



Adobe 中国教育认证计划及ACAA教育发展计划必修课堂



中国风暴

FL

ADOBE® FLASH® CS3

必修课堂



ACAA专家委员会 DDC 传媒 主编
薛欣 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划必修课堂

中国风暴

FL

ADOBE® FLASH® CS3

必修课堂

ACAA专家委员会 DDC 传媒 主编
薛欣 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

ADOBE FLASH CS3必修课堂 / ACAA专家委员会DDC传媒
主编: 薛欣编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 6
(Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划必修课堂)

ISBN 978-7-115-19479-4

I. A… II. ①A…②薛… III. 图形软件, Flash CS3—
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第000129号

Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划必修课堂

ADOBE®FLASH® CS3 必修课堂

◆ 主 编 ACAA 专家委员会 DDC 传媒

编 著 薛 欣

责任编辑 李 际

◆ 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>

北京艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 17.5

字数: 454 千字

2009 年 6 月第 1 版

印数: 1—4 000 册

2009 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-19479-4/TP

定价: 28.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

内 容 提 要

本书是“Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划必修课堂”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握 Flash CS3 软件，本书全面细致地介绍了 Flash CS3 的各项功能，包括 Flash CS3 操作基础，图形的绘制和编辑，颜色、文本对象和滤镜的使用，如何规划时间轴，以及视频处理、幻灯片模式、使用脚本、行为等众多方面的知识。

本书由行业资深人士、Adobe 专家委员会的专业人员编写，使用通俗易懂的语言，由浅入深、循序渐进，并配以大量的图示，特别适合初学者学习，而且对有一定基础的读者也大有裨益。本书对 Adobe 认证产品专家（ACPE）和 Adobe 中国认证设计师（ACCD）考试具有指导意义，同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。另外，本书也非常适合其他各类相关培训班及广大自学人员参考阅读。

序

在过去的几年中，人们的信息交流方式发生了翻天覆地的变化。全球已经有超过 7 亿互联网用户，平均每小时就有 13 亿封电子邮件发出，有 15 亿用户在使用移动设备与他人沟通……我们已经进入了一个不折不扣的网络信息时代。

Adobe 公司作为全球最大的软件公司之一，创建 25 年来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。在扑面而来的海量信息中，我们无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着 Adobe 软件的烙印。

近两年，我惊讶地发现“PS（Adobe Photoshop 软件的简称）”已经成为国内互联网上一个非常流行的专有名词。像这样一个软件产品如此深刻地介入到亿万民众的生活，说明更具视觉冲击力的影像信息已经更多地取代传统文字和声音，渗透到我们生活和工作的方方面面。

不仅如此，Adobe 主张的富媒体互联网应用（Rich Internet Applications，RIA）——以 Flash、Flex 等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。随着 Photoshop、Flash 等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe 中国教育认证计划”是 Adobe 中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对 Adobe 创意及信息处理工具的教育和培训需求。启动 8 年来，已经成功地成为连接 Adobe 公司与国内教育合作伙伴和用户的一座桥梁。

在这样一个互联网创新时代，人们对数字媒体处理技术的学习和培训需求将日益高涨，我们希望通过 Adobe 公司和 Adobe 中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。



奥多比系统软件（北京）有限公司 董事总经理

2008 年 3 月 28 日

前言

秋天，藕菱飘香，稻菽低垂。往往与收获和喜悦联系在一起。

秋天，天高云淡，望断南飞燕。往往与爽朗和未来的展望联系在一起。

秋天，还是一个登高望远、鹰击长空的季节。

心绪从大自然的悠然清爽转回到现实中，在现代科技造就的世界不断同质化的趋势中，创意已经成为 21 世纪最为价值连城的商品。谈到创意，不能不提到两家国际创意技术巨头——Apple 和 Adobe。

1993 年 8 月，Apple 带来了令国人惊讶的 Macintosh 电脑和 Adobe Photoshop 等优秀设计出版软件，带给人们几分秋天高爽清新的气息和斑斓的色彩。在铅与火、光与电的革命之后，一场彩色桌面出版和平面设计革命在中国悄然兴起。抑或可以冒昧地把那时标记为以现代数字技术为代表的中国创意文化产业发展版图上的一个重要的原点。

1998 年 5 月 4 日，Adobe 在中国设立了代表处。多年来在 Adobe 北京代表处的默默耕耘下，Adobe 在中国的用户群不断成长，Adobe 的品牌影响逐渐深入到每一个设计师的心田，它在中国幸运地拥有了一片沃土。

