



新 电脑课堂
Computer Classroom

Flash CS3 动画制作



华信卓越 编著

多媒体自学光盘

多媒体光盘 配套光盘包含数小时教学演示视频，学习知识更加轻松自如！

图解式教学 操作步骤直接指向插图，更加直观、易懂！

丰富且实用 包含最常用、最实用的电脑知识，还有众多操作技巧！



网上疑难解答

网 址: faq.hxex.cn

E-mail: faq@hxex.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>

TP391.41/1810D

2008



新 电脑课堂
Computer Classroom

Flash CS3 动画制作

华信卓越 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

本书首先介绍了Flash CS3的基本操作、绘图基础、色彩编辑、文本编辑、对象编辑等Flash操作的基础知识；然后向读者介绍了动画制作的基础知识，包括帧操作及动画制作、使用图层、使用元件和库、Flash特效应用等内容；最后从Flash CS3的高级动画制作技巧、声音应用以及发布和优化动画等方面介绍了高级应用技巧。本书图文并茂、语言生动、内容丰富、实用性强，可以帮助读者快速学习掌握Flash CS3。

本书每章后设计了习题，可帮助读者消化所学知识。除此之外，还配有多媒体自学光盘，涵盖书中精华内容，读者通过观看直接生动的视频演示可达到事半功倍的效果。

本书适合于广大电脑爱好者，也可作为电脑培训班的教材和参考书使用。

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 / 华信卓越编著. —北京：电子工业出版社，2008.1

(新电脑课堂：钻石版)

ISBN 978-7-121-05547-8

I. F… II.华… 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(2007)第190596号

责任编辑：张月萍 付 睿

印 刷：北京东光印刷厂

装 订：三河市鹏成印业有限公司

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：17.25

字数：484千字

印 次：2008年1月第1次印刷

定 价：29.90元(含光盘一张，ISBN 978-7-900222-96-1)

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。

致读者

为什么选择《新电脑课堂》系列丛书？

这是一套为初学者量身打造的图书，自2002年1月问世以来，累计销量超过200万册，已成为一个著名图书品牌。

这是一份教育专家为您定制的“营养套餐”，面向各个应用层面和应用领域，满足广大读者的不同需求。

丛书荣获“全国优秀畅销书”大奖。

我们为读者提供全面而贴心的服务，网上和电话疑难解答服务免费为您排忧解难。

此次推出的《新电脑课堂》新书，彻底颠覆了“死记硬背、枯燥乏味、光学不练”的传统学习方法，大大提高了学习效率。

丛书的特点

-  **多媒体光盘** 配套自学光盘包含数小时教学演示视频，学习知识更加轻松自如！
-  **图解式教学** 操作步骤直接指向插图，更加直观、易懂！
-  **丰富且实用** 包含最常用、最实用的电脑知识，还有众多操作技巧！
-  **易学又易练** 手把手教让您一学就会，课后练习让您一练就精，疑难解答让您一点就通！

丛书的阅读说明

-  **图书的内容特点** 本套丛书的结构和内容按照电脑初学者的学习习惯进行编排，使用简洁流畅的语言介绍重点知识，通过典型实用的操作实例帮助读者快速掌握技能。
-  **操作步骤表述** 在讲解操作实例时，本书采用了图解方式，将主要操作步骤直接指向插图中的相关位置，直观地指引读者进行学习，便于快速领会相关知识。
-  **快捷键说明** 当操作讲解中涉及快捷键时，本套丛书采用类似【Ctrl+C】的形式表述，表示在按住【Ctrl】键不放的同时按下【C】键，然后松开各键。
-  **注释性内容说明** 正文中穿插着一些注释性内容，其中，“说明”用于介绍和正文相关的知识或解释特殊内容，“提示”表示需要特别注意。

光盘使用提示

-  **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：CD-ROM或DVD-ROM
其他：配备声卡与音箱（或耳机）

