



计算机专业职业教育实训系列教材

魔法培训学校

——Flash动画制作实例教程

MOFA PEIXUN XUEXIAO
FLASH DONGHUA ZHIZUO SHILI JIAOCHENG

王琢 耿岩 主编



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



赠电子资源包

计算机专业职业教育实训系列教材

魔法培训学校

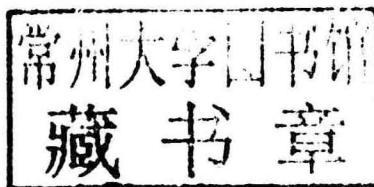
——Flash 动画制作实例教程

主 编 王 琢 耿 岩

副主编 吕艳娟 朱丹丹

参 编 王慧平 聂丽伟

那 赫 张 琳



机械工业出版社

本书是一本指导读者使用 Flash CS3 制作动画的书籍,虚拟了魔法培训学校的教学情境,从零起点介绍 Flash CS3 软件的使用方法和技巧。本书内容分为 3 部分,共 11 讲,包括 Flash CS3 基础知识、绘图工具的使用、逐帧动画、形状补间动画、动作补间动画、元件、引导层动画、遮罩层动画、外部图像及音频和视频的导入、场景及简单的动作脚本的使用方法。本书内容讲解由浅入深,循序渐进,注重实用。书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和使用步骤,通过实例,详细讲解了动画制作的过程,即使是初学者也可以通过学习本书轻松地掌握使用 Flash 制作动画的方法。

本书可以作为各类职业院校计算机专业及相关专业的教材,也可以作为中高级职业资格与就业培训用书。同时,也可以作为网页动画设计初学者和广大 Flash 动画爱好者入门及提高的参考用书。

本书配有电子课件、案例及素材源文件,读者可登录机械工业出版社教材服务网(www.cmpedu.com)以教师身份免费注册下载或联系编辑(010-88379194)咨询。

图书在版编目(CIP)数据

魔法培训学校:Flash 动画制作实例教程/王琢,耿岩主编. —北京:
机械工业出版社, 2013.1

计算机专业职业教育实训系列教材

ISBN 978-7-111-40423-1

I. ①魔… II. ①王… ②耿… III. ①动画制作软件—职业教育—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 273014 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:梁 伟 责任编辑:李绍坤

版式设计:霍永明 责任校对:刘怡丹

封面设计:鞠 杨 责任印制:张 楠

北京四季青印刷厂印刷

2013 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184 mm×260 mm·15.25 印张·373 千字

0 001—2 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-40423-1

定价:38.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010) 88361066

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售一部:(010) 68326294

机工官网:<http://www.cmpbook.com>

销售二部:(010) 88379649

机工官博:<http://weibo.com/cmp1952>

读者购书热线:(010) 88379203

封面无防伪标均为盗版

前言

随着网络的普及与高速发展,数字多媒体领域的发展也欣欣向荣。现在,无论是动画、广告、游戏、网站,还是教学等各个领域都可以看到 Flash 动画的身影。近年来,越来越多的公司、单位及个人需要制作网站。方便地制作和处理网页图像和动画成为用户的迫切需要,熟练地使用 Flash 软件进行动画制作已经成为对计算机及相关专业人员和动画爱好者的基本要求。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Flash CS3 的基本知识和使用方法。为提高学生及读者的学习兴趣,本书虚拟了魔法培训学校的教学情境,使读者更容易融入到知识的学习中,更加轻松地掌握动画制作的方法。本书包括 3 部分:第一部分是对 Flash CS3 的基础知识的介绍,包括一些基本操作及设置;第二部分是主体部分,主要包括绘图工具的使用、逐帧动画、形状补间动画、动作补间动画、元件、引导层动画、遮罩层动画、外部图像以及音频和视频的导入、场景及简单的动作脚本的使用方法;第三部分是综合实例部分,用两个实例将全书的内容贯穿起来,以达到学以致用效果。

本书内容丰富,图文并茂,语言简洁,条理清晰,通俗易懂,精心设计了 45 个实例,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践,同时在每个知识点之后又设置了“小试身手”环节,便于读者能够快速地提高操作技能。为了方便教学,本书还配有案例及素材源文件。

