



Adobe
中文版 **Flash CS6**
技术大全

王洪江 编著

- 超厚手册、超大容量、技术全面
- 24章教学内容，软件功能全面覆盖
- 图形绘制、动画制作、Action Script编程全接触
- 52个练习实战，9个应用型综合案例



包含书中所有案例的素材文件和效果文件



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

013066709

TP391.41
4702

FL

Adobe

中文版 Flash CS6 技术大全

王洪江 编著



北航

C1674558

人民邮电出版社
北京

TP391.41

4702

P

007380810

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版Flash CS6技术大全 / 王洪江编著. — 北京
: 人民邮电出版社, 2013.9
ISBN 978-7-115-32468-9

I. ①中… II. ①王… 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156789号

内 容 提 要

这是一本全面介绍Flash CS6基本功能及实际运用的书,也是一本Flash功能速查完全手册。

本书从Flash CS6的基本操作入手,结合大量的可操作性实例,全面而深入地阐述了Flash的图形编辑、动画创建、滤镜、元件、库、实例、图层、组件、行为和Action Script等技术。同时,本书还结合9个综合案例,向读者展示了Flash在宣传片、游戏、产品多媒体、网站、课件、广告、MTV、片头和贺卡等方面的应用。全书共有24章,每章分别介绍了一个或多个技术板块的内容,讲解过程细腻,实例安排实用,通过具有针对性的练习,读者可以轻松而有效地掌握软件技术,避免被枯燥的理论密集轰炸。本书附带一张光盘,包括本书所有的案例效果文件。

本书非常适合作为Flash初、中级读者的入门及提高学习用书,也可作为Flash用户案头必备的功能速查手册。请读者注意,本书所有内容均采用中文版Flash CS6进行编写。

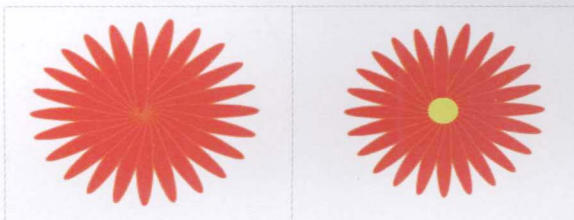
-
- ◆ 编 著 王洪江
责任编辑 孟飞飞
责任印制 方 航
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京艺辉印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 57.5 彩插: 4
字数: 1 605 千字 2013年9月第1版
印数: 1-3 000 册 2013年9月北京第1次印刷
-

定价: 108.00 元 (附光盘)

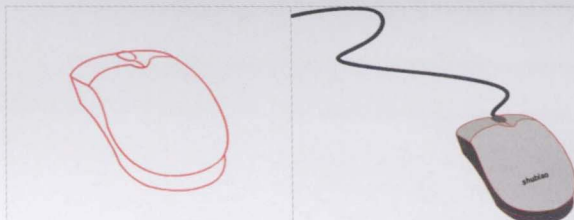
读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



