

卓越版

网上动画

—— 中文版Flash 8

本书编委会 编著

- ☀ 涵盖Flash 8的最新功能和特点
- ☀ 精彩典型的案例分析从创作思路和操作技巧等方面着手，更贴近学习习惯
- ☀ 丰富的交互式多媒体光盘，更轻松掌握知识重点
- ☀ 收纳了ActionScript脚本语言的介绍，增强了Flash交互动画的能力



多媒体自学光盘



网上疑难解答

网 址: faq.hxex.cn E-mail: faq@hxex.cn

电话疑难解答

010-88253801-168



电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
<http://www.phei.com.cn>

新 电脑课堂
Computer Classroom

卓越版

网上动画

—— 中文版 **Flash 8**

本书编委会 编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 · BEIJING

内 容 简 介

Macromedia 公司最新推出了网页交互式矢量动画软件,即中文 Flash 8 专业版。它不但继承了 Flash MX 2004 的优点,而且更进一步完善和满足用户在图形设计、动画制作及处理上的要求,让用户可以轻松自如地完成个性化的动画设计。

本书将带领读者进入中文 Flash 8 专业版迷人的动画世界,通过 14 章的详细讲解,全面介绍了 Flash 8 的新功能、新特点、操作环境及动画制作技巧等,并对 Flash 8 中的 ActionScript 编程技术方面的知识也进行了叙述,另外,Flash 8 动画或影片的发布及导出等知识也在本书中有详细介绍。

本书特别适合初、中级网页动画制作者和设计人员,同时,也可以作为 Flash 8 网页设计培训班的辅导教材。

读者在学习的过程中,如果遇到任何问题,欢迎登录 www.go2here.net 进行讨论交流,相信一定能得到满意的答案。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

网上动画——中文版 Flash 8 / 本书编委会编著. —北京: 电子工业出版社, 2006.1
(新电脑课堂)

ISBN 7-121-02126-9

I 网 II.本. III 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 148233 号

责任编辑 郝志恒 于 兰

排版制作 华信卓越公司制作部

印 刷 北京市天竺颖华印刷厂

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

经 销 各地新华书店

开 本 787 × 1092 1/16 印张 19.5 字数 500 千字 彩插 1

印 次 2006 年 1 月第 1 次印刷

定 价 29.00 元(含光盘一张)

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 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。



网上和电话疑难解答服务

为更好地服务于广大读者和电脑爱好者,加强出版者和读者的交流,我们推出了网上和电话疑难解答服务。

为什么要推出疑难解答服务?

读书、看多媒体光盘自学电脑知识方便快捷,但遇到问题怎么办?真想找个老师请教一下。

现在好了,上网、打电话就能找到“老师”!

只要您登录“华信卓越”论坛,或者拨打服务电话,即可和众多专家或网友交流电脑与图书的问题。无论是电脑学习中的疑问、机器的“疑难杂症”,还是图书出版的意见和建议,都可以通过这种方式畅所欲言。

网上实时答疑服务

网址: faq.hxex.cn

功能: 有关《新电脑课堂》丛书的交流平台,对图书的意见和建议、电脑知识交流、投稿、学习心得交流、图书相关资源下载等。读者可以就学习中的问题提出疑问,如不能当场回答,我们将尽快咨询其他专家进行解答。

服务时间: 工作日 9:00 ~ 17:00 有人值班,其他时间可以留言。

邮件答疑服务

Email: faq@hxex.cn

功能: 对图书的意见和建议、售后服务、电脑知识答疑、投稿等。

服务时间: 收到邮件后两个工作日内回复。



读者服务热线电话

电话号码: 010-88253801-168

功能: 对图书的意见和建议、售后服务、电脑知识答疑等。读者可以就学习中的问题提出疑问,如不能当场回答,我们将尽快咨询其他专家进行回复。

服务时间: 工作日 9:00 ~ 11:30, 13:00 ~ 17:00。

出版者的话

Computer Classroom

“新电脑课堂”系列丛书自2002年1月问世以来，销售量累计已达100万册，始终在全国各大书店销售排行榜上名列前茅，并获得过全国计算机类优秀畅销图书第一名等殊荣。

多年来，经过数次修订和扩充，“新电脑课堂”已成为电脑爱好者学习电脑基础、操作系统、应用软件、网络漫游、图像处理、故障排除、技巧应用、多媒体制作等多方面知识的优秀图书品牌。

