



计算机基础与实训教材系列

中文版

Flash CS3动画制作

王芳 张萌 主编
翟慧 李戈 副主编

实训教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式,方便学习和教学

众多典型的实例操作,注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

中文版

Flash CS3动画制作

实训教程

王芳 张萌 主编
翟慧 李戈 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash CS3 是 Adobe 公司推出的一款优秀的矢量交互式动画制作和多媒体设计软件, 广泛应用于网页设计、网站广告、游戏设计、MTV 制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Flash CS3 的操作方法和使用技巧。全书共分 11 章, 分别介绍了 Flash 动画的基础知识和动画制作基础操作, 图形的绘制与填充, 文本对象的创建与编辑, 素材的导入与编辑, 图层的使用, 元件、实例和库的使用, 动画的制作, 动作脚本的编写, 声音的添加和编辑以及动画的测试与发布等内容。其中第 10 章还介绍了 5 个综合实例, 用于提高和拓宽读者对 Flash CS3 操作的掌握与应用。

本书内容丰富, 结构清晰, 语言简练, 图文并茂, 具有很强的实用性和可操作性, 是一本适合作大中专院校、职业院校及各类社会培训班的教材, 也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 动画制作实训教程/王芳, 张萌 主编. —北京: 清华大学出版社, 2010.1

(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-21753-4

I. 中… II. ①王… ②张… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 007063 号

责任编辑: 胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 王秀菊

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 清华大学印刷厂

装 订 者: 三河市金元印装有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 190×260 印 张: 20.5 字 数: 551 千字

版 次: 2010 年 1 月第 1 版 印 次: 2010 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 036238-01

编审委员会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生	青海师范大学
王相林	杭州电子科技大学
卢 锋	南京邮电学院
申浩如	昆明学院计算机系
白中英	北京邮电大学计算机学院
石 磊	郑州大学信息工程学院
伍俊良	重庆大学
刘 悦	济南大学信息科学与工程学院
刘晓华	武汉工程大学
刘晓悦	河北理工大学计控学院
孙一林	北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正	河南财经学院成功学院
何宗键	同济大学软件学院
吴裕功	天津大学
吴 磊	北方工业大学信息工程学院
宋海声	西北师范大学
张凤琴	空军工程大学
罗怡桂	同济大学
范训礼	西北大学信息科学与技术学院
胡景凡	北京信息工程学院
赵文静	西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵素华	辽宁大学
郝 平	浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌	河北科技大学
崔晓利	湖南工学院
韩良智	北京科技大学管理学院
薛向阳	复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜	浙江师范大学

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Project 2003 实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Office 2003 实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》	《Director 11 多媒体开发实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《Excel 财务会计实战应用》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	

◎ 即将出版的图书书目

《Oracle Database 11g 实用教程》	《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》
《Java 程序设计实用教程》	《中文版 Office 2007 实用教程》
《Visual C#程序设计实用教程》	《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》
《网络组建与管理实用教程》	《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》
《AutoCAD 建筑制图实用教程(2009 版)》	《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》
《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》	《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》
《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》	《中文版 Project 2007 实用教程》
《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》	《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》
《中文版 Indesign CS4 实用教程》	《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排课时，提前组织课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，便

于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点，每章的最后有上机练习和习题两部分内容，教师可以参照上机练习，实时指导学生进行上机操作，使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练，快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用，讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解，每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧，以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法，从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂，通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点，以便加深读者对关键技术和理论知识的印象，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在，提高读者的思考能力和分析能力，同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方，排版紧凑，标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方，合理安排图与文字的占用空间，对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号，读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写，是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学，本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容，可在网站上免费下载，也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外，如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难，可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话：010-62796045。

Flash CS3 是 Adobe 公司推出的一款优秀的矢量交互式动画制作和多媒体设计软件, 广泛应用于网页设计、网站广告、游戏设计、MTV 制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。近年来, 随着 Internet 的日益盛行, 越来越多的公司、单位及个人开始拥有自己的网站, 方便地设计和制作网页图像和动画成为人们的迫切需要。