实例名称 【练习2-1】：绘制花瓣



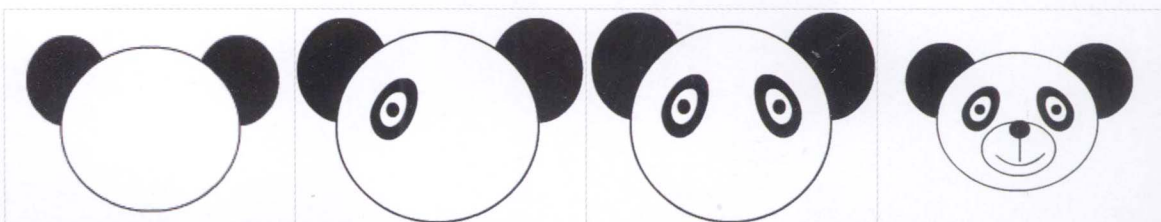
实例名称 【练习2-5】：绘制鼠标



实例名称 【练习2-2】：绘制红铃



实例名称 【练习2-3】：绘制毛笔



实例名称 【练习2-4】：绘制可爱的熊猫头部



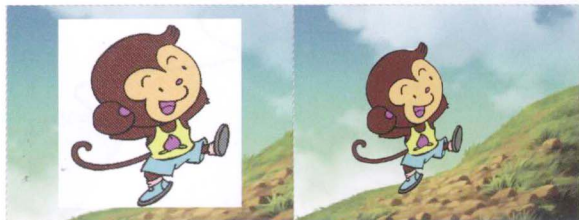
实例名称 【练习3-1】：制作多彩文字



实例名称 【练习3-2】：绘制夕阳下的光晕

Flash CS6

本书部分实例展示



实例名称 【练习3-3】：山坡上的小猴子



实例名称 【练习3-4】：转换位图为矢量图



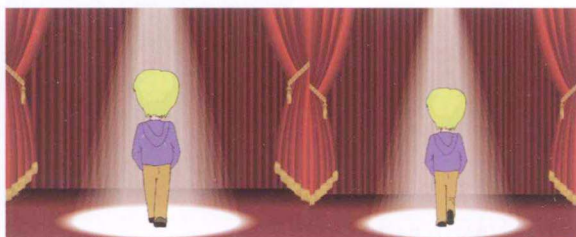
实例名称 【练习4-1】：制作刺猬文字



实例名称 【练习4-2】：制作变换文本



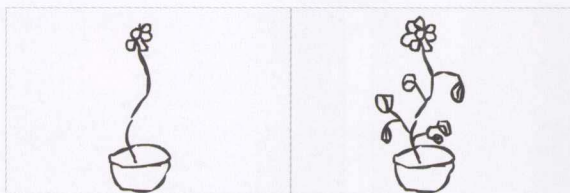
实例名称 【练习5-1】：调皮的小狗



实例名称 【练习5-2】：踢踏舞

Flash CS6

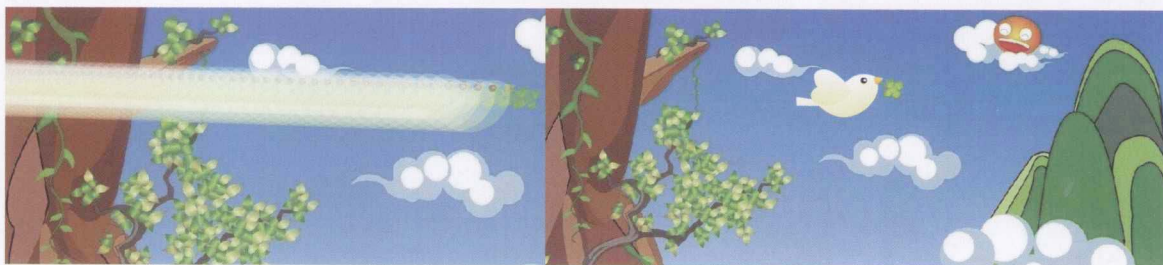
本书部分实例展示



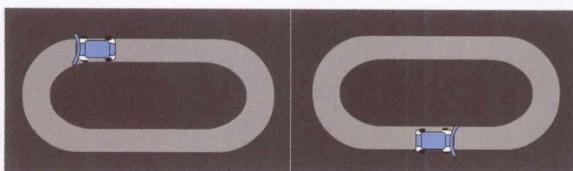
实例名称 【练习6-1】：制作鲜花盛开效果



实例名称 【练习6-2】：跳远



实例名称 【练习6-3】：飞翔的小鸟



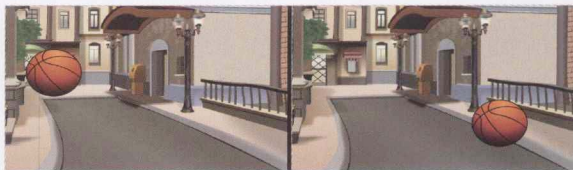
实例名称 【练习6-4】：制作转圈圈的小汽车



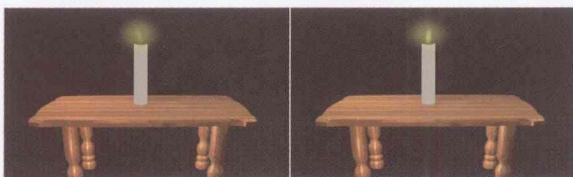
实例名称 【练习6-5】：制作向日葵文字



实例名称 【练习6-6】：制作流动的湖水与小鱼



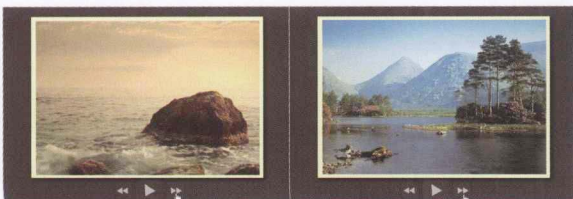
实例名称 【练习6-7】：制作弹跳的篮球



实例名称 【练习7-1】：风吹蜡烛效果



实例名称 【练习7-2】：下拉菜单



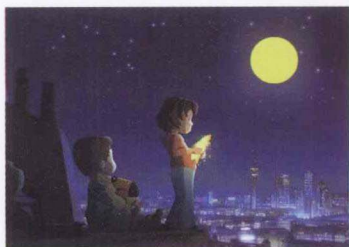
实例名称 【练习7-3】：制作相册



实例名称 【练习7-4】：制作楼盘展示幻灯片

Flash CS6

