



计算机基础与实训教材系列

中文版

Flash CS3动画制作

李鹏 编著

实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式,方便学习和教学

众多典型的实例操作,注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

中文版

Flash CS3动画制作

实用教程

李鹏 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Adobe 公司最新推出的动画制作软件——中文版 Flash CS3 的操作方法和使用技巧。全书共分 13 章, 分别介绍了 Flash CS3 基础知识, 图形的绘制, 编辑图形对象, 使用 Flash 文本, 使用帧和图层编排影片, 使用元件、实例和库, 基础动画制作与编辑, 制作有声动画, 导入外部媒体文件, 使用 ActionScript 编辑动画, 使用 Flash 组件制作动画以及测试与发布影片等内容。最后一章还安排了综合实例, 用于提高和拓宽读者对 Flash CS3 操作的掌握与应用。

本书内容丰富, 结构清晰, 语言简练, 图文并茂, 具有很强的实用性和可操作性, 是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材, 也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 动画制作实用教程/李鹏 编著. —北京: 清华大学出版社, 2009.1
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-18919-0

I. 中… II. 李… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 179495 号

责任编辑: 胡辰浩(huchenhao@263.net) 袁建华

装帧设计: 孔祥丰

责任校对: 成凤进

责任印制: 杨 艳

出版发行: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者: 北京国马印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190×260 印 张: 19.25 字 数: 505 千字

版 次: 2009 年 1 月第 1 版 印 次: 2009 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 30.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与清华大学出版社出版部联系
调换。联系电话: (010)62770177 转 3103 产品编号: 029704-01

编 审 委 员 会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息工程学院
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵树升 郑州大学升达经贸管理学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：许书明 陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种,可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 第一批出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》

◎ 即将出版的图书书目

《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 Project 2003 实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 Office 2003 实用教程》	《Java 程序设计实用教程》
《Oracle Database 11g 实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Director 11 多媒体开发实用教程》	《Visual C#程序设计实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《网络组建与管理实用教程》
《中文版 Pro/ENGINEER Wildfire 5.0 实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》	《AutoCAD 建筑制图实用教程(2009 版)》

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生能够一学就会、即学即用。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学习完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富，学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点，每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容，教师可以参照上机练习，实时指导学生进行上机操作，使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练，快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用，讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解，每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧，以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法，从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂，通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点，以便加深读者对关键技术和理论知识的印象，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在，提高读者的思考能力和分析能力，同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方，排版紧凑，标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方，合理安排图与文字的占用空间，对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号，读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写，是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者的学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学，本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容，可在网站上免费下载，也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外，如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难，可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话：010-62796045。

中文版 Flash CS3 是 Adobe 公司最新推出的专业动画制作软件, 广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。新版本的 Flash CS3 在原有版本的基础上进行了诸多功能改进, 此外, 从 Flash CS3 开始引入了代码编写更加规范、执行效率更高的 ActionScript 3.0 脚本语言, 这可谓是 Flash 的一场革命。

本书从教学实际需求出发, 合理安排知识结构, 由浅入深、循序渐进地讲解 Flash CS3 的基本知识和使用方法, 本书共分为 13 章, 主要内容如下:

第 1 章介绍 Flash 动画的相关知识, 以及 Flash 的工作界面和文档的基本操作。

第 2 章介绍 Flash 中各种绘图工具的使用。

第 3 章介绍图形对象的基本编辑方法, 以及各种编辑工具的使用方法和技巧。

第 4 章介绍文本对象的创建方法, 以及文本属性的设置和文本对象的编辑方法和技巧。

第 5 章介绍帧的相关知识和操作方法, 以及图层的相关知识、创建以及编辑图层的方法和技巧。

第 6 章介绍元件的基础知识和操作方法, 以及【库】面板的使用方法和技巧。

第 7 章介绍时间轴动画、动作补间动画和形状补间动画的制作方法。

第 8 章介绍在 Flash 动画中导入声音及编辑、压缩声音的方法。

第 9 章介绍导入外部图像及视频到 Flash 中的方法。

第 10 章介绍 ActionScript 3.0 语言基础知识, 以及创建交互式动画的方法。

第 11 章介绍组件的概念以及在 Flash 中添加 UI 组件和视频组件的方法。

第 12 章介绍测试 Flash 动画的方法, 以及优化、导出和发布 Flash 动画的方法和技巧。

第 13 章安排 4 个综合实例, 帮助读者巩固图像绘制、动画制作及动作脚本语言应用等方面的知识。

本书图文并茂, 条理清晰, 通俗易懂, 内容丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示, 让读者能够快速地提高操作技能。此外, 本书配有大量综合实例和练习, 让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外, 参加本书编写的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高鹃妮、严晓雯、杜思明、孔祥娜、张立浩、孔祥亮、陈笑、陈晓霞、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄等人。由于作者水平有限, 本书难免有不足之处, 欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net, 电话 010-62796045。