本书从教学实际需求出发, 合理安排知识结构, 从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Flash CS3 的基本知识和使用方法, 使读者能在较短的时间内掌握 Flash CS3 中最实用的技术。本书共分为 11 章, 主要内容如下。

第 1 章是 Flash CS3 入门基础, 首先对 Flash CS3 的操作界面作简单介绍, 然后讲述了 Flash CS3 的重要概念及 Flash CS3 的文档操作。

第 2 章讲解了使用绘图工具绘制动画对象。

第 3 章介绍 Flash CS3 中的文本应用, 设置文本样式及文本转换。

第 4 章主要介绍 Flash CS3 通过库来管理不同类型的素材, 创建所需的各种元件和实例, 从而使动画创作过程得到极大的优化。

第 5 章介绍通过对逐帧动画和补间动画的制作, 了解基本动画创作的流程及相关概念。

第 6 章通过对引导层、遮罩层等知识的讲解, 介绍制作运动引导动画、遮罩动画和滤镜动画。

第 7 章介绍了 ActionScript 2.0 与 ActionScript 3.0 的不同, 通过实例介绍 ActionScript 3.0 的应用。

第 8 章讲解制作交互动画, 主要介绍 Flash CS3 强大的交互性功能, 使读者参与到动画中, 随心所欲地控制动画的播放。

第 9 章介绍交互式界面制作, 讲述如何利用 Flash CS3 强大的交互性功能, 创建对话框、下拉菜单、单选按钮和滚动条等表单交互界面元素, 增强 Flash CS3 网络性和实用性。

第 10 章是动画制作实例。通过图文并茂、实用性强的动画实例, 介绍了 Flash CS3 的各种综合动画制作方法。

第 11 章是动画测试与发布, 介绍了如何将制作好的 Flash 动画呈现给观众, 实现 Flash CS3 的输出、发布等过程。

本书图文并茂, 条理清晰, 通俗易懂, 内容丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示, 让读者能够快速地提高操作技能。此外, 本书配有大量综合实例和练习, 让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

本书由王芳、张萌主编, 翟慧、李戈副主编, 其中第一章由汪伟编写, 第二章由赵树升编写, 第三、九章由张萌编写, 第四、五、六章由李戈编写, 第七、八章由翟慧编写, 第十、十一章由王芳编写。

参加本书编写和制作的人员还有陈道贺、张鸿、赵少林、张鸿彦等人。由于作者水平有限, 加之创作时间仓促, 本书不足之处在所难免, 欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是: huchenhao@263.net, 电话: 010-62796045。

作 者

2009 年 11 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

本课时安排不包含上机实践，应按照 1:1 比例安排上机时间。

如果全部在机房上课，每章课时延长至两倍。

总学时：72

章 名	重点掌握内容	教学课时
第 1 章 Flash CS3 入门基础	1. Flash CS3 的启动 2. Flash CS3 的操作界面 3. 位图和矢量图 4. Flash CS3 文档的基本操作	2 学时
第 2 章 使用绘图工具绘制动画对象	1. 设置绘图环境 2. 各种绘图工具的使用 3. 绘图对象的复制与移动 4. 绘图对象的群组与分离 5. 绘图对象的叠放 6. 常用滤镜的使用	3 学时
第 3 章 Flash CS3 中的文本应用	1. 文本类型 2. 各种文本的创建 3. 设置文本样式 4. 文本转换为矢量图 5. 文本使用滤镜效果	3 学时
第 4 章 使用元件、实例与库	1. 元件和实例的概念 2. 元件的类型 3. 创建和编辑元件 4. 实例的编辑 5. 库的管理	4 学时
第 5 章 基本动画制作	1. 动画基本原理 2. 关键帧动画的创建 3. 动作补间动画的创建 4. 形状补间动画的创建 5. 有声动画的创建	4 学时



(续表)