教学建议:

内 容	理 论 学 时	动手操作学时
入校前急训	4	4
魔法培训	16	40
毕业验收	0	8

本书由王琢、耿岩任主编,吕艳娟、朱丹丹任副主编,王慧平、聂丽伟、那赫、张琳参加编写。各位编者均是来自各学校教学第一线的老师,具有丰富的教学经验和较强的实践能力,他们中的大部分都曾参加过国家、省、市各级部门主办的各种 Flash 动画制作技能大赛,并取得了较好的名次。此外,他们还具有辅导学生参加各种动画大赛的经验,在教材的编写过程中充分发挥了自身的优势,将多年的教学经验与参赛体验融入书中,使教材内容更加丰富、生动、实用,更加贴近读者,使学习变得更加轻松、有趣。

由于编写时间仓促,编者水平有限,书中难免会出现疏漏之处,敬请广大专家、同仁和读者批评指正。

编 者

目 录

前言

入校前急训

第1讲 Flash CS3 基础知识	2
1.1 Flash CS3 的应用领域	2
1.2 Flash CS3 新增功能介绍	3
1.3 Flash CS3 的特色	4
1.4 Flash CS3 的工作界面	4
第2讲 Flash CS3 动画制作入门	9
2.1 新建 Flash 动画文件	9
2.2 保存、打开和测试影片	10
2.3 影片发布	12
第3讲 Flash CS3 基本操作与设置	14
3.1 帧的使用及编辑	14
3.1.1 帧的类型	14
3.1.2 帧的显示模式	15
3.1.3 帧的操作	17
3.2 图层的基本操作	18
3.2.1 创建图层及图层文件夹	19
3.2.2 查看图层及图层文件夹	20
3.2.3 编辑图层及图层文件夹	22
3.3 文档属性的设置	24
第4讲 先过一把瘾——制作简单小动画	25
【魔法】——小车行进	25

魔法培训

第5讲 图形制作	27
5.1 选择工具和绘图工具	27
5.1.1 【魔法】——一盆小花	27
5.1.2 【小试身手】卡通小熊	38
5.2 颜色工具和文本工具	40
5.2.1 【魔法】——小小青蛙	40
5.2.2 【小试身手】绘制荷风送香	49
5.3 绘图综合实战	52
【魔法】——西瓜熟了	52

第6讲 动画制作	56
6.1 制作逐帧动画	56
6.1.1 【魔法】——逐笔写入文字	56
6.1.2 【小试身手】数字魔方	58
6.1.3 【小试身手】倒数计时	60
6.2 制作形状补间动画	61
6.2.1 【魔法】——海阔天空	61
6.2.2 【小试身手】绽放的花朵	64
6.2.3 【小试身手】四个图形互相变换	65
6.2.4 【魔法】——“Flash”文字渐变	66
6.2.5 【小试身手】“XYZ”变换	68
6.3 制作动画补间动画	70
6.3.1 【魔法】——下落的文字	70
6.3.2 【小试身手】雪花飘落	73
6.4 时间轴特效	75
6.4.1 【魔法】——文字模糊特效	75
6.4.2 【小试身手】百叶窗效果	79
第7讲 元件、实例与库	81
7.1 创建图形元件	81
7.1.1 【魔法】——制作文字变色效果	81
7.1.2 【小试身手】文字动画效果	83
7.1.3 【小试身手】鞭炮	85
7.2 创建影片剪辑元件	87
7.2.1 【魔法】——制作闪烁的星星	87
7.2.2 【小试身手】生日贺卡	90
7.2.3 【小试身手】变幻	95
7.3 创建按钮元件	97
7.3.1 【魔法】——“别惹我”按钮	97
7.3.2 【小试身手】按钮热区效果	101
7.3.3 【小试身手】导航条效果	104
第8讲 引导层动画与遮罩层动画	107
8.1 创建引导层动画	107
8.1.1 【魔法】——制作花环	107
8.1.2 【小试身手】两只蝴蝶	110
8.1.3 【小试身手】飘落的树叶	112
8.2 创建遮罩层动画	114
8.2.1 【魔法】——制作转动的地球	114

