



FL

ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材

Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材

中国风暴

Adobe专家委员会 DDC 传媒 主编
胡海 赵育山 乔奇臻 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



ADOBE® FLASH® CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材

Adobe中国教育认证计划及ACAA教育发展计划标准培训教材

中国风暴

Adobe专家委员会 DDC 传媒 主编
胡海 赵育山 乔奇臻 编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目 (CIP) 数据

ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材 /
Adobe 专家委员会, DDC 传媒主编; 胡海, 赵育山, 乔奇臻
编著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.7

Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培
训教材

ISBN 978-7-115-17918-0

I. A… II. ①A…②D…③胡…④赵…⑤乔… III. 图
形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 046916 号

Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培训教材 **ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材**

◆ 主 编 Adobe 专家委员会 DDC 传媒
编 著 胡 海 赵育山 乔奇臻
责任编辑 李 际

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 800×1000 1/16
印张: 22
字数: 449 千字 2008 年 7 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2008 年 7 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17918-0/TP

定价: 36.00 元

读者服务热线: (010) 67132705 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

内 容 提 要

本书是“Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展计划标准培训教材”中的一本。为了让读者系统、快速地掌握 Flash CS3 软件,本书全面细致地介绍了 Flash CS3 的各项功能,包括 Flash CS3 中各种绘图工具的使用,重点介绍了 Flash 动画的原理及实现过程,以及 Flash 声音、视频操作、Flash 交互按钮和交互模板制作,最后还针对 Flash 编程做了入门介绍。

本书由行业资深人士、Adobe 专家委员会成员以及参与 Adobe 中国数字艺术教育发展计划命题的专业人员编写,使用通俗易懂的语言,由浅入深,循序渐进,并配以大量的图示,特别适合初学者学习,而且对有一定基础的读者也大有裨益。本书对 Adobe 中国认证专家(ACPE)和 Adobe 中国认证设计师(ACCD)考试具有指导意义,同时也可以作为高等学校美术专业计算机辅助设计课程的教材。另外,本书也非常适合其他各类相关培训班及广大自学人员参考阅读。

序

在过去的几年中，人们的信息交流方式发生了翻天覆地的变化。全球已经有超过 7 亿互联网用户，平均每小时就有 13 亿封电子邮件发出，有 15 亿用户在使用移动设备与他人沟通……我们已经进入了一个不折不扣的网络信息时代。

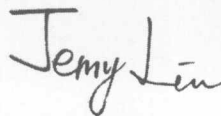
Adobe 公司作为全球最大的软件公司之一，创建 25 年来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意软件工具，以其革命性的产品和技术，不断变革和改善着人们思想和交流的方式。在扑面而来的海量信息中，我们无论是在报刊、杂志、广告中看到的，抑或是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有的图像背后都打着 Adobe 软件的烙印。

近两年，我惊讶地发现“PS（Adobe Photoshop 软件的简称）”已经成为国内互联网上一个非常流行的专有名词。像这样一个软件产品如此深刻地介入到亿万民众的生活，说明更具视觉冲击力的影像信息已经更多地取代传统文字和声音，渗透到我们生活和工作的方方面面。

不仅如此，Adobe 主张的富媒体互联网应用（RIA，Rich Internet Applications）——以 Flash、Flex 等产品技术为代表，强调信息丰富的展现方式和用户多维的体验经历——已经成为这个网络信息时代的主旋律。随着 Photoshop、Flash 等技术不断从专业应用领域“飞入寻常百姓家”，我们的世界将会更加精彩。

“Adobe 中国教育认证计划”是 Adobe 中国公司面向国内教育市场实施的全方位的数字教育认证项目，旨在满足各个层面的专业教育机构和广大用户对 Adobe 创意及信息处理工具的教育和培训需求。启动 8 年来，已经成功地成为连接 Adobe 公司与国内教育合作伙伴和用户的一座桥梁。

在这样一个互联网创新时代，人们对数字媒体处理技术的学习和培训需求将日益高涨，我们希望通过 Adobe 公司和 Adobe 中国教育计划的努力，不断提供更多更好的技术产品和教育产品，与大家一路同行，共同汇入创意中国腾飞的时代强音之中。



