

专门面向设计者的创意设计与动画制作

掌握动画制作的方法与技巧

经典 Flash 游戏的开发与制作

MTV 影片的创意设计与制作

快速步入“闪客”门槛

新编

Flash MX 2004

网上动画应用技能培训教程

中文版

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

主编 / 耿跃鹰 李春艳



海洋出版社

■ 专门面向设计者的创意设计与动画制作

■ 掌握动画制作的方法与技巧

■ 经典 Flash 游戏的开发与制作

■ MTV 影片的创意设计与制作

■ 快速步入“闪客”门槛

新编

Flash MX 2004

网上动画应用技能培训教程

中文版

策划 / WISBOOK 海洋智慧图书

主编 / 耿跃鹰 李春艳

海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为想在短期内通过自学、学校或培训班学习并掌握 Flash MX 2004 的操作技能而编写的教科书。在编写过程中,注重课堂教学与自学紧密结合、基础知识与应用技能紧密结合、内容组织与网上动画制作员职业资格认证考核标准紧密结合。

本书内容:全书共 13 章,主要内容包括 Flash MX 2004 的概念、界面、启动、退出等基础知识以及 Flash 与网页动画之间的紧密联系;添加图形和文字;编辑图形和文字;动画制作基础;基本动画的制作方法;引导、遮罩和残影动画等特殊动画的制作方法;常用动作脚本 ActionScript 的使用;利用按钮制作交互式动画;编辑 Flash 声音和视频;动画的输出与发布。最后通过精彩动态网页的制作讲解网上动画制作的全过程,以 MTV《小鸟》实例介绍创意设计在 Flash 动画中的实际应用。

本书特点:(1)由浅入深、循序渐进、实例丰富,所选案例实用、典型。(2)重点突出,着重讲解网上动画制作员必须掌握的基础知识和操作技能,边讲边练,讲练结合。(3)每章后都备有习题和操作要求、答案,方便教学和自学,准确把握考核要求和特点,使学生轻松上手。(4)通过本书的学习,读者在掌握制作 Flash 动画的同时,还能获得宝贵的实战经验,可快速步入“闪客”的行列。

适用范围:本书可作为网上动画制作员职业资格认证培训教材、高等职业院校网上动画制作教材,广大网上动画设计爱好者的自学指导书。

光盘内容:全书大部分范例的实例素材、源文件及部分实例作品的最终效果演示文件。

图书在版编目(CIP)数据

新编 Flash MX 2004 中文版网上动画应用技能培训教程/耿跃鹰,李春艳主编. —北京:海洋出版社, 2005.4

“十五”全国计算机应用技能培训规划教材

ISBN 7-5027-6256-6

I.新… II.①耿…②李… III.动画—设计—图形软件, Flash MX 2004—技术培训—教材
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 014409 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑: 蒋湘群 钱晓彬

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

CD 制作者: 海洋多媒体开发中心 周京艳

CD 测试者: 海洋多媒体开发中心 朱丽华

排 版: 海洋计算机图书输出中心 红英

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62132549 62112880-878、875

62174379(传真) 62113858

技术支持: zlh8899@sina.com

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2005 年 4 月第 1 版

2005 年 4 月北京第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 16.5 彩插 2 页

字 数: 364 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

丛书序言

在国家“十五”计划中,把推进国民经济和社会信息化、加快发展信息产业提高到关系全局的战略位置上,指出“信息化是我国产业化升级和实现工业化、现代化的关键环节”,“大力推进国民经济和社会信息化是覆盖现代化建设全局的战略举措”。要把推进国民经济和社会信息化放在优先发展的位置,以信息化带动工业化,以工业化促进信息化,走新型工业化的路子。

据国家有关部门在全国范围内对我国计算机软件人才需求、计算机应用人才需求、企业信息化总体应用水平、企业信息化人才特别是复合型人才的需求、计算机应用及软件技术专业领域人才的配备、国外发达国家信息化人才配备比例、国内软件人才队伍现状和企业信息化人才队伍状况等进行的有关调查表明:我国劳动力市场计算机操作型人才严重紧缺,计算机网络、软件开发和多媒体开发领域的技术人才尤为紧缺。而培训人才过程中的核心之一是教材。

为了满足我国各行各业用人单位对“懂电脑、会操作”技能型紧缺人才的需求,让电脑初学者或者电脑门外汉在较短的时间内快速掌握最新、最流行的计算机技术的基本操作技能,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计算机开发和培训的专家、学者,结合培训班授课和讲座的需要,编辑出版了这套为广大的职业学校、社会培训班和初级读者量身定制的《“十五”全国计算机应用技能培训规划教材》。