使用方法

将光盘放入光驱，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，请打开【我的电脑】或【计算机】窗口，用鼠标右键单击光驱所在盘符，从弹出菜单中选择【打开】命令，然后双击光盘根目录下的Autorun.exe文件。

启动软件主界面后，用鼠标单击章节标题，在弹出的子菜单中选择要学习的小节标

题,即可进入演示界面进行学习。在演示界面中,可以使用左下角的播放控制按钮对多媒体演示进行控制,例如前进、后退和退出等。

丛书的实时答疑服务



网上疑难解答

网站地址: faq.hxex.cn

电子邮件: faq@hxex.cn

服务时间: 工作日9:00~17:00(其他时间可以留言)



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

《新电脑课堂》大家族



钻石版 具有钻石般的品质,采用“文字+图解+光盘”的模式,易学易会。



实用版 浓缩最有实用价值的基础知识和操作技巧,物美价廉。



基础与提高 电脑知识讲解系统全面,从入门到精通,一步到位。



实例版 以大量精彩、实用的综合实例为主线,全面介绍软件应用,快速成就高手梦想。



双格式 配套多媒体自学光盘能够使用家用DVD机或电脑光驱播放,使用方便。

丛书的作者和编委

本套丛书的作者和编委会成员均是多年从事电脑应用教学和科研的专家或学者,有着丰富的教学经验和实践经验,这些作品都是他们多年科研成果和教学经验的结晶。

结束语

您还在为不会使用电脑而烦恼吗?您还在为不知从何学起而发愁吗?赶快拿起这本书,投身于电脑学习的轻松之旅吧!

目 录

第1章 Flash CS3基础	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动画制作的基本步骤	5
1.1.4 Flash的学习方法	5
1.2 安装Flash CS3	6
1.2.1 配置需求	6
1.2.2 安装步骤	6
1.2.3 打开Flash CS3	8
1.3 Flash CS3的工作界面	8
1.3.1 使用开始页	9
1.3.2 隐藏和再次显示开始页	9
1.3.3 工作界面	9
1.3.4 退出Flash CS3	12
1.4 Flash CS3文档的操作	12
1.4.1 新建Flash CS3文档	12
1.4.2 保存Flash文档	13
1.4.3 关闭Flash文档	13
1.4.4 打开Flash文档	14
1.5 Flash CS3的基本设置	14
1.5.1 设置场景属性	14
1.5.2 设置标尺、辅助线和网格	15
1.6 设置Flash CS3的首选参数和快捷键	16
1.6.1 设置Flash中的首选参数	16
1.6.2 设置快捷键	22
1.7 实战操作	25
习题一	27
第2章 绘制Flash的基本图形	29
2.1 图形绘制基础	30
2.1.1 位图与矢量图	30
2.1.2 工具箱	30
2.2 绘制简单图形	33
2.2.1 绘制椭圆和正圆	33
2.2.2 绘制矩形和正方形	34
2.2.3 绘制多角星形	35
2.3 绘制路径	36
2.3.1 线条工具	36
2.3.2 铅笔工具	37
2.3.3 钢笔工具	38
2.4 对象的选择	40
2.4.1 选择工具	40
2.4.2 部分选取工具	43
2.4.3 对象绘制模式	44
2.5 绘制基本图形实例	44
2.5.1 中国银行行标	44
2.5.2 绘制简单的背景图	47
2.5.3 绘制英文标志	49
2.6 实战操作	52
习题二	53
第3章 Flash的色彩编辑	55
3.1 颜色的选择	56