作 者

2008 年 10 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 Flash CS3 基础知识	1. 认识 Flash 动画及 Flash CS3 2. Flash CS3 工作界面的组成元素 3. 设置 Flash CS3 的首选参数和快捷键 4. 新建和保存 Flash 文档	2 学时
第2章 图形的绘制	1. Flash CS3 中的色彩模式 2. 线条绘制工具的使用 3. 图形绘制工具的使用 4. 图形填充工具的使用 5. 辅助绘图工具的使用	3 学时
第3章 编辑图形对象	1. 对象选择工具的使用 2. 对象的简单操作 3. 排列、组合和分离对象 4. 对象的各种变形操作	3 学时
第4章 使用 Flash 文本	1. Flash CS3 中的文本类型 2. 使用【文本】工具创建文本 3. 设置文本属性 4. 为文本添加滤镜效果的方法	3 学时
第5章 使用帧和图层编排影片	1. 帧的基础知识和基本操作 2. 图层的基础知识和基本操作 3. 使用引导层创建动画 4. 使用遮罩层创建动画	3 学时
第6章 使用元件、实例和库	1. 元件的概念及基本类型 2. 创建与编辑元件的方法 3. 实例的概念及使用方法 4. 【库】面板的使用	2 学时
第7章 基础动画制作与编辑	1. 添加各种时间轴特效 2. 形状补间动画的制作方法 3. 动作补间动画的制作方法	2 学时
第8章 制作有声动画	1. Flash CS3 中的声音格式 2. 为文档和按钮添加声音的方法 3. 编辑和压缩声音	2 学时



(续表)

章 名	重点掌握内容	教学课时
第9章 导入外部媒体文件	1. 导入各类外部图像的方法 2. 编辑导入的位图 3. Flash CS3 支持的视频格式 4. 导入视频到 Flash CS3 中的方法	3 学时
第10章 使用 ActionScript 编辑动画	1. 了解 ActionScript 3.0 的特点及其常用元素 2. 掌握 ActionScript 的输入 3. 掌握条件语句的使用 4. 掌握循环语句的使用 5. 掌握类的编写与调用方法	4 学时
第11章 使用 Flash 组件制作动画	1. 添加与删除组件的方法 2. 常用 UI 组件的使用 3. 视频组件的使用	2 学时
第12章 测试与发布影片	1. 优化影片的方法 2. 测试影片的方法 3. 将影片发布成各种格式的方法 4. 将影片导出和导出成图像的方法	2 学时
第13章 Flash 综合实例应用	1. 绘制图像 2. 设置动画效果 3. 外部类文件应用 4. 使用 ActionScript 3.0 创建交互效果	4 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。





第1章	Flash CS3 基础知识	1
1.1	了解 Flash 动画	1
1.1.1	Flash 动画的特点	1
1.1.2	Flash 动画的应用领域	2
1.2	认识 Flash CS3 工作界面	5
1.2.1	开始页面	5
1.2.2	菜单栏	6
1.2.3	工具箱	6
1.2.4	时间轴面板	7
1.2.5	舞台	10
1.2.6	【属性】面板	11
1.2.7	面板集	11
1.3	制作 Flash 动画的前期准备	14
1.3.1	设计 Flash 动画的制作流程	14
1.3.2	设置 Flash CS3 的首选参数和快捷键	15
1.3.3	设置快捷键	16
1.3.4	新建和保存 Flash 文档	16
1.4	上机练习	19
1.5	习题	20
第2章	绘制与填充图形	21
2.1	Flash CS3 中的图形	21
2.1.1	位图和矢量图	21
2.1.2	Flash CS3 中的色彩模式	22
2.2	线条的绘制	23
2.2.1	使用【线条】工具	23
2.2.2	使用【铅笔】工具	24
2.2.3	使用【钢笔】工具	26
2.3	图形的绘制	29

