

# Flash CS4 中文版

# 标准培训教程

Flash 培训研究室 编著

## ◎ 超值光盘内容:



- ◎ 20章共**287**个素材与源文件：光盘中附带了每章的练习素材与源文件，方便读者学习。
- ◎ **21**集《QQ江山》Flash系列教学短片：在笑声中轻松学习Flash短片制作。
- ◎ **8**个经典实例：典型实用案例，包含作者多年的设计经验。
- ◎ 丰富的学习资料：超值赠送网页配色表、ActionScript语法参考手册和Lite 2.x语法参考手册。



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
http://www.phei.com.cn

# Flash CS4 中文版

## 标准培训教程

Flash 培训研究室 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书是一本 Flash CS4 学习教程, 作者从概念入手, 引导读者快速入门, 达到灵活应用的目的。全书共分为 20 章, 内容包括 Flash CS4 的新增功能, 操作环境的基础知识, 基本图形与文本的操作, 图层、帧、元件、实例和库的使用方法, 基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法, 以及如何将制作好的作品导出与发布。

配书光盘中包含书中实例的素材文件及源文件, 习题答案和效果文件; 同时赠送《QQ 江山》Flash 系列教学短片、网页配色表、ActionScript 语法参考手册、Lite 2.X 语法参考手册及《Flash 绘画与动画宝典》一书源文件和效果文件等相关资料, 方便读者学习。

本书内容丰富、实例典型、讲解详尽, 既适合于初级用户, 也适合于中、高级用户。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS4 中文版标准培训教程 / Flash 培训研究室编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.9  
ISBN 978-7-121-09351-7

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 130803 号

责任编辑: 王 静

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

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: 21.25 字数: 538 千字 彩插: 2

印 次: 2009 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 4000 册 定价: 39.00 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 zlt@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

# 光盘使用说明

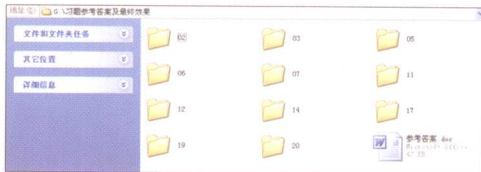
1. 打开光盘文件，光盘中所包含的内容如下图所示。



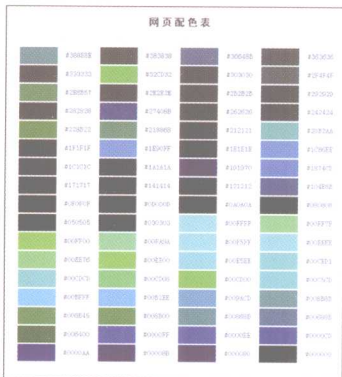
2. 单击每章对应的文件夹，即可快速找到书中用到的素材，方便读者练习。



3. 打开“习题参考答案及最终效果”文件夹，习题答案轻松查。



4. 赠送相关学习资料——网页配色表、ActionScript语法参考手册和Lite 2.x语法参考手册。



5. 超值赠送21集《QQ江山》Flash系列教学短片，在笑声中轻松学习Flash短片制作。



# 经典教材，全面呈现

告诉你：如何学习，如何掌握核心技术，如何实现创意。

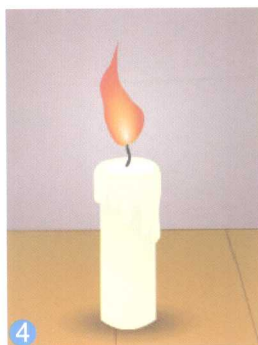
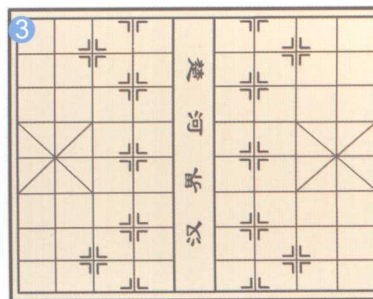
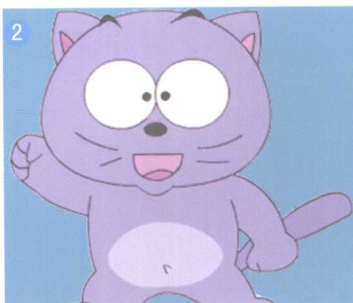
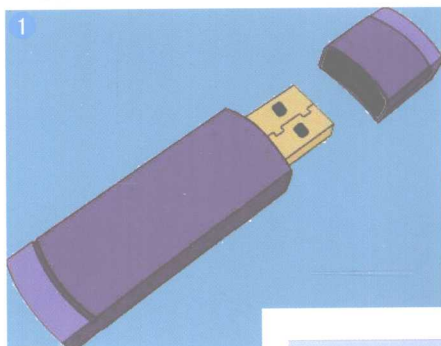


## 5大Flash学习、应用领域

自学手册、动画设计、网站建设、绘画基础、短片制作  
总有一本适合你!



