

计算机职业教育丛书

# Flash MX 2004

## 标准教程与实训

张振中 编著



科学出版社  
[www.sciencep.com](http://www.sciencep.com)

计算机职业教育丛书

# Flash MX 2004 标准教程与实训

张振中 编著

科学出版社

北 京

## 内 容 简 介

你肯定想给你的网页加入动画,但又不想让文件大到让人无法忍受的地步,美国著名的多媒体公司 Macromedia 最新推出的 Flash MX 2004 动画制作工具就能很好地满足你的这个要求。本书即从此入手,逐渐深入地介绍了该软件的使用方法,主要包括 Flash MX 2004 软件相对于以前版本的新增特性、操作界面、绘画工具、对象操作、元件、实例和库、导入素材、动画制作、动画优化和发布、动作脚本等内容,并在讲解过程中穿插实例,使读者能够更加容易地读懂、消化本书。

本书内容丰富、图文并茂,是一本非常实用的动画制作图书,主要适合于入门级读者,也可作为各类大、中专院校相关课程的辅导材料。

### 图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 标准教程与实训/张振中编著. —北京:科学出版社,2005  
(计算机职业教育丛书)

ISBN 7-03-015407-X

I. F… II. 张… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004—职业教育—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 036234 号

责任编辑:吕建忠 赵卫江/责任校对:刘彦妮  
责任印制:吕春珉 /封面设计:耕者设计工作室

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>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2005年5月第一版 开本:787×1092 1/16

2005年5月第一次印刷 印张:21 1/4

印数:1—4 000 字数:490 000

定价:28.00 元

(如有印装质量问题,我社负责调换<环伟>)

销售部电话 010-62136131 编辑部电话 010-62135763-8001 (B101)

# 前 言

Flash 是面向 Web 的交互式开发工具,近年来不断推出新的版本,更新极为迅速。目前的网上动画绝大多数都是一些 Flash 爱好者制作的,这些爱好者中既有专业的动画设计人员,也不乏普通的发烧友,其应用广泛度可见一斑。

Flash MX 2004 软件是迄今为止由 Macromedia 公司推出的 Flash 制作软件中的最新版本。与其他软件相比,它的界面更加美观,更加人性化,并且与 Macromedia Studio MX 2004 套件中其他程序结合也更为紧密,因此它备受广大业界人士的青睐,并已逐渐成为网页设计人员必备的工具。