本书部分实例展示



实例名称 【练习8-1】制作夜晚的月亮效果



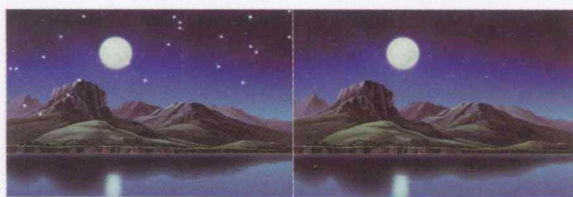
实例名称 【练习8-2】制作斜角文字效果



实例名称 【练习8-3】流动的文字



实例名称 【练习9-1】制作古典诗词



实例名称 【练习9-2】制作星星闪烁效果



实例名称 【练习9-3】制作挥杆按钮



实例名称 【练习10-1】制作阴影文字效果



实例名称 【练习9-4】制作碧海蓝天效果



实例名称 【练习10-2】制作跳动的文字



实例名称 【练习10-3】制作可爱的小牛

Flash CS6

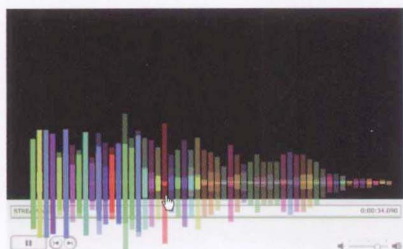
本书部分实例展示



实例名称 【练习11-1】：叽叽喳喳的小鸟



实例名称 【练习11-2】：导入为内嵌视频



实例名称 【练习12-1】：音波动画



实例名称 【练习13-1】：控制奔跑的金钱豹



实例名称 【练习13-2】：疯狂的鼠标



实例名称 【练习12-2】：图片欣赏



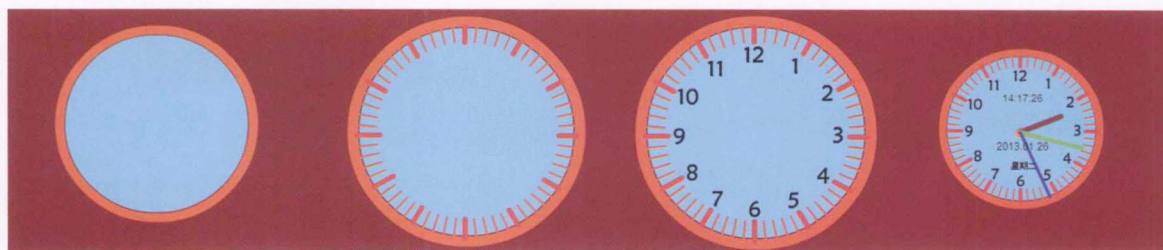
实例名称 【练习13-3】：美丽的花瓣雨



实例名称 【练习13-4】：气球



实例名称 【练习13-5】：下雨效果



实例名称 【练习13-6】：时钟

Flash CS6

本书部分实例展示



实例名称 【练习13-7】：炊烟



实例名称 【练习14-1】：制作导航网页



实例名称 【练习14-2】：播放音乐



实例名称 【练习14-3】：制作媒体播放器



实例名称 【练习14-4】：视频播放器



实例名称 【练习14-5】：显示图像



实例名称 【练习15-1】：将动画导出为视频



实例名称 【练习15-2】：将动画发布为网页

Flash CS6

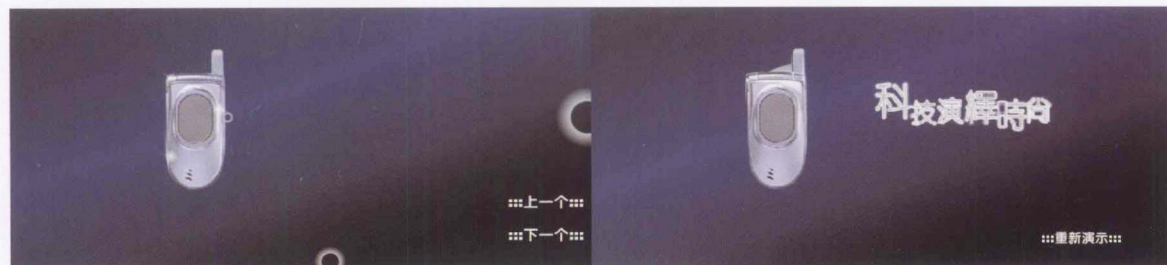
本书部分实例展示



实例名称 【第16章】时代悦城楼盘宣传片



实例名称 【第17章】Flash游戏



实例名称 【第18章】产品多媒体演示



实例名称 【第19章】网站片头



实例名称 【第20章】课件



实例名称 【第21章】汽车广告



