



高等院校规划教材
计算机应用技术系列

Flash 8

中文版实用教程

第2版

李 敏 主编



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



高等院校规划教材·计算机应用技术系列

Flash 8 中文版实用教程

第 2 版

李 敏 主编



机械工业出版社

本书全面系统地介绍了 Flash 8 中文版的使用方法与技巧,特别注重基础知识与实际操作相结合。为帮助读者进一步提高创作能力,书中提供了大量有针对性的经典实例,每章配有相应的实训和习题。

全书共 12 章。第 1~11 章主要介绍了 Flash 8 中文版的新增功能,Flash 图形的绘制与编辑,文本编辑,元件、实例和库资源,Flash 动画制作的原理、方法和技巧,使用声音和视频的方法,动作脚本的使用与提高,组件和模板,动画的导出和发布;第 12 章介绍了 9 个综合实例,充分展示了 Flash 8 中文版的强大功能。

本书可作为高等院校本、专科和职业学校相关专业教材,也可作为社会各级培训班的理想教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版实用教程/李敏主编. —北京:机械工业出版社,2007.8

(高等院校规划教材·计算机应用技术系列)

ISBN 978-7-111-16817-1

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 115994 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:田淑华

责任印制:李妍

北京中兴印刷有限公司印刷

2007 年 8 月第 2 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·19 印张·466 千字

0001—5 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-16817-1

定价:29.00 元

凡购本书,如有缺页,倒页,脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010)68326294

购书热线电话:(010)88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010)88379739

封面无防伪标均为盗版

出版说明

计算机技术的发展极大地促进了现代科学技术的发展，明显地加快了社会发展的进程。因此，各国都非常重视计算机教育。

近年来，随着我国信息化建设的全面推进和高等教育的蓬勃发展，高等院校的计算机教育模式也在不断改革，计算机学科的课程体系和教学内容趋于更加科学和合理，计算机教材建设逐渐成熟。在“十五”期间，机械工业出版社组织出版了大量计算机教材，包括“21世纪高等院校计算机教材系列”、“21世纪重点大学规划教材”、“高等院校计算机科学与技术‘十五’规划教材”、“21世纪高等院校应用型规划教材”等，均取得了可喜成果，其中多个品种的教材被评为国家级、省部级的精品教材。

为了进一步满足计算机教育的需求，机械工业出版社策划开发了“高等院校规划教材”。这套教材是在总结我社以往计算机教材出版经验的基础上策划的，同时借鉴了其他出版社同类教材的优点，对我社已有的计算机教材资源进行整合，旨在大幅提高教材质量。我们邀请多所高校的计算机专家、教师及教务部门针对此次计算机教材建设进行了充分的研讨，达成了许多共识，并由此形成了“高等院校规划教材”的体系架构与编写原则，以保证本套教材与各高等院校的办学层次、学科设置和人才培养模式等相匹配，满足其计算机教学的需要。

本套教材包括计算机科学与技术、软件工程、网络工程、信息管理与信息系统、计算机应用技术以及计算机基础教育等教材系列。其中，计算机科学与技术系列、软件工程系列、网络工程系列和信息管理与信息系统系列是针对高校相应专业方向的课程设置而组织编写的，体系完整，讲解透彻；计算机应用技术系列是针对计算机应用类课程而组织编写的，着重培养学生利用计算机技术解决实际问题的能力；计算机基础教育系列是为大学公共基础课层面的计算机基础教学而设计的，采用通俗易懂的方法讲解计算机的基础理论、常用技术及应用。

本套教材的内容源自致力于教学与科研一线的骨干教师与资深专家的实践经验和研究成果，融合了先进的教学理念，涵盖了计算机领域的核心理论和最新的应用技术，真正在教材体系、内容和方法上做到了创新。而且本套教材根据实际需要配有电子教案、实验指导或多媒体光盘等教学资源，实现了教材的“立体化”建设。本套教材将随着计算机技术的进步和计算机应用领域的扩展而及时改版，并及时吸纳新兴课程和特色课程的教材。我们将努力把这套教材打造成为国家级或省部级精品教材，为高等院校的计算机教育提供更好的服务。

对于本套教材的组织出版工作，希望计算机教育界的专家和老师能提出宝贵的意见和建议。衷心感谢计算机教育工作者和广大读者的支持与帮助！

机械工业出版社

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网络动画软件, 与 Dreamweaver 和 Fireworks 一起并称为网页设计软件三剑客。Flash 一经推出, 就受到广大网页设计者的青睐, 成为多媒体网页动画制作软件的主流。

Macromedia 公司最新推出的 Flash 8, 在继承了以前版本优点的基础上, 加强了时间轴特效, 改进了 ActionScript 2.0 的使用功能, 添加了更多更新的组件。相比于以前的版本, 在创作广告作品、精美网页、MTV 音乐动画、教学课件、小游戏、短剧等方面有了质的飞跃。除此之外, 使用 Flash 8 制作出的动画将会有更好的兼容性, 可以在任意一个版本的 Flash 播放器上播放。

本书与《Flash MX 2004 应用基础》相比, 并不是简单的版本升级, 除详细介绍了 Flash 8 的滤镜效果、混合模式等新增功能外, 还为读者提供了较上一版更为丰富和更具针对性的实用范例, 并且进一步完善了每章后的实训和习题, 能使读者更快、更好地掌握各种动画的创作技术。

