



Flash 动画设计教程

朱俊杰 李可胜 主 编
袁方略 胡 科 张彦锋 副主编



21 世纪大学计算机系列教材

Flash 动画设计教程

朱俊杰 李可胜 主 编

袁方略 胡 科 张彦锋 副主编

中国人民大学出版社

• 北京 •

北京科海电子出版社

www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画设计教程/朱俊杰, 李可胜主编.

北京: 中国人民大学出版社, 2009

(21 世纪大学计算机系列教材)

ISBN 978-7-300-10405-8

I. F...

II. ①朱... ②李...

III. 动画—设计—图形软件, Flash—高等学校—教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 031112 号

21 世纪大学计算机系列教材

Flash 动画设计教程

朱俊杰 李可胜 主编

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896594 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市艺辉印刷有限公司

规 格 185 mm×260 mm 16 开本

版 次 2009 年 4 月第 1 版

印 张 17.75

印 次 2009 年 4 月第 1 次印刷

字 数 429 000

定 价 29.00 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

内容提要

本书按照基础篇、进阶篇和实例制作篇三部分内容来展开讲解 Flash 动画设计。第一部分主要讲解 Flash CS3 的基础概念、矢量图绘制基础、创建和使用元件、导入素材、基础动画的制作、动画的测试、优化和发布，以及 ActionScript 动作脚本的基础知识。第二部分主要讲解 ActionScript 动作脚本语言和组件的应用。第三部分主要讲解典型实例的制作，全面阐述动画制作的要领。

全书的学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，让读者在掌握 Flash 各种创作技巧的同时，享受学习 Flash 的乐趣。

本书适合作为高等院校、高职高专相关专业的教材和参考书，也可作为 Flash 动画制作爱好者的自学教材。

前 言

在网络盛行的今天,Flash 成为一道亮丽的风景展现在我们面前。现在的网络再也不是单纯图片与枯燥文字的组合了,人们追求的是一种动态效果和良好的交互性,而 Flash 无疑引导了网络上最新的潮流。随着网络经济时代的到来,越来越多的专家、学者都开始投身到网络学习的行列当中。很多人已经不满足于仅仅在因特网上浏览信息、制作简单的个人主页,而是想创建一个富有创意的,集互动性、趣味性与实用性于一身的优秀的全 Flash 网站。企业也利用 Flash 制作各种网页广告及动画片头等宣传产品,这是因为 Flash 优秀的互动编辑功能,为企业信息在网络中的传播提供了便捷高效的解决方案。

Flash CS3 Professional 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员及开发多媒体内容主题的专家的理想工具,该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体。Flash CS3 Professional 提供了对 Web 团队(由设计人员和开发人员组成)成员之间工作流程进行优化的项目管理工具,外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的能力,以及其他一些功能,使得 Flash CS3 Professional 特别适用于大规模的复杂项目。

本书共分为 13 章。第 1 章介绍了 Flash 的概念、发展历程、应用方向和 Flash 工作界面的基础知识。第 2 章介绍了 Flash 绘图工具的使用。第 3 章介绍了文本工具的操作以及特效文字的制作。第 4 章介绍了对象的编辑方法和技巧。第 5 章介绍了导入外部素材的基本操作。第 6 章介绍元件、实例和库的相关概念,以及它们之间的关系。第 7 章介绍了 Flash 基础动画的制作,包括帧和图层的操作,以及简单的逐帧动画、补间动画的制作。第 8 章介绍了 Flash 时间轴特效动画、运动引导层动画和遮罩动画的制作。第 9 章介绍了 Flash 影片的优化、测试和发布。第 10 章介绍了 ActionScript 动作脚本语言的基础概念、动作面板的使用、脚本的添加方法,以及 ActionScript 语言中各种命令的使用。第 11 章介绍了 ActionScript 的简单应用。第 12 章介绍了组件的基本概念、组件面板、设置组件参数、组件类别和组件的应用。第 13 章从典型实例应用角度出发,介绍了 Flash LOGO 制作、Flash 广告制作、Flash 导航菜单制作和 Flash 网站片头制作等。

本书采用目前流行的动画为实例,引领读者在实例中掌握 Flash 的使用方法和技巧。本书的最大特点是对每个知识点从实际应用的角度进行介绍,采用 Step by Step 的方式讲解实例制作过程,力求使读者通过实际操作和亲自实践,快速掌握软件各种功能的使用方法与技巧。这种教学方式较好地排除了初学者对以往常规的教学模式产生的厌烦感和枯燥感。

