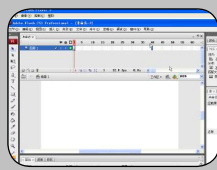
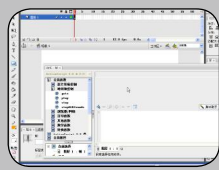




▲ 认识 Flash



▲ Flash 应用领域



▲ Flash 的特点

Flash CS3

目录

第一篇 Flash CS3 基础入门

Chapter 01 Flash CS3 的精彩

认识 Flash	2
Flash 的应用领域	3
Flash 的特点	6
Flash CS3 的基本术语	7
关注相关 Flash 网站	9

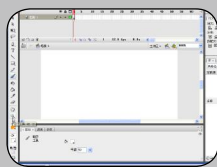
Chapter 02 Flash CS3 的基础操作

运行、退出 Flash 程序	12
认识 Flash CS3 基本界面	13
菜单栏	14
工作区	14
时间轴	15
工具箱	15
面板和属性面板	16
新建 Flash 文件	17
常规文件	17
模板文件	19
保存文件的类型	21
Flash 环境设置	22
自定义工作环境	22
自定义快捷键	26
自定义工具栏	27
自我风格的设置	27
初试 Flash CS3——制作第一个动画	28

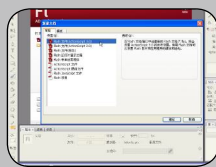
目录



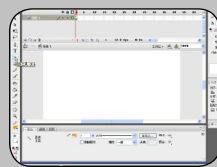
▲ Flash 环境



▲ 认识 Flash CS3 基本界面



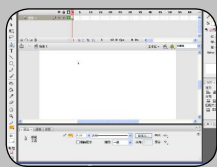
▲ 新建 Flash 文件



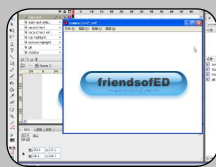
▲ 熟悉工具箱

Chapter 03 绘图及相关工具

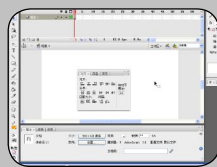
熟悉工具箱	38
绘制线条	39
线条工具的使用	39
铅笔工具的使用	41
刷子工具的使用	43
选择图形	46
选择工具的使用	46
套索工具的使用	51
绘制形状	54
椭圆工具和基本椭圆工具的使用	55
矩形工具和基本矩形工具的使用	57
多角星形工具的使用	58
绘制路径	58
钢笔工具组的使用	59
部分选取工具的使用	60
图形的笔触与填充	61
墨水瓶工具的使用	61
颜料桶工具的使用	62
滴管工具的使用	62
橡皮擦工具的使用	64
变形对象	66
任意变形工具的使用	66
渐变变形工具的使用	73
修饰图形	76
将线条转换为填充	76
扩展填充	76
柔化填充边缘	77
优化曲线	77
绘图综合案例	78
绘制角色	78
绘制按钮	81



▲ 绘制路径



▲ 绘制按钮



▲ 对象的操作

Chapter 04 文本与对象的操作

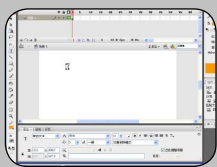
输入并设置文本	88
文本的输入和修改	88
设置文本属性	88
设置文本类型	92
创建文字链接	93
对象的操作	95
对象位置的管理	95
对象的合并	97
对象的组合与分离	97
对象的滤镜	103
文本与对象综合案例	108
创建阴影文字	108
利用位图制作文字	109

