



Flash MX 2004

中文 **Flash MX 2004**
精彩案例

白金教学

王杰强 编著



兵器工业出版社
北京科海电子出版社

中文 Flash MX 2004 精彩案例白金教学

王杰强 编著

兵器工业出版社

北京科海电子出版社

内 容 简 介

本书通过数 10 个精心遴选的专业案例循序渐进地向读者传授 Flash 技术。该书内容包括：文本图形展示、动画制作、特效制作、电子贺卡制作、网页制作、片头动画制作、电子相册制作、MTV 制作、公益广告制作、课件制作和游戏制作。

全书共分 11 章，第 1 章介绍 Flash 基本概念、操作界面和基本操作技能，帮助不熟悉 Flash 者快速入门。其他章则分专题案例讲解，每个案例由 3 部分组成：实例介绍、实例制作和小结。实例介绍强调实例效果、应用场合及相关软件功能；实例制作则以 step by step 的方式手把手教读者完成案例制作；小结则对实例涉及到的技术进行总结，突出概念、技术、术语及相对难以把握的操作技巧，必要时进行发散性扩充，帮助读者开阔视野，全面把握 Flash 的技术精髓，从而设计出完美的作品。

本书内容翔实、语言简洁，突出实用性，兼顾知识性，适合高校相关专业和各类社会培训班用作教材，也是广大自学读者提高实际操作水平的必备参考书。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash MX 2004 精彩案例白金教学/王杰强编著.

—北京：兵器工业出版社；北京科海电子出版社，2004.5

ISBN 7-80172-239-6

I. 中... II. 王... III. 动画 - 设计 - 图形软件,
Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 042940 号

出 版：兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址：100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

发 行：北京科海电子出版社 www.khp.com.cn

电 话：(010) 82896442 62630320

经 销：各地新华书店

印 刷：北京市耀华印刷有限公司

版 次：2004 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计：林 陶

责任编辑：李翠兰 王超辉

责任校对：刘雪莲

印 数：1 - 5000

开 本：787×1092 1/16

印 张：25.375

字 数：617 千字

定 价：38.00 元（配光盘）

（版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换）

前 言

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司出品的矢量动画编辑软件,它在动画制作、网站设计和游戏娱乐方面有着广泛的应用,目前它的光芒已辐射到除网络应用之外的区域——电子贺卡、游戏、课件、MTV 等。

与 Flash MX 相比,Flash MX 2004 的创作界面更为清新、流畅和精致,让人更容易接受其设计创作的魅力。在更新界面的同时,Flash MX 2004 功能也有所增强,它包含了许多专门设计的功能,简化了以前的复杂任务,提高了生产力。

将近 98% 的用户的浏览器上安装了 Flash Player 播放组件,使用户可以通过浏览器欣赏因特网上丰富多彩的多媒体内容,Flash 已经成为网络多媒体的事实标准,所以对于 Flash MX 2004 的学习和使用,是 Web 设计者的必备技能。

本书依据由浅入深、循序渐进的原则编写,开篇介绍了 Flash 的使用基础,使从未涉足此软件的用户能够轻松上手。每一章的实例都经过精心安排,极具代表性,通过它读者可以体会并掌握该章涉及的基本知识和操作技巧。实例本身具有较强的实用性,读者掌握后可直接应用于实际开发,能够很好地体现学以致用精神。

全书共分为 11 章。第 1 章中将会接触到 Flash MX 2004 的基本概念、制作动画所应具备的准备知识,对于使用 Flash 制作动画时涉及的基本方面做一个全面介绍;第 2 章将就 Flash 中的动画制作技术要点单独列举一个实例,使第 1 章的理论与实际应用相结合;第 3 章将介绍 Flash 特效,包括文本特效和秀图的方法;第 4 章通过生日卡和教师节卡介绍电子贺卡的制作;第 5 章通过图片导航菜单、文字导航栏、搜索引擎、图片浏览器等实例讨论 Flash 的网页制作技术,并对 Flash 的组件技术做了一个很好的总结;第 6 章将通过两个片头动画的制作,介绍如何使您的网站更能吸引眼球;第 7 章介绍 Flash 电子相册的制作,提供的源程序是读者定制自己电子相册的一个绝佳模板;第 8 章介绍 MTV 的制作,介绍 Flash 中处理声音、图像的方法;第 9 章介绍公益广告的制作,展现了 Flash 创意的无限;第 10 章打造了一个全脚本的单摆课件,显示了 Flash 动作脚本的强大威力;第 11 章介绍 Flash 游戏的制作方法,介绍动作脚本的高级编程方法。这些实例向读者全面展示了 Flash 的动感制作魅力和精彩的瞬间,能帮助读者拓展设计空间和眼界。