本书在每章的开始部分,明确地指出了本章的学习要点,有助于读者自学和教师授课时抓住重点,明确自己的学习计划或教学计划。在每章的结尾部分,均提供了适量的填空题、问答题和上机操作题,帮助读者巩固自己所学的知识,举一反三,将其灵活应用。

由于时间仓促,加之编者水平有限,不足之处在所难免,恳请广大读者不吝指正。

编者

2009 年 3 月

目 录

第 1 章 快速入门 Flash 1

- 1.1 Flash 概述 1
 - 1.1.1 Flash 简介 1
 - 1.1.2 Flash 动画的特点 2
- 1.2 Flash 的发展与应用 2
 - 1.2.1 Flash 的发展 2
 - 1.2.2 Flash 的应用 3
- 1.3 Flash CS3 Professional 的用户界面 7
 - 1.3.1 启动向导对话框 7
 - 1.3.2 Flash CS3 Professional 的工作界面 8
- 1.4 Flash CS3 文件的基本操作 13
- 1.5 小结与提高 16
- 1.6 思考与练习 16

第 2 章 Flash 动画图形设计 17

- 2.1 绘图工具 17
 - 2.1.1 选择工具 18
 - 2.1.2 部分选取工具 21
 - 2.1.3 直线工具 22
 - 2.1.4 套索工具 24
 - 2.1.5 钢笔工具 24
 - 2.1.6 文本工具 28
 - 2.1.7 椭圆工具与矩形工具 29
 - 2.1.8 多角星形工具 30
 - 2.1.9 铅笔工具 31
 - 2.1.10 刷子工具 31
 - 2.1.11 任意变形工具 32
 - 2.1.12 渐变变形工具 33
 - 2.1.13 墨水瓶工具 33
 - 2.1.14 颜料桶工具 33
 - 2.1.15 滴管工具 35
 - 2.1.16 橡皮擦工具 35
- 2.2 颜色工具 36

- 2.2.1 颜色概述 36
- 2.2.2 颜色的设置 36
- 2.3 查看工具 38
 - 2.3.1 缩放工具 38
 - 2.3.2 手形工具 39
- 2.4 实例演练 39
- 2.5 小结与提高 41
- 2.6 思考与练习 41

第 3 章 动画文本设计 42

- 3.1 文本工具的使用 42
 - 3.1.1 创建文本 43
 - 3.1.2 选择文本 43
 - 3.1.3 嵌入字体 44
- 3.2 文本工具的属性面板 44
 - 3.2.1 文本类型 45
 - 3.2.2 文本的编辑 48
- 3.3 制作特效文字 50
 - 3.3.1 投影文字 50
 - 3.3.2 描边文字 51
 - 3.3.3 位图文字 51
- 3.4 滤镜的使用 52
 - 3.4.1 投影滤镜 53
 - 3.4.2 模糊滤镜 53
 - 3.4.3 发光滤镜 54
 - 3.4.4 斜角滤镜 54
 - 3.4.5 渐变发光滤镜 55
 - 3.4.6 渐变斜角滤镜 56
 - 3.4.7 调整颜色滤镜 57
- 3.5 缺少字体的替换 57
 - 3.5.1 指定字体替换 58
 - 3.5.2 缺少字体重新替换 59
 - 3.5.3 字体映射 59
- 3.6 小结与提高 60

