

出自国内权威动画设计专家之手
集**艺术**、**技术**与**经验**于一体



CAN DO! Learn Flash CS3 the right way

Flash CS3

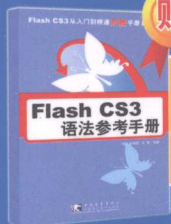
从入门到精通

(韩) 金明花 于慧 / 编著



视频教学光盘 + 实用学习资料

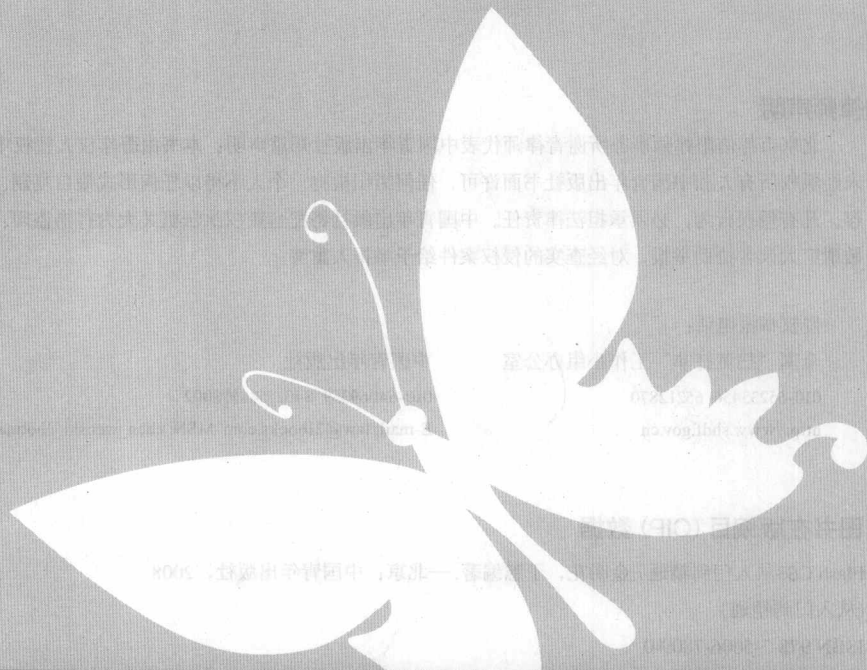
- 赠送**10**小时本书重点实例的视频文件
- 赠送本书所有实例文件的完成文件
- 赠送**2000**个Flash库、声音、图形图像素材、模板
- 赠送**300**个Flash设计常见问题
- 赠送**Flash**测试题两套
- 附赠《**Flash CS3**语法参考手册》一本



含ActionScript 3.0语法参考手册、Flash Lite 2.0 ActionScript语法参考手册



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cqchina.com>



CAN DO! Learn Flash CS3 the right way

Flash CS3

从入门到精通

(韩) 金明花 于 慧 / 编著



律师声明

北京市邦信律师事务所律师谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3从入门到精通 / 金明花, 于慧编著. —北京: 中国青年出版社, 2008

(从入门到精通)

ISBN 978-7-5006-7809-0

I.F... II.①金...②于... III.动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第183620号

Flash CS3 从入门到精通

(韩)金明花 于慧 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条21号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 84015588

传 真: (010) 64053266

责任编辑: 肖辉 林锋 张丽群

封面制作: 高路

印 刷: 中国农业出版社印刷厂

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 36.5

版 次: 2008年3月北京第1版

印 次: 2008年3月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-7809-0

定 价: 59.00元(附赠1DVD)

本书如有印装质量等问题,请与本社联系 电话:(010) 84015588

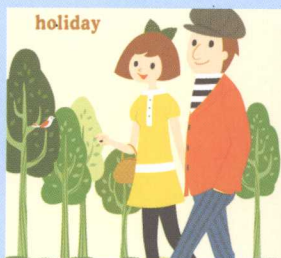
读者来信: reader@21books.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.21books.com

