



高职高专计算机教育教材研究与编审委员会推荐

21世纪高职高专计算机课程规划教材

新 编 中 文

Flash CS3 基础教程

程相升 主编



西北工业大学出版社

21 世纪高职高专计算机课程规划教材

新编中文 Flash CS3 基础教程

程相升 主编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为 21 世纪高职高专计算机课程规划教材。书中主要介绍了中文 Flash CS3 的基础知识、工作界面与基础操作，绘制图形与填充色彩，图形图像的导入与处理，对象的编辑，文本的创建与编辑，元件、实例，时间轴层与帧动画的制作，声音与视频，交互动画基础，组件、动画的测试、发布与导出等。书中配有习题及大量生动典型的实例，并附有实训，对每章所讲内容进行上机操作练习，这将使读者在学习、使用中文 Flash CS3 的过程中更加得心应手，做到学以致用。

本书的编写采用理论与实践相结合的教学方法来介绍 Flash CS3，体现了高职高专教育的特色，突出了实用性。

本书既可作为高职高专院校和各种电脑培训班的 Flash CS3 基础课程教材，也可供广大电脑爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 Flash CS3 基础教程/程相升主编. —西安: 西北工业大学出版社, 2008.7

(21 世纪高职高专计算机课程规划教材)

ISBN 978-7-5612-2434-2

I. 新… II. 程… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—高等学校: 技术学校—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 114898 号

出版发行: 西北工业大学出版社

通信地址: 西安市友谊西路 127 号 邮编: 710072

电 话: (029) 88493844 88491757

网 址: www.nwpup.com

电子邮箱: computer@nwpup.com

印 刷 者: 陕西向阳印务有限公司

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张: 17.5

字 数: 469 千字

版 次: 2008 年 7 月第 1 版

2008 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 29.00 元

21 世纪高职高专计算机教材研究与编审委员会

名 单

(排名不分先后)

主任委员： 夏清国

副主任委员： 刘培奇 刘 晔 刘 黎 刘鹏辉

委 员： 罗 军 任绍辉 孙姜燕 黄伟敏

 韩银锋 封 磊 杨卫社

主 编： 程相升

参编人员： 张建林 兰 鑫 赵智勇 高 红

 李学军 马小娟 刘 睿 闫晓敏

 周永红 李 帅

序 言

21 世纪是信息时代，是科学技术高速发展的时代。提高全民族的竞争力，积极发展高职高专教育，完善职业教育体系，是我国职业教育改革和发展的一项重要工作。

高等职业教育有其自身的特点。正如教育部“面向 21 世纪教育振兴行动计划”所指出的那样，“高等职业教育必须面向地区经济建设和社会发展，适应就业市场的实际需要，培养生产、管理、服务第一线需要的实用人才，真正办出特色。”因此，不能以本科压缩和变形的形式组织高等职业教育，必须按照高等职业教育的自身规律组织教学体系。为此，我们根据高等职业教育的特点及社会对教材的普遍需求，组织高等职业院校有丰富教学经验的老师编写了本套“21 世纪高职高专计算机课程规划教材”。

本套教材充分考虑了高等职业教育的培养目标、教学现状和发展方向，在编写过程中突出了实用性，重点讲述目前在信息技术行业实践中不可缺少的知识，并结合具体实践加以介绍。大量具体的操作步骤、众多实践应用技巧、接近实际的实训材料保证了本套教材的实用性。

在本套教材编写大纲的制定过程中，我们广泛收集了高等职业院校的教学计划，调研了多个省市高等职业教育的实际情况，经过反复讨论和修改，使编写大纲能最大限度地符合我国高等职业教育的要求，切合高等职业教育实际情况。

在选择作者时，我们特意挑选了在高等职业教育一线的优秀骨干教师。他们熟悉高等职业教育的教学实际，并有多年的教学经验；其中许多是“双师型”教师，既是教授、副教授，同时又是高级工程师、认证高级设计师；他们既有坚实的理论知识，很强的实践能力，又有较多的写作经验及较好的文字水平。