实例名称 【第22章】Flash MTV



实例名称 【第23章】公司网站



实例名称 【第24章】生日贺卡

前言

Flash是一款集动画创作与应用程序开发于一身的软件，它以流式控制技术和矢量技术为核心，制作的动画具有短小精悍的特点，被广泛应用于互联网、多媒体课件制作以及游戏软件制作等领域，成为全球最受欢迎的动画设计软件。

本书是初学者自学中文版Flash CS6的经典畅销图书。全书从实用角度出发，全面、系统地讲解了中文版Flash CS6的所有应用功能，基本上涵盖了中文版Flash CS6的全部工具、面板、对话框和菜单命令。书中在介绍软件功能的同时，还精心安排了很多具有针对性的小练习以及大型综合案例，帮助读者轻松掌握软件的使用技巧和具体应用，以做到学用结合。

图书结构与内容

本书共有24章，从基础的动画发展历程及Flash动画设计要素开始讲起，先介绍软件的界面和操作方法，然后讲解软件的功能，包括绘制与编辑图形、填充与优化图形、文本的使用、时间轴与帧的使用、创建动画的基本原理和方法、滤镜的应用、元件和库以及实例的创建、图层的应用、声音和视频的导入、组件、行为、Action Script、优化和发布动画等知识。

本书内容全面细致，在知识点的讲解上通俗易懂、重点突出，在练习的安排上实用且具有针对性，此外还精心为读者准备了9个综合案例，内容涉及宣传片、游戏、产品多媒体演示、网站片头、课件、广告、MTV、公司网站和贺卡，带领读者全面步入Flash动画创作领域。

光盘说明

本书附带1张光盘，内容包括本书所有实例的最终效果文件和素材文件，以便于读者参考和对照自己的操作是否正确。

作者简介

王洪江毕业于沈阳师范大学教育技术系教育技术学专业，获理学学士学位。2004年进修于东北大学信息科学与工程学院计算机应用专业，获得工学硕士学位。现任沈阳工程学院信息学院数字媒体技术系系主任，主讲二维动画设计与制作、Flash ActionScript游戏编程等课程，指导的学生动画作品曾多次获得全国性大奖。

图书售后服务

我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的售后服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题，如果大家在学习过程中需要我们的支持，请通过以下方式与我们取得联系，我们将尽力解答。

