

# Flash MX 2004

## 完美动画设计与制作

贺凯 焦超 王琦 / 编著

拥有本书，您定能成为动画设计的佼佼者！

- 本书由资深Flash动画设计师精心编著，是动画设计与制作的完美结合
- 强调完整动画的制作过程，避免只注重后期制作却忽略绘图工具的使用
- 65个动画设计范例，教您掌握各种Flash动画设计制作技巧和实战经验
- 强化脚本知识与动画各元素融合搭配的过程，一改通常只讲理论的不足
- 是网页设计、动画设计和制作人员学习Flash MX 2004的必备参考书

### 附赠多媒体光盘内含



1. **50** 个Flash库文件
2. **300** 段动画声音素材
3. **470** 个精彩实用的Flash动画模板
4. **10** 大类**500** 个Flash广告欣赏
5. **29** 大类**5800** 余个矢量图片素材
6. 本书所讲实例的素材和源文件



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

# Flash MX 2004

## 完美动画设计与制作

贺凯 焦超 王琦 / 编著

TP391.41  
881D



中国青年出版社  
中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

#### 图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 完美动画设计与制作 / 贺凯，焦超，王琦编著. —北京：中国青年出版社，2005

ISBN 7-5006-6280-7

I.F... II.①贺...②焦...③王... III.动画—设计—图形软件，Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 045949 号

书 名：Flash MX 2004 完美动画设计与制作

编 著：贺凯 焦超 王琦

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：北京新丰印刷厂

开 本：787 × 1092 1/16 印 张：27

版 次：2005 年 8 月北京第 1 版

印 次：2005 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6280-7/TP · 465

定 价：39.00 元 (附赠 1CD)

# 完美网页设计系列

拥有本丛书，您定  
能成为网页设计的  
佼佼者！

赠

5000 种网页  
素材

本书由资深网页设计师精心编著，堪称网页设计与制作的完美结合。内容通俗易懂，举例简洁经典，帮您实现自己的网络“安家”梦想。简明实用的HTML语言教学，让您同步学习网页语言的原理与编辑。

16 开 / 424 页 / 黑白 + 彩插 / 1CD / 39.00 元

## Dreamweaver MX 2004 完美网页设计与制作

拥有本书，注定让您成为网页设计的佼佼者！

- 本书由资深网页设计师精心编著，网页设计与制作的完美结合
- 内容通俗易懂，举例简洁经典，帮您实现自己的网络“安家”梦想
- 简明实用的HTML语言教学
- 本书将使设计不再成为技术所累，您可以在网页设计中充分发挥艺术才能
- 避免只重功能而忽视美观
- 是平面与网页设计、制作

## Dreamweaver MX 2004 完美网页设计 商业网站篇

拥有本书，注定让您成为网页设计的佼佼者！

- 本书由资深网页设计师精心编著，网页设计与制作的完美结合
- 本书针对商业网站的设计流程、方法、技术要点和技巧专门编写
- 本书将使设计不再成为技术所累，您可以在网页设计中充分发挥艺术才能
- HTML、CSS、JavaScript语言教学
- 是平面与网页设计、制作

赠

2500 种网页  
素材

本书由资深网页设计师精心编著，堪称网页设计与制作的完美结合。完全针对商业网站的设计流程、方法、技术要点和技巧专门编写。HTML、CSS、JavaScript语言教学，让您同步学习网页语言原理与编辑。

16 开 / 429 页 / 黑白 + 彩插 / 1CD / 39.00 元

赠

4000 种网页  
素材

本书由资深网页设计师精心编著，堪称网页设计与制作的完美结合。11个完整网站范例，让您掌握不同类型网站的制作技巧和实战经验。避免只重功能的讲解，完全从设计、制作、开发与更新的实战角度出发。

16 开 / 433 页 / 黑白 + 彩插 / 1CD / 39.00 元

赠

3600 种网页  
素材

本书由业内资深网页设计师精心编著，堪称网页设计与制作的最佳入门书籍。从最基础的技术知识开始，结合网站案例讲解，融合作者多年的经验与技巧，不仅讲解Dreamweaver MX 2004，更涵盖HTML、CSS、JavaScript等众多知识。即使没有任何网页基础的读者也可以轻松学习。

16 开 / 378 页 / 黑白 + 彩插 / 1CD / 39.00 元

## Dreamweaver MX 2004 完美网页设计 技术入门篇

拥有本书，您定能成为网页设计的佼佼者！

- 本书由业内资深网页设计师精心编著，是网页设计与制作的入门书籍
- 从最基础的技术知识开始，结合网站案例讲解，融合作者多年的经验与技巧
- 不仅讲解Dreamweaver MX 2004，更涵盖HTML、CSS、JavaScript等知识
- 本书将使设计不再成为技术所累，您可以在网页设计中充分发挥艺术才能
- 通过详细图示的方式阐述概念，即使没有任何网页基础的读者也可以轻松学习

附赠多媒体光盘内容

1. 100 套网页设计模板
2. 200 套网页图片素材
3. 300 个Logo和装饰图
4. 500 个国外优秀网站设计案例
5. 2800 个精美按钮图标
6. 本书各章节的素材及源文件



