

CAN DO! Learn Flash CS6 the right way



融入大量实战经验、知识讲解与设计理念，帮您突破设计瓶颈，充分理解Flash CS6的精髓！

FLASH CS6 中文版

从入门到精通

胡崧 李敏 张伟 王海波 / 编著

基础入门

熟悉 Flash CS6 的新增功能和操作环境，掌握使用笔触、填充工具和橡皮擦工具等进行绘制

基础应用

学习元件、实例、库、时间轴、帧、图层与动画预设的常见操作，并掌握在动画中使用音视频

高级技能

通过对 ActionScript 3.0 进一步的深入学习，了解其核心编程以及图文及多媒体元素处理

综合实战

实际操作设计 Flash 特效、宣传、交互、网站及游戏动画，掌握最实用、最流行的动画作品

附赠超值 DVD 光盘

- 8小时本书实例多媒体教学视频
- 916套精品模板，45套库文件
- 3273个声音素材，7796个图形素材
- 21120个精美图标素材
- 200套国外最新网页模板
- 3600个GIF动画素材
- 5000幅广告Logo和Banner欣赏
- ActionScript 3.0语法参考手册
- 本书所有案例的素材和最终文件





实战经验、知识讲解与设计理念，帮您突破设计瓶颈，充分理解Flash CS6的精髓！

FLASH CS6 中文版

从入门到精通

张伟 王海波 / 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。* 未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cylaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 中文版从入门到精通 / 胡崧等编著. — 北京: 中国青年出版社, 2012.12

ISBN 978-7-5153-1254-5

I. ①F… II. ①胡… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 271719 号

Flash CS6 中文版从入门到精通

胡崧 李敏 张伟 王海波 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 郭 光 张海玲 董子晔 沈 莹

封面设计: 六面体书籍设计 王世文 王玉平

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 36

版 次: 2013 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2013 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1254-5

定 价: 69.90 元 (附赠 1DVD, 含教学视频与海量素材)

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系 电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.lion-media.com.cn

“北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正粗雅宋简体, 方正兰亭黑系列。

-  练习
-  你知道吗
-  闪客高手

Part 01 Flash CS6基础入门

Chapter 01 Flash CS6快速入门

unit 01 认识Flash.....14	新建文档.....20
Flash的发展.....14	设置文档属性.....21
Flash的应用.....15	保存文件的类型.....21
unit 02 Flash CS6的新功能和闪光点.....17	unit 04 设置Flash CS6的操作环境.....22
设计充满表现力的内容.....17	设置首选参数.....22
快速编写代码和轻松执行测试.....18	使用标尺、网格与辅助线.....26
创建一次,即可随处部署.....19	? Flash动画的基本术语.....27
unit 03 新建并保存文档.....20	Special Page 在互联网上,哪里有优秀的Flash资源?.....29

Chapter 02 使用绘图及相关工具

unit 05 绘制线条、形状与路径.....32	使用橡皮擦工具.....48
绘制线条.....32	设置颜色.....49
? 绘制河马线条图形.....36	? 绘制卡通蜜蜂图形.....51
绘制形状.....37	? Flash中的预览模式.....53
绘制路径.....39	unit 07 选择、变形与修饰图形.....53
? 绘制Logo路径图形.....41	选择图形.....53
? 深入了解路径.....42	变形图形.....56
? 绘制小猪图形.....43	修饰图形.....60
? 了解矢量图形与位图图像.....46	? 绘制小男孩图形.....62
unit 06 使用笔触与填充.....46	Special Page 怎样才能绘制好Flash动画角色?.....65
使用笔触和填充工具.....46	

