

中国青年出版社精品计算机图书系列最新版

从入门
到精通系列
第127本图书
总销量突破
200万



融入大量实战经验、知识讲解与设计理念,帮您突破Flash CS5的技术瓶颈,快速成为闪客高手!

中文版 FLASH CS5 从入门到精通

胡崧 于慧 / 编著

- ▶ 涵盖Flash所有常用功能与技巧的学习宝典
- ▶ 剖析ActionScript 3.0重难点的技术指南
- ▶ 55个实战案例集动画专家教学经验于一体
- ▶ 每章主题讨论带您探讨动画行业最新动向

附赠超值 DVD 光盘

- ▶ 8小时本书实例多媒体语音教学视频
- ▶ 4900个图形素材、960个Flash模板
- ▶ 5000个网页广告Banner和Logo欣赏
- ▶ 4400个按钮图标、500个Flash动画
- ▶ 45套Flash库文件与3600个GIF动画



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青社



融入大量实战经验、知识讲解与设计理念,帮您突破Flash CS5的技术瓶颈,快速成为闪客高手!

中文版

FLASH CS5

从入门到精通

胡崧 于慧 / 编著



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5中文版从入门到精通 / 胡崧, 于慧编著. — 2版. — 北京: 中国青年出版社, 2013.6

ISBN 978-7-5153-1656-7

I. ① F… II. ①胡… ②于… III. ①动画制作软件 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 102037 号

Flash CS5中文版从入门到精通

胡崧 于慧 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 张海玲 张玉良 向雯雯

封面制作：邱 宏

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：32

版 次：2013 年 6 月北京第 2 版

印 次：2013 年 6 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1656-7

定 价：75.00 元（附赠 1DVD，含教学视频及海量素材）

本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列



Contents 目录

知识预热

01 Flash CS5全新界面.....	9	04 Flash CS5菜单命令.....	14
02 Flash CS5工具预览.....	10	05 Flash CS5起始页面.....	14
03 Flash CS5常用面板.....	12		

Part01 Flash CS5基础入门

Chapter 01 Flash CS5快速入门

Unit 01 认识Flash	18	02 设置文档属性.....	24
01 Flash的发展.....	18	03 保存文件的类型.....	24
02 Flash的应用.....	19	Unit 04 设置Flash CS5的操作环境	25
Unit 02 Flash CS5的新功能	21	01 设置首选参数.....	25
01 新增功能.....	21	02 使用标尺、网格与辅助线.....	28
02 增强功能.....	21	主题讨论 Flash软件的基本术语.....	30
Unit 03 新建并保存文档	23		
01 新建文档.....	23		

Chapter 02 使用绘图及相关工具

Unit 05 绘制线条、形状与路径	32	练习 绘制Logo路径图形.....	41
01 绘制线条.....	32	知识拓展 深入了解路径.....	42
练习 绘制小狗线条图形.....	36	闪客训练营 绘制卡通动物.....	43
02 绘制形状.....	37	知识拓展 了解矢量图形与位图图像.....	45
练习 绘制青蛙形状图形.....	39	Unit 06 设置笔触与填充	46
03 绘制路径.....	40	01 使用笔触和填充工具.....	46

02 使用橡皮擦工具	47
03 设置颜色	48
闪客训练营 绘制卡通图画	50
知识拓展 Flash中的预览模式	53
Unit 07 选择、变形与修饰图形	55
01 选择图形	55

02 变形图形	57
03 修饰图形	61
闪客训练营 绘制网站启动画面	63
主题讨论 怎样才能绘制好Flash动画角色?	66

Chapter 03 文本与对象的操作

Unit 08 输入并设置文本	68
01 使用传统文本	68
02 使用TLF文本	70
闪客训练营 使用TLF文本制作宣传文稿	72
知识拓展 动画中缺失字体的替换	76
Unit 09 对象的操作	77
01 对象的排列与对齐	77

