



易学易用系列

新手

学Flash 动画制作

神龙工作室 编著

由国内资深Flash动画制作专家汇集多年经验精心编著，通过图解和情景式多媒体教学的方式全方位剖析Flash动画制作知识和操作要领。



从广大Flash动画制作初学者的兴趣和实际应用出发，用通俗易懂的语言和丰富精彩的实例，帮助您轻轻松松学会Flash动画制作。



多媒体教学光盘与图书内容完美搭配，技术知识与实际操作无缝结合，有效避免读者在学习过程中走弯路。



随书奉送300个经典Flash制作素材和50多个经典实例制作，使本书真正物超所值。



赠《新手学Flash动画制作》情景·互动式多媒体教学光盘



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

a

易学易用系列

新手

学 Flash 动画制作

神龙工作室 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

新手学 Flash 动画制作 / 神龙工作室编著. —北京: 人民邮电出版社, 2007.4
(易学易用系列)

ISBN 978-7-115-15721-8

I. 新... II. 神... III. 动画—设计—图形软件, Flash—基本知识 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 016448 号

内 容 提 要

本书是指导初学者快速掌握 Flash 动画创作方法的入门书籍。书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、使用方法和操作步骤, 并对初学者在创作动画时经常会遇到的问题进行了专家级的指导, 以免初学者在起步的过程中走弯路。全书共分 15 章, 分别介绍 Flash 8 基础知识, Flash 8 绘图工具的使用, Flash 8 颜色工具的使用, Flash 8 文本的使用, 图形、对象的自由变换, Flash 的元件、库和实例, Flash 8 素材文件的导入, 开始制作简单的动画, 多层与多场景动画的制作, ActionScript 基础, ActionScript 常用语句, UI 组件的应用, 动画作品的输出和发布, 以及精彩实例制作等内容。

本书附带一张精心开发的专业级多媒体教学光盘, 它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式, 紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解, 大大扩充了本书的知识范围。同时在光盘中提供了 300 多个经典的 Flash 源文件模板, 相当于赠送了一本 400 页的 Flash 动画制作实战类图书。

本书及配套的多媒体光盘主要面向 Flash 动画制作的初学者, 同时也可以作为动画创作应用培训班的培训教材或者学习辅导书。

易学易用系列

新手学 Flash 动画制作

-
- ◆ 编 著 神龙工作室
责任编辑 魏雪萍
 - ◆ 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 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京天时印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18.25
字数: 451 千字 2007 年 4 月第 1 版
印数: 1—8 000 册 2007 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-15721-8/TP

定价: 29.80 元 (附光盘)

