



全国职业院校计算机实用型教材  
根据国家教育部职业教育教学大纲编写



# Flash

# 应用案例教程

主编 李 彪



本教程由专业教师团队倾力打造  
零起点引导您掌握软件操作技能  
范例操作手把手教授您职场技能  
上机指导让您边学边练即学即用  
典型实例让您体验真实的设计魅力  
精彩光盘提供实例作品和基础多媒体配套教程

项目式案例教学

紧扣学校教学需要

一切为应用服务



配多媒体教学光盘

哈尔滨工程大学出版社



全国职业院校计算机实用型教材

# Flash 应用案例教程

主 编 李 彪

副主编 张荣斌

编 委 李 彪 李 勇 胡小春

朱世波 周永华 蒋 平

尹新梅 张荣斌 马秋云

哈尔滨工程大学出版社

## 内 容 简 介

Flash 是由 Macromedia 公司推出的一种交互式矢量多媒体技术软件, 它操作简单, 功能强大, 是多媒体及动画创作的主流软件。它的应用范围很广, 广泛应用于网页制作、广告、动画短片、Flash MV、多媒体展示、游戏等各个领域。

本书以 Flash 8.0 中文版为蓝本, 从实际应用出发, 以项目教学法为教学理念, 将软件基础与实际应用技能完美结合, 通过“基础知识”+“范例操作”+“上机操作”+“习题”4 个环节, 全方位阐述了 Flash 8.0 软件的操作方法与实际应用技巧。全书共 12 章, 分基础部分和案例应用部分。基础部分介绍软件必备操作技巧(包括 Flash 基础知识; 绘图工具详解; Flash 基础动画制作; Action Script 编程基础); 案例应用部分介绍 Flash 在实际工作中的典型应用(包括文字动画; 按钮与菜单; 鼠标特效; Action Script 编程基础站; 制作 Flash 广告; 制作网站片头; 制作 Flash MV; 影片优化与导出)。

该书从职业院校教学实际出发, 理论联系实际, 内容丰富、语言通俗、实用性强。可作为职业院校计算机与动画设计应用专业实用型教材, 还可作为学校相关课程的实例辅助教材以及供广大动画爱好者、多媒体设计师、网页设计师、网站开发人员参考学习。

### 图书在版编目(CIP)数据

Flash 应用案例教程/李彪主编.—哈尔滨:

哈尔滨工程大学出版社, 2008.4

ISBN 978-7-81133-215-5

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

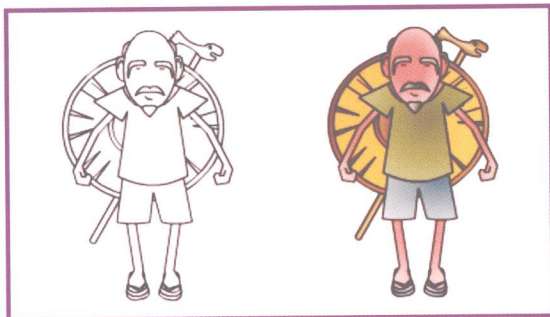
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 034948 号

---

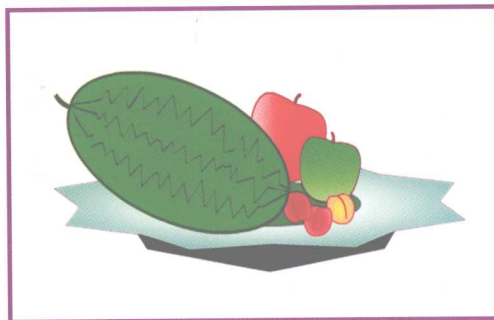
出版发行 哈尔滨工程大学出版社  
社 址 哈尔滨市南岗区东大直街 124 号  
邮政编码 150001  
发行电话 0451-82519328  
传 真 0451-82519699  
经 销 新华书店  
印 刷 四川墨池印务有限公司  
开 本 787mm×1092mm 1/16  
印 张 16.5 彩插 4  
字 数 402 千字  
版 次 2008 年 4 月第 1 版  
印 次 2008 年 4 月第 1 次印刷  
定 价 28.80 元(配多媒体教学光盘 1 张)  
<http://press.hrbeu.edu.cn>  
E-mail: [heupress@hrbeu.edu.cn](mailto:heupress@hrbeu.edu.cn)

