

Macromedia Flash Professional 8 Training from the Source

Flash 8

网页动画制作标准教材

(中文版)



【美】 Tom Green Jordan L. Chilcott 著

奚戚庚 尹浩琼 译



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Macromedia Flash Professional 8 Training from the Source

Flash 8 网页动画制作标准教材 (中文版)

[美] Tom Green Jordan L. Chilcott 著

奚威庚 尹浩琼 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

最新发布的 Flash 软件有两个版本: Flash 8 和 Flash Professional 8。本书重点介绍 Flash Professional 8, 包括它所关注的应用程序的两个主要方面: 表现和开发。本书共分为 13 课, 内容包括: 创建 Flash 项目; 使用版本控制来管理项目; 使用图像工具; 在 Flash 影片中添加音频; 在动画中使用过滤器; 将视频插入到 Flash 影片中; 使用媒体组件; 使用 ActionScript 控制视频回放; 操纵视频; 通过 Web 和 Flash Communication Server 的流式视频; 将外部数据加载到 Flash 影片中; 为移动电话和 PDA 开发 Flash 影片; 发布 Flash 影片。

本书适合于具有一定 Flash 基础的读者阅读。通过本书的学习, 你将具备单独开发 Flash 项目的能力。



Authorized translation from the English language edition, entitled MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 TRAINING FROM THE SOURCE, 1st Edition, 0321384032 by GREEN, TOM; CHILCOTT, JORDAN L., published by Pearson Education, Inc. publishing as Macromedia Press, Copyright © 2006. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education,

Inc. CHINESE SIMPLIFIED language edition published by BEIJING MEDIA ELECTRONIC INFORMATION CO. LTD & PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY, Copyright © 2006.

本书英文版由 Macromedia, Inc. 公司出版, Macromedia, Inc. 公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可, 不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2006-3328

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 网页动画制作标准教材 (中文版) / (美) 格林 (Green, T.) 等著; 奚威庚, 尹浩琼译. —北京: 电子工业出版社, 2006.9

书名原文: Macromedia Flash Professional 8 Training from the Source

ISBN 7-121-02911-1

I. F... II. ①格...②奚...③尹... 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 (2006) 第 081832 号

责任编辑: 李 莹

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

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

北京市海淀区翠微东里甲 2 号 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.25 字数: 530 千字

印 次: 2006 年 9 月第 1 次印刷

定 价: 41.00 元 (含 CD-ROM 一张)

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 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。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。

关于作者

Tom Green 是一位教授, 在位于加拿大多伦多的 Humber Institute of Technology and Applied Learning 的媒体研究学院讲授交互式多媒体。课堂之外, Tom 是 CommunityMX 的合伙人, 为 Macromedia Developer Center 写过多篇文章。他也是 Team Macromedia 的成员和 FlashinTO 的创始成员之一, FlashinTO 是世界上最大的 Macromedia 用户组。Tom 还是一位经过认证的 Macromedia Dreamweaver 开发员, 在全球许多 Web 开发、Flash 和远程学习会议上发表过演讲。他的网站是 <http://www.tomontheweb.ca>。

Jordan L. Chilcott 出生并成长于多伦多, 现在居住在安大略省圭尔夫市。他于 1983 年毕业于加拿大电子工程技术学院的无线电系, 当时他就对计算机编程有浓厚的兴趣。在当过一段时间的技术服务人员以后, Jordan 花了许多不眠之夜来学习汇编语言。他于 1985 年发布了他的第一个程序, 并开始学习一些较高级的语言, 如 C 和 C++。