## 本书精彩案例欣赏



① 第2章 U盘实例

② 第3章 卡通猫实例

③ 第4章 绘制直线

④ 第14章 吹灭蜡烛

⑤ 第14章 创建单场景动画

⑥ 第11章 重制元件

⑦ 第13章 跳转场景

⑧ 第14章 创建动作补间动画



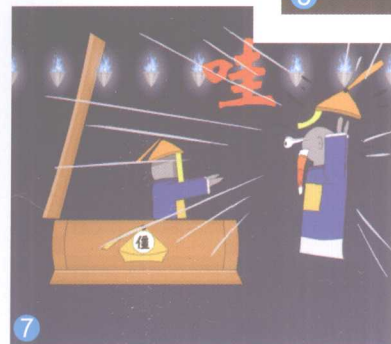
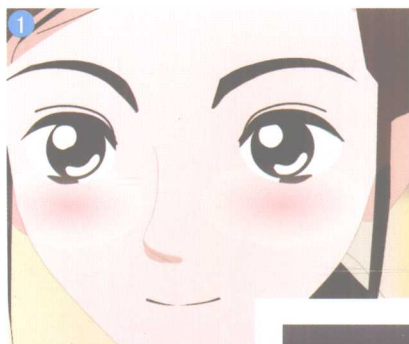
①第15章 俯视镜头

②第15章 轻微的仰视镜头

③第15章 轻微的俯视镜头

④~⑥第15章 推镜头

⑦~⑨第15章 拉镜头



①第15章 特写镜头

②第15章 近景镜头

③第15章 全景镜头

④第17章 美丽的春天

⑤第20章 Flash短片《金猪送金运》

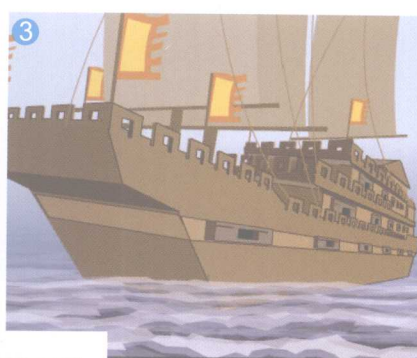
⑥第20章《金猪送金运》人物设计

⑦第20章 搞笑短片

⑧第20章 教学课件

⑨第20章 节日贺卡





①人物画法1

②山的画法

③船的画法

④服装的画法

⑤Q皇翅膀

⑥Q皇神功

⑦江山兵器谱

⑧一枚金钱

⑨我是老K



## 《Flash CS4 中文版标准培训教程》读者交流区

尊敬的读者：

感谢您选择我们出版的图书，您的支持与信任是我们持续上升的动力。为了使您能通过本书更透彻地了解相关领域，更深入的学习相关技术，我们将特别为您提供一系列后续的服务，包括：

1. 提供本书的修订和升级内容、相关配套资料；
2. 本书作者的见面会信息或网络视频的沟通活动；
3. 相关领域的培训优惠等。

请您抽出宝贵的时间将您的个人信息和需求反馈给我们，以便我们及时与您取得联系。

您可以任意选择以下三种方式与我们联系，我们都将记录和保存您的信息，并给您提供不定期的信息反馈。

### 1. 短信

您只需编写如下短信： B 09351+您的需求+您的建议

发送到1066 6666 789（本服务免费，短信资费按照相应电信运营商正常标准收取，无其他信息收费）  
为保证我们对您的服务质量，如果您在发送短信24小时后，尚未收到我们的回复信息，请直接拨打电话（010）88254369。

### 2. 电子邮件

您可以发邮件至jsj@phei.com.cn或editor@broadview.com.cn。

### 3. 信件

您可以写信至如下地址：北京万寿路173信箱博文视点，邮编：100036。

如果您选择第2种或第3种方式，您还可以告诉我们更多有关您个人的情况，及您对本书的意见、评论等，内容可以包括：

- （1）您的姓名、职业、您关注的领域、您的电话、E-mail地址或通信地址；
- （2）您了解新书信息的途径、影响您购买图书的因素；
- （3）您对本书的意见、您读过的同领域的图书、您还希望增加的图书、您希望参加的培训等。