中国青年出版社

中国青年电子出版社  
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

地址：北京东城区东四十条 94 号万信商务大厦 502 室 邮编：100007

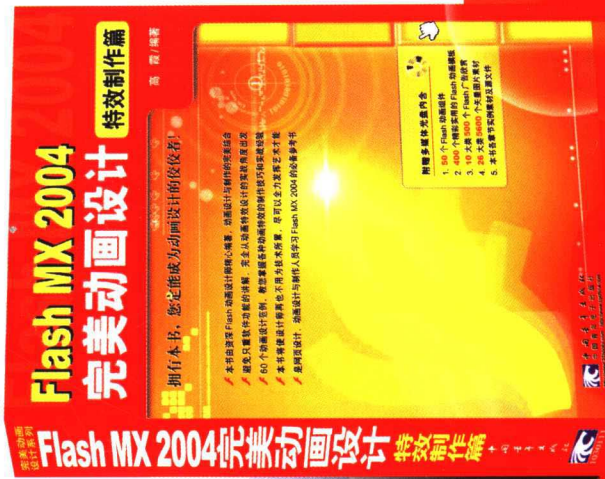
电话：010-84015588 传真：010-64053266

# 【Flash 经典畅销书】

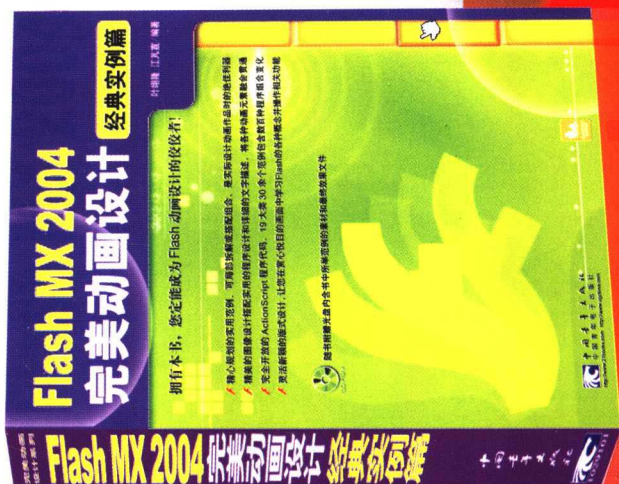
- 本书由资深Flash动画设计师精心编著，动画设计制作的完美结合
- 避免只重软件功能的讲解，完全从动画特效设计的实战角度出发
- 60个动画设计范例，教您掌握各种动画特效的制作技巧和实战经验
- 本书将使设计师再也不用为技术所累，尽可以全力发挥艺术才能

- 精心规划的实用范例、可局部拆解或搭配组合，是实际设计动画作品时的绝佳利器
- 精美的图像设计搭配实用的程序设计和详细的文字描述，将各种动画元素融会贯通
- 完全开放的ActionScript程序代码，19大类30余个范例包含数百种程序组合变化
- 灵活新颖的版式设计，让您在赏心悦目的画面中学习Flash的各种概念并操作相关功能

- 本书由国内资深闪存和Flash培训专家完全针对网页动画设计的特点联合编著
- 精心设计的50余个动画实例，涵盖包括ActionScript在内的所有重点技术内容
- 避免单独讲解枯燥的概念，通过具有实战性的范例诠释理论内容，并融入Flash的各种基础和常用操作
- 随书赠送7000余种矢量图片、声音、动画组件等素材，以及精彩动画作品欣赏



16开 / 438页 / 黑白 + 彩插 / 1CD / 39.90元



16开 / 209页 / 全彩 / 1CD / 42.00元



16开 / 245页 / 全彩 / 1CD / 39.00元



中国青年出版社  
中国青年电子出版社  
http://www.21book.com

地址：北京东城区东四十条94号万信商务大厦502室  
邮编：100007 电话：010-84015588 传真：010-64053266

# 前 言

Flash MX 2004 作为 Flash 系列的最新版本,虽然没有像预期那样给人们带来很大的惊喜,但是它与 Fireworks 2004 和 Dreamweaver 2004 所进行的整合确实巩固了其在多媒体网页制作中的霸主地位,这 3 个软件在其操作面板内部都能进行互相调用并随时进行切换。Flash MX 2004 自身的改变也带给人们很多争议,比如取消了以前适用于初学者的命令添加面板,取而代之的是专业级的动作面板,这可能也是 Macromedia 对产品进行了重新定位的原因。但是 Flash MX 2004 所新添的时间轴特效却极大地方便用户,使其能快速地完成一些繁琐的操作。

本书摒弃了市面上同类书籍的不足之处并结合笔者多年来的学习经验,将 Flash 学习的基本要点用实例制作的方式传达给读者。特别是脚本一块,克服了目前市面上过度强化理论知识而实际应用讲解不足的情况,将很多脚本知识都融入了各章的动画实例之中,不单单是为脚本而讲脚本,而是着重强调脚本如何与动画的各个元素融合并搭配使用这一过程。例如,第 8 章高级图形、模板及视频应用和第 9 章高级音频应用这两章就将相关脚本的知识点提前,配合不同类型的案例将不同的声音控制语句分批讲解,比如声音流的添加方式、左右声道控制方式以及音量的控制等等,而不仅仅停留于以前简单的按钮控制方式。为了更好地讲解脚本语句,笔者利用了大量的时间学习相关知识,为初级和中级用户保质保量地提供了可以作为学习或实际工作参考的脚本,比如声音控制器和视频播放器就完全可以按照模板来使用。语法的讲解也做到尽可能的详细,不仅讲解语句在特定动画中的用法,还将遇到的每个新语句单独提出来,以 Flash 帮助的形式对该新语句的功能、基本用法做详细的解释,帮助大家举一反三。

本书另外一个值得说明的特点是,一改以往同类书籍过于注重动画的后期制作,即所有基本元件都准备好之后的元件整合这一过程。而本书强调的是完整的案例制作过程,从元件的制作到后期的加工都讲解得很清楚。特别是加强了第 2 章绘图一章案例的实用性,通过多个完整卡通人物的设计让读者不仅了解到各个工具的用法,更重要的是如何通过搭配使用来绘制一个完整的动画人物。

