



本书编委会 编著

Flash CS3动画制作



网上疑难解答

网 址: faq.hxex.cn
E-mail: faq@phei.com.cn

电话疑难解答

010-88253801-168



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

无师通

Flash CS3动画制作

本书编委会 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书是指导初学者学习如何进行Flash CS3动画制作的入门书籍。书中详细介绍了Flash CS3的相关知识。全书共分为13章,分别介绍了Flash CS3基础知识、Flash基本图形绘制、色彩的编辑、Flash文本编辑、编辑Flash的对象、帧操作及动画制作、使用图层、使用元件和库、特效的应用、声音和视频的应用、ActionScript基础应用、Flash组件应用以及优化和发布动画等内容。

本书内容新颖,语言浅显易懂,创新地将知识点讲解和动手实战结合在一起,只要跟随“动手练”一边学习一边实践,就能够轻松掌握操作要点。另外通过每章配搭的“疑难解答”,帮助读者拓展知识面,同时巩固所学的知识。

本书不仅适合电脑初学者阅读,对于具有一定电脑基础的用户和急需提高业务水平的办公用户也同样适用。

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 / 本书编委会编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.3

(无师通)

ISBN 978-7-121-07783-8

I. F… II.本… III.动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第178170号

责任编辑: 郝志恒 李 锋

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: 20.75

字数: 531千字

印 次: 2009年3月第1次印刷

定 价: 39.00元(含光盘一张)

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至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

电脑是现在人们工作和生活的重要工具，掌握电脑的使用知识和操作技能已经成为人们工作和生活的重要能力之一。在当今高效率、快节奏的社会中，电脑初学者都希望能有一本为自己“量身打造”的电脑参考书，帮助自己轻松掌握电脑知识。

我们经过多年潜心研究，不断突破自我，为电脑初学者提供了这套学练结合的精品图书，可以让电脑初学者在短时间内轻松掌握电脑的各种操作。

此次推出的这套丛书采用“实用的电脑图书+交互式多媒体光盘+电话和网上疑难解答”的模式，通过配套的多媒体光盘完成书中主要内容的讲解，通过电话答疑和网上答疑解决读者在学习过程中遇到的疑难问题，这是目前读者自学电脑知识的最佳模式。

丛书的特点

本套丛书的最大特色是学练同步，学习与练习相互结合，使读者看过图书后就能够学以致用。

- ▶ **突出知识点的学与练：**本套丛书在内容上每讲解完一小节或一个知识点，都紧跟一个“动手练”环节让读者自己动手进行练习。在结构上明确划分出“学”和“练”的部分，有利于读者更好地掌握应知应会的知识。
- ▶ **图解为主的讲解模式：**以图解的方式讲解操作步骤，将重点的操作步骤标注在图上，使读者一看就懂，学起来十分轻松。
- ▶ **合理的教学体例：**章前提出“本章要点”，一目了然；章内包括“知识点讲解”与“动手练”板块，将所学的知识应用于实践，注重体现动手技能的培养；章后设置“疑难解答”，解决学习中的疑难问题，及时巩固所学的知识。
- ▶ **通俗流畅的语言：**专业术语少，注重实用性，充分体现动手操作的重要性，讲解文字通俗易懂。
- ▶ **生动直观的多媒体自学光盘：**借助多媒体光盘，直观演示操作过程，使读者可以方便地进行自学，达到无师自通的效果。

丛书的主要内容

本丛书主要包括以下图书：

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| ▶ Windows Vista操作系统（第2版） | ▶ Office 2007办公应用（第2版） |
| ▶ Excel 2007电子表格处理（第2版） | ▶ 电脑入门（第2版） |
| ▶ Word 2007电子文档处理（第2版） | ▶ 网上冲浪（第2版） |
| ▶ 电脑组装与维护（第2版） | ▶ Photoshop与数码照片处理（第2版） |
| ▶ PowerPoint 2007演示文稿制作 | ▶ Access 2007数据库应用 |
| ▶ Excel 2007财务应用 | ▶ Excel 2007公式、函数与图表应用 |
| ▶ 五笔字型与Word 2007排版 | ▶ BIOS与注册表 |
| ▶ 系统安装与重装 | ▶ 电脑应用技巧 |

