



Flash CS3

中文版

入门与提高

实例教程

中文版

三维书屋工作室

胡仁喜 刘昌丽 熊慧 等编著

www.bjsanweishuwu.com/ (单击进入网络进行设计)



本书系统、全面、深入地介绍了Flash CS3中文版的最新功能与操作方法，由浅入深地介绍了Flash CS3中文版的各种功能，在功能讲解过程中配合大量实例。



本书语言简洁、实例丰富，适合网页设计与制作人员、大中专院校相关专业学生、个人网站爱好者与自学者学习与参考。



本书附带一张多媒体光盘，包含了书中所有实例的源文件、动画以及实例效果图片，读者可以通过录像轻松学习。

动态网页设计教学与实践丛书

Flash CS3 入门与提高实例教程

胡仁喜 刘昌丽 熊慧 等编著



机械工业出版社

本书介绍卓越的网页动画创作软件——Flash CS3。本书用丰富的实例、大量的图示，详细地介绍了 Flash CS3 的基本功能与技巧。本书从快速入门、技能提高和实战演练 3 个方面介绍了动画制作的完整过程。本书从概念入手，引导读者快速入门，达到灵活应用的目的。本书内容包括 Flash CS3 的特点与功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法，以及如何将制作好的作品导出与发布，最后提供了 6 个当今最流行、也是最经典的综合实例的制作方法。

本书内容翔实，提供了作者多年的网页制作经验，既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 入门与提高实例教程/胡仁喜等编著.—2 版.—北京：
机械工业出版社，2008.1
(动态网页设计教学与实践丛书)
ISBN 978-7-111-20043-7

I. F… II. 胡… III. 动画—设计—图形软件，Flash CS3—
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 183744 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)
责任编辑：曲彩云 责任印制：李 妍
北京蓝海印刷有限公司印刷
2008 年 1 月第 2 版第 1 次印刷
184mm×260mm·16.5 印张·407 千字
0001—5000 册
标准书号：ISBN 978-7-111-20043-7
ISBN 978-7-89492-996-9 (光盘)
定价：28.00 元 (含 1CD)

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换
销售服务热线电话：(010) 68326294
购书热线电话：(010) 88379639 88379641 88379643
编辑热线电话：(010) 68351729
封面无防伪标均为盗版

前 言

Flash CS3 是著名影像处理软件公司 Adobe 收购 Macromedia 公司后最新推出的网页动态制作工具。由于 Flash 所创作的网页矢量动画具有图像质量好、下载速度快和兼容性好等优点,因此它现在已被业界普遍接受,其文件格式已成为网页矢量动画文件的格式标准。和过去的版本相比,Flash CS3 更加确定了 Flash 的多功能网络媒体开发工具的地位。

本书旨在使用户快速掌握 Flash CS3,并尽可能多地提供一些实例,算是抛砖引玉。

本书是一本全面介绍使用 Flash CS3 制作 Flash 动画的书籍,本书从快速入门、技能提高和实战演练 3 个方面介绍了动画制作的完整过程。

全书共分 19 章。前 7 章是 Flash CS3 的入门训练,分别介绍了 Flash CS3 的有关概念,基本的操作方法。内容包括 Flash CS3 的特点与功能、基本操作环境等基础知识与基本图形绘制、使用颜色与填充、使用图层与帧、使用元件实例和库等动画制作中常用到的基本操作技巧。第 8~13 章是 Flash CS3 的技能提高部分,第 8 章介绍了 Flash CS3 的滤镜和混合模式;第 9 章详细介绍了 Flash 基础动画的创作过程,内容包括运动动画、形变动画、色彩动画、遮罩动画以及关键帧动画等基础动画的创作;第 10、11 两章主要介绍交互动画的制作以及 Flash 自带的脚本语言的相关知识;第 12 章介绍了如何创建多媒体的动画,如何通过向 Flash 动画中添加声音、视频以及组件美化和修饰创作的作品,使得创作的作品更生动、更活泼;第 13 章介绍了如何将制作好的作品输出与发布;第 14~19 章提供了 6 个当今最流行也是最经典的综合实例,带领读者一起去创作 Flash 作品。。

