

高职高专规划教材



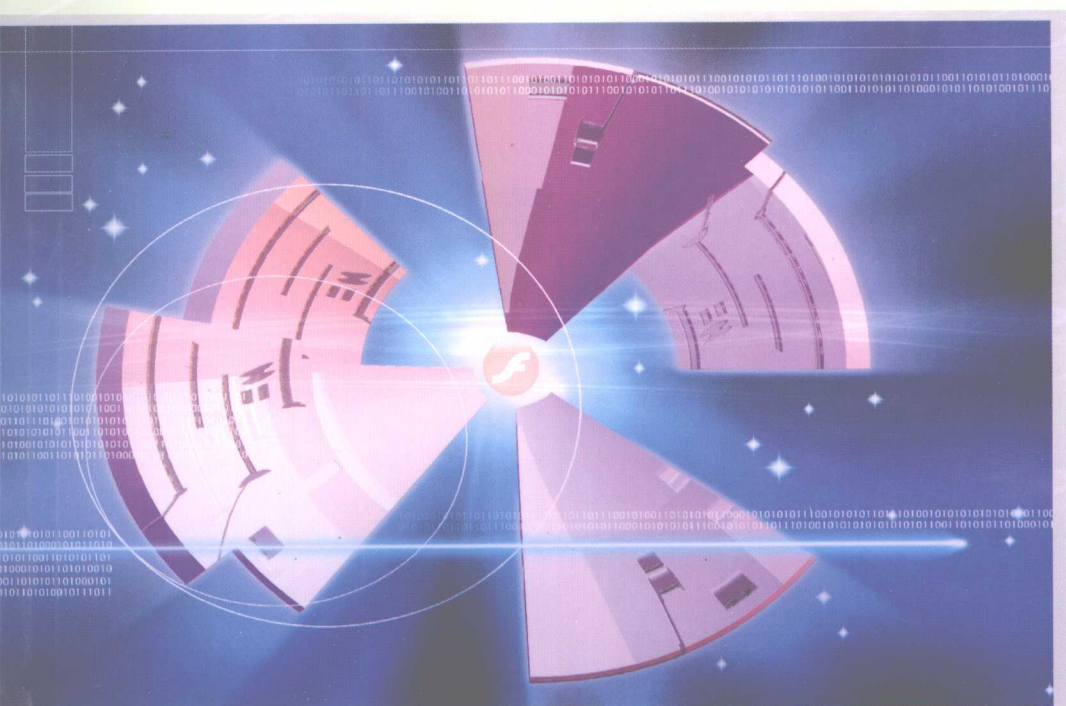
双高规划教材

中文

Flash CS3

动画制作教程

王璞 编



西北工业大学出版社

高职高专规划教材

中文 Flash CS3 动画制作教程

王 璞 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为高职高专计算机规划教材。书中详细介绍了中文 Flash CS3 入门知识, Flash CS3 基本操作, 图形的绘制, 图形的编辑与图层的应用, 使用文本, 元件、实例和库, 创建动画, 控制视频和音频, 输出和发布动画等内容。不仅配有大量生动典型的实例, 而且还配有实训练习, 即对每章所讲内容进行上机操作练习, 这将使读者在学习时更加得心应手, 做到学以致用。

本书不仅适合作为高职高专院校教材, 同时可供相关爱好者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash CS3 动画制作教程/王璞编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.10
(高职高专规划教材)

ISBN 978-7-5612-2475-5

I. 中… II. 王… 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 151319 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号

邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西天元印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 15

字 数: 399 千字

版 次: 2008 年 10 月第 1 版

2008 年 10 月第 1 次印刷

定 价: 25.00 元

言 序

只有培养出大量高素质的劳动者,才能把我国的人数优势转化为人力优势,提高全民族的竞争力。因此,我国近年来十分重视高等职业教育,把高等职业教育作为高等教育的重要组成部分,并以法律的形式加以约束与保证。高等职业教育从此进入了蓬勃发展时期,驶入了高速发展的快车道。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样:“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展,适应就业市场的实际需要,培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才,真正办出特色。”因此,不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育,必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此,我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求,组织高等职业院校有丰富教学经验的教师,编写了这套“高职高专规划教材”。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向,在编写中突出了实用性。本套教材重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识,并结合具体实践加以介绍。大量具体操作步骤、众多实践应用技巧与接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中,我们广泛收集了各高等职业院校的教学计划,对多个省、市高等职业教育的实际情况进行了调研,经过反复讨论和修改,使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求,切合高等职业教育的实际情况。

