



- 27堂总计166分钟多媒体语音视频教学课程（AVI），营造真实专家教学环境
- 31个重要知识点和基本概念的MP3声音文件（MP3），随时随地听着来学习
- 书中所有实例的最终源文件与素材文件（FLA、SWF、BMP、JPG、WAV、MP3），更好地分析学习书中实例
- 超值附赠5131个图片素材资源（BMP、JPG、GIF）和1903个音效素材资源（WAV），为日后的学习和工作储备资源

征服

杨珊 编著

Flash CS4 中文版

完全实战 学习手册

(多媒体超值版)

任务驱动式教学模式

完全实战型
范例教学

国内一线动画设计师和资深培训专家倾力打造

任务驱动：按照初学者最易于学习的方式，针对各知识点先从实战操作入手，在激发读者兴趣与疑问的基础上，反向解析Flash关键参数和使用技巧

实战教学：精选Flash广告设计、MTV设计、Google搜索等实战案例施教，真实再现行业实际工作流程，使读者能够全面掌握行业必备技能与制作技法

随时听学：本手册重要知识点和基本概念均以MP3音频格式录制，方便读者存储于手机、MP3或MP4播放器中，带在身边随时学习



国内一线动画设计师和资深培训专家倾力打造
可以听着学的图书

征服

Flash
CS4

中文版

完全实战
学习手册

(多媒体超值版)

杨珊 编著

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 提 要

本书是指导初中级读者快速掌握 Flash CS4 动画制作的入门书籍。全书由教育专家和行业资深人士共同组织,合作编写。书中详细介绍了初学者必须掌握的基础知识、使用方法和操作步骤,并对初学者在制作动画时经常会遇到的问题进行了专家级的指导,使初学者能在起步过程中少走弯路。

本书全面、系统地介绍了 Flash CS4 的基础知识、使用方法和开发技巧,绘图工具的使用,色彩的运用,文本工具的使用,元件与库的基本操作等,还包括使用滤镜和图层混合添加特效,利用元件和库组织动画素材,使用外部图片、声音和视频,ActionScript 3.0 语言基础,ActionScript 3.0 面向对象编程技术等 Flash 动画制作的高级技术,最后通过广告动画设计、MTV 动画短片设计、程序开发设计和 Google 搜索设计等实例来对 Flash CS4 的应用技巧进行归纳和总结。

全书共 20 章,以“入门→提高篇→精通篇→行业案例”为线索具体展开,涵盖了 Flash CS4 动画制作的方方面面。书中还涉及大量的实例,难度由低到高,循序渐进,并注重技巧的归纳和总结,以“高手指点”等形式穿插于基础知识的讲解中。

本书配套光盘系作者精心开发的专业级多媒体教学光盘,它包含了书中所有的实例源文件,重要知识点和基本概念的 MP3 音频文件,实用的素材资源文件以及实例制作过程的视频教学录像,紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入讲解,大大扩充了本书的知识范围。

本书及配套的多媒体光盘主要面向 Flash 的初中级用户,适合于广大 Flash 爱好者以及从事网页设计、动画设计、广告设计等行业人员使用,同时也可以作为各大院校和社会培训机构相关设计专业师生的教材和学习辅导书。

声 明

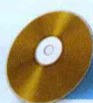
《征服 Flash CS4 中文版完全实战学习手册(多媒体超值版)》(含 1 多媒体教学 DVD+1 配套手册)由北京科海电子出版社独家出版发行,本书为多媒体教学光盘的配套学习手册。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得擅自摘抄、复制光盘和本书的部分或全部内容以任何方式进行传播。

征服 Flash CS4 中文版完全实战学习手册(多媒体超值版)

