



新概念图解教程

新概念 Flash 8 中文版图解教程

宛磊 范昕 陈凯 编著

- 🕒 读图时代的电脑入门丛书!
- 🕒 电脑初学者的入门捷径!



清华大学出版社

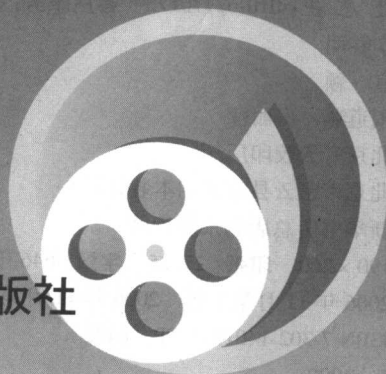


新概念图解教程

新概念 Flash 8 中文版图解教程

宛磊 范昕 陈凯 编著

清华大学出版社
北 京



内 容 简 介

Flash 动画有别于以前我们常用于网络的 GIF 动画,它所采用的是矢量绘图技术,可以无限放大而图象质量不会损失,同时也节省了动画文件的大小,提升了网络传输效率,可以很方便地下载观看。此外 Flash 还具有灵活强大的网上交互动画功能。

Flash 8 是制作网上动画的重要工具,熟练掌握 Flash 软件的操作已成为构成当今人才知识体系中不可缺少的一项。

本书的特色在于针对 Flash 8 的新增功能进行一对一详细的解释和强调,使您真正体会到与众不同的学习体验。本书语言通俗易懂,配有生动的经典实例,既适合有开发兴趣的初学者步步深入,又对中高级用户有较好的参考价值。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

新概念 Flash 8 中文版图解教程/宛磊,范昕,陈凯编著.—北京:清华大学出版社,2006.11
(新概念图解教程)

ISBN 7-302-14019-7

I. 新… II. ①宛… ②范… ③陈… III. 动画—设计—图形软件,Flash 8—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 121555 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客户服务:010-62776969

组稿编辑:李春明

文稿编辑:宣 颖

排 版 者:阚道燕 房丽萍

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:190×260 印张:27.25 字数:646 千字

版 次:2006 年 11 月第 1 版 2006 年 11 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-14019-7/TP·8423

印 数:1~4000

定 价:39.80 元(含 1 张光盘)

前 言

在网络科技迅猛发展的今天,网络技能已经成为现代人必备的技能之一,网络技能高手则是社会不可或缺的人才。斑斓绚丽的 Flash 应运而生,迅速成为时代新宠。它不仅是传媒的重要有效手段之一,更是渗透在我们生活中鲜活的感情表达方式。想在激烈角逐的网路上独树一帜,在风云变幻的社会上充当风尚的领军人物吗?Flash 8 会带给你无限惊喜!

由于充分考虑到各类读者的需求,所以本书尽力做到由浅入深、循序渐进、面面俱到、语言通俗易懂、言简意赅、条理清楚、思路清晰。伴随着旁征博引,使您在学习的过程中得心应手,充满成就感,让学习变成一种享受。全书共分为 11 章,详尽阐述 Flash 8 的初级知识、画图工具使用方法、图形对象、动画入门、元件操作、基本动画制作、特殊效果制作、ActionScript 基础、加入声音和视频的方法、Flash 动画的发布以及一些经典的综合制作案例。

本书具体内容包括:

- 第 1 章介绍 Flash 8 的一些基础知识,使读者对 Flash 8 有初步的了解。
- 第 2 和第 3 章是 Flash 的基础。第 2 章讲解 Flash 绘图工具的使用,第 3 章则阐述 Flash 动画对象的基本操作。
- 第 4~7 章介绍 Flash 动画知识。其中在第 4 章中详细介绍 Flash 动画的入门知识,第 5 章讲解 Flash 的重要部分——元件的使用,第 6 章和第 7 章介绍 Flash 动画的制作和一些经典的特效。
- 第 8~10 章是 Flash 的高级应用。只有很好地掌握了前面的知识,才能学好这部分内容。第 8 章介绍的是 ActionScript 的应用;第 9 章讲解如何在 Flash 里使用声音和视频;第 10 章介绍制作好 Flash 动画之后,发布动画文件的技巧。
- 第 11 章是 Flash 的综合应用案例。在实例中帮助读者进一步提高自己的动画制作水平。

