

光盘素材

所有实例的源代码、素材和最终文件效果  
案例视频教学+课程讲解



腾飞科技 胡秀娥 编著

# 巧学巧用 Flash CS6

## 制作动画



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

资深网页设计师、畅销书作者联手打造，融合多年的项目经验和心得。

从零起步：技术要点明确、突出，步骤详细，零基础的初学者也可以顺利入门。

边学边做：以制作动画的原创案例为主线，全面讲解 Flash CS6 的功能和新应用，真正做到从入门到精通。

课后练习：每章内容都附有习题，巩固所学，提高综合运用能力。

教学课件：书中所有内容均配有 PPT 教学课件，便于教师进行课堂教学。



腾飞科技 胡秀娥 编著

# 巧学巧用 Flash CS6 制作动画

人民邮电出版社  
北京

## 图书在版编目 (C I P) 数据

巧学巧用Flash CS6制作动画 / 胡秀娥编著. — 5版

— 北京: 人民邮电出版社, 2013.1

ISBN 978-7-115-29584-2

I. ①巧… 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257430号

## 内 容 提 要

本书从零开始, 逐步深入地讲解了 Flash CS6 的功能, 以及制作动画、网站和电子杂志等的方法与技巧。

全书分为 5 篇, 共 16 章。分为“基础篇”、“基本动画制作篇”、“ActionScript 动画制作篇”、“案例实战篇”和“附录篇”。内容从详细介绍 Flash CS6 的功能开始, 逐步讲解绘制与编辑图形, 制作静态特效文字, 使用元件、实例和库, 导入外部文件, 导入声音文件, 使用时间轴和帧制作基本动画, 使用层制作高级动画, ActionScript 编程基础与进阶, 用 ActionScript 制作高级动画等。综合案例包括了网站广告、渐显下拉菜单、导航按钮、3D 光影效果、小游戏、电子贺卡和电子杂志。

随书光盘中赠送视频教学录像, 并提供本书中案例的素材文件、源代码和完成文件。另外赠送 3 个附录, 包含 Flash 动画设计常见问题、ActionScript 命令函数表和网页配色表等。

本书不仅适合作为动画设计与制作初学者的入门教材, 还可作为相关电脑培训班的培训教材。

## 巧学巧用 Flash CS6 制作动画

◆ 编 著 腾飞科技 胡秀娥

责任编辑 杨 璐

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京昌平百善印刷厂印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 25

彩插: 2

字数: 631 千字

2013 年 1 月第 5 版

印数: 41 001—44 500 册

2013 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-29584-2

定价: 49.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

# Preface



## 前言

随着网络的普及和发展,网络上的内容越来越丰富,表现方式也更加多样化。人们对网络的追求也不再是单纯的图片与文字的结合,而是基于网络基础的动态效果和交互性。顺应这种潮流,各种网页制作软件也在不断地升级,其中 Flash 是制作动画的首选软件。无论是动画、广告、游戏,还是整个网站,强大、灵活、易用的 Flash 都是绝大多数专业设计师首选的创作工具。Flash CS6 是 Adobe 最新发布的 Flash 版本,它采用了多种先进的技术,能够快速高效地创建极具表现力和动感效果的动画,使网页动画的创作过程变得更加简单,并且现在 Flash 也是一款非常好的手机应用开发软件。

### 本书内容

本书内容由浅入深,每章的内容丰富多彩,力争涵盖全部的常用知识点。在介绍软件系统的同时,全书使用实例,贯穿整个讲解过程,使读者既能了解各项知识点的使用方法,又能及时了解各项知识的实际运用场合,方便知识点的记忆。全书共 16 章,3 个附录,分成 5 个部分。

第 1 部分是“基础篇”,包括 Flash CS6 基本操作界面、Flash CS6 新增功能、Flash 的发展方向、使用绘图工具绘制动画对象、使用文本工具创建文字特效、设置对象的颜色、编辑和操作对象、使用元件、实例和库、导入外部素材文件、导入声音文件。

第 2 部分是“基本动画制作篇”,包括使用时间轴和帧设计逐帧动画和补间动画、使用层制作引导层动画和遮罩动画。

第 3 部分是“ActionScript 动画制作篇”,ActionScript 脚本基础、ActionScript 中的运算符、ActionScript 的基本语法、ActionScript 的数据类型、动作面板的使用、插入 ActionScript 代码、ActionScript 的基本语句、使用常用语句创建交互式动画。

