

轻松易懂的教学范例，包含多种 Flash 8 动画制作秘诀，自学与教学都适用。

精彩动画与 ActionScript 特效范例，全面了解动画原理与动画实务技巧。

# 马上就会 Flash 8 动画设计 宝典

中文版

赵英杰 著



本书光盘内容为书中实例素材及源文件

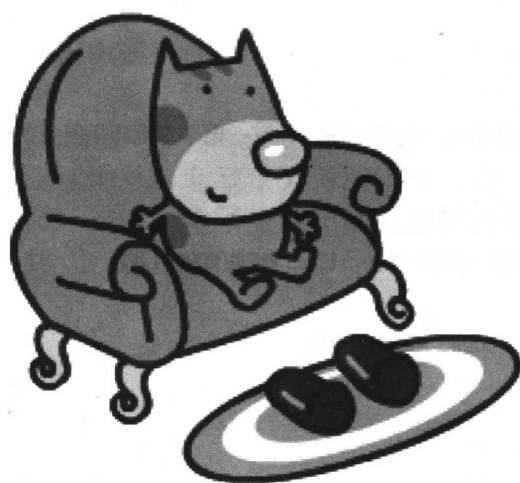


电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY  
<http://www.phei.com.cn>

马上就会 *Flash 8* 中文版

# 动画设计宝典

赵英杰 著



電子工業出版社·

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书是根据 Flash8 软件编写的, 全书共分为 16 章, 主要内容包括了 Flash 入门的基础知识、各种工具的使用方法, 图像与图层的设置, 制作动画的方法, 撰写程序, 制作按钮、影片剪辑、图形元件的方法, 制 Flash 网页的方法等, 引领读者由浅入深、循序渐进地领略到 Flash 动画制作的独特魅力, 让读者轻松掌握 Flash 的操作技巧, 充分发挥自己的创意, 创作出不拘一格的动感 Flash, 成为一个优秀的“闪客”。本书内容详实, 语言通俗易懂, 并在随书附赠的光盘中, 收录了本书所用到的素材图片及效果文件等, 供读者亲自实践, 体验“闪”的乐趣。

本书适合对 Flash 感兴趣的初、中级读者, 其内容既有基础知识的介绍, 又有经典实例展示, 讲解全面而有深度, 也是各类培训学校的理想教材。

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

马上就会Flash 8中文版动画设计宝典 / 赵英杰著. 北京: 电子工业出版社, 2006.10

ISBN 7-121-03285-6

I. 马... II. 赵... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第120800号

责任编辑: 周 筠

印 刷: 北京东光印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 28 字数: 720千字

印 次: 2006年10月第1次印刷

印 数: 1~6000册 定价: 55.00元 (含光盘1张)

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, 联系电话: (010) 68279077; 邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@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

2005 年 12 月 3 日, Adobe 与 Macromedia 这两家在电子出版与多媒体领域各执牛耳于一方的公司, 正式合并成为全球最大的新一代 Web 应用平台软件厂商。促成 Adobe 并购 Macromedia 的主要原因, 正是各界看好 Flash 在互动多媒体 Web 与移动设备上的发展。

从 8 年前的 Flash 2 到今天的 Flash 8, Flash 早已从一套简单的动画软件, 发展成为举足轻重的多媒体制作工具。Flash 8 最显著的新增功能莫过于处理位图的能力, 例如: 影像滤镜、混合、位图缓存和其他动态特效, 一反过去全然着重于处理矢量图的情况, Flash 不再只是“矢量图像”动画工具。以往, 即便只是替影像加上比较真实的投影或者动态模糊效果, 都必须依赖其他图像处理软件来回编辑。现在, 用户不仅能在文字和元件上应用特效滤镜, 而且还可以通过 ActionScript 灵活地控制它们。

Flash 8 也增加了一项称为 FlashType 的技术, 能让 Flash 影片上的文字显得更清晰易读。此外, 视频处理也是 Flash 的重点应用技术。比起其他媒体播放器, Flash Player (Flash 播放器) 的安装普及率最高, 而且能让设计师把视频融入影片版面设计中, 加上遮罩层或者其他设计元素并和程序互动。Flash 8 新增了压缩比率更高、画质更佳的 On2 VP6 视频编码程序, 并且支持 Alpha 通道, 能制作出视频去背效果。