---

## → 第2章

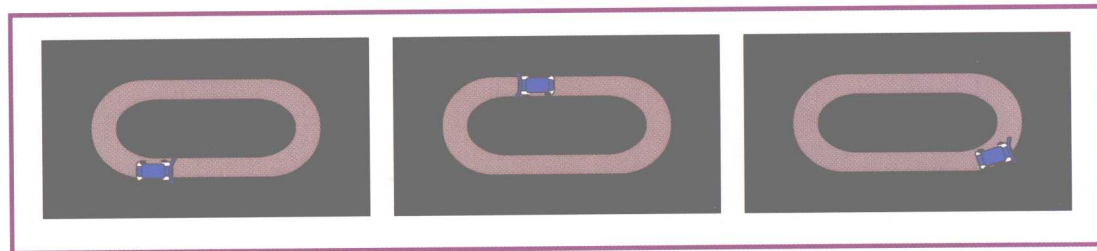


绘制、填充怪老头

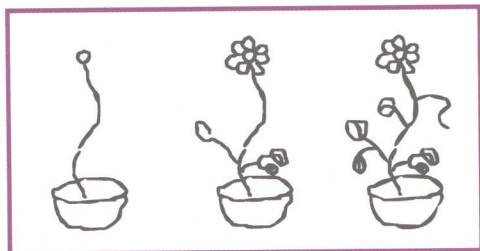


绘制果盘

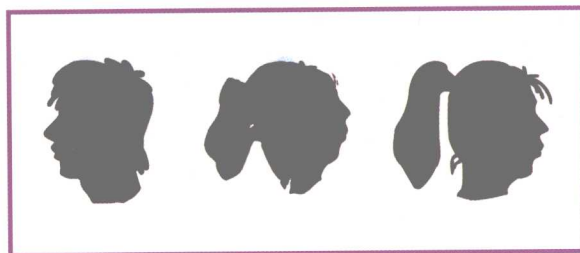
## → 第3章



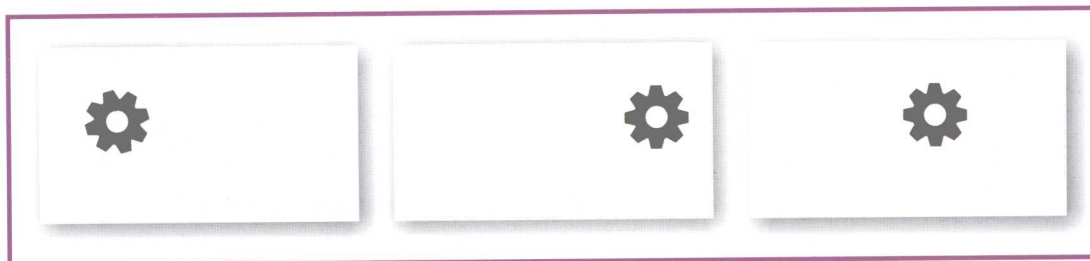
引导动画



花开动画



形变动画



动作补间动画

## → 第4章

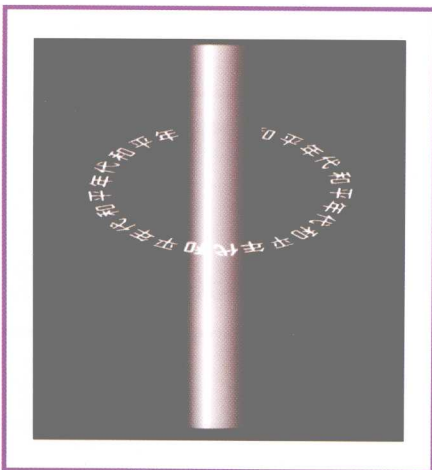


鼠标观看图片



控制图片

## → 第5章

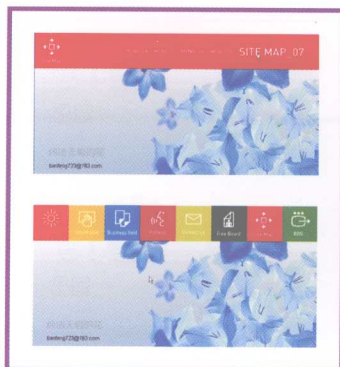


文字旋转



文字跳动

## → 第6章

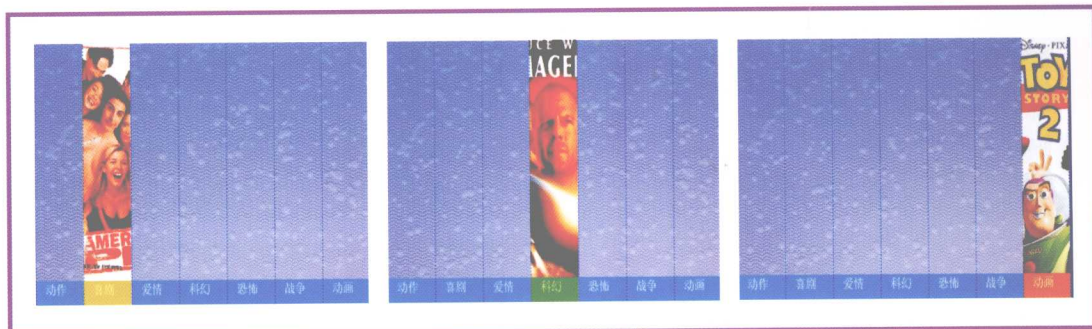


导航



导航

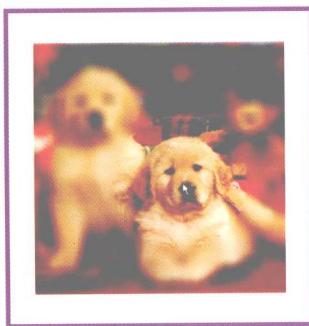
## → 第7章



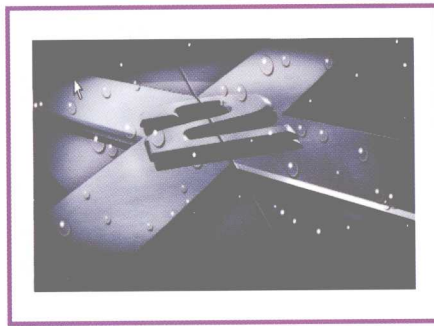
电影海报



简单鼠标跟随效果

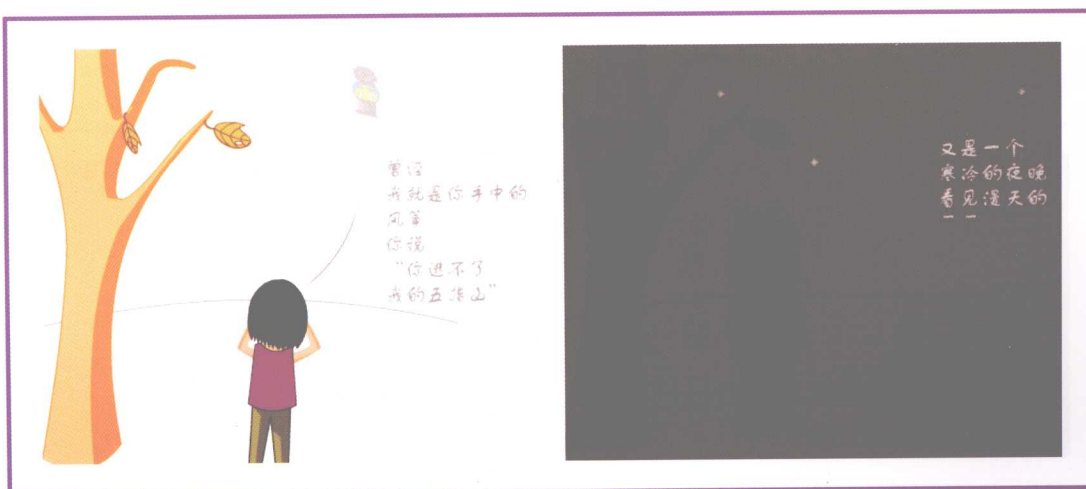


鼠标特效遮照跟随



鼠标特效之水滴

## → 第8章



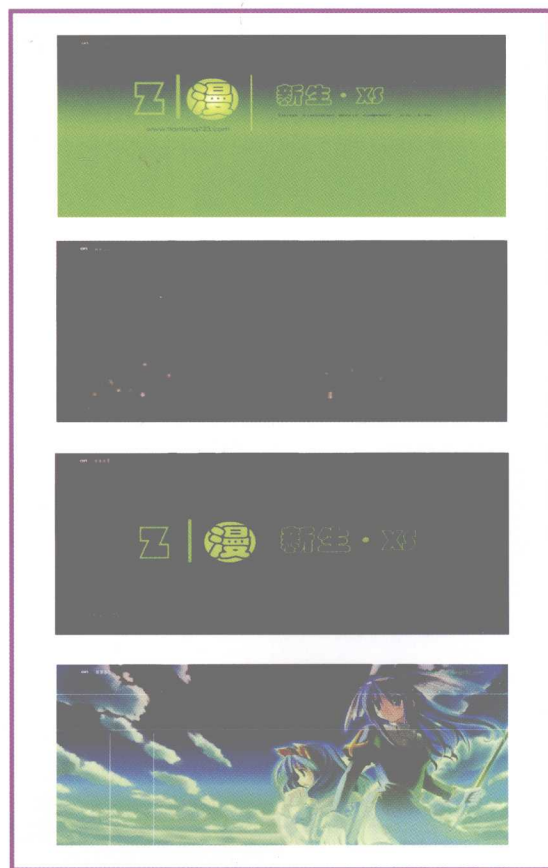
贺卡

## → 第9章



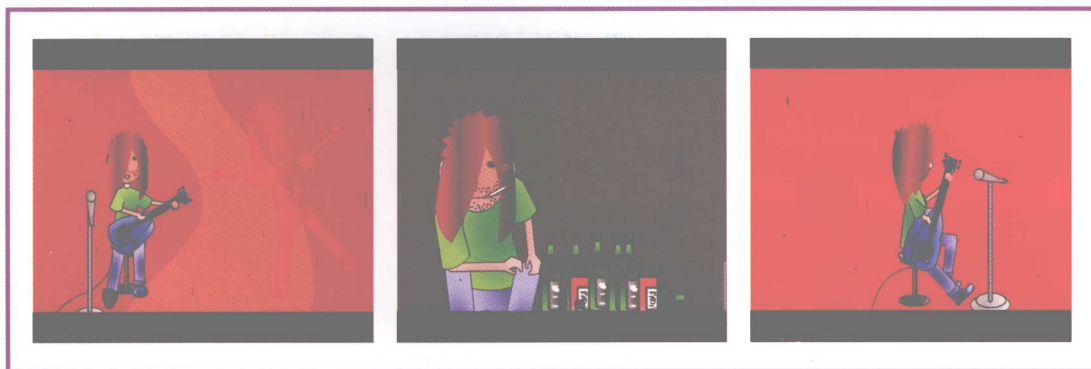