第 4 部分是“案例实战篇”,包括网页广告动画的设计与制作、菜单和按钮的设计与制作、小游戏的设计与制作、电子杂志的设计与制作、网络贺卡的设计与制作。

第 5 部分是“附录篇”,总结了在动画设计实践中的各种操作技巧、应用体会和常见问题解答,另外还包括 ActionScript 命令函数表及网页配色表。

### 本书特点

本书的作者有着多年的丰富教学经验与实际工程的设计经验,希望把实际授课和作品设计制作中的经验表达出来,展现给读者,希望读者在体会到 Flash CS6 强大功能的同时,能够把设计思想、创意通过软件反映到动画设计的视觉效果上来。读者在掌握了基本操作的同时,还能通过实例和优秀的动画作品,体会到动画设计的独特之处,实现由浅入深、由入门到精通的这一循序

渐进的学习过程。本书具有以下几个鲜明的特点。

● 结构清晰

本书以“基础篇”→“基本动画制作篇”→“ActionScript 动画制作篇”→“案例实战篇”→“附录篇”为线索，通过大量实例，让读者一步一步掌握 Flash 设计制作动画的使用方法，真正实现从入门到精通的转变。

● 知识全面

本书内容翔实、结构清晰、语言流畅、案例丰富、过程详细，对 Flash CS6 的各项功能和动画制作技巧均有细致描述，突出了 Flash 现场制作的实用性和艺术性。在案例的制作过程中还穿插了大量的提示和技巧，使读者更容易理解和掌握，从而方便知识点的记忆。

● 讲解细致，循序渐进

将 Flash 学习中的知识点浓缩在一个个实例中，每一个制作步骤都讲解得非常细致，各种工具、操作过程都附有图片说明，层层递进的教学方法使学习变得非常轻松和愉快。

● 提示技巧，贴心周到

本书对读者在学习过程中可能会遇到的疑难问题以“提示”形式进行了说明，使读者能在学习过程中少走弯路。

● 多媒体教学光盘辅助学习

本书附带一张精心开发的多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、详细的图文对照演示等方式，结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解。本书的附赠光盘中提供了所有实例的素材文件和最终效果文件，以及案例的源文件。

## 本书的读者对象

本书既适合于 Flash 初中级用户、Flash 动画设计与制作人员、动画设计开发与编程设计人员及个人动画制作爱好者阅读，又可以作为大中专院校或者企业的培训教材，同时对 Flash 高级用户也有很高的参考价值。

这本书能够在这么短的时间内得以出版，和很多人的努力是分不开的。参加本书编写的人员均为从事 Flash 教学工作的资深教师和多年大型动画经验的资深设计师，有着丰富的教学经验和网页设计经验。由于时间所限，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

# C Contents



## 目 录

### 第 1 部分 基础篇

# 1

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 第 1 章 Flash CS6 入门基础  | 18 |
| 1.1 Flash 动画的基础知识     | 18 |
| 1.1.1 Flash 简介        | 18 |
| 1.1.2 Flash 的优点       | 19 |
| 1.2 Flash 的应用领域       | 21 |
| 1.2.1 制作 Flash 短片     | 21 |
| 1.2.2 制作互动游戏          | 21 |
| 1.2.3 互联网视频播放         | 22 |
| 1.2.4 制作教学用课件         | 22 |
| 1.2.5 Flash 电子贺卡      | 22 |
| 1.2.6 搭建 Flash 动态网站   | 22 |
| 1.2.7 制作光盘多媒体界面       | 23 |
| 1.3 Flash CS6 操作界面    | 23 |
| 1.3.1 菜单栏             | 23 |
| 1.3.2 工具箱             | 24 |
| 1.3.3 时间轴             | 25 |
| 1.3.4 舞台和场景           | 25 |
| 1.3.5 面板组             | 25 |
| 1.4 Flash CS6 新增功能    | 26 |
| 1.5 Flash 的发展方向       | 28 |
| 1.5.1 应用程序开发          | 28 |
| 1.5.2 软件系统界面开发        | 28 |
| 1.5.3 手机领域的开发         | 28 |
| 1.5.4 游戏开发            | 29 |
| 1.5.5 站点建设            | 29 |
| 1.5.6 多媒体娱乐           | 29 |
| 1.6 综合案例——利用模板制作简单的动画 | 29 |
| 1.7 课后练习              | 31 |

