



- 本书由国内资深动画制作软件应用专家和Flash CS3软件高级培训师精心编著，通过图解和多媒体教学的方式全方位剖析Flash CS3软件。
- 以初学者为出发点，基础操作与实际应用相结合，同时穿插各种技术要点和技巧，在表达上力求通俗易懂，便于读者理解和深入地学习。
- 以动画制作为主题精心编排内容，多个源自于实际动画制作的经典示例，全面涵盖了图形绘制、简单动画制作、特效场景制作、MTV制作以及网站中的应用等各个方面。
- 随书奉送**300**个经典的Flash CS3实战技巧，使本书真正物超所值。

新编

Flash CS3 中文版 入门与提高

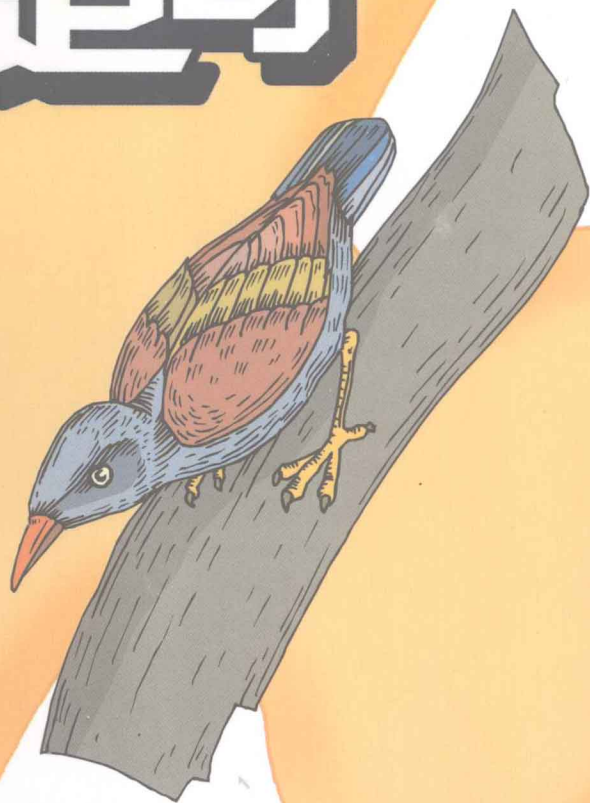
■ 神龙工作室 编著



180分钟**入门必备**知识讲解，
轻松掌握Flash CS3基本操作

300个经典的Flash CS3实战技巧，
全面提高动画制作水平

17个专业的Flash动画实例源文件，
为工作和学习带来极大便利

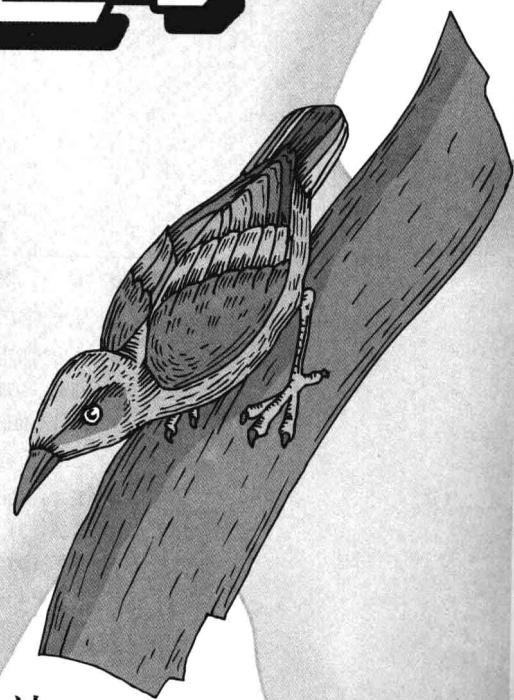


新编

Flash CS3 中文版

入门与提高

■ 神龙工作室 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Flash CS3 中文版入门与提高 / 神龙工作室编著.
北京: 人民邮电出版社, 2008.8
ISBN 978-7-115-18464-1

I. 新… II. 神… 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 098974 号

内 容 提 要

本书是指导初学者学习 Flash CS3 的入门书籍。书中图文并茂地介绍了初学者学习 Flash CS3 必须掌握的基础知识、操作方法和技巧等。全书共分 21 章, 包括 Flash 概况, 初探 Flash CS3, 魔法工具箱, 文本工具介绍, 元件、实例和库, 图层的应用, 制作简单动画, 外部素材的导入, Flash 作品的导出与发布, ActionScript 介绍, 变量、常量和数据类型, 语法、运算符和控制语句, 数组和函数, 面向对象的基本概念, 常用函数和系统类介绍, 组件, XML, Flash 组件与数据库交互, Flash Lite 手机编程, Flash 幻灯片制作, 典型实例等内容。

