

中文版

Flash CS5 完全自学

一本通



杜秋磊 郭莉 编著
飞思数字创意出版中心 监制

- “基础知识+实用案例+案例拓展”的结构模式，学用紧密结合
- 案例精美，操作性强，与实际应用结合更加紧密

- 最新的软件版本，融入新版本软件中的新功能
- 多媒体视频教学光盘，书盘互动，效率更高



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

79个超值高品质语音教学视频，使学习更轻松
3100种实用素材，使设计更加多样化
79个精彩实例，提高实践能力

DVD

中文版

Flash CS5 完全自学

一本通



杜秋磊 郭莉 编著
飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash CS5是Adobe公司推出的一款全新的矢量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。本书由浅入深,通过循序渐进的方式介绍了Flash CS5的各种基础知识和操作,以及Flash中各种动画的创建方法和技巧。全书共分为19章,主要包括Flash动画基础知识、快速熟悉Flash CS5、Flash CS5中的图形绘制、Deco工具的使用、图形颜色处理、Flash中对象的操作、文本的使用、“时间轴”面板、元件实例和库、元件的滤镜和混合、Flash基础动画制作、Flash高级动画制作、骨骼运动和3D动画、应用声音和视频、ActionScript 3.0基础、ActionScript 3.0应用、Flash动画的测试与发布、各种类型的Flash动画制作等。

本书适合喜爱Flash动画的初、中级读者作为自学参考书,也可以作为培训学校的动画专业教学参考用书,还可以供网页设计、动画设计人员使用,是一本实用的Flash动画设计宝典。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS5完全自学一本通 / 杜秋磊, 郭莉编著. --北京: 电子工业出版社, 2010.10
(完全自学一本通)

ISBN 978-7-121-11899-9

I. ①中… II. ①杜… III. ①动画 - 设计 - 图形软件, Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第187486号

责任编辑: 王树伟

文字编辑: 杨 源

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 34.25 字数: 1088千字 彩插: 12

印 次: 2010年10月第1次印刷

印 数: 4 000册 定 价: 64.80元 (含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

在这个日新月异的网络时代,Flash就像一道亮丽的彩虹,闪现在我们面前,如日中天的Flash不仅在网页制作、多媒体演示、手机、电视等领域得到广泛的应用,而且已经成为了一种动画制作手段。Adobe公司最新推出的Flash CS5,将动画设计、用户界面、手机应用设计,以及HTML代码整合功能提升到了前所未有的高度。

本书从实际应用的角度出发,全面讲解了Flash CS5各方面的知识点,配合实例的制作讲解,做到活学活用,全面提升读者在Flash动画制作和应用方面的实际动手能力。

本书章节及内容安排

全书共分为19章,由浅入深、循序渐进地讲解了Flash CS5的各方面知识点。

- ◎ 第1章 Flash动画基础知识,本章主要向读者介绍了有关Flash的相关基础知识,包括Flash动画的发展和特点,以及Flash动画的应用领域、制作流程等相关内容。
- ◎ 第2章 快速熟悉Flash CS5,本章主要介绍了Flash CS5的基础知识,包括Flash CS5的安装,Flash CS5的新增功能、Flash CS5的工作界面,以及Flash CS5中文档的基本操作等相关内容,使读者能够快速了解和适应全新的Flash CS5软件。
- ◎ 第3章 Flash CS5中的图形绘制,本章主要介绍了Flash CS5的工具箱中各种绘制工具的使用,以及如何使用这些绘图工具在Flash中绘制出精美的矢量图形。
- ◎ 第4章 Deco工具的使用,本章详细介绍了Deco工具的使用方法及设置,并介绍了如何通过Deco工具绘制图形。
- ◎ 第5章 图形颜色处理,本章主要介绍了Flash CS5中对于颜色处理的方法和技巧,包括“样本”面板、“颜色”面板、笔触和填充等相关内容。
- ◎ 第6章 Flash中对象的操作,本章主要介绍了在Flash CS5中对对象的操作方法,包括选择对象、预览图形对象、图形对象的基本操作、图形对象的变形操作、3D平移和旋转图形操作,以及图形对象的合并、排列、对齐、组合、分离等操作。
- ◎ 第7章 文本的使用,本章主要对Flash中的文本进行了相关介绍,包括Flash中文本的类型、Flash中文本的创建编辑方法,以及Flash CS5中的传统文本与TLF文本等相关内容。
- ◎ 第8章 “时间轴”面板,本章主要对Flash中非常重要的“时间轴”面板进行详细介绍,包括“时间轴”面板的组成、图层的应用,以及Flash动画中各种类型的帧的基础知识和编辑方法。
- ◎ 第9章 元件、实例和库,本章主要介绍了Flash动画中元件、实例和库的相关知识,包括元件的创建和管理、编辑元件的方法、创建与编辑实例的方法以及“库”面板的相关知识。
- ◎ 第10章 元件的滤镜和混合,本章主要向读者介绍了在Flash中对元件的各种效果的设置方法,包括为元件设置循环、缩放和缓存文件、混合模式、滤镜效果等相关内容。
- ◎ 第11章 Flash基础动画制作,本章是非常重要的一章,因为本章主要介绍了Flash中的几种基本的动画类型,包括逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画和补间动画,并通过实例的形式介绍了各种类型动画的制作方法。
- ◎ 第12章 Flash高级动画制作,本章主要介绍了Flash中的遮罩动画和引导层动画的相关知识和创建方法,并通过实例的形式介绍了这两种动画的制作方法。
- ◎ 第13章 骨骼运动和3D动画,本章主要介绍了从Flash CS4版本开始新加入的骨骼运动和3D动画的相关知识,以及骨骼动画和3D动画的创建与制作方法。
- ◎ 第14章 应用声音和视频,本章主要介绍了在Flash动画中应用声音和视频的方法和相关知识,包括Flash中所支持的声音和视频,以及Flash中导入声音和视频的方法。

