



根据国家教育部最新颁布的计算机教学新大纲

及 Macromedia 厂家发布的最新认证考试大纲要求编写

世纪国家计算机技能型紧缺人才标准培训教材

中文

Flash MX 2004

标准教程

吴杰托 编



- 本书由国内一流专家精心策划与编写
- 全力打造国内经典教材畅销品牌
- 全书结构清晰、范例精美、内容丰富、图文并茂、讲练结合
- 用详细的步骤和最有效的版式使读者如临操作现场，一目了然
- 通过 step by step 的教学方式，带领读者快速提高实战水平



光盘内容为所有范例的视频教学演示、素材及最终效果文件



西北工业大学音像电子出版社



光盘+手册

中文 Flash MX 2004 标准教程

吴杰托 编

西安交通大学出版社

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书内容。

光盘中包含：中文 Flash MX 2004 标准教程

吴杰托 著

出版发行：西安交通大学出版社

通信地址：西安市长安西路123号 邮编：710075

电 话：029-88493844 88491523

网 址：www.xjtu.edu.cn

电子邮箱：xjtu@xjtu.edu.cn

光盘制作：西安交通大学出版社

光盘内容：中文 Flash MX 2004 标准教程

文本印刷：西安交通大学出版社

版 次：2006年1月第1版 2006年1月第1次

经 销：各地新华书店

西安交通大学音像电子出版社

光盘定价：35.00元 (CD+手册)

【内容提要】本手册为光盘《中文 Flash MX 2004 标准教程》配套的使用说明。共分为 12 章，前 11 章介绍了 Flash MX 2004 软件的基础知识、编辑环境、编辑工具和各种命令，并在章后附有实战练习；第 12 章通过制作 5 个典型实例，由浅入深地讲解了 Flash MX 2004 动画的制作方法，使读者在学习和工作中更加得心应手，做到学以致用。附录部分列出了疑难解答，可供读者在学习和工作中参考，进一步掌握 Flash MX 2004。

