

实战从入门到精通 (视频教学版)

Flash CC

动画制作与设计

实战从入门到精通

(视频教学版)

课堂直播

1对1

200

20

课堂直播

您在学习过程中遇到任何问题，可关注微信订阅号：zhihui8home进行提问，随时有资深实战型讲师在旁指点，精选难点、重点在腾讯课堂直播讲授。

1对1辅导

作者提供在线测评题，通过打分制度，实时检测读者学习后掌握的情况，1对1辅导，让您学起来更轻松！

200个案例

4个综合行业应用案例，让您看得懂、学得会、做得出，将最实用的秘籍融入每个案例中，教您快速成为动画制作与设计高手。

20小时教学录像

视频教学录像，全部由一线教学和开发人员讲解，帮您轻松学会Flash CC动画制作与设计技能。

刘玉红 侯永岗 编著

10

王牌资源

- ◎ 本书实例完整素材和结果文件
- ◎ 教学幻灯片
- ◎ 本书精品教学视频
- ◎ Flash CC功能与技巧速查手册
- ◎ Flash CC快捷键速查手册
- ◎ Flash CC动画制作常见问题解答
- ◎ Flash CC动画素材库
- ◎ Flash 脚本代码速查手册
- ◎ 网页颜色表
- ◎ 精彩网站配色方案赏析

清华大学出版社



实战从入门到精通 (视频教学版)

Flash CC 动画制作与 设计实战从入门到精通 (视频教学版)

刘玉红 侯永岗 编著

清华大学出版社

北京

内 容 提 要

本书以零基础讲解为宗旨,用实例引导读者深入学习,采取“基础知识→核心技术→高级应用→行业应用案例→全能拓展”的讲解模式,深入浅出地讲解Flash CC动画制作与设计的各项技术及实战技能。

本书第1篇“基础知识”主要讲解Flash CC快速入门、Flash CC的基本操作、使用绘图工具;第2篇“核心技术”主要讲解使用文本工具,使用颜色工具,图层与帧的操作及应用,利用元件和库组织动画素材,为动画添加图片、声音和视频,优化和发布Flash动画;第3篇“高级应用”主要讲解动画角色的设置与运动、合成Flash动画、使用ActionScript添加特效、实现网页的动态交互;第4篇“行业应用案例”主要讲解制作Flash广告、制作个人Flash网站、制作Flash MV、制作贺卡;第5篇“全能拓展”主要讲解反编译SWF文件。

本书适合任何想学习Flash CC制作动画的人员,无论您是否从事计算机相关行业,无论您是否接触过Flash CC,通过学习均可快速掌握Flash CC制作动画的方法和技巧。

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

Flash CC动画制作与设计实战从入门到精通/刘玉红,侯永岗编著. —北京:清华大学出版社,2017

(实战从入门到精通:视频教学版)

ISBN 978-7-302-45014-6

I. ① F… II. ①刘… ②侯… III. ①动画制作软件 IV. ① TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第218524号

责任编辑:张彦青

封面设计:张丽莎

责任校对:张彦彬

责任印制:刘海龙

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 刷 者:三河市君旺印务有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm

印 张:29.25

字 数:712千字

版 次:2017年1月第1版

印 次:2017年1月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:68.00元

产品编号:069551-01

前言

PREFACE

“实战从入门到精通（视频教学版）”系列图书是专门为职场新人量身定做的一套学习用书，整套书涵盖办公、网页设计和动画设计等方面。整套书具有以下特点。

► 前沿科技

无论是 Office，还是 Dreamweaver CC、Photoshop CC、Flash CC，我们都精选较为前沿的知识点或者用户群较大的领域所涉及的知识点，帮助读者认识和了解最新动态。

► 权威的作者团队

组织国家重点实验室和资深应用专家联手编著该套图书，融合丰富的教学经验与优秀的管理理念。

► 学习型案例设计

以技术的实际应用过程为主线，采用全程图解和同步多媒体结合的教学方式，生动、直观、全面地剖析各种应用技能，降低难度，提升学习效率。



为什么要写这样一本书

Flash CC 是一款经典的动画特效媒体制作软件，在 Web 动画和多媒体设计领域深受广大用户青睐。借助 Flash CC 所包含的简化用户界面、高级视频工具及与相关软件集成，可轻松制作交互式网站、色彩丰富的媒体广告、指导性媒体、引人入胜的演示和游戏等。本书由资深动画设计师与经验丰富的电脑教师联手编著，为新手量身打造，从零开始、由浅入深，融合大量实战案例，采用图解和视频教学双模式，立体化辅助学习，使初学者能够真正掌握并熟练应用。



