

新世纪计算机教育名师课堂 中德著名教育机构精心打造



中文版 Flash CS3 实例与操作

航空工业出版社



金企鹅计算机畅销图书系列

新世纪计算机教育名师课堂
中德著名教育机构精心打造

中文版 Flash CS3 实例与操作

德国亚琛计算机教育中心

联合策划

北京金企鹅文化发展中心

主 编 杨 桦 臧丽娜 孙志义

副主编 杨忠敏 姜 鹏 关 方

航空工业出版社

北 京

内 容 提 要

Flash 是目前最优秀的多媒体动画制作软件之一,本书结合 Flash 的实际用途,按照系统、实用、易学、易用的原则详细介绍了 Flash CS3 的各项功能,内容涵盖 Flash CS3 动画制作入门、绘制和编辑图形、图形绘制技巧、动画基础与逐帧动画、元件与补间动画、元件使用技巧、特殊动画的制作、外部素材的使用、ActionScript 3.0 的入门及进阶、行为和组件的应用以及动画的输出与发布等识。

本书具有如下特点:(1) 全书内容依据 Flash CS3 的功能和实际用途来安排,并且严格控制每章的篇幅,从而方便教师讲解和学生学习;(2) 大部分功能介绍都以“理论+实例+操作”的形式进行,并且所举实例简单、典型、实用,从而便于读者理解所学内容,并能活学活用;(3) 将 Flash CS3 的一些使用技巧很好地融入到了书中,从而使本书获得增值;(4) 各章都给出了一些精彩的综合实例,便于读者巩固所学知识,并能在实践中应用。

本书可作为中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构的专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS3 实例与操作 / 杨桦, 臧丽娜, 孙志
义主编. — 北京: 航空工业出版社, 2011.1
ISBN 978-7-80243-655-8

I. ①中… II. ①杨… ②臧… ③孙… III. ①动画—
设计—图形软件, Flash CS3 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 235659 号

中文版 Flash CS3 实例与操作 Zhongwenban Flash CS3 Shili yu Caozuo

航空工业出版社出版发行

(北京市安定门外小关东里 14 号 100029)

