



— 完全自学手册 —

# Flash CS5.5 中文版

# FI 完全自学手册

张晓景 等 © 编著

- 知识点全面丰富：**335**个知识点，几乎涵盖 Flash 全部知识点。
- 实例与自测实用且广泛：**110**个实例与自测，对应各个知识点，强调学用紧密结合。
- 视频与素材丰富：**110**集 Flash 自测练习专家视频，学习时间长达**330**分钟。
- **4800**个音效文件，**50**个 Flash 动画按钮素材，为动画设计与制作提供便利。



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



· 完全自学手册 ·

# Flash CS5.5 中文版

# F 完全自学手册

张晓景 等 © 编著



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS



本书通过110个自测与实例讲解了Flash软件工具的用法和技巧,以及各种命令的使用方法。本书以由浅入深、循序渐进的方式介绍了Flash CS5.5的各种基础知识和基本操作,最后还通过5个综合案例更深入地讲解了Flash制作动画的原理和流程,案例讲解与知识点相结合,具有很强的实用性。

全书共分为16章,包括Flash CS5.5的新增功能和操作界面、Flash的基本操作、元件的分类和编辑、颜色的设置管理、基本动画的制作方法、高级动画制作的方法、Deco工具的运用、时间轴的应用技巧、动画中文字的应用、滤镜和混合模式的使用、ActionScript 2.0和ActionScript 3.0的添加方法、3D旋转和平移动画制作、Flash动画发布和输出、综合案例等内容。

本书适合喜爱Flash的初、中级读者作为自学参考书,可供网页制作人员、动画制作从业人员、Flash动画爱好者参考,还可供从事多媒体课件制作的人员参考,是一本实用的Flash操作宝典。

## 图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5.5中文版完全自学手册/张晓景等编著.

—北京:机械工业出版社,2012.3

(完全自学手册)

ISBN 978-7-111-37375-9

I.①F… II.①张… III.①动画制作软件,Flash  
CS5.5—技术手册 IV.①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第018129号

机械工业出版社(北京市百万庄大街22号 邮政编码100037)

策划编辑:杨源 责任编辑:杨源

版式设计:石冉 责任校对:刘怡丹

责任印制:乔宇

北京汇林印务有限公司印刷

2012年4月第1版第1次印刷

185mm×260mm 30.5印张·4插页·1043千字

0001—4000册

标准书号:ISBN 978-7-111-37375-9

ISBN 978-7-89433-352-0(光盘)

定价:78.00元(含1DVD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

网络服务

社服务中心:(010)88361066

门户网:<http://www.cmpbook.com>

销售一部:(010)68326294

教材网:<http://www.cmpedu.com>

销售二部:(010)88379649

读者购书热线:(010)88379203

封面无防伪标均为盗版



# 前 言

Flash CS5.5的推出,使得Flash软件本身的功能更加完善,操作更加便利,并且针对一些软件的功能进行了改进和增强。使得Flash在网页制作、动画制作、影视片头、课件交互等方面有着更为广泛的用途。

## 本书章节及内容安排

本书采用知识点与自测相结合的形式,以由浅入深的方式讲解了Flash CS5.5各方面的知识点。

第1章对Flash的应用领域、软件安装启动、系统设置和优化调整,以及Flash动画制作基础进行了详细讲解。

第2章介绍软件的新增功能和文档的基本操作。针对Flash的辅助功能和贴紧命令进行学习。

第3章主要针对Flash的绘图功能进行学习。讲解了线条工具、椭圆工具、矩形工具、基本椭圆工具、基本矩形工具、铅笔工具、刷子工具、钢笔工具、喷涂工具和Deco等工具的使用。

