

快学快用

中文版 Flash CS3 动画制作

	网上疑难解答	网 址: faq.hxex.cn E-mail: faq@hxex.cn
	电话疑难解答	010-88253801-168

卓越科技 编著



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

TP391.41/1951D

2008

快学快用

中文版 **Flash CS3** 动画制作

卓越科技 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书详细介绍了使用动画制作软件 **Flash CS3** 制作动画的方法, 全书主要包括 **Flash** 的应用领域、制作 **Flash** 动画的基本步骤、文本和图片在动画中的应用、绘制和编排动画角色的方法、时间轴中帧和图层的使用、元件、实例和库的使用、制作简单动画和高级动画的方法、**ActionScript 3.0** 应用、动画测试、优化与发布等, 最后根据前面所学的知识制作一个综合的动画实例。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、操作举例丰富, 每章主体以“知识讲解+实战演练+上机练习”为讲解结构, 并在每个知识点下以“新手练兵场”形式介绍具体的操作任务, 同时穿插小栏目讲解一些扩展知识。

本书定位于从零开始学习 **Flash** 动画制作的初、中级读者, 也是专修电脑学校和大中专院校师生学习 **Flash** 的理想参考图书。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 **Flash CS3** 动画制作 / 卓越科技编著. —北京: 电子工业出版社, 2008.4
(快学快用)

ISBN 978-7-121-06094-6

I. 中... II. 卓... 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 (2008) 第 025700 号

责任编辑: 于 兰

印 刷: 北京市通州大中印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.5 字数: 448 千字 彩插: 1

印 次: 2008 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 33.00 元 (含光盘一张, ISBN 978-7-900240-16-3)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zils@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

如今,学电脑已不再是什么新鲜事,大人、学生甚至老人都加入了学习电脑的队伍中。我们发现,同样是电脑入门,不同读者的学习方法是不同的,选择的图书也有很大差异。另外,在版式风格、页数多少和知识点取舍方面,读者的需求也各不相同……很多读者面临着“买不到适合自己的书”的困扰。

经过深入的市场调查和近两年的编写工作,《快学快用》系列图书终于和大家见面了!

本丛书的写作初衷是全面挖掘电脑初学者的需要,让不同层次的读者都能从中挑选到适合自己的电脑入门图书。我们的目标是让所有人都能看得懂、学得会、用得好,并提供快速解决实际问题的方法,真正做到满足工作和生活的需要。

有《快学快用》丛书在手,电脑学习不再困难!所有想学电脑、想玩电脑、想用电脑的朋友们,赶快行动起来吧!

丛书主要内容

本丛书涉及电脑基础与入门、打字与输入法、电脑上网、操作系统、Office 办公、硬件与维护、应用技巧、综合应用和图形图像等众多领域,每个类别图书都根据读者的不同年龄层次、不同文化程度、不同职业、不同学习方法……进行细分后量身打造,每本图书都针对某一类读者精心编写,在内容安排、讲解方式、排版风格等方面各不相同。

《快学快用》丛书主要包括以下图书:

- * 电脑基础快速入门
- * 电脑应用轻松入门
- * 新手电脑快速入门
- * 家用电脑快速入门
- * 电脑上网快速入门
- * 老年电脑快速入门
- * 图解电脑快速入门
- * 电脑综合应用
- * 电脑应用融会贯通
- * 电脑打字快速入门
- * 1 天学会五笔打字
- * 五笔打字与排版
- * 电脑打字全能通
- * 电脑打字与上网
- * Office 2003 快速入门
- * Office 2007 快速入门
- * Office 2007 图解入门
- * Excel 2007 表格处理
- * Windows XP, Word 2007, Excel 2007 与电脑上网四合一
- * Word 2007, Excel 2007, PowerPoint 2007 融会贯通
- * 电脑办公快速入门
- * Office 2007 办公应用融会贯通
- * 电脑办公应用融会贯通
- * 中文版 Photoshop CS3 基础与实例
- * 中文版 Photoshop CS3 图像处理
- * 中文版 Flash CS3 动画制作
- * 中文版 Windows XP 快速入门
- * 中文版 Windows Vista 快速入门