2.3.1	使用【椭圆】工具	29
2.3.2	使用【矩形】工具	31
2.3.3	使用【多角星形】工具	32
2.3.4	使用【刷子】工具	34
2.4	图形的填充	36
2.4.1	使用墨水瓶工具	36
2.4.2	使用颜料桶工具	37
2.4.3	使用吸管工具	38
2.5	图形的擦除	38
2.5.1	认识橡皮擦工具	39
2.5.2	设置橡皮擦形状	40
2.6	辅助工具的使用	40
2.6.1	【手形】工具	40
2.6.2	【缩放】工具	41
2.7	上机练习	41
2.7.1	绘制茶具	41
2.7.2	绘制卡通房屋	43
2.8	习题	46
第3章	编辑图形对象	47
3.1	对象的选择	47
3.1.1	使用【箭头】工具	47
3.1.2	使用【部分选取】工具	48
3.1.3	使用【套索】工具	49
3.2	对象的简单操作	51
3.2.1	对象的移动	51
3.2.2	对象的复制与粘贴	52
3.2.3	对象的删除	53
3.3	排列、组合、分离对象	53
3.3.1	排列对象	53



3.3.2	组合对象	54
3.3.3	分离对象	55
3.4	对象的变形	55
3.4.1	翻转对象	55
3.4.2	缩放对象	56
3.4.3	任意变形对象	57
3.4.4	扭曲对象	59
3.4.5	封套对象	59
3.4.6	将变形对象还原	60
3.5	对象的填充变形	60
3.5.1	调整线性渐变填充	61
3.5.2	调整放射状渐变填充	61
3.5.3	调整位图填充	62
3.6	上机练习	64
3.6.1	制作水中倒影效果	64
3.6.2	绘制几何体图形	66
3.7	习题	72
第4章	使用 Flash 文本	73
4.1	认识文本类型和文本工具	73
4.1.1	Flash 中的文本类型	73
4.1.2	使用【文本】工具创建文本	74
4.1.3	创建滚动文本	76
4.2	文本的属性	77
4.2.1	消除文本锯齿	77
4.2.2	设置字体、字体大小、字体样式 和文字颜色	78
4.2.3	设置对齐、边距、缩进和行距	78
4.2.4	设置特殊文本参数选项	79
4.3	编辑文本	80
4.3.1	选择文本	80
4.3.2	转换文本类型	81
4.3.3	分离文本	81
4.3.4	文本变形	82
4.3.5	创建文本效果	83
4.3.6	创建文字链接	86
4.4	文字滤镜效果	86

4.4.1	为文本添加滤镜	86
4.4.2	设置滤镜效果	87
4.5	上机练习	90
4.5.1	诗词制作	90
4.5.2	制作塑料文字效果	91
4.6	习题	94
第5章	使用帧和图层编排影片	95
5.1	帧	95
5.1.1	帧的基础知识	96
5.1.2	帧的相关操作	96
5.1.3	帧的显示状态	99
5.2	认识图层	100
5.2.1	图层概述	100
5.2.2	图层的模式	101
5.3	图层的基本操作	102
5.3.1	创建图层及图层文件夹	103
5.3.2	选择和删除图层	103
5.3.3	重命名图层	104
5.3.4	复制图层	105
5.3.5	更改图层顺序	105
5.3.6	修改图层属性	105
5.4	使用引导层创建动画	106
5.4.1	普通引导层	106
5.4.2	运动引导层	107
5.5	使用遮罩层创建动画	108
5.5.1	认识遮罩层	108
5.5.2	创建遮罩层	109
5.5.3	编辑遮罩层	109
5.6	上机练习	111
5.6.1	创建综合遮罩动画	112
5.6.2	创建综合引导动画	116
5.7	习题	118
第6章	使用元件、实例和库	119
6.1	元件的使用	119
6.1.1	认识 Flash CS3 中的元件类型	120
6.1.2	创建新元件	121



