

中文版

Flash CS3

动画制作

快学
易通

导向文慧

侯晴 蔡颢 等编著

本书特点：本书版式轻松，风格简洁明快，读来并无一般科技书的沉重之感；采用基础知识+操作方法+应用案例的讲解方法，可以达到边学边用；重“操作”，讲“实用”使您快速掌握操作技巧；小栏目丰富，穿插“知识延伸”、“学以致用”和“新手问答”小栏目，加强读者操作能力和思考能力，以问答的形式解决读者在实际应用中可能会遇到的难题及操作技巧。信息含量高，物超所值，充分利用版面，最大限度传播知识要点。

光盘特色：采用多媒体光盘形式，实例完全演示，书中所有以案例形式出现的实例，均在随书附赠光盘中提供操作演示，形像指导读者学习。与书中素材以及效果图一一对应，便于学习掌握。

如果您是以下用户，请您放心选择本书！Flash CS3的初、中级读者、动画设计人员以及网页设计人员，适合作为各类培训学校、大中专院校课程教材

机械工业出版社
China Machine Press

TP391.41/1730D

2008

中文版

Flash CS3

动画制作

侯晴 蔡颢 等编著

快学
易通



机械工业出版社
China Machine Press

本书从 Flash CS3 初学者的需求出发,以“知识点+案例”的方式介绍了应用 Flash CS3 进行动画制作的方法。本书主要介绍了 Flash CS3 的基本操作、绘制 Flash 中的图形、为图形填充颜色、编辑图形、使用文本、Flash 动画的基础、元件、实例、库、制作基础动画、制作特殊动画、制作有声音动画、ActionScript 3.0 基础、ActionScript 3.0 进阶、影片的测试发布和制作交互式组件等知识。

本书采用了简洁大方的双栏排样式,讲解详尽、案例丰富,每个案例的要求被明确地提出来,可操作性强。在某些案例中配有“知识延伸”和“学以致用”两个小栏目,在丰富读者知识面的同时还可边学边练,真正达到学习、提升、复习三不误的目的。每章末还配有“新手问答”版块,清除读者在应用过程中的拦路虎。另外,本书以图为主,以文字为辅讲解 Flash CS3 的知识,做到以图析文,同时还将有用的信息体现在图片中,如在重要的地方进行标注说明,将操作顺序在图中依次标注出来。

本书涉及内容全面、案例丰富、连贯性强,特别适合初、中级读者作为自学教材,也可以作为高校学生学习 Flash CS3 的教材以及作为动画设计人员的参考用书。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 动画制作快学易通 / 侯晴, 蔡颢等编著. —北京: 机械工业出版社, 2008.1

ISBN 978-7-111-22642-0

I. 中… II. ①侯… ②蔡… 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 165693 号

机械工业出版社 (北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 李华君

北京京北制版厂印刷·新华书店北京发行所发行

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·22.25 印张

定价: 39.80 元 (附光盘)

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社发行部调换
本社购书热线: (010) 68326294

前 言

一、写作本书的目的

随着 Internet 的发展,各种 Flash 动画应运而生,而 Flash CS3 是 Adobe 公司推出的具有强大功能的动画制作软件之一。面对各类相关图书,读者在学习时难免觉得缺少连贯性,更不知自己学习的效果如何。本书通过相关的实例,使读者在阅读和学习过程中上下连贯、一气呵成,而且读者还可通过实例效果检验自己知识掌握的程度,从而进一步激发自己学习的热情。编者结合多年的教学实践,对读者在学习 Flash CS3 软件时可能出现的问题予以详细讲解,减少学习时的枯燥乏味,使读者更容易掌握该软件。

