

电脑 | 即学即用 | 系列
Diannaao | Jixuejiyong | Xilie

Flash CS3

即学即用

李林 编著



紧密结合自学与课堂教学的特点，针对广大初、中级读者，突出基础知识和实践指导方面的内容



版式设计简洁、大方，突出重点；语言精练实用，不讲深奥的原理，只讲解学习电脑应用最需要的内容



以详细、直观的步骤讲解相关操作，方便读者阅读。本套丛书中涉及的制作实例、素材等内容均可在<http://www.zrbook.net>网站上下载使用

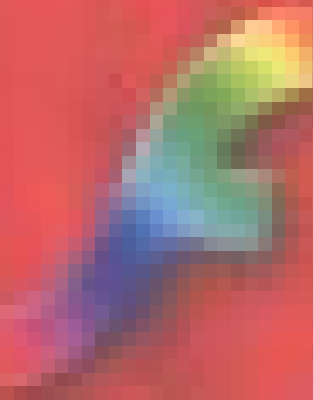


电子科技大学出版社

THE EXPERT'S VOICE
IN

Flash CS3

THE COMPLETE
GUIDE

Author:    

© 2008 Pearson Education, Inc.

41
2205.1
/5

Flash CS3

即学即用

李 林 编著



电子科技大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS3 即学即用 / 李林编著. —成都: 电子科技大学出版社, 2008.1

(电脑即学即用系列)

ISBN 978-7-81114-727-8

I. 李… II. 李… 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 191976 号

Flash CS3 即学即用

李 林 编著

出 版: 电子科技大学出版社 (成都市一环路东一段 159 号电子信息产业大厦

邮编: 610051)

策划编辑: 谢应成

责任编辑: 谢应成

主 页: www.uestcp.com.cn

电子邮箱: uestcp@uestcp.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 四川南方印务有限公司

成品尺寸: 185 mm × 230 mm 印张 14.25 字数 328 千字

版 次: 2008 年 1 月第一版

印 次: 2008 年 1 月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-81114-727-8

定 价: 24.00 元

■ 版权所有 侵权必究 ■

- ◆ 邮购本书请与本社发行部联系。电话: (028) 83202323, 83256027
- ◆ 本书如有缺页、破损、装订错误, 请寄回印刷厂调换。
- ◆ 课件下载在我社主页“下载专区”。

《电脑即学即用系列》

序

电脑作为现代办公设备必不可少的一种工具，已经广泛地应用到各个领域，正在改变着人们的生产和生活。不会使用电脑就跟不上时代，因此，如何快速地学会电脑操作技能，就成为现代社会每个人都需要解决的新问题。

为适应这种需求，各类学历教育学校以及社会培训学校都开设计算机专业方面的课程，各类学校也将非计算机专业学生的电脑知识和技能教育纳入教学计划。为此，我们组织了一批教学精英编写这套《电脑即学即用》系列，以满足学校教学和学习电脑知识人员的需要。本套教材的作者均长期从事一线教育工作，熟悉教学内容的编排，了解学生的需求和接受能力，并将丰富的授课和写作经验融入本套教材的编写中。

本套教材涵盖了计算机各个应用领域，包括操作系统使用、办公软件、互联网、网页制作、计算机组装、图形图像、二维动画、三维动画、电脑制图等。众多的图书品种可以满足不同读者、不同电脑课程设置的需要。

本套丛书全部以最流行软件为基础，详细讲解每个软件的使用方法及应用技巧，并以大量的案例贯穿于教学过程中，使读者真正熟练掌握所学软件，融会贯通。本套丛书具有以下特点：

1. 本丛书紧密结合自学与课堂教学的特点，针对广大初、中级读者电脑基础知识薄弱的现状，突出基础知识和实践指导方面的内容。
2. 版式设计简洁、大方，突出重点，对于标题、正文、注释、技巧等都设计了醒目的字体，读者阅读起来会感到轻松愉快。
3. 语言精练实用，不讲深奥的原理，只介绍学习电脑应用最需要的内容。
4. 以详细、直观的步骤讲解相关操作，方便读者阅读。本套丛书在实例的讲解上注意选材，书中的实例都具有较强的代表性。
5. 本套丛书中涉及的制作实例、素材等内容均可在 <http://www.zrbook.net> 网站上下载使用。

