

从零开始

- * 实例剖析由浅入深、易于操作
- * 操作步骤思路清晰、详尽完整
- * 文字讲解详略得当、通俗易懂
- * 结构编排新颖合理、阅读轻松
- * 技巧点拨一语中的、切中要害

卓越科技 编著

Flash CS3动画制作

培训教程



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>



Flash CS3动画制作 培训教程

卓越科技 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书主要讲解 Flash 软件的使用方法, 全书采用知识讲解、典型案例、上机练习、疑难解答、课后练习的结构由浅入深地介绍了制作 Flash 动画的方法。

全书共 11 章, 主要讲解了 Flash CS3 入门、绘制与填充矢量图、文本应用与图形编辑、素材与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、ActionScript 脚本应用基础、ActionScript 脚本应用进阶、交互组件应用、动画测试与发布等内容。通过学习本书, 可以掌握各类 Flash 动画的制作方法, 从而为网站制作 Flash 动画, 如 Banner、按钮、广告和片头等。另外, 还可以直接使用 Flash 制作出精美的贺卡、Flash MTV 及 Flash 游戏等。

本书定位于初、中级 Flash 动画设计人员, 可供培训学校及专业院校作为 Flash 动画制作课程的教材和参考资料使用。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 动画制作培训教程 / 卓越科技编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.4

(零起点)

ISBN 978-7-121-08296-2

I .F… II .卓… 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 (2009) 第 020798 号

责任编辑: 牛晓丽

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱

邮编: 100036

开 本: 787×1092

1/16

印张: 17.5

字数: 448 千字

印 次: 2009 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 33.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件到 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

Foreword

前

言

Qianyan

动画制作是一个新兴的行业。动画包括二维动画与三维动画,制作三维动画主要使用 3ds Max 和 Maya 等软件,而制作二维动画使用最多的是 Flash 软件。由 Adobe 出品的 Flash CS3 是目前最常用的 Flash 动画制作软件,通过它可以制作出网站上需要的各种动画,如 Flash 按钮、Flash Banner、Flash Logo、Flash 广告及 Flash 片头等;通过它还可以制作 Flash 贺卡、Flash MTV 及 Flash 游戏等;除此之外,目前比较流行的电子杂志中也有许多是使用 Flash 制作的。

本书定位

本书定位于 Flash 的初学者,从 Flash 动画初学者的角度出发,合理安排知识点,并结合大量实例进行讲解,让读者在最短的时间内掌握最有用的知识,迅速成为动画制作高手。本书特别适合各类培训学校、大专院校和中职中专作为相关课程的教材使用,也可供动画制作的初中级用户、网页动画制作人员和各行各业需要制作动画的人员作为参考书使用。

本书主要内容

本书共 11 课,从内容上可分为 7 部分,各部分主要内容如下。

- **第 1 部分 (第 1 课):** 主要讲解 Flash CS3 的基础知识、软件界面的设置、动画文档的管理以及设置动画制作环境的操作方法。
- **第 2 部分 (第 2 课和第 3 课):** 主要讲解 Flash CS3 中图形绘制工具、图形编辑工具和文本工具的基本应用,包括铅笔工具、刷子工具、颜料桶工具及任意变形工具等。
- **第 3 部分 (第 4~6 课):** 主要讲解 Flash CS3 中素材和元件的应用以及制作基本动画和特殊动画等知识。
- **第 4 部分 (第 7 课和第 8 课):** 主要讲解 Flash CS3 中 ActionScript 脚本的应用,包括场景/帧控制语句、影片剪辑控制语句、循环/条件控制语句和浏览器/网络控制语句等知识。
- **第 5 部分 (第 9 课):** 主要讲解 Flash CS3 中常用交互组件的基本应用,包括常用组件介绍、设置组件参数的方法以及组件检查器等知识。
- **第 6 部分 (第 10 课):** 主要讲解 Flash CS3 动画测试和发布的相关知识。
- **第 7 部分 (第 11 课):** 通过制作一个网站片头综合实例,让读者巩固全书所学的知识,并学习制作大型商业 Flash 作品的方法。

本书特点

本书从计算机基础教学实际出发,设计了一个“**本课目标+知识讲解+上机练习+疑难解答+课后练习**”的教学结构,每课均按此结构编写。该结构各板块的编写原则如下。

- **本课目标:** 包括本课要点、具体要求和本课导读 3 个栏目。“本课要点”列出本课的重要知识点,“具体要求”列出对读者的学习建议,“本课导读”描述本课将讲解的

内容在全书中的地位以及在实际应用中有何作用。

- **知识讲解：**为教师授课而设置，其中每个二级标题下分为知识讲解和典型案例两部分。“知识讲解”讲解本节涉及的各知识点，“典型案例”结合知识讲解部分内容设置相应上机示例，对本课重点、难点内容进行深入练习。
- **上机练习：**为上机课时设置，包括2~3个上机练习题，各练习题难度基本保持逐步加深的趋势，并给出各题最终效果或结果、制作思路及步骤提示。
- **疑难解答：**将学习本课的过程中读者可能会遇到的常见问题，以一问一答的形式体现出来，解答读者可能产生的疑问，使其进一步提高。
- **课后练习：**为进一步巩固本课知识而设置，包括选择题、问答题和上机题几种题型，各题目与本课内容密切相关。

