

2008
快乐电脑



一点通

中文版

Flash CS3

动画制作

Flash可制作动画、Flash版MTV、小游戏、Flash广告、
教学课件；本书可以成为Flash动画制作的好帮手

本书编委会 编著

本书特色：

- 翔实的内容采用图示化方式讲解，让学习更加快捷，更加轻松。
- 基础知识、应用实例、综合案例三级模式更加科学。
- **300**余个应用“小窍门”大大提高学习效率。
- **200**余个常见问题解答让学习畅通无阻。
- 情景式人物对话贯穿始终，让学习更加轻松和愉快！

超大容量多媒体演示、互动教学光盘

- ① 教学演示、模拟操作、练习测试三重模式，实现真正意义上的情景互动。
- ① 全部实例、全部步骤搬上光盘，书盘一一对应，同步进行。
- ① 素材、源文件、最终效果一应俱全，直接调用很方便！
- ① 全程播放时间长达13小时。
- ① 电脑各类问题和应用技巧3000例，



清华大学出版社

快乐电脑一点通

中文版 Flash CS3

动画制作

本书编委会 编著

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书介绍了中文版 Flash CS3 动画制作的基础知识, 主要内容包括 Flash CS3 快速入门、创作和管理文档、绘制与填充图形、处理图形对象、编辑与美化文本、将图片与视频导入 Flash、时间轴、使用元件、实例和库资源、创建动画、处理声音、ActionScript 语句的使用、用组件制作动画、优化与发布 Flash 动画。

本书语言浅显易懂, 概念和功能的介绍清晰、通俗, 在讲解过程中还采用情景式任务驱动方式引导读者学习, 并配以清晰、简洁的图文排版方式和丰富的小栏目, 使学习过程变得更加轻松、容易上手。同时, 每章最后配有常见问题解答和上机练习题, 用于帮助读者解决学习中遇到的难题和巩固所学知识。

本书可作为初学者学习 Flash CS3 动画制作的入门参考书, 适合各种对 Flash 感兴趣的用戶, 也可作为各种电脑培训机构的教材。

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/《中文版 Flash CS3 动画制作》编委会编著. —北京: 清华大学出版社, 2008.5

(快乐电脑一点通)

ISBN 978-7-302-17023-5

I. 中… II. 中… 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 017450 号

责任编辑: 刘利民 欧振旭 纪文远

封面设计: 陈飞扬 张 岩

版式设计: 高 伟

责任校对: 焦章英

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: 北京四季青印刷厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 17.75 彩 插: 1 字 数: 389 千字

(附多媒体教学光盘 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: 32.80 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: 027991-01



