

21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxu Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 实例教程

Flash CS3 ZHONGWENBAN SHILI JIAOCHENG

周建国 主编 邓灵丽 董改香 副主编

- 内容编写重点突出
- 技术解析全面翔实
- 课堂案例典型实用



CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

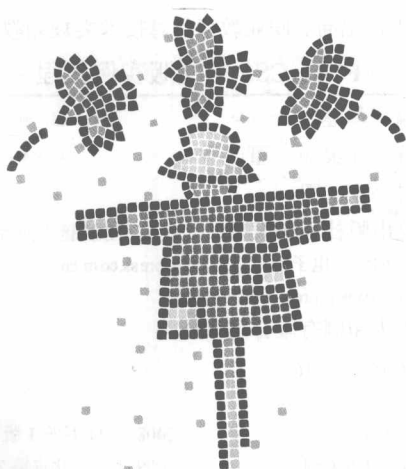
21世纪高等职业教育信息技术类规划教材

21 Shiji Gaodeng Zhiye Jiaoyu Xinxu Jishulei Guihua Jiaocai

Flash CS3中文版 实例教程

Flash CS3 ZHONGWENBAN SHILI JIAOCHENG

周建国 主编 邓灵丽 董改香 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 中文版实例教程 / 周建国主编. —北京: 人民邮电出版社, 2008.11(2009.1 重印)
21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材
ISBN 978-7-115-18737-6

I. F… II. 周… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 —
高等学校: 技术学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 133166 号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 Flash CS3 的基本操作方法和网页动画的制作技巧, 包括 Flash CS3 基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为以及作品的测试、优化、输出和发布等内容。

本书内容的讲解均以案例为主线, 通过案例制作, 学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能, 课堂练习和课后习题, 可以拓展学生的实际应用能力, 提高学生的软件使用技巧。

本书适合作为高等职业院校数字媒体艺术类专业课程的教材, 也可作为相关人员的自学参考书。

21 世纪高等职业教育信息技术类规划教材

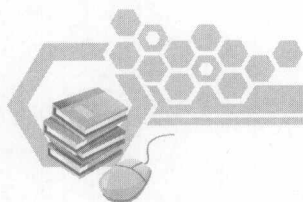
Flash CS3 中文版实例教程

-
- ◆ 主 编 周建国
副 主 编 邓灵丽 董改香
责任编辑 李 凯
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 19
字数: 486 千字 2008 年 11 月第 1 版
印数: 3 001—6 000 册 2009 年 1 月北京第 2 次印

ISBN 978-7-115-18737-6/TP

定价: 34.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154



前言

Flash 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它功能强大、易学易用，深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。目前，我国很多高职院校的数字媒体艺术类专业，都将“Flash”列为一门重要的专业课程。为了帮助高职院校的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用 Flash 来进行动画设计，我们几位长期在高职院校从事 Flash 教学的教师和专业网页动画设计公司经验丰富的设计师，共同编写了本书。

我们对本书的编写体系做了精心的设计，按照“课堂案例－软件功能解析－课堂练习－课后习题”这一思路进行编排，力求通过课堂案例演练，使学生快速熟悉软件功能和动画设计思路；通过软件功能解析使学生深入学习软件功能和制作特色；通过课堂练习和课后习题，拓展学生的实际应用能力。在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源，任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网（www.ptpedu.com.cn）免费下载使用。本书的参考学时为 54 学时，其中实训环节为 18 学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	Flash CS3 基础入门	2	
第 2 章	图形的绘制与编辑	3	2
第 3 章	对象的编辑与修饰	3	1
第 4 章	文本的编辑	3	1
第 5 章	外部素材的应用	2	1
第 6 章	元件和库	3	1
第 7 章	基本动画的制作	4	2
第 8 章	层与高级动画	4	2
第 9 章	声音素材的编辑	2	1
第 10 章	动作脚本的应用	3	2
第 11 章	交互式动画的制作	3	3
第 12 章	组件与行为	3	2
第 13 章	作品的测试、优化、输出和发布	1	
课 时 总 计		36	18

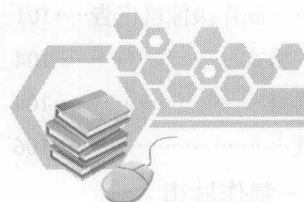
本书由周建国任主编，邓灵丽、董改香任副主编。参与本书编写工作的还有吕娜、王世宏、陈东生、张萧、周亚宁、葛润平、张敏娜、孟庆岩、郝洁、闫宇、刘遥、张旭、于森、程磊、张洁等。