一、本系列教材的特点

1. 零起点——丢掉恐惧,大胆学。

本丛书针对从未接触过计算机的读者,即使不知计算机为何物的读者,也可通过本系列教材学习,快速掌握计算机各方面的操作技能。

2. 适合教学与自学——手把手引导。

每本书前有技能导读,每章前有本章内容导读、本章学习重点、本章学习目的,任务具体明确,手把手传授技能,好懂、易学。

3. 基础知识与应用技能紧密结合——强调知识应用。

没有抽象的论述,强调知识为应用服务,将基础知识融入技能演示过程中,使知识转化为技能,提高动手能力与应用能力。

4. 长期教学与实践经验的总结——即学即用。

本系列书的作者具有丰富的开发和一线教学与实践经验,书中的知识和范例实用性和操作性强,即学即用。

5. 典型的范例与软件功能紧密结合——学习轻松,容易上手。

本系列书从自学与教学的角度出发,“授人以渔”,典型而实用的范例与软件功能的使用紧密结合,通俗易懂,大大激发读者的学习兴趣,学习轻松,上手容易。

6. 由浅入深、系统、全面——为广大的职业学校、社会培训班和初学者量身定制。

内容系统全面,目标明确、由浅入深、图文并茂,重点突出,章节结构清晰、合理,每章有重点思考和答案,巩固成果,学了就可以动手干活。

7. 内容组织与计算机职业资格认证考试紧密结合——学、考两不误。

在完成教学任务的同时，兼顾到国家有关规定的职业资格认证考核标准，使得本套丛书也可作为相关职业资格认证的培训、考试系列教材。

二、本系列教材的内容

1. 新编 Office 2000 中文版四合一应用技能培训教程（Word 2000/Excel 2002/PowerPoint 2003/Access 2000）

2. 新编 Office 2000 中文版五合一应用技能培训教程（Windows 2000/Word 2000/Excel 2000/PowerPoint 2000/Internet）

3. 新编 Word 2002 中文版应用技能培训教程

4. 新编 Office XP 中文版 5 合 1 应用技能培训教程（Windows XP/Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002/Internet）

5. 新编 Office XP 中文版 3 合 1 应用技能培训教程（Word 2002/Excel 2002/PowerPoint 2002）

6. 新编因特网（Internet）应用技能培训教程

7. 新编计算机组装调试与维护应用技能培训教程

8. 新编 3ds max 6 建筑效果图应用技能培训教程

9. 新编 Dreamweaver MX 2004 中文版网页制作应用技能培训教程

10. 新编 Flash MX 2004 中文版网上动画应用技能培训教程

11. 新编 Premiere 6.5 影视编辑应用技能培训教程

12. 新编 Auto CAD 2004 中文版计算机辅助设计应用技能培训教程

13. 新编 CorelDRAW 11 中文版矢量绘图应用技能培训教程

14. 新编 Photoshop CS 中文版图像处理应用技能培训教程

欲购买此套丛书，请通过以下方式联系：

网上订购：<http://www.wisbook.com>

电话订购：（010）62132549，62112880-878、875，62174379（传真），86607694（小灵通）

您将享受最优质的服务，方便快捷地得到自己需要的书。

《新编 Flash MX 2004 中文版网上动画应用技能培训教程》

技能导读

章 名	主要学习和掌握下列操作技能	技能统计
第 1 章 认识 Flash MX 2004	(1) 如何进行 Flash MX 2004 的安装→(2) 如何启动 Flash MX 2004→(3) 如何制作一个 Flash 动画	3
第 2 章 添加图形和文字	(1) 如何设置绘图环境→(2) 如何绘制钟表表面	2
第 3 章 编辑图形和文字	(1) 如何快速对齐对象→(2) 如何创建一个太极图	2
第 4 章 动画制作基础	(1) 如何创建一星形图形元件→(2) 如何创建影片元件→(3) 如何创建按钮元件→(4) 如何创建主场景	4
第 5 章 制作基本动画	(1) 如何制作逐帧动画跑步的小人→(2) 如何制作形变动画→(3) 如何制作变色文字→(4) 如何制作动作动画→(5) 如何制作动作动画-小人跑步	5
第 6 章 制作特殊动画	(1) 如何利用引导动画的原理制作地球公转模型→(2) 如何制作光彩字→(3) 如何制作残影效果动画-小人跑步	3
第 7 章 动作脚本的使用 (一)	(1) 如何为动画添加 Stop 语句, 使之停止在指定帧→(2) 如何使用 goto 语句控制动画的运动→(3) 如何使用 if 语句→(4) 如何利用 for 语句实现累加求和	4
第 8 章 动作脚本的使用 (二)	(1) 如何制作鼠标跟随特效→(2) 如何使用 attachMovie 语句→(3) 如何使用 removeMovieClip 语句→(4) 如何使用 startDrag 语句→(5) 如何使用 loadMovie 语句	5
第 9 章 制作交互式动画	(1) 如何制作交互式相册→(2) 制作鼠标跟随动画→(3) 如何制作导航菜单	3
第 10 章 导入声音和多媒体	(1) 如何导入视频文件→(2) 如何编辑导入的视频	2
第 11 章 动画的输出与发布	本章主要讲解在完成动画的制作后对动画进行测试以及输出和发布动画的方法和注意事项。学完本章, 即可以根据不同的要求得到不同格式和质量的动画文件。	
第 12 章 制作动态网页	(1) 如何制作主页动画→(2) 如何制作导航按钮→(3) 如何导入背景音乐	3
第 13 章 制作 MTV“小鸟”	(1) 如何制作开始动画→(2) 如何导入歌曲→(3) 如何添加歌词→(4) 如何制作场景动画→(5) 如何制作结束动画	5

前 言

21 世纪是高度发达的网络信息时代, Flash 和网络的发展是密不可分的。没有网络这个广阔的平台, Flash 不会获得今天的成就; 同时, 没有 Flash 这种艺术形式, 网络也不会展现出蓬勃生机。如今, “闪客”一词已成为最受崇拜的一种职业和称号, 成为一名真正的闪客, 是无数 Flash 爱好者的梦想和追求。

为了适应越来越多的 Flash 爱好者的需要, Macromedia 公司推出了 Flash MX 2004——Flash 的第 7 版, 这是一个成功的跨越。Flash MX 2004 无论在界面和功能方面都有相当大的改进, 它的诞生, 既大大提高了 Flash 的制作效率, 又极大地拓展了 Flash 开发者的发挥空间。

