

Adobe Flash CC

从入门到精通

81

个上机练习 + 课后练习

160

多分钟多媒体教学视频

184

个提示 + 技巧

1720

个附赠图标、特效和素材等资源

新视角文化行 编著

完善的学习模式

“基础知识 + 上机练习 + 操作补充 + 操作延伸 + 课后练习”5大环节保障了可学习性。详细讲解**操作步骤**，力求让读者即学即会。**53**个上机练习，**28**个课后练习，做到**处处**有案例，**步步**有操作。

进阶式讲解模式

全书共16章，每一章都是一个**技术专题**，从基础入手，逐步进阶到灵活应用。基础讲解与操作紧密结合，**方法全面，技巧丰富**，不但能学习**作方法与技巧**，还能提高**实际应用的能力**。

教学视频与辅助素材

160多分钟的多媒体**语音教学视频**，详细记录了关键知识点讲解，以及所有上机练习和课后练习的具体操作过程。还提供了书中操作案例所需要的**源文件**和**最终文件**。

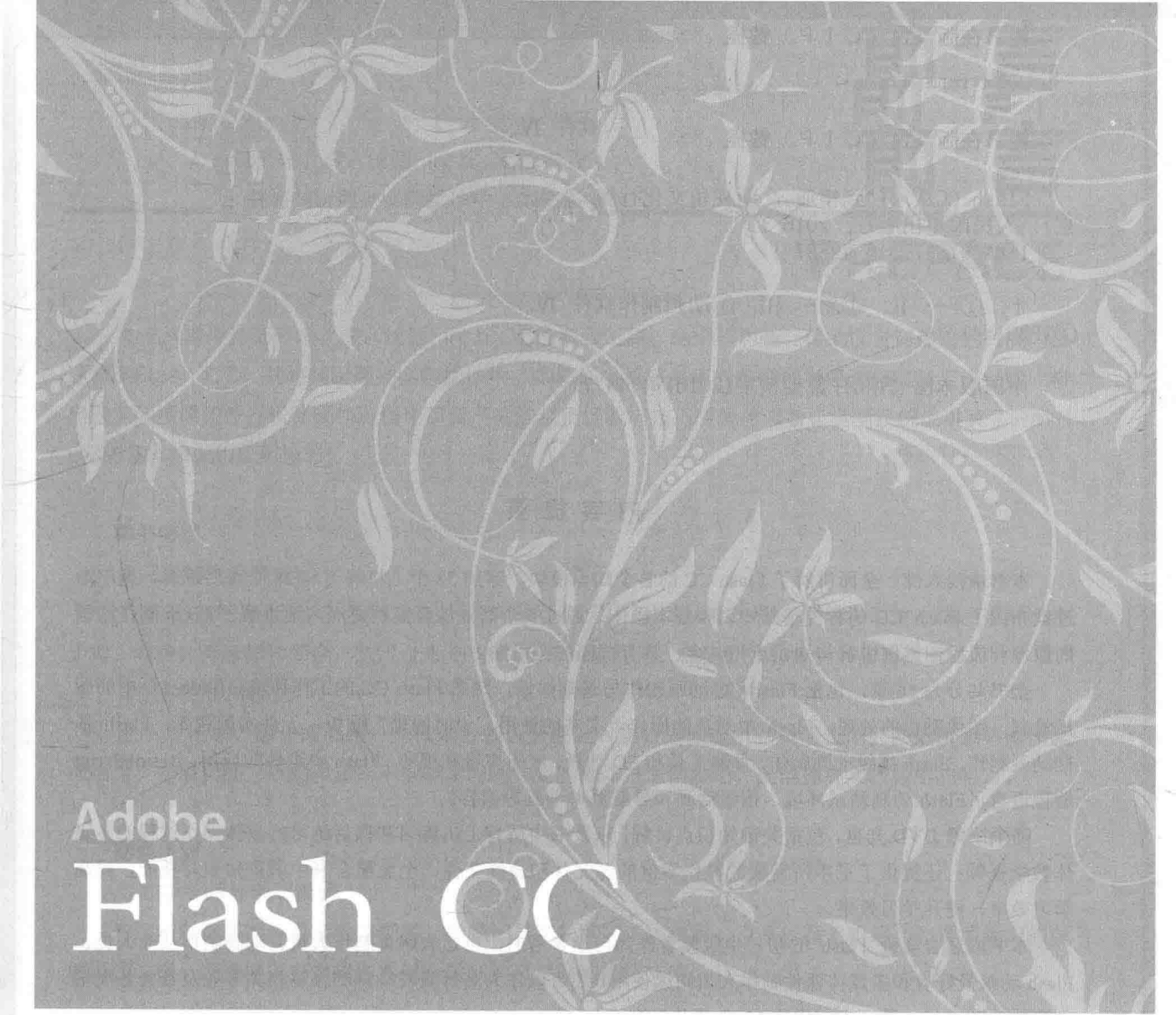
超值的配套素材与商业教程

附赠Flash的**50**个小图标、**82**个遮罩特效、**102**个背景特效、**170**个矢量素材、**173**个实物画法、**311**个透明素材和**832**个音效，以及**9**个商业案例的教学视频、源文件和素材。



中国工信出版集团


 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Adobe
Flash CC

从入门到精通

新视角文化行 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Flash CC从入门到精通 / 新视角文化行编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2016. 11
ISBN 978-7-115-42827-1

I. ①F… II. ①新… III. ①动画制作软件 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第144771号

内 容 提 要

本书由浅入深,全面讲解了Flash CC的各个知识模块,穿插53个上机练习和28个课后练习,循序渐进地介绍了Flash CC的各种基础知识和基本操作;通过5个商业综合案例更深入地讲解了Flash制作动画的原理和流程,案例讲解与知识点相结合,具有很强的实用性。