除了常见的多媒体网站外, 其他软件厂商和开发人员也相继投入开发 Flash 的辅助软件, 延伸 Flash 的应用领域。例如, 本书采用的 Screen-weaver 开源软件, 能够轻易地把 Flash 影片转换成桌面应用程序, CD-ROM 项目和屏幕保护程序。

随着移动设备市场飞速地成长, Flash 8 专业版更能大幅改进 Flash Lite 移动设备开发测试环境。开发人员可以从模拟器的装置列表中, 轻松地得知不同 Flash Lite 手机的屏幕大小和所支持的功能, 缩短开发时间并简化内容发布规划。

这种多样化的应用, 让 Flash 用户得以在同一个软件平台下, 开发出许多跨平台的应用程序。由此看来, Flash 真是“投资报酬率”相当高的软件。

本书中的许多精彩动画, 例如“飞鸟”、“最终旅程”、“兔子快跑”等, 皆由目前任职于游戏橘子创意部门的邹明贵先生绘制; “刮刮乐”、“光合物语”及“屏幕破坏”影片则由王翊龙先生协助制作, 特此致谢!

最后, 感谢内人 Jeanne 在辛苦地照顾小犬 Eric 之余, 仔细地校稿、润稿并处理编务事宜。我们衷心地期盼本书能让每位爱好 Flash 与 ActionScript 的读者, 都能获得最大的收获。

赵英杰

2006 年 10 月

于台中糖安居





博文视点资讯有限公司 (BROADVIEW Information Co.,Ltd.) 是信息产业部直属的中央一级科技与教育出版社——电子工业出版社 (PHEI) 与国内最大的 IT 技术网站 CSDN.NET 和最具专业水准的 IT 杂志社《程序员》合资成立的以 IT 图书出版为主业、开展相关信息和知识增值服务的资讯公司。

我们的理念是：创新专业出版体制；培养职业出版队伍；打造精品出版品牌；完善全面出版服务。

秉承博文视点的理念，博文视点的产品线为面向 IT 专业人员的出版物和相关服务。博文视点将重点做好以下工作：

- (1) 在技术领域开发专业作（译）者群体和高质量的原创图书
- (2) 在图书领域建立专业的选题策划和审读机制
- (3) 在市场领域开创有效的宣传手段和营销渠道

博文视点有效地综合了电子工业出版社、《程序员》杂志社和 CSDN.NET 的资源 and 人才，建立全新专业的立体出版机制，确立独特的出版特色和优势，将打造 IT 出版领域的著名品牌，并力争成为中国最具影响力的专业 IT 出版和服务提供商。

作为合资公司，博文视点的团队融合了各方面的精英力量：原电子工业出版社 IT 图书专业出版实力的代表部门——计算机图书事业部的团队；《程序员》杂志社和 CSDN 网站的主创人员；著名 IT 专业图书策划人周筠女士及其创作群。这是一个整合专业技术人员和专业出版人员的团队；这是一个充满创新意识和创作激情的团队；这是一个不断进取、追求卓越的团队。

电子工业出版社与《程序员》杂志和 CSDN 网站的合作以最有效率的方式形成了出版资源、媒体资源、网络资源的整合和互动，成为 2003 年 IT 出版界备受瞩目的事件。

“技术凝聚实力，专业创新出版”，BROADVIEW 与您携手共迎信息时代的机遇与挑战！

地址：北京市万寿路金家村 288 号华信大厦 804 室

邮 编：100036

总 机：010-51260888 传 真：010-51260888-802

作者读者热线（国内作者写作图书）：010-88254362 国外作者写作、引进版图书：010-88254363

http://www.broadview.com.cn 投稿及读者反馈：editor@broadview.com.cn

武汉分部地址：武汉市洪山区关家湾邮科院路特 1 号湖北信息产业科技大厦 14 楼 1406 邮编：430074

电话：027-87690813 E-mail: sheguang@broadview.com.cn

博文视点

## 《马上就会 Flash 8 中文版动画设计宝典》读者调查表

亲爱的读者朋友,感谢您购买博文视点的图书,敬请您提出宝贵的意见,以便我们能为您做出更优秀的图书,您的意见是我们创造精品的动力源泉!

