

从零开始，助您快速成为高手的全方位学习方案！

零点  
起飞

# 零点起飞学 Flash CS6 动画制作

**精华功能解析：**全面覆盖软件精华与常用功能，直击重点、效率倍增

**学练完美结合：**60个实战演练+3个综合案例。读者在学中  
练，练中悟，提升实际工作能力

**文图对照清晰：**采用一文一图对应编排，使阅读清晰、  
流畅

**课后答疑丰富：**课后专家答疑解析重难点，操作  
习题巩固所学，举一反三

精品图书  
超值光盘

© 博雅文化 编著



1DVD包括68个250分钟实例  
视频教学及全部素材与效果文  
件，书盘结合使学习轻松高效

清华大学出版社



零点起飞学

# Flash CS6

## 动画制作

© 博雅文化 编著

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书全面而系统地讲解了Flash CS6的操作方法与使用技巧,内容精华、学练结合、文图对照、实例丰富,可以帮助学习者轻松、快速地掌握软件的所有操作并运用于动画制作之中。

全书共分19章,主要内容包括Flash CS6的基础知识和基本操作、绘制动画矢量图形、矢量图形的编辑和修改、组织和管理图形对象、选取和填充图形颜色、创建与编辑文本、应用并设置图像文件、应用音频和视频动画、创建和管理图层、应用遮罩和场景、应用时间轴和帧、应用“库”面板、应用元件和实例、制作简单的动画、应用Flash组件、ActionScript基础与应用、影片后期处理等知识。本书最后通过3个精彩案例的制作过程及方法,将前面所学到的知识综合应用,使读者融会贯通。

本书结构清晰、内容翔实、实例丰富、图文并茂。每章均以本章导读、课堂讲解、上机实战、操作答疑的结构进行讲述。本章导读指出了每章讲解内容的重点、难点及学习方法;课堂讲解详细介绍了每章知识点;上机实战紧密结合重点内容给出实例,指导读者边学边用;操作答疑通过专家答疑及操作习题,使读者可以达到巩固所学知识的目的。

本书适合各大、中、专院校和培训学校作为教材使用,也可作为Flash动画制作初学者、动画制作爱好者及网页设计、广告设计、游戏制作等相关专业人士的学习用书。

本书DVD光盘内容包括68个250分钟的实例视频教学及书中素材、效果与场景文件。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

零点起飞学Flash CS6动画制作/博雅文化 编著. —北京:清华大学出版社, 2014

(零点起飞)

ISBN 978-7-302-35422-2

I. ①零… II. ①博… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第023137号

责任编辑:杨如林

封面设计:张洁

责任校对:胡伟民

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:清华大学印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:26.25 插 页:2 字 数:945千字

(附DVD光盘1张)

版 次:2014年6月第1版

印 次:2014年6月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:59.80元



# 前言

## 软件介绍

随着网络的不断发展,各种精彩的动画效果也被广泛地应用于网页广告、动态网页制作、MTV、贺卡、多媒体、游戏等领域,能够亲手制作出极具个性和想象力的动画也成为许多电脑爱好者的梦想。本书对中文版Flash CS6进行了全面细致的讲解,并将制作实例融入到软件基础知识的讲解中,希望通过本书,能让读者了解Flash的基础知识,熟悉其基本操作,掌握动画制作的设计思路,在短时间内快速掌握动画制作技能,成为动画设计和制作的高手。

## 内容导读

第1章 介绍Flash的发展历史、特点以及应用,并对Flash CS6的新增功能、所需插件以及安装与卸载做了详细的介绍。

第2章 介绍Flash软件的启动与退出以及工作界面,并详细讲解了文件的新建、打开、关闭、保存等操作,以及Flash CS6辅助工具的使用方法。

第3章 介绍各种线条工具、矩形工具、椭圆工具、多角星形工具、Deco工具等命令,使读者能够得心应手地绘制各种图形。

第4章 主要讲解在Flash中设置笔触以及编辑与修改矢量图的方法。

第5章 主要讲解在Flash中图形对象的组织和管理方法,如预览、选择、组织和变换图形对象等知识,以及图形辅助工具与选择工具的使用、图形对象的变形、排列、对齐、合并、组合和分离对象方法。

第6章 主要讲解在Flash中如何选取颜色、填充与描边图形,使用面板、按钮、渐变与位图填充颜色的方法。

第7章 主要讲解在Flash中创建文本、设置文本属性、编辑文本、对齐文本、变形文本、制作文本特效等知识。

第8章 主要讲解在Flash中导入、编辑、填充与修改图像的知识。

第9章 主要讲解在Flash中应用音频和视频的知识。

第10章 主要讲解在Flash中创建和管理图层的知识,如怎样在Flash中创建、选择、编辑图层的方法,以及图层显示状态、管理图层、运用引导层等内容。

第11章 主要讲解在Flash中应用遮罩和场景的知识,如创建与编辑遮罩层,制作遮罩动画与管理场景的方法。

第12章 主要讲解在Flash中的时间轴和帧。时间轴是整个Flash的核心,使用它可以组织和控制动画中的内容在特定的时间出现在画面上。动画制作的常用操作是对帧的操作,帧的先后顺序会影响影片播放时的顺序,通过对时间轴和帧的运用,可以使读者的动画制作更加得心应手。

第13章 主要讲解在Flash中应用“库”面板的知识。使用库面板可以节省时间。

第14章 主要讲解在Flash中应用元件和实例的知识。元件是制作Flash动画的重要元素，实例是指位于舞台上或嵌套在另一个元件内的元件副本。本章重点介绍元件和实例的使用与编辑方法。

第15章 主要讲解多种简单动画的制作方法，并熟练地掌握创建逐帧动画、遮罩动画、补间动画、渐变动画和引导动画的操作方法。

第16章 主要讲解在Flash中熟练应用复选框、组合框、列表框、普通按钮、单选按钮、文本滚动条、滚动窗口等组件来设计动画的交互功能。

第17章 主要讲解ActionScript基础与应用知识。ActionScript是Flash的脚本撰写语言，使用它可以向影片添加交互性。动作脚本提供了一些元素，如动作、运算符及对象，可将这些元素组织到脚本中，控制影片要执行的动作。读者可以通过这章的学习，掌握为影片添加脚本的方法，从而实现像单击按钮和按下键盘键之类的事件。

第18章 主要讲解影片后期处理知识，如影片的测试、优化、导出与发布。

第19章 主要讲解3个精彩的综合案例的制作过程及方法。本章通过案例将所学的知识进行综合运用，案例涉及网站、企业宣传等行业。通过对案例制作过程的学习，读者可大大地拓展动画的创作思路，创作出更为精致、更为实用的商业化作品。

本书内容涉及面广，几乎涵盖了Flash动画设计制作的各个方面，力求使读者通过不同的实例掌握不同的知识。在对实例的讲解中，力争做到手把手地解读操作过程直至完成最终效果。

