



新电脑傻瓜书

超值
双色版

学电脑就像用傻瓜相机一样简单!

中文版 Flash CS3 动画制作 傻瓜书

九州书源

左超红 周江北 编著

本书6大特色

- ★ 配专业、大容量、高品质的多媒体教学软件，把“老师”请回家
- ★ “图书+光盘+网络”的三重学习模式，可快速上手
- ★ “基础+实例+上机+练习”的编排体例，讲解非常科学
- ★ 完全图解教学，清楚明了，大大降低了学习难度
- ★ 穿插了大量的操作技巧和常见问题解答，内容更加充实
- ★ 双色印刷，版式美观、紧凑，内容比同类书多30%左右，物超所值

配超值多媒体学习光盘

- “教学演示+模拟操作+实战练习”三重模式，教学效果极佳
- 覆盖全书知识点和实例，书盘结合，收录书中素材、效果
- 界面美观，操作简便，配音标准，播放约12小时，物超所值
- 免费赠送五笔查询小精灵软件和12000例速查电子书



清华大学出版社



超值
双色版

新电脑傻瓜书

学电脑就像用傻瓜相机一样简单!

中文版 Flash CS3 动画制作 傻瓜书

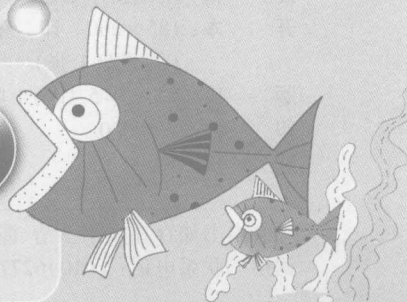
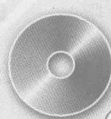
九州书源
左超红 周江北 编著

本书6大特色

- ★ 配专业、大容量、高品质的多媒体教学软件，把“老师”请回家
- ★ “图书+光盘+网络”的三重学习模式，可快速上手
- ★ “基础+实例+上机+练习”的编排体例，讲解非常科学
- ★ 完全图解教学，清楚明了，大大降低了学习难度
- ★ 穿插了大量的操作技巧和常见问题解答，内容更加充实
- ★ 双色印刷，版式美观、紧凑，内容比同类书多30%左右，物超所值

配超值多媒体学习光盘

- “教学演示+模拟操作+实战练习”三重模式，教学效果极佳
- 覆盖全书知识点和实例，书盘结合，收录书中素材、效果
- 界面美观，操作简便，配音标准，播放约12小时，物超所值
- 免费赠送五笔查询小精灵软件和12000例速查电子书



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

Flash 软件是目前最流行的一款动画制作软件,它具有强大的动画编辑功能,可以让制作者随心所欲地设计并制作动画。本书以 Flash CS3 软件为起点,首先通过对软件各部分具体功能的介绍让读者熟悉软件的使用,再通过新手学步巩固所学知识,最后用实例制作进一步巩固所学并扩展制作思路。本书主要内容包括 Flash CS3 的基础知识、绘制图形、填充图形、编辑图形对象、帧和图层的使用、元件和库的使用、制作简单动画、制作动画特效、制作多媒体动画、语句基础、语句的应用、组件的使用、测试和优化及发布动画等知识。

本书浅显易懂、版式美观、指导性强,以初学者学习 Flash CS3 的先后顺序为线索,逐步讲解了初学者需要掌握和感兴趣的电脑知识,对 Flash CS3 中一些复杂概念和功能的介绍较为形象、生动。全书结合实例进行讲解,并配有丰富的小栏目。每章最后提供有上机练习题,用于帮助读者巩固所学知识和自我提高。

本书适于从未接触过动画制作的人员和刚开始学习动画制作的初学者,也可作为家庭用户、学生、动画爱好者的参考用书。

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 CS3 动画制作傻瓜书/左超红,周江北编著. —北京:清华大学出版社,2008.5
(新电脑傻瓜书)

ISBN 978-7-302-17008-2

I. 中… II. ①左… ②周… 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(2008)第 017456 号

责任编辑:朱英彪 刘利民 张丽萍

封面设计:陈飞扬 范华明

版式设计:王世情

责任校对:王 云

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

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:北京密云胶印厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:17 彩 插:1 字 数:378 千字

(附光盘 1 张)

