

中文版 Flash CS6 高手速成

朱玉莲 庞少召 张绍博 编著 飞思数字创意出版中心 监制

最新版本
热卖中!



- 以新手入门为切入点：从知识讲解、应用技巧等多方面帮助初学者全方位掌握 Flash 动画设计。
- 丰富全面的知识讲解：涵盖了 Flash 动画 **153 个知识点** 及 CS6 新版本的 **12 个新知识点**。
- 全新的图解视频模式：采用“**全程图解教学 + 多媒体视频讲解**”的模式，即学即用。
- 超长多媒体视频教学：包含实例素材文件、效果文件及 **20 小时多媒体视频教学**。

高手速成
QUICK TO MASTER

中文版

Flash

CS6 高手速成

朱玉莲 庞少召 张绍博 编著 飞思数字创意出版中心 监制



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书由经验丰富的设计师执笔编写，以通俗易懂的语言和翔实生动的实例，全面介绍了中文版Flash CS6的使用方法和技巧。本书分为入门篇、进阶篇、提高篇和高级篇4大篇，共4章，内容包括Flash CS6轻松入门，Flash CS6基本操作、Flash CS6工具的使用，在Flash中绘制图形，使用元件、实例和库，Flash基本动画制作，Flash高级动画制作，3D动画与骨骼动画，应用声音与视频，ActionScript语言基础，Flash组件的应用，Flash动画的导出与发布，按钮、导航菜单动画制作，以及Flash动画制作综合实战等。

本书适合喜爱Flash的初、中级读者作为自学参考书，也可供网页制作人员、动画制作从业人员和Flash动画爱好者使用，还可供从事多媒体课件制作的人员阅读学习。

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

中文版Flash CS6高手速成 / 朱玉莲，庞少召，张绍博编著. -- 北京：电子工业出版社，2013.4

（高手速成）

ISBN 978-7-121-19469-6

I. ①中… II. ①朱… ②庞… ③张… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第015752号

责任编辑：侯琦婧

特约编辑：陈晓婕 张艳钗

印刷：中国电影出版社印刷厂

装订：三河市鹏成印业有限公司

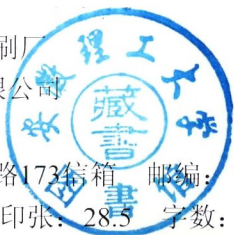
出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开本：787×1092 1/16 印张：28.5 字数：729.6千字 彩插：2

印次：2013年4月第1次印刷

定价：89.00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zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