我们有幸在那样的启蒙年代融入到中国创意设计和职业培训的涓涓细流中……

1996 年金秋，奥华创新教育团队从北京一个叫朗秋园的地方一路走来，从秋到春，从冬到夏，弹指间见证了中国创意设计和职业教育的蓬勃发展与盎然生机。

伴随着图形、色彩、像素……我们把一代一代最新的图形图像技术和产品通过职业培训和教材的形式不断介绍到国内——从 1995 年国内第一本自主编著出版的《Adobe Illustrator 5.5 实用指南》，第一套包括 Mac OS 操作系统、Photoshop 图像处理、Illustrator 图形处理、PageMaker 桌面出版和扫描与色彩管理的全系列的“苹果电脑设计经典”教材；到目前主流的“Adobe 标准培训教材”系列、“Adobe 认证考试指南”系列等。

十几年来，我们从稚嫩到成熟，从学习到创新，编辑出版了上百种专业数字艺术设计类教材，影响了整整一代学生和设计师的学习和职业生活。

千禧年元月，一个值得纪念的日子，我们作为唯一一家“Adobe 中国授权考试管理中心（ACECMC）”与 Adobe 公司正式签署战略合作协议，共同参与策划了“Adobe 中国教育认证计划”。那时，中国的职业培训市场刚刚起步，方兴未艾。从此，Adobe 教育与认证成为我们二十一世纪发展的主旋律。

2001 年 7 月，奥华创新旗下的 DDC 传媒——一个设计师入行和设计师交流的网络社区诞生了。它是一个以网络互动为核心的综合创意交流平台，涵盖了平面设计交流、CG 创作互动、主题设计赛事等众多领域，当时还主要承担了 Adobe 中国教育认证计划和中国商业插画师（CPI）认证在国内的推广工作，以及 Adobe 中国教育认证计划教材的策划及编写工作。

2001 年 11 月，第一套“Adobe 中国教育认证计划标准培训教材”正式出版，成为市场上最为成功的数字艺术教材系列之一，也标志着奥华创新从此与人民邮电出版社在数字艺术专业教材方向上建立了战略合作关系。在教育计划和图书市场的双重推动下，Adobe 标准培训教材长盛不衰。尤其是近两年，教育计划相关的创新教材产品不断涌现，无论是数量还是品质上都更上一层楼。

2005 年,奥华创新联合 Adobe 等国际权威数字工具厂商,与中国顶尖美术艺术院校一起创立了“ACAA 中国数字艺术教育联盟”,旨在共同探索中国数字艺术教育改革的道路和方向,共同开发中国数字艺术职业教育和认证市场,共同推动中国数字艺术产业的发展和应用水平的提高。

是年秋,ACAA 教育框架下的第一个数字艺术设计职业教育项目,经奥华创新的努力运作在中央美术学院城市设计学院诞生。首届 ACAA-CAFA 数字艺术设计进修班的 37 名来自全国各地的学生成为第一批吃螃蟹的人。从学院放眼望去,远处规模宏大的北京新国际展览中心正在破土动工,躁动和希望漫步在田野上。迄今已有数百名 ACAA 进修生毕业,迈进职业设计师的人生道路。

2005 年 4 月,Adobe 公司斥资 34 亿美元收购 Macromedia 公司,一举改变了世界数字创意技术市场的格局,使得网络设计和动态媒体设计领域最主流的产品 Dreamweaver 和 Flash 成为 Adobe 市场战略规划中的重要棋子,从而进一步奠定了 Adobe 的市场统治地位。

2006 年 3 月,Adobe 与前 Macromedia 在中国的教育培训和认证体系顺利地完成了重组和整合。前 Macromedia 主流产品的加入,使我们可以提供更加全面、完整的数字艺术专业培养和认证方案,为职业技术学院提供更好的支持和服务。全新的 Adobe 中国教育认证计划更加具有活力。

2007 年秋,借中国创意文化产业和职业教育发展继往开来的时代契机,ACAA 数字艺术职业教育厚积而薄发,全面推出了基于 Web 2.0 的现代网络媒体技术支撑的远程教育平台,以及数字艺术网络课程内容。e-Learning 成为 ACAA 和 Adobe 职业教育的一个崭新发展方向,活力四射的网络时代带给我们无限的期待和遐想。

又是一年秋来到,蓦然回首,已是星辉斑斓的时节。

ACAA 教育发展计划

ACAA 数字艺术教育发展计划面向国内职业教育和培训市场,以数字技术与艺术设计相结合的核心教育理念,以“ACAA 数字艺术教育学院”的合作教育模式,以远程网络教育为主要教学手段,以“双师型”的职业设计师和技术专家为主流教师团队,为职业教育市场提供业界领先的 ACAA 数字艺术教育解决方案,提供以富媒体(RIA/Flash/Web2.0)网络技术实现的先进的网络课程资源、教学管理平台以及满足各阶段教学需求的完善而丰富的系列教材。