3.7 思考与练习	60	5.6 小结与提高	95
第4章 编辑对象	61	5.7 思考与练习	95
4.1 对象的变形	61	第6章 元件、实例和库	96
4.1.1 基本的变形	62	6.1 元件的概念	96
4.1.2 对象的扭曲	65	6.2 元件的类型	98
4.1.3 对象的封套变形	66	6.3 元件的创建	99
4.2 对象的移动、复制和删除	66	6.3.1 创建元件的基本方法	99
4.2.1 移动对象	66	6.3.2 制作影片剪辑元件	100
4.2.2 复制对象	67	6.3.3 制作按钮元件	102
4.2.3 删除对象	67	6.3.4 制作图形元件	104
4.3 对象的对齐和排列	67	6.4 实例的编辑	105
4.3.1 对象的对齐	68	6.4.1 实例的编辑模式	105
4.3.2 对象的排列	68	6.4.2 实例的属性设置	106
4.4 对象的组合与分离	69	6.4.3 实例类型的转换	110
4.4.1 对象的组合	69	6.5 使用库	112
4.4.2 对象的分离	70	6.5.1 库面板	112
4.5 对象的合并	70	6.5.2 库的种类	114
4.6 对象的混合	71	6.6 小结与提高	115
4.7 小结与提高	72	6.7 思考与练习	116
4.8 思考与练习	73	第7章 Flash 基础动画制作	117
第5章 导入外部素材	74	7.1 关于 Flash 动画	118
5.1 素材概述	74	7.1.1 Flash 动画的组成	118
5.2 素材导入的基本操作	75	7.1.2 Flash 动画原理	118
5.3 导入图像文件	76	7.1.3 Flash 动画类型	118
5.3.1 导入位图	76	7.2 帧和帧管理	119
5.3.2 位图的编辑	77	7.2.1 帧的显示设置	120
5.3.3 位图矢量化	78	7.2.2 帧的类型和相关概念	121
5.3.4 交换位图	79	7.2.3 帧的编辑	125
5.3.5 导入 PSD 文件	79	7.2.4 帧的“属性”面板	126
5.3.6 导入矢量图	82	7.2.5 帧管理工具的使用	127
5.4 导入声音	85	7.3 图层管理	129
5.4.1 声音的导入	86	7.3.1 创建及删除图层	129
5.4.2 编辑声音	86	7.3.2 选择图层并修改其编辑 状态	130
5.4.3 压缩声音	89	7.3.3 图层重命名及图层顺序 调整	131
5.5 导入视频	92	7.3.4 图层文件夹的使用	131
5.5.1 常用视频文件及使用条件	92		
5.5.2 导入 Flash 视频文件	93		

7.4 逐帧动画.....	132	10.1.1 ActionScript 简介	187
7.5 动作补间动画.....	135	10.1.2 ActionScript 的发展.....	187
7.6 形状补间动画.....	138	10.2 编辑 ActionScript	188
7.6.1 创建形状补间动画	138	10.2.1 动作面板.....	188
7.6.2 设置形状补间动画	139	10.2.2 脚本窗口.....	192
7.6.3 制作形状补间动画	140	10.2.3 “行为”面板	192
7.7 小结与提高.....	143	10.2.4 添加脚本的对象	193
7.8 思考与练习.....	144	10.3 ActionScript 基本语法.....	194
第 8 章 Flash 特效动画制作	145	10.3.1 ActionScript 术语入门.....	194
8.1 时间轴特效动画.....	145	10.3.2 ActionScript 的语法.....	197
8.1.1 添加时间轴特效	145	10.3.3 数据类型.....	200
8.1.2 设置时间轴特效	147	10.3.4 运算符.....	203
8.1.3 编辑时间轴特效	156	10.3.5 变量.....	206
8.2 运动引导层动画.....	157	10.4 小结与提高.....	208
8.2.1 运动引导层的创建	157	10.5 思考与练习.....	208
8.2.2 创建运动引导线动画	158	第 11 章 ActionScript 的应用	209
8.3 遮罩动画.....	160	11.1 函数	209
8.3.1 遮罩层的创建.....	161	11.1.1 自定义函数.....	210
8.3.2 制作遮罩动画.....	163	11.1.2 调用函数.....	211
8.4 小结与提高.....	167	11.2 对象的属性设置.....	211
8.5 思考与练习.....	167	11.3 常见 ActionScript 命令语句.....	212
第 9 章 影片的优化、测试与发布	168	11.3.1 if 条件语句	212
9.1 影片的优化.....	168	11.3.2 循环语句.....	213
9.2 影片的测试.....	170	11.4 ActionScript 动作命令的使用	214
9.3 影片的发布.....	170	11.4.1 控制影片播放.....	215
9.3.1 发布 Flash 动画	171	11.4.2 建立网站链接.....	215
9.3.2 发布 HTML 文件.....	172	11.4.3 拖动鼠标移动.....	218
9.3.3 GIF 文件的发布设置.....	176	11.4.4 载入外部图像与动画	220
9.3.4 JPEG 文件的发布设置	179	11.4.5 fscommand 动作命令	221
9.3.5 PNG 文件的发布设置	180	11.4.6 精确的 Loading 动画.....	224
9.3.6 QuickTime 影片的发布 设置.....	183	11.4.7 复制影片剪辑及影片剪辑 属性设置	227
9.3.7 发布预览.....	185	11.5 小结与提高.....	228
9.4 小结与提高.....	185	11.6 思考与练习.....	228
9.5 思考与练习.....	185	第 12 章 Flash 组件的应用	229
第 10 章 ActionScript 动画基础	186	12.1 组件的基本概念.....	229
10.1 ActionScript 的概述	187	12.2 使用组件面板.....	230

