

中文版

Flash CS5

完全学习手册



点智文化 编著

300分钟

超长多媒体教学
视频，助您快速
掌握书中的难点

理论讲解+实例演示+视频教学
全面解析Flash CS5
的核心技术及应用技巧



DVD

超值附赠

附赠本书讲解过程中涉及的所有案例源文件、素材文件及最终效果文件

附赠**30个**多媒体教学视频，涵盖Flash CS5基础操作、绘画工具使用方法、对象编辑技巧、文本使用方法、元件使用技巧、动画制作与编辑技巧等，内容全面，涉及面广



化学工业出版社

中文版

Flash

CS5

完全学习手册



点智文化 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书遵循从浅入深的原则,讲解了 Flash 软件的基础操作及常用工具,并对绘制图形、输入文本、设置与编辑对象属性、创建与编辑元件及场景等知识进行了详细讲解,在此基础上,对 Flash 的核心——传统补间动画、补间形状动画、逐帧动画、引导动画、遮罩动画、补间动画以及声音、行为、ActionScript 等功能,通过大量典型实例进行了详细、深入的讲解和剖析,再配合 9 个典型综合案例,使读者能够对 Flash 的使用技法和设计理念有一个全面、深入、系统的掌握。

本书的配套光盘中附送了本书讲解过程中运用到的所有素材及效果文件,以及作者精心整理的一些 Flash 网站、广告及 Banner 设计模板等资源,以供读者学习和工作之用。此外,作者针对本书中的理论知识,录制了 300 多分钟的多媒体视频教学课件,如果在学习过程中遇到问题,可以通过观看这些多媒体视频解释疑惑,提高学习效率。

本书图文并茂、结构清晰、表达流畅、内容丰富实用,不仅适合希望进入相关设计领域的自学者使用,也可作为大中专院校相关设计课程的教材或教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS5 完全学习手册 / 点智文化编著.
北京: 化学工业出版社, 2011.8
ISBN 978-7-122-10972-9
ISBN 978-7-89472-460-1 (光盘)
I. 中... II. 点... III. 动画制作软件, Flash CS5
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 062150 号

责任编辑: 王思慧 孙 炜

装帧设计: 王晓宇

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 装: 北京外文印务有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 19 彩插 4 字数 512 千字 2011 年 8 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价: 69.00 元(含 1DVD-ROM)

版权所有 违者必究

前言

本书的主要特色

与市场上的同类图书相比，本书具有以下特色。

- **内容切中核心：**自从Flash被Adobe公司收购之后，加入了大量的新功能，并逐渐完善了很多原有的功能，而想要在一本书中尽述其功能，无疑是不现实的，因此，笔者结合多年的教学和使用经验，从中摘选出了最实用、最核心的知识与功能进行详细讲解，掌握这些知识与功能基本上可以保证读者能够应对工作与生活中遇到的与Flash相关的各种问题。
- **示例恰到好处：**本书中的大部分示例图除了用于功能演示外，还刻意展示了多个应用领域中的优秀作品，以帮助读者对各技术在不同领域中的应用有一个更具象的了解。比如在第4章讲解文本的使用时，就列举了大量的网页实例，从而让读者在学习技术的同时，也能够掌握一些网页文字编排的技能，为以后的工作打下更坚实的技术基础。
- **动画精挑细选：**审美能力可以限制你的设计能力，这是业内人士极为认同的一句话，笔者正是从这一点出发，在讲解功能及其应用的同时，也注重示例动画的精美程度，希望读者能够仔细体会书中各作品的优秀之处，以提高自己的审美能力，进而提高设计、工作能力。