8.2.2 【小试身手】幻灯片放映	116
8.2.3 【小试身手】展开的画卷	120
第9讲 外部素材的导入	122
9.1 图片的导入	122
9.1.1 【魔法】——时装秀	122
9.1.2 【小试身手】城市宣传动画	128
9.2 音频的导入	135
9.2.1 【魔法】——心灵驿站	135
9.2.2 【小试身手】咏鹅诗朗诵	150
9.3 视频的导入	157
9.3.1 【魔法】——酶的催化原理	157
9.3.2 【小试身手】网站视频	168
第10讲 场景与交互式动画	174
10.1 场景	174
10.1.1 【魔法】——生日祝福	174
10.1.2 【小试身手】游戏片头1	188
10.2 动作面板	192
10.2.1 【魔法】——奔驰的汽车	192
10.2.2 【小试身手】游戏片头2	201
毕 业 验 收	
第11讲 综合实例	205
11.1 【魔法】小鸡出壳动画	205
11.2 【魔法】新生入学动画	218
参考文献	235

嗨！大家好，欢迎来到魔法培训学校！我是魔法小天使，是魔法培训学校的魔法培训师，只要我的魔法棒一挥，好看好玩的动画就可以快速完成！羡慕我吗？你们也想和我一样拥有这种魔法吗？不用着急，只要你们跟着我到魔法学校走一趟，经过我培训，你们也可以成为和我一样棒的动画魔法师哦！我会教你用简单的方法绘制精美的矢量图形并制作出精彩的动画，快速学会 Flash 动画制作。

没有基础，一无所知？

不用担心！在这里，本魔法师将会带着你们从最简单的基本工具的使用开始，一步一步地讲解，由浅入深，循序渐进，直到复杂精美的动画完成。

枯燥、难懂、学不会？

不可能！在这里，本魔法师采用全新的教学方法，将复杂的问题简单化，将枯燥的问题生动化，一切学习都在不知不觉中完成。在这里，每个实例都是精心设计的，用最简单的方法激发非凡的创造力，让你们获得无限的乐趣与成就感！

还在犹豫什么，赶快跟我来吧！



入校前急训

嗨！我是魔法小天使，想拥有像我这样的魔法吗？快去魔法培训学校吧！不过，在去魔法培训学校之前，要先经过我的急训！放心，时间就是金钱，这个我知道！大概只需要几个小时就行了。赶快来吧！

第 1 讲 Flash CS3 基础知识

Flash 是一款强大的多媒体动画制作软件，用它可以将音乐、声效、图像、动画以及富有创意的背景融合在一起，制作出高品质的 Flash 动画。近几年来，随着 Flash 软件功能的不断升级与改进，更多的人对 Flash 产生了兴趣，Flash 的应用领域也越来越广泛。

1.1 Flash CS3 的应用领域

Flash CS3 是一种矢量动画设计软件，使用 Flash CS3 制作的动画，虽然体积小，但是风格各异、种类繁多。若按作品的目的和应用领域来划分，Flash 动画可以分为以下几种。

1. 动画电影

Flash 的主要用途就是设计和制作各种动画，它具有强大的矢量绘图功能，并对位图有良好的支持。使用 Flash CS3 制作的动画电影作品不仅表现形式多样、内容丰富、画面华丽，而且非常适合在网络环境下传输。Flash 动画电影中最具代表性的作品主要有 MTV 和音乐贺卡等，例如，《东北人都是活雷锋》《大学自习室》等。

2. 动态网页

随着个人计算机性能和互联网带宽的提高，人们不再仅满足于静态的网页。使用 Flash CS3 制作的动态网页相对于普通网页而言，交互功能、画面表现力以及对音效的支持更胜一筹。

3. 网页广告

Flash 技术为网络广告提供了一个新的舞台。由于 Flash CS3 支持文字、图片、声音和视频素材，并能将这些素材与矢量动画完美结合，使得制作的广告动画作品能够清楚地表达广