Jordan 与他人合作创立了 The Computer Software Specialists, 现在称为 Interactivity Unlimited, 并且最终离开了计算机硬件行业, 转而投入了他最初的梦想——计算机编程领域。至今, Jordan 已经为各种行业编写过各种 Web 和自助应用程序, 包括汽车和航空业, 并且以各种语言编写程序, 包括 ActionScript、ColdFusion、Java/J2EE 和 C/C++/Objective C。在编程或管理 Dreamweaver-Talk 列表之外的业余时间, 他喜欢和妻子 Joelle 及 5 个孩子 Margot、Dina、Henry、Jack 和 Joshua 在一起享受天伦之乐, 他最近已经做了爷爷。Jordan 还喜欢谱曲、创作和录制音乐, 帮助未来的艺术家制作视频音频; 作为婚礼摄影师, 他和 Joelle 一道为一对对新人留下了许多动人的瞬间; 他现在还拥有柔道比赛的黑腰带。

致 谢

写作本书是一次非常愉快的旅程，它始于多伦多的一次会面，Flash 产品经理 Mike Downey 向我们大家展示了 Flash 8 的预测试版本。从那时起，Mike 和他的团队成员便一起帮助我组织这本书，一边挑刺一边指导。我要感谢我的策划编辑 Angela Kozlowski，她自始至终参与了这个项目，她的耐心、建议和无比的责任心让本书的写作和出版得以顺利进行。我还要感谢我们的文字编辑 Sue Hobbs，她对于语言的幽默感和热情从不会让我困惑。我在 Humber 的同事 James Cullin 担任技术编辑，他督促 Jord 和我保证本书在高质量的情况下完成，而不只凭兴趣做事。

这是我和 Jordan 合作的第三本书。Jord 和我已经发展为密切的工作关系，更重要的是，我们已经成为极端亲密的朋友和同事。

我想要感谢我在 Humber 的老板 William Hanna（媒体研究学院的院长），感谢他的支持、良好的幽默感和耐心。在许多方面，我的写作生涯源于 William 办公室的一边喝咖啡一边谈话，那次谈话开始了我写作的第一步。现在，这是那次谈话之后的第五本书，因此我想要深深地感谢 William。他还成立了一个“倾听”委员会，我的学生总是预先进行试验，如果结论是“我听不懂”，就会提出批评。这在许多方面非常有价值，也是我所期望的。我家庭的许多成员容忍我长时间进行写作，我的孩子 Lindsay 和 Robert 实际上与我进行了一场理性对话。对于我的妻子 Keltie，我想说：“感谢你对我的容忍。我现在终于可以安心地睡觉了”。

——Tom

首先，我要感谢我的妻子 Joelle，以及我的孩子 Margot、Dina（及她的丈夫 Wayne）、Henry、Jack 和 Joshua，他们不仅给我鼓励，而且请求我、推动我继续写作，不管发生了多么麻烦的事情。我还要感谢 Dreamweaver-Talk 列表中的许多人，他们在很多方面值得我尊重。他们给了我很多鼓励，当我在 Web 设计方面遇到难题时，他们会给我最好的建议。我要感谢我老师的教导：一定要相信自己；他向我展示了如何在任何场合成为一名真正的老师。我要感谢所有编辑，他们让我再次成为写作团队的一分子。最后，我还要感谢我的合作者 Tom。除了具有非凡的想像之外，他还能够将我的方言变成英语，让我更好地使用。Tom 已经是我最好的朋友，他告诉我哪些我应该听，哪些不应该听。这就是他的伟大之处。

——Jordan

前 言

Macromedia Flash Professional 8 是该应用程序最近的一次更新换代，它已经从一个称为 FutureSplash 的简单 Web 动画工具发展成为丰富的媒体内容交付平台，用户可以将 Flash 作品发布在从台式机到移动电话的任何平台上。正因为如此，开发人员和设计人员遍及各处，从创建简单的弹跳球动画影片到创建使用数据库、视频和音频的媒体应用程序。实际上，Flash 已经成为因特网上不可或缺的一项动力。Flash Player 安装在因特网上的每一台机器上，而该播放器的专门版本 FlashLite 也已在移动电话上稳定地运行。因此，Flash 现在被认为是 Web 上播放多功能媒体内容的事实标准。本书将向读者展示完成这些任务的多种不同的技术和方法。