章 名	重点掌握内容	教学课时
第6章 特殊动画制作	1. 引导层和遮罩层概念 2. 引导动画的制作 3. 遮罩动画的制作 4. 滤镜动画的制作	4 学时
第7章 ActionScript 应用	1. 【动作】面板 2. ActionScript 基础语法 3. 在按钮中插入 ActionScript 4. 在帧中插入 ActionScript 5. 在影片剪辑中插入 ActionScript	4 学时
第8章 创建交互式动画	1. 常用控制语句 2. 超链接语句 getURL 3. startDrag 语句 4. 声音控制语句 5. 时间获取语句	3 学时
第9章 交互组件应用	1. 组件的概念和作用 2. 常用组件 3. 组件的添加和属性设置 4. 组件检查器的使用	3 学时
第10章 综合应用案例	1. 网站片头动画 2. 网络广告 3. 电子贺卡 4. MTV 动画 5. Flash 小游戏	4 学时
第11章 动画测试与发布	1. 测试 Flash 动画 2. 优化 Flash 动画 3. 导出 Flash 动画 4. 发布 Flash 动画	2 学时





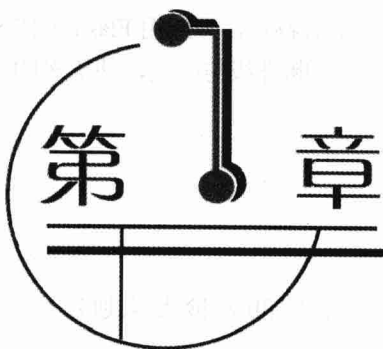
第1章 Flash CS3 入门基础	1
1.1 认识 Flash CS3	1
1.1.1 基础知识	1
1.1.2 Flash CS3 的应用领域	2
1.1.3 Flash CS3 的启动与退出	2
1.2 Flash CS3 的操作界面	4
1.2.1 菜单栏	4
1.2.2 舞台及工作区	5
1.2.3 工具箱	6
1.2.4 时间轴	6
1.2.5 功能面板	7
1.2.6 帮助系统	9
1.3 Flash CS3 的重要概念	9
1.3.1 位图与矢量图	9
1.3.2 Flash 动画的类型	10
1.4 Flash CS3 文档的基本操作	11
1.4.1 新建文档	12
1.4.2 打开文档	13
1.4.3 文档的保存	13
1.4.4 播放与测试	14
1.5 个性化的工作界面的设置	15
1.5.1 自定义参数	15
1.5.2 自定义快捷键	15
1.6 习 题	16
第2章 使用绘图工具绘制动画对象	17
2.1 设置绘图环境	17
2.1.1 设置标尺	17
2.1.2 使用网格	18
2.1.3 使用辅助线	19
2.2 绘图工具的使用	21
2.2.1 线条工具	21
2.2.2 椭圆工具	22
2.2.3 矩形工具	23
2.2.4 铅笔工具	23
2.2.5 钢笔工具	24
2.2.6 刷子工具	27
2.2.7 墨水瓶工具	29
2.2.8 颜料桶工具	29
2.2.9 滴管工具	30
2.2.10 橡皮工具	31
2.2.11 选择工具	32
2.2.12 部分选取工具	33
2.2.13 套索工具	33
2.2.14 任意变形工具	34
2.2.15 文本工具	36
2.2.16 辅助绘图工具	36
2.3 图形对象的显示模式	39
2.4 图形对象的复制、移动与删除	40
2.4.1 图形对象的复制	40
2.4.2 图形对象的移动	41
2.4.3 图形对象的删除	41
2.5 图形对象的群组与分离	42
2.5.1 图形对象的群组	42
2.5.2 分离组和对象	42
2.6 图形对象的变形与还原	43
2.6.1 对图形对象的变形	43
2.6.2 还原变形对象	43
2.7 图形对象的叠放	44
2.8 滤镜的使用	44
2.8.1 滤镜的基本操作	45
2.8.2 使用投影滤镜	45
2.8.3 模糊滤镜	46
2.8.4 发光滤镜	46
2.8.5 斜角滤镜	47
2.8.6 渐变发光滤镜	48



