

中等职业教育数字艺术类规划教材



# 边做边学

## Flash CS3

# 动漫制作 案例教程

- 贾楠 主编
- 李晓霞 蒋丰 李晓娟 副主编



附光盘

中等职业教育数字艺术类规划教材



# 边做边学

## Flash CS3

### 动漫制作

### 案例教程

■ 贾楠 主编

■ 李晓霞 蒋丰 李晓娟 副主编

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

Flash CS3动漫制作案例教程 / 贾楠主编. -- 北京:  
人民邮电出版社, 2010. 11  
(边做边学)  
中等职业教育数字艺术类规划教材  
ISBN 978-7-115-23782-8

I. ①F… II. ①贾… III. ①动画—设计—图形软件  
Flash CS3—专业学校—教材 IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第188924号

## 内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 Flash CS3 的基本操作方法和网页动画的制作技巧, 并对其在网络设计领域的应用做了深入的介绍, 内容包括初识 Flash CS3、卡片设计、标志制作、广告设计、电子相册、节目片头与 MTV、网页应用、教学课件、游戏及交互等内容。

本书内容的介绍均以课堂实训案例为主线, 通过案例的操作, 学生可以快速熟悉案例的设计理念。书中的软件相关功能解析部分可以使学生深入学习软件功能, 课堂实战演练和课后综合演练可以提高学生的实际应用能力。本书配套光盘包含了书中所有案例的素材及效果文件, 以利于教师授课, 学生练习。

本书可作为中等职业学校数字艺术类专业 Flash CS3 课程的教材, 也可供相关人员学习参考。

中等职业教育数字艺术类规划教材

### 边做边学——Flash CS3 动漫制作案例教程

- 
- ◆ 主 编 贾 楠
  - 副 主 编 李晓霞 蒋 丰 李晓娟
  - 责任编辑 王亚娜
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
中国铁道出版社印刷厂印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 16.25 2010 年 11 月第 1 版  
字数: 420 千字 2010 年 11 月北京第 1 次印刷

---

ISBN 978-7-115-23782-8

定价: 34.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

# 前 言

Flash 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它功能强大、易学易用，深受网页制作者和动画设计人员的喜爱，已经成为这一领域最流行的软件之一。目前，我国很多中等职业学校的数字艺术类专业都将 Flash 列为一门重要的专业课程。为了帮助中等职业学校的教师全面、系统地讲授这门课程，使学生能够熟练地使用 Flash 来进行动画设计，我们几位长期在中等职业学校从事 Flash 教学的教师与专业网页动画设计公司经验丰富的设计师合作，共同编写了本书。

根据中等职业学校的教学方向和教学特色，我们对本书的编写体系做了精心的设计。全书根据 Flash 在设计领域的应用方向来布置分章，每章按照“课堂实训案例—软件相关功能—课堂实战演练—课后综合演练”这一思路进行编排，力求通过课堂实训案例演练，使学生快速熟悉艺术设计理念和软件功能，通过软件相关功能解析使学生深入学习软件功能，通过课堂实战演练和课后综合演练提高学生的实际应用能力。

在内容编写方面，我们力求细致全面、重点突出；在文字叙述方面，我们注意言简意赅、通俗易懂；在案例选取方面，我们强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外，为方便教师教学，本书配备了详尽的课堂实战演练和课后综合演练的操作步骤文稿、PPT 课件、教学大纲、商业实训案例文件等丰富的教学资源，任课教师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网（[www.ptpedu.com.cn](http://www.ptpedu.com.cn)）免费下载使用。本书的参考学时为 72 学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	课 时 分 配
第 1 章	初识 Flash CS3	4
第 2 章	卡片设计	10
第 3 章	标志制作	6
第 4 章	广告设计	8
第 5 章	电子相册	8
第 6 章	节目片头与 MTV	10
第 7 章	网页应用	6
第 8 章	教学课件	8
第 9 章	游戏及交互	6
	机 动	6
	课 时 总 计	72

本书由贾楠任主编，李晓霞、蒋丰、李晓娟任副主编，参与本书编写工作的还有周建国、吕娜、葛润平、陈东生、周世宾、刘尧、周亚宁、张敏娜、王世宏、孟庆岩、谢立群、黄小龙、高宏、尹国琴、崔桂青、张文达等。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在疏漏和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

