

- ◆ 由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力编著
- ◆ 按照实际工作的需求，精选实用、够用的基础知识点，采用图解方式讲解，易教易学
- ◆ 精心设计随堂案例演练环节，将基础知识与具体软件操作紧密结合
- ◆ 提供综合实训案例，将Flash动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，快速提升综合应用和解决实际问题的能力



Flash CS3

动画设计 案例实训教程

FLASH CS3 DONG HUA SHE JI
AN LI SHI XUN JIAO CHENG

北京科海 总策划

杨 聪 主 编

朱宾华 副主编

21 世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材

Flash CS3 动画设计 案例实训教程

杨 聪 主 编

朱宾华 副主编

中国人民大学出版社

北京科海电子出版社

• 北京 •

www.khp.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 动画设计案例实训教程/杨聪主编.

北京: 中国人民大学出版社, 2008

21 世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材

ISBN 978-7-300-09698-8

I .F...

II .杨...

III.动画—设计—图形软件, Flash CS3—高等学校: 技术学校—教材

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 140230 号

21 世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材

Flash CS3 动画设计案例实训教程

杨聪 主编

出版发行 中国人民大学出版社 北京科海电子出版社

社 址 北京中关村大街 31 号

邮政编码 100080

北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

邮政编码 100085

电 话 (010) 82896442 62630320

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.khp.com.cn> (科海图书服务网站)

经 销 新华书店

印 刷 北京市艺辉印刷有限公司

规 格 185mm×260mm 16 开本

版 次 2009 年 2 月第 1 版

印 张 18.00

印 次 2009 年 2 月第 1 次印刷

字 数 438 000

定 价 29.00 元 (含 1DVD 价格)

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

丛 书 序

教育部在“面向 21 世纪教育振兴行动计划”中指出,“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展,适应就业市场的实际需要,培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才,真正办出特色。”因此,职业教育的教学应适应社会需求,以就业为导向,以培养具有较高实践能力的应用型人才为目标,这种职业教育理念已得到社会共识。

为此,编写和出版满足现代高等职业教育的应用型教材很有必要。我们在教育部相关教学指导委员会专家的指导和建议下,做了大量的市场调研,邀请了职业教育专家、企业技术人员和高职院校的骨干老师进行了研讨,规划并编写了本套“21 世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材”,以满足高等职业院校计算机课程教学的需要。

本系列教材的宗旨是,满足现代高等职业教育快速发展的需要,介绍最新的教育改革成果,培养具有较高专业技能的应用型人才。

丛书特色

介绍职业教育改革成果,适应新的教学要求

本丛书是在教育部的指导下,针对当前的教学特点,以高等职业院校为对象,以“实用、够用”为度,淡化理论,注重实践,消减过时、用不上的知识,内容体系更趋合理。

内容实用,教学手法新颖,适当介绍最新技术

本丛书中,我们尽量采用图示方式讲解每一个知识点,降低学习难度;重点介绍计算机应用最常用、实用的知识,尽量避免深奥难懂的不常用知识。即便是必要的理论基础,也从实用的角度结合具体实例加以讲述,包括具体操作步骤、实践应用技巧、接近实际的素材,保证了本丛书的实用性。且在编写过程中,注重吸收新知识、新技术,体现新版本。

基础知识讲解与随堂案例演练的有机结合

本丛书将必要掌握的基础知识与随堂案例演练进行结合,讲解基础知识时,以“实践实训”为原则,先对知识点做简要介绍,然后通过精心挑选的随堂案例来演示知识点,专注于解决问题的方法和流程,目的就是培养初学者解决实际工作问题的能力。

培养动手能力的综合案例实训环节

本丛书的目标是“操作占篇幅的大部分,老师好教、学生易学,更容易提高学生的兴趣和动手能力”。所以,本丛书除了根据课堂讲解内容,提供精选的大量实际应用实例外,还以“贴近实际工作需要”为原则,在每章最后提供综合实训案例,培养读者综合应用知识、解决实际问题的能力,以适应岗位对工作技能的要求,让学生了解社会对从业人员的真正需求,为就业铺平道路。