Chapter 03 文本与对象的操作

unit 08 输入并设置文本.....68	使用TLF文本.....70
使用传统文本.....68	? 使用TLF文本制作宣传文稿.....73

① 动画中缺失字体的替换 76

Unit 09 对象的操作 77

对象的排列对齐 77

对象的合并 78

对象的分离与组合 79

对象的滤镜 80

对象的3D旋转与平移 83

⚡ 组织场景图形 84

Special Page 在动画中怎样设计优秀的文字元素? 86

Part 02 Flash CS6动画功能

Chapter 04 元件、实例与库

Unit 10 导入外部图像素材 90

导入位图并矢量化 90

导入Illustrator AI文件 92

导入Photoshop PSD文件 93

导入Flash SWF文件 94

① 导入AutoCAD DXF文件 95

Unit 11 在库中创建元件 95

关于元件、实例和库 95

创建并编辑元件 96

⚡ 创建按钮元件 98

⚡ 创建影片剪辑元件 100

① 共享库资源 102

Unit 12 制作实例 103

设置实例属性 103

使用喷涂刷工具 105

📄 制作水下气泡效果 105

使用Deco工具 106

Special Page 在Flash中怎样使用元件和素材表现动画? 112

Chapter 05 动画基础

Unit 13 时间轴与帧的基本操作 116

使用时间轴 116

使用帧 118

Unit 14 使用图层 121

操作图层 121

操作图层文件夹 123

使用图层混合模式 124

使用引导图层 125

使用遮罩图层 128

Unit 15 逐帧动画与动画预设 129

制作逐帧动画 129

⚡ 制作血型运势动画 129

使用动画预设 132

⚡ 创建模拟飞机穿云动画 133

① 逐帧动画的制作技巧 135

Special Page 使用逐帧技术制作动画的简便方法 136

Chapter 06 制作丰富的动画效果

Unit 16 制作基本动画 138

制作传统补间动画 138

⚡ 创建照片画廊动画	139
制作补间动画	143
⚡ 创建机器人行走动画	144
制作补间形状动画	147
⚡ 创建广告动画	149
Unit 17 制作高级动画	152
制作引导线动画	152
⚡ 创建飞舞蝴蝶动画	152

制作遮罩动画	154
⚡ 创建图片展示动画	155
制作反向运动动画	156
⚡ 制作简单的骨骼动画	158
⚡ 创建实景动画	160

Special Page 分享Flash资深设计师的动画制作体会	164
---	-----

Chapter 07 音视频在动画中的应用

Unit 18 在动画中使用声音	168
导入声音	168
📁 导入声音效果	168
设置声音属性	169
⚡ 创建可控制声音效果	172
❓ Flash音频的录制方法	173

Unit 19 在动画中使用视频	175
导入视频的方式	175
导入视频	176
设置视频控制参数	177
⚡ 创建视频效果	178

Special Page Flash技术真的不可替代吗?	179
-------------------------------------	-----

Chapter 08 影片的测试和发布

Unit 20 影片的测试与优化	182
测试影片	182
优化影片	183
Unit 21 发布影片	184
发布动画	184
发布网页	185
发布图像	186
发布EXE	189

发布Sprite表	190
Unit 22 使用Adobe Air	191
台式机发布	191
Android发布	193
IOS发布	195

Special Page 对在网页中嵌入Flash动画的建议	196
---------------------------------------	-----

Part 03 ActionScript 3.0应用和开发

Chapter 09 ActionScript 3.0快速入门

Unit 23 ActionScript简介	200
关于ActionScript	200

ActionScript 3.0的新增功能	200
-----------------------	-----

Unit 24 构建ActionScript 3.0应用程序	202
---------------------------------------	-----

ActionScript 3.0程序的开发步骤	202
组织ActionScript 3.0代码	202
编写ActionScript 3.0代码	203
⚡ 创建第一个ActionScript	205

❓ 使用其他软件编写ActionScript 代码	207
------------------------------	-----

Special Page 学习ActionScript 3.0的好处	207
---------------------------------------	-----

Chapter 10 ActionScript 3.0基础知识

unit 25 ActionScript 3.0基本语法	210
变量	210
数据类型	213
语法	215
运算符	219
条件语句	223
循环	224
unit 26 函数	226
函数基础	226
函数参数	228
函数对象	230
函数作用域	231
unit 27 包和命名空间	232
包	232