本手册图文并茂、内容翔实、练习丰富，既可作为各大中专院校及培训中心的 Flash MX 2004 课程教材，也可作为电脑爱好者及专业人员的自学参考手册。

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何手段复制或抄袭

光盘名称：中文 Flash MX 2004 标准教程

文本著作：吴杰托

出版发行：西北工业大学音像电子出版社

通信地址：西安市友谊西路 127 号 邮编：710072

电 话：029-88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：yxb@nwpup.com

光盘制作：西安新科教育科技有限公司

光盘生产：四川省釜山数码科技文化发展有限公司

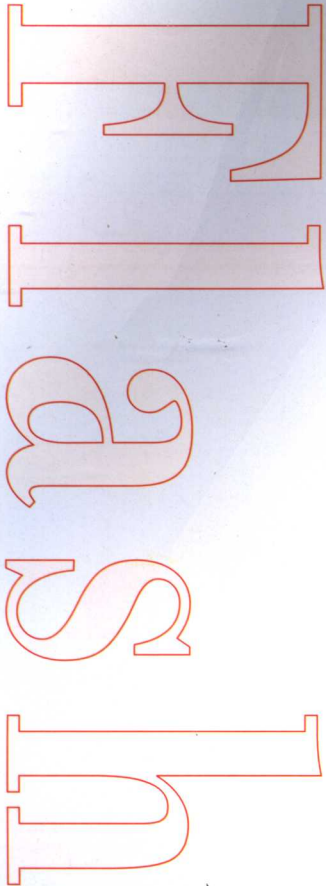
文本印刷：陕西向阳印务有限公司

版 次：2006 年 3 月第 1 版 2006 年 3 月第 1 次

经 销：各地新华书店、软件连锁店

版 本 号：ISBN 7-900677-93-3/TP·71

光盘定价：32.00 元（1CD+手册）



立体文字

Flash MX 2004 标准教程

文字倒影



萤火虫



雪花



跳动的数字

标准教程

分离特效

生活用品
生活用品
学习用品
医疗用品
体育用品

下拉列表



立体矩形



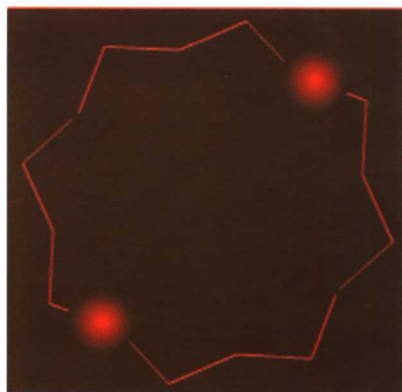
五角星



渐变模糊文字



给按钮添加声音



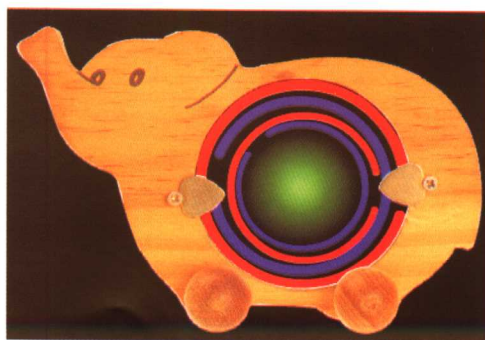
引导图层



星光

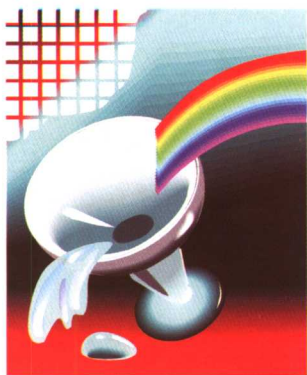


水滴波



旋转的开口圆

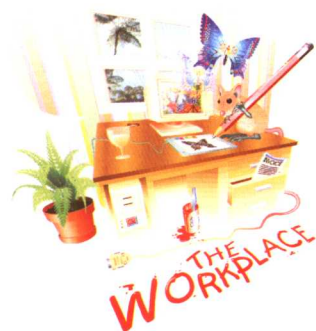
中文 Flash MX 2004 标准教程



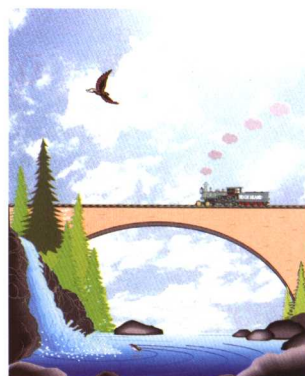
经典实例欣赏一



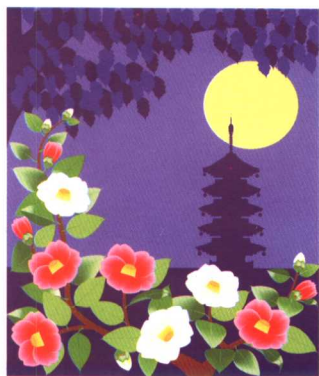
经典实例欣赏二



经典实例欣赏三



经典实例欣赏四



经典实例欣赏五



经典实例欣赏六



光盘使用说明

运行光盘

将光盘放入电脑光驱中，稍等片刻，系统将会自动运行光盘（如果自动运行失败，可以在“我的电脑”中找到西北工业大学音像电子出版社社标 ，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令，打开光盘文件夹，并双击  图标运行应用程序，即可播放光盘），片头过后自动进入光盘主界面，如图 1 所示。

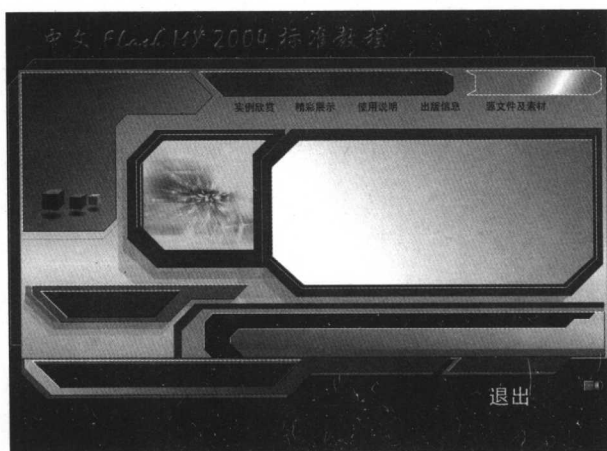


图 1 光盘主界面

功能键介绍

单击主界面上的任意一个内容模块，可进入该内容界面。以实例欣赏为例，进入内容界面后即可自动播放第一个实例的视频演示，如图 2 所示。如果要观看其他实例的视频演示，单击相应的实例名即可进入并进行观看。

