

基础入门 + 知识拓展 + 快速提高 + 职业化应用

新起点
电脑教程



精品图书



多媒体教学



超值赠品



答疑QQ群



网站服务

Flash CS6

中文版动画制作基础教程

文杰书院 编著



- 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
- 赠送6本**电脑操作技巧电子书

清华大学出版社

014018001

TP391.414
45

新起点电脑教程

Flash CS6 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



北航 C1705354

TP391.414
45
P

100810110

内 容 简 介

Adobe Flash CS6 是用于创建动画和多媒体内容强大的创作工具软件，是动画设计与应用程序开发必备的工具之一。本书作为“新起点电脑教程”系列丛书的一个分册，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，全面介绍了使用 Flash CS6 软件绘图工具编辑图形、创建与编辑文本对象、操作与编辑对象、应用元件、实例和库、外部图片、视频和声音的应用、时间轴和帧、滤镜与混合模式的应用、图层与高级动画制作、骨骼的运动与 3D 动画的应用、用 ActionScript 创建交互式动画、用 ActionScript 组件快速创建动画和 Flash 动画的测试与发布等方面的知识与操作。

本书配套一张多媒体全景教学光盘，收录了书中全部知识点的视频教学课程，同时还赠送了 4 套相关视频教学课程，以及多本电子图书和相关行业规范知识。超低的学习门槛和超大光盘内容含量，可以帮助读者循序渐进地学习和提高。

本书面向初中级用户，适合无基础又想快速掌握 Adobe Flash CS6 的读者，可作为 Flash CS6 自学人员的参考书，还可作为高等院校专业课教材和社会培训机构教材。

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 CS6 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，2014
(新起点电脑教程)
ISBN 978-7-302-33935-9

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(2013)第 220362 号

责任编辑：魏 莹
封面设计：杨玉兰
责任校对：李玉萍
责任印制：何 芊

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：北京世知印务有限公司

装 订 者：三河市漂源装订厂

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：19 字 数：456 千字
(附 DVD1 张)

版 次：2014 年 1 月第 1 版

印 次：2014 年 1 月第 1 次印刷

印 数：1~3500

定 价：39.00 元

产品编号：051103-01

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，在汲取了之前产品的成功经验，摒弃原有的问题，针对读者反馈信息中常见的需求，我们精心设计改版并升级了主要产品，以此弥补不足，热切希望通过我们的努力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，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，设计了更加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



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。
- ◎ 考考您：学会了吗？让我们来考考您吧，这对于您有效充分地掌握知识点具有总结和提高的作用。
- ◎ 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

本套丛书首创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”、“快速提高”和“职业化应用”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，同时还提供了与本书相关的配套学习资料与素材。

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时候，还可以学到更多的相关知识，读者相当于买了一本书，获得了5本书的知识与信息量！

快速提高

在快速提高模块中，为读者提供了各类电脑应用技巧的电子图书，读者可以快速掌握常见软件的使用技巧、故障排除方法，达到快速提高的目的。

职业化应用

在职业化应用模块中，为读者免费提供了相关领域和行业的办公软件模板或者相关素材，给读者一个广阔的就业与应用空间。

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 2010 版)(修订版)	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(2012 版)	
	Office 2010 电脑办公基础教程	
	Excel 2010 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(修订版)	
	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 2010 公式·函数·图表与数据分析	
	电脑办公与高效应用	
图形图像与设计	Photoshop CS6 中文版图像处理	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 X5 影片编辑与后期制作基础教程	
	AutoCAD 2013 中文版入门与应用	
	CorelDRAW X6 中文版平面创意与设计	
	Flash CS6 中文版动画制作基础教程	
	Dreamweaver CS6 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，努力为读者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 CS6 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, 广泛地应用于网站广告、游戏设计、MTV 制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。Flash CS6 可以帮助用户制作出各种类型高品质的动画, 因此深受广大用户的支持与喜爱。