命名空间	235
------	-----

unit 28 面向对象的编程	239
对象	240
类	241
接口	244
继承	246

unit 29 组件	247
组件基础	247
用户界面组件	247
视频组件	254
⚡ 创建热气球升空动画	255

Special Page 在ActionScript 3.0开发中经常遇 到的问题 (一)	259
---	-----

Chapter 11 深入了解ActionScript 3.0

unit 30 处理字符串	262
创建字符串	262
处理字符串	263
⚡ 创建楼盘图像效果	264
unit 31 处理数组	273
创建数组	273
使用数组元素	274
⚡ 创建二手车信息录入效果	278
unit 32 处理日期和时间	286
使用Date类	286
使用Timer类	288

⚡ 创建时钟效果	289
----------	-----

unit 33 处理事件	295
事件基础	295
事件流	296
事件对象	296
事件侦听器	297
⚡ 创建Flash闹钟效果	298
❓ Flash.utils包中的计时函数	300

Special Page 在ActionScript 3.0开发中经常遇 到的问题 (二)	301
---	-----

Chapter 12 ActionScript 3.0核心编程

Unit 34 处理XML.....304	⚡ 创建图像效果.....325
XML基础知识.....304	
XML与XMLList对象.....304	Unit 37 使用绘图API.....326
⚡ 创建图像画廊效果.....306	绘制直线和曲线.....326
Unit 35 显示编程.....309	绘制形状.....328
核心显示类.....309	创建渐变笔触和填充.....329
处理显示对象.....310	⚡ 创建交互拼图效果.....330
控制显示对象.....313	Unit 38 使用滤镜.....336
动态加载显示内容.....315	创建和应用滤镜.....336
⚡ 创建皓月效果.....317	可用滤镜.....337
Unit 36 处理几何结构.....320	⚡ 创建特效图像效果.....340
使用Point对象.....320	? 使用高级滤镜.....342
使用Rectangle对象.....322	Special Page 谈谈ActionScript 3.0 的编程心得.....343
使用Matrix对象.....324	

Chapter 13 图文及多媒体元素处理

Unit 39 处理文本和位图.....346	控制音量.....372
处理文本.....346	⚡ 创建声音均衡器效果.....373
处理位图.....349	Unit 41 处理视频.....385
⚡ 创建文字排版效果.....353	加载视频.....386
? Math 类与绘制方法配合使用.....370	控制视频回放.....386
Unit 40 处理声音.....370	⚡ 创建视频控制效果.....387
ActionScript 3.0声音基础知识.....370	? 关于视频元数据.....392
加载声音.....371	Special Page Flash制作相关职位 主要有哪些?.....393
播放与停止声音.....372	

Part 04 Flash CS6实战应用

Chapter 14 Flash特效动画

Unit 42 礼花特效.....396	Unit 44 3D图像特效.....404
Unit 43 2D图像特效.....400	

Chapter 15 Flash宣传动画

Unit 45 相机广告动画.....414	Unit 47 汽车广告动画.....427
Unit 46 旅游广告动画.....420	

Chapter 16 Flash交互动画

Unit 48 交互地图动画.....438	Unit 50 交互点播动画.....456
Unit 49 交互电子书动画.....443	

Chapter 17 Flash网站动画

Unit 51 网站导航动画.....470	Unit 53 商业网站动画.....487
Unit 52 个人网站动画.....477	

Chapter 18 Flash游戏动画

Unit 54 五子棋游戏.....496	Unit 56 寻宝快车游戏.....509
Unit 55 接金币游戏.....503	

附录

附录一 Flash CS6 ActionScript 3.0语法	类.....522
参考.....520	语言元素.....545
包.....520	附录二 Flash Q&A问答.....551



通过实战经验、知识讲解与设计理念，帮您突破设计瓶颈，充分理解Flash CS6的精髓！

FLASH CS6 中文版

从入门到精通

张伟 王海波 / 编著

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyclaw@cyprmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 中文版从入门到精通 / 胡崧等编著. — 北京: 中国青年出版社, 2012.12

ISBN 978-7-5153-1254-5

I. ①F… II. ①胡… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 271719 号

Flash CS6 中文版从入门到精通

胡崧 李敏 张伟 王海波 编著

出版发行:  中国青年出版社

地 址: 北京市东四十二条 21 号

邮政编码: 100708

电 话: (010) 59521188 / 59521189

传 真: (010) 59521111

企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑: 郭光 张海玲 董子晔 沈莹

封面设计: 六面体书籍设计 王世文 王玉平

印 刷: 中煤涿州制图印刷厂北京分厂

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 36

版 次: 2013 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2013 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-1254-5