2010 年 7 月



# 目 录

## 第 1 章 初识 Flash CS3

- ① 1.1 界面操作 ..... 1
  - 1.1.1 【操作目的】 ..... 1
  - 1.1.2 【操作步骤】 ..... 1
  - 1.1.3 【相关工具】 ..... 2
    - 1. 菜单栏 ..... 2
    - 2. 主工具栏 ..... 3
    - 3. 工具箱 ..... 4
    - 4. 时间轴 ..... 5
    - 5. 场景和舞台 ..... 6
    - 6. “属性”面板 ..... 6
    - 7. 浮动面板 ..... 7
- ① 1.2 文件设置 ..... 7
  - 1.2.1 【操作目的】 ..... 7
  - 1.2.2 【操作步骤】 ..... 7
  - 1.2.3 【相关工具】 ..... 9
    - 1. 新建文件 ..... 9
    - 2. 打开文件 ..... 9
    - 3. 保存文件 ..... 10
    - 4. 输出影片格式 ..... 11
    - 5. 位图 (\*.bmp) ..... 13
    - 6. JPEG 图像 (\*.jpg) ..... 13
    - 7. GIF 序列文件 (\*.gif) ..... 13
    - 8. Windows AVI (\*.avi) ..... 14
    - 9. WAV 音频 (\*.wav) ..... 15

- 2.1.3 【操作步骤】 ..... 16
  - 1. 绘制背景 ..... 16
  - 2. 绘制圣诞树 ..... 17
  - 3. 绘制雪花 ..... 18
- 2.1.4 【相关工具】 ..... 19
  - 1. 选择工具 ..... 19
  - 2. 线条工具 ..... 20
  - 3. 铅笔工具 ..... 20
  - 4. 椭圆工具 ..... 21
  - 5. 刷子工具 ..... 21
  - 6. 颜料桶工具 ..... 23
  - 7. 任意变形工具 ..... 24
  - 8. “时间轴”面板 ..... 25
  - 9. 图层的设置 ..... 25
  - 10. 导入图像素材 ..... 28
- 2.1.5 【实战演练】绘制田园风景 ..... 31

## ① 2.2 绘制沙滩风景 ..... 31

- 2.2.1 【案例分析】 ..... 31
- 2.2.2 【设计理念】 ..... 31
- 2.2.3 【操作步骤】 ..... 31
  - 1. 绘制背景 ..... 31
  - 2. 绘制海水 ..... 32
  - 3. 绘制船和太阳图形 ..... 34
- 2.2.4 【相关工具】 ..... 35
  - 1. 钢笔工具 ..... 35
  - 2. 矩形工具 ..... 37
  - 3. “颜色”面板 ..... 37
  - 4. 组合对象 ..... 37
  - 5. 柔化边缘命令 ..... 38
- 2.2.5 【实战演练】绘制冬天雪景 ..... 39

## ① 2.3 绘制城市夜景 ..... 40

## 第 2 章 卡片设计

- ① 2.1 绘制圣诞夜景 ..... 16
  - 2.1.1 【案例分析】 ..... 16
  - 2.1.2 【设计理念】 ..... 16

2.3.1	【案例分析】	40
2.3.2	【设计理念】	40
2.3.3	【操作步骤】	40
	1. 绘制星星和云朵	40
	2. 绘制群楼和儿童	41
2.3.4	【相关工具】	43
	1. 多角星形工具	43
	2. 渐变变形工具	44
	3. 橡皮擦工具	45
2.3.5	【实战演练】绘制雨中街景	46
→ 2.4	绘制新春卡片	46
2.4.1	【案例分析】	46
2.4.2	【设计理念】	47
2.4.3	【操作步骤】	47
	1. 绘制刘海图形	47
	2. 绘制五官	48
	3. 绘制四肢	50
2.4.4	【相关工具】	52
	1. 滴管工具	52
	2. 自定义位图填充	52
2.4.5	【实战演练】绘制婚礼卡	55
→ 2.5	综合演练—— 绘制卡通小熊	55
→ 2.6	综合演练—— 绘制海底世界	55

## 第3章 标志制作

→ 3.1	制作果汁标牌	57
3.1.1	【案例分析】	57
3.1.2	【设计理念】	57
3.1.3	【操作步骤】	57
3.1.4	【相关工具】	59
	1. 创建文本	59
	2. 文本属性	59

3.1.5	【实战演练】制作英语 培训标牌	63
→ 3.2	制作化妆品网页标志	63
3.2.1	【案例分析】	63
3.2.2	【设计理念】	64
3.2.3	【操作步骤】	64
	1. 绘制背景	64
	2. 输入文字并编辑	64
	3. 添加花朵图案	66
3.2.4	【相关工具】	67
	1. 套索工具	67
	2. 部分选取工具	68
	3. “变形”面板	70
3.2.5	【实战演练】制作时尚 网络标志	71
→ 3.3	综合演练—— 制作休闲杂志标志	72
→ 3.4	综合演练—— 制作花店标志	72