12.2.1 向 Flash 文档中添加组件	230	13.1.2 网站 LOGO 的设计规范	243
12.2.2 关于库面板中的组件	231	13.1.3 静态 LOGO 制作	243
12.3 设置组件参数	231	13.1.4 动态 LOGO 的制作	244
12.4 组件的类别	232	13.1.5 给 LOGO 添加链接	247
12.5 组件的应用	232	13.2 Flash 广告制作	248
12.5.1 UI 组件的使用	233	13.2.1 Flash 广告的常见形式	248
12.5.2 Video 组件的使用	238	13.2.2 制作 Flash 广告的一般 流程	248
12.5.3 使用 FLV Playback 组件 制作动画	239	13.2.3 Flash 广告的制作步骤	249
12.6 小结与提高	241	13.3 Flash 导航菜单制作	254
12.7 思考与练习	241	13.3.1 Flash 导航菜单概述	254
第 13 章 Flash 动画典型实例	242	13.3.2 常见导航菜单的制作	254
13.1 Flash LOGO 制作	242	13.4 网站动画片头制作	256
13.1.1 LOGO 的定义与作用	243	13.5 小结与提高	273
		13.6 思考与练习	274

第 1 章

快速入门 Flash

本章导读

随着互联网的发展,网络已成为人们工作和生活中不可或缺的工具。Flash 凭借其惊人的动画视觉效果、精简的文件尺寸与飞快的下载速度,以及在交互性方面超乎寻常的能力,迅速成为互联网矢量动画的标准。Flash 的出现打破了以往静止呆板的网页形式,全新的矢量流式动画使得网页更加丰富多彩,其强大的交互功能,更是赢得了人们的青睐。本章中将带领大家快速入门 Flash,体验 Flash CS3 Professional (本书中有些地方简写为 Flash CS3 Pro 或 Flash CS3)。

本章要点

- Flash 概述
- Flash 的发展与应用
- Flash CS3 Professional 的用户界面体验

1.1 Flash 概述

1.1.1 Flash 简介

Flash 是一款功能强大的交互式矢量动画制作软件。用户可以使用它来制作出精彩纷呈、互动性极佳的动画影片,还可以创建演示文稿(课件)、“高级智能模拟”应用程序和其他允许用户交互的内容,以及现在流行的全Flash网站。用户还可以通过添加图片、声音、

视频和特殊效果, 构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

1.1.2 Flash 动画的特点

Flash 之所以能够在互联网上得到广泛的应用, 主要是由 Flash 动画的特点决定的。其特点包括:

- 短小精悍且富有强烈的表现力。
- 强大的多媒体素材整合能力。
- 优秀的编辑互动功能。
- 和互联网紧密结合, 可以直接与 Web 站点连接, 适合制作 Flash 站点。
- 简单易学, 普及性强。

Flash 是基于“矢量图形”的软件, 而“矢量图形”是基于图形线条的几何属性和色彩数量来计算尺寸的, 一般尺寸比较小; 也正因为是“矢量图形”, 所以在放大或缩小时, 图像质量不会有影响。这就是 Flash 短小精悍且富有强烈表现力的原因。

Flash 的多媒体素材整合能力体现在: Flash 可以导入各种格式的位图、矢量图、声音和视频剪辑等多媒体素材, 并对文件进行高效压缩, 可以把各个功能的优点整合利用, 制作出精彩的 Flash 个性动画。

Flash 优秀的编辑互动功能主要体现在: Flash 使用快速创建互动控制功能的行为面板, 还有 ActionScript 编辑工具, 使 Flash 动画可以在网络中直接应用并具有互动功能的多媒体。而且大小的问题由于流媒体技术的应用而得到解决, 用户可以在网络上进行实时数据传输。用户可以使用 Flash 创作出丰富多彩的动画作品; 可以创建出高质量的逼真的实事“模拟动画”; 还可以创建“智能模拟程序”完成人机互动; 等等。这都让 Flash 成为一个理想的工具, 并得到了广大的网络用户的青睐。