本书的特色在于针对 Flash 8 的新增功能有一对一详细的解释和强调,用图解讲述使您真正体会到与众不同的学习体验。本书语言通俗易懂,配有生动的经典实例,既适应于初学者培养兴趣、步步深入,又对中级用户有较好的参考价值,让读者在轻松学习的过程中激发出自己的创作灵感,不断对自己有新的认识,做到学有所成。本书所有实例均放于配书光盘中,供读者参考学习。

本书的主要编写人员是宛磊、范昕、陈凯、黄晓燕、韩阳、娄旦阳等。在此还要感谢清华大学出版社的大力支持,为本书的编辑和策划给予了大量的宝贵建议。尽管作者在编辑过程中,倾注了大量精力,极力追求完美,但因时间仓促,难免会有不足之处,欢迎广大读者批评指正!

编 者

目 录

第1章 初识 Flash 8 1

1.1 Flash 简介	2
1.1.1 什么是 Flash	2
1.1.2 Flash 的历史	3
1.1.3 Flash 的应用	4
1.2 Flash 8 新功能	6
1.3 安装 Flash 8	8
1.4 认识 Flash 8 界面	10
1.4.1 起始页	10
1.4.2 主界面	11
1.5 基本操作	14
1.5.1 认识主工具栏	14
1.5.2 创建新文档	15
1.5.3 打开文档	16
1.5.4 保存文档	17
1.5.5 网格、标尺和辅助线的使用	17
1.5.6 改变舞台显示比例	19
1.5.7 隐藏/显示工作区	20
1.5.8 常用面板介绍	20
1.5.9 设定首选参数	26
1.6 习题	27

第2章 绘图工具简介 28

2.1 位图与矢量图	29
2.1.1 位图和矢量图的概念	29
2.1.2 将位图转化为矢量图	30
2.2 笔触和填充控件	32
2.2.1 【工具】面板中的笔触和填充控件	32
2.2.2 【属性】面板中的笔触和填充控件	33
2.3 绘图工具	33
2.3.1 铅笔工具	34
2.3.2 刷子工具	36
2.3.3 线条工具	40
2.3.4 椭圆工具	40
2.3.5 矩形工具	42
2.3.6 多角星形工具	44
2.3.7 钢笔工具	46
2.4 填色工具	48
2.4.1 墨水瓶工具	48

2.4.2	颜料桶工具.....	49
2.4.3	滴管工具.....	54
2.5	修改工具.....	56
2.5.1	选择工具.....	56
2.5.2	部分选择工具.....	58
2.5.3	套索工具.....	59
2.5.4	任意变形工具.....	62
2.5.5	填充变形工具.....	65
2.5.6	橡皮擦工具.....	72
2.6	文本工具.....	75
2.6.1	文本的类型.....	75
2.6.2	文本的属性.....	77
2.6.3	创建文本.....	81
2.6.4	修改文本.....	82
2.7	查看工具.....	83
2.7.1	手形工具.....	83
2.7.2	缩放工具.....	84
2.8	综合实例.....	85
2.8.1	绘制 Flash 8 图标.....	85
2.8.2	绘制落魄的猫.....	92
2.9	习题.....	97

第 3 章 Flash 8 的图形对象..... 98

3.1	图形对象的类型.....	99
3.1.1	形状对象.....	99
3.1.2	绘制对象.....	103
3.1.3	位图.....	105
3.1.4	组.....	106
3.2	合并多个绘制对象.....	108
3.2.1	联合.....	108
3.2.2	交集.....	109
3.2.3	打孔.....	109
3.2.4	裁切.....	110
3.3	对象的基本操作.....	111
3.3.1	选择对象.....	111
3.3.2	复制和粘贴对象.....	114
3.3.3	删除对象.....	115
3.3.4	移动对象.....	116
3.3.5	层叠对象.....	116
3.3.6	变形对象.....	117

3.3.7 对齐对象.....	119
3.3.8 组合对象.....	121
3.3.9 分离对象.....	122
3.4 习题.....	124

第4章 Flash 动画入门..... 125

4.1 帧.....	126
4.1.1 帧的定义.....	126
4.1.2 帧的分类.....	127
4.1.3 帧的基本操作.....	129
4.2 图层.....	141
4.2.1 图层的定义.....	141
4.2.2 图层的分类.....	142
4.2.3 图层的基本操作.....	146
4.3 【时间轴】面板.....	165
4.3.1 与帧相关的按钮.....	165
4.3.2 与图层相关的按钮.....	170
4.4 场景.....	173
4.4.1 场景的概述.....	173
4.4.2 场景的基本操作.....	175
4.5 综合实例——生气的小猪.....	178
4.6 习题.....	184

