了对 Flash 本身制作软件的控制和在插件中开放 JSFL（Macromedia Flash javascript API），Macromedia 无疑在开始调动 Internet 上 Flasher 们的巨大力量和集体智慧。

2005年10月, Macromedia 公司又发布了 Flash 8.0, Flash8.0 在 Flash MX 2004 的基础上发生了质的飞跃。

Flash 网页设计软件供应商 Macromedia 公司于 2005 年 12 月 5 日被全球最大的图像编辑软件供应商 Adobe 公司并购, Flash 也转归旗下。Adobe 以静态电脑平面设计见长, 而 Macromedia 则专注于动态多媒体电子出版, Adobe Flash CS3 Professional 应运而生, 我们将在今后的学习中来体现它的强大功能。

1.1.2 Flash 的应用领域

Adobe Flash CS3 Professional 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创作环境。例如创建交互式网站、丰富媒体广告、指导性媒体、引人入胜的演示和精彩的游戏等。

1. 娱乐动画短片制作

Flash 基于矢量技术、产生的体积小、动画制作迅速、简单易上手, 成为许多动画专业人士的首选。近年来由于受 Flash 的影响, 许多设计比赛都会有 Flash 短片这一项, 专门的 Flash 短片赛事也很频繁, 其间产生的 Flash 动画都是制作优良的精品。

2. 网站片头动画与网站制作

网站片头动画通常是作为一个欢迎画面, 一个很好的片头动画会给浏览者很好的印象, 当然也会给网站加分。现在许多网站都采用 Flash 来制作整站, 页面风格鲜明, 比普通的网站更具视觉冲击力, 有很好的动态效果。

3. Flash 广告制作

Flash 广告主要是用于在网络上进行产品的展示或者是企业形象的宣传。Flash 广告中的动画一般采用的是很多电视媒体的表现手法。制作精美的 Flash 广告会大大提高点击率。

4. Flash MTV 动画制作

Flash 基于矢量技术, 非常适合制作漫画, 配上适当的音乐就可以和传统动画相媲美了, 网络上有越来越多的人将自己喜欢的音乐制作成 Flash MTV 放到网络上供大家欣赏。Flash MTV 现在已经走上了商业的道路, 许多唱片公司将 MTV 制作成 Flash 也取得了很好的成效。

5. 导航条和按钮制作

除了制作 Flash 整站以外, 许多网站的导航条和按钮会用 Flash 制作。网站的文字和图片与 Flash 相结合, 也为网站增色不少。

6. 小游戏开发

不容置疑的是 Flash 在 ActionScript 的开发上做足了功夫,从 Flash 的发展来看,Flash 并不仅仅局限于动画制作这一方面,在 Flash CS3 版本中,更是添加了 ActionScript 3.0,足见 Flash 对交互开发的决心。Flash 拥有强大的 ActionScript,这使得我们在制作交互的时候事半功倍。另外,Flash 开发的在线游戏可以轻松实现声音和动画的交互。

7. 应用程序开发的界面

现在很多软件的安装界面都有一个专门的 Flash 团队在开发,包括一些应用程序的开发上,Flash 内嵌的表单应用程序和强大 ActionScript 为应用程序开发提供了不少便利。

1.2 Flash CS3 新增功能

1. 界面的更新

Adobe Flash CS3 Professional 对用户界面进行了更新,使之与 Adobe 的其他产品有一个公共的界面。所有 Adobe 软件都具有一致的外观,可以帮助用户更容易地使用多个应用程序。

2. 位图元件库项目对话框的改进

位图元件库项目对话框被放大了,以便提供更大的位图预览。

3. 彩色的对象边框

Flash CS3 可以更改特定类型元素被选择时的颜色,在首选参数中设置,以便用户辨别不同的元素。

4. 钢笔工具增强

【钢笔工具】得到了很大的改进,新添加了【添加锚点工具】、【删除锚点工具】、【锚点转换工具】。现在,【钢笔工具】的行为与 Illustrator 【钢笔工具】的行为相似,使 Flash 对路径的编辑更加便利。

5. Adobe Photoshop 的导入

现在可以将 Adobe Photoshop PSD 文件直接导入到 Flash 文档中。Flash CS3 版本可以支持大多数 Photoshop 数据类型,可以保留 PSD 文件的图层和结构,同时 Flash 还提供了一些导入选项,可以将 PSD 文件进行优化,或者是导入部分 PSD 文件。使用高级选项可在导入过程中优化和自定义文件。

