



中文版 **Flash MX 2004**

入门与进阶教程

北京希望电子出版社 总策划
张一木 冯现国 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com



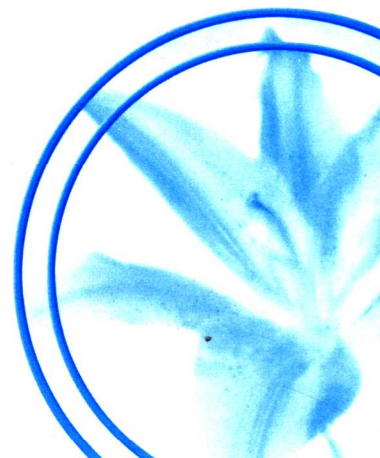


中文版 **Flash MX 2004**

入门与进阶教程

北京希望电子出版社 总策划
张一木 冯现国 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com



内容简介

本书是一本详细介绍 Flash MX 2004 网页动画制作的教程,理论和实践相结合是本书的最大特点,全书使用了 20 个小实例和 4 个综合性实例,将 Flash MX 2004 电影动画和网页设计功能讲解的淋漓尽致。

本书由 11 章组成。主要包括初始 Flash MX 2004、电影文件和视图操作、图形、文本和对象、电影构成元素的基本知识、典型动画的创建、动作和行为的基础知识、ActionScript 的实例应用、创建表单、动画创作实践、网页制作实践、电影的输出设置。

本书内容翔实全面、图文并茂、通俗易懂,适用于网络动画和网页设计爱好者,更可作为社会培训班的相关范例教材。

说明:书中的部分实例素材请从 www.b-xr.com 免费下载。

需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编:100080)发行部联系,电话:010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588 (总机) 传真:010-62520573, E-mail: yanmc@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 入门与进阶教程 / 张一木, 冯现国编著. —北京: 科学出版社, 2004. 7

ISBN 7-03-013289-0

I. 中... II. ①张...②冯... 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 030917 号

责任编辑: 罗仕明 / 责任校对: 大树

责任印刷: 媛明 / 封面设计: 王翼

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京媛明印刷有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 7 月第 一 版 开本: 1/16
2004 年 7 月第一次印刷 印张: 19 3/4
印数: 1-5000 字数: 468

定价: 28.00 元



《二维帝国双剑客—Photoshop 7.0 平面设计风暴》

定价: 48.00元(本版CD)

ISBN 750463655X

CX-4234

本书内容丰富, 图文并茂。以实例制作的具体步骤为主线, 以图片作引导, 同时结合软件操作步骤与知识重点。本书使用STEP BY STEP的方式讲解了矢量绘图的步骤与应用技法。



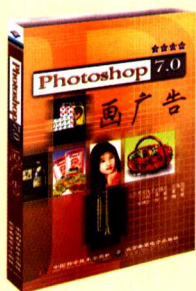
《二维帝国双剑客—CorelDRAW 11 平面设计风暴》

定价: 48.00元(本版CD)

ISBN 7504636568

CX-4235

全书介绍19个经典案例, 内容涉及平面广告设计、包装设计、多媒体界面设计、装修设计及网页设计等。全书以实例制作的具体步骤为主线, 以图片作引导, 同时结合软件操作步骤与知识重点。

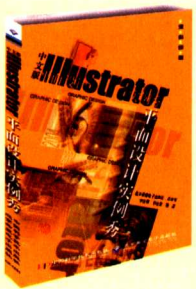


《Photoshop 7.0画广告》

定价: 39.00元

CX-4279

本书共由15章构成。内容包括: 书籍封面的装帧设计、产品设计、手提袋设计、酒品设计、写实绘画、药品包装设计、食品包装设计、商标设计、滤镜特效研究、人物绘画、海报设计、名片设计、水果蔬菜的画法、金属质感的表现和中国画的画法, 内容全面丰富, 涉及了广告设计的各个主要方面。



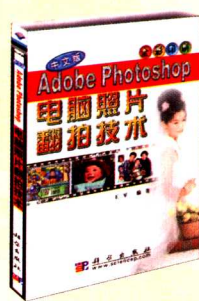
《中文版Illustrator 平面设计实例秀》

定价: 39.00元

ISBN 7504636657

CX-4281

本书将平面设计中涉及到的内容以实例的方式有针对性地展开讲解, 从标志设计、海报设计、POP广告设计、包装设计等平面设计诸项领域入手, 将艺术理论、作品欣赏、使用方法、实用技巧等有机地结合起来。

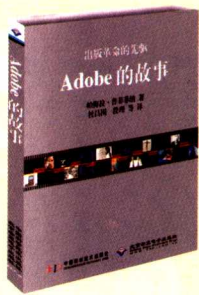


《Adobe Photoshop电脑照片翻拍技术》

定价: 39.00元

CX-4282

本作品以新颖独特的视角详细介绍了基于Photoshop中文版环境下的旧照翻新的方法和技巧。介绍了有关旧照翻新的背景和工作环境, 旧照修复的过程, 照片拼接/去除杂物, 黑白上彩, 合成提取, 婚纱、艺术制作, 特技制作, 以及打印与印后加工。

