

中文版

# Flash CS5

## 完全自学手册

龙飞◎编著

超值赠送

● 本书结构清晰，全书共分为4大篇：**新手入门篇**、**进阶提高篇**、**核心精通篇**以及**综合实战篇**。读者可以从零开始，掌握软件的核心与高端技术，通过实战实学的方法，提高水平，学有所成，迅速成为软件使用的高手。

**4**大篇幅内容安排 · **15**章软件技术精讲 · **20**大综合实例奉献 · **315**个技能实例演练  
**430**多分钟视频演示 · 近**600**款素材效果奉献 · **700**款超值素材赠送  
**1800**多张图片全程图解



清华大学出版社

中文版

# Flash CS5

## 完全自学手册

龙 飞◎编著

清华大学出版社  
北 京

## 内 容 简 介

本书为 Flash CS5 完全自学手册,通过 315 个实例演练、430 多分钟视频演示、600 多款素材效果奉献、700 款资源素材赠送和 1800 多张图片辅助说明,帮助用户在最短的时间内精通该软件。

本书分为新手入门、进阶提高、核心精通和综合实战 4 篇,共 20 章,具体内容包括 Flash CS5 快速入门、绘制图形对象、填充描边动画图形、编辑图形对象、创建与编辑文本对象、导入外部素材文件、应用时间轴和帧、创建和编辑图层、应用元件和实例、应用库、制作简单的 Flash 动画、应用 ActionScript、制作高级交互式动画、应用组件、测试与发布 Flash 动画、图形与图像动画、文字与鼠标动画、游戏与贺卡动画、课件与 Banner 动画及商业广告动画,读者学后可以融会贯通、举一反三,制作出更多更加精彩、完美的效果。

本书结构清晰、语言简洁,适于 Flash CS5 的初、中级读者(包括广告片头设计、Flash 课件动画制作、Flash 游戏制作和大型网站片头动画设计人员等)阅读,同时也可作为各类计算机培训中心、中职中专、高职高专等院校相关专业的辅导教材。

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 CS5 完全自学手册/龙飞编著. —北京:清华大学出版社,2011.6

ISBN 978-7-302-25212-2

I. ①中… II. ①龙… III. ①动画制作软件, Flash CS5 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 060513 号

责任编辑:杜长清

封面设计:刘 超

版式设计:文森时代

责任校对:张兴旺

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

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

社 总 机:010-62770175

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:北京市世界知识印刷厂

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:203×260 印 张:27.75 彩 插:8 字 数:742 千字

(附 DVD 光盘 1 张)

版 次:2011 年 6 月第 1 版 印 次:2011 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:85.00 元

产品编号:041238-01



# 前言

## 软件简介

Flash CS5 是 Adobe 公司推出的 Flash 软件的最新版本, 是一款矢量图形编辑和动画制作软件, 具有界面友好、操作简便、功能强大和易于掌握等特点, 广泛应用于卡漫动画、片头动画、游戏动画、广告动画、教学课件和电子贺卡等领域, 深受广大工程技术人员的欢迎。

## 本书特色

### 4 大 篇幅内容安排

本书结构清晰, 全书共分为 4 大篇: 新手入门篇、进阶提高篇、核心精通篇以及综合实战篇, 读者可以从零开始, 掌握软件的核心与高端技术, 通过实战实学的方法, 提高水平, 学有所成, 迅速成为软件使用的高手。

### 15 章 软件技术精解

本书体系完整, 由浅入深地对 Flash CS5 进行了 15 章专题的软件技术讲解, 内容包括绘制图形对象、填充描边动画图形、编辑图形对象、创建与编辑文本对象、导入外部素材文件、应用组件、测试与发布 Flash 动画等。

### 20 大 综合实例奉献

书中最后介绍了 5 大设计门类, 其中包括大雪纷飞、个性日历、经典回顾、音乐手机、地铁广告、礼花绽放、射击比赛、课件制作、端午节贺卡、手机广告、房产广告、汽车广告、珠宝广告等 20 个综合大型实例。

### 315 个 技能实例演练

全书将软件各项内容细分, 通过 315 个精辟范例, 将平常工作中各方面的实战技巧毫无保留地奉献给读者, 并结合相应的理论知识, 帮助读者逐步掌握软件的核心技能与操作技巧, 从新手快速进入设计高手的行列。

### 430 多 分钟视频演示

书中的所有技能实例以及最后 20 个综合案例, 全部录制为带语音讲解的视频, 时间长达 430 多分钟 (7 个多小时), 全程同步重现书中所有技能实例操作, 读者可以结合书本, 实战实学, 也可以单独观看视频。

### 600 多款 素材效果奉献

全书使用的素材与制作的效果, 共 600 多款文件, 其中包含 290 多款素材文件和 300 多款效果文件, 涉及卡通动漫、广告设计、游戏设计、日常用品以及商业动画类素材等, 超值享受, 值得拥有。

### 700 款 超值素材赠送

随书光盘向读者赠送了 700 款素材效果文件, 其中包括卡通动漫源文件、动画素材文件、花纹样式模板、网页效果模板、片头模板、游戏素材和动画效果等, 读者可以即插即用, 大大提高设计工作效率。

### 1800 多张 图片全程图解

本书采用了 1800 多张图片, 对软件的技术、实例的讲解进行了全程式图解。通过这些辅助图片, 实例内容变得更通俗易懂, 读者可以一目了然, 快速领会, 大大提高了学习效率, 且印象更加深刻。