女子馆

## → 第10章



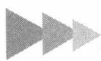
新生

## → 第11章



About-a-girl

# 前言



电脑技术的飞速发展，现已普及到各行各业的工作中和人们的生活、娱乐、学习中，越来越多的人在努力学习电脑技术，掌握软件操作和应用技能，以融入到现代信息社会中。

在这种需求下，各种电脑学校如雨后春笋般诞生，不论是电脑学员、大中专院校学生还是自学者，都希望挑选一本适合自己阅读的图书，通过学习，真正达到掌握软件功能和提高实战应用水平的目的。根据调查显示，目前市场上的计算机图书虽然种类繁多，但是绝大部分职业院校的教材过于重视理论，让初学者从软件入门到掌握软件操作技能再到各行各业实际应用软件设计的教材却少之又少。

针对以上原因该教材编委在对目前计算机教材使用情况进行广泛调查和研究的基础上，结合目前各职业院校的教学实践编写了这套针对性、实用性极强的计算机应用型教学丛书。

“应用案例教程”系列图书所表现的是：以项目教学法为教学理念，以初学者为基石，采用零起点学习软件必备基础知识，了解常用基本概念，熟悉软件工作环境和掌握软件基本功能；范例操作提高软件操作技能，在熟悉基本操作之后，通过典型范例操作的演示，进一步熟悉和巩固所学知识，达到边学边练的学习效果；应用案例体验真实设计，最后通过商业应用案例的综合应用，全面掌握软件的操作技巧和设计水平，从而达到最终走上实际应用工作岗位的学习目标。

该套图书的特色在于：