奥多比系统软件（北京）有限公司 董事总经理

2008 年 3 月 28 日

前言

秋天，藕菱飘香，稻菽低垂。往往与收获和喜悦联系在一起。

秋天，天高云淡，望断南飞燕。往往与爽朗和未来的展望联系在一起。

秋天，还是一个登高望远、鹰击长空的季节。

心绪从大自然的悠然清爽转回到现实中，在现代科技造就的世界不断同质化的趋势中，创意已经成为21世纪最为价值连城的商品。谈到创意，不能不提到两家国际创意技术巨头——Apple和Adobe。

1993年8月，Apple带来了令国人惊讶的Macintosh电脑和Adobe Photoshop等优秀设计出版软件，带给人们几分秋天高爽清新的气息和斑斓的色彩。在铅与火、光与电的革命之后，一场彩色桌面出版和平面设计革命在中国悄然兴起。抑或可以冒昧地把那时标记为以现代数字技术为代表的中国创意文化产业发展版图上的一个重要的原点。

1998年5月4日，Adobe在中国设立了代表处。多年来在Adobe北京代表处的默默耕耘下，Adobe在中国的用户群不断成长，Adobe的品牌影响逐渐深入到每一个设计师的心田，它在中国幸运地拥有了一片沃土。

我们有幸在那样的启蒙年代融入到中国创意设计和职业培训的涓涓细流中……

1996年金秋，奥华创新教育团队从北京一个叫朗秋园的地方一路走来，从秋到春，从冬到夏，弹指间见证了我国创意设计和职业教育的蓬勃发展与盎然生机。

伴随着图形、色彩、像素……我们把一代一代最新的图形图像技术和产品通过职业培训和教材的形式不断介绍到国内——从1995年国内第一本自主编著出版的《Adobe Illustrator 5.5实用指南》，第一套包括Mac OS操作系统、Photoshop图像处理、Illustrator图形处理、PageMaker桌面出版和扫描与色彩管理的全系列的“苹果电脑设计经典”教材；到目前主流的“Adobe标准培训教材”系列、“Adobe认证考试指南”系列等。

十几年来，我们从稚嫩到成熟，从学习到创新，编辑出版了上百种专业数字艺术设计类教材，影响了整整一代学生和设计师的学习和职业生活。

千禧年元月，一个值得纪念的日子，我们作为唯一一家“Adobe中国授权考试管理中心(ACECMC)”与Adobe公司正式签署战略合作协议，共同参与策划了“Adobe中国教育认证计划”。那时，中国的职业培训市场刚刚起步，方兴未艾。从此，Adobe教育与认证成为我们二十一世纪发展的主旋律。

2001年7月，奥华创新旗下的DDC传媒——一个设计师入行和设计师交流的网络社区诞生了。它是一个以网络互动为核心的综合创意交流平台，涵盖了平面设计交流、CG创作互动、主题设计赛事等众多领域，当时还主要承担了Adobe中国教育认证计划和中国商业插画师(CPI)认证在国内的推广工作，以及Adobe中国教育认证计划教材的策划及编写工作。

2001年11月，第一套“Adobe中国教育认证计划标准培训教材”正式出版，成为市场上最为成功的数字艺术教材系列之一，也标志着奥华创新从此与人民邮电出版社在数字艺术专业教材方向上建立了战略合作关系。在教育计划和图书市场的双重推动下，Adobe标准培训教材长盛不衰。尤其是近两年，教育计划相关的创新教材产品不断涌现，无论是数量还是品质上都更上一层楼。

2005年,奥华创新联合 Adobe 等国际权威数字工具厂商,与中国顶尖美术艺术院校一起创立了“ACAA 中国数字艺术教育联盟”,旨在共同探索中国数字艺术教育改革发展的道路和方向,共同开发中国数字艺术职业教育和认证市场,共同推动中国数字艺术产业的发展和应用水平的提高。

是年秋,ACAA 教育框架下的第一个数字艺术设计职业教育项目,经奥华创新的努力运作在中央美术学院城市设计学院诞生。首届 ACAA-CAFA 数字艺术设计进修班的 37 名来自全国各地的学生成为第一批吃螃蟹的人。从学院放眼望去,远处规模宏大的北京新国际展览中心正在破土动工,躁动和希望漫步在田野上。迄今已有数百名 ACAA 进修生毕业,迈进职业设计师的人生道路。

