



技能型紧缺人才培养系列规划教材

中文Flash CS6案例教程 (第三版)

就业导向 任务引领 案例驱动

遵从教学规律 按案例细化知识 保证知识体系

张 伦 沈大林 主 编

王爱赅 赵 玺 王浩轩 张 秋 副主编



 中国铁道出版社



技能型紧缺人才培养系列规划教材

中文 Flash CS6 案例教程

(第三版)

张 伦 沈大林 主 编

王爱娟 赵 玺 王浩轩 张 秋 副主编

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

使用 Flash 软件可以制作出容量很小、扩展名为.swf 的矢量图形和具有很强交互性的动画。这种文件可以插入 HTML 中,也可以单独成为网页;可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用,也可以独立成为多媒体课件。Flash 还可以制作游戏和教学课件,以及处理视频等。本书介绍 Adobe 公司制作的 Flash 最新中文版 Adobe Flash CS6。

本书采用案例驱动的教学方式,除了第一章和最后一章,均以节为教学单元,由“案例效果”“操作过程”“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果;在“操作过程”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧;在“相关知识”栏目中介绍与本案单元有关的知识,起到总结和提高的作用;在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案有关的思考与练习题,主要是操作题。全书共 10 章,提供 42 个案例和大量的练习题。读者可以边进行任务制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师教学和学生自学。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校的非计算机专业的教材。还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash CS6 案例教程 / 张伦, 沈大林主编. —3 版.
—北京: 中国铁道出版社, 2014. 1
技能型紧缺人才培养系列规划教材
ISBN 978-7-113-17454-5

I. ①中… II. ①张… ②沈… III. ①动画制作软件—教材
IV. ①TP391. 41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 238125 号

书 名: 中文 Flash CS6 案例教程(第三版)
作 者: 张 伦 沈大林 主编

策 划: 刘彦会 读者热线: 400-668-0820
责任编辑: 刘彦会 贾淑媛
封面设计: 付 巍
封面制作: 白 雪
责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市西城区右安门西街 8 号)
网 址: <http://www.51eds.com>
印 刷: 北京铭成印刷有限公司
版 次: 2004 年 8 月第 1 版 2009 年 1 月第 2 版 2014 年 1 月第 3 版 2014 年 1 月第 1 次印刷
开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 15 字数: 373 千
印 数: 1~3 000 册
书 号: ISBN 978-7-113-17454-5
定 价: 29.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社教材图书营销部联系调换。电话:(010) 63550836
打击盗版举报电话:(010) 51873659



技能型紧缺人才培养系列规划教材



审稿专家组

审稿专家：(按姓氏笔画先后顺序排列)

丁桂芝(天津职业大学)

王行言(清华大学)

毛一心(北京科技大学)

毛汉书(北京林业大学)

邓泽民(教育部职业技术教育中心研究所)

艾德才(天津大学)

冯博琴(西安交通大学)

曲建民(天津师范大学)

刘瑞挺(南开大学)

安志远(北华航天工业学院)

李凤霞(北京理工大学)

吴文虎(清华大学)

吴功宜(南开大学)

宋红(太原理工大学)

宋文官(上海商学院)

张森(浙江大学)

陈明(中国石油大学)

陈维兴(北京信息科技大学)

钱能(杭州电子科技大学)

徐士良(清华大学)

黄心渊(北京林业大学)

龚沛曾(同济大学)

蔡翠平(北京大学)

潘晓南(中华女子学院)



技能型紧缺人才培养系列规划教材

丛书编委会

主 编：沈大林

副主编：苏永昌 张晓蕾

编 委：（按姓氏笔画先后顺序排列）

马广月	马开颜	丰金茹	王 玥
王 威	王 爱	王 锦	王 翠
王浩轩	曲彭生	朱 立	刘 璐
杜 金	杨 旭	杨 红	杨素生
杨继萍	肖柠朴	沈 昕	沈建峰
迟 萌	迟锡栋	张 伦	张 磊
张凤红	陈恺硕	罗红霞	郑 原
郑 瑜	郑 鹤	郑淑晖	赵亚辉
袁 柳	高立军	陶 宁	崔 玥
董 鑫	曾 昊		

本套教材依据教育部办公厅和原信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析,针对目前职业技术学校学生的特点,采用案例引领,将知识按节细化,案例与知识相结合的教学方式,充分体现我国教育学家陶行知先生“教学做合一”的教育思想。通过完成案例的实际操作,学习相关知识、基本技能和技巧,让学生在学习过程中始终保持学习兴趣,充满成就感和探索精神。这样不仅可以让学生迅速上手,还可以培养学生的创作能力。从教学效果来看,这种教学方式可以使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。

