

我是动画设计师

中文版 Flash CS3 ImageReady 经典案例

王珺 朱猛 闫雪锋 编著

开启设计师大门，通向艺术家之路



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

TP391.41/2117D

2008

我是动画设计师

中文版 Flash CS3 ImageReady 经典案例

王珺 朱猛 闫雪锋 编著

开启设计师大门，通向艺术家之路



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

内 容 简 介

本书通过丰富典型的实例,详尽地介绍了中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 在 Flash 动画设计、GIF 动画设计与网页设计方面的应用。全书分为 Flash 和 ImageReady 两篇,共 8 章,Flash 篇涉及 Flash CS3 Professional 中文版工作环境、基础工具、ActionScript 基础、基本动画类型、动画元素的制作与合成、动画特效设计、互动媒体设计和 MTV DIY 制作等各个方面,涵盖了利用中文版 Flash CS3 Professional 制作特效动画以及网络多媒体动画的高级应用。ImageReady 篇涉及 ImageReady 中文版工作环境、制作网页 GIF 动画和广告 BANNER、影像切割处理、网页效果等动画与网页设计方面的应用。

本书实例讲解详细,由简到繁、由易到难。阅读本书后,读者可以使用中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 进行复杂的动画设计制作及网页设计。

本书配套光盘内容为部分实例文件和多媒体教学。

本书内容新颖,实例丰富,语言简练,既适合刚刚接触中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 的初级读者,也适合有一定网页和网站制作经验的中高级读者。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)、010-82702660,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

我是动画设计师:中文版 Flash CS3/ImageReady 经典案例 / 王珺, 朱猛, 闫雪锋编著. —北京: 科学出版社, 2008
ISBN 978-7-03-022345-6

I. 我... II. ①王... ②朱... ③闫... III. ①动画—设计—图形软件, Flash SC3 ②图形软件, ImageReady IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 090119 号

责任编辑: 罗蕊 / 责任校对: 周玉
责任印刷: 双青 / 封面设计: 杨国银

科学出版社出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

双青印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 7 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2008 年 7 月第一次印刷 印张: 22 1/2
印数: 1-3000 册 字数: 511 000

定价: 36.00 元(配 1 张光盘)

前 言

Flash 从 5.0 版本开始就被广大爱好者所熟知,经过几年的发展,历经 Flash 6.0、Flash MX 2004、Flash 8.0、Flash CS3 等版本。国内的“闪客”数量也迅速增长,这主要得益于 SWF 文件的体积小,适合于网络传播,Flash 动画制作软件易于操作等优势。目前,Flash 主要应用于 Flash MV、电子贺卡、网页 BANNER 及广告等领域。

Flash 不仅在动画设计上以其方便灵活、功能强大而独树一帜,同时,Adobe Flash CS3 Professional 新版本在动态组件等诸多功能上的增强以及与数据库等的结合,使其在网页设计、网站规划等方面也崭露头角。Flash CS3 Professional 引入最新的 ActionScript 3.0 版本的脚本语言,ActionScript 3.0 的脚本编写功能超越了 ActionScript 的早期版本。它旨在方便创建拥有大型数据集和面向对象的可重用代码库的高度复杂应用程序。虽然 ActionScript 3.0 对于在 Adobe Flash Player 9 中运行的内容并不是必需的,但它使用新型的虚拟机 AVM2 实现了性能的改善。ActionScript 3.0 代码的执行速度可以比旧式 ActionScript 代码快 10 倍。最新发布的 ImageReady CS3 主要用来处理网页图片,使其更适合网页使用,而且还可以制作 GIF 动画。ImageReady CS3 具有 Photoshop 基本功能,同时继承了原 Macromedia 网页三剑客里的 Fireworks 对网页图形处理以及 GIF 动画制作的强大功能。