如果您在后期想退出读者俱乐部，停止接收后续资讯，只需发送"B09351+退订"至10666666789即可，或者编写邮件"B09351+退订+手机号码+需退订的邮箱地址"发送至邮箱：market@broadview.com.cn亦可取消该项服务。

同时，我们非常欢迎您为本书撰写书评，将您的切身感受变成文字与广大书友共享。我们将挑选特别优秀的作品转载在我们的网站（www.broadview.com.cn）上，或推荐至CSDN.NET等专业网站上发表，被发表的书评的作者将获得价值50元的博文视点图书奖励。

我们期待您的消息！

博文视点愿与所有爱书的人一起，共同学习，共同进步！

通信地址：北京万寿路 173 信箱 博文视点（100036）

E-mail: jsj@phei.com.cn, editor@broadview.com.cn

电话：010-51260888

www.phei.com.cn  
www.broadview.com.cn

## 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

# 前言

感谢你翻开本书，在茫茫书海中，或许你曾经为寻找一本功能全面、案例丰富的计算机图书而苦恼，或许你因为担心自己能否做出书中的案例效果而犹豫，或许你正为了买一本入门教材而仔细挑选，又或许……

现在，我们就立足于软件基础和实际应用推出了本书。本书是一本 Flash CS4的教程学习指南，内容丰富，集作者多年的设计经验，全面介绍了Flash CS4的各项功能。让初学者或有一定基础的人都能够快速掌握！



## 本书内容

全书共分为20章，全面、系统地介绍了Flash动画制作的方法和技巧。内容包括Flash CS4的新增功能，操作环境的基础知识，基本图形与文本的操作，图层、帧、元件、实例和库的使用方法，基础动画、交互动画的制作与创建多媒体动画的方法，以及如何将制作好的作品导出与发布。为了使读者理解知识并能将其运用于实践，每章还附有大量作者精心设计的每章实例和习题实例，让读者可以快速地把所学习的知识应用到实际的工作中，并且能够举一反三！

本书既适合于初级用户入门学习，也适合于中、高级用户作为参考。文中包括了大量的“说明”与“提示”，它们能够向读者提供操作上的一些捷径，使读者在学习时能够事半功倍，技高一筹。本书既可作为各类职业院校计算机应用技术专业的教材，也可作为计算机培训班、辅导班和短训班的教材。对于希望快速掌握Flash动画制作知识的计算机入门级读者，也是一本不可多得的参考资料。

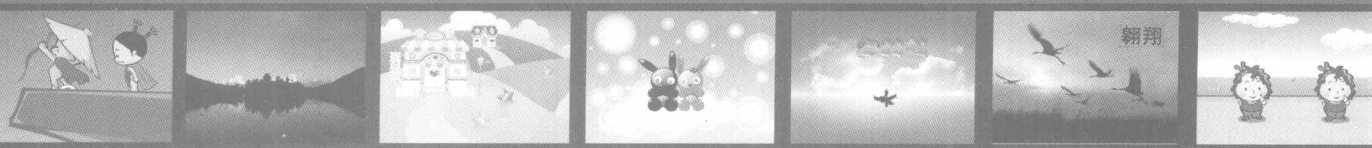


## 本书特色

◎ **深入浅出的讲解：**零起点入门，帮你轻松跨越Flash动画设计门槛！全新技术及各项功能详细讲解，帮你轻松掌握设计要领，本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性；在文字风格上力求精炼、脉络清晰，讲解深入浅出。

◎ **理论与实践并重：**通过案例讲解知识点，具有很强的可操作性和实用性，提供了作者多年的动画制作经验。真正做到用以致学，学以致用。

◎ **素材文件丰富：**光盘中赠送书中实例用到的大部分素材、源文件及效果文件，方便读者按照书中的实例进行练习。



◎ 超值光盘内容：配书光盘中赠送21集《QQ江山》Flash系列教学短片、网页配色表、ActionScript语法参考手册、Lite 2.X语法参考手册及《Flash 绘画与动画宝典》一书源文件和效果文件等相关资料，方便读者学习。



