

第 1 章

Flash CS3 入门



学习目标

熟悉 Flash CS3 操作环境，了解 Flash CS3 工作区的基本使用，包括工具栏、面板、工具箱、舞台、时间轴、图层的使用。



学习重点难点

- 掌握 Flash CS3 最基本的操作
- Flash CS3 的启动与退出
- 认识 Flash CS3 窗口的组成

初识 Flash CS3

Flash CS3 是 Macromedia 公司被 Adobe 公司收购后推出的一款优秀的矢量动画编辑软件。利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件尺寸小得多，用户不但可以在动画中加入声音、视频和位图图像，还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站。有了 Flash，在 Internet 上可以完全实现多媒体的效果。

了解计算机图像的类型

我们在计算机屏幕上看到的各种画面大致分为两种：一种是位图，还有一种是矢量图。位图图像和矢量图形没有好坏之分，只是用途不同而已。

1. 位图

位图是由像素组成的，像素就是一个一个不同颜色的小点，这些不同颜色的点一行行、一列列整齐地排列起来，最终形成由这些不同颜色的点组成的画面，我们称之为图

Flash CS3 实例教程

像。

位图图像的特点与分辨率有关，即在一定面积的图像上包含有固定数量的像素。因此，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像，或以过低的分辨率打印，位图图像都会出现锯齿边缘。

2. 矢量图

矢量图是以数学的方式，对各种各样的形状进行记录，最终看到由不同的形状所组成的画面，我们称之为图形。它的特点是放大后图像不会失真，和分辨率无关，文件占用空间较小，适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等。

任务 1 设置调整 Flash CS3 的工作环境



任务效果

Flash 具有强大的功能和广泛的用途，先来熟悉一下 Flash 的工作环境，如图 1-1 所示。

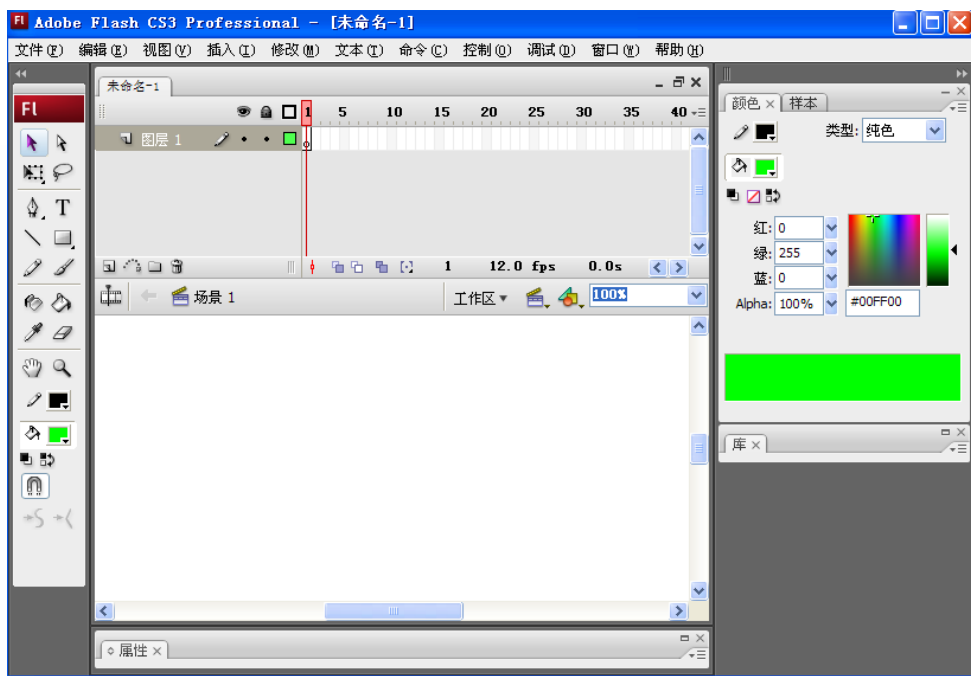


图 1-1 Flash 的工作环境



任务实施

1. Flash CS3 的启动与退出



1) 选择“开始”→“程序”→“Adobe Flash CS3 Professional”命令,启动 Flash CS3,其界面如图 1-2 所示。此界面中显示了“开始”页,分为以下 3 个栏目。