全书共 12 章。第 1~11 章主要介绍了 Flash 8 的新增功能, Flash 图形的绘制与编辑, 文本编辑, 元件、实例和库资源, Flash 动画制作的原理、方法和技巧, 使用声音和视频的方法, 动作脚本的使用与提高, 组件和模板, 动画的导出和发布。第 12 章介绍了 9 个综合实例, 充分展示了 Flash 8 的强大功能。每章配有相应的实训和习题, 突出实用性, 强调理论与实践相结合, 有助于读者提高解决实际问题的能力。

本书结构合理, 层次分明, 图文并茂, 实例丰富, 叙述深入浅出, 操作步骤详尽, 十分便于阅读和理解, 是初、中级读者学习 Flash 8 的首选图书, 也是大中专院校相关专业和社会各级培训班的理想培训教材。

本书由李敏主编, 梁军主审。全书各章节的编写分工如下: 第 1 章由钟卫红编写; 第 2、3、7 章由史美艳编写; 第 4、5 章由钟卫红和秦菊编写; 第 6、9、12 章由李敏编写; 第 8、10、11 章及 12.8 节由苏玉萍编写。

在本书的编写过程中, 得到了梁军主任和徐新艳教授的大力支持和帮助, 在此表示衷心的感谢。

由于编写者水平有限, 书中不足之处, 敬请广大读者批评指正。

编 者
2007 年 4 月

目 录

出版说明

前言

第 1 章 Flash 8 概述 1

1.1 Flash 8 简介 1

1.2 安装和启动 Flash 8 2

1.3 Flash 8 的新增功能 5

1.4 Flash 8 的工作环境 8

1.4.1 使用开始页 8

1.4.2 菜单栏 10

1.4.3 主工具栏 11

1.4.4 工具箱 11

1.4.5 时间轴 11

1.4.6 浮动面板 12

1.5 Flash 8 文件 13

1.5.1 Flash 8 的文件操作 13

1.5.2 历史记录 16

1.6 关于 Flash Player 插件 18

1.7 尝试动画的制作方法和流程 19

1.8 实训 21

1.9 习题 22

第 2 章 图形的绘制和编辑 23

2.1 位图和矢量图简介 23

2.2 工具箱简介 24

2.3 基本图形的绘制和涂色 25

2.3.1 线条工具 26

2.3.2 铅笔工具 28

2.3.3 钢笔工具 28

2.3.4 刷子工具 29

2.3.5 椭圆工具 30

2.3.6 矩形工具 31

2.3.7 多角星形工具 31

2.3.8 墨水瓶工具 32

2.3.9 颜料桶工具 32

2.3.10 滴管工具 33

2.3.11 橡皮擦工具 33

2.4 选择和调整工具 34

2.4.1 选择工具 34

2.4.2 套索工具 35

2.4.3 部分选取工具 36

2.4.4 任意变形工具 36

2.4.5 填充变形工具 38

2.5 查看工具 39

2.5.1 缩放工具 39

2.5.2 手形工具 39

2.6 使用颜色 39

2.7 图形对象的编辑 42

2.7.1 获取对象 42

2.7.2 对象的移动、复制和删除 43

2.7.3 对象的组合和解组 44

2.7.4 对象的翻转、对齐与重叠 45

2.7.5 线条与填充的处理技巧 46

2.8 设置标尺、辅助线和网格 48

2.8.1 标尺的使用 48

2.8.2 辅助线的使用 48

2.8.3 网格工具的使用 49

2.9 应用实例 50

2.9.1 绘制立体金色五角星 50

2.9.2 绘制汉堡可乐矢量图 51

2.9.3 画鹤 52

2.10 实训 54

2.11 习题 54

第 3 章 Flash 8 的文本操作 55

3.1 文本工具的基本使用 55

3.1.1 输入文本 55

3.1.2 编辑文本 55

3.1.3 设置文本属性 56

3.1.4 设置段落属性 58

3.2 创建文本 59

3.2.1 创建静态文本 60

3.2.2 创建动态文本 60

3.2.3 创建输入文本	61	5.3.1 添加时间轴特效	99
3.2.4 创建滚动文本	61	5.3.2 编辑时间轴特效	102
3.3 编辑文本对象	62	5.4 图层应用	103
3.3.1 分离文本	62	5.4.1 图层概述	103
3.3.2 文本描边	62	5.4.2 图层的基本操作	104
3.3.3 文本变形	63	5.5 场景管理	106
3.3.4 为文本添加滤镜	63	5.5.1 场景的添加与切换	106
3.4 创建文本超链接	65	5.5.2 编辑场景	107
3.5 拼写设置与检查拼写	66	5.6 应用实例	107
3.6 查找和替换	67	5.6.1 宇宙流星	107
3.7 应用实例	69	5.6.2 五彩变换的魔方	108
3.7.1 制作立体字	69	5.7 实训	110
3.7.2 制作文字阴影	70	5.8 习题	111
3.8 实训	71	第6章 动画制作	112
3.9 习题	72	6.1 制作逐帧动画	112
