



赠送超大容量高质量
多媒体教学软件 DVD

入门·提高·精通 三步学习
知识·技能·应用 一步到位

1 本书 = 入门 + 提高 + 精通 + 技巧 = 4 本书

本书适用于以下读者使用

网络动画设计新手和初学者、网络动画爱好者、广告人员、就业人员、学生和老师。

本书内容以及学习方法

基础知识篇：该篇从零起步，突出“基础”，强调“基本操作方法”，循序渐进地介绍制作网络动画所需的各种基本技能，讲解全面、详细。

技能训练篇：该篇定位于初学者，结合详实的应用实例操作，讲解Flash的各种高级应用知识及基本动画的制作方法。

行业应用篇：该篇以商业游戏、产品广告、网站片和MTV动画等行业应用为主题，侧重讲解网络动画实际制作中的各种经验和技巧。

丰富的小栏目拓展知识面：各篇中穿插了新手辅导、小技巧、经验之谈、名词理解、重点提示等小栏目。

Flash CS3 动画制作

宋玉霞 柴华 等编著

电脑应用
入门·提高·精通

入门·提高·精通

机械工业出版社
China Machine Press



入门 · 提高 · 精通



TP391.41/1722D

2008

电脑应用
入门·提高·精通

Flash CS3 动画制作

入门·提高·精通

宋玉霞 柴华 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书全面系统地介绍如何使用 Flash CS3 制作动画,是一本指导初学者快速入门、通过大量案例结合知识点快速提高,最后能够综合应用 Flash 制作游戏、广告和片头等行业应用动画设计的书籍。全书分为基础知识篇、技能训练篇和行业应用篇,共有 18 章,主要内容包括 Flash CS3 基础知识、图形绘制、颜色填充与文本应用、图形编辑、素材和元件、帧/图层与场景应用、基本动画制作、ActionScript 脚本应用基础、引导动画与遮罩动画、时间轴特效与滤镜动画、ActionScript 常用脚本应用、交互组件应用和动画测试与发布等知识,以及商业游戏、产品广告、网站片头和 MTV 动画等行业应用领域中的案例制作。

本书版式新颖、内容浅显易懂、注重“知识+技能”的结合、实用性强。在正文讲解中穿插大量与实际应用相结合的应用案例以及内容丰富的小栏目,每章最后通过小结、学习笔记、常见问题答疑、应用技巧与提高及上机练习来帮助读者巩固所学的知识,并能够学以致用。本书附带一张精心开发的多媒体教学光盘,采用全程语音讲解和情景式教学,读者可对照光盘学习本书内容。

本书适用于 Flash 初、中级用户,也可作为大、中专院校及各类电脑培训班的 Flash 课程的教材使用。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 动画制作入门·提高·精通/宋玉霞,柴华等编著.-北京:机械工业出版社,2008.1

(电脑应用入门·提高·精通)

ISBN 978-7-111-22721-2

I. F… II. ①宋… ②柴… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 171852 号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:李华君

三河市明辉印装有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2008 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm·24.25 印张

定价:46.00 元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线:(010) 68326294

丛书序

无论电脑初学者，还是有一定基础的电脑用户，无论学 Windows XP、Office 办公软件、Photoshop 图像处理、Flash 动画制作还是学 Dreamweaver 网页制作，无论哪个层次、哪个年龄段，目前读者都希望学到的东西不是“皮毛”，而是要能学有所用，解决实际学习、工作和生活中的难题。但怎样才能在较短的时间内掌握最流行的电脑技术？行之有效的学习方法是关键。为此，我们推出了能轻松上手、快速提高电脑应用技能水平的图书——“电脑应用入门·提高·精通系列”丛书。

本丛书之所以叫“入门·提高·精通”是因为我们将学习电脑的过程分为了几个阶段，即先学知识，再掌握软件操作技能，最后达到精通行业应用，我们称之为“三步学习”法。在整个学习过程中将电脑基础知识与实际应用完美地融合在一起，每一步都考虑了初学者的学习需求和应达到的学习目标，并设计出不同的学习方法，让读者快速掌握知识和技能并达到精通的目的。

丛书定位与产品介绍

Introduction

本丛书以职业教育、行业教育、实践应用为主，定位于电脑初、中级用户，内容涵盖了操作系统、电脑应用操作入门、电脑办公、图像处理、网页制作、动画制作、辅助设计、建筑与室内效果设计等常见领域，涉及的软件都采用了最新版本。本丛书主要包括以下图书：

