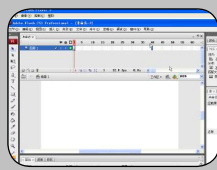
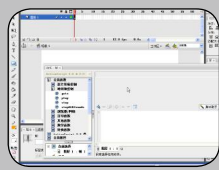




▲ 认识 Flash



▲ Flash 应用领域



▲ Flash 的特点

Flash CS3

目录

第一篇 Flash CS3 基础入门

Chapter 01 Flash CS3 的精彩

认识 Flash	2
Flash 的应用领域	3
Flash 的特点	6
Flash CS3 的基本术语	7
关注相关 Flash 网站	9

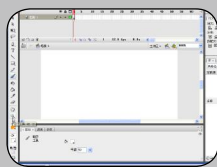
Chapter 02 Flash CS3 的基础操作

运行、退出 Flash 程序	12
认识 Flash CS3 基本界面	13
菜单栏	14
工作区	14
时间轴	15
工具箱	15
面板和属性面板	16
新建 Flash 文件	17
常规文件	17
模板文件	19
保存文件的类型	21
Flash 环境设置	22
自定义工作环境	22
自定义快捷键	26
自定义工具栏	27
自我风格的设置	27
初试 Flash CS3——制作第一个动画	28

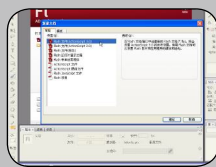
目录



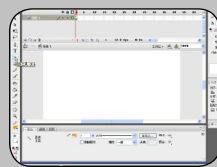
▲ Flash 环境



▲ 认识 Flash CS3 基本界面



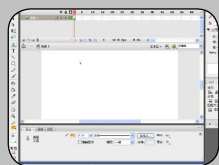
▲ 新建 Flash 文件



▲ 熟悉工具箱

Chapter 03 绘图及相关工具

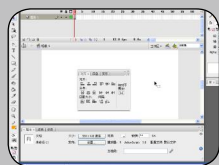
熟悉工具箱	38
绘制线条	39
线条工具的使用	39
铅笔工具的使用	41
刷子工具的使用	43
选择图形	46
选择工具的使用	46
套索工具的使用	51
绘制形状	54
椭圆工具和基本椭圆工具的使用	55
矩形工具和基本矩形工具的使用	57
多角星形工具的使用	58
绘制路径	58
钢笔工具组的使用	59
部分选取工具的使用	60
图形的笔触与填充	61
墨水瓶工具的使用	61
颜料桶工具的使用	62
滴管工具的使用	62
橡皮擦工具的使用	64
变形对象	66
任意变形工具的使用	66
渐变变形工具的使用	73
修饰图形	76
将线条转换为填充	76
扩展填充	76
柔化填充边缘	77
优化曲线	77
绘图综合案例	78
绘制角色	78
绘制按钮	81



▲ 绘制路径



▲ 绘制按钮



▲ 对象的操作

Chapter 04 文本与对象的操作

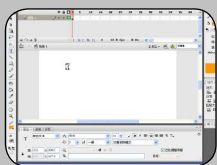
输入并设置文本	88
文本的输入和修改	88
设置文本属性	88
设置文本类型	92
创建文字链接	93
对象的操作	95
对象位置的管理	95
对象的合并	97
对象的组合与分离	97
对象的滤镜	103
文本与对象综合案例	108
创建阴影文字	108
利用位图制作文字	109

第二篇 Flash CS3 动画功能

Chapter 05 动画基础

时间轴与帧	114
帧的类型	114
帧的编辑	118
绘图纸	124
图层	126
图层	127
图层文件夹	135
引导图层	137
遮罩图层	140

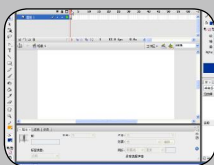
目录



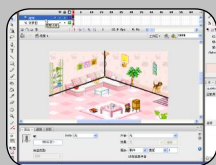
▲ 输入并设置文本



▲ 综合实例



▲ 时间轴与帧



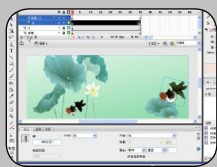
▲ 普通图层的应用

Chapter 06 元件与库

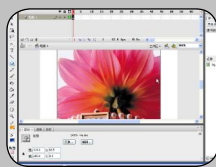
元件、实例	142
元件的创建和编辑	143
创建元件的方法	143
创建不同类型的元件	145
设定元件实例的属性	152
设置实例的颜色属性	152
库	155
库的构成要素	155
文件间库的调用	158
导入外部文件	159
导入位图文件	159
导入外部文件的菜单命令的区别	162
导入 PNG 文件	163
导入 Illustrator 文件	164
导入 Photoshop 文件	166
导入 Freehand 文件	167
导入 AutoCAD 文件	169
导入 SWF 文件	169