发行部电话: 010-64815615 010-64978486

北京忠信印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经售

2011 年 1 月第 1 版

2011 年 1 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

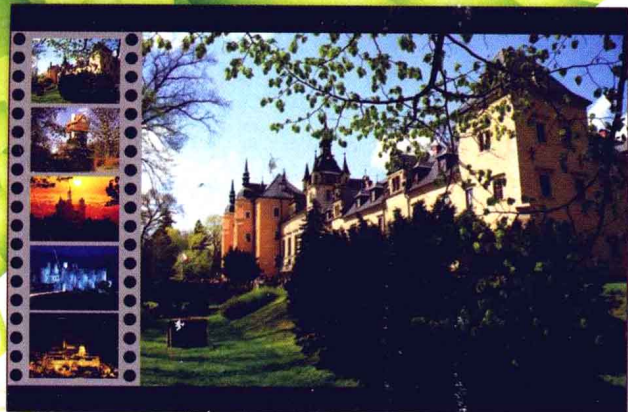
1/16

印张: 21

字数: 498 千字

印数: 1—5000

定价: 38.00 元



电子相册



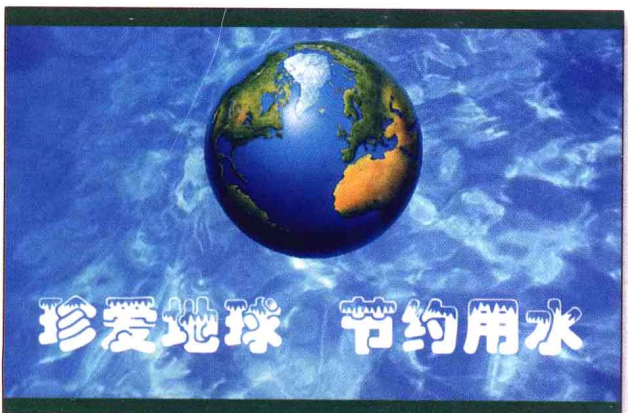
电子影院



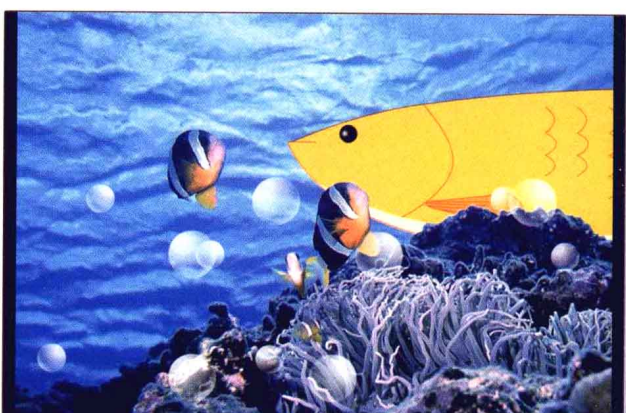
房间一角



电器广告



公益广告



海底世界



制作图标



家具订单



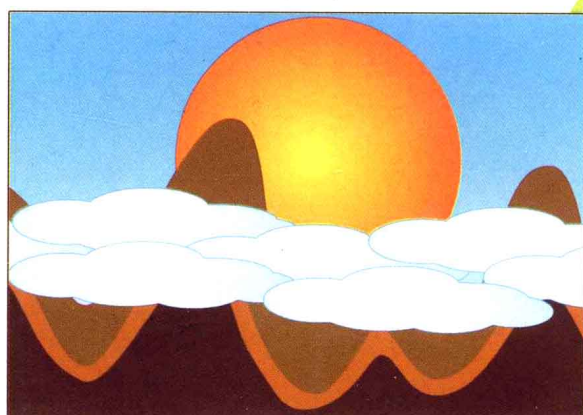
圣诞送礼



化蝶



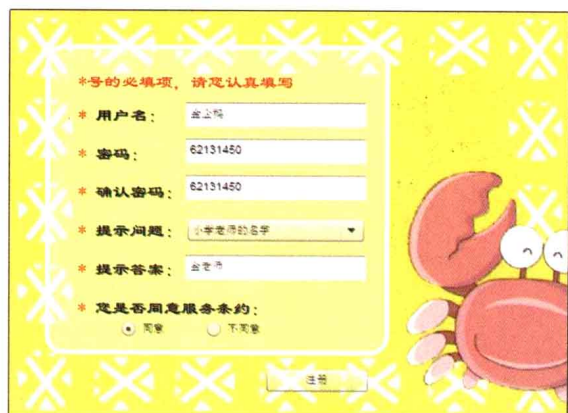
水墨动画



日出



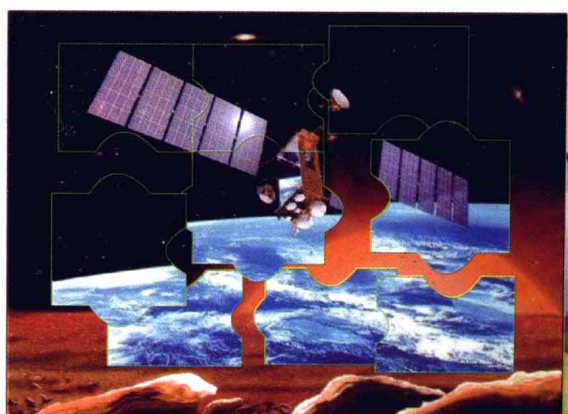
蒲公英飞舞



注册界面



下雨效果



拼图



致亲爱的读者

亲爱的读者朋友，当您拿到这本书的时候，我们首先向您致以最真诚的感谢，您的选择是对我们最大的鞭策与鼓励。同时，请您相信，您选择的是一本物有所值的精品图书。

无论您是从事计算机教学的老师，还是正在学习计算机相关技术的学生，您都可能意识到了，目前国内计算机教育面临两个问题：一是教学方式枯燥，无法激发学生的学习兴趣；二是教学内容和实践脱节，学生无法将所学知识应用到实践中去，导致无法找到满意的工作。

计算机教材的优劣在计算机教育中起着至关重要的作用。虽然我们拥有 10 多年的计算机图书出版经验，出版了大量被读者认可的畅销计算机图书，但我们依然感受到，要改善国内传统的计算机教育模式，最好的途径是引进国外先进的教学理念和优秀的计算机教材。