本书从选例到完书经历了大半年的时间,光选例就用了将近一个月的时间。笔者翻阅了国内外大量参考资料,还仔细阅读了近 300 个 Flash 源文件。在反复精挑细一琢之后最后从中筛选出 50 多个 Flash 源文件进行整合,也就是大家即将在本书中看到的范例。

本书第 1~5 章、第 8~9 章、第 12~14 章由贺凯编写,第 6~7 章由王琦编写,第 10~11 章由焦超编写。但我们都清楚,由于自身水平有限,无论我们如何努力都难免在书中出现疏漏和错误,所以还请广大动画爱好者批评指正。

作 者

2005 年 6 月

# 目 录

## 第1章 初识Flash家族

|                   |    |
|-------------------|----|
| 1.1 Flash 简介      | 1  |
| 1.1.1 Flash 的历史   | 1  |
| 1.1.2 Flash 的应用领域 | 2  |
| 1.2 体验新版          | 4  |
| 1.2.1 安装与卸载       | 4  |
| 1.2.2 运行与退出       | 6  |
| 1.3 操作环境          | 6  |
| 1.3.1 菜单          | 7  |
| 1.3.2 场景          | 7  |
| 1.3.3 时间轴和工具箱     | 9  |
| 1.3.4 面板与自定义操作环境  | 9  |
| 1.4 利用时间轴特效制作简单动画 | 11 |

## 第2章 绘图

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.1 熟识绘图工具            | 19 |
| 2.2 如何绘制线条            | 19 |
| 2.2.1 绘制长方形           | 20 |
| 2.2.2 绘制卡通螃蟹          | 24 |
| 2.3 如何选择对象            | 31 |
| 2.3.1 选择工具的使用         | 31 |
| 2.3.2 套索工具的使用         | 35 |
| 2.4 如何绘制形状            | 36 |
| 2.4.1 绘制流氓兔           | 36 |
| 2.4.2 制作邮票            | 40 |
| 2.4.3 绘制商标            | 41 |
| 2.4.4 绘制卡通海星          | 43 |
| 2.4.5 绘制小标志           | 47 |
| 2.4.6 形状综合案例“蘑菇房屋”    | 50 |
| 2.5 使用任意变形工具创造夸张的图形效果 | 52 |
| 2.5.1 旋转与倾斜和缩放        | 53 |
| 2.5.2 使用变形面板          | 55 |
| 2.5.3 扭曲与封套变形         | 56 |

|             |    |
|-------------|----|
| 2.6 着色工具的使用 | 59 |
|-------------|----|

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 2.6.1 用墨水瓶工具为水兽描边     | 59 |
| 2.6.2 用颜料桶工具为猫换颜色     | 60 |
| 2.6.3 填充变形工具的使用——绘制蜻蜓 | 61 |

|                  |    |
|------------------|----|
| 2.7 橡皮擦工具的不同擦除模式 | 66 |
|------------------|----|

## 第3章 如何在动画中使用文字

|                      |    |
|----------------------|----|
| 3.1 认识文本类型           | 69 |
| 3.1.1 静态文本在网络中的搭配及应用 | 69 |
| 3.1.2 利用动态文本制作宣传资料   | 72 |
| 3.1.3 使用输入文本制作简易留言簿  | 78 |
| 3.2 在Flash中创建文字链接    | 83 |
| 3.3 乐队海报的制作          | 85 |
| 3.3.1 利用打散命令处理图像     | 85 |
| 3.3.2 利用打散命令处理文字     | 89 |
| 3.3.3 文本的上标和下标       | 90 |
| 3.3.4 位图与文字的结合       | 91 |

## 第4章 动画入门导读

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 4.1 时间轴            | 95  |
| 4.1.1 帧的类型         | 95  |
| 4.1.2 帧的编辑         | 99  |
| 4.1.3 帧的查看状态       | 103 |
| 4.1.4 洋葱皮工具的使用     | 105 |
| 4.2 图层管理           | 107 |
| 4.2.1 创建及删除图层      | 107 |
| 4.2.2 选择图层并修改其编辑状态 | 108 |
| 4.2.3 图层重命名及图层顺序调整 | 109 |
| 4.2.4 图层文件夹的使用     | 110 |
| 4.2.5 分散到图层        | 113 |
| 4.3 元件、实例和库        | 114 |
| 4.3.1 元件的创建及其类型    | 114 |
| 4.3.2 实例的创建及编辑     | 117 |
| 4.3.3 元件的编辑        | 120 |

|               |     |
|---------------|-----|
| 4.3.4 按钮元件的编辑 | 121 |
|---------------|-----|

|         |     |
|---------|-----|
| 4.3.5 库 | 125 |
|---------|-----|

## 第5章 外部资源的利用

|               |     |
|---------------|-----|
| 5.1 位图与矢量图的区别 | 127 |
|---------------|-----|

|          |     |
|----------|-----|
| 5.2 导入位图 | 127 |
|----------|-----|

|           |     |
|-----------|-----|
| 5.3 导入矢量图 | 129 |
|-----------|-----|

|           |     |
|-----------|-----|
| 5.4 视频的导入 | 131 |
|-----------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 5.5 音频的初级应用 | 135 |
|-------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 5.5.1 添加及编辑音频 | 135 |
|---------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 5.5.2 音效控制 | 137 |
|------------|-----|

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 5.6 导入 Flash SWF 文件 | 145 |
|---------------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 5.7 利用其他动画中的元件 | 145 |
|----------------|-----|

## 第6章 初级动画制作

|              |     |
|--------------|-----|
| 6.1 逐帧动画制作二例 | 149 |
|--------------|-----|