本书从多角度出发,兼顾入门级和提高级用户的需求进行编写。全书共分为 12 章,主要内容分述如下。

第 1 章介绍了 Flash MX 2004 的发展历史、新增功能、操作环境以及如何安装和启动、卸载软件等内容。

第 2 章介绍了 Flash MX 2004 绘图工具箱的使用方法,主要包括选取工具、绘图工具、填充工具、编辑工具和辅助工具等。

第 3 章介绍了 Flash MX 2004 文本工具的使用方法,最后还以几个常用实例的形式介绍了文本特效的制作技巧。

第 4 章介绍了 Flash MX 2004 对象的基本操作,包括复制、删除、几何变换、组合以及分离等操作。

第 5 章介绍了 Flash MX 2004 软件中层的使用方法,包括层的概念、图层的编辑和管理,以及引导层和遮罩层的创建和使用等。

第 6 章介绍了 Flash MX 2004 导入位图文件、声音文件以及视频文件等素材的方法。

第 7 章介绍了时间轴的相关知识点,主要有基本概念、帧的操作方法、特殊标记的插入以及 Flash MX 2004 软件新增功能——时间轴特效的使用方法。

第 8 章介绍了使用 Flash MX 2004 软件制作各种动画的方法,包括运动补间动画、形状补间动画、逐帧动画以及多场景动画的制作。

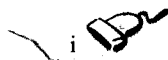
第 9 章介绍了 Flash MX 2004 中元件、实例以及库的使用方法。

第 10 章介绍了使用 Flash MX 2004 动作脚本制作交互动画的方法,包括动作脚本的基本概念、编程基础、使用影片剪辑、使用文本以及使用外部媒体等。

第 11 章介绍了组件和模板的使用方法,其中组件又包括用户界面组件、媒体组件和数据组件等。

第 12 章介绍了 Flash MX 2004 动画的优化和发布,提供了使动画文件变得更小、下载速度更快的方法,并介绍了如何将动画输出为其他软件格式文件等内容。

由于作者水平有限,书中难免出现疏漏,敬请广大读者批评指正。



# 目 录

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 第 1 章 Flash MX 2004 简介 .....      | 1  |
| 1.1 Flash 的发展历史及其特点 .....         | 2  |
| 1.2 Flash MX 2004 的安装和启动 .....    | 2  |
| 1.2.1 Flash MX 2004 的系统配置要求 ..... | 2  |
| 1.2.2 Flash MX 2004 程序的安装 .....   | 3  |
| 1.2.3 Flash MX 2004 程序的运行 .....   | 7  |
| 1.2.4 Flash MX 2004 程序的卸载 .....   | 7  |
| 1.3 Flash MX 2004 的新增特性 .....     | 8  |
| 1.4 Flash MX 2004 操作环境简介 .....    | 10 |
| 1.4.1 标题栏简介 .....                 | 10 |
| 1.4.2 菜单栏介绍 .....                 | 11 |
| 1.4.3 工具栏简介 .....                 | 18 |
| 1.4.4 绘图工具箱简介 .....               | 19 |
| 1.4.5 时间轴窗口简介 .....               | 19 |
| 1.4.6 Flash MX 2004 工作区简介 .....   | 21 |
| 1.4.7 Flash MX 2004 库面板简介 .....   | 22 |
| 第 2 章 绘图工具箱的使用 .....              | 23 |
| 2.1 位图和矢量图 .....                  | 24 |
| 2.2 选取工具 .....                    | 25 |
| 2.2.1 选择工具 .....                  | 25 |
| 2.2.2 套索工具 .....                  | 26 |
| 2.3 绘图工具 .....                    | 27 |
| 2.3.1 铅笔工具 .....                  | 28 |
| 2.3.2 线条和椭圆工具 .....               | 28 |
| 2.3.3 矩形工具 .....                  | 29 |
| 2.3.4 刷子工具 .....                  | 32 |
| 2.3.5 钢笔工具 .....                  | 33 |
| 2.4 填充工具 .....                    | 34 |
| 2.4.1 墨水瓶工具 .....                 | 35 |
| 2.4.2 颜料桶工具 .....                 | 35 |
| 2.4.3 滴管工具 .....                  | 36 |
| 2.4.4 橡皮擦工具 .....                 | 37 |
| 2.5 编辑工具 .....                    | 38 |



