

# 学电脑从入门到精通

超值版



精品图书

+



多媒体教学演示

+



海量赠品

= 您的超值选择!

电脑教学专家鼎力打造，集知识、技能、经验于一体!

入门→提高→精通→应用，学电脑新体验，从新手到高手一册搞定!



中文版

# Flash CS3 从入门到精通

九州书源  
曾帅 代华 严欣荣 等编著

- ➔ 专门为本书制作的**15小时**多媒体教学演示
- ➔ 特别收录的本书所需素材及源文件
- ➔ 免费赠送的价值**128元**超值大礼包：
  - ✎ 电脑技巧**12000例**速查电子书
  - ✎ 15小时《中文Photoshop图像处理》多媒体教学演示
  - ✎ 15小时《中文Flash动画制作》多媒体教学演示
  - ✎ 15小时《中文Dreamweaver网页制作》多媒体教学演示
  - ✎ 15小时《网页制作三合一》多媒体教学演示



清华大学出版社

TP391.41/1867D

2008

学电脑从入门到精通

# 中文版 Flash CS3 从入门 到精通

九州书源

曾 帅 代 华 严欣荣 等编著

清华大学出版社

北 京

## 内 容 简 介

本书是一本能让动画爱好者或动画从业人员快速入门、提高和能学以致用用的书籍。其主要内容包括：Flash CS3 的基础知识、设置工作场景、绘制与填充矢量图形、文本应用与图形编辑、素材与元件应用、基本动画制作、特殊动画制作、Action 脚本应用基础、Action 脚本应用进阶、交互组件应用、动画测试与发布等知识。为了使读者对本书知识有更加完整的认识，最后还制作了几个非常实用的例子，通过本书能让读者真正解决在实际工作、学习中的难题。

本书内容丰富、实用，共分为4篇，每一篇又由多章组成。在结构上考虑到不同学习程度的读者对学习的内容有不同的要求，所以不同的篇章也由不同的板块组成，如本章小结、知识关联和提高知识问答等。在每一页的页脚，都提供了与本页知识相关的操作技巧、注意事项和作者经验谈，尽可能多地为读者设想，解决学习中的疑问。

本书适合于Flash初学者、对Flash有一定了解的读者以及Flash动画爱好者等学习和参考，也适合作为电脑培训班和学校的教学用书。

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 13501256678 13801310933

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS3从入门到精通/曾帅，代华，严欣荣等编著. —北京：清华大学出版社，2008.1  
(学电脑从入门到精通)

ISBN 978-7-302-16654-2

I. 中… II. ①曾… ②代… ③严… 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200320号

责任编辑：欧振旭 刘利民 张丽萍

封面设计：张 岩

版式设计：魏 远

责任校对：王 云

责任印制：杨 艳

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

[c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

社总机：010-62770175 邮购热线：010-62786544

投稿咨询：010-62772015 客户服务：010-62776969

印刷者：北京市世界知识印刷厂

装订者：三河市新茂装订有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190×260 印张：28.5 彩插：1 字数：641千字