Chapter 07 制作基础动画

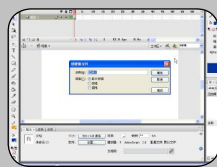
逐帧动画	172
从外部导入素材生成逐帧动画	172
运动补间动画	173
改变对象的位置和大小的动画	174
调整动画的播放速度	176
制作变速动画	177
利用 Alpha 和色彩值制作特效动画	179
制作旋转动画	182
形状补间动画	183
制作文字的形状变化	184



▲ 运动引导图层的应用



▲ 导入外部文件



▲ 元件和实例

添加形状提示	186
引导线动画	188
制作引导线动画	188
遮罩动画	191
制作遮罩动画	191
使用时间轴特效	194
设置时间轴特效	195

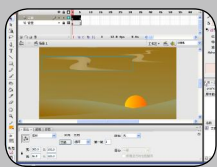
Chapter 08 音视频在动画中的基础应用

导入声音	202
声音基础	202
导入并使用声音	202
设置声音的属性	203
声音的属性	203
声音的设置	205
在动画中应用声音	207
给按钮添加声音	207
给影片添加声音	208
视频在动画中的应用	209
导入视频	210

Chapter 09 影片的测试和发布

影片优化	216
优化影片对象	216
测试影片下载	217
利用“带宽设置”命令查看下载性能	217
影片发布	219
快速输出影片文件	219
通过“发布设置”命令输出动画	220

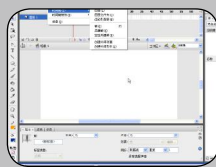
目录



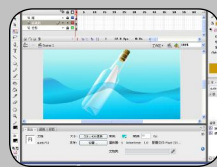
▲ 元件的创建和编辑



▲ 逐帧动画



▲ 补间动画



▲ 引导线动画

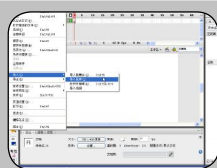
第三篇 Flash CS3 ActionScript 编程

Chapter 10 轻松掌握 ActionScript

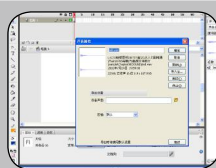
ActionScript 和交互式网页	230
什么是 ActionScript	230
利用 ActionScript 能做些什么	231
编辑 ActionScript	232
添加 ActionScript 的途径	232
添加 ActionScript 的对象	235
ActionScript 基本知识	236
ActionScript 基本术语	236
ActionScript 基本语法	238

Chapter 11 使用 ActionScript 基本动作语句

使用 goto、play、stop 动作	242
制作动画控制界面	243
使用 goto 配合帧标签完成动画控制	246
使用 stopAllSounds 动作	248
停止动画中播放的声音	248
利用 getURL 动作	249
利用 getURL 跳转到其他网页	250
利用 getURL 发送邮件	252
使用 fscommand 动作	253
利用 fscommand 制作全屏动画	254
利用 fscommand 制作退出全屏	255
利用 fscommand 制作禁止缩放动画	257
利用 fscommand 制作屏蔽右键菜单动画	258
使用 startDrag、stopDrag 动作	259
利用 startDrag 制作包含跟踪影片剪辑的光标	260
利用 startDrag 制作个性化鼠标	261
制作可以拖动的按钮效果	263



▲ 导入声音



▲ 设置声音属性



▲ 在动画中应用声音

使用 duplicateMovieClip、removeMovieClip、setProperty 动作·····	265
制作残影动画·····	267
使用 loadMovie 和 unloadMovie 动作·····	270
通过 loadMovie 来载入外部图片素材·····	272
利用 loadMovie 制作电影播放器·····	275
使用 loadVariables 动作·····	280
通过 loadVariables 来载入外部文本·····	281
使用 onFrameLoaded 动作·····	283
利用 onFrameLoaded 动作制作 Loading 动画·····	283