在选择作者时,我们特意挑选了工作在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际,并有多年的教学经验,其中许多是“双师型”教师,既是教授、副教授,同时又是高级工程师、认证高级设计师。他们既有坚实的理论知识、很强的实践能力,又有较多的写作经验及较好的文字水平。

目前我国许多行业开始实行劳动准入制度和职业资格制度,为此,本套教材也兼顾了一些证书考试(如计算机等级考试等),并提供了一些针对性较强的训练题目。

本套教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科院校的计算机教材,适用于信息技术的相关专业,如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学技术、会计电算化等,也可供优秀职高学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加一些证书考试的读者,本套教材也不失为一套较好的参考书。

由于编者水平有限,不足之处在所难免,恳请广大读者将本套教材的使用情况及各种意见、建议及时反馈给我们,以便我们在今后的工作中不断地改进和完善。

高职高专规划教材编审委员会

前言

Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画制作软件。它采用了流技术和矢量技术制作动画,因此,所生成的动画文件具有体积小、便于传输和下载、支持交互等特点。目前,Flash 已成为最常用的网页动画制作软件。

本书主要讲述了中文 Flash CS3 入门知识,Flash CS3 基本操作,图形的绘制,图形的编辑与图层的应用,使用文本,元件、实例和库,创建动画,控制视频和音频,输出和发布动画等。在主要知识点后附有应用实例,通过添加“提示、注意、技巧”等模块以加强读者对知识点的进一步理解。同时在一~九章配有丰富的习题,以便读者及时巩固所学的知识。

本书思路新颖,图文并茂,练习丰富,可作为各高职高专院校 Flash CS3 课程的首选教材,也可作为高等院校、成人院校、民办高校及社会各培训班 Flash CS3 课程教材,同时可供平面设计人员及电脑爱好者参考。



本书共分为 11 章,主要内容为:

◆ Flash CS3 入门知识

◆ Flash CS3 基本操作

◆ 图形的绘制

◆ 图形的编辑与图层的应用

◆ 使用文本

◆ 元件、实例和库

◆ 创建动画

◆ 控制视频和音频

◆ 输出和发布动画

◆ 综合实例

◆ 实训

由于编者水平有限,不足和疏漏之处在所难免,希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一章 Flash CS3 入门知识 1	三、设置动画播放频率 24
第一节 Flash CS3 的特点及应用 1	第三节 保存文件 24
一、Flash CS3 的特点..... 1	一、保存为一般的 Flash 文件和压缩的 Flash 文件..... 24
二、Flash CS3 的应用..... 2	二、保存为模板..... 25
第二节 Flash CS3 的新增功能 4	三、保存全部..... 26
第三节 Flash CS3 的安装与卸载 5	第四节 打开和关闭文件 26
一、Flash CS3 的安装..... 5	第五节 实例应用 27
二、Flash CS3 的卸载..... 6	习题二 30
第四节 Flash CS3 的工作界面 7	第三章 图形的绘制 31
一、标题栏..... 7	第一节 绘图基础知识 31
二、菜单栏..... 8	一、位图与矢量图..... 31
三、工具箱..... 9	二、Flash CS3 中的绘图技巧..... 32
四、工作区..... 10	第二节 绘图工具的使用 32
五、时间轴面板..... 10	一、铅笔工具..... 33
六、属性面板..... 10	二、铅笔工具的属性设置..... 33
七、标尺、网格和辅助线..... 10	三、直线工具..... 35
第五节 Flash CS3 首选参数设置 12	四、直线工具的属性设置..... 35
一、设置常规选项..... 12	五、钢笔工具..... 35
二、设置 ActionScript 选项..... 13	六、钢笔工具的属性设置..... 39
三、设置自动套用格式..... 14	七、墨水瓶工具..... 39
四、设置剪贴板参数..... 14	八、墨水瓶工具的属性设置..... 39
五、设置绘画参数..... 15	九、刷子工具..... 40
六、设置文本参数..... 15	十、刷子工具的属性设置..... 42
七、设置警告参数..... 16	十一、矩形工具和基本矩形工具..... 42
第六节 实例应用 17	十二、矩形工具和基本矩形工具的属性设置..... 43
习题一 19	十三、椭圆工具和基本椭圆工具..... 44
第二章 Flash CS3 基本操作 21	十四、椭圆工具和基本椭圆工具的属性设置..... 45
第一节 新建文件 21	十五、多角星形工具..... 45
一、通过开始页面新建文件..... 21	十六、多角星形工具的属性设置..... 46
二、通过模板创建新文件..... 22	第三节 绘制填充图形 46
三、通过菜单命令创建文件..... 22	一、绘制渐变色填充图形..... 46
第二节 设置文件的参数 23	
一、设置文件大小..... 23	
二、设置文档背景颜色..... 24	