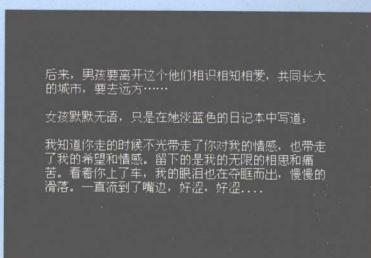
Flash CS3 从入门到精通



一天，一个小男孩对一个女孩说：“如果我只有碗粥，我会把一半给我的母亲，另一半给你。”小女孩喜欢上了小男孩。
那年他12岁，她10岁。



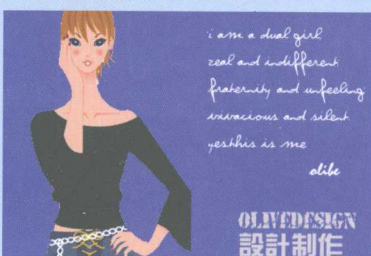
后来他们情投意合，即才女视人为人羡慕。
两人海誓山盟，一起憧憬美好的明天。



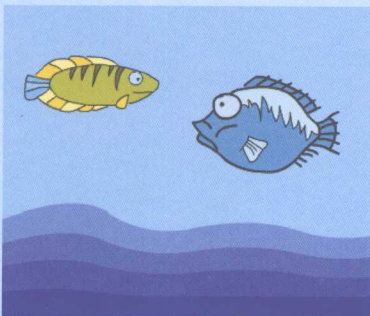
遇见
原来人世间会有飞回来的快乐。
原来爱一个人也可以如此，执手相看时，没有别的话可以说，惟有轻轻地问一声：“嘿，原来你也在这里！”



于是后来
他们告别了彼此的悠长假期，女孩打开了她出生那年的红酒……



■ 制作第一个动画

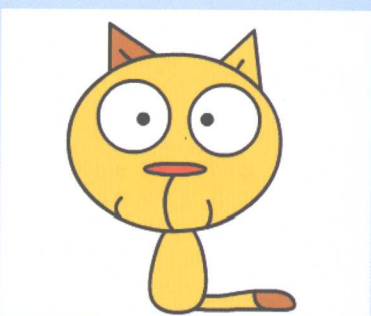


■ 任意变形工具的使用

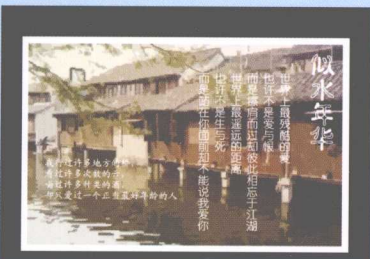


我要做健康的牛

■ 滴管工具的使用



■ 选择工具的使用



■ 设置文本属性



■ 设置阴影文字



■ 设置文本属性



■ 绘图纸



■ 帧的类型 1



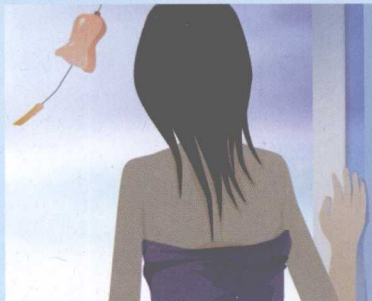
■ 帧的类型 2



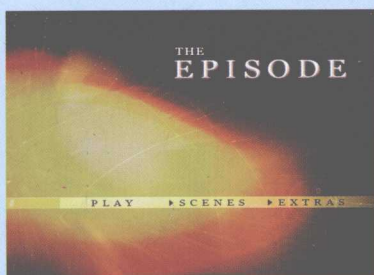
■ 文件间库的调用



■ 导入 Ai 文件



■ 给影片添加声音



■ 导入 psd 文件



■ 导入 swf 文件



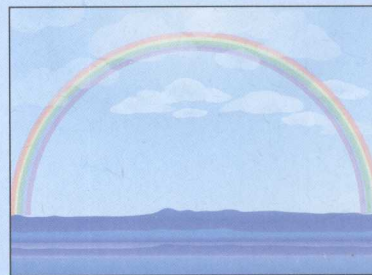
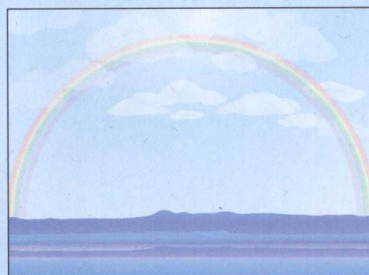
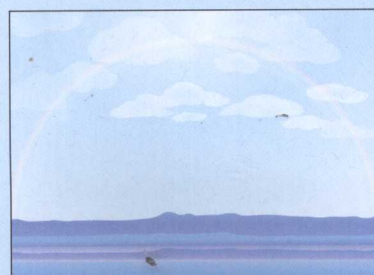
■ 导入位图文件