附DVD光盘1张

版 次：2008年1月第1版 印 次：2008年1月第1次印刷

印 数：1~8000

定 价：46.00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：025205-01

# 多媒体光盘使用说明

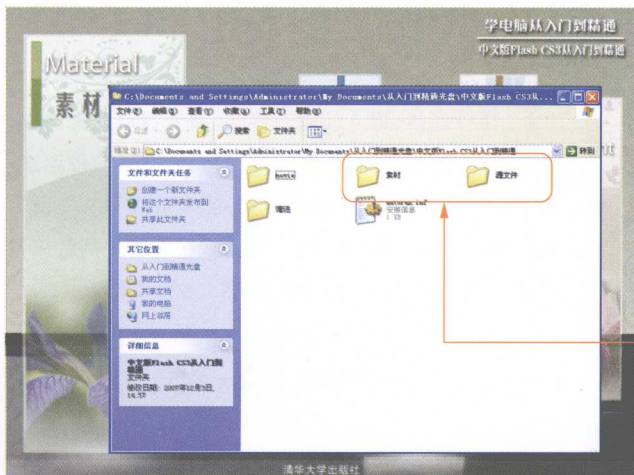


图4 素材和源文件目录

**4. 调用素材或源文件。**单击光盘主界面中的“素材”滚动条，或者直接进入光盘根目录，在此可找到“素材”文件夹和“源文件”文件夹，按相应路径即可找到所需素材文件或源文件，如图4所示。

素材和源文件存放于此，双击进入

**5. 获得帮助。**单击光盘主界面中的“帮助”滚动条，将进入帮助界面。该界面是一个网页形式的页面，提供了本光盘的详细使用说明，如图5所示。

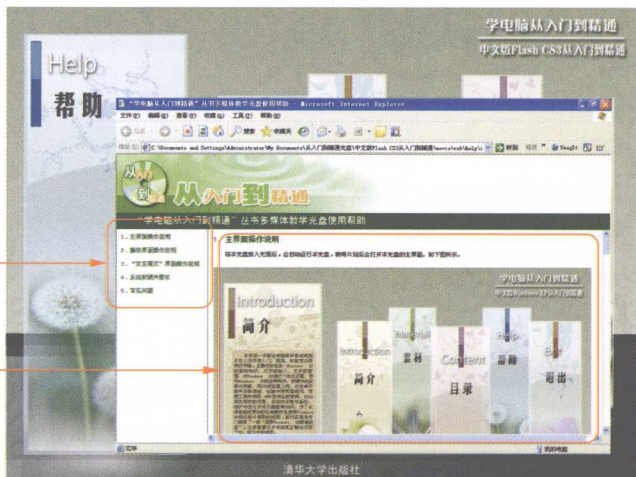


图5 帮助界面

选择各选项即可

帮助画面

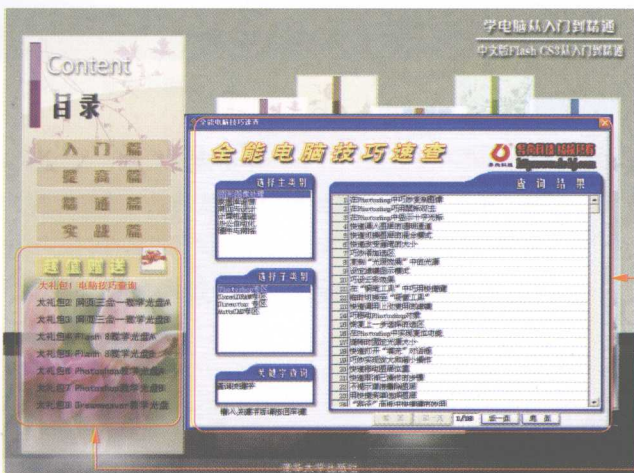


图6 赠品清单

**6. 使用免费赠送的学习工具和资料。**单击光盘主界面中目录列表下的“超值赠送”按钮，将展开赠品清单，依次单击即可使用，如图6所示。

选择“电脑技巧查询”后弹出的界面

依次单击，可选择相应赠品

注意：为了减少对光驱的磨损，建议使用本光盘前先将光盘中的所有文件复制到电脑硬盘中的相应文件夹下，直接在电脑硬盘上打开。具体使用方法和上面所讲基本一样。

# 前言

爷爷、奶奶：人到老年，已经离开了工作岗位，开始了休闲的退休生活，用 Flash CS3 可以将家庭照片制作成动画相册进行播放，可以使温馨的瞬间更加完美。

爸爸、妈妈：虽然已过而立之年，家庭美满、事业有成，但长江后浪推前浪，学习了 Flash CS3 不仅可以为公司的网站添加精美的动画效果，而且还能用 Flash CS3 制作非常有特色的幻灯片，在工作中脱颖而出！

儿子、女儿：现在学电脑从娃娃抓起，电脑对于我们来说一点都不陌生，打字、上网都不在话下。但毕竟我们还小，所学的知识也都是些皮毛，现在家里有了新电脑，我一定要努力学点“真”东西，不能输给我的同学们。



## 为什么要选择本书？

不管您所处哪个阶层、哪个年龄段，只要您还不会电脑，而且希望学到的东西不仅仅是“皮毛”，那本书一定可以帮您实现这个愿望。本书经过编者精心策划和编写，其特色介绍如下。

### 📖 科学的知识分布

本书采用入门篇、提高篇、精通篇和实战篇的写法，将知识点根据读者学习的难易程度，以及在实际工作中应用的轻重顺序来安排，真正为读者的学习考虑，也让不同读者能在学习的过程中有针对性地选择学习内容。如果我们把学电脑的整个过程比作 4 级的阶梯，那么每一篇就是一级阶梯，学习完一篇就能达到该阶梯所对应的高度。

