

Flash CS5.5中文版完全自学手册



[Flash CS5.5中文版完全自学手册 下载链接1](#)

著者:张晓明

出版者:机械工业出版社

出版时间:2012-4

装帧:

isbn:9787111373759

张晓景等编写的《Flash CS5.5中文版完全自学手册》通过110个自测与实例讲解了Flash软件工具的用法和技巧，以及各种命令的使用方法。《Flash CS5.5中文版完全自学手册》以由浅入深、循序渐进的方式介绍了Flash CS5.5的各种基础知识和基本操作，最后还通过5个综合案例更深入地讲解了Flash制作动画的原理和流程，案例讲解与知识点相结合，具有很强的实用性。

全书共分为16章，包括Flash CS5.5的新增功能和操作界面、Flash的基本操作、元件的分类和编辑、颜色的设置管理、基本动画的制作方法、高级动画制作的方法、Deco工具的运用、时间轴的应用技巧、动画中文字的应用、滤镜和混合模式的使用、ActionScript 2.0和ActionScript 3.0的添加方法、3D旋转和平移动画制作、Flash动画发布和输出、综合案例等内容。

作者介绍:

目录: 前言

第1章 Flash动画制作基础知识 1

1.1 图像基础知识 2

1.1.1 图像的像素与分辨率 2

1.1.2 矢量图和位图 2

1.2 Flash的发展历史和特点 2

1.2.1 Flash软件的发展历史 2

1.2.2 Flash动画的特点 4

1.3 Flash的基本工作原理及应用 4

1.4 Flash动画的制作流程 7

1.5 安装和卸载Flash CS5.5 7

1.5.1 安装Flash CS5.5的配置要求 8

1.5.2 Flash CS5.5的安装 8

自测1——安装Flash CS5.5 8

视频: 视频\第1章\视频\1-5-2.swf

源文件: 无

1.5.3 Flash CS5.5的启动 9

自测2——启动Flash CS5.5 9

视频: 视频\第1章\视频\1-5-3.swf

源文件: 无

1.6 Flash CS5.5的工作界面 10

1.6.1 Flash CS5.5的初始界面 10

1.6.2 Flash CS5.5的工作界面 11

1.6.3 Flash CS5.5的主菜单 12

1.6.4 Flash CS5.5的工具面板 13

1.6.5 Flash CS5.5的常用面板 15

1.6.6 Flash CS5.5的工作区 18

1.7 Flash的基本术语 22

1.7.1 帧、关键帧和空白关键帧 22

1.7.2 帧频 23

1.7.3 场景 23

1.8 Flash的文件格式 24

1.8.1 FLA和SWF 24

1.8.2 GIF和JPG 24

1.8.3 PSD 和PNG 25

1.9 本章小结 25

第2章 熟悉Flash CS5.5工作环境 26

- 2.1 Flash CS5.5的新增功能 27
 - 2.1.1 在创建期间共享资源 27
 - 2.1.2 复制和粘贴图层 27
 - 2.1.3 在更改舞台大小时缩放内容 27
 - 2.1.4 转换和导出位图 28
 - 2.1.5 缓存为位图 28
 - 2.1.6 新增的“代码片断” 28
 - 2.1.7 自动保存和自动恢复 29
 - 2.1.8 AIR for Android支持 29
 - 2.1.9 通过USB在设备上调试 29
 - 2.1.10 TLF文本增强 29
 - 2.1.11 “项目”面板更新 29
 - 2.1.12 将播放控制器与循环范围集成 30
 - 2.1.13 新的解决库冲突对话框 30
 - 2.1.14 新的“发布设置”对话框 31
- 2.2 Flash文档的基本操作 31
 - 2.2.1 新建动画文档 31
 - 2.2.2 新建模板动画文档 33
 - 2.2.3 打开动画文档 36
 - 2.2.4 保存动画文档 36
 - 2.2.5 测试动画文档 37
 - 2.2.6 关闭动画文档 37
- 自测3——从模板中新建一个垂直横幅文件 38
- 视频：视频\第2章\视频\2-2-6.swf
源文件：源文件\第2章\2-2-6 fla
- 2.3 基于XML的FLA源文件 39
- 2.4 设置制作Flash动画环境 39
 - 2.4.1 文档属性设置 39
- 自测4——设置Flash动画的帧频 40
- 视频：视频\第2章\视频\2-4-1.swf
源文件：源文件\第2章\2-4-1 fla
- 2.4.2 “属性”面板设置 41
- 2.4.3 调整舞台显示比例 42
- 2.4.4 设置常用环境参数 42
- 自测5——利用首选参数中的“绘画”类别设置绘画方式 47
- 视频：视频\第2章\视频\2-4-4.swf
源文件：源文件\第2章\2-4-4 fla
- 2.5 辅助工具的使用 48
 - 2.5.1 使用标尺 48
- 自测6——使用标尺定位动画中的元素 49
- 视频：视频\第2章\视频\2-5-1.swf
源文件：源文件\第2章\2-5-1 fla
- 2.5.2 网格的使用 50
- 自测7——使用网格布局动画 51
- 视频：视频\第2章\视频\2-5-2.swf
源文件：源文件\第2章\2-5-2 fla
- 2.5.3 创建辅助线 52
- 自测8——使用辅助线定位动画中的元件 53
- 视频：视频\第2章\视频\2-5-3.swf
源文件：源文件\第2章\2-5-3 fla

