

Flash CS6 中文版

完全学习手册

详细讲解了 Flash 在动画制作方面的应用

绘图工具、填充与描边工具、喷涂刷工具、3D 变化工具、Deco 工具、骨骼工具的使用
使用“颜色”面板和“样本”面板填充图形 图形对象的编辑与优化
文本的创建与编辑 导入矢量图形、位图图像和音频文件 时间轴的编辑与图层操作
创建与编辑逐帧动画、补间动画、遮罩动画和引导动画 影片元件的编辑
使用“行为”面板和“动作”面板制作交互式动画 组件的应用与设置

严严 编著

本书内容包括
26个
实践案例和
21个
典型案例的制作

FL



1DVD
多媒体同步视频
教学光盘



超值
赠送

34段 810分钟教学视频录像、所有案例的素材文件及效果文件，超值赠送
14个小时的 Flash CS5 基础教学录像、50个 Flash 小图标、59个 Flash
网站、82个 Flash 页面切换特效、100个矢量素材、102个 Flash 背景风
景特效、120个实用 Flash 源文件、173个 Flash 实物画法、300多个透
明 Flash 素材、832个 Flash 音效、2000多个 png 图标、10000多张
Flash 素材图片、Flash 字体物体特效



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

海量

掌握技巧，拥有资源，创意在您手！

DVD多媒体光盘使用说明



海量资源目录

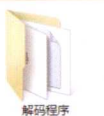
1. 34段视频教学（时长60分钟）
2. 本书案例的源文件（共162个）
3. TSCC视频解码程序
4. 14个小时的FlashCS5基础教学录像
5. 超值赠送海量丰富的各类flash特效源文件、音效素材、图片素材等资源



fla视频录像



附赠文件



解码程序

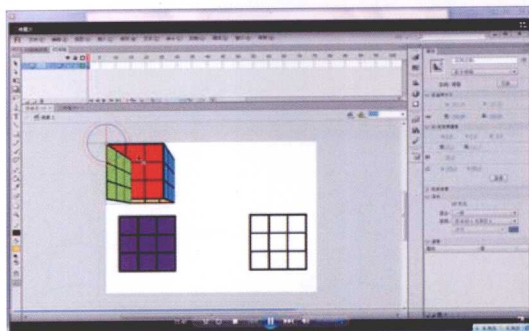


实践案例



赠送FlashCS5基础教学录像14个小时

光盘内容



60分钟全程同步多媒体视频教学



50个Flash小图标



59个Flash网站



82个flash页面切换特效



100个矢量素材



102个Flash背景风景特效



120个实用Flash源文件



173个Flash实物画法



300多个透明Flash素材



832个Flash音效



2000多个png图标



10000多张Flash素材图片



flash字体物体特效

“附赠文件”中的内容



82个Flash页面切换特效

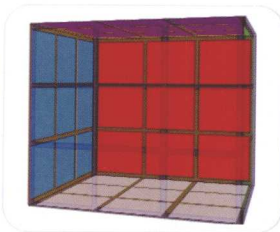
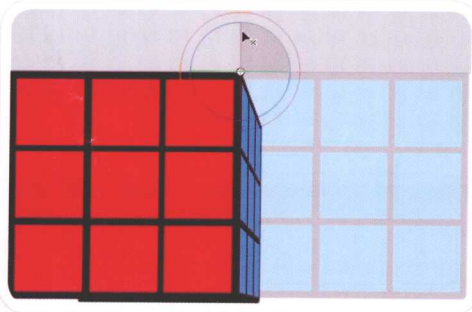
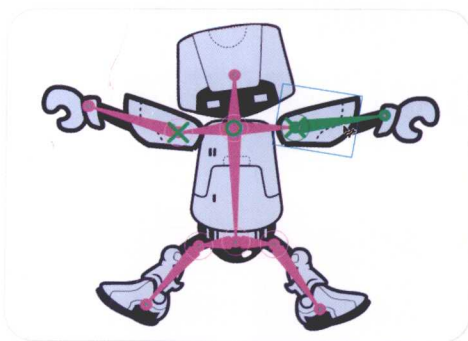


