

- ◇ 300多页内容 = 400多页知识
- ◇ 五步学习方法 = 高效学习效果
- ◇ 大量丰富的素材 = 物超所值
- ◇ 精彩丰富的实例 + 高水平设计风格 = 两本书的效能

Flash CS3

中文版

览众 邱丽英 编著
飞思数码产品研发中心 监制

无敌课堂



CD-ROM
实例素材源文件

无敌保堂

Flash CS3 中文版

览众 邱丽英 编著
飞思数码产品研发中心 监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是针对 Flash 初级用户精心编著的一本基础与案例的经典教程,书中基础部分共分为 13 章,通过基础知识和精彩案例相结合的形式,让读者不仅可以全面系统地掌握相关的基础知识,对相关软件知识学以致用,还可以通过中间穿插的课间练习,进一步巩固软件的重点、难点知识,以大幅度提高读者的学习和工作效率。全书以循序渐进的写作形式详细讲解了软件的界面、基本操作、绘图功能、元件和实例、对象、动画制作基础、滤镜和时间轴特效、声音与视频、行为与模板,以及作品的测试和发布等知识。为了进一步提高读者的实际应用技能,在全书的最后添加了多个典型的综合实例,以将本书的所有重要知识和技术融会贯通,让读者能够在学习完本书后充分地综合所有 Flash CS3 技术来进行实际工作。

本书以技术为主线,以实例为中心,通过众多实例来全面详细地讲解 Flash CS3 知识,让读者既可以全面地学习软件的使用技术,又可以使读者学以致用,非常符合广大读者的学习心理。

本书的配套光盘中包括书中实例的素材和源文件,对于读者系统学习软件非常有帮助。

本书特别适合对 Flash 感兴趣的初级读者阅读,也可作为相关专业的教师和大、中专院校的学生作为参考书使用。

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 中文版无敌课堂 / 览众, 邱丽英编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.11

ISBN 978-7-121-05051-0

I. F… II. ①览…②邱… 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 145158 号

责任编辑: 王树伟 黄瑞友

印 刷: 北京智力达印刷有限公司

装 订: 北京中新伟业印刷有限公司

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: 850 × 1168 1/16 印张: 22.75 字数: 582.4 千字

印 次: 2007 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 35.00 元 (含光盘 1 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。

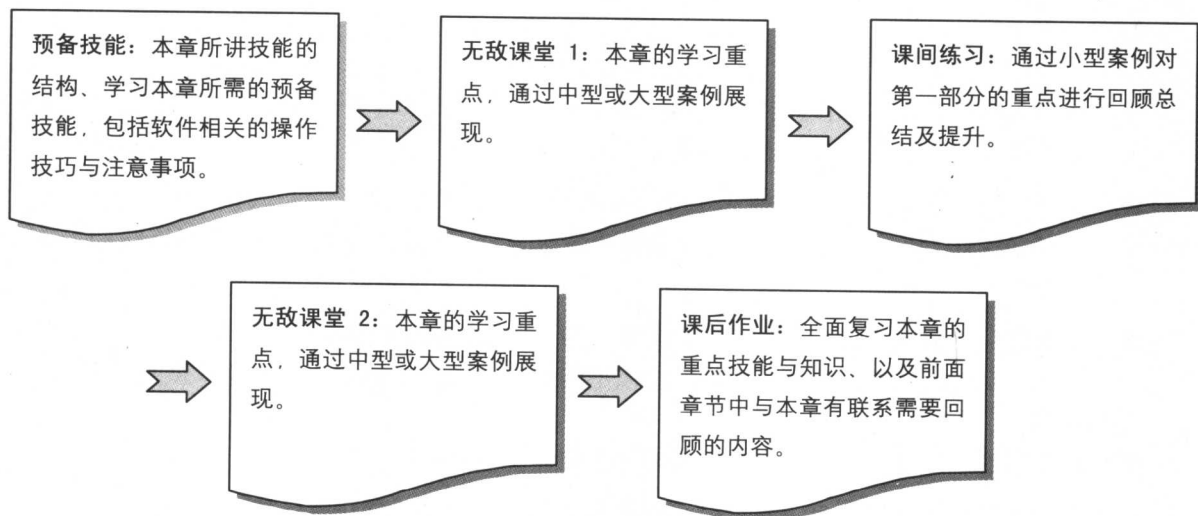
质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