本套教材是高等职业院校、高等技术院校、高等专科院校计算机课程规划教材，适用于信息技术的相关专业，如计算机应用、计算机网络、信息管理、电子商务、计算机科学与技术、会计电算化等，也可供优秀高职学校选作教材。对于那些要提高自己的应用技能或参加证书考试的读者，本套教材也不失为一套较好的参考用书。

最后，希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本套教材成为高等职业教育的精品教材。

21 世纪高职高专计算机教材研究与编审委员会

前 言

Flash 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画软件，它采用了流技术和矢量技术制作动画，因此，所生成的动画文件具有体积小、便于传输和下载、支持交互等特点。目前，Flash 已成为最常用的网页动画制作软件。

Flash CS3 中文版是 Flash 系列软件中的最新版本，与以前的版本相比，Flash CS3 中文版在性能和功能两方面都有较大的增强和改善，是继 Flash 8 之后的又一开发利器，对广大用户的工作必将起到巨大的推动作用。

本书思路新颖、图文并茂，可作为高职高专和各类电脑培训班的 Flash CS3 基础课程教材，也可供相关用户参考。



本书共分为 15 章，主要内容为：

- ▶ Flash CS3 基础知识
- ▶ Flash CS3 的工作界面与基础操作
- ▶ 绘制图形与填充色彩
- ▶ 图形图像的导入与处理
- ▶ 对象的编辑
- ▶ 文本的创建与编辑
- ▶ 元件、实例与库
- ▶ 时间轴、层与帧
- ▶ 动画的制作
- ▶ 声音与视频
- ▶ 交互动画基础
- ▶ 组件
- ▶ 动画的测试、发布与导出
- ▶ 行业应用实例
- ▶ 实训

