



览众

飞思数码产品研发中心

编著

监制



完全自学攻略



9P



ARE YOU
LEGAL
DRINKING AGE?

No



Flash CS4 中文版

完全自学攻略

超值赠送

丰富的学习资源：附赠价值1000元飞思学习卡+200元CBD教育实体课程优惠券。

DVD
ROM

1DVD 多媒体教学光盘

实用的技巧荟萃：附赠Flash软件使用技巧手册，使您能够随时掌握软件技巧。

全面的知识内容：140个Flash软件知识点汇总讲解，50种以上针对知识点的实例剖析，18种大型综合实例加以熟练运用。

附赠扩展文件包：包括760个矢量素材、930个音效素材、电子书，以及Superlib图库管理软件。

交互式视频讲解：500分钟实例视频讲解，使学习更加多样化，知识记忆更牢固。

教学视频 + 1000元
学习卡



电子工业出版社

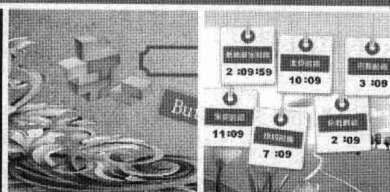
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn

览众 编著
飞思数码产品研发中心 监制

完全自学攻略

Flash CS4 中文版

完全自学攻略



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

Flash CS3 是一款操作实践性很强的二维动画软件,在学习过程中只有坚持上机操作实践,通过循序渐进的练习掌握该软件后,才能最终达到得心应手的境界。本书以案例形式,全面介绍 Flash CS4 的基本操作方法和动画设计技巧,内容包括初识 Flash CS4、绘制 Flash 图形、图形对象处理、颜色填充、文本、元件和库、滤镜和混合模式、Deco 工具和喷涂刷工具、动画编辑器、创建逐帧和补间动画等内容。

本书附带一张 DVD 光盘,可以帮助 Flash CS4 初学者快速掌握制作 Flash 动画的相关知识和方法。本书案例较新颖,知识面广,图文并茂。光盘中不仅提供书中所有实例对应的原始文件、素材文件和最终效果文件,同时还提供实例的视频教程。为了扩充了本书的知识范围还附赠 Superlib 图库管理软件、Flash 技巧荟萃、电子书、矢量素材和音效素材。

本书主要面向 Flash CS4 的初、中级读者,可作为 Flash 动画制作爱好者及各艺术院校大、中专学生的教材,也可以作为 Flash CS4 动画制作培训班的学习辅导书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS4 中文版完全自学攻略 / 览众编著. —北京:电子工业出版社, 2009.9
(完全自学攻略)

ISBN 978-7-121-09281-7

I. F… II. 览… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS4 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 122707 号

责任编辑:王树伟 李新承

印刷:北京东光印刷厂

装订:三河市皇庄路通装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编:100036

开本:787×1092 1/16 印张:35 字数:908.8 千字 彩插:4

印次:2009 年 9 月第 1 次印刷

印数:5000 册 定价:65.00 元(含光盘 1 张)



凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。



魅力海滩 (第2章)

/40



绘制花朵 (第2章)

/52

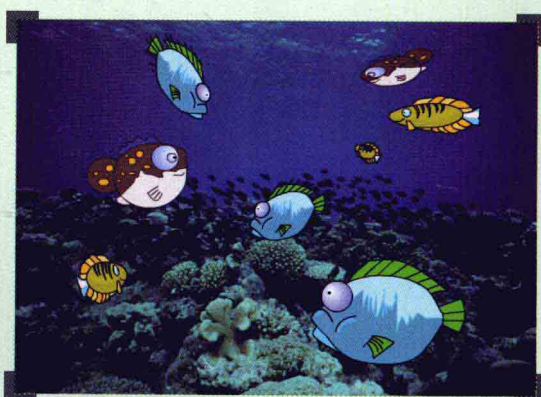
视频教程 \02.avi



美丽的彩蝶 (第3章)