本书特色

► 零基础、入门级的讲解

无论您是否从事计算机相关行业，无论您是否接触过 Flash CC 和动画制作，都能从本书中找到最佳起点。

► 超多、实用、专业的范例和项目

本书在编排上紧密结合深入学习 Flash CC 动画制作技术的先后过程，从 Flash CC 的基本操作开始，带领读者逐步深入地学习各种应用技巧，侧重实战技能，使用简单易懂的实际案例进行分析和操作指导，让读者读起来轻松、操作起来有章可循。



► 随时检测自己的学习成果

本书在每章首页均提供了学习目标，以指导读者重点学习及学后检查。

本书中的“实战演练”均根据本章内容精选案例，读者可以随时检测自己的学习成果和实战能力，做到融会贯通。

► 细致入微、贴心提示

本书在讲解过程中，在各章中使用了“注意”“提示”“技巧”等小栏目，使读者在学习过程中更清楚地了解相关操作，理解相关概念，并轻松掌握各种操作技巧。

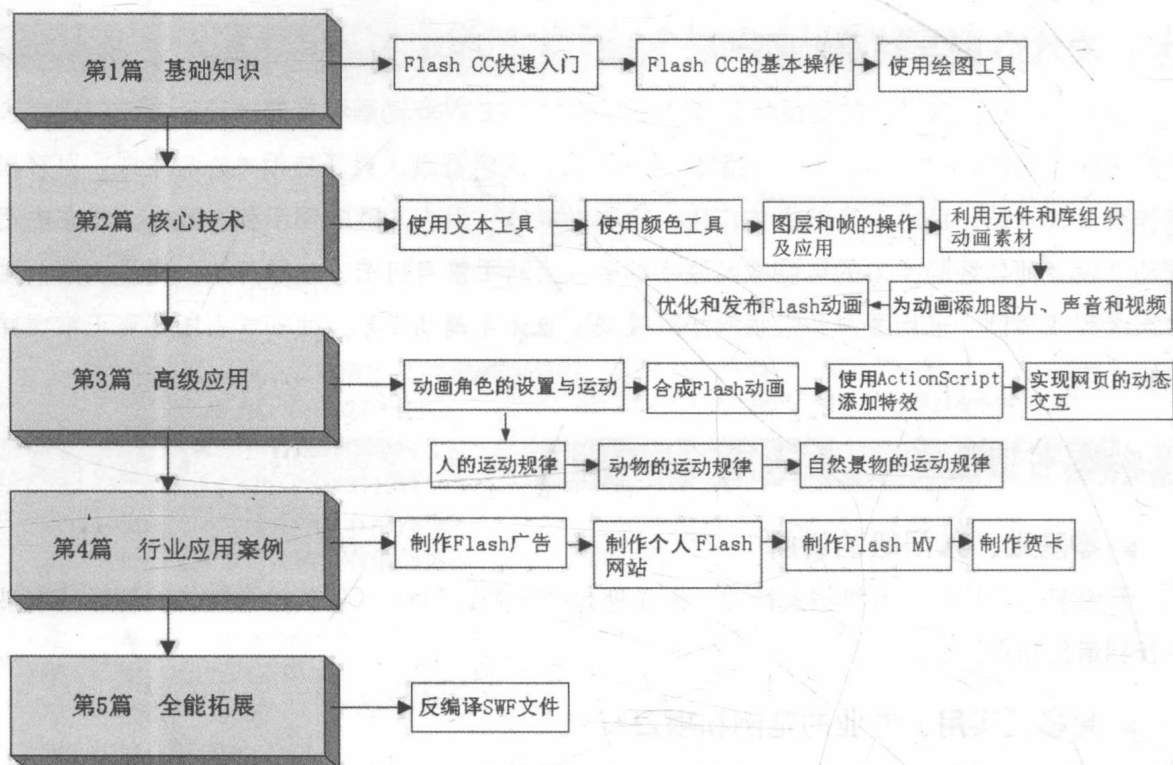
► 专业创作团队和技术支持

本书由千谷网络科技实训中心提供技术支持。您在学习过程中遇到任何问题，可关注微信订阅号 zhihui8home 进行提问，专家人员会在线答疑。



“Flash CC 动画制作”学习最佳途径

本书以学习“Flash CC 动画制作”的最佳制作流程来分配章节，从最初的 Flash CC 基本操作开始，讲解了动画制作的核心技术、高级应用、行业应用案例、网站全能拓展等。特别在本书中讲述了 4 个行业应用案例的设计过程，以进一步提高读者的实战技能。





超值光盘

► 全程同步教学视频

光盘涵盖本书所有知识点，详细讲解每个实例及项目的过程及技术关键点，让初学者轻松掌握书中所有的 Flash CC 动画制作知识。另外，扩展的讲解部分可以让读者了解图书以外的知识。

► 超大容量王牌资源大放送

赠送大量王牌资源，包括本书实例完整素材文件和结果文件、教学幻灯片、本书精品教学视频、Flash CC 功能与技巧速查手册、Flash CC 快捷键速查手册、Flash CC 动画制作常见问题解答、Flash CC 动画素材库、Flash 脚本代码速查手册、网页颜色表、精彩网站配色方案赏析等。



读者对象

- 零基础的 Flash CC 初学者
- 有一定的 Flash 基础，想精通动画制作的人员
- 有一定的动画制作基础，没有项目经验的人员
- 正在进行毕业设计的学生
- 大专院校及培训学校的老师和学生



创作团队

本书由刘玉红和侯永岗编著，参加编写的人员还有刘玉萍、周佳、付红、李园、郭广新、王攀登、蒲娟、刘海松、孙若淞、王月娇、包慧利、陈伟光、胡同夫、梁云梁和周浩浩。在编写过程中，我们尽所能地将最好的讲解呈现给读者，但也难免有疏漏和不妥之处，敬请指正。若您在学习中遇到困难或疑问，或有何建议，可写信至信箱 357975357@qq.com。

