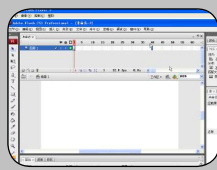
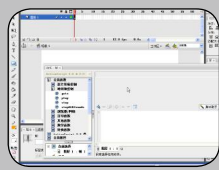




▲ 认识 Flash



▲ 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

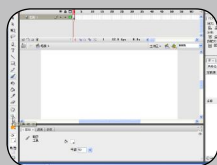
Chapter 02 Flash CS3 的基础操作

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

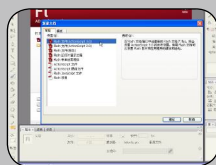
目录



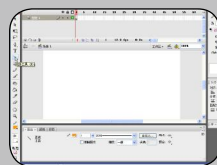
▲ Flash 环境



▲ 认识 Flash CS3 基本界面



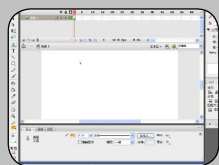
▲ 新建 Flash 文件



▲ 熟悉工具箱

Chapter 03 绘图及相关工具

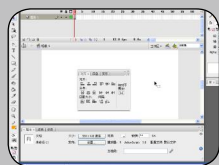
熟悉工具箱	38
绘制线条	39
线条工具的使用	39
铅笔工具的使用	41
刷子工具的使用	43
选择图形	46
选择工具的使用	46
套索工具的使用	51
绘制形状	54
椭圆工具和基本椭圆工具的使用	55
矩形工具和基本矩形工具的使用	57
多角星形工具的使用	58
绘制路径	58
钢笔工具组的使用	59
部分选取工具的使用	60
图形的笔触与填充	61
墨水瓶工具的使用	61
颜料桶工具的使用	62
滴管工具的使用	62
橡皮擦工具的使用	64
变形对象	66
任意变形工具的使用	66
渐变变形工具的使用	73
修饰图形	76
将线条转换为填充	76
扩展填充	76
柔化填充边缘	77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

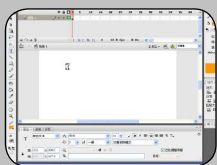
输入并设置文本	88
文本的输入和修改	88
设置文本属性	88
设置文本类型	92
创建文字链接	93
对象的操作	95
对象位置的管理	95
对象的合并	97
对象的组合与分离	97
对象的滤镜	103
文本与对象综合案例	108
创建阴影文字	108
利用位图制作文字	109

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

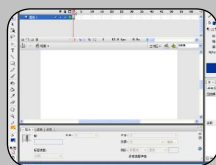
目录



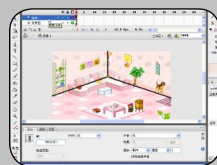
▲ 输入并设置文本



▲ 综合实例



▲ 时间轴与帧



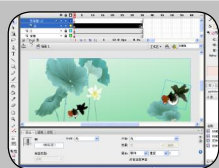
▲ 普通图层的应用

Chapter 06 元件与库

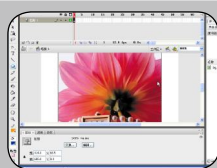
元件、实例	142
元件的创建和编辑	143
创建元件的方法	143
创建不同类型的元件	145
设定元件实例的属性	152
设置实例的颜色属性	152
库	155
库的构成要素	155
文件间库的调用	158
导入外部文件	159
导入位图文件	159
导入外部文件的菜单命令的区别	162
导入 PNG 文件	163
导入 Illustrator 文件	164
导入 Photoshop 文件	166
导入 Freehand 文件	167
导入 AutoCAD 文件	169
导入 SWF 文件	169

Chapter 07 制作基础动画

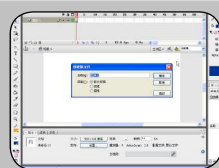
逐帧动画	172
从外部导入素材生成逐帧动画	172
运动补间动画	173
改变对象的位置和大小的动画	174
调整动画的播放速度	176
制作变速动画	177
利用 Alpha 和色彩值制作特效动画	179
制作旋转动画	182
形状补间动画	183
制作文字的形状变化	184