ACAA 数字艺术教育发展计划秉承数字技术与艺术设计相结合、国际厂商与国内院校相结合、学院教育与职业实践相结合的教育理念,倡导具有创造性设计思维的教育主张与潜心务实的职业主张。跟踪世界先进的设计理念和数字技术,引入国际、国内优质的教育资源,构建一个技能教育与素质教育相结合、学历教育与职业培训相结合、院校教育与终身教育相结合的开放式职业教育服务平台。为广大学子营造一个轻松学习、自由沟通和严谨治学的现代职业教育环境。为社会打造具有创造性思维的、专业实用的复合型设计人才。

ACAA 数字艺术教育是一个覆盖整个创意文化产业核心需求的职业设计师入行教育和人才培养计划。将陆续开办视觉传达/平面设计、动态媒体/网络设计、商业插画/动漫设计、三维动画/影视后期等专业培养方向。

远程网络教育主张

富媒体互联网应用(Rich Internet Application, RIA)是 Web 2.0 技术的重要属性,是下一代网络发展方向。它允许创建个性化、富媒体的网络教育应用,可以显著地增强学习体验,提高学习效率。ACAA 数字艺术教育采用以优质远程

教学和全方位网络服务为核心，辅助以面授教学和辅导的战略发展策略，将实现如下效果。

- 解决优秀教育计划和优质教学资源的生动、高效、低成本传播问题，并有效地保护这些教育资源的知识产权。
- 使稀缺的、不可复制的优秀老师和名师名家的知识和思想（以网络课程的形式）成为可复制、可重复使用以及可以有效传播的宝贵资源。使知识财富得以发挥更大的光和热，使教师哺育更多的莘莘学子，得到更多的回报。
- 跨越时空限制，将国际、国内知名专家学者的课程传达给任何具有网络条件的院校。使学校以最低的成本实现教学计划或者大大提高教学水平。
- 实现全方位、交互式、异地异步的在线教学辅导、答疑和服务。使随时随地进行职业教育和培训的开放教育和终身教育理念得以实现。

ACAA 职业技能认证项目基于国际主流数字创意设计平台，强调专业艺术设计能力培养与数字工具技能培养并重，专业认证与专业教学紧密相联，为院校和学生提供完整的数字技能和设计水平评测基准。

ACAA管理执行机构

北京奥华创新公司

地址：北京市朝阳区东四环北路6号2区1-3-601

邮编：100016

电话：010-51303090-93

更多详细信息，请访问 ACAA 教育官方网站 <http://www.acaa.cn>。

关于Adobe中国教育认证计划

Adobe 中国教育认证计划旨在推动 Adobe 国际领先的数字创意技术在中国的广泛普及和深入应用，不断满足国内用户对相关产品培训的迫切需求。Adobe 教育计划第一次在教育培训市场上旗帜鲜明地确立了“授权和认证”相结合的营销模式，包括在全国范围内设立 Adobe 授权教育与培训机构，采用正版软件、统一的培训教学大纲、专业的标准培训教材，以及规范的 Adobe 认证考试。

随着数字创意市场的兴起，Adobe 中国教育认证计划也不断从广度到深度地蓬勃发展，逐渐跨越数字工具的产品技术培训、创意设计的职业教育和高等教育、中小学艺术素质教育等多个领域，先后推出了“Adobe 中国授权培训中心 (ACTC)”、“Adobe 数字艺术中心 (ADAC)”和“Adobe 数字艺术基地 (ADAB)”等市场细分项目。Adobe 教育计划助力中国数字艺术教育市场，努力搭建一个高水平、专业化，与国际尖端数字技术相接轨且能适应不同层次教学、创作和体验需求的创意教育平台。

Adobe 认证考试和认证证书是 Adobe 中国教育认证计划的核心之一。在“国际品质、中国定制”的一贯开发理念和原则下，在品质控制和规范管理下，“Adobe 认证产品专家 (ACPE)”和“Adobe 中国认证设计师 (ACCD)”已经成为中国数字艺术职业教育和培训市场主流的行业认证标准，逐步在社会树立了 Adobe 教育和认证的良好品牌形象。

Adobe认证考试和认证证书

—Adobe 认证产品专家

—Adobe Certified Product Expert (ACPE)

基于 Adobe 数字工具的单项认证考试科目。

—Adobe 中国认证设计师

—Adobe China Certified Designer (ACCD)