3.1.1	使用调色板选择颜色	56
3.1.2	使用滴管工具选择颜色	57
3.1.3	使用【颜色】面板选择颜色	58
3.2	颜色的填充	58
3.2.1	使用刷子工具填充颜色	58
3.2.2	使用墨水瓶工具填充颜色	60
3.2.3	使用颜料桶工具填充颜色	62
3.3	渐变色的设置和调整	63
3.3.1	设置渐变色	63
3.3.2	使用填充变形工具	65
3.4	色彩编辑实例	67
3.4.1	制作立体小球	67
3.4.2	制作立体按钮	68
3.5	色彩编辑技巧	70
3.5.1	查找和替换颜色	70
3.5.2	调整位图填充	71
3.5.3	使用【样本】面板管理颜色	72
3.6	实战操作	73
	习题三	75
第4章	Flash的文本编辑	77
4.1	文本类型	78
4.1.1	静态文本	78
4.1.2	动态文本	78
4.1.3	输入文本	79
4.2	添加静态文本	79
4.2.1	输入文本	79
4.2.2	选取文本	80
4.2.3	设置文本样式	81
4.2.4	设置文本的URL链接	83
4.2.5	设置字体呈现方法	84
4.3	添加可编辑文本	85
4.3.1	添加动态文本	85
4.3.2	添加输入文本	86
4.4	文本转换	87
4.4.1	分离文本	87
4.4.2	编辑矢量文本	88
4.5	文本效果实例	89
4.5.1	制作空心文字	89
4.5.2	制作彩虹文字	90
4.5.3	制作金属文字	91
4.5.4	制作立体文字	93
4.6	实战操作	94
	习题四	96
第5章	编辑Flash的对象	98
5.1	编辑外部对象	99
5.1.1	图形对象的导入	99
5.1.2	设置位图属性	100
5.1.3	分离位图	101
5.1.4	使用套索工具更改分离位图的填充色	101
5.1.5	将位图转换为矢量图	103
5.2	对象的基本编辑操作	104
5.2.1	选取对象	104
5.2.2	对象的移动、复制和删除	105
5.2.3	粘贴对象	106
5.2.4	对齐对象	107
5.2.5	组合和取消组合对象	109
5.2.6	使用辅助工具	109
5.3	对象的变形和翻转操作	110
5.3.1	使用任意变形工具变形和翻转对象	110
5.3.2	使用变形命令变形和翻转对象	111
5.3.3	使用【变形】面板变形和翻转对象	111

5.4	对象的优化.....	112
5.4.1	优化路径.....	112
5.4.2	将线条转换为填充.....	113
5.4.3	扩展填充.....	113
5.4.4	柔化填充边缘.....	113
5.5	对象编辑实例.....	114
5.5.1	制作贺卡.....	114
5.5.2	制作倒影效果.....	116
5.5.3	制作折扇.....	118
5.6	实战操作.....	120
习题五		121
第6章	帧操作及动画制作	123
6.1	帧的操作.....	124
6.1.1	使用【时间轴】面板.....	124
6.1.2	帧的类型.....	125
6.1.3	添加与删除帧.....	127
6.1.4	选择和移动帧.....	128
6.1.5	编辑帧.....	129
6.1.6	洋葱皮工具.....	131
6.2	逐帧动画.....	132
6.2.1	通过导入生成动画.....	132
6.2.2	通过编辑帧制作动画.....	133
6.3	补间动画.....	134
6.3.1	运动补间动画.....	134
6.3.2	形状补间动画.....	137
6.3.3	形状提示.....	138
6.4	场景的操作.....	139
6.5	动画制作实例.....	140
6.5.1	制作太阳落山的效果.....	140
6.5.2	制作物体移动的效果.....	142
6.6	实战操作.....	144
习题六		145
第7章	使用图层.....	147
7.1	图层的基本操作.....	148
7.1.1	图层的概念.....	148
7.1.2	使用图层快捷菜单.....	148
7.1.3	图层的基本操作.....	149
7.1.4	分散到图层.....	153
7.1.5	引导层.....	154
7.1.6	遮罩层.....	155
7.2	实战操作.....	156
习题七		158
第8章	使用元件和库.....	160
8.1	元件.....	161
8.1.1	元件的类型.....	161
8.1.2	创建图形元件.....	161
8.1.3	创建按钮元件.....	164
8.1.4	创建影片剪辑元件.....	168
8.2	元件实例.....	170
8.2.1	创建元件的实例.....	170
8.2.2	修改元件实例.....	170
8.2.3	编辑元件实例.....	173
8.3	元件库.....	174
8.3.1	元件库的基本操作.....	174
8.3.2	导入到库操作.....	176
8.3.3	调用其他动画的库操作.....	176
8.3.4	公用库.....	177
8.4	使用元件实例.....	178
8.4.1	制作放风筝动画.....	178