告的主题,并具有文件小及表现力强的特点,所以许多电视台和广告制作公司都开始使用 Flash 制作电视广告的开头,互联网中使用 Flash 制作的广告更多。

4. 交互游戏

Flash CS3 具备的丰富的多媒体功能和强大的交互性,使其可以轻松地制作出精美好玩的交互游戏作品,例如,《挖金子》《NFL1 联盟危机》等。

5. 多媒体教学课件

在现代教育技术广泛应用的今天,多媒体教学课件担当着重要的角色。使用 Flash CS3 制作的多媒体教学课件,以其强大的媒体支持功能、丰富的表现手段,能够使老师和学生在教学中找到乐趣,增强了教学效果。

1.2 Flash CS3 新增功能介绍

Adobe Flash CS3 Professional 是 Adobe 公司开发的 Flash 设计软件,是 Flash 8 的升级产品。该版本延续了 Flash 8 的基本功能,同时在原有版本的基础上对软件功能进行了改进,并增加了许多新的功能。本节简要介绍 Flash CS3 新增的主要功能。

1. 丰富的绘图功能

丰富并增强了各种绘图、动画制作功能。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 中将插图粘贴到 Flash CS3 中等。用户可以更方便地创造出自己需要的图形和动画效果,如增强的钢笔工具、增强的基本矩形和椭圆绘制工具、滤镜复制和粘贴、动画复制和粘贴等。

2. “位图元件库项目”对话框

由于之前版本的“库项目”对话框预览时较小,用户不能看清位图的细节,在 Flash CS3 中“位图元件库项目”对话框被放大了,为使用者提供了更大的位图预览。

3. Photoshop 和 Illustrator 导入

在 Flash CS3 中,用户可以导入 Photoshop 的 PSD 文件,并保留图层等内部信息。在 Flash CS3 中可以编辑 Photoshop 中的文本,也可以在发布时设置。同时通过控制和设置,决定 Illustrator 文件中的图层、对象、组以及如何导入它们。

4. 将动画转换为 ActionScript

使用 Flash CS3,开发人员可以轻松将时间线动画转换为 ActionScript 3.0 代码,将动画从一个对象复制到另一个对象。在使用 ActionScript 3.0 的 Flash 文档的“动作”面板或源文件(如类文件)时,除了可以复制一个补间动画的属性并将这些属性应用于其他对象之外,还可以复制在“时间轴”将补间动画定义为 ActionScript 3.0 的属性,并将该动作应用

于其他元件。

5. 高级 QuickTime 导出

在 Flash CS3 中,使用高级 QuickTime 导出器,可以将在 SWF 文件中发布的内容渲染为 QuickTime 视频,使用这些视频文件作为视频流或通过 DVD 进行分发,或将其导入视频编辑应用程序,提高了导出的 QuickTime 视频文件的质量。

1.3 Flash CS3 的特色

Flash CS3 自推出以来,以其制作的动画图像质量高、体积小以及适合网络传输等特点受到广大网页设计师及动画爱好者的青睐。使用 Flash CS3,不仅可以制作简单的动画,而且可以使用其独特的动作脚本,开发一些简单的桌面程序。下面介绍它的特色。

1. 支持矢量图形

在 Flash CS3 中,使用绘图工具绘制的图形都是矢量图形,所以即使播放器的界面大小改变,也不会影响动画的质量,同时这种文件占用的存储空间小,传输速度快,非常有利于在网络中传播。常见的矢量图形的格式有“.SWF”“.SVG”和 EPS 文件格式等。

2. 支持多种文件格式

Flash CS3 支持多种文件格式,即使是使用其他图形图像处理软件制作的图形和图像,也都可以导入到该软件中进行编辑。可以导入并转换视频文件,也可以导入“.MV”“.MPG”“.MOV”“.DV”等文件。

3. 支持流技术

Flash CS3 支持“流技术”下载,它代替了 GIF 和 AVI 等下载完成后再播放的传统下载方式,用户可以一边下载一边播放,减少网络用户的等待时间。

4. 网络空间交互功能

Flash 动画具有交互性优势,可以更好地满足用户的需要,可以让欣赏者的动作成为动画的一部分。用户通过点击、选择等动作,决定动画的运行过程和结果,实现人机互动。

5. 插件随处可见

目前,几乎所有的浏览器,Windows、Mac OS 和 Linux 操作系统,移动电话和 MP3 等都安装了支持 Flash 的播放器,Flash 影片也随处可见。

