



科海多媒体电脑课堂

新概念

Flash MX

教程

让你成为当红的闪客新贵



精彩范例详细分解

突出动画制作技巧

常见问题释疑解惑

卡通式多媒体光盘

李小虎 球球 编著

北京科海电子出版社
<http://www.KHP.com.cn>





新概念 Flash MX 教程

李小虎 球 球 编著

本书配有光盘，需要的读者请到 <http://210.34.51.1/tractate/index.asp>

网页上申请，或到“网络与光盘检索实验室”联系。

超值
CD-ROM

北京科海电子出版社
<http://www.KHP.com.cn>



内 容 简 介

本书理论与实务相结合,全面介绍了 Flash MX 的各项功能与基本技巧,并通过对大量精彩范例的详细分解,以一步一步的教学方式,让读者轻松快速地掌握 Flash 动画的制作技术。此外还收集了 89 个 Flash MX 常见问题解答,供读者学习时查阅。本书所配多媒体教学光盘,以卡通动画讲解和实例操作演示的方法,为您快速制作 Flash 动画提供了最佳的学习捷径。

本书用详尽的内容解说,搭配丰富的图例,精心规划学习步骤,让初学者和闪客追星族能跟随本书的引导,轻松进入 Flash 动画的创作世界,并练就一身浑厚的功力。本书还非常适合作为培训班的教材。

盘 名: 新概念 Flash MX 教程
作 者: 李小虎 球 球
责任编辑: 王金柱
排 版: 佩 芸
光盘制作: 李 闯
咨询电话: (010) 82896445-8407



出 品: 北京科海电子出版社
印 刷 者: 北京朝阳科普印刷厂
发 行: 新华书店总店北京发行所
开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.625 字数: 472 千字
版 次: 2002 年 12 第 1 版 2003 年 3 第 2 次印刷
印 数: 5001~7000
盘 号: ISBN 7-900107-41-X
定 价: 32.00 元 (1 张多媒体光盘)

前 言

Flash 真是一个奇妙的东西!

现在, 我们几乎能在所有的网页上看到这种创意独特、极具视觉效果的酷炫动画。

Flash 已风靡互联网, 并使“闪客”们欣喜若狂、热血澎湃。

但 Flash 已不仅仅是一种单纯的网络动画技术, 我们已经看到了使用 Flash 制作的广告作品、MTV、短剧、教学课件、小游戏、动画片头等, Flash 的应用正在日益扩展……

Flash 动画受欢迎的重要原因是高品质、体积小、传播方便, 一个完整的动画往往只需要几十 K 或几百 K; 而它的简单易用, 又可以使任何人只要稍加学习即可上手。Flash 不应该成为网页设计师的特权或动画设计师的专利, 它应当是适合所有人的, 只要你有一个好的创意, 就可以使用 Flash 来实现它, 无论是出于商业目的、还是个人娱乐。

本书内容共分 5 篇:

第 1 篇教会初级用户了解 Flash MX 的基本概念和操作界面, 熟悉基本工具的用法和面板的使用。

第 2 篇教会用户在 Flash MX 中使用图像对象和声音对象, 理解层、库、符号、实例的概念及其应用。

第 3 篇教会用户如何高效制作完整动画的方法和技巧, 以及在动画制作中应当注意的问题, 现在已经可以做出完整的动画作品了。

第 4 篇教会用户交互式动画的制作方法和 ActionScript 基本指令的使用。这是想成为“闪客”高手的必备技术, 此外本篇还讲解了 Flash MX 的最新功能——组件的用法。

第 5 篇是作者精心制作的 10 个精彩实例, 每个实例侧重演练动画制作中的几个知识点, 并对实例的创作思路和过程进行了详细的分解。用户可以从实例的练习中学习到动画制作的各种技巧, 并提高自己的创意和思路。

本书用详尽的内容解说, 搭配丰富的图例, 精心规划学习步骤, 让初学者和众多闪客追星族能跟随本书的引导, 轻松进入 Flash 动画的创作世界, 并最终练就一身深厚的功力。本书还非常适合作为培训班的教材。

作 者

2002 年 11 月

目 录

第1篇 初学入门

第1章 Flash 概述.....2

1.1 Flash 的用途.....	2
1.2 Flash 的优越特性.....	3
1.3 Flash 动画的制作工具.....	4
1.3.1 综合应用.....	5
1.3.2 文字特效工具 SWiSH.....	7
1.3.3 3D 动画制作.....	7
1.3.4 其他工具.....	9
1.4 Flash MX 的新增功能.....	10
1.4.1 动画制作.....	10
1.4.2 设计工具.....	11
1.4.3 多媒体支持.....	12
1.4.4 文字.....	12
1.4.5 脚本代码.....	13
1.4.6 产品整合.....	14
1.4.7 学习资源.....	14
1.4.8 发布和播放.....	14
1.5 思考与练习.....	14