编 者

2007 年 10 月

Flash CS3 即学即用

前言

Flash CS3 是美国 Adobe 公司最新推出的矢量动画编辑软件，它广泛应用于动画制作、网页动画设计和游戏娱乐等各个领域，它拥有强大的交互式动画设计功能，可以将音乐、声效、动画融合在一起，以制作出高品质的网页动态效果。作为网络应用中最具表现力的动画形式，深受用户的喜爱和推崇。

本书以循序渐进的方式，介绍了 Flash CS3 的基础知识、基础绘图工具、基础动画的制作、进阶动画的制作、声音的制作与编辑、ActionScript 的相关概念、电影的发布与输出、综合应用实例等知识。

本书按照由浅入深的顺序安排，通过实用而经典的实例来介绍 Flash CS3 的应用方法和技巧。实例丰富、步骤清晰、与实践结合非常密切。通过学习可以迅速掌握制作动画的各种方法。用户可以一边学习，一边操作。本书对于 Flash CS3 的初学者、美术设计爱好者及 Flash 高级设计人员都有一定的参考价值。

本书的主要特点：

1. 层次清晰、循序渐进、实例丰富；
2. 内容全面、重点突出、实用性强；
3. 语言简洁，可以使初学者迅速达到熟练水准；
4. 本书的制作实例及素材均可通过 <http://www.zrbook.net> 网站下载。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中难免存在错漏和不完善之处，恳请读者批评指正。

李 林
2007 年 12 月

Flash CS3 即学即用

目 录

第1章 Flash CS3 的安装与界面简介1

1.1 Flash CS3 的概述.....2	
1.2 Flash CS3 的安装.....2	
1.2.1 安装.....2	
1.2.2 启动、退出.....3	
1.3 Flash CS3 的工作环境.....4	
1.3.1 开始页.....5	
1.3.2 工作面板简介.....6	
1.3.3 菜单栏.....8	
1.4 Flash CS3 的新增功能.....9	
1.4.1 表现手法.....9	
1.4.2 文本支持.....10	
1.4.3 脚本增强.....11	
1.4.4 视频支持.....11	

2.3.1 帧的基本概念及类型.....24	
2.3.2 帧的状态及表示方法.....25	
2.3.3 帧的创建与编辑.....26	
2.3.4 创建帧标签.....27	
2.4 层操作.....28	
2.4.1 层的概念及创建新层.....29	
2.4.2 层的相关操作.....29	
2.4.3 编辑层.....30	
2.4.4 设置层的属性.....32	
2.4.5 层操作实例剖析.....33	
2.5 对象的基本操作.....35	
2.5.1 对象的概念.....35	
2.5.2 对象的基本操作.....36	
2.5.3 外部素材对象导入.....38	

第 3 章 FLASH CS3 基础绘图工具

.....39

第 2 章 Flash CS3 的基本操作.....13

2.1 新建 Flash 影片文档.....14	
2.1.1 新建影片文档.....14	
2.1.2 创建图形.....15	
2.1.3 创建动画效果.....16	
2.1.4 保存和测试影片.....18	
2.1.5 导出影片.....19	
2.1.6 发布文件.....19	
2.2 元件的使用.....21	
2.2.1 元件的导入与创建.....21	
2.2.2 元件的类型及区别.....22	
2.2.3 编辑元件.....23	
2.3 帧操作.....24	

3.1 矢量图和位图.....40	
3.2 绘制直线、椭圆、矩形.....40	
3.2.1 绘制直线.....40	
3.2.2 绘制椭圆.....41	
3.2.3 绘制矩形.....41	
3.3 铅笔与钢笔工具.....42	
3.3.1 铅笔工具的使用.....42	
3.3.2 钢笔工具的使用.....42	
3.4 刷子工具.....43	
3.5 橡皮擦工具.....44	
3.6 线条的优化.....45	
3.6.1 使用箭头工具调整线条.....45	
3.6.2 伸直和平滑线条.....46	

Flash CS3 即学即用

目 录

3.6.3 优化曲线工具	46
3.7 颜色处理工具	47
3.7.1 填充工具的使用	47
3.7.2 颜料桶工具的使用	49
3.7.3 填充变形工具的使用	49
3.7.4 墨水瓶工具的使用	50
3.7.5 吸管工具的使用	51
3.8 其他工具	52
3.8.1 套索工具的使用	52
3.8.2 变形工具的使用	52
3.8.3 预览工具的使用	53
3.9 使用文本对象	53
3.9.1 静态文本	53
3.9.2 动态文本	54
3.9.3 可输入文本	55
3.10 颜色编辑	55
3.10.1 使用颜色样板	55
3.10.2 混色器	56
3.11 绘图综合练习	57

