



中文版

Flash CS5 从入门到精通

269集

全程多媒体
教学光盘



佳图文化 编著

内容丰富

本书以实例为导向，采用“应用实例+基础知识+综合实例”的讲解方式，方便读者对知软件的各项功

注重实战

大量实例贯穿整个讲解过程，以精美的软件的各项功软件的各项功能，确保内容的实用性

轻松入门

准确剖析实例的每步操作，详细阐述软件的各项功能，确保零基础的初学者也能轻松上手，掌握该软件最基本的操作

快速精通

全书近500页的海量学习内容，从基础知识逐渐深入到编程、组件等的应用，再到综合实例的制作，涵盖了Flash CS5的全部工具和重要功能，让您快速成为动画制作高手

为您精心准备的超值学习套餐

软件的各项功教学光盘为您提供直观的互动操作，清新的软件的各项功能，让您在美好的视觉享受中轻松学习



269集与书中内容同步的多媒体教学，选择相应的目录名称，即可打开视频进行学习



近300个本书实例的素材文件，在学习时可以调出使用，然后再按照讲解步骤进行操作



近300个本书实例的最终效果文件，在完成实例制作后，可调出进行比较，以快速掌握实例的制作方法 and 软件的操作技巧

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



中文版

Flash CS5 入门到精通

269集

全程多媒体
教学光盘



佳图文化 编著

内容丰富

本书以实例为导向，采用“应用实例+基础知识+综合实例”的讲解方式，方便读者对知识点的学习

注重实战

大量实例贯穿整个讲解过程，以精美的效果巧妙展示软件的各项功能，确保内容的实用性

轻松入门

准确剖析实例的每步操作，详细能，确保零基础的初学者也能轻件最基本的操作

快速精通

全书近500页的海量学习内容，从基础知识逐渐深入到编程、组件等的应用，再到综合实例的制作，涵盖了Flash CS5的全部工具和重要功能，让您快速成为动画制作高手

为您精心准备的超值学习套餐



多媒体教学光盘为您提供直观的互动操作，清新的工作界面，让您在美好的视觉享受中轻松学习

39集与书中内容同步的多媒体教学，选择相应的目录名称，即可打开视频进行学习



近300个本书实例的素材文件，在学习时可以调出使用，然后再按照讲解步骤进行操作



近300个本书实例的最终效果文件，在完成实例制作后，可调出进行比较，以快速掌握实例的制作方法和软件的操作技巧

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书主要讲解目前较为流行的二维动画软件 Flash CS5 的动画设计与制作技术,从 Flash 动画的基础知识到完整动画的设计与测试,通过大量实例来引导读者,并以通俗易懂、生动活泼的语言,全方位深入地讲解了 Flash CS5 的基本功能、使用方法以及动画制作的核心技术。

本书分为 16 章,包括 Flash CS5 的基本操作及辅助工具的应用,绘制与编辑矢量图形,颜色的应用,文本的应用,图层、帧和时间轴的管理,特殊图层和场景的创建与编辑,元件、实例和库的应用,外部文件的调用与管理,各种动画的制作,ActionScript 3.0 基础与应用,组件的应用,影片的后期处理以及综合实例。本书主要通过实例的形式来讲解软件应用知识,在实例制作过程中穿插了相关的知识点,方便读者融会贯通、举一反三,以制作呈现出更加精彩、漂亮的效果。

本书内容丰富,结构合理,实例典型,讲解清晰,适合于 Flash CS5 的初、中级读者阅读,包括广告片头设计、Flash 课件动画制作、Flash 游戏制作和大型网站片头动画设计人员等,同时也可作为各类计算机培训中心、中职中专、高职高专等院校及相关专业的辅导教材。

本书附赠 1 张 DVD 光盘,其中包括本书实例的多媒体教学、素材文件以及最终效果文件等,为读者提供全方面的学习支持。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS5 从入门到精通/佳图文化编著. —北京:兵器工业出版社, 2011.3

ISBN 978-7-80248-566-2

I. ①中… II. ①佳… III. ①动画—设计—图形软件, Flash CS5
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 015550 号

出版发行:兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话:010-62978181(总机)转发行部

010-82702675(邮购)010-82702698(传真)