## 2

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| 1.8 本章总结 .....                 | 32        |
| <b>第2章 使用绘图工具绘制与编辑图形</b> ..... | <b>34</b> |
| 2.1 绘制线条 .....                 | 34        |
| 2.1.1 使用【线条】工具 .....           | 34        |
| 2.1.2 线条构图 .....               | 35        |
| 2.2 绘制简单图形 .....               | 37        |
| 2.2.1 使用【矩形】工具绘制平行四边形 .....    | 37        |
| 2.2.2 使用椭圆工具绘制花朵 .....         | 39        |
| 2.2.3 使用【多角星形】工具 .....         | 40        |
| 2.3 绘制复杂图形 .....               | 41        |
| 2.3.1 使用钢笔工具绘制图像 .....         | 41        |
| 2.3.2 使用【部分选取】工具 .....         | 42        |
| 2.3.3 使用【铅笔】工具绘制心形 .....       | 43        |
| 2.3.4 使用【橡皮擦】工具 .....          | 45        |
| 2.4 图形变形 .....                 | 46        |
| 2.4.1 使用【变形】菜单命令 .....         | 46        |
| 2.4.2 设置【变形】面板 .....           | 48        |
| 2.4.3 使用【任意变形】工具 .....         | 48        |
| 2.4.4 绘制缤纷多彩的气球 .....          | 49        |
| 2.5 辅助绘图工具的使用 .....            | 51        |
| 2.5.1 使用【手形】工具 .....           | 51        |
| 2.5.2 使用【缩放】工具 .....           | 52        |
| 2.5.3 使用【对齐】面板 .....           | 52        |
| 2.6 综合案例 .....                 | 52        |
| 2.6.1 绘制卡通木屋 .....             | 53        |
| 2.6.2 绘制网页标志 .....             | 55        |
| 2.6.3 绘制苹果 .....               | 57        |
| 2.7 课后练习 .....                 | 60        |
| 2.8 本章总结 .....                 | 60        |

## 3

|                                   |           |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>第3章 Flash CS6 中的文本应用</b> ..... | <b>61</b> |
| 3.1 使用文本工具 .....                  | 61        |
| 3.1.1 静态文本 .....                  | 61        |
| 3.1.2 动态文本 .....                  | 62        |
| 3.1.3 输入文本 .....                  | 64        |
| 3.2 设置文本样式 .....                  | 66        |
| 3.2.1 消除文本锯齿 .....                | 66        |
| 3.2.2 设置文字属性 .....                | 66        |
| 3.2.3 创建文字链接 .....                | 67        |
| 3.3 文本的分离与变形 .....                | 68        |
| 3.3.1 分离文本 .....                  | 69        |

|       |                 |    |
|-------|-----------------|----|
| 3.3.2 | 文本变形 .....      | 70 |
| 3.4   | 对文本使用滤镜效果 ..... | 70 |
| 3.4.1 | 给文本添加滤镜 .....   | 70 |
| 3.4.2 | 模糊滤镜 .....      | 72 |
| 3.4.3 | 发光滤镜 .....      | 73 |
| 3.4.4 | 斜角滤镜 .....      | 74 |
| 3.4.5 | 渐变发光滤镜 .....    | 75 |
| 3.4.6 | 渐变斜角滤镜 .....    | 76 |
| 3.4.7 | 调整颜色滤镜 .....    | 78 |
| 3.5   | 综合案例 .....      | 79 |
| 3.5.1 | 制作空心文字 .....    | 79 |
| 3.5.2 | 制作彩虹文字 .....    | 81 |
| 3.5.3 | 制作雪花文字 .....    | 83 |
| 3.5.4 | 制作渐变水晶文字 .....  | 87 |
| 3.6   | 课后练习 .....      | 88 |
| 3.7   | 本章总结 .....      | 89 |

## 第4章 设置对象的颜色 90

|       |                         |     |
|-------|-------------------------|-----|
| 4.1   | 颜色工具的使用 .....           | 90  |
| 4.1.1 | 用【墨水瓶】工具改变线条颜色和样式 ..... | 90  |
| 4.1.2 | 用【颜料桶】工具填充颜色 .....      | 90  |
| 4.1.3 | 用【滴管】工具选取颜色 .....       | 91  |
| 4.1.4 | 用【刷子】工具填充颜色 .....       | 92  |
| 4.1.5 | 绘制雨伞 .....              | 94  |
| 4.2   | 颜色的应用与调整 .....          | 98  |
| 4.2.1 | 设置【颜色】面板 .....          | 98  |
| 4.2.2 | 用【渐变变形】工具进行填充变形 .....   | 98  |
| 4.2.3 | 给五角星上色 .....            | 101 |
| 4.3   | 综合案例 .....              | 102 |
| 4.3.1 | 绘制满天繁星 .....            | 102 |
| 4.3.2 | 绘制卡通动物 .....            | 104 |
| 4.4   | 课后练习 .....              | 108 |
| 4.5   | 本章总结 .....              | 109 |