本书约定

本书对图中的某些对象加注了说明文字，有的还对图标注了使用步骤，这些步骤与正文中的步骤没有对应关系，只是说明当前图所对应的操作顺序。

连续的命令执行（级联菜单）采用了类似“【开始】→【所有程序】→【附件】→【写字板】”的方式，表示先单击【开始】按钮，打开【所有程序】菜单，再展开【附件】子菜单，最后选择【写字板】命令。

除此之外，知识讲解过程中还穿插了“注意”、“说明”和“技巧”等几个小栏目。“注意”用于提醒读者需要特别关注的知识，“说明”用于正文知识的进一步延伸或解释为什么要进行本步操作（即本步操作的目的），“技巧”则用于指点捷径。

图书资源文件

对于免费提供的电子教案和讲解过程中涉及的资源文件（素材文件与效果图等），请访问“华信卓越”公司网站（www.hxex.cn）的“资源下载”栏目查找并下载。

本书作者

本书的作者均已从事计算机教学及相关工作多年，拥有丰富的教学经验和实践经验，并已编写出版过多本计算机相关书籍。我们相信，一流的作者奉献给读者的将是一流的图书。

本书由卓越科技组稿并审校，由李洪主编。由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

目 录

第 1 课	Flash CS3 入门	1	1.5.2	新建动画文档并设置其动画制作环境	21
1.1	认识 Flash CS3	2	1.6	疑难解答	22
1.1.1	知识讲解	2	1.7	课后练习	22
1.	什么是 Flash CS3	2	第 2 课	绘制与填充矢量图	25
2.	使用 Flash CS3 可以做什么	2	2.1	Flash CS3 图形绘制基础	26
3.	怎样学好 Flash CS3	4	2.1.1	知识讲解	26
4.	Flash CS3 的启动与退出	4	1.	Flash CS3 中的图形概念	26
1.1.2	典型案例——启动 Flash CS3	5	2.	认识【绘图】工具栏	27
1.2	Flash CS3 界面设置	6	3.	Flash CS3 中的绘图工具	27
1.2.1	知识讲解	6	2.1.2	典型案例——在 Flash 中体会位图和矢量图的区别	28
1.	Flash CS3 工作界面	6	2.2	绘制基础图形	31
2.	Flash CS3 工作界面的组件	7	2.2.1	知识讲解	31
3.	改变并保存界面布局	8	1.	绘制直线	31
1.2.2	典型案例——自定义工作界面	8	2.	绘制曲线	32
1.3	Flash CS3 文档管理	10	3.	绘制任意形状的线条	34
1.3.1	知识讲解	10	4.	绘制矢量色块	34
1.	新建文档	10	5.	擦除图形	36
2.	打开文档	11	6.	绘制椭圆	37
3.	保存文档	12	7.	绘制矩形	38
4.	关闭文档	13	8.	绘制多边形和星形	39
1.3.2	典型案例——新建并保存“My Flash”动画文档	13	2.2.2	典型案例——绘制“小白兔”矢量卡通图形	40
1.4	设置动画制作环境	14	2.3	填充图形颜色	43
1.4.1	知识讲解	14	2.3.1	知识讲解	43
1.	设置背景颜色	14	1.	对指定颜色采样	43
2.	设置场景尺寸	14	2.	为图形填充纯色	44
3.	创建新场景	15	3.	为图形填充渐变色	45
4.	调整场景显示比例	16	4.	为图形添加线条轮廓	47
5.	设置标尺、网格与辅助线	18	2.3.2	典型案例——为“小白兔”卡通图形填充颜色	48
1.4.2	典型案例——设置“My Flash”的制作环境	19			
1.5	上机练习	21			
1.5.1	定制并保存个性化的工作界面	21			