姓名\_\_\_\_\_性别\_\_\_\_\_单位\_\_\_\_\_

联系电话\_\_\_\_\_电子邮件\_\_\_\_\_

联系地址\_\_\_\_\_

### 一、对于图形图像类图书,您最在意下列哪些条件?(可复选二项)

- ☐ 价格是否合理/便宜      ☐ 内容是否实用/充实      ☐ 印刷是否精美/彩色  
☐ 书中实例是否精彩      ☐ 知名的作者/出版社

### 二、您目前最常购买以下哪一类图书?(可复选)

- ☐ 图像处理      ☐ 多媒体设计      ☐ 工业设计与CAD制图  
☐ 网页设计      ☐ 三维建筑      ☐ 三维动画  
☐ 矢量动画      ☐ CG绘画      ☐ 平面设计

### 三、您最希望看到什么风格的书?

- ☐ 快速入门型    ☐ 纯实例型      ☐ 介绍最新软件型  
☐ 基础实用型    ☐ 高级应用型    ☐ 内容全面,讲解细致

### 四、您对本书的满意度:

技术角度: ☐ 很满意 ☐ 比较满意    ☐ 一般    ☐ 较不满意    ☐ 不满意

☐ 改进意见: \_\_\_\_\_

文字角度: ☐ 很满意 ☐ 比较满意    ☐ 一般    ☐ 较不满意    ☐ 不满意

☐ 改进意见: \_\_\_\_\_

版面、封面设计: ☐ 很满意    ☐ 比较满意    ☐ 一般    ☐ 较不满意

☐ 不满意    ☐ 改进意见: \_\_\_\_\_

### 五、您购买本书的原因是什么?本书第一个吸引您的地方何在?请说明理由。

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 六、您最喜欢、最不喜欢书中的哪篇(或章、节)?请说明理由。

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 七、您对本书的整体评价?配书光盘是否满意?有什么改进的意见?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### 八、什么价格的书您能接受?

- ☐ 30元以下      ☐ 40元以下      ☐ 50元以下      ☐ 60元以下  
☐ 100元以下    ☐ 100元以上    ☐ 其他

此表请寄往:北京市朝阳区酒仙桥路14号兆维工业园B区3楼2门1层博文视点 鲁怡娜 收  
邮政编码: 100016

## 反侵权盗版声明

电子工业出版社依法对本作品享有专有出版权。任何未经权利人书面许可，复制、销售或通过信息网络传播本作品的行为；歪曲、篡改、剽窃本作品的行为，均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人应承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。

为了维护市场秩序，保护权利人的合法权益，我社将依法查处和打击侵权盗版的单位和个人。欢迎社会各界人士积极举报侵权盗版行为，本社将奖励举报有功人员，并保证举报人的信息不被泄露。

举报电话：(010) 88254396；(010) 88258888

传 真：(010) 88254397

E-mail: dbqq@phei.com.cn

通信地址：北京市万寿路 173 信箱

电子工业出版社总编办公室

邮 编：100036

# 目 录

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 第 1 章 认识 Flash 8 .....         | 1  |
| 1.1 认识 Flash.....              | 2  |
| 1.1.1 Flash 的文件格式 .....        | 3  |
| 1.1.2 Flash Player 8.....      | 4  |
| 1.1.3 ActionScript 程序和行为 ..... | 5  |
| 1.2 Flash 的操作画面.....           | 6  |
| 1.2.1 打开与缩小面板.....             | 7  |
| 1.2.2 合并/分离浮动面板 .....          | 7  |
| 1.2.3 保存版面配置.....              | 8  |
| 1.3 Flash 8 基本版和专业版的差异 .....   | 9  |
| 第 2 章 Flash 的绘画工具.....         | 11 |
| 2.1 设置工作环境 .....               | 12 |
| 2.1.1 首选参数.....                | 12 |
| 2.1.2 设置影片的舞台大小、背景色及说明文字 ..... | 12 |
| 2.2 工具面板 .....                 | 14 |
| 2.3 线条工具 .....                 | 15 |
| 2.3.1 直线的端点和接合样式设置 .....       | 15 |
| 2.3.2 自定义笔触样式.....             | 16 |
| 2.3.3 修改线条的粗细和样式 .....         | 18 |
| 2.4 椭圆工具 .....                 | 18 |
| 2.5 矩形工具 .....                 | 19 |
| 2.5.1 贴紧对象的提示符号 .....          | 19 |
| 2.6 Flash 的分段特色.....           | 20 |
| 2.6.1 启用对象绘制模式.....            | 21 |
| 2.7 选择工具 .....                 | 23 |
| 2.7.1 选择或框选对象.....             | 23 |
| 2.7.2 调整图像的位置.....             | 24 |
| 2.7.3 改变图像的外形.....             | 24 |



