



“十一五”国家计算机职业技能培训优秀畅销书



中文

Flash 8

基础与实例教程

新科教育产品研发中心 编

提供全面的技术支持和立体化的教学资源

- ◎ 以就业为导向，以培养实用型人才为目标
- ◎ 坚持“基础为本源，实践出真知”的写作理念
- ◎ 目标式案例教学，紧扣培训学校教学要求
- ◎ 一线培训讲师精心编著，预习、练习、复习符合课堂教授和自学模式
- ◎ 注重实践，实现理论与实践的有机结合



多媒体教学光盘内含以下丰富教学资料

1. 大量多媒体视频教学演示
2. 本书实例涉及到的素材和范例源文件
3. 电子教案 (PPT)

中国国际广播音像出版社



中文

Flash 8

基础与实例教程

新科教育产品研发中心 编

中国国际广播音像出版社

【内容提要】本手册为光盘《中文 Flash 8 基础与实例教程》的配套使用说明，内容主要分为基础部分和实例部分：其中基础部分主要讲解 Flash 8 的基础知识，包括 Flash 8 的基本工具以及制作动画时需要用到的各种基本操作和方法；实例部分主要通过讲解具体实例的详细操作步骤来由浅入深地介绍 Flash 动画的制作方法和设计思路，每章后还有大量的习题供读者练习和思考。

本手册图文并茂，内容翔实，练习丰富，可作为各大中专院校和培训学校的 Flash 动画课程教材，也可以作为动画爱好者的自学和参考用书。

尽管我们对本套丛书的编审工作高度重视，认真负责，但疏漏之处在所难免，恳请广大读者不吝赐教。请读者给我们提出宝贵的意见和建议。电话（029）82097311 来信请寄：西安市高新区融鑫路6号新科大厦 西安新科教育科技有限公司（收） 读者也可通过此地址邮购本套“基础与实例教程系列”图书，免收邮挂费。也可通过以下方式与我们联系：xinkejunan@163.com

光盘名称：中文 Flash 8 基础与实例教程

文本著作：新科教育产品研发中心

出版发行：中国国际广播音像出版社

通信地址：中国·北京复兴门外大街2号 邮编：100866

电子邮箱：xinkejunan@163.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

技术服务：029-85362021 85397261

光盘生产：北京中联光碟有限公司

文本印刷：陕西向阳印务有限公司

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版本号：ISBN 7-900209-14-X/TP39·019

光盘定价：28.00 元（1CD+手册）



Flash 8 是美国 Macromedia 公司最新推出的网络动画制作软件,它不仅含有动画、声音、视频等功能,而且还具有强大的多媒体编辑功能。Flash 中引入了流控制技术和矢量技术,以及面向对象的编程思想,制作出来的动画短小精悍、交互性强。所以 Flash 备受广大动画创作者的青睐,被广泛应用于网页动画的制作中。目前,Flash 已经成为动画制作方面最为流行的软件之一。

1. 本书内容介绍

本书采用基础理论知识和实例相结合的方式讲解 Flash 8 的功能,使读者在了解软件理论知识的基础上通过具体实例加深理解所学到的知识,从而真正掌握使用 Flash 制作动画的方法和技巧。

全书共分为 15 章,具体内容如下。

第 1 章介绍了 Flash 8 的基本功能和特点、Flash 8 的新增功能、安装过程、激活与卸载等。

第 2 章介绍了 Flash 8 的界面结构,包括 Flash 8 的菜单栏、工具栏、工具箱、“时间轴”面板、舞台和工作区、控制面板等。

第 3 章讲解了在 Flash 8 中对文档和对象的操作方法。

第 4 章讲解了 Flash 8 工具箱中绘图工具的使用方法。

第 5 章介绍了关于文本的创建和编辑方法。

第 6 章讲解了关于元件、实例和库的知识。包括元件的类型,创建和编辑元件、实例和库的方法。

第 7 章主要为读者讲解了如何向 Flash 中引入外部素材,包括导入图像、音频以及视频的方法。

第 8 章介绍了时间轴和帧的主要作用和使用方法,并重点介绍了时间轴特效的使用。

第 9 章主要为读者介绍了动画的创作方法,包括逐帧动画、形状补间动画和动作补间动画的创作方法。

第 10 章为读者介绍了图层的相关知识,包括图层的基础知识、引导图层和遮罩图层的使用方法。

第 11 章主要介绍了 ActionScript 编程的相关知识,包括 ActionScript 基础,ActionScript 语法规则,变量、函数和表达式以及常用命令。