102个Flash背景风景特效



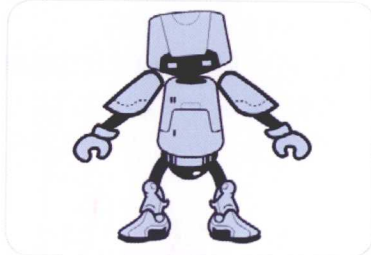
3.3.7 可爱的兔子

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第3章\可爱的兔子.AVI



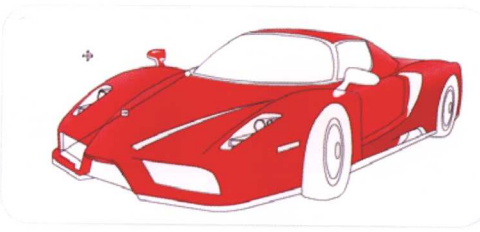
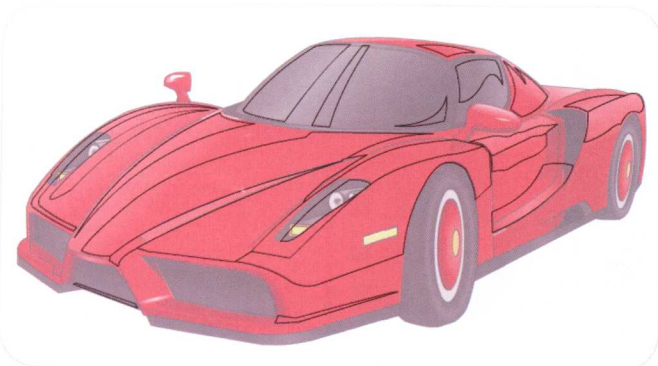
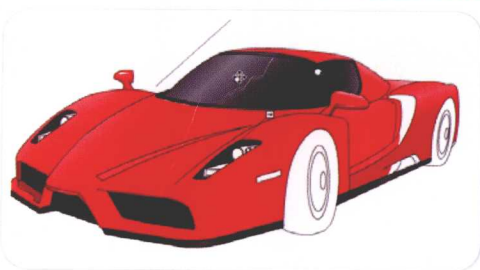
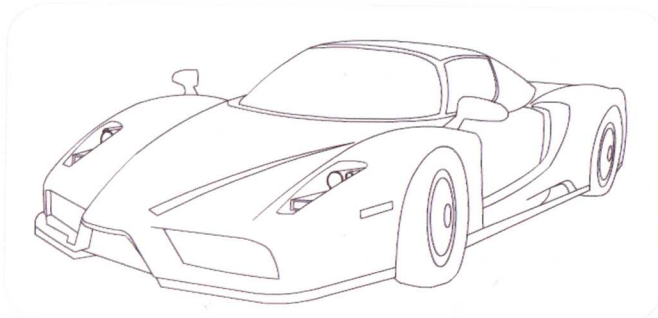
3.3.4 三维魔方

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第3章\三维魔方.AVI



3.7.1 跳舞的机器人

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第3章\跳舞的机器人.AVI



4.3 红色跑车

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第4章\红色跑车.AVI



5.3.7 一剪寒梅

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第5章\一剪寒梅.AVI



5.7 映日荷花

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第5章\映日荷花.AVI

用户名:

密码:

用户名或密码错误, 请重新输入!

Enter

用户名:

密码:

登陆成功!

Enter

6.6 密码登录器

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第6章\密码登录器.AVI



7.2.2 电子相册

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第7章\电子相册.AVI



7.4.4 新闻片头



9.3.4 放大镜

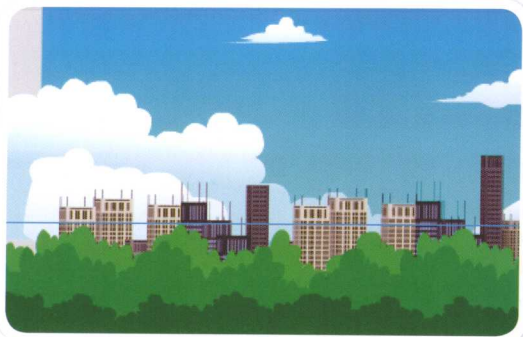
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第9章\放大镜.AVI