|              |                      |           |
|--------------|----------------------|-----------|
| 2.5.1        | 任意变形工具 .....         | 38        |
| 2.5.2        | 填充变形工具 .....         | 40        |
| 2.6          | 辅助工具 .....           | 41        |
| 2.6.1        | 手形工具 .....           | 42        |
| 2.6.2        | 缩放工具 .....           | 43        |
| 2.6.3        | 颜色工具 .....           | 44        |
| 2.7          | 综合利用绘图工具完成图画 .....   | 44        |
| <b>第 3 章</b> | <b>文本工具的使用 .....</b> | <b>51</b> |
| 3.1          | 文本工具的基本使用 .....      | 52        |
| 3.1.1        | 静态文本、动态文本和输入文本 ..... | 52        |
| 3.1.2        | 文本的基本属性设置 .....      | 52        |
| 3.1.3        | 文本的高级属性设置 .....      | 56        |
| 3.2          | 文本对象的编辑 .....        | 60        |
| 3.2.1        | 打散文本 .....           | 60        |
| 3.2.2        | 制作图形文字 .....         | 62        |
| 3.3          | 文字特效实例 .....         | 64        |
| 3.3.1        | 制作阴影文字 .....         | 65        |
| 3.3.2        | 制作空心文字 .....         | 67        |
| 3.3.3        | 制作七彩文字 .....         | 69        |
| 3.3.4        | 制作立体文字 .....         | 71        |
| 3.3.5        | 制作文字的“打字效果” .....    | 73        |
| <b>第 4 章</b> | <b>编辑对象 .....</b>    | <b>77</b> |
| 4.1          | 对象的基本操作 .....        | 78        |
| 4.1.1        | 选择对象 .....           | 78        |
| 4.1.2        | 复制、移动、粘贴和删除对象 .....  | 78        |
| 4.1.3        | 缩放、旋转、倾斜和翻转对象 .....  | 81        |
| 4.2          | 对齐对象 .....           | 86        |
| 4.2.1        | 调整对象的分布 .....        | 86        |
| 4.2.2        | 对象的对齐 .....          | 88        |
| 4.2.3        | 匹配对象的尺寸 .....        | 91        |
| 4.2.4        | 调整对象的间距 .....        | 92        |
| 4.3          | 调整对象的叠放顺序 .....      | 93        |
| 4.4          | 组合和分离对象 .....        | 94        |
| 4.4.1        | 组合对象 .....           | 94        |
| 4.4.2        | 分离对象 .....           | 95        |
| 4.5          | 对象注册点的移动 .....       | 97        |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>第5章 图层的编辑和管理</b>   | 99  |
| 5.1 图层的基本概念           | 100 |
| 5.2 图层的管理             | 100 |
| 5.2.1 新建图层            | 100 |
| 5.2.2 重命名图层           | 102 |
| 5.2.3 改变图层的顺序         | 103 |
| 5.2.4 图层的锁定和解锁        | 105 |
| 5.2.5 删除图层            | 105 |
| 5.2.6 新建图层文件夹         | 106 |
| 5.3 图层的编辑             | 107 |
| 5.3.1 显示/隐藏图层         | 107 |
| 5.3.2 显示图层轮廓          | 109 |
| 5.3.3 编辑图层属性          | 110 |
| 5.3.4 图层文件夹的编辑        | 110 |
| 5.4 引导层的创建和使用         | 112 |
| 5.4.1 一般引导层           | 112 |
| 5.4.2 运动引导图层          | 113 |
| 5.5 遮罩层               | 117 |
| 5.5.1 创建遮罩层           | 118 |
| 5.5.2 制作聚光灯效果动画       | 120 |
| <b>第6章 资源的导入及使用</b>   | 123 |
| 6.1 导入图片              | 124 |
| 6.1.1 有关图片的基础知识       | 124 |
| 6.1.2 可导入图片格式及导入方式    | 124 |
| 6.2 位图的处理             | 128 |
| 6.2.1 分离位图            | 128 |
| 6.2.2 转换位图为矢量图        | 132 |
| 6.3 声音的导入及使用          | 134 |
| 6.3.1 声音的基本概念         | 134 |
| 6.3.2 导入声音            | 135 |
| 6.3.3 声音的使用——向文档导入声音  | 136 |
| 6.4 声音属性的设置           | 138 |
| 6.4.1 声音的效果、播放时间和次数设置 | 138 |
| 6.4.2 定义声音的起点和终点      | 139 |
| 6.4.3 调节声音的幅度         | 140 |
| 6.4.4 声音的压缩           | 142 |
| 6.5 视频的导入             | 146 |



|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>第7章 时间轴</b>      | 151 |
| 7.1 时间轴的基本概念        | 152 |
| 7.1.1 【时间轴】面板       | 152 |
| 7.1.2 图层            | 154 |
| 7.1.3 帧             | 154 |
| 7.2 帧的相关操作          | 157 |
| 7.2.1 移动播放指针        | 157 |
| 7.2.2 创建关键帧和空白关键帧   | 158 |
| 7.2.3 插入普通帧         | 159 |
| 7.2.4 选取帧和添加与帧相关的动作 | 159 |
| 7.2.5 帧的移动、复制和删除    | 159 |
| 7.3 帧居中和洋葱皮         | 160 |
| 7.3.1 帧居中           | 160 |
| 7.3.2 洋葱皮           | 160 |
| 7.4 使用特殊标记          | 162 |
| 7.4.1 命名锚记          | 162 |
| 7.4.2 帧标签和帧注释       | 162 |
| 7.5 时间轴特效           | 163 |
| 7.5.1 认识【时间轴特效】     | 163 |
| 7.5.2 设置【时间轴特效】     | 165 |
| 7.5.3 编辑【时间轴特效】     | 171 |
| 7.5.4 扩展【时间轴特效】     | 172 |
| <b>第8章 创建简单动画</b>   | 173 |
| 8.1 逐帧动画            | 174 |
| 8.1.1 广播体操          | 174 |
| 8.1.2 逐笔写入文字        | 180 |
| 8.2 补间动画            | 182 |
| 8.2.1 运动补间动画        | 182 |
| 8.2.2 形状补间动画        | 205 |
| 8.2.3 使用形状提示        | 212 |
| 8.3 多场景动画           | 215 |
| <b>第9章 元件、实例和库</b>  | 219 |
| 9.1 元件              | 220 |
| 9.1.1 图形元件          | 220 |
| 9.1.2 按钮元件          | 223 |
| 9.1.3 影片剪辑元件        | 226 |
| 9.2 实例              | 229 |





