

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

★★★★★



Flash CS3 动画制作 案例实训教程

丁雪芳 编



西北工业大学出版社

“十二五” 高职高专规划教材·案例实训教程系列

Flash CS3 动画制作 案例实训教程

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为“十二五”高职高专规划教材。主要内容包括初识 Flash CS3，绘图工具的使用，编辑工具的使用，填充工具的使用，文本的应用，元件与库的使用，时间轴与动画原理，位图、声音与视频的使用，Flash 编程，Flash 组件，测试与发布动画，综合案例以及案例实训，章后附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，体现了高职高专教育的特色。既可作为各高职高专 Flash 基础课程的首选教材，也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的 Flash 基础课程教材，同时还可供动画制作专业人士自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 动画制作案例实训教程/丁雪芳编. —西安: 西北工业大学出版社, 2010.12

“十二五”高职高专规划教材·案例实训教程系列

ISBN 978-7-5612-2975-0

I. ①F… II. ①丁… III. ①动画—设计—图形软件, Flash CS3—高等学校: 技术学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 244018 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西兴平报社印刷厂

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 16

字 数: 423 千字

版 次: 2010 年 12 月第 1 版

2010 年 12 月第 1 次印刷

定 价: 28.00 元

序 言

高职高专教育是我国高等教育的重要组成部分，担负着为国家培养并输送生产、建设、管理、服务第一线高素质、技术应用型人才的重任。

进入 21 世纪以来，高等职业教育呈现出快速发展的趋势。高等职业教育的发展，丰富了高等教育的体系结构，突出了高等职业教育的特色，满足了人民群众接受高等教育的强烈需求，为国家建设培养了大量高素质、技能型专业人才，对高等教育大众化作出了重要贡献。

在教育部下发的《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》中，提出了深化教育教学改革，重视内涵建设，促进“工学结合”人才培养模式的改革；推进整体办学水平提升，形成结构合理、功能完善、质量优良、特色鲜明的高等职业教育体系的任务要求。

根据新的发展要求，高等职业院校积极与各行业企业合作开发课程，配合高职高专院校的教学改革和教材建设，建立突出职业能力培养的课程标准，规范课程教学的基本要求，进一步提高我国高职高专教育教材质量。为了符合高等职业院校的教学需求，我们新近组织出版了“‘十二五’高职高专规划教材·案例实训教程系列”。本套教材旨在“以满足职业岗位需求为目标，以学生的就业为导向”，在教材的编写中结合任务驱动，项目导向的教学方式，力求在新颖性、实用性、可读性三个方面有所突破，真正体现高职高专教材的特色。



主要特色



中文版本、易教易学

本系列教材选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、易操作”，结构合理、内容丰富、讲解清晰。



结构合理、图文并茂

本系列教材围绕培养学生的职业技能为主线来设计体系结构、内容和形式，符合高职高专学生的学习特点和认知规律，对基本理论和方法的论述清晰简洁，便于理解，通过相关技术在生产中的实际应用引导学生主动学习。



内容全面、案例典型

本系列教材合理安排基础知识和实践知识的比例，基础知识以“必需，够用”为度，以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，案例典型，切合实际应用，并配有课堂实训与案例实训。

体现教与学的互动性

本系列教材从“教”与“学”的角度出发，重点体现教师和学生的互动交流。将精练的理论和实用的行业范例相结合，使学生在课堂上就能掌握行业技术应用，做到理论和实践并重。

具备实用性和前瞻性，与就业市场结合紧密

本系列教材的教学内容紧随技术和经济的发展而更新，及时将新知识、新技术、新工艺和新案例引入教材，同时注重吸收最新的教学理念，根据行业需求，使教材与相关的职业资格培训紧密结合，努力培养“学术型”与“应用型”相结合的人才。



读者对象

本系列教材的读者对象为高职高专院校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士，以及需要进一步提高计算机专业知识的各行业工作人员，同时也可供社会上从事其他行业的计算机爱好者自学参考。

针对明确的读者定位，本系列教材涵盖了计算机基础知识及目前常用软件的操作方法和操作技巧，使读者在学习后能够切实掌握实用的技能，最终放下书本就能上岗，真正具备就业本领。