- ◆ 《新手学电脑应用操作入门·提高·精通》
- ◆ 《家庭电脑应用入门·提高·精通》
- ◆ 《电脑办公入门·提高·精通》
- ◆ 《Windows XP 入门·提高·精通》
- ◆ 《Office 2007 中文版入门·提高·精通》
- ◆ 《PowerPoint 2007 中文版入门·提高·精通》
- ◆ 《Excel 2007 中文版入门·提高·精通》
- ◆ 《Photoshop CS3 图像处理入门·提高·精通》
- ◆ 《Flash CS3 动画制作入门·提高·精通》
- ◆ 《Dreamweaver CS3 入门·提高·精通》
- ◆ 《3ds max + V-Ray + Photoshop 建筑与室内效果图设计入门·提高·精通》
- ◆ 《AutoCAD 2008 中文版入门·提高·精通》

丛书特色介绍

Characteristic

- ◆ 精心打造“入门·提高·精通”三步学习法

为了更好地安排入门的内容，将如何学习提高，如何掌握精通的要领等介绍清楚，本书采用分篇分步的形式为读者提供了一个全新的学习模式。所谓三步学习法是指：

第一步	入门 (基础知识 快速学习)	基础知识篇	按软件主要应用功能来分类,讲解软件相关命令,并针对常用命令,给出相应的案例
第二步	提高 (实践技能 实例提高)	技能训练篇	针对该软件的提高知识,以及能够提高工作效率的技巧和应用技能进行讲解,并给出相应的应用案例,重技巧以及经验提示。Word 和 Excel 等 Office 图书则以实例的形式来训练,目的是提高对该软件的熟悉程度
第三步	精通 (行业应用 经典教学)	行业应用篇	针对软件的主要流行应用领域分类,学习经典行业案例制作,基础类图书则侧重于网络技术的应用和电脑维护行业应用

◆ 讲解系统全面,一步到位

在安排知识点时尽量做到系统全面,每章学完后将进行一个小结,并进行相关的疑难问题解答或拓展该章的应用技巧,从而可以帮助读者快速总结该章的学习重点和难点,掌握各种应用技巧。另外,在讲解中还穿插有大量的应用案例,每章结束后还给出了多个练习题,从而实现完全掌握“知识+技能+应用”,做到一步到位。

◆ 双栏排版,知识含量大

本丛书以图为主,主要采用双栏排版的格式,信息含量大。对于具体操作过程采用一步一图的图文结合方式讲解,使读者在学习时能更直观地查看操作的效果,并配以丰富的图注和反映操作先后顺序的序号标注,方便读者阅读。书中还穿插了“新手辅导”、“名词理解”、“重点提示”、“经验之谈”、“行家提醒”等特色小栏目,增大知识含量。

◆ 双色印刷,便于阅读

本丛书采用了以黑色印刷为主的双色印刷,对于小栏目、步骤号和图注等重要知识点和图标则采用另一种颜色印刷,不仅便于读者阅读,而且版式美观大方。

◆ 书盘结合,实例演示

本丛书配有超值的多媒体教学光盘,光盘中提供了书中所有实例的素材和源文件,并提供书中所有实例的教学演示录像,读者可以通过观看光盘中的演示来轻松掌握各项操作技能。

后记,摘录于我们的教学工作

Postscript

5月3日:一位朋友想学电脑,我一看他买了很多电脑参考书,有基础教程、实例教程、家用电脑、Office等,几本书加起来有近千页,我想没有一年半载是看不完的。

7月20日:学校开了一个Flash动画制作短训班,我一进教室,有位同学就走过来对我说:“老师,听说您课讲得好,在上课时能不能多举一些与行业相关的实例?”

