

# 从入门到精通

· 指引入门捷径

直通高手殿堂

新编

## Flash CS3

### 动画制作

本书由“6度获得全国优秀畅销书的作者+教育专家”组织编写，按照初学者接受知识的难易程度，由浅入深地布局内容，不仅能帮助初学者快速掌握Flash CS3的基本操作，而且也可教会初学者使用Flash CS3进行动画制作的技能。

#### 超值光盘

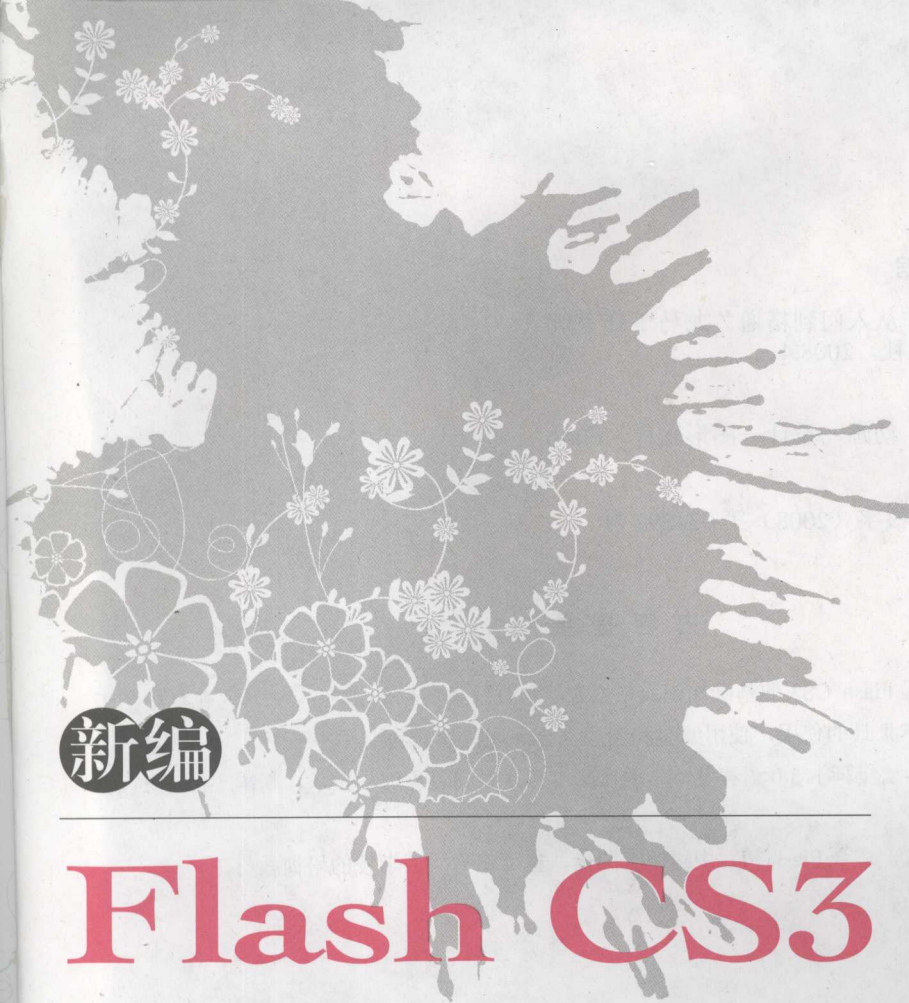
**CD1为学习盘** 包括180分钟多媒体教学录像以及本书实例的素材文件和结果文件。

**CD2为赠送盘** 包括Flash动画创作素材、优秀作品展示、Dreamweaver CS3教学录像和Fireworks CS3教学录像。

● 龙马工作室 编著

人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

从入门到精通



新编

# Flash CS3

## 动画制作

◎ 龙马工作室 编著

人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目 (CIP) 数据

新编 Flash CS3 动画制作从入门到精通 / 龙马工作室编  
著. —北京: 人民邮电出版社, 2008.4  
ISBN 978-7-115-17709-4

I. 新… II. 龙… III. 动画—设计—图形软件, Flash  
CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 024897 号

## 内 容 提 要

…本书系统、全面地介绍了 Flash CS3 的基础知识、使用方法和开发技巧。全书共分 21 章, 包括绘图工具的使用, 色彩的运用, 文本工具的使用, 使用滤镜和图层混合添加特效, 利用元件和库组织动画素材, 使用外部图片、声音和视频, 动作脚本 3.0 语言基础, 动作脚本 3.0 面向对象编程技术, 制作广告、MV 和组件等内容。

本书语言简洁, 内容丰富, 适合 Flash 初、中级读者阅读, 也可作为培训学校的培训教材。

## 新编 Flash CS3 动画制作从入门到精通

- ◆ 编 著 龙马工作室  
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>  
北京鑫丰华彩印有限公司印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 29.25  
字数: 731 千字  
印数: 1—5 000 册
- 2008 年 4 月第 1 版  
2008 年 4 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17709-4/TP

定价: 65.00 元 (附 2 张光盘)