目录

第1篇

基础知识

第1章 Flash CC 快速入门

1.1	Flash CC新功能.....	4	1.4.1	【文档】选项卡	13
1.2	安装和运行Flash CC.....	5	1.4.2	实例4——标尺、网格和辅助线	14
1.2.1	实例1——安装Flash CC	5	1.5	Flash CC操作基础	15
1.2.2	实例2——启动和退出Flash CC.....	7	1.5.1	实例5——自定义工作区	15
1.3	熟悉Flash CC的工作环境.....	8	1.5.2	实例6——Flash CC参数设置	16
1.3.1	界面布局	8	1.5.3	实例7——自定义快捷键	16
1.3.2	实例3——关闭Flash CC工作界面中的面板	13	1.5.4	实例8——获得帮助	18
1.4	文档窗口	13	1.6	高手甜点	18

第2章 Flash CC的基本操作

2.1	Flash文件的基本操作.....	22	2.6.1	实例13——如何使用【对齐】面板	38
2.1.1	实例1——新建Flash文件	22	2.6.2	实例14——【对齐】面板运用案例	40
2.1.2	实例2——打开Flash文件	23	2.7	对象的编组.....	41
2.1.3	实例3——保存和关闭Flash文件.....	23	2.7.1	实例15——创建对象组.....	41
2.2	实例4——选择工具的应用.....	25	2.7.2	实例16——编辑对象组.....	42
2.3	实例5——部分选取工具的应用.....	29	2.7.3	实例17——分离对象组.....	42
2.4	对象的简单操作.....	30	2.8	变形对象	43
2.4.1	实例6——对象的选取.....	30	2.8.1	实例18——缩放对象	43
2.4.2	实例7——对象的移动.....	31	2.8.2	实例19——旋转及倾斜对象.....	43
2.4.3	实例8——对象的复制.....	32	2.8.3	实例20——翻转对象	45
2.4.4	实例9——对象的删除.....	34	2.8.4	实例21——自由变形对象	46
2.4.5	实例10——对象定位点的移动	34	2.9	形状的重叠.....	47
2.5	使用查看工具	35	2.9.1	实例22——形状的切割.....	48
2.5.1	实例11——使用手形工具调整工作区的位置.....	35	2.9.2	实例23——形状的融合.....	48
2.5.2	实例12——使用缩放工具调整工作区的大小.....	36	2.10	实战演练——对象的综合操作.....	49
2.6	排列对象	38	2.11	高手甜点	51