全书共分为16章,包括Flash CC动画制作与基础知识,熟悉Flash CC的工作环境,Flash CC中的图形绘制,图像颜色的处理,Flash中对象的操作,文本的使用,“时间轴”面板,元件实例和库,Flash基础动画制作,Flash高级动画制作,骨骼工具和3D动画,应用声音和视频,Flash中组件的应用,ActionScript编程语言,Flash动画测试环境,按钮动画和导航菜单动画等内容。

随书附赠DVD光盘,包括关键知识点讲解,以及书中所有上机练习和课后练习的具体操作过程的多媒体教学视频;还提供了书中所需要的操作案例的源文件和最终文件,全面配合书中所讲知识与技能,提高学习效率,提升学习效果。

本书既适合喜爱Flash的初、中级读者作为自学参考书,也适合网页制作人员、动画制作从业人员、Flash动画爱好者和多媒体课件制作人员阅读使用,还可以作为高等院校动画制作等相关专业及社会各类培训班的辅助教材,是一本实用的Flash操作宝典。

-
- ◆ 编 著 新视角文化行
责任编辑 杨 璐
责任印制 陈 犇
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21 彩插: 4
字数: 548千字 2016年11月第1版
印数: 1—2 500册 2016年11月河北第1次印刷
-

定价: 49.80元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京东工商广字第8052号



DVD教学光盘使用说明

◎ 操作方式

随书附赠1张DVD光盘,将光盘放入光驱中,几秒钟后在桌面上双击“我的电脑”图标,在打开的窗口中右击光盘所在的盘符,在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令,即可进入光盘内容界面。



光盘中的文件

◎ 教学视频



视频



多媒体语音视频文件



操作视频讲解

“视频”文件夹中包含了160多分钟的关键知识点讲解,以及所有上机练习和课后练习具体操作的视频讲解文件。视频均为SWF格式,读者可自行选择播放器观看。

◎ 素材文件



素材



素材文件



素材展示

“素材”中包含了书中操作案例所需要的素材文件,按章节划分,方便读者查找使用。

◎ 源文件



源文件



实例源文件



源文件效果展示

“源文件”中包含本书制作的所有操作的源文件效果,按章节划分,方便读者查看对比。

◎ 赠送商业教程和素材



赠送商业教程



赠送素材

- 视频
- 素材
- 源文件
- 50个Flash小图标
- 82个Flash遮罩特效
- 102个Flash背景特效
- 170个矢量素材
- 173个Flash实物画法
- 311个透明Flash素材
- 832个Flash音效