8.4.2	制作水晶按钮	183
8.5	实战操作	187
8.5.1	将外部图片转换为元件	187
8.5.2	制作随鼠标变化的边框按钮	188
8.5.3	制作恭喜发财动画	189
习题八		191
第9章	Flash特效的应用	193
9.1	使用滤镜效果	194
9.1.1	添加和删除滤镜效果	194
9.1.2	设置滤镜参数	195
9.2	使用混合模式	200
9.2.1	添加混合模式	200
9.2.2	混合模式的效果	200
9.3	使用时间轴特效	205
9.3.1	添加时间轴特效	205
9.3.2	设置时间轴特效	207
9.4	特效应用的实例	212
9.4.1	制作立体按钮	212
9.4.2	制作图片切换效果	216
9.5	实战操作	217
习题九		218
第10章	Flash高级动画制作技巧	219
10.1	引导线动画	220
10.2	遮罩动画	223
10.2.1	遮罩层动画	223
10.2.2	被遮罩层动画	226
10.3	复合动画	229
习题十		234
第11章	声音在Flash CS3中的应用	236
11.1	在Flash CS3中添加声音	237
11.1.1	Flash中的声音文件	237
11.1.2	为关键帧添加声音	238
11.1.3	为按钮添加声音	239
11.2	编辑声音	240
11.2.1	在【属性】面板中编辑声音	240
11.2.2	在【编辑封套】对话框中编辑声音	241
习题十一		243
第12章	ActionScript基础应用	244
12.1	【动作】面板简介	245
12.2	ActionScript 3.0介绍	246
12.2.1	语言元素	246
12.2.2	Flash player API类	246
12.3	ActionScript 3.0的新特性	247
12.4	ActionScript 3.0应用实例	252
12.4.1	可点击的圆	252
12.4.2	可拖动的圆	254
12.4.3	将代码转换成类	255
习题十二		258
第13章	优化和发布动画	260
13.1	测试Flash动画	261
13.2	优化Flash动画	262
13.3	发布Flash动画	263
13.3.1	发布设置	263
13.3.2	发布Flash影片	263
13.4	发布预览	264
习题十三		265
习题答案		266

1

第1章 Flash CS3基础

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

Adobe Flash CS3是美国Adobe公司兼并Macromedia公司之后出品的专业的矢量动画和多媒体创作软件。它广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域，使用Flash工具，可以轻松创作网页上动态和交互的多媒体内容。本章主要介绍Flash CS3的基础知识。

1.1 简述Flash CS3

Flash CS3是一种兼具多种功能且操作简易的多媒体创意软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，可用于创建生动并富有表现力的网页。

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

1.1.1 Flash CS3动画的特点

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版本的管理系统。Flash动画的特点造就了Flash动画在网络中的流行，Flash动画的特点主要表现在如下几个方面。

-  **使用“流”播放技术**——Flash动画的最大特点就是“流”的形式进行播放，即不需要将文件全部下载，只需下载文件的前部分内容，然后在播放的同时自动将后面部分的文件下载并播放。
-  **动画作品文件数据量非常小**——Flash动画对象可以是矢量图形，因此文件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动画的适用范围极广。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，还可以应用于多媒体光盘或展示方面。
-  **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，开发人员可以轻易为动画添加交互效果。