客服邮箱：iTimes@126.com

联系热线：028-87037857

祝您在学习的道路上百尺竿头，更进一步！

编者

2013年5月

目录

第1章 进入Adobe Flash CS6的动画世界 11

1.1 动画的发展历程及审美理念	12
1.1.1 动画的发展历程及趋势	12
1.1.2 动画的审美理念	14
1.2 Flash动画设计知识要素	15
1.2.1 Flash动画设计的原理	15
1.2.2 Flash动画与传统动画的比较	15
1.3 认识Flash动画	17
1.3.1 Flash动画的特点	17
1.3.2 Flash的应用领域	18
1.4 Flash CS6的启动与退出	19
1.4.1 启动Flash CS6	19
1.4.2 退出Flash CS6	19
1.5 Flash CS6的工作界面	20
1.5.1 菜单栏	21
1.5.2 工具箱	26
1.5.3 浮动面板	26
1.5.4 时间轴	27
1.5.5 绘图工作区	27
1.5.6 属性面板	27
1.6 设置首选参数	28
1.6.1 “常规” 首选参数	28
1.6.2 “文本” 首选参数	29
1.7 设置Flash工作空间	30
1.7.1 标尺	31
1.7.2 网格	31
1.7.3 辅助线	33
1.8 工作区布局的调整	34
1.9 Flash CS6中的文件类型	39
1.9.1 Flash文档	39

1.9.2 Flash影片	40
1.9.3 Flash调试文件	40
1.9.4 Flash组件文件	40
1.9.5 Flash项目文件	41
1.10 Flash CS6的多面性	41
1.10.1 位图处理程序	41
1.10.2 基于矢量的绘图程序	41
1.10.3 基于矢量的动画	41
1.10.4 视频引擎	42
1.10.5 音频播放器	42

第2章 绘制与编辑图形 43

2.1 线条工具	44
2.2 几何形状工具	46
2.2.1 矩形工具	46
2.2.2 椭圆工具	48
【练习2-1】：绘制花瓣	48
2.2.3 基本矩形工具	51
2.2.4 基本椭圆工具	51
2.2.5 多角星形工具	52
2.3 选择工具	53
2.3.1 选取线条	53
2.3.2 移动线条	53
2.3.3 复制线条	54
2.3.4 其他作用	54
【练习2-2】：绘制杠铃	54
2.4 部分选取工具	56
2.5 Deco工具	56
【练习2-3】：绘制毛笔	58
2.6 铅笔工具与刷子工具	60

2.6.1 铅笔工具.....	61	3.5.1 魔术棒.....	100
2.6.2 刷子工具.....	62	3.5.2 魔术棒设置.....	100
2.6.3 喷涂刷工具.....	65	3.5.3 多边形模式.....	100
2.6.4 橡皮擦工具.....	66	【练习3-3】：山坡上的小猴子	101
【练习2-4】：绘制可爱的熊猫头部	68	3.6 图形对象基本操作.....	104
2.7 钢笔工具.....	70	3.6.1 选取图形.....	104
2.7.1 绘制直线.....	70	3.6.2 移动图形.....	105
2.7.2 绘制曲线.....	71	3.6.3 复制图形.....	106
【练习2-5】：绘制鼠标	72	3.6.4 对齐图形.....	107
2.8 查看工具.....	75	3.7 图形的优化与编辑.....	108
2.8.1 手形工具.....	75	3.7.1 优化图形.....	108
2.8.2 缩放工具.....	75	3.7.2 将线条转换成填充.....	109
2.9 组合与分离图形.....	76	3.7.3 图形扩展与收缩.....	109
第3章 填充优化图形与导入图像.....	79	【练习3-4】：转换位图为矢量图	110
3.1 基本颜色简介	80	3.8 导入图像.....	113
3.1.1 使用十六进制值.....	80	3.8.1 图像的基础知识.....	113
3.1.2 有效使用颜色.....	80	3.8.2 将图像导入到Flash.....	114
3.2 填充颜色和笔触样式.....	82	第4章 文本的使用	121
3.2.1 选择颜色.....	82	4.1 文本工具的基本使用.....	122
3.2.2 选择笔触样式.....	82	4.1.1 选择文本工具.....	122
3.3 填充工具.....	84	4.1.2 输入文本.....	122
3.3.1 颜料桶工具.....	84	4.1.3 修改字形.....	123
3.3.2 墨水瓶工具.....	86	4.1.4 文本的基本属性设置.....	124
【练习3-1】：制作多彩文字	87	【练习4-1】：制作刺猬文字	126
3.3.3 滴管工具.....	92	4.2 文本属性的高级设置.....	129
3.3.4 渐变变形工具.....	92	4.2.1 字母间距.....	129
【练习3-2】：绘制夕阳下的光晕	94	4.2.2 实例名称.....	130
3.4 任意变形工具.....	97	4.2.3 显示边框.....	130
3.4.1 旋转与倾斜.....	98	4.2.4 可选.....	131
3.4.2 缩放.....	98	4.2.5 URL链接.....	131
3.4.3 扭曲.....	98	4.3 文本对象的编辑.....	132
3.4.4 封套.....	99	4.3.1 打散文本.....	134
3.5 套索工具.....	99	4.3.2 文字描边.....	135
		4.4 创建文本框.....	136

