



Flash8

设计师完全手册

胡一梅 李振华 等编著

内容全面

涉及该领域的方方面面知识，
提供完整的制作流程讲解。

方便实用

讲解该领域目前流行的专业技巧和相关制作案例，
可以给你带来有价值的学习或应用帮助。

网上更新

免费提供图书补充资源的网上更新，更提供网上交流的平台；
更多超值内容，请登录相关教学服务网站www.heimofang.com。

案头常备

通过书中目录，可以快速找到你需要了解的知识点和参考说明；
随时翻阅，能不断提高理论结合实践应用的本领。



清华大学出版社

胡一梅 李振华 等编著

Flash 8 设计师 完全手册

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

Flash 是一种创作工具,设计人员和开发人员可使用它来创建简单的动画、视频内容、复杂演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。Flash 特别适用于创建通过 Internet 提供的内容,因为它的文件非常小。

本书分为三篇,在第一篇“轻松一下——入门篇”中,详尽阐述了 Flash 8 的新功能、动画美术常识、基本绘图、图像处理、文本编辑、修改对象、层、帧的操作及应用、元件和实例、库、加入声音、合成动画、模板的应用等基础知识的功能与设置方法,并设计一些小巧、针对性强的例子,使读者尽快掌握 Flash 8 的基础使用方法。在第二篇“动画制作——编程篇”中,对 ActionScript 基础、组件、使用屏幕、行为的应用、成品发布等进行了详细的讲解,图文并茂,易于初学者学习。在第三篇“学以致用——实例篇”中,通过水晶球、半圆仪、动态更新数据的天气预报仪、万年历宣传广告片、电子万年历、电子计算器、MP3 播放器等实例,将第一篇的基础知识和第二篇的编程知识串联起来,循序渐进地讲解了 Flash 8 在绘制、动画和编程等方面的强大功能及其在实际应用中的制作方法和技巧。

本书可作为从事网页动画设计、影视广告设计、多媒体设计人员的参考手册,也可作为各大专院校、Flash 技术培训班的教材。

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。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 设计师完全手册/胡一梅等编著. —北京:清华大学出版社,2007.6

ISBN 978-7-302-14933-0

I. F… II. 胡… III. 动画-设计-图形软件, Flash-手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 041953 号

责任编辑:田在儒 林都佳

责任校对:张 剑

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社总机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印刷者:北京市世界知识印刷厂

装订者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:29 字 数:717 千字

版 次:2007 年 6 月第 1 版 印 次:2007 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:45.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:016947-01

导读

读者对象

本书适用于以下读者：

- 想学习和迅速掌握 Flash 8 版本基本操作及行业技能技法的读者；
- 想迅速掌握一门就业知识的读者；
- 其他有相关知识需求的读者。

写作环境

本书在写作时基于 Windows XP 操作系统平台，建议读者采用相同的系统环境学习本书。如果读者在 Windows 98/2000/2003 操作系统，或者使用比本书所用软件版本低的版本，请参考相关软件的讲解。

学习提示

作为网络动画中非常优秀的软件，Flash 一直以来受到网页动画、影视广告、多媒体制作等人士的青睐，并受到广泛的好评。随着版本的不断升级和 ActionScript 编程语言的日益丰富，Flash 的功能和应用性也越来越强大。

本书是一本 Flash 8 设计师的完全手册。全书系统而全面地介绍了 Flash 8 的基本菜单命令、工具、面板、ActionScript 编程语言等方面的基础知识和基本技法，配以图表，图文并茂，易于阅读和学习。

同时，从实际应用的角度出发，编写了几个典型的实例，详细地讲解了 Flash 8 在绘图、动态数据播放、产品宣传广告片、电子计算器、电子万年历、MP3 播放器等作品的创作技术和技法，并且设有自测习题，讲练结合。

本书作者

参与本书写作的作者除封面署名外，还有何青昊、高锐、印霞、吴俊华、李刚、刘志燕、张婧晶、李玉芳等，并特别感谢北京亚述视觉文化发展中心的龚正伟老师的大力协助和支持。

技术支持

如果您在阅读本书的过程中有什么困难，您可以登录到“黑魔方”专题网站，网址是 <http://www.heimofang.com>。这是大家共同交流的平台，在那里会有很多的作者、老师、读者、编辑一起交流，在相关的栏目中发求助帖子，您的问题会很快得到解答。除上述方法外，也可以使用下面的方式寻求技术支持（但可能会慢一些）。