该应用程序有两个版本：Flash 8 和 Flash Professional 8。Flash Professional 8 是本书重点讲述的内容，它包括许多 Flash 8 所没有的特性，比如过滤器、混合效果、视频编码器、视频界面组件和数据组件。在 Flash Professional 8 中，Macromedia 现在主要关注应用程序的两个方面：表现和开发。

表现是本书的重点，它涉及该应用程序的设计方面。当 Macromedia 认识到由于过于关注编码而开始疏远许多核心用户时，表现变得越来越重要。几乎从 Flash MX Professional 2004 发布的那一刻时，他们就认识到这一点。于是在接下来的 12 个月中，他们与全球 Flash 设计人员和开发人员交流，寻找有关将 Flash 带回其设计初衷的建议。他们不告诉设计人员他们需要什么。他们仔细倾听设计人员想要什么，以及设计人员想要使用的列表。毫无疑问，Macromedia 把 Flash Professional 8 看做有史以来最重要的 Flash 版本。本书提供了有关该应用程序新特性的牢固基础知识。

先决条件

本书旨在帮助读者奠定有关 Flash Professional 8 表现特性的牢固基础。它不是一本有关 Flash 基础知识的指南，我们假定读者已经在计算机上安装了 Flash Professional 8。我们还假定读者已经具备使用 Flash MX、MX 2004、MX Professional 2004 的一些经验，并且大致熟悉 ActionScript。如果读者不了解这些，建议先阅读 Jen deHaan 编著的“Flash 8: Training from the Source”一书。我们还将简要介绍 Flash Professional 8 的另一方面：开发。为什么不进行深入探讨呢？原因实际上相当简单：该应用程序太复杂了，如果要专门讲述这一主题，需要一本单独的厚书，比如书名为“Flash 8 ActionScript Training from the Source”。

内容概要

在 Flash Professional 8 的表现特性方面，本书展示了许多重要的技术和方法，为读者打下一个牢固的基础。读者将学会如何创建动画、将视频和音频合并到影片中、使用文本和图像、将许多新过滤器和混合模式应用到影片中的对象、创建 XML 驱动的演示、设计用于移动电话的影片，等等。这本 Macromedia 培训教材在每一课中都带你分步执行一个项目，展示该应用程序的主要特性，并指导你在学习 Flash 的过程中不断提高多功能媒体技能。

完成本课程需要 20 到 22 课时，课程内容如下。

第 1 课：学习 Flash 的界面

第 2 课：ActionScript 基础

第 3 课：Flash 中的图形

第 4 课：Flash 中的文本

第 5 课：在 Flash 中使用音频

第 6 课：创建动画

第 7 课：创建 Flash 视频

第 8 课：构建自定义 Flash 视频播放器

第 9 课：操纵视频

第 10 课：通信服务器：音频和视频

第 11 课：使用动态数据

第 12 课：让 Flash Professional 8 进入移动设备

第 13 课：发布 Flash 影片

本书包括大量独立的项目，每个项目旨在传授 Flash Professional 8 可表现特性的一个特定方面。每个项目引入了使用某个特性所需要的基本技能，最重要的是确保在你的工作流程中使用这些技巧。

每课都以概述开始，介绍在该课中将要学习的内容。课程结构为：每一课都建立在前一课所学技能的基础之上。另外，课程中还包括以下方面。

- 提示：完成任务有多种不同的方式，提示使用所学技能的不同方式。
- 注意：其他背景信息，其目的是增加有关手边任务的更多背景知识。
- 代码字体：帮助你轻松识别本书中的 ActionScript、XML 和 HTML 代码，在本书中这些代码采用一种专用于代码的特殊字体，如 special font。
- 附录：本书包括两个附录，附录 A 是 Flash 菜单命令和快捷键的概述；附录 B 是可以获得帮助或者获得该应用程序更多知识的资源列表。

