



高等学校“十二五”计算机规划教材·实用教程系列

新编中文

Flash 8

(第2版)

实用教程

王环 李安宗 编



西北工业大学出版社

高等学校“十二五”计算机规划教材·实用教程系列

新编中文 Flash 8 实用教程

(第2版)

王 环 李安宗 编

西北工业大学出版社

【内容简介】本书为高等学校“十二五”计算机规划教材。主要包括：Flash 8 基础知识，绘制图形，对象的编辑，文本的使用，元件、实例和库，图层和时间轴，Flash 动画基础知识，制作动画，制作交互式动画，组件，使用音频和视频，动画的输出与发布，综合应用实例以及上机实验，各章后均附有本章小结及操作练习，使读者在学习时更加得心应手，做到学以致用。

本书结构合理，内容系统全面，讲解由浅入深，实例丰富实用，既可作为各高等学校 Flash 基础课程的首选教材，也可作为各成人高校、民办高校及社会培训班的教材，同时还可供专业人员参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

新编中文 Flash 8 实用教程/王环，李安宗编. —2 版. —西安：西北工业大学出版社，2011.4
(2012.1 重印)

高等学校“十二五”计算机规划教材

ISBN 978-7-5612-2026-9

I. ①新… II. ①王… ②李… III. ①动画—设计—图形软件，Flash 8—高等学校—教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 109614 号

出版发行：西北工业大学出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：(029) 88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：computer@nwpup.com

印 刷 者：陕西兴平报社印刷厂

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

印 张：18

字 数：475 千字

版 次：2011 年 4 月第 2 版

2012 年 1 月第 2 次印刷

定 价：36.00 元

序 言

2010 年召开的全国教育工作会议是新世纪以来第一次、改革开放以来第四次全国教育工作会议。在全面建设小康社会、教育开始从大国向强国迈进的关键时期，召开全国教育工作会议、颁布《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020 年）》，是党中央、国务院作出的又一重大战略决策，是我国教育事业改革发展一个新的里程碑，意义重大，影响深远。

在《国家中长期教育改革和发展规划纲要（2010—2020 年）》中，对我国高等教育事业的改革和发展明确了指导思想，牢固确立人才培养在高校工作中的中心地位，着力培养信念执著、品德优良、知识丰富、本领过硬的高素质专门人才和拔尖创新人才，创立高校与高校、科研院所、行业、企业、地方联合培养人才的新机制，走产、学、研、用相结合之路。

在“十二五”规划中，对教育改革也提出了新的要求，按照优先发展、育人为本、改革创新、促进公平、提高质量的要求，深化教育教学改革，推动教育事业科学发展，全面提高高等教育质量。

近年来，我国高等教育呈现出快速发展的趋势，形成了适应国民经济建设和社会发展需要的多种层次、多种形式、学科门类基本齐全的高等教育体系，为社会主义现代化建设培养了大批高级专门人才，在国家经济建设、科技进步和社会发展中发挥了重要作用。

但是，高等教育质量还需要进一步提高，以适应经济社会发展的需要。不少高校的专业设置和结构不尽合理，教师队伍整体素质有待提高，人才培养模式、教学内容和方法需进一步转变，学生的实践能力和创新精神需进一步加强。

为了配合当前高等教育的现状和中国经济生活的发展状况，我们依据教育部的有关精神，紧密配合教育部已经启动的高等学校教学质量与教学改革工程精品课程建设工作，通过全面的调研和认真研究，组织出版了“高等学校‘十二五’规划教材·实用教程系列”教材。

本系列教材旨在“以培养高质量的人才为目标，以学生的就业为导向”，在教材的编写中结合工作实际应用，切合教学改革需要，提高人才培养的能力和水平，更好地满足经济社会发展对高素质人才的需要。



主要特色

◎ 中文版本、易教易学

本系列教材选取在工作中最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、

易操作”，结构合理、循序渐进、讲解清晰。

◎ 内容全面、图文并茂

本系列教材合理安排基础知识和实践知识的比例，基础知识以“必需、够用”为度，内容系统全面，图文并茂。

◎ 结构合理、实例典型

本系列教材以培养实用型和创新型人才为目标，在全面讲解实用知识的基础上拓展学生的思维空间，以实例带动知识点，诠释实际项目的设计理念，实例典型，切合实际应用，并配有上机实验。