第4章讲解Flash中图形的颜色处理方法和技巧。学习如何通过设置笔触和填充的各项参数获得好的绘制效果,并且学习了“样本”面板和“颜色”面板的使用方法。

第5章主要针对Flash动画的核心知识点元件、实例和库进行学习。讲解了元件的分类,以及如何创建和管理元件,如何编辑实例和共享资源。

第6章主要学习Flash中对图形对象的各种操作方法,包括了如何选择图形对象的方法,如何预览对象,对象的基本操作等,还介绍了3D平移和旋转对象的方法。

第7章介绍了文本的引擎的分类,文本的基本属性设置,分离文字、嵌入文字的方法,了解消除锯齿的方法和技巧。

第8章主要介绍“时间轴”面板的应用。要想制作出好的动画效果,需要熟练掌握“时间轴”面板的使用。对新建图层、管理图层和对图层元素控制要有深刻理解。

第9章主要介绍元件的高级应用。制作关于元件的动画时,要了解不同元件的不同设置方法,了解针对元件设置不同混合模式的方法,掌握滤镜的使用方法和技巧。

第10章本章主要介绍Flash基础动画的制作。了解Flash中常见的制作动画的方法,分别是逐帧动画、形状补间动画、补间动画、传统补间动画和使用动画预设。

第11章主要学习几种Flash高级动画的制作,其中包括了制作遮罩动画的方法、制作引导线动画和使用场景等技巧。

第12章主要学习骨骼动画和3D动画,讲解添加骨骼的方法,编辑IK骨骼和对象的方法,以及如何制作3D转换动画的方法。

第13章主要学习应用声音和视频,介绍Flash动画中的声音格式和基本要求。学习如何导



入声音、编辑声音，以及Flash中声音的优化和输出方法，同时学习视频的导入和控制方法。

第14章主要学习ActionScript 3.0，通过脚本控制动画播放，是Flash技术所擅长的，也是难度较高的。本章将介绍使用行为添加ActionScript 2.0的方法，使用代码片段添加ActionScript 3.0的方法。

第15章主要学习Flash动画的测试和发布，主要讲解Flash动画测试环境、优化影片，以及Flash动画的发布和导出。

第16章主要讲解按钮动画和导航菜单动画，通过5个综合案例对Flash制作网页时常见的动画类型进行讲解，体现出Flash的功能强大，应用广泛。

## 本书特点

本书内容全面、结构清晰、案例新颖、文字通俗易懂，学习中通过自测讲解，使得读者能够深刻理解Flash中的各部分功能的使用方法和技巧，全面系统地讲解了Flash CS5.5的基本知识和应用技巧，综合实用性较强。

本书附带1张DVD教学光盘，光盘中包含了书中用到的所有素材和实例源文件，以及所有实例的视频教学录像，供读者参考和学习。

本书适合喜爱Flash的初、中级读者作为自学参考书，可供网页制作人员、动画制作从业人员、Flash动画爱好者参考，还可供从事多媒体课件制作的人员参考，是一本实用的Flash操作宝典。

本书由张晓景、孔祥华、范明、郑竣天、王权、唐彬彬、刘强、王明、李晓斌、王大远、王延楠、于海波、张航、肖阅、刘钊、魏华、孟权国、张国勇、贾勇、梁革、邹志连、贺春香、杨阳参与编写。书中难免有错误和疏漏之处，希望广大读者朋友批评指正。