二、本书的特点

- ✎ 版式轻松,风格简洁明快:采用图解方式,双栏排版,图文对照,简洁明快,清晰明了,读来并无一般科技书的沉重之感。
- ✎ 基础知识+操作方法+应用案例:讲解一个知识点时先讲解每个知识点的作用或相关选项的设置,然后列出该知识点的具体操作方法,最后以一个案例融入到该操作方法中,而每个应用案例大都是一个独立的任务,或将几个小案例串联起来组成一个更为完整的实例。
- ✎ 重“操作”,讲“实用”:理论知识讲解较少,尽量将一些必备的理论知识以标注和小知识的形式分散在相应的步骤中。在案例的设计上兼顾了知识点的串联及案例在设计中的实用性,通过对案例的操作掌握各知识点。
- ✎ 小栏目丰富:在操作过程中适时穿插“知识延伸”和“学以致用”等小栏目,进一步加强读者的操作能力和思考能力。每章后面附有“新手问答”,以问答的形式解决读者在学习过程中可能会遇到的难题及介绍相关操作技巧。
- ✎ 信息含量高,物超所值:图中用简洁的语言标注步骤信息,尽量增加图中的知识含量,并在页脚下的小档案中列出各种操作技巧或相关知识。
- ✎ 实例完全演示:书中所有以案例形式出现的实例,均在随书附赠光盘中提供操作演示,形象指导读者学习。

三、本书的内容

本书共 15 章,可分为以下几个部分。

- ✎ 第一部分(第 1 章):主要讲解 Flash CS3 的基本知识,如启动 Flash CS3、Flash CS3 的工作环境和 Flash CS3 的基本操作等,将涉及到第一个 Flash 动画的案例制作。
- ✎ 第二部分(第 2~5 章):主要讲解绘制 Flash 中的图形、为图形填充颜色、编辑图形和使用文本等知识,将涉及一些图形和文本的简单案例制作。

- ✎ 第三部分（第 6~7 章）：主要讲解 Flash 动画的一些基础知识，如时间轴、帧、图层、元件、实例和库等知识点。
- ✎ 第四部分（第 8~10 章）：主要讲解 Flash 动画制作的方法，将涉及逐帧动画、补间动画、有声动画等案例制作。
- ✎ 第五部分（第 11~12 章）：主要讲解 ActionScript 3.0 语句的知识，将涉及使用 ActionScript 3.0 语句制作动画等案例。
- ✎ 第六部分（第 13 章）：主要讲解 Flash 影片测试和发布的基础知识以及整个过程，将涉及一些动画的案例制作。
- ✎ 第七部分（第 14 章）：主要讲解交互主件的知识，将涉及交互式动画的案例制作。
- ✎ 第八部分（第 15 章）：主要通过制作一个综合案例讲解 Flash 动画的制作。

四、本书的读者对象

本书主要定位于 Flash CS3 的初、中级读者。对于初学者来说，本书知识体系完整、系统，讲解详尽，实例丰富，可操作性强，便于初学者从零开始，自学入门使用；对于有一定基础的读者来说，本书的实例来源于实际工作，丰富而实用，可作为工作中常备的查阅手册。

五、本书的作者团队

本书由导向文慧组织，主要由侯晴、蔡颍编著，其他参加编写、排版、校对工作的人员有肖庆、李秋菊、杨静、邓琴、马鑫、黄晓宇、耿跃鹰、李洁羽、张凤群、熊春、谢东、张石生、青晓琴、孔强、龙媛、高志清、李梅、陈容、刘畅、于海波、陈源、刘辉、朱智、肖华、罗吴平等，全书由西华大学李香敏审校。由于编者经验有限，加之时间仓促，书中难免会有疏漏和不足之处，恳请读者不吝赐教。

如果您在使用本书的过程中有其他问题或意见、建议，可以到我们的网站 <http://www.dx-kj.com> 的【疑难解答】中提出，我们会尽量在两个工作日内予以答复，或通过 E-mail: dxkj@dx-kj.com 向我们提出，我们将为您提供超值的延伸服务。



导向文慧

2007 年 10 月

目 录

前言

第1章 初识 Flash CS3	1
1.1 Flash 的精彩世界	2
1.2 启动 Flash CS3	4
1.3 认识 Flash CS3 的工作环境	4
1.3.1 标题栏	5
1.3.2 菜单栏	5
1.3.3 文档选项卡	7
1.3.4 编辑栏	7
1.3.5 “时间轴”面板	7
1.3.6 工作区和操作区	8
1.3.7 工具箱	8
1.3.8 “属性/滤镜/参数”面板	8
1.3.9 “库”面板	9
1.4 Flash CS3 的基本操作	9
1.4.1 新建动画	10
1.4.1.1 创建一个新的空白动画	10
1.4.1.2 根据模板创建 Flash 动画	10
1.4.2 设置动画文档的属性	11
1.4.2.1 设置场景大小	12
1.4.2.2 设置背景颜色和帧频	12
1.4.3 定义自己的工作环境	13
1.4.4 保存动画	14
1.4.5 打开动画	14
1.4.6 关闭动画	15
1.5 制作第一个 Flash 动画——鼠标光球	15
1.5.1 制作动画的大致步骤	16
1.5.2 制作动画的过程	16
1.5.2.1 收集素材	17
1.5.2.2 在新建的空白文档中导入图片	17
1.5.2.3 制作动画的背景	17