本书通过一系列典型实例,全面地向读者介绍中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 的各种基础操作和应用技巧,本书共分为 Flash 和 ImageReady 两篇。Flash 篇内容涉及中文版 Flash CS3 Professional 工作环境、基础工具、ActionScript 基础、基本动画类型、动画元件的制作与合成、动画特效设计、互动媒体设计和 MTV DIY 制作等各个方面,涵盖了利用中文版 Flash CS3 Professional 制作特效动画以及网络多媒体动画的高级应用。ImageReady 篇内容涉及 ImageReady 中文版工作环境、制作网页 GIF 动画和广告 BANNER、影像切割处理与网页效果等动画设计与网页设计方面的应用。在每节的最后,都有一个练习和总结,方便读者利用本章所讲知识来制作一个页面,在讲解中只大概讲解主要步骤,掌握了本节的基本内容,读者是可以独立完成动画及网页制作的。

本书实例按照由浅入深的顺序安排,为读者提供循序渐进的学习过程。读者可以通过仔细学习本书中的实例和反复练习来掌握中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 的强大功能。

勿需讳言,中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 是需要大量的练习才能掌握的软件,本书中的讲解和实例只是帮助读者更快地掌握这个软件,同时,还需要读者不断地进行学习和实践,才能真正掌握该软件的应用,进而制作出精美的动画和网页。希望读者能够通过本书的学习熟练地掌握并精通中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady。

本书由三维书屋工作室总策划,王珺、朱猛、闫雪锋主编,其中中国石油大学(华东)信息与工程学院的王珺老师完成本书 Flash 篇(即 Chapter1~5)内容;朱猛、闫雪锋完成了 ImageReady 篇;参加本书编写的还有李波涛、胡仁喜、董伟、王渊峰、史青录、周冰、郑长松、刘昌丽、赵黎、陈丽芹、王佩楷、王敏、袁涛、张俊生、王文平、周广芬、许洪、王兵学等。

希望本书的出版可以对广大读者学习和掌握中文版 Flash CS3 Professional 和 ImageReady 有一定的帮助,由于作者水平有限,本书错漏之处在所难免,欢迎广大读者登陆网站 www.bjsanweishuwu.com 或联系 win760520@126.com 提出宝贵的意见。

编者

目 录

Chapter1 Flash 基础及动画类型

1.1	Flash 快速导航	2
1.1.1	Flash 的应用范围及在网页设计中的应用	2
1.1.2	Flash 动画设计必备基础知识	3
1.1.3	Flash CS3 Professional 操作界面	4
1.2	Flash 基础工具详解	6
1.2.1	Flash 菜单栏	6
1.2.2	Flash 工具箱	15
1.2.3	Flash 面板	21
1.3	ActionScript 基础入门	26
1.3.1	什么是 ActionScript	27
1.3.2	编写和编辑 ActionScript	27
1.3.3	使用行为	30
1.4	逐帧动画——行驶的汽车	32
1.4.1	插入与连续图片	33
1.4.2	发布动画格式的影片	35
1.5	形状变形动画——图形到文字的 shape 渐变	38
1.5.1	基本绘图	38
1.5.2	制作变形文字	39
1.6	运动过渡动画——运动的城市背景	42
1.6.1	绘制城市建筑物群	43
1.6.2	创建运动过渡动画	45
1.7	二维动画与三维动画——第三方软件应用	47
1.7.1	Flash 制作的三维模型	48
1.7.2	Swift 3D 转化成 SWF 模型	50
1.8	图层的运用——按钮效果	53
1.8.1	初识图层	53
1.8.2	调整填充与视觉效果	54
1.9	引导线和遮罩动画——飘落的花瓣	56
1.9.1	花瓣图形制作	57
1.9.2	花瓣运动轨迹制作	58
1.9.3	引导线动画	58
1.9.4	探照灯效果	60
1.10	交互式动画——图片的显示与隐藏	62

