

丛书畅销

50万册

精品图书+
多媒体互动演示+
PPT课件+
超值赠品=
您的最佳选择!



入门→提高→精通→实战，助您
从新手变成高手!



软件知识一应俱全，行业应用典
型实用，情景再现职场案例!



内文版式温馨、典雅，阅读时倍
感舒适、亲切!



赠送超长多媒体教学视频、PPT
教学课件，便于教学和自学!

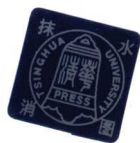
超值DVD

- 专为本书开发的15小时多媒体教学视频
- 模拟上机练习的互动操作系统
- 特别收录的本书学习所需的素材及源文件
- 赠送19章精美PPT教学课件
- 盘中免费赠送:

▶ 15小时《Flash动画制作》多媒体演示

中文版

Flash CS6 动画制作



学电脑从入门到精通

九州书源 任亚炫 余洪 编著

从入门到精通

清华大学出版社

TP391.414
201447

学电脑从入门到精通

中文版Flash CS6动画制作 从入门到精通

九州书源

任亚炫 余 洪



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书以目前流行的Flash CS6版本为例,深入浅出地讲解了Flash动画制作的相关知识。全书分为4篇,以初学Flash开始,一步步讲解Flash CS6的基本操作、绘制和编辑图形的方法、时间轴以及库的使用、基本动画的制作、高级动画的制作、骨骼运动和3D动画、Flash特效制作、声音和视频的处理、ActionScript 3.0语句的使用和发布Flash动画等知识。本书实例丰富,包含了Flash应用的方方面面,如广告、课件、各类特效制作、MTV和电子贺卡等,可帮助读者快速上手,并将其应用到实际工作领域。

本书案例丰富、实用,且简单明了,可作为广大初、中级用户自学Flash的参考用书。同时本书知识面、安排合理,也可作为大中专院校相关专业及Flash动画设计培训班的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS6动画制作从入门到精通/九州书源编著. —北京:清华大学出版社, 2014
(学电脑从入门到精通)

ISBN 978-7-302-33748-5

I. ①中… II. ①九… 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204479号

责任编辑:朱英彪 贾小红

封面设计:刘 超

版式设计:文森时代

责任校对:王 云

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:24 彩 插:1 字 数:584千字

(附DVD光盘1张)

版 次:2014年1月第1版

印 次:2014年1月第1次印刷

印 数:1~5200

定 价:49.80元

产品编号:049528-01

多媒体光盘使用说明

本书所配光盘是专业、大容量、高品质的交互式多媒体学习光盘，讲解流畅，配音标准，画面清晰，界面美观大方。本光盘操作简单，即使是没有任何电脑使用经验的人也都可以轻松掌握。

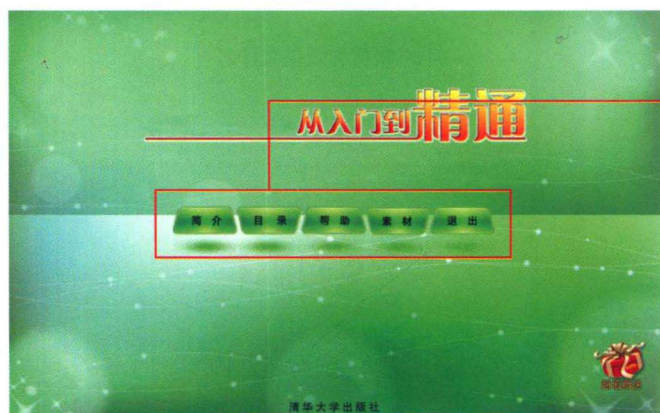


图1 光盘主界面

光盘的主要模块按钮，可逐一单击，进入对应界面

1. 运行光盘，进入光盘主界面。将光盘放入光驱，光盘会自动运行。若不能自动运行，可在“我的电脑”窗口中双击光盘盘符，或在光盘根目录下双击Autorun.exe文件即可运行。程序运行后进入光盘主界面，如图1所示。

2. 进入多媒体教学演示界面。在光盘主界面中单击“目录”按钮，在出现的界面中选择相应的章节内容，即可进入多媒体教学演示界面，按照多媒体讲解进行学习，并可方便地控制整个演示流程，如图2所示。