每本书按知识体系划分为多个章节,每一个案例是一个教学单元,按照每一个教学单元将知识细化,每一个案例的知识都有相对的体系结构。在每一个教学单元中,将知识与技能的学习融于完成一个案例的教学中,将知识与案例很好地结合成一体,案例与知识不是分割的。在保证一定的知识系统性和完整性的情况下,体现知识的实用性。

每个教学单元均由“案例效果”“操作过程”“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中介绍案例完成的效果;在“操作过程”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧;在“相关知识”栏目中介绍与本案单元有关的知识,起到总结和提高的作用;在“思考与练习”栏目中提供了一些与本案有关的思考与练习题。对于程序设计类的教程,考虑到程序设计技巧较多,不易于用一个案例带动多项知识点的学习,因此采用先介绍相关知识,再结合知识介绍一个或多个案例的编写方式。

丛书作者努力遵从教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣和培养学生的创造能力,注重将重要的制作技巧融于案例介绍中。每本书内容由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,从而达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

为便于教师教学,丛书还提供了实时演示的多媒体电子课件。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的教师,还有在企业负责项目开发的技术人员。他们将教学与工作要求更紧密地结合起来,通过完全的案例教学,提高学生的应用能力,为我国职业技术教育探索更助一臂之力。

沈大林

第三版前言

FOREWORD

Flash 是 Adobe 公司研发的软件。Flash 可以在使用很小字节量的情况下,完成高质量的矢量图形和交互式动画的制作。Flash 采用“流”的播放形式,可以边下载边观看。使用 Flash 软件制作的扩展名为.swf 的动画文件,可以插入到 HTML 里,也可以单独成为网页,它不但可以制作一般的动画,还可以制作具有较强交互性能的动画。Flash 与 Dreamweaver、Photoshop 等软件配合使用,可以快速制作精彩的网页、创建有特色的网站。Flash 不仅可以用于网页制作,还可以应用于交互式多媒体软件的开发。它不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用,而且还可以独立地制作多媒体演示软件、多媒体教学软件和游戏等。本书介绍 Flash 最新中文版 Adobe Flash CS6。

本书是第三版,第一版介绍了 Flash MX 版本,第二版介绍了 Flash CS3 版本,前两个版本均受到读者的一致好评,为适应部分学校教学需要,升级至 Flash CS6 版本。本书共分 10 章:第 1 章介绍了中文 Flash CS6 工作区,文档的基本操作,“库”面板、元件和实例等,此外,通过制作一个实例,使读者对中文 Flash CS6 有一个总体了解,为以后的学习打下一个良好的基础;第 2 章介绍了对象和帧的基本操作及场景;第 3 章介绍了如何绘制图形和编辑图形;第 4 章介绍了创建文本和导入外部对象的方法;第 5 章介绍了创建按钮元件的方法、元件实例“属性”面板的使用方法,以及特殊绘图的方法;第 6 章介绍了创建传统补间动画、补间动画和补间形状动画的方法;第 7 章介绍了遮罩层的应用方法和技巧,以及创建反向运动动画的方法;第 8 章介绍了 ActionScript 基本语法、部分全局函数和交互动画的基本制作方法,以及部分面向对象的编程方法;第 9 章介绍了组件的应用;第 10 章介绍了 3 个综合案例。

本书采用案例驱动的教学方式,除了第一章和最后一章,均以节为一个教学单元(相当于 1~4 课时),对知识点进行了细致的取舍和编排,按节细化了知识点,并结合知识点介绍相关的实例。一个教学单元由“案例效果”“操作过程”“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果;在“操作过程”栏目中介绍完成案例的操作方法和技巧;在“相关知识”栏目中介绍与本案例有关的知识,起到总结和提高的作用;在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的练习题,主要是操作题。全书提供 42 个案例和大量的练习题。读者可以边进行任务制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师教学和学生自学。

本书遵从教学规律,特别注意认知特点、学习兴趣和创造力的培养,重要的制作技巧融于实例当中,力求做到内容由浅入深、循序渐进,具有较高的知识含量,使读者在阅读学习时,不但知其然,还知其所以然;不但能够快速入门,而且可以达到较高的水平。本书注意知识结构与实用技巧相结合,读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握中文 Flash CS6 的使用方法和技巧。