## 内容安排

本书共分为新手入门、进阶提高、核心精通以及综合实战 4 篇，具体章节内容如下：

### 新手入门篇

第 1～4 章，专业讲解了 Flash 动画知识、应用辅助工具、场景的基本操作、基本绘图工具、辅助绘图工具、填充与描边工具、变形图形对象、使用填充与描边按钮、使用“颜色”面板和使用“样本”面板等内容。

### 进阶提高篇

第 5～10 章，专业讲解了基本操作文本、编辑应用文本、制作文本实例、导入矢量图形、应用音频文件、创建帧、设置帧属性、基本操作图层、创建引导动画、创建元件、管理元件、编辑元件和编辑库项目等内容。

### 核心精通篇

第 11～15 章，专业讲解了制作逐帧动画、制作渐变动画、在不同位置编写脚本、制作按钮特效、制作键盘控制动画、添加常用组件、处理组件事件、两种测试影片的环境、优化影片、测试场景和发布影片等内容。

### 综合实战篇

第 16～20 章，专业讲解了大型实例的制作，包括大雪纷飞、个性日历、音乐手机、地铁广告、射击比赛、端午节贺卡、古诗词鉴赏、手机广告、相机广告、房产广告、汽车广告、笔记本广告和珠宝广告等设计内容。

## 作者售后

本书主要由龙飞编著，其中 1～5 章由李淑堃具体编写，同时参加编写与整理资料的人员还有陈益、柏松、谭贤、刘嫔、杨闰艳、颜勤勤、廖梦姣、符光宇、曾慧、代君、杨路平、张志科、周旭阳、袁淑敏、谭俊杰、徐茜、杨端阳、谭中阳等。书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，如读者遇到书稿、视频解决不了的问题或需要素材，可与作者联系，联系邮箱：itsir@qq.com。

## 版权声明

本书及光盘所采用的图片、动画、模板、音频、视频和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

编 者

# 目 录

## Part 1 · 新手入门篇

### Chapter 01 Flash CS5快速入门

本章视频时长 8 分钟  2

|                           |    |                     |    |
|---------------------------|----|---------------------|----|
| 1.1 了解Flash动画知识.....      | 3  | 1.3.5 关闭文档.....     | 13 |
| 1.1.1 了解Flash的优势和特点.....  | 3  | 1.3.6 退出文档.....     | 13 |
| 1.1.2 了解Flash矢量图特点.....   | 4  | 1.4 应用辅助工具.....     | 13 |
| 1.1.3 了解Flash的应用领域.....   | 4  | 1.4.1 设置舞台显示比例..... | 13 |
| 1.2 认识Flash的工作界面.....     | 7  | 1.4.2 设置文档属性.....   | 14 |
| 1.2.1 菜单栏.....            | 7  | 1.4.3 设置动画帧频.....   | 15 |
| 1.2.2 工具栏.....            | 7  | 1.4.4 显示或隐藏标尺.....  | 16 |
| 1.2.3 绘图区.....            | 8  | 1.4.5 设置辅助线.....    | 17 |
| 1.2.4 “时间轴”面板.....        | 8  | 1.4.6 显示或隐藏网格.....  | 19 |
| 1.2.5 浮动面板.....           | 9  | 1.5 场景的基本操作.....    | 20 |
| 1.3 掌握Flash CS5的常用操作..... | 9  | 1.5.1 设置场景.....     | 20 |
| 1.3.1 启动文档.....           | 9  | 1.5.2 添加场景.....     | 20 |
| 1.3.2 新建文档.....           | 10 | 1.5.3 复制场景.....     | 21 |
| 1.3.3 打开文档.....           | 11 | 1.5.4 删除场景.....     | 21 |
| 1.3.4 保存文档.....           | 12 | 1.5.5 重命名场景.....    | 22 |

### Chapter 02 绘制图形对象

本章视频时长 18 分钟  23

|                   |    |                   |    |
|-------------------|----|-------------------|----|
| 2.1 基本绘图工具.....   | 24 | 2.2.6 任意变形工具..... | 34 |
| 2.1.1 线条工具.....   | 24 | 2.3 填充与描边工具.....  | 35 |
| 2.1.2 钢笔工具.....   | 25 | 2.3.1 墨水瓶工具.....  | 35 |
| 2.1.3 矩形工具.....   | 26 | 2.3.2 颜料桶工具.....  | 36 |
| 2.1.4 椭圆工具.....   | 27 | 2.3.3 滴管工具.....   | 37 |
| 2.1.5 铅笔工具.....   | 28 | 2.3.4 渐变变形工具..... | 38 |
| 2.1.6 刷子工具.....   | 29 | 2.4 变形图形对象.....   | 39 |
| 2.1.7 多角星形工具..... | 29 | 2.4.1 自由变换对象..... | 39 |
| 2.2 辅助绘图工具.....   | 31 | 2.4.2 扭曲对象.....   | 40 |
| 2.2.1 选择工具.....   | 31 | 2.4.3 缩放对象.....   | 41 |
| 2.2.2 部分选取工具..... | 32 | 2.4.4 封套对象.....   | 42 |
| 2.2.3 套索工具.....   | 32 | 2.4.5 旋转对象.....   | 43 |
| 2.2.4 缩放工具.....   | 33 | 2.4.6 翻转对象.....   | 43 |
| 2.2.5 手形工具.....   | 34 | 2.4.7 对齐对象.....   | 44 |