经 销:各地新华书店 软件连锁店

印 刷:北京市密东印刷有限公司

版 次:2011 年 3 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:深度文化

责任编辑:刘燕丽 焦昭君

责任校对:刘 伟

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:29.75

印 数:1-3 500

字 数:670 千字

定 价:55.00 元(配 1 张 DVD 光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



前言

本书从零起步渐进讲解中文版Flash CS5的知识及应用,涵盖了Flash CS5的全部工具和重要功能,是一本从入门到高级应用的书籍。

● 本书特色

内容实用

每个知识点都以实用、美观的实例进行操作,以引出相应的延伸知识,避免了传统的枯燥乏味的知识讲解,更能吸引读者的眼球,使学习更加轻松。

重点突出

在讲解实例操作步骤时,都在插图上着重突出,并将重点知识都逐一列出说明,使读者对相应功能有更深入的理解。

配套全程多媒体教学

本书中每个实例的操作均配有相应的多媒体教学,读者可打开视频,并对照书中的内容,学习每个实例的操作过程。

● 内容安排

本书分为16章,具体的内容安排如下。

第1章：初识Flash CS5

主要讲解Flash CS5的安装与卸载、启动与退出、Flash CS5的工作环境和欢迎界面,以及新增与删减的功能等内容。

第2章：熟练掌握Flash CS5的基本操作

主要讲解文件的新建、打开与关闭,文件的保存、设置个性化的工作环境等内容。

第3章：绘制矢量图形前的准备知识

主要讲解标尺、辅助线及网格的应用等内容。

第4章：绘制矢量图形

主要讲解各类线条、基本几何图形和创意图形的绘制等内容。

第5章：矢量图形的编辑与修改

主要讲解所绘制的基本几何图形的编辑和修改等内容。

第6章：选取颜色填充图形

主要讲解颜色的选取方法并使用选取的颜色填充图形等内容。

第7章：文本的基本操作与提高操作

主要讲解文本的创建、编辑与属性的设置以及制作特效字等内容。

第8章：图层、帧和时间轴的管理

主要讲解图层的创建及管理、帧的属性设置和时间轴的基本操作等内容。

第9章：特殊图层和场景的创建与编辑

主要讲解遮罩层和引导层的创建及编辑等内容。

第10章：元件、实例和库的应用

主要讲解元件的创建、库的操作以及实例的创建等内容。

第11章：应用外部文件

主要讲解外部文件的导入与编辑等内容。

第12章：各种动画的制作

主要讲解逐帧动画、补间动画、遮罩动画、引导动画以及骨骼动画的制作。

第13章：ActionScript 3.0基础与应用

主要讲解 ActionScript 3.0 的编程环境、ActionScript 3.0 语法基础以及应用 ActionScript 3.0 制作实例等内容。

第14章：组件的应用

主要讲解组件的添加方法及使用组件制作实例。

第15章：影片的后期处理

主要讲解测试影片、导出影片和发布影片的方法。

第16章：综合实例

主要综合前面所讲解的知识来制作几个大实例，以巩固练习软件的各项功能和使用技巧。

本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的包括以下人员：黄刚、韩亚萍、陈立、崔淼、邓志远、姚建慧、吴晴、徐双巍、李雅男、范晓玲、付宁、郭聪、郝婷、刘淑红、宋颖、王剑、王艳、郭健、计国丽、徐丽莎、黄正、李飞飞和李峰等。

我们在写作时力求将最准确的内容、最实用的经验呈现给读者，但是因每个人知识、阅历和理解等方面的不同，本书的表述仍不可避免地存在不尽如人意之处，敬请读者谅解或来函指出，如果您在阅读和实际操作过程中遇到困难或者有什么心得体会，也可以联系我们，电子邮箱：jiatuwenhua@163.com，QQ：1449355296，我们将随时准备为您答疑解惑。

编著者

目 录

第1章 初识Flash CS5

本章视频教学长度：无

1.1 Flash CS5的安装与卸载.....2	1.3.3 Flash CS5欢迎界面板块介绍.....9
1.1.1 安装Flash CS5.....2	1.4 Flash CS5的工作环境.....10
1.1.2 卸载Flash CS5.....4	1.4.1 Flash CS5的工作界面.....10
1.2 Flash CS5的启动与退出.....5	1.4.2 控制Flash CS5的工作界面.....11
1.2.1 启动Flash CS5.....5	1.4.3 熟练操作Flash CS5的面板.....12
1.2.2 退出Flash CS5.....6	1.4.4 设置Flash CS5工作界面的布局模式.....17
1.3 Flash CS5的欢迎界面.....7	1.5 Flash CS5新增与删减的功能.....19
1.3.1 隐藏欢迎界面.....7	1.5.1 Flash CS5的新增功能.....19
1.3.2 再次显示欢迎界面.....8	1.5.2 Flash CS5删减的功能.....20

第2章 熟练掌握Flash CS5的基本操作

本章视频教学长度：00：05：03

2.1 新建文件.....22	2.3.2 另存文件.....30
2.1.1 新建空白文件.....22	2.4 控制舞台显示比例.....31
2.1.2 创建模板文件.....24	2.4.1 移动舞台显示区域.....31
2.2 打开和关闭文件.....26	2.4.2 放大舞台显示比例.....32
2.2.1 打开单个文件.....26	2.4.3 缩小舞台显示比例.....32
2.2.2 打开多个文件.....27	2.5 设置个性化的工作环境.....33
2.2.3 关闭单个文件.....28	2.5.1 设置Flash CS5文档属性.....33
2.2.4 关闭多个文件.....28	2.5.2 设置Flash CS5常用的首选参数.....35
2.3 保存文件.....29	2.5.3 设置Flash CS5的快捷键.....36
2.3.1 直接保存文件.....29	