本书由张伦、沈大林任主编;王爱赅、赵玺、王浩轩、张秋任副主编。参加本书编写的主要人员有许崇、陶宁、沈昕、肖柠朴、王浩轩、万忠、郑淑晖、曾昊、王威、郭政、于建海、郑原、郑鹤、郭海、陈恺硕、毕凌云、郝侠、丰金兰、袁柳、徐晓雅、王加伟、孔凡奇、卢贺、李宇辰、苏飞、王小兵、郑瑜等。

本书可以作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校的非计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学用书。

由于编者水平有限,书中难免有疏漏和不足之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2013 年 4 月

第二版前言

Flash 是由 Adobe 公司出品的又一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。Flash 如此受到人们欢迎的主要原因是,它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf 的高质量矢量图形和具有很强交互式性的网页动画。这种文件可以插入 HTML 中,也可以单独成为网页;可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用,也可以独立成为多媒体课件。另外,Flash 还可以制作游戏和教学课件以及处理视频等。本书介绍 Adobe 公司制作的 Flash 中文版 Adobe Flash CS3 Professional,其内容也基本适用于中文版 Flash 8。

本书共 9 章。第 1 章介绍了中文版 Flash CS3 工作区、Flash 文档基本操作,通过一个实例的制作介绍了 Flash 的一些基本操作和动画输出等,使读者对中文版 Flash CS3 有一个整体了解,为以后的学习打下基础。第 2 章通过 6 个案例介绍了对象和帧的一些基本操作以及场景等。第 3 章通过 6 个案例介绍了 Flash CS3 的绘制图形和编辑图形等。第 4 章通过 5 个案例介绍了导入外部对象的方法以及文本输入和文本编辑等。第 5 章通过 5 个案例介绍了元件、实例以及遮罩层的使用方法和技巧等。第 6 章通过 8 个案例介绍了基本动画的制作方法以及时间轴特效动画等。第 7 章通过 11 个案例介绍了“动作”面板的使用方法、ActionScript 程序设计基本方法以及全局函数、3 种类型的文本和数学对象等。第 8 章通过 6 个案例进一步介绍了面向对象编程的基本概念,如字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象。第 9 章通过 13 个案例介绍了组件、模板等,还介绍了综合实用案例。

本书采用案例驱动的教学方式,融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书以案例为一个教学单元,每个教学单元由“案例效果”“操作步骤”“相关知识”和“思考与练习”4 部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案例单元有关的知识,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的思考与练习题。全书提供 60 个案例,较全面地介绍了中文 Flash CS3 的使用方法、动画制作方法等。本书还提供了大量的思考与练习题。

在编写过程中,作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生的分析问题和解决问题能力,注重提高学生的学习兴趣和对创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于案例完成的介绍当中。本书还特别注意由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,并达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书由沈大林主编,郑瑜、王爱赅、陈恺硕等编著,参与编写的还有陶宁、张晓蕾、沈昕、曾昊、刘璐、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、郑原、郑鹤、张桂亭、张伦、张凤红、袁柳、崔玥、曲彭生、郭海、张磊、马广月、曹永冬、杨东霞、崔元如、季明辉、李征、郝侠、黄启宝、马开颜、薛红、杨旭、卢贺、李宇辰、孔凡奇、徐晓雅、罗丹丹、杜忻翔、计虹、王晓萌、张娜、王加伟、穆国臣等。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

由于编者水平有限,书中难免存在一些缺点和不足,敬请广大读者批评指正。

作者
2008 年 7 月

第一版前言

FOREWORD

Flash MX 是由美国著名的软件公司——Macromedia 公司出品的又一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf 的高质量矢量图形和具有很强交互式性的动画。这种动画可以插入 HTML 中，可以单独成为网页，可以在专业的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用，还可以独立成为多媒体课件和游戏等。

本书共分 6 章，第 1 章介绍了 Flash MX 中文版的工作界面和基本操作，第 2 章介绍了绘制图形和编辑图形，第 3 章介绍了创建文本、导入对象和编辑多个对象，第 4 章介绍了 Flash MX 动画制作的方法，第 5 章介绍了场景、元件、实例和简单的命令，第 6 章介绍了交互动画。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书具有较大的知识信息量，讲解了 45 个实例，提供了 100 多道练习题。全书以实例操作为主线，采用真正的项目驱动方式，展现全新的教学方法。本书采用以实例带动知识点的学习方法，通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作过程、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时，充分注意知识的相对完整性和系统性。读者可以跟着本书的操作步骤操作去完成应用实例的制作，还可以在实例制作中轻松地掌握中文 Flash 的大部分操作方法和操作技巧。本书由浅及深、由易到难、循序渐进、图文并茂，理论与实际制作相结合，可使读者在阅读学习时知其然还知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平，有利于教学和自学，而且教师可以得心应手地使用它进行教学，学生也可以自学。