由于时间仓促，加之水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

2008 年 9 月

目 录



第 1 章 Flash CS3 基础入门	1	2.2.6 部分选取工具	29
1.1 Flash CS3 的操作界面	2	2.2.7 套索工具	30
1.1.1 菜单栏	2	2.3 图形的编辑	32
1.1.2 主工具栏	3	2.3.1 课堂案例——绘制可爱小鸡	32
1.1.3 工具箱	3	2.3.2 墨水瓶工具	37
1.1.4 时间轴	4	2.3.3 颜料桶工具	37
1.1.5 场景和舞台	5	2.3.4 滴管工具	39
1.1.6 属性面板	6	2.3.5 橡皮擦工具	40
1.1.7 浮动面板	7	2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具	42
1.2 Flash CS3 的文件操作	7	2.3.7 手形工具和缩放工具	44
1.2.1 新建文件	7	2.4 图形的色彩	45
1.2.2 保存文件	8	2.4.1 课堂案例——绘制水晶按钮	46
1.2.3 打开文件	9	2.4.2 纯色编辑面板	49
1.3 Flash CS3 的系统配置	9	2.4.3 颜色面板	50
1.3.1 首选参数面板	9	2.4.4 样本面板	51
1.3.2 设置浮动面板	11	2.5 课堂练习——绘制花店标志	52
1.3.3 历史记录面板	12	2.6 课堂练习——绘制童子拜年	52
第 2 章 图形的绘制与编辑	14	2.7 课后习题——绘制梳子包装	52
2.1 基本线条与图形的绘制	15	第 3 章 对象的编辑与修饰	53
2.1.1 课堂案例——绘制圣诞树	15	3.1 对象的变形与操作	54
2.1.2 线条工具	17	3.1.1 课堂案例——绘制稻草人	54
2.1.3 铅笔工具	18	3.1.2 扭曲对象	60
2.1.4 椭圆工具	19	3.1.3 封套对象	60
2.1.5 刷子工具	19	3.1.4 缩放对象	60
2.2 图形的绘制与选择	21	3.1.5 旋转与倾斜对象	61
2.2.1 课堂案例——绘制淑女堂标志	21	3.1.6 翻转对象	62
2.2.2 矩形工具	25	3.1.7 组合对象	62
2.2.3 多角星形工具	26	3.1.8 分离对象	62
2.2.4 钢笔工具	27	3.1.9 叠放对象	63
2.2.5 选择工具	28	3.1.10 对齐对象	63
		3.2 对象的修饰	63



3.2.1 课堂案例——绘制帆船风景画	64	5.2.1 课堂案例——制作摄像机广告	101
3.2.2 优化曲线	68	5.2.2 视频素材的格式	104
3.2.3 将线条转换为填充	69	5.2.3 导入视频素材	104
3.2.4 扩展填充	69	5.2.4 视频的属性	106
3.2.5 柔化填充边缘	70	5.3 课堂练习——制作城市 宣传画	107
3.3 对齐面板与变形面板的使用	71	5.4 课堂练习——制作视频 播放器	107
3.3.1 课堂案例——制作数字按钮	71	5.5 课后习题——制作婚礼视频	107
3.3.2 对齐面板	75		
3.3.3 变形面板	77		
3.4 课堂练习——制作鲜花速递 网页	79		
3.5 课后习题——制作中秋节网页	79		
第4章 文本的编辑	80	第6章 元件和库	108
4.1 文本的类型及使用	81	6.1 元件与库面板	109
4.1.1 课堂案例——制作心情日记	81	6.1.1 课堂案例——制作快乐行动画	109
4.1.2 创建文本	82	6.1.2 元件的类型	112
4.1.3 文本属性	83	6.1.3 创建图形元件	113
4.1.4 静态文本	87	6.1.4 创建按钮元件	113
4.1.5 动态文本	87	6.1.5 创建影片剪辑元件	115
4.1.6 输入文本	87	6.1.6 转换元件	117
4.1.7 拼写检查	88	6.1.7 库面板的组成	118
4.2 文本的转换	88	6.1.8 库面板弹出式菜单	120
4.2.1 课堂案例——绘制标志	89	6.1.9 内置公用库及外部库的文件	121
4.2.2 变形文本	90	6.2 实例的创建与应用	122
4.2.3 填充文本	90	6.2.1 课堂案例——制作彩色按钮 实例	123
4.3 课堂练习——制作变形文字	91	6.2.2 建立实例	124
4.4 课后习题——制作卡片文字	91	6.2.3 转换实例的类型	126
		6.2.4 替换实例引用的元件	126
		6.2.5 改变实例的颜色和透明效果	128
		6.2.6 分离实例	130
		6.2.7 元件编辑模式	130
第5章 外部素材的应用	92	6.3 课堂练习——制作演唱会 动画	131
5.1 图像素材的应用	93	6.4 课后习题——制作卡通插画	131
5.1.1 课堂案例——制作冰酷饮料广告	93		
5.1.2 图像素材的格式	94	第7章 基本动画的制作	132
5.1.3 导入图像素材	94	7.1 帧与时间轴	133
5.1.4 设置导入位图属性	97	7.1.1 课堂案例——制作打字效果	133
5.1.5 将位图转换为图形	99	7.1.2 动画中帧的概念	135
5.1.6 将位图转换为矢量图	100		
5.2 视频素材的应用	101		