二、绘制位图填充图形	48	二、群组对象	80
第四节 辅助绘图工具	49	三、分离对象	81
一、选择工具	49	第五节 位图的应用	82
二、套索工具	51	一、可以导入到 Flash 中的图形格式	82
三、橡皮擦工具	53	二、导入 Fireworks 的 PNG 文件	83
四、缩放工具和手形工具	55	三、导入 FreeHand 文件	83
五、滴管工具	56	四、导入 AI 文件	84
六、颜料桶工具	58	五、导入位图图像	84
七、颜料桶工具属性设置	59	六、分离位图图像	85
八、任意变形工具	59	七、设置位图的属性	85
九、渐变变形工具	61	八、将位图转换为矢量图	86
十、标尺的使用	65	第六节 图层的应用	87
十一、辅助线的使用	65	一、新建层	87
十二、网格的使用	67	二、更改图层名称	88
第五节 实例应用	67	三、选中图层	88
习题三	69	四、复制图层	88
第四章 图形的编辑与图层的应用	71	五、创建图层文件夹	89
第一节 设置图形的属性	71	六、删除层	90
一、使用工具箱设置笔触颜色和填充色	71	七、隐藏/显示层	90
二、使用属性面板设置笔触属性和填充色	72	八、锁定/解锁图层	91
三、使用颜色面板设置笔触颜色和填充样式	72	九、层轮廓线	91
四、使用颜色样本设置颜色样本库	72	十、调整图层属性	92
第二节 编辑图形对象	73	第七节 实例应用	92
一、选取对象	73	习题四	95
二、复制、粘贴和删除对象	73	第五章 使用文本	96
三、旋转、缩放和翻转对象	74	第一节 创建文本	96
四、将线条转换为填充区	75	一、使用文本工具	96
五、扩展填充区域	76	二、创建静态文本	96
六、柔化填充边缘	76	三、创建动态文本和输入文本	97
第三节 对象的排列	77	第二节 编辑文本	98
一、对齐对象	77	一、设置文本属性	98
二、分布对象	78	二、选中文本	100
三、匹配对象的大小	79	三、变形文本	102
四、调整对象的间距	79	四、分离文本	102
第四节 对象的叠放、群组 and 分离	79	第三节 实例应用	103
一、叠放对象	80	习题五	104
		第六章 元件、实例和库	106
		第一节 元件的类型	106

第二节 创建和编辑元件	106
一、创建新的图形元件	107
二、创建按钮元件	108
三、创建影片剪辑元件	109
四、将舞台中的对象转换为元件	109
五、将动画转换为影片剪辑元件	110
六、编辑元件	110
第三节 创建与识别实例	111
一、实例的创建	111
二、实例的识别	112
第四节 编辑实例	112
一、改变实例的颜色	112
二、更改实例的类型	115
三、替换实例	116
四、分离实例	116
第五节 库的应用	117
一、库面板	117
二、创建库元素	117
三、重命名库	117
四、创建库文件夹	118
五、使用库	119
第六节 公共库资源	121
一、使用默认公共库	121
二、建立新的公共库	122
三、建立共享库资源	123
第七节 实例应用	124
习题六	126

第七章 创建动画

第一节 初识动画	127
第二节 使用场景	127
第三节 时间轴特效的应用	128
一、时间轴特效的类型	128
二、为对象添加时间轴特效	129
三、编辑时间轴特效	130
四、删除时间轴特效	130
第四节 使用帧	130
一、帧的类型	130

二、动画中帧的表示方式	131
三、编辑帧	131
四、使用“绘图纸外观”技术	134
第五节 制作逐帧动画	135
第六节 制作引导层动画	137
一、创建引导层	137
二、制作有运动引导层的 Flash 动画	137
第七节 制作遮罩动画	140
一、创建遮罩图层	140
二、制作有遮罩层的 Flash 动画	141
第八节 制作运动补间动画	143
一、制作有运动补间的 Flash 动画	143
二、设置运动补间动画的属性	146
第九节 制作形状补间动画	147
一、制作有形状补间的 Flash 动画	147
二、使用变形参考点制作形状补间动画	148
三、设置形状补间动画的属性	149
第十节 动作脚本的使用	149
一、初识动作脚本	150
二、动作面板	150
三、动作脚本的编写与调试	151
四、ActionScript 常用术语	151
五、使用变量、表达式和函数	153
第十一节 实例应用	154
习题七	157

第八章 控制视频和音频

第一节 视频的使用	158
第二节 音频的使用	163
一、导入音频文件	163
二、使用音频	163
三、编辑音频	165
四、关键帧的音频	166
五、为按钮添加声音	166
六、压缩音频	167
第三节 实例应用	168
习题八	170