6. Adobe Illustrator 的导入

现在,可以将 Adobe Illustrator AI 文件直接导入 Flash 文档。Flash CS3 版本支持大多

数 Illustrator 数据类型, 在导入过程中还提供了一些导入选项, 以便在 Flash 中获得图像保真度和可编辑性的最佳平衡。

7. 新增基本矩形和椭圆绘制工具

新增的基本矩形和椭圆绘制工具在属性检查器中, 可以随时编辑创建的矩形的角半径和椭圆工具所创建的椭圆, 也可以将创建的椭圆更改为扇形或环形。

8. 视频的改进

使用全面的视频支持, 创建、编辑和部署流和渐进式下载的 Flash Video。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体验。

9. 脚本面板改进

“脚本助手”模式得到更新, 现在包含对 ActionScript 3.0 的支持, 同时在专家模式下添加了一些辅助按钮, 包括注释添加、脚本折叠等。

1.3 Flash CS3 的界面

在学习制作动画之前, 首先需要对 FlashCS3 的工作界面进行了解, 对工作区的布局、面板的操作和界面设置有所认识。通过本小节的学习, 我们可以根据个人喜好自定义工作界面, 以便在今后的动画制作中更加的得心应手。

1.3.1 欢迎界面

依次单击任务栏中的【开始】按钮|【所有程序】|【Adobe】|【Adobe Flash CS3 Professional】或者是双击桌面的图标, 打开 Flash CS3 软件, 第一次打开 Flash CS3 时弹出欢迎界面, 如图 1-1 所示。欢迎界面用于快速访问最近使用的文件、创建新的 Flash 文件以及使用教程资源等。

- ① 打开最近的项目列表: 显示了最近打开或编辑过的文件。
- ② 新建项目列表: 可以快速创建新的 Flash 文件。
- ③ 从模板创建项目列表: 可以快速从模板中创建新的 Flash 文件。
- ④ 提供了相关的帮助信息和资源。
- ⑤ 提供了 Adobe Flash CS3 Professional 的在线支持。
- ⑥ 设置欢迎界面是否随下次 Flash CS3 软件启动时显示, 选择该选项后, 下一次启动 Flash CS3 软件时将不显示欢迎界面。如果想重新显示该面板, 可以在菜单栏中选择【编辑】|【首选参数】中的【常规】选项卡, 并将【启动时】选项设置为【欢迎屏幕】。

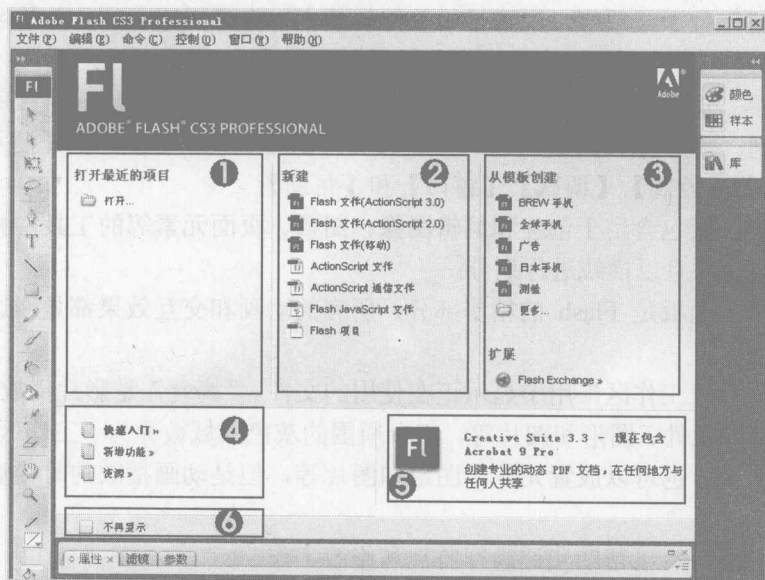


图 1-1 Flash CS3 的欢迎界面

1.3.2 工作界面

打开或建立一个新的文档以后,便进入到 Adobe Flash CS3 Professional 的工作界面。Flash CS3 工作界面与 Adobe 其他软件的界面基本一致,如图 1-2 所示。