## 学习Flash的心得体会

对于学习软件，我的感受是：一开始接触软件时，你会感到很无助，不知道如何开始才好，然后你就会觉得很烦不想再去学了。其实软件这个东西并没有你想象的那么难掌握，所有的软件都有相似之处，懂了一个软件的基本操作，你会很容易的发现其他软件的版面设计也是差不多的。我们要学会从中感受快乐，去享受学习这个过程。

学习Flash是一件快乐的事情，因为你的所有天马行空的想法都可以在这里实现。你可以在Flash中绘制你的梦，并让它们跳动起来。

我在学习Flash的道路上也曾迷茫，我现在反思学习的过程，总结以下几点：

### ◎ 理解软件

学习一款软件最好的方法不是去背记菜单与快捷键，而是去理解它的工作方式甚至是去思考这款软件的设计人员的设计思路。例如，当我们使用Photoshop的时候，如果你懂得摄影和冲印相片的过程，你会发现Photoshop不过是传统摄影技术在计算机上的缩影。当我们在学习Flash的时候，就应该想到整个的工作过程不过是由我们在导演一台舞台剧。元件就要剧中的演员，时间轴就是转动的摄影机。

逐字地理解生僻的概念是枯燥的，但计算机是从现实中产生的，每一款软件也都曾经对应着一个传统的职业。不管你是Flash的爱好者还是从业者，在学习的过程中不断去思考去理解才是进步的关键。

### ◎ 动手尝试

亲自动手操作和尝试是学习软件的不二法门，不去点点鼠标，敲敲键盘，光靠捧着书本是没有意义的。很多人都是凭借着好奇心，靠自己的尝试自学软件。

### ◎ 查看帮助文档

Flash自带的帮助文档免费给你的一本最权威的教程，遇到不懂的问题特别是关于Action的讲解别忘了按<F1>键。

### ◎ 面对困境

大家在学习Flash的时候开始都是信心满满，可是随着学习的深入却感觉碰到障碍，一个障碍是绘画基础；另一个障碍是Action脚本编写。面对这样的问题我给出的建议是你要搞清楚自己希望向哪个方



向发展。是想要偏重于艺术，还是偏重于技术。选定方向后就是许三多的那句名言了：“不抛弃、不放弃”，不断的努力才是清除障碍的关键。

对于绘画的训练我们可以偏重于矢量画风格的学习，因为这种风格上手容易，能很快地提高我们的绘画能力。同时在平时要多注意观察生活，艺术家是感悟出来的，不是学出来的。时常带只笔画画简笔画和速写也是快速提高绘画技能的好方法。

关于脚本程序的学习又是个是否具有恒心的问题，不过多看别人制作的例子，再选购一本工具书，成为程序高手也不是困难的事情。

### ◎ 关于取经

学习前辈优秀的作品是增强我们视野和学习兴趣的好方式，分析和模仿前辈的作品是我们进步的又一捷径。时常去Flash论坛混迹，是你在入门后需要做的事情。同时现在许多浏览器都有下载网页上Flash动画的功能，你可以把它们通通下载下来，再用诸如Sothink SWF Decompiler的软件进行破解分析。会对你的Flash学习有很大的帮助。

### ◎ 激发创意

当你掌握了Flash软件的操作时，所有的问题就都集中在创意上。这时候绘画和技术已经不是学习的重点，好的想法才是关键。Flash最吸引人的地方不是工具的强大，而是能帮助你实现你想要的东西。不要过分地追求技术，而让Flash软件成为你创意的枷锁，充分地调动你的思维，创作出属于你自己的作品。

不断坚持的人才能赏风看景终成就美梦，半途而废的人就如同Flash名字的含义一样——一闪而过。在任何学习的过程中，热情都是学习的动力，而坚持则是成功的钥匙。那么你在开始学习之前准备好了么？