第4章 元件、实例和库资源	73	6.2 制作形状补间动画	113
4.1 元件、实例和库概述	73	6.2.1 制作原理和方法	114
4.2 元件	75	6.2.2 制作技巧和限制	115
4.2.1 元件的种类	75	6.3 制作运动补间动画	116
4.2.2 导入素材	75	6.3.1 制作原理和方法	116
4.2.3 创建元件	76	6.3.2 制作技巧和限制	118
4.2.4 编辑元件	80	6.4 引导层动画	118
4.3 实例	81	6.4.1 引导层	118
4.4 库资源的使用和管理	83	6.4.2 制作引导层动画	120
4.4.1 使用和管理库元件	83	6.5 遮罩动画	122
4.4.2 共享库资源	84	6.5.1 遮罩层	122
4.5 为按钮和影片剪辑应用混合模式	86	6.5.2 制作遮罩动画	123
4.6 应用实例	89	6.6 动画应用实例	124
4.6.1 制作按钮特效	89	6.6.1 倒计时	124
4.6.2 风车	90	6.6.2 模拟两球碰撞的物理实验	126
4.7 实训	91	6.6.3 制作探照灯效果	127
4.8 习题	92	6.7 实训	128
第5章 动画制作基础	93	6.8 习题	130
5.1 动画原理	93	第7章 使用声音和视频	131
5.2 时间轴和帧	94	7.1 使用声音文件	131
5.2.1 时间轴	94	7.1.1 声音概述	131
5.2.2 帧	96	7.1.2 声音文件	132
5.3 时间轴特效	99	7.1.3 导入和添加声音文件	132
		7.1.4 声音属性的设置与编辑	134

7.1.5 压缩声音	136	9.2 使用内置类	183
7.2 使用视频文件	137	9.3 使用 ActionScript 创建界面 元素	194
7.2.1 视频文件	138	9.3.1 创建表单	194
7.2.2 导入视频	138	9.3.2 创建弹出式菜单	195
7.2.3 编码视频	141	9.4 Flash Lite 和 ActionScript 的 结合	197
7.2.4 设置视频属性	145	9.4.1 Flash Lite 概述	197
7.3 应用实例	145	9.4.2 创建简单的 Flash Lite 动画	197
7.3.1 有声按钮	146	9.4.3 Flash Lite 中的 ActionScript	199
7.3.2 添加背景音乐	147	9.5 应用实例	201
7.4 实训	147	9.5.1 遥控器	201
7.5 习题	148	9.5.2 乘法填空题测试	203
第 8 章 ActionScript 基础	149	9.6 实训	204
8.1 Flash 8 中的 ActionScript	149	9.7 习题	208
8.2 ActionScript 编程基础	149	第 10 章 组件和模板	209
8.2.1 面向对象的脚本编程概念	149	10.1 组件概述	209
8.2.2 ActionScript 的编辑环境	150	10.2 组件的相关操作	209
8.2.3 良好的编程习惯	152	10.2.1 组件的添加和删除	210
8.2.4 ActionScript 的相关术语	153	10.2.2 组件的动态预览及参数的 查看	210
8.2.5 数据类型及变量	154	10.2.3 使用脚本添加组件和参数 设定	211
8.2.6 运算符及表达式	157	10.3 常用组件	211
8.2.7 函数	159	10.3.1 Button(按钮)组件	211
8.3 ActionScript 常用命令和语法 规则	162	10.3.2 Check Box(复选框)组件	213
8.3.1 常用命令	162	10.3.3 ComboBox(组合框)组件	213
8.3.2 基本语法规则	167	10.3.4 Label(标签)组件	214
8.3.3 程序控制	168	10.3.5 List(列表框)组件	215
8.3.4 利用常用命令、语句制作简单 动画	171	10.3.6 NumericStepper(数字微调器) 组件	216
8.4 事件与动作	174	10.3.7 RadioButton(单选按钮)组件	217
8.4.1 事件	174	10.3.8 ScrollPane(滚动窗格)组件	218
8.4.2 动作	176	10.3.9 TextArea(文本域)组件	219
8.5 应用实例	178	10.3.10 TextInput(输入文本框)组件	219
8.5.1 鼠标跟随特效	178	10.3.11 DateChooser(日期选择)组件	220
8.5.2 拼图游戏	179	10.3.12 Window(窗口)组件	222
8.6 实训	181	10.4 自定义组件	223
8.7 习题	182	10.4.1 改变组件颜色和文本格式	223
第 9 章 ActionScript 提高	183		
9.1 建立面向对象的 ActionScript	183		