### 本书主要有以下几大优点：

- ⇨ 内容全面。几乎覆盖了Flash CS6中文版的所有操作和命令。
- ⇨ 语言通俗易懂、讲解清晰、前后呼应。以最小的篇幅、最易读懂的语言来讲述每一项功能和每一个实例。
- ⇨ 实例丰富、技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一个功能都经过技术验证。
- ⇨ 版面美观、图例清晰，并具有针对性。每一个图例都经过作者精心策划和编辑，只要仔细阅读本书，就能从中学到很多知识和技巧。

参加本书编写工作的有徐文秀、刘蒙蒙、于海宝、任大为、孟智青、赵鹏达、白文才、李少勇、荣立峰、李娜、王玉、刘峥、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、黄永生、田冰、徐昊，北方电脑学校的刘德生、宋明、刘景君、姚丽娟老师，德州职业技术学院计算机系的张锋、相世强、王海峰、王强、牟艳霞等几位老师，在此一并表示感谢。

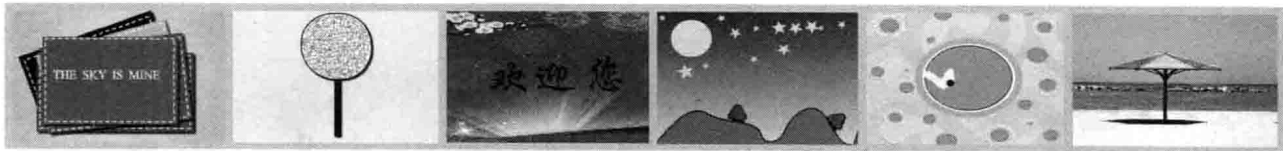
在创作的过程中，错误在所难免，希望广大读者批评指正。

编者

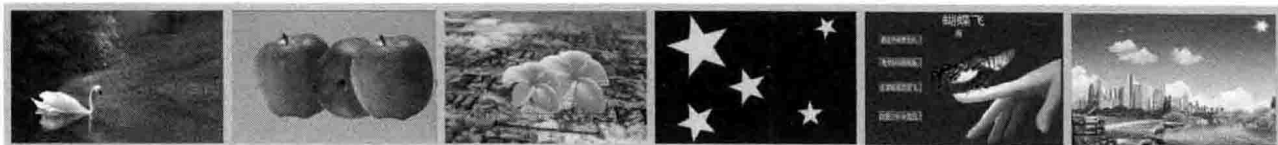




第1章 走进Flash CS6 .....	1	2.7.3 设置文档属性.....	23
1.1 了解Flash.....	2	2.7.4 实战：从模板中新建动画文件.....	25
1.1.1 Flash的发展历史.....	2	2.8 打开和关闭文件.....	25
1.1.2 Flash的特点.....	2	2.8.1 打开文件.....	25
1.1.3 Flash的应用.....	4	2.8.2 关闭文件.....	26
1.2 Flash CS6 的新增功能.....	6	2.9 保存文件.....	26
1.3 使用Flash所需插件.....	9	2.9.1 直接保存文件.....	26
1.3.1 插件测试.....	9	2.9.2 另存为文件.....	27
1.3.2 用插件欣赏Flash动画.....	9	2.9.3 实战：另存为模板文件.....	27
1.4 Flash的安装与卸载.....	10	2.10 设置环境参数和快捷键.....	28
1.4.1 运行Flash的系统要求.....	11	2.10.1 设置常用环境参数.....	28
1.4.2 Flash CS6的安装.....	11	2.10.2 设置快捷键.....	28
第2章 轻松掌握Flash CS6基本操作.....	13	2.10.3 实战：为某个工具设置特定的快捷键.....	29
2.1 Flash的启动与退出.....	14	2.11 控制舞台显示比例.....	29
2.1.1 启动Flash CS6.....	14	2.11.1 移动舞台显示区域.....	29
2.1.2 退出Flash CS6.....	14	2.11.2 放大舞台显示区域.....	30
2.2 Flash CS6启动后的开始页.....	14	2.11.3 实战：缩小舞台显示比例.....	30
2.2.1 使用欢迎界面.....	15	2.12 标尺的使用.....	31
2.2.2 隐藏欢迎界面.....	15	2.12.1 打开/隐藏标尺.....	31
2.2.3 再次显示欢迎界面.....	15	2.12.2 修改标尺单位.....	32
2.3 工具箱.....	16	2.13 辅助线的使用.....	32
2.3.1 移动工具箱.....	16	2.13.1 添加/删除辅助线.....	32
2.3.2 隐藏工具箱.....	16	2.13.2 移动/对齐辅助线.....	33
2.3.3 选择复合工具.....	16	2.13.3 锁定/解锁辅助线.....	33
2.3.4 设置工具参数.....	17	2.13.4 显示/隐藏辅助线.....	34
2.3.5 显示主工具栏.....	17	2.13.5 设置辅助线参数.....	34
2.4 熟练操作工作窗口.....	17	2.14 网格工具的使用.....	34
2.4.1 最小化窗口.....	17	2.14.1 显示/隐藏网格.....	34
2.4.2 还原窗口.....	17	2.14.2 对齐网格.....	35
2.4.3 重置窗口.....	18	2.14.3 修改网格参数.....	35
2.4.4 关闭窗口.....	18	2.15 操作答疑.....	36
2.5 熟练操作Flash CS6浮动面板.....	18	2.15.1 专家答疑.....	36
2.5.1 浮动面板.....	18	2.15.2 操作习题.....	36
2.5.2 折叠面板.....	19	第3章 绘制动画矢量图形.....	37
2.5.3 展开面板.....	19	3.1 绘制直线.....	38
2.5.4 移动面板.....	19	3.1.1 线条工具.....	38
2.5.5 组合面板.....	20	3.1.2 铅笔工具.....	39
2.5.6 隐藏和显示面板.....	20	3.1.3 钢笔工具.....	39
2.5.7 调整面板大小.....	21	3.1.4 刷子工具.....	40
2.6 巧用Flash帮助系统.....	21	3.1.5 实战：使用钢笔工具绘制叶子.....	41
2.6.1 打开“帮助”窗口.....	21	3.1.6 实战：使用刷子工具绘制花朵.....	42
2.6.2 搜索关键字.....	21	3.2 矩形工具.....	42
2.7 新建文件.....	22	3.2.1 矩形工具.....	43
2.7.1 创建空白文件.....	22	3.2.2 基本矩形工具.....	43
2.7.2 创建模板文件.....	23	3.2.3 实战：使用矩形工具绘制标签.....	43

