

新编

中文版

# Flash CS3 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 施博资讯

光盘内容

立体演示 90 个典型范例制作的全过程教学视频文件  
练习素材和重点实例设计流程图



海洋出版社

新编

中文版

# Flash CS3 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书  
编著 / 施博资讯



光盘内容

立体演示 90 个典型范例制作的全过程教学视频文件  
练习素材和重点实例设计流程图

海洋出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书是专为想在短期内通过课堂教学或自学快速掌握中文版 Flash CS3 的使用方法和技巧而编写的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲解边操作,详细地展示了 Flash CS3 的强大功能。

**本书内容:**全书由 14 章构成,通过精心设计的典型实例和课堂实训的实际制作,形象直观地介绍了中文版 Flash CS3 的工作界面、文件管理的基础,动画原理,管理库资源的方法,绘图的基本概念,补间动画的概念,制作高级补间动画的方法,时间轴特效的制作方法以及处理动画声音和导入视频的方法,Flash 动画编排与应用,滤镜的应用基础,ActionScript 语言的应用,最后通过制作卡通场景、动画贺卡、网站广告、网站导航条 4 个综合实例,介绍利用 Flash CS3 设计各种作品的方法。

**本书特点:**1. 基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书,边讲解边操练,学习轻松、上手容易;2. 提供实例设计方法和设计思路,激发读者动手欲望,注重学生动手能力和实际应用能力的培养;3. 实例典型,任务明确,活学活用;4. 每章后面都配有练习题,利于巩固所学知识和创新。5. 视频语音文件辅导教学,全书实例均配有视频教学文件,让读者有身临其境的学习感受。

**适用范围:**全国职业院校动画设计专业课教材,社会动画设计培训班用书;从事动画设计的广大初、中级人员实用的自学指导书。

**光盘内容:**立体演示 90 个典型范例制作的全过程教学视频文件、练习素材和重点实例设计流程图。

### 图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 Flash CS3 标准教程/施博资讯编著. —北京:海洋出版社,2008.10  
ISBN 978-7-5027-7127-0

I. 新… II. 施… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 154694 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:周京艳 魏志新

光盘制作:施博资讯

光盘测试:刘 斌

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)  
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62132549 (010) 62113858

(010) 62174379 (传真) 86489673

技术支持:www.wisbook.com/bbs

网 址:www.wisbook.com

承 印:北京海洋印刷厂印刷

版 次:2008 年 10 月第 1 版

2008 年 10 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:14

字 数:350 千字

印 数:1~3000 册

定 价:30.00 元(含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

## 前 言

Flash CS3 是 Adobe 公司最新推出的 Adobe Creative Suite 3 中的重要组成部分, 该软件具有界面友好、易学易用的优点, 是一款适用于矢量动画设计的软件, 具有广大的用户群体。

本书以“基础知识+实例操作”的方式, 详细讲解了使用 Flash CS3 制作动画的方法和技巧。通过书中软件功能与实践相结合的教学方法, 不仅可以轻松掌握 Flash CS3 的基本操作, 还能清楚理解各种功能属性设置的作用, 以及掌握动画制作的各方面技巧。本书在每一章内容后, 都配置了相应的课后作业和练习, 使用户在学习知识的过程中, 能够亲自动手练习, 培养实际操作能力。同时, 随书配套多媒体教学光盘, 提供了练习文件和教学视频, 读者跟着演示学习, 真正做到学以致用、事半功倍。

本书共分为 11 章, 每章内容简介如下:

第 1 章介绍 Flash CS3 的新增功能、Flash CS3 的工作界面、Flash CS3 的文件管理基础, 以及软件的自定义设置。

第 2 章介绍 Flash CS3 的动画原理、构成 Flash 动画的各种元素和动画对象, Flash 时间轴的操作基础。

第 3 章介绍【库】面板, 管理库资源的方法, 各种变形对象处理, 以及编辑动画对象的方法。

第 4 章介绍绘图的基本概念, 绘制图形的方法, 填充图形颜色的方法, 此后分别介绍编辑图形和修改图形颜色的方法。

第 5 章介绍补间动画的基本概念, 用小实例的形式分别介绍“动画补间”和“形状补间”动画的制作方法, 以及播放与测试动画的方法。

第 6 章通过小实例的形式, 介绍制作高级补间动画的方法, 包括制作形状提示动画, 制作运动引导动画, 以及制作遮罩层动画的方法。

第 7 章介绍“帮助”、“效果”和“变形与转换”等时间轴特效的制作方法, 在 Flash 中处理动画声音和导入视频的方法。

第 8 章介绍 Flash 动画的编排与应用, 包括动画文本的基本概念。输入和编辑静态文本的方法, 创建动态与输入文本的方法, 以及文本的高级编辑技巧。

第 9 章介绍滤镜的应用基础, 使用各种滤镜的方法, 以及混合模式的应用。

第 10 章介绍 ActionScript 语言的应用, 包括认识 ActionScript 语言, 编写 ActionScript 脚本, 利用 ActionScript 语言控制影片剪辑、时间轴和动画声音的方法, 最后还介绍 ActionScript 的常用函数。