2005年4月,Adobe 公司斥资 34 亿美元收购 Macromedia 公司,一举改变了世界数字创意技术市场的格局,使得网络设计和动态媒体设计领域最主流的产品 Dreamweaver 和 Flash 成为 Adobe 市场战略规划中的重要棋子,从而进一步奠定了 Adobe 的市场统治地位。

2006年3月,Adobe 与前 Macromedia 在中国的教育培训和认证体系顺利地完成了重组和整合。前 Macromedia 主流产品的加入,使我们可以提供更加全面、完整的数字艺术专业培养和认证方案,为职业技术院校提供更好的支持和服务。全新的 Adobe 中国教育认证计划更加具有活力。

2007年秋,借中国创意文化产业和职业教育发展继往开来的时代契机,ACAA 数字艺术职业教育厚积而薄发,全面推出了基于 Web 2.0 的现代网络媒体技术支撑的远程教育平台,以及数字艺术网络课程内容。e-Learning 成为 ACAA 和 Adobe 职业教育的一个崭新发展方向,活力四射的网络时代带给我们无限的期待和遐想。

又是一年秋来到,蓦然回首,已是星辉斑斓的时节。

ACAA 中国教育发展计划

ACAA 数字艺术教育发展计划面向国内职业教育和培训市场,以数字技术与艺术设计相结合的核心教育理念,以“ACAA 数字艺术教育学院”的合作教育模式,以远程网络教育为主要教学手段,以“双师型”的职业设计师和技术专家为主流教师团队,为职业教育市场提供业界领先的 ACAA 数字艺术教育解决方案,提供以富媒体(RIA/Flash/Web2.0)网络技术实现的先进的网络课程资源、教学管理平台以及满足各阶段教学需求的完善而丰富的系列教材。

ACAA 数字艺术教育发展计划秉承数字技术与艺术设计相结合、国际厂商与国内院校相结合、学院教育与职业实践相结合的教育理念,倡导具有创造性设计思维的教育主张与潜务实的职业主张。跟踪世界先进的设计理念和数字技术,引入国际、国内优质的教育资源,构建一个技能教育与素质教育相结合、学历教育与职业培训相结合、院校教育与终身教育相结合的开放式职业教育服务平台。为广大学子营造一个轻松学习、自由沟通和严谨治学的现代职业教育环境。为社会打造具有创造性思维的、专业实用的复合型设计人才。

ACAA 数字艺术教育是一个覆盖整个创意文化产业核心需求的职业设计师入行教育和人才培养计划。将陆续开办视觉传达 / 平面设计、动态媒体 / 网络设计、商业插画 / 动漫设计、三维动画 / 影视后期等专业培养方向。

远程网络教育主张

富媒体互联网应用 (RIA, Rich Internet Application) 是 Web 2.0 技术的重要属性,是下一代网络发展方向。它允许创建个性化、富媒体的网络教育应用,可以显著地增强学习体验,提高学习效率。ACAA 数字艺术教育采用以优质远程教学和全方位网络服务为核心,辅助以面授教学和辅导的战略发展策略,将实现如下效果。

- 解决优秀教育计划和优质教学资源的生动、高效、低成本传播问题,并有效地保护这些教育资源的知识产权。
- 使稀缺的、不可复制的优秀老师和名师名家的知识和思想(以网络课程的形式)成为可复制、可重复使用以及可以有效传播的宝贵资源。使知识财富得以发挥更大的光和热,使教师哺育更多的莘莘学子,得到更多的回报。
- 跨越时空限制,将国际、国内知名专家学者的课程传达给任何具有网络条件的院校。使学校以最低的成本实现教学计划或者大大提高教学水平。
- 实现全方位、交互式、异地异步的在线教学辅导、答疑和服务。使随时随地进行职业教育和培训的开放教育和终身教育理念得以实现。

ACAA 职业技能认证项目基于国际主流数字创意设计平台,强调专业艺术设计能力培养与数字工具技能培养并重,专业认证与专业教学紧密相联,为院校和学生提供完整的数字技能和设计水平评测基准。