本书的知识结构

本书共分为16章，其主要内容如下：

- **第1~2章：**从Flash的软件界面入手，讲解软件、动画文件的基础操作，以及使用Bridge软件浏览及管理动画文件的方法。
- **第3~6章：**主要讲解了Flash中最基础的图形绘制、文字输入以及编辑对象等功能，为后面学习和制作动画打下一个坚实的基础。
- **第7~8章：**在正式制作动画之前，先要对其组成，如元件、场景以及基本的发布设置等有一个清晰的认识，这两章正是对这些内容进行了深入讲解。
- **第9~12章：**这4章讲解的内容是本书乃至整个Flash软件的核心——动画功能，通过由浅入深、循序渐进的方式，详细讲解了传统补间动画、补间形状动画、逐帧动画、引导动画、遮罩动画以及功能更为强大的补间动画等，从而使读者全面掌握Flash中各种动画的制作方法和技巧。
- **第13章：**对于绝大部分的Flash应用领域而言，如网络、视频广告或教育课件等，声音都是必不可少的元素，这也正是“多媒体动画”这一名词的来源，本章讲解了声音与视频文件的基本操作及其常用的编辑处理操作。
- **第14~15章：**主要讲解了Flash中另一个极为重要的功能，即ActionScript功能，它可以实现动画控制、特效制作及数据连接等多种功能。另外，Flash还提供了更简便的“行为”功能，从而让用户更快捷地编写一些常用的语言。

- 第16~17章：这是本书的实例章节，共包括了动漫片头设计、宣传广告设计、多媒体界面设计以及ActionScript语言动画特效设计等9个综合案例，通过学习它们的制作方法，可以帮助读者更好地将前面学习到的知识融会贯通。

本书附送的光盘资源

本书附赠一张DVD光盘，其内容主要包含案例素材、设计素材及讲解视频三部分，读者除了使用案例素材和设计素材配合图书中的讲解进行学习外，也可以直接将之应用于商业作品中，以提高作品的质量；此外，笔者针对本书中的理论知识，录制了300多分钟的多媒体视频教学课件，如果在学习遇到问题，可以通过观看这些多媒体视频解释疑惑，提高学习效率；另外，光盘还附送了大量的Flash网站、广告及Banner设计模板，可以帮助读者在设计过程中更好、更快地完成设计工作。

播放提示：由于本视频光盘采用了可以使文件更小的特殊压缩码TSCC，因此为了获得更好的播放效果，建议读者安装最新版本的暴风影音播放软件。

学习本书的软件环境

在本书编写过程中，笔者所使用的软件是Flash CS5中文版，操作系统为Windows XP SP2，希望读者能够与笔者统一起来，以避免可能在学习遇到障碍。由于Flash软件具有向下兼容的特性，因此如果读者使用的是Flash CS4或更早的版本，也能够使用本书学习，只是在局部操作方面可能会略有差异，这一点希望引起各位读者的关注。

与笔者沟通的渠道

限于水平与时间，本书在操作步骤、效果及表述方面可能会存在不尽如人意之处，希望各位读者来信指正，笔者的邮箱是LB26@263.net及Lbuser@126.com。

本书编者

本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的人员如下：

雷剑、吴腾飞、雷波、左福、范玉婵、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、刑海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、边艳蕊、姜玉双、李敏、邵琳琳、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙、马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮等。

版权声明

本书光盘中的所有素材图像仅允许本书的购买者使用，不得销售、网络共享或用作其他商业用途。

编 者
2011年3月

Chapter1 认识Flash CS5及其基本操作

▶ 1

1.1 欢迎界面	2
1.2 基本工作界面	3
1.2.1 菜单栏	3
1.2.2 工具箱	3
1.2.3 面板	5
1.2.4 时间轴	7
1.2.5 编辑栏	8
1.2.6 文件标签栏	8
1.2.7 舞台与工作区域	8
1.2.8 主工具栏	8
1.3 查看舞台内容	9
1.4 文档基础操作	10
1.5 设置文档属性	12

Chapter2 使用Bridge管理动画及图像文件

▶ 13

2.1 浏览文件	14
2.1.1 选择文件夹进行浏览	14
2.1.2 快速改变文件缩览图显示状态	15
2.1.3 指定显示文件和文件夹的方法	16
2.1.4 打开文件	16
2.2 管理文件	16
2.3 标记文件	17
2.3.1 标记颜色	17
2.3.2 标记级别	18
2.3.3 筛选文件	19
2.4 批量重命名	19
2.5 输出动态网页	20

Chapter3 绘制图形

▶ 23

3.1 图形对象的基本属性设置	24
3.2 线条绘制工具	27
3.2.1 线条工具	27
3.2.2 刷子工具	27
3.3 几何图形绘制工具	29

3.3.1 矩形工具与基本矩形工具	29
3.3.2 椭圆工具与基本椭圆工具	30
3.3.3 多角星形工具	34
3.4 高级图形绘制工具	35
3.4.1 钢笔工具	35
3.4.2 拥有13种填充功能的Deco工具	41

