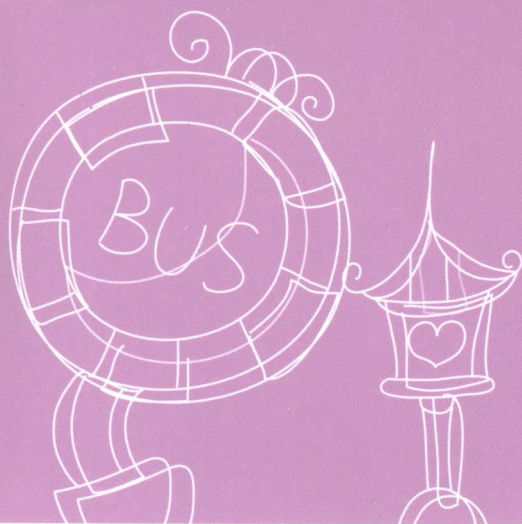


手把手教你学 Flash CS3

叶舟 编著



💡 **72** 个手把手实例，**103** 个高手点评，帮您快速成为动画高手。

💡 **7** 个大型综合案例，**28** 个精美、实用的学以致用案例，为您全面剖析动画的制作精髓。

附赠1CD

附赠书中107个案例的源文件、效果文件和素材。



手把手教你学 Flash CS3

叶舟 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

本书重点介绍了 Flash 软件制作动画的全方位知识,包括:Flash 快速入门、动画制作基本功、动画基础、逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画、遮罩动画、引导路径动画、场景动画、元件、实例和库资源、时间轴特效、文本特效、创建有声动画、简单互动——使用行为、幻灯片及影片测试与发布、ActionScript 3.0 介绍、ActionScript 3.0 简单使用、综合案例等知识,采用手把手讲解知识要点的方式,结合完美的动画实例,配合详细的步骤设计,能让读者快速学习和进入动画制作状态,无论是否具备动画和美术的基础知识,使用本书都能使您找到想要的知识。

本书不仅适合做读者的入门教程,还适合想了解 ActionScript 的学员,同时本书配有实例光盘,供读者学习使用。

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,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

手把手教你学 Flash CS3 / 叶舟编著. —北京:电子工业出版社, 2008.10
ISBN 978-7-121-06978-9

I. 手… II. 叶… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 093412 号

责任编辑:朱沐红

印 刷:北京智力达印刷有限公司

装 订:北京中新伟业印刷有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1092 1/16 印张:33.75 字数:763 千字 彩插:2

印 次:2008 年 10 月第 1 次印刷

印 数:4000 册 定价:59.00 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

本书以 Flash CS3 软件为介绍对象,以案例驱动,由浅入深,由简到繁的讲解方式,全方位的介绍了 Flash 动画制作的方式方法,书中内容讲解详细,步骤介绍清晰。摒弃了繁冗的理论讲解,以理论与实践相结合的方式来讲解知识点,让读者能够更快的理解和掌握动画制作的技能。



本书知识结构图

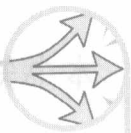




本书适合读者

本书涉及 Flash CS3 制作动画的各个方面, 适合以下读者学习、参考。

- 网站、网页动画设计与制作人员
- 专业多媒体设计与开发人员
- Flash 游戏设计与开发人员
- 美术院校电脑美术班专业师生
- 动画制作培训班学员
- Flash 动画爱好者与自学人员



本书写作特点

全面展现动画制作流程

1. 各类文件位置指示, 快速定位

源文件:	CDROM\12\源文件\制作位图文字的动画.flas
素材文件:	CDROM\12\素材\sunset.jpg
效果文件:	CDROM\12\效果文件\位图文字的动画的效果.swf

2. 详细步骤介绍, 轻松上手

(1) 打开源文件“制作嵌入字体的动画.flas”, 选取动画右上角的“冰雪世界”文字, 通过属性面板, 可以看到此文字应用了“汉仪雪峰体简”字体, 如图 12-9 所示。

