



卓越版电脑实用设计经典教程系列 >>>>

点石成金

Macromedia® Flash® 8 

DIAN SHI CHENG JIN

● 本书由资深动画设计师精心编著，采用“基础+实例”的教学方法，结构清晰，语言简练，可使读者全面上手，边学边用，迅速应用于求职或实际工作当中，达到点石成金的效果。

● 本书适合各类动画设计与制作人员、游戏开发与网站设计人员，Flash动画制作爱好者，也可作为各类动画培训专业学校的学习教材。

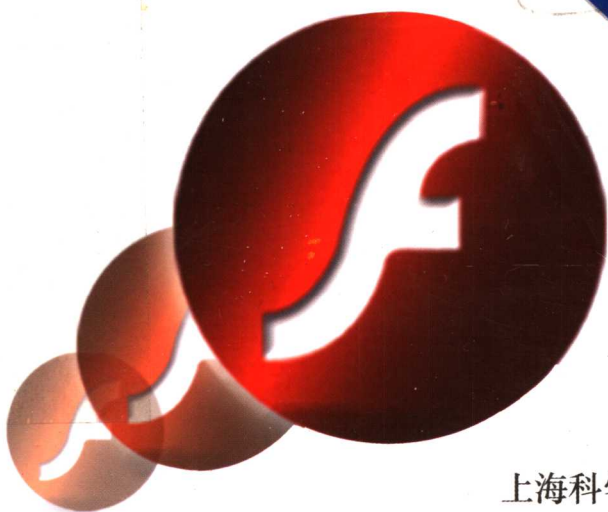
中文版



Flash 8 专业动画设计

经典教程

龙飞 主编



随书赠送学习光盘

上海科学普及出版社



卓越版电脑实用设计经典教程系列 >>>>

点石成金

DIAN SHI CHENG JIN

中文版

Flash 8 专业动画设计

经典教程

龙 飞 主编



上海科学普及出版社

内 容 提 要

本书分为三篇：基础入门篇、核心技术篇和白金案例篇。全书以点石成金的方式列举了 87 个经典实例，涉及的领域广泛，专业性与实用性强，读者可以活学活用，将理论知识消化、吸收，迅速成为实战行家。本书白金案例篇还综合讲解了五大商业领域中的十大典型案例，让读者能全面上手，边学边用，马上应用于求职或实际工作中。

本书适合各类动画设计与制作人员、网页横幅广告与产品广告设计人员、游戏开发人员、电子贺卡设计人员、网站设计人员及广大的 Flash 动画制作爱好者阅读，也可作为各类高职高专、中职中专和 Flash 动画制作培训班的培训教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash 8 专业动画设计经典教程 / 龙飞主编.

—上海：上海科学普及出版社，2007.8

ISBN 978-7-5427-3684-0

I. 中… II. 龙… 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 (2007) 第 062973 号

策 划 胡名正

项目编辑 徐丽萍 刘湘雯

责任编辑 刘瑞莲

中文版 Flash 8 专业动画设计经典教程

龙 飞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京市燕山印刷厂印刷

开本 787×1092

1/16

印张 19

彩插 4

字数 487000

2007 年 8 月第 1 版

2007 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3684-0 / TP · 840

定价：28.00 元

ISBN 978-7-900448-05-7 / TP · 06 (附赠光盘 1 张)