10.1.1 烟花

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第10章\烟花.AVI





10.2.4 行驶的大货车

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第10章\行驶的大货车.AVI



10.4.2 清明上河图

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第10章\清明上河图.AVI



10.4.3 毛毛虫

fla视频录像: DVD\fla视频录像\第10章\毛毛虫.AVI



11.1.5 鼠标特效

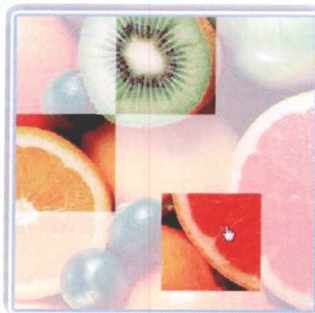
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第11章\鼠标特效.AVI



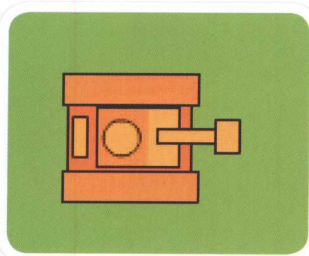
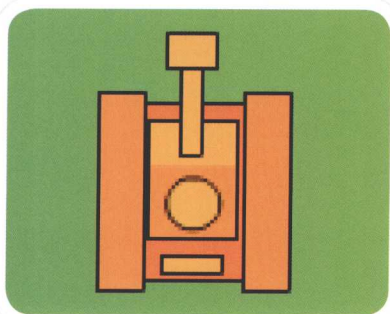
12.2.7 点歌台
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第12章\点歌台.AVI



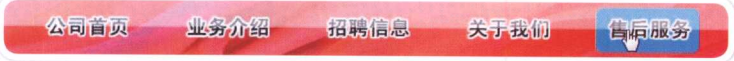
11.4.2 霓虹灯
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第11章\霓虹灯.AVI



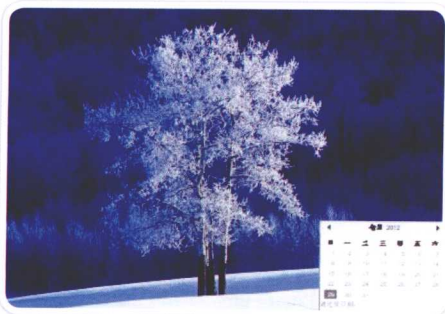
13.2.4 拼图游戏
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第13章\拼图游戏.AVI



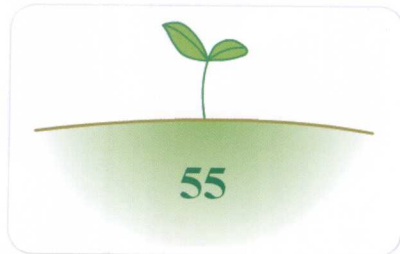
13.3.4 遥控坦克
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第13章\遥控坦克.AVI



13.3.3 动态导航菜单
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第13章\动态导航菜单.AVI



14.3.3 电子日历
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第14章\电子日历.AVI

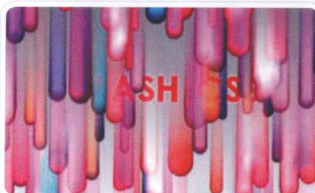
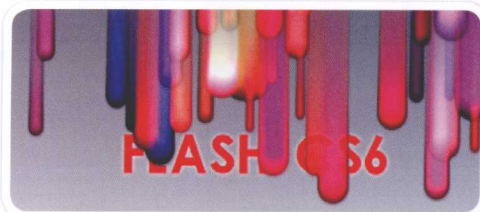