本书附带一张精心开发的专业级多媒体教学光盘, 它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式, 紧密结合书中的内容, 通过 28 个精彩实例对 Flash CS3 的各个知识点进行了深入的讲解, 一步一步地引导读者学习 Flash CS3 的实际应用。光盘中还包括书中各章“过关练习题”对应的习题答案、书中各个实例对应的素材与模板、一本内含 300 个经典的 Flash CS3 实战技巧的电子图书, 以及 17 个专业的可直接应用于商业广告、MTV 制作和 Flash 小游戏等方面的 Flash 动画实例的源文件 (*.fla) 和生成影片 (*.swf), 大大地扩充了本书的知识范围。

本书既适合 Flash CS3 初、中级读者阅读, 又可以作为大中专院校或者企业的培训教材, 同时对 Flash CS3 高级用户也有一定的参考价值。

新编 Flash CS3 中文版入门与提高

- ◆ 编 著 神龙工作室
责任编辑 魏雪萍
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 880×1092 1/16
印张: 31
字数: 916 千字 2008 年 8 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2008 年 8 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-18464-1/TP

定价: 55.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154



Flash 软件发展到今天已成为当前最为流行的动画制作软件之一。Flash 凭借其全新的矢量流式动画以及强大的 ActionScript 脚本语言功能,受到很多用户的青睐,在很多领域中被广泛地应用,例如网页制作、动画设计、多媒体课件制作、MTV 制作以及游戏制作等。本书就是针对广大动画设计从业人员及 Flash 爱好者的实际工作进行策划和编写的。

本书特色一览

❖ **内容全面、信息量大:** 本书信息量大,涵盖了 Flash CS3 软件中的绝大部分功能,力求在有限的篇幅内为读者奉献更多的知识,并帮助读者在学习的过程中举一反三。

❖ **一步一图、以图析文:** 在介绍实际应用案例的过程中,每一个操作步骤的后面均附有对应的图形,这种图文结合的方法使读者在学习的过程中能够直观、清晰地看到操作的效果,易于理解和掌握。

❖ **功能实例、完美融合:** 本书根据实例具体操作的需要,将 Flash CS3 软件的各项功能充分地融入到实例中,使实例和功能达到了完美的融合。同时在各章节的最后都有一个“本章小结”,对本章的内容进行了一次完整的贯通,以帮助读者巩固掌握本章的相关知识点和提升解决实际问题的能力。

❖ **书盘结合、易于理解:** 本书附带一张多媒体教学光盘,紧扣书中的内容,以实例的形式进行讲解,使用户更易于理解 Flash CS3 的基础知识。同时光盘中还附赠了 17 个专业的可直接应用于商业广告、MTV 制作以及 Flash 小游戏等方面的 Flash 动画源文件,这些源文件可以帮助用户更深刻地理解书本中所介绍的 Flash CS3 的各种强大功能,也给用户的日常工作和学习带来了极大的便利。

配套光盘扫描

本书附赠一张多媒体教学光盘,内含 28 个精彩实例,讲解时间长达 3 个小时。还包含书中各章“过关练习题”对应的习题答案以及书中各个实例对应的素材文件、原始文件和最终效果,另赠送一本 158 页、内含 300 个经典的 Flash CS3 实战技巧的电子图书以及 17 个 Flash 动画实例的源文件 (*.fla) 和生成影片 (*.swf)。

本书的配套光盘是一张精心开发的专业级多媒体教学光盘,它采用全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式,紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解,大大地扩充了本书的知识范围。



光盘使用须知

如果您在 Windows Vista 中文版操作系统下使用本光盘,请在运行光盘之前关闭用户账户控制(UAC)功能,否则可能会出现报错现象;在 Windows XP 系统下不会出现报错现象,因此不用进行此项操作。

