

动画设计中文版宝典
教学演示多媒体光盘



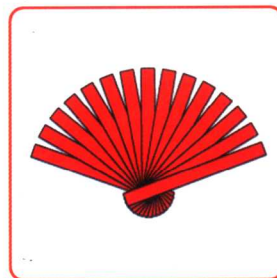
标准知识体系 实用培训案例

Flash MX 2004 标准教程

吴涛 编著



FLASH



Macromedia Flash MX 2004



科学出版社
北京科海电子出版社

Flash MX 2004 标准教程

吴 涛 编著

科 学 出 版 社

北京科海电子出版社

内 容 提 要

案例与知识点相结合是本书最大的特色。作者结合以往的设计经验以及教学过程中的心得体会,精心安排并设计了本书的内容和结构,力求全面细致地展现出Flash的各种功能和使用方法。全书分为17章,每一章都结合大量的实例详细讲解了知识要点,让读者在学习案例的过程中不知不觉间掌握Flash这个功能强大的软件。

本书采用的案例非常具有代表性,并经过了多次课堂上的检验;案例由浅入深,每一个案例所包含的重点难点非常明确,读者学习起来会感到非常轻松,因此本书特别适合Flash初学者使用。另外,由于案例多而且具有代表性,是网站动画设计方面不可多得的参考资料,所以也适合作为职业培训的专用教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004标准教程/吴涛编著.

—北京:科学出版社,2004.5

ISBN 7-03-013502-4

I. F… II. 吴… 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047210号

责任编辑:成洁 / 责任校对:科海

责任印刷:科海 / 封面设计:林陶

科 学 出 版 社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码 100717

<http://www.scientep.com>

北京市耀华印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

2004年6月第一版

开本:16开

2004年6月第一次印刷

印张:27

印数:1~5 000

字数:639千字

定价:39.00元(1本书+1张多媒体光盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前 言

本书的目的是教读者熟练掌握Flash动画制作过程中的各种技术细节，让读者能独立制作各种常见的动画效果。翻开书之前，首先得做点准备工作——有一台电脑，然后最好是准备一壶好茶，因为兴奋的时候您可以随时来上一口。准备妥当之后，您的学习生活就可以开始了。不管以前是否接触过Flash动画，都让我们从零开始吧。当然，如果您曾经学过一点美术或者Flash方面的知识，那么学起来会更加轻松。

我们的学习过程和您以往看过的书籍有很大的不同——我们不再依次去讲解这个软件中有些什么命令，而是从具体的实例出发，需要什么命令就讲解什么命令。实例的讲解尽量简洁明了，往往一两句话就将一个复杂的知识点或者操作步骤表述出来，让您学习时倍感轻松。

全书分为17章，每一章都结合大量的实例详细讲解知识要点，让读者在学习案例的过程中不知不觉地掌握Flash这个功能强大的软件。本书中有很多案例本身就是商业网站实例，还有一些是作者根据实例改编而来的。这样不仅保证了读者能够学好知识点，更重要的是帮助读者掌握实际的操作技能。掌握了这些实例，就掌握了绝大多数商业广告的制作方法和思路，真正能够做到以不变应万变。

作者结合以往的设计经验以及教学过程中的心得体会，让每个案例的新知识点保持在3~5个之间，前后两个案例之间有一定的知识重叠。这样既能防止学习过程中的畏难情绪，又能保证教学内容的容量。

阅读本书，最好是从头到尾的阅读，这样您就会发现——虽然这本书涉及的内容非常多，但理解上不会有任何障碍。本书的实例环环相扣，每一步都很重要，往往上一章是下一章内容的重要铺垫，逻辑性非常强。

动画设计是一门技术，更是一门艺术。为了提高读者的鉴赏能力，本书还将动画设计中涉及到的美术和广告方面的专业知识融于其中，让您深刻体会到什么是好的Flash动画，怎样才能设计出好的Flash动画。

总之，本书将从全面提升您的制作技术、设计思想的角度出发，结合大量的案例来讲解如何设计、思考与掌握Flash动画设计中的方方面面，真正让您懂得设计并能够独立地制作出优秀的Flash作品。

由于本书采用的案例都经过了多次课堂上的检验，非常具有代表性，而且由浅入深，每个案例所包含的重点难点非常明确，因此特别适合Flash初学者使用。另外，由于案例多而且具有代表性，是网站动画设计方面不可多得的参考资料，所以也适合作为职业培训的专用教材。

编者

2004年5月

光 盘 简 介

与本书配套的多媒体光盘中包含了应用程序或下载链接地址、多媒体教学演示文件、全部案例的源文件及相关素材文件，还有本光盘运行时所需的插件程序文件。在学习时推荐以书为主，以光盘教学为辅。