## 第4章 广告设计

→ 4.1	制作啤酒广告	73
4.1.1	【案例分析】	73
4.1.2	【设计理念】	73
4.1.3	【操作步骤】	73
4.1.4	【相关工具】	75
	1. 将位图转换为矢量图	75
	2. 测试动画	76
4.1.5	【实战演练】制作冰酷 饮料广告	76
→ 4.2	制作牛奶广告	77
4.2.1	【案例分析】	77
4.2.2	【设计理念】	77
4.2.3	【操作步骤】	77

4.2.4	【相关工具】	79
1.	导入视频素材	79
2.	视频的属性	81
3.	在“时间轴”面板中 设置帧	82
4.2.5	【实战演练】制作海洋 公园广告	82
→ 4.3	制作时装节招贴	83
4.3.1	【案例分析】	83
4.3.2	【设计理念】	83
4.3.3	【操作步骤】	83
4.3.4	【相关工具】	86
1.	遮罩层	86
2.	静态遮罩动画	86
4.3.5	【实战演练】制作音乐会 招贴	87
→ 4.4	制作健身舞蹈广告	87
4.4.1	【案例分析】	87
4.4.2	【设计理念】	87
4.4.3	【操作步骤】	88
1.	导入图片并制作人物动画	88
2.	制作影片剪辑元件	89
3.	制作动画	90
4.4.4	【相关工具】	91
1.	动作补间动画	91
2.	帧动画	94
3.	逐帧动画	95
4.	创建图形元件	96
5.	创建影片剪辑元件	97
6.	改变实例的颜色和透明度	99
4.4.5	【实战演练】制作果汁 饮料广告	101
→ 4.5	制作咖啡广告	101
4.5.1	【案例分析】	101
4.5.2	【设计理念】	101
4.5.3	【操作步骤】	101

4.5.4	【相关工具】	104
1.	形状补间动画	104
2.	应用变形提示	106
4.5.5	【实战演练】制作精美 戒指广告	108
→ 4.6	综合演练—— 制作摄像机广告	108
→ 4.7	综合演练—— 制作邀请赛广告	108

## 第5章 电子相册

→ 5.1	制作好朋友的照片	109
5.1.1	【案例分析】	109
5.1.2	【设计理念】	109
5.1.3	【操作步骤】	109
1.	导入图片	109
2.	制作小照片	111
3.	制作大照片	113
5.1.4	【相关工具】	121
1.	创建按钮元件	121
2.	“动作”面板	123
3.	数据类型	124
4.	语法规则	125
5.	变量	127
6.	函数	127
7.	表达式和运算符	128
5.1.5	【实战演练】制作礼物 收藏相册	128
→ 5.2	制作浪漫婚纱相册	129
5.2.1	【案例分析】	129
5.2.2	【设计理念】	129
5.2.3	【操作步骤】	129
1.	导入图片	129
2.	绘制按钮图形	131

3. 制作图片的浏览效果 .....	131
5.2.4 【相关工具】 .....	135
1. “对齐”面板 .....	135
2. 翻转对象 .....	136
3. 动态遮罩动画 .....	137
4. 播放和停止动画 .....	139
5.2.5 【实战演练】制作情侣 电子相册 .....	141
➔ 5.3 综合演练—— 制作儿童电子相册 .....	142
➔ 5.4 综合演练—— 制作珍贵亲友相册 .....	142

## 第 6 章 节目片头与 MTV

➔ 6.1 制作卡通歌曲 MTV .....	143
6.1.1 【案例分析】 .....	143
6.1.2 【设计理念】 .....	143
6.1.3 【操作步骤】 .....	144
1. 导入图片并制作图形元件 ...	144
2. 制作文字动画 .....	148
3. 制作弹吉他动画 .....	152
4. 制作 MTV 动画效果 .....	153
6.1.4 【相关工具】 .....	159
1. 导入声音素材并添加声音 ...	159
2. “属性”面板 .....	159
6.1.5 【实战演练】制作英文 歌曲 MTV .....	160
➔ 6.2 制作英文诗歌教学片头 ..	161
6.2.1 【案例分析】 .....	161
6.2.2 【设计理念】 .....	161
6.2.3 【操作步骤】 .....	161
1. 导入图形并制作 C 图形动画 .....	161
2. 制作 class 文字动画 .....	165

