

中文

Flash CS3

从入门到精通

袁晶 王璞 编



- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 以岗位需求为目标，以学生就业为导向，强化实际操作的训练
- 注重基础知识的学习与讲解，配有丰富的案例与上机实训
- 以案例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，使读者举一反三，学以致用
- 案例典型，切合实际操作，使读者身临其境，快速进入学习状态



西北工业大学出版社

Flash CS3

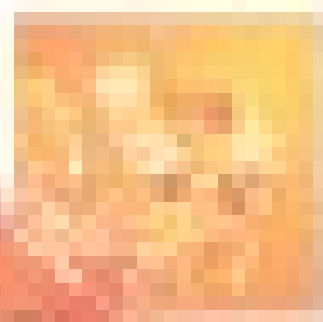
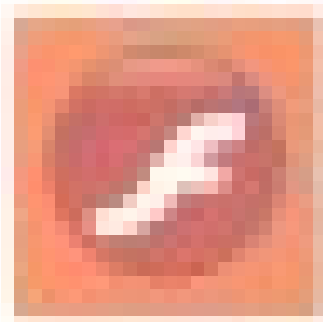
从入门到精通

· 循序渐进地学习 Flash CS3 的各项功能

· 详细讲解 Flash CS3 动画制作技巧

· 全面讲解 Flash CS3 影片剪辑元件

· 详细讲解 Flash CS3 的交互功能



中文 Flash CS3 从入门到精通

袁晶 王璞 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为计算机应用从入门到精通系列教材之一,主要包括 Flash CS3 入门知识,Flash CS3 工作界面,Flash CS3 工具的使用,文本的创建与编辑,时间轴、帧和图层的使用,元件的使用,简单动画的制作,组件,交互动画基础,音频与视频,以及动画的测试、发布与导出。书中配有生动典型的实例,第 1~11 章后还附有自我检测和知识问答,使读者在学习时更加得心应手,做到学以致用。

本书图文并茂,内容翔实,练习丰富,既可作为各大中专院校及社会培训班的教材使用,同时也适合电脑爱好者自学参考。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash CS3 从入门到精通/袁晶,王璞编. —西安:西北工业大学出版社,2009.2
ISBN 978-7-5612-2506-6

I. 中… II. ①袁…②王… III. 动画—计算机—图形软件,Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 006356 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072

电 话:(029) 88493844 88491757

网 址:www.nwpup.com

电子邮箱:computer@nwpup.com

印 刷 者:陕西天元印务有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:19.5 彩插 4

字 数:523 千字

版 次:2009 年 2 月第 1 版

2009 年 2 月第 1 次印刷

定 价:34.00 元

出版者的话

首先欢迎您翻阅本书，如果您因学习需要——掌握更多的计算机相关知识；如果您因工作需要——熟练操作计算机和使用某种软件；如果您因生活需要——听音乐、看电影、玩游戏及上网娱乐，那么本书应该是您正确的选择！因为我们在对本系列图书的策划之初就充分考虑了您的真正需求。

本系列图书始于**入门篇**，通过简洁的语言，直观地讲述计算机基础知识及相关软件的操作，让您从零开始，轻松入门；随之而来的**提高篇**，通过细致的讲解，引领您对所学知识进行理解并加以运用，让您迅速提高，融会贯通；书末的**精通篇**，通过典型的实例，充分展示软件各项功能在实际工作中的综合应用，让您得心应手，学有所成。

通过多年教学经验的总结，编者清楚地认识到，只有从基础知识“入门”，步步为营，逐步“提高”，打好坚实的基本功，才能“精通”各种软件的操作，并最终将所学的知识运用到具体的实践中。学习是一个循序渐进的过程，我们正是本着这样的原则，力求打造“入门、提高、精通”三位一体的精品图书。



关于本书

Flash CS3 是 Macromedia 公司出品的最新版本的交互式动画制作软件，利用它制作的矢量动画，文件数据量非常小，可以任意缩放，并可以以“流”的形式在网上传输，这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的。同时，Flash 的应用并不仅仅局限于网络领域，由于其能够制作出高质量的矢量动画，因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

本书内容共分 16 章。其中前 11 章主要介绍 Flash CS3 的基础知识和基本操作，使读者初步掌握动画及网页制作的相关知识。第 12~16 章列举了几个有代表性的实例，通过理论联系实际，使读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