1.2 Flash 的发展与应用

1.2.1 Flash 的发展

Flash 最初叫做 FutureSplash。Flash 是 Macromedia 公司利用自己在多媒体软件开发方面的优势, 对 FutureSplash 加以改造而成的, 当时的版本号是 Flash 2.0。从 Flash 3.0 开始, Macromedia 公司加大了对它的宣传力度, Flash 与几乎同时推出的 Dreamweaver 2.0 和 Fireworks 2.0 一起被 Macromedia 公司命名为“Dream Team (梦之队)”, 习惯将它们称为“网页制作三剑客”。之后, Macromedia 公司又推出了 Flash 4.0, 经过众多 Flash 爱好者及各方面人士的不断努力, 这一优秀的软件逐渐被广大用户所认识和接受。到 Flash 5.0 发布时, 有 90% 以上的计算机用户都可以观看这种新兴的网络流媒体。而后越来越多的 Flash 爱好者都加入到了 Flash 技术的学习阵营中, 并在全世界掀起了一股“闪”的旋风。

2005 年 4 月 18 日, Adobe 公司收购了 Macromedia 公司, Adobe 公司把 Flash 与其他

新品紧密地联系在一起。2005 年 9 月 Flash Professional 8 横空出世。

经过两年的调整, Adobe 公司把 Macromedia 公司制作的软件和 Adobe 公司的软件进行整合, 推出了新版本——Flash CS3 Professional, 如图 1-1 所示, 无论在界面上还是在性能上都进行了调整, 并与 Adobe 其他产品紧密结合, 为 Flash 创作提供了极大的便利。

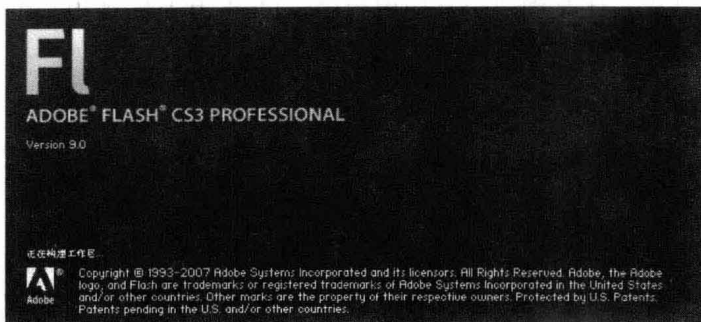


图 1-1 Flash CS3 Professional

下面简要介绍 Flash 的版本发展历程及其功能改进:

FutureSplash Animator (1995): Flash 的前身, 由简单的工具和时间线组成。

Flash 1.0 (1996-11): Macromedia 公司给 FutureSplash Animator 更名后的第一个 Flash 版本。

Flash 2.0 (1997-6): 引入了库的概念。

Flash 3.0 (1998-5-31): 影片剪辑, JavaScript 插件, 透明度和独立播放器。

Flash 4.0 (1999-6-15): 变量, 文本输入框, 增强的 ActionScript, 流媒体 MP3。

Flash 5.0 (2000-8-24): JavaScript, 智能剪辑, HTML 文本格式。

Flash MX (2002-3-15): Unicode, 组件, XML, 流媒体视频编码。

Flash MX 2004 (2003-9-10): 文本抗锯齿, ActionScript 2.0, 增强的流媒体视频。

Flash MX 2004 Pro (2003-9-10): 包括所有 Flash MX 2004 的特性, 加上 Web Services, ActionScript 2.0 的面向对象编程、媒体播放组件。

Flash 8 (2005-9-13): 新增加了“对象绘制”模式。

Flash 8 Pro (2005-9-13): 增强为移动设备开发的功能, 方便创建 Flash Web, 增强的网络视频。

Flash CS3 Professional (2007): Adobe 公司收购 Macromedia 公司后首次推出的版本, 在旧版本基础上添加了最新的 ActionScript 3.0 编程语言。

1.2.2 Flash 的应用

Flash 技术发展到今天, 已经真正成为网络多媒体的标准, 在互联网中得到广泛的应用与推广。Flash 被称为是“最为灵活的前台”。最新的 Flash 还具有手机支持功能, 可以让用户为自己的手机设计喜爱的功能, 并且 Flash 已经逐步占领了手机应用市场, 人们用手机观看 Flash 动画、玩 Flash 游戏甚至使用 Flash 进行视频交流, Flash 已经成为了跨平台多媒体应用开发的一个重要的分支。

目前,Flash 的播放器代码已经被植入到各种主流网页浏览器中,利用 Flash 创建的网页能适应各种网页浏览器。Flash 的用户界面也变得更加友好,Flash 的优越性使之成为绝大多数专业设计师所信赖的创作工具。同时,Flash 还给初学者提供了一个简单易学的创作环境,无论是创建动画 Logo、Banner 条、MTV、网络广告、手机动画、Web 站点导航、完整的 Flash Web 站点,还是创建交互应用程序,Flash 都是实现用户创造力的最佳选择。