第二篇 Flash CS3 动画功能

Chapter 05 动画基础

时间轴与帧	114
帧的类型	114
帧的编辑	118
绘图纸	124
图层	126
图层	127
图层文件夹	135
引导图层	137
遮罩图层	140

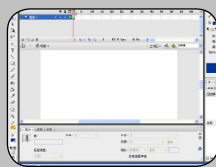
目录



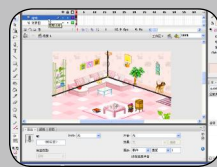
▲ 输入并设置文本



▲ 综合实例



▲ 时间轴与帧



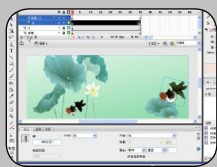
▲ 普通图层的应用

Chapter 06 元件与库

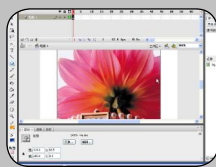
元件、实例	142
元件的创建和编辑	143
创建元件的方法	143
创建不同类型的元件	145
设定元件实例的属性	152
设置实例的颜色属性	152
库	155
库的构成要素	155
文件间库的调用	158
导入外部文件	159
导入位图文件	159
导入外部文件的菜单命令的区别	162
导入 PNG 文件	163
导入 Illustrator 文件	164
导入 Photoshop 文件	166
导入 Freehand 文件	167
导入 AutoCAD 文件	169
导入 SWF 文件	169

Chapter 07 制作基础动画

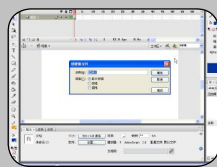
逐帧动画	172
从外部导入素材生成逐帧动画	172
运动补间动画	173
改变对象的位置和大小的动画	174
调整动画的播放速度	176
制作变速动画	177
利用 Alpha 和色彩值制作特效动画	179
制作旋转动画	182
形状补间动画	183
制作文字的形状变化	184



▲ 运动引导图层的应用



▲ 导入外部文件



▲ 元件和实例

添加形状提示	186
引导线动画	188
制作引导线动画	188
遮罩动画	191
制作遮罩动画	191
使用时间轴特效	194
设置时间轴特效	195

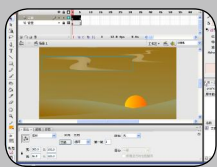
Chapter 08 音视频在动画中的基础应用

导入声音	202
声音基础	202
导入并使用声音	202
设置声音的属性	203
声音的属性	203
声音的设置	205
在动画中应用声音	207
给按钮添加声音	207
给影片添加声音	208
视频在动画中的应用	209
导入视频	210

Chapter 09 影片的测试和发布

影片优化	216
优化影片对象	216
测试影片下载	217
利用“带宽设置”命令查看下载性能	217
影片发布	219
快速输出影片文件	219
通过“发布设置”命令输出动画	220

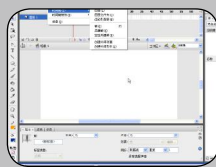
目录



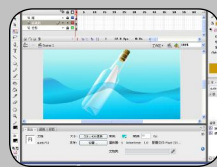
▲ 元件的创建和编辑



▲ 逐帧动画



▲ 补间动画



▲ 引导线动画

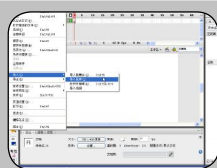
第三篇 Flash CS3 ActionScript 编程

Chapter 10 轻松掌握 ActionScript

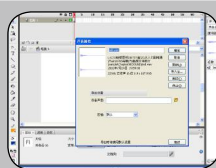
ActionScript 和交互式网页	230
什么是 ActionScript	230
利用 ActionScript 能做些什么	231
编辑 ActionScript	232
添加 ActionScript 的途径	232
添加 ActionScript 的对象	235
ActionScript 基本知识	236
ActionScript 基本术语	236
ActionScript 基本语法	238

Chapter 11 使用 ActionScript 基本动作语句

使用 goto、play、stop 动作	242
制作动画控制界面	243
使用 goto 配合帧标签完成动画控制	246
使用 stopAllSounds 动作	248
停止动画中播放的声音	248
利用 getURL 动作	249
利用 getURL 跳转到其他网页	250
利用 getURL 发送邮件	252
使用 fscommand 动作	253
利用 fscommand 制作全屏动画	254
利用 fscommand 制作退出全屏	255
利用 fscommand 制作禁止缩放动画	257
利用 fscommand 制作屏蔽右键菜单动画	258
使用 startDrag、stopDrag 动作	259
利用 startDrag 制作包含跟踪影片剪辑的光标	260
利用 startDrag 制作个性化鼠标	261
制作可以拖动的按钮效果	263