由于编者水平有限，错误和疏漏之处在所难免，希望广大读者批评指正。

编 者

目 录

第一章 Flash CS3 基础知识..... 1

第一节 Flash CS3 简介..... 1

第二节 Flash CS3 的安装与卸载..... 2

一、Flash CS3 的安装..... 2

二、Flash CS3 的卸载..... 3

第三节 Adobe Flash CS3 的新增功能..... 4

第四节 Flash CS3 的应用..... 5

本章小结..... 7

习题一..... 7

第二章 Flash CS3 的工作界面与

基础操作..... 8

第一节 Flash CS3 的工作界面..... 8

一、工作界面简介..... 8

二、自定义工作界面..... 12

第二节 Flash CS3 的基础操作..... 14

一、文件操作..... 14

二、设置舞台属性..... 16

三、启动辅助设置..... 17

第三节 应用实例——设置 Flash CS3 的工作区..... 21

本章小结..... 22

习题二..... 22

第三章 绘制图形与填充色彩..... 23

第一节 图形的绘制..... 23

一、铅笔工具..... 23

二、直线工具..... 26

三、椭圆工具..... 26

四、矩形工具..... 27

五、多角星形工具..... 28

六、钢笔工具..... 30

七、刷子工具..... 31

第二节 图形的色彩填充..... 33

一、颜色的设置..... 34

二、颜料桶工具..... 36

三、墨水瓶工具..... 37

四、滴管工具..... 38

五、渐变变形工具..... 38

第三节 应用实例——填充图形色彩..... 40

本章小结..... 41

习题三..... 41

第四章 图形图像的导入与处理..... 43

第一节 图形图像基础..... 43

一、位图与矢量图..... 43

二、像素与分辨率..... 44

三、颜色模式..... 45

四、颜色深度..... 45

五、Alpha 通道..... 46

第二节 图形图像的导入..... 46

一、导入图形图像的格式..... 46

二、导入图形图像的方法..... 46

第三节 位图的处理..... 47

一、设置位图属性..... 47

二、将位图转换为矢量色块..... 51

三、将位图转换为矢量图..... 51

第四节 矢量图的最优化..... 52

第五节 应用实例——望远镜..... 53

本章小结..... 55

习题四..... 56

第五章 对象的编辑..... 57

第一节 选取对象..... 57

一、使用选择工具..... 58

二、使用套索工具..... 58

第二节 变形对象..... 60

一、使用部分选取工具..... 60

二、使用任意变形工具..... 60

三、使用变形面板..... 63

第三节 镜像对象..... 65

第四节 移动、复制、粘贴与删除对象.....66	一、库的类型.....98
一、移动对象.....66	二、库的管理.....99
二、复制与粘贴对象.....66	第四节 应用实例——制作简单的
三、删除对象.....67	影片剪辑元件.....101
第五节 对齐与排列对象.....69	本章小结.....102
一、对齐对象.....69	习题七.....102
二、排列对象.....72	第八章 时间轴、层与帧.....103
第六节 组合与分离对象.....72	第一节 时间轴.....103
一、组合对象.....72	一、时间轴的组成.....103
二、编辑组中的对象.....73	二、时间轴的操作.....104
三、分离对象.....74	三、时间轴特效.....106
第七节 应用实例——绘制公司标志.....74	第二节 层.....111
本章小结.....75	一、层的类型.....112
习题五.....76	二、层的操作.....112
第六章 文本的创建与编辑.....77	第三节 帧.....116
第一节 创建文本.....77	一、帧的类型.....116
第二节 设置文本属性.....78	二、帧的操作.....117
一、设置文本的基本属性.....78	第四节 应用实例——遮罩文本.....119
二、设置文本的段落属性.....80	本章小结.....120
三、设置文本的其他属性.....82	习题八.....120
第三节 编辑文本.....85	第九章 动画的制作.....121
一、分离文本.....85	第一节 动画的实现原理与制作流程.....121
二、为文本填充渐变色或位图.....86	一、动画的实现原理.....121
三、分散文本到图层.....87	二、动画的制作流程.....122
第四节 应用实例——文字的编辑.....88	三、FLA 文件、SWF 文件与 EXE 文件
本章小结.....89	的关系.....122
习题六.....89	第二节 动画的类型.....123
第七章 元件、实例与库.....90	第三节 制作常见动画.....124
第一节 元件.....90	一、制作逐帧动画.....124
一、元件的类型.....90	二、制作补间动画.....126
二、创建元件.....91	三、制作轨迹动画.....131
三、编辑元件.....92	四、制作遮罩动画.....134
四、删除无用元件.....94	第四节 场景的管理.....136
第二节 实例.....95	一、场景的添加.....136
一、创建实例.....95	二、场景的切换.....137
二、设置实例的属性.....95	三、场景的重命名.....137
三、替换实例.....97	四、场景的复制.....138
第三节 库.....98	第五节 应用实例——模拟写字效果.....138

本章小结	140	第十二章 组件	186
习题九	140	第一节 组件概览	186
第十章 声音与视频	141	第二节 添加组件	187
第一节 声音简介	141	第三节 常用组件	188
第二节 导入声音	142	第四节 处理编译剪辑元件	193
一、允许导入的声音格式	142	第五节 应用实例——下拉列表	194
二、导入声音的方法	142	本章小结	196
第三节 添加与编辑声音	143	习题十二	196
一、添加声音	143	第十三章 动画的测试、发布与导出	197
二、编辑声音	145	第一节 动画的测试	197
第四节 视频简介	149	一、简单的测试方法	197
第五节 导入视频	150	二、动画测试窗口	198
第六节 应用实例——声音的添加	153	三、文件大小报告	200
本章小结	154	第二节 动画的发布	200
习题十	154	一、动画的发布设置选项	200
第十一章 交互动画基础	155	二、发布预览	206
第一节 交互动画简介	155	三、发布	206
第二节 ActionScript 简介	156	第三节 动画的导出	207
一、ActionScript 的常用术语	156	一、导出静态图像文件	207
二、ActionScript 的语法规则	156	二、导出动态影片文件	207
第三节 数据与运算	159	第四节 应用举例——制作可执行文件	208
一、常量	159	本章小结	209
二、变量	161	习题十三	209
三、数据类型	163	第十四章 行业应用实例	210
四、运算符	167	实例 1 制作动画招募广告	210
五、表达式	172	实例 2 制作网站导航	218
第四节 动作与动作面板	172	实例 3 制作网站首页	227
一、动作	173	实例 4 制作拼图游戏	238
二、动作面板	175	实例 5 制作电子贺卡	241
三、使用动作面板添加动作	176	第十五章 实训	249
第五节 制作交互动画	177	实训 1 走进 Flash CS3	249
一、矩形	177	实训 2 Flash CS3 的工作界面与	
二、浏览图片	179	基础操作	250
第六节 应用实例——浏览图片	181	实训 3 图形的绘制与色彩填充	251
本章小结	184		
习题十一	184		