本书由王杰强执笔编写。此外,蔡宇、刘峰、周小杰、徐红、高林宇、施伟伟、张爱华、缪珩珩、黄瑜、张一琳、冒小飞、张蓓、张英、朱勇、冯志刚、潘华、金伟、缪辉、戴旭东、许宝建、蔡东军、梁小军和刘小松等同志在整理材料方面给予编者很大的帮助,在此,编者对他们表示衷心的感谢。

希望本书能够带给您学习和工作的便利,没有比您对本书的关注更能让编者愉悦的事情了。欢迎您对此书提出改进意见,若有不当之处,也请您与我们联系。

我们的联系方式是: sqq-books@263.net。

编 者

2004 年 5 月

目 录

第 1 章 Flash MX 2004 概述 1

1.1 本章导读	1
1.2 Flash MX 2004 的主要特点	1
1.2.1 易用性与多用性	1
1.2.2 强劲的网络应用	2
1.3 Flash MX 2004 的新功能	3
1.3.1 时间轴特效	3
1.3.2 使用行为控制实例	7
1.3.3 高效的编辑环境	8
1.3.4 更新的模板	8
1.3.5 拼写检查器	10
1.3.6 帮助系统	11
1.3.7 文档选项卡	12
1.3.8 查找和替换	12
1.3.9 发布	12
1.3.10 其余新功能	14
1.4 Flash 的重要概念	14
1.4.1 位图与矢量图	14
1.4.2 Flash 动画的类型	15
1.5 Flash 的操作界面	17
1.5.1 工具箱	17
1.5.2 舞台及工作区	18
1.5.3 时间轴	21
1.5.4 面板	23
1.6 设置首选参数	27
1.6.1 “常规”选项卡	27
1.6.2 “编辑”选项卡	28
1.6.3 “剪贴板”选项卡	29
1.6.4 “警告”选项卡	29
1.6.5 “动作脚本”选项卡	30
1.7 Flash 影片的播放和测试	30
1.7.1 影片播放	31
1.7.2 影片测试	31

1.8 Flash 作品的类别	31
1.8.1 贺卡	31
1.8.2 MTV	32
1.8.3 网页元素	32
1.8.4 互动游戏	33
1.8.5 媒体展示	34
1.8.6 动画短片	34
1.9 本章小结	34

第 2 章 动画制作入门 36

2.1 本章导读	36
2.2 小鸟	36
2.2.1 创建文档	36
2.2.2 创建图层	37
2.2.3 创建图形对象	38
2.2.4 本节小结	40
2.3 酒精喷灯	41
2.3.1 创建文档及导入位图	42
2.3.2 转换位图为矢量图	42
2.3.3 采用描点连线方式创建矢量图	43
2.3.4 本节小结	45
2.4 眨眼动画	47
2.4.1 创建文档	47
2.4.2 创建眨眼动画	47
2.4.3 创建旁白动画	49
2.4.4 本节小结	51
2.5 下落的水滴	52
2.5.1 创建文档	53
2.5.2 创建水珠和波纹	53
2.5.3 创建动作补间动画	54
2.5.4 本节小结	56
2.6 看我七十二变	57
2.6.1 创建文档	57
2.6.2 创建载入动画	58



2.6.3 创建形状补间动画.....	59	3.2.3 荧光文字.....	109
2.6.4 本节小结	60	3.2.4 环行文字.....	111
2.7 放大镜.....	62	3.2.5 倒映文字.....	114
2.7.1 创建文档及导入位图.....	62	3.2.6 风吹文字.....	117
2.7.2 制作放大镜	63	3.2.7 光影文字.....	119
2.7.3 创建放大效果.....	65	3.2.8 触电文字.....	122
2.7.4 创建主场景	66	3.2.9 光照文字.....	125
2.7.5 本节小结	66	3.3 秀图效果	127
2.8 激光刻字	70	3.3.1 伸展秀图.....	127
2.8.1 创建文档	70	3.3.2 卷帘秀图.....	129
2.8.2 创建激光束刻蚀时的火花.....	70	3.3.3 翻转秀图.....	130
2.8.3 创建激光束刻蚀时的声音.....	72	3.3.4 杂揉秀图.....	131
2.8.4 创建激光束	73	3.3.5 淡入秀图.....	133
2.8.5 创建引导层动画.....	74	3.3.6 劈开秀图.....	133
2.8.6 创建激光刻蚀时逐段出现的效果..	76	3.3.7 穿插秀图.....	135
2.8.7 本节小结	77	3.3.8 飞入秀图.....	136
2.9 钟表.....	80	3.3.9 堆砌秀图.....	137
2.9.1 制作钟表表盘.....	80	3.3.10 轮流淡出秀图.....	139
2.9.2 创建文档	84	3.4 动手练一练	140
2.9.3 创建指针	85	第4章 电子贺卡	142
2.9.4 添加指针控制脚本.....	86	4.1 本章导读	142
2.9.5 添加螺丝及钟罩.....	87	4.2 生日贺卡	142
2.9.6 添加主场景控制脚本.....	88	4.2.1 涉及技术.....	143
2.9.7 本节小结	89	4.2.2 创建文档.....	148
2.10 填花.....	92	4.2.3 设计贺卡背景.....	149
2.10.1 创建文档	93	4.2.4 设计贺卡封面.....	151
2.10.2 制作背景	93	4.2.5 制作贺卡内容.....	155
2.10.3 制作文字影片剪辑.....	96	4.2.6 制作按钮.....	159
2.10.4 制作图片影片剪辑.....	97	4.2.7 合成贺卡本体.....	160
2.10.5 控制拖动	99	4.2.8 整体合成.....	164
2.10.6 影片剪辑归位.....	101	4.2.9 输出电影.....	166
2.10.7 本节小结	101	4.3 教师节贺卡	167
2.11 动手练一练	102	4.3.1 涉及技术.....	168
第3章 Flash 特效	104	4.3.2 创建文档.....	168
3.1 本章导读	104	4.3.3 制作贺卡的封面.....	168
3.2 文字特效	104	4.3.4 制作开启按钮.....	173
3.2.1 Flash 文字处理.....	104	4.3.5 制作星空.....	176
3.2.2 镀铬文字	106	4.3.6 制作激光.....	180