- ▶ 电脑常见问题与故障排除
- ▶ Photoshop CS3图像处理
- ▶ Dreamweaver CS3网页制作
- ▶ AutoCAD机械绘图
- ▶ 3ds Max 2009室内外效果图制作
- ▶ 常用工具软件
- ▶ Photoshop CS3特效制作
- ▶ Flash CS3动画制作
- ▶ AutoCAD建筑绘图
- ▶ 3ds Max 2009动画制作

丛书附带光盘的使用说明

本书附带的光盘是《无师通》系列图书的配套多媒体自学光盘，以下是本套光盘的使用简介，详情请查看光盘上的帮助文档。

▶ 运行环境要求

操作系统：Windows 9X/Me/2000/XP/2003/NT/Vista简体中文版

显示模式：1024×768像素以上分辨率、16位色以上

光驱：4倍速以上的CD-ROM或DVD-ROM

其他：配备声卡、音箱（或耳机）

▶ 安装和运行

将光盘放入光驱中，光盘中的软件将自动运行，出现运行主界面。如果光盘未能自动运行，请用鼠标右键单击光驱所在盘符，选择【展开】命令，然后双击光盘根目录下的“Autorun.exe”文件。

丛书的实时答疑服务

为了更好地服务于广大读者和电脑爱好者，加强出版者和读者的交流，我们推出了电话和网上疑难解答服务。

▶ 电话疑难解答

电话号码：010-88253801-168

服务时间：工作日9:00~11:30，13:00~17:00

▶ 网上疑难解答

网站地址：faq.hxex.cn

电子邮件：faq@phei.com.cn

服务时间：工作日9:00~17:00（其他时间可以留言）

丛书的作者

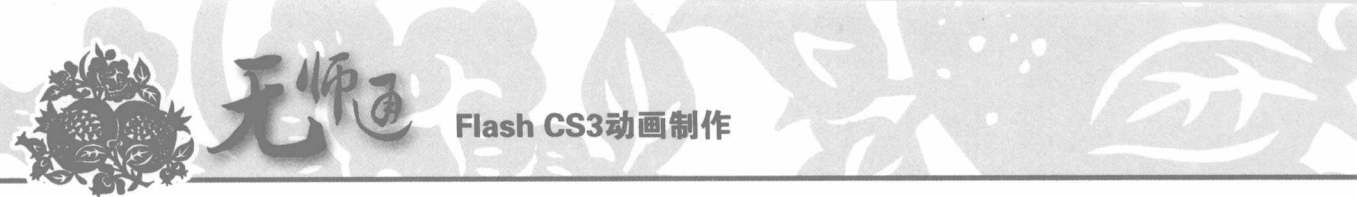
参与本套丛书编写的作者为长期从事计算机基础教学的老师或学者，他们具有丰富的教学经验和实践经验，同时还总结出了一套行之有效的电脑教学方法，这些方法都在本套丛书中得到了体现，希望能为读者朋友提供一条快速掌握电脑操作的捷径。

本套丛书以教会大家使用电脑为目的，希望读者朋友在实际学习过程中多加强动手操作与练习，从而快速轻松地掌握电脑操作技能。

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章	Flash CS3基础知识	1
1.1	简述Flash CS3	2
1.1.1	Flash CS3动画的特点	2
1.1.2	Flash的应用	3
1.1.3	Flash 动画制作的基本流程	5
1.2	Flash CS3的安装与启动	6
1.2.1	Flash CS3的安装	6
1.2.2	Flash CS3的启动	8
1.3	Flash CS3的工作界面	8
1.3.1	开始页的基本操作	9
1.3.2	工作界面	9
1.3.3	退出Flash CS3	13
1.4	Flash CS3文档的基本操作	13
1.5	Flash CS3的基本设置	16
1.5.1	Flash CS3的场景	16
1.5.2	设置标尺、辅助线和网格	17
1.6	设置Flash CS3的首选参数和快捷键	18
1.6.1	设置Flash中的首选参数	19
1.6.2	设置快捷键	23
第2章	Flash基本图形绘制	28
2.1	绘制简单的图形	29
2.1.1	位图与矢量图	29
2.1.2	Flash CS3的工具箱	31
2.2	绘制简单图形	33
2.3	绘制路径	37
2.3.1	线条工具	38
2.3.2	铅笔工具	42
2.3.3	钢笔工具	43
2.4	对象的选取	45
2.4.1	选择工具	45
2.4.2	部分选取工具	47
2.4.3	【对象绘制】模式	49
第3章	色彩的编辑	53
3.1	颜色的选择	54
3.2	颜色的填充	56
3.2.1	使用刷子工具	56
3.2.2	使用橡皮擦工具	58
3.2.3	使用墨水瓶工具	60
3.2.4	使用颜料桶工具	61
3.3	渐变颜色的设置和调整	63
3.3.1	设置渐变颜色	63