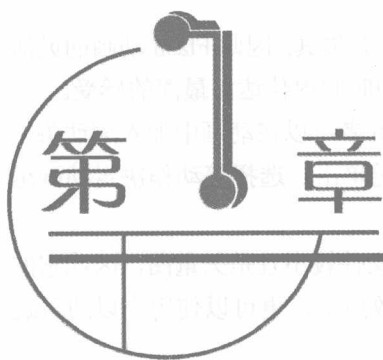


6.1.3	将元素转换为元件	125
6.1.4	复制元件	128
6.1.5	编辑元件	128
6.2	实例的使用	131
6.2.1	创建实例	131
6.2.2	交换实例中的元件	132
6.2.3	改变实例类型	133
6.2.4	分离实例	133
6.2.5	查看实例信息	133
6.3	使用库资源	134
6.3.1	【库】面板的组成	134
6.3.2	处理库项目	135
6.3.3	管理【库】面板	135
6.3.4	认识公用库	136
6.3.5	使用共享库	137
6.4	上机练习	138
6.4.1	创建实例	138
6.4.2	修改实例	140
6.4.3	制作按钮	141
6.5	习题	142
第7章	基础动画制作与编辑	143
7.1	制作时间轴动画	143
7.1.1	设置时间轴特效	143
7.1.2	编辑时间轴特效	147
7.2	制作逐帧动画	147
7.2.1	认识逐帧动画	147
7.2.2	创建逐帧动画	148
7.3	制作形状补间动画	150
7.3.1	创建形状补间动画	150
7.3.2	编辑形状补间动画	152
7.4	制作动作补间动画	153
7.4.1	创建动作补间动画	153
7.4.2	编辑动作补间动画	155
7.5	上机练习	155
7.5.1	综合形状补间动画	155
7.5.2	综合动作补间动画	158

7.6	习题	162
第8章	制作有声动画	163
8.1	Flash 中的声音	163
8.1.1	认识 Flash 支持的声音文件	164
8.1.2	声音的采样率	164
8.1.3	声音的位深	165
8.1.4	将声音文件导入 Flash CS3	165
8.2	添加声音	166
8.2.1	为文档添加声音	166
8.2.2	为按钮添加声音	167
8.3	编辑声音	168
8.3.1	设置声音的同步方式	168
8.3.2	音效设置	168
8.3.3	使用封套编辑声音	169
8.4	压缩并导出声音	170
8.4.1	压缩声音	171
8.4.2	发布声音	173
8.4.3	导出声音的标准	174
8.5	上机练习	174
8.5.1	为闹铃添加声音	174
8.5.2	制作手机按键音	176
8.6	习题	178
第9章	导入外部媒体文件	179
9.1	导入外部图形图像	179
9.1.1	导入位图	179
9.1.2	导入 PSD 文件	181
9.1.3	导入 AI 文件	182
9.1.4	导入 PNG 文件	184
9.2	编辑导入的位图	186
9.2.1	设置位图属性	186
9.2.2	将位图分离	187
9.2.3	将位图转换为矢量	187
9.3	导入视频文件	189
9.3.1	Flash CS3 支持的视频格式	189
9.3.2	认识 FLV 视频格式	189
9.3.3	导入视频剪辑	190