1. 计算机系统最低配置

- CPU Pentium II 300 MHz。
- 内存 128M。
- 光驱 24倍速。
- 显卡 1024×768分辨率、16位真彩色及以上显示模式。
- 操作系统 中文Windows 98/Me/2000/XP。
- 应用软件 Macromedia Flash MX 2004。

2. 光盘目录说明

(1) 应用程序的安装程序或下载链接地址

Software目录存放了部分应用程序的安装程序或下载链接地址。其中：

- extension\Flash UI 存放一些有用的Flash组件。
- flashplayer 存放Flash Player插件的安装程序。
- macromedia\FlashMX2004-sc 提供Macromedia Flash MX 2004试用版下载链接地址。
- QuickTime 存放QuickTime 6的安装程序。
- RealOnePlayer 存放RealOne Player的安装程序。

(2) 多媒体教学演示文件

AVI目录存放书中相应章节的教学演示文件，这些案例大多配合书中的内容进行讲解。书中的内容偏重于知识点的说明和讲授，而光盘中的案例演示则将老师请到您身边，这将大大提高您的学习效率。

(3) 案例的源文件及相关素材文件

“源文件与素材”目录放置各章案例的源文件及相关素材文件，这些文件与书中的内容相对应，也分为17章。如：

- chapter01 表示第1章用到的源文件及素材。
- chapter02 表示第2章用到的源文件及素材。
- ∴ ∴

(4) 其他资源文件

Xtras目录存放本光盘运行时所需的插件程序文件。

3. 光盘的安装方法

- 一般情况下，把本光盘放到光驱中后，光盘就会自动运行。
- 如果本光盘没有自动运行，请进入光盘的根目录，并双击Start.exe，即可启动本光盘。

目 录

第1章 Flash MX 2004软件简介	1
1.1 Flash的特点.....	1
1.2 Flash的应用.....	2
1.3 安装Flash.....	4
1.3.1 运行Flash的系统要求.....	4
1.3.2 获得软件安装程序.....	5
1.3.3 安装Macromedia Flash MX 2004...6	
1.3.4 激活Macromedia Flash MX 2004.....	10
1.4 使用Flash所需插件.....	13
1.4.1 测试是否安装了插件.....	13
1.4.2 Flash Player插件的安装.....	13
1.4.3 用插件欣赏Flash动画.....	16
1.4.4 将SWF动画和插件打包为EXE 文件.....	18
1.5 Flash工作窗口.....	18
1.5.1 启动Flash MX 2004.....	18
1.5.2 使用“开始”页.....	19
1.5.3 工具箱.....	23
1.5.4 浮动面板.....	23
1.5.5 工具栏.....	27
1.5.6 视图的缩放.....	28
1.5.7 视图的移动.....	30
1.5.8 自定义面板布局.....	30
第2章 绘制基本图形	32
2.1 文件基本操作.....	32
2.1.1 新建文件.....	32
2.1.2 设定文件大小.....	34
2.1.3 设定文件背景颜色.....	34
2.1.4 设定动画播放速率.....	35
2.1.5 保存文件.....	35
2.1.6 关闭文件.....	36
2.1.7 打开文件.....	36
2.2 线条工具的使用.....	36
2.2.1 绘制任意直线.....	36
2.2.2 绘制45°角的直线.....	37
2.2.3 绘制红色的直线.....	37
2.2.4 绘制粗直线.....	37
2.2.5 绘制点线直线.....	38
2.3 椭圆工具的使用.....	39
2.3.1 绘制任意椭圆.....	39
2.3.2 绘制正圆.....	39
2.3.3 绘制边框为红色的圆.....	39
2.3.4 绘制填充区域为蓝色的圆.....	40
2.3.5 绘制圆圈.....	40
2.3.6 绘制没有边框的圆.....	41
2.4 矩形工具的使用.....	41
2.4.1 绘制矩形.....	41
2.4.2 修改笔触颜色.....	41
2.4.3 修改填充颜色.....	42
2.5 多角星形工具的使用.....	43
2.5.1 绘制正五边形.....	43
2.5.2 绘制正六边形.....	43
2.5.3 绘制星形.....	44
2.5.4 调整星形形状.....	44
2.6 钢笔工具的使用.....	45
2.6.1 绘制直线.....	45
2.6.2 绘制折线.....	45
2.6.3 绘制闭合图形区域.....	46
2.6.4 绘制曲线.....	46
2.6.5 设定钢笔工具参数.....	50
2.7 铅笔工具的使用.....	52
2.7.1 绘制任意曲线.....	52
2.7.2 绘画模式.....	53
2.7.3 限制方向.....	54

