



计算机应用与职业技术实训系列

中文

Flash CS3

动画制作实训教程



周为民 张军安 编



西北工业大学出版社

计算机应用与职业技术实训系列

中文

Flash CS3

动画制作实训教程

周为民 张军安 编

西北工业大学出版社

【内容提要】本书是计算机应用与职业技术实训系列教材。主要内容包括 Flash CS3 快速入门, 工具的使用, 文本的使用, 图像的导入与编辑, 库、元件和实例, 制作动画, 交互式动画基础, 组件, 声音与视频, 屏幕与模板, 动画的测试与发布, 最后结合实例介绍了 Flash CS3 的强大功能。

本书通俗易懂, 操作步骤叙述详细, 既可作为 Flash 培训教材, 也可供广大动画设计爱好者和专业动画设计人员参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash CS3 动画制作实训教程/周为民, 张军安编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.7

(计算机应用与职业技术实训系列)

ISBN 978-7-5612-2379-6

I. 中… II. ①周…②张… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—技术培训—教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 089747 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西向阳印务有限公司

印 张: 13

字 数: 344 千字

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

版 次: 2008 年 7 月第 1 版

2008 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 22.00 元

前言

计算机的日益普及,极大地改变了人们的工作和生活方式,越来越多的人在积极学习计算机知识,掌握相关软件的使用方法,努力与现代社会同步。其中更多的人学习计算机知识是为了进一步提高自身的职业能力和职业素质,以适应激烈的市场竞争和就业竞争。为了满足读者的实际需求,我们精心编写了这套“**计算机应用与职业技术实训系列**”教材。

本系列教材真正从便于广大读者学习计算机知识的目的出发,根据国家教育部最新颁布的计算机教学大纲及人事部、信息产业部、劳动和社会保障部对计算机职业技能培训的要求,结合作者多年的教学实践经验,在听取了广大计算机初学者的意见和建议的基础上编写而成。全套书**突出为职业教育量身定制的特色,满足就业技能的培训要求,以工作任务为导向,以培养职业能力为核心,以工作实践为目的**。在理论与实践紧密结合的基础上进一步把内容做“**精**”,把形式做“**活**”,既利于教师上课教学,又便于读者理解掌握,使读者用最少的时间和金钱去获得最多的知识,并能真正地应用于实际工作中。



本书内容

Flash CS3 是 Adobe 公司推出的一款使用广泛、功能强大的动画制作软件。它的成功之处在于其操作界面的简单灵活和功能的不断完善,它的每一个新版本与前一版本相比,都有非常大的改进,但自始至终都朝着操作简单和功能完善的方向发展。并且,在界面基本保持不变的情况下,对许多菜单命令、工具按钮和面板组件等进行整合,使界面更加简洁和一致,因而被广泛应用在动画制作、动态文字制作、广告设计、网站制作、交互式动画设计、企业网站设计等领域。

本书共分 12 章。第 1 章主要是对 Flash CS3 的入门知识,即软件的介绍,包括 Flash CS3 的新增功能、工作界面和文件操作;第 2 章介绍了工具的使用,即工具箱各个工具的具体操作等;第 3 章介绍了文本的使用,即创建文本和设置文本属性等;第 4 章介绍了图像的基本操作,即静态图像基础、导入图像和编辑图像等;第 5 章介绍了库、元件和实例;第 6 章介绍了动画的制作,即帧、层、逐帧动画、补间动画、引导层动画、遮罩层动画和时间轴动画等;第 7 章介绍了 ActionScript 基础,即 ActionScript 语法规则、变量、表达式、函数和常用命令;第 8 章介绍了组件,即组件概览、添加组件、常用组件等;第 9 章介绍了声音与视频,即为动画添加声音、为按钮添加声音和添加视频等;第 10 章介绍了屏幕与模板;第 11 章介绍了动画的测试与发布,即优化动画、模拟网络条件测试动画、设置动画发布选项等;第 12 章是行业应用实例。



特色展示

☒ 完整的教学体系和规范的课程安排，切合职业培训需要

本书是一本体系完整的计算机职业培训教材，选材全面，编排讲究，适合作为计算机职业应用教学用书，也可作为各大中专院校计算机相关专业教材，还可作为计算机爱好者的自学用书。