赠送文件



文件展示



附赠Flash的1720个图标、特效和素材等资源,以及9个商业案例教学视频及其源文件、素材。全面配合所讲知识与技能,提升学习效果。

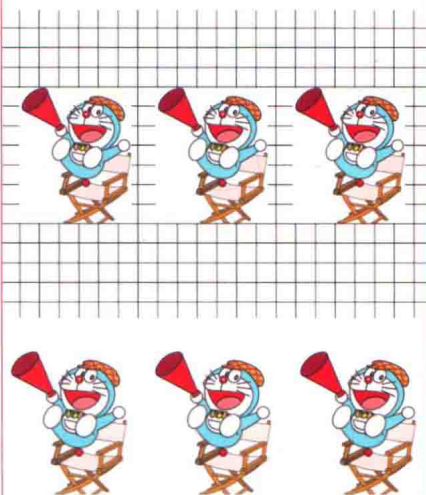
2.4 上机练习

利用首选参数中的“绘制”类别设置绘画方式



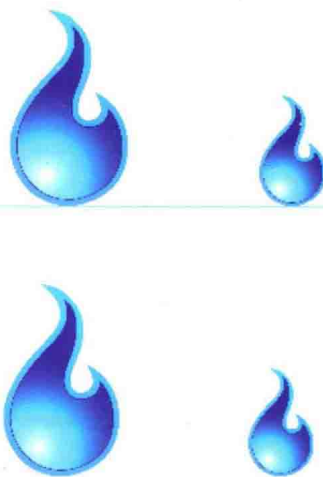
2.5.2 上机练习

使用网格布局动画



2.5.3 上机练习

使用辅助线定位动画中元件



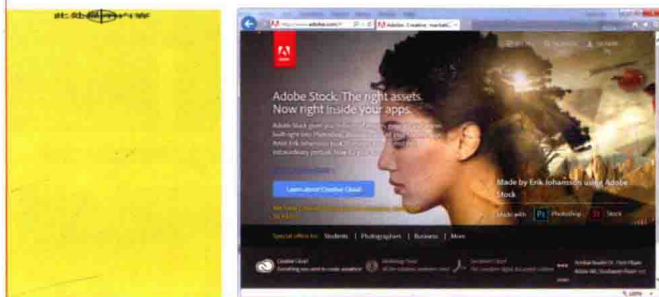
2.6 上机练习 1

设置 Flash 的帧频



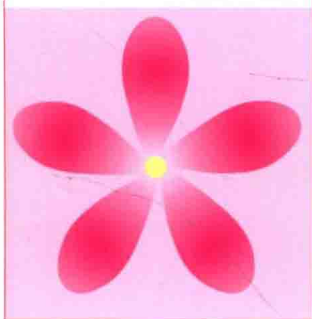
2.6 上机练习 2

从模板中新建一个垂直横幅文件



3.2.1 上机练习

使用椭圆工具绘制花瓣



3.2.2 上机练习

使用“矩形工具”、“椭圆工具”和“线条工具”绘制方块表情



3.3.1 上机练习

使用基本椭圆工具绘制折扇



3.3.2 上机练习

使用基本矩形工具绘制按钮



3.4.2 上机练习

绘制调皮的小太阳



3.5.3 上机练习

使用画笔工具绘制简笔画灯泡



3.6.2 上机练习

使用钢笔工具绘制可爱月亮



3.10 上机练习 1

使用线条工具绘制小树



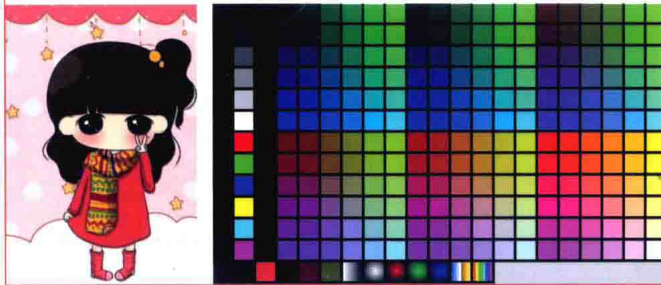
3.10 上机练习 2

绘制卡通动物头部



4.1.2 上机练习

添加和替换颜色样本



4.2.2 上机练习

使用“渐变填充”绘制可爱的房子



4.4.3 上机练习

修改图形的笔触和填充



4.5 上机练习 1

制作简单的按钮图形

联系我们

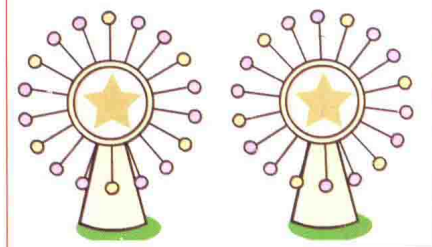
4.5 上机练习 2

绘制魔法药瓶



5.4.1 上机练习

制作旋转的风车



5.7.2 上机练习

制作倒计时动画



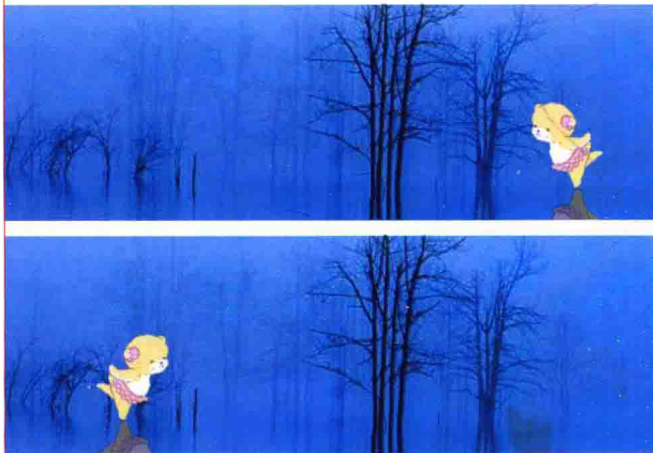
5.8 上机练习 1

绘制繁星点点



5.8 上机练习 2

小熊滑冰



6.1.3 上机练习

设置文本的基本样式

New world,
New city

我们同在一个世界，