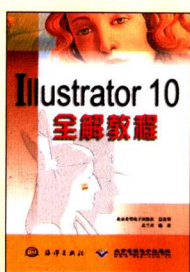


《Adobe的故事》

定价: 50.00元

CX-4288

本书生动地讲述了Adobe公司具有传奇色彩的发展历程。1982年约翰·沃洛克和查克·杰西卡离开施乐公司的PARC研究中心, 创办了Adobe公司。不久, 他俩开发出划时代的PostScript技术。Adobe公司、苹果电脑公司和Aldus公司结成联盟, 共同揭开了桌面出版革命的序幕。



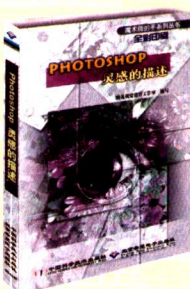
《Illustrator 10全解教程》

定价: 35.00元

ISBN 7502759026

CX-4237

Illustrator 10拥有七十几种工具, 能绘制矢量图, 着各种颜色, 包括渐变色, 能用渐变网格工具使颜色的渐变自然柔和。它能处理文字, 制作图表。它有各种滤镜, 包括颜色的变换, 形状的变化以及创建花纹。它有一个独特新颖的画笔库, 其中有动物、花卉、艺术性等画笔, 还能自己创建画笔, 从而可发挥您的创作才能。它能输出多种格式的文件。

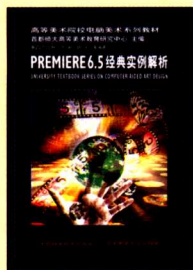


《Photoshop灵感的描述》

定价: 50.00元

CX-4287

本书内容实用, 实例丰富, 除了讲述软件功能, 强调设计思路与制作技法是本书的又一显著特点。书中每一组实例都由经验丰富的电脑设计师设计并制作完成。通过理论与实例操作的交互讲述, 使读者快速掌握Photoshop 7.0。



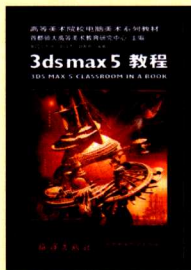
《Premiere 6.5经典实例解析》

定价：38.00元

ISBN 7504635367

CX-4196

Adobe Premiere在影视作品数字化处理方面有其得天独厚的优势，它可以方便地完成影视作品的剪接、重组、配音、特技、过渡、叠加等多种动画运动特技效果。在Adobe Premiere 6.5版本中，增强了字幕编辑器功能，实时预览功能。



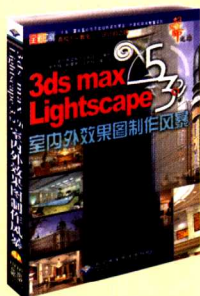
《3ds max 5 教程》

定价：55.00元

ISBN 7502758836

CX-4118

本书通过大量实例详细讲述了3ds max 5的强大功能，涵盖了场景建模、材质贴图、灯光、动画制作、运动学、动力学系统、环境效果、VideoPost视频后处理技术等各方面的内容。



《3ds max 5 & Lightscape 3.2室内外效果图制作风暴》

定价：76.00元(本版2CD)

ISBN 790010190X

CX-4228

本书从基础到高级，简单到复杂，全面介绍3ds max 5和Lightscape 3.2在室内外高级效果图制作中的内容。包含40余个高级实例，包括22个建模实例，6个灯光实例，4个材质实例，8个效果图创作和漫游动画实例等。



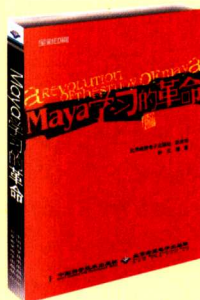
《三维角色动画大制作》

定价：58.00元

ISBN 7504636282

CX-4265

本书通过一个动画短剧的设计实例，详尽地介绍了3ds max 5的基础建模，整合材质创建，两足动物角色动画、镜头剪接等操作使用技术和有关高级技术。

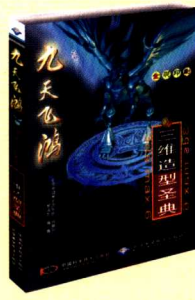


《Maya学习的革命》

定价：68.00元

CX-4283

本书作者创造性的提出了用三套建模工作流程就可以制作绝大多数的模型，这就是归纳法、切面法、蒙皮法，为您提供了一种有效的思考方式，帮助您从三种角度分析、归纳、总结建模的规律。在渲染的革命中，您将知道色彩是怎样形成的，明白光线与表面的关系，以及物体表面的光滑与粗糙等等，在这里命令、实例、艺术规律有机地结合在了一起。



《九天飞鸿——3ds max 6 三维造型圣典》

定价：50.00元

ISBN 7504636029

CX-4253

本书共分为8章，全面介绍学习3ds max 6的必备知识；头骨和切面头像的建模；海洋和陆地生物的建模；人物头像的建模；人的躯体和手脚建模；各种不同人物角色的头部建模；超细建模，包括2D人物的准备和最佳细化工具多边形建模；服饰建模，其中详细介绍了女性发式和服饰的建模。



《Maya大型视频教学风暴》

定价：99.00元(本版12CD)

CX-4284

本书形式新颖，易学易用，近20个小时的视频教学，使Maya的各项技术内幕暴露无遗。内容全面，物超所值，本课程包含了Maya标准班、Maya提高班、Maya特训班的精华内容。最新技术首次披露，这里记录了多项国内首次公开的技术，例如1小时人头建模的秘密、中文输入等等。