(2) 选择“窗口>库”命令, 将库面板展开, 然后在库面板中的空白区的域单击右键, 在弹出的菜单中选择“新建字型”命令, 如图 12-10 所示。

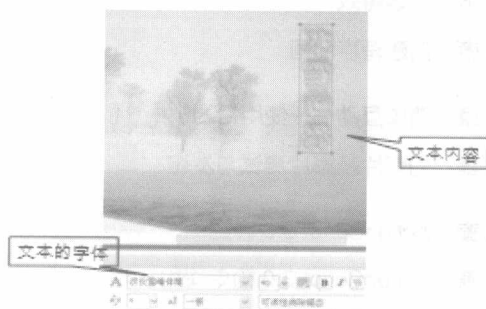


图 12-9 文字的字体属性



图 12-10 创建字型

(3) 在弹出的“字体元件属性”对话框中,输入名称“汉仪雪峰简体”,单击“确定”按钮,这时候,在库面板中就可以看到多了一个字体类型,如图 12-11 所示。

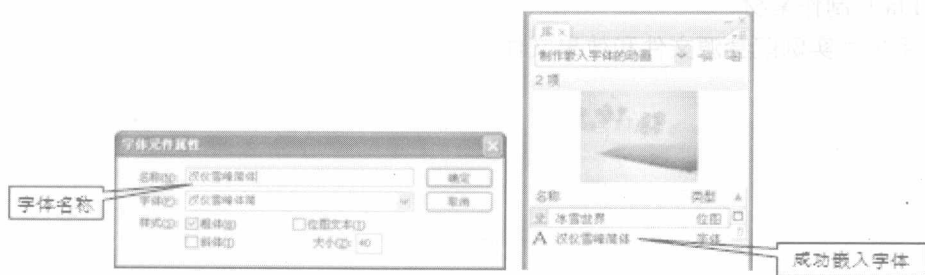


图 12-11 确定字体元件属性

3. 清晰的图中标注, 学习更容易



4. 温馨提醒要点, 全面掌握知识

提示 模糊参数说明

模糊 X、模糊 Y: 模糊的宽度和高度。

品质: 模糊的质量级别。

5. 切中要害的高手点评, 助您提高

高手点评

至此, 文字的分离与设计就完成了, 对分离后文字的制作, 只简单地应用了放射状颜色效果, 以及对文字进行了一些基础的编辑操作, 其实, 所有对图形的操作功能都可以应用, 读者完全可以随心所欲地使用各种其他的功能, 例如透明度等。

全程的手把手实例介绍, 实用为上

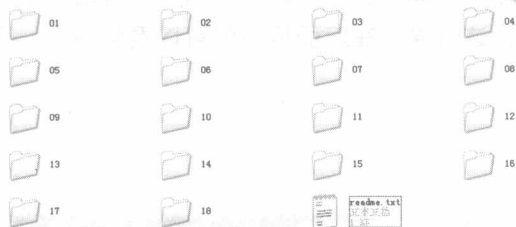
本书作者都是一线 Flash 制作人员, 非常清楚制作 Flash 时每个步骤需要注意的细节、事项, 这对写作非常有益。作者尽力做到了讲解清晰, 语言通俗易懂。

本书不论讲 Flash 基础知识, 还是讲 Flash 应用, 均采用实例驱动的方式进行讲解, 让读者在实践中以最快的方式掌握 Flash, 制作出高水平的作品。



