



✓ 培训专家
网页设计师

职业版

Flash 8 中文版

彭宗勤 孙利娟 徐景波
飞思教育产品研发中心

编著
监制

基础与实例教程

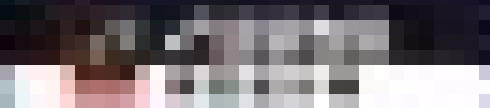
- ◇ 以国内流行的IT职位需求为切入点
- ◇ 一切为就业应用服务
- ◇ 即学即用
- ◇ 手把手传递职场第一手技能
- ◇ 目标式案例教学
- ◇ 紧扣培训学校教学需求
- ◇ 多媒体视频讲解

附书光盘内容为
书中实例素材及
多媒体视频讲解
文件



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

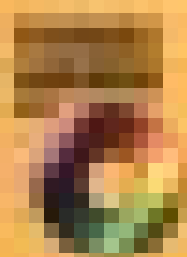


Flash 8 中文版

清华大学出版社

基础与实例教程

- 1. 了解Flash 8 的基本概念
- 2. 了解Flash 8 的界面
- 3. 了解Flash 8 的元件实例
- 4. 了解Flash 8 的时间轴
- 5. 了解Flash 8 的影片剪辑
- 6. 了解Flash 8 的动画
- 7. 了解Flash 8 的交互
- 8. 了解Flash 8 的发布



清华大学出版社

✓ 培训专家
网页设计师

职业版

Flash 8 中文版

彭宗勤 孙利娟 徐景波
飞思教育产品研发中心

编著
监制

基础与实例教程



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash 8 是 Flash 的最新版本。全书共包括 15 章, 分别讲述 Flash 8 的工作环境、新功能、Flash 绘图、动画基础、元件和实例、声音和视频、文字、滤镜、混合模式、时间轴特效、行为、模板、ActionScript 2.0 入门与进阶、组件、动画发布等。本书除了系统地讲解 Flash 软件知识外, 还根据 Flash 软件职业应用的实际领域, 讲述网站首页、电子贺卡、Flash 游戏、Flash 多媒体课件等高级案例的制作技巧和方法。

为了让读者更轻松地掌握 Flash, 作者制作了配套视频多媒体教学光盘。教学光盘内容提取图书内容的精华, 全程语音讲解, 真实操作演示, 让读者一学就会。另外, 配套光盘资源丰富, 实用性强, 提供本书用到的范例源文件及各种素材。

参加本书编写的作者均为从事 Flash 教学工作多年的资深教师和 Flash 动画设计师, 有着丰富的教学经验和动画设计经验, 因此本书既能作为正规院校和培训学校教学的教材使用, 也适合想快速入门并提高动画和网站制作技术的初、中级用户使用。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版基础与实例教程: 职业版 / 彭宗勤, 孙利娟, 徐景波编著. —北京: 电子工业出版社, 2006.4
(培训专家)

ISBN 7-121-02365-2

I. F... II. ①彭...②孙...③徐... 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 017949 号

责任编辑: 赵红梅 徐 磊

印 刷: 北京天宇星印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 850×1168 1/16 印张: 26.75 字数: 727.6 千字

印 次: 2006 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 7 000 册 定价: 39.80 元 (含光盘 1 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 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

关于“培训专家”丛书

电脑的日益普及,大大改变了各行各业的工作方式和人们的生活方式,越来越多的人在学习电脑、掌握软件,努力与现代信息社会接轨。

在这种需求下,各种电脑培训学校、培训班,如雨后春笋般诞生。许多学校把非计算机专业学生掌握基本电脑技能纳入教学计划中,并有了成体系的规划。根据调查显示,目前市场上虽然有种类繁多的电脑基础书籍,但很多培训学校还在苦恼于很难找到真正适合师生需求的教材。

“培训专家”丛书是电子工业出版社专门面向培训学校开发的专业培训教材,自2002年上市后取得了很好的销售成绩,已经成为市场上一个知名度较高的培训教材品牌。为更好地适应现在的培训市场需求,今年我们对此系列进行了升级改版,突出为职业培训量身定制的特色,满足就业技能的教育需求,更加贴近广大读者日益增长的职业化需求。我们在继承原有“培训专家”系列图书特色的基础上,进一步把内容做“精”,把形式做“活”,聘请长期从事计算机就业培训的老师倾力写作,更加突出了本套图书的两个最主要的编写目的:一是让培训班的老师上课时便于教学;二是方便读者理解和阅读,用最少的时间和金钱去获得更多的知识,从而能更好地应用于实际工作中。本丛书的特色在于:

- 以国内流行的IT职位需求为切入点,一切为就业应用服务

现在众多的社会培训是面向认证的,可以说是学历教育的翻版。事实上证书只是进入IT行业的敲门砖而已,能否胜任职位工作,要看实际掌握的技能。本套丛书除了适合做培训认证的教材外,也同样适合作为面向职位的就业技能培训教材。

- 即学即用,手把手传递职场第一手技能

本套丛书以提高学员素质为目标,以岗位技能培训为重点,既强调相关职业通用知识和技能的传授,又强调特定知识与技能的培养。

- 目标式案例教学,紧扣培训学校教学需求

没有一种学习方法比通过完整案例边学边练更学得好、学得快,这也是我们多年成功开发培训教材的经验积累。本套丛书采用实用易学的案例贯穿始终,凡关键之处必有案例,在学习的过程中掌握软件的使用方法与技巧。

- 结构设置符合读者需要

教程的章节概述使培训和学习做到有章可循,课后的思考题可以帮助读者巩固学习结果,举一反三,进而充分体现出培训教材的全面性及专业性。在保证教学效果的前提下,本丛书的作者还毫无保留地将现实工作中大量非常实用的经验、技巧贡献出来,精心编写了“加分锦囊”穿插于每课的讲解中,希望可以帮助读者更出色地完成工作。

- 图例解说式的写作手法

在书中尽量以活泼直观的图例方式来取代文字说明,是为了让读者真正直观地学习,大大减少思考的时间,从而使学习的过程更加轻松有效。

职业导航

如今电脑已经成为艺术设计领域中不可缺少的工具,广告、装帧、网页、装饰装潢等领域的设计工作都依靠电脑来完成。因此,掌握基本的电脑设计技能是进入设计领域,谋求一份理想工作的重要前提。我们精心编制了如下“职业导航”,给出读者心中目标职位所需掌握的知识结构及进修方向,希望可以帮助读者明确目标,避免走弯路,成功就业。

目标职位	平面美术师	网页设计师	网站工程师	装饰装潢设计师	多媒体制作师	游戏动画设计师
知识结构	必修技能	Photoshop Dreamweaver Flash Photoshop	Dreamweaver ASP	3ds max AutoCAD	Authorware Flash	3ds max
	加分选修	CorelDRAW CorelDRAW Fireworks	JSP ASP.NET	Photoshop	Photoshop	After Effects
就业方向	广告公司 出版社 平面媒体 装帧设计公司 网站 软件公司	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	网站 软件公司 机关、企业信 息部门	装饰装潢公司 建筑设计公司 广告公司	学校 出版社 媒体广告 公司	游戏公司 影视动画机构

关于本书

Flash 是著名的“网页三剑客”软件之一，它以制作网络矢量动画见长。Flash 8 简体中文版是最新发布的软件版本，在很多功能上有较大的改进，更利于开发者使用。

全书共分 15 章。第 1 章讲解 Flash 的工作环境、新增功能和影片文档的基本操作方法；第 2 章通过一些绘图范例，讲解工具箱、面板等在绘图中的应用；第 3 章详细讲解 Flash 制作动画的原理、方法和技巧；第 4 章讲解 Flash 中元件和实例的基本概念，元件的类型和创建方法；第 5 章讲解位图、声音和视频在 Flash 中的应用；第 6 章讲解在 Flash 8 中应用文字的方法和技巧；第 7 章通过一些实际范例讲解滤镜、混合模式和时间轴特效的应用方法和技巧；第 8 章通过范例讲解行为和模板的应用方法和技巧；第 9、10 章由浅入深地讲解了 ActionScript 2.0 的基础知识及应用；第 11 章讲解 UI 组件的使用方法及 Flash 的动画发布功能；第 12、13、14、15 章分别讲解 4 个实际应用范例，使读者能将所学的 Flash 知识融会贯通，应用到实际的制作中去。

为了让读者更轻松地掌握 Flash，本书制作了配套视频多媒体教学光盘。教学光盘内容提取图书内容的精华，全程语音讲解，真实操作演示，让读者一学就会。另外，配套光盘资源丰富，实用性强，提供本书用到的范例源文件及各种素材。

本书由电子工业出版社飞思教育产品研发中心策划并组织编写，由彭宗勤、孙利娟、徐景波主笔，第 1 章到第 4 章由彭宗勤编写；第 5 章到第 8 章由孙利娟编写；第 9 章到第 15 章由徐景波编写。郭刚、许美玲、缪亮、彭宗勤、汪伟怡、贾朝蓉、穆杰、李安强、李捷、朱志国、朱学同、薛丽芳、常运虎、胡正林、盘俊春、刘伟强、杨春发参与了部分范例的编写和多媒体视频教程的制作。

由于作者水平有限，书中难免存在错误和疏漏之处，恳请广大读者批评指正！

飞思教育产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 68134545 88254160

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：http://www.fecit.com.cn http://www.fecit.net