第5章 Flash 8 元件的使用..... 185

5.1 元件的作用.....	186
5.2 使用元件库.....	186
5.3 元件与实例.....	189
5.3.1 实例基础.....	189
5.3.2 元件与实例的关系.....	192
5.4 创建新元件.....	194
5.4.1 创建元件.....	194
5.4.2 创建实例.....	196
5.5 元件的转换.....	197
5.5.1 元件的类型.....	197
5.5.2 转换元件.....	199
5.5.3 动画向元件的转换.....	199
5.6 编辑元件.....	201
5.6.1 编辑元件.....	201
5.6.2 分离实例.....	202
5.6.3 元件的嵌套.....	202

5.7 给元件的实例添加简单行为	206
5.7.1 【行为】面板	206
5.7.2 给影片剪辑元件添加行为	207
5.7.3 给按钮元件添加行为	210
5.8 习题	213

第 6 章 基本动画的制作 214

6.1 动画的原理	215
6.1.1 胶卷原理	215
6.1.2 时限原理	215
6.1.3 分区域制作	216
6.1.4 Flash 动画遵循的原则	216
6.2 用 Flash 进行动画制作的基本流程	216
6.2.1 流程概述	217
6.2.2 创建新文件	217
6.2.3 设置舞台尺寸、场景名称	218
6.2.4 插入动画成员	220
6.2.5 设置及测试动画效果	221
6.3 动画的制作方式	222
6.3.1 逐帧动画	222
6.3.2 动画补间动画	226
6.3.3 形状补间	237
6.4 综合实例	244
6.4.1 制作“射门”动画	245
6.4.2 制作“风吹云散”效果动画	249
6.5 习题	252

第 7 章 Flash 特殊效果制作 253

7.1 遮罩动画	254
7.1.1 遮罩图层和被遮罩图层的创建方法	254
7.1.2 制作遮罩动画	256
7.2 运动引导线动画	260
7.2.1 运动引导线动画的基础知识	261
7.2.2 制作运动引导线动画	263
7.3 滤镜特效	270
7.3.1 滤镜的基础知识	270
7.3.2 滤镜的基本操作	271
7.3.3 【滤镜】面板的介绍	273
7.3.4 在动画中使用滤镜	279
7.4 时间轴特效	281

7.4.1	时间轴特效的基础知识	281
7.4.2	时间轴特效的基本操作	282
7.4.3	时间轴特效的介绍	283
7.4.4	在动画中使用时间轴特效	288
7.5	综合特殊效果举例——丘比特之箭	290
7.6	习题	295

第8章 ActionScript 基础 296

8.1	ActionScript 简介	297
8.1.1	关于 ActionScript	297
8.1.2	ActionScript 常用术语	297
8.1.3	ActionScript 基本语法	299
8.1.4	可添加 ActionScript 的对象	300
8.2	使用【动作】面板	302
8.2.1	认识【动作】面板	302
8.2.2	在【动作】面板中编写 ActionScript	306
8.2.3	使用脚本助手模式	307
8.2.4	行为和动作的关系	309
8.3	ActionScript 应用举例	312
8.3.1	控制主时间轴播放	312
8.3.2	控制影片剪辑	318
8.3.3	使用动态文本和输入文本	330
8.4	认识 ActionScript 中的事件	336
8.4.1	鼠标事件	336
8.4.2	键盘事件	338
8.4.3	文本字段事件	342
8.5	常用 ActionScript 函数	343
8.5.1	拖曳效果	344
8.5.2	碰撞检测	346
8.5.3	fscommand() 函数	348
8.6	习题	350

第9章 在Flash里使用声音和视频 351

9.1	声音的基础知识	352
9.1.1	声音的格式	352
9.1.2	声音的采样率	352
9.1.3	声音的位深	352
9.1.4	声道	353
9.2	使用声音	353
9.2.1	导入声音	353

9.2.2	向文档中添加声音	354
9.2.3	向按钮添加声音	358
9.2.4	通过声音对象使用声音	360
9.2.5	使用声音编辑控件	362
9.2.6	在关键帧处开始播放和停止播放声音	364
9.2.7	压缩声音用于导出	365
9.3	使用视频	367
9.3.1	视频的格式	367
9.3.2	使用视频的例子	368
9.3.3	几种视频部署的介绍和优缺点比较	371
9.4	习题	373