第2章 操作界面.....15

2.1 系统配置.....	15
2.2 一个简单的 Flash MX 作品.....	16
2.3 菜单栏.....	19
2.3.1 File（文件）菜单.....	20
2.3.2 Edit（编辑）菜单.....	22
2.3.3 View（查看）菜单.....	24
2.3.4 Insert（插入）菜单.....	26
2.3.5 Modify（修改）菜单.....	27
2.3.6 Text（文本）菜单.....	29
2.3.7 Control（控制）菜单.....	30

2.3.8 Window（窗口）菜单.....	31
2.3.9 Help（帮助）菜单.....	33
2.4 绘图工具条.....	34
2.5 主工具栏.....	35
2.6 时间线.....	36
2.7 控制工具.....	37
2.8 环境参数.....	38
2.9 思考与练习.....	43

第3章 绘图工具.....44

3.1 箭头工具.....	44
3.1.1 选择对象.....	44
3.1.2 自动吸附.....	45
3.1.3 平滑和拉直.....	46
3.1.4 变形的应用.....	47
3.1.5 复制功能.....	48
3.2 空心箭头工具.....	48
3.3 直线工具.....	50
3.4 套索工具.....	51
3.4.1 魔术棒.....	52
3.4.2 魔术棒属性.....	52
3.4.3 多边形套索.....	53
3.4.4 应用示例.....	53
3.5 钢笔工具.....	53
3.5.1 绘制直线.....	54
3.5.2 绘制曲线.....	54
3.5.3 编辑路径.....	54
3.6 文字工具.....	56
3.6.1 文字建立.....	56
3.6.2 属性面板.....	57
3.6.3 处理文字.....	62

3.7 椭圆工具	63	3.15 吸管工具	78
3.8 矩形工具	63	3.16 橡皮擦工具	79
3.9 铅笔工具	64	3.17 移动工具	81
3.10 笔刷工具	65	3.18 放大工具	82
3.10.1 笔刷模式	66	3.19 边框色和填充色	83
3.10.2 笔刷大小 (Brush Size)	67	3.20 思考与练习	84
3.10.3 笔刷形状 (Brush Shape)	68		
3.10.4 锁定填充 (Brush Lock Fill)	68	第4章 面板	85
3.10.5 笔刷工具和铅笔工具的差别	68	4.1 面板概述	85
3.11 自由变形工具	69	4.2 信息 (Info) 面板	88
3.11.1 旋转与歪斜	69	4.3 混合颜色 (Color Mixer) 面板	88
3.11.2 缩放	70	4.4 颜色样本 (Color Swatches) 面板	90
3.11.3 扭曲	72	4.5 变形 (Transform) 面板	93
3.11.4 封套	72	4.6 排列 (Align) 面板	95
3.12 变形填充工具	73	4.7 场景 (Scene) 面板	96
3.12.1 调节中心点	73	4.8 影片管理器 (Movie Explorer) 面板	97
3.12.2 旋转填充	74	4.9 Web 团队合作工具 (Sitespring) 面板	99
3.12.3 扭曲填充	75	4.10 辅助选项 (Accessibility) 面板	100
3.12.4 尺寸调节	75	4.11 帮助精灵 (Answers) 面板	101
3.13 墨水瓶工具	77	4.12 思考与练习	102
3.14 油漆桶工具	77		

第2篇 循序渐进

第5章 图像对象	104	6.3 导入声音	115
5.1 位图的概念	104	6.4 添加声音	115
5.2 位图的导入	106	6.4.1 给按钮增加音效	116
5.3 位图填充	107	6.4.2 为电影动画添加声音	117
5.4 位图属性设置	108	6.5 编辑声音	117
5.5 矢量图形的概念	109	6.6 输出声音	119
5.6 导入矢量图	110	6.7 思考与练习	122
5.7 位图转化为矢量图	110		
5.8 优化图形	111	第7章 层	123
5.9 思考与练习	112	7.1 层的原理	123
第6章 声音对象	113	7.2 编辑层和层文件夹	124
6.1 声音的基础知识	113	7.2.1 创建层	124
6.2 声音文件格式和声音类型	114	7.2.2 复制层	125
		7.2.3 删除层	126