“新电脑课堂”的成功，与广大读者的热心支持是分不开的。我们将不断努力、突破自己，力争为中国电脑爱好者提供更优质、更科学、更方便的服务！

丛书的特点

作为一套面向初、中级电脑用户的系列丛书，“新电脑课堂”的最大优势是合理的学习结构、简练流畅的语言、丰富实用的示例、难易适中的习题，还有精彩生动的多媒体自学光盘。

-  **合理的学习结构** 符合电脑用户的特点和学习习惯，内容起点低，操作上手快，学习效果好。
-  **简练流畅的语言** 不讲深奥的原理，不涉及不常用的知识，只介绍学习电脑应用最需要的内容。
-  **丰富实用的示例** 以详细、直观的步骤讲解相关操作，每本图书都包含众多精彩示例。
-  **难易适中的习题** 图书的每章都附有众多紧扣所讲内容的典型习题，以帮助读者巩固重点知识、自测掌握程度。
-  **多媒体自学光盘** 借助多媒体光盘所特有的直观、生动、交互性好等优点，在电脑上实现多媒体教学的目的，轻松领会知识的难点和重点，达到无师自通的效果。

丛书的读者对象

“新电脑课堂”丛书以及配套的多媒体自学光盘面向初级和中级电脑用户。

即使您不了解任何电脑应用知识，也没有看过任何其他资料，通过学习这套丛书，即可轻松跨入电脑应用的精彩世界。如果您已对电脑应用知识和技巧略知一二，这套丛书也同样适合，它将成为您快速提高电脑水平的好帮手！

丛书的内容

本套丛书包括：

《**电脑入门**》全面介绍了电脑软硬件的基础知识，包括电脑的基本操作、操作系统的使用、中文输入法、电脑娱乐、网上冲浪、病毒防治和电脑维护等内容。

《上网入门》介绍了网络浏览器和电子邮件、网上信息搜索、网上聊天交友、网上下载、网上看电影、网络安全和制作个人网站等方面的知识。

《操作系统——Windows XP》介绍了Windows XP的基本概念和操作、操作系统的各种设置，以及网络应用和家庭办公方面的知识。

《办公应用——Office 2003》介绍了Microsoft Office 2003及其组件，包括Word, Excel, PowerPoint, Access, FrontPage 和 Outlook。

《工具软件》介绍日常工作与生活中最实用、最流行的电脑工具软件，涉及网页浏览、邮件收发、文件下载、网上联络、影音播放、图像处理、文件压缩和系统维护等方面。

《电脑组装》介绍了电脑组成的基础知识以及各种硬件设备的功能和特性，并着重介绍了各种硬件的选购要点，还详细介绍了如何将配件组装成一台电脑的操作步骤。

《五笔字型》详细介绍了86版和98版五笔字型输入法的字根记忆、拆字方法、编码规律和简码输入。

《电脑应用技巧》介绍了大量电脑应用中的操作技巧，涉及Windows操作系统、注册表、Office 办公软件、邮件收发软件以及聊天工具软件等方面。

《电脑故障排除》介绍了大量关于电脑软硬件方面的故障排除方法，涉及电脑硬件、Windows 操作系统、常用软件、局域网、Internet 连接和电脑安全等方面。

《数据库应用——中文版Access 2003》Microsoft Access是最杰出的多媒体数据库管理软件之一，本书细致而全面地介绍了如何使用Access创建并应用数据库。

《网页制作——中文版Dreamweaver 8》从Dreamweaver 8的基础入手，以时尚的创意、详细的讲解、精美的实例贯穿全书，以功能及应用为主要思路，轻松学会网页制作的方法。