|                         |    |
|-------------------------|----|
| 2.7.4 平滑曲线 .....        | 25 |
| 2.8 绘画工具练习 .....        | 25 |
| 2.9 多角星形工具 .....        | 26 |
| 2.9.1 自定义工具栏 .....      | 27 |
| 2.10 变形工具 .....         | 29 |
| 2.11 铅笔工具 .....         | 31 |
| 2.12 刷子工具 .....         | 32 |
| 2.12.1 刷子绘制模式 .....     | 32 |
| 2.12.2 直线与刷子的比较 .....   | 34 |
| 2.13 颜料桶工具和墨水瓶工具 .....  | 34 |
| 2.13.1 填色并调整渐变的方向 ..... | 35 |
| 2.13.2 填充变形工具 .....     | 36 |
| 2.13.3 锁定填充内容 .....     | 36 |
| 2.13.4 墨水瓶工具 .....      | 36 |
| 2.14 滴管工具 .....         | 37 |
| 2.15 橡皮擦工具 .....        | 37 |
| 2.16 套索工具 .....         | 38 |
| 2.17 钢笔和部分选择工具 .....    | 39 |
| 2.17.1 绘制直线 .....       | 39 |
| 2.17.2 绘制曲线 .....       | 39 |
| 2.17.3 调整曲线 .....       | 39 |
| 2.17.4 预览钢笔线 .....      | 40 |
| 2.18 缩放工具和手形工具 .....    | 41 |

## 第3章 混色器与文字处理.....43

|                         |    |
|-------------------------|----|
| 3.1 混色器 .....           | 44 |
| 3.1.1 使用混色面板调配新颜色 ..... | 45 |
| 3.1.2 样本面板 .....        | 45 |
| 3.1.3 导入混色器 .....       | 46 |
| 3.1.4 保存混色器 .....       | 47 |
| 3.2 调配渐变色 .....         | 47 |
| 3.3 文本工具 .....          | 49 |
| 3.3.1 移动文本框 .....       | 50 |
| 3.4 调整文字属性 .....        | 50 |
| 3.4.1 文本框的类型 .....      | 51 |



|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| 3.4.2 调整段落格式 .....           | 51        |
| 3.4.3 设置竖排 .....             | 52        |
| 3.4.4 使用设备字体 .....           | 52        |
| 3.4.5 设置文字的消除锯齿选项 .....      | 53        |
| 3.5 调整文本框 .....              | 54        |
| 3.5.1 将文字转成矢量图 .....         | 54        |
| 3.5.2 加宽或紧缩字体 .....          | 56        |
| <b>第 4 章 编辑图像与图层设置 .....</b> | <b>59</b> |
| 4.1 组合化图像造型 .....            | 60        |
| 4.1.1 编辑组合化的对象 .....         | 60        |
| 4.1.2 对齐图像 .....             | 61        |
| 4.1.3 排列对象高度 .....           | 61        |
| 4.2 其他编辑命令 .....             | 61        |
| 4.2.1 显示或隐藏工作区 .....         | 61        |
| 4.2.2 显示标尺 .....             | 62        |
| 4.2.3 显示网格 .....             | 63        |
| 4.2.4 切换预览模式 .....           | 63        |
| 4.3 复制并应用变形与柔边效果 .....       | 64        |
| 4.3.1 重复变形 .....             | 64        |
| 4.3.2 柔边效果 .....             | 65        |
| 4.4 导入并处理位图图片 .....          | 66        |
| 4.4.1 分离位图 .....             | 67        |
| 4.4.2 选择位图图像 .....           | 68        |
| 4.4.3 调整自动选择工具的属性 .....      | 69        |
| 4.4.4 转成矢量格式 .....           | 69        |
| 4.5 图层 .....                 | 70        |
| 4.5.1 新增图层 .....             | 71        |
| 4.5.2 重新命名图层 .....           | 71        |
| 4.5.3 图层状态图标 .....           | 72        |
| 4.5.4 调整图层的顺序 .....          | 74        |
| 4.5.5 删除图层 .....             | 74        |
| 4.5.6 使用图层文件夹 .....          | 74        |
| 4.5.7 引导图层 .....             | 75        |