光盘赠送

- Flash 制作素材
- 手把手实例配套源文件和效果文件

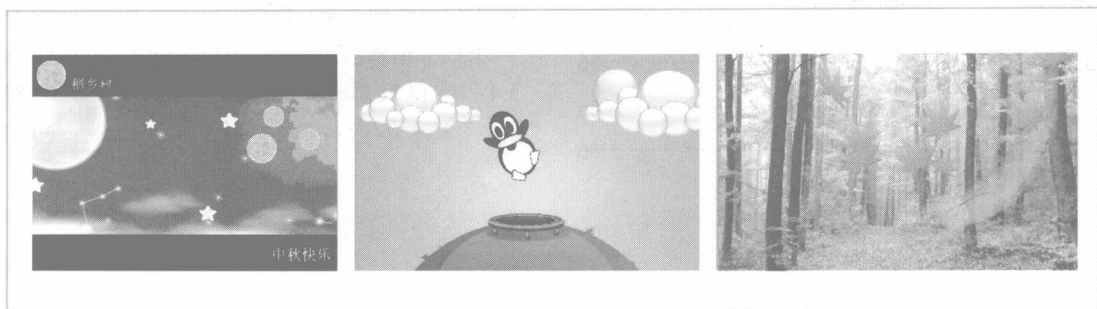


致谢

写作的过程是艰辛的，在本书的编写过程中，得到了围围、张玲、黄爱萍、安娜等人的热情帮助，在此表示感谢，如对本书有任何问题请发送邮件至 jsj@phei.com.cn。

编 者

2008-5



第 1 篇 Flash 动画基础

第 1 章 快速入门——

Flash CS3 基础 2

1.1 了解 Flash CS3	3
1.1.1 Flash 的特点	3
1.1.2 Flash 动画的应用领域	3
1.1.3 动画原理	4
1.1.4 动画制作流程	5
1.2 熟悉 Flash CS3 界面	6
1.3 创建 Flash 文档	10
1.3.1 Flash 文件概述	10
1.3.2 创建或者打开 Flash 文档并设置其属性	11
1.3.3 打开多个文档时查看文档	12
1.3.4 保存 Flash 文档	13
1.4 学以致用——蝴蝶飞舞	14
1.5 本章小结	27

第 2 章 动画制作基本功——

绘图基础 28

2.1 关于矢量图和位图	29
--------------	----

2.1.1 矢量图与位图概述	29
2.1.2 矢量图与位图的区别联系	29
2.1.3 位图与矢量图之间的转换	30
2.2 绘制矢量图	32
2.2.1 绘制直线	32
2.2.2 绘制矩形和椭圆	34
2.2.3 绘制多边形和星形	37
2.2.4 在图形中添加文字	39
2.3 填充图形	41
2.3.1 填充线条颜色	41
2.3.2 填充区域颜色	43
2.3.3 设置颜色属性	45
2.3.4 调整颜色属性	46
2.4 编辑图形	48
2.4.1 选择图形	48
2.4.2 移动、复制和删除图形	50
2.4.3 缩放、旋转和倾斜图形	52
2.4.4 任意变形图形	53
2.4.5 组合与分离图形	54
2.4.6 对齐图形	55

2.4.7 查看图形	56
2.5 学以致用——绘制企鹅图像	57
2.6 学以致用——绘制兔子图像	60
2.7 本章小结	64

第 3 章 动画基础 65

3.1 场景	66
3.1.1 场景概述	66
3.1.2 设置场景	66

3.1.3 使用场景	67
3.2 图层	70
3.2.1 图层的概念、类型和作用	71
3.2.2 图层的基本操作	72
3.3 帧	77
3.3.1 帧的类型与作用	77
3.3.2 编辑帧	78
3.4 学以致用——秋思	82
3.5 本章小结	86



第 2 篇 动画类型与资源管理

第 4 章 逐帧动画 88

4.1 初识逐帧动画	89
4.2 逐帧动画的特点	90
4.3 创建逐帧动画的方法	92
4.3.1 通过导入创建逐帧动画	92
4.3.2 通过编辑帧创建逐帧动画	97
4.4 学以致用——老鼠眨眼	109
4.5 本章小结	111

第 5 章 动作补间动画 112

5.1 动作补间的概念	113
5.2 创建动作补间动画	113

5.3 动作补间的属性	116
5.4 学以致用——挂钟	125
5.4.1 勾勒挂钟外形	125
5.4.2 为挂钟上色	129
5.4.3 制作动画	132
5.4.4 添加背景	133
5.5 本章小结	134