02 对象的合并	78
03 对象的组合与分离	78
04 对象的滤镜	79
05 对象的3D旋转与平移	82
闪客训练营 绘制指示符号图形	83

Part02 Flash CS5的基本功能与应用

Chapter 04 元件、实例与库

Unit 10 导入外部图像素材	88
01 导入位图并矢量化	88
02 导入Fireworks PNG文件	89
03 导入Illustrator AI文件	90
04 导入Photoshop PSD文件	92
知识拓展 导入AutoCAD DXF文件	93
05 导入Flash SWF文件	93
闪客训练营 创建图像导入效果	93
Unit 11 在库中创建元件	95
01 关于元件、实例和库	95
02 创建并编辑元件	96

闪客训练营 创建按钮元件	98
练习 创建祝福卡片影片剪辑元件	99
知识拓展 共享库资源	101
Unit 12 制作实例	102
01 设置实例属性	102
02 使用喷涂刷工具	103
练习 制作浮动气泡效果	104
03 使用Deco工具	105
主题讨论 在Flash中怎样使用元件和素材表现动画?	110

Chapter 05 动画基础

Unit 13 时间轴与帧的基本操作	112
01 使用时间轴	112

02 使用帧	114
Unit 14 使用图层	117

01 操作图层	117	闪客训练营 制作国王的喜怒哀乐动画	123
02 操作图层文件夹	118	02 使用动画预设	125
03 使用图层混合模式	119	闪客训练营 创建模拟闪电动画	126
04 使用引导图层	120	知识拓展 逐帧动画的制作技巧	129
05 使用遮罩图层	122	主题讨论 使用逐帧技术制作动画， 有什么简便的方法吗？	130
Unit 15 逐帧动画与动画预设	123		
01 制作逐帧动画	123		

Chapter 06 制作丰富的动画效果

Unit 16 制作基本动画	132	闪客训练营 创建花瓣飘落动画	144
01 制作传统补间动画	132	02 制作遮罩动画	145
闪客训练营 创建回转寿司动画	133	闪客训练营 创建照片画廊动画	146
02 制作补间动画	135	03 制作反向运动动画	150
闪客训练营 创建田间行走动画	136	练习 制作简单的骨骼动画	151
03 制作补间形状动画	140	闪客训练营 创建行走的猴子动画	152
闪客训练营 创建河马的故事动画	141	主题讨论 分享Flash资深设计师的 动画制作体会	156
Unit 17 制作高级动画	144		
01 制作引导线动画	144		

Chapter 07 音视频在动画中的应用

Unit 18 在动画中使用声音	158	Unit 19 在动画中使用视频	165
01 导入声音	158	01 导入视频的方式	165
练习 导入声音效果	158	02 导入视频	165
02 设置声音属性	159	03 设置视频控制参数	167
闪客训练营 创建简易电子琴效果	162	闪客训练营 创建“猫咪的对话”视频效果	167
知识拓展 Flash音频的录制方法	163	主题讨论 Flash技术真的不可替代吗？	170

Chapter 08 影片的测试和发布

Unit 20 测试与优化影片	172	02 发布网页	175
01 测试影片下载	172	03 发布图像	176
02 优化影片	173	04 发布EXE	178
Unit 21 发布影片	174	主题讨论 需要在网页中嵌入Flash动画， 有什么建议吗？	179
01 发布动画	174		

Chapter 09 ActionScript 3.0快速入门

Unit 22 ActionScript简介	182
01 关于ActionScript	182
02 ActionScript 3.0的新增功能	182
Unit 23 ActionScript 3.0应用程序	184
01 ActionScript 3.0程序的开发步骤	184

02 组织ActionScript 3.0代码	184
03 编写ActionScript 3.0代码	184
闪客训练营 创建Hello World应用程序	186
主题讨论 学习ActionScript 3.0有哪些好处?	188

Chapter 10 ActionScript 3.0基础应用

Unit 24 ActionScript 3.0基本语法	190
01 变量	190
02 数据类型	192
03 语法	194
04 运算符	197
05 条件语句	199
06 循环	200
Unit 25 函数	202
01 函数基础	202
02 函数参数	203
03 函数对象	205
04 函数作用域	206
Unit 26 包和命名空间	207
01 包	207

