

Flash CS3 标准教程「第3版」

陈默 编著

动画设计师岗位技能实训示范性教程



超值1DVD 两套大型多媒体教学课程

180分钟本书配套多媒体教学课程

- 47小节书中精彩案例的视频教学演示，再现案例的制作过程及操作步骤
- 附送书中全部案例涉及的源文件与结果文件

286分钟，赠送《新概念Flash CS3教程》入门教程

- 35小节Flash基础操作入门练习课程，巩固基础知识
- 43小节拓展案例的视频教学演示，极大扩展学习范围

Flash CS3 标准教程

(第 3 版)

陈 默 编著

科学出版社

北京科海电子出版社

内 容 提 要

本书由作者结合以往的设计经验以及教学过程的心得体会精心编著,力求全面细致地展现 Flash 的各种功能和使用方法。全书分为 13 章,内容包括:Flash CS3 软件简介,图形绘制工具的使用,编辑图形及调整绘图环境,“文本工具”的使用,为图形填充颜色,Flash 动画基础,元件、实例和库,逐帧动画,补间动画,特殊动画的制作,多媒体的应用,脚本动画基础,组件的应用与动画输出等。本书的最大特色是结合大量案例详细讲解知识要点,让读者在学习案例的过程中掌握 Flash 这个功能强大的软件。

本书采用的案例非常具有代表性,并且经过多次课堂检验,案例由浅入深,每一个案例所包含的重点难点非常明确,使读者学习起来非常轻松。另外,由于案例多且有代表性,也使本书成为网站动画设计方面不可多得的参考资料。本书不仅适合作为各类大中专院校和职业院校相关专业的教材,以及 Adobe 认证考试的教材和培训用书,还可供 Flash 初学者、动画设计爱好者以及动画设计从业人员学习参考。

本书配套的 DVD 多媒体教学光盘中包含书中案例的教学视频演示和科海精心开发的《新概念 Flash CS3 教程》多媒体教程,视频教学课程共 125 小节长达 466 分钟,此外,还包括全部案例的源文件和结果文件,帮助读者提高学习效率。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 标准教程/陈默编著. —3 版. —北京:科学出版社, 2009

ISBN 978-7-03-024297-6

I. F… II. 陈… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 041561 号

责任编辑:赵苡萱 / 责任校对:叶翠芹
责任印刷:科海 / 封面设计:洪文婕

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市鑫山源印刷有限责任公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 5 月 第 一 版

开本:16 开

2009 年 5 月第一次印刷

印张:19.75

印数:0 001~3 000

字数:481 000

定价:32.00 元(含 1DVD 价格)

(如有印装质量问题,我社负责调换)



前言

全书按照Adobe中国的认证考试体系架构安排内容，目的是让读者熟练掌握Flash动画制作过程中的各种技术细节，让读者能独立制作各种常见的动画效果。翻开书之前，首先得做点准备工作——有一台电脑，然后最好是准备一壶好茶，因为兴奋的时候您可以随时来上一口。准备妥当之后，您的学习生活就可以开始了。不管以前是否接触过Flash动画，都让我们从零开始吧。当然，如果您曾经学过一点美术或者Flash方面的知识，那么学起来会更加轻松。

本书内容

全书分为13章，每一章都结合实例详细讲解知识要点，并在重点章中配有大量的案例，让读者在学习案例的过程中掌握Flash软件。全书内容包括：Flash CS3软件简介，图形绘制工具的使用，编辑图形及调整绘图环境，“文本工具”的使用，为图形填充颜色，Flash动画基础，元件、实例和库，逐帧动画，补间动画，特殊动画的制作，多媒体的应用，脚本动画基础，组件的应用与动画输出等。

本书特点

我们的学习过程和以往书籍中的学习过程有很大的不同——书中不再依次去讲解软件中包含的命令，而是从具体的案例出发，需要什么命令就讲解什么命令。案例的讲解尽量简洁明了，往往一两句话就将一个复杂的知识点或者操作步骤表述出来，让读者学习时倍感轻松。

书中的很多案例本身就是商业网站实例，还有一些是作者根据实例改编而来的。这样不仅保证了读者能够学好知识点，更重要的是帮助读者掌握实际的操作技能。掌握了这些案例，就掌握了绝大多数商业广告的制作方法和思路，让读者真正能够做到以不变应万变。