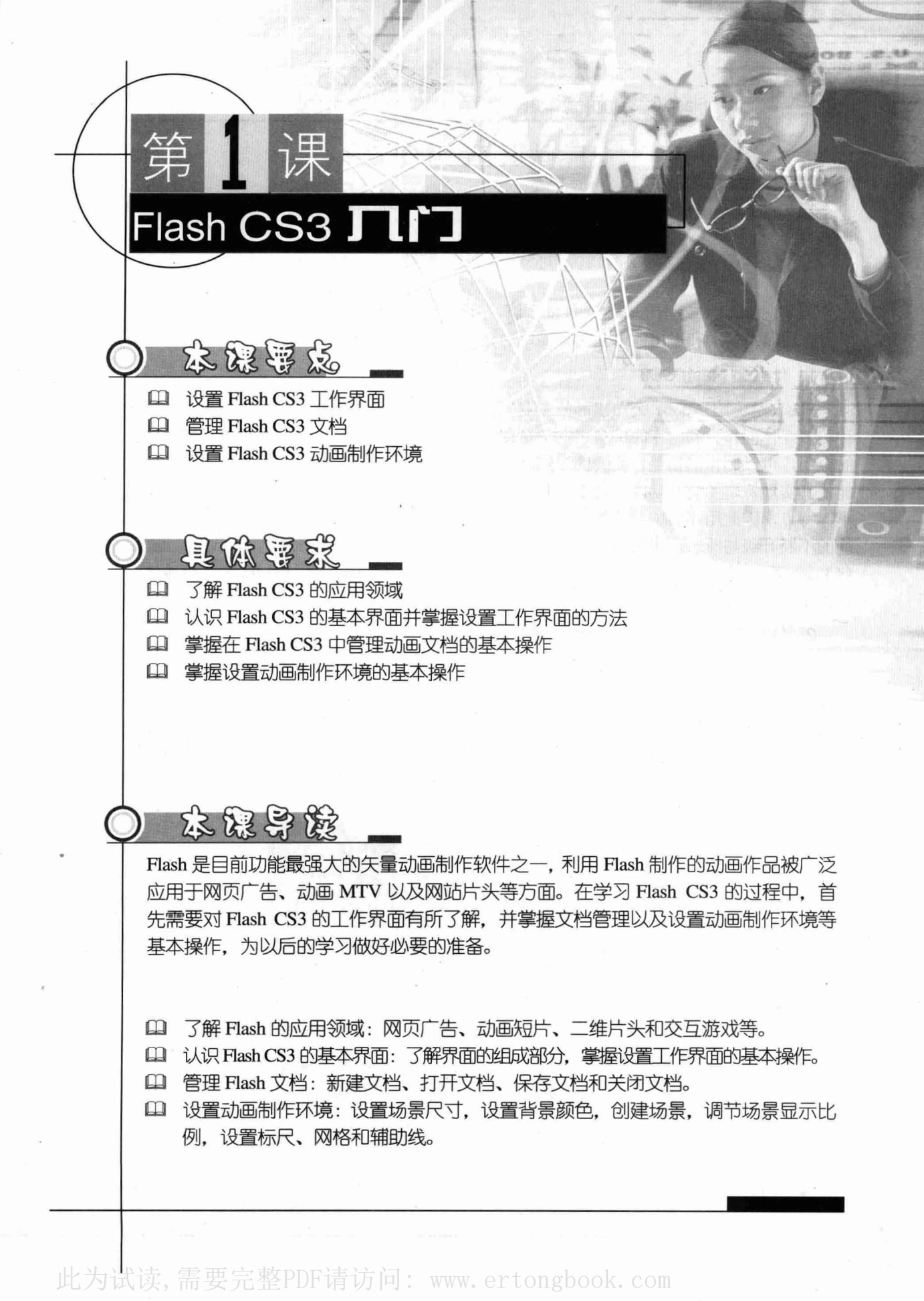


2.4	上机练习	51	4.2.1	知识讲解	91
2.4.1	绘制“小猫咪”卡通图形	52	1.	Flash CS3 的元件类型	91
2.4.2	绘制“显示器”矢量图	52	2.	创建元件	92
2.5	疑难解答	52	3.	元件的混合模式	93
2.6	课后练习	53	4.	库的基本概念	94
第3课	文本应用与图形编辑	55	5.	库的基本操作	95
3.1	Flash CS3 中的文本应用	56	6.	公用库	97
3.1.1	知识讲解	56	4.2.2	典型案例——制作“播放” 按钮元件	98
1.	输入文字	56	4.3	上机练习	99
2.	设置文字样式	57	4.3.1	制作带音效的按钮元件	99
3.1.2	典型案例——制作阴影文字	58	4.3.2	利用视频素材制作“DVD” 影片剪辑	100
3.2	编辑图形	60	4.4	疑难解答	100
3.2.1	知识讲解	60	4.5	课后练习	101
1.	选择图形	60	第5课	基本动画制作	103
2.	调整图形形状	62	5.1	动画制作基础	104
3.	旋转与缩放图形	64	5.1.1	知识讲解	104
4.	移动、复制与删除图形	68	1.	Flash 动画的基本特点	104
5.	对齐与组合图形	69	2.	Flash 中的基本动画类型	104
6.	利用合并对象功能编辑图形	70	3.	帧的概念和类型	105
3.2.2	典型案例——编辑“动物学校” 动画场景	72	4.	帧的基本操作	106
3.3	上机练习	76	5.	图层的概念和类型	108
3.3.1	制作“欢乐鼠之家”卡通文字	76	6.	图层的基本操作	109
3.3.2	编辑“沙滩”动画场景	77	5.1.2	典型案例——制作“金色海滩” 动画	112
3.4	疑难解答	77	5.2	逐帧动画	114
3.5	课后练习	78	5.2.1	知识讲解	114
第4课	素材与元件应用	80	1.	创建逐帧动画	114
4.1	素材应用	81	2.	逐帧动画制作技巧	115
4.1.1	知识讲解	81	5.2.2	典型案例——制作“拖地” 逐帧动画	116
1.	Flash CS3 的素材类型	81	5.3	动画补间动画	118
2.	导入素材	81	5.3.1	知识讲解	118
3.	在动画中应用素材	86	1.	创建动画补间动画	118
4.	编辑素材	87	2.	为动画补间动画添加附加 效果	119
4.1.2	典型案例——导入并应用素材	90			
4.2	元件与库	91			