为帮助读者快速掌握与应用 Flash CS6 软件的要领, 以便在日常工作中学以致用, 编者精心地编写了本书。

本书为读者快速地掌握 Flash CS6 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, 都充分考虑了读者的需求, 快速达到理论知识与应用能力的同步提高。

本书在编写过程中根据读者的学习习惯, 采用由浅入深、由易到难的讲解方式, 读者还可以通过随书赠送的多媒体视频教学来轻松学习。全书结构清晰, 内容丰富, 主要内容包括以下四大方面的内容。

1. 基础知识入门与基本操作的应用

本书第 1~4 章, 分别介绍了关于 Flash CS6 中文版的基础入门、使用绘图工具编辑图形、创建与编辑文本对象、操作与编辑对象等具体的操作方法。

2. 高级动画制作

本书第 5~10 章, 分别介绍了应用元件、实例和库、外部图片、视频和声音的应用、时间轴和帧、滤镜与混合模式的应用、图层与高级动画制作、骨骼的运动与 3D 动画的应用方面的知识与技巧。

3. ActionScript 程序设计与交互动画

本书第 11~14 章, 分别介绍了用 ActionScript 创建交互式动画、采用 ActionScript 组件快速创建动画和 Flash 动画的测试与发布等方面的知识与操作。

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、许媛媛、王超、刘蕾、徐伟、罗子超、李强、蔺丹、高桂华、李统财、安国英、蔺寿江、刘义、贾亚军、蔺影、李伟、田园、高金环、周军等。

我们真切地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和规律, 达到灵活运用的水平。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出更好的图书。

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 与我们进行交流和沟通。

编 者

第 1 章 Flash CS6 中文版基础入门1	
1.1 初步认识 Flash CS62	
1.1.1 Flash 概述2	
1.1.2 Flash 的应用领域2	
1.2 Flash CS6 工作界面6	
1.2.1 菜单栏6	
1.2.2 工具箱6	
1.2.3 主工具栏7	
1.2.4 时间轴7	
1.2.5 场景和舞台8	
1.2.6 属性面板8	
1.2.7 浮动面板9	
1.3 Flash CS6 的系统配置9	
1.3.1 首选参数面板9	
1.3.2 浮动面板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 使用辅助线15	
1.5.2 使用网格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 Flash 图形基础18	
2.1.1 对比位图与矢量图18	
2.1.2 导入外部图像19	
2.2 工具面板的组成20	
2.3 绘制基本线条与图形21	
2.3.1 线条工具21	
2.3.2 铅笔工具21	
2.3.3 基本矩形工具与基本椭圆工具22	
2.3.4 矩形工具与椭圆工具22	
2.3.5 多角星形工具23	
2.3.6 钢笔工具23	
2.3.7 Deco 工具24	
2.3.8 刷子工具25	
2.3.9 喷涂刷工具25	
2.4 填充图形颜色26	
2.4.1 颜色面板与渐变填充26	
2.4.2 运用颜料桶工具27	
2.4.3 运用墨水瓶工具28	
2.4.4 运用滴管工具28	
2.4.5 运用橡皮擦工具29	
2.5 运用辅助绘图工具29	
2.5.1 手形工具的应用29	
2.5.2 缩放工具的应用30	
2.5.3 使用对齐面板30	
2.6 实践案例与上机指导31	
2.6.1 绘制水晶按钮31	
2.6.2 绘制卡通圣诞树35	
2.7 思考与练习37	
第 3 章 创建与编辑文本对象39	
3.1 使用文本工具创建文本40	
3.1.1 创建静态文本40	
3.1.2 创建动态文本41	
3.1.3 创建输入文本41	
3.2 设置与应用文本样式42	
3.2.1 消除文本锯齿42	