第 12 章主要为读者讲解了如何使用组件来制作简单的交互动画。

第 13 章主要为读者讲解了动画的后期处理,包括测试动画、发布影片以及导出影片的设置方法和操作步骤。

第 14 章和第 15 章主要通过几个经典动画实例的制作来进一步介绍了 Flash 动画的制作方法和设计思路。

2. 本书主要特色

学习目标：为了帮助读者明确每章具体的学习目标，本书在每章章首概括地介绍了本章的要点和学习目标，便于读者直观、简洁地了解本章内容。

3. 本书约定

本书基于最新的 Windows XP Professional 版本和 Flash 8 进行编写，读者阅读时可以对应自己的操作系统和软件版本进行学习。

本书用“+”连接两个或三个键，表示组合键或快捷键，表示在操作时同时按下这些键。

4. 本书适用对象

本书结构编排合理、图文并茂、实例丰富，可作为各大中专院校和各类动画制作培训学校的教材，也可以供网页制作、电脑游戏制作人员，以及广大的动画爱好者学习和参考。

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

目 录

第1章 Flash 8 概述	1	2.6.3 参考线	29
1.1 Flash 的功能和特点	2	2.7 控制面板	29
1.1.1 Flash 的基本功能	2	2.7.1 “属性”面板	29
1.1.2 Flash 的特点	3	2.7.2 “库”面板	30
1.2 Flash 8 的新增功能	4	2.7.3 “对齐”面板	30
1.3 Flash 8 的安装与卸载	7	2.7.4 “混色器”面板	31
1.3.1 Flash 8 的系统要求	7	2.7.5 “变形”面板	32
1.3.2 Flash 8 的安装	8	2.7.6 “输出”面板	32
1.3.3 Flash 8 的激活	10	2.7.7 “组件检查器”面板	32
1.3.4 Flash 播放器	11	2.8 实战演习	32
1.3.5 Flash 8 的卸载	11	2.9 知识巩固	34
1.4 本章小结	12	2.10 本章小结	35
习题一	12	习题二	35
第2章 Flash 8 的工作界面	13	第3章 文档及对象的操作	37
2.1 Flash 8 的界面结构	14	3.1 文档的操作	38
2.2 Flash 8 的菜单栏	15	3.1.1 创建文档	38
2.2.1 “文件”菜单	15	3.1.2 保存文档	39
2.2.2 “编辑”菜单	17	3.1.3 打开文档	40
2.2.3 “视图”菜单	19	3.1.4 关闭文档	41
2.2.4 “插入”菜单	20	3.1.5 查找和替换	41
2.2.5 “修改”菜单	21	3.2 对象的操作	41
2.2.6 “文本”菜单	22	3.2.1 选取对象	42
2.2.7 “命令”菜单	23	3.2.2 移动对象	44
2.2.8 “控制”菜单	23	3.2.3 复制和粘贴对象	45
2.2.9 “窗口”菜单	24	3.2.4 变形对象	45
2.2.10 “帮助”菜单	24	3.2.5 对齐对象	48
2.3 Flash 8 的工具栏	25	3.2.6 分离对象	49
2.3.1 主工具栏	25	3.2.7 组合对象	50
2.3.2 控制器	26	3.3 实战演习	50
2.3.3 编辑栏	26	3.4 知识巩固	51
2.4 工具箱	26	3.5 本章小结	53
2.5 “时间轴”面板	27	习题三	53
2.5.1 层控制区域	27	第4章 工具箱的使用	55
2.5.2 帧控制区域	28	4.1 绘图工具	56
2.6 舞台和工作区	28		
2.6.1 标尺	28		
2.6.2 网格	28		