4.3.7 制作波浪文字.....	183	5.8 动手练一练.....	217
4.3.8 整体装配.....	185	第 6 章 片头动画.....	219
4.3.9 制作特色鼠标指针.....	189	6.1 本章导读.....	219
4.3.10 贺卡的发布.....	189	6.2 毕业纪念册的片头.....	219
4.4 动手练一练.....	190	6.2.1 涉及技术.....	219
第 5 章 网页应用.....	191	6.2.2 导入图像素材.....	221
5.1 本章导读.....	191	6.2.3 创建文档.....	222
5.2 网络设置及建立站点.....	191	6.2.4 制作跟随文字的静态原形.....	223
5.2.1 网络设置.....	191	6.2.5 鼠标跟随的原理.....	224
5.2.2 创建 Dreamweaver 站点.....	194	6.2.6 制作鼠标跟随.....	225
5.3 图片导航菜单.....	196	6.2.7 制作水泡动画.....	226
5.3.1 涉及技术.....	196	6.2.8 制作各个图层的内容.....	226
5.3.2 创建文档.....	196	6.2.9 配置主场景的图层.....	228
5.3.3 背景制作.....	197	6.2.10 将效果照片绑定到数组中.....	229
5.3.4 实现动画效果.....	198	6.2.11 设置水泡的运动.....	230
5.3.5 制作按钮.....	199	6.2.12 整理代码.....	231
5.3.6 装配场景.....	200	6.3 商业网站片头.....	233
5.3.7 添加图片导航菜单.....	201	6.3.1 涉及技术.....	233
5.4 文字导航栏.....	202	6.3.2 创建文档.....	234
5.4.1 涉及技术.....	203	6.3.3 制作旋转模型.....	235
5.4.2 创建文档.....	203	6.3.4 制作公司名.....	237
5.4.3 创建导航栏单选菜单.....	204	6.3.5 制作光栅.....	239
5.4.4 创建导航栏下拉菜单.....	205	6.3.6 制作讲解员.....	242
5.4.5 添加导航栏.....	206	6.3.7 制作导航按钮.....	245
5.5 搜索引擎.....	208	6.3.8 组合按钮和解说员.....	246
5.5.1 涉及技术.....	208	6.3.9 乐器的拼接动画.....	249
5.5.2 创建文档.....	209	6.3.10 制作信息动画.....	250
5.5.3 添加组件.....	209	6.3.11 制作场景 1.....	252
5.5.4 添加搜索引擎.....	211	6.3.12 制作场景 2.....	255
5.6 图片浏览器.....	211	6.3.13 制作场景 3.....	256
5.6.1 涉及技术.....	212	6.4 动手练一练.....	257
5.6.2 创建文档.....	212	第 7 章 电子相册.....	258
5.6.3 创建表单.....	213	7.1 本章导读.....	258
5.6.4 创建图片浏览器.....	214	7.2 模板相册.....	258
5.6.5 添加图片浏览器.....	215	7.2.1 涉及技术.....	259
5.7 组件技术总结.....	215	7.2.2 创建文档.....	259
5.7.1 Flash 组件的发展历程.....	215	7.2.3 建立照片库.....	260
5.7.2 设置组件的属性.....	217		