本光盘是多媒体教学演示、互动光盘，光盘中通过模拟欢欢、爸爸、爷爷一家人对话的场景，来详细讲解电脑及各种应用软件的使用方法和技巧。以下是光盘使用方法：



一、打开光盘

1. 将光盘放入光驱中，光盘会自动运行。若光盘没有自动运行，则可在光盘的 movie 文件夹下，双击 autorun.exe 文件。

2. 选择播放的章节。

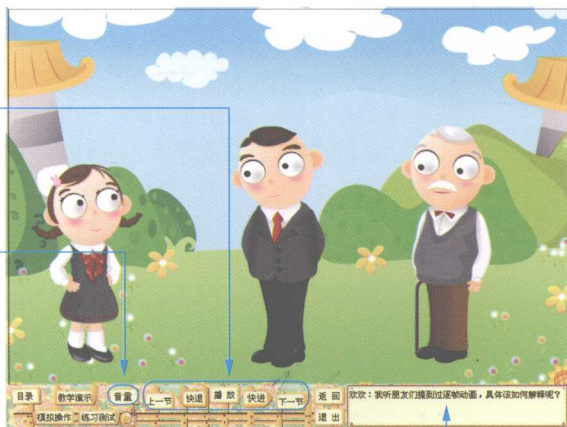
这里有本书中实例用到的所有素材、源文件、最终效果，读者可自行调用。

二、进入播放界面一

1. 单击此区域按钮可自行控制播放，读者可以反复观看、模拟操作过程。单击“返回”按钮可以返回主界面。

2. 单击“音量”按钮可调整解说音量或背景音乐音量大小。

像电视节目一样，此处字幕同步显示解说词。



三、进入播放界面二

1. 单击“目录”按钮，可选择要播放的章节内容。

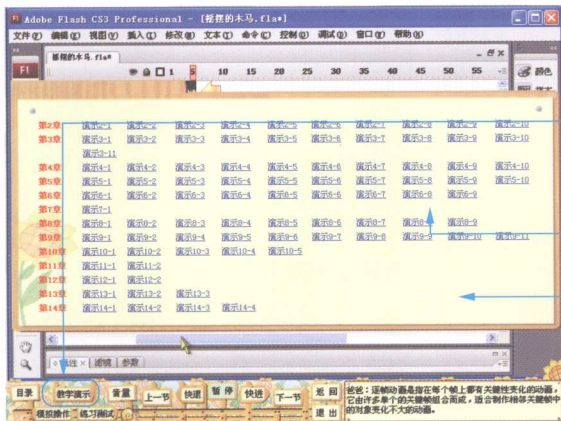
2. 单击“教学演示”、“模拟操作”、“练习测试”按钮，可在其中任意切换，实现交互学习。

此处显示书中大部分内容的演示，读者可边看演示边练习，轻松、直观、生动。





本光盘除了提供多媒体正常播放功能外，还增加了“教学演示”、“模拟操作”和“练习测试”三个重要模块。



一、教学演示

1. 单击“教学演示”按钮，即显示本书所有例子的操作过程，这些例子与书一一对应。

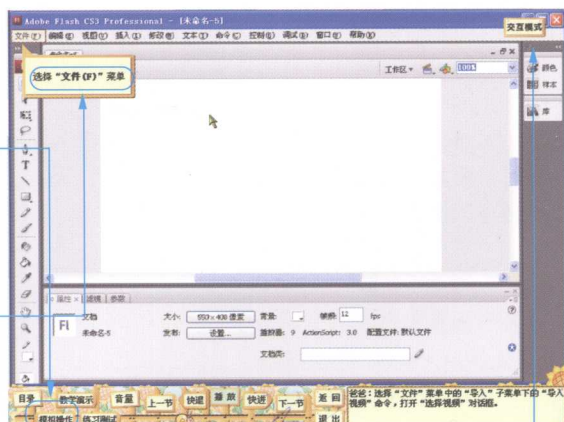
2. 选择任一章节即显示对应书中内容的演示步骤。

读者可根据书中实例的提示查找对应的章节，观看或动手模拟操作过程。

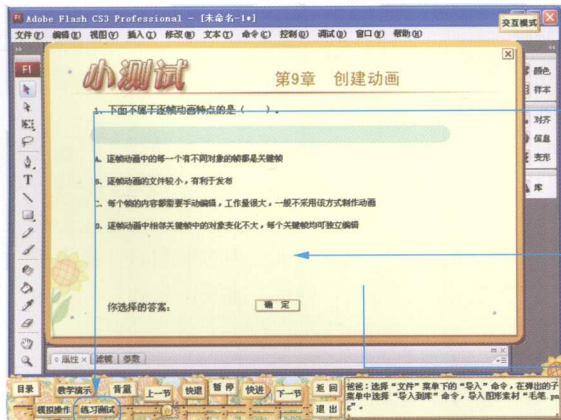
二、模拟操作

1. 单击“模拟操作”按钮后，读者可根据提示自己动手在模拟界面上操作，从而巩固动手能力。

2. 此处显示在“模拟操作”状态下，系统以语音或标注提示读者进行相应操作。



右上角“交互模式”按钮表示此时处于交互状态，单击它后可恢复正常播放。



三、练习测试

1. 单击“练习测试”按钮，在弹出的“练习测试”对话框中单击“小测验”按钮，将打开如左图所示的窗口。

2. 读者可根据其中的一些选择题，检验学习一些小知识。

此处的题目都是一些重要常识，希望读者认真领会。

读者来信



“快乐电脑一点通”系列第一批 14 个品种自 2007 年 8 月上市以来，编辑部收到大量读者来信，对本丛书提出了很好的意见和建议。对此，我们非常感谢，在这里向热心的读者朋友说声“谢谢大家对我们的信任，我们将一如既往、竭尽全力地为广大读者朋友出版更实用，更贴近读者、贴近工作、贴近生活的好书。”

