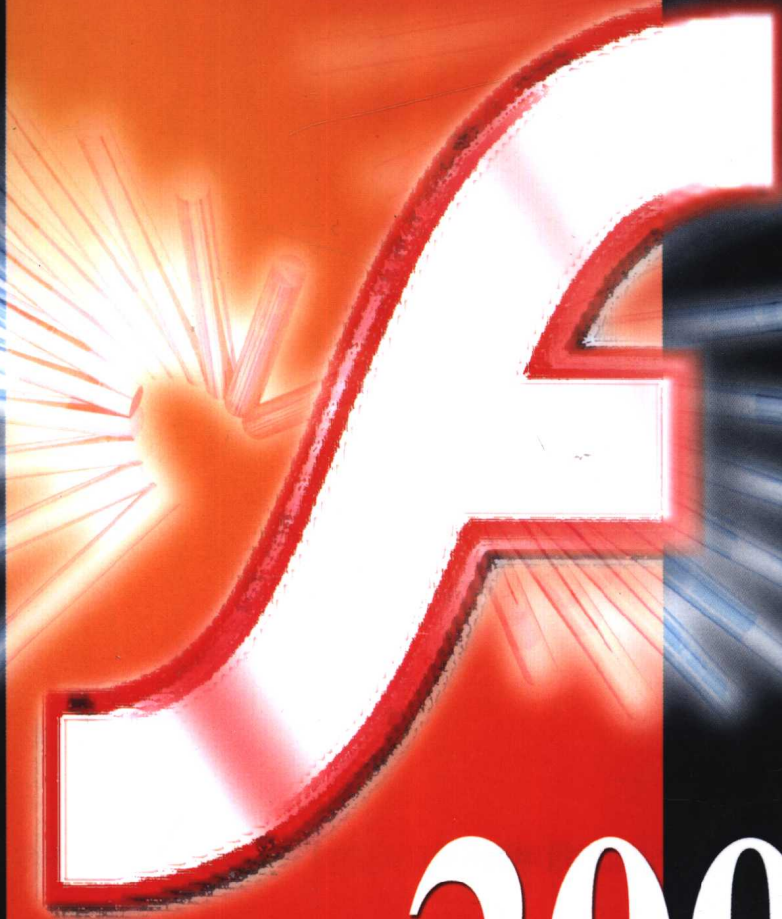




Flash MX 2004 基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
赵文武 编 著



科学出版社
www.sciencep.com



Flash MX 2004 基础与实例教程

北京希望电子出版社 总策划
赵文武 编 著

 科学出版社
www.sciencep.com

内 容 简 介

这是一本全面介绍了 Macromedia 公司的最新产品 Flash MX 2004 的操作方法及其在平面图像处理方面的使用技巧。内容翔实、结构清晰、实例丰富。

全书共 12 章, 主要包括 Flash MX 2004 基础、对象操作、绘图、使用文本、元件与实例、层的使用、创建动画、创建交互动画、添加声音、发布和导出动画。每章有相对应的实例, 此外还有文字特效以及动画制作的精彩实例等丰富内容。尤其 11 章和 12 章囊括了非常丰富多样的实例内容, 初级精彩和高级精彩实例共 37 个, 对于帮助读者学习和应用 Flash MX 2004 起到了非常大的作用。

本书适合于学习 Flash MX 2004 的初中级用户, 可作为 Flash MX 2004 软件的培训教学教材, 同时也适合于多媒体制作设计人员作为阅读和参考资料。

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 基础与实例教程 / 赵文武编著.

北京: 科学出版社, 2004

(热门软件工具边学边用丛书)

ISBN 7-03-012717-X

I. 中... II. 赵... 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(2003)第 123974 号

责任编辑: 计芳 / 责任校对: 柴东

责任印刷: 双青 / 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>

双青印刷厂 印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 4 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2004 年 4 月第一次印刷 印张: 21 2/3

印数: 1—5 000 字数: 504 000

定价: 28.00 元

前 言

在互联网飞速发展的今天，多姿多彩的网页总是让我们目不暇接，而如何创建富有个性的个人主页更是每一个网络爱好者的梦想。作为一个优秀的多媒体网页设计平台，Flash 从众多的网页设计软件中脱颖而出，成为大多数网络爱好者网页设计的首选工具，其独特的魅力征服了我们这些网络发烧友。