第3章 使用绘图工具

3.1 构成Flash形状的基本元素	54	3.7 实例6——矩形和基本矩形工具的应用	67
3.2 实例1——线条工具的应用	54	3.7.1 认识矩形工具	67
3.2.1 认识线条工具	54	3.7.2 应用实例	68
3.2.2 应用实例	55	3.8 实例7——多角星形工具的应用	69
3.3 实例2——套索工具的应用	56	3.8.1 认识多角星形工具	69
3.3.1 认识套索工具	56	3.8.2 应用实例	69
3.3.2 魔术棒工具的应用实例	57	3.9 实例8——刷子工具的应用	70
3.4 实例3——铅笔工具的应用	59	3.9.1 认识刷子工具	70
3.4.1 认识铅笔工具	59	3.9.2 应用实例	71
3.4.2 应用实例	60	3.10 实战演练1——制作漂亮的大礼包	72
3.5 实例4——钢笔工具的应用	61	3.11 实战演练2——制作可爱的大象	74
3.5.1 认识钢笔工具	61	3.12 实战演练3——制作卡通螃蟹	77
3.5.2 应用实例	63	3.13 实战演练4——绘制可爱的蘑菇	82
3.6 实例5——椭圆和基本椭圆工具的应用	65	3.14 实战演练5——制作动画场景背景效果	88
3.6.1 认识椭圆工具	65	3.15 高手甜点	91
3.6.2 应用实例	66		

第2篇

核心技术

第4章 使用文本工具

4.1 认识文本工具	96	4.4 实例6——对文字进行整体变形	102
4.1.1 文本类型	96	4.5 实例7——对文字进行局部变形	103
4.1.2 实例1——利用文本工具输入文字	97	4.6 实战演练1——制作书籍插页	104
4.2 传统文本	97	4.7 实战演练2——制作旋转花纹文字效果	107
4.2.1 实例2——文本输入状态	98	4.8 实战演练3——制作渐出文字	114
4.2.2 实例3——霓虹灯文字	98	4.9 实战演练4——制作打字效果	125
4.3 设置传统文本属性	100	4.10 高手甜点	131
4.3.1 实例4——设置传统文本的字符属性	100		
4.3.2 实例5——设置传统文本的段落属性	101		

第5章 使用颜色工具

5.1 实例1——颜色工具的应用	134	5.2 实例2——墨水瓶工具的应用	137
5.1.1 笔触颜色和填充色	134	5.2.1 认识墨水瓶工具	137
5.1.2 颜色的设置	135	5.2.2 应用墨水瓶工具	138

5.3 实例3——颜料桶工具的应用	139	5.7 位图与矢量图	145
5.3.1 认识颜料桶工具	139	5.7.1 实例7——使用位图	145
5.3.2 应用颜料桶工具	139	5.7.2 实例8——使用矢量图	147
5.4 实例4——滴管工具的应用	141	5.8 实战演练1——为漂亮的大礼包填充颜色	147
5.5 实例5——渐变变形工具的应用	142	5.9 实战演练2——制作互动媒体按钮	149
5.5.1 认识渐变工具	142	5.10 实战演练3——绘制彩虹	151
5.5.2 应用渐变变形工具	143	5.11 实战演练4——制作卡通仙人球	155
5.6 实例6——橡皮擦工具的应用	144	5.12 高手甜点	161
5.6.1 认识橡皮擦工具	144		
5.6.2 应用橡皮擦工具	144		