10.4.2 使用主题	225	第 12 章 综合实例	259
10.4.3 修改和替换皮肤	227	12.1 图形特效——新一代智能	
10.5 使用模板	229	MP4	259
10.6 应用实例	231	12.1.1 实例目标	259
10.6.1 调查问卷	231	12.1.2 制作过程	259
10.6.2 自然风光	235	12.2 旋转的文字	260
10.7 实训	239	12.2.1 实例目标	260
10.8 习题	239	12.2.2 制作过程	261
第 11 章 影片的测试和发布	240	12.3 鼠标跟随的蝴蝶	263
11.1 影片的优化与测试	240	12.3.1 实例目标	263
11.1.1 影片的优化	240	12.3.2 制作过程	264
11.1.2 测试影片下载性能	241	12.4 绽放的烟花	266
11.1.3 使用调试器调试影片	242	12.4.1 实例目标	266
11.1.4 使用“输出”窗口	245	12.4.2 制作过程	267
11.2 导出影片	246	12.5 写字动画	270
11.2.1 导出概述	246	12.5.1 实例目标	270
11.2.2 SWF 动画	247	12.5.2 制作过程	270
11.2.3 GIF 动画	248	12.6 放大镜	273
11.2.4 EXE 的整合	249	12.6.1 实例目标	273
11.3 发布 Flash 动画	250	12.6.2 制作过程	274
11.3.1 发布设置	250	12.7 滑动式菜单	276
11.3.2 发布预览	255	12.7.1 实例目标	276
11.4 在其他应用程序中添加 Flash		12.7.2 制作过程	277
动画	255	12.8 射击游戏	282
11.4.1 在 PowerPoint 中嵌入 Flash		12.8.1 实例目标	282
动画	255	12.8.2 制作过程	283
11.4.2 利用 Dreamweaver 在网页中添加		12.9 制作音乐网站	285
Flash 动画	257	12.9.1 实例目标	285
11.5 实训	258	12.9.2 制作过程	286
11.6 习题	258		

第 1 章 Flash 8 概述

Flash 8 是 Macromedia 公司推出的最新版本,它是一种优秀的矢量动画制作软件。利用该软件制作的动画尺寸要比位图动画文件尺寸小得多。通过本章的学习,用户不但应熟悉 Flash 动画的特点、Flash 8 的界面组成及基本操作,而且应初步掌握 Flash 动画的一般制作方法和流程,为学习后面的内容打下基础。

本章主要内容:

- Flash 8 及其新增功能。
- Flash 8 的工作环境。
- Flash 8 的基本操作。
- Flash Player 插件。
- 尝试动画的制作方法和流程。

1.1 Flash 8 简介

Flash 是由美国 Macromedia 公司出品的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。Macromedia 公司成立于 1992 年,它在 1998 年收购了一家开发制作 Director 网络发布插件 FutureSplash 的小公司,并且继续发展了 FutureSplash,这就是后来广泛流行的 Flash 系列。

Flash 号称“网页制作三剑客”(Dreamweaver、Fireworks 和 Flash)之一,它以其强大的矢量动画制作和灵活的交互功能,成为多媒体网页动画制作软件的主流,逐渐占据了网络广告的主体地位。它的动画文件格式 SWF 甚至已经成为当前网络动画的标准格式。

2003 年年底,Macromedia 公司推出了 Flash MX 2004,经过两年的时间,Macromedia 公司再度重拳出击,带给人们又一次的惊喜——Flash 8 横空问世。Flash 8 不仅引入了最新的脚本语言 ActionScript 2.0 以及方便实用的时间轴特效,而且还有 CSS 样式表及更多、更实用的组件等,这些新特性使得 Flash 8 的功能更加强大。

Flash 8 分为两个版本:Flash Basic 8 和 Flash Professional 8。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,如音频、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。Flash Professional 8 除了具备 Flash Basic 8 的所有功能之外,也提供了新的表现手法工具,可优化用户设计的 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 特别适用于那些使用 Flash Player 及各种 HTML 内容一起部署的大型复杂项目。本教材介绍 Flash Professional 8。

Macromedia 公司把 Flash 8 与其他新品更紧密地联系到一起。目前,Flash 的播放器代码已被植入各种主流网页浏览器,可以使 Flash 创建的网页适应各种网页浏览器。Flash 8 的用户界面已经被重新设计,它不仅为初学者提供了一个简单易学的创作环境,而且也成为绝大多数专业设计师使用的创作工具。

Flash 与其他动画制作软件相比有如下优点:

- 动画体积小:在 Flash 中处理的是矢量图形,用矢量描述复杂的对象所占用的空间很少,而且可以做到无限放大或缩小,都不会影响图像的清晰度,适于网络上使用,这正是其迅速流行的主要原因。
- 插件工作方式:Flash 的工作方式是插件方式,网络用户只要安装了 Shockwave Flash 插件,Shockwave Flash 插件就嵌入到浏览器中,启动浏览器后就可以直接浏览带有 Flash 动画的网页。使用 Java 也可以制作一些动画,但是每次都要花费大量的时间启动 Java 虚拟机。
- 交互的功能:用一般软件制作出来的动画无法实现交互功能,只能按顺序播放。但在 Flash 中可以使用它提供的 ActionScript 脚本语言来实现具有交互功能的动画。交互设计可随心所欲地控制动画,赋予用户更多的主动权。
- 支持流式下载:GIF、AVI 等传统动画文件,由于必须在文件全部下载后才能开始播放,因此需要等待很长时间;而 Flash 支持流式下载,即可以一边下载一边播放,这就大大节省了浏览时间。
- 支持多种文件导入:Flash 可以导入 Photoshop、Illustrator、Freehand 等软件制作的图形和图像,还可以导入 Adobe PDF 电子文档,并保留源文件的精确矢量图。
- 灵巧的声音编辑模式:采用 MP3 压缩方式输出音频,在保证声音质量的同时保持文件有较小的尺寸,令传送更快速,同时占用更小宽带。
- 独特的动画效果:使用 Flash 软件不仅支持逐帧动画,而且支持过渡动画,减少了工作量,缩减了文件大小。Flash 也支持屏蔽层的作用,使用遮罩会产生独特的动态透视效果。