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

第1章 初识 Flash 8	1	2.5.3 绘制一棵树	48
1.1 Flash 8 新增功能	1	2.6 其他绘制工具	50
1.1.1 表现手法	1	2.6.1 铅笔工具	50
1.1.2 文本支持	4	2.6.2 刷子工具	51
1.1.3 脚本增强	4	2.6.3 橡皮擦工具	53
1.1.4 视频支持	5	2.7 对象绘制方法和技巧	54
1.2 Flash 8 工作环境	7	2.7.1 形状和组	54
1.2.1 工作环境简介	7	2.7.2 对象绘制模式	58
1.2.2 面板	10	2.8 情人节贺卡	59
1.2.3 使用网格、标尺和辅助线	21	2.8.1 绘制“烛焰”元件	60
1.3 影片文档的基本操作——投影		2.8.2 绘制“烛身”元件	61
滤镜文字特效	23	2.8.3 绘制“烛光”元件	63
1.3.1 范例简介	24	2.8.4 组装“蜡烛”元件	64
1.3.2 制作步骤	24	2.8.5 绘制“心”元件	65
1.4 本章小结	27	2.8.6 绘制“珍珠”元件	70
1.5 本章习题	27	2.8.7 制作“项链”元件	71
第2章 Flash 绘图	29	2.8.8 制作“情人节”元件	72
2.1 线条的绘制方法	29	2.8.9 完成整个画面制作	73
2.1.1 绘制线条的基本方法	29	2.9 本章小结	74
2.1.2 自定义笔触样式	31	2.10 本章练习	74
2.1.3 快速套用线条属性	31	第3章 动画基础	77
2.1.4 用选择工具改变线条属性	32	3.1 图层的基本操作	77
2.1.5 线条的端点设置	33	3.1.1 新增图层	77
2.1.6 线条的接合	33	3.1.2 图层重命名	78
2.2 线条构图和对象变形	34	3.1.3 选取图层	78
2.2.1 实战练习——绘制星形花	34	3.1.4 删除图层	78
2.2.2 任意变形工具	36	3.1.5 隐藏图层	78
2.3 绘制城市夜景	38	3.1.6 锁定图层	79
2.3.1 用【矩形工具】绘制窗户	38	3.1.7 图层文件夹	79
2.3.2 用“矩形工具”绘制楼房	40	3.2 帧的基本概念和操作	80
2.3.3 复制出楼房群	40	3.2.1 帧的基本概念	80
2.3.4 用形状切割法绘制月牙	41	3.2.2 帧操作	81
2.3.5 用【多角星形工具】		3.3 逐帧动画	83
绘制星星	42	3.3.1 制作逐帧动画——盛开的	
2.4 晶莹剔透的按钮图形	43	雪莲花	83
2.4.1 绘制放射状渐变的圆	43	3.3.2 【绘图纸】的功能	86
2.4.2 绘制线性渐变的椭圆	45	3.4 补间动画	87
2.5 钢笔工具和部分选取工具	46	3.4.1 制作补间动画的方法	87
2.5.1 钢笔工具	46	3.4.2 补间动画的参数设置	88
2.5.2 部分选取工具	47	3.4.3 补间动画应用分析	90