- 发电子邮件到 laix@tup.tsinghua.edu.cn；
- 打电话给 010-62770175-4519 或发传真给 010-62771155；

目录

第一篇 轻松一下——入门篇 / 1

第1章 简述Flash 8的新功能 / 2

- 1.1 Flash 8两个版本的用途 / 3
- 1.2 Flash Basic 8与Flash Professional 8共同的新功能 / 3
 - 1.2.1 渐变增强 / 3
 - 1.2.2 对象绘制模型 / 4
 - 1.2.3 FlashType / 4
 - 1.2.4 脚本助手模式 / 5
 - 1.2.5 扩展的舞台工作区 / 5
 - 1.2.6 Macintosh文档选项卡 / 6
 - 1.2.7 改进的“首选参数”对话框 / 6
 - 1.2.8 单一库面板 / 6
 - 1.2.9 改进的发布界面 / 6
 - 1.2.10 对象层级撤销模式 / 6
- 1.3 仅在Flash Professional 8中新增的功能 / 7
 - 1.3.1 Flash Professional 8的打开界面图 / 7
 - 1.3.2 自定义缓动控制 / 7
 - 1.3.3 图形效果滤镜 / 7
 - 1.3.4 混合模式 / 8
 - 1.3.5 位图平滑 / 8
 - 1.3.6 改进的文本消除锯齿功能 / 9
 - 1.3.7 新的视频编码器 / 9
 - 1.3.8 视频Alpha通道支持 / 10

第2章 动画基础知识 / 11

- 2.1 美术基础 / 12
 - 2.1.1 什么是美术 / 12

- 2.1.2 什么是绘画 / 12
- 2.1.3 造型表现手段 / 12
- 2.1.4 黄金分割是什么 / 12
- 2.1.5 什么是二度空间 / 12
- 2.1.6 什么是三度空间 / 12
- 2.1.7 质感是什么 / 13
- 2.1.8 量感是什么 / 13
- 2.1.9 空间感是什么 / 13
- 2.1.10 体积感是什么 / 13
- 2.1.11 透视是什么 / 13
- 2.1.12 平面构图 / 13
- 2.2 基本色的功能 / 14
 - 2.2.1 红色 / 14
 - 2.2.2 黄色 / 14
 - 2.2.3 橙色 / 14
 - 2.2.4 绿色 / 15
 - 2.2.5 蓝色 / 15
 - 2.2.6 紫色 / 15
 - 2.2.7 土色 / 16
 - 2.2.8 白色 / 16
 - 2.2.9 黑色 / 16
 - 2.2.10 灰色 / 16
 - 2.2.11 极色 / 17
- 2.3 动画理论基础 / 17
 - 2.3.1 什么是创意 / 17
 - 2.3.2 什么是策划 / 17
 - 2.3.3 什么是动画 / 17
 - 2.3.4 动画的分类 / 18
 - 2.3.5 动画的制作过程 / 18
 - 2.3.6 动画制作应注意的问题 / 20
 - 2.3.7 动画中的明暗调 / 21
 - 2.3.8 摄影机的运动原理 / 22