1.10.1	Flash 脚本语言	63
1.10.2	使用 Flash 自带库	63
1.10.3	利用按钮脚本控制元件的可见度	65
1.11	综合动画——动感相册	67
1.11.1	制作图片的滚动	68
1.11.2	利用图层制作相框	69
Chapter2 网络动画元件的制作与合成		
2.1	跳动的短消息	73
2.1.1	信封与信纸的绘制	74
2.1.2	元件动画的合成	76
2.2	小丑快跑	78
2.2.1	人物线条轮廓与填充	79
2.2.2	运用图层放置“身体”元件	80
2.2.3	“手臂”的旋转动画	81
2.3	遮罩动画的魅力	84
2.3.1	网格遮罩图形	84
2.3.2	遮罩动画的制作步骤	85
2.4	丰富动画视觉效果	87
2.4.1	旋转的地球与太空背景	88
2.4.2	数字倒计时动画与闪烁的星光	90
2.5	路灯的光晕	93
2.5.1	路灯元件制作	93
2.5.2	灯光的制作与颜色填充选择	94
2.6	制作光晕渐变的动画效果	97
	灯光渐晕动画制作	97
2.7	柔化边缘阴影的制作方法	101
2.7.1	绘制“篮球运动员”	101
2.7.2	柔化人物边缘阴影	103
2.8	阴影渐变动画的制作方法	105
2.8.1	阴影颜色与透明度	106
2.8.2	制作逐帧动画	107
Chapter3 有声有色 Flash 动画特效应用设计		
3.1	Fire——Flash 动画特效	110
3.1.1	调整火焰颜色填充	111
3.1.2	火星四溅动画	112
3.2	制作按钮的动态效果	116
3.2.1	利用线性渐变绘制按钮	116
3.2.2	调整按钮的填充方向	117
3.3	背景音乐的开关	120

171	3.3.1 绘制背景	120
171	3.3.2 声音的导入与声音属性	121
271	3.3.3 编辑脚本控制声音	123
271	3.4 主循环影片及动态控制区域的制作	125
271	3.4.1 分帧制作文字内容	126
081	3.4.2 利用按钮控制影片播放	127
Chapter4 网络互动媒体应用设计		
281	4.1 隐形按钮	131
481	4.1.1 绘制按钮实体	132
381	4.1.2 制作透明按钮	133
781	4.1.3 脚本控制影片剪辑	134
281	4.2 鼠标的跟随效果	136
021	4.2.1 制作跟随的光晕	137
891	4.2.2 绘制背景	139
191	4.2.3 脚本控制光晕跟随鼠标	139
291	4.3 鼠标的闪光效果	141
091	4.3.1 制作“魔术棒”	141
091	4.3.2 制作闪光魔术棒影片	143
005	4.3.3 隐藏鼠标与影片跟随鼠标	144
005	4.4 鼠标放大镜	146
505	4.4.1 利用填充效果绘制放大镜	146
505	4.4.2 导入背景图片并做遮罩动画	148
005	4.4.3 隐藏鼠标并设置放大镜跟随鼠标	148
205	4.5 歌曲点播	151
805	4.5.1 导入 AI 文件的“留声机”图形	151
805	4.5.2 制作光盘图形与音符	152
095	4.5.3 导入声音文件	153
015	4.5.4 对按钮进行脚本编程	154
	4.6 拼图游戏	156
615	4.6.1 制作拼图	156
215	4.6.2 脚本控制元件	158
515	4.6.3 游戏的合成	159
715	4.7 网络资源下载页面 Loading	161
715	4.7.1 制作下载进度条	162
155	4.7.2 开场动画制作	163
855	4.7.3 脚本控制	165
Chapter5 MV DIY 制作		
765	5.1 MV 制作过程大揭秘	169
865	5.1.1 制作 MV 的基本过程	170

5.1.2	时间轴的布局与分镜头	171
5.2	声音文件的编辑	174
5.2.1	Flash 的声音格式	175
5.2.2	第三方 WaveCN 软件编辑声音	175
5.2.3	制作 Flash 匹配的音频文件	178
5.2.4	脚本编辑音频	180
5.3	分镜头与人物着色	182
5.3.1	分镜头元件绘制	183
5.3.2	人物绘制	184
5.3.3	分镜头的合成	186
5.4	星空的动态效果	187
5.4.1	单一“星星”的绘制	188
5.4.2	脚本制作“星群”动画	190
5.5	湖水的流动	193
5.5.1	湖水的遮罩动画	193
5.5.2	三方软件制作湖水动画	196
5.6	人物口型与字幕的匹配	199
5.6.1	制作场景和人物	199
5.6.2	制作口型动画	200
5.6.3	合成人物动画	200
5.7	人物行走的动画	202
5.7.1	人物行走动画的物理模型分析	202
5.7.2	第三方软件 Poser 的使用	203
5.7.3	导出 Flash 中的人物动画	206
5.8	人物挥手的动画	208
5.8.1	场景的制作	208
5.8.2	人物手臂动画制作	209
5.8.3	合成挥手动画	210
Chapter6 网页视觉设计利器——ImageReady		
6.1	ImageReady 与 Photoshop	213
6.1.1	ImageReady 与 Photoshop 基本介绍	214
6.1.2	ImageReady 与 Photoshop 的异同点	215
6.2	ImageReady 工作环境与面板	217
6.2.1	ImageReady 的菜单	217
6.2.2	利用菜单进行图像处理	221
6.3	ImageReady 工具	228
	ImageReady 的工具栏使用	228
6.4	存储最佳化的网页用图	237
6.4.1	优化窗口	238