▲ 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

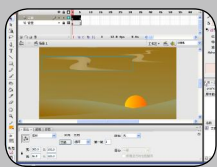
Chapter 08 音视频在动画中的基础应用

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

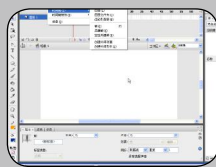
目录



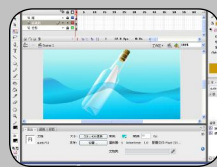
▲ 元件的创建和编辑



▲ 逐帧动画



▲ 补间动画



▲ 引导线动画

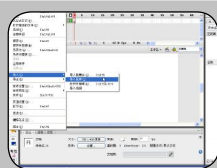
第三篇 Flash CS3 ActionScript 编程

Chapter 10 轻松掌握 ActionScript

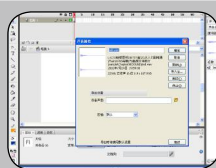
ActionScript 和交互式网页	230
什么是 ActionScript	230
利用 ActionScript 能做些什么	231
编辑 ActionScript	232
添加 ActionScript 的途径	232
添加 ActionScript 的对象	235
ActionScript 基本知识	236
ActionScript 基本术语	236
ActionScript 基本语法	238

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

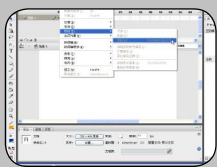
Chapter 12 ActionScript 基础编程

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

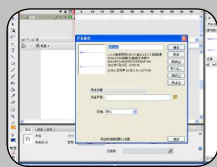
Chapter 13 使用 ActionScript 对象

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

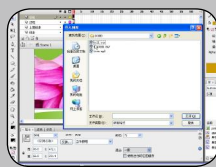
目 录



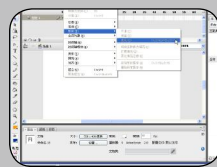
▲ 影片优化



▲ 影片测试



▲ 快速输出影片



▲ 编辑 ActionScript

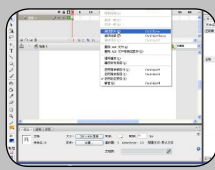
使用 Sound 对象	332
应用其他对象	340
使用 LoadVars 对象	340

Chapter 14 ActionScript 函数

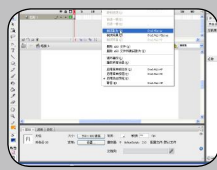
事件和事件处理函数方法	348
什么是事件和事件处理函数方法	348
应用按钮和影片剪辑事件处理函数方法	349
使用函数的方法	354
函数的分类	354
利用函数制作影片播放器	355
使用 print 和 printnum 函数	360
关于 print 函数	360
制作可打印动画	361
使用 hitTest 函数	364
关于 hitTest 函数	364
制作射击游戏	364
使用 setMask 函数	371
关于 setMask 函数	371
制作可控蒙版动画	372
制作电影过渡效果	378
使用自定义函数	382
制作网站导航动画	382

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

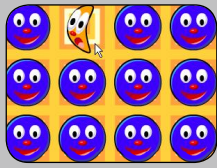
动画效果控制	492
制作可控的 Flash 魔方	492
制作可控光波	495
Flash 图像效果控制	498
Flash 音乐效果控制	502
制作 Flash 架子鼓	502
制作 Flash 笑声生成器	506

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

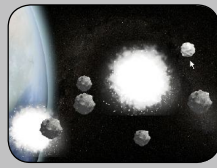
Flash 记忆匹配游戏	538
Flash 陨石爆炸游戏	543



▲ 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. 使用 goto、play、stop 动作
2. 使用 stopAllSounds 动作
3. 利用 getURL 动作
4. 使用 fscommand 动作
5. 使用 startDrag、stopDrag 动作
6. 使用 duplicateMovieClip、removeMovieClip、setProperty 动作
7. 使用 loadMovie 和 unloadMovie
8. 使用 loadVariables 动作
9. 使用 iframeLoaded 动作