## Chapter 03 填充描边动画图形

本章视频时长11分钟



46

|                      |    |                         |    |
|----------------------|----|-------------------------|----|
| 3.1 使用填充与描边按钮 .....  | 47 | 3.2.4 径向渐变填充图形 .....    | 52 |
| 3.1.1 设置笔触颜色 .....   | 47 | 3.2.5 位图填充图形 .....      | 53 |
| 3.1.2 设置笔触大小 .....   | 47 | 3.2.6 设置颜色的Alpha值 ..... | 54 |
| 3.1.3 设置线性样式 .....   | 48 | 3.3 使用“样本”面板 .....      | 55 |
| 3.1.4 设置填充颜色 .....   | 49 | 3.3.1 启动“样本”面板 .....    | 55 |
| 3.2 使用“颜色”面板 .....   | 50 | 3.3.2 复制和删除颜色 .....     | 55 |
| 3.2.1 启动“颜色”面板 ..... | 50 | 3.3.3 加载调色板 .....       | 56 |
| 3.2.2 纯色填充图形 .....   | 50 | 3.3.4 导出调色板 .....       | 57 |
| 3.2.3 线性渐变填充图形 ..... | 51 | 3.3.5 导入调色板 .....       | 58 |

## Chapter 04 编辑图形对象

本章视频时长17分钟



59

|                        |    |                      |    |
|------------------------|----|----------------------|----|
| 4.1 预览图形对象 .....       | 60 | 4.3.2 伸直曲线 .....     | 70 |
| 4.1.1 轮廓预览图形对象 .....   | 60 | 4.3.3 优化曲线 .....     | 71 |
| 4.1.2 高速显示图形对象 .....   | 61 | 4.3.4 将线条转换为填充 ..... | 71 |
| 4.1.3 消除动画图形中的锯齿 ..... | 61 | 4.3.5 扩展与缩小填充 .....  | 72 |
| 4.1.4 消除动画中的文字锯齿 ..... | 62 | 4.3.6 柔化填充边缘 .....   | 73 |
| 4.1.5 显示整个动画图形对象 ..... | 63 | 4.4 合并图形对象 .....     | 74 |
| 4.2 编辑图形对象 .....       | 64 | 4.4.1 联合图形对象 .....   | 74 |
| 4.2.1 移动图形对象 .....     | 64 | 4.4.2 交集图形对象 .....   | 75 |
| 4.2.2 复制图形对象 .....     | 65 | 4.4.3 打孔图形对象 .....   | 76 |
| 4.2.3 剪切图形对象 .....     | 66 | 4.4.4 裁切图形对象 .....   | 77 |
| 4.2.4 组合图形对象 .....     | 66 | 4.5 分离图形对象 .....     | 78 |
| 4.2.5 排列图形对象 .....     | 67 | 4.5.1 分离文本 .....     | 78 |
| 4.3 修改图形对象 .....       | 68 | 4.5.2 分离位图 .....     | 79 |
| 4.3.1 平滑曲线 .....       | 68 |                      |    |

## Part 2 进阶提高篇

## Chapter 05 创建与编辑文本对象

本章视频时长26分钟



82

|                     |    |                       |     |
|---------------------|----|-----------------------|-----|
| 5.1 创建多种文本 .....    | 83 | 5.4 设置文本变形 .....      | 94  |
| 5.1.1 创建静态文本 .....  | 83 | 5.4.1 缩放文本 .....      | 94  |
| 5.1.2 创建动态文本 .....  | 84 | 5.4.2 旋转文本 .....      | 95  |
| 5.1.3 创建输入文本 .....  | 86 | 5.4.3 倾斜文本 .....      | 96  |
| 5.2 文本的基本操作 .....   | 86 | 5.4.4 分离文本 .....      | 96  |
| 5.2.1 设置字体和字号 ..... | 86 | 5.5 编辑应用文本 .....      | 97  |
| 5.2.2 设置文本颜色 .....  | 88 | 5.5.1 制作点线文本 .....    | 97  |
| 5.2.3 设置文本间距 .....  | 89 | 5.5.2 设置文本超链接 .....   | 99  |
| 5.3 设置文本对齐 .....    | 90 | 5.5.3 设置文本实例名称 .....  | 100 |
| 5.3.1 左对齐文本 .....   | 90 | 5.5.4 在文本周围显示边框 ..... | 101 |
| 5.3.2 右对齐文本 .....   | 91 | 5.6 应用文本滤镜 .....      | 102 |
| 5.3.3 居中对齐文本 .....  | 91 | 5.6.1 投影效果 .....      | 102 |
| 5.3.4 两端对齐文本 .....  | 92 | 5.6.2 模糊效果 .....      | 103 |

|                  |     |
|------------------|-----|
| 5.6.3 发光效果 ..... | 104 |
| 5.6.4 斜角效果 ..... | 105 |
| 5.7 制作文本实例 ..... | 107 |

|                  |     |
|------------------|-----|
| 5.7.1 描边效果 ..... | 107 |
| 5.7.2 霓虹效果 ..... | 108 |
| 5.7.3 浮雕效果 ..... | 110 |