让我们共同爱护我们的家园！



鑫鑫链家地产

选择鑫鑫，成就未来，期待您的加盟！
电话：0000-00000000 邮编：050000
地址：北京昌平区东大街99号 联系人：王先生

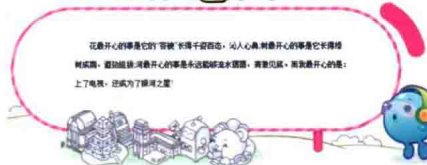
6.3.2 上机练习

利用 ActionScript 3.0 的脚本语言调用外部文档

Fun2Fun



Fun2Fun



6.6 上机练习

文字分散变换动画

你们的快乐！

创造我们工作的动力！



6.7 上机练习 1

文本的超链接

搜索引擎网

百度

谷歌



6.7 上机练习 2

镜面文字效果

元末视觉



元末视觉



7.5 上机练习

利用“分散到图层”命令制作跳动的文字



7.7.4 上机练习

制作披风飘动



7.8.4 上机练习

制作瓢虫动画



7.9 上机练习 1

制作心形遮罩动画



7.9 上机练习 2

制作淋雨的幻想先生



8.2.1 上机练习

按钮中应用影片剪辑



8.4.1 上机练习

使用创建实例制作宇宙飞人



8.5.3 上机练习

使用文件夹管理多个元件



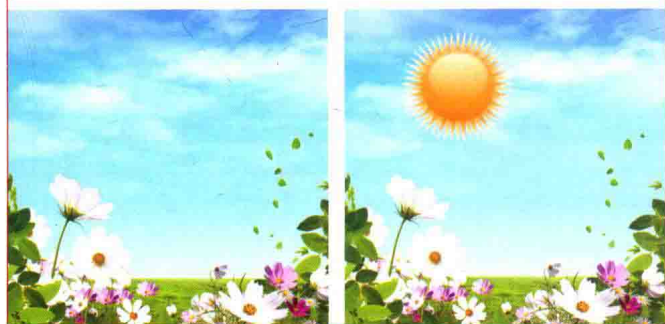
8.6 上机练习 1

儿童游乐园



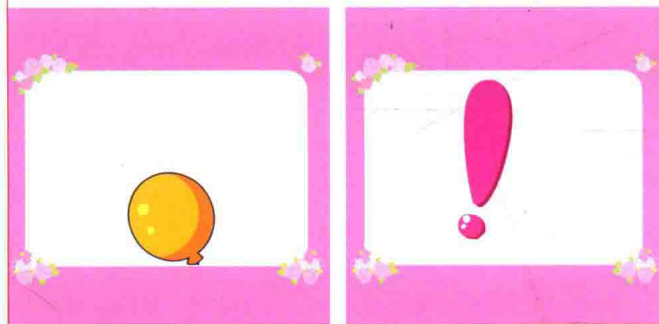
8.6 上机练习 2

使用脚本调用“太阳”元件



9.2.2 上机练习

制作变形动画



9.2.3 上机练习

制作形状提示补件的动画效果



9.4.3 上机练习

制作旅游宣传的动画效果



9.5.2 上机练习

制作蹦蹦球动画



9.6.4 上机练习

使用混合模式去除导入素材的黑底



9.7 上机练习 1

制作开场动画效果



9.7 上机练习 2

调整补间动画的运动轨迹



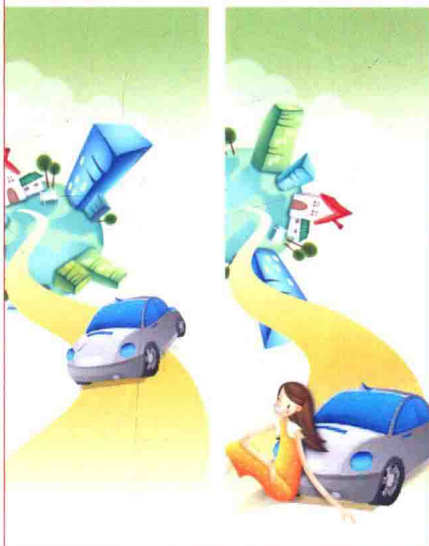
10.1.2 上机练习

制作遮罩动画



10.2.3 上机练习

制作引导线动画



10.3.10 上机练习

制作滤镜动画



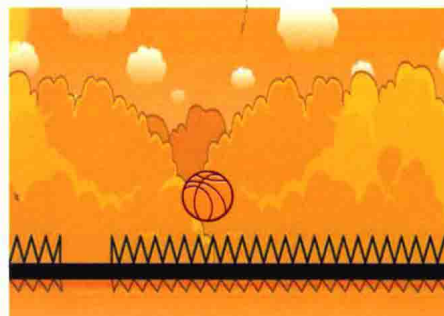
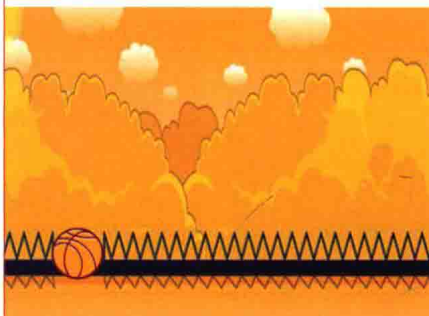
10.5 上机练习 1