☒ 实例驱动的教学模式，紧扣教学需求

本书将实用易学的实例贯穿于各个章节，不但可以调动读者的兴趣，而且能够最大限度地锻炼读者的实际动手能力。

☒ 图像解说的写作手法，便于学习掌握

本书以活泼直观的图解方式来代替呆板的文字说明，使读者真正实现直观地学习，使学习的过程更加轻松有效。

☒ 结构设置合理，利于读者实践

本书从最基础的理论知识讲起，在各章都附有重点提示，让读者有针对性地学习本章内容。同时在重点知识的讲解过程中配以“注意”“提示”“技巧”等精彩点拨，帮助读者更加准确地完成操作。

☒ 免费提供电子课件，活跃教学氛围

为了方便教师开展教学活动，提高教学效果，我们将为教师免费提供与教材配套的电子课件及相关素材。



读者定位

☒ 需要接受计算机职业技能培训的读者

☒ 全国各大中专院校相关专业的师生

☒ 计算机初、中级用户

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

目 录

第1章 Flash CS3 快速入门.....	1	2.2.1 使用选择工具选取对象.....	22
1.1 Flash CS3 的新增功能.....	1	2.2.2 使用套索工具选取对象.....	22
1.1.1 新增功能.....	1	2.3 变形工具.....	23
1.1.2 Flash CS3 适用范围.....	2	2.3.1 任意变形工具.....	23
1.2 Flash CS3 的工作界面.....	3	2.3.2 渐变变形工具.....	25
1.2.1 标题栏.....	3	2.4 颜色修改工具.....	26
1.2.2 菜单栏.....	4	2.4.1 关于颜色.....	27
1.2.3 工具箱.....	5	2.4.2 颜料桶工具.....	28
1.2.4 工作区.....	6	2.4.3 墨水瓶工具.....	30
1.2.5 时间轴面板.....	6	2.4.4 滴管工具.....	30
1.2.6 属性面板.....	6	2.5 典型实例——彩球.....	30
1.2.7 标尺、网格和辅助线.....	7	小结.....	32
1.3 Flash CS3 的文件操作.....	8	过关练习二.....	33
1.3.1 新建文件.....	8	第3章 文本的使用.....	34
1.3.2 打开文件.....	9	3.1 创建文本.....	34
1.3.3 保存文件.....	9	3.2 设置文本属性.....	34
1.3.4 关闭文件.....	10	3.2.1 设置字体.....	35
1.3.5 切换文件.....	10	3.2.2 设置字体大小.....	35
1.3.6 播放文件.....	10	3.2.3 设置文本颜色.....	35
1.3.7 导出文件.....	11	3.2.4 设置字母间距.....	36
1.3.8 发布文件.....	11	3.2.5 设置字符位置.....	36
1.4 典型实例——月亮船.....	12	3.2.6 设置文本的排版方向.....	37
小结.....	14	3.2.7 设置文本超链接.....	37
过关练习一.....	14	3.3 典型实例——位图文字.....	38
第2章 工具的使用.....	15	小结.....	39
2.1 绘图工具.....	15	过关练习三.....	39
2.1.1 铅笔工具.....	15	第4章 图像的导入与编辑.....	41
2.1.2 线条工具.....	16	4.1 静态图像基础.....	41
2.1.3 几何图形工具.....	16	4.1.1 位图与矢量图.....	41
2.1.4 钢笔工具.....	18	4.1.2 分辨率.....	42
2.1.5 刷子工具.....	19	4.1.3 颜色模式.....	42
2.1.6 橡皮擦工具.....	20	4.1.4 颜色深度.....	42
2.2 形状修改工具.....	21	4.1.5 Alpha 通道.....	43



4.1.6 图像文件格式	43
4.2 导入图形图像	43
4.2.1 导入位图	44
4.2.2 导入矢量图	44
4.2.3 导入图像序列	45
4.3 编辑位图	45
4.3.1 设置位图属性	45
4.3.2 设置位图的大小和位置	46
4.3.3 分离位图	46
4.3.4 去除位图背景色	47
4.3.5 修改位图中的颜色	47
4.3.6 将位图转换为矢量图	48
4.3.7 使用外部程序编辑位图	48
4.4 典型实例——望远镜	50
小结	52
过关练习四	53
第5章 库、元件和实例	54
5.1 库面板	54
5.2 元件	55
5.2.1 在动画中使用元件的优点	55
5.2.2 元件的类型	56
5.2.3 创建元件	56
5.2.4 编辑元件	57
5.3 实例	57
5.3.1 创建实例	58
5.3.2 交换实例	58
5.3.3 复制实例	58
5.3.4 分离实例	59
5.3.5 修改实例属性	59
5.3.6 旋转、缩放和倾斜实例	60
5.3.7 获取实例的信息	60
5.4 典型实例——倒影	60
小结	62
过关练习五	62
第6章 动画的制作	63
6.1 时间轴面板	63
6.1.1 帧	63
6.1.2 层	64
6.2 逐帧动画	66