2.8.7 渐变斜角滤镜	48	4.4.1 创建库元素	86
2.8.8 调整颜色滤镜	49	4.4.2 位图的导入	87
2.9 习题	50	4.4.3 声音文件的导入	87
第3章 Flash CS3 中的文本应用	51	4.4.4 视频文件的导入(Flash 支持的 视频文件类型)	87
3.1 Flash 文本概述	51	4.4.5 调用库文件	88
3.2 文本的创建	52	4.5 习题	88
3.2.1 静态文本	52	第5章 基本动画制作	89
3.2.2 动态文本	54	5.1 动画制作基础	89
3.2.3 输入文本	56	5.1.1 动画的基本原理	89
3.3 设置文本样式	58	5.1.2 帧的概念与类型	91
3.3.1 消除文字锯齿	58	5.1.3 Flash 中的基本动画类型	92
3.3.2 设置文字属性	59	5.1.4 帧的基本操作	92
3.3.3 创建文字的 URL 链接	62	5.1.5 图层的概念与类型	93
3.4 文本转换	63	5.1.6 图层的基本操作	94
3.4.1 分离文本	63	5.2 逐帧动画	94
3.4.2 编辑矢量文本	64	5.3 补间动画	97
3.5 对文本使用滤镜效果	65	5.3.1 创建动作补间动画	97
3.6 上机练习	67	5.3.2 创建形状补间动画	99
3.6.1 制作空心文字	67	5.4 创建有声动画	101
3.6.2 制作立体文字	69	5.4.1 添加声音	101
3.6.3 制作彩虹文字	70	5.4.2 编辑声音	103
3.7 习题	72	5.5 习题	105
第4章 使用元件、实例与库	73	第6章 特殊动画制作	107
4.1 元件与实例	73	6.1 引导动画	107
4.1.1 相关概念	73	6.1.1 引导层	107
4.1.2 元件的类型	74	6.1.2 创建引导动画	108
4.2 元件的相关操作	74	6.2 遮罩动画	112
4.2.1 创建元件	74	6.2.1 遮罩层	112
4.2.2 编辑元件	75	6.2.2 创建遮罩动画	113
4.2.3 元件上机练习	76	6.3 滤镜动画	120
4.3 实例的相关操作	84	6.3.1 滤镜概述	120
4.3.1 为实例另外指定一个元件	84	6.3.2 创建滤镜动画的技巧	124
4.3.2 改变实例的类型	85	6.4 习题	124
4.3.3 改变颜色效果	85	第7章 ActionScript 应用	127
4.3.4 分离实例	86	7.1 ActionScript 概述	127
4.3.5 调用其他文档中的元件	86		
4.4 库的管理	86		



7.1.1 什么是 ActionScript	127	9.2.3 设置组件属性的方法	227
7.1.2 ActionScript 的版本	128	9.2.4 组件检查器	228
7.1.3 如何选用 ActionScript 的版本	129	9.3 上机练习	229
7.2 认识【动作】面板	130	9.4 习题	236
7.3 ActionScript 编程基础	135	第 10 章 综合应用案例	237
7.3.1 语法规则	135	10.1 网站片头动画	237
7.3.2 变量	138	10.1.1 网站片头动画基础知识	237
7.3.3 运算符	148	10.1.2 实例	
7.3.4 表达式	160	——企业网站进站动画	238
7.3.5 函数	161	10.2 网络广告	248
7.3.6 程序控制语句	170	10.2.1 网络广告基础知识	248
7.4 插入 ActionScript 代码	183	10.2.2 实例——网络广告	248
7.4.1 在按钮中插入 ActionScript	184	10.3 网络电子贺卡	258
7.4.2 在帧中插入 ActionScript	185	10.3.1 网络电子贺卡基础知识	258
7.4.3 在影片剪辑中插入 ActionScript	185	10.3.2 实例——生日贺卡	259
7.4.4 课堂实例	186	10.4 MTV 动画	270
7.4.5 ActionScript 3.0 的具体应用	194	10.4.1 MTV 动画基础知识	270
7.5 习题	197	10.4.2 实例——闪烁的小星	271
第 8 章 创建交互式动画	199	10.5 Flash 小游戏	280
8.1 常用的控制语句	199	10.5.1 Flash 小游戏基础知识	280
8.2 超链接语句 getURL	204	10.5.2 实例——游艇射击游戏	281
8.3 startDrag 语句	206	10.6 习题	296
8.4 声音控制语句	208	第 11 章 动画测试与发布	297
8.5 时间获取语句	212	11.1 测试 Flash 动画	297
8.6 习题	216	11.1.1 在动画编辑环境下测试	298
第 9 章 交互组件应用	217	11.1.2 在动画测试环境下测试	299
9.1 组件概述	217	11.2 优化 Flash 动画	301
9.1.1 组件的作用	217	11.3 导出 Flash 动画	303
9.1.2 Flash CS3 中组件的类型	218	11.3.1 导出影片	303
9.1.3 打开组件	219	11.3.2 导出图像	304
9.2 组件基本应用	219	11.4 发布 Flash 动画	305
9.2.1 Flash 常用组件	220	11.4.1 设置发布参数	305
9.2.2 添加组件的方法	226	11.4.2 预览发布效果	312
		11.4.3 发布动画	312
		11.5 习题	314