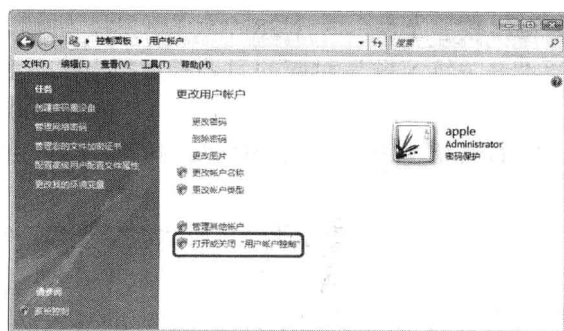
① 单击【开始】>【控制面板】菜单项打开【控制面板】窗口。



② 单击左侧窗格中的【经典视图】链接切换到经典视图模式下,然后双击右侧窗格中的【用户帐户】图标打开【用户帐户】窗口。

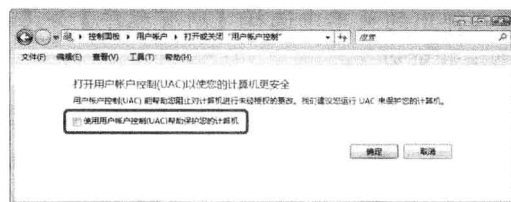


③ 单击【打开或关闭“用户账户控制”】链接,打开【打开或关闭“用户账户控制”】窗口。



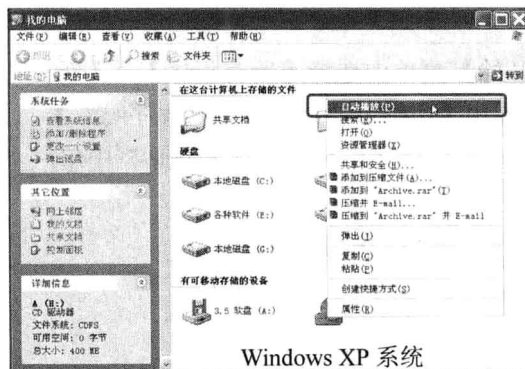
④ 撤选【使用用户账户控制(UAC)帮助保护您的计算机】复选框,然后单击

确定 按钮即可完成更改。

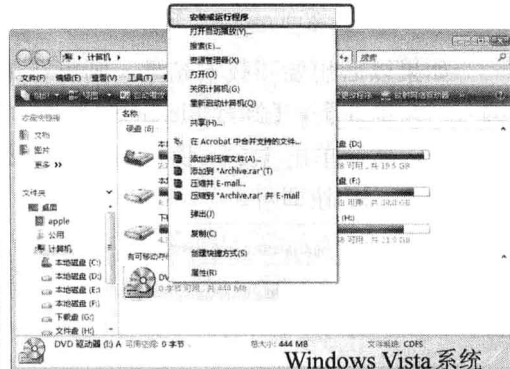


配套光盘运行方法

- ① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ② 若光盘没有自动运行，在 Windows XP 操作系统下可以双击桌面上的【我的电脑】图标 打开【我的电脑】窗口，然后双击光盘图标 ，或者在光盘图标 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项，光盘就会运行；在 Windows Vista 操作系统下双击桌面上的【计算机】图标 打开【计算机】窗口，然后双击光盘图标 ，或者在光盘图标 上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【安装或运行程序】菜单项。

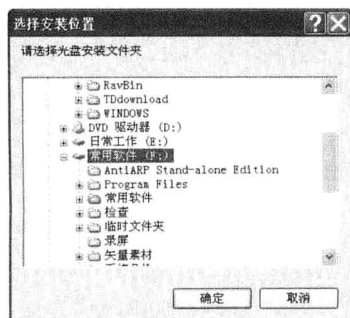


Windows XP 系统



Windows Vista 系统

- ③ 光驱长期使用读盘能力会下降，旧光驱读盘的能力可能也比较差，因此最好将光盘内容安装到硬盘上观看，把配套光盘保存好作为备份。在光盘主界面中单击【安装光盘】按钮 弹出【选择安装位置】对话框，从中选择合适的安装路径，然后单击 **确定** 按钮就可以将光盘内容安装到硬盘中。



- ④ 以后观看光盘内容时,只要单击【开始】按钮(Windows XP: , Windows Vista:) ,然后在弹出的菜单中选择【所有程序】>【新编入门与提高】>【FlashCS3】菜单项就可以了。

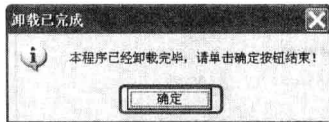
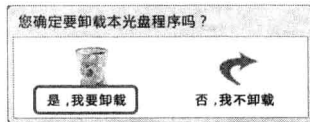


Windows XP 系统



Windows Vista 系统

如果以后想要卸载本光盘,则可在【开始】菜单中选择【所有程序】>【新编入门与提高】>【卸载 FlashCS3】菜单项弹出【您确定要卸载本光盘程序吗?】对话框,然后单击【是,我要卸载】链接,在弹出的【卸载已完成】对话框中单击 按钮即可。



本书由神龙工作室编著,参与资料收集和整理工作的有王文娟、徐专、王丽、张相红、王福艳、徐晓丽、刘恒和刘建等。由于时间仓促,书中难免有疏漏和不妥之处,恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱: weixueping@ptpress.com.cn。