02 命名空间	209
Unit 27 面向对象的编程	213
01 对象	213
02 类	214
03 接口	216
04 继承	218
Unit 28 组件	219
01 组件基础	219
02 用户界面组件	219
03 视频组件	226
闪客训练营 创建飞行器升空动画	227
主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (一)	230

Chapter 11 ActionScript 3.0处理方法

Unit 29 处理字符串	232
01 创建字符串	232
02 使用字符串	232
闪客训练营 创建ASCII图画效果	234
Unit 30 处理数组	241
01 创建数组	241
02 使用数组元素	241
闪客训练营 创建播放列表效果	244

Unit 31 处理日期和时间	250
01 使用Date类	250
02 使用Timer类	251
闪客训练营 创建Flash秒表效果	252
知识拓展 flash.utils包中的计时函数	255
Unit 32 处理事件	256
01 事件基础	256
02 事件流	256

03 事件对象	257
04 事件侦听器	257
闪客训练营 创建Flash闹钟效果	258

主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (二)	264
--	-----

Chapter 12 ActionScript 3.0编程

Unit 33 处理XML	266
01 XML基础	266
02 XML与XMLList对象	266
闪客训练营 创建图像画廊效果	267
Unit 34 显示编程	271
01 核心显示类	271
02 处理显示对象	271
03 控制显示对象	274
04 动态加载显示内容	276
闪客训练营 创建图形排列效果	277
Unit 35 处理几何结构	286
01 使用Point对象	286
02 使用Rectangle对象	287
03 使用Matrix对象	289

闪客训练营 创建交互变形效果	290
Unit 36 使用绘图API	294
01 绘制直线和曲线	294
02 绘制形状	295
03 绘制渐变笔触和填充	296
闪客训练营 创建设置跑车色彩效果	297
知识拓展 将Math类与绘制方法配合使用	301
Unit 37 使用滤镜	302
01 创建和应用滤镜	302
02 可用滤镜	302
闪客训练营 创建图像特效显示效果	305
知识拓展 使用高级滤镜	307
主题讨论 谈谈ActionScript 3.0的编程心得	308

Chapter 13 图片、声音与视频的处理

Unit 38 处理文本和位图	310
01 处理文本	310
02 处理位图	312
闪客训练营 创建文字排版效果	316
Unit 39 处理声音	328
01 ActionScript 3.0声音基础	328
02 加载声音	329
03 播放与停止声音	329

04 控制音量	330
闪客训练营 创建声音控制效果	331
Unit 40 处理视频	335
01 加载视频	335
02 控制视频回放	335
闪客训练营 创建视频控制效果	336
知识拓展 关于视频元数据	340
主题讨论 Flash的职位主要有哪些?	341

Part04 Flash CS5综合实例

Chapter 14 特效动画设计

Unit 41 文字特效	344
Unit 42 图像特效	352

Unit 43 模拟特效	356
---------------------------	-----

Chapter 15 广告动画设计

Unit 44 公益广告动画 364

Unit 45 商业广告动画 371

Unit 46 贺卡动画 379

Chapter 16 网站动画设计

Unit 47 网站Logo动画 386

Unit 48 网站片头动画 391

Unit 49 个人网站动画 398

Chapter 17 交互动画设计

Unit 50 全景交互动画 406

Unit 51 3D图像动画 411

Unit 52 图文交互动画 419

Chapter 18 游戏动画设计

Unit 53 迷宫游戏 438

Unit 54 射击游戏 443

Unit 55 贪吃蛇游戏 458

附录

Flash CS5 ActionScript 3.0语法参考

01 包 466

02 类 468

03 语言元素 493

Preface

前言



Adobe公司新推出的Flash CS5是一款交互式多媒体创作软件，同时也是现今最成熟的动画制作软件，适合于各种各样的动画制作。对于网页设计师而言，Flash CS5是一个完美的工具，常用于设计交互式媒体页面，或开发主题相关的多媒体内容。