作者结合以往的设计经验以及教学过程的心得体会，让每个案例的新知识点保持在3~5个之间，前后两个案例之间有一定的知识重叠。这样既能防止学习过程中的畏难情绪，又能保证教学内容的容量。

阅读本书，最好是从头到尾地阅读，这样您就会发现——虽然这本书涉及的内容非常多，但理解上不会有任何障碍。本书的案例环环相扣，每一步都很重要，往往上一章是下一章内容的重要铺垫，逻辑性非常强。



目 录



Chapter 01

Flash CS3 软件简介.....1

- 1.1 Flash CS3概述.....2
 - 1.1.1 Flash CS3的特点.....2
 - 1.1.2 Flash CS3的新增功能.....3
- 1.2 Flash的应用范围.....5
- 1.3 Flash CS3的工作环境.....7
 - 1.3.1 Flash CS3的启动.....7
 - 1.3.2 Flash CS3的工作界面.....8
- 1.4 常用面板的布局与操作.....11
 - 1.4.1 面板的布局与操作.....11
 - 1.4.2 常用面板.....12
- 1.5 Flash CS3文件的基本操作.....18
 - 1.5.1 新建文件.....18
 - 1.5.2 设置文档属性.....18
 - 1.5.3 打开和保存文件.....19
 - 1.5.4 测试文件.....20
- 1.6 练习题.....20

Chapter 02

图形绘制工具的使用.....21

- 2.1 “线条工具”的使用.....22
 - 2.1.1 绘制直线.....22
 - 2.1.2 “线条工具”的属性.....22
 - 2.1.3 “线条工具”的辅助选项.....23

- 2.2 “椭圆工具”和“基本椭圆工具”的使用.....24
 - 2.2.1 绘制椭圆.....25
 - 2.2.2 “椭圆工具”的属性.....25
 - 2.2.3 基本椭圆工具.....26
- 2.3 “矩形工具”和“基本矩形工具”的使用.....27
 - 2.3.1 “矩形工具”的属性.....27
 - 2.3.2 基本矩形工具.....28
- 2.4 “多角星形工具”的使用.....29
 - 2.4.1 绘制多边形图形.....29
 - 2.4.2 绘制多角星形图形.....29
- 2.5 “钢笔工具”的使用.....30
 - 2.5.1 绘制直线和折线.....30
 - 2.5.2 绘制曲线.....31
 - 2.5.3 调整路径中的控制点.....31
 - 2.5.4 转换控制点.....33
 - 2.5.5 增加和删除控制点.....34
 - 2.5.6 设置“钢笔工具”的参数.....34
- 2.6 “铅笔工具”的使用.....35
 - 2.6.1 “铅笔工具”的使用方法.....35
 - 2.6.2 “铅笔工具”的辅助选项.....35
 - 2.6.3 使用“铅笔工具”限制方向.....36
- 2.7 “刷子工具”的使用.....37
 - 2.7.1 绘制图形.....37
 - 2.7.2 “刷子工具”的辅助选项.....37

2.8 “橡皮擦工具”的使用	39
2.8.1 设置橡皮擦的形状和大小	39
2.8.2 设置橡皮擦模式	39
2.8.3 “水龙头”工具	40
2.9 练习题	40

Chapter 03

编辑图形及调整绘图环境41

3.1 图形的基本操作	42
3.1.1 选择对象	42
3.1.2 移动对象	43
3.1.3 删除对象	44
3.1.4 复制对象	44
3.1.5 对象的组合和解组	44
3.1.6 “选择工具”的辅助选项	45
3.2 图形变形操作	46
3.2.1 图形的缩放	46
3.2.2 图形的旋转	48
3.2.3 图形的倾斜	48
3.2.4 图形的翻转	49
3.3 对象的对齐和重叠	50
3.3.1 对象之间的对齐	50
3.3.2 对象相对于舞台对齐	50
3.3.3 对象的重叠	51
3.4 图形的变形	52
3.4.1 直线变形	52
3.4.2 矩形变形	52
3.4.3 合并图形	53
3.4.4 混合图形	54
3.4.5 锯齿图形	55
3.5 边框的转换	56
3.5.1 将边框转换为填充区域	56
3.5.2 扩展填充区域	56