2.3.9 镜头组接的一般规律
和方法 / 22

2.3.10 声音的组合形式及其作用 / 26

2.3.11 影视节目中的声音
艺术处理 / 26

2.3.12 Flash设计师应具备的
素质和能力 / 27

第3章 基本绘图 / 28

3.1 绘图前的准备 / 29

3.1.1 标尺 / 29

3.1.2 网格 / 30

3.1.3 辅助线 / 30

3.2 工具箱 / 31

3.2.1 选取工具 / 32

3.2.2 部分选取工具 / 33

3.2.3 线条工具 / 33

3.2.4 套索工具 / 34

3.2.5 钢笔工具 / 35

3.2.6 文本工具 / 37

3.2.7 椭圆工具 / 39

3.2.8 矩形工具 / 39

3.2.9 多角星形工具 / 40

3.2.10 铅笔工具 / 40

3.2.11 刷子工具 / 40

3.2.12 任意变形工具 / 42

3.2.13 填充变形工具 / 43

3.2.14 墨水瓶工具 / 44

3.2.15 颜料桶工具 / 44

3.2.16 滴管工具 / 45

3.2.17 橡皮擦工具 / 45

3.2.18 移动工具 / 46

3.2.19 缩放工具 / 46

3.2.20 笔触色与填充色 / 46

第4章 图像的处理 / 49

4.1 位图的处理 / 50

4.1.1 导入图像 / 50

4.1.2 设置位图在“库”面板上的
属性 / 50

4.1.3 使用“属性”检查器处理位图 / 53

4.1.4 用位图填充 / 54

4.1.5 分离位图 / 55

4.1.6 将位图转换为矢量图形 / 55

4.2 矢量图的处理 / 56

4.2.1 导入矢量图形 / 56

4.2.2 位图与矢量图形的比较 / 57

第5章 文本编辑 / 58

5.1 输入与修改文字 / 59

5.1.1 输入文字 / 59

5.1.2 修改文字 / 59

5.2 格式化文字 / 60

5.3 段落格式 / 62

5.4 修改文本框大小 / 63

5.5 建立超链接文字 / 63

5.6 文字转成矢量图形 / 64

5.6.1 制作渐变文字 / 64

5.6.2 变形文字 / 64

第6章 修改对象 / 65

6.1 修改文档 / 66

6.2 对物体变形 / 66

6.2.1 任意变形 / 66

6.2.2 使用数值缩放和旋转 / 67

6.2.3 顺时针和逆时针旋转90° / 67

6.2.4 水平翻转与垂直翻转 / 67

6.3 重复变形 / 67

6.4 组合对象 / 69

6.5 物体层叠顺序 / 69

6.5.1 舞台层 / 69

6.5.2 浮动层 / 69

6.6 对齐物体 / 70

6.7 修改形状 / 71

6.7.1 将线条转换为填充 / 71

6.7.2 扩展填充 / 71

6.7.3 柔化填充边缘 / 72

6.8 合并对象 / 72

第7章 层 / 73

7.1 创建层和层文件夹 / 74

7.1.1 创建图层的三种方法 / 74

7.1.2 创建图层文件夹的
两种方法 / 74

7.2 编辑层 / 74

7.2.1 选取层 / 74

7.2.2 移动层 / 74

7.2.3 删除层 / 75

7.2.4 重命名层 / 75

7.3 层的状态与属性 / 76

7.3.1 隐藏层 / 76

7.3.2 锁定层 / 76

7.3.3 线框模式 / 76

7.3.4 层的属性 / 76

7.4 使用遮罩层 / 77

7.5 使用运动引导层 / 83

第8章 帧的操作及应用 / 86

8.1 时间轴与帧 / 87

8.1.1 帧的种类 / 87

8.1.2 建立关键帧 / 88

8.1.3 帧符号的意义 / 88

8.1.4 帧的显示状态 / 88

8.1.5 帧标签及类型 / 89

8.2 设置帧频率 / 90

8.3 帧的操作 / 91

8.3.1 插入关键帧 / 91

8.3.2 清除关键帧 / 91

8.3.3 过渡帧 / 91

8.3.4 空白关键帧 / 92

8.3.5 插入帧 / 92

8.3.6 清除帧 / 92

8.3.7 删除帧 / 92

8.3.8 选取所有帧 / 92

8.3.9 剪切、复制和粘贴帧 / 92

8.3.10 翻转帧 / 92

8.4 分帧（洋葱皮）的应用 / 93

第9章 元件和实例 / 95

9.1 元件的类型 / 96

9.2 建立元件 / 96

9.2.1 创建影片剪辑元件 / 96

9.2.2 创建按钮元件 / 97

9.2.3 创建图形元件 / 98

9.3 建立实例 / 99

9.4 改变实例 / 99

9.4.1 改变实例行为的类型 / 99

9.4.2 替换实例 / 100

9.4.3 改变实例颜色效果 / 100

9.5 混合实例 / 101

9.6 对实例应用滤镜 / 102

9.6.1 应用投影 / 103

9.6.2 创建倾斜投影 / 104

9.6.3 应用模糊 / 105

9.6.4 应用发光 / 105

9.6.5 应用斜角 / 106

9.6.6 应用渐变发光 / 106

9.6.7 应用渐变斜角 / 108

9.6.8 应用“调整颜色”滤镜 / 108

9.7 分离实例 / 109

9.8 调用其他文档中的元件 / 110

第10章 库 / 111

10.1 使用库 / 112

10.2 管理库 / 113

10.2.1 创建库元素 / 113

10.2.2 重命名 / 114

10.2.3 创建库文件夹 / 114

10.2.4 对“库”面板中的项目
进行排序 / 115

10.2.5 删除库项目 / 115

10.2.6 查找未使用的库项目 / 115

- 10.2.7 更新“库”面板中的
导入文件 / 116
- 10.2.8 更改类型 / 116
- 10.3 库文件的编辑 / 116
 - 10.3.1 编辑元件 / 116
 - 10.3.2 编辑位图与声音 / 116
- 10.4 处理公用库 / 116
 - 10.4.1 为Flash应用程序
创建范例库 / 116
 - 10.4.2 在文档中使用公用库中的
项目 / 117
- 10.5 使用共享库资源 / 117
 - 10.5.1 处理运行时共享资源 / 118
- 10.6 导入资源 / 120