第 6 章 形状补间动画 135

6.1 形状补间的概念	136
6.2 创建形状补间动画	136
6.3 形状补间的属性	141
6.4 学以致用——魔镜	143

6.5 学以致用——海浪运动	146
6.6 学以致用——小树生长	151
6.7 学以致用——圣诞快乐	153
6.8 本章小结	159

第 7 章 遮罩动画 160

7.1 关于遮罩动画	161
7.1.1 遮罩动画的概念	161
7.1.2 遮罩动画的应用	161
7.1.3 遮罩动画的原理	162
7.2 关于遮罩层	162
7.2.1 遮罩层的概念	162
7.2.2 遮罩层与普通图层	163
7.3 创建遮罩层	167
7.4 学以致用——放大镜效果	171
7.5 学以致用——镜头	175
7.6 本章小结	178

第 8 章 引导路径动画 179

8.1 认识引导路径动画	180
8.1.1 引导路径动画的概念	180
8.1.2 引导层和其对象的关系	180
8.1.3 创建引导路径动画的应用	180
8.2 创建引导路径动画的方法和属性设置	181
8.2.1 创建引导路径动画的方法	181
8.2.2 引导路径动画的属性设置	183
8.3 引导路径的应用技巧	184
8.4 学以致用——蝴蝶飞舞	188
8.5 学以致用——飘飞的花瓣	191
8.6 学以致用——地球围绕太阳转	194
8.7 学以致用——海豚跃起	198
8.8 学以致用——飘雪	214

8.9 本章小结	230
----------	-----

第 9 章 场景动画 231

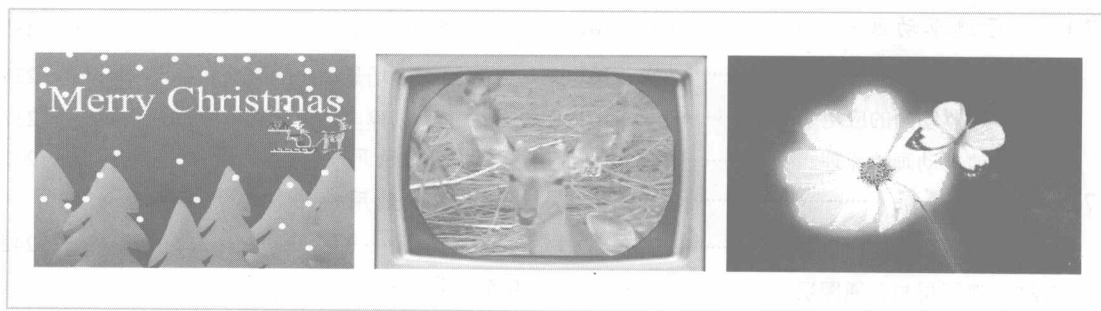
9.1 单场景动画	232
9.1.1 单场景动画的概念和特点	232
9.1.2 创建单场景动画	233
9.2 多场景动画	235
9.2.1 多场景动画的概念和特点	235
9.2.2 创建多场景动画	237
9.3 学以致用——单场景动画	240
9.4 学以致用——多场景动画的实现	242
9.5 学以致用——赛车	244
9.6 本章小结	247

第 10 章 元件、实例和库资源 248

10.1 元件介绍	249
10.1.1 元件的类型	249
10.1.2 创建元件	250
10.1.3 将动画转换为影片剪辑元件	251
10.1.4 重制元件	252
10.1.5 编辑元件	253
10.2 使用元件实例	254
10.2.1 创建实例	254
10.2.2 设置实例属性	255
10.2.3 实例交换	257
10.2.4 更改实例的类型	258
10.2.5 分离实例元件	259
10.3 管理库资源	260
10.3.1 文档之间复制库资源	261
10.3.2 库资源之间的冲突	262
10.4 共享库资源	264

10.4.1 认识共享库资源	264
10.4.2 处理运行时共享资源	264
10.4.3 在源文档中定义运行时共享 资源	264
10.4.4 链接到目标文档的运行时共享	

