



以操作为实践 “操作演示” 引导初学者快速上手并进行实践
 以理论为指导 “知识点归纳” 详解软件功能，突破技术瓶颈
 以拓展为进阶 “更进一步” 剖析深层应用，并提升操作技能
 以实例为巩固 “实战练习” 联系实际综合演练各种设计技法
 以总结为提高 “技术提高” 归纳重点和难点，提炼技巧精华

Flash CS3 完全学习手册

杨 杰 | 编著



- 本书学习所需的素材文件，以及实例的最终完成文件
- **4** 小时多媒体视频教学，演示本书所有重点实例操作
- **2000** 多个实用素材，供读者学习参考或设计应用



Flash CS3 完全学习手册

杨 杰 | 编著



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



中青雄狮

律师声明

北京市邦信律师事务所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

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-64069359 84015588转8002

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

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

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 完全学习手册 / 杨杰编著. —北京：中国青年出版社，2008

ISBN 978-7-5006-7878-6

I. F... II. 杨... 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037747号

Flash CS3完全学习手册

杨杰 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

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖辉 凌岚 郑荃

封面设计：刘洪涛

印 刷：北京新丰印刷厂

开 本：787×1092 1/16

印 张：23.5

版 次：2008年5月北京第1版

印 次：2008年5月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-7878-6

定 价：39.90元（附赠1CD）

本书如有印装质量问题，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



多媒体语音视频教学光盘使用说明

边听、边看、边学——多位一体的学习新体验

视频演示 • 语音讲解 • 人机交互

光盘操作方法：将随书附赠光盘放入光驱，几秒钟后光盘将自动运行。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光盘的主界面。