关于丛书

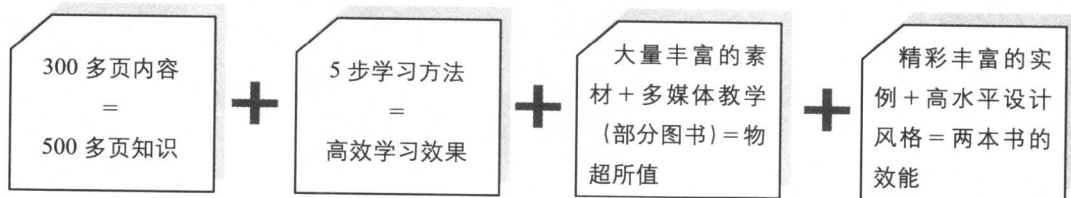
无敌，意味着无坚不摧，没有攻不克的难关，它既是人们努力追求的目标，又是强者的象征。课堂，则是人们传统概念中的一种教学模式，它主要体现为学与教的过程与环节，是人们获取知识和技能的主要途径。尽管图书市场上有数以千种的设计图书，但要找到一种真正适合自己学习的图书，除了要有精彩的内容以外，还要根据设计人员的学习规律，设计出科学合理的结构、体例和学习节奏。

为了满足广大设计人员的学习需求，飞思数码产品研发中心策划并组织研发了这套《无敌课堂》丛书，力求全力帮助读者攻克知识海洋中遇到的难关。本丛书经过国内顶尖的教育培训专家对教学讲述方式和产品结构进行精心设计，独家推出了无敌课堂的五步教学方法，根据读者的认知规律与学习规律，在每章的体例结构上做了更为科学和合理的划分：



5 个紧密相连的环节，由浅入深、层层深入地引导读者掌握软件技能。

4 种特色，快速提升读者学习效率：



丛书首批推出如下几本：

1. 《Dreamweaver CS3 中文版无敌课堂》
2. 《CorelDRAW X3 中文版无敌课堂》
3. 《Flash CS3 中文版无敌课堂》
4. 《Illustrator CS3 中文版无敌课堂》
5. 《3ds max 9 中文版无敌课堂》
6. 《AutoCAD 2008 中文版无敌课堂》
7. 《Photoshop CS3 中文版无敌课堂》

“授人以鱼 不如授人以渔”。一本优秀的图书能够带给读者的不会只是书上教授的知识，更重要的是一些职业方法和职业技巧。我们衷心希望读者通过本丛书的学习，能够掌握设计师——作者的思维方式，从而达到触类旁通、青出于蓝而胜于蓝的目的。同时，也真心祝愿这套丛书的读者能够全面掌握各种设计软件的主要应用技能，真正在职场应用中所向披靡，勇往无敌。

关于本书

本书是针对 Flash 初级用户精心编著的一本基础与案例的经典教程。全书内容由浅入深，以读者的学习心理、学习习惯及软件的相关功能为主要线索来划分具体章节，循序渐进地讲解 Flash CS3 的使用方法和技巧。为了让读者更加轻松地掌握相关知识点，在书中还添加了大量的精彩案例，让读者边学边用，极大地提高了读者的学习效率。

本书特点：

- 理念领先：以认知规律为指导思想，融入建构主义、“做中学”的理念，以读者为中心设计教程结构，打造基础类图书的精品。
- 体例实用：体例以实用取胜，将每章的结构划分为“预备技能”、“正式课堂 1”、“课间练习”、“正式课堂 2”、“课后作业”5 个紧密相连的环节，由浅入深层层深入地引导读者掌握软件技能。
- 讲解细致：重点技能除了在“正式课堂”部分通过案例进行详细讲解，还会在本章的“课后作业”及后续章节的“预备技能”中以不同的形式出现，帮助读者迅速掌握重点技能。

光盘说明：

随书光盘附赠了大量的素材与书中实例的源文件，便于读者查阅与学习。

参与本书编写地人员有陈琳、崔燕晶、张晓景、范明、刘强、任向龙、李旭等。

在这里要特别感谢电子工业出版社飞思公司的各位编辑同志，他们为本书的出版付出了辛勤的劳动。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但由于水平、时间和精力所限，书中难免存在一些错误和不足之处，敬请广大读者朋友批评指正。

编 著 者

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：http://www.fecit.com.cn http://www.fecit.net