版 次:2008 年 5 月第 1 版

印 次:2008 年 5 月第 1 次印刷

印 数:1~8000

定 价:32.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:027833-01



亲爱的读者：

欢迎你翻开本书，如果你还不会操作电脑和某种软件却又想快速学会它的话，相信本丛书一定会给你带来意想不到的收获和愉快。

我们的自信绝非盲目。因为在多年的教学经验总结和众多的读者调查中，我们发现很多读者到目前为止仍对电脑“望而生畏”，是由于没有一本合适的参考书。怎样的参考书才算合适呢？我们总结出：讲解的电脑知识简单、实用，内容的安排顺序符合学习习惯，版式美观，语言简单、活泼的图书是初学者的第一选择。因此我们推出了“新电脑傻瓜书”系列，让读者朋友不再为怎样学习电脑而困扰。本丛书的宗旨是：用轻松的版式、简洁明快的风格解决电脑新手学电脑应该学什么和怎么学。

将这套书取名为“新电脑傻瓜书”有两层含义：一是我们对“傻瓜书”的说法并不陌生，如“傻瓜相机”等，傻瓜书体现出本丛书简单、易学、易用的特点，因此傻瓜书能带给你轻松、自在和亲切的感觉；二是加上了一个“新”字，是因为在“新电脑傻瓜书”系列中我们将引入新的学习方式、最新的知识与技巧以及新颖的版式等。

丛书定位

本丛书总体定位于电脑基础和常用的应用类软件的入门读者，包括：

第一批：

《电脑入门傻瓜书》

《老年人学电脑傻瓜书》

《五笔打字傻瓜书》

《Office 2007 电脑办公傻瓜书》

《电脑上网傻瓜书》

《中文版 Photoshop CS2 图像处理傻瓜书》

《Windows XP 操作系统傻瓜书》

《中文版 Flash 8 动画制作傻瓜书》

《系统安装与重装傻瓜书》

《中文版 Dreamweaver 8 网页制作傻瓜书》

《Excel 2007 电子表格傻瓜书》

《中文版 AutoCAD 绘图基础傻瓜书》

第二批：

《电脑基础操作傻瓜书》

《PowerPoint 2007 幻灯片制作傻瓜书》

《电脑家庭应用傻瓜书》

《Excel 2007 财务管理入门傻瓜书》

《Windows Vista 操作应用傻瓜书》

《中文版 Photoshop CS3 图像处理傻瓜书》

《网上购物、交易与开店傻瓜书》

《中文版 Flash CS3 动画制作傻瓜书》

《电脑组装与维护傻瓜书》

《中文版 AutoCAD 2008 辅助绘图傻瓜书》

《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作傻瓜书》

《Dreamweaver+Photoshop+Flash 网页制作傻瓜书（CS3 版）》

丛书特点

本丛书具有以下特点：

❖ 注重知识点的用法和应用举例

针对读者学习电脑目的的“明确”性，丛书减少了理论文字描述。讲解时先对相关概念和功能点到为止，然后用步骤的形式举例说明其用法，一章结束后再以应用实例来贯穿各个知识点，全书最后以综合案例综合应用全书知识。这样读者既掌握了知识点，又能掌握怎样将知识点应用到实际中。

❖ 图解教学

电脑初学者对于抽象的大面积文字理论并不感兴趣。初学者需要的是以最直观、快捷的方式学会如何操作电脑。针对上述情况，书中讲解以图为主，对于一些概念和功能也将采用图示来帮助读者理解。步骤讲解为双栏图解，一步一图，并配以丰富的图注和反映出操作先后顺序的序号标注，方便读者阅读。书中还穿插了“新手上路”、“教你一招”等特色小栏目图示讲解，不仅扩大了知识面，而且便于读者学习，能达到快速学电脑的目的。

❖ 计算机人文特色

对于初学者来说，学习电脑就是一个不断遇到问题，不断解决问题的过程。在这个过程中希望有人能不断地鼓励他，并一起分享收获的喜悦，让电脑带给读者更多的快乐。本丛书在讲解中穿插了漫画卡通，用于表达与学电脑相关的话题，可以使读者学习时“一张一弛”，还可以丰富读者的知识面，有利于提高读者操作电脑的水平。

❖ 双色印刷，配多媒体光盘

丛书将采用精美的双色印刷。讲解采用的软件版本为目前的最新版本。并配有超值的多媒体教学光盘。光盘中提供了书中所有实例的素材和源文件，还模拟了一个真实的课堂教学环境，读者可以通过光盘中的讲解来轻松掌握各项电脑技能。

丛书作者

本丛书由九州书源精心编写。九州书源是国内知名的电脑图书创作团队，曾经编写并出版过“一学就会魔法书”电脑畅销书。该系列中的《电脑入门》、《电脑办公》等5本图书被中国书刊发行业协会评为“2006年度全行业优秀畅销品种”（科技类），深受广大读者的好评。