第 11~14 章通过制作卡通场景、动画贺卡、网站广告、网站导航条 4 个综合实例, 介绍利用 Flash CS3 设计各种作品的方法。

本书由资深 Flash 动画制作专家精心规划与编写, 具有以下特点:

- **内容新颖** 本书采用最新版本的 Flash CS3 作为教学软件, 以“基础知识+实例操作”的方式介绍软件操作与应用, 并配合新功能的使用, 扩展了学习范围, 掌握更多的应用方法。



- **主题教学** 针对读者有目的学习的需求，本书使用了大量的实例进行教学讲解，并以明确的主题形式呈现在各章中，读者可以通过主题的学习，掌握 Flash 的实际应用，同时强化软件的使用。

- **多媒体教学** 本书提供精美的多媒体教学光盘，光盘将书中各个实例进行全程演示并配合清晰语音的讲解，让读者体会到身历其境的课堂训练感受，同时提高读者真正动手操作的能力。

- **超强实用性** 本书的章节结构经过精心安排，依照最佳的学习流程和学习习惯进行教学。书中各章均提供教学目标和教学重点，对各章的学习进行提前说明，以指导读者在目的明确的前提下学习本书。

本书内容丰富、图文并茂、循序渐进、边讲边练，易教易学，适合作为全国高校动画专业教材，社会 Flash 动画培训班教材，广大 Flash 动画爱好者自学用书。

本书由广州施博资讯科技有限公司 (www.cbookpress.cn) 组织编写，参与本书编写和光盘制作工作的有黎文锋、吴颂志、黄活瑜、范逸飞、梁锦明、林业星、刘嘉、黄俊杰、梁颖思等，在此一并谢过。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

### 《新编中文版 Flash CS3 标准教程》教学课安排建议

序号	课程内容	讲授	上机	机动	合计
1	Flash CS3 基础知识	3	1		4
2	Flash CS3 动画设计基础	2	4		6
3	库管理与对象编修	2	4		6
4	矢量图绘制与填充	1	5		6
5	一般补间动画设计	2	6		8
6	高级补间动画设计	2	4		6
7	时间轴特效与多媒体应用	2	6		8
8	动画文本编排与应用	4	4	2	8
9	滤镜与混合模式的应用	2	6		8
10	ActionScript 语言的应用	4	4	2	8
11	绘制卡通场景	2	2		4
12	设计动画贺卡	2	2		4
13	制作网站横幅广告	2	2		4
14	制作网站导航条	2	2		4
合计		32	48	4	84

说明：条件具备的学校如全部采用上机授课方式进行教学，效果会更好。



3.4	本章小结	62	5.2.2	改变大小的缩放动画	91
3.5	本章习题	63	5.2.3	改变角度的旋转动画	92
<b>第4章</b>	<b>矢量图绘制与填充</b>	<b>64</b>	5.2.4	改变颜色的变色动画	93
4.1	绘图基本概念	64	5.2.5	改变透明度的渐变动画	95
4.1.1	位图和矢量图	64	5.3	制作形状补间动画	96
4.1.2	Flash 的绘图模式	65	5.3.1	改变形状的变形动画	96
4.2	图形的绘制	66	5.3.2	改变色彩的变色动画	99
4.2.1	直线工具的使用	66	5.3.3	改变透明度的渐变动画	100
4.2.2	椭圆工具的使用	67	5.3.4	改变图形所有属性的动画	102
4.2.3	矩形工具的使用	69	5.4	动画的播放与测试	103
4.2.4	多角星形工具的使用	70	5.4.1	播放场景	104
4.2.5	铅笔工具的使用	71	5.4.2	测试影片	104
4.2.6	笔刷工具的使用	71	5.4.3	调试影片	105
4.2.7	钢笔工具的使用	72	5.5	本章小结	105
4.2.8	基本图形工具的使用	73	5.6	本章习题	105
4.3	图形颜色填充	74	<b>第6章</b>	<b>高级补间动画设计</b>	<b>107</b>
4.3.1	颜色面板	75	6.1	制作形状提示动画	107
4.3.2	使用墨水瓶工具填充笔触	76	6.1.1	形状提示点	107
4.3.3	使用颜料桶工具填充形状	76	6.1.2	增加/删除形状提示点	108
4.3.4	使用滴管工具复制颜色	77	6.1.3	使用形状提示点控制动画变化	108
4.4	图形的编修	78	6.2	制作运动引导动画	109
4.4.1	选取与修改图形	78	6.2.1	引导线	109
4.4.2	擦除图形	80	6.2.2	制作曲线引导线动画	110
4.4.3	精细调节图形	81	6.2.3	制作循环引导线动画	111
4.4.4	优化处理图形形状	82	6.3	制作遮罩层动画	112
4.4.5	转换线条成填充	82	6.3.1	遮罩层	112
4.4.6	柔化填充边缘	83	6.3.2	转换成遮罩图层	112
4.5	图形颜色的修改	83	6.3.3	制作聚光灯效果	113
4.5.1	改变图形填充颜色	84	6.3.4	制作闪光文字效果	114
4.5.2	改变颜色填充类型	84	6.4	本章小结	115
4.5.3	设置透明填充颜色	85	6.5	本章习题	115
4.5.4	修改渐变颜色效果	85	<b>第7章</b>	<b>时间轴特效与多媒体应用</b>	<b>117</b>
4.6	本章小结	87	7.1	帮助时间轴特效	117
4.7	本章习题	88	7.1.1	分散式直接复制特效	117
<b>第5章</b>	<b>一般补间动画设计</b>	<b>89</b>	7.1.2	复制到网格特效	118
5.1	补间动画的分类	89	7.2	效果时间轴特效	119
5.1.1	动画补间类型	89	7.2.1	分离效果	119
5.1.2	形状补间类型	89	7.2.2	展开效果	120
5.2	创建动画补间动画	90	7.2.3	投影效果	121
5.2.1	改变位置的运动动画	90			