第3章 绘制矢量图形前的准备知识

本章视频教学长度：00：07：22

3.1 标尺的应用.....40	3.2.5 锁定辅助线.....47
3.1.1 显示标尺.....40	3.2.6 贴紧至辅助线.....48
3.1.2 隐藏标尺.....41	3.2.7 更改辅助线的颜色.....48
3.1.3 观察标尺得出Flash中坐标的特点.....42	3.2.8 清除辅助线.....50
3.2 辅助线的应用.....43	3.3 网格的应用.....50
3.2.1 创建辅助线.....43	3.3.1 显示网格.....51
3.2.2 显示辅助线.....45	3.3.2 隐藏网格.....51
3.2.3 隐藏辅助线.....46	3.3.3 贴紧至网格.....52
3.2.4 移动辅助线.....46	3.3.4 设置个性化网格.....53

第4章 绘制矢量图形

本章视频教学长度：00：20：47

4.1 绘制直线.....56	4.1.1 使用线条工具绘制直线.....56
-----------------	-------------------------

4.1.2 使用铅笔工具绘制直线.....	57	4.4 绘制椭圆和正圆.....	70
4.1.3 使用钢笔工具绘制直线.....	59	4.4.1 使用椭圆工具绘制椭圆.....	70
4.1.4 使用刷子工具绘制直线.....	60	4.4.2 使用椭圆工具绘制正圆.....	71
4.2 绘制曲线.....	61	4.4.3 使用基本椭圆工具绘制椭圆.....	73
4.2.1 使用线条工具绘制曲线.....	61	4.4.4 使用基本椭圆工具绘制正圆.....	73
4.2.2 使用铅笔工具绘制曲线.....	63	4.4.5 使用基本椭圆工具绘制饼形.....	74
4.2.3 使用钢笔工具绘制曲线.....	64	4.5 绘制多边形和星形.....	75
4.2.4 使用刷子工具绘制曲线.....	65	4.5.1 使用多角星形工具绘制多边形.....	75
4.3 绘制矩形和圆角矩形.....	65	4.5.2 使用多角星形工具绘制星形.....	76
4.3.1 使用矩形工具绘制矩形.....	66	4.6 绘制创意图形.....	77
4.3.2 使用矩形工具绘制圆角矩形.....	67	4.6.1 使用喷涂刷工具绘制创意图形.....	77
4.3.3 使用基本矩形工具绘制矩形.....	68	4.6.2 使用Deco工具绘制创意图形.....	78
4.3.4 使用基本矩形工具绘制圆角矩形.....	69		

第5章 矢量图形的编辑与修改

本章视频教学长度：00：22：44

5.1 选择图形对象.....	82	5.6.2 设置填充颜色.....	102
5.1.1 使用菜单命令选择对象.....	82	5.6.3 设置笔触样式.....	103
5.1.2 使用选择工具选择对象.....	83	5.6.4 设置图形端点.....	104
5.1.3 使用部分选取工具选择对象.....	84	5.7 修改矢量图形.....	105
5.1.4 使用套索工具选择对象.....	84	5.7.1 将线条转换为填充.....	105
5.1.5 使用“时间轴”面板选择对象.....	85	5.7.2 扩大填充.....	105
5.2 基本编辑操作.....	86	5.7.3 缩小填充.....	107
5.2.1 移动对象位置.....	86	5.7.4 柔化填充边缘.....	107
5.2.2 复制、剪切和粘贴操作.....	87	5.8 变形图形对象.....	108
5.2.3 撤销和重复操作.....	89	5.8.1 自由变换对象.....	108
5.3 设置矢量线条的各种属性.....	91	5.8.2 旋转对象.....	109
5.3.1 设置笔触颜色.....	91	5.8.3 缩放对象.....	111
5.3.2 设置笔触大小.....	92	5.8.4 倾斜对象.....	112
5.3.3 设置笔触样式.....	93	5.8.5 翻转对象.....	112
5.3.4 设置线型端点.....	94	5.8.6 取消变形对象.....	114
5.4 设置矢量线条的锚点.....	95	5.9 排列图形对象.....	114
5.4.1 添加锚点.....	95	5.9.1 移至顶层.....	114
5.4.2 删除锚点.....	96	5.9.2 上移一层.....	115
5.4.3 移动锚点.....	97	5.9.3 下移一层.....	116
5.5 编辑矢量线条.....	98	5.9.4 移至底层.....	116
5.5.1 删除线条.....	98	5.10 对齐图形对象.....	117
5.5.2 分割线条.....	99	5.10.1 对齐对象.....	117
5.5.3 扭曲线条.....	100	5.10.2 分布对齐对象.....	119
5.6 设置矢量图形的各种属性.....	101	5.10.3 匹配对象大小.....	120
5.6.1 设置笔触颜色.....	101	5.10.4 等间隔分布对象.....	121