本书力求内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性;在风格上力求文字精炼、脉络清晰。另外,在文章内容中包括了大量的“注意”与“技巧”,它们能够提醒读者注意可能出现的问题、容易犯下的错误以及如何避免,还提供操作上的一些捷径,使读者在学习时能够事半功倍,技高一筹。在每一章的末尾,我们还精心设计了一些“动手练一练”,读者可以通过这些操作熟悉、掌握本章的操作技巧和方法。本书面向初中级用户、各类网页设计人员,也可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材。

对于初次接触 Flash 的读者,本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。通过书中一个个生动的实际范例,读者可以一步一步地了解 Flash CS3 的各项功能,学会使用 Flash CS3 的各种创作工具,掌握 Flash CS3 的创作技巧。对于已经使用过 Flash 早期版本的网页创作高手来说,本书将为他们尽快掌握 Flash CS3 的各项新功能助一臂之力。

随书光盘包含全书实例源文件和素材文件以及实例操作过程 AVI 文件,可以帮助读者形象直观地学习本书。

本书主要由胡仁喜、刘昌丽、熊慧编写,参与本书编写的还有王佩楷、袁涛、史青录、李鹏、周广芬、周冰、李瑞、董伟、贾红丽、邓晖、路纯红、王兵学、王敏、陈树勇、郑长松、孟清华、李广荣等。本书的编写和出版得到了很多朋友的大力支持,值此图书出版发行之际,向他们表示衷心的感谢。同时,也深深感谢支持和关心本书出版的所有朋友。

书中主要内容来自于作者几年来使用 Flash 的经验总结,也有部分内容取自于国内外有关文献资料。虽然笔者几易其稿,但由于时间仓促,加之水平有限,书中纰漏与失误在所难免,恳请广大读者联系 win760520@126.com,提出宝贵的批评意见。欢迎登陆 www.bjsanweishuwu.com 进行讨论。