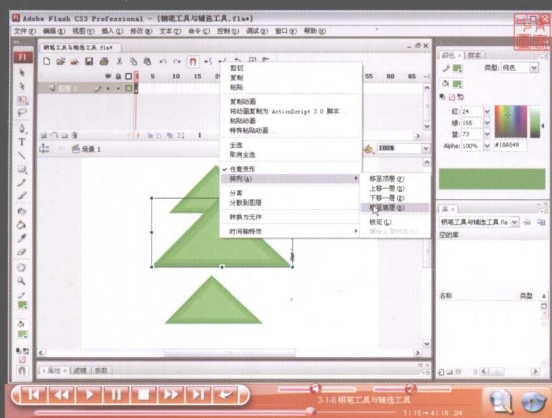
▶ 多媒体光盘导航主界面



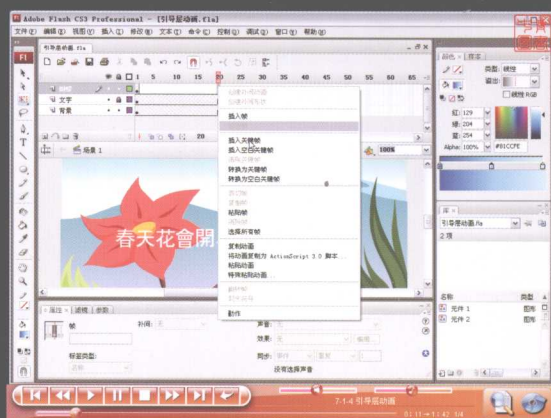
▶ 多媒体光盘视频播放界面



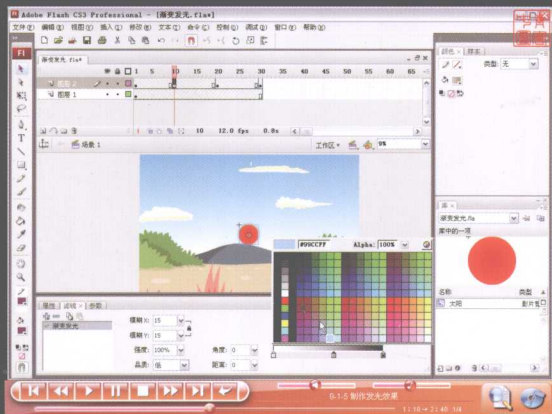
▶ 本书实例文件



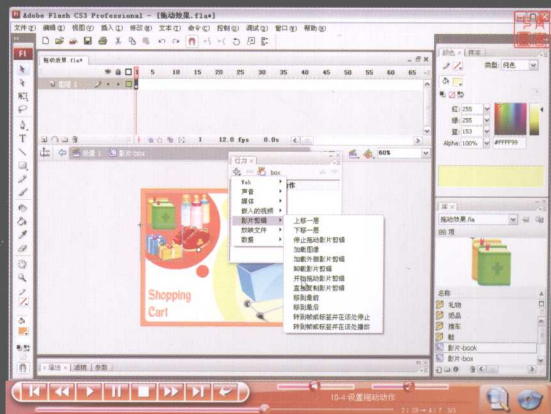
▶ 利用钢笔工具绘制圣诞树



▶ 利用引导层制作蝴蝶擦除文字动画



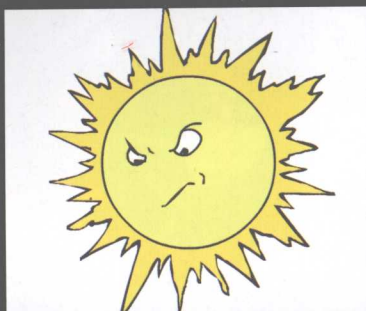
▶ 利用渐变发光滤镜制作初升的太阳



▶ 利用动作制作拖动对象动画



● 利用绘图工具绘制简单场景



● 利用铅笔工具绘制太阳



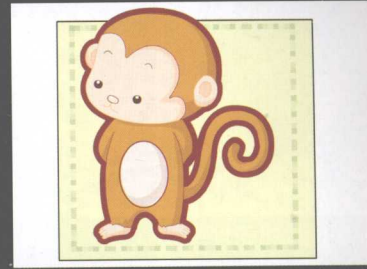
● 利用钢笔工具绘制圣诞树



● 利用套索工具编辑位图



● 使用墨水瓶和颜料桶填充图形



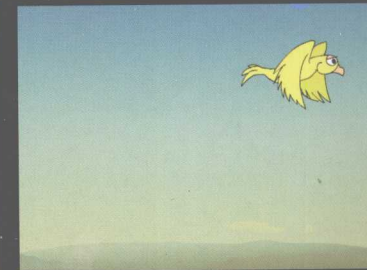
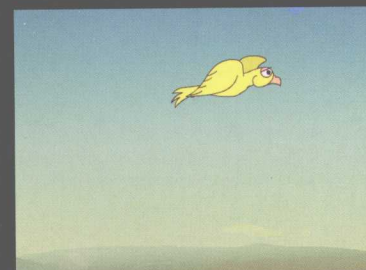
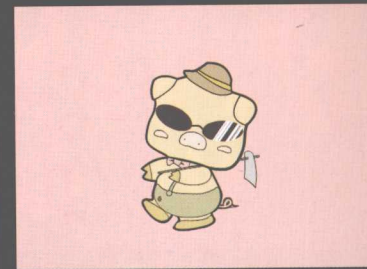
● 使用椭圆和矩形工具绘制图形