7.2.4 添加照片	260	8.7 动手练一练	305
7.3 家庭相册	261	第9章 公益广告	306
7.3.1 涉及技术	262	9.1 本章导读	306
7.3.2 创建文档	263	9.2 涉及技术	307
7.3.3 建立照片库	263	9.3 制作主场景	307
7.3.4 配置场景	264	9.3.1 创建文档	307
7.3.5 载入变量	264	9.3.2 制作背景	308
7.3.6 制作照片页	265	9.4 制作元件	308
7.3.7 制作翻动的照片页	267	9.4.1 制作水晶球	308
7.3.8 在主场景中装配	270	9.4.2 分离球架	312
7.3.9 主场景代码初始化	270	9.4.3 加入影子	313
7.3.10 定义刷新函数	271	9.4.4 制作水晶球影像	316
7.3.11 为按钮添加函数	272	9.4.5 制作鸡毛掸子	318
7.3.12 整理代码	275	9.4.6 制作闪亮的星	319
7.4 动手练一练	276	9.4.7 制作破碎的水晶球	320
第8章 制作MTV	278	9.5 合成主场景	321
8.1 本章导读	278	9.6 动手练一练	324
8.2 涉及技术	278	第10章 制作课件	325
8.2.1 处理MTV中的音乐	278	10.1 本章导读	325
8.2.2 压缩音乐	280	10.2 涉及技术	325
8.2.3 音乐的引用	281	10.2.1 全动作脚本的调试	326
8.2.4 歌词同步	282	10.2.2 初始化	326
8.3 创建文档和规划界面	283	10.2.3 动作脚本绘图	326
8.4 制作窗口各区	283	10.3 制作背景和标题	328
8.4.1 制作控制区	283	10.3.1 画出背景	329
8.4.2 制作旁白区	288	10.3.2 制作标题	331
8.4.3 制作歌词区	290	10.4 绘制单摆	333
8.4.4 制作动画区框架	291	10.4.1 制作支架	333
8.5 制作片头加载动画	291	10.4.2 制作摆体	334
8.6 制作主场景	294	10.5 对单摆的控制	335
8.6.1 主场景框架	294	10.5.1 单摆的重绘函数	335
8.6.2 导入声音	294	10.5.2 制作控制按钮	336
8.6.3 胶片的规划和制作	296	10.5.3 让单摆运动起来	338
8.6.4 控制代码的创作	297	10.5.4 改变摆长	340
8.6.5 装配各个部件	298	10.6 发布课件	341
8.6.6 使用特技	300	10.6.1 发布设置	341
8.6.7 添加对话	304	10.6.2 完成测试	343
8.6.8 片尾的制作	304		



10.6.3 整理代码	344	11.3.1 涉及技术	364
10.7 动手练一练	347	11.3.2 创建文档	365
第 11 章 制作游戏	349	11.3.3 创建启动场景	365
11.1 本章导读	349	11.3.4 制作游戏标题	367
11.2 拼图游戏	349	11.3.5 制作爆炸效果位图	370
11.2.1 涉及技术	350	11.3.6 制作爆炸效果矢量图	373
11.2.2 创建文档	351	11.3.7 制作爆炸效果元件	375
11.2.3 界面规划	351	11.3.8 制作游戏者飞机	376
11.2.4 制作背景	352	11.3.9 制作飞机炮弹	378
11.2.5 制作广告	352	11.3.10 制作敌方飞机及炮弹	379
11.2.6 制作拼版	354	11.3.11 初始化主场景	380
11.2.7 游戏界面的加工	356	11.3.12 制作结束画面	384
11.2.8 添加控制代码	357	11.4 面向对象的动作脚本	385
11.2.9 拼版的拖放和移动	359	11.4.1 面向对象技术	385
11.2.10 整理代码	361	11.4.2 元件及其控制	386
11.2.11 编辑完成画面	363	11.4.3 脚本语言要点	389
11.3 空战游戏	364	11.5 动手练一练	395

第 1 章 Flash MX 2004 概述

1.1 本章导读

本章将对 Flash MX 2004 作一个综合概述, 内容包括 Flash 的主要特点、新增功能, 与制作动画有关的基本概念, 菜单栏、工具栏、常用面板的使用方法, 重要参数的设置方法, 影片的测试与预览等。使读者对 Flash MX 2004 的界面及操作环境有一个基本了解, 为后续各章节的学习打下基础。

1.2 Flash MX 2004 的主要特点

Flash MX 2004 可用于制作与编辑动画和电影, 也可用于交互式多媒体软件的开发。它代表当前一种网页和多媒体技术发展的方向, Flash MX 2004 的主要特点体现在以下几个方面。

1.2.1 易用性与多用性

Flash 诞生后得到了广泛的应用, 其主要原因在于它的易用性与多用性, 用户无需学习复杂的编程技巧就可以编制出短小精悍的动画, 应用于不同场合。

1. 应用广泛

Flash 的应用已经远远超越了网络应用的范围, 它既可以作为艺术家的数字化草稿板, 也是形形色色的人将个人想法图形化的有力工具。

Flash 在多用性方面有如下优点:

- Flash 是一款功能强大的图形和图像软件。即使使用者不太懂如何绘画, 也能很好地使用它并得到很好的结果。
- Flash 是设计网页、图形和图像草稿的最好工具。许多商业图表和图像的创作人员可以利用 Flash 进行构思及设计草稿, 然后再将这些草稿输出到 Freehand 或 Illustrator 进行细化处理。
- Flash 的作品适用于 Macintosh 或 Windows 平台上的因特网、多媒体展示和图像软件。
- Flash 的作品同样适用于传统的多媒体环境并且可以印刷。
- 输入一个扫描的图像到 Flash 中, Flash 会立即将此图像转换成可任意缩放的线条图, 而且这个线条图的文件大小只是原图像文件的几分之一。还可以利用 Flash 强



大的动画工具制作 GIF 动画, Flash 制作的 GIF 动画可以被用在任何网页中。当然也可以将任何来源的图像文件输入到 Flash 中, 通过 Flash 的加工把它加入制作者的创意之中。

2. 简单易学

使用传统的动画制作方法, 会耗费大量的人力、物力, 因为必须一笔一画地绘制每一个动画画面, 所以对于短短 20 分钟的动画片来说, 以 30 画面 / 秒来计算, 就需要绘制出 36 000 个画面。

而使用 Flash 制作动画则十分简单, 只需定义好各个关键帧, 中间的过程就能由计算机自动生成。Flash 在制作动画方面的秘密武器是多层透明效果和变形技术, 再结合按钮元件的交互功能, 就能制作出炫目的动画。

Flash 的交互性在吸引观众方面有举足轻重的作用, Flash 可创建一种由用户控制的体验, 而这种体验将直接取决于使用 Flash 所创造的交互性能。用 Flash 可以创建按钮以显示信息、播放声音、跳到电影中的不同位置以及响应鼠标事件。用 Flash 设计的电影可以按照预先定义的速度放映, 也可以遵循观看人员所输入的路径进行放映。

Flash 允许用户用声音来加强用户的感受, 添加声音效果或者为屏幕上的动作加上音轨, 所有这些将为用户带来真正难忘的感受。

1.2.2 强劲的网络应用

Future Splash 是 Flash 的前身, 是早期网上流行的矢量动画软件, 1996 年 Macromedia 公司正式将其收归旗下, 更名为 Flash。自 1998 年推出 Flash 3.0 以来, Flash 动画开始被业界所接受, 并成为交互式矢量动画的标准。1999 年成功推出的 Flash 4.0, 预示着 Flash 技术在网页的制作中将使用得更加广泛, 之后 Macromedia 公司又相继推出了 Flash 5.0 和 Flash MX, 最新推出的 Flash MX 2004 把 Flash 的网页设计功能发挥得更加淋漓尽致, Flash 动画生动的表现力使其在应用领域的使用频率迅速增加。

1. 在线离线均可播放

在 Flash 中, 不但生成的网页质量非常出色, 而且同样可以生成高质量离线交互作品, 很多广为流传的 Flash 动画就是采用这种形式。使用者不需要用网页浏览器即可浏览 Flash 所生成的内容, Flash 附带一个离线播放器 SAFlashPlayer, 这个离线播放器的文件非常小, 可以将它和 Flash 生成的作品放在一起, 这样可以生成一个不需要单独安装而独立播放的演示程序。

2. 浏览器的充分支持

Macromedia 公司将 Flash 与它的其他产品更紧密地联系到一起, 如 Authorware, Director, Freehand, Dreamweaver, Fireworks 等。目前 Flash 的播放器代码已嵌入到各种主流网页浏览器中, 因而能使创建的网页适应各种网页浏览器。事实证明, 目前还没有哪个网页制作软件能像 Flash 一样, 可以既容易又出色地制作出一个高效、全屏和具有交互式动画效果的网页。



3. 广泛的可视性

Internet 是未来的通信工具,即使是现在,它也允许用户欣赏世界各地的视频、传递带有图片的信息,以及拨打 IP 电话和召开国际会议。但是,现在不是每个用户都与 Internet 连接,或者即使能连接上,连接速度也不一定很快。虽然设计 Flash 是为了创建一种紧凑地可快速下载的多媒体软件,但是并没有规定必须在 Internet 上传递什么样的 Flash 内容。任何用 Flash 创建的内容在导出时都既可以作为一种用于 Web 的多媒体电影,也可以作为在 Windows 和 Macintosh 计算机上观看的视频文件。

4. 网络传输速度快

下载并播放一个包含有几个场面的传统网页动画文件需几分钟的时间,而对于全屏幕 Flash 动画文件则只需几秒钟。这种差距产生的原因是 Flash 描述动画图像采用了矢量技术,而不是在大多数传统网页动画图像中所使用的点阵技术。

矢量技术可以保证它的线条图和文字输出质量是用用户计算机所能实现的最高输出质量。因为矢量图像中的指令可以告诉用户计算机如何去绘制这些图像,这样可以保证计算机能尽其所能地输出高质量的图像。而点阵动画图像经常是通过改变和扭曲被固定大小的像素矩阵而制作出来的,在此过程中,一些必要的像素被夸大或丢失,因此图像的质量受到了明显的影响。