第九章 输出和发布动画 171

第一节 输出准备 171

一、优化动画 171

二、测试动画 171

第二节 输出动画 172

一、输出为动画 173

二、输出为图形 173

第三节 发布动画 174

一、发布设置 174

二、发布为 Flash 文件 174

三、发布为 HTML 网页 175

四、发布为 GIF 文件 177

五、发布为 JPEG 文件 178

六、发布为 PNG 文件 178

第四节 实例应用 179

习题九 181

第十章 综合实例 182

实例 1 制作空中射击效果 182

实例 2 制作闹钟 195

实例 3 制作温馨卡片 201

实例 4 制作便签 204

实例 5 制作猫咪的梦想 206

实训 216

实训 1 设置 Flash CS3 首选参数 216

实训 2 将文件保存为模板 217

实训 3 绘制企鹅 218

实训 4 制作生日贺卡 220

实训 5 制作彩底文字 223

实训 6 制作播放按钮 224

实训 7 制作鼠标跟随效果 227

实训 8 制作奔跑的豹子 229

实训 9 将动画发布为 JPEG 文件 231

第一章 Flash CS3 入门知识

Adobe Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画制作软件。Flash 软件可以实现多种动画特效。

Flash CS3 是一款设计和制作动画的专业软件，它采用了网络流式媒体技术，突破了网络宽带的限制，能在网络上快速地播放动画，并实现动画交互，使网站设计人员能够充分发挥个人的创造性和想象力，随心所欲地设计各种动态的网站、宣传动画、精美网页、课件，还可以制作出动感十足的 MTV 音乐动画、动画短剧等。

本章主要内容：

- ◆ Flash CS3 的特点及应用
- ◆ Flash CS3 的新增功能
- ◆ Flash CS3 的安装与卸载
- ◆ Flash CS3 的工作界面
- ◆ Flash CS3 首选参数设置

第一节 Flash CS3 的特点及应用

Flash 自推出以来，以其制作的动画图像质量高、体积小和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，它一经推出，就迅速取代了其他网页动画软件，成为应用最广泛的网页动画设计软件。目前最新版本为 Flash CS3，利用它不仅可以制作简单的动画，而且可以利用其独特的动作脚本，开发复杂的应用程序。在学习如何使用 Flash CS3 制作动画前，我们先来了解一下 Flash 的特点和应用。

一、Flash CS3 的特点

(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，所以即使播放器界面大小改变，也不会影响动画的质量，同时此种文件占用的存储空间小，因此非常有利于网络传播。

(2) 支持多种文件格式。该软件支持多种文件格式，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，进行编辑操作。可以导入到 Flash CS3 中的文件格式如图 1.1.1 所示。

(3) 支持流技术。该软件支持“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，可以使用户一边下载一边播放，大大减少了用户的等待时间。

(4) 支持导入音频。该软件支持音频文件的导入，用户可以



图 1.1.1 Flash CS3 支持的文件格式

在制作动画的过程中,导入其他音频文件(例如.mp3),为制作的动画添加声音效果,以使动画更加生动。

(5) 支持导入视频。用户可以将外部的视频文件(例如.AVI)导入到 Flash CS3 中,来丰富动画的界面。

(6) 交互性强。Flash CS3 具有超强的交互功能,制作人员可以使用该软件内置的动作脚本给已制作好的动画文件或视频文件添加其他动画效果,以使该视频文件的内容更丰富多彩。

(7) 支持跨平台动画播放。无论用户使用何种播放器或操作系统,都可以通过安装具有 Flash Player 插件的网页浏览器观看 Flash 作品。

二、Flash CS3 的应用

由于新版的 Windows 操作系统预装了 Flash CS3 插件,使得 Flash 得到了迅速发展,它主要应用于以下几个方面:

(1) 网站广告动画。目前,Flash 已成为网站广告动画的主要形式,如新浪、搜狐等大型门户网站都很大程度地使用了 Flash 动画,如图 1.1.2 所示为易世纪网站广告动画。



图 1.1.2 易世纪网站的广告动画

(2) 宣传动画广告。在产品被开发出来后,为了让人们了解它的功能,开发商常常用 Flash 制作一个演示片,以便能全面地展示产品的特点,如图 1.1.3 所示为一个手机演示动画。