目录菜单

功能按钮、进度条、
调音按钮、解说字幕

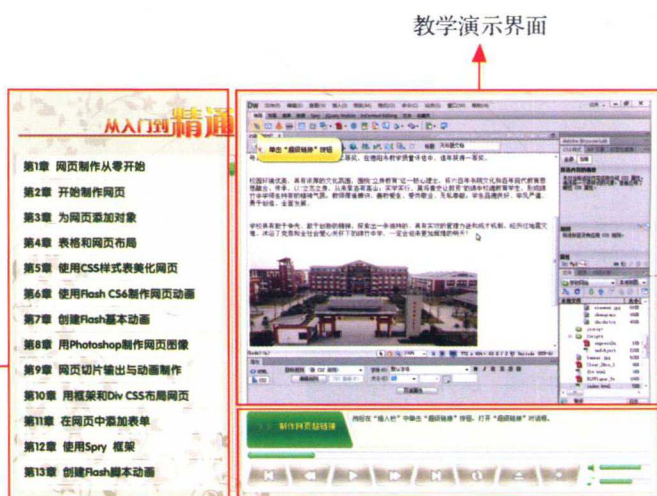


图2 多媒体教学演示界面

交互模式标志

需操作的项目

操作提示语言

3. 进入交互模式界面。在演示界面中单击“交互”按钮，进入交互模式界面。该模式提供了一个模拟操作环境，读者可按照界面上的操作提示亲自操作，可迅速提高实际动手能力，如图3所示。



图3 交互模式界面

多媒体光盘使用说明



素材和效果文件区

4. 调用素材或效果文件。在演示界面中单击“素材”按钮，进入素材界面，其中提供了部分章的素材和效果文件，单击后面的“点击打开”链接，即可找到所需的文件，如图4所示。

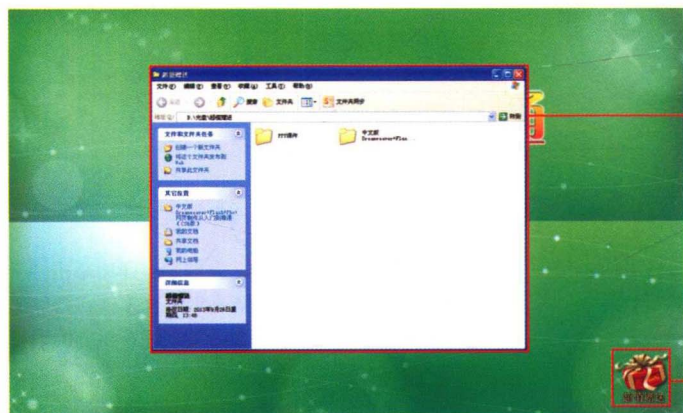
图4 素材界面



光盘使用帮助

5. 获得帮助。单击主界面中的“帮助”按钮，将进入帮助界面。拖动右侧的滚动条，可以浏览光盘的详细使用说明，如图5所示。

图5 帮助界面



打开的赠送内容界面

6. 赠送的学习资料。单击主界面上的“超值赠送”图标，打开超值赠送内容的界面，即可进入相应的文件夹中学习使用，如图6所示。

超值赠送图标，单击此图标，进入超级赠送界面

图6 超值赠送界面



前言

PREFACE

本套书的故事和特点 >>>>>>>

“学电脑从入门到精通”系列丛书从2008年第1版问世，到2010年跟进，共两个版本30余种图书，涵盖了电脑软、硬件各个领域，由于其知识丰富，讲解清晰，被广大读者口口相传，成为大家首选的电脑入门与提高类图书，并得到了广大读者的一致好评。

为了使更多的读者受益，成为这个信息化社会中的一员，为自己的工作和生活带来方便，我们对“学电脑从入门到精通”系列图书进行了第3次改版。改版后的图书将继承前两版图书的优势，并将不足之处进行更改和优化，将软件的版本进行更新，使其以一种全新的面貌呈现在大家面前。总体来说，新版的“学电脑从入门到精通”系列丛书有如下特点。

◆ 结构科学，自学、教学两不误

本套书均采用分篇的方式写作，全书分为入门篇、提高篇、精通篇和实战篇，每一篇的结构和要求均有所不同，其中，入门篇和提高篇重在知识的讲解，精通篇重在技巧的学习和灵活运用，实战篇主要讲解该知识在实际工作和生活中的综合应用。除了实战篇外，每一章的最后都安排了实例和练习，以教会读者综合应用本章的知识制作实例并且进行自我练习，所以本书不管是用于自学，还是用于教学，都可获得不错的效果。

