

新编

中文版

Flash MX 2004 标准教程

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

编著 / 张继皇 王凯 沈国民



与本书相关范例源文件、实例效果

超媒体教学视频  以及相关素材



海洋出版社

内 容 简 介

本书专为在较短时间内学习并掌握网上动画制作软件 Flash MX 2004 的使用方法和技巧的标准教程。作者从自学与教学的实用性、易用性出发,用典型的实例、边讲边练的方式,淋漓尽致地展示了 Flash MX 2004 的强大功能。

主要内容:全书由 11 章及附录构成。第 1 章介绍 Flash MX 2004 的界面及基本菜单功能;第 2 章至第 4 章介绍基本动画的制作;第 5 章和第 6 章介绍运用动作脚本语言制作复杂的动画;第 7 章重点介绍目前网上流行的精彩动画的制作;第 8 章介绍 Flash MX 2004 高级功能的运用;第 9 章介绍 Flash MX 2004 组件的应用;第 10 章介绍用 Flash MX 2004 制作课件的方法;第 11 章介绍动画测试、发布及导出的方法;附录给出了 Flash MX 2004 快捷键一览表、必须掌握的动作脚本一览表和运算符一览表。

本书特点:从零开始,由浅入深,循序渐进,图文并茂、内容丰富,重点突出,边讲边练,通俗易懂;范例典型、强调应用;学习轻松,容易上手;每章附有思考题及答案,更有利于读者理解和掌握;光盘内容丰富实用,提高学习效率,事半功倍;文前的彩色效果更让读者体味中文版 Flash MX 2004 的强大魅力。

光盘内容:包含与本书相关的范例源文件、实例效果、超媒体教学视频以及相关素材。

读者对象:专为职业学校、社会电脑培训班、广大电脑初、中级读者量身定制的培训教程和自学指导书。

图书在版编目(CIP)数据

新编中文版 Flash MX 2004 标准教程/张继皇等编著. —北京:海洋出版社, 2004.4

“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材

ISBN 7-5027-6034-2

I.新… II.张… 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 001099 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:王勇 周京艳

责任校对:肖新民

责任印制:肖新民 刘志恒

CD 制作者:海洋多媒体开发中心

CD 测试者:海洋多媒体开发中心

排 版:海洋计算机图书输出中心 永媛

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区人慧寺路 8 号 (716 房间) 字
100081

经 销:新华书店

发 行 部: (010) 62112880-878, 875 62132549、
62174379 (传真) 86607694 (小灵通)

技术支持: (010) 62112880-825, 823

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印:北京海洋印刷厂

版 次:2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:18.75 彩插 2 页

字 数:426 千字

印 数:1~5000 册

定 价:25.00 元 (含 1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前 言

Flash MX 2004 作为一款优秀的动画制作软件，一面世就倍受动画制作者的喜爱。它友好的界面使设计者倍感亲切，强大的功能使设计者在设计个性化动画时更加得心应手，而它的简单易用使初学者也能在较短时间内轻松上手，并制作出充满个性的动画。这一切都使其在众多动画制作软件中脱颖而出，成为最受人们欢迎的动画制作软件。

目前，Flash MX 2004 的应用无处不在，不仅有大量展现自我风采的 Flash 小动画，而且 Flash 动画已成为各网站不可缺少的一部分。精彩的 Flash 动画对网站来说往往起到画龙点睛的作用。对于优秀的网站，有一些震撼人心的 Flash 动画点缀其间无疑是锦上添花。

目前市场上已有众多的关于 Flash MX 2004 的书籍，但要么太简单，对已经有 Flash 动画制作经验的人来说起不到进一步提高的作用；要么一开始就介绍脚本语言，使初学者望洋兴叹。本书针对市场上存在的这种缺陷，按照循序渐进的思路，从对 Flash MX 2004 基础知识的介绍开始，到一些基本动画的制作，再到用脚本语言来制作一些有一定难度的精彩动画，最后通过对网上一些流行动画制作过程的介绍，巩固所学内容，同时使读者迅速掌握一些高级动画的制作技巧。本书所选动画都是编者呕心沥血精心制作出来的，在介绍制作过程时力求用最简洁的语言、最清晰的思路使读者能够一目了然，而且本书注重对动画制作思路的介绍，力求使读者能掌握动画制作的精髓。本书不仅适合初学者学习，还适合有一定 Flash 动画制作经验的设计者进阶，甚至还能作为 Flash 动画设计师的参考。