TP391.41/1692D

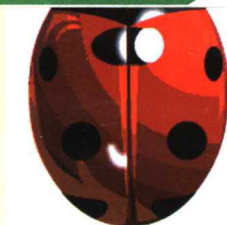
2007



滤镜



数码产品广告



瓢虫



Banner广告



标徽



鹰



生活类广告



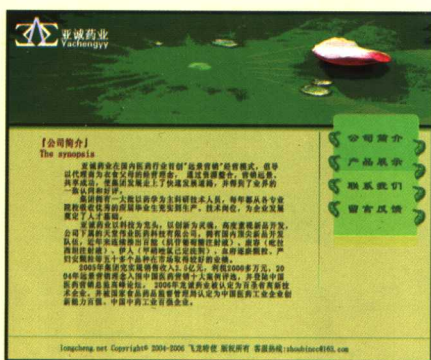
食品广告



电子邮箱广告



Flash游戏网站



药品网站



饮料网站



遮罩动画



过渡效果



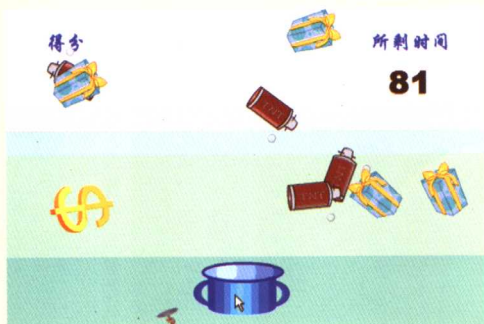
圣诞贺卡



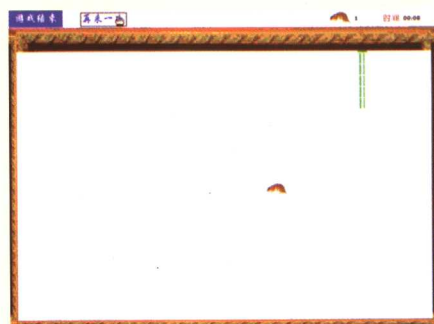
情人节贺卡



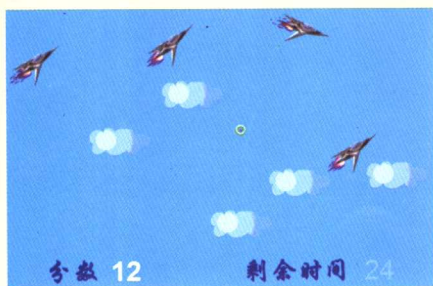
生日贺卡



接物游戏



吃鼠游戏



打飞机游戏



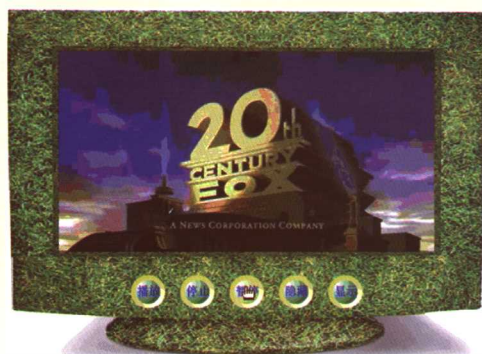
射击游戏



动作游戏



Banner广告



视频播放器



字体动画



MP3网络广告



DV网络广告

前 言

中文版 Flash 8 是 Macromedia 公司开发的一款功能强大的矢量动画制作软件，它集动画制作、网页设计和网络输出于一体，广泛应用于各类网络广告设计，如 Banner 制作、贺卡制作、产品广告设计和网站设计等领域，是目前世界上最优秀的制作矢量动画的软件之一。

本书从培训与自学的角度出发，理论与实践相结合，并以实例写理论、以技巧写实例、实例重典型的方式讲解，由浅入深、从易到难地将学习全过程精心设计成以下 3 篇：

1. 基础入门篇

基础入门篇（第 1 章～第 4 章）用最轻松的方式介绍了动画制作的概念与应用领域，让读者对动画制作有一个全面清晰的认识，以便让初学者走出误区，深入了解动画制作的行业规范与制作流程。此篇重点介绍了中文版 Flash 8 的工作界面、基本操作、基本绘图工具的使用及对象编辑工具等知识，引导读者入门。

2. 核心技术篇

核心技术篇（第 5 章～第 10 章）力求以简洁的语言和实例来说明晦涩难懂的命令工具，使读者更容易理解和掌握。此篇主要介绍图层和帧的应用、动画的类型和制作方法、屏幕和组件的应用、ActionScript 的应用及动画的导出和发布等专业技术，使读者掌握 Flash 设计的专业知识，并提高软件操作能力。