7月28日:晚上,收到一位学生发来的短信:“李老师,我今天面试很顺利,不仅设计了一个平面广告,还介绍了广告的构图与创意……我现在对找工作充满了信心。”

丛书编委会
2007年11月

前言

随着互联网时代的到来,网络逐渐融入到了人们的生活中,越来越多的人通过各类网站来获取信息,网络商务也随之兴起。网络动画作为网站中的重要组成部分,也逐渐成为网络应用中的一大热点,现在已有越来越多的人加入到网络动画制作的队伍中,网络动画设计师正成为互联网应用领域不可或缺的重要职位之一。作为对网络动画设计不甚了解的新手,“从何学起,又如何学”也许是他们面临的最大难题;现代社会生活节奏快、时间紧,怎样才能有限的时间内快速掌握网络动画设计的基本技能是初学者最关心的问题,为此我们在这套《入门·提高·精通》系列图书中编写了本书《Flash CS3 动画制作入门·提高·精通》。

本书没有深奥难懂的理论,有的只是实用的操作和丰富的图示说明,并为新手精心打造了“基础操作入门→实用技巧快速提高→行业应用逐步深入”三步学习法,可以使新手在较短时间内快速掌握 Flash CS3 的基本操作及各种实用技能,实现从零起飞、一步到位。

本书有哪些内容

Content

本书共 18 章,分为 3 篇,各篇的内容介绍如下:

- ◆ **基础知识篇 (Flash 基础操作):** 主要讲解 Flash 的基础操作知识。包括 Flash CS3 的工作界面、设置动画制作环境、新建、打开、保存和关闭动画文档、绘制图形、颜色填充与文本应用、编辑图形、素材与元件应用、帧/图层与场景应用、基本动画制作和 ActionScript 脚本应用基础等知识。
- ◆ **技能训练篇 (Flash 的高级应用):** 主要讲解引导动画、遮罩动画、时间轴特效、滤镜动画、ActionScript 常用脚本应用、交互组件应用和动画测试与发布等知识。
- ◆ **行业应用篇 (详细列举了 4 个方面的行业应用案例):** 主要介绍 Flash 行业应用的相关知识。包括商业游戏、产品广告、网站片头和 MTV 动画等,同时对这类行业应用的基本特点、制作流程以及相关的设计理念进行详细的讲述。

怎样阅读本书

Method Of Study

本书按三步学习法进行了循序渐进的讲解,在使用本书时建议先从“基础知识篇”开始学习,通过该篇掌握 Flash 的基础操作方法,然后通过“技能训练篇”的学习,掌握 Flash 的高级应用,将所学的知识灵活运用在实际操作中,并到达举一反三的水平。在练就了较扎实的基本功之后,可进入“行业应用篇”的学习,通过 4 个综合性极强的行业实例,达到综合应用的水平,并初步具备独立设计制作各类网络动画的能力。下面介绍一下各篇的写作特点和实例,方便不同层次和不同需求的读者在使用本书的过程中都能找到自己需要的知识和学习方法:

- ◆ **基础知识篇:** 该篇从零点起步,突出“基础”,强调“基本操作方法”,循序渐进地介绍制作网络动画所需的各种基本技能,讲解全面、详细。每一章按照“知识讲解+基础实例+进阶实例+本章小结+常见问题答疑+巩固练习”的体例进行讲解,其中“常见问题答疑”指出了初学者在学习网络动画制作时,可能会遇到的各种问题

并详细列出相应的解决方法。

- ◆ **技能训练篇**: 该篇定位于初学者, 结合详实的应用实例操作, 讲解 Flash 的各种高级应用知识及基本动画的制作方法。每一章按照“实例目标+知识点分析+制作思路+制作过程+实例小结+巩固练习”的体例进行讲解。
- ◆ **行业应用篇**: 该篇以商业游戏、产品广告、网站片头和 MTV 动画等行业应用为主题, 侧重讲解网络动画实际制作中的各种经验和技巧。每一章按照“相关知识介绍+案例目标+制作思路+制作过程+案例小结+拓展训练”的体例进行讲解。

本书在各篇中还穿插了新手辅导、小技巧、经验之谈、名词理解、重点提示等小栏目, 可以帮助读者拓展知识面。操作步骤和知识点精讲部分以双栏图解为主, 图中添加有说明性文字标注和表示操作前后顺序的序号①、②等。

本书适合的读者对象

Readers

本书适合于下列读者使用:

- ◆ **网络动画设计新手和初学者**: 全面认识和学习网络动画设计的相关知识。
- ◆ **网络动画爱好者**: 熟练掌握 Flash 的各项操作技能, 提高网络动画设计水平。
- ◆ **广告人员**: 学会根据客户的要求, 进行网络商务广告的策划、设计和发布。
- ◆ **就业人员**: 掌握 Flash 的基本使用方法, 达到综合应用的能力, 为就业打下坚实基础。
- ◆ **学生和老师**: 提高电脑应用软件的使用水平, 了解制作网络动画的基本方法。