难度适中的课后练习

本丛书除配有大量的例题、实训案例外，还提供有课后练习，包括知识巩固和动手操作两部分，前一部分以填空题、判断题、选择题、问答题的形式出现，后一部分则根据所学内容设计若干个操作题，真正体现学以致用。

丛书组成

陆续推出以下图书：

1. Photoshop CS3 平面设计案例实训教程
2. Flash CS3 动画设计案例实训教程
3. Dreamweaver CS3 网页设计案例实训教程
4. 网页设计三合一案例实训教程（CS3 版）
5. AutoCAD 2008 辅助设计案例实训教程
6. AutoCAD 2008 机械制图案例实训教程
7. AutoCAD 2008 建筑制图案例实训教程
8. Visual Basic 6.0 程序设计案例实训教程
9. Visual FoxPro 6.0 数据库应用案例实训教程
10. Access 2003 数据库应用案例实训教程
11. Visual C++ 6.0 案例实训教程
12. 计算机应用基础案例实训教程
13. 计算机组装与维护案例实训教程

.....

丛书作者

本丛书是由具有丰富行业背景的企业技术人员和有丰富教学经验的一线骨干教师执笔，作者在总结了多年教学与实践经验的基础上编写而成。在编写过程中，充分考虑了大多数学生的认知过程，重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的、广泛使用的、从业人员必须掌握的实用技术。

在本丛书完稿后，我们聘请企业和教学一线的双师技能型人才审读，确保出版的教材符合企业的需求。

光盘特色

作为“十一五”期间重点计算机多媒体教学出版物规划项目，我们按照“一学即会”的互动教学新观念开发出了互动式多媒体教学光盘，具有如下特色：

- ※ 活泼生动的多媒体教学环境，全程语音讲解的多媒体教学演示。
- ※ 提供所有实例的素材文件、效果文件。
- ※ 超大容量，播放时间长达数小时。
- ※ 对于一些日常工作中有可能用到，但图书限于篇幅没能讲解的内容，我们在光盘中进行讲解，以拓宽知识面和图书信息容量。

读者对象

“21 世纪高职高专计算机操作技能实训规划教材”及其配套多媒体学习光盘面向初、中级用户，尤其适合作为职业院校和各类电脑培训班的教材。

对于稍有电脑使用基础的用户，可以借助本套丛书快速提升计算机应用水平，早日掌握相关职业技能。

即使没有任何电脑使用经验的自学用户，也可以借助本套丛书跨入电脑应用世界，轻松完成各种日常工作，尽情享受 21 世纪的 IT 新生活。

增值服务

本套丛书还免费为用书教师提供 PowerPoint 演示文档，该文档可将书中的内容及图片以幻灯片的形式呈现在学生面前，在很大程度上减轻了教师的备课负担，深受广大教师的欢迎。用书教师请致电：010-82896438 或发 E-mail: feedback@khp.com.cn 索取电子教案。

此外，我们还将网站 (<http://www.khp.com.cn>) 上提供更多的服务，希望我们能成为学校倚重的教学伙伴、教师学习工作的亲密朋友、学习人群的教育资源绿洲。

编者寄语

本套丛书的作者均为具有丰富行业背景的企业技术人员，多年从事计算机应用教学、具有丰富教学实践经验的一线教师或培训专家。愿凝聚着几十位作者、编辑和多媒体开发人员心血和辛勤汗水的本系列图书，为您的学习、工作、生活带来便利。

希望本丛书的人性化设计的多媒体教学环境，配合一看就懂、一学就会的图书，成为计算机职业院校、电脑培训学校，以及初、中级自学用户的理想教程。

创新、求实、高质量，一直是科海图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

前 言

Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后推出的网页动画制作软件，它在继承了以前各版本优点的基础上，还增加了丰富的绘图、动画转换和导入等新功能，并开发了ActionScript 3.0语言。经过多次版本更新和性能完善，Flash CS3已广泛应用于网页、动画、MTV和游戏制作等领域。