1.4 Flash CS3 的工作界面

Flash CS3 的操作界面简化了编辑过程,为用户提供了更大的自由发挥空间。Flash CS3

的操作界面由菜单栏、工具栏、工具箱、时间轴、舞台和面板等组成，如图 1-1 所示。

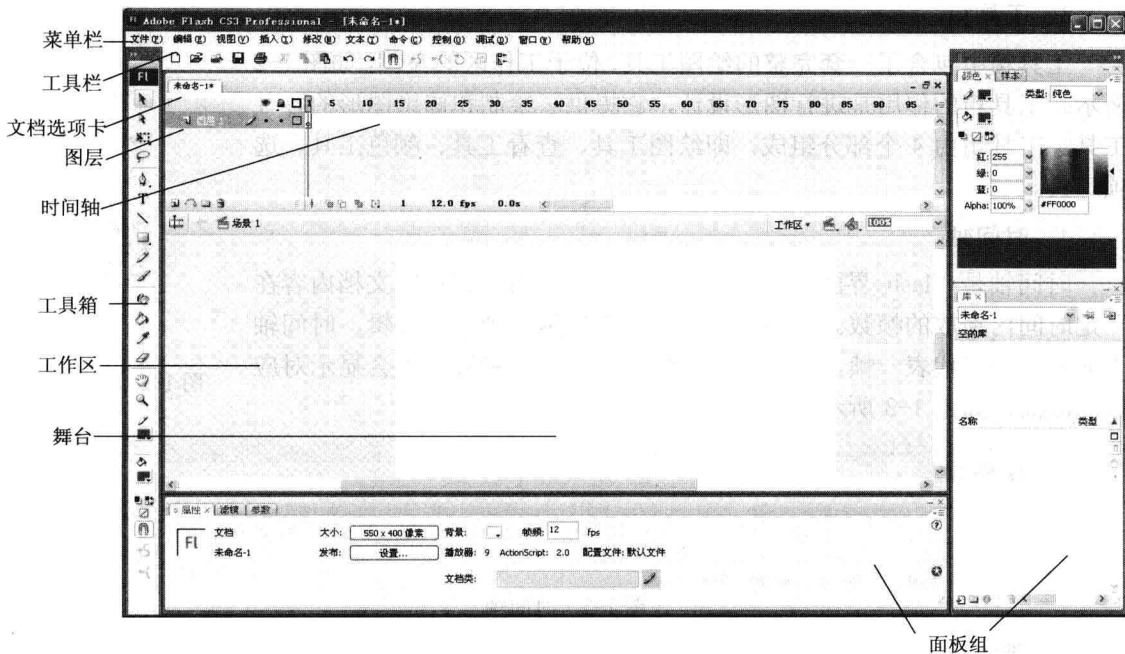


图 1-1 Flash CS3 的工作界面

1. 菜单栏

菜单栏中一共有 11 个菜单，这些菜单的功能简述如下。

- 1) “文件”菜单：主要用于文件操作，如创建、打开、保存文件等。
- 2) “编辑”菜单：主要包括动画编辑的最基本命令，如剪切、复制、粘贴等。
- 3) “视图”菜单：主要用于对开发环境的外观进行设置，如放大、缩小、网格等。
- 4) “插入”菜单：包含了插入性质的操作，如创建元件、插入场景、图层等。
- 5) “修改”菜单：主要用于设置图层和影片参数，调整、修改图形对象以及对象的分解和组合等。
- 6) “文本”菜单：主要包括设置与文字有关的属性，例如，设置字体、字号等。
- 7) “命令”菜单：主要对命令进行管理。
- 8) “控制”菜单：包含了对动画进行播放、控制和测试。
- 9) “调试”菜单：主要对代码在运行过程中的错误进行查找，并方便对代码进行修改。
- 10) “窗口”菜单：主要用于窗口的打开、关闭、组织、切换等。
- 11) “帮助”菜单：主要用于快速获得帮助信息。

2. 工具栏

Flash CS3 的工具栏中包括了 Flash CS3 的常用命令，它们的使用频率很高。通过这些工具按钮，用户可以更加方便、快捷地进行操作。可以通过选择菜单“窗口”→“工具栏”→