第6章 图层与帧的操作及应用

6.1 制作Flash CC动画的基础	164	6.3.4 实例11——帧标签、注释和锚记	179
6.1.1 Flash CC动画简述	164	6.4 帧的基本操作	180
6.1.2 实例1——动作补间动画的制作	164	6.4.1 实例12——设置帧频率	180
6.1.3 实例2——形状补间动画的制作	166	6.4.2 实例13——帧的删除和清除	181
6.2 图层的基本操作	168	6.4.3 实例14——帧的选取、复制、粘贴和移动	181
6.2.1 实例3——创建图层和图层文件夹	168	6.4.4 实例15——翻转帧与洋葱皮工具	182
6.2.2 实例4——编辑图层	170	6.5 实战演练1——制作数字倒计时动画	183
6.2.3 实例5——设置图层的状态与属性	171	6.6 实战演练2——制作电视多屏幕动画	185
6.2.4 实例6——使用遮罩层	173	6.7 实战演练3——制作引导线心形动画	187
6.2.5 实例7——使用运动引导层	175	6.8 实战演练4——制作图片切换遮罩效果	193
6.3 时间轴与帧	177	6.9 高手甜点	199
6.3.1 实例8——帧的分类	177		
6.3.2 实例9——帧的显示状态	178		
6.3.3 实例10——插入帧	179		

第7章 利用元件和库组织动画素材

7.1 创建Flash元件	202	7.3.5 实例9——渐变发光滤镜	213
7.1.1 元件概述与分类	202	7.3.6 实例10——渐变斜角滤镜	214
7.1.2 实例1——创建元件	202	7.3.7 实例11——调整颜色滤镜	214
7.1.3 实例2——调用其他文档中的元件	207	7.4 使用【库】面板	215
7.2 使用实例	208	7.4.1 认识【库】面板	215
7.2.1 实例3——为实例另外指定一个元件	208	7.4.2 实例12——库的管理与使用	216
7.2.2 实例4——改变实例	208	7.5 实战演练1——制作绚丽按钮	218
7.3 对实例应用滤镜	210	7.6 实战演练2——制作旋转风车	222
7.3.1 实例5——投影滤镜	210	7.7 实战演练3——巧用滤镜效果打造图片冲击特效	225
7.3.2 实例6——模糊滤镜	211	7.8 高手甜点	229
7.3.3 实例7——发光滤镜	212		
7.3.4 实例8——斜角滤镜	212		



第8章 为动画添加图片、声音和视频

8.1 添加外部图片	232	8.2.5 实例8——使用【属性】面板设置播放效果和播放类型	239
8.1.1 实例1——导入图片	232	8.2.6 实例9——使用声音编辑器编辑声音	240
8.1.2 实例2——使用位图填充	232	8.2.7 实例10——输出声音	240
8.1.3 实例3——使用矢量图形	233	8.2.8 实例11——处理声音	241
8.1.4 实例4——处理位图图像	234	8.3 添加视频	242
8.2 添加与编辑声音	235	8.3.1 Flash CC支持的视频类型	242
8.2.1 Flash CC支持的声音类型	236	8.3.2 实例12——为影片添加视频	242
8.2.2 实例5——导入声音	236	8.4 高手甜点	244
8.2.3 实例6——为影片添加声音	236		
8.2.4 实例7——为按钮添加声音	237		

第9章 优化和发布Flash动画

9.1 Flash动画的优化	246	9.2.4 实例6——JPEG输出的设置	253
9.1.1 实例1——动画的优化	246	9.2.5 实例7——PNG输出的设置	254
9.1.2 实例2——动画的测试	247	9.3 Flash动画的发布	255
9.2 输出前的格式设置	247	9.3.1 实例8——导出动画	255
9.2.1 实例3——Flash输出的设置	248	9.3.2 实例9——预览发布动画	256
9.2.2 实例4——HTML输出的设置	249	9.4 高手甜点	257
9.2.3 实例5——GIF输出的设置	251		

第3篇

高级应用

第10章 动画角色的设置与运动

10.1 创建Flash 动画角色	262	10.3.2 实例6——飞行类动物的运动	273
10.1.1 动画角色概述	262	10.3.3 实例7——水生类动物的运动	274
10.1.2 实例1——创建动画角色	263	10.4 不同自然景物的运动规律	275
10.2 人的运动规律	265	10.4.1 实例8——风和水类景物的运动	275
10.2.1 实例2——人的走动	265	10.4.2 实例9——火和云类景物的运动	276
10.2.2 实例3——人的跑步	269	10.4.3 实例10——雨和雪类景物的运动	278
10.2.3 实例4——人的转身	270	10.4.4 实例11——雷电和爆炸的运动	279
10.3 不同动物的运动规律	271	10.5 高手甜点	279
10.3.1 实例5——四足类动物的运动	271		

