



超值赠送

本书实例源文件
长达4小时**多媒体教程**

FL

- 全面、深入地阐述了使用Flash CS5设计与制作动画的方法和技巧
- 丰富的实例让您快速掌握Flash的各种应用开发，如制作游戏、贺卡、网页动画等
- 详实的讲解与阶梯式的结构，以及理论与实践相结合的方式突显本书易学易用的特点
- 除提供本书的素材文件、源文件和最终效果文件外，还配有长约4小时的多媒体教程，让学习更直观、快捷

中文版

Flash CS5

标准教程

王智强 池同柱 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

中文版

Flash CS5

标准教程

王智强 池同柱 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

内 容 提 要

本书是一本以实例带动理论知识讲解的基础教程，每一章都从最简单的内容入手，慢慢深入，按照系统、实用、易学、易用的原则，从实用的角度出发，并结合作者精心设计的实例逐步对 Flash CS5 进行详细讲解。在理论知识讲解方面，注重 Flash CS5 基本知识与使用技巧的传授；在实例制作方面，则注重实战，贴近实际。详细的步骤说明和精巧的图示，使学习过程变得更加轻松和易于上手。

全书共分 12 章，内容由浅到深，包括 Flash CS5 软件的基本知识与基本操作、图形的绘制与编辑、外部素材的应用、图层与帧、元件、实例与库、Flash 基本动画与高级动画的创建、Flash 多媒体中声音与视频的应用、Flash ActionScript 和组件的应用等。所用实例涉及范围比较广，涵盖了广告动画、Flash Banner 横幅广告、多媒体、Flash 手机游戏、手机屏保、Flash 贺卡、Flash 网站应用等诸多领域。

随书赠送 1 张多媒体教学光盘，除了收录了本书所用的素材文件、制作源文件和最终效果文件外，还配有多媒体动态演示，从而方便读者学习使用。

本书选例综合全面，深度逐级递进，具有很强的实用性，不仅可作为动画设计与制作初学者的入门教材，还可作为广大 Flash 爱好者、网站和课件设计人员以及高等学校和相关培训班教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版Flash CS5标准教程 / 王智强, 池同柱编著. —北京: 中国电力出版社, 2010.12
ISBN 978-7-5123-1056-8

I. ①中… II. ①王… ②池… III. ①动画—设计—图形软件, Flash CS5—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第215117号

中国电力出版社出版、发行
(北京三里河路6号 100044 <http://www.cepp.com.cn>)

北京市同江印刷厂印刷
各地新华书店经售

*

2011年2月第一版 2011年2月北京第一次印刷
787毫米×1092毫米 16开本 22印张 564千字 4彩页
印数 0001—3000册 定价 36.00元 (含1DVD)

敬告读者

本书封面贴有防伪标签，加热后中心图案消失
本书如有印装质量问题，我社发行部负责退换

版权专有 翻印必究

本书导读

Flash 是一款具有传奇历史背景的动画软件，它的产生到发展距今已有 15 年的历史，经过软件功能与版本的不断更新，逐渐发展到如今的最新版本 Flash CS5。

作为目前使用最为广泛的动画制作软件之一，Flash 是一款交互式矢量图形编辑与动画制作软件，能够将矢量图、位图、音频、动画、视频和交互动作有机地、灵活地结合在一起，由于 Flash 生成的动画短小精悍，并采用了跨媒体技术，同时具有很强的交互功能，所以使用 Flash 制作的动画文件在各种媒体环境中被广泛应用，例如，使用 Flash 制作的网页动画、故事短片、产品广告、Flash 站点、动漫、MTV、贺卡、教学课件、多媒体光盘以及在手机中应用的 Flash 短片、屏保、游戏等。Flash 软件以其简单易学、功能强大、适应范围广泛等特点，逐步奠定了在多媒体互动软件中的霸主地位。

本书内容与结构

《中文版 Flash CS5 标准教程》是一本零基础自学标准教程，从基础知识入手，以“知识要点”+“实例指导”+“综合应用实例”的写作模式深入浅出地对 Flash CS5 进行详细讲解，从而使读者在学习理论知识的同时，对照实例进行操作，并在此基础上加强实践环节，从而能够迅速掌握 Flash CS5 的基本设计方法和技巧。

本书共分 12 章，始终贯穿“学以致用”的宗旨，理论与实践相结合，重点突出，选例典型，实践性和针对性都很强，不仅可以带领读者学习 Flash CS5 软件，而且还对软件在不同领域的具体应用进行了介绍。

本书具体内容如下：

热身篇

讲述 Flash CS5 的一些最基础的软件知识，读者通过学习可以掌握 Flash CS5 的基本常识、工作界面、基本操作等知识，本部分有一章的内容。

- ◎ 第 1 章：初识 Flash CS5。本章主要讲解了 Flash CS5 的发展历史、技术与特点、应用范围、新增功能、工作界面与基本操作等，并通过“飞翔”实例讲解了如何创建 Flash 动画文档、如何对创建的文档进行基本属性设置、测试影片与动画文件的保存等，从而整体地对 Flash 软件进行初步认识。