第4章 基础动画制作63

4.1 逐帧动画	64
4.1.1 逐帧动画的概念	64
4.1.2 绘图纸的功能	65
4.1.3 创建逐帧动画	66
4.2 形状补间动画	67
4.2.1 形状补间动画的概念	67
4.2.2 创建形状补间动画的方法	68
4.2.3 制作形状补间动	70
4.3 动作补间动画	73

4.3.1 动作补间动画的相关概念	73
4.3.2 动作补间动画的属性面板	75
4.3.3 制作动作补间动画	76

第5章 进阶动画制作81

5.1 遮罩动画	82
5.1.1 遮罩动画的概念	82
5.1.2 创建遮罩层的方法	82
5.1.3 制作遮罩动画	85
5.2 引导路径动画	89
5.2.1 引导路径动画的概念	89
5.2.2 创建引导路径动画	91
5.2.3 制作引导路径动画	93
5.3 自定义缓入/缓出动画	99
5.4 按钮元件的应用实例	104

第6章 动画特效应用实例109

6.1 滤镜应用实例	110
6.2 混合模式应用实例	113
6.3 时间轴特效应用实例	120
6.4 综合制作练习	124

第7章 声音的制作编辑129

7.1 音频基本知识	130
7.2 Flash 中声音的应用	131
7.2.1 声音导入	131
7.2.2 引用声音	132
7.2.3 声音的编辑	133

Flash CS3 即学即用

目 录

7.2.4 给按钮添加声音	137
7.2.5 压缩声音	138

第 8 章 ActionScript 入门.....141

8.1 创建文本	142
8.1.1 ActionScript 基础	142
8.1.2 Action 工作面板	143
8.2 ActionScript 的应用	143
8.2.1 降低重复劳动	144
8.2.2 制作视觉效果	144

第 9 章 Flash 发布与输出.....147

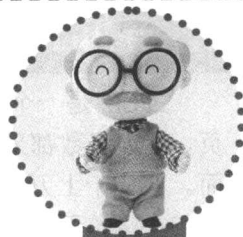
9.1 作品的输出格式设置	148
9.1.1 Flash 格式发布设置	148
9.1.2 HTML 格式发布设置	151
9.1.3 GIF 格式发布设置	153
9.1.4 PNG、JPEG、Quick Time 格式发布设置	155
9.2 预览和发布动画	159
9.3 作品的输出	159

第 10 章 综合应用范例161

10.1 文字特效制作	162
10.1.1 逐个淡入文字	162
10.1.2 霓虹灯效果	166
10.1.3 电波流动	169
10.1.4 飘落的文字	175
10.1.5 旋转的文字	179
10.1.6 展开的卷轴	185
10.2 制作音乐贺卡	189
10.2.1 创建元件	189
10.2.2 创建动画	192
10.2.3 添加“雪花”效果	196
10.2.4 添加“变色”字和声音效果	199
10.3 制作动感广告	201
10.3.1 制作“圆圈”动画	201
10.3.2 制作“圆弧”背景动画	206
10.3.3 制作“手机”动画	208
10.3.4 制作“闪光”动画	211
10.3.5 制作“轮廓线”动画	213
10.3.6 制作“文字”动画	217



电脑即学即用



教你学电脑

第 1 章 Flash CS3 的安装与界面简介

本章要点:

- ◆ Flash CS3 的相关概述
- ◆ Flash CS3 的安装
- ◆ Flash CS3 的工作环境
- ◆ Flash CS3 的新增功能

电脑博士, Flash CS3 是什么软件? 有些什么功能呢?



小丽, Flash CS3 是美国 Adobe 公司推出的最新版本网页动画设计软件。Flash CS3 的应用从手机、电脑、游戏、Web 应用程序、移动上网到酒店娱乐系统, 无所不包。纵观当今网络世界, Flash 正被广泛地应用于各行各业。



1.1 Flash CS3 的概述

Flash 是一个矢量图形编辑和交互动画制作的软件，目前无论是商业网页还是个人网页，绝大多数都采用了 Flash 技术。Flash 还被广泛应用于交互软件的开发、展示和教学方面。在成千上万的网站上都可以看到精彩的 Flash 动画，它让网页变得更加绚丽夺目，使人们在浏览网站时真正感受到 Flash 的动感。广泛流行于网络的 Flash MTV，其优美的动画音乐更动听，更具感染力；有趣的网络游戏也是 Flash 带给游戏玩家的最好礼物。总之，Flash 已经成为多媒体制作、网页制作最热门的软件，成为网络媒体的主流技术。