4. 创建动画中的元件	18
5. 添加 ActionScript 语句	21
6. 测试动画效果	22
7. 总结	22
1.6 退出 Flash CS3	23

第2章 绘制 Flash 中的图形	25
2.1 认识矢量图与位图	26
2.2 认识工具箱	27
2.3 绘制基本矢量图形	28
2.3.1 使用线条工具	28
2.3.1.1 用线条工具绘制直线	28
2.3.1.2 设置直线的属性	29
2.3.2 使用铅笔工具	31
2.3.2.1 在“直线化”模式下绘制线条	31
2.3.2.2 在“平滑”模式下绘制线条	32
2.3.2.3 在“墨水”模式下绘制线条	33
2.3.3 使用钢笔工具	33
2.3.3.1 用钢笔工具绘制直线	33
2.3.3.2 用钢笔工具绘制曲线	34
2.3.4 使用椭圆工具	35
2.3.4.1 用椭圆工具绘制圆	35
2.3.4.2 分开绘制圆边框与内部图形	36
2.3.5 使用矩形工具和多角星形工具	37
2.3.5.1 用矩形工具绘制图形	37
2.3.5.2 用多角星形工具绘制图形	38
2.3.6 使用刷子工具	40
2.3.6.1 刷子工具的5种填充模式	40
2.3.6.2 用刷子工具绘制图形	40

第3章 为图形填充颜色	43
3.1 填充区域颜色	44

3.1.1 使用颜料桶工具.....	45	4.3.3 使用套索工具抠图.....	75
3.1.2 使用“颜色”面板.....	46	4.4 调整图形外观.....	77
1. 用“颜色”面板调制纯色.....	47	4.4.1 用任意变形工具调整图形.....	77
2. 用“颜色”面板调制线性渐变.....	48	4.4.2 通过“变形”面板调整图形.....	78
3. 用“颜色”面板调制放射状渐变.....	50	4.5 移动、复制和删除图形.....	79
4. 用位图填充图形.....	51	4.6 群组图形.....	80
3.2 改变线条颜色.....	52	4.7 对齐图形.....	81
3.2.1 修改线条颜色.....	52	4.7.1 使用对齐辅助线对齐图形.....	82
3.2.2 为图形添加边框.....	53	4.7.2 使用“对齐”面板对齐图形.....	83
3.3 汲取属性.....	54	4.8 合并图形.....	84
3.3.1 汲取线条属性.....	54		
3.3.2 汲取矢量色块颜色.....	55	第5章 在Flash中使用文本.....	87
3.3.3 汲取位图属性.....	56	5.1 嵌入字体和设备字体.....	88
3.4 调整渐变颜色.....	57	5.2 文本的3种类型.....	88
3.4.1 调整线性渐变颜色.....	57	5.3 输入和编辑文本.....	89
3.4.2 调整放射状渐变颜色.....	58	5.3.1 输入文本.....	89
		5.3.2 编辑文本.....	90
第4章 编辑图形.....	61	1. 修改文本.....	90
4.1 查看图形.....	62	2. 设置文本属性.....	90
4.1.1 使用缩放工具.....	62	3. 设置文本格式.....	92
4.1.2 使用手形工具.....	63	4. 打散文本.....	93
4.2 编辑矢量图形.....	64	5. 汲取文本属性.....	94
4.2.1 矢量图形之间的覆盖关系.....	64	5.4 创建文本链接.....	95
4.2.2 小范围调整矢量图形.....	65	5.5 对文本使用滤镜.....	96
1. 用选择工具调整图形.....	65	5.5.1 投影滤镜.....	96
2. 用部分选取工具调整图形.....	65	5.5.2 模糊滤镜.....	98
3. 用钢笔工具调整图形.....	67	5.5.3 发光滤镜.....	98
4.2.3 使用橡皮擦工具.....	68	5.5.4 斜角滤镜.....	99
1. 橡皮擦工具的5种模式.....	68	5.5.5 渐变发光滤镜.....	100
2. 用橡皮擦工具擦除图形.....	68	5.5.6 渐变斜角滤镜.....	101
4.2.4 柔化图形边缘.....	69	5.5.7 调整颜色滤镜.....	101
4.2.5 快速改变图形形状.....	70	5.6 创建特殊效果的文本.....	102
4.2.6 编辑线条.....	71	5.6.1 创建阴影文本.....	102
1. 优化线条.....	71	5.6.2 创建渐变填充效果的文本.....	103
2. 将线条变为填充图形.....	73	5.6.3 利用位图填充文本.....	105
4.3 编辑Flash中的位图.....	73		
4.3.1 导入位图.....	74	第6章 Flash动画基础.....	107
4.3.2 打散位图.....	75	6.1 认识“时间轴”面板.....	108