7.1.3 帧的显示形式	136	8.2.4 课堂案例——文字遮罩效果	185
7.1.4 时间轴面板	137	8.2.5 动态遮罩动画	187
7.1.5 绘图纸(洋葱皮)功能	137	8.3 分散到图层	190
7.1.6 在时间轴面板中设置帧	139	8.3.1 课堂案例——制作风吹字效果	190
7.2 帧动画	140	8.3.2 分散到图层	193
7.2.1 课堂案例——制作逐帧动画	140	8.4 时间轴特效与场景动画	194
7.2.2 帧动画	146	8.4.1 课堂案例——制作转动的文字	194
7.2.3 逐帧动画	147	8.4.2 时间轴特效的类型	197
7.3 形状补间动画	148	8.4.3 创建时间轴特效	199
7.3.1 课堂案例——制作流淌的奶油	148	8.4.4 场景动画	200
7.3.2 简单形状补间动画	152	8.5 课堂练习——制作文字走光效果	202
7.3.3 应用变形提示	154	8.6 课堂练习——绘制光盘效果	202
7.4 动作补间动画	155	8.7 课后习题——制作转动的地球	202
7.4.1 课堂案例——制作情人节贺卡	156		
7.4.2 动作补间动画	158		
7.5 色彩变化动画	162		
7.5.1 课堂案例——制作变色文字	162		
7.5.2 色彩变化动画	165		
7.5.3 测试动画	167		
7.5.4 “影片浏览器”面板的功能	167		
7.6 课堂练习——制作 LOADING 下载条	168		
7.7 课堂练习——制作饮料广告	168		
7.8 课后习题——制作变色标志	168		
第 8 章 层与高级动画	169	第 9 章 声音素材的编辑	203
8.1 层、引导层与运动引导层的动画	170	9.1 声音的导入与编辑	204
8.1.1 课堂案例——制作飘落的花瓣	170	9.1.1 课堂案例——制作快乐时光音乐贺卡	204
8.1.2 层的设置	174	9.1.2 音频的基本知识	205
8.1.3 图层文件夹	177	9.1.3 声音素材的格式	206
8.1.4 普通引导层	177	9.1.4 导入声音素材并添加声音	206
8.1.5 运动引导层	180	9.1.5 属性面板	207
8.2 遮罩层与遮罩的动画制作	182	9.1.6 声音编辑器	208
8.2.1 课堂案例——制作遮罩招贴	182	9.1.7 课堂案例——添加按钮音效	210
8.2.2 遮罩层	184	9.1.8 压缩声音素材	212
8.2.3 静态遮罩动画	184	9.2 课堂练习——制作圣诞节音乐贺卡	214
		9.3 课堂练习——学字母发音	214
		9.4 课后习题——制作卡通游戏片头	214
		第 10 章 动作脚本的应用	215
		10.1 动作面板与动作脚本的使用	216
		10.1.1 课堂案例——制作音乐课件	216
		10.1.2 动作脚本中的术语	217



10.1.3	动作面板的使用	219
10.1.4	数据类型	220
10.1.5	语法规则	221
10.1.6	变量	223
10.1.7	函数	224
10.1.8	表达式和运算符	224
10.1.9	课堂案例——随系统时间走的表	225
10.2	课堂练习——制作化学课件	228
10.3	课后习题——系统时钟	228
第 11 章 交互式动画的制作 229		
11.1	播放和停止动画	230
11.1.1	课堂案例——浏览婚礼照片	230
11.1.2	播放和停止动画	232
11.2	控制声音	234
11.2.1	课堂案例——控制声音开关及音量	235
11.2.2	控制声音	237
11.3	按钮事件及交互按钮	240
11.3.1	课堂案例——制作服饰网页	240
11.3.2	按钮事件	242
11.3.3	制作交互按钮	243
11.4	添加使用命令	244
11.4.1	课堂案例——制作系统登录界面	244
11.4.2	添加使用命令	246
11.5	课堂练习——浏览艺术照片	250
11.6	课堂练习——制作房产网页	250
11.7	课后习题——制作网站登录系统	250

