

F

Flash MX 2004

中文版

实用教程

黄东 石伟玉 编著

1. 简易学习为主线

从基本操作开始介绍，辅以图文并茂的解说及相关的实际操作，让您轻松地迈进高手殿堂

2. 实务应用为主线

以实际范例 Step by Step，手把手教会您各项功能及用法，宛如现场专家对您言传身教

3. 重点学习为主线

本书针对各章节中的内容，总结出重点并辅以习题让您在阅读后能够立即上手

入门与提高

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

F

lash MX 2004

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

实用教程

入门与提高





Flash MX 2004 中文版

入门与提高实用教程

黄 东 石伟玉 编著

中国铁道出版社

2004·北京

内 容 简 介

本书详细介绍了 Macromedia 公司新近推出的网页交互式矢量动画软件——Flash MX 2004 的应用。此软件制作的动画不仅质量高、数据量小而且能提供强大的交互功能,所以它得到了很广泛的应用。

本书共分为 12 章,详细介绍了 Flash MX 2004 的新功能、新特点、操作环境和用户最关心的问题——动画的制作流程等;并对 Flash MX 2004 中 ActionScript 编程技术方面的知识进行了叙述,另外对 Flash 动画或电影的发布和导出等知识也进行了详细的介绍;最后通过几个综合实例在实际操作的基础上对本书的知识点进行总体回顾。

本书适用于初、中级用户,网页动画制作和平面设计人员,同时也可作为 Flash MX 2004 网页制作培训班的教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 中文版入门与提高实用教程/黄东,石伟玉编著. —北京:中国铁道出版社,2004.4
(入门与提高实用教程)

ISBN 7-113-05900-7

I. F… II. ①黄…②石… 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 033131 号

书 名: Flash MX 2004 中文版入门与提高实用教程

作 者: 黄 东 石伟玉

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 谢立和 严 力

封面设计: 白 雪

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 19.5 字数: 457 千

版 本: 2004 年 6 月第 1 版 2004 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05900-7/TP·1202

定 价: 27.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

前 言

随着网络技术和计算机技术的飞速发展,网络已经成为人们生活中必不可少的一部分。网站数量与日俱增,有的昙花一现,有的经久不衰。这主要与浏览者的水平和网页的设计水平密切相关。现在的浏览者对网站的网页设计水平要求越来越高,已经不仅仅满足于被动浏览,更有跃跃欲试的冲动。因此,动态交互网页已经成为网页设计的必然趋势。如何透过互联网的世界,制作出脍炙人口的网页及网站,是每一位网页设计师的努力目标。

一个成功的网站,可以很清楚地将网站的主题与特色传达给每一位浏览者,因此如何设计出与众不同、独树一帜的网页,是一门重要的课题,但是网页设计辅助工具的选择也是不可忽视的重要因素。Flash 是目前在网络中运用最广、最快捷的工具软件,通过其强大的图形动画功能,用户可以最大限度地在网络世界中演绎生活的另一面。Macromedia 最新推出的 Flash MX 2004 版更是使动态交互网页如虎添翼,纯 Flash 动画的网页也频频出现。精彩的动画与丰富的内容巧妙结合,把浏览者的眼光牢牢抓住,访问量迅速增长。精彩的网页动画不仅吸引广大的浏览者,更是吸引了众多的网页设计者。

迅速掌握 Flash 动画的制作技术和技巧,已经成为广大用户的迫切要求。为了满足这种需要,作者总结多年使用 Flash 的经验,结合 Flash MX 2004 的新增功能,精心编写了本书。

本书共分为 12 章。第 1 章是比较基础的部分,在这一章中用户将会对 Flash MX 2004 的新功能、新特点、操作环境和用户最关心的问题——动画的制作流程有一个完整的了解。第 2 章主要讲述的是绘图工具箱的使用。第 3 章主要介绍了有关 Flash 文本方面的知识。第 4 章主要讲述了如何通过创建各种不同类型的元件来提高工作效率和减少文件的数据量。第 5 章主要讲述了创建简单的 Flash 动画的方法和技巧。第 6 章主要讲述了图层的创建和使用。第 7 章主要讲述了导入声音和视频。第 8 章主要讲述了组件的基本概念,并介绍了一些常用组件的使用方法。第 9、10 章主要讲述了 Flash MX 2004 中 ActionScript 编程技术方面的知识和创建交互式动画。第 11 章主要讲述了有关 Flash 动画或电影的发布和导出方面的知识。最后一章综合实例则在实际操作的基础上对本书的知识点进行总体回顾。总之,本书循序渐进,实例丰富,重点突出,可操作性强,是作者多年从事 Flash 动画制作的一点心得。读者通过实战练习可在短期内学会 Flash MX 2004 的使用技巧和方法。