* 常用工具软件应用详解

* 注册表与 BIOS 应用详解

* 操作系统安装与重装

* 电脑组装、维护与故障排除

读者不必再大海捞针般地艰苦寻找需要的图书,《快学快用》丛书中,总有适合您需要的那一本。

本书主要特点

本书具有以下特点:

- * **以操作为主,实例丰富:** 在一些操作性较强的知识点下列出一个具有代表性的操作练习任务,并将每个练习的要求明确地提出来,有助于读者在学习一个知识点后就能上机实践。
- * **内容新颖,知识含量高:** 本书总结了市场上同类图书的优点,并在其基础上优化了学习结构、增加了大量新知识点。图书在讲解过程中还穿插了“温馨小贴士”和“秘技播报站”等小栏目,介绍相关的概念和操作技巧,丰富读者的知识面。
- * **图示丰富,易于操作:** 操作步骤讲解详细,图文对应,在插图中用①、②、③等步骤序号列出具体操作方法,插图中还配有相关说明文字,帮助读者轻松理解和掌握知识。
- * **配套多媒体教学光盘:** 本书附赠一张精彩生动、内容充实、播放时长逾 10 多小时的多媒体教学光盘,与图书相结合可大大提高学习效率,从而达到最佳的学习效果。

本书读者对象

本书主要定位于电脑新手,可作为家庭用户、中老年人、上班族以及青少年学生学习电脑应用的参考用书,也可作为各类电脑培训学校或职业技术学校的教材使用,并且非常适用于需在短时间内快速掌握电脑应用技术的读者使用。

本书作者及联系方式

本书由卓越科技组织编写,参与本书编写的主要人员有侯晴、张陆军等。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。

如果您在阅读本书的过程中有什么问题或建议,请通过以下方式与我们联系。

* 网站: faq.hxex.cn

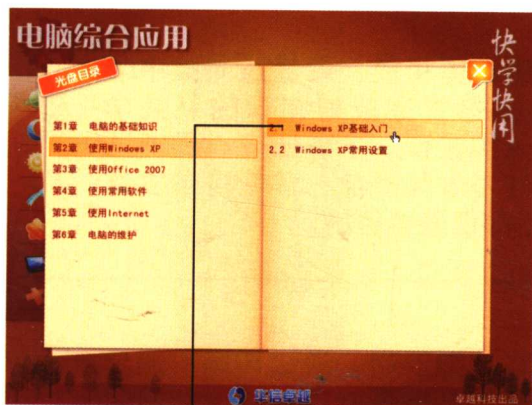
* 电子邮件: faq@hxex.cn

* 电话: 010-88253801-168 (服务时间: 工作日 9:00~11:30, 13:00~17:00)

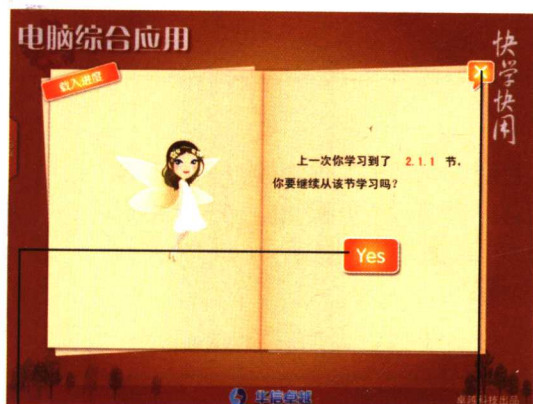
《快学快用》光盘使用说明

将光盘印有文字的一面朝上放入光驱中，稍后光盘会自动运行。如果没有自动运行，可以打开“我的电脑”窗口，在光驱所在盘符上单击鼠标右键，选择“打开”或“自动播放”命令来运行光盘。

- 单击该按钮可查看丛书简介
- 单击该按钮可打开光盘目录
- 单击该按钮可查看图书配套素材文件
- 单击该按钮可打开软件设置界面
- 单击该按钮可查看光盘帮助文件
- 单击该按钮可安装光盘
- 单击该按钮将退出光盘