从表面上看，它是介于面向Web的位图处理软件和矢量图绘制软件之间的简单组合体。但它的功能却比简单的组合强大很多，Flash CS5不仅支持完整的ActionScript语言，使得Flash能够与XML、HTML以及其他内容以多种方式联合使用，而且它还是一种能和Web其他部分通信的脚本语言，可作为前台和图形的引擎，从数据库和其他后台资源中获得信息，生成动态的Web内容。

内容导读

本书弥补了以往Flash图书的不足，邀请业内众多一线设计师以及韩国资深闪客，共同铸造了这本真正意义上从入门到精通的专家级Flash参考书。全书囊括基础入门、基本功能与应用、ActionScript 3.0的应用和开发以及综合实例4个方面，分成18个章节，运用大量典型案例由浅入深、循序渐进地讲解晦涩难懂的专业知识。

- **基础入门篇：**主要介绍Flash CS5操作界面、新增功能以及绘图、文本等各种基本工具的应用。
- **基本功能与应用篇：**主要介绍了Flash动画制作部分的基本概念、外部音视频文件的应用以及影片的测试与发布。其中重点讲解了基础动画与高级动画的制作方法和流程。
- **ActionScript 3.0应用和开发篇：**从ActionScript 3.0入门基础到ActionScript 3.0深入编程，再到利用ActionScript 3.0处理动画元素，逐步向读者细述难懂的语言知识。
- **综合实例篇：**综合应用前3篇的理论知识，从不同的应用方向和技术角度，向读者讲述动画制作的全过程。

本书结构

知识拓展	拓展介绍重要知识点，加强读者的基础操作技能，为后面的学习打下坚实的基础
练习	通过小而精简的实例，诠释所讲述的理论知识，以加强读者实际动手操作的能力
闪客训练营	通过典型、精炼的中型案例，巩固所学的知识，让读者学以致用，快速跃升为闪客一族
主题讨论	与一线设计师讨论与学习从业之道，总结设计师多年的经验，为读者提供Flash基础学习及从事动画设计职业的建议
附录	提供了Flash CS5 ActionScript 3.0语法参考，可方便读者在实际应用的时候，快速查找到相关语法参数

本书特点

Flash已经广泛流行于网络中,越来越多的爱好者以及专业人士学习Adobe Flash软件,进行动画的制作。本书邀请国内资深Flash设计师与培训专家,充分考虑初学者可能遇到的问题,总结大量的实际操作经验,在案例中以提示形式讲解案例制作的精髓,让读者更深入、清晰地了解案例制作过程。本书有以下显著特点,值得一读。

- **入门为基础:** 从最基础的知识着手,由浅入深,逐步带领读者进入Flash CS5的神奇世界
- **精通为目的:** 深入剖析Flash CS5常见功能,解析ActionScript 3.0技术难点,将精通写到实处
- **范例为导向:** 55个精心设计的动画实例,涵盖了Flash CS5所有的常用功能与实战技巧
- **理念为精华:** 融合了国内资深动画专家多年的实际操作经验,以提示形式讲解动画制作的精髓