7.2.4 模糊效果.....	121	9.1 滤镜应用基础.....	144
7.3 变形与转换时间轴特效.....	122	9.1.1 Flash 滤镜简介.....	144
7.3.1 变形效果.....	122	9.1.2 添加与删除滤镜.....	145
7.3.2 转换效果.....	123	9.1.3 启用与禁止滤镜.....	146
7.4 动画声音处理.....	123	9.2 使用滤镜.....	146
7.4.1 动画声音.....	123	9.2.1 创建预设滤镜库.....	146
7.4.2 导入并使用声音.....	124	9.2.2 模糊滤镜.....	147
7.4.3 设置声音同步方式.....	124	9.2.3 投影滤镜.....	147
7.4.4 设置声音效果.....	125	9.2.4 发光滤镜.....	148
7.4.5 编辑音效.....	126	9.2.5 斜角滤镜.....	149
7.5 导入视频.....	127	9.2.6 渐变发光滤镜.....	149
7.6 本章小结.....	129	9.2.7 渐变斜角滤镜.....	150
7.7 本章习题.....	129	9.2.8 调整颜色滤镜.....	151
<b>第 8 章 动画文本编排与应用.....</b>	<b>131</b>	9.2.9 利用滤镜制作 Logo 效果.....	152
8.1 动画文本基本概念.....	131	9.3 混合模式应用基础.....	153
8.1.1 FlashType 文本引擎.....	131	9.3.1 混合模式简介.....	153
8.1.2 Unicode 文本编码.....	131	9.3.2 混合模式示例.....	154
8.1.3 文本轮廓和设备字体.....	132	9.3.3 应用混合模式.....	155
8.1.4 关于 Flash 的文本类型.....	132	9.4 本章小结.....	156
8.2 输入静态文本.....	133	9.5 本章习题.....	156
8.2.1 输入水平文本.....	133	<b>第 10 章 ActionScript 语言的应用.....</b>	<b>159</b>
8.2.2 输入垂直文本.....	134	10.1 认识 ActionScript 语言.....	159
8.2.3 设置文本属性.....	135	10.1.1 关于 ActionScript.....	159
8.3 编辑静态文本.....	136	10.1.2 ActionScript 的版本.....	160
8.3.1 设置文本自动换行.....	136	10.1.3 ActionScript 的使用.....	160
8.3.2 制作上下标文本.....	136	10.2 行为和动作的应用.....	161
8.3.3 旋转文本.....	137	10.2.1 通过【行为】面板配置 ActionScript.....	161
8.3.4 调整文本间距.....	137	10.2.2 通过【动作】面板编写 ActionScript.....	163
8.4 动态文本与输入文本.....	138	10.2.3 脚本助手的使用.....	163
8.4.1 创建动态文本.....	138	10.3 影片剪辑的控制.....	164
8.4.2 引用动态文本信息.....	138	10.3.1 加载与卸载影片剪辑.....	164
8.4.3 创建输入文本.....	139	10.3.2 控制影片剪辑的停止与播 放.....	167
8.5 文本高级处理.....	140	10.4 时间轴的控制.....	170
8.5.1 文本转换成形状.....	140	10.4.1 时间轴播放与停止.....	170
8.5.2 创建滚动文本.....	140	10.4.2 场景跳转的控制.....	172
8.5.3 变形文本.....	141	10.5 动画声音的控制.....	174
8.5.4 创建链接文本.....	142	10.5.1 加载库中的声音.....	174
8.6 本章小结.....	142		
8.7 本章习题.....	143		
<b>第 9 章 滤镜与混合模式的应用.....</b>	<b>144</b>		