创意设计认证类别

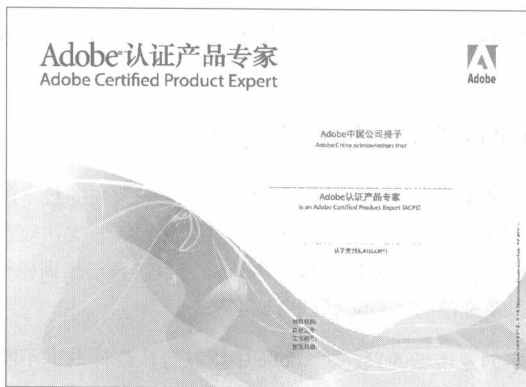
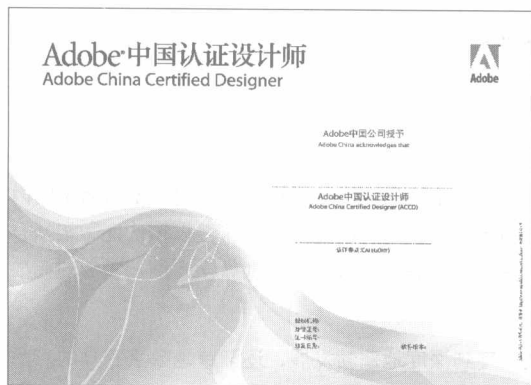
基于 Adobe Creative Suite - Design 创意设计平台的综合认证, 包括 Photoshop、Illustrator、InDesign、Acrobat 四门单科认证考试。

网络设计认证类别

基于 Adobe Creative Suite - Web 网页设计平台的综合认证, 包括 Dreamweaver、Flash、Fireworks、Photoshop 四门单科认证考试。

影视后期认证类别

基于 Adobe Creative Suite -Production 影视编辑平台的综合认证, 包括 After Effects、Premiere Pro、Photoshop、Illustrator 四门认证考试科目。



更多详细信息, 请关注 Adobe 中国网站 <http://www.myadobe.com.cn>。

关于Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划教材系列

以严谨务实的态度开发高水平、高品质的专业培训教材是奥华创新教育的宗旨和目标之一, 也是我们的核心发展业务之一。在过去的几年中, 数字艺术专业教材的策划编著工作拓展迅速, 已出版包括标准培训教材、认证考试指南、案例风暴和课堂系列在内的多套教学丛书, 成为 Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划的重要组成部分。

培训教材系列

“标准培训教材”系列是根据 Adobe 中国教育认证计划发展的需要，受 Adobe 北京公司委托而主持编著的第一套正规、专业的培训教材。适用于各个层次的学生和设计师学习需求，是掌握 Adobe 相关软件技术最标准规范、实用可靠的教材。标准培训教材迄今已历经五次重大版本升级，例如 Photoshop，从 6.0C、7.0C 到 CS、CS2、CS3。多年来的精雕细刻，使教材内容越发成熟完善，成为国内图书市场上教育培训教材的一面旗帜，并对 Adobe 中国教育认证计划起到了积极的推动作用。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE AUDITION 3 标准培训教材》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE FIREWORKS CS3 标准培训教材》

“基础培训教材”系列是为了满足广大基础用户（包括数字艺术爱好者）、中等职业教育和各类短训班的需求，在保留原来标准培训教材品质的基础上，对内容进行了优化和精简，使用户可以快速掌握 Adobe 相关软件技术的核心技能。

认证考试指南系列

为了让考生更多地了解 Adobe 认证产品专家 (ACPE) 和 Adobe 中国认证设计师 (ACCD) 的考试形式和考试内容，并增加实战的经验，相继推出了“认证考试指南”系列教材。该系列将考试题目和精彩的实战案例以及操作技巧紧密结合，使读者在享受学习乐趣、体验成功案例的同时，将考试题目熟练掌握，从而顺利获得 Adobe 认证，可谓一举两得。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3/ADOBE INDESIGN CS3/ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 认证考试指南》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3/ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL/ADOBE FIREWORKS CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3/ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 认证考试指南》

课堂系列

为了配合以 e-Learning 远程教育课程为主体的 ACAA 数字艺术教育项目的推广和发展，我们积极适应目前教育市场的需求，按照 ACAA 教育发展计划的专业培养方向和教学大纲，全力打造全新的“ACAA 课堂”系列教材——分为“必修课堂”和“标准课堂”两个子系列。课堂系列教材形式上更加贴近教学实践、贴近课堂实际；内容上完