编者



自测27

修改图形笔触和填充

121页

源文件：源文件\第4章\4-4-3.fla

视频：视频\第4章\视频\4-4-3.swf



自测28

绘制欢快的小兔子

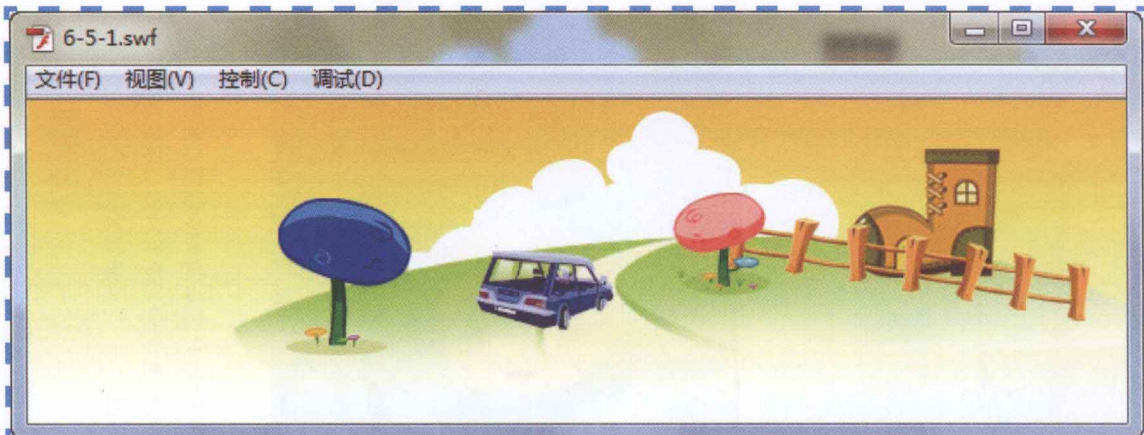
124页

视频：视频\第4章\视频\4-5.swf

源文件：源文件\第4章\4-5.fla





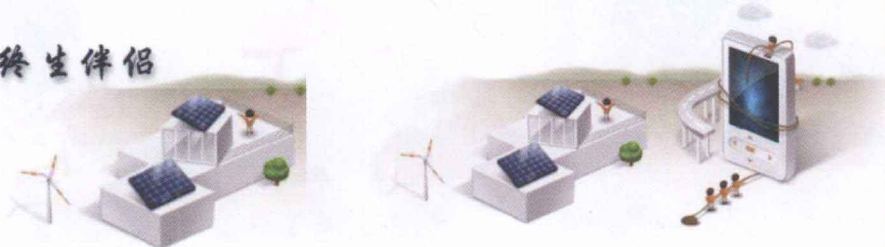


### 自测46

制作奔驰的汽车 177页  
视频：视频\第6章\视频\6-5-1.swf  
源文件：源文件\第6章\6-5-1 fla



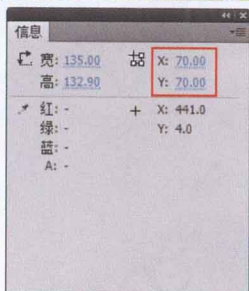
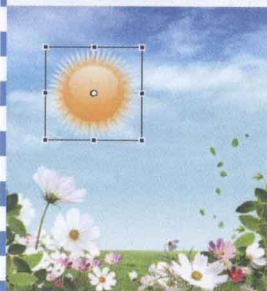
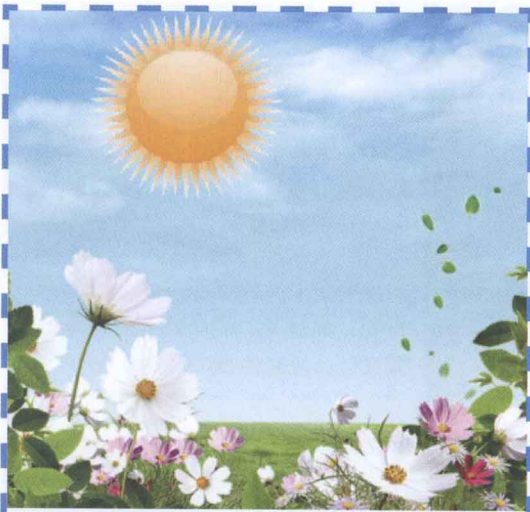
### 爱信——您的终生伴侣