结束语

每个人学电脑都有一个过程，在这个过程中有欢乐也有烦恼，但最可贵的是要能坚持到底，这样才会收获到知识，体验到电脑带给我们的乐趣。最后，希望“新电脑傻瓜书”能陪伴你走过学电脑的每一天，让你每天都有一份收获！

丛书编委会



前言

逛网页的时候，视线总是不由自主地被那些闪动着的美丽动画所牵引，心中不免感叹。同时，会忍不住好奇地想知道这些超炫、超亮的动画是用什么软件制作出来的。原来制作它们的软件叫做 Flash，使用它制作出来的动画被叫做 Flash 动画。Flash 软件是目前应用最广泛的动画制作软件之一，主要用于制作网页、宣传广告、MTV 和小动画等。

为了使电脑初学者能够在较短的时间内轻松掌握 Flash CS3 的相关知识，我们编写了这本《中文版 Flash CS3 动画制作傻瓜书》。本书立足于“电脑盲”，其最大的特点是讲解浅显易懂，没有深奥的理论，有的只是实用的操作和丰富的图示说明，使初学者在学习时可以快速上手，并结合“新手上路”和“教你一招”等特色小栏目解决初学者在学习动画制作时可能会遇到的问题，并通过“电脑故事村”小栏目拓展初学者对 Flash CS3 的了解。

本书可以让初学者了解 Flash CS3 软件，掌握 Flash 动画的制作过程，如了解绘图、制作简单动画和特殊动画等。在讲解 Flash CS3 的同时，通过制作网站宣传动画、广告动画、特效动画以及留言板等各种各样的动画，达到学以致用目的。

内容导读

本书共 14 章，主要内容介绍如下。

第 1 章：介绍 Flash CS3 的基本概念和动画制作的全过程，并对 Flash CS3 的基本操作进行简单介绍，使读者初步认识 Flash CS3。

第 2~4 章：介绍 Flash CS3 中图形的编辑填充方法及文本的设置，使读者掌握在 Flash CS3 中绘制与编辑图形的相关操作。

第 5~6 章：介绍 Flash CS3 中的帧、图层、元件和库的知识，使读者能够更灵活地操作 Flash CS3。

第 7~8 章：介绍简单动画和特殊动画的制作，其中简单动画分为逐帧动画、形状补间动画和动画补间动画，特殊动画分为引导动画和遮罩动画。

第 9 章：介绍动画中声音和视频的添加，包括可导入的声音格式和编辑声音，以及可导入的视频格式和编辑视频，使读者能对声音效果进行有效的控制。

第 10~11 章：介绍 Flash CS3 中语句的使用，包括语句的基础和语句的使用，使读者能够使用语句对制作的动画效果进行控制。

第 12 章：介绍 Flash CS3 中组件的知识，通过调用组件并对其进行参数设置使读者能制作交互动画。

第 13~14 章：介绍测试、优化与发布动画，并以综合实例使读者掌握如何综合运用 Flash CS3 进行动画的设计与制作。

阅读指南

本书每章的写作模式为“导读+正文+新手练兵+自我提高”。各部分的内容介绍如下。

- ❖ 导读：在每章的章首页都会介绍本章讲些什么内容和读者需要掌握的知识点，读者可通过这些介绍快速了解本章的主要内容。
- ❖ 正文：按照读者的认知规律，由浅入深，循序渐进地进行讲解。对于基础和功能介绍类知识点以“知识点拨”版块具体说明。如果是操作类知识点，则以“新手学步”版块举例讲解其用法。
- ❖ 新手练兵：用例子把本章的重要知识点贯穿起来。
- ❖ 自我提高：根据本章的知识点罗列数个上机操作题，要求读者按照要求完成相应的作品，有难度的题目将给出操作提示。

适用人群

本书适合下列读者使用：

- ❖ 或许您正准备学习 Flash CS3，但却苦于不知从何入手，那么本书将为您提供一个全面认识 Flash CS3 的机会，让您了解并掌握它的使用方法。
- ❖ 或许您接触过 Flash CS3，尝试用它来制作动画，但是对它的原理和技巧一知半解，本书详细介绍了 Flash CS3 的知识和操作方法。
- ❖ 或许您学习 Flash CS3 是为了增加一项工作的技能，本书介绍了使用 Flash CS3 制作网络动画等与工作密切相关的知识，通过阅读本书，将会使您明白自己的抉择是正确的。
- ❖ 或许您对制作动画非常有兴趣，想用 Flash CS3 制作出有自己个性的动画，但打开电脑却一片茫然，那么本书将是一位好老师，教您用 Flash CS3 制作您自己心目中的动画。