第11章 合成Flash动画

11.1 传统动画与Flash动画制作流程	282	11.1.2 Flash动画的原理	284
11.1.1 传统动画制作流程	282	11.1.3 制作Flash动画的操作流程	284

11.1.4 对Flash动画创作进行规划	284	11.2.4 实例4——动画预设	293
11.2 实现Flash CC动画合成	285	11.3 实战演练1——制作散点遮罩动画	294
11.2.1 实例1——逐帧动画	285	11.4 实战演练2——制作太阳动画	298
11.2.2 实例2——补间动画	287	11.5 高手甜点	301
11.2.3 实例3——遮罩动画	291		

第12章 使用ActionScript添加特效

12.1 ActionScript概述	304	12.3.3 实例8——影片加载与释放类函数	316
12.1.1 ActionScript基本术语	304	12.4 ActionScript中的基本语句	317
12.1.2 实例1——使用【动作】面板	305	12.4.1 实例9——if条件判断语句	317
12.1.3 实例2——使用Flash CC帮助系统	306	12.4.2 实例10——特殊条件判断语句	319
12.2 ActionScript的语法基础	306	12.4.3 实例11——for循环	319
12.2.1 实例3——界定符与点操作符	306	12.4.4 实例12——while和do...while循环	320
12.2.2 实例4——关键字、操作符、 字母的大小写	307	12.4.5 实例13——switch语句	321
12.2.3 实例5——注释	312	12.5 实战演练1——制作转动的彩色 五角星	322
12.3 常用的ActionScript函数	312	12.6 实战演练2——制作飘雪效果	325
12.3.1 实例6——播放/流程控制类函数	312	12.7 高手甜点	328
12.3.2 实例7——制作一个控制Flash播放的 按钮	313		

第13章 实现网页的动态交互

13.1 组件的使用	330	13.1.6 实例6——ScrollPane组件	345
13.1.1 实例1——组件的添加与删除	330	13.2 ActionScript函数综合应用	346
13.1.2 实例2——设置组件参数	331	13.2.1 实例7——制作切换图片效果	346
13.1.3 实例3——Button组件与CheckBox组件	335	13.2.2 实例8——制作切换背景颜色效果	350
13.1.4 实例4——ComboBox组件、List组件与 Label组件	337	13.2.3 实例9——制作星光闪烁效果	355
13.1.5 实例5——RadioButton组件与 ProgressBar组件	342	13.3 高手甜点	360

第4篇

行业应用案例

第14章 制作Flash广告

14.1 Flash广告设计基础	364	14.4 动画制作步骤详解	367
14.2 基本制作步骤	364	14.5 高手甜点	380
14.3 设计前的指导	366		



第15章 制作个人Flash网站

15.1 实例分析	384	15.2.1 网站结构规划	384
15.1.1 背景概述	384	15.2.2 主场景的设计	385
15.1.2 实例简介	384	15.2.3 次场景的设计	387
15.2 具体的设计步骤	384	15.3 高手甜点	392

第16章 制作Flash MV

16.1 Flash MV设计基础	394	16.4 添加歌词	398
16.2 初期准备工作	394	16.4.1 设置声音同步	398
16.2.1 准备音乐素材	394	16.4.2 标注歌词位置	399
16.2.2 根据歌词内容撰写MV剧本	396	16.4.3 制作歌词元件	399
16.2.3 人物设定和场景设定	397	16.4.4 将歌词文件添加到动画	400
16.3 实现动画效果	397	16.5 预载动画场景的制作	402
16.3.1 制作人物原画和背景原画	397	16.6 动画制作步骤详解	405
16.3.2 合成人物原画和背景原画	398	16.7 高手甜点	412