- ◎ 第15章 ActionScript 3.0基础,本章主要介绍了ActionScript 3.0的相关基础知识,包括ActionScript 3.0工作环境、ActionScript 3.0的编辑基础、ActionScript 3.0数据运算等有关ActionScript 3.0脚本代码的相关知识。
- ◎ 第16章 ActionScript 3.0应用,本章主要介绍了ActionScript 3.0中类的使用方法,以及在Flash动画中通过ActionScript 3.0所实现的各种效果。
- ◎ 第17章 Flash动画的测试与发布,本章介绍了在Flash CS5中测试与发布Flash动画的相关知识,包括测试Flash动画、优化Flash动画、发布Flash动画、导出Flash动画等内容。
- ◎ 第18章 按钮、导航菜单动画制作,本章通过具有典型代表意义的4个按钮与导航菜单的Flash动画实例的制作,向读者讲解了制作Flash动画的方法和技巧。
- ◎ 第19章 贺卡、MTV和动画短片制作,本章通过具有典型代表意义的4个Flash动画实例,向读者讲解了较为复杂的动画类型的制作方法和技巧。

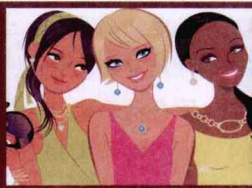
本书特点

本书结构清晰,案例实用精彩,文字通俗易懂,实例讲解与Flash CS5中的各部分功能紧密结合,具有很强的实性和较高的技术含量。书中附赠一张DVD光盘,光盘中收录了本书所有实例的素材文件和最终源文件,读者可以通过这些素材进行实例操作,通过这些实例,加深对本书内容的理解,提高软件应用能力。光盘中还加入了书中所有实例的视频教学文件,以方便读者学习。

本书适合喜爱Flash动画的初、中级读者作为自学参考书,也可以作为培训学校的动画专业教学参考用书,还可以供网页设计、动画设计人员使用,是一本实用的Flash动画设计宝典。