## 第5章 编辑与操作对象 110

|       |               |     |
|-------|---------------|-----|
| 5.1   | 对象的基本操作 ..... | 110 |
| 5.1.1 | 选取对象 .....    | 110 |
| 5.1.2 | 移动对象 .....    | 112 |
| 5.1.3 | 复制对象 .....    | 113 |
| 5.1.4 | 删除对象 .....    | 113 |
| 5.2   | 对象的变形 .....   | 113 |
| 5.2.1 | 扭曲对象 .....    | 114 |

|       |             |     |
|-------|-------------|-----|
| 5.2.2 | 缩放对象        | 114 |
| 5.2.3 | 旋转及倾斜对象     | 115 |
| 5.2.4 | 封套对象        | 115 |
| 5.3   | 对象的组合、排列、分离 | 116 |
| 5.3.1 | 组合对象        | 117 |
| 5.3.2 | 排列对象        | 117 |
| 5.3.3 | 分离对象        | 118 |
| 5.4   | 使用辅助工具      | 120 |
| 5.4.1 | 使用标尺和辅助线    | 120 |
| 5.4.2 | 使用网格        | 120 |
| 5.5   | 综合案例        | 121 |
| 5.5.1 | 编辑操作对象      | 121 |
| 5.5.2 | 使用变形面板制作花朵  | 123 |
| 5.5.3 | 制作立体光影文字    | 125 |
| 5.6   | 课后练习        | 129 |
| 5.7   | 本章总结        | 129 |

## 第6章 使用元件、实例和库 130

|       |              |     |
|-------|--------------|-----|
| 6.1   | 元件的创建        | 130 |
| 6.1.1 | 元件的功能        | 130 |
| 6.1.2 | 元件的分类        | 131 |
| 6.1.3 | 创建图形元件       | 131 |
| 6.1.4 | 创建影片剪辑元件     | 132 |
| 6.1.5 | 创建按钮元件       | 133 |
| 6.2   | 元件的引用—实例相关操作 | 134 |
| 6.2.1 | 为实例另外指定一个元件  | 135 |
| 6.2.2 | 转换实例类型       | 135 |
| 6.2.3 | 改变颜色效果       | 136 |
| 6.2.4 | 分离实例         | 136 |
| 6.2.5 | 调用其他影片中的元件   | 137 |
| 6.3   | 库的管理         | 137 |
| 6.3.1 | 库面板的组成       | 137 |
| 6.3.2 | 创建库元素        | 138 |
| 6.3.3 | 调用库文件        | 139 |
| 6.3.4 | 公用库          | 139 |
| 6.4   | 综合案例         | 139 |
| 6.4.1 | 制作菜单按钮       | 139 |
| 6.4.2 | 绘制手提包        | 144 |
| 6.4.3 | 下拉菜单效果       | 148 |
| 6.5   | 课后练习         | 153 |
| 6.6   | 本章总结         | 154 |

## 第7章 导入外部素材文件 155

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 7.1 导入位图文件 .....                | 155 |
| 7.1.1 图片的基本知识 .....             | 155 |
| 7.1.2 可导入图片素材的格式 .....          | 157 |
| 7.1.3 导入位图文件 .....              | 158 |
| 7.1.4 设置导入位图属性 .....            | 159 |
| 7.1.5 将位图转换为矢量图 .....           | 161 |
| 7.2 导入视频文件 .....                | 161 |
| 7.2.1 Flash 支持的视频格式 .....       | 162 |
| 7.2.2 在 Flash 中嵌入视频 .....       | 162 |
| 7.2.3 关于视频编码器 .....             | 163 |
| 7.3 导入其他格式的文件 .....             | 164 |
| 7.3.1 导入 Fireworks PNG 文件 ..... | 165 |
| 7.3.2 导入 FreeHand 文件 .....      | 165 |
| 7.4 综合案例—创建视频动画 .....           | 165 |
| 7.5 课后练习 .....                  | 168 |
| 7.6 本章总结 .....                  | 169 |

## 第8章 导入声音文件 170

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| 8.1 导入声音文件 .....                | 170 |
| 8.1.1 声音的类型 .....               | 170 |
| 8.1.2 导入音频文件 .....              | 171 |
| 8.1.3 设置声音的属性 .....             | 171 |
| 8.2 添加声音 .....                  | 172 |
| 8.2.1 轻松为按钮添加声音 .....           | 172 |
| 8.2.2 为影片添加声音 .....             | 175 |
| 8.3 编辑声音属性 .....                | 176 |
| 8.3.1 设置声音的重复播放 .....           | 176 |
| 8.3.2 设置声音的同步方式 .....           | 177 |
| 8.3.3 设置声音的效果 .....             | 177 |
| 8.4 压缩声音 .....                  | 178 |
| 8.4.1 默认 .....                  | 178 |
| 8.4.2 ADPCM .....               | 179 |
| 8.4.3 MP3 .....                 | 179 |
| 8.4.4 Raw .....                 | 179 |
| 8.4.5 语音压缩 .....                | 180 |
| 8.5 综合案例—给 Flash 动画片头添加声音 ..... | 180 |
| 8.6 课后练习 .....                  | 182 |
| 8.7 本章总结 .....                  | 182 |