本书第 1 章主要介绍 Flash MX 2004 的界面及一些基本的菜单功能；第 2 章至第 4 章主要介绍一些基本动画的制作；第 5 章和第 6 章主要介绍运用动作脚本语言来制作一些复杂动画；第 7 章则重点介绍目前网上流行的精彩动画的制作；第 8 章介绍 Flash MX 2004 高级功能的运用；第 9 章介绍了 Flash MX 2004 组件的应用；第 10 章介绍了用 Flash MX 2004 制作课件的方法；第 11 章介绍了动画测试、发布及导出的方法。

本书由王凯执笔，刘昕、周旋、宁可、王青、富晓静、刘阶萍、周健、于伟、龚瑞男、倪晚成、李清、王大智、徐冰、吴淑宁、过承、曾广银、贾超锋、李斌、程陶亚、林丽、李建强、赵勇、王井东等参与了本书的编写工作。

编著者

《“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材》

编 委 会

主 任 武马群 盖广生

编 委 (排名不分先后)

孙振业 王 勇 王宏春 左喜林 李燕萍

吴清平 杨綏华 邹华跃 邵谦谦 周京艳

张晓蕾 姜大鹏 高 玲 战晓雷 钱晓彬

黄梅琪 韩立凡 韩祖德 韩 联 韩中孝

张 洁 刘桂英 董淑红

策 划 WISBOOK 海洋智慧图书

丛书序言

计算机技术是推动人类社会快速发展的核心技术之一。在信息爆炸的今天,计算机、因特网、平面设计、三维动画等技术强烈地影响并改变着人们的工作、学习、生活、生产、活动和思维方式。利用计算机、网络等信息技术提高工作、学习和生活质量已成为普通人的基本需求。政府部门、教育机构、企事业、银行、保险、医疗系统、制造业等单位 and 部门,无一不在要求员工学习和掌握计算机的核心技术和操作技能。据国家有关部门的最新调查表明,我国劳动力市场严重短缺计算机技能型技术人才,而网络管理、软件开发、多媒体开发人才尤为紧缺。培训人才的核心手段之一是教材。

为了满足我国劳动力市场对计算机技能型紧缺人才的需求,让读者在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的操作技能,提高自身的竞争能力,创造新的就业机会,我社精心组织了一批长期在一线进行电脑培训的教育专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编著了这套为高等职业院校和广大的社会培训班量身定制的《“十五”国家计算机技能型紧缺人才培养教材》。

一、本系列教材的特点

1. 实践与经验的总结——拿来就用

本系列书的作者具有丰富的一线实践经验和教学经验,书中的经验和范例实用性和操作性强,拿来就用。

2. 丰富的范例与软件功能紧密结合——边学边用

本系列书从教学与自学的角度出发,“授人以渔”,丰富而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,讲解生动,大大激发读者的学习兴趣。

3. 由浅入深、循序渐进、系统、全面——为培训班量身定制

本系列教材重点在“快速掌握软件的操作技能”、“实际应用”,边讲边练、讲练结合,内容系统、全面,由浅入深、循序渐进,图文并茂,重点突出,目标明确,章节结构清晰、合理,每章既有重点思考和答案,又有相应上机操练,巩固成果,活学活用。

4. 反映了最流行、热门的新技术——与时代同步

本系列教材在策划和编著时,注重教授最新版本软件的使用方法和技巧,注重满足应用面最广、需求量最大的读者群的普遍需求,与时代同步。

5. 配套光盘——考虑周到、方便、好用

本系列书在出版时尽量考虑到读者在使用时的方便,书中范例用到的素材或者模型都附在配套书的光盘内,有些光盘还赠送一些小工具或者素材,考虑周到、体贴。

二、本系列教材的内容

1. 新编中文版 Dreamweaver MX 标准教程 (含 1CD)

2. 新编中文版 Flash MX 标准教程 (含 1CD)

3. 新编 Authorware 6.5 标准教程 (含 1CD)
4. 新编 3ds max 5 标准教程 (含 1CD)
5. 新编中文版 AutoCAD 2000 标准教程 (含 1CD)
6. 新编中文版 AutoCAD 2002 标准教程 (含 1CD)
7. 新编中文版 AutoCAD 2004 标准教程 (含 1CD)
8. 新编中文版 Photoshop 7 标准教程 (含 1CD)
9. 新编中文版 Illustrator 10 标准教程 (含 1CD)
10. 新编 CorelDRAW 11 标准教程 (含 1CD)
11. 新编 Premiere 6.5 标准教程 (含 1CD)
12. 新编中文版 Fireworks MX 标准教程 (含 1CD)
13. 新编中文版 PageMaker 6.5 标准教程 (含 1CD)
14. 新编 Authorware 7 标准教程 (含 1CD)
15. 新编中文版 Fireworks MX 2004 标准教程 (含 1CD)
16. 新编中文版 Flash MX 2004 标准教程 (含 1CD)
17. 新编 Premiere Pro 标准教程 (含 1CD)
18. 新编中文版 Deamweaver MX 2004 标准教程 (含 1CD)
19. 新编 Photoshop CS 标准教程 (含 1CD)
20. 新编 Illustrator CS 标准教程 (含 1CD)
21. 新编 3ds max 6 标准教程 (含 1CD)
22. 新编 After Effects 6.0 标准教程 (含 1CD)
23. 新编 Acorbat 6.0 标准教程 (含 1CD)