本书的创作团队

Produce Group

本书由导向文慧组织, 主要由宋玉霞、柴华编著, 其他参加编写、排版和校对工作的人员有: 康昱、许康、晏国英、曾全英、左超红、钟键、熊春、于昕杰、张燕、张陆军、荀于波、刘凡馨、薛凯、康亚雄、徐阳杰、王宏、唐莉、陈星浩、杨荣英、杨超、周秀、沈淑红等, 全书由西华大学李香敏老师审校。

由于作者水平有限, 书中疏漏和不足之处在所难免, 恳请广大读者及专家不吝赐教。若您在阅读本书过程中遇到问题, 可以登录 <http://www.dx-kj.com> 留言, 我们会尽心为您解答。



导向文慧

2007 年 10 月



目 录

丛书序
前言

基础知识篇

第 1 章 Flash CS3 入门基础	3	1.7 巩固练习	16
1.1 认识 Flash CS3	4	第 2 章 制作动画前的准备工作	17
1.1.1 什么是 Flash	4	2.1 动画文档的基本操作	18
1.1.2 Flash 的应用领域	4	2.1.1 新建动画文档	18
1.1.3 Flash CS3 的新增功能	5	2.1.2 打开动画文档	18
1.1.4 Flash CS3 的启动与退出	6	2.1.3 保存动画文档	19
1.2 认识 Flash CS3 工作界面	7	2.1.4 关闭动画文档	19
1.2.1 标题栏	7	2.1.5 基础实例——新建并保存 “时尚 MM 卡通”动画文档	19
1.2.2 菜单栏	8	2.2 设置动画的制作环境	20
1.2.3 “时间轴”面板	8	2.2.1 设置舞台尺寸	20
1.2.4 工具箱	8	2.2.2 设置背景颜色	21
1.2.5 工作区	8	2.2.3 设置标尺	22
1.2.6 “属性”面板	9	2.2.4 设置网格	22
1.2.7 “颜色”面板	9	2.2.5 设置辅助线	23
1.2.8 “库”面板	9	2.2.6 设置动画帧频	23
1.3 设置 Flash CS3 工作界面	10	2.2.7 调整工作区的显示比例	24
1.3.1 调整面板位置	10	2.2.8 进阶实例——设置“时尚 MM 卡通”的制作环境	25
1.3.2 打开和关闭面板	10	2.3 本章小结	27
1.3.3 改变面板显示方式	10	2.4 常见问题答疑	27
1.3.4 保存界面布局	11	2.5 巩固练习	28
1.3.5 基础实例——自定义工作界面	11	第 3 章 图形的绘制	29
1.4 Flash CS3 中的图形概念	13	3.1 Flash CS3 中的绘图模式	30
1.4.1 位图	13	3.1.1 合并绘制模式	30
1.4.2 矢量图	13	3.1.2 对象绘制模式	30
1.4.3 进阶实例——体会位图 和矢量图的区别	14		
1.5 本章小结	16		
1.6 常见问题答疑	16		