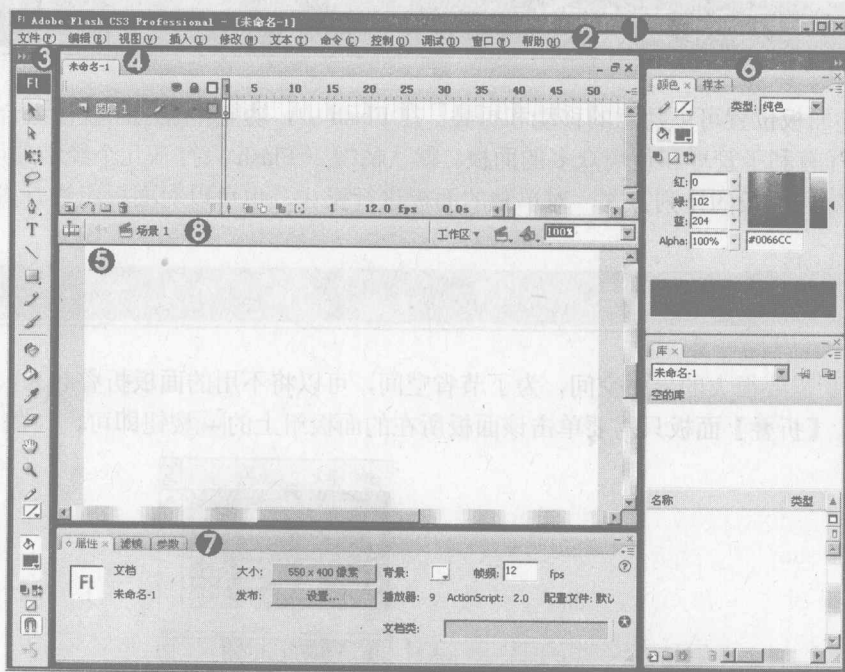


图 1-2 Adobe Flash CS3 Professional 的工作界面

① “标题栏”位于最顶部，用于显示软件的版本、打开或建立的文件的名称，同时包含了3个控制工作窗口的按钮：【最小化】、【最大化/还原】和【关闭】。

② “主菜单”位于顶部“标题栏”的下方，用于组织菜单下面的命令，所有的命令都可以在这里找到。共分为11个选项，分别是【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】和【帮助】。

③ 【工具】面板包含用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等的工具。相关和类似的工具将编为一组，并且以横线进行划分。

④ 【时间轴】面板是Flash的精华部分，所有的动画和交互效果都是通过时间轴来完成的。

⑤ “舞台”和“工作区”用于显示正在使用的文件。“舞台”是影片播放的矩形区域，在舞台上可以放置元件、图形和图片等。舞台周围的灰色区域被称为“工作区”，该区域作为动画的准备区域，也可以放置元件、图形和图片等，但是动画播放的时候该区域不会被显示出来。

⑥ 右侧“面板”可以帮助我们进行监视和修改工作。

⑦ 【属性】面板用于显示正在使用的工具的属性或图形、元件等舞台上物体的属性。

⑧ “编辑栏”位于舞台的顶部，包含的控件和信息可用于编辑场景和元件，并更改舞台的缩放比率级别。

默认情况下，界面中会显示某些面板，也可以在“窗口”菜单中选择显示其他面板。很多面板都具有菜单，其中包含【控制】面板的选项。另外，也可以对面板进行编组、堆叠或停放。

1.4 Flash CS3 面板操作

Flash的面板位置可以随意的移动和折叠。在Flash中，功能相近的面板被组合在一个面板组里，这样有利于管理和使用众多的面板。默认情况下Flash只打开几个经常使用的面板，我们可以自定义面板的排列方式，对单独的面板进行操作，也可以对面板组进行操作。

