

白金手册

Flash MX 2004

完全自学手册

【入门·进阶·提高】

戴林伶 编 著

这是一部全面、系统、准确、详细地讲解世界最棒的网页动画软件 Flash MX 2004的使用方法和技巧的工具书。

以实例配合讲解的方式，通过学、练、做的学习方法强化学习效果，培养读者的专业技能。

特别安排的精彩附录，包括Flash MX 2004的综合上机练习题、知识问答、快捷键速查表，这将带给读者极大的便利。

随书配套的多媒体教学光盘包括本书案例的源文件和素材、练习题的源文件和素材、矢量图素材、声音素材、各种经典实例供读者练习使用和参考。

非常适合于从未接触Flash MX 2004的人员或刚开始学习和使用的初学者选做自学手册，也可供各级培训学校作为教材使用，对于专业人士，本书还是一本最佳的功能速查手册。



光盘包含实例源文件和素材供读者使用和参考

四川出版集团
四川电子音像出版中心

Flash MX 2004

完全自学手册

Self-study hand book

戴林伶 编 著

主
文
审
1 0
出
社
社
登
0 0
本 文
册 宝

四川出版集团
四川电子音像出版中心

内 容 提 要

Flash MX 2004 是 Mecomedia 公司最新推出的功能强大的网页动画制作软件,是网页动画设计界应用最广泛的一款软件,它将网页动画的设计与处理推向了一个更高、更灵活的艺术水准。

本书分为 15 章,针对 Flash MX 2004 中文版的操作及功能做了全面详细的介绍,包括 Flash MX 2004 的基础知识、菜单栏和面板的使用方法、文本工具和绘图工具的使用方法、图形的编辑、图层的运用和编辑、素材的导入、元件和库的使用方法、简单动画的创建、Action Script 的运用、组件的应用、影片的测试与发布等内容。在讲述过程中,结合大量精美的图示,一步一步指导读者学习,最后通过 6 个实例的制作,使读者尽快掌握 Flash MX 2004 的强大功能。

对于初学者来说本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习操作手册,而对于从事网页动画制作的专业人士来说,本书则是一本最佳的速查手册。本书同时也可作为高等院校,中、高职院校及社会各类电脑培训班的教材。

书 名	Flash MX 2004 完全自学手册
文 本 作 者	戴林伶
审校/ 责任编辑	陈学韶
C D 制 作 者	前程多媒体技术公司
出版/ 发 行 者	四川电子音像出版中心
地 址	成都市盐道街 3 号
技 术 支 持	www.21pcedu.com
经 销	各地新华书店、软件连锁店
C D 生 产 者	东方光盘制造有限公司
文 本 印 刷 者	成都嘉华印业有限公司
版 本 号	ISBN 7-900397-37-x/TP · 30
定 价	45.00 元 (1 光盘含使用手册)