3.2 绘制几何图形	31	第5章 图形的编辑	71
3.2.1 绘制矩形	31	5.1 选择图形	72
3.2.2 绘制圆角矩形	32	5.1.1 选择单个图形	72
3.2.3 绘制椭圆	33	5.1.2 选择多个图形	72
3.2.4 绘制扇形	34	5.1.3 利用套索工具选择图形	73
3.2.5 绘制圆环	35	5.1.4 利用魔术棒选择图形	74
3.2.6 绘制多边形	35	5.2 图形的基本编辑	75
3.2.7 绘制星形	36	5.2.1 移动图形	75
3.2.8 基础实例——绘制几何卡通	37	5.2.2 复制图形	75
3.3 绘制线条和色块	41	5.2.3 旋转图形	76
3.3.1 绘制直线	41	5.2.4 缩放图形	77
3.3.2 绘制任意线条	42	5.2.5 翻转图形	78
3.3.3 绘制曲线	43	5.2.6 倾斜图形	79
3.3.4 绘制矢量色块	45	5.2.7 扭曲图形	79
3.3.5 擦除图形	46	5.2.8 封套图形	80
3.3.6 进阶实例——绘制 “时尚 MM 卡通”	48	5.2.9 删除图形	80
3.4 本章小结	51	5.3 图形编辑的进阶应用	81
3.5 常见问题答疑	51	5.3.1 调整图形形状	81
3.6 巩固练习	52	5.3.2 打散图形	84
		5.3.3 组合图形	84
		5.3.4 对齐图形	85
		5.3.5 层叠图形	85
		5.3.6 利用“合并对象”功能 编辑图形	86
第4章 颜色填充与文本应用	53	5.4 基础实例——绘制并编辑 动画场景	87
4.1 为图形填充颜色	54	5.5 本章小结	91
4.1.1 利用“颜色”面板调配颜色	54	5.6 常见问题答疑	92
4.1.2 为图形填充纯色	55	5.7 巩固练习	92
4.1.3 为图形填充渐变色	56		
4.1.4 调整渐变色填充属性	57		
4.1.5 对指定颜色采样	59		
4.1.6 为图形添加轮廓	60		
4.1.7 基础实例——填充 “时尚 MM 卡通”	60		
4.2 文本应用	65	第6章 素材与元件	93
4.2.1 输入文本	65	6.1 素材应用	94
4.2.2 编辑文本	65	6.1.1 Flash CS3 支持的素材类型	94
4.2.3 设置文本样式	66	6.1.2 导入素材	95
4.2.4 进阶实例——制作艺术字	67	6.1.3 应用素材	98
4.3 本章小结	69	6.1.4 编辑素材	100
4.4 常见问题答疑	69	6.1.5 基础实例——利用素材 制作音乐卡	103
4.5 巩固练习	70	6.2 “库”的应用	105



6.2.1 库的基本概念	105	8.2 动画补间动画	143
6.2.2 “库”面板的基本操作	106	8.2.1 创建动画补间动画	143
6.2.3 公用库	108	8.2.2 为动画添加附加效果	144
6.3 元件	109	8.2.3 基础实例——制作网页 广告条	147
6.3.1 元件的类型	109	8.3 形状补间动画	150
6.3.2 创建元件	109	8.3.1 创建形状补间动画	150
6.3.3 编辑元件	110	8.3.2 为动画添加形状提示	151
6.3.4 元件的混合模式	110	8.3.3 进阶实例——制作“红梅 花开”变形动画	152
6.3.5 进阶实例——制作“重新播放” 按钮元件	113	8.4 逐帧动画	155
6.4 本章小结	115	8.4.1 创建逐帧动画	155
6.5 常见问题答疑	115	8.4.2 逐帧动画制作技巧	155
6.6 巩固练习	116	8.4.3 进阶实例——制作“原野” 逐帧动画	157
第7章 帧、图层与场景应用	117	8.5 本章小结	160
7.1 帧	118	8.6 常见问题答疑	160
7.1.1 帧的概念	118	8.7 巩固练习	161
7.1.2 帧的类型	118	第9章 ActionScript 脚本应用基础	163
7.1.3 了解帧的标识状态	118	9.1 ActionScript 脚本概述	164
7.1.4 帧的基本操作	119	9.1.1 基本语法	164
7.2 图层	122	9.1.2 变量	165
7.2.1 图层的概念	122	9.1.3 函数	166
7.2.2 图层的类型	123	9.1.4 运算符	168
7.2.3 图层的基本操作	124	9.2 添加 ActionScript 脚本	170
7.2.4 基础实例——制作霓虹灯效果	128	9.2.1 “动作”面板	170
7.3 场景	131	9.2.2 利用“动作”面板添加 ActionScript 脚本	172
7.3.1 场景的概念	131	9.2.3 脚本助手的应用	172
7.3.2 场景的基本操作	132	9.2.4 基础实例——为动画添加 ActionScript 脚本	173
7.3.3 在工作区中切换场景	133	9.3 场景/帧控制脚本的应用	175
7.3.4 进阶实例——制作场景 切换效果	134	9.3.1 play 语句	175
7.4 本章小结	139	9.3.2 stop 语句	175
7.5 常见问题答疑	139	9.3.3 nextFrame 语句	176
7.6 巩固练习	139	9.3.4 prevFrame 语句	176
第8章 基本动画制作	141	9.3.5 gotoAndPlay 语句	176
8.1 Flash 动画基本知识	142	9.3.6 gotoAndStop 语句	176
8.1.1 Flash 动画基本特点	142		
8.1.2 Flash 中的基本动画类型	142		