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 6.1.1 外部导入素材直接生成动画 | 149 |
|--------------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 6.1.2 手工制作逐帧动画 | 153 |
|----------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 6.2 动作补间动画制作二例 | 160 |
|----------------|-----|

|                  |     |
|------------------|-----|
| 6.2.1 改变对象的位置及尺寸 | 160 |
|------------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 6.2.2 旋转动画 | 168 |
|------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 6.3 形状补间动画制作二例 | 174 |
|----------------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 6.3.1 调皮的字母 | 175 |
|-------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 6.3.2 带形状提示的补间 | 182 |
|----------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 6.4 动画的优化、测试及发布 | 187 |
|-----------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 6.4.1 Flash 动画的优化 | 187 |
|-------------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 6.4.2 Flash 动画的测试 | 189 |
|-------------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 6.4.3 Flash 动画的发布 | 190 |
|-------------------|-----|

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 6.5 使用 Flash Player 7 | 192 |
|-----------------------|-----|

## 第7章 引导层和蒙版层在动画中的应用

|         |     |
|---------|-----|
| 7.1 花体字 | 195 |
|---------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 7.1.1 创建引导层 | 195 |
|-------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 7.1.2 在引导层中创建路径 | 197 |
|-----------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 7.1.3 吸附路径端点及创建补间 | 200 |
|-------------------|-----|

|          |     |
|----------|-----|
| 7.2 镜像文字 | 206 |
|----------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 7.2.1 创建引导层 | 206 |
|-------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 7.2.2 在引导层中创建路径 | 207 |
|-----------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 7.2.3 吸附路径端点及创建补间 | 210 |
|-------------------|-----|

|         |     |
|---------|-----|
| 7.3 放大镜 | 216 |
|---------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 7.3.1 创建蒙版层 | 216 |
|-------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 7.3.2 蒙版层中对象的编辑 | 217 |
|-----------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 7.3.3 蒙版层转换为蒙版 | 218 |
|----------------|-----|

|        |     |
|--------|-----|
| 7.4 泡澡 | 222 |
|--------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 7.4.1 创建蒙版层 | 223 |
|-------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 7.4.2 蒙版层中对象的编辑 | 225 |
|-----------------|-----|

|                |     |
|----------------|-----|
| 7.4.3 蒙版层转换为蒙版 | 229 |
|----------------|-----|

## 第8章 高级图形、模板及视频应用

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.1 制作滚动文本浏览器 | 233 |
|---------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.1.1 素材准备 | 233 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.1.2 动画制作 | 237 |
|------------|-----|

|          |     |
|----------|-----|
| 8.2 使用模板 | 246 |
|----------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.2.1 幻灯片演示文稿 | 246 |
|---------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.2.2 幻灯片演示文稿 | 247 |
|---------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.2.3 照片幻灯片放映 | 248 |
|---------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.3 DIY 图片浏览器 | 249 |
|---------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.3.1 素材准备 | 249 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.3.2 动画制作 | 255 |
|------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 8.4 DIY 影片播放器 | 261 |
|---------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.4.1 素材准备 | 261 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 8.4.2 动画制作 | 263 |
|------------|-----|

## 第9章 高级音频应用

|             |     |
|-------------|-----|
| 9.1 声音控件的制作 | 265 |
|-------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.1.1 素材准备 | 265 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.1.2 动画制作 | 270 |
|------------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 9.2 打击乐器的制作 | 272 |
|-------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.2.1 素材准备 | 272 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.2.2 动画制作 | 277 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.3 音乐盒的制作 | 281 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.3.1 素材准备 | 281 |
|------------|-----|

|            |     |
|------------|-----|
| 9.3.2 动画制作 | 288 |
|------------|-----|

## 第10章 ActionScript 动画

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 10.1 ActionScript 语言简介 | 299 |
|------------------------|-----|

|              |     |
|--------------|-----|
| 10.2 动作面板的使用 | 299 |
|--------------|-----|

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 10.3 ActionScript 基本语法 | 301 |
|------------------------|-----|

|                                            |     |
|--------------------------------------------|-----|
| 10.4 利用 goto,play,stop 和 getURL 制作<br>网页按钮 | 302 |
|--------------------------------------------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| 10.5 鼠标特效制作 | 313 |
|-------------|-----|

|               |     |
|---------------|-----|
| 10.5.1 隐藏鼠标指针 | 313 |
|---------------|-----|

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| 10.5.2 鼠标拖曳动画 .....              | 315 |
| 10.6 全屏动画制作 .....                | 317 |
| 10.6.1 用 fscommand 制作全屏动画 .....  | 317 |
| 10.6.2 用 fscommand 退出全屏动画 .....  | 318 |
| 10.7 loading 动画的制作 .....         | 319 |
| <b>第 11 章 高级 ActionScript 应用</b> |     |
| 11.1 什么是对象 .....                 | 323 |
| 11.2 用 Date 对象制作时钟 .....         | 323 |
| 11.3 Color 对象的应用 .....           | 330 |
| 11.4 用 Key 控制动画的应用 .....         | 334 |
| <b>第 12 章 Logo、Banner 及广告应用</b>  |     |
| 12.1 Logo 的制作 .....              | 347 |
| 12.2 Banner 的制作 .....            | 348 |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 12.3 宝马广告案例 .....       | 353 |
| 12.4 佳能广告案例 .....       | 359 |
| <b>第 13 章 电子贺卡和广告制作</b> |     |
| 13.1 生日贺卡 .....         | 367 |
| 13.1.1 素材准备 .....       | 367 |
| 13.1.2 动画制作 .....       | 375 |
| 13.2 新年贺卡 .....         | 377 |
| 13.2.1 素材准备 .....       | 377 |
| 13.2.2 动画制作 .....       | 385 |
| <b>第 14 章 游戏制作</b>      |     |
| 14.1 贪吃野兔的素材准备 .....    | 397 |
| 14.2 贪吃野兔的动画制作 .....    | 411 |