◎ 体现教与学的互动性

本系列教材从“教”与“学”的角度出发，重点体现教师和学生的互动交流。将精练的理论和实用的行业范例相结合，使学生在课堂上就能掌握行业技术应用，做到理论和实践并重。

◎ 与实际工作相结合

开辟培养技术应用型人才的第二课堂，注重学生素质培养，与企业一线人才要求对接，充实实际操作经验，将教育、训练、应用三者有机结合，使学生一毕业就能胜任工作，增强学生的就业竞争力。



读者对象

本系列教材的读者对象为高等学校师生和需要进行计算机相关知识培训的专业人士，同时也可供从事其他行业的计算机爱好者自学参考。



结束语

希望广大师生在使用过程中提出宝贵意见，以便我们在今后的工作中不断地改进和完善，使本系列教材成为高等学校教育的精品教材。

西北工业大学出版社

2011年3月

前言

Flash 8 是美国 Macromedia 公司在 Flash MX 2004 的基础上推出的一款用于制作矢量图形和创建动画的专业软件,使用 Flash 8 可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。随着互联网的发展,Flash 已广泛应用于网页、教学课件、音乐 MTV 和游戏制作等领域。

本书以“基础知识+课堂实战+综合实例+上机实验”为主线,对 Flash 8 软件循序渐进地进行讲解,使读者能快速直观地了解 and 掌握该软件的基本使用方法、操作技巧和行业实际应用,为步入职业生涯打下良好的基础。



本书内容

全书共分 14 章。其中,前 12 章主要介绍 Flash 8 的基础知识和基本操作,使读者逐步掌握使用计算机进行动画制作的有关知识;第 13 章列举了几个有代表性的综合应用实例;第 14 章是上机实验,通过理论联系实际,帮助读者举一反三,学以致用,进一步巩固所学的知识。



读者定位

本书结构合理,内容系统全面,讲解由浅入深,实例丰富实用,既可作为各高等学校 Flash 基础课程的首选教材,也可作为各成人高校、民办高校及社会培训班的教材,同时还可供专业人员参考。

本书力求严谨细致,但由于水平有限,书中难免出现疏漏与不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 初识 Flash 8	1
1.1 Flash 8 的概述	1
1.1.1 Flash 8 的特点	1
1.1.2 Flash 的应用	2
1.2 Flash 8 的安装与卸载	3
1.2.1 Flash 8 的运行环境	3
1.2.2 Flash 8 的安装	4
1.2.3 Flash 8 的启动与退出	5
1.2.4 Flash 8 的卸载	6
1.3 Flash 8 的新增功能	6
1.4 Flash 8 的工作界面	9
1.4.1 标题栏	9
1.4.2 菜单栏	9
1.4.3 主工具栏	11
1.4.4 时间轴面板	11
1.4.5 舞台	12
1.4.6 工具箱	12
1.4.7 浮动面板	14
1.5 Flash 8 的基本操作	14
1.5.1 新建文件	14
1.5.2 保存文件	16
1.5.3 关闭文件	17
1.5.4 打开文件	17
1.5.5 标尺、辅助线和网格	18
1.5.6 使用 Flash 播放器	19
1.5.7 自定义 Flash 8 快捷键	20
1.5.8 设置 Flash 8 首选参数	22
1.5.9 使用帮助文件	22
1.6 设置绘图参数	23
本章小结	24
操作练习	24
第 2 章 绘制图形	25
2.1 矢量图和位图	25
2.1.1 矢量图	25
2.1.2 位图	25
2.2 基本绘图工具	26
2.2.1 线条工具的使用	26
2.2.2 铅笔工具的使用	28
2.2.3 钢笔工具的使用	29
2.2.4 椭圆工具的使用	31
2.2.5 矩形工具的使用	31
2.2.6 多角星形工具的使用	32
2.2.7 刷子工具的使用	33
2.3 其他编辑工具	36
2.3.1 选择工具的使用	36
2.3.2 部分选择工具的使用	39
2.3.3 套索工具的使用	40
2.3.4 颜料桶工具的使用	41
2.3.5 墨水瓶工具的使用	43
2.3.6 滴管工具的使用	43
2.3.7 任意变形工具的使用	44
2.3.8 填充变形工具的使用	47
2.3.9 橡皮擦工具的使用	51
2.3.10 缩放工具和手形工具的使用	53
2.4 绘图技巧	54
2.4.1 图形的叠加	54
2.4.2 图形的相减	55
2.4.3 扩展和柔化填充区域	55
2.5 课堂实战——绘制插画	57
本章小结	61
操作练习	61
第 3 章 对象的编辑	63
3.1 移动、复制、粘贴和删除对象	63
3.1.1 移动对象	63
3.1.2 复制和粘贴对象	63
3.1.3 删除对象	64