6.3 补间动画	67
6.3.1 运动补间动画	67
6.3.2 形状补间动画	68
6.4 引导层动画	69
6.5 遮罩层动画	70
6.6 时间轴动画	72
6.6.1 变形特效	72
6.6.2 应用转换特效	73
6.6.3 应用分散式直接复制特效	73
6.6.4 应用复制到网格特效	74
6.6.5 应用分离特效	75
6.6.6 应用展开特效	76
6.6.7 应用投影特效	76
6.6.8 应用模糊特效	77
6.7 典型实例——模拟写字动画	78
小结	80
过关练习六	80
第7章 交互式动画基础	82
7.1 ActionScript 语法规则	82
7.1.1 常用术语	82
7.1.2 语法规则	83
7.2 变量、表达式和函数	83
7.2.1 变量	83
7.2.2 表达式	84
7.2.3 函数	84
7.3 常用命令	85
7.3.1 播放命令	85
7.3.2 停止命令	85
7.3.3 跳转命令	85
7.3.4 stopAllSounds()命令	86
7.3.5 获取 URL 路径命令	86
7.3.6 FS 命令	87
7.3.7 加载和卸载命令	87
7.3.8 tellTarget 命令	88
7.3.9 on 命令	88
7.3.10 setProperty 命令	89
7.3.11 set variable 命令	89
7.4 典型实例——图片浏览器	90
小结	93



过关练习七	93
第 8 章 组件	94
8.1 组件概览	94
8.1.1 用户界面组件	94
8.1.2 视频组件	95
8.2 添加组件	95
8.2.1 使用组件面板添加组件	95
8.2.2 使用库面板添加组件	95
8.2.3 设置组件参数	96
8.3 常用组件	96
8.3.1 Button 组件	96
8.3.2 CheckBox 组件	97
8.3.3 ComboBox 组件	98
8.3.4 List 组件	98
8.3.5 RadioButton 组件	99
8.3.6 ScrollPane 组件	100
8.4 处理编译剪辑元件	100
8.4.1 将常规影片剪辑转换为编译剪辑	100
8.4.2 导出 SWC 文件	101
8.5 典型实例——登录界面	101
小结	104
过关练习八	104
第 9 章 声音与视频	106
9.1 为动画添加声音	106
9.1.1 导入声音	106
9.1.2 将声音添加到时间轴中	107
9.1.3 设置声音效果	107
9.1.4 编辑声音	108
9.1.5 设置声音的同步方式	109
9.2 为按钮添加声音	110
9.3 添加视频	111
9.4 典型实例——声音按钮	114

小结	116
过关练习九	116
第 10 章 屏幕与模板	118
10.1 使用屏幕	118
10.1.1 创建基于屏幕的文档	119
10.1.2 添加或删除屏幕	120
10.1.3 重命名屏幕	121
10.1.4 设置屏幕的属性和参数	121
10.1.5 为屏幕添加内容	123
10.1.6 添加导航	123
10.1.7 添加转变	125
10.2 使用模板	127
10.3 典型实例——卡通幻灯片	129
小结	131
过关练习十	131
第 11 章 动画的测试与发布	133
11.1 优化动画	133
11.2 模拟网络条件测试动画	133
11.3 设置动画发布选项	135
小结	139
过关练习十一	139
第 12 章 行业应用实例	141
实例 1 网页设计——导航页	141
实例 2 海报设计——可爱动物展示	147
实例 3 二维动画——图片的缓冲	150
实例 4 二维动画——音波效果	155
实例 5 教学光盘——片头动画	158
实例 6 教学光盘——片尾动画	171
实例 7 电子杂志设计——电子书	179
小结	198
过关练习十二	198

第 1 章 Flash CS3 快速入门

Adobe Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画软件。Flash 软件可以实现多种动画特效。

动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果,是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。尤其在医学 CAI 课件中,使用设计合理的动画,不仅有助于学科知识的表达和传播,使学习者加深对所学知识的理解,提高学习兴趣和教学效率,同时也能为课件增加生动的艺术效果,特别对于以抽象教学内容为主的课程更具有特殊的应用意义。