### 自测49

设置TLF文本分栏效果 199页  
视频：视频\第7章\视频\7-2-7.swf  
源文件：源文件\第7章\7-2-7 fla





### 自测41

使用脚本调用“太阳”元件 157页

视频: 视频\第5章\视频5-6-9.swf

源文件: 源文件\第5章\5-6-9 fla



### 自测55

对动画文字内容进行  
拼写检查 221页

视频: 视频\第7章\视  
频7-9-2.swf

源文件: 源文件\第7  
章\7-9-2 fla



### 自测97

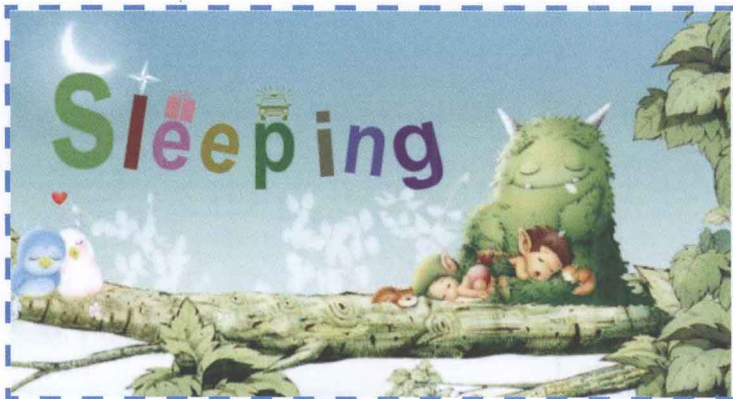
使用ActionScript 2.0控制声音的停止播放 409页

视频: 视频\第14章\视频\14-3-2.swf

源文件: 源文件\第14章\14-3-2 fla







sleeping

自测52



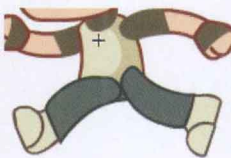
为分离文字添加特效 208页  
 视频：视频\第7章\视频7-5.swf  
 源文件：源文件\第7章\7-5 fla

彩插



自测61

利用“翻转帧”制作玩滑板的小动物 256页  
 视频：视频\第8章\视频8-7-7.swf  
 源文件：源文件\第8章\8-7-7 fla



自测71

制作人物奔跑的动画效果 304页  
 视频：视频\第10章\视频10-1-3.swf  
 源文件：源文件\第10章\10-1-3 fla





### 自测100

使用ActionScript 3.0隐藏场景对象 418页  
 视频: 视频\第14章\视频\14-4-2.swf  
 源文件: 源文件\第14章\14-4-2 fla



### 自测85

骨骼动画制作实例  
 353页  
 视频: 视频\第12章\  
 视频\12-1-4.swf  
 源文件: 源文件\第  
 12章\12-1-4 fla



### 自测106

导出JPEG图像实例 442页  
 视频: 视频\第15章\视频\15-  
 4-4.swf  
 源文件: 源文件第15章\15-4-4 fla







50 个实用 Flash 按钮动画 (光盘\赠送资源\50 个 Flash 按钮) ——小界面大作为

动画可以通过执行“文件 > 导入 > 导入到舞台”命令，导入到动画制作中，再次编辑制作。



4800 个动画制作音频素材文件（光盘 \ 赠送资源 \ 动画音效）——动画制作必备素材

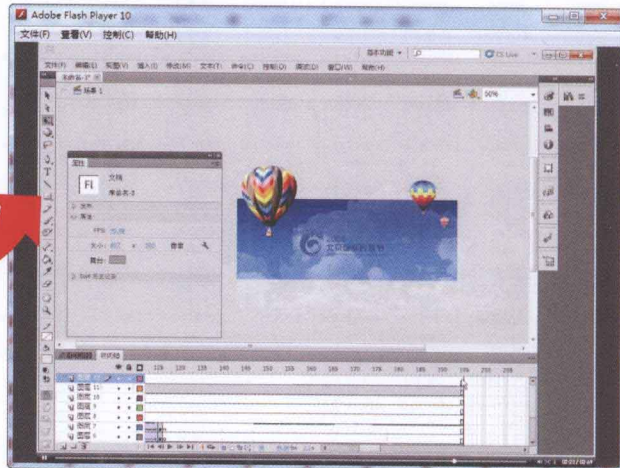
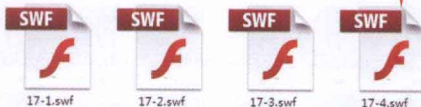
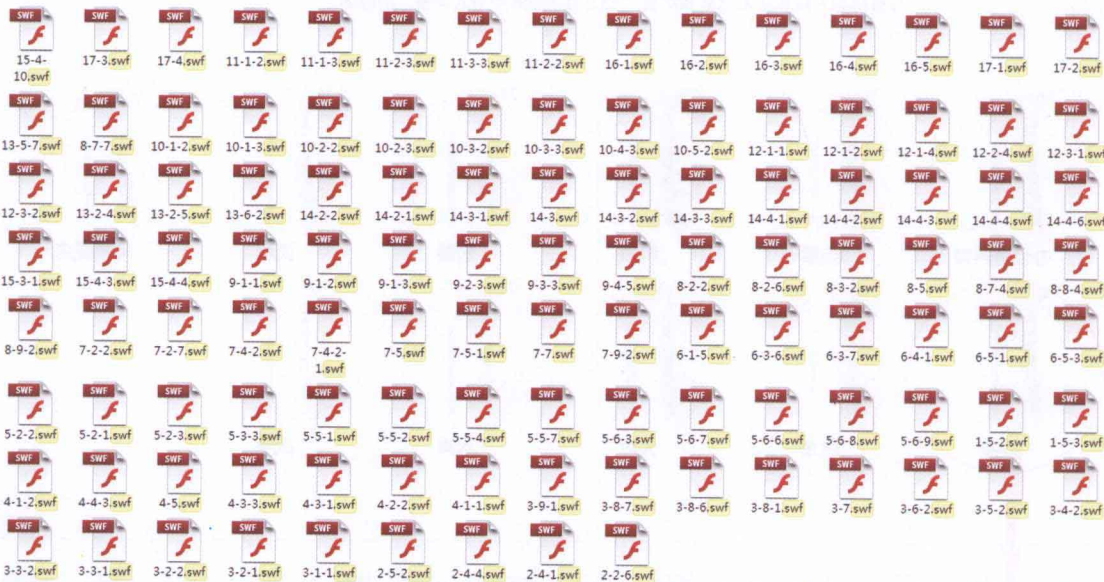
声音的导入请参阅本书第 367 页“13.2 在 Flash 中导入声音”的内容。





