

中文

Flash

http://www.internet.com

MIX 2004

动画网页设计 + 制作

廖望 鞠仪静 肖金秀 编著

START

冶金工业出版社

中文 Flash MX 2004 动画网页 设计大制作

廖望 鞠仪静 肖金秀 编著

北 京

冶 金 工 业 出 版 社

2004

内 容 简 介

Flash MX 2004 是当今最新、最流行的网页设计软件之一, 由于它有着非常强大的动画制作功能, 所以在社会上被广泛应用, 是网页设计人员必须掌握的软件之一。

本书是一本 Flash MX 2004 实用教程, 全面而详细地介绍了 Flash MX 2004 的基础、绘图工具箱、对象及文本的编辑、导入位图、时间轴的概念、音频与视频的应用、元件与元件库的操作、各组件的使用、使用查找和替换的新功能、行为的运用、创建初级动画、动作脚本的概念及使用、发布和导出制作完成的影片等。本书列举了大量较为详细的实例, 以帮助读者更好地掌握知识点。相信本书可以帮助大家在使用 Flash 的技巧和网页设计知识上更上一层楼。

本书内容丰富、结构明了, 适合于 Flash MX 2004 网页设计、平面创意以及专业网站制作人员参考, 也可以作为大中专院校相关专业以及各种培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash MX 2004 动画网页设计大制作 / 廖望等编
·著. —北京: 冶金工业出版社, 2004.6
ISBN 7-5024-3529-8

I. 中... II. 廖... III. 动画—设计—图形软件,
Flash MX 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 045899 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戈兰

湛江蓝星南华印务公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 7 月第 1 版, 2004 年 7 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 18.75 印张; 2 插页; 433 千字; 292 页; 1-2500 册
35.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)



图 2-2



(a)



(b)