单击节标题即可进入演示界面学习相应内容



在每次运行光盘后，系统会自动记录本次的学习进度，在下次运行光盘时，将自动打开“载入进度”界面。单击“Yes”按钮将从上次学习的章节继续学习

单击“关闭”按钮返回主菜单



单击该处可调整配音音量或背景音量

下一节

快 进

暂停/播放

快 退

上一节

单击该按钮返回主菜单

单击该按钮打开光盘目录

此标志表示已进入交互模式，此时用户需要用键盘或鼠标根据提示执行相应操作才能进入下一步

单击该按钮可进入或退出交互模式

本光盘最佳运行环境如下：

- ◎ 奔腾4以上CPU
- ◎ 256MB以上内存
- ◎ 100MB以上C盘空闲空间
- ◎ Windows XP操作系统
- ◎ 屏幕分辨率1024 × 768像素
- ◎ 52倍速以上光驱

目 录

第 1 章 初识 Flash CS3	1	2.1.1 标题栏	16
1.1 初识 Flash 动画	2	2.1.2 菜单栏	17
1.2 Flash 的应用领域	2	2.1.3 文档选项卡	17
1.2.1 动画短片	2	2.1.4 “时间轴”面板	17
1.2.2 网站片头	2	2.1.5 编辑栏	18
1.2.3 网页广告	3	2.1.6 场景与舞台	18
1.2.4 动态网页	3	2.1.7 面板	19
1.2.5 教学课件	3	1. 工具面板	19
1.2.6 交互游戏	4	2. “库”面板	20
1.2.7 MTV	4	3. “颜色/样本”面板组	20
1.3 优秀 Flash 网站介绍	5	4. “属性/滤镜/参数”面板组	20
1.3.1 素材学习类网站	5	2.2 自定义工作环境	21
1.3.2 游戏娱乐类网站	5	2.2.1 显示或隐藏面板	21
1.4 安装 Flash CS3	6	2.2.2 保存自定义的工作界面	21
1.5 启动与退出 Flash CS3	7	2.2.3 其他工作界面	22
1.5.1 启动 Flash CS3	7	2.3 处理 Flash 文件	22
1.5.2 退出 Flash CS3	8	2.3.1 新建 Flash 文件	22
1.6 使用帮助	8	1. 新建空白文档	22
1.6.1 选择书籍类别进行浏览	9	2. 从模板新建文档	23
1.6.2 搜索关键字	9	2.3.2 保存并关闭文件	24
1.7 动画制作的基本步骤	10	2.3.3 打开文件	25
1.7.1 前期策划	10	2.3.4 设置文件属性	25
1.7.2 搜集素材	10	2.4 撤销、重做和历史记录	26
1.7.3 制作动画	11	2.4.1 撤销、重做和重复	26
1.7.4 后期调试与优化	11	2.4.2 历史记录	27
1.7.5 测试动画	11	1. 撤销步骤	27
1.7.6 发布动画	11	2. 重放步骤	27
1.8 实战演练——制作水平运动 的小球动画	11	2.5 简单的时间轴特效动画	28
1.9 上机练习	14	2.5.1 添加时间轴特效	28
		2.5.2 编辑时间轴特效	30
		2.5.3 删除时间轴特效	31
第 2 章 Flash CS3 快速入门	15	2.6 实战演练——制作简单的 时间轴特效动画	31
2.1 认识 Flash 的工作环境	16		