第6章 选取颜色填充图形

本章视频教学长度：00：10：00

6.1 管理调色板.....	124	6.1.1 打开“颜色”面板.....	124
----------------	-----	---------------------	-----

6.1.2 打开“样本”面板.....	125	6.3.3 使用滴管工具填充图形.....	132
6.1.3 复制颜色.....	126	6.3.4 使用笔触颜色选项填充图形.....	133
6.1.4 删除颜色.....	126	6.3.5 使用填充颜色选项填充图形.....	134
6.2 选取颜色.....	127	6.3.6 使用“颜色”面板填充图形.....	135
6.2.1 使用笔触颜色选项选取颜色.....	127	6.3.7 使用“样本”面板填充图形.....	135
6.2.2 使用填充颜色选项选取颜色.....	128	6.3.8 使用黑白工具填充图形.....	136
6.2.3 使用滴管工具选取颜色.....	129	6.3.9 交换颜色.....	137
6.2.4 使用“颜色”面板选取颜色.....	129	6.3.10 无颜色填充.....	137
6.3 描边和填充图形.....	130	6.3.11 线性渐变填充图形.....	138
6.3.1 使用墨水瓶工具描边图形.....	130	6.3.12 径向渐变填充图形.....	141
6.3.2 使用颜料桶工具填充图形.....	132	6.3.13 使用位图填充图形.....	143

第7章 文本的基本操作与提高操作

本章视频教学长度：00：24：37

7.1 创建文本.....	146	7.4.9 设置文本方向.....	165
7.1.1 创建单行文本.....	146	7.4.10 为文本设置超链接.....	166
7.1.2 创建多行文本.....	147	7.4.11 添加滤镜效果.....	167
7.2 编辑文本.....	148	7.5 设置文本对齐方式.....	170
7.2.1 选择文本.....	148	7.5.1 文本左对齐.....	170
7.2.2 移动文本.....	149	7.5.2 文本居中对齐.....	171
7.2.3 填充打散文本.....	150	7.5.3 文本右对齐.....	171
7.3 设置文本类型.....	151	7.5.4 文本两端对齐.....	172
7.3.1 设置静态文本.....	151	7.6 文本变形操作.....	173
7.3.2 设置动态文本.....	152	7.6.1 缩放文本.....	173
7.3.3 设置输入文本.....	155	7.6.2 旋转文本.....	173
7.4 设置文本属性.....	157	7.6.3 倾斜文本.....	174
7.4.1 设置文本字体.....	157	7.7 文本的其他操作.....	174
7.4.2 设置文本字号.....	158	7.7.1 拼写检查文本.....	174
7.4.3 设置文本颜色.....	159	7.7.2 查找和替换文本.....	176
7.4.4 设置文本上标.....	160	7.8 制作特效字.....	178
7.4.5 设置文本下标.....	161	7.8.1 制作描边字.....	178
7.4.6 设置文本缩进.....	162	7.8.2 制作空心字.....	178
7.4.7 设置文本行距.....	163	7.8.3 制作浮雕字.....	179
7.4.8 设置文本边距.....	164		

第8章 图层、帧和时间轴的管理

本章视频教学长度：00：16：15

8.1 创建并编辑图层.....	182	8.1.5 选择多个间隔的图层.....	186
8.1.1 新建图层.....	182	8.1.6 重命名图层.....	187
8.1.2 新建图层文件夹.....	183	8.1.7 调整图层顺序.....	188
8.1.3 选择单个图层.....	184	8.1.8 更改图层高度.....	189
8.1.4 选择多个连续的图层.....	185	8.1.9 删除图层.....	190

8.1.10 删除图层文件夹.....	191	8.3.7 复制和粘贴帧.....	208
8.2 管理图层	192	8.3.8 转换帧.....	209
8.2.1 隐藏图层.....	192	8.3.9 删除帧.....	210
8.2.2 显示图层.....	193	8.3.10 清除帧.....	211
8.2.3 锁定图层.....	194	8.3.11 清除关键帧.....	211
8.2.4 解锁图层.....	195	8.4 设置帧的属性	212
8.2.5 显示图层轮廓.....	196	8.4.1 设置帧标签.....	212
8.2.6 更改图层轮廓的颜色.....	197	8.4.2 设置帧注释.....	213
8.2.7 将对象分散到图层.....	198	8.4.3 设置帧锚记.....	215
8.3 创建和编辑帧	201	8.4.4 为帧添加声音.....	216
8.3.1 创建普通帧.....	201	8.4.5 设置帧频.....	217
8.3.2 创建关键帧.....	202	8.5 时间轴的基本操作	218
8.3.3 创建空白关键帧.....	203	8.5.1 设置帧的预览效果.....	218
8.3.4 选择帧.....	204	8.5.2 绘图纸外观.....	221
8.3.5 移动帧.....	205	8.5.3 编辑多个帧.....	222
8.3.6 翻转帧.....	206		