众所周知，德国是当今制造业最发达、职业教育模式最先进的国家之一。我们原计划直接将该国最优秀的计算机教材引入中国。但是，由于西方人的思维方式与中国人有很大差异，如果直接引进会带来“水土不服”的问题，因此，我们采用了与全德著名教育机构——亚琛计算机教育中心联合策划这种模式，共同推出了这套丛书。

我们和德国朋友认为，计算机教学的目标应该是：让学生在最短的时间内掌握计算机的相关技术，并能在实践中应用。例如，在学习完Word 后，便能从事办公文档处理工作。计算机教学的方式应该是：理论+实例+操作，从而避开枯燥的讲解，让学生能学得轻松，教师也教得愉快。

最后，再一次感谢您选择这本书，希望我们付出的努力能得到您的认可。

北京金企鹅文化发展中心 总裁



致亲爱的读者

亲爱的读者朋友，首先感谢您选择本书。我们——亚琛计算机教育中心，是全德知名的计算机教育机构，拥有众多优秀的计算机教育专家和丰富的计算机教育经验。今天，基于共同的服务于读者，做精品图书的理念，我们选择了与中国北京金企鹅文化发展中心合作，将双方的经验共享，联合推出了这套丛书，希望它能得到您的喜爱！

德国亚琛计算机教育中心 总裁



本套丛书的特点



一本好书首先应该有用，其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会；一本好教材，应该贴心为教师、为学生考虑。因此，我们在规划本套丛书时竭力做到如下几点：

- **精心安排内容。**计算机每种软件的功能都很强大，如果将所有功能都一一讲解，无疑会浪费大家时间，而且无任何用处。例如，Photoshop 这个软件除了可以进行图像处理外，还可以制作动画，但是，又有几个人会用它制作动画呢？因此，我们在各书内容安排上紧紧抓住重点，只讲对大家有用的东西。
- **以软件功能和应用为主线。**本套丛书突出两条主线，一个是软件功能，一个是应用。以软件功能为主线，可使读者系统地学习相关知识；以应用为主线，可使读者学有所用。
- **采用“理论+实例+操作”的教学方式。**我们在编写本套丛书时尽量弱化理论，避开枯燥的讲解，而将其很好地融入到实例与操作之中，让大家能轻松学习。但是，适当的理论学习也是必不可少的，只有这样，大家才能具备举一反三的能力。
- **语言简炼，讲解简洁，图示丰富。**一个好教师会将一些深奥难懂的知识用浅显、简洁、生动的语言讲解出来，一本好的计算机图书又何尝不是如此！我们对书中的每一句话，每一个字都进行了“精雕细刻”，让人人都看得懂、愿意看。
- **实例有很强的针对性和实用性。**计算机教育是一门实践性很强的学科，只看书不实践肯定不行。那么，实例的设计就很有讲究了。我们认为，书中实例应该达到两个目的，一个是帮助读者巩固所学知识，加深对所学知识的理解；一个是紧密结合应用，让读者了解如何将这些功能应用到日后的工作中。
- **融入众多典型实用技巧和常见问题解决方法。**本套丛书中都安排了大量的“知识库”、“温馨提示”和“经验之谈”，从而使学生能够掌握一些实际工作中必备的应用技巧，并能独立解决一些常见问题。
- **精心设计的思考与练习。**本套丛书的“思考与练习”都是经过精心设计，从而真正起到检验读者学习成果的作用。
- **提供素材、课件和视频。**完整的素材可方便学生根据书中内容进行上机练习；适应教学要求的课件可减少老师备课的负担；精心录制的视频可方便老师在课堂上演示实例的制作过程。所有这些内容，读者都可从随书附赠的光盘中获取。
- **很好地适应了教学要求。**本套丛书在安排各章内容和实例时严格控制篇幅和实例的难易程度，从而照顾教师教学的需要。基本上，教师都可在一个或两个课时内完成某个软件功能或某个上机实践的教学。



本套丛书读者对象



本套丛书可作为中、高等职业技术学院，以及各类计算机教育培训机构专用教材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