结束语

希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本套教材成为高等职业教育的精品教材。

西北工业大学出版社

2010年11月

前言

Flash CS3 是 Macromedia 公司出品的最新版本的交互式动画制作软件, 利用它制作的矢量动画, 文件数据量非常小, 可以任意缩放, 并可以以“流”的形式在网上传输, 这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的。同时, Flash 的应用并不仅仅局限于网络领域, 由于其能够制作出高质量的矢量动画, 因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

本书以“基础知识+课堂实训+综合案例+案例实训”为主线, 对 Flash CS3 软件循序渐进地进行讲解, 使读者能够快速直观地了解 and 掌握 Flash CS3 的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用, 为步入职业生涯打下良好的基础。



本书内容

全书共分 13 章。其中前 11 章主要介绍 Flash CS3 的基础知识和基本操作, 使读者初步掌握使用计算机制作动画的相关知识。第 12 章列举了几个有代表性的行业案例, 第 13 章是案例实训, 通过理论联系实际, 帮助读者举一反三、学以致用, 进一步巩固前面所学的知识。



读者定位

本书结构合理, 内容系统全面, 讲解由浅入深, 实例丰富实用, 既可作为各高职高专 Flash 基础课程的首选教材, 也可作为各成人院校、民办高校及社会培训班的 Flash 基础课程教材, 同时还可供广大动画设计爱好者自学参考。

本书由西安科技大学丁雪芳编写, 在编写过程中力求严谨细致, 但由于水平有限, 书中难免出现疏漏与不妥之处, 敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 初识 Flash CS3.....	1
1.1 Flash CS3 简介.....	1
1.1.1 Flash CS3 的特点.....	1
1.1.2 Flash CS3 的应用.....	1
1.1.3 Flash CS3 的基本概念.....	2
1.1.4 Flash CS3 的新增功能.....	4
1.2 Flash CS3 的安装与卸载.....	4
1.2.1 Flash CS3 的安装.....	5
1.2.2 Flash CS3 的卸载.....	6
1.3 Flash CS3 的工作界面.....	7
1.3.1 标题栏.....	7
1.3.2 菜单栏.....	7
1.3.3 工具箱.....	8
1.3.4 时间轴面板.....	9
1.3.5 场景.....	9
1.3.6 属性面板.....	10
1.3.7 其他面板.....	10
1.4 Flash CS3 的基本操作.....	11
1.4.1 新建文件.....	11
1.4.2 打开文件.....	13
1.4.3 设置文件参数.....	14
1.4.4 保存文件.....	15
1.4.5 关闭文件.....	16
1.4.6 缩放和移动舞台.....	16
1.4.7 标尺、网格和辅助线.....	17
本章小结.....	19
操作练习.....	19
第2章 绘图工具的使用.....	20
2.1 直线工具的使用.....	20
2.1.1 绘制直线.....	20
2.1.2 设置直线属性.....	21
2.2 铅笔工具的使用.....	22
2.2.1 绘制线条.....	22
2.2.2 铅笔工具的3种模式.....	23
2.3 钢笔工具的使用.....	24
2.3.1 绘制线条.....	24
2.3.2 添加和删除锚点工具.....	25
2.3.3 转换锚点工具.....	25
2.4 椭圆工具和基本椭圆工具的使用.....	26
2.4.1 椭圆工具.....	26
2.4.2 基本椭圆工具.....	27
2.5 矩形工具和基本矩形工具的使用.....	28
2.5.1 矩形工具.....	28
2.5.2 基本矩形工具.....	29
2.6 多角星形工具的使用.....	29
2.6.1 绘制多边形.....	29
2.6.2 绘制星形.....	30
2.7 课堂实训——绘制卡通猫.....	30
本章小结.....	32
操作练习.....	32
第3章 编辑工具的使用.....	34
3.1 选取图像工具的使用.....	34
3.1.1 选择工具.....	34
3.1.2 部分选取工具.....	37
3.1.3 套索工具的使用.....	38
3.2 任意变形工具的使用.....	39
3.2.1 旋转对象.....	40
3.2.2 倾斜对象.....	40
3.2.3 缩放对象.....	40
3.2.4 扭曲对象.....	41
3.2.5 封套对象.....	42
3.2.6 撤销变形.....	42
3.3 橡皮擦工具的使用.....	43
3.4 图像的基本编辑.....	44
3.4.1 复制、剪切和粘贴对象.....	44
3.4.2 删除对象.....	45