3. 导入 G 图形动画 .....	166
4. 制作 Good 文字动画 .....	167
6.2.4 【相关工具】控制声音 .....	171
6.2.5 【实战演练】制作城市 宣传片 .....	174
➔ 6.3 制作蛋糕制作片头 .....	174
6.3.1 【案例分析】 .....	174
6.3.2 【设计理念】 .....	174
6.3.3 【操作步骤】 .....	175
1. 导入素材制作热气图形 ...	175
2. 制作搅拌机搅拌 和钟表效果 .....	175
3. 制作添加面粉 和打鸡蛋效果 .....	176
4. 制作烤蛋糕效果 .....	179
6.3.4 【相关工具】绘图纸（洋葱 皮）功能 .....	183
6.3.5 【实战演练】制作时装节目 包装片头 .....	184
➔ 6.4 综合演练—— 制作公益系列宣传片 .....	185
➔ 6.5 综合演练—— 制作影视剧片头 .....	185

## 第 7 章 网页应用

➔ 7.1 制作房地产网页 .....	186
7.1.1 【案例分析】 .....	186
7.1.2 【设计理念】 .....	186
7.1.3 【操作步骤】 .....	187
1. 导入图片并绘制按钮图形 ...	187
2. 制作动画效果 .....	188
7.1.4 【相关工具】 .....	190
1. 按钮事件 .....	190
2. 制作交互按钮 .....	191



7.1.5	【实战演练】制作端午节网页.....	193
→ 7.2	制作会员登录页面.....	193
7.2.1	【案例分析】.....	193
7.2.2	【设计理念】.....	193
7.2.3	【操作步骤】.....	193
7.2.4	【相关工具】.....	197
	1. 输入文本.....	197
	2. 添加使用命令.....	198
7.2.5	【实战演练】制作系统登录界面.....	201
→ 7.3	综合演练——制作体育运动网页.....	201
→ 7.4	综合演练——制作咖啡网页.....	202

## 第8章 教学课件

→ 8.1	制作百科知识问答课件... 203
8.1.1	【案例分析】..... 203
8.1.2	【设计理念】..... 203
8.1.3	【操作步骤】..... 204
	1. 导入图形元件..... 204
	2. 添加动作脚本..... 205
	3. 添加组件..... 206
8.1.4	【相关工具】组件分类与应用..... 210
8.1.5	【实战演练】制作开心知识问答课件..... 211
→ 8.2	制作中式乐器欣赏课件... 212
8.2.1	【案例分析】..... 212
8.2.2	【设计理念】..... 212
8.2.3	【操作步骤】..... 213
	1. 导入元件..... 213
	2. 制作按钮元件..... 215

8.2.4	【相关工具】..... 216
	1. 创建幻灯片..... 216
	2. 设置幻灯片..... 217
	3. 添加转变样式..... 218
8.2.5	【实战演练】制作美食欣赏课件..... 219
→ 8.3	制作茶艺欣赏课件..... 220
8.3.1	【案例分析】..... 220
8.3.2	【设计理念】..... 220
8.3.3	【操作步骤】..... 220
8.3.4	【相关工具】模板..... 222
8.3.5	【实战演练】制作家居欣赏课件..... 223
→ 8.4	制作英语教学课件..... 223
8.4.1	【案例分析】..... 223
8.4.2	【设计理念】..... 224
8.4.3	【操作步骤】..... 224
	1. 制作背景效果..... 224
	2. 制作动画..... 225
8.4.4	【相关工具】..... 228
	1. 时间轴特效的类型..... 228
	2. 创建时间轴特效..... 230
8.4.5	【实战演练】制作幼儿识图课件..... 231
→ 8.5	综合演练——制作历史知识问答课件... 231
→ 8.6	综合演练——制作青花瓷器欣赏课件... 232

## 第9章 游戏及交互

→ 9.1	制作汉堡包游戏..... 233
9.1.1	【案例分析】..... 233
9.1.2	【设计理念】..... 233
9.1.3	【操作步骤】..... 233