本书由沈大林主编，张论、沈昕、郭海编著，杨旭审校。参加本书编写工作的主要人员有关山、肖柠朴、马广月、曲彭生、杜金、崔元如、张凤翔、王连、袁柳、郑鹤、赵艳霞、陈炜、张晓蕾、丰金兰、朱彤、周波、董鑫、周广宏、周建勤、高献伟、赵红、赵连柱、张桂亭等，参加其他编写工作的还有新昕教学工作室的人员。

本书可以作为计算机职业技术学校的教材，也可以作为初、中级培训班的教材，还可以作为初学者的自学用书。

由于编者水平有限，加上编著、出版时间仓促，书中难免有偏漏和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2004 年 7 月

CONTENTS

目录

第1章 中文 Flash CS6 初步..... 1

- 1.1 中文 Flash CS6 工作区和
工作区布局..... 1
 - 1.1.1 中文 Flash CS6 工作区
简介..... 1
 - 1.1.2 舞台工作区..... 5
 - 1.1.3 工作区布局..... 6
- 思考与练习 1-1..... 6
- 1.2 时间轴..... 7
 - 1.2.1 时间轴的组成和特点..... 7
 - 1.2.2 编辑图层..... 9
- 思考与练习 1-2..... 10
- 1.3 Flash 文档基本操作..... 10
 - 1.3.1 建立 Flash 文档和
文档属性设置..... 10
 - 1.3.2 保存、打开和关闭
Flash 文档..... 11
- 思考与练习 1-3..... 11
- 1.4 “库”面板、元件和实例..... 11
 - 1.4.1 “库”面板和元件
分类..... 11
 - 1.4.2 创建元件和实例..... 12
 - 1.4.3 复制元件和编辑元件..... 13
- 思考与练习 1-4..... 14
- 1.5 Flash 动画的播放和导出..... 14
 - 1.5.1 制作一个 Flash 动画..... 14
 - 1.5.2 Flash 动画的播放..... 15
 - 1.5.3 Flash 动画的导出..... 16
- 思考与练习 1-5..... 17

第2章 对象和帧的基本操作及 场景..... 18

- 2.1 【案例 1】水仙花图像移动切换..... 18



相关知识

- 舞台工作区的网格..... 21
- 舞台工作区的标尺和
辅助线..... 21

- 对象基本操作..... 22
- 对齐对象..... 22
- 精确调整对象大小和
位置..... 22

思考与练习 2-1..... 23

- 2.2 【案例 2】滚动水仙花图像和
彩球..... 23



相关知识

- 帧基本操作..... 26
- 组合和取消对象组合..... 27
- 多个对象对齐..... 27
- 多个对象分散到图层..... 28
- 多个对象的层次排列..... 28

思考与练习 2-2..... 28

- 2.3 【案例 3】徽标..... 28



相关知识

- 使用选择工具改变
图形形状..... 31
- 切割图形的几种方法..... 31
- 橡皮擦工具..... 31
- 对象一般变形调整..... 32
- 对象精确变形调整..... 33