## 紧扣教学需要，一切为应用服务

近些年来，社会上流行的各种认证可以说是学历教育的翻版。事实上那些学历证书和各种培训证书只是进入求职行业的一个敲门砖而已，能否胜任职位工作，还要看实际掌握的技能。本丛书是从实际应用出发，打破传统的应试教学，重在学以致用，不仅适合职业院校教材用书，更适合同今各种社会认证教材用书。

## 先进的项目教学法为教学理念

经验告诉我们，没有一种学习方法比这种项目教学法提供的边学边练的学习法学得更快。本套图书在学习完相关知识点后设置具有代表性的范例操作加以演练，使读者在学习的过程中掌握软件的使用方法和技巧并得到巩固。

## 范例操作，手把手教授您职场技能

该套图书是以提高学生素质为目标，以培养实际应用技能为重点，既强调软件基本操作技能，又强调软件操作技能在实践中的应用和设计相关知识。

## 上机操作边学边练，即学即用

为了提高学习效果，充分发挥读者的学习主观能动性和创造力，本套图书在每章精心设计了一

些上机操作实例，老师对上机操作实例作主要步骤提示，学生可以根据提示自己完成其完整制作过程，达到边学边练，即学即用的学习效果。

### 科学的教学结构体系

“应用案例教程”系列图书通过“基础知识”+“范例操作”+“上机操作”+“习题”几大环节，将软件基础与实际应用紧密结合，突出了学练结合的教学思想。首先引导初学者快速了解本软件的必备基础知识，再结合相关理论知识，用实例来剖析软件功能在实际工作中的运用，为了让读者能够真正掌握所学知识，还安排了一些实例让读者自己动手去做，并提供步骤提示，引导读者根据所学知识完成上机实例的操作，进一步提高读者对软件的应用能力。最后为了进一步巩固所学知识，对所学知识进行测试，安排了一些与本章知识相关的选择题、填空题、问答题以及上机题等，从而拓展学习思路，巩固学习效果达到学以致用目的。