本书从初、中级 Flash 用户的角度出发, 对 Flash MX 2004 的使用方法、Flash 动画制作技巧和动画创意设计思想进行了循序渐进的剖析和讲解, 同时结合大量精彩范例和经典实例, 手把手地带您走上闪客之路, 使您快速步入闪客的群体, 成为一名真正的闪客。

全书共分 13 章: 第 1 章讲解 Flash MX 2004 的概念、界面、启动、退出等基础知识以及 Flash 与网页动画之间的紧密联系; 第 2 章讲解添加图形和文字的操作方法; 第 3 章讲解编辑图形和文字的基本方法; 第 4 章讲解动画制作基础, 包括帧、图层、元件和库的基本操作; 第 5 章讲解基本动画的制作方法; 第 6 章讲解引导、遮罩和残影动画等特殊动画的制作方法; 第 7、8 两章讲解常用动作脚本 ActionScript 的使用; 第 9 章讲解利用按钮制作交互式动画的基本方法; 第 10 章讲解在 Flash MX 2004 中编辑声音和视频; 第 11 章讲解动画的输出与发布; 第 12 章讲解精彩动态网页的制作方法; 第 13 章以 MTV《小鸟》为实例介绍创意设计 in Flash 动画中的巨大作用。

本书附送的光盘中收录了本书大部分范例和实例的 .fla 和 .swf 格式文件, 读者可将该文件打开进行对照学习。

光盘的内容说明如下:

- \最终效果\ 收录范例和实例的 .fla 和 .swf 等文件, 并按章分别放置在不同的文件夹中, 例如“第 13 章\小鸟.flas”等。
- \实例素材\ 收录本书用到的素材文件并按章分别放置在不同的文件夹中, 如“第 13 章\小鸟.mp3”等。

本书主要由耿跃鹰、李春艳编著, 另外, 周健、陶岩松、林玫、高月明、殷娅玲、郭光通、廖红英、张凯、刘吉香、滕永恒、杨治国、王巨、严英怀、田仁君、缪小军、郑丽莎、涂正伟、刘瑶、唐静等参与了本书部分章节的写作、插图和录入、校对等工作。由于编者水平有限, 加之时间仓促, 书中疏漏和不足之处在所难免, 恳请广大读者及专家不吝赐教。

编 者

目 录

第 1 章 认识 Flash MX 20041	2.5 上机实战..... 39
1.1 Flash MX 2004 概述..... 1	2.6 小结..... 43
1.1.1 Flash MX 2004 的强大功能..... 1	2.7 思考与练习..... 43
1.1.2 Flash 与网页动画..... 2	第 3 章 编辑图形和文字45
1.2 安装 Flash MX 2004..... 5	3.1 选择对象..... 45
1.3 启动 Flash MX 2004..... 7	3.1.1 选择单个对象..... 45
1.4 Flash MX 2004 的操作界面..... 8	3.1.2 选择多个对象..... 46
1.4.1 时间轴..... 9	3.1.3 选择不规则对象..... 47
1.4.2 工具箱..... 12	3.2 编辑对象..... 47
1.4.3 场景..... 12	3.2.1 移动对象..... 47
1.4.4 面板..... 12	3.2.2 复制对象..... 47
1.5 Flash 中的基本术语..... 17	3.2.3 将对象变形..... 49
1.5.1 位图和矢量图..... 17	3.2.4 擦除对象..... 51
1.5.2 帧和动画..... 17	3.2.5 对齐对象..... 52
1.5.3 图层..... 18	3.2.6 打散与组合对象..... 53
1.5.4 元件和库..... 18	3.3 填色..... 54
1.6 退出 Flash MX 2004..... 19	3.3.1 用墨水瓶填充线条..... 54
1.7 怎样学好 Flash..... 20	3.3.2 用颜料桶填充区域..... 55
1.8 上机实战..... 21	3.3.3 用刷子工具填充..... 56
1.9 小结..... 26	3.3.4 用滴管工具吸取颜色..... 57
1.10 思考与练习..... 26	3.3.5 混色器的使用..... 58
第 2 章 添加图形和文字27	3.3.6 用填充变形工具编辑颜色..... 61
2.1 设置绘图环境..... 27	3.4 查看对象..... 62
2.1.1 设置场景属性..... 27	3.4.1 手形工具的使用..... 62
2.1.2 设置标尺..... 29	3.4.2 放大镜的使用..... 63
2.1.3 设置网格..... 29	3.5 上机实战..... 64
2.2 绘制图形..... 31	3.6 小结..... 65
2.2.1 绘制直线..... 31	3.7 思考与练习..... 66
2.2.2 绘制曲线..... 32	第 4 章 动画制作基础67
2.2.3 绘制圆和椭圆..... 33	4.1 帧的基本操作..... 67
2.2.4 绘制矩形和正方形..... 33	4.1.1 创建帧..... 67
2.2.5 绘制多边形..... 34	4.1.2 编辑帧..... 69
2.3 添加文字..... 35	4.2 图层的基本操作..... 72
2.4 导入图片..... 36	4.2.1 图层的作用和类型..... 72
2.4.1 导入位图或矢量图..... 36	4.2.2 新建/删除图层..... 73
2.4.2 将位图转换为矢量图..... 38	4.2.3 选取图层..... 74