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

配套光盘导航



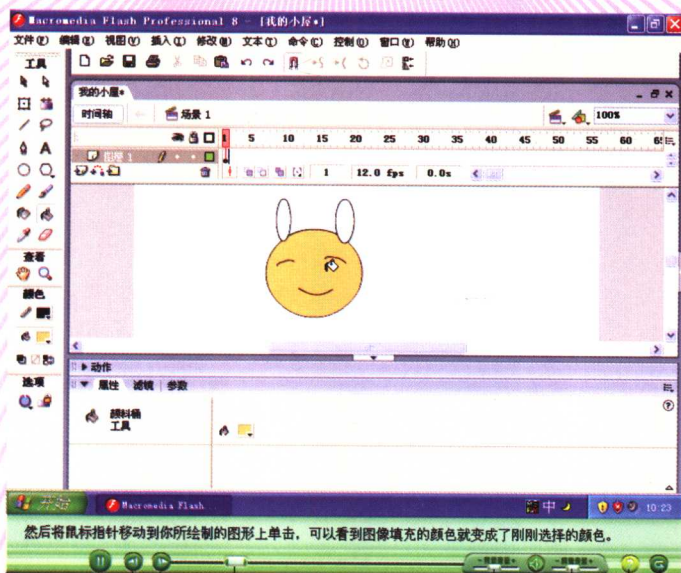
这部分介绍了 Flash 8 的基本操作

在这一阶段，你可以修改绘制的图形和为动画场景添加文字

精彩的实例制作演练和思路讲解

此处详细介绍了 Flash 8 的绘图工具和颜色工具的使用

Flash 8 的新增功能之一，丰富画面效果



然后将鼠标指针移动到你所绘制的图形上单击，可以看到图像填充的颜色就变成了刚刚选择的颜色。

暂停/播放

快退

快进

滑块的位置标识了当前实例运行的进度，拖动此滑块可以实现快进或快退

拖动背景音量或解说音量滑块可以调整背景音量或解说音量的大小

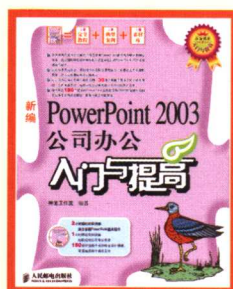
帮助

返回

入门与提高



数年沉淀
绽放智慧光芒
完美体验
经历从入门到精通全过程



前言

本次推出的《易学易用》丛书是对原全国优秀畅销书《易学易用》丛书的全新改版，新版丛书在保留原版特点的同时又增加了许多新的特色，以满足广大读者的实际需求。

● 丛书主要内容

本套丛书涵盖了电脑应用的常见领域，在涉及到软硬件介绍时都以大家经常使用的版本为主要的讲述对象，在必要的地方也兼顾了软硬件的其他版本，以满足不同读者的需求。本套丛书主要包括以下图书。

《新手学电脑》	《新手学电脑家庭应用》	《新手学电脑常见问题解答》
《新手学电脑办公》	《新手学电脑办公应用》	《新手学电脑办公常见问题解答》
《新手学上网》	《新手学上网常见问题解答》	《新手学处理数码照片》
《新手学五笔打字》	《新手学修改 BIOS 与注册表》	《新手学组建局域网》
《新手学 Windows XP》	《新手学 Windows XP 常见问题解答》	《新手学使用笔记本电脑》
《新手学电脑急救与数据恢复》	《新手学电脑故障诊断与排除》	《新手学 Flash 动画制作》
《新手学电脑组装与维护》	《新手学 CorelDRAW 图形图像制作》	《新手学 Photoshop 图像处理》
《新手学安装与重装系统》	《新手学安装与卸载多操作系统》	《新手学建网站》
《新手学 Excel 制作电子表格》	《新手学 Excel 常见问题解答》	《新手学 Dreamweaver 制作网页》
《新手学 Excel 公式·函数与图表》	《新手学 PowerPoint 制作演示文稿》	《新手学制作网页常见问题解答》
《新手学移动商务办公》	《新手学 AutoCAD 辅助绘图》	《新手学黑客攻防》

● 写作特色一览

❖ **双栏排版、超大容量：**本书采用了双栏排版的格式，信息量大。其中本书 270 多页的篇幅容纳了传统图书 400 多页的内容。这样，我们就能在有限的篇幅内为读者奉献更多的知识和实战案例。

❖ **买一送一、物超所值：**随书光盘中附赠了 300 多个动画制作模板，50 多个经典实例制作，使本书真正物超所值。

❖ **一步一图、以图析文：**在介绍具体操作的过程中，每一个操作步骤后均附上对应的插图，这种图文结合的方法，便于读者在学习的过程中能够直观、清晰地看到操作的效果，易于读者理解和掌握。

❖ **双色印刷、轻松阅读：**本书采用了以黑色印刷为主，而“小提示”、“小知识”等重要知识点图标则采用红色印刷。这样，既美观大方，又突出重点、难点。

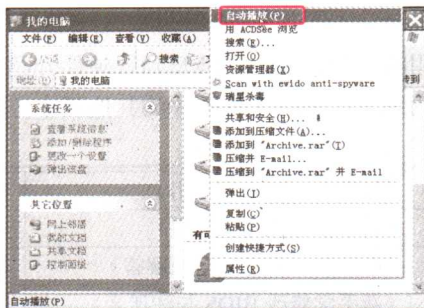
❖ **书盘结合、互动教学：**本书配套多媒体教学光盘内容与书中知识紧密结合并互相补充，大大扩充了本书的知识范围。

● 配套光盘扫描

本书的配套光盘是一张精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式，紧密结合书中的内容，对各个知识点进行深入讲解的同时又做了一定的扩展延伸。

❖ 光盘自动运行

- ① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后光盘就会自动运行。
- ② 若光盘没有自动运行，则双击桌面上【我的电脑】图标打开【我的电脑】窗口，然后双击光盘图标，或者在光盘图标上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项光盘就会运行。

