



基础入门

知识拓展

快速提高

职业化应用

Flash CC

中文版动画制作 基础教程

文杰书院 编著



精品图书



多媒体教学



超值赠品



答疑QQ群



网站服务



- ◎ 配书多媒体全程视频讲解
- ◎ 书中实例的配套素材文件
- ◎ 赠送4套多媒体教学视频



清华大学出版社

新起点电脑教程

Flash CC 中文版动画制作基础教程

文杰书院 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书以通俗易懂的语言、精挑细选的实用技巧、翔实生动的操作案例,全面介绍了 Flash CC 中文版基础知识以及应用案例。

本书主要内容包括 Flash CC 中文版基础入门,使用绘图工具编辑图形,创建与编辑文本对象,操作与编辑对象,应用元件、实例和库,应用图片、视频与声音,时间轴和帧,Flash 基本动画制作,图层与高级动画制作,滤镜与混合模式的应用,认识 ActionScript 编程环境,ActionScript 3.0 基本语法,使用组件快速创建动画和 Flash 动画的测试与发布等方面的知识及操作技巧。

本书配套一张多媒体全景教学光盘,收录了全部知识点的视频教学课程,同时还赠送 4 套相关视频教学课程,可以帮助读者循序渐进地学习、掌握和提高。

本书适合爱好 Flash 动画制作的初、中级读者作为入门学习的参考书,还可以供网页制作与动画设计人员使用,同时也可以作为初、中级电脑短训班的培训教材,对有一定经验的 Flash CS5 使用者也具有很高的参考价值。

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

Flash CC 中文版动画制作基础教程/文杰书院编著. —北京:清华大学出版社,2016
(新起点电脑教程)

ISBN 978-7-302-44298-1

I. ①F… II. ①文… 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(2016)第 164335 号

责任编辑:魏 莹 李玉萍

封面设计:杨玉兰

责任校对:张彦彬

责任印制:宋 林

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 装 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:19.5 字 数:475 千字
(附 DVD 1 张)

版 次:2016 年 9 月第 1 版

印 次:2016 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.00 元

产品编号:068503-01

致 读 者

“全新的阅读与学习模式 + 多媒体全景拓展教学光盘 + 全程学习与工作指导”三位一体的互动教学模式，是我们为您量身定做的一套完美的学习方案，为您奉上的丰盛的学习盛宴！

创造一个多媒体全景学习模式，是我们一直以来的心愿，也是我们不懈追求的动力，愿我们奉献的图书和光盘可以成为您步入神奇电脑世界的钥匙，并祝您在最短时间内能够学有所成、学以致用。

■ 全新改版与升级行动

“新起点电脑教程”系列图书自 2011 年年初出版以来，其中的每个分册多次加印，创造了培训与自学类图书销售高峰，赢得来自国内各高校和培训机构，以及各行各业读者的一致好评，读者技术与交流 QQ 群已经累计达到几千人。

本次图书再度改版与升级，汲取了之前产品的成功经验，针对读者反馈信息中常见的需求，我们精心改版并升级了主要产品，以此弥补不足，希望通过我们的努力能不断满足读者的需求，不断提高我们的服务水平，进而达到与读者共同学习和共同提高的目的。

■ 全新的阅读与学习模式

如果您是一位初学者，当您从书架上取下并翻开本书时，将获得一个从一名初学者快速晋级为电脑高手的学习机会，并将体验到前所未有的互动学习的感受。

我们秉承“打造最优秀的图书、制作最优秀的电脑学习软件、提供最完善的学习与工作指导”的原则，在本系列图书编写过程中，聘请电脑操作与教学经验丰富的老师和来自工作一线的技术骨干倾力合作编著，为您系统化地学习和掌握相关知识与技术奠定扎实的基础。