第 12 章 组件与行为 251

12.1	组件与行为	252
12.1.1	课堂案例——制作地理课件	252
12.1.2	设置组件	259
12.1.3	组件分类与应用	260
12.1.4	行为	269
12.2	幻灯片	270
12.2.1	课堂案例——制作幻灯片课件	270
12.2.2	了解结构和层次	275
12.2.3	添加转变样式	279
12.3	模板	280
12.3.1	课堂案例——制作图片替换模板	280
12.3.2	模板	282
12.4	课堂练习——制作知识问答	284
12.5	课后习题——制作文物签赏会幻灯片	284

第 13 章 作品的测试、优化、输出和发布 285

13.1	影片的测试与优化	286
13.1.1	影片测试窗口	286
13.1.2	测试影片下载性能	287
13.1.3	作品优化	288
13.2	影片的输出与发布	288
13.2.1	输出影片设置	288
13.2.2	输出影片格式	289
13.2.3	发布影片设置	293
13.2.4	发布影片格式	294
13.2.5	发布预览及打包文件	296

第1章

Flash CS3 基础入门

本章将详细讲解 Flash CS3 的基本知识和基本操作。读者通过学习要对 Flash CS3 有初步的认识和了解，并能够掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下一个坚实的基础。

课堂学习目标

- Flash CS3 的操作界面
- Flash CS3 的文件操作
- Flash CS3 的系统配置



1.1 Flash CS3 的操作界面

Flash CS3 的操作界面由以下几部分组成：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板以及浮动面板，如图 1-1 所示。下面将一一介绍。

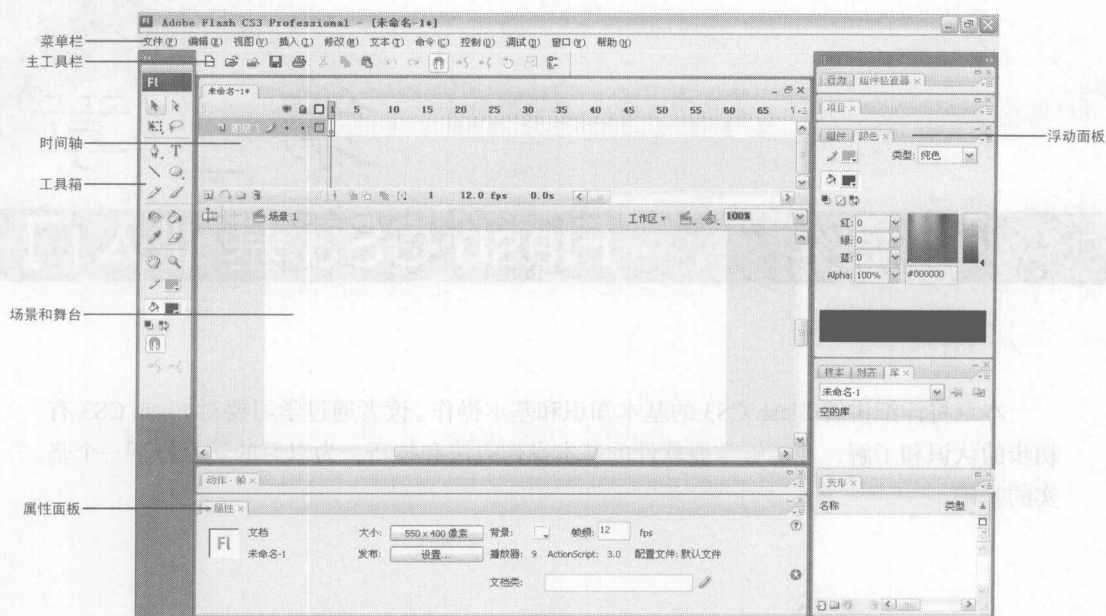


图 1-1

1.1.1 菜单栏

Flash CS3 的菜单栏依次分为：“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单，如图 1-2 所示。