2.7 上机练习	33	4.2 绘制线条	60
第3章 文本和图片在动画中的应用	35	4.2.1 使用线条工具	60
3.1 文本的应用	36	1. 用线条工具绘制直线	61
3.1.1 文本的3种类型	36	2. 设置直线属性	61
3.1.2 输入和编辑文本	36	4.2.2 使用铅笔工具	63
1. 输入文本	36	4.2.3 使用钢笔工具	64
2. 编辑文本	37	1. 用钢笔工具绘制直线	64
3.2 图片的应用	42	2. 用钢笔工具绘制曲线	65
3.2.1 认识图片格式	42	4.3 绘制基本几何图形	67
1. 位图	42	4.3.1 使用矩形工具	68
2. 矢量图	42	4.3.2 使用椭圆工具	69
3. Flash 中应用的图片格式	43	4.3.3 使用基本矩形工具	71
3.2.2 导入图片	43	4.3.4 使用基本椭圆工具	72
1. 导入 JPEG 位图	43	4.3.5 使用多角星形工具	73
2. 导入 Fireworks 文件	44	4.4 绘制个性图形	73
3. 导入 Windows 元文件	45	4.5 实战演练——绘制卡通鼠	75
4. 导入 Illustrator AI 文件	46	4.6 上机练习	79
5. 导入 Photoshop PSD 文件	48	第5章 丰富动画角色的颜色	81
3.2.3 编辑图片	49	5.1 填充图形颜色	82
1. 分离位图	50	5.1.1 使用颜料桶工具	82
2. 使用套索工具编辑位图	50	5.1.2 使用“颜色”面板	83
3.2.4 将位图转换为矢量图形	51	1. 调制纯色	83
3.3 实战演练——导入 GIF 动画	52	2. 调制线性渐变色	84
3.4 上机练习	53	3. 调制放射状渐变色	86
第4章 绘制动画角色	55	4. 用位图填充图形	87
4.1 熟悉“工具”面板	56	5.1.3 使用滴管工具	88
4.1.1 认识各种工具和按钮	56	5.2 填充线条颜色	89
1. 选择区域	56	5.2.1 修改线条颜色	89
2. 绘图区域	57	5.2.2 为图形添加边框	89
3. 填充区域	57	5.3 调整渐变色	90
4. 查看、颜色和选项区域	58	5.3.1 调整线性渐变颜色	90
4.1.2 最常用的选择工具	58	5.3.2 调整放射状渐变颜色	91
4.1.3 Flash CS3 中的绘图模式	59	5.4 实战演练——为图画填色	93
1. 合并绘制模式	59	5.5 上机练习	95
2. 对象绘制模式	60	第6章 编排动画角色	97
3. 转换绘制模式	60	6.1 图形的基本编辑	98

6.1.1 移动图形	98	7.3.1 图层的简介	122
6.1.2 复制图形	98	1. 图层的概念	122
6.1.3 删除图形	99	2. 图层的作用	122
6.1.4 擦除图形	99	3. 图层的类型	122
1. 橡皮擦工具的5种模式	99	7.3.2 图层的基本操作	123
2. 用橡皮擦擦除图形	100	1. 选择图层	123
6.2 图形的高级编辑	100	2. 新建图层	123
6.2.1 调整图形形状	100	3. 删除图层	125
1. 使用选择工具	100	4. 重命名图层	125
2. 使用部分选取工具	101	5. 移动图层	125
3. 使用任意变形工具	102	6. 复制图层	126
4. 使用“变形”面板	103	7. 隐藏与显示图层	127
6.2.2 组合图形	105	8. 图层锁定与解锁	128
6.2.3 对齐图形	105	9. 管理图层	128
6.2.4 层叠图形	107	10. 设置图层属性	129
6.2.5 合并图形	108	7.4 洋葱皮工具	130
6.3 实战演练——编辑图画		7.5 场景	131
“水果拼盘”	109	7.5.1 添加场景	131
6.4 上机练习	112	7.5.2 “场景”面板	131
第7章 让角色动起来	113	7.6 实战演练——制作“荡秋千”动画	132
7.1 设置“时间轴”面板	114	7.7 上机练习	136
7.2 帧	114	第8章 使用元件、实例和库	137
7.2.1 帧的简介	114	8.1 使用元件	138
1. 帧的概念	115	8.1.1 元件类型	138
2. 帧的作用	115	8.1.2 创建元件	138
3. 帧的类型	115	1. 创建图形元件	139
7.2.2 帧的基本操作	116	2. 创建按钮元件	140
1. 选择帧	116	3. 创建影片剪辑元件	142
2. 创建帧	117	8.1.3 编辑元件	143
3. 移动帧	118	8.2 引用元件为实例	143
4. 复制帧	118	8.2.1 创建元件实例	143
5. 删除帧	119	8.2.2 设置元件实例属性	144
6. 清除帧	119	1. 图形元件实例属性	145
7. 翻转帧	119	2. 按钮元件实例属性	146
8. 设置帧频	120	3. 影片剪辑元件实例属性	146
9. 帧标签和帧注释	121	8.3 使用元件库	149
7.3 图层	122		