编者

目 录

第1章 Flash 概况	1	2.1.2 退出 Flash CS3	10
1.1 Flash 的发展简史	2	2.2 Flash CS3 的文档操作	11
1.2 Flash 的特点	2	2.2.1 创建 Flash 文档	11
1.2.1 简单易学	2	2.2.2 保存 Flash 文档	11
1.2.2 流媒体传输	2	2.2.3 打开 Flash 文档	12
1.2.3 强大的交互性	2	2.3 Flash CS3 的工作界面	12
1.2.4 受制约小	3	2.3.1 菜单栏	13
1.2.5 图文元素	3	2.3.2 主工具栏	13
1.3 Flash 的应用领域	3	2.3.3 时间轴面板	14
1.3.1 网页设计	3	2.3.4 文档选项卡	14
1.3.2 网络动画	3	2.3.5 工具箱	15
1.3.3 多媒体演示	3	2.3.6 舞台	15
1.3.4 MTV 制作	4	2.3.7 常用面板	15
1.3.5 电子贺卡	4	2.4 设置 Flash CS3 的工作环境	19
1.4 Flash CS3 的新增功能	4	2.4.1 调整视图	19
1.4.1 界面	4	2.4.2 调整工具栏位置	19
1.4.2 位图元件库项目对话框	5	2.4.3 展开或者隐藏面板	19
1.4.3 HTML 模板	5	2.4.4 面板的管理	19
1.4.4 滤镜的应用	5	2.4.5 参数设置	20
1.4.5 复制和粘贴动画	5	2.5 Flash CS3 的基本术语	23
1.4.6 将动画转换为 ActionScript	5	2.6 本章小结	24
1.4.7 导入 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator	5	2.7 过关练习题	24
1.4.8 提示点选项卡的新功能	5	第3章 魔法工具箱	25
1.4.9 QuickTime 视频支持增强	5	3.1 绘图篇	26
1.4.10 脚本辅助	5	3.1.1 【钢笔】工具	26
1.4.11 钢笔工具增强	6	3.1.2 【线条】工具	27
1.4.12 矩形与椭圆绘制工具	6	3.1.3 【矩形】工具	28
1.5 Flash CS3 的安装与卸载	6	3.1.4 【铅笔】工具	30
1.5.1 Flash CS3 安装的系统要求	6	3.2 填色篇	30
1.5.2 安装 Flash CS3	6	3.2.1 【刷子】工具	30
1.5.3 卸载 Flash CS3	7	3.2.2 【墨水瓶】工具	31
1.6 本章小结	8	3.2.3 【颜料桶】工具	32
1.7 过关练习题	8	3.2.4 【滴管】工具	33
第2章 初探 Flash CS3	9	3.3 修改篇	34
2.1 Flash CS3 的启动和退出	10	3.3.1 【选择】工具	34
2.1.1 启动 Flash CS3	10	1. 使用【选择】工具选择对象	34
		2. 使用【选择】工具移动对象	34

3. 使用【选择】工具调整对象的形状	34	4.6.8 设置滤镜效果	80
3.3.2 【部分选取】工具	35	4.7 本章小结	81
3.3.3 【任意变形】工具	35	4.8 过关练习题	81
3.3.4 【套索】工具	40	第5章 元件、实例和库	83
3.3.5 【橡皮擦】工具	42	5.1 元件	84
1. 【橡皮擦模式】按钮	43	5.1.1 元件的作用	84
2. 【水龙头】按钮	43	5.1.2 元件的类型	84
3. 【橡皮擦形状】按钮	44	5.1.3 创建元件	85
3.3.6 【缩放】工具	44	1. 直接创建图形元件	85
3.3.7 【手形】工具	45	2. 转换为图形元件	86
3.4 绘制实例	45	5.1.4 编辑元件	90
1. 绘制树叶	45	1. 在当前模式下编辑元件	90
2. 绘制一幅风景画	47	2. 在元件模式下编辑元件	91
3. 绘制一只小熊	50	5.1.5 编辑位图	91
4. 绘制卡通女孩	53	5.1.6 元件类型的相互转换	91
3.5 本章小结	57	5.1.7 元件的交换	92
3.6 过关练习题	57	5.2 实例	93
第4章 文本工具介绍	59	5.2.1 创建实例	93
4.1 创建文本	60	5.2.2 编辑实例	94
4.1.1 静态文本字段	60	5.2.3 改变实例类型	95
4.1.2 动态文本字段	60	5.2.4 实例的分离	96
4.1.3 输入文本字段	61	5.2.5 实例信息的查看	97
4.2 设置文本属性	61	5.3 库	98
4.3 分离和打散文本	63	5.3.1 【库】面板的界面	98
4.3.1 文字对象	63	5.3.2 创建【库】元素	99
4.3.2 文本的分离	63	5.3.3 调用库文件	100
4.3.3 文本的打散	64	5.3.4 公用库	102
4.4 消除文本锯齿	66	5.4 制作按钮	103
4.5 制作特效文本	66	5.4.1 图形按钮	103
4.5.1 制作图案效果的文字	66	5.4.2 文字按钮	108
4.5.2 制作描边效果的文字	68	5.4.3 隐形按钮	110
4.5.3 制作立体效果的文字	69	5.4.4 动画按钮	116
4.6 滤镜	73	5.5 应用实例	120
4.6.1 【投影】滤镜	73	5.6 本章小结	123
4.6.2 【模糊】滤镜	75	5.7 过关练习题	124
4.6.3 【发光】滤镜	76	第6章 图层的应用	125
4.6.4 【斜角】滤镜	77	6.1 图层的管理	126
4.6.5 【渐变发光】滤镜	78	6.1.1 添加图层	126
4.6.6 【渐变斜角】滤镜	79	6.1.2 删除图层	127
4.6.7 【调整颜色】滤镜	79	6.1.3 重命名图层	127