9.3.4	编辑导入的视频文件	192
9.4	上机练习	193
9.4.1	导入 PSD 文件	193
9.4.2	导入 AI 文件	194
9.4.3	导入 FLV 视频文件	195
9.5	习题	198
第 10 章	使用 ActionScript 编辑动画	199
10.1	ActionScript 3.0 概述	199
10.1.1	ActionScript 3.0 的特点	200
10.1.2	ActionScript 的常用概念	200
10.1.3	ActionScript 的语法	201
10.1.4	ActionScript 的数据类型	202
10.1.5	ActionScript 的变量	203
10.1.6	ActionScript 的函数	203
10.1.7	ActionScript 的运算符	204
10.2	ActionScript 的输入	205
10.2.1	在时间轴上输入代码	205
10.2.2	在外部 AS 文件中添加代码	207
10.3	处理对象	207
10.3.1	属性	207
10.3.2	方法	208
10.3.3	事件	208
10.3.4	创建对象实例	209
10.4	认识常用语句	211
10.4.1	条件判断语句	212
10.4.2	循环控制语句	215
10.5	编写类	218
10.5.1	Include 类	218
10.5.2	元件类	220
10.5.3	动态类	223
10.6	上机练习	226
10.7	习题	228
第 11 章	使用 Flash 组件制作动画	229
11.1	认识 Flash 组件	229
11.1.1	查看 Flash 组件	229
11.1.2	组件的添加与删除	230
11.1.3	安装新组件	231
11.2	常用 UI 组件应用	232
11.2.1	按钮组件 Button	232
11.2.2	复选框组件 CheckBox	233
11.2.3	单选按钮组件 Radio Button	233
11.2.4	下拉列表组件 ComboBox	236
11.2.5	文本区域组件 TextArea	238
11.2.6	进程栏组件 ProgressBar	239
11.3	视频组件应用	241
11.4	上机练习	242
11.4.1	制作网站留言簿	242
11.4.2	使用视频组件	244
11.5	习题	246
第 12 章	测试与发布影片	247
12.1	测试影片	247
12.1.1	测试影片概述	247
12.1.2	优化影片	248
12.1.3	测试影片下载性能	249
12.2	发布影片	253
12.2.1	预览和发布影片	253
12.2.2	设置 Flash 发布格式	254
12.2.3	设置 HTML 发布格式	256
12.2.4	设置其他发布格式	258
12.3	导出影片	263
12.3.1	导出影片和图像	263
12.3.2	更新影片用于 Dreamweaver	264
12.4	上机练习	265
12.4.1	将影片发布为 GIF 动画	265
12.4.2	将影片导出为位图	266
12.5	习题	266
第 13 章	Flash 综合实例应用	267
13.1	制作小树生长动画	267
13.2	制作手绘画板	270
13.3	制作图片展示网页	275
13.4	制作智能抽奖程序	283



第 1 章

Flash CS3 基础知识

学习目标

Flash 动画是目前最流行的动画表现形式之一，它凭借自身的诸多优点，在互联网、多媒体课件制作以及游戏软件制作等领域得到了广泛应用。Flash CS3 是 Adobe 公司最新推出的动画制作软件，同之前的版本相比，在功能上有了很多有效的改进及拓展，深受用户喜爱。为了使读者初步了解 Flash 动画及 Flash CS3，本章主要介绍 Flash 动画的特点及应用领域，以及 Flash CS3 的工作界面等相关内容。

本章重点

- ◎ Flash 动画的特点
- ◎ Flash 动画的应用领域
- ◎ Flash CS3 工作界面的组成元素
- ◎ 设置 Flash CS3 的首选参数和快捷键
- ◎ 新建和保存 Flash 文档的方法

1.1 了解 Flash 动画

Flash 动画是一种以 Web 应用为主的二维动画形式，它不仅可以通过文字、图片、视频及声音等综合手段展现动画意图，还可以通过强大的交互功能实现与动画观看者之间的互动。

1.1.1 Flash 动画的特点

Flash 动画得到人们广泛而长久的应用，原因在于它拥有以下几方面的特点：



- ◎ Flash 可使用矢量绘图。其矢量图像无论放大多少倍都不会失真, 因此 Flash 动画的灵活性较强, 其情节和画面也往往更加夸张, 以便在最短的时间内传达出最深的感受。
- ◎ Flash 动画具有交互性, 能更好地满足用户的需要。设计者可以在动画中加入滚动条、复选框以及下拉菜单等各种交互组件, 使观众可以通过单击、选择等动作决定动画运行过程和结果, 这一点是传统动画所无法比拟的。
- ◎ Flash 动画拥有强大的网络传播能力。由于 Flash 动画文件较小且是矢量图, 因此它的网络传输速度优于其他动画文件, 而其采用的流式播放技术, 更可以使用户以边看边下载的模式欣赏动画, 从而大大减少了下载等待时间。
- ◎ Flash 动画拥有崭新的视觉效果。Flash 动画比传统的动画更加简易和灵巧, 已经逐渐成为一种新兴的艺术表现形式。
- ◎ Flash 动画制作成本低, 效率高。使用 Flash 制作的动画在减少了大量人力和物力资源消耗的同时, 也极大地缩短了制作时间。
- ◎ Flash 动画在制作完成后可以把生成的文件设置成带保护的格式, 从而维护了设计者的版权利益。



1.1.2 Flash 动画的应用领域

在当今信息化时代, 人们已经习惯于在网上进行工作、交流和查找信息。随着 Internet 网络的不断推广, Flash 动画的应用被延伸到了多个领域, 如多媒体动画、游戏、教学课件、广告以及网站制作等方面。