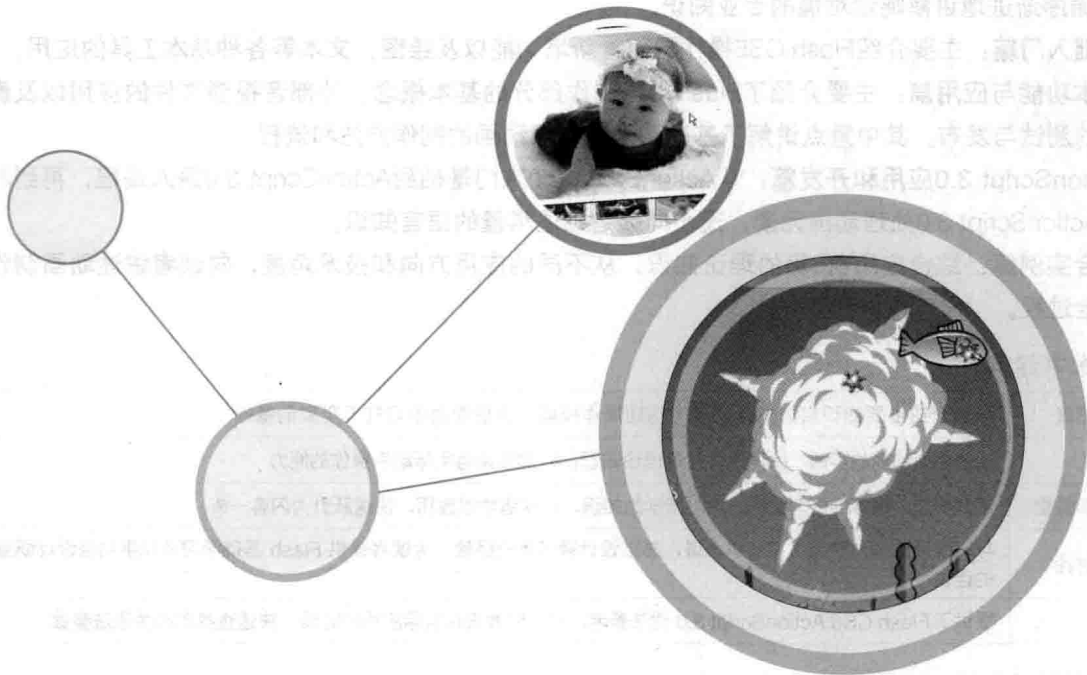
光盘文件

本书附赠一张DVD光盘,含本书实例的多媒体教学视频及丰富的设计素材,请读者使用暴风影音软件观看多媒体教学视频,光盘内容如下。

- 本书所有实例的素材文件、原始文件以及完成文件
- 8小时本书重点实例多媒体语音教学视频
- 4900个图形素材与4400个按钮图标
- 960个Flash模板与45套Flash库文件
- 5000个网页广告Banner和Logo欣赏
- 500个Flash动画与3600个GIF动画

作者

2010年11月





Contents 目录

知识预热

01 Flash CS5全新界面.....	9	04 Flash CS5菜单命令.....	14
02 Flash CS5工具预览.....	10	05 Flash CS5起始页面.....	14
03 Flash CS5常用面板.....	12		

Part01 Flash CS5基础入门

Chapter 01 Flash CS5快速入门

Unit 01 认识Flash.....	18	02 设置文档属性.....	24
01 Flash的发展.....	18	03 保存文件的类型.....	24
02 Flash的应用.....	19	Unit 04 设置Flash CS5的操作环境.....	25
Unit 02 Flash CS5的新功能.....	21	01 设置首选参数.....	25
01 新增功能.....	21	02 使用标尺、网格与辅助线.....	28
02 增强功能.....	21	主题讨论 Flash软件的基本术语.....	30
Unit 03 新建并保存文档.....	23		
01 新建文档.....	23		

Chapter 02 使用绘图及相关工具

Unit 05 绘制线条、形状与路径.....	32	练习 绘制Logo路径图形.....	41
01 绘制线条.....	32	知识拓展 深入了解路径.....	42
练习 绘制小狗线条图形.....	36	闪客训练营 绘制卡通动物.....	43
02 绘制形状.....	37	知识拓展 了解矢量图形与位图图像.....	45
练习 绘制青蛙形状图形.....	39	Unit 06 设置笔触与填充.....	46
03 绘制路径.....	40	01 使用笔触和填充工具.....	46

02 使用橡皮擦工具	47
03 设置颜色	48
闪客训练营 绘制卡通图画	50
知识拓展 Flash中的预览模式	53
Unit 07 选择、变形与修饰图形	55
01 选择图形	55

02 变形图形	57
03 修饰图形	61
闪客训练营 绘制网站启动画面	63
主题讨论 怎样才能绘制好Flash动画角色?	66

Chapter 03 文本与对象的操作

Unit 08 输入并设置文本	68
01 使用传统文本	68
02 使用TLF文本	70
闪客训练营 使用TLF文本制作宣传文稿	72
知识拓展 动画中缺失字体的替换	76
Unit 09 对象的操作	77
01 对象的排列与对齐	77