全突破了单纯软件技能教学的范畴，学以致用；商业案例教学贯穿整个课堂的学习，是与 ACAA 网络课程资源相配套的实用型专业教材。

“必修课堂”系列在保留“Adobe 标准培训教材”系列精辟知识点的基础上，增加了模拟真实课堂教学部分，包括课堂讲解、课堂实训、模拟考试和疑难解答。读者可以从“课堂讲解”部分学习到基本概念和功能。通过“课堂实训”部分达到提高的目的。另外，每课的“模拟考试”一节用于测试自己的学习效果，而“疑问解答”一节则列出了学习者经常遇到的实际问题，为广大初学者排忧解难。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 必修课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 必修课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 必修课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 必修课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 必修课堂》

“标准课堂”分为 4 大部分：课堂讲解（理论），带领读者进入仿真的课堂环境，以案例的形式串讲软件的知识点，能使读者最大限度摆脱枯燥乏味的知识点学习；自我探索（实践），是一项要求读者自行学习的项目，它是熟练掌握软件的敲门砖，着重培养读者的自我学习能力；课堂总结与回顾（再理论），回顾课程中的知识重点，并对其进行总结和归纳；自我提高（再实践），针对课程的学习而设置的案例自学部分，其目的就是为了让读者多元化地了解软件的使用技巧和熟练掌握软件的操作。该系列教材为全彩印刷。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准课堂》

更多详细信息，请关注 ACAA 教育网站 <http://www.acaa.cn>，DDC 传媒网站 <http://www.ddc.com.cn>，人民邮电出版社网站 <http://www.ptpress.com.cn>。

(2008 年 3 月 1 日修订)

目 录

第1课 Flash基础知识	1	2.2.1 舞台和工作区的概念	12
1.1 Flash动画的基础知识	1	2.2.2 工作区的粘贴板特性	12
1.2 Flash的技术优势	1	2.2.3 视图控制	12
1.3 Flash的历史	2	2.3 使用窗口和面板	13
1.4 Flash动画的查看	2	2.3.1 面板的构成	13
1.5 Flash的应用范围	3	2.3.2 组合面板	14
1.5.1 绘制矢量图	3	2.3.3 属性检查器	15
1.5.2 创作矢量动画	3	2.4 时间轴	15
1.5.3 多媒体创作	3	2.5 使用图层	16
1.5.4 制作课件和幻灯片	4	2.5.1 图层的概念	16
1.5.5 网络应用程序的开发	4	2.5.2 图层的控制	16
1.5.6 手机内容的开发	4	2.5.3 图层的属性	18
1.6 Flash的特色功能	5	2.6 帧和关键帧	18
1.6.1 滤镜功能	5	2.7 快捷菜单和快捷键	19
1.6.2 混合模式	5	2.7.1 快捷菜单	19
1.6.3 强大的文本控制	5	2.7.2 快捷键	19
1.6.4 位图缓存	5	2.8 场景面板	20
1.6.5 自定义缓入/缓出	6	2.9 撤销命令的使用	21
1.6.6 笔触属性的增强	6	2.9.1 撤销和重做	21
1.6.7 高级渐变控制	6	2.9.2 层级撤销	21
1.6.8 视频的融合	6	2.10 导入素材	22
1.6.9 脚本助手	7	2.11 使用Flash模板	23
1.7 Flash CS3的工作界面	7	2.11.1 照片幻灯片放映模板	24
1.7.1 开始界面	7	2.11.2 测验模板	24
1.7.2 Flash CS3界面布局	8	2.11.3 广告模板	25
1.8 Flash CS3中的文件类型	9	2.11.4 手机模板	25
1.9 自我探索	10	2.12 Flash制作流程	25
第2课 Flash的操作基础和创作流程 ..	11	2.13 自我探索	26
2.1 工具箱和选项区	11	第3课 绘制和编辑图形	28
2.2 舞台和工作区	12	3.1 绘制楼房	28