本书内容安排

- **第1章：**介绍 Flash 动画的应用领域、特点和创作流程，以及 Flash CS3 的工作界面和基本操作，并通过两个实例，让读者了解 Flash 动画制作原理和相关概念。
- **第2章：**介绍绘制和编辑图形的方法。
- **第3章：**介绍编辑图形及创建、美化文本的方法。
- **第4章：**介绍绘制人物、动物造型以及背景的技巧。
- **第5章：**介绍帧的种类及基本操作，图层的作用、类型及基本操作，还介绍了 Flash 中动画的类型及逐帧动画的制作方法。
- **第6章：**介绍元件的作用和类型、元件的创建和编辑，以及动画补间动画和形状补间动画的制作方法。
- **第7章：**介绍图形元件、影片剪辑元件的使用技巧，以及按钮元件创建方法，还介绍了使用公用库中的按钮及管理元件的方法。
- **第8章：**介绍遮罩动画、路径引导动画、多场景动画，以及时间轴特效动画的特点和创建方法。
- **第9章：**介绍在 Flash 中导入和使用外部素材的方法，包括声音的添加和编辑、外部图像与视频的添加和编辑，还介绍了如何使声音与动画、字幕同步。
- **第10章~11章：**介绍使用 ActionScript 3.0 制作交互动画的方法。
- **第12章：**介绍行为和组件的应用。
- **第13章：**介绍测试、优化、导出、发布和上传 Flash 动画的方法。
- **第14章：**通过制作 MTV 音乐动画，让读者对前面所学知识进行回顾。

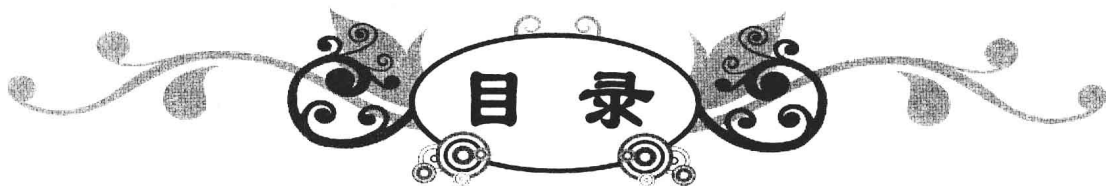
本书附赠光盘内容

本书附赠了专业、精彩、针对性强的多媒体教学课件光盘，并配有视频，真实演绎书中每一个实例的实现过程，非常适合老师上课教学，也可作为学生自学的有力辅助工具。

本书的创作队伍

本书由德国亚琛计算机教育中心和北京金企鹅文化发展中心联合策划，杨桦、臧丽娜、孙志义任主编，杨忠敏、姜鹏、关方任副主编。尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍会存在这样或那样的问题，欢迎读者批评指正。另外，如果读者在学习中有何疑问，也可登录我们的网站（<http://www.bjjqe.com>）去寻求帮助，我们将会及时解答。

编 者
2011 年 1 月



第 1 章 初次接触 Flash CS3

本章是全书的灵魂，学好本章内容将帮您快速打开 Flash 动画制作之门。本章将带你熟悉制作动画的利器——Flash CS3 的操作界面、文件操作和视图调整方法。此外，本章的最后还通过两个精心设计的简单实例，演绎了 Flash 动画的制作原理，以及与 Flash 动画制作紧密联系的绘图工具、图层、帧和元件等概念。一切尽在不言中……

1.1 关于 Flash 动画	1	1.3.2 设置文档属性	13
1.1.1 Flash 动画的应用领域	1	1.3.3 缩放与平移舞台	14
1.1.2 Flash 动画的特点	3	1.3.4 使用网格、标尺与辅助线	15
1.1.3 Flash 动画创作流程	4	1.3.5 操作的撤销与恢复	17
1.2 熟悉 Flash CS3 工作界面	4	1.4 Flash 动画制作入门	17
1.2.1 启动 Flash CS3	5	1.4.1 一个简单的动画——Flash	
1.2.2 熟悉 Flash CS3 的工作界面	5	动画制作原理	17
1.2.3 自定 Flash 的工作界面	9	1.4.2 另一个简单的动画——认识	
1.3 Flash CS3 基本操作	11	绘图工具、元件、帧和图层	18
1.3.1 新建、保存、关闭与		本章小结	22
打开文档	11	思考与练习	22