3.3.2 使用渐变变形工具	65
3.4 色彩编辑技巧	70
3.4.1 查找和替换颜色	70
3.4.2 调整位图填充	71
3.4.3 使用【样本】面板管理颜色	74
第4章 Flash文本编辑	76
4.1 文本类型	77
4.2 添加静态文本	78
4.2.1 文本的输入	78
4.2.2 文本的选取	81
4.2.3 设置文本样式	82
4.2.4 设置字体呈现方法	87
4.3 添加可编辑文本	88
4.3.1 添加动态文本	88
4.3.2 添加输入文本	91
4.4 文本转换	93
第5章 编辑Flash的对象	99
5.1 编辑外部对象	100
5.1.1 图形对象的导入	100
5.1.2 设置位图属性	101
5.1.3 套索工具	103
5.1.4 将位图转换为矢量图	107
5.2 对象的基本编辑	109
5.2.1 选取对象	109
5.2.2 对象的移动、复制和删除	110
5.2.3 粘贴对象	111
5.2.4 对齐对象	112
5.2.5 使用辅助工具	115
5.3 对象变形	116
5.3.1 使用【变形】命令变形对象	116
5.3.2 使用【变形】面板变形对象	118
5.4 对象的优化	120
5.4.1 优化路径	120
5.4.2 将线条转换为填充	121
5.4.3 扩展填充	121
5.4.4 柔化填充边缘	122
第6章 帧操作及动画制作	125
6.1 帧的操作	126
6.1.1 使用【时间轴】面板	126
6.1.2 帧的类型	127
6.1.3 添加和删除帧	129
6.1.4 选择帧	131
6.1.5 编辑帧	132
6.1.6 洋葱皮工具	135
6.2 逐帧动画	137
6.3 补间动画	139



6.3.1 运动补间动画	140
6.3.2 形状补间动画	144
6.4 场景操作	148
第7章 使用图层	151
7.1 图层的基本操作	152
7.1.1 图层的概念及相关菜单	152
7.1.2 图层的基本操作	153
7.1.3 分散到图层	160
7.2 引导层	161
7.2.1 普通引导层	161
7.2.2 运动引导层	161
7.3 遮罩层	167
7.3.1 创建遮罩层	167
7.3.2 移动遮罩	168
7.3.3 变形遮罩	170
第8章 使用元件和库	174
8.1 元件	175
8.1.1 元件的类型	175
8.1.2 创建图形元件	175
8.1.3 创建按钮元件	178
8.1.4 创建影片剪辑元件	183
8.2 元件实例	191
8.2.1 创建元件的实例	191
8.2.2 修改元件实例	192
8.2.3 编辑元件实例	195
8.3 元件库	201
8.3.1 元件库的基本操作	201
8.3.2 调用库	203
第9章 特效的应用	207
9.1 使用滤镜效果	208
9.1.1 添加和删除滤镜效果	208
9.1.2 设置滤镜参数	210
9.2 使用混合模式	221
9.2.1 添加混合模式	221
9.2.2 混合模式的效果	222
9.3 使用时间轴特效	230
9.3.1 添加时间轴特效	230
9.3.2 设置时间轴特效	232
第10章 声音和视频的应用	241
10.1 在Flash CS3中添加声音	242
10.1.1 Flash中的声音文件	242
10.1.2 为关键帧添加声音	243
10.2 编辑声音	245
10.2.1 在【属性】面板中编辑声音	245
10.2.2 在【编辑封套】对话框中编辑声音	248