自测实例视频教学，覆盖各个环节，共 110 个近 330 分钟视频（光盘\视频）

可使用多种播放器播放，播放时可以随时停止、前进和后退，方便学习。



光盘中提供的视频为 SWF 格式，这种格式的优点是体积小，播放快，可操控。除了可以使用 Flash Player 播放外，还可以使用暴风影音、快播等多种播放器播放。



# 目 录

前言	1.7.2 帧频 .....	23
	1.7.3 场景 .....	23
第1章 Flash动画制作基础知识 .....	1.8 Flash的文件格式 .....	24
1.1 图像基础知识 .....	1.8.1 FLA和SWF .....	24
1.1.1 图像的像素与分辨率 .....	1.8.2 GIF和JPG .....	24
1.1.2 矢量图和位图 .....	1.8.3 PSD 和PNG .....	25
1.2 Flash的发展历史和特点 .....	1.9 本章小结 .....	25
1.2.1 Flash软件的发展历史 .....		
1.2.2 Flash动画的特点 .....	第2章 熟悉Flash CS5.5工作环境 .....	26
1.3 Flash的基本工作原理及应用 .....	2.1 Flash CS5.5的新增功能 .....	27
1.4 Flash动画的制作流程 .....	2.1.1 在创建期间共享资源 .....	27
1.5 安装和卸载Flash CS5.5 .....	2.1.2 复制和粘贴图层 .....	27
1.5.1 安装Flash CS5.5的配置要求 .....	2.1.3 在更改舞台大小时缩放内容 .....	27
1.5.2 Flash CS5.5的安装 .....	2.1.4 转换和导出位图 .....	28
自测1——安装Flash CS5.5 .....	2.1.5 缓存为位图 .....	28
📺 视频: 视频\第1章\视频\1-5-2.swf	2.1.6 新增的“代码片断” .....	28
📁 源文件: 无	2.1.7 自动保存和自动恢复 .....	29
1.5.3 Flash CS5.5的启动 .....	2.1.8 AIR for Android支持 .....	29
自测2——启动Flash CS5.5 .....	2.1.9 通过USB在设备上调试 .....	29
📺 视频: 视频\第1章\视频\1-5-3.swf	2.1.10 TLF文本增强 .....	29
📁 源文件: 无	2.1.11 “项目”面板更新 .....	29
1.6 Flash CS5.5的工作界面 .....	2.1.12 将播放控制器与循环范围集成 .....	30
1.6.1 Flash CS5.5的初始界面 .....	2.1.13 新的解决库冲突对话框 .....	30
1.6.2 Flash CS5.5的工作界面 .....	2.1.14 新的“发布设置”对话框 .....	31
1.6.3 Flash CS5.5的主菜单 .....	2.2 Flash文档的基本操作 .....	31
1.6.4 Flash CS5.5的工具面板 .....	2.2.1 新建动画文档 .....	31
1.6.5 Flash CS5.5的常用面板 .....	2.2.2 新建模板动画文档 .....	33
1.6.6 Flash CS5.5的工作区 .....	2.2.3 打开动画文档 .....	36
1.7 Flash的基本术语 .....	2.2.4 保存动画文档 .....	36
1.7.1 帧、关键帧和空白关键帧 .....	2.2.5 测试动画文档 .....	37





