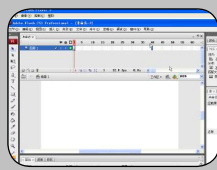
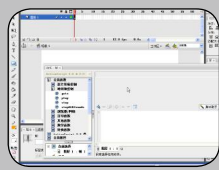




▲ 认识 Flash



▲ 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

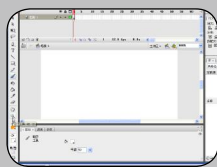
Chapter 02 Flash CS3 的基础操作

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

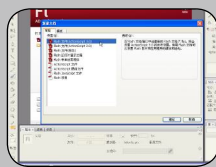
目录



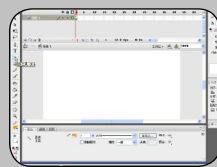
▲ Flash 环境



▲ 认识 Flash CS3 基本界面



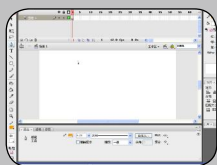
▲ 新建 Flash 文件



▲ 熟悉工具箱

Chapter 03 绘图及相关工具

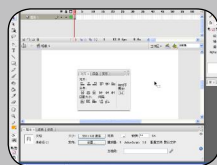
熟悉工具箱	38
绘制线条	39
线条工具的使用	39
铅笔工具的使用	41
刷子工具的使用	43
选择图形	46
选择工具的使用	46
套索工具的使用	51
绘制形状	54
椭圆工具和基本椭圆工具的使用	55
矩形工具和基本矩形工具的使用	57
多角星形工具的使用	58
绘制路径	58
钢笔工具组的使用	59
部分选取工具的使用	60
图形的笔触与填充	61
墨水瓶工具的使用	61
颜料桶工具的使用	62
滴管工具的使用	62
橡皮擦工具的使用	64
变形对象	66
任意变形工具的使用	66
渐变变形工具的使用	73
修饰图形	76
将线条转换为填充	76
扩展填充	76
柔化填充边缘	77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

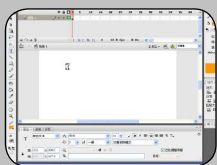
输入并设置文本	88
文本的输入和修改	88
设置文本属性	88
设置文本类型	92
创建文字链接	93
对象的操作	95
对象位置的管理	95
对象的合并	97
对象的组合与分离	97
对象的滤镜	103
文本与对象综合案例	108
创建阴影文字	108
利用位图制作文字	109

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

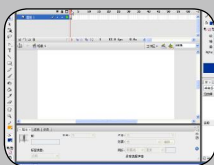
目录



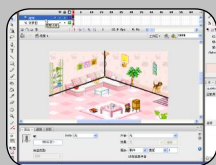
▲ 输入并设置文本



▲ 综合实例



▲ 时间轴与帧



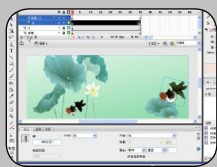
▲ 普通图层的应用

Chapter 06 元件与库

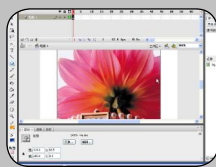
元件、实例	142
元件的创建和编辑	143
创建元件的方法	143
创建不同类型的元件	145
设定元件实例的属性	152
设置实例的颜色属性	152
库	155
库的构成要素	155
文件间库的调用	158
导入外部文件	159
导入位图文件	159
导入外部文件的菜单命令的区别	162
导入 PNG 文件	163
导入 Illustrator 文件	164
导入 Photoshop 文件	166
导入 Freehand 文件	167
导入 AutoCAD 文件	169
导入 SWF 文件	169

Chapter 07 制作基础动画

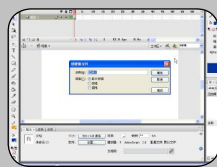
逐帧动画	172
从外部导入素材生成逐帧动画	172
运动补间动画	173
改变对象的位置和大小的动画	174
调整动画的播放速度	176
制作变速动画	177
利用 Alpha 和色彩值制作特效动画	179
制作旋转动画	182
形状补间动画	183
制作文字的形状变化	184