这里将部分读者来信稍加整理与大家分享，并期望更多的读者选购该系列的书，并提出宝贵意见。

本书内容翔实、易懂易学，很全面，它让我轻松掌握电脑的办公应用。封面还可以，图案颜色靓丽，文字读起来很清爽。但是这个系列的这个书店没有。

——湖北云梦 李荷莉

本书最令我满意的是通俗易懂，没有不满意的，本书的封面有点像春天，还行。

——浙江江山 宋小强

我觉得你们图书的光盘最好，有演示，学起来很快，还很有趣；书写得很简单。

——北京西城区 刘美玉

最满意的是图解化风格，学起来比较快，最不满意的是图片无彩色。

——重庆万州 范月仙

你们的书有疑难问题解答，这个很好，就是有点少。

——吉林长春 赵大龙

这本书附带的光盘很方便读者学习，光盘内容生动，学习起来好玩。内容结构由浅入深，实用性很强，结合实际，总体还不错！

——济南历城 王子魁

我是一名矿工，你们的书很好，学起来很快，文字不多，光盘很有趣。这是我见过的最好的一本书，希望你们也能帮助我解答学习中的一些问题。

——新疆克拉玛依 刘金柱

我是位老年读者，贵社出版的“快乐电脑一点通”中《电脑快速入门（老年版）》一书帮我轻松地学会了电脑操作。这本书字号大，行距宽，比较适合像我这样老花眼的老年人。

——广东鹤山 王羽

该书对于电脑硬件选购介绍丰富，图文并茂，相当有趣味性，并有 DIY 组装推荐方案，使我对电脑组装的知识有更多的认识。

——广西贺州 武斌

最令我满意的是该书步骤清晰易懂，看着书一步一步就能学会电脑操作，对于初学者来说是本好书。

——北京东城区 曹万顺

该套书内容详细，图文并茂，知识面广，印刷清新，从基础知识学起，时效性相对较强。通过阅读本书，能迅速自己动手实践，我很满意。

——上海闵行区 郁磊

操作过程采用图解方式，清晰明了，简单易懂，是我在日常工作的必备参考书。双色印刷效果很好，简单易懂，清新亮丽。

——广播电视大学 王飞

该套书内容翔实、丰富，现有的操作系统基本都有了。希望例子能讲述得再详细些，以使读者能够快速上手。

——陕西略阳 张猛

我很喜欢这套书，最令我满意的内容是上机实战！我觉得非常实用！希望贵社能多出这样的好书，以满足读者需要。

——安徽芜湖 莫凤娟

本书内容图例说明清晰，“小窍门”比较实用！希望插图文字能加大些。建议最好能列举一些比较热门网站的名称；对MP3、MP4格式的转换增加说明，并用彩图示例。

——江苏泰州 王小波

本书封面无可挑剔，很好。建议把封底的图书预告再放大一些，以便读者看清楚每本书的内容介绍，方便读者选购。

——云南澄江 姜深译

这本书内容生动、直观、有趣，学习起来轻松愉快。可爱的人物形象，动听的音乐，优美的场景，让读者在学习过程中感到轻松快乐。我很喜欢常见问题解答部分，平时遇到的问题都能从这里找到答案，我非常喜欢这本书！

——浙江奉化 严斌

本书图文同步很好。但是希望页码放在左右下角，以方便查找。

——深圳宝安 钱临

这本书通俗易懂，基本上对电脑所涉及的基础知识都做了全面的阐述。

——甘肃兰州 魏亚洲

我买了人民**出版社的《老年人学电脑》、四川****出版社《电脑轻松入门》，我都没有看懂，但我看你们的看懂了，你们的书写的很简单，很适合老年人，谢谢，谢谢。

——四川攀枝花 刘广仁

.....