- 2.6 贴紧命令 54
 - 2.6.1 贴紧对齐 54
 - 2.6.2 贴紧至网格 55
 - 2.6.3 贴紧至辅助线 55
 - 2.6.4 贴紧至像素 56
 - 2.6.5 贴紧至对象 56
 - 2.6.6 编辑贴紧方式 57
- 2.7 本章小结 57
- 第3章 Flash CS5.5中的图形绘制 58
 - 3.1 线条工具 59
 - 3.1.1 设置线条属性 59
 - 3.1.2 设置笔触样式 60
 - 3.1.3 线条的端点和接合 61
 - 自测9——使用线条工具绘制小树 62
 - 视频：视频\第3章\视频\3-1-3.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-1-3 fla
 - 3.2 椭圆工具和矩形工具 63
 - 3.2.1 椭圆工具 63
 - 自测10——使用椭圆工具绘制云朵 65
 - 视频：视频\第3章\视频\3-2-1.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-2-1 fla
 - 3.2.2 矩形工具 66
 - 自测11——使用矩形工具绘制电视机 67
 - 视频：视频\第3章\视频\3-2-2.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-2-2 fla
 - 3.3 基本椭圆工具和基本矩形工具 68
 - 3.3.1 基本椭圆工具 68
 - 自测12——使用基本椭圆工具绘制折扇 69
 - 视频：视频\第3章\视频\3-3-1.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-3-1 fla
 - 3.3.2 基本矩形工具 71
 - 自测13——使用基本矩形工具绘制圆角按钮 71
 - 视频：视频\第3章\视频\3-3-2.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-3-2 fla
 - 3.4 多角星形工具 73
 - 3.4.1 创建多边形 73
 - 3.4.2 创建星形 74
 - 自测14——绘制可爱卡通形象 74
 - 视频：视频\第3章\视频\3-4-2.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-4-2 fla
 - 3.5 铅笔工具和刷子工具 75
 - 3.5.1 铅笔工具 75
 - 3.5.2 刷子工具 76
 - 自测15——使用刷子工具绘制简笔画电灯泡 77
 - 视频：视频\第3章\视频\3-5-2.swf
 - 源文件：源文件\第3章\3-5-2 fla
 - 3.6 钢笔工具 78
 - 3.6.1 创建钢笔路径 79
 - 3.6.2 编辑钢笔路径 80
 - 自测16——使用钢笔工具绘制卡通