## Chapter 06 导入外部素材文件

本章视频时长17分钟



111

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 6.1 导入矢量图形 .....            | 112 |
| 6.1.1 导入Illustrator文件 ..... | 112 |
| 6.1.2 导入AutoCAD文件 .....     | 112 |
| 6.1.3 导入Fireworks文件 .....   | 113 |
| 6.2 导入位图图像 .....            | 113 |
| 6.2.1 导入位图至舞台 .....         | 114 |
| 6.2.2 导入位图至库中 .....         | 114 |
| 6.2.3 打开外部库文件 .....         | 115 |
| 6.2.4 导入PSD文件 .....         | 115 |
| 6.2.5 设置位图图像属性 .....        | 116 |
| 6.2.6 转换位图为矢量图形 .....       | 117 |
| 6.3 应用音频文件 .....            | 118 |
| 6.3.1 导入音频文件 .....          | 118 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 6.3.2 为影片添加声音 .....    | 119 |
| 6.3.3 为按钮添加声音 .....    | 120 |
| 6.3.4 重复播放声音 .....     | 121 |
| 6.3.5 编辑音频文件 .....     | 122 |
| 6.3.6 停止输入音频 .....     | 124 |
| 6.3.7 优化音频方式 .....     | 125 |
| 6.3.8 输出音频文件 .....     | 127 |
| 6.4 应用视频文件 .....       | 127 |
| 6.4.1 将视频文件导入至库中 ..... | 128 |
| 6.4.2 设置视频文件属性 .....   | 129 |
| 6.4.3 命名视频实例 .....     | 130 |
| 6.4.4 重命名视频文件 .....    | 130 |
| 6.4.5 导出视频文件 .....     | 131 |

## Chapter 07 应用时间轴和帧

本章视频时长9分钟



132

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 7.1 了解时间轴 .....     | 133 |
| 7.2 创建帧 .....       | 134 |
| 7.2.1 创建普通帧 .....   | 134 |
| 7.2.2 创建关键帧 .....   | 135 |
| 7.2.3 创建空白关键帧 ..... | 136 |
| 7.3 编辑帧 .....       | 137 |
| 7.3.1 选择帧 .....     | 137 |
| 7.3.2 移动帧 .....     | 138 |
| 7.3.3 翻转帧 .....     | 139 |
| 7.3.4 复制帧 .....     | 139 |
| 7.3.5 转换帧 .....     | 140 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 7.3.6 删除帧 .....     | 141 |
| 7.3.7 清除帧 .....     | 142 |
| 7.4 设置帧属性 .....     | 143 |
| 7.4.1 标签帧 .....     | 143 |
| 7.4.2 注释帧 .....     | 144 |
| 7.4.3 锚记帧 .....     | 145 |
| 7.4.4 设置帧频 .....    | 146 |
| 7.5 时间轴基本操作 .....   | 147 |
| 7.5.1 编辑多个帧 .....   | 147 |
| 7.5.2 设置时间轴样式 ..... | 147 |

## Chapter 08 创建和编辑图层

本章视频时长19分钟



149

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 8.1 图层的基本操作 .....   | 150 |
| 8.1.1 创建图层 .....    | 150 |
| 8.1.2 选择图层 .....    | 151 |
| 8.1.3 移动图层 .....    | 151 |
| 8.1.4 复制图层 .....    | 152 |
| 8.1.5 删除图层 .....    | 153 |
| 8.1.6 重命名图层 .....   | 154 |
| 8.1.7 显示和隐藏图层 ..... | 155 |
| 8.1.8 锁定和解锁图层 ..... | 155 |
| 8.2 图层的高级操作 .....   | 156 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 8.2.1 以轮廓线查看图层内容 ..... | 157 |
| 8.2.2 更改图层的轮廓颜色 .....  | 157 |
| 8.2.3 更改时间轴图层高度 .....  | 159 |
| 8.2.4 将对象分散到图层 .....   | 159 |
| 8.2.5 创建图层文件夹 .....    | 161 |
| 8.2.6 重命名图层文件夹 .....   | 161 |
| 8.2.7 移动图层文件夹 .....    | 162 |
| 8.2.8 删除图层文件夹 .....    | 163 |
| 8.3 创建遮罩图层 .....       | 164 |
| 8.3.1 创建遮罩图层 .....     | 164 |

|                     |     |                      |     |
|---------------------|-----|----------------------|-----|
| 8.3.2 创建遮罩动画 .....  | 166 | 8.4.1 创建普通引导层 .....  | 169 |
| 8.3.3 创建被遮罩图层 ..... | 167 | 8.4.2 创建运动引导层 .....  | 170 |
| 8.3.4 编辑遮罩图层 .....  | 168 | 8.4.3 制作运动引导动画 ..... | 171 |
| 8.3.5 取消遮罩图层 .....  | 169 | 8.4.4 链接多个图层 .....   | 173 |
| 8.4 创建引导图层 .....    | 169 | 8.4.5 取消引导层效果 .....  | 174 |

## Chapter 09 应用元件和实例

本章视频时长17分钟  175

|                         |     |                          |     |
|-------------------------|-----|--------------------------|-----|
| 9.1 创建元件 .....          | 176 | 9.3 编辑元件 .....           | 188 |
| 9.1.1 创建图形元件 .....      | 177 | 9.3.1 在当前位置编辑元件 .....    | 188 |
| 9.1.2 转换为图形元件 .....     | 178 | 9.3.2 在新窗口中编辑元件 .....    | 189 |
| 9.1.3 创建影片剪辑元件 .....    | 178 | 9.3.3 在元件编辑模式下编辑元件 ..... | 190 |
| 9.1.4 转换为影片剪辑元件 .....   | 180 | 9.4 创建与编辑实例 .....        | 191 |
| 9.1.5 创建按钮元件 .....      | 182 | 9.4.1 创建实例 .....         | 191 |
| 9.1.6 使用按钮元件 .....      | 183 | 9.4.2 分离实例 .....         | 192 |
| 9.2 管理元件 .....          | 184 | 9.4.3 改变实例颜色 .....       | 193 |
| 9.2.1 复制元件 .....        | 185 | 9.4.4 改变实例类型 .....       | 193 |
| 9.2.2 设置元件属性 .....      | 186 | 9.4.5 改变实例透明度 .....      | 194 |
| 9.2.3 删除元件 .....        | 186 | 9.4.6 为实例交换元件 .....      | 195 |
| 9.2.4 在“库”面板中查看元件 ..... | 187 |                          |     |