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

反盗版热线: (010)67171154

# 从入门到精通

· 指引入门捷径 直通高手殿堂 ·

## 配套光盘导航

此部分包含入门篇的9个教学录像

此部分包含提高篇的12个教学录像

此部分包含精通篇的9个教学录像

从此处退出本程序

此部分包含本书实例的素材和结果文件

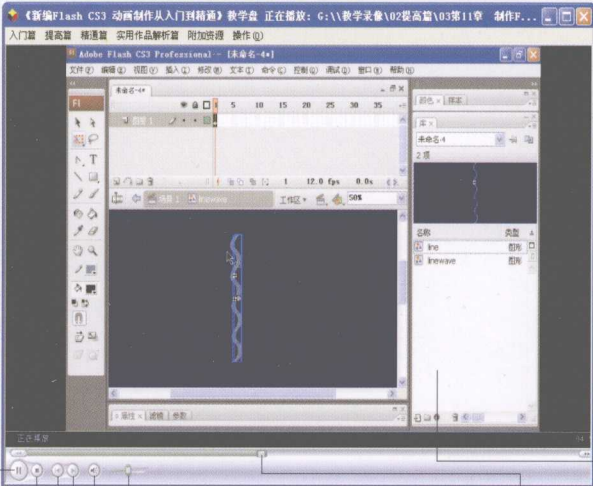
此部分包含实用作品解析篇的1个大型教学录像

此部分包含赠送的Dreamweaver CS3的21个教学录像

此部分包含赠送的Fireworks CS3的18个教学录像

此部分包含赠送的Flash创作素材和优秀作品展示

从此处退出本程序



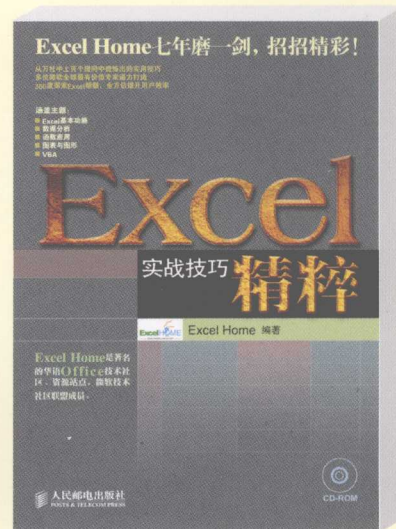
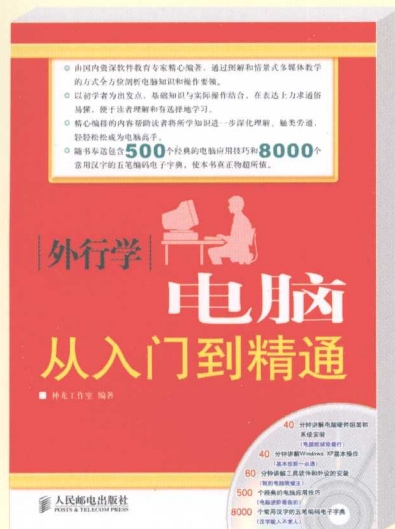
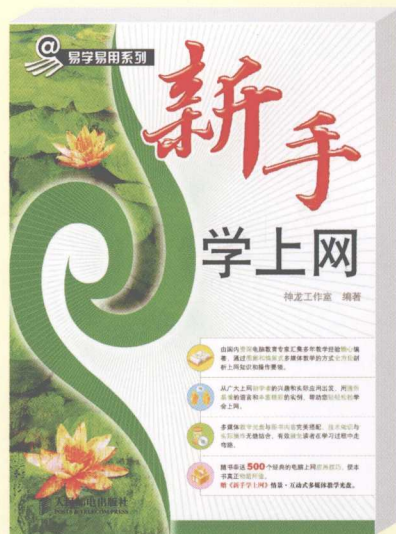
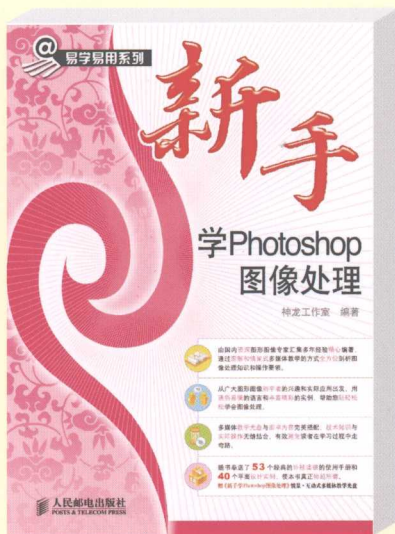
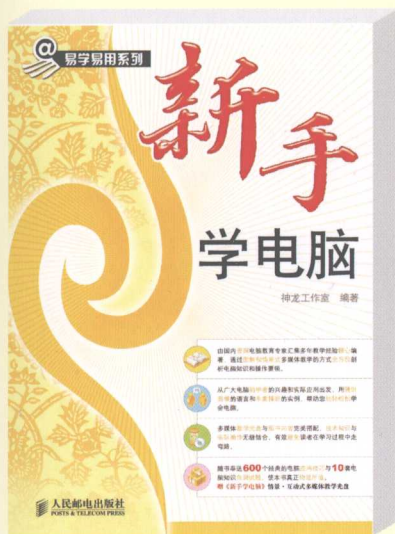
播放/暂停 停止 快退 快进 静音开关 音量调节滑块 播放进度滑块