Flash CS3 入门基础

学习目标

Flash 是一款目前功能最为强大的多媒体动画制作软件，它是一种交互动画设计工具，用它可以将音乐、声效、图像、动画以及富有创意的背景融合在一起，制作出高品质的 Flash 动画。由于 Flash 动画文件占用空间小、传输速度快，因此，Flash 动画作品被广泛应用于网页广告、动画 MTV 以及网站片头等领域中。

本章主要介绍 Flash CS3 的操作界面、Flash CS3 的相关概念和 Flash CS3 的文档操作等知识。

本章重点

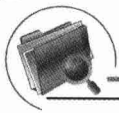
- ◎ Flash CS3 的启动
- ◎ Flash CS3 的操作界面
- ◎ 位图和矢量图
- ◎ Flash CS3 文档的基本操作

1.1 认识 Flash CS3

在学习 Flash CS3 之前，首先需要对 Flash CS3 的基本知识、应用领域以及 Flash CS3 的启动和退出等知识进行了解，有助读者学习和掌握。

1.1.1 基础知识

Flash CS3 是 Adobe 公司出品的专业矢量图形编辑和动画制作软件，主要用于网页设计和多媒体创作。利用 Flash 自带的矢量图绘制功能，并结合图片、声音以及视频等素材的应用，可以制作出精美、流畅的二维动画效果。通过给动画添加 Action 动作脚本，还能使其实现特定的交互



功能。此外,Flash 动画还具有以流媒体的形式进行播放,文件体积小等特点,因此用 Flash 创作的作品非常适合网络发布和传播。近几年来,随着 Flash 软件功能的不断升级与改进,使更多的人对 Flash 产生了兴趣,也使 Flash 的应用领域越来越广泛。

1.1.2 Flash CS3 的应用领域

利用 Flash CS3 制作的动画,风格各异、种类繁多,若按作品的目的和应用领域来划分,可以归纳为以下几个方面。

(1) 动画电影。Flash CS3 具有强大的矢量绘图功能,并对位图有着良好的支持,利用 Flash CS3 制作的二维动画电影作品不但表现形式多样、内容丰富、画面华丽,而且非常适合网络环境下传输,Flash 动画电影中最具代表性的作品主要有 MTV 和音乐贺卡等。

(2) 动态网页。利用 Flash CS3 制作的动态网页相对普通网页而言,其具备的交互功能、画面表现力以及对音效的支持更胜一筹。

(3) 网页广告。Flash CS3 支持文字、图片、声音和视频素材,并能将这些素材与矢量动画完美结合,使得制作的广告动画作品,能够清楚地表达广告主题,并具有文件小及表现力强的特点。

(4) 交互游戏。Flash CS3 所具备的丰富的多媒体功能和强大的交互性,使其可以轻松地制作出精美好玩的交互游戏作品。

(5) 多媒体教学课件。在现代教育技术广泛应用的今天,多媒体教学课件担当着重要角色。利用 Flash 制作的多媒体教学课件,以其强大的媒体支持功能、丰富的表现手段和良好的教学效果,得到了众多的教师和学生的好评,已在教学中被普遍采用。