### 配套基础多媒体和源文件光盘

为方便学习，本套教材配套了相关多媒体基础教程以供读者使用，另外，提供了本教材的源文件和素材方便读者练习。

## 职业导航

如今电脑已经成为艺术设计或者办公领域中不可缺少的工具，广告、网页、装饰装潢、动画、多媒体以及装帧等设计领域工作都使用电脑来完成。因此，掌握电脑的基本操作和电脑设计技能是进入现代化办公或设计领域，谋求一份理想工作的前提条件。这里我们精心编制了如下“职业导航”，给出读者心中目标职位所需要掌握的知识结构及学习方向，希望可以帮助读者明确目标，避免走弯路，成功就业。

| 目标职位 | 平面设计师                        | 网页设计师                             | 建筑/装饰装潢/<br>游戏设计师         | 多媒体制作师               | 机械工程师                                | 财务、管理<br>大师                 |
|------|------------------------------|-----------------------------------|---------------------------|----------------------|--------------------------------------|-----------------------------|
| 知识结构 | Photoshop<br>CorelDRAW       | Dreamweaver<br>Flash<br>Photoshop | 3ds max<br>AutoCAD        | Authorware<br>Flash  | AutoCAD<br>Pro/ENGINEER<br>Mastercam | Word<br>PowerPoint<br>Excel |
| 就业方向 | 广告部门<br>平面媒体<br>出版事业<br>网站设计 | 网站设计<br>软件开发与加工<br>机关、企业信息部门      | 装饰装潢设计<br>建筑绘图与设计<br>游戏制作 | 学校<br>出版事业<br>媒体广告公司 | 游戏公司影视动画机构，建筑、机械设计等                  | 文秘办公<br>财务人员<br>销售管理        |

本丛书由从事职业教育工作多年的、有丰富教学经验的教师精心策划并组织编写。由于时间紧迫，本书难免存在不妥之处，恳请读者提出宝贵意见，请将您的建议或意见发送至 [scdzpub@163.com](mailto:scdzpub@163.com) 与作者联系。

编 者

2008 年 4 月

# 目 录

## Flash 应用案例教程

### Chapter 01 Flash 基础知识

|          |                            |   |
|----------|----------------------------|---|
| Part 1.1 | <<< Flash 概述.....          | 2 |
| 1.1.1    | Flash 简介.....              | 2 |
| 1.1.2    | Flash 的特点.....             | 2 |
| Part 1.2 | <<< Flash 常用词汇及含义.....     | 3 |
| 1.2.1    | 矢量图和位图.....                | 3 |
| 1.2.2    | 图层.....                    | 3 |
| 1.2.3    | 时间轴和帧.....                 | 4 |
| 1.2.4    | 库和元件.....                  | 4 |
| Part 1.3 | <<< 认识 Flash 8.0 工作界面..... | 5 |
| 1.3.1    | Flash 8.0 工作界面.....        | 5 |
| 1.3.2    | 设置舞台场景的属性.....             | 6 |
| 1.3.3    | 设置标尺和辅助线.....              | 7 |
| 1.3.4    | 设置网格.....                  | 8 |
| 本章小结     | .....                      | 8 |
| 本章习题     | .....                      | 8 |

### Chapter 02 绘图工具详解

|          |                          |    |
|----------|--------------------------|----|
| Part 2.1 | <<< Flash 8.0 的工具面板..... | 10 |
| Part 2.2 | <<< 图形绘制工具.....          | 11 |
| 2.2.1    | 线条工具.....                | 11 |
| 2.2.2    | 椭圆工具.....                | 12 |
| 2.2.3    | 矩形工具.....                | 13 |
| 2.2.4    | 钢笔工具.....                | 15 |
| 2.2.5    | 铅笔工具.....                | 16 |
| 2.2.6    | 刷子工具.....                | 17 |
| 2.2.7    | 橡皮擦工具.....               | 18 |
| Part 2.3 | <<< 选取及变形工具.....         | 19 |
| 2.3.1    | 选择工具.....                | 19 |

|          |                          |    |
|----------|--------------------------|----|
| 2.3.2    | 部分选取工具 .....             | 21 |
| 2.3.3    | 套索工具 .....               | 22 |
| 2.3.4    | 任意变形工具 .....             | 24 |
|          | 范例操作 绘制怪老头 .....         | 26 |
| Part 2.4 | <<< 颜色填充工具 .....         | 28 |
| 2.4.1    | 颜料桶工具 .....              | 28 |
| 2.4.2    | 填充变形工具 .....             | 30 |
| 2.4.3    | 滴管工具 .....               | 31 |
| 2.4.4    | 墨水瓶工具 .....              | 32 |
|          | 范例操作 给绘制的怪老头图形填充颜色 ..... | 33 |
| Part 2.5 | <<< 查看工具 .....           | 35 |
| 2.5.1    | 手型工具 .....               | 35 |
| 2.5.2    | 缩放工具 .....               | 36 |
| Part 2.6 | <<< 文本工具 .....           | 37 |
|          | 上机操作 .....               | 38 |
|          | 本章小结 .....               | 40 |
|          | 本章习题 .....               | 40 |