6.4.2	手动优化选项	239
6.4.3	优化输出	241
Chapter7 制作网页 GIF 动画与网页广告 BANNER		
7.1	图层与动画控制板	244
7.1.1	图层操作	245
7.1.2	字体样式与动画	247
7.2	渐变动画	250
7.2.1	背景图形制作	251
7.2.2	文字渐变动画	253
7.3	蒙版动画	256
7.3.1	按钮制作与样式	256
7.3.2	蒙版动画	258
7.4	图层特效与其他动画	260
7.4.1	几种图层效果	261
7.4.2	闪光文字动画	263
7.5	网页广告 BANNER	265
7.5.1	BANNER 的基本布局	266
7.5.2	基本图形元素的制作	267
7.5.3	文字扭曲动画	269
7.6	图层显示隐藏应用	271
7.6.1	基本元素制作	272
7.6.2	图层的设置	274
7.6.3	“汽车”行驶动画	275
7.7	滤镜效果应用	278
7.7.1	背景模糊效果	279
7.7.2	人物动画合成	280
7.8	综合应用	282
7.8.1	图形的制作与布局	283
7.8.2	三维字体效果	285
7.8.3	动画合成	285
Chapter8 影像切割处理与网页效果		
8.1	切片应用	291
8.1.1	参考线的使用	291
8.1.2	切片制作	294
8.2	建立网页影像切片	297
8.2.1	制作基本网页局部	298
8.2.2	利用切片输出图形	301
8.3	网页链接与影像图片链接	306
8.3.1	网页图片制作	307

8.3.2	图片切片	311
8.3.3	切片链接设置	311
8.4	ImageReady 设计网页页面	315
8.4.1	网页基本布局	315
8.4.2	网页元素设计	317
8.4.3	网页切片设置	323
8.4.4	网页优化输出	323
8.5	ImageReady 与 Dreamweaver 整合应用	325
8.5.1	了解 Dreamweaver	326
8.5.2	在 Dreamweaver 中编辑切片	327
8.5.3	Dreamweaver 的整合与输出	332
8.6	常用的 GIF 动画制作软件	335
8.6.1	GIF Movie Gear 应用	335
8.6.2	Ulead GIF Animator 5.0 应用	338
8.6.3	Ulead COOL 3D 应用	342
7.2	网页广告 BANNER	372
7.2.1	BANNER 的基本知识	372
7.2.2	基本图形元素的制作	372
7.2.3	文字排版知识	373
7.3	网页图形元素的应用	376
7.3.1	基本元素	376
7.3.2	图层的设置	376
7.3.3	“文字”与“图形”	377
7.4	网页效果的应用	377
7.4.1	背景颜色设置	377
7.4.2	人物动画合成	377
7.4.3	综合应用	378
7.5	网页制作的基本知识	378
7.5.1	网页制作的基本知识	378
7.5.2	网页制作的基本知识	378
7.5.3	动画合成	378
Chapter 8	网页特效制作与网页效果	380
8.1	网页特效	380
8.1.1	网页特效	380
8.1.2	网页特效	380
8.2	网页特效	380
8.2.1	网页特效	380
8.2.2	网页特效	380
8.2.3	网页特效	380
8.3	网页特效	380
8.3.1	网页特效	380