5.3.2 典型案例——制作广告 Banner.....	121	6.4.3 制作“夜幕降临”动画.....	159
5.4 形状补间动画.....	125	6.5 疑难解答.....	160
5.4.1 知识讲解.....	125	6.6 课后练习.....	160
1. 创建形状补间动画.....	125	第7课 ActionScript 脚本应用	
2. 为动画添加形状提示.....	126	基础.....	163
5.4.2 典型案例——制作“小草开花” 动画.....	127	7.1 ActionScript 脚本概述.....	164
5.5 上机练习.....	129	7.1.1 知识讲解.....	164
5.5.1 制作“飞奔”动画.....	129	1. ActionScript 脚本的基本语法 ...	164
5.5.2 制作“动物学校”动画.....	130	2. 变量.....	166
5.6 疑难解答.....	131	3. 函数.....	167
5.7 课后练习.....	131	4. 运算符与表达式.....	168
第6课 特殊动画制作.....	133	5. ActionScript 脚本的添加方法 ...	168
6.1 引导动画.....	134	6. 脚本助手的应用.....	170
6.1.1 知识讲解.....	134	7.1.2 典型案例——为帧添加 ActionScript 脚本.....	171
1. 引导层.....	134	7.2 场景/帧控制语句.....	172
2. 创建引导动画.....	135	7.2.1 知识讲解.....	173
6.1.2 典型案例——制作“滚山坡” 动画.....	136	1. play.....	173
6.2 遮罩动画.....	141	2. stop.....	173
6.2.1 知识讲解.....	141	3. gotoAndPlay.....	174
1. 遮罩层.....	141	4. gotoAndStop.....	174
2. 创建遮罩动画.....	142	5. nextFrame.....	174
6.2.2 典型案例——制作“梦幻境地” 动画.....	144	6. prevFrame.....	174
6.3 滤镜动画.....	148	7. nextScene.....	174
6.3.1 知识讲解.....	148	8. prevScene.....	174
1. 滤镜概述.....	148	7.2.2 典型案例——利用脚本实现 动画播放控制.....	174
2. 滤镜的添加方法.....	148	7.3 上机练习.....	177
3. 制作滤镜动画.....	152	7.3.1 为按钮添加 ActionScript 脚本 ...	177
6.3.2 典型案例——制作“蓝天白云” 动画.....	153	7.3.2 利用脚本实现场景切换.....	178
6.4 上机练习.....	158	7.4 疑难解答.....	179
6.4.1 制作“水中气泡”动画.....	158	7.5 课后练习.....	179
6.4.2 制作“下雨”动画.....	158	第8课 ActionScript 脚本应用	
		进阶.....	181
		8.1 影片剪辑控制语句.....	182

8.1.1 知识讲解.....	182	8.4.1 知识讲解.....	199
1. x.....	182	1. load.....	200
2. y.....	182	2. play.....	200
3. scaleX.....	182	3. close.....	200
4. scaleY.....	182	4. stopAll.....	201
5. alpha.....	183	5. soundTransform.....	201
6. rotation.....	183	8.4.2 典型案例——利用脚本控制 声音播放.....	201
7. visible.....	183	8.5 浏览器/网络控制语句.....	206
8. height.....	183	8.5.1 知识讲解.....	206
9. width.....	183	1. fscommand.....	206
10. startDrag.....	184	2. load.....	207
11. stopDrag.....	184	3. unload.....	207
8.1.2 典型案例——利用脚本设置 影片剪辑属性.....	185	4. URLRequest.....	207
8.2 循环/条件控制语句.....	188	8.5.2 典型案例——利用脚本设置 动画播放属性.....	208
8.2.1 知识讲解.....	188	8.6 上机练习.....	209
1. for.....	188	8.6.1 利用脚本模拟下雪效果.....	209
2. for...in.....	189	8.6.2 利用脚本制作烟花效果.....	210
3. while.....	189	8.7 疑难解答.....	211
4. do...while.....	190	8.8 课后练习.....	211
5. break.....	190		
6. if.....	190		
7. else.....	191		
8.2.2 典型案例——利用脚本复制 影片剪辑.....	192		
8.3 时间获取语句.....	195		
8.3.1 知识讲解.....	195		
1. getSeconds.....	195		
2. getMinutes.....	195		
3. getHours.....	195		
4. getDate.....	195		
5. getDay.....	196		
6. getMonth.....	196		
7. getFullYear.....	196		
8.3.2 典型案例——利用脚本获取 系统时间.....	196		
8.4 声音控制语句.....	199		
		第9课 交互组件应用.....	213
		9.1 组件概述.....	214
		9.1.1 知识讲解.....	214
		1. 组件的作用.....	214
		2. Flash 中的组件类型.....	214
		9.1.2 典型案例——打开【组件】 面板查看组件类型.....	215
		9.2 组件的基本应用.....	216
		9.2.1 知识讲解.....	216
		1. Flash 中的常用组件.....	216
		2. 添加组件的方法.....	220
		3. 设置组件参数的方法.....	220
		4. 组件检查器.....	221
		9.2.2 典型案例——利用组件获取 学生信息.....	222