4.4.1 创建动态文本.....	136
【练习4-2】：制作变换文本	137
4.4.2 创建输入文本.....	141

第5章 时间轴与帧的使用 143

5.1 时间轴与帧.....	144
5.1.1 时间轴.....	144
5.1.2 帧.....	144
5.2 编辑帧.....	148
5.2.1 移动播放指针.....	148
5.2.2 插入帧.....	148
5.2.3 插入关键帧.....	149
5.2.4 插入空白关键帧.....	149
【练习5-1】：调皮的小狗	149
5.2.5 选取帧.....	153
5.2.6 删除帧.....	153
5.2.7 剪切帧.....	154
5.2.8 复制帧.....	154
5.2.9 粘贴帧.....	154
5.2.10 移动帧.....	154
5.2.11 翻转帧.....	155
【练习5-2】：踢踏舞	155
5.3 洋葱皮工具.....	161

第6章 Flash CS6中的动画 163

6.1 Flash中的基本动画	164
6.2 逐帧动画.....	164
【练习6-1】：制作鲜花盛开效果	164
【练习6-2】：跳远	166
6.3 形状补间动画.....	169
6.3.1 创建形状补间动画.....	170
6.3.2 形状提示.....	172
6.4 动画补间.....	175
6.4.1 创建动画补间动画.....	175
【练习6-3】：飞翔的小鸟	175

6.4.2 创建旋转动画补间.....	179
6.5 引导动画.....	183
【练习6-4】：制作转圈圈的小汽车	183
6.6 遮罩动画.....	187
【练习6-5】：制作向日葵文字	190
【练习6-6】：制作流动的湖水与小鱼	193
6.7 动画预设.....	198
【练习6-7】：制作弹跳的篮球	199

第7章 使用模板快速创建动画 203

7.1 打开模板.....	204
7.2 AIR for Android模版	204
7.3 动画.....	205
【练习7-1】：风吹蜡烛效果	211
7.4 范例文件.....	213
【练习7-2】：下拉菜单	221
7.5 广告.....	223
7.6 横幅.....	228
7.7 媒体播放.....	231
【练习7-3】：制作相册	232
7.8 演示文稿.....	234
【练习7-4】：制作楼盘展示幻灯片	235

第8章 应用滤镜 239

8.1 添加滤镜.....	240
8.1.1 投影.....	240
8.1.2 模糊.....	241
8.1.3 发光.....	242
【练习8-1】：制作夜晚的月亮效果	243
8.1.4 斜角.....	246
【练习8-2】：制作斜角文字效果	247
8.1.5 渐变发光.....	250
8.1.6 渐变斜角.....	252
【练习8-3】：流动的文字	253

8.2 编辑滤镜.....	256
8.2.1 禁用滤镜.....	256
8.2.2 启用滤镜.....	257
8.2.3 删除滤镜.....	258
8.2.4 滤镜预设.....	259
8.2.5 剪贴板.....	262

第9章 元件、库和实例 263

9.1 元件的概念与种类.....	264
9.1.1 元件的概念.....	264
9.1.2 元件的种类.....	264
9.2 创建元件.....	265
9.2.1 创建图形元件.....	266
9.2.2 创建影片剪辑元件.....	269
【练习9-1】：制作古典诗词.....	270
【练习9-2】：制作星星闪烁效果.....	273
9.2.3 创建按钮元件.....	277
【练习9-3】：制作挥杆按钮.....	278
9.2.4 转换元件.....	280
9.2.5 编辑元件.....	281
9.3 库.....	282
9.3.1 库的界面.....	282
9.3.2 库的管理.....	283
9.3.3 公用库.....	284
9.3.4 共享库资源.....	285
9.3.5 公用库的扩充.....	287
9.4 实例.....	288
9.4.1 创建实例.....	288
9.4.2 设置实例的样式.....	288
【练习9-4】：制作碧海蓝天效果.....	291