起跑篇

讲述 Flash CS5 进行动画制作的相关知识，读者通过学习不仅可以掌握 Flash CS5 图形的绘制与编辑、图层、帧、元件、实例与库等动画制作的基础知识，还可以掌握 Flash CS5 各种动画的创建方法与技巧，本部分有六章的内容。

- ◎ 第 2 章：绘制图形。本章主要讲解 Flash 图形基础知识、导入外部图像、“工具”面板中各个绘制工具和文本工具的使用方法与技巧，同时配合实例“森林动物”、“喜洋洋”、“猫头鹰图形”、“心图形”和“水晶球图形”对所学工具知识进行巩固。

- ◎ 第3章：编辑图形。本章主要讲解了Flash选择对象、变形对象、移动对象、3D变形、改变对象形状、合并对象、排列组合对象、剪切复制对象以及文字编辑等知识，同时配合实例“绿树图案”、“立方体图形”、“标志设计”和“祝福贺卡”对所学编辑图形知识进行巩固，最后再通过一个“太阳花图形”实例的制作对本章所学的知识进行综合应用练习。
- ◎ 第4章：图层与帧的应用。本章主要讲解了“时间轴”面板中图层与帧的具体操作知识，同时配合实例“上学”、“过马路”动画对所学操作知识进行巩固。
- ◎ 第5章：元件、实例与库的应用。本章主要讲解了Flash动画的三大元素——元件、实例与库的含义、三者间的关系以及它们的基本操作等知识，同时配合实例“跑步接力”和“奶牛”对所学知识进行巩固，最后再通过一个“美容瘦身广告动画背景图”实例的制作对本章所学的知识进行综合应用练习。
- ◎ 第6章：基本动画制作。本章主要讲解了Flash CS5基本动画的相关知识，包括逐帧动画、传统补间动画、补间动画以及补间形状动画等，同时配合实例“开心一笑”、“鼎智翔网络科技”、“骑木马”、“冲浪”、“Flash Banner”和“形状提示控制”动画对所学知识进行巩固，最后再通过一个“足球之夜广告动画”实例的制作对本章所学知识进行综合应用练习。
- ◎ 第7章：高级动画制作。本章主要讲解了Flash软件提供的多个高级动画，包括运动引导层动画、遮罩动画以及骨骼动画等，同时配合实例“足球飞入”、“绿色大自然”、“机器人”和“动感人物”动画对所学知识进行巩固，最后再通过一个“中秋团圆”实例的制作对本章所学知识进行综合应用练习。

加速篇

讲述Flash CS5软件中声音和视频等多媒体的应用、ActionScript和组件的应用，以及文件优化、导出与发布等知识，如果可以将这些内容加以掌握，则可以在Flash世界中尽情驰骋，本部分有四章的内容。

- ◎ 第8章：多媒体应用。本章主要讲解了Flash软件在多媒体方面体现的两个元素——声音和视频的相关知识，包括导入声音、编辑声音、压缩声音、导入Flash视频以及使用Adobe Media Encoder编辑Flash视频等，同时配合实例“音乐舞台”动画、“Organic.flv”、“Design.flv”和“Text.flv”视频文件对所学知识进行巩固。
- ◎ 第9章：ActionScript的应用。本章主要讲解了ActionScript的发展历程、ActionScript 3.0的新特性、ActionScript语言及其语法、对象、动作面板以及比较常用的一些基本ActionScript动作命令，同时配合实例“潜水员”动画、“相册”动画和“户外广告”动画对所学知识进行巩固，最后再通过一个“数字城市”实例的制作对本章所学的知识进行综合应用练习。
- ◎ 第10章：组件的应用。本章主要讲解了ActionScript 3.0组件的使用优点、类型、体系结构、“组件”面板以及一些比较常用的组件，同时配合实例“视频播放”动画对所学知识进行巩固，最后再通过一个“会员注册”实例的制作对本章所学的知识进行综合应用练习。
- ◎ 第11章：文件优化、导出与发布。本章主要讲解了Flash影片文件制作完成后的优化、导出、发布以及为Adobe AIR发布等操作知识，同时配合实例“绿色大自然”、“过马路”和“足球之夜”动画对所学知识进行巩固。

冲刺篇

讲解了 Flash 应用范围的诸多精彩实例,包括 Flash 广告、Flash 贺卡、Flash 手机屏保、Flash 手机游戏以及 Flash 网站等,通过这一部分,可以学习不同类型动画的制作构思与整体的流程,拓展实际应用能力,提高软件使用技巧,从而快速地掌握设计理念和设计元素,顺利达到实战水平。本部分有一章的内容。

- ◎ 第 12 章: Flash 动画综合应用实例。通过五个实例学习使用 Flash 制作广告、贺卡、手机屏保、手机游戏以及网站的方法以及操作思路。

本书图文并茂,通俗易懂,不仅有详细的知识讲解而且还有丰富的实例操作,并且所有实例都有详细明确的操作步骤,读者只要跟着书中的提示一步一步地操作,就可以掌握书中所讲的内容,制作出具有一定水平的动画作品。