9.3	上机练习	227	10.3.2	将“制作广告 Banner”发布为 网页	244
9.3.1	利用组件实现背景选择	227	10.4	疑难解答	245
9.3.2	利用组件制作 IQ 测试动画	228	10.5	课后练习	245
9.4	疑难解答	228			
9.5	课后练习	229			
第 10 课	动画测试与发布	231	第 11 课	制作网站片头	247
10.1	测试与导出动画	232	11.1	制作分析	248
10.1.1	知识讲解	232	11.1.1	实例效果预览	248
1.	测试动画	232	11.1.2	实例制作分析	248
2.	导出动画	234	11.2	制作过程	249
10.1.2	典型案例——将动画导出为 GIF 图片	235	11.2.1	制作图形元件	249
10.2	发布动画	238	11.2.2	制作影片剪辑元件	250
10.2.1	知识讲解	238	11.2.3	编辑片头动画场景	254
1.	设置发布参数	238	1.	编辑作为背景的图层	254
2.	预览发布效果	240	2.	编辑动画主题图层	257
3.	发布动画	241	11.2.4	测试和发布片头	263
10.2.2	典型案例——设置并发布 “制作‘飞奔’逐帧动画”	241	11.3	上机练习	264
10.3	上机练习	243	11.3.1	制作音乐网站片头	264
10.3.1	将“制作‘动物学校’动画” 导出为 AVI 影片	243	11.3.2	制作校园网站片头	265
			11.4	疑难解答	266
			11.5	课后练习	266
			参考答案		268



第1课

Flash CS3 入门

本课要点

- 📖 设置 Flash CS3 工作界面
- 📖 管理 Flash CS3 文档
- 📖 设置 Flash CS3 动画制作环境

具体要求

- 📖 了解 Flash CS3 的应用领域
- 📖 认识 Flash CS3 的基本界面并掌握设置工作界面的方法
- 📖 掌握在 Flash CS3 中管理动画文档的基本操作
- 📖 掌握设置动画制作环境的基本操作

本课导读

Flash 是目前功能最强大的矢量动画制作软件之一，利用 Flash 制作的动画作品被广泛应用于网页广告、动画 MTV 以及网站片头等方面。在学习 Flash CS3 的过程中，首先需要对 Flash CS3 的工作界面有所了解，并掌握文档管理以及设置动画制作环境等基本操作，为以后的学习做好必要的准备。

- 📖 了解 Flash 的应用领域：网页广告、动画短片、二维片头和交互游戏等。
- 📖 认识 Flash CS3 的基本界面：了解界面的组成部分，掌握设置工作界面的基本操作。
- 📖 管理 Flash 文档：新建文档、打开文档、保存文档和关闭文档。
- 📖 设置动画制作环境：设置场景尺寸，设置背景颜色，创建场景，调节场景显示比例，设置标尺、网格和辅助线。

1.1 认识 Flash CS3

在正式学习 Flash CS3 之前,首先需要了解 Flash CS3 的基本概念以及应用领域等知识。

1.1.1 知识讲解

为了对 Flash CS3 有一个更全面的了解,下面分别对 Flash CS3 的基本概念、应用领域、学习方法以及启动和退出的方法进行简单的介绍。

1. 什么是 Flash CS3

Flash 是美国 Adobe 公司出品的专业矢量图形编辑和动画创作软件,主要用于网页设计和多媒体创作。利用 Flash 自带的矢量图绘制功能,并结合图片、声音以及视频等素材的应用,可以制作出精美、流畅的二维动画效果。通过为动画添加 ActionScript 脚本,还能使其实现特定的交互功能。此外,Flash 动画还具有以流媒体的形式进行播放以及文件短小等特点,因此用 Flash 制作的作品非常适合通过网络发布和传播。近年来,随着软件功能的不断升级与改进,也使得 Flash 被越来越多地应用到更多的领域中。Adobe 公司在以前 Flash 版本的基础上推出了功能更为完善的 Flash Professional 9,即 Flash CS3。该版本一经推出,即被众多 Flash 专业制作人员和动画爱好者广泛采用。

2. 使用 Flash CS3 可以做什么

利用 Flash CS3 制作的动画作品风格各异、种类繁多,以作品目的和应用领域来划分,可将其归纳为以下几个方面。

- **动画短片:** Flash CS3 具有强大的矢量绘图功能,并对位图有着良好的支持,利用 Flash CS3 制作的二维动画短片作品不但表现形式多样、画面华丽,而且非常适合网络环境下的传输,Flash 动画短片中最具代表性的作品主要有搞笑短片、MTV 和音乐贺卡等,如图 1.1 所示。