本章重点

- (1) Flash CS3 的新增功能。
- (2) Flash CS3 的工作界面。
- (3) Flash CS3 的文件操作。

1.1 Flash CS3 的新增功能

在 Adobe Flash CS3 中,工具栏变成 CS3 通用的单双列,面板可以缩放成图标,也可以是半透明的图层,沿用 Adobe 的风格。改进了钢笔工具,会比以前的钢笔更加好用。Flash CS3 在编程方面有很强的改进,代码执行速度更加快捷。圆角矩形可以单独对四个边角进行调整。可以导入分层的 PSD 文件,并且可以决定哪些层需被导入。还可以保留图层上的组、样式、蒙板和智能滤镜、路径的可编辑性。导入选项包括是否保留原图层内容的位置和尺寸,可以把图层里的内容直接转化成影片剪辑,对单独的 JPG 文件进行优化导入 AI 文件的支持等。

1.1.1 新增功能

新增功能有 Adobe 界面、功能、Photoshop 和 Illustrator 导入、将动画转化为 ActionScript、ActionScript 3.0 的开发、用户界面组件、高级 QuickTime 导出、复杂视频工具和省时代码工具等。下面将分别介绍。

1. Adobe 界面

享受新的简化界面,该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性,并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

2. 丰富的绘图功能

使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区上的形状属性,使用 Adobe Illustrator 所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图,从 Illustrator CS3 将插图粘贴到 Flash CS3 中等。



3. Photoshop 和 Illustrator 导入

Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入在保留图层和结构的同时, 导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI0) 文件, 然后在 Flash CS3 中编辑它们。使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

4. 将动画转换为 ActionScript

即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码。将动画从一个对象复制到另一个对象。

5. 其他方面

(1) ActionScript 3.0 开发。使用新的 ActionScript 3.0 语言节省时间, 该语言具有改进的性能、增强的灵活性及更加直观和结构化的开发。

(2) 用户界面组件。使用新的、轻量的、可轻松设置外观的界面组件为 ActionScript 3.0 创建交互式内容。使用绘图工具以可视方式修改组件的外观, 而不需要进行编码。

(3) 高级 QuickTime 导出。使用高级 QuickTime 导出器, 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效果(如投影和模糊)。

(4) 复杂的视频工具。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 导入和字幕显示等等, 确保获得最佳的视频体验。

(5) 省时编码工具。使用新的代码编辑器增强功能节省编码时间。使用代码折叠和注释专注于相关代码, 及使用错误导航功能跳到代码错误。

1.1.2 Flash CS3 适用范围

基于 Flash 学习比较简单、用户操作界面人性化、动画所占存储空间小、通过脚本使动画具有交互性等特点, 所以 Flash 被广泛应用于动画制作、网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学、游戏设计、企业介绍、产品展示、电子相册等领域, 如图 1.1.1~图 1.1.4 所示。