▶▶ 光盘使用说明

为了方便广大读者学习,本书附有 1 张多媒体教学光盘,收录了多媒体教学视频、范例源文件、素材文件与最终效果文件,以便读者随时调用。

本书配套多媒体教学光盘运行环境为 Windows XP/Vista,在使用之前请将计算机的屏幕分辨率设置为 1024×768 像素,否则将不能完全显示操作界面,另外,用于演示的计算机必须配有声卡和音箱,同时建议将光盘中的所有文件拷贝到计算机本地硬盘中,以便更加流畅地观看教学录像。

▶▶ 观看多媒体教学

- ① 将光盘放入光驱。
- ② 双击桌面上的“我的电脑”图标,再双击光盘图标,打开光盘窗口。
- ③ 双击光盘中“多媒体教程”文件夹中的“start.exe”文件,启动多媒体教学。
- ④ 选择要学习的章节,然后选择具体知识点,即可开始播放相应的多媒体教程。

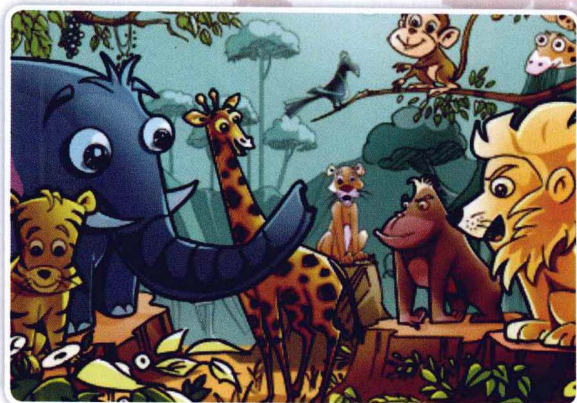
▶▶ 作者感言

本书由王智强、池同柱等共同完成,希望本书能为广大 Flash 爱好者、动漫、网站与课件设计制作人员等提供有力的帮助,另外,本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意。限于作者水平,书中难免会有疏漏与不妥之处,敬请广大读者批评指正,不吝赐教。如果读者对本书有意见和建议,可以发送到邮箱:btwzqjl@163.com 或 windflowerzgm@163.com,同时也可以加入 QQ 群“8983255”,在线进行图书学习指导。

作者
2010 年 9 月



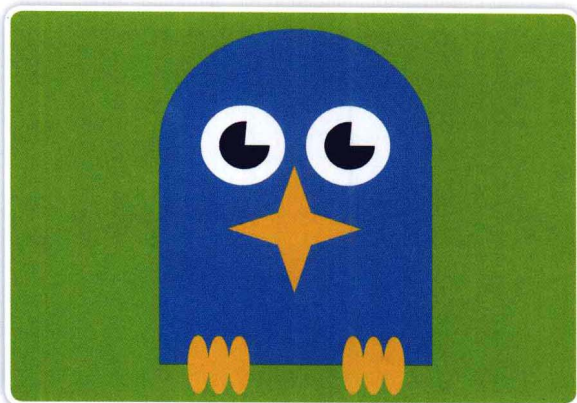
✿ “飞翔”动画效果
(详见第1章)



✿ 导入“森林动物.psd”文件
(详见第2章)



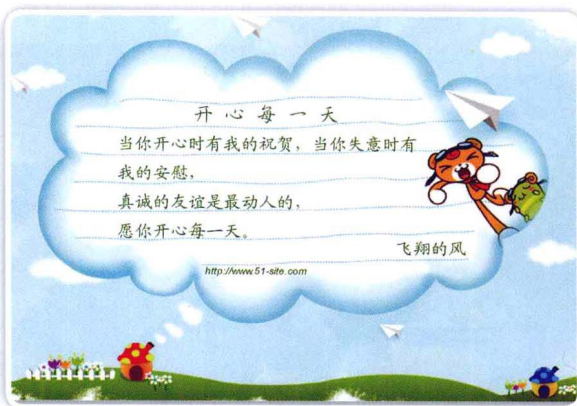
✿ 导入“喜洋洋.ai”文件
(详见第2章)



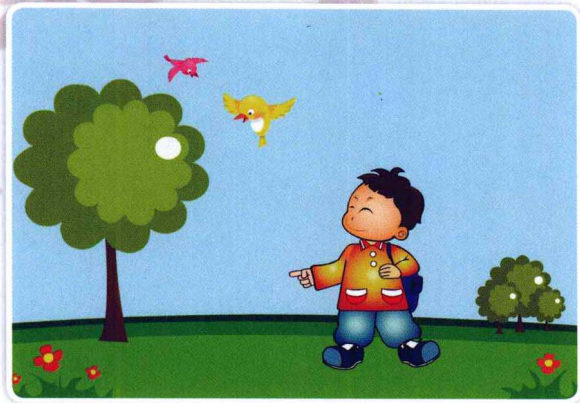
✿ 绘制的猫头鹰图形
(详见第2章)



✿ 绘制的太阳花图形
(详见第3章)