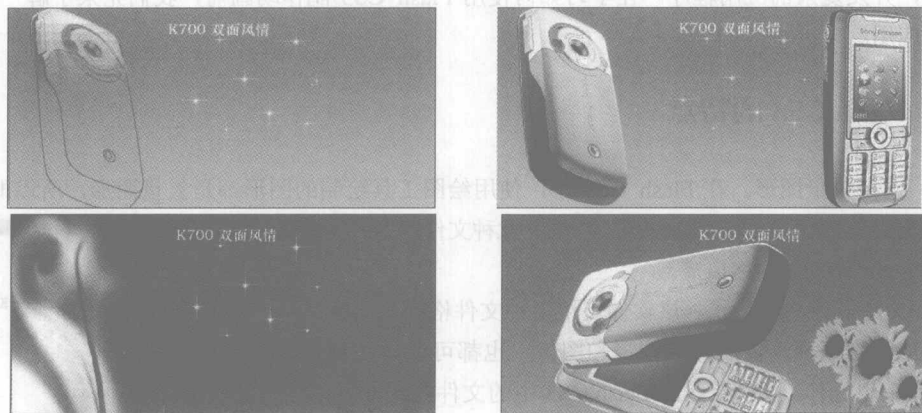


图 1.1.3 手机演示动画

(3) 教学课件。对于教师们来说,Flash 是很好的教学帮手,由它开发的教学课件操作简单、文件体积小、交互性强,非常有利于教学的互动,如图 1.1.4 所示。

(4) 故事片。提到故事片,相信大家可以举出一大堆经典的 Flash 故事片,如三国系列、春水系列、流氓兔系列等,制作故事片,需要有好的手绘功底,如图 1.1.5 所示。

(5) 音乐 MTV。由于 Flash 支持 MP3 音频,而且能够边下载边播放,大大节省了下载的时间

和所占用的带宽, 因此被广泛应用于音乐 MTV 的制作, 如图 1.1.6 所示。

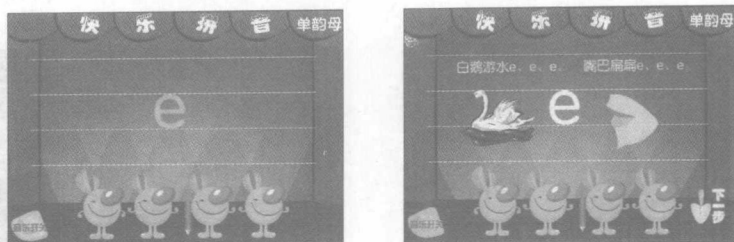


图 1.1.4 教学课件

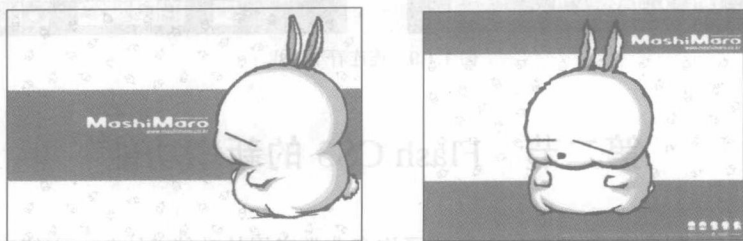


图 1.1.5 流氓兔系列故事片



图 1.1.6 MTV 制作

(6) 网站导航。由于 Flash 能够响应鼠标单击、双击等事件, 因此被用于制作具有独特风格的网站导航条, 如图 1.1.7 所示。



图 1.1.7 网站导航

(7) 网站片头。为了使浏览者对自己的网站过目不忘, 现在几乎所有的个人网站或设计类网站都有网站片头动画, 如图 1.1.8 所示为小孩与白鹤的片头动画。



图 1.1.8 小孩与白鹤的片头动画

(8) 游戏。游戏可以为我们的生活增添乐趣,通过在 Flash 中进行 ActionScript 编程,可以制作出小而有趣的游戏,如图 1.1.9 所示。

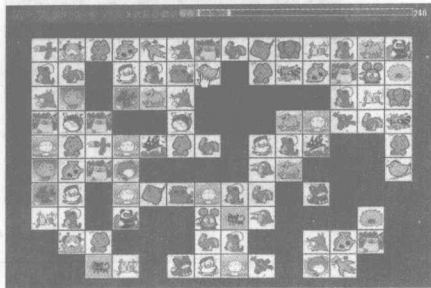
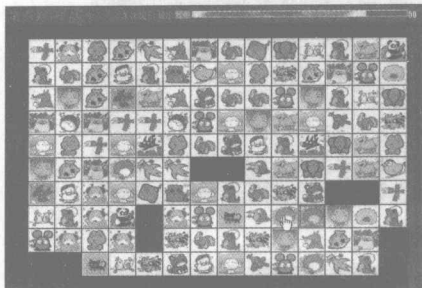