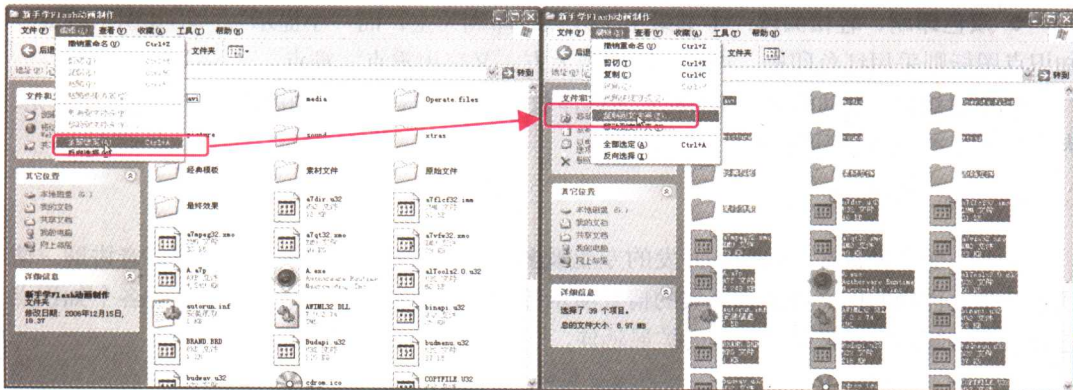


❖ 在硬盘上运行

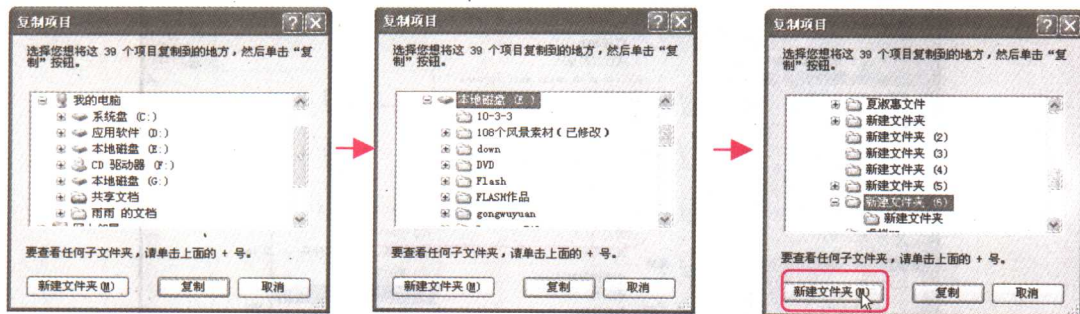
- ① 将光盘放入光驱中，如果光盘自动运行，需要先在主界面中单击【退出】按钮退出，否则直接进入第②步。
- ② 双击桌面上【我的电脑】图标打开【我的电脑】窗口。然后在光盘图标上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择【打开】菜单项打开【新手学 Flash 动画制作】光盘。



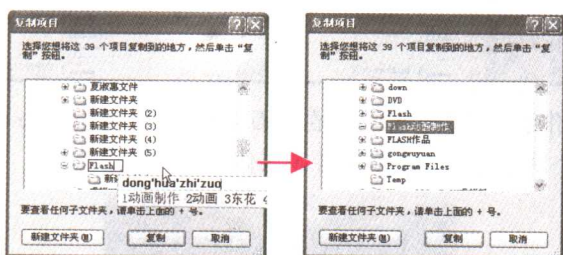
- ③ 选择【编辑】>【全部选定】菜单项，然后再选择【编辑】>【复制到文件夹】菜单项。



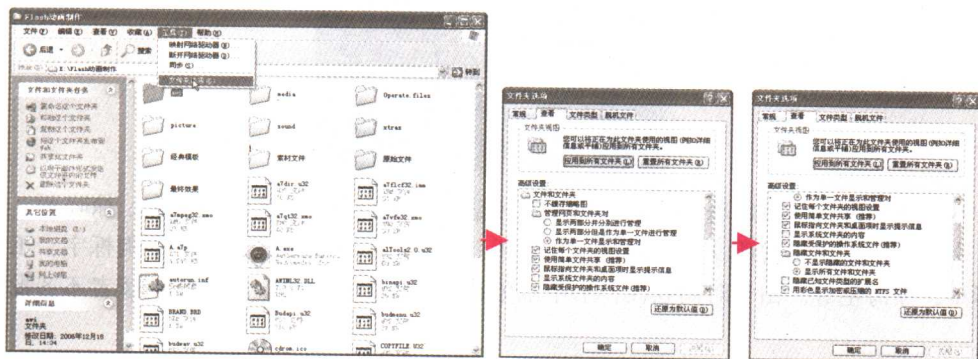
- ④ 在弹出的【复制项目】对话框中，选中【本地磁盘 (E:)】后再单击 **新建文件夹(N)** 按钮。