3.4.3 组合和分离对象	45	5.2 编辑文本	71
3.4.4 排列对象	46	5.2.1 更改文本属性	71
3.5 对齐面板与变形面板的使用	47	5.2.2 分离文本	75
3.5.1 对齐面板	47	5.2.3 分散文本到图层	76
3.5.2 变形面板	50	5.2.4 填充文本	76
3.6 课堂实训——制作合成图像效果	50	5.2.5 超链接文本	77
本章小结	53	5.3 文本的滤镜应用	78
操作练习	53	5.3.1 投影	78
第4章 填充工具的使用	55	5.3.2 模糊	79
4.1 色彩的基础知识	55	5.3.3 发光	79
4.1.1 三原色	55	5.3.4 斜角	80
4.1.2 色彩三要素	55	5.3.5 渐变发光	81
4.1.3 色彩的配色原理	56	5.3.6 渐变斜角	82
4.2 颜色面板的使用	57	5.3.7 调整颜色	82
4.2.1 颜色的定义方式	57	5.4 课堂实训——制作特效文字	83
4.2.2 颜色的填充样式	57	本章小结	84
4.3 颜料桶工具的使用	59	操作练习	84
4.3.1 填充封闭区域	59	第6章 元件与库的使用	86
4.3.2 空隙模式	59	6.1 图形元件的使用	86
4.3.3 锁定填充	60	6.1.1 创建图形元件	86
4.4 刷子工具的使用	60	6.1.2 应用和编辑图形元件	87
4.4.1 设置刷子工具的属性	60	6.1.3 编辑图形元件实例	89
4.4.2 刷子工具的涂色模式	61	6.2 影片剪辑元件的使用	91
4.5 滴管工具的使用	62	6.2.1 直接创建影片剪辑元件	91
4.5.1 采样填充位图	62	6.2.2 将对象转换为影片剪辑元件	92
4.5.2 采样填充线条	63	6.2.3 将动画转换为影片剪辑元件	92
4.5.3 采样填充文本	63	6.3 按钮元件的使用	93
4.6 墨水瓶工具的使用	63	6.3.1 创建按钮元件	93
4.7 渐变变形工具的使用	64	6.3.2 为按钮元件添加文字	94
4.8 课堂实训——绘制图案效果	65	6.4 库的使用	95
本章小结	66	6.4.1 库概述	95
操作练习	66	6.4.2 库的管理	97
第5章 文本的应用	68	6.5 公用库	98
5.1 创建文本	68	6.5.1 使用默认公用库	98
5.1.1 创建静态文本	68	6.5.2 建立新的公用库	99
5.1.2 创建动态文本	69	6.5.3 建立共享库资源	100
5.1.3 创建输入文本	70	6.6 课堂实训——制作云彩跟随鼠标效果	101



本章小结	102	8.3 导入和使用视频	139
操作练习	103	8.3.1 Flash CS3 支持的视频格式	140
第 7 章 时间轴与动画原理	104	8.3.2 导入视频	140
7.1 时间轴的使用	104	8.3.3 编辑视频	142
7.1.1 时间轴的组成	104	8.4 课堂实训——制作音频动画效果	143
7.1.2 时间轴的操作	105	本章小结	144
7.1.3 时间轴的特效	106	操作练习	144
7.2 帧的使用	112	第 9 章 Flash 编程	146
7.2.1 帧的类型	112	9.1 ActionScript 的常用术语	146
7.2.2 帧外观设置	112	9.2 动作面板	148
7.2.3 帧的基本操作	113	9.3 动作脚本的语法	149
7.3 图层的使用	114	9.4 数据类型	151
7.3.1 图层的原理和作用	114	9.4.1 字符串	152
7.3.2 图层的类型	115	9.4.2 数字类型	152
7.3.3 图层的基本操作	115	9.4.3 布尔值	152
7.4 场景的使用	119	9.4.4 影片剪辑	153
7.4.1 添加场景	120	9.4.5 对象	153
7.4.2 重命名场景	120	9.5 常量	153
7.4.3 切换场景	120	9.6 变量	154
7.4.4 复制与删除场景	121	9.6.1 变量的命名	154
7.5 制作动画	121	9.6.2 变量的类型	154
7.5.1 逐帧动画	122	9.6.3 变量的作用范围	155
7.5.2 补间动画	122	9.7 运算符	155
7.5.3 特效动画	124	9.7.1 运算符的分类	155
7.6 课堂实训——制作动画效果	128	9.7.2 运算符的优先级与结合性	157
本章小结	130	9.7.3 运算符的添加方法	159
操作练习	130	9.8 函数	159
第 8 章 位图、声音与视频的使用	132	9.8.1 函数的分类	159
8.1 导入和使用图像	132	9.8.2 函数的调用	160
8.1.1 Flash CS3 支持的图像格式	132	9.9 表达式	161
8.1.2 导入图像	132	9.9.1 算术表达式	161
8.1.3 编辑位图	134	9.9.2 字符串表达式	161
8.2 导入和使用声音	135	9.9.3 关系表达式	161
8.2.1 Flash CS3 支持的声音格式	136	9.9.4 逻辑表达式	162
8.2.2 导入声音	136	9.10 课堂实训——制作浏览图像效果 ...	162
8.2.3 应用声音	136	本章小结	164
8.2.4 编辑声音	137	操作练习	164