● 制作渐变效果文字



● 制作酷酷小猪动画



● 利用洋葱皮工具更改动画



● 运用引导层制作动画



● 制作扭曲文字



● 创建影片剪辑元件



● 创建按钮元件



● 调用库文件



● 创建图形元件



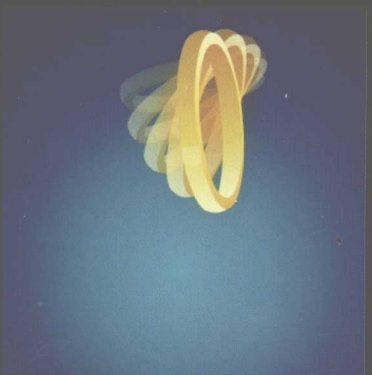
● 利用遮罩制作位图切换效果



● 制作落叶动画



● 利用引导层制作蝴蝶擦除文字动画



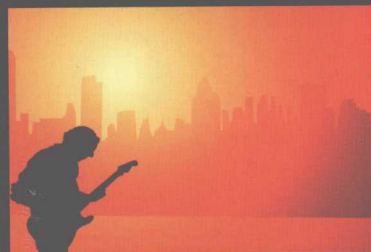
● 制作运动的手镯动画



● 制作文字投影动画



● 制作遮罩动画



..... 制作形状补间动画



..... 制作逐帧动画



● 制作跳动的发光球体

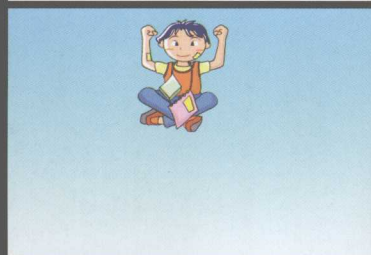
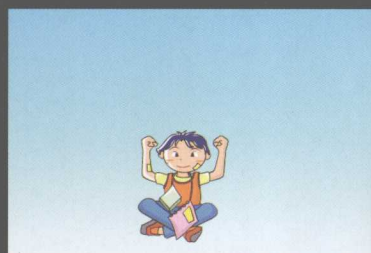


..... 制作文本动画

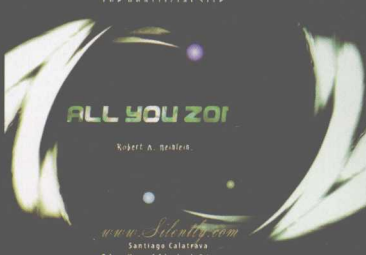


..... 设置拖动动作

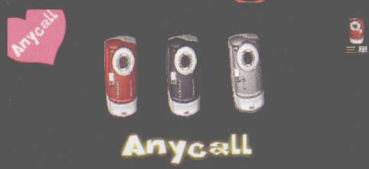




● 为影片剪辑元件添加动作



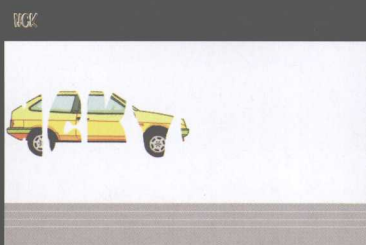
● 制作网站动画



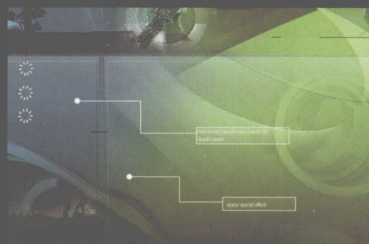
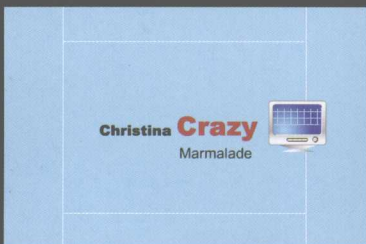
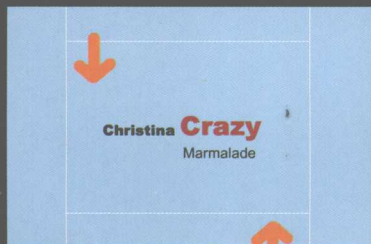
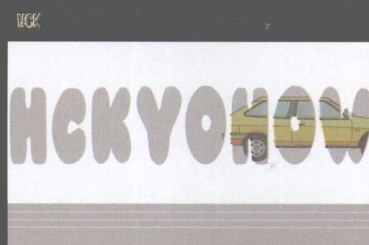
● 制作手机广告动画