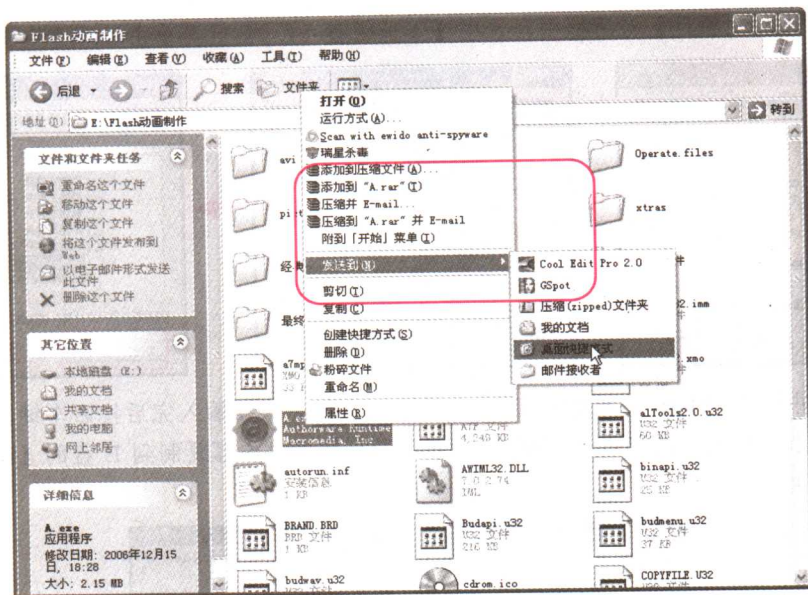
- ⑤ 在文本框中输入“Flash 动画制作”（也可以输入英文字母），输入完后按回车键，选中【Flash 动画制作】文件夹，再单击 **复制** 按钮，即可将光盘内容复制到 E 盘的【Flash 动画制作】文件夹中了。



- ⑥ 从【我的电脑】中打开 E 盘【Flash 动画制作】文件夹，选择【工具】>【文件夹选项】菜单项，在打开的【文件夹选项】对话框中切换到【查看】选项卡，撤选【隐藏已知文件类型的扩展名】复选框（即去掉左面的对勾）。



- ⑦ 单击 **确定** 按钮关闭【文件夹选项】对话框。
- ⑧ 将鼠标移到 A.exe 文件上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择【发送到】>【桌面快捷方式】菜单项。



- 9 关闭【Flash 动画制作】文件夹窗口。现在桌面上就多了一个 A.exe 的快捷方式，以后不用插光盘直接双击这个快捷方式就可以观看多媒体教学内容了。



本书由神龙工作室编著，参与资料收集和整理工作的有辛令霞、王耀东、徐晓丽、宋真真、辛雨、侯军兰、宫明文、刘淑珍、姜惠翠、骆建玲、李轶君、王霞文、陶栋宇、王爱、付春平、曲海艳等。由于时间仓促，书中难免有疏漏和不妥之处，恳请广大读者不吝批评指正。

我们的联系信箱：zhiyin101@tom.com。

另外，网站 <http://www.shenlongs.cn> 将提供全面的技术支持。

编者

目 录

第1章 初识 Flash 8	1	1.5.13 脚本助手模式	8
1.1 Flash 的现状、历史和未来	2	1.6 Flash 8 的安装与卸载	9
1.2 Flash 动画的特点	2	1.6.1 Flash 8 系统安装要求	9
1.2.1 受资源制约小	2	1.6.2 Flash 8 的安装方法	9
1.2.2 操作简单	2	1.6.3 Flash 8 的卸载	11
1.2.3 流媒体传输	2	1.7 精彩 Flash 网站推荐	12
1.2.4 交互性优势	3	1.7.1 高手综合动漫门户网	12
1.2.5 可扩展性	3	1.7.2 金闪客论坛	12
1.3 Flash 的应用领域	3	1.7.3 闪客帝国	13
1.3.1 网络动画	3	1.7.4 太平洋电脑网——Flash 剧场	13
1.3.2 制作网站广告条	3	1.7.5 中国 Flash 技术中心	13
1.3.3 制作交互动画	3	1.7.6 闪吧	14
1.3.4 制作动态演示课件	4	第2章 Flash 8 的基础知识	15
1.3.5 制作电子贺卡	4	2.1 Flash 8 的启动和退出	16
1.3.6 制作多媒体光盘界面	4	2.1.1 Flash 8 的启动	16
1.4 Flash 中的基本术语	5	2.1.2 Flash 8 的退出	16
1.4.1 场景	5	2.2 Flash 8 文档的基本操作	16
1.4.2 帧	5	2.2.1 新建文档	16
1.4.3 图层	5	2.2.2 保存文档	17
1.4.4 元件	5	2.2.3 打开文档	17
1.4.5 库	6	2.3 Flash 8 的工作界面	18
1.5 Flash 8 的新增功能	6	2.3.1 菜单栏	18
1.5.1 滤镜效果	6	2.3.2 主工具栏	19
1.5.2 混合模式	6	2.3.3 舞台	19
1.5.3 对象绘制功能	7	2.3.4 常用面板	20
1.5.4 高级渐变功能	7	2.4 设置动画场景	21
1.5.5 文本渲染新功能	7	2.4.1 设置文档属性	21
1.5.6 对笔触的新调整	7	2.4.2 网格和标尺的设置	22
1.5.7 Mobile 模拟器	7	2.5 参数设置	23
1.5.8 视频编码技术	7	2.5.1 【首选参数】设置	23
1.5.9 位图处理	8	2.5.2 【快捷键】设置	23
1.5.10 SWF 文件元数据 (meta-data)	8	2.6 实例制作——雨雨的快乐假日	24
1.5.11 【库】面板功能的新改进	8		
1.5.12 对象撤消模式	8		