▲ 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

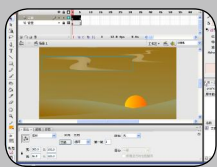
Chapter 08 音视频在动画中的基础应用

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

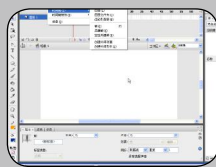
目录



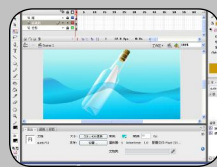
▲ 元件的创建和编辑



▲ 逐帧动画



▲ 补间动画



▲ 引导线动画

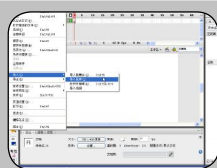
第三篇 Flash CS3 ActionScript 编程

Chapter 10 轻松掌握 ActionScript

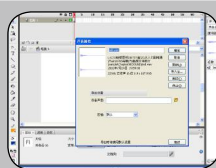
ActionScript 和交互式网页	230
什么是 ActionScript	230
利用 ActionScript 能做些什么	231
编辑 ActionScript	232
添加 ActionScript 的途径	232
添加 ActionScript 的对象	235
ActionScript 基本知识	236
ActionScript 基本术语	236
ActionScript 基本语法	238

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

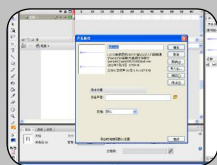
Chapter 13 使用 ActionScript 对象

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

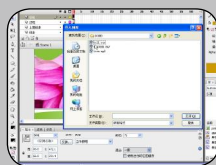
目录



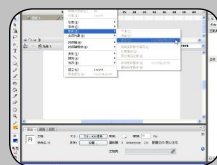
▲ 影片优化



▲ 影片测试



▲ 快速输出影片



▲ 编辑 ActionScript

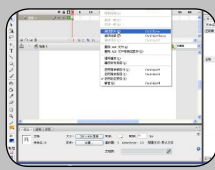
使用 Sound 对象	332
应用其他对象	340
使用 LoadVars 对象	340

Chapter 14 ActionScript 函数

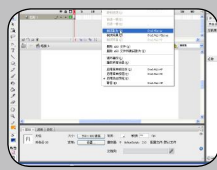
事件和事件处理函数方法	348
什么是事件和事件处理函数方法	348
应用按钮和影片剪辑事件处理函数方法	349
使用函数的方法	354
函数的分类	354
利用函数制作影片播放器	355
使用 print 和 printnum 函数	360
关于 print 函数	360
制作可打印动画	361
使用 hitTest 函数	364
关于 hitTest 函数	364
制作射击游戏	364
使用 setMask 函数	371
关于 setMask 函数	371
制作可控蒙版动画	372
制作电影过渡效果	378
使用自定义函数	382
制作网站导航动画	382

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

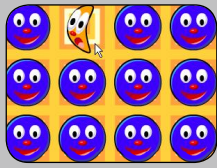
动画效果控制	492
制作可控的 Flash 魔方	492
制作可控光波	495
Flash 图像效果控制	498
Flash 音乐效果控制	502
制作 Flash 架子鼓	502
制作 Flash 笑声生成器	506

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

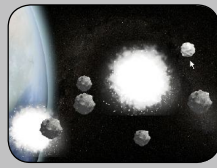
Flash 记忆匹配游戏	538
Flash 陨石爆炸游戏	543



▲ 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. 认识组件
2. 使用用户界面组件
3. 使用媒体与视频组件
4. 使用自定义组件

Chapter

16

使用组件

本章技术要点：

① 为什么要使用组件？

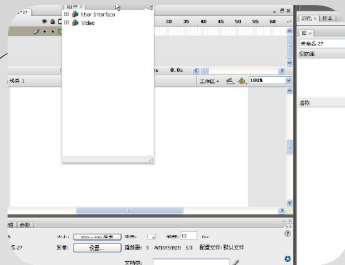
因为使用组件可以轻松构建复杂的 Flash 应用程序。用户可以直接将按钮、组合框、列表等组件从“组件”面板拖到应用程序中，即可为应用程序添加相应的功能。