本书由杜秋磊、郭莉、孙立新、张晓景、李万军、高巍、王大远、罗廷兰、贺健龙、吴桂敏、王明、王权、刘强、张国勇、范明、贾勇、刘钊、孙钢参与编写。

编 著 者



第1章 Flash动画基础知识 1

1.1 Flash发展的历史及特点 2

1.1.1 Flash的发展历史 2

1.1.2 Flash动画的特点 3

1.2 Flash的设计原则和应用 4

1.2.1 Flash动画设计的原则 4

1.2.2 Flash动画的应用 4

1.3 Flash动画制作流程 9

1.3.1 传统动画制作工作流程 10

1.3.2 Flash动画制作工作流程 11

1.3.3 Flash动画设计要素 12

1.4 图像的基础知识 13

1.4.1 像素和分辨率 13

1.4.2 矢量图和位图 14

1.5 Flash动画基本术语 15

1.5.1 文件的类型 15

1.5.2 Flash术语 16

1.6 总结扩展 16

1.6.1 本章小结 17

1.6.2 举一反三——Flash动画的分类 17



第2章 快速熟悉Flash CS5 19

2.1 Flash的安装与启动 20

2.1.1 安装Flash CS5 20

源文件：无

教学视频：光盘\视频\第2章\2-1.swf

2.1.2 启动Flash CS5 22

2.2 Flash CS5 的新增功能 23

2.2.1 文本引擎 23

2.2.2 代码片断面板 23

2.2.3 增强的 ActionScript 编辑器 24

2.2.4 Creative Suite 集成 24

2.2.5 Flash Builder 集成 24

2.2.6 视频改进 25

2.2.7 基于 XML 的 FLA 源文件 25

2.2.8 广泛的内容分发 26

2.2.9 骨骼工具大幅改进 26

2.2.10 Deco 绘制工具 26

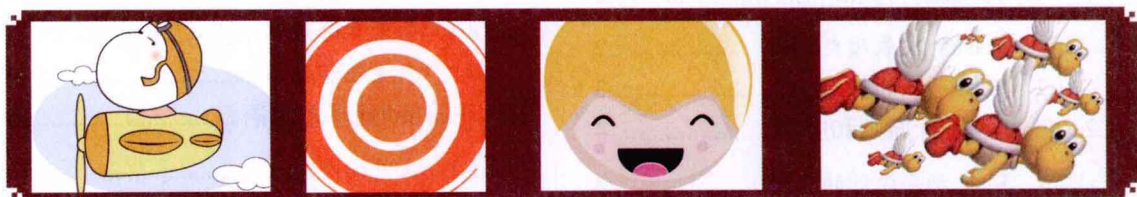
2.3 Flash CS5的工作界面 27

2.3.1 Flash CS5的初始界面 27

2.3.2 Flash CS5的工作界面 28

2.3.3 Flash CS5的主菜单 29

2.3.4 工具箱	32	2.5.2 舞台显示比例	49
2.3.5 Flash CS5中的常用面板	34	2.5.3 常用环境参数	50
2.3.6 Flash CS5中的工作区	41	2.6 使用辅助工具	53
2.4 Flash 文档基本操作	43	2.6.1 标尺	53
2.4.1 新建动画文档	43	2.6.2 网格	54
2.4.2 打开动画文档	47	2.6.3 辅助线	55
2.4.3 保存动画文档	47	2.7 总结扩展	56
2.4.4 关闭动画文档	48	2.7.1 本章小结	56
2.5 设置动画环境	48	2.7.2 举一反三——卸载Flash CS5	56
2.5.1 文档属性	48		



第3章 Flash CS5中的图形绘制	57	3.6.4 调整线段	81
3.1 矩形工具和椭圆工具	58	3.7 喷涂刷工具	82
3.1.1 矩形工具	58	3.8 修改线条和形状轮廓	83
3.1.2 椭圆工具	62	3.8.1 使用“选择工具”改变形状	83
3.2 基本矩形工具和基本椭圆工具	67	\源文件: 光盘\源文件\第3章\3-8-1 fla	
3.2.1 基本矩形工具	67	教学视频: 光盘\视频\第3章\3-8-1.swf	
3.2.2 基本椭圆工具	68	3.8.2 伸直和平滑线条	86
3.3 多角星形工具	69	\源文件: 光盘\源文件\第3章\3-8-2 fla	
3.4 线条工具	70	教学视频: 光盘\视频\第3章\3-8-2.swf	
3.5 铅笔工具和刷子工具	73	3.8.3 优化曲线	89
3.5.1 铅笔工具	73	3.8.4 使用“橡皮擦工具”擦除图形	90
3.5.2 刷子工具	74	3.8.5 修改形状	92
3.6 钢笔工具	75	3.9 贴紧	93
3.6.1 设置钢笔工具	75	3.9.1 贴紧至对象	93
3.6.2 使用钢笔工具	77	3.9.2 贴紧至像素	94
3.6.3 调整锚点	77	3.9.3 贴紧至对齐	94
\源文件: 光盘\源文件\第3章\3-6-3 fla		3.10 总结扩展	95
教学视频: 光盘\视频\第3章\3-6-3.swf		3.10.1 本章小结	95
		3.10.2 举一反三——绘制卡通小猴	95