3.1.1 矩形工具	28	5.1.1 了解文本类型	62
3.1.2 选择工具和部分选取工具	28	5.1.2 输入文字	62
3.1.3 对齐面板	29	5.1.3 文字编排	64
3.1.4 任意变形工具	30	5.2 从外部载入文本	65
3.2 绘制通信塔	31	5.2.1 制作外部文本文件	65
3.3 绘制通信工具	32	5.2.2 准备场景所需素材	65
3.4 整体修饰	33	5.2.3 准备背景图片	68
3.4.1 背景	33	5.2.4 引用外部文本	69
3.4.2 电光修饰	34	5.2.5 制作可滚动文本	70
3.4.3 整体点缀	35	5.3 自我探索	72
3.5 自我探索	36	5.4 文字动画效果	73
3.6 直线与各种几何形状的使用	37	5.4.1 建立背景图案	73
3.6.1 使用椭圆工具绘制图形	37	5.4.2 制作环绕文字	73
3.6.2 使用线条工具绘制图形	37	5.4.3 组合对象	75
3.6.3 使用矩形工具绘制图形	38	第6课 制作导航按钮	77
3.6.4 填充颜色	39	6.1 创建按钮元件	77
3.6.5 添加装饰	40	6.1.1 了解按钮的基本知识	77
第4课 使用颜色和渐变	42	6.1.2 制作水晶按钮元件	77
4.1 使用颜色和渐变工具	42	6.1.3 为按钮添加声音	79
4.1.1 墨水瓶工具	42	6.2 制作导航按钮	79
4.1.2 颜料桶工具	43	6.2.1 绘制按钮图形	80
4.1.3 色彩渐变	44	6.2.2 制作彩豆按钮	81
4.2 制作蝴蝶精灵动画	47	6.2.3 准备背景图案	82
4.2.1 创建基本图形	47	6.2.4 应用按钮	83
4.2.2 制作透明的蝴蝶翅膀	49	6.3 自我探索	85
4.2.3 制作翅膀舞动效果	52	6.4 按钮动画的创建	86
4.2.4 制作整体动画	54	6.4.1 制作按钮的图形元件	86
4.3 自我探索	56	6.4.2 制作小动画	87
4.4 各种渐变图形的绘制	57	6.4.3 将动画运用到按钮中	90
4.4.1 用线性渐变制作背景	57	第7课 规划时间轴	92
4.4.2 使用透明效果制作“种”在 地上的草	59	7.1 使用时间轴	92
4.4.3 制作可爱面包树	59	7.1.1 时间轴外观	92
4.4.4 组合整体画面	60	7.1.2 使用帧	92
第5课 使用文本对象	62	7.2 编排时间轴	97
5.1 文本的基本使用方法	62	7.2.1 准备音乐	97
		7.2.2 准备素材	98

7.2.3 制作演员和道具	99	10.1 遮罩的概念	152
7.2.4 编辑Flash MV	101	10.2 使用遮罩	152
7.3 自我探索	108	10.2.1 使用填充形状创建遮罩	152
7.4 制作简单贺卡	109	10.2.2 使用组创建遮罩	153
7.4.1 建立贺卡主场景	109	10.2.3 使用文本创建遮罩	155
7.4.2 制作小动画	110	10.3 使用遮罩制作幻灯片	156
第8课 动画综合制作	115	10.4 自我探索	161
8.1 Flash动画基础	115	10.5 遮罩的特殊效果	162
8.1.1 制作Flash动画常用的方法	115	10.5.1 绘制素材	162
8.1.2 创建逐帧动画	115	10.5.2 准备遮罩素材	162
8.1.3 创建补间动画	117	10.5.3 创建光泽遮罩	163
8.1.4 时间轴特效	119	10.5.4 添加闪烁动画	164
8.2 Flash动画制作	121	10.5.5 制作文字动画	165
8.2.1 绘制动画素材	121	第11课 滤镜与混合模式	169
8.2.2 制作吊车动画	123	11.1 滤镜的使用	169
8.2.3 动画编排	129	11.1.1 滤镜基础	169
8.2.4 输出动画	130	11.1.2 各种滤镜的功能	171
8.3 自我探索	131	11.2 混合模式的使用	173
8.4 动画的巧妙应用	132	11.2.1 混合模式的概念	173
8.4.1 绘制动画所需素材	132	11.2.2 各种混合模式的效果	174
8.4.2 创建单独动画	134	11.3 运用滤镜与混合模式创建动画	176
8.4.3 组合动画	134	11.3.1 制作文字动画	176
第9课 引导线动画	139	11.3.2 制作铁锈效果	178
9.1 新建文件	139	11.4 自我探索	180
9.2 绘制背景	140	11.5 各种效果的制作	181
9.3 绘制景物	141	11.5.1 绘制场景	181
9.3.1 绘制树丛	141	11.5.2 布置场景	182
9.3.2 绘制篱笆和路灯	141	11.5.3 创建动画	182
9.3.3 绘制长凳	142	第12课 音频的处理	185
9.4 绘制动画	144	12.1 导入声音文件	185
9.4.1 绘制树叶	144	12.1.1 导入格式	185
9.4.2 引导线动画	144	12.1.2 导入方法	185
9.5 自我探索	148	12.2 为影片添加声音	186
9.6 动态元件在引导线中的应用	149	12.3 为按钮添加声音	186
第10课 遮罩动画	152	12.4 编辑声音	187
		12.5 编辑声音属性	188