图 1-2 Flash CS3 界面

① 打开最近的项目:该栏目显示最近打开过的项目及文件,并在下面显示了“打开”按钮,单击“打开”按钮,弹出“打开”对话框,利用该对话框可以打开一个或多个 Flash 文件。

② 新建:该栏目列出了 Flash CS3 可以创建的文档类型,用户可以直接单击选择。如:单击“Flash 文件”项目,即可新建一个 Flash 文件(ActionScript 3.0)或 Flash 文件(ActionScript 2.0)。

③ 从模板创建:该栏目列出了 Flash CS3 创建文档的常用模板,用户可以直接单击其中一种模板类型,选择具体的模板,以便利用模板创建 Flash 影片。

提示:如果选择 Flash CS3 界面中的“不再显示”复选框,则下次启动时会直接进入“新建文档”对话框。

2) 直接启动文档。在磁盘、文件夹中找到已保存的 Flash 文档或其快捷方式,双击文档进入 Flash 编辑环境。

3) 退出 Flash 界面。当编辑完成后,可选择“文件”→“保存”命令,将弹出“另存为”对话框,选择文件保存的位置,单击“保存”按钮,即可将文件保存在指定的位置,单击窗口中的“关闭”按钮退出 Flash CS3。

2. 认识 Flash CS3 窗口的组成

Flash CS3 的工作区由标题栏、菜单栏、工具箱、时间轴、舞台、属性面板、层叠面

Flash CS3 实例教程

板和其他部件组成，如图 1-3 所示。

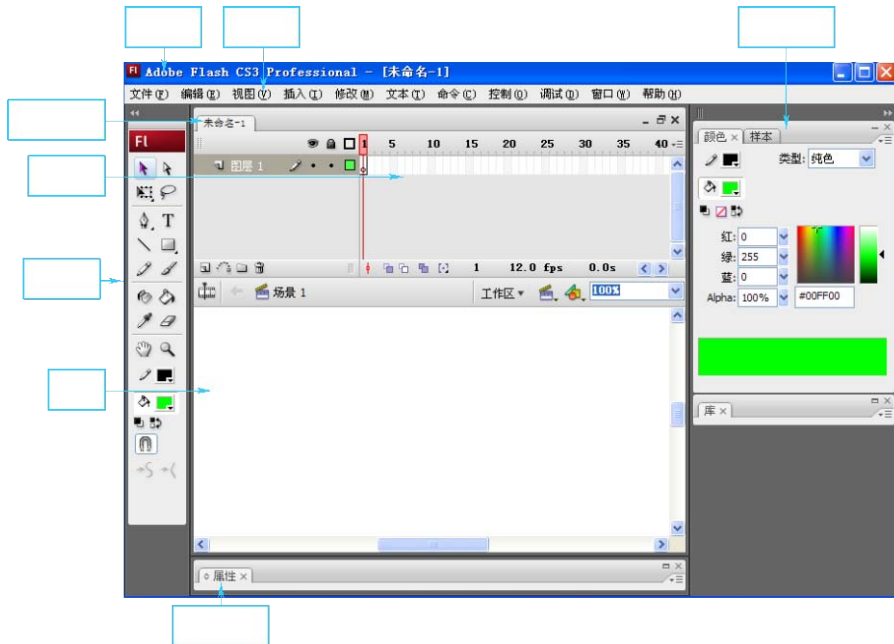


图 1-3 Flash CS3 的工作环境



知识拓展 Flash CS3 工作界面的调整

1. 打开或关闭工具箱、时间轴、库或面板等

选择“窗口”→“工具”命令，可以打开或关闭工具箱，通过选择“窗口”命令也可以打开或关闭时间轴、库或面板等，如图 1-4 所示。