15.1.4 模拟下载
fla视频录像: DVD\fla视频录像\第15章\模拟下载.AVI



16.1 飘雪

案例文件: DVD\实践案例第16章\飘雪\飘雪.FLA



16.2 梦幻效果

案例文件: DVD\实践案例第16章\梦幻效果\梦幻效果.FLA



16.3 水波特效

案例文件: DVD\实践案例第16章\水波特效\水波特效.FLA



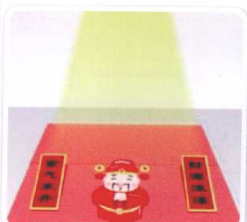
17.1 小池

案例文件: DVD\实践案例第17章\小池\小池.FLA



17.2 看图写单词

案例文件: DVD\实践案例第17章\看图写单词\看图写单词.FLA



18.1 企业贺卡

案例文件: DVD\实践案例第18章\企业贺卡\企业贺卡.FLA



18.2 新年烟花贺卡

案例文件: DVD\实践案例\第18章\新年烟花贺卡\新年烟花贺卡.FLA



19.1 会说话的卡卡兔子

案例文件: DVD\实践案例\第19章\会说话的卡卡兔子\会说话的卡卡兔子.FLA



19.2 快刀切水果

案例文件: DVD\实践案例\第19章\快刀切水果\快刀切水果.FLA



20.1 展开广告

案例文件: DVD\实践案例\第20章\展开广告\展开广告.FLA



20.2 大山文化片头

案例文件: DVD\实践案例\第20章\大山文化片头\大山文化片头.FLA



20.3 苗苗幼儿英语网站

案例文件: DVD\实践案例\第20章\苗苗幼儿英语网站\苗苗幼儿英语网站.FLA

TP391.41
4521

Flash CS6 中文版 完全学习手册

严严 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Flash CS6中文版完全学习手册 / 严严编著. — 北京 : 人民邮电出版社, 2013.3
ISBN 978-7-115-30314-1

I. ①F… II. ①严… III. ①动画制作软件—技术手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第295467号

内 容 提 要

本书是“完全学习手册”系列中的一本。本书内容分为基础入门与基本操作、绘画编辑与对象处理、动画创建与内容编辑、脚本编程与互动应用、设计案例实战等5篇,共20章。具体内容包括Flash CS6基础入门、使用Bridge管理文件、图形的绘制与变换、图形填充与色彩编辑、图形对象的编辑、文本的创建与编辑、应用外部素材文件、时间轴的基本操作、时间轴的图层编辑、动画的创建与编辑、影片元件的编辑、ActionScript脚本编辑、高级交互式动画制作、影片测试与发布等软件知识与技能,并通过动画特效影片、多媒体课件设计、精美贺卡设计、精彩游戏设计、商业广告设计等5个主题的大量案例训练,使读者了解并掌握Flash在实际动画设计、交互应用等领域中的应用,让读者可以融会贯通、举一反三,制作出更加精彩、优秀的动画影片。

本书结构清晰、语言简洁,适合于Flash CS6的初、中级读者阅读,包括广告片头设计、Flash动画制作、Flash游戏制作和大型网站片头动画设计人员等,同时也可作为各类计算机培训中心、中职中专、高职高专等院校及相关专业的辅导教材。

Flash CS6 中文版完全学习手册

◆ 编 著 严 严

责任编辑 郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京画中画印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 27.5

彩插: 4

字数: 936千字

2013年3月第1版

印数: 1-4 000册

2013年3月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-30314-1

定价: 79.80元(附1DVD)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言

Flash CS6 是 Adobe 公司推出的一款优秀的动画制作软件, 它以其独特的矢量图形绘制方式, 对多种图形文件、视频文件、音频文件的广泛支持, 成为网络动画制作的首选; 其强大的互动程序编辑功能, 为各种多媒体项目制作提供了完善的解决方案。

本书内容共分为 5 篇 20 章, 带领读者循序渐进地认识和掌握 Flash CS6 的各项图形与动画编辑功能, 并在每个阶段的软件编辑功能学习后, 安排丰富的“动手练习”实例, 使读者在学习过程中积累动画影片制作的各种技能, 掌握软件的核心与高端技术, 通过实学实战的方法, 稳扎稳打地练就各种动画影片创作的本领。

第 1 篇 基础入门与基本操作

第 1 ~ 2 章, 讲解了 Flash 动画知识、熟悉 Flash CS6 的工作界面、文档操作、基本设置、场景的基本操作及文件管理等内容。

第 2 篇 绘画编辑与对象处理

第 3 ~ 7 章, 介绍了基本绘图工具、辅助绘图工具、填充与描边工具、图形对象的变换、为图形应用滤镜、使用“颜色”和“样本”面板、文本的编辑、使用外部素材等内容。