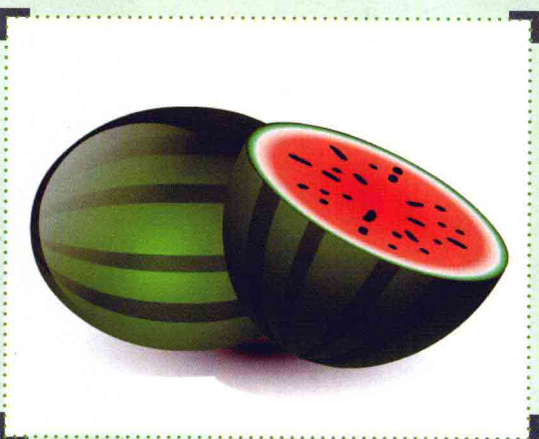
/77

视频教程 \03.avi



多彩的鱼 (第3章)

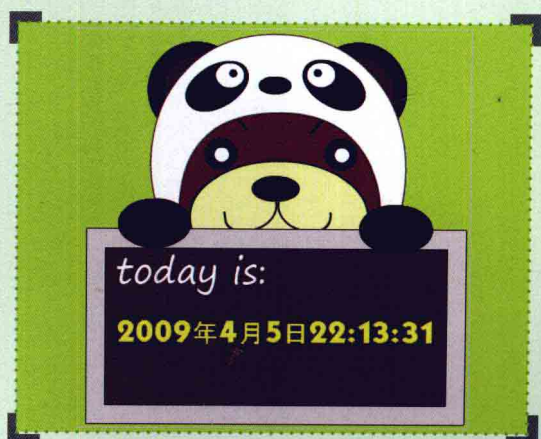
/79



诱人的西瓜 (第4章)

/103

视频教程 \04.avi



数字时钟 (第5章)

/119



爱的表达 (第5章)

/138



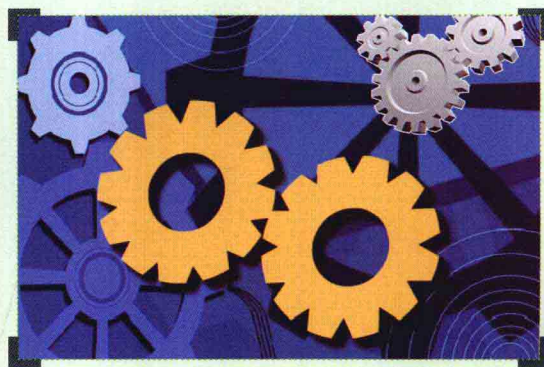
引爆的地雷 (第 5 章) /136 视频教程 \05.avi



桃花与诗词 (第 6 章) /166 视频教程 \06.avi



变化的彩虹 (第 7 章) /188 视频教程 \07.avi



齿合之美 (第 7 章) /193



蓝色圣诞节 (第 8 章) /209



宇宙繁星 (第 8 章) /217



玫瑰之恋 (第 8 章) /218 视频教程 \08.avi



寂寞的下雪天 (第 9 章) /232



丛林漫步 (第 10 章)

/248



冲出牢笼 (第 10 章)

/262



新婚快乐 (第 11 章)

/290

 视频教程 \11.avi



梦幻世界杯 (第 11 章)

/285



美丽的风车 (第 11 章)

/292

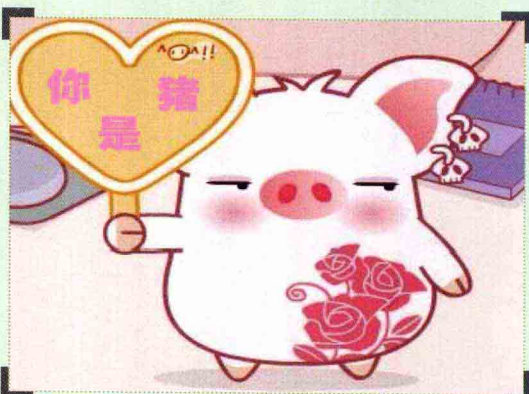


动感的信息时代风格动画 (第 12 章)