下面来介绍 Flash 在各个领域中的发展应用。

1. Web 应用服务

Web 应用服务的范围拥有无限的可能。随着网络的逐渐渗透,基于客户端-服务器的应用设计也越来越受到欢迎,并且一度被誉为最具前景的方式。这种方式在服务器后台的处理能力和架构上与前台(Flash 端)保持同步。典型的代表就是在网络广告中的应用,Flash 广告占有绝对的主导地位,具有广泛的商业空间,如图1-2所示为李宁公司的广告。

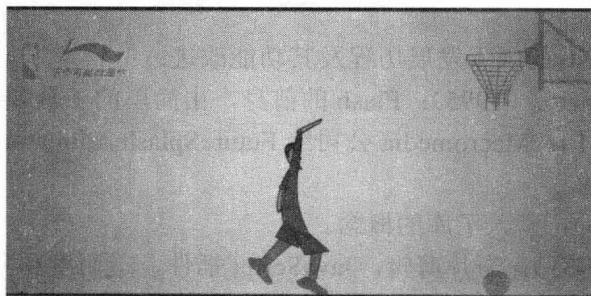


图 1-2 李宁皮影 Flash 广告

2. 应用程序开发

由于其独特的跨平台特性、灵活的界面控制及多媒体特性的使用,使得用Flash制作的应用程序具有很强的生命力。在与用户的交流方面具有其他任何方式都无可比拟的优势。当然,某些功能可能还要依赖于XML或者其他诸如JavaScript的客户端技术来实现。如图1-3所示为模拟“神舟七号”飞船。



图 1-3 模拟“神舟七号”

3. 软件系统界面开发

Flash 对于界面元素的可控性和它所表达的效果无疑具有很大的诱惑。对于一个软件系统的界面,Flash 所具有的特性完全可以为用户提供一个良好的接口。例如,Flash 在电子商务网站建设等应用中体现出的优势主要有两点:其一是在前台界面的设计上,可以有效地引导用户点击,增加用户与系统的交互性;其二是在后台程序设计上考虑到用户的使用习惯和心理,能够让客户轻松地操作比较复杂的商业流程。如图1-4所示为 SANFU 网站的用户界面。

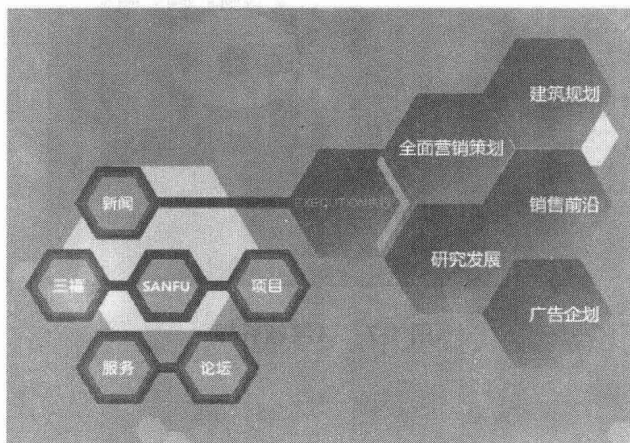


图 1-4 SANFU 网站用户界面

4. 手机领域的开发

手机领域的开发将会对精确(像素级)的界面设计和 CPU 使用分布的操控能力有更高的要求,但同时也意味着更广泛的使用空间。事实上,随着手机技术的发展与性能的提升,Flash 已经渗透到了手机应用服务领域,包括手机彩信、手机壁纸屏保、手机游戏等,如图 1-5 和图 1-6 所示。这些手机增值服务越来越吸引人们的注意。