第3章 Flash 8 绘图工具的使用	27	4.4 【滴管】工具的使用	47
3.1 认识 Flash 8 工具箱	28	4.4.1 矢量色块的采样填充	47
3.1.1 【工具】区域	28	4.4.2 矢量色块采样填充“钢笔兄弟”	47
3.1.2 【查看】区域	28	4.4.3 矢量线条的采样填充	48
3.1.3 【颜色】区域	28	4.4.4 位图的采样填充	49
3.1.4 【选项】区域	29	4.4.5 文字的采样填充	50
3.2 绘制生动的线条	29	4.5 【刷子】工具的使用	51
3.2.1 【线条】工具	29	4.5.1 锁定填充	51
3.2.2 利用【线条】工具绘制电视机	30	4.5.2 刷子模式	51
3.2.3 【铅笔】工具	31	4.5.3 刷子大小和刷子形状	52
3.2.4 利用【铅笔】工具绘制卡通形象	32	4.6 【混色器】的使用	52
3.2.5 【钢笔】工具	33	4.6.1 纯色填充	53
3.2.6 利用【钢笔】工具绘制绿叶	33	4.6.2 线性填充	53
3.3 绘制几何图形	34	4.6.3 放射状填充	54
3.3.1 【椭圆】工具	34	4.6.4 位图填充	54
3.3.2 利用【椭圆】工具绘制手镯	35	4.7 【填充变形】工具的使用	55
3.3.3 【矩形】工具	36	4.7.1 线性渐变设置	55
1. 【矩形】工具	36	4.7.2 放射状渐变设置	56
2. 【多角星形】工具	36	4.7.3 位图填充设置	57
3.3.4 利用【矩形】工具绘制城市景色	37	第5章 Flash 8 文本的使用	59
3.4 综合实例——卡通南瓜	39	5.1 【文本】工具简介	60
第4章 Flash 8 颜色工具的使用	41	5.1.1 【文本】工具的属性	60
4.1 色彩与构图的基础知识	42	5.1.2 静态文本	60
4.1.1 色彩构成的基本要素	42	5.1.3 动态文本	60
4.1.2 色彩的色调表现	42	5.1.4 输入文本	61
4.1.3 色彩的性格	42	5.1.5 输入静态文本实例——雪遇	61
4.1.4 色彩的配色原理	43	5.2 编辑文本	63
4.1.5 版式构成基础	44	5.2.1 文本的分离	63
4.2 【墨水瓶】工具的使用	45	5.2.2 文字的打散	65
4.2.1 【墨水瓶】工具的属性设置	45	5.3 特效文字	65
4.2.2 利用【墨水瓶】工具为绿色小精灵添加边框	45	5.3.1 位图填充文字	66
4.3 【颜料桶】工具的使用	46	5.3.2 立体文字	67
4.3.1 【颜料桶】工具的选项设置	46	5.4 滤镜在文本中的应用	69
4.3.2 利用【颜料桶】工具为喝水的小姑娘填充颜色	46	5.4.1 为文本添加滤镜效果	69
		5.4.2 【投影】滤镜	70
		5.4.3 【模糊】滤镜	71
		5.4.4 【发光】滤镜	71

