



Flash CS3 动画制作

朱爱平 编著

- 资深电脑教学专家精心编写，充分考虑初学者的学习习惯和认知规律，让读者轻松入门、快速深入，最终完全掌握相关操作。
- 理论讲解与实例相结合，其间穿插大量实用的小技巧和经验之谈，让读者深化理解，真正做到学以致用、融会贯通。
- 双栏排版，页面整齐、紧凑，大大增加了图书的信息量。而图文并茂，一文一图的对应写作方式让学习变得更轻松。
- 多媒体教学光盘与图书内容紧密相连，全程语音讲解使学习变得像看电影一样简单。



- 虚拟人物互动教学
- 全程多媒体语音讲解
- 附：键盘指法练习和五笔练习软件

 电脑报
电子音像出版社
CEAP ELECTRONIC & AUDIOVISUAL PRESS

Flash CS3 动画制作

江苏工业学院图书馆
藏书章

编著 朱爱平

地址 重庆

邮编 400013

编辑 全国新华书店

封面设计 四川美

印刷 重庆

开本 787mm × 1092mm

版次 2009年1月第1版 2009年1月第1次印刷

定价 1-2000册

书号 ISBN 978-7-89470-083-2

定价 30.00元 (C/D+K)

电脑报
电子音像出版社
CEAP ELECTRONIC & AUDIOVISUAL PRESS

内 容 提 要

本书是 Flash CS3 的入门书籍，全面地讲解了 Flash CS3 的基本功能和使用技巧，可帮助读者快速了解并掌握 Flash CS3 的操作方法。

本书分为 14 章，主要内容包括：Flash CS3 快速入门、绘制动画对象、编辑图形对象、使用文字对象、动画制作基础、使用元件和库、Flash CS3 特效应用、创建动画、使用声音和视频、Action Script 语言基础、Action Script 语言应用、组件的使用、测试、优化与发布动画，以及综合实例。

本书采用双栏排版，内容丰富，结构清晰，浅显易懂，指导性强，适合对 Flash 感兴趣的初学者作为自学教材，也可作为动画设计人员的参考用书。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，翻版必究

书 名：2009Flash CS3 动画制作

编 著：朱爱平

出版发行：电脑报电子音像出版社

地 址：重庆市双钢路 3 号科协大厦

邮 编：400013

经 销：全国新华书店、软件连锁店

光盘制作：四川莹山数码科技文化发展有限公司

印 刷：重庆升光电力印务有限公司

开 本：787mm×1092mm 16 开 18.5 印张

版 次：2009 年 1 月第 1 版 2009 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1-5000 册

版 本 号：ISBN 978-7-89476-083-8

定 价：30.00 元（1CD+配套手册）

如今,电脑已经成为人们生活、办公和娱乐的重要工具。同时,电脑的应用范围也在飞速地扩张,学会并熟练使用电脑,已逐渐成为信息社会中人们应掌握的基本技能。

经过数月的精心制作,我们的系列丛书之《2009》隆重登场了。

本系列图书自发行以来,一直受到广大读者的好评。随着电脑及相关技术的迅速发展,读者都希望了解最新的信息,掌握最实用的技术。我们经过多年的潜心研究和经验积累,不断突破,以“最新、最热门、最实用”为编辑宗旨,打造了这套电脑用户首选DIY品牌图书。

丛书主要内容

《2009》系列丛书内容涉及面广,适合不同层次、不同兴趣爱好读者选择阅读。整套丛书包含3个子系列:基础入门、技巧提高及图形图像,分别针对毫无基础的入门读者和有一定基础但需要提高的电脑爱好者,以及图形图像爱好者。丛书分类如下:

类别	图书	读者对象
基础入门	《2009 电脑入门完全自学手册》	适合刚接触电脑的初级入门用户,以及各行业需要学习电脑操作的人员。
	《2009 电脑上网完全自学手册》	
	《2009 电脑办公完全自学手册》	
	《2009 Office 2007 完全自学手册》	
	《2009 Word 2007 完全自学手册》	
	《2009 Excel 2007 完全自学手册》	
	《2009 Windows Vista 完全自学手册》	
技巧提高	《2009 电脑硬装备》	适合有一定基础,需要对某一类技术进行深入学习的电脑爱好者和专业技术人员。
	《2009 电脑软装备》	
	《2009 系统安装与重装》	
	《2009 笔记本电脑全攻略》	
	《2009 网管员必读》	
	《2009 电脑故障排查实例》	
	《2009 注册表全攻略》	
图形图像	《2009 Photoshop CS3 图像处理》	适合爱好图形图像设计与制作的初、中级用户,以及希望从事该行业的自学者。
	《2009 AutoCAD 2009 绘图基础》	
	《2009 Flash CS3 动画制作》	