3.4.4 补间动画应用范例 —— 弹簧振子模拟动画	92	4.4.3 影片剪辑在按钮元件中的 应用范例——放电按钮	144
3.5 补间形状	95	4.5 管理、使用“库”	148
3.5.1 制作补间形状的方法	95	4.5.1 认识库面板	148
3.5.2 补间形状的参数设置	96	4.5.2 管理库	149
3.5.3 添加形状提示	97	4.5.3 公用库	151
3.5.4 补间形状范例——窗帘飘动	98	4.6 本章小结	152
3.6 引导路径动画	103	4.7 本章练习	152
3.6.1 制作引导路径动画的方法	103	第5章 位图、声音和视频	155
3.6.2 引导路径动画范例 —— 台风	105	5.1 在Flash中应用位图	155
3.7 遮罩动画	110	5.1.1 导入位图	155
3.7.1 遮罩动画的制作方法	110	5.1.2 为位图去掉背景	156
3.7.2 利用遮罩动画实现电影 镜头效果	112	5.2 在Flash中应用声音	158
3.7.3 遮罩动画应用范例 —— 水波文字特效	114	5.2.1 将声音导入Flash	158
3.8 自定义缓入/缓出动画	116	5.2.2 引用声音	159
3.8.1 制作自定义缓入/缓出 动画的方法	116	5.2.3 声音属性设置和编辑	160
3.8.2 自定义缓入/缓出动画的 参数详解	118	5.2.4 给按钮加上声效	163
3.8.3 自定义缓入/缓出动画范例 —— 逼真弹跳的球	120	5.2.5 压缩声音	163
3.9 本章小结	124	5.3 在Flash中应用视频	166
3.10 本章练习	124	5.3.1 支持的视频类型	166
第4章 元件和实例	127	5.3.2 导入视频	167
4.1 初识元件和实例	127	5.3.3 渐进式下载播放外部视频	171
4.1.1 元件	127	5.3.4 导出FLV视频文件	175
4.1.2 实例	129	5.4 本章小结	176
4.2 元件的类型和创建元件的方法	130	5.5 本章练习	177
4.2.1 元件的类型	131	第6章 文字	179
4.2.2 元件的创建方法	131	6.1 静态文本	179
4.2.3 编辑元件	132	6.1.1 直接在Flash动画中 输入文字	179
4.3 影片剪辑元件	134	6.1.2 导入已有的文本	182
4.3.1 认识影片剪辑元件	134	6.2 Flash 8 文字处理新功能	182
4.3.2 影片剪辑元件应用范例 —— 争奇斗艳的鲜花	136	6.2.1 对字体做特效渲染	182
4.4 按钮元件	139	6.2.2 消除文字锯齿	184
4.4.1 制作变色按钮	140	6.3 动态文本	186
4.4.2 文字按钮和透明按钮	142	6.3.1 动态文本概述	186
		6.3.2 范例——数字倒计时效果	188
		6.4 输入文本	190
		6.4.1 输入文本概述	190
		6.4.2 范例——加法程序	190
		6.5 文字动画特效范例	191

6.5.1 文字分散到层应用范例 ——文字飞舞特效.....	191	8.2 模板.....	253
6.5.2 旋转文字特效.....	194	8.2.1 认识模板.....	254
6.6 本章小结.....	197	8.2.2 照片幻灯片放映模板 应用范例.....	254
6.7 本章练习.....	198	8.2.3 演示文稿模板应用范例.....	257
第7章 滤镜、混合模式和时间轴特效.....	201	8.2.4 专业幻灯片模板应用范例.....	261
7.1 滤镜.....	201	8.2.5 定制模板.....	262
7.1.1 滤镜概述.....	201	8.3 本章小结.....	264
7.1.2 滤镜参数详述.....	204	8.4 本章练习.....	264
7.1.3 滤镜应用范例1 ——流光异彩的按钮.....	210	第9章 ActionScript 2.0 入门.....	267
7.1.4 滤镜应用范例2 ——水波荡漾.....	213	9.1 ActionScript 2.0 开发环境.....	267
7.2 混合模式.....	217	9.1.1 ActionScript 2.0 的 参数设置.....	267
7.2.1 混合模式概述.....	217	9.1.2 “动作”面板简介.....	268
7.2.2 混合模式应用范例 ——动画片头.....	219	9.1.3 管理动作脚本.....	269
7.3 时间轴特效.....	225	9.2 脚本助手.....	271
7.3.1 时间轴特效概述.....	225	9.2.1 认识脚本助手模式.....	272
7.3.2 时间轴特效设置详解.....	227	9.2.2 使用脚本助手创建载入 Gif 动画.....	272
7.3.3 扩展时间轴特效.....	229	9.3 ActionScript 2.0 语言基础.....	274
7.3.4 时间轴特效应用范例 ——满天花雨.....	230	9.3.1 常量.....	274
7.4 综合应用范例——幻彩图片.....	234	9.3.2 变量.....	274
7.4.1 导入图片并制作元件.....	234	9.3.3 运算符和表达式.....	277
7.4.2 用“复制到网格”时间轴 特效制作百网页元件.....	235	9.3.4 函数.....	283
7.4.3 用混合模式制作图片 颜色变化效果.....	236	9.4 事件和事件处理函数.....	284
7.4.4 用滤镜制作边框.....	237	9.4.1 事件分类及处理事件的 方法.....	284
7.5 本章小结.....	237	9.4.2 on()事件和 onClipEvent()事件 处理函数.....	285
7.6 本章练习.....	238	9.4.3 事件处理函数.....	287
第8章 行为和模板.....	241	9.4.4 事件侦听器.....	288
8.1 行为.....	241	9.5 时间轴控制.....	288
8.1.1 行为和行为面板详述.....	241	9.5.1 时间轴控制函数详解.....	289
8.1.2 行为应用范例1——用行为 复制影片剪辑.....	244	9.5.2 时间轴控制应用范例—— 控制动画的播放和跳转.....	291
8.1.3 行为应用范例2——用行为 控制视频播放.....	246	9.6 程序结构.....	293
8.1.4 行为应用范例3——用行为 加载外部图像.....	249	9.6.1 顺序结构.....	293
		9.6.2 选择结构.....	294
		9.6.3 循环结构.....	297
		9.7 本章小结.....	301
		9.8 本章练习.....	301