第17章 制作贺卡

17.1 制作生日贺卡动画	414	17.3 高手甜点	437
17.2 制作友情贺卡	422		

第5篇

全能拓展

第18章 反编译SWF文件

18.1 常用的反编译软件	442	18.3 实例3——使用Flash修改反编译后的FLA文件	447
18.2 反编译SWF文件	444	18.4 实战演练——制作MV	449
18.2.1 实例1——使用Imperator FLA软件	445	18.5 高手甜点	455
18.2.2 实例2——使用硕思闪客精灵软件	445		

第 1 篇

基础知识

- △ 第 1 章 Flash CC 快速入门
- △ 第 2 章 Flash CC 的基本操作
- △ 第 3 章 使用绘图工具

第1章

Flash CC 快速入门

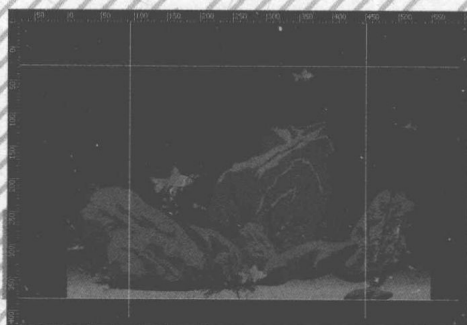
● 本章导读

目前, Adobe Flash CC (简称 Flash CC) 是制作动画最流行的软件。通过本章的学习, 读者可以对 Flash CC 有一定的初步了解, 为使用该软件打基础。本章着重介绍了 Flash CC 的安装和运行、新功能、工作界面、文档窗口以及一些基础操作。

● 本章学习目标 (已掌握的在圆圈中打钩)

- ◎ 熟悉 Flash CC 的新功能
- ◎ 掌握安装 Flash CC 的方法
- ◎ 熟悉 Flash CC 的工作环境
- ◎ 掌握文档窗口的基本操作
- ◎ 掌握 Flash CC 的操作基础

● 重点案例效果



30%

40%



1.1

Flash CC新功能

Flash CC 在原有版本的基础上进行了全面的更新，新增了许多功能，使用户界面更加美观，操作更加流畅，下面介绍 Flash CC 新增的功能。

1. 性能改进

采用模块化 64 位架构重构 Flash，这是最关键的性能改进之一。应用程序启动比以往较快，加快了发布速度，提高了导入素材和打开文件的速度。

2. 重新设计了部分用户界面

重新设计并简化了【键盘快捷键】对话框（见图 1-1），增加了“搜索”文本框，可快速查找相应的快捷命令；增加的“复制到剪贴板”按钮，可以把整个键盘快捷键列表复制到剪贴板，将其复制到文本编辑器中以便快速参考；快捷键设置冲突时会显示一条警告信息，以便排除快捷键冲突；可以保存自定义快捷键作为预设。