Adobe Flash CS3除了继承传统Flash的以上优点之外，还具有以下一些突出的特点。

-  **从Adobe Photoshop和Illustrator中导入文件**——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。该特点使我们可以非常轻松地将元件从Photoshop和Illustrator中导入到Flash CS3中，然后在Flash CS3中编辑它们。另外，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。当你将AI或PSD文件导入到Flash中时，一个导入窗口会自动跳出，上面会显示大量单一元件的控制使用信息。你可以从中选择要导入的元件，决定它们的格式、名称、文本的编辑状态等。使用高级选项在导入过程中可优化和自定义文件。
-  **将动画转换为ActionScript代码**——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，可将动画从一个对象复制到另一个对象。
-  **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，并可以自定义改进工作流程和最大化工作区空间。
-  **ActionScript 3.0语言**——使用新的ActionScript 3.0语言可节省时间，该语言具有更强大的性能和灵活性且更加直观和结构化。
-  **强大的绘图功能**——比起Illustrator和Photoshop以及其他一些主要的专业级别设计工具来说，Flash 8的绘图工具是非常逊色的，但Flash CS3却不同，它“借用”了Illustrator和After Effects中的钢笔工具，可以对点和线进行Bézier曲线控制，且它支持的智能形状绘制工具可以以可视方式调整工作区上的形状属性。在Flash CS3中可以使用Adobe Illustrator所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图，也可从

Illustrator CS3中将插图粘贴到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使用户能使用 ActionScript 3.0语言轻松创建交互式内容。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视频的导出**——使用高级QuickTime导出器，将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 3.0生成的内容和运行时的效果（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。
-  **省时的编码工具**——Flash CS3使用了新的代码编辑器的增强功能，能节省编码时间。功能强大的新的ActionScript调试器提供了极好的灵活性和用户反馈，以及与Adobe Flex Builder 2调试的一致性。

1.1.2 Flash的应用

由于网络技术不断更新发展，Flash版本性能逐步提高，Flash被越来越多的领域应用。目前Flash的应用领域主要有如下几个方面。

网络动画

矢量图的应用，对视频、声音的良好支持，将动画内容以较小的容量进行发布，加上以流媒体形式播放Flash动画等特点，使Flash制作的网络动画作品在网络中大量传播，并且深受闪客们的喜爱。



图1.1

Flash制作的网络动画一般会嵌入到网页中，用于表现某一主题，如图1.1所示。

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很好地满足了这些要求，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广泛的应用。