图 1.1.9 连连看小游戏

第二节 Flash CS3 的新增功能

Adobe Flash CS3 在 Flash 8 的基础上新增了许多非常实用的功能,比如,它的工作界面、丰富的绘图功能以及在其他方面的功能等,使 FlashCS3 在动画制作上更加得心应手。下面就对它的新增功能进行逐一讲解。

1. Adobe 界面

享受新的简化界面,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程和最大化工作区空间。

2. 丰富的绘图功能

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 将插图粘贴到 Flash CS3 中等。

3. Photoshop 和 Illustrator 导入

Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入在保留图层和结构的同时,导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件,然后在 Flash CS3 中编辑它们。使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

4. 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、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码。将动画从一个对象复制到另一个对象。

5. 其他方面

(1) ActionScript 3.0 开发。使用新的 ActionScript 3.0 语言节省时间,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。

(2) 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。

(3) 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、ActionScript 生成的内容和运行时效果(如投影和模糊)。

(4) 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。

(5) 省时编码工具。使用新的代码编辑器增强功能节省编码时间。使用代码折叠和注释有利于代码的阅读, 还可以使用错误导航功能跳到错误代码处。

第三节 Flash CS3 的安装与卸载

一、Flash CS3 的安装

在安装 Flash CS3 之前, 需要检查计算机是否达到了最低配置要求, 由于现在使用较多的是 Windows XP 系统, 只有少数用户使用 Macintosh 系统。因此, 下面介绍 Windows XP 系统下的最低配置。

- (1) CPU: 至少为 600 MHz PIII 以上的处理器。
- (2) 操作系统: Windows 98 SE, Windows 2000 或 Windows XP。
- (3) 内存: 至少为 128 MB 容量的内存, 建议使用 256 MB 或更高容量的内存。
- (4) 硬盘空间: 至少有 190 MB 可用硬盘空间。
- (5) 显示器: 支持 800×600 VGA 或更高分辨率的显示器, 建议使用 1 024×768 VGA。
- (6) 其他配置: 键盘、光驱和鼠标。

在计算机达到了最低配置要求后, 就可以进行 Flash CS3 的安装了, 下面给出它在 Windows XP 操作系统下的整个安装过程。

(1) 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱, 双击光盘中的安装文件, 进入“正在初始化文件”界面(见图 1.3.1), 稍等片刻, 系统会进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面, 显示一些欢迎信息, 如图 1.3.2 所示。

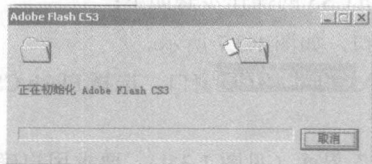


图 1.3.1 “正在初始化文件”

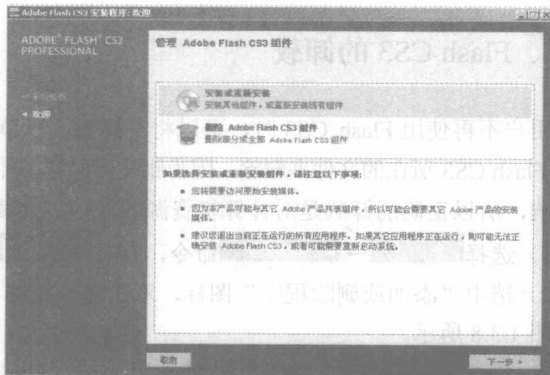


图 1.3.2 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

(2) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“安装选项”界面(见图 1.3.3), 显示该软件的安装选项, 用户可以使用鼠标左键选择需要安装的选项。

(3) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“更改概述”界面, 显示该软件的安装组件, 如图 1.3.4 所示。

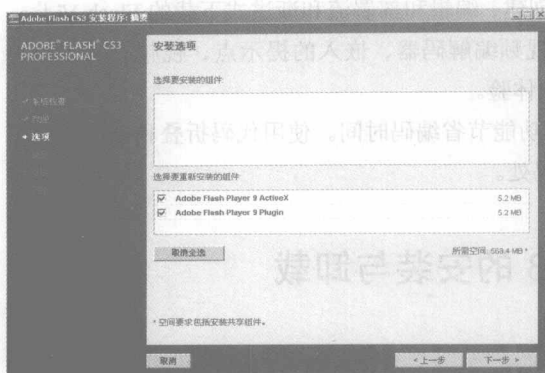


图 1.3.3 “安装选项”界面

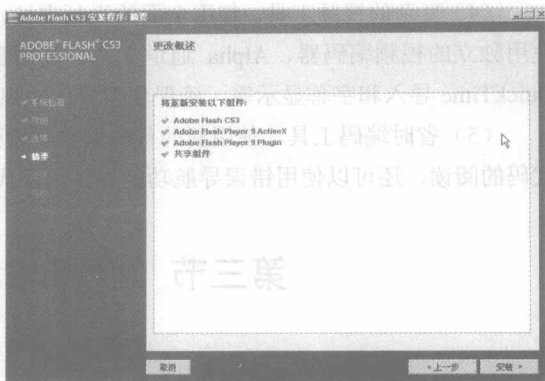


图 1.3.4 “更改概述”界面

(4) 单击 **安装 >** 按钮, 进入“程序安装进度”界面 (见图 1.3.5), 显示 Flash CS3 的安装进度信息。如果想退出, 单击 **取消** 按钮。