丛书主要特色

本系列图书自2004年首次出版以来,从《2004》、《2005》、《2006》、《2007》、《2008》到《2009》,历经6年出版,丛书畅销100多万册。丛书主要特色如下:

1. 分类明确,循序渐进

《2009》系列在为电脑爱好者提供最新信息和经验技巧的同时,还为电脑初学者准备了基础入门类的图书,让新手在最短的时间内步入高手行列。新手读者可以从入门类到提高类,循

序渐进地学习。

2. 汇聚热点, 同步更新

丛书覆盖目前电脑应用中最流行、最适用的热点领域, 包括: 电脑上网、电脑办公、Office 软件、电脑硬件、电脑软件、操作系统、笔记本电脑、电脑故障、注册表、局域网、Photoshop、AutoCAD、Flash 等。

我们将根据电脑市场的走向和技术的不断更新, 每年推出新的升级版丛书, 让读者轻松学习, 做到完全 DIY。

3. 双栏排版, 内容丰富

丛书采用双栏排版, 版式力求新颖、美观、紧凑, 类似杂志风格的排版方式, 既能提高读者的阅读兴趣, 也节省了费用, 超值实用。

4. 书盘结合, 轻松学习

图书与交互式多媒体自学光盘配套使用, 构成立体的教学环境。光盘具有直观、生动、交互性强等特点, 和书中知识点相互补充, 扩大了信息量, 学习起来更加轻松。

光盘使用说明

丛书配套的多媒体自学光盘采用虚拟人物场景式教学, 全程真人语音讲解, 使读者可以更直接生动地进行学习, 达到无师自通的效果。光盘使用方法如下:

第1步 将光盘放入光驱, 几秒钟后光盘会自动运行。

如光盘没有自动运行, 可在“我的电脑”窗口中双击光驱所在盘符。

第2步 光盘运行后在其主界面中可以看到许多菜单项, 将鼠标指针移到菜单上并单击, 即可进入相关内容的讲解界面。

第3步 接下来读者可以根据演示内容进行学习, 并且可以通过单击界面下方的按钮进行相应的控制。



第1章 Flash CS3 快速入门

1.1 初识 Flash CS3

1.1.1 什么是 Flash 动画

1.1.2 Flash CS3 动画的特点

1.1.3 Flash 的应用领域

1.1.4 经典 Flash 动画网站推荐

1.2 Flash CS3 的基本操作

1.2.1 启动 Flash CS3

1.2.2 Flash CS3 的工作界面

1.2.3 退出 Flash CS3

1.3 Flash CS3 的文档操作

1.3.1 新建文件

1.3.2 打开文件

1.3.3 保存文件

1.3.4 关闭文档

1.4 设置工作环境

1.4.1 设置场景属性

1.4.2 设置标尺、辅助线和网格

1.5 设置首选参数和快捷键

1.5.1 设置首选参数

1.5.2 设置快捷键

第2章 绘制动画对象

2.1 图形基本概念

2.1.1 位图和矢量图

2.1.2 绘图模型

2.1.3 文件格式

2.2 绘图工具

2.2.1 线条工具

2.2.2 铅笔工具

2.2.3 钢笔工具

2.2.4 矩形工具

2.2.5 椭圆工具

2.2.6 多角星工具

2.2.7 刷子工具

2.3 图案填充

2.3.1 选择颜色

2.3.2 填充单色

2.3.3 填充渐变色

2.3.4 使用渐变变形工具

2.3.5 使用橡皮擦工具

2.4 颜色设置技巧

2.4.1 查找和替换颜色

2.4.2 使用“样本”面板管理颜色

第3章 编辑图形对象

3.1 使用外部图片

3.1.1 导入图片

3.1.2 设置位图属性

3.1.3 去除背景

3.1.4 转为矢量图形

3.1.5 位图填充

3.1.6 使用外部编辑器

3.2 选取对象

3.2.1 选择工具

3.2.2 部分选取工具

3.2.3 套索工具

3.3 编辑对象

3.3.1 复制、删除对象

3.3.2 移动、锁定对象

3.3.3 粘贴对象

3.3.4 对齐对象

3.3.5 组合、分离对象

3.3.6 使用辅助工具

3.4 变形对象

3.4.1 使用任意变形工具

3.4.2 使用变形命令

3.4.3 使用变形面板

3.5 优化对象

3.5.1 优化路径

3.5.2 将线条转换为填充

3.5.3 扩展填充

3.5.4 柔滑填充边缘

第4章 使用文字对象

4.1 Flash CS3 文本类型

4.1.1 静态文本

4.1.2 动态文本

4.1.3 输入文本

4.2 静态文本的设置	78
4.2.1 静态文本的输入	79
4.2.2 选取文本	80
4.2.3 设置文本样式	80
4.2.4 设置文本 URL 链接	82
4.2.5 设置字体呈现方式	83
4.3 可编辑文本的设置	84
4.3.1 动态文本的设置	84
4.3.2 输入文本的设置	84
4.4 编辑文本	85
4.4.1 分离文本	85
4.4.2 编辑矢量文本	86
4.4.3 对文字进行整体变形	88
4.4.4 制作文字效果	88

第5章 动画制作基础

5.1 动画制作基础知识	96
5.1.1 时间轴面板	96
5.1.2 帧频	96
5.1.3 绘图纸工具	97
5.1.4 移动整个动画	98
5.2 使用帧	98
5.2.1 帧的类型	98
5.2.2 在时间轴中插入帧	99
5.2.3 选择帧和移动帧	100
5.2.4 删除帧	100
5.2.5 复制和粘贴帧	101
5.2.6 翻转帧	101
5.2.7 添加帧标签	101
5.3 使用图层	101
5.3.1 图层的用途	102
5.3.2 图层的基本操作	102
5.3.3 使用图层文件夹	104
5.3.4 自动分配图层	105
5.4 特殊的图层	106
5.4.1 引导层	106
5.4.2 遮罩层	107
5.5 使用场景	108
5.5.1 场景的操作	108

5.5.2 设置场景	110
5.5.3 多场景动画	110

第6章 使用元件和库

6.1 元件概述	114
6.1.1 元件类型	114
6.1.2 元件的异同	114
6.1.3 改变元件类型	115
6.2 创建元件	115
6.2.1 创建图形元件	115
6.2.2 创建按钮元件	118
6.2.3 创建影片剪辑元件	122
6.3 编辑元件	123
6.3.1 在当前位置编辑元件	123
6.3.2 在新窗口中编辑元件	124
6.3.3 使用编辑模式编辑元件	124
6.4 库面板	124
6.4.1 元件库的基本操作	124
6.4.2 导入素材对象到库	125
6.4.3 调用其他动画的库	126
6.4.4 公用库	127
6.5 元件实例	127
6.5.1 创建元件实例	127
6.5.2 修改图形元件实例	128
6.5.3 修改按钮元件实例	130
6.5.4 修改影片剪辑元件实例	130
6.5.5 元件实例切换动画	131

第7章 Flash CS3 特效应用

7.1 滤镜特效	134
7.1.1 添加和删除滤镜效果	134
7.1.2 保存滤镜效果	134
7.1.3 设置滤镜参数	135
7.1.4 滤镜动画	139
7.2 混合模式特效	143
7.2.1 添加混合模式	143
7.2.2 混合模式应用	143
7.3 时间轴特效	147
7.3.1 添加时间轴特效	147
7.3.2 编辑时间轴特效	148

7.3.3 设置时间轴特效	148
7.3.4 应用时间轴特效	154
第 8 章 创建动画	
8.1 动画基础知识	158
8.1.1 逐帧动画	158
8.1.2 动作补间动画	158
8.1.3 形状补间动画	158
8.2 逐帧动画	158
8.2.1 逐帧动画的原理	158
8.2.2 制作逐帧动画	158
8.2.3 通过编辑帧制作动画	160
8.2.4 逐帧动画制作技巧	161
8.3 补间动画	161
8.3.1 形状补间动画	161
8.3.2 形状提示	164
8.3.3 设置形状补间动画属性	166
8.3.4 运动补间动画	166
8.4 引导线动画	168
8.5 遮罩动画	172
8.5.1 遮罩层动画	172
8.5.2 被遮罩层动画	173
第 9 章 使用声音和视频	
9.1 在 Flash CS3 中使用声音	178
9.1.1 声音术语	178
9.1.2 导入格式	178
9.1.3 注意事项	178
9.2 导入声音	178
9.2.1 导入声音到库	179
9.2.2 声音文件的属性设置	179
9.3 使用声音	180
9.3.1 为按钮添加声音	180
9.3.2 为关键帧添加声音	181
9.4 编辑声音	182
9.4.1 在“属性”面板中编辑声音	182
9.4.2 在“编辑封套”对话框中编辑声音	183