1.2 Flash CS3 的安装

与其他 Windows 应用软件一样，购买了 Flash CS3 软件之后，需要先将其安装到计算机中才能够使用。安装 Flash CS3 十分简单，使用标准的 Windows 操作系统即可安装。

1.2.1 安装



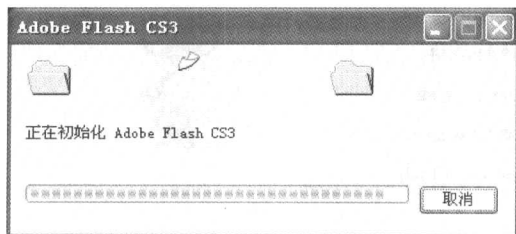
怎样安装
Flash CS3 呢？



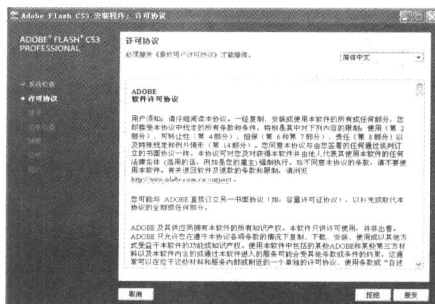
下面就来看看
Flash CS3 的硬件、软
件要求以及安装步骤。

需要 Pentium200 以上的 CPU、24 位以上图形显示卡、64MB 以上内存（用 256MB 的内存也不算过分）。在内存较少时，建议把系统的虚拟内存设置大一些。操作系统可以是 Microsoft Windows 9x/2000/NT4.0/XP 等。

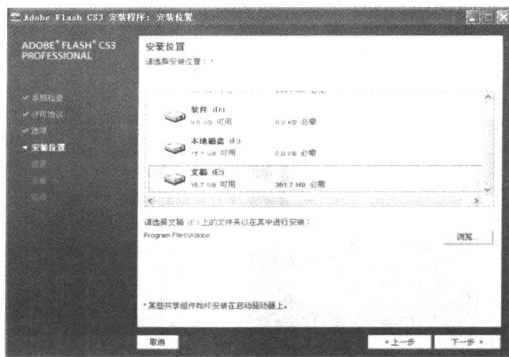
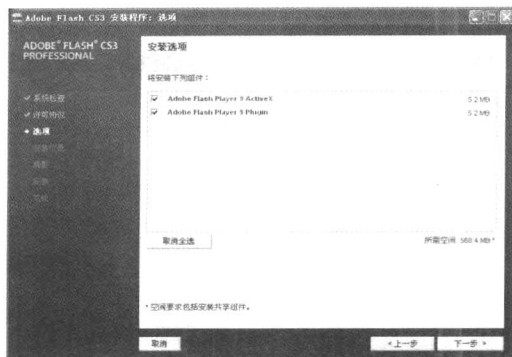
1 将 Flash CS3 软件光盘放入光驱，进入 Adobe CS3 文件夹，运行安装程序。首先看到的是初始化文件。



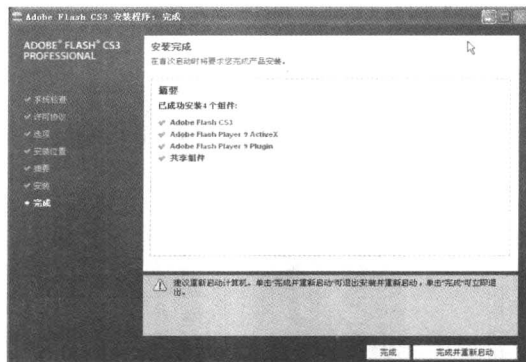
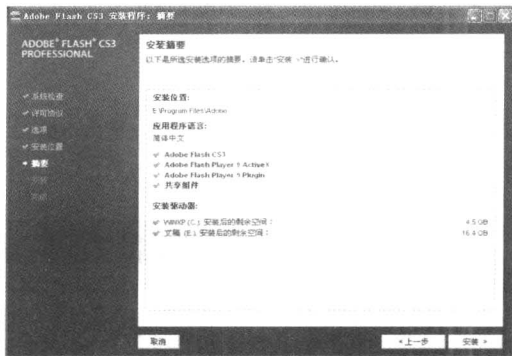
2 初始化文件后，在弹出的许可证协议界面中，单击“接受”按钮。