(6) 制作光盘的多媒体界面。Flash CS3 与多媒体软件有机结合,可以制作出多媒体光盘的互动界面,为光盘的操作带来了极大方便。

1.1.3 Flash CS3 的启动与退出

在完成了 Flash CS3 软件安装之后,即可开始使用该软件。下面就该软件的启动和退出方法作简要的介绍。

1. 启动 Flash CS3

【例 1-1】启动 Flash CS3 可以采用以下 3 种方法。

(1) 在 Windows 桌面上选择【开始】|【所有程序】| Adobe Flash CS3 Professional 命令,即可启动 Flash CS3。

(2) 双击建立在 Windows 桌面上的 Flash CS3 快捷方式图标,即可启动 Flash CS3。

(3) 通过打开一个 Flash CS3 源文件(扩展名为 .fla),即可启动 Flash CS3。

当 Flash CS3 被启动时,在桌面上将会弹出 Flash CS3 的启动界面,在该界面中显示 Flash CS3 的版本、版权以及正在加载的项目等信息,如图 1-1 所示。



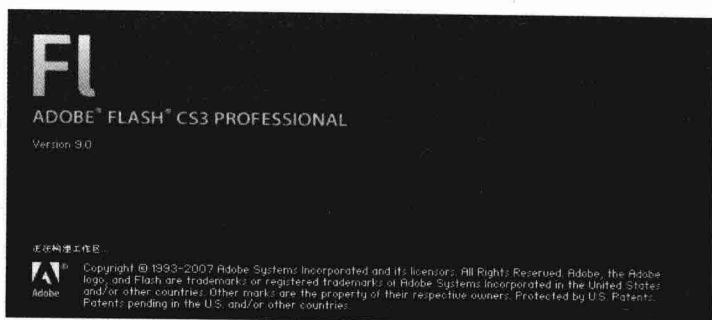


图 1-1 Flash CS3 的启动界面

当所有项目加载完毕后, 系统将打开 Flash CS3 的操作界面窗口, 在该窗口中出现如图 1-2 所示的【起始页】对话框, 在该对话框中显示【打开最近的项目】、【新建】和【从模板创建】项目栏, 在各项目栏中列出了相应的操作项, 单击某一选项即可进入相关的项目界面。

如果选择【新建】项目栏中的【Flash 文件】选项, 将新建一个 Flash CS3 空白文档, 此时即可进入 Flash CS3 的主界面, 就完成了对 Flash CS3 的启动。

如果选择【打开最近的项目】项目栏中的【打开】选项, 则会弹出【打开】对话框, 当选择一个已有的 Flash 源文件后, 即可进入 Flash CS3 的主界面, 并且在 Flash CS3 的工作窗口打开该 Flash 文件, 此刻也就完成了 Flash CS3 的启动。