## Chapter 03 Flash 基础动画制作

|          |                        |    |
|----------|------------------------|----|
| Part 3.1 | <<< 组、元件、库 和图层 .....   | 42 |
| 3.1.1    | Flash 中组的概念 .....      | 42 |
| 3.1.2    | Flash 中的元件 .....       | 42 |
| 3.1.3    | Flash 中的库 .....        | 44 |
| 3.1.4    | Flash 中的图层 .....       | 46 |
| Part 3.2 | <<< Flash 中的动画类型 ..... | 48 |
| 3.2.1    | Flash 动画的基本类型 .....    | 49 |
| 3.2.2    | 认识帧标识 .....            | 49 |
| 3.2.3    | 认识层标识 .....            | 50 |
| 3.2.4    | 逐帧动画 .....             | 50 |
|          | 范例操作 制作花开效果 .....      | 51 |
| 3.2.5    | 形状补间 .....             | 52 |
|          | 范例操作 头像转换效果 .....      | 52 |
| 3.2.6    | 动画补间 .....             | 54 |
|          | 范例操作 齿轮滚动效果 .....      | 54 |
| 3.2.7    | 引导动画 .....             | 56 |
|          | 范例操作 汽车环绕运动效果 .....    | 56 |
| 3.2.8    | 遮罩动画 .....             | 60 |
|          | 范例操作 聚光灯效果 .....       | 60 |
| 3.2.9    | Action Script 动画 ..... | 62 |

|                   |    |
|-------------------|----|
| 上机操作 .....        | 63 |
| 1 创建简单动画场景 .....  | 63 |
| 2 制作跑动中的金钱豹 ..... | 66 |
| 本章小结 .....        | 68 |
| 本章习题 .....        | 68 |

## Chapter 04 Action Script 编程基础

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Part 4.1 <<< Action Script 简介 .....     | 70 |
| 4.1.1 Action Script 概述 .....            | 70 |
| 4.1.2 Action Script 的特点 .....           | 70 |
| Part 4.2 <<< Action Script 的 添加方法 ..... | 70 |
| Part 4.3 <<< Action Script 语句 .....     | 71 |
| 4.3.1 Action Script 的基本语法 .....         | 71 |
| 4.3.2 Action Script 常用术语 .....          | 72 |
| 4.3.3 常用 Action Script 语句 .....         | 73 |
| 范例操作 Action Script 实现下雨效果 .....         | 75 |
| 范例操作 鼠标查看图片 .....                       | 79 |
| 4.3.4 Action Script 脚本中的运算符 .....       | 84 |
| 4.3.5 自定义函数 .....                       | 88 |
| 范例操作 控制图片大小明暗 .....                     | 89 |
| 上机操作 .....                              | 91 |
| 本章小结 .....                              | 97 |
| 本章习题 .....                              | 97 |

## Chapter 05 文字动画

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Part 5.1 <<< 文字动画的特点与表现方法 ..... | 100 |
| 5.1.1 文字动画的特点 .....             | 100 |
| 5.1.2 文字动画的表现方法 .....           | 100 |
| Part 5.2 <<< 文字动画的制作 .....      | 100 |
| 5.2.1 立体文字 .....                | 100 |
| 5.2.2 旋转文字 .....                | 102 |
| 5.2.3 浮雕文字 .....                | 105 |
| 5.2.4 荧光笔写字 .....               | 107 |
| 5.2.5 跳动文字 .....                | 109 |
| 上机操作 .....                      | 111 |
| 本章小结 .....                      | 113 |

|            |     |
|------------|-----|
| 本章习题 ..... | 113 |
|------------|-----|

## Chapter 06 按钮与菜单

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Part 6.1 <<< 按钮与菜单的应用 .....  | 116 |
| Part 6.2 <<< 制作按钮与菜单特效 ..... | 116 |
| 6.2.1 控制按钮 .....             | 116 |
| 6.2.2 动画按钮 .....             | 118 |
| 6.2.3 制作精彩导航 1 .....         | 121 |
| 6.2.4 制作精彩导航 2 .....         | 130 |
| 上机操作 .....                   | 134 |
| 本章小结 .....                   | 138 |
| 本章习题 .....                   | 138 |