2.8 刷子工具的使用	54	3.19 柔化填充边缘	80
2.8.1 笔刷的大小和形状	54	3.20 用“历史记录”面板跟踪编辑操作	80
2.8.2 限制方向	55	3.20.1 绘制图形	81
2.8.3 刷子模式	55	3.20.2 查看历史记录	81
2.9 橡皮擦工具的使用	57	3.20.3 撤消历史记录	82
2.9.1 擦除所有图形	57	3.20.4 重放历史记录	82
2.9.2 删除笔触或填充区域	58	3.20.5 拷贝步骤为命令	83
2.9.3 设置橡皮擦的形状和大小	58	3.20.6 重命名/删除命令	84
2.9.4 擦除模式	58	3.20.7 在文档间拷贝操作步骤	84
2.9.5 水龙头工具	59	3.20.8 清除历史记录	86
第3章 编辑图形	60	3.20.9 修改撤消步数	86
3.1 选择对象	60	3.21 案例一：扇形的制作	87
3.1.1 选中单个对象	60	3.21.1 绘制矩形	87
3.1.2 选中对象的一部分	61	3.21.2 调整旋转中心	88
3.1.3 选中多个对象	61	3.21.3 旋转复制图形	88
3.2 移动对象	61	3.21.4 图形变形	89
3.3 删除对象	63	第4章 调整绘图环境	90
3.4 复制对象	63	4.1 标尺的使用	90
3.5 对象组合和解组	64	4.1.1 打开标尺	90
3.6 图形的缩放	65	4.1.2 隐藏标尺	90
3.7 图形的旋转	67	4.1.3 修改标尺单位	90
3.8 图形的倾斜	68	4.2 辅助线的使用	91
3.9 图形的翻转	69	4.2.1 添加辅助线	91
3.10 对象的对齐	70	4.2.2 移动辅助线	92
3.10.1 对象之间的对齐	70	4.2.3 锁定/解锁辅助线	92
3.10.2 相对舞台的对齐	71	4.2.4 显示/隐藏辅助线	92
3.11 对象的重叠	72	4.2.5 删除辅助线	93
3.12 直线的变形	73	4.2.6 对齐辅助线	93
3.13 矩形的变形	73	4.2.7 设定辅助线参数	93
3.13.1 矩形的基本变形	73	4.3 网格工具的使用	94
3.13.2 将矩形变成三角形	74	4.3.1 显示/隐藏网格	94
3.14 图形的相减与叠加	74	4.3.2 对齐网格	95
3.15 套索工具的使用	76	4.3.3 修改网格参数	95
3.16 曲线的伸直与平滑	77	第5章 颜色的使用	97
3.16.1 伸直曲线	77	5.1 RGB色彩模式	97
3.16.2 平滑曲线	78	5.1.1 十六进制数值	97
3.17 将边框转化为填充区域	78	5.1.2 RGB色彩模式	98
3.18 扩展填充区域	79	5.2 使用混色器	98

5.2.1 调整笔触颜色.....	98	5.8.1 导入图像.....	115
5.2.2 调整填充颜色.....	99	5.8.2 “库”面板介绍.....	116
5.2.3 使用混色器的拾色区域.....	99	5.8.3 填充图像.....	118
5.2.4 使用拾色器.....	100	5.8.4 调整位图填充.....	118
5.2.5 使用3个按钮.....	100	5.9 使用颜料桶工具.....	119
5.2.6 使用HSB颜色模式.....	100	5.10 使用滴管工具.....	120
5.3 使用Alpha透明色.....	101	5.10.1 准备工作.....	120
5.3.1 查看Alpha值.....	101	5.10.2 复制笔触.....	121
5.3.2 修改笔触颜色Alpha值.....	102	5.10.3 复制填充.....	121
5.3.3 修改填充颜色Alpha值.....	102	5.10.4 复制图案.....	122
5.4 颜色样本.....	103	5.11 案例一：点线边框文本.....	124
5.4.1 Web安全色.....	103	5.11.1 打散文本.....	124
5.4.2 添加颜色.....	103	5.11.2 添加边框.....	125
5.4.3 复制颜色.....	104	5.11.3 调整边框.....	125
5.4.4 删除颜色.....	104	5.11.4 删除实心区域.....	126
5.4.5 保存为默认值.....	105	5.12 案例二：铬金属字.....	127
5.4.6 导出颜色样本.....	105	5.12.1 输入文本.....	127
5.4.7 导入颜色样本.....	106	5.12.2 文本描边.....	128
5.4.8 颜色样表排序.....	107	5.12.3 修改边框.....	128
5.4.9 加载默认颜色样表.....	107	5.12.4 锁定填充.....	129
5.5 使用墨水瓶工具.....	107	5.12.5 变形填充.....	129
5.5.1 输入文本.....	108	5.12.6 金属渐变色.....	130
5.5.2 打散文本.....	108	5.13 案例三：立体字.....	131
5.5.3 修改边框.....	108	5.13.1 处理文本.....	131
5.6 直线渐变色填充.....	109	5.13.2 立体文字.....	132
5.6.1 准备绘制.....	109	5.13.3 填充渐变色.....	132
5.6.2 添加直线渐变色.....	109		
5.6.3 修改渐变色.....	110	第6章 使用文本.....	134
5.6.4 增加色标.....	111	6.1 创建文本.....	134
5.6.5 删除色标.....	111	6.2 文本块类型.....	134
5.6.6 保存渐变色.....	111	6.2.1 扩展水平文本块.....	134
5.7 放射状渐变.....	112	6.2.2 定宽文本块.....	135
5.7.1 准备绘制.....	112	6.2.3 扩展垂直文本块.....	135
5.7.2 添加放射状渐变.....	112	6.2.4 定高文本块.....	136
5.7.3 修改渐变色.....	113	6.2.5 转换文本类型.....	136
5.7.4 移动渐变色起始点.....	114	6.3 选择文本.....	137
5.7.5 缩放渐变色范围.....	114	6.3.1 选中文本块.....	137
5.7.6 椭圆放射状渐变.....	115	6.3.2 选中字符串.....	137
5.8 图案填充.....	115	6.3.3 配合Shift键选中文本.....	137