网络广告一般具有超链接功能，单击它可浏览相关的网页，如图1.2所示。

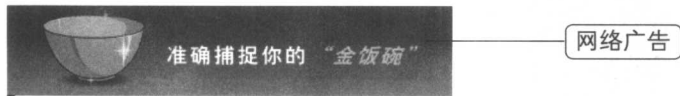


图1.2

在线游戏

利用Flash中的动作脚本语句可以编写一些简单的游戏程序，配合Flash强大的交互功

能,可制作出网络上的在线游戏,如图1.3所示。

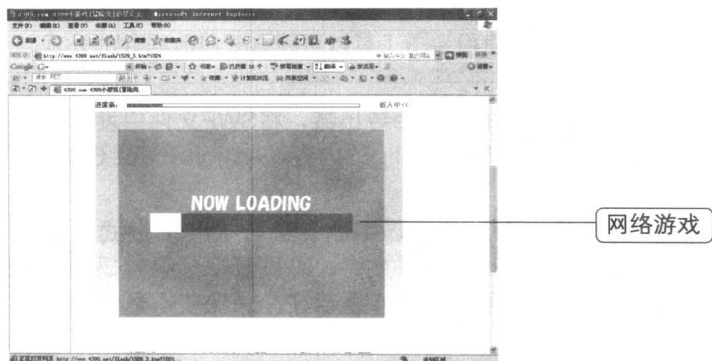


图1.3

这类游戏因其控制简单、趣味性强,被大量的网络用户喜爱。

多媒体教学

Flash除了在网络商业应用中被广泛采用,在教学领域也能发挥出重要作用,利用Flash制作的多媒体教学课件如图1.4所示。

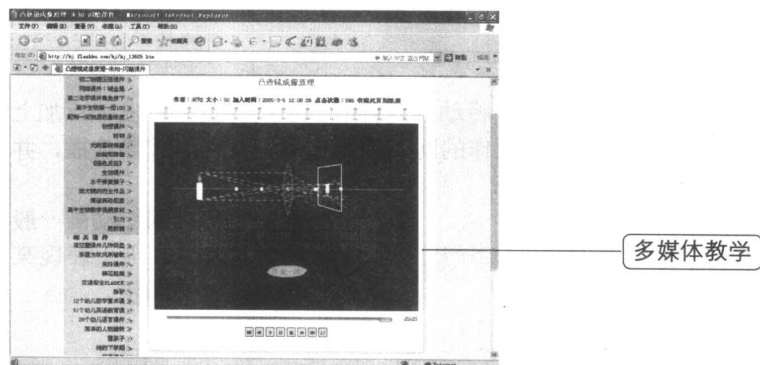


图1.4

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过程中被采用,并且还有继续发展和壮大的趋势。

动态网页

使用Flash制作的网页可具备一定的交互功能,使网页能根据用户的需求得到不同的网页响应,如图1.5所示。

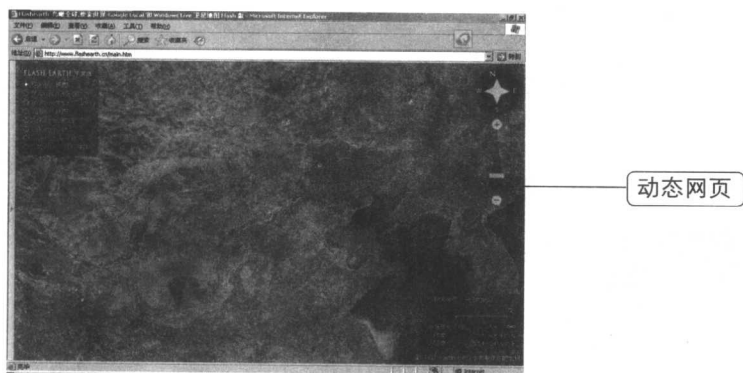


图1.5

利用Flash制作的网页具有动感、美观、时尚等特点，由Flash制作的动态网站页面在网络中日益流行。

1.1.3 Flash动画制作的基本步骤

要想制作出优秀的Flash动画需要经过大量的制作环节，其中的每个环节都直接影响到作品的最终品质。Flash动画的制作过程大致可分为以下几个步骤。



动画策划

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对动画中出现的人物、背景、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。



收集素材

收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质量，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的素材类型进行搜集。



制作动画

Flash动画作品制作中最为关键的一步是制作动画，它是利用所搜集到的动画素材表现动画策划中各个项目的具体实现过程。在这一环节中应注意的是，对制作过程中的每一个环节都应该保持严谨的态度，对每个小的细节都应该认真对待，使整个动画的质量得以保证。



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动画是通过电脑对动画中的各个矢量图形、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。



提示

在测试动画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、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。



提示

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。

1.1.4 Flash的学习方法

要学好Flash，首先要有正确的学习方法，这样既可以节约时间，同时还可以提高学习的效率。



打好基础

首先应从Flash CS3最基本的功能和操作学起，在熟练掌握这些后，再学

习其他较为深入的内容, 练习更具难度的操作。

 **注重实际操作** 在了解了Flash CS3的基本操作之后, 可以试着利用所学的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, 在这种不断尝试和演练的过程中, 逐步提高自身的水平。

 **善于吸取经验** 优秀的Flash作品除了使用的技术手段外, 很大程度上还取决于其蕴含的创意和构思。可通过下载一些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的Flash网站和论坛, 和其他Flash爱好者一起学习探讨, 交流经验。