|               |                                                  |            |
|---------------|--------------------------------------------------|------------|
| 9.2.1         | 创建实例 .....                                       | 229        |
| 9.2.2         | 编辑实例 .....                                       | 231        |
| 9.2.3         | 分离实例 .....                                       | 237        |
| 9.2.4         | 几种特殊的“元件”和“实例” .....                             | 238        |
| 9.3           | 库 .....                                          | 239        |
| 9.3.1         | 库的界面 .....                                       | 239        |
| 9.3.2         | 库的管理和使用 .....                                    | 240        |
| 9.3.3         | 库资源 .....                                        | 242        |
| 9.3.4         | 共享库资源 .....                                      | 245        |
| 9.3.5         | 解决库资源之间的冲突 .....                                 | 247        |
| <b>第 10 章</b> | <b>创建交互式动画 .....</b>                             | <b>250</b> |
| 10.1          | 动作脚本基本概念 .....                                   | 251        |
| 10.1.1        | 动作脚本 .....                                       | 251        |
| 10.1.2        | 动作面板 .....                                       | 251        |
| 10.2          | 动作脚本编程基础 .....                                   | 252        |
| 10.2.1        | 动作脚本的术语 .....                                    | 252        |
| 10.2.2        | 动作脚本的语法 .....                                    | 253        |
| 10.2.3        | 动作脚本的数据类型 .....                                  | 255        |
| 10.2.4        | 动作脚本的变量 .....                                    | 257        |
| 10.2.5        | 动作脚本的运算符 .....                                   | 258        |
| 10.3          | 使用时间轴控制命令 .....                                  | 260        |
| 10.3.1        | 时间轴控制命令 .....                                    | 260        |
| 10.3.2        | 使用时间轴控制命令 .....                                  | 261        |
| 10.4          | 使用浏览器和网络控制命令 .....                               | 266        |
| 10.4.1        | 浏览器和网络控制命令 .....                                 | 266        |
| 10.4.2        | 使用 fscommand 命令 .....                            | 266        |
| 10.4.3        | 使用 getURL 命令 .....                               | 270        |
| 10.4.4        | 使用 loadMovie 和 unloadMovie 命令 .....              | 272        |
| 10.5          | 使用影片剪辑 .....                                     | 275        |
| 10.5.1        | 影片剪辑 .....                                       | 275        |
| 10.5.2        | 影片剪辑控制命令 .....                                   | 275        |
| 10.5.3        | 使用 startDrag 和 stopDrag 命令 .....                 | 276        |
| 10.5.4        | 使用 duplicateMovieClip 和 removeMovieClip 命令 ..... | 278        |
| 10.6          | 使用文本 .....                                       | 282        |
| 10.6.1        | 文本概述 .....                                       | 282        |
| 10.6.2        | 使用文本 .....                                       | 282        |
| 10.7          | 使用外部媒体 .....                                     | 285        |
| 10.7.1        | 外部媒体 .....                                       | 285        |