◆ 知识丰富，达到“精通”

本书的知识丰富、全面，将一个“高手”应掌握的知识有序地放在各篇中，在每一页的下方都添加了与本页相关的知识和技巧，与正文相呼应，对知识进行补充与提升。同时，在入门篇和提高篇的每一章最后都添加了“知识问答”和“知识关联”版块，将与本章相关的疑难点再次提问、理解，并将一些特殊的技巧教予大家，从而最大限度地提高本书的知识含量，让读者达到“精通”的程度。

◆ 大量实例，更易上手

学习电脑的人都知道，实例更利于学习和掌握。本书实例丰富，对于经常使用的操作均以实例的形式给出，并将实例以标题的形式列出，方便读者快速查阅。

◆ 行业分析，让您与现实工作更贴近

本书中大型综合实例除了讲解该实例的制作方法以外，还讲解了与该实例相关的行业知识，例如在14.3节讲解“制作网站首页”时，则在“行业分析”中将讲解网站首页的制作意义、排版方法，不同受众应选用不同的颜色搭配等，从而让读者真正明白这个实例“背后的故事”，增加知识面，缩小书本知识与实际工作的差距。



本书有哪些内容 >>>>>>>>

本书内容分为4篇，共19章，主要内容介绍如下。

- ◆ **入门篇**（第1~7章，Flash CS6基础操作）：主要讲解Flash CS6的基础知识和操作。包括Flash CS6基础知识、对象的选择、基本图像的绘制、时间轴面板的使用方法、素材和元件的巧用和动画速成方法等知识。
- ◆ **提高篇**（第8~12章，Flash CS6进阶应用）：主要讲解Flash CS6中的高级运用知识与操作。包括特效动画制作、3D特效和骨骼动画的制作、添加多媒体的方法、ActionScript 3.0在动画中的应用和输出与发布动画等知识。
- ◆ **精通篇**（第13~16章，Flash CS6的高级应用）：主要讲解Flash CS6中文字的使用、按钮和导航条的制作、如何制作交互式动画，以及制作动画特效等知识。
- ◆ **实战篇**（第17~19章，Flash CS6的案例应用）：主要讲解Flash CS6在案例中的实际应用。包括制作Flash游戏、制作Flash导航动画和制作宣传广告等知识。

光盘有哪些内容 >>>>>>>>

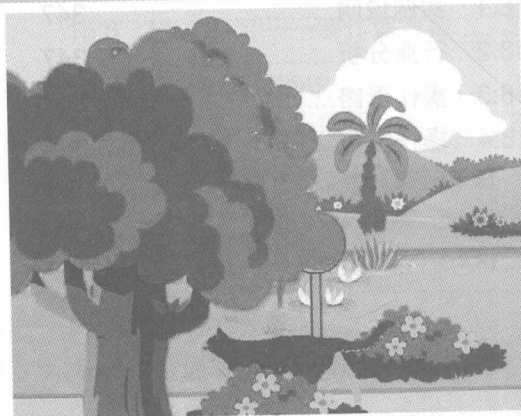
本书配备的多媒体教学光盘，容量大，内容丰富，主要包含如下内容。

- ◆ **素材和效果文件**：光盘中包含了本书中所有实例使用的素材，以及进行操作后完成的效果文件，使读者可以根据这些效果文件轻松制作出与本书实例相同的效果。
- ◆ **实例和练习的视频演示**：将本书所有实例和课后练习的内容，以视频文件形式提供出来，使读者更加形象地学会其制作方法。
- ◆ **PPT教学课件**：以章为单位精心制作了本书对应的PPT教学课件，课件的结构与书本讲解的内容相同，有助于老师教学。

如何快速解决学习的疑惑 >>>>>>>>

本书由九州书源组织编写，为保证每个知识点都能让读者学有所用，参与本书编写的人员在电脑书籍的编写方面都有较高的造诣。他们是任亚炫、余洪、杨学林、李星、丛威、范晶晶、常开忠、唐青、羊清忠、董娟娟、彭小霞、何晓琴、陈晓颖、赵云、张良瑜、张良军、宋玉霞、牟俊、李洪、贺丽娟、曾福全、汪科、宋晓均、张春梅、廖宵、杨明宇、刘可、李显进、付琦、刘成林、简超、林涛、张娟、程云飞、杨强、刘凡馨、向萍、杨颖、朱非、蒲涛、林科炯、阿木古堵。如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑，可以联系我们，我们会尽快为您解答。联系方式是网址：<http://www.jzbooks.com>，QQ群：122144955、120241301。