■ 轻松快乐的学习模式

在图书的内容与知识点设计方面，我们更加注重学习习惯和实际学习感受，设计了更贴近读者学习的教学模式，采用“基础知识讲解+实际工作应用+上机指导练习+课后小结与练习”的教学模式，帮助读者从初步了解与掌握到实际应用，循序渐进地成为电脑应用的高手与行业精英。“为您构建和谐、愉快、宽松、快乐的学习环境，是我们的目标！”



赏心悦目的视觉享受

为了更加便于读者学习和阅读本书，我们聘请专业的图书排版与设计师，根据读者的阅读习惯，精心设计了赏心悦目的版式。全书图案精美、布局美观，读者可以轻松完成整个学习过程。“使阅读和学习成为一种乐趣，是我们的追求！”

更加人文化、职业化的知识结构

作为一套专门为初、中级读者策划编著的系列丛书，在图书内容安排方面，我们尽量摒弃枯燥无味的基础理论，精选了更适合实际生活与工作的知识点，帮助读者快速学习、快速提高，从而达到学以致用目的。

- ◎ 内容起点低，操作上手快，讲解言简意赅，读者不需要复杂的思考，即可快速掌握所学的知识与内容。
- ◎ 图书内容结构清晰，知识点分布由浅入深，符合读者循序渐进与逐步提高的学习习惯，从而使学习达到事半功倍的效果。
- ◎ 对于需要实践操作的内容，全部采用分步骤、分要点的讲解方式，图文并茂，使读者不但可以动手操作，还可以在大量的实践案例练习中，不断提高操作技能和经验。

精心设计的教学体例

在本书知识点逐步深入的基础上，根据知识点及各个知识板块的衔接，我们科学地划分章节，在每个章节中，采用了更加合理的教学体例，帮助读者充分了解和掌握所学知识。

- ◎ 本章要点：在每章的章首页，我们以言简意赅的语言，清晰地表述了本章即将介绍的知识点，读者可以有目的地学习与掌握相关知识。
- ◎ 知识精讲：对于软件功能和实际操作应用比较复杂的知识，或者难以理解的内容，进行更为详尽的讲解，帮助您拓展、提高与掌握更多的技巧。
- ◎ 实践案例与上机指导：读者通过阅读和学习此部分内容，可以边动手操作，边阅读书中所介绍的实例，一步一步地快速掌握和巩固所学知识。
- ◎ 思考与练习：通过此栏目内容，不但可以温习所学知识，还可以通过练习，达到巩固基础、提高操作能力的目的。

多媒体全景拓展教学光盘

本套丛书配套的多媒体全景拓展教学光盘，旨在帮助读者完成“从入门到提高，从实践操作到职业化应用”的一站式学习与辅导过程。

配套光盘共分为“基础入门”“知识拓展”“上网交流”和“配套素材”4个模块，每个模块都注重知识点的分配与规划，使光盘功能更加完善。

基础入门

在基础入门模块中，为读者提供了本书重要知识点的多媒体视频教学全程录像。

知识拓展

在知识拓展模块中，为读者免费赠送了与本书相关的4套多媒体视频教学录像。读者在学习本书视频教学内容的同时，还可以学到更多的相关知识，读者相当于买了一本书，即可获得5本书的知识与信息量！

上网交流

在上网交流模块中，为读者提供了“清华大学出版社”和“文杰书院”的网址链接，读者可以快速地打开相关网站，为学习提供便利。

配套素材

在配套素材模块中，为读者免费提供了与本书相关的配套学习资料与素材文件，帮助读者有效地提高学习效率。

图书产品与读者对象

“新起点电脑教程”系列丛书涵盖电脑应用各个领域，为各类初、中级读者提供了全面的学习与交流平台，帮助读者轻松实现对电脑技能的了解、掌握和提高。本系列图书具体书目如下。