## 致谢

本书编写的过程是一个不断解决困难的过程，有时举步维艰，有时进展顺畅，得到了多方认识的大力支持，在此一并表示感谢！

写作的过程是艰辛的，完成后是快乐的，快乐的是能为读者提供一些帮助。虽然作者投入了大量的时间和精力于本书的编写、校订中，但百密难免一疏，恳请读者批评指正，我们的电子邮件地址为：

jsj@phei.com.cn

编者

2009-7

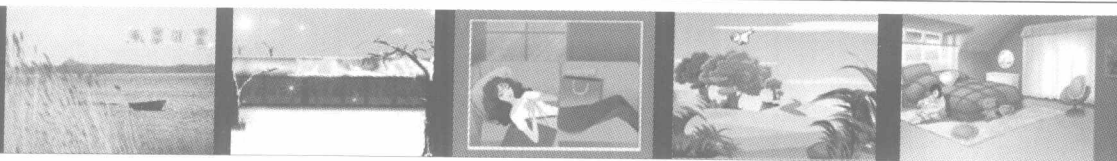


# 目 录 CONTENTS

<b>第1章 认识Flash</b> .....	<b>1</b>	<b>第3章 Flash基本操作和基本设置</b> .....	<b>19</b>
1.1 Flash是什么 .....	2	3.1 Flash CS4文档操作 .....	20
1.2 Flash高手都具备什么 .....	2	3.1.1 新建、保存、关闭、打开文档 .....	20
1.2.1 技术 .....	2	3.1.2 创建和管理项目 .....	21
1.2.2 细心与好学 .....	2	3.1.3 查找和替换 .....	22
1.2.3 热情与境界 .....	3	3.1.4 使用模板 .....	22
1.3 Flash发展与前景 .....	3	3.2 Flash CS4的基本设置 .....	23
1.3.1 Flash版本的发展 .....	3	3.3 设置Flash CS4的首选参数和快捷键 .....	24
1.3.2 Flash的前景 .....	3	3.3.1 设置首选参数 .....	24
1.4 怎样学习Flash .....	5	3.3.2 设置快捷键 .....	26
1.4.1 理解动画原理 .....	5	3.4 使用和管理命令 .....	26
1.4.2 学习Flash动画制作原理 .....	5	3.4.1 创建和管理命令 .....	27
1.5 练习题 .....	6	3.4.2 编辑命令菜单中的命令的名称 .....	27
<b>第2章 Flash CS4 的工作环境</b> .....	<b>7</b>	3.4.3 从命令菜单中删除名称 .....	27
2.1 安装Flash CS4 .....	8	3.5 打印 .....	27
2.2 Flash CS4的操作界面 .....	8	3.6 每章实例 .....	28
2.2.1 自定义工作区 .....	8	3.7 练习题 .....	30
2.2.2 菜单栏 .....	9	<b>第4章 绘制图形</b> .....	<b>31</b>
2.2.3 舞台 .....	10	4.1 Flash CS4绘图基础 .....	32
2.2.4 工具栏 .....	10	4.1.1 矢量图和位图的区别 .....	32
2.2.5 Flash面板 .....	11	4.1.2 辅助工具——标尺、网格、辅助线 .....	33
2.2.6 时间轴 .....	11	4.2 线条工具应用 .....	33
2.3 Flash CS4新增功能 .....	12	4.3 铅笔工具应用 .....	35
2.3.1 Flash CS4 Professional 视觉体验 .....	12	4.4 钢笔工具应用 .....	36
2.3.2 Flash CS4最新版功能上的改进体验 .....	13	4.4.1 使用钢笔工具绘制直线 .....	37
2.4 Flash的工作流程 .....	15	4.4.2 使用钢笔工具绘制曲线 .....	38
2.4.1 策划主题绘制背景 .....	15	4.4.3 调整路径上的锚点 .....	39
2.4.2 添加需要的动画设计 .....	16	4.4.4 删除锚点 .....	39
2.4.3 测试影片 .....	16	4.4.5 绘制小鱼 .....	39
2.4.4 发布影片 .....	16	4.5 套索工具应用 .....	40
2.5 练习题 .....	17	4.6 圆形和矩形 .....	41