产品宣传广告动画



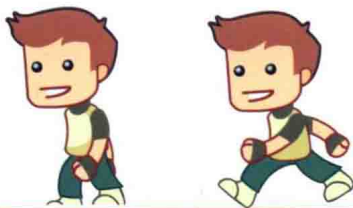
10.5 上机练习 2

使用动画编辑器制作动画



11.1.3 上机练习

通过元件实例创建骨骼动画



11.2.6 上机练习

制作骨骼动画



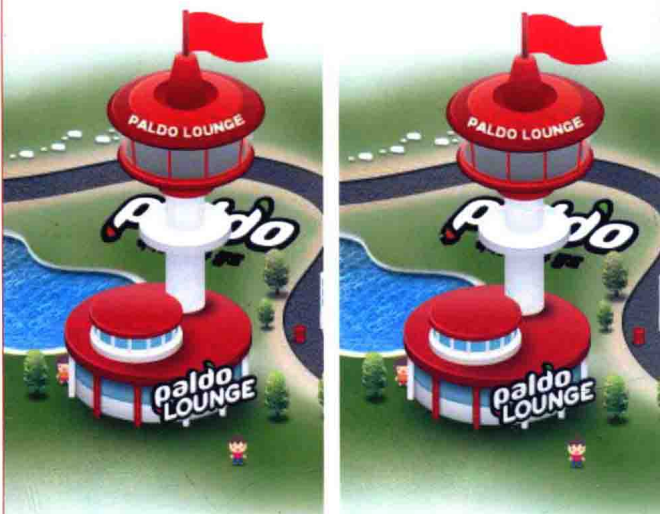
11.3.4 上机练习

旋转动画



11.4 上机练习 1

为形状添加骨骼



11.4 上机练习 2

制作 3D 旋转动画



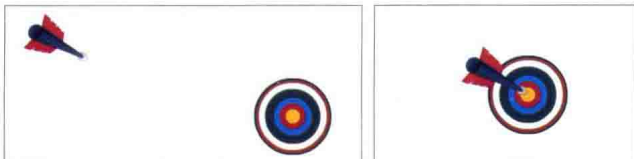
12.2.3 上机练习

为按钮添加声音



12.2.4 上机练习

为影片剪辑添加背景声音



12.6 上机练习 1

为按钮添加声音



12.5.3 上机练习

通过时间轴控制嵌入视频的播放



13.3.1 上机练习

添加 CheckBox 组件



13.3.2 上机练习

添加 RadioButton 组件



13.3.3 上机练习

添加 List 组件



13.3.5 上机练习

添加 ComboBox 组件



13.3.6 上机练习

添加 ScrollPane 组件



13.3.8 上机练习

添加 TextInput 组件



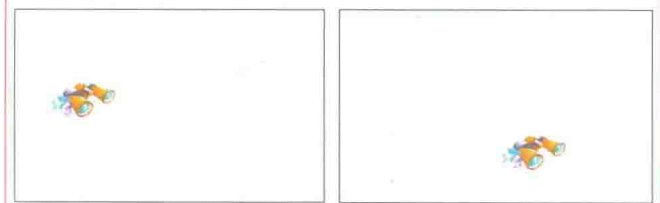
13.4 课后练习

添加 Button 组件



14.9.1 上机练习

使用 ActionScript 3.0 替换鼠标光标



14.9.3 上机练习

使用 ActionScript 3.0 转到某帧停止播放



14.9.5 上机练习

调用外部动画

播放动画



使用 ActionScript 3.0 实现键盘控制对象



14.10 课后练习 1

使用 ActionScript 3.0 隐藏场景对象



15.4.1 上机练习

导出 JPEG 图像



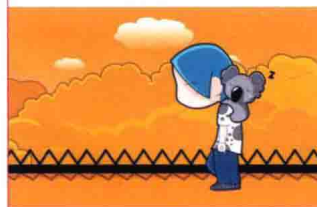
15.4.1 上机练习

导出 GIF 图像



15.5 课后练习 1

导出 JPEG 序列



15.5 课后练习 2

制作清新贺卡



16.1

制作游戏按钮动画



16.2

制作按下按钮动画



16.3

制作卡通按钮动画



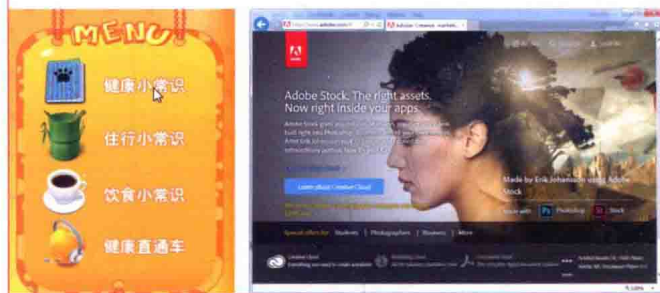
16.4

制作网站导航动画



16.5

制作网站快速导航动画



目 录

CONTENTS

第 01 章 Flash动画制作基础知识

1.1 图像基础知识	12
1.1.1 图像的像素与分辨率	12
1.1.2 矢量图和位图	12
1.2 Flash的发展历史和特点	13
1.2.1 Flash动画的发展历史	13
1.2.2 Flash动画的特点	14
1.3 Flash的基本工作原理及应用	14
1.3.1 Flash的基本工作原理	14
1.3.2 Flash的应用领域	14
1.4 Flash动画的制作流程	17
1.4.1 Flash动画的创意	17
1.4.2 Flash动画的制作	17
1.4.3 Flash动画的优化与输出	17
1.5 安装和卸载Flash CC	18
1.5.1 安装Flash CC的配置要求	18
1.5.2 Flash CC的安装	18
■ 上机练习 ■ 安装Flash CC	18
1.5.3 Flash CC的启动	19
■ 上机练习 ■ 启动Flash CC	19
1.6 Flash CC的工作界面	20
1.6.1 Flash CC的初始界面	20
1.6.2 Flash CC的工作界面	20
1.6.3 Flash CC的主菜单	21
1.6.4 Flash CC的工具面板	23
1.6.5 Flash CC的常用面板	24
1.6.6 Flash CC的工作区	27
1.7 Flash的基本术语	31
1.7.1 帧、关键帧和空白关键帧	31
1.7.2 帧频	31
1.7.3 场景	32
1.8 Flash的文件格式	32
1.8.1 FLA和SWF	32
1.8.2 GIF和JPG	32
1.8.3 PSD和PNG	33
1.9 本章小结	33

第 02 章 Flash CC工作环境

2.1 Flash CC的新增功能	35
2.1.1 全新的骨骼工具	35
2.1.2 导入具有音频的H.264视频	35
2.1.3 将位图导出为Sprite表	35
2.1.4 随舞台缩放调整画笔大小	35

2.1.5 通用文档类型转换器	36
2.1.6 改进的音频工作流	36
2.1.7 改进的动画编辑器	36
2.1.8 面板新增锁定选项	36
2.1.9 对WebGL的代码片断支持	36
2.1.10 自定义平台支持SDK和 样例插件得到了增强	37
2.1.11 保存优化和自动恢复优化	37
2.1.12 组织导入库中的GIF	37
2.1.13 反向选择和将时间轴重设为默认级别	37
2.1.14 粘贴并覆盖帧	38
2.2 Flash文档的基本操作	38
2.2.1 新建动画文档	38
2.2.2 新建模板动画文档	39
2.2.3 打开动画文档	42
2.2.4 保存动画文档	42
2.2.5 测试动画文档	43
2.2.6 关闭动画文档	44
2.3 基于XML的FLA源文件	44
2.4 设置制作Flash动画环境	44
2.4.1 文档属性设置	44
2.4.2 调整舞台显示比例	45
2.4.3 设置常用环境参数	46
■ 上机练习 ■ 利用首选参数中的“绘制”类别 设置绘画方式	49
2.4.4 “属性”面板设置	51
2.5 使用辅助工具	52
2.5.1 使用标尺	52
■ 上机练习 ■ 使用标尺定位动画中的元素	52
2.5.2 网格的使用	53
■ 上机练习 ■ 使用网格布局动画	54
2.5.3 创建辅助线	56
■ 上机练习 ■ 使用辅助线定位动画中元件	57
2.6 课后练习	58
课后练习1: 设置Flash的帧频	58
课后练习2: 从模板中新建一个垂直横幅文件	59