本书光碟包括完成每一课所必需的所有文件。以课程号作为文件夹名称，该课程所需要的文件位于其中。

强烈建议将本书光碟中的所有文件拷贝到你的计算机上。这样，即使该光碟丢失也不会影响你学习本书。更重要的是，本书中的所有文件都需要你使用 Test Movie 命令来测试，该命令在课程的同一目录中创建一个测试文件夹。如果你直接在光碟中操作，Flash 将试图向光碟写入文件。这当然会发生错误，因为光碟是只读的，计算机无法写入。

关于 Macromedia 标准教材

Macromedia 标准教材系列丛书与 Macromedia 产品密切相关，并经过产品支持团队的审查。Macromedia 标准教材丛书为学员提供了手把手的教学，旨在让读者具备编程基本原则的坚实背景。如果你想通过动手实践掌握知识，那么本系列丛书正是你所需要的。每一本标准教材都包括数小时有关 Macromedia 软件产品的教学。本系列丛书旨在教会你创建完善的专业级项目所需的技能。

Macromedia 授权的培训和认证

本书旨在让读者从头开始按自己的进度学习。读者还可以通过 Macromedia 授权的培训和认证合作伙伴计划选择其他培训方式，包括按天数快速学习由 Macromedia 认证的讲师讲授的面向任务的课程，或者通过 Macromedia 大学的在线交互式培训方式自学。所有这些培训方式都会助你成为一名 Macromedia 认证的开发人员。

有关授权培训和认证的更多信息，请查看网址：www.macromedia.com/go/training1。

将从本书学到的内容

在按自己的方式学习本书时，你将掌握构建使用音频、视频和动态数据的多功能媒体应用程序所需的技能。

学完本课程后，你将能够：

- 在 Flash Professional 8 影片中添加元数据
- 创建 Flash 项目
- 使用版本控制来管理项目
- 使用图像工具，包括渐变、过滤器和混合效果
- 解析 XML 数据，将内容添加到影片中
- 向 Flash 影片中添加音频，并利用 ActionScript 脚本控制它
- 在动画中使用过滤器
- 将视频插入到 Flash 影片中
- 使用媒体组件
- 使用 ActionScript 控制视频回放
- 操纵视频
- 通过 Web 和 Flash Communication Server 的流式视频
- 将外部数据加载到 Flash 影片中
- 掌握如何创建用于 Pocket PC 回放的影片
- 发布 Flash 影片

最低系统要求

Windows:

- 800MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器
- Windows 2000、Windows XP 或 Windows XP Service Pack 2
- 256MB 内存（推荐 1GB）
- 710MB 可用磁盘空间

Macintosh:

- 600MHz Power PC g4 处理器
- Mac OS X 10.3 或 10.4
- 256MB 内存（推荐 1GB）
- 360MB 可用磁盘空间

其他:

- 有些特性需要 QuickTime 6.3 或 QuickTime Pro 6.3
- Flash Professional 8 需要通过因特网或电话进行产品激活
- 在第 10 课和第 11 课中, 需要 Flash Communications Server 和 ColdFusion MX 7 Standard 的试用版, 下载网址为: <http://www.macromedia.com/software/>

Studio 8 产品系列是 Macromedia 历史上功能最多、最健壮的升级之一。我们相信, 当知道它所能完成的任务之后, 你会感觉很惊讶。具备 Flash 牢固的基础之后, 就能够探索多功能媒体领域, 在很短的时间内拓展你的技能。正如在本书第 13 课中将要学到的, Flash 非常容易使用, 你将能够在短期内在自己的站点中创作合并了音频、视频、动画和交互性的作品。需要提醒的一点是, 你会发现使用 Flash Professional 8 创作的很多有趣的作品, 其内容是非法的, 因此小心入狱哦!