图书特色

对这套面向初、中级计算机用户的系列图书，我们在市场调研的基础上精心地进行了策划，并认真地组织了编写，采用了全新的教学模式，主要特色如下：

☑ 阶梯式知识分布

在书中，根据您学习的难易程度以及在工作中的实际应用，我们将知识点分为入门篇、提高篇、精通篇，真正为大家的学习考虑，让您能根据不同的需要有针对性地选择学习内容。如果把学习知识的整个过程比作三级阶梯，那么书中的每一篇就是一级阶梯，学习完成后您将有很大的提高。

☑ 轻松的阅读环境

书中讲解知识点较多，而且相对比较专业，为了避免您在学习计算机纯理论知识时感到枯燥，本书采用生动活泼的编写方式，清新典雅的内容版式，使学习过程变得轻松愉快。

☑ 全面的疑难点拨

为了使您对书中的各个知识点有更加深入的了解，本系列图书特别在各个篇目的讲解中设置“提示”“注意”和“技巧”等模块，对文中的疑难问题进行解答，全面提升您的实战能力，使您操作软件更加得心应手。

☑ 经典的行业实例

为了便于您学习和实践，进一步增强您的学习兴趣，本书配有行业应用实例，对书中的知识进行综合运用，使您在学习相关知识后能尽快地应用到工作实践中，极大地方便了教学培训和自学参考。

本书定位

- ☑ 大中专院校师生
- ☑ 电脑培训班师生
- ☑ 相关专业人士
- ☑ 广大计算机爱好者

本书力求严谨细致，但由于作者水平有限，书中难免出现疏漏与不妥之处，敬请批评指正。

目 录

入门篇

第1章 Flash CS3 入门知识.....	3	3.2 修改图形工具	36
1.1 Flash CS3 简介	4	3.2.1 选择工具	37
1.2 Flash CS3 的安装与卸载	4	3.2.2 部分选取工具	38
1.2.1 Flash CS3 的安装	4	3.2.3 套索工具	39
1.2.2 Flash CS3 的卸载	6	3.2.4 任意变形工具	40
1.3 Flash CS3 的新增功能	7	3.2.5 橡皮擦工具	43
1.4 Flash CS3 的应用	8	3.3 填充图形工具	44
1.5 自我检测	10	3.3.1 颜色	44
1.6 知识问答	11	3.3.2 滴管工具	46
第2章 Flash CS3 的工作界面和		3.3.3 颜料桶工具	47
基本操作	13	3.3.4 墨水瓶工具	48
2.1 Flash CS3 的工作界面	14	3.3.5 填充变形工具	48
2.1.1 工作界面简介	14	3.4 应用实例——边框效果	49
2.1.2 自定义工作界面	17	3.5 自我检测	51
2.2 Flash CS3 的基本操作	19	3.6 知识问答	52
2.2.1 文件操作	19	第4章 文本的创建与编辑	53
2.2.2 设置舞台属性	21	4.1 字体轮廓	54
2.2.3 启动辅助设置	22	4.2 设备字体	54
2.3 自我检测	25	4.3 文本的输入状态	55
2.4 知识问答	26	4.4 文本的创建	56
第3章 Flash CS3 工具的使用	27	4.4.1 创建静态文本	56
3.1 绘图工具	28	4.4.2 创建动态文本	56
3.1.1 直线工具	28	4.4.3 创建输入文本	58
3.1.2 矩形工具和基本矩形工具	29	4.5 文本的编辑	59
3.1.3 椭圆工具和基本椭圆工具	30	4.5.1 更改字体、字号、颜色和样式	59
3.1.4 多角星形工具	32	4.5.2 更改字母间距和字符位置	61
3.1.5 铅笔工具	33	4.5.3 更改对齐方式	63
3.1.6 钢笔工具	34	4.5.4 更改文本方向	63
3.1.7 刷子工具	35	4.5.5 更改字体呈现方法	64
		4.5.6 更改段落的缩进、行距和边距	65