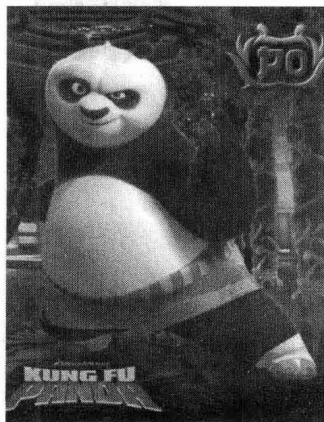


图 1-5 Flash 手机壁纸《功夫熊猫》

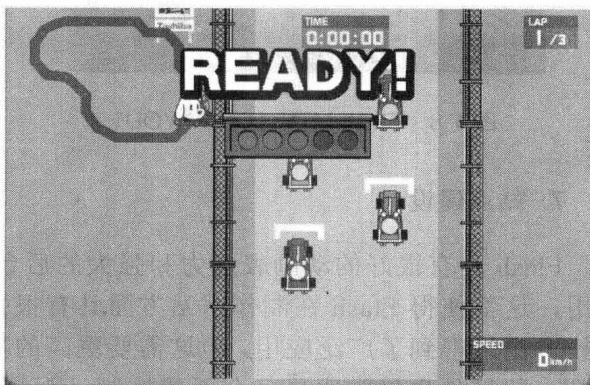


图 1-6 手机游戏

5. 游戏开发

Flash 游戏开发已经进行了多年的尝试。游戏开发的很大一部分都受限于它需要很强的 CPU 运算能力和大量代码的管理。不过 Flash Player 运行时性能还是很客观的；而且最新的 Flash CS3 Professional 增强了项目管理和代码维护方面的功能，ActionScript 3.0 的发布也使得程序更加容易维护和开发。还有就是 Flash 占用存储空间小，所以现在被广泛应用于游戏，如图 1-7 所示为一个具体应用的例子。



图 1-7 《笑翱轩辕》

6. 多媒体娱乐

Flash 本身就以其多媒体和可交互性而被广泛推崇。它所带来的亲切氛围相信每一位用户都会喜欢。其在多媒体娱乐中的应用包括诸如 Flash 动漫与 MTV、Flash 贺卡等，如图 1-8 所示为 Flash MTV 和如图 1-9 所示为 Flash 贺卡。

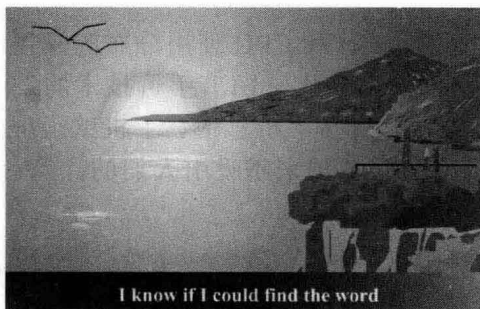


图 1-8 Flash MTV 《ONLY YOU》



图 1-9 Flash 贺卡

7. 站点建设

Flash 具有很好的动画表现力和强大的后台技术，并支持 HTML 与网页编程语言的使用，这都使得 Flash 在制作网站方面具有很强的优势。使用 Flash 建立全 Flash 站点的技术已经得到了广泛应用，但这需要更高的界面维护能力和开发者的整站架构能力。它带来的好处也异常明显：全面的控制，无缝的导向跳转，更丰富的媒体内容，更体贴用户的流畅交互，跨平台和客户端的支持，以及与其他 Flash 应用方案无缝连接集成