2.2.6 关闭动画文档 .....	37	2.6.5 贴紧至对象 .....	56
自测3——从模板中新建一个 垂直横幅文件 .....	38	2.6.6 编辑贴紧方式 .....	57
📺 视频: 视频\第2章\视频2-2-6.swf		<b>2.7 本章小结 .....</b>	<b>57</b>
📁 源文件: 源文件\第2章\2-2-6 fla		<b>第3章 Flash CS5.5中的图形绘制 .....</b>	<b>58</b>
<b>2.3 基于XML的FLA源文件 .....</b>	<b>39</b>	<b>3.1 线条工具 .....</b>	<b>59</b>
<b>2.4 设置制作Flash动画环境 .....</b>	<b>39</b>	3.1.1 设置线条属性 .....	59
2.4.1 文档属性设置 .....	39	3.1.2 设置笔触样式 .....	60
自测4——设置Flash动画的帧频 ..	40	3.1.3 线条的端点和接合 .....	61
📺 视频: 视频\第2章\视频2-4-1.swf		自测9——使用线条工具绘制小树 ..	62
📁 源文件: 源文件\第2章\2-4-1 fla		📺 视频: 视频\第3章\视频3-1-3.swf	
2.4.2 “属性”面板设置 .....	41	📁 源文件: 源文件\第3章\3-1-3 fla	
2.4.3 调整舞台显示比例 .....	42	<b>3.2 椭圆工具和矩形工具 .....</b>	<b>63</b>
2.4.4 设置常用环境参数 .....	42	3.2.1 椭圆工具 .....	63
自测5——利用首选参数中的“绘画” 类别设置绘画方式 .....	47	自测10——使用椭圆工具绘制云朵 ..	65
📺 视频: 视频\第2章\视频2-4-4.swf		📺 视频: 视频\第3章\视频3-2-1.swf	
📁 源文件: 源文件\第2章\2-4-4 fla		📁 源文件: 源文件\第3章\3-2-1 fla	
<b>2.5 辅助工具的使用 .....</b>	<b>48</b>	3.2.2 矩形工具 .....	66
2.5.1 使用标尺 .....	48	自测11——使用矩形工具绘制 电视机 .....	67
自测6——使用标尺定位动画中的 元素 .....	49	📺 视频: 视频\第3章\视频3-2-2.swf	
📺 视频: 视频\第2章\视频2-5-1.swf		📁 源文件: 源文件\第3章\3-2-2 fla	
📁 源文件: 源文件\第2章\2-5-1 fla		<b>3.3 基本椭圆工具和基本矩形工具 ..</b>	<b>68</b>
2.5.2 网格的使用 .....	50	3.3.1 基本椭圆工具 .....	68
自测7——使用网格布局动画 .....	51	自测12——使用基本椭圆工具绘制 折扇 .....	69
📺 视频: 视频\第2章\视频2-5-2.swf		📺 视频: 视频\第3章\视频3-3-1.swf	
📁 源文件: 源文件\第2章\2-5-2 fla		📁 源文件: 源文件\第3章\3-3-1 fla	
2.5.3 创建辅助线 .....	52	3.3.2 基本矩形工具 .....	71
自测8——使用辅助线定位动画中的 元件 .....	53	自测13——使用基本矩形工具绘制 圆角按钮 .....	71
📺 视频: 视频\第2章\视频2-5-3.swf		📺 视频: 视频\第3章\视频3-3-2.swf	
📁 源文件: 源文件\第2章\2-5-3 fla		📁 源文件: 源文件\第3章\3-3-2 fla	
<b>2.6 贴紧命令 .....</b>	<b>54</b>	<b>3.4 多角星形工具 .....</b>	<b>73</b>
2.6.1 贴紧对齐 .....	54	3.4.1 创建多边形 .....	73
2.6.2 贴紧至网格 .....	55	3.4.2 创建星形 .....	74
2.6.3 贴紧至辅助线 .....	55	自测14——绘制可爱卡通形象 .....	74
2.6.4 贴紧至像素 .....	56	📺 视频: 视频\第3章\视频3-4-2.swf	



