

附录B Flash 3性能简介

Flash 3不如Flash 4功能多，但还是有许多优秀特性的，如下所示：

- 可产生透明图像。
- 在两关键帧之间可产生形状过渡动画效果。
- 在两关键帧之间可生成运动过渡动画效果。
- 可提供蒙版层。
- 可产生较通用的图符。
- 增强的动作控制命令。
- 可在各帧上添加标签和说明。
- 更清晰的用户界面。
- 增加了Inspector窗口。
- 为选择项提供标准多元选择。
- 当前帧实时切换。
- 可在曲线上添加拐角点。
- 可创建Generator模板。
- 可以自动生成HTML代码。
- 可提供模拟性能报告。
- 支持PNG位图格式。
- 可与Freehand交换文件。
- 可生成独立播放文件。

1. 可产生透明图像。

Flash 3可以生成各种颜色透明的或不透明的过渡颜色效果。这些效果可以用于图符和组的内部填充（见图B-1）。甚至可以将这种效果用到外轮廓线的充填上。

由于Flash 3支持PNG位图格式，所以它也可以输入透明图像。

2. 在两关键帧之间可产生形状过渡动画效果

只要在起始关键帧上设定初始形状，在停止关键帧上设定终止形状，Flash 3可以自动产生形状过渡动画效果。

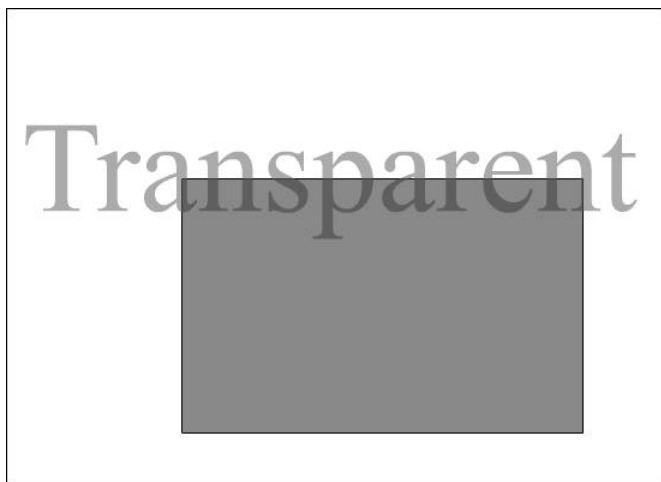
3. 在两关键帧之间可生成运动过渡动画效果

只要在起始关键帧上设定对象的初始位置，在停止关键帧上设定对象的终止位置，Flash 3可以自动产生运动过渡动画效果

4. 可提供蒙版层

蒙版层是用来部分地遮挡被覆盖层画面的内容。在蒙版层所描绘的蒙版形状就是将来被覆盖层可以显露的画面形状。这部分被显露的画面形状可以用来制作运动效果或是运动过渡效果。

5. 可产生较通用的图符



图B-1 透明图像图像效果

Flash 3的图符有三种类型：图像图符、按钮图符和动画片段图符。动画片段图符具有独立的时间线，它可以独立于主时间线在单帧画面上单独运行。

6. 增强的动作控制命令

Flash 3的动作控制命令与Flash 2相比有了很大增强。可以将多条动作控制命令附加到一个事件或一帧画面上。

7. 可在各帧上添加标签和说明

在Flash 3中，每帧画面上可以附加标签和说明文字。

8. 增加了Inspector窗口

Flash 3改进了它的用户界面，特别是增加了 Inspector窗口。通过它可以方便地找到需要的Properties对话框的。

9. 为选择项提供标准多元选择

Flash 3为各选择设定项目都提供了多项标准选择，如，字体、字号等。

10. 当前帧实时切换

Flash 3中，只要在时间线上选中某一帧后，画布上的画面将立即切换成该帧画面。

11. 可在曲线上添加拐角点

Flash 3允许在曲线上添加拐角点，从而改变曲线的形状。

12. 可创建Generator模板

Flash 3可以直接生成 Generator的模板文件，借助服务器端的 Generator可使动画作品具有交互能力。

13. 可以自动生成HTML代码

在Flash 3中带有Macromedia 公司的Aftershock应用软件。通过Aftershock可以把Flash 3的动画文件自动地插入到HTML文件中。

14. 可提供模拟性能报告

通过Flash 3对动画文件的测试功能，可以得到该动画文件在因特网上的模拟传输性能报告。

15. 支持PNG位图格式

Flash 3已经可以全面支持因特网的新位图标准，PNG图像格式。这种文件格式增加了一个可以携带图像透明度信息的Alpha通道。

16. 可与Freehand交换文件

Flash 3可以与Freehand 8直接地无损交换文件。Flash 3可以将Freehand 8的CMYK颜色空间转换成RGB颜色空间。Flash 3还可以通过剪贴板与Freehand 8交换文件。

17. 可生成独立播放文件

Flash 3可以输出不需要任何应用软件就可以自动播放Flash 3动画作品的独立播放文件。