资源	266
10.4.5 更新或替换元件	266
10.5 学以致用——自讨没趣	268
10.6 学以致用——撕裂照片	271
10.7 本章小结	273



第3篇 动画特效

第11章 时间轴特效 276

11.1 时间轴特效简介	277
11.1.1 特效的套用方法	278
11.1.2 编辑特效	278
11.1.3 参数设置	279
11.2 变形/转换特效	280
11.2.1 变形特效	280
11.2.2 转换特效	282
11.3 帮助特效	284
11.3.1 分散式直接复制	284
11.3.2 复制到网格	286
11.4 效果特效	288
11.4.1 分离	288
11.4.2 展开	290
11.4.3 投影	291
11.4.4 模糊	292
11.5 学以致用——美妙的春天	294
11.6 本章小结	297

第12章 文本特效 299

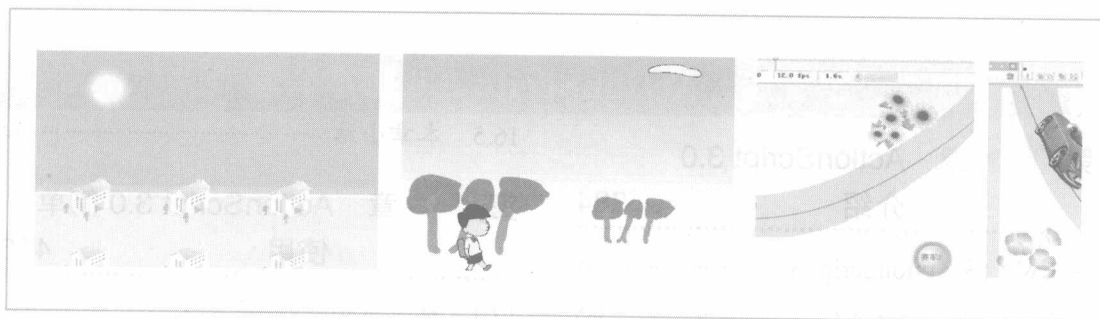
12.1 文本工具属性	300
12.2 文本类型	301
12.3 创建文字链接	303
12.4 嵌入字体	304
12.5 创建文字特效	305
12.5.1 利用分离命令设计文字	306
12.5.2 利用位图制作文字	308
12.6 滤镜特效	309
12.6.1 滤镜概述	309
12.6.2 活动滤镜	310
12.6.3 投影滤镜	311
12.6.4 模糊滤镜	312
12.6.5 发光滤镜	312
12.6.6 斜角滤镜	313
12.6.7 渐变发光滤镜	314
12.6.8 渐变斜角滤镜	315
12.6.9 调整颜色滤镜	316

12.7 学以致用——变幻文字	317
12.8 本章小结	320

第 13 章 创建有声动画 322

13.1 声音效果	323
13.1.1 导入声音	323
13.1.2 引用声音	323
13.1.3 编辑声音	324

13.1.4 给按钮添加声音	326
13.1.5 声音属性	326
13.1.6 压缩声音	327
13.2 视频效果	328
13.2.1 视频类型	328
13.2.2 导入视频	329
13.2.3 编辑视频	329
13.3 学以致用——鹿	333
13.4 本章小结	336