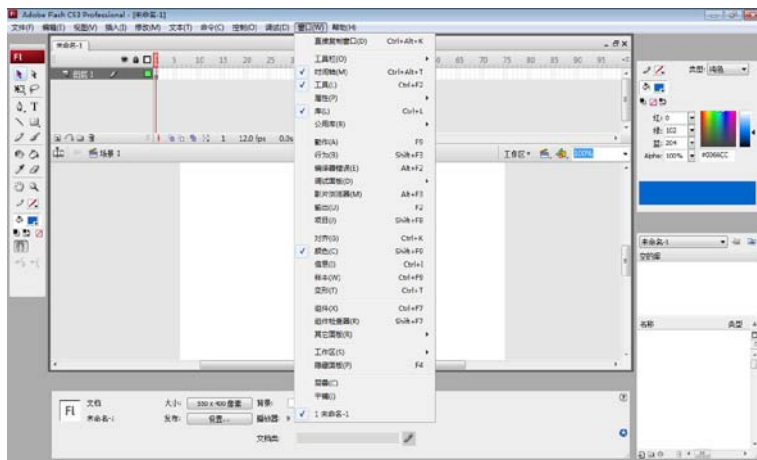


图 1-4 Flash CS3 窗口下拉菜单



提示：“窗口”菜单里面所有菜单项都针对界面窗口，勾选即在界面显示。

2. 调整面板的位置



使用鼠标拖动各面板左上角的面板名称图标，可以将面板拖曳到工作区的其他位置。

3. 面板的展开和折叠

单击各面板右上角的  按钮，可以折叠面板，同时面板右上角的按钮会变为  形状，再单击又可以将面板展开。

任务2 制作自己的第一个动画——让小鸡动起来



任务效果

Flash 的功能之一就是用于动画制作，现在我们就自己动手制作第一个动画——让一只小鸡动起来。

小鸡绘制完成后，可以做简单的张嘴、闭嘴和睁眼的动作，增加了 Flash 动画制作的趣味性，如图 1-5 所示。

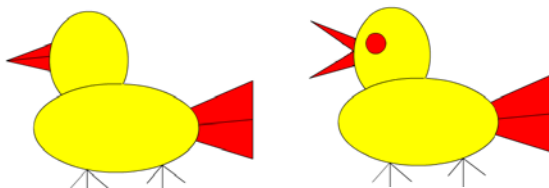


图 1-5 小鸡绘制完成动画效果



任务实施

- 1) 启动 Flash CS3。
- 2) 执行“文件”→“新建”命令，弹出如图 1-6 所示的“新建文档”对话框。在“类型”列表中选择“Flash 文件（ActionScript 3.0）”选项，单击“确定”按钮，如图 1-6 所示。

Flash CS3 实例教程

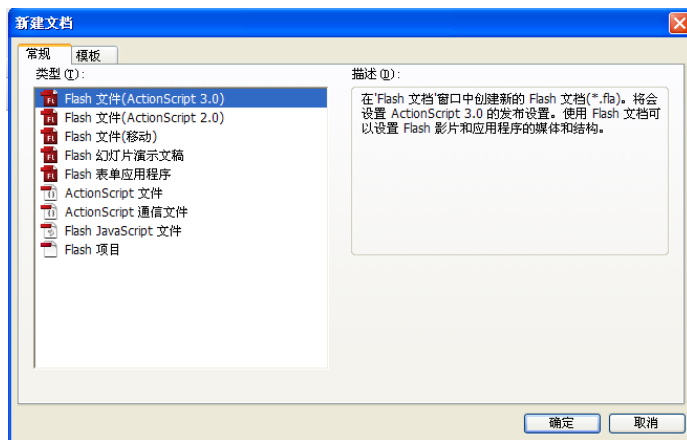


图 1-6 “新建文档”对话框

3) 执行“修改”→“文档”命令，弹出“文档属性”对话框，设置“宽”为 500px，“高”为 400px，默认“背景颜色”为白色，单击“确定”按钮，如图 1-7 所示。在此面板中还可设置文档属性。

4) 单击“工具箱”中“矩形工具”右下角，在弹出的菜单中选择“椭圆工具”，如图 1-8 所示。



图 1-7 “文档属性”对话框



图 1-8 选择“椭圆工具”