Chapter 12 ActionScript 基础编程

ActionScript 数据类型·····	286
ActionScript 变量·····	287
利用变量制作移动效果·····	289
ActionScript 运算符·····	291
利用运算符制作计算器·····	294
ActionScript 程序控制·····	300
利用程序控制制作小游戏·····	303

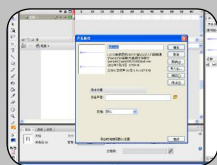
Chapter 13 使用 ActionScript 对象

对象类型的 ActionScript·····	308
什么是对象·····	308
对象的属性、方法·····	308
对象定义的形式·····	309
应用核心对象·····	310
使用 Date 对象·····	310
应用影片对象·····	313
使用 Color 对象·····	314
使用 Key 对象·····	318
使用 MovieClip 对象·····	321
应用媒体对象·····	332

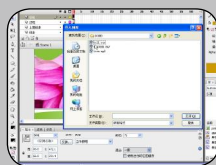
目录



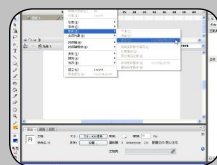
▲ 影片优化



▲ 影片测试



▲ 快速输出影片



▲ 编辑 ActionScript

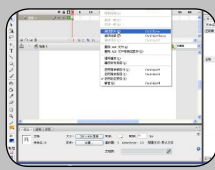
使用 Sound 对象	332
应用其他对象	340
使用 LoadVars 对象	340

Chapter 14 ActionScript 函数

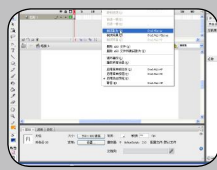
事件和事件处理函数方法	348
什么是事件和事件处理函数方法	348
应用按钮和影片剪辑事件处理函数方法	349
使用函数的方法	354
函数的分类	354
利用函数制作影片播放器	355
使用 print 和 printnum 函数	360
关于 print 函数	360
制作可打印动画	361
使用 hitTest 函数	364
关于 hitTest 函数	364
制作射击游戏	364
使用 setMask 函数	371
关于 setMask 函数	371
制作可控蒙版动画	372
制作电影过渡效果	378
使用自定义函数	382
制作网站导航动画	382

Chapter 15 ActionScript 核心类与 XML

ActionScript 类与包	388
创建自己的类	388
使用包	390
显示编程与处理几何结构	393
显示编程	393
处理几何结构	394



▲ 在元件中添加脚本



▲ ActionScript 基础



▲ 餐厅手机主界面

Flash CS3

目录

马赛克渐显图片控制	395
处理 XML	404
XML 基础	404
处理 XML 的 ActionScript 类	404
制作图像画廊	405
读取外部 XML 文件	410

Chapter 16 使用组件

认识组件	416
组件的添加与管理	416
使用用户界面组件	417
利用组件设计订购单	425
使用媒体与视频组件	434
利用媒体组件制作 MP3 播放器	437
使用自定义组件	439
制作照片浏览器	439
制作在线测试动画	444

Chapter 17 Flash Lite 手机动画和 ActionScript 的结合

什么是 Flash Lite	448
关于 Flash Lite 技术	448
创建 Flash Lite 的流程	448
Flash Lite 中的 ActionScript	449
Flash Lite 2.x 范例展示	452
创建 Flash Lite 2.x 动画	456
从 Hello World 开始	456
创建虚拟餐馆的手机动画	457

目 录



▲ Flash 结婚纪念展示



▲ Flash 图像效果控制



▲ 利用场景制作片头



▲ 星际探险游戏

第四篇 综合实例分析与制作

Chapter 18 Flash 展示动画

结婚纪念展示	474
照片画廊展示	476
全景图片展示	483

Chapter 19 Flash 动画控制

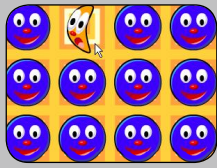
动画效果控制	492
制作可控的 Flash 魔方	492
制作可控光波	495
Flash 图像效果控制	498
Flash 音乐效果控制	502
制作 Flash 架子鼓	502
制作 Flash 笑声生成器	506