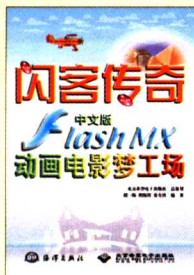


《SOFTIMAGE XSI 3.5标准教程》

定价：58.00元

CX-4256

本书主要内容包括：工作流程、界面、属性编辑、多边形建模、细分建模、变形、低级动画、设置骨架、绘制权重、角色动画、高级非线性动画、变形动画、材质及纹理、材质动画、HDRI环境、全局光效、散焦、最终聚集、创建通道、后期合成、创建粒子、粒子材质、流体粒子、毛发系统、命令与脚本等等。



《中文版Flash MX动画电影梦工场》

定价: 48.00元
ISBN 7502758917
CX-4222

本书共6部分, 分16幕60讲, 主要讲述Flash MX命令的功能、使用方法和操作技巧, 卡通动画影片的制作, Flash MX网站的制作, 音乐贺卡的制作, Flash MX内置动画程序语言在二维游戏中的编程技巧以及Flash MX的制作方法。



《FreeHand MX短期培训教程》

定价: 35.00元
ISBN 7801636341
CX-4215

本教程共12章, 内容包括FreeHand MX的工作界面、绘图基础、对象编辑及变换、文字图形处理、颜色管理、笔触的使用、图形填充效果、特殊效果、导入导出及文档打印、Web页输



《基础CG设计图解实例丛书》

定价: 26.00元
ISBN 7801636937
CX-4194

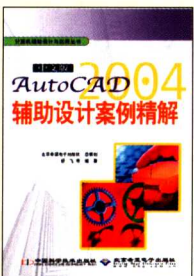
本书通过50个精彩的实例详细地讲解了Flash MX的使用技巧及各种特殊效果, 由浅入深地对Flash MX的各个主要功能部分进行了讲解, 并且介绍了如何利用Flash MX制作电影、游戏和MTV等实用Flash影片。



《AutoCAD 2004 基础与实例教程》

定价: 38.00元(本版CD)
ISBN 7894981443
CX-4171

本书由19章1个附录构成, 内容主要介绍AutoCAD 2004新增功能, 基本平面图形的绘制、基本编辑方法, AutoCAD二次开发知识等, 附录给出了AutoCAD 2004命令参考大全。



《中文版 AutoCAD 2004 辅助设计案例精解》

定价: 35.00元
ISBN 7504635634
CX-4243

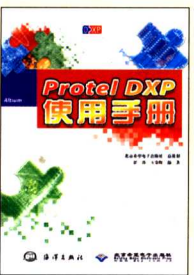
本书通过48个实例详解AutoCAD 2004在机械、电子、塑料、美术等领域的应用, 本书共9章。内容包括: 绘制常用的机械平面图形; 绘制机械图纸; 设计标志; 设计电子辅助产品造型; 机械零件的造型方法; 塑料用具造型; 灯具造型; 制作美术字、海报和装配图等。



《AutoCAD 2004 建筑和室内三维建模设计技巧与范例》

定价: 28.00(本版CD)
ISBN 7894981451
CX-4197

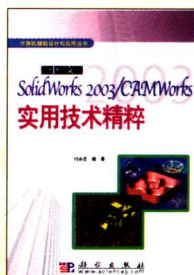
本书通过10个范例详解AutoCAD 2004建筑和室内三维建模设计的方法和技巧, 内容包括: AutoCAD 2004的三维建模命令的功能与特点, 室内装饰三维模型的创建方法和编辑操作方法等。



《Protel DXP使用手册》

定价: 36.00元
ISBN 7502759069
CX-4247

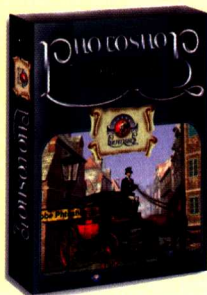
本书全面介绍了Protel DXP的基础知识, 强调了项目设计的思想。并按照设计电路的一般流程, 用多个实例全面而详细地介绍了电路设计的方法和技巧。



《中文SolidWorks 2003/CAMWorks实用技术精粹》

定价: 48.00元
ISBN 7030122402
CX-4302

本书介绍了运用SolidWorks进行实体建模、装配体设计、模具设计、钣金设计等, 以及利用CAMWorks进行数控铣床、数控车床自动编程, 还介绍了SolidWorks的几个常用插件。

Hotbook 精品回顾


《照相馆的故事》

CX-92883

定价：128.00元 4CD 一张开心扫描
 这一部以讲述功能强大的平面设计软件Photoshop为主线的经典图书，进入电脑美术的奇幻世界将从这里开始。本作品通过56个实例学习，以情景化、交互式教学影片的形式，把读者带入了神奇的Photoshop世界，让读者发现原来自己也可以创作出大师级的作品，也可以成为Photoshop专家。