1. 制作多媒体动画

Flash 动画的流行正是源于网络, 其诙谐幽默的演绎风格吸引了大量的网络观众。另外, Flash 动画比传统的 GIF 动画文件小很多, 一个几分钟长度的 Flash 动画片也许只有 1、2 兆大小, 在网络带宽局限的条件下, 它更适合网络传输。如图 1-1 所示的是一个用 Flash 制作的多媒体动画。



图 1-1 多媒体动画



2. 制作游戏

Flash 动画有别于传统动画的重要特征之一在于它的互动性,观众可以在一定程度上参与或控制 Flash 动画的进行,这得益于 Flash 拥有较强的 ActionScript 动态脚本编程语言。

ActionScript 编程语言已发展到 3.0 版本,其性能更强、灵活性更大、执行速度更快,这使得我们可以利用 Flash 制作出各种有趣的 Flash 游戏,如图 1-2 所示。

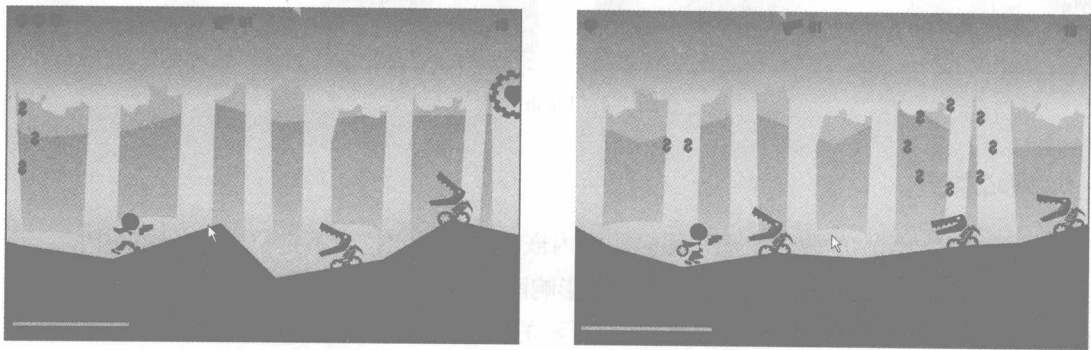


图 1-2 Flash 游戏

3. 制作教学课件

为了摆脱传统的文字式枯燥教学,远程网络教育对多媒体课件的要求非常高。一个基础的课件需要将教学内容播放成为动态影像,或者播放教师的讲解录音;而复杂的课件更是在互动性方面有着更高的要求,它需要学生通过课件融入到教学内容中。利用 Flash 制作的教学课件,能够很好地满足这些需求,如图 1-3 所示即为一个物理课采用的 Flash 教学课件,学生可以通过操作控制实验的进行。

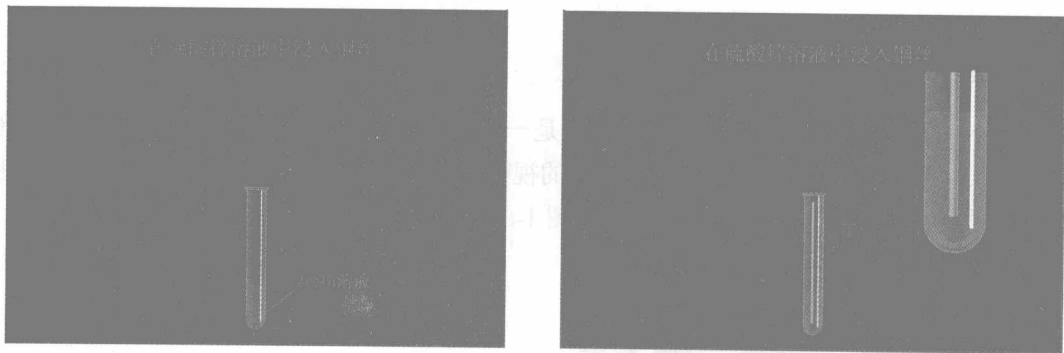


图 1-3 制作课件

4. Flash 电子贺卡

在特殊的日子,为亲朋好友制作一张 Flash 贺卡,表达自己的祝福,一定会让对方喜出望外。如图 1-4 所示的是用 Flash 制作的一张贺卡。