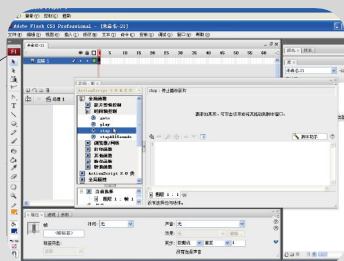
Chapter

11

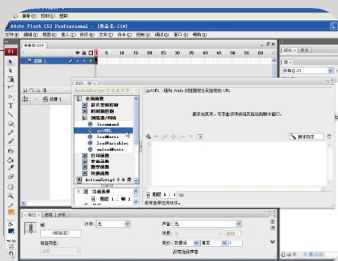
使用ActionScript基本
动作语句

本章技术要点:

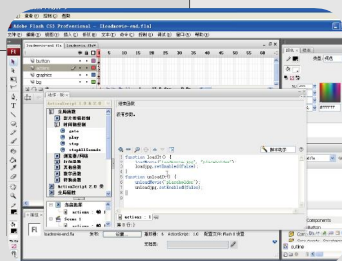
- ① 时间轴控制的语句主要有哪些?
有 stop、goto、play、stopAllSounds 等。
- ② 使用什么动作可以从指定的 URL 载入指定的文档到指定的窗口中?
使用 getURL 动作。
- ③ 什么动作是 Flash 系统中用来支持其他应用程序互相传达命令的工具?
fscommand 是 Flash 系统中用来支持其他应用程序互相传达命令的工具。
- ④ 控制影片剪辑的动作主要有哪些?
主要有 startDrag、stopDrag、duplicateMovieClip、removeMovieClip、setProperty 等。



● 使用goto、play、stop动作



● 使用getURL动作



● 使用loadMovie和unloadMovie动作

本章多媒体视频链接

Section

1

使用 goto、play、stop 动作

在 Flash 中最基础的 ActionScript 语句有 stop、goto、play 等。这些命令都是 Flash 各版本中已经存在的命令，使用起来也比较简单。

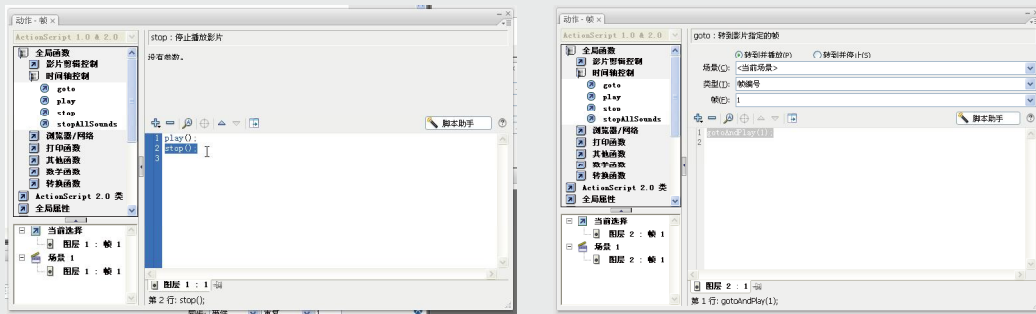
知识点 动作基础

如果没有说明，影片开始后将播放时间轴中的每一帧。用户可以通过播放和停止动作再按照特定的间隔播放和停止影片。例如，用户可以在转到下一个场景之前停止影片，停止之后，必须通过播放动作重新开始播放。

- play（播放）和 stop（停止）动作通常用来和按钮一起控制影片剪辑，或者控制主时间轴。所控制的影片剪辑必须有一个实例名，能被指向并且出现在时间轴中。

在影片中要转到特定的帧或场景，可以使用转到动作，在影片到到某一帧时，用户可以从新的帧（默认）开始播放或在这个帧停止播放。影片也可以跳到某个场景并且播放某个特定的帧，或者播放下一个或前一个场景中的第一帧。