分 类	图 书	读者对象
电脑操作基础入门	电脑入门基础教程(Windows 7+Office 2013 版)	适合刚刚接触电脑的初级读者，以及对电脑有一定的认识、需要进一步掌握电脑常用技能的电脑爱好者和工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	五笔打字与排版基础教程(第2版)	
	Office 2013 电脑办公基础教程	
	Excel 2013 电子表格处理基础教程	
	计算机组装·维护与故障排除基础教程(第2版)	
	电脑入门与应用(Windows 8+Office 2013 版)	



续表

分 类	图 书	读者对象
电脑基本操作与应用	电脑维护·优化·安全设置与病毒防范	适合电脑的初、中级读者，以及对电脑有一定基础、需要进一步学习电脑办公技能的电脑爱好者与工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	电脑系统安装·维护·备份与还原	
	PowerPoint 2010 幻灯片设计与制作	
	Excel 2013 公式·函数·图表与数据分析	
	电脑办公与高效应用	
图形图像与辅助设计	Photoshop CC 中文版图像处理基础教程	适合对电脑基础操作比较熟练，在图形图像及设计类软件方面需要进一步提高的读者，适合图像编辑爱好者、准备从事图形设计类的工作人员，也可作为大中专院校、各类电脑培训班的教材
	会声会影 X8 影片编辑与后期制作基础教程	
	AutoCAD 2016 中文版基础教程	
	CorelDRAW X6 中文版平面创意与设计	
	Flash CC 中文版动画制作基础教程	
	Dreamweaver CC 中文版网页设计与制作基础教程	
	Creo 2.0 中文版辅助设计入门与应用	
	Illustrator CS6 中文版平面设计与制作基础教程	
	UG NX 8.5 中文版基础教程	

■ 全程学习与工作指导

为了帮助您顺利学习、高效就业，如果您在学习与工作中遇到疑难问题，欢迎来信与我们及时交流与沟通，我们将全程免费答疑。希望我们的工作能够让您更加满意，希望我们的指导能够为您带来更大的收获，希望我们可以成为志同道合的朋友！

您可以通过以下方式与我们联系。

QQ 号码：18523650

读者服务 QQ 群号：185118229 和 128780298

电子邮箱：itmingjian@163.com

文杰书院网站：www.itbook.net.cn

最后，感谢您对本系列图书的支持，我们将再接再厉，努力为您奉献更加优秀的图书。衷心地祝愿您能早日成为电脑高手！

编 者



Flash CC 是 Adobe 公司推出的一款更加人性化的动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网站广告、游戏设计、MTV 制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。Flash CC 可以帮助用户制作出各种类型高品质的动画，因此受到广大用户的支持与喜爱。为帮助读者快速掌握 Flash CC 软件的要领，以便在日常工作中学以致用，作者精心编写了本书。

本书为读者快速掌握 Flash CC 提供了一个崭新的学习与实践平台，无论从基础知识安排还是实践应用能力的训练，都充分考虑了用户的需求，以快速达到理论知识与应用能力同步提高的目的。

本书在编写过程中，针对尚无 Flash 软件经验的初学者，采用由浅入深、由易到难的讲解方式，读者可以根据个人对软件的掌握情况，循序渐进地学习。全书结构清晰、内容丰富，主要包括以下 5 大方面的内容。

1. 基础操作

第 1 章，介绍了关于 Flash 的一些基础知识、工作界面、系统配置和 Flash 文件的基本操作的具体操作方法。

2. 基本工具的应用

第 2~4 章，全面介绍了使用绘图工具编辑图形、创建与编辑文本对象和操作与编辑对象的操作方法与技巧。

3. 设计与制作动画

第 5~10 章，介绍使用元件、实例和库，应用图片、视频与声音，时间轴和帧，Flash 基本动画制作，图层与高级动画制作和滤镜与混合模式的应用等方面的知识与操作方法。