第二章 Flash的初级认识

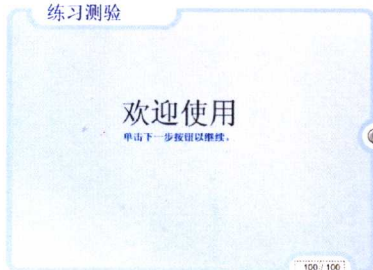


四种幻灯片演示文稿模板

练习测验



练习测验



三种测验模板



制作完成的照片幻灯片



三种移动设备模板

第四章 文本工具

显示线框

显示线框

显示线框



花仙子



花仙子

对文字进行倾斜变形



棉花糖



棉花糖



棉花糖



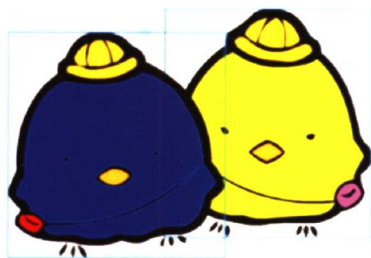
棉花糖



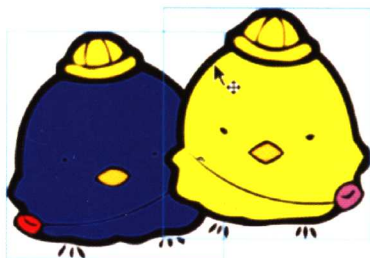
对文字变形并填充放射状颜色

对文字描边

第六章 图形的编辑



调整图片的前后顺序（“排列”命令）

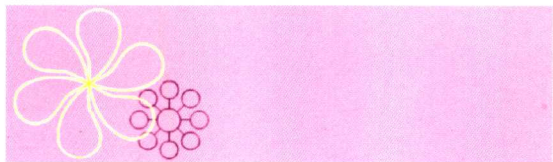


用绘图工具绘制小女孩矢量图

第七章 图层的操作及特殊图层的使用



将图层设为只显示轮廓



浮雕文字效果



遮罩层的应用



冒泡动画的制作

引导层的应用

第八章 时间轴



使用洋葱皮模式编辑区发生变化



使用洋葱皮轮廓模式编辑区发生变化



See You Again !

一个完整的FLASH作品，除了图的修饰，文字也是不可或缺的元素。为了让作品所表达的内容

逐帧动画



水平移动效果



混合方式形状变化的过程



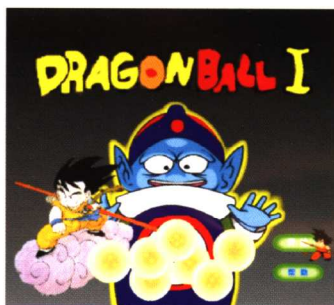
分布式形状变化的过程



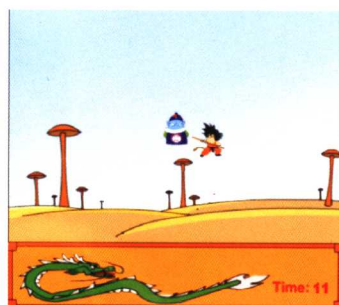
第十二章 行为与Action Script 2.0



使用行为所得效果



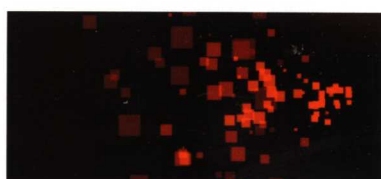
动作脚本的应用



第十五章 综合实例



文字被打散效果



飞舞的蝴蝶



制作网站片头



前言

Preface

Flash MX 2004 是 Micromedia 公司得意之作,用于矢量动画的制作。该公司开发 Flash 的本意是为制作网页动画,所以才会将 Flash 与 Dreamweaver、Fireworks 合称网页三剑客。随着 Flash 的不断升级,用户的灵活使用,Flash 能创作的作品不再局限于网页动画,我们可以通过 Flash MX 2004 直接制作网页或者游戏这些较大型、交互性较强的项目。Flash MX 2004 还具有功能强大、操作方便、界面友好等诸多特点。

本书与一般的入门提高、速成类的 Flash 教程不同,不是简单 Flash 知识的堆积和罗列,而是以最通俗易懂、生动活泼的语言,系统、全面、详细、具体地介绍 Flash 的原理、功能和操作方法,因此具有内容丰富、知识全面、信息量巨大的特点。

本书共分十五章,以讲解配合实例的方式全面系统地介绍了 Flash 的功能、使用方法和应用技巧。通过学、练、做的学习方法强化学习效果,培养读者的专业技能。

本书主要内容包括:第一章介绍了 Flash 的工作环境、版本对比等;第二章介绍了启动 Flash 后进入的“创建、打开”对话框;第三章介绍每个菜单和常用面板的使用方法;第四章介绍了文本工具的使用方法;第五章介绍了 Flash MX 2004 提供的所有绘图工具;第六章介绍了图形的各种编辑方法;第七章介绍了图层及特殊图层的概念和使用方法;第八章介绍了时间轴的概念以及时间轴的使用方法;第九章介绍了图片、声音、视频等素材的导入方法;第十章介绍了元件的概念、类型和使用,以及库的使用和实例的创建;第十一章介绍了补间的设置以及逐帧动画的创建方式;第十二章介绍了 Action Script 2 的各种使用方法;第十三章介绍了组件的功能及各组件间的绑定;第十四章介绍了影片的测试及发布方法;第十五章通过综合实例的制作,综合应用了前面 14 章的学习内容。