实训 4 图形图像的导入与处理.....	253	实训 9 动画的制作.....	263
实训 5 对象的编辑.....	256	实训 10 声音与视频.....	265
实训 6 文本的创建与编辑.....	258	实训 11 交互动画基础.....	266
实训 7 元件、实例与库.....	260	实训 12 组件.....	268
实训 8 时间轴、层与帧.....	262	实训 13 动画的测试、发布与导出.....	269

第一章 Flash CS3 基础知识



教学目标

Flash CS3 是一款矢量图形和交互动画的制作软件，目前不论是商业网页还是个人网页，都采用了 Flash 动画制作技术，因此，熟练掌握该软件的应用非常重要。本章主要介绍 Flash CS3 的安装、新增功能和应用等入门知识，使读者对 Flash CS3 有一个初步的了解。



教学难点与重点

- (1) Flash CS3 简介。
- (2) Flash CS3 的安装与卸载。
- (3) Flash CS3 的新增功能及应用。

第一节 Flash CS3 简介

Adobe Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画软件。Flash 软件可以实现多种动画特效，动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。尤其在医学 CAI 课件中，使用设计合理的动画，不仅有助于学科知识的表达和传播，使学习者加深对所学知识的理解，提高学习兴趣和教学效率，同时也能为课件增加生动的艺术效果，特别对于以抽象教学内容为主的课程更具有特殊的应用意义。

在 Adobe Flash CS3 中，工具栏变成 CS3 通用的单双列，面板可以缩放成图标，也可以是半透明的图层。这种形式应该与 PS CS3 相同，沿用以前 Adobe 的风格。下面对它做以简单介绍。

(1) Flash CS3 的工具箱会变成像 Photoshop CS3 那样可伸缩成单双列的（上面的图标被变为 Adobe 风格的），面板调板可以缩为精美的图标，半透明标题栏，可随意伸缩（Fireworks CS3 和 Dreamweaver CS3 的 beta 版中并没有看到这一点，因此这两个软件的正式版应该有很大不同）。

(2) Flash CS3 的界面会很方便地在“设计布局”和“编程布局”间切换。

(3) 改良的钢笔工具，类似 illustrator 的相应工具。老版本的 Flash 钢笔功能太简单，不能满足绘图需求。

(4) 属性面板可以监测出您画的原始形状是圆、椭圆还是方，而不像以前统一显示为形状。

(5) 可以直接绘制圈环。圆角矩形的四个拐角都可以单独调整，有点像 Fireworks 的自动形属性。

(6) 可直接导入分层的 Photoshop PSD 文件。可决定哪些层需要被导入；还可以保留图层的上组、样式、蒙版和智能滤镜、路径的可编辑性。导入选项包括是否保留原图层内容的位置和尺寸，是否保持 PSD 的分层状态，是否把图层转换为影片剪辑，是否为其起实例名，以及选择参考点的位置，

单独对每层进行 JPG 优化等等。对于是否能够保持文字图层的可编辑状态，现在还不能完全确定。

(7) 可更完美地导入 illustrator AI 矢量文件，在该操作中保留所有特性，包括精确的颜色、形状、路径和样式。

第二节 Flash CS3 的安装与卸载

一、Flash CS3 的安装

在安装 Flash CS3 之前，需要检查计算机是否达到了最低配置要求，由于现在使用较多的是 Windows XP 系统，只有少数用户使用 Macintosh 系统，下面介绍 Windows XP 系统下的最低配置。

- (1) CPU：至少为 600 MHz PIII 以上的处理器。
- (2) 操作系统：Windows 98 SE，Windows 2000 或 Windows XP。
- (3) 内存：至少为 128 MB 容量的内存，建议使用 256 MB 或更高容量的内存。
- (4) 硬盘空间：至少有 190 MB 可用硬盘空间。
- (5) 显示器：支持 800×600 VGA 或更高分辨率的显示器，建议使用 1 024×768 VGA。
- (6) 其他配置：键盘、光驱和鼠标。