为了满足网络飞速发展的要求，最近 Macromedia 公司又推出了 Flash 的最新版 Flash MX 2004，它具有以下特点：

1. 加速和简化时间线上可重复使用的通用交互任务。例如，改变时间线效果允许用户快速为一个对象设置动画，位置，缩放，不透明和颜色变化。

2. Flash MX 2004 可以使网络动画的设计制作更容易，以前 Java 和 JavaScript 程序的复杂性大，现在使用 Flash MX 2004 通过行为面板便可以很轻松地实现。

3. Flash MX 2004 可以直接导入 PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件。

4. Flash MX 2004 增加了许多模板，如历史模板，行为面板等。

作为网页动画的制作软件，Flash MX 2004 的开发速度相对来说非常快，可以迅速快捷地制作出漂亮的动画。

本书共有 12 章内容，分别是：

第 1 章 Flash MX 2004 基础：简要介绍了 Flash 的发展过程和 Flash MX 2004 的主要新特性；再介绍 Flash MX 2004 的安装步骤等；用通俗的语言介绍了 Flash 的基本概念；最后介绍 Flash MX 2004 的操作环境，让读者初步熟悉 Flash MX 2004 的操作环境。

第 2 章 对象操作：介绍对象的各种操作方法，介绍对象操作的基本概念、操作命令等，主要包括选择对象、移动对象、旋转、排列、打散等。

第 3 章 绘图工具箱的使用：介绍绘图工具箱、直线工具的使用、椭圆工具的使用、矩形工具的使用、铅笔工具的使用、钢笔工具的使用、画刷的使用等。

第 4 章 文本工具的使用：介绍如何在动画制作过程中添加丰富多彩的文本。

第 5 章 元件的使用：介绍实例的一些基本概念，如何创建和使用不同类型的元件、制作按钮等。

第 6 章 图层的使用：介绍图层的创建、编辑、图层的顺序、引导图层、图层遮罩等。

第 7 章 创建动画：介绍创建关键帧、动画与图层、创建运动动画和编辑动画

第 8 章 创建交互动画：介绍交互动画的基本概念、如何创建简单的 Flash 交互动画、动作脚本、给对象分配动作等。

第 9 章 添加声音：介绍在 Flash 中添加声音和编辑声音。

第 10 章 发布和导出动画：介绍如何将 Flash MX 创建的动画导出和发布到 web 上，在 web 浏览器的 Flash Player 插件中播放。

第 11 章 初级精彩实例：将通过一系列初级实例来教会读者怎样一步一步深入浅出地掌

握 Flash MX 2004 的基本操作和制作技巧。

第 12 章 高级精彩实例：将通过一系列高级实例来教会读者掌握和使用 Flash MX 2004 的一些高级使用操作和技巧。

前面十章中，都举了一些具体的应用实例，对本章中的一些知识进行实际操练，实例中包含的一些未学习的知识，也将在本书的后续章节讲述。这样安排的目的是为了让读者对 Flash 的使用有一定的时间掌握，也保持着对后续章节学习的好奇与热情。

最后两章从简单的操作开始，制作一些具体的应用实例。对 Flash 有所了解的读者，也可以选择最后一章的实例作为练习之用。

本书由赵文武执笔编写。此外，蓝荣香、王昊亮、喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李冰、付鹏程、高翔、朱丽云、崔凌、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、钟华、高海峰、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助，在此，编者对他们表示衷心的感谢。由于编者水平有限，加之时间仓促，书中难免有错漏之处，敬请广大用户和读者批评指正、不吝赐教。

编 者

目 录

第1章 Flash MX 2004 基础.....1	2.7 本章实例.....28
1.1 Flash MX 2004 新特性.....1	2.8 本章小结.....32
1.1.1 全新的工作界面.....1	2.9 本章练习.....32
1.1.2 文本编辑.....3	第3章 绘图工具箱的使用.....33
1.1.3 完善的脚本语言.....4	3.1 绘图工具栏.....33
1.1.4 功能强大的组件.....4	3.2 绘制直线、椭圆和矩形.....33
1.1.5 Flash P【图层 7】自动更新.....5	3.2.1 【线条工具】.....33
1.1.6 时间轴效果.....5	3.2.2 【椭圆工具】.....35
1.1.7 多媒体支持.....6	3.2.3 【矩形工具】.....36
1.2 Flash MX 2004 的操作环境.....6	3.3 使用铅笔、钢笔和笔刷画图.....37
1.2.1 标题栏.....7	3.3.1 【铅笔工具】.....37
1.2.2 菜单栏.....8	3.3.2 【钢笔工具】.....38
1.2.3 工具栏.....8	3.3.3 【笔刷工具】.....40
1.2.4 绘图工具栏.....9	3.4 使用颜色与填充.....41
1.2.5 时间轴.....9	3.4.1 使用颜色.....42
1.2.6 舞台.....10	3.4.2 使用颜料桶工具.....45
1.2.7 面板集.....11	3.4.3 使用滴管工具.....49
1.3 本章实例.....13	3.4.4 墨水瓶工具.....50
1.4 本章小结.....16	3.5 橡皮擦工具.....50
1.5 本章练习.....16	3.6 本章实例.....52
第2章 对象操作.....17	3.6.1 光影变换.....52
2.1 选择对象.....17	3.6.2 Flash 绘图——霓虹灯.....55
2.1.1 【选择工具】.....17	3.7 本章小结.....58
2.1.2 【部分选择工具】.....18	3.8 本章练习.....58
2.1.3 Lasso Tool.....19	第4章 文本工具的使用.....59
2.2 移动、复制和删除对象.....20	4.1 创建文本.....59
2.2.1 移动对象.....20	4.2 编辑文本.....61
2.2.2 复制和粘贴对象.....22	4.2.1 编辑文字.....61
2.2.3 删除对象.....23	4.2.2 创建字体元件.....62
2.3 对象组合.....23	4.2.3 创建可滚动动态文本.....63
2.4 叠放和对齐对象.....24	4.3 本章实例.....63
2.4.1 叠放对象.....24	4.3.1 文字特效——风吹效果.....64
2.4.2 对齐对象.....25	4.3.2 文字特效——立体文字.....67
2.5 旋转对象、调整对象比例.....26	4.4 本章小结.....69
2.6 打散对象.....28	4.5 本章练习.....69