/307



穿越幻境 (第 12 章) /313  视频教程 \12.avi



快乐的猪 (第 13 章) /333  视频教程 \13.avi



我的天使 (第 13 章) /334



神秘的宇宙 (第 14 章) /343



龙之飞翔 (第 14 章) /349  视频教程 \14.avi



天际行走 (第 14 章) /351



3D 文字动画 (第 15 章) /367  视频教程 \15.avi



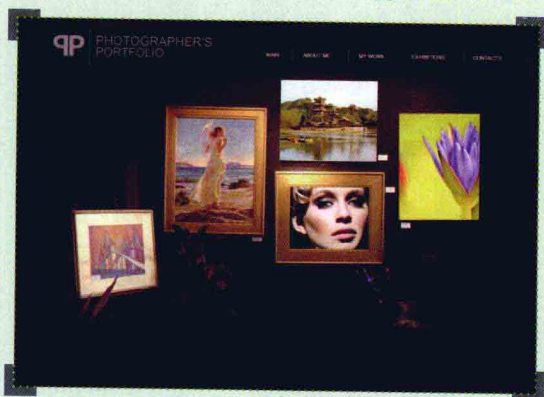
音乐播放器 (第 16 章) /383  视频教程 \16.avi



唯美视频播放器 (第 17 章) /394 视频教程 \17.avi



动感相册 (第 18 章) /415 视频教程 \18.avi



我的影像日志 (第 19 章) /438 视频教程 \19.avi



MV 的制作 (第 20 章) /450 视频教程 \20.avi



按钮动画制作 (第 21 章) /461 视频教程 \21.avi



社区网站菜单 (第 22 章) /490 视频教程 \22.avi



广告类动画 (第 23 章) /509 视频教程 \23.avi



展示类动画 (第 24 章) /527 视频教程 \24.avi

光盘导读



本书配套的 DVD 光盘中包含了所有案例的素材文件和最终效果文件,光盘中还赠送了全书部分实例的视频教学录像。另外,为了读者能够轻松地在电脑上进行图像观看,本书还附赠了 Superlib 图库管理软件,以及 Flash 技巧荟萃、矢量素材、音效素材和电子书。

单击图中的浏览
光盘图标,打开
该播放界面



双击该文件夹,可进入
Flash 技巧荟萃调取区域
双击该文件夹,可进入电
子书调取区域
双击该文件夹,可进入视
频讲解调取区域
双击该文件夹,可进入音
效素材调取区域



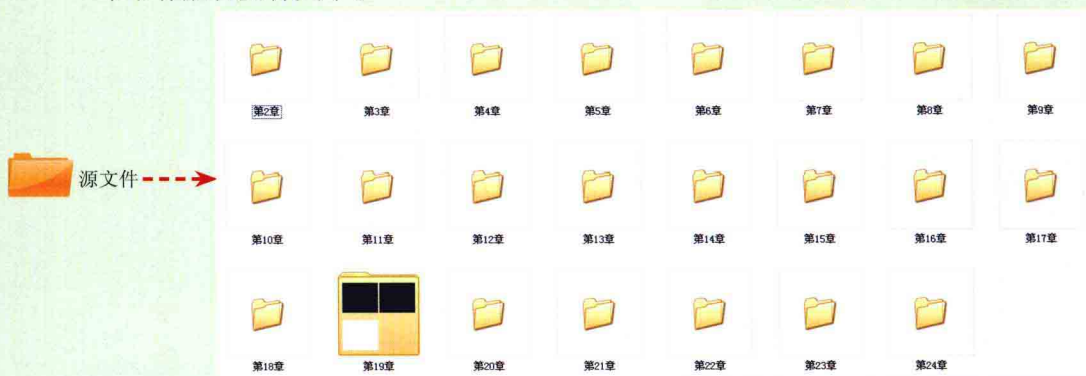
双击该文件夹,可进入 Superlib
图库管理软件的安装区域
双击该文件夹,可进入矢量
素材调取区域
双击该文件夹,可进入素材
调取区域
双击该文件夹,可进入源文
件调取区域