第 2 章 绘图工具与填充工具的使用

图形是 Flash 动画最基本的组成元素，制作 Flash 动画时，首先要绘制动画所需的各种图形。Flash CS3 提供了强大的图形绘制和填充工具，让你轻松绘制出任何需要的动画造型……

2.1 Flash 绘图的基本知识	24	2.1.3 在 Flash 中绘制图形的	
2.1.1 了解位图和矢量图	24	常见思路	27
2.1.2 Flash 的两种绘图模式	26	2.2 绘制和调整线条	27



2.2.1 “线条工具”的使用	27
2.2.2 “铅笔工具”的使用	28
2.2.3 使用“选择工具”调整线条 ——绘制桃心	29
综合实例 1——山间凉亭	30
制作分析	30
制作步骤	31
2.3 绘制几何图形	32
2.3.1 “矩形工具”的使用	32
2.3.2 “基本矩形工具”的使用	33
2.3.3 “椭圆工具”的使用	33
2.3.4 “基本椭圆工具”的使用	34
2.3.5 “多角星形工具”的使用	35
综合实例 2——绘制小汽车	35
制作分析	35
制作步骤	36
2.4 使用钢笔工具组精确绘制 直线段和曲线	38
2.4.1 “钢笔工具”的使用 ——绘制松树和水珠	38
2.4.2 “部分选取工具”的使用	40
2.4.3 “添加锚点工具”和“删除 锚点工具”的使用	40

2.4.4 “转换锚点工具”的使用	41
2.5 使用“刷子工具”绘制 填充色	42
2.6 使用“颜料桶工具”填充 颜色	43
2.6.1 填充纯色	43
2.6.2 填充渐变色	45
2.6.3 填充位图	46
2.7 使用“渐变变形工具” 调整渐变色	47
2.8 使用“墨水瓶工具” 修改轮廓线	49
综合实例 3——填充小老虎	49
制作分析	50
制作步骤	50
2.9 使用“滴管工具”采样 对象属性	52
2.9.1 采样填充	52
2.9.2 采样线条	53
2.9.3 采样文字	54
本章小结	54
思考与练习	55

第 3 章 编辑图形和输入文本

在绘制复杂的图形时，利用 Flash CS3 提供的编辑功能可以使绘图工作变得方便快捷，还可以产生一些意想不到的效果……

3.1 对象的基本编辑	57
3.1.1 选择舞台中的对象	57
3.1.2 移动、复制和翻转对象	59
3.1.3 群组、分离与排列对象	60
3.1.4 “对齐”面板的使用	62
3.1.5 “橡皮擦工具”的使用	63
3.2 对象的变形操作	64

3.2.1 使用“任意变形工具” 变形对象	64
3.2.2 使用“变形面板”变形对象	68
综合实例 1——绘制小鸡图形	69
制作分析	69
制作步骤	69
3.3 其他图形编辑技巧	72

3.3.1 图形的平滑、伸直和优化	72
3.3.2 扩展填充	74
3.3.3 柔化填充边缘	75
3.3.4 将线条转换为填充	76
3.4 创建和美化文本	76
3.4.1 在 Flash 中文本的类型	77
3.4.2 创建文本	77
3.4.3 设置文本属性	78
3.4.4 美化文本	80

3.5 “历史记录”面板的使用	81
3.5.1 撤销和恢复操作	81
3.5.2 重放操作	82
综合实例 2——制作图标	83
制作分析	83
制作步骤	83
本章小结	85
思考与练习	85

第 4 章 图形绘制技巧

想要在 Flash 中绘制出动画所需要的背景、造型和道具等素材，除了要掌握绘图、填充以及编辑工具的使用方法外，还要掌握一定的绘图技巧……

4.1 人物绘制技巧	87
4.1.1 头部的绘制	87
4.1.2 身体的绘制	91
4.1.3 四肢的绘制	92
4.1.4 人体动势线和三轴线	94
4.1.5 人物上色技巧	95
综合实例 1——绘制人物造型	96
制作分析	96
制作步骤	96
4.2 动物绘制技巧	104
4.2.1 哺乳动物的绘制	
——绘制小狗	104

