

FL

全彩印刷

新编实战型全功能实训教材

功能技术解析 + 案例演练引导 + 应用案例实训

中文版 Flash CS6 入门与提高

刘翀 编著

- 书中实战的素材文件和实例文件
- 课后练习的素材文件和实例文件



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

014023520

TP391.414
61



中文版 Flash CS6 入门与提高

刘翀 编著



北航

C1709277

人民邮电出版社
北京

TP391.414
61
P

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版Flash CS6入门与提高 / 刘翀编著. -- 北京 :
人民邮电出版社, 2014. 2
ISBN 978-7-115-33819-8

I. ①中… II. ①刘… III. ①动画制作软件 IV.
①TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第305684号

内 容 提 要

这是一本全面介绍中文版Adobe Flash CS6基本功能及实际应用的书。本书完全针对零基础读者而开发, 是入门级读者快速而全面掌握Adobe Flash CS6的必备参考书。

本书共15章, 从Adobe Flash CS6的基本操作入手, 结合大量的可操作性实例, 全面而深入地阐述了Adobe Flash CS6的图形、文本、时间轴与帧、动画、模板动画、滤镜、元件、库、图层、声音与视频组件、行为等方面的相关内容。

本书讲解模式新颖, 非常符合读者学习新知识的思维习惯。本书附带1张教学光盘, 内容包括本书所有实例的素材文件与实例文件。

本书非常适合作为初、中级读者学习Adobe Flash CS6的入门及提高参考书, 尤其是零基础读者, 同时也可作为相关院校和培训机构的培训教材。另外, 本书所有内容均采用中文版Adobe Flash CS6进行编写, 请读者注意。

◆ 编 著 刘 翀

责任编辑 孟飞飞

责任印制 方 航

◆ 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>
北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 15.75

彩插: 4

字数: 577 千字

2014年2月第1版

印数: 1—4 000 册

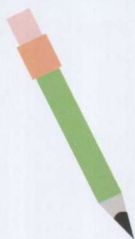
2014年2月北京第1次印刷

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: 京崇工商广字第 0021 号



实例名称：实战——绘制精致铅笔
技术掌握：矩形工具、线条工具和选择工具的运用



实例名称：实战——绘制可爱的熊猫头部
技术掌握：椭圆工具、线条工具、铅笔工具的运用



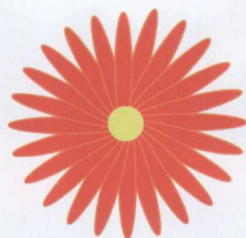
实例名称：实战——绘制红铃
技术掌握：选择工具、矩形工具、椭圆工具、颜料桶工具的运用



实例名称：实战——绘制鼠标
技术掌握：钢笔工具、任意变形工具以及文本工具的运用



实例名称：课后练习——绘制毛笔
技术掌握：矩形工具、椭圆工具、选择工具的运用及导入图像的方法



实例名称：课后练习——绘制花瓣
技术掌握：矩形工具、椭圆工具、任意变形工具以及变形命令的运用



实例名称：实战——制作多彩文字
技术掌握：文本工具、颜料桶工具、墨水瓶工具的运用及打散文本的方法



实例名称：实战——制作夕阳下的光晕
技术掌握：椭圆工具、渐变变形工具的运用



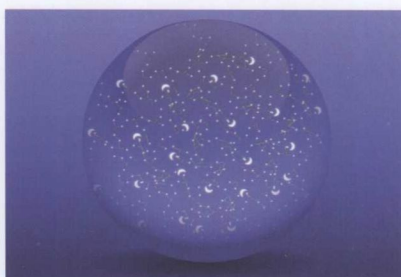
实例名称：实战——制作向日葵
技术掌握：基本绘图工具、任意变形工具运用以及渐变色的设置方法