10.3	压缩声音	250
10.3.1	使用【声音属性】对话框	250
10.3.2	使用压缩选项	252
10.4	编辑视频素材	254
10.4.1	在Flash中导入视频素材	254
10.4.2	编辑视频素材	258
第11章	ActionScript基础应用	262
11.1	【动作】面板简介	263
11.2	Action脚本的基本语法	266
11.3	ActionScript 3.0介绍	268
11.4	ActionScript 3.0的新特性	269
11.5	类	270
11.6	变量	277
11.7	ActionScript 3.0的其他特点	278
第12章	Flash组件应用	283
12.1	认识Flash CS3的组件	284
12.2	组件的应用	285
12.2.1	Button组件	285
12.2.2	CheckBox组件	289
12.2.3	ComboBox组件	292
12.2.4	ScrollPane组件	295
12.2.5	RadioButton组件	299
12.3	组件检查器	303
第13章	优化和发布动画	308
13.1	测试Flash动画	309
13.2	优化Flash动画	312
13.3	导出Flash动画	314
13.4	发布Flash动画	318
13.4.1	发布设置	318
13.4.2	发布Flash影片	319
13.4.3	发布HTML网页	319
13.4.4	发布可选图像文件	320
13.5	发布预览	322

Chapter 01

第1章 Flash CS3基础知识

本章要点

- ↳ 简述Flash CS3
- ↳ 安装Flash CS3
- ↳ Flash CS3的工作界面
- ↳ Flash CS3的基本设置

Flash是目前功能最强大的矢量动画制作软件之一，广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域。Adobe Flash CS3是美国Adobe公司兼并Macromedia公司之后出品的Flash动画制作软件的最新版本。使用Flash软件，可以轻松创作网页上动态或交互的多媒体内容。本章主要介绍Flash CS3的基础知识。





1.1 简述Flash CS3

Flash CS3是网页“三剑客”CS3系列中第一个采用全新Creative Suite 3界面的成员,这对于Macromedia界面来说,绝对是一个提高。因为在Macromedia的传统界面上,杂乱的面板往往使用户无所适从(Dreamweaver CS3和Fireworks CS3现仍然延续使用Macromedia的传统界面)。

Flash CS3兼具多种功能,同时操作简易,是一种应用比较广泛的多媒体创意工具,还可用于创建生动且富有表现力的网页。

1.1.1 Flash CS3动画的特点



知识点讲解

在进入Flash动画制作行列之前,我们首先了解一下Flash动画的特点,为以后提高学习兴趣奠定基础。Flash动画的特点造就了Flash动画在网络中的流行,其具体特点主要表现在以下几个方面。

- ▶ 使用流播放技术——Flash动画的最大特点就是以流的形式来进行播放,即不需要将文件全部下载,只需下载文档的前面部分内容,然后在播放的同时自动将后面部分的文档下载并播放。
- ▶ 动画作品的数据量非常小——Flash动画对象可以是矢量图形,因此动画大小可以保持为最小状态,即使动画内容很丰富,其数据量也非常小。
- ▶ 适用范围广——Flash动画适用范围极广。它可以应用于MTV、小游戏、网页制作、搞笑动画、情景剧和多媒体课件等领域。
- ▶ 表现形式多样——Flash动画可以包含文字、图片、声音、动画以及视频等内容。
- ▶ 交互性强——Flash具有极强的交互功能,开发人员可以轻松地为动画添加交互效果。

Adobe Flash CS3除了继承传统Flash

动画的以上优点之外,还具有以下一些突出特点。同时,Flash CS3中还加入了Bridge资源管理工具以及针对小团队使用的Version Cue版本管理系统。

- ▶ Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入——Flash CS3从Illustrator和Photoshop中借用了一些创新的工具,最重要的是PSD和AI文件的导入功能,作为艺术工具,它们比Flash更好用。我们可以非常轻松地将元件从Photoshop 和 Illustrator中导入到Flash CS3,然后在Flash CS3中编辑它们。

Flash CS3可与Illustrator共享界面, Illustrator中所有的图形在保存或复制后都可以导入到Flash CS3中。

当用户将AI和PSD文件导入到Flash中时,一个导入窗口会自动跳出,上面显示了大量单一元件的控制使用信息。用户可以选择要导入的图层,决定它们的格式、名称及文本的编辑状态等,还可以使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

- ▶ 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并再次使用的 ActionScript 3.0 代码。
- ▶ Adobe界面——享受新的简化的界面,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。