马上就会

Flash 8 中文版 | 动画设计宝典

## 第5章 制作动画.....77

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 5.1 操作时间轴面板 .....         | 79  |
| 5.1.1 编辑帧 .....           | 80  |
| 5.1.2 设置每秒帧的播放速率 .....    | 82  |
| 5.2 制作 2 秒钟的停帧画面 .....    | 82  |
| 5.2.1 修改动画 .....          | 83  |
| 5.2.2 其他编辑帧命令 .....       | 85  |
| 5.3 制作逐帧动画 .....          | 86  |
| 5.4 使用绘画纸对齐不同关键帧的内容 ..... | 88  |
| 5.4.1 同时改变不同帧里的图片位置 ..... | 90  |
| 5.5 运用形状补间制作动画 .....      | 91  |
| 5.5.1 文字转变效果 .....        | 93  |
| 5.5.2 设置提示点 .....         | 94  |
| 5.5.3 隐藏提示点 .....         | 96  |
| 5.5.4 移除提示点 .....         | 96  |
| 5.6 运用动画补间制作动画 .....      | 96  |
| 5.6.1 旋转动画补间动画 .....      | 100 |
| 5.6.2 缩放动画补间动画 .....      | 100 |
| 5.7 运用遮罩层制作出特殊效果 .....    | 102 |
| 5.7.1 切换图片的转场效果 .....     | 103 |
| 5.7.2 水波效果 .....          | 106 |

## 第6章 元件和高级动画技法.....113

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 6.1 使用元件 .....             | 115 |
| 6.1.1 元件类型 .....           | 115 |
| 6.1.2 把图像造型转换为元件 .....     | 116 |
| 6.1.3 把舞台时间轴的动画转换为元件 ..... | 117 |
| 6.2 库 .....                | 119 |
| 6.2.1 整理库的内容 .....         | 120 |
| 6.2.2 公用库 .....            | 121 |
| 6.2.3 元件实体与精简动画文件 .....    | 121 |
| 6.3 影片剪辑元件和图形元件的差异 .....   | 122 |
| 6.3.1 图形元件的【显示选项】属性 .....  | 123 |
| 6.3.2 更改元件的类型 .....        | 123 |



|                                        |            |
|----------------------------------------|------------|
| 6.3.3 编辑元件 .....                       | 123        |
| 6.4 制作路径动画 .....                       | 124        |
| 6.4.1 让鸟儿沿路径飞翔 .....                   | 127        |
| 6.5 色彩循环（淡入/淡出）动画效果 .....              | 129        |
| 6.5.1 变更元件的色调 .....                    | 131        |
| 6.6 使用【时间轴特效】建立文字分离效果 .....            | 132        |
| 6.6.1 修改或移除时间轴特效 .....                 | 134        |
| 6.6.2 编辑时间轴特效 .....                    | 135        |
| 6.7 通过扭曲图像产生快节奏的动画 .....               | 139        |
| 6.8 使用滤镜表现动态模糊效果 .....                 | 142        |
| 6.8.1 动态滤镜补间效果 .....                   | 144        |
| 6.8.2 混合模式（转换效果） .....                 | 145        |
| 6.9 自定义加/减速效果 .....                    | 146        |
| <b>第 7 章 制作按钮元件与音效处理 .....</b>         | <b>149</b> |
| 7.1 制作互动式按钮 .....                      | 150        |
| 7.1.1 制作按钮 .....                       | 150        |
| 7.1.2 测试按钮 .....                       | 152        |
| 7.2 制作动画按钮 .....                       | 153        |
| 7.3 制作能感应光标位置的按钮 .....                 | 155        |
| 7.3.1 制作感应区光标位置的按钮 .....               | 157        |
| 7.4 下载免费的音效并导入 Flash .....             | 159        |
| 7.4.1 导入声音文件 .....                     | 162        |
| 7.4.2 为动画加入音效 .....                    | 164        |
| 7.5 编辑音效 .....                         | 165        |
| 7.5.1 自定义声音特效 .....                    | 165        |
| 7.5.2 剪裁声音 .....                       | 166        |
| 7.5.3 影音同步效果 .....                     | 167        |
| 7.5.4 设置外部音效编辑软件 .....                 | 168        |
| 7.5.5 转换 MIDI 音效 .....                 | 169        |
| 7.6 设置个别的声音属性 .....                    | 170        |
| <b>第 8 章 ActionScript 程序设计入门 .....</b> | <b>173</b> |
| 8.1 动作面板（ActionScript 程序编辑器） .....     | 175        |
| 8.1.1 脚本助手 .....                       | 176        |