1. 导入图片 .....	233	9.2.2 【设计理念】 .....	241
2. 绘制按钮 .....	234	9.2.3 【操作步骤】 .....	241
3. 添加文字 .....	235	9.2.4 【相关工具】 .....	244
4. 制作汉堡 .....	237	1. 普通引导层 .....	244
5. 添加动作脚本语言 .....	238	2. 运动引导层 .....	246
9.1.4 【相关工具】 .....	240	9.2.5 【实战演练】制作圣诞	
1. 动态文本 .....	240	老人送礼物 .....	248
2. 帧标签 .....	240	⑨ 9.3 综合演练——	
9.1.5 【实战演练】制作射击游戏...	241	制作家居组合游戏 .....	249
⑨ 9.2 制作南瓜吃蛋糕 .....	241	⑨ 9.4 综合演练——	
9.2.1 【案例分析】 .....	241	制作接元宝游戏 .....	249

# 第 1 章

# 初识 Flash CS3

本章将详细介绍 Flash CS3 的基础知识和基本操作。读者通过学习本章要对 Flash CS3 有初步的认识和了解,并能够掌握软件的基本操作方法和应用技巧,为以后的学习打下一个坚实的基础。



## 课堂学习目标

- 掌握工作界面的基本操作
- 掌握设置文件的基本方法

### 1.1

## 界面操作



### 1.1.1 【操作目的】

通过打开文件和取消组合熟悉菜单栏的操作,通过选取图形和改变图形的大小熟悉工具箱中工具的使用方法,通过改变图形的颜色熟悉控制面板的使用方法。

### 1.1.2 【操作步骤】

**步骤 1** 打开 Flash 软件,选择“文件 > 打开”命令,弹出“打开”对话框,选择光盘中的“Ch01 > 素材 > 制作休闲插画”文件,单击“打开”按钮打开文件,如图 1-1 所示,显示 Flash 的软件界面。

**步骤 2** 选择“文件 > 导入 > 导入到舞台”命令,弹出“导入”对话框,选择光盘目录下的文件“人物”,单击“打开”按钮,图形被导入到舞台窗口中,“时间轴”面板中生成新的图层,拖曳“图层 2”到“图层 1”的上方,如图 1-2 所示。

**步骤 3** 选择左侧的工具箱中的“任意变形”工具,选中人物图形,拖曳控制点,改变人物图形的大小,选择“选择”工具,移动图形到适当的位置,效果如图 1-3 所示。选择“修改 > 取消组合”命令将图形分离,效果如图 1-4 所示。

**步骤 4** 在舞台窗口中的空白处单击鼠标,取消对图形的选择。选择人物的衣服图形,按 Shift+F9 组合键调出“颜色”面板,输入新的颜色值(#F09893),如图 1-5 所示。人物衣服的颜色发生改变,效果如图 1-6 所示。在舞台窗口的空白处单击鼠标,效果如图 1-7 所示。