4.2.4	移动图层	74
4.2.5	重命名图层	76
4.2.6	显示\隐藏图层	76
4.2.7	锁定\解锁图层	77
4.2.8	设置图层属性	79
4.3	元件和库的基本操作	81
4.3.1	元件的作用及类型	81
4.3.2	创建元件	81
4.3.3	调用元件	84
4.3.4	删除元件	85
4.3.5	元件库的使用	85
4.3.6	公用库的使用	88
4.3.7	使用已有动画的元件库	88
4.4	上机实战	90
4.4.1	创建图形元件	90
4.4.2	创建影片元件	90
4.4.3	创建按钮元件	91
4.4.4	创建主场景	91
4.5	小结	92
4.6	思考与练习	92
第 5 章	制作基本动画	93
5.1	动画的基本类型	93
5.2	制作逐帧动画	94
5.2.1	逐帧动画的制作方法	94
5.2.2	制作跑步的小人	94
5.3	制作补间动画	97
5.3.1	制作形变动画	97
5.3.2	制作变色文字	100
5.3.3	形状提示的巧妙应用	102
5.3.4	制作动作动画	103
5.4	小结	108
5.5	思考与练习	108
第 6 章	制作特殊动画	110
6.1	制作引导动画	110
6.1.1	引导动画的制作原理	110
6.1.2	制作地球公转模型	110
6.2	制作遮罩动画	114
6.2.1	遮罩动画的制作原理	114
6.2.2	制作光彩字	114
6.3	制作残影动画	116

6.3.1	残影动画的制作原理	116
6.3.2	制作小人跑步残影动画	116
6.4	小结	119
6.5	思考与练习	119
第 7 章	动作脚本的使用 (一)	120
7.1	ActionScript 的作用及类型	120
7.2	停止语句 stop	121
7.3	跳转语句 goto	122
7.3.1	goto 的作用	122
7.3.2	表达式中参数的含义	122
7.3.3	goto 语句的示例	123
7.4	条件语句 if	125
7.4.1	if 的作用	125
7.4.2	表达式中参数的含义	125
7.4.3	if 语句的示例	125
7.5	循环语句 for	127
7.5.1	for 的作用	127
7.5.2	表达或中参数的含义	127
7.5.3	for 语句的示例	128
7.6	小结	130
7.7	思考与练习	130
第 8 章	动作脚本的使用 (二)	131
8.1	复制影片剪辑 duplicateMovieClip	131
8.1.1	duplicateMovieClip 的作用	131
8.1.2	表达式中参数的含义	131
8.1.3	duplicateMovieClip 语句的 示例	132
8.2	附加影片剪辑 attachMovie	135
8.2.1	attachMovie 的作用	135
8.2.2	表达式中参数的含义	136
8.2.3	attachMovie 语句的示例	136
8.3	删除影片剪辑 removeMovieClip	138
8.3.1	removeMovieClip 的作用	138
8.3.2	表达式中参数的含义	138
8.3.3	removeMovieClip 语句的示 例	138
8.4	拖动影片剪辑 startDrag	140
8.4.1	startDrag 的作用	140
8.4.2	表达式中参数的含义	140
8.4.3	startDrag 语句的示例	141

8.5 加载影片剪辑 loadMovie.....	143	11.3 发布动画.....	175
8.5.1 loadMovie 的作用.....	143	11.3.1 设置发布参数.....	175
8.5.2 表达式中参数的含义.....	143	11.3.2 发布动画.....	176
8.5.3 loadMovie 语句的示例.....	143	11.4 小结.....	176
8.6 小结.....	145	11.5 思考与练习.....	176
8.7 思考与练习.....	146	第 12 章 制作动态网页	178
第 9 章 制作交互式动画	147	12.1 制作目标.....	178
9.1 按钮概述.....	147	12.2 制作分析.....	179
9.2 制作交互式相册.....	150	12.3 制作过程.....	179
9.3 制作鼠标跟随动画.....	153	12.3.1 设置主页背景.....	179
9.4 制作导航菜单.....	157	12.3.2 制作主页动画.....	179
9.5 小结.....	161	12.3.3 制作导航按钮.....	189
9.6 思考与练习.....	161	12.3.4 导入背景音乐.....	192
第 10 章 导入声音和多媒体	163	12.3.5 添加 Actions 语句.....	193
10.1 声音的导入与编辑.....	163	12.4 小结.....	194
10.1.1 导入声音.....	163	12.5 思考与练习.....	194
10.1.2 添加声音.....	164	第 13 章 制作 MTV “小鸟”	195
10.1.3 编辑声音.....	164	13.1 制作目标.....	195
10.2 视频的导入与编辑.....	166	13.2 制作分析.....	196
10.2.1 导入视频.....	166	13.3 制作过程.....	196
10.2.2 编辑视频.....	169	13.3.1 制作开始动画.....	196
10.3 小结.....	170	13.3.2 导入歌曲.....	199
10.4 思考与练习.....	171	13.3.3 添加歌词.....	199
第 11 章 动画的输出与发布	172	13.3.4 制作场景动画.....	200
11.1 测试动画.....	172	13.3.5 制作结束动画.....	239
11.2 输出动画.....	173	13.4 小结.....	241
11.2.1 输出图像.....	173	13.5 思考与练习.....	242
11.2.2 输出动画.....	174	部分习题参考答案	243

第1章 认识Flash MX 2004

本章导读

本章讲述Flash MX 2004的主要特色、Flash与网页动画之间的紧密联系、Flash MX 2004的安装、启动与退出等基本操作以及Flash MX 2004的操作界面和基本术语。除此之外,在本章最后还对如何学好Flash提出了一些意见和建议。