(5) 单击 **完成** 按钮完成安装, 如图 1.3.6 所示。

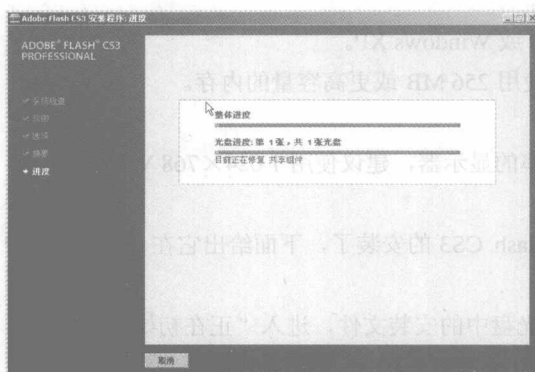


图 1.3.5 “程序安装进度”界面

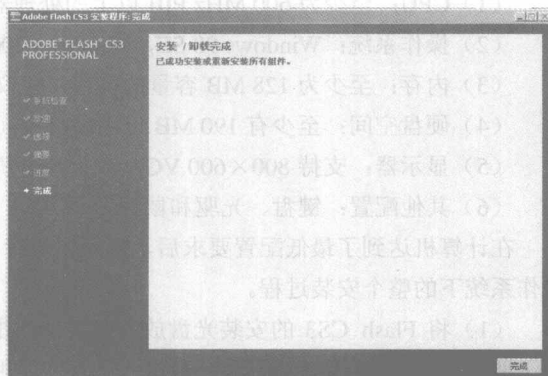


图 1.3.6 “安装完成”界面

二、Flash CS3 的卸载

当用户不再使用 Flash CS3 时, 可以将其卸载, 以节约磁盘空间。但 Flash CS3 的卸载绝不是简单的将 Flash CS3 所在的文件夹删除, 因为删除后配置文件将仍然保留在系统中, 会对系统的运行速度产生影响, 所以正确的卸载是对计算机资源的保护。卸载 Flash CS3 的操作步骤如下:

(1) 选择 **开始** → **控制面板 (C)** 命令, 打开 **控制面板** 窗口, 如图 1.3.7 所示。

(2) 选中“添加或删除程序”图标, 双击鼠标左键, 进入 **添加或删除程序** 窗口, 选择 Flash CS3 软件, 如图 1.3.8 所示。

(3) 单击 **更改/删除** 按钮, 弹出“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面 (见图 1.3.9), 要求用户确认是否删除已安装的 Flash CS3 应用程序。