■ 引导线动画



■ 改变对象的位置和大小的动画



■ 利用 Alpha 和色彩值制作特效动画

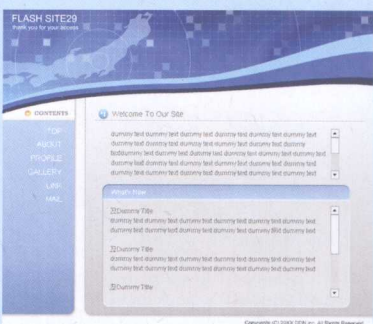
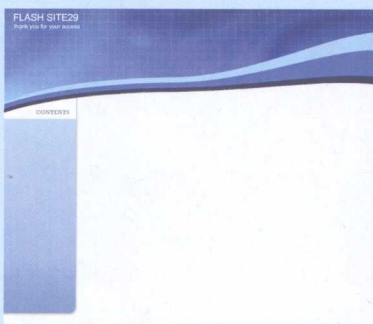
Flash CS3 从入门到精通



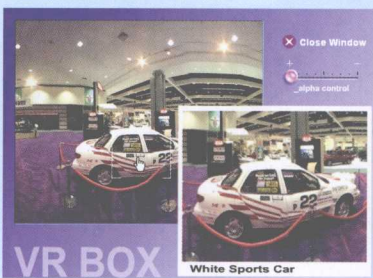
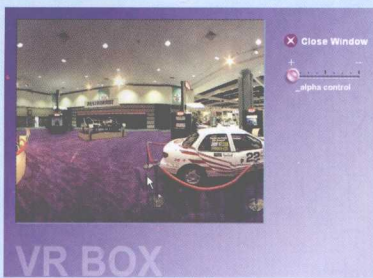
■ 制作变速动画