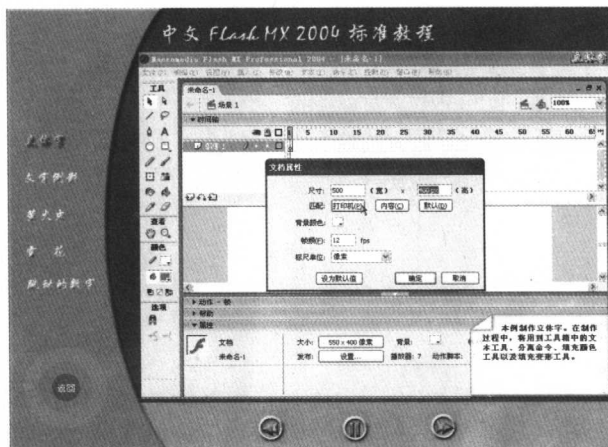


图 2 实例演示界面

现将界面中各功能键的作用介绍如下：



播放：用于播放演示。



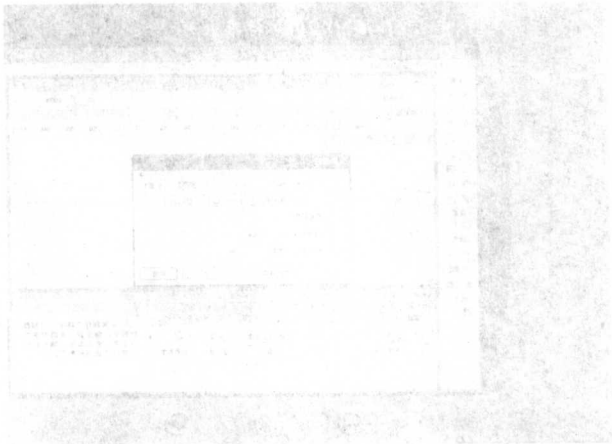
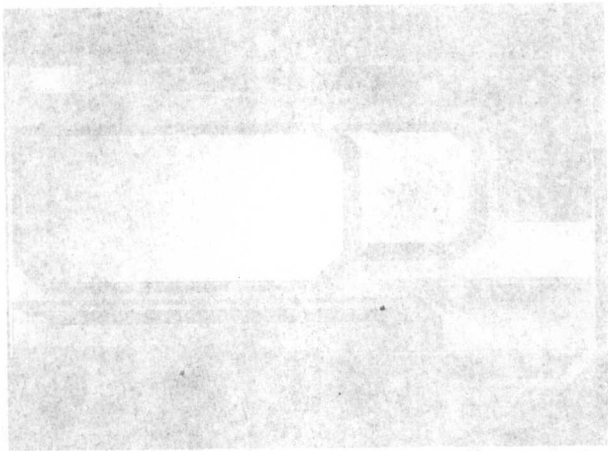
暂停：用于在播放过程中暂时停止。



后退：用于视频播放的后退。



快进：用于视频播放的快进。



目 录

第一章 Flash MX 2004 概述.....	1
第一节 概述.....	2
一、关于 Flash.....	2
二、关于 Flash Player.....	3
第二节 软件的系统需求和安装过程.....	3
一、系统配置.....	3
二、播放器系统要求.....	4
三、安装 Flash MX 2004 软件.....	4
第三节 Flash MX 2004 新增功能.....	6
一、标准版新增功能.....	6
二、专业版新增功能.....	10
第四节 运行 Flash MX 2004.....	11
一、启动 Flash MX 2004.....	11
二、软件激活与注册.....	13
第五节 Flash MX 2004 工作界面.....	15
一、标题栏.....	15
二、菜单栏.....	16
三、工具箱.....	16
四、“时间轴”面板.....	16
五、主场景.....	17
六、“属性”面板.....	17
七、面板组.....	17
第六节 动画实现原理和制作流程.....	18
一、实现原理.....	18
二、fla 文件、swf 文件和 exe 文件的关系.....	18
三、工作流程.....	18
第七节 上机实战——矩形分离特效.....	19
习题一.....	21
第二章 Flash MX 2004 的基础操作.....	23
第一节 文档的基本操作.....	24
一、新建文档.....	24