6.3.4 选中一个单词.....	138	7.1.3 元件与实例的关系.....	162
6.3.5 选中所有文本.....	138	7.2 实例的属性.....	162
6.4 修改文本属性.....	138	7.2.1 创建实例.....	162
6.4.1 文本字体.....	138	7.2.2 实例的亮度.....	163
6.4.2 文本大小.....	139	7.2.3 实例的色调.....	164
6.4.3 文本颜色.....	139	7.2.4 实例的透明度.....	165
6.4.4 文本样式.....	140	7.2.5 实例的高级模式.....	166
6.4.5 上下标文本.....	140	7.3 导入文件.....	168
6.4.6 文本对齐.....	141	7.3.1 导入PNG文件.....	168
6.4.7 锯齿文本.....	141	7.3.2 导入AI文件.....	170
6.4.8 字符间距.....	142	7.3.3 导入PDF文档.....	172
6.4.9 自动调整字距.....	143	7.4 “库”面板.....	174
6.4.10 文本链接.....	143	7.4.1 使用库中对象.....	174
6.4.11 设备字体.....	143	7.4.2 查看元件属性.....	175
6.5 修改段落属性.....	144	7.4.3 元件的管理.....	176
6.5.1 页边距.....	144	7.4.4 编辑对象.....	179
6.5.2 缩进.....	145	7.4.5 更新文件.....	180
6.5.3 行距.....	145	7.5 元件的共享.....	180
6.6 查找和替换.....	145	7.5.1 在不同文件中共享.....	180
6.6.1 查找和替换文本.....	146	7.5.2 使用默认公用库.....	184
6.6.2 查找和替换字体.....	148	7.5.3 创建新的公用库.....	184
6.6.3 查找和替换颜色.....	150		
6.6.4 查找和替换元件.....	152	第8章 “时间轴” 面板.....	186
6.6.5 查找和替换位图.....	153	8.1 “时间轴” 面板外观.....	186
6.6.6 查找声音.....	154	8.1.1 修改帧显示状态.....	187
6.6.7 查找和替换视频.....	154	8.1.2 修改层的高度.....	187
6.7 拼写设置与检查拼写.....	155	8.1.3 查看帧的内容.....	188
6.7.1 拼写设置.....	155	8.2 层的使用.....	188
6.7.2 检查拼写.....	156	8.2.1 什么是层.....	188
6.8 文本处理.....	157	8.2.2 选择层.....	188
6.8.1 分离文本.....	157	8.2.3 新建层.....	189
6.8.2 分散到图层.....	158	8.2.4 层的重命名.....	190
6.8.3 转变为图形.....	158	8.2.5 复制层.....	190
6.8.4 文本变形.....	158	8.2.6 创建图层文件夹.....	191
第7章 创建和修改元件.....	160	8.2.7 移动图层到文件夹.....	192
7.1 元件与实例.....	160	8.2.8 复制层文件夹.....	192
7.1.1 转变为元件.....	160	8.2.9 删除层或文件夹.....	192
7.1.2 给元件重命名.....	162	8.2.10 调整层或文件夹的重叠次序.....	193
		8.2.11 层或文件夹的显示/隐藏.....	193