5) 绘制小鸡的头和身体。选择“椭圆工具”，将笔触的颜色设置为黑色，将填充颜色设置为无色，如图 1-9 所示，在舞台上拖动鼠标绘制出两个椭圆作为小鸡的头和身体。

6) 绘制小鸡的嘴、尾巴和脚。选择“直线工具”绘制出小鸡的嘴、尾巴和脚，这样小鸡的基本形状就绘制完成了，如图 1-10 所示。



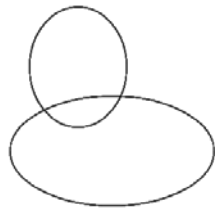
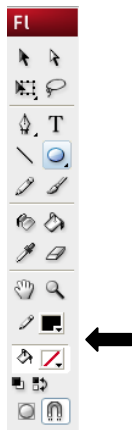


图 1-9 绘制小鸡的头和身体

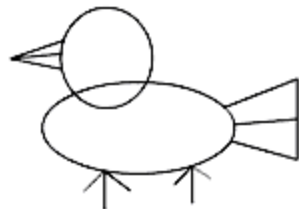


图 1-10 绘制小鸡的嘴、尾巴和脚

7) 填充颜色。使用“颜料桶工具”给小鸡填充颜色。将填充颜色设置为黄色，填充小鸡的头和身体；将填充颜色设置为红色，填充小鸡的嘴和尾巴，如图 1-11 所示。

8) 擦除多余线条。使用橡皮擦工具，擦除小鸡头和身体的多余线条，如图 1-12 所示。

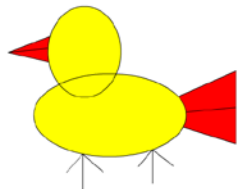


图 1-11 给小鸡填充颜色

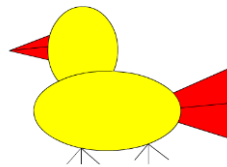


图 1-12 擦除小鸡的多余线条

9) 制作会动的小鸡。在时间轴的第 2 帧处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”。此时，可以利用椭圆工具及直线工具绘制小鸡张开的嘴，以及小鸡的眼睛，如图 1-13 所示。同时，利用橡皮擦工具擦除小鸡合并的嘴。此时即完成了一个简单的 Flash 动画作品。

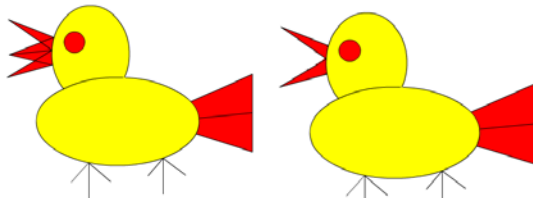
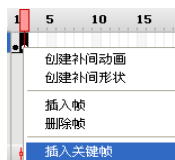


图 1-13 制作会动的小鸡

10) 保存文件。在对 Flash 进行编辑的过程中或编辑结束时，可按<Ctrl+S>组合键或单击菜单“文件”→“保存”命令保存此 Flash 文件。本例保存为“小鸡.flas”。

Flash CS3 实例教程

11) 测试影片。在 Flash 的编辑环境中按<Ctrl +Enter>组合键, Flash 会先对当前的动画进行输出, 输出的文件为“小鸡.swf”。



知识拓展 Flash CS3 关键帧的简单了解

1. 保存、打开、关闭 Flash 文档

(1) 保存 Flash 文件 如果是第一次保存 Flash 影片, 可选择“文件”→“保存”命令, 打开“保存为”对话框。利用该对话框将影片存储为扩展名是“.fla”的 Flash 文件。

(2) 打开 Flash 文件 选择“文件”→“打开”命令, 调出“打开”对话框, 利用该对话框, 选择扩展名为“.fla”的 Flash 文件, 再单击“打开”按钮, 即可打开选定的 Flash 文件。

(3) 关闭 Flash 文件 选择“文件”→“关闭”命令或单击 Flash 窗口界面右上角的“关闭”按钮。如果在此之前没有保存文件, 则会弹出一个提示框, 提示是否保存文件, 单击“是”按钮, 即可保存文档。