思考与练习 2-3..... 34

- 2.4 【案例 4】多场景水仙花图像
切换..... 34



相关知识

- 增加场景与切换场景..... 36
- “场景”面板的使用..... 36

思考与练习 2-4..... 37

第3章 绘制和编辑图形..... 38

- 3.1 【案例 5】动感圆形按钮..... 38



相关知识

- “样本”面板..... 40
- “颜色”面板..... 41

- 渐变变形工具 43
- 颜料桶工具 43
- 刷子工具 44

思考与练习 3-1 44

3.2 【案例 6】美丽家园 45



相关知识

- 笔触设置 47
- 编辑笔触样式 48
- 绘制线条 48
- 墨水瓶工具和滴管工具 48

思考与练习 3-2 49

3.3 【案例 7】模拟指针表 49



相关知识

- 平滑和伸直 52
- 扩展填充大小和柔化填充边缘 52
- 将线转换为填充 53
- 优化曲线 53

思考与练习 3-3 54

3.4 【案例 8】展厅跳跃彩球 54



相关知识

- 绘制矩形图形 57
- 绘制椭圆图形 58
- 绘制多边形和星形图形 58

思考与练习 3-4 59

3.5 【案例 9】滚动水仙花胶片图像 59



相关知识

- 绘制模式 62
- 绘制图元图形 63
- 两类 Flash 对象的特点 63
- 合并对象 64

思考与练习 3-5 64

3.6 【案例 10】翠竹熊猫 65



相关知识

- 关于路径 68
- 部分选择工具和锚点切线 68

- 钢笔工具指针 69
- 用钢笔工具绘制直线
路径 70
- 用钢笔工具绘制曲线 70
- 锚点工具 71

思考与练习 3-6 71

第 4 章 文本编辑和导入对象 72

4.1 【案例 11】保护家园 72



相关知识

- 文本属性的设置 75
- 两种文本 76

思考与练习 4-1 76

4.2 【案例 12】水仙花语 77



相关知识

- 文字分离 79
- 文字编辑 80
- 套索工具 80

思考与练习 4-2 81

4.3 【案例 13】湖中游 81



相关知识

- 导入位图 83
- 位图属性的设置 84
- 分离位图 85

思考与练习 4-3 85

4.4 【案例 14】圣诞电影 85



相关知识

- 给导入的视频添加
播放器 87
- 视频属性的设置 88

思考与练习 4-4 88

4.5 【案例 15】简单的 MP3 播放器 88



相关知识

- 导入音频 89
- 声音属性的设置 90
- 声音的“属性”面板 91
- 编辑声音 91
- 声音同步方式 92

思考与练习 4-5 92

第5章 元件和特殊绘图93

5.1 【案例16】按钮控制动画 93



相关知识

- 按钮元件的四个状态 97
- 创建按钮 98
- 测试按钮 98
- 三种实例的“属性”面板 98

思考与练习 5-1 99

5.2 【案例17】摆动指针表 100



相关知识

- 使用喷涂刷工具
创建图案 104
- 喷涂刷工具参数设置 105
- Deco 工具藤蔓式
效果 105
- Deco 工具网格效果 106
- Deco 工具对称刷子
效果 107

思考与练习 5-2 108

5.3 【案例18】摄影展厅彩球 108



相关知识

- 3D 空间概述 111
- 3D 平移调整 112
- 3D 旋转调整 112
- 使用“变形”面板旋转
3D 对象 113
- 透视和调整透视
角度 113
- 调整消失点 114

思考与练习 5-3 114

第6章 传统补间动画和补间动画 115

6.1 【案例19】动画翻页 115



相关知识

- Flash 动画的种类和
特点 117
- 传统补间动画的制作
方法 118

- 传统补间动画关键帧的
“属性”面板 118

思考与练习 6-1 119

6.2 【案例20】我也要环保 120



相关知识

- 两种引导层 121
- 传统补间的引导
动画 122
- 补间的引导动画 122

思考与练习 6-2 123

6.3 【案例21】玩具小火车 123



相关知识

- 引导层与普通图层的
关联 126
- 设置图层的属性 126

思考与练习 6-3 127

6.4 【案例22】足球跷跷板 127



相关知识

- 补间动画的有关名词
解释 129
- 补间动画和传统补间
动画之间的差异 129
- 创建补间动画 129
- 补间基本操作 130
- 编辑相邻的补间
范围 131

思考与练习 6-4 131

6.5 【案例23】图像漂浮切换 131



相关知识

- 复制和粘贴补间
动画 133
- 复制和粘贴补间帧
属性 133
- 编辑补间动画 134
- 了解“动画编辑器”
面板 134
- 曲线调整 136
- 应用缓动和浮动 136

思考与练习 6-5 137

6.6 【案例 24】冲浪和文字变形 138



相关知识

- 补间形状动画的基本制作方法 139
- 补间形状动画关键帧的“属性”面板 140

思考与练习 6-6 140

6.7 【案例 25】开门式动画切换 140



相关知识

- 添加形状提示的基本方法 142
- 添加形状提示的原则 142

思考与练习 6-7 142

第 7 章 遮罩层应用和反向运动动画 143

7.1 【案例 26】百叶窗切换图像 143



相关知识

- 遮罩层的作用 145
- 创建遮罩层 145

思考与练习 7-1 145

7.2 【案例 27】文字绕自转地球 146



相关知识

- 普通图层与遮罩层的关联 149
- 图层文件夹 150

思考与练习 7-2 150

7.3 【案例 28】大自然的和谐 151



相关知识

- 向元件实例添加骨骼 154
- 重新定位 155
- 将骨骼绑定到控制点 155
- 向 IK 动画添加缓动 156

思考与练习 7-3 156

7.4 【案例 29】变形变色文字 156



相关知识

- 向图形添加骨骼 158
- 选择骨骼和关联的对象 158

- 编辑 IK 骨架和删除骨骼 159
- 在时间轴中对骨架进行动画处理 160
- 将骨架转换为影片剪辑或图形元件 160
- 调整 IK 运动约束 160

思考与练习 7-4 161

第 8 章 “动作”面板和 ActionScript 程序设计 162

8.1 【案例 30】按钮控制动画翻页 162



相关知识

- “动作”面板特点 165
- 辅助按钮栏部分按钮的作用 165
- “动作”面板菜单 166
- 帧事件与动作 167
- 按钮和按键事件与动作 167
- 影片剪辑元件事件与动作 168