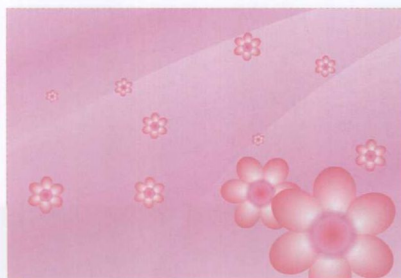
实例名称：实战——制作山坡上的小猴子
技术掌握：魔术棒工具和分离命令的运用



实例名称：实战——转换为矢量图
技术掌握：转换为矢量图命令的运用



实例名称：课后练习——制作水晶球
技术掌握：Deco工具、颜料桶工具、渐变变形工具的运用



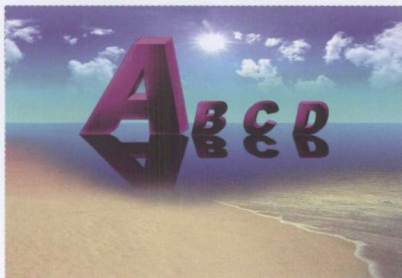
实例名称：课后练习——制作梅花
技术掌握：椭圆工具、任意变形工具、渐变变形工具的运用



实例名称：实战——制作刺猬文字
技术掌握：文本工具、墨水瓶工具的运用



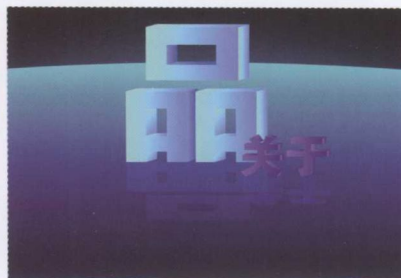
实例名称：实战——制作O版字
技术掌握：文本工具、任意变形工具的运用及打散文本和描边文字的方法



实例名称：综合实例——制作立体字
技术掌握：任意变形工具、径向变形样式、发光滤镜和调整颜色滤镜的运用



实例名称：课后练习——制作糕点字
技术掌握：打散文字和使用点状线样式描述文字的方法



实例名称：课后练习——制作三维字
技术掌握：任意变形工具、径向变形样式、发光滤镜和调整颜色滤镜的运用



实例名称：实战——调皮的小狗
技术掌握：文本工具、墨水瓶工具的运用



实例名称：实战——制作风吹蜡烛效果
技术掌握：动画面板与导入功能的运用



实例名称：实战——制作下拉菜单
技术掌握：文件模板与导入功能的运用

项目配套

商场：家乐福超市、好又多、世纪联华、世纪广场、人人乐、华联商厦、美食街等
教育：江城第一小学、育英小学、江城外国语学校、江城市第三中学、江城大学附中、
又是小学、第五中学、
医院：江城市六医院、江城市中心医院、江城市中医院
银行：建设银行、工商银行、农业银行、中国银行、招商银行、中信银行、浦发银行...
25000平方内商业街、小区绿化