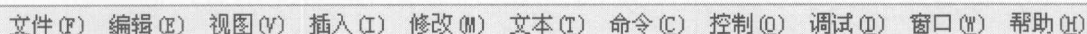


图 1-2

“文件”菜单：主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画，以及导入外部图形、图像、声音、动画文件，以便在当前动画中进行使用。

“编辑”菜单：主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴，以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单：主要功能是进行环境设置。

“插入”菜单：主要功能是向动画中插入对象。

“修改”菜单：主要功能是修改动画中的对象。

“文本”菜单：主要功能是修改文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。



“命令”菜单：主要功能是保存、查找、运行命令。

“控制”菜单：主要功能是测试播放动画。

“窗口”菜单：主要功能是控制各功能面板是否显示以及面板的布局设置。

“帮助”菜单：主要功能是提供 Flash CS3 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助。

1.1.2 主工具栏

为方便使用，Flash CS3 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起，置于操作界面的上方。主工具栏依次分为：“新建”按钮、“打开”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤销”按钮、“重做”按钮、“对齐对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮，如图 1-3 所示。

选择“窗口 > 工具栏 > 主工具栏”命令，可以调出主工具栏，还可以通过鼠标拖动改变工具栏的位置。

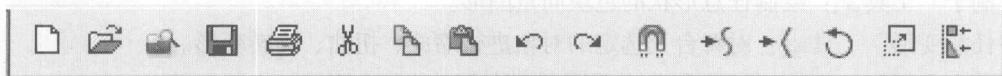


图 1-3

“新建”按钮：新建一个 Flash 文件。

“打开”按钮：打开一个已存在的 Flash 文件。

“保存”按钮：保存当前正在编辑的文件，不退出编辑状态。

“打印”按钮：将当前编辑的内容送至打印机输出。

“剪切”按钮：将选中的内容剪切到系统剪贴板中。

“复制”按钮：将选中的内容复制到系统剪贴板中。

“粘贴”按钮：将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。

“撤销”按钮：取消前面的操作。

“重做”按钮：还原被取消的操作。

“对齐对象”按钮：选择此按钮进入贴紧状态，用于绘图时调整对象准确定位；设置动画路径时能自动粘连。

“平滑”按钮：使曲线或图形的外观更光滑。

“伸直”按钮：使曲线或图形的外观更平直。

“旋转与倾斜”按钮：改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。

“缩放”按钮：改变舞台中对象的大小。

“对齐”按钮：调整舞台中多个选中对象的对齐方式。

1.1.3 工具箱

工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”、“查看”、“颜色”、“选项”4 个功能区，如图 1-4 所示。选择“窗口 > 工具”命令，可以调出主工具箱。



1. “工具”区：

提供选择、创建、编辑图形的工具。

“选择”工具：选择和移动舞台上的对象，改变对象的大小和形状等。

“部分”选取工具：用来抓取、选择、移动和改变形状路径。

“线条”工具：绘制直线段。

“套索”工具：在舞台上选择不规则的区域或多个对象。

“钢笔”工具：绘制直线和光滑的曲线，调整直线长度、角度及曲线曲率等。

“文本”工具：创建、编辑字符对象和文本窗体。

“椭圆”工具：绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。

“矩形”工具：绘制矩形向量色块或图形。

“多角星形”工具：绘制等比例的多边形（单击矩形工具，将弹出多角星形工具）。

“铅笔”工具：绘制任意形状的向量图形。

“刷子”工具：绘制任意形状的色块向量图形。

“任意变形”工具：对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。

“填充变形”工具：对舞台上选定的对象填充渐变色变形。

“墨水瓶”工具：改变向量线段、曲线、图形边框线的色彩。

“颜料桶”工具：改变色块的色彩。

“吸管”工具：将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。

“橡皮擦”工具：擦除舞台上的图形。

2. “查看”区：

改变舞台画面以便更好地观察。

“手形”工具：移动舞台画面以便更好地观察。

“缩放”工具：改变舞台画面的显示比例。

3. “颜色”区：

选择绘制、编辑图形的笔触颜色和填充色。

“笔触颜色”按钮：选择图形边框和线条的颜色。

“填充色”按钮：选择图形要填充区域的颜色。

“黑白”按钮：系统默认的颜色。

“没有颜色”按钮：可将笔触颜色和填充色设为没有颜色。

“交换颜色”按钮：可将笔触颜色和填充色进行交换。

4. “选项”区：

不同工具有不同的选项，通过“选项”区为当前选择的工具进行属性选择。



图 1-4

1.1.4 时间轴

时间轴用于组织和控制文件内容在一定时间内播放。按照功能的不同，时间轴窗口分为左右两部分，分别为层控制区、时间线控制区，如图 1-5 所示。时间轴的主要组件是层、帧和播放头。