第 10 章 Flash 动画文件的发布 374

10.1	发布的准备过程	375
10.1.1	获得文件的大小	375
10.1.2	减小文件的体积	376
10.1.3	测试下载速率	377
10.2	发布动画	379
10.2.1	【发布设置】面板	379
10.2.2	导出影片	383
10.2.3	导出图像	383
10.3	习题	384

第 11 章 综合应用举例 385

11.1	Flash 进站动画	386
11.1.1	基本元件的制作	387
11.1.2	主场景动画的制作	392
11.1.3	载入动画的制作	395
11.2	Flash 小游戏	397
11.2.1	基本元件的制作	398
11.2.2	主场景的制作	404
11.2.3	添加 ActionScript	406
11.3	习题	412

附录 A Macromedia 标准快捷键 413

附录 B 键盘键、键控代码值和 ASCII 键控代码值对照表 419



第 1 章

初识 Flash 8

Flash 是一种交互式的动画设计工具,我们浏览网页时经常可以见到使用 Flash 开发的动画、游戏,甚至网站。相信见过 Flash 的人都会立即喜欢上它,但是可能当中的大部分人并不知道它是怎样制作出来的。Flash 动画容易学习,并且结合我们的创造力,就可以制作出各种优秀的作品。Flash 以它独特的优点,深受广大动画爱好者的喜爱,越来越多的人把 Flash 当作动画设计的首选。我们这里要介绍的正是设计出这种动画的工具 Macromedia Flash 8。

学习要点

- ◆ Flash 动画的特点和应用
- ◆ Flash 8 的安装
- ◆ Flash 8 的入门操作

学习目标

通过本章的学习,使读者对 Flash 有一个基本的了解,学会安装 Flash 8 的方法并且掌握 Flash 8 的一些入门操作。

1.1 Flash 简介

什么是 Flash? 看到这本书的人, 可能会有这样的疑问。就算见过很多 Flash 动画的人, 也不一定可以全面地回答这个问题。在学习 Flash 之前, 我们当然应该先对 Flash 有一个系统的了解。

1.1.1 什么是 Flash

Flash 是 Macromedia 公司推出的一种网页动画设计工具。它是一种交互式的网页动画设计工具, 之所以叫做交互式, 是因为我们可以通过鼠标或键盘控制 Flash 的播放, 达到“人机对话”的效果。而普通的动画我们只能静静地欣赏, 无法对它进行任何操作。

我们浏览网页时观看的 Flash 动画一般是在浏览器里播放的。很多网站都提供了 Flash 下载, 可以把自己喜欢的 Flash 下载到硬盘里。但是下载下来的 Flash 文件是以 swf 为后缀的, 系统不认识它, 双击文件会显示如下图所示的对话框, 提示 Windows 不能打开此。这么多 Flash 下载下来了却不能看, 怎么办呢?

这时我们可以从网上下载 Flash 播放器, 然后在提示对话框中选中【从列表中选择程序】单选按钮, 单击【确定】按钮, 出现如下图所示的【打开方式】对话框。在程序列表中选择 Macromedia Flash Player 8.0, 并选中下面的【始终使用选择的程序打开这种文件】复选框, 然后单击【确定】按钮就可以观看 Flash 了。如果列表中没有 Macromedia Flash Player 8.0, 则单击【浏览】按钮, 找到下载的 Flash 播放器, 双击相应的图标即可将它添加到程序列表中。



这时候我们看到原来 swf 文件的图标已经全部变成了右图中的 Flash 文件图标。这表示经过以上操作,以后就可以直接双击 swf 文件打开它们了。



1.1.2 Flash 的历史

Flash 最初的设计者是乔纳森·盖伊(Jonathan Gay), 最初的版本叫做 Future Splash Animator。1995 年, 是互联网高速发展的一年, 人们已经不满足于互联网的平面浏览模式, 于是乔纳森·盖伊设计出了 Future Splash Animator 矢量动画软件, 这就是 Flash 的前身。这个软件最值得称道的优点是它的流式播放和矢量动画。一方面流式播放可以解决网络带宽的影响, 一边下载一边播放; 另一方面, 传统位图占用空间大的问题也由 flash 的矢量图像解决了。