在计算机达到了最低配置要求后，就可以进行 Flash CS3 的安装了，下面给出它在 Windows XP 操作系统下的整个安装过程。

(1) 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱，双击光盘中的安装文件，进入“正在初始化文件”界面（见图 1.2.1），稍等片刻，系统会进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面，显示一些欢迎信息，如图 1.2.2 所示。

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“安装选项”界面（见图 1.2.3），显示该软件的安装选项，用户可以使用鼠标左键选择需要安装的选项。

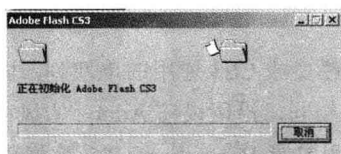


图 1.2.1 “正在初始化文件”

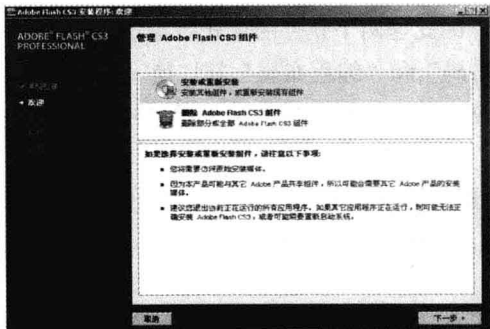


图 1.2.2 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

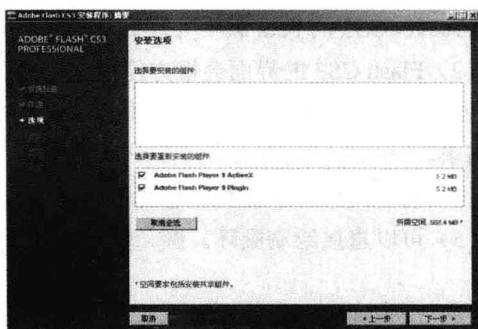


图 1.2.3 “安装选项”界面

(3) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“更改概述”界面，显示该软件的安装组件，如图 1.2.4 所示。

(4) 单击 **安装 >** 按钮, 进入“程序安装进度”界面 (见图 1.2.5), 显示 Flash CS3 的安装进度信息。如果想退出单击 **取消** 按钮。

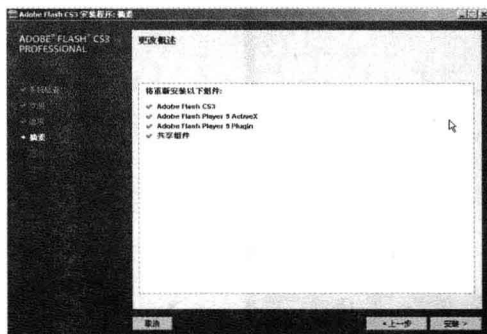


图 1.2.4 “更改概述”界面

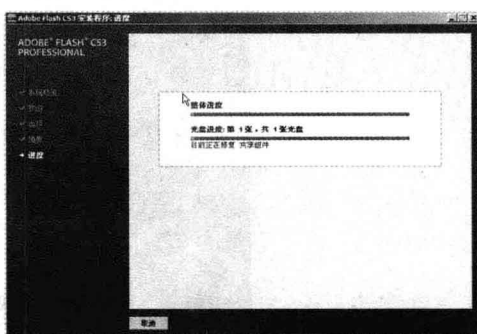


图 1.2.5 “安装 Adobe Flash CS3”界面

(5) 单击 **完成(F)** 按钮完成安装, 如图 1.2.6 所示。

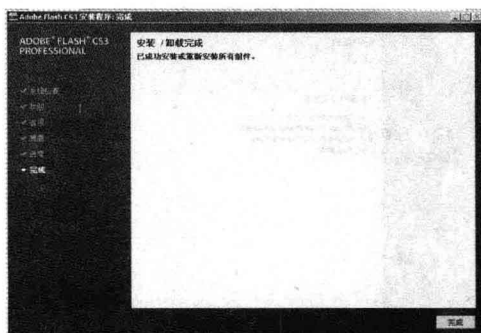


图 1.2.6 “安装完成”界面

二、Flash CS3 的卸载

当用户不再使用 Flash CS3 时, 可以将其卸载, 以节约磁盘空间。但 Flash CS3 的卸载绝不是简单地将 Flash CS3 所在的文件夹删除, 因为删除后配置文件将仍然保留在系统中, 会对系统的运行速度产生影响, 所以正确地卸载是对计算机资源的保护。卸载 Flash CS3 的操作步骤如下:

(1) 选择 **开始** → **控制面板(C)** 命令, 打开 **控制面板** 窗口, 如图 1.2.7 所示。

(2) 选中“添加或删除程序”图标, 双击鼠标左键, 进入 **添加或删除程序** 窗口, 选择 Flash CS3 软件, 如图 1.2.8 所示。



图 1.2.7 “控制面板”窗口

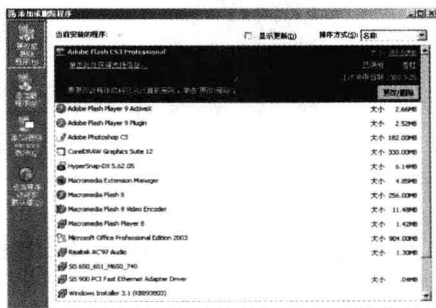


图 1.2.8 “添加或删除程序”窗口

(3) 单击 **更改/删除** 按钮, 弹出“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面 (见图 1.2.9), 要求用户确认是

否则删除已安装的 Flash CS3 应用程序。

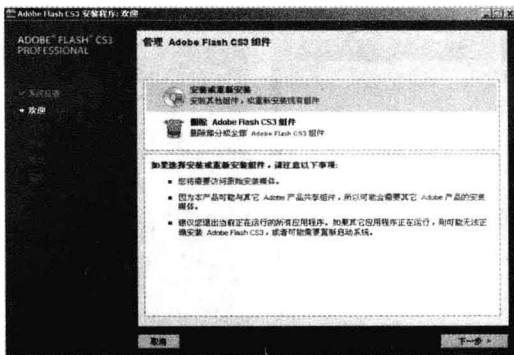


图 1.2.9 “添加或删除程序”对话框

(4) 单击 **下一步(N) >** 按钮进行卸载，系统将弹出如图 1.2.10 所示的系统摘要。

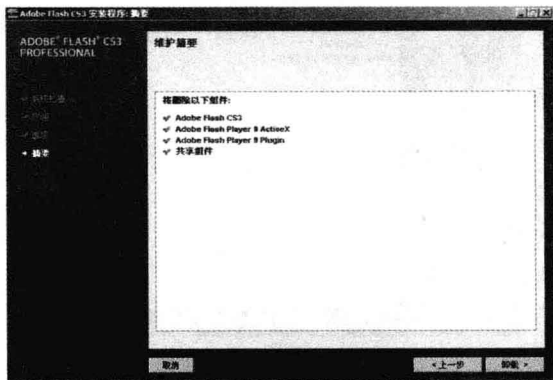


图 1.2.10 提示框

(5) 单击 **卸载 >** 按钮进行卸载，弹出“正在删除”对话框，如图 1.2.11 所示。

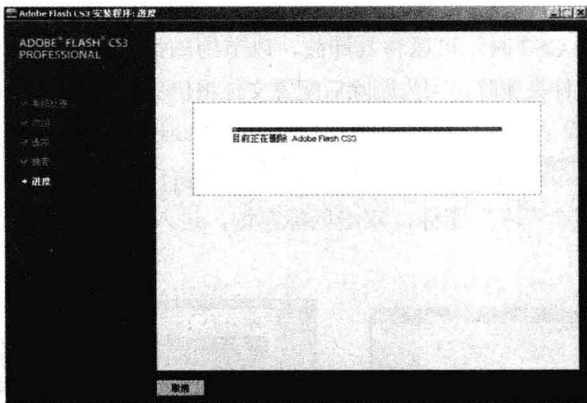


图 1.2.11 “删除程序”对话框

第三节 Adobe Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 与以前发布的版本相比，新增了许多实用性的功能，有着更为人性化的设计和更突出的性能。