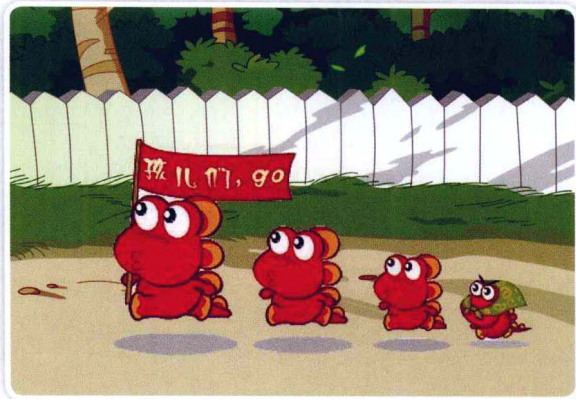
✿ 制作的祝福贺卡
(详见第3章)



“上学”实例效果



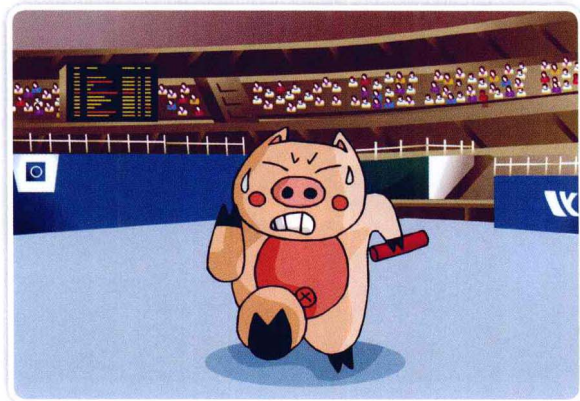
(详见第4章)



“过马路”实例效果



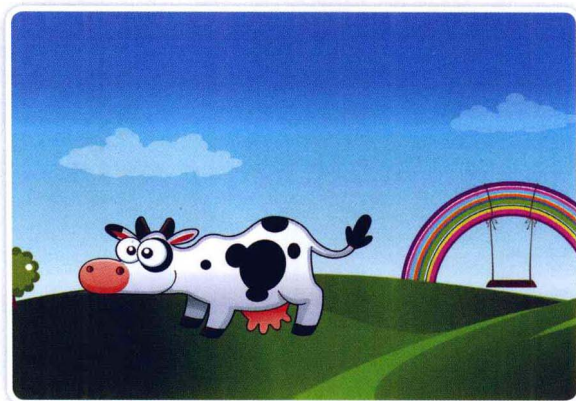
(详见第4章)



“跑步接力”动画效果



(详见第5章)



“奶牛”动画效果



(详见第5章)



“美容瘦身广告”实例效果



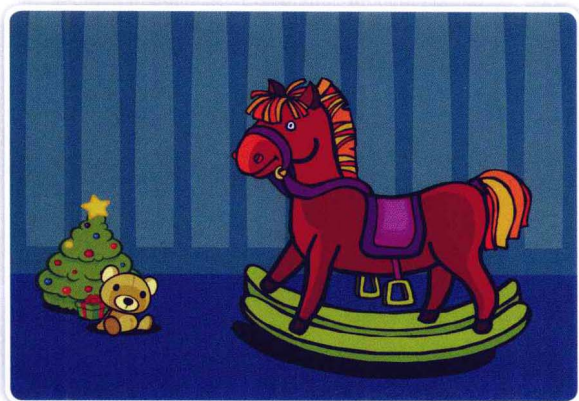
(详见第5章)



✿ “鼎智翔网络科技”动画效果
(详见第6章)



✿ “开心一笑”动画效果
(详见第6章)



✿ “骑木马”动画效果
(详见第6章)



✿ “快艇”动画效果
(详见第6章)



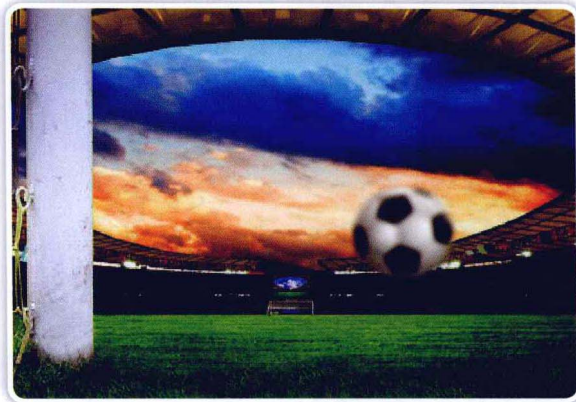
✿ “足球之夜广告”动画效果
(详见第6章)



✿ “足球之夜广告”动画效果
(详见第6章)



✦ “机器人”骨骼动画效果
(详见第7章)



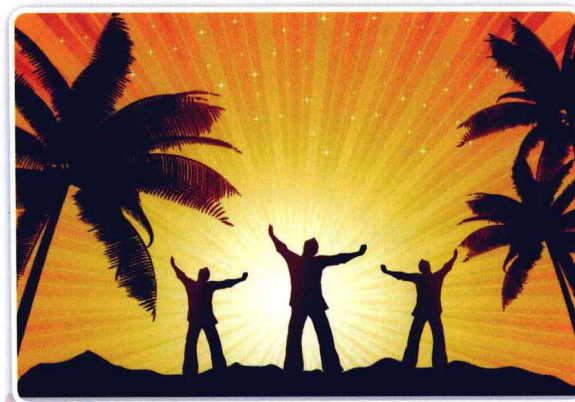
✦ “世界杯”动画效果
(详见第7章)