## Chapter 07 鼠标特效

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| Part 7.1 <<< 鼠标特效的应用 ..... | 140 |
| Part 7.2 <<< 制作鼠标特效 .....  | 140 |
| 7.2.1 遮罩跟随效果 .....         | 140 |
| 7.2.2 简单鼠标跟随效果 .....       | 142 |
| 7.2.3 动态电影海报 .....         | 143 |
| 7.2.4 经典鼠标跟随特效 .....       | 147 |
| 上机操作 .....                 | 149 |
| 本章小结 .....                 | 151 |
| 本章习题 .....                 | 152 |

## Chapter 08 Flash 贺卡

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Part 8.1 <<< Flash 中的声音 ..... | 154 |
| 8.1.1 Flash 中声音的格式 .....      | 154 |
| 8.1.2 导入声音文件 .....            | 154 |
| 8.1.3 将声音添加到动画影片中 .....       | 155 |
| 8.1.4 编辑影片中的声音 .....          | 155 |
| 8.1.5 设置声音的播放属性 .....         | 157 |
| Part 8.2 <<< Flash 贺卡 .....   | 157 |
| 8.2.1 Flash 贺卡的特点 .....       | 157 |
| 8.2.2 Flash 贺卡的制作流程 .....     | 157 |
| 8.2.3 制作情人节贺卡 .....           | 158 |

|            |     |
|------------|-----|
| 上机操作 ..... | 171 |
| 本章小结 ..... | 173 |
| 本章习题 ..... | 173 |

## Chapter 09 Flash 广告

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Part 9.1 <<< Flash 广告概述 ..... | 176 |
| 9.1.1 Flash 广告的特点 .....       | 176 |
| 9.1.2 Flash 广告的应用 .....       | 177 |
| 9.1.3 Flash 广告的基本类型 .....     | 177 |
| 9.1.4 Flash 广告的制作流程 .....     | 177 |
| Part 9.2 <<< 制作女子生活馆广告 .....  | 178 |
| 9.2.1 设置文档属性及制作标题 .....       | 178 |
| 9.2.2 制作变换的黑色块 .....          | 179 |
| 9.2.3 导入及放置图片 .....           | 181 |
| 9.2.4 制作并编辑辅助元件 .....         | 182 |
| 9.2.5 制作文字 .....              | 190 |
| 9.2.6 制作按钮 .....              | 191 |
| 9.2.7 编辑声音 .....              | 192 |
| 9.2.8 输入代码及保存测试 .....         | 193 |
| 上机操作 .....                    | 194 |
| 本章小结 .....                    | 197 |
| 本章习题 .....                    | 197 |

## Chapter 10 网站片头

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Part 10.1 <<< 网站片头概述 .....      | 200 |
| 10.1.1 Flash 网站片头的特点 .....      | 200 |
| 10.1.2 Flash 网站片头的制作流程 .....    | 200 |
| Part 10.2 <<< 制作新生动漫 网站片头 ..... | 201 |
| 10.2.1 制作背景及 loading .....      | 201 |
| 10.2.2 制作圆点和色块元件 .....          | 203 |
| 10.2.3 制作和编辑元件 logo .....       | 204 |
| 10.2.4 导入图片及编辑图片 .....          | 208 |
| 10.2.5 制作元件 drip 及泡泡 .....      | 210 |
| 10.2.6 制作 end 元件 .....          | 211 |
| 10.2.7 制作文字及按钮 .....            | 213 |
| 10.2.8 制作线条、渐变色块等元件 .....       | 214 |
| 10.2.9 编辑声音元件 .....             | 216 |

|            |     |
|------------|-----|
| 上机操作 ..... | 219 |
| 本章小结 ..... | 222 |
| 本章习题 ..... | 222 |

## Chapter 11 Flash MV

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| Part 11.1 <<< Flash MV 概述 .....               | 224 |
| 11.1.1 Flash MV 简介 .....                      | 224 |
| 11.1.2 Flash MV 的特点 .....                     | 224 |
| 11.1.2 Flash MV 的制作流程 .....                   | 224 |
| Part 11.2 <<< 制作 Flash MV —About a girl ..... | 225 |
| 11.2.1 制作 lodaing .....                       | 225 |
| 11.2.2 制作黑框层 .....                            | 226 |
| 11.2.3 制作屏幕层 .....                            | 229 |
| 11.2.4 制作闪烁层和遮罩层 .....                        | 231 |
| 11.2.5 制作标题层 .....                            | 234 |
| 11.2.6 制作主角层 .....                            | 237 |
| 11.2.7 制作口型 .....                             | 238 |
| 11.2.8 添加声音及歌词 .....                          | 239 |
| 上机操作 .....                                    | 240 |
| 本章小结 .....                                    | 242 |
| 本章习题 .....                                    | 242 |