### 📖 清新的阅读环境

虽然本书立足于专业性，且页数较多，但并不像传统的教科书，语言枯燥、无味，理论知识和实例效果生硬、无实际使用价值，而是深入考虑读者的需求，将内容版式设计得清新、典雅，内容实用，就像一位贴心的朋友、老师在您面前将枯燥的电脑知识娓娓道来。

### 📖 专业的知识体现

为了体现本书的专业性和实用性，书中特别在每页的底部以灰色底纹隔开一段区域，在入门篇、提高篇、精通篇、实战篇中分别设置“行家提醒”、“专家指导”、“精讲笔录”、“应用点睛”等版块，对正文知识进行补充与提升。





### 📖 多媒体光盘辅助学习

为了增加读者的学习渠道，增强读者的学习兴趣，本书配有多媒体教学光盘，其教学方式轻松、活泼，让读者在不知不觉间学会电脑的使用。同时光盘中还搜集了本书所有实例使用过的素材和源文件，让读者可以跟着本书做出对应的效果，并能快速应用于实际工作中。



## 本书讲些什么？

本书是一本电脑基础图书，分为 4 篇、共 22 章，主要内容介绍如下。

-  **入门篇（Flash CS3 的基础操作）**：主要讲解 Flash CS3 的基础操作。包括启动、退出 Flash CS3，Flash CS3 的操作界面，工作界面的设置，绘制和填充图形，图层、帧、库和元件的使用以及简单动画的制作等。
-  **提高篇（Flash CS3 的进阶）**：主要讲解制作动画特效、为动画添加音乐、Action 语句的使用、组件的运用和测试发布动画等。
-  **精通篇（Flash CS3 的使用技巧及插件）**：主要讲解在 Flash CS3 中使用鼠标绘制图形的技巧、Flash 文字特效的制作、Flash 按钮和菜单的制作、Flash 视觉特效的制作和几款插件的使用。
-  **实战篇（知识综合运用）**：综合运用本书前 3 篇的知识，结合实际需求制作了几个非常实用的例子（制作网站导航动画、制作迷你网站、制作 MTV、制作教学课件、制作小游戏），真正让读者学有所用，解决实际遇到的难题。



## 本书作者是谁？

我们创作本书的宗旨是：保证每个知识点都能让读者学有所用。鉴于这个宗旨，参与本书编写的人员在电脑书籍的编写方面都有较高的造诣。他们是九州书源的曾帅、代华、严欣荣、汪宗健、周红军、刘斌、童伟、宋海涛、艾琳、唐玉珊、钟树成、周秀、吉春勇、彭锋、陈腾、陈星润、王镜淋、徐建利、张勤、张春虎、左超红、周大勇、吴波、陈强等。在创作本书的过程中，他们花了大量心血，在此表示感谢。虽然对于本书我们已尽可能做到更好，但仍可能存在疏漏和不足之处，欢迎读者朋友及专家学者不吝赐教。



## 学习本书有了疑惑怎么办？

如果您在学习的过程中遇到困难或疑惑，可以联系我们，我们会尽快为您解答。

我们的联系方式如下：

E-mail: [book@jzbooks.com](mailto:book@jzbooks.com)