定 价: 69.90 元 (附赠 1DVD, 含教学视频与海量素材)

本书如有印装质量等问题, 请与本社联系 电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cyprmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站: www.lion-media.com.cn

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括: 方正粗雅宋简体, 方正兰亭黑系列。

Adobe公司新推出的Flash CS6是一款交互式多媒体制作软件，也是现今最成熟的动画制作软件，适合于各种各样的动画制作。对于网页设计师而言，Flash CS6是一个完美的工具，常用于设计交互式媒体页面，或开发主题相关的多媒体内容。

从表面上看，它是面向Web的位图处理软件和矢量图绘制软件的简单组合。但实际上，其功能却比简单的组合强大很多。Flash CS6不仅支持完整的ActionScript语言，使Flash能够与XML、HTML以及其他内容以多种方式联合使用，而且能够和Web其他部分进行通信，可作为前台和图形的引擎，从数据库和其他后台资源中获得信息，从而生成动态的Web内容。

本书结构

你知道吗	拓展介绍重要知识点，加强用户的基础操作技能，为后面的学习打下坚实基础
练习	通过小而精简的实例，诠释所讲述的理论知识，以加强用户实际动手操作的能力
闪客高手	通过典型、精炼的中型案例，巩固所学的知识，让用户学以致用，快速跃升为闪客一族
主题讨论	与一线设计师讨论学习从业之道，总结其多年的经验，为读者提供学习Flash基础及从事动画设计职业的建议
附录	提供了Flash CS6 ActionScript 3.0语法参考和Flash Q&A问答，可方便读者在实际应用的时候，快速查找相关语法参数，解答疑难问题

本书特点

Flash已经广泛流行于网络中，越来越多的爱好者以及专业人士使用Adobe Flash软件制作动画。本书邀请国内资深Flash设计师与培训专家，充分考虑初学者可能遇到的问题，总结大量的实际操作经验，在案例中以提示形式讲解制作精髓，让读者更深入、清晰地了解Flash制作过程。本书有以下显著特点，值得一读。

- 入门为基础：从最基础的知识着手，由浅入深，逐步带领读者进入Flash CS6的神奇世界。
- 精通为目的：深入剖析Flash CS6常见功能，解析ActionScript 3.0技术难点。
- 范例为导向：46个精心设计的动画实例，涵盖了Flash CS6所有的常用功能与实战技巧。
- 理念为精华：融合国内资深动画专家多年实际操作经验，以提示形式讲解动画制作的精髓。

赠送超值DVD光盘

本书附赠的DVD光盘含8小时本书实例多媒体教学视频、916套Flash精品模板、3600个GIF动画素材、3273个Flash声音素材、7796个Flash图形素材、45套Flash库文件、200套国外最新网页模板和21120个图标素材、5000幅广告Logo和Banner欣赏、21120个精美图标素材、ActionScript 3.0语法参考手册以及本书所有案例的素材和最终文件。相信无论是Flash初学者，还是专业的Flash设计师，都可以通过学习本书有所收获，创作出更加精彩的Flash动画作品。

本书在写作和编加过程中力求严谨，由于时间有限疏漏之处在所难免，恳请广大读者予以批评指正。

阅读说明

本书采用双色印刷，在您使用Flash学习本书之前，请先阅读下面的内容，了解本书的结构，从而更好地学习本书内容。

Unit序号

可在目录中快速找到您想要的学习内容。

UNIT 10

导入外部图像素材

Flash CS6可以使用在其他应用程序中创建的图像，导入各种文件格式的矢量图形和位图素材。

导入位图并矢量化

Flash 能将图像导入到当前文件的舞台或库中，也可以直接将位图粘贴到当前文件的舞台中来导入它们。直接导入到 Flash 文件中的位图会自动添加到该文件的库中。导入的途径有两种，即从 Flash 的库中直接调用和从外部导入。