8.3.1 库的基本概念	149	10.1 引导动画	180
8.3.2 库的基本操作	150	10.1.1 创建引导层	180
1. 直接复制元件	150	10.1.2 制作引导动画的注意事项	180
2. 更改元件属性	150	10.1.3 制作引导动画的主要 操作步骤	181
3. 删除库中的元件和素材	151	10.2 遮罩动画	184
4. 导入素材到库	151	10.2.1 创建遮罩层	184
5. 用库文件夹管理元件和素材	152	10.2.2 制作遮罩动画	185
8.3.3 调用其他动画库中的元件	153	10.3 滤镜动画	188
8.3.4 公用库	154	10.3.1 滤镜概述	188
8.4 实战演练——制作一个 按钮元件	155	10.3.2 添加滤镜的方法	189
8.5 上机练习	157	10.3.3 滤镜效果和参数	189
		1. “投影”滤镜	189
第9章 制作简单动画	159	2. “模糊”滤镜	190
9.1 逐帧动画	160	3. “发光”滤镜	190
9.1.1 逐帧动画的特点	160	4. “斜角”滤镜	191
9.1.2 创建逐帧动画的主要 操作步骤	160	5. “渐变发光”滤镜	191
9.1.3 逐帧动画的制作技巧	160	6. “渐变斜角”滤镜	191
9.1.4 制作逐帧动画	161	7. “调整颜色”滤镜	192
9.1.5 导入序列素材制作逐帧 动画	163	10.3.4 制作滤镜动画	192
9.2 动画补间动画	164	10.4 实战演练——制作“片尾” 动画	195
9.2.1 创建动画补间动画的主要 操作步骤	164	10.5 上机练习	200
9.2.2 动画补间动画的属性设置	164		
9.2.3 制作动画补间动画	166	第11章 为动画添加声音	201
9.3 形状补间动画	171	11.1 Flash 动画中常用的声音 格式	202
9.3.1 创建形状补间动画的主要 操作步骤	171	11.2 添加声音	202
9.3.2 形状补间动画的属性设置	171	11.2.1 为按钮添加声音	202
9.3.3 添加形状提示	172	11.2.2 添加背景音乐	203
9.3.4 制作形状补间动画	172	11.3 编辑声音	205
9.4 实战演练——制作“飞” 动画	175	11.3.1 设置声音效果	205
9.5 上机练习	177	11.3.2 设置事件同步	205
		11.3.3 使用编辑封套编辑	205
第10章 制作高级动画	179	11.4 压缩声音	207
		11.5 设置和导出声音	208
		11.5.1 设置声音属性	208
		11.5.2 导出声音	208

11.6 实战演练——制作 “音乐卡片”	210	12.4.2 stop 语句	225
11.7 上机练习	213	12.4.3 nextFrame 语句	225
第 12 章 在动画中应用		12.4.4 prevFrame 语句	225
ActionScript 3.0	215	12.4.5 gotoAndPlay 语句	226
12.1 ActionScript 脚本概述	216	12.4.6 gotoAndStop 语句	226
12.1.1 基本语法	216	12.4.7 nextScene 语句	226
12.1.2 变量	217	12.4.8 prevScene 语句	227
1. 变量的命名	217	12.5 实战演练——拖动的小球	227
2. 变量的作用域	217	12.6 上机练习	229
12.1.3 函数	217	第 13 章 动画的测试、优化与发布	231
1. 调用函数	217	13.1 测试 Flash 作品	232
2. 自定义函数	218	13.2 优化 Flash 作品	234
3. 从函数中返回值	218	13.2.1 对动画的优化	234
12.1.4 运算符	218	13.2.2 对元素的优化	234
1. 运算符分类	218	13.2.3 对文本的优化	234
2. 运算符的优先级	219	13.2.4 对色彩的优化	235
12.1.5 处理对象	219	13.3 导出 Flash 作品	235
1. 属性	219	13.3.1 将动画导出为影片	235
2. 方法	219	13.3.2 将动画导出为图像	236
3. 事件	220	13.4 发布 Flash 作品	237
12.2 输入 ActionScript 脚本	220	13.4.1 设置发布作品的格式	238
12.2.1 在时间轴上输入脚本	220	1. Flash 格式	238
12.2.2 创建单独的 ActionScript 文件	221	2. HTML 格式	238
12.3 常用语句	221	3. GIF 格式	239
12.3.1 循环语句	222	4. JPEG 格式	239
1. for 循环语句	222	5. PNG 发布格式	240
2. for...in 循环语句	222	13.4.2 预览发布效果	240
3. while 循环语句	222	13.4.3 发布 Flash 作品	241
4. do...while 循环语句	223	13.5 实战演练——测试并发布 动画	241
12.3.2 条件语句	223	13.6 上机练习	242
1. if...else 条件语句	223	第 14 章 制作游戏“打靶”	243
2. if...else if 条件语句	223	14.1 Flash 游戏基础知识	244
3. switch 条件语句	224	14.1.1 Flash 游戏的特点	244
12.4 场景/帧控制语句	225	1. 制作简单	244
12.4.1 play 语句	225	2. 制作方式特殊	244