1.4.1 面板的收缩和展开

制作动画需要很大的界面空间，为了节省空间，可以将不用的面板折叠起来，等需要的时候再展开。【折叠】面板只需要单击该面板所在的面板组上的按钮即可，如图1-3所示。

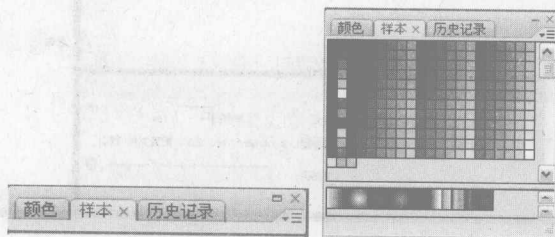


图 1-3 面板的展开和折叠

【属性】面板是一个比较特殊的面板，它用来显示当前选择的工具的属性和舞台上被选择的物体的属性，还可以通过【属性】面板来更改工具和物体属性。除了对【属性】面板进行展开、折叠的操作以外，在【属性】面板左侧还有一个按钮，此按钮可以部分折叠【属性】面板，单击第一次将属性的高级选项折叠，单击第二次将折叠全部【属性】面板，再次单击将展开全部属性，如图 1-4 所示。



图 1-4 【属性】面板的折叠展开

图 1-5 左侧的【工具箱】面板也可以折叠和展开。单击工具箱上的双箭头，工具箱以单行或双行显示。右侧的固定面板顶端的双箭头同样可以将固定面板组折叠和展开，它控制整个右侧的固定面板区域。

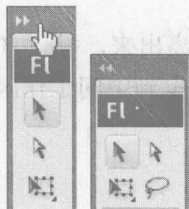


图 1-5 【工具箱】面板的折叠

1.4.2 面板的组合

Flash CS3 中的面板组也不是固定不变的，用户可以按照自己的需要对面板进行随意组合，形成新的面板组。Flash CS3 中的面板组合较之以前的版本在操作上更加方便自由，单击固定面板组的菜单条，按下并且拖动鼠标，面板变为半透明的同时被移动，将面板组从右侧或下方拖曳到工作区域中时，该面板组将成为浮动面板组，如图 1-6 所示。

若要将浮动面板变成固定面板，只需将浮动面板组拖曳到右侧或下方区域，当固定面板区域出现蓝色长条时，如图 1-7 所示，释放鼠标，浮动面板组将被组合在右侧或下方的固定区域中，如图 1-8 所示。

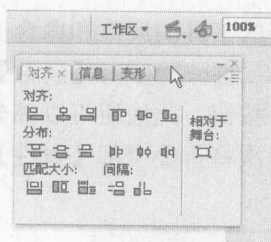


图 1-6 浮动面板组

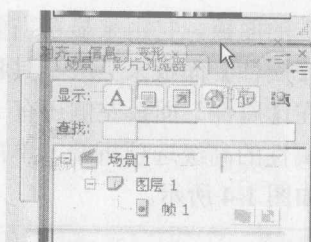


图 1-7 固定面板区域出现蓝色长条

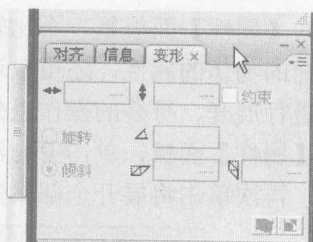


图 1-8 固定面板组

不同的面板组还可以进行组合，方法是拖曳一个面板组到另一个面板组上，当另一个面板组的菜单条变为蓝色时，如图 1-9 所示，释放鼠标，两个不同的面板组合成为一个面板组，如图 1-10 所示。

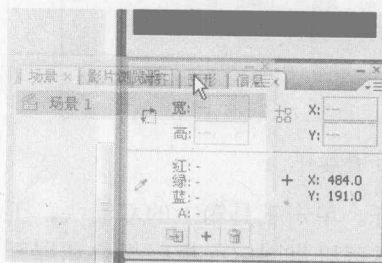


图 1-9 面板的菜单条变为蓝色

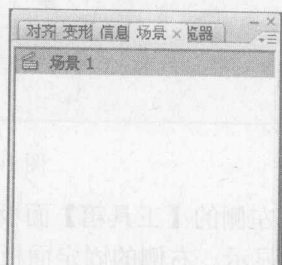


图 1-10 组合后的面板组

单独的面板也可以从面板组中脱离出来，操作方法为，单击面板的标签文字即可选中该面板，如图 1-11 所示，按下鼠标拖曳到中间工作区域中，然后释放鼠标，固定面板即成为浮动面板，如图 1-12 所示。