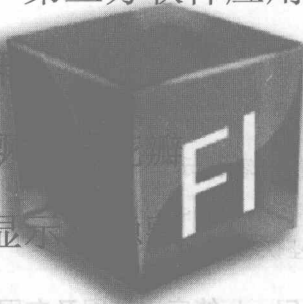
Chapter1



Flash 基础及动画类型



- 1.1 Flash 快速导航
- 1.2 Flash 基础工具详解
- 1.3 ActionScript 基础入门
- 1.4 逐帧动画——行驶的汽车
- 1.5 形状变形动画——图形到文字的形状渐变
- 1.6 运动过渡动画——运动的城市背景
- 1.7 二维动画与三维动画——第三方软件应用
- 1.8 图层的运用——按钮效果
- 1.9 引导线和遮罩动画——飘动的文字
- 1.10 交互式动画——图片的显示与隐藏
- 1.11 综合动画——动感相册



Flash 软件从 5.0 版本开始就被广大爱好者所熟知，几年来推出了 Flash 6.0、Flash MX 2004、Flash 8.0、Flash CS3 等版本。与此同时，国内的“闪客”数量也迅速增长，这主要得益于 SWF 文件体积小、适合于网络传播，Flash 动画制作软件易于操作等优势。目前，Flash 主要应用于 Flash MV、电子贺卡、网页 BANNER 及广告等领域。在以后的章节中，介绍的 Flash 操作都是基于 Flash CS3 Professional 环境。Flash CS3 Professional 在 Flash CS3 Basic 的基础上增加了外部脚本编写、数据库中动态数据处理等能力。

通过学习 Flash 动画，可以制作自己的 Flash MV 或个人网页。相信读者通过本书的学习可以提高自己的动画制作水平并加入到“闪客”队伍中。Flash 基础动画是 Flash 动画的基本构成部分，掌握了这些基本动画的操作技巧并加入读者对动画的理解和要表达的感情，就构成了一部完整的 Flash 作品。



学习目的

- 掌握 Flash 工作环境
- 掌握 ActionScript 基础
- 掌握 Flash 基础动画类型
- 掌握图层的设置和应用
- 掌握交互式动画的基本制作
- 掌握二维与三维动画的基本制作
- 掌握综合动画的基本制作过程

1.1 Flash 快速导航



内容提示：本节主要介绍 Flash 的应用范围及在网站设计中的应用、动画设计必备基础知识、Flash 操作界面的基本功能等方面内容，为后面进一步学习 Flash 软件奠定基本的感性认识。

1.1.1 Flash 的应用范围及在网页设计中的应用

Flash 作为现在最为流行的网络动画设计创作工具而日益流行，它不仅在动画设计中以

其方便灵活、功能强大独树一帜，而且 Adobe Flash CS3 Professional 新版本中动态组件等诸多功能的增强以及与数据库等的结合，使其在网页设计、网站规划等诸多方面崭露头角。

Flash 作为一种灵活的创作工具，提供了创建并生成丰富的 Web 内容和强大的应用程序所需的一切资源。无论是要设计动画还是要构建数据驱动应用程序，Flash 都可作为平台，达到最佳效果并获得完美的用户体验。

设计人员和开发人员可使用 Flash 来创建演示文稿、应用程序及其他允许用户交互的内容。Flash 可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。通常，使用 Flash 创作的每个内容单元称为应用程序，即使是很简单的动画，也可以通过添加图片、声音、视频等特殊效果，构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

Flash 文件非常小，特别适用于创建通过 Internet 发布的内容。Flash 是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。位图图形之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

应用 Flash 中的诸多功能，可以创建许多类型的应用程序。下面是 Flash 能够生成的应用程序种类的一些示例。

1. 动画：包括横幅广告、联机贺卡、卡通画等。许多其他类型的 Flash 应用程序也包含动画元素。

2. 游戏：许多游戏都是使用 Flash 构建的。游戏通常结合了 Flash 的动画功能和 ActionScript 的逻辑功能。

3. 用户界面：许多 Web 站点设计人员使用 Flash 设计用户界面。它可以是简单的导航栏，也可以是复杂得多的界面。

4. 灵活消息区域：设计人员使用 Web 页中的这些区域可以显示不断变化的信息。餐厅 Web 站点上的灵活消息区域（FMA）可以显示每天的特价菜单。

5. 富 Internet 应用程序：包括多种类别的应用程序，它提供丰富的用户界面，通过 Internet 显示和操作远程存储的数据。富 Internet 应用程序可以是日历应用程序、价格查询应用程序、购物目录、教育和测试应用程序，或者任何其他使用丰富图形界面提供远程数据的应用程序。