|               |                   |            |
|---------------|-------------------|------------|
| 10.7.2        | 加载外部 SWF          | 286        |
| 10.7.3        | 加载外部 MP3          | 288        |
| <b>第 11 章</b> | <b>组件的使用</b>      | <b>292</b> |
| 11.1          | 组件的基本概念           | 293        |
| 11.1.1        | 组件概述              | 293        |
| 11.1.2        | 为 Flash 添加组件      | 293        |
| 11.1.3        | 设置组件参数            | 294        |
| 11.1.4        | 删除组件              | 295        |
| 11.2          | 使用 UI 组件          | 295        |
| 11.2.1        | UI 组件的分类          | 295        |
| 11.2.2        | 在 Flash 中使用 UI 组件 | 297        |
| 11.3          | 使用媒体组件            | 306        |
| 11.3.1        | 媒体组件的分类           | 306        |
| 11.3.2        | 在 Flash 中使用媒体组件   | 307        |
| <b>第 12 章</b> | <b>影片的测试和发布</b>   | <b>311</b> |
| 12.1          | 影片优化和测试           | 312        |
| 12.1.1        | 影片的优化             | 312        |
| 12.1.2        | 影片的测试             | 312        |
| 12.1.3        | 使用【测试影片】命令        | 313        |
| 12.2          | 发布 Flash 文档       | 315        |
| 12.2.1        | 播放 Flash 影片       | 316        |
| 12.2.2        | 发布 Flash 文档       | 316        |
| 12.2.3        | HTML 发布模板         | 323        |
| 12.2.4        | 预览发布动画            | 324        |
| 12.2.5        | 使用独立播放器           | 324        |
| 12.3          | 导出 Flash 文档       | 324        |
| 12.3.1        | 导出图像和影片           | 324        |
| 12.3.2        | 导出文档的格式           | 325        |



# 第 1 章

## Flash MX 2004 简介



### 教学目标

在开始使用 Macromedia Flash MX 2004 软件之前,首先要了解 Flash 家族的发展历史,掌握其应用领域及其新版本软件的最新功能,熟悉整个软件的操作界面,为将来亲手制作 Flash 打下坚实的基础。



### 教学提示

学习 Flash 的使用当然要从学习它的工作界面开始,本章简要介绍了 Flash MX 2004 的工作界面,包括与早期版本相同和不同的部分,这些工作界面有标题栏、工具栏、时间轴、工作区等。然后简要介绍了各个工作界面上的界面布置、各个窗口的功能、常用的功能按钮等知识。

在 Flash MX 2004 中,最常见的除了这些工作界面外,就是常用的一些快捷方式,它们可以调出一些有针对性的命令,这是 Flash MX 2004 人性化设计的非常好的体现。

在 Flash MX 2004 软件中可以将制作的影片动画保存为不同格式:单纯保存制作的文件后缀名为“fla”,而将影片导出后保存则为 SWF 格式的文件,这种格式可以在 Flash Player 播放软件中放映。另外,用户还可以选择多种图像格式,如 GIF 格式、PNG 格式、位图等进行图像的保存。



### 知识重点

- ◇ Flash 软件的发展历史
- ◇ Flash 软件的应用领域
- ◇ Flash MX 2004 的启动
- ◇ Flash MX 2004 软件的新增特性
- ◇ Flash 软件的特点
- ◇ Flash MX 2004 的安装
- ◇ Flash MX 2004 的卸载



### 知识难点

- ◇ Flash MX 2004 的界面
- ◇ 各个界面中常用工具的使用方法

学而不思则罔,思而不学则怠。

——孔子



## 1.1 Flash 的发展历史及其特点

### 【需求】

Flash 软件主要用于动画制作。使用该软件可以制作出网页互动动画，还可以将一个较大的互动动画作为一个完整的网页。只要用鼠标进行简单的点击、拖动操作就可以生成精美的互动动画。