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

第 1 章	Flash CS3 基础知识	1
1.1	初识 Flash CS3	2
1.1.1	预备技能	2
1.1.2	正式课堂	5
1.1.3	课后作业	7
1.2	Flash CS3 的基本功能	7
1.2.1	预备技能	7
1.2.2	正式课堂	8
1.2.3	课后作业	14
第 2 章	Flash 的绘图功能	15
2.1	绘制基本的 Flash CS3 图形	16
2.1.1	预备技能	16
2.1.2	正式课堂 1	18
2.1.3	课间练习	23
2.1.4	正式课堂 2	23
2.1.5	课后作业	26
2.2	绘制基本路径	26
2.2.1	预备技能	26
2.2.2	正式课堂 1	28
2.2.3	课间练习	31
2.2.4	正式课堂 2	32
2.2.5	课后作业	36
第 3 章	Flash CS3 中的元件与实例	37
3.1	理解元件与实例的概念	38
3.1.1	预备技能	38
3.1.2	正式课堂 1	40
3.1.3	课间练习	44
3.1.4	正式课堂 2	44
3.1.5	课后作业	50
3.2	Flash CS3 按钮元件	50
3.2.1	预备技能	50
3.2.2	正式课堂 1	52
3.2.3	课间练习	56
3.2.4	正式课堂 2	56
3.2.5	课后作业	62

第4章	Flash CS3 中的对象	63
4.1	理解对象	64
4.1.1	预备技能	64
4.1.2	正式课堂 1	65
4.1.3	课间练习	69
4.1.4	正式课堂 2	70
4.1.5	课后作业	74
4.2	对象的转换	75
4.2.1	预备技能	75
4.2.2	正式课堂 1	79
4.2.3	课间练习	85
4.2.4	正式课堂 2	86
4.2.5	课后作业	89
第5章	Flash CS3 动画制作基础	91
5.1	Flash 动画类型	92
5.1.1	预备技能	92
5.1.2	正式课堂 1	93
5.1.3	课间练习	98
5.1.4	正式课堂 2	98
5.1.5	课后作业	103
5.2	遮罩层和路径引导层	103
5.2.1	预备技能	103
5.2.2	正式课堂 1	104
5.2.3	课间练习	108
5.2.4	正式课堂 2	108
5.2.5	课后作业	116
第6章	Flash CS3 滤镜和时间轴特效	119
6.1	滤镜的应用	120
6.1.1	预备技能	120
6.1.2	正式课堂 1	124
6.1.3	课间练习	129
6.1.4	正式课堂 2	129
6.1.5	课后作业	132
6.2	时间轴特效	133
6.2.1	预备技能	133
6.2.2	正式课堂 1	136
6.2.3	课间练习	143

6.2.4	正式课堂 2	143
6.2.5	课后作业	150
第 7 章	Flash CS3 声音与视频	151
7.1	动画中使用声音	152
7.1.1	预备技能	152
7.1.2	正式课堂 1	153
7.1.3	课间练习	156
7.1.4	正式课堂 2	156
7.1.5	课后作业	161
7.2	动画中导入视频	161
7.2.1	预备技能	161
7.2.2	正式课堂 1	162
7.2.3	课间练习	168
7.2.4	正式课堂 2	169
7.2.5	课后作业	176
第 8 章	行为与模板	177
8.1	使用行为	178
8.1.1	预备技能	178
8.1.2	正式课堂 1	180
8.1.3	课间练习	183
8.1.4	正式课堂 2	183
8.1.5	课后作业	189
8.2	使用模板	190
8.2.1	预备技能	190
8.2.2	正式课堂 1	190
8.2.3	课间练习	192
8.2.4	正式课堂 2	193
8.2.5	课后作业	196
第 9 章	ActionScript 2.0 基础知识	197
9.1	基础知识	198
9.1.1	预备技能	198
9.1.2	正式课堂 1	201
9.1.3	课间练习	209
9.1.4	正式课堂 2	209
9.1.5	课后作业	215
9.2	实例演示	215
9.2.1	预备技能	215

9.2.2	正式课堂 1	217
9.2.3	课间练习	226
9.2.4	正式课堂 2	226
9.2.5	课后作业	235
第 10 章	ActionScript 3.0 基础知识	237
10.1	ActionScript 3.0 与 ActionScript 2.0 的比较	238
10.1.1	预备技能	238
10.1.2	正式课堂 1	238
10.1.3	课间练习	241
10.1.4	正式课堂 2	241
10.1.5	课后作业	245
10.2	实例演示	246
10.2.1	预备技能	246
10.2.2	正式课堂 1	248
10.2.3	课间练习	250
10.2.4	正式课堂 2	250
10.2.5	课后作业	254
第 11 章	作品的测试与发布	255
11.1	作品的测试	256
11.1.1	预备技能	256
11.1.2	正式课堂 1	257
11.1.3	课间练习	261
11.1.4	正式课堂 2	261
11.1.5	课后作业	266
11.2	作品的发布	267
11.2.1	预备技能	267
11.2.2	正式课堂 1	269
11.2.3	课间练习	274
11.2.4	正式课堂 2	274
11.2.5	课后作业	279
第 12 章	综合实例 1	281
12.1	制作网站导航动画	282
12.1.1	预备技能	282
12.1.2	正式课堂 1	283
12.1.3	课后练习	290
12.1.4	正式课堂 2	290
12.1.5	课后作业	295