网 址: <http://www.jzbooks.com>

丛书编委会



入门、提高、精通、实战，步步精要。  
知识、实践、拓展、技能，样样在行。

# 目 录

## 入 门 篇

<b>第 1 章 初识 Flash CS3</b> .....	<b>3</b>	<b>第 2 章 体验 Flash 工具箱</b> .....	<b>27</b>
1.1 Flash 动画概述 .....	4	2.1 选取工具 .....	28
1.1.1 Flash CS3 的新增功能 .....	4	2.1.1 用选择工具选择对象 .....	28
1.1.2 Flash 动画的特点 .....	4	2.1.2 部分选取工具 .....	28
1.1.3 Flash 动画的应用领域 .....	5	2.1.3 套索工具 .....	29
1.1.4 Flash 动画的制作流程 .....	8	2.2 颜色工具 .....	30
1.1.5 Flash 中的常用术语和概念 .....	9	2.3 绘图工具 .....	30
1.2 Flash CS3 的基本操作 .....	12	2.3.1 线条工具 .....	30
1.2.1 启动 Flash CS3 .....	12	2.3.2 钢笔工具 .....	32
1.2.2 Flash CS3 工作界面介绍 .....	13	2.3.3 椭圆工具 .....	32
1.2.3 退出 Flash CS3 .....	15	2.3.4 矩形工具 .....	33
1.3 Flash 文档的基本操作 .....	15	2.3.5 铅笔工具 .....	34
1.3.1 打开文档 .....	15	2.3.6 刷子工具 .....	35
1.3.2 新建 Flash 文档 .....	16	2.3.7 任意变形工具 .....	36
1.3.3 保存 Flash 文档 .....	16	2.4 填充工具 .....	37
1.3.4 关闭 Flash 文档 .....	17	2.4.1 颜料桶工具 .....	37
1.4 工作环境的设置 .....	17	2.4.2 墨水瓶工具 .....	38
1.4.1 场景的设置 .....	17	2.4.3 渐变变形工具 .....	38
1.4.2 添加场景 .....	18	2.4.4 滴管工具 .....	39
1.4.3 查看场景 .....	19	2.4.5 橡皮擦工具 .....	39
1.4.4 设置面板 .....	20	2.5 查看工具 .....	40
1.4.5 辅助工具的设置 .....	21	2.5.1 手形工具 .....	40
1.5 基础实例——创建 Flash 文档 并设置工作环境 .....	23	2.5.2 缩放工具 .....	40
1.6 基础练习 .....	25	2.6 基础实例——绘制矢量卡通图形 并填充颜色 .....	41
1.7 本章小结 .....	26	2.7 基础练习 .....	44
知识关联 .....	26	2.7.1 绘制矢量卡通图形 .....	44

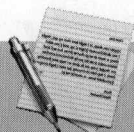
2.7.2 为矢量卡通图形填充颜色 .....	45	4.2.7 设置帧的显示状态 .....	73
2.8 本章小结 .....	46	4.2.8 翻转帧 .....	74
知识关联 .....	46	4.2.9 设置帧频 .....	74
<b>第3章 文本输入与图形编辑</b> .....	<b>47</b>	<b>4.3 图层的简介</b> .....	<b>74</b>
3.1 文本工具 .....	48	4.3.1 图层的作用 .....	75
3.1.1 输入文本 .....	48	4.3.2 图层的类型 .....	75
3.1.2 设置文本属性 .....	48	<b>4.4 图层的操作</b> .....	<b>75</b>
3.2 对文本进行编辑 .....	50	4.4.1 选择图层 .....	76
3.2.1 打散文本 .....	50	4.4.2 新建图层 .....	76
3.2.2 为文本添加特殊效果 .....	50	4.4.3 移动图层 .....	76
3.3 获取图形 .....	53	4.4.4 重命名图层 .....	77
3.3.1 绘制图形 .....	53	4.4.5 查看图层 .....	77
3.3.2 复制图形 .....	54	4.4.6 删除图层 .....	78
3.3.3 导入图片 .....	54	4.4.7 管理图层 .....	78
3.4 编辑图形 .....	55	4.4.8 设置图层属性 .....	79
3.4.1 组合与分离图形 .....	55	<b>4.5 基础实例——制作游戏宣传</b>	
3.4.2 调整图形位置 .....	56	动画 .....	82
3.4.3 位图和矢量图 .....	58	<b>4.6 基础练习</b> .....	<b>85</b>
3.4.4 变形图形 .....	60	4.6.1 制作动物园宣传动画 .....	85
3.5 基础实例——制作圣诞贺卡 .....	62	4.6.2 为文档定义样式 .....	85
3.6 基础练习 .....	65	<b>4.7 本章小结</b> .....	<b>86</b>
3.6.1 输入并调整文本 .....	65	知识关联 .....	86
3.6.2 导入图片并进行处理 .....	65	<b>第5章 元件和库</b> .....	<b>87</b>
3.7 本章小结 .....	66	<b>5.1 什么是元件</b> .....	<b>88</b>
知识关联 .....	66	5.1.1 元件的作用 .....	88
<b>第4章 帧和图层的使用</b> .....	<b>67</b>	5.1.2 元件类型 .....	88
4.1 帧的简介 .....	68	<b>5.2 元件的基本操作</b> .....	<b>89</b>
4.1.1 帧的作用 .....	68	5.2.1 创建元件 .....	89
4.1.2 帧的类型 .....	68	5.2.2 设置元件属性 .....	93
4.2 帧的操作 .....	69	<b>5.3 库的基本操作</b> .....	<b>95</b>
4.2.1 选择帧 .....	70	5.3.1 库概述 .....	96
4.2.2 插入帧 .....	70	5.3.2 库的作用 .....	96
4.2.3 移动帧 .....	71	<b>5.4 库元素的基本操作</b> .....	<b>97</b>
4.2.4 复制帧 .....	72	5.4.1 管理与使用库中的元素 .....	97
4.2.5 删除帧 .....	72	5.4.2 调用其他库中的元素 .....	98
4.2.6 清除帧 .....	72	<b>5.5 公用库</b> .....	<b>99</b>