第 03 章 Flash CC中的图形绘制

3.1 线条工具	61
3.1.1 设置线条属性	61
3.1.2 设置笔触样式	62
3.1.3 线条的端点和结合	63
3.2 椭圆工具和矩形工具	64

3.2.1 椭圆工具	64
■ 上机练习 ■ 使用椭圆工具绘制花瓣	65
3.2.2 矩形工具	66
■ 上机练习 ■ 使用“矩形工具”“椭圆工具” 和“线条工具”绘制方块表情	67
3.3 基本椭圆工具和基本矩形工具	69
3.3.1 基本椭圆工具	69
■ 上机练习 ■ 使用基本椭圆工具绘制折扇	70
3.3.2 基本矩形工具	72
■ 上机练习 ■ 使用基本矩形工具绘制按钮	73
3.4 多角星形工具	74
3.4.1 创建多边形	75
3.4.2 创建星形	75
■ 上机练习 ■ 绘制调皮的小太阳	76
3.5 铅笔工具和画笔工具	76
3.5.1 铅笔工具	77
3.5.2 画笔工具	77
3.5.3 自定义画笔	78
■ 上机练习 ■ 使用画笔工具绘制简笔画电灯泡	78
3.6 钢笔工具	80
3.6.1 创建钢笔路径	80
3.6.2 编辑钢笔路径	81
■ 上机练习 ■ 使用钢笔工具绘制可爱月亮	82
3.7 图像基础知识	84
3.7.1 为笔触添加可变宽度	85
3.7.2 移动或复制应用于笔触的可变宽度	85
3.7.3 修改和删除笔触的可变宽度	86
3.7.4 保存宽度配置文件	86
3.8 修改线条和形状轮廓	86
3.8.1 使用“选择工具”改变形状	86
3.8.2 伸直和平滑线条	87
3.8.3 优化曲线	87
3.8.4 使用“橡皮擦工具”擦除图形	88
3.9 贴紧	88
3.9.1 贴紧对齐	89
3.9.2 贴紧至网格	89
3.9.3 贴紧至辅助线	89
3.9.4 贴紧至像素	90
3.9.5 贴紧至对象	90
3.9.6 编辑贴紧方式	91
3.10 课后练习	91
课后练习1: 使用线条工具绘制小树	91
课后练习2: 绘制卡通动物头部	92

第 04 章 图形颜色处理

4.1 “样本”面板	94
4.1.1 使用样本	94
4.1.2 添加和替换颜色	94
■ 上机练习 ■ 添加和替换颜色样本	95
4.1.3 加载默认颜色	96

4.1.4 Web216色	96
4.1.5 清除颜色	96
4.2 “颜色”面板	97
4.2.1 纯色填充	97
4.2.2 渐变色填充	98
■ 上机练习 ■ 使用“渐变填充”绘制可爱的房子	99
4.2.3 位图填充	102
4.3 创建笔触和填充	103
4.3.1 使用工具箱中的“笔触颜色”和 “填充颜色”	103
4.3.2 使用“属性”面板中的“笔触颜色”和 “填充颜色”	103
4.4 修改图形的笔触和填充	104
4.4.1 使用“滴管工具”采样颜色	104
4.4.2 使用“墨水瓶工具”修改笔触	104
4.4.3 使用“颜料桶工具”修改填充	105
■ 上机练习 ■ 修改图形的笔触和填充	105
4.4.4 使用“渐变变形工具”修改渐变填充	107
4.5 课后练习	109
课后练习1: 制作简单的按钮图形	109
课后练习2: 绘制魔法药瓶	109

第 05 章 Flash中对象的操作

5.1 选择对象	111
5.1.1 使用“选择工具”单击选择图形对象	111
5.1.2 使用“部分选择工具”选择图形对象	111
5.1.3 使用“套索工具”选择图形对象	111
5.1.4 选择元件对象	112
5.2 预览图形对象	112
5.2.1 轮廓预览对象	112
5.2.2 高速显示对象	112
5.2.3 消除动画中的锯齿	113
5.2.4 消除动画中文字的锯齿	113
5.2.5 显示整个动画中的对象	113
5.3 图形对象的基本操作	113
5.3.1 通过拖动移动图形对象	114
5.3.2 通过拖动移动元件对象	114
5.3.3 通过键盘上的方向键移动对象	114
5.3.4 通过“属性”面板移动对象	114
5.3.5 通过“信息”面板移动对象	115
5.3.6 复制对象	115
5.3.7 再制对象	115
5.3.8 删除对象	116
5.3.9 将对象转换为位图	116
5.4 图形对象的变形操作	117
5.4.1 “变形”面板	117
■ 上机练习 ■ 制作旋转的风车	118
5.4.2 认识变形点	120
5.4.3 自由变换对象	120
5.4.4 扭曲图形对象	121

5.4.5 缩放对象	122
5.4.6 封套对象	122
5.4.7 旋转和倾斜对象	122
5.4.8 翻转对象	123
5.5 合并图形对象	123
5.5.1 联合	123
5.5.2 交集	124
5.5.3 打孔	124
5.5.4 裁切	124
5.6 排列和对齐图形对象	124
5.6.1 层叠图形对象	124
5.6.2 对齐图形对象	125
5.7 组合与分离图形对象	126
5.7.1 组合图形对象	126
5.7.2 分离图形对象	127
■上机练习■制作倒计时动画	127
5.8 课后练习	130
课后练习1: 绘制繁星点点	130
课后练习2: 小熊滑冰	131