12.6 音频的发布设置	189	14.4.2 添加行为	228
12.7 使用组件控制音乐播放	191	第15课 使用脚本	230
12.7.1 载入外部音乐	191	15.1 脚本的概念	230
12.7.2 添加播放器背景	193	15.1.1 什么是ActionScript	230
12.8 自我探索	195	15.1.2 动作面板	230
12.9 编辑声音	196	15.1.3 添加脚本的对象	232
12.9.1 制作诗歌动画	196	15.2 脚本的基本术语	233
12.9.2 添加朗诵和背景音乐	199	15.2.1 基本术语	233
第13课 视频的处理	202	15.2.2 常见数据类型	234
13.1 导出视频文件	202	15.2.3 基本语法	234
13.2 导入视频文件	203	15.3 使用脚本制作时钟	234
13.3 部署和编码视频	205	15.4 代码动画效果	237
13.4 视频的相关设置	207	15.4.1 准备素材	237
13.5 视频组件的参数修改	209	15.4.2 添加效果脚本	241
13.6 视频与Flash内容的合成	210	15.5 自我探索	244
13.6.1 制作视频遮片	211	15.6 用脚本做简单数学计算题	246
13.6.2 创建视频遮罩	211	15.6.1 绘制计算器	246
13.7 自我探索	213	15.6.2 绘制计算器的按键	247
13.8 批处理与视频组件	214	15.6.3 添加脚本	248
13.8.1 建立曲线	214	第16课 使用行为	252
13.8.2 使用Mediaplayback组件 控制视频	215	16.1 什么是行为	252
第14课 幻灯片模式	218	16.2 行为的使用原则	252
14.1 了解幻灯片模式	218	16.3 行为的使用方法	252
14.1.1 建立幻灯片文档	218	16.3.1 控制影片剪辑	252
14.1.2 制作简单幻灯片	219	16.3.2 控制声音	253
14.1.3 为屏幕添加行为	219	16.3.3 控制视频	254
14.2 制作复杂幻灯片	221	16.4 使用行为制作拼图动画	254
14.2.1 制作幻灯片	221	16.4.1 准备素材	254
14.2.2 创建嵌套屏幕	222	16.4.2 添加行为	257
14.2.3 添加行为	223	16.5 自我探索	260
14.2.4 使用按钮控制幻灯片	224	16.6 行为对声音的控制	261
14.3 自我探索	225	16.6.1 准备素材	261
14.4 使用键盘控制幻灯片	226	16.6.2 编排场景	262
14.4.1 制作幻灯片图片	226	16.6.3 添加行为	263
		16.6.4 添加简单的ActionScript	263
		16.6.5 测试并保存文档	264

第 1 课

Flash 基础知识

在本课中,您将学习到以下内容:

- 什么是 Flash;
- Flash 动画的基础知识;
- Flash CS3 的特色功能;
- Flash 的操作环境;
- Flash 的文件类型。

1.1 Flash 动画的基础知识

传统视频是以每秒 24 张胶片(画面)的速度播放出来的,摄像机在 1 秒内连续拍摄 24 张物体的静态图像,并通过放映机连续回放,即可出现物体变化的整个运动过程。传统动画片与摄像机获取影像的区别在于,产生连续动画的这些静态图像并非拍摄所得。而是需要创作人员具备深厚的美术功底,在一张张纸上绘制出各种场景和造型。通常几分钟的动画就需要绘制出数千张静态画面,这种创作方式效率极低,并且在修改上也不方便,导致成本居高不下,不便于推广和普及。图 1-1-1 所示为传统的视频胶片。

自从 Flash 软件的出现,这种尴尬完全被打破了。该软件大大降低了制作动画的门槛,使之前看似高深的技术,也为普通人揭开了神秘的面纱。图 1-1-2 所示为使用 Flash 制作的动画。