▲ 导入声音



▲ 设置声音属性



▲ 在动画中应用声音

使用 duplicateMovieClip、removeMovieClip、setProperty 动作·····	265
制作残影动画·····	267
使用 loadMovie 和 unloadMovie 动作·····	270
通过 loadMovie 来载入外部图片素材·····	272
利用 loadMovie 制作电影播放器·····	275
使用 loadVariables 动作·····	280
通过 loadVariables 来载入外部文本·····	281
使用 onFrameLoaded 动作·····	283
利用 onFrameLoaded 动作制作 Loading 动画·····	283

Chapter 12 ActionScript 基础编程

ActionScript 数据类型·····	286
ActionScript 变量·····	287
利用变量制作移动效果·····	289
ActionScript 运算符·····	291
利用运算符制作计算器·····	294
ActionScript 程序控制·····	300
利用程序控制制作小游戏·····	303

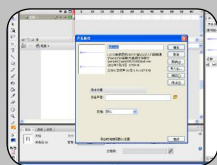
Chapter 13 使用 ActionScript 对象

对象类型的 ActionScript·····	308
什么是对象·····	308
对象的属性、方法·····	308
对象定义的形式·····	309
应用核心对象·····	310
使用 Date 对象·····	310
应用影片对象·····	313
使用 Color 对象·····	314
使用 Key 对象·····	318
使用 MovieClip 对象·····	321
应用媒体对象·····	332

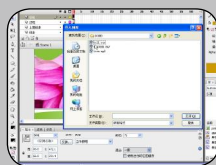
目录



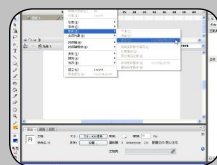
▲ 影片优化



▲ 影片测试



▲ 快速输出影片



▲ 编辑 ActionScript

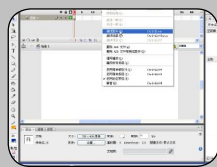
使用 Sound 对象	332
应用其他对象	340
使用 LoadVars 对象	340

Chapter 14 ActionScript 函数

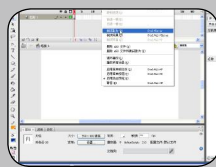
事件和事件处理函数方法	348
什么是事件和事件处理函数方法	348
应用按钮和影片剪辑事件处理函数方法	349
使用函数的方法	354
函数的分类	354
利用函数制作影片播放器	355
使用 print 和 printnum 函数	360
关于 print 函数	360
制作可打印动画	361
使用 hitTest 函数	364
关于 hitTest 函数	364
制作射击游戏	364
使用 setMask 函数	371
关于 setMask 函数	371
制作可控蒙版动画	372
制作电影过渡效果	378
使用自定义函数	382
制作网站导航动画	382

Chapter 15 ActionScript 核心类与 XML

ActionScript 类与包	388
创建自己的类	388
使用包	390
显示编程与处理几何结构	393
显示编程	393
处理几何结构	394



▲ 在元件中添加脚本



▲ ActionScript 基础



▲ 餐厅手机主界面

Flash CS3

目录

马赛克渐显图片控制	395
处理 XML	404
XML 基础	404
处理 XML 的 ActionScript 类	404
制作图像画廊	405
读取外部 XML 文件	410

Chapter 16 使用组件

认识组件	416
组件的添加与管理	416
使用用户界面组件	417
利用组件设计订购单	425
使用媒体与视频组件	434
利用媒体组件制作 MP3 播放器	437
使用自定义组件	439
制作照片浏览器	439
制作在线测试动画	444

Chapter 17 Flash Lite 手机动画和 ActionScript 的结合

什么是 Flash Lite	448
关于 Flash Lite 技术	448
创建 Flash Lite 的流程	448
Flash Lite 中的 ActionScript	449
Flash Lite 2.x 范例展示	452
创建 Flash Lite 2.x 动画	456
从 Hello World 开始	456
创建虚拟餐馆的手机动画	457

目 录



▲ Flash 结婚纪念展示



▲ Flash 图像效果控制



▲ 利用场景制作片头



▲ 星际探险游戏

第四篇 综合实例分析与制作

Chapter 18 Flash 展示动画

结婚纪念展示	474
照片画廊展示	476
全景图片展示	483

Chapter 19 Flash 动画控制

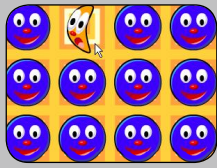
动画效果控制	492
制作可控的 Flash 魔方	492
制作可控光波	495
Flash 图像效果控制	498
Flash 音乐效果控制	502
制作 Flash 架子鼓	502
制作 Flash 笑声生成器	506