ACAA 管理执行机构

北京奥华创新公司

地址:北京市朝阳区东四环北路6号2区1-3-601

邮编:100016

电话:010-51303090-93

更多详细信息,请访问 ACAA 教育官方网站 <http://www.acaa.cn>。

关于 Adobe 中国教育认证计划

Adobe 中国教育认证计划旨在推动 Adobe 国际领先的数字创意技术在中国的广泛普及和深入应用,不断满足国内用户对相关产品培训的迫切需求。Adobe 教育计划第一次在教育培训市场上旗帜鲜明地确立了“授权和认证”相结合的营销模式,包括在全国范围内设立 Adobe 授权教育与培训机构,采用正版软件、统一的培训教学大纲、专业的标准培训教材,以及规范的 Adobe 认证考试。

随着数字创意市场的兴起,Adobe 中国教育认证计划也不断从广度到深度地蓬勃发展,逐渐跨越数字工具的产品技术培训、创意设计的职业教育和高等教育、中小学艺术素质教育等多个领域,先后推出了“Adobe 中国授权培训中心 (ACTC)”、“Adobe 数字艺术中心 (ADAC)”和“Adobe 数字艺术基地 (ADAB)”等市场细分项目。Adobe 教育计划助力中国数字艺术教育市场,努力搭建一个高水平、专业化,与国际尖端数字技术相接轨且能适应不同层次教学、创作和体验需求的创意教育平台。

Adobe 认证考试和认证证书是 Adobe 中国教育认证计划的核心之一。在“国际品质、中国定制”的一

贯开发理念和原则下，在品质控制和规范管理下，“Adobe 认证产品专家 (ACPE)”和“Adobe 中国认证设计师 (ACCD)”已经成为中国数字艺术职业教育和培训市场主流的行业认证标准，逐步在社会树立了 Adobe 教育和认证的良好品牌形象。

Adobe 认证考试和认证证书

—Adobe 认证产品专家

—Adobe Certified Product Expert (ACPE)

基于 Adobe 数字工具的单项认证考试科目。

—Adobe 中国认证设计师

—Adobe China Certified Designer (ACCD)

创意设计认证类别

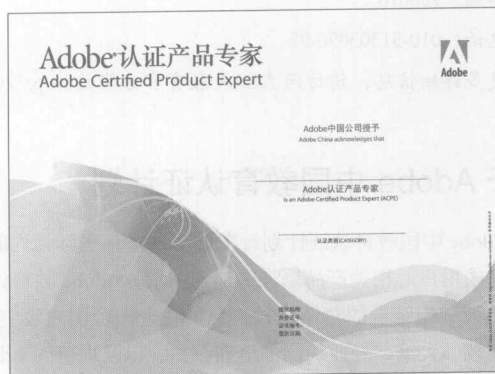
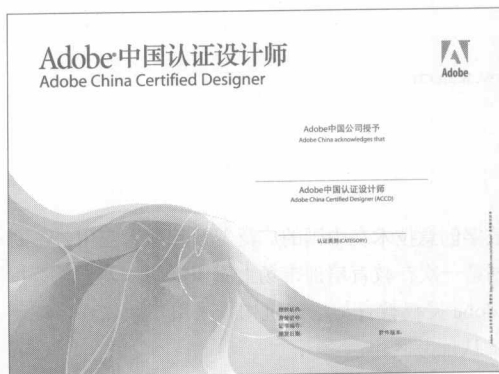
基于 Adobe Creative Suite - Design 创意设计平台的综合认证，包括 Photoshop、Illustrator、InDesign、Acrobat 四门单科认证考试。

网络设计认证类别

基于 Adobe Creative Suite - Web 网页设计平台的综合认证，包括 Dreamweaver、Flash、Fireworks、Photoshop 四门单科认证考试。

影视后期认证类别

基于 Adobe Creative Suite -Production 影视编辑平台的综合认证，包括 After Effects、Premiere Pro、Photoshop、Illustrator 四门认证考试科目。



更多详细信息，请关注 Adobe 中国网站 <http://www.myadobe.com.cn>。

关于 Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展规划教材系列

以严谨务实的态度开发高水平、高品质的专业培训教材是奥华创新教育的宗旨和目标之一，也是我们的核心发展业务之一。在过去的几年中，数字艺术专业教材的策划编著工作拓展迅速，已出版包括标准培训教材、认证考试指南、案例风暴和课堂系列在内的多套教学丛书，成为 Adobe 中国教育认证计划及 ACAA 教育发展规划的重要组成部分。

