



新手入门+逐步进阶+实战提高
图解教学+范例练习+视频光盘

Flash CS5

入门与提高

李敏虹 编著



- * 最完整、专业的知识体系：
13章专题，300多个知识点，全面专业。
- * 最典型、实用的案例技巧：
100个实例加技巧，3个行业案例，经典实用。
- * 最详尽、高清的图解教学：
1500多张高清的图片，分析与操作一目了然。
- * 最超值、贴心的光盘资源：
含所有素材与效果文件、教学视频。

DVD光盘
超值赠送

含本书200多分钟视频演示

影响百万人的经典清华版
全新改版震撼上市

清华大学出版社

软件入门与提高丛书

Flash CS5 入门与提高

李敏虹 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书从带领读者体验 Flash CS5 的文件管理、Flash 动画原理、时间轴操作等基础内容,延伸到绘制形状、填充形状、编辑与修改对象和元件、文本的编排和应用等 Flash CS5 常规功能,全面介绍 Flash CS5 动画入门知识、Flash 补间动画创作、反向运动(IK)动画创作、Flash 动画进阶创作、声音和行为以及 ActionScript 应用,最后通过“动画相册”和“Flash 网站”两个大型案例的介绍,让读者全面掌握 Flash CS5 软件的操作。

本书内容丰富全面,讲解深入浅出,结构条理清晰,通过学习书中的基础知识和应用实例,可以让动画设计者掌握实用的知识与技能。

本书附带包含全书练习素材和实例演示影片的光盘,以方便读者使用素材与本书同步学习,提高学习效率,达到事半功倍的效果。本书适合作为职业学校、电脑培训班的培训教材和广大动画爱好者的自学指导书。

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 CS5 入门与提高/李敏虹编著. --北京:清华大学出版社,2012

(软件入门与提高丛书)

ISBN 978-7-302-28323-2

I. ①F… II. ①李… III. ①动画制作软件, Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 045021 号

责任编辑:汤涌涛 杨作梅

封面设计:刘孝琼

责任校对:李玉萍

责任印制:杨 艳

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

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm 印 张:26.75 字 数:680 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2012 年 5 月第 1 版

印 次:2012 年 5 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:49.80 元

产品编号:044039-01

普通用户使用计算机最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在计算机前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又会惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件 and 一本配套的好书，然后坐在计算机前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的计算机也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行。

《软件入门与提高丛书》就是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速便捷地掌握软件的操作方法和编程技术，得心应手地解决实际问题。

本丛书主要特点有如下几个方面。

◎ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书所涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、计算机辅助设计、网络和 Internet 软件、多媒体和图形图像软件等。

◎ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地；对于兼有中西文版本的软件，采取中文版，以尽力满足中国用户的需要。

◎ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。不管您以前是否使用过本丛书所述的软件，这套书对您都将非常合适。

本丛书名中的“入门”是指，对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无须参照其他书即可轻松入门；老用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，自如地踏上新的台阶。至于书名中的“提高”，则蕴涵了图书内容的重点所在。当前软件的功能日趋复杂，不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应用自如

的。因此，本丛书在帮助读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者能真正对所学软件做到融会贯通并熟练掌握。

◎ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的。简而言之，就是实用、明确和透彻。它既不是面面俱到的“用户手册”，也并非详解原理的“功能指南”，而是独具实效的操作和编程指导，围绕用户的实际使用需要选择内容，使读者在每个复杂的软件体系面前能“避虚就实”，直达目标。对于每个功能的讲解，则力求以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何去做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松入行。

◎ 风格特色

1. 从基础到专业，从入门到入行

本丛书针对想快速上手的读者，从基础知识起步，直到专业设计讲解，从入门到入行，在全面掌握软件使用方法和技巧的同时，掌握专业设计知识与创意手法，从零到专迅速提高，让一个初学者快速入门进而设计作品。

2. 全新写作模式，清新自然

本丛书采用“案例功能讲解+唯美插画图示+专家技术点拨+综合案例教学”写作方式，书的前部分主要以命令讲解为主，先详细讲解软件的使用方法及技巧，在讲解使用方法和技巧的同时穿插大量实例，以实例形式来详解工具或命令的使用，让读者在学习基础知识的同时，掌握软件工具或命令的使用技巧；对于实例来说，本丛书采用分析实例创意与制作手法，然后呈现实例制作流程图，让读者在没有实际操作的情况下了解制作步骤，做到心中有数，然后进入课堂实际操作，跟随步骤完成设计。