3. 白金案例篇

白金案例篇（第 11 章～第 15 章）针对动画设计领域，选取了网页 Banner 设计、产品广告设计、贺卡设计、游戏设计、网站设计方面的成功商业案例，通过实战演练的方式，讲解商业案例制作的全过程，让读者体验作为一名专业动画设计师的实际工作环节与要求，掌握动画设计的实战应用技巧。

本书适合各类动画设计与制作人员、网页横幅广告与产品广告设计人员、游戏开发人员、电子贺卡设计人员、网站设计人员及广大的 Flash 动画制作爱好者阅读，也可作为各类高职高专、中职中专和 Flash 动画制作培训班的培训教材。

本书由龙飞主编，飞龙工作室的宁远、周兵具体编写。由于编写时间仓促，书中难免存在一些不足之处，欢迎广大读者咨询和指正。联系网址：<http://www.china-ebooks.com>。

编 者
2007 年 5 月



目 录

第1章 动画启蒙——初识 Flash 1

1.1 Flash 概 述 1

1.1.1 中文版 Flash 8 的应用程序 1

1.1.2 动画中的对象 1

1.1.3 ActionScript 在动画中的应用 1

1.2 Flash 8 的新增功能 2

1.2.1 自定义缓动控制 2

1.2.2 位图平滑 2

1.2.3 图形效果滤镜 2

1.2.4 混合模式 3

1.2.5 视频编码器 3

1.2.6 文本的消除锯齿功能 3

1.3 Flash 中颜色的基本知识 3

1.3.1 像素与分辨率 3

1.3.2 RGB 和 HSB 颜色模式 4

1.3.3 Web 216 安全色 5

1.4 Flash 在商业领域中的常见应用 5

1.4.1 制作 Banner 5

1.4.2 制作产品广告 6

1.4.3 制作企业的标志广告 6

1.4.4 制作纯 Flash 网站 6

1.4.5 制作 Flash 游戏 7

1.4.6 制作贺卡 7

1.4.7 制作 MTV 8

1.4.8 开发应用程序 8

1.5 中文版 Flash 8 的工作界面 8

1.5.1 工具箱 9

1.5.2 工具栏 10

1.5.3 舞台、工作区和场景 10

1.5.4 时间轴 11

1.5.5 “属性”面板 11

1.5.6 浮动面板 12

1.6 查看舞台中的对象 14

1.6.1 使用工具 14

1.6.2 使用菜单 16

1.6.3 使用编辑栏 16

第2章 轻松起步——动画对象的创建 17

2.1 动画中的图形图像 17

2.1.1 矢量图 17

2.1.2 位图 18

2.2 动画中的两种绘图模型 18

2.2.1 “合并绘制”模型 18

2.2.2 “对象绘制”模型 19

2.3 动画中的贴紧功能 20

2.3.1 贴紧至对象 20

2.3.2 贴紧至像素 21

2.3.3 贴紧对齐 21

2.4 绘制动画图形的工具 22

2.4.1 线条工具 22

2.4.2 铅笔工具 24

2.4.3 钢笔工具 25

2.4.4 矩形工具 27

2.4.5 多角星形工具 29

2.4.6 椭圆工具 30

2.4.7 刷子工具 31

2.5 动画文本的应用 34

2.5.1 静态文本 34

2.5.2 动态文本和输入文本 35

2.5.3 设置文本的属性 36

第3章 知识巩固——图形的编辑 39

3.1 编辑动画对象 39

3.1.1 选取工具 39

3.1.2 移动对象 41

3.1.3 复制和粘贴对象 42

3.1.4 剪切和删除对象 43

3.2 辅助工具	44
3.2.1 标尺	44
3.2.2 网格	44
3.2.3 辅助线	45
3.3 变形动画对象的操作	47
3.3.1 任意变形对象	47
3.3.2 扭曲对象	48
3.3.3 封套对象	48
3.3.4 缩放对象	48
3.3.5 旋转对象	49
3.3.6 倾斜对象	49
3.3.7 翻转对象	50
3.4 动画对象的组合与分离	51
3.4.1 组合对象	52
3.4.2 分离对象	52
3.5 动画对象的对齐与层叠	53
3.5.1 对齐对象	53
3.5.2 层叠对象	58
3.6 动画形状的编辑操作	60
3.6.1 使用选择工具改变形状	60
3.6.2 平滑和伸直对象	60
3.6.3 优化对象轮廓	61
3.6.4 扩展填充	62
3.6.5 柔化填充边缘	62
3.6.6 橡皮擦工具的应用	63
3.7 滤镜在动画中的应用	66
3.7.1 滤镜的概念	66
3.7.2 滤镜的创建	66
3.7.3 另存滤镜	68
3.7.4 滤镜的编辑操作	69