马上就会

Flash 8 中文版 动画设计宝典

|       |                        |     |
|-------|------------------------|-----|
| 8.1.2 | 查阅命令的语法 .....          | 177 |
| 8.1.3 | 更新在线说明 .....           | 178 |
| 8.2   | ActionScript 的术语 ..... | 178 |
| 8.2.1 | 函数 .....               | 178 |
| 8.2.2 | 运算符 .....              | 179 |
| 8.2.3 | 类、对象与实体 .....          | 179 |
| 8.2.4 | 方法 .....               | 180 |
| 8.2.5 | 属性 .....               | 181 |
| 8.3   | 控制影片时间轴 .....          | 181 |
| 8.3.1 | 撰写帧程序 .....            | 181 |
| 8.3.2 | 程序注释 .....             | 184 |
| 8.3.3 | 时间轴控制命令 .....          | 184 |
| 8.4   | 撰写按钮程序 .....           | 185 |
| 8.4.1 | 设置帧标签 .....            | 187 |
| 8.4.2 | 按钮程序的语法之一 .....        | 188 |
| 8.4.3 | 通过按钮处理按键动作 .....       | 190 |
| 8.5   | 按钮程序的语法之二 .....        | 191 |
| 8.6   | 撰写正确的程序 .....          | 193 |
| 8.6.1 | 避免程序出问题的写作习惯 .....     | 193 |

## 第 9 章 条件判断和循环程序.....195

|       |                         |     |
|-------|-------------------------|-----|
| 9.1   | 建立文本框的滚动条 .....         | 196 |
| 9.1.1 | 静态文本、动态文本和输入文本的区别 ..... | 196 |
| 9.1.2 | 建立多行文本框 .....           | 197 |
| 9.1.3 | 动态设置文本内容 .....          | 198 |
| 9.1.4 | 滚动文本框 .....             | 198 |
| 9.2   | 负责暂存数据的变量 .....         | 199 |
| 9.2.1 | 变量的命名原则 .....           | 200 |
| 9.2.2 | 常数 .....                | 201 |
| 9.3   | 基本数据类型 .....            | 201 |
| 9.3.1 | 强制设置变量的类型 .....         | 201 |
| 9.3.2 | 显示程序代码提示 .....          | 202 |
| 9.4   | if 条件判断语句 .....         | 203 |
| 9.4.1 | else 与 else if 命令 ..... | 203 |
| 9.4.2 | 比较运算符 .....             | 204 |