角色 81

视频：视频\第3章\视频\3-6-2.swf

源文件：源文件\第3章\3-6-2 fla

3.7 喷涂刷工具 83

自测17——使用喷涂刷工具绘制枫林

一角 84

视频：视频\第3章\视频\3-7.swf

源文件：源文件\第3章\3-7 fla

3.8 Deco工具 86

3.8.1 藤蔓式填充 86

自测18——使用藤蔓式填充绘制

古典团扇 87

视频：视频\第3章\视频\3-8-1.swf

源文件：源文件\第3章\3-8-1 fla

3.8.2 网格填充 88

3.8.3 对称刷子 89

3.8.4 3D刷子 90

3.8.5 建筑物刷子 90

3.8.6 装饰性刷子 91

自测19——绘制城市夜晚 91

视频：视频\第3章\视频\3-8-6.swf

源文件：源文件\第3章\3-8-6 fla

3.8.7 火焰动画 92

自测20——使用火焰动画制作燃烧的

蝴蝶 93

视频：视频\第3章\视频\3-8-7.swf

源文件：源文件\第3章\3-8-7 fla

3.8.8 火焰刷子 94

3.8.9 花刷子 94

3.8.10 闪电刷子 94

3.8.11 粒子系统 96

3.8.12 烟动画 96

3.8.13 树刷子 97

3.9 修改线条和形状轮廓 97

3.9.1 使用“选择工具”改变形状 97

自测21——绘制卡通动物头部 98

视频：视频\第3章\视频\3-9-1.swf

源文件：源文件\第3章\3-9-1 fla

3.9.2 伸直和平滑线条 100

3.9.3 高级平滑和高级伸直 100

3.9.4 优化曲线 100

3.10 橡皮擦工具 101

3.11 形状的修改 102

3.11.1 将线条转换为填充 102

3.11.2 扩展填充对象 102

3.11.3 柔化填充边缘 103

3.12 本章小结 103

第4章 图形颜色处理 104

4.1 创建笔触和填充 105

4.1.1 使用工具箱中的“笔触颜色”和“填充颜色” 105

自测22——使用“工具”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色” 105

视频：视频\第4章\视频\4-1-1.swf

源文件：无

4.1.2 使用“属性”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色” 106

自测23——使用“属性”面板中的“笔触颜色”和“填充颜色” 106

视频：视频\第4章\视频\4-1-2.swf

源文件：无

4.2 “样本”面板 106

4.2.1 使用样本 106

4.2.2 添加和替换颜色 107

自测24——添加和替换颜色样本 108

视频：视频\第4章\视频\4-2-2.swf

源文件：无

4.2.3 加载默认颜色 109

4.2.4 Web216色 109

4.2.5 清除颜色 109

4.3 “颜色”面板 110

4.3.1 纯色填充 110

自测25——使用“纯色填充”绘制苦恼的大叔 111

视频：视频\第4章\视频\4-3-1.swf

源文件：源文件\第4章\4-3-1 fla

4.3.2 线性渐变填充 114

4.3.3 径向渐变填充 114

自测26——使用“渐变填充”

绘制可爱的房子 115

视频：视频\第4章\视频\4-3-3.swf

源文件：源文件\第4章\4-3-3 fla

4.3.4 位图填充 119

4.4 修改图形的笔触和填充 119

4.4.1 使用“滴管工具”采样颜色 119

4.4.2 使用“墨水瓶工具”修改笔触 120

4.4.3 使用“颜料桶工具”修改填充 120

自测27——修改图形笔触和填充 121

视频：视频\第4章\视频\4-4-3.swf

源文件：源文件\第4章\4-4-3 fla

4.4.4 使用“渐变变形工具”

修改渐变填充 123

4.5 综合使用填充颜色方式 124

自测28——绘制欢快的小兔子 124

视频：视频\第4章\视频\4-5.swf

源文件：源文件\第4章\4-5 fla

4.6 本章小结 127

第5章 元件、实例和库 128

5.1 元件、实例和库概述 129

5.1.1 元件和实例概述 129

5.1.2 库概述 129

5.2 元件的类型 129

5.2.1 图形元件 129

自测29——使用“创建图形元件”

命令制作可爱的小兔 130

视频：视频\第5章\视频\5-2-1.swf

源文件：源文件\第5章\5-2-1 fla

5.2.2 按钮元件 133

自测30——使用“创建按钮元件”
命令制作可爱的小兔按钮 133
视频：视频\第5章\视频\5-2-2.swf
源文件：源文件\第5章\5-2-2 fla
5.2.3 影片剪辑元件 135
自测31——使用“创建影片剪辑元件”
命令制作眨眼的小兔 136
视频：视频\第5章\视频\5-2-3.swf
源文件：源文件\第5章\5-2-3 fla
5.3 创建和管理元件 137
5.3.1 创建元件 137
5.3.2 转换元件 137
5.3.3 使用“转换元件”命令 138
自测32——使用“转换元件”
命令将动画效果转换为元件 138
视频：视频\第5章\视频\5-3-3.swf
源文件：源文件\第5章\5-3-3 fla
5.4 编辑元件 139
5.4.1 在当前位置编辑元件 139
5.4.2 在新窗口中编辑元件 140
5.4.3 在元件的编辑模式下编辑元件 140
5.5 创建与编辑实例 140
5.5.1 从“库”面板中创建实例 141
自测33——使用创建实例
制作开心小牛 141
视频：视频\第5章\视频\5-5-1.swf
源文件：源文件\第5章\5-5-1 fla
5.5.2 复制实例 142
自测34——使用“复制实例”
制作群岛 142
视频：视频\第5章\视频\5-5-2.swf
源文件：源文件\第5章\5-5-2 fla
5.5.3 删除实例 143
5.5.4 设置实例的颜色样式 143
自测35——使用“设置实例的
颜色样式”制作钻石树 144
视频：视频\第5章\视频\5-5-4.swf
源文件：源文件\第5章\5-5-4 fla
5.5.5 改变实例的类型 144
5.5.6 分离实例 144
5.5.7 交换实例 145
自测36——使用“交换实例”
改变小牛的情绪 145
视频：视频\第5章\视频\5-5-7.swf
源文件：源文件\第5章\5-5-7 fla
5.6 “库”面板 146
5.6.1 “库”面板简介 146
5.6.2 使用“库”面板管理资源 147
5.6.3 使用文件夹管理元件 149
自测37——使用文件夹
管理多个元件 149
视频：视频\第5章\视频\5-6-3.swf
源文件：源文件\第5章\5-6-3 fla
5.6.4 公用库 152