第 10 章 Flash 组件	166
10.1 组件简介	166
10.1.1 用户界面组件	166
10.1.2 媒体组件	167
10.1.3 数据组件	167
10.1.4 管理器组件	167
10.2 创建按钮组件	168
10.3 创建单选按钮组件	169
10.4 创建复选框组件	169
10.5 创建下拉列表框组件	170
10.6 创建下拉菜单组件	171
10.7 创建滚动窗口组件	171
10.8 编辑组件	172
10.8.1 将影片剪辑转换为编译剪辑	172
10.8.2 导出 SWC 文件	173
10.9 课堂实训——制作单选项效果	173
本章小结	174
操作练习	174
第 11 章 测试与发布动画	176
11.1 测试动画	176
11.1.1 在编辑环境中进行测试	177
11.1.2 在编辑环境外进行测试	177
11.2 优化动画	178
11.2.1 制作手法的优化	178
11.2.2 动画元素的优化	178
11.2.3 文本的优化	179
11.3 导出动画	179
11.3.1 导出 SWF 动画影片	179
11.3.2 导出 AVI 动画影片	180
11.3.3 导出 GIF 动画影片	181
11.3.4 导出 JPEG 动画影片	181
11.4 发布动画	181
11.4.1 发布为 Flash 文件	181
11.4.2 发布为 HTML 网页	182
11.4.3 发布为 GIF 文件	184
11.4.4 发布为 JPEG 文件	185
11.4.5 发布为 PNG 文件	185
11.5 上传动画	187
11.6 课堂实训——测试并发布 GIF 动画	188
本章小结	189
操作练习	189
第 12 章 综合案例	191
案例 1 制作动态贴画效果	191
案例 2 制作圣诞节贺卡	198
案例 3 制作万年历	207
案例 4 制作网站主页	217
第 13 章 案例实训	227
实训 1 自定义 Flash CS3 工作界面	227
实训 2 绘图与填充工具的使用	228
实训 3 编辑工具的使用	230
实训 4 文本的使用	232
实训 5 元件与库的使用	233
实训 6 时间轴与动画原理	236
实训 7 位图、声音与视频的使用	239
实训 8 Flash 编程	241
实训 9 组件	244
实训 10 测试与发布动画	245

第 1 章 初识 Flash CS3

Flash 作为专业的网络多媒体动画制作软件,受到了全球广大动画设计及网页制作爱好者的青睐。目前,不论是商业网页还是个人网页,大多数都采用了 Flash 动画制作技术,因此熟练掌握该软件非常重要。

知识要点

- Flash CS3 简介
- Flash CS3 的安装与卸载
- Flash CS3 的工作界面
- Flash CS3 的基本操作

1.1 Flash CS3 简介

Flash 包含两种含义,一种是指目前流行于网络上的 Flash 动画;另一种是指制作 Flash 动画的软件,在学习用 Flash CS3 制作 Flash 动画之前,首先需要了解 Flash 的特点和应用。