本书由奚威庚、尹浩琼翻译, 沈金河、易磊、唐美艳、郭蓓、吕亮在翻译过程中提供了帮助, 韩秀菊录入了部分文字, 张波审校了全文。由于时间仓促, 翻译和操作过程中可能存在失误, 敬请读者指正。

欢迎与我们联系

为了方便与我们联系，我们已开通了网站（www.medias.com.cn）。您可以在本网站上了解我们的新书介绍，并可通过读者留言簿直接与我们沟通，欢迎您向我们提出您的想法和建议。也可以通过电话与我们联系：

电话号码：（010）68252397。

邮件地址：webmaster@medias.com.cn

目 录

第1课 学习 Flash 界面1	
学习内容.....1	
学时.....2	
课程文件.....2	
创建 Flash 文档.....2	
设置首选参数.....6	
控制面板.....8	
扩展剪贴板.....11	
使用工具面板.....11	
对象绘制模式.....14	
Flash Professional 8 中的文本.....17	
消除文本锯齿.....20	
发布 Flash 文档.....21	
添加 Flash Player 版本检测.....23	
创建 Flash 项目.....24	
版本控制.....25	
学习内容回顾.....26	
第2课 ActionScript 基础27	
学习内容.....27	
学时.....28	
课程文件.....28	
ActionScript 2.0 简介.....28	
术语基础知识.....29	
使用“动作”面板.....32	
使用脚本助手模式.....34	
使用脚本助手模式创建小应用程序.....36	
严格数据类型和代码提示.....38	
使用严格数据类型.....38	
在“动作”面板中使用代码提示.....39	
类、方法和属性的基本概念.....40	
范围.....41	
本地变量.....41	
全局变量.....42	
时间轴变量.....42	
在时间轴和层之间移动.....42	
使用 LoadVars () 访问外部数据...43	
使用事件、处理程序和侦听器.....48	
将侦听器添加到按钮组件.....48	
学习内容回顾.....50	
第3课 Flash 中的图形51	
学习内容.....51	
学时.....51	
课程文件.....52	
矢量和位图.....52	
在 Flash 中绘制和编辑简单的矢量图形.....52	
填充和操纵笔触与填充.....53	
操纵舞台上的对象.....55	
在 Flash 中应用遮罩.....56	
图形与舞台对齐和图形与图形对齐.....58	
构建幻灯片放映界面.....59	
向 Flash 添加自定义颜色.....59	
向 Flash 导入矢量图形和位图图像.....62	
构造幻灯片放映界面.....65	
使用渐变.....67	
在 Falsh 中使用网格、辅助线、标尺和贴紧.....69	
向幻灯片放映添加交互性.....71	
导航编码.....73	
使用 ActionScript 创建幻灯片放映.....75	
学习内容回顾.....78	
第4课 Flash 中的文本79	
学习内容.....79	
学时.....80	
课程文件.....80	
使用文本工具.....80	