10.5.2 控制声音的播放与停止..... 176

10.6 ActionScript 常用函数简述..... 177

10.6.1 play 和 stop 函数..... 177

10.6.2 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 函数..... 177

10.6.3 fscommand 函数..... 178

10.6.4 getURL 函数..... 178

10.6.5 nextFrame 和 prevFrame 函数..... 178

10.7 本章小结..... 179

10.8 本章习题..... 179

**第 11 章 绘制卡通场景**..... 181

11.1 绘制卡通场景..... 181

11.2 本章小结..... 185

11.3 本章习题..... 185

**第 12 章 设计动画贺卡**..... 187

12.1 设计动画贺卡..... 187

12.2 本章小结..... 192

12.3 本章习题..... 192

**第 13 章 制作网站横幅广告**..... 194

13.1 制作网站横幅广告..... 194

13.2 本章小结..... 199

13.3 本章习题..... 199

**第 14 章 制作网站导航条**..... 201

14.1 制作网站导航条..... 201

14.2 本章小结..... 206

14.3 本章习题..... 207

**部分习题参考答案**..... 209

# 第 1 章 Flash CS3 基础知识



## 教学目标

了解 Flash CS3 的新功能和工作界面,以及 Flash CS3 的文件管理基础和自定义设置的方法,掌握软件的设置方法和操作方法。



## 教学重点与难点

- Flash CS3 的新特性
- Flash CS3 的工作界面
- Flash CS3 的文件管理基础
- Flash CS3 自定义设置的方法

## 1.1 Flash CS3 的新功能

Adobe 公司于 2007 年发布了 Flash 的最新版本 Flash CS3。升级后的 Flash CS3 较之前的版本增加了 11 项新功能,简介如下。

### 1. 增强的绘图功能

比起 Photoshop 等专业级别的平面绘图工具,老版本的 Flash 的绘图工具显得非常逊色。但 Flash CS3 中的钢笔工具的功能类似于 Illustrator 等软件功能,提高了绘制图像时的精确度。而 Flash CS3 新增的基本矩形绘制工具和基本椭圆绘制工具,则能够以可视化方式调整工作区上的形状属性,如图 1-1 所示。此外,还可以将 Illustrator CS3 中的矢量图形粘贴到 Flash CS3 中。

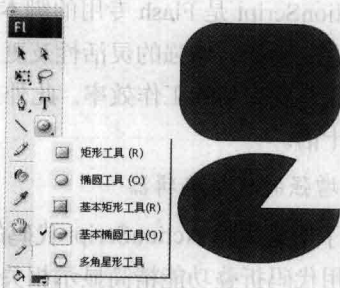


图 1-1 增强的绘图功能

### 2. 简化 Flash CS3 界面

Flash CS3 的工作界面较之前的版本有了较大改进,除了界面组成元素被精简外,还强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序界面的一致性。此外,还允许进行自定义,以满足个人的工作习惯。

### 3. 新增 PSD 和 AI 文件导入功能

Flash CS3 新增了 PSD (Photoshop 程序文件) 和 AI (Illustrator 程序文件) 文件的导入功能。可以非常轻松地将元件从 Photoshop 和 Illustrator 中导入到 Flash CS3 中进行编辑。

在将 AI 和 PSD 文件导入到 Flash CS3 的过程中,会自动打开导入窗口,其中显示了大量单一元件的控制使用信息。可以从中选择要导入的图层,决定它们的格式、名称、文本的编辑状态等,或者使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件,如图 1-2 所示。

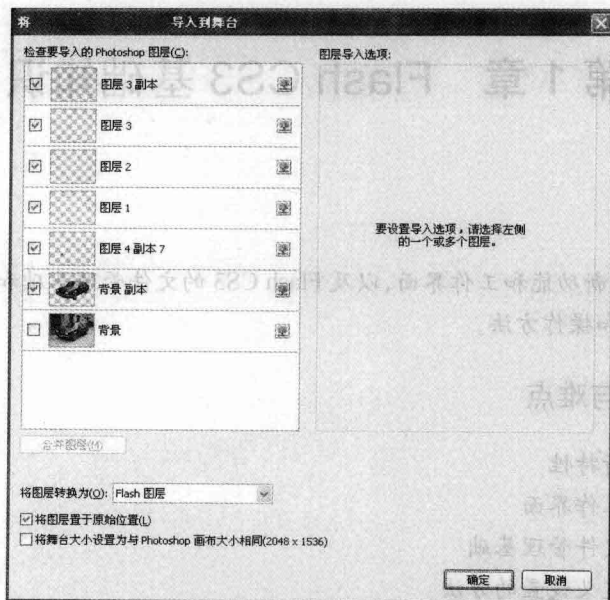


图 1-2 新增的 PSD 和 AI 文件导入功能

#### 4. 动画转换为 ActionScript 功能

Flash CS3 允许将时间线动画转换为 ActionScript 3.0 代码, 以便开发人员进行编辑和再次使用, 并将动画从一个对象复制到另一个对象。

#### 5. 增强的 ActionScript 3.0 语言

ActionScript 是 Flash 专用的脚本语言。Flash CS3 使用新的 ActionScript 3.0 语言, 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代码, 方便理解脚本程序的意义, 以及有效提高开发人员的工作效率。此外, ActionScript 3.0 代码的执行速度可以比老的 ActionScript 代码快十倍。

#### 6. 增强的代码编辑器

为了节省编辑 ActionScript 代码的时间, Flash CS3 中的代码编辑器功能得到进一步增强。可以使用代码折叠功能精简显示相关代码。也可以使用代码注释功能, 方便地为代码增加注释, 提高程序的可读性。或者使用错误导航功能, 自动转跳到有错误的代码。