《图形图像——中文版Photoshop CS2》Photoshop是最流行的图形图像处理软件之一，本书介绍了该软件的基础知识、编辑操作、图层和蒙版、通道、路径和滤镜等方面的内容。

《网上动画——中文版Flash 8》本书详细而全面地介绍了Flash 8的基本工具、常用组件的功能和用法，以及如何轻松、高效地制作精美且功能全面的Flash动画。

丛书的使用约定

在“新电脑课堂”丛书的正文中，我们使用了以下约定，请读者注意：

命令和选项 为了区分命令、对话框、按钮、选项等的名称，我们使用“【 】”将其括了起来。例如，【确定】按钮、【保存】对话框，表示在界面上可以找到标有“确定”字样的按钮和标有“保存”字样的对话框。

级联菜单 为了简化文字描述与查看方便，我们将一系列连续的菜单操作通过“⇨”连接起来。例如，“在系统任务栏上选择【开始】⇨【所有程序】⇨【附件】⇨【画图】菜单命令”，表示先单击【开始】按钮，打开【所有程序】菜单，再展开【附件】子菜单，最后单击【画图】命令。

按钮图标 当正文中提到键盘上的按键时，我们使用按钮图标进行了代替，并使用“+”连接了需要同时按下的组合键。例如，“按Enter键”表示按键盘上的Enter（回车）键，“按Shift键”代表按键盘上的Shift键，而“按Ctrl+C组合键”则表示在按住键盘上的Ctrl

键的同时按C键。

本套丛书中还使用了大量图标来提示某方面的信息。例如，“注意”表示其包含的文字需要读者多加注意，“提示”表示其包含的文字有一定启发作用，而“技巧”则表示教你一个操作技巧，等等。这有助于喜欢快速浏览图书的读者快捷地找到需要的信息，也有助于强调某些文字的重要性。各种图标的含义基本上是一目了然的，这里就不再介绍了。

疑难解答服务

为更好地服务于广大读者和电脑爱好者，加强出版者和读者的交流，我们推出了网上和电话疑难解答服务。

网上疑难解答

网址: faq.hxex.cn E-mail: faq@hxex.cn

服务时间: 工作日 9:00~17:00 有人值班，其他时间可以留言。

电话疑难解答

电话号码: 010-88253801-168

服务时间: 工作日 9:00~11:30, 13:00~17:00。

丛书的作者和编委

本套丛书的作者和编委会成员均是多年从事电脑应用教学和科研的教师或学者，有着丰富的教学经验和实践经验，其中大部分作者和编委已经编写和出版了多本电脑书籍。“新电脑课堂”是众多教师和学者多年科研成果、教学经验的精华提炼，是专为电脑初学者和中等水平读者“量身打造”的自学读物。

参加本书编写工作的有: 刘涛、刘翌宇、高振方、李明、贾振华、陈雪峰、李超、李帅、吴宇浩、郭红军、纪雅林、公平、杨世强、王学敏、姚惠莉、金晓鸥、李国丽、张小军、周帅、孙旗、简洁、高玥、邹婷、何昱等。

结束语

愿凝聚着几十位作者、编辑和多媒体开发人员的汗水和心血的“新电脑课堂”帮您搭上通向成功的高速列车!