## 第2部分 基本动画制作篇

# 9

### 第9章 使用时间轴和帧设计基本动画 184

|                  |     |
|------------------|-----|
| 9.1 时间轴和帧的概念     | 184 |
| 9.1.1 时间轴的构成     | 184 |
| 9.1.2 帧和关键帧      | 184 |
| 9.1.3 帧的频率       | 185 |
| 9.2 帧的基本操作       | 186 |
| 9.2.1 选择帧和帧列     | 186 |
| 9.2.2 插入帧        | 186 |
| 9.2.3 复制、粘贴与移动单帧 | 187 |
| 9.2.4 删除帧        | 188 |
| 9.2.5 清除帧        | 188 |
| 9.2.6 将帧转换为关键帧   | 188 |
| 9.2.7 将帧转换为空白关键帧 | 189 |
| 9.3 逐帧动画         | 189 |
| 9.3.1 逐帧动画的基本原理  | 189 |
| 9.3.2 制作简单的逐帧动画  | 189 |
| 9.4 创建动画补间       | 191 |
| 9.4.1 动画补间原理     | 192 |
| 9.4.2 制作渐隐渐显动画   | 192 |
| 9.5 创建形状补间动画     | 194 |
| 9.5.1 形状补间动画原理   | 194 |
| 9.5.2 创建形状补间动画   | 194 |
| 9.6 综合案例         | 196 |
| 9.6.1 制作旋转的图像    | 196 |
| 9.6.2 制作图片切换特效动画 | 198 |
| 9.6.3 旋转的三棱锥     | 202 |
| 9.7 课后练习         | 204 |
| 9.8 本章总结         | 206 |

# 10

### 第10章 使用图层制作高级动画 207

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 10.1 图层的基本概念          | 207 |
| 10.2 图层的基本操作          | 208 |
| 10.2.1 新建图层           | 208 |
| 10.2.2 重命名图层          | 208 |
| 10.2.3 调整影片中图层的顺序     | 209 |
| 10.2.4 创建图层文件夹更好地管理图层 | 209 |
| 10.2.5 锁定和解锁图层        | 210 |
| 10.2.6 删除图层           | 211 |
| 10.2.7 隐藏图层           | 211 |

|        |                  |     |
|--------|------------------|-----|
| 10.2.8 | 显示轮廓 .....       | 211 |
| 10.2.9 | 编辑图层属性 .....     | 212 |
| 10.3   | 制作引导层动画 .....    | 213 |
| 10.3.1 | 普通引导层 .....      | 213 |
| 10.3.2 | 运动引导层 .....      | 213 |
| 10.3.3 | 制作沿直线运动的动画 ..... | 213 |
| 10.3.4 | 创建沿轨道运动的动画 ..... | 216 |
| 10.4   | 制作遮罩动画 .....     | 219 |
| 10.4.1 | 遮罩动画原理 .....     | 219 |
| 10.4.2 | 创建简单的遮罩动画 .....  | 219 |
| 10.5   | 综合案例 .....       | 223 |
| 10.5.1 | 制作行驶的汽车 .....    | 223 |
| 10.5.2 | 制作望远镜效果 .....    | 225 |
| 10.5.3 | 制作电影文字 .....     | 228 |
| 10.6   | 课后练习 .....       | 231 |
| 10.7   | 本章总结 .....       | 232 |