### 【功能与背景知识】

Flash 是由美国 Macromedia 公司出品的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。Flash 的前身是早期网上流行的矢量动画插件 FutureSplash，它是由一家名气很小的公司开发制作的 Director 的网络发布插件，但却取得了意想不到的效果。1998 年，Macromedia 公司收购了该公司之后，继续发展了 FutureSplash，这就是 Flash 系列。当年 Macromedia 公司就推出了 Flash 3，Flash 动画开始被商业界接受。1999 年 6 月推出了 Flash 4，它不但可以生成动画，还可在网页中加入声音，生成多媒体的图形和界面，而文件的体积却很小。从此 Flash 逐渐成为交互式矢量动画的标准。Macromedia 公司在 2000 年 9 月发布了 Flash 5 引起了市场的剧烈反响，Flash 在网络动画编辑领域中的使用频率迅速增加。2003 年秋天，Flash 发展到了最新的 MX 2004 版本，与前面的版本相比，它具有更强大的功能和灵活性，无论是创建动画、广告、短片或是整个 Flash 站点，Flash MX 2004 都是最佳选择。

Flash 还被广泛用于多媒体领域，如交互式软件开发、产品展示等方面。在 Director 及 Authorware 中，都可以导入 Flash 动画。随着 Flash 的广泛使用，出现了许多完全使用 Flash 格式制作的多媒体作品。由于 Flash 具有支持交互和数据量小、效果好等特性，并且不需要媒体播放器之类的软件支持，其应用范围不断扩大。

## 1.2 Flash MX 2004 的安装和启动

### 1.2.1 Flash MX 2004 的系统配置要求

#### 【需求】

运行 Macromedia Flash MX 2004 对 Microsoft Windows 系统的要求：

- ✧ 600MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器。
- ✧ Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP。
- ✧ 128MB RAM（建议 256MB RAM）。
- ✧ 190MB 可用磁盘空间。
- ✧ 分辨率可达 1024×768 的 16 位彩色显示器。
- ✧ CD-ROM 驱动器。

对 Macintosh 系统的要求：

- ✧ 运行 Mac OS X 10.2.6 500 MHz PowerPC G3 Power Macintosh。

- ◇ 128MB RAM (建议 256MB RAM)。
- ◇ 130MB 可用磁盘空间。
- ◇ 分辨率可达 1024×768 的 16 位彩色显示器。
- ◇ CD-ROM 驱动器。

**提示：**上面提到的都是要求的最低配置，推荐使用更高配置的 PC 机，最重要的是增加计算机的内存，这是提高软件运行速度的最好方法。

这里也顺便说一下运行 Flash 播放器的必备条件。

- ◇ Windows 98 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 5.x, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, AOL 8 和 Opera 7.11。
- ◇ Windows Me 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 5.5, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, AOL 8 和 Opera 7.11。
- ◇ Windows 2000 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 5.x, Netscape 4.7, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, CompuServe 7, AOL 8 和 Opera 7.11。
- ◇ Windows XP 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 6.0, Netscape 7.x, Mozilla 1.x, CompuServe 7, AOL 8 和 Opera 7.11。
- ◇ Mac OS 9.x 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 5.1, Netscape 4.8, Netscape 7.x, Mozilla 1.x 和 Opera 6。
- ◇ Mac OS X 10.1.x 或 Mac OS X 10.2.x 平台：使用的浏览器有 Microsoft Internet Explorer 5.2, Netscape 7.x 和 Mozilla 1.x。

## 1.2.2 Flash MX 2004 程序的安装

例 1.1 安装 Flash MX 2004 的方法。

【实训】

【操作步骤】

(1) 在 Flash MX 2004 安装文件所在目录下双击 setup 图标，运行 setup 程序开始安装。这时安装程序正在解压缩，显示出解压缩的进度，如图 1.1 所示。

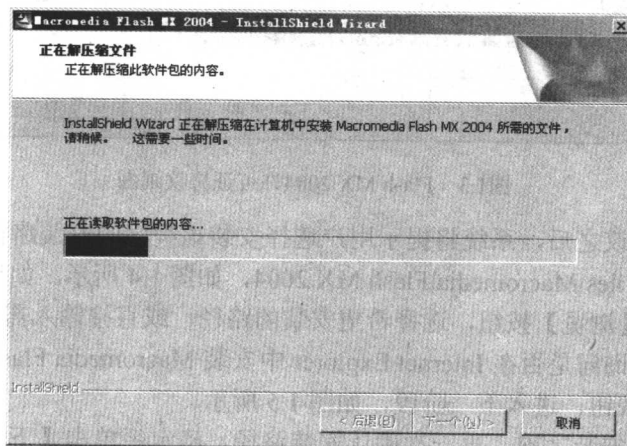


图1.1 安装程序正在解压缩软件

(2) 解压缩完成之后,系统将自动运行安装向导,之后,出现欢迎画面,如图 1.2 所示。它提示用户在安装该软件之前关闭所有的其他应用程序。当然如果用户的计算机有足够的内存,并且系统运行比较稳定,则可以直接单击【下一步】按钮继续安装。