12.2 制作网站标题动画	296
12.2.1 预备技能	296
12.2.2 正式课堂 1	297
12.2.3 课间练习	303
12.2.4 正式课堂 2	303
12.2.5 课后作业	312
第 13 章 综合实例 2	315
13.1 制作 Flash 游戏动画	316
13.1.1 预备技能	316
13.1.2 正式课堂 1	317
13.1.3 课后练习	325
13.1.4 正式课堂 2	325
13.1.5 课后作业	332
13.2 制作产品宣传动画	333
13.2.1 预备技能	333
13.2.2 正式课堂 1	334
13.2.3 课后练习	343
13.2.4 正式课堂 2	343
13.2.5 课后作业	352

第 1 章

Flash CS3 基础知识

Flash CS3 以其便捷、完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作者的喜爱。Flash CS3 的界面是用户和 Flash CS3 进行交互制作应用程序的途径，熟悉 Flash CS3 界面的各种元素，有助于读者更好地进行创作。Flash CS3 的界面在 Flash 8 版本的基础上又有所改进。例如：取消了原来在界面上直接出现的帮助面板，扩大了工作区；改变了部分菜单命令的位置，使 Flash 操作起来更加容易。在学习制作动画之前，本章将对 Flash 的概念、Flash CS3 的新增功能、Flash CS3 的安装与卸载及 Flash CS3 的界面进行介绍。

学习要点示意表

知 识 点 \ 学 习 目 标	了 解	理 解	应 用
Flash CS3 概述	✓		
Flash CS3 的新增功能	✓		
Flash CS3 对系统的要求	✓		
Flash CS3 的安装方法			✓
Flash CS3 的卸载方法			✓
Flash CS3 的界面组成	✓		✓
动画制作基础			✓
动画制作中元件的应用			✓
版面的组织和管理			✓
“属性”面板		✓	
舞台		✓	

1.1 初识 Flash CS3

在网络盛行的今天, Flash 已成为一个新的专有名词, 在全球网络掀起了一股划时代的旋风, 并成为交互式矢量动画的标准。

1.1.1 预备技能

1. Flash CS3 概述

Flash CS3 的前身是 Future Splash, 是早期网上流行的矢量动画插件, 它主要包含的是矢量图形, 同时也可以包含导入的位图图像和声音。Flash CS3 的启动画面如图 1-1 所示。Flash 影片允许访问者输入内容以产生交互, 也可以使非线性影片和其他网络应用程序产生交互。站点设计者使用 Flash 可以创建导航控件、动画徽标和具有音响效果的 MTV 影片, 进而创建具有完美视觉效果整个站点。Flash 影片使用的是文件量小的矢量图形, 所以它可以在网络上快速下载并任意缩放至访问者的屏幕大小。Flash 的操作界面如图 1-2 所示。

Flash 文档的文件扩展名为 .fla。Flash 文档由 4 个主要部分组成: 舞台、时间轴、“库”面板和 ActionScript 代码。这 4 个部分及其他一些工具和面板将在本章进行详细介绍。完成 Flash 文档的创作后, 可以选择【文件】→【发布】菜单命令, 创建一个扩展名为 .swf 的压缩版本, 然后就可以使用 Flash Player 在 Web 浏览器中播放 SWF 文件, 或者将其作为独立的应用程序进行播放, 如图 1-3 所示。

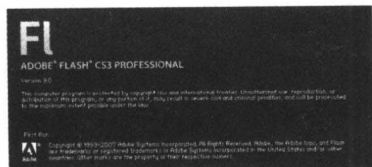


图 1-1 Flash CS3 启动画面

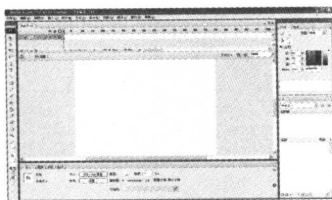


图 1-2 Flash 的操作界面



图 1-3 播放 SWF 文件

2. Flash CS3 的新功能

针对初学者, Flash CS3 增加了一些新功能, 进一步提高了效率, 增加了对 Photoshop 和 Illustrator 文件的本地支持、复制和移动。下面将介绍 Flash CS3 的新增功能。