#### 7. 新增的 ActionScript 调试器

Flash CS3 新增了 ActionScript 调试器, 方便用户对 ActionScript 程序进行调试, 并根据反馈信息和建议对程序进行改进。该调试器提供极好的灵活性、详尽的用户反馈以及与 Adobe Flex™ Builder™ 2 调试器的一致性。

#### 8. 新增的 Adobe Device Central

在 Flash CS3 出现之前, Adobe Flash Lite 开发人员很难在移动设备上测试所创建的文件。内容测试可能需要大量的时间, 尤其是手动导出、在目标设备上测试以及返回到 Flash 进行必要的更改。而在 Flash CS3 中, 可以使用新增的 Adobe Device Central, 设计可在移动设备上运行的 Flash 程序, 并预览程序在移动设备上的显示效果和运行情况。以及创建和测试可供 Flash Lite 浏览的交互式应用程序和界面。

### 9. 增强的 QuickTime 视频支持

QuickTime 导出功能可以将 Flash 文件发布为 Quicktime 视频格式。在 Flash CS3 中该功能得到改进，提高了导出的 QuickTime 视频文件的质量，并且允许导出包含嵌套 MovieClip 的内容、ActionScript 生成的内容和运行时效果（如投影和模糊）。

### 10. 用户界面组件

Flash CS3 的用户界面组件较老版本有了较大改进。例如允许使用新的、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。

### 11. 复杂的视频工具

Flash CS3 支持更多、更全面的视频内容，包括创建、编辑和部署流和渐进式下载的 Flash Video，支持独立的视频编码器、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，确保用户可以获得最佳的视频体验。

## 1.2 Flash CS3 工作界面

Flash CS3 继承了老版本的用户界面，并在此基础上进一步精简和整合界面元素。下面先来认识一下 Flash CS3 的工作界面，如图 1-3 所示。

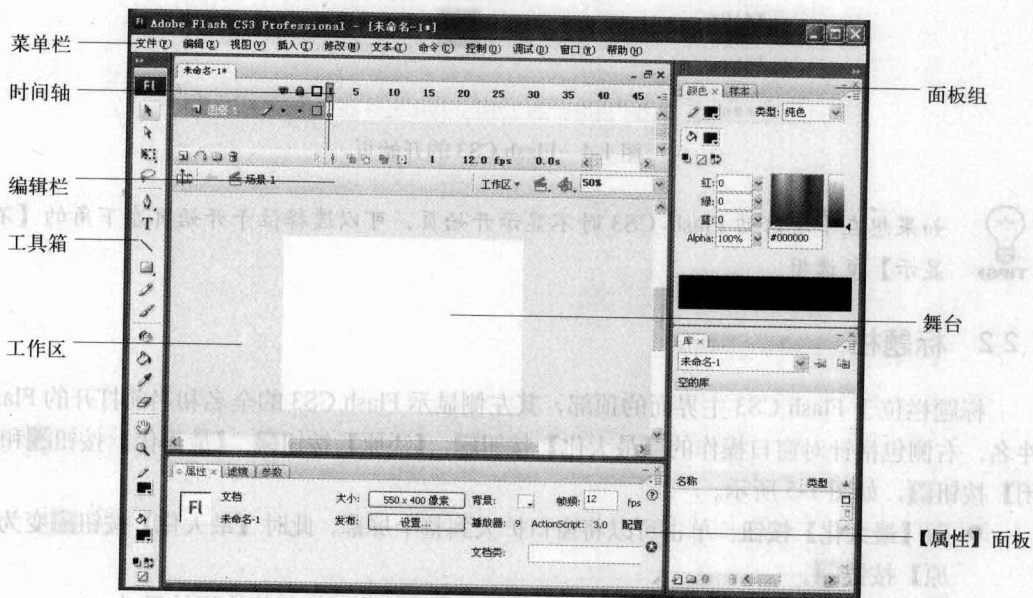


图 1-3 Flash CS3 的工作界面

使用过 Adobe 公司的 Adobe Creative Suite 3 系列产品的用户会发现，Flash CS3 的工作界面与该系列的其他产品极为相似，其操作也基本相同。也就是说，只要使用过 Adobe Creative Suite 3 系列其中任一种产品，学习 Flash CS3 的基本操作是一件轻而易举的事。

### 1.2.1 开始页

默认情况下，启动 Flash CS3 时会打开一个开始页，通过该页面可以快速创建或打开各种



Flash 项目，如图 1-4 所示。

开始页分为三栏，功能介绍如下：

- **【最近打开项目】**：包含最近打开过的文档，在文档名称上方单击左键，即可打开该文档。
- **【新建】**：可以创建全新的、不同类型的 Flash 文档。
- **【从模板创建】**：可以使用 Flash CS3 内置的模板方便地创建特定应用项目。

开始页右下角提供对“帮助”资源的快速访问，可以学习 Flash 快速教程、了解 Flash CS3 的新增功能以及查找 Flash 文档资源。

开始页还包括一个**【Flash 设计中心】**项，它链接到 Macromedia Flash Exchange Web 站点，可以在其中下载 Flash 的助手应用程序、Flash 扩展功能以及相关信息。