在静态文本与设备字体之间选择.....81	Hinge 动画..... 139
向文档添加文本81	缓入和缓出..... 141
创建基于文本的动态图形.....84	使用自定义缓入和缓出..... 142
让对象动起来.....86	使用模糊滤镜创建动画..... 144
对文档进行拼写检查89	创建动画投影..... 146
Flash 中的文本效果.....91	补间滤镜效果..... 150
向文本添加滤镜91	创建帧帧动画 152
创建文本遮罩.....93	创建颜色变化的动画..... 154
为动画准备字母94	补间滤镜和混合..... 157
使用 ActionScript 添加文本95	位图缓存的影片剪辑和按钮元件.. 160
使用 TextArea 组件.....97	编程动画..... 161
为 TextArea 组件中的文本添加	模拟运动..... 161
样式..... 103	基于光标的动画..... 164
学习内容回顾 106	学习内容回顾..... 169
第 5 课 在 Flash 中使用音频 107	第 7 课 创建 Flash 视频 170
学习内容 107	学习内容..... 170
学时 108	学时..... 171
课程文件 108	课程文件..... 171
Flash 和导入格式..... 108	在 Flash 中使用视频..... 171
位深度和采样率 109	使用 Flash 视频编码器向导 171
音频编码解码器和音频压缩..... 110	使用 Flash 8 视频编码器和高级
MP3 格式..... 111	设置..... 177
音频输入/音频输出 111	使用 FLVPlayback 组件创建视频.. 182
导入声音到 Flash..... 112	使用 Flasher Player 6/7 的
事件声音与流声音 113	MediaPlayback 组件创建视频..... 186
控制音频 114	使用 FLV Custom UI 组件来控制
通过使用声音对象控制声音..... 117	FLVPlayback 组件..... 188
使用 Flash 按钮控制声音的 Pan	学习内容回顾..... 191
属性和音量 119	第 8 课 构建自定义 Flash 视频播放器 193
使用多个按钮播放多种声音..... 124	学习内容..... 193
使用声音来提供用户反馈..... 126	学时..... 194
添加声音到动画 131	课程文件..... 194
学习内容回顾 134	流式视频..... 194
第 6 课 创建动画 135	创建视频对象..... 195
学习内容 135	将 Flash Player 8 连接到 Web
学时 135	服务器..... 196
课程文件 136	添加回放控件..... 198
补间: 动画的基础 136	播放多个视频..... 202
形状补间..... 136	使用 TransitionManager 类来实现
动画补间..... 138	视频淡入..... 207

学习内容回顾	214	学习内容	260
第 9 课 操作视频	215	学时	261
学习内容	215	课程文件	261
学时	215	动态数据简介	261
课程文件	216	XML 和 Flash	262
FLV 文件和视频 alpha 通道	216	在 Flash 中创建新的 XML 对象	264
使用 FLVPlayback 组件	219	分析 XML: 创建幻灯片	266
在视频中使用提示点触发 Flash		使用 XMLConnector 组件	276
中的事件	220	使用本地共享对象	279
添加脚本提示点	224	学习内容回顾	280
在 FLV 文件中添加提示点	224	第 12 课 让 Flash Professional 8 进入	
滤镜、混合和 Flash 视频	225	移动设备	281
其他视频滤镜	228	学习内容	281
在 Flash Professional 8 中使用		学时	282
网络摄像机	229	课程文件	282
在视频上播放视频	232	Flash 和设备	282
从 Flash Camera 对象获得乐趣:		为设备创建影片	284
电视墙	234	构建用于手机的应用程序	287
准备工作	234	创建导航屏幕	291
将所有内容放到一起	237	创建 Windows 移动应用程序	296
学习内容回顾	238	学习内容回顾	303
第 10 课 通信服务器: 音频和视频	240	第 13 课 发布 Flash 影片	304
学习内容	241	学习内容	304
学时	241	学时	305
课程文件	241	课程文件	305
Flash Communication Server 概述	241	发布 SWF 文件	305
起步	242	带宽设置	309
打开或关闭 FlashComm Server	244	检测 Flash Player	310
创建流媒体应用程序	245	在 Dreamweaver 8 页面中嵌入	
使用 FlashComm Server 控制和		SWF 文件	311
播放多个影片	249	结束语	315
流化 MP3 文件	253	学习内容回顾	316
学习内容回顾	259	附录 A 键盘快捷键	317
第 11 课 使用动态数据	260	附录 B 获取帮助: Flash 社区	323

第1课 学习 Flash 界面

Macromedia Flash Professional 8 是一款旨在帮助创建迷人、刺激的动画，为网站添加流式音频和视频，创建可用于电子学习（e-learning）或电子商务（e-commerce）的大量 Internet 应用程序的工具软件。创建的 Flash 内容不仅可以在浏览器中播放，还可以放在光碟或随身电脑设备（如掌上设备，甚至手机）上播放。在阅读本书的过程中，我们会探讨 Flash 的所有功能，但最重要的是使用该应用程序所带来的乐趣。Flash Professional 8 的完整界面如下图所示。