第4章 Deco工具的使用 97

4.1 使用Deco工具.....98

4.1.1 藤蔓式填充.....98

 \源文件: 光盘\视频\第4章\4-1-1.swf

 \教学视频: 光盘\视频\第4章\4-1-1.swf

4.1.2 网格填充.....101

4.1.3 对称刷子.....102

4.1.4 3D刷子.....103

4.1.5 建筑物刷子.....104

4.1.6 装饰性刷子.....104

4.1.7 火焰动画.....105

 \源文件: 光盘\视频\第4章\4-1-7.swf

 \教学视频: 光盘\视频\第4章\4-1-7.swf

4.1.8 火焰刷子.....108

4.1.9 花刷子.....108

4.1.10 闪电刷子.....109

4.1.11 粒子系统.....110

4.1.12 烟动画.....113

4.1.13 树刷子.....113

 \源文件: 光盘\视频\第4章\4-1-11.swf

 \教学视频: 光盘\视频\第4章\4-1-11.swf

4.2 总结扩展.....115

4.2.1 本章小结.....115

4.2.2 举一反三——使用Deco工具制作魔法水晶球.....115



第5章 图形颜色处理 117

5.1 “样本”面板.....118

5.2 “颜色”面板.....119

5.2.1 纯色填充.....119

 \源文件: 光盘\视频\第5章\5-2-1 fla

 \教学视频: 光盘\视频\第5章\5-2-1.swf

5.2.2 渐变色填充.....124

5.2.3 位图填充.....125

 \源文件: 光盘\视频\第51章\5-2-2 fla

 \教学视频: 光盘\视频\第5章\5-2-2.swf

5.3 创建笔触和填充.....131

5.3.1 使用工具箱中的“笔触颜色”和“填充颜色”.....131

5.3.2 使用“属性”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色”.....132

5.4 修改图形的笔触和填充.....133

5.4.1 使用“滴管工具”采样颜色.....133

5.4.2 使用“颜料桶工具”修改填充.....134

5.4.3 使用“墨水瓶工具”修改笔触.....136

5.4.4 使用“渐变变形工具”修改渐变填充或位图填充.....136

5.4.5 应用实例: 绘制卡通场景.....137

 \源文件: 光盘\视频\第5章\5-4-5 fla

 \教学视频: 光盘\视频\第5章\5-4-5.swf

5.5 总结扩展.....141

5.5.1 本章小结.....142

5.5.2 举一反三——绘制卡通城堡.....142



第6章 Flash中对象的操作 143

6.1 选择对象 144

6.1.1 使用“选择工具”选择对象 144

6.1.2 使用“部分选取工具”选择对象 144

6.1.3 使用“套索工具”选择对象 145

6.2 预览图形对象 145

6.2.1 轮廓预览图形对象 145

6.2.2 高速显示图形对象 146

6.2.3 消除动画中的锯齿 147

6.2.4 消除文字锯齿 147

6.3 图形对象的基本操作 147

6.3.1 移动图形对象 147

6.3.2 复制图形对象 148

6.3.3 删除图形对象 149

6.4 图形对象的变形操作 150

6.4.1 认识变形点 151

6.4.2 自由变换对象 151

源文件: 光盘\视频\第6章\6-4-2.swf

教学视频: 光盘\视频\第6章\6-4-2.swf

6.4.3 扭曲对象 155

6.4.4 缩放对象 156

6.4.5 封套对象 156

6.4.6 旋转和倾斜对象 157

6.4.7 翻转对象 158

6.5 3D平移和旋转对象 158

6.5.1 3D平移对象 158

6.5.2 3D旋转对象 160

源文件: 光盘\视频\第6章\6-5-2.swf

教学视频: 光盘\视频\第6章\6-5-2.swf

6.6 合并图形对象 162

6.6.1 联合 163

6.6.2 交集 163

6.6.3 打孔 164

6.6.4 裁切 164

6.7 排列和对齐图形对象 164

6.7.1 层叠图形对象 165

6.7.2 对齐图形对象 165

6.8 组合和分离图形 168

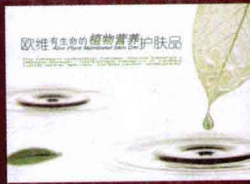
6.8.1 组合图形对象 168

6.8.2 分离图形对象 169

6.9 总结扩展 169

6.9.1 本章小结 170

6.9.2 举一反三——绘制台球场景 170



第7章 文本的使用 171

7.1 Flash文本简介 172

7.2 Flash文本的类型 172

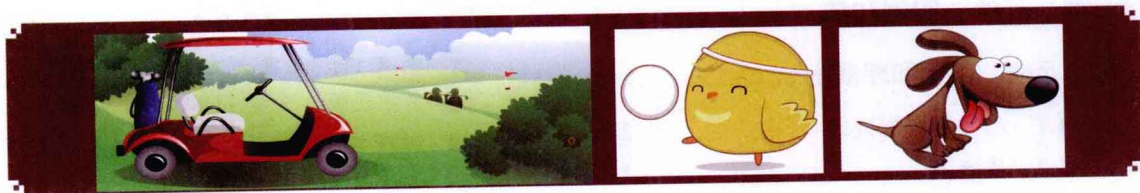
7.3 Flash文本的方向 173

7.4 Flash文本的创建与编辑 174

7.4.1 创建文本 174

7.4.2 编辑文本	175
7.4.3 转换输入框	175
7.5 传统文本	175
7.5.1 位置和大小	176
7.5.2 字符属性	176
 \源文件: 光盘\视频\第7章\7-5-2 fla  \教学视频: 光盘\视频\第7章\7-5-2.swf	
7.5.3 段落属性	180
7.6 TLF文本	180
7.6.1 TLF文本与传统文本的区别	181
7.6.2 字符属性	181
7.6.3 段落属性	187
 \源文件: 光盘\视频\第7章\7-6-3.swf  \教学视频: 光盘\视频\第7章\7-6-3.swf	
7.6.4 容器和流属性	192