4.1.1 直线工具	56	5.4 实战演习	81
4.1.2 椭圆工具	57	5.5 知识巩固	83
4.1.3 矩形工具	58	5.6 本章小结	84
4.1.4 多边形工具	59	习题五	84
4.1.5 铅笔工具	60	第6章 元件、实例和库	85
4.1.6 钢笔工具	60	6.1 元件	86
4.1.7 刷子工具	61	6.1.1 元件的类型	86
4.2 编辑修改图形工具	63	6.1.2 创建图形元件	86
4.2.1 部分选取工具	63	6.1.3 创建按钮元件	87
4.2.2 填充变形工具	64	6.1.4 创建影片剪辑元件	88
4.2.3 墨水瓶工具	64	6.1.5 编辑元件	89
4.2.4 颜料桶工具	65	6.2 实例	90
4.2.5 滴管工具	66	6.2.1 创建实例	90
4.2.6 橡皮擦工具	67	6.2.2 编辑实例	90
4.3 查看工具	67	6.2.3 使用其他元件替换实例	91
4.3.1 手形工具	67	6.2.4 改变实例类型	92
4.3.2 缩放工具	68	6.3 库	92
4.4 将位图转换为矢量图	68	6.3.1 “库”面板介绍	92
4.5 实战演习	69	6.3.2 重命名库元素	93
4.6 知识巩固	70	6.3.3 使用外部库	94
4.7 本章小结	71	6.3.4 公用库	94
习题四	72	6.3.5 添加公用库	95
第5章 创建与编辑文本	73	6.4 实战演习	95
5.1 创建文本	74	6.5 知识巩固	96
5.1.1 文本的输入状态	74	6.6 本章小结	97
5.1.2 创建静态文本	75	习题六	98
5.1.3 创建动态文本	75	第7章 图像、音频及视频的导入	99
5.1.4 创建输入文本	76	7.1 导入图像	100
5.2 设置文本属性	77	7.1.1 导入图像的格式	100
5.2.1 文本字体	77	7.1.2 导入图像的方法	100
5.2.2 文本字号	78	7.1.3 设置位图属性	101
5.2.3 文本颜色	78	7.1.4 打散位图	102
5.2.4 文本样式	78	7.1.5 矢量图的最优化	103
5.2.5 文本格式	79	7.2 导入声音	103
5.2.6 文本位置	79	7.2.1 声音简介	104
5.3 编辑文本	79	7.2.2 导入声音	104
5.3.1 分离文本	79	7.2.3 设置声音	104
5.3.2 为文本填充颜色	80	7.2.4 编辑声音	105
5.3.3 时间轴特效	80	7.2.5 添加声音	106

7.2.6 声音属性	107	习题九	147
7.3 导入视频	109	第 10 章 图层的操作	149
7.3.1 部署视频的方式	109	10.1 图层的基础知识	150
7.3.2 导入视频文件	110	10.1.1 图层的类型	150
7.4 实战演习	112	10.1.2 图层控制区域	150
7.5 知识巩固	113	10.1.3 选取图层	151
7.6 本章小结	115	10.1.4 重命名图层	152
习题七	116	10.1.5 复制图层	152
第 8 章 时间轴与帧	117	10.1.6 删除图层	152
8.1 “时间轴”面板	118	10.1.7 锁定图层	153
8.1.1 时间轴概述	118	10.1.8 显示或隐藏图层	153
8.1.2 “时间轴”面板的组成	118	10.1.9 创建普通层	153
8.2 时间轴特效	121	10.1.10 创建引导层	154
8.2.1 添加时间轴特效	121	10.1.11 创建遮罩层	154
8.2.2 设置时间轴特效	122	10.1.12 设置图层属性	154
8.2.3 编辑和删除时间轴特效	127	10.2 使用引导层	155
8.3 帧	127	10.2.1 普通引导层	155
8.3.1 帧的类型	127	10.2.2 运动引导层	157
8.3.2 “帧”快捷菜单	128	10.3 使用遮罩层	158
8.3.3 帧的操作	128	10.4 实战演习	160
8.3.4 帧频	129	10.5 知识巩固	163
8.4 实战演习	129	10.6 本章小结	166
8.5 知识巩固	131	习题十	166
8.6 本章小结	133	第 11 章 ActionScript 编程	167
习题八	133	11.1 ActionScript 基础	168
第 9 章 创建简单动画	135	11.1.1 ActionScript 的新增功能	168
9.1 逐帧动画	136	11.1.2 “动作”面板	169
9.1.1 逐帧动画的工作原理	136	11.2 ActionScript 语法规则	172
9.1.2 制作逐帧动画	136	11.2.1 常用术语	172
9.2 形状补间动画	138	11.2.2 语法规则	172
9.2.1 形状补间动画的参数设置	138	11.3 变量、表达式和函数	173
9.2.2 创建形变动画	138	11.3.1 变量	173
9.3 动作补间动画	140	11.3.2 表达式	173
9.3.1 动作补间动画的参数设置	140	11.3.3 函数	174
9.3.2 制作旋转的文字	140	11.4 常用命令	174
9.4 实战演习	142	11.4.1 播放命令	174
9.5 知识巩固	145	11.4.2 停止命令	175
9.6 本章小结	147	11.4.3 跳转命令	175