以上部分读者未能联系上，希望在看到本书后能尽快和我们取得联系，我们将赠送一份纪念品。

我们的联系方式：

北京清华大学（校内）出版社白楼 205 室

“快乐电脑一点通”丛书编辑部

邮编：100084

电子邮箱：th_press@263.net



前言

学知识不分先后，玩电脑老少皆宜

快乐电脑一点通，将学习进行到底

亲爱的读者朋友们：

欢迎大家来到“快乐电脑一点通”体验学电脑的快乐、轻松、好玩，在这里，无论你是老人、小孩、自由职业者还是办公室人员，都可以找到自己的学习需求。因此，我们推出本丛书的目标是让所有想学电脑的朋友都能用电脑快乐地生活、娱乐和工作。

本丛书有以下6大特点：

- 读者定位于没有任何“相关”基础知识的入门者。
- 以“快乐”为主题，版式轻松、时尚、生动，情景式导读，人物对话生动有趣，寓教于乐，让人心领神会。
- 在写作思路通过举例、比喻等手法解决“是什么”、“为什么”、“怎么办”的问题，从而体现了容易学、快速学的特点。
- 操作图解，配有丰富的小栏目，拓展知识面和提高知识含量。
- “欢欢”、“爸爸”，这两个人将全程陪同在你的身边，和你一起学电脑，帮你解答疑难。
- 书盘结合，精美的双色印刷。

下面就让我们走进本书《中文版 Flash CS3 动画制作》。

本书的内容及特点

Flash CS3 是 Adobe 公司推出的最新版的动画制作软件。Flash 动画是现在网络上最流行的一种动画形式，它生动美观、简单易学，广受用户的喜爱和欢迎。

本书定位于 Flash 的初学者，从讲解 Flash 图形绘制的基本知识和操作开始，以学习动画制作的先后顺序为线索，以学后能使用 Flash 熟练制作动画为应用目的，详细介绍了 Flash 初学者需要掌握的知识点。全书共 14 章，主要内容介绍如下。

- 第 1、2 章：介绍动画制作的基础知识、Flash 的工作界面以及基本操作方法，为以后的学习打下基础。
- 第 3、4、5 章：介绍使用 Flash 绘制图形、图像的常见编辑操作（如选择、移动、复制、变换等），以及文本的输入和编辑技巧。
- 第 6、7、8 章：介绍了将图片和视频素材导入 Flash 中的方法、时间轴的基本组成和操作以及元件、实例和库资源的使用。
- 第 9、10 章：介绍了 Flash 中动画的基础知识、各种动画的制作方法、声音的加入和处理技巧。
- 第 11、12 章：介绍了 Flash 中 ActionScript 语言和组件的使用。
- 第 13 章：介绍了 Flash 动画的优化与发布技巧。

第 14 章：通过综合实例，巩固本书所学的知识，提高读者对于 Flash 中各种工具的使用技巧。

本书能帮你实现的愿望

本书可以让你认识、了解、使用 Flash，让你不再是 Flash 动画制作的门外汉；本书可以让你实现用 Flash 进行各种动画制作，如制作网页动画小广告、Flash 版 MTV 等；本书可以成为你在网络上的好帮手，如制作自己的 Flash 小网页等；本书可以为你以后成为动画制作高手打下基础……

本书与你的约定

本书每章的写作模式为“导读+正文讲解+上机实战+常见问题解答+练习题”。各部分的使用约定如下：

1. 导读。包括情景式导读和内容导读，主要介绍本章的内容。
2. 正文讲解。以人物的情景式对话引出一个知识点，再通过举例、配图、比喻来解释这个知识点是什么，用于做什么，接着以图解步骤方式讲解该知识点的具体用法，在讲解过程中再配以“提示”、“注意”、“技巧”和“故事村”小栏目告诉你遇到问题怎么办。
3. 上机实战。每章知识讲解完后列举一个综合性的例子，贯穿本章的重要知识点。
4. 常见问题解答。以一问一答的形式列出读者在学习本章内容过程中及实际应用中可能会遇到的问题、技巧及相关知识，以帮助新手快速掌握。
5. 练习题。主要为上机操作题，对本章内容进行巩固和深化。