入门篇

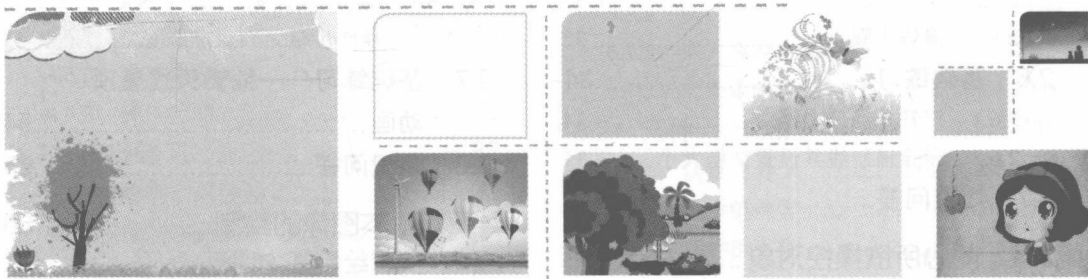


在日常生活、工作中很多网页美工、动画设计师和平面设计师等都需要使用Flash制作动画，制作动画并非一件困难的事。在学习使用Flash制作动画前，还需要掌握Flash的各种基础知识，例如，认识操作界面、图像的绘制、如何使用素材和元件制作简单的动画等。本篇将对这些知识进行详细介绍，为后面深入学习Flash奠定坚实的基础。

目录

CONTENTS

入门篇



第1章 走进动画的梦工厂	2	1.5.1 位图	15
1.1 Flash的历史及特点	3	1.5.2 矢量图	16
1.1.1 发展历史	3	1.6 知识问答	16
1.1.2 Flash动画的特点	4	第2章 Flash CS6全接触	18
1.2 动画的制作和应用	4	2.1 使用Flash CS6的前期准备	19
1.2.1 Flash动画的应用领域	4	2.1.1 Flash CS6的安装	19
1.2.2 动画制作的流程	7	实例2-1 使用安装程序安装 Flash CS6	19
1.3 认识Flash软件	8	2.1.2 启动和退出Flash CS6	20
1.3.1 欢迎界面	8	2.2 文档的基础操作	21
1.3.2 工作界面	9	2.2.1 新建文档	21
1.3.3 Adobe Flash Player	10	2.2.2 打开文档	22
1.3.4 常用术语	10	2.2.3 保存文档	23
1.4 常用的面板	12	2.2.4 关闭文档	23
1.4.1 “工具”面板	12	2.3 设置工作环境	24
1.4.2 “属性”面板	13	2.3.1 设置舞台属性	24
1.4.3 “时间轴”面板	13	实例2-2 设置舞台的大小和颜色	24
1.4.4 “变形”面板	14	2.3.2 场景的显示	25
1.4.5 “对齐”面板	14	2.3.3 面板的调整	25
1.4.6 “颜色”面板与“样本”面板	14	2.3.4 新建工作区	26
1.4.7 “动作”面板	15	实例2-3 调整面板并新建工作区	27
1.5 位图与矢量图	15		