第06章 文本的使用

6.1 文本的属性	133
6.1.1 文本的字符样式	133
6.1.2 传统文本的段落样式	134
6.1.3 消除锯齿选项	134
■上机练习■设置文本的基本样式	135
6.2 文本的调整	136
6.2.1 文本的位置和大小	136
6.2.2 文本的颜色	137
6.3 Flash中文本类型	137
6.3.1 静态文本	137
6.3.2 动态文本	138
■上机练习■利用ActionScript 3.0的脚本语言调用外部文档	139
6.3.3 输入文本	140
6.3.4 创建可滚动文本	141
6.4 嵌入字体	141
6.5 设置文本链接	142
6.6 分离文本	142
■上机练习■文字分散变换动画	143
6.7 课后练习	145
课后练习1: 文本的超链接	145
课后练习2: 镜面文字效果	145

第07章 “时间轴”面板

7.1 “时间轴”面板	147
7.1.1 “时间轴”面板简介	147
7.1.2 图层的作用	149
7.2 使用图层	149
7.2.1 创建新图层	149

7.2.2 选择图层	150
7.2.3 重命名图层	150
7.2.4 复制图层	151
7.2.5 删除图层	152
7.2.6 调整图层顺序	152
7.2.7 设置图层属性	153
7.3 图层状态	154
7.3.1 显示与隐藏图层	154
7.3.2 锁定与解锁图层	154
7.3.3 显示图层轮廓	155
7.4 组织图层	155
7.4.1 新建图层文件夹	155
7.4.2 编辑图层文件夹	156
7.5 分散到图层	157
■上机练习■利用“分散到图层”命令制作跳动的文字	157
7.6 “时间轴”中的帧	159
7.6.1 帧的基本类型	159
7.6.2 关于帧频	160
7.7 编辑帧	161
7.7.1 设置帧的显示状态	161
7.7.2 选择帧	161
7.7.3 插入帧	162
7.7.4 插入关键帧	162
■上机练习■制作披风飘动	162
7.7.5 复制帧	163
7.7.6 移动帧	163
7.7.7 翻转帧	164
7.7.8 删除帧和清除帧	164
7.7.9 帧标签	165
7.8 绘图纸外观	165
7.8.1 设置帧居中	165
7.8.2 使用“绘图纸外观”	165
7.8.3 使用“绘图纸外观轮廓”	166
7.8.4 编辑多个帧	166
■上机练习■制作瓢虫动画	167
7.8.5 修改绘图纸标记	168
7.9 课后练习	168
课后练习1: 制作心形遮罩动画	168
课后练习2: 制作淋雨的幻想先生	169

第08章 元件、实例和库

8.1 元件、实例和库概述	171
8.1.1 元件和实例概述	171
8.1.2 库概述	171
8.2 创建和管理元件	171
8.2.1 元件的类型	171
■上机练习■按钮中应用影片剪辑	172
8.2.2 创建元件	174
8.2.3 转换元件	174

8.2.4 删除元件	174
8.2.5 利用文件夹管理元件	175
8.3 编辑元件	175
8.3.1 在当前位置编辑元件	175
8.3.2 在元件的编辑模式下编辑元件	175
8.4 创建与编辑实例	176
8.4.1 从库面板中创建实例	176
■ 上机练习 ■ 使用创建实例制作宇宙飞人	176
8.4.2 复制实例	176
8.4.3 删除实例	177
8.4.4 设置实例的颜色样式	177
8.4.5 改变实例的类型	178
8.4.6 分离实例	178
8.4.7 交换实例	178
8.5 “库”面板	178
8.5.1 “库”面板	178
8.5.2 使用“库”面板管理资源	179
8.5.3 使用文件夹管理文件	181
■ 上机练习 ■ 使用文件夹管理多个元件	181
8.5.4 使用共享资源	183
8.5.5 调用外部库中的元件	183
8.6 课后练习	183
课后练习1: 儿童游乐园	183
课后练习2: 使用脚本调用“太阳”元件	184

第 09 章 Flash 基础动画制作

9.1 逐帧动画	186
9.1.1 逐帧动画的特点	186
9.1.2 导入逐帧动画	186
9.2 形状补间动画	186
9.2.1 形状补间动画的特点	186
9.2.2 制作形状补间动画	186
■ 上机练习 ■ 制作变形动画	187
9.2.3 制作形状提示补间动画	188
■ 上机练习 ■ 制作形状提示补件的动画效果	188
9.3 补间动画	189
9.3.1 补间动画的特点	189
9.3.2 制作补间动画	189
9.3.3 编辑补间动画	190
9.4 传统补间动画	190
9.4.1 传统补间动画的特点	190
9.4.2 传统补间动画与补间动画的区别	191
9.4.3 制作传统补间动画	192
■ 上机练习 ■ 制作旅游宣传的动画效果	192
9.5 使用动画预设	194
9.5.1 动画预设的原理	194
9.5.2 应用动画预设	194
■ 上机练习 ■ 制作蹦蹦球动画	194
9.6 元件的高级应用	196
9.6.1 对图像对象设置循环	196