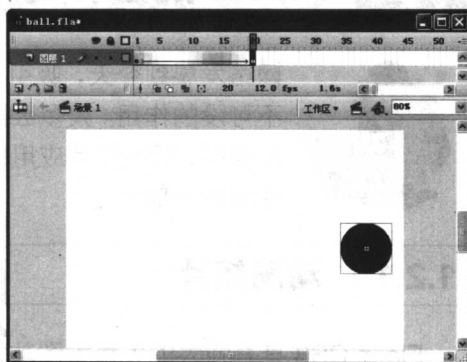


3. 游戏形式多样	244	3. 设定游戏角色	248
4. 适合网络传播和发布	244	4. 编辑游戏场景	248
14.1.2 常见的游戏类型	245	5. 添加脚本语句	248
1. 益智类游戏	245	6. 调试发布游戏	248
2. 射击类游戏	245	14.2 实战演练——制作游戏	
3. 动作类游戏	246	“打靶”	248
4. 冒险类游戏	246	14.2.1 制作图形和按钮元件	249
5. 角色扮演类	246	14.2.2 制作影片剪辑元件	253
14.1.3 Flash 游戏制作流程	247	14.2.3 编辑“片头”场景	257
1. 游戏构思	247	14.2.4 编辑“游戏场景”	260
2. 设计游戏脚本框架	248	14.3 上机练习	267

1

第 1 章

初识 Flash CS3



Flash 是美国 Macromedia 公司出品的专业矢量图形编辑和动画制作软件，主要用于网页设计和多媒体创作。2007 年，Adobe 公司在收购 Macromedia 公司之后，在前版本的基础上又推出了功能更完善的 Adobe Flash CS3 Professional（即 Flash CS3）。该版本一经推出，即被众多 Flash 专业制作人员和动画爱好者广泛采用。本章将对 Flash CS3 的应用领域、安装方法及启动和退出进行简单介绍。



1.1 初识 Flash 动画



利用 **Flash** 自带的矢量图绘制功能，并结合图片、声音及视频等素材的应用，可以制作出精美、流畅的二维动画效果。通过为动画添加 **ActionScript** 动作脚本，还能使其实现特定的交互功能。此外，**Flash** 动画还具有以“流”的形式播放和文件短小等特点，因此用 **Flash** 制作的作品非常适合网络发布和传播。

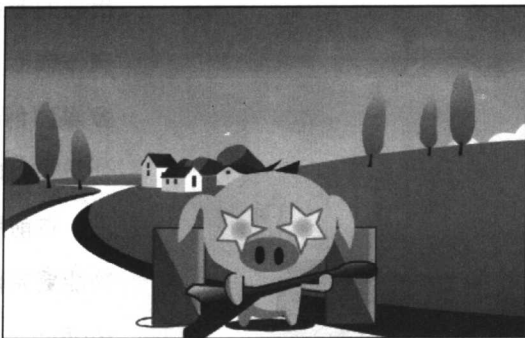
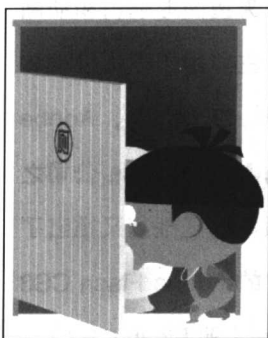
1.2 Flash 的应用领域



网络发展到今天，吸引了大多数朋友的眼球，**Flash** 动画在其中起了功不可没的作用。大多数喜欢它的人都被其漂亮的色彩、丰富的动画形象所吸引，却不知其应用领域是相当广泛的，**Flash** 早已经成为现代人们生活的一部分。