电子工业出版社

《新电脑课堂》多媒体自学光盘使用说明

本套光盘是《新电脑课堂》系列图书的配套多媒体自学光盘，以下是本套光盘的使用说明。

一、运行环境要求

操作系统：Windows 98/Me/2000/XP 各种版本

屏幕分辨率：不小于 800 × 600 像素

CPU：奔腾 200 以上

屏幕色深：不低于 16 位色

内存：64 MB 以上

声音回放设备：16 位以上声卡

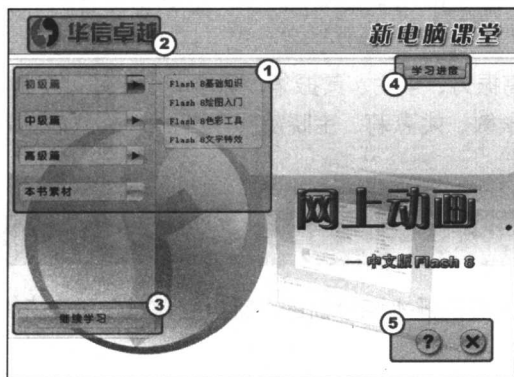
二、安装和运行

将《新电脑课堂》光盘放入光驱，系统将自动运行 Autorun 程序，进入安装界面，开始安装。安装完毕后，光盘启动教学程序，出现运行主界面。

提示：安装完《新电脑课堂》光盘后，在 Windows 系统【开始】菜单的【程序】子菜单下，将显示【华信卓越】⇨【新电脑课堂】程序项。今后，用户可以从这里启动自学光盘。

三、使用说明

启动光盘教学程序后，出现程序主界面，如下图所示。



主界面功能：

① **菜单：**在此进行学习内容的选择，选择后进入相应部分的学习。

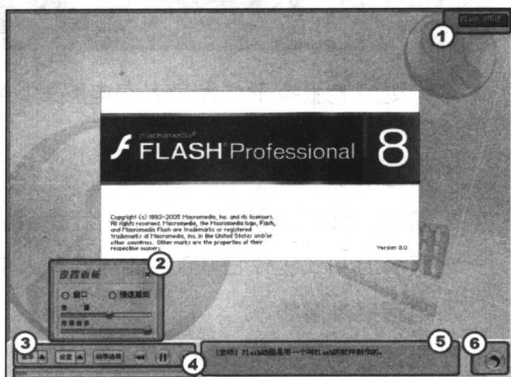
② **网站链接：**单击这个按钮，可以访问华信卓越公司的网站。

③ **继续学习：**单击该按钮，返回到上次退出光盘时所处的章节位置开始学习。

④ **学习进度：**单击该按钮显示用户对自学光盘每章内容学习的进度。

⑤ **功能按钮：**左边为【使用指南】按钮，单击后打开光盘使用说明；右边为【退出】按钮，单击该按钮退出自学光盘。

在主界面中，单击左侧上部的菜单，进入相应的学习部分。其底层界面如下图所示。



底层界面功能：

① **章节标题：**显示当前所学习章节的名称。

② **设置面板：**单击【设置】按钮，将出现该面板。【窗口】——在此处可以设置是否以窗口模式进行播放，如以窗口模式播放，可以一边学习一边在 Windows 中进行操作；【慢速播放】——选择此项，在每句讲解之后停留 5 秒以方便用户阅读解说文字；【音量】、【背景音乐】——在此调节解说音量和背景音量的大小。

③ **功能区：**包括【菜单】、【设置】、【边学边练】、【后退】、【暂停/播放】和【前进】选项。

④ **进度条：**显示当前内容的学习进度。

⑤ **解说文字区：**显示当前讲解内容的文字。

⑥ **返回按钮：**单击此按钮，返回主界面。

四、快捷键列表

Esc：退至主界面

→：前进

←：后退

空格键：暂停/播放学习内容

主键盘区 1 至 9：更换背景音乐

主键盘区 0：背景音乐开关

五、图书相关资源

在自学光盘的根目录下，book 文件夹中的内容是图书的相关资源，其中包括实例程序文件和有关素材。

目录 Contents

第1章 Flash 基础知识

1.1	Flash 8 新功能介绍和概述	1
1.1.1	Flash 8 的新功能	1
1.1.2	Flash 8 的安装	5
1.1.3	Flash 8 的启动	8
1.1.4	Flash 8 工作界面	8
1.1.5	退出 Flash 8	10
1.2	Flash 8 文档操作	10
1.2.1	打开 Flash 8 文档	10
1.2.2	新建 Flash 8 文档	11
1.2.3	保存 Flash 8 文档	11
1.2.4	关闭 Flash 8 文档	12
1.2.5	典型案例: Flash 文档的操作	12
1.3	Flash 8 绘图工具与动画场景设置	14
1.3.1	认识 Flash 8 的绘图工具箱	14
1.3.2	设置舞台	15
1.3.3	标尺、辅助线和网格	16
1.3.4	场景操作	18
1.4	典型案例: 设置第一个 Flash 文档	19
1.4.1	设定舞台场景	19
1.4.2	创建动画效果	20
1.4.3	测试动画	23
1.4.4	影片的保存、导出和发布	24
习题一		26