“主工具栏”命令显示或隐藏工具栏。

3. 工具箱

工具箱中包含了一套完整的绘图工具，位于工作区的左侧，如图 1-2 所示。工具箱的作用是进行图形设计，它提供了绘制和修饰图形的各种工具。工具箱由 4 个部分组成，即绘图工具、查看工具、颜色工具、选项工具。



图 1-2 工具箱

4. 时间轴

时间轴是 Flash 界面的重要组成部分，用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的帧数。使用时间轴可以方便地对帧进行编辑，时间轴上的每一小格代表一帧，单击不同的帧，在工作区和舞台中会显示对应帧的画面，如图 1-3 所示。

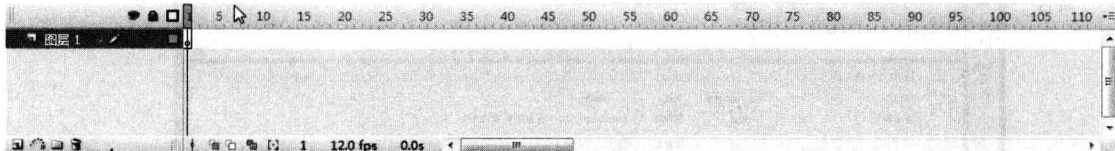


图 1-3 时间轴

5. 舞台

舞台指的是编辑电影画面的矩形区域。使用 Flash 制作动画就像导演在指挥演员演戏一样，要为他们提供一个演出的场所，这个场所在 Flash 中称为舞台。用户可以在这个区域内绘制或编辑图形，如图 1-4 所示。



图 1-4 舞台

6. 工作区

工作区包括舞台即其周围的灰色区域。舞台周围灰色区域的内容在 Flash 动画播放文件中是看不到的，一般把动画的开始和结束点放在灰色区域内。

7. 其他面板

面板中提供了大量的操作选项，通过面板可以编辑和修改动画对象。在 Flash CS3 中，面板

分为多种,主要的有“属性”面板、“库”面板、“颜色”面板、“对齐”面板和“变形”面板等。

(1) “属性”面板

在 Flash CS3 中,“属性”选项卡、“滤镜”选项卡和“参数”选项卡整合成一个面板,即“属性”面板,它的内容取决于当前选定的内容。用户可以对 Flash 影片的各种元素的属性进行设置,如文档的“大小”“背景”“帧频”等,如图 1-5 所示。

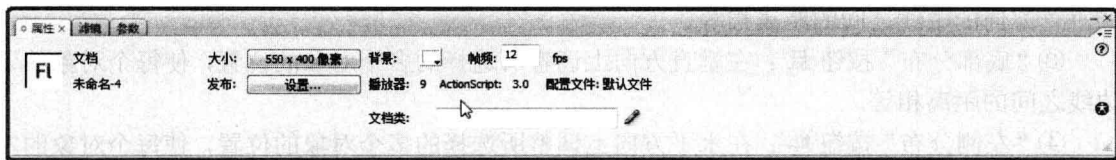


图 1-5 “属性”面板

(2) “库”面板

“库”面板类似一个仓库,存放着当前打开的影片中所有的元件,用户可以直接将“库”面板中的元件拖到舞台的场景中,也可以对“库”面板中的元件进行复制、编辑和删除等操作,如图 1-6 所示。

(3) “颜色”面板

选择“窗口”→“颜色”命令,即可以打开“颜色”面板,如图 1-7 所示。使用“颜色”面板可以编辑纯色及渐变填充,调制许多颜色以及设置“笔触颜色”“填充颜色”及“Alpha”等。