★ 中国第一个

荣获法国莫必斯国际多媒体大赛中国杯

★ 中国第一部

畅销海外华人地区平面设计艺术精品

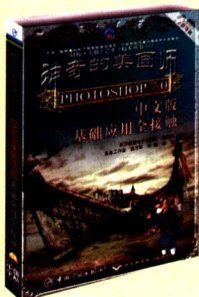
★ 荣获2002年“第二届国家电子出版物”政府奖

★ 中国第一部

自问世后的两年多时间内一直跃居各大书城榜首

★ 中国第一部

荣获国家“政府奖”最高荣誉



《神奇的美画师——中文版Adobe Photoshop 7.0基础应用全接触》

CX-4069

定价：55.00元

(本版CD，全彩印刷)

ISBN 7801445066

全书以Photoshop 7.0的功能为主线，将各种命令、工具和面板的使用方法和技巧做了详细而深入的讲解。



《神奇的美画师——中文版Adobe Photoshop 7.0艺术经典实例制作》

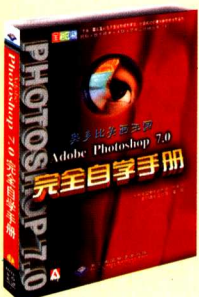
CX-4070

定价：55.00元

(本版CD，全彩印刷)

ISBN 7801445074

全书通过29个具有代表性和说明性的精彩范例作品，将软件的应用技巧与实际的创意设计完美的结合在一起。



《奥多比美画王国 Adobe Photoshop 7.0完全自学手册》

CX-3872

定价：58.00元(本版CD)

ISBN 7900118055

本书内容详尽，可以一步一步从基本功能学到进阶技巧，极强的知识性、趣味性激发学习热情，书中100多个实用范例，用图文并茂方式介绍其实现过程，让你真正体验Photoshop7.0的神奇魅力。



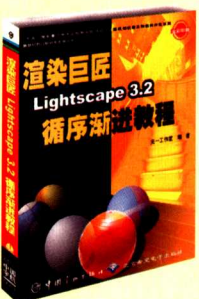
《Dreamweaver MX 完全自学手册》

CX-3976

定价：48.00元(本版CD)

ISBN 7900118993

本书内容丰富、全面，范例过程详细，运用近百个实例系统地讲述了Dreamweaver网页构成、原理及其设计思想。揭示了Dreamweaver在多媒体应用领域的奥秘；深入探索Dreamweaver在交互式网页应用中的核心技术。



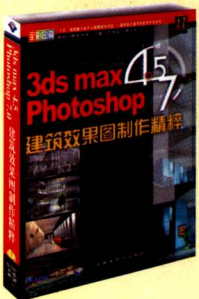
《渲染巨匠Lightscape 3.2循序渐近教程》

定价：68.00元(本版CD)

ISBN 7900088873

CX-3710

全书分三部分、17章构成，详细讲述Lightscape的使用方法和应用技巧，并对相关的光学、美学、摄影等知识也进行了介绍。



《3ds max 4.5 / Photoshop 7 建筑效果图制作精粹》

CX-3918

定价：59.00元(本版CD)

ISBN 7900118543

本书是一部关于建筑效果图制作的教科书，本书以建筑效果图的制作流程为主线，通过30多个典型范例全面解决效果图制作过程中的技术难点，最新三维软件3ds max 4.5和Adobe公司的最新平面软件Photoshop 7.0的强大功能和使用技巧。

前 言

这是一个“网林如梭”的时代，网络无处不在，它正以一种无形的力量影响着人类生活，促进着社会的进步。它搭起了全球信息交流和资源共享的桥梁，为社会各行各业做出了巨大的贡献！

现在的网络更是年青一代生活中必不可少的内容，通过网络学习、办公、娱乐、购物可以说无所不能，如果没有了网络，那么这个世界将无法想象，生活将失去色彩。就在这网络风靡全球的时候，Macromedia 公司发行的一种网上电影动画制作软件，它不仅给多媒体制作领域带来了新的活力，而且还给网页制作增无穷的动态创意空间，它就是现在最火的网页动画制作软件——Flash。

越来越多的网页设计师选择 Flash 来设计制作电影动画、动态广告、MTV，甚至整个网页。原因是 Flash 动画优点多多：

不失真，文件小，在网络上这是一种最大优势。Flash 动画是由矢量的曲线和其他形状构成的，无论怎样缩放，它不会变的粗糙，所以不会影响到画面效果，而且这些矢量图形不需要描述像素的信息，因此文件所占的空间就小的多。

精彩的多媒体集成，Flash 动画制作过程中让集成图形、声音、动画、影像文件等各种多媒体素材，像组合积木一样简单的制作出交互性强和集聚感染力的电影动画。

Flash 动画和 RealPlayer 格式的电影一样，是一种“流”格式的文件。这意味着，浏览者不必等到影片全部下载到本地再观看，而是可以一边下载一边观看。因此，Flash 动画可以流畅地在窄带网络上传输。

另外，Flash 还可以与同门的 Dreamweaver、Fireworks 的紧密配合，使得这三个软件组成网页设计的梦幻三剑客，给网页设计师们带来了前所未有的方便。