1.3 Flash MX 2004 的新功能

Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 中的新增功能提高了生产力,增强了丰富的媒体支持,并简化了发布流程。本节将介绍 Flash MX 2004 新增的主要功能。

1.3.1 时间轴特效

Flash 内置了时间轴特效,使用户可以通过执行最少的步骤创建复杂的动画。对舞台上的任何对象应用时间轴特效,可以快速添加过渡特效和动画,如淡入、飞入、模糊以及旋转,和 Swish 有些类似。

时间轴特效可以应用于如下对象:文本、图形(包括矢量图、组合对象和元件)、位图、按钮元件。

1. 添加时间轴特效

在编辑区中添加一个对象(本例添加一个静态文本框),如图 1-1 所示。



图 1-1 添加静态文本框

在编辑区中选取要添加时间轴特效的对象,然后执行“插入”|“时间轴特效”命令,



再从其级联菜单中选择一种特效。

每个时间轴特效都以特定的方式来处理图形或元件，可以通过改变特效的各个参数，以获得理想的特效。在特效预览窗口，可以修改特效的参数，快速预览修改参数后的变化。

设置完毕后单击“确定”按钮，回到编辑窗口，Flash 自动在时间轴中添加创建特效所需的帧。“时间轴”窗口中“图层 1”会自动变为“变形 1”，如图 1-2 所示。

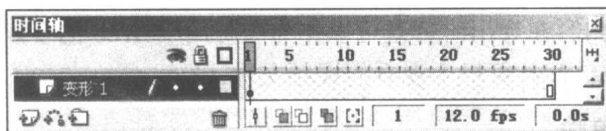


图 1-2 “时间轴”窗口

执行“控制”|“测试影片”命令，即可测试时间轴特效。

2. 设置时间轴特效

Flash MX 2004 内置的时间轴特效有变形、转换、分散式复制、复制到网格、分离、展开、投影、模糊。通过设置不同的参数，可以获得不同的效果。

- “变形”命令 对对象的位置进行转变，可以设置转变后的对象的位置、大小、颜色、透明度等，并且还可以设置转变的持续时间、旋转角度、旋转方向、转变加速度等，其属性对话框如图 1-3 所示。



图 1-3 “变形”属性对话框

- “转换”命令 对效果持续时间和淡入淡出选项进行设置，其属性对话框如图 1-4 所示。
- “分散式重制”命令 根据设置的次数复制选定的对象，可以对复制数目、偏移量、偏移角度、起始位置、缩放比例、颜色和透明度进行设置，其属性对话框如图 1-5 所示。