其他的语言描述约定有：快捷键用【 】，如【Ctrl+C】键；提示性标注或一些操作提示采用圆角白底方框；操作步骤序号以 1、2…等表示。

关于我们

本书的作者均已从事电脑基础教育及相关工作多年，拥有丰富的教学经验和实践经验。参与本书编写的人员有：沈淑红、杨静、耿跃鹰、康亚雄、高志清、余洋、付劲英、陈源、周遵、钟键、蔡颍、谢东、陈容、伍萍、达贵强、于海波、苟于波、马利亚、李秋菊、青晓琴、孔强、刘畅、龙媛、曾理、刘辉、许康、朱智、肖华等。

由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。若你在阅读过程中遇到困难或问题，可以登录我们的网站<http://www.pcbookbbs.com>留言，我们力求在 24 小时内回复（节假日除外）。

本书编委会





第1章 Flash CS3 快速入门

1.1 什么是 Flash CS32

1.1.1 Flash CS3 的应用领域2

1. Flash 动画2
2. Flash 广告2
3. MTV3
4. 网页设计3
5. Flash 小游戏4
6. 教学课件4

1.1.2 闪客的世界——经典 Flash 站

点介绍4

1. 素材学习类站点4
2. 游戏娱乐类站点5

1.1.3 Flash CS3 都有哪些

新增功能6

1. Adobe 界面6
2. Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入6
3. 将动画转换为 ActionScript 代码6
4. ActionScript 3.0 开发6
5. 高级调试器7
6. Adobe Device Central7
7. 丰富的绘图功能7
8. 用户界面组件7
9. 高级 QuickTime 导出7
10. 复杂的视频工具7
11. 省时编码工具7