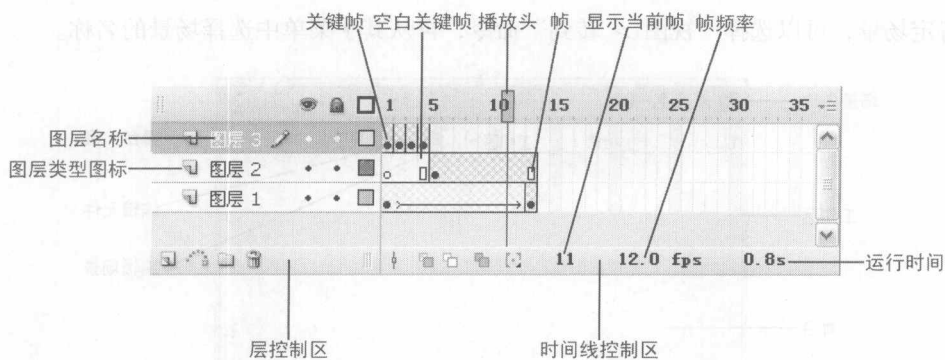


图 1-5

1. 层控制区

层控制区位于时间轴的左侧。层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。在层控制区中，可以显示舞台上正在编辑作品的所有层的名称、类型、状态，并可以通过工具按钮对层进行操作。

“插入图层”按钮 ：增加新层。

“添加运动引导层”按钮 ：增加运动引导层。

“插入图层文件夹”按钮 ：增加新的图层文件夹。

“删除图层”按钮 ：删除选定层。

“显示/隐藏所有图层”按钮 ：控制选定层的显示/隐藏状态。

“锁定/解除锁定所有图层”按钮 ：控制选定层的锁定/解锁状态。

“显示所有图层的轮廓”按钮 ：控制选定层的显示图形外框/显示图形状态。

2. 时间线控制区

时间线控制区位于时间轴的右侧，由帧、播放头和多个按钮及信息栏组成。与胶片一样，Flash 文档也将时间长度分为帧。每个层中包含的帧显示在该层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号。播放头指示舞台中当前显示的帧。信息栏显示当前帧编号、动画播放速率以及到当前帧为止的运行时间等信息。时间线控制区按钮的基本功能如下。

“帧居中”按钮 ：将当前帧显示到控制区窗口中间。

“绘图纸外观”按钮 ：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容同时显示在舞台上。

“绘图纸外观轮廓”按钮 ：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，除当前帧外，区域内的帧所包含的内容仅显示图形外框。

“编辑多个帧”按钮 ：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容可同时显示和编辑。

“修改绘图纸标记”按钮 ：单击该按钮会显示一个多帧显示选项菜单，定义 2 帧、5 帧或全部帧内容。

1.1.5 场景和舞台

场景是所有动画元素的最大活动空间，如图 1-6 所示。像多幕剧一样，场景可以不止一个。



要查看特定场景，可以选择“视图 > 转到”命令，再从其子菜单中选择场景的名称。

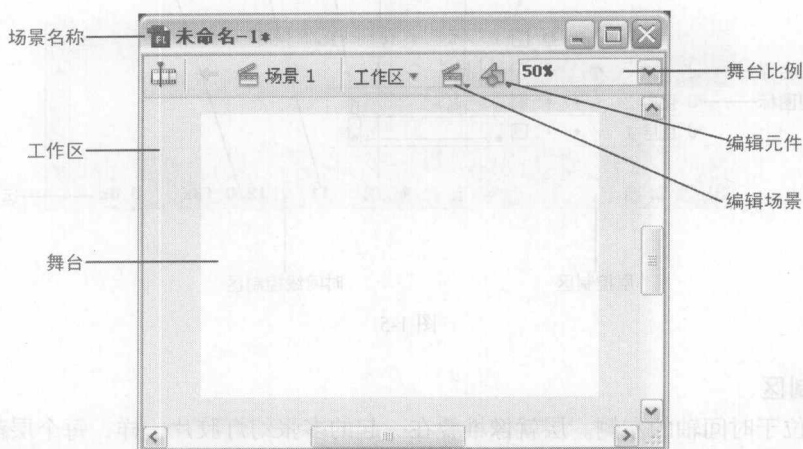


图 1-6

场景也就是常说的舞台，是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置、编辑向量插图、文本框、按钮、导入的位图图形、视频剪辑等对象。舞台包括大小、颜色等设置。