8.2.12 层的锁定与解锁	194	9.2.5 创建关键帧	215
8.2.13 层轮廓线	194	9.2.6 补足普通帧	215
8.3 处理关键帧	196	9.2.7 修改关键帧	216
8.3.1 选择关键帧	196	9.2.8 创建空白关键帧	217
8.3.2 插入关键帧	196	9.3 案例三：倒计时	218
8.3.3 复制关键帧	197	9.3.1 绘制背景图	218
8.3.4 移动关键帧	197	9.3.2 创建动画	220
8.3.5 删除关键帧	198	9.4 案例四：移动的方块	222
8.3.6 插入空白关键帧	198	9.4.1 绘制矩形块	223
8.3.7 移动空白关键帧	198	9.4.2 复制图形	223
8.3.8 删除空白关键帧	198	9.4.3 制作动画	225
8.4 处理普通帧	199	9.4.4 翻转帧	227
8.4.1 插入普通帧	199	9.5 案例五：打字效果	228
8.4.2 延长普通帧	199	9.5.1 创建元件“光标”	228
8.4.3 删除普通帧	199	9.5.2 创建文本元件	229
8.4.4 关键帧和普通帧的转换	200	9.5.3 制作光标动画	229
8.5 编辑多个帧	200	9.5.4 加入文本	230
8.5.1 选择多个帧	200	9.5.5 制作跟随光标	231
8.5.2 多帧的移动	202	9.5.6 闪烁光标	232
8.5.3 复制和粘贴多个帧	202	第10章 移动补间动画	234
8.5.4 帧的翻转	203	10.1 案例一：移动放缩补间	234
8.6 绘图纸外观	204	10.1.1 创建元件	235
8.6.1 同时查看多个帧	204	10.1.2 创建动画	235
8.6.2 绘图纸外观轮廓	205	10.1.3 缩放变形	237
8.6.3 编辑多个帧	206	10.1.4 删除补间	238
第9章 逐帧动画	207	10.2 案例二：旋转补间动画	238
9.1 案例一：奔腾的马	207	10.2.1 调用元件	238
9.1.1 图像序列	207	10.2.2 创建补间动画	240
9.1.2 导入图像	208	10.2.3 旋转方向	241
9.1.3 测试动画	209	10.2.4 旋转次数	242
9.1.4 修改舞台大小	209	10.2.5 少于一圈的旋转	242
9.1.5 移动图像位置	210	10.2.6 超出整圈的旋转	243
9.1.6 移动所有帧的内容	212	10.3 案例三：运动衰减	244
9.2 案例二：MSN广告动画	213	10.3.1 创建元件	244
9.2.1 导入背景图像	213	10.3.2 复制关键帧	245
9.2.2 新建图层	214	10.3.3 创建补间	245
9.2.3 输入文本	214	10.3.4 修改运动衰减	246
9.2.4 显示/隐藏层	215	10.4 案例四：淡入淡出效果	247

10.4.1 创建元件.....	247	12.1.3 编辑影片剪辑.....	268
10.4.2 修改元件透明度.....	247	12.1.4 制作场景动画.....	270
10.4.3 创建动画.....	248	12.2 案例二：我心动了.....	271
10.5 案例五：色调变化.....	249	12.2.1 调用元件.....	271
10.5.1 创建元件.....	249	12.2.2 创建影片剪辑.....	272
10.5.2 复制关键帧.....	249	12.2.3 制作场景动画.....	273
10.5.3 修改元件色调.....	249	12.3 案例三：闪光文字.....	273
10.5.4 创建补间.....	250	12.3.1 创建元件“flash”.....	274
10.6 案例六：亮度变化.....	251	12.3.2 创建元件“light”.....	275
10.6.1 调用元件.....	251	12.3.3 创建影片剪辑“light2”.....	276
10.6.2 创建关键帧.....	251	12.3.4 移动“light2”到新层.....	278
10.6.3 修改元件亮度.....	252	12.3.5 复制图层.....	279
10.6.4 创建补间.....	252	12.3.6 移动元件“light2”.....	279
10.7 案例七：风吹文本.....	253	12.3.7 调整时间次序.....	280
10.7.1 制作图形元件.....	253	12.3.8 修改影片剪辑.....	281
10.7.2 制作动画.....	254	12.4 案例四：文字重影.....	283
10.7.3 创建新图层.....	255	12.4.1 创建元件.....	283
第11章 形状补间动画.....	257	12.4.2 创建影片剪辑.....	284
11.1 案例一：图形变形补间.....	257	12.4.3 复制图层.....	285
11.1.1 绘制图形.....	257	12.4.4 调整时间次序.....	286
11.1.2 创建变形补间.....	258	12.5 案例五：摇动的曲线.....	287
11.1.3 删除补间动画.....	259	12.5.1 绘制曲线.....	287
11.2 案例二：文字变形补间.....	259	12.5.2 创建影片剪辑“wave”.....	289
11.2.1 输入文本.....	260	12.5.3 创建影片剪辑“wavelines”.....	290
11.2.2 创建变形补间.....	261	12.5.4 使用影片剪辑“wavelines”.....	290
11.3 案例三：大象变老鼠.....	261	12.6 案例六：时间轴特效.....	291
11.3.1 调用元件.....	261	12.6.1 模糊特效.....	291
11.3.2 创建变形补间.....	262	12.6.2 投影特效.....	294
11.4 案例四：填充色变形.....	263	12.6.3 展开特效.....	295
11.4.1 绘制图形.....	264	12.6.4 分离特效.....	296
11.4.2 修改渐变色.....	264	12.6.5 变形特效.....	297
11.4.3 制作动画.....	265	12.6.6 转换特效.....	299
11.4.4 创建变形补间.....	265	12.6.7 “复制到网格”特效.....	300
11.4.5 引用元件.....	266	12.6.8 “分散式重制”特效.....	301
第12章 使用影片剪辑.....	267	第13章 遮罩动画.....	303
12.1 案例一：跳动的小球.....	267	13.1 案例一：文字遮罩动画.....	303
12.1.1 创建图形元件.....	267	13.1.1 输入文字.....	303
12.1.2 创建影片剪辑.....	268	13.1.2 导入图像.....	304