第 4 章 多姿多彩——动画对象的

颜色处理

4.1 动画中的色彩搭配	71
4.1.1 色彩的运用法则	71
4.1.2 色彩对比	73
4.1.3 色彩象征与色相分析	73
4.2 “颜色样本”面板和“混色器” 面板	73

4.2.1 “颜色样本”面板	74
4.2.2 “混色器”面板	74
4.3 填充的 4 种类型	75
4.3.1 纯色填充	75
4.3.2 线性填充	75
4.3.3 放射状填充	76
4.3.4 位图填充	77
4.4 笔触颜色和填充颜色的创建	79
4.4.1 使用工具箱	79
4.4.2 使用“属性”面板	79
4.5 动画对象颜色的编辑方式	79
4.5.1 使用墨水瓶工具	79
4.5.2 使用颜料桶工具	80
4.5.3 使用填充变形工具	81
4.5.4 使用滴管工具	82
4.5.5 锁定填充	83

第 5 章 知识更新——图层、元件

和库

5.1 图层的应用	85
5.1.1 图层的状态	85
5.1.2 创建图层	86
5.1.3 编辑图层	86
5.2 元件的应用	90
5.2.1 元件的 3 种类型	90
5.2.2 将图形转换为元件	94
5.3 实例的应用	94
5.3.1 创建和命名实例	94
5.3.2 颜色属性的应用	95
5.3.3 实例的循环	96
5.4 “库”面板的应用	97
5.4.1 初识“库”面板	97
5.4.2 使用“库”面板管理元件 的 4 种方式	97
5.4.3 灵活使用“库”面板的 两种方式	98
5.4.4 创建共享库	99
5.4.5 解决库资源之间的冲突	101



第6章 小试牛刀——动画制作的

初步了解	102
6.1 动画制作的原理	102
6.2 场景的应用	102
6.2.1 创建场景	102
6.2.2 切换场景	103
6.2.3 编辑场景	103
6.3 帧的应用	104
6.3.1 帧的类型	104
6.3.2 帧的编辑	106
6.4 绘图纸功能的应用	109
6.5 三种帧标签的应用	111
6.5.1 注释帧标签	111
6.5.2 名称帧标签	111
6.5.3 锚记帧标签	111
6.6 时间轴特效的应用	113
6.6.1 添加时间轴特效	113
6.6.2 时间轴特效的创建	113
6.6.3 时间轴特效的编辑	120

第7章 创意飞跃——动画制作的

深入了解	121
7.1 逐帧动画	121
7.1.1 逐帧动画的概念	121
7.1.2 逐帧动画的作用	121
7.1.3 使用“外部库”制作逐帧动画	121
7.1.4 导入图像素材文件制作逐帧动画	122
7.2 运动补间动画	123
7.2.1 位移运动补间动画	123
7.2.2 旋转运动补间动画	124
7.2.3 变速运动补间动画	125
7.3 形状补间动画	126
7.3.1 变形形状补间动画	126
7.3.2 变速形状补间动画	127
7.3.3 形状提示的应用	128
7.4 运动引导动画	129

7.4.1 运动引导动画的概念	129
7.4.2 运动引导层的作用	129
7.4.3 制作单个对象的引导动画	129
7.4.4 制作多个对象的引导动画	130
7.5 遮罩动画	132
7.5.1 遮罩动画的概念	132
7.5.2 在遮罩层制作动画	132
7.5.3 在被遮罩层制作动画	133