图 1.1.1 普通动画



图 1.1.2 交互式动画



图 1.1.3 使用 Flash 绘制的图形

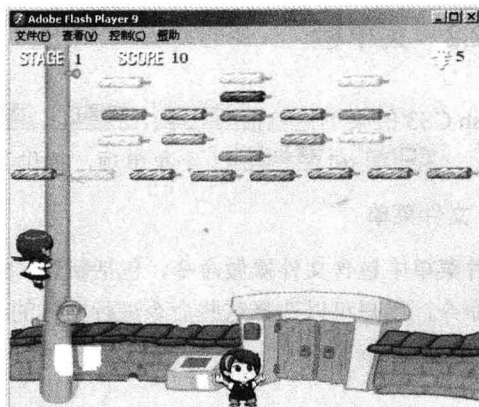


图 1.1.4 Flash 游戏

1.2 Flash CS3 的工作界面

Flash CS3 的工作界面分为标题栏、菜单栏、时间轴、工具箱、舞台、工作区、活动面板、属性面板等，下面将分别介绍各个界面的作用。

启动 Adobe Flash CS3 Professional 应用程序，工作界面如图 1.2.1 所示。

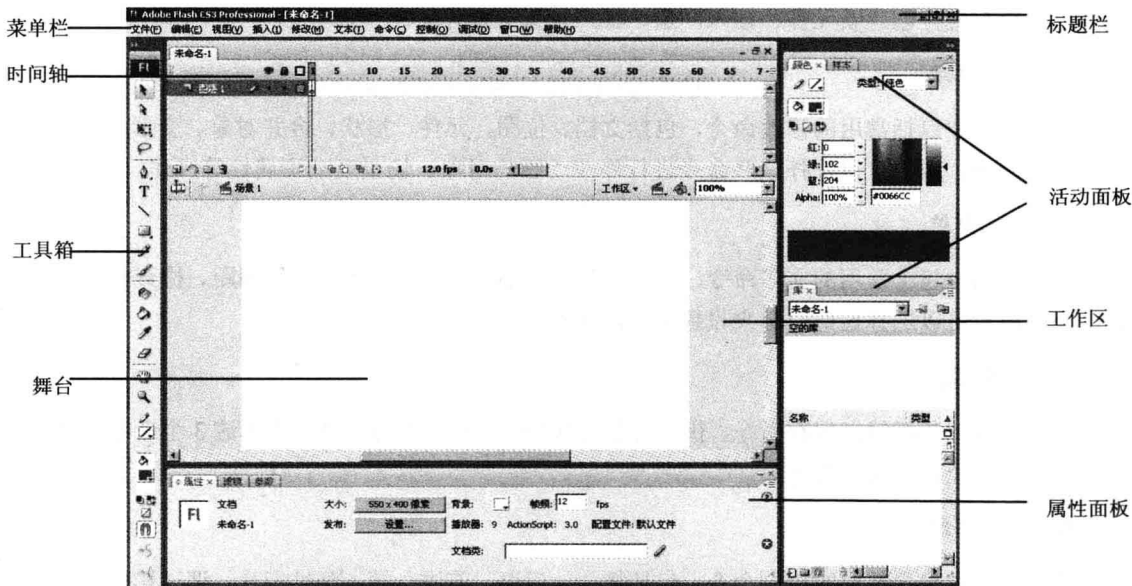


图 1.2.1 Flash CS3 的工作界面

1.2.1 标题栏

在标题栏中包括软件的名称、用户目前正在编辑文档的名称和控制面板工作窗口的按钮。最小化按钮 ，单击该按钮可最小化 Flash 窗口。还原按钮 ，单击该按钮可将 Flash 窗口还原。最大化按钮 ，单击该按钮可最大化 Flash 窗口。关闭按钮 ，单击该按钮可以将 Flash 窗口还原。



1.2.2 菜单栏

Flash CS3 的菜单栏包括 **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)**和 **帮助(H)** 11 个菜单项, 提供了该软件的所有常规操作, 下面将分别进行介绍。

1. 文件菜单

文件菜单中包含文件操做命令, 包括新建、保存、打开、关闭、导入、导出、发布、页面设置和打印等命令, 用户可以选择这些命令进行文件的打开、关闭等操作。

2. 编辑菜单

编辑菜单中包含常用的编辑命令, 包括撤销、重复、复制、粘贴、查找/替换、时间轴、编辑元件、快捷键和首选参数等命令, 用户可以选择这些命令对图形进行编辑及自定义快捷键和设置系统的首选参数等操作。

3. 视图菜单

视图菜单中包含常用的控制屏幕显示的命令, 包括缩小、转到、缩放比率、预览模式、工作区。

4. 插入菜单

插入菜单中包含常用的插入命令, 包括新建元件、时间轴、时间轴特效和场景等命令, 用户可以选择这些命令进行创建新元件、插入图层、插入场景等操作。

5. 修改菜单

修改菜单中包括常用的修改命令, 包括文档、位图、元件、形状、合并对象、变形、对齐、排列和组合等命令, 用户可以选择这些命令进行修改动画的对象、场景及动画属性等操作。

6. 文本菜单

文本菜单中包含常用的文本命令, 包括字体、大小、样式、对齐、字母间距、检查拼写和拼写设置命令, 用户可以选择这些命令来设置文本的属性。

7. 命令菜单

命令菜单中包括管理保存命令、获取更多命令和运行命令, 用户可以使用这 3 个命令管理常用的命令及从网站上获取其他命令。

8. 控制菜单

控制菜单中包含常用的控制命令, 包括播放、后退、前进一帧、测试影片、调试影片、测试场景等命令, 用户可以选择这些命令控制影片的播放。

9. 调试菜单

调试菜单包括常用的调试脚本命令, 包括调试影片, 继续影片、结束调试对话框、跳入、跳过、跳出、删除所有断点、开始远程调试会话等命令, 用户可以选择这些命令来控制影片的脚本命令。

10. 窗口菜单

窗口菜单中包含常用的控制窗口命令, 包括直接复制窗口、工具栏、时间轴、库、动作、对齐、



混色器和组件等命令，用户可以选择这些命令控制 Flash CS3 中的窗口布局、打开或关闭工具栏及打开和关闭各种面板等。

11. 帮助菜单

帮助菜单中包含常用的帮助命令，包括 Flash 帮助、Flash CS3 的新增功能、Flash 技术支持中心、Adobe 在线论坛等命令，用户通过选择这些命令能更加深入了解和使用 Flash CS3。