1.1.2 Flash 动画设计必备基础知识

制作 Flash 动画需要了解一些基础知识。要在 Flash 中构建应用程序，可以使用 Flash 绘图工具创建图形，并将其他媒体元素导入 Flash 文档。接下来，定义如何以及何时使用每个元素来创建设想中的应用程序。

在 Flash 中创作内容时，需要先在 Flash 文档文件中工作。Flash 文档的文件扩展名为 .fla（FLA）。

Flash 文档有 4 个主要部分。

- 舞台：在回放过程中显示图形、视频、按钮等内容的位置。
- 时间轴：用来通知 Flash 显示图形和其他项目元素的时间，也可以使用时间轴指

定舞台上各图形的分层顺序。位于较高图层中的图形显示在较低图层中的图形上方。

- **库面板：**显示 Flash 文档中的媒体元素列表的位置。
- **ActionScript 代码：**可用来向文档中的媒体元素添加交互式内容。例如，可以添加代码以便在单击某按钮时显示一幅新图像，还可以使用 ActionScript 向应用程序添加逻辑。逻辑使应用程序能够根据用户的操作及其整体情况采取不同的工作方式。Flash 包括两个版本的 ActionScript，可满足创作者的具体需要。Flash 包含了许多功能，如预置的拖放用户界面组件，可以轻松地将 ActionScript 添加到文档的内置行为和媒体对象的特殊效果。

完成 Flash 文档的创作后，可以使用【文件】|【发布】命令发布动画，创建文件一个压缩版本，其扩展名为.swf(SWF)。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。

1.1.3 Flash CS3 Professional 操作界面

启动 Flash CS3 Professional，打开如图 1-1 所示的初始界面，通过这个界面可以更为便捷地执行“打开”和“新建”等操作。该操作界面分为三栏，分别是【打开最近的项目】、【新建】和【从模版创建】。



图 1-1 Flash CS3 Professional 的初始界面

在【打开最近的项目】栏中，列出了最近打开的一些文档。

在【新建】栏中，可以创建 Flash 文档、Flash 幻灯片演示文稿、Flash 表单应用程序、ActionScript 文件、ActionScript 通信文件、Flash JavaScript 文件、Flash 项目等。

在【从模版创建】栏中，可以创建基于 Flash CS3 Professional 内置模版的个人数字助理、全球电话、幻灯片演示文稿、广告、日本手机、测验、演示文稿、照片幻灯片放映及表单应用程序等。选择每一个选项都会打开相应的对话框，可以根据需要进行设置。