第 4 篇 影片优化与测试

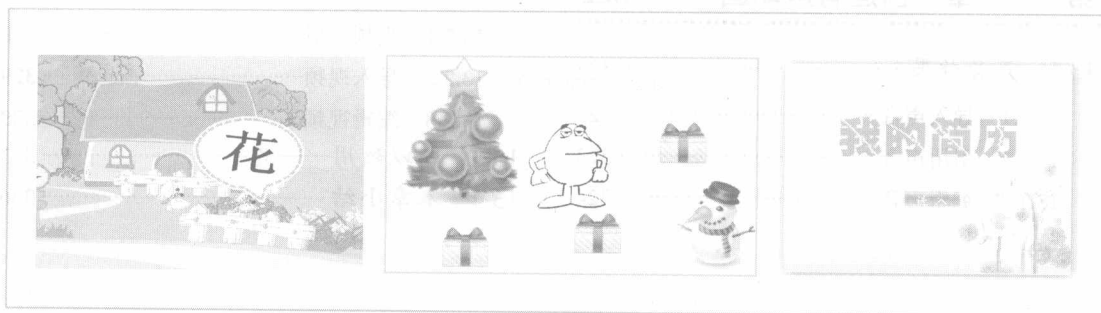
第 14 章 简单互动——使用行为 338

14.1 认识行为面板	339
14.2 控制视频	340
14.2.1 导入视频	340
14.2.2 添加按钮	345
14.2.3 设置行为	346
14.3 加载外部影片	349
14.3.1 制作空影片元件	349
14.3.2 引用元件	349
14.3.3 设置行为	350
14.4 学以致用——影片欣赏	351
14.5 本章小结	354

第 15 章 幻灯片及影片测试与发布 355

15.1 幻灯片动画	356
15.1.1 幻灯片简介	356
15.1.2 按钮行为导航	358
15.1.3 屏幕转变特效	360
15.2 影片优化	363
15.3 影片测试	365
15.4 影片导出	366
15.4.1 导出影片	366
15.4.2 导出动画图像	367
15.5 影片发布	367
15.5.1 发布设置	367
15.5.2 发布动画和网页	369

15.5.3 发布动画放映文件	372	15.6 学以致用——城市风采	374
15.5.4 发布 GIF 动画	373	15.7 本章小结	381



第 5 篇 ActionScript 3.0 脚本信息

第 16 章 ActionScript 3.0 介绍 384

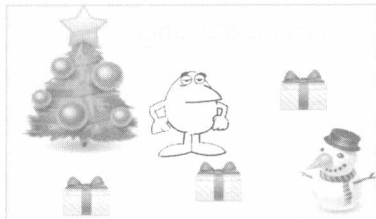
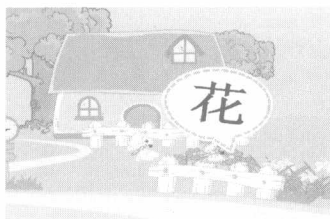
16.1 了解 ActionScript 3.0	385
16.1.1 ActionScript 3.0 简介	385
16.1.2 ActionScript 3.0 新增功能	386
16.2 编程基础	387
16.2.1 计算机程序用途	387
16.2.2 变量	388
16.2.3 常量	392
16.2.4 数据类型	393
16.2.5 函数	394
16.2.6 运算符	402
16.3 ActionScript 3.0 语法规则	408
16.3.1 点语法	408
16.3.2 分号与括号	409
16.3.3 关键字和保留字	410
16.3.4 字母大小写	411
16.3.5 注释	411
16.4 学以致用——计算人工搬板砖	412

16.5 本章小结

414

第 17 章 ActionScript 3.0 简单使用 415

17.1 插入 ActionScript 脚本	416
17.1.1 在动作面板中添加 ActionScript 脚本	416
17.1.2 使用独立的 ActionScript 文件	417
17.2 流程控制语句	419
17.2.1 条件选择语句	420
17.2.2 循环语句	422
17.2.3 无条件跳转语句	427
17.3 基于对象编程	432
17.3.1 认识对象——用 ActionScript 控制影片播放	433
17.3.2 Flash CS3 的对象家族	436
17.3.3 创建自己的对象	439
17.3.4 事件侦听器	441
17.4 学以致用——圣诞礼物	442
17.5 本章小结	446