7.3 层和层文件夹的状态.....	126	8.1.2 公共库.....	140
7.3.1 显示/隐藏.....	127	8.2 符号的优点和类型.....	141
7.3.2 锁定/解锁.....	128	8.2.1 符号的优点.....	141
7.3.3 标示颜色切换.....	129	8.2.2 符号的类型.....	141
7.4 层及层文件夹的属性及修改.....	130	8.3 符号的建立.....	142
7.4.1 层的属性及修改.....	130	8.3.1 图形符号的创建.....	142
7.4.2 层文件夹的属性及修改.....	131	8.3.2 电影片段的创建.....	143
7.5 引导层.....	132	8.3.3 按钮符号的创建.....	145
7.6 遮罩层.....	133	8.4 创建实例.....	147
7.6.1 创建遮罩层.....	134	8.5 修改实例属性.....	148
7.6.2 编辑遮罩层.....	134	8.5.1 修改实例的颜色效果.....	148
7.7 思考与练习.....	135	8.5.2 改变实例的行为.....	150
第 8 章 库、符号和实例.....	136	8.5.3 替换实例.....	151
8.1 库.....	136	8.6 思考与练习.....	152
8.1.1 库面板.....	136		

第 3 篇 完 成 作 品

第 9 章 合成动画.....	154	9.4.2 沿路径的运动渐变.....	166
9.1 动画的基础知识.....	154	9.5 遮罩动画.....	167
9.1.1 动画原理.....	154	9.6 遮罩动画实例.....	171
9.1.2 关键帧.....	154	9.7 编辑动画.....	176
9.1.3 帧的延续.....	155	9.8 思考与练习.....	178
9.1.4 洋葱皮.....	156	第 10 章 测试和发布作品.....	179
9.2 帧动画.....	157	10.1 测试动画.....	179
9.3 形状渐变动画.....	159	10.2 优化动画.....	180
9.3.1 形状渐变 (Shape Tweening)	159	10.3 输出动画.....	183
9.3.2 形状渐变的控制.....	161	10.4 发布设定与项目发布.....	188
9.4 运动渐变.....	163	10.5 封装动画.....	195
9.4.1 制作运动渐变.....	163	10.6 思考与练习.....	196

第 4 篇 进 阶 提 高

第 11 章 ActionScript.....	198	11.2 Flash 编程界面和代码添加方法.....	199
11.1 ActionScript 简介.....	198	11.2.1 Actions 面板.....	199
		11.2.2 脚本编写模式.....	203

11.2.3 为帧和对象添加代码.....	203
11.3 ActionScript 入门.....	206
11.3.1 ActionScript 常用术语	206
11.3.2 语法	208
11.3.3 数据类型.....	212
11.3.4 操作符	214
11.3.5 变量	216
11.3.6 条件语句.....	217
11.3.7 循环控制.....	220
11.3.8 动作	224
11.3.9 函数	225
11.4 交互控制	226
11.4.1 交互动作和控制播放流程的 基本动作.....	226
11.4.2 键盘事件.....	228
11.5 调试	229

11.6 思考与练习.....	233
-----------------	-----

第 12 章 组件..... 234

12.1 关于组件.....	234
12.2 复选框组件.....	235
12.3 组合框组件.....	236
12.4 列表框组件.....	238
12.5 按钮组件.....	239
12.6 单选按钮组件.....	239
12.7 滚动条组件.....	240
12.8 滚动窗口组件.....	242
12.9 组件处理程序.....	244
12.10 定义组件颜色.....	246
12.11 改变组件的外观.....	249
12.12 使用组件创建表单实例.....	251
12.13 思考与练习.....	254

第 5 篇 创作实战

第 13 章 精彩范例..... 256

13.1 绘制香水瓶	256
13.2 汽车广告	263
13.3 动态载入图片	271
13.4 导入视频	277
13.5 文字动画	287

13.6 鼠标跟随.....	292
13.7 动画下载进度.....	296
13.8 遮罩动画.....	300
13.9 拼图游戏.....	310
13.10 跳舞机.....	319

附录 Flash MX 常见问题解答 328



第 篇

初学入门

第 1 章 Flash 概述

第 2 章 操作界面

第 3 章 绘图工具

第 4 章 面板

第 1 章 Flash 概述

本章讨论了 Flash 的用途和基本概念，并讲述了 Flash MX 的新增功能。还介绍了常用的 Flash 制作工具。

请带着下列问题阅读本章：

- ★ Flash 可以做什么？
- ★ Flash 有哪些优越特性？
- ★ 可以通过哪些软件来创作 Flash 动画？
- ★ Flash MX 与 Flash 5 有何不同？