思考与练习 8-1 168

8.2 【案例 31】图像浏览器 169



相关知识

- “时间轴控制”全局函数 172
- 常量、变量和注释 172
- 运算符和表达式 173
- 文本类型和它的“属性”面板 174
- if 语句 175

思考与练习 8-2 175

8.3 【案例 32】2 位数加减练习 175



相关知识

- “影片剪辑控制”全局函数 177
- Math 对象 179
- Number 函数 179
- getTimer 函数 180

思考与练习 8-3	180
8.4 【案例 33】连续整数的 和与积	182
相关知识	
• for 循环语句	183
• while 循环语句	184
• break 和 continue 语句	184
思考与练习 8-4	184
8.5 【案例 34】美食菜谱网页	185
相关知识	
• “浏览器/网络”函数	191
• “其他”全局函数	192
思考与练习 8-5	193
8.6 【案例 35】小小定时数字表	193
相关知识	
• 时间 (Date) 对象 实例化的格式	196
• 时间对象的常用 方法	196
思考与练习 8-6	197
8.7 【案例 36】播放外部 MP3	197
相关知识	
• 声音 (Sound) 对象的 构造函数	200
• 声音 (Sound) 对象的 方法和属性	200
思考与练习 8-7	201

第 9 章 组件应用

9.1 【案例 37】滚动文本	202
相关知识	
• 组件简介	204
• UIScrollBar 组件 参数	205
• Label 组件参数	205
思考与练习 9-1	205
9.2 【案例 38】图像浏览	206
相关知识	
• ScrollPane 组件参数	209
• RadioButton 组件参数	210
• CheckBox 组件参数	210
思考与练习 9-2	210
9.3 【案例 39】列表浏览	211
相关知识	
• ComboBox 组件参数	214
• List 组件参数	214
• TextInput 和 TextArea 组件参数	214
• FLVPlayback 组件	214
• DateChooser 组件参数	215
思考与练习 9-3	216
第 10 章 综合案例	217
10.1 【案例 40】数字表	217
10.2 【案例 41】定时指针表	220
10.3 【案例 42】字母猜猜猜	223
思考与练习	226



第1章 中文 Flash CS6 初步

1.1 中文 Flash CS6 工作区和工作区布局

1.1.1 中文 Flash CS6 工作区简介

1. 中文 Flash CS6 “欢迎” 屏幕

通常在刚刚启动中文 Flash CS6 或者关闭所有 Flash 文档时, 会自动调出 Flash CS6 的“欢迎”屏幕, 如图 1-1-1 所示。它由 5 个区域组成, 各区域的作用如下:

(1) “打开最近的项目” 区域: 其中列出了最近打开过的 Flash 文件名称, 单击其中一个文件名称, 即可调出相应的 Flash 文档。单击“打开”按钮, 可以弹出“打开”对话框, 利用该对话框可以打开外部的一个或多个 Flash 文档。

(2) “建新” 区域: 其中列出了可以创建的 Flash 文件类型名称。单击“ActionScript 3.0”选项, 即可新建一个普通的 Flash 文档(默认的播放器版本为 Flash Player 11.2, ActionScript 版本为 ActionScript 3.0)。单击其他项目名称, 可以快速创建一个相应的 Flash 文档。

(3) “从模板创建” 区域: 其中列出了一些 Flash CS6 提供的模板类型, 单击其中一个模板类型名称或“更多”按钮, 即可弹出“从模板新建”对话框, 如图 1-1-2 所示。利用该对话框可以选择一个具体的模板, 来进一步利用模板创建 Flash 文档。



图 1-1-1 中文 Flash CS6 “欢迎” 屏幕

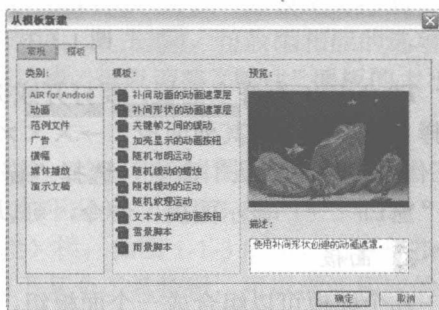


图 1-1-2 “从模板新建” 对话框

(4) “扩展” 区域: 单击“Flash Exchange”按钮, 可以链接到“Flash Exchange”网站。可以在其中下载助手应用程序、扩展功能以及相关信息。