5.6.5 使用共享资源 152
5.6.6 运行时共享资源 153
自测38——使用“运行时共享资源”
创建实例 153
视频：视频\第5章\视频\5-6-6.swf
源文件：源文件\第5章\5-6-6 fla
5.6.7 创作期间的共享资源 154
自测39——使用“创作期间共享资源”
替换实例 154
视频：视频\第5章\视频\5-6-7.swf
源文件：源文件\第5章\5-6-7 fla
5.6.8 调用外部库中的元件 156
自测40——使用“调用外部库中的元件”
制作神秘城堡 156
视频：视频\第5章\视频\5-6-8.swf
源文件：源文件\第5章\5-6-8 fla
5.6.9 使用脚本调用库元件 157
自测41——使用脚本调用
“太阳”元件 157
视频：视频\第5章\视频\5-6-9.swf
源文件：源文件\第5章\5-6-9 fla
5.7 本章小结 158
第6章 Flash中对象的操作 159
6.1 选择对象 160
6.1.1 使用“选择工具”选择图形对象 160
6.1.2 使用“选择工具”
双击选择图形对象 160
6.1.3 通过菜单命令选择对象 160
6.1.4 使用“部分选取工具”
选择图形对象 160
6.1.5 使用“套索工具”选择图形对象 160
自测42——为稻草人添加阴影 161
视频：视频\第6章\视频\6-1-5.swf
源文件：源文件\第6章\6-1-5 fla
6.1.6 选择元件对象 162
6.2 预览对象 162
6.2.1 轮廓预览对象 162
6.2.2 高速显示对象 163
6.2.3 消除动画中的锯齿 163
6.2.4 消除动画中文字的锯齿 163
6.2.5 显示整个动画中的对象 163
6.3 对象的基本操作 163
6.3.1 通过拖动移动图形对象 163
6.3.2 通过拖动移动元件对象 164
6.3.3 通过键盘上的方向键移动对象 164
6.3.4 通过“属性”面板移动对象 164
6.3.5 通过“信息”面板移动对象 164
6.3.6 复制对象 165
自测43——制作大眼睛的刺猬 165
视频：视频\第6章\视频\6-3-6.swf
源文件：源文件\第6章\6-3-6 fla
6.3.7 再制对象 167
自测44——制作漂亮的卡通场景 167
视频：视频\第6章\视频\6-3-7.swf

- 源文件：源文件\第6章\6-3-7 fla
- 6.3.8 删除对象 169
- 6.3.9 将对象转换为位图 169
- 6.4 图形对象的变形操作 170
 - 6.4.1 “变形”面板 170
 - 自测45——制作旋转的风车 171
 - 视频：视频\第6章\视频\6-4-1.swf
 - 源文件：源文件\第6章\6-4-1 fla
 - 6.4.2 认识变形点 174
 - 6.4.3 自由变换对象 174
 - 6.4.4 扭曲图形对象 174
 - 6.4.5 缩放对象 174
 - 6.4.6 封套对象 175
 - 6.4.7 旋转和倾斜对象 175
 - 6.4.8 翻转对象 176
- 6.5 3D平移和旋转对象 176
 - 6.5.1 移动3D空间中的单个对象 176
 - 自测46——制作奔驰的汽车 177
 - 视频：视频\第6章\视频\6-5-1.swf
 - 源文件：源文件\第6章\6-5-1 fla
 - 6.5.2 移动3D空间中的多个对象 179
 - 6.5.3 3D旋转对象 179
 - 自测47——制作游乐园动画 180
 - 视频：视频\第6章\视频\6-5-3.swf
 - 源文件：源文件\第6章\6-5-3 fla
- 6.6 合并图形对象 182
 - 6.6.1 联合 182
 - 6.6.2 交集 182
 - 6.6.3 打孔 182
 - 6.6.4 裁切 182
- 6.7 排列和对齐图形对象 183
 - 6.7.1 层叠图形对象 183
 - 6.7.2 对齐图形对象 183
- 6.8 组合与分离图形对象 184
 - 6.8.1 组合图形对象 185
 - 6.8.2 分离图形对象 185
- 6.9 本章小结 186
- 第7章 文本的使用 187
 - 7.1 文本的引擎 188
 - 7.2 文本的属性 189
 - 7.2.1 传统文本的字符样式 189
 - 7.2.2 传统文本的段落样式 190
 - 自测48——设置文本的基本样式 191
 - 视频：视频\第7章\视频\7-2-2.swf
 - 源文件：源文件\第7章\7-2-2 fla
 - 7.2.3 TLF文本的字符样式 193
 - 7.2.4 TLF文本的高级字符样式 193
 - 7.2.5 TLF文本的段落样式 196
 - 7.2.6 TLF文本的高级段落样式 196
 - 7.2.7 容器和流属性 197
 - 自测49——设置TLF文本分栏效果 199
 - 视频：视频\第7章\视频\7-2-7.swf
 - 源文件：源文件\第7章\7-2-7 fla
 - 7.3 文本的调整 201