1.2.3 工具箱

在 Flash CS3 中，所有的绘图工具都集成在工具箱中，用户可以使用它们对图像或选区进行操作，工具箱包括选择工具、部分选取工具、任意变形工具、线条工具、套索工具、文本工具、矩形工具、铅笔工具、刷子工具、墨水瓶工具、颜料桶工具、滴管工具、橡皮擦工具、手形工具、缩放工具、笔触颜色、填充颜色等。若工作界面中无工具箱，可以选择 **窗口(W) → 工具(T)** 命令将其打开（见图 1.2.2）。工具箱可以分为以下几个部分：

（1）工具：该区域提供了多种工具，用户可以单击鼠标将它们激活，然后绘制各种图形和对象。其中包括：选择工具、部分选取工具、任意变形工具、线条工具、套索工具、文本工具、矩形工具、铅笔工具、刷子工具、墨水瓶工具、颜料桶工具、滴管工具和橡皮擦工具。

（2）查看：该区域中的手形工具用于调整编辑画面的观察位置，缩放工具用于改变舞台及舞台上对象的显示比例。其中包括手性工具、缩放工具。

（3）颜色：该区域用于设置笔触颜色和填充颜色。其中包括笔触颜色和填充颜色。

（4）选项：该区域用于设置当前工具的附加选项。其中包括各个工具的属性及选项。

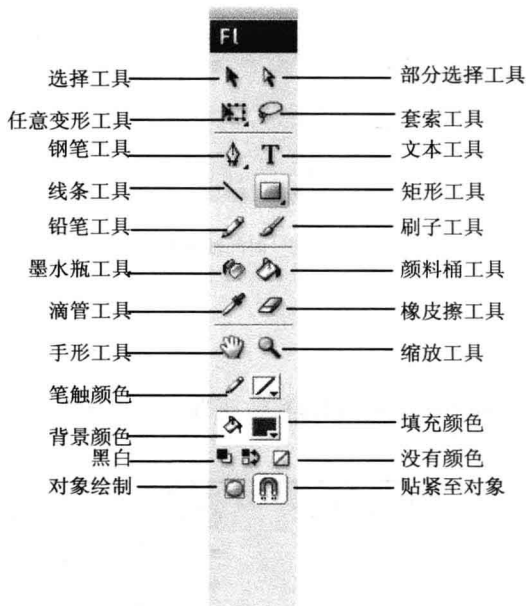


图 1.2.2 工具箱



1.2.4 工作区

工作区是绘制和编辑图形的矩形区域,也是创建动画的区域,用户可以更改其缩放比率以方便操作(见图 1.2.3 和图 1.2.4)。工作区的最小缩小比率为 8%,最大放大比率为 2 000%。