3.2.2 为文本添加超链接.....	44	4.6 组合、排列与分离对象.....	73
3.2.3 设置段落格式.....	45	4.6.1 组合对象.....	73
3.3 文本对象的变形与分离.....	46	4.6.2 分离对象.....	74
3.3.1 应用文本变形.....	46	4.6.3 排列对象.....	74
3.3.2 分离文本.....	49	4.7 实践案例与上机指导.....	75
3.3.3 文本局部变形.....	50	4.7.1 绘制贺卡.....	75
3.4 实践案例与上机指导.....	50	4.7.2 绘制五角星.....	78
3.4.1 制作霓虹灯文本.....	50	4.8 思考与练习.....	80
3.4.2 制作空心文本.....	53	第5章 应用元件、实例和库.....	81
3.5 思考与练习.....	56	5.1 什么是元件与实例.....	82
第4章 操作与编辑对象.....	57	5.1.1 使用元件对文件数量的影响... ..	82
4.1 选择对象.....	58	5.1.2 修改元件对实例产生的影响... ..	82
4.1.1 使用选择工具.....	58	5.1.3 修改实例对元件产生的影响... ..	82
4.1.2 使用部分选取工具.....	58	5.1.4 元件与实例的区别.....	82
4.1.3 使用套索工具.....	59	5.2 创建元件.....	83
4.2 查看对象.....	59	5.2.1 什么是元件.....	83
4.2.1 使用手形工具.....	60	5.2.2 元件的类型.....	83
4.2.2 使用缩放工具调整工作区的 大小.....	60	5.2.3 创建图形元件.....	83
4.3 对象的基本操作.....	61	5.2.4 创建影片剪辑元件.....	84
4.3.1 移动对象.....	61	5.2.5 创建按钮元件.....	86
4.3.2 复制对象.....	63	5.2.6 将元素转换为图形元件.....	88
4.4 变形对象.....	63	5.3 引用元件——实例操作.....	89
4.4.1 什么是变形点.....	64	5.3.1 实例的转换类型.....	89
4.4.2 自由变形对象.....	64	5.3.2 设置实例的颜色和透明效果... ..	90
4.4.3 缩放对象.....	65	5.3.3 替换实例引用的元件.....	91
4.4.4 封套对象.....	66	5.3.4 分离实例.....	91
4.4.5 扭曲对象.....	67	5.3.5 调用其他影片中的元件.....	92
4.4.6 翻转对象.....	68	5.4 库的管理.....	93
4.5 合并对象.....	69	5.4.1 库面板的组成.....	94
4.5.1 联合对象.....	69	5.4.2 创建库元素.....	95
4.5.2 裁切对象.....	70	5.4.3 调用库文件.....	95
4.5.3 交集对象.....	71	5.4.4 使用公用库.....	96
4.5.4 打孔对象.....	72	5.5 实践案例与上机指导.....	97
		5.5.1 绘制手提包.....	97
		5.5.2 制作菜单按钮.....	99