(1) Photoshop 和 Illustrator 文件的导入

在 Flash CS3 中可以直接导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件, 如图 1-4 所示。并且可以保留其图层和结构, 如图 1-5 和图 1-6 所示。在 Flash CS3 中可以编辑它们, 并且可以使用高级选择在导入过程中优化和自定义文件。



图 1-4 导入文件

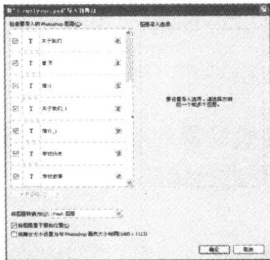


图 1-5 保留 Photoshop 文件的图层和结构

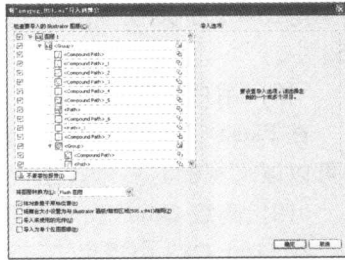


图 1-6 保留 Illustrator 图层和结构

(2) 将动画转换为 ActionScript

在 Flash CS3 中可以将动画从一个对象复制到另一个对象，并且可以将时间轴动画转换为 ActionScript 3.0 代码，这样设计者可以轻松地编辑和再次使用该代码。

(3) 统一的 Adobe 界面

Flash CS3 是 Macromedia 被 Adobe 收购后推出的全新版本。Flash CS3 的界面更加简洁，并且该界面与其他一同推出的 Adobe Creative Suite 3 应用程序保持了一致性，如图 1-7 所示。在 Flash CS3 中还可以自定义工作区以改进工作流程和最大化工作区空间。

(4) Action Script 3.0 脚本语言

在 Flash CS3 中提供了对最新的 ActionScript 3.0 脚本语言的支持，该语言改进了性能、增强了灵活性，并且具有更加直观和结构化的开发环境，如图 1-8 所示。

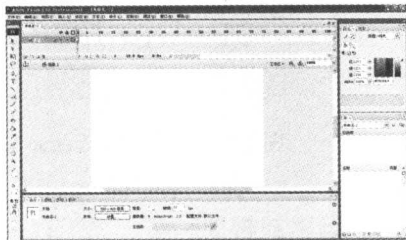


图 1-7 统一的 Adobe 界面

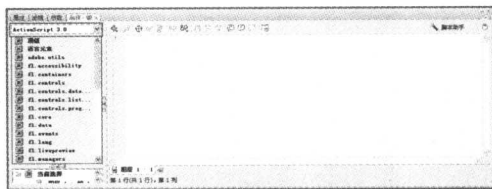


图 1-8 Action Script 3.0 脚本语言

(5) 高级调试器

在 Flash CS3 中提供了全新的功能强大的 ActionScript 调试器，测试脚本语言的正确性。该调试器具有极好的灵活性和用户反馈，并且能够与 Adobe Flex Builder 2 调试保持一致性，如图 1-9 所示。

(6) Adobe Device Central

在 Adobe 推出的新套装 Adobe Creative Suite 3 中加入了 Adobe Device Central，如图 1-10 所示。在 Adobe Device Central 中可以设计、预览和测试移动设备内容，包括可以测试交互式 Adobe Flash Lite 应用程序和界面。

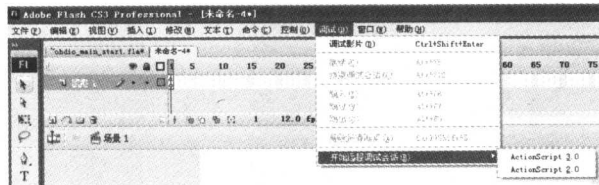


图 1-9 高级调试器

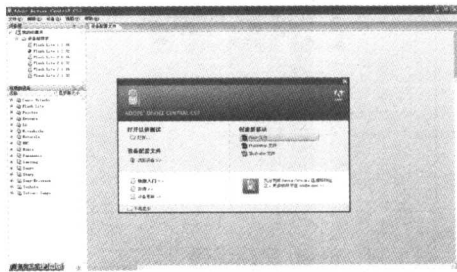


图 1-10 Adobe Device Central

(7) 丰富的绘图功能

在 Flash CS3 中可以使用【智能形状绘制工具】以可视的方式调整工作区中的形状属性，改进的

【钢笔工具】可以创建精确的矢量图形,如图 1-11 所示,还可以从 Illustrator CS3 中将插图粘贴到 Flash CS3 中。

(8) 用户界面组件

在 Flash CS3 中提供了全新的,并且可以轻松设置外观的界面组件,如图 1-12 所示。使用绘图工具可以以可视的方式修改组件的外观,而不需要进行编码。

(9) 高级 QuickTime 导出

在 Flash CS3 中提供了高级的 QuickTime 导出器,使用它可以将在 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的效果(例如投影和模糊等),如图 1-13 所示。