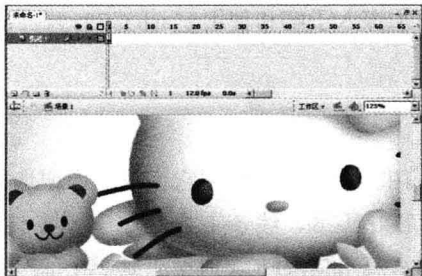


图 1.2.3 放大工作区

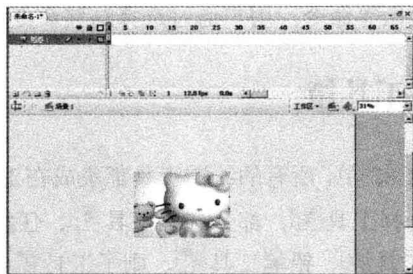


图 1.2.4 缩小工作区

技巧

当放大了工作区之后,用户可能无法看到工作区的某个部分,可以使用工具箱中的手形工具来移动整个舞台。

1.2.5 时间轴面板

时间轴面板的默认位置是工作区的上面,菜单栏的下面,它可以用来控制元件出现的时间或移动的速度,如图 1.2.5 所示。

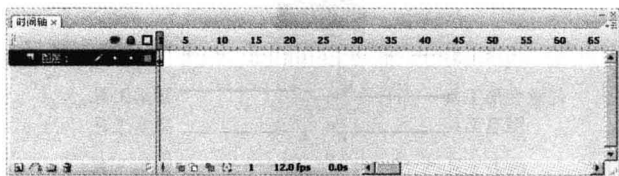


图 1.2.5 时间轴面板

1.2.6 属性面板

属性面板位于程序窗口的最下端(见图 1.2.6),主要用于设置工具或动画元素的参数,选取的对象不同,属性面板中的参数也将不同。

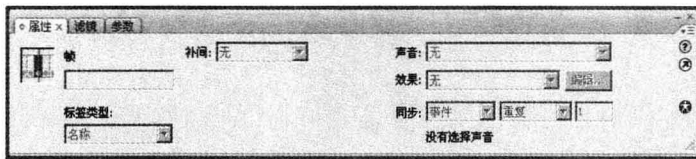


图 1.2.6 属性面板

Flash CS3 还提供了其他一些面板,如组件面板、库面板和行为面板等,用户可以根据需要对面



板布局进行重新组合，以适应不同工作的需要。

1.2.7 标尺、网格和辅助线

为了准确定位对象，可以在工作区的上面和左面加入标尺或者在工作区内显示网格和辅助线，如图 1.2.7 所示。

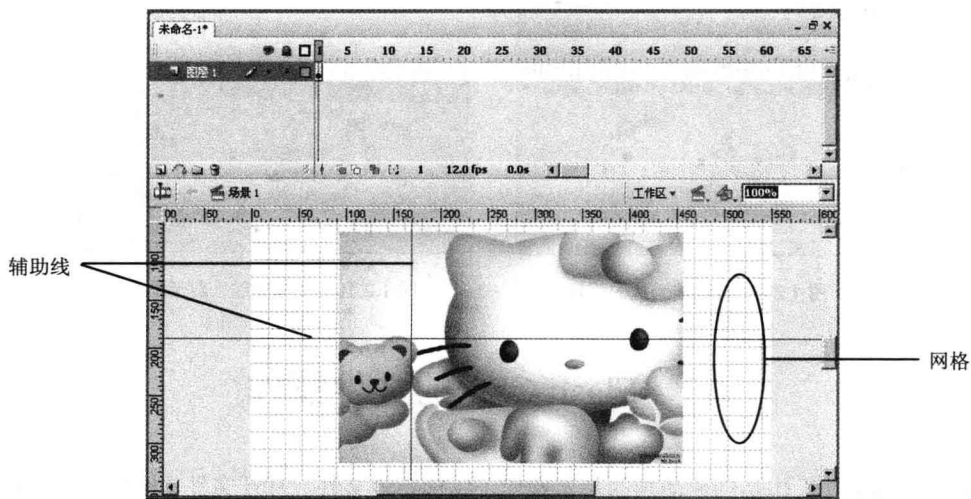


图 1.2.7 显示标尺、网格和辅助线

1. 显示和隐藏标尺

选择 **视图(V)** → **标尺(R)** **Ctrl+Alt+Shift+R** 命令，可以在工作区中显示标尺，再次选择可将其隐藏。

2. 显示和隐藏网格

选择 **视图(V)** → **网格(D)** → **显示网格(D)** **Ctrl+'** 命令，可以在工作区中显示网格，再次选择可将其隐藏。

选择 **视图(V)** → **网格(D)** → **编辑网格(E)...** **Ctrl+Alt+G** 命令，弹出“网格”对话框（见图 1.2.8），可以设置网格的颜色、间距、精确度等。



图 1.2.8 “网格”对话框

3. 显示和隐藏辅助线

选择 **视图(V)** → **辅助线(E)** → **显示辅助线(U)** **Ctrl+;** 命令，然后将鼠标从标尺栏向工作区拖动，即可产生辅助线，再次选择可将其隐藏。选择工具箱中的选择工具 后，可以用鼠标拖动辅助线以调整其位置，如图 1.2.9 所示。



选择 **视图(V)** → **辅助线(E)** → **锁定辅助线(L)** (Ctrl+Alt+;) 命令, 可以将辅助线锁定, 此时无法使用鼠标调整其位置。

选择 **视图(V)** → **辅助线(E)** → **编辑辅助线...** (Ctrl+Alt+Shift+G) 命令, 弹出“辅助线”对话框 (见图 1.2.10), 用户可以在其中设置辅助线的颜色和精确度, 并可确定是否显示、贴紧或锁定辅助线。