3. 全程多媒体跟踪教学，人性化的设计掀起电脑学习新高潮

本丛书有从教多年的专业讲师全程多媒体语音录像跟踪教学，以面对面的形式讲解。以基础与实例相结合，技能特训实例讲解，让读者坐在家中尽享课堂的乐趣。配套光盘除了书中所有基础及案例的全程多媒体语音录像教学外，还提供相应的丰富素材供读者分析、借鉴和参考，服务周到、体贴、人性化，价格合理，学习方便，必将掀起一轮电脑学习与应用的新高潮！

4. 专业设计师与你面对面交流

参与本丛书策划和编写的作者全部来自业内行家里手。他们数年来承接了大量的项

目设计，参与教学和培训工作，积累了丰富的实践经验。每本书就像一位专业设计师，将他们设计项目时的思路、流程、方法和技巧、操作步骤面对面地与读者交流。

5. 技术点拨，汇集专业大量的技巧精华

本丛书以技术点拨形式，在书中安排大量软件操作技巧、图形图像创意和设计理念，以专题形式重点突出。它不同于以前图书的提示与技巧，是以实用性和技巧性为主，以小实例的形式重点讲解，让初学者快速掌握软件技巧及实战技能。

6. 内容丰富，重点突出，图文并茂，步骤详细

本丛书在写作上由浅入深、循序渐进，教学范例丰富、典型、精美，讲解重点突出、图文并茂，操作步骤翔实，可先阅读精美的图书，再与配套光盘中的立体教学互动，使学习事半功倍，立竿见影。

经过紧张的策划、设计和创作，本丛书已陆续面市，市场反应良好。本丛书自面世以来，已累计售近千万册。大量的读者反馈卡和来信给我们提出了很多好的意见和建议，使我们受益匪浅。严谨、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

编 者

关于本书

Adobe Flash CS5 是 Adobe 最新发布的动画创作应用程序，无论是在设计动画图形方面，还是创建交互式的应用程序，Flash 都能提供强大的功能，并能制作出绝佳的效果。设计人员和开发人员使用 Flash 可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容，还可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果，构建包含丰富媒体的 Flash 应用程序。

本书全面介绍 Flash CS5 动画入门知识、Flash 补间动画创作、反向运动(IK)动画创作、进阶 Flash 动画创作、声音和行为以及 ActionScript 应用，最后通过“动画相册”和“Flash 网站”两个大型案例的介绍，让读者全面掌握 Flash CS5 的操作。

书中按照先训练后实作的学习过程，达到即学即用的目的，从而引导读者进入 Flash 动画设计的世界，体验 Flash 的乐趣，领略其在工作、生活中的实用价值。

本书结构

本书共分 13 章，全书的内容始终坚持以“学以致用”为思路，列举了大量的应用实例，使读者能更好地学习 Flash CS5 软件。

本书的内容简介如下。

- 第 1 章：主要讲解 Flash CS5 的入门基础知识，包括 Flash CS5 新功能的应用和界面元素，以及 Flash 的文件管理、发布动画等方法。
- 第 2 章：先从 Flash 动画原理讲起，然后介绍 Flash 动画创作元素、了解 Flash 动画对象以及时间轴的基本操作。
- 第 3 章：主要介绍创作动画经常用到的各种元件和对象的创建、应用、管理和修改等处理方法。
- 第 4 章：主要介绍在 Flash 中绘图和修改形状的方法，其中包括绘图的基础知识、使用各种绘图工具的方法，以及选择与修改形状等内容。
- 第 5 章：主要介绍选择与填充颜色、使用颜色工具填充颜色、改变填充类型的方法，以及通过不同方法修改渐变颜色效果等的方法。
- 第 6 章：主要介绍 Flash 动画文本的创建、编辑与应用等方法，其中包括 TLF 文本和传统文本在动画创作中的不同应用，以及使用动态文本、设置文本可滚动性、分离文本等的技巧。