3.5.3 柔化填充边缘	57
--------------------	----

3.6 调整绘图环境	57
3.6.1 视图工具	58
3.6.2 辅助工具	58
3.7 案例1——制作扇子	61
3.8 案例2——光盘效果	62
3.9 练习题	64

Chapter 04

“文本工具”的使用 65

4.1 创建文本	66
4.1.1 创建静态文本	66
4.1.2 文本框的类型	67
4.2 选择文本	67
4.3 文本属性	68
4.3.1 设置文本属性	68
4.3.2 设置段落和字间属性	69
4.3.3 字体呈现的方法	70
4.3.4 设备字体	71
4.3.5 替换缺失字体	71
4.3.6 汲取文本属性	72
4.4 分离和变形文本	72
4.5 练习题	74

Chapter 05

为图形填充颜色 75

5.1 “墨水瓶工具”的使用	76
5.2 “颜料桶工具”的使用	76
5.3 “滴管工具”的使用	77
5.3.1 绘制基本图形	78
5.3.2 复制笔触	78
5.3.3 复制填充	79

5.3.4 复制图形	79
5.4 “渐变变形工具”的使用	80
5.5 “套索工具”的使用	81
5.5.1 “套索工具”的辅助选项	81
5.5.2 自由选取模式	81
5.5.3 多边形模式	81
5.5.4 “魔术棒”模式	82
5.6 RGB色彩模式	82
5.6.1 十六进制数值	82
5.6.2 RGB色彩模式	82
5.7 “颜色”面板的两种模式	83
5.8 利用“颜色”面板调整颜色	85
5.8.1 调整笔触颜色	85
5.8.2 调整填充颜色	86
5.8.3 利用颜色选择区域调整颜色	86
5.8.4 利用拾色器调整颜色	86
5.8.5 调制纯色	86
5.8.6 调制线性渐变色	87
5.8.7 调制放射状渐变	89
5.8.8 修改渐变色效果	89
5.8.9 修改位图填充效果	91
5.9 Alpha透明色的使用	92
5.9.1 HSB颜色模式	92
5.9.2 修改Alpha值	93
5.10 “样本”面板的使用	93
5.10.1 Web安全色	94
5.10.2 添加、复制和删除颜色	94
5.11 案例1——点线边框文本	96
5.12 案例2——铬金属字	97
5.13 案例3——立体字	100
5.14 案例4——放射状渐变球体	102
5.15 练习题	103

Chapter 06

Flash 动画基础 104

6.1 “时间轴”面板简介	105
6.2 帧及编辑帧	106
6.2.1 帧的类型	106
6.2.2 编辑帧	108
6.2.3 设置帧频	111
6.2.4 设置帧属性	111
6.3 图层	113
6.3.1 图层的概念和作用	113
6.3.2 图层的基本操作	114
6.3.3 图层文件夹	117
6.3.4 图层的属性	117
6.3.5 对图层进行快速编辑	118
6.4 “时间轴”面板的辅助按钮	118
6.5 练习题	120

Chapter 07

元件、实例和库 121

7.1 元件和实例	122
7.1.1 元件和实例简介	122
7.1.2 元件的类型	122
7.2 元件的创建	123
7.2.1 图形元件	123
7.2.2 影片剪辑元件	126
7.2.3 按钮元件	127
7.3 元件的编辑	128
7.3.1 复制元件	128
7.3.2 编辑元件的方法	130
7.4 实例的创建和编辑	131
7.5 “库”面板的使用	134

7.5.1 创建和删除库元件.....	135
7.5.2 在“库”面板中对元件进行 操作.....	136
7.5.3 创建“库”文件夹.....	136
7.5.4 共享“库”元件.....	137
7.6 案例1——图形变换.....	138
7.7 案例2——双马奔腾.....	140
7.8 案例3——图像按钮.....	142
7.9 练习题.....	144