本书由Adobe软件教育专家和一线资深Flash动画设计师，结合多年教学和设计经验倾力编著。全书共分10章，内容包括：Flash CS3简介，工具及其应用，文本创建与编辑，Flash动画基础，动画类型及制作，元件、实例和库，多媒体应用，脚本动画基础，组件应用与动画发布以及综合案例。在内容编排上，以案例制作为导向，在各小节中提供了课堂实训，在重点章节后提供了案例实训，在最后一章提供了涵盖全书知识点的38个综合实训案例，不仅将基础知识与实际应用结合起来，还将Flash CS3动画设计中涉及的专业知识和设计理念融入其中，使读者能够快速掌握Flash动画制作的方法和技巧，提高动画设计的能力。

本书配有多媒体教学光盘，包含93小节长达363分钟高清视频教学课程（AVI），适合多媒体教室教学演示，满足现代教学需求。光盘中还附送书中全部实例的素材文件与最终效果文件，以帮助读者快速提高学习效率。另外，光盘中还包括能够扩充读者知识范围的拓展知识。

本书内容丰富，实用性强，可作为各类职业院校、大中专院校，计算机培训学校教材，也可供动画设计爱好者学习参考。

由于时间仓促，加上编者水平有限，书中不足之处在所难免，读者可以发送邮件到khservice@khp.com.cn。

编 者
2009年1月

目 录

第1章 Flash CS3 简介	1	2.2.3 “线条工具”的辅助功能	24
1.1 Flash CS3 工作环境	2	2.2.4 课堂实训 2——线条变形并 填充颜色	25
1.1.1 运行 Flash CS3	2	2.3 矩形工具和多角星形工具	26
1.1.2 Flash CS3 的工作窗口	2	2.3.1 矩形工具	26
1.2 常用面板及其布局与操作	6	2.3.2 多角星形工具	27
1.2.1 常用面板	6	2.3.3 课堂实训 3——绘制小房子 ..	28
1.2.2 面板的布局及操作	11	2.4 基本椭圆工具和基本矩形工具	29
1.2.3 课堂实训 1——常用面板的 操作	12	2.4.1 基本椭圆工具	29
1.3 设置个性化的工作界面	13	2.4.2 基本矩形工具	29
1.3.1 自定义参数	13	2.4.3 课堂实训 4——基本椭圆和基本 矩形的绘制与变形	29
1.3.2 自定义快捷键	13	2.5 铅笔工具	30
1.4 文件的基本操作	14	2.5.1 “铅笔工具”的使用	30
1.4.1 新建文件及打开文件	14	2.5.2 “铅笔工具”的辅助选项	31
1.4.2 保存文件和测试文件	16	2.6 钢笔工具	31
1.4.3 课堂实训 2——文件的基本 操作	16	2.6.1 绘制直线和折线	31
1.5 习题	17	2.6.2 绘制曲线	32
1.5.1 简答题	17	2.6.3 调整路径中的锚点	32
1.5.2 操作题	17	2.6.4 课堂实训 5——绘制一条 小鱼	33
第2章 工具及其应用	18	2.7 刷子工具	34
2.1 选择工具	19	2.7.1 “刷子工具”的使用	34
2.1.1 基本操作	19	2.7.2 “刷子工具”的辅助选项	34
2.1.2 “选择工具”的辅助选项	20	2.7.3 课堂实训 6——绘制树叶	36
2.1.3 部分选取工具	21	2.8 橡皮擦工具	36
2.1.4 课堂实训 1——利用“选择 工具”调整图形	22	2.8.1 “橡皮擦工具”的辅助选项 ..	36
2.2 线条工具	23	2.8.2 “橡皮擦工具”的模式	37
2.2.1 绘制直线	23	2.8.3 “水龙头”工具	37
2.2.2 “线条工具”的属性	23	2.8.4 课堂实训 7——利用“橡皮擦 工具”擦除图片背景	37