Flash CS3 Professional 的操作窗口如图 1-2 所示，其中对每个功能区的具体介绍如下。

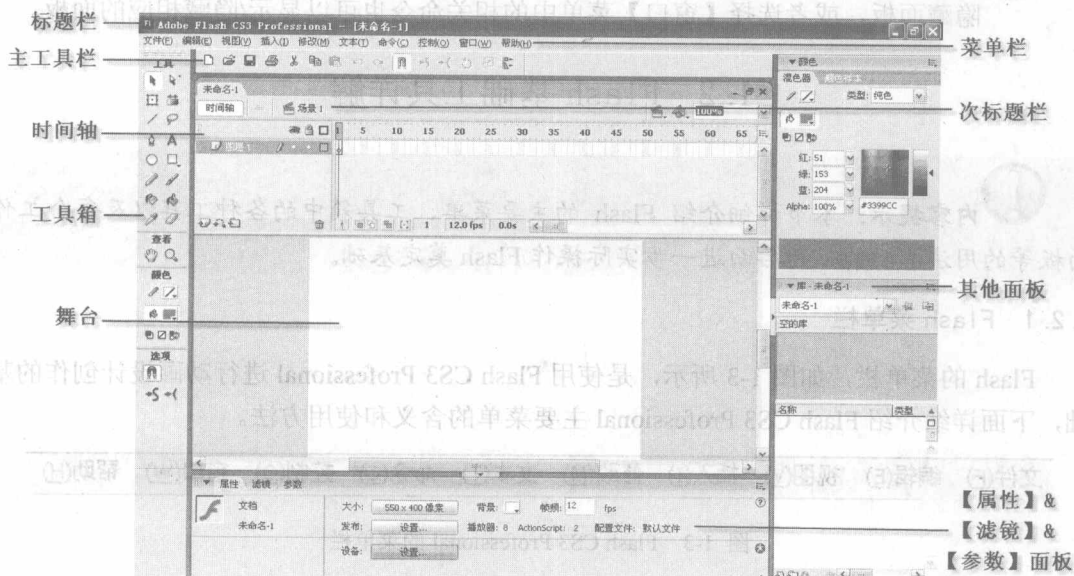


图 1-2 Flash CS3 Professional 的操作窗口

- 标题栏：显示程序名称和文件名称。
- 次标题栏：显示正在编辑的文件名称、场景名称、元件素材名称。
- 菜单栏：位于标题栏的下方，结构和用法与标准的 Windows 应用程序菜单基本相似。菜单栏体现了 Flash CS3 Professional 所有的功能，按其功能模块主要分为：【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【窗口】、【帮助】菜单，每个菜单的详细功能将在下一课中详细介绍。
- 主工具栏：集成了 Flash CS3 Professional 的一些快捷操作，以图标表示，从左到右依次是：【新建】、【打开】、【保存】、【打印】、【剪切】、【复制】、【粘贴】、【撤销】、【重做】、【对齐对象】、【平滑】、【伸直】、【旋转与倾斜】、【缩放】、【对齐】等命令。
- 工具箱：制作动画的主要工具，用来完成图形对象的绘制、上色等操作。掌握好工具箱中的每个工具是制作动画的基础。
- 舞台：工作的主要区域，用来查看动画作品，同时也是编辑动画的场所。
- 时间轴：调整动画中各帧的排列顺序和图层的覆盖关系，它决定了动画的播放顺序，是 Flash 动画的生命线。

- **【属性】&【滤镜】&【参数】面板：**当选中某个关键帧、符号、文字等具有属性的对象时，【属性】选项卡就会自动切换到相应的属性设置界面。这样的【属性】选项卡有 8 个，默认为打开的文档的【属性】选项卡。对于具有滤镜效果的对象，如文本、影片剪辑和按钮，切换到【滤镜】选项卡可以设置相应的滤镜效果。对于具有参数的对象，如组件，切换到【参数】选项卡可以设置相应的参数。
- **其他面板：**Flash CS3 Professional 集合了很多不同的面板，通过按 F4 键可以显示/隐藏面板，或者选择【窗口】菜单中的相关命令也可以显示/隐藏相应的面板。

1.2 Flash 基础工具详解



内容提示：本节详细介绍 Flash 的主要菜单、工具箱中的各种工具以及每个工作面板等的用法和功能，为后面进一步实际操作 Flash 奠定基础。

1.2.1 Flash 菜单栏

Flash 的菜单栏，如图 1-3 所示，是使用 Flash CS3 Professional 进行动画设计创作的基础，下面详细介绍 Flash CS3 Professional 主要菜单的含义和使用方法。

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

图 1-3 Flash CS3 Professional 的菜单栏

(1) 【文件】菜单

【文件】菜单主要用于对 Flash CS3 Professional 中的文件进行管理，其中一部分是 Windows 应用程序中常见的文件管理命令，如【新建】和【打开】命令用于新建和打开文件，【保存】和【另存为】命令用于保存文件，【退出】命令用于退出 Flash CS3 Professional。【文件】菜单命令如图 1-4 所示，其中还包含一些 Flash CS3 Professional 的特有命令，下面将分别介绍这些命令选项。

- **【新建】：**执行该命令会打开如图 1-5 所示的【新建文档】对话框，可以从中选择【常规】或【模版】两个选项卡，选择【模版】选项卡会切换到【从模版新建】对话框，如图 1-6 所示。
- **【从站点打开】：**可以打开【从站点打开】对话框，如图 1-7 所示，取出并打开定义好的远程 Flash 站点中的文件，取出的文件会复制到本地站点目录下。
- **【保存并压缩】：**可以保存并压缩存储当前编辑的 Flash 文档。
- **【另存为】：**Flash CS3 Professional 提供了另存为 Flash 8 文档格式的 FLA 文件，但需要注意，保存为 Flash 8 文档格式后，Flash CS3 Professional 的新增信息将会消失。