Chapter 20 Flash 网站动画应用

Flash 广告 Banner	510
制作网站动画片头	519
利用电影剪辑元件制作片头	519
利用场景制作片头	525
制作 Flash 查询系统	528
制作 Flash 网站	532

Chapter 21 Flash 游戏制作

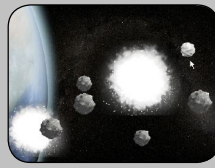
Flash 记忆匹配游戏	538
Flash 陨石爆炸游戏	543



▲ 记忆匹配游戏



▲ 跳舞毯游戏



▲ 陨石爆炸游戏

Flash CS3

目录

Flash 星际探险游戏	547
Flash 跳舞毯游戏	551
附录 1 Flash CS3 新功能	559
附录 2 Flash CS3 的安装与卸载	562
安装 Flash CS3	562
卸载 Flash CS3	564

本章要点

1. 元件、实例
2. 元件的创建和编辑
3. 设定元件实例的属性
4. 库
5. 导入外部文件

Chapter

06

元件与库

本章技术要点：

① 元件和实例的关系是怎样的？

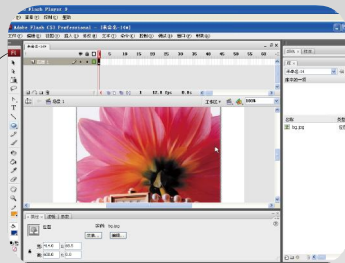
元件是指在 Flash 中创建的图形、按钮或影片剪辑，可以在本 Flash 影片或其他 Flash 影片中重复使用。任何一个元件都将自动成为库的一部分，且在库中保存。实例则是元件在舞台中或者嵌套在其他元件中的一个元件副本，修改实例的大小、颜色及类型等属性，不会改变元件自身，但当元件发生变化时，实例会随之改变。

② 实例的类型分为哪些？

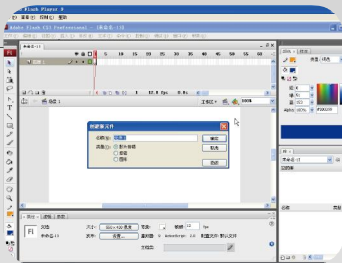
实例的类型与元件一致，也分为图形、按钮、影片剪辑。

③ 当前库文件的来源有哪些？

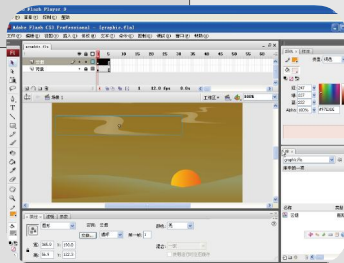
有两种来源，一种是从外部导入的文件，另一种是在库中自行创建的文件。



导入外部文件



元件和实例



元件的创建和编辑

本章多媒体视频链接

Section

1

元件、实例

元件是Flash中最重要的也是最基本的元素，它在Flash中对文件的大小和交互能力起着重要的作用。元件是位于当前动画库中的可以反复使用的图形、按钮、动画或声音资源。制作的元件或从外部导入的文件都会被保存在库中。使用元件的时候可以将元件从库中拖至到工作区或其他元件中，这些被拖放出来的元件称为实例。