11.4.4 stopAllSounds()命令	176	13.1.1 测试命令	210
11.4.5 获取 URL 路径命令	176	13.1.2 测试动画	210
11.4.6 FS 命令	176	13.2 发布影片	211
11.4.7 加载和卸载命令	177	13.2.1 Flash 格式设置	212
11.4.8 tellTarget 命令	177	13.2.2 HTML 格式设置	213
11.4.9 on 命令	178	13.2.3 GIF 格式设置	214
11.4.10 setProperty 命令	178	13.2.4 JPEG 格式设置	215
11.4.11 set variable 命令	179	13.2.5 PNG 格式设置	216
11.5 实战演习	179	13.2.6 QuickTime 格式设置	217
11.6 知识巩固	182	13.3 导出影片	218
11.7 本章小结	185	13.3.1 导出 Flash 文档	218
习题十一	185	13.3.2 导出 SWF 文件	219
第 12 章 组件	187	13.3.3 导出 AVI 文件	219
12.1 组件简介	188	13.3.4 导出 GIF 文件	219
12.1.1 系统要求	188	13.3.5 导出 JPEG 文件	220
12.1.2 “组件”面板	188	13.4 实战演习	221
12.1.3 添加组件	188	13.5 知识巩固	221
12.1.4 设置组件参数	189	13.6 本章小结	222
12.2 常用组件	189	习题十三	222
12.2.1 Button 组件	189	第 14 章 知识提高实例	223
12.2.2 CheckBox 组件	192	实例 1 童话世界	224
12.2.3 ComboBox 组件	193	实例 2 复制	230
12.2.4 DateChooser 组件	196	实例 3 遮罩动画	233
12.2.5 Label 组件	197	实例 4 淡入淡出效果	236
12.2.6 List 组件	199	实例 5 镜像效果	241
12.2.7 ScrollPane 组件	200	第 15 章 知识强化实例	245
12.3 实战演习	202	实例 1 幻灯片效果	246
12.4 知识巩固	204	实例 2 拼图游戏	251
12.5 本章小结	207	实例 3 展开的画卷	256
习题十二	207	实例 4 鼠标看图	260
第 13 章 测试、发布与导出影片	209		
13.1 测试影片	210		



第 1 章

Flash 8 概述

本章主要内容

- (1) Flash 的基本功能。
- (2) Flash 的特点。
- (3) Flash 8 的新增功能。
- (4) Flash 8 的安装。
- (5) Flash 8 的激活。
- (6) Flash 8 的卸载。

本章导读

Flash 是目前制作网络交互动画最流行的工具软件，其版本已经发展到了 Flash 8，和以前的版本相比，Flash 8 有了质的飞跃。本章将介绍 Flash 的基本功能和特点以及如何安装和卸载 Flash 8 应用软件。

1.1 Flash 的功能和特点

Flash 是目前互联网上最为流行的 Web 动画制作软件，它是由美国的 Macromedia 公司推出的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。目前的最新版本是 Macromedia Flash Basic 8 和 Macromedia Flash Professional 8 两个版本。

Flash 应用软件的主要功能是制作动画。目前，许多大型网站都使用 Flash 来制作网页动画，一些电脑游戏、电视广告等也都使用 Flash 来制作。此外，Flash 还被广泛地应用于交互式软件开发、教学等方面。下面将具体介绍 Flash 的基本功能和特点。

1.1.1 Flash 的基本功能

Flash 具有强大的功能，其基本功能如下：

(1) 创建普通动画和交互式动画，如图 1.1.1 和图 1.1.2 所示。



图 1.1.1 普通动画



图 1.1.2 交互式动画

(2) 强大的图形绘制功能。Flash 具有强大的绘图功能，如图 1.1.3 所示为使用 Flash 绘制的图形。使用 Flash 的用户即使不擅长于绘画，也可以轻松地制作出翻转、拉伸、擦除、歪斜等图形效果。