Chapter4 文本的使用

▶ 54

4.1 Flash文本的应用	55
4.2 Flash CS5中的传统文本与TLF文本类型	55
4.3 创建文本	56
4.3.1 利用文本工具输入文本	56
4.3.2 通过复制得到文本	59
4.4 格式化传统文本	60
4.4.1 设置传统文本的字符属性	60
4.4.2 设置传统文本的段落属性	62
4.5 传统文本的分类及其特殊属性	64
4.5.1 静态文本的特殊属性设置	64
4.5.2 动态文本的特殊属性设置	65
4.5.3 输入文本的特殊属性设置	66
4.6 超链接的绝对路径与相对路径	68
4.7 TLF文本的特殊属性	69
4.7.1 读取方式	69
4.7.2 3D定位和查看	69
4.7.3 字符属性	70
4.7.4 高级字符	71
4.7.5 段落属性	72
4.7.6 容器和流	74
4.7.7 色彩效果与显示设置	75
4.8 对文本进行特效编辑	75

Chapter5 设置填充与笔触

▶ 77

5.1 认识【颜色】面板	78
5.2 设置纯色	79
5.3 创建与编辑渐变色	79
5.4 设置位图填充	83

5.5 使用墨水瓶工具添加笔触	84
5.6 使用颜料桶工具添加填充	85
5.7 使用滴管工具复制属性	86
5.8 实践操作：临摹效果图	87

Chapter6 选择与编辑对象

▶90

6.1 选择对象	91
6.1.1 选择工具	91
6.1.2 部分选取工具	92
6.1.3 套索工具	93
6.1.4 取消选择	94
6.2 对象的基本编辑操作	95
6.2.1 移动对象	95
6.2.2 复制对象	96
6.3 对齐与分布选中的对象	97
6.4 调整对象的顺序	100
6.5 变形对象	100
6.5.1 使用变形工具自由变形图像	101
6.5.2 用【变形】面板精确变形对象	103
6.5.3 按照固定数值变形对象	104
6.6 组合与分离对象	105
6.6.1 组合与解组对象	105
6.6.2 群组层级	106
6.6.3 编辑群组对象	107
6.6.4 分离对象	107
6.7 平滑与平整图形	108
6.8 创建特殊效果	109
6.8.1 将线条转换为填充	109
6.8.2 扩展填充	110
6.8.3 柔化填充边缘	110
6.9 导入外部文件	111
6.9.1 导入到舞台	111
6.9.2 导入到库	112
6.9.3 导入视频	112
6.9.4 导入Illustrator图形	113
6.9.5 导入Photoshop图像	114
6.10 位图控制	114

6.10.1 将位图转换为矢量图形	116
6.10.2 位图的打散与转换为矢量图形的区别	116
6.11 在外部编辑位图	117

Chapter7 创建与编辑元件

▶ 118

7.1 元件与实例的基本概念	119
7.1.1 元件	119
7.1.2 实例	119
7.2 创建元件	120
7.2.1 直接建立元件	120
7.2.2 将对象转换成元件	122
7.2.3 将动画转换为影片剪辑元件	122
7.2.4 创建按钮元件实例	123
7.2.5 创建透明按钮元件	127
7.3 编辑元件与实例	129
7.3.1 在不同模型下编辑元件的内容	129
7.3.2 分离实例与元件	130
7.3.3 改变实例属性	131
7.3.4 交换元件	131
7.3.5 改变元件/实例的类型	131
7.4 设置实例属性	132
7.4.1 色彩效果	132
7.4.2 混合模式	134
7.4.3 滤镜	135
7.5 编辑影片剪辑元件的3D属性	137
7.5.1 使用3D旋转工具及其3D轴编辑角度属性	137
7.5.2 使用3D平移工具及其3D轴编辑位置属性	139
7.5.3 精确控制3D属性	140
7.6 使用【库】面板管理对象	140
7.6.1 了解【库】面板	140
7.6.2 【库】面板中的元件基本操作	141
7.6.3 使用文件夹进行分类管理	143
7.6.4 使用Flash CS5预设的元件库	144
7.6.5 打开外部库	145