Chapter 20 Flash 网站动画应用

Flash 广告 Banner	510
制作网站动画片头	519
利用电影剪辑元件制作片头	519
利用场景制作片头	525
制作 Flash 查询系统	528
制作 Flash 网站	532

Chapter 21 Flash 游戏制作

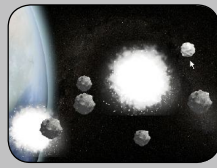
Flash 记忆匹配游戏	538
Flash 陨石爆炸游戏	543



▲ 记忆匹配游戏



▲ 跳舞毯游戏



▲ 陨石爆炸游戏

Flash CS3

目录

Flash 星际探险游戏	547
Flash 跳舞毯游戏	551
附录 1 Flash CS3 新功能	559
附录 2 Flash CS3 的安装与卸载	562
安装 Flash CS3	562
卸载 Flash CS3	564

第一篇

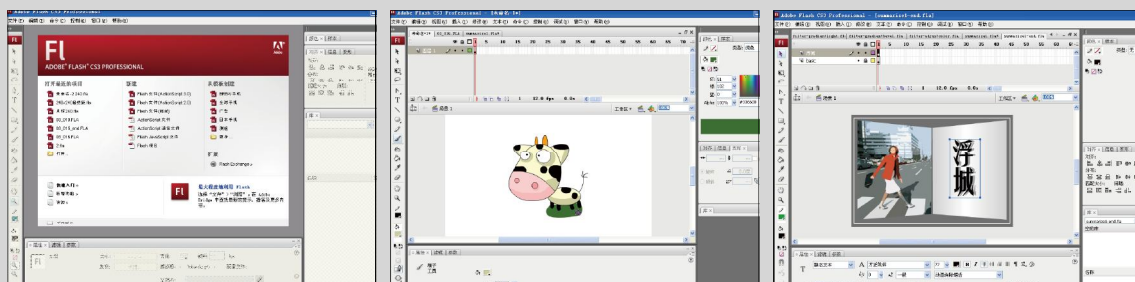


Flash CS3 基础入门



本篇知识点汇总（23个）

- 认识 Flash
- Flash 的应用领域
- Flash 的特点
- Flash CS3 的基本术语
- 关注相关 Flash 网站
- 运行、退出 Flash 程序
- 认识 Flash CS3 基本界面
- 新建 Flash 文件
- 保存文件的类型
- Flash 环境设置
- 初试 Flash CS3——制作第一个动画
- 熟悉工具箱
- 绘制线条
- 选择图形
- 绘制形状
- 绘制路径
- 图形的笔触与填充
- 变形对象
- 修饰图形
- 绘图综合案例
- 输入并设置文本
- 对象的操作
- 文本与对象综合实例



本章要点

1. 认识 Flash
2. Flash 的应用领域
3. Flash 的特点
4. Flash CS3 的基本术语
5. 关注相关 Flash 网站

Chapter

01

Flash CS3 的精彩

本章技术要点:

① Flash 的应用领域有哪些?

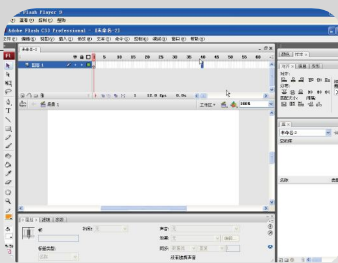
包括网络广播、制作游戏、MTV、制作教学课件、Flash 电子贺卡、产品宣传、站点建设、制作视频文件、制作 Flash Lite 手机动画等领域。

② Flash 的特点包括哪些?