9.6.2 缩放和缓存元件	196
9.6.3 位图缓存	198
9.6.4 混合模式	198
■ 上机练习 ■ 使用混合模式去除导入素材的黑底	200

9.7 课后练习	201
课后练习1: 制作开场动画效果	201
课后练习2: 调整补间动画的运动轨迹	202

第 10 章 Flash 高级动画制作

10.1 遮罩动画	204
10.1.1 遮罩动画的概念	204
10.1.2 制作遮罩动画	204
■ 上机练习 ■ 制作遮罩动画	204
10.2 引导线动画	207
10.2.1 引导线动画的概念	207
10.2.2 传统运动引导层与引导层	207
10.2.3 制作引导线动画	208
■ 上机练习 ■ 制作引导线动画	208
10.3 滤镜的应用	210
10.3.1 滤镜简介	210
10.3.2 滤镜和Flash Player的性能	210
10.3.3 投影	210
10.3.4 模糊	212
10.3.5 发光	213
10.3.6 斜角	214
10.3.7 渐变发光	215
10.3.8 渐变斜角	217
10.3.9 调整颜色	218
10.3.10 制作滤镜动画	219
■ 上机练习 ■ 制作滤镜动画	219
10.4 动画编辑器	221
10.4.1 认识“动画编辑器”面板	221
10.4.2 编辑属性曲线	222
10.4.3 应用预设缓动和自定义缓动	222
10.5 课后练习	223
课后练习1: 产品宣传广告动画	223
课后练习2: 使用动画编辑器制作动画	224

第 11 章 骨骼动画和3D动画

11.1 骨骼工具	226
11.1.1 向元件添加骨骼	227
11.1.2 向形状添加骨骼	227
11.1.3 设置“IK骨骼”属性	228
■ 上机练习 ■ 通过元件实例创建骨骼动画	229
11.2 编辑骨骼动画	231
11.2.1 选择骨骼	231
11.2.2 重新定位骨骼和关联的对象	231
11.2.3 删除骨骼	231
11.2.4 相对于关联的形状或元件移动骨骼	231
11.2.5 使用绑定工具	232

11.2.6 调整骨骼运动约束	232
■ 上机练习 ■ 制作骨骼动画	233
11.3 3D平移和旋转对象	235
11.3.1 3D平移对象	235
11.3.2 3D平移的属性设置	236
11.3.3 3D旋转对象	237
11.3.4 使用“变形”面板实现3D旋转	238
■ 上机练习 ■ 旋转动画	238
11.4 课后练习	240
课后练习1: 为形状添加骨骼	240
课后练习2: 制作3D旋转动画	240

第12章 应用声音和视频

12.1 声音的基础知识	243
12.1.1 声音的格式	243
12.1.2 声音的采样率	243
12.1.3 声音的位深	244
12.1.4 声道	244
12.2 在Flash中导入声音	244
12.2.1 声音的类型	244
12.2.2 导入声音文件	244
12.2.3 为按钮添加声音	245
■ 上机练习 ■ 为按钮添加声音	245
12.2.4 为影片剪辑添加背景声音	247
■ 上机练习 ■ 为影片剪辑添加背景声音	247
12.3 在Flash中编辑声音	249
12.3.1 为动画重新设置背景声音	249
12.3.2 设置声音属性	249
12.3.3 声音的重复	249
12.3.4 声音与动画同步	250
12.3.5 声音的效果	250
12.3.6 声音编辑器	251
12.3.7 分割时间轴中的声音	252
12.4 Flash中声音的优化与输出	252
12.4.1 压缩声音导出	252
12.4.2 ADPCM压缩方式	253
12.4.3 MP3压缩方式	253
12.4.4 Raw压缩方式和语言压缩方式	254
12.4.5 导出Flash文档声音准则	254
12.4.6 使用行为控制声音	254
12.5 在Flash中导入视频	255
12.5.1 可导入的视频格式	255
12.5.2 视频导入向导	255
12.5.3 处理导入的视频文件	258
■ 上机练习 ■ 通过时间轴控制嵌入视频的播放	258
12.5.4 转换视频格式	261
12.6 课后练习	261
课后练习1: 为按钮添加声音	261
课后练习2: 使用播放组件加载外部视频	262

第13章 Flash中组件的应用

13.1 组件概述	264
13.1.1 组件的作用	264
13.1.2 组件的类型	264
13.2 组件的基本操作	265
13.2.1 在创建时添加组件	265
13.2.2 使用ActionScript在运行时添加组件	266
13.2.3 设置组件大小	266
13.3 常用组件的使用	266
13.3.1 使用CheckBox组件	266
■ 上机练习 ■ 添加CheckBox组件	266
13.3.2 使用RadioButton组件	268
■ 上机练习 ■ 添加RadioButton组件	268
13.3.3 使用List组件	269
■ 上机练习 ■ 添加List组件	269
13.3.4 使用Button组件	271
13.3.5 使用ComboBox组件	271
■ 上机练习 ■ 添加ComboBox组件	271
13.3.6 使用ScrollPane组件	274
■ 上机练习 ■ 添加ScrollPane组件	274
13.3.7 使用UI Loader组件	276
■ 上机练习 ■ 添加UI Loader组件	276
13.3.8 使用TextInput组件	278
■ 上机练习 ■ 添加TextInput组件	278
13.4 课后练习	279
课后练习1: 添加Button组件	279
课后练习2: 添加UI Loader组件	280

第14章 ActionScript编程语言

14.1 什么是ActionScript	282
14.1.1 ActionScript简介	282
14.1.2 ActionScript的相关术语	283
14.2 ActionScript编程环境	284
14.2.1 工具栏	284
14.2.2 脚本导航器	285
14.2.3 脚本编辑窗口	286
14.3 编辑ActionScript	286
14.3.1 添加ActionScript脚本代码	286
14.3.2 使用脚本辅助	287
14.4 ActionScript 3.0概述	288
14.4.1 ActionScript 3.0特点	288
14.4.2 ActionScript 3.0优点	288
14.4.3 ActionScript 3.0的新增功能	288
14.5 ActionScript 3.0中的包和命名空间	288
14.5.1 包的概念	289
14.5.2 创建包	289
14.5.3 导入包	290
14.5.4 命名空间的概念	290
14.5.5 定义命名空间	291