2.9 墨水瓶工具	38	2.16.1 案例实训 1——对象的合并	55
2.9.1 “墨水瓶工具”简介	38	2.16.2 案例实训 2——一朵小花 ...	56
2.9.2 课堂实训 8——为文字添加 边框	38	2.16.3 案例实训 3——光盘效果 ...	57
2.10 颜料桶工具	39	2.17 课后练习	58
2.10.1 “颜料桶工具”的使用	39	2.17.1 简答题	58
2.10.2 课堂实训 9——利用“颜料桶 工具”填充图形	40	2.17.2 操作题	58
2.11 滴管工具	41	第 3 章 文本创建与编辑	59
2.11.1 复制笔触	41	3.1 创建文本	60
2.11.2 复制填充	42	3.1.1 静态文本	60
2.11.3 课堂实训 10——利用“滴管 工具”为图形填充位图	42	3.1.2 文本框的类型	61
2.12 套索工具	43	3.2 编辑文本	61
2.12.1 “套索工具”的辅助选项 ...	43	3.2.1 设置文本属性	62
2.12.2 自由选取模式	44	3.2.2 字体呈现方式	62
2.12.3 多边形模式	44	3.2.3 文本分离和编辑	63
2.12.4 魔术棒模式	44	3.2.4 汲取文本属性	64
2.12.5 课堂实训 11——利用“套索 工具”删除图片背景	45	3.3 Flash CS3 的滤镜功能	65
2.13 任意变形工具	45	3.3.1 滤镜的基本操作	65
2.13.1 旋转与倾斜	46	3.3.2 对文本使用滤镜	66
2.13.2 缩放、扭曲和封套	47	3.4 案例实训	69
2.13.3 课堂实训 12——变形蝴蝶 翅膀	48	3.4.1 案例实训 1——创建空心 文字	69
2.14 渐变变形工具	49	3.4.2 案例实训 2——创建阴影 文字	70
2.14.1 “渐变变形工具”手柄	49	3.4.3 案例实训 3——创建渐变填充 效果	70
2.14.2 修改渐变色效果	50	3.4.4 案例实训 4——利用位图填充 文本	71
2.14.3 修改位图填充效果	51	3.5 课后练习	72
2.14.4 课堂实训 13——绘制太阳 图形	52	3.5.1 简答题	72
2.15 视图工具和辅助工具	53	3.5.2 操作题	72
2.15.1 视图工具	53	第 4 章 Flash 动画基础	73
2.15.2 辅助工具	54	4.1 Flash 动画原理	74
2.15.3 颜色辅助选项	55	4.2 认识“时间轴”面板	74
2.16 案例实训	55	4.3 帧及编辑帧	75
		4.3.1 帧	75

4.3.2 编辑帧	77	5.3.2 创建运动补间动画	107
4.3.3 设置帧频	79	5.3.3 自定义渐入和渐出功能	107
4.3.4 课堂实训 1——熟悉时间轴和帧的操作	80	5.3.4 课堂实训 4——图片旋转和变形	108
4.4 时间轴特效	81	5.4 引导动画	109
4.5 图层	87	5.4.1 普通引导动画	109
4.5.1 图层的概念和作用	87	5.4.2 课堂实训 5——创建普通引导层动画	110
4.5.2 图层的基本操作	88	5.4.3 运动引导动画	110
4.5.3 图层文件夹	91	5.4.4 课堂实训 6——创建运动引导动画	111
4.5.4 课堂实训 2——蝴蝶运动轨迹	92	5.5 遮罩动画	112
4.6 辅助按钮的使用	93	5.5.1 遮罩动画的概念	112
4.7 场景的管理	95	5.5.2 课堂实训 7——简单遮罩动画	112
4.8 案例实训	96	5.6 案例实训	113
4.8.1 案例实训 1——洋葱皮效果 ..	96	5.6.1 案例实训 1——延长的直线 ..	113
4.8.2 案例实训 2——时间轴特效动画	97	5.6.2 案例实训 2——渐隐渐显效果	114
4.9 课后练习	99	5.6.3 案例实训 3——红旗飘飘 ...	115
4.9.1 简答题	99	5.6.4 案例实训 4——纸飞机	116
4.9.2 操作题	99	5.7 课后练习	118
第 5 章 动画类型及制作	100	5.7.1 简答题	118
5.1 逐帧动画	101	5.7.2 操作题	118
5.1.1 逐帧动画的概念	101	第 6 章 元件、实例和库	119
5.1.2 逐帧动画的特点	101	6.1 元件和实例	120
5.1.3 课堂实训 1——导入图片生成逐帧动画	101	6.2 图形元件	120
5.1.4 课堂实训 2——绘制图形生成逐帧动画	102	6.2.1 图形元件的概念	120
5.2 形状补间动画	103	6.2.2 创建图形元件	120
5.2.1 形状补间动画的概念	103	6.2.3 将图形转换为元件	121
5.2.2 创建形状补间动画	104	6.2.4 设置图形元件的中心点	122
5.2.3 添加形状提示	104	6.2.5 课堂实训 1——创建图形元件	123
5.2.4 课堂实训 3——波浪线	105	6.3 影片剪辑元件	124
5.3 运动补间动画	106	6.3.1 影片剪辑元件的概念	124
5.3.1 运动补间动画的概念	106		