2. 椭圆、直线、颜料桶、橡皮擦工具

(1) 绘制椭圆 单击工具箱内的“椭圆工具”, 在 Flash 工作区内拖动鼠标, 即可绘制出一个椭圆图形。若在拖动鼠标时, 按住<Shift>键, 即可绘制出正圆图形。

选取工具箱中的椭圆工具, 工作区中的鼠标指针呈“+”形状, 这说明椭圆工具已经被激活(其中笔触颜色及填充颜色也可以利用工具栏中的边框工具及填充工具设置), 用户可以对椭圆工具的属性进行设置, 如图 1-14 所示。

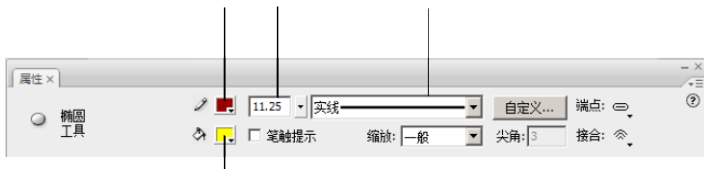


图 1-14 椭圆工具“属性”面板



(2) 绘制线条 单击工具箱内的“线条工具”, 在 Flash 工作区内拖动鼠标, 即可绘制直线。线条工具“属性”面板如图 1-15 所示。



图 1-15 线条工具“属性”面板

- 1) 笔触颜色: 单击“笔触颜色”, 可以在弹出的调色板中选择一种颜色。
- 2) 笔触高度: 通过调节弹出的滑块来调节线条的粗细。
- 3) 笔触样式: 可以在“笔触样式”下拉列表框中选择不同的线条样式。

(3) 颜料桶工具 选择填充颜色后, 可以使用“颜料桶工具”进行封闭区域颜色的填充。其属性设置如图 1-16 所示。

单击“颜料桶工具”, 可以在工具箱中最下面的“选项区”单击“封闭模式”按钮, 此时将弹出 4 种封闭模式的菜单, 如图 1-17 所示。

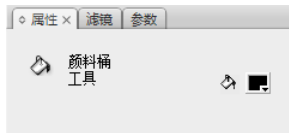


图 1-16 颜料桶工具“属性”面板

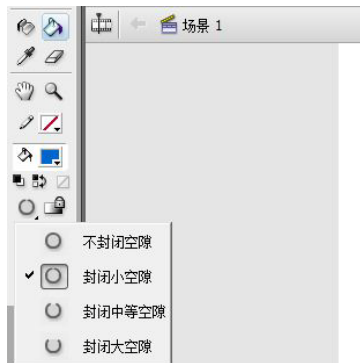


图 1-17 封闭模式的菜单

这 4 种封闭模式的功能如下:

- 1) 不封闭空隙: 只有区域完全闭合时才能填充。
- 2) 封闭小空隙: 当区域存在较小的缺口时可以填充。
- 3) 封闭中等空隙: 当区域存在中等缺口时可以填充。
- 4) 封闭大空隙: 当区域存在大缺口时可以填充。

(4) 橡皮擦工具 利用橡皮擦工具可以擦除舞台上的图形、打散后的图像与文字等对象。

提示: 此工具属性栏无设置, 具体设置在选项栏, 后面章节将会详细介绍。

3. 关键帧基本操作

关键帧是放置了对象关键形状的帧。关键帧是由用户创建的、用于定义动画中变化的帧, 用户可以在动画的重要位置定义关键帧, 而关键帧之间的内容则由 Flash 自动创建。在逐帧动画中, 每个帧都是关键帧, 都需要用户创建。

创建关键帧的方法主要有以下 3 种:

- 1) 单击“插入”→“时间轴”→“关键帧”命令, 创建关键帧。
- 2) 选择图层中要创建关键帧的位置, 按<F6>键, 创建关键帧。
- 3) 选择图层中要创建关键帧的位置, 单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”选项即可。

提示: 此内容在以后的章节中将着重介绍。