如果你对上述问题都有一个比较明确的认识，那么可以跳过本章，直接进入第 2 章的学习；反之，建议你仔细阅读本章内容，相信会对你今后的学习和工作有很大帮助。

1.1 Flash 的用途

大多数人对 Flash 的认识，仅限于“Flash 就是网络动画”，因为用户常常接触到的 Flash 作品通常都是一些动画、MTV 影片和小游戏等，比如最近流行的来自韩国的流氓兔和炸酱面少女，中国土产的 ShowGood、大话三国、阿贵等等。其实以上这些只是 Flash 广泛用途中很小的一部分。

就 Flash 的特性来说，Flash 作品可分为非交互性和交互性两种。

1. 非交互性的 Flash 作品

所谓非交互性的 Flash 作品，通常是指在观看过程中无需用户手动进行干预的作品。主要用于制作 Flash 动画、MTV、网站的 Banner（动态网站宣传旗帜）、Logo（动态网站标志）、娱乐用或者商用的卡通动画等。制作优秀非交互性 Flash 作品要求设计人员有较好的表达能力。

2. 交互性的 Flash 作品

所谓交互性 Flash 作品，通常是指在观看过程中用户可以手动对其进行一定程度的操作，以达到某种效果的作品。主要用于网站导航、小游戏、多媒体教学、电子商务网站等交互性较强的范围。对于交互性 Flash 作品，设计人员的创意、思路和技术能力是最主要的。



高手荐言



由于 Flash 属于一种视觉载体，所以在 Flash 作品的制作过程中，美工设计是相当重要的一个环节。但本书主要是对 Flash MX 的使用进行讲解，其美工设计并不是本书所讨论的重点。

1.2 Flash 的优越特性

上一节我们了解了 Flash 的用途，那么究竟是什么原因使 Flash 拥有如此广泛的应用范围呢？这主要是由 Flash 本身的特性决定的。Flash 的优越特性主要体现在以下 6 个方面。

1. 速度

传统的图像主要以位图的形式传递，虽然这种传递方式很有效且具有较强的美感，但是易受带宽的影响。位图图像的这种特点导致了矢量图的出现，而矢量图则是以一定的数学方程式计算出来的，虽然对一些真实景物的表现力差一些，但对于一些包含大面积颜色和线条的图形来说（如版画以及漫画作品等），矢量图有很大优势。另外，由于矢量图的特点——矢量图放大以后，视觉效果不会受到影响，如图 1.1 所示；而位图是由称为像素的点排列而成的，放大之后，方形像素就会很夸张地显现出来。因为 Flash 是基于矢量图的（Flash MX 也支持将位图导入到 Flash 作品中），所以 Flash 在速度上的优越特性就体现出来了。



图 1.1 放大后的矢量图和位图比较



提示



关于矢量图形和位图图像的概念，请参看第 5 章内容。

另外，Flash 还可以采用流式的内容传输方式，播放器可以一边播放 Flash 作品的前部，一边载入其后部，从而保证了 Flash 作品观看时的流畅感。

2. 交互性

交互性是网络最基本的构成元素之一，设计人员所运用的交互性手段越具吸引力，观众就会越投入，从而所保留下来的信息量也就越大。Flash 的交互性在构成网络的所有元素中是较强的，如 Flash MX 可以通过 ActionScript（动作脚本）来实现非常复杂的交互功能，如再与数据库结合，甚至可以完成整个电子商务网站的制作。



3. 兼容性

大多数的浏览器和软件制造商都会定义出一套自己的标准,比如 Netscape 和 Microsoft Internet Explorer 的新版本,对于一些比较传统或者应用范围很广的技术都有相当不错的支持,但对其他浏览器及其开发的新功能却不能完全支持。不过,Flash 在现在发行的浏览器中不存在这些问题——Flash 可以通过使用自己的插件在各种浏览器中表现其效果,Flash 特有的打包技术,可以将 Flash 播放器和 Flash 作品整合在一起,用户可以在各种操作系统平台(甚至某些掌上电脑、移动电话和电视游戏机也支持 Flash 的播放)下观看 Flash 作品。



高手荐言



Flash 作品本身并不存在操作系统的兼容性问题,而 Flash 播放器却存在操作系统的兼容性问题,但是 Macromedia 发布了多种操作系统平台的播放器(即 Flash Player),从而解决了这个问题。全球有超过四亿一千四百万的网络用户通过 Macromedia Flash Player 无缝观看用 Macromedia Flash 制作的内容。它已经成为制作高压缩、基于矢量的网络内容的行业标准。