7.7 使用文本	195
7.7.1 为文本消除锯齿	195
7.7.2 嵌入文本	196
7.7.3 为文本添加超链接	197
7.7.4 拼写检查	198
7.7.5 替换字体	200
7.8 应用文本	201
7.8.1 分离文本	201
7.8.2 应用实例: 将文本分散到图层	202
 \源文件: 光盘\源文件\第7章\7-8-2 fla  \教学视频: 光盘\视频\第7章\7-8-2.swf	
7.9 总结扩展	205
7.9.1 本章小结	206
7.9.2 举一反三——使用TLF文本排版	206



第8章 “时间轴” 面板	207
8.1 “时间轴” 面板介绍	208
8.1.1 “时间轴” 面板简介	208
8.1.2 在时间轴中标识动画	209
8.1.3 图层的作用	211
8.2 使用图层	211
8.2.1 创建新图层	212
8.2.2 选择图层	212
 \源文件: 光盘\源文件\第8章\8-2-2 fla  \教学视频: 光盘\视频\第8章\8-2-2.swf	
8.2.3 重命名图层	214
8.2.4 复制图层	215
8.2.5 删除图层	215
8.2.6 调整图层顺序	216
8.2.7 设置图层属性	216

8.3 图层状态	217
8.3.1 显示和隐藏图层	217
8.3.2 锁定和解锁图层	218
8.3.3 显示图层轮廓	218
8.4 组织图层	219
8.4.1 新建图层文件夹	220
8.4.2 编辑图层文件夹	220
8.4.3 展开/折叠图层文件夹	221
8.5 分散到图层	221
 \源文件: 光盘\源文件\第8章\8-5 fla  \教学视频: 光盘\视频\第8章\8-5.swf	
8.6 时间轴中的帧	224
8.6.1 帧的基本类型	224
8.6.2 设置帧频	225
8.7 编辑帧	226

8.7.1 帧的转换	226
8.7.2 选择帧	227
8.7.3 插入帧	227
8.7.4 复制帧	228
8.7.5 移动帧	228
8.7.6 删除和清除帧	228
8.7.7 帧标签	229
8.7.8 翻转帧	230

源文件: 光盘\源文件\第8章\8-7-9.fla

教学视频: 光盘\视频\第8章\8-7-9.swf

8.7.9 复制和粘贴补间动画	231
8.7.10 选择性粘贴动画	232
8.7.11 将动画复制为 ActionScript 3.0 ...	233
8.8 绘图纸外观	234