(4) 单击 **下一步 >** 按钮进行卸载, 系统将弹出如图 1.3.10 所示的系统摘要。

(5) 单击 **卸载 >** 按钮进行卸载, 弹出“正在删除”对话框, 如图 1.3.11 所示。

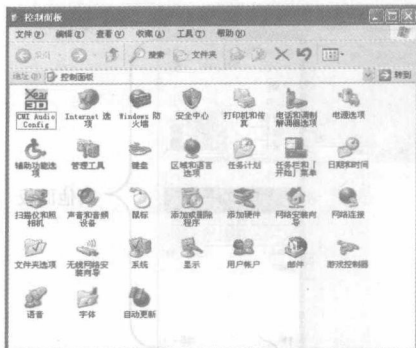


图 1.3.7 “控制面板”窗口



图 1.3.8 “添加或删除程序”窗口

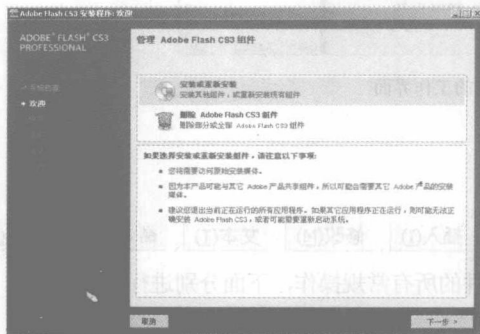


图 1.3.9 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

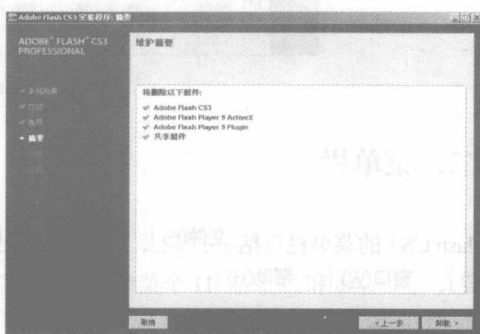


图 1.3.10 提示框

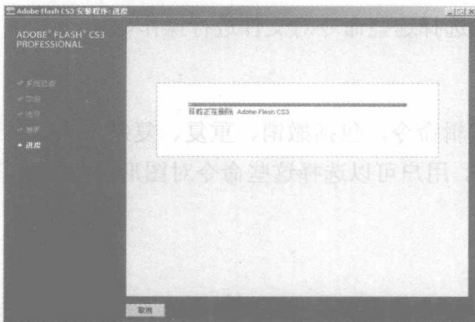


图 1.3.11 “正在删除”对话框

第四节 Flash CS3 的工作界面

Flash CS3 的工作界面与 Adobe 软件的工作界面趋于一致，它是由标题栏、菜单栏、工具箱、面板等几部分组成。启动 Adobe Flash CS3 应用程序，工作界面如图 1.4.1 所示。

一、标题栏

在标题栏中包括软件的名称、用户目前正在编辑文档的名称和控制面板工作窗口的按钮。

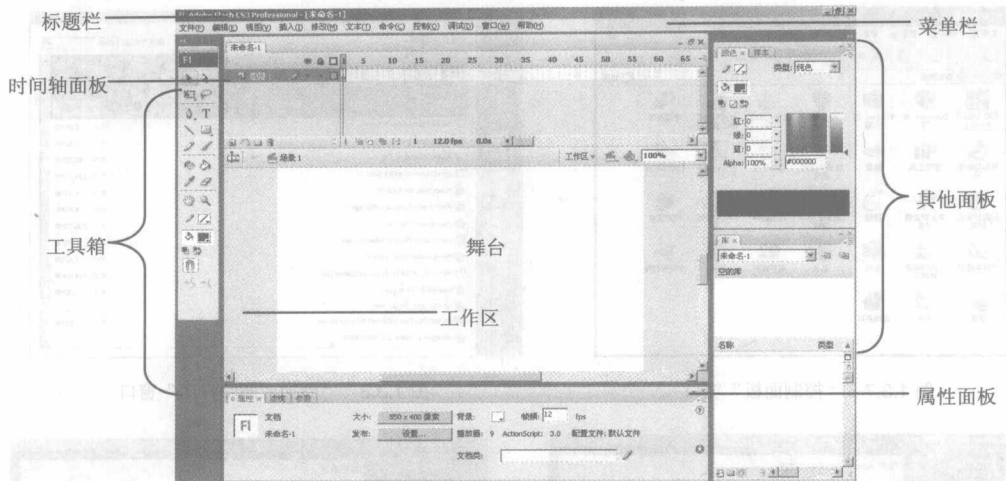


图 1.4.1 Flash CS3 的工作界面

二、菜单栏

Flash CS3 的菜单栏包括 **文件(F)**、**编辑(E)**、**视图(V)**、**插入(I)**、**修改(M)**、**文本(T)**、**命令(C)**、**控制(O)**、**调试(D)**、**窗口(W)** 和 **帮助(H)** 11 个菜单项，提供了该软件的所有常规操作，下面分别进行介绍。

1. 文件菜单

文件菜单中包含常用的文件操作命令，包括新建、保存、打开、关闭、导入、导出、发布、页面设置和打印等命令，用户可以选择这些命令对文件进行操作。

2. 编辑菜单

编辑菜单中包含常用的编辑命令，包括撤销、重复、复制、粘贴、查找/替换、时间轴、编辑元件、快捷键和首选参数等命令，用户可以选择这些命令对图形进行编辑、自定义快捷键和设置系统的首选参数等操作。

3. 视图菜单

视图菜单中包含常用的控制屏幕显示的命令，包括放大、缩小、转到、缩放比率、预览模式、工作区等。

4. 插入菜单

插入菜单中包含常用的插入命令，包括新建元件、时间轴、时间轴特效和场景等命令，用户可以选择这些命令进行创建新元件、插入图层、插入场景等操作。

5. 修改菜单

修改菜单中包含常用的修改命令，包括文档、位图、元件、形状、合并对象、变形、对齐、排列和组合等命令，用户可以选择这些命令进行修改动画的对象、场景及动画属性等操作。

6. 文本菜单

文本菜单中包含常用的文本命令，包括字体、大小、样式、对齐、字符间距、检查拼写和拼写设