本书特别安排的精彩附录,包括 Flash MX 2004 综合上机练习题、知识问答、快捷键速查表,这将带给读者极大的便利。本书非常适合于从未接触过 Flash 的人员或刚开始学习和使用 Flash 的初学者选做自学手册,也可供各级培训学校作为教材使用,对于网页动画、动画设计的专业人士来说,本书还是一本最佳的功能速查手册。

随书配套的多媒体教学光盘包括本书案例的源文件和素材、练习题的源文件和素材、大量的音频素材和矢量图形素材以及各种经典案例欣赏,供读者练习使用和参考。此外,<http://www.21pcedu.com> 网站将提供全方位的技术支持。

本书由前程文化总策划,戴林伶编著。在此向所有参与本书编写工作的人员表示由衷的感谢,更要感谢购买本书的读者,你们的支持是我们最大的动力,我们将不断勤奋努力,为您奉献更优秀的电脑图书。

光盘使用说明

CD Introduce

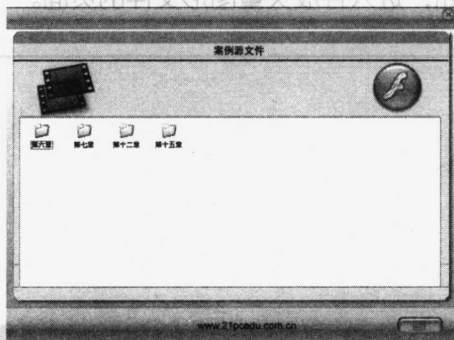
主 界 面

光盘放入光驱后将自动播放，通过点击界面上的按钮，进入相应的实例素材页面。



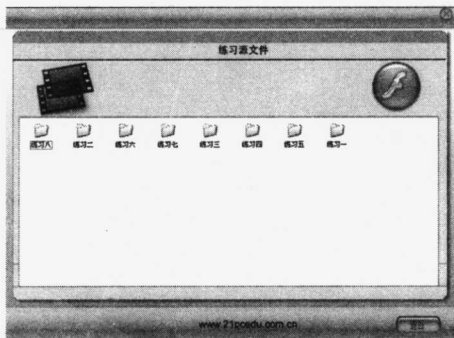
案 例 源 文 件

通过点击界面上的“案例源文件”按钮，进入存放案例源文件的页面。



练 习 源 文 件

通过点击界面上的“练习源文件”按钮，进入存放练习源文件的页面。



音频素材源文件

通过点击界面上的“音频素材文件”按钮，进入存放音频素材的页面。



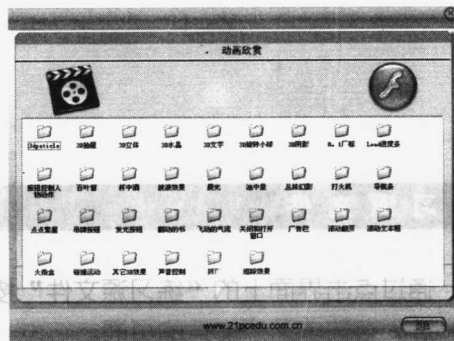
矢量图形文件

通过点击界面上的“矢量图形文件”按钮，进入存放矢量图形文件的页面。



动画欣赏

通过点击界面上的“动画欣赏”按钮，进入存放动画欣赏源文件的页面。



目 录

第1章 Flash 概述	1
1.1 初识 Flash 动画世界	2
1.2 Flash MX 2004 浏览	3
1.2.1 Flash MX 2004 的运行环境	3
1.2.2 Flash MX 2004 标准版和专业版的对比	4
1.2.3 Flash MX 2004 的工作界面	6
1.3 首选参数的设置	9
1.3.1 常规	9
1.3.2 编辑	10
1.3.3 剪贴板	11
1.3.4 警告	11
1.3.5 动作脚本	12
第2章 Flash 的初级认识	13
2.1 Flash MX 2004 的开始界面	14
2.2 Flash 的新建	15
2.2.1 新建 Flash 文档	16
2.2.2 Flash 幻灯片演示文稿和 Flash 表单应用程序	16
2.2.3 动作脚本文件	17
2.2.4 动作脚本通信文件	18
2.2.5 Flash JavaScript 文件	18
2.2.6 新建 Flash 项目	18
2.3 从模板创建	18
2.3.1 幻灯片演示文稿	19
2.3.2 广告	19
2.3.3 测验	20
2.3.4 演示文稿	21
2.3.5 照片幻灯片放映	22
2.3.6 移动设备	26

2.3.7 表单应用程序	27
2.3.8 视频	27
第3章 菜单栏及部分功能面板	35
3.1 菜单栏	36
3.1.1 文件	36