5.6 思考与练习.....	103	7.2.6 将帧转换为关键帧.....	133
第6章 外部图片、视频和声音的 应用.....	105	7.2.7 将帧转换为空白关键帧.....	134
6.1 导入图片文件.....	106	7.3 动作补间动画.....	134
6.1.1 可导入图片素材的格式.....	106	7.3.1 动作补间动画原理.....	134
6.1.2 导入位图文件.....	106	7.3.2 制作动作补间动画.....	135
6.1.3 将位图转换为矢量图.....	108	7.4 形状补间动画.....	137
6.1.4 在【库】面板中编辑导入 位图的属性.....	109	7.4.1 形状补间动画原理.....	137
6.2 应用外部视频.....	110	7.4.2 制作形状补间动画.....	138
6.2.1 Flash CS6 支持的视频类型.....	111	7.5 逐帧动画.....	141
6.2.2 在Flash中嵌入视频.....	111	7.5.1 逐帧动画的原理.....	141
6.2.3 设置导入的视频文件.....	114	7.5.2 制作简单的逐帧动画.....	141
6.3 使用外部声音.....	115	7.6 实践案例与上机指导.....	143
6.3.1 Flash 支持的声音类型.....	115	7.6.1 绘制旋转的三角形.....	143
6.3.2 在Flash库中导入声音.....	116	7.6.2 制作动态人物.....	147
6.3.3 给按钮添加音效.....	117	7.7 思考与练习.....	150
6.3.4 设置播放效果.....	121	第8章 滤镜与混合模式的应用.....	151
6.3.5 使用声音属性编辑声音.....	122	8.1 什么是滤镜.....	152
6.4 实践案例与上机指导.....	122	8.1.1 滤镜的基础知识.....	152
6.4.1 导入GIF格式文件.....	123	8.1.2 关于滤镜和Flash Player的 性能.....	152
6.4.2 默认压缩声音.....	123	8.1.3 添加滤镜.....	152
6.5 思考与练习.....	124	8.1.4 预设滤镜库.....	153
第7章 时间轴和帧.....	125	8.2 应用滤镜.....	154
7.1 什么是时间轴和帧.....	126	8.2.1 【投影】滤镜效果.....	154
7.1.1 时间轴的构成.....	126	8.2.2 【模糊】滤镜效果.....	158
7.1.2 帧和关键帧.....	126	8.2.3 【发光】滤镜效果.....	159
7.1.3 修改帧的频率.....	128	8.2.4 【斜角】滤镜效果.....	160
7.2 帧的操作.....	129	8.2.5 【渐变发光】滤镜效果.....	161
7.2.1 选择帧和帧列.....	129	8.2.6 【渐变斜角】滤镜效果.....	162
7.2.2 插入帧.....	130	8.2.7 【调整颜色】滤镜效果.....	163
7.2.3 删除帧.....	131	8.3 使用混合模式创建复合图像.....	163
7.2.4 清除帧.....	131	8.3.1 关于混合模式.....	164
7.2.5 复制、粘贴与移动单帧.....	132	8.3.2 混合模式示例.....	165
		8.4 实践案例与上机指导.....	166
		8.4.1 制作彩虹字.....	166



8.4.2 制作渐变发光文字.....	168	第 10 章 骨骼的运动与 3D 动画的	
8.5 思考与练习.....	170	应用.....	207
第 9 章 图层与高级动画制作	171	10.1 反向运动.....	208
9.1 什么是图层.....	172	10.1.1 创建骨骼动画.....	208
9.1.1 什么是图层.....	172	10.1.2 编辑骨骼动画.....	211
9.1.2 图层的用途.....	172	10.2 3D 转换动画.....	213
9.2 图层的基本操作.....	173	10.2.1 制作 3D 旋转动画.....	213
9.2.1 新建图层.....	173	10.2.2 全局转换与局部转换.....	216
9.2.2 更改图层名称.....	174	10.2.3 3D 平移工具的应用.....	217
9.2.3 新建图层文件夹.....	175	10.3 实践案例与上机指导.....	217
9.2.4 改变图层的顺序.....	175	10.3.1 使用图形元件创建	
9.2.5 锁定和解锁图层.....	176	骨骼系统.....	218
9.3 编辑图层.....	177	10.3.2 删除骨骼.....	219
9.3.1 删除图层.....	177	10.4 思考与练习.....	220
9.3.2 显示轮廓.....	177	第 11 章 ActionScript 脚本的应用	221
9.3.3 隐藏/显示图层.....	178	11.1 ActionScript 基础常识.....	222
9.3.4 编辑图层属性.....	178	11.1.1 ActionScript 的版本.....	222
9.4 引导层动画.....	179	11.1.2 ActionScript 3.0 常用术语.....	222
9.4.1 创建普通引导层.....	179	11.2 ActionScript 编程基础.....	223
9.4.2 添加运动引导层.....	179	11.2.1 变量的定义.....	223
9.4.3 创建沿直线运动的动画.....	180	11.2.2 常量.....	225
9.4.4 创建沿轨道运动的动画.....	184	11.2.3 关键字.....	225
9.5 场景动画.....	188	11.3 ActionScript 的使用语法.....	226
9.5.1 场景的用途.....	188	11.3.1 点.....	226
9.5.2 创建场景.....	188	11.3.2 大括号.....	226
9.6 遮罩动画.....	189	11.3.3 小括号.....	226
9.6.1 遮罩动画的原理.....	189	11.3.4 注释.....	227
9.6.2 创建遮罩动画.....	189	11.3.5 分号.....	227
9.7 实践案例与上机指导.....	194	11.4 ActionScript 的数据类型.....	227
9.7.1 制作电影文字.....	194	11.4.1 Boolean 数据类型.....	228
9.7.2 制作望远镜扫描的动画.....	200	11.4.2 Null 数据类型.....	228
9.8 思考与练习.....	206	11.4.3 String 数据类型.....	228