4. 多样性

Flash 可以综合实现网络中的动画、音频、视频等效果。Flash MX 也支持数十种图形图像、动画、音频和视频格式的导入和输出。

5. 易用性

从上一小节我们知道,Flash 的应用范围相当广,所以现在推出的所有 Flash 制作软件都会将“易用性”放在首要位置。Flash MX 更是如此,不但继承了先前版本的优秀特点,众多新增功能也使设计人员可以更加便捷的进行创作。

6. 创意

“Flash 没什么不能做的。”就任于美国某网络设计公司的资深设计师 Kevin Lee 如是说。Flash 可以说是一个充分体现设计人员设计思路的一个接近于完美的创作平台,只要能想到的,Flash 基本上都可以实现。

上面我们了解了 Flash 的优越特性,但只有选择一个优秀的 Flash 制作工具才能帮助用户将这些特性更加完美的体现出来,本书所讲的 Flash MX 就是这样一个工具。相信你已经开始跃跃欲试了,不过我们仍然建议你继续读完本章,以便更加全面地了解 Flash。

1.3 Flash 动画的制作工具

除了 Flash MX 之外,目前市面上可以制作 Flash 的软件还有很多种,如果按其针对性进行分类,大致可以分为综合制作、文字特效、3D 动画制作和其他工具这样几类。下面我

们来了解一下现今比较流行的 Flash 制作工具。

1.3.1 综合应用

1. CoffeeCup Firestarter

原创公司: CoffeeCup Software, Inc.

官方网站: <http://www.coffeecup.com/>

软件简介: CoffeeCup Firestarter 是一个可用于网站快速、方便地制作 Flash 特效的软件。只要用鼠标点几下,就能够制作出复杂的文字和图形效果。可以制作飞溅页面、导引系统、图形 logo 以及其他许多东西。Firestarter 有 50 多个内建的、马上可使用的效果,包括 Assemble、Explode 和 Fade; 一系列出色的 MP3 音乐; 一个内建的声音编辑器,可编辑声音淡出、回音和反转等; 还有一个易于使用的界面; 添加文字、图像、声音、连结和图形; 控制动作、透明度、图层顺序等。从任何格式输入图像,将 WAV 文件格式转换为 MP3 格式,并将其以 Macromedia Flash (SWF) 文件格式输出。使用内建的 FTP 上传影片。利用 HTML 编码产生器可以将原代码直接复制和粘贴到网页中。还可以输入动画 GIF 文件等,如图 1.2 所示。

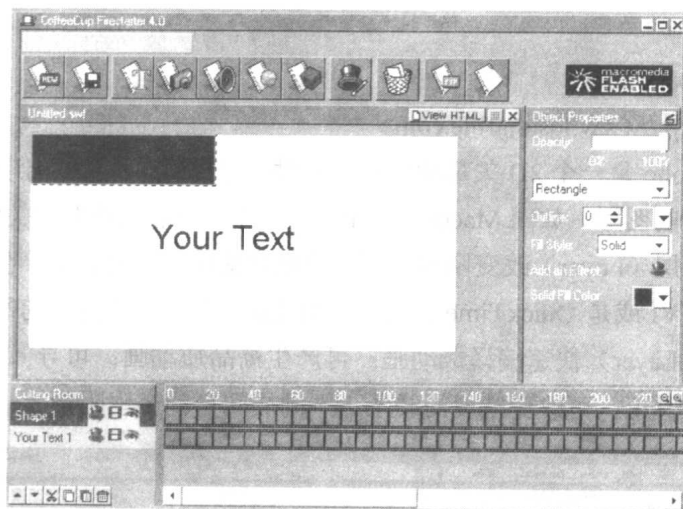


图 1.2 CoffeeCup Firestarter 的操作界面

2. KoolMoves

原创公司: Lucky Monkey Designs

官方网站: <http://www.koolmoves.com/>

软件简介: 一个网站动画制作软件,能够制作 Flash Movies 以及与动画相关的内容。此软件包括了丰富的绘图工具和文字工具,而且也允许将图像、声音等其他的外部文件导入进行编辑。利用 KoolMoves 制作动画的原理跟 Flash 一样,每一帧都包含了文字、声音、变形这些基本的元素,通过软件的计算把各个不同的帧连接起来形成连贯的动画。在利用其他矢量图形工具绘出矢量图后,可以将它输入到 KoolMoves 中作为素材,我们可以对它进行比例缩放、旋转和挤压等变形处理,也可以改变颜色、渐变填充或转化为位图格式,