## Chapter 10 应用库

本章视频时长15分钟  197

|                        |     |                         |     |
|------------------------|-----|-------------------------|-----|
| 10.1 使用库项目 .....       | 198 | 10.2.2 编辑元件 .....       | 206 |
| 10.1.1 创建库元件 .....     | 198 | 10.2.3 编辑位图 .....       | 208 |
| 10.1.2 查看库元件 .....     | 199 | 10.3 创建公用库 .....        | 208 |
| 10.1.3 删除库元件 .....     | 199 | 10.3.1 创建声音库 .....      | 209 |
| 10.1.4 搜索库元件 .....     | 200 | 10.3.2 创建按钮库 .....      | 209 |
| 10.1.5 选择未使用的库元件 ..... | 201 | 10.3.3 创建类库 .....       | 210 |
| 10.1.6 调用其他库元件 .....   | 202 | 10.4 共享库资源 .....        | 211 |
| 10.1.7 重命名库元件 .....    | 202 | 10.4.1 复制库资源 .....      | 211 |
| 10.1.8 创建库文件夹 .....    | 204 | 10.4.2 使用共享替换元件 .....   | 212 |
| 10.2 编辑库文件 .....       | 205 | 10.4.3 解决库资源之间的冲突 ..... | 214 |
| 10.2.1 编辑声音 .....      | 205 |                         |     |

## Part 3 核心精通篇

## Chapter 11 制作简单的Flash动画

本章视频时长19分钟  218

|                       |     |                       |     |
|-----------------------|-----|-----------------------|-----|
| 11.1 制作逐帧动画 .....     | 219 | 11.2.2 创建动作渐变动画 ..... | 224 |
| 11.1.1 导入逐帧动画 .....   | 219 | 11.3 制作引导动画 .....     | 225 |
| 11.1.2 制作逐帧动画 .....   | 220 | 11.3.1 创建单个引导动画 ..... | 225 |
| 11.2 制作渐变动画 .....     | 222 | 11.3.2 创建多个引导动画 ..... | 227 |
| 11.2.1 创建形状渐变动画 ..... | 222 | 11.4 制作遮罩动画 .....     | 230 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 11.4.1 创建遮罩层动画 .....  | 230 |
| 11.4.2 创建被遮罩层动画 ..... | 232 |
| 11.5 制作骨骼动画 .....     | 234 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 11.5.1 添加骨骼 .....   | 234 |
| 11.5.2 创建骨骼动画 ..... | 235 |

## Chapter 12 应用ActionScript

本章视频时长15分钟



238

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 12.1 注释ActionScript脚本 ..... | 239 |
| 12.1.1 注释单行脚本 .....         | 239 |
| 12.1.2 注释多行脚本 .....         | 240 |
| 12.1.3 删除注释脚本 .....         | 241 |
| 12.2 设置ActionScript脚本 ..... | 241 |
| 12.2.1 检查脚本语法 .....         | 242 |
| 12.2.2 整理脚本 .....           | 242 |
| 12.2.3 触发代码提示 .....         | 243 |
| 12.2.4 固定脚本窗口 .....         | 243 |
| 12.3 在不同位置编写脚本 .....        | 244 |
| 12.3.1 在影片剪辑上编写脚本 .....     | 244 |
| 12.3.2 在按钮上编写脚本 .....       | 245 |
| 12.3.3 在帧上编写脚本 .....        | 246 |

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| 12.4 编写基本ActionScript脚本 .....    | 247 |
| 12.4.1 了解基本的ActionScript语法 ..... | 247 |
| 12.4.2 输出命令 .....                | 249 |
| 12.4.3 获取对象属性 .....              | 250 |
| 12.4.4 设置对象宽高 .....              | 250 |
| 12.4.5 设置对象坐标 .....              | 251 |
| 12.4.6 设置对象透明度 .....             | 252 |
| 12.5 控制影片播放 .....                | 253 |
| 12.5.1 播放控制 .....                | 253 |
| 12.5.2 播放跳转 .....                | 254 |
| 12.5.3 使用条件语句 .....              | 256 |
| 12.5.4 使用fscommand语句 .....       | 257 |

## Chapter 13 制作高级交互式动画

本章视频时长16分钟



259

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 13.1 编辑“行为”面板 .....   | 260 |
| 13.1.1 打开“行为”面板 ..... | 260 |
| 13.1.2 隐藏“行为”面板 ..... | 262 |
| 13.2 制作按钮特效 .....     | 262 |
| 13.2.1 制作隐形按钮 .....   | 262 |
| 13.2.2 制作立体按钮 .....   | 265 |
| 13.3 创建链接效果 .....     | 268 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 13.3.1 创建文本链接 .....   | 268 |
| 13.3.2 创建邮件链接 .....   | 270 |
| 13.4 制作键盘控制动画 .....   | 271 |
| 13.4.1 用空格键控制动画 ..... | 271 |
| 13.4.2 用方向键控制动画 ..... | 273 |
| 13.5 制作退出动画 .....     | 274 |