第11章 加入声音 / 122

- 11.1 简介 / 123
 - 11.1.1 声音类型 / 123
 - 11.1.2 导入声音 / 123
- 11.2 添加声音 / 124
 - 11.2.1 为电影添加声音 / 124
 - 11.2.2 给按钮添上音效 / 125
- 11.3 编辑声音 / 126
 - 11.3.1 声音效果 / 126
 - 11.3.2 声音编辑器
(编辑声音封套) / 127
 - 11.3.3 同步声音 / 131
 - 11.3.4 重复播放 / 131
 - 11.3.5 认识声音文件信息 / 131
- 11.4 声音的输出 / 132
 - 11.4.1 设置声音的格式 / 132
 - 11.4.2 导出Flash文档声音
的准则 / 134
- 11.5 在移动设备上使用声音 / 135
 - 11.5.1 关于Flash Lite / 135
 - 11.5.2 播放MIDI / 135

第12章 合成功画 / 139

- 12.1 基本知识 / 140
 - 12.1.1 Flash动画简述 / 140
 - 12.1.2 关键帧 / 140
 - 12.1.3 延伸帧 / 140
 - 12.1.4 帧频 / 140
 - 12.1.5 洋葱皮 / 141
- 12.2 帧帧动画 / 141
- 12.3 补间动画 / 142
 - 12.3.1 动画补间动画 / 142
 - 12.3.2 形状补间动画 / 145
- 12.4 遮罩动画 / 148
- 12.5 时间轴特效 / 150
 - 12.5.1 添加时间轴特效 / 151
 - 12.5.2 编辑时间轴特效 / 157
 - 12.5.3 删除时间轴特效 / 158

第13章 模板的应用 / 159

- 13.1 基础知识 / 160
 - 13.1.1 模板介绍 / 160
 - 13.1.2 使用模板新建文档 / 160
- 13.2 幻灯片演示文稿模板 / 161
 - 13.2.1 创建幻灯片 / 161
 - 13.2.2 设置屏幕的属性和参数 / 162
 - 13.2.3 演示幻灯片 / 165
 - 13.2.4 自定义幻灯片演示文稿 / 165
- 13.3 演示文稿模板 / 165
- 13.4 照片幻灯片放映模板 / 166
 - 13.4.1 素材准备 / 166
 - 13.4.2 创建照片幻灯片文档 / 167
- 13.5 广告模板 / 169
 - 13.5.1 创建广告模板文档 / 169
 - 13.5.2 广告模板的测试 / 169
 - 13.5.3 广告模板的浏览器
兼容性和要求 / 169
 - 13.5.4 有关丰富媒体的
更多信息 / 170
- 13.6 表单应用程序模板 / 170
 - 13.6.1 带有窗体的应用程序 / 170

- 13.6.2 查询-错误-响应 / 175
- 13.7 测验模板 / 180
 - 13.7.1 测验模板介绍 / 180
 - 13.7.2 测验模板的构成 / 181
 - 13.7.3 创建测验模板 / 181
 - 13.7.4 设置测验参数 / 182
 - 13.7.5 修改测验中的学习交互组件 / 183
 - 13.7.6 配置学习交互组件 / 184
 - 13.7.7 从时间轴中删除学习交互组件 / 186
 - 13.7.8 更改图形学习交互组件中的图像 / 186
- 13.8 移动设备模板 / 187
- 13.9 视频模板 / 188
 - 13.9.1 将视频文件AVI转成FLV / 188
 - 13.9.2 创建视频模板 / 190
- 13.10 保存自己的模板 / 192
 - 13.10.1 创建并保存自己的模板 / 192
 - 13.10.2 调用自己的模板 / 193