4.5.7 设置文本超链接	67	6.2 实例	107
4.5.8 编辑文本	67	6.2.1 创建实例	107
4.6 文本的拼写检查	69	6.2.2 设置实例的属性	108
4.7 应用实例——文字倒影	70	6.2.3 替换实例	110
4.8 自我检测	72	6.3 库	110
4.9 知识问答	73	6.3.1 库的类型	110
第5章 时间轴、帧和图层的使用	75	6.3.2 库的管理	112
5.1 “时间轴”面板	76	6.4 应用实例——五彩气球	114
5.1.1 时间轴概述	76	6.5 自我检测	115
5.1.2 “时间轴”面板的组成	76	6.6 知识问答	116
5.2 操作时间轴	79	第7章 简单动画的制作	117
5.2.1 移动时间轴	79	7.1 动画的相关知识	118
5.2.2 调整时间轴的尺寸	80	7.1.1 动画的实现原理	118
5.2.3 改变时间轴中层列表的宽度	80	7.1.2 制作动画的一般流程	118
5.3 时间轴特效	80	7.1.3 动画的类型	119
5.3.1 添加时间轴特效	80	7.1.4 FLA 文件、SWF 文件与 EXE	
5.3.2 设置时间轴特效	81	文件的关系	119
5.3.3 编辑和删除时间轴特效	86	7.2 制作常见动画	120
5.4 帧	86	7.2.1 制作逐帧动画	120
5.4.1 帧的分类	87	7.2.2 制作补间动画	122
5.4.2 创建帧标签	87	7.2.3 制作轨迹动画	127
5.4.3 编辑帧	88	7.2.4 制作遮罩动画	129
5.5 层	90	7.3 场景的管理	131
5.5.1 层的分类	90	7.3.1 场景的添加	131
5.5.2 创建层	91	7.3.2 场景的切换	132
5.5.3 编辑层	91	7.3.3 场景的重命名	132
5.5.4 更改层的属性	92	7.3.4 场景的复制	133
5.6 应用实例——特效动画	95	7.3.5 场景的删除	133
5.7 自我检测	97	7.4 为动画添加声音	133
5.8 知识问答	98	7.4.1 导入声音文件	133
第6章 元件的使用	99	7.4.2 将声音合并到时间轴中	134
6.1 元件	100	7.4.3 为按钮添加声音	134
6.1.1 元件的分类	100	7.4.4 编辑声音	135
6.1.2 创建元件	100	7.5 应用实例——童话世界	138
6.1.3 编辑元件	104	7.6 自我检测	141
6.1.4 删除无用元件	106	7.7 知识问答	142

提高篇

第 8 章 组件	145	10.3 添加与编辑声音	185
8.1 组件简介	146	10.3.1 添加声音	185
8.2 添加组件	147	10.3.2 编辑声音	187
8.3 常用组件	148	10.4 视频简介	190
8.4 处理编译剪辑元件	153	10.5 导入视频	191
8.5 应用实例——制作“下拉列表”	153	10.6 应用实例——制作声音按钮	193
8.6 自我检测	155	10.7 自我检测	195
8.7 知识问答	155	10.8 知识问答	196
第 9 章 交互动画基础	157	第 11 章 动画的测试、发布与导出	197
9.1 交互动画简介	158	11.1 动画的测试	198
9.2 ActionScript 简介	158	11.1.1 简单的测试方法	198
9.2.1 ActionScript 的常用术语	158	11.1.2 动画测试窗口	199
9.2.2 ActionScript 的语法规则	159	11.1.3 文件大小报告	200
9.3 数据与运算	162	11.2 动画的发布	201
9.3.1 常量	162	11.2.1 Flash 格式设置	201
9.3.2 变量	163	11.2.2 HTML 格式设置	202
9.3.3 数据类型	166	11.2.3 GIF 格式设置	204
9.3.4 运算符	170	11.2.4 JPEG 格式设置	205
9.3.5 表达式	174	11.2.5 PNG 格式设置	205
9.4 动作与“动作”面板	175	11.2.6 QuickTime 格式设置	206
9.4.1 动作	175	11.3 动画的导出	208
9.4.2 “动作”面板	177	11.3.1 导出 Flash 文档	208
9.4.3 使用“动作”面板添加动作	179	11.3.2 导出 SWF 文件	208
9.5 应用实例——制作交互动画	179	11.3.3 导出 AVI 文件	208
9.6 自我检测	181	11.3.4 导出 GIF 文件	209
9.7 知识问答	182	11.3.5 导出 JPEG 文件	209
第 10 章 音频与视频	183	11.4 应用实例——制作声音按钮	210
10.1 声音简介	184	11.5 自我检测	211
10.2 导入声音	184	11.6 知识问答	211