本书的编写和出版得到了很多朋友的大力支持,值此图书出版发行之际,向他们表示衷心的感谢。同时,也深深感谢关心本书出版的所有朋友。

在编写过程中,笔者已经尽量努力,惟恐疏漏,但是由于时间仓促加之本人水平有限,疏漏之处在所难免,希望广大读者提出中肯的批评意见。

编者

2004 年 1 月

目 录

第 1 章	Flash MX 2004 概述	1
1-1	Flash MX 2004 简介	2
1-2	Flash MX 2004 的新特点	3
1-3	Flash MX 2004 的系统配置要求	4
1-4	Flash MX 2004 的安装及卸载	4
1-4-1	Flash MX 2004 的安装	4
1-4-2	Flash MX 2004 的卸载	6
1-5	Flash MX 2004 的操作环境简介	7
1-5-1	菜单栏	8
1-5-2	工具箱	8
1-5-3	时间轴面板	10
1-5-4	场景窗口	11
1-5-5	属性面板	11
1-5-6	面板容器	11
1-5-7	其他面板	12
1-6	关于 Flash MX 2004 Flash Player	12
1-6-1	Flash Player 概述	12
1-6-2	配置 Flash Player 服务器	12
1-7	Flash MX 2004 的文件操作	13
1-7-1	新建一个文件	13
1-7-2	打开文件	13
1-7-3	保存文件	14
1-8	场景操作	14
1-8-1	设置场景属性	15
1-8-2	场景管理	16
1-9	制作一个简单的动画	16
1-9-1	新建并保存文件	17
1-9-2	设置工作区	17
1-9-3	添加对象	18
1-9-4	制作动画	18
1-9-5	发布 Flash 动画	19
1-9-6	测试电影	20
1-10	本章小结	20
1-11	本章习题	20

第2章 绘图工具箱的使用	21
2-1 位图和矢量图	22
2-1-1 位图	22
2-1-2 矢量图	22
2-2 绘图工具箱简介	23
2-3 绘图工具箱的使用	23
2-4 选择和调整工具	24
2-4-1 使用选择工具选择对象	24
2-4-2 使用套索工具选择对象	26
2-4-3 钢笔工具	27
2-4-4 部分选择工具	27
2-4-5 任意变形工具	28
2-5 基本绘图和着色工具	29
2-5-1 铅笔工具	29
2-5-2 线条工具	31
2-5-3 椭圆工具	32
2-5-4 矩形工具	33
2-5-5 刷子工具	34
2-5-6 滴管工具	36
2-5-7 墨水瓶工具	38
2-5-8 颜料桶工具	39
2-5-9 橡皮擦工具	40
2-5-10 填充变形工具	42
2-6 视图工具	44
2-6-1 缩放工具	44
2-6-2 手形工具	44
2-6-3 缩放控制和视图命令	45
2-7 本章实例	45
2-7-1 马年吉祥	45
2-7-2 静态倒影	47
2-8 本章小结	48
2-9 本章习题	48
第3章 Flash MX 2004 的文本操作	51
3-1 创建文本	52
3-2 文本的属性设置	52
3-2-1 设置字体	52
3-2-2 设置字号	53