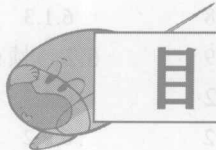
关于我们

参与本书编写的人员有：左超红、周江北、赵莉、张勤、艾琳、张春虎、蒋丽、曾帅、朱万双、严欣荣、徐建利、蔡辉、刘洋、唐波、周秀、唐玉珊、陈强、张余、汪宗健、刘斌、周大男、陈腾、吉春勇。由于作者水平所限，书中可能存在疏漏和不足之处，欢迎读者朋友不吝赐教。

为了更好地服务于读者朋友，我们提供了邮件答疑和网络答疑服务，如果您在阅读本书过程中遇到问题，可以发电子邮件至 book@jzbooks.com，或登录网站 <http://www.jzbooks.com> 以获得帮助，我们会尽心为您解答。

丛书编委会

2008年3月



目 录

第 1 章 探秘 Flash CS3..... 1

1.1 Flash 简介.....2

1.1.1 什么是 Flash 动画.....2

1.1.2 Flash CS3 的新增功能.....2

1.1.3 Flash 动画的特点.....3

1.1.4 Flash 的应用领域.....3

1.1.5 经典 Flash 动画网站推荐.....5

1.1.6 动画的制作流程.....6

1.2 Flash CS3 的基本操作.....7

1.2.1 启动 Flash CS3.....7

1.2.2 认识 Flash CS3 的操作界面.....8

1.2.3 退出 Flash CS3.....10

1.3 工作环境的设置.....10

1.3.1 设置场景大小及背景颜色.....10

1.3.2 设置标尺、网格和辅助线.....11

1.3.3 展开和隐藏面板或面板组.....12

1.4 Flash 文档的基本操作.....14

1.4.1 新建文档.....15

1.4.2 打开文档.....15

1.4.3 保存文档.....16

1.4.4 关闭文档.....16

1.5 新手练兵——欣赏动画

并另存文档.....17

1.6 自我提高.....18

第 2 章 绘制矢量图形..... 19

2.1 认识位图与矢量图.....20

2.1.1 位图.....20

2.1.2 矢量图.....20

2.2 认识工具栏.....20

2.2.1 工具区域.....21

2.2.2 查看区域.....21

2.2.3 颜色区域.....22

2.2.4 选项区域.....24

2.3 认识绘图工具.....24

2.3.1 线条工具.....24

2.3.2 铅笔工具.....25

2.3.3 钢笔工具.....27

2.3.4 矩形工具.....29

2.4 添加文本..... 32

2.4.1 输入文本.....33

2.4.2 设置文本属性.....33

2.4.3 分离文本.....34

2.4.4 为文本添加特殊效果.....34

2.5 新手练兵——绘制“星星

追我”动画素材..... 37

2.6 自我提高..... 40

第 3 章 填充图形..... 41

3.1 使用墨水瓶工具..... 42

3.2 使用颜料桶工具..... 43

3.2.1 填充颜色.....43

3.2.2 选择填充模式.....44

3.3 使用滴管工具..... 47

3.3.1 吸取色块属性.....47

3.3.2 吸取线条属性.....48

3.3.3 吸取位图属性.....50

3.3.4 吸取文字属性.....51

3.4 使用“颜色”面板..... 52

3.4.1 填充纯色.....52

3.4.2 填充渐变色.....53

3.4.3 填充位图.....56

3.5 使用填充变形工具..... 57

3.5.1 调整线性渐变.....57

3.5.2 调整放射状渐变.....59

3.6 使用刷子工具..... 60

3.7 新手练兵——为图形上色..... 62

3.8 自我提高..... 66

第 4 章 编辑图形对象..... 67

4.1 选择图形..... 68

4.1.1 选择工具.....	68	6.1.3 帧的显示状态.....	120
4.1.2 套索工具.....	69	6.2 帧的操作.....	121
4.2 编辑图形.....	72	6.2.1 插入帧.....	121
4.2.1 移动图形.....	72	6.2.2 移动帧.....	121
4.2.2 复制图形.....	73	6.2.3 复制帧.....	123
4.2.3 群组与打散图形.....	74	6.2.4 删除帧和清除帧.....	123
4.2.4 用任意变形工具变形.....	77	6.2.5 翻转帧.....	123
4.2.5 用部分选择工具变形.....	81	6.2.6 设置帧的显示状态.....	125
4.2.6 用橡皮擦擦除图形.....	82	6.2.7 设置帧频.....	125
4.2.7 通过辅助线排列图形.....	83	6.3 图层的简介.....	126
4.2.8 用“对齐”面板对齐图形.....	85	6.3.1 图层的作用.....	126
4.3 转换图形.....	88	6.3.2 图层的类型.....	127
4.4 新手练兵——编辑水果图.....	89	6.4 图层的操作.....	127