第 6 篇 综合例子

第 18 章 综合案例

448

18.1 制作个人简历449

18.1.1 实例分析449

18.1.2 制作流程450

18.1.3 制作步骤451

18.2 制作电子贺卡——中秋佳节459

18.2.1 实例分析460

18.2.2 制作流程460

18.2.3 制作步骤463

18.3 商业广告制作——产品展示

动画475

18.3.1 实例分析476

18.3.2 制作流程476

18.3.3 制作步骤479

18.4 制作多媒体课件——少儿看图

识字（一）500

18.4.1 实例分析500

18.4.2 制作流程501

18.4.3 制作步骤 501

18.4.4 实例小结 505

18.5 制作多媒体课件——少儿看图

识字（二） 505

18.5.1 实例分析 506

18.5.2 制作流程 506

18.5.3 制作步骤 507

18.5.4 实例小结511

18.6 商业广告制作——产品宣传

动画511

18.6.1 实例分析511

18.6.2 制作流程511

18.6.3 制作步骤511

18.6.4 实例小结 515

18.7 制作 Flash 小游戏 515

18.7.1 实例分析 516

18.7.2 制作流程 519

18.7.3 制作步骤 520

18.7.4 实例小结 522

第 1 篇

Flash 动画基础

第 1 章 快速入门——Flash CS3 基础

第 2 章 动画制作基本功——绘图基础

第 3 章 动画基础

第 1 章

快速入门——

Flash CS3 基础



本章导读



目前,无论是在网络上还是在电视上都可以看到一些非常有趣的 Flash 广告和动画片,太吸引人了,我也很想学学怎么制作这些动画,但是不知道从什么地方开始学习。



其实那些动画从表面上看很有意思,似乎很复杂,其实制作是很简单的。但是要学习如何制作那些绚丽的动画,你需要从基础知识学起,例如本章讲述的 Flash 动画的特点,动画原理,Flash 动画制作的界面等。

本章主要学习以下内容:

- 了解 Flash CS3
- 熟悉 Flash CS3 界面
- 创建 Flash 文档
- 学以致用
- 本章小结

1.1 了解 Flash CS3

 现在，Flash 动画的使用越来越广泛了，软件升级的速度也越来越快，但是本质的制作原理和动画的实现没有多大的变化，从本节开始，将进入 Flash 动画制作的学习世界。

1.1.1 Flash 的特点

Flash CS3 是 Adobe 公司发布的一款新版本的多媒体动画制作软件，它也是一种设计交互动画的工具，Flash 发布之初就受到了广大用户的喜爱，不仅仅是因为它是一种所见即所得的制作工具，更是因为它有着自己的特点，主要特点如下：



“所见即所得”是指用 Flash 软件设计的作品，只要导出就可以看到效果，不需要像网页、软件需要搭建自己的运行平台才可以得到结果。

1. 文件的数据小，传播速度快

由于 Flash 动画对象是基于矢量图像设计的，同时，描述丰富的动画对象只需要很少的矢量图形，与位图相比较，在文件数据量上有明显的优势，由于 Flash 文件数据量小，又是使用流媒体播放技术，因此 Flash 动画在网络上的传播受到了用户的喜爱。



“流媒体播放”是指一种在网络上边下载边播放的技术。用户在网络上欣赏时，不需要将文件全部下载，只要下载部分文件，用户在播放时，会自动地下载剩下的文档内容。

2. 表现形式多样，使用范围广泛

制作 Flash 动画时，可以导入或者添加文字、图片、声音、视频以及动画等，因此使用 Flash 制作的动画的表现形式也很多样化，其次，由于文件的数据量小，传播速度快，可以被广泛地用于 MTV 制作、网页中的动画，以及一些小的游戏等。

3. 交互功能强大

Flash 具有强大的交互功能，在 Flash 中可以嵌入 ActionScript 脚本语言，更好地实现 Flash 的交互功能，Flash 软件提供了事件行为等功能，可以更好地控制 Flash 动画的播放、停止或者其他功能。

1.1.2 Flash 动画的应用领域

随着 Flash 动画软件版本的升级、功能的强大和网络的发展，Flash 动画的使用领域越来越广泛，主要领域如下：

1. 网络广告

使用浏览器浏览网页时，不难发现在网页中总是会镶嵌一些动画的，不能说全部是