9.3.7	nextScene 语句	176
9.3.8	prevScene 语句	177
9.3.9	进阶实例——用脚本控制 动画播放	177

9.4	本章小结	180
9.5	常见问题答疑	180
9.6	巩固练习	181

技能训练篇

第 10 章	引导动画与遮罩动画	185
10.1	引导动画	186
10.1.1	引导层	186
10.1.2	创建引导动画	187
10.1.3	应用实例——制作“穿越” 引导动画	188
10.2	遮罩动画	191
10.2.1	遮罩层	191
10.2.2	创建遮罩动画	193
10.2.3	应用实例——制作“动态 展示”遮罩动画	193
10.3	本章小结	197
10.4	应用技巧与提高	197
10.5	提高练习	198

第 11 章	时间轴特效与滤镜动画	199
11.1	时间轴特效	200
11.1.1	时间轴特效类型	200
11.1.2	添加时间轴特效	201
11.1.3	编辑时间轴特效	202
11.1.4	删除时间轴特效	202
11.1.5	应用实例——利用时间轴特效 制作简单动画	202
11.2	滤镜动画	204
11.2.1	滤镜概述	204
11.2.2	滤镜类型	204
11.2.3	添加滤镜的方法	205
11.2.4	设置滤镜属性	206
11.2.5	创建滤镜动画	207
11.2.6	应用实例——制作“流逝” 滤镜动画	208

11.3	本章小结	212
11.4	应用技巧与提高	212
11.5	提高练习	213

第 12 章 ActionScript 常用脚本

应用	215
12.1 常用属性与条件/循环语句	216
12.1.1 侦听器	216
12.1.2 x 属性	217
12.1.3 y 属性	217
12.1.4 scaleX 属性	217
12.1.5 scaleY 属性	217
12.1.6 alpha 属性	217
12.1.7 rotation 属性	218
12.1.8 visible 属性	218
12.1.9 height 属性	218
12.1.10 width 属性	218
12.1.11 for 语句	218
12.1.12 for...in 语句	219
12.1.13 while 语句	220
12.1.14 do...while 语句	220
12.1.15 break 语句	221
12.1.16 if 语句	221
12.1.17 else 语句	221
12.1.18 应用实例——控制动画中的 卡通属性	222
12.2 常用时间获取语句	226
12.2.1 getHours 语句	226
12.2.2 getMinutes 语句	226
12.2.3 getSeconds 语句	226
12.2.4 getMilliseconds 语句	226

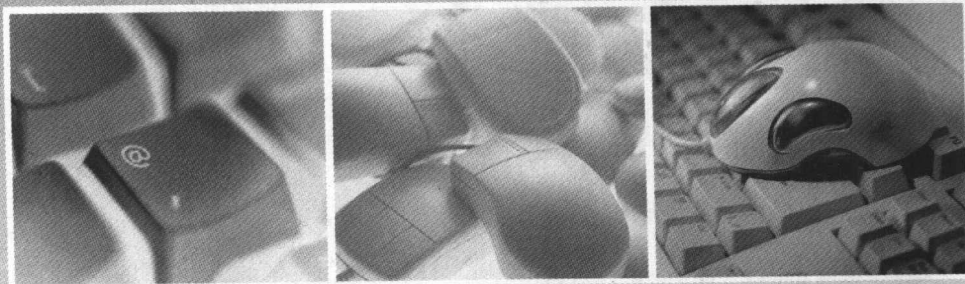


12.2.5	getDate 语句	227	13.2.3	设置组件属性	244
12.2.6	getFullYear 语句	227	13.2.4	组件检查器	245
12.2.7	getMonth 语句	227	13.3	应用实例——利用组件 获取交互信息	246
12.2.8	getDay 语句	227	13.4	本章小结	252
12.2.9	应用实例——制作电子台历	228	13.5	应用技巧与提高	252
12.3	常用声音控制语句	231	13.6	提高练习	252
12.3.1	load 语句	231			
12.3.2	play 语句	231			
12.3.3	close 语句	232	第 14 章	动画测试与发布	253
12.3.4	SoundMixer.stopAll 语句	232	14.1	测试与导出动画	254
12.3.5	soundTransform 语句	232	14.1.1	测试动画	254
12.3.6	应用实例——制作音乐 播放器	233	14.1.2	导出动画	255
12.4	本章小结	235	14.1.3	应用实例——将动画 导出为 GIF 文件	257
12.5	应用技巧与提高	236	14.2	发布动画	258
12.6	提高练习	236	14.2.1	设置发布参数	258
			14.2.2	预览发布效果	261
			14.2.3	发布动画	262
			14.2.4	应用实例——发布“穿越” 引导动画	262
第 13 章	交互组件应用	237	14.3	本章小结	265
13.1	组件概述	238	14.4	应用技巧与提高	265
13.1.1	组件的作用	238	14.5	提高练习	266
13.1.2	Flash CS3 中的组件类型	238			
13.2	常用组件应用	239			
13.2.1	Flash 常用组件	239			
13.2.2	在动画中添加组件	244			