13.1.3 转换元件.....	304	14.1.2 绘制引导线.....	338
13.1.4 制作动画.....	305	14.1.3 附着到椭圆上.....	339
13.1.5 创建遮罩层.....	305	14.1.4 修改引导路径.....	340
13.1.6 断开被遮层和遮罩层的关联.....	307	14.1.5 调整运动参数.....	340
13.2 案例二：CCTV图标.....	308	14.2 案例二：沿路径写字.....	341
13.2.1 创建元件“矩形”.....	308	14.2.1 绘制引导线.....	341
13.2.2 导入图像.....	310	14.2.2 附着到路径上.....	342
13.2.3 处理图像.....	311	14.2.3 创建动画.....	343
13.2.4 制作动画.....	311	14.2.4 修改引导路径.....	343
13.2.5 创建遮罩层.....	312	14.2.5 修改钢笔笔角度.....	344
13.2.6 图标描边.....	313	14.2.6 逐帧动画.....	344
13.3 案例三：放大镜效果.....	315	14.3 案例三：原子模型.....	346
13.3.1 导入图像.....	315	14.3.1 新建元件“balls”.....	346
13.3.2 创建元件“圆”.....	316	14.3.2 复制元件.....	350
13.3.3 制作动画.....	316	14.4 案例四：海底世界.....	351
13.3.4 创建遮罩层.....	317	14.4.1 新建元件“水泡”.....	351
13.3.5 引用元件“放大镜”.....	318	14.4.2 新建元件“运动水泡”.....	352
13.3.6 制作动画.....	318	14.4.3 复制元件.....	354
13.3.7 添加帧脚本.....	320	第15章 按钮.....	356
13.4 案例四：百叶窗效果.....	322	15.1 案例一：文本按钮.....	356
13.4.1 导入图片.....	322	15.1.1 新建按钮.....	356
13.4.2 将图像变成圆形.....	323	15.1.2 “弹起”状态.....	357
13.4.3 创建图层“sea”.....	324	15.1.3 “指针经过”状态.....	357
13.4.4 创建元件“细条”.....	325	15.1.4 “按下”状态.....	357
13.4.5 设置图层“mask01”.....	325	15.1.5 “点击”状态.....	358
13.4.6 制作其他图层.....	326	15.1.6 退出编辑状态.....	358
13.5 案例五：旋转的地球.....	329	15.1.7 使用按钮.....	358
13.5.1 创建元件“earth”.....	329	15.1.8 修改按钮.....	359
13.5.2 创建元件“circle”.....	331	15.2 案例二：图像按钮.....	360
13.5.3 绘制元件“ball”.....	331	15.2.1 绘制元件.....	360
13.5.4 制作动画.....	332	15.2.2 新建按钮.....	361
13.5.5 新建图层“earth1”.....	332	15.2.3 使用按钮.....	363
13.5.6 新建图层“mask1”.....	333	15.2.4 命名按钮实例.....	364
13.5.7 新建图层“earth2”.....	334	15.3 案例三：动画按钮.....	364
13.5.8 新建图层“mask2”.....	335	15.3.1 新建元件“plate1”.....	364
第14章 引导层动画.....	337	15.3.2 新建元件“plate2”.....	366
14.1 案例一：纸飞机.....	337	15.3.3 制作按钮.....	367
14.1.1 制作元件“fly”.....	337	15.3.4 使用按钮.....	368