1.1.1 Flash CS3 的特点

Flash CS3 之所以能成为最受欢迎的网络多媒体动画制作软件,与其鲜明的特点是密不可分的,它具有以下几个方面的特点。

(1) 所占的存储容量小,可以放在网上供人们欣赏和下载。由于它采用的是矢量图形,具有文件小、传输速度快的特点,并且任意缩放不影响其质量,有利于在网络上进行传播。

(2) 制作比较简单,用户只要掌握一定的软件知识,就可以制作出很好的动画效果。

(3) 通过脚本可以使动画具有交互性,它可以让观众成为动画的一部分,通过单击、选择等动作决定动画的运行过程和结果,从而弥补了使用传统动画软件制作出的动画只能按顺序播放而不能实现交互的缺点。

(4) 使用流式播放技术。流式播放技术使得动画可以边下载边播放,从而减少网页浏览者的等待时间。

(5) 大幅度降低了制作成本,减少人力、物力资源的消耗,同时还会节约动画制作的时间。

(6) 恰当地使用遮罩,可以创建独特的动画透视效果,并且可以导入多种格式的声音和视频,从而使动画作品更加生动形象、丰富多彩。

1.1.2 Flash CS3 的应用

基于 Flash 具有上述一些特点,因此该软件被广泛应用于网页设计、网页广告、交互式动画、多媒体教学课件、游戏设计、企业宣传、产品功能展示、电子相册等众多领域,如图 1.1.1 至图 1.1.4



所示。

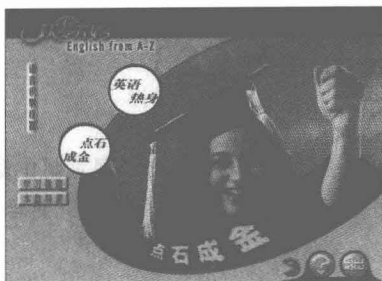


图 1.1.1 多媒体教学课件



图 1.1.2 交互式动画



图 1.1.3 网页广告

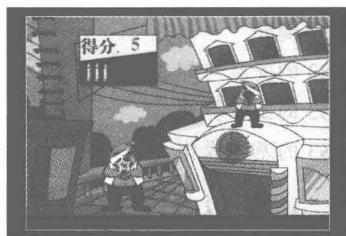


图 1.1.4 游戏设计

1.1.3 Flash CS3 的基本概念

要真正掌握并使用一个动画制作软件，不仅要掌握软件的操作，还需要掌握该软件所涉及的基本概念，如矢量图与位图、帧、层、场景、元件与库以及动画等。

1. 矢量图和位图

计算机所处理的图像从其描述原理上可以分为矢量图与位图两类。由于描述原理的不同，对这两种图像的处理方式也有所不同。

矢量图是使用直线和曲线来描述的图像，这些图像的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等，它们都是通过数学公式计算获得的。例如一幅画的矢量图实际上是由线段形成外框轮廓，由外框的颜色以及外框所封闭的填充色显示出来的颜色。由于矢量图可通过公式计算获得，所以矢量图文件体积一般较小。矢量图的优点是无论放大、缩小或旋转都不会失真；缺点是难以表现色彩层次的逼真图像效果，如图 1.1.5 所示。



图 1.1.5 矢量图放大前后效果对比

位图也称为点阵图像，它使用无数的彩色网格拼成一幅图像，每个网格称为一个像素，每个像素都具有特定的位置和颜色值。由于一般位图的像素非常多而且小，因此色彩和色调变化非常丰富，看



起来是细腻的图像,但如果将位图放大到一定的比例,无论图像的具体内容是什么,所看到的将会像马赛克一样,如图 1.1.6 所示。位图的缺点在于放大显示时图像比较粗糙,并且图像文件比较大,它的优点在于可以表现颜色的细微层次。

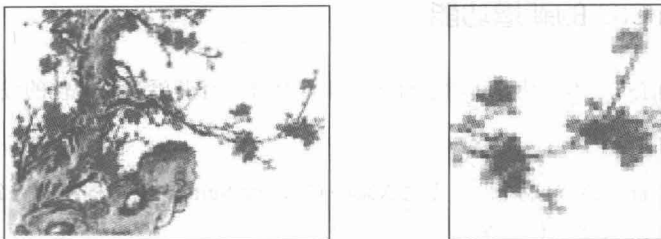


图 1.1.6 位图放大前后效果对比

2. 帧

在 Flash CS3 中,帧是构成动画的基本单位。各帧都对应于动画的相应动作,在时间轴控制窗口中,每一帧都由时间轴上的小方格表示,由于在 Flash 编辑中引入了层的概念,所以在这里帧的含义与传统动画(如电影)播放的帧不完全相同。Flash 场景上某一时间的图像,是由时间轴上当前播放指针所指的一系列可见帧中的内容组成的。