5.4.5 【斜角】滤镜.....	72	6.7.7 将线条转换为填充.....	95
5.4.6 【渐变发光】滤镜.....	72	6.8 查看图形的辅助工具.....	95
5.4.7 【渐变斜角】滤镜.....	73	1. 【缩放】工具.....	95
5.4.8 【调整颜色】滤镜.....	74	2. 【手形】工具.....	96
第6章 图形、对象的自由变换.....	75	第7章 Flash 的元件、库和实例.....	97
6.1 【选择】工具的使用.....	76	7.1 元件.....	98
6.1.1 【选择】工具中的选项设置.....	76	7.1.1 元件概述.....	98
6.1.2 利用【选择】工具选取图形.....	76	1. 图形元件.....	98
6.1.3 利用【选择】工具调整图形.....	77	2. 按钮元件.....	98
6.2 【部分选择】工具的使用.....	78	3. 影片剪辑元件.....	98
6.3 【任意变形】工具的使用.....	78	7.1.2 创建元件.....	98
6.3.1 利用【任意变形】工具旋转 和倾斜图形.....	78	1. 直接创建元件.....	99
6.3.2 使用【任意变形】工具 缩放对象.....	79	2. 转换为元件.....	99
6.3.3 使用【任意变形】工具 扭曲对象.....	80	7.1.3 编辑元件.....	100
6.3.4 使用【封套】工具任意 改变对象.....	81	1. 当前模式下编辑元件.....	100
6.4 【变形】面板的使用.....	82	2. 元件模式下编辑元件.....	100
6.5 利用【套索】工具修改对象.....	83	7.1.4 创建按钮元件.....	101
6.5.1 利用【套索】工具选择图形.....	84	7.1.5 按钮元件的滤镜效果.....	102
6.5.2 使用【魔术棒】工具选择图形.....	84	7.1.6 创建影片剪辑元件.....	104
6.5.3 使用【多边形套索】工具 选择图形.....	85	7.1.7 元件的相互转换.....	105
6.6 【橡皮擦】工具的使用.....	86	7.1.8 元件的作用.....	105
6.6.1 设置【擦除模式】.....	86	7.2 元件库.....	106
6.6.2 使用【水龙头】工具擦除对象.....	87	7.2.1 元件库的基本操作.....	106
6.6.3 橡皮擦形状的设置.....	88	1. 从【库】面板中新建元件.....	106
6.7 图形的其他操作.....	88	2. 从【库】面板中新建文件夹.....	106
6.7.1 移动对象.....	88	3. 更改【库】元件的属性.....	106
6.7.2 复制、剪切、粘贴对象.....	89	4. 从【库】面板中删除元件.....	106
6.7.3 组合对象.....	89	7.2.2 公用库.....	107
6.7.4 排列对象.....	91	7.2.3 通用库.....	108
6.7.5 撤消操作步骤.....	93	7.3 实例.....	109
6.7.6 合并、锁定对象.....	93	7.3.1 实例的编辑.....	109
1. 合并对象.....	93	7.3.2 实例的替换.....	110
2. 锁定对象.....	94	7.4 综合实例——家在哪里?.....	110
		第8章 Flash 8 素材文件的导入.....	113
		8.1 导入文件格式和方法.....	114
		8.1.1 导入位图.....	114
		8.1.2 压缩位图.....	115

8.1.3 转换位图	116	9.4.1 时间轴特效	138
8.2 导入矢量图	116	9.4.2 时间轴特效的添加	138
8.2.1 导入 Illustrator 文件	116	9.4.3 设置时间轴特效	139
1. AI 文件格式的导入	116	1. 【变形】特效	140
2. EPS 文件格式的导入	117	2. 【转换】特效	140
8.2.2 导入 AutoCAD 文件	118	3. 【分散式直接复制】特效	141
8.3 导入视频文件	118	4. 【复制到网格】特效	141
8.3.1 Flash 8 中的新增视频功能	118	5. 【展开】特效	142
8.3.2 Flash 支持的视频文件	119	6. 【投影】特效	142
8.3.3 导入视频	119	7. 【模糊】特效	143
8.4 导入声音文件	123	8. 【分离】特效	143
8.4.1 导入声音	123	9.4.4 编辑时间轴特效	143
8.4.2 编辑声音	124	9.4.5 时间轴辅助工具	144
1. 删除或切换声音	125	9.5 动作补间动画	145
2. 声音特效	125	9.5.1 动作补间动画制作原理	145
3. 设置声音属性	126	9.5.2 创建补间动画——飞行的 西红柿	146
8.4.3 压缩声音	126	9.6 形状补间动画	148
1. ADPCM 压缩格式	126	9.6.1 形状补间动画创建原理	148
2. MP3 压缩格式	127	9.6.2 创建形状补间动画——舞台 魔法	148
3. 原始和语言压缩格式	127	9.6.3 形状提示	150
8.4.4 麦克风对象	128	9.7 逐帧动画	151
第 9 章 开始制作简单的动画	131	9.7.1 导入静态图片建立逐帧动画	152
9.1 Flash 动画的基本类型	132	9.7.2 文字逐帧动画	154
9.2 帧的类型	132	第 10 章 多层与多场景动画的制作	157
9.2.1 普通帧	132	10.1 图层的作用	158
9.2.2 关键帧	132	10.2 图层的基本操作	158
9.3 编辑帧	133	10.2.1 插入图层	158
9.3.1 插入帧和关键帧	133	10.2.2 删除图层	158
9.3.2 选择帧	134	10.2.3 重命名图层	159
9.3.3 复制帧和粘贴帧	134	10.2.4 选取图层	159
9.3.4 删除帧	135	10.2.5 隐藏/显示图层	160
9.3.5 清除帧	135	10.2.6 锁定/解除锁定图层	160
1. 清除帧	135	10.2.7 改变图层顺序	160
2. 清除关键帧	136	10.2.8 复制/粘贴图层	161
9.3.6 移动帧	136	10.2.9 图层属性编辑	162
9.3.7 翻转帧	136	10.2.10 编辑文件夹	162
9.3.8 设置帧频	137		
9.4 时间轴	138		