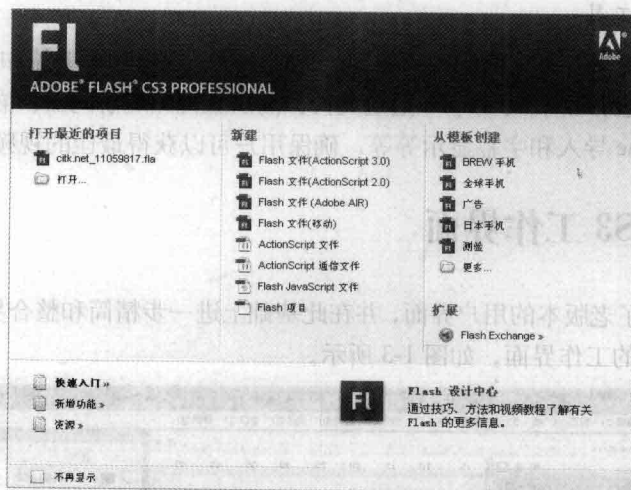


图 1-4 Flash CS3 的开始页



如果想在下次启动 Flash CS3 时不显示开始页，可以选择位于开始页左下角的**【不再显示】**复选框。

## 1.2.2 标题栏

标题栏位于 Flash CS3 主界面的顶部，其左侧显示 Flash CS3 的全名和当前打开的 Flash 文件名，右侧包括针对窗口操作的**【最大化】**按钮、**【还原】**按钮、**【最小化】**按钮和**【关闭】**按钮，如图 1-5 所示。

- **【最大化】**按钮：单击可以将窗口扩大到整个屏幕，此时**【最大化】**按钮变为**【还原】**按钮。
- **【还原】**按钮：单击可以将最大化窗口还原到最大化之前的原始尺寸。
- **【最小化】**按钮：单击可以将当前窗口缩小成 Windows 任务栏中的一个图标。
- **【关闭】**按钮：单击可以关闭 Flash CS3 应用程序。



图 1-5 Flash CS3 的标题栏

当窗口处于还原状态时，可以在标题栏上方按住鼠标左键，拖动调整窗口位置。将鼠标移动到窗口边缘，此时光标变成双向箭头形状，按住左键拖动可随意调整窗口大小，如图 1-6 所示。

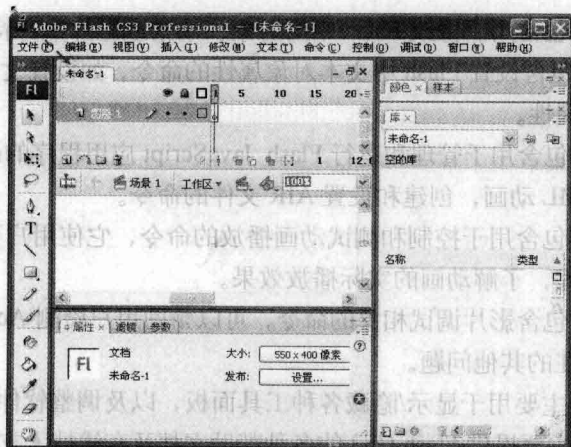


图 1-6 调整窗口大小

### 1.2.3 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方，包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】和【帮助】共 11 个菜单，各个菜单以层级结构组织和显示其中的命令，某些命令还包含子命令，如图 1-7 所示。

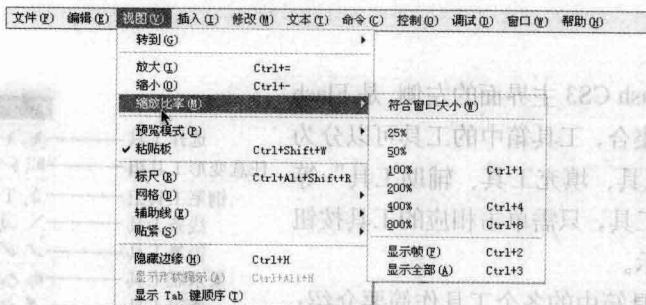


图 1-7 Flash CS3 的菜单栏



**TIPS** 菜单中某些命令为灰色，这表示该命令在当前状态下不可用，无法使用该命令执行的功能。

菜单是命令的集合，Flash CS3 中的所有命令都可以在菜单栏中找到相应项目。命令是执行某项操作或实现某种功能的指令。下面分别介绍菜单栏中各个菜单的功能。

- **【文件】** 菜单：包含对 Flash 文件进行管理的命令，可以通过【文件】菜单中的命令执行文件级别的操作，如新建、打开、保存文件等。
- **【编辑】** 菜单：包含对 Flash 中的对象和元素进行编辑的命令，如复制、粘帖、剪切和撤销等标准编辑命令，此外还包括 Flash 全局设置相关的命令。
- **【视图】** 菜单：包含用于控制屏幕显示的各种命令。这些命令决定了工作区的显示比例、显示效果和显示区域等。【视图】菜单还提供了包括“标尺、网格、辅助线、贴紧”等辅助设计手段。
- **【插入】** 菜单：使用【插入】菜单中的命令，可以向 Flash 中插入元件、场景、时间轴对象等元素，以及添加各种时间轴特效。