第二篇 动画制作——编程篇 / 195

第14章 ActionScript / 196

- 14.1 ActionScript基础 / 197
 - 14.1.1 ActionScript概述 / 197
 - 14.1.2 ActionScript的最佳做法和编码约定 / 197
 - 14.1.3 基本术语 / 208
 - 14.1.4 ActionScript语法 / 211
 - 14.1.5 数据类型 / 217
 - 14.1.6 变量 / 221
 - 14.1.7 运算符 / 225
 - 14.1.8 路径 / 236
 - 14.1.9 函数和方法 / 237
- 14.2 编写和调试脚本 / 243
 - 14.2.1 脚本的种类 / 243
 - 14.2.2 使用“动作”面板和“脚本”窗口 / 244
 - 14.2.3 使用“输出”面板 / 245
 - 14.2.4 调试脚本 / 245
 - 14.2.5 导入和导出脚本 / 246
- 14.3 事件和交互 / 247
 - 14.3.1 概述 / 247
 - 14.3.2 按钮和影片剪辑事件处理函数 / 247
 - 14.3.3 使用事件处理函数 / 249
 - 14.3.4 事件侦听器 / 250
- 14.4 使用影片剪辑 / 252
 - 14.4.1 影片剪辑属性 / 252
 - 14.4.2 在运行时创建影片剪辑 / 254
 - 14.4.3 管理影片剪辑的深度 / 255
 - 14.4.4 拖动影片剪辑 / 256
 - 14.4.5 将影片剪辑用作遮罩 / 257
 - 14.4.6 使用 ActionScript 绘画方法 / 258
- 14.5 使用文本 / 259
 - 14.5.1 动态文本和输入文本 / 259
 - 14.5.2 TextField类 / 260
 - 14.5.3 TextFormat类 / 263
 - 14.5.4 文本和HTML / 265
- 14.6 内置类 / 266
 - 14.6.1 类 / 266
 - 14.6.2 GradientGlowFilter (flash.filters.GradientGlowFilter) 类 / 267
 - 14.6.3 Button类 / 269
- 14.7 自定义类 / 271
 - 14.7.1 关于创建类的一般原则 / 271
 - 14.7.2 创建自定义类 / 271
 - 14.7.3 关于导入类文件 / 274
 - 14.7.4 关于命名类文件 / 274
 - 14.7.5 使用类成员 / 275
 - 14.7.6 了解继承和接口 / 276
- 14.8 与外部通信 / 277

- 14.8.1 加载外部SWF文件和
图像文件 / 277
- 14.8.2 使用外部数据 / 280

第15章 组件 / 286

- 15.1 组件概述 / 287
 - 15.1.1 关于组件 / 287
 - 15.1.2 组件类型 / 287
 - 15.1.3 第2版组件的功能 / 290
- 15.2 使用组件 / 290
 - 15.2.1 向 Flash 文档中
添加组件 / 290
 - 15.2.2 设置组件参数 / 292
 - 15.2.3 添加组件事件 / 293
- 15.3 ComboBox 组件 / 294
 - 15.3.1 ComboBox 组件概述 / 294
 - 15.3.2 ComboBox 参数设置 / 295
 - 15.3.3 创建具有 ComboBox
组件的应用程序 / 296
 - 15.3.4 ComboBox 类 / 297
- 15.4 List 组件 / 298
 - 15.4.1 List组件概述 / 298
 - 15.4.2 List 参数设置 / 299
 - 15.4.3 创建具有 List 组件的
应用程序 / 300
 - 15.4.4 List 类 / 301

第16章 屏幕 / 303

- 16.1 基础知识 (仅限
Flash Professional) / 304
 - 16.1.1 关于屏幕 / 304
 - 16.1.2 创建新的基于
屏幕的文档 / 304
 - 16.1.3 屏幕文档结构和
层次结构 / 305
- 16.2 设置屏幕的属性和参数
(仅限Flash Professional) / 306
 - 16.2.1 设置屏幕的属性 / 306

- 16.2.2 设置屏幕的参数 / 306
- 16.3 给屏幕加上动作
(仅限于 Flash Professional) / 308
 - 16.3.1 关于组织屏幕代码 / 308
 - 16.3.2 屏幕与 ActionScript 的
交互方式 / 309
 - 16.3.3 将外部内容加载到屏幕 / 309