- ▶ ActionScript 3.0开发——使用新的ActionScript 3.0语言可以节省时间，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性。
- ▶ 丰富的绘图功能——比起Illustrator、Photoshop以及其他一些专业级别的设计工具来说，Flash 8的绘图工具是非常逊色的，而Flash CS3则“借用”了Illustrator 和 After Effects中的钢笔工具，可以让用户对点和线进行Bezier曲线控制。

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，并将这些插图粘贴到 Flash CS3 中。

- ▶ 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。
- ▶ 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的内容以及ActionScript 3.0生成的内容和运行的效果（如投影和模糊）。
- ▶ 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，确保获得最佳的视频体验。
- ▶ 省时编码工具——Flash CS3使

用了新的代码编辑器增强功能，能节省编码时间。功能强大的新ActionScript 调试器提供了极好的灵活性以及Adobe Flex Builder 2 调试的一致性。

1.1.2 Flash的应用



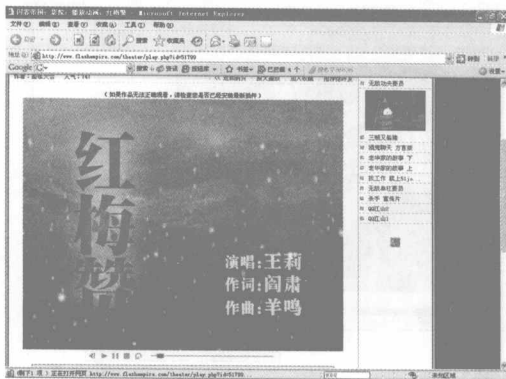
知识点讲解

随着电脑网络技术的发展和提高，Flash软件的版本也在不断升级，性能逐步提高。因此Flash也越来越广泛地应用到各领域。利用Flash制作的动画作品，风格各异、种类繁多，目前Flash的应用领域主要有以下几个方面。

▶ 网络动画

Flash具有强大的矢量绘图功能，可对视频、声音进行良好的支持，同时利用Flash制作的动画能以较小的容量在网络上进行发布，加上以流媒体形式进行播放，使Flash制作的网络动画作品在网络中大量传播，并且深受闪客的喜爱。Flash网络动画中最具代表性的作品主要有搞笑短片、MTV和音乐贺卡等。

使用Flash制作的网络动画一般嵌入到网页中，用于表现某一主题，如图1-1所示。



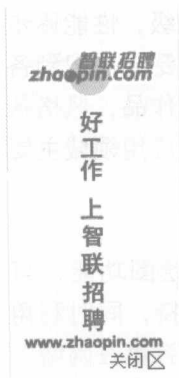
★ 图1-1



► 网络广告

通过Flash还可以制作网络广告，网络的一些特性决定了网页广告必须具有短小、表达能力强等特点，而Flash可以充分满足这些要求，同时其出众的特性也得到了广大用户的认同，因此在网络广告领域得到了广泛的应用。