◎ 素材：在光盘的“data”文件夹中双击“素材”文件夹，每章的素材都按章节存放在文件夹中。

素材 →



- ◎ 源文件：在光盘的“data”文件夹中双击“源文件”文件夹，每章的源文件都按章节存放在文件夹中。



- ◎ 视频教程：在光盘的“data”文件夹中双击“视频教程”文件夹，可以进入放置“视频教程”的文件夹。先进行解压，然后安装播放器进行播放。

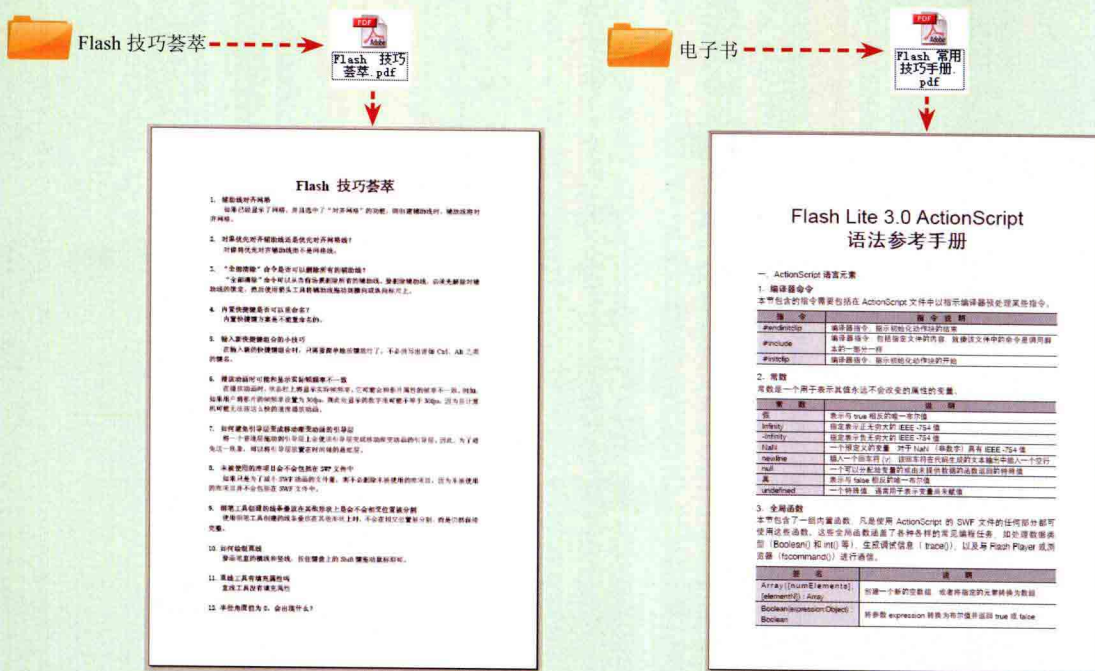


- ◎ SuperLib 图库管理软件：在光盘“data”文件夹中双击“SuperLib 图库管理软件”文件夹，可以找到安装文件，再双击“OEMSuperlibSetup.exe”文件，并按提示安装即可。



◎ **Flash 技巧荟萃**：在光盘“data”文件夹中双击“Flash 技巧荟萃”文件夹，可以找到“Flash 技巧荟萃.pdf”文件，双击该文件浏览即可（读者须安装 Adobe Acrobat 软件）。

◎ **电子书**：在光盘“data”文件夹中双击“电子书”文件夹，可以找到“Flash 常用技巧手册.pdf”文件，双击该文件浏览即可（读者须安装 Adobe Acrobat 软件）。



◎ **矢量素材**：在光盘“data”文件夹中双击“矢量素材”文件夹，可以找到不同分类的“矢量素材”文件夹，双击不同的文件夹即可进行浏览。



◎ **音效素材**：在光盘“data”文件夹中双击“音效素材”文件夹，可以找到不同分类的音效素材文件夹，双击不同的文件即可进行视听。



前言

作为新版本 Flash 软件,Flash CS4 增添了全新的、更好用的时间线“动作编辑器 (Motion Editor)”,还有基于物体的内插动画模式。有些人称赞这是新版软件最好的功能。新版本的 Flash 可以直接在元件上按右键选择“创建动画补间”会建立时间轴与导引线,导引线可以任意编辑或缩放,这使得动画制作变得容易又直观;类似于 3D Studio MAX 或 Maya 动画软体的动画调整面板,可以任意调整任何时间点的动画移动效果;支持 IK 反向节点,让人物动画制作更加方便与逼真;可以具有 3D 空间投影与透视的功能;可将 InDesign 或 PDF 的页面导入影片和对应的元件中,这对于美术设计师来说,应该算是不错的功能。全书以“案例”的方式对所有基础知识进行介绍,不仅能使读者理解相应的内容知识,还能使读者敢于下手实践,在使用的过程中真正将其掌握。

Flash 是一款操作实践性很强的二维动画软件,每一个希望掌握该软件的人都必须在学习的过程中坚持上机操作实践,通过循序渐进的练习,才能最终达到得心应手创作动画的境界。为了帮助初学者在较短的时间内轻松掌握 Flash CS4 的相关知识,编者专门编写了本书。