第8章 高手进阶——组件与屏幕

的应用	135
8.1 组件的含义	135
8.1.1 组件的了解	135
8.1.2 常用组件的5种类型	135
8.2 使用并编辑组件	136
8.2.1 创建组件	136
8.2.2 设置组件的参数	136
8.2.3 删除组件	137
8.3 8种常用组件的创建	137
8.3.1 Button 组件	137
8.3.2 CheckBox 组件	138
8.3.3 ComboBox 组件	139
8.3.4 Label 组件	139
8.3.5 RadioButton 组件	140
8.3.6 ScrollPane 组件	142
8.3.7 TextInput 组件	143
8.3.8 Accordion 组件	143
8.4 屏幕的含义	144
8.4.1 屏幕的概念	145
8.4.2 屏幕的两种类型	145
8.5 使用屏幕制作动画	145
8.5.1 创建屏幕文档	145
8.5.2 向文档中插入屏幕	146
8.5.3 设置屏幕的属性	146
8.5.4 设置屏幕的参数	147
8.6 编辑屏幕文档	148
8.6.1 删除屏幕	148
8.6.2 排列屏幕	148
8.6.3 重命名屏幕	148

8.7 使用行为控制屏幕..... 149

8.7.1 将行为添加到屏幕中..... 150

8.7.2 创建屏幕的过渡效果..... 150

第9章 高级应用——ActionScript 的

应用.....154

9.1 ActionScript 的概念..... 154

9.1.1 ActionScript 的特点..... 154

9.1.2 ActionScript 的相关术语..... 154

9.1.3 ActionScript 的语法规则..... 155

9.2 数据与变量..... 157

9.2.1 数据的 6 种类型..... 157

9.2.2 定义变量..... 158

9.2.3 变量的作用域..... 159

9.3 运算符的应用..... 159

9.3.1 ActionScript 中的运算符..... 159

9.3.2 运算符的优先级与运算规则.. 160

9.4 ActionScript 中的 7 种基本
动作..... 161

9.4.1 play 动作..... 161

9.4.2 on 动作..... 162

9.4.3 goto 动作..... 162

9.4.4 stop 动作..... 163

9.4.5 tellTarget 动作..... 163

9.4.6 with 动作..... 165

9.4.7 stopAllSounds 动作..... 165

第10章 后期飞跃——动画的后期

制作.....169

10.1 位图的应用..... 169

10.1.1 可以导入的 12 种图形图像
格式..... 169

10.1.2 导入位图的 3 种方法..... 169

10.1.3 设置位图的属性..... 171

10.1.4 将位图转换为矢量图..... 174

10.2 音频文件的应用..... 174

10.2.1 声音的类型..... 175

10.2.2 为影片剪辑和按钮添加声音 175

10.2.3 编辑声音..... 177

10.2.4 声音的 4 种压缩方式..... 178

10.3 视频文件的应用..... 180

10.3.1 导入到动画中的视频格式 180

10.3.2 视频文件的导入..... 180

10.3.3 查看视频文件的效果..... 181

10.3.4 使用行为控制视频的播放 182

10.4 动画的发布..... 183

10.4.1 发布为 SWF 格式的影片..... 183

10.4.2 发布为 HTML 页面..... 183

10.4.3 发布为 GIF 图像..... 184

10.4.4 发布为 EXE 可执行文件..... 185

10.4.5 发布为其他格式文件..... 185

10.5 动画优化与导出..... 186

10.5.1 优化动画..... 186

10.5.2 导出动画..... 187

第11章 思维链接——Banner 典型

案例..... 190

11.1 Banner 设计基础..... 190