三、读者定位

本系列教材既是广大的初级用户实用自学指导书, 又是社会相关领域初中级电脑培训班的最佳教材, 同时也可供全国高等职业院校计算机专业选用。

2004 年海洋出版社强力启动计算机图书出版工程! 倾情打造社会计算机技能型紧缺人才职业培训系列教材、品牌电脑图书和社会电脑热门技术培训教材。读者至上, 卓越的品质和信誉是我们的座右铭。热诚欢迎天下各路电脑高手与我们共创灿烂美好的明天, 蓝色的海洋是实现您梦想的最理想殿堂!

希望本系列书对我国紧缺的计算机技能型人才市场和普及、推广我国的计算机技术的应用贡献一份力量。衷心感谢为本系列书出谋划策、辛勤工作的朋友们!

教材编写委员会
2004 年 2 月

目 录

第 1 章 Flash MX 2004 简介1	
1.1 Flash MX 2004 的新增功能.....1	
1.1.1 高效性.....1	
1.1.2 时间轴效果.....1	
1.1.3 用动作命令来控制实例.....5	
1.1.4 Flash 的编辑、制作环境更 加方便、灵活.....5	
1.1.5 时尚模板.....6	
1.1.6 集成帮助系统.....9	
1.1.7 拼写检查.....9	
1.1.8 文档符号.....9	
1.1.9 使用开始页.....9	
1.1.10 查找和替换.....10	
1.1.11 多媒体支持.....10	
1.1.12 发布.....11	
1.1.13 其他新功能.....12	
1.2 Flash MX 2004 界面介绍.....12	
1.3 首选参数.....14	
1.3.1 常规选项卡.....14	
1.3.2 编辑选项卡.....15	
1.3.3 剪贴版选项卡.....15	
1.3.4 警告提示选项卡.....15	
1.3.5 动作脚本编辑器选项卡.....16	
1.4 菜单栏.....16	
1.4.1 文件菜单.....16	
1.4.2 编辑菜单.....18	
1.4.3 查看菜单.....19	
1.4.4 插入菜单.....20	
1.4.5 修改菜单.....21	
1.4.6 文本菜单.....23	
1.4.7 命令菜单.....23	
1.4.8 控制菜单.....23	
1.4.9 窗口菜单.....23	
1.4.10 帮助菜单.....24	
1.5 常用面板.....24	
1.5.1 对齐面板.....24	
1.5.2 混色器面板.....25	
1.5.3 颜色样本面板.....25	
1.5.4 信息面板.....25	
1.5.5 场景面板.....25	
1.5.6 变形面板.....25	
1.5.7 动作面板.....26	
1.5.8 影片浏览器面板.....26	
1.5.9 脚本参考面板.....26	
1.5.10 组件面板.....26	
1.5.11 组件参数面板.....27	
1.6 本章小结.....27	
1.7 本章习题.....27	
第 2 章 动画制作基础28	
2.1 绘图工具.....28	
2.1.1 选取工具.....28	
2.1.2 辅选工具.....30	
2.1.3 直线工具.....30	
2.1.4 钢笔工具.....31	
2.1.5 套索工具.....32	
2.1.6 文字工具.....32	
2.1.7 铅笔工具.....33	
2.1.8 椭圆和矩形工具.....33	
2.1.9 笔刷工具.....34	
2.1.10 任意变形工具.....35	
2.1.11 填充变形工具.....35	
2.1.12 墨水瓶工具.....36	
2.1.13 油漆桶工具.....37	
2.1.14 吸管工具.....38	
2.1.15 橡皮擦工具.....39	
2.1.16 移动工具.....40	
2.1.17 放大镜工具.....40	
2.1.18 颜色工具.....41	
2.2 对象的编辑.....41	
2.2.1 对象的选取方法.....41	
2.2.2 对象的变形.....42	
2.2.3 对象的位置管理.....43	