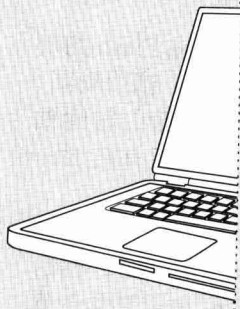
第 1 章 初识 Flash CS4——软件知识。本章主要介绍了动画基础知识和 Flash 动画基本术语、Flash CS4 软件的安装与卸载、新增功能与系统配置的最低需求,以及 Flash CS4 的软件界面和文件操作,熟练掌握图像新建、打开、存储、打印和输出图像等操作,并带领读者进行第一个 Flash 动画的制作准备。

第 2 章 制作 Flash 动画第一步——绘制图形。通过本章的学习,读者可了解 Flash CS4 图形绘制的基础操作方法,包括基本绘图工具和选择工具的使用。此处,讲解了线条与填充的类型及线条的端点与接合,还讲解了橡皮工具和套用几何数学运算结果来创造图形。最后通过精彩的实例让读者熟悉掌握相关的绘制图形知识,为以后的 Flash 学习和工作奠定坚实的基础。

第 3 章 Flash 绘制的进阶途径——图形对象的处理。本章将针对对象进行讲解,包括图形和对象的共同点和不同点、对象和图形的概念,以及如何创建对象、如何修改组合打散对象等,并通过章后的实例让这些知识得以巩固。

第 4 章 Flash 化妆术——颜色的填充。本章中将对颜色进行充分的分析,并讲解 Flash CS4 中与颜色相关工具的运用。通过本章的讲解,相信你会对颜色的运用能够更加随心所欲。

第 5 章 Flash 基本元素——文本。作为一部成功的 Flash 影片,其中必定不能只包含动画,还应有文字来衬托解释影片。虽然文字很少会在 Flash 影片中占主导地位,但是适当的安排文字会使我们的作品更加丰富多彩。本章我们将对文本类型和基本操作等知识进行详细的讲解。



第6章 Flash主要的角色——元件、实例和库的应用。当我们在制作Flash动画时,有些时候需要不断重复用到一模一样的图形文件,假如是制作复杂的图像,要是没有简便办法的话,这将是一项相当耗费精力和浪费时间的工作。在Flash中有没有什么方法能解决这个问题呢?在本章中,我们将会学习元件、实例和库的相关知识。使用这些功能来组织素材,就能解决上面的难题了,让Flash中的素材应用变得更快捷、更简便。

第7章 Flash也会变魔术——滤镜和混合模式。自从Flash 8版本新增加了滤镜功能后,在以后的Flash版本中,将“滤镜”功能逐步完善。在最新的Flash CS4版本中,Flash已经内置了Photoshop等软件才能完成的一些滤镜效果:例如,阴影、发光、模糊、斜角、渐变斜角和渐变发光等。使用滤镜,可以为文本、按钮、影片剪辑增加更多的有趣效果。同时,配合使用混合模式,可以轻松创建复合图像、混合重叠影片剪辑,从而达到独特的效果。

第8章 Flash也会玩涂鸦——Deco工具和喷涂刷。本章我们将学习如何用Deco工具和喷涂刷工具绘画,这两个工具是Flash CS4中新增加的工具,可以非常方便地创建出复杂的花纹图案,就好像使用喷枪在墙上随意涂鸦一样。

第9章 Flash重量新武器——全新动画编辑器。在Flash新版本中增加了一个我们在以前没见过的面板——动画编辑器。在动画编辑器中,我们可以对补间动画和补间关键帧、元件进行精确的控制和调整。在本章中,我们将会学习相关动画编辑器的一些知识和使用方法。

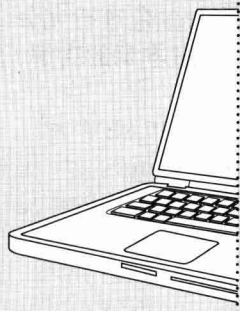
第10章 Flash动画基础制作方法——制作逐帧动画。所谓动画,是利用视觉停留的原理,由很多张内容连续的画面连接起来在我们眼前掠过,而形成视觉上的错觉。制作动画最基础的方法就是绘制出多张连续的画面,再以一定的频率播放,这就是逐帧动画。在本章中,我们将详细地讲解逐帧动画的原理与制作方法。

第11章 Flash动画中的制作变化也智能——创建补间动画。本章中将会介绍另一种动画制作方法,这种动画制作方法相对于逐帧动画非常便捷和方便,这就是补间动画。本章主要介绍补间动画的制作方法和技巧。