2.4 辅助工具的使用.....28	3.5 排列和对齐对象.....50
2.4.1 标尺.....28	3.5.1 对象的上下级排列.....51
2.4.2 网格.....29	❏ 实例3-5 排列蝴蝶的位置.....51
2.4.3 辅助线.....29	3.5.2 对齐对象.....51
2.5 基础实例——打开动画与 设置场景.....31	3.6 基础实例——制作童趣森林 动画.....52
2.5.1 行业分析.....31	3.6.1 行业分析.....52
2.5.2 操作思路.....32	3.6.2 操作思路.....52
2.5.3 操作步骤.....32	3.6.3 操作步骤.....53
2.6 基础练习.....34	3.7 基础练习——编辑天线屋顶 动画.....54
2.6.1 打开并修改文档.....34	3.8 知识问答.....55
2.6.2 删除辅助线并设置文档大小.....35	
2.7 知识问答.....36	
第3章 随心所欲操控对象.....38	第4章 基本图像的绘制.....56
3.1 选择对象.....39	4.1 快速绘制基本图形.....57
3.1.1 选择单个对象.....39	4.1.1 线条工具.....57
3.1.2 选择多个对象.....40	❏ 实例4-1 绘制房屋.....58
3.1.3 不规则选择.....40	4.1.2 铅笔工具.....59
❏ 实例3-1 精确地选出公主图像.....41	❏ 实例4-2 绘制小人.....59
❏ 实例3-2 使用多边形模式选择 图像.....42	4.1.3 钢笔工具.....60
3.2 笔触和填充.....43	❏ 实例4-3 绘制卡通人物.....62
3.2.1 认识笔触和填充.....43	4.1.4 刷子工具.....63
3.2.2 简单编辑笔触和填充.....43	4.1.5 喷涂刷工具.....64
❏ 实例3-3 修改文档中的笔触 和填充.....44	4.2 几何图形的绘制.....65
3.3 对象的基础操作.....45	4.2.1 矩形工具和基本矩形工具.....65
3.3.1 移动对象的位置.....45	4.2.2 椭圆工具和基本椭圆工具.....66
3.3.2 复制对象.....45	4.2.3 多角星形工具.....66
3.3.3 删除对象.....46	❏ 实例4-4 绘制星空.....67
3.3.4 群组和分离对象.....46	4.3 Deco工具的图形填充.....68
3.4 对象的调整.....47	4.3.1 选择填充样式.....68
3.4.1 控制变形点.....47	4.3.2 使用Deco绘制图形.....69
3.4.2 多种变换模式.....47	❏ 实例4-5 使用Deco工具组合 图形.....69
❏ 实例3-4 使用“变形”面板调整 对象.....49	4.4 色彩的填充.....71
	4.4.1 颜料桶工具.....71
	4.4.2 对图形进行纯色填充.....71
	❏ 实例4-6 对小人填充颜色.....71



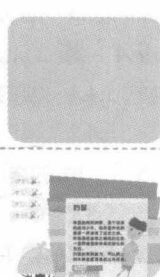
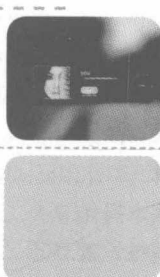
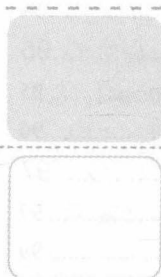


4.4.3 滴管工具	72	5.6.3 操作步骤	102
4.4.4 渐变填充	73	5.7 基础练习	104
❏ 实例4-7 为图像的背景填充 渐变颜色	74	5.7.1 翻转机械臂	104
4.5 文字的输入	76	5.7.2 编辑“城堡”文档	105
4.5.1 文本的属性设置	76	5.8 知识问答	106
4.5.2 文本的输入	77	第6章 巧用素材和元件	108
4.6 基础实例——绘制占卜师	77	6.1 认识并导入素材	109
4.6.1 行业分析	78	6.1.1 认识素材	109
4.6.2 操作思路	78	6.1.2 图片素材的导入	109
4.6.3 操作步骤	79	6.1.3 文档素材的导入	110
4.7 基础练习	82	6.2 元件	112
4.7.1 绘制动感线条	83	6.2.1 认识元件	112
4.7.2 绘制Q版卡通小人	84	6.2.2 元件的类型	112
4.8 知识问答	85	6.2.3 元件的实例	113
第5章 “时间轴”面板	86	6.3 元件的创建与修改	113
5.1 认识“时间轴”面板	87	6.3.1 新建元件	113
5.1.1 “时间轴”面板的简介	87	❏ 实例6-1 新建包含图片的影片 剪辑元件	113
5.1.2 时间轴的外观	87	6.3.2 通过转换创建元件	115
5.2 认识图层	88	6.3.3 修改元件类型	116
5.2.1 图层的类型	88	6.4 元件的编辑操作	116
5.2.2 图层的显示状态	89	6.4.1 编辑元件	116
5.3 管理图层	90	6.4.2 交换元件	117
5.3.1 图层的操作	91	6.4.3 设置元件的色彩效果	117
5.3.2 组织图层	93	❏ 实例6-2 设置元件实例的色彩	117
5.3.3 图层属性	94	6.4.4 设置混合模式	118
5.4 帧	95	6.5 滤镜	120
5.4.1 帧的基本类型	95	6.5.1 什么是滤镜	120
5.4.2 帧的控制按钮	96	6.5.2 多种滤镜效果	120
5.5 帧的编辑	97	6.5.3 滤镜的使用	121
5.5.1 帧的基本操作	97	❏ 实例6-3 为元件添加多种滤镜	121
5.5.2 帧的属性设置	99	6.6 集中管理素材和元件的库	122
5.6 基础实例——制作森林 中的猫	100	6.6.1 认识“库”面板	122
5.6.1 行业分析	101	6.6.2 使用库中的项目	123
5.6.2 操作思路	101	6.6.3 库的文件夹	124
		6.6.4 外部库和公用库	124