Chapter 08

逐帧动画 145

8.1 Flash动画简介.....	146
8.2 逐帧动画.....	146
8.2.1 逐帧动画的原理.....	146
8.2.2 逐帧动画的特点.....	147
8.2.3 导入JPG格式图片生成 逐帧动画.....	147
8.2.4 导入GIF格式图片生成 逐帧动画.....	148
8.2.5 绘制图形制作逐帧动画.....	148
8.3 案例1——奔腾的马.....	149
8.4 案例2——MSN广告动画.....	152
8.5 案例3——倒计时.....	154
8.6 案例4——移动的方块.....	157
8.7 案例5——打字效果.....	160
8.8 练习题.....	162

Chapter 09

补间动画 163

9.1 形状补间动画.....	164
9.1.1 形状补间动画的概念.....	164

9.1.2 创建形状补间动画.....	164
9.1.3 形状补间动画的属性设置.....	165
9.1.4 形状补间动画的制作限制.....	165
9.1.5 形状补间动画的制作技巧.....	166
9.2 运动补间动画.....	167
9.2.1 运动补间动画的概念.....	167
9.2.2 创建运动补间动画.....	167
9.2.3 运动补间动画的属性设置.....	168
9.2.4 自定义渐入/渐出功能.....	168
9.2.5 运动补间动画的制作限制.....	169
9.3 案例1——图形变形动画.....	170
9.4 案例2——文字变形动画.....	171
9.5 案例3——大象变老鼠.....	173
9.6 案例4——填充色变形.....	175
9.7 案例5——移动缩放文字.....	177
9.8 案例6——旋转补间动画.....	179
9.9 案例7——运动衰减动画.....	180
9.10 案例8——淡入淡出效果.....	182
9.11 案例9——色调变化的动画.....	184
9.12 案例10——风吹文本动画.....	185
9.13 案例11——跳动的小球.....	188
9.14 案例12——我心动了.....	189
9.15 案例13——文字重影.....	191
9.16 案例14——动画按钮.....	193
9.17 练习题.....	196

Chapter 10

特殊动画的制作 197

10.1 引导动画.....	198
10.1.1 引导动画的概念.....	198
10.1.2 创建引导层.....	198

10.1.3 普通引导动画	198
10.1.4 运动引导动画	200
10.2 遮罩动画	201
10.2.1 遮罩动画的概念	201
10.2.2 创建遮罩层的方法	201
10.2.3 创建遮罩动画的方法	202
10.3 滤镜	202
10.3.1 滤镜的概念	202
10.3.2 滤镜的基本操作	203
10.3.3 创建滤镜库	205
10.3.4 滤镜的使用	206
10.4 混合模式	210
10.5 时间轴特效动画	211
10.5.1 变形	212
10.5.2 转换	213
10.5.3 复制到网格	213
10.5.4 分散式直接复制	214
10.5.5 模糊	215
10.5.6 展开	216
10.5.7 分离	216
10.5.8 投影	217
10.6 案例1——月亮运动轨迹	218
10.7 案例2——纸飞机	219
10.8 案例3——沿路径写字	222
10.9 案例4——原子模型	224
10.10 案例5——水泡	226
10.11 案例6——文字遮罩动画	228
10.12 案例7——CCTV图标	230
10.13 案例8——探照灯效果	234
10.14 案例9——百叶窗效果	235
10.15 案例10——旋转的地球	238
10.16 练习题	241

Chapter 11

多媒体的应用 242

11.1 音频文件	243
11.1.1 音频文件的导入	243
11.1.2 声音“属性”的设置	244
11.1.3 声音的压缩	245
11.1.4 声音的编辑	248
11.2 视频文件	249
11.2.1 Flash支持的视频格式	249
11.2.2 视频的导入	249
11.3 案例1——为按钮添加声音	252
11.4 案例2——为关键帧添加声音	254
11.5 案例3——为动画添加声音	255
11.6 练习题	257

Chapter 12

脚本动画基础 258

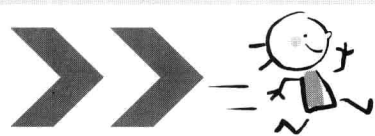
12.1 ActionScript语句	259
12.1.1 ActionScript介绍	259
12.1.2 选择ActionScript版本	259
12.2 认识“动作”面板	260
12.3 ActionScript的语法规则	262
12.4 ActionScript的主要命令	263
12.5 触发事件	265
12.5.1 触发事件的概念	265
12.5.2 触发事件的类型	265
12.6 案例1——拖动鼠标显示文字	266
12.7 案例2——按钮控制切换图片	268
12.8 案例3——跳动的音符	271
12.9 案例4——下雨效果	273
12.10 练习题	274