1. 导入位图文件

选择“文件>导入”命令会在子菜单弹出两个和导入位图有关的选项：导入到舞台和导入到库，用户可按需选择。

① 导入到舞台：该命令可以将外部文件同时导入到舞台和库中，可以导入外部文件或者SWF文件，导入的SWF文件会生成关键帧。

② 素材文件：Sample\Ch04\Unit10\bitmap fla

③ 选择“文件>导入>导入到舞台”命令，在打开的“导入”对话框中选择光盘盘中提供的Sample\Ch04\Unit10\bitmap.jpg素材文件。



① 导入“对话框

光盘路径

可快速查找本案例的素材、初始文件和教学视频的保存位置。

闪客高手

通过典型、精练的中型案例，巩固所学知识。

闪客高手：创建模拟飞机穿云动画

范例文件：Sample\Ch05\Unit15\plane-and fla
初始文件：Sample\Ch05\Unit15\plane fla
视频文件：Video\Ch05\Unit15\Unit15-2.wmv

① 打开Sample\Ch05\Unit15\plane fla文件，在“库”面板中建立images文件夹，然后执行“文件>导入>导入到库”命令，打开“导入到库”对话框。



① 导入到库”对话框

② 选择Sample\Ch05\Unit15文件夹中的aeroplane.png和kumo.png图片，然后单击“打开”按钮，然后将导入到库中的图片拖曳到images文件夹中。



② 导入到库

③ 将aeroplane.png图片拖曳到舞台上，然后按下F8键，将其转换为名称为aeroplane的图形元件。

④ 单击“确定”按钮后，图片被转换成了元件，然后再次按下F8键，将其转换为名称为aeroplane_movie的影片剪辑元件。



③ 转换为元件

你知道吗

拓展介绍重要知识点。

Special Page

与一线设计师讨论学习从业之道为读者提供学习、从业的建议。

你知道吗 使用其他软件编写ActionScript代码

1. 使用Flex Builder

Adobe Flex Builder 是创建带有 Flex 框架的项目的首选工具，除了可视布局和 MXML 编辑工具之外，Flex Builder 还包括一个功能完备的 ActionScript 编辑器，因此可用于创建 Flex 或仅包含 ActionScript 的项目。Flex 应用程序具有以下优点：包含一组内容丰富的预置用户界面控件和灵活的动态布局控件，内置了用于处理外部数据源的机制，以及将外部数据链接到用户界面元素。但由于需要额外的代码来提供这些功能，因此 Flex 应用程序的 SWF 文件可能比较大，并且无法像 Flash 那样轻松地完全重设外观。

如果希望使用 Flex 创建功能完善、数据驱动且内容丰富的 Internet 应用程序，并在一个工具内编辑 ActionScript 代码，编辑 MXML 代码，直观地设置应用程序布局，则应使用 Flex Builder。

2. 使用Flash Builder 4

Flash Builder 是一款集成开发环境 (IDE) 下，可用于构建跨平台的高 Internet 应用程序 (RIA)。使用 Flash Builder，可以构建使用下列内容的应用程序：Adobe Flex 框架、MXML、Adobe Flash

Special page 对在网页中嵌入Flash动画的建议

如今的各种浏览器差异颇大，设计者如何在网页中嵌入 Flash 才是最佳方案呢？这本来应该是一个简单的问题，但却引起很多不同的看法和争论。因为可用的嵌入技术很多，而每种都有其支持者和反对者。下面将详述嵌入 Flash 的复杂性和技巧性，并且对最流行的嵌入方法加以考察。

在进入本质性讨论之前，先定义一下理想的 Flash 嵌入方法。笔者认为，下面这些因素是最重要的。

- 遵循标准：Web 标准为浏览器厂商、工具软件程序员以及网页作者，提供了一种易于理解的通用语言，使得所有用户得以避免兼容性、垄断和专利侵权的问题。也使开发者能够创建出项目所需的正确的网页。
- 跨浏览器支持：支持所有主流浏览器和常见操作系统是很关键的需求。为了支持研究，笔者创建了一个Flash嵌入测试套件，来评估浏览器对于各种嵌入方法的支持。该套件对各种不同