2.2.4	对象的组合	45
2.2.5	文字对象的编辑	45
2.3	图层	48
2.3.1	图层基础	48
2.3.2	引导图层	50
2.3.3	遮罩图层	51
2.4	符号与实例	53
2.4.1	符号的类型	53
2.4.2	符号的创建	53
2.4.3	实例的创建	55
2.4.4	实例的改变	56
2.5	本章小结	56
2.6	本章习题	57
第3章	动画制作初步	58
3.1	时间轴	58
3.1.1	时间轴简介	58
3.1.2	时间轴的基本操作	59
3.2	帧编辑	60
3.2.1	帧	60
3.2.2	帧速率	60
3.2.3	关键帧	60
3.2.4	帧标识	61
3.2.5	帧的插入、转换、复制、 粘贴和删除	62
3.2.6	使用洋葱皮模式	63
3.3	帧动画	63
3.3.1	制作帧动画	64
3.3.2	导入帧动画	64
3.4	运动动画	65
3.4.1	渐变运动	65
3.4.2	轨迹运动	67
3.5	形状动画	68
3.5.1	简单变形	68
3.5.2	控制变形	69
3.6	本章小结	71
3.7	本章习题	71
第4章	动画制作进阶	72
4.1	简单动画	72
4.1.1	蹦跳的小球的制作	72
4.1.2	舞动的剑	74

4.1.3	剥洋葱皮的动画	77
4.2	图形特效	80
4.2.1	放大镜特效果	80
4.2.2	翻页效果	84
4.2.3	百叶窗效果	91
4.2.4	旧影片	93
4.3	文字特效	94
4.3.1	爆炸文字	94
4.3.2	探照灯效果	98
4.3.3	电动打字机效果	99
4.3.4	手动打字效果	100
4.4	鼠标特效	102
4.4.1	雪花飘落	102
4.4.2	鼠标跟踪效果	103
4.4.3	激光效果	108
4.5	声音和视频的使用	113
4.5.1	声音的导入与应用	113
4.5.2	添加音效	115
4.5.3	关于视频文件	116
4.6	本章小结	118
4.7	本章习题	118
第5章	关于动作脚本	120
5.1	动作脚本面板	120
5.1.1	界面介绍	120
5.1.2	动作脚本参数设定	122
5.2	初探动作脚本	123
5.2.1	帧动作	123
5.2.2	按钮动作	123
5.2.3	内容的互动	124
5.2.4	网络连接互动	126
5.3	编程基础	127
5.3.1	语法介绍	128
5.3.2	数据类型	129
5.3.3	关于变量	131
5.3.4	关于运算符	133
5.3.5	程序控制	136
5.3.6	脚本实例	138
5.4	对象	139
5.4.1	内置对象	139
5.4.2	自定义对象	141

5.5 本章小结	143	8.2.2 制作步骤	210
5.6 本章习题	143	8.3 视频播放器	212
第 6 章 综合运用	144	8.3.1 导入视频	212
6.1 进程条的制作	144	8.3.2 设计思想	213
6.1.1 设计思路	144	8.3.3 制作步骤	214
6.1.2 设计步骤	144	8.4 本章小结	218
6.1.3 小结	147	8.5 本章习题	218
6.1.4 改进	148	第 9 章 Flash 组件技术	220
6.2 MTV 的制作	149	9.1 导航栏	220
6.2.1 准备素材	149	9.1.1 效果预览	220
6.2.2 设置声音文件	150	9.1.2 制作步骤	221
6.2.3 歌词同步问题	151	9.2 图片浏览器	228
6.2.4 制作动画效果	152	9.2.1 效果预览	228
6.3 MP3 播放器	160	9.2.2 制作步骤	229
6.3.1 设计思路	160	9.3 搜索引擎	231
6.3.2 设计步骤	160	9.3.1 效果预览	231
6.4 打靶游戏	168	9.3.2 制作步骤	231
6.4.1 设计思路	168	9.4 组件技术总结	233
6.4.2 设计步骤	169	9.4.1 Flash 组件发展历程	233
6.5 Flash 贺卡的制作	178	9.4.2 设置组件属性	234
6.5.1 设计思想	178	9.5 本章习题	234
6.5.2 设计步骤	178	第 10 章 课件制作	236
6.6 本章小结	183	10.1 课件制作概述	236
6.7 本章习题	183	10.1.1 其他工具	236
第 7 章 Flash 在 web 中的应用	185	10.1.2 Flash 制作课件	236
7.1 Flash 在 Web 中运用的概述	185	10.2 设计选择题	237
7.2 网页中的 Flash 动画	185	10.2.1 效果预览	237
7.2.1 设计思想	186	10.2.2 制作步骤	238
7.2.2 模拟 OICQ 界面的制作	186	10.2.3 画龙点睛	246
7.2.3 导航栏的制作	189	10.3 设计判断题	248
7.2.4 滚动文本框	191	10.3.1 效果预览	248
7.3 Flash 网页的制作	194	10.3.2 制作步骤	248
7.4 本章小结	201	10.3.3 画龙点睛	249
7.5 本章习题	201	10.4 设计填空题	250
第 8 章 高级运用	203	10.4.1 效果预览	250
8.1 计算器	203	10.4.2 制作步骤	250
8.1.1 设计思想	203	10.4.3 画龙点睛	251
8.1.2 制作步骤	204	10.5 猜乐器课件	251
8.2 动态花纹	209	10.5.1 效果预览	251
8.2.1 设计思想	210	10.5.2 制作步骤	252