图1.2 Flash MX 2004欢迎画面

(3) 安装向导准备完成之后,出现许可证协议画面,如图 1.3 所示。单击【是】按钮继续安装。

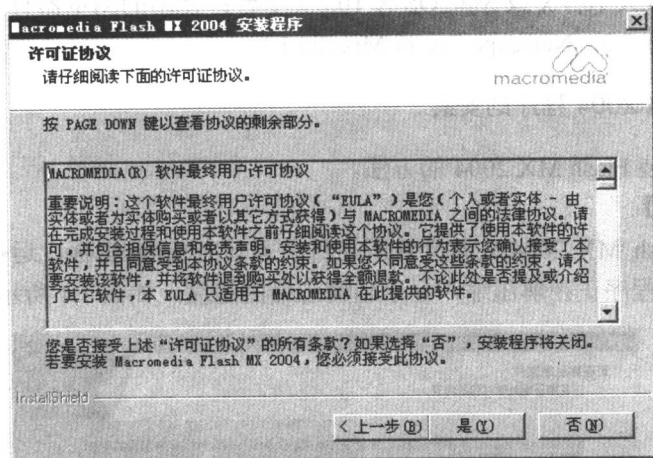


图1.3 Flash MX 2004许可证协议画面

(4) 接受协议之后,系统将提示用户选择安装该程序的安装路径。系统默认的路径是 C:\Program Files\Macromedia\Flash MX 2004, 如图 1.4 所示。如果用户想更改安装路径,可以单击【浏览】按钮,选择希望安装的路径,或直接输入需要的路径。

(5) 此步骤询问是否在 Internet Explorer 中安装 Macromedia Flash Player, 选定后,单击【下一步】按钮,进入下一阶段,如图 1.5 所示。