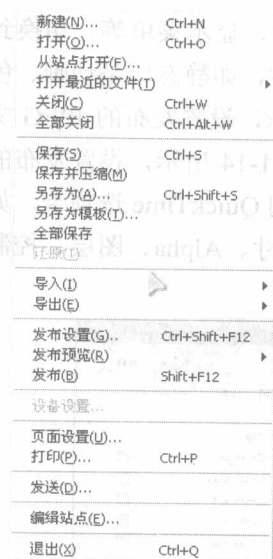


图 1-4 【文件】菜单

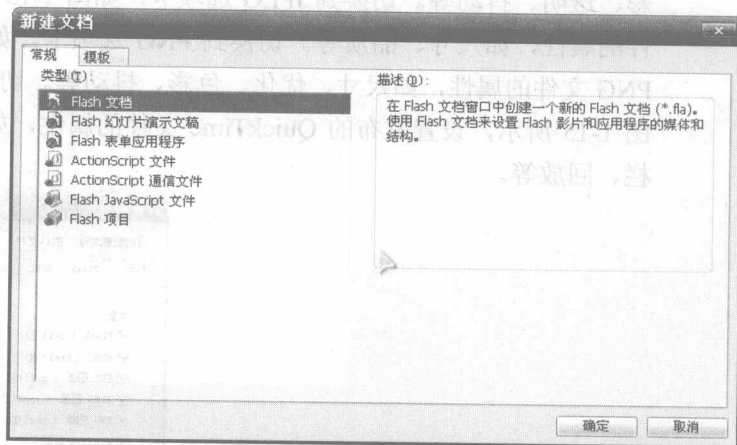


图 1-5 【新建文档】对话框

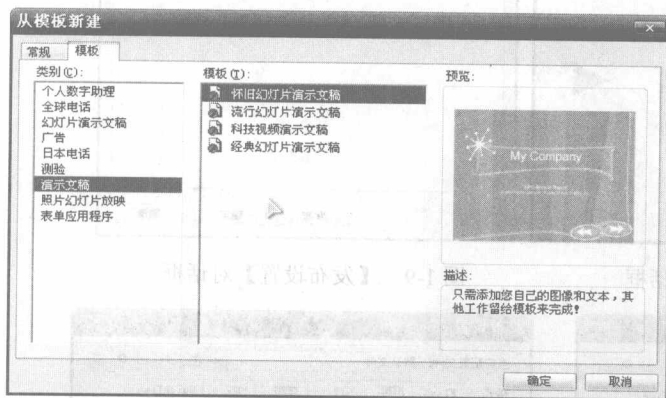


图 1-6 【从模版新建】对话框

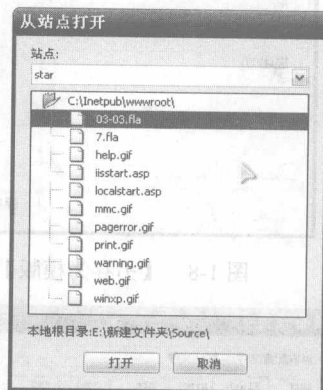


图 1-7 【从站点打开】对话框

- **【另存为模版】**: 可以打开【另存为模版】对话框, 如图 1-8 所示。将当前编辑的动画文件存储为模版文件, 供以后调用。
- **【还原】**: 将当前编辑的动画文件恢复到上一次保存的状态。
- **【导入】**: 将不同格式的素材导入到当前编辑的动画的当前帧, 并存储在素材库中; 或直接导入到素材库中。使用该命令还可以打开外部的素材库。
- **【导出】**: 将当前编辑的动画文件输出为影片格式, 或将当前帧的内容作为一个图像输出。
- **【发布设置】**: 设置动画文件发布的格式和特性, 保证其在网页或播放器中正常显示。如图 1-9 所示, 发布时供选择的输出格式包括 SWF 文件格式、普通的网页 GIF 动画格式以及一些视频格式。切换到 Flash 选项卡, 如图 1-10 所示, 设置发布的 SWF 文件的属性, 如版本、压缩、密码、音频等。切换到 HTML 选项卡,