6.3.2 创建影片剪辑元件	124	7.2.1 Flash 支持的视频格式	149
6.3.3 将动画转换为影片剪辑元件	125	7.2.2 视频的导入	149
6.3.4 位图缓冲功能	126	7.3 案例实训	152
6.3.5 课堂实训 2——利用 GIF 图片 创建影片剪辑元件	126	7.3.1 案例实训 1——为动画添加 声音	152
6.4 按钮元件	128	7.3.2 案例实训 2——为视频文件 添加声音	154
6.4.1 按钮的概念	128	7.4 课后练习	155
6.4.2 按钮的 4 种状态	128	7.4.1 简答题	155
6.4.3 课堂实训 3——创建文字 按钮	128	7.4.2 操作题	155
6.5 创建和编辑实例	129	第 8 章 脚本动画基础	156
6.5.1 创建实例	129	8.1 ActionScript 概述	157
6.5.2 修改实例的属性	130	8.1.1 ActionScript 介绍	157
6.5.3 更改实例的行为	131	8.1.2 ActionScript 版本	157
6.5.4 课堂实训 4——运动的光盘	132	8.2 认识“动作”面板	158
6.6 使用“库”面板	134	8.3 ActionScript 的语法规则	160
6.6.1 创建和管理“库”	134	8.4 ActionScript 的主要命令	161
6.6.2 库元件共享	135	8.4.1 主要命令简介	161
6.7 案例实训	136	8.4.2 课堂实训 1——利用跳转 语句创建动画	163
6.7.1 案例实训 1——简单按钮	136	8.4.3 课堂实训 2——利用 play 和 stop 语句创建动画	164
6.7.2 案例实训 2——花和心转换	137	8.4.4 课堂实训 3——利用 stopAllSounds 语句创建动画	165
6.8 课后练习	139	8.4.5 课堂实训 4——移动鼠标 显示文字	166
6.8.1 简答题	139	8.5 触发事件	167
6.8.2 操作题	139	8.5.1 触发事件类型	167
第 7 章 多媒体应用	140	8.5.2 课堂实训 5——种子发芽	169
7.1 为动画添加声音	141	8.6 案例实训	170
7.1.1 声音的添加	141	8.6.1 案例实训 1——按钮控制切换 图片	170
7.1.2 声音的属性设置	142	8.6.2 案例实训 2——散花	172
7.1.3 声音的压缩	143	8.7 课后练习	174
7.1.4 声音的编辑	145	8.7.1 简答题	174
7.1.5 课堂实训 1——为按钮添加 声音	146		
7.1.6 课堂实训 2——为关键帧添 加声音	147		
7.2 应用视频	148		