6.1.4 改变图层的顺序	128	7.4.4 分散式直接复制	159
6.1.5 创建图层文件夹	128	7.4.5 复制到网格	159
6.1.6 选中图层	129	7.4.6 分离	160
6.1.7 锁定/解除锁定图层	130	7.4.7 展开	160
6.1.8 隐藏/显示所有图层	130	7.4.8 投影	161
6.2 图层的编辑	131	7.4.9 模糊	161
6.2.1 复制/粘贴图层	131	7.4.10 编辑和删除时间轴特效	162
6.2.2 编辑图层属性	131	7.4.11 利用时间轴特效制作动画	162
6.2.3 图层轮廓	132	7.5 逐帧动画	165
6.3 图层的类型	133	7.5.1 导入静态图片生成逐帧动画	165
6.4 本章小结	133	7.5.2 文字逐帧动画	166
6.5 过关练习题	133	7.6 补间动画	168
第7章 制作简单动画	135	7.6.1 动作补间动画	168
7.1 时间轴	136	7.6.2 形状补间动画	173
7.2 帧	136	7.7 引导层动画	179
7.2.1 普通帧	136	7.7.1 创建引导层动画的方法	179
7.2.2 关键帧	137	7.7.2 应用引导路径动画的技巧	180
7.2.3 空白关键帧	138	7.7.3 制作引导路径动画	180
7.2.4 帧标签	139	7.8 遮罩层动画	182
7.2.5 帧注释	140	7.8.1 创建遮罩层动画的方法	182
7.2.6 锚记	140	7.8.2 创建遮罩层动画——百叶窗效果	183
7.2.7 帧频	141	7.8.3 创建遮罩层动画——烟花效果	187
7.2.8 选择帧	141	7.9 文本动画	193
7.2.9 帧的插入	142	7.9.1 制作滚动字幕的动画	193
7.2.10 帧的复制与粘贴	144	7.9.2 制作广告条的动画	195
7.2.11 帧的删除	145	1. 导入图片一	195
7.2.12 帧的清除	145	2. 导入图片二	200
7.2.13 帧的翻转	146	3. 制作动画效果	204
7.2.14 帧的转换	147	7.10 应用实例	206
7.3 时间轴辅助工具	150	1. 制作画卷	206
7.3.1 绘图纸外观	150	2. 制作其他动画元素	209
7.3.2 绘图纸外观轮廓	151	7.11 本章小结	211
7.3.3 编辑多个帧	151	7.12 过关练习题	212
7.3.4 修改绘图纸标记	151	第8章 外部素材的导入	213
7.3.5 设置时间轴属性	153	8.1 导入位图文件	214
7.3.6 利用绘图纸功能制作动画	154	8.1.1 导入位图	214
7.4 时间轴特效	155	8.1.2 设置位图的属性	215
7.4.1 添加时间轴特效	156	8.1.3 将位图转换为矢量图	216
7.4.2 变形	158	8.1.4 使用其他软件进行编辑	216
7.4.3 转换	158	8.1.5 关于文件格式	218