网络广告一般具有超链接功能，单击它可以浏览相关的网页，如图1-2所示。



★ 图1-2

► 在线游戏

利用Flash中的动作脚本语句可以编制一些简单的游戏程序，配合Flash强大的交互功能，可制作出丰富多彩的网络在线游戏，如图1-3所示。



★ 图1-3

这类游戏操作比较简单，趣味性较强，

老少皆宜，深受广大网络用户的喜爱。

► 多媒体教学

Flash除了在网络商业应用中被广泛采用，在教学领域也发挥出重要作用，利用Flash还可以制作多媒体教学课件，如图1-4所示。

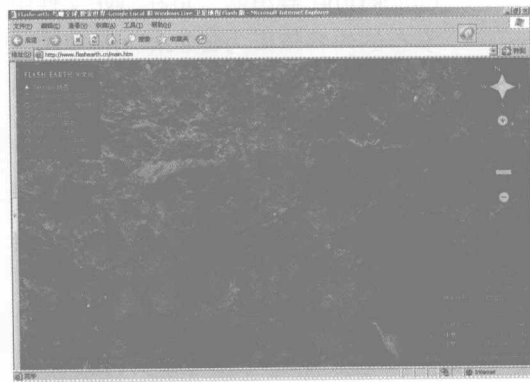


★ 图1-4

凭借其强大的媒体支持功能和丰富的表现手段，Flash课件已在越来越多的教学中被采用，并且还有继续发展和壮大的趋势。

► 动态网页

使用Flash制作的网页具备一定的交互功能，使得网页能根据用户的需求产生不同的网页响应，如图1-5所示。



★ 图1-5

利用Flash制作的网页具有动感、美观



及时尚等特点,由Flash制作的动态网页在网络中日益流行。

1.1.3 Flash 动画制作的基本流程



知识点讲解

我们在网络上看到的Flash动画都是按照一定流程经过多个制作环节才制作出来的。要想制作出优秀的Flash动画,任何一个环节都不可忽视,其中的每个环节都会直接影响作品的质量。

Flash动画的制作流程大致可分为以下几个环节。

► 整体策划

在制作动画之初,应先明确制作动画的目的。明确制作目的之后,就可以为整个动画进行策划,包括动画的剧情、动画分镜头的表现手法、动画片段的衔接以及为动画中出现的人物、背景和音乐等进行构思。

动画策划在Flash动画制作中非常重要,对整个动画的品质起着决定性的作用。

► 搜集素材

搜集素材是完成动画策划之后的一项很重要的工作,素材的好坏决定着作品的效果。因此在搜集时应注意有针对性、有目的地搜集素材,最主要的是应根据动画策划时所拟定好的素材类型进行搜集。

► 制作动画

Flash动画作品制作环节中最为关键的一步是制作动画,它是利用所搜集的动画素材表现动画策划中各个项目的具体实现手段。在这一环节中应注意的是,制作中的每一步都应该保持严谨的态度,对每个小的细节都应该认真地对待,使整个动画的质量得到统一。

► 调试动画

完成动画制作的初稿之后,便可以进

行动画的调试。调试动画主要是对动画的各个细节、动画片段的衔接、声音与动画之间的协调等进行局部的调整,使整个动画看起来更加流畅,在一定程度上保证动画作品的最终品质。

► 测试动画

测试动画是在动画完成之前,对动画效果、品质等进行的最后测试。由于播放Flash动画时是通过电脑对动画中的各个矢量图形及元件的实时运算来实现的,因此动画播放的效果很大程度上取决于电脑的具体配置。



注意

在测试时应尽可能多地在不同档次、不同配置的电脑上测试动画,然后根据测试的结果对动画进行调整和修改,使动画在较低配置的电脑上也可以取得很好的播放效果。

► 发布动画

Flash动画制作过程的最后一步是发布动画,用户可以对动画的生成格式、画面品质和声音效果等进行设置。动画发布时的设置将最终影响到动画文件的格式、文件大小以及动画在网络中的传输速率。



注意

在进行动画发布设置时,应根据动画的用途和使用环境等进行参数设置。



提示

要学好Flash还要掌握正确的学习方法,这样不仅可以节约时间,还可以提高学习的效率。用户可参考以下方法。

- 打好基础——熟练掌握Flash CS3最基本的功能和操作,再学习其他较为深入的、更具难度的操作。
- 注重实际操作——了解Flash CS3的基本操作之后,试着利用所学知识制作一些简单的动画作品,也可对一些简单且具代表性的作品进行临摹,在不



断尝试和演练的过程中，逐步提高自身的水平。

- 善于汲取经验——可下载一些Flash作品的源文件，或反复观摩网络上的经典作品，从中分析一下别人使用的技巧和手段，通过仔细观察和认真思

考，发现作品的亮点，然后将这些学到的知识应用于自己的作品中。

- 加强交流——在有条件的情况下，可经常访问一些知名Flash网站和论坛，与其他Flash爱好者一起学习探讨，交流经验。

1.2 Flash CS3的安装与启动

要使用Flash CS3进行动画制作，首先需要用户在电脑上安装Flash CS3。

1.2.1 Flash CS3的安装



知识点讲解

由于Flash CS3的安装对电脑的硬件和软件配置有一定的要求，因此在安装Flash CS3之前，先要检查电脑的硬件和软件配置是否满足需求。Flash CS3的系统配置需求如表1-1所示。