图 2-3



图 2-10



图 2-11



图 2-69



图 2-70



图 3-9

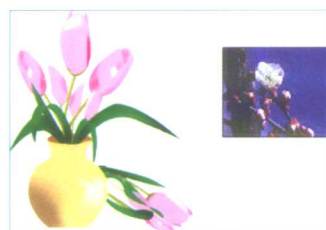


图 3-24



图 3-25



图 3-29



图 3-30



图 3-31



图 3-32



图 3-33

你好

图 4-18



图 5-9



图 5-12



图 5-22



图 5-29



图 6-39

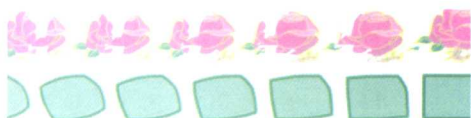


图 6-47

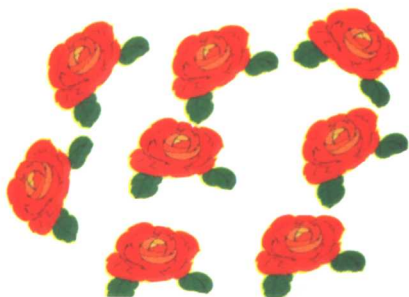


图 8-1



图 12-5



图 12-12



图 12-45



图 12-50



图 12-74



图 12-75

Flash MX 2004

图 12-92



图 13-26



图 16-1

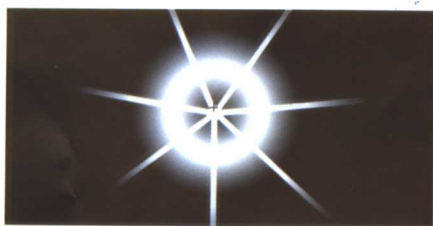


图 16-28



图 16-31



图 16-56



旋转变幻的3D效果

图 16-72

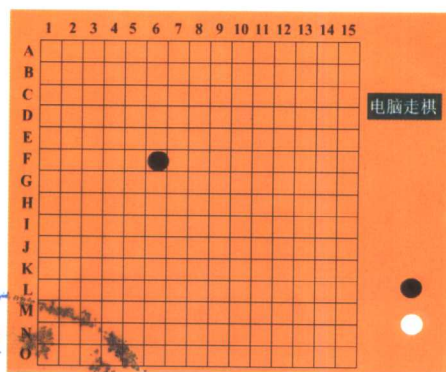


图 16-87

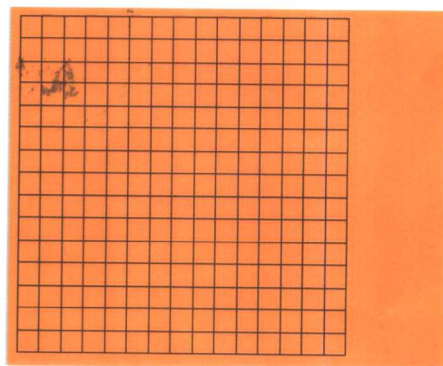


图 16-108



图 16-112

前 言

一、关于本书

Flash MX 2004 是 Micromedia 公司新出品的非常优秀的动画制作软件。Flash MX 2004 的诞生将在整个因特网中产生深远的影响。Flash MX 2004 不仅具有在现在 Web 页面上整合多媒体元素的功能,而且还可以用它来创建完整的动态站点。Flash MX 2004 在整合多媒体编辑等方面已经接近了网站标准。

Flash MX 2004 增加了很多新功能。从绘图工具到查找替换、从时间轴到导入视频、从内容显示到与数据库链接、从动作脚本到使用行为,Flash MX 2004 都带来了空前的效果。使用这些新增功能无疑将使您在制作 Flash 作品时如虎添翼,得心应手。

本书全面讲解了 Flash MX 2004 的各项功能,并且对应于每项新旧功能都有相应的实例讲解,以通俗易懂的方式使读者轻松快速地掌握 Flash MX 2004 的强大功能,以期在学习完本书后就能够制作出优秀的 Flash 作品。

二、本书结构

本书分 16 章介绍了 Flash MX 2004 的强大功能和使用方法。具体安排如下:

第 1 章主要介绍了有关 Flash 的发展历史,新版本的安装、升级及操作界面,以及 Flash MX 2004 各种特性和新功能。

第 2 章主要介绍了 Flash MX 2004 的工具箱的使用。运用各种工具可以使影片制作更加简便高效。Flash MX 2004 绘图工具箱中新增加的工具使影片制作更加完善。

第 3 章主要介绍了对象的编辑操作,包括对象的选取、移动、复制、删除、缩放、旋转、倾斜、镜像、扭曲、封套、组合、对齐、叠放等操作。

第 4 章主要介绍了对文本的操作,包括如何创建静态、动态、输入文本,如何设置文本链接,如何分解文本,如何嵌入字体和设备字体等。

第 5 章主要介绍了在 Flash MX 2004 中导入位图、编辑位图、矢量化位图的方法。

第 6 章主要介绍了时间轴的概念以及图层和帧的基本概念,各种类型图层的创建、删除、命名,以及帧的查看及插入等操作。

第 7 章主要介绍了声音的分类和属性,导入、编辑操作,以及视频文件的导入、编辑操作等。

第 8 章主要介绍了元件的类型、使用、属性、编辑,公用元件库的使用和管理,简单元件的制作等。

第 9 章主要介绍了 Flash MX 2004 组件的使用,这些组件包括复选框、下拉框、列表框、按钮、单选按钮、滚轴窗格、标签、加载器、数字步进器、进程栏、文本区域、输入文本、窗口等。

第 10 章主要介绍了 Flash MX 2004 新增功能——查找和替换。包括如何查找和替换文本、字体、颜色、元件、声音、视频和位图文件等操作。

第 11 章主要介绍了 Flash MX 2004 新增功能——行为的基础知识,并通过实例讲解了如何用行为控制元件、控制视频、控制声音等操作。

第 12 章主要介绍了如何运用前面章节所讲的知识来制作初级动画。通过实例讲解如何制作逐帧动画、运动渐变动画、形状渐变动画、色彩渐变动画、淡入淡出动画、遮罩动画等。这些初级动画是制作大型复杂动画的基础。