5.5.1 学习交互库.....	99	6.1.2 制作逐帧动画.....	109
5.5.2 按钮库.....	99	6.2 动作补间动画.....	114
5.5.3 类库.....	99	6.2.1 动作补间动画简介.....	115
5.6 基础实例——使用元件 制作动画.....	100	6.2.2 制作动作补间动画.....	115
5.7 基础练习.....	103	6.3 形状补间动画.....	117
5.7.1 制作按钮元件.....	103	6.3.1 形状补间动画简介.....	117
5.7.2 将动画文档转换为影片剪辑 元件.....	104	6.3.2 制作形状补间动画.....	118
5.7.3 调用其他库中的元素.....	105	6.3.3 形状提示.....	119
5.8 本章小结.....	105	6.4 基础实例——制作 “迷路的小孩.fl a”.....	121
知识关联.....	106	6.5 基础练习.....	124
第6章 简单动画的制作.....	107	6.5.1 制作“新品上市.fl a”动画.....	124
6.1 逐帧动画.....	108	6.5.2 制作“回忆.fl a”动画.....	125
6.1.1 逐帧动画制作技巧.....	108	6.6 本章小结.....	125
		知识关联.....	126

## 提 高 篇

第7章 动画特效的制作.....	129	第8章 制作有声动画.....	151
7.1 制作简单引导动画.....	130	8.1 为动画添加声音.....	152
7.1.1 引导动画简介.....	130	8.1.1 在Flash CS3中可使用的 声音的类型.....	152
7.1.2 创建普通引导动画.....	131	8.1.2 声音文件的导入.....	152
7.1.3 制作多层引导动画.....	133	8.1.3 为动画插入声音.....	153
7.2 制作遮罩动画.....	135	8.2 声音的后期处理.....	154
7.2.1 遮罩动画简介.....	135	8.2.1 设置事件的同步.....	154
7.2.2 创建简单遮罩动画.....	136	8.2.2 音效的设置.....	155
7.2.3 制作多层遮罩动画.....	138	8.2.3 设置声音重复的次数.....	155
7.2.4 制作常见的遮罩动画效果.....	139	8.2.4 声音编辑封套的使用.....	156
7.3 提高实例——制作 “品牌推广动画.fl a”.....	145	8.3 设置声音的导出属性.....	157
7.4 提高练习.....	148	8.3.1 压缩声音文件.....	157
7.4.1 制作“远航.fl a”引导动画.....	148	8.3.2 设置声音的属性.....	159
7.4.2 制作“打开画卷.fl a”遮罩动画.....	149	8.4 视频的导入.....	159
7.5 本章小结.....	150	8.4.1 在Flash中能导入的视频格式.....	159
提高知识问答.....	150	8.4.2 为动画导入视频文件.....	160