9.5 导出声音	184
9.5.1 使用“声音属性”对话框	184
9.5.2 压缩声音	185
9.5.3 导出 Flash 中的声音	186
9.6 使用视频	187
9.6.1 Flash 支持的视频类型	187
9.6.2 为影片添加视频	187
9.6.3 电视机效果	190
第 10 章 ActionScript 语言基础	
10.1 动作脚本简介	194
10.1.1 动作脚本术语	194
10.1.2 “动作”面板	194
10.1.3 “动作”面板的使用	194
10.1.4 语法高亮显示和语法检查	197
10.2 ActionScript 3.0 的新特性	197
10.2.1 ActionScript 3.0 代码	197
10.2.2 元件—类链接	197
10.2.3 文档类	198
10.2.4 密封的类	199
10.2.5 增强处理运行错误的能力	199
10.3 ActionScript 语法	199
10.3.1 点操作符	199
10.3.2 界定符	199
10.3.3 字母大小写	200
10.3.4 注释	200
10.3.5 关键字	200
10.4 ActionScript 编程基础	200
10.4.1 变量	200
10.4.2 常量	202
10.4.3 运算符和表达式	202
10.4.4 条件语句	205
10.4.5 循环语句	206
第 11 章 ActionScript 语言应用	
11.1 函数	210
11.1.1 定义函数	210
11.1.2 函数返回值	211
11.1.3 传递函数	211
11.1.4 调用函数	212

11.2 添加函数	212
11.2.1 为关键帧添加动作	212
11.2.2 为按钮元件添加动作	212
11.2.3 为影片剪辑元件添加动作	213
11.3 ActionScript 基本函数应用	213
11.3.1 on ()	213
11.3.2 goto	213
11.3.3 play ()	217
11.3.4 stop ()	218
11.3.5 fscommand ()	219
11.3.6 tellTarget ()	221
11.3.7 with ()	222
11.3.8 stopAllSounds ()	222
11.4 ActionScript 高级应用	222
11.4.1 if ()	222
11.4.2 call ()	222
11.4.3 getURL ()	223
11.4.4 setProperty ()	223
11.4.5 loadMovie ()	224
11.4.6 duplicateMovieClip ()	224
11.4.7 removeMovieClip ()	224
11.4.8 trace ()	225
11.4.9 设置影片剪辑元件属性	225
第 12 章 组件的使用	
12.1 初识 Flash CS3 组件	228
12.1.1 组件面板	228
12.1.2 组件的下载和安装	228
12.1.3 预览组件	228
12.2 Flash CS3 中常用组件的应用	229
12.2.1 Button 组件	229
12.2.2 CheckBox 组件	230
12.2.3 ComboBox 组件	232
12.2.4 ScrollPane 组件	233
12.2.5 RadioButton 组件	235
12.2.6 其他组件	236
12.2.7 制作信息反馈表	240
12.3 组件检查器	243

第 13 章 测试、优化与发布动画

13.1 测试动画	246
13.2 优化动画	247
13.2.1 优化动画文件大小	247
13.2.2 优化动画元素	247
13.2.3 优化文本	248
13.2.4 优化色彩	248
13.2.5 其他注意事项	248
13.3 发布动画	248
13.3.1 发布设置	249
13.3.2 发布 Flash 影片	249
13.3.3 发布 HTML 网页	249
13.3.4 发布 GIF 图像	250
13.3.5 发布 JPEG 图像	251
13.3.6 发布 PNG 图形	251
13.4 发布预览	252

第 14 章 综合实例

14.1 绘制卡通猪	254
14.2 水墨画的展开	256
14.3 闹钟	258
14.4 遮罩动画	262
14.5 制作百叶窗效果	265
14.6 制作书法特效	268
14.7 旋转文字动画	271
14.8 添加背景音乐	274
14.9 制作视频播放器	275
14.10 颜色切换	279
14.11 制作网站导航条	282
14.12 制作鼠标特效	286