6.2 帧	109	6.4 洋葱皮工具	127
6.2.1 帧的类型	109	第7章 元件、实例和库	129
1. 普通帧	110	7.1 元件的使用	130
2. 关键帧和空白关键帧	110	7.1.1 认识元件	130
3. 动作帧	111	7.1.2 创建元件	131
4. 帧标签	111	1. 创建图形元件	132
5. 帧注释	111	2. 创建按钮元件	133
6. 帧锚记	111	3. 创建影片剪辑元件	135
6.2.2 帧的编辑	112	7.2 实例的使用	136
1. 创建帧	112	7.2.1 认识实例	136
2. 选择帧	113	7.2.2 实例的属性	136
3. 复制帧	113	1. 图形实例的属性	136
4. 移动帧	114	2. 按钮实例的属性	138
5. 删除帧	114	3. 影片剪辑实例的属性	138
6. 清除帧	114	7.3 库的使用	140
7. 翻转帧	115	7.3.1 库的基础知识	140
8. 设置帧频	116	7.3.2 库的基本操作	141
6.3 图层	116	1. 在库中直接复制元件	141
6.3.1 图层的概念	117	2. 更改库元件属性	141
6.3.2 图层的作用	117	3. 删除库中元件和素材	142
6.3.3 图层的类型	117	4. 导入素材到库中	142
6.3.4 认识图层区	118	5. 用库文件夹管理元件和素材	142
6.3.5 图层的编辑	118	7.3.3 调用其他库中的元件	145
1. 新建图层	118	7.3.4 公用库的使用	147
2. 选择图层	120	第8章 制作基础动画	149
3. 重命名图层	120	8.1 动画的基础知识	150
4. 移动图层	121	8.1.1 Flash 动画的基本特点	150
5. 复制图层	121	8.1.2 Flash 动画的基本类型	151
6. 隐藏与显示图层	122	8.2 逐帧动画	152
7. 锁定与解锁图层	123	8.2.1 逐帧动画的特点	152
8. 删除图层	123	8.2.2 导入序列素材制作逐帧动画	153
9. 设置图层属性	124	8.2.3 编辑对象制作逐帧动画	155
6.3.6 图层文件夹的使用	125	1. 创建逐帧动画	155
1. 新建图层文件夹	125	2. 逐帧动画的制作技巧	155
2. 删除图层文件夹	125	8.3 形状补间动画	159
3. 重命名图层文件夹	126		
4. 图层移入图层文件夹	126		
5. 展开和折叠图层文件夹	127		