11.1.1 Banner 设计基础知识..... 190

11.1.2 Banner 的设计与创作..... 190

11.2 房地产网站 Banner..... 191

11.2.1 打开素材文档..... 192

11.2.2 制作“转动”影片剪辑
元件..... 192

11.2.3 制作“箭头”影片剪辑
元件..... 194

11.2.4 制作各文字影片剪辑..... 195

11.2.5 合成动画..... 196

11.3 生活产品网站 Banner..... 197

11.3.1 打开素材文档..... 197

11.3.2 创建各图形元件..... 198

11.3.3 创建“总文本”影片
剪辑元件..... 198

11.3.4 创建“滑动”影片剪辑
元件..... 199

11.3.5 创建“惊爆”影片剪辑
元件..... 200

11.3.6 合成动画..... 201

点石成金
经典教程
非知识类



第12章 创意无限——产品广告典型

案例.....203

12.1 产品广告设计基础.....203

12.1.1 产品广告设计基础知识.....203

12.1.2 产品广告的设计与创作.....203

12.2 MP3 产品广告.....204

12.2.1 打开素材文档.....205

12.2.2 创建“场景1”影片
剪辑元件.....20512.2.3 创建“场景2”影片
剪辑元件.....20812.2.4 创建“场景3”影片
剪辑元件.....21012.2.5 创建“场景4”影片
剪辑元件.....21212.2.6 创建VI和“动画”影片
剪辑元件.....214

12.2.7 合成动画.....215

12.3 数码摄像机广告.....217

12.3.1 打开素材文档.....218

12.3.2 制作“动画”影片
剪辑元件.....21812.3.3 制作“射线”和VI影片
剪辑元件.....220

12.3.4 制作各场景影片剪辑元件.....221

12.3.5 合成动画.....224

第13章 花卉乐园——贺卡典型案例.....227

13.1 贺卡设计基础.....227

13.1.1 贺卡设计基础知识.....227

13.1.2 贺卡的设计与创作.....227

13.2 生日贺卡.....228

13.2.1 打开素材文档.....229

13.2.2 制作“背景”图形元件.....229

13.2.3 制作“水泡MC”影片
剪辑元件.....22913.2.4 制作“文字MC”影片
剪辑元件.....230

13.2.5 制作“遮罩”影片剪辑

元件.....231

13.2.6 制作“合成MC”影片

剪辑元件.....232

13.2.7 合成动画.....232

13.3 圣诞节贺卡.....233

13.3.1 打开素材文档.....234

13.3.2 制作各遮罩影片剪辑元件.....234

13.3.3 制作“引导MC”和“星星
MC”影片剪辑元件.....23613.3.4 制作“飘带MC”影片
剪辑元件.....23713.3.5 制作“合成遮罩”影片
剪辑元件.....237

13.3.6 合成动画.....239

第14章 AS特效——脚本游戏

典型案例.....241

14.1 游戏设计基础.....241

14.1.1 游戏设计基础知识.....241

14.1.2 游戏的设计与创作.....242

14.2 “吃老鼠”游戏.....242

14.2.1 打开素材文档.....243

14.2.2 创建“显示”影片剪辑
元件.....24314.2.3 创建“头”、“身体”、“墙”
和“对象”影片剪辑元件.....245

14.2.4 合成动画.....246

14.3 “打飞机”游戏.....252

14.3.1 打开素材文档.....252

14.3.2 制作“对象”和“运动”
影片剪辑元件.....253

14.3.3 制作各引导影片剪辑元件.....254

14.3.4 制作“脚本”、“瞄准器”和
“云MC”影片剪辑元件.....25514.3.5 制作“坠毁”影片
剪辑元件.....25614.3.6 制作“计时”影片
剪辑元件.....257