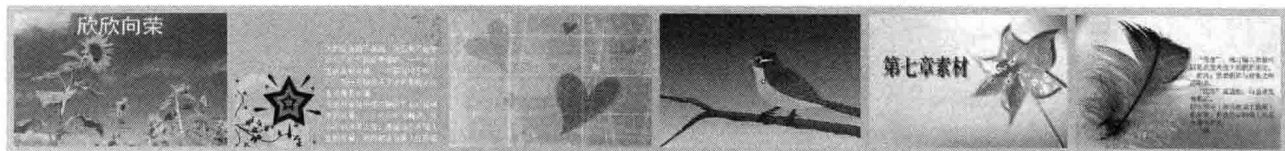


<b>3.3 椭圆工具</b> .....	<b>46</b>	4.5.3 缩小填充.....	73
3.3.1 椭圆工具.....	46	4.5.4 柔化填充边缘.....	74
3.3.2 基本椭圆工具.....	47	4.5.5 实战：添加形状提示.....	74
3.3.3 实战：使用椭圆工具绘制云朵.....	47	4.5.6 实战：删除形状提示.....	74
<b>3.4 多角星形工具</b> .....	<b>47</b>	4.5.7 实战：橡皮擦工具.....	75
3.4.1 多角形工具.....	48	4.5.8 实战：擦除图形.....	75
3.4.2 实战：绘制可爱卡通形象.....	48	<b>4.6 操作答疑</b> .....	<b>76</b>
<b>3.5 Deco工具</b> .....	<b>50</b>	4.6.1 专家答疑.....	76
3.5.1 网格填充.....	50	4.6.2 操作习题.....	76
3.5.2 对称刷子.....	51	<b>第5章 组织和管理图形对象</b> .....	<b>77</b>
3.5.3 3D刷子.....	53	<b>5.1 查看图形的辅助工具</b> .....	<b>77</b>
3.5.4 建筑物刷子.....	53	5.1.1 缩放工具.....	78
3.5.5 火焰刷子.....	55	5.1.2 手形工具.....	78
3.5.6 花刷子.....	55	<b>5.2 预览图形对象</b> .....	<b>78</b>
3.5.7 闪电刷子.....	56	5.2.1 以轮廓预览图形对象.....	79
3.5.8 粒子系统.....	56	5.2.2 高速显示图形对象.....	79
3.5.9 烟动画.....	57	5.2.3 消除动画对象锯齿.....	79
3.5.10 树刷子.....	57	5.2.4 消除动画文字锯齿.....	80
3.5.11 实战：使用藤蔓式填充绘制古扇.....	58	5.2.5 显示整个图形对象.....	80
3.5.12 实战：使用装饰性刷子绘制乡村夜晚.....	60	<b>5.3 选择工具的使用</b> .....	<b>80</b>
3.5.13 实战：制作火焰动画.....	61	5.3.1 使用选择工具.....	81
<b>3.6 操作答疑</b> .....	<b>63</b>	5.3.2 使用部分选取工具.....	81
3.6.1 专家答疑.....	63	5.3.3 实战：运用套索工具选择对象.....	82
3.6.2 操作习题.....	63	5.3.4 运用时间轴选择对象.....	83
<b>第4章 编辑与修改矢量图形</b> .....	<b>65</b>	<b>5.4 组织图形对象</b> .....	<b>84</b>
<b>4.1 设置笔触</b> .....	<b>66</b>	5.4.1 移动图像.....	84
4.1.1 设置笔触颜色.....	66	5.4.2 剪切图像.....	84
4.1.2 设置笔触大小.....	66	5.4.3 复制图像.....	85
4.1.3 设置笔触样式.....	67	5.4.4 删除图像.....	85
4.1.4 设置图形端点.....	67	<b>5.5 变换图形对象</b> .....	<b>86</b>
<b>4.2 编辑矢量线条锚点</b> .....	<b>67</b>	5.5.1 自由变换对象.....	86
4.2.1 选择锚点.....	67	5.5.2 缩放对象.....	87
4.2.2 移动锚点.....	68	5.5.3 旋转对象.....	87
4.2.3 添加锚点.....	68	5.5.4 倾斜对象.....	88
4.2.4 减少锚点.....	68	5.5.5 翻转对象.....	88
4.2.5 尖突锚点.....	69	5.5.6 取消变形操作.....	88
4.2.6 平滑锚点.....	69	<b>5.6 变形对象</b> .....	<b>89</b>
<b>4.3 编辑矢量线条</b> .....	<b>70</b>	5.6.1 扭曲对象.....	89
4.3.1 删除线条.....	70	5.6.2 封套对象.....	90
4.3.2 分割线条.....	70	5.6.3 跟踪变形点.....	90
4.3.3 扭曲线条.....	70	5.6.4 实战：制作变形的花.....	90
<b>4.4 编辑矢量图形</b> .....	<b>71</b>	<b>5.7 排列图形对象</b> .....	<b>92</b>
4.4.1 平滑曲线图形.....	71	5.7.1 移至顶层.....	92
4.4.2 伸直曲线图形.....	71	5.7.2 上移一层.....	92
4.4.3 优化曲线图形.....	72	5.7.3 下移一层.....	92
4.4.4 实战：平滑字母G的曲线.....	72	5.7.4 移至底层.....	93
<b>4.5 修改矢量图形</b> .....	<b>72</b>	5.7.5 实战：制作爱动的猫.....	93
4.5.1 将线条转换为填充.....	72	<b>5.8 对齐图形对象</b> .....	<b>94</b>
4.5.2 扩大填充.....	73	5.8.1 对齐按钮.....	94