第5章 元件的使用	70
5.1 认识元件和实例.....	70
5.1.1 【按钮】元件.....	71
5.1.2 【影片剪辑】元件.....	71
5.1.3 【图形】元件.....	72
5.2 创建元件.....	72
5.2.1 把工作区中现有元素 转换成元件.....	72
5.2.2 创建新元件.....	74
5.2.3 将动画转换为影片剪辑.....	74
5.2.4 复制元件.....	75
5.3 创建按钮.....	75
5.3.1 创建按钮.....	76
5.3.2 测试按钮.....	76
5.4 编辑元件.....	77
5.4.1 在当前位置编辑.....	77
5.4.2 在新窗口中编辑元件.....	77
5.4.3 在元件编辑模式下编辑元件.....	77
5.4.4 退出元件编辑模式.....	78
5.5 使用元件实例.....	78
5.5.1 改变实例属性.....	78
5.5.2 为实例交换元件.....	79
5.5.3 改变实例类型.....	80
5.5.4 打散实例.....	80
5.6 导入图形.....	81
5.6.1 导入图形.....	81
5.6.2 转换位图为矢量图.....	82
5.7 本章实例.....	83
5.7.1 简单表单的制作.....	83
5.7.2 按钮导航栏.....	85
5.8 本章小结.....	90
5.9 本章练习.....	90
第6章 图层的使用	91
6.1 创建、编辑图层.....	91
6.1.1 创建新层.....	92
6.1.2 层的查看.....	92
6.1.3 编辑图层.....	93
6.2 使用引导层.....	95
6.2.1 创建一般引导层.....	95

6.2.2 创建运动引导层.....	95
6.2.3 将一般引导层转换为 运动引导层.....	96
6.3 使用遮罩图层.....	97
6.4 图层属性.....	98
6.5 本章实例.....	98
6.6 本章小结.....	103
6.7 本章练习.....	103
第7章 创建动画	104
7.1 动画的原理.....	104
7.2 创建关键帧.....	104
7.2.1 创建关键帧.....	105
7.2.2 帧与动画.....	105
7.2.3 设置帧频率.....	107
7.3 动画与图层.....	107
7.4 创建运动动画.....	108
7.4.1 创建运动过渡动画.....	108
7.4.2 设置运动过渡动画属性.....	111
7.4.3 颜色变化.....	111
7.5 创建形状过渡动画.....	112
7.5.1 创建形状过渡动画(一).....	112
7.5.2 创建形状过渡动画(二).....	113
7.6 帧—帧动画.....	115
7.7 编辑动画.....	115
7.7.1 帧的编辑.....	115
7.7.2 洋葱皮的使用.....	117
7.8 本章实例.....	119
7.8.1 水中倒影.....	119
7.8.2 倒计时动画.....	121
7.9 本章小结.....	124
7.10 本章练习.....	125
第8章 创建交互动画	126
8.1 动作脚本概述.....	126
8.2 使用动作面板.....	127
8.2.1 动作面板.....	127
8.2.2 基本动作命令.....	130
8.3 高级动作脚本语言.....	134
8.3.1 结构控制.....	134
8.3.2 对象属性.....	137