- 7.3.1 文本的位置和大小 201
- 7.3.2 文本的颜色 201
- 7.4 Flash中文本的类型 202
 - 7.4.1 静态文本 202
 - 7.4.2 动态文本 203
- 自测50——利用ActionScript 3.0的脚本语言调用外部文档 203
- 视频：视频\第7章\视频\7-4-2.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-4-2 fla
- 自测51——利用ActionScript 2.0脚本语言制作出滚动字幕效果 204
- 视频：视频\第7章\视频\7-4-2-1.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-4-2-1 fla
- 7.4.3 输入文本 206
- 7.4.4 创建可滚动文本 207
- 7.5 分离文本 207
- 自测52——为分离文字添加特效 208
- 视频：视频\第7章\视频\7-5.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-5 fla
- 自测53——利用分离文本制作闪光文字 211
- 视频：视频\第7章\视频\7-5-1.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-5-1 fla
- 7.6 嵌入字体 214
- 7.7 设置文本链接 215
- 自测54——设置文本的超链接 216
- 视频：视频\第7章\视频\7-7.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-7 fla
- 7.8 消除锯齿 218
- 7.9 文字的拼写检查 219
 - 7.9.1 检查拼写 219
 - 7.9.2 拼写设置 220
- 自测55——对动画文字内容进行拼写检查 221
- 视频：视频\第7章\视频\7-9-2.swf
- 源文件：源文件\第7章\7-9-2 fla
- 7.10 本章小结 222
- 第8章 “时间轴” 面板 223
 - 8.1 “时间轴” 面板简介 224
 - 8.1.1 “时间轴” 面板的组成 224
 - 8.1.2 图层的作用 226
 - 8.2 使用图层 227
 - 8.2.1 创建新图层 227
 - 8.2.2 选择图层 227
- 自测56——制作淋雨的幻想先生 228
- 视频：视频\第8章\视频\8-2-2.swf
- 源文件：源文件\第8章\8-2-2 fla
- 8.2.3 重命名图层 229
- 8.2.4 复制图层 230
- 8.2.5 删除图层 231
- 8.2.6 调整图层顺序 232
- 8.2.7 设置图层属性 232
- 自测57——制作眨眼的小鸟 233
- 视频：视频\第8章\视频\8-2-6.swf

源文件：源文件\第8章\8-2-6 fla
8.3 图层状态 237
8.3.1 显示与隐藏图层 237
8.3.2 锁定与解锁图层 238
自测58——制作云烟弥漫
的神秘之境 239
视频：视频\第8章\视频\8-3-2.swf
源文件：源文件\第8章\8-3-2 fla
8.3.3 显示图层轮廓 241
8.4 组织图层 241
8.4.1 新建图层文件夹 242
8.4.2 编辑图层文件夹 242
8.5 分散到图层 243
自测59——利用“分散到图层”
命令制作跳动的文字 244
视频：视频\第8章\视频\8-5.swf
源文件：源文件\第8章\8-5 fla
8.6 “时间轴”中的帧 246
8.6.1 帧的基本类型 247
8.6.2 关于帧频 247
8.7 编辑帧 248
8.7.1 设置帧的显示状态 248
8.7.2 选择帧 248
8.7.3 插入帧 250
8.7.4 插入关键帧 250
自测60——制作闪烁的霓虹灯 250
视频：视频\第8章\视频\8-7-4.swf
源文件：源文件\第8章\8-7-4 fla
8.7.5 复制帧 254
8.7.6 移动帧 254
8.7.7 翻转帧 255
自测61——利用“翻转帧”
制作玩滑板的小动物 256
视频：视频\第8章\视频\8-7-7.swf
源文件：源文件\第8章\8-7-7 fla
8.7.8 删除和清除帧 257
8.7.9 帧标签 258
8.8 绘图纸外观 258
8.8.1 设置帧居中 258
8.8.2 使用“绘图纸外观” 259
8.8.3 使用“绘图纸外观轮廓” 260
8.8.4 编辑多个帧 260
自测62——制作瓢虫动画 260
视频：视频\第8章\视频\8-8-4.swf
源文件：源文件\第8章\8-8-4 fla
8.8.5 修改绘图纸标记 263
8.9 动画播放控制 263
8.9.1 控制动画播放 263
8.9.2 循环播放动画 263
自测63——制作黑夜转白天的效果 264
视频：视频\第8章\视频\8-9-2.swf
源文件：源文件\第8章\8-9-2 fla
8.10 本章小结 268
第9章 元件的高级应用 269

- 9.1 对图形对象设置循环 270
 - 9.1.1 循环 270
 - 自测64——使用“循环”制作闪耀的救护车灯 270
 - 视频：视频\第9章\视频\9-1-1.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-1-1 fla
 - 9.1.2 播放一次 274
 - 自测65——使用“播放一次”制作游戏开始动画 274
 - 视频：视频\第9章\视频\9-1-2.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-1-2 fla
 - 9.1.3 单帧 277
 - 自测66——使用“单帧”为公主换装 277
 - 视频：视频\第9章\视频\9-1-3.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-1-3 fla
- 9.2 缩放和缓存元件 280
 - 9.2.1 9切片缩放比例 280
 - 9.2.2 位图缓存 281
 - 9.2.3 修改位图缓存 282
 - 自测67——修改位图缓存提高渲染速度 282
 - 视频：视频\第9章\视频\9-2-3.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-2-3 fla
- 9.3 混合模式 283
 - 9.3.1 混合模式简介 283
 - 9.3.2 混合模式类型 283
 - 9.3.3 使用混合模式 285
 - 自测68——使用混合模式去除导入素材的黑底 285
 - 视频：视频\第9章\视频\9-3-3.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-3-3 fla
- 9.4 使用滤镜 287
 - 9.4.1 滤镜简介 287
 - 9.4.2 滤镜和Flash Player的性能 288
 - 9.4.3 使用动画滤镜 288
 - 9.4.4 滤镜效果 288
 - 9.4.5 滤镜的使用 297
 - 自测69——使用发光滤镜制作发光闪烁的动画效果 297
 - 视频：视频\第9章\视频\9-4-5.swf
 - 源文件：源文件\第9章\9-4-5 fla
 - 9.4.6 关于Pixel Bender滤镜 300
- 9.5 本章小结 300