1.2 Flash CS3 的工作环境7

1.2.1 Flash CS3 的一般工作流程7

1. 策划主题8
2. 素材搜集8
3. 制作动画8
4. 优化与调试8
5. 测试与发布8

1.2.2 启动 Flash CS38

1.2.3 Flash CS3 的工作界面9

1. 标题栏10
2. 菜单栏10

3. 文档选项卡11

4. 时间轴与图层区11

5. 编辑栏11

6. 场景与舞台12

7. 工具箱12

8. 常用面板12

1.2.4 退出 Flash CS313

1.3 常见问题解答14

1.4 练习题14

第2章 创建和管理文档

2.1 创建和管理 Flash CS3 文档16

2.1.1 创建文档16

1. 新建空白文档16
2. 从模板新建16

2.1.2 保存并关闭文档17

2.1.3 打开并设置文档属性18

1. 打开文档18
2. 设置文档属性18

2.2 设置工作环境19

2.2.1 设置动画场景19

1. 设置舞台背景和大小19
2. 标尺、辅助线、设置网格20
3. 展开和隐藏面板或面板组21
4. 管理工具面板21
5. 存储、删除和在工作区之间切换22

2.2.2 设置首选参数23

1. 设置 Flash 中的常规首选参数23
2. 其他首选参数介绍24
3. 自定义快捷键25

2.2.3 场景的基本操作26

1. 添加场景26
2. “场景”面板的基本操作26

2.3 上机实战27

2.4 常见问题解答29

2.5 练习题30

第3章 绘制与填充图形

3.1 图形基本概念 32

3.1.1 位图与矢量图 32

1. 位图 32

2. 矢量图 32

3.1.2 色彩模式 33

1. RGB 模式 33

2. CMYK 模式 33

3. HSB 模式 33

4. Lab 模式 33

5. 灰度模式 34

3.1.3 分辨率 34

1. 显示器分辨率 34

2. 图像分辨率 34

3. 打印分辨率 34

3.1.4 文件格式 34

3.2 Flash CS3 绘图基础 36

3.2.1 工具箱简介 36

1. 选择工具区 36

2. 绘图工具区 37

3. 填充工具区 37

4. 查看、颜色和选项区 37

3.2.2 基本图形的绘制 38

1. “属性”面板 38

2. 使用矩形工具 39

3. 使用椭圆工具 39

4. 使用线条工具 40

5. 使用钢笔工具 40

6. 使用多角星形工具 40

7. 使用刷子工具 41

3.3 改变线条和图形轮廓的形状 42

3.3.1 认识路径与锚点 42

3.3.2 锚点的添加、删除与转换 43

3.4 为图形上色 43

3.4.1 填充单色 44

1. 使用墨水瓶工具 44

2. 使用颜料桶工具 45

3. 使用滴管工具 46

3.4.2 填充渐变色 48

1. 使用“颜色”面板 48

2. 使用颜料桶工具 50

3. 使用渐变变形工具调整渐变 51

3.4.3 填充位图 53

3.5 上机实战 54

3.6 常见问题解答 58

3.7 练习题 58

第4章 处理图形对象

4.1 对象的基本操作 60

4.1.1 选择和移动对象 60

1. 使用选择工具 60

2. 使用套索工具 62

3. 移动对象 63

4.1.2 复制与删除对象 63

1. 复制对象 64

2. 删除对象 64

4.1.3 撤销与重复操作 65

1. 撤销操作 65

2. 重复操作 65

4.2 对象的排列 65

4.2.1 层叠对象 65

4.2.2 对齐对象 66

4.2.3 组合对象 68

4.2.4 分离对象 68

4.3 对对象进行变形 69

4.3.1 缩放对象 69

4.3.2 旋转对象 70

4.3.3 倾斜对象 70

4.3.4 翻转对象 70

4.3.5 扭曲对象 71

4.3.6 封套对象 72

4.4 上机实战 73

4.5 常见问题解答 76

4.6 练习题 76

第5章 编辑与美化文本

5.1 Flash CS3 中的文本类型

和标识 78

5.1.1 文本类型 78

目 录

5.1.2 文本标识	79
5.2 创建文本	80
5.2.1 输入文本	81
5.2.2 修改文本	81
5.3 设置文本属性	82
5.3.1 认识文本工具“属性” 面板	82
5.3.2 文本属性的设置	84
1. 设置字体属性	84
2. 设置段落格式	85
3. 打散文本	86
4. 汲取文本属性	87
5.4 文本特效滤镜	88
5.4.1 滤镜的添加	88
5.4.2 投影效果	89
5.4.3 模糊效果	90
5.4.4 发光效果	90
5.4.5 斜角效果	91
5.4.6 渐变发光效果	92
5.4.7 渐变斜角效果	93
5.4.8 调整颜色	93
5.5 上机实战	94
5.6 常见问题解答	97
5.7 练习题	98

第6章 将图片与视频导入 Flash

6.1 将图片导入 Flash 中	100
6.1.1 导入位图	100
6.1.2 导入 Fireworks 文档	101
6.1.3 导入 Illustrator AI 文件	102
1. AI 文件导入器的首选参数	103
2. 导入 AI 文件	104
6.1.4 导入 Phtoshop PSD 文件	106
6.1.5 导入 WMF 文件	108
6.1.6 导入 GIF 动画文件	109
6.1.7 将位图转换为矢量图	110
6.1.8 使用位图进行填充	111
6.2 将视频导入 Flash CS3	113

6.2.1 FLV 简介	113
6.2.2 导入视频文件	113
6.3 上机实战	115
6.4 常见问题解答	118
6.5 练习题	119

第7章 时间轴

7.1 什么是时间轴	122
7.2 时间轴上的图层	122
7.2.1 什么是图层	122
7.2.2 图层的作用	123
7.2.3 认识图层区	123
7.2.4 图层的种类	123
1. 普通图层	123
2. 遮罩图层	123
3. 引导图层	124
7.2.5 图层的基本操作	124
1. 选择图层	124
2. 新建图层	125
3. 删除图层	125
4. 重命名图层	125
5. 移动图层	126
6. 锁定图层	126
7. 隐藏图层	127
8. 设置图层属性	127
9. 管理多图层	128
7.3 时间轴上的帧	128
7.3.1 帧有哪些种类	128
7.3.2 帧的基本操作	129
1. 创建帧	129
2. 复制帧	129
3. 移动帧	129
4. 删除帧	130
5. 翻转帧	130
6. 设置帧频	130
7.3.3 帧标签和帧注释	130
7.4 上机实战	131
7.5 常见问题解答	134
7.6 练习题	134