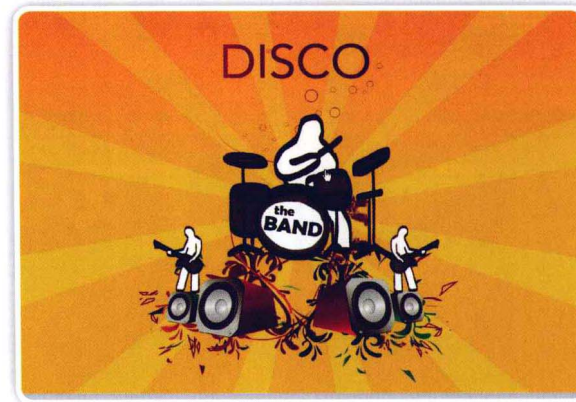
✦ “中秋团圆”动画效果
(详见第7章)



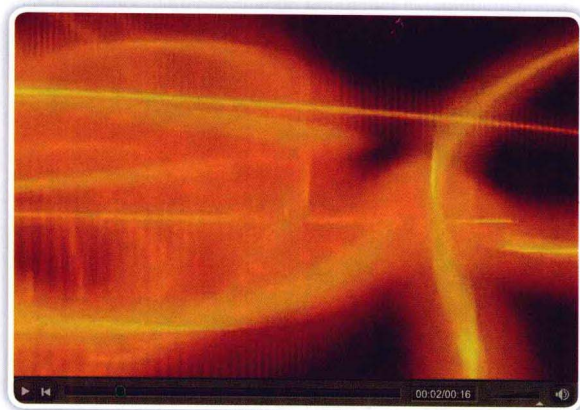
✦ “中秋团圆”动画效果
(详见第7章)



✦ “动感人物”骨骼动画效果
(详见第7章)



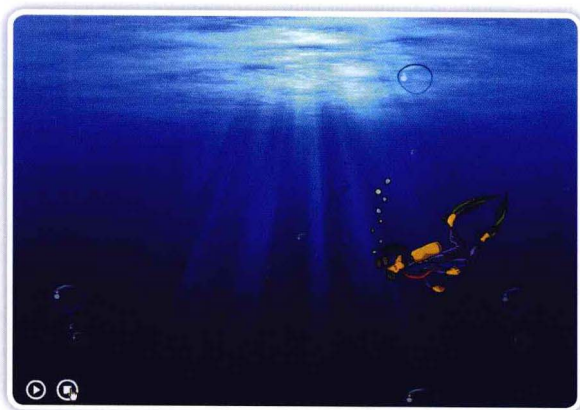
✦ “音乐舞台”动画效果
(详见第8章)



✦ 导入“Organic.flv” Flash视频
(详见第8章)



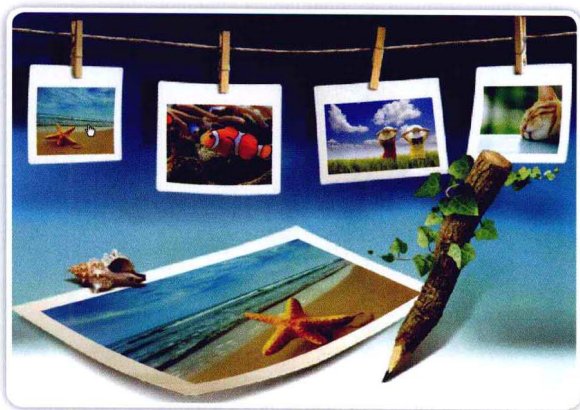
✦ “户外广告”动画效果
(详见第9章)



✦ 停止播放“潜水员”动画效果
(详见第9章)



✦ 继续播放“潜水员”动画效果
(详见第9章)



✦ “相册”动画效果
(详见第9章)



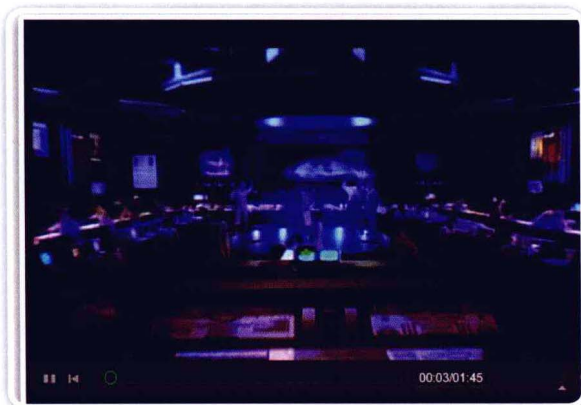
✦ “相册”动画效果
(详见第9章)