第 10 章 ActionScript 2.0 进阶.....	303	11.2.3 UI 组件应用范例 2	
10.1 影片剪辑控制.....	303	—— 用户登陆程序	360
10.1.1 影片剪辑属性概述	303	11.2.4 UI 组件应用范例 3	
10.1.2 影片剪辑属性控制范例		—— 限时单项选择题	362
—— 控制蝴蝶.....	305	11.3 动画发布.....	365
10.1.3 影片剪辑复制函数概述	309	11.3.1 发布的文件格式.....	365
10.1.4 影片剪辑复制函数应用		11.3.2 为 Flash SWF 文件格式	
范例 —— 动态背景.....	310	设置发布选项	366
10.1.5 影片剪辑拖动函数概述	313	11.3.3 HTML 参数说明	368
10.1.6 影片剪辑拖动函数应用		11.3.4 使用发布配置文件	371
范例 —— 蝴蝶双飞.....	314	11.3.5 Flash Player 版本检测的	
10.2 影片剪辑的路径.....	317	发布设置	373
10.2.1 绝对路径	317	11.4 本章小结.....	374
10.2.2 相对路径	318	11.5 本章练习.....	374
10.2.3 动态路径	320	第 12 章 Flash 网站动感首页	377
10.3 浏览器/网络.....	321	12.1 范例简介	377
10.3.1 fscommand() 函数.....	322	12.2 制作过程	378
10.3.2 getUrl() 函数.....	322	12.3 本章小结	388
10.3.3 loadMovie() 函数与		12.4 本章练习	388
loadMovieNum() 函数.....	323	第 13 章 电子贺卡	389
10.3.4 loadVariables() 函数与		13.1 范例简介	389
loadVariablesNum() 函数	325	13.2 制作步骤	390
10.4 面向对象编程基础	327	13.2.1 素材的搜集和 Flash	
10.4.1 认识类和对象	328	影片文档的创建	390
10.4.2 MovieClip 类.....	328	13.2.2 元件的绘制.....	391
10.4.3 Sound 类.....	333	13.2.3 场景的组合.....	395
10.5 综合范例	335	13.3 本章小结	399
10.5.1 综合范例 1 ——		13.4 本章练习	399
箭头残影特效.....	335	第 14 章 Flash 游戏.....	401
10.5.2 综合范例 2 ——		14.1 范例简介	401
文字鼠标跟随特效.....	337	14.2 制作过程	402
10.6 本章小结.....	340	14.3 本章小结	409
10.7 本章练习.....	340	14.4 本章练习	410
第 11 章 组件和动画发布	343	第 15 章 Flash 多媒体课件导航系统.....	411
11.1 组件概述	343	15.1 范例简介	411
11.1.1 添加和设置组件的方法	344	15.2 制作过程	412
11.1.2 用动作脚本控制组件	346	15.3 本章小结	418
11.2 UI 组件.....	348	15.4 本章练习	418
11.2.1 UI 组件详解	348		
11.2.2 UI 组件应用范例 1			
—— 民意调查程序	358		

第 1 章 初识 Flash 8

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的一种集动画设计、游戏、Web 网页站点开发等功能于一身的优秀软件。Flash 开拓了网页设计与多媒体制作的新领域，从简单的动画到复杂的交互式 Web 应用程序，从丰富的多媒体支持到流媒体 FLV 视频文件的在线播放，Flash 给开发者更多的想象空间和技术支持，开发者可以结合个人的创意做出有声有色的动画作品及互动性商业网站作品。

Flash 8 简体中文版是最新发布的软件版本，在很多功能上有较大的改进，更利于开发者使用。本章将带你进入 Flash 8 的世界，让你对 Flash 8 的新功能、工作环境等有一个概括的了解。

本
章
导
读

本章带你初识 Flash 8，主要内容有：

- Flash 8 新增功能
- Flash 8 工作环境
- 影片文档的基本操作

1.1 Flash 8 新增功能

Flash 8 在很多功能上有较大的改进，并且新增了一些功能，更利于开发者使用。它提供了更强大的表现手法、文本支持、脚本增强和视频支持。下面就分别介绍一下这些新增的功能。

1.1.1 表现手法

1. 增强的“混色器”面板

打开 Flash 8 的“混色器”面板，会发现界面比以前有了改变。这样更利于设计者对舞台上的对象应用复杂的渐变。另外，新增加了渐变的溢出模式的设置。溢出模式包括三种：扩展（默认模式）、镜像和重复，如图 1-1 所示。