- 第 7 章：主要介绍 Flash 基本补间动画的创作基础和具体操作方法，其中包括 Flash 动画的类型和补间说明，以及补间动画、传统补间和补间形状三种基本类型动画的创作基础和具体制作动画等内容。
- 第 8 章：主要介绍 IK(反向运动)动画创建和应用的知识。其中包括 IK 动画的原理、制作 IK 动画的方法和对骨架进行动画处理的技巧等内容。
- 第 9 章：主要介绍多种 Flash 动画的进阶创作方法，其中包括利用形状提示辅助制作补间形状动画、使用引导层和遮罩层辅助制作补间动画、使用动画编辑器编辑动画，以及制作 3D 变化动画等内容。
- 第 10 章：主要介绍声音、行为、动作、滤镜和混合模式在 Flash 动画创作中的应用。
- 第 11 章：主要介绍 ActionScript 语言在 Flash 中的应用。其中包括 ActionScript 的基础内容、ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 的相关应用等内容。
- 第 12 章：通过一个相册动画的案例，介绍 Flash CS5 程序在创作动画中的综合应用。
- 第 13 章：通过一个个人 Flash 网站的制作过程，详细介绍制作网站各栏目和主页 Flash 动画的方法。

本书总结了作者多年开发 Flash 动画的实践经验，目的是帮助从事动画设计、网站设计工作的广大读者迅速掌握 Flash 动画的制作方法。

本书由李敏虹编著，参与本书编写及设计工作的还有黄活瑜、黄俊杰、梁颖思、吴颂志、梁锦明、林业星、黎彩英、刘嘉、李剑明、黎文锋等。在本书的编写过程中，我们力求精益求精，但难免存在一些不足之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

Contents

目 录

第 1 章 Flash CS5 应用入门..... 1

- 1.1 Flash CS5 新功能体验.....2
 - 1.1.1 新的文本处理引擎.....2
 - 1.1.2 新的 XFL 文档格式.....2
 - 1.1.3 新的【代码片断】面板.....2
 - 1.1.4 增强的 ActionScript 编辑器.....3
 - 1.1.5 支持 FXG 图片格式.....3
 - 1.1.6 支持 Flash Builder 交互开发.....3
 - 1.1.7 支持开发各类硬件部署程序.....3
 - 1.1.8 增强的动画骨骼控制.....4
- 1.2 Flash CS5 的操作界面.....4
 - 1.2.1 欢迎屏幕.....4
 - 1.2.2 菜单栏.....5
 - 1.2.3 工具箱.....6
 - 1.2.4 时间轴.....6
 - 1.2.5 编辑栏.....7
 - 1.2.6 【属性】面板.....7
 - 1.2.7 动画舞台.....7
 - 1.2.8 工作区切换器.....8
- 1.3 Flash CS5 的文档管理.....8
 - 1.3.1 Flash 文档格式概述.....8
 - 1.3.2 新建 Flash 文档.....9
 - 1.3.3 保存与另存文档.....9
 - 1.3.4 打开 Flash 文档.....10
 - 1.3.5 另存成模板文档.....11
 - 1.3.6 从模板新建文档.....12
 - 1.3.7 导入/导出文件.....12
 - 1.3.8 发布 Flash 动画.....14
- 1.4 章后总结.....16
- 1.5 章后实训.....16

第 2 章 Flash CS5 创作基础..... 17

- 2.1 关于 Flash 动画.....18
- 2.2 Flash 动画创作元素.....18
 - 2.2.1 场景.....18
 - 2.2.2 时间轴.....19
 - 2.2.3 帧.....19
 - 2.2.4 图层.....20
 - 2.2.5 动画对象.....20
- 2.3 深入了解动画对象.....21
 - 2.3.1 形状.....21
 - 2.3.2 位图.....22
 - 2.3.3 元件.....22
 - 2.3.4 声音.....23
 - 2.3.5 视频.....24
 - 2.3.6 文本.....24
- 2.4 时间轴的基本操作.....25
 - 2.4.1 插入与删除图层.....25
 - 2.4.2 插入与删除图层文件夹.....25
 - 2.4.3 显示、隐藏或锁定图层.....26
 - 2.4.4 设置图层的属性.....27
 - 2.4.5 插入与删除一般帧.....28
 - 2.4.6 插入与清除关键帧.....29
 - 2.4.7 插入与清除空白关键帧.....30
 - 2.4.8 复制、剪切和粘贴帧.....30
 - 2.4.9 应用辅助功能.....31
- 2.5 上机练习——使用绘图纸查看动画.....31
- 2.6 章后总结.....32
- 2.7 章后实训.....32