此外，对位图文件的变形处理也十分方便。KoolMoves 中文字的动态效果也做的很出色，如果往动画中加入相应的声音则会令动画增色不少，如图 1.3 所示。

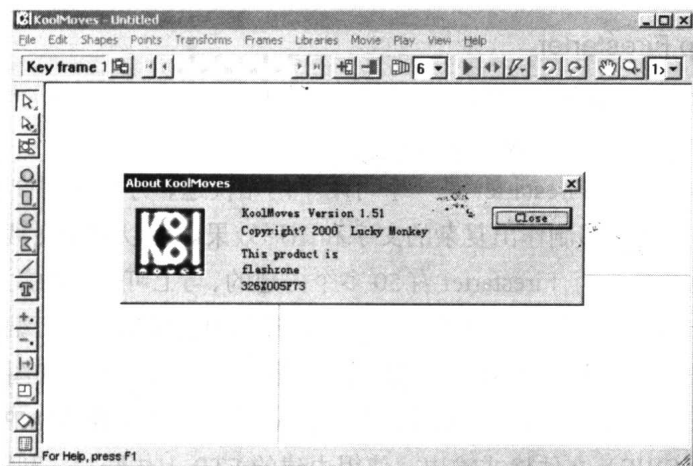


图 1.3 KoolMoves V1.51 的主界面

3. Moho

原创公司: Lost Marble

官方网站: <http://www.lostmarble.com/>

软件简介: Moho 是一个 2D 矢量动画制作软件，它提供了完整的绘图工具，可以直接在画布上绘出想要的图形。如同 Macromedia Flash 一样，只需在重要的关键帧（keyframe）作图，或是在不同层（Layer）改变图形，剩下的则可交由程序自己去产生中间的变化，最后还可以输出为 AVI 或是 QuickTime 的文件。Moho 具有以下特点：跨平台的使用界面以及将可继承的层（Layer）快速编译成动画；可产生高品质动画；可导入 Adobe Illustrator 文件；徒手绘图工具组；可改变宽度的线条；不同层间自动产生阴影等，如图 1.4 所示。

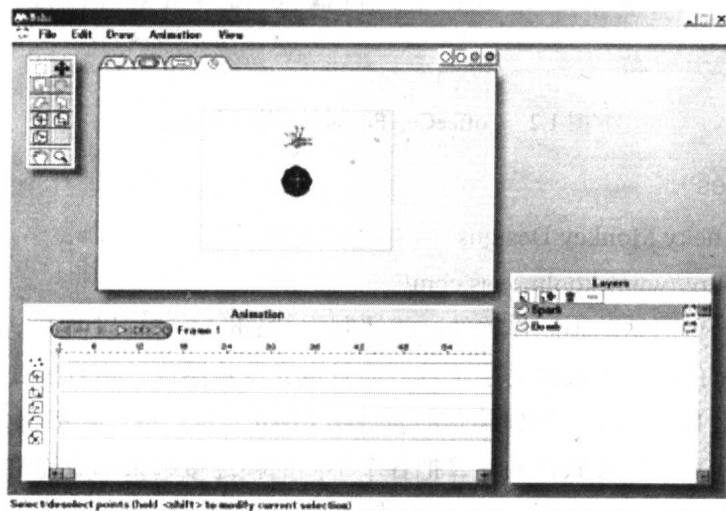


图 1.4 Moho 的操作界面

1.3.2 文字特效工具 SWiSH

原创公司: DJJ Holding Pty Ltd.

官方网站: <http://swishzone.com/>

软件简介: SWiSH 是一款专门制作 Flash 格式 (SWF) 的网页动画工具, 虽然在操作与设定的弹性上并不如 Flash 来得大, 但如果只是想要单纯地制作出 Flash 规格的网页动画而并不需要使用到其他的互动效果的话, 那么 SWiSH 肯定是首选工具之一。在 SWiSH 中已经内建了数个文字动画效果供套用, 用户所要做的便是将范本中的文字改成自己想要的即可, 不需要像过去使用 Flash 那样需耗费数个小时调整动画效果。新版本的 SWiSH 还可以自由地选择要加入 WAV 或者 MP3 两种不同格式的声音文件, 如图 1.5 所示。