|         |                               |     |
|---------|-------------------------------|-----|
| 9.4.3   | else if 语句 .....              | 205 |
| 9.4.4   | 条件式当中的与、或和非测试 .....           | 205 |
| 9.4.5   | switch...case 控制结构 .....      | 206 |
| 9.5     | 打字机动画效果 .....                 | 208 |
| 9.5.1   | 从字符串中取出子字符串的方法 .....          | 209 |
| 9.6     | 重复循环的语法说明 .....               | 211 |
| 9.6.1   | While 循环 .....                | 211 |
| 9.6.2   | do...while 循环 .....           | 212 |
| 9.6.3   | for 循环 .....                  | 213 |
| 9.6.4   | 错误的打字机程序示范 .....              | 213 |
| 9.7     | 正确的打字机效果程序 .....              | 214 |
| 9.7.1   | gotoAndPlay 循环程序 .....        | 214 |
| 9.7.2   | 调整打字的速度 .....                 | 216 |
| 9.8     | 建立函数 .....                    | 216 |
| 9.8.1   | 传递参数给函数 .....                 | 217 |
| 9.9     | 变量的有效范围 .....                 | 218 |
| 9.10    | 使用 setInterval() 定时循环函数 ..... | 219 |
| 9.10.1  | 终止运行 setInterval() 函数 .....   | 221 |
| 9.11    | Flash 支持的 HTML 标记 .....       | 221 |
| 9.11.1  | 超级链接标记 <a> .....              | 222 |
| 9.11.2  | 插入影像标记 <img> .....            | 222 |
| 9.11.3  | 段落标记 <p> .....                | 222 |
| 9.11.4  | 断行标记 <br> .....               | 223 |
| 9.11.5  | 粗体字标记 <b> .....               | 223 |
| 9.11.6  | 斜体字标记 <i> .....               | 223 |
| 9.11.7  | 底线标记 <u> .....                | 223 |
| 9.11.8  | 设置字体标记 <font> .....           | 223 |
| 9.11.9  | 定义表列元素 <li> .....             | 224 |
| 9.11.10 | 套用自定 CSS 类 <span> .....       | 224 |
| 9.12    | 文本框的其他设置项目 .....              | 224 |
| 9.12.1  | 嵌入字体 .....                    | 224 |
| 9.12.2  | 设备字体 .....                    | 226 |
| 9.12.3  | 插入断行字符 .....                  | 227 |
| 9.13    | 使用阶层式样式表格式化文字 .....           | 227 |
| 9.13.1  | 建立 CSS 样式表 .....              | 229 |



|        |                              |     |
|--------|------------------------------|-----|
| 9.13.2 | Flash 支持的 CSS 属性 .....       | 230 |
| 9.13.3 | 建立 CSS 样式类 .....             | 231 |
| 9.14   | 建立 ActionScript 的样式表对象 ..... | 232 |
| 9.14.1 | 载入外部 CSS 文档 .....            | 233 |

## 第 10 章 制作Flash 网页，搜索菜单与等待载入画面.....237

|        |                                        |     |
|--------|----------------------------------------|-----|
| 10.1   | 导出影片 .....                             | 238 |
| 10.2   | 把 Flash 嵌入网页 .....                     | 240 |
| 10.2.1 | 建立框架网页 .....                           | 241 |
| 10.2.2 | 让 Flash 元素与浏览器边框对齐 .....               | 245 |
| 10.2.3 | 设置框架的名称 .....                          | 246 |
| 10.3   | 建立 Flash 的超链接 .....                    | 247 |
| 10.3.1 | 超链接命令介绍 .....                          | 249 |
| 10.4   | 网页搜索菜单 .....                           | 249 |
| 10.4.1 | 剖析菜单数据的传送方式 .....                      | 250 |
| 10.4.2 | 制作网页搜索菜单 .....                         | 251 |
| 10.5   | 制作载入等待画面 .....                         | 253 |
| 10.5.1 | 建立等待载入画面所需的场景 .....                    | 254 |
| 10.5.2 | 能显示进度的载入画面 .....                       | 255 |
| 10.5.3 | 以柱状图显示加载进度 .....                       | 256 |
| 10.6   | 影片测试环境 .....                           | 257 |
| 10.6.1 | 视图带宽设置 .....                           | 257 |
| 10.6.2 | 模拟实际下载情况 .....                         | 258 |
| 10.6.3 | 阅读带宽设置的信息 .....                        | 259 |
| 10.6.4 | 回到影片编辑画面 .....                         | 260 |
| 10.7   | 调用 JavaScript 函数 .....                 | 260 |
| 10.7.1 | 使用 JavaScript 打开新的浏览器窗口 .....          | 262 |
| 10.7.2 | 从 Flash 运行网页上的 JavaScript .....        | 264 |
| 10.8   | 外部程序的安全性问题 .....                       | 266 |
| 10.8.1 | 建立 Flash Player 的“信任 (trust) 文件” ..... | 267 |

## 第 11 章 使用行为建立拖放界面.....271

|        |                    |     |
|--------|--------------------|-----|
| 11.1   | 拖放小狗 .....         | 272 |
| 11.1.1 | 操作【行为】面板 .....     | 276 |
| 11.2   | 拖曳时切换影片剪辑的画面 ..... | 277 |