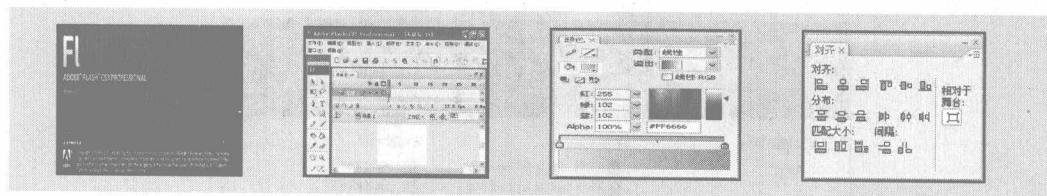
8.7.2 操作题	174	10.2 形变动画	205
第9章 组件应用与动画发布.....	175	10.2.1 案例实训6——动感小球 ..	205
9.1 组件概念和类型	176	10.2.2 案例实训7——图形和文字 转换	207
9.1.1 组件的概念	176	10.2.3 案例实训8——水滴	208
9.1.2 组件的类型	176	10.2.4 案例实训9——图形变换 ..	210
9.2 常用组件	176	10.3 运动动画	212
9.2.1 Button 组件	177	10.3.1 案例实训10——光芒四射 ..	212
9.2.2 CheckBox 组件	178	10.3.2 案例实训11——月亮运动 轨迹	216
9.2.3 ComboBox 组件	179	10.3.3 案例实训12——光斑 效果	217
9.2.4 List 组件	180	10.3.4 案例实训13——泡泡 拼图	219
9.2.5 RadioButton 组件	181	10.4 遮罩动画	222
9.2.6 Label 组件	182	10.4.1 案例实训14——图形遮罩 ..	222
9.3 动画的优化和测试	183	10.4.2 案例实训15——变化的 图片	225
9.3.1 动画的优化	183	10.4.3 案例实训16——模糊遮罩 ..	227
9.3.2 动画的测试	183	10.4.4 案例实训17——滚动的 字幕	228
9.4 发布动画	185	10.4.5 案例实训18——瀑布	230
9.4.1 发布动画的设置	185	10.4.6 案例实训19——百叶窗 效果	232
9.4.2 发布动画的步骤	191	10.5 文字特效	235
9.5 导出动画	191	10.5.1 案例实训20——旋转残 影字	235
9.5.1 导出影片	191	10.5.2 案例实训21——风吹文字 ..	237
9.5.2 导出图像	192	10.5.3 案例实训22——叠影字 ..	239
9.6 案例实训——万年历	193	10.5.4 案例实训23——闪烁文字 ..	241
9.7 课后练习	194	10.5.5 案例实训24——滤光字 ..	243
9.7.1 简答题	194	10.6 鼠标跟随	245
9.7.2 操作题	194	10.6.1 案例实训25——探照灯 效果	245
第10章 综合案例.....	195	10.6.2 案例实训26——Alpha 效果 动画	246
10.1 逐帧动画	196		
10.1.1 案例实训1——简单的逐帧 动画	196		
10.1.2 案例实训2——跑步的 运动员	197		
10.1.3 案例实训3——打字效果 ..	199		
10.1.4 案例实训4——圣诞星	200		
10.1.5 案例实训5——旋转的 风车	202		

10.6.3 案例实训 27——飞舞的蒲公英	248	10.8.1 案例实训 32——跳动的音符	260
10.6.4 案例实训 28——看图	250	10.8.2 案例实训 33——拼图	262
10.7 按钮控制动画	252	10.8.3 案例实训 34——下雨效果	265
10.7.1 案例实训 29——拍照效果	252	10.8.4 案例实训 35——雪景	267
10.7.2 案例实训 30——按钮控制声音	255	10.8.5 案例实训 36——旋转效果	269
10.7.3 案例实训 31——按钮控制动画	257	10.8.6 案例实训 37——滚动的图片	270
10.8 交互动画	260	10.8.7 案例实训 38——Loading 的制作	272

Chapter

1

Flash CS3简介



Flash 是一款多媒体动画制作软件，是一种交互式动画制作工具，利用 Flash 可以将图片、音乐、影片剪辑融会在一起，制作出高精美的动画。

本章将介绍 Flash CS3 软件的特点、软件新增功能，认识 Flash CS3 的工作环境及其主要工作面板，熟悉文件的基本操作方法。

基础知识

◆ 运行 Flash CS3

◆ Flash CS3 的工作窗口

重点知识

◆ 常用面板的作用

◆ 工具箱的区域划分及基本功能

◆ 文件的基本操作

提高知识

◆ 面板的操作

1.1 Flash CS3 工作环境

Flash 是美国 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画软件, 其最新版本是 Flash CS3。在新版本中, Flash 的功能得到极大的扩展, 不仅可以将文字、图画、声音和视频融为一体, 而且还可以导入 Photoshop 的 PSD 文件, 保留图层等内部信息, 进行再编辑。另外, 在 Flash CS3 中, 时间轴补间动画可以即时转换为 ActionScript 3.0 代码, 为不熟悉代码的用户提供了一个方便的途径来掌握这种流行的语言。