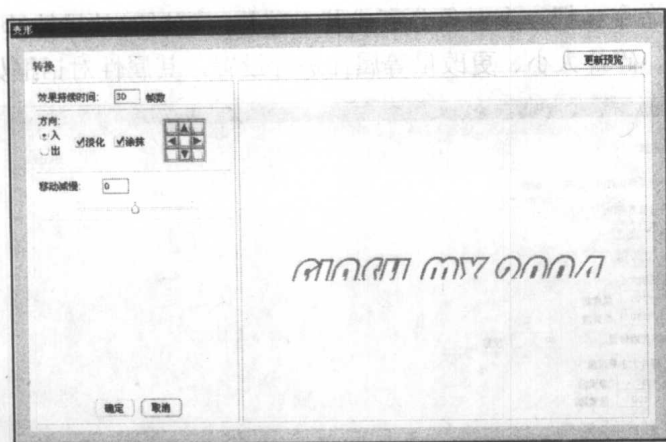


图 1-4 “转换”属性对话框

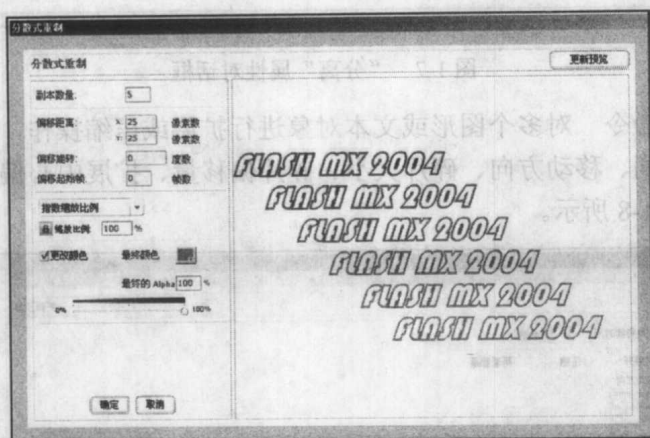


图 1-5 “分散式重制”属性对话框

- “复制到网格”命令 按列数复制选定的对象，然后按照行数×列数，创建该元素的网格，可以对复制到网格的尺寸和网格的间距进行设置，其属性对话框如图 1-6 所示。

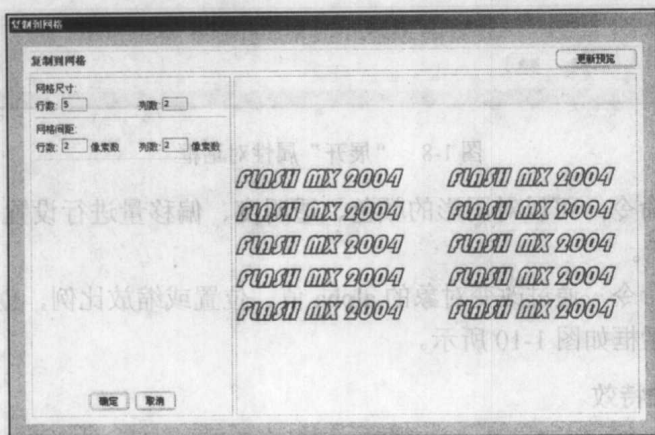


图 1-6 “复制到网格”属性对话框



- “分离”命令 把一个对象分离成若干碎片，可以对效果持续时间、分离方向、弧线大小、碎片大小、更改量等属性进行设置，其属性对话框如图 1-7 所示。

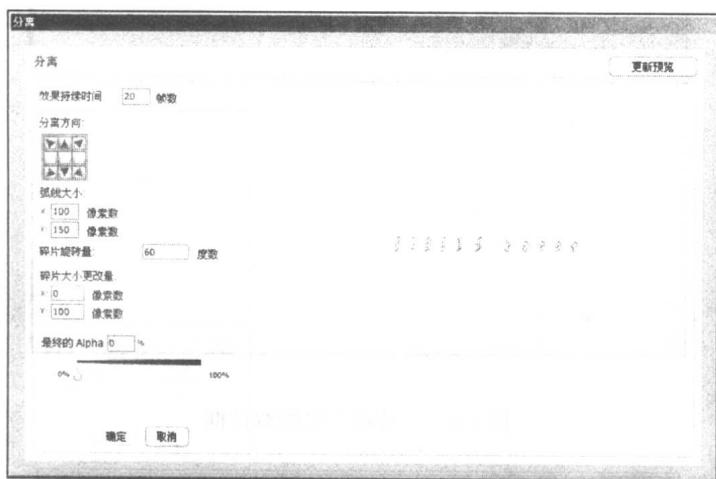


图 1-7 “分离”属性对话框

- “展开”命令 对多个图形或文本对象进行扩展或压缩操作，可以设置扩展或压缩持续时间、移动方向、碎片大小、碎片偏移量、扩展中心偏移量等，其属性对话框如图 1-8 所示。

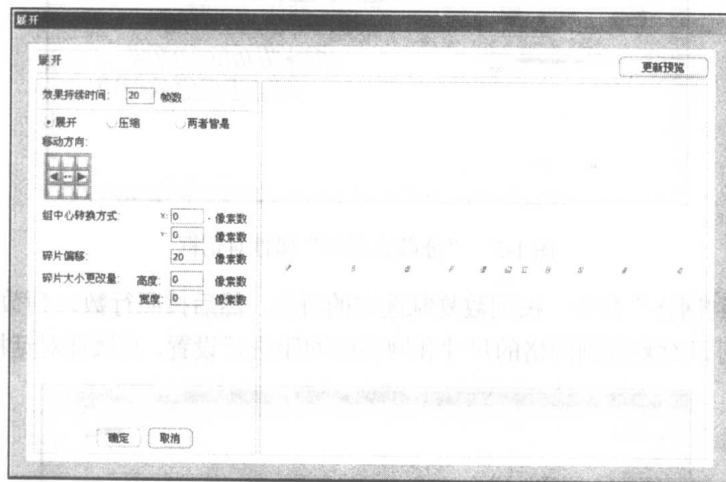


图 1-8 “展开”属性对话框

- “投影”命令 可以对阴影的颜色、透明度、偏移量进行设置。其属性对话框如图 1-9 所示。
- “模糊”命令 通过改变对象的 alpha 值、位置或缩放比例，创建运动模糊特效，其属性对话框如图 1-10 所示。