8.2 导入视频文件	219	9.4 发布作品	269
8.2.1 导入视频	219	9.4.1 发布格式的设置	269
8.2.2 嵌入视频	222	9.4.2 发布预览	274
8.2.3 视频编码器	225	9.5 应用实例	274
8.3 导入矢量图文件	228	9.6 本章小结	277
8.3.1 导入 Illustrator 文件	228	9.7 过关练习题	277
8.3.2 导入 Fireworks PNG 文件	229	第 10 章 ActionScript 介绍	279
8.3.3 导入 FreeHand 文件	230	10.1 初识 ActionScript	280
8.4 导入 Photoshop PSD 文件	232	10.1.1 ActionScript 最新版本介绍	280
8.5 读取 SWF 文件	234	10.1.2 ActionScript 适合对象	280
8.6 导入声音文件	236	10.2 ActionScript 2.0 与 ActionScript 3.0 版本的差异	280
8.6.1 声音类型	236	10.3 编写 ActionScript 程序	283
8.6.2 导入声音	236	10.3.1 使用 ActionScript 2.0	283
8.6.3 声音属性设置	238	10.3.2 使用 ActionScript 3.0	283
8.6.4 添加按钮声音	240	10.4 程序编辑环境——【动作】面板	285
8.7 实例 MTV 制作	245	10.5 开发 ActionScript 应用程序的过程	289
1. 片头	245	10.6 本章小结	290
2. 主体	251	10.7 过关练习题	290
3. 片尾	254	第 11 章 变量、常量和数据类型	291
8.8 本章小结	256	11.1 常量	292
8.9 过关练习题	256	11.2 变量	292
第 9 章 Flash 作品的导出与发布	257	1. 局部变量	293
9.1 作品的优化	258	2. 全局变量	293
1. 灵活运用元件	258	11.3 数据类型	294
2. 避免使用逐帧动画	258	1. 字符串数据类型	294
3. 对位图图像进行优化	258	2. 布尔数据类型	296
4. 注意字体的使用	258	3. 数值数据类型	296
5. 尽可能少地使用特殊绘图效果	258	4. null 数据类型	298
6. 对声音文件进行优化	258	11.4 本章小结	298
7. 灵活运用图层	259	11.5 过关练习题	298
8. 减少描述图形轮廓的单个线条数目	259	第 12 章 语法、运算符和控制语句	299
9. 组合图形	260	12.1 ActionScript 语法	300
10. 尽可能少地应用渐变色和【Alpha】值	260	1. 关键字和保留字	300
9.2 测试作品	261	2. 点语法	300
9.3 导出作品	263	3. 区分大小写	302
9.3.1 导出图像	263	4. 注释	302
9.3.2 导出 SWF 影片	265	5. 小括号	302
9.3.3 导出 GIF 影片	268	6. 花括号	303
		12.2 ActionScript 运算符	303



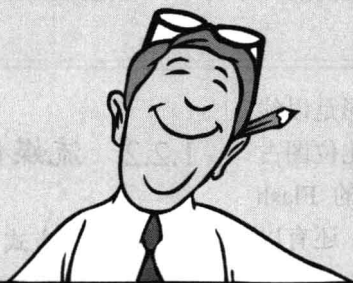
1. 算术运算符	303	15.2 常用系统类	342
2. 关系运算符	304	1. Date 类	342
3. 逻辑运算符	305	2. Math 类	344
4. 条件运算符	306	3. MovieClip 类	345
5. 按位运算符	306	4. Sprite 类	350
6. 赋值运算符	308	5. Loader 类	352
12.3 控制语句	309	6. Capabilities 类	353
1. 条件控制语句	309	7. URLRequest 类	354
2. 循环控制语句	311	8. URLVariables 类	354
12.4 本章小结	312	9. URLLoaderDataFormat 类	354
12.5 过关练习题	312	10. URLLoader 类	354
第 13 章 数组和函数	313	15.3 本章小结	356
13.1 数组	314	15.4 过关练习题	356
1. 索引数组	314	第 16 章 组件	357
2. 二维数组	318	16.1 组件简介	358
3. 关联数组	319	1. 查看系统中的组件	358
13.2 函数	319	2. 添加和查看组件信息	358
1. 函数的创建	319	3. 通过编写 ActionScript 程序向舞台中 添加组件	358
2. 函数的几种形式	320	16.2 用户界面组件	359
3. 嵌套函数	321	1. Button 组件	359
13.3 本章小结	322	2. Label 组件	365
13.4 过关练习题	322	3. TextInput 组件	367
第 14 章 面向对象的基本概念	323	4. TextArea 组件	370
14.1 类和包	324	5. RadioButton 组件	371
1. 类和对象的概念	324	6. CheckBox 组件	374
2. 定义类的格式	324	7. ComboBox 组件	374
3. 包的概念	324	8. List 组件	382
14.2 继承	328	9. NumericStepper 组件	384
14.3 接口	330	10. DataGrid 组件	385
14.4 静态变量和静态方法	332	16.3 本章小结	388
14.5 本章小结	334	16.4 过关练习题	388
14.6 过关练习题	334	第 17 章 XML	389
第 15 章 常用函数和系统类介绍	335	17.1 XML 基础知识	390
15.1 常用函数	336	17.2 XML 类	392
1. fscommand 函数	336	1. 创建实例	392
2. navigateToURL 函数	338	2. 调用 XML 实例对象中的元素值	392
3. setInterval 函数	340	3. 调用 XML 实例对象的属性值	392
4. clearInterval 函数	341	4. 调用多个相同标签的值	393
5. getTimer 函数	341		
6. setTimeout 函数	341		