(1) Adobe 界面。享受新的简化界面,该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性,并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

(2) 丰富的绘图功能。使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区内的形状属性,使用 Adobe Illustrator 所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图,从 Illustrator CS3 将插图粘贴到 Flash CS3 中,等等。

(3) Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入。在保留图层和结构的同时,导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件,然后在 Flash CS3 中编辑它们。使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

(4) 将动画转换为 ActionScript。即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码。将动画从一个对象复制到另一个对象。

(5) 其他方面。

1) ActionScript 3.0 开发。使用新的 ActionScript 3.0 语言节省时间,该语言具有改进的性能、增强的灵活性及更加直观和结构化的开发。

2) 用户界面组件。使用新的、轻量的、可轻松设置外观的界面组件为 ActionScript 3.0 创建交互式内容。使用绘图工具以可视方式修改组件的外观,而不需要进行编码。

3) 高级 QuickTime 导出。使用高级 QuickTime 导出器,将在 SWF 文件中发布的内容渲染为 QuickTime 视频。导出包含嵌套的 MovieClip 的内容、ActionScript™ 生成的内容和运行时效果投影和模糊)。

4) 复杂的视频工具。使用全面的视频支持,创建、编辑和部署流和渐进式下载的 Flash Video。使用独立的视频编码器、Alpha 通道支持、高质量视频编解码器、嵌入的提示点、视频导入支持、QuickTime 导入和字幕显示等等,确保获得最佳的视频体验。

5) 省时编码工具。使用新的代码编辑器增强功能节省编码时间。使用代码折叠和注释专注于相关代码,以及使用错误导航功能跳到代码错误。

第四节 Flash CS3 的应用

由于新版的 Windows 操作系统预装了 Flash CS3 插件,使得 Flash 得到了迅速发展,它主要应用于以下几个方面:

(1) 网站广告动画。目前,Flash 已成为网站广告动画的主要形式,如新浪、搜狐等大型门户网站都很大程度地使用了 Flash 动画,如图 1.4.1 所示为搜狐网站中雪花啤酒的广告动画。



图 1.4.1 搜狐网站中雪花啤酒的广告动画

(2) 产品功能演示。在产品被开发出来后,为了让人们了解它的功能,开发商常常用 Flash 制作一个演示片,以便能全面地展示产品的特点,如图 1.4.2 所示为一个汽车演示动画。