第10章 Flash基础动画制作 301

- 10.1 逐帧动画 302
 - 10.1.1 逐帧动画的特点 302
 - 10.1.2 导入逐帧动画 302
 - 自测70——制作光彩夺目的星云效果 302
 - 视频：视频\第10章\视频\10-1-2.swf
 - 源文件：源文件\第10章\10-1-2 fla
 - 10.1.3 导入并制作逐帧动画 303
 - 自测71——制作人物奔跑的

动画效果 304

视频：视频\第10章\视频\10-1-3.swf

源文件：源文件\第10章\10-1-3 fla

10.2 形状补间动画 306

10.2.1 形状补间动画的特点 307

10.2.2 调整轮廓制作动画效果 307

自测72——制作衣服飘动的

动画效果 307

视频：视频\第10章\视频\10-2-2.swf

源文件：源文件\第10章\10-2-2 fla

10.2.3 制作形状提示补间动画 309

自测73——制作形状提示补间的

动画效果 309

视频：视频\第10章\视频\10-2-3.swf

源文件：源文件\第10章\ 10-2-3 fla

10.3 补间动画 311

10.3.1 补间动画的特点 311

10.3.2 制作补间动画 311

自测74——制作图片淡入淡出

动画效果 312

视频：视频\第10章\视频\10-3-2.swf

源文件：源文件\第10章\ 10-3-2 fla

10.3.3 补间动画的相关选项 314

自测75——调整补间动画的

运动轨迹 314

视频：视频\第10章\视频\10-3-3.swf

源文件：源文件\第10章\ 10-3-3 fla

10.4 传统补间动画 316

10.4.1 传统补间动画的特点 317

10.4.2 传统补间动画与补间动画的区别 317

10.4.3 制作角色出场的动画 318

自测76——制作角色出场的

动画效果 318

视频：视频\第10章\视频\10-4-3.swf

源文件：源文件\第10章\10-4-3 fla

10.5 使用动画预设 322

10.5.1 动画预设的原理 322

10.5.2 应用动画预设 322

自测77——使用动画预设制作小球

弹跳效果 323

视频：视频\第10章\视频\10-5-2.swf

源文件：源文件\第10章\10-5-2 fla

10.6 本章小结 325

第11章 Flash高级动画制作 326

11.1 遮罩动画 327

11.1.1 遮罩动画的概念 327

11.1.2 遮罩层与被遮罩层 327

自测78——制作遮罩动画 327

视频：视频\第11章\视频\11-1-2.swf

源文件：源文件\第11章\11-1-2 fla

11.1.3 制作遮罩动画 330

自测79——制作简约片头 331

视频：视频\第11章\视频\11-1-3.swf

源文件：源文件\第11章\11-1-3 fla

- 11.2 引导线动画 334
 - 11.2.1 引导线动画的概念 334
 - 11.2.2 传统运动引导层与引导层 335
 - 自测80——创建引导层动画 336
 - 视频：视频\第11章\视频\11-2-2.swf
 - 源文件：源文件\第11章\11-2-2 fla
 - 11.2.3 制作引导线动画 338
 - 自测81——制作引导线动画 338
 - 视频：视频\第11章\视频\11-2-3.swf
 - 源文件：源文件\第11章\11-2-3 fla
- 11.3 使用场景 340
 - 11.3.1 场景面板 340
 - 11.3.2 添加删除场景 341
 - 11.3.3 更改场景顺序 341
 - 自测82——制作多场景动画 342
 - 视频：视频\第11章\视频\11-3-3.swf
 - 源文件：源文件\第11章\11-3-3 fla
- 11.4 本章小结 344