5.8.2 分布对齐按钮.....	95	6.7.2 操作习题.....	116
5.8.3 匹配按钮.....	95	<b>第7章 创建与编辑文本.....</b>	<b>117</b>
5.8.4 等间隔分布按钮.....	96	<b>7.1 创建文本对象.....</b>	<b>118</b>
<b>5.9 合并对象.....</b>	<b>97</b>	7.1.1 创建点文本.....	118
5.9.1 联合对象.....	97	7.1.2 创建段落文本.....	118
5.9.2 交集对象.....	97	7.1.3 创建静态文本.....	118
5.9.3 打孔对象.....	98	7.1.4 创建动态文本.....	119
<b>5.10 组合对象和分离对象.....</b>	<b>98</b>	7.1.5 创建输入文本.....	120
<b>5.11 操作答疑.....</b>	<b>99</b>	7.1.6 实战：创建滚动文本.....	122
5.11.1 专家答疑.....	99	7.1.7 实战：创作文本对象.....	122
5.11.2 操作习题.....	99	<b>7.2 设置文本属性.....</b>	<b>123</b>
<b>第6章 选取和填充图形颜色.....</b>	<b>101</b>	7.2.1 设置文本字体.....	124
<b>6.1 管理调色面板.....</b>	<b>102</b>	7.2.2 设置文本字号.....	124
6.1.1 打开“颜色”面板.....	102	7.2.3 设置文本样式.....	125
6.1.2 打开“样本”面板.....	102	7.2.4 设置文本颜色.....	125
6.1.3 复制颜色.....	102	7.2.5 设置文本上标.....	125
6.1.4 删除颜色.....	103	7.2.6 设置文本下标.....	126
6.1.5 导出调色板.....	103	7.2.7 设置文本缩进.....	127
6.1.6 加载调色板.....	10	7.2.8 设置文本行距.....	127
6.1.7 保存默认色板.....	101	7.2.9 设置文本边距.....	128
<b>6.2 选取颜色.....</b>	<b>101</b>	<b>7.3 编辑文本.....</b>	<b>128</b>
6.2.1 运用笔触颜色按钮选取颜色.....	101	7.3.1 选择文本.....	128
6.2.2 运用填充颜色按钮选取颜色.....	105	7.3.2 移动文本.....	129
6.2.3 运用滴管工具选取颜色.....	105	7.3.3 切换文本类型.....	130
6.2.4 实战：运用“颜色”对话框选取颜色.....	106	7.3.4 检查拼写文本.....	130
6.2.5 实战：运用“颜色”面板选取颜色.....	106	7.3.5 查找和替换文本.....	131
<b>6.3 运用工具填充和描边图形.....</b>	<b>107</b>	7.3.6 填充打散文本.....	132
6.3.1 运用墨水瓶工具描边图形.....	107	7.3.7 设置文本超链接.....	133
6.3.2 运用颜料桶工具填充图形.....	107	7.3.8 添加滤镜效果.....	134
6.3.3 运用滴管工具填充颜色.....	108	<b>7.4 对齐文本.....</b>	<b>135</b>
6.3.4 运用渐变变形工具修改填充颜色.....	108	7.4.1 左对齐文本.....	135
6.3.5 实战：使用“渐变填充”绘制可爱的房子.....	109	7.4.2 居中对齐文本.....	136
<b>6.4 使用按钮填充.....</b>	<b>110</b>	7.4.3 右对齐文本.....	136
6.4.1 使用“笔触颜色”按钮填充颜色.....	110	7.4.4 两端对齐文本.....	136
6.4.2 使用“填充颜色”按钮填充颜色.....	110	<b>7.5 变形文本.....</b>	<b>137</b>
6.4.3 使用“黑白”按钮填充颜色.....	110	7.5.1 缩放文本.....	137
6.4.4 使用“无颜色”按钮填充颜色.....	111	7.5.2 旋转文本.....	137
<b>6.5 使用面板填充.....</b>	<b>111</b>	7.5.3 倾斜文本.....	138
6.5.1 使用“属性”面板填充颜色.....	111	7.5.4 将文本转换为图形.....	138
6.5.2 使用“颜色”面板填充颜色.....	112	<b>7.6 操作答疑.....</b>	<b>139</b>
6.5.3 使用“样本”面板填充颜色.....	112	7.6.1 专家答疑.....	139
6.5.4 实战：填充可爱的猪头.....	113	7.6.2 操作习题.....	139
<b>6.6 渐变和位图填充.....</b>	<b>113</b>	<b>第8章 在Flash中使用图像文件.....</b>	<b>141</b>
6.6.1 线性渐变填充.....	113	<b>8.1 导入图像文件.....</b>	<b>142</b>
6.6.2 放射状渐变填充.....	114	8.1.1 导入JPG图像文件.....	142
6.6.3 位图填充.....	115	8.1.2 导入PNG文件.....	142
<b>6.7 操作答疑.....</b>	<b>115</b>	8.1.3 导入FreeHand文件.....	143
6.7.1 专家答疑.....	115	8.1.4 导入AI文件.....	144
		8.1.5 导入PSD文件.....	145





<b>8.2 编辑位图图像</b> .....	<b>146</b>	<b>9.7 视频文件</b> .....	<b>169</b>
8.2.1 设置位图图像.....	146	9.7.1 导入视频文件.....	169
8.2.2 转换位图为矢量图.....	146	9.7.2 在Flash文件内嵌入视频文件.....	170
8.2.3 去除位图背景.....	147	<b>9.8 编辑视频文件</b> .....	<b>172</b>
8.2.4 修改位图的颜色.....	147	9.8.1 查看视频属性.....	172
8.2.5 实战：运用外部编辑器编辑图像.....	147	9.8.2 命名视频文件.....	172
<b>8.3 填充位图图像</b> .....	<b>148</b>	9.8.3 命名视频实例.....	173
8.3.1 填充位图.....	148	9.8.4 实战：替换视频文件.....	173
8.3.2 修改填充效果.....	148	<b>9.9 操作答疑</b> .....	<b>173</b>
<b>8.4 修改位图图像</b> .....	<b>149</b>	9.9.1 专家答疑.....	174
8.4.1 旋转图像.....	149	9.9.2 操作习题.....	174
8.4.2 变形图像.....	149	<b>第10章 创建和管理图层</b> .....	<b>175</b>
8.4.3 实战：分离位图.....	149	<b>10.1 创建图层和图层文件夹</b> .....	<b>176</b>
8.4.4 裁切位图.....	150	10.1.1 创建图层.....	176
<b>8.5 压缩位图</b> .....	<b>151</b>	10.1.2 创建图层文件夹.....	176
<b>8.6 操作答疑</b> .....	<b>151</b>	<b>10.2 选择图层</b> .....	<b>176</b>
8.6.1 专家答疑.....	152	10.2.1 选择单个图层.....	176
8.6.2 操作习题.....	152	10.2.2 选择多个连续图层.....	177
<b>第9章 在动画中使用音频和视频</b> .....	<b>153</b>	10.2.3 实战：选中多个间隔图层.....	177
<b>9.1 导入声音文件</b> .....	<b>154</b>	<b>10.3 编辑图层</b> .....	<b>178</b>
9.1.1 导入声音文件.....	154	10.3.1 复制图层.....	178
9.1.2 查看声音属性.....	155	10.3.2 删除图层.....	178
9.1.3 压缩声音.....	155	10.3.3 重命名图层.....	178
<b>9.2 为对象加入声音</b> .....	<b>157</b>	10.3.4 调整图层顺序.....	179
9.2.1 为按钮加入声音.....	157	10.3.5 更改图层高度.....	179
9.2.2 为影片加入声音.....	158	10.3.6 实战：制作眨眼的小兔子.....	180
<b>9.3 管理声音</b> .....	<b>158</b>	<b>10.4 图层显示状态</b> .....	<b>180</b>
9.3.1 选择声音.....	158	10.4.1 显示图层.....	180
9.3.2 复制声音.....	159	10.4.2 显示图层轮廓.....	181
9.3.3 删除声音.....	159	10.4.3 更改图层轮廓颜色.....	181
9.3.4 播放声音.....	160	10.4.4 实战：制作淋雨的兔子.....	181
9.3.5 停止播放声音.....	160	10.4.5 实战：制作品牌动画.....	183
9.3.6 实战：查看声音帧数.....	160	<b>10.5 管理图层</b> .....	<b>185</b>
<b>9.4 编辑声音</b> .....	<b>161</b>	10.5.1 锁定图层.....	185
9.4.1 设置循环播放声音.....	161	10.5.2 解锁图层.....	186
9.4.2 放大声音.....	161	10.5.3 设置图层属性.....	186
9.4.3 减小声音.....	162	10.5.4 将对象分散到图层.....	186
9.4.4 截取声音.....	162	10.5.5 删除图层文件夹.....	187
9.4.5 运用sound对象控制声音.....	163	10.5.6 实战：利用“分散到图层”命令制作跳动的文字.....	187
9.4.6 自定义声音.....	164	<b>10.6 运用引导层</b> .....	<b>190</b>
<b>9.5 设置声音属性</b> .....	<b>164</b>	10.6.1 创建普通引导层.....	190
9.5.1 设置音频效果.....	164	10.6.2 创建运动引导层.....	190
9.5.2 音频同步设置.....	166	10.6.3 转换普通引导层为运动引导层.....	191
9.5.3 实战：替换声音.....	167	10.6.4 取消与运动引导层的链接.....	191
<b>9.6 优化和输出声音</b> .....	<b>167</b>	10.6.5 实战：制作引导线心形动画.....	192
9.6.1 优化声音.....	167	<b>10.7 操作答疑</b> .....	<b>197</b>
9.6.2 输出声音.....	168	10.7.1 专家答疑.....	197