- **【修改】菜单**：包含用于修改 Flash 中的对象、场景或影片本身特性的命令。
- **【文本】菜单**：包含设置 Flash 中文本对象属性的命令，如设置文本的字体、大小、类型和对齐方式等属性。
- **【命令】菜单**：包含用于管理和运行 Flash JavaScript 应用程序的命令，以及用于创建、导入、导出 XML 动画，创建和设置 AIR 文件的命令。
- **【控制】菜单**：包含用于控制和测试动画播放的命令，它使用户可以在编辑状态下控制动画的播放进程，了解动画的实际播放效果。
- **【调试】菜单**：包含影片调试相关的命令，可以帮助用户检测 Action Script 语法错误，以及影片中存在的其他问题。
- **【窗口】菜单**：主要用于显示/隐藏各种工具面板，以及调整软件界面的显示布局。
- **【帮助】菜单**：主要提供 Flash CS3 的各种帮助文档及在线技术支持。以及注册、激活和更新 Flash CS3 等功能。



TIPS



菜单栏各主菜单名称后面都会带有一个字母，按下 Alt 键和相应字母就可以打开该菜单，如按下 Alt+E 快捷键就可以打开【编辑】菜单。



某些子菜单名称后面也带有快捷键，按下相应快捷键可以激活相应菜单功能，如按下 Ctrl+S 快捷键即可激活“文件|保存”菜单功能。

## 1.2.4 工具箱


工具箱位于 Flash CS3 主界面的左侧，是 Flash CS3 中常用工具的集合，工具箱中的工具可以分为“选取工具、绘图工具、填充工具、辅助工具”等几类，要选用这些工具，只需单击相应的工具按钮即可，如图 1-8 所示。





下面分别对工具箱中的各个工具作简要介绍：

- **【选择工具】** ：用于选择各种对象。
- **【部分选取工具】** ：可以通过选择对象来显示对象的锚点，通过调整对象的锚点或调整杆改变对象的外形。

- **【任意变形工具】**  和 **【渐变变形工具】** ：

**【任意变形工具】**用于对选定的对象进行形状的改变，可以旋转和缩放元件，也可以对元件进行扭曲、封套变形。**【任意变形工具】**按钮右下角有一个小三角，表示该按钮为多选按钮。在按钮上方按住左键，会打开选项组，可选择**【任意变形工具】**或**【渐变变形工具】**，如图 1-9 所示。**【渐变变形工具】**主要对位图填充和渐变填充进行变形。

- **【套索工具】** ：用于选择不规则的物件，被操作的对象必须处于“打散”状态。

- **【钢笔工具】** ：主要用于编辑锚点，可以增加或删除锚点。与**【任意变形工具】**相同，该工具也包含一个选项组，里面还包括**【添加锚点工具】** 、**【删除锚点工具】** 、**【转换锚点工具】** ，如图 1-10 所示。通过工具的名称可以直观地了解这些工具的功能

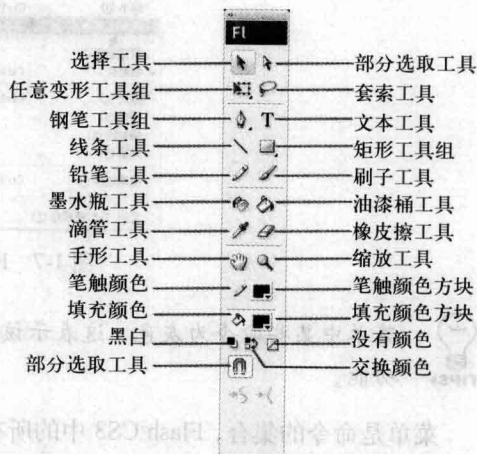


图 1-8 Flash CS3 的工具箱

- **【文本工具】** **T**: 用于输入和编辑文本对象。
- **【线条工具】** **\**: 用于绘制矢量直线。
- **【矩形工具】** **□**: 用于绘制普通矩形, 也可绘制圆形转角的矩形。该工具包含一个选项组, 里面还包括 **【椭圆工具】** **○**、**【基本矩形工具】** **□**、**【基本椭圆工具】** **○**、**【多角星形工具】** **☆**, 如图 1-11 所示。**【椭圆工具】** **○**和**【多角星形工具】** **☆**的功能如其名称所示。而**【基本矩形工具】** **□**和**【基本椭圆工具】** **○**是 Flash CS3 新增的绘图工具, 除了绘制形状外, 还允许用户以可视化方式调整形状的属性。

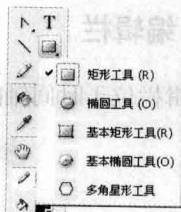
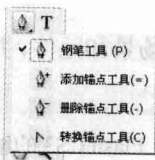