(6) 在正式安装之前,再一次确认安装路径,确定后单击【下一步】按钮,如图 1.6 所示。

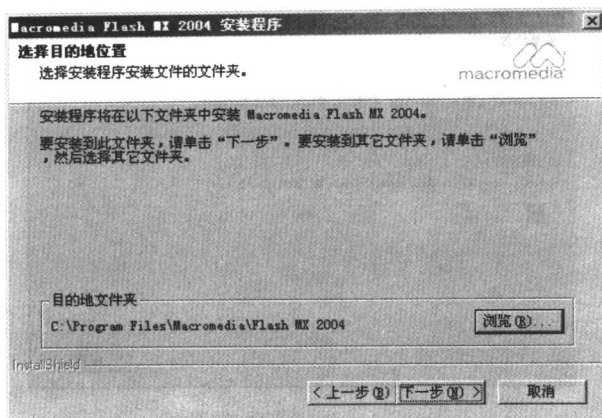


图1.4 选择安装程序路径画面

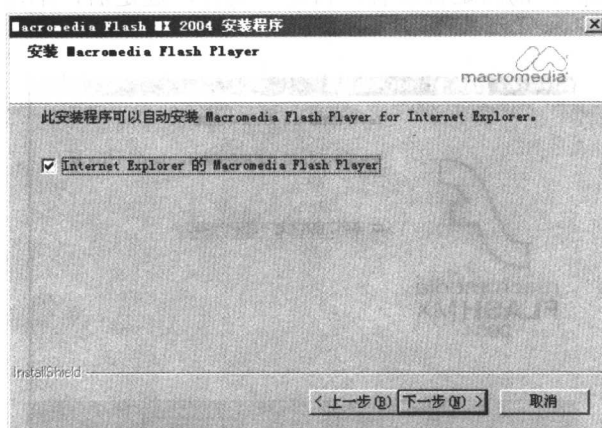


图1.5 询问是否安装Flash Player

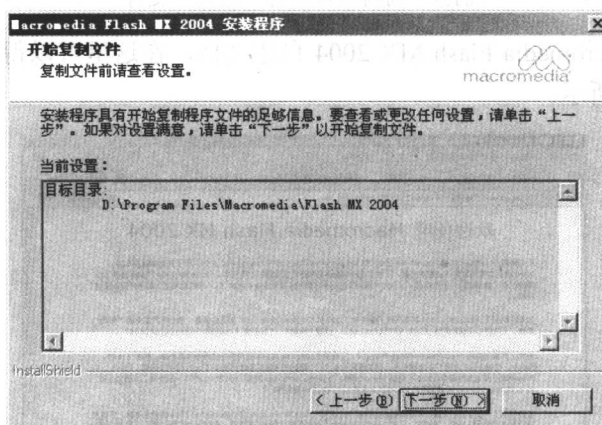


图 1.6 再次确认程序安装路径

(7) Flash MX 2004 的安装进度条显示安装的进度情况，此时若想取消安装，可单击【取消】按钮，如图 1.7 所示。

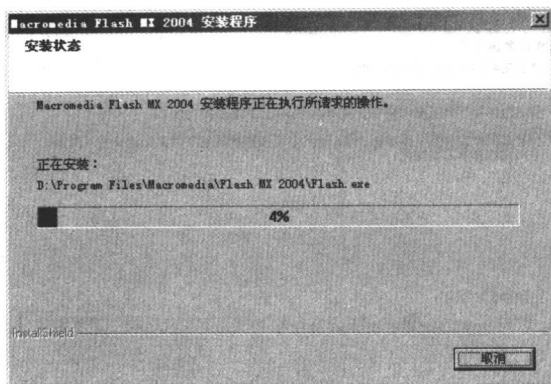


图1.7 程序安装进度显示

(8) 安装结束后，询问是否查看“自述”文件，选定后，单击【完成】按钮，如图 1.8 所示。



图1.8 询问是否查看“自述”文件

(9) 查看 Macromedia Flash MX 2004 自述文档，在这里可以得到一些与产品相关的信息，如图 1.9 所示。



图1.9 Flash MX 2004 “自述”文件



### 1.2.3 Flash MX 2004 程序的运行

【功能与背景知识】

运行方式是打开【开始】菜单，选择【所有程序】|【Macromedia】|【Macromedia Flash MX 2004】命令，如图 1.10 所示。

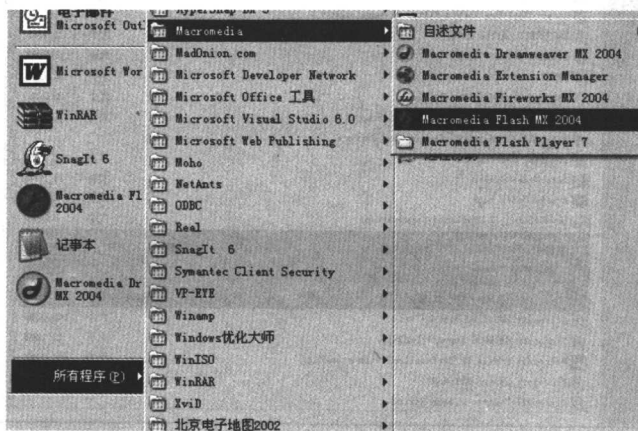


图1.10 运行Flash MX 2004软件

当然，用户还可以通过 PC 机中其他位置（如桌面和快速启动栏中）的快捷方式运行 Flash MX 2004，这里不再赘述。

### 1.2.4 Flash MX 2004 程序的卸载

该软件的卸载方式和其他软件一样，都是通过【控制面板】来完成的。

例 1.2 卸载 Flash MX 2004 的方法。

【实训】

【操作步骤】

(1) 在桌面左下角处单击【开始】|【控制面板】，打开【控制面板】窗口，如图 1.11 所示。



图1.11 【控制面板】窗口