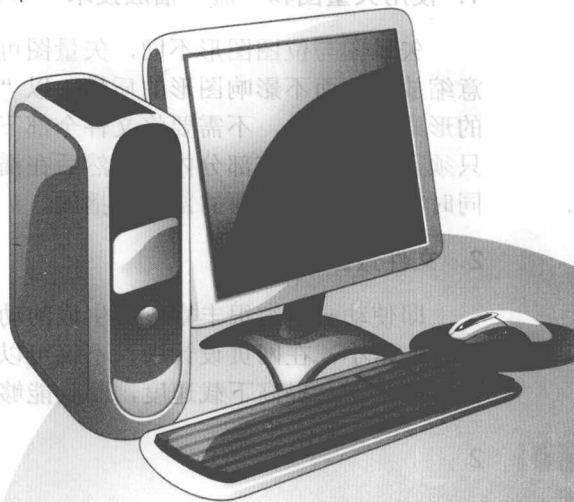
Chapter 1

Flash CS3 快速入门

Flash CS3 是美国 Adobe 公司推出的专业矢量动画和多媒体制作软件。Flash CS3 广泛地应用于网页设计和多媒体创作等领域,使用 Flash CS3 可以轻松地制作网页上动态或交互的多媒体内容。

本章要点:

- Flash CS3 动画的特点
- Flash CS3 的应用领域
- Flash CS3 的基础操作
- Flash CS3 的文档操作
- 设置工作环境



1.1 初识 Flash CS3

Flash 的前身是 Future Splash, 是网络早期流行的矢量动画软件。在被 Macromedia 收购后改名为 Flash。2005 年美国 Adobe 公司并购 Macromedia, 从此, Flash 便冠上了 Adobe 的名头。

最近, Adobe 公司第一次以 Adobe 的名义推出 Flash 产品, 名为 Adobe Flash CS3。

1.1.1 什么是 Flash 动画

Flash 是 Adobe 公司的一款多媒体矢量动画软件, 它的交互性强、文件尺寸小、简单易学, 并且拥有独有的流式传输方式。

作为主流的动画和多媒体制作软件, Flash CS3 是一种兼具了多种功能且操作简易的多媒体创意工具。主要用于多媒体创作和网页设计等领域, 网页中各个角落都能看到 Flash 影片的身影, 他们在网页中扮演着不同的角色, 发挥着重要的作用。

1.1.2 Flash CS3 动画的特点

Flash CS3 动画具有很多特点, 这些特点造就了它在网络中的流行, 主要表现在以下几个方面。

1. 使用矢量图和“流”播放技术

矢量图与位图图形不同, 矢量图可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量。以“流”的形式进行播放, 不需要将文件全部下载, 只须下载文档的前部分内容, 然后在播放的同时将自动下载后面的部分并播放。

2. 文件数据量非常小

即使动画内容很丰富, 所生成的动画文件也非常小。在网页设计中, 不仅可以使网页更加生动, 提高下载速度, 而且能够在很

短的时间打开网页并播放。

3. 表现形式多样

Flash CS3 动画可以包含文字、图片、声音、动画以及视频等内容。

4. 交互性强

强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画。通过动画脚本和组件实现交互, 使 Flash CS3 具有更强大的设计空间。

1.1.3 Flash 的应用领域

随着网络技术的发展, Flash 软件的性能也逐步提高, Flash 被越来越多的领域所使用, 主要有以下几个方面。

1. 动态网页

利用 Flash 制作的网页具有动感、美观和时尚的特点, 由 Flash 制作的动态网站页面在网络中日益流行。



2. Flash 动画

Flash 动画在网络中的应用十分广泛。矢量图形的应用, 对视频的音频的良好支持, 将动画内容以较小的容量进行发布, 加上以流媒体的形式进行播放等特点, 使 Flash 制作的动画作品在网络中大量传播, 深受闪存

们的喜爱。(http://www.flash.net) 驱动



3. Flash 广告

网络广告具有短小精悍和表达能力强等特点,而 Flash 能很好地满足这些要求,其出众的特性也得到了广大用户的认同,因此在网络广告领域得到了广泛的应用。网络广告一般具有超链接功能,单击它可以浏览相关网页。



4. Flash 游戏

利用 Flash 可以编制游戏程序,配合 Flash 强大的交互功能,可以制作在网络中进行的在线游戏。这类游戏控制简单,趣味性高,深受广大网络用户的喜爱。



5. 多媒体教学

Flash 除了在网络商业应用中被广泛采用,在教学领域也能发挥出重要作用,利用 Flash 制作多媒体教学课件就是其中之一。

凭借其强大的媒体支持功能和丰富的表现手段,Flash 课件已在越来越多的教学中被采用,并且有继续发展和壮大的趋势。



6. MTV

MTV 是一种应用比较广泛的形式。在一些 Flash 制作的网站,如“闪存帝国”等,几乎每周都有新的 MTV 作品产生。在国内,用 Flash 制作 MTV 也开始有了商业应用。