本章重点

- 安装Flash MX 2004
- 启动Flash MX 2004
- 认识Flash MX 2004的操作界面
- Flash中的基本术语

本章学习目的

- 熟悉Flash MX 2004的操作界面
- 了解Flash的强大功能
- 与网页动画的紧密联系

1.1 Flash MX 2004 概述

Flash是做什么的?Flash与网页动画有何联系?Flash的现状和前景如何?制作Flash很难吗?看了下面的内容你就会找到答案。

1.1.1 Flash MX 2004 的强大功能

Flash是一款矢量动画制作软件,它与Macromedia公司的另外两个产品——Dreamweaver和Fireworks并称为“网页设计三剑客”。Flash自诞生以来,就受到无数动画设计爱好者的青睐。在它进入中国的这几年,学习和使用的人数与日俱增,以Flash为主题的网站在因特网上遍地开花,几乎所有网站上都遍布着用Flash制作的广告、MTV、游戏等等。

是什么把Flash变得这么炙手可热?原因在于,Flash将高不可攀的动画设计彻底平民化了。对动画的爱好+极短的时间+极少的精力=让你自己都惊叹不已的动画效果,这样的公式就是你要面对的事实!

Flash让动画业经历了一次深刻的变革,它也改写了许多人的生道路。在著名的Flash网站showgood上面,一个优秀的商业Flash动画价格在300元人民币/秒以上,许多顶尖闪客制作的Flash,其价值更是不可估量。面对这样的前景,你心动吗?

Macromedia公司发布了Flash MX 2004,也就是Flash的第7个版本。它在第6版Flash MX的基础上,又进行了相当大的改进,既可以让菜鸟花更少的时间做出更精彩的效果,也可以

让高手有更大的自由发挥空间。它的改进主要在以下几个方面。

第一，界面更美观，更接近 Windows XP 的外观，让 Windows XP 的用户倍感亲切。

第二，提供了更多更丰富的模板，大大提高了 Flash 的“生产率”。

第三，增加了历史记录面板，这个功能吸取了 Photoshop 的优点，在制作动画的时候能够更加随心所欲。

第四，更好地视频支持，新版本支持多种格式的视频文件，使 Flash 的功能也得到了大大的延伸。

第五，更丰富的关键帧效果，不再需要繁复的手工操作，Flash MX 2004 预设了多种精彩的动画效果，制作一个动画特效，只需要简单地单击几下鼠标就行了。

第六，提供了更多的组件，节省了用户的时间和精力，留下了更多的创造空间。

第七，加强的动作脚本。动作脚本（ActionScript，简称 AS）是 Flash 内置的动画编程语言，使用它可以使动画具备强大的人机交互功能，也可以做出许多手工无法实现的效果。Flash MX 2004 中的 AS 已升级成 AS 2.0，它基于 Java 语言，更加模块化，也提高了脚本的运行速度。

除此之外，Flash MX 2004 还增加了多边形绘图工具；支持万国码，可以使用多国文字；支持自定义右键菜单，使鼠标右键不再“寂寞”；增强了网络功能；提供了更详细的发布设置等等。

1.1.2 Flash 与网页动画

作为网页设计三剑客之一，Flash 从一诞生就与网页结下了不解之缘。由于 Flash 制作出的是矢量动画，决定了它的体积小，更加适合于有限的网络传输速度，因此用 Flash 制作广告就成了众多企业推广自己产品和文化的首选。也正是由于 Flash 动画的这个优点，用它制作的 MTV、游戏便能更好地在网络中流传。所以，如果要想欣赏到更多更好的 Flash，最好的选择就是上网。

用 Flash 可以制作精彩的网页，如图 1-1 所示是国外的 neostream 网站的两个画面，动感十足，令人叹为观止。

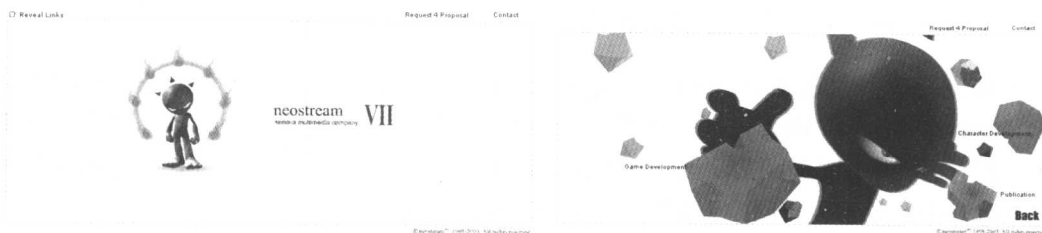


图 1-1 neostream 网站的两个画面

与此不同的是，如图 1-2 所示的 Flash 网页更具商业气息。

如果你是游戏迷，该对如图 1-3 所示的网页产生浓厚的兴趣吧？

如图 1-4 所示是国内著名闪客小小的作品。图中的小人看上去线条简单，但是动作流畅、表情细腻。小小系列动画堪称 Flash 动画中的经典，在小小做的小人打斗游戏中，你可以亲自控制小人的动作，和他一起过关斩将。