双击可切换全屏/正常播放模式

# 积淀孕育创新 品质铸就卓越



## 全国优秀畅销书推荐



## 前言

电脑是现代信息社会的重要标记,掌握丰富的电脑知识,正确熟练地操作电脑已成为信息化时代对每个人的要求。鉴于此,为满足广大读者学习电脑知识及电脑操作的需要,我们针对不同的学习对象的掌握能力,总结了多位电脑高手及计算机教育专家的经验,精心编写了这套“新编从入门到精通”丛书。



## 丛书主要内容

本套丛书涉及读者在日常工作和学习中各个常见的电脑应用领域,在介绍软硬件的基础知识及具体操作时都以大家经常使用的版本为主要讲述对象,在必要的地方也兼顾了其他的版本,以满足不同领域读者的需求。本套丛书主要包括以下图书。

新编 Windows Vista 中文版从入门到精通	新编办公软件从入门到精通
新编外行学电脑从入门到精通	新编 Excel 2003 中文版从入门到精通
新编外行学上网从入门到精通	新编 Word 2003 中文版从入门到精通
新编 Windows XP 中文版从入门到精通	新编 PowerPoint 2003 中文版从入门到精通
新编电脑组装与维护从入门到精通	新编 Access 2003 中文版从入门到精通
新编电脑家庭应用从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 中文版从入门到精通
新编黑客攻防从入门到精通	新编 Word/Excel 高效办公从入门到精通
新编 Photoshop CS2 中文版从入门到精通	新编 Project 2003 项目管理从入门到精通
新编系统安装·重装·备份与还原从入门到精通	新编系统优化·安全设置·防杀电脑病毒从入门到精通
新编 Photoshop CS3 中文版从入门到精通	新编 Photoshop CS3 从入门到精通
新编 Flash CS3 动画制作从入门到精通	新编 Pro/ENGINEER 野火版 3.0 中文版从入门到精通
新编 3ds Max 9 三维动画创作从入门到精通	新编 UG NX 4.0 中文版从入门到精通
新编 CorelDRAW X3 矢量绘图从入门到精通	新编 AutoCAD 2008 从入门到精通
新编 Premiere Pro 2.0 影视制作从入门到精通	新编 SQL Server 2005 数据库管理与开发从入门到精通
新编 HTML 网页设计从入门到精通	新编 Dreamweaver CS3 精彩网站制作从入门到精通
新编 Visual Basic 6.0 程序设计从入门到精通	新编 Visual FoxPro 6.0 数据库管理与开发从入门到精通
新编 VB.NET 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 网站开发从入门到精通
新编 Visual C# 2005 程序设计从入门到精通	新编 ASP.NET 2.0 + SQL Server 2005 从入门到精通
新编 Dreamweaver CS3、Flash CS3 与 Fireworks CS3 网页制作三剑客从入门到精通	



## 写作特色

❖ **双栏排版, 超大容量:** 本书采用双栏排版的格式, 信息量大。在 450 多页的篇幅中容纳了传统版式 600 多页的内容, 这样我们就能在有限的篇幅中为读者奉送更多知识和实战案例。

❖ **一步一图, 图文并茂:** 在介绍具体操作步骤的过程中, 每一个操作步骤均配有对应的插图。这种图文结合的方法使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程以及效果, 便于理解和掌握。

❖ **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”和“技巧”的形式进行了说明, 以免读者在学习的过程中走弯路。

❖ **精心排版，实用至上：**双色印刷既美观大方又能够突出重点、难点，精心编排的内容可以使读者对所学知识进一步深化理解，触类旁通。

❖ **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。在多媒体光盘中，我们仿真工作和生活中的真实场景，让读者体验实际工作环境，并借此掌握生活和工作中所需的知识以及技能，掌握处理各种问题的方法，知道在合适的场合使用合适的方法，以达到学以致用目的，从而大大地扩充了本书的知识范围。

### 📖 光盘特点

❖ **内容丰富：**本书附赠 2 张光盘。

光盘中不仅提供了大量典型实例，而且还附赠了大量的 **Flash 动画创作素材**，大量 **Flash 动画制作技巧**的讲解、**Dreamweaver CS3** 和 **Fireworks CS3 教学录像**，使读者能够轻松、快速地学会 Flash 动画制作的方法。

❖ **超大容量：**本书所配的光盘涵盖了书中绝大多数的知识点，并做了一定的**扩展延伸**，突破了目前市场上现有光盘内容含量少、播放时间短的缺点。

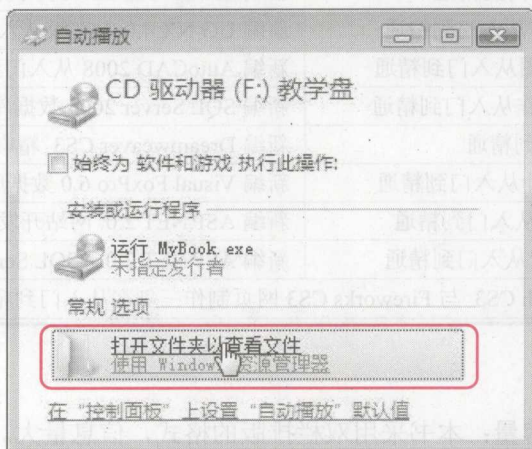
❖ **实用至上：**全面突破传统按部就班讲解知识的模式，以解决问题为出发点，通过多个**典型实例**，全面涵盖了 Flash 动画制作中的常见问题及解决方案。