1.2.1 动画短片

Flash CS3 具有强大的矢量绘图功能，并对位图有着良好的支持，利用 **Flash CS3** 制作的二维动画短片作品不但表现形式多样、效果精美，而且非常适合在网络环境下传输，如图 1-1 所示是两个网络流行动画短片。



◆ 图 1-1

1.2.2 网站片头

Flash CS3 制作的动画可以支持多种表现形式，并同时具有文件小、支持“流”媒体播放方式等特点，特别适合网络传播与播放。利用 **Flash CS3** 制作的网站片头，可以在不明显延长网站加载时间的前提下，将网站的主题、风格及特色，清晰明确地传达



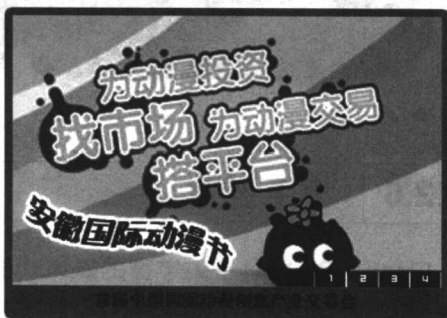
给访问者，并给其留下深刻的印象，如图 1-2 所示是某网站三维动画片头。

1.2.3 网页广告

Flash CS3 支持文字、图片、声音及视频素材，并能将这些素材与矢量动画完美结合，使得利用 Flash CS3 制作的广告动画作品能够清楚地表现出广告主题，同时具有文件短小、画面表现力强等特点，因此在网络广告领域被广泛地应用，如图 1-3 所示为某网站的网页广告。



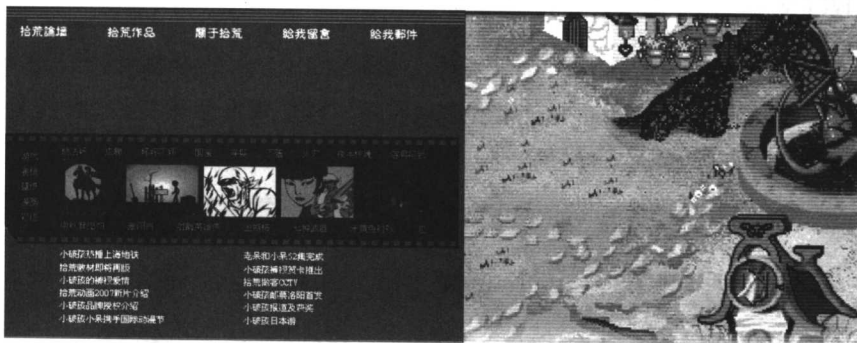
◆ 图 1-2



◆ 图 1-3

1.2.4 动态网页

利用 Flash CS3 制作的动态网页相对于普通网页，具备的交互功能、画面表现力及对音效的支持都更胜一筹，这些特点使 Flash CS3 在这一领域中的应用逐渐增多，并有大规模发展的趋势，如图 1-4 所示为拾荒动画及另一网站的动态网页。

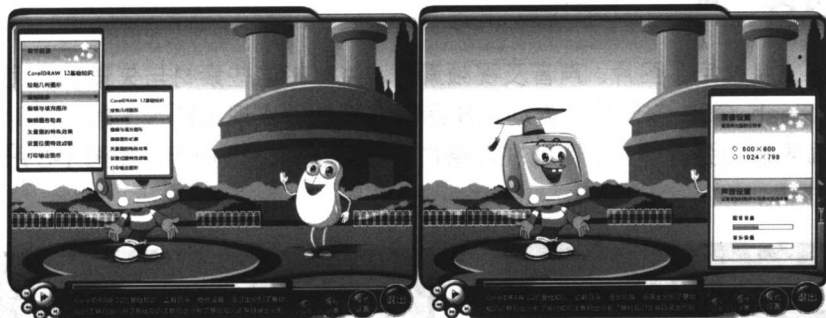


◆ 图 1-4

1.2.5 教学课件

除了以上介绍的应用领域，Flash 还在诸如网络广播、教学课件和多媒体光盘等方

面发挥作用,利用 **Flash** 可以将原本枯燥乏味的教学转化为生动有趣的动画,让教与学都具有趣味性,如图 1-5 所示为利用 **Flash** 制作的 **CorelDRAW 12** 教学课件。