- 使用 goto 命令可以跳转到影片中指定的帧或场景如下图所列。根据跳转后的执行命令有两种：gotoAndPlay 和 gotoAndStop。



Goto 语法参数主要包括以下各项。

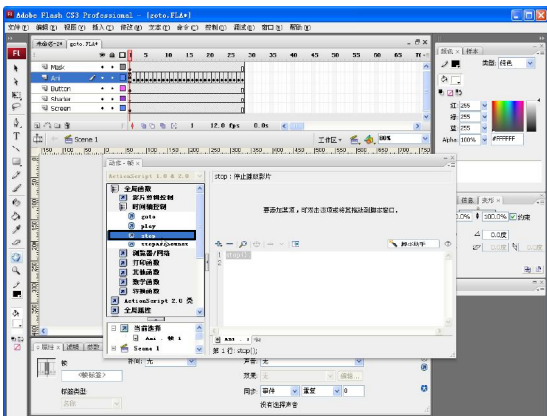
场景。用户可以设置跳转到某一场景，有当前场景、下一场景和前一场景等选项，默认情况下有场景 1。但随着场景的增加，用户可以直接准确地设定要跳转的某一场景。

类型。可以选择目标帧在时间轴上的位置或名称。“类型”下拉列表中各选项的功能如下。

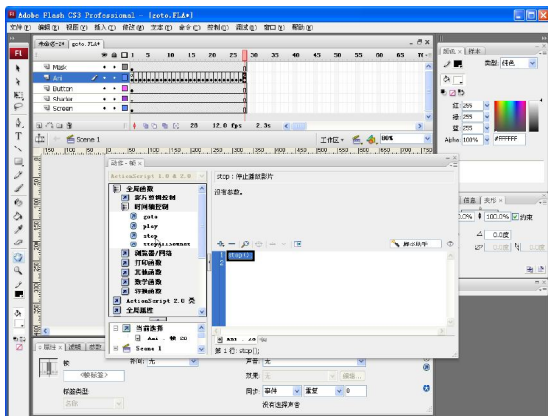
- 帧数：目标帧在时间轴上的位置。
- 帧标签：目标帧的名称。
- 表达式：可以用于表达式进行帧的定位，这样可以是动态的帧跳转。
- 下一帧：跳转到下一帧。
- 上一帧：跳转到上一帧。

提示

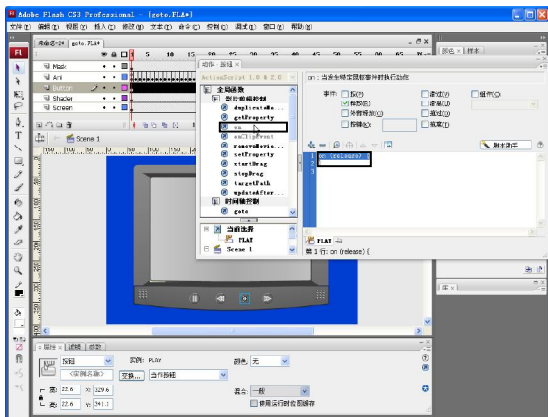
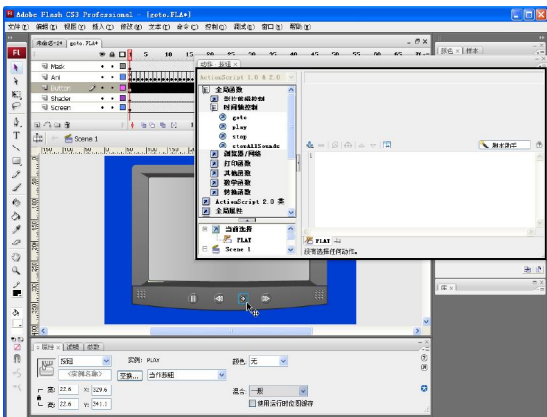
通常在设置 Goto 动作的时候，使用标签指定目的帧，这样比使用跳转到编号的帧效果要好得多。因为使用标签帧作为目的帧，当 Goto 动作在时间轴中改变位置的情况下仍然能正常工作。