❖ **解说详尽：**对每一个知识点都做了详细的解说，使读者能够身临其境，加快学习速度。

### 📖 光盘使用须知

❖ **注意：**要想在 Windows Vista 中文版操作系统下使用本光盘，应在第一次运行光盘时采用【以管理员身份运行】的模式，以后则可以直接运行。

① 将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，几秒钟后系统会弹出【自动播放】对话框。

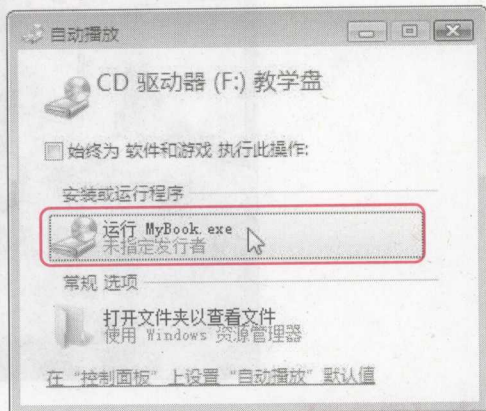
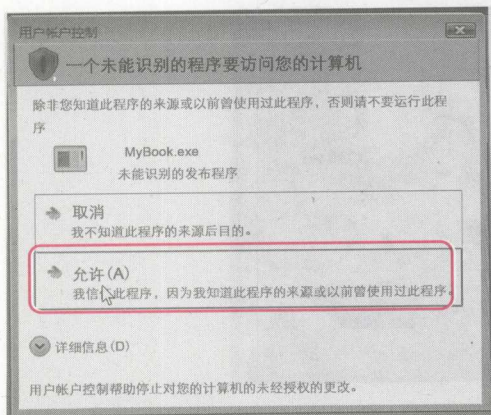


② 单击【打开文件夹以查看文件】链接以打开光盘文件夹，然后右击光盘文件夹中的 MyBook.exe 文件，并在弹出的快捷菜单中选择【以管理员身份运行】菜单项，便打开【用户账户控制】对话框。

③ 单击【用户账户控制】对话框中的【允许】选项，光盘便可自动播放。

④ 再次使用本光盘时，将光盘放入光驱后，可以通过双击光驱盘符或单击系统弹出的【自

动播放】对话框中【运行 MyBook.exe】链接的方法，运行光盘。



## 配套光盘运行方法

### ❖ 【教学盘】

- 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，可以双击桌面上的【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，在弹出的快捷菜单中选择【自动播放】菜单项，光盘就会运行。
- ③ 光盘运行后，经过片头动画后便可进入光盘的主界面，教学录像按照其章节排列在各自的篇中，学习时选择相应的实例即可。



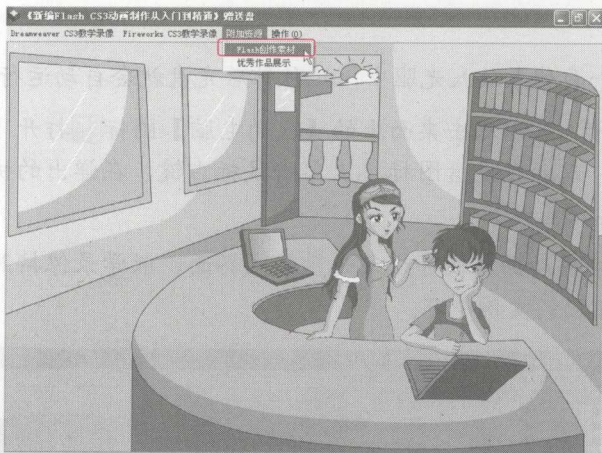
- ④ 如果需要使⽤本书实例中的素材文件、结果文件或者查看附录文档，单击主光盘界面中的【附加资源】选项，在弹出的菜单中选择相关选项，便可打开相关资源的文件夹。可直接使用也可以将这些资源复制到本地计算机的硬盘中使用。





◆ 【赠送盘】

赠送盘的使用方法和教学盘一样，放入光驱几秒钟后光盘就会自动运行并进入光盘界面。



本书由龙马工作室编著，由王宇杰担任主编。河南工程学院的王放编写第1~12章。河南经贸职业学院的王宇杰编写第14~21章。任成鑫负责本书的统稿和组织工作。在本书的编写和出版过程中，得到了郑州金秒二维动画工作室的大力支持，在此由衷地向他们表示感谢！

参加编写工作的人员还有：陈川、文东海、肖建芳、任俊伟、徐志飞、许建军、薛艳菊、杨爱第、杨宁、姚婉琴、于荣欣、张龙、赵树林、郑海员、钟宏伟、钟仕增、朱涛、王吴迪、王大印、师鸣若、王克军和王英辉。

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：[weixueping@ptpress.com.cn](mailto:weixueping@ptpress.com.cn)。