二、打开文档.....	24
三、保存 Flash 文档.....	25
四、打印文件.....	28
五、退出 Flash 程序.....	30
第二节 编辑区.....	30
一、更改编辑区的大小和背景.....	30
二、更改编辑区的视图.....	31
三、移动编辑区.....	32
第三节 撤销和恢复.....	32
一、使用撤销和恢复命令.....	32
二、使用“历史记录”面板.....	32
第四节 网格、辅助线和标尺.....	34
一、网格.....	34
二、标尺.....	35
三、辅助线.....	35
第五节 颜色的应用以及修改.....	37
一、关于颜色.....	37
二、在“属性”面板中设置颜色.....	40
三、修改填充颜色后的形状.....	40
第六节 上机实战——绘制立体矩形.....	41
习题二.....	44
第三章 绘制与编辑图形.....	45
第一节 几何绘图工具.....	46
一、线条工具.....	46
二、椭圆工具.....	47
三、矩形工具.....	48
四、多角星形工具.....	49
第二节 手绘图形工具.....	49
一、铅笔工具.....	49
二、钢笔工具.....	50
三、刷子工具.....	51
第三节 文本工具.....	52
第四节 编辑修改图形工具.....	54
一、选择工具.....	54
二、部分选取工具.....	56

三、套索工具.....	56
四、任意变形工具.....	57
五、填充变形工具.....	58
六、墨水瓶工具.....	60
七、颜料桶工具.....	60
八、滴管工具.....	61
九、橡皮擦工具.....	62
第五节 查看工具.....	63
一、手形工具.....	63
二、缩放工具.....	64
第六节 导入并处理位图.....	64
一、Flash 支持的图形文件.....	64
二、从外部导入位图.....	65
三、导入 Fireworks PNG 文件.....	68
第七节 编辑导入的位图.....	70
一、调整图像的大小、形状和位置.....	70
二、去除图像背景色.....	72
三、将位图转化为矢量图.....	73
四、使用位图填充文字.....	74
第八节 图形的对齐和组合.....	76
一、图形的对齐.....	76
二、组合图形.....	78
第九节 上机实战——五角星.....	78
习题三.....	80
 第四章 使用文本.....	 81
第一节 文本概述.....	82
一、关于 Unicode 文本编码.....	82
二、关于字体轮廓和设置字体.....	85
第二节 创建文本.....	86
第三节 创建滚动文本.....	88
第四节 设置文本属性.....	89
一、文本属性.....	89
二、锯齿文本.....	90
三、选择字体、磅值、样式和颜色.....	90
四、设置字符间距微调 and 字符位置.....	91

五、设置对齐、边距、缩进和行距.....	93
六、使用户可以选择文本.....	94
第五节 创建字体元件.....	94
第六节 编辑文本.....	96
一、关于编辑文本.....	96
二、选择文本.....	96
第七节 检查拼写.....	96
一、设置检查拼写选项.....	97
二、设置检查拼写功能.....	98
第八节 文本变形.....	99
一、文本变形的的方法.....	99
二、将时间轴特效用于文本.....	100
三、分离文本.....	100
四、将文本链接到 URL.....	101
五、保留丰富文本格式.....	102
第九节 替换缺少的字体.....	103
第十节 用动作脚本控制文本.....	106
一、动态创建和删除文本字段.....	106
二、动态设置文本字段属性.....	107
三、动态设置文本格式.....	108
四、将层叠样式表 CSS 用于文本字段.....	109
第十一节 上机实战——渐变模糊文字.....	109
习题四.....	111
第五章 声音和视频.....	113
第一节 了解声音和视频.....	114
一、声音.....	114
二、视频.....	114
第二节 导入声音.....	114
一、向文档中添加声音.....	116
二、向按钮中添加声音.....	117
三、通过声音对象使用声音.....	117
四、关于使用 Flash Player 访问 MP3 文件中的 ID3 属性.....	118
五、使用声音编辑控件.....	118
六、使用行为控制声音回放.....	119
七、在关键帧中开始播放和停止播放声音.....	121
八、关于 onSoundComplete 事件.....	121

第三节 压缩声音用于导出	121
一、ADPCM 压缩	122
二、MP3 压缩	123
三、原始压缩	124
四、语音压缩	124
五、导出声音的准则	125
第四节 导入视频	125
一、关于导入视频的文件格式	126
二、关于压缩	127
三、用 Sorenson Spark 创建 Flash 视频提示	127
四、控制导入视频文件的回放	128
五、使用“导入向导”导入视频	131
第五节 上机实战——给按钮添加声音	134
习题五	136
 第六章 时间轴	 137
第一节 “时间轴”面板	138
第二节 图层	139
一、层的类型	139
二、创建层或层文件夹	140
三、选择层	140
四、删除层	141
五、复制层	142
六、层的顺序	142
七、重命名图层	143
八、查看层和层文件夹	143
第三节 引导层和遮罩层	144
一、引导图层	144
二、遮罩图层	144
第四节 帧	145
一、帧的类型	146
二、改变帧显示	146
三、插入帧、关键帧和创建补间动画	147
四、选择帧	147
五、移动和删除帧	148
第五节 上机实战——引导图层	148
习题六	152