源文件: 源文件\第3章\3-4-2 fla	源文件: 源文件\第3章\3-8-7 fla
<b>3.5 铅笔工具和刷子工具</b> ..... 75	3.8.8 火焰刷子 ..... 94
3.5.1 铅笔工具 ..... 75	3.8.9 花刷子 ..... 94
3.5.2 刷子工具 ..... 76	3.8.10 闪电刷子 ..... 94
自测15——使用刷子工具绘制筒	3.8.11 粒子系统 ..... 96
笔画电灯泡 ..... 77	3.8.12 烟动画 ..... 96
视频: 视频\第3章\视频3-5-2.swf	3.8.13 树刷子 ..... 97
源文件: 源文件\第3章\3-5-2 fla	<b>3.9 修改线条和形状轮廓</b> ..... 97
<b>3.6 钢笔工具</b> ..... 78	3.9.1 使用“选择工具”改变形状 ..... 97
3.6.1 创建钢笔路径 ..... 79	自测21——绘制卡通动物头部 ..... 98
3.6.2 编辑钢笔路径 ..... 80	视频: 视频\第3章\视频3-9-1.swf
自测16——使用钢笔工具绘制卡通	源文件: 源文件\第3章\3-9-1 fla
角色 ..... 81	3.9.2 伸直和平滑线条 ..... 100
视频: 视频\第3章\视频3-6-2.swf	3.9.3 高级平滑和高级伸直 ..... 100
源文件: 源文件\第3章\3-6-2 fla	3.9.4 优化曲线 ..... 100
<b>3.7 喷涂刷工具</b> ..... 83	<b>3.10 橡皮擦工具</b> ..... 101
自测17——使用喷涂刷工具绘制枫林	<b>3.11 形状的修改</b> ..... 102
一角 ..... 84	3.11.1 将线条转换为填充 ..... 102
视频: 视频\第3章\视频3-7.swf	3.11.2 扩展填充对象 ..... 102
源文件: 源文件\第3章\3-7 fla	3.11.3 柔化填充边缘 ..... 103
<b>3.8 Deco工具</b> ..... 86	<b>3.12 本章小结</b> ..... 103
3.8.1 藤蔓式填充 ..... 86	<b>第4章 图形颜色处理</b> ..... 104
自测18——使用藤蔓式填充绘制	<b>4.1 创建笔触和填充</b> ..... 105
古典团扇 ..... 87	4.1.1 使用工具箱中的“笔触颜色”和
视频: 视频\第3章\视频3-8-1.swf	“填充颜色” ..... 105
源文件: 源文件\第3章\3-8-1 fla	自测22——使用“工具”面板中的
3.8.2 网格填充 ..... 88	“笔触颜色”和“填充颜色” ..... 105
3.8.3 对称刷子 ..... 89	视频: 视频\第4章\视频4-1-1.swf
3.8.4 3D刷子 ..... 90	源文件: 无
3.8.5 建筑物刷子 ..... 90	4.1.2 使用“属性”面板中的“笔触颜色”
3.8.6 装饰性刷子 ..... 91	和“填充颜色” ..... 106
自测19——绘制城市夜晚 ..... 91	自测23——使用“属性”面板中的
视频: 视频\第3章\视频3-8-6.swf	“笔触颜色”和“填充颜色” ..... 106
源文件: 源文件\第3章\3-8-6 fla	视频: 视频\第4章\视频4-1-2.swf
3.8.7 火焰动画 ..... 92	源文件: 无
自测20——使用火焰动画制作燃烧的	<b>4.2 “样本”面板</b> ..... 106
蝴蝶 ..... 93	4.2.1 使用样本 ..... 106
视频: 视频\第3章\视频3-8-7.swf	