杨珊 编著

责任编辑	徐晓娟	封面设计	林 陶
出版发行	北京科海电子出版社		
社 址	北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层	邮政编码	100085
电 话	(010) 82896594 62630320		
网 址	http://www.khp.com.cn (科海出版服务网站)		
经 销	新华书店		
印 刷	北京市科普瑞印刷有限责任公司		
规 格	185 mm×260 mm 16 开本	版 次	2009 年 6 月第 1 版
印 张	26.75	印 次	2009 年 6 月第 1 次印刷
字 数	650 000	印 数	1 - 3000
定 价	48.00 元 (含 1 多媒体教学 DVD+1 配套手册)		

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

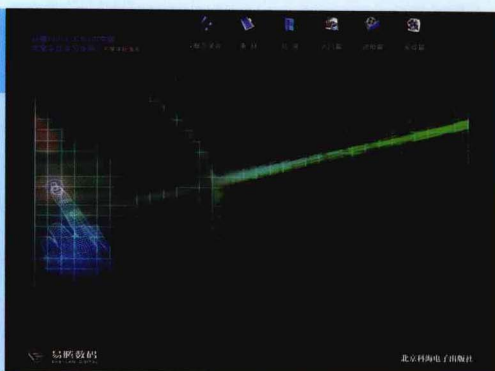


多媒体教学光盘使用说明



启动多媒体光盘主界面

将随书附赠的光盘放入光驱之中，几秒钟之后光盘将自动运行。如果没有自动运行，可在桌面双击“我的电脑”图标，在打开的窗口中右击光盘所在的盘符，在弹出的快捷菜单中选择“自动播放”命令，即可启动并进入多媒体视频教学的主界面。



31个重要知识点和基本概念的MP3声音文件

单击“概念录音”按钮，可以看到书中重要概念和知识点的MP3声音文件，双击需要了解的概念录音文件即可进行播放，也可以将其复制到MP3、MP4播放器或手机中随身学习。



书中实例所需的图片、声音等素材文件

单击“素材”按钮，可以浏览到书中相应章节实例所需的素材文件，另外还有随本书赠送的相关素材和资源。



超值附赠5131个图片素材和1903个音效素材资源

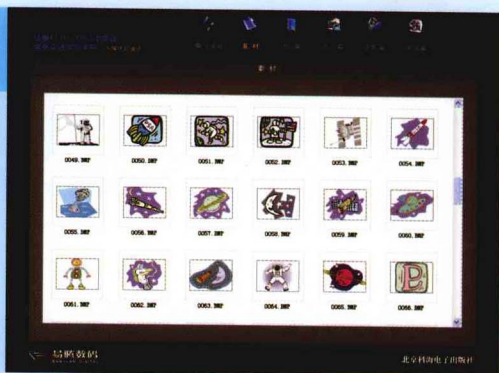
双击“附赠素材资源”文件夹，可以浏览到赠送素材的分类文件夹。





附赠素材浏览界面

双击其中任何一个文件夹，可以浏览到相应的图片和声音素材。



书中实例的最终源文件与输出的动画文件

单击“结果”按钮，可以浏览到书中相应章节实例的最终结果文件。



27堂总计166分钟多媒体语音视频教学课程

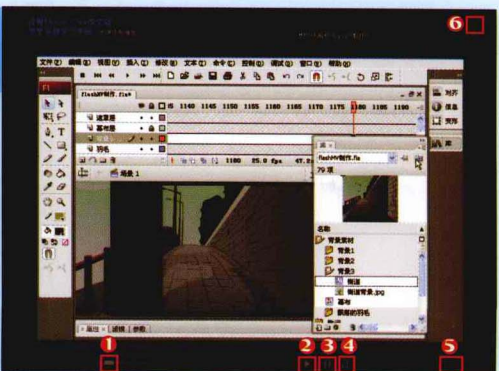
单击“入门篇”、“进阶篇”或“实战篇”按钮，即可进入相应篇章的多媒体视频教学界面。将鼠标放置在界面左侧的实例名称栏上，在右侧预览区域会显示该实例的素材及结果图像，并在下方显示该实例的制作要点。单击该实例名即可播放相应的教学视频。



