



课堂实录

- 包含视频讲解
- 近100个相关知识点
- 类似课堂的学习方式
- 全面学习软件功能的良师益友

含DVD

全彩印刷

中文版

安小龙 / 编著

# Flash CS3 课堂实录

清华大学出版社



安小龙 / 编著

中文版

# Flash CS3 课堂实录

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书是指导初学者学习使用Flash CS3动画制作的入门书籍。书中详细介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和案例应用。全书共分15章,内容包括该软件的新增功能、工作界面、使用绘图工具、编辑对象、编辑文本、导入图像、使用图层、创建元件、图像、音频及视频的导入导出、时间轴与帧、创建Flash动画、ActionScript编程、Flash组件和综合实例。所有章节都通过具体的实例讲解并进行拓展训练,讲述的创作技巧具有较高的实用价值。每章最后的习题帮助读者巩固所学的内容,从而了解并掌握一些制作动画的方法,起到抛砖引玉的作用,为读者的创作提供一些借鉴。

本书适合Flash初、中级用户使用,也可以作为相关院校的教材使用。

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 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS3课堂实录/安小龙 编著. —北京:清华大学出版社, 2008.12  
(课堂实录)

ISBN 978-7-302-17507-0

I. 中… II. 安… 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(2008)第059389号

责任编辑:陈绿春

装帧设计:新知互动

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

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

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:21.75 插 页:4 字 数:654千字

附DVD1张