练习

使用本章所学知识，进行练习操作。

附录

方便读者快速查找相关语法参数。

练习：导入声音效果

范例文件：Sample\Ch07\Unit18\sound-end fla
起始文件：Sample\Ch07\Unit18\sound fla

① 打开Sample\Ch07\Unit18\sound fla文件，选择“文件>导入>导入到库”命令，然后在打开的“导入”对话框中选择“Sample\Ch07\Unit18\鸟的故事.mp3”文件。



① 导入“对话框

② 然后单击“打开”按钮，导入的声音会自动添加到“库”面板中。



② 导入到“库”面板的声音

附录一 Flash CS6 ActionScript 3.0语法参考

本附录提供了Flash CS6中，ActionScript 3.0语言中所支持元素的语法和用法信息。

包

Flash Player API类位于flash.*包中，是指Flash包中的所有包、类、函数、属性、常量、事件和错误。Flash Player API是Flash Player所特有的，与基于ECMAScript的顶级类（如Date、Math和XML）或语言元素相反。Flash Player API中包含面向对象的编程语言中所具有的功能，如用于geometry类的flash.geom包，以及特定于丰富Internet应用程序的需要的功能，又如用于表现手法的flash.filters包和用于处理与服务器之间的数据传送的flash.net包等。

包	说明	包	说明
顶级	顶级中包含核心ActionScript类和全局函数	fl.core	fl.core包中包含与所有组件有关的类

-  练习
-  你知道吗
-  闪客高手

Part 01 Flash CS6基础入门

Chapter 01 Flash CS6快速入门

unit 01 认识Flash.....14	新建文档.....20
Flash的发展.....14	设置文档属性.....21
Flash的应用.....15	保存文件的类型.....21
unit 02 Flash CS6的新功能和闪光点.....17	unit 04 设置Flash CS6的操作环境.....22
设计充满表现力的内容.....17	设置首选参数.....22
快速编写代码和轻松执行测试.....18	使用标尺、网格与辅助线.....26
创建一次,即可随处部署.....19	? Flash动画的基本术语.....27
unit 03 新建并保存文档.....20	Special Page 在互联网上,哪里有优秀的Flash资源?.....29

Chapter 02 使用绘图及相关工具

unit 05 绘制线条、形状与路径.....32	使用橡皮擦工具.....48
绘制线条.....32	设置颜色.....49
? 绘制河马线条图形.....36	? 绘制卡通蜜蜂图形.....51
绘制形状.....37	? Flash中的预览模式.....53
绘制路径.....39	unit 07 选择、变形与修饰图形.....53
? 绘制Logo路径图形.....41	选择图形.....53
? 深入了解路径.....42	变形图形.....56
? 绘制小猪图形.....43	修饰图形.....60
? 了解矢量图形与位图图像.....46	? 绘制小男孩图形.....62
unit 06 使用笔触与填充.....46	Special Page 怎样才能绘制好Flash动画角色?.....65
使用笔触和填充工具.....46	

Chapter 03 文本与对象的操作

unit 08 输入并设置文本.....68	使用TLF文本.....70
使用传统文本.....68	? 使用TLF文本制作宣传文稿.....73

① 动画中缺失字体的替换	76	对象的滤镜	80
Unit 09 对象的操作	77	对象的3D旋转与平移	83
对象的排列对齐	77	⚡ 组织场景图形	84
对象的合并	78	Special Page 在动画中怎样设计 优秀的文字元素?	86
对象的分离与组合	79		

Part 02 Flash CS6动画功能

Chapter 04 元件、实例与库

Unit 10 导入外部图像素材	90	⚡ 创建影片剪辑元件	100
导入位图并矢量化	90	① 共享库资源	102
导入Illustrator AI文件	92	Unit 12 制作实例	103
导入Photoshop PSD文件	93	设置实例属性	103
导入Flash SWF文件	94	使用喷涂刷工具	105
① 导入AutoCAD DXF文件	95	📄 制作水下气泡效果	105
Unit 11 在库中创建元件	95	使用Deco工具	106
关于元件、实例和库	95	Special Page 在Flash中怎样使用元 件和素材表现动画?	112
创建并编辑元件	96		
⚡ 创建按钮元件	98		