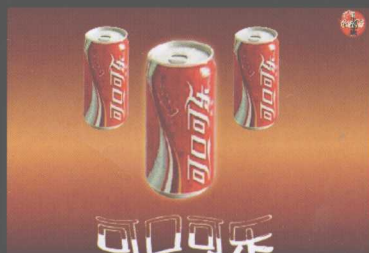
● 利用getURL动作加入链接



● 制作汽车广告动画



● 制作网站片头广告



● 制作饮料广告动画



● 制作找茬游戏

网页设计与制作系列精品推荐

丰富实用的学习资源 网页设计的绝佳伴侣



黑白+彩插/1DVD+1手册/59元



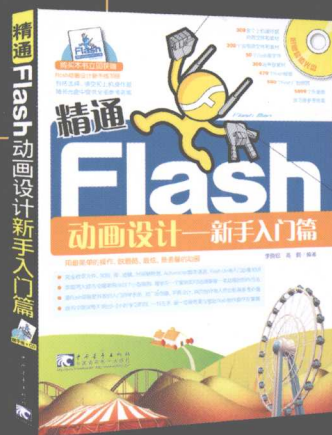
黑白+彩插/1DVD+1手册/49元



黑白+彩插/1CD/49元



黑白+彩插/1DVD/49.9元



黑白+彩插/1CD+1手册/45元



黑白+彩插/1CD/55元

编写本书的意图

作为业界最受欢迎、功能最强大的矢量交互动画创作软件,Flash CS3 提供了图形编辑、动画制作和交互设计三大功能,是网页设计、多媒体创作和开发人员的必备工具。为了使广大初学者在学习过程中少走弯路,以最短的时间跨入Flash动画设计、网页设计、游戏开发等行业的门槛,我们精心策划并编写了本书。本书以一种全新的教学模式指导读者快速入门,这种学习模式更加符合初学者接受和掌握知识的特点,符合初学者的学习规律。同时本书以通俗易懂、图文并茂的讲解方式,带领读者逐步了解和掌握Flash CS3 的各种专业技术。

本书的教学模式

本书从初学者的角度出发,规划了一套上手快、容易学的独特教学模式,以“操作”、“理论”、“拓展”、“实例”、“总结”5个环节为主线展开讲解,5个环节的学习环环相扣、步步为营。

- 操作(操作演示):首先通过恰如其分的实例操作对软件功能进行演示,即使从未接触过Flash的新手也能快速上机操作,体会学习的快乐和成就感。

- 理论(知识点归纳):在实例操作讲解完后,通过具体而详细的理论指导对实例包含的知识点进行介绍,帮助读者解决在操作中遇到的技术瓶颈。

- 拓展(更进一步):理论学习完成后再通过一些小实例和拓展讲解对知识点的深层功能进行剖析,进一步启发思路,提升技能。

- 实例(实战练习):在每章最后安排一个综合实例,对本章所学知识进行综合运用,在巩固的同时,也能够学以致用。

- 总结(技术提高):这个环节不仅是对本章内容的回顾和总结,更是对重点和难点进行高手指点,提炼操作技巧的精华。

本书的其他特色

本书注重基础理论和实践应用的结合,对概念的阐述、技术的讲解、技巧的总结、重点和难点的剖析都力求面向实际的行业需求,使读者能将所学知识迅速应用到实际工作当中。同时,本书为初学者配备了多媒体视频教学,对书中所有重要知识和实例操作进行全程视频演示,直观生动、轻松易学。

本书第1章由崔静、徐欣、甘得伟编写,第2章由招丽娜、王丽丽编写,第3~4章由范默然、万利、冯岩岩编写,第5~7章由赵志伟、李士峰、刘兴琪、甄淑龙、蒋瑶瑶、张荣洁编写,第8~10章由张春、果玉山、张浩、孙林、张志宽、王磊、李祖鸿编写,第11~12章由梁振权、卢向江、赵定国、袁利、董凤娟、朱永超、揣静、李丽超、谭进编写。