光盘路径与学习要点

原始文件: Sample\Chapter06\symbols.flc

学习要点: 了解元件和实例

1 section

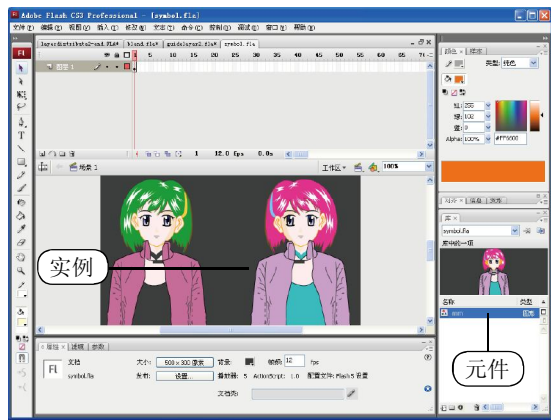
2 section

3 section

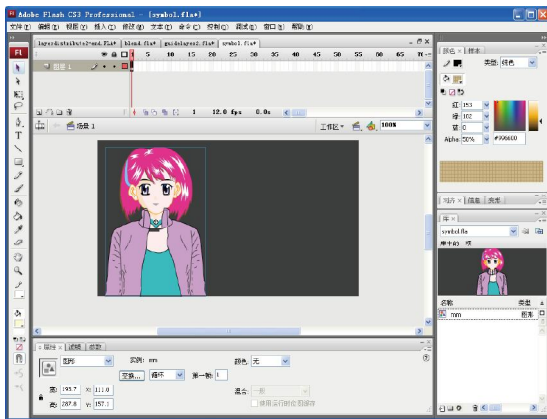
4 section


5 section

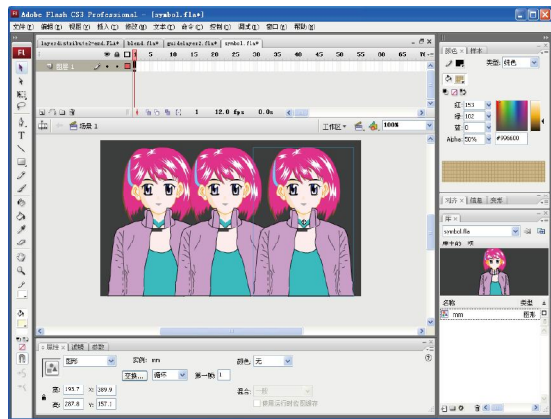
元件的应用会使动画制作十分方便轻松。在制作一个动画的过程中，如果对使用的图像元素重新编辑，那么还要对使用了该图像元素的复制品进行编辑。如果使用了元件，就不会出现这样重复的操作了。只要将在动画中重复出现的元素制作成元件，当使用元件时，可以将元件从库中拖到工作区就可以。当元件被重新编辑后，所有的实例将会随之改变，如右图所示为使用了元件的动画。




除此之外，合理地使用元件还可以减小影片文件的大小。在制作影片的过程中，如果每次都使用独立的图形对象，Flash将存储所有的图形对象的信息，这样会使动画的大小非常大。但是如果将图形对象制作成元件之后，无论工作区中有多少个同一个元件的实例，在Flash Player中只载入一次元件内容，所以使用了元件的影片文件会很小，如下图所示。

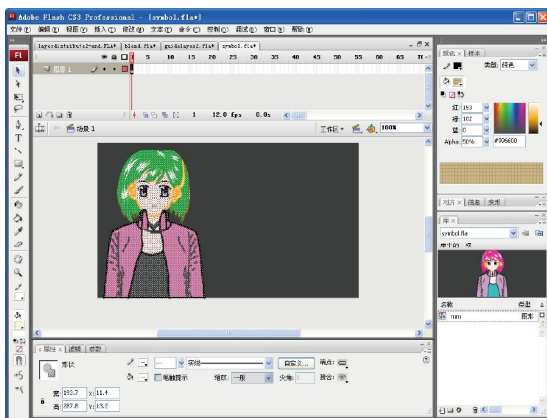


 symbol.swf 在工作区中应用1个元件，输出后的文件大小为5KB
Flash 影片 5 KB



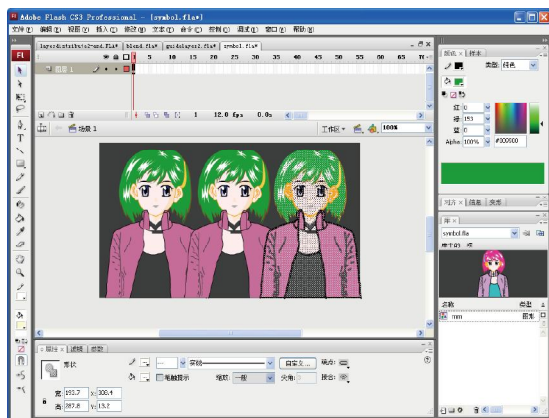
 symbol.swf 在工作区中应用3个元件，输出后的文件大小仍为5KB
Flash 影片 5 KB