第17章 行为的应用 / 312

- 17.1 行为概述 / 313
 - 17.1.1 关于行为 / 313
 - 17.1.2 使用行为的原则 / 313
- 17.2 使用行为 / 314
 - 17.2.1 Web / 314
 - 17.2.2 声音 / 314
 - 17.2.3 屏幕 / 316
 - 17.2.4 媒体 / 318
 - 17.2.5 嵌入的视频 / 320
 - 17.2.6 影片剪辑 / 321
 - 17.2.7 数据 / 323

第18章 成品发布 / 324

- 18.1 优化与测试 / 325
 - 18.1.1 优化Flash文档 / 325
 - 18.1.2 测试文档的下载性能 / 325
- 18.2 电影发布设置 / 327
 - 18.2.1 为Flash Player配置
服务器 / 327
 - 18.2.2 发布Flash文档 / 327
 - 18.2.3 为Flash SWF文件格式设置
发布选项 / 328
 - 18.2.4 为带有嵌入Flash内容的HTML
文档设置发布选项 / 331
- 18.3 发布预览 / 334

第三篇 学以致用——实例篇 / 335

第19章 绘制水晶球 / 336

19.1	学习目标 / 337
19.1.1	知识目标 / 337
19.1.2	能力目标 / 337
19.1.3	情感目标 / 337
19.2	实例赏析 / 337
19.2.1	制作方案 / 338
19.2.2	核心技术 / 338
19.2.3	制作步骤 / 338
	习题精选 / 341

第20章 教学课件——半圆仪 / 342

20.1	学习目标 / 343
20.1.1	知识目标 / 343
20.1.2	能力目标 / 343
20.1.3	情感目标 / 343
20.2	实例赏析 / 343
20.2.1	制作方案 / 344
20.2.2	核心技术 / 344
20.2.3	制作步骤 / 344
	习题精选 / 354

第21章 动态更新数据的 天气预报仪 / 355

21.1	学习目标 / 356
21.1.1	知识目标 / 356
21.1.2	能力目标 / 356
21.1.3	情感目标 / 356
21.2	实例赏析 / 356
21.2.1	制作方案 / 357
21.2.2	核心技术 / 357
21.2.3	制作步骤 / 357
	习题精选 / 365

第22章 万年历宣传广告片 / 366

22.1	学习目标 / 367
22.1.1	知识目标 / 367
22.1.2	能力目标 / 367
22.1.3	情感目标 / 367

22.2	实例赏析 / 367
22.2.1	制作方案 / 368
22.2.2	核心技术 / 368
22.2.3	制作步骤 / 369
	习题精选 / 399

第23章 电子万年历 / 400

23.1	学习目标 / 401
23.1.1	知识目标 / 401
23.1.2	能力目标 / 401
23.1.3	情感目标 / 401
23.2	实例赏析 / 401
23.2.1	制作方案 / 402
23.2.2	核心技术 / 402
23.2.3	制作步骤 / 402
	习题精选 / 412

第24章 电子计算器 / 413

24.1	学习目标 / 414
24.1.1	知识目标 / 414
24.1.2	能力目标 / 414
24.1.3	情感目标 / 414
24.2	实例赏析 / 414
24.2.1	制作方案 / 414
24.2.2	核心技术 / 415
24.2.3	制作步骤 / 415
	习题精选 / 422

第25章 MP3播放器 / 423

25.1	学习目标 / 424
25.1.1	知识目标 / 424
25.1.2	能力目标 / 424
25.1.3	情感目标 / 424
25.2	实例赏析 / 424
25.2.1	制作方案 / 425
25.2.2	核心技术 / 425
25.2.3	制作步骤 / 426
	习题精选 / 450

第一篇

轻松一下——几门篇

第 1 章

简述 Flash 8 的新功能

1.1 Flash 8 两个版本的用途

Flash 8 有两个版本：Flash Basic 8 和 Flash Professional 8。选择“帮助/关于 Flash...”命令，即可知道所安装的是哪个版本。

Flash Basic 8 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员和开发多媒体内容的主题专家的理想工具。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 专为高级 Web 设计人员和应用程序构建人员而设计的。Flash Professional 8 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。它提供了新的表现手法工具，可优化设计的 Flash 文件的外观和质感。外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的能力及其他功能使得 Flash Professional 8 特别适合开发那些使用 Flash Player 及各种 HTML 内容一起部署的大型复杂项目。

1.2 Flash Basic 8 与 Flash Professional 8 共同的新功能

1.2.1 渐变增强

- 新的“混色器”面板为舞台上的对象提供了更为丰富的渐变色彩，如图 1-1 所示。最多可以向渐变添加 15 种颜色。
- 精确控制放射状渐变焦点的位置，如图 1-2 所示。选中“三角形焦点”图标并移动，可以产生新的渐变效果。