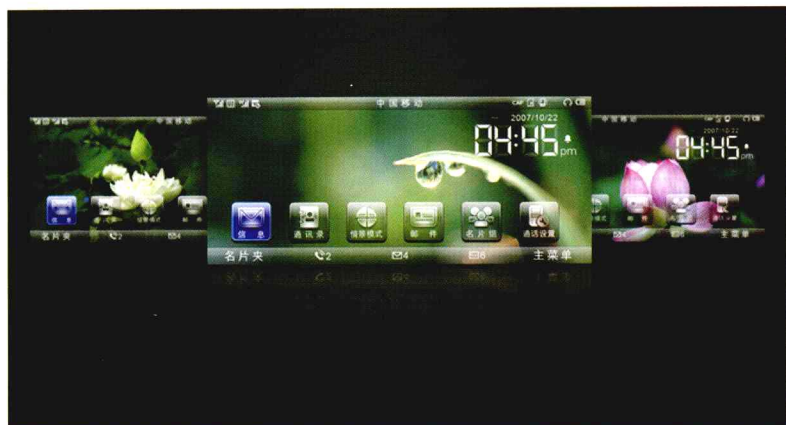


第1章 Flash CS6轻松入门

1 ~ 12



Flash动画广告



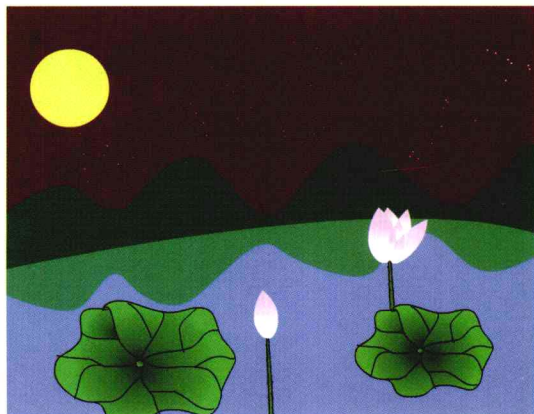
Flash动画在
应用程序领域
中的应用

第4章 在Flash中绘制图形

93 ~ 122



水晶球



荷塘月色

本书精彩案例欣赏

第5章 使用元件、实例和库

123 ~ 150



导入视频效果



沙滩遮阳伞

第7章 Flash高级动画制作

174 ~ 194



储钱罐



“小球”引导动画



“落叶”动画

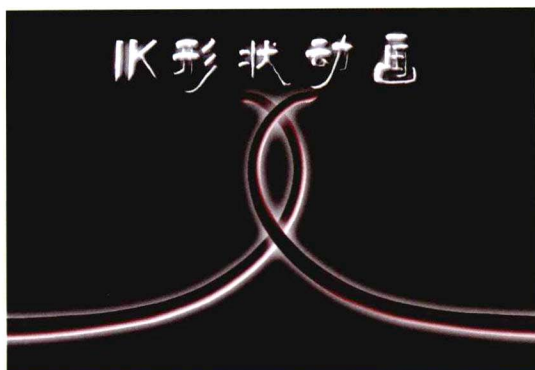


“蝴蝶飞”动画

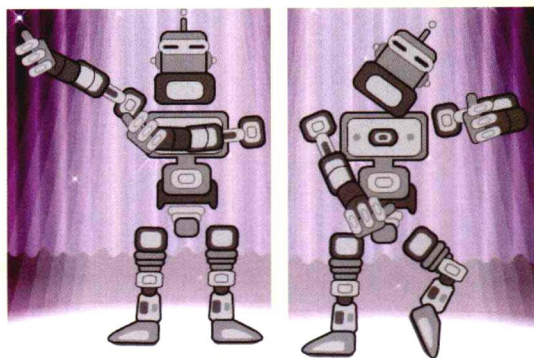


第8章 3D动画和骨骼动画

195 ~ 228



IK形状动画



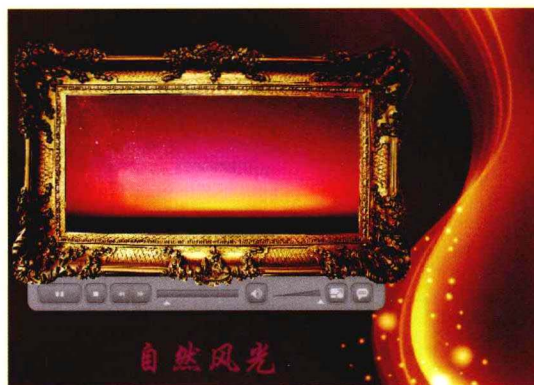
机器人跳舞动画

第9章 应用声音与视频

229 ~ 243



“飞机飞”动画



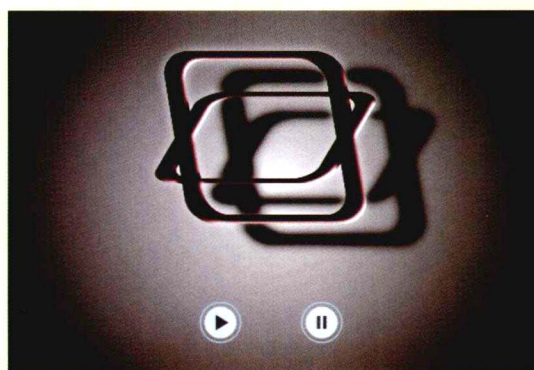
“自然风光”动画

第10章 ActionScript语言基础

245 ~ 294



“圣诞老人”动画



“3D旋转”动画

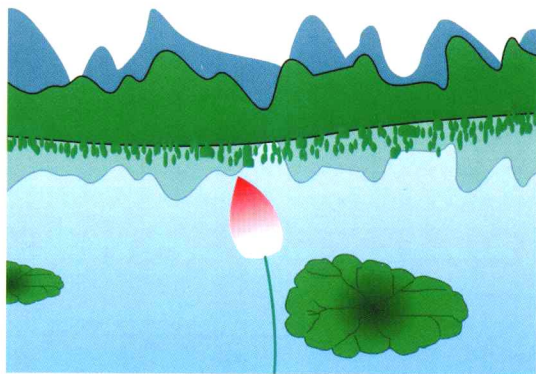
本书精彩案例欣赏

第12章 Flash动画的导出与发布

341 ~ 356



“中秋贺卡”动画



“风中的荷花”动画

第14章 Flash动画制作综合实战

337 ~ 340



网站Flash广告

房地产片头动画





◎ 内容导读

Flash是Adobe公司出品的一款专业动画制作软件，具有强大的矢量制作功能和灵活的交互功能，其功能强大，操作简单，作品广泛应用于网页、影视、动漫和游戏等各种领域，是同类软件中的佼佼者，受到众多动画制作爱好者的一致好评与青睐。