作为多媒体创作工具, Flash CS3 以其便捷、完美、舒适的动画编辑环境, 深受广大动画制作爱好者的喜爱。在制作动画之前, 先介绍一下工作环境, 包括一些基本的操作方法与工作环境的组织和安排。

1.1.1 运行 Flash CS3

安装 Flash CS3 完成后, 双击桌面上 Flash CS3 的快捷方式图标 , 便可以启动该程序。程序启动后将弹出第一个对话框, 称其为“欢迎屏幕”, 如图 1.1 所示。“欢迎屏幕”是将常用的任务都集中放置在一个页面中, 其中包括“打开最近的项目”、“新建”、“从模板创建”、“扩展”、“快速访问”和“不再显示”等项目。

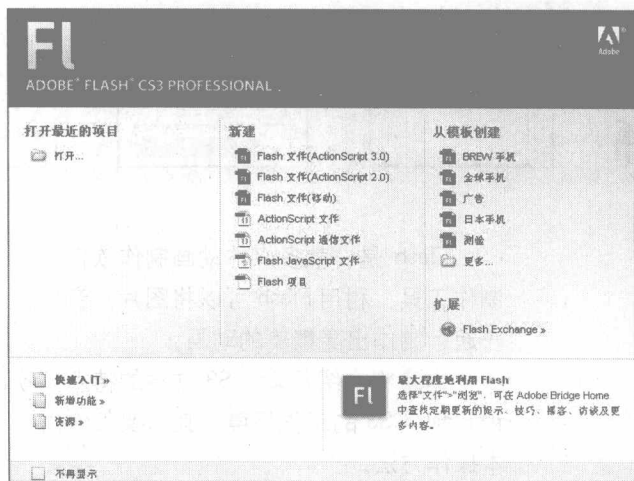


图 1.1 Flash CS3 的“欢迎屏幕”

若选中“不再显示”复选框, 以后启动 Flash CS3 时将不再显示“欢迎屏幕”(用户可以通过选择“编辑”|“首选参数”命令, 在打开的对话框的“常规”类别中设置“启动时”选项为“欢迎屏幕”, 来重新调出该“欢迎屏幕”)。

1.1.2 Flash CS3 的工作窗口

在“欢迎屏幕”中选择“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”或选择“Flash 文件 (ActionScript 2.0)”选项, 即可进入 Flash CS3 的工作界面, 如图 1.2 所示。Flash CS3 的工作界面主要由以下几个