Chapter8 场景、帧及图层

▶ 146

8.1 掌握帧的相关操作	147
8.1.1 了解【时间轴】面板	147

8.1.2 了解并创建各类基础帧	148
8.1.3 选择帧	149
8.1.4 编辑帧	149
8.1.5 设置帧绘图纸外观	149
8.1.6 设置帧的显示模式	151
8.2 掌握图层的相关操作	152
8.2.1 创建图层	153
8.2.2 重命名图层	153
8.2.3 选择图层	153
8.2.4 设置图层属性	154
8.2.5 移动图层	155
8.2.6 删除图层	155
8.2.7 设置图层的显示及锁定属性	155
8.2.8 图层文件夹	156
8.3 理解场景	157

Chapter9 动画设计原理与发布设置

▶ 159

9.1 Flash动画设计概述	160
9.1.1 动画的工作原理	160
9.1.2 Flash动画的分类	160
9.2 动画的发布设置	161
9.2.1 基本参数	161
9.2.2 发布为Flash动画	162
9.2.3 发布为HTML文件	164
9.2.4 发布为放映文件	166
9.3 自定义测试影片的下载速度	166

Chapter10 基本动画

▶ 168

10.1 逐帧动画	169
10.2 补间形状动画	172
10.3 传统补间动画	175
10.3.1 传统补间动画实例	175
10.3.2 传统补间动画高级设置	178

Chapter11 复合动画

▶ 179

11.1 传统运动引导动画	180
11.1.1 制作梦幻苇絮飘散效果	180

11.1.2 制作蝴蝶飞舞动画	183
11.2 遮罩动画	188
11.2.1 网页动画设计: 逐帧遮罩与静态被遮罩对象	188
11.2.2 制作梦幻文字: 静态遮罩与传统补间被遮罩对象	191

Chapter12 补间动画

▶ 195

12.1 补间动画概述	196
12.1.1 补间动画简介	196
12.1.2 对比补间动画与传统补间动画	196
12.1.3 创建补间动画	197
12.1.4 编辑补间范围	198
12.1.5 选择补间范围	198
12.1.6 学习补间动画的重要组成——属性关键帧	198
12.2 【动画编辑器】面板	200
12.2.1 【动画编辑器】面板参数	200
12.2.2 设置属性的缓动	201
12.3 在实例中熟悉补间动画	202
12.3.1 位置与颜色效果动画	202
12.3.2 运动及运动引导动画	205
12.3.3 编辑运动路径	207
12.3.4 3D动画	209
12.4 替换与删除补间动画中的元件	211
12.5 补间动画预设	212
12.5.1 了解【动画预设】面板	212
12.5.2 应用动画预设	212
12.5.3 将补间另存为自定义动画预设	213
12.5.4 创建自定义预设的预览	213
12.5.5 删除动画预设	214
12.6 骨骼运动动画	214

Chapter13 声音设置

▶ 216

13.1 Flash中的声音	217
13.1.1 导入与删除声音	217
13.1.2 预估声音的长度	218
13.1.3 设置声音的同步播放	219
13.2 输出声音	222
13.3 设置音效	225

Chapter14 行为与动作

▶ 228

14.1 了解行为	229
14.1.1 【行为】面板	229
14.1.2 行为的基本操作	230
14.2 使用行为制作交互动画	232
14.2.1 Web类行为	232
14.2.2 声音类行为	233
14.2.3 嵌入的视频类行为	235
14.2.4 影片剪辑类视频	236
14.3 ActionScript的编写环境与添加方法	237
14.3.1 ActionScript的编写环境——【动作】面板	237
14.3.2 添加脚本的方法	241
14.3.3 代码提示	242

Chapter15 ActionScript语言详解

▶ 244

15.1 ActionScript 2.0	245
15.1.1 时间轴控制	245
15.1.2 时间轴控制应用实例——机器狗的控制	246
15.1.3 浏览器/网络	249
15.1.4 浏览器/网络应用实例——读取外部图片	251
15.1.5 影片剪辑控制	252
15.1.6 影片剪辑控制应用实例——流星雨	256
15.2 ActionScript 3.0核心语言概述	259
15.2.1 ActionScript 3.0的主要新功能	259
15.2.2 体验ActionScript 3.0的妙用1——缩放渐变效果	261
15.2.3 体验ActionScript 3.0的妙用2——动态旋转字效设计	262
15.3 使用【代码片断】面板快速调用已有动作	266