10.5.3 画龙点睛	256
10.6 古诗开花课件	257
10.6.1 效果预览	257
10.6.2 制作步骤	257
10.6.3 画龙点睛	261
10.7 本章习题	262
第 11 章 动画测试、发布及导出	263
11.1 测试电影	263
11.1.1 测试影片概述	263
11.1.2 在 Flash 编辑环境下测试	263
11.1.3 在专门测试环境下测试	264
11.1.4 影片优化	266
11.2 发布电影	267
11.2.1 设置常规的 Flash 文档发 布	267
11.2.2 Flash 影片发布	268

11.2.3 HTML 影片发布设置	269
11.2.4 GIF 影片发布设置	270
11.2.5 JPEG 影片发布设置	270
11.2.6 PNG 影片发布设置	271
11.2.7 QuickTime 影片发布设 置	272
11.3 导出电影	272
11.3.1 作为电影导出	272
11.3.2 作为图像导出	272
11.3.3 导出设置	273
11.4 本章习题	276
附录 A Flash MX 2004 快捷键一览 表	277
附录 B 必须掌握的动作脚本	282
附录 C 运算符	286

第 1 章 Flash MX 2004 简介



教学目标

本章主要介绍 Flash MX 2004 的一些新增功能和各菜单栏、工具栏、常用面板的使用方法。使读者对 Flash MX 2004 的界面及操作环境有个基本了解,为以后各章节的深入学习打下基础。



教学重点与难点

- 了解 Flash MX 2004 的一些新增功能
- 熟悉 Flash MX 2004 的操作环境
- 了解 Flash MX 2004 菜单栏各项命令的作用
- 掌握 Flash MX 2004 一些常用面板的使用方法
- 了解 Flash MX 2004 一些基本概念的区别

1.1 Flash MX 2004 的新增功能

Flash MX 2004 是一个完美的网页设计工具、交互式媒体制作专家和多媒体对象事件开发专家。主要增强的功能有:创造性、导入和多媒体操作(音频、视频、位图、文本、数据、矢量图等)。本节主要介绍 Flash MX 2004 的一些新增功能。

1.1.1 高效性

Flash MX 2004 为先前的流线型复杂任务开发提供了一些专门的功能,因此大大提高了复杂动画制作的高效性。

1.1.2 时间轴效果

Flash MX 2004 提供了提前构筑时间轴的功能,这样就可以用最少的步骤来创建复杂的动画,可以为以下对象申请时间轴效果:文本、图像(包括形状、组群和图形元件)、位图和按钮元件。



当为一个电影剪辑申请了一个时间轴效果后,该效果将自动嵌入该电影剪辑中。

1. 添加时间轴效果

当为一个对象创建一个时间轴效果时,Flash 会自动创建一个层,并且把对象转移到新的层中。对象被置于新层中的效果图中,对对象的一切效果转换都在新的效果图中进行。新的层自动接收效果名,如图 1-1 所示。并且自动添加一个顺序号,也即申请的第几个效果序号。

当增加一个时间轴效果后,将在库中自动生成一个效果文件夹,该文件夹存放效果的原型。



图 1-1 时间轴效果图层

2. 时间轴效果设置

每一个时间轴效果都用特殊的方式操作一个图形或元件，允许对其中的每一个参数进行设置和修改，以达到预期的效果。在预览窗口可以迅速看到修改后的效果，以方便修改。设置选项主要有：拷贝到网格、分布式拷贝、灰度渐变、阴影效果、扩展、爆炸、转移、转变等。只要执行【插入】|【时间轴特效命令】可进行时间轴效果设置，下面分别对其进行介绍。

(1) 变形命令。该命令可以对对象的位置进行转变，在转变过程中，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。其属性设置对话框如图 1-2 所示。