综合以上优势，如果你有志加入网页师的行列，想成为一个玩转网络动画的闪客的话，那么现在就开始学习 Flash 吧！

目 录

第1章 初始Flash MX 2004.....1	
1.1 认识Flash.....1	
1.2 Flash MX 2004 的新增功能.....2	
1.2.1 两个版共同拥有的新功能.....3	
1.2.2 Flash MX Professional 2004 的新增功能.....9	
1.3 系统要求.....10	
1.4 安装Flash MX 2004.....11	
1.5 Flash MX 2004 的工作环境.....14	
1.5.1 启动Flash MX 2004.....15	
1.5.2 标题栏.....15	
1.5.3 菜单栏.....16	
1.5.4 各种面板.....21	
1.5.5 工具箱.....27	
1.5.6 主工具栏.....28	
1.5.7 视图工具的使用.....29	
1.5.8 时间轴窗口.....29	
1.5.9 属性检查器.....30	
1.6 本章小结.....30	
第2章 电影文件和视图操作.....31	
2.1 电影文件操作.....31	
2.1.1 新建电影文件.....31	
2.1.2 设置文档属性.....31	
2.1.3 文档的切换.....32	
2.1.4 电影文件的保存.....32	
2.1.5 文件的另存.....33	
2.1.6 关闭文件.....33	
2.1.7 打开Flash 电影文件.....34	
2.2 舞台的视图方式.....34	
2.2.1 轮廓视图.....35	
2.2.2 高速显示.....35	
2.2.3 消除锯齿.....35	
2.2.4 消除文字锯齿.....36	
2.3 辅助功能的使用.....36	
2.3.1 显示和隐藏标尺.....36	
2.3.2 辅助线设置.....37	
2.3.3 网格的使用和设置.....38	
2.4 预览的动画播放.....39	
2.4.1 使用动画控制器.....39	
2.4.2 使用命令控制动画播放.....39	
2.5 电影的场景操作.....40	
2.5.1 新建场景.....40	
2.5.2 场景的重命名.....41	
2.5.3 删除场景.....41	
2.5.4 制作场景副本.....41	
2.5.5 电影场景的切换.....42	
2.5.6 改变场景顺序.....42	
2.6 本章小结.....43	
第3章 图形、文本和对象.....44	
3.1 电影中的图形.....44	
3.1.1 矢量图.....44	
3.1.2 位图图像.....44	
3.2 绘制图形.....45	
3.2.1 绘制线条.....45	
3.2.2 椭圆的绘制和填充.....49	
3.2.3 绘制矩形.....50	
3.2.4 多边形的绘制.....52	
3.2.5 涂绘图形.....52	
3.3 文本输入和编辑.....54	
3.3.1 输入文字.....54	
3.3.2 设置文本字体格式.....55	
3.3.3 调节文本字间距.....56	
3.3.4 设置上下标.....56	
3.3.5 设置文本排列方向.....57	
3.3.6 设置文本段落格式.....57	
3.3.7 设置文本框类型.....59	
3.3.8 分割和调整文本.....60	
3.4 图形的修改.....61	
3.4.1 调节图形形状.....61	
3.4.2 轮廓的处理.....62	

3.4.3 图形区域的选择	63
3.4.4 图形的擦除	65
3.4.5 图形的分割和修剪	66
3.5 位图的导入和编辑	68
3.5.1 导入位图	68
3.5.2 交换位图	69
3.5.3 位图的属性设置	69
3.5.4 跟踪位图	71
3.5.5 位图填充	71
3.6 颜色编辑	72
3.6.1 使用颜料桶工具编辑填充	72
3.6.2 渐变填充的调节	73
3.6.3 单色的调配	75
3.7 对象的变形操作	76
3.7.1 自由变形	76
3.7.2 参数变形	77
3.8 对象的排列和群组	77
3.8.1 对象的排列对齐	78
3.8.2 对象的排列	79
3.8.3 对象的群组	79
3.9 本章小结	80
第4章 电影构成元素的基本知识	81
4.1 帧的应用	81
4.1.1 创建关键帧	81
4.1.2 帧的编辑	85
4.1.3 帧内容的查看	88
4.2 层的应用	90
4.2.1 层的创建	91
4.2.2 层的选择和编辑	91
4.2.3 层属性设置	92
4.3 元件和实体的应用	93
4.3.1 元件的创建	93
4.3.2 使用库管理元件	103
4.3.3 导入元件	104
4.3.4 使用 GIF 动画创建影片剪辑	104
4.3.5 实体的应用	105
4.4 声音的应用	110
4.4.1 导入声音	111
4.4.2 合成声音到动画	111

4.4.3 编辑声音	113
4.4.4 合成按钮声音	114
4.4.5 设置声音属性	115
4.5 本章小结	117
第5章 典型动画的创建	118
5.1 帧帧动画	118
5.2 创建渐变动画	121
5.2.1 运动渐变动画	121
5.2.2 创建形状渐变	132
5.2.3 可控变形动画	134
5.3 本章小结	137
第6章 动作和行为的基础知识	138
6.1 新的 Action Script 2.0	138
6.1.1 Action 面板	138
6.1.2 编程特性	138
6.1.3 行为	140
6.1.4 数据捆绑	140
6.1.5 组件编程新架构	141
6.1.6 Form Based	141
6.1.7 协同工作源码管理	141
6.1.8 JSFL 命令	141
6.2 ActionScript 术语	142
6.3 ActionScript 语法	144
6.3.1 区分大小写	144
6.3.2 点语法	145
6.3.3 大括号	145
6.3.4 分号	146
6.3.5 小括号	146
6.3.6 注释	147
6.3.7 关键字	148
6.3.8 常量	148
6.4 数据类型	149
6.4.1 字符串值	149
6.4.2 数值	149
6.4.3 逻辑值	149
6.4.4 对象	150
6.4.5 电影剪辑	150
6.4.6 空值	150
6.4.7 未定义值	151