第七章 元件、实例和库	153
第一节 元件、实例和库资源的概述	154
一、元件的概述	154
二、实例的概述	154
三、库	154
第二节 元件	155
一、元件类型	155
二、将选定元素转换为元件	155
三、创建空元件	156
四、将编辑区中的动画转换为影片剪辑	156
五、复制元件	157
六、创建按钮	158
七、启用、编辑和测试按钮	159
八、编辑元件	159
第三节 实例	160
一、创建实例	160
二、替换实例	161
三、改变实例类型	163
四、更改实例的颜色和透明度	163
五、使用行为控制实例	164
六、分离实例	166
第四节 库	166
一、管理和使用库	169
二、公用库的使用	170
第五节 使用共享库资源	172
一、处理运行时共享资源	172
二、在源文档中定义运行时共享资源	173
三、解决库资源之间的冲突	174
第六节 上机实战——星光	175
习题七	178
第八章 创建动画	179
第一节 动画概述	180
第二节 创建动画的相关知识	180
一、动画中的图层	180
二、“时间轴”面板中的动画表示方式	180
三、创建帧标签	182

四、扩展静止图像.....	182
五、帧速率.....	182
六、绘图纸.....	183
七、移动整个动画.....	186
第三节 分散对象到层.....	186
一、新层.....	186
二、将对象分散到层.....	187
第四节 形状补间动画.....	187
一、应注意的问题.....	187
二、创建形状补间动画.....	188
三、对形状补间动画的提示.....	189
第五节 动作补间动画.....	191
一、动作补间动画的注意事项.....	191
二、创建动作补间动画.....	191
三、动作补间动画的选项设置.....	193
第六节 逐帧动画.....	193
一、逐帧动画原理.....	193
二、创建逐帧动画.....	194
三、延长每个关键帧的播放时间.....	195
第七节 创建遮罩动画.....	195
第八节 上机实战——旋转的开口圆.....	196
习题八.....	200
第九章 关于 ActionScript 脚本.....	201
第一节 ActionScript 脚本概述.....	202
一、什么是 ActionScript 脚本.....	202
二、ActionScript 脚本的类型.....	202
三、面向用户.....	203
四、系统要求.....	203
五、ActionScript 脚本和 JavaScript 之间的差异.....	203
六、ActionScript 脚本编辑器更改.....	204
七、调试方面的更改.....	205
八、新的面向对象编程模型.....	205
第二节 ActionScript 基础.....	206
一、术语.....	206
二、语法.....	209
三、数据类型.....	213

四、变量.....	215
五、运算符.....	215
六、函数.....	219
第三节 ActionScript 脚本的 Unicode 支持.....	221
第四节 ActionScript 脚本编写环境.....	223
一、控制 ActionScript 脚本的执行.....	223
二、检查条件.....	223
三、重复动作.....	224
四、使用“动作”面板和“脚本”窗口.....	225
五、ActionScript 脚本编辑器.....	226
六、管理 fla 文件中的脚本.....	226
七、调试 ActionScript 脚本.....	226
第五节 处理事件.....	228
一、使用事件处理函数.....	229
二、使用事件侦听器.....	230
三、使用按钮和影片剪辑事件处理函数.....	231
四、创建具有按钮状态的影片剪辑.....	231
五、事件处理函数的范围.....	232
六、this 关键字的范围.....	233
第六节 ActionScript 脚本创建交互操作.....	233
一、关于事件和交互.....	234
二、swf 文件回放.....	234
三、跳到某一帧或场景.....	234
四、播放和停止影片剪辑.....	235
五、跳到不同的 URL.....	236
第七节 使用影片剪辑.....	236
一、关于通过 ActionScript 脚本控制影片剪辑.....	236
二、在单个影片剪辑上调用多个方法.....	237
三、加载和卸载其他 swf 文件.....	238
第八节 上机实战——水滴波.....	238
习题九.....	243
 第十章 组件的应用.....	 245
第一节 组件的概念.....	246
一、第 2 版组件的优点.....	246
二、组件类别.....	246
三、关于编译剪辑和 swc 文件.....	247
四、辅助功能和组件.....	247