Chapter 13

组件的应用与动画输出.....276

13.1 组件简介	277
13.1.1 组件的概念	277
13.1.2 组件的类型	277
13.2 常用组件	278
13.2.1 Button组件	278
13.2.2 CheckBox组件	279
13.2.3 ComboBox组件	280
13.2.4 List组件	281
13.2.5 RadioButton组件	282
13.2.6 Label组件	283

13.3 动画的优化和测试	284
13.3.1 动画的优化	284
13.3.2 动画的测试	285
13.4 动画的发布	286
13.4.1 发布动画的设置	287
13.4.2 发布动画的步骤	292
13.5 动画的导出	292
13.5.1 导出影片	292
13.5.2 导出图像	294
13.6 案例1——制作万年历	294
13.7 案例2——Loading的制作	296
13.8 练习题	298



Chapter 01

Flash CS3 软件简介

本章导读

Flash 是一款多媒体动画制作软件，是一种交互式动画制作工具，利用它可以将图片、音乐、影片剪辑融会在一起，制作出高精美的动画。本章将介绍 Flash CS3 软件的特点及功能，认识 Flash CS3 的工作环境及工作面板，熟悉文件的基本操作方法。

内容要点

- Flash CS3 概述
- Flash CS3 的应用范围
- Flash CS3 的工作环境
- 常用面板的布局与操作
- Flash CS3 文件的基本操作

1.1 Flash CS3概述

Flash 原是 Macromedia 公司推出的一款经典动画制作软件，其操作简单，制作的效果流畅并兼有画面多样化的风格，因此，Flash 软件被广泛地应用在动画制作领域。2005 年 12 月，Adobe 公司收购了 Macromedia 公司，并在 2007 年推出 Adobe Flash CS3。

Flash CS3 作为多媒体创作工具，和其他同类软件相比，它几乎可以帮助用户完成任何作品，而且它具有独创性和直观可见的优点。

1.1.1 Flash CS3的特点

1. 支持矢量图格式

计算机图形主要分为两大类——位图图像和矢量图形。

- 位图图像使用颜色网格（像素）来表现图像，这种图像与分辨率有关。如果对位图图像进行缩放操作，就会丢失位图图像中的细节，呈现出锯齿状。
- 矢量图形是根据图像的几何特性描绘图像，它与分辨率无关。矢量图形的一个重要特点是 Flash 创建的图像及动画无论放大多少倍，都不会产生失真现象。
- 用矢量描述复杂对象的优点是所占有的空间极少，通常是位图格式的几千分之一，非常有利于在网络中传播。

另外，Flash CS3 软件同样支持位图图像，并能对导入的位图图像进行优化以减小动画文件的容量。或者直接将位图图像转换为矢量图形，这样既保持了位图图像的细腻和精美，又使矢量图形更加精确和灵活。

2. 支持多种软件格式的导入

Flash CS3 支持导入其他软件制作的图形和图像，如 Photoshop、Illustrator、Freehand 等软件，当在这些软件中做好图像后，可以使用 Flash CS3 中的导入命令将它们载入到 Flash 中，然后进行动画的制作。

3. 支持音频和视频文件的导入

Flash CS3 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，能够很好地还原声音，这样可以保证在 Flash 中添加的声音文件既有很好的音质，文件体积也很小。

作为新版本，Flash CS3 还提供了功能强大的视频导入功能，可让用户的 Flash 应用程序界面更加丰富多彩。除此之外，Flash CS3 还支持从外部调用视频文件，这样就可以大大缩短输出时间。

4. 支持流式下载

GIF、AVI 等传统动画文件，由于必须在文件全部下载后才能播放，因此需要等待很长时间；而

Flash 支持流式下载，也就是说可以一边下载一边播放，这就大大节省了浏览时间。

5. 交互性强

Flash 动画最大的特点就是具备强大的交互控制功能。这种交互控制功能是通过 Flash 内置的 ActionScript（简称 AS，即动作脚本）来实现的，它可以让用户添加任何复杂的程序，使用户的动作成为动画的一部分。