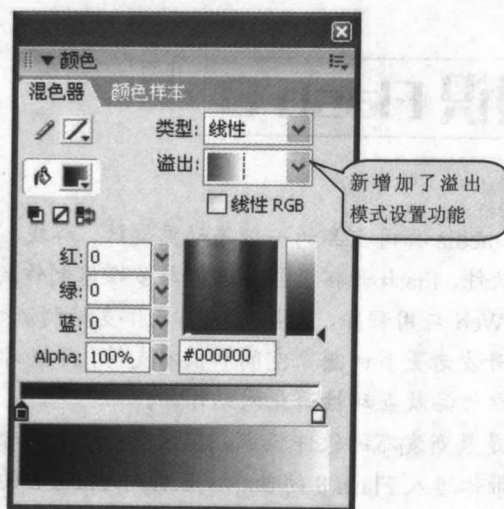


图 1-1 增强的“混色器”面板

2. 改进的“填充变形工具”

以前的“填充变形工具”的手柄都用简单的“方块”、“圆圈”来表示。虽然当鼠标移动上去会改变指针的形状，但这无疑对广大初学者来说是欠考虑的。不过这一切都过去了，Flash 8 带来了更完善的渐变控制。现在的渐变控制手柄更加直观，更方便初学者使用，如图 1-2 所示。

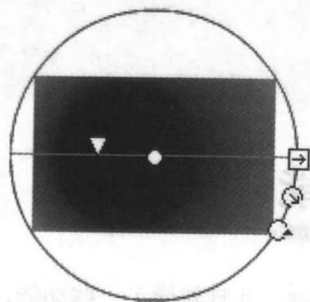


图 1-2 改进的“填充变形工具”

3. 新增加“对象绘制”模式

以前在 Flash 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。

在“工具箱”中选择“线条工具”、“椭圆工具”、“矩形工具”、“铅笔工具”、“钢笔工具”时，“绘图工具箱”下边的“选项”中会出现“对象绘制”按钮，如图 1-3 所示。单击这个按钮，就可以进入到“对象绘制”模式了。

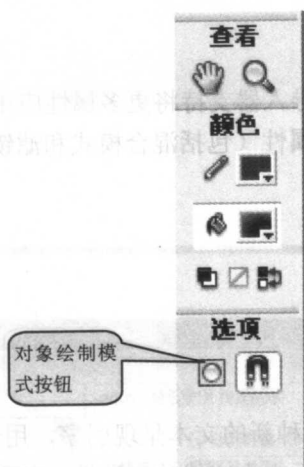


图 1-3 新增加“对象绘制”模式

4. 增强了笔触功能

在之前的 Flash 版本中,线条的端点都是圆头儿的,这是极其不方便的,如果需要制作一个尖头儿或方头儿的线条时(例如表针儿、铅笔、尺子等),还得先把线条转化成填充,然后编辑成型,非常麻烦。而 Flash 8 可以更清楚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 1-4 所示。

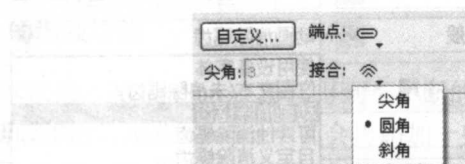


图 1-4 “属性”面板中的笔触设置

另外,笔触的最大值已从 10 像素增至 200 像素,而且现在还可以用渐变填充对笔触着色。这就为设计者提供了更广阔的创作空间。

5. 新增文本手柄功能

Flash 8 的“文本工具”增加了文本手柄功能,可以更轻松地调整文本框的大小和重新定位文本块,如图 1-5 所示。

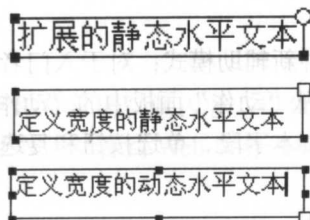


图 1-5 新增文本手柄功能



加分锦囊

Flash 在动画设计、网络横幅广告、网站制作、游戏制作、电子贺卡、手机彩信、多媒体课件等领域有较为广泛的应用。它是动画设计师、广告设计师、网站设计师、网站工程师、游戏工程师、多媒体设计师、网络课件设计师等从业者必须掌握的软件。





6. 改进的 Fireworks 导入器

在 Flash 8 中, Macromedia Fireworks PNG 文件导入器支持将更多属性应用到 Fireworks 图形。当把 Fireworks 文件导入 Flash 时, 不会改变这些图形属性 (包括混合模式和滤镜等特效), 并且可以在 Flash 中进行编辑。