在本课中,我们将熟悉 Flash Professional 8 界面的一些新功能,并用这些技能创建一个作品网站的界面。如果读者熟悉 Flash MX Professional 2004,可以跳过本章或使用本章来温故知新。如果读者对 Flash Professional 8 有一定的了解,可以通过本课对 Flash 界面一些新功能的阐述来熟悉该程序。

学习内容

在本课中，将学习以下内容：

- 创建 Flash 文档 (第 1 章) 内容单页图, 如类图所示: 有 1 个单页图, 如类图所示。
- 向 Flash SWF 文件添加元数据 (第 2 章) 内容单页图, 如类图所示: 有 1 个单页图, 如类图所示。

- 更改应用程序首选参数
- 将 Flash 界面面板重新安排为选项卡组
- 扩展 Flash 剪贴板
- 使用工具面板上的工具
- 将内容组织成层
- 使用新的对象绘制模式
- 向文档添加文本
- 向 Flash 文档添加图像
- 测试文档
- 将文档发布为 SWF 文件
- 创建 Flash 项目文件

学时

大约需要 1.5 小时完成本课的学习。

课程文件

媒体文件:

Logo.jpg

Lorem.txt

NewYork.jpg

PicStrip.jpg

起始文件:

无

完成的文件:

Lesson01/Complete/LabCom Project.flp

Lesson01/Complete/LabComp fla

Lesson01/Complete/LabComp.html

Lesson01/Complete/LabComp.swf

创建 Flash 文档

Flash 应用程序可以是任何内容，例如，从家庭旅游照片、幻灯片放映到网上服装店。创建 Flash 应用程序的第一步是创建 Flash 文档。Flash 文档（扩展名为 FLA）可以包含文本、音频、视频、动画和其他材料——包含在文档中的脚本或另存为外部 AS 文件（该文件通过 ActionScript 链接到 Flash 文档）。Flash 的功能已经从早期作为动画程序，扩展到通过广泛的媒体（如视频、音频，甚至 XML 文档）来发布 Web 内容。Flash 可以创建 7 种具体的文档。

- **Flash 文档：**这是最常创建的一种文档。它使用文件扩展名“FLA”（读做“Flahh”），可以集成内容，如文本和图像、媒体资源（如音频和视频文件），当然还包含 ActionScript 代码。
- **Flash 幻灯片演示文稿：**也就是放映的幻灯片，每张幻灯片出现在一个独立的屏幕中（与 Microsoft PowerPoint 相似）。读者只需掌握此概念，本书并不介绍幻灯片的制作。
- **Flash 表单应用程序：**与幻灯片类似，但表单内容（输入框等）可放置在独立的幻灯片中。同样，此功能是基于幻灯片的，将不在本书中介绍。

- **ActionScript 文件**: ActionScript 是 Flash 的编码语言, 可以写入 Flash 的独立文档中, 还可以链接到 FLA 文件。ActionScript 可用于执行多种任务——从创建对象的动画到处理用户交互 (例如, 管理按钮单击时的行为或管理网上服装店的信用卡支付)。可以通过操作面板将 ActionScript 写入 Flash, 或写入链接到电影的外部文档。这些外部文档 (扩展名为 AS) 还可以在文本编辑器或 Dreamweaver 中创建。
- **ActionScript 通信文件**: 通常用于通过 Flash Communication Server MX 将媒体流传入 Flash SWF 文件。这些文件可以在 Flash 或文本编辑器中创建, 放置在 Flash Communication Server 中, 用于将音频流和视频流发布到网页中的 Flash 文档 (扩展名为 ASC)。在第 10 课中会用到 Flash Communication Server。
- **Flash JavaScript 文件**: 通常用于创建从 Flash 弹出的自定义窗口, 检测插件, 甚至控制 Flash 电影在浏览器中的宽度和高度。这些文件的扩展名为 JSFL, 它们不控制 Flash 中的内容, 但控制浏览器中的 Flash 文件。创建 JSFL 文件是 Flash 的高级功能, 将不在本书中介绍。