第9章 特殊图层和场景的创建与编辑

本章视频教学长度：00 : 06 : 03

9.1 创建遮罩层	224	9.3.2 创建运动引导层.....	234
9.1.1 创建遮罩层的方法.....	224	9.3.3 将普通引导层转换为运动引导层.....	235
9.1.2 创建遮罩层与普通层的关联.....	225	9.3.4 取消与运动引导层的关联.....	236
9.2 编辑遮罩层	227	9.4 场景的创建与管理	237
9.2.1 隐藏遮罩层.....	227	9.4.1 打开场景面板.....	237
9.2.2 显示遮罩层.....	229	9.4.2 添加场景.....	238
9.2.3 解锁遮罩层.....	230	9.4.3 重命名场景.....	239
9.2.4 锁定遮罩层.....	231	9.4.4 复制场景.....	239
9.2.5 取消遮罩层.....	232	9.4.5 删除场景.....	240
9.3 创建与编辑引导层	233	9.4.6 切换场景.....	240
9.3.1 创建普通引导层.....	233	9.4.7 排列场景.....	242

第10章 元件、实例和库的应用

本章视频教学长度：00 : 11 : 19

10.1 元件和库概述	244	10.3.3 将现有对象转换为图形元件.....	253
10.1.1 元件概述.....	244	10.4 “库”面板的操作	254
10.1.2 “库”概述.....	244	10.4.1 隐藏“库”面板.....	254
10.2 创建元件	244	10.4.2 显示“库”面板.....	255
10.2.1 创建影片剪辑元件.....	244	10.5 编辑库中的元件	256
10.2.2 创建按钮元件.....	247	10.5.1 重命名库中的元件.....	256
10.2.3 创建图形元件.....	249	10.5.2 复制库中的元件.....	257
10.3 转换元件	250	10.5.3 查看库中的元件.....	258
10.3.1 将现有对象转换为影片剪辑元件.....	250	10.5.4 编辑库中的元件.....	258
10.3.2 将现有对象转换为按钮元件.....	251	10.5.5 删除库中的元件.....	259

10.5.6 转换元件的类型.....	260	10.6.3 更改实例类型.....	268
10.5.7 选择库中未用的元件.....	261	10.6.4 设置实例的色彩效果.....	268
10.5.8 调用其他文档的库中元件.....	262	10.6.5 设置实例的透明度.....	269
10.5.9 组织库中的元件.....	263	10.6.6 交换实例元件.....	271
10.5.10 移出文件夹中的元件.....	264	10.6.7 激活按钮.....	271
10.5.11 搜索库中的元件.....	265	10.7 使用公用库.....	272
10.6 创建与编辑实例.....	266	10.7.1 打开声音公用库.....	272
10.6.1 创建实例.....	266	10.7.2 打开按钮公用库.....	273
10.6.2 复制实例.....	267	10.7.3 打开类库.....	273

第11章 应用外部文件

本章视频教学长度：00：26：28

11.1 导入外部文件.....	276	11.5 编辑并设置声音效果.....	292
11.1.1 导入图像文件.....	276	11.5.1 替换声音.....	292
11.1.2 导入Illustrator文件.....	277	11.5.2 放大声音音量.....	293
11.1.3 导入Photoshop文件.....	278	11.5.3 缩小声音音量.....	293
11.1.4 导入AutoCAD DXF文件.....	280	11.5.4 截取声音.....	294
11.2 编辑与修改导入的图像文件.....	280	11.5.5 查看声音所占帧数和时间.....	295
11.2.1 将位图转换为矢量图.....	280	11.5.6 设置声音效果.....	296
11.2.2 填充位图图像.....	281	11.5.7 设置同步功能.....	296
11.2.3 分离位图图像.....	282	11.6 优化和输出声音.....	297
11.2.4 裁切位图.....	283	11.6.1 优化声音.....	297
11.2.5 使用外部编辑器编辑图像.....	284	11.6.2 输出声音.....	298
11.2.6 压缩位图图像.....	286	11.7 导入视频.....	299
11.3 导入与管理声音.....	287	11.7.1 使用视频组件加载外部视频.....	299
11.3.1 导入声音.....	287	11.7.2 将视频嵌入到Flash中.....	302
11.3.2 播放声音.....	288	11.8 管理与编辑视频.....	303
11.3.3 查看声音属性.....	289	11.8.1 使用视频组件播放控制视频.....	303
11.4 为对象添加声音.....	289	11.8.2 在时间轴上播放视频.....	305
11.4.1 将声音添加到时间轴.....	289	11.8.3 查看视频属性.....	305
11.4.2 为影片剪辑添加声音.....	290	11.8.4 替换视频.....	306
11.4.3 为按钮添加声音.....	291		