源文件: 光盘\源文件\第8章\8-8.fla

教学视频: 光盘\视频\第8章\8-8.swf

8.9 总结扩展	238
----------------	-----

8.9.1 本章小结	238
------------------	-----

8.9.2 举一反三——制作踢球动画	238
--------------------------	-----



第9章 元件、实例和库..... 239

9.1 元件、实例和库概述	240
---------------------	-----

9.1.1 元件和实例概述	240
---------------------	-----

9.1.2 库概述	240
-----------------	-----

9.2 创建和管理元件	240
-------------------	-----

9.2.1 元件的类型及创建元件	241
------------------------	-----

源文件: 光盘\源文件\第9章\9-2-1-1.fla

教学视频: 光盘\视频\第9章\9-2-1-1.swf

9.2.2 导入素材	245
------------------	-----

9.2.3 转换元件	247
------------------	-----

9.2.4 元件的注册点与中心点	248
------------------------	-----

9.3 编辑元件	249
----------------	-----

9.3.1 在当前位置编辑元件	249
-----------------------	-----

9.3.2 在新窗口中编辑元件	250
-----------------------	-----

9.3.3 在元件的编辑模式下编辑元件	250
---------------------------	-----

9.4 创建与编辑实例	250
-------------------	-----

9.4.1 创建实例	250
------------------	-----

9.4.2 复制实例	251
------------------	-----

9.4.3 设置实例的颜色样式	251
-----------------------	-----

源文件: 光盘\源文件\第9章\9-4-3.fla

教学视频: 光盘\视频\第9章\9-4-3.swf

9.4.4 改变实例的类型	254
---------------------	-----

9.4.5 分离实例	254
------------------	-----

9.4.6 交换实例	255
------------------	-----

源文件: 光盘\源文件\第9章\9-4-6.fla

教学视频: 光盘\视频\第9章\9-4-6.swf

9.5 “库”面板	259
-----------------	-----

9.5.1 “库”面板简介	259
---------------------	-----

9.5.2 使用“库”面板管理资源	261
-------------------------	-----

9.5.3 公用库	264
-----------------	-----

源文件: 光盘\源文件\第9章\新公用库.fla

教学视频: 光盘\视频\第9章\9-5-3.swf

9.5.4 调用外部库中的元件	265
-----------------------	-----

9.5.5 使用共享资源	265
--------------------	-----

9.6 总结扩展	268
----------------	-----

9.6.1 本章小结	268
------------------	-----

9.6.2 举一反三——制作一个漂亮的按钮元件	268
-------------------------------	-----



第10章 元件的滤镜与混合 269

10.1 为对象实例设置循环 270

源文件: 光盘\源文件\第10章\10-1 fla

教学视频: 光盘\视频\第10章\10-1.swf

10.2 缩放和缓存元件 274

10.2.1 缩放元件 274

10.2.2 缓存元件 275

10.3 混合模式 276

混合简介 276

源文件: 光盘\源文件\第10章\10-3-2 fla

教学视频: 光盘\视频\第10章\10-3-2.swf

10.4 滤镜效果 281

10.4.1 滤镜简介 281

10.4.2 滤镜效果 282

源文件: 光盘\源文件\第10章\10-4-2 fla

教学视频: 光盘\视频\第10章\10-4-2.swf

10.4.3 滤镜的编辑 296

10.5 总结扩展 298

10.5.1 本章小结 298

10.5.2 举一反三——使用“发光”滤镜制作闪烁发光动画效果 298



第11章 Flash基础动画制作 299

11.1 逐帧动画 300

11.1.1 逐帧动画的特点 300

11.1.2 导入逐帧动画 300

源文件: 光盘\源文件\第11章\11-1-3 fla

教学视频: 光盘\视频\第11章\11-1-3.swf

11.2 形状补间动画 304

11.2.1 形状补间动画的特点 304

11.2.2 使用形状提示控制形状变化 305

源文件: 光盘\视频\第11章\11-2-2 fla

教学视频: 光盘\视频\第11章\11-2-2.swf

11.2.3 应用实例: 制作播报动画 309

源文件: 光盘\源文件\第11章\11-2-3 fla

教学视频: 光盘\视频\第11章\11-2-3.swf

11.3 传统补间与补间动画 311

11.3.1 传统补间动画 311

源文件: 光盘\视频\第11章\11-3-1 fla

教学视频: 光盘\视频\第11章\11-3-1.swf

11.3.2 补间动画 316

源文件: 光盘\源文件\第11章\11-3-2 fla

教学视频: 光盘\视频\第11章\11-3-2.swf

11.3.3 补间动画与传统补间动画的差异 323

11.4 使用动画预设 323

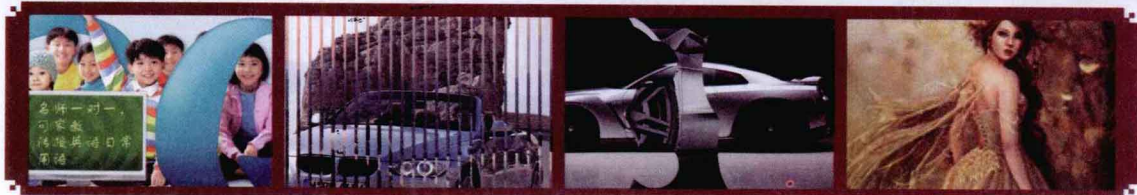
11.4.1 预览动画预设 324

11.4.2 应用动画预设 324

11.5 总结扩展 325

11.5.1 本章小结 325

11.5.2 举一反三——制作眩光动画 325



第12章 Flash 高级动画制作 327

12.1 遮罩动画 328

12.1.1 遮罩动画的概念 328

12.1.2 创建遮罩动画 328

\源文件: 光盘\源文件\第12章\12-1-2 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第12章\12-1-2.swf

12.1.3 实例: 制作百叶窗变换动画 333

\源文件: 光盘\源文件\第12章\12-1-3 fla.

12.2 引导层动画 338

12.2.1 引导层动画的概念 338

12.2.2 创建引导层动画 338

12.2.3 应用实例: 制作汽车登场动画 ... 339

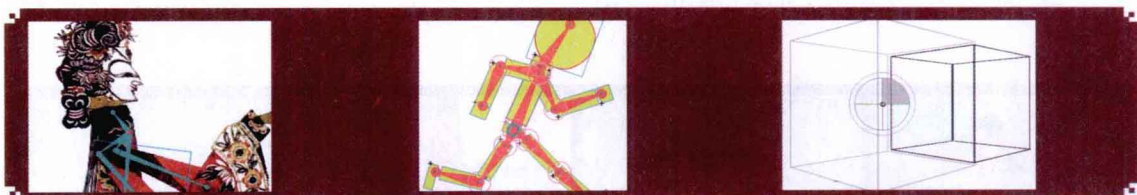
\源文件: 光盘\源文件\第12章\12-2-3 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第12章\12-2-3.swf