编者

# 人民邮电出版社推荐书目

分类	序号	书名	书号	定价(元)
易学易用系列	1	新手学电脑 (附光盘)	15712	29.8
	2	新手学电脑常见问题解答 (附光盘)	16068	29.8
	3	新手学电脑办公 (附光盘)	15714	29.8
	4	新手学电脑办公常见问题解答 (附光盘)	16069	29.8
	5	新手学上网 (附光盘)	15713	29.8
	6	新手学上网常见问题解答 (附光盘)	16094	29.8
	7	新手学五笔打字 (附光盘)	15717	19.8
	8	新手学 Windows XP (附光盘)	15728	29.8
	9	新手学 Windows XP 常见问题解答 (附光盘)	16062	29.8
	10	新手学电脑急救与数据恢复 (附光盘)	16093	29.8
	11	新手学电脑组装与维护 (附光盘)	15727	29.8
	12	新手学安装与重装系统 (附光盘)	15725	29.8
	13	新手学 Excel 制作电子表格 (附光盘)	15723	29.8
	14	新手学 Excel 常见问题解答 (附光盘)	16142	29.8
	15	新手学 Excel 公式·函数与图像 (附光盘)	15724	29.8
	16	新手学电脑快速入门 (老年版)	17037	29.8
	17	新手学 Windows Vista	17059	29.8
	18	新手学电脑家庭应用 (附光盘)	16070	29.8
	19	新手学电脑办公应用 (附光盘)	15715	29.8
	20	新手学 Dreamweaver 制作网页 (附光盘)	15719	29.8
	21	新手学电脑炒股	17053	29.8
	22	新手学 CorelDRAW 图形图像制作 (附光盘)	16067	29.8
	23	新手学 PowerPoint 制作演示文稿 (附光盘)	16144	29.8
	24	新手学 AutoCAD 辅助绘图 (附光盘)	16092	29.8
	25	新手学处理数码照片 (附光盘)	15718	29.8
	26	新手学黑客攻防 (附光盘)	15729	29.8
	27	新手学使用笔记本电脑 (附光盘)	16143	29.8
	28	新手学 Photoshop 图像处理 (附光盘)	15722	29.8
	29	新手学修硬盘	17080	29.8
	30	新手学修电脑	17145	29.8
	31	新手学数码摄影	17061	29.8
	32	新手学修电脑主板	17164	29.8
	33	新手学网页制作与网站建设	17050	29.8

## 目 录

## 第 1 篇 入门篇

## 第 0 章 精英成长之路 ..... 3

- 0.1 关于本书 ..... 4
- 0.2 选择 Flash CS3 ..... 4
- 0.3 本书阅读方案 ..... 5

## 第 1 章 建立 Flash CS3 工作平台 ..... 7

- 1.1 使用 Flash 可以做什么 ..... 8
  - 1.1.1 绘制矢量绘图 ..... 9
  - 1.1.2 设计制作动画 ..... 10
  - 1.1.3 强大的编程功能 ..... 11
- 1.2 Flash CS3 的安装、启动与退出 ..... 12
  - 1.2.1 运行环境需求 ..... 12
  - 1.2.2 Flash CS3 的安装 ..... 12
  - 1.2.3 启动与退出 ..... 14
- 1.3 Flash CS3 的新增功能 ..... 14
  - 1.3.1 Flash CS3 Professional 中的新功能 ..... 15
  - 1.3.2 ActionScript 3.0 的增强功能 ..... 17
  - 1.3.3 轻松使用其他 Adobe 软件 ..... 17
- 1.4 本章小结 ..... 18

## 第 2 章 认识 Flash 工作环境 ..... 21

- 2.1 了解 Flash CS3 工作区 ..... 22
  - 2.1.1 使用【开始】页 ..... 22
  - 2.1.2 认识舞台 ..... 22
  - 2.1.3 认识时间轴 ..... 23
  - 2.1.4 使用【工具】面板 ..... 24
  - 2.1.5 使用面板和【属性】检查器 ..... 25
  - 2.1.6 关于菜单栏和编辑栏 ..... 26
  - 2.1.7 使用图层 ..... 26

- 2.2 Flash 文件的基本操作 ..... 27
  - 2.2.1 新建 Flash 文件 ..... 27
  - 2.2.2 打开 Flash 文件 ..... 29
  - 2.2.3 保存和关闭 Flash 文件 ..... 29
- 2.3 本章小结 ..... 31

## 第 3 章 Flash 操作基础 ..... 33

- 3.1 选择工具 ..... 34
  - 3.1.1 选择工具相关知识 ..... 34
  - 3.1.2 选择工具应用示例 ..... 34
- 3.2 部分选取工具 ..... 36
  - 3.2.1 部分选取工具相关知识 ..... 36
  - 3.2.2 部分选取工具应用示例 ..... 36
- 3.3 对象的简单操作 ..... 37
  - 3.3.1 对象的选取 ..... 37
  - 3.3.2 对象的移动 ..... 38
  - 3.3.3 对象的复制 ..... 39
  - 3.3.4 对象的删除 ..... 40
  - 3.3.5 对象定位点的移动 ..... 40
- 3.4 使用查看工具 ..... 40
  - 3.4.1 使用手形工具调整工作区的位置 ..... 40
  - 3.4.2 使用缩放工具调整工作区的大小 ..... 41
- 3.5 排列对象 ..... 41
  - 3.5.1 如何使用【对齐】面板 ..... 42
  - 3.5.2 【对象】面板运用示例 ..... 42
- 3.6 对象的编组 ..... 43
  - 3.6.1 创建对象组 ..... 43
  - 3.6.2 编辑对象组 ..... 43
  - 3.6.3 分离对象组 ..... 44
- 3.7 变形对象 ..... 44
  - 3.7.1 如何使用【变形】面板 ..... 44
  - 3.7.2 使用【变形】面板缩放对象 ..... 45
  - 3.7.3 使用【变形】面板旋转及倾斜