3.1.2 编辑	40
3.1.3 视图	44
3.1.4 插入	48
3.1.5 修改	48
3.1.6 文本	56
3.1.7 命令	58
3.1.8 控制	58
3.1.9 窗口	59
3.2 部分功能面板	62
3.2.1 对齐面板	62
3.2.2 混色器面板	63
3.2.3 颜色样本面板	65
3.2.4 信息面板	65
3.2.5 场景面板	66
3.2.6 变形面板	66
3.2.7 动作面板	67
3.2.8 行为面板	67
3.2.9 组件面板	68
3.2.10 历史面板	68
3.2.11 影片浏览器	68
3.2.12 库面板	69
3.2.13 帮助面板	70
第4章 文本工具	71
4.1 文本工具的基本使用	72
4.1.1 选择文本工具	72
4.1.2 输入文本	73
4.1.3 修改字形	74
4.1.4 文本的基本属性设置	75

4.2 文本属性的高级设置	77
4.2.1 字符间距	77
4.2.2 字符位置	77
4.2.3 实例名称	78
4.2.4 单行多行显示切换	79
4.2.5 显示边框	79
4.2.6 可选	80
4.2.7 变量	80
4.2.8 URL 链接	80
4.3 文本对象的编辑	81
4.3.1 打散文本	83
4.3.2 文字描边	85
4.4 创建文本框	86
4.4.1 创建静态文本	87
4.4.2 创建动态文本	89
4.4.3 创建输入文本	92
第5章 工具箱	93
5.1 选取工具	94
5.1.1 选取工具	94
5.1.2 部分选取工具	96
5.1.3 套索工具	96
5.2 绘图工具	98
5.2.1 线条工具	98
5.2.2 钢笔工具	100
5.2.3 椭圆工具	101
5.2.4 矩形工具	102
5.2.5 铅笔工具	102
5.2.6 刷子工具	104
5.2.7 任意变形工具	107
5.3 填充工具	110
5.3.1 颜料桶工具	110
5.3.2 墨水瓶工具	112
5.3.3 填充变形工具	112

5.3.4	滴管工具	114
5.3.5	橡皮擦工具	114
5.4	查看工具	116
5.4.1	手形工具	116
5.4.2	缩放工具	116
5.5	颜色工具	118
5.5.1	笔触颜色	118
5.5.2	填充色	118
第 6 章	图形的编辑	119
6.1	矢量图与位图的区别	120
6.1.1	矢量图	120
6.1.2	位图	120
6.2	图形的获取	121
6.2.1	导入图片	121
6.2.2	复制图形	122
6.2.3	绘制图形	123
6.3	图形的编辑	124
6.3.1	组合与分离	124
6.3.2	将线条转换成填充	126
6.3.3	图形扩展与收缩	126
6.3.4	柔化填充边缘	127
6.3.5	转换位图为矢量图	127
6.4	图形编辑实例	128
第 7 章	图层的操作及特殊图层的使用	137
7.1	图层的原理	138
7.2	图层的分类	138
7.2.1	标准层	139
7.2.2	引导层	139
7.2.3	遮罩层	139
7.3	图层的编辑	140
7.3.1	插入图层	140
7.3.2	重命名图层	141
7.3.3	调整图层的顺序	142