第8章 使用元件、实例和库资源

8.1 使用元件.....	136
8.1.1 元件的基础知识	136
8.1.2 创建图形元件	137
8.1.3 创建按钮元件	137
8.1.4 创建影片剪辑元件	140
8.2 使用元件实例	141
8.2.1 创建实例	141
8.2.2 编辑实例	142
1. 图形元件实例属性	142
2. 影片剪辑元件实例属性	143
3. 按钮元件实例属性	144
8.3 库资源	144
8.3.1 使用共享库资源	144
1. 在“库”中新建元件	144
2. 在“库”中更改元件属性	145
3. 删除“库”中的元件	145
8.3.2 管理元件	145
8.3.3 调用公用库中的元件	147
8.3.4 调用其他动画的元件	148
8.4 上机实战	149
8.5 常见问题解答	153
8.6 练习题	153

第9章 创建动画

9.1 动画基础知识	156
9.2 逐帧动画	156
9.2.1 逐帧动画有哪些特点	156
9.2.2 导入序列素材制作 逐帧动画	157
9.3 补间动画	160
9.3.1 动作补间动画	160
1. 如何创建动作补间动画	160
2. 创建运动动作补间动画	161
3. 创建色彩变换动画	163
4. 创建旋转动画	164
9.3.2 形状补间动画	166
1. 如何创建形状补间动画	166

2. 创建形状补间动画	167
3. 创建可控的形状补间动画	168
9.4 引导动画	171
9.4.1 什么是引导层	171
9.4.2 如何创建引导动画	172
9.4.3 创建引导动画	172
9.5 遮罩动画	175
9.5.1 如何创建遮罩动画	175
9.5.2 创建遮罩动画	175
9.6 上机实战	178
9.6.1 创建引导动画部分	178
9.6.2 创建遮罩动画部分	181
9.7 常见问题解答	185
9.8 练习题	186

第10章 处理声音

10.1 在Flash CS3中使用声音	188
10.1.1 常见的声音格式	188
10.1.2 导入声音	188
1. 将声音添加到按钮中	188
2. 将声音添加到指定的关键帧	189
10.1.3 编辑声音	190
1. 在属性面板中编辑	190
2. 在“编辑封套”对话框中编辑	191
10.2 导出声音	193
10.2.1 压缩声音	193
1. “原始”压缩	193
2. MP3 压缩	193
3. “语音”压缩	194
4. ADPCM 压缩	194
10.2.2 导出Flash中的声音	194
10.3 上机实战	195
10.4 常见问题解答	197
10.5 练习题	198