(3) 制作 Flash 游戏。制作精彩的 Flash 游戏也是 Flash 的重要功能之一。如图 1.1.4 所示即为使用 Flash 制作的一个小游戏。



图 1.1.3 使用 Flash 绘制的图形

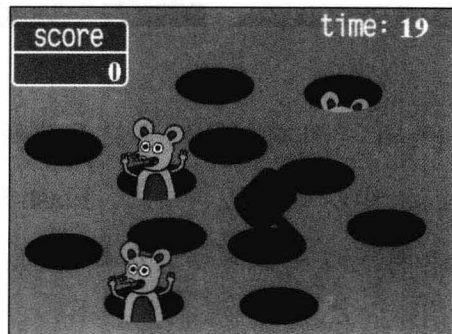


图 1.1.4 Flash 游戏

(4) 制作电子贺卡。目前，静态纸质贺卡已经不能满足人们的需求。每逢过节，大家通常会选

择给亲朋好友发一封电子邮件或送上一张动感卡片,既方便又快捷,如图 1.1.5 所示为使用 Flash 制作的电子贺卡。

(5) 制作 MTV。目前,使用 Flash 制作 MTV 已经是众多闪客表现自己思想和对歌曲独到理解的重要手段,同时也是 Flash 作品的一个重要功能,更是将 Flash 动画与音乐作品的完美组合,如图 1.1.6 所示即为用 Flash 制作的 MTV 片断。



图 1.1.5 使用 Flash 制作的电子贺卡

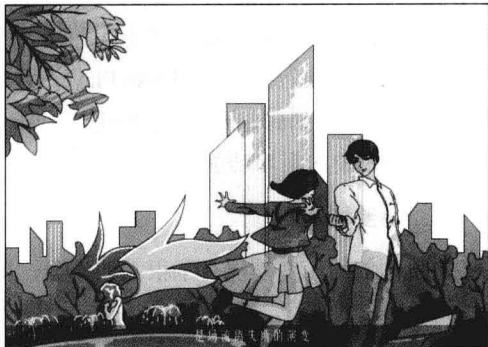


图 1.1.6 使用 Flash 制作的 MTV 片断

(6) 导入和发布影片。用户可以在 Flash 中导入点阵图、QuickTime 格式的电影文件、MP3 格式的文件等。

(7) Flash 内建库中的内容可以被重复利用,从而节省空间。

(8) 使用 QuickTime 软件,能够播放 Flash 图片、影片和具有交互功能的图像。

(9) 支持事件响应和交互功能。每个 Flash 对象都可以有自己的事件响应,这样,用户就可以通过这些事件响应来控制动画。

(10) 可以输出多种格式的文件,如 GIF, JPEG, EXE, PNG, HTML, MOV 等。

1.1.2 Flash 的特点

Flash 之所以成为目前最为流行的动画制作软件,主要是因为它具有以下特点:

(1) 文件体积小。Flash 主要用于编辑矢量图形,它只需要少量的数据就可以描述复杂的对象,这是 Flash 的最大优点。

(2) 传输速度快。由于 Flash 文件的体积小,因此它在网络上的传输速度非常快。

(3) 质量高。Flash 生成的网页和动画质量非常高。

(4) 边下载边播放。由于 Flash 动画是一种流式动画,因此,它可以在 Internet 上边下载边播放。

(5) 采用 MP3 压缩方式输出音频。由于在 Flash 中,声音文件使用 MP3 压缩格式,而 MP3 文件的压缩率高、且音质好,这就使得用户在保证声音质量的同时使其文件体积较小。

(6) 插件工作方式。Flash 的工作方式是插件方式,用户只要在网络上安装了 Shockwave Flash 插件,该插件就会被嵌入到浏览器中,启动浏览器后就能够直接浏览到有 Flash 动画的网页。

(7) Flash 中包含众多功能强大的 ActionScript 函数、属性和目标对象,兼容且支持低版本的 Flash 格式。

(8) Flash 的 ActionScript 采用面向对象的结构,进一步提高了程序的开发能力。

1.2 Flash 8 的新增功能

目前最新的 Flash 应用程序是 Flash 8，它有两种版本：Flash Basic 8 和 Flash Professional 8。Flash Basic 8 是网页设计人员、交互式媒体制作人员和多媒体开发人员的理想工具。它比较注重创建、导入和处理多种类型的媒体；Flash Professional 8 是专门为高级网页设计人员设计的，它除了具备 Flash Basic 8 的所有功能外，还新增了几种强大的功能，例如：外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的功能就使其特别适合于使用 Flash Player 及 HTML 内容的大型复杂项目。

和旧版本的 Flash 应用程序相比，Flash 8 增加了许多新的功能，实现了质的飞跃。下面就来具体介绍 Flash 8 中的新增功能。

1. 渐变增强

Flash 8 的渐变功能有了很大的增强，用户可以对舞台上的对象应用复杂的渐变，如可以向渐变添加多达 16 种颜色，且能够精确控制渐变焦点的位置，并对渐变应用其他参数。