10.3 帧的类型.....	163	11.3.4 MovieClip 对象.....	181
10.4 制作引导层动画.....	163	11.3.5 其他的数据类型.....	182
10.4.1 引导层动画制作原理.....	163	1. Object 数据类型.....	182
1. 引导层和被引导层的创建.....	163	2. Null 数据类型.....	182
2. 引导层和被引导层中的		3. undefined 数据类型.....	182
对象处理.....	163	4. Void 数据类型.....	183
3. 向被引导层中添加元件.....	164	11.4 常量与变量.....	183
10.4.2 制作引导层动画——奔向		11.4.1 常量.....	183
大海.....	164	11.4.2 变量的类型.....	183
10.5 制作遮罩层动画.....	166	11.4.3 变量的命名.....	183
10.5.1 遮罩动画的制作原理.....	166	11.4.4 变量的声明.....	184
1. 创建遮罩层和被遮罩层.....	167	11.4.5 变量的赋值.....	184
2. 遮罩层和被遮罩层的对象		11.4.6 变量的作用域.....	185
处理.....	167	1. 局部变量.....	185
3. 制作遮罩动画的注意事项.....	167	2. 时间轴变量.....	185
10.5.2 制作遮罩动画——探照灯		3. 全局变量.....	185
效果.....	167	11.4.7 变量的使用.....	185
10.6 动画场景.....	170	11.5 运算符.....	186
10.6.1 创建场景.....	170	11.5.1 数值运算符.....	186
10.6.2 编辑场景.....	171	11.5.2 关系运算符.....	186
第11章 ActionScript 基础.....	173	11.5.3 逻辑运算符.....	187
11.1 ActionScript 概述.....	174	11.5.4 赋值运算符.....	188
11.1.1 关于 ActionScript 2.0.....	174	11.5.5 运算符的优先级和结合性.....	189
11.1.2 Flash 8 编程的过程.....	174	11.6 ActionScript 的语法.....	189
11.2 Flash 8 的编程环境.....	175	11.6.1 点语法.....	189
11.2.1 【动作】面板的使用.....	175	11.6.2 斜杠语法.....	190
1. 动作工具箱.....	175	11.6.3 界定符.....	190
2. 脚本对象窗口.....	176	1. 大括号.....	190
3. 工具栏.....	176	2. 小括号.....	190
4. 动作脚本编辑窗口.....	177	3. 方括号.....	191
11.2.2 动作脚本的添加与执行.....	177	4. 分号.....	191
1. 向按钮添加脚本.....	177	11.6.4 关键字.....	191
2. 向时间轴添加帧脚本.....	178	11.6.5 注释.....	191
3. 动作脚本的执行.....	179	1. 单行注释.....	192
11.3 数据类型.....	180	2. 多行注释.....	192
11.3.1 String 数据类型.....	180	3. 尾随注释.....	192
11.3.2 Number 数据类型.....	180	11.7 条件语句.....	192
11.3.3 Boolean 数据类型.....	181	11.7.1 if 条件语句.....	193
		11.7.2 if 与 else 语句联用.....	193