1.1.4 经典 Flash 动画网站推荐

1. 学习类网站

闪客帝国 (<http://www.flashempire.com>), 这是一家专注于动画产业领域, 优先服务于中国大陆及全球华人社群, 具有领导地位的大型新动画网络媒体以及动画娱乐内容的增值服务供应商。

在中国, 闪客帝国被网民称之为“中国闪客第一站”, 被媒体评价为“闪客文化的发源地”。是一家被闪客、业界同行、媒体、企业多方同时认可的处于领先地位的 Flash 动画 (新动画) 网络媒体。闪客帝国的出现极大地推动了 Flash 等多媒体技术以及原创动画在国内的传播与发展。



闪吧 (<http://www.flash8.net>), 是一家主要面向中国大陆用户及全球 Flash 行业用户的综合性 Flash 动画门户网站。

作为中国 Flash 行业网站门户, 致力于中国动漫产业的发展, 始终坚持以 Flash 为核心, 不断推出新的 Flash 互动娱乐项目, 努力实现 Flash 的跨产业发展。



2. 游戏类网站

9Flash (<http://www.9flash.com/>), 该网站创立于 2002 年 6 月, 网站发展初期即以高品质、高速度、高数量的 Flash 作品领跑业内, 成为华人最大动画门户之一。

在视听享受引爆现代生活的今天, 9flash 秉持“与时俱进, 创新无限”的开拓精神, 在广大用户的积极参与和支持下, 不断丰富原有 Flash 类作品的同时, 增加了视频、图片、涂鸦、文学、新媒体等精彩频道, 并强化 DIY 功能, 让每一个用户和 9flash 一起散发令人瞩目的光彩, 共同缔造属于所有人的视听娱乐门户。



17173 (<http://flash.17173.com/>), 该网站提供了相当多的 flash 游戏, 包括益智、动作、体育、棋牌、休闲等类别。



1.2 Flash CS3 的基本操作

了解 Flash CS3 的特点和应用领域之后, 下来就来介绍 Flash CS3 的软件界面和基本操作。

1.2.1 启动 Flash CS3

在正确安装了 Flash CS3 之后, 就可以启动该软件了, 具体操作方法有下面几种。

- 执行“开始”→“所有程序”→“Adobe Flash CS3 Professional”命令即可启动 Flash CS3。

- 双击桌面上的快捷图标, 即可启动 Flash CS3。



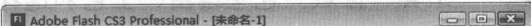
- 双击 Flash CS3 相关联的文档, 即可启动 Flash CS3。

1.2.2 Flash CS3 的工作界面

与以前的版本的风格相比, Flash CS3 的工作界面更加美观, 使用也更加方便快捷。

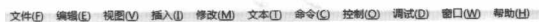
1. 标题栏

与其他 Windows 应用程序一样, Flash CS3 的标题栏用于显示应用程序的图标和名称。在标题栏右侧依次是“最小化”按钮、“最大化”按钮和“关闭”按钮, 通过这些按钮可以对窗口进行操作。



2. 菜单栏

菜单栏用于执行 Flash CS3 的常用命令, 有“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“调试”、“窗口”和“帮助”等菜单组成。Flash CS3 中的所有命令都可以在相应的菜单中找到。



3. 主工具栏

主工具栏位于菜单栏的下方, 包括“新建”、“打开”、“转到 Bridge”、“保存”、“打印”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤销”、“重做”、“贴紧至对象”、“平滑”、“伸直”、“旋转与倾斜”、“缩放”和“对齐”等按钮。



主工具栏主要用来完成动画文件的基本操作以及一些基本的图形控制操作。

4. 工具面板

工具面板位于窗口的左侧，其中列出了 Flash CS3 常用的绘图工具，用来绘制、修改和选择插图，并且可以更改舞台中的视图。

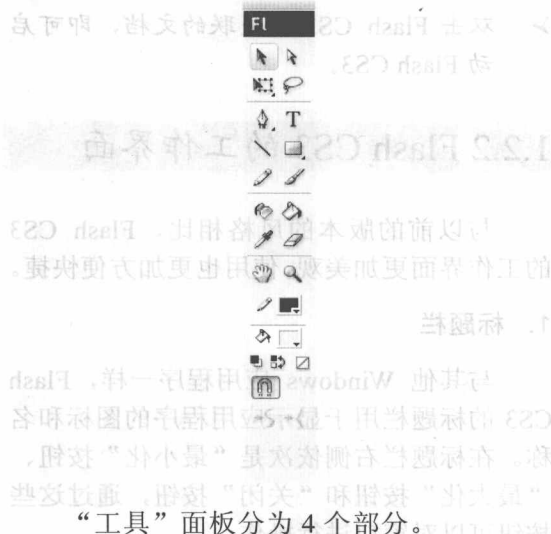
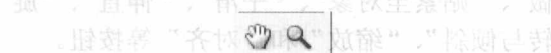