1.1.2 文本支持

1. 新的文本呈现引擎 FlashType

FlashType 是 Flash 8 中的一个新增功能。它是一种新的文本呈现引擎, 用于改善字体的消除锯齿功能和可读性。它增强了 Flash 显示文本的质量和显示文本方式的一致性, 它可以在 Flash 创作环境和发布的 SWF 文件中呈现清晰、高质量的文本。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。显示小字体一直是 Flash 的弱项, 现在, 即使是很小的字体, Flash 也能显示得比较清楚了。

2. 改进的消除锯齿选项

选择“文本工具”后, 打开“属性”面板, 可以发现一个“字体呈现方式”下拉列表, 其中包括为各种文本块指定消除锯齿选项, 这些选项可改进不同环境的文本显示。例如, 可以为动画或为实现可读性而指定消除锯齿, 或应用控制的自定义设置等, 如图 1-6 所示。

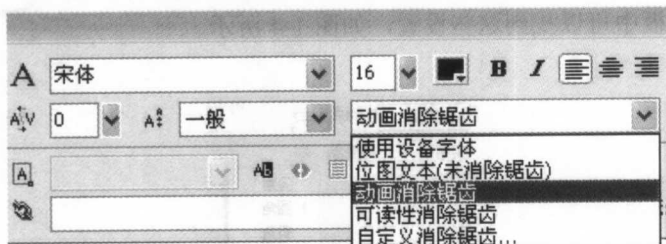


图 1-6 消除锯齿选项

消除锯齿可对文本做平滑处理, 从而使屏幕上显示的字符的边缘更平滑。消除锯齿选项可以通过沿像素边界对齐文本轮廓, 来增强文本的可读性, 这对于清晰地呈现较小的字体尤为有效。

1.1.3 脚本增强

1. 脚本助手

脚本助手是“动作”面板中的一种新辅助模式; 对于入门者来说, 能更轻松地创建脚本, 而不必深入了解 ActionScript。脚本助手通过从“动作”面板中的“动作”工具箱中的选择项, 以及提供一个界面来帮助生成脚本。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, 如图 1-7 所示。

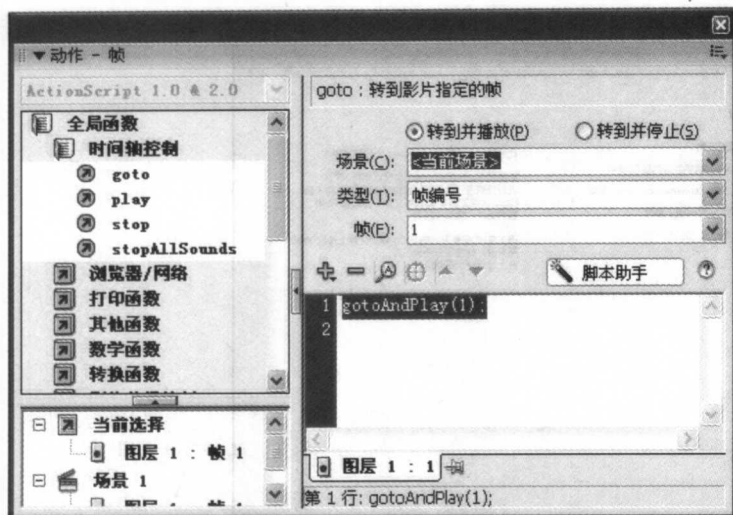


图 1-7 脚本助手

2. ActionScript 2.0 的增强功能

自从 Flash 引入脚本以来, ActionScript 语言得到了不断的完善和发展。每一次发布 Flash 新版本时, ActionScript 中都会再添加一些关键字、对象、方法和其他语言元素。Flash 8 创作环境中也进行了一些与 ActionScript 相关的改进, 引入了一些用于表现功能的新语言元素, 例如滤镜和混合模式。同时它还引入了一些用于应用程序开发的新语言元素, 例如 JavaScript 集成 (ExternalInterface) 和文件 I/O (FileReference 和 FileReferenceList)。

1.1.4 视频支持

1. 改进的视频向导

“视频导入”向导经过改进, 可帮助你部署视频内容, 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, 或导入已部署到 Web 服务器或 Flash Communication Server 上的视频, 如图 1-8 所示。



加分锦囊

Flash 提供了增强的字体光栅化处理功能, 可以指定字体的消除锯齿属性。只有发布 Flash Player 8 的 SWF 文件时, 才能使用增强后的消除锯齿功能。如果发布为 Flash Player 7 或更低版本的文件, 只能使用动画消除锯齿功能。