培训教材系列

“标准培训教材”系列是根据 Adobe 中国教育认证计划发展的需要，受 Adobe 北京公司委托而主持编著的第一套正规、专业的培训教材。适用于各个层次的学生和设计师学习需求，是掌握 Adobe 相关软件技术最标准规范、实用可靠的教材。标准培训教材迄今已历经五次重大版本升级，例如 Photoshop，从 6.0C、7.0C 到 CS、CS2、CS3。多年来的精雕细刻，使教材内容越发成熟完善，成为国内图书市场上教育培训教材的一面旗帜，并对 Adobe 中国教育认证计划起到了积极的推动作用。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE AUDITION 3 标准培训教材》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准培训教材》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准培训教材》
- 《ADOBE FIREWORKS CS3 标准培训教材》

“基础培训教材”系列是为了满足广大基础用户（包括数字艺术爱好者）、中等职业教育和各类短训班的需求，在保留原来标准培训教材品质的基础上，对内容进行了优化和精简，使用户可以快速掌握 Adobe 相关软件技术的核心技能。

认证考试指南系列

为了让考生更多地了解 Adobe 认证产品专家（ACPE）和 Adobe 认证设计师（ACCD）的考试形式和考试内容，并增加实战的经验，相继推出了“认证考试指南”系列教材。该系列将考试题目和精彩的实战案例以及操作技巧紧密结合，使读者在享受学习乐趣、体验成功案例的同时，将考试题目熟练掌握，从而顺利获得 Adobe 认证，可谓一举两得。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3/ADOBE INDESIGN CS3/ADOBE ACROBAT 8 PROFESSIONAL 认证考试指南》

- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3/ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL/ADOBE FIREWORKS CS3 认证考试指南》
- 《ADOBE PREMIERE PRO CS3/ADOBE AFTER EFFECTS CS3 PROFESSIONAL 认证考试指南》

课堂系列

为了配合以 e-Learning 远程教育课程为主体的 ACAA 数字艺术教育项目的推广和发展,我们积极适应目前教育市场的需求,按照 ACAA 教育发展计划的专业培养方向和教学大纲,全力打造全新的“ACAA 课堂”系列教材——分为“必修课堂”和“标准课堂”两个子系列。课堂系列教材形式上更加贴近教学实践、贴近课堂实际;内容上完全突破了单纯软件技能教学的范畴,学以致用;商业案例教学贯穿整个课堂的学习,是与 ACAA 网络课程资源相配套的实用型专业教材。

“必修课堂”系列在保留“Adobe 标准培训教材”系列精辟知识点的基础上,增加了模拟真实课堂教学部分,包括课堂讲解、课堂实训、模拟考试和疑难解答。读者可以从“课堂讲解”部分学习到基本概念和功能。通过“课堂实训”部分达到提高的目的。另外,每课的“模拟考试”一节用于测试自己的学习效果,而“疑问解答”一节则是列出了学习者经常遇到的实际问题,为广大初学者排忧解难。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 必修课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 必修课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 必修课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 必修课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 必修课堂》

“标准课堂”分为四大部分:课堂讲解(理论),带领读者进入仿真的课堂环境,以案例的形式串讲软件的知识点,能使读者最大限度摆脱枯燥乏味的知识点学习;自我探索(实践),是一项要求读者自行学习的项目,它是熟练掌握软件的敲门砖,着重培养读者的自我学习能力;课堂总结与回顾(再理论),回顾课程中的知识重点,并对其进行总结和归纳;自我提高(再实践),针对课程的学习而设置的案例自学部分,其目的就是为了让读者多元化地了解软件的使用技巧和熟练掌握软件的操作。该系列教材为全彩印刷。

- 《ADOBE PHOTOSHOP CS3 标准课堂》
- 《ADOBE ILLUSTRATOR CS3 标准课堂》
- 《ADOBE INDESIGN CS3 标准课堂》
- 《ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL 标准课堂》
- 《ADOBE DREAMWEAVER CS3 标准课堂》

更多详细信息,请关注 ACAA 教育网站 <http://www.acaa.cn>, DDC 传媒网站 <http://www.ddc.com.cn>, 人民邮电出版社网站 <http://www.ptpress.com.cn>。

(2008 年 3 月 1 日修订)