3.2 自由变换对象.....	64	4.5 查找和替换.....	90
3.2.1 缩放对象.....	64	4.5.1 查找和替换文本的内容.....	90
3.2.2 旋转对象.....	65	4.5.2 查找和替换文本的字体.....	91
3.2.3 倾斜对象.....	66	4.5.3 查找和替换颜色.....	91
3.2.4 翻转对象.....	67	4.5.4 查找和替换文档中的元件.....	92
3.2.5 撤销变形.....	68	4.5.5 查找和替换文档中的位图、声音 或视频.....	92
3.3 对齐对象.....	68	4.6 拼写设置和检查拼写.....	93
3.3.1 对象的对齐.....	68	4.6.1 拼写设置.....	93
3.3.2 对象的分布.....	69	4.6.2 检查拼写.....	93
3.3.3 匹配对象的尺寸.....	70	4.7 编辑文本.....	94
3.3.4 调整对象的间隔.....	70	4.7.1 分离文本.....	94
3.3.5 调整对象的叠放顺序.....	71	4.7.2 变形文本.....	94
3.4 组合和分解对象.....	71	4.7.3 将文本分散到图层.....	95
3.4.1 组合对象.....	71	4.8 课堂实战——制作特效字.....	95
3.4.2 分解对象.....	72	本章小结.....	98
3.4.3 编辑组或组中的对象.....	72	操作练习.....	98
3.5 设置对象的属性.....	73	第5章 元件、实例和库.....	99
3.5.1 设置对象的笔触属性.....	73	5.1 元件和实例概述.....	99
3.5.2 设置对象的填充颜色.....	76	5.1.1 元件和实例的关系.....	99
3.6 课堂实战——绘制生日贺卡.....	76	5.1.2 元件的分类.....	99
本章小结.....	80	5.2 元件和实例的创建.....	100
操作练习.....	80	5.2.1 图形元件的创建.....	100
第4章 文本的使用.....	81	5.2.2 将图形对象转换为图形元件.....	101
4.1 文本的创建.....	81	5.2.3 影片剪辑元件的创建.....	101
4.1.1 创建静态文本.....	81	5.2.4 将动画转换为影片剪辑.....	103
4.1.2 创建固定宽度和高度的文本.....	82	5.2.5 按钮元件的创建.....	103
4.1.3 转换文本的类型.....	83	5.2.6 实例的创建.....	105
4.2 设置文本的属性.....	83	5.3 元件和实例的编辑.....	105
4.3 选取文本.....	86	5.3.1 复制和删除元件.....	105
4.3.1 选取文本框.....	86	5.3.2 重命名元件.....	106
4.3.2 选取单个文本.....	87	5.3.3 元件编辑模式.....	106
4.3.3 选取多个文本.....	87	5.3.4 设置实例的颜色和透明度.....	107
4.3.4 选取一个单词.....	87	5.3.5 用其他元件替换实例.....	109
4.3.5 选取所有文本.....	88	5.3.6 更改实例的类型.....	110
4.4 设置段落文本的属性.....	88	5.3.7 设置图形元件实例的动画播放 模式.....	111
4.4.1 页边距.....	88	5.4 使用库.....	111
4.4.2 缩进.....	89		
4.4.3 行距.....	89		