图 1.1 动画短片作品

- **网页广告:** Flash CS3 支持文字、图片、声音以及视频素材,并能将这些素材与矢

量动画完美结合,使得利用 Flash CS3 制作的广告动画作品能够清楚地表现出广告主题,并具有文件短小、精悍以及画面表现力强等特点,如图 1.2 所示。

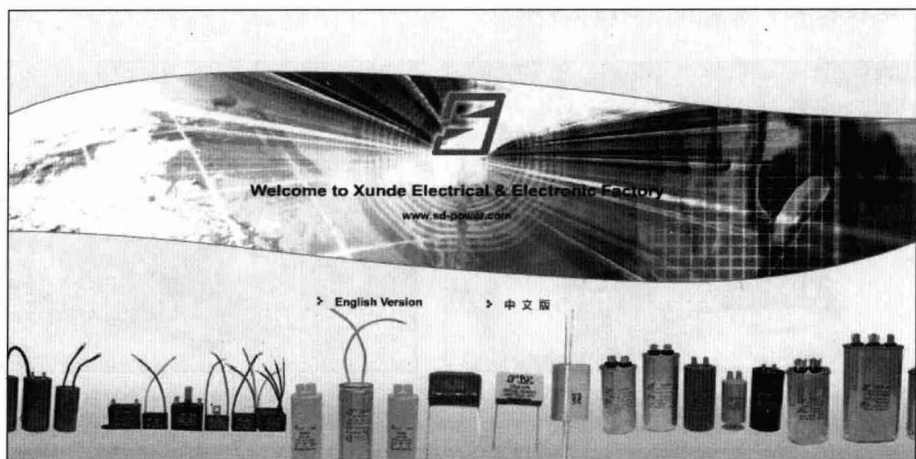


图 1.2 网页广告作品

- **动态网页:** 相对于普通网页,利用 Flash CS3 制作的动态网页(如图 1.3 所示)的交互功能、画面表现力以及对音效的支持都更胜一筹。

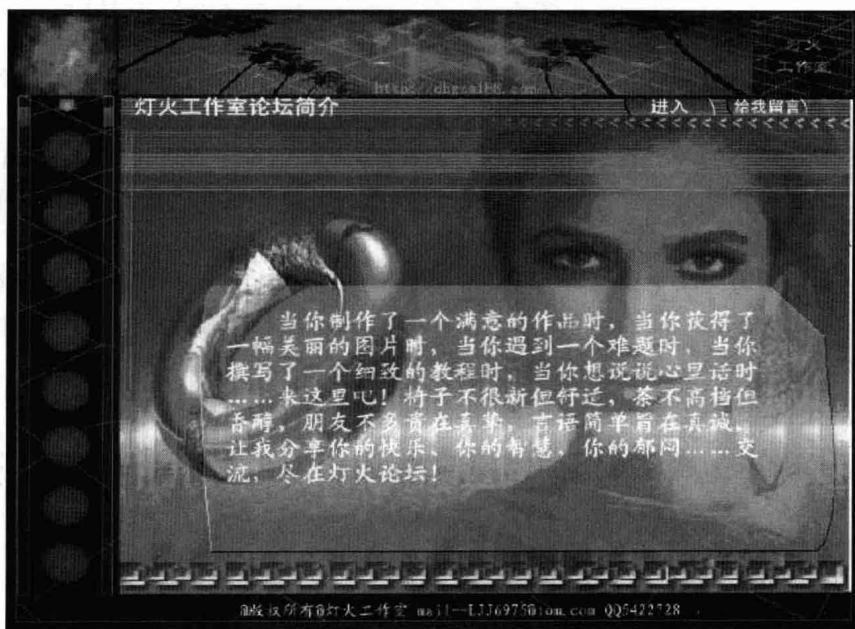


图 1.3 动态网页作品

- **交互游戏:** Flash CS3 具有丰富的媒体功能和强大的交互性,可以轻松地制作出精美耐玩的交互游戏作品,如图 1.4 所示。
- **多媒体教学:** 除了在上述几个领域中被广泛采用外,Flash 在多媒体教学领域也发

挥着重要的作用。利用 Flash 制作的多媒体教学课件凭借其强大的媒体支持功能、丰富的表现手段以及良好的教学效果,得到了众多教师和学生的认同,越来越多地在教学中被采用,如图 1.5 所示。