4. ActionScript 程序设计与交互动画

第 11~13 章，介绍了 ActionScript 编程环境、ActionScript 3.0 基本语法、使用组件快速创建动画的方法与技巧。

5. Flash 动画的测试与发布

第 14 章，介绍了优化与测试 Flash 影片和发布与导出 Flash 动画的具体操作与使用方法，以帮助读者快速掌握 Flash 作品的发布技巧。

本书由文杰书院组织编写，参与本书编写工作的有李军、袁帅、文雪、肖微微、李强、



高桂华、蔺丹、张艳玲、李统财、安国英、贾亚军、蔺影、李伟、冯臣、宋艳辉等。

我们真切希望读者在阅读本书之后，可以开阔视野，增长实践操作技能，并从中学习和总结操作的经验与规律，达到灵活运用水平。鉴于编者水平有限，书中纰漏和考虑不周之处在所难免，热忱欢迎读者予以批评、指正，以便我们日后能为您编写更好的图书。

如果您在使用本书时遇到问题，可以访问网站 <http://www.itbook.net.cn> 或发邮件至 itmingjian@163.com 与我们交流和沟通。

编 者

第1章 Flash CC 中文版基础入门.....1

- 1.1 初步认识 Flash CC.....2
 - 1.1.1 动画和 Flash 概述.....2
 - 1.1.2 Flash 的应用领域.....2
- 1.2 认识 Flash CC 工作区.....5
 - 1.2.1 Flash CC 工作界面.....6
 - 1.2.2 菜单栏.....6
 - 1.2.3 舞台.....6
 - 1.2.4 文档窗口.....7
 - 1.2.5 时间轴.....7
 - 1.2.6 工具箱.....8
 - 1.2.7 【属性】面板和其他面板.....8
- 1.3 设置 Flash CC 参数和快捷键.....9
 - 1.3.1 设置 Flash CC 参数.....9
 - 1.3.2 设置快捷键.....10
- 1.4 Flash 文件的基本操作.....11
 - 1.4.1 新建文件.....11
 - 1.4.2 打开文件.....12
 - 1.4.3 保存文件.....13
- 1.5 实践案例与上机指导.....14
 - 1.5.1 使用标尺参考线.....15
 - 1.5.2 使用网格.....15
 - 1.5.3 放大和缩小舞台显示比例.....15
- 1.6 思考与练习.....16

第2章 使用绘图工具编辑图形.....17

- 2.1 图像基础知识.....18
 - 2.1.1 位图与矢量图.....18
 - 2.1.2 像素和分辨率.....18
 - 2.1.3 路径.....19
 - 2.1.4 方向线和方向点.....19
- 2.2 绘图工具面板.....20
- 2.3 选取工具.....20
 - 2.3.1 选择工具.....20