◆ 图 1-5

1.2.6 交互游戏

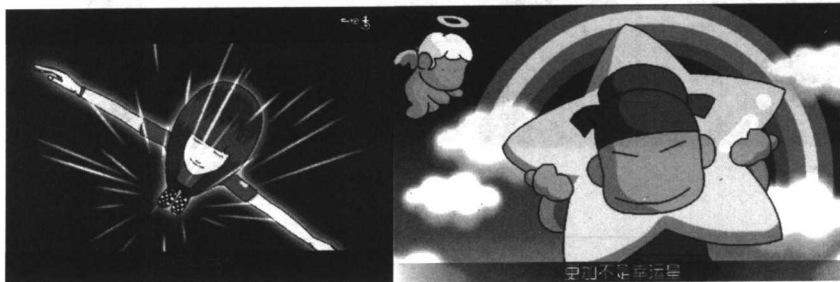
Flash CS3 所具备的丰富的媒体功能和利用 **ActionScript** 脚本实现的强大交互性,使其可以轻松地制作出精美耐玩的游戏作品,由于这类游戏操作简单、画面精美且游戏性强,因此得到了众多玩家的青睐,如图 1-6 所示为 **Flash** 网络游戏“灵剑封魔录”的开始界面。



◆ 图 1-6

1.2.7 MTV

为歌曲制作 **Flash** 版的 **MTV** 早已屡见不鲜,这种添加了绚丽缤纷的色彩、生动形象的人物角色及丰富的动画场景的 **Flash** 版 **MTV** 有时甚至比原版更要受欢迎,如图 1-7 所示是用 **Flash** 制作的流行音乐的 **MTV**。



◆ 图 1-7

1.3 优秀 Flash 网站介绍



为了使用户对 Flash 动画有更全面的了解,激发学习 Flash 的兴趣,同时也为今后的学习提供方便,本节将介绍一些优秀的 Flash 网站供用户参考。

1.3.1 素材学习类网站

网上学习 Flash 的专业网站很多,如闪客帝国、闪吧和闪盟在线等,它们都提供了很多素材和 Flash 作品上传区,方便大家在网上交流学习。

- ❑ 闪客帝国 (<http://www.flashempire.com>) : 闪客帝国是一个比较权威的动画网站,最大特色是涵盖了各种类型与最新发布的动画,并介绍了许多制作方法与技巧,非常值得 Flash 爱好者观看,如图 1-8 所示为闪客帝国的首页界面。
- ❑ 闪吧 (<http://www.flash8.net>) : 闪吧基于 Flash 及相关技术,一直致力于 Flash 的教学、传播和服务,最大特色是提供了大量学习素材与教学资料,深受 Flash 用户的欢迎,如图 1-9 所示为闪吧网站的首页界面。

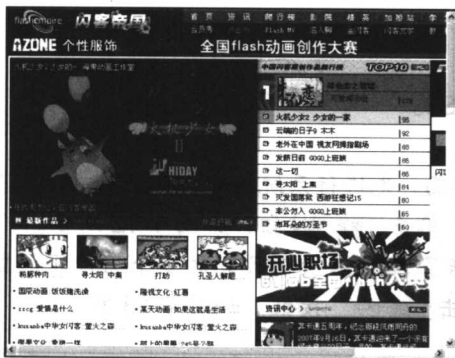


图 1-8



图 1-9

1.3.2 游戏娱乐类网站

这类网站在 Flash 站点中占了绝大多数,其中又以 Flash 小游戏和 MTV 网站较常见,这里推荐两个比较有代表性的网站供大家参考。

- ❑ 9Flash (<http://www.9flash.com>) : 它是目前国内较大的以高质量 Flash 作品为特色的娱乐类网站,众多高质量的音乐 MTV、动画和小游戏为其赢得了大量的点击率,如图 1-10 所示。
- ❑ 17173 小游戏 (<http://flash.17173.com>) : 它是游戏门户巨头 17173 下的一个版块,致力于 Flash 小游戏的发布,目前已是国内最大的 Flash 小游戏发布