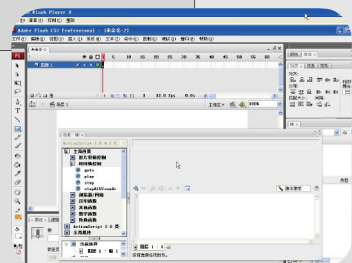
包括：1. 专用于制作流媒体动画；2. 操作简单，容易学习；3. 生成小容量的动画文件；4. 具有强大的交互功能；5. 输出清晰的 Flash 图文元素等。



● 认识 Flash



● Flash 应用领域



● Flash 的特点

本章多媒体视频链接

Section

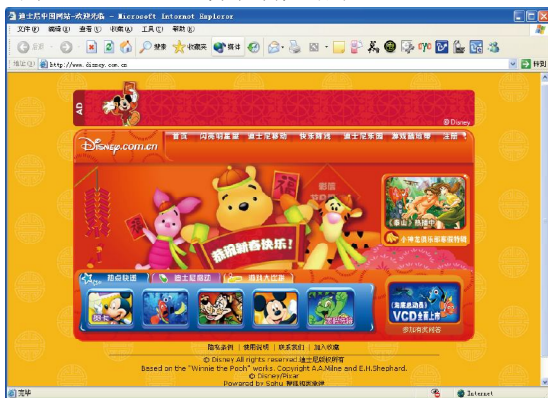
1

认识 Flash

Flash 是目前最优秀的网络动画编辑软件之一，从简单的动画效果到动态的网页设计、短篇音乐剧、广告、电子贺卡、游戏的制作，Flash 的应用领域日趋广泛。毋庸置疑，它引领着整个网络动画时代的发展。

在 Flash 出现之前，网页上所播放的动画，基于网络的带宽不足和浏览器支持等原因，我们有两个选择：一是借助软件厂商推出的附加浏览器上的各种插件，观看特定格式的动画，效果并不理想；二是观看 GIF 格式图像实现的动画效果，由于只有 256 色，加之动画效果的单调，已经不能满足用户的视觉需求，用户强烈地希望网上的内容更丰富、精彩、富有互动性。

Macromedia 公司利用自己在多媒体软件开发上的优势，对收至麾下的矢量动画软件 Future Splash 进行了修改，并赋予了她一个闪亮的名字——Flash。由于网络技术的局限，Flash 1.0 和 Flash 2.0 均未得到业界的重视。1998 年，Macromedia 公司推出了 Flash 3.0，与同时推出的 Dreamweaver 2.0 和 Fireworks 2.0 一起被称为 Dream Team，即网页三剑客。1999 年 Macromedia 公司推出了 Flash 4.0，Flash 技术在网页动画制作中得到广泛应用，并逐渐被广大用户认识和接受。2000 年，Flash 5.0 掀起了全球的闪客旋风，把矢量图的精确性和灵活性与位图、声音、动画和交互性巧妙融合，功能有了显著的增强，能够独立制作出具有冲击力效果的网页和个性化的站点。如右图所示为含有 Flash 技术的迪士尼中国网站。



Flash 5 开始了对 XML 和 Smart Clip(智能影片剪辑)的支持。ActionScript 的语法已经开始定位为发展成为一种完整的面向对象语言，并且遵循 ECMAScript 的标准，就像 Javascript 那样。如右图所示的动画画面，开始使用 As 创建交互功能。后来，Macromedia 公司又陆续发布了新一代的网络多媒体动画制作软件——Flash MX，2003 年秋推出 Flash MX 2004。这些激动人心的产品给国内网民——尤其是网页制作人员和多媒体动画创作人员带来了不小的惊喜。Macromedia 为 Flash 加入了流媒体 (flv) 的支持，使 Flash 可以处理基于 on6v 编解码标准的压缩视频。



时隔两年，Flash 发展到了 Flash 8 版本，与前面的版本相比，它具有更强大的功能和灵活性。从 Flash 8 版本开始，Flash 已不能再被称为矢量图形软件，因为它的处理能力已延伸到了视频、矢量、位图和声音。

2006 年，Macromedia 公司被 Adobe 收购，由此带来了 Flash 的巨大变革，2007 年 3 月 27 日发布的 Flash CS3，成为了 Adobe Creative Studio CS3 中的一个成员，与 Adobe 公司的矢量图形软件

Illustrator 和被称为业界标准的位图图像处理软件 Photoshop 完美的结合在一起,三者之间不仅实现了用户界面上的互通,还实现了文件的互相转换。当然更重要的是,Flash CS3 支持的全新脚本语言 ActionScript 3.0 是 Flash 历史上第二次飞跃,从此以后,ActionScript 终于被认可为一种“正规的”、“完整的”、“清晰的”面向对象语言,如右图所示为 Flash CS3 的启动页面。新的 ActionScript 包含上百个类库,这些类库涵盖了图形、算法、矩阵、xml、网络传输等诸多范围,为开发者提供了一个丰富的开发环境基础。