5. 将存储在变量中的值传递到 XML 对象.....	394
6. 输出指定条件元素值.....	394
7. XML 类的部分方法介绍.....	395
8. XML 类的部分属性介绍.....	399
17.3 XMLList 类.....	399
1. 创建实例.....	399
2. XMLList 类的方法.....	399
17.4 本章小结.....	399
17.5 过关练习题.....	399
第 18 章 Flash 组件与数据库交互.....	401
18.1 软件获取.....	402
1. JDK 软件包的获取以及安装.....	402
2. Tomcat 服务器的获取和运行.....	404
3. MySQL 数据库的获取和使用.....	406
18.2 将 Flash 组件传递的参数插入数据库.....	414
1. 创建数据库.....	414
2. 注册界面的制作.....	416
3. 下载和添加 Mysql 链接驱动.....	423
4. 创建 JSP 文件和编写 java 程序.....	424
5. 启动 Tomcat 6.0 服务器.....	426
6. 启动 MySQL 数据库.....	426
7. 运行 Flash 文件.....	426
18.3 从数据库中获取数据.....	427
18.4 本章小结.....	429
18.5 过关练习题.....	429
第 19 章 Flash Lite 手机编程.....	431
19.1 Flash Lite 介绍.....	432
19.2 第 1 个 Flash 手机程序.....	433
19.3 Flash Lite 基础知识.....	436
1. 变量以及变量的引用.....	436
2. 运算符.....	438
3. 控制语句.....	440
4. 全局函数.....	441
19.4 本章小结.....	448
19.5 过关练习题.....	448
第 20 章 Flash 幻灯片制作.....	449
20.1 文件创建和【行为】面板.....	450
20.2 制作一个简单的相册.....	451
20.3 本章小结.....	454
20.4 过关练习题.....	454
第 21 章 典型实例.....	455
21.1 制作卡通动画.....	456
1. 绘制.....	456
2. 制作帧动作.....	464
21.2 制作贺卡.....	466
1. 制作动画元素一.....	466
2. 制作动画元素二.....	472
3. 制作动画.....	473
21.3 本章小结.....	477
21.4 过关练习题.....	477
附录 Flash CS3 中文版实战技巧 300 招.....	479

第 1 章 Flash 概况

Flash 是全球流行的电脑动画设计软件，它用于进行矢量图形的编辑和动画制作，是动画设计的初学者和专业动画从业人士的首选。它所生成的文件的体积非常小，其文件扩展名为 .swf，可以方便地插入到 html 文档中。



学习要点

- Flash 的发展简史
- Flash 的应用领域
- Flash CS3 的新增功能
- Flash CS3 的安装与卸载

1.1 Flash 的发展简史

Flash 的前身叫做 Future Splash, Microsoft 和 Disney 是其当时最大的两个用户。

刚开始的 Future Splash 只是一家开发矢量动画制作软件的小公司。1996 年 11 月, Macromedia 公司将其收购并改进了此软件, 同时改名为 Flash。

由于受当时网络技术的限制, 因此最初发布的 Flash 1.0 和 Flash 2.0 版本并没有受到人们的重视。直到版本 Flash 3.0 发布才逐步地被计算机领域接受, 并与 Macromedia 公司同期开发的 Dreamweaver 2.0 和 Fireworks 2.0 一起被称为“Dream Team”, 也就是有名的“网页设计三剑客”。

2000 年 Macromedia 公司正式推出了 Flash 5.0 版本, 这在当时迅速地掀起了一场闪客风暴。作为一款用来制作 Web 内容的专业创作工具, 它把矢量图的