■ 制作旋转动画



■ Flash 网站



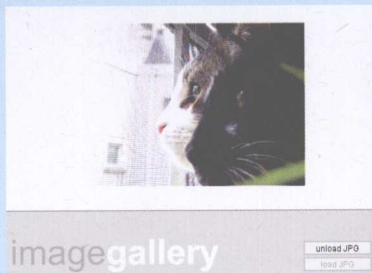
■ 全景图片展示



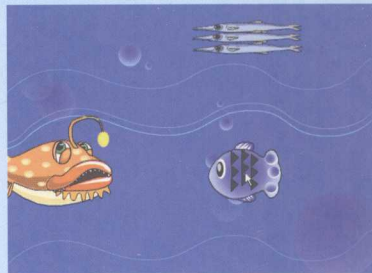
■ 结婚纪念展示卡



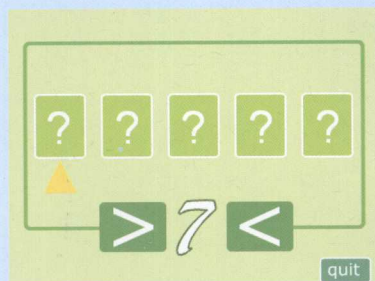
■ 利用 LoadMovie 制作电影播放器



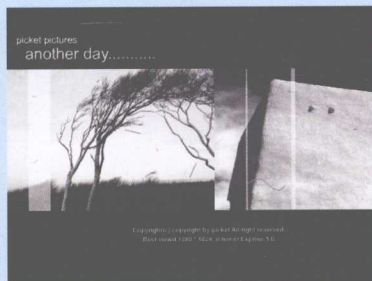
■ 通过 LoadMovie 载入外部图片素材



■ 制作含跟踪影片剪辑的光标



■ 利用程序控制小游戏



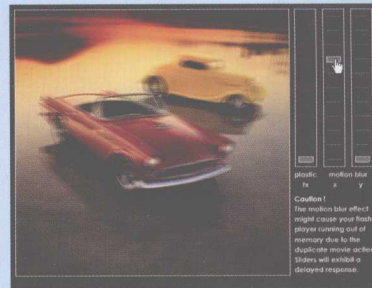
■ 利用变量制作移动效果



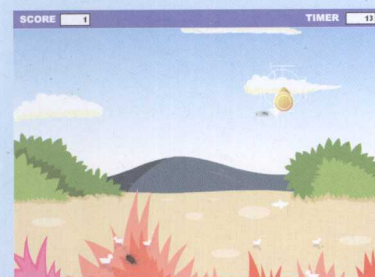
■ 制作可以拖动的按钮效果



■ 图像效果控制



■ 按钮事件和事件处理函数方法



■ 制作射击游戏



Flash CS3 从入门到精通



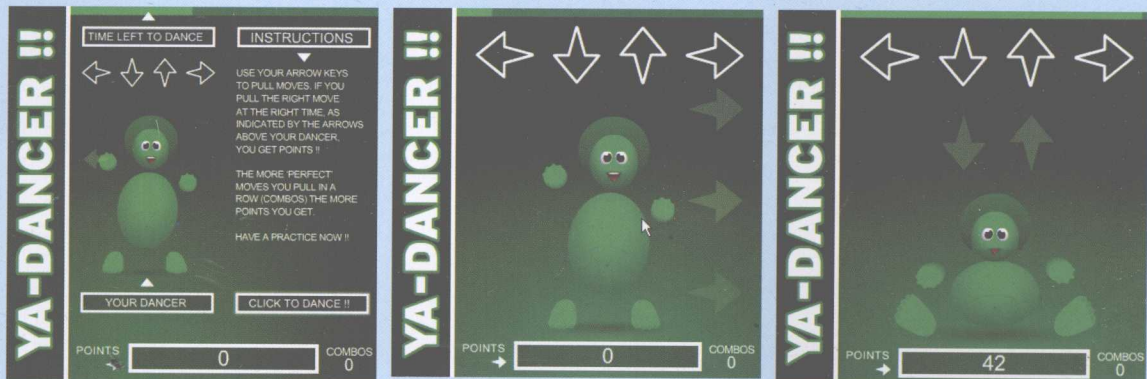
■ 利用组件设计订购单



■ 利用场景制作片头



■ 记忆匹配游戏



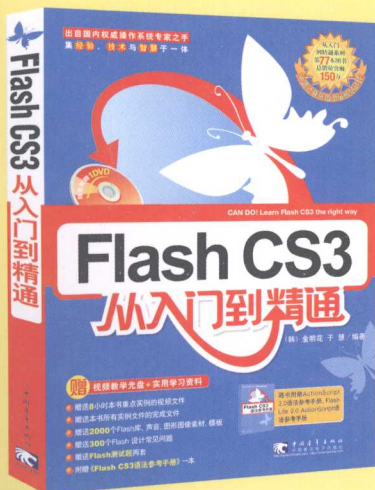
■ 跳舞毯游戏

【网页设计从入门到精通】系列

中国计算机图书最畅销品牌，深受广大读者信赖

面纱揭开时 全新功能操作尽在掌握

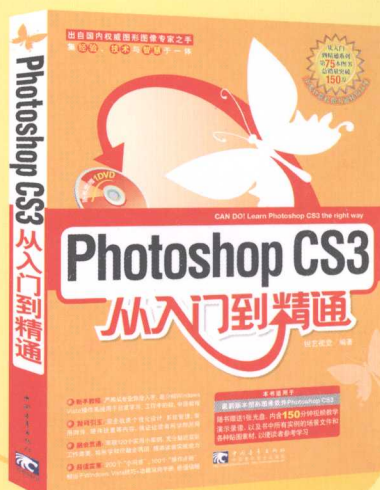
基础与实力并驾，技能共放舞齐飞



■ 《Flash CS3从入门到精通》
16开/黑白+彩插/564页/1DVD/59.00元



■ 《Dreamweaver CS3/Flash CS3/
Fireworks CS3网页设计从入门到精通》
16开/黑白+彩插/487页/1CD/49.00元



■ 《Photoshop CS3从入门到精通》
16开/全彩/526页/1DVD/98.00元



■ 《Dreamweaver CS3从入门到精通》
16开/黑白+彩插/520页/1DVD/49.00元



■ 《HTML从入门到精通》
16开/黑白/384页/1CD/38.00元



■ 《Dreamweaver 8 & ASP动态网页设计从入门到精通》
16开/黑白+彩插/484页/1CD/48.00元

前言

2007年3月发布的Flash CS3成为了Adobe Creative Studio CS3中的一个成员，与Adobe公司的矢量图形软件Illustrator和被称为业界标准的位图图像处理软件Photoshop完美地结合在一起，三者之间不仅实现了用户界面上的互通，还实现了文件的互相转换。当然更重要的是，Flash CS3支持全新脚本语言ActionScript 3.0，ActionScript 3.0是Flash历史上的第二次飞跃，从此以后，ActionScript终于被认可为一种正规的、完整的、清晰的面向对象语言。新的ActionScript包含上百个类库，这些类库涵盖了图形、算法、矩阵、XML、网络传输等诸多范围，为开发者提供了一个丰富的开发环境。