第 3 篇 动画创建与内容编辑

第 8 ~ 11 章, 介绍了时间轴面板的操作、图层的编辑操作、设置帧属性、创建引导动画、制作逐帧动画、制作补间动画、创建元件、管理元件、编辑元件和编辑库项目等内容。

第 4 篇 脚本编程与互动应用

第 12 ~ 15 章, 介绍了 ActionScript 的基础知识、动作面板的设置、在不同位置编写脚本、常用 ActionScript 2.0 命令的脚本编辑、行为面板、代码片段的应用、各种组件的应用与设置, 以及影片与场景的测试、影片的优化和影片的发布等内容。

第 5 篇 设计案例实战

第 16 ~ 20 章, 安排了特效动画影片、多媒体课件、贺卡设计、互动游戏、商业广告动画等 Flash 典型价值应用实例, 带领读者应用编辑技能进行创造性实践, 掌握 Flash 在实际工作中的应用方法与各种编辑技能, 积累经验, 成为具有专业水平的动画设计师。

在本书的配套光盘中提供了本书所有实例的源文件、素材和输出文件, 方便读者在学习参考。

本书由严严编著, 参与本书编写与整理的设计人员还有尹小港、覃明揆、高山泉、周婷婷、唐倩、黄莉、张颖、贺江、刘小容、黄萍、周敏、张婉、曾全、李静、黄琳、曾祥辉、穆香、诸臻、付杰、翁丹等。同时, 也欢迎广大读者就本书提出宝贵意见与建议, 我们将竭诚为您提供服务, 并努力改进今后的工作, 为读者奉献品质更高的图书。您的意见或问题可以发送邮件至 kingsight-reader@126.com, 我们会尽快给予回复, 也可以联系本书的策划编辑郭发明 (邮箱: guofaming@ptpress.com.cn)。

编者

2013 年 1 月

目 录

基础入门与基本操作篇

绘画编辑与对象处理篇

第1章 Flash CS6基础入门 8

1.1 了解Flash知识	9
1.1.1 了解Flash的优点	9
1.1.2 了解Flash的应用领域	9
1.2 认识Flash CS6	11
1.2.1 菜单栏	13
1.2.2 主工具栏	13
1.2.3 工具栏	13
1.2.4 绘图工作区	14
1.2.5 时间轴面板	14
1.2.6 属性面板	14
1.2.7 功能面板	15
1.3 Flash CS6基本操作	15
1.3.1 使用开始界面	15
1.3.2 新建文档	16
1.3.3 打开文档	17
1.3.4 保存文档	17
1.4 Flash CS6基本设置	18
1.4.1 设置文档属性	18
1.4.2 显示或隐藏标尺	19
1.4.3 显示或隐藏网格	19
1.4.4 设置辅助线	20
1.5 场景的基本操作	20
1.5.1 添加场景	20
1.5.2 复制场景	21
1.5.3 删除场景	21
1.5.4 重命名场景	21
1.5.5 调整场景顺序	21

第2章 使用Bridge管理文件 22

2.1 浏览、打开文件	23
2.1.1 浏览文件	23
2.1.2 查看文件信息	24
2.1.3 打开文件	25
2.2 管理文件	25
2.2.1 文件的筛选	25
2.2.2 为文件评级	25
2.2.3 为文件添加标签	26
2.3 修改文件	26
2.3.1 旋转图片	26
2.3.2 重命名文件	27