作者

目 录

前言

第1篇 Flash CS3 快速入门

第1章 Flash CS3 概述 2

1.1 Flash 的特色..... 2

1.2 Flash CS3 新特性与新功能..... 3

1.2.1 简化的 Adobe 界面..... 3

1.2.2 Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入..... 3

1.2.3 复制和粘贴滤镜..... 3

1.2.4 将动画转换为 ActionScript..... 3

1.2.5 更丰富的绘图功能..... 3

1.2.6 新的用户界面组件..... 3

1.2.7 改进的代码调试器..... 3

1.2.8 增强的视频工具..... 4

1.2.9 省时的 ActionScript 3.0 开发..... 4

1.2.10 高级 QuickTime 导出..... 4

1.2.11 活动内容检测..... 4

1.2.12 Adobe Device Central..... 4

1.2.13 Adobe Bridge 和 Version Cue..... 4

1.2.14 彩色边框..... 4

1.2.15 9 切片舞台预览..... 4

1.2.16 复制和粘贴动画..... 4

1.2.17 基本矩形和椭圆绘制工具..... 5

1.3 Flash CS3 的应用..... 5

1.4 思考题..... 5

第2章 Flash CS3 基础 6

2.1 Flash CS3 的工作环境..... 6

2.1.1 标题栏..... 7

2.1.2 菜单栏..... 7

2.1.3 工具栏..... 12

2.1.4 绘图工具箱..... 13

2.1.5 时间轴..... 13

2.1.6 动画舞台..... 15

2.1.7 工作区域..... 15

2.1.8 组件库..... 15

2.2	Flash CS3 环境设置	16
2.2.1	时间轴线的设置	16
2.2.2	工具栏、工具面板的设置	17
2.2.3	工作参数设置	18
2.2.4	快捷键的设置	18
2.2.5	动画属性的设置	18
2.2.6	设置工作区网格	19
2.3	思考题	21
第3章	绘制图形	22
3.1	使用线条绘制工具	22
3.1.1	使用直线工具	22
3.1.2	使用铅笔工具	24
3.1.3	使用钢笔工具	24
3.2	使用填充图形绘制工具	26
3.2.1	使用椭圆工具	26
3.2.2	使用矩形工具	27
3.2.3	使用刷子工具	28
3.3	使用填充工具	30
3.3.1	墨水瓶工具	30
3.3.2	颜料桶工具	31
3.3.3	吸管工具	31
3.4	橡皮工具	32
3.4.1	橡皮擦模式	32
3.4.2	水龙头	33
3.4.3	橡皮擦形状	33
3.5	辅助工具	33
3.5.1	手形工具	33
3.5.2	放大镜工具	33
3.6	色彩选择	34
3.6.1	颜色选择面板	34
3.6.2	颜色面板的类型	35
3.6.3	创建新的渐变色	35
3.6.4	自定义颜色	36
3.7	思考题	36
3.8	动手练一练	37
第4章	文本处理	38
4.1	文本及其类型	38

4.1.1	静态文本	38
4.1.2	动态文本	39
4.1.3	输入文本	40
4.2	文本的属性设置	41
4.2.1	设置字体与字号	41
4.2.2	设置文本的颜色及样式	42
4.2.3	调整文字间距及设置超链接	42
4.3	设置段落属性	43
4.3.1	设置段落的对齐方式	43
4.3.2	设置边距	43
4.4	文本的输入	43
4.5	编辑文字	45
4.5.1	转换文字类型	45
4.5.2	分散文字	46
4.5.3	填充文字	46
4.6	思考题	47
4.7	动手练一练	47
第5章	对象操作	48
5.1	选择对象	48
5.1.1	黑色箭头工具	48
5.1.2	套索工具	49
5.2	移动、复制和删除对象	51
5.2.1	移动对象	51
5.2.2	复制并粘贴对象	52
5.2.3	删除对象	52
5.3	对象变形	52
5.3.1	翻转对象	52
5.3.2	旋转对象	53
5.3.3	对象斜切	53
5.3.4	缩放对象	54
5.3.5	扭曲对象	55
5.3.6	自由变换对象	55
5.3.7	封套对象	55
5.3.8	使用【变形】面板调整对象	56
5.3.9	使用【信息】面板调整对象	56
5.3.10	还原变形的对象	57
5.4	排列对象	57
5.5	对象对齐	58

5.5.1 对象与对象对齐	58
5.5.2 对象与舞台对齐	59
5.6 组合对象	61
5.7 思考题	61
5.8 动手练一练	62
第6章 图层与帧	63
6.1 图层的基本概念	63
6.1.1 图层的概述	63
6.1.2 图层的模式	63
6.2 图层的操作	65
6.2.1 层的创建	65
6.2.2 选取和删除图层	65
6.2.3 重命名层	65
6.2.4 复制层	66
6.2.5 改变图层顺序	67
6.2.6 修改图层的属性	67
6.2.7 标识不同层上的对象	68
6.2.8 对层进行快速编辑	69
6.3 引导图层	69
6.3.1 普通引导图层	70
6.3.2 运动引导图层	70
6.4 遮罩图层	71
6.4.1 遮罩层介绍	71
6.4.2 创建遮罩图层	72
6.4.3 编辑遮罩层	72
6.4.4 取消遮罩层	73
6.5 帧	73
6.5.1 帧的基础知识	73
6.5.2 帧的相关操作	75
6.5.3 帧属性的设置	76
6.6 思考题	78
6.7 动手练一练	78
第7章 元件、实例和库	79
7.1 元件和元件实例	79
7.1.1 元件与实例	79
7.1.2 元件的类型	80
7.2 创建元件	80