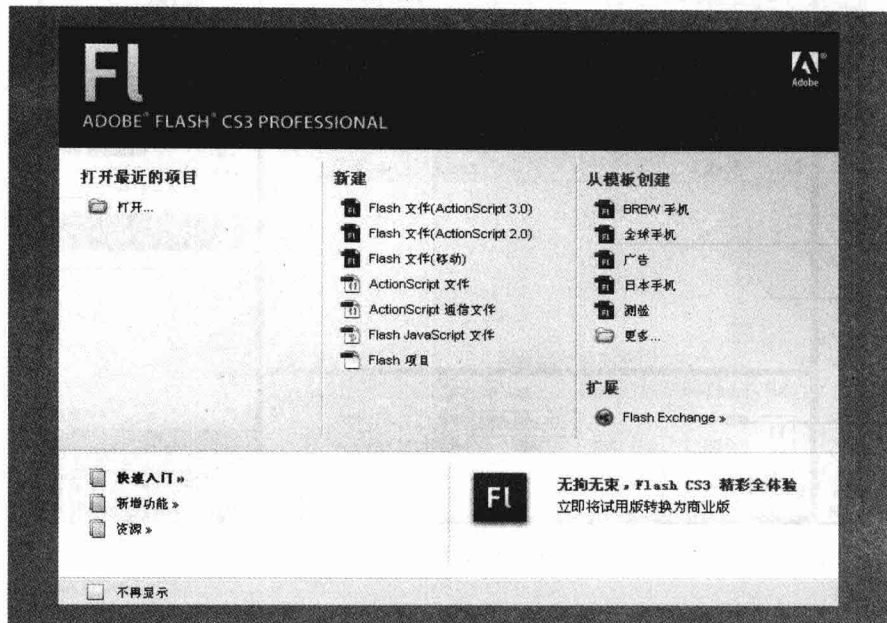


图 1-2 【起始页】对话框

提示

可以通过选中【起始页】对话框左下角的【不再显示】复选框, 使 Flash CS3 在下次启动时不再显示【起始页】对话框。



2. 退出 Flash CS3

【例 1-2】退出 Flash CS3 主要有以下 3 种方法。

- (1) 在 Flash CS3 主界面中, 选择【文件】|【退出】菜单命令, 退出 Flash CS3。
- (2) 在 Flash CS3 主界面中, 按 Ctrl+Q 组合键, 退出 Flash CS3。
- (3) 单击 Flash CS3 主界面右上角的【关闭窗口】按钮, 退出 Flash CS3。



提示

如果所编辑的文档在退出前未保存, 在退出 Flash CS3 时系统将给出提示信息。

1.2 Flash CS3 的操作界面

Flash CS3 的操作界面大大简化了编辑过程, 为用户提供了更大的自由发挥空间。Flash CS3 的操作界面由菜单栏、工具箱、时间轴、舞台和面板等组成, 如图 1-3 所示。

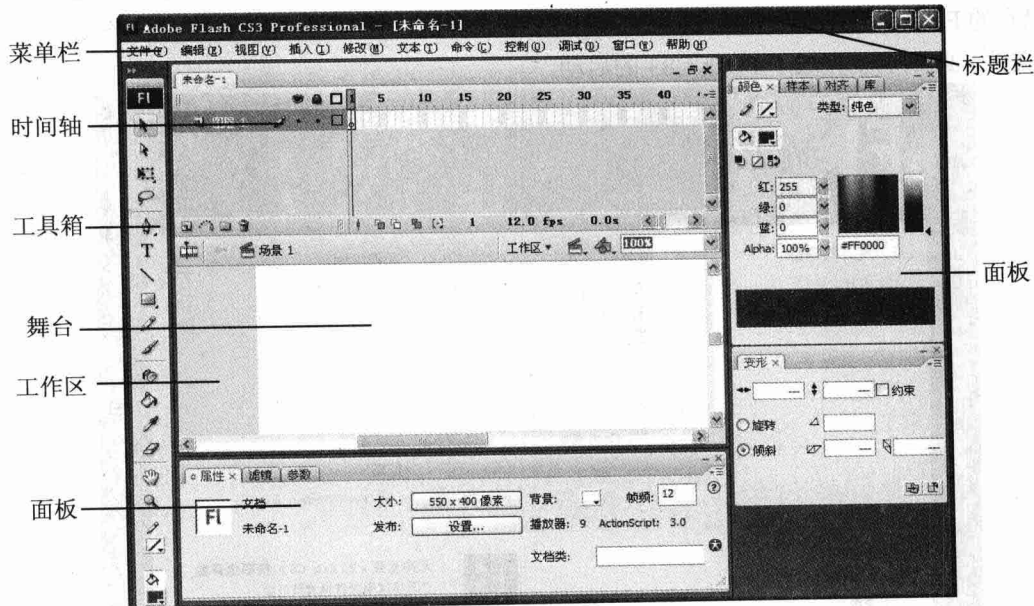


图 1-3 Flash CS3 的操作界面

1.2.1 菜单栏

菜单栏是最常见的界面要素, 它包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【控制】、【调试】、【窗口】和【帮助】等一系列的菜单, 如图 1-4 所示。根据不