Chapter16 特效动画设计

▶ 268

16.1 制作三维物体旋转效果	269
16.2 制作火焰燃烧动画	276
16.3 制作流光闪现特效	282
16.4 跟随鼠标变化的投影	286
16.5 自定义右键菜单	288
16.6 鼠标跟随文字	290

Chapter17 商业应用设计（见光盘）

▶ 292

17.1 动漫片头动画设计	293
17.2 色影杯模特大赛广告	300
17.3 多媒体光盘界面设计	306
17.3.1 界面的基本设置	306
17.3.2 制作浏览按钮	307
17.3.3 制作光盘说明文字	312
17.3.4 制作退出与返回按钮	313
17.3.5 制作退出效果与版权内容	315
17.3.6 输出并设置自动启动	315

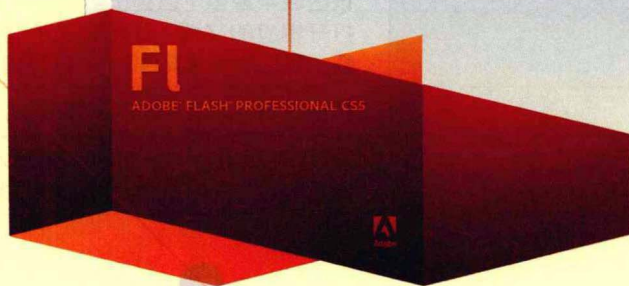
Chapter

1

认识 Flash CS5 及其基本操作

中文版 Flash CS5 完全学习手册 >>>>

- 1.1 欢迎界面
- 1.2 基本工作界面
- 1.3 查看舞台内容
- 1.4 文档基础操作
- 1.5 设置文档属性



1.1 欢迎界面

Flash CS5启动后，会显示出如图1.1所示的欢迎界面。用户可以很轻松地访问最近打开的文档、新建不同类型的文档及从模板新建文档等。



图1.1 欢迎界面

欢迎界面中各部分的功能

① 从模板创建	该区域中列出了最常用的工作模板，用户可以单击需要的模板名称，在弹出的【从模板新建】对话框中选择合适的预设方案，即可创建相应的文档
② 打开最近的项目	该区域中最多可以列出最近打开的8个文档名称。单击文档的名称即可打开相应的文档。单击底部的【打开】按钮，可以调出【打开】对话框，其功能与【文件】→【打开】命令或按Ctrl+O键相同
③ 新建	在该区域中单击不同的文字按钮，即可新建不同类型的文档
④ 学习	该区域中列出了11种Flash CS5的术语和功能，单击相应的文字按钮进入相关内容的介绍页面，可以帮助读者进行学习