精通篇

第 12 章 鼠标绘制效果	215	实例 2 绘制童话世界	219
实例 1 绘制一副帅气的眼镜	216	实例 3 绘制花朵	224

第 13 章 文字特效动画制作	227	实例 2 制作“晃动的按钮”效果	254
实例 1 制作“动态文字”效果	228	实例 3 制作“鼠标看图”效果	257
实例 2 制作“浮雕字”效果	229	第 16 章 行业应用实例	261
实例 3 制作“激光写字”效果	234	实例 1 网站导航动画	262
第 14 章 视觉特效动画制作	239	实例 2 制作教学课件	270
实例 1 制作“烟花”效果	240	实例 3 制作宣传动画	276
实例 2 制作“光晕”效果	242	实例 4 制作电子书	285
实例 3 制作“放大镜”效果	245		
第 15 章 按钮的制作	249		
实例 1 制作“动态按钮”效果	250		

入门篇

- 第 1 章 Flash CS3 入门知识
- 第 2 章 Flash CS3 的工作界面
- 第 3 章 Flash CS3 工具的使用
- 第 4 章 文本的创建与编辑
- 第 5 章 时间轴、帧和图层的使用
- 第 6 章 元件的使用
- 第 7 章 简单动画的制作

第 1 章

Flash CS3 入门知识



本章要点

- ◆ Flash CS3 简介
- ◆ Flash CS3 的安装与卸载
- ◆ Flash CS3 的新增功能
- ◆ Flash CS3 应用



学习目标

本章主要对 Flash CS3 的安装、卸载、新增功能以及应用进行了介绍。通过本章的学习，读者必须熟练掌握 Flash CS3 的新增功能，为以后更系统地学习 Flash CS3 打下良好的基础。

1.1 Flash CS3 简介

Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后推出的一款动画软件。Flash 软件可以实现多种动画特效，动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。尤其在医学 CAI 课件中，使用设计合理的动画，不仅有助于学科知识的表达和传播，使学者加深对所学知识的理解，提高学习兴趣和教学效率，同时也能为课件增加生动的艺术效果。

在 Flash CS3 中，工具栏变成 CS3 通用的单双列，面板可以缩成图标，也可以变为半透明的图层，应该是和 PS CS3 相同，沿用以前 Adobe 的风格。下面对该软件进行简单介绍。

(1) Flash CS3 的工具箱会变成像 Photoshop CS3 那样可伸缩成单双列的，面板调板可以缩为精美的图标，半透明标题栏，并可随意伸缩。(Fireworks CS3 和 Dreamweaver CS3 的 beta 版中并没有看到这一点，因此这两个软件的正式版应该有很大不同。)

(2) Flash CS3 的界面很便于在“设计布局”和“编程布局”间切换。

(3) 改良的钢笔工具，类似 Illustrator 的相应工具。以前 Flash 的钢笔功能此时显得有点逊色了，在画卡通时，现在可以基于各种形状去改，而不是直接去画。

(4)“属性”面板可以监测出您画的原始形状是圆、椭圆还是方形，而不像以前统一显示为形状。

(5) 可以直接绘制出圆环。圆角矩形的四个拐角都可以单独调整，有点像 Fireworks 的自动形状属性。

(6) 可直接导入分层的 Photoshop PSD 文件，并且可以决定哪些层需要被导入。还可以保留图层上的样式、蒙版和智能滤镜、路径的可编辑性。导入选项包括是否保留原图层内容的位置和尺寸、是否保持 PSD 的分层状态、是否把图层转换为影片剪辑、是否为其输入实例名，以及选择参考点的位置、单独对每层进行 JPG 优化等。对于是否能够保持文字图层的可编辑状态，现在还不能完全确定。

(7) 可更完美地导入 Illustrator AI 矢量文件，保留其所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式。

1.2 Flash CS3 的安装与卸载

1.2.1 Flash CS3 的安装

在安装 Flash CS3 之前，需要检查计算机是否达到了最低配置要求，由于现在使用较多的操作系统是 Windows XP 系统，只有少数用户使用 Macintosh 系统，因此下面介绍 Windows XP 系统下的最低配置。

(1) CPU：至少为 600 MHz PIII 以上的处理器。

(2) 操作系统：Windows 98 SE，Windows 2000 或 Windows XP。

(3) 内存：至少为 128 MB 容量的内存，建议使用 256 MB 或更高容量的内存。

(4) 硬盘空间：至少有 190 MB 可用硬盘空间。

(5) 显示器：支持 800×600 VGA 或更高分辨率的显示器，建议使用 1 024×768 VGA。

(6) 其他配置：键盘、光驱和鼠标。

在计算机达到了最低配置要求后，就可以进行 Flash CS3 的安装了，下面给出它在 Windows XP 操作系统下的整个安装过程。

(1) 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱，双击光盘中的安装文件，进入“正在初始化”文件界面（见图 1.2.1），稍等片刻，系统会进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面，显示一些欢迎信息，如图 1.2.2 所示。