图 4-1 工具面板

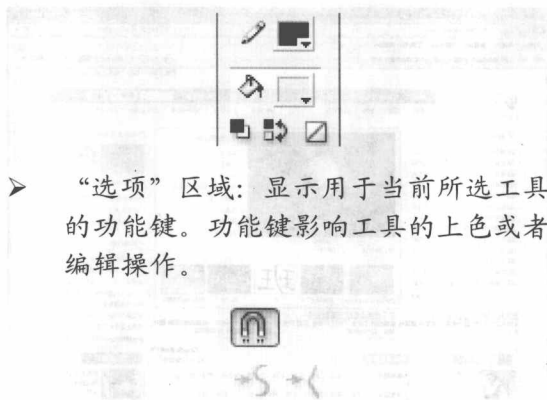
- “工具”区域：包含绘图、上色和选择工具。



- “查看”区域：包含在应用程序窗口内进行缩放和移动的工具。

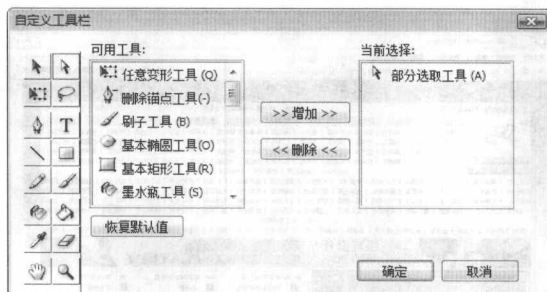


- “颜色”区域：包含用于笔触颜色和填充颜色的功能键。



- “选项”区域：显示用于当前所选工具的功能键。功能键影响工具的上色或者编辑操作。

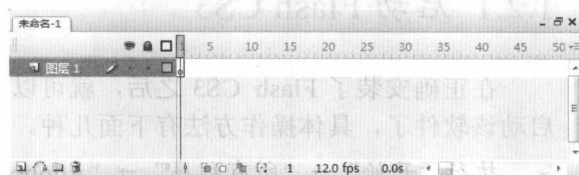
执行“编辑”→“自定义工具面板”命令，弹出“自定义工具栏”对话框，从中可以指定要在 Flash 创作环境中显示的工具。



5. 时间轴

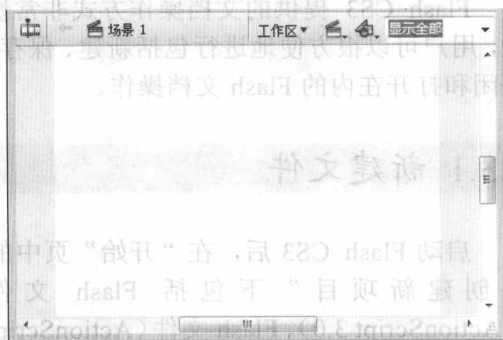
时间轴位于工具面板的右侧，主要用于创建动画和控制动画的播放。文档中的图层列在时间轴左侧的列中，每个图层中包含的帧显示在该图层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号，播放头指示当前在舞台中显示的帧。

时间轴状态显示在时间轴的底部，它指示所选的帧编号、当前帧频以及到当前帧为止的运行时间。



6. 编辑区

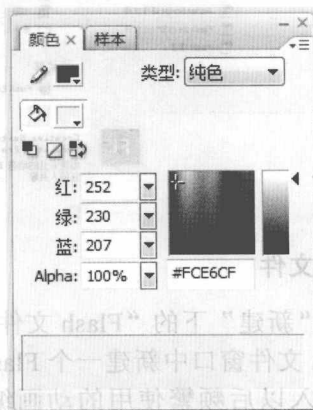
Flash CS3 提供这一区域用来编辑和制作动画,编辑区域中将显示用户制作的原始 Flash 动画内容。根据工作的状态不同,编辑区被区分为舞台和工作区。