3. 层

在 Flash CS3 中,层用于制作复杂的 Flash 动画,它有标准层、引导层和遮罩层 3 种类型。在时间轴控制窗口中,每一个动画动作都包含一个 Flash 图层,在每一个层中都包含一系列的帧,而各层中帧的位置是一一对应的,其功能将在后面的章节中详细地进行介绍。

4. 元件与库

在 Flash CS3 中,元件是一个非常重要的组成元素,它可以是图形对象,也可以是一段动画,用户可以在 Flash 中创建 3 种类型的元件,分别为图形、按钮和影片剪辑。库是存放元件的地方,每个动画都对应存放元件的库,制作动画时创建的元件都保存在库中,需要元件时直接将其从库面板中拖入场景或元件的编辑区中。

5. 场景

场景其实就是一段相对独立的动画播放场地,每个场景都可以是一段完整的动画序列。整个 Flash 动画可以由一个场景组成,也可以由几个场景组成,当整个动画有多个场景时,动画会按照场景的顺序进行播放。但是,如果在场景中使用了交互功能,可以改变播放顺序。

6. 交互

多媒体作品与电影、电视作品的最大区别就是在于它的交互性。传统的电影、电视作品只能观看,而不能对其进行任何操作,而多媒体作品提供了有效的交互手段,用户可以控制它的播放,并且它能对用户的不同操作做出响应,使人们由被动地接受信息变为主动查找信息,大大提高了用户的积极性,增添了使用兴趣。

7. 动画

动画是根据人的视觉暂留原理创建的,即在人的眼睛看到一个对象后,图像会在短时间内停留在眼睛的视网膜上,不会马上消失,如果在一个对象还没有消失之前,另一个对象又呈现出来,就会形



成一种连续变化的效果,从而形成动画。在 Flash CS3 中,由于制作方法和生成原理的不同,可以将 Flash 动画分成逐帧动画和渐变动画,其功能将在后面章节中详细地进行介绍。

1.1.4 Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 与以前的版本相比,新增了许多实用性功能,有着更为人性化的设计和更突出的性能。

1. Adobe 界面

享受新的简化界面,该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性,并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

2. 丰富的绘图功能

使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区上的形状属性,使用 Adobe Illustrator 所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图,从 Illustrator CS3 将插图粘贴到 Flash CS3 中等。

3. Photoshop 和 Illustrator 导入

在保留图层和结构的同时,导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI0) 文件,然后在 Flash CS3 中编辑它们,可以使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

4. 将动画转换为 ActionScript

即将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,将动画从一个对象复制到另一个对象。

5. 其他方面

(1) ActionScript 3.0 开发。使用新的 ActionScript 3.0 语言可节省时间,该语言具有改进性能、增强灵活性及更加直观和结构化开发的特点。

(2) 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为 ActionScript 3.0 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。

(3) 高级 QuickTime 导出。使用高级 QuickTime 导出器,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效果(如投影和模糊)。

(4) 复杂的视频工具。使用全面的视频支持,创建、编辑、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 导入和字幕显示等功能,确保用户获得最佳的视频体验。

(5) 省时编码工具。使用新的代码编辑器可增强功能且节省编码时间;使用代码折叠和注释专注于相关代码;使用错误导航功能可跳到代码错误之处及时进行修改。

1.2 Flash CS3 的安装与卸载

在安装 Flash CS3 之前,需要检查计算机是否达到了最低配置要求,由于现在使用较多的操作系统是 Windows XP 系统,只有少数用户使用 Macintosh 系统,因此下面主要介绍 Windows XP 系统下



的最低配置。

- (1) CPU。至少为 600 MHz PIII 以上的处理器。
- (2) 操作系统。Windows 98 SE, Windows 2000 或 Windows XP。
- (3) 内存。至少为 128 MB 容量的内存, 建议使用 256 MB 或更高容量的内存。
- (4) 硬盘空间。至少有 190 MB 可用硬盘空间。
- (5) 显示器。支持 800×600 VGA 或更高分辨率的显示器, 建议使用 1 024×768 VGA。
- (6) 其他配置。键盘、光驱和鼠标。