第 13 章主要介绍了 Flash MX 2004 中的动作脚本的基本概念。包括 ActionScript 的环境、ActionScript 的嵌入方法、ActionScript 的语法要素和 ActionScript 的动作语句等。

第 14 章通过实例介绍 ActionScript 的新增功能以及如何在动画制作过程中运用 ActionScript。包括交互动画、下拉式菜单、进度条、表单的制作,以及右键菜单的修改等。

第 15 章主要介绍了制作完成的影片在发布前如何进行优化、测试,以及采用不同的格式进行发布。

第 16 章介绍综合实例。包括“炫酷鼠标”、“3D 效果”、“五子游戏”、“动感水珠”等四个实例。

三、本书特点

本书从易学性和实用性入手,具有以下特点:第一,讲解的步骤简洁明了,尽量使用步骤方法展示组件的运用过程,使得读者有章可循;第二,提供了丰富详实的例子,本书图文并茂、循序渐进,加之生动实用的实例,定会让你学习轻松、上手容易;第三,本书在前 15 章的最后均附有综合练习题,并在书末附上详细的解答,便于用户巩固和加深所学知识。

四、适用对象

本书不但是初、中级用户的实用自学指导书,而且是计算机知识爱好者、计算机应用人员、开发人员及大专院校师生不可多得的参考书,无论是初学者还是 Flash 的老用户,都能从中获得有效的帮助。相信学习完此书后,您的 Flash 动画制作水平将会上升到一个新的台阶!

由于编者水平有限,编写时间仓促,书中如有疏漏和不足之处,敬请广大读者批评指正。

虽然经过严格的审核、精细的编辑,本书在质量上有了一定的保障,但我们的目标是力求尽善尽美,欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议,联系方法如下:

电子邮件: service@cnbook.net

网址: www.cnbook.net

此外,本书附有不少 Flash 作品及源程序,以及在本书编写过程中用到的图片、视频、音频、源程序等素材,可在本网站免费下载,同时该网站还有一些其他相关书籍的介绍,方便读者选购参考。

编 者
2004 年 4 月

目 录

第1章 Flash MX 2004 基础	1	2.18  缩放工具	29
1.1 Flash 发展历史	1	小结	30
1.2 Flash MX 2004 新特性	1	综合练习二	30
1.3 Flash MX 2004 的安装	2	一、选择题	30
1.3.1 系统要求	2	二、填空题	30
1.3.2 Flash MX 2004 的安装和激活	2	三、上机题	30
1.3.3 升级	3	第3章 对象的编辑	31
1.4 Flash MX 2004 的操作环境	3	3.1 对象的分类	31
1.4.1 工作界面	3	3.1.1 舞台级对象	31
1.4.2 菜单栏	4	3.1.2 遮挡级对象	31
1.4.3 工具栏	8	3.2 对象的移动、复制、删除	32
1.4.4 工作区	9	3.2.1 对象的移动	32
1.4.5 时间轴	9	3.2.2 对象的复制	32
1.4.6 面板	11	3.2.3 对象的删除	33
小结	12	3.3 对象的缩放、旋转、倾斜	33
综合练习一	13	3.3.1 对象的缩放	33
一、选择题	13	3.3.2 对象的旋转	34
二、填空题	13	3.3.3 对象的倾斜	35
三、上机题	13	3.4 对象的镜像、扭曲、封套	35
第2章 工具	14	3.4.1 对象的镜像	35
2.1  选择工具	14	3.4.2 对象的扭曲	36
2.2  部分选取工具	16	3.4.3 对象的封套	37
2.3  线条工具	17	3.5 对象的组合、对齐、叠放	37
2.4  套索工具	17	3.5.1 对象的组合	37
2.5  钢笔工具	18	3.5.2 对象的对齐	37
2.6  文本工具	19	3.5.3 对象的叠放	38
2.7  椭圆工具	19	小结	40
2.8  矩形工具	20	综合练习三	40
2.9  铅笔工具	21	一、选择题	40
2.10  刷子工具	22	二、填空题	40
2.11  任意变形工具	23	三、上机题	40
2.12  填充变形工具	25	第4章 文本	41
2.13  墨水瓶工具	26	4.1 文本工具	41
2.14  颜料桶工具	26	4.2 创建文本	42
2.15  滴管工具	27	4.2.1 创建静态文本	42
2.16  橡皮擦工具	27	4.2.2 创建动态文本	43
2.17  手形工具	29		