本版软件特点

对于网页设计师而言，Flash CS3是一个完美的工具，用于设计交互式媒体页面，或主题相关的专业开发多媒体内容，它强调在对多种媒体的导入和控制上，针对高级的网页设计师和应用程序开发人员，Flash CS3是不同于其他任何应用程序的组合式应用程序。它支持强大、完整的ActionScript语言，使得Flash与XML、HTML和其他内容能够以多种方式联合使用。因此，它也是一种能够和Web的其他部分通信的脚本语言。Flash也可以作为前台和图形的引擎，作为一种杰出、稳健的解决方案，从数据库和其他后台资源中获得信息，生成动态Web内容（图形、图表、声音和个性化的Flash动画）。



本书写作思路与特色

众所周知，韩国在Flash动画设计、制作，乃至Flash游戏开发方面都有着许多优点和值得我们借鉴的地方，所以本书特邀韩国资深闪客与中国Adobe软件培训专家，联手策划，共同编著而成。本书有以下显著特点，值得一读。

- 入门为基础：由浅入深，周密安排典型范例，即使初学者也能轻松遨游于Flash的神奇世界。
- 精通为目的：深入剖析Flash CS3与ActionScript 3.0的高级应用，将精通内容写到实处。
- 范例为导向：200余个精心设计的动画实例，涵盖Flash的所有常用功能以及重点技术。
- 理念为精华：既有韩国Flash动画的优秀设计思想，也融入了国内动画专家的丰富教学经验。
- 附赠为扩展：视频教学、实例代码、海量素材、问题解答、测试题和语法手册应有尽有。



本书内容及章节安排

本书弥补了以往Flash图书的不足，将韩国资深闪客的作品融入到培训专家的讲义中，铸造了一本真正意义上的从入门到精通的专家级Flash参考书。全书共4篇21章，两个附录。

第1章~第4章为本书的第一篇——Flash CS3基础入门篇，首先介绍Flash的应用领域、特点、基本术语，让读者熟悉Flash CS3的操作界面和各种动画文件类型，然后详细介绍绘图工具、文本工具、滤镜等Flash中各种基本工具创建对象的方法，以便为学习后面的内容打下坚实的基础。

第5章~第9章为本书的第二篇——Flash CS3动画功能篇，重点介绍Flash动画制作部分的基本概念，剖析了动画基本元件的创建、外部文件的导入、声音的使用，以及影片的测试、优化与发布。

第 10 章~第 17 章为本书的第三篇——Flash CS3 ActionScript 编程，从 ActionScript 的基本原理、语法开始，到 ActionScript 的内置语句应用、ActionScript 的高级函数应用、ActionScript 3.0 的核心类应用、组件的使用方法，整个内容按照由浅入深、循序渐进的原则，运用大量典型实例讲解晦涩难懂的语言知识，相信即使没有编程基础的读者通过这部分的学习，也能快速、灵活地掌握 ActionScript。