② 如何将组件添加到 Flash 影片中？

只需打开“组件”面板，双击或向舞台上拖曳需要的组件即可。

③ 如何从 Flash 影片中删除已添加的组件实例？

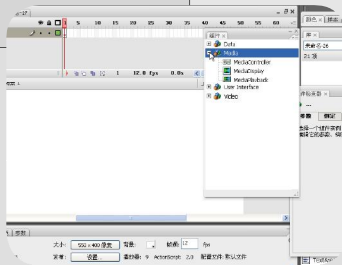
可以通过删除库中的组件类型图标，或直接选中舞台上的实例后按 Backspace 键或 Delete 键删除。



● 认识组件



● 利用组件设计订购单



● 使用媒体与视频组件

本章多媒体视频链接

Section

1

认识组件

Flash CS3 组件是带参数的影片剪辑，用户可以修改它们的外观和行为。组件可以是一个简单的用户界面控件（如 RadioButton 或 CheckBox），也可以包含内容（如 List 或 DataGrid）。用户通过使用组件可以方便而快速地构建功能强大且具有一致外观和行为的应用程序，而不用创建自定义按钮、组合框和列表。只需将这些组件从“组件”面板拖到应用程序文档中即可。用户还可以方便地自定义这些组件的外观和直观感受，从而适合用户的应用程序设计。

即使对 ActionScript 没有深入的理解，用户也可以进行所有这些工作，还可以使用 ActionScript 3.0 修改组件的行为或实现新的行为。每个组件都有一组惟一的 ActionScript 方法、属性和事件，它们构成了此组件的“应用程序编程接口（API）”。

API 允许用户在应用程序运行时创建并操作组件，API 还允许用户创建自己的新的自定义组件。用户可以从 Adobe Exchange（网址为 http://www.adobe.com/go/flash_exchange_cn）下载由 Flash 社区成员构建的组件。

组件的添加与管理

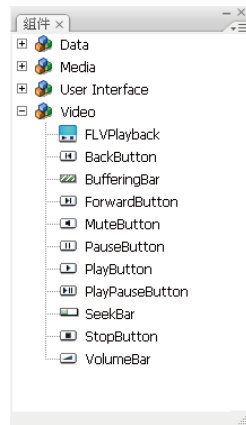
用户通过使用组件可以将应用程序的设计过程和编码过程分开。开发人员可以将常用功能封装到组件中，而设计人员可以通过更改组件的参数来自定义组件的大小、位置和行为。通过编辑组件的图形元素或外观，还可以更改组件的外观。

组件之间共享核心功能，如样式、外观和焦点管理。将第一个组件添加至应用程序时，此核心功能大约占用 20 KB 的大小。当用户添加其他组件时，添加的组件会共享初始分配的内存，以减少应用程序所占的内存空间。

Flash CS3 包括 ActionScript 2.0 组件以及 ActionScript 3.0 组件，运用时不能将这两组组件混合使用。对于给定的应用程序，只能使用其中的一组。根据打开的是 ActionScript 2.0 文件还是 ActionScript 3.0 文件，Flash CS3 将显示 ActionScript 2.0 组件或 ActionScript 3.0 组件，如下图所示。