作者

2008年3月

目录



chapter

01

Flash CS3 的基础知识

- 1.1 初识 Flash CS3 2
 - 1.1.1 Flash CS3 的简介 2
 - 1.1.2 Flash CS3 的应用领域 2
 - 1.1.3 Flash CS3 的新增功能 4
 - 1.1.4 Flash CS3 的启动与退出 5
- 1.2 Flash CS3 的界面构成 5
 - 1.2.1 认识 Flash CS3 的工作界面 6
 - 1.2.2 优化和个性化 Flash CS3 的工作界面 9
- 1.3 制作 Flash 影片的基本知识 11
 - 1.3.1 位图图像和矢量图像的区别 11
 - 1.3.2 Flash 编辑文件 (.fla) 和 Flash 影片文件 (.swf) 11
- 1.4 学习 Flash CS3 的重要方法 13
 - 1.4.1 掌握 AS 代码的重要性 13
 - 1.4.2 巧用 Flash CS3 中的快捷键 14
- 1.5 技术提高 14
 - 1.5.1 重点和难点分析 14
 - 1.5.2 技巧总结 15

chapter

02

Flash CS3 的基本操作

- 2.1 文件的管理 18
 - 2.1.1 新建文件 18
 - 2.1.2 打开文件 19

- 2.1.3 保存文件 19
- 2.1.4 将文件另存 20
- 2.1.5 改变文件大小 21

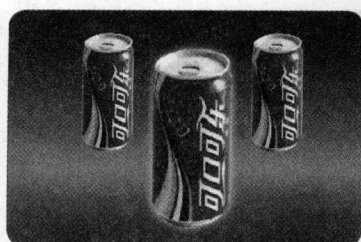
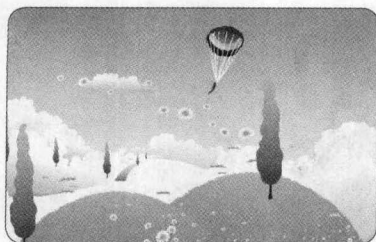
- 2.2 导入外部文件 21
 - 2.2.1 导入位图文件 21
 - 2.2.2 导入矢量图形 23
 - 2.2.3 导入视频文件 24

- 2.3 导出文件 26
 - 2.3.1 导出图像 26
 - 2.3.2 导出影片 27

- 2.4 Flash CS3 工作区的常规设置 28
 - 2.4.1 工作区的缩放 28
 - 2.4.2 设置影片属性 28
 - 2.4.3 自定义工作环境 29
 - 2.4.4 保存自我风格的工作区布局 34

- 2.5 辅助工具的巧妙运用 34
 - 2.5.1 缩放工具的作用 35
 - 2.5.2 手形工具的运用 35
 - 2.5.3 滴管工具与橡皮擦工具的运用 36
 - 2.5.4 标尺、辅助线和网格 39
 - 2.5.5 贴紧至网格 39
 - 2.5.6 贴紧对齐 40

- 2.6 实战练习 41
- 2.7 技术提高 43
 - 2.7.1 重点和难点分析 43
 - 2.7.2 技巧总结 43



chapter

03

绘图工具

3.1 熟悉工具箱中的绘图工具	46
3.1.1 线条工具	46
3.1.2 铅笔工具	48
3.1.3 选择工具与套索工具	52
3.1.4 椭圆工具与矩形工具	54
3.1.5 多角星形工具	59
3.1.6 钢笔工具与部分选取工具	61
3.1.7 刷子工具	64
3.1.8 任意变形工具	66
3.1.9 墨水瓶工具与颜料桶工具	69
3.1.10 渐变变形工具	70
3.2 实战练习	73
3.3 技术提高	82
3.3.1 重点和难点分析	82
3.3.2 技巧总结	83

chapter

04

文本工具

4.1 文本工具的属性面板	86
4.1.1 静态文本	86
4.1.2 动态文本	89
4.1.3 输入文本	92
4.2 文本工具的运用	94
4.2.1 创建文字链接	94
4.2.2 制作文字特效	95