15.4 案例四：按钮上的链接.....	369	16.4.4 MP3压缩选项.....	389
15.4.1 制作按钮.....	369	16.4.5 “原始”压缩选项.....	390
15.4.2 “动作”面板.....	370	16.4.6 “语音”压缩选项.....	390
15.4.3 添加脚本.....	372	16.4.7 全局压缩设置.....	391
15.4.4 预览效果.....	372	16.5 案例一：调整声音的效果.....	392
15.5 案例五：用按钮在场景中跳转.....	373	16.5.1 导入声音文件.....	392
15.5.1 修改场景内容.....	373	16.5.2 设定重复播放次数.....	393
15.5.2 新建场景.....	374	16.5.3 调整同步类型.....	393
15.5.3 复制场景.....	375	16.5.4 单声道播放声音.....	394
15.5.4 重命名场景.....	375	16.5.5 声音淡入淡出.....	395
15.5.5 删除场景.....	376	16.5.6 自定义效果.....	395
15.5.6 更改场景顺序.....	376	16.5.7 选择声音效果的建议.....	399
15.5.7 实现场景的跳转.....	377		
第16章 声音的使用.....	379	第17章 使用视频文件.....	400
16.1 导入音频文件.....	379	17.1 视频文件格式.....	400
16.1.1 导入WAV音频.....	379	17.2 导入视频.....	400
16.1.2 导入MP3音频.....	380	17.2.1 启动“导入视频”向导.....	401
16.2 时间轴上的声音.....	381	17.2.2 选择压缩配置文件.....	402
16.2.1 将声音文件拖放到场景中.....	381	17.2.3 创建新配置文件.....	402
16.2.2 通过“属性”面板选择声音文件.....	382	17.2.4 编辑“高级”设置.....	405
16.2.3 删除声音.....	382	17.2.5 保存设置.....	408
16.3 按钮上的声音.....	383	17.3 编辑视频剪辑.....	409
16.3.1 制作按钮.....	383	17.3.1 预览动画.....	410
16.3.2 编辑按钮.....	384	17.3.2 截取视频文件.....	410
16.3.3 导入声音.....	384	17.3.3 创建剪辑.....	411
16.3.4 添加声音.....	384	17.3.4 视频剪辑的截取与合并.....	411
16.4 声音的压缩.....	385	17.3.5 更新导入的视频剪辑.....	413
16.4.1 导入声音.....	385	17.3.6 修改剪辑的属性.....	413
16.4.2 默认压缩选项.....	386	17.4 安装Video Exporter.....	414
16.4.3 ADPCM压缩选项.....	388	17.5 导出与导入FLV文件.....	416
		17.5.1 导出FLV文件.....	416
		17.5.2 导入FLV文件.....	417

第 1 章 Flash MX 2004 软件简介

Flash作为目前网上最为流行的多媒体软件，已经得到了整个网络界的广泛认可，逐渐占据了网络广告的主体地位，学好Flash已经成为衡量网站设计师的重要标准。在最新版本Flash MX 2004中，Flash的功能得到极大的扩展，使用它可以创建完善的动态站点，给多媒体网站开发提供了新的思路。本章就Flash的特点以及在界面上的改变做一些介绍，让您对它有一个更加直观的认识。

本章主要内容有：

1. Flash软件的特点
2. Flash的应用
3. 安装Flash
4. 使用Flash所需插件
5. Flash工作窗口

1.1 Flash的特点

Flash是Macromedia公司出品的交互式网页动画制作软件。从简单的动画到复杂的交互式Web应用程序，它几乎可以帮助用户完成任何作品。它作为多媒体创作工具，和其他同类软件相比，有很多独特的地方。

1. 支持矢量图格式

用Flash绘制的图形都可以是矢量图形（它的特点是不管怎样放大、缩小仍然清晰可见，且文件所占用的存储空间非常小），非常有利于在网络上进行传播。

2. 支持多种文件导入

如果您是一位平面设计师，自然喜欢用Photoshop、Illustrator、Freehand等软件制作图形和图像，这并不影响您使用Flash。当您在其他软件中做好这些图像后，可以使用Flash中的导入命令将它们载入到Flash中，然后进行动画的制作。另外，Flash还可以导入Adobe PDF电子文档和Adobe Illustrator 10文件，并保留源文件的精确矢量图。

3. 支持导入音频

Flash支持声音文件的导入，在Flash中可以使用MP3。MP3是一种压缩性能比很高的音频格式，能很好地还原声音，这样能保证在Flash中添加的声音文件既有很好的音质，文件体积也很小。

4. 支持导入视频

作为新版本, Flash MX 2004还提供了功能强大的视频导入功能, 可让用户的Flash应用程序界面更加丰富多彩。除此之外, Flash MX 2004还支持从外部调用视频文件, 这样就可以大大缩短输出时间。

5. 支持流式下载

GIF、AVI等传统动画文件, 由于必须在文件全部下载后才能开始播放, 因此需要等待很长时间; 而Flash支持流式下载, 也就是说可以一边下载一边播放, 这就大大节省了浏览时间。

6. 交互性强

在传统视频文件中, 用户只有观看的权利, 并不能和动画进行交流; 假如希望在一段动画中添加一个小的游戏, 那么使用Flash是一个很好的选择, 它内置的ActionScript脚本运行机制可以让用户添加任何复杂的程序, 这样就可以实现炫目的效果。

另外, 脚本程序语言在动态数据交互方面有了重大改进, ASP功能的全面嵌入使得制作一个完整意义上的Flash动态商务网站成为可能, 用户甚至还可以用它来开发一个功能完备的虚拟社区。