7.2.1	创建新元件	80
7.2.2	将选定元素转换为元件	81
7.2.3	特定元件的创建	82
7.2.4	调用其他影片的元件	83
7.3	编辑元件	85
7.3.1	复制元件	85
7.3.2	编辑元件	86
7.4	创建与编辑实例	87
7.4.1	将元件的实例添加至舞台	87
7.4.2	编辑实例	87
7.5	库	89
7.6	库管理	90
7.6.1	创建项目	90
7.6.2	删除项目	91
7.6.3	删除无用项目	91
7.6.4	重命名项	91
7.6.5	在库窗口中使用元件	92
7.6.6	在库窗口中使用声音、位图及视频	92
7.6.7	查看及重新组织项	92
7.6.8	更新已导入的组件	94
7.7	使用公共库	94
7.7.1	定义公共库	94
7.7.2	使用公共库	95
7.8	思考题	95
7.9	动手练一练	95
第2篇	Flash CS3 技能提高	
第8章	滤镜和混合模式	98
8.1	滤镜	98
8.1.1	概述	98
8.1.2	滤镜的基本操作	100
8.1.3	创建滤镜设置库	101
8.1.4	使用 Flash 中的滤镜	102
8.2	混合模式	107
8.3	导入滤镜和混合模式	109
8.4	思考题	109
8.5	动手练一练	109
第9章	基础动画的制作	110

9.1 制作 Flash 动画前的准备工作	110
9.1.1 Flash 动画的原理	110
9.1.2 设置帧率和背景色	111
9.2 逐帧动画	111
9.3 运动渐变动画	113
9.3.1 运动渐变动画的创建	114
9.3.2 运动渐变动画的属性设置	116
9.3.3 运动渐变动画的制作技巧	117
9.3.4 运动渐变动画的制作限制	119
9.4 外形渐变动画	120
9.4.1 外形渐变动画的创建	120
9.4.2 外形渐变动画的属性设置	121
9.4.3 外形渐变动画的制作技巧	121
9.4.4 外形渐变动画的制作限制	123
9.5 色彩动画	123
9.5.1 运动渐变的色彩动画	124
9.5.2 外形渐变的色彩动画	125
9.6 遮罩动画	126
9.7 洋葱皮工具	130
9.8 场景的管理	131
9.8.1 场景的添加与切换	132
9.8.2 场景的命名	132
9.8.3 场景的删除及复制	132
9.9 思考题	133
9.10 动手练一练	133
第 10 章 制作交互动画	134
10.1 什么是交互动画	134
10.2 【动作】面板	134
10.2.1 使用动作面板	135
10.2.2 使用【动作】面板选项菜单	136
10.2.3 设置【动作】面板的参数	139
10.2.4 使用代码提示	140
10.3 为对象添加动作	140
10.3.1 为帧添加动作	140
10.3.2 为按钮添加动作	141
10.3.3 为影片剪辑添加动作	142
10.4 创建交互操作	142
10.4.1 跳到某一帧或场景	142

10.4.2 播放和停止影片	143
10.4.3 跳到不同的 URL	144
10.5 思考题	145
10.6 动手练一练	145
第 11 章 ActionScript 基础	146
11.1 交互的要素	146
11.1.1 事件	146
11.1.2 目标	147
11.1.3 动作	149
11.2 ActionScript 概述	149
11.2.1 ActionScript 3.0 主要特点	150
11.2.2 如何选择 ActionScript 版本	152
11.2.3 设置 ActionScript 版本和 Player 版本	152
11.3 语法	152
11.3.1 点语法	153
11.3.2 分号	153
11.3.3 圆括弧	153
11.3.4 大括号	154
11.3.5 大写和小写	154
11.3.6 注释	154
11.3.7 常量	154
11.4 语句	154
11.4.1 流程控制类	154
11.4.2 对象控制类	155
11.4.3 程序控制类	155
11.4.4 外部效果类	155
11.4.5 其他效果类	155
11.5 数据类型	156
11.5.1 字符串	156
11.5.2 数值	156
11.5.3 布尔值	156
11.5.4 对象	156
11.5.5 影片剪辑	156
11.5.6 空值与未定义类型	157
11.6 变量	157
11.6.1 值	158
11.6.2 分配值	158
11.6.3 设置或更新不同时间线的值	159