2.3.2 套索工具.....21

2.3.3 部分选取工具.....21

2.4 基本绘图工具.....22

2.4.1 线条工具.....22

2.4.2 铅笔工具.....23

2.4.3 椭圆工具与基本椭圆工具.....23

2.4.4 矩形工具和基本矩形工具.....24

2.4.5 多角星形工具.....25

2.4.6 钢笔工具.....25

2.4.7 刷子工具.....25

2.4.8 橡皮擦工具.....26

2.5 图形颜色与处理.....27

2.5.1 笔触颜色和填充颜色.....27

2.5.2 填充纯色.....28

2.5.3 填充渐变颜色.....28

2.5.4 位图填充.....29

2.5.5 滴管工具.....30

2.5.6 颜料桶工具.....31

2.5.7 墨水瓶工具.....31

2.6 运用辅助绘图工具.....32

2.6.1 手形工具.....32

2.6.2 缩放工具.....32

2.6.3 【对齐】面板.....33

2.6.4 任意变形工具和渐变变形

工具.....34

2.7 实践案例与上机指导.....35

2.7.1 绘制按钮.....35

2.7.2 绘制五角星.....36

2.7.3 绘制花朵.....38

2.8 思考与练习.....39

第3章 创建与编辑文本对象.....41

3.1 使用文本工具.....42

3.1.1 文本类型.....42



3.1.2 段落文本.....	45	4.4.2 裁切对象.....	71
3.2 设置文本属性.....	45	4.4.3 交集对象.....	72
3.2.1 设置字符属性.....	45	4.4.4 打孔对象.....	73
3.2.2 设置段落属性.....	46	4.5 组合、排列与分离对象.....	74
3.2.3 设置文本框的位置和大小.....	47	4.5.1 组合对象.....	74
3.3 文本的编辑处理.....	48	4.5.2 分离对象.....	75
3.3.1 选择和移动文本.....	48	4.5.3 对齐对象.....	76
3.3.2 文本变形.....	49	4.5.4 层叠对象.....	77
3.3.3 为文本设置超链接.....	49	4.6 实践案例与上机指导.....	77
3.3.4 嵌入文本.....	50	4.6.1 绘制圣诞树.....	77
3.3.5 分离文本.....	51	4.6.2 复制变形图形.....	79
3.3.6 消除锯齿.....	52	4.6.3 绘制蘑菇.....	80
3.4 实践案例与上机指导.....	54	4.7 思考与练习.....	81
3.4.1 制作空心文本.....	54	第5章 应用元件、实例和库.....	83
3.4.2 制作霓虹灯文本.....	56	5.1 什么是元件与实例.....	84
3.4.3 制作竖排文字样式.....	57	5.1.1 什么是元件.....	84
3.5 思考与练习.....	58	5.1.2 元件的类型.....	84
第4章 操作与编辑对象.....	59	5.1.3 元件与实例的区别.....	84
4.1 预览对象.....	60	5.2 创建元件.....	85
4.1.1 以轮廓预览图形对象.....	60	5.2.1 创建图形元件.....	85
4.1.2 高速显示图形对象.....	60	5.2.2 创建影片剪辑元件.....	86
4.1.3 消除动画对象锯齿.....	61	5.2.3 创建按钮元件.....	88
4.1.4 消除文字锯齿.....	61	5.2.4 将舞台中的元素转换为元件.....	90
4.1.5 显示整个图形对象.....	61	5.2.5 将动画转换为影片剪辑元件.....	91
4.2 对象的基本操作.....	62	5.3 编辑元件.....	92
4.2.1 移动对象.....	62	5.3.1 在当前位置编辑元件.....	92
4.2.2 复制对象.....	64	5.3.2 在新窗口中编辑元件.....	93
4.2.3 删除对象.....	64	5.3.3 在元件的编辑模式下编辑 元件.....	94
4.3 变形对象.....	64	5.4 创建与编辑实例.....	94
4.3.1 什么是变形点.....	64	5.4.1 创建元件实例.....	95
4.3.2 自由变形对象.....	65	5.4.2 改变实例属性.....	95
4.3.3 缩放对象.....	66	5.4.3 改变实例的颜色和透明度.....	96
4.3.4 封套对象.....	66	5.4.4 设置图形实例的循环.....	96
4.3.5 扭曲对象.....	68	5.4.5 分离元件实例.....	97
4.3.6 翻转对象.....	69	5.4.6 替换实例引用的元件.....	97
4.3.7 缩放和旋转对象.....	69	5.4.7 调用其他影片中的元件.....	98
4.4 合并对象.....	70	5.5 库的管理.....	99
4.4.1 联合对象.....	71		