3. 编辑时间轴特效

如果对添加的时间轴特效不满意，可以利用特效属性对话框编辑特效。操作步骤如下：

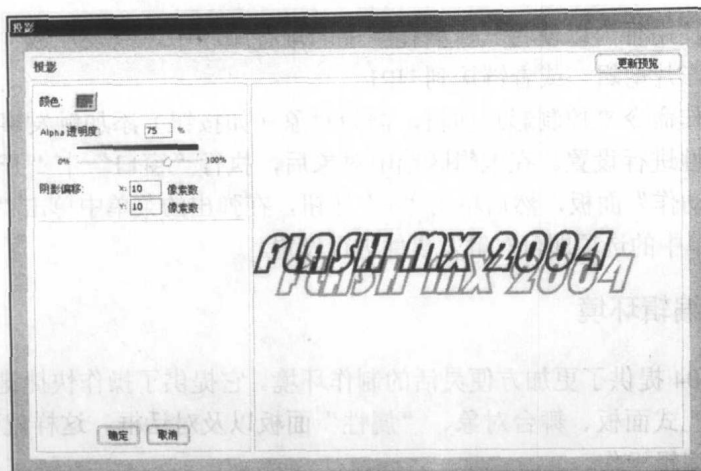


图 1-9 “投影”对话框

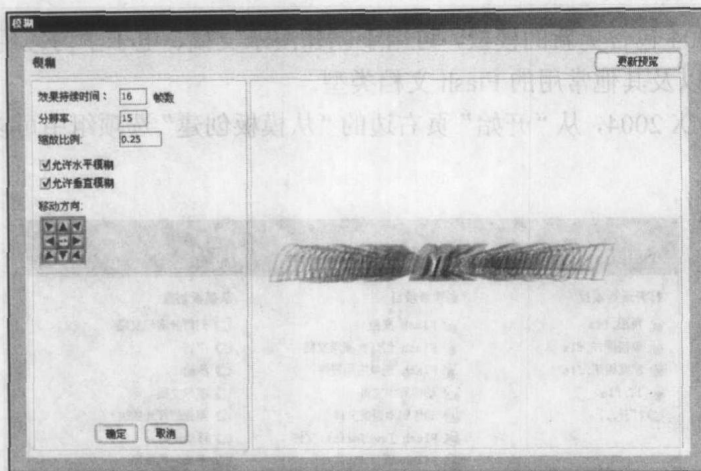


图 1-10 “模糊”属性对话框

- (1) 在编辑区中选择要编辑特效的对象。
- (2) 在“属性”面板中单击“编辑”按钮，或在选定对象上右击，然后在弹出的菜单中执行“时间轴特效”|“编辑特效”命令。
- (3) 在打开的特效属性对话框中修改设置，然后单击“确定”按钮。

4. 删除时间轴特效

在编辑区中选择要删除特效的对象并右击，然后在弹出的菜单中执行“时间轴特效”|“删除特效”命令。

1.3.2 使用行为控制实例

可以使用行为来控制文档中的影片剪辑和图形实例，而无需编写动作脚本。行为是预先编写的“动作脚本”脚本，它使用户可以将动作脚本编码的强大功能、控制能力和灵活性添加到文档中，而不必自己创建动作脚本代码。



可以对实例使用行为以便将其排列在帧上的堆叠顺序中，以及加载、卸载、播放、停止、复制或拖动影片剪辑，或者链接到 URL。

要想通过动作命令来控制影片剪辑，需为对象（如按钮）添加触发事件。需要的话，还需对事件的属性进行设置。在编辑区选中对象后，执行“窗口”|“开发面板”|“动作”命令打开“动作”面板，然后单击“+”按钮，在弹出的菜单中单击“内置类”，再选择“影片”子菜单中的选项即可对触发事件进行设置。

1.3.3 高效的编辑环境

Flash MX 2004 提供了更加方便灵活的制作环境。它提供了操作快捷键、导航栏、交互式控制，以及交互式面板、舞台对象、“属性”面板以及对话框，这样就可以利用这些界面元素直接进行编辑操作。

1.3.4 更新的模板

Flash MX 2004 包含更新的模板，可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型。

启动 Flash MX 2004，从“开始”页右边的“从模板创建”选项组中可以查看模板类型，如图 1-11 所示。

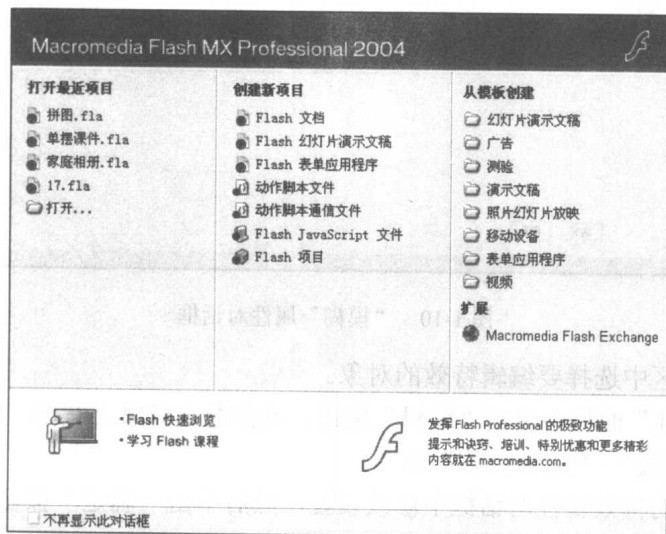


图 1-11 “开始”页

执行“文件”|“新建”命令，从弹出的对话框中选择“模板”选项卡，同样可以选择模板，如图 1-12 所示。

下面介绍一些新增模板（包括一些变化较大的更新模板）的使用方法。

1. “幻灯片演示文稿”模板

使用屏幕展示模板，可以创建专业级的幻灯片展示。可以添加新的幻灯片，然后给这