第12章 骨骼动画和3D动画 345

- 12.1 骨骼工具 346
 - 12.1.1 向元件添加骨骼 347
 - 自测83——向元件添加骨骼实例 347
 - 视频：视频\第12章\视频\12-1-1.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-1-1 fla
 - 12.1.2 向形状添加骨骼 350
 - 自测84——向形状添加骨骼实例 351
 - 视频：视频\第12章\视频\12-1-2.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-1-2 fla
 - 12.1.3 使用绑定工具 352
 - 12.1.4 制作骨骼动画 353
 - 自测85——骨骼动画制作实例 353
 - 视频：视频\第12章\视频\12-1-4.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-1-4 fla
- 12.2 编辑 IK骨骼和对象 355
 - 12.2.1 编辑IK骨架和对象 355
 - 12.2.2 约束IK骨架的运动 357
 - 12.2.3 添加弹簧属性 358
 - 12.2.4 向IK对象添加缓动 358
 - 自测86——向骨骼动画添加缓动 359
 - 视频：视频\第12章\视频\12-2-4.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-2-4 fla
- 12.3 3D转换动画 360
 - 12.3.1 3D旋转动画 360
 - 自测87——制作3D旋转动画 360
 - 视频：视频\第12章\视频\12-3-1.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-3-1 fla
 - 12.3.2 3D平移动画 362
 - 自测88——制作3D平移动画 362
 - 视频：视频\第12章\视频\12-3-2.swf
 - 源文件：源文件\第12章\12-3-2 fla
 - 12.3.3 全局转换与局部转换 363
 - 12.3.4 调整透视角度和消失点 363
- 12.4 本章小结 364

第13章 应用声音和视频 365

- 13.1 声音的基础知识 366
 - 13.1.1 声音的格式 366
 - 13.1.2 声音的采样率 366
 - 13.1.3 声音的位深 367
 - 13.1.4 声道 367
- 13.2 在Flash中导入声音 367
 - 13.2.1 声音的类型 367
 - 13.2.2 导入声音文件 368
 - 13.2.3 将声音添加到时间轴 368
 - 13.2.4 为按钮添加声音 368
 - 自测89——为按钮添加声音 369
 - 视频：视频\第13章\视频\13-2-4.swf
 - 源文件：源文件\第13章\13-2-4 fla
 - 13.2.5 为影片剪辑添加背景声音 371
 - 自测90——为影片剪辑添加背景声音 371
 - 视频：视频\第13章\视频\13-2-5.swf
 - 源文件：源文件\第13章\13-2-5 fla
- 13.3 在Flash中编辑声音 374
 - 13.3.1 为动画重新设置背景声音 374
 - 13.3.2 设置声音属性 374
 - 13.3.3 声音的重复 375
 - 13.3.4 声音与动画同步 375
 - 13.3.5 声音的效果 376
 - 13.3.6 声音编辑器 376
- 13.4 Flash中声音的优化与输出 377
 - 13.4.1 压缩声音导出 377
 - 13.4.2 ADPCM压缩方式 378
 - 13.4.3 MP3压缩方式 378
 - 13.4.4 Raw压缩方式和语音压缩方式 379
 - 13.4.5 导出Flash文档声音准则 379
 - 13.4.6 使用行为控制声音 379
 - 13.4.7 使用行为将声音文件载入 380
 - 13.4.8 使用行为播放或停止声音 380
- 13.5 在Flash中导入视频 381
 - 13.5.1 可导入的视频格式 381
 - 13.5.2 视频导入向导 381
 - 13.5.3 导入进行渐进式下载的视频 382
 - 13.5.4 嵌入视频 383
 - 13.5.5 使用Flash Media Server流式加载视频 384
 - 13.5.6 更改视频剪辑属性 384
 - 13.5.7 使用时间轴控制嵌入的视频文本的播放 385
 - 自测91——通过时间轴控制嵌入视频的播放 385
 - 视频：视频\第13章\视频\13-5-7.swf
 - 源文件：源文件\第13章\13-5-7 fla
 - 13.5.8 使用视频提示点 389
 - 13.5.9 Adobe Flash Video Encoder 389
- 13.6 使用ActionScript控制外部视频 390
 - 13.6.1 动态播放FLV或F4V文件 390
 - 13.6.2 视频播放中使用的行为 390

自测92——使用脚本语言
控制视频的播放 391
视频：视频\第13章\视频\13-6-2.swf
源文件：源文件\第13章\13-6-2 fla
13.6.3 使用行为控制视频播放 395
13.7 本章小结 395
第14章 ActionScript的使用技巧 396
14.1 ActionScript基础 397
14.1.1 ActionScript 1.0和2.0 397
14.1.2 ActionScript 3.0 397
14.2 ActionScript 3.0的工作环境 397
14.2.1 熟悉“动作”面板 397
自测93——在“动作”面板中
添加脚本 399
视频：视频\第14章\视频\14-2-1.swf
源文件：源文件\第14章\14-2-1 fla
14.2.2 使用“脚本助手” 400
自测94——使用“脚本助手”
创建拖曳脚本 403
视频：视频\第14章\视频\14-2-2.swf
源文件：源文件\第14章\14-2-2 fla
14.2.3 使用“代码提示” 404
14.3 使用ActionScript 2.0 405
自测95——使用ActionScript 2.0
创建元件超链接 405
视频：视频\第14章\视频\14-3.swf
源文件：源文件\第14章\14-3 fla
14.3.1 使用“行为”控制实例 406
自测96——使用ActionScript 2.0
加载外部的影片剪辑 408
视频：视频\第14章\视频\14-3-1.swf
源文件：源文件\第14章\14-3-1 fla
14.3.2 使用“行为”控制声音 409
自测97——使用ActionScript 2.0
控制声音的停止播放 409
视频：视频\第14章\视频\14-3-2.swf
源文件：源文件\第14章\14-3-2 fla
14.3.3 使用“行为”控制视频 411
自测98——使用ActionScript 2.0
控制动画中的视频 411
视频：视频\第14章\视频\14-3-3.swf
源文件：源文件\第14章\14-3-3 fla
14.4 使用ActionScript 3.0 413
14.4.1 使用“代码片断”面板 414
自测99——使用ActionScript 3.0
替换鼠标光标 415
视频：视频\第14章\视频\14-4-1.swf
源文件：源文件\第14章\14-4-1 fla
14.4.2 使用ActionScript 3.0控制动作 417
自测100——使用ActionScript 3.0
隐藏场景对象 418
视频：视频\第14章\视频\14-4-2.swf
源文件：源文件\第14章\14-4-2 fla
14.4.3 使用ActionScript 3.0控制时间轴 419