第 3 章 元件、对象的管理与修改..... 35

- 3.1 创建与应用元件.....36
 - 3.1.1 创建元件.....36

3.1.2	将对象转换为元件	36	4.2.5	使用多角星形工具	73
3.1.3	编辑元件	37	4.2.6	使用图元绘制工具	73
3.1.4	应用按钮元件	38	4.2.7	使用刷子工具	74
3.1.5	实例——制作播放按钮	39	4.2.8	使用喷涂刷工具	76
3.2	对象与库项目管理	41	4.2.9	使用 Deco 工具	77
3.2.1	管理库资源	41	4.2.10	使用钢笔工具	78
3.2.2	查看与设置对象的属性	42	4.2.11	实例——使用钢笔工具 绘制心形	80
3.2.3	寻找未用的库项目	43	4.3	形状的选择与修改	82
3.2.4	复制与移动库项目	43	4.3.1	选择形状	82
3.2.5	导出与导入对象	44	4.3.2	使用选择工具修改形状	83
3.2.6	实例——导入视频素材	45	4.3.3	使用部分选取工具修改形状	83
3.3	动画对象的变形处理	48	4.3.4	其他修改形状的方法	84
3.3.1	任意变形对象	48	4.3.5	实例——设计围脖形状	85
3.3.2	扭曲变形形状	51	4.4	上机练习——设计小丑两腿的形状	87
3.3.3	封套变形形状	51	4.5	章后总结	89
3.3.4	缩放对象	52	4.6	章后实训	89
3.3.5	9 切片缩放影片剪辑	53	第 5 章	绘图颜色的填充与修改	91
3.3.6	旋转变形对象	54	5.1	Flash 的颜色系统	92
3.3.7	倾斜变形对象	55	5.1.1	RGB 颜色系统	92
3.3.8	水平与垂直翻转对象	55	5.1.2	HSB 颜色系统	92
3.3.9	实例——将三角形 变形为心形	55	5.1.3	十六进制定义颜色的方式	93
3.4	排列、对齐与群组对象	58	5.2	颜色的选择与填充	93
3.4.1	排列对象	58	5.2.1	关于颜色的应用	93
3.4.2	对齐对象	58	5.2.2	调色板的使用	94
3.4.3	组合对象	60	5.2.3	【颜色】面板的使用	95
3.5	上机练习——一杯汽水	60	5.2.4	【样本】面板的使用	97
3.6	章后总结	63	5.2.5	实例——为美女换衣服	98
3.7	章后实训	63	5.3	颜色工具的使用	100
第 4 章	Flash 动画的绘图与修改	65	5.3.1	使用颜料桶工具	100
4.1	动画绘图的基础	66	5.3.2	使用墨水瓶工具	101
4.1.1	位图与矢量图	66	5.3.3	使用滴管工具	103
4.1.2	Flash 绘图模式	67	5.3.4	使用橡皮擦工具	104
4.2	绘图工具的使用	68	5.4	形状颜色的修改	105
4.2.1	使用线条工具	68	5.4.1	改变颜色填充类型	105
4.2.2	使用铅笔工具	70	5.4.2	通过颜色样本栏修改 渐变颜色	106
4.2.3	使用矩形工具	70	5.4.3	使用渐变变形工具修改颜色	108
4.2.4	使用椭圆工具	71			