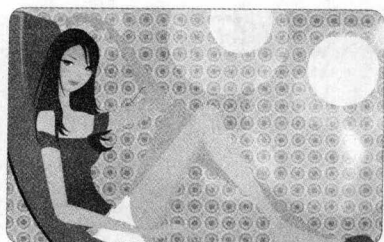
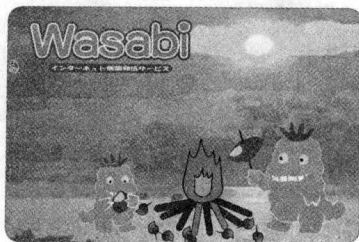
4.3 实战练习	100
4.4 技术提高	101
4.4.1 重点和难点分析	102
4.4.2 技巧总结	102

chapter

05

动画基础

5.1 时间轴	104
5.1.1 添加时间轴特效的方法	104
5.1.2 设置时间轴特效	106
5.1.3 编辑时间轴特效	107
5.2 帧	109
5.2.1 帧的类型	109
5.2.2 帧的编辑	110
5.3 洋葱皮	115
5.4 图层的管理	117
5.4.1 添加 / 删除普通图层	117
5.4.2 编辑图层	119
5.4.3 图层目录	121
5.4.4 引导层	122
5.4.5 遮罩图层	124
5.5 图层分配	125
5.6 实战练习	126
5.7 技术提高	132
5.7.1 重点和难点分析	132
5.7.2 技巧总结	133



chapter

06

元件与库

- 6.1 元件的创建与编辑 136
 - 6.1.1 将对象转换为元件 136
 - 6.1.2 直接创建元件 137
 - 6.1.3 图像元件的创建和编辑 139
 - 6.1.4 影片剪辑元件的创建和编辑 141
 - 6.1.5 按钮元件的创建和编辑 144
- 6.2 设定元件实例的属性 147
- 6.3 库 148
 - 6.3.1 库面板的管理 149
 - 6.3.2 文件之间库的调用 151
 - 6.3.3 共享库中的元件 152
 - 6.3.4 公用库 154
- 6.4 实战练习 155
- 6.5 技术提高 159
 - 6.5.1 重点和难点分析 159
 - 6.5.2 技巧总结 160

chapter

07

动画的制作

- 7.1 基础动画 162
 - 7.1.1 逐帧动画 162
 - 7.1.2 运动补间动画 164
 - 7.1.3 形状补间动画 168
 - 7.1.4 引导层动画 170
 - 7.1.5 遮罩动画 173

7.2 高级动画 175

- 7.2.1 制作常见的网页按钮动画 175
- 7.2.2 将遮罩应用于位图切换效果 177
- 7.2.3 利用分散到图层命令制作文本动画 181
- 7.2.4 利用转换为关键帧命令制作文本动画 184

7.3 实战练习 185

7.4 技术提高 194

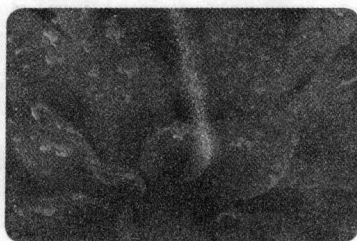
- 7.4.1 重点和难点分析 194
- 7.4.2 技巧总结 195

chapter

08

Flash 中的音效

- 8.1 导入声音 198
 - 8.1.1 导入声音的方法 198
 - 8.1.2 事件声音 199
 - 8.1.3 音频流 199
- 8.2 设置声音的属性 199
 - 8.2.1 ADPCM 199
 - 8.2.2 MP3 201
 - 8.2.3 语音 203
 - 8.2.4 原始 203
- 8.3 在属性对话框中设置声音 204
 - 8.3.1 删除声音 204
 - 8.3.2 重复播放 205
 - 8.3.3 同步模式 205
 - 8.3.4 设置声音特效 206