11.4.4	MovieClip 数据类型	228	12.3	创建交互式动画	245
11.4.5	int、Number 数据类型	228	12.3.1	制作跳转播放	245
11.4.6	void 数据类型	229	12.3.2	控制动画播放进程按钮	248
11.4.7	Object 数据类型	229	12.4	实践案例与上机指导	252
11.5	什么是运算符	230	12.4.1	制作全屏效果	252
11.5.1	数值运算符	230	12.4.2	制作个性指针	253
11.5.2	赋值运算符	230	12.5	思考与练习	258
11.5.3	逻辑运算符	231	第 13 章 用 ActionScript 组件快速 创建动画		259
11.5.4	比较运算符	231	13.1	组件的基本操作	260
11.5.5	位运算符	232	13.1.1	组件概述与类型	260
11.5.6	等于运算符	232	13.1.2	组件的预览与查看	260
11.6	应用【动作】面板	233	13.1.3	向 Flash 中添加组件	261
11.7	函数和类	234	13.2	常见组件的使用	261
11.7.1	定义自己的函数	234	13.2.1	按钮组件 Button	261
11.7.2	通过 call 和 apply 方法 调用函数	235	13.2.2	单选按钮组件 RadioButton	262
11.7.3	类的基本要素	235	13.2.3	复选框组件 CheckBox	264
11.7.4	编写自定义类	236	13.2.4	文本域组件 TextArea	265
11.8	插入 ActionScript 代码	237	13.2.5	下拉列表组件 ComboBox	265
11.8.1	在影片剪辑中插入 ActionScript	237	13.3	实践案例与上机指导	266
11.8.2	在按钮中插入 ActionScript	238	13.3.1	滚动窗格组件 ScrollPane	266
11.8.3	在帧中插入 ActionScript	238	13.3.2	标签组件 Label	268
11.9	实践案例与上机指导	239	13.4	思考与练习	269
11.9.1	比较运算符与逻辑运算符	239	第 14 章 Flash 动画的测试与发布		271
11.9.2	运算符的使用规则	240	14.1	优化 Flash 影片	272
11.10	思考与练习	240	14.1.1	优化图像文件	272
第 12 章 用 ActionScript 创建 交互式动画		241	14.1.2	优化矢量图形	273
12.1	编写与管理脚本	242	14.2	Flash 动画的测试	274
12.1.1	脚本编写方法与要点	242	14.2.1	测试影片	274
✕ 12.1.2	使用脚本助手	243	14.2.2	测试影片的下载性能	275
12.2	调试脚本	244	14.2.3	测试场景	276
			14.3	Flash 动画的发布	276
			14.3.1	发布设置	276

新起点

电脑教程

第 1 章

Flash CS6 中文版基础入门

本章要点

- ❑ 初步认识 Flash
- ❑ Flash CS6 工作界面
- ❑ Flash CS6 的系统配置
- ❑ Flash 文件的基本操作

本章主要内容

本章主要介绍了初识 Flash 和 Flash CS6 工作界面方面的知识，同时还讲解了 Flash CS6 的系统配置和 Flash 文件基本操作方面的知识，在本章的最后还针对实际的工作需求，讲解了使用辅助线和网格的方法。通过本章的学习，读者可以掌握 Flash CS6 中文版基础入门方面的知识，为深入学习 Flash CS6 知识奠定基础。