第12章 Flash CS4动画制作的幕后英雄——遮罩和引导线动画。我们经常能看见的Flash动画中有很多会出现炫目神奇的效果。这些效果只用逐帧动画和补间动画是制作不出来的,它们需要借助外力来完成动画的炫目效果。本章将对其中一些特殊效果进行揭秘,讲解遮罩和引导线动画的制作方法和技巧。

第13章 Flash CS4动画原生态——时间轴动画。在Flash的动画制作中,无论是我们经常能看见的逐帧动画、补间动画、遮罩动画、引导线动画,还是在Flash CS4中新增加的动画编辑器,都与时间轴密不可分。本章将对时间轴进行详细解析,使大家对其能有更加深入的了解。

第14章 增强的Flash时间轴动画——反向运动动画。在Flash CS4版中,有许多新添加的功能。本章介绍的就是其中的一个,相信这会在以后的制作中经常用到。例如,在制作动态人物等方面会节



省相当多的时间。这些都与 IK 反向运动动画密不可分。本章将对 IK 反向运动动画进行详细解析。

第 15 章 Flash 传统 2D 动画的突破——3D 效果动画。在如今这个数字时代，随着多媒体技术的发展，越来越多的影视作品都使用 3D 软件来制作，3D 动画也在各个领域蓬勃发展，并且在未来的发展中会变得越来越重要。Flash 也不甘落后于这股潮流，在最新的 Flash CS4 版本中也开始尝试在 2D 动画制作中引入一些 3D 的功能，从而给 Flash 软件带来更多的 3D 动画效果。

第 16 章 会唱歌的 Flash 动画——声音。声音在动画中起着重要的作用，“没有声音，再好的戏也出不来”。由于 Flash 的动画特点，因此，声音在 Flash 动画中的使用频率很高，成为动画的重要元素之一。声音的好坏能直接关系到动画的表现能力和效果，甚至直接影响到动画最终的质量。Flash 在声音的控制上越来越强大，不仅可以和动画同时播放，而且还可以在时间轴上连续播放，通过声音的播放让动画变得更加完美。通过本章的讲解，相信你会对声音的运用更加随心所欲。

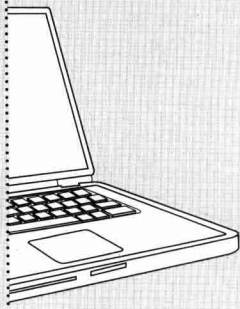
第 17 章 与现实相结合的 Flash 动画——视频。在 Flash CS4 中，我们可以导入视频进行编辑。视频在 Flash 中是经常能够用到的，也是组成动画的重要元素之一。导入视频后，我们可以对视频进行编辑，能够让视频成为 Flash 动画中的一部分。通过本章的讲解，相信你会对视频运用更加随心所欲，也会更好地达到你所希望的效果。

第 18 章 Flash 动画营养精华素——ActionScript 的应用。除了前面章节中介绍的很多种动画制作功能外，Flash 还提供了一种功能，正是因为有了该功能，才使 Flash 有别于其他动画软件，从众多动画软件中脱颖而出；非动画制作的人员也对它着迷不已。这就是 ActionScript 脚本语言，该功能可以让制作的动画具有交互性，可以让动画能根据人的选择而在屏幕上呈现不同的动画内容。另外，它的强大功能还不仅仅如此，这种功能就是本章要为大家介绍的。

第 19 章 Flash 动画的最终步骤——测试与发布。在 Flash CS4 中，对于制作好的 Flash 文档，在发布前应该养成测试影片的好习惯，这样不仅可以有助于检测到动画效果是否达到自己的发布要求，还可以看到与自己想法上的差距，及时地发现并修改 Flash 动画里面存在的问题。当然，对影片进行优化也是发布前测试的一个很重要方面。通过本章的讲解，相信你会在影片发布的时候处理得更加完美。

第 20 章 Flash 动画的广泛应用。Flash 动画 MV 是被我们广为熟悉的 Flash 动画形式之一，它也是 Flash 动画最为常见的使用方法之一。它将精美的画面与歌曲旋律和歌词内容巧妙结合，再配以有趣的情节和文字，充分体现制作者的巧妙构思、彰显出制作者的个性与才智。在本章中，我们将细致地讲解 Flash MV 的制作方法，大家可以通过使用学习到的方法自由发挥自己的创意，制作出有自己个性的 Flash 动画 MV。