(5) “学习” 区域: 单击其内的按钮, 可以弹出相应的学习网站, 学习相关的内容, 提供了对“学习”资源的快速访问。

(6) “学习和培训” 区域: 它在最下方, 有 4 个按钮, 单击不同的按钮, 可以打开相应的网页, 了解入门知识、Flash CS6 新增功能和查找 Adobe 授权的培训机构等有关内容。

如果选中 Flash CS6 “欢迎” 屏幕内最下边的“不再显示”复选框, 则下次启动中文 Flash CS6 或关闭所有 Flash 文档时, 就不会再出现此对话框, 而是直接进入“新建文档”对话框。若要显示“欢迎”屏幕, 可选择“编辑”→“首选参数”命令, 弹出“首选参数”

对话框,在该对话框内的“类别”栏中选择“常规”选项,在“启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项,然后单击“确定”按钮。

2. 中文 Flash CS6 工作区简介

启动中文 Flash CS6,新建一个 Flash 文档,它的工作区如图 1-1-3 所示。可以看出,它由标题栏、菜单栏、工具箱、时间轴、舞台工作区、“属性”面板和其他面板等组成。选择“窗口”命令,调出它的菜单,选择该菜单内的命令,可以打开或关闭时间轴、工具、“属性”、“库”等面板。选择“窗口”→“工具栏”→××命令,可以打开或关闭主工具栏、控制器(用于播放影片)和编辑器。

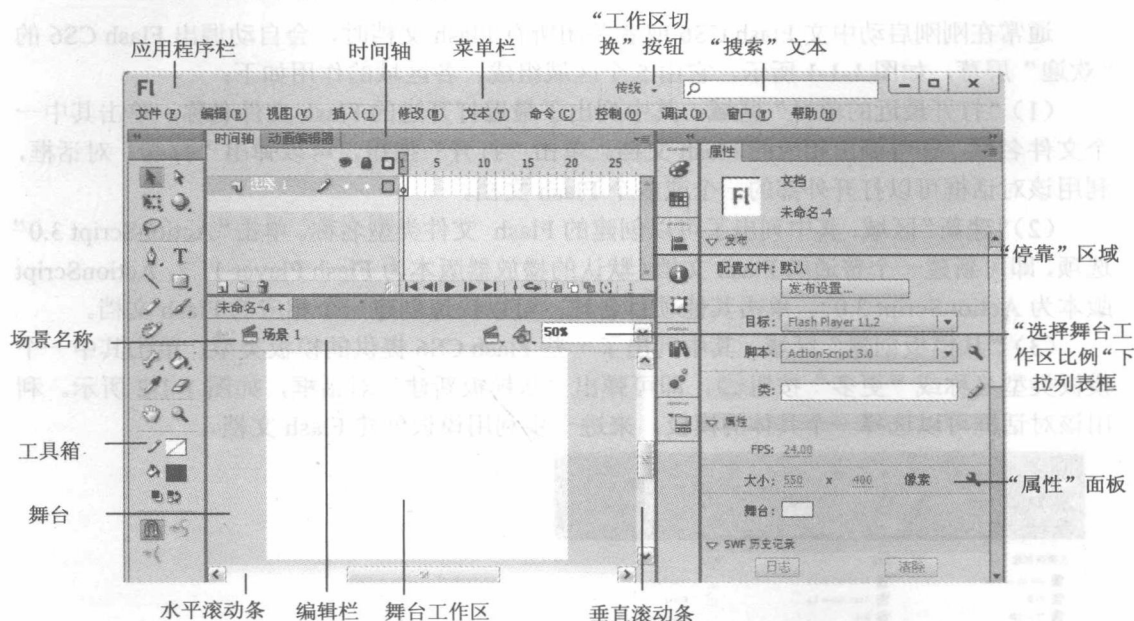


图 1-1-3 中文 Flash CS6 的工作区

Flash CS6 有许多面板,要打开或关闭其他面板,可以选择“窗口”→××××命令或选择“窗口”→“其他面板”→××××命令。如果有的面板打不开,可选择“窗口”→“工作区”→“默认”命令。选择“窗口”→“隐藏面板”命令,可以隐藏所有面板;选择“窗口”→“显示面板”命令,可以显示所有隐藏的面板。