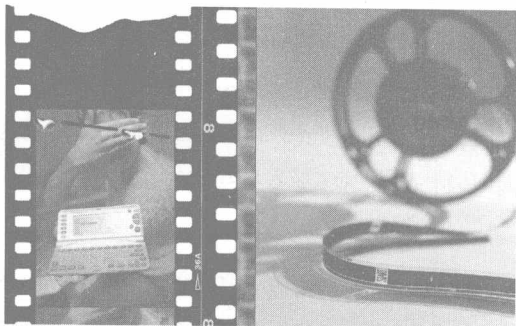


图 1-1-1

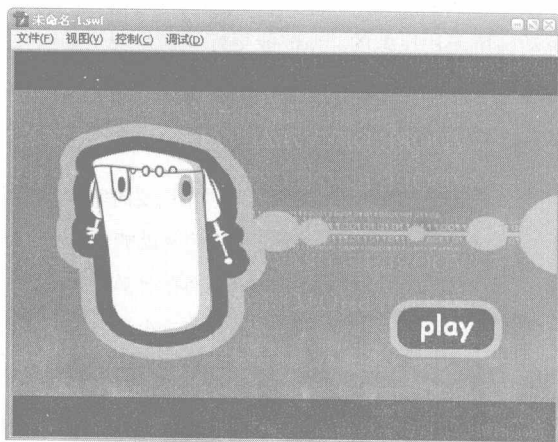


图 1-1-2

Flash 动画的原理与传统动画类似,图像是通过计算机导入素材或自己绘制、编辑所产生的。在 Flash 中,每幅画面被称为 1 帧,播放的速度则称为帧频,以每秒播放的帧数 (fps: frame per second) 为单位。若帧频太慢会使画面不够流畅,帧频太快则容易使精彩画面出现闪烁、跳跃,转瞬即逝的情况。

1.2 Flash 的技术优势

因为平台的限制,计算机的处理速度、网络的传输速度,以及动画本身的复杂程度,都会影响 Flash 动画播放的流畅程度。由于 Flash 是在网络上播放,它默认的帧频为 12f/s,而通常 12f/s 就已经达到较好的播放效果和视觉体验,所以这一点是和传统影片完全不同的。

Flash 技术与动画的结合融合了多媒体和互动等多种特性。如果将平面漫画搬到网络上,那么它将仍然是以静态页面的形式来展现。而通过 Flash 则可以实现动态、人机交互的展现方式,从而成就了动态漫画乃至互动漫画这种全新的动画表现形态。那么 Flash 的主要技术优势体现在以下几个主要方面。

1. Flash 动画受到网络服务器和线路制约的时间较短,所以在情节和画面上往往更夸张气氛,致力于在最短时间内传达最深感受。它还具有交互性优势,这一点是传统动画所无法比拟的。Flash 能更好地满足观众的需要,可以使观众的一些单击或选择等动作成为动画的一部分,从而决定动画的运动过程和结果。

2. 在制作方面,Flash 与传统动画相比要简单和灵活得多。它能使一个普通的动画爱好者很容易就能成为一个制作者。用户只需一台装有 Flash 创作软件的计算机就可以制作出色声并茂的动画片段,且其后期修改也相当的方便和灵活。人们会把更多的注意力放在动画本身的创作和表现形式上,无需再对动画创作望尘莫及。利用 Flash 制作动画可以降低制作成本,使人力、物力和时间的消耗大大减少。

3. Flash 动画可以放在网上供人们欣赏和下载,由于使用的是矢量图形,所以其具有文件小、传输速度快的特点,并具有非常强的传播性和共享性。

Flash 动画创作是一种新兴的行业,目前虽然还不是非常成熟,但它拥有自身独有的优势和特点。不可否认,Flash 的动画效果已经成为了一种新的艺术表现形式,紧随时代的潮流发展。

1.3 Flash 的历史

从 1997 年 FutureSplash Animator 被 Macromedia 公司购入并更名为 Flash 开始,经过数年的发展,已经逐渐成为

为在二维动画和媒体开发领域里首屈一指的创作工具。2005 年,以图像处理软件 Photoshop 而闻名遐迩的 Adobe 公司并购 Macromedia,Flash 随之成为 Adobe 旗下创意套件中重要成员之一。

随着每一个新版本的推出,Flash 为使用者提供了更富有想象力的、更高效的媒体创作工具。由于 Flash 是基于矢量化的图像和动画,体积紧凑、短小,非常利于网络传播。其鲜明、有趣的动画效果更是吸引观众的视线,因此逐渐成为网络动画的主要表现形式,如图 1-3-1 所示,几乎渗透到了娱乐、教学、广告等各种领域之中。



图 1-3-1

1.4 Flash 动画的查看

如今 Flash 插件几乎被安装在全球大部分的计算机终端上,因此用户不必担心无法查看精彩的动画效果。用户在观看 Flash 动画时通常有以下几种途径。

1. 若浏览器已经下载或安装了 Flash 插件,通过 Internet Explorer (或其他浏览器) 即可观看到 Flash 动画,动画会作为网页的一部分显示出来。如果要查看 Windows 文件夹中的 Flash 动画,可以将其直接拖入浏览器中。当浏览器没有安装 Flash 插件或该插件版本比较陈旧时,已连接因特网的计算机机会提示用户下载新版本的 Flash 插件。

2. 如果用户已经安装了 Flash 创作软件,也可以通过