如图 1-5 所示是用 Flash 制作的方块和拼图游戏，里面用到了一些脚本编程知识。看过本书，你也能做。

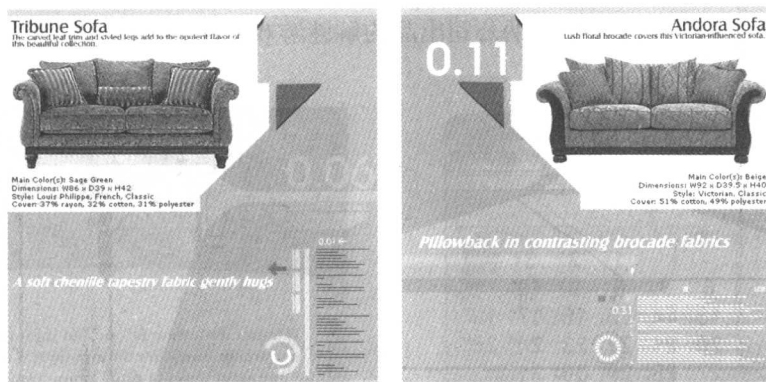


图 1-2 Flash 网页

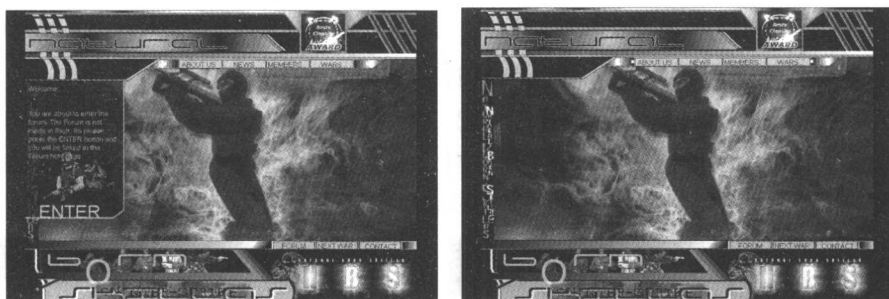


图 1-3 游戏网页

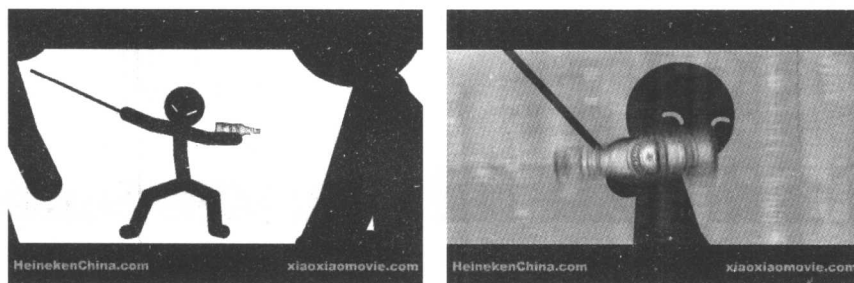


图 1-4 著名闪客小小的作品

图 1-6 是闪客 Fictiony 制作的翻书效果，把真实的翻书效果模拟得惟妙惟肖。图 1-7 是闪客 Mostone.Jiang 制作的万年历，不但能显示公历、农历、各种节日、当前时间，还能对日期进行翻查。

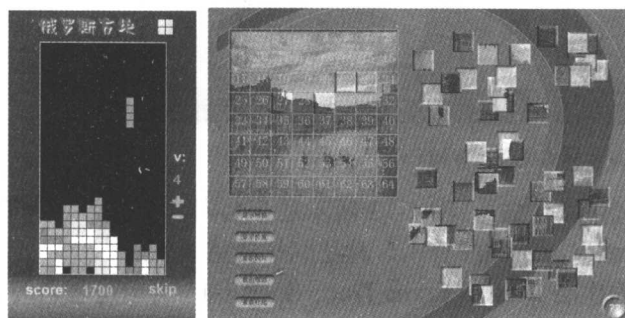


图 1-5 Flash 制作的方块和拼图游戏



图 1-6 闪客 Fictiony 制作的翻书效果

如图 1-8 所示是美国的时代华纳公司出品的解谜游戏，这个游戏气氛紧张、情节惊险，玩起来心跳也会加快！



图 1-7 闪客 Mostone.Jiang 制作的万年历

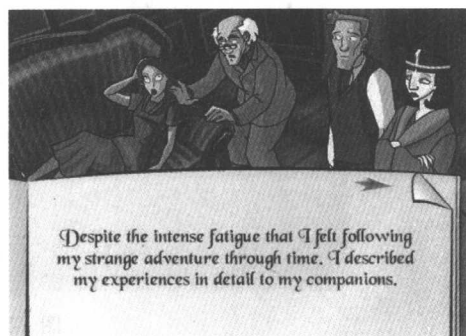


图 1-8 美国的时代华纳公司出品的解谜游戏

游戏玩累了，再看看情景剧和 MTV，放松一下。

如图 1-9 所示是韩国的流氓企鹅系列短剧，情节搞笑、爆笑连场。如图 1-10 所示是国内著名闪客拾荒的小破孩系列之一的抗非典短剧“四勤三好”，剧中主角身着中国传统服装，剧情融幽默与情感于一体，开创了中国特色的动画发展思路。

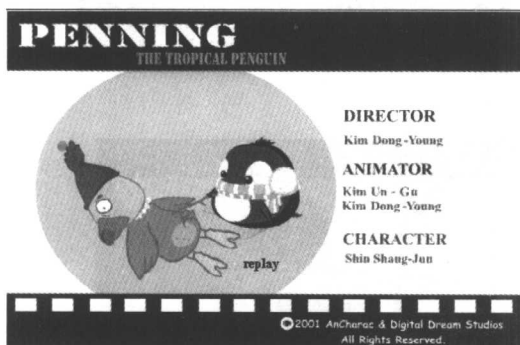


图 1-9 流氓企鹅系列短剧



图 1-10 抗非典短剧“四勤三好”