8.4 在按钮和动画中添加声音 208

8.4.1 为按钮添加声音208

8.4.2 为影片添加声音211

8.5 实战练习 212

8.6 技术提高 216

8.6.1 重点和难点分析216

8.6.2 技巧总结217

chapter

09

滤镜的运用

9.1 滤镜的运用 220

9.1.1 投影220

9.1.2 模糊223

9.1.3 发光224

9.1.4 斜角227

9.1.5 渐变发光229

9.1.6 渐变斜角231

9.1.7 调整颜色232

9.2 滤镜的删除与复制 234

9.3 实战练习 235

9.4 技术提高 241

9.4.1 重点和难点分析241

9.4.2 技巧总结242

chapter

10

ActionScript 语言

10.1 ActionScript 的类型 244

10.1.1 在帧中添加 ActionScript244

10.1.2 在按钮中添加
ActionScript245

10.1.3 在影片剪辑中添加
ActionScript247

10.2 ActionScript 的相关术语 249

10.2.1 事件249

10.2.2 变量253

10.2.3 if 条件语句254

10.2.4 For 循环256

10.2.5 函数257

10.3 运用 ActionScript 语言 258

10.3.1 使用 fscommand 命令制作
全屏动画259

10.3.2 利用 loadMovie 命令加载
图片260

10.3.3 利用 getURL 动作加入
链接263

10.4 实战练习 264

10.5 技术提高 269

10.5.1 重点和难点分析269

10.5.2 技巧总结270

chapter

11

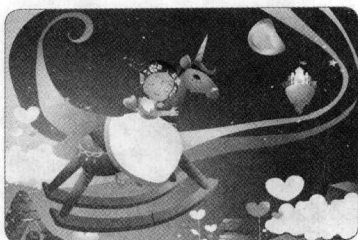
影片的测试和发布

11.1 优化影片 274

11.2 测试影片 275

11.3 发布影片 276

11.3.1 快速输出影片文件277



11.3.2 通过“发布设置”对话框输出动画	278
11.3.3 发布图形文件	280
11.3.4 发布 HTML	282
11.4 实战练习	285
11.5 技术提高	290
11.5.1 重点和难点分析	290
11.5.2 技巧总结	291

chapter

12

综合实例

12.1 制作饮料广告	294
12.1.1 制作片头动画	294
12.1.2 制作广告动画	299

12.2 制作手机广告	308
12.2.1 制作背景效果	309
12.2.2 制作广告动画	312
12.2.3 添加按钮动作	323
12.3 网站广告片头制作	326
12.3.1 制作背景动画	326
12.3.2 制作片头动画	334
12.3.3 制作网页效果	343
12.4 找茬游戏	348
12.4.1 制作开始场景	348
12.4.2 制作反应区按钮	352
12.4.3 添加按钮代码	355
12.4.4 制作烟花效果	360