7.3.4 图层属性设置	142
7.3.5 插入图层文件夹	144
7.3.6 图层文件夹的编辑	145
7.3.7 选取图层	146
7.3.8 删除图层	147
7.3.9 复制图层	147
7.3.10 隐藏图层	148
7.3.11 显示轮廓	149
7.3.12 图层的锁定和解锁	149
7.4 运用图层原理制作浮雕文字效果	149
7.5 引导层及其应用	154
7.6 遮罩层及其应用	157
第 8 章 时间轴	165
8.1 有关时间轴的术语	166
8.1.1 帧	166
8.1.2 帧频	172
8.2 帧的操作	173
8.2.1 移动播放指针	173
8.2.2 插入帧	174
8.2.3 插入关键帧	174
8.2.4 插入空白关键帧	175
8.2.5 选取帧	175
8.2.6 帧的删除	176
8.2.7 帧的剪切	176
8.2.8 帧的复制	176
8.2.9 帧的粘贴	176
8.2.10 帧的移动	177
8.2.11 指定可打印帧	178
8.2.12 翻转帧	178
8.3 洋葱皮工具	179
8.4 使用命名锚记	180
8.5 使用帧标签和帧注释	181
8.6 时间轴特效	182

8.6.1 变形或转换特效	182
8.6.2 分散式重制	184
8.6.3 复制到网格	185
8.6.4 分离特效	185
8.6.5 展开特效	186
8.6.6 投影特效	187
8.6.7 模糊特效	187
第9章 素材的导入及使用	189
9.1 图片的导入	190
9.1.1 有关图片的基础知识	190
9.1.2 可导入图片格式	192
9.2 声音的导入及使用	193
9.2.1 声音的类型	193
9.2.2 导入声音	193
9.2.3 声音的使用	195
9.3 声音的处理	199
9.3.1 声音属性的设置	199
9.3.2 设置事件的同步	201
9.3.3 音效的设置	203
9.3.4 声音编辑封套的使用	204
9.4 视频的导入	207
9.4.1 能导入的视频格式	207
9.4.2 运动视频编解码器	208
9.4.3 导入为内嵌视频	208
第10章 元件、库和实例	215
10.1 元件	216
10.1.1 概述	216
10.1.2 创建图形元件	217
10.1.3 创建影片剪辑	220
10.1.4 创建按钮元件	221
10.2 库	223
10.2.1 库的界面	224
10.2.2 公用库	226

10.2.3	库的管理与使用	227
10.2.4	共享库资源	229
10.2.5	公用库的扩充	231
10.3	实例	231
10.3.1	创建实例	232
10.3.2	编辑实例	232
第 11 章	简单动画的创建	237
11.1	创建逐帧动画	238
11.2	创建动作补间动画	243
11.2.1	创建水平动作补间	244
11.2.2	创建旋转动作补间	246
11.3	创建形状补间动画	250
11.3.1	形状补间动画的制作	250
11.3.2	添加形状提示	251
第 12 章	行为与 Action Script 2.0	255
12.1	互动捷径: 行为	256
12.2	Flash MX 2004 中的 Action Script 2.0	265
12.2.1	Action Script 2.0 概述	265
12.2.2	Action Script 的类型	266
12.3	Flash MX 2004 的动作面板	267
12.3.1	动作面板的操作	267
12.3.2	动作面板的特性	270
12.3.3	良好的编程习惯	271
12.4	了解动画的层次结构	273
12.4.1	绝对路径、相对路径和动态路径	273
12.4.2	加载外部文件	275
12.5	函数与变量	276
12.5.1	函数	276
12.5.2	变量	277
12.6	运算符	279
12.6.1	数学运算符	279
12.6.2	比较运算符	280
12.6.3	逻辑运算符	280