2. 对象绘制模型

在以前的 Flash 版本中，位于舞台上同一图层中的形状可能会相互影响，如图 1.2.1 所示。现在，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改变，如图 1.2.2 所示。

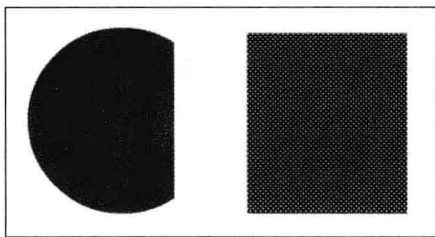


图 1.2.1 “合并绘制”模型绘图

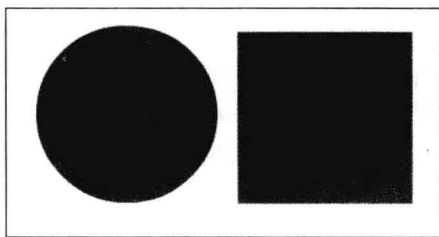


图 1.2.2 “对象绘制”模型绘图

3. 脚本助手模式

Flash 8 中新增了脚本助手模式，使用“动作”面板中新增的助手模式，可以使用户在不太了解 ActionScript 的情况下创建脚本。

4. 扩展的舞台工作区

用户可以使用舞台周围的区域存储图形和其他对象，而在播放 SWF 文件时它们不会在舞台上显示出来。

5. 改进的“首选参数”对话框

在 Flash 8 中，Macromedia 精简了“首选参数”对话框的设计，使其更简明易用。用户可以设置常规应用程序操作、编辑操作和剪贴板操作的首选参数，如图 1.2.3 所示。

6. 改进的“库”面板

用户可以使用 Flash 8 中的“库”面板来同时查看多个 Flash 文件的库元件，而无须重新将元件导入到库中。

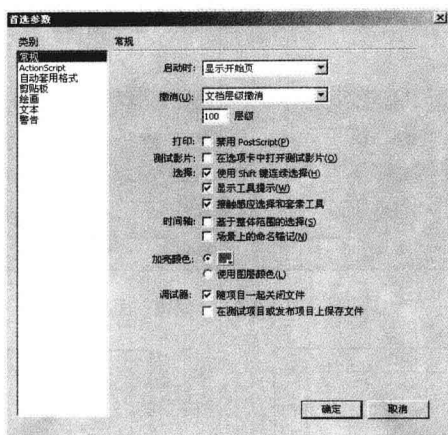


图 1.2.3 “首选参数”对话框

7. 改进的“发布设置”对话框

在 Flash 8 中简化后的“发布设置”对话框，使用户可以更加轻松地对 SWF 文件进行发布控制。在默认情况下，“发布”命令将创建 Flash SWF 文件并将 Flash 内容插入到浏览器窗口中的 HTML 文档中。

8. 对象层级撤销模式

在 Flash 8 中增加了一种“对象层级撤销模式”，在这种模式下，用户可以逐个跟踪在 Flash 中对各个对象进行的更改，从而使得用户能够撤销对某个对象所做的更改，而不必撤销对其他对象的更改。要使用这种模式，需要在“首选参数”对话框中进行设置，如图 1.2.4 所示。

9. 自定义缓动控制补间

使用 Flash 新增的缓动控制，用户可以在一个补间内使对象在舞台上前后移动，或者创建其他的复杂补间效果。如图 1.2.5 所示为“自定义缓入/缓出”对话框，用户可以通过移动直线上某一点的位置来设置缓动补间的效果。