本书从基本的动画知识开始，全面介绍了Flash软件的最新版本Flash CS6中文版的功能及动画制作技巧，并穿插大量的典型实例，详尽说明了使用Flash CS6的方法和技巧。全书分为入门篇、进阶篇、提高篇和高级篇4大篇，共14章，内容包括Flash CS6轻松入门，Flash CS6基本操作，Flash CS6工具的使用，在Flash中绘制图形，使用元件、实例和库，Flash基本动画制作，Flash高级动画制作，3D动画与骨骼动画，应用声音与视频，ActionScript语言基础，Flash组件的应用，Flash动画的导出与发布，按钮、导航菜单动画制作，以及Flash动画制作综合实战等。

◎ 主要特色

每个学习Flash的新手都想通过最行之有效的学习方法、最简洁易懂的讲解方式尽可能多地掌握Flash操作知识和技巧，本书将会成为这些人的最佳选择。本书由资深动画设计师以初学者的学习需求为切入点，采用理论与实践相结合、经验与技巧并举的手法，精心策划编写而成，主要具有以下特色。

- 以新手入门为切入点：从知识讲解、应用技巧和实例演示等多个阶段帮助初学者全方位地掌握Flash动画制作技能，即使是零基础的新手也能一学即会。
- 丰富全面的知识讲解：知识讲解涵盖Flash应用的方方面面，包括软件基本操作、工具的使用、图形的绘制、动画元素的使用、各种动画的制作、声音与视频的应用、使用ActionScript语言创建编程动画，以及动画作品的导出与发布等。
- 全新的图解视频模式：采用“全程图解教学+多媒体视频讲解”的模式，并以图解标注突出讲解关键性操作步骤，使新手读者也能轻松完成难易程度不同的Flash操作技能，即学即用。

- 别具匠心的栏目设计：开设“高手指点”等特色栏目，不仅方便读者阅读学习，而且特别注重实际技能的掌握和实践。

◎ 光盘说明

本书随书赠送一张20小时超长播放的多媒体DVD视听教学光盘，由专业人员精心录制了本书所有操作实例的操作视频，并伴有语音讲解，读者可以边学边练，即学即会。

光盘中还提供了全书实例所涉及的所有素材和效果文件，方便读者上机练习实践，达到举一反三、融会贯通的学习效果。

◎ 适用读者

本书适合喜爱Flash的初、中级读者作为自学参考书，也可供网页制作人员、动画制作从业人员和Flash动画爱好者使用，还可供从事多媒体课件制作的人员阅读学习。

希望本书能对广大读者朋友提高学习和工作效率有所帮助，由于编者水平有限，书中难免存在不足之处，欢迎读者朋友提出宝贵意见，我们将加以改进，在此深表谢意！

编著者

联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161-67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

入门篇



第1章 Flash CS6轻松入门



第2章 Flash CS6基本操作



第3章 Flash CS6工具的使用



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 and 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

目录

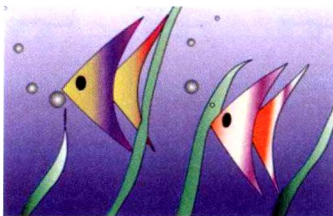
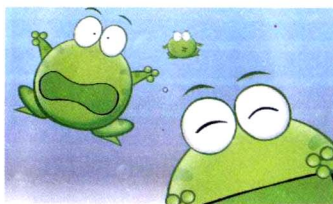
「入门篇」

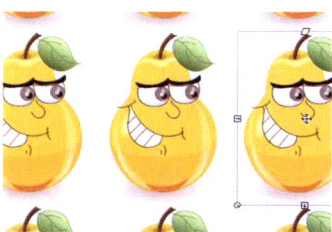
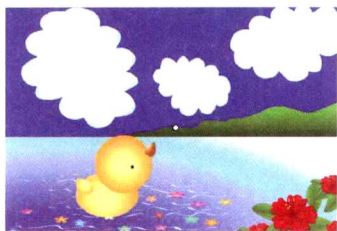
第1章 Flash CS6轻松入门001