10.7.2 操作习题.....	197	12.3.4 实战：设置帧声音.....	222
<b>第11章 应用遮罩和场景.....</b>	<b>199</b>	12.3.5 设置帧频.....	223
11.1 创建遮罩层.....	200	12.3.6 指定可打印帧.....	223
11.1.1 创建遮罩层.....	200	<b>12.4 时间轴基本操作.....</b>	<b>224</b>
11.1.2 创建遮罩图层与普通图层的关联.....	200	12.4.1 设置帧居中.....	224
<b>11.2 编辑遮罩层.....</b>	<b>200</b>	12.4.2 查看多帧.....	224
11.2.1 显示遮罩层.....	201	12.4.3 编辑多个帧.....	224
11.2.2 隐藏遮罩层.....	201	12.4.4 修改绘图纸张标记.....	225
11.2.3 锁定遮罩层.....	201	<b>12.5 操作答疑.....</b>	<b>225</b>
11.2.4 解锁遮罩层.....	202	12.5.1 专家答疑.....	225
11.2.5 取消遮罩层.....	202	12.5.2 操作习题.....	225
11.2.6 实战：取消遮罩层与被遮罩层关联.....	202	<b>第13章 应用“库”面板.....</b>	<b>227</b>
<b>11.3 制作遮罩动画.....</b>	<b>203</b>	13.1 隐藏和显示“库”面板.....	228
11.3.1 上下层同时运动遮罩动画.....	203	13.1.1 隐藏“库”面板.....	228
11.3.2 实战：制作运动的云彩效果.....	204	13.1.2 显示“库”面板.....	228
11.3.3 实战：利用遮罩层动画制作简约片头.....	205	<b>13.2 库项目基本操作.....</b>	<b>228</b>
<b>11.4 管理场景.....</b>	<b>207</b>	13.2.1 创建库元件.....	229
11.4.1 添加场景.....	207	13.2.2 重命名库元件.....	229
11.4.2 复制场景.....	207	13.2.3 查看库元件.....	229
11.4.3 删除场景.....	208	13.2.4 实战：调用其他库元件.....	230
11.4.4 切换场景.....	208	13.2.5 搜索库元件.....	231
11.4.5 排列场景.....	208	13.2.6 复制库资源.....	231
11.4.6 重命名场景.....	209	13.2.7 实战：库元件的综合使用.....	232
11.4.7 设置场景属性.....	209	<b>13.3 编辑库文件.....</b>	<b>233</b>
<b>11.5 操作答疑.....</b>	<b>209</b>	13.3.1 编辑元件.....	233
11.5.1 专家答疑.....	210	13.3.2 编辑声音属性.....	234
11.5.2 操作习题.....	210	13.3.3 实战：编辑位图属性.....	234
<b>第12章 应用时间轴和帧.....</b>	<b>211</b>	<b>13.4 创建公用库.....</b>	<b>235</b>
<b>12.1 创建帧.....</b>	<b>212</b>	13.4.1 创建声音库.....	235
12.1.1 创建普通帧.....	212	13.4.2 创建按钮库.....	236
12.1.2 创建空白关键帧.....	212	13.4.3 创建类库.....	236
12.1.3 实战：创建关键帧.....	212	<b>13.5 操作答疑.....</b>	<b>237</b>
<b>12.2 编辑帧.....</b>	<b>214</b>	13.5.1 专家答疑.....	237
12.2.1 选择帧.....	214	13.5.2 操作习题.....	237
12.2.2 移动帧.....	215	<b>第14章 应用元件和实例.....</b>	<b>239</b>
12.2.3 翻转帧.....	215	<b>14.1 元件概述.....</b>	<b>240</b>
12.2.4 复制帧.....	215	14.1.1 元件的优点.....	240
12.2.5 删除帧.....	216	14.1.2 元件的类型.....	240
12.2.6 清除帧.....	217	<b>14.2 创建图形元件.....</b>	<b>241</b>
12.2.7 转换帧.....	217	14.2.1 直接创建图形元件.....	241
12.2.8 清除关键帧.....	217	14.2.2 将已有图片转换为图形元件.....	241
12.2.9 扩展关键帧.....	218	<b>14.3 创建影片剪辑元件.....</b>	<b>242</b>
12.2.10 实战：利用“翻转帧”制作玩滑板的小孩.....	218	14.3.1 直接创建影片剪辑元件.....	242
12.2.11 实战：利用“复制帧”制作打字的效果.....	219	14.3.2 将已有对象转换为影片剪辑元件.....	245
<b>12.3 设置帧属性.....</b>	<b>220</b>	<b>14.4 应用按钮元件.....</b>	<b>246</b>
12.3.1 标签帧.....	220	14.4.1 创建按钮元件.....	246
12.3.2 注释帧.....	221		
12.3.3 锚记帧.....	221		