精确、灵活性与位图、声音、动画等巧妙地融合在一起, 功能明显地得到增强。这使其无论在创作动画、Web 站点的导航控件还是广告等方面都有其他软件无可比拟的优势。

随后 Flash MX 和 Flash MX 2004 版本相继推出。这两个版本又加强了 ActionScript 语言功能, 引入了 Component (组件) 等概念, 和以前的版本相比更加人性化、更加有利于动画制作和网页设计的创作。

Flash 9.0 即 Flash CS3 是近期推出的最新版本, 它的动画操作功能更加理想化。

1.2 Flash 的特点

使用矢量图形和流式播放技术是 Flash 很重要的一个特点, 也是其在互联网上能够得到广泛应用的重要原因。

Flash 的图形系统是基于矢量的。矢量图形是以线和颜色来表现图形的, 它所占用的空间要比位图占用的空间小很多, 下载一个包含多个场景的 Flash 动画文件只需要几分钟的时间。另外 Flash 还有以下几个特点。

1.2.1 简单易学

Flash 是通过帧来组织动画的, 比较简单易学。制作动画的时候只要做好动画的第一帧和最后一帧, 然后通过 Flash 对两帧之间进行旋转、移动、变形等简单的设置就可以实现了。与其他的制作动画的程序相比, 使用 Flash 可以大大地提高工作的效率。Flash 爱好者只需要短时间的集中学习就可以制作出漂亮的动画效果。

1.2.2 流媒体传输

采用流媒体方式下载 Flash 影片, 可以一边下载一边播放, 能避免长时间的等待。

另外 Flash 播放器很小, 用户安装了 Flash 播放器后, 使用 IE 浏览器就可以观看 Web 站点中 Flash。

1.2.3 强大的交互性

Flash 影片可以通过 ActionScript (脚本语言编程) 与观赏者进行交互作用, 可以使观赏者的动作成为动画的一部分, 这一点是传统动画所无法比拟的。观赏者利用 ActionScript 可以为动画添加复选按钮、下拉菜单以及滚动条等交互组件, 通过动画按钮或

者键盘操作来实现。

1.2.4 受制约小

使用 Flash 制作动画不但可以减少制作的时间,而且可以降低制作的成本、减少人力和物力的消耗。制作完成的动画可以同时在网络和电视台播放,这样在很大程度上方便了媒体的传播。

1.2.5 图文元素

Flash 使用矢量可以保证线条或文字的输出质是观赏者的计算机所能够实现的最高的输出质量。在实色或渐变色区域内都不会有模糊的像素出现,所以在 Flash 生成的网页中,其文字和标记都非常清晰。

1.3 Flash 的应用领域

当前 Flash 被广泛地应用在很多领域,主要有网页设计、网络动画、网页广告、多媒体演示课件、交互游戏、MTV 制作、产品展示以及电子贺卡等。

1.3.1 网页设计

为了有一个好的视觉效果,很多网站在进入其主页之前都会播放一个具有动画效果的欢迎页,这个欢迎页就可以用 Flash 制作。

如果是制作一些交互性比较强的网站,比如问卷调查类的网站,使用 Flash 制作可以使整个网站达到很好的互动效果。



1.3.2 网络动画

制作网络动画是 Flash 最为广泛的应用。Flash 动画

主要是通过矢量图形的变化与运动产生动画效果。

用 Flash 制作出来的动画既可以作为歌曲的背景也可以作为故事短篇来欣赏。使用者也可以把自己制作的音乐动画、电影动画上传到网络上让朋友们欣赏。



1.3.3 多媒体演示

利用 Flash 制作的多媒体课件的尺寸较小,但表现力却很强。在制作动态演示课件或者多媒体光盘时,大部分可以使用 Flash 来制作。



1.3.4 MTV 制作

无论是音频还是视频, Flash 都具有很好的支持性, 所以在 Flash 中可以导入 MP3 等格式的音乐。用户可以为自己喜欢的音乐制作动画, 也就是现在网络上非常流行的 MTV。



1.3.5 电子贺卡

用户还可以使用 Flash 制作电子贺卡, 效果既生动又亲切。



Flash 的使用不止上面所列举的内容, 随着技术的不断发展, 它的应用范围会越来越广泛, 会在因特网和现实生活中形成一种文化。

1.4 Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 是 Adobe 公司推出的 Flash 最新版本, 它比以前的版本更实用、更具有创造力。下面来看一下它都做了哪些改进。

1.4.1 界面

Flash CS3 对用户界面进行了更新, 它与其他 Adobe Creative Suite CS3 组件共享公共的界面。这

样使得 Adobe 软件的外观比较一致, 并且可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间, 还可以帮助用户更加方便地使用多个应用程序。下图是 Flash CS3 的新界面。