



多媒体
教学

中文版 Flash CS3 多媒体教学 风暴

胖鸟工作室 编著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



多媒体
教学



中文版 Flash CS3 多媒体教学 案例

胖鸟工作室 编著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

Flash CS3 是 Adobe 公司最新推出的优秀的动画制作软件。本书通过循序渐进的方式介绍了 Flash CS3 的各种基础知识和操作,以及 Flash 中各种动画的创建方法和技巧。本书通过大量的实例讲解,由浅入深地介绍了 Flash 动画制作的相关基础知识以及动画的制作方法,并为书中所有知识点和相关实例录制了相应的视频教程,使读者能够及时对本课所讲解的内容进行复习巩固,提高读者实际制作 Flash 动画的能力。

本书语言简洁、内容丰富,适合于网页设计制作人员、Web 应用开发人员和广大网页爱好者学习使用。

本书配套多媒体光盘内容包括书中部分知识点和实例的视频教程,以及实例的源文件和素材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-82702660(发行)、82702675(邮购),62978181(总机),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 多媒体教学风暴/胖鸟工作室编著.
北京:北京希望电子出版社,2008.4

ISBN 978-7-83002-013-2

I. 中... II. 胖... 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 030326 号

责任编辑:李志云 / 责任校对:高雅
责任印刷:天 时 / 封面设计:康 欣

北京希望电子出版社 出版

北京市海淀区上地三街 9 号金隅嘉华大厦 C 座 611

邮政编码:100085

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

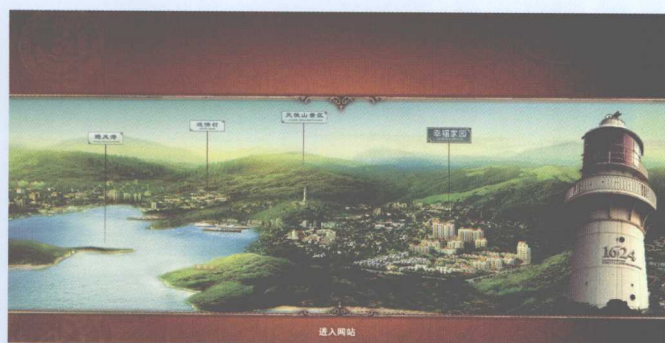
北京天时彩色印刷有限公司印刷

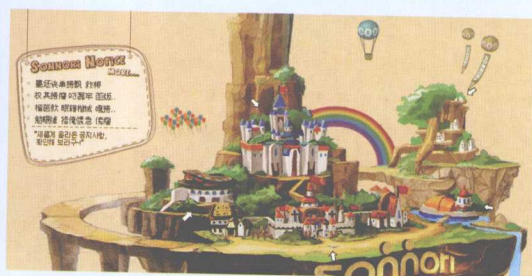
北京希望电子出版社发行 各地新华书店经销

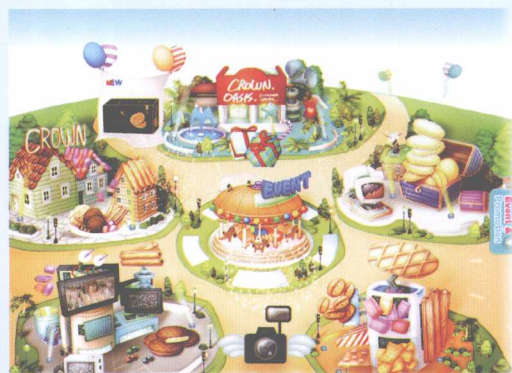
*

2008 年 4 月第 1 版	开本: 787 毫米×1092 毫米 1/16
2008 年 4 月第 1 次印刷	印张: 25.25 (彩色印刷)
印数: 1—3 000	字数: 580 千字

定价: 68.00 元(配 1 张 DVD 光盘)









前 言

在这个日新月异的网络时代,Flash 犹如一道亮丽的彩虹,闪现在我们的面前。如日中天的 Flash 不仅在网页制作、多媒体演示、手机、电视等领域得到广泛的应用,而且已经成为了一种动画制作手段。Adobe 公司最新推出的 Flash CS3,将动画设计、导航创建、用户界面及 HTML 代码整合功能提升到了前所未有的高度。

本书特点

本书通过几十个实用而经典的范例,由浅到深、循序渐进地介绍了中文版 Flash CS3 的基本功能、新增功能以及各种动画制作的方法。

本书主要有以下特点:

- 语言简洁、图文并茂。书中以大量的实例讲解 Flash 动画的制作方法和各方面的知识点,避免了枯燥无味的说教。
- 实例涉及面广,难度由低到高,循序渐进,力求让读者通过不同的实例掌握不同的知识点。
- 在对实例进行讲解时,手把手地解读如何操作,直至得出最终效果。
- 注重技巧的归纳和总结。本书知识点和实例的讲解中穿插了大量的提示和小技巧,使读者更容易理解和掌握,方便知识点的记忆,进而能够举一反三。
- 每个知识点讲解均录制了多媒体视频教程,使得每个步骤都明了易懂。

本书章节安排

全书共分 13 章,系统、全面、深入地介绍 Flash CS3 的最新功能与操作方法。其内容涉及 Flash CS3 软件的基本知识与基本操作,创建矢量图形,逐帧动画、动画和形状补间动画、路径补间动画、时间轴动画、遮罩动画,创建按钮等复杂的动画效果,ActionScript 脚本语言的编辑,动画的交互功能。本书内容实用,结构清晰,语言流畅,实例丰富,过程详细,对 Flash CS3 的各项功能和动画制作技巧均有细致描述,突出了 Flash 实用性和艺术性。

本书读者对象

本书主要面向初、中级读者,以及对于 Flash 的基本功能有了一定了解的读者,也可作为广大 Flash 设计爱好者的参考书籍和 Flash 制作培训教材。

本书配套多媒体光盘提供了本书中部分知识点及实例的视频教程,以及实例源文件和素材,方便读者制作出与教材实例一样精美的效果。

本书由张晓景、王明执笔。另外,李晓斌、范明、郑竣天、王权、刘强、陈龙、张国勇、贾勇、刘钊、尹立海、魏华、邹志连、梁革、贺春香、孟权国、邹湖云等也参与了部分编写工作。书中错误在所难免,希望广大读者朋友批评指正。

编 著

目 录

第1章 Flash CS3 基础知识	1
1.1 初识Flash CS3	2
1.1.1 Flash CS3概述	2
1.1.2 Flash CS3的新功能	3
1.1.3 Flash CS3的安装与卸载	7
1.1.4 Flash CS3的界面组成	10
1.2 Flash CS3的基本功能	13
1.2.1 动画制作基础	13
1.2.2 元件的应用	14
1.2.3 版面的组织和管理	15
1.2.4 属性检查器	22
1.2.5 舞台	22
1.3 课后练习	26
第2章 Flash CS3 的绘图功能	27
2.1 绘制基本的Flash CS3图形	28
2.1.1 使用基本绘图工具 绘制图形	28
2.1.2 使用钢笔工具绘制 图形	38
2.1.3 视频教程——绘制基本 图形	44
2.2 绘制基本路径	45
2.2.1 使用铅笔工具绘制 路径	45
2.2.2 使用橡皮擦编辑路径	47
2.2.3 使用笔刷工具绘制 路径	50
2.2.4 视频教程——绘制基本 路径	53
2.3 视频教程——实例绘制	54
2.4 课后练习	60
第3章 Flash CS3 中元件的使用	61
3.1 理解元件的概念	62
3.1.1 使用元件和实例	62
3.1.2 创建与编辑元件	65
3.1.3 使用“库”面板	67
3.1.4 视频教程——理解元件 的概念	70
3.2 按钮元件的运用	71
3.2.1 制作按钮	71
3.2.2 设定按钮的“点击” 范围	73
3.2.3 视频教程——使用元件和 实例	75
3.3 视频教程——动画实例制作	75
3.4 课后练习	79
第4章 Flash CS3 中的对象	80
4.1 理解对象	81
4.1.1 对象的种类介绍	81
4.1.2 选择对象	82
4.1.3 移动、复制和删除 对象	86
4.1.4 排列对象	89
4.1.5 对对象进行变形	92
4.2 对象的转换	97
4.2.1 将文本对象转换为 图形对象	97
4.2.2 分离位图	98
4.2.3 位图的处理	99
4.2.4 使用“属性”面板处理 位图	101
4.2.5 设置位图属性	101
4.2.6 运行时导入位图	103
4.2.7 视频教程——对象 转换实例	104
4.3 视频教程——动画实例制作	109
4.4 课后练习	116
第5章 Flash CS3 动画制作基础	117
5.1 Flash动画基本类型	118
5.1.1 Flash动画基本知识	118
5.1.2 逐帧动画原理	123
5.1.3 补间动画原理	126