12.3 总结扩展 343

12.3.1 本章小结 343

12.3.2 举一反三——制作卷轴动画 343



第13章 骨骼运动和3D动画 345

13.1 关于反向运动 346

13.1.1 创建骨骼动画 346

\源文件: 光盘\源文件\第13章\13-1-1-1 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第13章\13-1-1-1.swf

13.1.2 骨骼动画的编辑 352

\源文件: 光盘\源文件\第13章\13-1-2 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第13章\13-1-2.swf

13.2 3D转换动画 359

13.2.1 3D旋转动画 359

\源文件: 光盘\源文件\第13章\13-2-1 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第13章\13-2-1.swf

13.2.2 全局转换与局部转换 361

13.2.3 3D平移工具 362

\源文件: 光盘\源文件\第13章\13-2-3 fla.

\教学视频: 光盘\视频\第13章\13-2-3.swf

13.3 总结扩展 365

13.3.1 本章小结 365

13.3.2 举一反三——制作立体三维 旋转动画 365



第14章 应用声音和视频..... 367

14.1 声音的基础知识.....368

14.1.1 声音的格式.....368

14.1.2 声音的采样率.....368

14.1.3 声音的位深.....369

14.1.4 声道.....369

14.2 在Flash中导入声音.....369

14.2.1 了解声音的两种类型.....369

14.2.2 导入声音文件.....370

14.2.3 应用实例：为按钮添加声音.....370

源文件：光盘\源文件\第14章\14-2-3 fla

教学视频：光盘\视频\第14章\14-2-3.swf

14.2.4 为影片添加声音.....372

14.3 在Flash中编辑声音.....372

14.3.1 选择声音.....372

14.3.2 声音的效果.....373

14.3.3 声音的同步方式.....374

14.3.4 声音的重复.....374

14.3.5 声音编辑器.....375

14.3.6 使用行为控制声音播放.....376

14.4 声音的压缩.....377

14.4.1 设置声音属性.....377

14.4.2 声音的压缩设置.....378

14.4.3 导出Flash文档声音的准则.....381

14.5 在Flash中导入视频.....381

14.5.1 可导入的视频格式.....381

14.5.2 在Flash中导入视频文件.....382

源文件：光盘\源文件\第14章\14-5-2 fla

教学视频：光盘\视频\第14章\14-5-2.swf

源文件：光盘\源文件\第14章\15-5-2-1 fla

教学视频：光盘\视频\第14章\15-5-2-1.swf

14.5.3 处理导入的视频文件.....387

14.6 总结扩展.....389

14.6.1 本章小结.....389

14.6.2 举一反三——导入视频文件.....389



第15章 ActionScript 3.0基础..... 391

15.1 ActionScript 3.0概述.....392

15.1.1 与ActionScript 2.0的区别.....392

15.1.2 ActionScript 3.0的新增功能.....393

15.2 ActionScript 3.0工作环境.....395

15.2.1 “动作”面板的概念.....395

15.2.2 脚本助手模式.....397

源文件：光盘\源文件\第15章\15-2-2 fla

教学视频：光盘\视频\第15章\15-2-2.swf

15.2.3 代码提示.....400

15.2.4 自定义ActionScript编辑器环境...401

15.2.5 ActionScript代码的位置.....402

15.2.6 ActionScript代码的封装.....404

15.3 ActionScript 3.0的编程基础.....404

15.3.1 常量.....404

15.3.2 变量的定义.....405

15.3.3 在程序中使用变量.....407

15.3.4 创建和使用Object.....408

15.3.5 创建和使用数组.....409

15.3.6 ActionScript 3.0基本语法.....411

15.4 ActionScript 3.0数据运算.....413

15.4.1 表达式.....413

15.4.2 算术运算符.....414

15.4.3 字符串运算符.....415

15.4.4 比较运算符和逻辑运算符	415	15.6 使用with语句	425
15.4.5 位运算符	418	15.7 全局函数和自定义函数	426
15.4.6 赋值运算符	418	15.7.1 使用预定义全局函数	426
15.4.7 运算符的使用规则	419	15.7.2 使用函数	430
15.5 ActionScript 3.0流程控制	420	15.8 数据类型检查	432
15.5.1 语句和语句块	420	15.9 总结扩展	433
15.5.2 if...else条件语句	421	15.9.1 本章小结	434
15.5.3 switch条件语句	422	15.9.2 举一反三——计算输出结果	434
15.5.4 do...while循环	423		
15.5.5 for循环	424		