3-2-3 设置颜色及样式.....	54
3-2-4 文字间距的调整.....	55
3-2-5 设置文本超链接.....	55
3-3 段落属性设定.....	56
3-3-1 设置段落的对齐方式.....	56
3-3-2 设置边距.....	57
3-4 文本的输入.....	58
3-5 文本的类型.....	58
3-5-1 静态文本.....	59
3-5-2 动态文本.....	59
3-5-3 输入文本.....	60
3-6 文字的转化.....	61
3-6-1 文字的转换.....	61
3-6-2 编辑矢量文字.....	62
3-7 文字动画实例.....	62
3-7-1 制作霓虹灯效果文字.....	62
3-7-2 制作幻影文字.....	65
3-8 本章小结.....	67
3-9 本章习题.....	67
第4章 元件和实例.....	69
4-1 元件、实例和库.....	70
4-1-1 元件.....	70
4-1-2 实例.....	70
4-1-3 库.....	70
4-2 创建元件.....	74
4-2-1 创建图形元件.....	74
4-2-2 创建按钮元件.....	76
4-2-3 创建影片剪辑元件.....	78
4-3 修改编辑元件.....	80
4-3-1 元件的修改方法.....	80
4-3-2 元件的变形、排列与对齐.....	81
4-4 创建、修改实例.....	83
4-4-1 创建元件的实例.....	83
4-4-2 实例的属性修改.....	84
4-5 本章实例.....	85
4-5-1 钟表制作.....	85
4-5-2 按钮制作.....	87
4-5-3 太阳、月亮和地球.....	90

4-6	本章小结.....	93
4-7	本章习题.....	93
第5章	动画制作.....	95
5-1	动画原理.....	96
5-2	时间轴面板和帧.....	96
5-2-1	时间轴面板.....	96
5-2-2	帧的分类.....	98
5-2-3	帧的插入和删除.....	98
5-2-4	帧的选取和移动.....	98
5-3	管理场景.....	99
5-3-1	场景的添加与切换.....	99
5-3-2	场景的命名.....	100
5-3-3	场景的删除及复制.....	100
5-3-4	窗口新建和排列.....	100
5-4	制作动画背景.....	101
5-5	制作逐帧动画.....	102
5-6	制作补间动画.....	102
5-6-1	形状补间动画.....	103
5-6-2	运动补间动画.....	105
5-7	测试动画.....	107
5-8	本章实例.....	108
5-8-1	沿轨道运动的物体.....	108
5-8-2	物体的转动.....	109
5-8-3	百花争艳.....	111
5-9	本章小结.....	114
5-10	本章习题.....	115
第6章	图层的创建和使用.....	117
6-1	图层简介.....	118
6-2	图层的基本操作.....	118
6-2-1	图层的创建与删除.....	118
6-2-2	修改图层的名称.....	119
6-2-3	选取图层.....	119
6-2-4	改变图层的顺序.....	120
6-2-5	锁定图层.....	120
6-2-6	隐藏或显示图层.....	121
6-2-7	复制图层.....	121
6-3	引导层.....	121

6-3-1 一般引导图层.....	122
6-3-2 运动引导图层.....	123
6-4 遮罩层.....	125
6-4-1 创建遮罩层.....	126
6-4-2 制作探照灯效果动画.....	126
6-5 本章实例.....	129
6-5-1 图像切换.....	129
6-5-2 百叶窗效果.....	135
6-6 本章小结.....	139
6-7 本章习题.....	139
第7章 导入声音和视频.....	141
7-1 理解 Flash MX 2004 中的声音.....	142
7-1-1 声音的基本概念.....	142
7-1-2 取样率.....	142
7-1-3 位分辨率.....	143
7-1-4 声音文件的大小.....	143
7-2 在 Flash 中添加声音.....	143
7-2-1 导入声音文件.....	144
7-2-2 为按钮添加声音.....	145
7-2-3 将声音合并到时间轴中.....	147
7-2-4 为动画添加声音.....	148
7-3 编辑声音.....	151
7-4 设置声音属性.....	152
7-5 导入视频.....	153
7-6 本章小结.....	158
7-7 本章习题.....	158
第8章 组件和模板.....	161
8-1 组件的概念和分类.....	162
8-2 组件的使用.....	162
8-2-1 Button 组件的使用.....	162
8-2-2 CheckBox 组件的使用.....	164
8-2-3 ComboBox 组件的使用.....	166
8-2-4 Label 组件的使用.....	167
8-2-5 List 组件的使用.....	168
8-2-6 NumericStepper 组件的使用.....	169
8-2-7 RadioButton 组件的使用.....	171
8-2-8 ScrollPane 组件的使用.....	172