实例名称：实战——制作楼盘展示幻灯片
技术掌握：演示文稿模板与导入功能的运用



实例名称：实战——制作夜晚的月亮效果
技术掌握：绘图工具与发光滤镜的运用



实例名称：实战——制作斜角文字效果
技术掌握：文本工具与斜角滤镜的运用



实例名称：实战——流动的文字
技术掌握：文本工具与渐变斜角滤镜的运用



实例名称：课后练习——制作大红灯笼
技术掌握：基本绘图工具、线条样式、渐变填充功能以及滤镜的运用



实例名称：实战——制作阴影文字效果
技术掌握：复制图层中内容的方法



实例名称：实战——制作跳动的文字
技术掌握：分散到图层功能的运用



实例名称：实战——制作导航网页
技术掌握：Web行为的运用



实例名称：实战——显示图像
技术掌握：影片剪辑行为的运用

心想事成



实例名称：实战——制作变换文本
技术掌握：动态文本的创建方法

万事如意



身体健康



实例名称：实战——制作跟随效果
技术掌握：文本工具、墨水瓶工具的运用



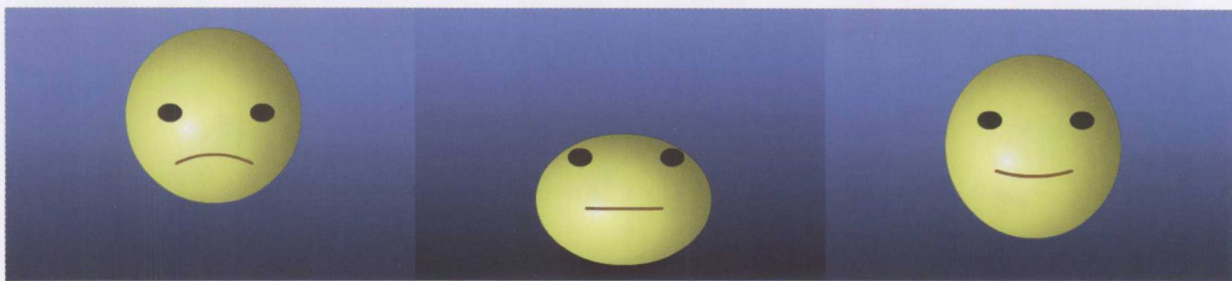
实例名称：综合实例——制作倒计时效果
技术掌握：掌握控制帧的操作方法



实例名称：实战——制作鲜花盛开动画效果
技术掌握：逐帧动画的运用



实例名称：实战——制作跳远动画
技术掌握：逐帧动画的运用



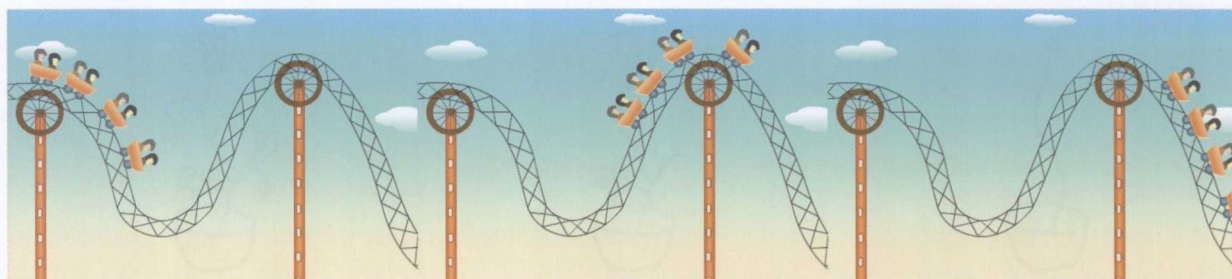
实例名称：实战——制作跳动表情
技术掌握：掌握多层补间形状功能的使用方法



实例名称：实战——制作飞翔的小鸟
技术掌握：补间动画的创建方法



实例名称：实战——制作旋转的飞机
技术掌握：动作补间动画的创建方法



实例名称：实战——制作过山车
技术掌握：引导层动画的创建方法



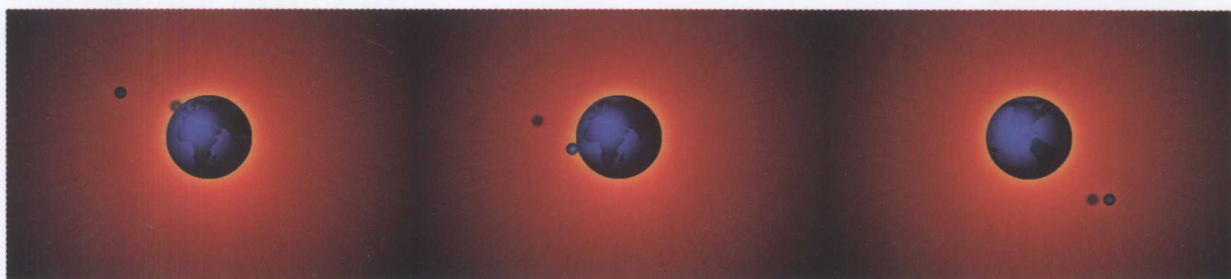
实例名称：实战——制作夜间小屋
技术掌握：遮罩层命令的运用



实例名称：实战——制作弹跳的篮球
技术掌握：动画预设命令的运用



实例名称：课后练习——制作下雨效果
技术掌握：导入功能与Action Script技术的运用



实例名称：综合实例——制作星球运动动画
技术掌握：模糊与发光滤镜、引导层与遮罩层功能的运用



实例名称：课后练习——制作极光文字
技术掌握：发光滤镜、模糊滤镜和遮罩功能的运用



实例名称：实战——制作古典诗词
技术掌握：影片剪辑元件的创建方法



实例名称：实战——制作星星闪烁效果
技术掌握：影片剪辑元件的创建方法



实例名称：实战——制作碧海蓝天效果
技术掌握：创建影片剪辑元件以及制作补间动画的方法



实例名称：课后练习——制作可爱的小牛
技术掌握：图层、任意变形工具以及关键帧的运用



实例名称：实战——制作叽叽喳喳的小鸟
技术掌握：创建影片剪辑元件以及添加声音的方法



实例名称：实战——制作图片欣赏动画
技术掌握：ComboBox组件的运用