1.1 初步认识 Flash CS6

Flash CS6 可以创建网页广告、网站动画标志,具有同步声音的动画等功能,应用的领域非常广泛。本节将概述 Flash CS6 的相关知识。

1.1.1 Flash 概述

Flash 是一款优秀的矢量动画编辑软件,Flash CS6 是其最新的版本,利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件(如 GIF 动画)尺寸小得多,用户不但可以在动画中加入声音、视频和位图图像,还可以制作交互式的影片或者具有完备功能的网站。

Flash 是一种创作工具,设计人员和开发人员可用来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容,包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。一般而言,使用 Flash 创作的各个内容单元称为应用程序,即使只是很简单的动画,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。Flash 的启动界面如图 1-1 所示。

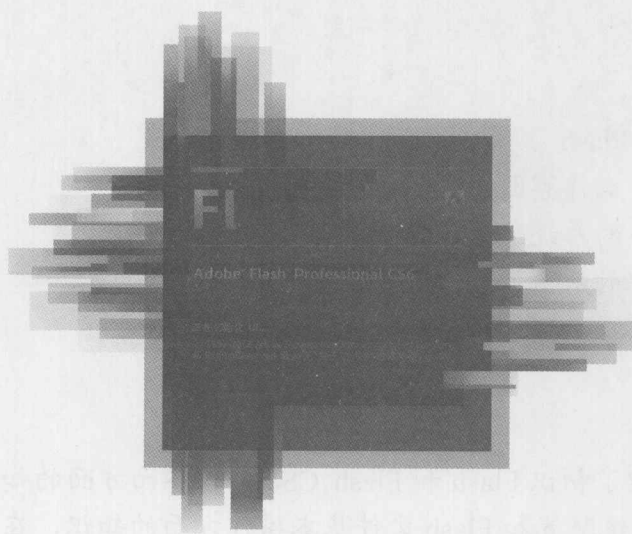


图 1-1

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。

1. Flash 导航

有时候为达到一定的视觉冲击力, 很多企业网站往往在进入主页之前播放一段使用 Flash 制作的引导页。此外, 很多网站的 Logo(网站的标志)和 Banner(网页横幅广告)都采用 Flash 动画作为企业的宣传。当需要制作一些交互功能较强的网站时, 可以使用 Flash 制作整个网站, 互动性更强, 如图 1-2 所示。

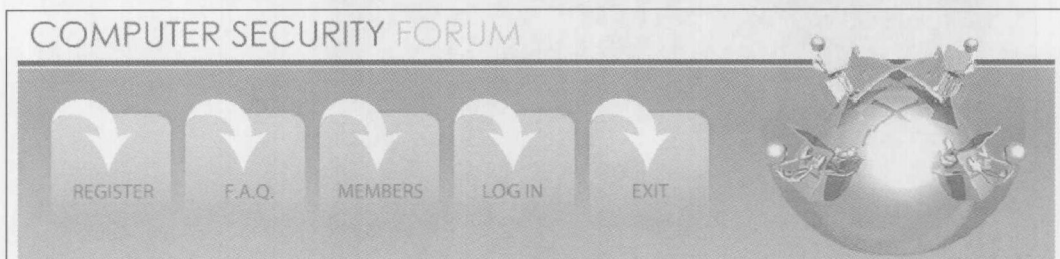


图 1-2

2. Flash MV 和二维动画

在网络世界中, 许多网友都喜欢把自己制作的 Flash 音乐 MV 或 Flash 二维动画传输到网上供其他网友欣赏, 实际上正是因为这些网络动画的流行, 使得 Flash 在网络中形成了一种独特的文化符号, 如图 1-3 所示。



图 1-3

3. 多媒体教学课件

在教学课件中, 相对于其他软件制作的课件, Flash 课件具有体积小、表现力强、视觉冲击力强的特点, 在制作实验演示或多媒体教学光盘时, Flash 动画被广泛地应用到其中, 如图 1-4 所示。



图 1-4

4. 制作 Flash 短片

Flash 短片具有简短、表现力强的特点，有一定的视觉冲击力，用户可以制作一些动感时尚的 Flash 网页广告，吸引潜在客户，并最终达到销售的目的，如图 1-5 所示。



图 1-5