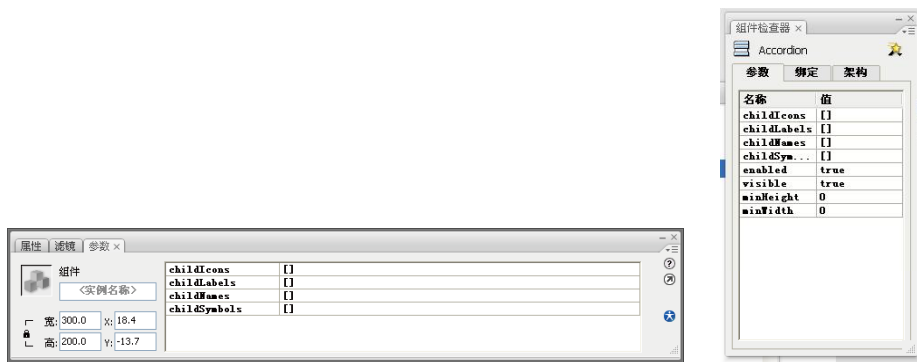


ActionScript 3.0组件



ActionScript 2.0组件

向 Flash 影片中添加组件有多种方法，如下图所示。对于初学者，可以使用“组件”面板将组件添加到影片中，接着使用“参数”面板或“组件检查器”面板指定基本参数，最后使用“动作”面板编写动作脚本来控制该组件。中级用户可以使用“组件”面板将组件添加到 Flash 影片中，然后使用“属性”面板、动作脚本方法，或两者的组合来指定参数。高级用户可以将“组件”面板和动作脚本结合在一起使用，通过在影片运行时执行相应的动作脚本来添加并设置组件。



Section

2

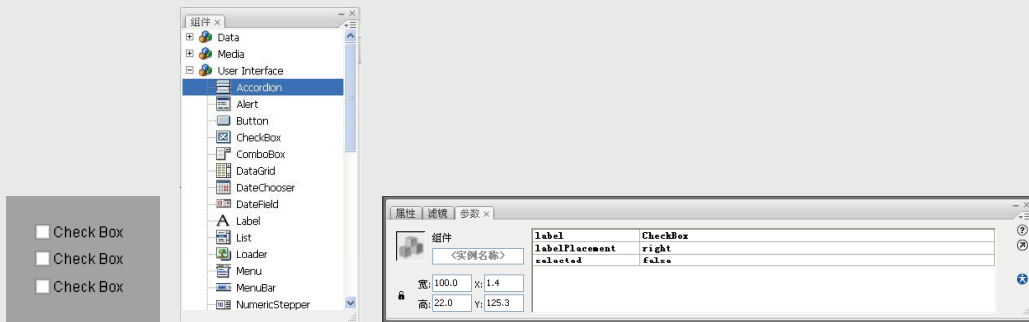
使用用户界面组件

常见的用户界面组件包括：CheckBox、ComboBox、ListBox、PushButton、RadioButton、ScrollBar、ScrollPane 等。

知识点 用户界面组件的构成要素

① CheckBox（复选框）

复选框是表单中最常见的成员，如下图所示，它的主要作用是判断是否选取该方块所代表的功能。一个表单中可以有許多不同的复选框，所以其主要应用在有許多选择且可以多项选择的情况。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的每个复选框实例设置下列参数。

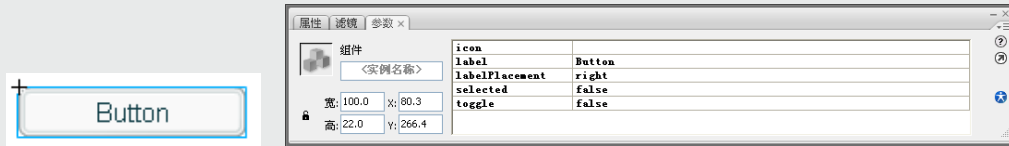


- **Label**：设置的字符串所代表复选框旁边的文字说明，通常位于复选框的右侧。
- **Label Placement**：指定复选框说明标签的位置，默认情况下，标签将显示在复选框的右侧，这样也比较符合广大读者的习惯。

- selected 默认设置为“不选中”。

2 Button (按钮)

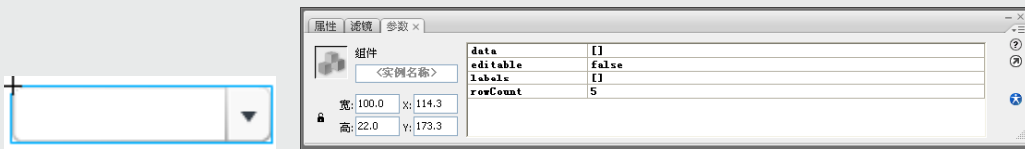
用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的每个按钮实例设置下列参数，如下图所示。