14.3.7 合成动画.....258

第 15 章 站点开发——Flash 网站

典型案例.....262

15.1 网站设计基础..... 262

15.1.1 网站设计基础知识..... 262

15.1.2 网站的设计与创作..... 262

15.2 药品网站..... 263

15.2.1 打开素材文档..... 264

15.2.2 制作 Banner 影片 剪辑元件..... 264

15.2.3 制作各页面影片 剪辑元件..... 267

15.2.4 制作各导航按钮..... 271

15.2.5 合成动画..... 271

15.3 游戏网站..... 274

15.3.1 打开素材文档..... 275

15.3.2 制作各主页按钮..... 275

15.3.3 制作各专区按钮..... 276

15.3.4 制作各职业按钮..... 277

15.3.5 制作“社区通道”图形 元件..... 277

15.3.6 制作“主页 MC”影片 剪辑元件..... 279

15.3.7 制作“职业门派 MC” 影片剪辑元件..... 281

15.3.8 制作“怪物分布 MC” 影片剪辑元件..... 283

15.3.9 制作“任务大全 MC” 影片剪辑元件..... 284

15.3.10 制作“游戏地图 MC” 影片剪辑元件..... 285

15.3.11 制作“玩家心得 MC” 影片剪辑元件..... 285

15.3.12 制作“截图上传 MC” 影片剪辑元件..... 286

15.3.13 合成动画..... 288



第1章 动画启蒙——初识 Flash

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一款矢量动画制作软件。使用该软件能够随心所欲地制作各种动态标志、产品广告、网站导航条、网页以及动感十足的 MTV 等。在一个网站中，一个别致的 Flash 动画可以体现出整个网站的风格，可以使整个网站的页面显得生动流畅。

1.1 Flash 概述

Flash 的早期版本是 Future Splash Animator，它是最早在网上流行的矢量动画插件，主要包含的对象是矢量图形。在被 Macromedia 公司收购后，改名为 Flash 2，随后又出现了 Flash 3.0、Flash 4.0、Flash 5.0、Flash MX 以及 Flash MX 2004，一直到现在的 Flash 8 版本。中文版 Flash 8 分为两个版本，即中文版 Flash Professional 8 和中文版 Flash Basic 8。前者主要用于设计人员和应用程序开发人员，后者则适用于普通用户。所以本书以 Flash Professional 8（以后简称中文版 Flash 8 或 Flash）为主，介绍该软件的功能和使用方法。

Flash 的用途很广，用户可以使用 Flash 制作网站的导航栏、动态标志、MTV、产品广告，以及纯 Flash 网站等。

1.1.1 中文版 Flash 8 的应用程序

使用中文版 Flash 8 创作的各个内容单元通常称为应用程序（即使它们只是很简单的动画）。用户可以通过添加图片、声音、视频和特殊效果来创建 Flash 应用程序。

中文版 Flash 8 特别适用于创建通过 Internet 提供的内容因为 Flash 的 SWF 格式的文件体积非常小。与位图图像相比，矢量图形需要的内存和存储空间要小得多，因为它们是以数学公式来表示的，而不是大型数据集。位图图像所需要的内存和存储空间之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

用户可以使用中文版 Flash 8 的绘图工具创建图形，也可以将其他外部媒体元素导入到 Flash 8 的文档中，然后定义如何使用各个元素来创建设想中的应用程序。

1.1.2 动画中的对象

在制作 Flash 动画时，都要涉及到“对象”这个词。对象是制作 Flash 动画的基本元素，制作每一个动态的效果都要用到对象。在中文版 Flash 8 中，对象分为分解的对象和组合的对象。运用不同的对象，可以制作不同的动态效果。例如，使用分解的对象可以制作形状补间动画，使用组合的对象可以制作运动补间动画。

1.1.3 ActionScript 在动画中的应用

ActionScript 在 Flash 中是用于创建交互式界面或动画的脚本语言，使用 ActionScript（简称 AS）可以方便快捷地创建出各种精彩的动画效果和互动游戏。ActionScript 在 Flash 5.0 版



本中才逐渐完善，并成为 Flash 中不可或缺的一部分。

在应用了 ActionScript 脚本的动画中，用户可以使用键盘或鼠标控制动画的播放。例如，用户可以通过单击舞台中的按钮来触发某一事件，然后跳转到动画中的不同部位继续播放或停止，或者在播放过程中移动对象、在文本框中输入信息等。

1.2 Flash 8 的新增功能

到目前为止，中文版 Flash 8 的功能已经趋于完善，并且具有了很多的特性。例如，Flash 的动画文档体积小、图像质量高、采用流式的播放方式、支持各种文件格式、具有简单的操作和插件播放形式等。每一个软件的升级，都会带来功能的更新和完善。本节将介绍中文版 Flash 8 的新增功能和特殊效果。

1.2.1 自定义缓动控制

自定义缓动控制是指在一段时间内图形对象的时间变化控制。例如，让一个小球从舞台的开始端到结束端做补间运动，使小球看上去是在做匀速运动；而缓动补间可以使对象做变速运动。使用 Flash 8 中新增的缓动控制，可以精确地控制补间对对象外观的影响。用户可以让对象在一段时间内在舞台中来回运动，或使其颜色反复发生变化等。