Flash CS6是Adobe公司最新推出的Flash动画制作软件。它是一种交互式动画设计工具，用它可以将音乐与动画方便地融合在一起，以制作出高品质的动态效果，或者说是动画。Flash动画是当下最为流行的动画表现形式之一，它凭借自身诸多优点，在互联网、多媒体课件制作以及游戏软件制作等领域得到了广泛的应用，并深受用户青睐。

本书共15章，分别介绍如下。

第1章“进入Adobe Flash CS6的动画世界”。本章主要介绍了Flash动画的简要概述、特点和应用领域，以及Flash CS6的工作界面等相关内容，能够使读者对Flash动画及Flash CS6有一个初步的了解。

第2章“图形的绘制与编辑”。本章结合实例介绍了Flash CS6工具箱中各种工具的相关内容，包括线条工具、几何形状工具、选择工具、部分选取工具、Deco工具、铅笔工具、刷子工具、钢笔工具、查看工具等。

第3章“填充优化图形与导入图像”。本章结合实例介绍了Flash中各种绘图编辑工具的使用方法、各种图形的编辑处理技巧以及导入外部图像的方法。

第4章“文本”。本章结合实例介绍了Flash中文本工具的运用，包括文本的基本使用方法、文本属性的高级设置方法、文本对象的编辑方法以及文本框的创建方法。

第5章“时间轴与帧”。本章结合实例介绍了时间轴与帧的相关操作，包括移动播放指针、插入帧、插入关键帧、插入空白关键帧、选取帧、删除帧、移动帧、翻转帧等操作方法。

第6章“Flash CS6中的动画”。本章结合实例介绍了在Flash CS6中动画的相关内容，包括逐帧动画、补间形状动画、补间动画、引导动画、遮罩动画以及动画预设的基本原理和创建方法。

第7章“使用模板快速创建动画”。本章结合实例介绍了Flash CS6中模版的相关知识和运用，包括AIR for Android模板、动画模板、范例文件模板、广告模板、横幅模板、媒体播放模板、演示文稿模板等。

第8章“滤镜”。本章结合实例介绍了Flash中的滤镜，包括投影滤镜、发光滤镜、斜角渐变发光滤镜、渐变斜角滤镜，另外还介绍了编辑滤镜的方法，包括如何禁用滤镜、启用滤镜、删除滤镜以及滤镜预设等。

第9章“元件、库和实例”。本章结合实例详细介绍了图形元件、影片剪辑元件、按钮元件的创建方法以及元件的转换和编辑方法，同时还介绍了库的相关知识以及创建实例和设置实例样式的方法。

第10章“图层”。本章结合实例介绍了Flash CS6中层层的相关知识、包括图层的原理和分类、图层的新建和重命名、图层顺序的调整、图层属性的设置以及选取、删除、复制、隐藏图层等。

第11章“声音与视频”。本章结合少量实例介绍了Flash CS6中可导入的声音格式，同时还讲解了Flash CS6中导入声音、添加声音、编辑声音以及导入视频的方法。

第12章“Flash常用组件”。本章结合实例介绍了Flash CS6中组件的运用，包括Media组件、User Interface组件以及Video组件。

第13章“Action Script”。本章结合实例介绍了Flash CS6的Action Script（脚本语言）的运用，具体包括Action Script的概述、Flash CS6的动作参数面板、动画的层次结构、函数与变量、运算符以及一些常见的Actions命令语句。