5.4.1 库面板	111	6.5 课堂实战——切换背景图片	133
5.4.2 创建库对象	112	本章小结	135
5.4.3 使用库对象	112	操作练习	135
5.4.4 重命名库对象	112	第7章 Flash 动画基础知识	136
5.4.5 管理库对象	112	7.1 Flash 动画原理	136
5.4.6 删除库对象	114	7.2 创建帧	136
5.4.7 排序对象	114	7.2.1 帧的分类	137
5.4.8 更改元件属性	115	7.2.2 各种帧的创建	137
5.4.9 查找未使用的库对象	115	7.3 编辑帧	138
5.4.10 更新库对象	116	7.3.1 选择单个帧	138
5.5 使用公共库	116	7.3.2 选择多个帧	138
5.5.1 使用系统自带的公共库	116	7.3.3 复制、粘贴帧	139
5.5.2 创建自定义公共库	116	7.3.4 移动帧	139
5.5.3 元件的共享	117	7.3.5 删除帧	140
5.6 课堂实战——制作闪烁的星光	118	7.3.6 翻转帧	140
本章小结	122	7.3.7 普通帧与关键帧之间的转换	141
操作练习	122	7.3.8 更改动画的长度	141
第6章 图层和时间轴	123	7.4 绘图纸外观	142
6.1 图层概述	123	7.4.1 使用绘图纸外观	142
6.1.1 图层的概念	123	7.4.2 绘图纸外观的轮廓	142
6.1.2 图层的类型	123	7.4.3 编辑多个帧	143
6.2 图层的基本操作	123	7.4.4 更改绘图纸标记	143
6.2.1 创建新图层	124	7.5 使用场景	144
6.2.2 选取图层	124	7.5.1 添加场景	144
6.2.3 复制图层	125	7.5.2 切换场景	145
6.2.4 删除图层	125	7.5.3 复制和删除场景	145
6.2.5 重命名图层	125	7.6 课堂实战——制作夏天的海滩	146
6.2.6 创建层文件夹	126	本章小结	149
6.2.7 移动图层到层文件夹	126	操作练习	149
6.2.8 复制层文件夹	127	第8章 制作动画	150
6.2.9 删除层文件夹	127	8.1 时间轴特效	150
6.2.10 改变图层或层文件夹的位置	128	8.1.1 时间轴特效的分类	150
6.2.11 隐藏/显示、锁定/解锁图层	128	8.1.2 应用时间轴特效	151
6.2.12 层轮廓线	129	8.1.3 编辑时间轴特效	152
6.3 设置图层属性	130	8.1.4 删除时间轴特效	153
6.4 时间轴面板的使用	131	8.2 逐帧动画	153
6.4.1 时间轴标尺	131	8.3 运动补间动画	155
6.4.2 播放头的使用	131	8.3.1 运动补间动画的创建	155
6.4.3 更改时间轴面板的外观	132		



8.3.2 运动补间动画的属性设置	157
8.4 形状补间动画	158
8.4.1 形状补间动画的创建	158
8.4.2 形状补间动画的属性设置	159
8.4.3 变形参考点的使用	159
8.5 遮罩动画	161
8.5.1 遮罩层的使用	161
8.5.2 遮罩层动画的创建	162
8.6 引导层动画	164
8.6.1 引导层的使用	164
8.6.2 引导层动画的创建	165
8.7 课堂实战——制作浇注效果	166
本章小结	170
操作练习	170
第9章 制作交互式动画	171
9.1 动作脚本概述	171
9.1.1 初识动作脚本	171
9.1.2 类	171
9.2 动作面板的基本操作	172
9.2.1 打开动作面板	172
9.2.2 使用动作面板	172
9.2.3 使用外部编辑器	173
9.3 ActionScript 常用术语	173
9.4 ActionScript 的语法	176
9.4.1 点	176
9.4.2 斜杠语法	176
9.4.3 大括号、小括号与分号	176
9.4.4 字母的大小写	177
9.4.5 关键字	178
9.4.6 注释	178
9.4.7 常数	180
9.5 数据类型	180
9.5.1 字符串	180
9.5.2 数字	181
9.5.3 布尔值	181
9.5.4 数组	181
9.5.5 对象	181
9.6 变量、表达式和运算符	181