自测101——使用ActionScript 3.0
隐藏场景对象 420
视频：视频\第14章\视频\14-4-3.swf
源文件：源文件\第14章\14-4-3 fla
14.4.4 使用ActionScript 3.0制作动画 421
自测102——使用ActionScript 3.0
实现键盘控制对象 422
视频：视频\第14章\视频\14-4-4.swf
源文件：源文件\第14章\14-4-4 fla
14.4.5 使用ActionScript 3.0
加载和卸载对象 424
14.4.6 使用ActionScript 3.0 处理事件 424
自测103——使用ActionScript 3.0
制作课件 424
视频：视频\第14章\视频\14-4-6.swf
源文件：源文件\第14章\14-4-6 fla
14.5 本章小结 426
第15章 Flash动画测试与发布 427
15.1 Flash动画测试环境 428
15.1.1 测试影片 428
15.1.2 测试场景 428
15.2 优化影片 429
15.3 发布Flash动画 430
15.3.1 Flash 431
自测104——发布SWF加密文件 432
视频：视频\第15章\视频\15-3-1.swf
源文件：源文件\第15章\15-3-1 fla
15.3.2 HTML 434
15.3.3 GIF图像 436
15.3.4 JPEG图像 437
15.3.5 PNG图像 438
15.3.6 Win放映文件和Mac放映文件 439
15.3.7 发布预览 439
15.3.8 发布Flash动画 440
15.4 导出Flash动画 440
15.4.1 导出FXG图像 441
15.4.2 导出位图图像 441
15.4.3 导出JPEG图像 441
自测105——导出JPEG图像实例 441
视频：视频\第15章\视频\15-4-3.swf
源文件：源文件\第15章\15-4-1 fla
15.4.4 导出GIF图像 442
自测106——导出JPEG图像实例 442
视频：视频\第15章\视频\15-4-4.swf
源文件：源文件\第15章\15-4-4 fla
15.4.5 导出PNG图像 444
15.4.6 导出声音文件 444
15.4.7 Windows AVI 445
15.4.8 QuickTime 446
15.4.9 GIF动画和GIF序列 447
15.4.10 JPEG序列和PNG序列 447
自测107——导出JPEG序列 448
视频：视频\第15章\视频\15-4-10.swf
源文件：源文件\第15章\15-4-10

- 15.5 本章小结 449
- 第16章 按钮动画和导航菜单动画 450
 - 16.1 制作卡通按钮动画 451
 - 16.1.1 设计分析 451
 - 16.1.2 制作元件 451
 - 16.1.3 合成动画 452
 - 16.1.4 输出动画 454
 - 16.2 制作图片轮播按钮动画 455
 - 16.2.1 设计分析 455
 - 16.2.2 制作元件 455
 - 16.2.3 合成动画 458
 - 16.2.4 输出动画 458
 - 16.3 制作游戏按钮动画 459
 - 16.3.1 设计分析 459
 - 16.3.2 制作元件 459
 - 16.3.3 合成动画 461
 - 16.3.4 输出动画 462
 - 16.4 制作网站导航动画 462
 - 16.4.1 设计分析 463
 - 16.4.2 制作元件 463
 - 16.4.3 合成动画 466
 - 16.4.4 输出动画 467
 - 16.5 制作网站快速导航动画 467
 - 16.5.1 设计分析 468
 - 16.5.2 制作元件 468
 - 16.5.3 合成动画 470
 - 16.5.4 输出动画 471
 - 16.6 本章小结 471

• • • • • [\(收起\)](#)

[Flash CS5.5中文版完全自学手册_下载链接1](#)

标签

flash

我想读这本书

CS5.5

设计

电影

评论

貌似软件书都是一样的乏味。不过总体感觉还不错。适合初学者。P.S.你需要一台电脑，并且已安装Flash，否则如同天书。

[Flash CS5.5中文版完全自学手册_下载链接1](#)

书评

[Flash CS5.5中文版完全自学手册_下载链接1](#)