第14章“行为的应用”。本章结合实例介绍了Flash中的行为，包括Web行为、声音行为、媒体行为、嵌入的视频行为、影片剪辑行为以及数据行为。

第15章“优化和发布动画”。本章结合实例介绍了优化和发布动画的相关知识，包括如何优化动画、如何导出Flash作品以及如何发布Flash动画等。

本书附带1张教学光盘，内容包含本书所有实例的素材文件和实例文件。在学习技术的过程中会碰到一些难解的问题，我们衷心地希望能够为广大读者提供力所能及的阅读服务，尽可能地帮大家解决一些实际问题。如果大家在学习过程中需要我们的支持，请通过以下方式与我们取得联系，我们将尽力解答。

客服/投稿QQ: 996671731

客服邮箱: iTimes@126.com

祝您在学习的道路上百尺竿头，更上一层楼！

目 录

第1章 进入Adobe Flash CS6的动画世界.....16

1.1 Flash动画概述.....16	1.6 设置Flash工作空间.....24
1.1.1 Flash动画设计的原理.....16	1.6.1 标尺.....24
1.1.2 Flash动画与传统动画的比较.....16	1.6.2 网格.....24
1.2 认识Flash动画.....18	1.6.3 辅助线.....25
1.2.1 Flash动画的特点.....18	技术专题——辅助线的使用.....25
1.2.2 Flash的应用领域.....18	1.7 工作区布局的调整.....25
1.3 Flash CS6的启动与退出.....19	1.8 Flash CS6中的文件类型.....27
1.3.1 启动Flash CS6.....19	1.8.1 Flash文档.....27
1.3.2 退出Flash CS6.....19	1.8.2 Flash影片.....27
1.4 Flash CS6的工作界面.....19	1.8.3 Flash调试文件.....28
1.4.1 菜单栏.....20	1.8.4 Flash组件文件.....28
1.4.2 工具箱.....21	1.8.5 Flash项目文件.....28
1.4.3 浮动面板.....22	1.9 Flash CS6的多面性.....28
1.4.4 时间轴.....22	1.9.1 位图处理程序.....28
1.4.5 绘图工作区.....22	1.9.2 基于矢量的绘图程序.....28
1.4.6 属性面板.....22	1.9.3 基于矢量的动画.....29
1.5 设置首选参数.....22	1.9.4 视频引擎.....29
1.5.1 常规首选参数.....22	1.9.5 音频播放器.....29
1.5.2 文本首选参数.....23	1.10 本章小结.....29

第2章 图形的绘制与编辑.....30

2.1 线条工具.....30	2.3.5 实战——绘制杠铃.....36
技术专题——“线条工具”与“选择工具” 的切换.....31	2.4 部分选取工具.....37
2.2 几何形状工具.....31	2.5 Deco工具.....37
2.2.1 矩形工具.....32	2.6 铅笔工具与刷子工具.....38
2.2.2 实战——绘制精致铅笔.....32	2.6.1 铅笔工具.....38
2.2.3 椭圆工具.....33	2.6.2 刷子工具.....39
2.2.4 实战——绘制可爱的熊猫头部.....34	2.6.3 喷涂刷工具.....40
2.2.5 基本矩形工具.....35	2.6.4 橡皮擦工具.....41
2.2.6 基本椭圆工具.....35	2.7 钢笔工具.....42
2.2.7 多角星形工具.....35	2.7.1 绘制直线.....42
2.3 选择工具.....36	2.7.2 绘制曲线.....42
2.3.1 选取线条.....36	2.7.3 实战——绘制鼠标.....42
2.3.2 移动线条.....36	2.8 查看工具.....44
2.3.3 复制线条.....36	2.8.1 手形工具.....44
2.3.4 其他作用.....36	2.8.2 缩放工具.....44
	2.9 组合与分离图形.....44