5.1.4 视频教程——逐帧动画 和补间动画实例	132	7.2.3 使用视频	198
5.2 遮罩层和路径引导层	135	7.3 视频教程——动画实例制作 ..	199
5.2.1 遮罩层动画	135	7.4 课后练习	209
5.2.2 路径引导层动画	139	第8章 行为与模板	210
5.2.3 视频教程——遮罩和 引导层动画实例	142	8.1 使用行为	211
5.3 视频教程——动画实例制作 ..	143	8.1.1 声音	211
5.4 课后练习	152	8.1.2 嵌入的视频	218
第6章 Flash CS3 滤镜和时间轴		8.1.3 影片剪辑	225
特效	153	8.1.4 视频教程——行为 使用	227
6.1 滤镜的应用	154	8.2 使用模板	229
6.1.1 投影	154	8.2.1 创建模板	229
6.1.2 模糊	155	8.2.2 应用模板	230
6.1.3 发光	156	8.2.3 视频教程——使用 模板	232
6.1.4 斜角	157	8.3 视频教程——视频控制动画 实例	232
6.1.5 渐变发光	159	8.4 课后练习	242
6.1.6 渐变斜角	160	第9章 ActionScript 2.0 基础知识 ...	243
6.1.7 调整颜色	162	9.1 基础知识	244
6.1.8 视频教程——使用 滤镜	163	9.1.1 变量、语句与数据 类型	244
6.2 时间轴特效	166	9.1.2 运算符与表达式	249
6.2.1 变形转换	169	9.1.3 控制程序的流程	251
6.2.2 帮助	170	9.1.4 函数	255
6.2.3 效果	171	9.2 实例演示	257
6.3 视频教程——动画实例制作 ..	174	9.2.1 使用脚本助手	257
6.4 课后练习	180	9.2.2 使用脚本控制影片 剪辑实例	259
第7章 Flash CS3 声音与视频	181	9.2.3 视频教程——实例 演示	268
7.1 动画中使用声音	182	9.3 视频教程——网站导航条 制作	270
7.1.1 声音的使用	182	9.4 课后练习	283
7.1.2 声音类型	184	第10章 ActionScript 3.0 基础知识 ..	284
7.1.3 编辑声音	185	10.1 基础知识	285
7.1.4 视频教程——使用 声音	188		
7.2 动画中导入视频	189		
7.2.1 视频导入	190		
7.2.2 使用 Video Encoder	193		

10.1.1	ActionScript 3.0	
	核心语言	285
10.1.2	Flash player API	286
10.2	实例演示	287
10.2.1	类的编写	288
10.2.2	显示层级和显示对象 ..	299
10.3	视频教程——实例演示	303
10.4	视频教程——控制游戏人物 ..	306
10.5	课后练习	311
第 11 章	作品的测试和发布	312
11.1	作品的测试	313
11.1.1	调试影片	313
11.1.2	测试影片	316
11.1.3	测试场景	319
11.1.4	测试项目	322
11.1.5	视频教程——作品的	
	测试	324
11.2	作品的发布	326
11.2.1	发布设置	326
11.2.2	发布类型	326
11.2.3	视频教程——作品的	
	发布	331
11.3	视频教程——动画实例制作 ..	332
11.4	课后练习	337
第 12 章	综合实例 1	338
12.1	制作网站导航动画	339
12.2	制作网站标题动画	348
12.3	视频教程——动画实例制作 ..	356
12.4	课后练习	368
第 13 章	综合实例 2	369
13.1	制作网站幻灯片动画	370
13.2	制作网站广告动画	377
13.3	视频教程——动画实例制作 ..	384
13.4	课后练习	392



第1章 Flash CS3 基础知识

Flash CS3 以便捷、完美、舒适的动画编辑环境深受广大动画制作者的喜爱，Flash CS3 界面是用户和Flash CS3 进行交互制作应用程序的途径，熟悉Flash CS3 界面以及所应用到的工具，有助于读者更好地制作并完成Flash 动画。Flash CS3 的界面在Flash 8 版本的基础上又有所改进。例如，取消了原来在界面上直接出现的帮助面板，扩大了工作区；改变了部分命令的位置，使Flash 操作起来更加容易。