5.5	上机练习——为卡通画上色	110	7.2	补间动画的创作	154
5.6	章后总结	114	7.2.1	可补间的对象和属性	154
5.7	章后实训	114	7.2.2	补间动画和传统补间之间的 差异	155
第 6 章	文本的创建、编辑与应用	117	7.2.3	制作改变位置的动画	155
6.1	文本应用基础	118	7.2.4	编辑补间动画的路径	157
6.1.1	关于文本编码	118	7.2.5	制作调整到路径的动画	159
6.1.2	创建文本对象	118	7.2.6	应用浮动属性关键帧	161
6.1.3	Flash 文本引擎	118	7.2.7	实例——小熊的梦想舞台	162
6.2	TLF 文本的应用	120	7.3	传统补间动画的创作	165
6.2.1	TLF 文本应用原则	120	7.3.1	传统补间的属性设置	165
6.2.2	设置行布局方式	121	7.3.2	制作改变位置和大小的动画	166
6.2.3	设置字符样式	122	7.3.3	制作改变角度的旋转动画	167
6.2.4	设置段落样式	126	7.3.4	实例——制作变色龙服饰 Logo 动画	169
6.2.5	设置容器和流	128	7.4	补间形状动画的创作	170
6.2.6	实例——编排广告文本	128	7.4.1	关于补间形状	171
6.3	传统文本的应用	131	7.4.2	补间形状的属性设置	171
6.3.1	传统文本的类型	131	7.4.3	制作改变形状的动画	172
6.3.2	传统文本的字段类型	131	7.4.4	制作改变大小和颜色的动画	173
6.3.3	创建静态类型的文本	133	7.5	上机练习——设计公司商标动画	176
6.3.4	创建静态文本超链接	136	7.6	章后总结	181
6.3.5	实例——制作公式内容	138	7.7	章后实训	181
6.4	其他应用文本的技巧	139	第 8 章	创作反向运动动画	183
6.4.1	引用动态文本内容	140	8.1	反向运动动画基础	184
6.4.2	通过分离修改文本外观	142	8.1.1	关于反向运动	184
6.4.3	设计可滚动的公告栏	142	8.1.2	使用反向运动的方式	184
6.4.4	实例——设计创意文字	144	8.1.3	骨骼的样式	185
6.5	上机练习——制作简易表单界面	145	8.1.4	关于姿势图层	185
6.6	章后总结	148	8.1.5	处理 IK 的工具	186
6.7	章后实训	148	8.2	添加骨骼	186
第 7 章	Flash 基本补间动画创作	151	8.2.1	向元件添加骨骼	186
7.1	Flash 动画的基础	152	8.2.2	向形状添加骨骼	188
7.1.1	动画类型	152	8.2.3	实例——添加小鸭脚的骨骼	188
7.1.2	关于帧频	152	8.3	编辑 IK 骨架和对象	191
7.1.3	什么是补间动画	152	8.3.1	选择、定位和删除骨骼	192
7.1.4	在时间轴标识动画	153	8.3.2	编辑 IK 形状	195
7.1.5	关于补间的范围	154	8.3.3	将骨骼绑定到形状点	196
7.1.6	关于属性关键帧	154			

8.3.4 实例——添加与编辑 IK 骨架	197	9.4.3 编辑属性曲线的形状	234
8.4 对骨架进行动画处理	199	9.4.4 添加或删除关键帧	234
8.4.1 关于骨架动画	199	9.4.5 设置动画的缓动属性	235
8.4.2 插入姿势	199	9.4.6 实例——制作对象弹起并 翻转的动画	236
8.4.3 约束 IK 骨骼的运动	200	9.5 上机练习——制作 Logo 的 3D 变化动画	239
8.4.4 向骨骼中添加弹簧属性	203	9.6 章后总结	242
8.4.5 向 IK 动画添加缓动	204	9.7 章后实训	242
8.4.6 实例——制作小鸭行走 动画	205		
8.5 上机练习——制作小丑 舞动的 IK 动画	206		
8.6 章后总结	210		
8.7 章后实训	210		
第 9 章 Flash 动画进阶创作	213	第 10 章 声音、行为和滤镜的应用 ...	245
9.1 利用形状提示控制形状变化	214	10.1 声音在动画中的应用	246
9.1.1 关于形状提示	214	10.1.1 声音应用须知	246
9.1.2 形状提示使用须知	214	10.1.2 导入与应用声音	246
9.1.3 使用形状提示	215	10.1.3 设置声音的效果	248
9.1.4 实例——制作风吹旗帜飘动的 动画	217	10.1.4 实例——定义声道互换的 声音效果	250
9.2 利用引导层控制运动路径	221	10.2 行为和动作的应用	251
9.2.1 关于引导层	222	10.2.1 关于行为与动作	251
9.2.2 引导层使用须知	222	10.2.2 关于【行为】面板	252
9.2.3 添加引导层的方法	223	10.2.3 关于【动作】面板	252
9.2.4 实例 1——制作曲线路径 引导动画	223	10.2.4 实例 1——通过动画打开 网站	254
9.2.5 实例 2——制作循环路径 引导动画	226	10.2.5 实例 2——控制动画播放与 暂停	256
9.3 利用遮罩层控制显示区域	228	10.3 滤镜和混合的应用	258
9.3.1 关于遮罩层	228	10.3.1 关于滤镜	258
9.3.2 遮罩层使用须知	229	10.3.2 添加与删除滤镜	258
9.3.3 添加遮罩层的方法	229	10.3.3 禁止与启用滤镜	259
9.3.4 实例——制作圆形开场的 遮罩动画	230	10.3.4 创建预设滤镜库	259
9.4 利用动画编辑器编辑动画	232	10.3.5 滤镜的设置与效果	260
9.4.1 关于动画编辑器	232	10.3.6 应用混合模式	263
9.4.2 动画编辑器控制显示	233	10.3.7 实例——利用滤镜设计 Logo 效果	264
		10.4 上机练习——控制嵌入视频的 播放与暂停	266
		10.5 章后总结	269
		10.6 章后实训	269