在舞台上可以显示网格和标尺，帮助制作者准确定位。显示网格的方法是选择“视图 > 网格 > 显示网格”命令，如图 1-7 所示。显示标尺的方法是选择“视图 > 标尺”命令，如图 1-8 所示。

在制作动画时，还常常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准。需要时可以从标尺上向舞台拖动鼠标以产生绿色的辅助线，如图 1-9 所示，它在动画播放时并不显示。不需要辅助线时，从舞台上向标尺方向拖动辅助线来进行删除。还可以通过“视图 > 辅助线 > 显示辅助线”命令，显示出辅助线。通过“视图 > 辅助线 > 编辑辅助线”命令，修改辅助线的颜色等属性。

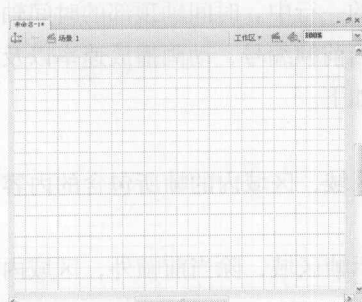


图 1-7

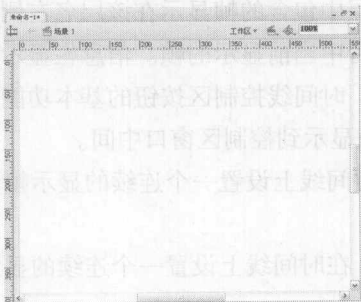


图 1-8

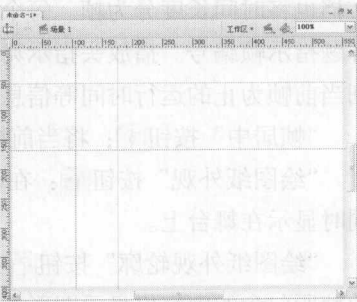


图 1-9

1.1.6 属性面板

对于正在使用的工具或资源，使用“属性”面板，可以很容易地查看和更改它们的属性，从而简化文档的创建过程。当选定单个对象时，如文本、组件、形状、位图、视频、组、帧等，“属性”面板可以显示相应的信息和设置，如图 1-10 所示。当选定了两个或多个不同类型的对象时，“属性”面板会显示选定对象的总数，如图 1-11 所示。

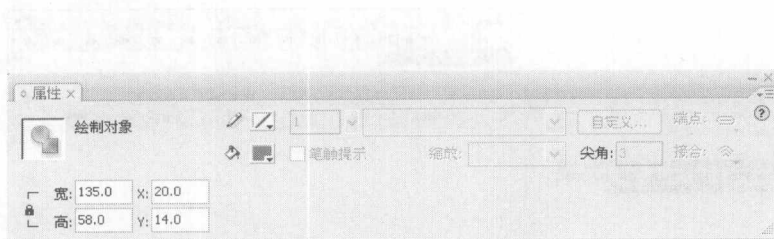
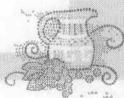


图 1-10



图 1-11

1.1.7 浮动面板

使用面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限,为了尽量使工作区最大,Flash CS3 提供了许多种自定义工作区的方式,如可以通过“窗口”菜单显示、隐藏面板,还可以通过鼠标拖动来调整面板的大小以及重新组合面板,如图 1-12、图 1-13 所示。



图 1-12



图 1-13

1.2 Flash CS3 的文件操作

1.2.1 新建文件

新建文件是使用 Flash CS3 进行设计的第一步。

选择“文件 > 新建”命令,弹出“新建文档”对话框,如图 1-14 所示。在对话框中,可以创建 Flash 文档,设置 Flash 影片的媒体和结构。创建 Flash 幻灯片演示文稿,演示幻灯片或多媒体等连续性内容。创建基于窗体的 Flash 应用程序,应用于 Internet;也可以创建用于控制影片的外部动作脚本文件等。选择完成后,单击“确定”按钮,即可完成新建文件的任务,如图 1-15 所示。