实例赏析

在如今的网页制作中，添加Flash 动画是必不可少的，只有应用Flash 动画才能使页面更加活泼、更加完善。



学习要点

通过本章的学习，读者要熟练掌握以下内容：

- Flash CS3 的新功能
- Flash CS3 的安装与卸载
- Flash CS3 的界面组成
- 动画制作基础
- 元件的应用
- 版面的组织和管理
- 属性检查器
- 舞台

1.1 初识Flash CS3

在网络盛行的今天,Flash已成为了一个新的专有名词,在全球网络掀起了一股划时代的旋风,并成为交互式矢量动画的标准。

1.1.1 Flash CS3概述

Flash CS3的前身是Future Splash,是早期网上流行的矢量动画插件,它主要包含的是矢量图形,同时也可以包含导入的位图图像和声音,Flash CS3启动画面如图1-1所示。Flash影片允许访问者输入内容以产生交互,也可以创建非线性影片和其他网络应用程序产生交互。站点设计者使用Flash CS3可以创建导航控件、动画徽标、具有音响效果的MTV影片。Flash影片使用的是文件量小的矢量图形,所以它可以在网络上快速下载并任意缩放,Flash CS3的操作界面如图1-2所示。

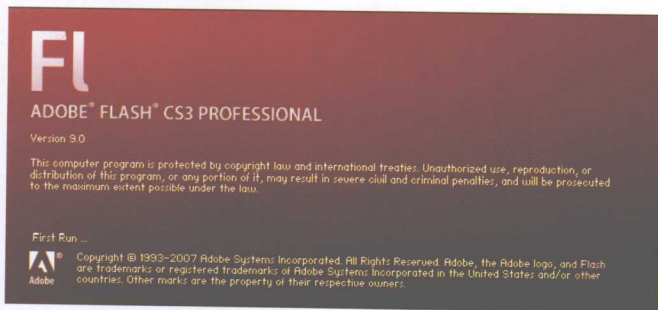


图 1-1 Flash CS3 启动画面

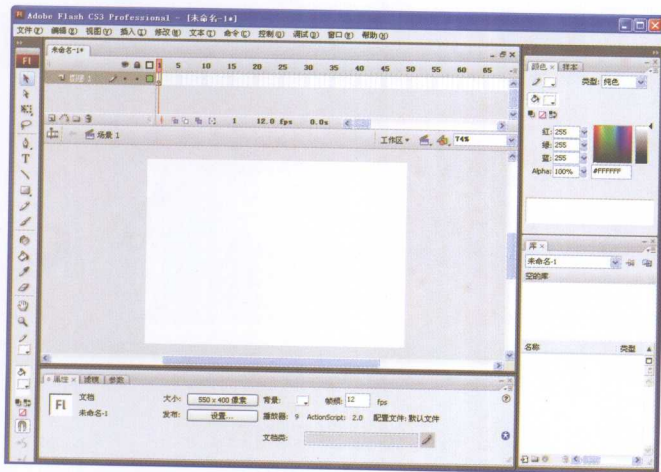


图 1-2 Flash CS3 的操作界面

Flash CS3 的文件扩展名为 .fla。Flash CS3 窗口由 4 个主要部分组成: 舞台、时间轴、“库”面板和 ActionScript 代码。这 4 个部分以及其他一些工具、面板将在本章进

行详细介绍。完成Flash文档的创作后,可以执行“文件>发布”命令,创建一个扩展名为.swf的压缩版本,然后可以使用Flash Player在本地计算机或Web浏览器中播放SWF文件了,或者将其作为独立的应用程序进行播放,如图1-3所示。



图1-3 播放SWF文件

1.1.2 Flash CS3的新功能

针对初学者,Flash CS3增加了一些新功能,进一步提高了制作Flash的效率,增加了对Photoshop和Illustrator文件的本地支持,以及复制和移动。下面将介绍Flash CS3的新增功能。

1. Photoshop和Illustrator导入

在Flash CS3中可以直接导入Photoshop (PSD) 和Illustrator (AI) 文件,如图1-4所示;并且可以保留图层和结构,如图1-5所示。在Flash CS3中编辑文件时可以使用高级选择在导入过程中优化和自定义文件,使导入到Flash CS3中的文件获得最佳效果。