图 1-11 改进的“钢笔工具”



图 1-12 界面组件

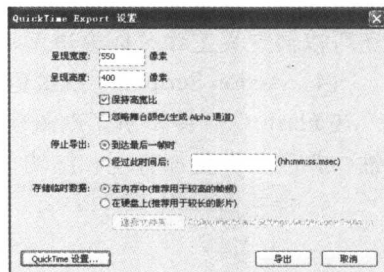


图 1-13 高级 QuickTime 导出器

(10) 复杂的视频工具

新的 Flash Video 可以使用全面的视频支持,并能创建、编辑部署流和渐进式下载。并且新的 Flash 视频工具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质量和功能,如图 1-14 所示。

(11) 省时编码工具

Flash CS3 中新的代码编辑器,增强了功能且能够节省编码的时间,可以使用代码折叠和注释功能对相关的代码进行操作,还可以使用错误导航功能跳到代码错误之处,如图 1-15 所示

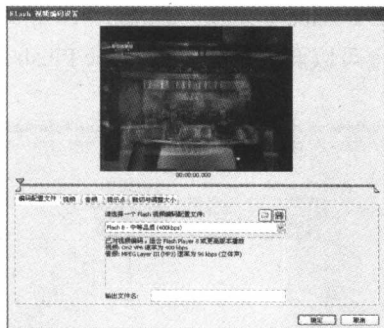


图 1-14 Flash 视频编码设计器

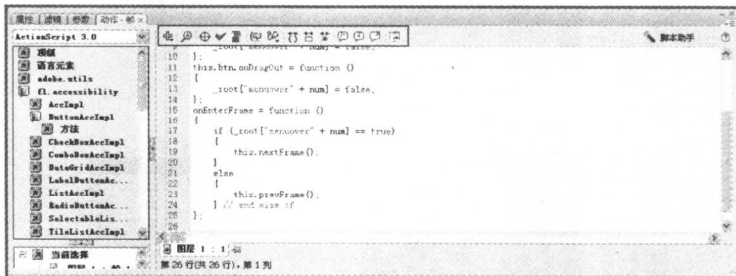


图 1-15 省时编码工具

3. Flash CS3 对系统的要求

- CPU: Intel Pentium4、Intel Centrino、Intel Xeon、Intel Core Duo 处理器或同等性能的兼容型处理器。

- 操作系统：Windows XP（带有 Service Pack 2）或 Windows Vista Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise。
- 内存：512MB 内存，建议使用 1GB 以上内存。
- 硬盘空间：2.5GB 的可用硬盘空间（在安装过程中需要的可用空间）。
- 显示器：16 位色显示器，1024×768 分辨率（推荐百万色）。
- 光盘驱动器：DVD-ROM 驱动器。
- 多媒体功能：需要 QuickTime 7.1.2 多媒体软件。
- 产品激活：需要 Internet 或电话连接进行产品激活。

4. Flash CS3 在苹果机中运行的系统要求

- CPU：PowerPC G4、G5 或多核 Intel 处理器。
- 操作系统：Mac OS × v.10.4.8 及更高版本。
- 内存：512MB 内存，建议使用 1GB 以上内存。
- 硬盘空间：2.5GB 的可用硬盘空间（在安装过程中需要的可用空间）。
- 显示器：16 位色显示器，1024×768 分辨率（推荐百万色）。
- 光盘驱动器：DVD-ROM 驱动器。
- 多媒体功能：需要 QuickTime 7.1.2 多媒体软件。
- 产品激活：需要 Internet 或电话连接进行产品激活。

1.1.2 正式课堂

Flash CS3 的安装与卸载

本课将向大家讲解 Flash CS3 的安装与卸载方法，其具体操作如下。

1. 将 Flash CS3 的安装光盘放入光盘驱动器，屏幕中会弹出一个自动解压窗口，这个过程大约需要几分钟的时间。Flash CS3 的安装程序会自动弹出一个“安装向导”窗口，如果系统中有应用程序正在运行，则会提示关闭所打开的应用程序，如图 1-16 所示。关闭系统中打开的应用程序，然后单击【重试】按钮。