8-2-9	TextArea 和 TextInput 组件的使用	174
8-2-10	DateChooser 组件的使用	176
8-2-11	DataGrid 组件的使用	178
8-3	模板的使用	181
8-3-1	演示文稿模板的使用	181
8-3-2	照片幻灯片放映模板	183
8-4	本章小结	186
8-5	本章习题	186
第 9 章	交互式 Flash 动画基础	187
9-1	交互动画概述	188
9-2	动作-帧面板的使用	189
9-2-1	动作-帧面板简介	189
9-2-2	动作-帧面板中的菜单命令	191
9-2-3	使用外部编辑器	193
9-3	ActionScript 语法规则	194
9-3-1	ActionScript 术语	194
9-3-2	语法规则	196
9-3-3	语法问题	198
9-4	事件与动作	199
9-4-1	事件	199
9-4-2	动作	201
9-5	ActionScript 基础	203
9-5-1	掌握基本命令	203
9-5-2	条件循环控制	206
9-5-3	使用变量、函数与表达式	208
9-6	本章实例	214
9-6-1	利用按钮切换画	214
9-6-2	求解方程组	217
9-7	本章小结	220
9-8	本章习题	220
第 10 章	动画脚本的使用技巧与提高	223
10-1	建立面向对象的动画脚本	224
10-1-1	创建对象	224
10-1-2	访问对象属性	226
10-1-3	引用对象	226
10-2	使用预定义的对象	227
10-2-1	使用 Color 对象	227

10-2-2	使用 Key 对象	229
10-2-3	使用 Array 内置对象	229
10-2-4	使用 Date 对象	231
10-2-5	使用 Mouse 对象	233
10-2-6	使用 MovieClip 对象	234
10-2-7	使用 Sound 对象	236
10-2-8	使用 XML 可扩展性标记语言对象	237
10-2-9	使用 XML Socket XML 对象	237
10-3	使用自定义的对象	238
10-3-1	自定义对象	238
10-3-2	创建对象的属性和方法	239
10-4	创建界面元素	239
10-4-1	创建表单	239
10-4-2	创建能与 Web 服务器交互的表单	240
10-4-3	创建弹出菜单	241
10-5	本章实例	243
10-5-1	雨中的农庄	243
10-5-2	碰壁小球	249
10-6	本章小结	258
10-7	本章习题	258
第 11 章	导出和发布动画	261
11-1	动画的优化处理	262
11-2	导出的概念	262
11-3	导出文件的格式	263
11-3-1	导出 Flash 格式	264
11-3-2	导出 AVI 格式	266
11-3-3	导出 GIF 格式	266
11-3-4	导出位图 (BMP) 格式	267
11-4	发布动画	267
11-4-1	设置 Flash 格式	268
11-4-2	设置 HTML 格式	269
11-4-3	设置 GIF 格式	271
11-4-4	设置 JPEG 格式	273
11-4-5	设置 PNG 格式	274
11-4-6	设置 QuickTime 格式	275
11-5	发布预览	276
11-6	在网页中使用 Flash MX 动画	276
11-6-1	在 Dreamweaver 中使用 Flash 动画	276

11-6-2 在 FrontPage 中使用 Flash 动画.....	277
11-7 本章小结.....	279
11-8 本章习题.....	279
第 12 章 综合实例.....	281
12-1 生日快乐.....	282
12-2 猜数字.....	287
12-3 制作 MTV 音乐动画.....	291
本书部分习题答案.....	297



Flash MX 2004 概述

- 1-1 Flash MX 2004 简介
- 1-2 Flash MX 2004 的新特点
- 1-3 Flash MX 2004 的系统配置要求
- 1-4 Flash MX 2004 的安装及卸载
- 1-5 Flash MX 2004 的操作环境简介
- 1-6 关于 Flash MX 2004 Flash Player
- 1-7 Flash MX 2004 的文件操作
- 1-8 场景操作
- 1-9 制作一个简单的动画
- 1-10 本章小结
- 1-11 本章习题

网页上的动画是最能吸引读者的目光的，而 Macromedia 公司推出的 Flash 系列为广大网页设计人员在网页中添加多媒体动画提供了强大的功能。通过本章的学习，用户将会对 Flash MX 2004 的新功能、新特点、操作环境和用户最关心的问题——动画的制作流程有一个初步的了解。