4.2.2 添加和替换颜色 .....	107
自测24——添加和替换颜色样本 .....	108
🎥 视频：视频\第4章\视频4-2-2.swf	
📁 源文件：无	
4.2.3 加载默认颜色 .....	109
4.2.4 Web216色 .....	109
4.2.5 清除颜色 .....	109
<b>4.3 “颜色”面板 .....</b>	<b>110</b>
4.3.1 纯色填充 .....	110
自测25——使用“纯色填充”绘制 苦恼的大叔 .....	111
🎥 视频：视频\第4章\视频4-3-1.swf	
📁 源文件：源文件\第4章\4-3-1 fla	
4.3.2 线性渐变填充 .....	114
4.3.3 径向渐变填充 .....	114
自测26——使用“渐变填充” 绘制可爱的房子 .....	115
🎥 视频：视频\第4章\视频4-3-3.swf	
📁 源文件：源文件\第4章\4-3-3 fla	
4.3.4 位图填充 .....	119
<b>4.4 修改图形的笔触和填充 .....</b>	<b>119</b>
4.4.1 使用“滴管工具”采样颜色 .....	119
4.4.2 使用“墨水瓶工具”修改笔触 .....	120
4.4.3 使用“颜料桶工具”修改填充 .....	120
自测27——修改图形笔触和填充 .....	121
🎥 视频：视频\第4章\视频4-4-3.swf	
📁 源文件：源文件\第4章\4-4-3 fla	
4.4.4 使用“渐变变形工具” 修改渐变填充 .....	123
<b>4.5 综合使用填充颜色方式 .....</b>	<b>124</b>
自测28——绘制欢快的小兔子 .....	124
🎥 视频：视频\第4章\视频4-5.swf	
📁 源文件：源文件\第4章\4-5 fla	
<b>4.6 本章小结 .....</b>	<b>127</b>
<b>第5章 元件、实例和库 .....</b>	<b>128</b>
<b>5.1 元件、实例和库概述 .....</b>	<b>129</b>
5.1.1 元件和实例概述 .....	129
5.1.2 库概述 .....	129
<b>5.2 元件的类型 .....</b>	<b>129</b>
5.2.1 图形元件 .....	129
自测29——使用“创建图形元件” 命令制作可爱的小兔 .....	130
🎥 视频：视频\第5章\视频5-2-1.swf	
📁 源文件：源文件\第5章\5-2-1 fla	
5.2.2 按钮元件 .....	133
自测30——使用“创建按钮元件” 命令制作可爱的小兔按钮 .....	133
🎥 视频：视频\第5章\视频5-2-2.swf	
📁 源文件：源文件\第5章\5-2-2 fla	
5.2.3 影片剪辑元件 .....	135
自测31——使用“创建影片剪辑元件” 命令制作眨眼的小兔 .....	136
🎥 视频：视频\第5章\视频5-2-3.swf	
📁 源文件：源文件\第5章\5-2-3 fla	
<b>5.3 创建和管理元件 .....</b>	<b>137</b>
5.3.1 创建元件 .....	137
5.3.2 转换元件 .....	137
5.3.3 使用“转换元件”命令 .....	138
自测32——使用“转换元件” 命令将动画效果转换为元件 .....	138
🎥 视频：视频\第5章\视频5-3-3.swf	
📁 源文件：源文件\第5章\5-3-3 fla	
<b>5.4 编辑元件 .....</b>	<b>139</b>
5.4.1 在当前位置编辑元件 .....	139
5.4.2 在新窗口中编辑元件 .....	140
5.4.3 在元件的编辑模式下编辑元件 .....	140
<b>5.5 创建与编辑实例 .....</b>	<b>140</b>
5.5.1 从“库”面板中创建实例 .....	141
自测33——使用创建实例 制作开心小牛 .....	141
🎥 视频：视频\第5章\视频5-5-1.swf	
📁 源文件：源文件\第5章\5-5-1 fla	
5.5.2 复制实例 .....	142
自测34——使用“复制实例” 制作群岛 .....	142