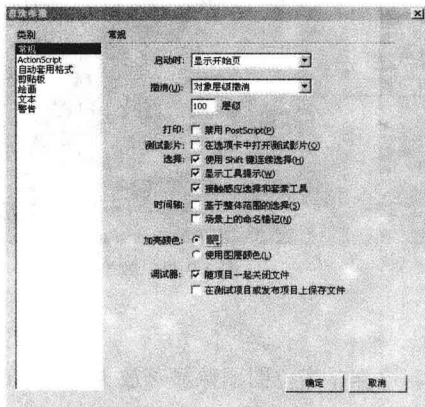


图 1.2.4 “首选参数”对话框

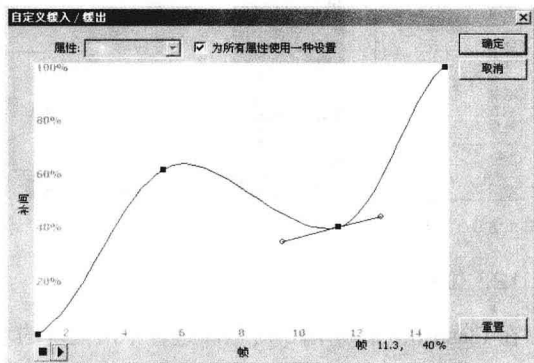


图 1.2.5 “自定义缓入/缓出”对话框

10. 图形效果滤镜

Flash 8 中新增了“滤镜”面板，如图 1.2.6 所示。应用新增的图形效果滤镜，用户可以为文本、

按钮和影片剪辑增添如发光、投影等效果。为如图 1.2.7 所示图形添加“投影”滤镜，效果如图 1.2.8 所示。



图 1.2.6 “滤镜”面板

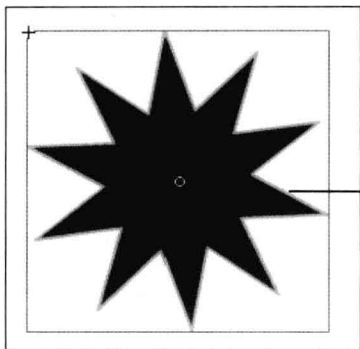


图 1.2.7 原图

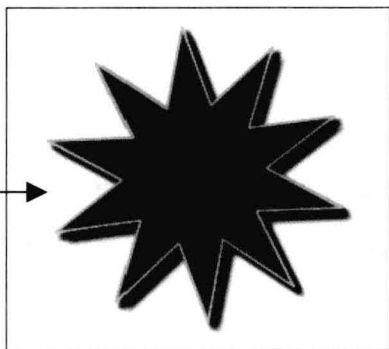


图 1.2.8 “投影”滤镜效果

11. 混合模式

混合模式即舞台上的一个图像与位于它下方的各个图像的组合方式。用户可以使用混合模式来获得多种复合效果。在 Flash 8 中提供了图层、变暗、色彩增殖、变亮、荧幕、叠加、强光、增加、减去、差异、反转、Alpha 等混合模式，如图 1.2.9 所示。如图 1.2.10 和图 1.2.11 所示分别为未使用混合模式时和使用了“变暗”混合模式后的图像效果。



图 1.2.9 混合模式

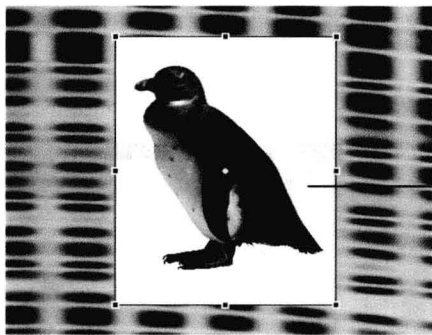


图 1.2.10 原图

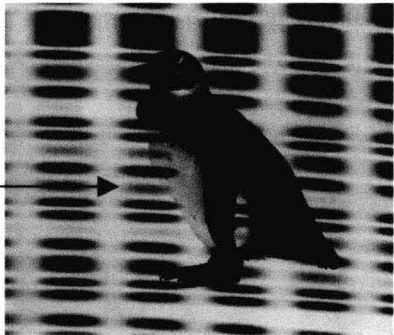


图 1.2.11 效果图

12. 位图平滑

在 Flash 8 中，新增了对位图进行平滑处理的功能，这样，当位图图像显著放大或缩小时，它在舞台上的外观品质就会有很大改善。对位图进行平滑处理的操作在“位图属性”对话框中进行，如图 1.2.12 所示。

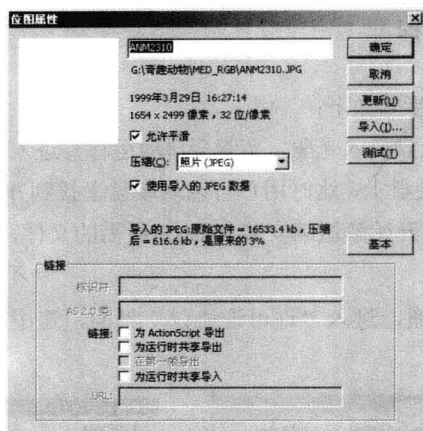


图 1.2.12 “位图属性”对话框

13. 改进的文本消除锯齿功能

Flash 8 中提供了增强的字体光栅化处理功能，使用户可以应用新的消除锯齿设置，使正常大小和较小的文本在屏幕上显示得更加清晰。可在“属性”面板中进行设置，如图 1.2.13 所示。