- 3 在弹出的“安装选项”对话框中，选择安装程序的组件后，单击“下一步”按钮。
- 4 在“安装位置”对话框中，选择文件安装位置后，单击“下一步”按钮。



- 5 在接下来的对话框中，单击“安装”按钮即可。
- 6 安装完成后，将弹出“安装完成”对话框，单击“完成”按钮结束整个安装过程。如果选择了“完成并重新启动”按钮，电脑将重新启动。



1.2.2 启动、退出



FlashCS3 软件已经安装到我的电脑中了，怎么启动它呢？



运行 Flash CS3 可以有多种方式，下面介绍三种常用的运行方式。

从程序组中启动，单击 Windows 桌面左下角的“开始”，选择“所有程序”，在弹出的菜单中选择“Adobe Flash CS3 Professional”命令，即可启动。



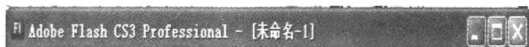
从“Windows 资源管理器”中启动。打开“Windows 资源管理器”，找到 Flash CS3 安装路径，双击 Flash.exe 文件，即可启动。



从 Windows 的桌面上启动，这是最便捷的一种方式。在桌面上双击 Flash CS3 快捷图标，即可启动。



退出 Flash CS3 的操作界面，可以单击操作界面窗口右上角的“关闭”按钮 ，也可以“双击”左上角的 Flash CS3 的图标。



1.3 FlashCS3 的工作环境

Flash CS3 与早期其他版本相比，以便捷、完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作爱好者的喜爱。它具有更人性化的工作环境，更突出的功能优势，更强大的内在组件功能。另外，它还添加了许多网络方面的特征。



1.3.1 开始页

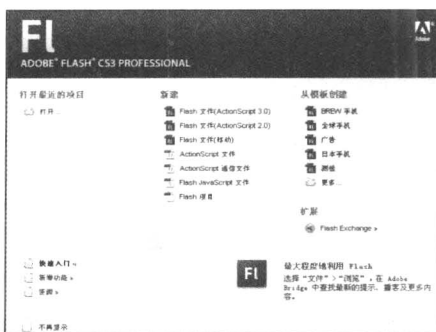


Flash CS3 的工作环境包括哪些方面呢?

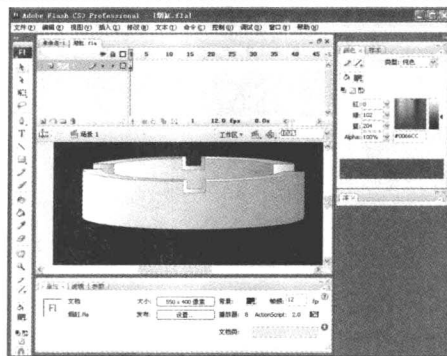


Flash CS3 的工作环境, 包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

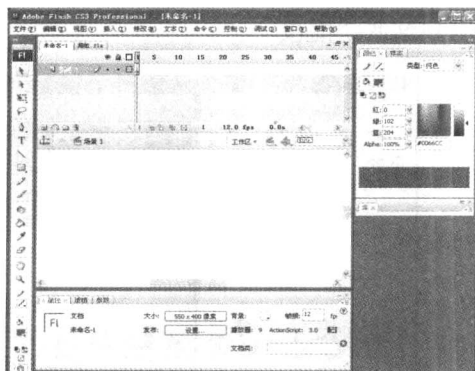
运行 Flash CS3, 首先映入眼帘的是“开始页”, “开始页”将常用的任务都集中放在一个页面中, 包括“打开最近项目”、“新建”、“从模板创建”、“扩展”以及对官方资源的快速访问等。



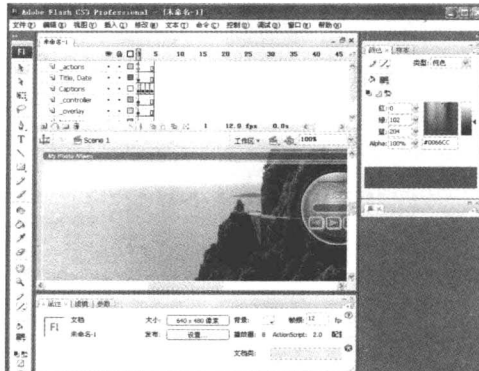
在“开始页”中, “打开最近项目”下列出了最近打开过的文档, 单击“Flash 文件”, 系统将打开该文档。