8.4.3 视频文件属性的设置 .....	162	10.1.4 循环语句的使用 .....	199
8.5 提高实例——制作有声动画 “欢度佳节.flas” .....	163	10.2 类 .....	203
8.6 提高练习 .....	166	10.2.1 类和包 .....	203
8.6.1 添加声音到“童年时光.flas” 动画中 .....	167	10.2.2 编写类 .....	204
8.6.2 导入视频文件制作动画 .....	167	10.2.3 构造函数 .....	210
8.7 本章小结 .....	168	10.2.4 继承 .....	211
提高知识问答 .....	168	10.3 提高实例——制作 “落叶归根.flas”动画 .....	211
<b>第9章 了解 ActionScript 语句</b> .....	<b>169</b>	10.4 提高练习 .....	214
9.1 ActionScript 语句简介 .....	170	10.4.1 制作“星空闪烁.flas”动画 .....	214
9.1.1 ActionScript 的发展历程 .....	170	10.4.2 制作“蒲公英.flas”动画 .....	215
9.1.2 ActionScript 3.0 的特性 .....	171	10.5 本章小结 .....	216
9.2 ActionScript 语句基础 .....	171	提高知识问答 .....	216
9.2.1 ActionScript 语句中的术语 .....	172	<b>第11章 用组件制作交互式动画</b> .....	<b>217</b>
9.2.2 ActionScript 语句的基本语法 .....	174	11.1 “组件”面板功能简介 .....	218
9.3 输入代码 .....	175	11.2 常用组件 .....	219
9.3.1 在时间轴上输入代码 .....	175	11.2.1 复选框组件 CheckBox .....	219
9.3.2 创建单独的 ActionScript 文件 .....	176	11.2.2 单选按钮组件 RadioButton .....	220
9.4 处理对象 .....	177	11.2.3 下拉列表框组件 ComboBox .....	221
9.4.1 属性 .....	177	11.2.4 列表框组件 List .....	222
9.4.2 方法 .....	179	11.2.5 滚动条组件 ScrollPane .....	223
9.4.3 事件 .....	180	11.2.6 按钮组件 Button .....	224
9.4.4 创建对象实例 .....	182	11.3 其他组件 .....	226
9.5 提高实例——用语句控制 动画的播放 .....	183	11.3.1 文本标签组件 .....	226
9.6 提高练习 .....	186	11.3.2 文本域组件 .....	226
9.6.1 制作“胶卷效果.flas”动画 .....	186	11.4 组件检查器 .....	227
9.6.2 制作“幻灯片.flas” .....	188	11.5 提高实例——制作 “旅游调查问卷.flas”动画 .....	228
9.7 本章小结 .....	189	11.6 提高练习 .....	233
提高知识问答 .....	189	11.7 本章小结 .....	235
<b>第10章 ActionScript 语句进阶</b> .....	<b>191</b>	提高知识问答 .....	235
10.1 常用编程元素 .....	192	<b>第12章 优化、测试与发布动画</b> .....	<b>237</b>
10.1.1 运算符 .....	192	12.1 动画优化和测试 .....	238
10.1.2 函数 .....	194	12.1.1 动画的优化 .....	238
10.1.3 条件语句的使用 .....	195	12.1.2 测试动画 .....	239
		12.2 导出 Flash 动画 .....	240

12.2.1 导出动画文件 .....	240	“迷路的小孩.flas”动画 .....	248
12.2.2 导出图像 .....	241	12.6 提高练习 .....	250
12.3 发布 Flash 动画 .....	241	12.6.1 将“展开的画卷.flas”动画 导出为 avi 文件 .....	250
12.3.1 设置动画发布格式 .....	241	12.6.2 将“月光下的小狗.flas” 发布为网页动画 .....	251
12.3.2 预览发布效果 .....	247	12.7 本章小结 .....	251
12.3.3 发布动画 .....	247	提高知识问答 .....	252
12.4 使用独立的动画播放器 .....	247		
12.5 提高实例——发布 .....			

## 精 通 篇

第 13 章 鼠绘技巧 .....	255	13.7.2 绘制卡通图形 .....	273
13.1 鼠绘简介 .....	256	13.7.3 绘制房子卡通图形 .....	274
13.1.1 什么是鼠绘 .....	256	13.8 本章小结 .....	274
13.1.2 快捷键的使用 .....	256	第 14 章 Flash 文字特效动画 制作 .....	275
13.2 鼠绘的风格画法 .....	257	14.1 常见文字效果制作 .....	276
13.2.1 古典风格 .....	257	14.1.1 空心字 .....	276
13.2.2 四季风格 .....	257	14.1.2 彩色字 .....	277
13.2.3 远近风格 .....	258	14.1.3 立体字 .....	278
13.3 常见鼠绘方法 .....	258	14.2 文字特效动画制作 .....	279
13.3.1 几何图形法 .....	259	14.2.1 淡入淡出效果 .....	279
13.3.2 移动组合法 .....	259	14.2.2 激光字 .....	281
13.3.3 辅助上色法 .....	259	14.2.3 射灯字 .....	285
13.4 绘制人物 .....	260	14.2.4 打字效果 .....	286
13.4.1 鼠绘人体结构 .....	260	14.2.5 风吹字 .....	287
13.4.2 绘制头发 .....	261	14.3 精通实例——制作 电影宣传动画 .....	289
13.4.3 绘制眼睛 .....	262	14.4 精通练习 .....	293
13.4.4 绘制嘴形 .....	263	14.4.1 制作变色文字动画 .....	293
13.5 绘制植物 .....	265	14.4.2 制作射灯字动画 .....	294
13.5.1 植物的绘制技巧 .....	265	14.5 本章小结 .....	294
13.5.2 绘制花朵 .....	266	第 15 章 Flash 按钮和菜单制作 .....	295
13.5.3 绘制小草 .....	268	15.1 按钮特效 .....	296
13.5.4 绘制树木 .....	268	15.1.1 制作隐形按钮 .....	296
13.6 精通实例——绘制“家” .....	269	15.1.2 制作立体按钮 .....	297
13.7 精通练习 .....	272		
13.7.1 绘制植物 .....	272		