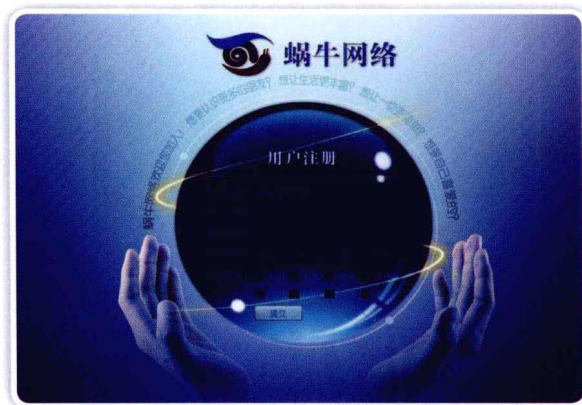
✿ “数字城市”动画效果
(详见第9章)



✿ “数字城市”动画效果
(详见第9章)



✿ 通过组件制作视频播放动画
(详见第10章)



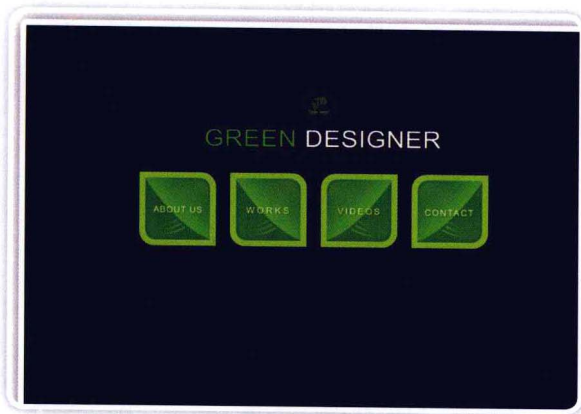
✿ “会员注册”动画效果
(详见第10章)



✿ “绿色大自然”影片测试效果
(详见第11章)



✿ “设计网站”联系我们栏目
(详见第12章)



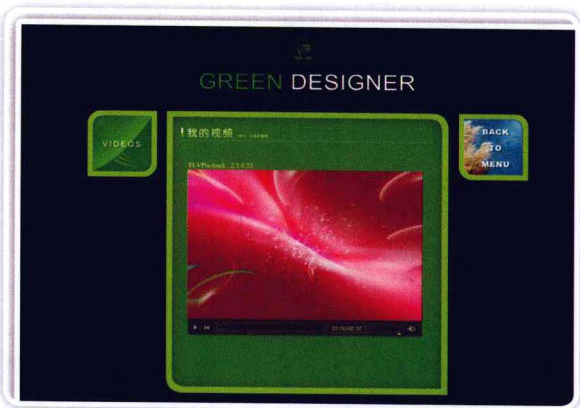
✿ “设计网站”网页界面效果
(详见第12章)



✿ “设计网站”关于我们栏目
(详见第12章)



✿ “设计网站”案例展示栏目
(详见第12章)



✿ “设计网站”我的视频栏目
(详见第12章)



✿ “Flash美容广告”动画效果
(详见第12章)



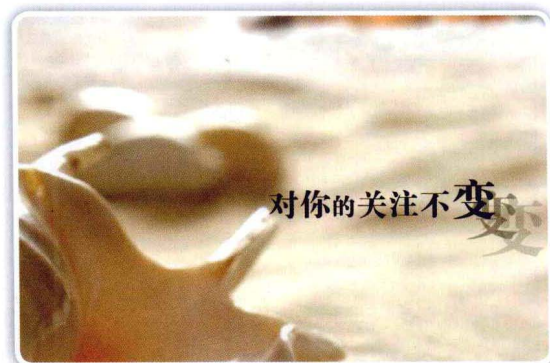
✿ “Flash手机屏保”动画效果
(详见第12章)



✿ “Flash手机游戏”动画效果
(详见第12章)



✿ “Flash贺卡”动画效果
(详见第12章)



✿ “Flash贺卡”动画效果
(详见第12章)



✿ “Flash贺卡”动画效果
(详见第12章)

本书导读

第 1 章 初识 Flash CS5..... 1

- 1.1 初识 Flash CS5 2
 - 1.1.1 Flash 动画的发展 2
 - 1.1.2 Flash 技术与特点 3
 - 1.1.3 Flash 的应用范围 4
 - 1.1.4 Flash CS5 新增功能..... 7
- 1.2 Flash CS5 工作界面..... 9
 - 1.2.1 菜单栏 10
 - 1.2.2 标题栏 11
 - 1.2.3 编辑栏 12
 - 1.2.4 工作区域和舞台 12
 - 1.2.5 “时间轴”面板 12
 - 1.2.6 “工具”面板 12
 - 1.2.7 “属性”面板 12
 - 1.2.8 其他面板 13
- 1.3 Flash CS5 基本操作..... 13
 - 1.3.1 Flash CS5 文档管理..... 14
 - 1.3.2 Flash 面板操作 15
 - 1.3.3 定义工作布局 17
 - 1.3.4 设置影片属性 17
- 1.4 实例指导 创建一个 Flash 动画文件..... 18