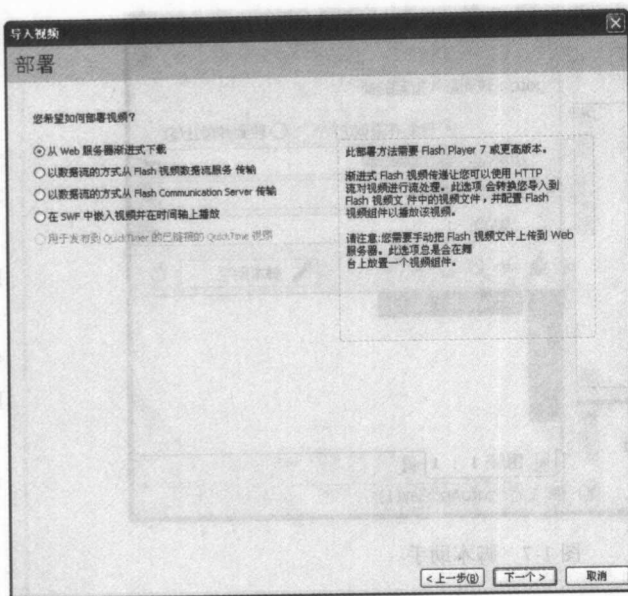


图 1-8 改进的视频向导

2. 新增独立视频编码器

为了改进视频专业人员的工作流程, Flash 8 包含了一个新的独立视频编码器——Flash 8 Video Encoder。它可安装在视频编码专用计算机上, 允许批量处理视频编码, 从而能同时编码多个视频剪辑。使用 Flash 8 Video Encoder 还可以编辑视频剪辑、嵌入提示点, 以及裁切和修剪视频的帧大小, 如图 1-9 所示。

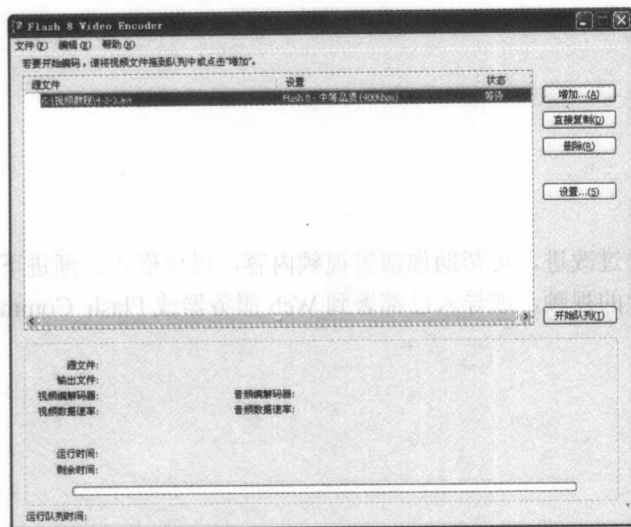


图 1-9 Flash 8 Video Encoder

3. 新增 Alpha 通道支持

使用 Alpha 通道可以将视频处理为透明背景。这样可以将该视频叠加(或复合)到其他 Flash 内容之上, 而视频的主题仍保留在前景中。例如, Alpha 通道的一个常见用法是, 用蓝色屏幕作为背景

来录制演示者的视频剪辑。接下来使用 Alpha 通道编码该视频,将演示者放在作为视频背景的另一个图像的前面。

4. 嵌入视频播放提示点

Flash Video Encoder 允许将提示点直接嵌入 Flash 视频(FLV)文件中。提示点能够使视频回放触发演示文稿中的其他动作,从而可以将视频与动画、文本、图形和其他交互内容同步。将提示点与新的 Flash 视频组件 FLVPlayback 一起使用时,可以在到达单个提示点时,协调视频剪辑的回放和伴随的交互内容。例如,可以创建一个 Flash 演示文稿,使屏幕的一个区域播放视频,而另一个区域显示说明性文字和图形。提示点能够使视频回放触发演示文稿中的这些其他动作,从而创作更加丰富的交互内容。

1.2 Flash 8 工作环境

Flash 以便捷、完美、舒适的动画编辑环境,深受广大动画制作爱好者的喜爱。在制作动画之前,先对工作环境进行介绍,包括一些基本的操作方法及工作环境的组织和安排。

1.2.1 工作环境简介

1. 开始页

运行 Flash 8,首先映入眼帘的是“开始页”,“开始页”将常用的任务都集中放在一个页面中,包括“打开最近项目”、“创建新项目”、“从模板创建”,以及对官方资源的快速访问,如图 1-10 所示。



图 1-10 开始页

如果要隐藏“开始页”,可以单击选择“不再显示此对话框”,然后在弹出的对话框中单击【确定】



加分锦囊

在默认情况下,Flash 使用 On2 VP6 视频编解码器导出要在 Flash Player 8 中进行播放的已编码视频,使用 Sorenson Spark 编解码器导出要在 Flash Player 7 中进行播放的已编码视频。创建使用视频的 Flash 内容时,首选的视频编解码器是 On2 视频编解码器。On2 提供最佳的视频品质组合,同时又能使文件较小。