1-1 Flash MX 2004 简介

Macromedia 公司成立于 1992 年,它在 1998 年收购了一家开发制作 Director 网络发布插件 FutureSplash 的小公司,并且继续发展了 FutureSplash,这就是后来广泛流行的 Flash 系列。在 Macromedia 公司成立 10 周年之际陆续发布了 Flash 系列软件的 MX 版本,Flash MX 是这个 MX 家族的第一款产品,它不仅在制作独立的多媒体内容方面有新的突破,更和全套的 MX 系列软件有着强大的整合能力。在大家的期待中 Macromedia 公司于 2003 年的 9 月发布了英文版的 Flash MX 2004,并于 11 月中旬发布了它的中文版。英文版和中文版都分为专门面向设计者的 Flash MX 2004 和专门面向开发者的 Flash MX 2004 Professional。它们在 Flash MX 的基础之上添加了很多新的特性,这将在下一节中向用户介绍。本书描述的是面向设计者的中文版 Flash MX 2004,请用户在学习本书之前安装面向设计者的中文版 Flash MX 2004。

Flash 被广泛用于多媒体领域,如多媒体动画和交互式产品展示。它是号称“网页制作三剑客”(Dreamweaver、Fireworks 和 Flash)之一的矢量图形编辑、动画制作的专业软件。Dreamweaver 侧重于网页设计和网站管理,Fireworks 侧重于网页图形设计,Flash 侧重于网上动画的制作。由于 Flash 有支持交互、数据量小、效果好,并且不需要媒体播放器之类软件支持的特性,得到了很广泛的应用。Flash 软件出现不久就几乎成为网页动画的标准,使用该软件可以制作出网页互动动画,还可以将一个较大的互动动画作为一个完整的网页。

Flash 与其他动画制作软件相比有很大的优点:

- 动画体积小:众所周知,由于互联网带宽的限制,网页上不能放置太大的动画文件。而 Flash 是基于矢量的图形系统,各元素都是矢量,用矢量描述复杂的对象所占用的空间很少,通常是位图格式的几千分之一。并且 Flash 创建出的图像及动画可以做到无限放大或缩小,都不会影响图像的清晰度。
- 插件的工作方式:Flash 的工作方式是插件方式,网络用户只要安装了 Shockwave Flash 插件,它就会嵌入到浏览器中,启动浏览器时就可以浏览带有 Flash 动画的网页,其速度很快。而不必像 Java 制作的动画那样,每次都得花大量的时间启动 Java 虚拟机。



说明

现在 Internet Explore 5.0 和 Netscape Navigator 4.0 以及它们的后续版本已经自带了 Shockwave Flash 插件,已经安装了这两种浏览器之一的用户就不用另外安装 Shockwave Flash 插件。

- “流”的播放形式:Flash 采用的是“流”的播放形式,观众可以在文件内容没有下载完毕的情况下观看。边下载边播放的特点减少了观众的等待时间。
- 交互的功能:一般软件制作出来的动画无法实现交互功能,只能按顺序播放。但在 Flash 中用户可以使用它提供的 ActionScript 脚本语言来实现具有交互功能的动画。
- 独特的过渡动画效果:使用 Flash 软件,不仅支持“帧”-“帧”动画,还支持过渡动画,即你只要编辑出两个关键帧,中间的过渡过程可由系统自动生成,这样就可以大大减少工作量,缩减文件的大小。
- 支持屏蔽层:Flash 中支持屏蔽层的使用,恰当地使用遮罩往往会使你的动画产生独特的动态透视效果。

1-2 Flash MX 2004 的新特点

Flash MX 2004 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的专家的理想工具。该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体（音频、视频、位图、矢量、文本和数据）。Flash MX 2004 与以前发布的版本相比，增加了许多实用性的新功能，有着更人性化的设计和更突出的性能。它和 Flash MX 相比，新增了如下的新特性：