SWF symbol.swf
Flash 影片
6 KB

在工作区中应用1个图形元素，输出后的文件大小为5KB



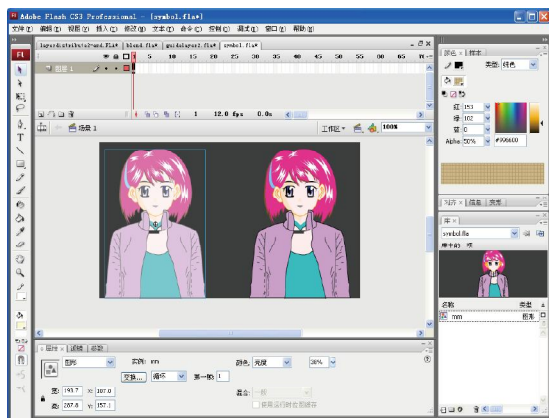
SWF symbol.swf
Flash 影片
15 KB

在工作区中应用3个图形元素，输出后的文件大小为15KB

同一个元件在不同的实例中可以有一些不同的属性，如大小、颜色、旋转的角度、透明度等，改变实例中的属性并不影响库中的元件。即使用户对实例进行修改，Flash 仅需要存储一些与元件有差别的信息，因此可以使影片文件的输出大小最小，如右图所示。

SWF symbol.swf
Flash 影片
5 KB

在工作区中应用了2次同一元件，改变左侧实例的亮度值，输出后的文件大小为5KB



Section

2

元件的创建和编辑

元件从来源上可以分为直接创建元件、转换元件和公用库中现有的元件种。按类型可分为图形元件、按钮元件和影片剪辑元件。

创建元件的方法

创建元件的方法有两种：一种是直接创建；另一种是转换。

1 直接创建元件

光盘路径与学习要点

最终文件：Sample\Chapter06\create fla

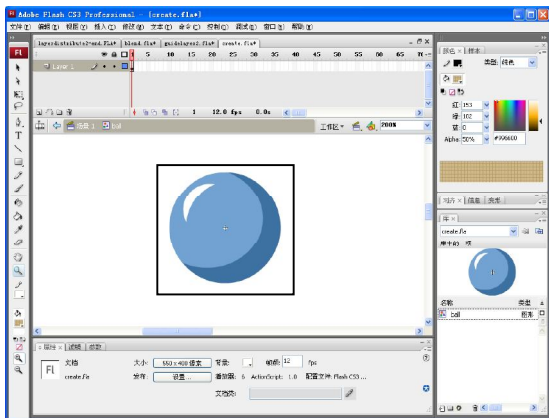
学习要点：直接创建元件

答 元件是指在 Flash 中创建的图形、按钮或影片剪辑，可以在本 Flash 影片或其他 Flash 影片中重复使用。

01 选择“插入 > 新建元件”命令，或按下 Ctrl + F8 快捷键打开“创建新元件”对话框，如下图所示。



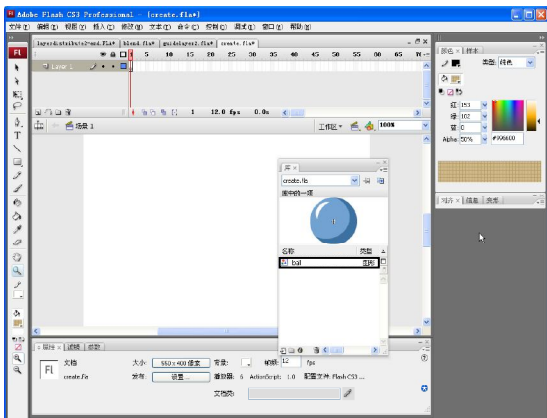
03 单击“确定”按钮，进入图形元件的编辑状态。绘制如下图所示的图形。



02 在该对话框的“名称”文本框中输入创建元件的名称。在“类型”选项区中可以选定元件的类型：

- 影片剪辑：在该类型的元件界面中可以编辑一个独立的影片，包括动作、声音的各种变化效果，如同影片中的影片，在制作动画按钮时常常被用到。
- 按钮：可以制作交互按钮。在工作区中可以设置它的实例动作。
- 图形：是制作影片的基本的元件，在影片中重复出现的对象常常被制作成图形元件。在工作区中不能够对图形元件添加交互行为和声音控制。