1.2.2 位图平滑

在以前的 Flash 版本中，对导入的位图放大或缩小时，它在舞台上的外观会有很大的改变。例如，在测试影片时，位图的质量会发生变化等。而在中文版 Flash 8 中，这些位图在舞台中和在 Flash Player 中的外观是一致的。

1.2.3 图形效果滤镜

在中文版 Flash 8 中，用户可以为动画中的文本、影片剪辑以及按钮实例应用滤镜效果。Flash 8 中的滤镜是通过一种以特定方式过滤数据的算法传递对象的图形数据的。例如，可以通过滤镜使对象发光、为对象添加投影，以及应用许多其他的效果和效果组合等。图 1-1 所示为应用了投影滤镜效果的文本对象。

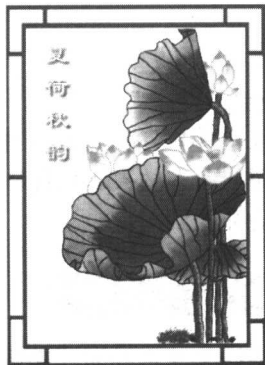
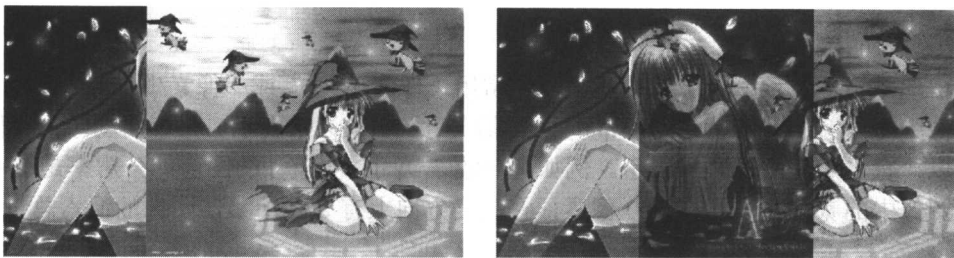


图 1-1 滤镜效果



1.2.4 混合模式

使用混合模式，可以创建复合对象。使用混合模式可以更改两个或两个以上重叠对象的透明度，还可以更改颜色相互关联的过滤效果。用户可以通过混合模式混合重叠对象的颜色，从而创建独特的效果，如图 1-2 所示。



(a) 原图

(b) 应用混合模式

图 1-2 混合模式

1.2.5 视频编码器

在中文版 Flash 8 中，附带了一个新的视频编码器应用程序，它是一个独立的应用程序，用户可以通过该应用程序方便地将视频文件转换为 Flash 视频（FLV）格式。通过该应用程序还可以执行视频文件的批处理等操作。

1.2.6 文本的消除锯齿功能

中文版 Flash 8 增强了字体光栅化处理功能，用户可以指定字体的消除锯齿属性。只有将动画发布为 Flash Player 8 的 SWF 格式文件时，才能使用增强后的消除锯齿功能。如果用户使用的是 Flash Player 7 或更低版本的文件，则只能使用普通的消除锯齿功能。

用户可以对每个文本字段而不是每个字符应用锯齿消除。此外，在中文版 Flash 8 中打开现有的 FLA 文件时，文本不会自动更新为使用“高级消除锯齿”选项。

1.3 Flash 中颜色的基本知识

色彩是人类艺术表现的要素之一，设计精良的动画离不开合理而统一的色彩设计。色彩是最先也是最持久地影响浏览者对动画理解的因素，很多 Flash 作品以其成功的色彩搭配令人过目不忘。色彩所表现的情感与内涵也会影响浏览者从感官到理性思维上对动画的理解，色彩能形成有效的动画气氛和动画风格，是视觉设计不可缺少的重要因素。所以，要制作一个好的 Flash 作品，必须了解颜色的特性与应用。

1.3.1 像素与分辨率

像素和分辨率是影响图像的两个基本因素，它们决定了图像文件的大小以及图像的品