1.2 安装和启动 Flash 8

1. Flash 8 的系统配置要求

在安装 Flash 8 之前,首先检查计算机的系统配置是否满足 Flash 8 最基本的要求。

在 Windows 下的系统配置:

- 800 MHz Intel Pentium III 处理器(或同等处理器)以及更高频率的处理器。
- Windows 2000, Windows XP 操作系统。
- 256 MB RAM(建议采用 1 GB 以上,同时运行多个 Studio 8 产品)。
- 1024 × 768, 16 位显示器(建议采用 32 位)。
- 710MB 可用磁盘空间。

在 Macintosh 下的系统配置:

- 600 MHz PowerPC G3 以及更高频率处理器。
- Mac OS X 10.3、10.4 操作系统。
- 256 MB RAM(建议采用 1GB 以同时运行多个 Studio 8 产品)。
- 1024 × 768,具有上千种颜色分辨率的显示器。
- 360 MB 可用磁盘空间。

2. 安装 Flash 8

安装 Flash 8 非常简单,只需根据安装向导一步步地操作即可。安装过程如下:

- 1) 将 Flash 8 简体中文版的安装盘放入光驱,自动进入安装界面,或者进入 Flash 8 简体

中文版文件夹, 双击图标, 进入安装初始界面, 如图 1-1 所示。

2) 单击【下一步】按钮, 弹出许可证协议界面, 选中“我接受该许可证协议中的条款”项, 如图 1-2 所示。

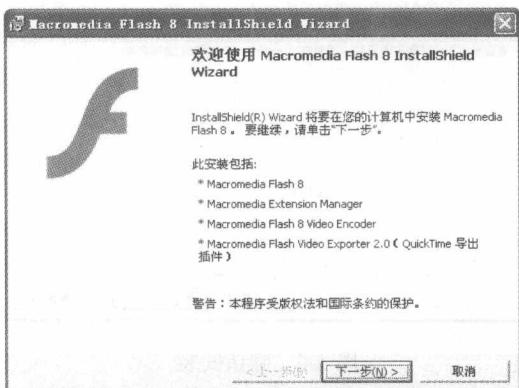


图 1-1 安装初始界面

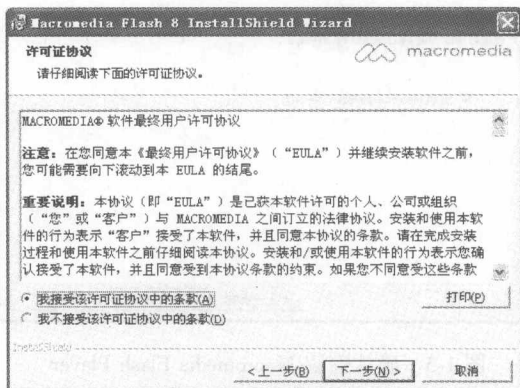


图 1-2 许可证协议界面

3) 单击【下一步】按钮, 在弹出的选择安装路径界面中会有默认的安装路径, 如图 1-3 所示。也可以选择要创建快捷方式的选项。

4) 如果想改变路径, 单击【更改】按钮, 将弹出如图 1-4 所示的对话框, 在其中指定安装路径, 单击【确定】按钮。

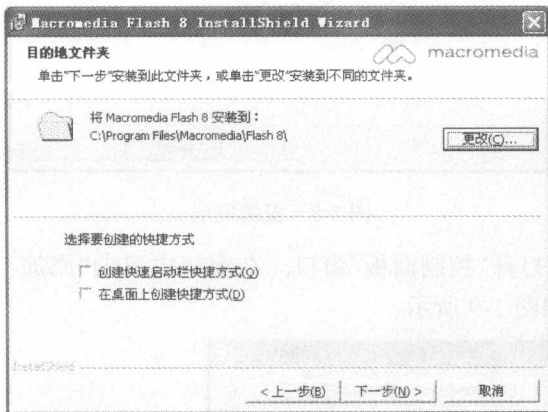


图 1-3 选择安装路径



图 1-4 改变安装路径

5) 确定安装路径后, 单击【下一步】按钮, 进入确认安装 Macromedia Flash Player 的界面, 如图 1-5 所示。默认情况下, 安装程序会自动安装 Flash Player。

6) 单击【下一步】按钮, 弹出如图 1-6 所示的界面, 要求确认安装, 如果需要更改刚才的设置, 则单击【上一步】按钮, 如果要继续安装, 则单击【安装】按钮。

7) 单击【安装】按钮后, 开始安装 Macromedia Flash 8, 如图 1-7 所示。

8) 安装完成后, 弹出如图 1-8 所示的对话框, 单击【完成】按钮结束安装程序。

3. Flash 8 的卸载

如果 Flash 8 应用程序在运行过程中发生错误而导致无法正常运行, 或是为了节约空间要

删除 Flash 8,这就需要卸载 Flash 8。操作步骤如下:

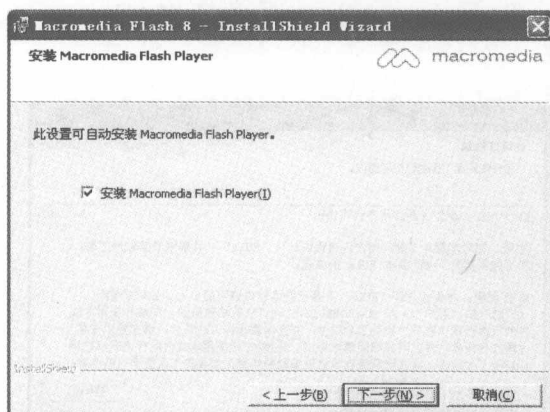


图 1-5 确认安装 Macromedia Flash Player

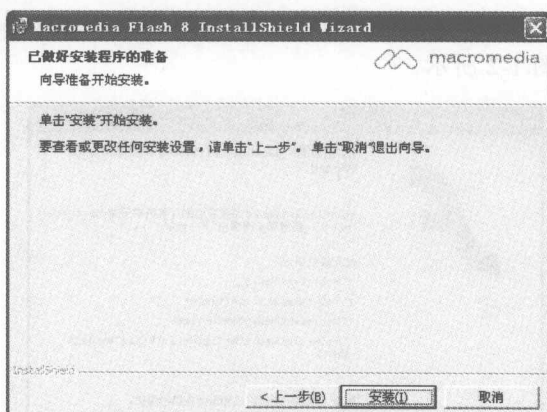


图 1-6 确认安装

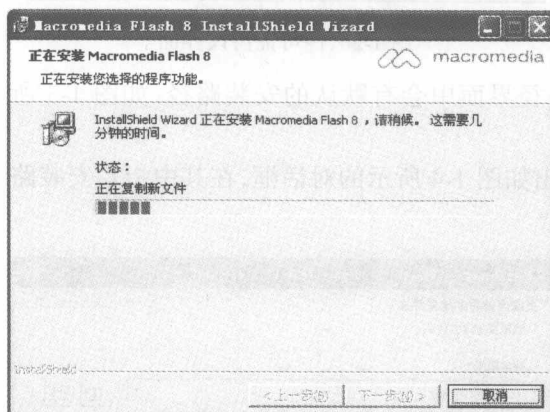


图 1-7 安装 Macromedia Flash 8

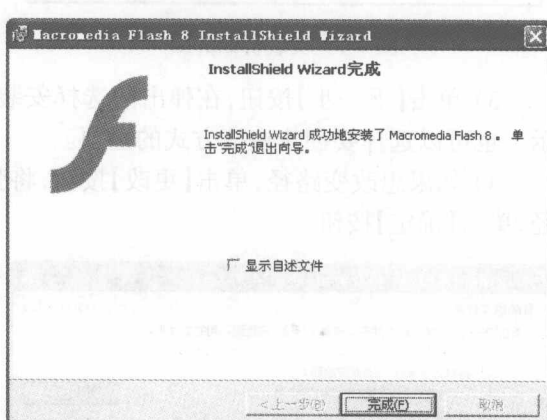


图 1-8 安装完成

1) 单击“开始”→“设置”→“控制面板”命令,打开“控制面板”窗口。在窗口中双击“添加/删除程序”图标,打开“添加/删除程序”对话框,如图 1-9 所示。

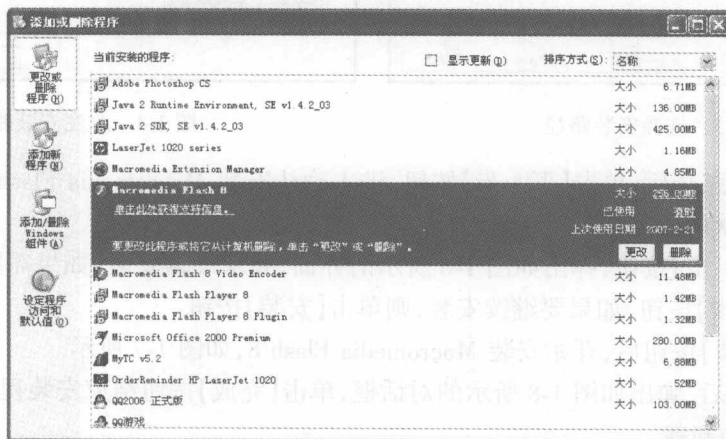


图 1-9 “添加或删除程序”窗口

2) 选中要卸载的 Macromedia Flash 8,单击【删除】按钮,Flash 8 将被卸载。

4. 启动 Flash 8

安装 Macromedia Flash 8 之后,就可以启动 Flash 8 来体会其强大的功能了。单击【开始】按钮打开“开始”菜单,在“程序”的级联菜单中找到 Macromedia Flash 8 并单击启动。也可以在桌面上找到 Macromedia Flash 8 的快捷方式图标并双击,启动 Flash 8。

提示:安装 Flash 8 不会自动在桌面上建立快捷方式,需要用户建立。方法是:单击“开始”按钮打开“开始”菜单,选择“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash 8”菜单项,然后单击鼠标右键,在弹出的快捷菜单中单击“发送到”→“桌面快捷方式”命令,即可在桌面上建立 Flash 8 的快捷方式。

1.3 Flash 8 的新增功能

Flash 8 较 Flash MX 2004 实现了新的飞跃,Flash 8 不但在功能上有很大的改进,而且还增加了许多新功能,更有利于用户使用。下面简要介绍 Flash 8 的新增功能。