1996 年, Macromedia 公司收购了 Future Splash Animator, 同时将它改名为 Flash 1.0。

1997 年 6 月和 1998 年 5 月, Macromedia 公司相继推出了 Flash 2.0 和 Flash 3.0, 这些早期版本的 Flash 使用的都是 Shockwave 播放器, 文件扩展名为 .swf(Shockwave Flash)。

1999 年 6 月, Macromedia 公司又推出了 Flash 4.0。Flash 4.0 以后, Flash 终于有了自己的播放器, 叫做“Flash Player”。

2000 年 8 月, Macromedia 公司推出了 Flash 5.0, 它所支持的播放器为“Flash Player 5”。Flash 5.0 中的 ActionScript 语言已有了长足的进步, ActionScript 的语法开始发展为一种完整的面向对象的语言。在 Flash 5.0 发布的同时, Macromedia 将 Flash 与 Dreamweaver 和 Fireworks 整合在一起, 称之为网页三剑客。

2002 年 3 月, Macromedia 公司推出了 Flash MX, 支持的播放器为 Flash Player 6。Flash MX 支持对外部 jpg 图像和 MP3 的调入, 增加了更多的内建对象, 对 HTML 文本的控制也更加精确, 并引入 setInterval 的概念, 同时也改进了 swf 文件的压缩技术。

2003 年 8 月, Macromedia 公司推出了 Flash MX 2004, 其播放器的版本被命名为 Flash Player 7。Flash MX 2004 已经不仅局限于让 Flash 在网络上发展, 而且进一步实现了对手机和移动设备的支持, 使 Flash 成为跨媒体播放软件。Flash MX 2004 在完善其功能的同时也增加了不少其他功能, 使用户更加得心应手。

2005 年 8 月, Macromedia 公司推出了 Flash 8, 播放器版本也更新为 Flash Player 8.0。它在原有的基础上新增了很多强大的功能, 界面也成熟了不少。关于这些新功能, 我们将在下一节进行介绍。

如果没有特殊说明, 本书中所有的操作都是在 Macromedia Flash Professional 8 中进行的。

1.1.3 Flash 的应用

如今 Flash 已经充满了我们的生活, 随便浏览一个网站就可以看到 Flash 作品, 鉴于它成熟的技术, Flash 在电视节目、电视广告上也占有了一席之地。不仅如此, Flash 在广告公司、唱片公司、远程教育、网站开发等都有广泛的应用, 可以制作广告、动画、课件、游戏、MTV 和节目包装等, 可见 Flash 的应用非常广泛。

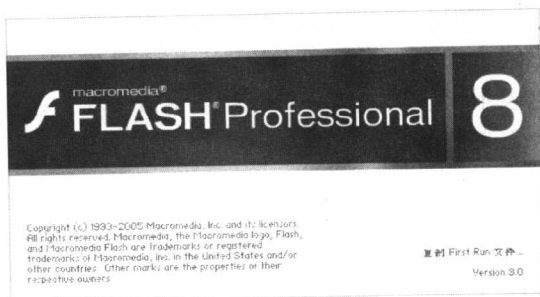
下面我们对其具体应用做一些简单的介绍。

1. 网页动画

网页动画可能是我们见得最多的 Flash 了, 随便打开一个网站, 或多或少都有一些 Flash。为什么 Flash 能够这么广泛地应用在网站上呢?

Flash 在网站上的应用有它自己独特的优点: 它使用矢量图技术, 不管怎么缩放尺寸也不会影响 Flash 的质量, 而普通的位图放大到一定程度会出现锯齿和模糊的现象; 它使用流式播放, 用户可以一边下载一边观看, 不会因为长时间的等待而烦躁; 它可以将音乐和动画结合起来, 为网站增色, 增加网站的吸引力; 最重要的是它可以实现互动, 使用户真正地参与进来, 达到身临其境的效果。

Flash 进站动画也很常见, 打开一个网站, 一开始是一段 Flash 动画, 动画结束后显示网站的主题和导航栏, 这样可以表现出网站自己的风格。目前, Flash 进站动画广泛地应用于各类网站。右图就是一个 Flash 进站动画。



当然, 使用 Flash 制作网站上的广告也有一些缺点: 首先, 浏览器必须安装 Flash 插件才能正常地观看网页上的 Flash; 其次, 网页上的 Flash 不容易被用户保存到自己的电脑中, 失去了线下传播的机会; 最后, 用户无法在网页中看到 Flash 链接的地址, 对广告客户网站链接数量的提高没有价值。