### 第 3 部分 ActionScript 动画制作篇

# 11

|        |                          |     |
|--------|--------------------------|-----|
| 第 11 章 | ActionScript 脚本基础 .....  | 234 |
| 11.1   | ActionScript 概述 .....    | 234 |
| 11.1.1 | 什么是 ActionScript .....   | 234 |
| 11.1.2 | ActionScript 的版本 .....   | 235 |
| 11.1.3 | ActionScript 的常用术语 ..... | 235 |
| 11.2   | ActionScript 编程基础 .....  | 236 |
| 11.2.1 | 变量声明 .....               | 236 |
| 11.2.2 | 常量 .....                 | 238 |
| 11.2.3 | 大小写 .....                | 239 |
| 11.2.4 | 关键字 .....                | 239 |
| 11.3   | ActionScript 的运算符 .....  | 239 |
| 11.3.1 | 数值运算符 .....              | 239 |
| 11.3.2 | 比较运算符 .....              | 240 |
| 11.3.3 | 赋值运算符 .....              | 240 |
| 11.3.4 | 逻辑运算符 .....              | 240 |
| 11.3.5 | 等于运算符 .....              | 241 |
| 11.3.6 | 位运算符 .....               | 241 |
| 11.3.7 | 运算符的优先级 .....            | 241 |
| 11.4   | ActionScript 的基本语法 ..... | 242 |
| 11.4.1 | 点 .....                  | 242 |
| 11.4.2 | 注释 .....                 | 242 |
| 11.4.3 | 分号 .....                 | 243 |

|        |                          |     |
|--------|--------------------------|-----|
| 11.4.4 | 大括号 .....                | 243 |
| 11.4.5 | 小括号 .....                | 243 |
| 11.5   | ActionScript 的数据类型 ..... | 244 |
| 11.5.1 | Boolean 数据类型 .....       | 244 |
| 11.5.2 | int 数据类型 .....           | 245 |
| 11.5.3 | Null 数据类型 .....          | 245 |
| 11.5.4 | Number 数据类型 .....        | 245 |
| 11.5.5 | String 数据类型 .....        | 246 |
| 11.5.6 | MovieClip 数据类型 .....     | 246 |
| 11.5.7 | void 数据类型 .....          | 247 |
| 11.5.8 | Object 数据类型 .....        | 248 |
| 11.6   | 课后练习 .....               | 249 |
| 11.7   | 本章总结 .....               | 249 |

# 12

## 第 12 章 ActionScript 使用进阶 250

|        |                             |     |
|--------|-----------------------------|-----|
| 12.1   | 使用【动作】面板 .....              | 250 |
| 12.2   | 插入 ActionScript 代码 .....    | 253 |
| 12.2.1 | 在按钮中插入 ActionScript .....   | 253 |
| 12.2.2 | 在帧中插入 ActionScript .....    | 254 |
| 12.2.3 | 在影片剪辑中插入 ActionScript ..... | 254 |
| 12.3   | ActionScript 的基本语句 .....    | 255 |
| 12.3.1 | 条件语句 .....                  | 255 |
| 12.3.2 | 特殊条件判断 .....                | 257 |
| 12.3.3 | for 循环 .....                | 257 |
| 12.3.4 | while 和 do while 循环 .....   | 259 |
| 12.4   | 函数 .....                    | 259 |
| 12.4.1 | 理解用函数的基本概念 .....            | 259 |
| 12.4.2 | 定义自己的函数 .....               | 260 |
| 12.4.3 | 调用函数 .....                  | 261 |
| 12.4.4 | 函数的其他特性 .....               | 262 |
| 12.5   | 类 .....                     | 263 |
| 12.5.1 | 类的基本要素 .....                | 263 |
| 12.5.2 | 编写自定义类 .....                | 264 |
| 12.5.3 | 类的属性和方法 .....               | 264 |
| 12.6   | 养成良好的编程习惯 .....             | 265 |
| 12.7   | 课后练习 .....                  | 266 |
| 12.8   | 本章总结 .....                  | 266 |

# 13

## 第 13 章 使用常用语句创建交互式动画 267

|        |                                                |     |
|--------|------------------------------------------------|-----|
| 13.1   | 场景与帧的控制语句 .....                                | 267 |
| 13.1.1 | 使用 play 和 stop 语句制作滚动公告 .....                  | 267 |
| 13.1.2 | 使用 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 制作控制动画进程的按钮 ..... | 270 |

|        |                                           |     |
|--------|-------------------------------------------|-----|
| 13.2   | 超链接语句 getURL .....                        | 274 |
| 13.2.1 | 创建链接到网页动画 .....                           | 274 |
| 13.2.2 | 制作发送电子邮件动画 .....                          | 276 |
| 13.3   | 拖动语句 startDrag .....                      | 277 |
| 13.3.1 | 制作鼠标跟随效果 .....                            | 277 |
| 13.3.2 | 制作个性化鼠标指针 .....                           | 279 |
| 13.4   | 外部链接语句 .....                              | 281 |
| 13.4.1 | 使用 loadMovie 和 unload Movie 制作电影播放器 ..... | 281 |
| 13.4.2 | 使用 loadVariables 语句制作翻页按钮 .....           | 285 |
| 13.5   | fscommand 语句 .....                        | 288 |
| 13.5.1 | 制作全屏效果 .....                              | 289 |
| 13.5.2 | 制作退出影片 .....                              | 289 |
| 13.6   | 制作下载进度条 .....                             | 291 |
| 13.7   | 课后练习 .....                                | 295 |
| 13.8   | 本章总结 .....                                | 296 |