# 第1章 初识 Flash 家族

## 1.1 Flash 简介

Flash 动画,其实是一组由运动和时间构成的图片。我们这一代人对于电影、电视广告、MTV 以及其他声音—视觉媒体都非常的熟悉。我们经常能看到 Flash 这种媒体出现在网络上,但在不久以前,网页大部分被限制在文本以内,现在我们可以利用网页来描述一切能想像得到的事情。其中,最重要的一个工具就是 Flash。为什么 Flash 在网络上的应用如此广泛?主要因为 Flash 是基于“矢量图形”的软件,而“矢量图形”在放大或缩小时,图像质量不会有损害。另一个原因是,文件大小的问题由于流媒体技术的应用而得到解决,人们可以在网络上进行实时数据的传输。这些原因让 Flash 成为一个理想的工具,并被广大的网络用户所青睐。更进一步说,Flash 的最大优势就在于它能提供人机交互的操作,让网络变得生动有趣。

### 1.1.1 Flash 的历史

Flash 最初叫做 FutureSplash。早期 Macromedia 公司收购了一家小公司,这家小公司开发了一种动画插件——FutureSplash,用来完善 Macromedia 公司的拳头产品 Director。Director 是一种在互联网中应用了很长时间的可编程技术,它能生成互动的产品展示和游戏。很多 CD-ROM 游戏都可以用 Director 制作。

Flash 是 Macromedia 公司利用自己在多媒体软件上的开发优势,对 FutureSplash 加以改造而成的,当时的版本号是 Flash 2.0。从 Flash 3.0 开始,Macromedia 公司加大了对它的宣传力度,Flash 与几乎同时推出的 Dreamweaver 2.0, Fireworks 2.0 一起被 Macromedia 公司命名为“Dream Team (梦之队)”,中国用户将它们称为“网页制作三剑客”。一时间,它们在 Web 界的好评如潮,并荣获当年众多的国际奖项。之后,Macromedia 公司又推出了 Flash 4.0,经过众多 Flash 爱好者及各方面人士的不断努力,这一优秀的软件逐渐被广大用户所认识和接受。到 Flash 5.0 发布时,基本上有 90% 以上的计算机用户都可以观看这种新兴的网络流媒体。接着,越来越多的 Flash 爱好者都加入到了 Flash 技术的学习阵营中,并在全世界掀起了一股“闪”的旋风。

继推出 Flash MX 之后,经过一年多的时间,Macromedia 公司再度重拳出击,带给我们又一次的惊喜——Flash MX 2004 横空出世,如图 1-1 所示。

它不仅引入了最新的脚本语言 ActionScript 2.0,方便实用的时间轴特效,还有 CSS 样式表及更多更实用的组件等,这些新特性使得 2004 版本的 Flash 空前强大。但是,Flash MX 2004 也并非十全十美,比如它不能直接支持 3D 效果。随着大家制作水平越来越高,对影片质量的要求也越来越高。有时,我们会希望做一些 3D 物件来增加视觉效果,而这恰恰是

Flash 的弱项, 我们必须通过第 3 方工具来建立 3D 模型, 然后再由 Flash 导入。玉不避瑕, 广大 Flash 爱好者依然被 Flash MX 2004 的魅力所折服。

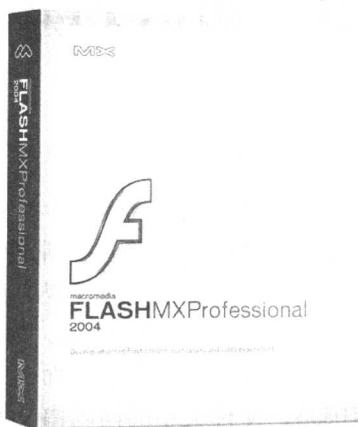


图 1-1 Flash MX 2004

Macromedia 公司已经把 Flash 与其他新品更紧密地联系到一起了。目前, Flash 的播放器代码已经被植入到各种主流网页浏览器中, Flash 的功能可以使创建的网页适应各种网页浏览器。事实证明, 目前还没有哪个网页制作软件能像 Flash 一样, 能够既容易又出色地创作出一个高效、全屏并具有交互式动画效果的网页, Flash 的用户界面已重新设计, 用户在使用它时能倍感舒适, Flash 的优越性能使之成为绝大多数专业设计师信赖的创作工具。同时, Flash 也没有忘记广大的基本用户, 并给初学者提供了一个简单易学的创作环境。无论是创建动画 Logo、Web 站点导航控件、动画、完整的 Flash Web 站点, 还是创建 Web 应用程序, 您都会发现功能强大而又灵活的 Flash, 是实现您创造力的最佳选择。

### 1.1.2 Flash 的应用领域

Flash 的功能很广泛, 可以用其生成动画、创建互动性网站, 以及在网页中加入声音, 还可以生成亮丽夺目的图形和界面, 而一般情况下, 文件的体积却只有 5~50K。图 1-2 所示的即为网络著名的搞笑动画——《大话三国》。



图 1-2 Flash 动画之《大话三国》

与 ActionScript 2.0 和 JavaScript 相结合, Flash 软件还可以制作人机交互的 Flash 小游戏。图 1-3 所示的即为兔子吃水果的小游戏。Flash 游戏因其体积小, 并具有很强的独立性和趣味性, 所以深得网迷们的喜爱。Flash 制作的 MTV 也是网络上一种广为流传的 Flash 应用格式, 它为那些想过把导演瘾的人实现了梦想, 也为我们提供了很多情节感人、制作优秀的 MTV, 如图 1-4 所示。