4.5 自我提高.....	92	6.4.1 新建图层.....	127
第5章 使用元件和库.....	93	6.4.2 选择图层.....	128
5.1 什么是元件.....	94	6.4.3 重命名图层.....	129
5.1.1 元件概述.....	94	6.4.4 锁定与解锁图层.....	129
5.1.2 元件类型.....	94	6.4.5 隐藏与显示图层.....	129
5.2 使用元件.....	95	6.4.6 设置图层属性.....	130
5.2.1 创建图形元件.....	96	6.4.7 删除图层.....	131
5.2.2 创建影片剪辑元件.....	97	6.5 新手练兵——制作“装修世家” 动画.....	132
5.2.3 创建按钮元件.....	99	6.6 自我提高.....	135
5.2.4 将对象转化为元件.....	100	第7章 制作简单动画.....	137
5.3 什么是库.....	101	7.1 Flash 中对象的4种基本 变化.....	138
5.3.1 库概述.....	102	7.1.1 对象大小的变化.....	138
5.3.2 库的基础知识.....	102	7.1.2 对象移动的变化.....	138
5.4 使用库.....	104	7.1.3 对象旋转的变化.....	139
5.4.1 管理元件.....	104	7.1.4 对象透明度的变化.....	139
5.4.2 导入素材文件到库.....	105	7.2 补间动画.....	140
5.4.3 编辑元件.....	111	7.2.1 形状补间动画.....	140
5.4.4 公用库.....	113	7.2.2 动画补间动画.....	142
5.4.5 调用其他动画中的元件.....	113	7.3 制作逐帧动画.....	147
5.5 新手练兵——制作网站开始 动画.....	114	7.4 新手练兵——制作“变脸 行动”动画.....	150
5.6 自我提高.....	118	7.5 自我提高.....	154
第6章 认识帧和图层.....	119	第8章 制作动画特效.....	155
6.1 帧的简介.....	120	8.1 引导动画.....	156
6.1.1 帧的作用.....	120		
6.1.2 帧的类型.....	120		



8.1.1 引导动画制作原理	156
8.1.2 创建引导层	156
8.1.3 制作引导动画	157
8.2 遮罩动画	161
8.2.1 遮罩动画制作原理	161
8.2.2 创建遮罩层	162
8.2.3 制作遮罩动画	162
8.3 新手练兵——制作片尾动画	166
8.3.1 制作引导动画	167
8.3.2 制作遮罩动画	173
8.4 自我提高	174
第9章 使动画有声有色	175
9.1 让动画有声	176
9.1.1 导入Flash的声音文件	176
9.1.2 添加声音	176
9.1.3 为关键帧添加声音	176
9.1.4 为按钮添加声音	178
9.2 设置声音文件属性	180
9.2.1 设置声音事件的同步	180
9.2.2 音效的设置	180
9.2.3 使用封套编辑声音	181
9.2.4 压缩声音文件	182
9.3 让动画有色	183
9.3.1 导入Flash的视频文件	183
9.3.2 导入视频	184
9.3.3 设置视频文件属性	184
9.4 新手练兵——制作装饰公司作品展	186
9.5 自我提高	192
第10章 ActionScript 3.0 语言基础	193
10.1 ActionScript 的发展史	194
10.2 ActionScript 3.0 的新特性	195
10.3 ActionScript 3.0 的基础知识	195
10.3.1 变量	195
10.3.2 常量	197
10.3.3 数据类型	197
10.4 ActionScript 3.0 的基本语法	198
10.4.1 区分大小写	198
10.4.2 点语法	198
10.4.3 字面值	199
10.4.4 分号	199
10.4.5 小括号	199
10.4.6 关键字和保留字	200
10.4.7 注释	200
10.5 输入代码	201
10.5.1 在时间轴上输入代码	201
10.5.2 创建单独的 ActionScript 3.0 文件	202
10.6 处理对象	202
10.6.1 属性	202
10.6.2 方法	203
10.6.3 事件	203
10.6.4 创建对象实例	207
10.7 新手练兵——制作珠宝展示幻灯片	207
10.8 自我提高	212
第11章 ActionScript 3.0 语言的应用	213
11.1 常用编程元素	214
11.1.1 运算符	214
11.1.2 函数	215
11.1.3 条件语句的使用	217
11.1.4 循环语句的使用	218
11.2 类	223
11.2.1 类和包	223
11.2.2 编写类	224
11.2.3 构造函数	224
11.2.4 继承	225
11.3 新手练兵——制作花瓣飞舞特效	225
11.4 自我提高	228
第12章 组件的使用	229
12.1 组件的基础知识	230
12.1.1 什么是组件	230