1.2.1 Flash CS3 的安装

在计算机达到了最低配置要求后, 就可以进行 Flash CS3 的安装了, 下面讲解它在 Windows XP 操作系统下的整个安装过程。

(1) 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱, 双击光盘中的安装文件, 进入“正在初始化”文件界面, 稍等片刻, 系统会进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面, 显示一些欢迎信息, 如图 1.2.1 所示。

(2) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“安装选项”界面, 显示该软件的安装选项, 用户可以使用鼠标左键选择需要安装的选项, 如图 1.2.2 所示。

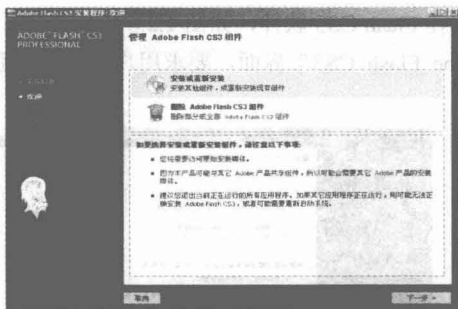


图 1.2.1 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面



图 1.2.2 “安装选项”界面

(3) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“更改概述”界面, 显示该软件的安装组件, 如图 1.2.3 所示。

(4) 单击 **安装 >** 按钮, 进入“程序安装进度”界面, 显示 Flash CS3 的安装进度信息, 如图 1.2.4 所示。如果想退出则单击 **取消** 按钮。



图 1.2.3 “更改概述”界面

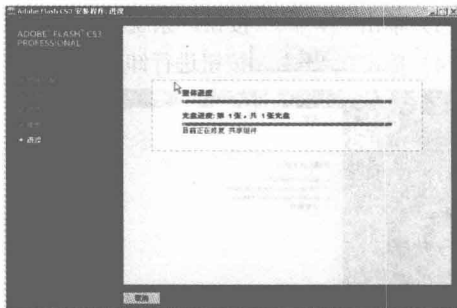


图 1.2.4 “程序安装进度”界面

(5) 单击 **完成** 按钮, 完成 Flash CS3 软件的安装, 如图 1.2.5 所示。

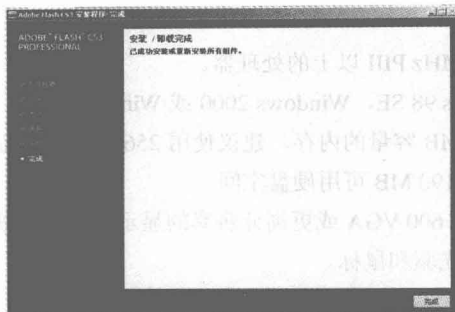


图 1.2.5 “安装完成”界面

1.2.2 Flash CS3 的卸载

当用户不再使用 Flash CS3 时，可以将其卸载，以节省磁盘空间。但 Flash CS3 的卸载绝不是简单地将 Flash CS3 所在的文件夹删除，因为删除后配置文件将仍然保留在系统中，会对系统的运行速度产生影响，所以正确地卸载软件是对计算机资源的保护。卸载 Flash CS3 的操作步骤如下：

(1) 选择 **开始** → **控制面板** 命令，打开 **控制面板** 窗口，在其窗口中选中“添加或删除程序”图标，双击鼠标左键进入 **添加或删除程序** 窗口，选择 Flash CS3 软件，如图 1.2.6 所示。

(2) 单击 **更改/删除** 按钮，进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面，要求用户确认是否删除已安装的 Flash CS3 应用程序，如图 1.2.7 所示。