第 21 章 按钮动画制作。随着网络信息技术的发展，越来越多的网站不断增加 Flash 在整页中的应用份额，且将网站部分内容使用 Flash 制作成为组件。在这些 Flash 应用中，尤其以 Flash 按钮和导航条最多。Flash 按钮在网站中不仅可以用于网站导航操作，还可以用于网页游戏、电子相册等内容的控制。在本章中将会为大家详细讲解几种基础按钮的制作方法思路。

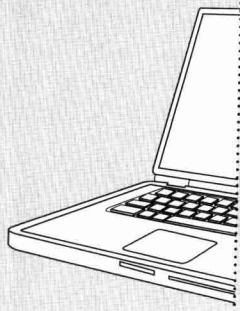


第 22 章 导航菜单动画制作。Flash 导航是 Flash 动画的一大项应用，它有着传统导航所不具备的优点，其样式更为美观、灵活，形式上也更加自由，可独具个性。在本章中，我们将学习几种基础导航的制作方法，大家只要认真学习并灵活运用所学习到的知识，就可以制作出动感性很强的 Flash 导航了。

第 23 章 广告类动画制作。Flash 动画有着夸张、幽默，且富有动感的特点，所以制作者的想法和创意也更加不受形式上的约束。像广告这种需要创意及个性的作品，利用 Flash 可实现其他形式无法比拟的效果。在 Flash 动画日益流行的今天，制作具有个性鲜明、短小精悍的 Flash 广告，已经是一种有效且普遍的商业宣传手段了。

第 24 章 展示类动画制作。展示类动画也是 Flash 中较为广泛的应用，比如我们最常见到的电子相册等，由于展示类动画中跳转的每张图片一般都为静态图片，导致我们很可能忽略了 Flash 在其中的作用，没有意识到它也是由 Flash 制作而成的。现在，展示类动画在因特网上几乎是随处可见的，很多个人网站、新闻网站和商业网站都大量使用 Flash 制作展示内容。本章我们将学习展示类动画的详细制作。

飞思数码产品研发中心



联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254161-67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396；(010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

第1章 初识 Flash CS4——软件知识	1
1.1 Flash 简介	2
1.1.1 Flash CS4 的由来及应用领域	2
1.1.2 动画基础知识和 Flash 动画 基本术语	3
1.1.3 与众不同的 Flash CS4	4
1.2 Flash CS4 的安装与卸载	5
1.3 Flash CS4 界面详解	8
1.3.1 Flash CS4 主界面	10
1.3.2 主菜单介绍	11
1.3.3 常用面板	12
1.3.4 熟悉工作区	14
1.4 Flash CS4 文件操作	17
1.5 制作第一个 Flash 动画的 准备工作	18
1.5.1 动画制作步骤	18
1.5.2 舞台的设置	19
1.5.3 关于 Flash Player	20
1.6 本章小结	21
第2章 制作 Flash 动画第一步——绘制图形	23
2.1 绘制图形	24
2.1.1 使用基本绘图工具绘制图形	24
2.1.2 使用钢笔工具绘制图形	27
2.1.3 使用线条工具绘制图形	29
2.1.4 使用刷子工具绘制图形	31
2.1.5 选择工具的使用	33
2.1.6 笔触颜色与填充	34
2.1.7 线条的端点与接合	37
2.1.8 橡皮工具	38
2.2 案例——魅力海滩	40
源文件\第2章\魅力海滩 fla	
2.2.1 步骤预览	41
2.2.2 详细步骤	41
2.3 案例二——树木绘制	48
源文件\第2章\2-1 fla	
2.4 案例三——绘制花朵	52
源文件\第2章\2-2 fla	
视频教程\第2章\02.avi	
2.5 本章小结	55
第3章 Flash 绘制的进阶途径——图形对象的处理	57
3.1 对象的基本处理和应用	58
3.1.1 组合对象	58
3.1.2 对象绘制模式	59
3.1.3 对象的层叠	60
3.1.4 对象的合并	61
3.1.5 对象的排列和对齐	62
3.2 对象的变形处理	63
3.2.1 变形菜单命令	63
3.2.2 任意变形工具的使用	64
3.2.3 变形面板的使用	65
3.2.4 复制变形的应用	66
3.2.5 扭曲和封套工具的使用	67