1.2 安装Flash CS3

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 配置需求

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 (或兼容) 处理器
内存	512MB内存以上 (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	1,024x768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软件和DirectX 9.0c软件 产品激活需要Internet或电话连接 需要宽带Internet连接, 以使用Adobe Stock Photos*或其他服务

1.2.2 安装步骤

用户可以在网上下载Adobe Flash CS3的免费试用中文版, 此软件无须激活即可使用。在电脑上安装Flash CS3的操作步骤如下:

1 首先关闭其他应用程序。

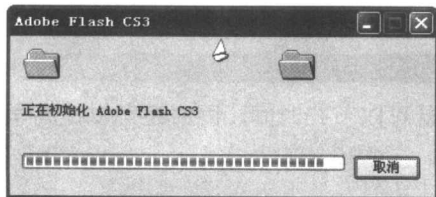


图1.6

2 将Flash CS3的压缩包解压, 放置到桌面上。然后双击Flash CS3的安装程序文件, 会出现初始化Adobe Flash CS3的等待画面, 如图1.6所示。

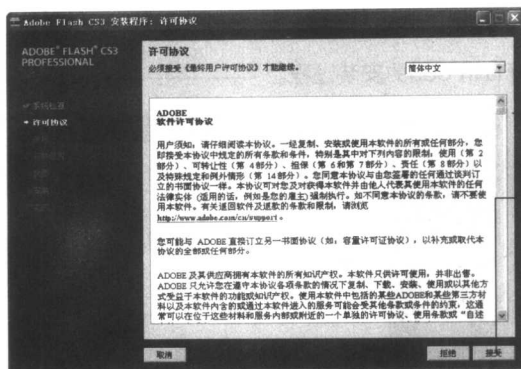


图 1.7

3 数秒钟后, 出现【许可协议】对话框, 如图1.7所示。

4 单击【接受】按钮, 出现【安装选项】对话框, 如图1.8所示。

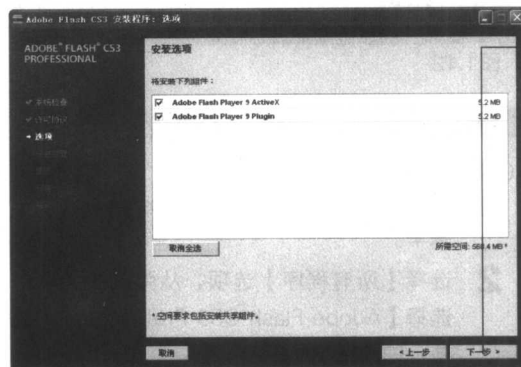


图 1.8

5 单击【下一步】按钮, 打开【安装位置】对话框, 如图1.9所示。

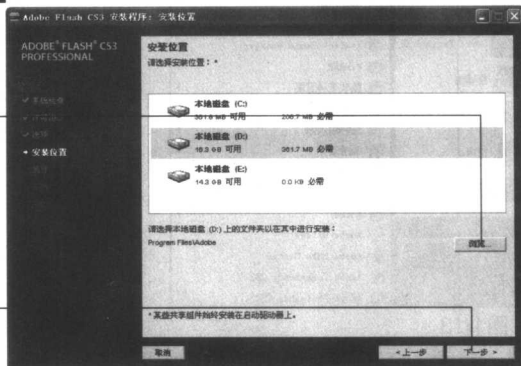


图 1.9

6 单击【浏览】按钮, 在打开的【浏览文件夹】对话框中, 可将Flash安装到不同的文件夹中。本例将Adobe Flash CS3安装到“本地磁盘 (D:)”上。