Chapter 05 动画基础

Unit 13 时间轴与帧的基本操作	116	Unit 15 逐帧动画与动画预设	129
使用时间轴	116	制作逐帧动画	129
使用帧	118	⚡ 制作血型运势动画	129
Unit 14 使用图层	121	使用动画预设	132
操作图层	121	⚡ 创建模拟飞机穿云动画	133
操作图层文件夹	123	① 逐帧动画的制作技巧	135
使用图层混合模式	124	Special Page 使用逐帧技术制作 动画的简便方法	136
使用引导图层	125		
使用遮罩图层	128		

Chapter 06 制作丰富的动画效果

Unit 16 制作基本动画	138	制作传统补间动画	138
-----------------------------	-----	----------------	-----

⚡ 创建照片画廊动画	139
制作补间动画	143
⚡ 创建机器人行走动画	144
制作补间形状动画	147
⚡ 创建广告动画	149
Unit 17 制作高级动画	152
制作引导线动画	152
⚡ 创建飞舞蝴蝶动画	152

制作遮罩动画	154
⚡ 创建图片展示动画	155
制作反向运动动画	156
⚡ 制作简单的骨骼动画	158
⚡ 创建实景动画	160

Special Page 分享Flash资深设计师的动画制作体会	164
---	-----

Chapter 07 音视频在动画中的应用

Unit 18 在动画中使用声音	168
导入声音	168
📀 导入声音效果	168
设置声音属性	169
⚡ 创建可控制声音效果	172
❓ Flash音频的录制方法	173

Unit 19 在动画中使用视频	175
导入视频的方式	175
导入视频	176
设置视频控制参数	177
⚡ 创建视频效果	178

Special Page Flash技术真的不可替代吗?	179
-------------------------------------	-----

Chapter 08 影片的测试和发布

Unit 20 影片的测试与优化	182
测试影片	182
优化影片	183
Unit 21 发布影片	184
发布动画	184
发布网页	185
发布图像	186
发布EXE	189

发布Sprite表	190
Unit 22 使用Adobe Air	191
台式机发布	191
Android发布	193
IOS发布	195

Special Page 对在网页中嵌入Flash动画的建议	196
---------------------------------------	-----

Part 03 ActionScript 3.0应用和开发

Chapter 09 ActionScript 3.0快速入门

Unit 23 ActionScript简介	200
关于ActionScript	200

ActionScript 3.0的新增功能	200
-----------------------	-----

Unit 24 构建ActionScript 3.0应用程序	202
---------------------------------------	-----

ActionScript 3.0程序的开发步骤	202
组织ActionScript 3.0代码	202
编写ActionScript 3.0代码	203
⚡ 创建第一个ActionScript	205

❓ 使用其他软件编写ActionScript 代码	207
------------------------------	-----

Special Page 学习ActionScript 3.0的好处	207
---------------------------------------	-----

Chapter 10 ActionScript 3.0基础知识

unit 25 ActionScript 3.0基本语法	210
变量	210
数据类型	213
语法	215
运算符	219
条件语句	223
循环	224
unit 26 函数	226
函数基础	226
函数参数	228
函数对象	230
函数作用域	231
unit 27 包和命名空间	232
包	232

命名空间	235
------	-----

unit 28 面向对象的编程	239
对象	240
类	241
接口	244
继承	246

unit 29 组件	247
组件基础	247
用户界面组件	247
视频组件	254
⚡ 创建热气球升空动画	255

Special Page 在ActionScript 3.0开发中经常遇 到的问题 (一)	259
---	-----

Chapter 11 深入了解ActionScript 3.0

unit 30 处理字符串	262
创建字符串	262
处理字符串	263
⚡ 创建楼盘图像效果	264
unit 31 处理数组	273
创建数组	273
使用数组元素	274
⚡ 创建二手车信息录入效果	278
unit 32 处理日期和时间	286
使用Date类	286
使用Timer类	288

⚡ 创建时钟效果	289
----------	-----

unit 33 处理事件	295
事件基础	295
事件流	296
事件对象	296
事件侦听器	297
⚡ 创建Flash闹钟效果	298
❓ Flash.utils包中的计时函数	300

Special Page 在ActionScript 3.0开发中经常遇 到的问题 (二)	301
---	-----