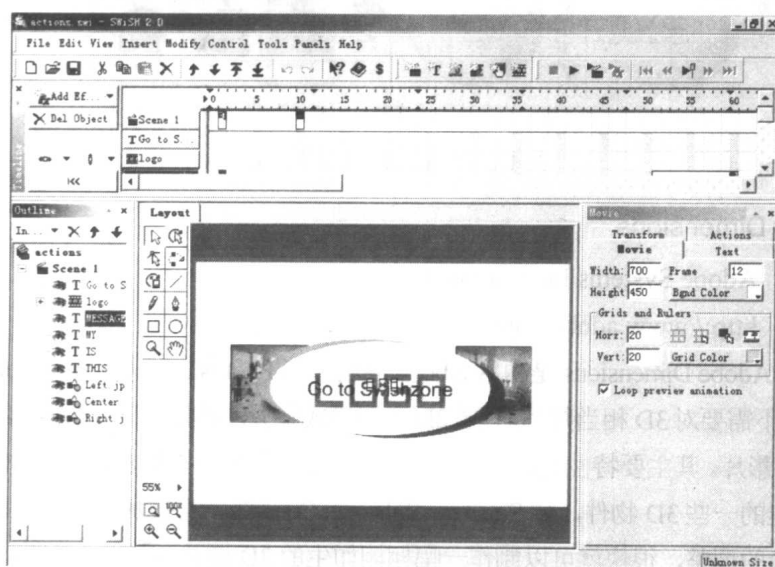


图 1.5 SWiSH 的操作界面

1.3.3 3D 动画制作

以下介绍的是可以输出 Flash 作品的 3D 动画制作工具:

1. Swift 3D

原创公司: Electric Rain, Inc.

官方网站: <http://www.erain.com/>

软件简介: 由 Electricrain 公司出品, 操作简捷, 功能强大, 新版本还支持镜头运动动画和更加复杂的渲染技术。SWIFT 输出支持的格式有 4 种, 包括 Macromedia 的 SWF 格式, Adobe Illustrator 的 AI 格式、EPS 格式和 SVG 格式。我们选择 Macromedia 的 SWF 格式, 可以看到支持的 Flash 版本 3、4、5 都有, 在输出的时候要注意, SWIFT 既可以输出全部的动画文件, 也可以输出单帧, 关于输出项的选择是用户需要注意的, 如图 1.6 所示。

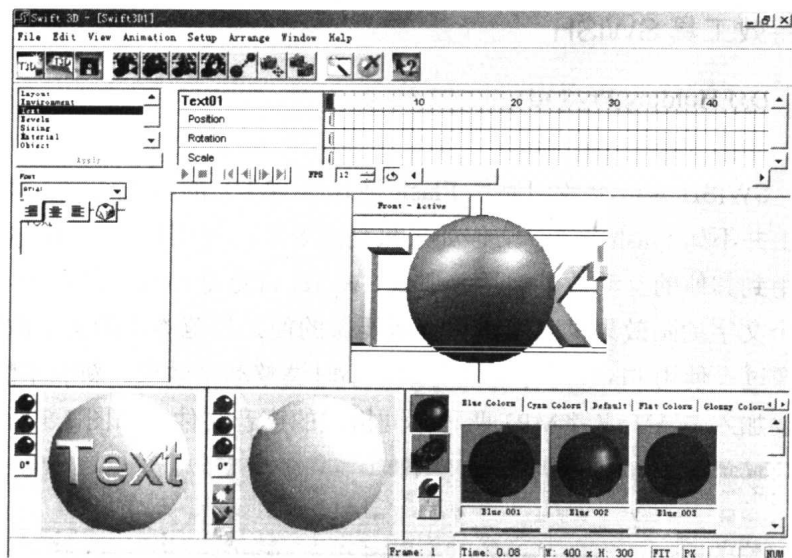


图 1.6 Swift 3D 的操作界面

2. Adobe Dimensions

原创公司: Adobe Systems Incorporated

官方网站: <http://www.adobe.com/>

软件简介: Adobe Dimensions 是由 Adobe 发展出来与 Photoshop 以及 Illustrator 相搭配的 3D 绘图软件,用户不需要对 3D 相当熟悉,只要 2D 绘图模式掌握的够好,即可借由 Adobe Dimensions 的协助制作 3D 影片。其主要特性是:首先它可以快速地制作出一些基本的 3D 影像,可将 Adobe Dimensions 内建的一些 3D 物件,如 Square、Sphere、Cone 等,直接加入到自己的 3D 影像中,再加上一些参数的调整,很快就可以制作一幅栩栩如生的 3D 图片,如图 1.7 所示。