第2章 Flash 绘图入门

2.1	Flash 8 的绘图基础	27
2.2	选择工具与对象的选择	27
2.2.1	选择工具	27
2.2.2	部分选取工具	30
2.3	Flash 8 中的对象绘制模式	31
2.4	绘制路径	32
2.4.1	线条工具	32
2.4.2	铅笔工具	34
2.4.3	钢笔工具	35
2.5	绘制简单图形	37
2.5.1	椭圆工具	37
2.5.2	矩形工具	37

2.5.3	多角星形工具	38
2.5.4	刷子工具	39
2.5.5	橡皮擦工具	41
2.5.6	典型案例：擦图像和文字	43
2.6	案例赏析	44
2.6.1	典型案例：美人头绘制	44
2.6.2	典型案例：中国工商银行标志	51
习题二		55

第3章 Flash 色彩工具

3.1	色彩工具的使用	57
3.1.1	墨水瓶工具	57
3.1.2	典型案例：给图形添加边框路径	58
3.1.3	颜料桶工具	59
3.1.4	滴管工具	60
3.1.5	典型案例：给对象添加颜色	61
3.1.6	填充变形工具	61
3.1.7	典型案例：立体的按钮	64
3.2	Flash 8 的颜色管理	65
3.2.1	颜色样本	65
3.2.2	混色器	66
3.2.3	典型案例：给美女换衣服	69
习题三		70

第4章 Flash 文字特效

4.1	添加文本	72
4.1.1	输入文本	72
4.1.2	修改文本	73
4.1.3	设置文本属性	74
4.1.4	典型案例：网页顽主文字 LOGO	76
4.2	文本的转换	77
4.2.1	分离文本	77
4.2.2	编辑矢量文本	78
4.3	文本的类型	78
4.3.1	静态文本	79
4.3.2	动态文本	79
4.3.3	输入文本	80
4.3.4	典型案例：左进右出的文字	80
4.4	案例赏析	81
4.4.1	空心文字	81
4.4.2	彩虹文字	83
4.4.3	金属文字	85
4.4.4	披雪文字	87
4.4.5	立体文字	89

4.4.6 位图填充文字	91
习题四	93
第5章 Flash 的对象编辑和变形	
5.1 Flash 8 中对象的来源	94
5.1.1 在 Flash 8 中自行绘制对象	94
5.1.2 导入外部对象	96
5.2 素材基础知识	99
5.2.1 Flash 8 的图片素材	99
5.2.2 Flash 8 的声音素材	101
5.2.3 Flash 8 的视频素材	101
5.2.4 典型案例：电视机效果	102
5.3 编辑位图	108
5.3.1 设置位图属性	108
5.3.2 套索工具	109
5.3.3 典型案例：贺卡制作	110
5.3.4 转换位图为矢量图	116
5.4 编辑图形	118
5.4.1 任意变形工具	118
5.4.2 变形命令	122
5.4.3 典型案例：倒影效果	123
5.4.4 组合与分散到图层	125
5.4.5 【对齐】面板	126
5.4.6 【变形】面板和【信息】面板	127
5.4.7 典型案例：折扇的制作	128
5.5 修饰图形	130
5.5.1 优化路径	130
5.5.2 将线条转换为填充	131
5.5.3 扩展填充	132
5.5.4 柔化填充边缘	132
5.6 辅助工具	133
5.6.1 手形工具	133
5.6.2 缩放工具	134
习题五	134
第6章 Flash 元件和库	
6.1 元件	136
6.1.1 元件的类型	137
6.1.2 创建图形元件	137
6.1.3 创建按钮元件	139
6.1.4 典型案例：文字按钮的制作	143
6.1.5 典型案例：隐藏按钮的制作	145
6.1.6 创建影片剪辑元件	148
6.1.7 编辑元件	151