14.4.2	使用按钮元件	251	15.5.3	实战：室内广告动画	295
14.4.3	测试按钮元件	252	<b>15.6</b>	<b>制作引导动画</b>	<b>298</b>
14.4.4	实战：制作动态爱情贺卡	252	15.6.1	创建传统运动引导层动画	298
<b>14.5</b>	<b>编辑元件</b>	<b>258</b>	15.6.2	创建新型引导动画	300
14.5.1	在当前位置编辑元件	259	15.6.3	运动预设动画	302
14.5.2	在新窗口中编辑元件	259	<b>15.7</b>	<b>操作答疑</b>	<b>303</b>
14.5.3	在元件编辑模式下编辑元件	259	15.7.1	专家答疑	303
<b>14.6</b>	<b>管理元件</b>	<b>260</b>	15.7.2	操作习题	304
14.6.1	在“库”面板中查看元件	260	<b>第16章</b>	<b>应用Flash CS6组件</b>	<b>305</b>
14.6.2	设置元件属性	261	<b>16.1</b>	<b>添加常用组件</b>	<b>306</b>
14.6.3	实战：直接复制元件	261	16.1.1	添加复选框组件checkbox	306
14.6.4	删除元件	264	16.1.2	添加单选按钮组件radiobutton	306
14.6.5	移出文件夹中的元件	264	16.1.3	添加下拉列表框ComboBox	307
14.6.6	元件的相互转换	265	16.1.4	添加列表框组件list	308
<b>14.7</b>	<b>创建实例</b>	<b>265</b>	16.1.5	添加按钮组件	309
<b>14.8</b>	<b>实例的属性</b>	<b>266</b>	16.1.6	添加视频播放器组件	309
14.8.1	指定实例名称	266	16.1.7	实战：制作电子日历	310
14.8.2	更改实例属性	266	<b>16.2</b>	<b>添加其他组件</b>	<b>313</b>
14.8.3	给实例指定元件	267	16.2.1	添加滚动窗格组件	313
14.8.4	改变实例类型	268	16.2.2	添加窗口组件	313
<b>14.9</b>	<b>编辑实例</b>	<b>269</b>	<b>16.3</b>	<b>编辑组件</b>	<b>314</b>
14.9.1	分离文本实例	269	16.3.1	设置组件参数	314
14.9.2	复制实例	269	16.3.2	删除组件	314
14.9.3	改变实例类型	270	<b>16.4</b>	<b>处理组件事件</b>	<b>315</b>
14.9.4	改变实例的颜色	270	16.4.1	公共事件	315
14.9.5	改变实例的透明度	270	16.4.2	使用组件事件对象	315
14.9.6	实战：为实例交换元件	271	16.4.3	发送事件	316
14.9.7	为图形元件实例设置动画播放特性	273	16.4.4	标识事件处理函数	316
<b>14.10</b>	<b>操作答疑</b>	<b>273</b>	16.4.5	使用event元数据	317
14.10.1	专家答疑	274	<b>16.5</b>	<b>操作答疑</b>	<b>318</b>
14.10.2	操作习题	274	16.5.1	专家答疑	318
<b>第15章</b>	<b>制作多种简单动画</b>	<b>275</b>	16.5.2	操作习题	318
<b>15.1</b>	<b>制作动画准备工作</b>	<b>276</b>	<b>第17章</b>	<b>ActionScript基础与应用</b>	<b>319</b>
15.1.1	设置播放速度	276	<b>17.1</b>	<b>“动作”面板的使用</b>	<b>320</b>
15.1.2	设置背景颜色	276	17.1.1	打开“动作”面板	320
<b>15.2</b>	<b>制作逐帧动画</b>	<b>277</b>	17.1.2	“动作”面板介绍	320
15.2.1	导入逐帧动画	277	<b>17.2</b>	<b>数据类型</b>	<b>322</b>
15.2.2	实战：创建逐帧动画	278	17.2.1	字符串数据类型	322
<b>15.3</b>	<b>制作补间动画</b>	<b>283</b>	17.2.2	数字数据类型	322
15.3.1	创建位移动画	283	17.2.3	布尔值数据类型	322
15.3.2	创建旋转动画	285	17.2.4	对象数据类型	323
<b>15.4</b>	<b>制作渐变动画</b>	<b>287</b>	17.2.5	影片剪辑数据类型	323
15.4.1	创建形状渐变动画	287	17.2.6	空值数据类型	323
15.4.2	创建颜色渐变动画	289	<b>17.3</b>	<b>变量</b>	<b>323</b>
<b>15.5</b>	<b>遮罩动画</b>	<b>291</b>	17.3.1	变量的命名	323
15.5.1	创建遮罩层动画	291	17.3.2	变量的声明	324
15.5.2	创建被遮罩层动画	293	17.3.3	变量的赋值	324



17.3.4 变量的作用域	325	第18章 影片后期处理	349
17.3.5 变量的使用	325	18.1 两种测试影片的环境	350
<b>17.4 运算符</b>	<b>326</b>	18.1.1 在编辑模式中测试影片	350
17.4.1 数值运算符	326	18.1.2 在测试环境中测试影片	350
17.4.2 比较运算符	326	<b>18.2 测试影片</b>	<b>350</b>
17.4.3 逻辑运算符	326	18.2.1 测试场景	350
17.4.4 赋值运算符	327	18.2.2 查看影片下载性能	351
17.4.5 运算符的优先级和结合性	327	18.2.3 测试影片网络播放效果	351
<b>17.5 函数</b>	<b>327</b>	18.2.4 列出影片中的对象	352
<b>17.6 条件语句</b>	<b>328</b>	<b>18.3 优化影片</b>	<b>352</b>
17.6.1 if条件语句	328	18.3.1 优化影片文件	352
17.6.2 if与else语句联用	328	18.3.2 优化图像元素	353
17.6.3 if与else if语句联用	329	18.3.3 优化文本元素	354
17.6.4 switch、continue和break语句	329	18.3.4 优化声音元素	354
<b>17.7 循环语句</b>	<b>330</b>	<b>18.4 导出Flash影片</b>	<b>354</b>
17.7.1 for循环语句	330	18.4.1 导出动画图像文件	355
17.7.2 while循环语句	331	18.4.2 导出动画声音文件	355
17.7.3 do...while循环语句	331	18.4.3 实战: 导出动画文件	356
17.7.4 for...in循环语句	331	18.4.4 实战: 导出为AVI文件	356
<b>17.8 注释ActionScript</b>	<b>332</b>	<b>18.5 发布影片</b>	<b>357</b>
17.8.1 注释单行脚本	332	18.5.1 发布为SWF文件	357
17.8.2 注释多行脚本	332	18.5.2 发布为HTML文件	358
17.8.3 删除注释脚本	332	18.5.3 发布为GIF文件	358
<b>17.9 控制影片播放</b>	<b>332</b>	18.5.4 发布为JPEG文件	359
17.9.1 停止影片	333	18.5.5 发布为EXE文件	359
17.9.2 播放影片	334	18.5.6 发布为BMP文件	359
17.9.3 跳转至帧或场景	334	18.5.7 发布为PNG文件	360
17.9.4 实战: 快进播放	335	18.5.8 创建发布配置文件	360
17.9.5 快退播放	336	18.5.9 使用发布配置文件	361
17.9.6 实战: 全屏播放影片	337	<b>18.6 操作答疑</b>	<b>361</b>
17.9.7 实战: 逐帧播放影片	338	18.6.1 专家答疑	361
<b>17.10 控制声音</b>	<b>339</b>	18.6.2 操作习题	362
17.10.1 加载外部mp3音乐文件	339	<b>第19章 精彩案例</b>	<b>363</b>
17.10.2 实战: 显示声音的总时间长度	340	<b>19.1 制作低碳环保宣传动画</b>	<b>364</b>
17.10.3 显示声音已播放的时间长度	341	19.1.1 制作第一页动画	364
17.10.4 显示音量	341	19.1.2 制作第二页动画	368
17.10.5 减小音量	342	<b>19.2 贺卡</b>	<b>374</b>
17.10.6 实战: 增大音量	343	19.2.1 制作贺卡	374
<b>17.11 设置快捷菜单中的选项</b>	<b>344</b>	19.2.2 制作重新播放按钮	385
17.11.1 新增快捷菜单中的选项	344	19.2.3 添加音乐并输入代码	386
17.11.2 隐藏原有快捷菜单选项	344	<b>19.3 房产广告片头</b>	<b>387</b>
<b>17.12 使用date类</b>	<b>345</b>	19.3.1 导入素材文件	387
17.12.1 显示系统时间	345	19.3.2 制作进度条	388
17.12.2 查看日期	346	19.3.3 制作文字效果	390
17.12.3 实战: 制作计时器	346	19.3.4 制作图片切换效果	394
<b>17.13 操作答疑</b>	<b>348</b>	19.3.5 制作按钮元件	402
17.13.1 专家答疑	348	19.3.6 导出影片	403
17.13.2 操作习题	348	<b>附录A 操作习题答案</b>	<b>404</b>