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。

6. 图形动画文件格式转换工具

Flash 是一个优秀的图形动画文件的格式转换工具，它不仅可以将 SWF 动画格式，还可以将动画以 GIF、JPG、HTML、QuickTime、AVI、MOV、MAV 等文件格式进行输出。

7. 平台的广泛支持

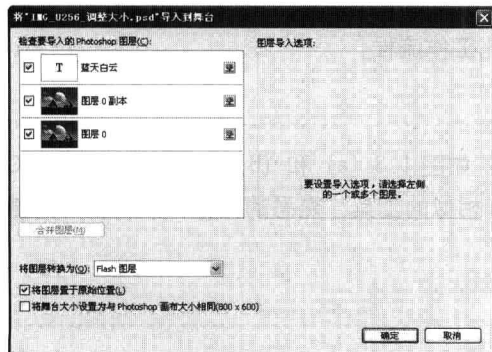
任何安装有 Flash Player 插件的网页浏览器都可以观看 Flash 动画。根据统计资料显示，目前已有 95% 以上的浏览器都安装了 Flash Player，能够观看 Flash 制作的动画影片，这几乎跨越了所有的浏览器和操作系统。因此 Flash 动画已经逐渐成为应用最为广泛的多媒体形式。

1.1.2 Flash CS3 的新增功能

Flash CS3 在旧版本的基础上增加了许多新的功能，下面就来简单介绍这些功能。

1. Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入

在 Flash CS3 中，用户可以导入 Photoshop 的 PSD 文件，并能够保留图层等内部信息，Photoshop 中的文本在 Flash CS3 中仍然可以进行编辑。例如，在 Flash 中打开一个 PSD 文件，弹出如图 1.1 (a) 所示的对话框，在该对话框中可以对文件图层进行有选择地打开，选择完成后，单击“确定”按钮，要运用的文件即可显示在 Flash 中，如图 1.1 (b) 所示。



(a)



(b)

图 1.1 打开一个 PSD 文件

Flash CS3 可以与 Illustrator 协同工作，通过一定的调整和设置，在 Flash CS3 中能够决定导入

Illustrator 文件中的哪些层、组或对象，以及如何导入。

➡ 2. ActionScript 3.0 语言

Flash CS3 的 ActionScript 3.0 语言将程序开发的效率提高到更加快捷的程度，并可灵活地满足用户的各种要求，即使是新手也能轻松入门。

使用内置的基于 ActionScript 3.0 的用户界面和视频组件，可以提升程序内容的开发速度，节省了大量的时间。

➡ 3. 优化的绘图工具

Flash CS3 重新设计的钢笔工具和 In Illustrator 软件中的相同，如图 1.2 (a) 所示，Flash CS3 中还增加了新的图形绘图工具，如图 1.2 (b) 所示，使用这些工具，可以使用户在可视化舞台上调整图形的属性。



图 1.2 “钢笔工具”和图形绘制工具

➡ 4. 动画与代码的转换

在 Flash CS3 中可将动画转换为可以重用、便于编辑的 ActionScript 代码，即将时间轴补间动画即时转换为 ActionScript 3.0 代码，并可以应用于其他元件。该新功能可以支持很多属性，如滤镜、缩放、旋转、倾斜和颜色等。

➡ 5. 复制和粘贴滤镜

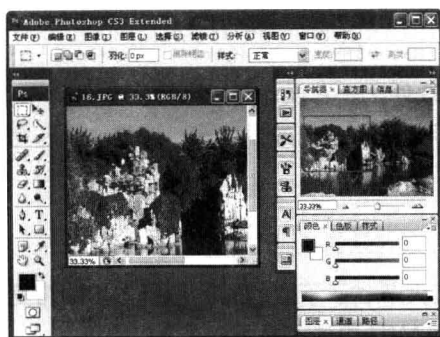
在 Flash 8 增加滤镜的基础上，Flash CS3 增强了使用滤镜的灵活性，用户可以复制一个实例的滤镜设置，然后再将其粘贴到另一个实例中，以便简化工作流程。