多媒体教学视频播放界面

多媒体教学视频播放界面中的各按钮功能如下。

- ❶ 拖动进度条滑块可控制播放进度
- ❷ 单击可播放视频
- ❸ 单击可暂停视频播放
- ❹ 单击可回到视频开始位置
- ❺ 单击可返回上一级界面
- ❻ 单击可退出光盘程序界面



计算机是现代信息社会中的重要工具，而今各行各业中的设计工作都离不开计算机。因此，为满足广大读者学习相关设计软件的需要，我们组织了多位行业高手及计算机培训专家，精心编写了这套“完全实战学习手册”系列丛书，希望能为广大读者更好地学习设计软件的操作、提高工作实战能力和设计水平发挥积极作用。

■ 本书特色

- **任务驱动，实战教学：**书中的知识点采用任务驱动模式编写，按照初学者最易于学习的方式，针对各知识点先从实战操作入手，在激发读者兴趣的基础上，反向解析 Flash CS4 关键参数和使用技巧。各知识点大致分为“任务导读”、“任务驱动”、“应用工具”、“参数解析”和“使用技巧”几个部分，在有限的篇幅中为读者奉送更多的知识和实战案例。
- **图文并茂，信息量高：**在介绍具体操作步骤的过程中，每一个操作步骤均配有对应的插图，图中用简洁的语言标注步骤信息，尽量增加图中的知识含量。这种图文并茂的方法，使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程以及效果，便于读者理解和掌握。
- **提示技巧，贴心周到：**本书对读者在学习过程中可能会遇到的疑难问题以“高手指点”形式进行了说明，使读者能在学习过程中少走弯路。
- **书盘结合，互动教学：**本书配套多媒体教学光盘内容与书中知识紧密结合并互相补充。多媒体教学录像模拟工作中的真实场景，让读者体验实际工作环境，并借此掌握工作中所需的知识和技能，掌握处理各种问题的方法，达到学以致用目的，从而大大地扩充了本书的知识范围。

■ 光盘特色

- **内容丰富：**光盘中不仅提供了全部书中实例的源文件和素材文件，而且还附赠了大量的 Flash 资源素材，大量 Flash CS4 动画设计技巧的语音教学录像，使读者能够轻松、快速地学会 Flash CS4 动画设计的方法。
- **超大容量：**光盘涵盖了书中绝大多数的知识点，并做了一定的扩展和延伸，弥补了目

前市场上现有光盘内容含量少、播放时间短的不足。

- **语音概念：**本书中重要的知识点和基本概念都以 MP3 音频格式录制，方便读者存储在 MP3、MP4 播放器或手机中，带在身边随时学习。
- **实用至上：**全面突破传统按部就班讲解知识的模式，以解决实际问题为出发点，全面涵盖了典型问题及解决方案。
- **解说详尽：**对每一个知识点都做了详细的解说，使读者能够身临其境，加快学习速度。

本书主要由杨珊执笔，参与本书编写工作的还有王放、姜岭、肖红艳、张慧娟、李科夫、肖杰、王公民、黄应武、许国强、闫争春、蔺杰、许丽娜、谭冬晶、韩慧、张核腾、马腾超、郭海鹏、李阳、丁保光、关清洲、刘一波等。由于笔者学识和水平所限，书中难免存在疏漏之处，敬请各位读者批评指正。