# 第1章

## 走进Flash CS6

### 本章重点：

本章主要讲解了Flash的发展、特点及应用领域，Flash的新增功能、Flash的插件知识，以及Flash软件的安装与卸载。

### 学习目的：

如果想要学好Flash，首先应该对Flash有个简单的了解，这样才可以对后面所介绍的内容有更深入的理解。

### 参考时间：20分钟

主要知识	学习时间
1.1 了解Flash	5分钟
1.2 Flash CS6的新增功能	5分钟
1.3 使用Flash所需插件	5分钟
1.4 Flash的安装与卸载	5分钟



## 1.1 | 了解Flash

Flash, 是一种集动画创作与应用程序开发于一身的创作软件, Adobe Flash Professional CS6为创建数字动画、交互式Web站点、桌面应用程序以及手机应用程序开发提供了功能全面的创作和编辑环境。Flash广泛用于创建吸引人的应用程序, 它们包含丰富的视频、声音、图形和动画等。

### 1.1.1 Flash的发展历史

由于HTML语言的功能十分有限, 无法实现人们的预期设计, 以达到令人耳目一新的动态效果, 在这种情况下, 各种脚本语言应运而生, 使得网页设计更加多样化。然而, 编写代码对于很多人来说仍然比较困难, 人们更需要一种既简单直观又功能强大的动画设计工具, 而Flash的出现正好满足了这种需求。

Flash的前身是Future Splash Animator, 开始它仅仅作为当时交互制作软件Director和Authorware的一个小型插件, 后来才由Macromedia公司改为单独的软件, Flash曾与Dreamweaver (网页制作工具软件) 和Fireworks (图像处理软件) 并称为“网页三剑客”。Flash随着互联网的发展, 在Flash 4版本之后嵌入了ActionScript函数调用功能, 使互联网在交互应用上更加便捷。该公司及旗下软件于2007年被Adobe公司收购并进行后续开发 (Macromedia公司最后一个版本为Flash 8, Adobe公司收购后发布的第一个版本为Flash CS)。

#### Flash的历史版本以及新增的功能:

Future Splash Animator 1995年由简单的工具和时间线组成。

Macromedia Flash 1 1996年11月Macromedia更名后为Flash的第一个版本。

Macromedia Flash 2 1997年6月引入库的概念。

Macromedia Flash 3 1998年5月31日影片剪辑, Javascript插件, 透明度和独立播放器。

Macromedia Flash 4 1999年6月15日文本输入框, 增强的ActionScript, 流媒体, MP3。

Macromedia Flash 5 2000年8月24日智能剪辑, HTML文本格式。

Macromedia Flash MX 2002年3月15日Unicode, 组件, XML, 流媒体视频编码。

Macromedia Flash MX 2004 2003年9月10日文本抗锯齿、ActionScript 2.0, 增强的流媒体视频行为。

Macromedia Flash MX Pro 2003年9月10日ActionScript 2.0的面向对象编程, 媒体播放组件。

Macromedia Flash 8 2005年9月13日滤镜、位图缓存、强化对象、绘制模型、自定义补间动画等。

Macromedia Flash 8 Pro 2005年9月13日方便创建FlashWeb, 增强的网络视频。

Adobe Flash CS3 Professional 2007年支持ActionScript 3.0, 支持XML。

Adobe Flash CS3 2007年12月14日导出QuickTime视频。

Adobe Flash CS4 2008年9月基于对象的动画、3D转换、程序建模、动画预设等。

Adobe Flash CS5 2010年FlashBuilder、TLF文本支持。

Adobe Flash CS5.5 Professional 2011年支持 iOS 项目开发。

Adobe Flash CS6 Professional 2012年4月26日生成Sprite菜单, 锁定3D场景, 3D转换。

### 1.1.2 Flash的特点

作为当前业界最流行的动画制作软件, Flash CS6必定有其独特的技术优势, 了解这些知识对于今后选择和制作动画有很大的帮助。

#### 1. 矢量格式

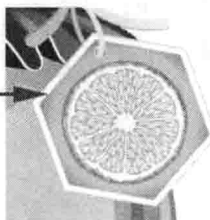
矢量图是根据几何特性来绘制图形, 矢量可以是一个点或一条线, 矢量图只能靠软件生成, 文件占用内在空间较小, 因为这种类型的图像文件包含独立的分离图像, 可以自由无限地重新组合。它的特点是放大后图像不会失真, 和分辨率无关, 文件占用空间较小, 适用于图形设计、文字设计和一些标志设计、版式设计等。用Flash绘制的图形都可以保存为矢量图形, 非常有利于在网络上进行传播。

## 2. 支持多种图像格式文件导入

如果用户是一位平面设计师，自然喜欢用Photoshop、Illustrator、Freehand等软件制作图形和图像，但这并不影响使用Flash。当用户在其他软件中做好这些图像后，可以使用Flash中的导入命令将它们导入Flash中，然后进行动画的制作。另外，Flash还可以导入Adobe PDF电子文档和Adobe Illustrator 10文件，并保留源文件的精确矢量图。



矢量格式图像



导入的PSD文件



## 3. 支持视/音频文件导入

Flash提供了功能强大的视频导入功能，可让用户设计的Flash作品更加丰富多彩。除此之外，Flash还支持从外部调用视频文件，这样就可以大大缩短工作时间。

Flash支持声音文件的导入，在Flash中可以使用MP3。MP3是一种压缩性能比很高的音频格式，能很好地还原声音，从而保证在Flash中添加的声音文件既有很好的音质，文件体积也很小。