如图 1-11 所示是著名闪客林℃的 Flash MTV: Yellow，观众无不为其精湛的技艺叫绝。

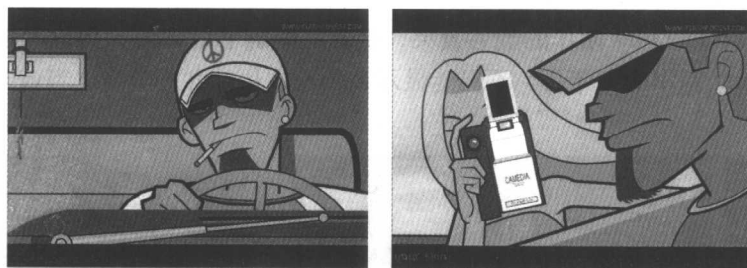


图 1-11 著名闪客林℃的 Flash MTV: Yellow

如图 1-12 所示是著名闪客卜桦的音乐剧“猫”，图 1-13 所示是著名闪客歪马秀的 MTV “心非所属”，同样以猫为题材、不同的画风、不同的音乐，却是同样的感人肺腑。

如图 1-14 所示是著名闪客蜡笔 X 的作品 Dreams Come True，如图 1-15 所示是著名闪客魏钧作品 Pretty Boy，清纯漂亮的人物形象为作品增色不少。



图 1-12 音乐剧“猫”

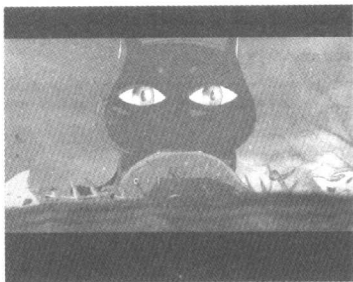


图 1-13 MTV“心非所属”



图 1-14 闪客蜡笔 X 的作品 Dreams Come True



图 1-15 闪客魏钧作品 Pretty Boy

怎么样？心动了吧，如果你也想作出像这样一些好的作品来，那么赶紧接着学习下面的内容吧！

1.2 安装 Flash MX 2004

动手操作 1 如何进行Flash MX 2004 的安装

1 双击安装文件 Install_Flash_MX_2004.exe 的图标，如图 1-16 所示。

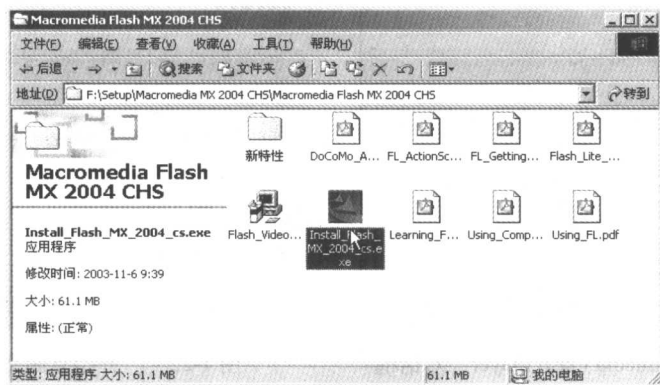


图 1-16 双击安装文件图标

- 2 打开安装向导对话框，安装程序开始释放文件，如图 1-17 所示。
- 3 文件释放完毕后单击 **下一步(N) >** 按钮，出现如图 1-18 所示的欢迎界面。
- 4 单击 **下一步(N) >** 按钮，出现如图 1-19 所示的协议对话框。
- 5 单击 **是(Y)** 按钮，出现如图 1-20 所示的选择安装位置对话框。

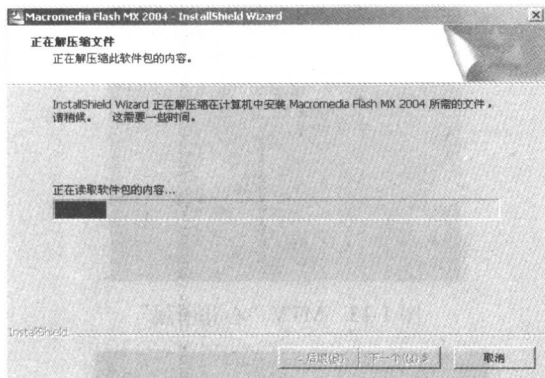


图 1-17 打开安装向导对话框



图 1-18 欢迎界面

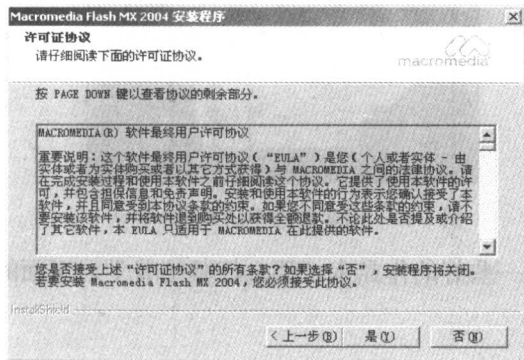


图 1-19 协议对话框

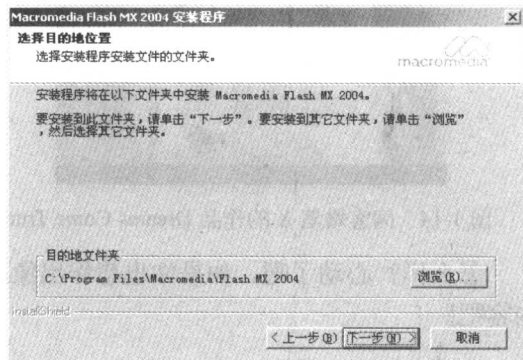


图 1-20 选择安装位置对话框

- 6 选择文件要安装到的位置, 然后单击 **下一步(N) >** 按钮, 出现如图 1-21 所示的对话框。
- 7 单击 **下一步(N) >** 按钮, 出现如图 1-22 所示的对话框。