编著者

2009 年 3 月

Chapter 01

初识 Flash CS4 精彩.....1

1.1 进入 Flash 的精彩世界 1

1.1.1 绘制矢量图形 2

1.1.2 制作动画 4

1.1.3 强大的编程功能 5

1.2 Flash CS4 的安装、启动与退出 5

1.2.1 Flash CS4 运行环境需求 5

1.2.2 安装 Flash CS4 6

任务导读 6

任务驱动 6

1.2.3 卸载 Flash CS4 7

任务导读 7

任务驱动 7

1.2.4 启动 Flash CS4 8

任务导读 8

任务驱动 8

使用技巧 9

1.2.5 退出 Flash CS4 9

任务导读 9

任务驱动 9

使用技巧 9

1.3 Flash CS4 的新增功能 10

1.4 本章小结 12

Chapter 02

熟悉 Flash CS4 界面和基本操作..... 13

2.1 认识 Flash CS4 工作区 13

2.1.1 使用“欢迎”界面 13

2.1.2 认识舞台 14

2.1.3 认识时间轴 15

2.1.4 使用“工具”面板 16

2.1.5 使用“属性”检查器和面板 17

2.1.6 菜单栏和编辑栏 19

2.1.7 使用图层 19

2.2 Flash 文件的基本操作 20

2.2.1 新建 Flash 文件 20

任务导读 20

任务驱动 20

2.2.2 打开 Flash 文件 22

任务导读 22

任务驱动 22

2.2.3 保存 Flash 文件 22

任务导读 22



任务驱动	22
使用技巧	23
2.2.4 关闭 Flash 文件	24
任务导读	24
任务驱动	24
2.3 本章小结	24

Chapter 03

使用绘图工具绘制动画对象.....25

3.1 使用绘图工具	25
3.1.1 线条工具	25
任务导读	25
任务驱动	25
应用工具	26
参数解析	26
3.1.2 套索工具	27
任务导读	27
任务驱动	28
应用工具	28
使用技巧	29
3.1.3 铅笔工具	30
任务导读	30
任务驱动	30
应用工具	31
参数解析	31
3.1.4 钢笔工具	33
任务导读	33
任务驱动	33
应用工具	35

使用技巧	35
3.1.5 矩形和基本矩形工具	38
任务导读	38
任务驱动	38
应用工具	39
使用技巧	40
3.1.6 椭圆和基本椭圆工具	40
任务导读	40
任务驱动	41
应用工具	42
参数解析	43
3.1.7 多角星形工具	43
任务导读	43
任务驱动	44
应用工具	45
使用技巧	45
3.1.8 刷子工具	46
任务导读	46
任务驱动	46
应用工具	46
参数解析	47
3.2 本章实例：绘制动画场景效果	48
3.3 本章小结	51

Chapter 04

使用颜色工具为图形添加色彩52

4.1 使用颜色工具	52
4.1.1 颜色工具	52
4.1.1.1 笔触颜色	52

任务导读	52	应用工具	63
任务驱动	52	参数解析	64
应用工具	53	4.3 本章实例：制作互动多媒体按钮	65
参数解析	53	4.4 本章小结	68
4.1.1.2 填充色	53		
任务导读	53		
任务驱动	53		
应用工具	54		
使用技巧	54		
4.1.2 墨水瓶工具	56		
任务导读	56		
任务驱动	57		
应用工具	57		
4.1.3 颜料桶工具	58		
任务导读	58		
任务驱动	58		
应用工具	59		
参数解析	59		
4.2 使用颜色辅助工具	60		
4.2.1 滴管工具	60		
任务导读	60		
任务驱动	60		
应用工具	61		
4.2.2 填充变形工具	62		
任务导读	62		
任务驱动	62		
应用工具	63		
4.2.3 橡皮擦工具	63		
任务导读	63		
任务驱动	63		
		Chapter 05	
		Flash 对象的编辑操作	69
		5.1 使用选择工具	69
		5.1.1 使用方法	69
		任务导读	69
		任务驱动	70
		应用工具	70
		参数解析	71
		5.1.2 选择对象	72
		任务导读	72
		任务驱动	72
		参数解析	72
		使用技巧	73
		5.1.3 移动对象	73
		任务导读	73
		任务驱动	74
		参数解析	74
		5.2 使用部分选取工具	75
		5.2.1 使用方法	75
		5.2.2 改变图形的轮廓	75
		任务导读	75
		任务驱动	75
		应用工具	77
		5.3 对象的简单操作	77