- 1.1 Flash CS6概述 002
 - 1.1.1 Flash软件的发展 002
 - 1.1.2 Flash动画的特点 002
 - 1.1.3 Flash CS6的新增功能 003
- 1.2 Flash动画的应用领域 006
- 1.3 Flash动画制作流程 009
 - 1.3.1 传统动画的制作流程 010
 - 1.3.2 Flash 动画的制作流程 010
 - 1.3.3 Flash 动画的设计要素 011

第2章 Flash CS6基本操作013

- 2.1 Flash CS6的工作界面 014
 - 2.1.1 Flash CS6初始界面 014
 - 2.1.2 Flash CS6工作界面组成 015
 - 2.1.3 Flash CS6主菜单 017
 - 2.1.4 Flash CS6中的常用面板 017
- 2.2 Flash文档的基本操作 020





2.2.1 启动与退出Flash CS6	020
2.2.2 Flash文件的管理	022
2.2.3 面板的操作	025
2.2.4 舞台的设置	027
2.2.5 使用标尺、网格和辅助线	029

第3章 Flash CS6工具的使用033

3.1 Flash基本工具	034
3.1.1 选择工具	034
3.1.2 部分选择工具	039
3.1.3 变形工具组	040
3.1.4 3D工具	048
3.1.5 套索工具	053
3.2 绘图工具	056
3.2.1 钢笔工具组	056
3.2.2 文本工具	063
3.2.3 线条工具	067
3.2.4 矩形工具组	067
3.2.5 铅笔工具	072
3.2.6 刷子工具组	073
3.2.7 Deco工具	075
3.3 填充工具	078
3.3.1 骨骼工具	078
3.3.2 颜料桶工具组	079
3.3.3 滴管工具	082
3.3.4 橡皮擦工具	084
3.4 辅助工具	086
3.4.1 手形工具	087
3.4.2 缩放工具	087
3.4.3 笔触颜色和填充颜色	089
3.5 举一反三——绘制“夜晚”图	089

「进阶篇」

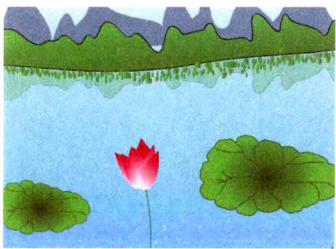
第4章 在Flash中绘制图形 093

- 4.1 Flash图形基础知识 094
 - 4.1.1 位图与矢量图 094
 - 4.1.2 Flash CS6中的图形对象 096
 - 4.1.3 矢量图形的修改 102
- 4.2 认识并应用图层 111
 - 4.2.1 认识图层 112
 - 4.2.2 创建和删除图层及图层文件夹 112
 - 4.2.3 图层的应用 114
- 4.3 绘制图形 116
 - 4.3.1 绘制二维图形 117
 - 4.3.2 绘制3D图形 119
- 4.4 举一反三——绘制“荷塘月色” 120

第5章 使用元件、实例和库 123

- 5.1 时间轴和帧 124
 - 5.1.1 时间轴 124
 - 5.1.2 帧 125
- 5.2 认识元件和实例 129
- 5.3 “库”面板 131
 - 5.3.1 认识“库”面板 131
 - 5.3.2 管理“库”面板 132
- 5.4 创建与编辑元件 134
 - 5.4.1 创建元件 134





- 5.4.2 导入素材····· 140
- 5.4.3 编辑元件····· 142
- 5.5 创建与编辑实例····· 143
 - 5.5.1 创建实例····· 143
 - 5.5.2 编辑实例····· 144
- 5.6 公用库····· 146
- 5.7 举一反三——制作“沙滩遮阳伞”····· 147

第6章 Flash基本动画制作····· 151

- 6.1 逐帧动画····· 152
- 6.2 补间动画····· 154
 - 6.2.1 创建补间动画····· 154
 - 6.2.2 补间形状动画····· 155
 - 6.2.3 传统补间动画····· 159
- 6.3 动画编辑器与动画预设····· 161
 - 6.3.1 动画编辑器····· 161
 - 6.3.2 动画预设····· 167
- 6.4 举一反三——制作“风中的荷花”动画····· 171