15.1.3 制作动画按钮 .....	299	16.4 精通练习 .....	338
15.2 Flash 菜单 .....	302	16.4.1 制作飘花效果 .....	338
15.2.1 竖排菜单 .....	302	16.4.2 制作火焰效果 .....	339
15.2.2 横排菜单 .....	307	16.4.3 制作载入效果 .....	340
15.3 精通实例——制作网站		16.5 本章小结 .....	340
首页 .....	310	第 17 章 精通 Flash 动画必备 .....	341
15.4 精通练习 .....	316	17.1 下载 Flash 动画 .....	342
15.4.1 制作按钮动画 .....	316	17.1.1 Flash Catcher .....	342
15.4.2 制作横排菜单 .....	317	17.1.2 GetFlash_Good .....	343
15.5 本章小结 .....	318	17.2 解析 Flash 动画 .....	344
第 16 章 Flash 视觉特效动画 .....	319	17.2.1 什么是闪客精灵 .....	344
16.1 视觉动画概述 .....	320	17.2.2 解析动画文件 .....	345
16.1.1 什么是视觉动画 .....	320	17.2.3 导出动画中的对象 .....	346
16.1.2 视觉动画的发展 .....	320	17.3 制作 Flash 特效文字 .....	347
16.2 常见的视觉动画 .....	320	17.4 制作 Flash 相册 .....	350
16.2.1 无限星空 .....	320	17.5 经典动画网站 .....	353
16.2.2 屏保效果 .....	322	17.6 精通实例——制作	
16.2.3 火焰效果 .....	324	“宠物宝贝” .....	355
16.2.4 下雨效果 .....	327	17.6.1 制作动画元件 .....	355
16.2.5 动画载入效果 .....	330	17.6.2 解析组合动画 .....	358
16.3 精通实例——制作“炉火”		17.7 精通练习 .....	360
动画 .....	333	17.7.1 制作文字动画 .....	360
16.3.1 制作下雪效果 .....	333	17.7.2 制作相册 .....	360
16.3.2 制作火焰效果 .....	335	17.7.3 为相册添加文字效果 .....	361
16.3.3 组合动画 .....	337	17.8 本章小结 .....	362

## 实 战 篇

第 18 章 制作 Flash 导航动画 .....	365	动画 .....	380
18.1 制作“洗车网站”动画 .....	366	19.1.1 实例说明 .....	380
18.1.1 实例说明 .....	366	19.1.2 制作分析 .....	381
18.1.2 制作分析 .....	367	19.1.3 制作过程 .....	381
18.1.3 制作过程 .....	367	19.2 拓展练习 .....	396
18.2 拓展练习 .....	377	第 20 章 制作 MTV .....	399
第 19 章 制作教学课件 .....	379	20.1 制作“让爱住我家”MTV .....	400
19.1 制作“春夜喜雨”课件		20.1.1 实例说明 .....	400