第11章 ActionScript 语句的使用

11.1 认识 ActionScript	200
11.2 ActionScript 的基本知识	200
11.2.1 变量与常量	200

1. 变量.....	200	11.5.2 脚本助手的使用.....	215
2. 常量.....	201	1. 脚本助手模式中按钮的作用.....	215
11.2.2 数据类型.....	202	2. 脚本助手的基本操作.....	216
1. “简单”数据类型.....	202	11.5.3 什么是行为.....	217
2. “复杂”数据类型.....	202	11.6 上机实战.....	217
11.2.3 处理对象.....	203	11.7 常见问题解答.....	221
1. 属性.....	203	11.8 练习题.....	222
2. 方法.....	203	第 12 章 用组件制作动画.....	
3. 事件.....	204	12.1 认识组件.....	224
11.2.4 ActionScript 语言及其 语法.....	204	12.1.1 “组件”面板简介.....	224
1. 区分大小写.....	205	12.1.2 组件的类型.....	224
2. 点语法.....	205	12.2 Flash 中的常用组件.....	225
3. 字面值.....	205	12.2.1 按钮组件 Button.....	225
4. 分号.....	205	12.2.2 复选框组件 CheckBox.....	227
5. 小括号.....	205	12.2.3 下拉列表框组件 ComboBox.....	227
6. 注释.....	206	12.2.4 列表框组件 List.....	228
7. 保留字和关键字.....	206	12.2.5 单选按钮组件 RadioButton.....	229
11.2.5 运算符.....	207	12.2.6 其他组件.....	230
1. 运算符的分类.....	207	12.3 上机实战.....	230
2. 运算符的优先级.....	208	12.4 常见问题解答.....	236
11.2.6 函数.....	208	12.5 练习题.....	236
1. 调用函数.....	208	第 13 章 优化与发布 Flash 动画.....	
2. 自定义函数.....	208	13.1 测试与优化动画.....	238
3. 从函数中返回值.....	209	13.1.1 测试 Flash 动画.....	238
11.3 认识“动作”面板与脚本 窗口.....	209	13.1.2 优化 Flash 动画.....	239
11.3.1 “动作”面板与脚本窗口 概述.....	210	1. 在制作过程中优化动画.....	239
1. “动作”面板.....	210	2. 优化元素.....	240
2. 脚本窗口中的工具按钮.....	210	3. 优化文本.....	240
11.3.2 设置 ActionScript 首选 参数.....	211	4. 优化色彩.....	240
11.4 添加 ActionScript 语句.....	212	13.2 导出动画.....	240
11.4.1 在时间轴上输入代码.....	212	13.2.1 导出图像.....	240
11.4.2 创建单独的 ActionScript 文件.....	214	13.2.2 导出影片.....	242
11.5 脚本助手模式和行为.....	214	13.3 发布动画.....	243
11.5.1 什么是脚本助手模式.....	214	13.3.1 设置发布动画的格式.....	243
		13.3.2 预览发布效果.....	244
		13.3.3 发布 Flash 动画.....	244

13.4 上机实战.....	245
13.5 常见问题解答.....	246
13.6 练习题.....	247
第14章 综合实例	
14.1 制作分析.....	250
14.1.1 实例效果预览.....	250
14.1.2 实例制作分析.....	250
14.2 制作过程.....	251

14.2.1 制作图形和影片剪辑元件.....	251
14.2.2 编辑片头动画场景.....	257
1. 编辑作为背景的图层.....	257
2. 编辑动画主题图层.....	260
14.2.3 测试和发布片头.....	266
14.3 常见问题解答.....	267
14.4 练习题.....	269

 : 爸爸,听说用 Flash 可以制作很多精彩的动画,您可以教我吗? 会不会很难啊?

 : 别担心,Flash 是一款功能强大且容易上手的动画软件,只要你认真学习就一定能制作出很棒的作品! 今天就先介绍它的一些基础知识吧!

第 1 章

Flash CS3 快速入门

Flash 动画是现在网络上最流行的动画形式,它生动活泼,简单易学,广受用户的喜爱和欢迎。本章主要介绍 Flash CS3 的基础知识,包括其应用领域、工作界面以及一些基本操作,让初学者对其有一个初步认识,为以后的学习打下基础。

1.1 什么是 Flash CS3

Flash CS3 是 Adobe 公司出品的专业矢量编辑及动画创作软件，可将音乐、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。

1.1.1 Flash CS3 的应用领域



爸爸，您说 Flash 的应用十分广泛，能给我介绍一下它的具体应用领域吗？



呵呵，我下面就给你具体讲讲 Flash 在我们日常生活中的重要地位。

1. Flash 动画

观看 Flash 搞笑动画已成为一种非常流行的娱乐方式，其中生动滑稽的动画角色、幽默搞笑的对白让观看者放松心情、开怀一笑，带来了不少乐趣。如图 1-1 所示就是爆笑超人系列中《变身揭秘》与《超人便便》中的两张截图。



图 1-1

2. Flash 广告

几乎打开任何一个网站都可以看到一些动画小广告。Flash 广告不仅体积小，而且位置灵活，宣传效果好。如图 1-2 所示就是一则网站的广告截图。



图 1-2