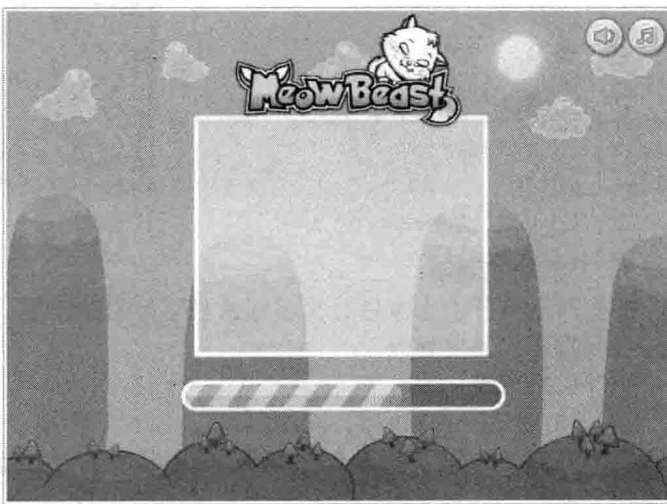
## 4. 支持流式下载

通常，用户在网上观看普通的GIF动画时，需要等到动画全部下载完毕后才可观看。若动画体积较大，则会让人望眼欲穿，大部分人是没有耐心等待的。而使用Stream（流）技术则可以边下载边观看，这样互联网用户就不必在漫长的等待之后才能看到动画效果了。对于Flash动画来说，用户可以马上看到动画效果，在观看动画效果的过程中，下载剩余的动画内容。

若制作的Flash动画比较大，可以在大动画的前面放置一个小动画，在播放小动画的过程中，检测大动画的下载情况，当大动画的某些帧下载完毕后，再播放大动画，从而避免出现等待的情况。



导入的音频文件



Flash载入画面

### 5. 交互性强

在传统视频文件中，用户只有观看的权利，而不能和动画进行交互。假如希望在一段动画中添加一个小游戏，那么使用Flash是一个很好的选择，它内置的ActionScript脚本运行机制可以让用户添加任何复杂的程序。

另外，脚本程序语言在动态数据交互方面有了重大改进，ASP功能的全面嵌入使得制作一个完整意义上的Flash动态商务网站成为可能，用户甚至还可以用它来开发一个功能完备的虚拟社区。



某个Flash互动小游戏

### 6. 平台的广泛支持

任何安装有Flash Player插件的网页浏览器都可以观看Flash动画，目前已有95%以上的浏览器安装了Flash Player，几乎包含了所有的浏览器和操作系统，因此Flash动画已经逐渐成为应用最为广泛的多媒体形式。

## 1.1.3 Flash的应用

用Flash制作动画的优点是动画品质高、体积小、互动功能强大，特别适合制作网页动画。用户不需要编写复杂的程序，便可以制作出非常酷的多媒体网页。Flash具有便捷的多媒体制作与互动网页的特性，使之成为多媒体网页制作的最佳选择。

根据Flash动画的特点，目前它主要应用在以下几个方面。

#### 1. 动画短片

这是当前国内最火爆，也是广大Flash爱好者最热衷应用的一个领域，就是利用Flash制作动画短片，供大家娱乐。这是一个发展潜力很大的领域，也是一个Flash爱好者展现自我的平台。

#### 2. 宣传广告动画

使用Flash足以制作互联网中上映的动画（漫画电影）。虽然3D动画很难制作，但是制作2D动画绰绰有余，并且还可以插入声音效果。加之新版Windows Vista操作系统中已经预装了Flash插件，因此使得Flash在这个领域发展非常迅速，已经成为大型门户网站广告动画的主要形式。因此，宣传广告动画成了Flash应用最广泛的领域之一。



动画短片



广告动画

#### 3. 产品功能演示

很多产品被开发出来后，为了让人们了解它的功能，其设计者往往用Flash制作一个演示片，以便能全面地展示产品的特点。

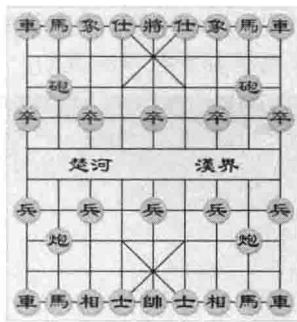
#### 4. Flash游戏

Flash游戏是一种新兴起的游戏形式，以游戏简单、操作方便、绿色、无须安装、文件体积小等优点现在渐渐被广大网友喜爱。Flash游戏又叫Flash小游戏，因为Flash游戏主要应用于一些趣味化的、小型的游戏之上，以完全发挥它基于矢量图的优势。Flash游戏因为Flash CS3和Action Script 3.0的原因，在近些年发展迅速，许多年轻人投身其中，并在整个Flash行业中发挥重要作用。

Flash游戏在游戏形式上的表现与传统游戏基本无异，但主要生存于网络之上，因为它的体积小、传播快、画面美观，所以大有取代传统Web网游的趋势，现在国内外用Flash制作无端网游已经成为一种趋势，只要浏览器安装了Adobe的Flash Player，就可以玩所有的Flash游戏了，这比传统的Web网游进步许多。



功能演示



Flash小游戏

## 5. Flash音乐

Flash音乐，顾名思义，就是Flash动画作品和音乐结合在一起，其实就像MTV一样，只是用Flash实现的。随着Flash的普及，闪客成为一种流行时尚一族。大多的闪客都会做过许多好听的Flash音乐，将自己喜欢的Flash音乐收藏到自己的动画作品中，然后通过动画，加上自己设计的剧情，即可制作出一个相当优美声情并茂的动画音乐作品。Flash MV以短小著称，近几年随着网络技术的发展，所以许多歌手打歌也首先将主打歌曲制作成Flash MV作品，然后通过网络第一时间向网友传送，并在网上迅速传播，具有很好的效果。



Flash音乐

## 6. 动画片

Flash动画设计的三大基本功能是整个Flash动画设计知识体系中最重要也是最基础的，包括绘图和编辑图形、补间动画和遮罩。这是三个紧密相连的逻辑功能，并且这三个功能自Flash诞生以来就存在。Flash动画说到底就是“遮罩+补间动画+逐帧动画”与元件（主要是影片剪辑）的混合物，通过这些元素的不同组合，从而可以创建千变万化的效果。



Flash动画片

## 7. 导航条

导航条是网页设计中不可缺少的部分，它是指通过一定的技术手段，为网站的访问者提供一定的途径，使其可以方便地访问到所需的内容，是人们浏览网站时可以快速从一个页面转到另一个页面的快速通道。利用导航条，就可以快速找到想要浏览的页面，而Flash是制作菜单的首选。通过鼠标的各种动作，就可以实现动画、声音等多媒体效果。



利用Flash制作的导航条