6.2 元件的实例	153
6.2.1 创建元件的实例	153
6.2.2 修改元件的实例	154
6.2.3 实例的颜色设置	156
6.3 元件库	157
6.3.1 元件库的基本操作	157
6.3.2 调用其他动画的库	159
6.3.3 公用库	160
6.4 案例赏析	161
6.4.1 水晶按钮	161
6.4.2 跟随鼠标的边框按钮	165
习题六	169

第7章 Flash 特效的应用

7.1 添加滤镜效果	170
7.1.1 投影	171
7.1.2 模糊	172
7.1.3 发光	173
7.1.4 斜角	173
7.1.5 渐变发光	174
7.1.6 渐变斜角	175
7.1.7 调整颜色	176
7.2 典型案例：立体按钮的制作	177
7.3 Flash 8 中的混合模式	180
7.3.1 混合模式概述	180
7.3.2 添加混合模式效果	181
7.4 时间轴特效的应用	184
7.4.1 时间轴特效的添加方法	184
7.4.2 时间轴特效设置	186
习题七	192

第8章 Flash 帧和图层的基本操作

8.1 帧的基本操作	193
8.1.1 帧的类型	193
8.1.2 创建与删除帧	194
8.1.3 选择和移动帧	195
8.1.4 编辑帧	196
8.2 图层的基本操作	198
8.2.1 图层的概念	199
8.2.2 图层的基本操作	199
8.2.3 引导层	203
8.2.4 遮罩层	205
习题八	207

第9章 Flash 动画制作初步

9.1 逐帧动画	208
9.1.1 导入素材生成动画	208
9.1.2 逐帧动画制作进阶	210
9.2 补间动画	211
9.2.1 运动补间动画	212
9.2.2 形状补间动画	216
9.2.3 形状提示	218
9.3 案例赏析	220
9.3.1 数码相机网络广告	220
9.3.2 钟表动画	225
习题九	229

第10章 Flash 高级动画制作技巧

10.1 引导线动画	230
10.2 遮罩动画	233
10.2.1 遮罩层动画	233
10.2.2 被遮罩层动画	236
10.3 复合动画制作	238
10.4 案例赏析	241
10.4.1 探照灯效果	241
10.4.2 科技之光	244
习题十	246

第11章 声音的编辑和使用

11.1 添加声音	248
11.1.1 Flash 中的声音文件	248
11.1.2 为关键帧添加声音	250
11.1.3 为按钮添加声音	250
11.2 编辑声音效果	251
11.2.1 在【属性】面板中编辑声音	251
11.2.2 在【编辑封套】对话框中编辑声音	253
11.3 压缩声音	255
11.3.1 使用【声音属性】对话框	256
11.3.2 使用【ADPCM】压缩选项	256
11.3.3 使用【MP3】压缩选项	257
11.3.4 使用【原始】压缩选项	258
11.3.5 使用【语音】压缩选项	258
习题十一	259

第12章 ActionScript 函数基础

12.1 【动作】面板简介	260
---------------------	-----

12.2 添加函数的方法	261
12.2.1 为关键帧添加动作	261
12.2.2 为按钮元件添加动作	262
12.2.3 为影片剪辑元件添加动作	262
12.2.4 理解 ActionScript	262
12.3 ActionScript 基本函数应用	262
12.3.1 控制影片的播放和停止	262
12.3.2 跳转语句	264
12.3.3 停止所有声音的播放	265
12.3.4 Flash 播放器控制语句	266
12.3.5 转到 Web 页	267
12.3.6 加载/卸载外部影片剪辑	269
12.3.7 加载变量	270
12.3.8 设置影片剪辑元件的属性	271
12.3.9 复制影片剪辑元件	273
12.4 “行为”的使用	274
12.5 案例赏析	275
习题十二	278