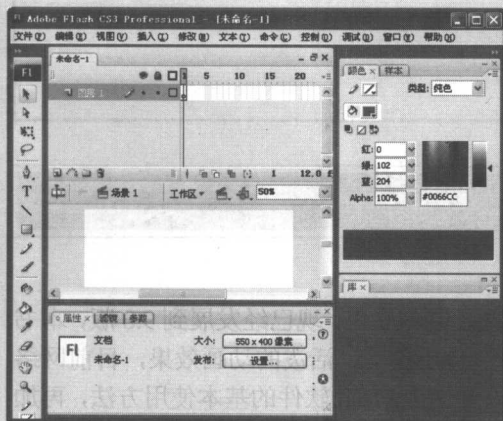
8.3.1 形状补间动画的制作方法.....	159	9.3 滤镜动画.....	196
1. 创建形状补间动画.....	159	9.3.1 滤镜.....	196
2. 认识属性面板.....	159	1. 滤镜概述.....	196
3. 创建形状提示.....	160	2. 添加滤镜.....	196
8.3.2 制作简单的形状补间动画.....	162	3. 滤镜类型.....	196
8.3.3 制作添加形状提示的 形状补间动画.....	163	9.3.2 制作滤镜动画.....	198
8.3.4 制作色彩变幻的 形状补间动画.....	166		
8.4 动画补间动画.....	167	第10章 制作有声音的动画	205
8.4.1 动画补间动画的制作方法.....	167	10.1 Flash CS3 支持的声音文件.....	206
1. 创建动画补间动画.....	168	10.1.1 MP3 格式.....	206
2. 认识属性面板.....	168	10.1.2 WAV 格式.....	206
8.4.2 制作具有旋转效果的 动画补间动画.....	170	10.2 在动画中添加声音.....	207
8.4.3 制作具有明暗变化效果的 动画补间动画.....	172	10.2.1 为按钮添加声音.....	207
8.4.4 制作具有透明度变化效果的 动画补间动画.....	174	10.2.2 为关键帧添加声音.....	209
8.4.5 制作具有大小变化效果的 动画补间动画.....	176	10.2.3 为动画添加声音.....	210
		10.3 编辑添加的声音.....	211
第9章 制作特殊动画	179	10.3.1 在“属性”面板中编辑 声音.....	211
9.1 引导动画.....	180	10.3.2 使用编辑封套编辑声音.....	213
9.1.1 引导层.....	180	10.4 压缩、设置和导出声音.....	215
1. 创建引导层.....	180	10.4.1 压缩声音.....	215
2. 将普通图层转换为引导层.....	181	10.4.2 设置声音属性.....	215
3. 将引导层转换为普通图层.....	181	10.4.3 导出声音.....	216
9.1.2 制作引导动画.....	182	10.5 制作一张有声音的音乐卡片.....	217
1. 引导动画的制作方法.....	182		
2. 制作引导动画的注意事项.....	182	第11章 ActionScript 3.0 基础	223
9.2 遮罩动画.....	188	11.1 ActionScript 简介.....	224
9.2.1 遮罩层.....	188	11.1.1 ActionScript 的发展史.....	224
1. 新建遮罩层.....	188	11.1.2 ActionScript 3.0 的目标.....	225
2. 取消遮罩层.....	189	11.1.3 ActionScript 3.0 的新特性.....	226
9.2.2 制作遮罩动画.....	189	11.2 ActionScript 3.0 基础.....	226
1. 遮罩动画的制作方法.....	189	11.2.1 变量.....	226
2. 多层遮罩动画.....	189	1. 变量类型.....	227
		2. 定义变量规则.....	227
		3. 为变量赋值.....	228
		4. 变量的作用域.....	228
		11.2.2 数据类型.....	228
		11.2.3 函数.....	229