第 11 章 应用 ActionScript 语言 271

- 11.1 ActionScript 语言基础272
 - 11.1.1 关于 ActionScript272
 - 11.1.2 ActionScript 的版本272
 - 11.1.3 ActionScript 的使用方法273
 - 11.1.4 ActionScript 的基本概念273
- 11.2 ActionScript 2.0 的应用274
 - 11.2.1 更改影片剪辑的位置和外观274
 - 11.2.2 拖动影片剪辑275
 - 11.2.3 创建空白影片剪辑275
 - 11.2.4 实例——制作可拖动图像的画廊276
- 11.3 ActionScript 3.0 的应用280
 - 11.3.1 ActionScript 3.0 概述280
 - 11.3.2 创建与应用滤镜281
 - 11.3.3 控制影片剪辑播放283
 - 11.3.4 使用【代码片断】面板283
 - 11.3.5 实例 1——加载图像并应用滤镜285
 - 11.3.6 实例 2——应用代码片段控制声音播放286
- 11.4 上机练习——制作列表式画廊288
- 11.5 章后总结291
- 11.6 章后实训291

第 12 章 案例——创意相册动画 293

- 12.1 Flash 项目简介294
 - 12.1.1 配置基本 Flash 文件294
 - 12.1.2 将相片转换为图形元件296
 - 12.1.3 制作动画的 Loading 功能298

- 12.2 制作相册的形状动画301
 - 12.2.1 制作中央矩形形状变化动画301
 - 12.2.2 制作两边透视形状变化动画303
- 12.3 制作相册的剪辑动画308
 - 12.3.1 创建相册影片剪辑元件308
 - 12.3.2 制作相册影片剪辑动画311
 - 12.3.3 制作剪辑显示到舞台动画316
 - 12.3.4 制作剪辑收合和展开动画318
- 12.4 相册动画的其他处理323
 - 12.4.1 制作控制相册的控件对象324
 - 12.4.2 添加相册的声音效果330
 - 12.4.3 添加 ActionScript 脚本代码331
 - 12.4.4 创建 XML 文档并编写代码334
 - 12.4.5 通过模拟下载测试动画336
- 12.5 章后总结338
- 12.6 章后实训338

第 13 章 案例——设计 Flash 网站 339

- 13.1 制作“关于站主”动画340
- 13.2 制作“合作服务”动画347
- 13.3 制作“作品展示”动画357
- 13.4 制作“我的团队”动画365
- 13.5 制作“联系我们”动画376
- 13.6 制作主页的预载补间388
- 13.7 制作主页画面的内容393
- 13.8 创建 XML 文档并调试动画407
- 13.9 章后总结410
- 13.10 章后实训410

第 1 章

Flash CS5 应用入门

本章学习要点

本章作为 Flash CS5 入门的基础部分，主要通过介绍新功能体验、程序界面和文档的基本管理三个方面，让读者了解 Flash CS5 应用程序版本提升后的功能变化和基本使用方法。

1.1 Flash CS5 新功能体验

Adobe 公司于 2010 年发布了 Flash 的最新版本 Flash CS5。升级后的 Flash CS5 较之前的版本增加或增强了许多功能和特性,下面将详细进行介绍。

1.1.1 新的文本处理引擎

Flash CS5 新增了一个强大的文本引擎——TLF (Text Layout Framework)。在编写程序时,用户可以使用 TLF 文本代替传统文本,如图 1.1 所示。

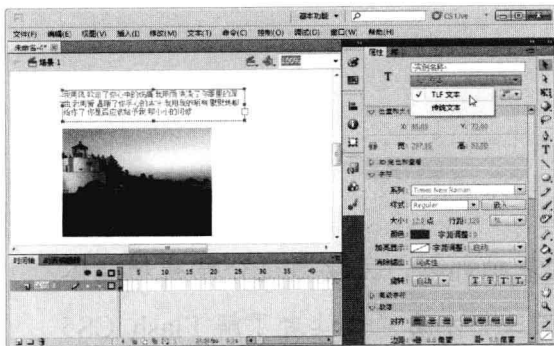


图 1.1 TLF 文本引擎

在 TLF 出现之前,Flash 对文本排版的支持是非常简陋的,相信很多朋友都深有同感,显然 Adobe 在试图弥补这一缺陷,在 Flash Player 10 中,用户可以使用 TLF 来增强文本布局,并完成一些之前很难完成的工作,例如支持阿拉伯文字内容等。