## 第 14 章 使用组件 297

|        |                             |     |
|--------|-----------------------------|-----|
| 14.1   | 组件简介 .....                  | 297 |
| 14.2   | 组件的基本操作 .....               | 298 |
| 14.2.1 | 向 Flash 添加组件 .....          | 298 |
| 14.2.2 | 组件的预览与查看 .....              | 298 |
| 14.2.3 | 关于标签大小及组件的高度和宽度 .....       | 298 |
| 14.3   | 使用常见组件 .....                | 299 |
| 14.3.1 | 使用按钮组件 Button .....         | 299 |
| 14.3.2 | 使用复选框组件 CheckBox .....      | 300 |
| 14.3.3 | 使用单选按钮组件 Radio Button ..... | 300 |
| 14.3.4 | 使用下拉列表组件 Combo Box .....    | 301 |
| 14.3.5 | 使用文本域组件 TextArea .....      | 302 |
| 14.4   | 其他组件 .....                  | 303 |
| 14.4.1 | 使用 Label 组件 .....           | 303 |
| 14.4.2 | 使用 ScrollPane 组件 .....      | 304 |
| 14.4.3 | 使用 UIScrollBar 组件 .....     | 304 |
| 14.4.4 | 使用 ProgressBar 组件 .....     | 305 |
| 14.5   | 综合案例——制作注册界面 .....          | 306 |
| 14.6   | 课后练习 .....                  | 310 |
| 14.7   | 本章总结 .....                  | 311 |

## 第 15 章 测试、优化与发布动画 312

|        |               |     |
|--------|---------------|-----|
| 15.1   | 测试动画效果 .....  | 312 |
| 15.2   | 优化动画 .....    | 313 |
| 15.2.1 | 图像文件的优化 ..... | 313 |
| 15.2.2 | 矢量图形的优化 ..... | 314 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 15.2.3 优化的注意事项 .....  | 315 |
| 15.3 导出动画 .....       | 315 |
| 15.3.1 导出影片 .....     | 316 |
| 15.3.2 导出图像 .....     | 316 |
| 15.4 发布动画 .....       | 317 |
| 15.4.1 设置发布属性 .....   | 317 |
| 15.4.2 预览发布效果 .....   | 320 |
| 15.5 综合案例——发布动画 ..... | 320 |
| 15.6 课后练习 .....       | 324 |
| 15.7 本章总结 .....       | 325 |

## ■ ■ ■ ■ ■ 第4部分 案例实战篇

# 16

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第16章 Flash 动画制作综合案例 ..... | 328 |
| 16.1 制作网站 Banner 广告 ..... | 328 |
| 16.1.1 实例效果 .....         | 328 |
| 16.1.2 实例分析 .....         | 329 |
| 16.1.3 制作步骤 .....         | 329 |
| 16.2 制作渐显下拉菜单 .....       | 333 |
| 16.2.1 实例效果 .....         | 333 |
| 16.2.2 实例分析 .....         | 333 |
| 16.2.3 制作步骤 .....         | 333 |
| 16.3 制作导航栏按钮 .....        | 337 |
| 16.3.1 实例效果 .....         | 337 |
| 16.3.2 实例分析 .....         | 337 |
| 16.3.3 制作步骤 .....         | 338 |
| 16.4 3D 光影效果 .....        | 339 |
| 16.4.1 实例效果 .....         | 340 |
| 16.4.2 实例分析 .....         | 340 |
| 16.4.3 制作步骤 .....         | 340 |
| 16.5 制作小游戏 .....          | 342 |
| 16.5.1 实例效果 .....         | 343 |
| 16.5.2 实例分析 .....         | 343 |
| 16.5.3 制作步骤 .....         | 343 |
| 16.6 设计贺卡 .....           | 349 |
| 16.6.1 实例效果 .....         | 349 |
| 16.6.2 实例分析 .....         | 349 |
| 16.6.3 制作步骤 .....         | 350 |
| 16.7 设计电子杂志 .....         | 353 |
| 16.8 课后练习 .....           | 356 |
| 16.9 本章总结 .....           | 357 |