第 2 章 绘制图形 23

- 2.1 Flash 图形基础知识 24
 - 2.1.1 矢量图与位图 24
 - 2.1.2 导入外部图像 25
 - 2.1.3 导入 PSD 文件 25
 - 2.1.4 导入 Illustrator 文件 26
- 2.2 认识“工具”面板 28
- 2.3 绘制图形工具 28
 - 2.3.1 线条工具 28
 - 2.3.2 铅笔工具 31
 - 2.3.3 矩形工具与椭圆工具 32
 - 2.3.4 基本矩形工具与基本椭圆工具 34
 - 2.3.5 多角星形工具 34
 - 2.3.6 刷子工具 34
 - 2.3.7 喷涂刷工具 36
 - 2.3.8 实例指导 绘制猫头鹰图形 38
- 2.4 路径工具 40

- 2.4.1 关于路径..... 40
- 2.4.2 使用钢笔工具绘制图形 41
- 2.4.3 锚点工具 42
- 2.4.4 调整路径 43
- 2.4.5 实例指导 绘制心图形 43
- 2.5 颜色填充..... 46
 - 2.5.1 墨水瓶工具与颜料桶工具 46
 - 2.5.2 滴管工具 48
 - 2.5.3 橡皮擦工具 48
 - 2.5.4 颜色面板 50
 - 2.5.5 渐变变形工具 52
 - 2.5.6 实例指导 绘制水晶球图形 55
- 2.6 Deco 工具 58
 - 2.6.1 使用 Deco 工具填充图形 58
 - 2.6.2 Deco 工具的属性设置 58
- 2.7 辅助绘图工具 61
 - 2.7.1 手形工具 62
 - 2.7.2 缩放工具 62

第 3 章 编辑图形 63

- 3.1 选择对象 64
 - 3.1.1 选择工具 64
 - 3.1.2 套索工具 65
 - 3.1.3 实例指导 绘制绿树图案 66
- 3.2 变形对象 68
 - 3.2.1 使用任意变形工具变形对象 68
 - 3.2.2 任意变形工具的选项设置 69
 - 3.2.3 使用变形面板精确变形对象 70
 - 3.2.4 实例指导 绘制立方体图形 71
- 3.3 控制对象位置与大小 73
 - 3.3.1 使用“属性”面板设置对象位置与大小 73
 - 3.3.2 使用“信息”面板设置对象位置与大小 73
- 3.4 3D 变形 74
 - 3.4.1 3D 旋转工具 74
 - 3.4.2 3D 平移工具 75
 - 3.4.3 3D 属性设置 76
- 3.5 调整图形形状 77
 - 3.5.1 转换位图为矢量图 77
 - 3.5.2 平滑与伸直图形 78

3.5.3	优化图形	79	第 5 章 元件、实例与库的应用	121
3.5.4	修改图形	80	5.1 “库” 面板	122
3.6	合并对象	81	5.2 元件的类型	123
3.7	编辑对象	84	5.2.1 影片剪辑元件	123
3.7.1	组合对象	84	5.2.2 图形元件	123
3.7.2	分离对象	84	5.2.3 按钮元件	123
3.7.3	排列对象	84	5.3 创建元件	124
3.7.4	锁定对象	85	5.3.1 直接创建新元件	124
3.7.5	对齐对象	85	5.3.2 转换对象为元件	126
3.7.6	复制对象	86	5.4 实例的创建与编辑	127
3.8	文字编辑	87	5.4.1 实例的编辑方式	127
3.8.1	TLF 文本与传统文本	87	5.4.2 “影片剪辑” 实例的属性设置	129
3.8.2	创建文本	88	5.4.3 “按钮” 实例的属性设置	135
3.8.3	文本类型	88	5.4.4 “图形” 实例的属性设置	136
3.8.4	设置字符属性	88	5.5 综合应用实例 制作美容瘦身广告	
3.8.5	设置段落属性	91	动画背景图	136
3.8.6	设置文本框属性	92	第 6 章 基本动画制作	143
3.8.7	多个文本框文本链接	93	6.1 逐帧动画	144
3.8.8	实例指导 祝福贺卡制作	93	6.1.1 外部导入方式创建逐帧动画	144
3.9	综合应用实例 绘制“太阳花” 图形	95	6.1.2 在 Flash 中制作逐帧动画	147
第 4 章 图层与帧的应用	101	6.2 传统补间动画	149	
4.1	“时间轴” 面板简介	102	6.2.1 创建传统补间动画	150
4.2	图层操作	102	6.2.2 传统补间动画属性设置	151
4.2.1	创建图层与图层文件夹	103	6.3 实例指导 制作骑木马动画	152
4.2.2	重命名图层或图层文件夹名称	104	6.4 补间动画	155
4.2.3	选择图层与图层文件夹	104	6.4.1 补间动画与传统补间动画的	
4.2.4	调整图层与图层文件夹排列		区别	156
顺序	104	6.4.2 创建补间动画	156	
4.2.5	显示与隐藏图层与图层文件夹	105	6.4.3 在舞台中编辑属性关键帧	158
4.2.6	锁定与解除锁定图层与图层		6.4.4 使用动画编辑器调整补间动画	160
文件夹	106	6.4.5 在“属性” 面板中编辑属性		
4.2.7	图层与图层文件夹对象的轮廓		关键帧	165
显示	106	6.4.6 动画预设	166	
4.2.8	删除图层与图层文件夹	107	6.5 补间形状动画	168
4.2.9	图层属性的设置	108	6.5.1 创建补间形状动画	168
4.3	实例指导 管理 Flash 图层	109	6.5.2 补间形状动画属性设置	169
4.4	帧操作	112	6.5.3 使用形状提示控制形状变化	169
4.4.1	普通帧、关键帧与空白		6.6 综合应用实例 制作足球之夜广告	
关键帧	112	动画	172	
4.4.2	选择帧	112	第 7 章 高级动画制作	181
4.4.3	剪切帧、复制帧和粘贴帧	113	7.1 运动引导层动画	182
4.4.4	移动帧	114	7.2 实例指导 制作足球飞入的动画	183
4.4.5	删除帧	115	7.3 遮罩动画	186
4.4.6	翻转帧	115	7.4 实例指导 制作绿色大自然动画	188
4.4.7	使用绘图纸工具编辑动画帧	115	7.5 骨骼动画	190
4.5	实例指导 制作“过马路” 动画	117		