12.1.2 组件的作用	230
12.1.3 组件的类型	230
12.2 Flash 中的常用组件	231
12.2.1 按钮组件 Button	231
12.2.2 复选框组件 CheckBox	234
12.2.3 下拉列表框组件 ComboBox	234
12.2.4 列表框组件 List	235
12.2.5 单选按钮组件 RadioButton	236
12.2.6 其他组件	236
12.3 新手练兵——制作读者反馈 问卷	238
12.4 自我提高	242
第 13 章 测试、优化与发布 动画	243
13.1 测试动画	244
13.2 优化动画	245
13.2.1 优化动画文件大小	245
13.2.2 优化动画元素	246

13.2.3 优化文本	246
13.2.4 对色彩的优化	246
13.3 导出动画	246
13.3.1 导出动画文件	246
13.3.2 导出动画图像	248
13.4 发布动画	249
13.4.1 设置发布属性	249
13.4.2 预览发布效果	250
13.4.3 发布动画	251
13.5 新手练兵——发布动画 “珠宝展示”	251
13.6 自我提高	252
第 14 章 综合实例——制作古典 名画	253
14.1 制作名画欣赏动画	254
14.1.1 制作分析	254
14.1.2 制作过程	254
14.2 自我提高	262

第 1 章

探秘 Flash CS3



本章讲些什么

Flash 动画是近年来最为盛行的一种动画。它以其生动美观、小巧玲珑和便于流通等特点深受广大用户的喜爱。如今网络中流行的动画，大都是 Flash 动画。本章主要介绍什么是 Flash、Flash 的启动与退出、Flash CS3 的基本操作、工作环境的设置以及 Flash 文档的基本操作，让初学者对 Flash 有一定的了解。



需要掌握的知识

- ❖ Flash 简介
- ❖ Flash CS3 的基本操作
- ❖ 工作环境的设置
- ❖ Flash 文档的基本操作

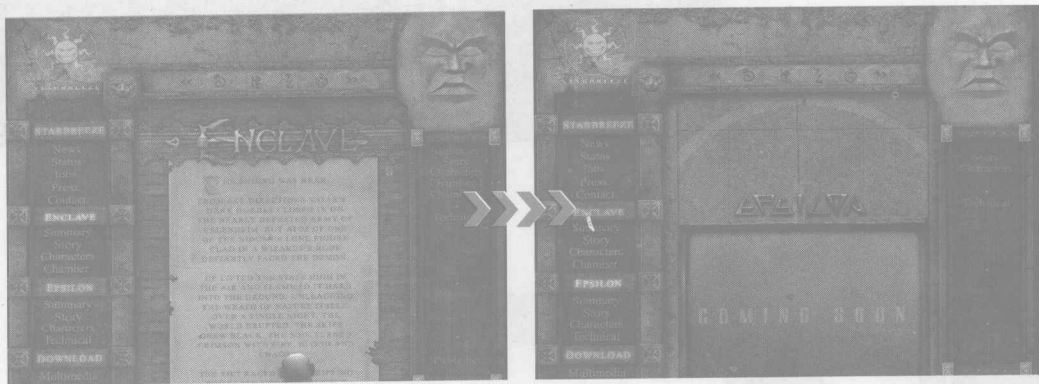


1.1 Flash 简介

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的专业矢量图形编辑及动画创作软件。它是一种交互式动画设计工具软件。用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起，制作出高品质的动态网页效果。2005 年，Macromedia 公司推出了功能更为完善的 Flash 8。2005 年 12 月 3 日 Adobe 公司成功收购了 Macromedia 公司，并将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash，Adobe 公司 2007 年推出了 Adobe Flash CS3。

1.1.1 什么是 Flash 动画

上网时经常看见很多网站上都有闪动着的图像，它就是 Flash 动画。Flash 动画与动画片的制作原理相同，是通过编辑一个个的关键帧，然后像放电影一样将帧中的图像或动作按一定的时间间隔连续播放而成。



1.1.2 Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 在 Flash 8 的基础上新增了许多非常实用的功能，使得在动画制作中更加得心应手。Flash CS3 的新增功能主要有以下几种：