- icon: 设置按钮上的图标。
- label: 设置按钮上的文字。
- labelPlacement: 设置标签放置的位置。

3 ComboBox (下拉列表)

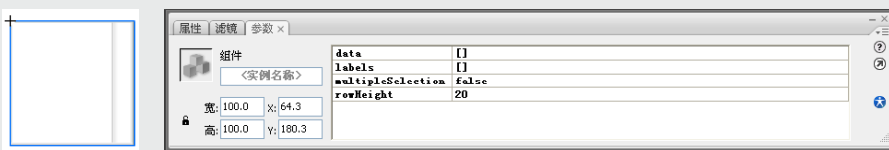
它将所有的选择放在同一个列表中，单击它的下拉按钮，才会显示其列表中的选项。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的每个下拉列表设置下列参数，如下图所示。



- data: 在 data 中设置需要的数据。
- editable: 设置用户是否可以修改菜单的内容，默认设置是 false。
- labels: 它的设置同 data 的设置是相匹配的。
- rowCount: 下拉菜单所显示的行数。如果选项个数超过行数，则会出现滚动条。

4 List (列表)

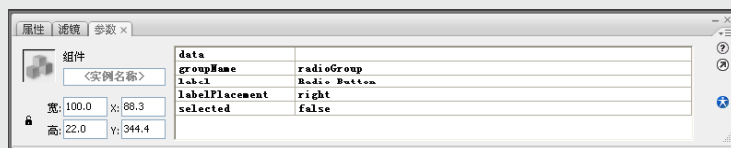
列表与下拉菜单非常相似，只是下拉菜单一开始只显示一行，而列表则是显示多行。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的每个列表设置下列参数，如下图所示。



- data: 使用方法和下拉菜单相同。
- labels: 列表所显示的内容，与 data 相对应。
- multipleSelection: 如果选择 true，则可以使用户配合 Ctrl 键进行复选。
- rowHeight: 设置列表的行高，如果超出设置则会出现滚动条。

5 RadioButton (单选按钮)

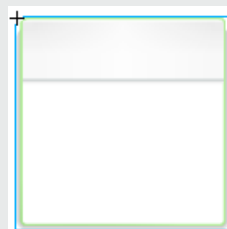
选项按钮通常用在选项不多的情况下，与复选框的差异在于它必须设定群组 (Group)，同一群组的选项按钮不能复选。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的每个单选按钮设置下列参数，如下图所示。



- data: 使用方法和下拉菜单相同。
- labels 列表显示的内容, 与 data 相对应。
- multipleSelection 如果选择 true, 则可以使用户配合 Ctrl 键进行复选。
- rowHeight: 设置列表的行高, 如果超出设置则会出现滚动条。
- selected: 默认情况选择 false。被选中的单选按钮中会显示一个圆点。一个组内只有一个单选按钮可以赋予表示被选中的值 true。如果组内有多个单选按钮被设置为 true, 则会选中最后实例化的单选按钮。

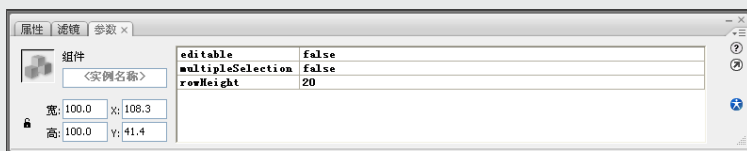
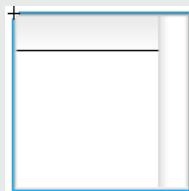
6 Alert (警告)

Alert (警告) 组件能够显示一个窗口, 如右图所示, 该窗口向用户呈现一条消息和响应按钮。该窗口包含一个可填充文本的标题栏、一个可自定义的消息和若干可更改标签的按钮。Alert 窗口可以包含“是”、“否”、“确定”和“取消”按钮的任意组合。Alert (警告) 组件没有创作参数, 必须调用 ActionScript 的 Alert.show() 方法来显示 Alert 窗口, 也可以使用其他 ActionScript 属性来修改应用程序中的 Alert 窗口。



7 DataGrid (数据网格)

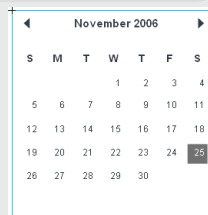
DataGrid (数据网格) 组件能够创建强大的数据驱动的显示和应用程序。可以使用 DataGrid 组件来实例化使用 Flash Remoting 的记录集, 然后将其显示在列表中。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的数据网格设置下列参数, 如下图所示。