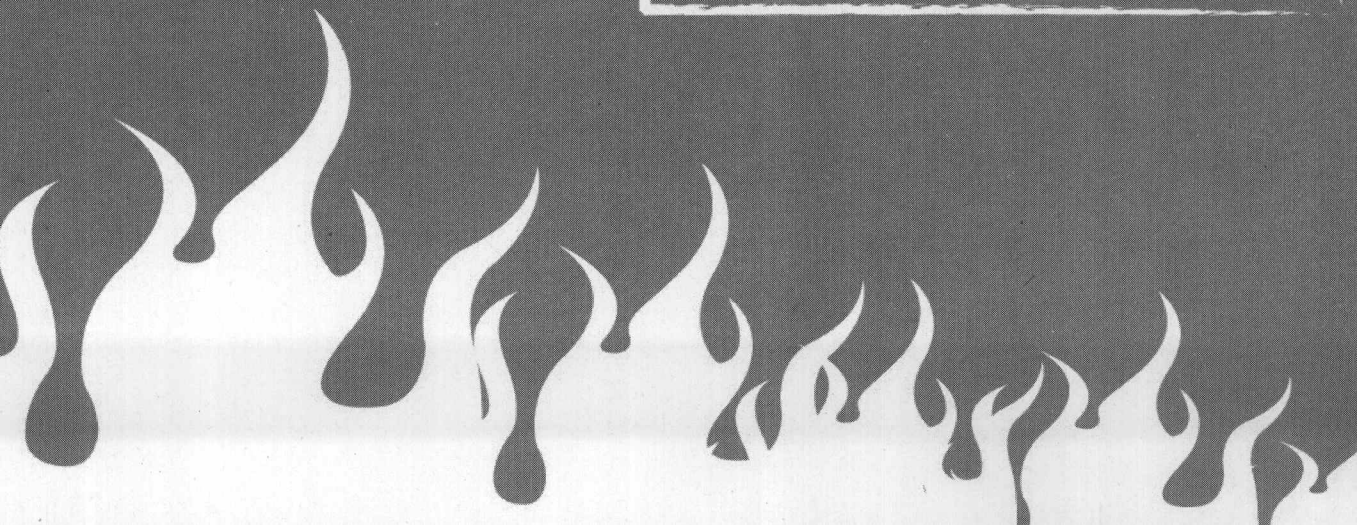
20.1.2 制作分析 .....	401	21.2 拓展练习 .....	431
20.1.3 制作过程 .....	401	第 22 章 制作 Flash 小游戏 .....	433
20.2 拓展练习 .....	416	22.1 制作 Flash 游戏	
第 21 章 制作 Flash 网站 .....	417	“小青蛙” .....	434
21.1 制作企业迷你网站 .....	418	22.1.1 实例说明 .....	434
21.1.1 实例说明 .....	418	22.1.2 制作分析 .....	434
21.1.2 制作分析 .....	419	22.1.3 制作过程 .....	435
21.1.3 制作过程 .....	419	22.2 拓展练习 .....	444



RUMENPIAN

# 入门篇

- 第 1 章 初识 Flash CS3
- 第 2 章 体验 Flash 工具箱
- 第 3 章 文本输入与图形编辑
- 第 4 章 帧和图层的使用
- 第 5 章 元件和库
- 第 6 章 简单动画的制作



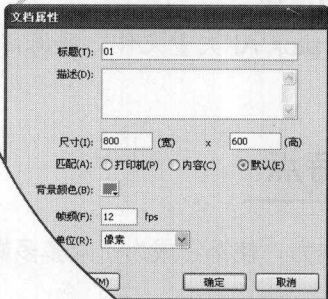
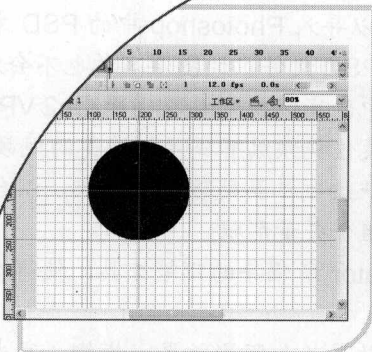


# 第 1 章

## 初识 Flash CS3

### 本章要点

- Flash 动画概述
- Flash CS3 的基本操作
- Flash 文档的基本操作
- 工作环境的设置





## Section

## 1.1

## Flash 动画概述

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一款经典动画制作软件。由于其简单易学，效果流畅生动，画面风格多变，因此在动画制作领域受到广大用户的青睐和好评。2005 年，Macromedia 公司在以前版本的基础上，推出了功能更为完善的 Flash Professional 8，即 Flash 8。该版本一经推出，即被众多 Flash 专业制作人员和动画爱好者广泛采用，但 Flash 8 的绘图功能并不是很完善。Adobe 公司于 2005 年 12 月 3 日完成了对 Macromedia 的收购后，将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash，并于 2007 年推出了 Adobe Flash CS3。

### 1.1.1 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 Flash CS3 在动画制作上更加得心应手。Flash CS3 的新功能主要有以下几种：

- 在 Flash CS3 中可以导入 Photoshop 中的 PSD 文件，其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，产生可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，以自然的、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，使得在绘制图形时能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，并保留其所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式等。

### 1.1.2 Flash 动画的特点

Flash 究竟具有什么样的魅力，使得它成为了众多多媒体设计师和网页设计师的选择呢？Flash 的特点主要有以下几点：

- Flash 动画一般都是用矢量图制作的，无论把它放大多少倍都不会失真，而且动画文件非常小巧，利于传播。
- Flash 动画具有交互性优势，可以更好地满足所有用户的需要。它可以让欣赏者的动



#### 操作提示

在安装 Flash CS3 时一定要注意，由于 CS3 在 Flash 8 的基础上进行了系统的升级，导致 CS3 的安装空间变大到 1.2GB，所以在安装时一定要查看磁盘空间大小。