5.3.1 复制对象.....	77	任务导读.....	85
任务导读.....	77	任务驱动.....	85
任务驱动.....	77	5.6.3 分离对象组.....	86
5.3.2 删除对象.....	78	5.7 变形对象.....	86
任务导读.....	78	5.7.1 如何使用“变形”面板.....	86
任务驱动.....	78	5.7.2 使用“变形”面板缩放对象.....	87
5.3.3 移动对象的定位点.....	78	任务导读.....	87
任务导读.....	79	任务驱动.....	87
任务驱动.....	79	使用技巧.....	88
5.4 使用查看工具.....	79	5.7.3 使用“变形”面板旋转及 倾斜对象.....	88
5.4.1 使用缩放工具调整工作区 的大小.....	80	任务导读.....	88
任务导读.....	80	任务驱动.....	89
任务驱动.....	80	使用技巧.....	89
使用技巧.....	81	5.7.4 使用“变形”面板翻转对象.....	89
5.4.2 使用手形工具调整工作区 的位置.....	81	任务导读.....	89
任务导读.....	81	任务驱动.....	90
任务驱动.....	81	使用技巧.....	90
5.5 排列对象.....	82	5.7.5 自由变形对象.....	91
5.5.1 使用“对齐”面板对齐 可见对象.....	82	任务导读.....	91
任务驱动.....	82	任务驱动.....	91
5.5.2 “对齐”面板运用实例.....	83	5.8 形状的重叠.....	92
任务导读.....	83	5.8.1 切割形状.....	92
任务驱动.....	83	任务导读.....	92
5.6 对象的编组.....	84	任务驱动.....	92
5.6.1 为多个可见对象编组.....	84	5.8.2 融合形状.....	93
任务导读.....	84	任务导读.....	93
任务驱动.....	84	任务驱动.....	93
5.6.2 编辑对象组.....	85	5.9 本章小结.....	94

Chapter 06

使用文字对象创建文字特效.....95

6.1 文本工具概述	95
6.1.1 文本字段的类型.....	95
6.1.2 文字的输入	96
任务导读	96
任务驱动	96
应用工具	97
参数解析	98
6.2 文字输入状态	98
任务导读	98
任务驱动	98
参数解析	99
6.3 设置文字属性	99
任务导读	99
任务驱动	100
参数解析	101
6.4 设置段落属性	102
任务导读	102
任务驱动	102
参数解析	102
6.5 设置文本类型	103
6.5.1 静态文本.....	103
6.5.2 动态文本.....	104
6.5.3 输入文本.....	106
6.6 对文字进行整体变形.....	107
任务导读	107
任务驱动	107
6.7 对文字进行局部变形.....	108

任务导读	108
任务驱动	108
使用技巧	109

6.8 本章实例：书籍封面设计

6.9 本章小结

Chapter 07

使用滤镜和图层混合添加特效 .. 115

7.1 如何使用滤镜	115
7.2 应用滤镜特效	116
7.2.1 “投影”滤镜效果	117
任务导读	117
任务驱动	117
参数解析	117
使用技巧	118
7.2.2 “模糊”滤镜效果	118
任务导读	118
任务驱动	119
参数解析	119
7.2.3 “发光”滤镜效果	119
任务导读	119
任务驱动	119
参数解析	119
7.2.4 “斜角”滤镜效果	120
任务导读	120
任务驱动	120
参数解析	121
7.2.5 “渐变发光”滤镜效果	121
任务导读	121

任务驱动	122
参数解析	122
7.2.6 “渐变斜角”滤镜效果	122
任务导读	122
任务驱动	123
参数解析	123
7.2.7 “调整颜色”滤镜效果	123
任务导读	123
任务驱动	124
参数解析	124
7.3 使用混合模式创建复合图像	124
7.4 混合模式综合示例	126
7.5 本章小结	127