表1-1 Flash CS3的系统配置需求

名称	配置需求
CPU	Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon 或Intel Core Duo处理器
内存	512MB内存（建议使用1GB）
硬盘可用空间	2.5GB的可用硬盘空间（在安装过程中需要的其他可用空间）
操作系统	Microsoft Windows XP（带有 Service Pack 2） 或Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或Enterprise（已为32 位版本进行验证）
显示	1024×768 分辨率的显示器（带有16 位视频卡）
光驱	DVD-ROM 驱动器
其他注意事项	多媒体功能需要QuickTime 7.1.2 软件 DirectX 9.0c 软件 产品激活需要网络或电话连接 使用Adobe Stock Photoshop 和其他服务需要宽带网络连接



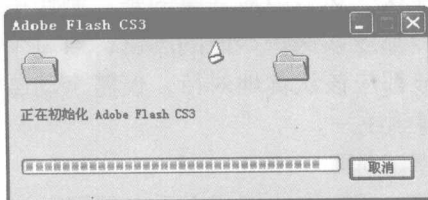
动手练

在使用Flash CS3之前，需要先将Flash CS3下载并安装到电脑上，读者可以在网上下载Adobe Flash CS3的免费试用中文版，此软件不需要激活即可使用。请读者根据下面的操作步骤练习Flash CS3的安装。

安装Flash CS3的具体操作步骤如下：

- 1 首先关闭其他应用程序。

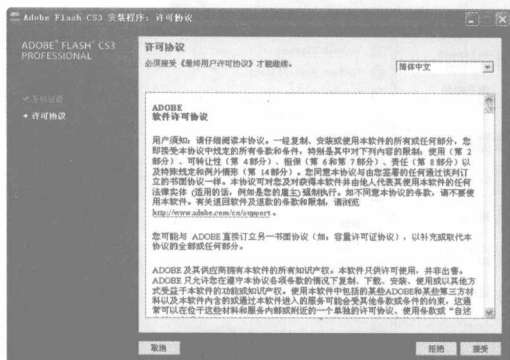
- 2 将Flash CS3的压缩包解压到桌面上，然后双击Flash CS3的安装程序文件，会出现初始化Adobe Flash CS3的画面，如图1-6所示。



★ 图1-6

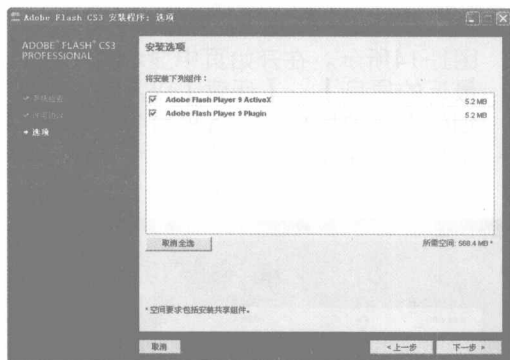


3 稍后会出现【许可协议】对话框，如图1-7所示。



★ 图1-7

4 单击【接受】按钮，弹出【安装选项】对话框，如图1-8所示。



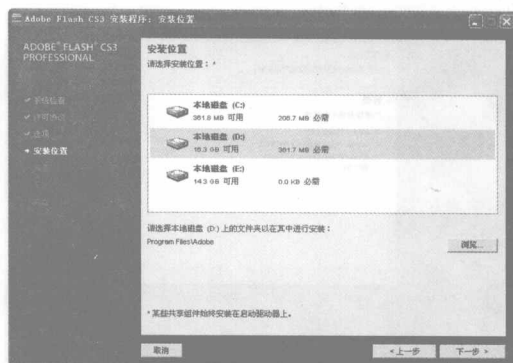
★ 图1-8

5 单击【下一步】按钮，弹出【安装位置】对话框，如图1-9所示。

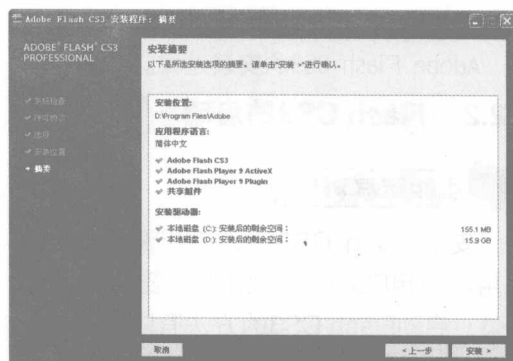
6 单击【浏览】按钮，打开【浏览文件夹】对话框，可将Flash CS3安装到指定的文件夹中。本例将Adobe Flash CS3安装到本地磁盘 (D:) 上。