「提高篇」

第7章 Flash高级动画制作····· 175

- 7.1 遮罩动画····· 176
 - 7.1.1 认识遮罩动画····· 176
 - 7.1.2 创建遮罩动画····· 176
 - 7.1.3 应用实例····· 178
- 7.2 引导层动画····· 184
 - 7.2.1 认识引导层动画····· 184

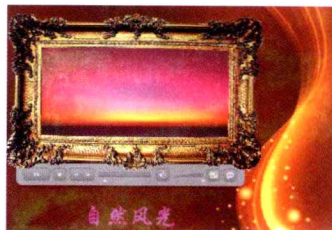
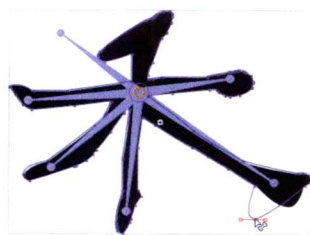
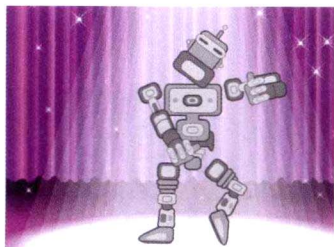
7.2.2 创建引导层动画·····	184
7.2.3 应用实例·····	186
7.3 举一反三——制作“百叶窗”动画·····	192

第8章 3D动画和骨骼动画····· 195

8.1 制作3D动画·····	196
8.1.1 制作3D旋转动画·····	196
8.1.2 制作翻书动画·····	201
8.2 IK反向运动·····	211
8.2.1 关于反向运动·····	211
8.2.2 向元件添加骨架·····	212
8.2.3 编辑IK骨架和对象·····	213
8.2.4 编辑IK动画属性·····	217
8.3 制作骨骼动画·····	221
8.3.1 制作IK形状动画·····	222
8.3.2 制作IK实例动画·····	225

第9章 应用声音与视频····· 229

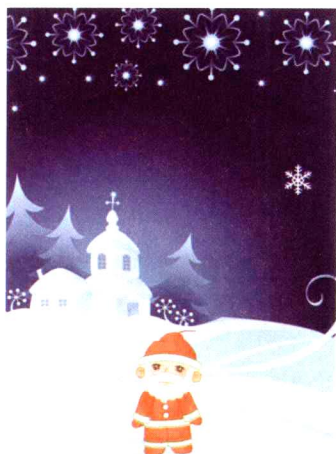
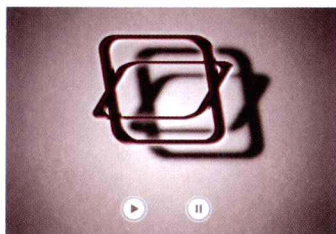
9.1 声音基础知识·····	230
9.1.1 关于声音和Flash·····	230
9.1.2 声道·····	230
9.2 导入声音·····	230
9.2.1 声音类型·····	231
9.2.2 在Flash中导入声音文件·····	231
9.2.3 添加声音·····	231
9.3 编辑声音·····	233
9.4 声音的压缩·····	236
9.4.1 声音的压缩·····	237
9.4.2 导出Flash文档中的声音·····	237
9.5 导入视频·····	238
9.5.1 在Flash中导入视频文件·····	238





9.5.2 编辑导入的视频文件·····	240
9.6 举一反三——制作“自然风光”动画·····	241

「高级篇」



第10章 ActionScript语言基础 ····· 245

10.1 ActionScript概述·····	246
10.1.1 ActionScript 3.0介绍·····	246
10.1.2 “动作”面板·····	247
10.1.3 “脚本”窗口·····	249
10.1.4 “编译器错误”面板·····	250
10.1.5 “代码片断”面板·····	250
10.2 ActionScript 快速入门·····	253
10.2.1 计算机程序的用途·····	253
10.2.2 变量·····	254
10.2.3 数据类型·····	257
10.3 ActionScript 语言及其语法·····	259
10.3.1 ActionScript语法·····	259
10.3.2 运算符·····	263
10.3.3 条件语句·····	269
10.3.4 循环语句·····	270
10.3.5 函数·····	272
10.3.6 类和对象·····	277
10.3.7 包和命名空间·····	279
10.4 面向对象编程·····	283
10.4.1 了解面向对象的编程·····	283
10.4.2 处理对象·····	283
10.4.3 制作简单交互动画·····	287
10.5 举一反三——制作交互3D旋转动画·····	292