Chapter 08

动画制作轻松上手.....128

8.1 动画基础知识	128
8.1.1 动画的原理	128
8.1.2 动画的单元——帧	128
8.1.3 帧频	129
任务导读	130
任务驱动	130
参数解析	130
8.1.4 使用绘图纸工具	130
任务导读	130
任务驱动	131
参数解析	132
8.1.5 移动整个动画	132
任务导读	132

任务驱动	132
8.2 使用帧	133
8.2.1 插入关键帧	134
任务导读	134
任务驱动	134
使用技巧	134
8.2.2 插入普通帧	135
8.2.3 选择帧	135
8.2.4 移动帧	135
8.2.5 删除帧	135
8.2.6 复制帧	136
8.2.7 延伸帧	137
任务导读	137
任务驱动	137
使用技巧	137
8.2.8 翻转帧	137
8.3 使用图层	137
8.3.1 图层的用途	138
8.3.2 图层的基本操作	138
8.3.2.1 添加图层	139
任务导读	139
任务驱动	139
8.3.2.2 选取图层	139
任务导读	139
任务驱动	139
8.3.2.3 移动图层	141
8.3.2.4 复制图层	141
任务导读	141
任务驱动	141
8.3.2.5 删除图层	142

任务导读	142
任务驱动	142
8.3.2.6 创建运动引导层	143
任务导读	143
任务驱动	143
8.3.3 改变图层的状态	143
任务导读	143
任务驱动	144
使用技巧	146
8.3.4 使用图层文件夹管理图层	147
8.3.4.1 添加图层文件夹	148
8.3.4.2 组织图层文件夹	148
任务导读	148
任务驱动	148
8.3.4.3 展开或折叠图层文件夹	148
任务导读	148
任务驱动	149
8.3.5 用“分散到图层”命令 自动分配图层	149
任务导读	149
任务驱动	149
8.4 使用场景	150
8.4.1 场景的用途	151
8.4.2 添加和删除场景	151
任务导读	151
任务驱动	151
8.4.3 调整场景播放顺序	151
8.5 本章小结	152

Chapter 09

使用元件和库组织动画素材 153

9.1 什么是元件	153
9.2 元件的类型	154
任务导读	154
任务驱动	154
参数解析	154
9.3 建立元件	155
9.3.1 创建图形元件	155
任务导读	155
任务驱动	155
使用技巧	156
9.3.2 创建影片剪辑	157
任务导读	157
任务驱动	157
使用技巧	158
9.3.3 创建按钮	159
任务导读	159
任务驱动	159
使用技巧	162
9.4 建立实例	162
9.5 编辑实例	163
9.5.1 交换实例元件	163
任务导读	163
任务驱动	163
9.5.2 改变实例类型	164
任务导读	164
任务驱动	164
参数解析	164

9.5.3 改变实例颜色	165
任务导读	165
任务驱动	165
参数解析	165
9.5.4 分离实例	166
任务导读	166
任务驱动	166
9.5.5 调用其他影片中的元件	167
任务导读	167
任务驱动	167
9.6 查看实例信息	167
任务导读	168
任务驱动	168
9.7 库界面	169
9.8 管理库	170
9.8.1 创建库元素	170
任务导读	170
任务驱动	170
9.8.2 重命名库元素	171
任务导读	171
任务驱动	171
9.8.3 建立库文件夹	171
任务导读	171
任务驱动	171
9.9 使用库文件	172
9.10 编辑库文件	173
9.10.1 编辑元件	173
任务导读	173
任务驱动	173
9.10.2 编辑声音	173

任务导读	173
任务驱动	174
9.10.3 编辑位图	174
任务导读	174
任务驱动	174
参数解析	175
9.11 使用公用库	175
9.12 本章实例	176
9.12.1 七彩按钮	176
9.12.2 网页链接提示按钮	179
9.13 本章小结	181