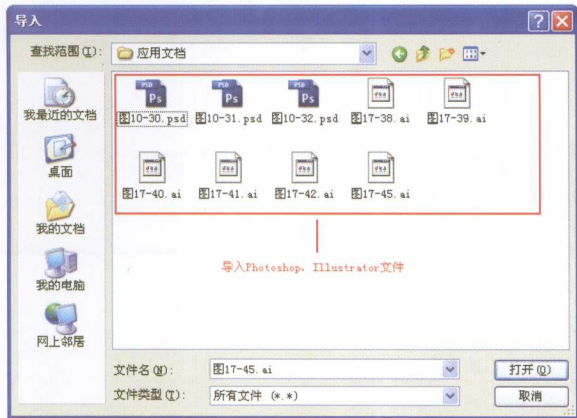


图1-4 导入Photoshop (PSD) 和Illustrator (AI) 文件

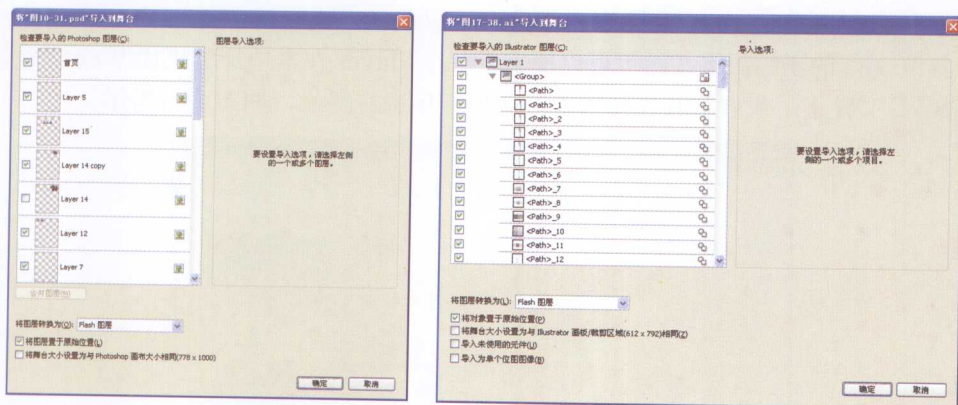


图1-5 保留图层和结构

2. 将动画转换为ActionScript

在Flash CS3中可以将动画从一个对象复制到另一个对象，并且可以将时间轴动画转换为ActionScript 3.0代码，这样设计者就可以轻松地编辑和再次使用该代码了。

3. 统一的Adobe界面

Flash CS3是Macromedia被Adobe收购后推出的全新版本。Flash CS3的界面更加简洁，并且该界面与其他一同推出的Adobe Creative Suite 3应用程序保持了一致性。在Flash CS3中还可以自定义工作区以改进工作流程和最大化工作区空间，如图1-6所示。

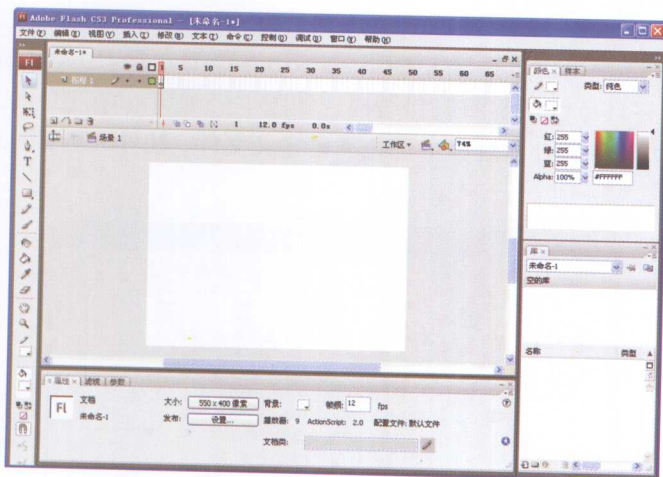


图1-6 统一的Adobe界面

4. ActionScript 3.0脚本语言

在Flash CS3中提供了对最新的ActionScript 3.0脚本语言的支持，该语言具有改进的性能以及更加直观和结构化的开发等特点，如图1-7所示。

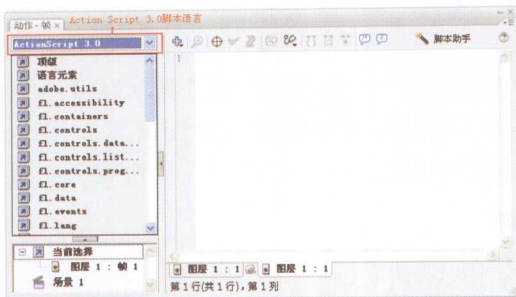


图1-7 ActionScript 3.0脚本语言

5. 高级调试器

Flash CS3 中提供了功能强大的 ActionScript 调试器，可用来测试脚本语言的正确性。该调试器具有极好的灵活性和用户反馈，并且能够与 Adobe Flex Builder 2 调试保持一致性，如图 1-8 所示。