等。如图 1-10 所示为芬达（Fanta）公司的全 Flash 网站。

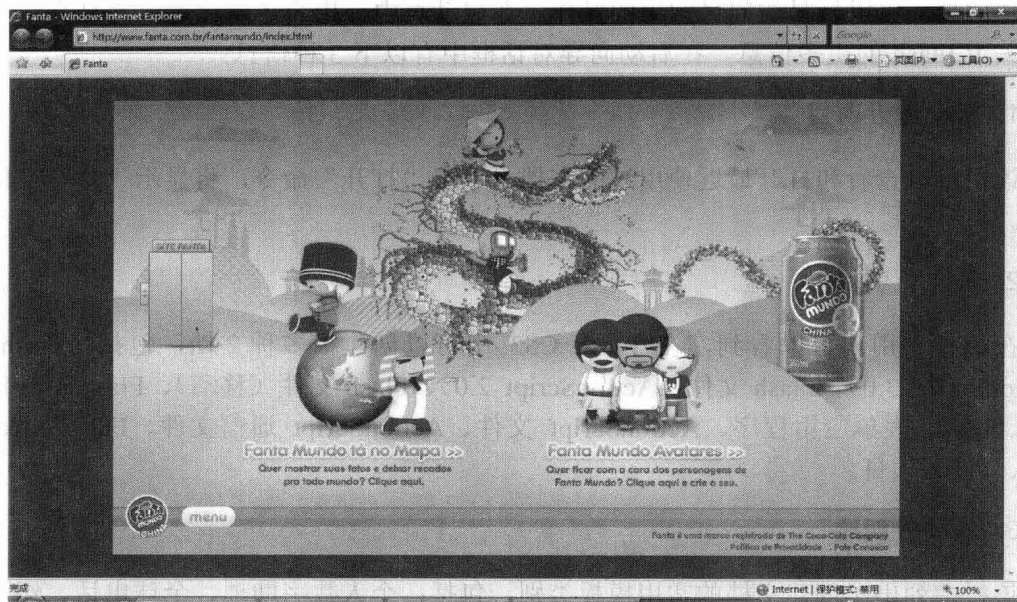


图 1-10 芬达公司的全 Flash 网站

1.3 Flash CS3 Professional 的用户界面

1.3.1 启动向导对话框

Flash CS3 Professional 启动完成后，首先显示的是其启动向导对话框，如图 1-11 所示。

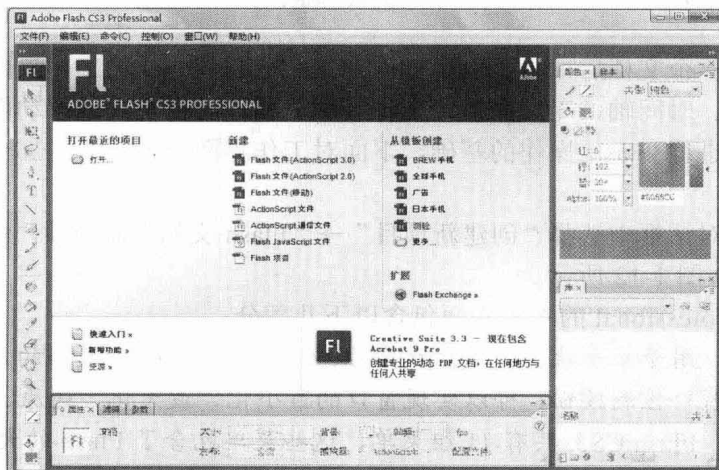


图 1-11 Flash CS3 Professional 启动向导对话框

在 Flash CS3 Professional 启动向导对话框中, 用户可以选择从哪个项目开始工作。通过启动向导, 可以轻易访问最常用的操作。在启动页中, 用户还可以通过产品介绍或教程了解关于 Flash 的更多信息。在启动向导对话框中有以下 3 种信息:

1. 打开最近项目

该栏可以查看和打开最近使用过的文档。单击“打开”命令, 将显示“打开文件”对话框。

2. 创建新项目

在该栏中用户可以看到, 在 Flash CS3 中可以创建很多种文档, 包括: Flash 文件 (ActionScript 3.0)、Flash 文件 (ActionScript 2.0)、Flash 文件 (移动)、Flash 幻灯片显示文稿、Flash 表单应用程序、ActionScript 文件、ActionScript 通信文件、Flash JavaScript 文件、Flash 项目。

3. 从模板创建

该栏中列出了创建文档的常用模板类别, 包括: 个人数字助理、全球电话、幻灯片显示文稿、广告、日本电话、测验、显示文稿。从中选择一种模板, 就可以快速创建选定种类的文档。关于模板的具体操作将在后面的章节中做详细介绍。

提示: 如果不想在每次启动时显示启动向导对话框, 可以选中对话框左下方“不再显示”复选框, 这样在下次启动时就不再显示启动向导对话框, 而是自动创建一个空白文档。如果想重新显示启动向导对话框, 可以通过菜单栏中的“编辑”→“首选参数”命令, 在弹出的“首选参数”对话框中将“启动时”选项设置为“欢迎屏幕”。

1.3.2 Flash CS3 Professional 的工作界面

打开或新建一个文档后, 将会出现 Flash CS3 Professional 的工作界面, 它由标题栏、菜单栏、工具栏、时间轴、工具面板、工作区域、属性面板及其他浮动面板组成。熟悉并掌握工作界面是进行 Flash 操作的基础, 下面对工作界面中各个组成部分的作用及使用方法进行讲述。

在启动向导对话框中选择“创建新项目”→“Flash 文档”命令项, 就会新建一个空白的 Flash 文档, 如图 1-12 所示。

Flash CS3 Professional 的工作界面包含以下几部分:

- **标题栏:** 用于显示软件的图标和名称, 以及当前 Flash 文档的名称。单击标题栏右侧的窗口控制按钮, 可以实现窗口的最小化、最大化、还原、关闭等操作。
- **菜单栏:** Flash CS3 共有 11 组菜单, 这些菜单包含了 Flash 的大部分操作命令。
- **工具栏:** Flash 的工具栏主要有主工具栏、控制器和编辑栏共 3 种。
- **时间轴面板:** 由图层操作区域和帧操作区域组成。