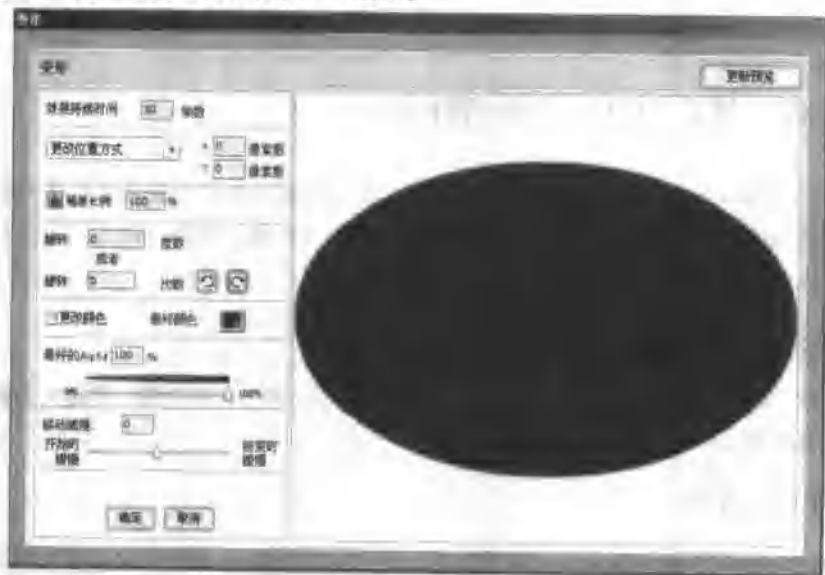


图 1-2 变形属性对话框

(2) 转换命令。该命令属性设置对话框如图 1-3 所示。

该命令可以对对象的效果持续时间和淡入淡出效果进行设置。

(3) 复制到网格命令。该命令可以对复制到网格的尺寸和网格的间距进行设置。复制到网格属性设置对话框如图 1-4 所示。

(4) 分散式重制命令。该命令属性对话框如图 1-5 所示。

该命令可以对复制的数目、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。

(5) 模糊设置。该命令可以对渐变持续时间、渐变方向、分辨率、渐变最终灰度等进行设置。该命令属性对话框如图 1-6 所示。

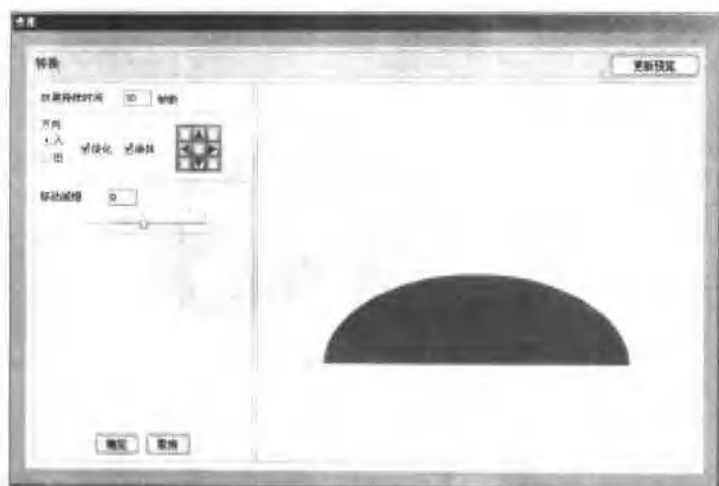


图 1-3 转换属性对话框

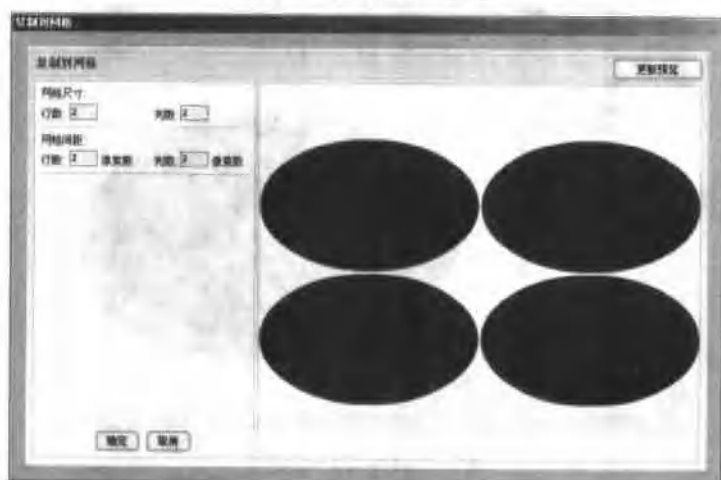


图 1-4 【复制到网格】对话框

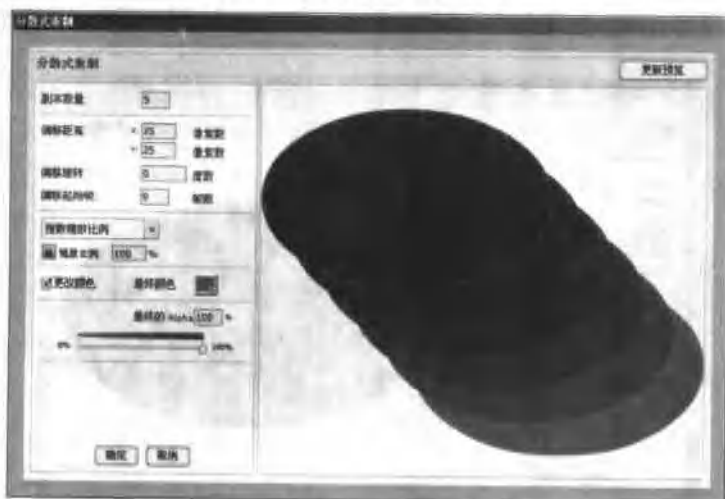


图 1-5 【分散式复制】对话框

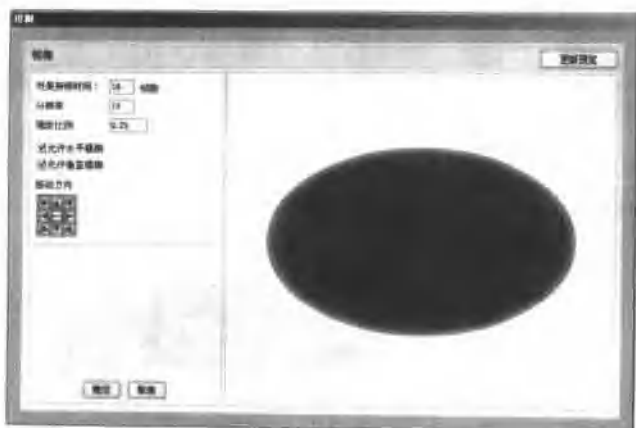


图 1-6 【模糊】对话框

(6) 投影效果命令。该命令的属性设置对话框如图 1-7 所示。