图 1-6 “库”面板

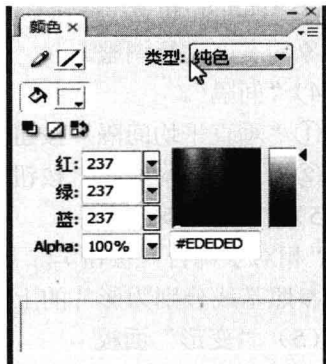


图 1-7 “颜色”面板

(4) “对齐”面板

“对齐”面板主要用于对齐同一个场景中选中的多个对象,如图 1-8 所示。“对齐”面板的功能包括多个对象之间的排列、对象之间的间距、匹配对象大小等。

1) “对齐”,使选择的对象进行水平和垂直方向的对齐。

① “左侧排列”按钮 : 所有的对象左对齐。

② “水平排列”按钮 : 所有的对象居中对齐。

③ “右侧排列”按钮 : 所有的对象右对齐。

④ “顶部排列”按钮 : 所有的对象顶部对齐。

⑤ “中间垂直排列”按钮 : 所有的对象以窗口的水平中线为基线对齐。

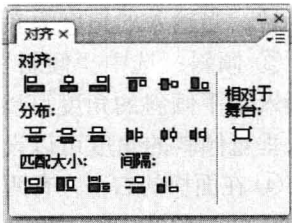


图 1-8 “对齐”面板

⑥ “底部排列”按钮：所有的对象底部对齐。

2) “分布”。

① “顶部分布”按钮：在垂直方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象的上边线之间的距离相等。

② “垂直中间分布”按钮：在垂直方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象的垂直方向的中线之间的距离相等。

③ “底部分布”按钮：在垂直方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象的下边线之间的距离相等。

④ “左侧分布”按钮：在水平方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象的左边线之间的距离相等。

⑤ “右侧分布”按钮：在水平方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象的右边线之间的距离相等。

⑥ “水平中间分布”按钮：在水平方向上调整所选择的多个对象的位置，使每个对象水平方向的中线之间的距离相等。

3) “匹配大小”。

① “匹配宽度”按钮：将所选择的多个对象的宽度按照最宽的对象的高度进行调整。

② “匹配高度”按钮：将所选择的多个对象的高度按照最高的对象的高度进行调整。

③ “匹配高和宽”按钮：将所选择的多个对象的高度和宽度按照最高对象的高度和最宽对象的宽度进行调整。

4) “间隔”。

① “垂直平均间隔”按钮：使所选择的多个对象之间在垂直方向上的间隔距离相等。

② “水平平均间隔”按钮：使所选择的多个对象之间在水平方向上的间隔距离相等。

5) “相对于舞台”。

“相对于舞台”按钮：单击该按钮后，再单击“对齐”或“分布”按钮时，各对象调整的参照基线分别为影片的上、下、左、右、垂直中线和水平中线。

(5) “变形”面板

“变形”面板可以对选定对象执行缩放、旋转、倾斜和创建副本等操作，如图 1-9 所示。

① 比例缩放调节： 设置对象的宽度， 设置对象的高度，选中“约束”复选框则锁定宽和高的比例。

② 旋转：选中“旋转”单选按钮 旋转，输入旋转角度，按<Enter>键，对象会按照所输入的角度旋转对象，当输入的角度为正数时，对象以顺时针方向旋转，当输入的角度为负数时，对象以逆时针方向旋转。

③ 倾斜：选中“倾斜”单选按钮 倾斜，在第一个文本框中输入水平倾斜的角度可以设置水平倾斜，在第二个文本框中输入垂直倾斜的角度可以设置垂直倾斜。

④ 在面板的右下方有两个按钮，单击“复制并应用变形”按钮，可以将选中的对象复制一次，同时按照面板上的参数进行变形，单击“重置”按钮，可以将选中的对象恢复到图形原状。

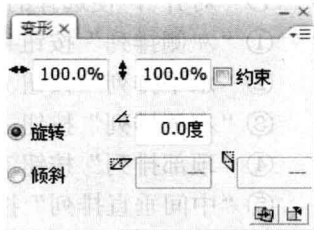


图 1-9 变形面板

第2讲 Flash CS3 动画制作入门

2.1 新建 Flash 动画文件

要制作一个动画，首先需要创建一个 Flash CS3 文件，在 Flash CS3 中新建文档的方法主要有 2 种。

1. 创建一个 Flash CS3 空白文档

1) 在 Flash CS3 的菜单栏中，选择菜单“文件”→“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图 2-1 所示。