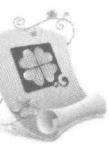


6.7 基础实例——制作度假村海报	125	7.4 补间动画的制作	141
6.7.1 行业分析	126	7.4.1 补间动画的特点	141
6.7.2 操作思路	126	7.4.2 制作补间动画	142
6.7.3 操作步骤	126	Q 实例7-5 制作飞机飞行动画	142
6.8 基础练习——组合素材构成美丽小镇	129	7.5 使用动画预设	143
6.9 知识问答	130	7.5.1 了解动画预设	143
第7章 动画速成方法	132	7.5.2 应用和编辑动画预设	144
7.1 逐帧动画的制作	133	Q 实例7-6 通过预设编辑下雨场景	144
7.1.1 逐帧动画的制作技巧	133	7.6 “动画编辑器”面板的使用	145
7.1.2 制作逐帧动画	134	7.6.1 认识“动画编辑器”面板	145
Q 实例7-1 使用外部图像生成动画	134	7.6.2 使用“动画编辑器”面板	146
Q 实例7-2 制作手写效果	136	Q 实例7-7 编辑飞机飞行动画	146
7.2 形状补间动画的制作	137	7.7 基础实例——制作迷路的小孩	147
7.2.1 形状补间动画的特点	137	7.7.1 行业分析	147
7.2.2 制作形状补间动画	138	7.7.2 操作思路	148
Q 实例7-3 制作银幕数字变形效果	138	7.7.3 操作步骤	148
7.3 传统补间动画的制作	139	7.8 基础练习——制作“新品上市”动画	151
7.3.1 传统补间动画的特点	139	7.9 知识问答	152
7.3.2 制作传统补间动画	140		
Q 实例7-4 制作流云飘动效果	140		

提高篇



第8章 特效动画制作	156	8.1.2 引导层的分类	157
8.1 了解引导动画	157	8.1.3 引导动画的“属性”面板	158
8.1.1 什么是引导动画	157	8.2 制作引导动画	158



8.2.1 创建普通引导动画.....	158	9.3.2 删除骨骼.....	184
Q 实例8-1 制作太阳移动动画.....	158	9.3.3 形态的绑定.....	184
8.2.2 制作多层引导动画.....	161	9.3.4 定位骨骼的节点.....	185
Q 实例8-2 制作“蝴蝶飞飞”动画.....	161	9.3.5 移动元件.....	185
8.3 了解遮罩动画.....	164	9.4 提高实例——制作皮影戏动画.....	185
8.3.1 什么是遮罩动画.....	164	9.4.1 行业分析.....	186
8.3.2 制作遮罩动画的技巧.....	164	9.4.2 操作思路.....	186
8.4 制作遮罩动画.....	165	9.4.3 操作步骤.....	187
8.4.1 创建简单遮罩动画.....	165	9.5 提高练习.....	189
Q 实例8-3 制作镜头移动动画.....	165	9.5.1 制作机器人部队.....	189
8.4.2 制作多层遮罩动画.....	167	9.5.2 制作3D旋转相册.....	190
Q 实例8-4 编辑相机文档.....	167	9.6 知识问答.....	191
8.5 提高实例——制作“百叶窗”动画.....	168	第10章 添加多媒体.....	192
8.5.1 行业分析.....	168	10.1 认识声音文件.....	193
8.5.2 操作思路.....	169	10.1.1 声音文件的类型.....	193
8.5.3 操作步骤.....	169	10.1.2 声音的比特率.....	193
8.6 提高练习.....	170	10.1.3 声音的位深.....	194
8.6.1 制作“水波涟漪”遮罩动画.....	171	10.1.4 声道.....	194
8.6.2 制作“拖拉机”引导动画.....	172	10.2 为动画添加声音.....	194
8.7 知识问答.....	173	10.2.1 声音的导入.....	195
第9章 3D特效和骨骼动画.....	174	Q 实例10-1 将声音导入到库中.....	195
9.1 3D工具.....	175	10.2.2 使用声音.....	195
9.1.1 3D旋转工具.....	175	Q 实例10-2 将“库”中的声音添加到时间轴上.....	195
Q 实例9-1 旋转元件实例.....	175	Q 实例10-3 导入音乐并将其添加到按钮上.....	196
9.1.2 3D平移工具.....	177	10.2.3 修改和删除声音.....	197
9.1.3 消失点和透视点.....	178	10.3 声音的后期处理.....	197
9.2 IK反向运动.....	178	10.3.1 声音效果的选择.....	197
9.2.1 为什么IK是反向运动.....	178	10.3.2 设置声音重复的次数.....	198
9.2.2 为形状添加骨骼.....	179	Q 实例10-4 为“散步的小狗”动画设置循环播放音乐.....	198
Q 实例9-2 剪影动画.....	179	10.3.3 同步方式.....	199
9.2.3 为实例添加骨骼.....	181	10.4 “编辑封套”对话框.....	199
Q 实例9-3 跑步动画.....	181		
9.3 骨骼的编辑.....	183		
9.3.1 选择骨骼.....	183		