4.7 多边形和星形	43	6.3.1 什么是透视	73
4.8 装饰性绘画工具	45	6.3.2 透视规律	73
4.8.1 喷涂刷工具	45	6.4 色彩基础	79
4.8.2 Deco绘画工具	46	6.4.1 色彩的三个属性	80
4.9 橡皮擦工具	49	6.4.2 色彩写生	82
4.10 刷子工具的应用	50	6.4.3 色环与色彩搭配	84
4.11 3D图形	51	6.5 练习题	85
4.11.1 关于Flash CS4中的3D图形	51	<b>第7章 填充图形</b>	<b>87</b>
4.11.2 在3D空间中移动对象	52	7.1 填充线条颜色	88
4.11.3 在3D空间中旋转对象	52	7.2 填充区域颜色	89
4.11.4 调整透视角度	53	7.3 设置颜色属性	91
4.11.5 调整消失点	54	7.4 调整颜色属性	91
4.12 每章实例	55	7.5 每章实例	93
4.13 练习题	56	7.6 练习题	94
<b>第5章 图形编辑</b>	<b>57</b>	<b>第8章 编辑图形</b>	<b>95</b>
5.1 图形形状编辑	58	8.1 选择图形	96
5.1.1 优化图形	58	8.1.1 使用选择工具	96
5.1.2 将线条转为填充	59	8.1.2 使用套索工具	97
5.1.3 扩展、收缩填充	60	8.2 移动、复制和删除图形	97
5.1.4 柔化填充边缘	61	8.3 缩放、旋转和倾斜图形	99
5.2 组合与分离	62	8.4 任意变形图形	100
5.3 排列对象	64	8.5 组合与分离图形	101
5.3.1 层叠对象	64	8.6 对齐图形	103
5.3.2 锁定对象	64	8.7 查看图形	103
5.4 对齐对象	65	8.8 每章实例	104
5.5 编辑组或组中的对象	65	8.9 练习题	106
5.6 合并对象	65	<b>第9章 文本特效</b>	<b>108</b>
5.7 每章实例	66	9.1 文本工具属性	109
5.8 练习题	67	9.2 文本类型	110
<b>第6章 绘画基础</b>	<b>68</b>	9.3 创建文字链接	111
6.1 概述	69	9.4 嵌入字体	112
6.2 构图	70	9.5 创建文字特效	113
6.2.1 “井”字形构图与画面力的平衡	70	9.5.1 利用分离命令设计文字	113
6.2.2 顶与底, 左与右	72	9.5.2 利用位图制作文字	115
6.3 透视与立体感的表现	72	9.6 每章实例	115





9.7 练习题	117	11.5 每章实例	143
<b>第10章 滤镜特效</b>	<b>118</b>	11.6 练习题	145
10.1 滤镜概述	119	<b>第12章 创建有声动画</b>	<b>146</b>
10.2 活动滤镜	119	12.1 声音效果	147
10.3 投影滤镜	120	12.1.1 导入声音	147
10.4 模糊滤镜	120	12.1.2 引用声音	147
10.5 发光滤镜	121	12.1.3 编辑声音	148
10.6 斜角滤镜	122	12.1.4 给按钮添加声音	149
10.7 渐变发光滤镜	122	12.1.5 声音属性	149
10.8 渐变斜角滤镜	123	12.1.6 压缩声音	150
10.9 调整颜色滤镜	124	12.2 视频效果	150
10.10 每章实例	124	12.2.1 视频类型	151
10.11 练习题	127	12.2.2 导入视频	151
<b>第11章 元件、实例和库资源</b>	<b>128</b>	12.2.3 编辑视频	151
11.1 元件介绍	129	12.3 每章实例	153
11.1.1 元件的类型	129	12.4 练习题	154
11.1.2 创建元件	130	<b>第13章 时间轴、场景和帧</b>	<b>155</b>
11.1.3 将动画转换为影片剪辑元件	132	13.1 时间轴	156
11.1.4 重制元件	133	13.1.1 时间轴的作用	156
11.1.5 编辑元件	134	13.1.2 时间轴的组成	156
11.2 使用元件实例	134	13.2 时间轴中的帧	157
11.2.1 创建实例	134	13.2.1 帧的类型	157
11.2.2 设置实例属性	135	13.2.2 帧的编辑	158
11.2.3 实例交换	136	13.3 时间轴中的图层	159
11.2.4 分离实例元件	137	13.3.1 添加、删除图层	160
11.3 管理库资源	138	13.3.2 分散到图层	160
11.3.1 文档之间复制库资源	138	13.3.3 混合图层	161
11.3.2 库资源之间的冲突	139	13.3.4 洋葱皮(绘图纸)编辑手段	161
11.4 共享库资源	140	13.4 使用场景	162
11.4.1 认识共享库资源	140	13.4.1 何谓场景	162
11.4.2 处理运行时共享资源	141	13.4.2 实例:场景跳转	162
11.4.3 在源文档中定义运行时共享资源	141	13.5 每章实例	164
11.4.4 链接到目标文档的运行时共享资源	141	13.6 练习题	165
11.4.5 更新或替换元件	142	<b>第14章 动画</b>	<b>166</b>
		14.1 动画的基础知识	167