- **增强时间轴效果：**Flash MX 加强了时间轴面板，使其成为动画与数据库的全新结合。Flash MX 2004 在此基础上增强了时间轴效果，即加速和简化时间轴上可重复使用的通用交互任务，例如：改变时间轴效果允许用户快速为一个对象设置动画、位置、缩放、透明度和颜色变化等。
- **更加面向用户的行为：**用户可以通过面板快速启动 ActionScript 执行的界面，而在无需了解代码的情况下，用户可以通过对话框输入参数创建自己的行为，如果用户对代码很熟悉，也可以通过同样的行为界面重编代码。
- **全面支持 PDF 和 EPS：**将 PDF 文件和 EPS 文件（Adobe Illustrator 10）与 Flash 整合到一起。这样用户就可在 Flash MX 2004 中直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件。
- **新增 CSS 样式表：**在 Flash MX 中支持 XML 的转换和主要的 HTML 文本标记，而 Flash MX 2004 则允许 HTML 和 Flash 内容设计一致。文本框对象现在支持一个新的方法，SetStyleSheet 可将映射载入的 HTML 和 XML 文件样式规范。并且现在用户可以在文本区内直接嵌入 JPG，SWF 或者内部标号。
- **高清晰度显示小尺寸字体：**为了弥补以前版本对小字体显示的不足，Flash MX 2004 在这方面做了优化，首先文字以锯齿文字显示，然后再转换成矢量文字，这样小尺寸字体也可以清晰地显示。
- **新增视频导入向导：**通过这个新的多步向导，可以导入指定范围的视频，可重复使用编码设置和颜色修正。它最吸引人的特性是用户可以锁定数据的传输率。
- **支持播放外部 FLV：**通过这个新增的功能，用户可以直接播放硬盘或其他外部存储器上的 FLV（Flash 视频）文件，并且不需要导入内存。这样用户可以用有限的内存播放很长的视频文件，而不需要从服务器上下载全部的文件。
- **支持拼写检查/全局查找替换功能：**可以对整个 Flash 文件进行全局查找和替换，并且支持正规表达式。这样用户进行修改时可以减少大量的工作。
- **历史面板：**历史面板内使用了“JavaScript Flash Language”（JSFL）语言，它可以像宏命令那样执行。历史面板中记录了你的每一步动作，你可以用脚本回放这些动作，可以逐步执行，也可以选择几行来执行。
- **升级动作脚本：**为支持面向对象的编程，Flash MX 2004 升级动作脚本为 2.0 版，与 1.0 版相比其语法更为严谨，输入的速度更快，更易被有经验的 JAVA 程序员接受。
- **完全支持 Unicode（万国码）：**Flash MX 2004 完全支持全球语言字符集，并且字符串面板允许本地语言直接成为多国语言。

- 强大的帮助系统：Flash MX 2004 帮助系统将全部帮助信息整合到应用程序中，这对于初学者来说是很方便的。
- 增强报表功能：通过增强报表功能，使其创建的市场调查问卷、销售表单等更容易在网上发布，并保持更安全更及时的信息更新。
- 更多的模板：增加了许多模板，这再次为用户减轻了许多工作量，并且可以帮用户建造一些特别的控件，例如 Flash 可激活控件、Casio 掌上电脑控件和手机控件，它也包含一些常用的网页导航条模板、下拉菜单和标准尺寸的广告条。
- 辅助功能：Flash MX 2004 支持改进 MSAA（Microsoft Active Accessibility）标准，并且在其新打开的窗口中可以让用户选择从哪个项目开始工作。

1-3 Flash MX 2004 的系统配置要求

在用户安装 Flash MX 2004 之前，请检查电脑的系统配置是否达到了以下的最低配置。因为现在用户使用较多的是 Windows 操作系统，本书的讲解也是基于 Windows 的操作系统，但也有少数的用户是 Macintosh 系统，所以 Macintosh 系统的配置也列在 Windows 操作系统配置之下。

1. 在 Windows 下的系统配置

- CPU：600 MHz 英特尔奔腾 III 处理器或以上。
- 操作系统：Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP。
- 内存：128 MB（建议使用 256 MB）。
- 硬盘空间：190 MB 可用磁盘空间。

2. 在 Macintosh 下的系统配置

- CPU：500 MHz PowerPC G3 处理器。
- 操作系统：Mac OS 10.2.6。
- 内存：128 MB（建议使用 256 MB）。
- 硬盘空间：130 MB 可用磁盘空间。

1-4 Flash MX 2004 的安装及卸载

1-4-1 Flash MX 2004 的安装

本书所用的软件是网上的共享软件，解压缩压缩包后，得到一些解压缩文件，如图 1-1 所示。Flash MX 2004 的安装步骤：

- （1）双击图标，接着出现如图 1-2 所示的对话框，表示安装已经开始。
- （2）接着弹出欢迎安装 Flash MX 2004 的对话框，如图 1-3 所示。
- （3）单击【下一步】按钮，弹出许可证对话框，如图 1-4 所示。