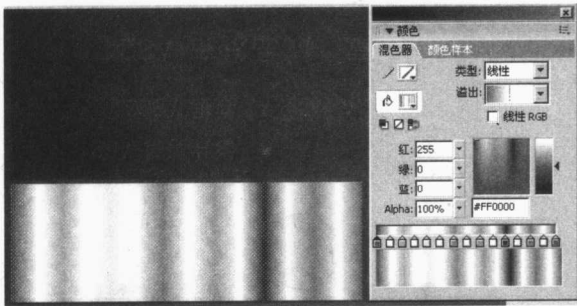


图 1-1

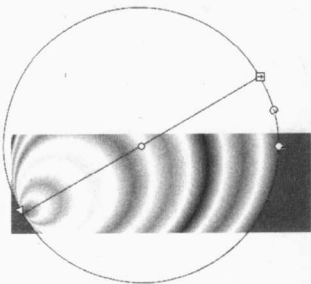


图 1-2

- 增加了新的参数。如图 1-3 所示，“类型”下拉列表框下方增添了“溢出”下拉列表框。选择“溢出”下拉列表框中的选项，可控制应用于超出渐变限制的颜色。“溢出”下拉列表框中有 3 种模式供选择，自上而下依次为：扩展（默认模式）、镜像和重复。
- 在“溢出”下拉列表框下面有一个“线性 RGB”复选框，它是创建 SVG 兼容的（可伸缩的矢量图形）线性或放射状渐变（见图 1-4）。
- 要更改渐变中的颜色，可选择渐变定义栏下面的某个颜色指针，然后在直接出现在渐变栏正下方的颜色空间中双击，显示颜色选择器。调整“Alpha”值可产生不同透明度的颜色（见图 1-5）。



图 1-3



图 1-4

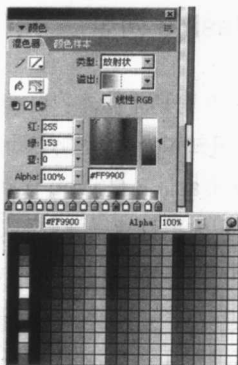


图 1-5

1.2.2 对象绘制模型

在 8.0 版本中，所有绘图工具的“选项”栏下面都会出现“对象绘制”按钮，如图 1-6 所示。



操作步骤

① 选择“椭圆”工具，单击“对象绘制”按钮，然后在舞台上绘制一个圆形，这个圆形自动有一个蓝色的边框，将它放在矩形的左上方，如图 1-7 所示。

② 将圆形移至右下方，如图 1-8 所示，原来的位置并没有减掉下面的图形。使用新增的“对象绘制”模型创建形状时，该形状不会使位于新形状下方的其他形状发生变化。

③ 不使用“对象绘制”，再绘画一个圆形放在矩形的左上方，然后将圆形移出矩形，则位于下方的矩形被圆形减掉了重叠的部分，如图 1-9 所示。这种绘画方式，在 Flash 中称为“合并绘制”模型。在 8.0 版本中，用户可以更灵活地选择绘制模式。



图 1-6

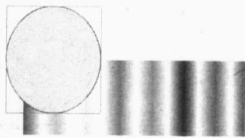


图 1-7

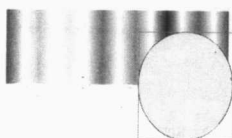


图 1-8

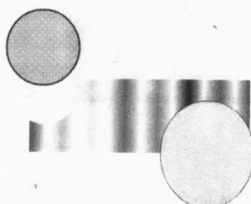


图 1-9

1.2.3 FlashType

FlashType 是一个新的文本呈现引擎。如图 1-10 所示，在文本“属性”面板上，提供了 5 种字体呈现方法：使用设备字体，位图文本（未消除锯齿），动画消除锯齿，可读性消除锯齿，自定义消除锯齿。FlashType 可以使在 Flash 8 中创作的文本对象和用 Flash Player 8 发布的 SWF 文件都更为一致地呈现出清晰的、高质量的文本。

其中新增的“自定义消除锯齿”选项只在 Flash Professional 8 中可用。如图 1-11 所示，通过自定义消除锯齿，可以重新设置文字的字体粗细和字体清晰度。