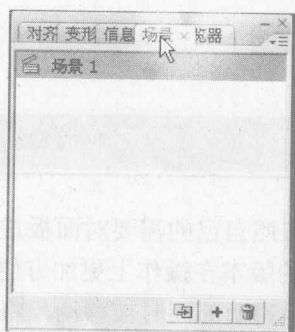


图 1-11 选中面板标签

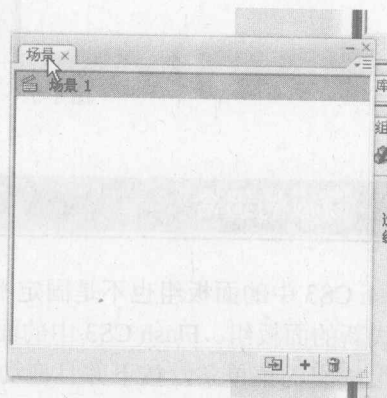


图 1-12 浮动面板

不同的面板也可以进行自由组合，与面板组不同的是，需要拖曳面板的标签到另一个面板组上，当另一个面板组的菜单条变为蓝色时，如图 1-13 所示，释放鼠标，两个不同的面板组合成一个新的面板组，如图 1-14 所示。

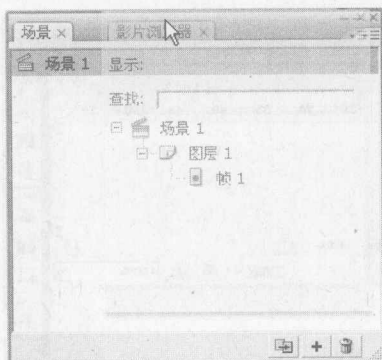


图 1-13 不同面板进行组合

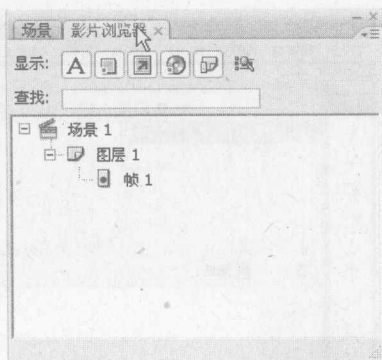


图 1-14 不同面板进行组合的效果

1.4.3 面板的恢复和工作区的保存

由于操作不当或者是多人操作的时候,会造成 Flash 面板的混乱,有时甚至很难找到需要使用的面板。这种情况下,Flash 提供了对面板布局的恢复功能,可以将面板恢复到默认的设置,只需在菜单栏中选择【窗口】|【工作区】|【默认】命令即可,如图 1-15 所示,或者是单击编辑栏的【工作区】|【默认】命令即可,如图 1-16 所示。

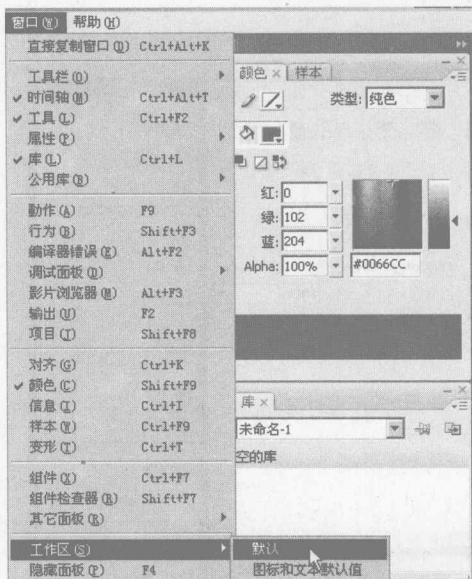


图 1-15 恢复面板默认

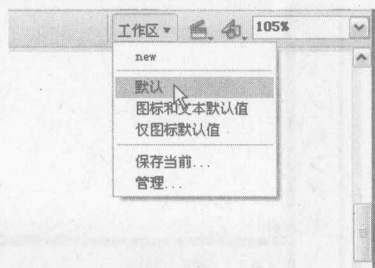


图 1-16 恢复面板默认

Flash CS3 对面板进行了较大的改进,除了可以设置面板为以上样式外,Flash CS3 还有【仅图标默认值】(如图 1-17 所示)和【图标和文本默认值】(如图 1-18 所示)两种面板的默认方式可供选择。若选择【仅图标默认值】面板以图标方式显示,单击相应的面板图标,弹出该面板所在的面板组,单击面板外的任意区域将面板组折叠,这样工作区可以有更大的空间。