11.6.4	更新变量值	159
11.6.5	处理文本字段	160
11.7	函数	160
11.7.1	通用类函数 (General Functions)	161
11.7.2	数值类型函数 (Number Functions)	162
11.7.3	字符串类型函数 (String Functions)	163
11.7.4	属性类函数 (Properties Functions)	164
11.7.5	全局属性函数 (Global Properties)	169
11.8	表达式	170
11.9	运算符	171
11.9.1	逻辑运算符	171
11.9.2	字符串运算符	171
11.9.3	数字运算符	172
11.10	类	174
11.11	思考题	174
11.12	动手练一练	174
第 12 章	多媒体的使用	175
12.1	使用声音	175
12.1.1	导入声音	175
12.1.2	添加声音	176
12.1.3	编辑声音	178
12.1.4	使用声音	180
12.1.5	声音的优化与输出	181
12.2	应用视频	185
12.2.1	导入视频文件	185
12.2.2	引入链接视频	188
12.2.3	对视频对象的操作	188
12.3	使用组件	189
12.3.1	组件概述	189
12.3.2	如何添加组件	190
12.3.3	查看和修改组件的参数	190
12.3.4	设置组件的外观尺寸	191
12.3.5	预览组件	191
12.3.6	自定义组件外观	192
12.4	思考题	195
12.5	动手练一练	195
第 13 章	发布与输出	196

13.1 Flash 动画的优化和测试.....	196
13.1.1 Flash 动画的优化.....	196
13.1.2 Flash 动画的测试.....	197
13.2 Flash 动画的发布.....	199
13.2.1 Flash 文件的发布设置.....	200
13.2.2 HTML 文件的发布设置.....	202
13.2.3 GIF 文件的发布设置.....	205
13.2.4 JPEG 文件的发布设置.....	208
13.2.5 PNG 文件的发布设置.....	208
13.2.6 QuickTime 文件的发布设置.....	209
13.2.7 预览发布动画.....	210
13.3 Flash 动画的输出.....	210
13.3.1 输出图形和动画.....	210
13.3.2 输出文件格式.....	211
13.4 动画的打包.....	213
13.5 思考题.....	214
13.6 动手练一练.....	214
第 3 篇 Flash CS3 实战演练.....	
第 14 章 彩图文字.....	216
14.1 创建彩图背景.....	216
14.2 文字的输入与柔化.....	217
14.3 图文合并.....	218
14.4 思考题.....	218
第 15 章 水波涟漪效果.....	219
15.1 制作水波波纹扩大的动画.....	220
15.2 制作水滴下落效果.....	221
15.3 制作溅起水珠的效果.....	224
15.4 思考题.....	226
第 16 章 运动的小球.....	227
16.1 创建小球元件.....	227
16.2 绘制阴影.....	228
16.3 制作下落效果.....	229
16.4 设置阴影的效果.....	230
16.5 制作弹起的效果.....	230
16.6 制作按钮.....	231
16.7 制作运动动画.....	232

16.8 思考题	233
第 17 章 飘舞的雪花	234
17.1 制作雪花元件	234
17.2 制作飘落动画	235
17.3 将元件组合成场景	236
17.4 制作分批下落的效果	237
17.5 思考题	238
第 18 章 翻动的书页	239
18.1 封面设计	239
18.2 页面设计	240
18.3 翻页动画制作	242
18.4 ActionScript 语句	243
18.5 思考题	245
第 19 章 课件制作	246
19.1 制作静态元件	246
19.2 制作按钮	247
19.3 制作实验的影片剪辑	248
19.4 将元件添加进场景	248
19.5 用 ActionScript 进行编程	249
19.6 思考题	250

第1篇 Flash CS3 快速入门

 第1章 Flash CS3 概述

 第2章 Flash CS3 基础

 第3章 绘制图形

 第4章 文本处理

 第5章 对象操作

 第6章 图层与帧

 第7章 元件、实例和库

第 1 章 Flash CS3 概述

本章重点

本章将向读者介绍 Flash 的基本情况, 内容包括 Flash 的发展历史、软件特色、文件类型、Flash CS3 的新增功能与新特性, 以及 Flash CS3 的应用范围等知识。

学习目的

通过本章的学习, 您可以:

- 了解 Flash 的软件特色。
- 掌握 Flash 的文件格式。
- 了解 Flash CS3 比以往 Flash 版本的新增功能与新特性。
- 了解 Flash CS3 的应用范围。

1.1 Flash 的特色

Flash 是制作网络交互动画的优秀工具, 它支持动画、声音以及交互, 具有强大的多媒体编辑功能, 可以直接生成主页代码。

针对目前网络传输速度的问题, Flash 通过使用矢量图形和流式播放技术克服了这一缺点。基于矢量图形的 Flash 动画在尺寸上可以随意调整缩放, 而不会影响图形文件的大小和质量, 流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分, 而在播放中下载完剩余的动画。

Flash 提供的透明技术和物体变形技术使创建复杂的动画更容易, 给 Web 动画设计者的丰富想象提供了实现手段; 交互设计可以让用户随心所欲地控制动画, 赋予用户更多主动权; 优化界面设计和强大的工具使 Flash 更简单实用。同时, Flash 还具有导出独立运行程序的能力, 其优化下载的配置功能更令人为之赞叹。可以说, Flash 为制作适合网络传输的 Web 动画开辟了新的道路。

值得强调的是, 由于 Flash 记录的只是关键帧和控制动作, 所生成的编辑文件 (*.fla) 尤其是播放文件 (*.swf) 非常小巧, 这些正是无数 Web 页设计者所孜孜以求的。而且 Flash 格式已经作为开放标准发布, 并将获得第三方软件的支持。所以, 更多用户的浏览器将支持 Flash 动画, Flash 动画必将获得更加广泛的应用。

Flash 在多媒体产品设计方面、网络动画设计及网页组织上显示出了巨大的生命力。愈来愈多的地方使用了 Flash 动画, 应用前景令人鼓舞, 具有巨大的、潜在的商业价值。

1.2 Flash CS3 新特性与新功能

目前, Flash CS3 只有一个版本: Flash CS3 Professional (以下简称为 Flash CS3)。在 Flash 8 的基础上, Flash CS3 在众多功能上都有了有效的改进, 本节将介绍 Flash CS3 的一些较为重要的新功能与特性。

1.2.1 简化的 Adobe 界面

Flash CS3 采用全新的 Creative Suite 3 界面, 新的简化的界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性, 并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

1.2.2 Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入

根据 Adobe 的统计, 70% 的 Flash 用户需要使用 Illustrator, 而 94% 的用户需要使用 Photoshop。在 Flash CS3 中, Adobe 所作出的最大贡献就是将其与 Photoshop 和 Illustrator 整合在一起。用户可以在保留图层和结构的同时, 在 Flash CS3 中导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件并编辑它们, 还可以使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。此外, 当将矢量图从 Illustrator 导入到 Flash 中时, 路径的保真程度也有所改进。

1.2.3 复制和粘贴滤镜

Flash 8 中新增了滤镜功能, 使用滤镜可以将视觉效果应用到影片剪辑、文本和按钮, 从而制作出许多意想不到的效果。Flash CS3 增强了使用滤镜的灵活性, 用户可以复制一个实例的滤镜设置, 然后粘贴到另一个实例, 减化了工作流程。

1.2.4 将动画转换为 ActionScript

即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码, 将动画从一个对象复制到另一个对象。

1.2.5 更丰富的绘图功能

经过认真整改的贝赛尔曲线笔工具可以对点和线进行 Bézier 曲线控制, 创建精确的矢量插图; 使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区上的形状属性; 可以直接绘制出圈环; 可以单独调整圆角矩形的四个拐角。

1.2.6 新的用户界面组件

使用新的、轻量的、可轻松设置外观的界面组件为 ActionScript 3.0 创建交互式内容。使用绘图工具以可视方式修改组件的外观, 而不需要进行编码。

1.2.7 改进的代码调试器

使用功能强大的类似 Flex 的 ActionScript 调试器测试内容, 提供极好的灵活性和用户反馈以及与 Adobe Flex™ Builder™ 2 调试的一致性。