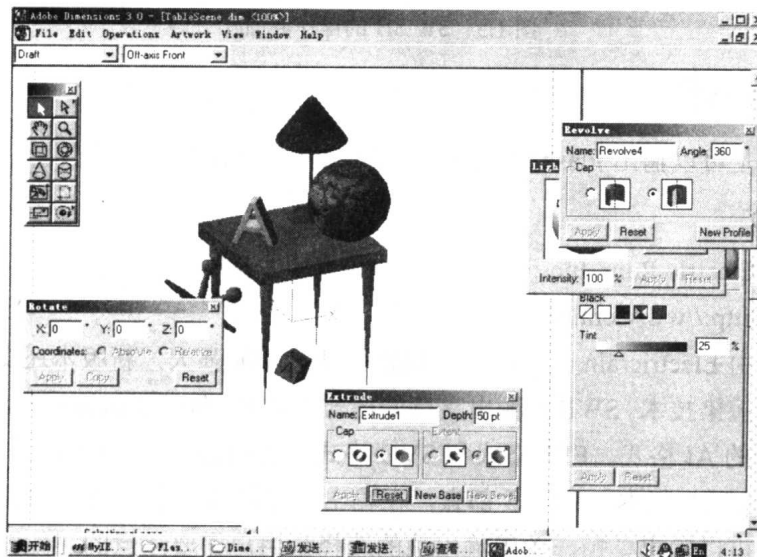


图 1.7 Adobe Dimension 的操作界面

1.3.4 其他工具

1. SWF Browser

原创公司: Grooveware Multimedia.

官方网站: <http://screenweaver.com/>

软件简介: SWF Browser 最主要的功能在于提供预览以及控制, 在 SWF 文件载入到 SWF Browser 中便会出现预览的画面, 但此时并不会自动播放, 因为 SWF Browser 完完整整保存了 Flash 的控制项, 还需要通过按下播放按钮才可以让 SWF 文件开始播放。用户可以将 Flash 文件中的元素输出, 但这一功能在注册过后才可以使用, SWF Browser 可以将 SWF 文件中的 MovieClips 分离出来, 显示 SWF 中的结构、解除 SWF 文件本身的保护、分离 SWF 中的 WAV、MP3 文件以及图片。通过这样的方式用户可以保留住所喜爱的 Flash Movie 的部分, 对于 Flash 的学习者来说更是有相当大的帮助。此外, SWF Browser 的 Search 功能还可以帮助快速找到储存在电脑中的所有 SWF 文件。还可以自动将 SWF 文件转成屏幕保护程序, 也可以将这些 SWF 文件变成可执行文件, 如图 1.8 所示。

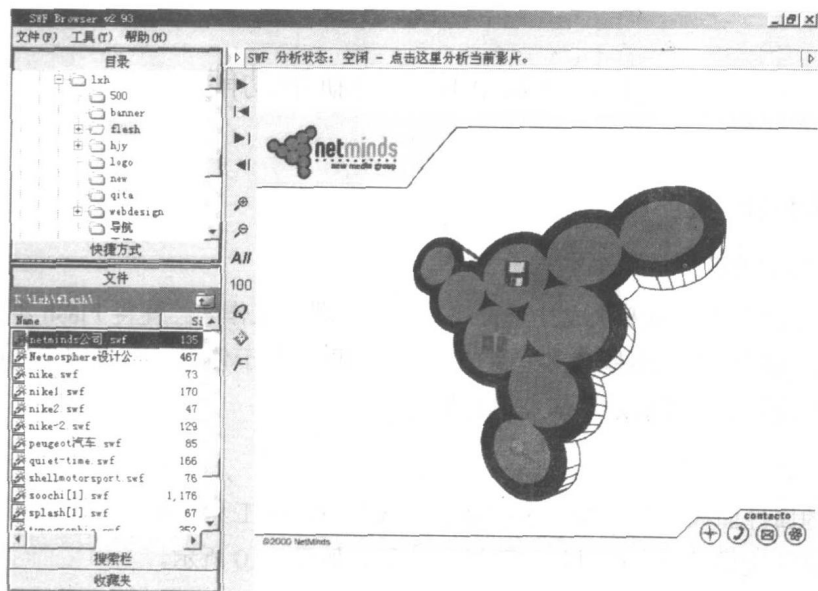


图 1.8 SWF Browser 的操作界面

2. ScreenWeaver

原创公司: Grooveware Multimedia.

官方网站: <http://screenweaver.com/>

软件简介: 将 Flash 动画转换成屏幕保护的制作工具。Screenweaver 在众多同类工具中, 可以说是资格最老和功能最强的。这里给大家介绍的是免费的 1.02 版, 它操作简单, 功能也不弱, 可以方便地将 Flash Projector (Flash 放映文件) 格式文件转换成屏保程序, 而且还能够在屏保中轻松加入 MIDI 或 MP3 格式的音乐, 如图 1.9 所示。