第16章 ActionScript 3.0应用 435

16.1 在ActionScript 3.0中使用类..... 436

- 16.1.1 创建类的实例 436
- 16.1.2 访问对象属性 437
- 16.1.3 调用对象方法 437

16.2 常用类的编写 437

16.2.1 响应鼠标事件 437

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-1 fla

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-1.swf

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-1-1 fla、16-2-1-1.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-1-1.swf

16.2.2 元件类 441

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-2 fla,sun_class.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-2.swf

16.2.3 动态类 442

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-3\16-2-3 fla,Drag_butterfly.as, DocumentClass.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-3.swf

16.2.4 不使用库元件的“动态类” 445

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-4\16-2-4 fla, DocumentClass.as, Drag_circle.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-4.swf

16.2.5 使用“类包” 447

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-2-5\16-2-5 fla, DocumentClass.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-2-5.swf

16.3 显示层级和显示对象 449

16.3.1 创建对象 449

16.3.2 显示对象 450

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-3-2-1 fla, CircleShape2.as

16.4 使用键盘响应 452

源文件: 光盘\源文件\第16章\16-4 fla, CircleShape2.as

教学视频: 光盘\视频\第16章\16-4.swf

16.5 总结扩展 457

16.5.1 本章小结 458

16.5.2 举一反三——制作鼠标跟随动画效果 458



第17章 Flash动画的测试与发布 459

17.1 Flash动画的测试 460

17.1.1 测试影片 460

17.1.2 测试场景 461

17.2 优化影片 461

17.3 发布Flash动画 462

\源文件: 光盘\视频\第17章\17-3-1.swf

\教学视频: 光盘\视频\第17章\17-3-1.swf

17.3.1 发布设置 462

17.3.2 发布预览 475

17.3.3 发布Flash动画 475

17.4 导出Flash动画 475

17.4.1 导出图像文件 475

17.4.2 导出影片文件 477

17.5 总结扩展 481

17.5.1 本章小结 481

17.5.2 举一反三——使用[发布]命令发布

Windows放映文件(.exe) 481



第18章 按钮、导航菜单动画制作 ... 483

18.1 实例: 制作开始游戏按钮动画 484

18.1.1 设计分析 484

\源文件: 光盘\源文件\第18章\18-1 fla

\教学视频: 光盘\视频\第18章\18-1.swf

18.1.2 动画制作 484

18.2 实例: 制作登入游戏导航动画 489

18.2.1 设计分析 489

\源文件: 光盘\源文件\第18章\18-2 fla

\教学视频: 光盘\视频\第18章\18-2.swf

18.2.2 动画制作 489

18.3 实例: 制作娱乐网站导航动画 498

18.3.1 设计分析 498

\源文件: 光盘\源文件\第18章\18-3 fla

\源文件: 光盘\源文件\第18章\18-3 fla

18.3.2 动画制作 498

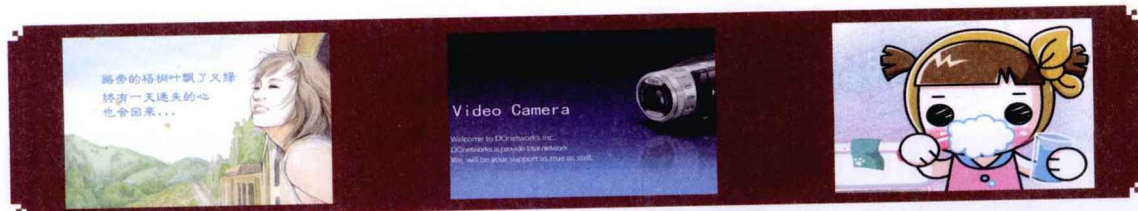
18.4 实例: 制作社区网站导航动画 504

18.4.1 设计分析 504

\源文件: 光盘\源文件\第18章\18-4 fla

\教学视频: 光盘\视频\第18章\18-4.swf

18.4.2 动画制作 505



第19章 贺卡、MTV和动画短片制作.. 515

19.1 实例：制作思念贺卡动画 516

19.1.1 设计分析 516

源文件：光盘\源文件\第19章\19-1.fl

教学视频：光盘\视频\第19章\19-1.swf

19.1.2 制作场景动画 516

19.2 实例：制作产品展示动画 525

19.2.1 设计分析 525

源文件：光盘\源文件\第19章\19-2.fl

教学视频：光盘\视频\第19章\19-2.swf

19.2.2 制作场景动画 525

19.3 制作MTV短片动画 532

19.3.1 设计分析 532

源文件：光盘\源文件\第19章\19-3.fl

教学视频：光盘\视频\第19章\19-3.swf

19.3.2 制作场景动画 533

19.4 实例：制作网站开场动画 540

19.4.1 设计分析 540

源文件：光盘\源文件\第19章\19-4.fl

教学视频：光盘\视频\第19章\19-4.swf

19.4.2 制作场景动画 540