2.10 本章小结	45
2.11 课后练习	45

2.11.1 课后练习——绘制毛笔	45
2.11.2 课后练习——绘制花瓣	45

第3章 填充优化图形与导入图像.....46

3.1 基本颜色简介	46
3.1.1 使用十六进制值	46
3.1.2 有效使用颜色	46
3.2 填充颜色和笔触样式	47
3.2.1 选择颜色	48
3.2.2 选择笔触样式	48
3.3 填充工具	48
3.3.1 颜料桶工具	48
3.3.2 墨水瓶工具	49
3.3.3 实战——制作多彩文字	50
3.3.4 滴管工具	52
3.3.5 渐变变形工具	53
技术专题——控制点的使用方法	53
3.3.6 实战——制作夕阳下的光晕	53
3.4 任意变形工具	55
3.4.1 旋转与倾斜	55
3.4.2 缩放	55
3.4.3 扭曲	55
3.4.4 封套	56
3.4.5 实战——制作向日葵	56
技术专题——拖线功能	56
3.5 套索工具	59
3.5.1 魔术棒	59
3.5.2 魔术棒设置	59
3.5.3 多边形模式	59

技术专题——套索工具的使用	59
3.5.4 实战——制作山坡上的小猴子	59
3.6 图形对象基本操作	61
3.6.1 选取图	61
3.6.2 移动图形	61
3.6.3 复制图形	62
3.6.4 对齐图形	62
3.7 图形的优化与编辑	63
3.7.1 优化图形	63
3.7.2 将线条转换成填充	63
3.7.3 图形扩展与收缩	63
3.7.4 实战——转换位图为矢量图	64
技术专题——位图和矢量图的区别	64
3.8 导入图像	65
3.8.1 图像的基础知识	65
3.8.2 将图像导入到Flash	66
技术专题——“Fireworks PNG 导入设置”对话框详解	67
技术专题——FreeHand 导入”对话框详解	68
技术专题——“导入选项”对话框详解	69
3.9 本章小结	69
3.10 课后练习	69
3.10.1 课后练习——制作水晶球	69
3.10.2 课后练习——制作梅花	69

第4章 文本.....70

4.1 文本工具的基本使用	70
4.1.1 选择文本工具	70
4.1.2 输入文本	70
4.1.3 修改字形	71
4.1.4 文本的基本属性设置	71
4.1.5 实战——制作刺猬文字	72
4.2 文本属性的高级设置	74

4.2.1 字母间距	74
4.2.2 实例名称	74
4.2.3 显示边框	74
4.2.4 可选	74
4.2.5 URL链接	74
4.3 文本对象的编辑	75
4.3.1 打散文本	76

4.3.2 文字描边	77	4.4.3 创建输入文本	83
4.3.3 实战——制作Q版字	77	4.5 本章小结	83
4.3.4 综合实例——制作立体字	78	4.6 课后练习	83
4.4 创建文本框	80	4.6.1 课后练习——制作糕点字	83
4.4.1 创建动态文本	81	4.6.2 课后练习——制作三维字	83
4.4.2 实战——制作变换文本	81		

第5章 时间轴与帧.....84

5.1 时间轴与帧概述	84	5.2.7 删除帧	89
5.1.1 时间轴	84	5.2.8 剪切帧	89
5.1.2 帧	84	5.2.9 复制帧	89
5.2 编辑帧	86	5.2.10 粘贴帧	89
5.2.1 移动播放指针	86	5.2.11 移动帧	89
5.2.2 插入帧	86	5.2.12 翻转帧	90
5.2.3 插入关键帧	87	5.2.13 实战——制作踢踏舞效果	90
5.2.4 插入空白关键帧	87	5.2.14 综合实例——制作倒计时效果	92
5.2.5 实战——调皮的小狗	87	5.3 洋葱皮工具	96
5.2.6 选取帧	88	5.4 本章小结	97

第6章 Flash CS6中的动画.....98

6.1 Flash中的基本动画	98	6.4.3 实战——制作旋转的飞机	110
6.2 逐帧动画	98	6.5 引导动画	111
6.2.1 逐帧动画概述	98	6.5.1 引导动画概述	111
6.2.2 创建逐帧动画	98	6.5.2 实战——制作过山车	111
6.2.3 实战——制作鲜花盛开动画效果	99	6.6 遮罩动画	113
6.2.4 实战——制作跳远动画	99	6.6.1 创建遮罩动画	114
6.3 补间形状动画	101	6.6.2 实战——制作夜间小屋	114
6.3.1 创建形状补间动画	101	6.7 动画预设	115
6.3.2 形状提示	102	6.7.1 动画预设概述	115
6.3.3 实战——制作跳动表情	104	6.7.2 实战——制作弹跳的篮球	115
6.4 补间动画	108	6.8 本章小结	117
6.4.1 创建动画补间动画	108	6.9 课后练习	117
6.4.2 实战——制作飞翔的小鸟	108	6.9.1 课后练习——制作转圈圈的小汽车	117
技术专题——缓动详解	109	6.9.2 课后练习——制作向日葵文字	117