- ❖ 在 Flash CS3 中可以导入 Photoshop (PSD) 文件，导入的文件不仅保留了文件的结构，而且连 PSD 文件中的图层名称也不会发生改变。
- ❖ 使用 Flash Player 中的高级视频编解码器 On2 VP6，可以在保持较小文件大小的同时，产生与当今最佳视频编解码器相媲美的视频质量。
- ❖ 使用功能强大的形状绘制工具处理矢量形状，以自然、直观的方式轻松弯曲、擦除、扭曲、斜切和组合矢量形状。
- ❖ 使用 Adobe Illustrator 所倡导的钢笔工具，使得在绘制图形时更加得心应手地控制图形的变化。
- ❖ 通过使用内置滤镜效果（如阴影效果、模糊、高光、斜面、渐变斜面和颜色调整）可以创造更具吸引力的设计。



- ❖ 可更完美地导入 Illustrator AI 矢量文件，应该可以保留所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式。

1.1.3 Flash 动画的特点

Flash CS3 在很多领域都得到了认可，受到许多用户的喜爱，成为目前使用最广泛的一款动画制作软件。它主要有如下几个特点：

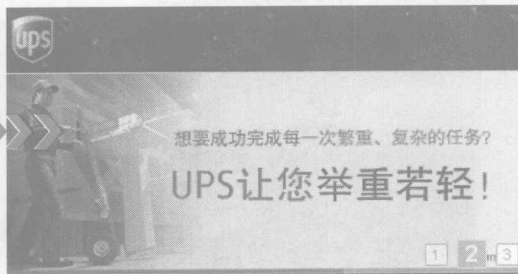
- ❖ 在制作动画中它使用的图形是矢量图形。矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量且矢量图的体积很小。
- ❖ 在流通过程中它使用了流式播放技术，可以使动画边播放边下载，从而缓解了网页浏览者焦急等待的心情。
- ❖ 它的文件一般都非常小，但却可以做出许多令人满意的动画效果。将这些小巧玲珑的动画添加到网页中，可以使制作的网页更加生动。
- ❖ 它可以制作出让人爱不释手的小游戏。
- ❖ 它具有强大的动画编辑功能，可以让制作者随心所欲地编辑和设置动画，而“组件”和“语句”的使用可以使动画实现更多的特殊效果。另外，它与当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver 配合默契，因而可以直接将动画嵌入到网页的任一位置，非常方便。

1.1.4 Flash 的应用领域

当今信息化社会网络应用非常广泛，人们已经习惯在网上进行工作、交流和查找信息等。Flash 动画在网络上随着网络速度与品质的提升，越来越多的网站开始使用 Flash 来表达网站的内容。从搞笑动画到 MTV，从广告到游戏，从网页到多媒体课件，从贺卡到影视片头，Flash 的身影几乎无处不在。

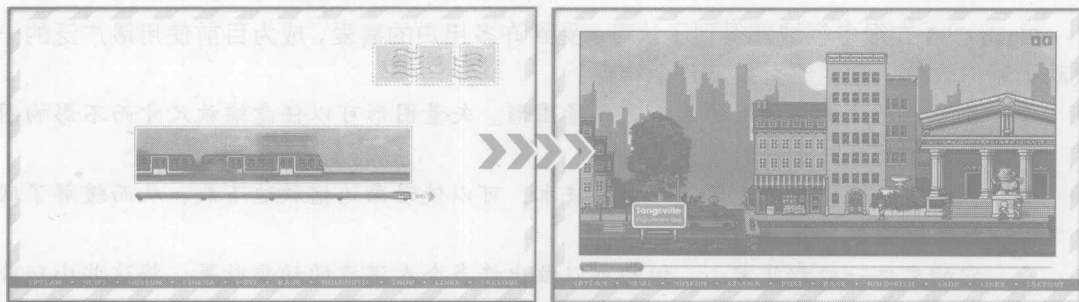
1. 网站广告

一般一个浏览量较大的网站，其站内就会嵌套许多网络广告。而为了不影响网站本身的正常运作，网站广告就必须具有占用空间小、具有视觉冲击力和内容直接明了等特点，Flash 动画正好满足这些条件。