图 1-9 【任意变形工具】选项组

图 1-10 【钢笔工具】选项组

图 1-11 【矩形工具】选项组

- **【铅笔工具】** **✎**: 用于绘制任意线条, 使用起来就像用铅笔在纸上作画一样。
- **【刷子工具】** **✍**: **【刷子工具】** **✍**的功能和**【铅笔工具】** **✎**类似, 使用起来就像用毛笔在纸上作画一样。
- **【墨水瓶工具】** **🍷**: 主要用于填充对象的外边框颜色, 被操作的对象必须处于“打散”状态。
- **【颜料桶工具】** **🪀**: 用于填充对象的内部颜色, 结合**【墨水瓶工具】** **🍷**使用, 可以对整个对象填充颜色。
- **【滴管工具】** **🍷**: 用于吸取指定位置的颜色, 再将其填充到目标对象。
- **【橡皮刷工具】** **🧽**: 用于擦除对象, 被操作的对象必须处于“打散”状态。
- **【手形工具】** **👉**: 用于移动舞台, 调整舞台的可见区域。
- **【缩放工具】** **🔍**: 用于调整舞台的显示比例, 可以放大或者缩小舞台。



**TIPS** 默认情况下, 将光标移至工具按钮上方, 停留片刻, 便会显示相应的工具提示, 其中包含工具的名称和快捷键。要选取该工具, 只需在英文输入状态下按下相应的快捷键即可。

## 1.2.5 时间轴

时间轴位于菜单栏的下方, 用于组织和控制图层和帧格 (简称“帧”)。动画中的各个帧在时间轴中按照时间先后顺序进行排列, 动画中的各个图层也以一定顺序显示在时间轴中。在时间轴中对图层和帧进行调整, 可以直观、方便地控制影片内容和动画播放的顺序。Flash CS3 中时间轴的外观如图 1-12 所示。

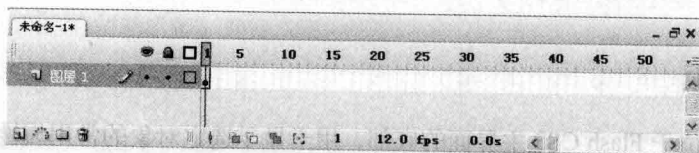


图 1-12 Flash CS3 的时间轴



播放头用于指示 Flash 的播放进度，以及当前在舞台中显示的帧。播放 Flash 文档时，播放头从左向右逐帧通过时间轴。

时间轴状态栏左侧是和图层操作相关的功能按钮，中间是和帧操作相关的功能按钮，右侧指示当前所选的帧编号、当前帧速率以及到当前帧为止动画的播放时间。

时间轴左边列出动画中的图层，每个图层的帧显示在层名右侧的同一行中。可以在时间轴中对图层或帧进行插入、删除、选择和移动操作。也可以将帧移至同一图层中的不同位置，或者移至不同的图层中。

### 1.2.6 编辑栏

编辑栏位于时间轴的下方，用于编辑场景和元件，并更改舞台的缩放比率，如图 1-13 所示。



图 1-13 Flash CS3 的编辑栏

### 1.2.7 舞台和工作区

舞台是 Flash CS3 中最主要的可编辑区域，是编辑和修改动画的主要场所，可以在舞台中绘制和创建各种动画对象，或者导入外部图形文件进行编辑。生成动画文件（SWF）后，除了舞台中的对象外，其他区域的对象不会在播放时出现。

工作区是舞台周围的灰色区域，可以在其中创建和编辑动画对象。不过除非在某个时刻进入舞台，否则工作区中的对象不会在播放影片时出现。工作区通常用于设置动画对象的开始和结束点，即动画播放过程中对象进入舞台和退出舞台的位置。Flash CS3 的舞台和工作区如图 1-14 所示。

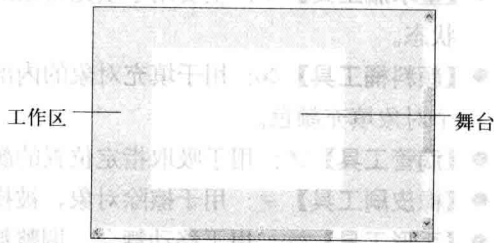


图 1-14 Flash CS3 的舞台和工作区

### 1.2.8 面板组

面板组是 Flash CS3 中各种面板的集合。使用面板可以查看、组织和更改文档中的对象。面板中的选项控制着元件、实例、颜色、类型、帧和其他对象的特征。要打开某个面板，只需在【窗口】菜单中选择面板名称对应的命令即可。

大多数的面板带有选项菜单，单击面板右上角的 ▾≡按钮，可以打开该菜单，如图 1-15 所示。通过相应的菜单命令可以实现更多的附加功能。



图 1-15 【样本】面板的选项菜单



工具箱、时间轴和【属性】面板都属于面板组中的面板。

### 1.2.9 属性面板

【属性】面板位于 Flash CS3 主界面的底部，用于显示选定对象的常用属性。通过该面板可以直接修改对象的属性，从而简化操作流程。Flash CS3 的【属性】面板如图 1-16 所示。