7 单击【下一步】按钮，弹出Adobe Flash CS3的【安装摘要】对话框，如图1-10所示。

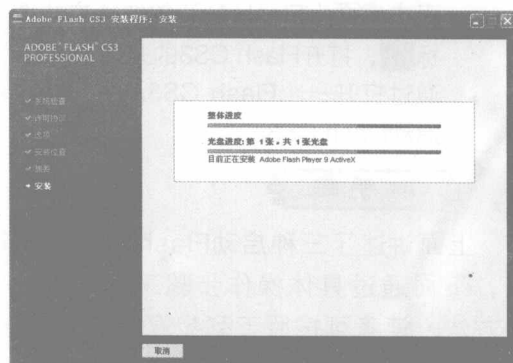
8 单击【安装】按钮，弹出显示安装进度的对话框，如图1-11所示。



★ 图1-9

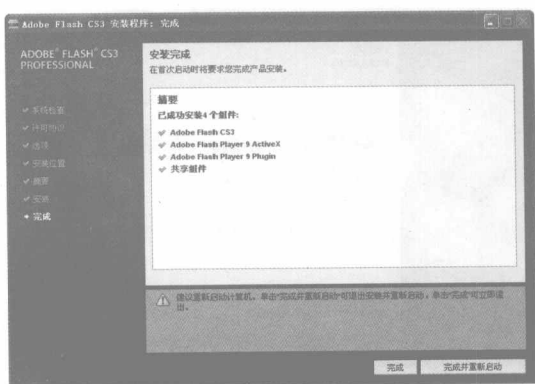


★ 图1-10



★ 图1-11

9 稍后会出现【安装完成】对话框，如图1-12所示。



★ 图1-12

10 单击【完成并重新启动】按钮，结束Adobe Flash CS3的安装过程。

1.2.2 Flash CS3的启动



知识点讲解

安装Flash CS3后，不用激活就可以使用。使用Flash CS3前首先要启动Flash CS3，启动Flash CS3的方法有以下三种。

- ▶ 在【开始】菜单中选择Flash CS3的启动项。
- ▶ 双击桌面上Flash CS3的快捷方式图标，打开Flash CS3的开始页。
- ▶ 通过打开一个Flash CS3动画文档，启动Flash CS3。



动手练

上面讲述了三种启动Flash CS3的方法，下面通过具体操作步骤来介绍第一种方法，读者可按照下列步骤启动Flash CS3，掌握启动Flash CS3的基本方法。

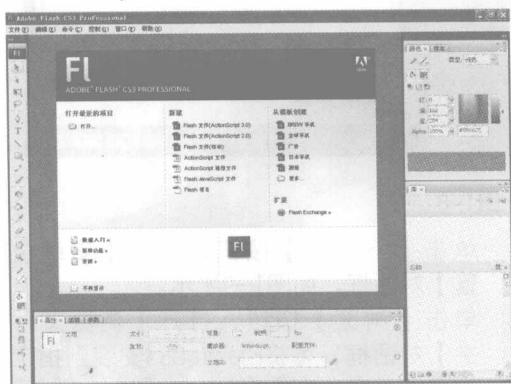
- 1** 在桌面上单击【开始】按钮，打开【开始】菜单。
- 2** 执行【所有程序】→【Adobe Flash CS3

Professional】命令，如图1-13所示。



★ 图1-13

- 3** 稍等片刻，Flash CS3的开始页打开，如图1-14所示。在开始页中显示了【打开最近的项目】、【新建】以及【从模板创建】等项目栏，在各项目栏中还包含了相应的操作选项，选择某一个选项即可进入相关的项目界面。



★ 图1-14

- 4** 在【新建】栏中选择【Flash文件(ActionScript 3.0)】选项，新建一个Flash CS3空白文档，此时即可进入Flash CS3的主界面，完成Flash CS3的启动。

1.3 Flash CS3的工作界面

启动Flash CS3后，就要熟悉一下其工作界面，为以后的学习打下坚实的基础。