## 第 5 部分 附录篇

# A

### 附录 A Flash 动画制作常见问题 360

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| 1. 使用选择工具有哪些操作技巧                       | 360 |
| 2. 如何将一张图变成 Flash 文件后任意缩放而不出现锯齿        | 360 |
| 3. 矢量线条和矢量色块在矢量图形制作中有什么区别              | 360 |
| 4. 怎样使用【部分选取】工具删除线条上的锚点                | 360 |
| 5. 如何在 Flash 中设置透明的渐变                  | 361 |
| 6. 静态文本、动态文本和输入文本有何区别                  | 361 |
| 7. 如何检查拼写文本错误                          | 361 |
| 8. 如何将同一个图层中若干个文字分配到多个图层中              | 361 |
| 9. 如何快速地对齐不同帧中的对象                      | 362 |
| 10. 在 Flash 中如何缩放场景                    | 362 |
| 11. 在 Flash 中如何整体改变图像大小                | 362 |
| 12. 怎样将对象对齐                            | 363 |
| 13. 如何改变调入后的 SWF 的位置                   | 363 |
| 14. 制作按钮时,【点击】帧是用来做什么的                 | 363 |
| 15. 如何将舞台对象转换为新元件                      | 363 |
| 16. 如何对元件进行编辑                          | 363 |
| 17. 制作的元件超出屏幕范围,怎么办                    | 364 |
| 18. 如何在鼠标接近的时候产生动作                     | 364 |
| 19. 如何保持导入后的位图仍然透明                     | 364 |
| 20. 为什么删除了 WAV 声音文件后 Flash 文件大小并没有变    | 364 |
| 21. 在 Flash 中如何加入声音                    | 364 |
| 22. 如何进行多帧选取                           | 364 |
| 23. 如何让动画在停留一段时间后继续播放                  | 364 |
| 24. 如何使层靠得紧一些                          | 364 |
| 25. 如何实现关键帧内容的延伸                       | 365 |
| 26. 什么是引导层,引导层有何功能                     | 365 |
| 27. 什么是遮罩层,遮罩层有何功能                     | 365 |
| 28. 做“沿轨迹运动”动画的时候,物件为什么总是沿直线运动         | 365 |
| 29. 在 Flash 中,什么对象不能创建形状补间动画           | 365 |
| 30. 什么样的动画适合逐帧动画                       | 365 |
| 31. 形状补间与动画补间有什么不同                     | 365 |
| 32. 怎么让一条线一点点延伸出来                      | 366 |
| 33. 在 Flash 中如何打开 Word 文档              | 366 |
| 34. 做好的 Flash 放在网页上面以后,它不停地循环显示,如何停止循环 | 366 |
| 35. Action 中,/:与/有什么区别,各在什么时候用         | 366 |
| 36. 在 FsCommand 中可以调用 JavaScript 吗     | 366 |

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| 37. 为了使网站更具震撼力,把首页做成了 Flash,想使浏览者观看完 Flash 后自动转入 HTML 页面,请问这个如何实现 ..... | 366 |
| 38. 如何在 Flash 中打开一个定制的浏览器新窗口 .....                                      | 366 |
| 39. 点一个按钮就放音乐,再点它一下就停音乐这个效果该如何做 .....                                   | 366 |
| 40. 关键帧中的脚本里,Stop 后的脚本会不会起作用 .....                                      | 366 |
| 41. 如何让动画在停留一段时间后继续播放 .....                                             | 366 |
| 42. 为什么要设计组件 .....                                                      | 366 |
| 43. 怎样自定义 Button 组件 .....                                               | 367 |
| 44. 如何在鼠标接近的时候产生动作 .....                                                | 367 |
| 45. 什么是 Flash Player API .....                                          | 367 |
| 46. 做好了的按钮,怎么才能建立链接 .....                                               | 367 |
| 47. 如何将 SWF 文件直接生成 EXE 文件 .....                                         | 367 |

## **附录 B ActionScript 命令函数表** 368

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 基本 Action .....           | 368 |
| 基本语句 .....                | 368 |
| 函数 .....                  | 369 |
| 字符串函数 .....               | 370 |
| 属性 .....                  | 370 |
| 数组 .....                  | 371 |
| 布尔数 .....                 | 371 |
| 颜色 .....                  | 372 |
| 时间和日期 .....               | 372 |
| 数学函数 .....                | 373 |
| 电影剪辑 .....                | 374 |
| 鼠标 .....                  | 374 |
| 数值 .....                  | 374 |
| 物件 .....                  | 375 |
| 选择区 .....                 | 375 |
| 声音 .....                  | 375 |
| 字符串 .....                 | 375 |
| 可扩充性标记语言 .....            | 376 |
| + XMLSocket XML 套接口 ..... | 377 |

## **附录 C RGB 配色表** 378