第7章 使用模板快速创建动画.....118

7.1 打开模板	118	7.3.1 动画模板概述	119
7.2 AIR for Android	118	7.3.2 实战——制作风吹蜡烛效果	121
7.3 动画	119	7.4 范例文件	122

7.4.1 范例文件模板概述	122	7.7.2 实战——制作相册	130
7.4.2 实战——制作下拉菜单	125	7.8 演示文稿	131
7.5 广告	125	7.8.1 演示文稿模板概述	131
7.6 横幅	129	7.8.2 实战——制作楼盘展示幻灯片	132
7.7 媒体播放	130	7.9 本章小结	135
7.7.1 媒体播放模板概述	130		

第8章 滤镜.....136

8.1 添加滤镜	136	8.2.1 禁用滤镜	144
8.1.1 投影	136	8.2.2 启用滤镜	145
8.1.2 模糊	137	8.2.3 删除滤镜	145
8.1.3 发光	137	8.2.4 滤镜预设	145
8.1.4 实战——制作夜晚的月亮效果	138	8.2.5 剪贴板	146
8.1.5 斜角	139	8.2.6 综合实例——制作星球运动动画	146
8.1.6 实战——制作斜角文字效果	140	8.3 本章小结	150
8.1.7 渐变发光	141	8.4 课后练习	150
8.1.8 渐变斜角	142	8.4.1 课后练习——制作大红灯笼	150
8.1.9 实战——流动的文字	142	8.4.2 课后练习——制作激光文字	151
8.2 编辑滤镜	144		

第9章 元件、库和实例.....152

9.1 元件的概念与种类	152	9.3 库	162
9.1.1 元件的概念	152	9.3.1 库的界面	162
9.1.2 元件的种类	153	9.3.2 库的管理	163
9.2 创建元件	153	9.3.3 公用库	163
9.2.1 创建图形元件	154	9.3.4 共享库资源	164
9.2.2 创建影片剪辑元件	155	9.3.5 公用库的扩充	165
9.2.3 实战——制作古典诗词	155	9.4 实例	165
9.2.4 实战——制作星星闪烁效果	158	9.4.1 创建实例	165
9.2.5 创建按钮元件	160	9.4.2 设置实例的样式	165
9.2.6 实战——制作挥杆按钮	160	9.4.3 实战——制作碧海蓝天效果	167
9.2.7 转换元件	162	9.5 本章小结	169
9.2.8 编辑元件	162		

第10章 图层.....170

10.1 图层的原理	170	10.2.3 遮罩层	171
10.2 图层的分类	170	10.3 图层的编辑	171
10.2.1 普通层	170	10.3.1 新建图层	171
10.2.2 引导层	171	10.3.2 重命名图层	172

10.3.3 调整图层的顺序	172
10.3.4 图层属性设置	173
10.3.5 选取图层	173
10.3.6 删除图层	174
10.3.7 复制图层	174
10.3.8 实战——制作阴影文字效果	174
10.3.9 分散到图层	176

10.3.10 实战——制作跳动的文字	176
10.3.11 隐藏图层	180
10.3.12 图层的锁定和解锁	180
10.3.13 图层文件夹	180
10.4 本章小结	181
10.5 课后练习——制作可爱的小牛	181

第11章 声音与视频.....182

11.1 可导入的声音格式	182
11.2 导入声音	183
11.3 添加声音	183
11.3.1 将声音添加到时间轴	183
11.3.2 将声音添加到按钮	184
11.3.3 实战——制作叽叽喳喳的小鸟	184
11.4 编辑声音	187
11.4.1 设置声音播放的效果	187