## Chapter 14 应用组件

本章视频时长19分钟



276

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 14.1 添加常用组件 .....            | 277 |
| 14.1.1 添加Button组件 .....      | 277 |
| 14.1.2 添加List组件 .....        | 279 |
| 14.1.3 添加ComboBox组件 .....    | 281 |
| 14.1.4 添加RadioButton组件 ..... | 283 |
| 14.1.5 添加CheckBox组件 .....    | 284 |
| 14.1.6 添加DateChooser组件 ..... | 286 |
| 14.2 添加其他组件 .....            | 288 |
| 14.2.1 添加窗口组件 .....          | 288 |
| 14.2.2 添加滚动窗格组件 .....        | 290 |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 14.3 编辑组件 .....         | 291 |
| 14.3.1 设置组件参数 .....     | 291 |
| 14.3.2 删除组件 .....       | 292 |
| 14.4 处理组件事件 .....       | 292 |
| 14.4.1 公共事件 .....       | 292 |
| 14.4.2 使用组件事件对象 .....   | 293 |
| 14.4.3 发送事件 .....       | 294 |
| 14.4.4 标识事件处理函数 .....   | 295 |
| 14.4.5 使用Event元数据 ..... | 295 |

## Chapter 15 测试与发布Flash动画

本章视频时长14分钟  296

|                         |     |                         |     |
|-------------------------|-----|-------------------------|-----|
| 15.1 两种测试影片的环境 .....    | 297 | 15.4 导出Flash影片 .....    | 302 |
| 15.1.1 在编辑模式中测试影片 ..... | 297 | 15.4.1 导出动画文件 .....     | 303 |
| 15.1.2 在测试环境中测试影片 ..... | 298 | 15.4.2 导出动画图像文件 .....   | 304 |
| 15.2 优化影片 .....         | 299 | 15.4.3 导出动画声音文件 .....   | 305 |
| 15.2.1 优化影片文件 .....     | 299 | 15.4.4 导出AVI文件 .....    | 306 |
| 15.2.2 优化图像元素 .....     | 299 | 15.5 发布影片 .....         | 307 |
| 15.2.3 优化文本元素 .....     | 299 | 15.5.1 发布为Flash文件 ..... | 307 |
| 15.2.4 优化色彩元素 .....     | 299 | 15.5.2 发布为HTML文件 .....  | 310 |
| 15.3 测试场景 .....         | 300 | 15.5.3 发布为GIF文件 .....   | 312 |
| 15.3.1 测试场景 .....       | 300 | 15.5.4 发布为JPEG文件 .....  | 313 |
| 15.3.2 查看影片下载性能 .....   | 301 | 15.5.5 发布为PNG文件 .....   | 315 |
| 15.3.3 列出影片中的对象 .....   | 302 |                         |     |

## Part 4 综合实战篇

## Chapter 16 综合实例：图形与图像动画

本章视频时长20分钟  318

|                       |     |                       |     |
|-----------------------|-----|-----------------------|-----|
| 16.1 图形动画——大雪纷飞 ..... | 319 | 16.3.1 制作日历背景 .....   | 324 |
| 16.1.1 创建背景动画 .....   | 319 | 16.3.2 制作星形元件 .....   | 325 |
| 16.1.2 设置元件属性 .....   | 320 | 16.3.3 制作合成动画 .....   | 326 |
| 16.1.3 添加脚本效果 .....   | 321 | 16.4 图像动画——经典回顾 ..... | 327 |
| 16.2 图形动画——可爱女孩 ..... | 321 | 16.4.1 创建转场动画1 .....  | 328 |
| 16.2.1 创建表情动画1 .....  | 322 | 16.4.2 创建转场动画2 .....  | 330 |
| 16.2.2 创建表情动画2 .....  | 323 | 16.4.3 创建转场动画3 .....  | 333 |
| 16.3 图像动画——个性日历 ..... | 324 |                       |     |

## Chapter 17 综合实例：文字与鼠标动画

本章视频时长32分钟  335

|                       |     |                       |     |
|-----------------------|-----|-----------------------|-----|
| 17.1 文字特效——音乐手机 ..... | 336 | 17.3 鼠标特效——探照灯 .....  | 346 |
| 17.1.1 创建背景动画 .....   | 336 | 17.3.1 导入背景素材 .....   | 347 |
| 17.1.2 制作渐变文字 .....   | 337 | 17.3.2 制作遮罩动画 .....   | 348 |
| 17.1.3 制作合成动画 .....   | 340 | 17.3.3 添加动作代码 .....   | 350 |
| 17.2 文字特效——地铁广告 ..... | 342 | 17.4 鼠标特效——礼花绽放 ..... | 350 |
| 17.2.1 制作背景动画 .....   | 342 | 17.4.1 制作烟花背景 .....   | 351 |
| 17.2.2 创建文字动画 .....   | 343 | 17.4.2 创建烟花动画 .....   | 353 |
| 17.2.3 制作合成动画 .....   | 345 | 17.4.3 制作点击动画 .....   | 355 |