目 录

第1章 Flash CS3 简介 1

1.1 Flash的产生与发展 1

1.2 Flash的应用领域 3

1.2.1 网站片头和网站广告 3

1.2.2 Flash导航和整站Flash 4

1.2.3 Flash MV和二维动画 5

1.2.4 电子贺卡 6

1.2.5 网络游戏 7

1.2.6 电视广告 7

1.2.7 多媒体客户端 8

1.2.8 教学课件 8

1.2.9 无线应用 9

1.2.10 网络多媒体(播客) 9

1.3 Flash CS3的新增功能 10

1.3.1 改进的UI界面 10

1.3.2 绘图与动画方面的增强 13

1.3.3 视频的增强 14

1.3.4 编程方面的改进 14

第2章 Flash CS3工作环境 15

2.1 标题栏 16

2.2 菜单栏 16

2.3 工具面板 16

2.4 时间轴 17

2.5 舞台 18

2.5.1 缩放舞台 20

2.5.2 移动舞台 23

2.6 属性检查器 24

2.6.1 属性面板 24

2.6.2 滤镜面板 24

2.6.3 预设滤镜 26

2.6.4 参数面板 26

2.7 面板 27

第3章 Flash绘图 29

3.1 Flash的绘图工具 29

3.2 选取工具 31

3.2.1 选择工具 31

3.2.2 套索工具 37

3.2.3 部分选取工具 39

3.3 基本绘图工具 41

3.3.1 线条工具 41

3.3.2 铅笔工具 48

3.3.3 椭圆工具与基本椭圆工具 49

3.3.4 矩形工具和基本矩形工具 51

3.3.5 多角星形工具 53

3.3.6 刷子工具 55

3.3.7 钢笔工具 58

3.4 任意变形工具 61

3.5 墨水瓶工具 65

3.6 颜料桶工具 66

3.7 渐变色与填充变形工具 68

3.7.1 填充变形工具与线性渐变 70

3.7.2 填充变形工具与放射状渐变 76

3.7.3 填充变形工具与位图 77

3.8 滴管工具 78

3.8.1 滴管工具与笔触 78

3.8.2 滴管工具与填充 80

3.9 橡皮擦工具 81

3.9.1 橡皮擦形状 82

3.9.2 橡皮擦模式	82	文件量大小	120
3.9.3 水龙头	83	5.1.2 对实例进行修改不影响库中 元件的属性	121
3.10 文本工具	83	5.1.3 对元件进行修改影响舞台上的 所有由它衍生实例	123
3.10.1 编辑文本	84	5.1.4 区别元件与实例	124
3.10.2 消除文本锯齿	87	5.2 创建与编辑元件	124
3.10.3 使静态水平文本可被用户 选择	88	5.2.1 新建图形元件	124
3.10.4 为文本添加超链接	89	5.2.2 把工作区中的元素变成图形 元件	126
3.11 查看	90	5.2.3 元件的分类	127
3.12 颜色	90	5.2.4 编辑元件	128
3.13 自定义工具面板	91	5.3 创建与编辑实例	130
3.13.1 增加工具	91	5.3.1 创建实例	130
3.13.2 删除工具	92	5.3.2 改变实例属性	130
3.13.3 恢复默认工具面板	92	5.3.3 改变实例的颜色和透明度	131
第4章 Flash中的对象	93	5.3.4 对实例进行缩放、扭曲和 旋转	132
4.1 对象的种类介绍	93	5.3.5 实例的分离	132
4.1.1 图形 (Shape)	93	5.4 使用库面板	133
4.1.2 组合 (Group)	94	5.4.1 库面板介绍	133
4.1.3 文本 (Text)	95	5.4.2 导入对象到库	135
4.1.4 位图 (Bitmap)	96	5.4.3 使用其他文件的库	137
4.1.5 元件 (Symbol)	96	5.4.4 通过库文件夹管理对象	139
4.2 对象的排列与对齐	97	第6章 Flash动画基础	141
4.2.1 对象的排列	97	6.1 图层及其编辑方法	141
4.2.2 对象的对齐	99	6.1.1 移动图层	141
4.3 将文本对象转换为图形对象	106	6.1.2 隐藏/显示图层	142
4.4 位图的处理	110	6.1.3 锁定/解除锁定图层	143
4.4.1 通过分离命令将位图对象 转变为图形对象	112	6.1.4 显示轮廓	144
4.4.2 通过转换位图为矢量图命令将 位图对象转变为图形对象	115	6.1.5 更改图层名称	145
4.4.3 位图属性设置	116	6.1.6 添加和删除图层	146
第5章 元件和实例	119	6.2 帧及其编辑方法	151
5.1 理解元件与实例的概念	119	6.2.1 帧的类型	151
5.1.1 重复使用元件不会增加Flash 元件量大小	120	6.2.2 帧的编辑方法	152