Chapter 10

使用外部图片、声音和视频 182

10.1 使用外部图片	182
10.1.1 导入图片	183
任务导读	183
任务驱动	184
使用技巧	185
10.1.2 去除图片背景	185
任务导读	185
任务驱动	185
10.1.3 转换为矢量图形	186
任务导读	186
任务驱动	186
参数解析	187
使用技巧	187
10.1.4 用位图填充	187
任务导读	187

任务驱动	187	参数解析	197
10.1.5 运用矢量图	188	10.3 使用视频	199
10.1.5.1 导入矢量图形	188	10.3.1 Flash 支持的视频类型	199
任务导读	188	10.3.2 为影片添加视频	199
任务驱动	188	任务导读	199
10.1.5.2 优化图形	188	任务驱动	200
任务导读	188	10.4 本章小结	207
任务驱动	189		
10.2 使用声音	189		
10.2.1 Flash 支持的声音类型	189		
10.2.2 导入声音	190		
任务导读	190		
任务驱动	190		
10.2.3 为影片添加声音	191		
任务导读	191		
任务驱动	191		
10.2.4 为按钮添加音效	192		
任务导读	192		
任务驱动	192		
10.2.5 设置播放效果和播放类型	194		
任务导读	194		
任务驱动	194		
参数解析	195		
10.2.6 使用声音编辑器编辑声音	195		
任务导读	195		
任务驱动	195		
参数解析	196		
10.2.7 输出声音	196		
任务导读	196		
任务驱动	197		
		Chapter 11	
		Flash 动画高级技巧	208
		11.1 制作逐帧动画	208
		11.1.1 逐帧动画的特点及用途	208
		11.1.2 绘制逐帧动画	209
		任务导读	209
		任务驱动	209
		11.1.3 导入逐帧动画	209
		任务导读	209
		任务驱动	210
		11.2 制作形状补间动画	211
		11.2.1 制作简单变形	211
		任务导读	211
		任务驱动	211
		参数解析	212
		11.2.2 控制变形	212
		任务导读	212
		任务驱动	212
		使用技巧	213
		11.3 制作动作补间动画	213
		任务导读	213



任务驱动	214
应用工具	215
参数解析	216
11.4 制作引导动画	216
任务导读	216
任务驱动	216
参数解析	218
11.5 制作遮罩动画	218
11.5.1 遮罩动画的特点及用途	219
11.5.2 遮罩动画的制作步骤	219
任务导读	219
任务驱动	219
使用技巧	221
11.6 本章实例：制作网页广告	222
11.7 本章小结	225

Chapter 12

轻松掌握 ActionScript 3.0

12.1 ActionScript 3.0 概述	226
12.2 ActionScript 3.0 的术语	227
12.3 使用“动作”面板	228
12.3.1 “动作”面板	229
任务导读	229
任务驱动	229
12.3.2 语法高亮显示	229
12.3.3 语法检查	230
任务导读	230
任务驱动	230
12.3.4 编程习惯	231

12.4 ActionScript 3.0 的开发环境	232
12.4.1 使用 Flash CS4 IDE	232
任务导读	233
任务驱动	233
12.4.2 使用 Flex Builder 2	234
任务导读	234
任务驱动	234
12.5 显示列表和显示对象	236
12.5.1 显示列表和显示对象概述	236
12.5.2 创建显示对象	239
任务导读	239
任务驱动	239
使用技巧	240
12.5.3 显示显示对象	240
任务导读	240
任务驱动	240
12.5.4 加载外部文件	243
任务导读	243
任务驱动	243
12.6 ActionScript 的语法	245
12.6.1 点操作符	245
12.6.2 界定符	245
12.6.3 字母的大小写	246
12.6.4 注释	246
12.6.5 保留字和关键字	247
12.6.6 常量	248
12.6.7 运算符	249
12.6.8 控制语句	252
12.7 本章小结	253