3. 面板

几个面板可以组合成一个面板组,单击面板组内的面板标签,可以切换面板。单击面板标题栏右上角的,调出面板菜单,其内有“帮助”“关闭”和“关闭组”命令和其他命令。

(1)“停靠”区域:调出的面板会放置在 Flash 工作区最右边的区域内,该区域称为“停靠”区域,如图 1-1-3 所示。单击“停靠”区域内右上角的“展开面板”按钮,或者双击其左边标签栏空白部分,可展开面板和面板组。单击“停靠”区域内的面板图标,可展开相应的面板。例如,单击“样本”图标,可展开“样本”面板,如图 1-1-4 所示。

单击“停靠”区域内右上角的“折叠为图标”按钮或双击其左边标签栏空白部分,可以收缩相应一系列的面板和面板组,形成由这些面板的图标和名称文字组成的列表,如图 1-1-5 所示。将鼠标指针移到列表的左或右边框处,当鼠标指针呈双箭头状时,水平拖动,可以调整列表的宽度,当宽度足够时会显示面板的名称文字。

(2) 面板和面板组操作：拖动面板或面板组顶部的水平虚线行，可以将面板或面板组移出“停靠”区域的任何位置，例如，移出“颜色和样本”面板组如图 1-1-6 所示。拖动面板标签或右边的空白处，可以将面板从“停靠”区域内拖动出来。

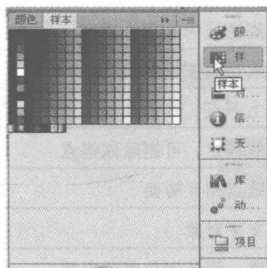


图 1-1-4 展开“样本”面板



图 1-1-5 面板收缩

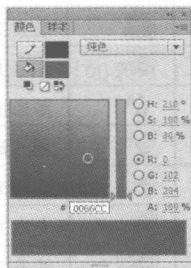


图 1-1-6 移出“停靠”区域

拖动面板标签（例如“样本”标签）到面板组外边，可以使该面板独立，如图 1-1-7 所示。拖动面板的标签（例如“样本”标签）到其他面板（例如“对齐”面板）的标签处，可以将该面板与其他面板或面板组组合在一起，如图 1-1-8 所示。在图 1-1-9 左图所示面板组内，上下拖动面板图标，也可以改变面板图标的相对位置，如图 1-1-9 右图所示。

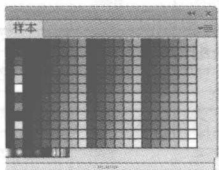


图 1-1-7 “样本”面板

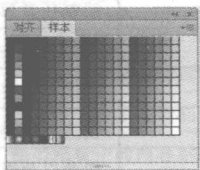


图 1-1-8 重新组合成面板组



图 1-1-9 改变面板图标的相对位置

(3) “属性”面板：该面板是一个特殊面板，单击选中不同的对象或工具时，它会自动切换到相应的“属性”面板，其中集中了有关的参数设置选项。例如，单击按下工具箱中的“选择工具”按钮，单击舞台工作区内空白处，此时的“属性”面板是文档的“属性”面板，如图 1-1-3 所示，提供了设置文档的许多选项。单击，可收缩相应的选项；单击，可以展开相应的选项。拖动面板下边缘和右边缘，可以调整“属性”面板的大小。

4. 工具箱

工具箱就是“工具”面板，它提供了用于选择对象、绘制和编辑图形、图形着色、修改对象和改变舞台工作区视图等工具。工具箱内从上到下分为“工具”（第 1~3 栏）、“查看”（第 4 栏）、“颜色”（第 5 栏）和“选项”（第 6 栏）栏，如图 1-1-3 所示。将鼠标指针移到各按钮之上，会显示该按钮的中文名称。单击按下某个工具按钮，可以激活相应的工具操作功能，以后把这一操作称作使用某个工具。下面简要介绍各栏工具的名称与作用：

(1) “工具”栏：工具箱“工具”栏内的工具是用来绘制图形、输入文字和编辑图形，以及用来选择对象的。其中各工具按钮的名称与作用如表 1-1-1 所示。

表 1-1-1 “工具”栏中工具按钮的名称与作用

序号	图标	中文名	热键	作用
1		选择工具	V	选择对象，移动、改变对象大小和形状
2		部分选取工具	A	选择和调整矢量图形的形状等
3-1		任意变形工具	Q	改变对象大小、旋转角度和倾斜角度等
3-2		渐变变形工具	F	改变填充的位置、大小、旋转和倾斜角度
4-1		3D 旋转工具	W	在 3D 空间中旋转对象