对象	45	5.6.1 相关知识	68
3.7.4 使用【变形】面板翻转对象	46	5.6.2 应用示例	69
3.7.5 使用【变形】面板自由变形对象	47	5.6.3 实例: 可爱的大象	69
3.8 形状的重叠	47	5.7 矩形和基本矩形工具	71
3.8.1 形状的切割	47	5.7.1 相关知识	72
3.8.2 形状的融合	48	5.7.2 应用示例	72
3.9 使用影片浏览器定位需要编辑的对象	49	5.8 多角星形工具	73
3.9.1 打开影片浏览器	49	5.8.1 相关知识	73
3.9.2 使用影片浏览器定位需要编辑的对象	50	5.8.2 应用示例	73
3.9.3 右键菜单中的各项功能	50	5.9 刷子工具	74
3.9.4 实例: 对象的基础操作	51	5.9.1 相关知识	74
3.10 本章小结	52	5.9.2 应用示例	75
		5.9.3 实例: 动画场景背景效果	75
		5.10 本章小结	76
<b>第4章 利用模板创建 Flash 作品</b>	<b>53</b>	<b>第6章 为图形添加色彩</b>	<b>77</b>
4.1 手机	55	6.1 颜色工具	78
4.2 广告	55	6.1.1 笔触颜色与填充色	78
4.3 测试	56	6.1.2 颜色的设置	79
4.4 照片幻灯片放映	56	6.2 墨水瓶工具	80
4.5 本章小结	58	6.2.1 相关知识	81
		6.2.2 应用示例	81
<b>第5章 绘图工具详解</b>	<b>59</b>	6.3 颜料桶工具	81
5.1 构成 Flash 形状的基本元素	60	6.3.1 相关知识	81
5.2 直线工具	61	6.3.2 应用示例	82
5.2.1 相关知识	61	6.3.3 实例: 渐变球体	83
5.2.2 应用示例	61	6.4 滴管工具	84
5.3 套索工具	62	6.4.1 相关知识	84
5.3.1 相关知识	62	6.4.2 应用示例	84
5.3.2 应用示例	62	6.5 渐变变形工具	85
5.4 铅笔工具	63	6.5.1 相关知识	85
5.4.1 相关知识	63	6.5.2 应用示例	85
5.4.2 应用示例	64	6.6 橡皮擦工具	86
5.5 钢笔工具	65	6.6.1 相关知识	86
5.5.1 相关知识	65	6.6.2 应用示例	87
5.5.2 实例: 松树林	67	6.6.3 实例: 互动媒体按钮	87
5.6 椭圆和基本椭圆工具	68	6.7 本章小结	89
		<b>第7章 使用文字对象</b>	<b>91</b>

7.1 文本工具概述	92
7.1.1 文本字段的类型	92
7.1.2 利用地址栏	93
7.2 文字输入状态	94
7.2.1 相关知识	94
7.2.2 应用示例	94
7.2.3 实例: 霓虹灯文字	95
7.3 设置字符属性	96
7.3.1 相关知识	96
7.3.2 应用示例	97
7.4 段落设置	97
7.4.1 相关知识	97
7.4.2 应用示例	98
7.5 设置文本类型	98
7.5.1 相关知识	98
7.5.2 应用示例	100
7.6 对文字进行整体变形	100
7.6.1 相关知识	100
7.6.2 应用示例	101
7.7 对文字进行局部变形	101
7.7.1 相关知识	101
7.7.2 应用示例	102
7.7.3 实例: 排版文字	102
7.8 综合实例——书籍插页	103
7.8.1 相关知识	103
7.8.2 制作过程	103
7.9 本章小结	106

## 第 2 篇 提高篇

### 第 8 章 使用滤镜和图层混合添加特效 · 109

8.1 从 Fireworks PNG 文件中导入滤镜和混合	110
8.2 如何使用滤镜	112
8.3 应用滤镜特效	112
8.3.1 【投影】滤镜效果	113
8.3.2 倾斜投影效果	113
8.3.3 【模糊】滤镜效果	113
8.3.4 【发光】滤镜效果	113
8.3.5 【斜角】滤镜效果	113

8.3.6 【渐变发光】滤镜效果	114
8.3.7 【渐变斜角】滤镜效果	114
8.3.8 【调整颜色】滤镜效果	114
8.4 使用混合模式创建复合图像	114
8.4.1 关于混合模式	114
8.4.2 混合模式示例	115
8.5 本章小结	117

### 第 9 章 掌握动画制作基础 · 119

9.1 基本知识	120
9.1.1 动画原理	120
9.1.2 动画的单元——帧	121
9.1.3 帧频	121
9.1.4 绘图纸工具的使用方法	122
9.1.5 移动整个动画	123
9.2 使用帧	124
9.2.1 在时间轴中处理帧	124
9.2.2 插入帧	124
9.2.3 选择帧	124
9.2.4 删除或修改帧	125
9.2.5 翻转帧	125
9.2.6 延伸帧	125
9.3 使用图层	126
9.3.1 图层的用途	127
9.3.2 图层的基本操作	127
9.3.3 改变图层状态	130
9.3.4 使用遮罩图层	132
9.3.5 用图层文件夹管理图层	135
9.3.6 用分散到图层自动分配图层	136
9.3.7 实例: 几何静物	136
9.4 使用场景	139
9.4.1 场景的用途	140
9.4.2 添加和删除场景	140
9.4.3 调整场景播放顺序	141
9.5 本章小结	141