提示

怎样才能知道网页上的动画是不是 Flash? 有一个简单的方法, 就是在动画上右击, 如果弹出上页图所示的菜单, 说明它是 Flash 动画。

2. 动画片

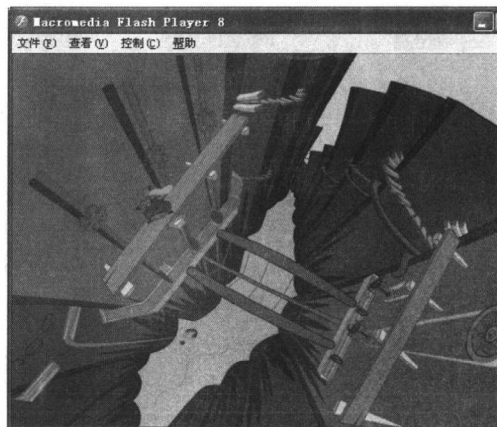
Flash 可以制作出高品质的动画和令人叹为观止的电影效果, 同时它支持压缩的 MP3 音乐格式, 生成的 Flash 文件很小, 可以在网站上观看, 下载到硬盘里也不像一般的视频文件那样占很大空间。



3. Flash 游戏

Flash 是交互式的动画, 它可以对我们的鼠标和键盘等输入作出反应。正因为它具有这个功能, 所以才能制作出各种有趣的游戏。下图所示的游戏是用鼠标控制主角选择不同的方向行走以及执行动作, 最终完成游戏的任务。

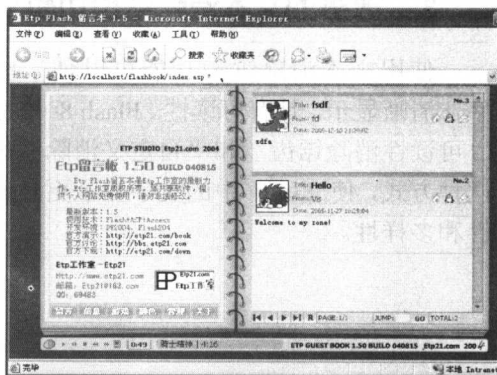
Flash 可以制作各种动作类和益智类的游戏, 很多网站都提供 Flash 游戏的下载。



4. Flash 网站

相信见过 Flash 网站的用户都会对它们留下很深的印象。Flash 网站不仅界面优美, 还可以拥有一些普通网站达不到的特殊功能。右图是一个 Flash 网站, 它具有用户留言、Flash 游戏、改变网站颜色、播放音乐、后台管理等一系列强大的功能, 而且具有很多动画效果, 是普通的网站远不能及的。

除以上所说的四种之外, Flash 还广泛应用于多媒体娱乐、教学系统、软件系统界面、应用程序和手机领域。这些广阔的舞台展示了 Flash 的美好前景。

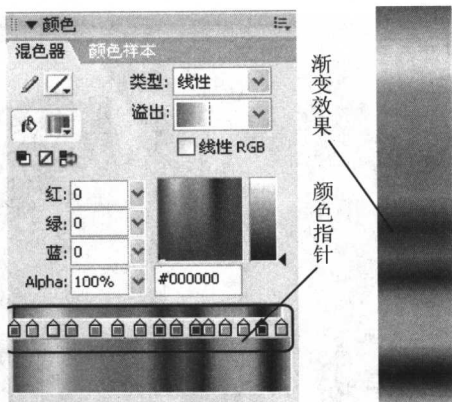


1.2 Flash 8 新功能

目前最新版的 Flash 8 与以前几个版本相比，到底有哪些改进的地方呢？

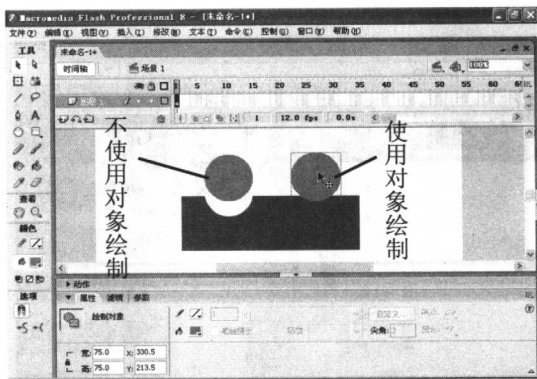
1. 渐变增强

在 Flash MX 2004 里，渐变最多只支持 8 种颜色。Flash 8 增强了这一功能，可以向渐变添加 16 种颜色，如下图所示，每一个颜色指针对应一种颜色。可以拖动每一个颜色指针来精确控制渐变焦点的位置，从而制造出复杂的渐变效果。Flash 8 还简化了一些使用渐变的过程，这些我们将会在以后提到。