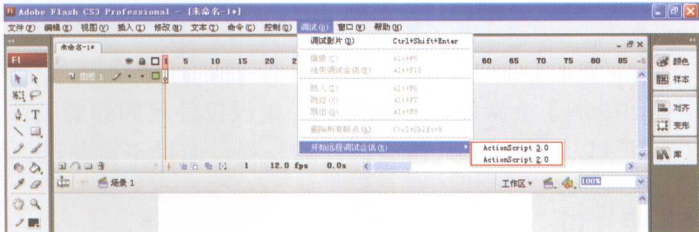


图1-8 ActionScript 调试器

6. Adobe Device Central

在 Adobe 推出的新套装 Adobe Creative Suite 3 加入了 Adobe Device Central，在 Adobe Device Central 中可以设计、预览和测试移动设备，可以测试交互式 Adobe Flash Lite 应用程序，如图 1-9 所示。

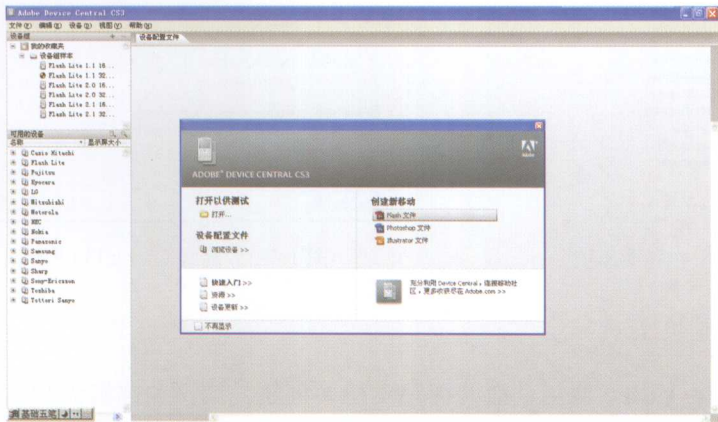


图1-9 Adobe Device Central

7. 丰富的绘图功能

在Flash CS3中可以使用“智能形状绘制工具”以可视的方式调整工作区中的形状，改进的“钢笔工具”可以创建精确的矢量图形，如图1-10所示。还可以从Illustrator CS3中将插图粘贴到Flash CS3中，舞台效果如图1-11所示。



图 1-10 改进的“钢笔工具”



图 1-11 舞台效果

8. 用户界面组件

在Flash CS3中提供了全新的、并且可以轻松设置外观的界面组件，如图1-12所示。使用绘图工具可以以可视的方式修改组件的外观，而且不需要进行编码。

9. 高级QuickTime导出

在Flash CS3中提供了高级的QuickTime导出器，使用它可以将在SWF文件中发布的内容渲染为QuickTime视频。导出包含嵌套MovieClip的内容、Action Script生成的内容和运行时的效果（例如，投影和模糊等），如图1-13所示。



图 1-12 界面组成

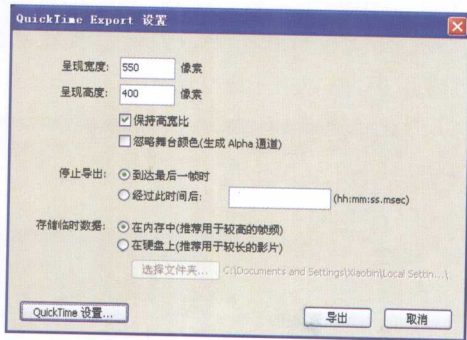


图 1-13 高级 QuickTime 导出

10. 复杂的视频工具

新的Flash Video使用全面的视频支持，创建、编辑和部署流和渐进式下载，并且新的Flash视频工具使用独立的视频编码器、Alpha通道、高质量视频编解码器、嵌入的提示点、视频导入、QuickTime导入和字幕显示等，以确保获得最佳的视频质量和功