➡ 6. Flash CS3 标准的工作界面

用户可以在各种 CS3 软件中使用相同的工作界面，如图 1.3 (a) 和 (b) 分别为 PhotoShop CS3 和 Flash CS3 的工作界面，几乎所有的 CS3 软件都具有相似的工具、熟悉的图标，以及相同的键盘快捷键，使得用户可以在各种软件中方便地切换。

➡ 7. 导出 QuickTime

Flash CS3 增加了导出 QuickTime 视频功能，利用高级 QuickTime 导出器，将 SWF 文件中发布的内容渲染为 QuickTime 视频，其中包括嵌套的影片剪辑、ActionScript 产生的内容和其他运行时的效果。



(a)



(b)

图 1.3 PhotoShop CS3 和 Flash CS3 的工作界面

8. 增强的视频工具

使用 Adobe Flash Video 编码器可以传送广播级质量的在线视频, 在编码选项中, 包括了许多高级选项, 因此, 使用 Flash CS3 附带的独立视频编码器、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, 可以确保获得最佳的视频体验。

1.2 Flash 的应用范围

根据 Flash 动画的特点, 目前主要应用在以下几个方面。

1. 广告宣传动画

动画无疑是 Flash 应用最广泛的一个领域。由于在新版 Windows 操作系统中已经预装了 Flash 插件, 使得 Flash 在这个领域发展的非常迅速, 它已经成为大型门户网站广告动画的主要形式。目前, 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 所示的就是网站中的 Flash 广告动画。

2. 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, 其设计者往往也用 Flash 来制作一个演示片, 以便全面地展示产品的特点。如图 1.5 所示的是 LIVE PICTURE (一个制作全景动画的软件) 的演示动画。



图 1.4 Flash 广告动画

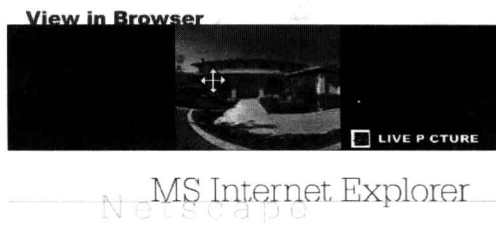


图 1.5 LIVE PICTURE 的演示动画

3. 教学课件

对于教师们来说, Flash 是一个完美的教学课件开发软件——它操作简单、输出文件体积很小, 而且交互性很强, 非常有利于教学的互动。如图 1.6 所示的是厂房的建设过程, 这是一个非常典型的教学课件。

4. 音乐 MTV

由于 Flash 支持 MP3 音频, 而且能边下载边播放, 大大节省了下载的时间和所占用的带宽, 因此迅速在网上“火爆”起来。如图 1.7 所示的是林`C 系列 MTV 中的《重爱轻友》。

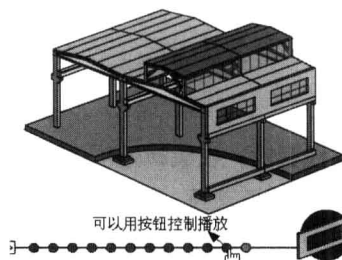


图 1.6 厂房建设教学课件



图 1.7 《重爱轻友》MTV



提示: 能够一边下载一边播放的动画, 称为流式动画。

5. 故事片

提到故事片, 相信大家可以举出很多经典的 Flash 故事片, 如三国系列、春水系列、流氓兔系列等。搞笑是它们的一贯作风, 要达到这种水平手绘是不可或缺的。如图 1.8 所示的是三国系列中的经典剧目《蒋干盗书》。

6. 网站导航

由于 Flash 能够响应鼠标单击、双击等事件, 因此很多网站利用这一点制作出具有独特风格的导航条。如图 1.9 所示的是 Disney.com 使用的 Flash 导航页面。



图 1.8 三国系列《蒋干盗书》



图 1.9 Disney.com 的导航界面

7. 网站片头

追求完美的设计者往往希望自己的网站能让浏览者过目不忘, 于是就出现了炫目的网站片头。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 1.10 所示的是一家设计公司制作