**步骤 5** 按 Ctrl+S 组合键保存文件。

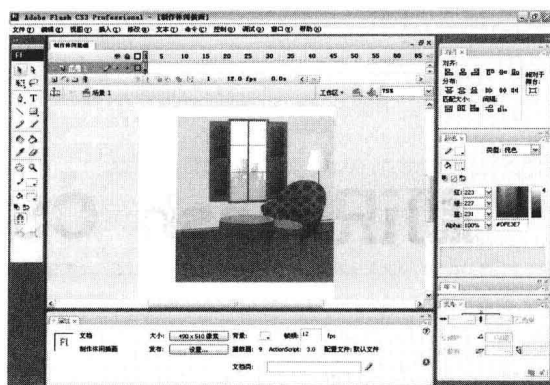


图 1-1

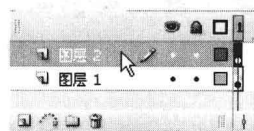


图 1-2

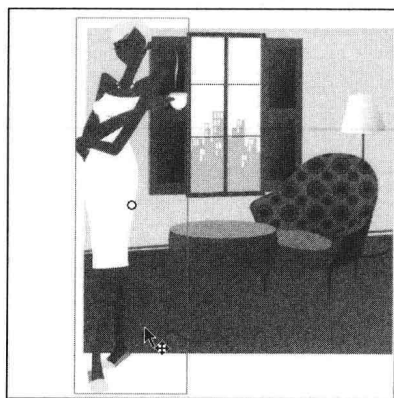


图 1-3



图 1-4

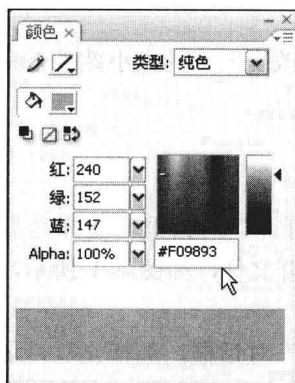


图 1-5

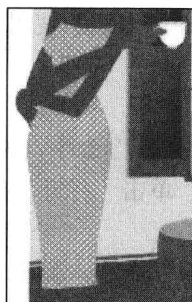


图 1-6

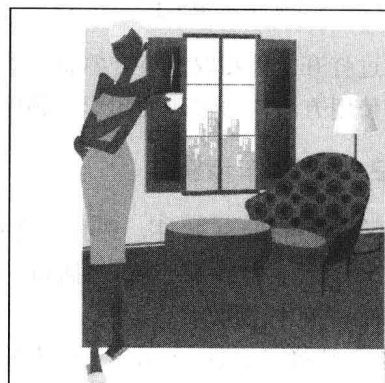


图 1-7

## 1.1.3 【相关工具】

### 1. 菜单栏

Flash CS3 的菜单栏中包含“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单，如图 1-8 所示。



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

图 1-8

“文件”菜单：主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画，以及导入外部图形、图像、声音、动画文件，以便在当前动画中使用。

“编辑”菜单：主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴，以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单：主要功能是对环境的设置。

“插入”菜单：主要功能是在动画中插入对象。

“修改”菜单：主要功能是对动画中的对象进行修改。

“文本”菜单：主要功能是对文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。

“命令”菜单：主要功能是对保存、查找、运行命令。

“控制”菜单：主要功能是对测试、播放动画。

“调试”菜单：主要功能是对启动调试器，检查和修改变量的值，让程序运行到某个定点然后停止等。

“窗口”菜单：主要功能是对控制各功能面板是否显示以及面板的布局设置。

“帮助”菜单：主要功能是对提供 Flash CS3 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助。

## 2. 主工具栏

为方便使用，Flash CS3 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起，置于操作界面的上方。主工具栏中包含“新建”按钮、“打开”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤消”按钮、“重做”按钮、“贴紧至对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮，如图 1-9 所示。

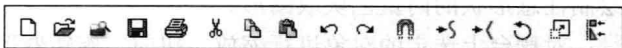





图 1-9


选择“窗口 > 工具栏 > 主工具栏”命令，可以调出主工具栏，还可以通过鼠标拖动改变工具栏的位置。


“新建”按钮：新建一个 Flash 文件。


“打开”按钮：打开一个已存在的 Flash 文件。


“保存”按钮：保存当前正在编辑的文件，不退出编辑状态。

“打印”按钮：将当前编辑的内容送至打印机输出。


“剪切”按钮：将选中的内容剪切到系统剪贴板中。

“复制”按钮：将选中的内容复制到系统剪贴板中。

“粘贴”按钮：将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。






“撤消”按钮：取消前面的操作。

“重做”按钮：还原被取消的操作。

“贴紧至对象”按钮：单击此按钮进入贴紧状态，用于绘图时调整对象，以便准确定位，设置动画路径时能自动粘连。





- “平滑”按钮 ：使曲线或图形的外观更光滑。
- “伸直”按钮 ：使曲线或图形的外观更平直。
- “旋转与倾斜”按钮 ：改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。
- “缩放”按钮 ：改变舞台中对象的大小。
- “对齐”按钮 ：调整舞台中多个选中对象的对齐方式。

### 3. 工具箱

工具箱中提供了用于图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”、“查看”、“颜色”、“选项”4个功能区，如图 1-10 所示。选择“窗口 > 工具”命令，可以调出工具箱。



#### ◎ “工具”区




















- “工具”区用于提供选择、创建、编辑图形的工具。
- “选择”工具 ：选择和移动舞台上的对象，改变对象的大小和形状等。
- “部分”选取工具 ：抓取、选择、移动和改变形状路径。
- “线条”工具 ：绘制直线段。
- “套索”工具 ：在舞台上选择不规则的区域或多个对象。
- “钢笔”工具 ：绘制直线和光滑的曲线，调整直线长度、角度及曲线曲率等。
- “文本”工具 ：创建、编辑字符对象和文本窗体。
- “椭圆”工具 ：绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。
- “矩形”工具 ：绘制矩形向量色块或图形。
- “多角星形”工具 ：绘制等比例的多边形（单击“矩形”工具将弹出“多角星形”工具）。





图 1-10

- “铅笔”工具 ：绘制任意形状的向量图形。
- “刷子”工具 ：绘制任意形状的向量色块或图形。
- “任意变形”工具 ：对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。
- “渐变变形”工具 ：对舞台上选定的对象填充渐变色变形。
- “墨水瓶”工具 ：改变向量线段、曲线、图形边框线的颜色。
- “颜料桶”工具 ：改变色块的颜色。
- “滴管”工具 ：将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。
- “橡皮擦”工具 ：擦除舞台上的图形。