7.5.1	创建基于元件的骨骼动画	190	9.6	综合应用实例 制作“数字城市” 动画	244
7.5.2	创建基于图形的骨骼动画	192			
7.5.3	骨骼的属性	194			
7.5.4	编辑骨骼对象	195			
7.5.5	绑定骨骼	196			
7.6	综合应用实例 制作中秋团圆动画	197			
第 8 章	多媒体应用	205	第 10 章	组件的应用	251
8.1	导入声音	206	10.1	关于 ActionScript 3.0 组件	252
8.2	编辑声音	206	10.1.1	使用组件的优点	252
8.2.1	删除或切换声音	207	10.1.2	组件的类型	253
8.2.2	套用声音效果	207	10.1.3	组件的体系结构	253
8.2.3	声音同步效果	208	10.2	使用组件	254
8.3	压缩 Flash 声音	209	10.2.1	使用 ActionScript 调用组件	254
8.3.1	ADPCM 压缩格式	209	10.2.2	组件参数设置	255
8.3.2	MP3 压缩格式	210	10.3	常用组件	255
8.3.3	原始和语音压缩格式	210	10.3.1	Button 组件	255
8.4	实例指导 为“音乐舞台”动画 添加声音	210	10.3.2	CheckBox 组件	256
8.5	Flash 视频控制	213	10.3.3	ColorPicker 组件	256
8.5.1	导入 Flash 视频	213	10.3.4	ComboBox 组件	256
8.5.2	使用 Adobe Media Encoder 编辑 Flash 视频	216	10.3.5	List 组件	257
第 9 章	ActionScript 的应用	221	10.3.6	RadioButton 组件	258
9.1	ActionScript 简介	222	10.3.7	ScrollPane 组件	258
9.1.1	ActionScript 的发展历程	222	10.3.8	TextArea 组件	259
9.1.2	ActionScript 3.0 的新特性	222	10.3.9	TextInput 组件	259
9.2	ActionScript 语言及其语法	224	10.3.10	UIScrollBar 组件	260
9.2.1	数据类型	224	10.3.11	FLV Playback 组件的应用	260
9.2.2	变量	225	10.4	实例指导 制作视频播放动画	262
9.2.3	运算符与表达式	226	10.5	综合应用实例 制作“会员注册” 动画	264
9.2.4	ActionScript 脚本的语法	229			
9.2.5	函数	230	第 11 章	文件优化、导出与发布	271
9.3	对象	232	11.1	Flash 影片的优化	272
9.3.1	属性	232	11.1.1	优化对象	272
9.3.2	方法	232	11.1.2	影片测试	273
9.3.3	事件	232	11.2	导出动画作品	274
9.4	动作面板	233	11.2.1	导出图形和图像文件	274
9.5	基本 ActionScript 动作命令	234	11.2.2	导出视频和声音文件	276
9.5.1	控制影片回放	235	11.3	实例指导 制作 exe 格式动画	277
9.5.2	实例指导 制作潜水员动画	236	11.4	影片发布	279
9.5.3	实例指导 制作相册动画	237	11.4.1	通过“发布设置”命令发布 动画	279
9.5.4	网站链接	239	11.4.2	发布为 Flash 文件	280
9.5.5	载入外部图像与动画	240	11.4.3	发布为 HTML 文件	282
9.5.6	实例指导 制作户外广告 动画	240	11.4.4	发布为 GIF 文件	283
9.5.7	FSCommand 命令应用	243	11.4.5	发布为 JPEG 文件	285
			11.4.6	发布为 PNG 文件	286
			11.4.7	发布预览	287
			11.5	为 Adobe AIR 发布	287
			11.5.1	创建 Adobe AIR 文件	288
			11.5.2	创建 AIR 应用程序和安装 程序文件	289