4.2.2 禽类的绘制——绘制仙鹤	105
4.2.3 鱼类的绘制——绘制鲨鱼	106
4.3 背景绘制技巧	107
4.3.1 与透视相关的名词	108
4.3.2 一点透视的应用	108
综合实例 2——房间一角	109
制作分析	109
制作步骤	109
本章小结	112
思考与练习	112

第 5 章 动画基础与逐帧动画

掌握了绘制图形的方法和技巧后，便可以开始制作 Flash 动画了。本章将为读者介绍制作 Flash 动画所必须掌握的基础知识，以及逐帧动画的制作方法……

5.1 帧的基本操作	114
5.1.1 帧的类型	114

5.1.2 选择帧	115
5.1.3 创建帧	116



5.1.4 编辑帧	116
5.1.5 绘图纸功能	120
5.2 图层的基本操作	121
5.2.1 图层的作用和类型	121
5.2.2 选择图层	122
5.2.3 创建与删除图层	122
5.2.4 编辑图层	123
5.2.5 图层文件夹的使用	126
5.3 运动规律	128
5.3.1 曲线运动规律	128

5.3.2 人体运动规律	129
5.4 Flash 中动画的类型	131
5.4.1 逐帧动画	131
5.4.2 补间动画	132
综合实例——制作木偶跑步	
逐帧动画	132
制作分析	133
制作步骤	133
本章小结	135
思考与练习	135

第 6 章 元件与补间动画

由于逐帧动画制作难度较大,因此易于实现的补间动画在 Flash 中得到了更为广泛的应用。补间动画分为动画补间动画和形状补间动画两种类型,其中动画补间动画的组成元素主要是元件实例……

6.1 元件的创建及编辑	138
6.1.1 元件作用和类型	138
6.1.2 创建和使用元件——创建	
背景和小蜜蜂元件	139
6.1.3 编辑元件和元件实例	
——编辑小蜜蜂元件	141
6.2 动画补间动画的制作	143
6.2.1 动画补间动画的特点	143
6.2.2 创建动画补间动画	
——勤劳的小蜜蜂	143
6.2.3 改进动画补间动画	
——闪烁的文字标志	146
综合实例 1——日出	148

制作分析	148
制作步骤	148
6.3 形状补间动画的制作	149
6.3.1 形状补间动画的特点	149
6.3.2 创建形状补间动画——弯月 ..	150
6.3.3 形状提示的应用——邪恶	
的南瓜	151
综合实例 2——化蝶	153
制作分析	153
制作步骤	153
本章小结	157
思考与练习	157

第 7 章 再论元件使用技巧

在前面的学习中我们多次使用了元件,元件是 Flash 动画的重要组成部分,分为图形元件、影片剪辑和按钮元件 3 类。本章将分别对这 3 种元件的特点及应用进行详细介绍,

还将介绍如何在“库”面板中管理这些元件,以及如何使用“公用库”中的素材……

7.1 图形元件使用技巧	159
7.1.1 图形元件的特点	
——星光闪烁	159
7.1.2 图形元件的应用	160
7.2 影片剪辑使用技巧	161
7.2.1 影片剪辑的特点	
——礼花贺岁	162
7.2.2 影片剪辑的应用	163
综合实例 1——圣诞送礼	163
制作分析	163
制作步骤	163
7.3 按钮元件使用技巧	166
7.3.1 按钮元件的特点	166

7.3.2 创建按钮元件——播放按钮	167
综合实例 2——动态按钮	169
制作分析	169
制作步骤	169
7.4 元件的管理	170
7.4.1 复制元件——停止按钮	170
7.4.2 元件的重命名与删除	171
7.4.3 查找空闲元件	172
7.4.4 元件的排序	172
7.4.5 使用元件文件夹	173
7.5 公用库的使用	174
本章小结	175
思考与练习	175