05 选中 Button 层的播放按钮，按下快捷键 F9，打开动作面板，如下图所示。

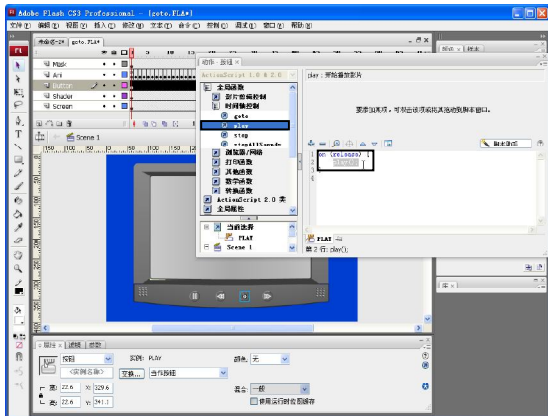


06 在动作面板中，双击左侧的“全局函数 > 影片剪辑控制 > on”，默认的就是鼠标释放的事件，如下图所示。



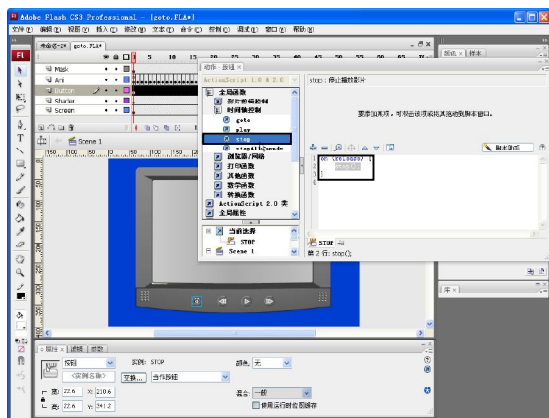
07 将光标插入点置于大括号内，双击左侧的“全局函数 > 时间轴控制 > play”，代表按下鼠标后，播放动画效果，如右图所示。添加后的代码为：

```
on (release) {
    play();
}
```



08 按照同样的方法，选中 Button 层的暂停按钮，按下快捷键 F9，打开动作面板。在动作面板中，双击左侧的“全局函数 > 影片剪辑控制 > on”。然后双击左侧的“全局函数 > 时间轴控制 > stop”，代表按下鼠标后，暂停动画效果，如下右图所示。添加后的代码为：

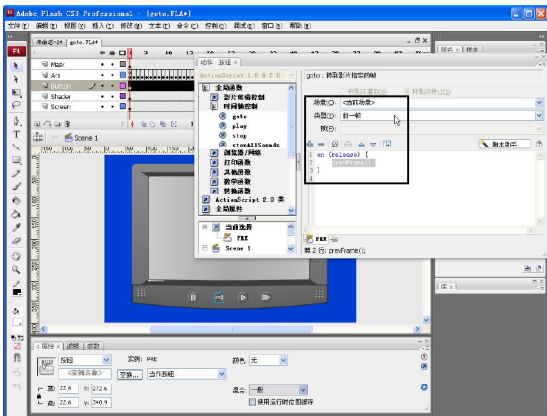
```
on (release) {
    stop();
}
```



09 按照同样的方法，选中 Button 层的后退按钮，添加如下代码：

```
on (release) {
    prevFrame();
}
```

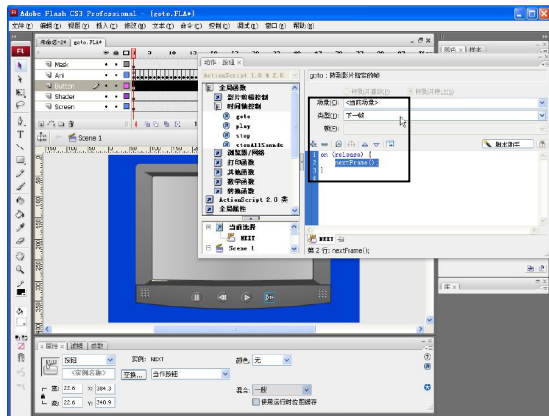
这代表回到前一帧，如下图所示。



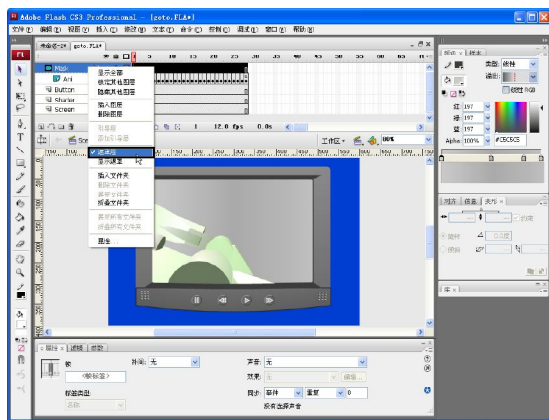
10 同样，选中 Button 层的前进按钮，添加如下代码：

```
on (release) {
    nextFrame();
}
```