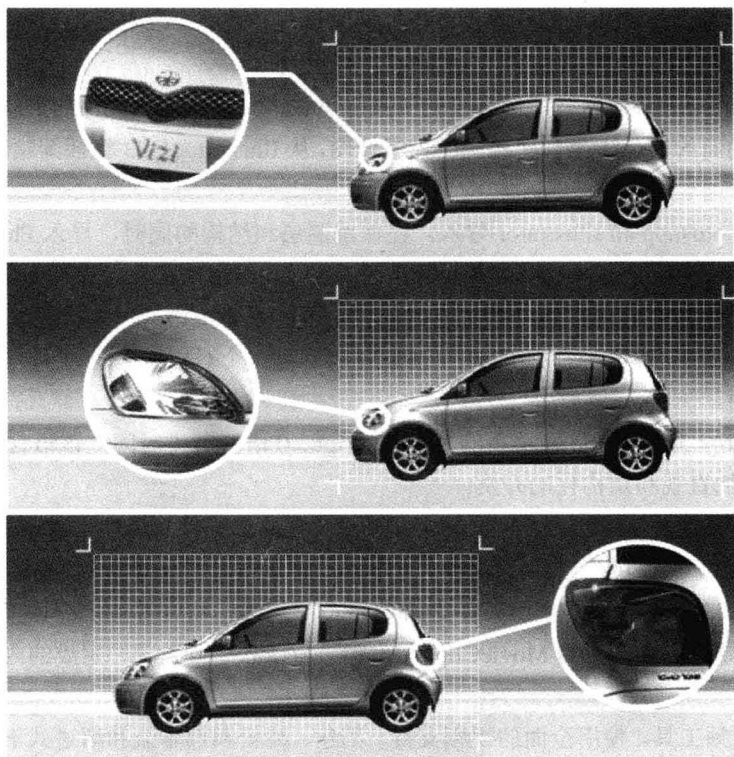


图 1.4.2 汽车演示动画

(3) 教学课件。对于教师们来说, Flash 是很好的教学帮手, 由它开发的教学课件操作简单、文件体积小、交互性强, 非常有利于教学的互动。

(4) 故事片。提到故事片, 相信大家可以举出一大堆经典的 Flash 故事片, 如三国系列、春水系列、流氓兔系列等, 制作故事片, 需要有好的手绘功底。

(5) 音乐 MTV。由于 Flash 支持 MP3 音频, 而且能够边下载边播放, 大大节省了下载的时间和所占用的带宽, 因此被广泛应用于音乐 MTV 的制作, 如图 1.4.3 所示。

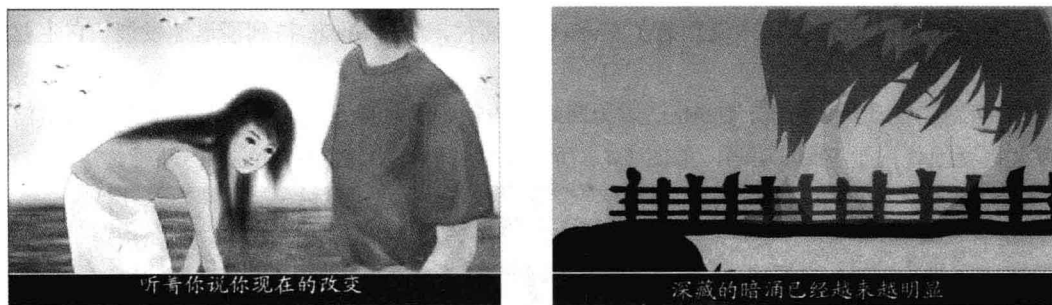


图 1.4.3 音乐 MTV

(6) 网站导航。由于 Flash 能够响应鼠标单击、双击等事件, 因此被用于制作具有独特风格的网站导航条。

(7) 网站片头。为了使浏览者对自己的网站过目不忘, 现在几乎所有的个人网站或设计类网站都有网站片头动画, 如图 1.4.4 所示为锐志汽车的片头动画。

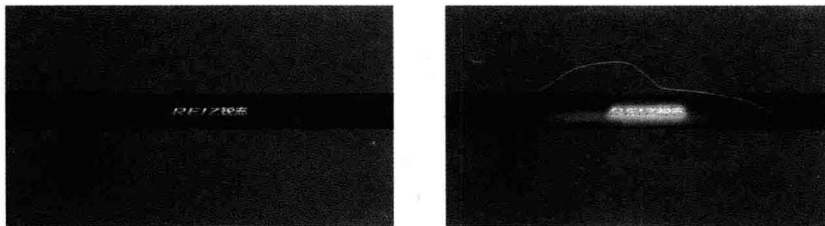


图 1.4.4 锐志汽车的片头动画

(8) 游戏。游戏可以为我们的生活增添乐趣，通过在 Flash 中进行 ActionScript 编程，可以制作出小而有趣的游戏。

本章小结

本章主要讲解了 Flash CS3 的一些入门知识，包括其安装与卸载的方法，新增功能以及应用等，为以后更系统深入地学习 Flash CS3 奠定基础。

习 题 一

一、填空题

(1) Adobe Flash CS3 是_____公司收购_____公司后将享誉盛名 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的一款动画软件。

(2) _____使得动画可以边下载边播放，从而减少网页浏览者的等待时间。

(3) Flash CS3 的特点包括_____、_____、_____、_____、_____和_____。

二、选择题

(1) 与传统动画软件相比，Flash CS3 具有()特点。

- | | |
|--------------|-------------|
| A. 采用矢量格式 | B. 支持交互 |
| C. 独特的过渡动画效果 | D. 使用流式播放技术 |

(2) Flash 主要应用于()等几个方面。

- | | |
|-----------|-----------|
| A. 网站广告动画 | B. 产品功能演示 |
| C. 教学课件 | D. 音乐 MTV |

三、上机操作题

- (1) 检查系统配置。
- (2) 试着安装并卸载 Flash CS3。