2. 对象绘制模型

在 Flash 8 里，当单击工具箱中的铅笔或椭圆等画图工具时，工具箱下面的【选项】里会出现图标，叫做对象绘制。在下图中可以明显地看出不使用对象绘制和使用对象绘制之间的区别。关于对象绘制的使用，我们将在第 3 章进行详细的介绍。



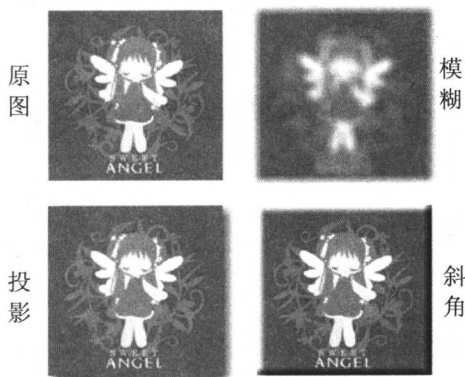
3. 改进的文本消除锯齿功能

使用文本消除锯齿功能可以使一些小字体清晰显示，具有可读性。Flash 8 增加了“可读性消除锯齿”和“自定义消除锯齿”两种方式，使 Flash 中的文字显示更具灵活性和多样性。



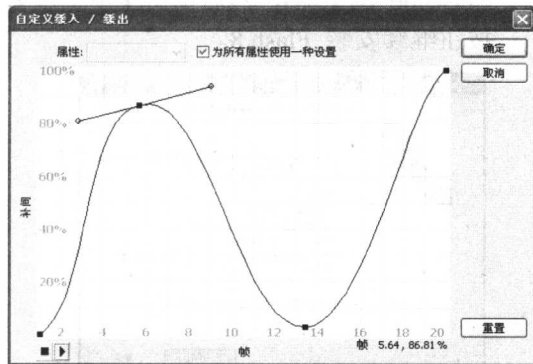
4. 图形滤镜效果

在 Flash 8 中添加了图形滤镜，这意味着我们可以对文本、影片剪辑或按钮对象添加一些特殊的滤镜效果，例如投影、模糊、发光、斜角等，还可以同时对一个对象使用这些效果的组合。关于滤镜的使用方法，将在第 7 章中进行介绍。



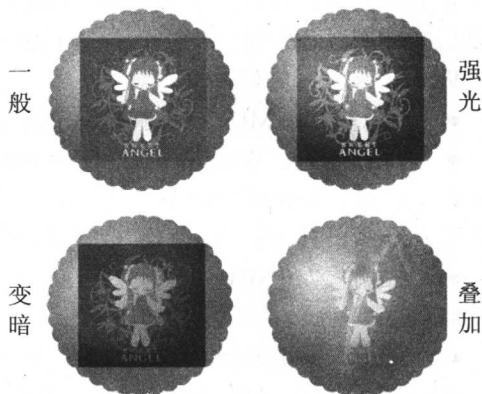
6. 自定义缓动控制

在 Flash MX 2004 中，只能够调整缓动值以更改动画补间中对象的加速度。在 Flash 8 中新添加了自定义缓动控制功能，可以通过在如下图所示【自定义缓入/缓出】对话框中调整曲线的弧度和斜率，精确控制动画补间，并且可以让对象在一个补间内在舞台上前后移动，或者创建其他的复杂补间效果。



5. 混合模式

在以前版本的 Flash 中，如果一个图形对象叠加在另一个图形对象之上，则会覆盖其下方的图形。Flash 8 新增加了混合模式，使用混色模式可以创建复合图像，改变了两个或两个以上重叠对象的透明度或者颜色相互关系。使用混合模式，可以混合重叠影片剪辑中的颜色，从而创造独特的效果。



7. 脚本助手模式

脚本助手模式是 Flash 8 里新增的一项功能，它是【动作】面板中的助手模式，在主界面中按一下 F9 就可以看到它了。使用脚本助手可以使我们在不了解 ActionScript 的情况下也可以轻松地编写出复杂的 ActionScript 代码，让我们的 Flash 更加生动。