## Chapter 12 影片优化与导出

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| Part 12.1 <<< 影片优化和测试 .....   | 244 |
| 12.1.1 影片的优化 .....            | 244 |
| 12.1.2 测试影片下载性能 .....         | 245 |
| 12.1.3 从远程调试影片 .....          | 247 |
| 12.1.4 使用输出面板 .....           | 249 |
| Part 12.2 <<< 导出和发布影片 .....   | 250 |
| 12.2.1 导出电影 .....             | 250 |
| 12.2.2 导出图像 .....             | 251 |
| 12.2.3 导出或发布时的注意事项 .....      | 251 |
| Part 12.3 <<< 创建影片播放器程序 ..... | 253 |
| 本章小结 .....                    | 254 |
| 本章习题 .....                    | 254 |

# Chapter



# 01

## Flash 基础知识

1

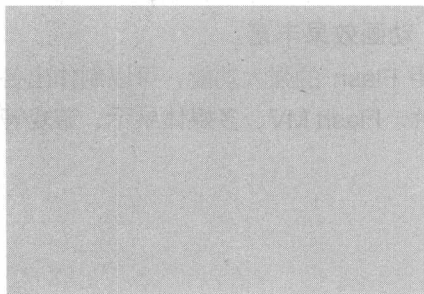
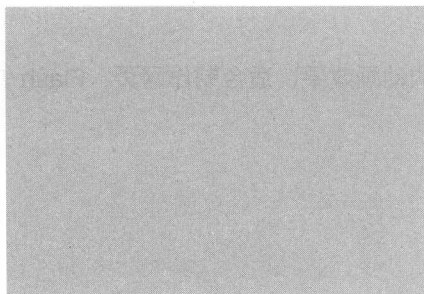
2

随着电脑技术的不断进步,以及网络的迅速传播,人们对动画的需要不断升级,传统的动画制作方式已经渐渐不能满足社会的需要。Flash 的出现及时缓解了这一现象,简单的操作,强大的功能,越来越多的人都喜欢使用 Flash 进行创作,它已经成为动画制作中不可缺少的一员。

Part 1.1 <<< Flash 概述

Part 1.2 <<< Flash 常用词汇及含义

Part 1.3 <<< 认识 Flash 8.0 工作界面



## Part 1.1 &lt;&lt;&lt;

## Flash 概述

Flash 作为一款优秀的矢量动画制作软件，是由其自身许多优秀的特点决定的，本节主要介绍 Flash 的主要特点等知识。



## 1.1.1 Flash 简介

Flash 是由 Macromedia 公司推出的一种交互式矢量多媒体技术软件，它操作简单，功能强大，很快便成为多媒体及动画创作的主流软件，它的应用范围很广，主要包括网页制作、广告、动画短片、Flash MV、多媒体展示、游戏等各个领域。在 2005 年推出了功能强大的 Flash 8.0。Flash 已经成为网络动画、影视广告、交互设计等领域必不可少的工具。

## 1.1.2 Flash 的特点

Flash 软件自身有很多优秀的特点，下面来简单了解一下。

### 1. 使用矢量图形和流式播放技术

矢量图形和位图图形的差别是，矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的外观质量；流式播放技术可以使得动画边播放边下载，而不用等全部动画下载完才可以观看，节省了观看者的时间。

### 2. 体积小

Flash 所生成的动画(.swf)文件非常小，几 KB 字节的动画文件就可以实现很多生动的效果，用在网页设计上可以使网页元素更加丰富，而且因为体积小，所以使动画在网络中很短的时间内就可以完成下载并播放。

### 3. 兼容性强

Flash 可以把视频、音乐、动画等交互方式融合在一起，Flash 已经成为很多动画设计的首选工具，并且创作出了许多令人叹为观止的动画（电影）效果。而且在 Flash 4.0 的版本中就已经支持 MP3 的声音格式，声音是多媒体作品中不可或缺的一种媒介手段。在动画设计中，为了追求丰富的、具有感染力的动画效果，恰当地使用声音是十分必要的。

### 4. 功能强大

设计者使用强大的动画编辑功能可以设计出高品质的动画，通过 Action 和 FS COMMAND 可以实现交互性，使 Flash 具有更大的设计自由度。另外，它可以直接嵌入 Dreamweaver 设计的网页中，非常方便。

### 5. 动画效果丰富

利用 Flash 的强大功能，可以制作出各种丰富多彩的动画效果，适合制作网页、Flash 广告、动画短片、Flash MV、多媒体展示、游戏等等。