版 次:2008年12月第1版 印 次:2008年12月第1次印刷

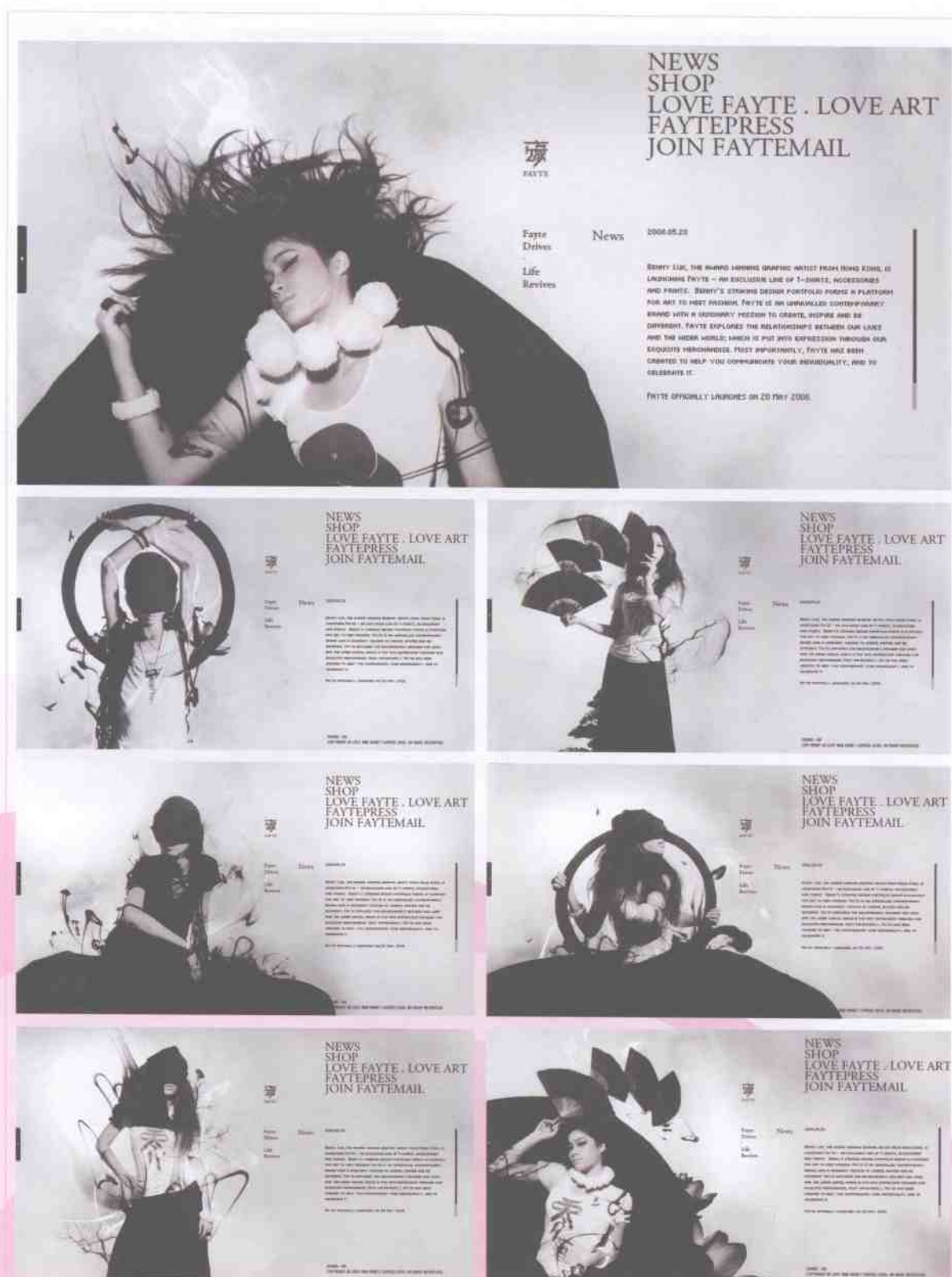
印 数:1~5000

定 价:69.00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:026335-01













## 影视前沿场景制作



## 片头动画制作





## 特效页面制作



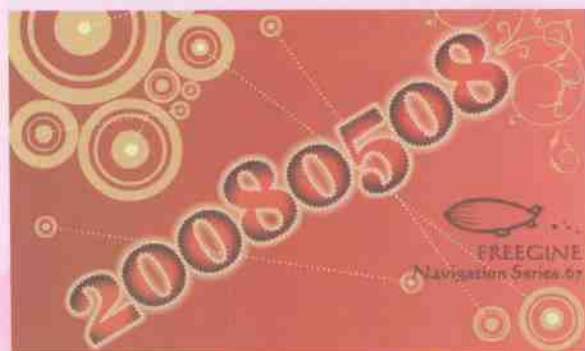
## 圣诞狂欢夜图形制作



## 制作小鱼跟随鼠标特效



## 花边特效文字制作



## 珍珠特效文字制作



## 网站导航 02



## 网站导航 01



## 小鱼在水中游动



## 听图艺术场景制作



### 圣诞节雪景动画制作



### 碟恋花的动画制作



### 手机广告动画



### 使用模板制作个性幻灯片放映



### 商场一刻动画制作





# Preface 前言 →

在这个快节奏的生活中，所有的事物都在不断地快速更新中。Flash 也是一样。在 Flash CS2 出现一年后，Adobe 公司再次推出最新产品 Flash CS3。Flash 一直致力于帮助用户清晰、简明地表达自己的想法，提供一系列易于使用的动画工具。Flash CS3 是在 Flash CS2 的基础上再次更新的版本，是一款用来制作 Web 内容的专业创作工具，无论是创作动画、广告、游戏，还是整个 Flash 网站，Flash CS3 都是最灵活、最强大、用户数量最多的矢量动画制作软件。

为了让读者能更加轻松地上手 Flash CS3，本书不仅讲解了 Flash CS3 的最新功能，而且从 Flash CS3 的基础知识讲起，并以实例操作来详细介绍各个功能的用处，内容全面细致。对于初次接触 Flash 的读者来说，本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。

本书最大的特点在于每章以基础知识为起点，详细介绍各个工具的操作，并以实例操作作为辅助加强本章中的基础知识的实际应用和操作。再以实例拓展为依托让读者有更大的想象空间。而且在每章的最后有课后练习，让读者在学习完每一章后温习此章中所学习到的内容，并自我发挥。