第 13 章 Flash 组件应用

13.1 认识 Flash 8 中的组件	280
13.2 组件的应用	280
13.2.1 按钮 Button	281
13.2.2 复选框 CheckBox	281
13.2.3 下拉列表框 ComboBox	283
13.2.4 列表框 List	284
13.2.5 滚动窗 ScrollPane	285
13.2.6 单选按钮 RadioButton	287
13.3 案例赏析	288
习题十三	290

第 14 章 优化与发布动画

14.1 优化动画	291
14.2 发布动画	292
14.2.1 发布设置	293
14.2.2 发布 Flash 影片	293
14.2.3 发布 HTML 网页	294
14.2.4 发布 GIF 图像	295
14.2.5 发布 JPEG 图像	295
14.2.6 发布 QuickTime 影片	296
14.3 发布预览	297
习题十四	297

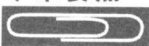
习题答案

Chapter

第 1 章

Flash 基础知识

本章要点



Flash 8 的基本概念

Flash 8 的新功能

Flash 8 的文档操作

Flash 8 的基本设置

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的创作矢量动画和多媒体的专业软件, 用于网页设计和多媒体创作等领域, 功能非常强大; 使用 Flash, 可以轻松创建网页上动态、交互的多媒体内容。欢迎大家进入 Flash 动画设计的世界。

1.1

Flash 8 新功能介绍和概述

在 2005 年的最后一个季度, Macromedia 公司推出了 Flash 软件的最新版本, 并且给这个最新版本取了一个极其幽默的项目代号“8 ball”。Flash 8 分为两个版本: Flash Professional 8 和 Flash Basic 8。前者针对 Flash 设计人员, 后者针对 Flash 程序开发者。

1.1.1

Flash 8 的新功能

Flash 8 中引入了 Flash 早期版本所没有的几种高级技术, 使得包含内容较多的动画在最终完成时也只生成较小的文件。可以说, Flash 8 的推出将会掀起 Flash 设计领域中一场新的革命。

实时渲染滤镜

Flash 8 减轻了 Flash 播放器的渲染工作, 在 Flash 文件中使用标签, Flash 播放器可以在用户与 Flash 文件交互时实时渲染滤镜。这意味着 Flash 8 已经能够合并内建的滤镜效果, 像投影、模糊、内外发光、斜角、渐变斜角、调整颜色等, 使用户获得更丰富的体验。这些滤镜或可视效果能够被应用到影片剪辑元件、按钮元件或文本上, 当在网页中运行时, 通过播放器渲染并显现出来, 如图 1.1 所示。

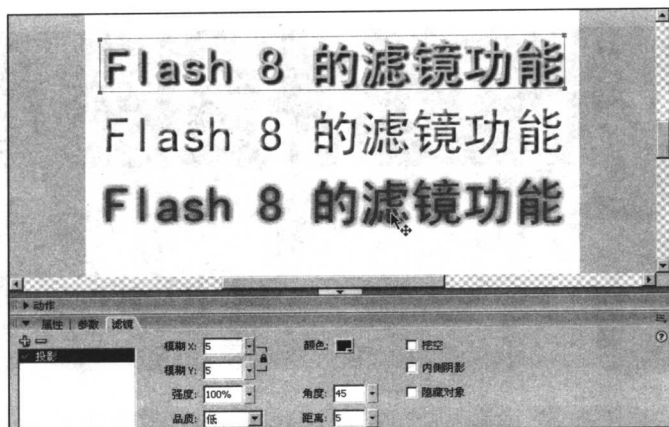


图 1.1 Flash 8 的滤镜功能

运行时位图缓冲

Flash 8 的另一种新功能叫做位图缓冲, 设计者可以将任何影片剪辑元件指定为一个位图, 在使用 Flash 播放器运行时获得缓冲, 以提高影片播放速度。影片剪辑元件可以使用属性检查器或 ActionScript 指定为位图, 这些指令在运行时传给播放器, 节省了通常情况下处理器计算矢量图形的时间。即便对象作为位图被缓冲, 对象的矢量数据仍然被保留下来, 设计者可以在任何时候将其转换回矢量对象, 如图 1.2 所示。