02 对象的合并	78
03 对象的组合与分离	78
04 对象的滤镜	79
05 对象的3D旋转与平移	82
闪客训练营 绘制指示符号图形	83

Part02 Flash CS5的基本功能与应用

Chapter 04 元件、实例与库

Unit 10 导入外部图像素材	88
01 导入位图并矢量化	88
02 导入Fireworks PNG文件	89
03 导入Illustrator AI文件	90
04 导入Photoshop PSD文件	92
知识拓展 导入AutoCAD DXF文件	93
05 导入Flash SWF文件	93
闪客训练营 创建图像导入效果	93
Unit 11 在库中创建元件	95
01 关于元件、实例和库	95
02 创建并编辑元件	96

闪客训练营 创建按钮元件	98
练习 创建祝福卡片影片剪辑元件	99
知识拓展 共享库资源	101
Unit 12 制作实例	102
01 设置实例属性	102
02 使用喷涂刷工具	103
练习 制作浮动气泡效果	104
03 使用Deco工具	105
主题讨论 在Flash中怎样使用元件和素材表现动画?	110

Chapter 05 动画基础

Unit 13 时间轴与帧的基本操作	112
01 使用时间轴	112

02 使用帧	114
Unit 14 使用图层	117

01 操作图层	117	闪客训练营 制作国王的喜怒哀乐动画	123
02 操作图层文件夹	118	02 使用动画预设	125
03 使用图层混合模式	119	闪客训练营 创建模拟闪电动画	126
04 使用引导图层	120	知识拓展 逐帧动画的制作技巧	129
05 使用遮罩图层	122	主题讨论 使用逐帧技术制作动画， 有什么简便的方法吗？	130
Unit 15 逐帧动画与动画预设	123		
01 制作逐帧动画	123		

Chapter 06 制作丰富的动画效果

Unit 16 制作基本动画	132	闪客训练营 创建花瓣飘落动画	144
01 制作传统补间动画	132	02 制作遮罩动画	145
闪客训练营 创建回转寿司动画	133	闪客训练营 创建照片画廊动画	146
02 制作补间动画	135	03 制作反向运动动画	150
闪客训练营 创建田间行走动画	136	练习 制作简单的骨骼动画	151
03 制作补间形状动画	140	闪客训练营 创建行走的猴子动画	152
闪客训练营 创建河马的故事动画	141	主题讨论 分享Flash资深设计师的 动画制作体会	156
Unit 17 制作高级动画	144		
01 制作引导线动画	144		

Chapter 07 音视频在动画中的应用

Unit 18 在动画中使用声音	158	Unit 19 在动画中使用视频	165
01 导入声音	158	01 导入视频的方式	165
练习 导入声音效果	158	02 导入视频	165
02 设置声音属性	159	03 设置视频控制参数	167
闪客训练营 创建简易电子琴效果	162	闪客训练营 创建“猫咪的对话”视频效果	167
知识拓展 Flash音频的录制方法	163	主题讨论 Flash技术真的不可替代吗？	170

Chapter 08 影片的测试和发布

Unit 20 测试与优化影片	172	02 发布网页	175
01 测试影片下载	172	03 发布图像	176
02 优化影片	173	04 发布EXE	178
Unit 21 发布影片	174	主题讨论 需要在网页中嵌入Flash动画， 有什么建议吗？	179
01 发布动画	174		

Chapter 09 ActionScript 3.0快速入门

Unit 22 ActionScript简介	182
01 关于ActionScript	182
02 ActionScript 3.0的新增功能	182
Unit 23 ActionScript 3.0应用程序	184
01 ActionScript 3.0程序的开发步骤	184

02 组织ActionScript 3.0代码	184
03 编写ActionScript 3.0代码	184
闪客训练营 创建Hello World应用程序	186
主题讨论 学习ActionScript 3.0有哪些好处?	188