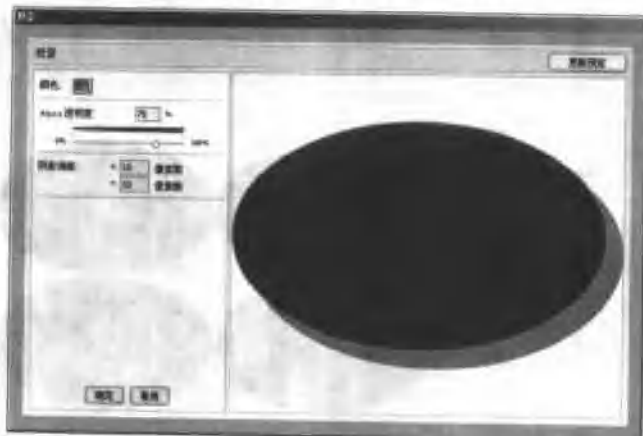


图 1-7 【投影】对话框

(7) 展开命令。该命令主要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。其属性设置对话框如图 1-8 所示。

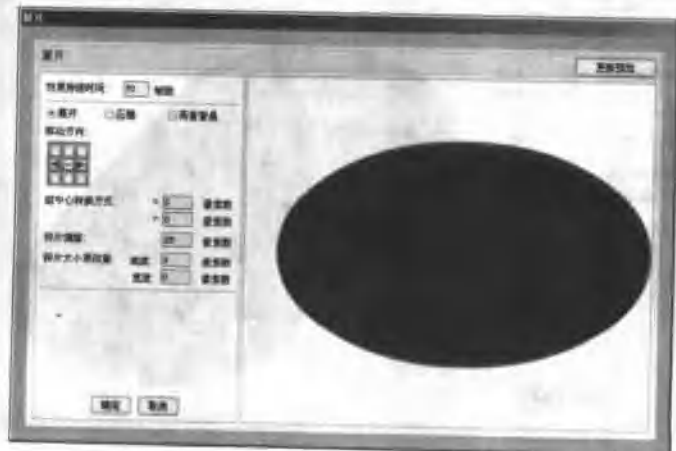


图 1-8 【展开】对话框

该命令可以对阴影的颜色、透明度、偏移量进行设置。

(8) 分离命令。该命令属性对话框如图 1-9 所示。

该命令可以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。



图 1-9 【分离】对话框

3. 编辑时间轴效果

要编辑一个已经存在的时间轴效果，首先要选定该时间轴效果对象，然后可用以下方法修改、编辑。

(1) 在选中的对象上单击鼠标右键，选中【时间轴效果】命令打开时间轴属性设置对话框对其进行编辑。

(2) 执行【修改】|【时间轴效果】命令打开时间轴属性设置对话框进行编辑。

4. 删除时间轴效果

执行【修改】|【时间轴效果】|【删除效果】命令即可删除时间轴效果。也可以选中对象后单击鼠标右键，从快捷菜单中选中时间轴效果选项中的【删除效果】子选项来删除时间轴效果。