2. 弹出“Flash CS3 授权协议”窗口，如图 1-17 所示。单击【接受】按钮。

3. 弹出 Flash 插件安装选项窗口，选择需要一起安装的 Flash 插件，如图 1-18 所示。单击【下一步】按钮。

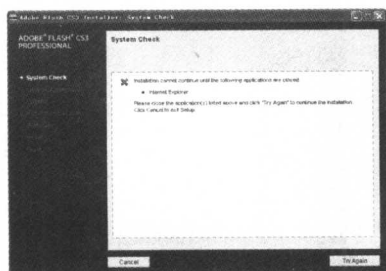


图 1-16 关闭应用程序提示窗口

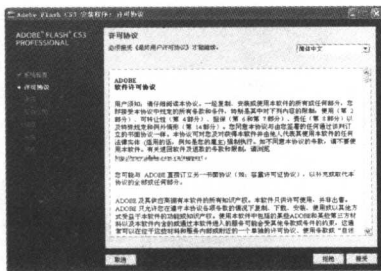


图 1-17 授权协议窗口

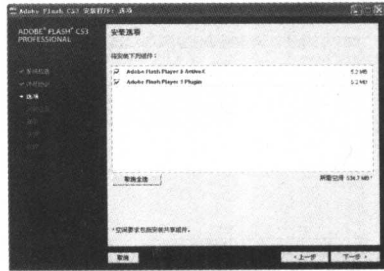


图 1-18 Flash 插件安装选项

4. 安装过程需要创建一个文件夹，用来存放 Flash CS3 的全部内容。如果用户希望将 Flash CS3 安装到默认的文件夹中，则直接单击【下一步】按钮即可；如果想要更改安装路径，则可以在磁盘列

表中选择需要安装的磁盘，如图 1-19 所示。

5. 用户选择好安装的路径之后，单击【下一步】按钮，安装程序将显示已做好安装准备，如图 1-20 所示，单击【安装】按钮，进行安装。

6. Flash CS3 开始软件的安装过程，如图 1-21 所示。

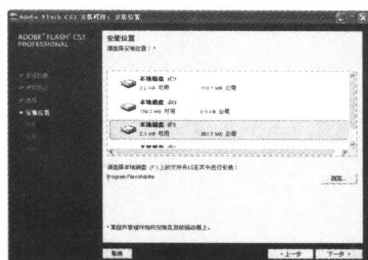


图 1-19 选择安装路径



图 1-20 安装的准备

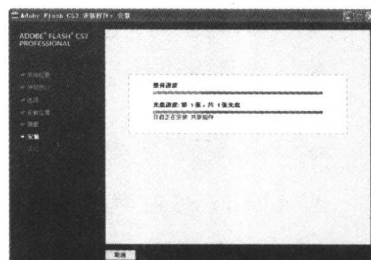


图 1-21 正在安装 Flash CS3 软件

7. Flash CS3 安装完成后，会显示一个安装完成画面，如图 1-22 所示。单击【完成】按钮完成 Flash CS3 的安装。

8. 软件安装结束后，Flash CS3 会自动在 Windows 程序组中添加一个 Flash CS3 的快捷方式，如图 1-23 所示。

9. 如果需要卸载 Flash CS3 软件，选择【开始】→【设置】→【控制面板】菜单命令，弹出“控制面板”窗口，如图 1-24 所示。

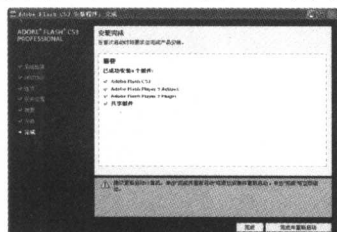


图 1-22 完成安装

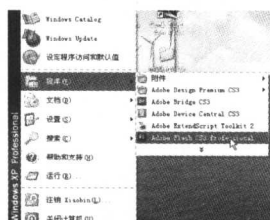


图 1-23 Flash CS3 的快捷方式



图 1-24 “控制面板”窗口

10. 双击“控制面板”窗口中的“添加或删除程序”图标，弹出“添加或删除程序”窗口，在“当前安装的程序”列表中找到安装的 Flash CS3 Professional，如图 1-25 所示。