第10章 应用图层 295

10.1 图层的原理.....	296
10.2 图层的分类.....	296
10.2.1 普通层.....	296

10.2.2 引导层.....	297
10.2.3 遮罩层.....	297
10.3 图层的编辑.....	297
10.3.1 新建图层.....	298
10.3.2 重命名图层.....	299
10.3.3 调整图层的顺序.....	300
10.3.4 图层属性设置.....	301
10.3.5 选取图层.....	302
10.3.6 删除图层.....	303
10.3.7 复制图层.....	304
【练习10-1】：制作阴影文字效果.....	304
10.3.8 分散到图层.....	308
【练习10-2】：制作跳动的文字.....	308
10.3.9 隐藏图层.....	315
10.3.10 图层的锁定和解锁.....	316
10.3.11 图层文件夹.....	316
【练习10-3】：制作可爱的小牛.....	317

第11章 导入声音与视频 321

11.1 可导入的声音格式.....	322
11.2 导入声音.....	322
11.3 添加声音.....	323
11.3.1 将声音添加到时间轴.....	323
11.3.2 将声音添加到按钮.....	324
【练习11-1】：叽叽喳喳的小鸟.....	325
11.4 编辑声音.....	329
11.4.1 设置声音播放的效果.....	329
11.4.2 设置同步.....	330
11.4.3 更新声音.....	331
11.4.4 设置导出声音的品质.....	332
11.5 导入视频.....	333
11.5.1 导入视频的格式.....	333
11.5.2 认识视频编解码器.....	334
【练习11-2】：导入为内嵌视频.....	335

第12章 Flash常用组件	337
12.1 认识Flash中的组件	338
12.1.1 组件的用途	338
12.1.2 组件的分类	338
12.2 组件的应用与设置	339
12.2.1 Media组件	339
【练习12-1】：音波动画	342
12.2.2 User Interface组件	350
【练习12-2】：图片欣赏	354
12.2.3 Video组件	377
第13章 Action Script	379
13.1 Flash中的Action Script	380
13.1.1 Action Script概述	380
13.1.2 添加Action Script脚本	380
13.2 Flash CS6的动作面板	380
13.2.1 动作面板的操作	380
13.2.2 良好的编程习惯	384
13.3 了解动画的层次结构	386
13.3.1 绝对路径、相对路径和动态路径	386
13.3.2 加载外部文件	387
13.4 函数与变量	388
13.4.1 函数	388
13.4.2 变量	389
13.5 运算符	390
13.5.1 数学运算符	390
13.5.2 比较运算符	391
13.5.3 逻辑运算符	391
13.5.4 位运算符	392
13.5.5 赋值运算符	392
13.5.6 相等运算符	393
13.5.7 运算符的优先级与结合性	393
13.6 常见Actions命令语句	394
13.6.1 播放控制	394
【练习13-1】：控制奔跑的金钱豹	395

13.6.2 播放跳转	401
13.6.3 条件语句	401
【练习13-2】：疯狂的鼠标	402
13.6.4 循环语句	406
【练习13-3】：美丽的花瓣雨	407
13.6.5 fscommand	412
【练习13-4】：气球	413
13.6.6 属性设置语句	420
【练习13-5】：下雨效果	421
【练习13-6】：时钟	425
13.6.7 获取时间语句	425
13.6.8 影片剪辑控制语句	429
【练习13-7】：炊烟	431

第14章 行为的应用 437

14.1 行为面板	438
14.2 Web行为	438
【练习14-1】：制作导航网页	439
14.3 声音行为	441
【练习14-2】：播放音乐	442
14.4 媒体行为	446
【练习14-3】：制作媒体播放器	447
14.5 嵌入的视频行为	449
【练习14-4】：视频播放器	450
14.6 影片剪辑行为	457
【练习14-5】：显示图像	457
14.7 数据行为	461

第15章 优化和发布动画 463

15.1 动画的优化	464
15.1.1 减小动画的大小	464
15.1.2 文本的优化	464
15.1.3 颜色的优化	464
15.2 导出Flash作品	464
15.2.1 导出图像	464