6.2.3 帧的查看方式	154
6.2.4 时间轴的“帧视图”弹出菜单	156
第7章 Flash动画全接触	157
7.1 逐帧动画	157
7.2 补间动画	160
7.2.1 形状补间动画	160
7.2.2 运动补间动画	169
7.3 遮罩动画	198
第8章 滤镜和时间轴特效	203
8.1 滤镜	203
8.1.1 添加滤镜	203
8.1.2 滤镜列表和预设滤镜库	211
8.2 时间轴特效	215
8.2.1 时间轴特效介绍	215
8.2.2 添加时间轴特效	215
8.2.3 编辑时间轴特效	216
8.2.4 删除时间轴特效	218
8.2.5 时间轴特效实例	218
第9章 按钮元件	225
9.1 熟悉按钮	225
9.2 制作按钮	227
9.3 设定按钮的“点击”范围	232
9.4 制作包含影片剪辑的动态按钮	233
第10章 声音与视频	237
10.1 使用声音	237
10.1.1 导入声音	237
10.1.2 添加声音	239
10.1.3 给按钮添加声音	243
10.2 使用视频	247
10.2.1 导入渐进式下载的视频	

Flash	248
10.2.2 把视频嵌入到SWF文件中	251
10.2.3 将Flash视频文件导入库中	253
第11章 行为与模板	255
11.1 使用行为	255
11.1.1 给按钮添加导航	256
11.1.2 使用行为控制声音	257
11.1.3 使用行为控制视频回放	266
11.1.4 使用行为控制影片剪辑	273
11.2 使用模板	278
11.2.1 使用广告模板	279
11.2.2 使用照片幻灯放映模板	279
第12章 作品的发布	285
12.1 Flash作品的测试与优化	285
12.1.1 Flash作品的测试	286
12.1.2 Flash作品的优化	288
12.2 Flash作品的导出	290
12.2.1 SWF动画的输出	290
12.2.2 AVI视频的输出	292
12.2.3 QuickTime格式输出	294
12.2.4 GIF动画的输出	295
12.2.5 其他输出格式	296
12.3 作品的发布	296
12.3.1 发布Flash文件格式	297
12.3.2 发布HTML文件格式	298
第13章 ActionScript 3.0基础知识	301
13.1 ActionScript 3.0介绍	301
13.2 面向对象的基本概念	302
13.3 添加ActionScript代码的位置	303
13.4 变量与常量	305
13.5 函数	306
13.6 类和包	306

13.7 语句	309	14.2.2 制作按钮	327
13.7.1 条件语句	309	14.2.3 导入图片	328
13.7.2 循环语句	313	14.2.4 添加代码	329
13.7.3 break和continue语句	318	14.2.5 测试场景	331
第14章 ActionScript 3.0编程实例	321	14.3 鼠标拖动效果	332
14.1 网站Loading制作	321	14.3.1 绘制图形	332
14.1.1 创建Flash文件	321	14.3.2 添加动作脚本	333
14.1.2 设置影片尺寸	322	14.3.3 测试影片	334
14.1.3 添加动作脚本	322	14.4 外部调入SWF文件	335
14.1.4 创建开始场景	324	14.4.1 制作Home.SWF文件	335
14.1.5 测试场景	325	14.4.2 制作News.SWF文件	336
14.2 图片缓动切换效果	326	14.4.3 制作About——SWF文件	336
14.2.1 绘制菜单栏	326	14.4.4 添加动作脚本	337
		14.4.5 测试影片	338