4.2.3 创建输入文本.....	44	6.2.2 插入帧.....	71
4.3 设置文本链接.....	45	小结.....	72
4.4 分解文本.....	45	综合练习六.....	72
4.5 嵌入字体和设备字体.....	46	一、选择题.....	72
小结.....	47	二、填空题.....	72
综合练习四.....	47	三、上机题.....	72
一、选择题.....	47	第7章 音频与视频.....	73
二、填空题.....	47	7.1 音频的应用.....	73
三、上机题.....	47	7.1.1 声音的分类.....	73
第5章 位图与矢量图.....	48	7.1.2 导入声音.....	73
5.1 位图与矢量图简介.....	48	7.1.3 声音属性.....	74
5.1.1 位图和矢量图的概念.....	48	7.1.4 编辑声音.....	76
5.1.2 位图和矢量图的比较.....	49	7.1.5 按钮发声.....	78
5.2 导入位图.....	49	7.2 视频文件导入.....	79
5.2.1 使用菜单命令导入位图.....	49	7.2.1 Sorenson Spark 简介.....	80
5.2.2 用剪贴板导入位图.....	50	7.2.2 “视频导入”向导.....	81
5.3 处理导入的位图.....	51	7.2.3 导入整个视频.....	82
5.3.1 矢量化位图.....	51	7.2.4 先编辑视频.....	85
5.3.2 分离位图.....	52	小结.....	86
5.3.3 编辑位图.....	53	综合练习七.....	86
5.3.4 设置位图属性.....	53	一、选择题.....	86
5.4 除去位图背景及合成.....	54	二、填空题.....	86
5.5 矢量图的优化.....	56	三、上机题.....	86
小结.....	57	第8章 元件与元件库.....	87
综合练习五.....	57	8.1 元件的类型.....	87
一、选择题.....	57	8.1.1 图形元件.....	87
二、填空题.....	57	8.1.2 影片剪辑元件.....	87
三、上机题.....	57	8.1.3 按钮元件.....	88
第6章 时间轴.....	58	8.2 使用公用元件库.....	88
6.1 图层.....	58	8.2.1 将公用元件库中的元件置于 专用库中.....	88
6.1.1 图层的基本概念.....	58	8.2.2 使用元件的分身.....	89
6.1.2 图层的创建.....	59	8.2.3 元件对分身的影响.....	89
6.1.3 图层的命名、删除、复制.....	59	8.3 元件的使用及属性.....	90
6.1.4 图层的顺序和隐藏.....	61	8.3.1 影片剪辑元件.....	90
6.1.5 图层的锁定和显示线框.....	62	8.3.2 按钮元件.....	91
6.1.6 引导层.....	63	8.3.3 图形元件.....	92
6.1.7 运动引导层.....	65	8.4 元件的编辑.....	94
6.1.8 遮罩层.....	66	8.4.1 在编辑模式编辑元件.....	94
6.2 帧.....	68	8.4.2 在当前位置编辑分身.....	95
6.2.1 帧的查看方式.....	69		