图 1.4 交互游戏作品

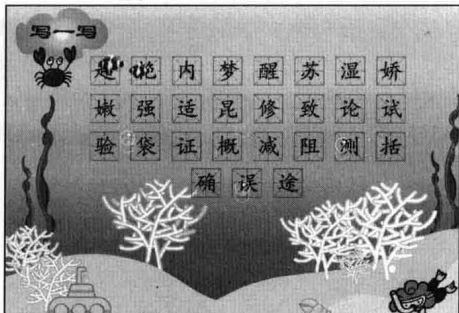


图 1.5 多媒体教学课件作品

3. 怎样学好 Flash CS3

采用正确的学习方法,可以节约时间,提高效率。为了能更合理、更快速地学好 Flash CS3,下面介绍几点学习 Flash CS3 的基本方法,供初学者参考。

- **打好基础:** 在学习 Flash CS3 时,应重视对 Flash CS3 基本操作和功能的学习,不要一味求快,应在熟练掌握基础知识后再学习其他较为深入的内容,为以后的学习打下牢固的基础。
- **通过实践练习:** 在熟练掌握基本操作后,可试着利用所学知识制作一些简单的动画作品,通过实际演练来逐步提高自身的动画制作水平。
- **注意观察和思考:** 除了通过制作实例来练习外,还可下载一些优秀 Flash 作品的源文件或反复观摩经典的动画作品,通过仔细观察和认真思考,分析其制作者所使用的技巧和手段,然后将学到的这些知识应用于自己的作品中。
- **交流和学习:** 除了上述几点,还可通过与身边的 Flash 爱好者相互学习以及访问一些知名的 Flash 网站和论坛(如 www.flash9.net)与广大的 Flash 爱好者一起交流和探讨,从而提高自身的动画制作水平。

4. Flash CS3 的启动与退出

在安装并使用正确的序列号注册 Flash CS3 之后,即可正式使用该软件。下面就对启动和退出 Flash CS3 的几种常用方法进行介绍。

1) 启动 Flash CS3

启动 Flash CS3 主要有以下 3 种方式:

- 在 Windows 桌面上选择【开始】→【所有程序】→【Adobe Design Premium CS3】→【Adobe Flash CS3 Professional】命令,启动 Flash CS3。
- 双击 Windows 桌面上的【Adobe Flash CS3 Professional】快捷方式图标^①,启动 Flash CS3。

- 通过打开一个 Flash CS3 动画文档来启动 Flash CS3。

2) 退出 Flash CS3

退出 Flash CS3 主要有以下 3 种方式:

- 在 Flash CS3 中选择【文件】→【退出】命令, 退出 Flash CS3。
- 在 Flash CS3 中按【Ctrl+Q】组合键, 退出 Flash CS3。
- 单击 Flash CS3 主界面右上角的  按钮, 退出 Flash CS3。

1.1.2 典型案例——启动 Flash CS3

案例目标

本案例将通过在【开始】菜单中选择命令的方式启动 Flash CS3。通过本案例的练习, 读者应掌握启动 Flash CS3 的基本方法。

操作思路:

- (1) 在【开始】菜单中选择 Flash CS3 的启动项, 启动 Flash CS3。
- (2) 在 Flash CS3 启动的过程中选择要执行的相关操作, 进入 Flash CS3 主界面。

操作步骤

启动 Flash CS3 的具体操作步骤如下:

- (1) 在 Windows 桌面上选择【开始】→【所有程序】→【Adobe Design Premium CS3】→【Adobe Flash CS3 Professional】命令, 启动 Flash CS3。此时, 桌面上将弹出 Flash CS3 的启动界面, 该界面中显示了 Flash CS3 的版本、版权以及正在加载的项目等信息, 如图 1.6 所示。

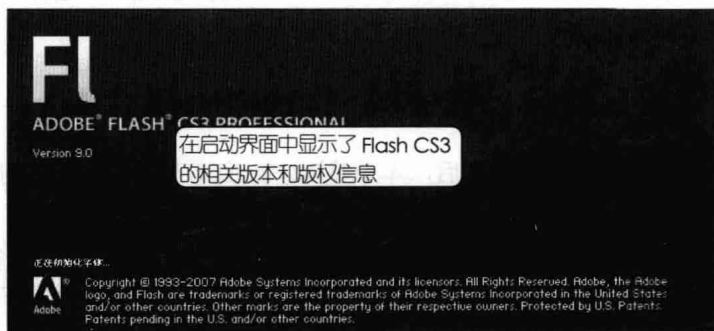


图 1.6 Flash CS3 的启动界面

- (2) 当所有项目加载完毕之后, 系统将打开 Flash CS3 的界面窗口, 出现如图 1.7 所示的起始页, 其中显示了【打开最近的项目】、【新建】以及【从模板创建】栏, 各栏中提供了相应的操作选项, 单击某一个选项即可进入相关的项目界面。



图 1.7 起始页

注意：通过选中左下角的 ☒ 不再显示 复选框，可使 Flash CS3 在下次启动时不再显示起始页。

(3) 单击【新建】栏中的【Flash 文件 (ActionScript 3.0)】选项，新建一个 Flash CS3 空白文档，即可进入 Flash CS3 的工作界面，完成 Flash CS3 的启动。