11. 单击【更改/删除】按钮，弹出“Flash CS3 安装程序”对话框，选中“卸载”选项，单击【下一步】按钮，如图 1-26 所示。

12. 弹出“Flash 插件卸载选项”窗口，选择需要一起卸载的 Flash 插件，单击【下一步】按钮，如图 1-27 所示。

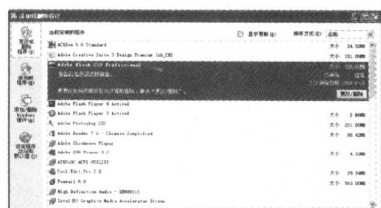


图 1-25 “添加或删除程序”窗口

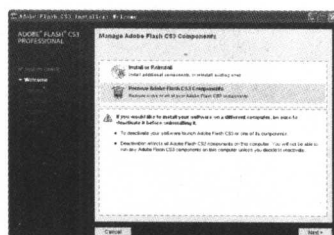


图 1-26 选中卸载选项

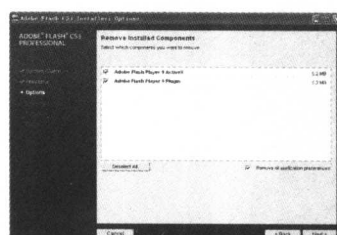


图 1-27 选择卸载的 Flash 插件

13. 卸载程序将显示已做好卸载的准备，单击【卸载】按钮，对 Flash CS3 软件进行卸载，如图 1-28 所示。

14. 开始卸载 Flash CS3 软件，如图 1-29 所示。

15. Flash CS3 卸载完成后，会显示一个卸载完成画面，单击【完成】按钮完成 Flash CS3 的卸载，

如图 1-30 所示。

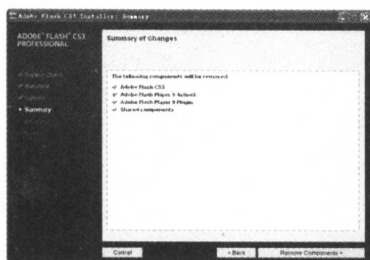


图 1-28 卸载的准备

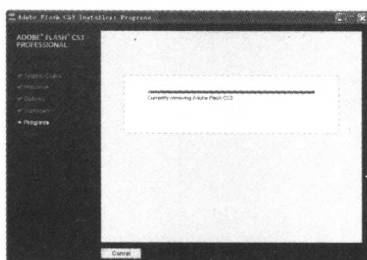


图 1-29 开始卸载 Flash CS3 软件

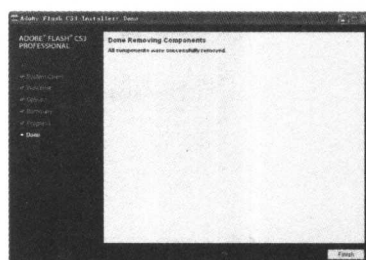


图 1-30 完成 Flash CS3 的卸载

1.1.3 课后作业

练习题

1、了解 Flash CS3 的新增功能。

在本课的预备技能中已经讲解了 Flash CS3 的新增功能，读者可以仔细复习。

2、认识 Flash CS3 界面的各部分组成，如图 1-31 所示。

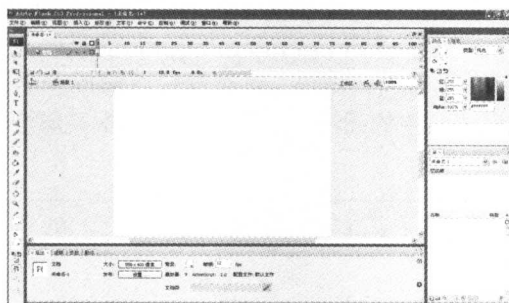


图 1-31 Flash CS3 界面

1.2 Flash CS3 的基本功能

下面向大家介绍一下 Flash CS3 的基本功能，使读者对 Flash CS3 有更深入的了解。

1.2.1 预备技能

1. 动画制作基础

在学习 Flash 动画设计之前，先向大家介绍一下 Flash 动画制作流程。

打开 Flash CS3，选择【文件】→【新建】菜单命令，弹出“新建文档”对话框，新建一个 Flash 文档，如图 1-32 所示。

新建文档之后，一般需要调整文档的大小、背景色和播放速率等参数。可以选择【修改】→【文档】菜单命令，在弹出的“文档属性”对话框中进行设置。

默认文档大小为 550 像素×400 像素，背景颜色为白色。在“帧频”文本框中可以输入每秒要显示的动画帧数，默认的帧频数为 12fps，如图 1-33 所示。