第12章 各种动画的制作

本章视频教学长度：00：27：38

12.1 制作动画相关的准备知识.....	308	12.3.4 使用动画编辑器制作动画.....	327
12.1.1 关于帧频.....	308	12.3.5 动画预设.....	330
12.1.2 关于播放头.....	308	12.4 制作遮罩动画.....	332
12.2 制作逐帧动画.....	309	12.4.1 制作遮罩层动画.....	332
12.3 制作补间动画.....	312	12.4.2 制作被遮罩层动画.....	335
12.3.1 制作传统补间动画.....	312	12.5 制作引导动画.....	336
12.3.2 制作补间动画.....	321	12.6 制作骨骼动画.....	339
12.3.3 制作形状补间动画.....	325		

第13章 ActionScript 3.0基础与应用

本章视频教学长度：00：13：16

13.1 ActionScript 3.0的编程环境	344	13.3.5 函数	363
13.1.1 打开“动作”面板	344	13.3.6 包和命名空间	366
13.1.2 熟悉“动作”面板	345	13.4 ActionScript 3.0面向对象编程	371
13.2 编程前的基础知识	347	13.4.1 面向对象编程的重要概念和术语	371
13.2.1 注释脚本	347	13.4.2 类	372
13.2.2 设置脚本颜色	347	13.5 ActionScript 3.0的应用	376
13.2.3 使用行号和自动换行功能	348	13.5.1 对影片剪辑的处理	376
13.3 ActionScript 3.0语法基础	349	13.5.2 对图形图像的处理	377
13.3.1 数据类型	349	13.5.3 对日期和时间的处理	380
13.3.2 变量及其作用域	351	13.5.4 声音的控制	381
13.3.3 运算符	353	13.5.5 鼠标和键盘的应用	383
13.3.4 流程控制语句	358		

第14章 组件的应用

本章视频教学长度：00：13：12

14.1 组件的添加	386	14.2.4 拾色器组件ColorPicker	392
14.1.1 打开“组件”面板	386	14.2.5 组合框组件ComboBox	393
14.1.2 添加组件	387	14.2.6 列表框组件List	395
14.2 UI组件的应用	387	14.2.7 滚动窗格组件ScrollPane	396
14.2.1 按钮组件Button	387	14.2.8 滚动条组件UIScrollBar	397
14.2.2 复选框组件CheckBox	389	14.3 应用视频播放器组件FLVPlayback ...	398
14.2.3 单选按钮组件RadioButton	391		

第15章 影片的后期处理

本章视频教学长度：00：07：28

15.1 测试影片	404	15.2.4 导出视频文件	409
15.2 导出影片	405	15.3 发布影片	410
15.2.1 导出动画文件	405	15.3.1 发布为SWF格式	410
15.2.2 导出GIF动画文件	406	15.3.2 发布为HTML格式	412
15.2.3 导出动画的声音文件	408	15.3.3 发布为EXE文件	413

第16章 综合实例

本章视频教学长度：01：07：13

16.1 图形绘制与色彩应用	416	16.3 图像动画——制作图像幻灯片	427
——绘制水晶效果瓢虫	416	16.4 网站类动画——制作风景banner	443
16.2 文字动画——制作风吹字	420		



第 1 章

初识Flash CS5

Flash中文意义为“闪光、闪现”，从字面意义上就可以看出，它可以制作出动态的效果。Flash是一款动画编辑与制作软件，随着开发者对Flash的不断完善，它已不再是单纯的动画制作软件，如今在多媒体技术方面，Flash也起着重要的作用。目前，它广泛应用于动漫制作、游戏制作、片头动画、教学课件、多媒体光盘、网页广告和产品展示动画等领域。

Flash CS5是Adobe公司最新推出的Flash版本。本章将对Flash CS5的安装、卸载和工作界面的操作进行讲解，后面各章节将逐步讲解如何使用Flash CS5进行创作。

1.1 Flash CS5的安装与卸载

在使用Flash CS5进行创作之前，首先要学会安装该软件，这是进行一切Flash创作的前提条件。安装软件通常对计算机的软、硬件均有一定要求，以下是安装Flash CS5的计算机需求。

- Intel Pentium 4或AMD Athlon 64处理器。
- Microsoft Windows XP（带有Service Pack 2，推荐Service Pack 3）。
- Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate或Enterprise（家庭高级版、商用版、旗舰版、企业版）带有（Service Pack 1）；或者使用Windows 7操作系统。
- 1GB内存。
- 3.5GB可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（无法安装在基于闪存的可移动存储设备上）。
- 显示器屏幕为1024×768（推荐1280×800），16位显卡。
- DVD-ROM驱动器。
- 多媒体功能需要QuickTime 7.6.2 软件。
- 在线服务需要连接Internet。

1.1.1 安装Flash CS5

要安装Flash CS5，可参照以下操作步骤。

- 1 双击启动Flash CS5的安装程序，将出现“初始化安装程序”界面，如图1-1所示。
- 2 初始化完成后，将弹出“欢迎使用”对话框，单击“接受”按钮，如图1-2所示。