案例小结

本案例练习了启动 Flash CS3 以及新建 Flash 文档的操作。通过本案例，读者可了解并掌握启动 Flash CS3 的基本操作。本案例中只列举了 Flash CS3 常用启动方法中的一种，读者还可试着通过其他两种方法来启动 Flash CS3，并尝试在起始页中选择不同的项目选项，然后对比各选项之间的具体区别，为后面的学习做好准备。

1.2 Flash CS3 界面设置

在学习了 Flash CS3 的启动方法后，本节将对 Flash CS3 界面的相关内容进行讲解。

1.2.1 知识讲解

在启动 Flash CS3 之后，即可进入 Flash CS3 的相关界面，下面就对 Flash CS3 的基本界面、默认的界面组件以及设置工作界面的方法进行讲解。

1. Flash CS3 工作界面

在启动 Flash CS3 后，将进入 Flash CS3 的基本界面（即默认的工作界面）。该界面主要由标题栏、菜单栏、【绘图】工具栏、场景、【时间轴】面板、【属性】面板、【颜色】面板以及【库】面板等部分组成，如图 1.8 所示。

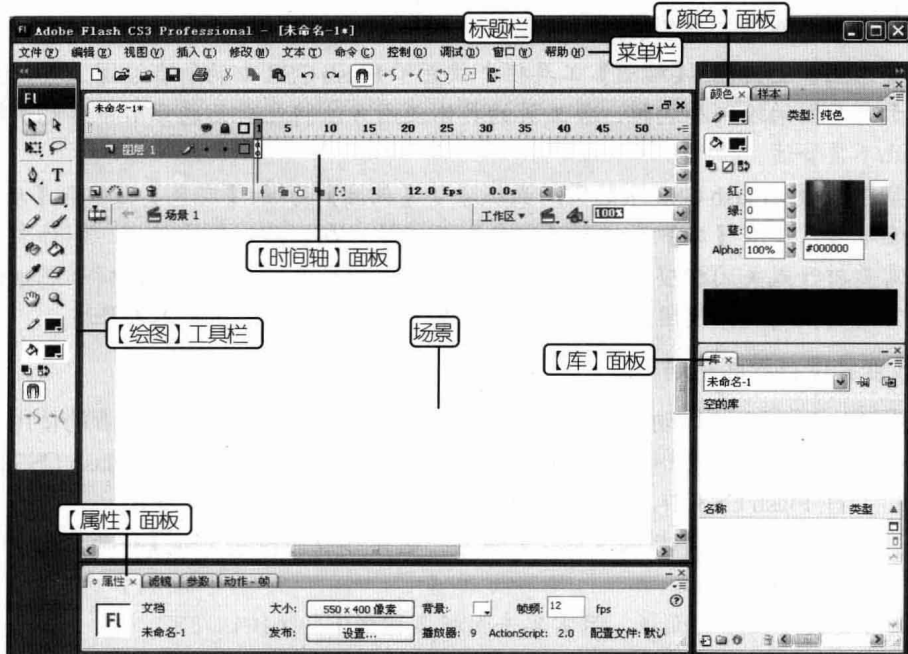


图 1.8 Flash CS3 的基本界面

2. Flash CS3 工作界面的组件

Flash CS3 工作界面的各主要组件及其大致功能如下。

- **标题栏:** Flash CS3 基本界面中的标题栏位于最上方, 主要用于显示软件名称和当前文档名称等信息, 可通过单击标题栏右侧的 按钮对 Flash CS3 界面进行最小化、还原 (最大化) 以及关闭等操作。
- **菜单栏:** Flash CS3 基本界面中的菜单栏位于标题栏的下方, 菜单栏中包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】和【帮助】等菜单, 在制作 Flash 动画时, 通过执行相应菜单中的命令, 即可实现特定的操作。
- **【时间轴】面板:** 【时间轴】面板用于创建动画和控制动画的播放进程。【时间轴】面板左侧为图层区, 该区域用于控制和管理动画中的图层; 右侧为帧控制区, 由播放指针、帧、时间轴标尺以及时间轴视图等部分组成, 如图 1.9 所示。

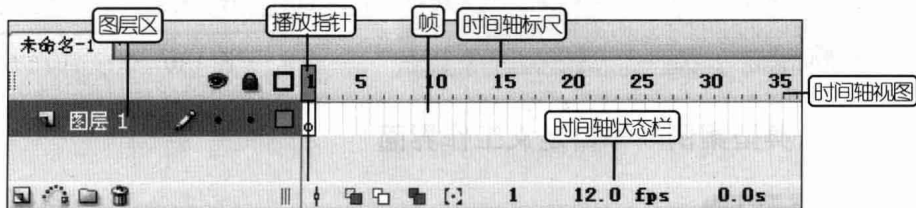


图 1.9 【时间轴】面板

- **场景:** 场景是 Flash CS3 进行创作的主要区域, 无论绘制图形, 还是编辑动画, 都需要在该区域中进行。场景主要由舞台 (场景中的白色区域) 和工作区 (舞台周围的灰色区域) 组成, 在最终动画中只显示放置在舞台中的图形对象, 工作区中