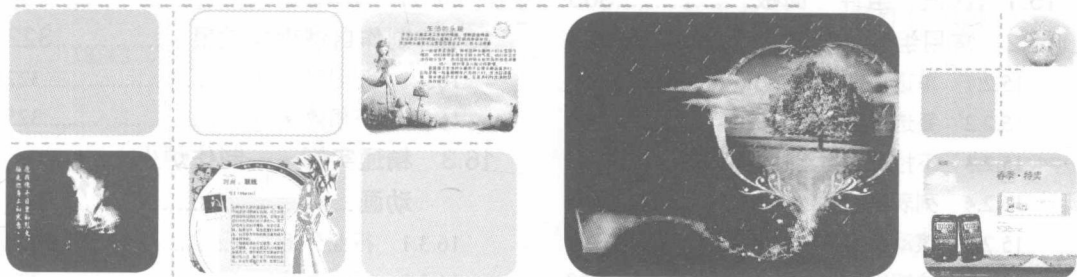




10.4.1 剪辑声音	200	11.3.2 使用“代码片段”面板	224
❏ 实例10-5 对声音文件中不需要 的部分进行剪辑	200	❏ 实例11-1 在动画中添加代码 片段	224
10.4.2 调整音量	201	11.3.3 对关键帧添加ActionScript 代码	225
❏ 实例10-6 降低声音的左右声道 音量	201	11.4 ActionScript的流程控制	226
10.4.3 压缩声音	201	11.4.1 条件语句	226
10.5 视频的导入	203	❏ 实例11-2 使用条件语句制作 漫天花瓣飞舞效果	227
10.5.1 视频的格式和编解码器	203	11.4.2 循环语句的使用	230
10.5.2 嵌入视频文件	204	❏ 实例11-3 使用for语句制作 烟花效果	230
❏ 实例10-7 为Flash动画导入视频	204	11.5 常用的类	233
10.5.3 载入外部视频文件	205	11.5.1 使用类创建实例	233
❏ 实例10-8 通过组件载入视频 文件	205	11.5.2 使用类编辑实例	234
10.6 提高实例——制作运动视频 动画	206	❏ 实例11-4 使用类制作按钮	234
10.6.1 行业分析	206	11.6 提高实例——制作游戏人物 介绍界面	235
10.6.2 操作思路	207	11.6.1 行业分析	236
10.6.3 操作步骤	207	11.6.2 操作思路	236
10.7 提高练习——制作圣诞节 贺卡	209	11.6.3 操作步骤	237
10.8 知识问答	211	11.7 提高练习——制作“蒲公英” 动画	239
第11章 ActionScript 3.0在动画中 的应用	212	11.8 知识问答	241
11.1 ActionScript 3.0语句入门	213	第12章 输出与发布	242
11.1.1 认识ActionScript	213	12.1 优化动画	243
11.1.2 ActionScript 3.0的特性	213	12.1.1 优化动画文件	243
11.2 编程的基础	213	12.1.2 优化动画元素	243
11.2.1 ActionScript语句的基本语法	214	12.1.3 优化文本	243
11.2.2 变量和常量	215	12.2 测试动画	244
11.2.3 对象 (Object)	218	12.2.1 测试文档	244
11.2.4 数组 (Array)	218	12.2.2 查看“宽带设置”面板	244
11.2.5 运算符和表达式	219	12.2.3 测试下载性能	245
11.2.6 函数	220	12.3 导出Flash动画	246
11.3 在Flash中插入ActionScript	222	12.3.1 导出动画文件	246
11.3.1 认识“动作”面板	222		