1. 系统函数	229	12.2.3 播放控制语句	249
2. 自定义函数	230	12.2.4 跳转语句	251
3. 从函数中返回值	230	12.3 脚本助手模式和行为	254
11.2.4 运算符	231	12.3.1 脚本助手模式简介	254
1. 运算符的分类	231	12.3.2 脚本助手的使用	255
2. 运算符的优先级	232	1. 脚本助手模式中按钮的作用	255
11.3 ActionScript 3.0 基本语法	233	2. 脚本助手的基本操作	256
11.3.1 区分大小写	233	12.3.3 行为简介	257
11.3.2 点语法	233	12.4 类	258
11.3.3 字面值	233	12.4.1 类和包	258
11.3.4 分号	233	1. 类	258
11.3.5 小括号	234	2. 包	258
11.3.6 注释	234	12.4.2 编写类	259
11.3.7 关键字和保留字	234	1. Include 类	259
11.3.8 常量	235	2. 元件类	263
11.4 动作面板与脚本窗口	235	3. 动态类	265
11.4.1 动作面板与脚本窗口简介	235	12.4.3 构造函数	269
1. 动作面板	235	12.4.4 继承	269
2. 脚本窗口中的工具按钮	236	第 13 章 动画的测试与发布	271
11.4.2 设置 ActionScript 首选参数	237	13.1 测试动画	272
11.5 输入 ActionScript 3.0 代码	238	13.2 优化动画	279
11.5.1 在时间轴上输入代码	238	13.2.1 优化动画文件	279
11.5.2 创建单独的 ActionScript 文件	241	13.2.2 优化动画元素	280
		13.2.3 优化动画文本	280
		13.2.4 优化动画色彩	280
第 12 章 ActionScript 3.0 进阶	243	13.3 导出动画	280
12.1 处理对象	244	13.3.1 将动画导出为影片	281
12.1.1 属性	244	13.3.2 将动画导出为图像	284
12.1.2 方法	245	13.4 发布动画	287
12.1.3 事件	245	13.4.1 设置发布参数	287
1. 基本事件处理	245	1. Flash 输出格式	287
2. 语法结构	246	2. HTML 输出格式	288
12.1.4 创建对象实例	246	3. GIF 输出格式	290
12.2 常用 ActionScript 语句	247	4. JPEG 输出格式	291
12.2.1 循环语句	247	5. PNG 输出格式	292
12.2.2 条件语句	248	13.4.2 预览发布效果	293
		13.4.3 正式发布动画	297

第 14 章 交互组件的应用	305	第 15 章 综合案例	325
14.1 组件的基础知识	306	15.1 案例目标	326
14.1.1 组件的功能	306	15.2 案例分析	327
14.1.2 组件的类型	306	15.3 案例操作	327
14.2 组件的基本应用	307	15.3.1 制作背景	327
14.2.1 常用组件的添加与设置	307	15.3.2 创建元件	329
1. Button	307	15.3.3 场景布局	334
2. CheckBox	309	15.3.4 添加 ActionScript 语句	336
3. RadioButton	311	1. 在时间轴中添加 ActionScript	
4. ComboBox	313	语句	336
5. List	315	2. 编写元件类	341
6. ScrollPane	317	15.4 案例总结	342
14.2.2 制作交互式动画	318		

第1章 初识 Flash CS3

Flash CS3 工作界面



案例——演示文稿动画



案例——鼠标光球



公司午休时间，小李看着老张坐在电脑面前正在琢磨着什么，就跑过去问老张：“大忙人，今天中午在忙什么呢？”老张笑嘻嘻地说：“我在做一件很有意思的事情！”小李看见老张按下两个按键后，显示器的画面上就开始下雪了，小李简直看得目瞪口呆，惊叹道：“哇，可真漂亮呀，你用什么软件制作的，你快教教我吧！”老张说：“这个软件叫 Flash，是一个简单易学的动画制作软件，但需要经常上机练习才能学得更快，如果想学就要先做好心理准备哟！”。看着连连点头的小李，老张说：“好吧，今天我们就先来学习 Flash 的基础知识与基本操作方法吧！”

- 1.1 Flash 的精彩世界..... 2
- 1.2 启动 Flash CS3..... 4
- 1.3 认识 Flash CS3 的工作环境..... 4
- 1.4 Flash CS3 的基本操作..... 9
- 1.5 制作第一个 Flash 动画
——鼠标光球..... 15
- 1.6 退出 Flash CS3..... 23

配套光盘

对应情况

本章介绍 Flash CS3 的基础知识, 讲解中涉及到 4 个案例的制作, 分别对应于光盘中“第 1 章 初识 Flash CS3”下的“案例 1-1”至“案例 1-4”演示, 读者可结合光盘中的演示进行学习。

本章案例分布情况

1.4 Flash CS3 的基本操作

【案例 1-1】~【案例 1-3】

1.5 制作第一个 Flash 动画——鼠标光球

【案例 1-4】

1.1 Flash 的精彩世界

Flash 软件是由 Adobe 公司出品的一款二维动画制作软件, 现已经发展到 9.0 版, 本书将对 Flash CS3 进行详细讲解。使用该软件可以制作出生动、活泼的动画效果, 目前网络上加载的动画基本上都是由 Flash 创作出来的。只要学会 Flash 软件的基本使用方法, 再加上无限创意, 相信在很短的时间内就可以成为 Flash 高手。

Flash 在网络中的应用范围非常广泛, 如情景动画、动态网页、电子贺卡、网页广告和 MTV 等, 下面我们就一起走进 Flash 的精彩世界吧!