04 单击工作区中的标题栏“场景 1”，切换到主场景中，库面板中出现了创建好的图形元件，如下图所示。



2 将对象转换为元件

光盘路径与学习要点

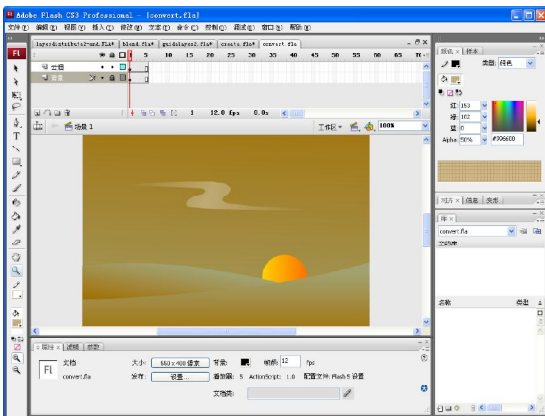
原始文件：Sample\Chapter06\convert.fl a

学习要点：掌握将对象转换为元件的方法

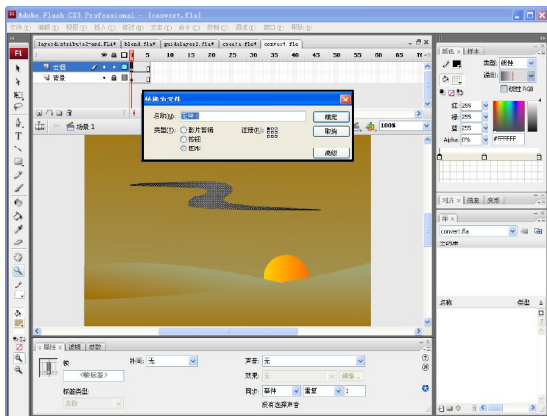
最终文件：Sample\Chapter06\convert-end.fl a

01 打开光盘中的原始文件，在时间轴上有两个图层“背景”和“云烟”，如下图所示。为了制作出更真实的大漠孤烟的效果，将“云烟”图层中的对象转换成图形元件。然后在工作区中多次运用该图形元件的实例，目的就是减小影片文件的大小。

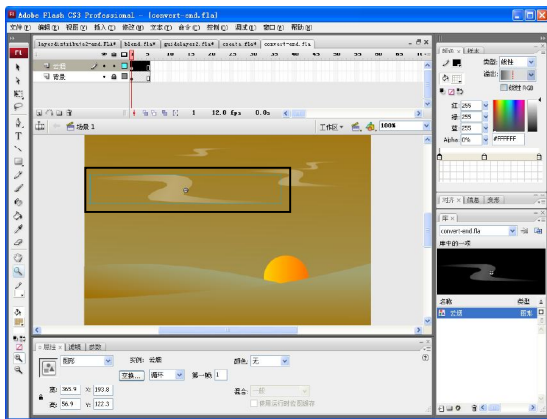
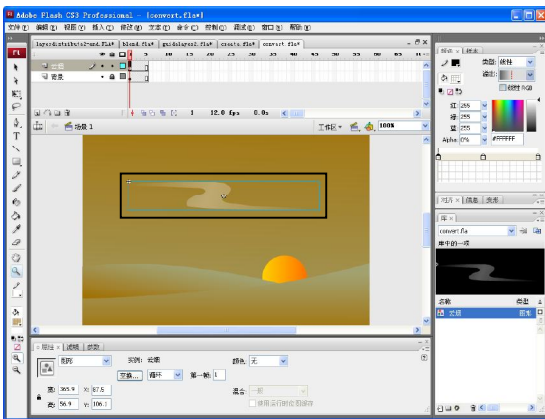
02 使用工具箱中的选择工具，选中“云烟”图层中的对象，然后选择“修改 > 转换为元件”命令，或者按下 F8 快捷键，如下图所示。