7 单击【下一步】按钮, 打开Adobe Flash CS3的【安装摘要】对话框, 如图1.10所示。

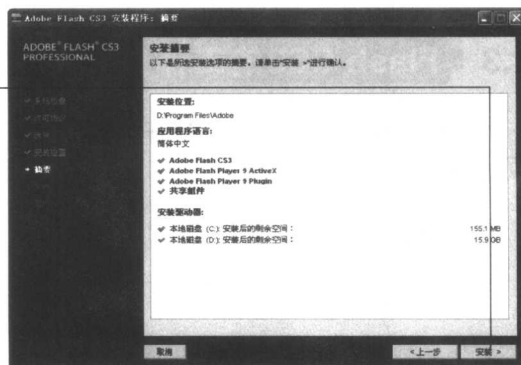


图 1.10

8 单击【安装】按钮, 打开【安装】对话框, 如图1.11所示。

9 稍候, 会出现【安装完成】对话框, 如图1.12所示。

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

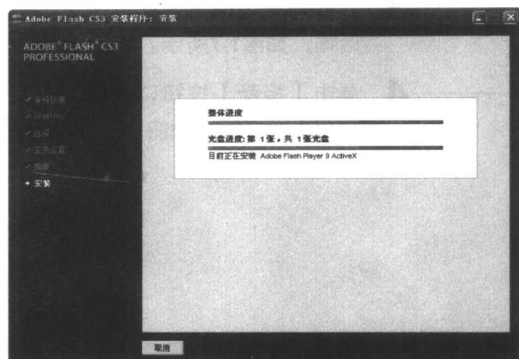


图1.11

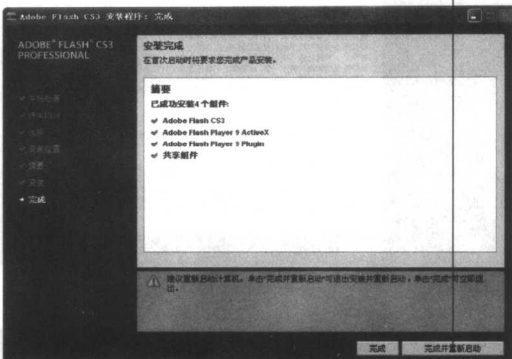


图1.12

1.2.3 打开Flash CS3

安装Flash CS3后, 无须激活。打开Flash CS3的操作步骤如下:



图1.13

3 稍候, 打开了Flash CS3的开始页, 如图1.14所示。

- 1 单击桌面上【开始】按钮, 打开【开始】菜单。
- 2 选择【所有程序】选项, 从弹出的菜单中选择【Adobe Flash CS3 Professional】选项, 如图1.13所示。

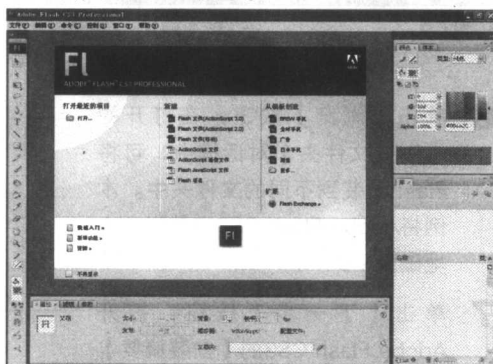


图1.14

1.3 Flash CS3的工作界面

启动Flash CS3, 打开其开始页, 如图1.15所示。

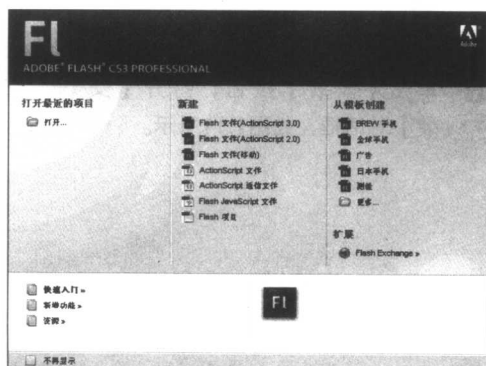


图1.15