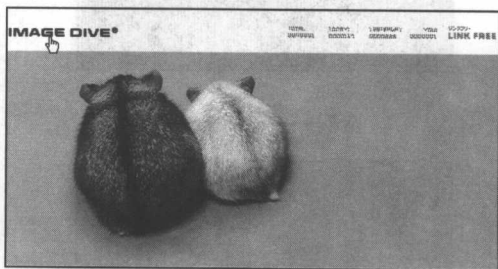
● 情景动画

用 Flash 可以将生活中的小故事、电影情节等做成动画, 发布到网上。如图所示为《燕尾蝶》动画中的一个场景。



● 动态网页

利用 Flash 的交互功能可以制作出简单的动态网页, 若配合 ASP、JSP 等语言可以制作出更精致的动态网页。如图所示是一个用 Flash 制作的经典网站。



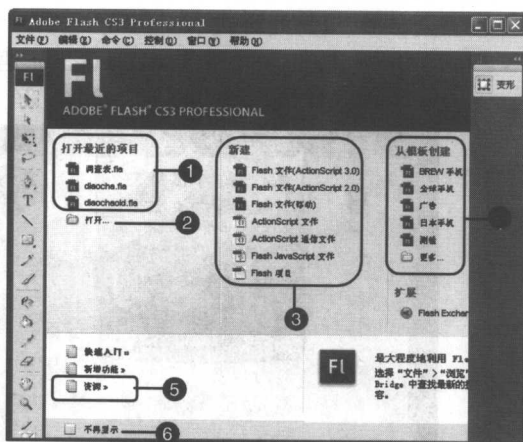
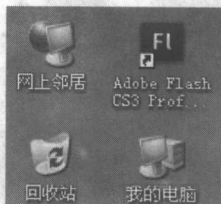
Flash CS3 包括“Adobe Flash CS3 Professional”和“Adobe Flash CS3 Basic”两个版本, 本书采用前一个版本进行讲解。

1.2 启动 Flash CS3

要使用 Flash CS3 软件的用户，可以先到软件商处购买正版软件，然后按照一般软件的安装方法将其安装到自己的电脑中。在使用软件之前，需要通过以下两种常用的方法启动 Flash CS3 程序。

- 选择“开始→所有程序→Adobe Design Premium CS3→Adobe Flash CS3 Professional”命令，可启动 Flash CS3 程序。
- 在安装 Flash CS3 后，一般会在桌面上创建快捷方式图标，双击该快捷图标，可启动 Flash CS3 程序。

在启动 Flash CS3 程序后，首先映入眼帘的是开始页面，如图所示。



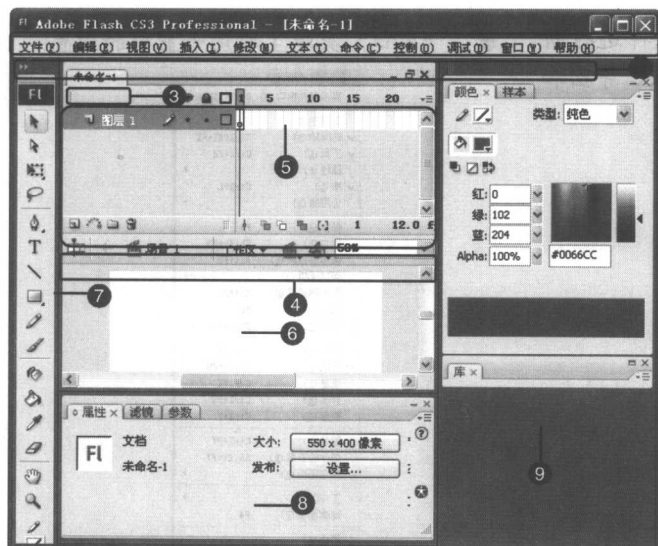
- ① “打开最近的项目”栏：选择其下的选项可打开最近使用过的 Flash 文档。
- ② “打开”选项：选择该选项可打开“打开”对话框，在其中选择要打开的 Flash 文档。
- ③ “新建”栏：选择其下的选项可新建 Flash 文档。
- ④ “从模板创建”栏：选择其下的选项可从模板新建 Flash 文档。
- ⑤ “新增功能”选项：选择该选项可打开相关网页了解 Flash CS3 的学习教程的新增功能。
- ⑥ “不再显示”复选框：选中该复选框，下次启动 Flash 时将不再打开开始页面，直接进入工作界面。