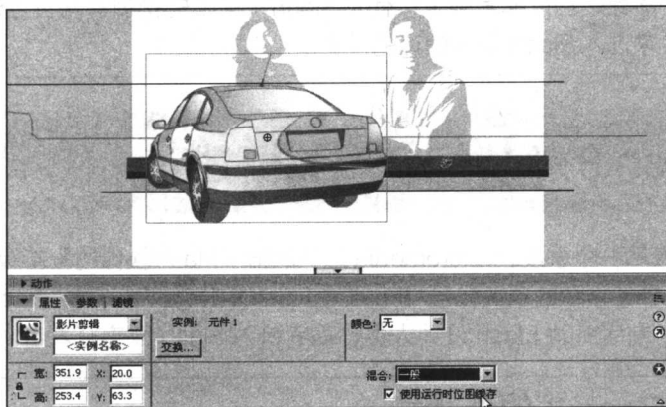


图 1.2 Flash 8 的位图缓冲功能

FlashType 字体渲染引擎

Flash 8 允许用户使用 FlashType 字体渲染引擎对字体做更多的控制。Flash 8 包含字体渲染的预置, 为动画文本提供等同于静态文本的高质量优化。新的渲染引擎使得文本即使使用较小的字体看上去也能更加清晰, 这一功能是 Flash 8 的一个重大改进, 如图 1.3 所示。

时间轴特效功能

动画设计者将会享受新的时间轴特效功能所带来的乐趣, 使用时间轴特效可以快速地创建特定的动画效果, 并且可以直观地控制所有的动画补间属性, 如图 1.4 所示。

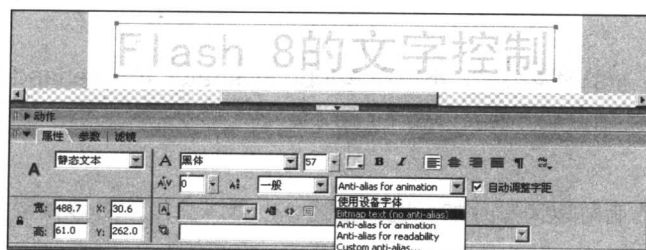


图 1.3 Flash 8 的字体渲染引擎

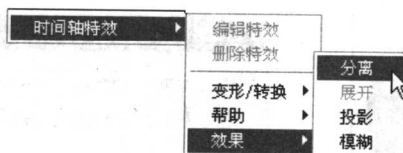


图 1.4 Flash 8 的时间轴特效

全新的视频编码技术

Macromedia在早期版本的Flash中，曾经就已经试图通过引入Flash视频来扩展交互式的Web体验。Flash 8继续这一目标，并采用了一种新的视频编码技术，扩展了面向Web的视频解码选项。除了在Flash Player中加入新的视频解码器之外，Macromedia同时在Flash Professional中加入了一个独立的视频解码器。设计者可以选择使用Sorenson Spark编码或新的On2 VP6编码。新的On2 VP6编码的目标是在提供一种丰富的交互式体验的同时，使文件大小保持最小，与Apple支持的视频编码H.264类似。新的视频工具也为开发者提供了优化视频内容质量和文件大小的高级选项，如图 1.5 所示。

增强的库

当重新启动程序后，【库】面板会自动保存原有的设置，并停在之前所放的位置上。如果同时打开多个源文件，可以通过下拉菜单在一个【库】面板上进行切换，也可以锁定某一个库，如图 1.6 所示。



图 1.5 Flash 8 中的视频

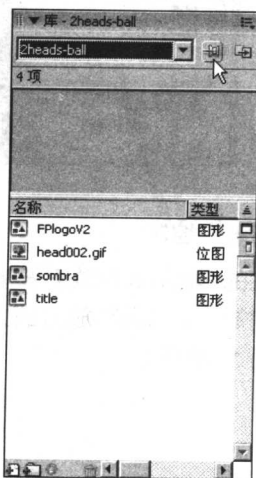


图 1.6 Flash 8 中的【库】面板