#### ◎ “查看”区

- “查看”区用于改变舞台画面以便更好地进行观察。
- “手形”工具 ：移动舞台画面以便更好地进行观察。
- “缩放”工具 ：改变舞台画面的显示比例。

#### ◎ “颜色”区

- “颜色”区用于选择绘制、编辑图形的笔触颜色和填充颜色。
- “笔触颜色”按钮 ：选择图形边框和线条的颜色。
- “填充颜色”按钮 ：选择图形要填充区域的颜色。
- “黑白”按钮 ：系统默认的颜色。
- “没有颜色”按钮 ：可将笔触颜色和填充颜色设为没有颜色。



“交换颜色”按钮：可将笔触颜色和填充颜色进行交换。

### ◎ “选项”区

不同的工具有不同的选项，通过“选项”区可以为当前选择的工具进行属性设置。

## 4. 时间轴

时间轴用于组织和控制文件内容在一定时间内播放。按照功能的不同，“时间轴”窗口分为左、右两部分，分别为层控制区和时间线控制区，如图 1-11 所示。时间轴的主要组件是层、帧和播放头。

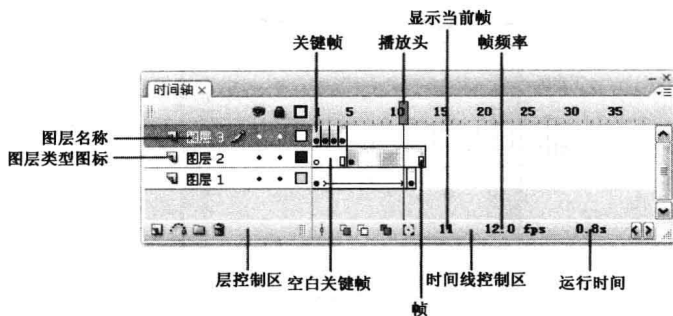



图 1-11

### ◎ 层控制区

层控制区位于时间轴的左侧。层就像堆叠在一起的多张幻灯片一样，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。在层控制区中可以显示舞台上正在编辑作品的所有层的名称、类型和状态，并可以通过工具按钮对层进行操作。

“插入图层”按钮：增加新层。


“添加运动引导层”按钮：增加运动引导层。

“插入图层文件夹”按钮：增加新的图层文件夹。

“删除图层”按钮：删除选定的层。


“显示/隐藏所有图层”按钮：控制选定层的显示/隐藏状态。


“锁定/解除锁定所有图层”按钮：控制选定层的锁定/解锁状态。


“显示所有图层的轮廓”按钮：控制选定层的显示图形外框/显示图形状态。


### ◎ 时间线控制区

时间线控制区位于时间轴的右侧，由帧、播放头、多个按钮及信息栏组成。与胶片一样，Flash 文档将时间长度分为帧。每个层中包含的帧显示在该层名右侧的一行中，时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号，播放头指示舞台中当前显示的帧，信息栏显示当前帧编号、动画播放速率以及到当前帧为止动画的运行时间等信息。时间线控制区中按钮的基本功能如下。


“滚动到播放头”按钮：将当前帧显示到控制区窗口中间。

“绘图纸外观”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容同时显示在舞台上。

“绘图纸外观轮廓”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，除当前帧外，区域内的帧所包含的内容仅显示图形外框。

“编辑多个帧”按钮：在时间线上设置一个连续的显示帧区域，区域内的帧所包含的内容可同时显示和编辑。



“修改绘图纸标记”按钮：单击该按钮会弹出一个多帧显示选项菜单，用来定义 2 帧、5 帧或全部帧内容。

## 5. 场景和舞台

场景是所有动画元素的最大活动空间，如图 1-12 所示。像多幕剧一样，场景可以不止一个。要查看特定场景，可以选择“视图 > 转到”命令，再从其子菜单中选择场景的名称。