8.4.3 新建窗口编辑元件.....	96	第 10 章 查找和替换	130
8.5 制作简单元件	97	10.1 查找和替换功能概述	130
8.5.1 制作字体元件.....	97	10.2 调出查找和替换功能	130
8.5.2 利用特殊字体制作元件.....	97	10.3 查找和替换文本	131
8.5.3 制作文字按钮.....	98	10.4 查找和替换字体	133
8.6 元件的颜色设置	99	10.5 查找和替换颜色	135
8.6.1 元件的颜色效果设置.....	100	10.6 查找和替换元件	137
8.6.2 利用元件颜色效果 制作简单动画.....	102	10.7 查找和替换声音、视频和位图文件 ..	139
8.7 元件库的管理	104	小结	140
8.7.1 元件库显示模式.....	105	综合练习十	140
8.7.2 元件排序方式.....	105	一、选择题	140
8.7.3 元件的增加、删除、更改类型 ..	105	二、填空题	140
8.7.4 使用元件文件夹.....	106	三、上机题	140
小结	107	第 11 章 行为.....	141
综合练习八	107	11.1 用行为控制元件	141
一、选择题.....	107	11.2 用行为控制视频	144
二、填空题.....	107	11.3 用行为控制声音	147
三、上机题.....	107	小结	149
第 9 章 Flash MX 2004 组件	108	综合练习十一	149
9.1 Flash MX 2004 组件入门.....	108	一、选择题.....	149
9.2 各种组件的使用	109	二、填空题.....	149
9.2.1 复选框 (CheckBox)	110	三、上机题.....	149
9.2.2 下拉框 (ComboBox)	113	第 12 章 创建初级动画	150
9.2.3 列表框 (List)	115	12.1 逐帧动画	150
9.2.4 按钮 (Button)	116	12.2 运动渐变动画	151
9.2.5 单选按钮 (Radiobutton)	118	12.2.1 直线渐变动画.....	151
9.2.6 滚轴窗格 (ScrollPane)	119	12.2.2 旋转渐变动画.....	153
9.2.7 标签 (Label)	120	12.2.3 速度渐变动画.....	155
9.2.8 加载器 (Loader)	121	12.3 形状渐变动画	156
9.2.9 数字步进器 (NumericStepper) ..	122	12.3.1 简单图形的形状渐变.....	156
9.2.10 进程栏 (ProgressBar)	123	12.3.2 图像与文字的形状渐变.....	157
9.2.11 文本区域 (TextArea)	124	12.3.3 文字间的形状渐变.....	158
9.2.12 输入文本 (TextInput)	126	12.4 色彩渐变动画	159
9.2.13 窗口 (Window)	127	12.5 淡入淡出动画	160
9.3 组件的扩展	128	12.6 遮罩动画	166
小结	129	小结	170
综合练习九	129	综合练习十二	170
一、选择题.....	129	一、选择题.....	170
二、填空题.....	129	二、填空题.....	170
三、上机题.....	129	三、上机题.....	170