11.7.3 if 与 else if 语句联用	193	12.5 Loading 的制作	216
11.7.4 Switch 语句	194	12.5.1 iframeLoaded 命令	216
11.8 循环语句	195	12.5.2 制作精确 Loading 动画	217
11.8.1 for 循环语句	195	12.6 动态文本与输入文本	219
11.8.2 while 循环语句	195	12.6.1 动态文本	219
11.8.3 do...while 循环语句	196	12.6.2 输入文本	220
11.8.4 for...in 循环语句	196	12.6.3 创建自动打字效果	220
第 12 章 ActionScript 常用语句	197	12.7 综合实例——个性化指针	222
12.1 常用的媒体控制命令	198	12.8 综合实例——绚丽大风车	226
12.1.1 play 和 stop 命令	198	第 13 章 UI 组件的应用	231
1. 播放命令 play	198	13.1 组件的基础知识	232
2. 停止命令 stop	198	13.1.1 【组件】面板	232
12.1.2 跳转命令 goto	198	13.1.2 利用【组件】面板添加组件	232
1. 添加场景	198	13.1.3 组件的参数设置	233
2. 跳转并播放命令 gotoAndPlay	199	13.1.4 创建新组件元件	233
3. 跳转并停止命令 gotoAndStop	199	13.2 UI 组件	234
12.1.3 场景/帧跳转命令	199	13.2.1 CheckBox 复选框组件	234
12.1.4 stopAllSounds 命令	201	1. 创建 CheckBox 组件	234
12.1.5 使用媒体控制命令控制 动画播放	201	2. 设置 CheckBox 组件	234
12.2 超链接命令 getURL	203	13.2.2 ComboBox 下拉列表组件	235
12.2.1 getURL 命令的语法	203	1. 创建 ComboBox 组件	235
12.2.2 链接到网页	204	2. 设置 ComboBox 组件	235
12.2.3 使用 getURL 载入网络图片	206	3. 使用动作脚本动态定义 ComboBox 组件	235
12.2.4 使用 getURL 发送邮件	207	13.2.3 RadioButton 单选按钮组件	236
12.3 startDrag 命令	208	1. 创建 RadioButton 单选按钮	236
12.3.1 使用 startDrag 制作拖动对象的 效果	208	2. 设置 RadioButton 组件	236
12.3.2 使用 startDrag 拖动影片剪辑和 按钮元件实例	210	13.2.4 Button 按钮组件	237
12.4 fscommand 命令	211	1. 创建 Button 按钮	237
12.4.1 fscommand 命令的语法	211	2. 设置 Button 组件	237
12.4.2 fullscreen 命令	212	13.2.5 List 列表组件	238
12.4.3 allowscale 命令	213	1. 创建 List 列表	238
12.4.4 showmenu 命令	214	2. 设置 List 列表组件	238
12.4.5 其他 fscommand 命令	215	13.3 其他组件	239
1. exec 命令	215	1. Label 标签组件	239
2. trapallkeys 命令	215	2. ScrollPane 滚动窗格组件	239
3. quit 命令	215	3. ProgressBar 组件	240
		4. TextArea 文本域组件	241

13.4 媒体组件	241
13.5 FLVPlayback Custom UI 组件	242
13.6 典型实例——雨雨的漫画屋	243
第 14 章 动画作品的输出和发布	249
14.1 测试 Flash 作品	250
14.1.1 测试影片下载	250
14.1.2 测试影片声音	252
14.2 优化 Flash 作品	252
14.3 Flash 作品的输出	253
14.3.1 导出动画文件	253
14.3.2 导出动画图像	256
14.4 发布 Flash 格式	256
14.4.1 发布格式设置	257
14.4.2 发布预览	259
14.5 发布影片——飞行的西红柿	260

第 15 章 精彩实例制作	263
15.1 精彩实例——百页窗效果	264
15.1.1 实例剖析	264
15.1.2 实例制作	264
15.1.3 实例发布	268
1. 发布为 HTML 格式	268
2. 发布为 GIF 图片格式	268
15.2 精彩实例——家乡的春天	270
15.2.1 实例剖析	270
15.2.2 实例制作——绘制背景	271
15.2.3 实例制作——制作落花飞舞	274

第1章

初识 Flash 8

小龙：小月，你在干吗呢？

小月：我在看动画片呢！小龙，这些漂亮的动画效果是怎么做出来的？

小龙：这是用专业动画软件 Flash 制作的，你想学吗？

小月：当然了！你快教教我吧！

小龙：好的。我们先从基础知识开始学习吧。



要点导航

- Flash 的发展史
- Flash 的应用领域
- Flash 8 的安装与卸载
- Flash 8 的基本术语
- Flash 网站推荐