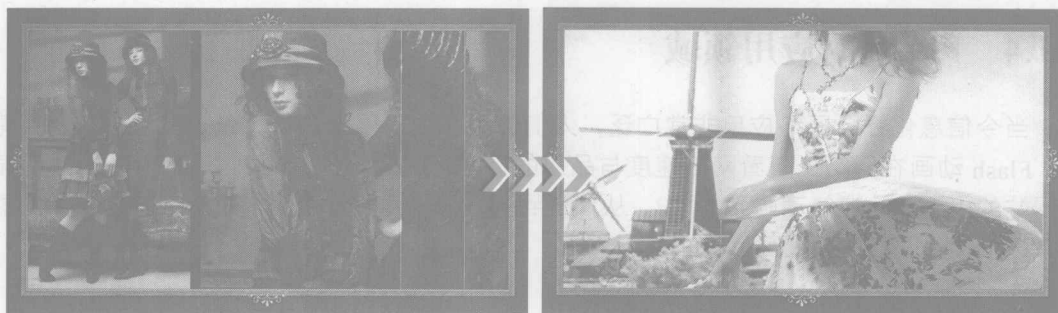
2. Flash 网站

网站是一个宣传企业形象、扩展企业业务的重要平台。为了能吸引浏览者的注意，现在许多企业都使用 Flash 制作动态的网站。



3. 网站动画

为了保证 Flash 网站的正常工作，必定要限制 Flash 网站本身数据的大小。为了能在保证网站数据的同时使网站更具动感，许多网站采用 Flash 动画加网站的模式，也就是在网站中添加 Flash 动画。



4. Flash MTV

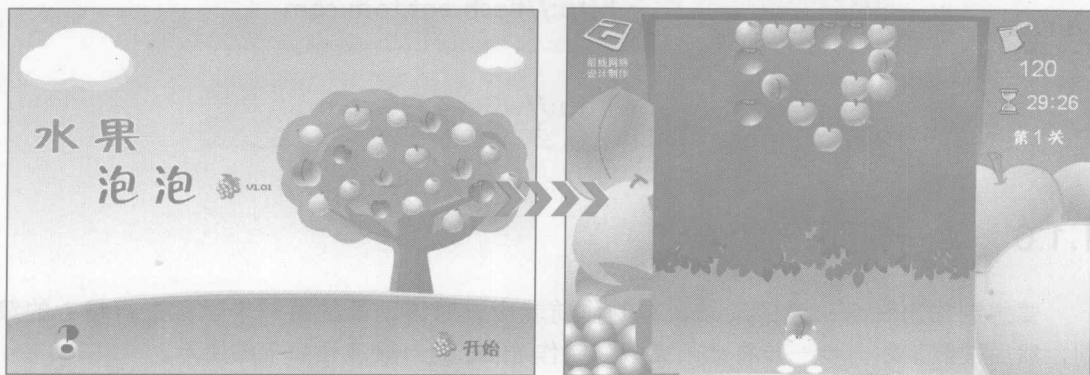
为了克服视频 MTV 在观看时因为网速过慢而时断时续的缺点，现在许多用于网络传播的 MTV 都采用 Flash 来制作。





5. Flash 游戏

使用 Flash 软件还可以制作出具有各种特色的 Flash 小游戏。因为 Flash 小游戏简单易开发,且玩起来非常方便,大多数都可以直接在网上玩,不需要像大型游戏那样下载客户端才能玩,与大型网络游戏相比具有小巧方便、容易上手和不易沉迷等特点,因此受到在线时间较少的休闲娱乐群体的追捧。



6. 教学课件

随着科技的快速发展,现在的教育方式也不再是传统教育模式。为了让学生能在轻松愉快的氛围中学到知识,现在很多学校都采用了多媒体教学,而 Flash 动画课件在多媒体教学中占据了非常重要的位置。



1.1.5 经典 Flash 动画网站推荐

随着网络在生活中的普及,Flash 网站在网络上已随处可见,其中更是鱼目混杂,想要在里面寻到一两颗珍珠,还真不是件容易的事。这里向大家推荐几个经典且专业的 Flash 动画网站。



闪客帝国	• http://www.flashempire.com
闪吧	• http://www.flash8.net
Flash 频道	• http://flash.ent.tom.com
4399在线游戏	• http://www.4399.com

1.1.6 动画的制作流程

要想制作出一个出色的动画，在制作前就应该对该动画的每一个过程进行精心的策划，然后按照策划一步一步将动画完成。制作 Flash 的一般流程如下图所示。



1. 前期策划

要做好一个动画，前期策划尤为关键。首先应明确制作目的、所需面对的顾客群、动画风格和色调等。确定这些以后，再根据顾客的需求制作一套完整的设计方案，对动画中表现的人物、背景、音乐及动画剧情的设计等要素作具体的安排，以方便素材的搜集。

2. 搜集素材

在搜集素材文件时，要有针对性地对具体素材进行搜索，避免盲目地搜集一大堆，以节省制作时间。完成素材的搜集以后，需要将素材按一定的规格进行编辑，以便于动画的制作，毕竟 Flash 软件不是专业的图形处理软件。