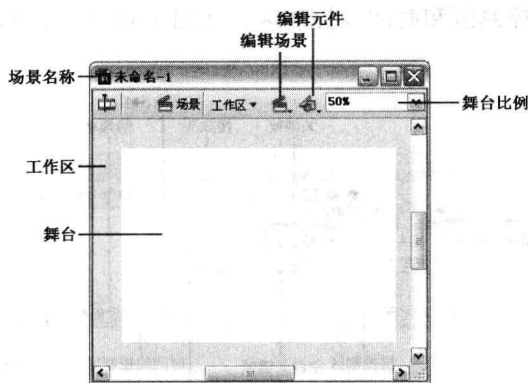


图 1-12

场景也就是常说的舞台，是编辑和播放动画的矩形区域。在舞台上可以放置并编辑向量插图、文本框、按钮、导入的位图图形、视频剪辑等对象，舞台包括大小、颜色等设置。

在舞台上可以显示网格和标尺，帮助用户准确定位。显示网格的方法是选择“视图 > 网格 > 显示网格”命令，如图 1-13 所示。显示标尺的方法是选择“视图 > 标尺”命令，如图 1-14 所示。

在制作动画时，还常常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准。需要时可以从标尺上向舞台拖动鼠标以产生绿色的辅助线，如图 1-15 所示，它在动画播放时并不显示。不需要辅助线时，可以通过从舞台上向标尺方向拖动辅助线来进行删除，还可以通过“视图 > 辅助线 > 显示辅助线”命令显示出辅助线。选择“视图 > 辅助线 > 编辑辅助线”命令，可以修改辅助线的颜色等属性。

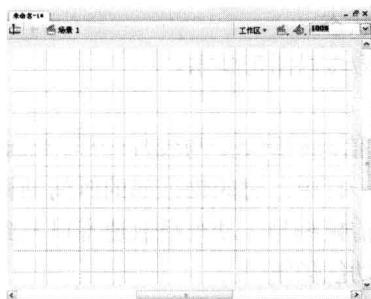


图 1-13



图 1-14

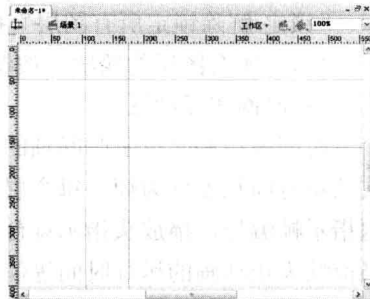


图 1-15

## 6. “属性”面板

对于正在使用的工具或资源，使用“属性”面板可以很容易地查看和更改它们的属性，从而简化文档的创建过程。当选定单个对象（如文本、组件、形状、位图、视频、组、帧等）时，“属性”面板中可以显示相应的信息和设置，如图 1-16 所示。当选定了两个或多个不同类型的对象时，



“属性”面板中会显示选定对象的总数，如图 1-17 所示。

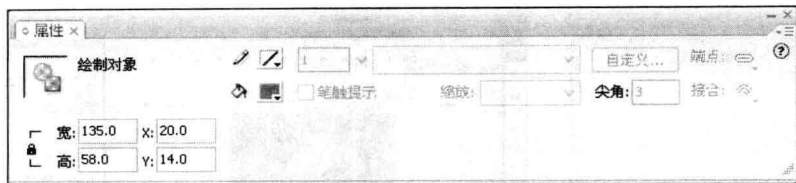


图 1-16

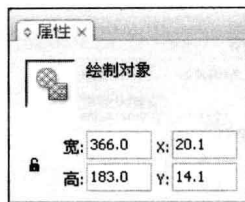


图 1-17

## 7. 浮动面板

使用面板可以查看、组合和更改资源。屏幕的大小有限，为了尽量使工作区最大，Flash CS3 提供了许多种自定义工作区的方式，如可以通过“窗口”菜单显示/隐藏面板，还可以通过鼠标拖动来调整面板的大小以及重新组合面板，如图 1-18 和图 1-19 所示。

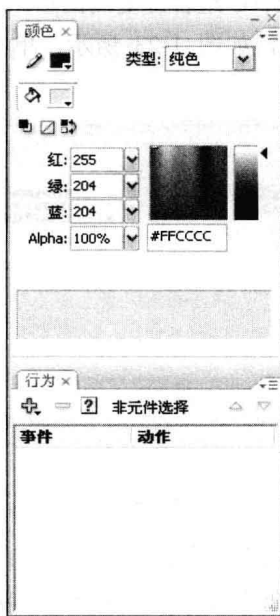


图 1-18



图 1-19

## 1.2 文件设置

### 1.2.1 【操作目的】

通过打开效果文件熟练掌握打开命令。通过复制效果熟练掌握新建命令。通过关闭新建文件熟练掌握保存和关闭命令。

### 1.2.2 【操作步骤】

**步骤 1** 打开 Flash 软件，选择“文件 > 打开”命令，弹出“打开”对话框，如图 1-20 所示。