CHAPTER Flash CS3 的基础知识

01

本章学习时间为 30 分钟，其中建议分配 20 分钟详细学习 Flash CS3 的基础知识，分配 10 分钟观看视频教学并进行实践练习。

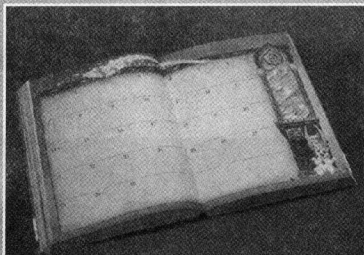
理论知识学习

本章主要介绍 Flash CS3 的工作界面和制作 Flash 影片的基本知识。通过对本章的学习，读者能够对新版本的 Flash 有初步的认识。

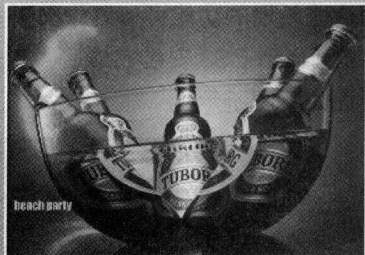
实践动手操作



优化工作界面

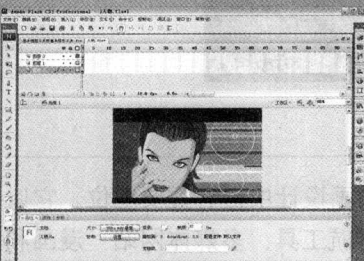


Flash 编辑文件和影片文件的区别

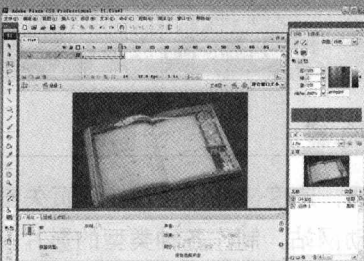


快捷键的使用

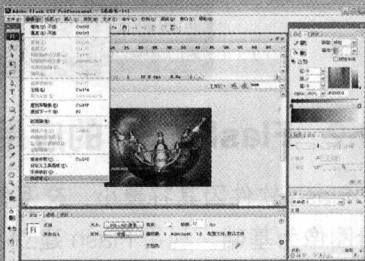
操作演示链接



工作界面的优化



影片文件的区别



设置 Flash 软件中的快捷键

Flash 是 Adobe 公司推出的网页动画设计软件，也是现在广泛使用的一款软件，利用它不仅可以制作静态网页，而且在游戏、网页动画、网络广告等多种领域都有出色表现。Flash 升级到 Flash CS3 版本后，新增了很多功能，包括界面的完善、AS 脚本代码的增加等，本章将对 Flash CS3 这一新版本进行初步的认识。

1.1 初识 Flash CS3

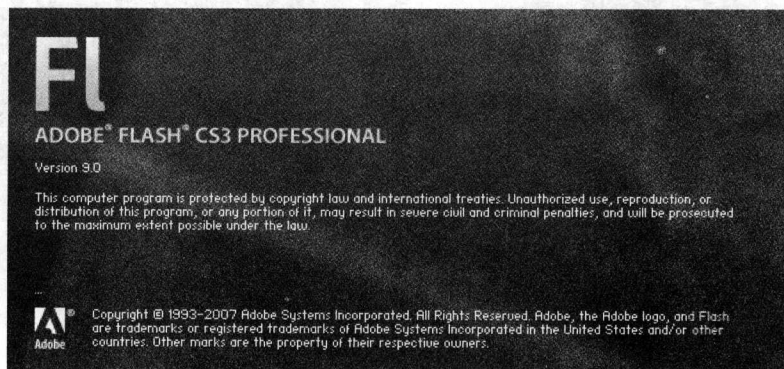
有的用户可能从未接触过 Flash，而有的用户虽然没有熟练掌握 Flash，但是可能使用过一两次，虽然大家都很想快速掌握 Flash 的应用方法，但是与学习其他所有软件一样，都得从最基本的功能开始学起，本节将让大家初步了解 Flash CS3 的基本功能。

1.1.1 Flash CS3 的简介

Flash 用于进行矢量图像编辑和动画制作，用 Flash 制作的动画文件适用于网络传输，因为 Flash 文件在线播放运用了流技术，即当文件下载到一定程度时就开始播放，剩下的部分将在播放的同时下载。Flash 动画文件扩展名为 .swf。它既可以单独成为网页，也可以插入到 HTML 文档中，具有良好的交互性。

Flash 是目前最优秀的网络动画编辑软件之一，从简单的动画效果到动态的网页设计、Flash MTV、广告、电子贺卡、电子杂志、游戏的制作等等，其应用领域日趋广泛，并且应用领域还在不断扩大，可以称得上引领着整个网络动画的发展。Flash 升级到 Flash CS3 版本后，增添了许多新功能。利用这些新增的功能可以制作出更多的动画特效。

在 Flash CS3 安装完成后，双击桌面上的 Flash CS3 快捷方式图标，即可启动 Flash CS3，其启动界面如下图所示。



1.1.2 Flash CS3 的应用领域

Flash 软件因其容量小，交互性强，速度快等特性，在网页矢量动画设计中占有重要地位。它以矢量图像为基础，利用 Flash 建立互动网站，制作各种类型的影片、导航工具、多媒体网站、漫画和游戏、网络广告等，赋予网络无限的生命力。随着 Flash 版本的升级，其功能更加强大，操作界面也更加人性化，备受广大业界人士的青睐，成为网页设计师的必备工具。