## Chapter 18 综合实例：游戏与贺卡动画

本章视频时长33分钟  356

|                     |     |                       |     |
|---------------------|-----|-----------------------|-----|
| 18.1 游戏动画——动手 ..... | 357 | 18.1.3 添加脚本效果 .....   | 359 |
| 18.1.1 创建背景动画 ..... | 357 | 18.2 游戏动画——射击比赛 ..... | 360 |
| 18.1.2 创建元件实例 ..... | 358 | 18.2.1 制作射击背景 .....   | 360 |

|                      |     |                      |     |
|----------------------|-----|----------------------|-----|
| 18.2.2 制作主体动画 .....  | 362 | 18.4 贺卡动画——情人节 ..... | 372 |
| 18.2.3 合成动画效果 .....  | 364 | 18.4.1 制作背景动画 .....  | 372 |
| 18.3 贺卡动画——端午节 ..... | 366 | 18.4.2 制作图形动画1 ..... | 373 |
| 18.3.1 创建图形动画 .....  | 366 | 18.4.3 制作图形动画2 ..... | 376 |
| 18.3.2 创建文字动画 .....  | 369 |                      |     |

## Chapter 19 综合实例：课件与Banner动画

本章视频时长51分钟  379

|                         |     |                           |     |
|-------------------------|-----|---------------------------|-----|
| 19.1 课件制作——古诗词鉴赏 .....  | 380 | 19.3 Banner动画——手机广告 ..... | 395 |
| 19.1.1 创建背景动画 .....     | 380 | 19.3.1 制作动画背景 .....       | 396 |
| 19.1.2 创建影片剪辑 .....     | 382 | 19.3.2 制作渐变动画 .....       | 396 |
| 19.1.3 制作合成动画 .....     | 386 | 19.3.3 制作遮罩动画 .....       | 399 |
| 19.2 课件制作——地理雨的形成 ..... | 389 | 19.4 Banner动画——相机广告 ..... | 401 |
| 19.2.1 制作背景动画 .....     | 389 | 19.4.1 创建背景动画 .....       | 402 |
| 19.2.2 制作图形动画1 .....    | 390 | 19.4.2 制作图像动画1 .....      | 402 |
| 19.2.3 制作图形动画2 .....    | 392 | 19.4.3 制作图像动画2 .....      | 405 |

## Chapter 20 综合实例：商业广告动画

本章视频时长49分钟  407

|                       |     |                         |     |
|-----------------------|-----|-------------------------|-----|
| 20.1 房产广告——沁园房产 ..... | 408 | 20.3 笔记本广告——创城笔记本 ..... | 420 |
| 20.1.1 创建图像动画 .....   | 408 | 20.3.1 制作渐变动画 .....     | 421 |
| 20.1.2 创建文字动画 .....   | 412 | 20.3.2 制作遮罩动画 .....     | 422 |
| 20.1.3 制作合成动画 .....   | 413 | 20.4 珠宝广告——宝莱蒂珠宝 .....  | 425 |
| 20.2 汽车广告——凯睿汽车 ..... | 414 | 20.4.1 创建背景动画 .....     | 425 |
| 20.2.1 制作背景动画 .....   | 415 | 20.4.2 制作图像动画1 .....    | 426 |
| 20.2.2 制作图形动画1 .....  | 415 | 20.4.3 制作图像动画2 .....    | 430 |
| 20.2.3 制作图形动画2 .....  | 418 |                         |     |

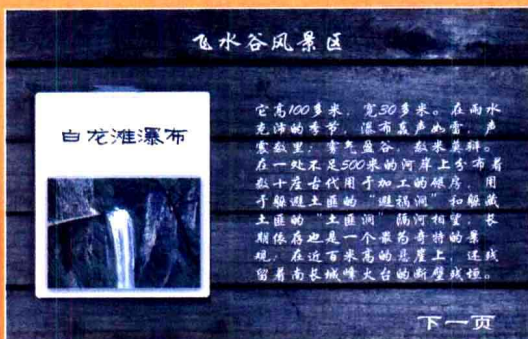


Part 1

# 新手入门篇

## 本篇内容

- Chapter 01 Flash CS5 快速入门
- Chapter 02 绘制图形对象
- Chapter 03 填充描边动画图形
- Chapter 04 编辑图形对象



## ► Chapter 01

# Flash CS5快速入门

中文版 Flash CS5 完全自学手册

Flash CS5 是 Adobe 公司推出的 Flash 软件的最新版本，是一款矢量图形编辑和动画制作的专业软件，具有界面友好、操作简便、功能强大和易于掌握等特点。本章主要向用户介绍 Flash CS5 的基础知识。

### 本章知识提要

1. 熟悉并掌握 Flash 动画知识
2. 熟悉并体验 Flash CS5 的工作界面
3. 熟悉并掌握 Flash CS5 的常用操作
4. 熟悉并掌握辅助工具的应用
5. 熟悉并掌握场景的基本操作

## 1.1 了解 Flash 动画知识

Flash 是一款集多种功能于一体的多媒体制作工具，由于其具有交互性强、操作简便以及功能强大等特点，被广泛应用于动画制作、动态网页制作以及多媒体制作等方面。本节主要介绍 Flash 的动画基础知识。

### 1.1.1 了解 Flash 的优势和特点

#### 1. Flash 的优势

在动画制作领域，Flash 只是众多产品中的一种，和其他同类型产品相比，Flash 有着明显的优势，除了简单易学和各元素都是矢量格式外，还包括以下 6 个方面特点。