第3章 图形的绘制与变换 28

3.1 基本绘图工具	29
3.1.1 线条工具	29
3.1.2 文本工具	29
3.1.3 钢笔工具	29
3.1.4 几何图形工具	29
3.1.5 铅笔工具	31
3.1.6 刷子工具	32
3.1.7 对象绘制	32
3.2 辅助绘图工具	33
3.2.1 选择工具	33
3.2.2 部分选取工具	34
3.2.3 套索工具	34
3.2.4 手形工具	34
3.2.5 缩放工具	34
3.2.6 任意变形工具	35
3.3 填充与描边工具	36
3.3.1 笔触与填充颜色	36
3.3.2 颜料桶工具	37
3.3.3 墨水瓶工具	37
3.3.4 滴管工具	37
3.3.5 橡皮擦工具	38
3.3.6 渐变变形工具	38
3.3.7 实践案例：可爱的兔子	40
3.4 喷涂刷工具	47
3.4.1 喷涂刷的设置	47
3.4.2 实践案例：花海	47
3.5 3D变化工具	48
3.5.1 3D 旋转工具	49
3.5.2 3D 平移工具	49
3.5.3 3D 定位和查看卷展栏	49
3.5.4 实践案例：三维魔方	49
3.6 Deco工具	53
3.6.1 蔓藤式填充	53
3.6.2 网格填充	53
3.6.3 对称刷子	54
3.6.4 3D 刷子	54
3.6.5 建筑刷子	55
3.6.6 装饰刷子	55
3.6.7 火焰动画与火焰刷子	55
3.6.8 花刷子	56
3.6.9 闪电刷子	56
3.6.10 粒子系统	57

3.6.11 烟动画	57	5.5.4 斜角	98
3.6.12 树刷子	57	5.5.5 渐变发光	99
3.7 骨骼工具	58	5.5.6 渐变斜角	100
3.7.1 实践案例：跳舞的机器人	58	5.5.7 调整颜色	100
3.7.2 绑定工具	60	5.5.8 滤镜的禁用、启用与删除	100
5.5.9 复制与预设滤镜效果	101		
第4章 图形填充与色彩编辑	62	5.6 实践案例：映日荷花	101
4.1 使用“颜色”面板	63	第6章 文本的创建与编辑	107
4.1.1 认识“颜色”面板	63	6.1 传统文本的创建	108
4.1.2 纯色填充	63	6.1.1 静态文本	108
4.1.3 无色填充	64	6.1.2 动态文本	108
4.1.4 线性渐变填充	64	6.1.3 输入文本	108
4.1.5 径向渐变填充	64	6.2 传统文本的基本编辑	109
4.1.6 位图填充	65	6.2.1 文本的方向	109
4.1.7 设置颜色的 Alpha 值	66	6.2.2 设置文本的基本属性	109
4.2 使用“样本”面板	67	6.2.3 消除文本锯齿	110
4.2.1 添加样本	67	6.2.4 设置文本的特别属性	110
4.2.2 加载与保存颜色	68	6.3 设置传统文本的对齐	111
4.2.3 自定义颜色	68	6.3.1 对齐文本	111
4.3 实践案例：红色跑车	68	6.3.2 设置段落间距与边距	111
第5章 图形对象的编辑	79	6.4 设置文本的行为与链接	112
5.1 图形对象的预览	80	6.4.1 文本的行为	112
5.1.1 轮廓预览图形对象	80	6.4.2 文本的链接	112
5.1.2 高速显示图形对象	80	6.5 “文本”菜单	112
5.1.3 消除锯齿	81	6.5.1 设置段落滚动	113
5.1.4 消除文字锯齿	81	6.5.2 检查文字内容拼写	113
5.1.5 显示整个图形对象	81	6.6 实践案例：密码登录器	114
5.2 图形对象的编辑	81	6.7 TLF 文本	118
5.2.1 图形的选择与移动	81	6.7.1 TLF 文本的类型	118
5.2.2 复制图形对象	82	6.7.2 字符设置	119
5.2.3 粘贴图形对象	83	6.7.3 段落的调整	120
5.2.4 剪切图形对象	83	6.7.4 定义文本容器	120
5.2.5 图形的组合与分离	84	6.7.5 FTL 标尺	121
5.2.6 转换为元件	84	6.7.6 其他设置	122
5.2.7 排列图形对象	85		
5.2.8 对齐图形对象	85	第7章 应用外部素材文件	123
5.3 图形对象的优化	86	7.1 导入矢量图形	124
5.3.1 平滑曲线	86	7.1.1 导入文件	124
5.3.2 伸直曲线	87	7.1.2 贴入文件	124
5.3.3 优化曲线	87	7.2 导入位图图像	125
5.3.4 将线条转换为填充	88	7.2.1 导入位图至舞台	125
5.3.5 扩展与缩小填充	88	7.2.2 实践案例：电子相册	126
5.3.6 柔化填充边缘	89	7.2.3 导入位图至库中	128
5.3.7 实践案例：一剪寒梅	89	7.2.4 导入 PSD 文件	128
5.4 图形的混合模式	95	7.2.5 设置位图图像属性	128
5.5 为元件添加滤镜	96	7.2.6 打散分离位图	129
5.5.1 投影	97	7.2.7 转换位图为矢量图形	130
5.5.2 模糊	98	7.3 应用音频文件	130
5.5.3 发光	98		