Chapter 10 ActionScript 3.0基础应用

Unit 24 ActionScript 3.0基本语法	190
01 变量	190
02 数据类型	192
03 语法	194
04 运算符	197
05 条件语句	199
06 循环	200
Unit 25 函数	202
01 函数基础	202
02 函数参数	203
03 函数对象	205
04 函数作用域	206
Unit 26 包和命名空间	207
01 包	207

02 命名空间	209
Unit 27 面向对象的编程	213
01 对象	213
02 类	214
03 接口	216
04 继承	218
Unit 28 组件	219
01 组件基础	219
02 用户界面组件	219
03 视频组件	226
闪客训练营 创建飞行器升空动画	227
主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (一)	230

Chapter 11 ActionScript 3.0处理方法

Unit 29 处理字符串	232
01 创建字符串	232
02 使用字符串	232
闪客训练营 创建ASCII图画效果	234
Unit 30 处理数组	241
01 创建数组	241
02 使用数组元素	241
闪客训练营 创建播放列表效果	244

Unit 31 处理日期和时间	250
01 使用Date类	250
02 使用Timer类	251
闪客训练营 创建Flash秒表效果	252
知识拓展 flash.utils包中的计时函数	255
Unit 32 处理事件	256
01 事件基础	256
02 事件流	256

03 事件对象	257
04 事件侦听器	257
闪客训练营 创建Flash闹钟效果	258

主题讨论 在ActionScript 3.0开发中经常会遇到哪些问题? (二)	264
--	-----

Chapter 12 ActionScript 3.0编程

Unit 33 处理XML	266
01 XML基础	266
02 XML与XMLList对象	266
闪客训练营 创建图像画廊效果	267
Unit 34 显示编程	271
01 核心显示类	271
02 处理显示对象	271
03 控制显示对象	274
04 动态加载显示内容	276
闪客训练营 创建图形排列效果	277
Unit 35 处理几何结构	286
01 使用Point对象	286
02 使用Rectangle对象	287
03 使用Matrix对象	289

闪客训练营 创建交互变形效果	290
Unit 36 使用绘图API	294
01 绘制直线和曲线	294
02 绘制形状	295
03 绘制渐变笔触和填充	296
闪客训练营 创建设置跑车色彩效果	297
知识拓展 将Math类与绘制方法配合使用	301
Unit 37 使用滤镜	302
01 创建和应用滤镜	302
02 可用滤镜	302
闪客训练营 创建图像特效显示效果	305
知识拓展 使用高级滤镜	307
主题讨论 谈谈ActionScript 3.0的编程心得	308

Chapter 13 图片、声音与视频的处理

Unit 38 处理文本和位图	310
01 处理文本	310
02 处理位图	312
闪客训练营 创建文字排版效果	316
Unit 39 处理声音	328
01 ActionScript 3.0声音基础	328
02 加载声音	329
03 播放与停止声音	329

04 控制音量	330
闪客训练营 创建声音控制效果	331
Unit 40 处理视频	335
01 加载视频	335
02 控制视频回放	335
闪客训练营 创建视频控制效果	336
知识拓展 关于视频元数据	340
主题讨论 Flash的职位主要有哪些?	341

Part04 Flash CS5综合实例

Chapter 14 特效动画设计

Unit 41 文字特效	344
Unit 42 图像特效	352

Unit 43 模拟特效	356
---------------------------	-----

Chapter 15 广告动画设计

Unit 44 公益广告动画364

Unit 45 商业广告动画371

Unit 46 贺卡动画379

Chapter 16 网站动画设计

Unit 47 网站Logo动画386

Unit 48 网站片头动画391

Unit 49 个人网站动画398

Chapter 17 交互动画设计

Unit 50 全景交互动画406

Unit 51 3D图像动画411

Unit 52 图文交互动画419

Chapter 18 游戏动画设计

Unit 53 迷宫游戏438

Unit 54 射击游戏443

Unit 55 贪吃蛇游戏458

附录

Flash CS5 ActionScript 3.0语法参考

01 包466

02 类468

03 语言元素493