1.3 认识 Flash CS3 的工作环境

在开始页面中单击相应的选项可以进入 Flash CS3 的工作环境。若选择“新建”栏中的“Flash 文件（ActionScript）”选项，系统会自动新建一个空白文档，即进入 Flash 的工作窗口；若是在“打开最近的项目”栏中选择某个已创建的文档名称，可打开该文档并进入工作窗口。

Flash 的工作窗口是制作动画的操作场所，熟悉它的结构，以及各组成部分的作用是非常必要的。在默认情况下，它包括标题栏、菜单栏、文档选项卡、编辑栏、“时间轴”面板、工作区和操作区、工具箱、“属性/滤镜/参数”面板组、“库”面板等，如图所示。

选择“编辑→首选参数”命令，打开“首选参数”对话框，在“常规”类的“启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项，可在下次启动 Flash 时再打开开始页。



- 1 标题栏
- 2 菜单栏
- 3 文档选项卡
- 4 编辑栏
- 5 “时间轴”面板
- 6 工作区和操作区
- 7 工具箱
- 8 属性/滤镜/参数面板组
- 9 “库”面板

知识延伸

选择“相关操作”选项卡可切换到滤镜面板中进行。

1.3.1 标题栏

工作窗口最上方的是标题栏，自左到右依次为控制菜单按钮、软件名称、当前编辑的文档名称和窗口控制按钮。如果当前打开的是新建窗口，会以“未命名-X”（X 为阿拉伯数字，从1开始向后顺延）命名。



- 1 控制菜单按钮
- 2 软件名称
- 3 当前编辑的文档名称
- 4 窗口控制按钮

知识延伸

如果在当前窗口中编辑了文档，软件会自动在名称的前面加上“*”符号，如右图所示。但对文档进行保存后该符号立即消失。

未命名-1*

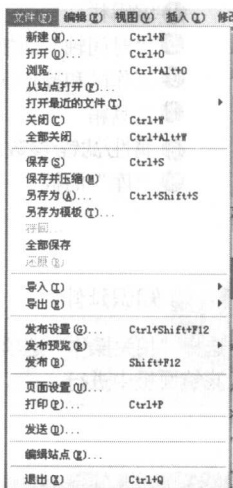
1.3.2 菜单栏

标题栏下方是菜单栏，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11组菜单，单击各菜单项，可弹出其下拉菜单，其中提供了Flash CS 3.0中几乎所有的命令选项，通过执行它们可以实现不同的功能。下面介绍几组常用菜单的主要作用。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(O) 文本(T) 命令(C) 控制(C) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

Flash 窗口控制按钮中的3个按钮的作用与操作系统中窗口标题栏上的按钮的作用相同。另外，单击控制菜单按钮，可弹出一个命令菜单，其中的命令的作用与窗口控制按钮的作用相同。

- “文件”菜单主要用于对文件进行新建、打开、保存、关闭、导入、导出和发布等操作。



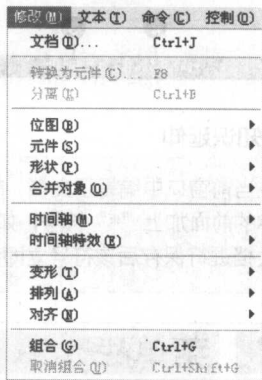
- “窗口”菜单主要用于窗口的设置。



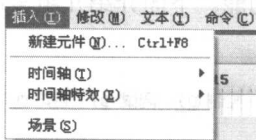
- “编辑”菜单主要用于对选择的对象进行复制、粘贴等操作。



- “修改”菜单主要用于修改帧、层、场景的属性 and 修改对象的大小、形状、排列方式等。



- “插入”菜单主要用于创建元件和场景等。



- “文本”菜单主要用于编辑文本，设置文本的字体、大小等。