TLF 文本引擎类似 InDesign 或 Illustrator 软件的链接式文本。如今用户在 Flash CS5 中可以轻松实现图文混排。因为 TLF 文本引擎在垂直文本、外国字符集、间距、缩进、列及优质打印等方面,都有所提升。提升后的文本引擎,可以让用户很好地控制打印质量及排版文本。

说明

TLF 文本是 Flash Professional CS5 中的默认文本类型。

TLF 文本要求在 FLA 文件的发布设置中指定 ActionScript 3.0 和 Flash Player 10 或更高版本。

1.1.2 新的 XFL 文档格式

新增的 XFL 格式变成 .fla 项目的默认保存格式,如图 1.2 所示。XFL 文档格式代表了 Flash Professional CS5 文档,是一种基于 XML 开放式文档的方式。



图 1.2 新增 XFL 文档格式

XFL 格式采用的是 XML 结构。从本质上讲,它是一个包括所有素材及项目文档 (包括 XML 元数据信息) 的压缩包。它也可以作为一个未压缩的目录结构文件单独使用里面的元素。例如在 Photoshop 中使用文档内的图片。

1.1.3 新的【代码片断】面板

以前只在专业编程的 IDE 中才会出现的【代码片断】面板,现在也出现在 Flash CS5 中,这也是 CS5 的突破,而在之前的版本中都没有。

【代码片断】面板旨在使非编程人员能够快速轻松地使用简单的 ActionScript 3.0。借助该面板,用户可以将 ActionScript 3.0 代码添加到 FLA 文档以启用常用功能,并且可以让用户方便地通过导入和导出功能,管理文档的代码,如图 1.3 所示。

通过【代码片断】面板,可以加快用户学习 ActionScript 的进程,为 Flash 项目设计带来更大的创造力。

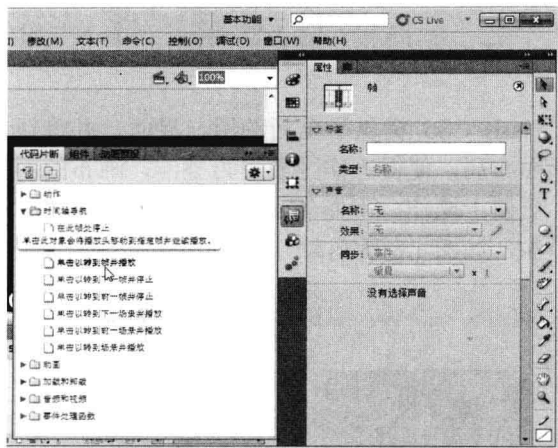


图 1.3 【代码片断】面板

1.1.4 增强的 ActionScript 编辑器

Flash CS5 中的代码编辑器有了很大的增强, 在之前的 Flash IDE 中没有的功能都被增加进来, 包括自定义类的导入和代码提示, 支持 ASDoc、自定义类等功能, 如图 1.4 所示。

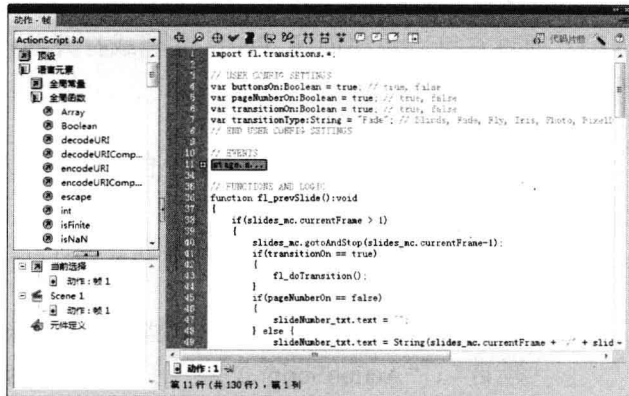


图 1.4 增强的 ActionScript 编辑器

1.1.5 支持 FXG 图片格式

FXG 格式是适用于 Flash 平台的图形交换文档格式。FXG 是基于 MXML(flex 框架使用的 xml 的编程语言)的子集。FXG 格式使得设计人员和开发人员能够使用较高的保真度交换图像内容, 有助于他们更有效地进行协作。设计人员可以使用 Adobe Illustrator

创建图形, 以及将图形导出为 FXG 格式。然后, 开发人员可以在其他工具(Flash Builder 和 Flash Catalyst)中使用 FXG 格式文档, 以开发丰富的 Internet 应用程序。