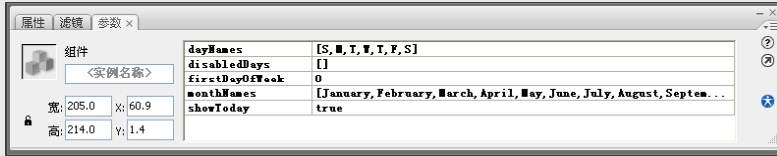


- editable: 是一个布尔值, 它指示网格是 (true) 否 (false) 可编辑。默认值为 false。
- multipleSelection 是一个布尔值, 它指示是 (true) 否 (false) 可以选择多项。默认值为 false。
- rowHeight: 指示每行的高度 (以像素为单位)。更改字体大小不会更改行高度。默认值为 20。

8 DateChooser (日期选择)

DateChooser (日期选择) 组件是一个允许用户选择日期的日历, 如右图所示。它包含一些允许用户在月份之间来回滚动的按钮, 如果单击某个日期可以将其选中, 还可以设置指示月份和日期名称、星期的第一天和任何禁用日期以及加亮显示当前日期的参数。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的日期选择设置下列参数, 如下图所示。

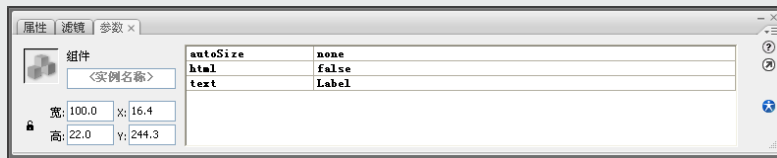
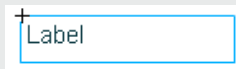




- **dayNames**: 设置一星期中各天的名称。该值是一个数组,其默认值为 ["S", "M", "T", "W", "T", "F", "S"]。
- **disabledDays**: 指示一星期中禁用的各天。该参数是一个数组,并且最多具有 7 个值。默认值为 [] (空数组)。
- **firstDayOfWeek**: 指示一星期中的哪一天 (其值为 0-6,0 是 **dayNames** 数组的第一个元素) 显示在日期选择器的第一列中。此属性为更改“日”列的显示顺序。
- **monthNames**: 设置在日历的标题行中显示的月份名称。该值是一个数组,其默认值为 ["January", "February", "March", "April", "May", "June", "July", "August", "September", "October", "November", "December"]。
- **showToday**: 指示是否要加亮显示今天的日期。默认值为 true。

9 Label (文本标签)

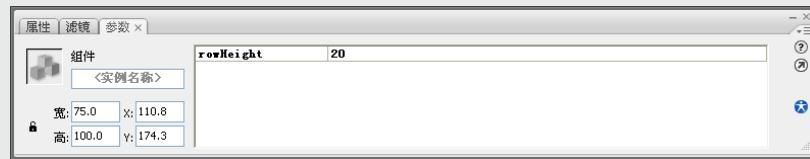
一个 Label (文本标签) 组件就是一行文本。可以指定一个标签采用 HTML 格式,也可以控制标签的对齐和大小。Label 组件没有边框、不能具有焦点,并且不广播任何事件。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的文本标签设置下列参数,如下图所示。



- **autoSize**: 指示如何调整标签的大小并对齐标签以适合文本。默认值为 none。
- **html**: 指示标签是 (true) 否 (false) 采用 HTML 格式。如果此参数设置为 true,则不能使用样式来设置标签的格式,但可以使用 font 标记将文本格式设置为 HTML。默认值为 false。
- **text**: 指示标签的文本。默认值为 Label。

10 Menu (菜单)

Menu (菜单) 组件使用户可以从弹出菜单中选择一个项目,这与大多数软件应用程序的“文件”或“编辑”菜单很相似。用户可以使用“参数”面板为 Flash 影片中的菜单设置 **rowHeight** 参数,如下图所示。



- **rowHeight**: 指示每行的高度 (以像素为单位)。更改字体大小不会更改行高度。默认值为 20。