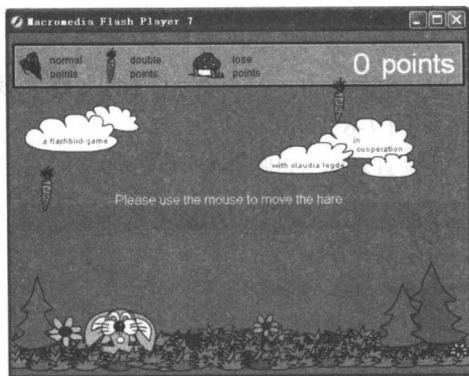


图 1-3 Flash 游戏



图 1-4 Flash MTV

另外, 我们经常看到的Flash 体裁, 还有节假日、亲人、朋友之间相互发送的电子贺卡, 老师们课堂上使用的教学课件、厂商的产品宣传以及视频文件等, 如图 1-5 和图 1-6 所示。



图 1-5 电子贺卡

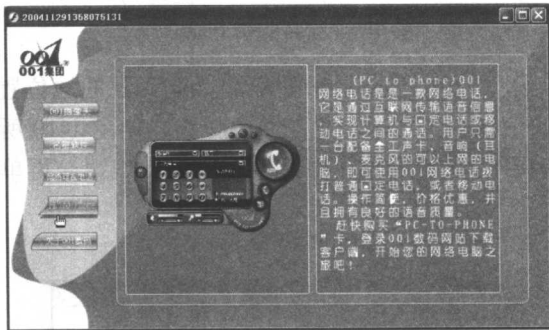


图 1-6 产品演示

除此之外, 各大网站上精彩炫目的广告, 也是 Flash 的主要应用领域之一。图 1-7 所示的即为网络上常见的横幅广告条。

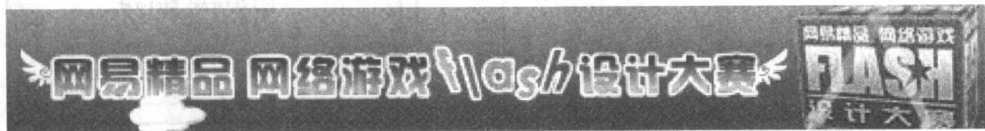


图 1-7 横幅广告条

## 1.2 体验新版

### 1.2.1 安装与卸载

#### 操作步骤

**步骤 ①** 将安装盘放入光驱，安装盘便自动进入安装界面。打开光盘内的文件，找到 setup.exe 文件并双击。然后单击“下一步”按钮，如图 1-8 所示。

**步骤 ②** 弹出“许可证协议”对话框，单击“是”按钮，如图 1-9 所示。



图 1-8 安装初始界面

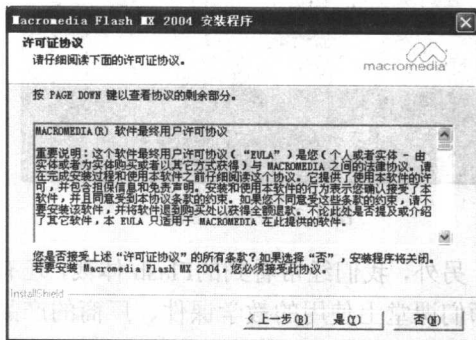


图 1-9 “许可证协议”对话框

**步骤 ③** 在接下来弹出的“选择目的地位置”对话框中，会有默认的安装路径，如果想改变路径，可单击“浏览”按钮，如图 1-10 所示。在弹出的如图 1-11 所示的对话框，指定想要的安装路径，并单击“确定”按钮，再单击“下一步”按钮。

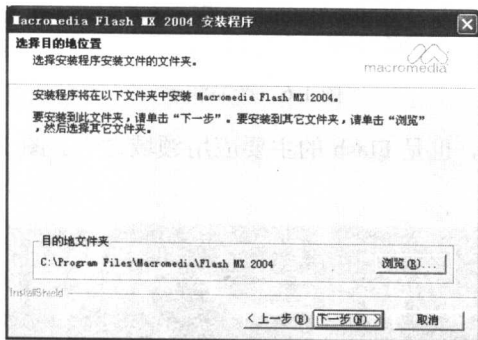


图 1-10 选择安装路径

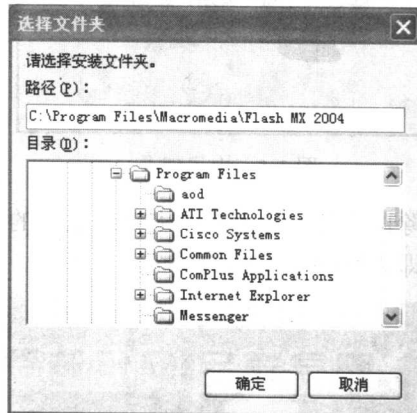


图 1-11 改变安装路径

**步骤 ④** 在如图 1-12 所示的对话框中，单击“下一步”按钮。

**步骤 ⑤** 弹出如图 1-13 所示的对话框，要求确认安装路径：如果要更改刚才的设置，则单击“上一步”按钮；如果要继续安装过程，则单击“下一步”按钮。

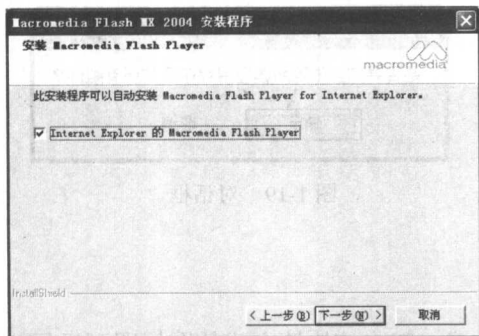


图 1-12 确定安装

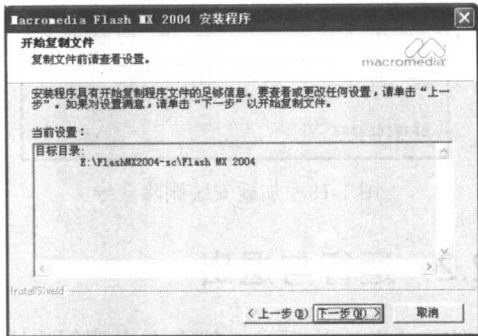


图 1-13 确认安装路径

步骤 6 之后, Flash MX 2004 将自动进行安装, 如图 1-14 所示。

步骤 7 安装完成后, 单击“完成”按钮结束安装程序, 如图 1-15 所示。

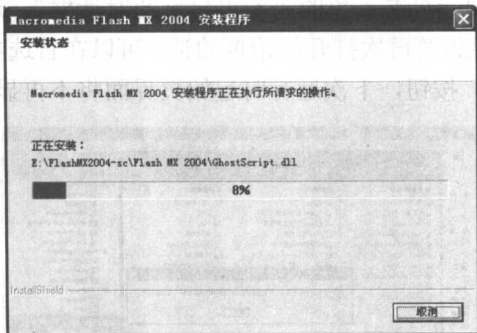


图 1-14 安装过程



图 1-15 安装完成