03 在打开的“转换为元件”对话框中输入名称“云烟”选择元件的类型为“图形”。单击“确定”按钮，图形转换为图形元件，如下图所示。



04 使用鼠标将库中的图形元件拖动到工作区中，然后使用工具箱中的变形工具调整实例的位置、大小、角度等属性，可参照下图所示的效果进行操作。



创建不同类型的元件

1 图形元件

图形元件的时间轴上放置静态的信息，作为静态的图片来使用。在Flash中可以创建一个新的图形元件，在其中添加图形对象，也可以将现有的图形对象转换为图形元件。

在前面的小节中，以创建图形元件为例，分别介绍了图形元件直接创建和间接转换的方法，并以实例介绍了图形元件的应用。下面介绍图形元件的编辑方法。

图形元件的编辑方式有两种：一种是在当前模式下编辑元件；另一种是在元件模式下编辑。

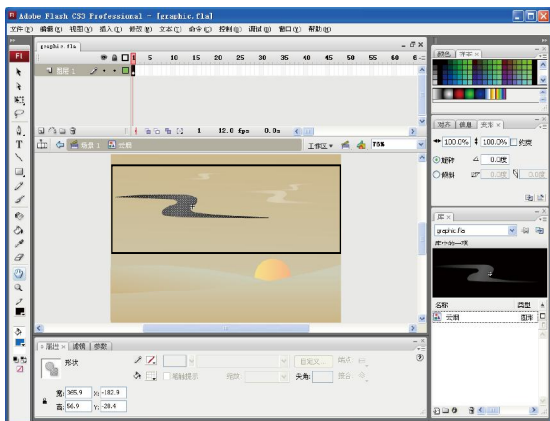
光盘路径与学习要点

原始文件：Sample\Chapter06\graphic fla

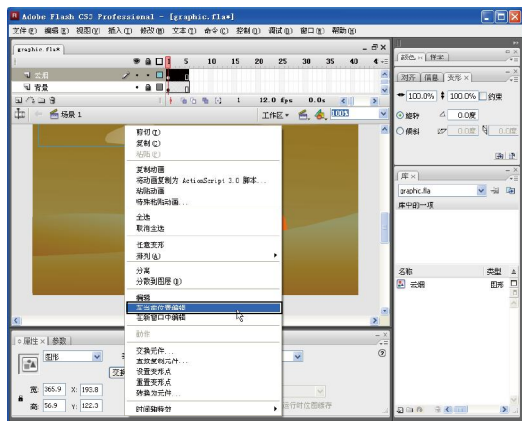
学习要点：掌握图形元件的编辑方法

在当前模式下编辑元件

双击工作区中的图形元件的实例，就进入了图形元件的编辑模式。此时元件以外的对象变暗，表示不可编辑，如下图所示。



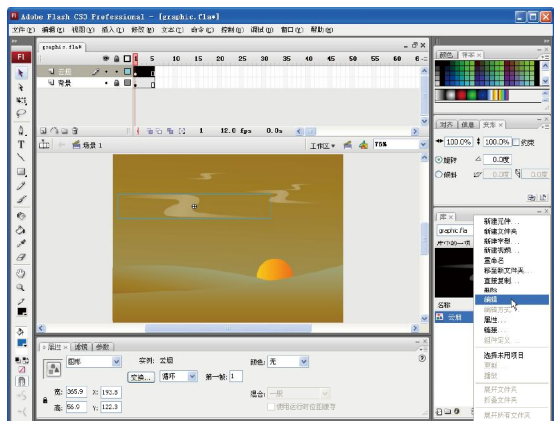
另一种方法：在图形元件的实例上右击，选择快捷菜单中的“在当前位置编辑”命令，进入图形元件的编辑状态，如下图所示。



在元件模式下编辑元件

在元件库中双击要进行编辑的元件，就可以进入编辑模式。进入编辑模式后，对图形元件中的对象进行编辑的操作，如同在工作区中编辑对象的操作一样。

另一种方法是在元件库中要进行编辑的元件上右击，选择快捷菜单中的“编辑”命令就可以，如右图所示。



提示

在属性面板的“颜色”下拉列表中有 5 个选项，将会在下面的章节中陆续讲到。

在 Flash 的工作区中可以对图形元件的属性进行编辑，如亮度、透明度、颜色、旋转的角度、位置以及大小等。

选中工作区中图形元件的实例，在属性面板中可以对其进行属性设置。

2 影片剪辑元件

影片剪辑就是在 Flash 影片中嵌入一段影片。影片剪辑有自己的时间轴，可以在时间轴上创建独立的影片效果。

光盘路径与学习要点

原始文件：Sample\Chapter06\mc fla

最终文件：Sample\Chapter06\mc-end fla

学习要点：掌握创建影片剪辑元件的方法、设定实例的属性，在影片剪辑中运用图形元件