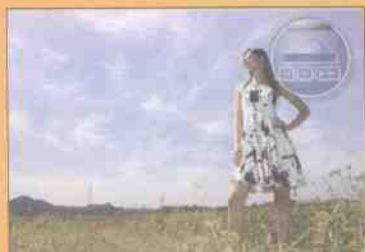
本书共分 15 个章，其内容安排如下。

第 1 章简单介绍了 Flash CS3 面板的主要区域和块，并对一些主要面板进行简单的介绍。第 2 章介绍了 Flash CS3 的基本操作方法，并通过实例、拓展等进行强化。第 3 章至第 5 章介绍了 Flash CS3 的文本使用、图形的绘制、对象的填充与编辑。通过这 3 章读者可以了解制作动画的基本元素。第 6 章介绍了图层的管理方法以及如何创建遮罩层和引导层，并通过实例讲解图层的应用和操作。第 7 章介绍了元件的种类，元件的创建、编辑与使用。第 8 章和第 9 章介绍了时间轴和帧的使用，并利用前面的章节中所学习到的知识制作简单动画。第 10 章介绍了将外部图像导入到当前舞台的方法，以及如何矢量化所导入的图形、音频、视频等。第 11 章介绍了动画的高级阶段，使用动画语言脚本控制动画的各个属性。此章介绍了脚本的格式及语句的含义和格式。第 12 章介绍了 Flash CS3 的组件，组件的创建与使用方法和组件的各个选项的含义。第 13 章至第 15 章介绍了利用前面所学的知识制作 Flash 广告、网站导航和 Flash 短片与片头动画。

本书在编写过程中得到了很多朋友的支持，他们在技术方面给予了很大的帮助，在此表示衷心的感谢。由于水平有限，书中错误与不足之处在所难免，敬请广大读者朋友批评与指正。

编 者

# 目录 Contents



## 第01课 初识 Flash CS3

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 1.1 基础知识讲解 .....                | 2  |
| 1.1.1 Flash CS3 的概述及新特性 .....   | 2  |
| 1.1.2 Flash CS3 工作界面 .....      | 2  |
| 1.1.3 Flash CS3 功能面板介绍 .....    | 5  |
| 1.2 实例应用：设置 Flash 的工作界面布局 ..... | 9  |
| 1.3 拓展训练：自定义常用功能面板按钮组 .....     | 11 |
| 1.4 课后练习 .....                  | 12 |



## 第02课 Flash CS3 基本操作

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 2.1 基础知识讲解 .....              | 14 |
| 2.1.1 Flash 文档的基本操作 .....     | 14 |
| 2.1.2 标尺、网格和辅助线的设置 .....      | 16 |
| 2.1.3 设置绘画首选参数 .....          | 17 |
| 2.1.4 舞台和工作区的设置 .....         | 18 |
| 2.2 实例应用：使用模板制作个性幻灯片放映 .....  | 18 |
| 2.3 拓展训练：制作照片动态显示的幻灯片放映 ..... | 23 |
| 2.4 课后练习 .....                | 28 |



## 第03课 基本工具的使用

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 3.1 基础知识讲解 .....          | 30 |
| 3.1.1 绘图工具的使用 .....       | 30 |
| 3.1.2 图形编辑工具的使用 .....     | 34 |
| 3.1.3 查看调整工具使用 .....      | 37 |
| 3.2 实例应用：圣诞节雪景动画制作 .....  | 43 |
| 3.3 拓展训练：星光闪烁动画场景制作 ..... | 54 |
| 3.4 课后练习 .....            | 58 |



### 第 04 课 文本的使用

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 4.1 基础知识讲解 .....          | 60 |
| 4.1.1 Flash 文档的基本操作 ..... | 60 |
| 4.1.2 文本的基本属性设置 .....     | 60 |
| 4.1.3 创建静态文本 .....        | 62 |
| 4.1.4 创建输入文本 .....        | 64 |
| 4.1.5 文本编辑 .....          | 64 |
| 4.2 实例应用：花边特效文字制作 .....   | 66 |
| 4.3 拓展训练：珍珠特效文字制作 .....   | 75 |
| 4.4 课后练习 .....            | 80 |

### 第 05 课 对象的修改与编辑

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 5.1 基础知识讲解 .....           | 82 |
| 5.1.1 选取对象 .....           | 82 |
| 5.1.2 移动、复制、粘贴和删除对象 .....  | 83 |
| 5.1.3 缩放、旋转、倾斜和镜像对象 .....  | 84 |
| 5.1.4 组合、排列、分散和对齐对象 .....  | 87 |
| 5.1.5 修饰图形 .....           | 90 |
| 5.2 实例应用：圣诞狂欢夜图形制作 .....   | 91 |
| 5.3 拓展训练：圣诞狂欢夜图形制作延展 ..... | 95 |
| 5.4 课后练习 .....             | 99 |