- 在 Flash CS5 中，可以导入 Photoshop 中生成的 PSD 文件，被导入的文件不仅保留了源文件的分层结构，而且图层名称也不会发生改变。
- 可以更完美地导入 Illustrator 矢量图形文件，并保留其所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式等。
- 使用 Adobe Illustrator 所倡导的钢笔工具，可以使用户在绘制图形时更加得心应手地控制图形元素。
- 使用 Flash Player 中的高级视频 On2 VP6 编解码器，可以在保持文件较小容量的同时，制作出可与当今最佳视频编解码器相媲美的视频。
- 使用内置的滤镜效果（如阴影、模糊、高光、斜面、渐变斜面和颜色调整等），可以创造出更具吸引力的作品。
- 使用功能强大的形状绘制工具处理矢量图形，能以自然、直观的方式轻松弯曲、擦除、扭曲、斜切和组合矢量图形。

#### 2. Flash 的特点

作为一款二维动画制作软件，Flash CS5 继承了 Flash 早期版本的各种优点，并且在此基础上进行了改进，其一些新的特点极大地完善了 Flash 的功能，交互性和灵活性也得到了很大的提高。除此之外，Flash CS5 还提供了功能强大的动作脚本、增加了对组件的支持，其特点主要集中在以下 6 个方面。

- 强大的交互功能：Flash 动画与其他动画的最大区别就是具有交互性。所谓交互，是指用户通过键盘、鼠标等输入工具，实现作品各个部分的自由跳转，从而控制动画的播放。Flash 的交互功能是通过用户的 ActionScript 脚本语言实现的。使用 ActionScript 可以控制 Flash 中的对象、创建导航和交互元素，从而制作出具有魅力的作品。用户即使不懂编程知识，也可以利用 Flash 提供的复选框、下拉菜单和滚动条等交互组件实现交互操作。
- 友好的用户界面：尽管 Flash CS5 的功能非常强大，但它合理的布局、友好的用户界面，使得初学者也可以在很短的时间内制作出漂亮的作品。同时，软件附带了详细的帮助文件和教程，并附有详细文件供用户研究学习，设计得非常贴心。
- 流式播放技术：在 Flash 中采用流式工作方式观看动画时，无需等到动画文件全部下载到本地后再观看，而是在动画下载传输过程中即可播放，这样就可以大大减少浏览器等待的时间，所以 Flash 动画非常适合于网络传输。

- 文档格式的多样化: 在 Flash CS5 中, 可以引用多种类型的文件, 包括图形、图像、音频和视频文件, 使动画能够灵活地适应不同的领域。
- 可重复使用的元件: 对于经常使用的图形或动画片段, 可以在 Flash CS5 中定义成元件, 即使频繁使用, 也不会增加动画文件的体积。Flash CS5 提供了大量的封装组件, 供用户充分使用及共享文件。Flash CS5 还可以使用“复制和粘贴动画”功能复制补间动画, 并将帧、补间和元件信息应用到其他对象上。
- 图像质量高: 由于矢量图无论放大多少倍, 都不会产生失真现象, 因此, 图像不仅可以始终完整显示, 而且不会降低质量。

### 1.1.2 了解 Flash 矢量图特点

矢量图形是通过带有方向的直线和曲线来描述的, 它以数学公式表示直线、曲线、颜色和位置, 与分辨率无关, 因此可以任何分辨率显示。

Flash 的图形系统是基于矢量的, 因此在制作动画时, 只需要存储少量数据就可以描述一个看起来相当复杂的对象, 这样, 其占用的存储空间同位图相比具有明显的优势。另外, 不管将矢量图形放大多少倍, 图像都不会失真, 而且动画文件非常小, 便于传播。图 1-1 为矢量图和放大 250 倍后的矢量图。



图 1-1 矢量图和放大 250 倍的矢量图

### 1.1.3 了解 Flash 的应用领域

运用 Flash CS5 可以制作出各种风格不同的动画作品。可以将 Flash 的应用领域归纳为教学课件、卡通动漫、游戏动画、广告动画、电子贺卡、MTV 动画以及片头动画等, 下面进行简单介绍。

#### 1. 教学课件

随着科技的发展, 现在的教学方式不再只是古板的书本教育, 为了能让学生在轻松愉快的氛围中学到知识, 大部分学校都采用了多媒体教学的方式。而 Flash 动画课件在多媒体教学中占据了非常重要的位置, 如图 1-2 所示为运用 Flash 制作的教学课件。



图 1-2 运用 Flash 制作的教学课件

## 2. 卡通动漫

随着卡通漫画的盛行，网络上的卡漫动画也随之升温。卡通动漫的制作是创建 Flash 作品中最重要的一步，卡通动漫部分的制作效果将直接决定 Flash 作品的成功与否。如图 1-3 所示为运用 Flash 制作的卡通动漫。



图 1-3 运用 Flash 制作的卡通动漫

## 3. 游戏动画

Flash CS5 具备丰富的多媒体和强大的交互性功能，可以使用户轻松地制作出漂亮且好玩的游戏动画作品，由于这类游戏操作简单、画面精美并且可玩性强，得到了众多游戏玩家的青睐。如图 1-4 所示为运用 Flash 制作的游戏动画。



图 1-4 运用 Flash 制作的游戏动画

## 4. 广告动画

Flash 强大的二维动画制作功能让广告制作公司开始用 Flash 来制作广告动画。采用 Flash 制作的广告动画具有画面表现力强、成本低、周期短和改动方便的优点。如图 1-5 所示为运用 Flash 制作的广告动画。



图 1-5 运用 Flash 制作的广告动画