图 1.2.6 “添加或删除程序”窗口

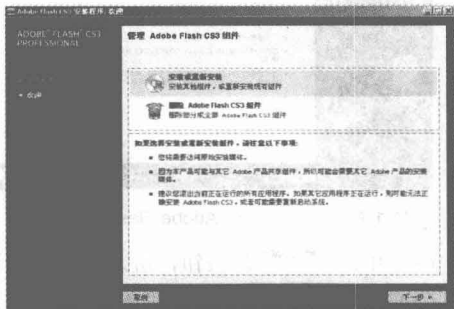


图 1.2.7 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

(3) 单击 **下一步** 按钮，系统将打开如图 1.2.8 所示的“维护摘要”界面。

(4) 单击 **卸载** 按钮进行卸载，进入“正在删除”界面，如图 1.2.9 所示。

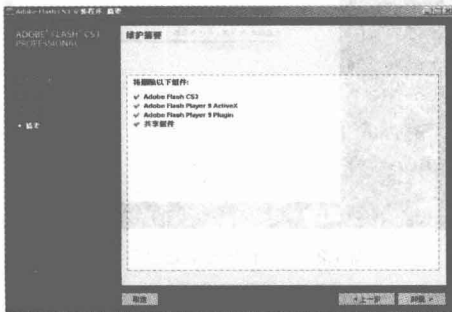


图 1.2.8 “维护摘要”界面



图 1.2.9 “正在删除”界面



1.3 Flash CS3 的工作界面

安装完成后,选择 **开始** → **程序(P)** → **Fl Adobe Flash CS3 Professional** 命令启动 Flash CS3, 进入其工作界面, 可以看到标题栏、菜单栏、工具栏、文档选项卡、时间轴面板、场景、工具箱和多个控制面板等, 如图 1.3.1 所示。

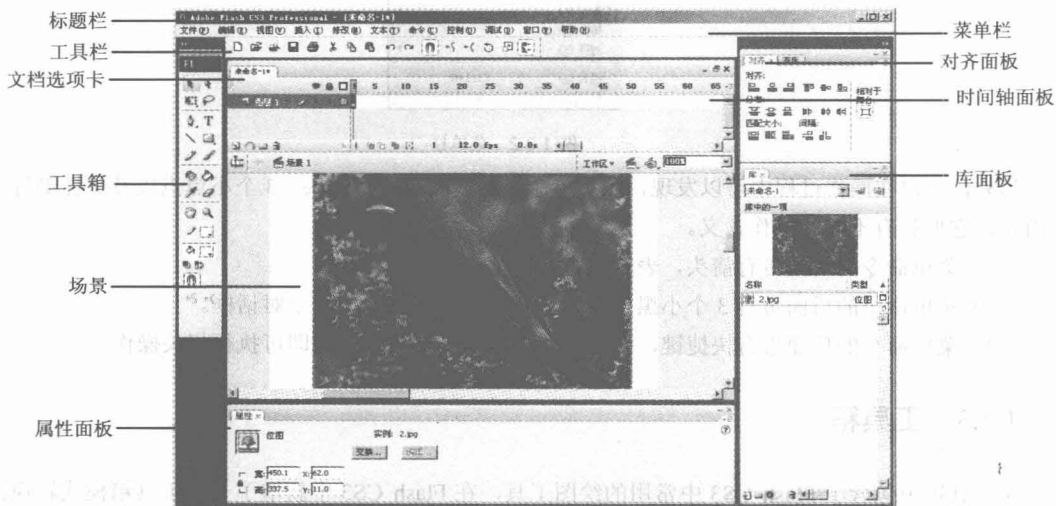


图 1.3.1 Flash CS3 的工作界面

1.3.1 标题栏

标题栏位于工作界面的最上方, 用于显示 Flash CS3 的程序图标 **Fl**、软件和当前文件的名称、“最小化”按钮 、“最大化”按钮  (或“还原”按钮 ) 和“关闭”按钮 .

(1) 程序图标 **Fl**。单击该图标, 将弹出一个下拉菜单, 用户可以选择对 Flash 程序窗口进行还原、最大化、最小化或移动等操作。

(2) **Fl Adobe Flash CS3 Professional - [未命名-1]**。显示软件和当前文件的名称。

(3) “最小化”按钮 。单击该按钮, 将 Flash CS3 窗口以图标形式显示在 Windows 的任务栏中。

(4) “最大化”按钮  (或“还原”按钮 )。这是一对开关按钮, 单击“最大化”按钮  将 Flash CS3 窗口最大化显示, 此时, “最大化”按钮  将变为“还原”按钮 ; 若单击“还原”按钮  将 Flash CS3 窗口恢复为原始尺寸。

(5) “关闭”按钮 。单击该按钮, 将关闭所有文件并退出 Flash CS3。

1.3.2 菜单栏

菜单栏几乎集中了 Flash CS3 所有的命令和功能, 用户可以选择其中的命令完成 Flash CS3 的所有常规操作。如图 1.3.2 所示为打开的“修改”菜单, 在该菜单中包含了与修改相关的命令, 单击某个命令即可执行相应操作。