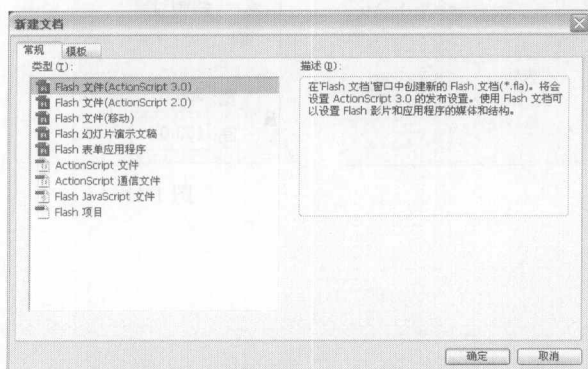


图 1-14

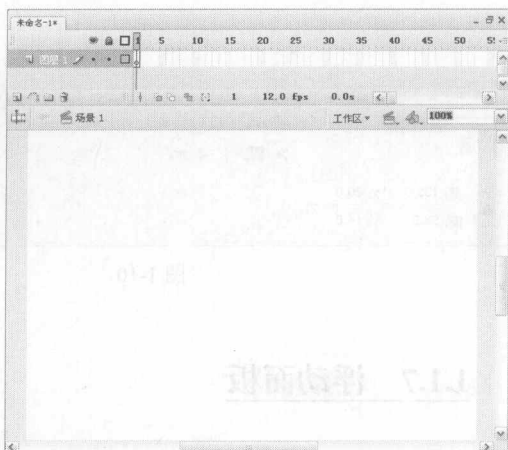


图 1-15

1.2.2 保存文件

编辑和制作完动画后，就需要将动画文件进行保存。

通过“文件 > 保存”、“保存并压缩”、“另存为”等命令可以将文件保存在磁盘上，如图 1-16 所示。当设计好作品进行第一次存储时，选择“保存”命令，弹出“另存为”对话框，如图 1-17 所示，在对话框中，输入文件名，选择保存类型，单击“保存”按钮，即可将动画保存。

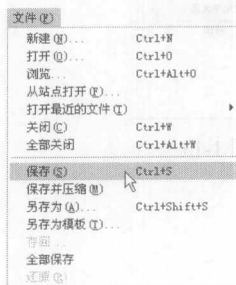


图 1-16



图 1-17

提示

当对已经保存过的动画文件进行了各种编辑操作后，选择“保存”命令，将不弹出“另存为”对话框，计算机直接保留最终确认的结果，并覆盖原始文件。因此，在未确定要放弃原始文件之前，应慎用此命令。

若既要保留修改过的文件，又不想放弃原文件，可以选择“文件 > 另存为”命令，弹出“另存为”对话框，在对话框中，可以为更改过的文件重新命名、选择路径、设定保存类型，然后进行保存。这样原文件保留不变。



1.2.3 打开文件

如果要修改已完成的动画文件，必须先将其打开。

选择“文件 > 打开”命令，弹出“打开”对话框，在对话框中搜索路径和文件，确认文件类型和名称，如图 1-18 所示。然后单击“打开”按钮，或直接双击文件，即可打开所指定的动画文件，如图 1-19 所示。

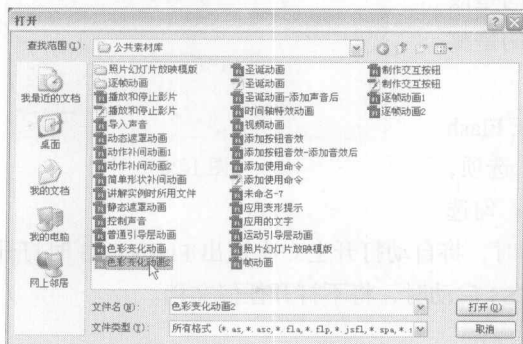


图 1-18



图 1-19

技巧

在“打开”对话框中，也可以一次同时打开多个文件，只要在文件列表中将所需的几个文件选中，并单击“打开”按钮，系统就将逐个打开这些文件，以免多次反复调用“打开”对话框。在“打开”对话框中，按住 Ctrl 键的同时，用鼠标单击可以选择非连续的文件。按住 Shift 键，用鼠标单击可以选择连续的文件。

1.3 Flash CS3 的系统配置

1.3.1 首选参数面板

应用首选参数面板可以自定义一些常规操作的参数选项。

参数面板依次分为“常规”选项卡、“绘画”选项卡、“剪贴板”选项卡、“警告”选项卡以及“ActionScript”选项卡，如图 1-20 所示。选择“编辑 > 首选参数”命令，可以调出“首选参数”面板。

1. 常规选项面板

常规选项面板如图 1-20 所示。

“撤销级别”选项：设置撤销操作的次数，输入数值的范围为 2 ~ 9999。

“选择选项 > 转换选择”选项：设置选择多个对象的方式。勾选此选项时，选择对象 A 后再选择对象 B，那么 A 将自动取消被选择状态；不勾选此选项时，选择对象 A 后再选择对象 B，那么 A 和 B 将被同时选中。