6.4.8 转换数据类型	151	7.1.3 编辑 Action 语句	174
6.5 关于变量	152	7.2 常用语句应用实例	176
6.5.1 命名变量	153	7.2.1 Play 和 Stop 语句	176
6.5.2 输入变量	153	7.2.2 goto 语句	177
6.5.3 设置变量使用范围	154	7.2.3 Stop All Sound 语句	181
6.5.4 申明变量	156	7.2.4 FS Command 语句	181
6.5.5 在脚本中使用变量	156	7.2.5 Get URL 语句	184
6.6 运算符和表达式	158	7.2.6 LoadMovie 和 UnloadMovie 语句	185
6.6.1 运算符的优先级	158	7.2.7 loadVariables 语句	186
6.6.2 运算符的结合性	158	7.2.8 duplicateMovieClip 和 removeMovieClip 语句	186
6.6.3 算术运算符	158	7.2.9 startDrag、stopDrag 语句	190
6.6.4 比较运算符	159	7.2.10 onClipEvent 语句	192
6.6.5 字符串运算符	159	7.2.11 updateAfterEvent 语句	193
6.6.6 按位运算符	160	7.2.12 Set Variable 语句	193
6.6.7 逻辑运算符	160	7.2.13 var 语句	194
6.6.8 等于运算符	160	7.2.14 with	194
6.6.9 赋值运算符	161	7.2.15 If	194
6.6.10 点运算符和数组访问运算符	161	7.2.16 ifFrameLoaded 语句	196
6.7 函数	162	7.2.17 do while、while 语句	198
6.7.1 定义函数	162	7.2.18 for 语句	199
6.7.2 将参数传递给函数	163	7.2.19 Trace 语句	200
6.7.3 在函数中使用变量	163	7.2.20 call 语句	200
6.7.4 从函数中返回值	163	7.3 本章小结	201
6.7.5 调用用户定义的函数	164	第 8 章 创建表单	202
6.8 ActionScript 中的脚本编写	164	8.1 创建单行文本域	202
6.8.1 面向对象的脚本编程	165	8.2 创建单选按钮	204
6.8.2 关于 MovieClip 对象	166	8.3 创建复选框	206
6.8.3 ActionScript 运行时的控制	166	8.4 创建下拉式列表	207
6.8.4 脚本流程	167	8.5 创建列表框	209
6.9 行为的应用	168	8.6 创建数字记录器	210
6.9.1 添加和配置行为	168	8.7 创建可滑动的信息窗口	210
6.9.2 使用行为控制实体	169	8.8 创建影像滚动窗口	211
6.9.3 使用行为控制视频回放	170	8.9 创建提交按钮	212
6.9.4 使用行为控制声音回放	170	8.10 创建窗口	214
6.10 本章小结	171	8.11 本章小结	215
第 7 章 ActionScript 的实例应用	172	第 9 章 动画创作实践	216
7.1 使用动作面板	172	9.1 流星花园	216
7.1.1 添加帧 Action	172	9.1.1 设置场景	216
7.1.2 添加按钮 Action	173		

9.1.2	制作元件	217	10.2.5	添加背景音乐	291
9.1.3	创建星光的闪烁效果	221	10.2.6	输出电影文件	293
9.1.4	应用元件创建电影	223	10.3	本章小结	294
9.2	标题横幅动画设计	227	第 11 章 电影的输出设置	295	
9.2.1	设置标题横幅的大小	227	11.1	Flash 电影的优化	295
9.2.2	创建文字渐变动画	228	11.2	电影下载的测试	295
9.2.3	创建文字遮蔽动画	239	11.3	电影图像的输出和打印	297
9.2.4	创建线条的形状渐变动画	244	11.3.1	输出电影图像	297
9.3	本章小结	248	11.3.2	打印电影	297
第 10 章 网页制作实践	249		11.4	电影发布设置	298
10.1	个人网站首页制作	249	11.4.1	格式设置	299
10.1.1	文档设置	249	11.4.2	Flash 设置	299
10.1.2	网页版面的布局	250	11.4.3	HTML 设置	300
10.1.3	添加网页标题内容	252	11.4.4	GIF 设置	302
10.1.4	输入网页的文字内容	254	11.4.5	JPEG 设置	304
10.1.5	制作网页动画	256	11.4.6	PNG 设置	304
10.1.6	制作按钮链接项目	260	11.4.7	QuickTime 设置	306
10.2	动画欢迎页面制作	262	11.4.8	导出 Windows AVI (*.avi) 文件	307
10.2.1	设置文档属性	262	11.4.9	发布电影	308
10.2.2	创建文字渐变运动	263	11.5	本章小结	308
10.2.3	鼠标跟踪效果创建	279			
10.2.4	添加链接按钮	287			

第1章 初始Flash MX 2004

本章重点:

- Flash MX 2004 的新增功能
- Flash MX Professional 2004 新的工作环境

1.1 认识Flash

Flash 是由 Macromedia 公司发行的一种当今世界最流行的网上电影动画制作软件, 已成为一个制作高压缩性网络内容的专业标准。而它要提供给设计者和开发者的是轻松创建新一代网络应用的新编辑经验。