第 8 章 特殊动画的制作

除了制作基本的补间动画外,在 Flash 中还可以制作一些特殊的动画。例如,利用遮罩动画制作百叶窗、放大镜效果;利用引导路径动画制作小鸟沿一定路径飞翔的效果;利用多场景动画组织复杂的动画内容;利用时间轴特效快速创建各种动画效果……

8.1 遮罩动画	177
8.1.1 遮罩动画的特点	177
8.1.2 创建遮罩动画——图片	
过度效果	178
8.1.3 遮罩的应用技巧	180
综合实例 1——文字特效	180
制作分析	180
制作步骤	180
8.2 引导路径动画	183
8.2.1 引导路径动画的特点	183
8.2.2 创建引导路径动画	
——骑扫帚的魔法师	183
8.2.3 引导路径的应用技巧	185
综合实例 2——海底世界	186

制作分析	186
制作步骤	186
8.3 多场景动画	189
8.4 时间轴特效动画	190
8.4.1 变形特效	190
8.4.2 转换特效	192
8.4.3 分离特效	192
8.4.4 投影特效	193
8.4.5 模糊特效	193
8.4.6 分散式直接复制特效	194
8.4.7 复制到网格特效	195
8.4.8 编辑/删除特效	196
综合实例 3——公益广告	196
制作分析	196

制作步骤	196
本章小结	201

思考与练习	201
-------------	-----

第 9 章 外部素材的使用

一个好的动画创作者不仅要做到能自己绘制动画需要的图形，还应善于搜集、选择、编辑和使用外部素材。我们可以将外部图形、图像、视频和声音文件导入到 Flash 文档中，通过使用这些外部素材，可以减少制作 Flash 动画的时间，并使动画更加丰富多彩……

9.1 外部图形与图像的应用	203
9.1.1 Flash CS3 支持的图形与 图像格式	203
9.1.2 导入图形与图像	204
9.1.3 选取位图区域	207
9.1.4 将位图转换为矢量图	210
9.1.5 设置位图输出属性	210
9.1.6 从外部编辑位图	211
综合实例 1——电器广告	212
制作分析	212
制作步骤	212
9.2 视频的导入和设置	215
9.2.1 Flash CS3 支持的视频格式	215
9.2.2 导入视频	216

9.2.3 拆分视频	218
综合实例 2——电子影院	220
制作分析	220
制作步骤	220
9.3 声音在 Flash 中的应用	223
9.3.1 Flash CS3 支持的声音格式	223
9.3.2 导入和添加声音	223
9.3.3 编辑声音	224
9.3.4 设置声音输出属性	227
综合实例 3——唱歌动画片段	229
制作分析	229
制作步骤	230
本章小结	235
思考与练习	236

第 10 章 ActionScript 3.0 入门

ActionScript 是 Flash 提供的一种编程语言。虽然用户在制作普通动画时不必使用 ActionScript，但是，如果希望制作内容与用户，或内容与内容交互的动画，那么就需要使用 ActionScript。例如，使用按钮控制动画的播放，使用最少的步骤制作各种特殊效果的动画，制作多媒体课件、Flash 游戏或具有交互性的网站等……

10.1 ActionScript 3.0 简介	238
10.2 ActionScript 语法规则	239
10.3 输入代码的两种方法	241
10.3.1 在关键帧中输入代码	241

10.3.2 创建单独的 ActionScript 文件	242
10.4 ActionScript 3.0 的基本 元素	243

10.4.1 数据类型	243
10.4.2 变量	244
10.4.3 常量	245
10.4.4 运算符	245
10.4.5 函数	247
10.5 处理对象	248
10.5.1 属性	248
10.5.2 方法	251

10.5.3 事件	252
10.5.4 创建对象实例	253
综合实例 1——电子相册	254
制作分析	254
制作步骤	254
本章小结	256
思考与练习	256

第 11 章 ActionScript 3.0 进阶

在上一章的学习中,我们已经掌握了 ActionScript 3.0 的基础知识。本章将为读者介绍在实际应用中经常用到的条件语句和循环语句的使用方法,以及类的概念和操作方法,使你真正上手 ActionScript 3.0 语言……