部分组成：标题栏、菜单栏、工具箱、场景工作区、主工具栏、编辑栏、“时间轴”面板、“属性”面板组和浮动面板区等组成。

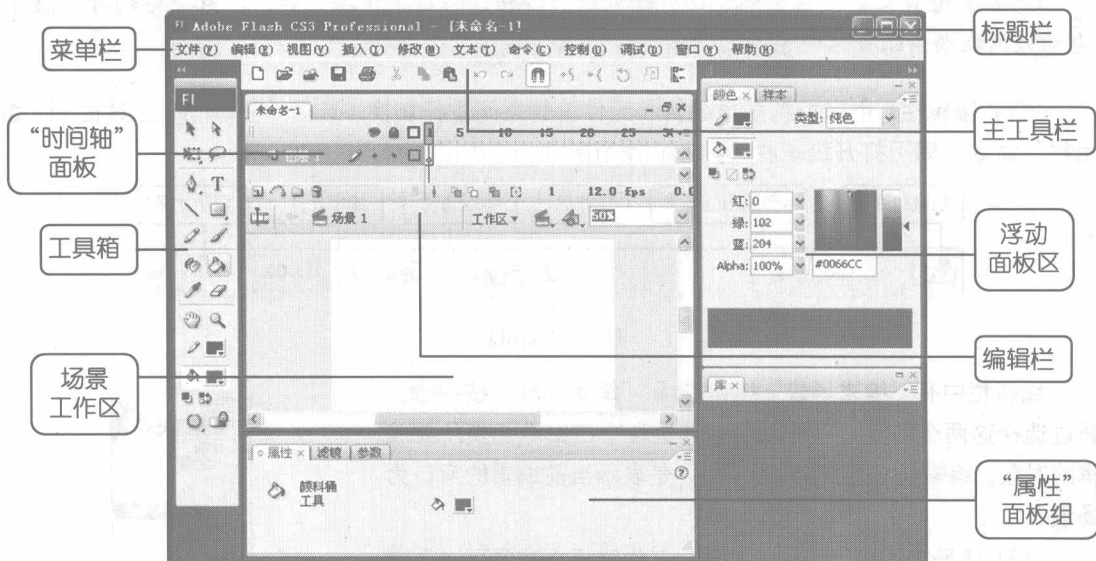


图 1.2 Flash CS3 工作界面

1. 标题栏和菜单栏

(1) 标题栏：在整个屏幕的最上方，主要包含 Flash 标记、应用程序名称、工作对象的名称、最小（大）化按钮与正常之间的切换按钮以及关闭按钮。

(2) 菜单栏：菜单中汇集了创作动画的所有命令。是由“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”以及“帮助”菜单组成，如图 1.3 所示。单击某个菜单项即可弹出其子菜单，这些菜单命令都相应设置了快捷键，以加快 Flash 动画的创建速度。

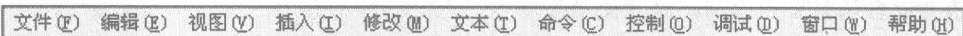


图 1.3 菜单栏

2. 主工具栏和编辑栏

(1) 主工具栏：汇集了该软件的主要操作工具，通过主工具栏可以快速使用 Flash CS3 的控制命令。选择“窗口”|“工具栏”|“主工具栏”命令，即可打开主工具栏，如图 1.4 所示。



图 1.4 主工具栏



提示

“贴紧至对象”按钮又称为“自动吸附”按钮，当按下该按钮后，对象被拖动时，便可自动吸附在场景工作区中已有的物体上。

(2) 编辑栏：用来控制场景编辑和元件编辑之间进行切换。选择“窗口”|“工具栏”|“编辑栏”命令，即可打开编辑栏，如图 1.5 所示。



图 1.5 编辑栏

编辑栏中有“编辑场景”按钮和“编辑元件”按钮，通过选择这两个按钮，可在动画创建过程中自由地切换所要编辑的对象。编辑栏左上角的“场景 1”是表示当前编辑的窗口为场景 1。

(3) 场景工作区显示比例列表：工作时根据需要可以改变场景工作区的显示比例，“显示比例”下拉菜单如图 1.6 所示。

图 1.6 “显示比例”的下拉菜单

- 可以在“显示比例”下拉菜单中选择固定的比例数值，也可以在“显示比例”文本框中设置比例数值，最小比例值为 8%，最大比例值为 2000%。
- 符合窗口大小：用来自动调节到最合适的场景工作区比例大小。
- 显示帧：可以显示当前帧的内容。
- 全部显示：可以显示整个工作区中包括场景之外的元素。



提示

动画创作过程中，可以利用编辑控制栏自由切换所编辑的场景和对象，还可以根据场景分布情况适当调整显示比例，以方便动画制作。

3. 工具箱

工具箱位于整个界面的左侧，是 Flash 中最常用到的一个面板，如图 1.7 (a) 所示。如果工具箱没有打开，可以选择“窗口”|“工具”命令将其打开。

(1) 工具箱的组成

工具箱由以下 5 个部分组成：

- 工具区：囊括了绘制图形、调整图形和编辑图形的所有工具。
- 查看区：包含用来调整显示比例的“缩放工具”和移动工作区的“手形工具”。
- 颜色区：在工具使用的状态下，设置工具所作用的笔触颜色和填充颜色。
- 选项区：当前使用工具的附加选项。并非所有工具都有附加选项，如图 1.7 (b) 所示是当前所选工具为“橡皮擦工具”时相应的附加选项，如图 1.7 (c) 所示是当前所选工具为“颜料桶工具”时相应的附加选项。
- 折叠按钮：单击该按钮，即可将工具箱双排（或单排）显示。