### 第 06 课 图层与场景的管理

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 6.1 基础知识讲解 .....         | 101 |
| 6.1.1 Flash 中的图层类型 ..... | 101 |
| 6.1.2 图层的基本编辑与管理 .....   | 101 |
| 6.1.3 设置图层的属性 .....      | 104 |
| 6.1.4 引导层和遮罩层的基本概念 ..... | 104 |
| 6.1.5 场景基本概念 .....       | 108 |







|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 6.2 实例应用：影视前沿场景制作 ..... | 109 |
| 6.3 拓展训练：艺术场景制作 .....   | 115 |
| 6.4 课后练习 .....          | 120 |

## 第 07 课 元件、实例与库资源

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 7.1 基础知识讲解 .....          | 122 |
| 7.1.1 元件、实例和库资源概述 .....   | 122 |
| 7.1.2 在 Flash 中创建元件 ..... | 123 |
| 7.1.3 设置元件实例属性 .....      | 128 |
| 7.2 实例应用：新潮手机广告制作 .....   | 131 |
| 7.3 拓展训练：手机广告拓展制作 .....   | 139 |
| 7.4 课后练习 .....            | 143 |

## 第 08 课 时间轴与帧

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 8.1 基础知识讲解 .....          | 146 |
| 8.1.1 时间轴概述 .....         | 146 |
| 8.1.2 帧概述 .....           | 147 |
| 8.2 实例应用：MTV 动画制作 .....   | 150 |
| 8.3 拓展训练：MTV 动画拓展制作 ..... | 159 |
| 8.4 课后练习 .....            | 162 |

## 第 09 课 简单动画创建

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 9.1 基础知识讲解 .....       | 164 |
| 9.1.1 逐帧动画 .....       | 164 |
| 9.1.2 补间动画 .....       | 166 |
| 9.1.3 形状补间动画 .....     | 168 |
| 9.1.4 添加时间轴特效 .....    | 171 |
| 9.1.5 设置时间轴特效 .....    | 172 |
| 9.2 实例应用：蝴蝶女动画制作 ..... | 176 |



# C 目 录 Contents

|                                |     |
|--------------------------------|-----|
| 9.3 拓展训练: 碟恋花动画制作 .....        | 182 |
| 9.4 课后练习 .....                 | 186 |
| <b>第 10 课 资源的导入与使用</b>         |     |
| 10.1 基础知识讲解 .....              | 188 |
| 10.1.1 导入文件 .....              | 188 |
| 10.1.2 导出文件 .....              | 192 |
| 10.2 实例应用: 商场一刻动画制作 .....      | 194 |
| 10.3 拓展训练: 商场一刻动画拓展制作 .....    | 202 |
| 10.4 课后练习 .....                | 208 |
| <b>第 11 课 动画脚本语言应用</b>         |     |
| 11.1 基础知识讲解 .....              | 210 |
| 11.1.1 ActionScript 简介 .....   | 210 |
| 11.1.2 使用动作面板 .....            | 213 |
| 11.1.3 添加动作 .....              | 216 |
| 11.1.4 变量与函数 .....             | 217 |
| 11.1.5 Flash CS3 的概述及新特性 ..... | 223 |
| 11.1.6 ActionScript 基本语法 ..... | 226 |
| 11.1.7 基本语句 .....              | 228 |
| 11.2 实例应用: 制作小鱼跟随鼠标特效 .....    | 231 |
| 11.3 拓展训练: 小鱼在水中游动 .....       | 239 |
| <b>第 12 课 组件的使用</b>            |     |
| 12.1 基础知识讲解 .....              | 244 |
| 12.2 实例应用: 特效页面制作 .....        | 252 |
| 12.3 课后练习 .....                | 268 |





## 第 13 课 Flash 手机广告动画

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 13.1 制作动画背景 .....   | 270 |
| 13.2 添加广告产品 .....   | 273 |
| 13.3 添加手机广告文案 ..... | 276 |
| 13.4 制作影片剪影元素 ..... | 278 |
| 13.5 添加项目栏 .....    | 287 |
| 13.6 创建最终动画效果 ..... | 290 |



## 第 14 课 短片与片头动画

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 14.1 制作缓冲启动动画 .....   | 294 |
| 14.2 添加动画背景 .....     | 299 |
| 14.3 导入图片素材添加舞台 ..... | 307 |
| 14.4 创建最终动画 .....     | 212 |



## 第 15 课 网站导航动画

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 15.1 实例应用：网站导航 1 ..... | 317 |
| 15.2 实例应用：网站导航 2 ..... | 326 |