1.2 基本工作界面

运行Flash CS5后,将显示如图1.2所示的基本工作界面,下面分别讲解此界面中各个构成元素。

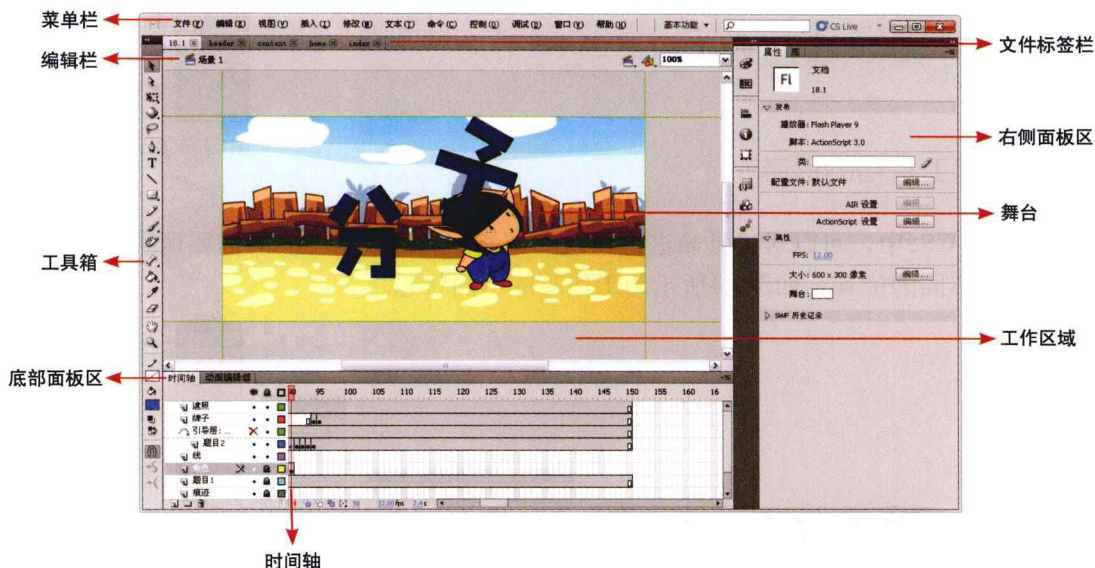


图1.2 Flash CS5基本工作界面

1.2.1 菜单栏

菜单命令是许多软件必备的组成部分,当然对于Flash也不例外。利用Flash丰富的菜单命令,可以完成许多基础操作,诸如新建文件、保存文件、发布文件、复制文件、粘贴文件、新建元件、显示面板等,也可以进行调试影片、隐藏面板、编辑站点等操作。

Flash CS5的菜单栏共有11个菜单,每个菜单又有多个命令,因此11个菜单共包含了数百个命令。初学者在使用这些命令时可能会感觉到眼花缭乱,实际上我们只需要了解每一个菜单中命令的特点,然后通过这些特点就能够很容易地掌握这些命令的使用方法了。

1.2.2 工具箱

➤ 认识工具箱的基本结构

“巧妇难为无米之炊”,在Flash这个神奇的世界中,单用手指是描绘不出思想的,我们需要一个工具箱,工具越齐全,功能越多样,绘制起来就会越方便。

选择【窗口】→【工具】命令,即可以显示Flash CS5的工具箱,如图1.3所示。



工具箱各组成部分的基本功能

① 工具区	在此可以选择Flash CS5提供的各种工具
② 颜色设置区	在此可以为要绘制的或已选中的图形设置填充及线条颜色
③ 工具选项区	在选择不同工具的情况下，这里会显示出一些不同的选项



图1.3 工具箱

➔ 改变工具箱的形态

在Flash CS5中，可以对工具箱进行任意的调整，从而根据不同的需要调整为不同的状态，或适应不同的位置。如图1.4所示为工作箱的不同状态。

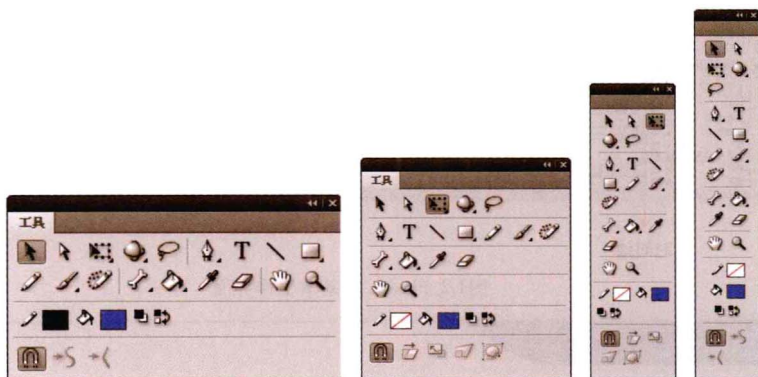


图1.4 工具箱的不同状态

另外，我们也可以通过工具箱顶部的伸缩栏，将工具箱设置为收缩或展开的状态。位于工具箱最上面呈灰色显示的区域即为伸缩栏，在该区域双击可以控制工具箱的伸缩，而其中两个小三角形的按钮则被称为伸缩按钮，如图1.5所示。如图1.6所示为收缩状态的工具箱，在伸缩栏上双击或单击伸缩按钮即可重新展开工具箱。



图1.5 工具箱的伸缩栏



图1.6 收缩状态的工具箱

➔ 激活工具

工具箱中的每一种工具都有两种激活方法，即在工具箱中直接单击工具或直接按该工