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“安装选项”界面（见图 1.2.3），显示该软件的安装选项，用户可以使用鼠标左键选择需要安装的选项。

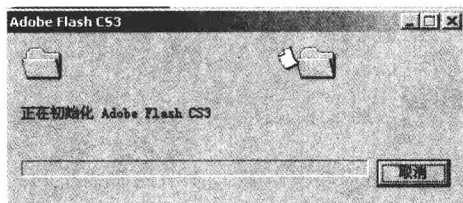


图 1.2.1 “正在初始化”文件

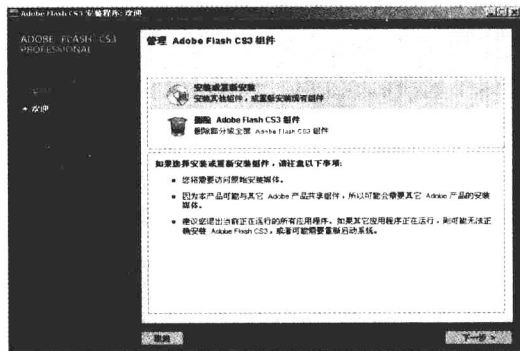


图 1.2.2 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

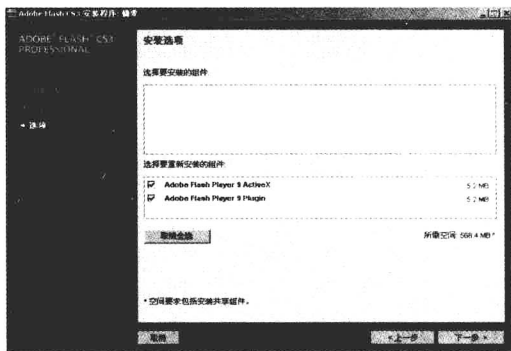


图 1.2.3 “安装选项”界面

(3) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“更改概述”界面，显示该软件的安装组件，如图 1.2.4 所示。

(4) 单击 **安装** 按钮，进入“程序安装进度”界面（见图 1.2.5），显示 Flash CS3 的安装进度信息。如果想退出则单击 **取消** 按钮。

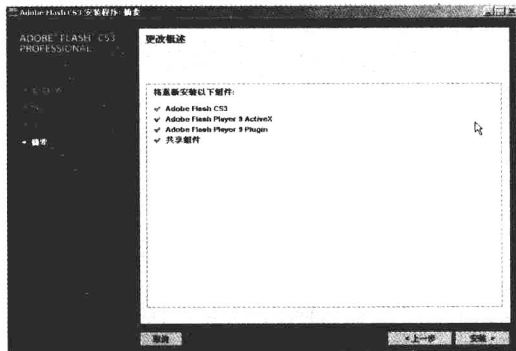


图 1.2.4 “更改概述”界面

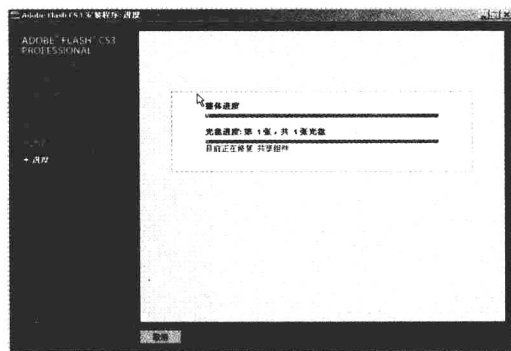


图 1.2.5 “程序安装进度”界面

(5) 单击 **完成(F)** 按钮完成安装，如图 1.2.6 所示。

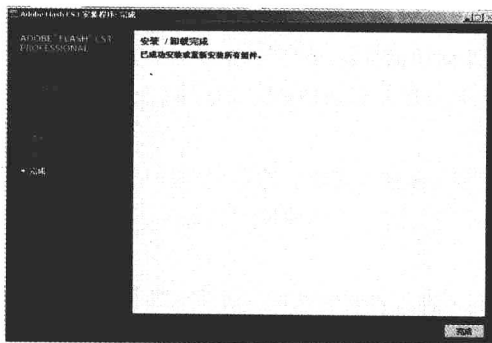


图 1.2.6 “安装完成”界面

1.2.2 Flash CS3 的卸载

当用户不再使用 Flash CS3 时，可以将其卸载，以节约磁盘空间。但 Flash CS3 的卸载绝不是简单地将 Flash CS3 所在的文件夹删除，因为删除后配置文件将仍然保留在系统中，会对系统的运行速度产生影响，所以正确地卸载是对计算机资源的保护。卸载 Flash CS3 的操作步骤如下：