12.3.2 导出图像	246	12.5 提高实例——发布“迷路的小孩”动画	252
Q 实例12-1 将动画中的第一帧 导出为图像	246	12.5.1 行业分析	253
12.4 发布Flash动画	247	12.5.2 操作思路	253
12.4.1 设置动画发布格式	247	12.5.3 操作步骤	254
12.4.2 发布预览	251	12.6 提高练习——将“散步的小狗” 发布为网页动画	255
Q 实例12-2 对动画进行发布前的 预览	252	12.7 知识问答	256
12.4.3 发布动画	252		

精通篇



第13章 不一样的文字	260	Q 实例13-5 制作射灯字效果	268
13.1 特殊的TLF文本样式	261	13.3.2 激光字	270
13.1.1 什么是TLF文本	261	Q 实例13-6 制作激光字效果	270
13.1.2 设置字符属性	261	13.4 精通实例——制作服装品牌 介绍页面	274
Q 实例13-1 为动画添加并设置 字符	261	13.4.1 行业分析	274
13.1.3 容量和流属性	262	13.4.2 操作思路	275
Q 实例13-2 为动画编辑文本	262	13.4.3 操作步骤	275
13.2 特殊的文本样式	264	13.5 精通练习	277
13.2.1 竖排文本样式	264	13.5.1 制作变色字效果	277
13.2.2 分栏文本样式	264	13.5.2 制作淡入效果	278
Q 实例13-3 为动画中的文本分栏	264	第14章 制作按钮和导航条	280
13.2.3 制作可编辑输入的文字	265	14.1 不同类型的按钮	281
13.2.4 分离传统文本	265	14.1.1 制作动画按钮	281
Q 实例13-4 制作载入动画	266	14.1.2 制作加载图像按钮	284
13.3 多种文字特效	268	14.2 制作导航条	286
13.3.1 射灯字	268		



14.2.1 竖排导航条	287	15.4 组件检查器	309
14.2.2 横排导航条	292	15.5 精通实例——制作游戏调查 表单	310
14.3 精通实例——制作网站 首页	294	15.5.1 行业分析	311
14.3.1 行业分析	295	15.5.2 操作思路	311
14.3.2 操作思路	295	15.5.3 操作步骤	311
14.3.3 操作步骤	296	15.6 精通练习——制作留言板	315
14.4 精通练习——制作按钮 动画	299	第16章 制作动画特效	318
第15章 制作交互式动画	302	16.1 制作常用动画效果	319
15.1 认识“组件”面板	303	16.1.1 动画载入效果	319
15.2 常用组件	303	16.1.2 极光效果	320
15.2.1 单选按钮组件RadioButton	303	16.2 制作自然现象效果	322
15.2.2 复选框组件CheckBox	304	16.2.1 无限星空效果	322
15.2.3 下拉列表框组件ComboBox	305	16.2.2 下雨效果	325
15.2.4 列表框组件List	306	16.3 精通实例——制作炉火 动画	326
15.2.5 滚动条组件ScrollPane	307	16.3.1 行业分析	327
15.2.6 按钮组件Button	308	16.3.2 操作思路	327
15.3 文本组件	309	16.3.3 操作步骤	328
15.3.1 文本标签组件	309	16.4 精通练习——制作火球 动画	331
15.3.2 文本域组件	309		

实战篇



第17章 制作Flash游戏	334	17.3 操作思路	336
17.1 实例说明	335	17.4 操作步骤	336
17.2 行业分析	335	17.4.1 制作元件	336

17.4.2 布局场景	339	18.4.4 制作载入动画部分	358
17.4.3 添加语句	340	18.5 拓展练习——制作玩具网站	
17.5 拓展练习——制作“打老虎”		首页	358
游戏	345	第19章 制作宣传广告	360
第18章 制作Flash导航		19.1 实例说明	361
动画	346	19.2 行业分析	361
18.1 实例说明	347	19.3 操作思路	362
18.2 行业分析	347	19.4 操作步骤	362
18.3 操作思路	348	19.4.1 创建、编辑图形元件	362
18.4 操作步骤	348	19.4.2 创建、编辑字体元件	366
18.4.1 制作汽车动画部分	348	19.4.3 合成动画效果	368
18.4.2 制作导航条部分	352	19.5 拓展练习——制作化妆品	
18.4.3 制作文字部分	355	广告	369