5.5.1	【库】面板的组成	99
5.5.2	导入对象到库	100
5.5.3	调用库文件	101
5.5.4	使用组件库	101
5.5.5	共享库资源	102
5.6	实践案例与上机指导	104
5.6.1	更改实例的类型	104
5.6.2	制作变换图形	105
5.6.3	绘制樱桃	107
5.6.4	复制实例	109
5.7	思考与练习	109
第6章	应用图片、视频与声音	111
6.1	导入图片	112
6.1.1	常见的图像文件格式	112
6.1.2	导入图片到舞台	112
6.1.3	导入图片到库	113
6.1.4	将位图转换为矢量图	114
6.1.5	将位图应用为填充	115
6.2	应用外部视频	116
6.2.1	Flash CC 支持的视频类型	116
6.2.2	视频导入向导	117
6.2.3	导入渐进式视频	117
6.2.4	嵌入视频	120
6.2.5	更改视频剪辑属性	123
6.3	使用外部声音	124
6.3.1	Flash 支持的声音类型	124
6.3.2	在 Flash 库中导入声音	124
6.3.3	为影片添加与删除声音	125
6.3.4	为按钮添加声音	127
6.3.5	选择声音效果	128
6.3.6	设置声音重复的次数	129
6.3.7	设置声音与动画同步	129
6.4	实践案例与上机指导	130
6.4.1	交换位图	130
6.4.2	更换视频	131
6.4.3	使用 Adobe Flash Video Encoder	132
6.5	思考与练习	134

第7章	时间轴和帧	137
7.1	【时间轴】面板	138
7.1.1	【时间轴】面板的构成	138
7.1.2	在时间轴中标识不同类型的动画	138
7.2	帧	140
7.2.1	帧、关键帧和空白关键帧的区别	140
7.2.2	修改帧的频率	141
7.3	帧的编辑操作	142
7.3.1	选择帧和帧列	142
7.3.2	插入帧	143
7.3.3	删除和清除帧	145
7.3.4	复制、粘贴与移动单帧	145
7.3.5	将帧转换为关键帧	147
7.3.6	将帧转换为空白关键帧	147
7.4	实践案例与上机指导	148
7.4.1	制作图片切换动画	148
7.4.2	制作日月变换动画	150
7.4.3	制作放飞气球动画	152
7.5	思考与练习	154
第8章	Flash 基本动画制作	155
8.1	逐帧动画	156
8.1.1	逐帧动画的基本原理	156
8.1.2	制作逐帧动画	156
8.2	形状补间动画	158
8.2.1	形状补间动画原理	158
8.2.2	制作形状补间动画	159
8.3	传统补间动画	160
8.3.1	了解传统补间动画	161
8.3.2	创建传统补间动画	161
8.3.3	编辑传统补间动画	162
8.3.4	沿路径创建传统补间动画	165
8.4	补间动画	168
8.4.1	了解补间动画	168
8.4.2	补间动画和传统补间之间的差异	168
8.4.3	创建补间动画	169