第 18 章~第 21 章为本书的第四篇——综合实例分析与制作，综合前面 17 个章节的知识，从不同应用方向和不同的技术角度，融合作者多年的实战经验，使用近 20 个完整的实例向读者一步一步详细讲述动画制作的全过程。

此外，在本书的附录中还提供了 Flash CS3 的新功能、Flash CS3 软件的安装和卸载。

在本书附赠的小册子中，专门提供了方便读者查阅的 ActionScript 3.0 语法参考手册和 Flash lite 2.0 ActionScript 语法参考手册，进一步提高本书的学习参考价值。



随书附赠光盘

本书附赠的 DVD 光盘中提供了如下丰富的内容，读者可自行查阅。

- 本书所有实例的原始、素材以及完成文件。
- 10 小时本书重点实例的视频演示文件。
- 海量的素材文件 (Flash 库、声音、图形图像素材、模板、广告欣赏等)。
- Flash 及网页设计常见问题 300 个问题解答。
- 检验学习效果的 Flash 测试题。

写作本身就是一件非常艰苦的事情，为了出版一本高质量的 Flash 图书，我们在内容的原创性、体例的特殊性和版式的创新性上下了很大的功夫，目的是为希望学习动画设计制作的读者提供一本讲述 Flash CS3 软件的经典图书，由于水平有限，加之时间仓促，书中难免会有疏漏之处，希望广大专家与读者批评指正。

于 慧

2008 年 1 月



▲ 认识 Flash



▲ Flash 应用领域



▲ Flash 的特点

Flash CS3

目录

第一篇 Flash CS3 基础入门

Chapter 01 Flash CS3 的精彩

认识 Flash	2
Flash 的应用领域	3
Flash 的特点	6
Flash CS3 的基本术语	7
关注相关 Flash 网站	9

Chapter 02 Flash CS3 的基础操作

运行、退出 Flash 程序	12
认识 Flash CS3 基本界面	13
菜单栏	14
工作区	14
时间轴	15
工具箱	15
面板和属性面板	16
新建 Flash 文件	17
常规文件	17
模板文件	19
保存文件的类型	21
Flash 环境设置	22
自定义工作环境	22
自定义快捷键	26
自定义工具栏	27
自我风格的设置	27
初试 Flash CS3——制作第一个动画	28

目录



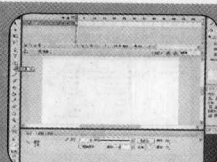
▲ Flash 环境



▲ 认识 Flash CS3 基本界面



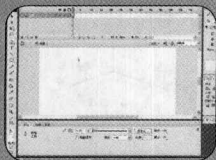
▲ 新建 Flash 文件



▲ 熟悉工具箱

Chapter 03 绘图及相关工具

熟悉工具箱	38
绘制线条	39
线条工具的使用	39
铅笔工具的使用	41
刷子工具的使用	43
选择图形	46
选择工具的使用	46
套索工具的使用	51
绘制形状	54
椭圆工具和基本椭圆工具的使用	55
矩形工具和基本矩形工具的使用	57
多角星形工具的使用	58
绘制路径	58
钢笔工具组的使用	59
部分选取工具的使用	60
图形的笔触与填充	61
墨水瓶工具的使用	61
颜料桶工具的使用	62
滴管工具的使用	62
橡皮擦工具的使用	64
变形对象	66
任意变形工具的使用	66
渐变变形工具的使用	73
修饰图形	76
将线条转换为填充	76
扩展填充	76
柔化填充边缘	77
优化曲线	77
绘图综合案例	78
绘制角色	78
绘制按钮	81



▲ 绘制路径



▲ 绘制按钮



▲ 对象的操作

Chapter 04 文本与对象的操作

142	输入并设置文本	88
141	文本的输入和修改	88
143	设置文本属性	88
148	设置文本类型	92
152	创建文字链接	93
152	对象的操作	95
152	对象位置的管理	95
152	对象的合并	97
152	对象的组合与分离	97
159	对象的滤镜	103
159	文本与对象综合案例	108
162	创建阴影文字	108
163	利用位图制作文字	109