- (1) 选择 **开始** → **控制面板** 命令，打开 **控制面板** 窗口，如图 1.2.7 所示。
- (2) 选中“添加或删除程序”图标，双击鼠标左键进入 **添加或删除程序** 窗口，选择 Flash CS3 软件，如图 1.2.8 所示。



图 1.2.7 “控制面板”窗口

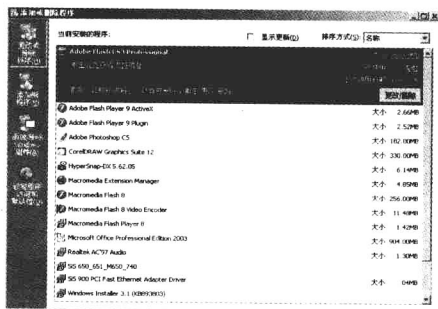


图 1.2.8 “添加或删除程序”窗口

- (3) 单击 **更改/删除** 按钮，进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面（见图 1.2.9），要求用户确认是否删除已安装的 Flash CS3 应用程序。

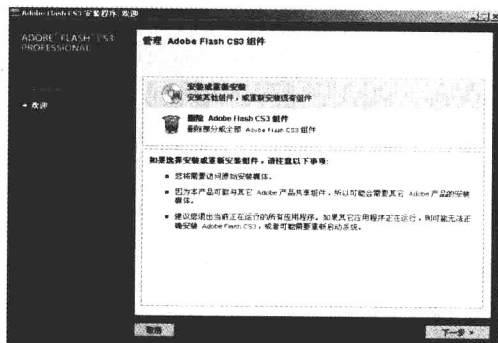


图 1.2.9 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

- (4) 单击 **下一步(N) >** 按钮进行卸载，系统将打开如图 1.2.10 所示的维护摘要。

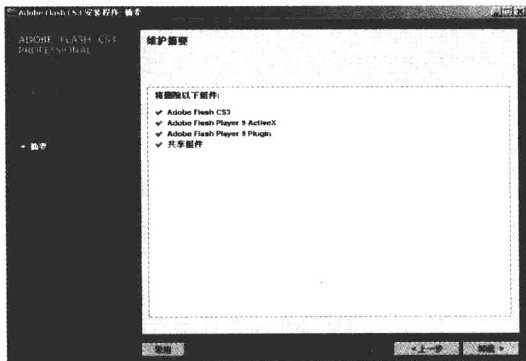


图 1.2.10 维护摘要

- (5) 单击 **卸载 >** 按钮进行卸载，进入“正在删除程序”界面，如图 1.2.11 所示。

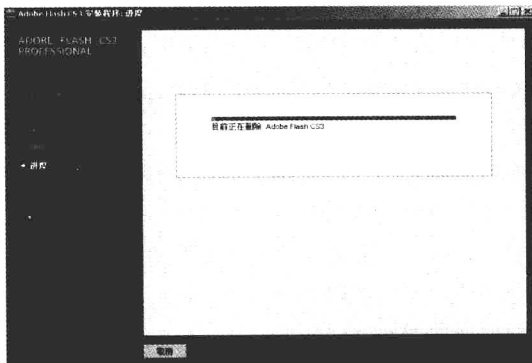


图 1.2.11 “正在删除程序”界面

1.3 Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 与以前发布的版本相比，新增了许多实用性的功能，有着更为人性化的设计和更突出的性能。

(1) Adobe 界面。享受新的简化界面，该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性，并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

(2) 丰富的绘图功能。使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区中的形状属性，使用 Adobe Illustrator 所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图，从 Illustrator CS3 将插图粘贴到 Flash CS3 中等。

(3) Photoshop 和 Illustrator 导入。在保留图层和结构的同时，导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件，然后在 Flash CS3 中编辑它们。使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

(4) 将动画转换为 ActionScript。即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码。将动画从一个对象复制到另一个对象。

其他方面为：

(1) ActionScript 3.0 开发。使用新的 ActionScript 3.0 语言节省时间，该语言具有改进的性能和增强的灵活性，开发起来更加直观和结构化。