7. 平台的广泛支持

任何安装有Flash Player插件的网页浏览器都可以观看Flash动画, 根据Macromedia公司的官方统计资料显示, 目前已有95%以上的浏览器都安装了Flash Player, 可以观看Flash制作的动画影片, 这几乎跨越了所有的浏览器和操作系统, 因此Flash动画已经逐渐成为应用最为广泛的多媒体形式。

1.2 Flash的应用

根据Flash动画的特点, 目前它主要应用在以下几个方面。

1. 宣传广告动画

宣传广告动画无疑是Flash应用最广泛的一个领域。由于在新版Windows操作系统中已经预装了Flash插件, 使得Flash在这个领域发展非常迅速, 它已经成为大型门户网站广告动画的主要形式。目前新浪、搜狐等大型门户网站都很大程度地使用了Flash动画, 如图1-1所示的就是网站中的Flash广告动画。



提示

本节中涉及到的实例放在随书附赠光盘chapter01\useness目录下。

2. 产品功能演示

很多产品被开发出来后,为了让人们了解它的功能,其设计者往往也用Flash来制作一个演示片,以便能全面地展示产品的特点,图1-2所示的是LIVE PICTURE(一个制作全景动画的软件)的演示动画。



图1-1 Flash广告动画

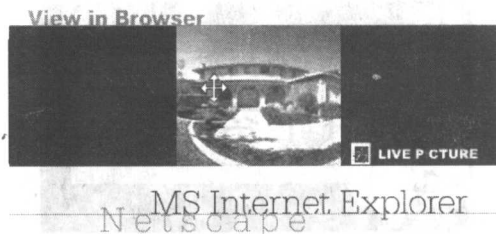


图1-2 LIVE PICTURE的演示动画

3. 教学课件

对于灵魂的工程师们来说,Flash是一个完美的教学课件开发软件——它操作简单、输出文件体积很小,而且交互性很强,非常有利于教学的互动。图1-3所示的是厂房的建设过程,这是一个非常典型的教学课件。

4. 音乐 MTV

自从有了Flash,在网站上实现MTV就成为可能。由于Flash支持MP3音频,而且能边下载边播放,大大节省了下载的时间和所占用的带宽,因此迅速在网上“火爆”起来。图1-4所示的是林℃系列MTV中的《重爱轻友》。

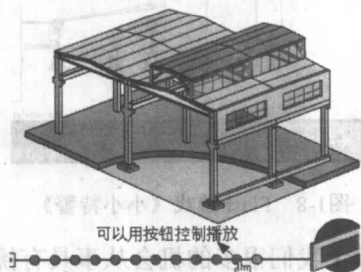


图1-3 厂房建设教学课件



图1-4 《重爱轻友》MTV



小知识

能一边下载一边播放的动画,我们称之为流式动画。

5. 故事片

提到故事片,相信大家可以举出一大堆经典的Flash故事片,如三国系列、春水系列、流氓兔系列等。搞笑是它们的一贯作风,要达到这种水平手绘是少不了的,多加修炼吧。图1-5所示的是三国系列中的经典剧目《蒋干盗书》。

6. 网站导航

由于Flash能够响应鼠标单击、双击等事件,因此很多网站利用这一点制作出具有独特风格的导航条。图1-6所示的是Disney.com使用的Flash导航页面。



图1-5 三国系列《蒋干盗书》



图1-6 Disney.com的导航界面

7. 网站片头

追求完美的设计者往往希望自己的网站能让浏览者过目不忘,于是就出现了炫目的网站片头。现在几乎所有的个人网站或设计类网站都有网站片头动画,您不妨多看看。图1-7所示的是一家设计公司制作的网站片头,主界面用一棵小树苗的枝干做导航,非常有新意。

8. 游戏

提起Flash游戏,就忘不了小小。小小工作室制作了很多非常优秀的作品,图1-8所示的就是小小制作的经典Flash游戏《小小特警》,相信您会过目不忘的。

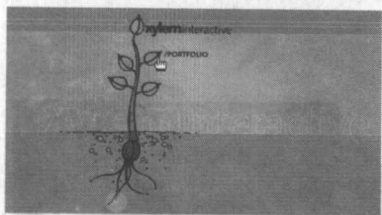


图1-7 网站片头

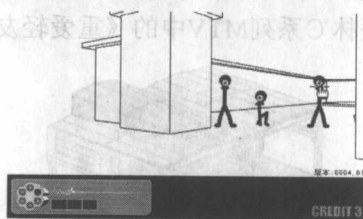


图1-8 Flash游戏《小小特警》

其实Flash的功能远远不只这些,但是这些足以给予我们很多的机会从事具有挑战性的工作,同时获得创作的乐趣。

1.3 安装Flash

1.3.1 运行Flash的系统要求

要安装Flash MX 2004,首先应满足一定的软硬件条件,推荐使用的软硬件如表1-1所示。