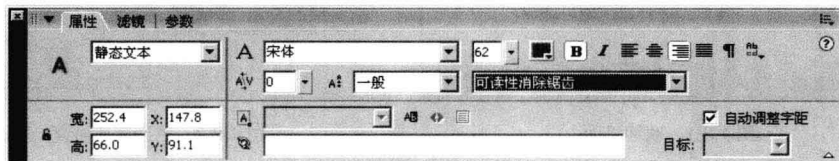


图 1.2.13 设置文本的“消除锯齿”功能

14. 新的视频编码器

Flash Professional 8 还附带了一个新的视频编码器应用程序，应用该程序，可以方便地将视频文件转换为 Flash 视频格式。该应用程序还可以用来执行视频文件的批处理。

1.3 Flash 8 的安装与卸载

Flash 8 是一款专业的动画制作软件，其安装方法也非常标准，以下将介绍如何在 Windows XP 操作系统下安装、激活、卸载 Flash 8 及 Flash 播放器。

1.3.1 Flash 8 的系统要求

在正式安装以前，用户首先应该确认自己电脑的软、硬件配置是否达到如下的要求：

- (1) 处理器：800 MHz Intel Pentium III 处理器或更高频率的处理器。
- (2) 操作系统：Windows 2000 或 Windows XP 操作系统。
- (3) 内存：256 MB 以上的内存。
- (4) 显示器：1 024×768，16 位的显示器。
- (5) 硬盘：硬盘上具有 710 MB 的可用空间。

1.3.2 Flash 8 的安装

安装 Flash 8 的具体操作步骤如下：

(1) 将 Flash 8 的安装光盘放入光驱，光驱会自动运行并进入向导界面。用户也可以从网上下载其安装文件并存放到自己的硬盘上，这时用户可以从硬盘上找到并双击“Flash8-chs.exe”文件来进行安装。当双击该文件后，系统开始解压缩安装 Flash 8 所需的文件，完成后进入如图 1.3.1 所示的欢迎界面。

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“许可证协议”界面，选中 ☒ **我接受该许可证协议中的条款(A)** 单选按钮，如图 1.3.2 所示。



图 1.3.1 欢迎界面

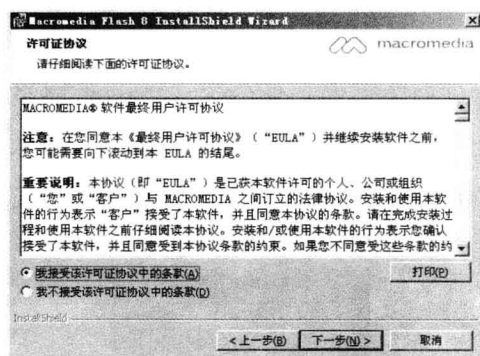


图 1.3.2 “许可证协议”界面

(3) 单击 **下一步(N) >** 按钮，进入“选择安装目录”界面，直接单击 **下一步(N) >** 按钮，将文件安装到 C:\Program Files\Macromedia\F8 文件夹。如果用户希望将文件安装到其他文件夹中，就需要单击 **更改(C)...** 按钮，打开如图 1.3.3 所示的“更改当前目的地文件夹”界面。单击该对话框中的 **搜索范围(L):** 后面的 **▼** 按钮，打开其下拉列表，如图 1.3.4 所示。在该下拉列表中，用户可以选择目的地文件夹，如图 1.3.5 所示。完成后单击 **确定** 按钮，弹出如图 1.3.6 所示的对话框，这时“目的地文件夹”已经更改为 D:\Program Files\F8。



图 1.3.3 “更改当前目的地文件夹”界面

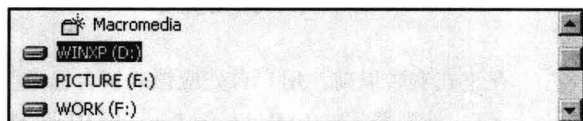


图 1.3.4 “搜索范围”下拉列表

(4) 单击 **下一步(N) >** 按钮，弹出如图 1.3.7 所示的“安装 Macromedia Flash Player”界面。选中 ☒ **安装 Macromedia Flash Player(I)** 复选框，系统在安装 Flash 8 时还会自动安装 Flash Player。

(5) 单击 **下一步(N) >** 按钮，打开如图 1.3.8 所示的“已做好安装程序的准备”界面。