Flash 的动画播放器目前在全世界计算机上的普及率达到 98.8%,这是迄今为止市场占有率最高的软件产品(超过了 Windows、DOS 和 Office 以及任何一种输入法),通过 Flash 播放器,开发者制作的 Flash 影片能够在不同的平台上以同样的效果运行,目前,在包括 Sony PSP 以及 PS3 系列,Microsoft Xbox 系列,Microsoft Windows Mobile 系列的 PC 和嵌入式平台上,都可以运行 Flash 动画。业界普遍认为 Flash 下一个主要应用平台将出现在移动设备上,新款的 LG“爱巧克力”手机是一个开拓者,它完全使用 Flash 作为手机操作系统的用户界面。

对于网页设计师而言,Flash CS3 是一个完美的工具,用于设计交互式媒体页面,或与主题相关的专业开发多媒体内容,它强调在对多种媒体的导入和控制上,针对高级的网页设计师和应用程序开发人员,Flash 是不同于其他任何应用程序的组合式应用程序。从表面上看,它是介于面向 Web 的位图处理程序和矢量图绘制程序之间的简单组合体。但它的功能却比简单的组合强大很多,它是一种交互式的多媒体创作程序,同时也是现如今最为成熟的动画制作程序,适合于各种各样的动画制作——从简单的网页修饰到广播品质的卡通片。另外,Flash 支持强大、完整的 ActionScript 语言,使得 Flash 与 XML、HTML 和其他内容能够以多种方式联合使用。因此,它也是一种能够和 Web 的其他部分通信的脚本语言。Flash 也可以作为前台和图形的引擎,作为一种杰出、稳健的解决方案,从数据库和其他后台资源中获得信息,生成动态 Web 内容(图形、图表、声音和个性化的 Flash 动画)。

不管未来将会如何发展,矢量图形界面已被公认为是未来操作系统/网站/应用程序/RIA 的发展方向,矢量图形界面能够给用户带来更丰富的交互体验,如右图所示,基于矢量图形的用户界面设计与开发将在未来成为数字艺术领域的一个越来越重要的分支。无论是创建动画、广告、短片或是整个 Flash 站点,Flash CS3 都是最佳选择,因为它是目前最专业的网络矢量动画软件。



Section

2

Flash 的应用领域

Adobe 公司开发的 Flash 软件因其容量小、交互性强、速度快等特点在网页矢量动画设计领域中占有重要的地位。以矢量图像为基础,利用 Flash 建立互动网站,制作各种类型的影片、导航工具、多媒体网站等,同时被广泛应用于最近被称为网络艺术(Web Art)的新兴艺术环境中的多媒体制作中,它赋予网络无限的生命力。

Flash 被称为是“最为灵活的前台”,由于其独特的时间轴和影片剪辑技术,结合 ActionScript

的对象和流程控制,使得在灵活的界面设计和动画设计成为可能,同时它也是最为小巧的前台。Flash 具有跨平台的特性,所以无论用户处于何种平台,只要安装了支持 Flash 的播放器,就可以保证它们最终显示效果的一致性,而不必像在以前的网页设计中那样为 IE 或 Netscape 各自设计一个版本。同 Java 一样,它有很强的可移植性。最新的 Flash 还具有手机支持功能,可以让用户为自己的手机设计喜爱的功能。当然首先必须要有支持 Flash 的手机,同时它还可以应用于 Pocket PC。那么,Flash 可能的应用领域究竟有哪些?

1 网络广播

用 Flash 制作的动画文件适于网络传输,因为 Flash 文件在线播放运用了流式技术,即文件下载到一定的进程时,Flash 文件开始播放,剩下的部分将在播放的同时下载。如右图所示的动画即为运用了流式技术的 Flash 动画。其实很难界定 Web 应用服务的范围究竟有多大,它似乎拥有无限的可能。随着网络的逐渐渗透,基于客户端—服务器的应用设计也开始受到欢迎,并且一度被誉为最具前景的方式。但是这种方式需要开发者花更多的时间在服务器后台处理和架构上,并且将它们与前台(Flash 端)保持同步。