第 13 章 ActionScript 基础	171	二、填空题	232
13.1 动作面板的选项设置	171	三、上机题	232
13.1.1 动作面板的区域划分	171	第 15 章 影片的发布和导出	233
13.1.2 动作面板中的按钮图标	173	15.1 影片的优化	233
13.2 ActionScript 的嵌入方法	174	15.2 影片的测试	234
13.2.1 在帧中添加 ActionScript	174	15.3 影片的发布	235
13.2.2 在按钮中添加 ActionScript	175	15.3.1 Flash	236
13.2.3 在电影剪辑中		15.3.2 HTML	237
添加 ActionScript	176	15.3.3 GIF	239
13.3 ActionScript 的基本语素	177	15.3.4 JPEG	241
13.3.1 对象概述	177	15.3.5 PNG	242
13.3.2 变量与常量	178	15.3.6 QuickTime	243
13.3.3 函数	178	小结	245
13.3.4 运算符	179	综合练习十五	245
13.4 ActionScript 的动作语句	180	一、选择题	245
13.4.1 时间轴控制类语句	180	二、填空题	245
13.4.2 浏览器/网络类语句	184	三、上机题	245
13.4.3 影片剪辑类语句	188	第 16 章 综合实例	246
13.4.4 变量类语句	194	16.1 炫酷鼠标	246
13.4.5 其他语句	196	16.1.1 概述	246
小结	201	16.1.2 总体构思	246
综合练习十三	201	16.1.3 制作流程	246
一、选择题	201	16.1.4 图形元件的制作	247
二、填空题	201	16.1.5 影片剪辑的制作	253
三、上机题	201	16.1.6 主场景的制作	261
第 14 章 ActionScript 实例制作	202	16.2 3D 效果	263
14.1 交互动画的制作	202	16.2.1 概述	263
14.2 下拉式菜单的制作	207	16.2.2 总体构思	263
14.3 进度条的制作	215	16.2.3 制作流程	264
14.4 使用元件设计表单	221	16.3 五子游戏	271
14.5 修改右键菜单	226	16.3.1 概述	271
14.5.1 Flash MX 2004 右键菜单分类	227	16.3.2 总体构思	271
14.5.2 隐藏右键菜单	227	16.3.3 制作流程	271
14.5.3 只显示其中的某一项菜单	228	16.4 动感水珠	284
14.5.4 只删除其中的某一项菜单	229	16.4.1 概述	284
14.5.5 测试自定义的右键菜单项	230	16.4.2 总体构思	284
小结	231	16.4.3 制作流程	285
综合练习十四	232	小结	289
一、选择题	232	参考答案	290

第 1 章 Flash MX 2004 基础

内容提要:

- Flash 发展历史
- Flash MX 2004 新特性
- Flash MX 2004 的安装
- Flash MX 2004 的操作环境

Flash MX 2004 的推出,将在世界上掀起一场新的 Flash 应用热潮和学习热潮,本章从 Flash MX 2004 的发展历史开始,带你迅速进入 Flash MX 2004 世界,再通过对 Flash MX 2004 操作环境的介绍,让读者对 Flash MX 2004 有一个感性的认识。

1.1 Flash 发展历史

Flash 是当前网上数字作品制作技术中最受欢迎的软件之一。它是由美国 Macromedia 公司推出的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。Macromedia 公司是美国著名软件公司,主要生产多媒体、网页制作和管理软件。它的软件产品有 Authorware、Director、FreeHand、Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 等。

Flash 的前身是一家小公司开发制作的 Director 的网络发布插件 FutureSplash,是早期网上流行的矢量动画插件。1998 年,Macromedia 公司收购了这家公司,继续发展 FutureSplash 并将其改名为 Flash 2。1998 年 Macromedia 公司推出 Flash 3,Flash 动画开始被商业界接受。1999 年 6 月推出 Flash 4,可以生成多媒体的图形和界面,同时使文件体积减小、效果更好,从而逐渐成为交互式矢量动画的标准。2000 年 9 月 Macromedia 公司推出 Flash 5,增加了全方位功能及个性化设计,使制作出来的动态网页交互性增强,广受网页设计者注目。2002 年 3 月 Macromedia 公司推出 Flash MX (即 Flash 6),可以支持各种主要平台与设备的因特网多媒体内容及软件。

最新版的 Macromedia Flash MX 2004 于 2003 年底正式发布。这次的 Flash 包括标准版和专业版两个版本:Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004,前者针对 Flash 设计用户,后者针对 Flash 程序开发用户。在新版本中,Flash 的功能得到极大的扩展,可以用它创建完整的动态站点,从内容显示到数据库连通再到视频调试,带来空前的效果,Flash 的整合多媒体编著的能力,已经接近原有的网站标准,更加确定了 Macromedia Flash 的多功能网络媒体开发工具(RIA)的地位。

1.2 Flash MX 2004 新特性

Macromedia Flash MX 2004 增加了以下主要新特性:

(1) 行为:用户可以通过动作面板快速应用 ActionScript 而无需了解代码,可以创建自己的行为。

(2) PDF & EPS 支持:可直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件。

(3) 被控物体：这种控制是从外部数据读入 Macromedia Flash，控制如何给用户或用户群发送信息。

(4) HTML 嵌入图片：可以在文本区内直接嵌入 JPG、SWF 或内部标号。图片在文本区嵌入，文本自动地在图片周围格式化。

(5) 精确控制文体的显示：通过改进字体韵律，使以前难以显示的复杂版面现在可以准确显示。

(6) 清晰显示小字体：文字首先以无反锯齿（即锯齿文字）显示然后转换成矢量文字，因此确保了高清晰字体以小尺寸显示。可以通过属性面板的选项设置使小尺寸字体效果依然清晰。

(7) 没有多余的像素位移：Macromedia Flash MX 2004 不会再有微小的像素图位移。

(8) 拼写检查：有了拼写检查、查找替换工具，可以大大节省作品制作时间。

(9) 开始页面：可以让用户选择从哪个项目开始工作。

(10) 外部 FLV 支持：可以直接播放硬盘上的 FLV（Flash 视频）文件（不需要导入）。这样可以用有限的内存播放较长的视频文件而不需要从服务器下载完全部文件。视频质量提高很多，看起来更清晰并且播放得更快，减少了制作时间并且使作品具有很好的模块性。

(11) 多语言支持：支持全球语言字符集，且字符串面板允许本地语言直接成为多国语言。

(12) 时间线效果：加速和简化时间线上可重复使用的通用交互任务。例如：改变时间线效果允许用户快速为一个对象设置动画、位置、缩放、不透明度和颜色变化。

(13) 导入向导：一些高级的特性，比如从影片中提取片断也加入了一些特效，例如染色和截取、适应位置等。设置组合时，可以锁定数据传输率，调整视频的带宽和质量。

1.3 Flash MX 2004 的安装

1.3.1 系统要求

运行 Macromedia Flash MX 2004 和 Macromedia Flash MX Professional 2004 需要如表 1-1 所示的硬件和软件。

表 1-1 系统要求

	Windows	Macintosh
处理器	600 MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器	500 MHz PowerPC G3 处理器
操作系统	Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP	Mac OS X 10.2.6
内存	128 MB RAM（建议 256 MB）	128 MB RAM（建议 256 MB）
磁盘空间	190 MB 可用磁盘空间	130 MB 可用磁盘空间

Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 不支持用 UFS 格式化的 Macintosh 硬盘。

1.3.2 Flash MX 2004 的安装和激活

Flash 的安装过程是自动进行的。安装之后，可以选择运行 Flash 的 30 天试用模式，也可以选择激活 Flash MX 2004 或 Flash MX 2004 Professional。要想长期使用这两种版本的 Flash，须通过 Internet 或电话获得产品的序列号以激活软件。对于 Windows 98 SE 的用

户, 必须安装有 Microsoft Internet Explorer 5.1 或更高版本的浏览器才能通过 Internet 激活。

安装 Macromedia Flash MX 2004 和 Macromedia Flash MX Professional 2004 不会覆盖原先的 Flash 版本。比如已经安装了 Macromedia Flash MX, 则新安装的 Flash 会跟它同时并存。安装 Flash 新版本的步骤如下:

(1) 在安装之前关闭任何正在运行的 Flash。

(2) 如果是 CD 安装, 请将其插入 CD 驱动器。此时将播放一段 Flash 影片, 引导您选择安装选项。也可以运行 Install Flash MX 2004.exe 来启动 Flash 影片。

(3) 如果从 Internet 下载了 Flash, 请双击 “Flash MX 2004 Installer.exe” (Windows) 或双击安装程序图标 “Macintosh”, 然后按照屏幕上的说明进行操作。

(4) 安装完成时, 按照说明选择 30 天的试用期, 或输入序列号并激活 Flash。

1.3.3 升级

Macromedia Flash MX 2004 可以升级到 Macromedia Flash MX Professional 2004, 操作步骤如下:

(1) 选择 “帮助” → “升级到 Flash MX Professional 2004” 命令。

(2) 在出现的对话框中, 执行以下操作之一:

① 选择 “购买” 以打开浏览器并访问 Macromedia 商店。

② 选择 “试用” 并按照说明获取用于试用升级的序列号。

试用期结束时, 如果不购买升级, 您的应用程序将恢复为 Macromedia Flash MX 2004。

1.4 Flash MX 2004 的操作环境

1.4.1 工作界面

Macromedia Flash MX 2004 和 Macromedia Flash MX Professional 2004 工作界面由以下部分组成: 一个舞台 (可在上面放置媒体对象)、一个包含菜单和命令的菜单栏 (用于控制应用程序功能)、主工具栏、多个面板和一个 “组件” 检查器 (用于组织和修改媒体资源), 以及一个包含各种工具的绘图工具箱 (用于创建和修改矢量图形内容)。

启动 Macromedia Flash MX 2004, 发现新的界面更加美观和易于操作, 如图 1-1 所示。

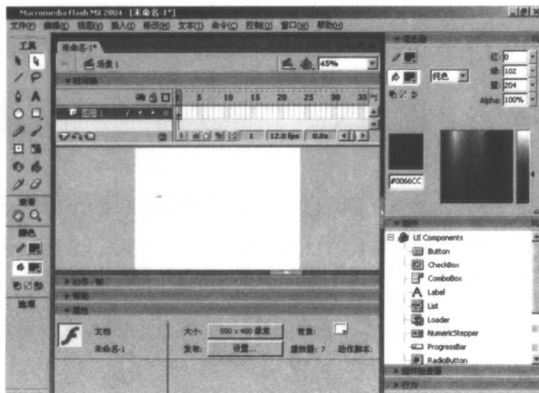


图 1-1

1.4.2 菜单栏

1. “文件”菜单

顾名思义,“文件”菜单是有关文件的各项操作。该菜单中有工作时最常用的选项。如图 1-2 所示。该菜单可以实现影片文件的新建、打开、保存、关闭、发布、打印、导入、导出等操作。

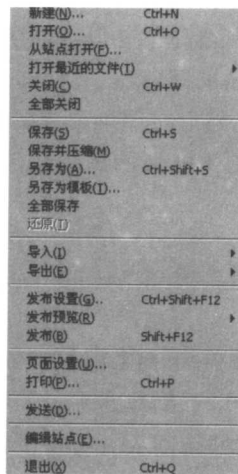


图 1-2

其中大部分命令类同于其他 Windows 平台应用软件,故在此只对部分命令做简单介绍:

(1) 另存为模板:将 Flash 项目保存为模板,以方便用户在大量制作时可直接从模板中调用需要的内容以制作新的 Flash 项目,可以节省制作时间及步骤。

(2) 导入:导入声音、位图、QuickTime 视频或其他文件。“导入”命令下有 3 个子命令,如图 1-3 所示。

导入到舞台:只将文件导入到舞台,而不进行别的操作。

导入到库:将文件导入到 Flash 项目的库中,以方便项目对这些内容的引用。

打开外部库:将外部库文件打开到当前 Flash 文档中。

(3) 导出:将 Flash 文件导出外部形成新的独立文件。“导出”命令有 2 个子命令,如图 1-4 所示。

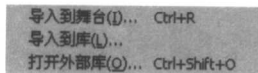


图 1-3

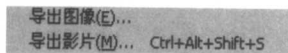


图 1-4

导出图像:根据当前舞台上的内容创建一个无动画效果的静态图像。

导出影片:将当前 Flash 项目导出为 Flash 影片、QuickTime 影片、具有动画效果的 GIF 或者其他片段。

(4) 发布设置:调整设置以便将 Flash 项目发布为 HTML、QuickTime 或其他格式的文件。

(5) 发布预览:创建一个临时预览文件或基于发布设置的文件。