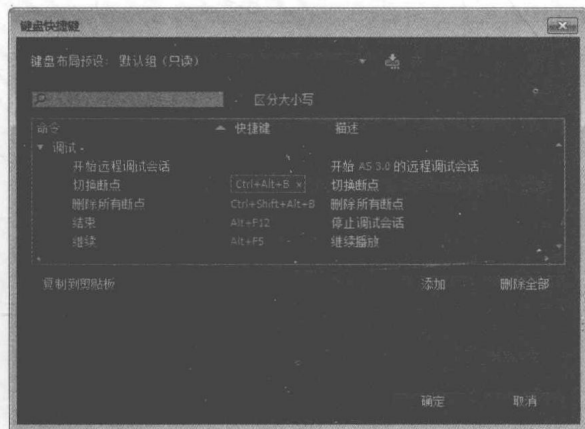


图 1-1 【键盘快捷键】对话框

简化了【首选参数】对话框，删除了几项很少使用的选项，增加了可与 Creative Cloud 同步首选参数时的工作流程设置，如图 1-2 所示。

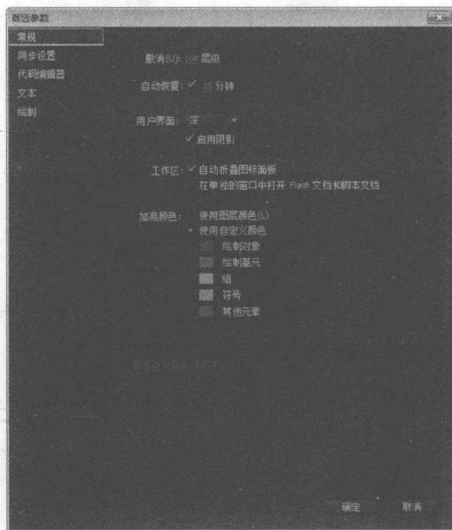


图 1-2 【首选参数】对话框

3. 改进了设计人员的工作流程，提高了工作效率

Flash CC 改进了设计人员和动画制作人员的工作流程。元件的绘制和操作、时间轴的操作、图层编辑、舞台及内容的缩放等都提供了更高效的功能，并且提供了深色和浅色两种用户界面主题，使用户能更专注于舞台而不是各种工具和菜单。

- ☆ 将元件和位图分布到关键帧。“分布到关键帧”选项允许用户将图层上的多个对象分布到各个不同的关键帧。通过将多个元件或位图分布到关键帧，可以快速创建逐帧动画。
- ☆ 交换多个元件和位图。在舞台上大量对象需要批量替换时，使用“交换元件”

和“交换位图”可快速完成操作。替换完之后，Flash CC 会保留原有元件的属性信息。

- ☆ 设置多个图层为引导图层或遮罩图层。
- ☆ 批量设置图层属性，比如批量修改图层类型或轮廓颜色。
- ☆ 对时间轴范围标记的改进，可以按比例扩展或收缩时间轴范围。
- ☆ 全屏模式，按 F11 键切换到全屏模式将隐藏面板和菜单命令，为舞台分配更多的屏幕空间。
- ☆ 定位到舞台中心，在较大的工作区工作时，不管滚动到舞台的任何角落，都可通过状态栏上的【舞台居中】按钮快速回到舞台中心。
- ☆ 简化 PSD 和 AI 文件导入流程，提高效率。
- ☆ 绘图工具的颜色实时预览。

- ☆ 缩放到锚点。在缩放舞台大小时将 Flash 资源固定到舞台上预定义的锚点处。
- ☆ 用户界面。Flash CC 的用户界面有“深色”和“浅色”两种主题。

4. 其他新功能

Flash CC 改进了视频导出流程，只导出 QuickTime (MOV) 文件。Flash CC 已经完全集成了 Adobe Media Encoder，可以利用 Adobe Media Encoder 将 MOV 文件转换为各种其他格式。【导出视频】对话框如图 1-3 所示。

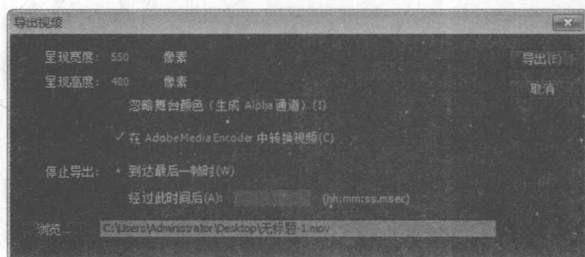


图 1-3 【导出视频】对话框

1.2 安装和运行Flash CC

在使用 Flash CC 软件之前，需要先安装和运行该软件。

1.2.1 实例 1——安装 Flash CC

由于 Flash CC 只支持 64 位的操作系统，所以在安装软件前，需要确认操作系统为 64 位。安装 Flash CC 的具体操作步骤如下。

步骤 1 将 Flash CC 的安装盘放入光驱中，弹出【Adobe 安装程序】对话框，如图 1-4 所示。

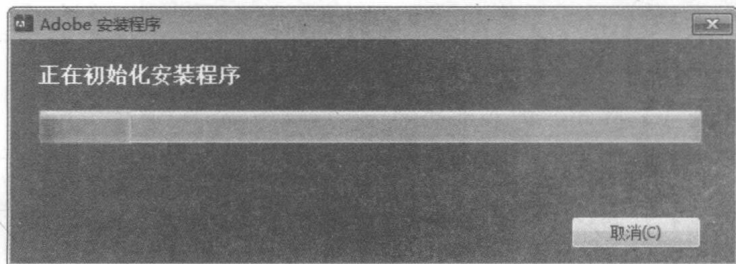


图 1-4 【Adobe 安装程序】对话框