2 制作游戏

Flash 动画软件是目前制作网络交互动画最优秀的工具,支持动画、声音及交互功能,具有强大的多媒体编辑功能,可以制作出简单、风趣的 Flash 游戏,右图所示即为运用 Flash 动画制作的游戏。事实上,Flash 中的游戏开发已经进行了多年的尝试。但至今为止仍然停留在中、小型游戏的开发上。游戏开发的很大一部份都受限于它的 CPU 能力和对大量代码的管理。

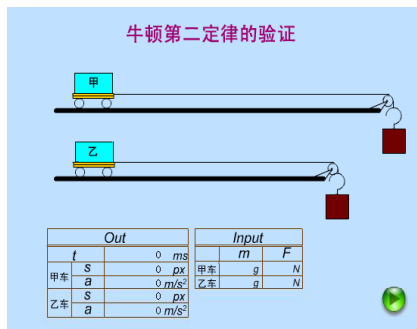


3 MTV

Flash 在其他方面也有较为广泛的应用,但以娱乐目的为主,最常见的是 MTV。Flash 不仅在动画方面更为出色,还可以添加音效,给人以更多的乐趣。

4 制作教学课件

教学课件最能反映 Flash 所内含的功能,如右图所示为用 Flash 制作的物理课件。最基础的教学课件将教学内容播放或动画或讲义内容播放为声音文件。但是自 Flash 登场以来,便实现了交互式的可选性。要在教学系统应用 Flash,现有的技术无疑会极大增强学生的主动性和积极发现的能力。在教学系统开发中,技术不是主导,教学内容才是它所真正要求的。



5 Flash 电子贺卡

曾经一度受欢迎的单一的文本或静态贺卡，如今已经被Flash电子贺卡替代了，Flash可以制作包括多媒体在内的交互式邮件。在一个特别的日子里为他（她）精心制作一张Flash电子贺卡，送出彼此绵绵的祝福，如右图所示为Flash电子贺卡。



6 产品宣传

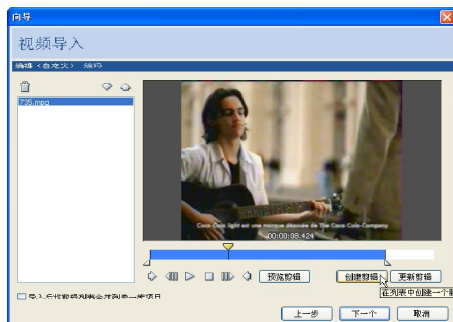
Flash功能的日趋强大和完善，为发展高质量的网络应用提供了较好的解决方案。Flash通过使用矢量图形和流式播放技术克服了目前网络传输速度较慢的特点，通过Flash制作一款产品的宣传广告，会达到一种特殊的宣传效果。Flash对于界面元素的可控性和它所表达的效果无疑具有很大的诱惑。对于一个产品宣传的界面，Flash所具有的特性完全可以为用户提供一个良好的接口。

7 站点建设

事实上，现在只有少数人掌握了使用Flash建立全Flash站点的技术。因为它意味着更高的界面维护能力和开发者整站架构能力。但它带来的好处也异常明显：全面的控制；无缝的导向跳转；更丰富的媒体内容；更体贴用户的流畅交互；跨平台和受客户端的支持；以及与其他Flash应用方案无缝连接集成等。

8 制作视频文件

Flash影片可以保存为任何一种格式，将视频影像文件保存为MOV格式，则可以编辑视频文件，如右图所示为视频导入操作。



9 制作Flash Lite手机动画

使用支持Flash Lite的移动设备的预设配置文件，只需构建一次内容即可在各种设备上进行测试。根据目标内容类型过滤支持的设备列表，以轻松确定哪些手机支持屏幕保护程序、墙纸、浏览器内容、独立播放器。手机领域的开发将会对精确（像素级）的界面设计和CPU使用分布的操控能力有更高的要求，但同时也意味着更加更广泛的使用空间。事实上手机和Pocket PC的分界已越来越不明显，开发者必须为每一款手机（或Pocket PC）设计一个不同的界面，因为它们的屏幕大小各有不同，如右图所示为用Flash制作的手机界面。当然软件的内核可能是相同的，所要注意的是各类手机CPU的计算能力和内存的大小。