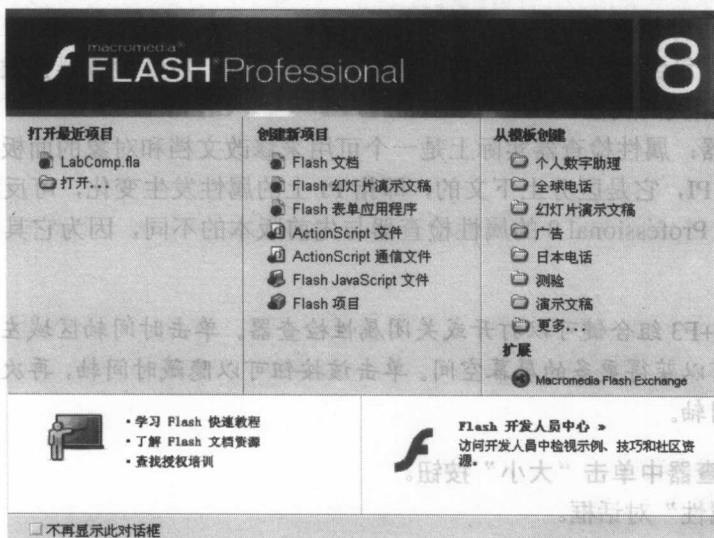
注意: ActionScript 和 JavaScript 是姊妹语言。区别在于它们引用的对象不同。JSFL 是用于编写创作环境的脚本; AS 是用于编写运行时对象的脚本。JSFL 超出了本书的范围, 将不做介绍。

- **Flash 项目**: 仅在 Flash Professional 8 中可用。使用项目文件可以创建相关文件分组的索引和管理版本控制。这是用于项目团队的最佳功能。本课中将创建一个项目文件。在下面的练习中, 将创建第一个 Flash 文档。

1. 将光碟中的 Lesson 1 文件夹复制到计算机上。

2. 启动 Flash Professional 8。

第一次启动 Flash 时, 会出现开始页。这是许多 Macromedia 应用程序的标准页面。要禁用该页面, 可以单击开始页左下角的“不再显示此对话框”复选框。要重新启用它, 可以选择“编辑”>“首选参数”, 然后单击“常规”选项卡。选择“显示开始页”, 这样每次启动 Flash 时都会出现开始页。



3. 选择“创建新项目”>“Flash 文档”，打开 Flash 界面。



该界面被划分为以下 6 个区域。

- **主菜单：**主菜单栏是 Flash 界面的控制中心，可控制 Flash 文件和自定义工作环境。
- **舞台：**播放 Flash 电影时用户可看到的区域。它包含所有可视的文档元素以及某些情况下不可视的文档元素，如文本、图像、视频和声音。
- **时间轴：**时间轴包含组成 Flash 电影或动画的帧。虽然 Flash 电影可以有多帧，但本书中的练习几乎不需要多帧。
- **面板：**使用面板可以访问大量创作工具。可以打开、关闭、重新排列这些工具，甚至对它们进行分组。
- **工具面板：**包含绘图和文本工具。选中一个工具时，属性检查器会发生变化，将显示与该工具相关的属性。
- **属性检查器：**属性检查器实际上是一个可用来修改文档和对象的面板。属性检查器有时被称为 PI，它是区分上下文的，即指 PI 上的属性发生变化，可反映当前选中的项目。Flash Professional 8 的属性检查器与先前版本的不同，因为它具有选项卡式的界面。

注意：按 Ctrl+F3 组合键可以打开或关闭属性检查器。单击时间轴区域左上角的时间轴按钮还可以获得更多的屏幕空间。单击该按钮可以隐藏时间轴，再次单击可以重新显示时间轴。

4. 在属性检查器中单击“大小”按钮。

出现“文档属性”对话框。