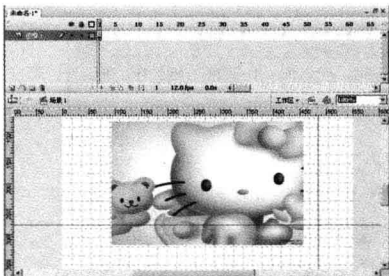


图 1.2.9 调整辅助线的位置

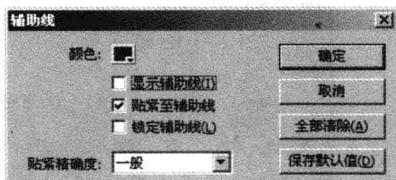


图 1.2.10 “辅助线”对话框

1.3 Flash CS3 的文件操作

Flash CS3 的文件操作是创建动画的基本操作, 包括新建文件、打开文件、保存文件、关闭文件、切换文件、播放文件、导出文件与发布文件。

1.3.1 新建文件

在 Flash CS3 中有两种文件: 一种是以 .swf 为后缀名的动画文件; 另一种是以 .fla 为后缀名的源文件。所谓新建文件, 是创建以 .fla 为后缀名的、可直接打开编辑的源文件, 一般有两种创建方法。

1. 创建常规文件

启动 Flash CS3 后, 系统默认第一个文件 (Flash 文件 (ActionScript 3.0)) 是新文件。如果需要重新创建一个文件, 可以选择 **文件(E)** → **新建(N)...** (Ctrl+N) 命令, 在弹出的“新建文档”对话框中选择合适的类型 (见图 1.3.1), 然后单击 **确定** 按钮。

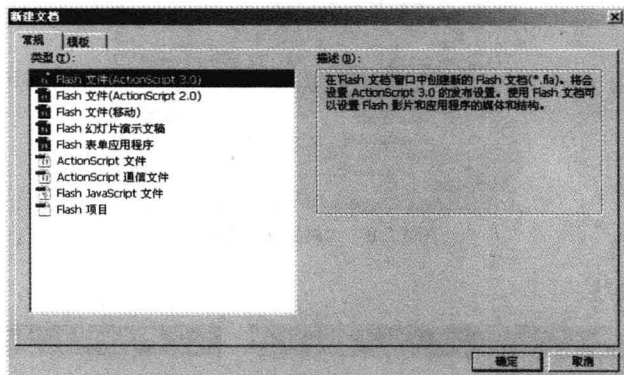


图 1.3.1 “新建文档”对话框



2. 用模板创建文件

单击“新建文档”对话框中的“模板”标签,此时对话框变为“从模板新建”对话框(见图1.3.2),选择要创建的模板,单击 **确定** 按钮,即可创建以.flas 为后缀名的模板文件。

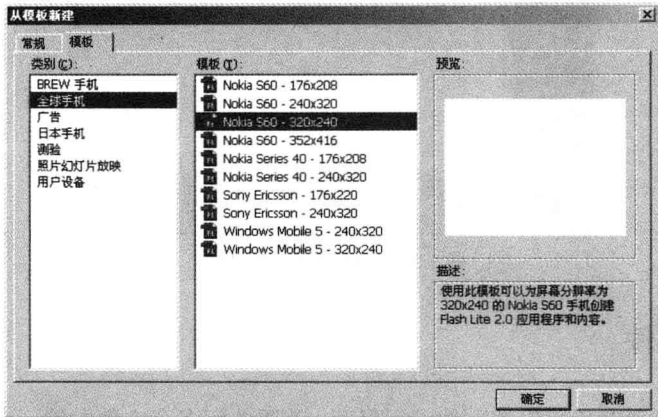


图 1.3.2 “从模板新建”对话框

1.3.2 打开文件

要编辑用 Flash CS3 制作的动画文件,必须先将其打开。这里所说的文件是指 Flash 源文件,是可编辑的*.fla 文件,而不是*.swf 文件。打开文件的操作步骤如下:

(1) 选择 **文件(F)** → **打开(O)...** **Ctrl+O** 命令,弹出“打开”对话框,如图 1.3.3 所示。

(2) 选择需要编辑的*.fla 文件,单击 **打开(O)** 按钮,即可打开该文件。



图 1.3.3 “打开”对话框

1.3.3 保存文件

当要保存文件时,先切换到要保存文件所在的窗口,然后选择 **文件(F)** → **保存(S)** **Ctrl+S** 命令,在弹出的“另存为”对话框中输入用户想要保存的文件名,然后单击 **保存(S)** 按钮即可。如果用户想要更改保存路径,可以选择 **文件(F)** → **另存为(A)...** **Ctrl+Shift+S** 命令,在弹出的“另存为”对话框中选择想要保存的路径并输入文件名即可,如图 1.3.4 所示。