### 第 10 章 利用元件和库组织动画素材 · 143

10.1 什么是元件	144
------------	-----

10.2	元件类型	144
10.3	对象的编组	144
10.3.1	创建图形元件	145
10.3.2	创建影片剪辑	146
10.3.3	创建按钮	147
10.3.4	启用按钮	148
10.3.5	实例: 鼠标的网页链接提示效果	148
10.3.6	实例: 文字遮罩按钮	150
10.4	建立实例	152
10.5	编辑实例	152
10.5.1	为实例另外指定一个元件	152
10.5.2	改变实例类型	153
10.5.3	改变颜色效果	154
10.5.4	分离实例	154
10.5.5	调用其他影片中的元件	155
10.6	查看实例信息	155
10.7	库界面	156
10.8	管理库	157
10.8.1	创建库元素	157
10.8.2	重命名库元素	158
10.8.3	库文件夹	158
10.9	使用库文件	159
10.10	库文件的编辑	159
10.10.1	编辑元件	159
10.10.2	编辑声音	160
10.10.3	编辑位图	160
10.11	使用公用库	160
10.12	综合实例——绚丽按钮	161
10.12.1	有关知识	161
10.12.2	制作过程	162
10.13	本章小结	165

## 第 11 章 制作 Flash 动画 ..... 167

11.1	制作逐帧动画	168
11.1.1	逐帧动画的特点及用途	168
11.1.2	制作逐帧动画	168
11.1.3	制作逐帧动画	168

11.2	制作形状补间动画	169
11.2.1	制作简单变形	170
11.2.2	控制变形	170
11.3	制作动作补间动画	171
11.3.1	制作简单动作补间	171
11.3.2	制作多种渐变运动	172
11.4	制作引导动画	173
11.4.1	引导动画的制作步骤	173
11.4.2	实例: MTV 制作	175
11.5	制作遮罩动画	177
11.5.1	遮罩动画的特点及用途	177
11.5.2	创建遮罩图层	177
11.5.3	实例: 飘逸广告制作	179
11.6	使用时间轴特效	181
11.6.1	添加时间轴特效	181
11.6.2	时间轴特效设置	182
11.6.3	编辑时间轴特效	185
11.6.4	删除时间轴特效	186
11.7	综合实例——制作网站片头	186
11.8	本章小结	191

## 第 12 章 使用外部图片、声音和视频 ..... 193

12.1	使用外部图片	194
12.1.1	导入图片	195
12.1.2	去除背景	196
12.1.3	转为矢量图形	197
12.1.4	使用位图填充	197
12.1.5	利用地址栏	198
12.1.6	实例: 处理位图图像	199
12.2	使用声音	199
12.2.1	Flash 支持的声音类型	200
12.2.2	导入声音	200
12.2.3	为影片添加声音	201
12.2.4	给按钮添加音效	202
12.2.5	使用【属性】检查器设置播放效果和播放类型	203
12.2.6	使用声音编辑器编辑声音	204
12.2.7	声音的输出	204
12.2.8	实例: 处理声音	206

12.3	使用视频	207
12.3.1	Flash 支持的视频类型	207
12.3.2	为影片添加视频	208
12.4	Web 图像格式	212
12.5	使用切片工具	213
12.5.1	切片类型	214
12.5.2	切片的基本操作	214
12.5.3	使用切片裁切网页	218
12.5.4	制作图像映射	218
12.6	本章小结	218
<b>第 13 章 影片的输出和发布</b> 221		
13.1	优化 Flash 影片	222
13.2	输出动画	222
13.2.1	SWF 动画	223
13.2.2	GIF 动画	223
13.3	影片的发布设置	224
13.3.1	【发布设置】对话框	224
13.3.2	发布 Flash 影片设置	224
13.3.3	发布 HTML 设置	225
13.3.4	发布 GIF 动画设置	226
13.4	发布预览	227
13.5	生成可执行文件	228
13.6	本章小结	228

## 第 3 篇 精通篇

### 第 14 章 轻松掌握动作脚本 3.0 语言基础

14.1	Flash CS3 中的动作脚本	232
14.2	动作脚本 3.0 的术语	233
14.3	【动作】面板的使用	234
14.3.1	【动作】面板	235
14.3.2	语法高亮显示和语法检查	236
14.3.3	语法错误显示	236
14.3.4	编程习惯	236
14.4	动作脚本 3.0 的开发环境	237
14.4.1	使用 Flash CS3 IDE (Flash	

	CS3 集成开发环境)	237
14.4.2	使用 Flex Builder 2	239
14.5	了解动作脚本 3.0 的显示列表和显示对象	240
14.5.1	什么是显示列表和显示对象	240
14.5.2	创建显示对象	243
14.5.3	显示显示对象	244
14.5.4	加载外部文件	246
14.6	动作脚本的语法	247
14.6.1	点操作符	247
14.6.2	界定符	247
14.6.3	字母的大小写	248
14.6.4	注释	248
14.6.5	保留字和关键字	248
14.6.6	常量	249
14.6.7	运算符	250
14.6.8	条件语句	252
14.7	本章小结	253