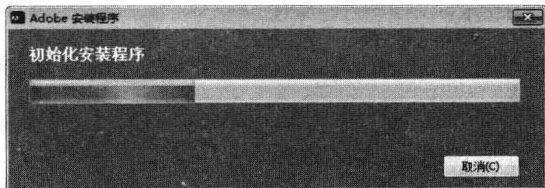


图1-1

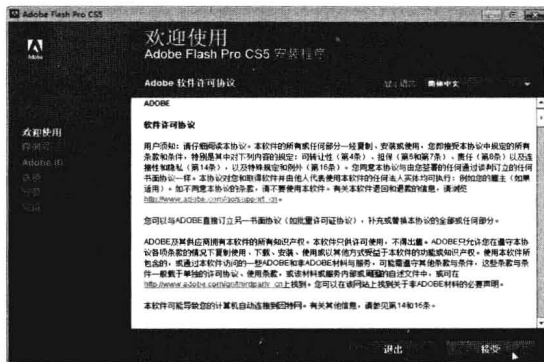


图1-2

- 3 在出现“请输入序列号”界面时，需要在“提供序列号”字样下方的输入框内输入正确的序列号，如图1-3所示。
- 4 输入序列号后，在新出现的“选择语言”下拉列表中选择“简体中文”选项，如图1-4所示。



在未输入序列号且未选择语言之前，“下一步”按钮是不可用的。

- 5 单击“下一步”按钮，会出现“输入Adobe ID”界面，如果你不想创建Adobe ID，则可以直单击“下一步”或“跳过此步骤”按钮，如图1-5所示。

TIP

如果需要联机服务，就需要创建Adobe ID，否则可跳过该界面。

6 在出现“安装选项”界面时，单击“安装”按钮，如图1-6所示。

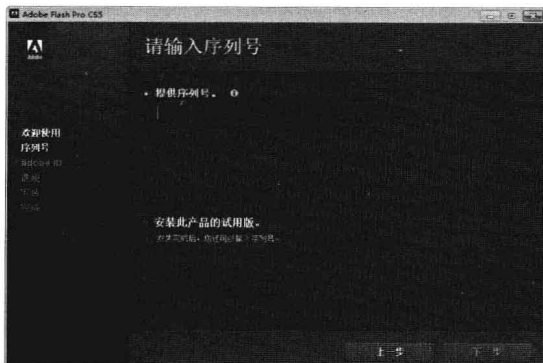


图1-3



图1-4




图1-5



图1-6

TIP

Flash CS5默认安装在C盘，如果当前C盘空间不足，则可以单击“位置”选项下的浏览按钮，指定其他的安装位置。

7 在出现的“安装进度”界面中，可以了解安装所需要的时间，如图1-7所示。

8 在出现“谢谢”界面之后，单击“完成”按钮，如图1-8所示。此时即可完成软件的安装。



图1-7

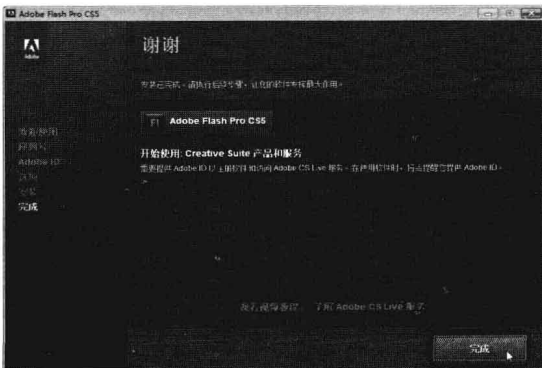


图1-8

1.1.2 卸载Flash CS5

当计算机上的Flash CS5长期不用时，就可以将其卸载，这样可以为计算机腾出更多的空间，以便使其运行速度更快。

要卸载Flash CS5，可参照以下操作步骤。

- 1 单击“开始”按钮，在弹出的菜单中单击“控制面板”选项，如图1-9所示。
- 2 在出现的“控制面板”窗口中，单击“程序”下方的“卸载程序”选项，如图1-10所示。



图1-9



图1-10

- 3 在出现的“程序和功能”界面中选择“Adobe Flash Professional CS5”选项，然后单击“卸载”按钮，如图1-11所示。

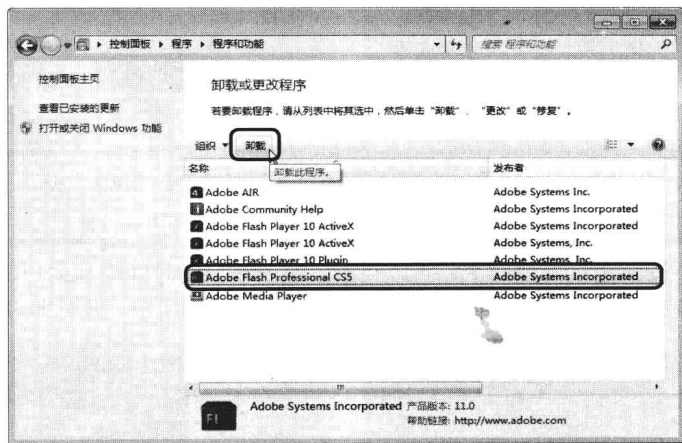


图1-11

- 4 在出现的“卸载选项”界面中选择要卸载的选项。

TIP 系统自动选中“卸载选项”界面中的“ADOBE FLASH PRO CS5”选项，若要删除Flash CS5的首选项，可勾选“删除首选项”复选框，如图1-12所示。