步骤 8 该软件的删除方法与大多数软件一致, 在 Windows 窗口下选择“开始>设置>控制面板”命令, 进入“控制面板”窗口, 如图 1-16 所示。双击“添加或删除程序”选项, 在程序列表中找到 Flash MX 2004, 单击将其选中, 如图 1-17 所示。



图 1-16 控制面板

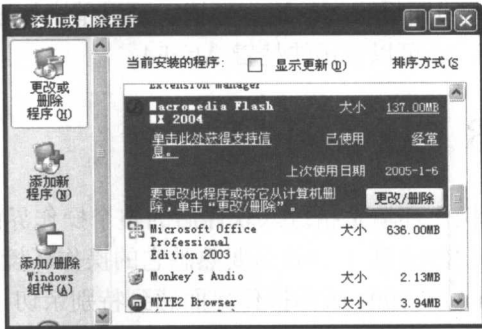


图 1-17 添加或删除程序

步骤 9 单击“更改/删除”按钮, 将启动原 Flash MX 2004 安装删除程序, 如图 1-18 所示。完成这步操作后, 会弹出一个对话框询问是否完全删除, 如图 1-19 所示。单击“确定”按钮, 即可从计算机上将该软件卸载。

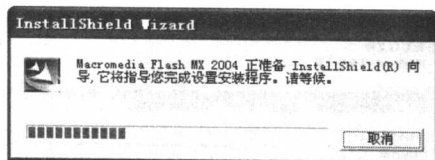


图 1-18 加载安装删除向导

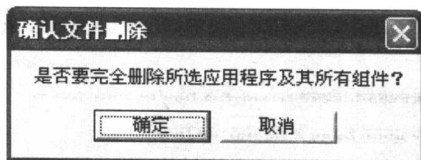


图 1-19 对话框

## 1.2.2 运行与退出

软件安装完毕后，一般会在桌面创建快捷方式，双击该快捷方式的图标即可运行 Flash MX 2004。如果没有快捷方式可以在“开始>所有程序”下找到该软件的图标，单击该图标即可。运行该软件后，会进入一个起始页，这与以前的版本有所区别，如图 1-20 所示。该起始页集成了一些模板以及最近打开的文档，不过打开该起始页会占用机器资源导致软件启动较慢，如果习惯了老界面的用户，可以勾选中起始页左下角的“不再显示此对话框”，这时会弹出一个对话框，如图 1-21 所示。告诉您如果想要再次打开起始页的话，可以在首选参数的对话框中选择“显示起始页”，并单击“确定”按钮，下次运行时起始页界面将不再显示。



图 1-20 起始环境

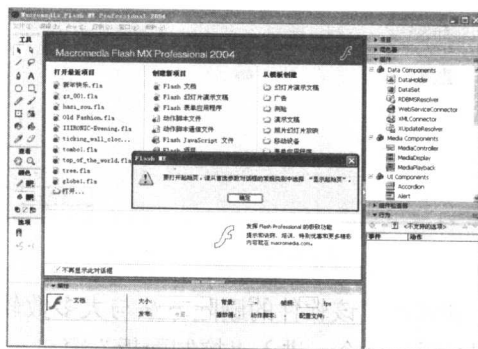


图 1-21 弹出对话框

要退出 Flash 的运行环境，可以单击标题栏中的“关闭”按钮，或执行“文件>退出”命令，还可以使用快捷键 Alt+F4。

## 1.3 操作环境

操作环境是指进入软件后的整个操作界面，它包括菜单、面板以及各种辅助工具等。学习软件的第 1 步就是要熟悉它的操作环境。曾经使用过 Flash 其他版本的用户可能会对 Flash MX 2004 版的操作界面感到特别亲切，2004 版在 MX 版界面上的改动并不大，只是更紧凑、更美观了一点。不过 Professional 版本，取消了深受初级用户好评的 ActionScript 语言的普通编辑模式，普通编辑模式将命令集成到面板中的一些按钮中，用户可以通过单击这些按钮实现脚本语言的添加，而在 Professional 版本中只有专家模式，也就是纯手动输入代码模式，这给入门者提高了难度。不过 Macromedia 公司也考虑到了这点，新增的“行为”面板完全可以替代以前的普通模式，为用户书写脚本提供了更方便快捷的方式。