1. “属性”面板的改进

Flash 8 的界面没有太大的改变,只是在以前的“属性”面板右侧增加了两个新的选项“参数”和“滤镜”,另外在“属性”面板中还增加了一个“设备”设置选项,如图 1-10 所示。

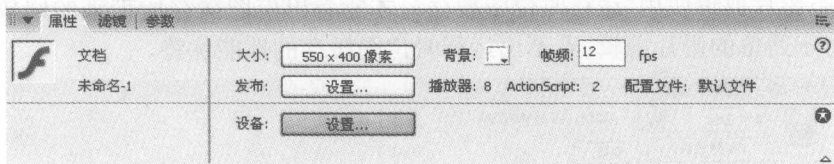


图 1-10 “属性”面板

“设备”设置功能在 Flash Player 环境中不能使用,需要 Flash Lite 1.0 或 Flash Lite 1.1 的支持才可以。

单击“参数”选项卡,可以打开“参数”设置面板,当在场景中加入“组件”以后,此选项才会出现。

新增了“滤镜”面板,可以说是 Flash 8 的一大亮点,使用 Flash 8 的滤镜可以制作出许多意想不到的效果。单击“滤镜”选项卡,打开“滤镜”设置面板,如图 1-11 所示。需要注意的是,滤镜只能应用于文本、影片剪辑和按钮。当场景中的对象不适合应用滤镜效果时,“滤镜”面板中的加号按钮处于灰色的不可用状态。

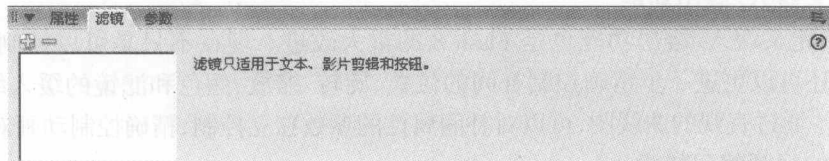
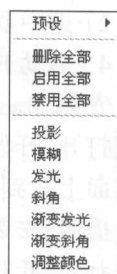


图 1-11 “滤镜”面板

2. 新增滤镜效果

前面提到的“滤镜”面板是管理 Flash 滤镜的主要工具,可以在该面板中增加或删除滤镜,

并且可以指定滤镜的某些参数选项。选中场景中的文本、影片剪辑或按钮,“滤镜”面板中的“加号”变为可用状态,单击“滤镜”面板中的“加号”可以显示滤镜列表,包括投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等,如图 1-12 所示。可以对选定的对象应用一个或多个滤镜,对象每添加一个新的滤镜,就会将其添加到该对象所应用的滤镜的列表中。可以对一个对象应用多个滤镜,也可以删除以前应用的滤镜。



3. 混合模式

Flash 8 新添加了混合模式,使用混合模式可以像在 Photoshop 中一样创建复合图像。使用混合模式可以改变舞台上两个或两个以上重叠对象的透明度或者颜色相互关系,从而创造出独特的效果。Flash 8 提供了图层、变暗、色彩增殖、变亮、荧幕、叠加、强光、增加、减去、差异、反转、Alpha 和擦除等混合模式。需要注意的是,发布 SWF 时,多个图形元件会合并为一个形状,因此,不能对不同的图形元件应用不同的混合模式。

4. 运行时位图缓存

Flash 8 增加了“运行时位图缓存”新功能,如图 1-13 所示。运行时位图缓存允许用户指定某个静态影片剪辑或按钮元件在运行时缓存为位图,从而优化回放性能。将影片剪辑缓存为位图可防止 Flash Player 不断重绘该图像,从而使回放更加流畅和快速。需要说明的是,只有对复杂的静态影片剪辑使用“运行时位图缓存”,才能看出位图缓存所带来的回放或运行时性能的改善,对于简单的影片剪辑,看不出运行时位图缓存的性能优势。

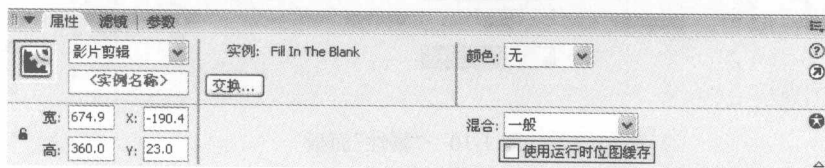


图 1-13 位图缓存

5. FlashType 字体呈现方法

在以前版本的 Flash 中,对字体呈现的控制能力显得比较薄弱,当显示比较小的字体时,文字会变得模糊不清。在 Flash 8 中新增了字体的渲染引擎功能,它可以在 Flash 创作环境和发布的 SWF 文件中呈现清晰的、高质量文本。FlashType 极大地改善了文本的可读性,尤其是在使用较小字体呈现文本时。新增的自定义消除锯齿选项只在 Flash Professional 中可用,通过自定义消除锯齿,可以指定在各个文本字段中使用的字体粗细和清晰度。

6. 自定义缓入/缓出功能

新增的自定义缓入/缓出功能也是 Flash 8 的重大改进。现在不只是可以控制补间动画的“简易”属性,还可以更进一步精确控制补间的位置、旋转、缩放、颜色和滤镜的缓入缓出属性,如图 1-14 所示。通过直观的曲线图,可以对补间属性的参数独立控制,精确控制动画对象的速率。