9.6.1 变量	181
9.6.2 表达式	182
9.6.3 运算符	182
9.7 事件	183
9.7.1 鼠标事件	183
9.7.2 关键帧事件	184
9.7.3 影片剪辑事件	184
9.8 函数	184
9.8.1 使用函数	184
9.8.2 自定义函数	185
9.9 动画的跳转	185
9.9.1 循环语句的使用	185
9.9.2 条件语句的使用	186
9.10 编写和调试动作脚本	187
9.10.1 编写动作脚本	187
9.10.2 调试动作脚本	187
9.11 课堂实战——制作心星闪耀	188
本章小结	191
操作练习	191
第10章 组件	192
10.1 组件概述	192
10.1.1 用户界面 (UI) 组件	192
10.1.2 媒体组件	193
10.1.3 管理器组件	193
10.1.4 数据 (Data) 组件	193
10.1.5 屏幕组件	194
10.2 组件的使用	194
10.2.1 组件面板	194
10.2.2 组件属性面板	195
10.2.3 组件检查器	195
10.2.4 添加和删除组件	196
10.2.5 处理组件事件	196
10.3 课堂实战——制作 MP3 播放器	196
本章小结	200
操作练习	200
第11章 使用音频和视频	201
11.1 音频的使用	201



11.1.1 导入音频	201	本章小结	220
11.1.2 编辑音频	203	操作练习	221
11.2 视频的使用	205	第 13 章 综合应用实例	222
11.2.1 导入视频	205	综合实例 1 电子相册	222
11.2.2 编辑视频	206	综合实例 2 特效制作	227
11.3 自定义声音	208	综合实例 3 游戏开发	232
本章小结	210	综合实例 4 教学课件	242
操作练习	210	综合实例 5 网站片头	250
第 12 章 动画的输出与发布	211	第 14 章 上机实验	258
12.1 输出动画	211	实验 1 自定义快捷键	258
12.1.1 动画的优化	211	实验 2 绘制卡通场景	259
12.1.2 动画的测试	211	实验 3 绘制扇子	261
12.1.3 动画的输出	213	实验 4 创建跳舞的文字	263
12.2 发布动画	214	实验 5 创建立体按钮	265
12.2.1 发布设置	214	实验 6 设计书籍封面	266
12.2.2 发布为 Flash 文件	214	实验 7 创建鸽子飞过的动画	268
12.2.3 发布为 HTML 网页	215	实验 8 创建绽放的烟花	269
12.2.4 发布为 GIF 文件	217	实验 9 创建弹出式菜单	272
12.2.5 发布为 JPEG 文件	218	实验 10 为动画添加声音	274
12.2.6 发布为 PNG 文件	218	实验 11 将动画发布为 HTML 网页	275
12.3 课堂实战——将动画发布为 JPEG 文件	220		

第1章 初识 Flash 8

Flash 8是由美国 Macromedia 公司在 Flash MX 2004 的基础上推出的一款用于制作矢量图形和创建动画的专业软件。使用 Flash 可以创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。随着互联网的发展,Flash 已广泛应用于制作网页、教学课件、MTV 和 Flash 游戏等领域。

知识要点

- ◎ Flash 8 的概述
- ◎ Flash 8 的安装、启动和退出
- ◎ Flash 8 的新增功能
- ◎ Flash 8 的工作界面
- ◎ Flash 8 的基本操作

1.1 Flash 8 的概述

Flash 8 自推出以来,就备受广大用户的喜爱。Flash 是一个工具软件组及相关插件的组合,主要用于制作矢量图形和动画素材。但它并不是一个简单的工具软件,使用该软件制作的动画具有高度的交互性,其优越性比其他同类软件无法相比的。

1.1.1 Flash 8 的特点

Flash 8 之所以受到广大用户的喜爱,这与它具有的特点是分不开的,主要有以下几个方面:

1. 交互式设计

Flash 8 具有强大的交互功能,使用它可以创建按钮、多级弹出式菜单、复选框及交互式游戏等,使用户可以随心所欲地控制动画。

2. 采用矢量图

使用 Flash 8 制作的动画中采用的图形都为矢量图,因此,即使将动画的播放界面放大或缩小,都不会影响动画的品质。

3. 作品下载时间短

Flash 8 支持“流技术”下载,克服了目前网络传输速度较慢的缺点,并且允许用户边下载边观看动画,而不用等待将整个动画下载完后再观看。

4. 支持导入音频和视频

在 Flash 8 中,用户可以将外部的音频和视频文件导入用户的动画中,还可以根据需要进行编辑和加工处理,以使其符合用户的实际需要。



5. 插件工作方式

Flash 8 的工作方式为插件方式,任何安装有 Shockwave Flash 插件的网络用户,都可通过网页浏览器观看 Flash 动画。

6. 适用范围广

使用 Flash 不仅可以制作动画,还可以制作教学课件、产品功能展示、MTV 和 Flash 游戏等。总之,随着计算机技术的发展,Flash 应用的范围越来越广。

1.1.2 Flash 的应用

Flash 不仅可以用于动画制作,还可以根据用户的实际需要不同的领域中发挥作用。

1. 网站导航条

使用 Flash 制作的网站导航条,美观且具有超强的交互性,因此,很多网站都使用 Flash 制作导航条,如图 1.1.1 所示即为用 Flash 制作的网站导航页面。

2. 教学课件

随着互联网技术的发展,很多教师都将其教学过程制作成教学课件,供大家学习。使用 Flash 制作的教学课件,不仅操作简单,而且交互性强,非常有利于教学的互动,如图 1.1.2 所示即为用 Flash 制作的讲解 Flash MX 2004 的教学课件。



图 1.1.1 网站导航页面



图 1.1.2 教学课件

3. 产品功能展示

很多公司将新产品研发出来以后,将该产品的功能简介制作成动画在网络上发布,以便让大家了解该产品的新功能。使用 Flash 制作的产品功能展示不仅图文并茂,而且能通过生动的语言讲解产品的新功能,克服了平面广告宣传不到位的缺点。如图 1.1.3 所示即为用 Flash 制作的手机产品功能展示。

4. MTV

Flash 支持导入音频文件,因此,很多动漫爱好者都使用该软件制作 MTV。使用 Flash 制作的 MTV 不仅占用存储空间小,而且效果好,深受广大用户的喜爱,如图 1.1.4 所示即为用 Flash 制作的 MTV。