### 1.3.1 菜单

菜单中几乎包含了软件中所有的命令。菜单栏中共有 10 个菜单，有的菜单命令下还有二级菜单或三级菜单，如图 1-22 和图 1-23 所示。

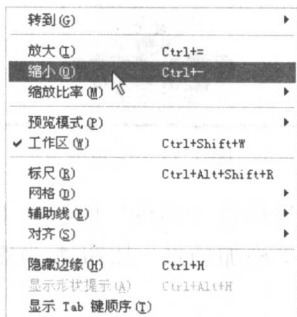


图 1-22 视图菜单

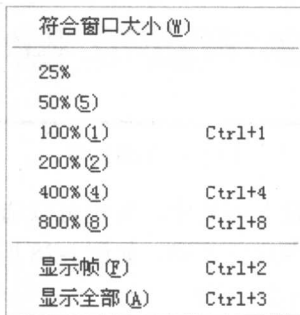


图 1-23 缩放比率的二级菜单

菜单后的按键组合为该命令的快捷键，另外，菜单命令也可以利用 Alt 键加键盘方向键或菜单命令后的字母进行选择。

### 1.3.2 场景

一个 Flash 文件可以由多个场景组成，场景其实可以等同于最高级别的影片剪辑，这里所说的场景是指工作区，也就是画布以及其上的时间轴，如图 1-24 所示。我们还可以通过场景面板将多个场景按一定的顺序排列在一起进行播放，就像拍电影一样将不同地点不同时间拍摄的胶片剪接起来，如图 1-25 所示。而每个场景都会包含自己的时间轴和元件，也就可以与其他场景共用一些元件。

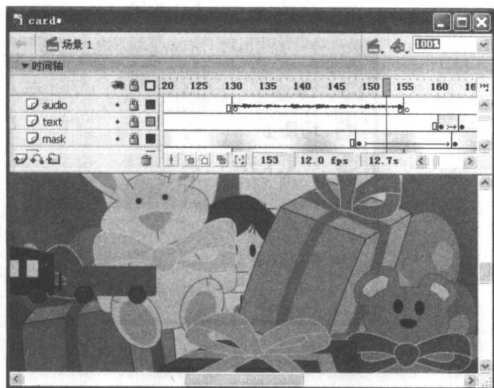


图 1-24 工作区

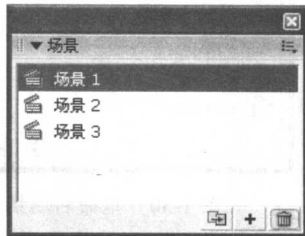


图 1-25 场景面板

此外，我们可以通过工作区左上方的“编辑场景”按钮 ，在不同场景编辑环境之间进行切换，如图 1-26 所示。也可以通过双击“场景”面板中的场景名进行切换。单击工作区左上方的“编辑元件”按钮 ，则可以迅速进入到某一元件的编辑模式，如图 1-27 所示。

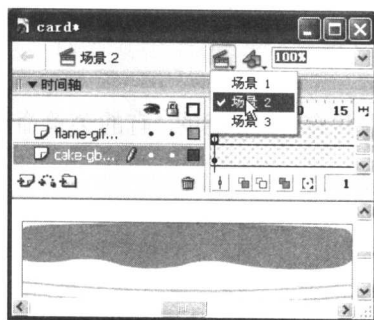


图 1-26 编辑场景



图 1-27 编辑元件

在“场景”面板中，我们可以选中某一个场景然后单击“场景”面板右下角的“重置场景”按钮进行复制，如图 1-28 所示。也可以单击“添加场景”按钮为影片添加新的场景，如图 1-29 所示。

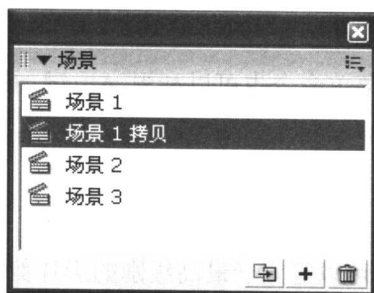


图 1-28 复制场景

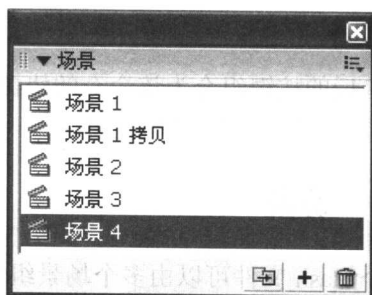


图 1-29 新建场景

在“场景”面板中，双击场景名可以为其重命名，如图 1-30 所示。还可以按住鼠标左键拖动某一层来调节该层在影片中的播放顺序，如图 1-31 所示。选中场景单击“删除场景”按钮, 可以将选中的场景删除。

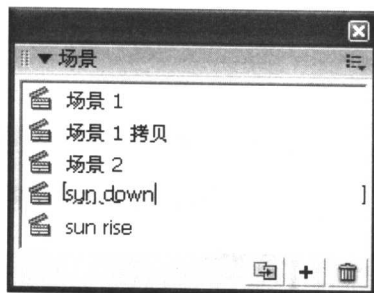


图 1-30 重命名场景

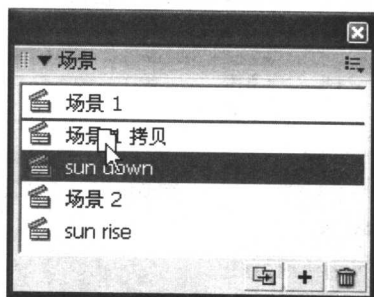


图 1-31 调整场景顺序

另外，可以通过工作区左上方的视图缩放比率的下拉选项，选择用来查看画布及其上面对象的比率，图 1-32 和图 1-33 分别对应 50% 和 200% 的查看比率。注意，这里的比率只是查看比率，并不是图形真正的大小。图形大小的调节要在后边讲到的工具栏中的“任意变形工具”命令，而下拉栏中的选项正好对应缩放比率菜单命令下的 9 个选项。