当今 Internet 上大部分的网页动画元素, 已经由 GIF 格式转变为 Flash 制作的 SWF 动画格式, 主要的原因是 Flash 动画比 GIF 动画更小, 更适于在窄带网络上传输。另外, GIF 动画不支持声音效果, 也不具备交互能力, 而这些 Flash 动画不但做到了, 而且是最优秀地。

由于 Flash 动画具备了以上几个特点, 所他不但可以在下载速度较慢的网络上正常播放, 而且其中加入的声效等各种多媒体效果, 和绚丽不失真的画面效果可以充分吸引浏览者的目光; 最重要的是他完善的交互功能, 能够对浏览者的访问动作做出即时反馈, 甚至允许与服务器端的数据库连接, 根据不同的用户生成定制页面。

Flash 动画是主要为网络应用开发的交互式矢量图形动画格式。网页设计人员使用 Macromedia Flash 可以创建站点导航控件、动画徽标、旗帜广告等。

1. 不失真矢量画面

当今的计算机图像有两种类型, 那就是位图图像和矢量图形。而位图图像是由像素构成的, 所以位图图像的显示效果取决于像素在单位面积内的分布数量, 因此, 要使图像更加清楚, 就需要增加像素的数量, 这样无意就导致文件变大。而 Flash 动画所用的矢量图形就不同了, 它是由曲线和其他形状构成的, 无论怎样缩放, 他的组成元素曲线都不会变的粗糙, 所以不会影响到画面效果, 而且矢量图形不需要描述像素的信息, 因此文件所占的空间就小的多。

2. 超强的互动效果

Flash 动画与用户之间的互动效果是普通动画无可比拟的。它可以对用户的不同需求和操作给出不同的画面和结果。这一特性不但在网页中得到了广泛的应用, 而且还可以开发精彩分呈的 Flash 游戏和客件。

3. 精彩的多媒体效果。

Flash 支持多种多媒体元素的导入。例如, 视频文件*.avi、*.mov、*.mpg、*.flv等; 声音文件*.wav、*.mp3。另外, Flash 为了用户更方便的制作出精美的画面, 还支持 BMP、JPG、PNG、GIF 等位图图像和 FH、DXF、AI、EPS 等矢量图形的导入。Flash 的这种导

入功能极大地丰富了它的表现力。这一效果已经被广泛应用于情景动画和 MTV 的制作。

4. 良好的“流媒体”网络传播

Flash 动画和 RealPlayer 格式的电影一样,支持“流媒体”播放形式,允许用户一边下载,一边播放,因此,Flash 动画可以流畅地在窄带网络上传输。

提示:所谓“流媒体”是指采用流式传输的方式在 Internet 播放的媒体格式。普通媒体的播放方式是将所有数据全部下载到本地硬盘之后才开始播放,如果数据量过大而网络传输速率较慢,则可能造成用户长时间的等待或无法播放的情况,而采用“流媒体”播放形式后就不需要等到全部数据传输完毕才播放,而是在已经下载部分内容之后就可以立即开始播放,并且在播放的同时不间断地传输后续数据,从而缩短了用户的等待时间,使动画在低速网络上也能顺利播放。

5. 网页设计的梦幻组合

Flash 与同门的 Dreamweaver、Fireworks 的紧密配合,使得这三个软件组成网页设计的梦幻组合,它们将给网页设计带来了前所未有的方便。

现在 Macromedia Flash 的作品内容已充斥网络,在 Internet 上你随处可见使用 FLASH 制作的电影动画、MTV、游戏、课件等,并且还可以和这些对象发生交互行为,如国际知名品牌如: Coca-Cola、Nike 和 BMW、迪斯尼、辛普生、可口可乐都是利用 Macromedia Flash 来发布高压缩性的、互动的、富含声音和交互性的图形内容。

因为 Flash 中嵌入的是具有工业标准的界面,以及 Macromedia FreeHand 和 Fireworks 在设计上的整体结合,这些都使设计者能够立即适应 Macromedia Flash 的工作环境,同时,Macromedia Flash 的应用开发人员也会由于 Flash 内嵌的 ActionScript 脚本语言而受益。原因是 ActionScript 是一种完全类似 JavaScript 的互动创造语言,同时支持 XML 数据格式。而专业的设计公司则会因 Macromedia Flash 在整个设计工作流程中与其他成员(如 Macromedia Generator 开发者版本)的配合而获益匪浅。

正是以上的这些优点,Flash 在网页和多媒体制作的上的应用日益广泛,已经网页设计师和多媒体开发者必备的工具,并将逐渐成为一种网络标准。

1.2 Flash MX 2004 的新增功能

Macromedia Flash MX 2004 不同于以前版本的最明显的是它拥有两不同的版本,Flash MX 2004 (标准版)和 Flash MX Professional 2004 (专业版)。

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主题专家的理想工具。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 Professional 2004 针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者。Flash MX Professional 2004 包含 Flash MX 2004 中的所有功能,同时还包含多个功能强大的新工具。它提供了对 Web 团队(由设计人员和开发人员组成)成员之间的工作流程进行优化的项目管理工具。

下面列出了 Flash MX 2004 两个版本相同和不同的新增功能:

1.2.1 两个版共同拥有的新功能

多边形星形工具

Flash MX 2004 在工具栏中新增了一个“多边形工具”。按住“矩形工具”按钮，在弹出工具扩展菜单中即可选择该功能，如图 1-1 所示。使用它可以更直接的绘制出多边形和星形。

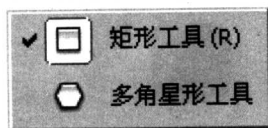


图 1-1 多边形工具

锯齿文字

利用“属性”检查器中的“锯齿文本”按钮，可以渲染文本，以便更清楚地显示较小的文本。如果最终用户具有 Flash Player 7 或更高版本，则此选项可用于静态、动态和输入文本。如果用户具有 Flash Player 的早期版本，则此选项只能用于静态文本，如图 1-2 所示。

“锯齿文本”选项通过沿像素边界对齐文本轮廓使较小的文本更清晰易读。这会使文本在显示时带有锯齿（即使启用了消除锯齿功能）。启用了“锯齿文本”时，当前所选内容中的所有文本都会受到影响。对于所有磅值的文本，此功能均以相同的方式运行。



图 1-2 锯齿文字

吸附排列

Flash MX 2004 新加入了吸附排列功能，虽然是一个很简单功能，但对我们在时间的绘图和动画创作中非常有用，如图 1-3 所示。

现在可以选择并且移动对象，而且可以看到有虚线显示在附近的对象旁，这样就非常直观的实现了我们对齐对象的目的。

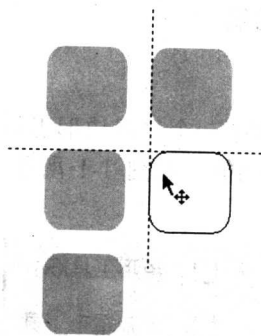


图 1-3 吸附排列

时间轴效果

时间轴效果，加速和简化了时间轴上可重复使用的通用交互任务，例如：改变时间轴效果能快速的为一个对象创建动画效果，包括转换、变形、复制到网格、分布式复制、分离、展开、投影、模糊、膨胀以及爆炸等。

选择舞台上的一个元件，然后单击鼠标右键选择快捷菜单中的“时间轴效果”命令下所需要的效果命令，然后在打开的对话框中你只需要设置一些简单的参数就可以实现通常很多层很多步骤才能实现的动画效果。并且时间轴效果并不会在时间轴中创建关键帧，也不会改变所选元件在时间轴中的位置，也就是说时间轴效果是非破坏性的，你可以多次修改或者取消它们。

例，在如图 1-4 所示对话框中，你可以通过设置不同的参数来创建出强烈速度各异的爆炸效果。



图 1-4 时间轴效果

行为

“行为”面板中提供了多种预先编写的行为“动作脚本”脚本，您可以无需编写一行代码即可向 Flash 内容添加交互性。例如：链接到 Web 站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源等，如图 1-5 所示。

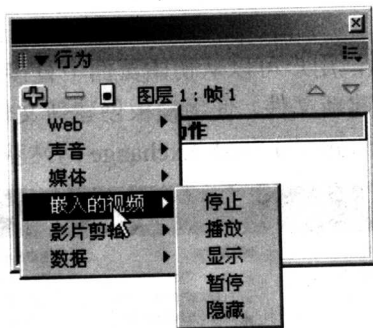


图 1-5 行为面板

PDF & EPS 支持

现在可以直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 格式的文件。这样可以将媒体内容结合地更快速。将这些文件导入或者设置映射到 Flash MX 2004 中后，用户可以对它们作多种设置，包括分割层或者页面到时间轴或者库中。

CSS 样式表

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` 将映射可载入的 XML 和 HTML 文件样式规范。

不管你把可视物件看作是设计师还是程序员的角色，你都要有个控制，在文字的显示区域，你会发现有些惊人的特性。

可能最吸引人的改进就是文本区的 CSS 改进了。表面上这只是 `TextFormat` 对象的改进，一个你用来控制格式的脚本，然而，CSS 已经走得更远了一些，现在已经可以让你导入 CSS 文本并使用在你的网站上了。还有 `a:hover` 也将被支持，它允许你快速的加入文本按钮的浮动状态效果。注意，你不能像 HTML 那样包含 CSS，但它还是非常实用的特性。

模板

新增加了许多模板，用户可以套用模板建立自己想要的页面或网页版式。选择“文件”|“新建”命令，打开“新建文档”对话框。选择“模板”选项卡，你将可以使用模板来快速创建自己的广告、表单应用、移动设备、图片展示、公司介绍、各种测试、幻灯片简报或者视频动画等等，然后根据具体的需要进行修改，如图 1-6 所示。

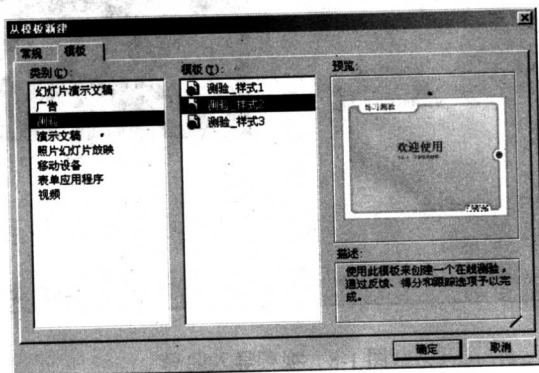


图 1-6 从模板新建