11.4.2 设置同步	187
11.4.3 更新声音	188
11.4.4 设置导出声音的品质	189
11.5 导入视频	190
11.5.1 导入视频的格式	190
11.5.2 认识视频编解码器	190
11.6 本章小结	191

第12章 Flash常用组件.....192

12.1 认识Flash中的组件	192
12.1.1 组件的用途	192
12.1.2 组件的分类	192
12.2 组件的应用与设置	193
12.2.1 Media组件	193

12.2.2 实战——制作音波动画	194
12.2.3 User Interface组件	199
12.2.4 实战——制作图片欣赏动画	212
12.2.5 Video组件	214
12.3 本章小结	215

第13章 Action Script.....216

13.1 Flash中的Action Script	216
13.1.1 Action Script概述	216
13.1.2 添加Action Script脚本	216
13.2 Flash CS6的动作面板	217
13.2.1 动作面板的操作	217
13.2.2 良好的编程习惯	219
13.3 了解动画的层次结构	220
13.3.1 绝对、相对和动态路径	220
13.3.2 加载外部文件	221
13.4 函数与变量	221
13.4.1 函数	221
13.4.2 变量	222
13.5 运算符	223

13.5.1 数学运算符	223
13.5.2 比较运算符	223
13.5.3 逻辑运算符	223
13.5.4 位运算符	224
13.5.5 赋值运算符	224
13.5.6 相等运算符	224
13.5.7 运算符的优先级与结合性	224
13.6 常见Actions命令语句	225
13.6.1 播放控制	225
13.6.2 实战——制作可控制奔跑的金钱豹	225
13.6.3 播放跳转	229
13.6.4 条件语句	229
13.6.5 实战——制作疯狂的鼠标	230
13.6.6 循环语句	232

13.6.7 实战——制作美丽的花瓣雨	232
13.6.8 fscommand.....	235
13.6.9 实战——制作气球	236
13.6.10 属性设置语句	240
13.6.11 获取时间语句	241
13.6.12 实战——制作时钟	242

13.6.13 影片剪辑控制语句	244
------------------------	-----

13.7 本章小结	245
-----------------	-----

13.8 课后练习	245
-----------------	-----

13.8.1 课后练习——制作下雨效果	245
---------------------------	-----

13.8.2 课后练习——制作炊烟	245
-------------------------	-----

第14章 行为的应用.....246

14.1 行为面板	246
-----------------	-----

14.2 Web行为	246
------------------	-----

14.2.1 Web行为详解	246
----------------------	-----

14.2.2 实战——制作导航网页	247
-------------------------	-----

14.3 声音行为	248
-----------------	-----

14.3.1 声音行为详解	248
---------------------	-----

14.3.2 实战——播放音乐	248
-----------------------	-----

14.4 媒体行为	250
-----------------	-----

14.5 嵌入的视频行为	250
--------------------	-----

14.6 影片剪辑行为	251
-------------------	-----

14.6.1 影片剪辑行为详解	251
-----------------------	-----

14.6.2 实战——显示图像	251
-----------------------	-----

14.7 数据行为	253
-----------------	-----

14.8 本章小结	253
-----------------	-----

第15章 优化和发布动画.....254

15.1 动画的优化	254
------------------	-----

15.1.1 减小动画的大小	254
----------------------	-----

15.1.2 文本的优化	254
--------------------	-----

15.1.3 颜色的优化	254
--------------------	-----

15.2 导出Flash作品	254
----------------------	-----

15.2.1 导出图像	255
-------------------	-----

15.2.2 导出声音	255
-------------------	-----

15.2.3 导出影片	256
-------------------	-----

15.2.4 实战——将动画导出为视频	256
---------------------------	-----

15.3 发布Flash动画	257
----------------------	-----

15.3.1 设置发布格式	257
---------------------	-----

15.3.2 预览发布效果	259
---------------------	-----

15.3.3 发布Flash作品	259
------------------------	-----

15.3.4 实战——将动画发布为网页	259
---------------------------	-----

15.4 本章小结	260
-----------------	-----

014023520

TP391.414
61



中文版 Flash CS6 入门与提高

刘翀 编著



北航

C1709277

人民邮电出版社
北京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

TP391.414
61
P