### 第 15 章 动作脚本 3.0 面向对象编程技术

15.1	数据类型	256
15.1.1	字符串	256
15.1.2	数值	258
15.1.3	布尔型	258
15.1.4	MovieClip 对象	259
15.1.5	对象	259
15.1.6	数组对象	259
15.1.7	未定义	261
15.1.8	检测数据类型	261
15.2	变量	261
15.2.1	变量名	262
15.2.2	变量类型	262
15.2.3	变量的作用域	262
15.2.4	变量的声明	263
15.2.5	变量的使用	264
15.3	函数	265
15.3.1	预定义函数	265

15.3.2	自定义函数	267	17.4	列表	293
15.3.3	函数的使用	268	17.4.1	介绍	293
15.4	类	269	17.4.2	使用列表组件控制影片剪辑	293
15.5	从类中创建一个对象	271	17.5	加载	294
15.6	创建自定义的类	273	17.5.1	介绍	294
15.6.1	函数的使用	273	17.5.2	使用滑块组件控制影片剪辑	295
15.6.2	创建一个自定义类	274	17.6	数字输入框	295
15.7	从 Product 类中创建两个对象	275	17.6.1	介绍	295
15.8	关于扩展现有的类	276	17.6.2	使用数字输入框制作价格栏	295
15.9	本章小结	276	17.7	加载进程	296
<b>第 16 章 测试和优化 Flash 作品</b> 279			17.7.1	介绍	296
16.1	测试 Flash 影片下载情况	280	17.7.2	制作片头进度条>Loading)	296
16.1.1	流媒体与缓冲	280	17.8	滚动窗格	297
16.1.2	全方位下载测试	281	17.8.1	介绍	298
16.2	优化 Flash 影片	283	17.8.2	为文本添加滚动窗格	298
16.2.1	谨慎使用位图、声音和视频	284	17.9	方格列表	299
16.2.2	减少对 CPU 的占用	284	17.9.1	介绍	299
16.2.3	分散加载压力	284	17.9.2	缩略图列表	299
16.2.4	元件与动画的优化	285	17.10	视频播放器	300
16.2.5	图形、文本及颜色的优化	285	17.10.1	介绍	300
16.3	本章小结	285	17.10.2	将视频播放器添加到应用程序	300
<b>第 17 章 实用组件应用秘技</b> 287			17.11	综合实例——留言簿	301
17.1	组件的下载、安装及使用	288	17.11.1	有关知识	301
17.1.1	自带的组件类型	288	17.11.2	制作步骤	301
17.1.2	查看 Flash 组件	289	17.12	本章小结	304
17.1.3	组件的下载和安装	289	<b>第 4 篇 实用作品解析篇</b>		
17.1.4	组件的使用	289	<b>第 18 章 制作广告</b> 307		
17.2	拾色器	291	18.1	Flash 广告设计基础	308
17.2.1	介绍	291	18.2	基本制作步骤	308
17.2.2	使用拾色器组件改变文本颜色	291	18.3	设计效果	310
17.3	滑块	292	18.4	设计前的指导	310
17.3.1	介绍	292	18.5	动画制作步骤详解	311
17.3.2	使用滑块组件控制影片剪辑	292	18.6	本章小结	324



<b>第 19 章 制作 MV</b> .....	325
19.1 Flash MV 设计基础 .....	326
19.2 初期准备工作 .....	326
19.2.1 准备音乐素材.....	326
19.2.2 根据歌曲内容撰写 MV 剧本 .....	329
19.2.3 人物设定和场景设定 .....	329
19.3 实现动画效果 .....	330
19.3.1 制作人物原画和背景原画 .....	330
19.3.2 合成人物原画和背景原画 .....	330
19.4 添加歌词 .....	331
19.4.1 设置声音同步.....	331
19.4.2 标注歌词位置.....	331
19.4.3 制作歌词元件.....	332
19.4.4 将歌词添加到动画.....	332
19.5 预载 Loading 和按钮的制作.....	334
19.5.1 Loading 的制作 .....	334
19.5.2 制作按钮并控制影片播放 .....	336
19.6 动画制作步骤详解.....	337
19.7 本章小结 .....	342
<b>第 20 章 制作组件</b> .....	343
20.1 Flash CS3 的组件体系结构.....	344
20.2 开发组件所必须的环境 .....	344
20.3 组件开发步骤.....	345
20.4 发布组件 .....	348
20.5 本章小结 .....	349
<b>第 21 章 Google 搜索</b> .....	351
21.1 了解 Google Web API.....	352
21.2 运行本实例要求的环境 .....	352
21.3 Flash 的屏幕创作环境 .....	352
21.4 创建 Google 搜索应用程序 .....	353
21.4.1 构造一个 Flash 表单应用程 序 .....	353
21.4.2 添加 Loading 动画.....	354
21.4.3 连接组件和数据源 .....	355
21.5 添加动作脚本.....	358
21.6 本章小结 .....	360
<b>附录 A 常用快捷键及其技巧</b> .....	361
<b>附录 B 常见问题及解答</b> .....	366
<b>附录 C 本书实例录像索引</b> .....	374
<b>附录 D 教学网站推荐</b> .....	377
<b>附录 E 视频网站推荐</b> .....	380
<b>附录 F 简明动作脚本字典</b> .....	382