8.4.4 编辑补间动画路径.....	171	9.6.1 创建遮罩层.....	206
8.4.5 编辑补间动画范围.....	173	9.6.2 创建遮罩动画.....	206
8.5 使用动画预设.....	173	9.7 实践案例与上机指导.....	208
8.5.1 了解动画预设.....	174	9.7.1 将对象分散到图层.....	208
8.5.2 应用和编辑动画预设.....	174	9.7.2 制作滑雪动画.....	209
8.6 实践案例与上机指导.....	175	9.7.3 制作旋转的头像.....	212
8.6.1 游动的鱼.....	175	9.8 思考与练习.....	213
8.6.2 创建自定义动画预设.....	177		
8.6.3 制作摆动的小球.....	180	第 10 章 滤镜与混合模式的应用.....	215
8.7 思考与练习.....	182	10.1 滤镜.....	216
第 9 章 图层与高级动画制作.....	183	10.1.1 滤镜的概述.....	216
9.1 什么是图层.....	184	10.1.2 滤镜和 Flash Player 的 性能.....	216
9.1.1 图层的概念与类型.....	184	10.1.3 添加滤镜.....	216
9.1.2 图层的显示状态.....	185	10.1.4 预设滤镜库.....	217
9.2 图层的基本操作.....	186	10.2 应用滤镜.....	217
9.2.1 新建与选择图层.....	186	10.2.1 【投影】滤镜效果.....	218
9.2.2 新建图层文件夹.....	188	10.2.2 【模糊】滤镜效果.....	219
9.2.3 调整图层排列顺序.....	189	10.2.3 【斜角】滤镜效果.....	220
9.2.4 重命名图层.....	189	10.2.4 【渐变发光】滤镜效果.....	220
9.3 编辑图层.....	190	10.2.5 【调整颜色】滤镜效果.....	221
9.3.1 复制图层.....	190	10.3 使用混合模式创建复合图像.....	222
9.3.2 删除图层和图层文件夹.....	191	10.3.1 关于混合模式.....	222
9.3.3 隐藏/显示图层.....	192	10.3.2 混合模式示例.....	223
9.3.4 锁定/解锁图层.....	192	10.4 实践案例与上机指导.....	225
9.3.5 显示图层轮廓.....	193	10.4.1 制作发光的星星.....	225
9.3.6 修改图层轮廓颜色.....	194	10.4.2 使用动画滤镜.....	227
9.4 引导层动画.....	194	10.4.3 滤色效果.....	228
9.4.1 创建普通引导层.....	195	10.5 思考与练习.....	230
9.4.2 添加运动引导层.....	195		
9.4.3 创建沿直线运动的动画.....	196	第 11 章 认识 ActionScript 编程环境.....	231
9.4.4 创建沿轨道运动的动画.....	198	11.1 什么是 ActionScript.....	232
9.5 场景动画.....	201	11.1.1 ActionScript 简介.....	232
9.5.1 【场景】面板.....	201	11.1.2 ActionScript 的相关术语.....	232
9.5.2 添加与删除场景.....	201	11.2 ActionScript 的工作环境.....	233
9.5.3 调整场景顺序.....	202	11.2.1 认识【动作】面板.....	233
9.5.4 查看特定场景.....	203	11.2.2 使用【动作】面板添加 脚本.....	233
9.5.5 制作多场景动画.....	203	11.3 使用【代码片段】面板.....	235
9.6 遮罩动画.....	205		

11.3.1 认识【代码片段】面板.....	235	12.4.6 赋值运算符.....	255
11.3.2 添加代码片段.....	236	12.4.7 运算符的使用规则.....	255
11.3.3 使用代码片段加载外部文件.....	237	12.5 函数和类.....	256
11.3.4 使用代码片段控制时间轴.....	238	12.5.1 全局函数和自定义函数.....	256
11.4 实践案例与上机指导.....	239	12.5.2 使用预定义全局函数.....	257
11.4.1 制作不断旋转的效果.....	239	12.5.3 使用自定义函数.....	258
11.4.2 为影片剪辑添加代码.....	240	12.5.4 创建类的实例.....	258
11.4.3 使用代码制作动画.....	242	12.5.5 使用类的实例.....	259
11.5 思考与练习.....	244	12.6 实践案例与上机指导.....	259
第 12 章 ActionScript 3.0 基本语法.....	245	12.6.1 在按钮中插入 ActionScript.....	259
12.1 ActionScript 语法.....	246	12.6.2 在帧中插入 ActionScript.....	261
12.1.1 点语法.....	246	12.6.3 制作鼠标指针经过动画.....	261
12.1.2 花括号.....	246	12.7 思考与练习.....	263
12.1.3 圆括号.....	246	第 13 章 使用组件快速创建动画.....	265
12.1.4 程序注释.....	247	13.1 组件的基本操作.....	266
12.1.5 分号.....	247	13.1.1 组件概述与类型.....	266
12.1.6 字母的大小写.....	247	13.1.2 组件的预览与查看.....	266
12.1.7 空白和多行书写.....	247	13.1.3 向 Flash 中添加组件.....	267
12.2 ActionScript 数据类型.....	248	13.2 使用常见的组件.....	267
12.2.1 Boolean 数据类型.....	248	13.2.1 按钮组件(Button).....	268
12.2.2 Null 数据类型.....	248	13.2.2 单选按钮组件 (RadioButton).....	268
12.2.3 String 数据类型.....	248	13.2.3 复选框组件(CheckBox).....	269
12.2.4 MovieClip 数据类型.....	248	13.2.4 文本域组件(TextArea).....	270
12.2.5 int、Number 数据类型.....	249	13.2.5 下拉列表框组件 (ComboBox).....	271
12.2.6 void 数据类型.....	249	13.3 实践案例与上机指导.....	272
12.2.7 Object 数据类型.....	249	13.3.1 添加 Scrollpane 组件.....	272
12.3 变量与常量.....	250	13.3.2 添加 Label 组件.....	273
12.3.1 变量的类型.....	250	13.3.3 添加 List 组件.....	274
12.3.2 定义和命名变量.....	250	13.3.4 制作登录界面.....	274
12.3.3 为变量赋值.....	251	13.4 思考与练习.....	276
12.3.4 常量.....	251	第 14 章 Flash 动画的测试与发布.....	277
12.4 表达式和运算符.....	252	14.1 优化 Flash 影片.....	278
12.4.1 表达式.....	252	14.1.1 优化图像文件.....	278
12.4.2 算术运算符.....	253	14.1.2 优化矢量图形.....	279
12.4.3 字符串运算符.....	253	14.2 Flash 动画的测试.....	280
12.4.4 比较运算符和逻辑运算符.....	254		
12.4.5 位运算符.....	254		