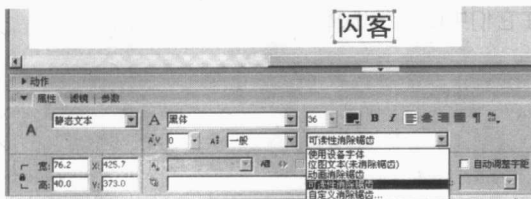


图 1-10

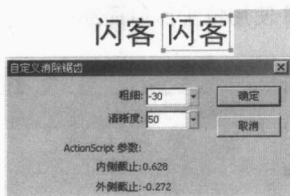


图 1-11

1.2.4 脚本助手模式

在 Flash MX 2004 的“动作”面板中消失的“标准模式”，现在以“脚本助手”的名称重新回到了 Flash 8 的“动作”面板上，如图 1-12 所示。这为 ActionScript 初学者提供了很大的帮助。

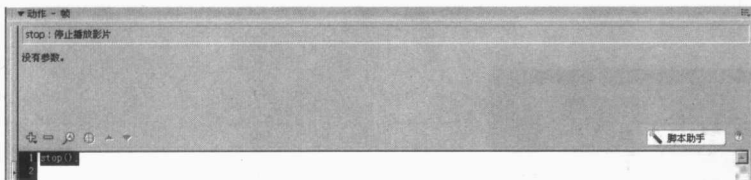


图 1-12

1.2.5 扩展的舞台工作区

可以使用舞台周围的区域存储图形和其他对象，如图 1-13 所示，而在播放 SWF 文件时不在舞台上显示它们。Macromedia 现在扩展了这块称为“工作区”的区域，使用户能够在这里存储更多项目。Flash 用户经常使用工作区存储打算以后在舞台上做成动画的图形，或者存储在回放期间没有图形表示形式的对象，如数据组件。

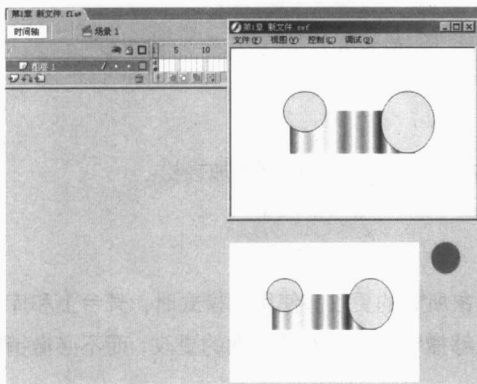


图 1-13

1.2.6 Macintosh 文档选项卡

在 Flash 8 中,可以在同一个 Flash 应用程序窗口中打开多个 Flash 文件,如图 1-14 所示,并使用位于窗口顶部的文档选项卡在它们中间进行选择。

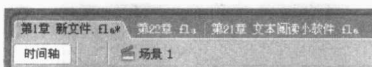


图 1-14

1.2.7 改进的“首选参数”对话框

选择“编辑/首选参数”命令,弹出“首选参数”对话框,如图 1-15 所示。Macromedia 精简了“首选参数”对话框的设计,对其进行了重新布置,使其更简明好用。

1.2.8 单一库面板

在 Flash 8 中,可以使用一个“库”面板来同时查看多个 Flash 文件的库项目,如图 1-16 所示。

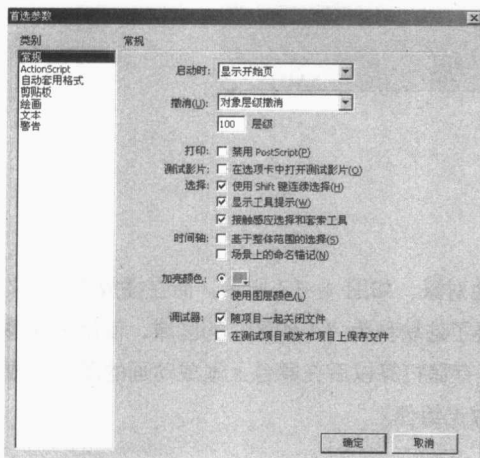


图 1-15



图 1-16

1.2.9 改进的发布界面

简化后的“发布设置”对话框,使得对 SWF 文件发布的控制更加轻松。

1.2.10 对象层级撤销模式

现在,可以逐个跟踪在 Flash 中对各个对象所做的更改。使用此模式时,舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤销列表,这使用户能够撤销对某个对象所做的更改,而不必撤销对任何其他对象的更改。