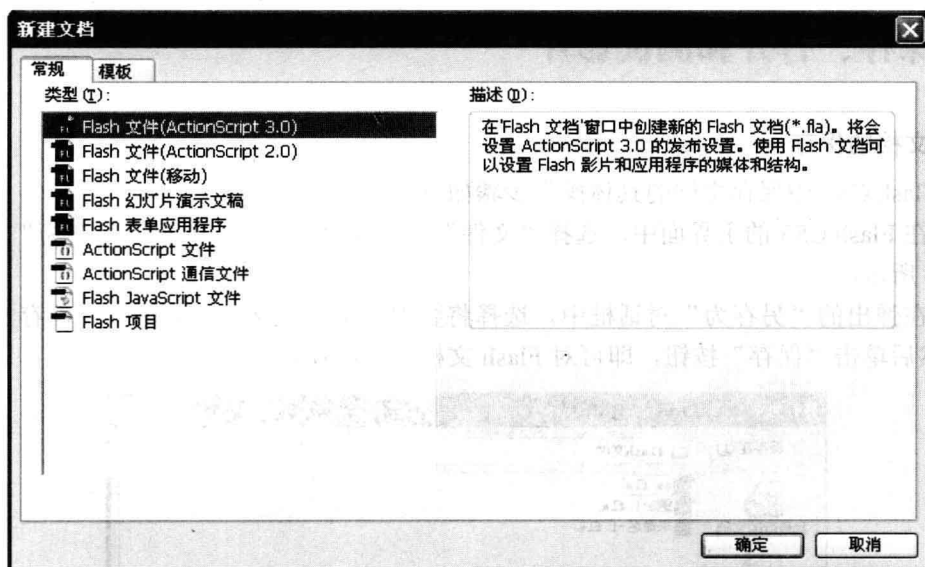


图 2-1 “新建文档”对话框

2) 在“新建文档”对话框的“常规”选项卡中，选择“Flash 文件（ActionScript 3.0）”，然后单击“确定”按钮。

2. 使用模板创建一个 Flash CS3 文档

1) 在 Flash CS3 的菜单栏中，选择菜单“文件”→“新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中，选择“模板”选项卡，如图 2-2 所示。

2) 在“模板”选项卡中，分别选择“类别”和“模板”样式，然后单击“确定”按钮，就可根据模板内容建立一个相应的 Flash 文档。

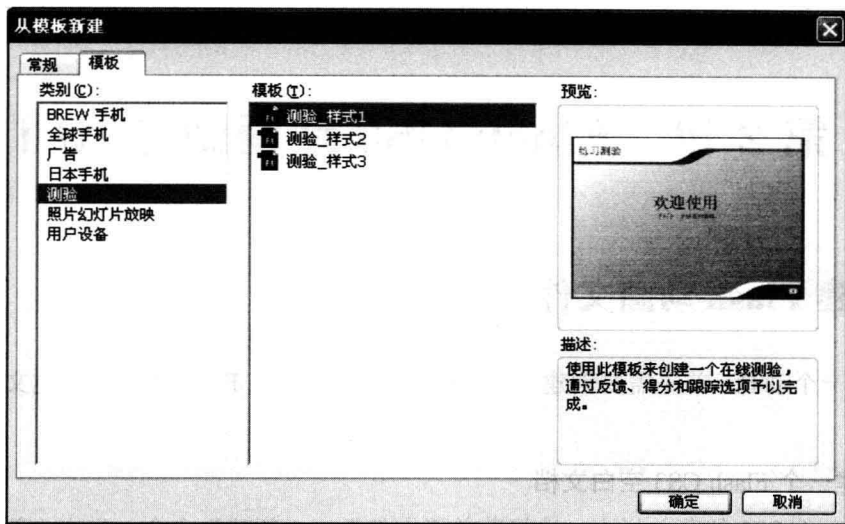


图 2-2 “从模板新建”对话框

2.2 保存、打开和测试影片

1. 文档的保存

在 Flash CS3 中保存文档的具体操作步骤如下。

- 1) 在 Flash CS3 的主界面中，选择“文件”→“保存”命令，弹出“另存为”对话框，如图 2-3 所示。
- 2) 在弹出的“另存为”对话框中，选择将要保存文档的路径，并输入要保存文档的文件名，然后单击“保存”按钮，即可对 Flash 文档进行保存。



图 2-3 “另存为”对话框