- 5 单击“卸载”按钮，在出现的“卸载进度”界面中，可以了解卸载所需要的时间，如图1-13所示。



图1-12

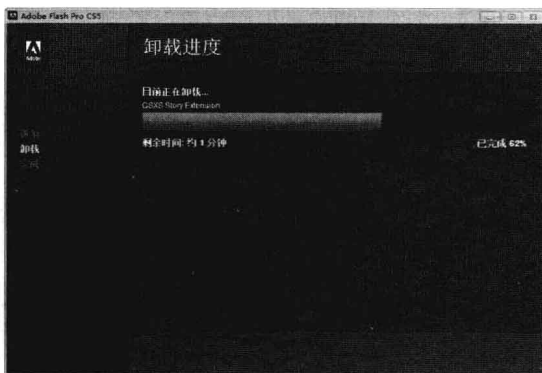


图1-13

- 6** 在出现的“谢谢”界面中单击“完成”按钮，如图1-14所示。

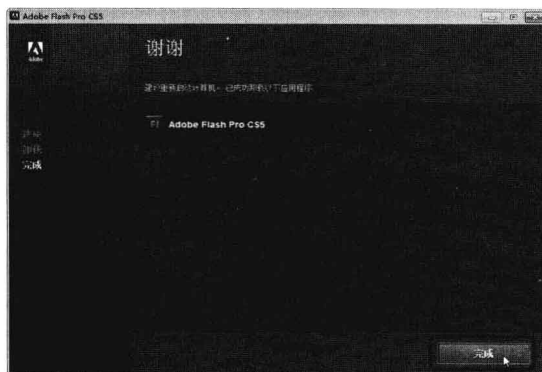


图1-14

1.2 Flash CS5的启动与退出

Flash CS5安装完成后，需要掌握启动和退出Flash CS5的方法。

1.2.1 启动Flash CS5

若要启动Flash CS5，可参照以下操作步骤。

- 1** 选择“开始”>“所有程序”命令，在出现的程序列表中单击“Adobe Flash Professional CS5”选项，如图1-15所示。

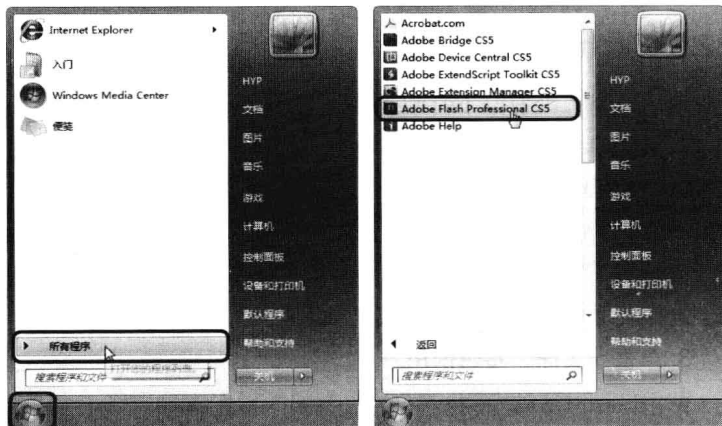


图1-15

2 在弹出的启动界面中可以看到，它是一个具有立体感的不规则多边形，如图1-16所示。



图1-16

3 启动界面停留2~3秒钟后，出现Flash CS5的欢迎界面，如图1-17所示。



图1-17

1.2.2 退出Flash CS5

退出Flash CS5有以下4种方法。

1. 通过Flash标志退出

单击Flash CS5界面左上角的Flash标志，选择“关闭”命令，如图1-18所示。

2. 通过“文件”菜单退出

选择“文件”>“退出”命令，如图1-19所示。

3. 单击“关闭”按钮退出

单击Flash CS5界面右上角的“关闭”按钮，如图1-20所示。

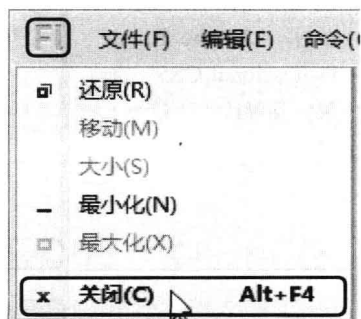


图1-18