7.3.1	导入音频文件	131
7.3.2	为影片添加声音	131
7.3.3	声音的同步	132
7.3.4	编辑音频文件	132
7.3.5	输出音频设置	133
7.3.6	实践案例：音乐相册	133
7.4	应用视频文件	135
7.4.1	视频文件的转换	135
7.4.2	实践案例：生成“FLV”视频文件	135
7.4.3	视频文件的导入	137
7.4.4	实践案例：新闻片头	138

动画创建与内容编辑篇

第8章 时间轴的基本操作 141

8.1	了解时间轴	142
8.2	帧的种类与创建	142
8.2.1	创建显示帧	143
8.2.2	创建关键帧	143
8.2.3	创建空白关键帧	143
8.3	编辑帧	144
8.3.1	移动帧	144
8.3.2	翻转帧	144
8.3.3	复制帧	145
8.3.4	清除与删除帧	145
8.4	设置帧属性	146
8.4.1	名称	146
8.4.2	注释	146
8.4.3	锚记	146
8.5	时间轴基本操作	147
8.5.1	绘图纸的应用	147
8.5.2	设置时间轴样式	149

第9章 时间轴的图层编辑 150

9.1	图层的基本操作	151
9.1.1	创建图层	151
9.1.2	移动图层	151
9.1.3	复制图层	152
9.1.4	删除图层	152
9.1.5	重命名图层	152
9.2	图层的高级操作	153
9.2.1	显示和隐藏图层	153
9.2.2	锁定和解锁图层	153
9.2.3	以轮廓线查看图层内容	154
9.2.4	更改图层的属性	154
9.2.5	将对象分散到图层	155
9.2.6	图层文件夹	155
9.3	遮罩图层	156
9.3.1	创建遮罩图层	156

9.3.2	取消遮罩	157
9.3.3	显示遮罩	157
9.3.4	实践案例：放大镜	157

9.4 引导图层 159

第10章 动画的创建与编辑 161

10.1	逐帧动画	162
10.1.1	导入逐帧动画	162
10.1.2	实践案例：烟花	163
10.1.3	绘制逐帧动画	167
10.1.4	实践案例：奔跑的狗	167
10.2	补间动画	171
10.2.1	创建传统补间	171
10.2.2	创建补间形状	174
10.2.3	创建补间动画	175
10.2.4	实践案例：行驶的大货车	176
10.3	动画预设	181
10.3.1	使用预设的动画	181
10.3.2	使用预设的动画	182
10.4	编辑遮罩动画	182
10.4.1	遮罩层动画	182
10.4.2	实践案例：清明上河图	183
10.5	编辑引导动画	189
10.5.1	创建引导动画	189
10.5.2	实践案例：毛毛虫	189

脚本编程与互动应用篇

第11章 影片元件的编辑 194

11.1	元件的创建	195
11.1.1	图形元件	196
11.1.2	创建影片剪辑元件	196
11.1.3	按钮元件	196
11.1.4	元件间的转换	197
11.1.5	实践案例：鼠标特效	197
11.2	在“库”面板中管理元件	203
11.2.1	元件的基本操作	203
11.2.2	元件的复制	204
11.2.3	元件的删除	204
11.2.4	设置元件属性	205
11.2.5	创建文件文件夹	205
11.3	打开其他文档的库资源	206
11.3.1	运行时共享库	206
11.3.2	创作时共享	206
11.3.3	调用其他影片的库元件	206
11.4	编辑元件的色彩样式	207
11.4.1	修改元件的颜色	207
11.4.2	实践案例：霓虹灯	207