Flash CS3 简介

学习要点

- 了解 Flash 软件的特点
- 了解 Flash 的发展过程
- 了解 Flash 的应用范围
- 掌握 Flash CS3 的新增功能

1.1 Flash 的产生与发展

Flash 是一个有着传奇般历史背景的软件。它先被著名的多媒体软件公司 Macromedia 收购，之后 Macromedia 公司又被 Adobe 公司收购，然后被重新命名为 Adobe Flash。目前的最新版本是 Flash CS3，实际版本号是 Flash CS3。

如果追溯 Flash 的历史，要从 1996 年前开始。Flash 的前身是 FutureSplash，Macromedia 公司收购 FutureSplash 后，开发的 FutureSplash 主要被用来完善 Macromedia 的拳头产品 Director。Director 是占据多媒体开发市场的重量级产品，很多你喜欢的 CD-ROM 读物或游戏都是用 Director 开发的。但是由于 Director 不是为互联网设计的，所以 Director 最精彩的作品往往占用带宽过多而不能在互联网中播放。另一方面，互联网也需要找到一种比标准的 GIF 和 JPEG 更富表现力的文件格式。Macromedia 公司依靠 FutureSplash 的力量，结合 Director 和 FutureSplash 两者的优势，产生了新一代的产品，并将其命名为 Flash，第一个版本是 2.0。

在 Macromedia 公司推出 Flash 以前，肯定想不到 Flash 会对 Web 界产生如此巨大的影响；Flash 成了一个导火索，引燃了 Web 界无穷无尽的创意。不仅仅在 Web 领域，在具备广阔发展前景的无线领域中，它同样展现出无穷的魅力。无意中，Flash 已经成为一个跨平台的多媒体标准。处于电脑图形图像领域领先地位的 Adobe 公司，正是看到了 Flash 无限宽广的前景，在 2005 年 4 月花费 34 亿美金收购了 Macromedia 公司，在记者采访 Adobe 总裁收购 Macromedia 的主要动机

是什么时，他的回答只有一个单词：Flash。

最早一批网民可能还会记起第一次看到边城浪子在他的个人网站《回声资讯》（闪客帝国网站的前身）中采用 Flash 2.0 带来的惊人效果，当时是在 1998 年，在人们只能看到呆板的文字和图片效果时，忽然在网页上出现了精彩的动画，其震惊程度可想而知。

随后 Flash 在国内的发展可以用如火如荼来形容，在 Flash 3.0 发布后，更多更优秀的 Flash 作品相继出现。先是邹润的《七种武器》纯 Flash 网站发布，随后国内 Flash 行业重量级人物老蒋连续发布《强盗的天堂》和《新长征路上的摇滚》两部网络动画（如图 1-1-1 所示），在国内引起强烈反响，而之后出现的小小的《小小系列》武打动画（如图 1-1-2 所示），将 Flash 又推上了一个高峰。做 Flash 的人也被冠以一个响亮的名字“闪客”，众多闪客纷纷拿出自己的作品，汇聚一堂。



图 1-1-1

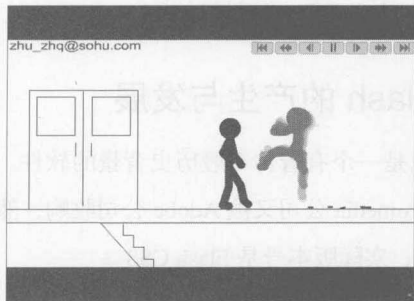


图 1-1-2

随后国内的 Flash 分别朝专业化和大众化两个方向发展。专业化领域里出现了众多的专业作者和工作室，制作出更具专业水准的作品，如中央工艺美院毕业的卜桦、做传统动画出身的拾荒、歪马秀创建的其卡通动画机构等；大众化领域则是从娱乐角度出发，不管作品是否出色，只要好玩有意思吸引人就好，其中比较著名的《东北人都是活雷锋》，如图 1-1-3 所示，由于在网络上的流行，将原本默默无闻的音乐原创人雪村带到了春节晚会。

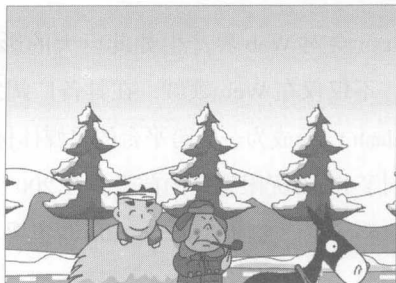


图 1-1-3