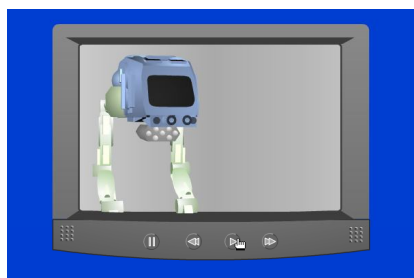
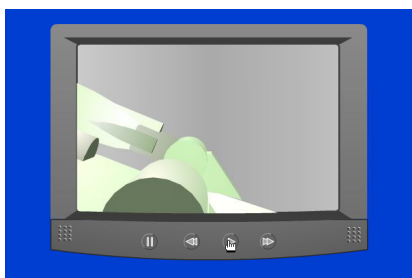
这代表跳到下一帧，如下图所示。



11 到这里，已经完成了所有 ActionScript 的设置，可以继续蒙版层的完善了。首先使蒙版层可见，然后在 Mask 层上单击鼠标右键，选择快捷菜单中的“遮罩层”选项，如右图所示。



12 最后按下Ctrl+Enter 快捷键测试动画即可,效果如下图所示。



使用goto配合帧标签完成动画控制

通常在设置 goto 动作的时候,使用标签指定目的帧,这样比使用跳转到编号的帧效果要好得多。因为使用标签帧作为目的帧,当 goto 动作在时间轴中改变位置的情况下仍然能正常工作。下面利用 goto 配合帧标签的使用制作下拉菜单效果。

光盘路径与学习要点

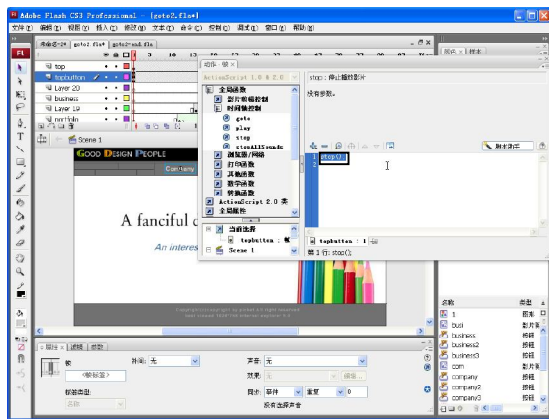
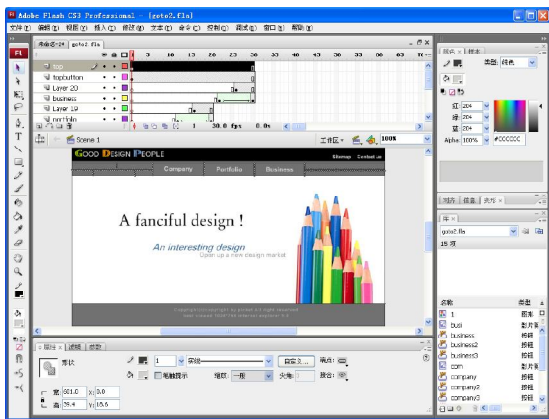
原始文件: Sample\Chapter11\goto2. fla

学习要点: goto语句配合帧标签的使用

最终文件: Sample\Chapter11\goto2-end. fla

01 打开原始文件,按下Ctrl+L 快捷键打开库面板,这里已经提供了制作好的按钮元件和动画界面,如下图所示。

02 按下Ctrl+Enter 快捷键后,动画自行播放,因此需要在不同的帧停止动画的播放,分别选择topbutton层的第1帧、company、portfolio、business层的最后一帧,按下F9键打开动作面板,如下图所示,添加Stop(); 语句。



03 为了方便对动画进行控制,为 company、portfolio、business层的第一个关键帧定义名称,分别为 company、portfolio、business,如下图所示。

04 选择 Company 按钮,按下F9键打开动作面板,如下图所示,添加如下语句:

```
on (press) {
    gotoAndPlay("company");
}
```