1.1.3 用动作命令来控制实例

可以直接用软件提供的内部动作命令来控制实例，而不需要自己去编写 ActionScript 脚本。Flash MX 2004 很方便地实现了对影片剪辑的控制，可以通过动作命令对影片剪辑进行下载、上传、复制、回放、拖动、链接到 URL 等操作。

还可以通过动作命令来下载外部的图片、动画到影片剪辑中。

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】|【扩展面板】|【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【嵌入类】子选项，再选择【影片剪辑】子菜单即可对触发事件进行设置。

1.1.4 Flash 的编辑、制作环境更加方便、灵活

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不用鼠标直接进行编辑操作。

1.1.5 时尚模板

Flash MX 2004 提供了一些流行的模板,运用这些模板即使不会脚本语言也能创作出高质量的作品。执行【文件】|【新建】命令即可打开新窗体模板对话框,单击【模板】按钮,即可打开选择模板对话框。Flash MX 2004 提供的模板主要有以下几种。

1. 广告模板

该模板类型一共包含有 10 种模板,不同的模板有不同的尺寸,使用时可以根据需要选择合适的模板类型,如图 1-10 所示。



图 1-10 【广告】模板

2. 表单应用程序模板

该模板包含两个子模板:查询-错误-响应模板和带有窗体的应用程序模板,如图 1-11 所示。

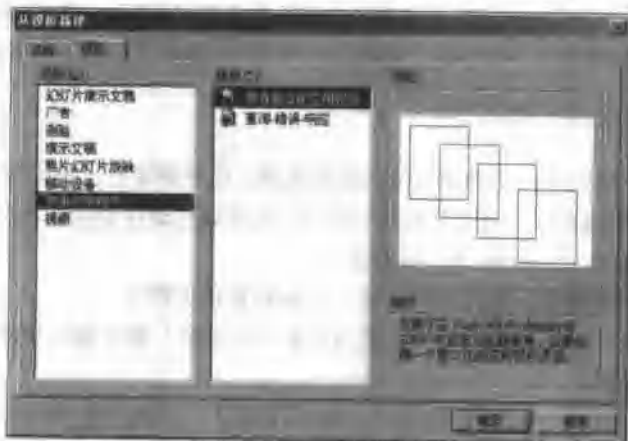


图 1-11 【表单应用程序】模板

3. 移动设备模板

该模板提供了用于发布到移动设备(如手机、袖珍 PC 机等)屏幕上的 Flash 动画的模板,如图 1-12 所示。



图 1-12 【移动设备】模板

4. 照片幻灯片放映模板

利用该模板可以创建自己的相册自动播放动画，如图 1-13 所示。

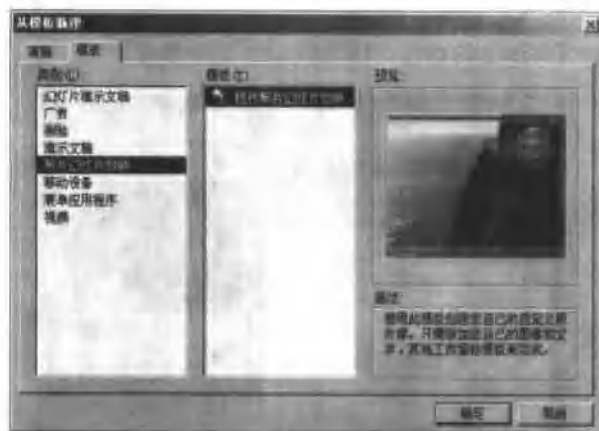


图 1-13 【照片幻灯片放映】模板

5. 演示文稿模板

利用该模板可以制作一些诸如公司推介之类的演示文稿动画，如图 1-14 所示。

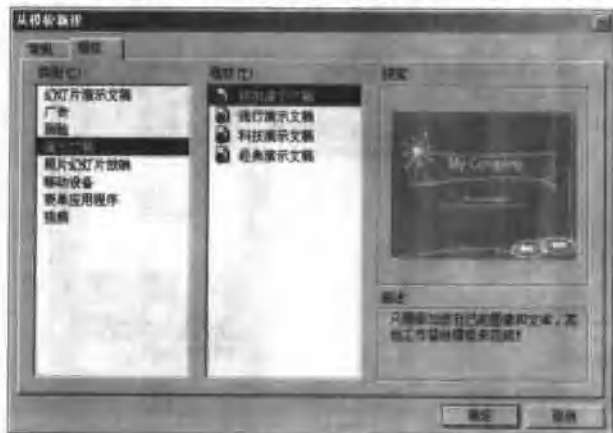


图 1-14 【演示文稿】模板