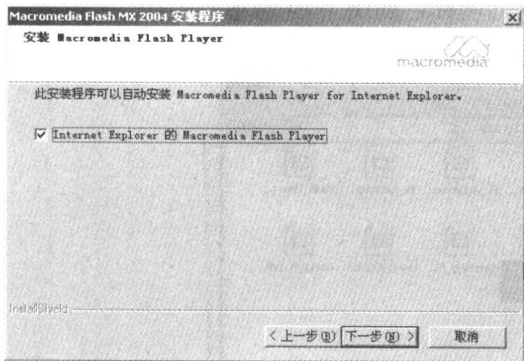


图 1-21 “安装 Macromedia Flash Player”对话框

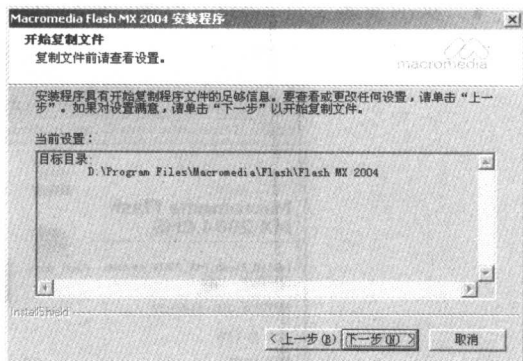


图 1-22 “开始复制文件”对话框

- 8 单击 **下一步(N) >** 按钮, 开始安装, 出现如图 1-23 所示的对话框。
 - 9 安装完成后, 出现如图 1-24 所示的对话框, 如果不想阅读自述文件, 取消 ☒ **是的, 现在查看“自述”文件。** 复选框的勾选, 然后单击 **完成** 按钮。
- Flash MX 2004 安装完成后, 在 Windows 的“开始”→“程序”菜单中可以找到其启动菜单。可以将启动菜单添加到桌面快捷方式或是拖动到桌面下部的快速启动栏中以便更方便地使用。

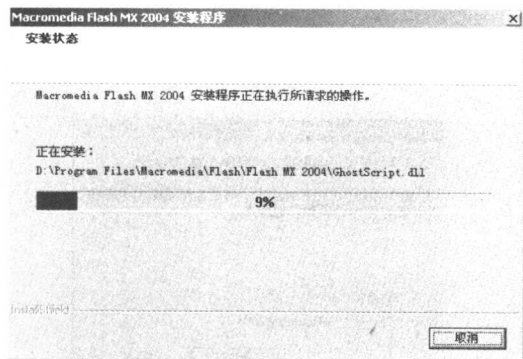


图 1-23 开始安装



图 1-24 安装完成

1.3 启动 Flash MX 2004

动手操作 2 如何启动 Flash MX 2004

1 双击快捷方式图标或是选择“开始”→“程序”→“Macromedia”→“Macromedia Flash MX 2004”菜单命令, 如图 1-25 所示。

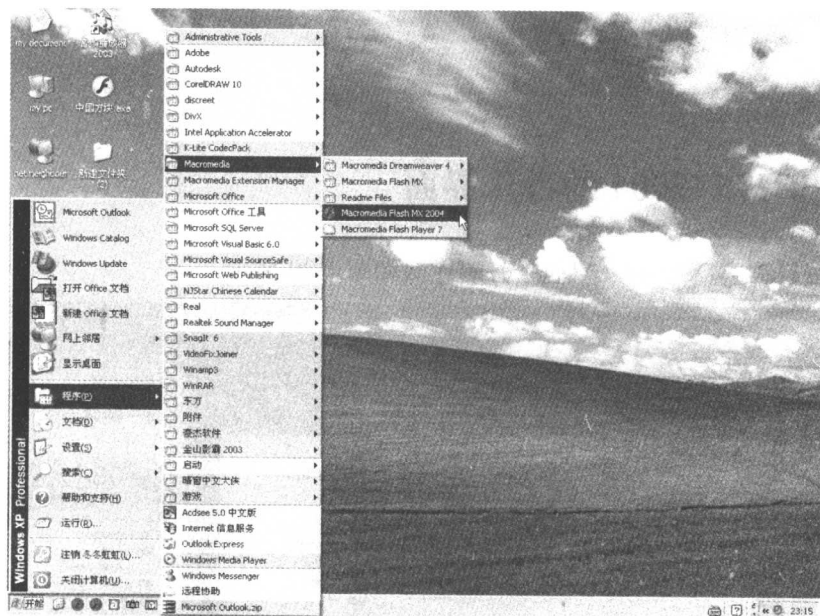


图 1-25 启动 Flash MX 2004

2 如果还没有注册, 将出现如图 1-26 所示的对话框。

3 如果有注册的序列号, 选取第 1 个单选框; 要想试用, 选取第 2 个单选框, 然后单击 **继续(C)** 按钮。如果是第 1 次启动, 将出现如图 1-27 所示的对话框。

4 由于 Flash MX 2004 有普通版(Flash MX 2004)和专业版(Flash MX Professional 2004)两个版本, 可以选择自己需要的版本, 然后单击 **确定** 按钮, 进入启动画面, 如图 1-28 所示。

5 稍等一会, 即可进入 Flash MX 2004 的编辑窗口。