在“开始页”中, 选择“新建”下的“Flash 文档”, 将启动 Flash CS3 的工作窗口并新建一个影片文档。



在“开始页”中, 选择“从模板新建”, 用户可以选择 Flash CS3 提供的模板样式来新建影片文档。



1.3.2 工作面板简介



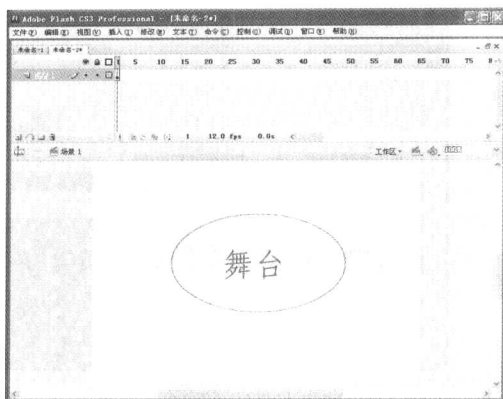
什么是工作面板？



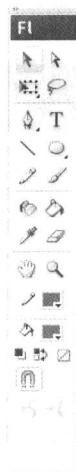
工作面板就是各种工具的工作区。

在 Flash 里熟悉工作面板是很重要的，其中包括舞台、工具箱、时间轴、混色器、库、动作、属性等各种面板。通过学习本章，用户将了解各种面板的基本功能。

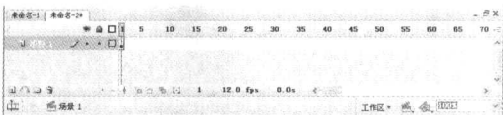
1 “舞台”窗口是创作和观看自己作品的场所，也是对动画对象进行编辑、修改的唯一场所。



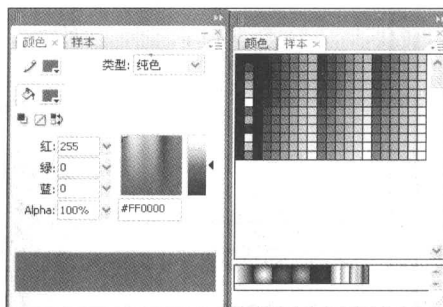
2 “工具箱”面板中，包含了进行矢量图形绘制和图形处理时所需要的全部工具，用户可以利用它们来进行自己的图形设计。



3 “时间轴”窗口中包括了层选择窗口和帧序列窗口，是绘制动画的重要窗口。



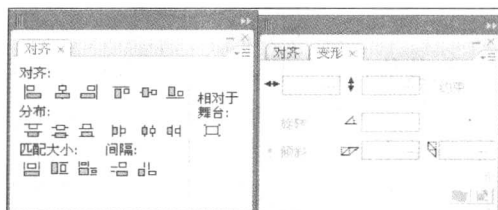
4 “颜色”面板和“样本”面板主要用来设置颜色和透明度。在绘图的时候会大量的用到这两个面板。



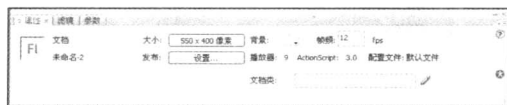
“库”面板也是一个非常重要的面板，主要用来存储和组织在 Flash 中所创建的元件及导入的声音或位图。



“对齐”面板和“变形”面板，可以很方便地对物件进行排列和对齐，而变形面板则是对物件进行旋转和缩放的。这两个面板都是绘图和动画制作所离不开的。



使用“属性”面板，可以很容易地设置舞台或时间轴上当前选定对象的属性，当用户选中不同的物体时，面板中的内容也会发生相应的变化。



“动作”面板可以创建和编辑对象或帧的 ActionScript 代码，主要由“动作工具箱”、“脚本导航器”和“脚本”窗格组成。



“帮助”面板中，包含了大量信息和资源，对 Flash 的所有创作功能和 ActionScript 语言进行了详尽的说明。使用“帮助”面板可以随时对软件的使用或动作脚本语法进行查询。



提示：

“面板”是 Flash 中最重要的部件之一。所以，只要我们熟练掌握了每个“面板”的名称、用途、使用方法及大致功能，也学会了 Flash 的基本操作。