第二篇 Flash CS3 动画功能

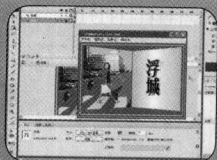
Chapter 05 动画基础

171	时间轴与帧	114
172	帧的类型	114
172	帧的编辑	118
173	绘图纸	124
174	图层	126
178	图层	127
177	图层文件夹	135
179	引导图层	137
182	遮罩图层	140

目录



▲ 输入并设置文本



▲ 综合实例



▲ 时间轴与帧



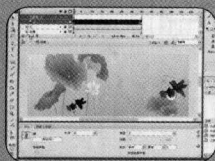
▲ 普通图层的应用

Chapter 06 元件与库

88	元件、实例	142
88	元件的创建和编辑	143
88	创建元件的方法	143
88	创建不同类型的元件	145
88	设定元件实例的属性	152
88	设置实例的颜色属性	152
88	库	155
88	库的构成要素	155
88	文件间库的调用	158
88	导入外部文件	159
88	导入位图文件	159
88	导入外部文件的菜单命令的区别	162
88	导入 PNG 文件	163
88	导入 Illustrator 文件	164
88	导入 Photoshop 文件	166
88	导入 Freehand 文件	167
88	导入 AutoCAD 文件	169
88	导入 SWF 文件	169

Chapter 07 制作基础动画

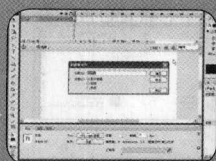
811	逐帧动画	172
811	从外部导入素材生成逐帧动画	172
811	运动补间动画	173
811	改变对象的位置和大小的动画	174
811	调整动画的播放速度	176
811	制作变速动画	177
811	利用 Alpha 和色彩值制作特效动画	179
811	制作旋转动画	182
811	形状补间动画	183
811	制作文字的形状变化	184



▲ 运动引导图层的应用



▲ 导入外部文件



▲ 元件和实例

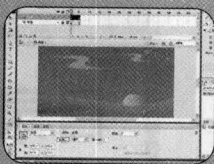
添加形状提示	186
引导线动画	188
制作引导线动画	188
遮罩动画	191
制作遮罩动画	191
使用时间轴特效	194
设置时间轴特效	195

Chapter 08 音视频在动画中的基础应用

导入声音	202
声音基础	202
导入并使用声音	202
设置声音的属性	203
声音的属性	203
声音的设置	205
在动画中应用声音	207
给按钮添加声音	207
给影片添加声音	208
视频在动画中的应用	209
导入视频	210

Chapter 09 影片的测试和发布

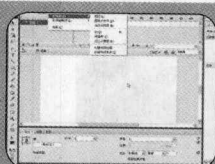
影片优化	216
优化影片对象	216
测试影片下载	217
利用“带宽设置”命令查看下载性能	217
影片发布	219
快速输出影片文件	219
通过“发布设置”命令输出动画	220



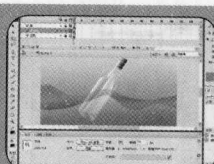
▲ 元件的创建和编辑



▲ 逐帧动画



▲ 补间动画



▲ 引导线动画

第三篇 Flash CS3 ActionScript 编程

Chapter 10 轻松掌握 ActionScript

ActionScript 和交互式网页	230
什么是 ActionScript	230
利用 ActionScript 能做些什么	231
编辑 ActionScript	232
添加 ActionScript 的途径	232
添加 ActionScript 的对象	235
ActionScript 基本知识	236
ActionScript 基本术语	236
ActionScript 基本语法	238

Chapter 11 使用 ActionScript 基本动作语句

使用 goto、play、stop 动作	242
制作动画控制界面	243
使用 goto 配合帧标签完成动画控制	246
使用 stopAllSounds 动作	248
停止动画中播放的声音	248
利用 getURL 动作	249
利用 getURL 跳转到其他网页	250
利用 getURL 发送邮件	252
使用 fscommand 动作	253
利用 fscommand 制作全屏动画	254
利用 fscommand 制作退出全屏	255
利用 fscommand 制作禁止缩放动画	257
利用 fscommand 制作屏蔽右键菜单动画	258
使用 startDrag、stopDrag 动作	259
利用 startDrag 制作包含跟踪影片剪辑的光标	260
利用 startDrag 制作个性化鼠标	261
制作可以拖动的按钮效果	263