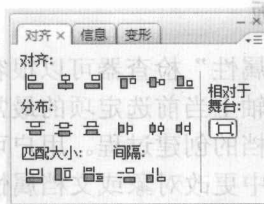
7. 面板

使用面板可以对颜色、文本、实例、帧和场景等进行处理。Flash CS3 的工作界面包含多个面板,如“颜色”面板、“动作”面板以及“库”等。这些面板的主要功能是对 Flash 对象的属性进行设置。

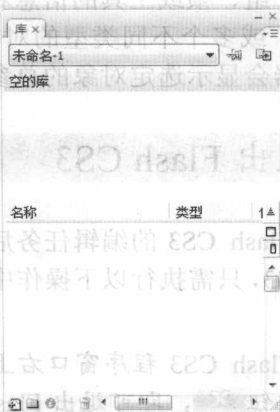
- “颜色”面板:使用“颜色”面板可以更改笔触和填充的颜色。



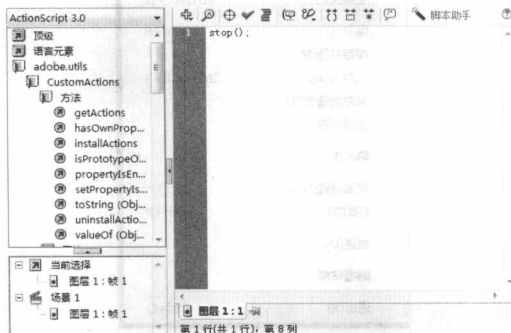
- “对齐”面板:使用“对齐”面板可以对 Flash 对象进行对齐操作。



- “库”面板:库面板是存储和组织在 Flash 中创建的各种元件的地方,它还用于存储和组织导入的文件,包括位图图形、声音文件和视频剪辑等。“库”面板使用户可以组织文件夹中的库项目,查看项目在文档中使用的频率,并按照类型对项目排序。

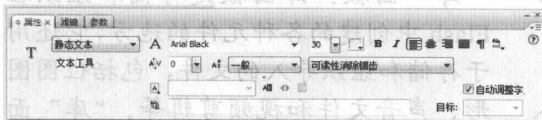


- “动作”面板:“动作”面板使用户可以创建和编辑对象或帧的 ActionScript 代码。选择帧、按钮或影片剪辑实例可以激活动作面板。根据所选的内容,“动作”面板标题也会变为“帧动作”、“按钮动作”或“影片剪辑动作”。



8. 属性面板

使用“属性”检查器可以很容易地访问舞台或时间轴上当前选定项的最常用属性，从而简化文档的创建过程。用户可以在“属性”检查器中更改对象或文档属性，而不用访问用于控制这些属性的菜单或面板。

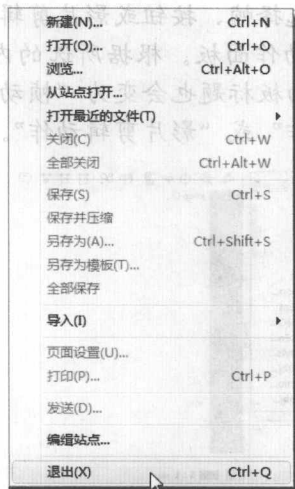


根据当前选定的内容，“属性”检查器可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、组、帧或工具的信息和设置。当选定了两个或多个不同类型的对象时，“属性”检查器会显示选定对象的总参数。

1.2.3 退出 Flash CS3

完成 Flash CS3 的编辑任务后，若要退出 Flash CS3，只需执行以下操作中的一种即可。

- 单击 Flash CS3 程序窗口右上角的“关闭”按钮 ，即可退出 Flash CS3。
- 执行“文件”→“退出”命令，即可退出 Flash CS3。



- 双击 Flash CS3 程序窗口左上角的  图标，即可退出 Flash CS3。

1.3 Flash CS3 的文档操作

Flash CS3 提供的文档操作方式非常快捷，用户可以很方便地进行包括新建、保存、关闭和打开在内的 Flash 文档操作。

1.3.1 新建文件

启动 Flash CS3 后，在“开始”页中的“创建新项目”下包括 Flash 文件 (ActionScript 3.0)、Flash 文件 (ActionScript 2.0)、Flash 文件 (移动)、ActionScript 文件、ActionScript 通信文件、Flash JavaScript 文件和 Flash 项目 7 个选项。单击任何一个新项目都可以进入该项目的编辑窗口。



1. Flash 文件

单击“新建”下的“Flash 文件”选项，将在 Flash 文件窗口中新建一个 Flash 文件，这时将进入以后频繁使用的动画编辑主场景。