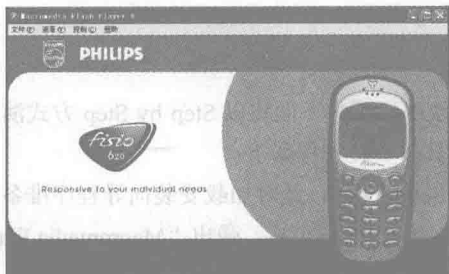


图 1.1.3 手机产品功能展示

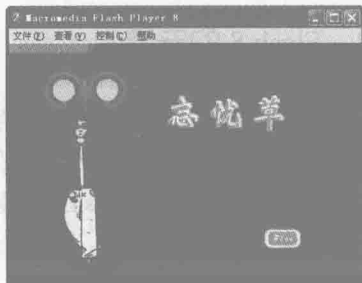


图 1.1.4 MTV

5. Flash 游戏

使用 Flash 不仅可以制作简单的动画，还可以使用其独有的脚本语言制作复杂的 Flash 游戏，如图 1.1.5 所示即为制作的 Flash 游戏。

6. 故事片

使用 Flash 还可以制作故事片，如三国系列、春水系列等，如图 1.1.6 所示即为用 Flash 制作的故事片《大话李白》。



图 1.1.5 Flash 游戏

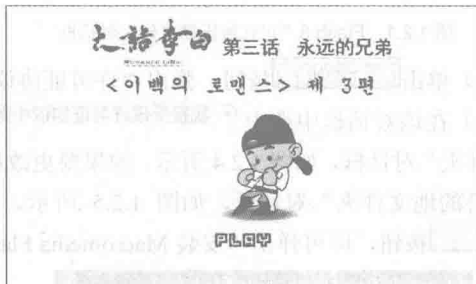


图 1.1.6 故事片《大话李白》

1.2 Flash 8 的安装与卸载

用户在使用 Flash 创作动画之前，首先必须将该软件安装到计算机上，才能使用它进行创作。当用户在使用过程中遇到问题而无法正常使用，可将其卸载后重新安装。

1.2.1 Flash 8 的运行环境

在安装该软件之前，必须保证计算机满足如表 1.1 所示的系统环境，才能使该软件顺利运行。

表 1.1 系统环境要求

系统平台	Windows	Macintosh
处理器	600 MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器	500 MHz PowerPC G3 处理器
操作系统	Windows 98, Windows 2000 或 Windows XP	Mac OS X 10.2.6
内存	128 MB (建议使用 256 MB)	128 MB (建议使用 256 MB)
硬盘	190 MB 可用磁盘空间	130 MB 可用磁盘空间



1.2.2 Flash 8 的安装

Flash 8 可以在 Windows 98 以上版本的操作系统中运行。下面将以 Step by Step 方式演示整个安装过程, 用户可按照系统的提示完成软件的安装。具体安装过程如下:

(1) 在资源管理器中双击 Flash 8 安装盘中的 Setup 文件, 此时加载安装向导程序准备安装, 随后弹出“正在解压缩文件”对话框, 如图 1.2.1 所示。解压缩结束后, 弹出“Macromedia Flash 8 安装程序”对话框, 如图 1.2.2 所示。

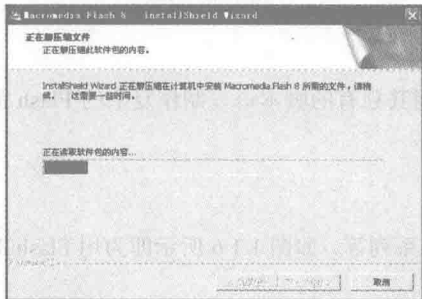


图 1.2.1 Flash 8 “正在解压缩文件”对话框

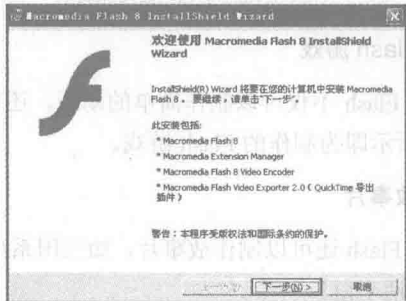


图 1.2.2 “Macromedia Flash 8 安装程序”对话框

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 弹出“许可证协议”对话框, 如图 1.2.3 所示。

(3) 在该对话框中选中 ☒ 我接受该许可证协议中的条款(A) 复选框, 单击 **下一步(N) >** 按钮, 弹出“目的地文件夹”对话框, 如图 1.2.4 所示。如果要更改程序的安装路径, 单击 **更改(C)...** 按钮, 弹出“更改当前目的地文件夹”对话框, 如图 1.2.5 所示。在 **文件夹名称(F)** 文本框中输入更改后的路径, 单击 **确定** 按钮, 即可弹出“安装 Macromedia Flash 8”对话框, 如图 1.2.6 所示。

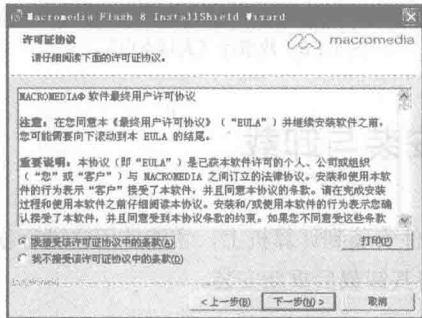


图 1.2.3 “许可证协议”对话框



图 1.2.4 “目的地文件夹”对话框



图 1.2.5 “更改当前目的地文件夹”对话框



图 1.2.6 “安装 Macromedia Flash 8”对话框



(4) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 弹出“准备安装”对话框, 如图 1.2.7 所示。