通过支持 FXG 图片格式, Flash CS5 实现了与 Illustrator、Flash Catalyst 和 Flash Builder 程序的紧密集成。如图 1.5 所示为导出 FXG 图像文档。



图 1.5 支持 FXG 图片格式

1.1.6 支持 Flash Builder 交互开发

Flash CS5 为开发人员提供了更加友好的功能, 就是 Flash CS5 可以和 Flash Builder(即最新版本的 Flex Builder)协作来完成项目。如果用户使用 Flash CS5, 那么就可以通过它的导出对话框建立一个新的 Flash Builder 项目。

1.1.7 支持开发各类硬件部署程序

Flash Player 已经进入了多种设备, 现在上网本、智能手机以及数字电视中, 都安装了 Flash Player。作为一名 Flash 开发人员, 可以通过 Flash CS5 让设计的作品部署到多种设备上, 而无需为不同规格的设备重新编译, 如图 1.6 所示。

说明

在 Flash CS5 中,用户可以新建一个 Flash 文档,并可以应用特定设备的设置,例如 iPhone 发布设置。这样用户就可以使用 iPhone 文档开发在 Apple iPhone 和 iPad Touch 上安装的应用程序。

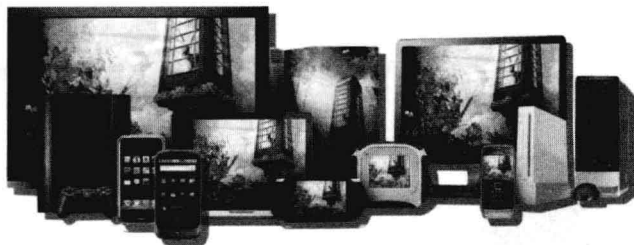


图 1.6 支持开发各类硬件程序

1.1.8 增强的动画骨骼控制

Flash CS5 包含了【骨骼工具】和【绑定工具】,这两个工具不但可以控制对象的联动,更可以控制单个形状的扭曲及变化。

使用这两个工具,用户可以向单独的元件实例或单个形状的内部添加骨骼。在一个骨骼移动时,与其相关的其他连接骨骼也会移动。使用反向运动进行动画处理时,只需指定对象的开始位置和结束位置即可。通过反向运动,可以更加轻松地创建自然的运动,如图 1.7 所示。



图 1.7 通过骨骼的控制可以创建各种骨骼运动

1.2 Flash CS5 的操作界面

Flash CS5 提供了全新的用户界面,并重新划分了界面布局,使得工作区域更为整洁,画布的面积更大,更便于操作。下面先来认识一下 Flash CS5 的操作界面,如图 1.8 所示。

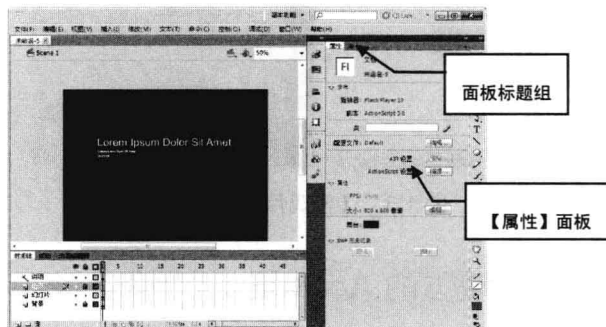


图 1.8 Flash CS5 的操作界面

1.2.1 欢迎屏幕

默认情况下,启动 Flash CS5 时会打开一个欢迎屏幕,通过它可以快速创建 Flash 文档或打开各种 Flash 项目,如图 1.9 所示。

欢迎屏幕上各选项介绍如下。

- 从模板创建: 可以使用 Flash 自带的模板方便地创建特定的应用项目。
- 打开最近的项目: 可以打开最近曾经打开过的文档。
- 新建: 可以创建“Flash 文档”、“Flash 项目”、“ActionScript 文档”等各种新文档。
- 扩展: 使用 Flash 的扩展程序 Exchange。
- 学习: 通过该栏目列表可以打开对应的学习页面。

欢迎屏幕的左下方是一个功能区域,它提供了“快速入门”、“新增功能”、“开发人员”、“设计人员”等链接,可以让用户获得相关的帮助信息和资源。

欢迎屏幕的右下方提供了一个栏目,可以为用户打开 Adobe Flash 的官方网站,以获得更多的帮助信息。