14.2.1 测试影片	280	14.4.2 导出影片文件	286
14.2.2 测试场景	280	14.5 实践案例与上机指导	286
14.3 发布 Flash 动画	281	14.5.1 输出 MOV 视频	286
14.3.1 发布设置	281	14.5.2 发布 GIF 动画	287
14.3.2 发布预览	282	14.5.3 发布 PNG 图像	289
14.3.3 发布 Flash 动画	283	14.6 思考与练习	290
14.4 Flash 动画的导出	284	思考与练习答案	292
14.4.1 导出图像文件	285		



新起点

电脑教程

第 1 章

Flash CC 中文版基础入门

本章要点

- ❑ 初步认识 Flash CC
- ❑ 认识 Flash CC 工作区
- ❑ 设置 Flash CC 参数和快捷键
- ❑ Flash 文件的基本操作

本章主要内容

本章主要介绍初步认识 Flash CC 和 Flash CC 工作区方面的知识,同时讲解如何设置 Flash CC 的参数和快捷键,以及 Flash 文件的基本操作。通过对本章的学习,读者可以掌握 Flash CC 中文版基础操作方面的知识,为深入学习 Flash CC 中文版的知识奠定基础。



1.1 初步认识 Flash CC

Adobe Flash CC 中文版可以实现多种动画特效,是由一帧帧的静态图片,在短时间内连续播放而产生的视觉效果。本章将介绍初步认识 Flash CC 方面的知识与应用领域。

1.1.1 动画和 Flash 概述

动画是一种综合艺术,是集绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式,即使用绘画的手法来创造生命运动的艺术。动画技术是指采用逐帧拍摄对象,并连续播放而形成运动的影像技术。

Flash 是一种动画创作工具,广泛用于创建吸引用户的应用程序,它包含丰富的视频、声音、图形和动画。Flash 可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序等,以及介于它们之间的任何内容。

Adobe Flash Professional CC 为创建数字动画、交互式 Web 站点、桌面应用程序以及手机应用程序开发提供了功能全面的创作和编辑环境。一般而言,使用 Flash 创作的各个内容单元称为应用程序,即使是很简单的动画,也可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果,构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序,如图 1-1 所示。



图 1-1

1.1.2 Flash 的应用领域

目前 Flash 被广泛应用于网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学软件、游戏设计、企业介绍、产品展示和电子相册等领域,下面详细介绍 Flash 应用领域方面的知识。