第12章 制作行为交互式动画 213

- 12.1 “行为”面板的应用 214
 - 12.1.1 “行为”的添加 214
 - 12.1.2 “行为”的编辑 214
 - 12.1.3 “行为”的删除 215
- 12.2 “行为”的应用 215
 - 12.2.1 Web 行为的应用 215
 - 12.2.2 声音行为的应用 216
 - 12.2.3 媒体行为的应用 217
 - 12.2.4 嵌入的视频行为的应用 218
 - 12.2.5 影片剪辑行为的应用 218
 - 12.2.6 数据行为的应用 221
 - 12.2.7 实践案例：点歌台 221

第13章 ActionScript脚本编辑 ... 230

- 13.1 “动作”面板的使用 231
 - 13.1.1 “动作”面板的结构 231
 - 13.1.2 动作代码的添加 232
 - 13.1.3 查找、替换动作代码 232
 - 13.1.4 目标路径的使用 232
 - 13.1.5 语法的检查 233
 - 13.1.6 语法的使用提示 233
 - 13.1.7 断点的使用 234
 - 13.1.8 折叠动作代码 234
 - 13.1.9 添加注释 235
 - 13.1.10 动作代码的帮助功能 236
- 13.2 常用的ActionScript 2动作代码 237
 - 13.2.1 函数 237
 - 13.2.2 变量 239
 - 13.2.3 运算符 240
 - 13.2.4 实践案例：拼图游戏 240
- 13.3 ActionScript 3动作代码 248
 - 13.3.1 ActionScript 3 动作代码 248
 - 13.3.2 ActionScript 3 与 ActionScript 2 的区别 249
 - 13.3.3 实践案例：动态导航菜单 249
 - 13.3.4 代码片段 256
 - 13.3.5 实践案例：遥控坦克 257

第14章 组件的应用与设置 259

- 14.1 组件的用途 260
- 14.2 组件的分类 260
 - 14.2.1 Flex 组件 260
 - 14.2.2 Media 组件 260
 - 14.2.3 User Interface 组件 261
 - 14.2.4 Video 组件 264
- 14.3 组件的应用与设置 265
 - 14.3.1 在影片中加入组件 265
 - 14.3.2 组件的参数设置 265
 - 14.3.3 组件的绑定 266

- 14.3.4 实践案例：电子日历 267

第15章 影片测试与发布 274

- 15.1 影片的测试 275
 - 15.1.1 在编辑模式中测试影片 275
 - 15.1.2 在播放器中测试影片 275
 - 15.1.3 实践案例：模拟下载 275
- 15.2 导出Flash影片 277
 - 15.2.1 导出图像 277
 - 15.2.2 导出所选内容 277
 - 15.2.3 导出影片 277
 - 15.2.4 导出声音 278
 - 15.2.5 导出序列图 278
- 15.3 发布影片 279
 - 15.3.1 发布为 Flash 文件 279
 - 15.3.2 发布 SWC 文件 280
 - 15.3.3 发布为 HTML 文件 281
 - 15.3.4 发布为 GIF 文件 281
 - 15.3.5 发布为 JPEG 文件 282
 - 15.3.6 发布为 PNG 文件 282
 - 15.3.7 Win、Mac 放映文件 283
- 15.4 生成exe文件 283

设计案例实战篇

第16章 动画特效影片设计 284

- 16.1 实战案例1：飘雪 285
- 16.2 实战案例2：梦幻效果 289
- 16.3 实战案例3：水波特效 293

第17章 多媒体课件设计 298

- 17.1 实战案例4：小池 299
- 17.2 实战案例5：看图写单词 317

第18章 精美贺卡设计 330

- 18.1 实战案例6：企业贺卡 331
- 18.2 实战案例7：新年烟花贺卡 342

第19章 精彩游戏设计 363

- 19.1 实战案例8：会说话的卡卡兔子 364
- 19.2 实战案例9：快刀切水果 380

第20章 广告、片头、网站设计 ... 401

- 20.1 实战案例10：展开广告 402
- 20.2 实战案例11：大山文化片头 409
- 20.3 实战案例12：苗苗幼儿英语网站 418



基础入门与基本操作篇

第1章

Flash CS6 基础入门

F L A S H