(5) 单击 **安装(I)** 按钮, 弹出“正在安装 Macromedia Flash 8”对话框, 如图 1.2.8 所示。

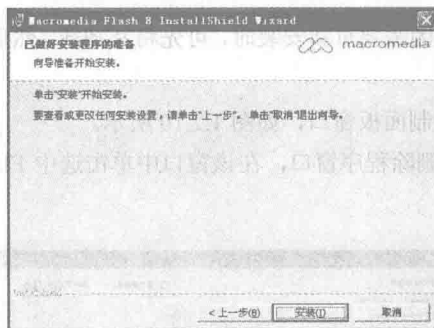


图 1.2.7 “准备安装”对话框



图 1.2.8 “正在安装 Macromedia Flash 8”对话框

(6) 安装完成后, 会弹出“安装完成”对话框, 单击 **完成(F)** 按钮, 即可完成软件的安装。

(7) 几分钟过后, 会弹出“注册”对话框, 用户可将购买的软件光盘序列号输入对话框中来激活该软件。

1.2.3 Flash 8 的启动与退出

当用户安装完成 Flash 后, 可选择 **开始** → **所有程序(P)** → **Macromedia** 命令, 此时在其子菜单中出现了 **Macromedia Flash 8** 命令, 单击该命令图标即可启动 Flash 8 应用程序, 进入其开始页面, 如图 1.2.9 所示。

打开 Flash 8 应用程序后, 用户即可使用该软件创建动画。当动画创建完成后, 可采用以下方法退出该应用程序。

(1) 在菜单栏中选择 **文件(F)** → **退出(X)** 命令, 即可退出该程序。

(2) 单击工作窗口右上角的“关闭”按钮 **X**, 即可退出该程序。

(3) 按“Ctrl+Q”快捷键, 也可退出该程序。



图 1.2.9 Flash 8 开始页面



1.2.4 Flash 8 的卸载

当该软件在运行的过程中出现问题或因为其他原因需要重新安装时,可先将其卸载,然后再重新安装。卸载 Flash 8 的具体操作步骤如下:

(1) 选择 **开始** → **控制面板** 命令,打开控制面板窗口,如图 1.2.10 所示。

(2) 在该窗口中双击  图标,即可打开添加或删除程序窗口,在该窗口中单击选中 Flash 8 安装程序命令,如图 1.2.11 所示。



图 1.2.10 控制面板窗口



图 1.2.11 添加或删除程序窗口

(3) 单击 **删除** 按钮,弹出如图 1.2.12 所示的提示框,提醒用户是否要删除 Flash 8。

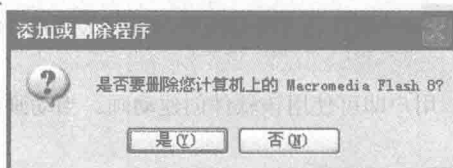


图 1.2.12 提示框

(4) 单击 **是(Y)** 按钮,即可将 Flash 8 从用户的计算机上卸载。

1.3 Flash 8 的新增功能

新推出的 Flash 有两个版本:Flash Basic 8 和 Flash Professional 8。其中 Flash Basic 8 是面向 Web 设计人员、交互式媒体专业人员和开发多媒体内容的版本,它注重创建、导入和处理多种类型的媒体(音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。Flash Professional 8 是 Macromedia 公司专为高级 Web 设计人员和应用程序构建人员而设计的,它除了具备 Flash Basic 8 的所有功能之外,还新增了几种功能强大的工具。其新增功能介绍如下:

1. 增强填充变形工具的功能

新的填充变形工具可以让用户对舞台上的对象应用复杂的渐变,并能够精确地控制渐变中心点的位置,以创建不同的渐变效果,而且能对渐变应用其他参数。

2. 对象绘制模型

在 Flash 8 中,新增的“对象绘制”模型可以让用户使用绘图工具绘制出独立于其他形状的图形