7. 全新的视频编码技术

Flash 8 的“视频导入”向导经过了改进,它可以帮助用户部署视频内容,以供嵌入、渐进下载和流视频传输。可以导入存储在本地计算机上的视频,也可以导入已部署到 Web 服务器或 Flash Communication Server 上的视频。

Flash 8 包含了一个新的独立视频编码器——Flash 8 Video Encoder。它可安装在视频编

8. 增强了笔触功能

在以前的 Flash 版本中,线条的端点都是圆角的,这在实际应用中非常不方便,如果需要制作一个尖头或方头的线条(如表针儿、铅笔、尺子等),需要费一番周折。在 Flash 8 中,对这方面进行了改进,可以更精确地绘制笔触的接合及端点。接合是两个笔触相接的地方,端点是独立笔触的末端。当从“工具箱”中选择了铅笔、钢笔、墨水瓶等工具时,在“属性”面板中可以找到这些设置,如图 1-15 中的黑线框部分。

9. 新增“对象绘制”模式

在以前的 Flash 版本中,舞台同一图层的所有形状都可能影响它们所覆盖的其他形状的轮廓。现在,选择“对象绘制”模式后,可以直接在舞台上创建形状,而不会干扰其他重叠形状。

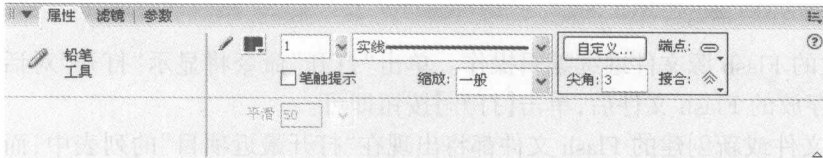
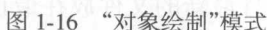


图 1-16 “对象绘制”模式



在 Flash 8 的创作环境中,进行了一些与 ActionScript 相关的改进,引入了一些用于表现功新语言元素,如滤镜和混合模式。还引入了一些用于应用程序开发的新语言元素。

7

Flash 8 中的脚本助手是“动作”面板中的一种新辅助模式,能让用户更轻松地创建脚本,而不必深入了解 ActionScript。脚本助手通过从“动作”面板中的“动作”工具箱中选择某项,会提供一个界面来帮助用户生成脚本。这个界面包含文本字段、单选按钮和复选框,可以提示正确变量及其他脚本语言构造。

11. 其他新增功能

除了上述新增功能外,Flash 8 还有另外一些新功能,如 SWF 元数据、渐变的溢出模式设置、“填充变形工具”的改进、改进的 Fireworks 导入器、交互式移动设备模拟器、视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性和高级渐变控制等,这些新增功能将在后继章节中分别介绍。

1.4 Flash 8 的工作环境

安装 Flash 8 之后,从“开始”菜单的级联菜单选中“Macromedia Flash 8”菜单项,或者双击桌面上的 Flash 8 快捷方式,均可启动并进入 Flash 8 的工作环境。

1.4.1 使用开始页

Flash 8 的开始页能帮助用户轻松地执行最常用的操作,如图 1-17 所示。开始页主要分为“打开最近项目”、“创建新项目”和“从模板创建”3 栏。

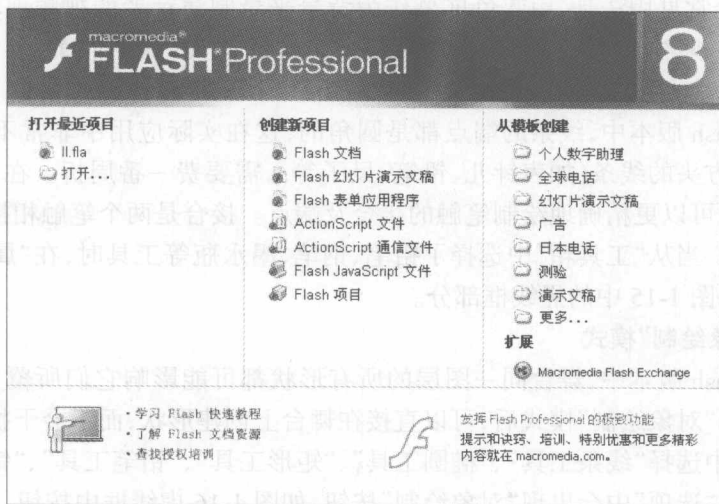


图 1-17 “开始”页面

1. 打开最近项目

可以选择最近打开过的 Flash 源文件继续编辑操作。单击“打开”命令将显示“打开”对话框,在对话框中找到已经存放的 Flash 文件后,单击【打开】按钮即可。

用户打开过的 Flash 文件或新创建的 Flash 文件都将出现在“打开最近项目”的列表中,而且最新的文件放在最顶部,用户可直接选择需要打开的某个文件。

2. 创建新项目

“创建新项目”栏中包括 Flash 文档、Flash 幻灯片演示文稿、Flash 表单应用程序、ActionScript 文件、ActionScript 通信文件、Flash JavaScript 文件和 Flash 项目 7 个开始选项。用户可根据需要从中选择所要创建的文件类型,快速创建新文件。