第 15 章 商业游戏	269	15.3 案例小结	289
15.1 Flash 商业游戏基础知识	270	15.4 拓展练习	290
15.1.1 Flash 游戏的特点	270		
15.1.2 常见的游戏类型	270	第 16 章 产品广告	291
15.1.3 Flash 游戏制作流程	272	16.1 Flash 广告基础知识	292
15.1.4 商业游戏设计理念	273	16.1.1 Flash 广告的特点	292
15.2 行业案例——制作“啤酒		16.1.2 Flash 广告的应用领域	292
大作战”游戏	274	16.1.3 Flash 广告制作流程	294
15.2.1 案例目标	274	16.1.4 Flash 广告设计理念	294
15.2.2 制作思路	275	16.2 行业案例——“M 族人”	
15.2.3 制作过程	276	品牌广告	295

16.2.1 案例目标	295	17.3 案例小结	341
16.2.2 制作思路	296	17.4 拓展练习	342
16.2.3 制作过程	297		
16.3 案例小结	314	第 18 章 MTV 动画	343
16.4 拓展练习	314	18.1 MTV 动画基础知识	344
第 17 章 网站片头	315	18.1.1 Flash MTV 的特点	344
17.1 网站片头基础知识	316	18.1.2 Flash MTV 制作流程	344
17.1.1 网站片头的特点	316	18.1.3 Flash MTV 设计理念	345
17.1.2 网站片头制作流程	316	18.1.4 MTV 中的镜头应用	346
17.1.3 网站片头设计理念	317	18.2 行业案例——“星座”	
17.2 行业案例——“风尚国际”		MTV 动画	349
网站片头	318	18.2.1 案例目标	349
17.2.1 案例目标	318	18.2.2 制作思路	349
17.2.2 制作思路	319	18.2.3 制作过程	350
17.2.3 制作过程	320	18.3 案例小结	372
		18.4 拓展练习	372





基础知识篇

第 1 章	Flash CS3 入门基础·····	3
第 2 章	制作动画前的准备工作·····	17
第 3 章	图形的绘制·····	29
第 4 章	颜色填充与文本应用·····	53
第 5 章	图形的编辑·····	71
第 6 章	素材与元件·····	93
第 7 章	帧、图层与场景应用·····	117
第 8 章	基本动画制作·····	141
第 9 章	ActionScript 脚本应用基础·····	163

本章主要知识点

1. 认识 Flash CS3
2. Flash CS3 工作界面
3. 设置工作界面
4. Flash CS3 的图形概念

课程学时：2 学时

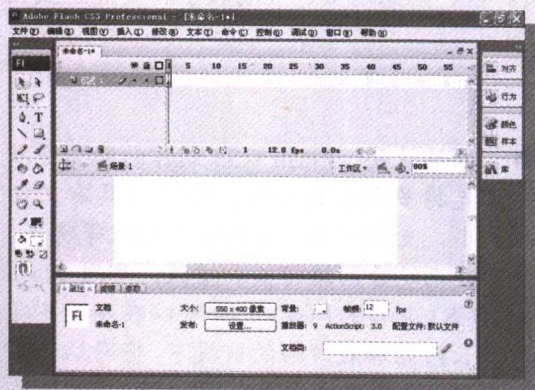
本章精彩实例上机

1. 自定义工作界面
2. 体会位图和矢量图的区别

上机学时：1 学时

第 1 章

Flash CS3 入门基础



本章内容导读

Flash CS3 是目前功能最强大的矢量动画软件之一，利用 Flash 制作的动画作品被广泛应用于网页广告、网站片头、交互游戏、互动教学以及 MTV 动画等诸多领域中。在正式学习 Flash CS3 之前，首先需要认识 Flash CS3 的工作界面，并对设置工作界面的方法以及 Flash CS3 中基本的图形概念有所了解，为以后的学习做好必要的准备。