11.1 条件语句	259
11.1.1 if...else	259
11.1.2 if...else if...else	260
11.2 switch 语句	261
综合实例 1——填空题	262
制作分析	263
制作步骤	263
11.3 循环语句	264
11.3.1 while	265
11.3.2 do-while	265
11.3.3 for	266
11.3.4 for...in	266
11.3.5 for each...in	266
综合实例 2——下雨效果	266
制作分析	267

制作步骤	267
11.4 类	269
11.4.1 类和包	269
11.4.2 编写类	270
11.4.3 构造函数	274
11.5 常用语句	274
11.5.1 超链接 navigateToURL()	274
11.5.2 程序通信动作 fscommand()	275
11.5.3 加载显示对象 Loader()	276
综合实例 3——网页广告	277
制作分析	277
制作步骤	277
本章小结	278
思考与练习	279

第 12 章 行为和组件的应用

在 Flash CS3 中,除了可以直接使用 ActionScript 3.0 编写代码以制作交互动画外,还可以利用 Flash CS3 内置的行为和组件制作交互动画。例如,利用行为控制影片剪辑和视

频的播放；利用组件制作单选钮、复选框和下拉列表框等……

12.1 行为的运用	281
12.1.1 利用行为控制影片剪辑	282
12.1.2 利用行为控制视频播放	285
12.1.3 利用行为加载和控制声音	288
12.2 组件入门	289
12.2.1 下拉列表框组件 ComboBox	290
12.2.2 文本域组件 TextArea	291

12.2.3 单选按钮组件 RadioButton	292
12.2.4 复选框组件 CheckBox	293
12.2.5 按钮组件 Button	294
12.2.6 FLVPlayback 组件	295
12.2.7 组件检查器	296
本章小结	297
思考与练习	297

第 13 章 动画的输出与发布

要让别人欣赏你制作的 Flash 动画，还需要将其导出或发布成.swf 格式的文件，而且最好上传到 Internet 上……

13.1 测试 Flash 作品	299
13.2 优化 Flash 作品	301
13.2.1 制作手法优化	301
13.2.2 优化动画元素	301
13.2.3 优化文本	302
13.3 导出 Flash 作品	302
13.3.1 导出.swf 影片	302

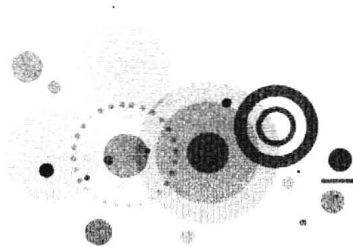
13.3.2 导出 gif 动画图像	303
13.3.3 导出静态图像	304
13.4 发布 Flash 作品	305
13.5 上传 Flash 作品	307
本章小结	309
思考与练习	309

第 14 章 综合实例——制作 MTV

学完了前面的内容，是否还觉得有些不过瘾？没关系，下面便让我们一起来从头到尾制作一个完整的 MTV 音乐动画，体验一下制作动画的无穷乐趣……

14.1 合成动画	310
14.2 添加字幕	318
14.3 添加按钮和代码	319

14.4 发布影片	321
本章小结	322



第 1 章

初次接触 Flash CS3

本章内容提要

- 关于 Flash 动画 1
- 熟悉 Flash CS3 工作界面 4
- Flash CS3 基本操作 11
- Flash 动画制作入门 17

章前导读

Flash CS3 是由 Adobe 公司推出的一款二维动画制作软件，它以其强大的图形绘制、动画制作以及交互功能，博得了广大多媒体制作人员、网页设计师，以及广大动画制作爱好者的青睐。本章将对 Flash 动画的应用领域、特点、创作流程以及 Flash CS3 的工作界面等逐一进行介绍，最后还通过制作一个简单的小动画，让读者了解 Flash 的一些常见概念，并快速上手 Flash 动画制作。

1.1 关于 Flash 动画

下面，我们对 Flash 动画的用途、特点、创作流程等做一简要介绍，使读者对 Flash 动画有一个初步的了解。

1.1.1 Flash 动画的应用领域

目前，Flash 被广泛应用于网页设计、网页广告、网络动画、多媒体教学课件、游戏设计和电子相册等领域。

1. 网页设计

为达到一定的视觉冲击力，许多企业网站的欢迎页都是一段动感十足的 Flash 动画，如图 1-1 所示。