8.3.3 语法	138	10.4.2 导出为 GIF 动画	180
8.4 给按钮分配动作	140	10.5 本章实例	182
8.5 给帧分配动作	141	10.6 本章小结	187
8.6 处理多部影片	142	10.7 本章练习	187
8.7 本章实例	143	第 11 章 初级精彩实例	188
8.7.1 制作立体动感按钮	143	实例 1 徒手制作简单的胶囊	188
8.7.2 运动残影效果	146	实例 2 红点线框勾边的中空文字	189
8.7.3 单摆运动	148	实例 3 关键帧变换——加载等待	191
8.8 本章小结	153	实例 4 动感球体的制作	193
8.9 本章练习	153	实例 5 制作变脸效果	195
第 9 章 添加声音	154	实例 6 文字上循环播放电影	197
9.1 导入声音	154	实例 7 文字形变按钮	199
9.1.1 声音简述	154	实例 8 光影变幻字	201
9.1.2 导入声音	155	实例 9 动态圆形按钮	204
9.2 给动画和按钮添加声音	156	实例 10 使用 Action 语句来 实现运动残影效果	206
9.2.1 为按钮添加声音	156	实例 11 位置渐变效果	208
9.2.2 为动画添加声音	157	实例 12 画卷展开	210
9.3 编辑声音	157	实例 13 铭金属文字	212
9.3.1 声音同步	158	实例 14 运动模糊	214
9.3.2 声音效果	158	实例 15 鼠标跟随之一	217
9.3.3 循环	159	实例 16 鼠标跟随之二	218
9.3.4 声音设置	160	第 12 章 高级精彩实例	222
9.4 本章实例	161	实例 1 遮罩特效应用之一——制作 探照灯	222
9.4.1 控制声音的按钮	161	实例 2 遮罩特效之二——制作影片 字幕	225
9.4.2 控音按钮	165	实例 3 幻灯片效果——图像切换	228
9.5 本章小结	170	实例 4 幻灯片效果——图像滚动效果	234
9.6 本章练习	170	实例 5 文本特效实例——闪光效果	240
第 10 章 发布和导出动画	171	实例 6 文本特效——风吹草低现牛羊	245
10.1 测试动画	171	实例 7 文本特效之四——光影熠熠	250
10.1.1 测试影片和场景	171	实例 8 网页应用之一——访客留言	254
10.1.2 查看和控制测试	172	实例 9 计算功能——制作计算器	259
10.2 优化动画	174	实例 10 音效制作——mp3 播放器	265
10.2.1 简化	174	实例 11 控制对象属性——变化的飞机	277
10.2.2 使用元件	174	实例 12 形变游戏——人物变形	284
10.2.3 优化图片	175	实例 13 键盘游戏——俄罗斯 方块 (一)	287
10.2.4 优化动作脚本	175		
10.3 导出和播放动画	175		
10.4 在网页中插入 Flash 动画	179		
10.4.1 用 Dreamweaver 导入动画	179		

实例 14	键盘游戏——俄罗斯	
	方块（二）	291
实例 15	键盘游戏——俄罗斯	
	方块（三）	297
实例 16	益智游戏——转盘子（一）	307

实例 17	益智游戏——转盘子（二）	311
实例 18	益智游戏——转盘子（三）	318
实例 19	射击游戏——捕蝶之一	325
实例 20	射击游戏——捕蝶之二	329
实例 21	射击游戏——捕蝶之三	334

第1章 Flash MX 2004基础

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的矢量图编辑和动画创作的专业软件。它的前身是 FutureSplash Animator, 于 1996 年被 Adobe 公司收购, 并更名为 Macromedia Flash 1.0。由于采用矢量技术、流式播放技术等手段, 生成的动画文件小、质量高, 在网页设计中不仅可以使网页更加生动, 而且下载迅速, 支持边下载边播放。这些优点使 Flash 在网页设计中占有了一席之地, 并逐渐成为交互式矢量动画的标准, 成为动画制作的一大主流。

Flash 在短短的几年内, 版本不断升级, 从 2.0、3.0、4.0、5.0、6.0 直到 2003 年推出了最新版本的 Flash MX 2004。

本章要点:

Flash MX 2004 新特性

Flash MX 2004 工作界面

综合实例

1.1 Flash MX 2004 新特性

Flash MX 2004 与以前的版本相比较, 有了许多新的特性。为了使读者能对 Flash MX 2004 的扩展及新增功能有较好的理解, 下面作详细介绍。

1.1.1 全新的工作界面

Macromedia 公司为了适应专业设计者和开发者的需要, 在 Flash MX 的设计师界面和开发者界面的基础上, 分别改版为 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional。Flash MX 2004 Professional 是专为程序开发人员设计的。

Flash MX 2004 的界面和 Flash MX 的设计者界面相似, 如图 1-1 所示。而 Flash MX 2004 Professional 的界面如图 1-2 所示, Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 可以分别独立安装, 也可以都安装。在两个程序都安装的情况下, 可以从 Flash MX 2004 转换到 Flash MX 2004 Professional, 反之也行。可以看到, Flash MX 2004 Professional 的组件面板内包含的组件比 Flash MX 2004 的组件多。

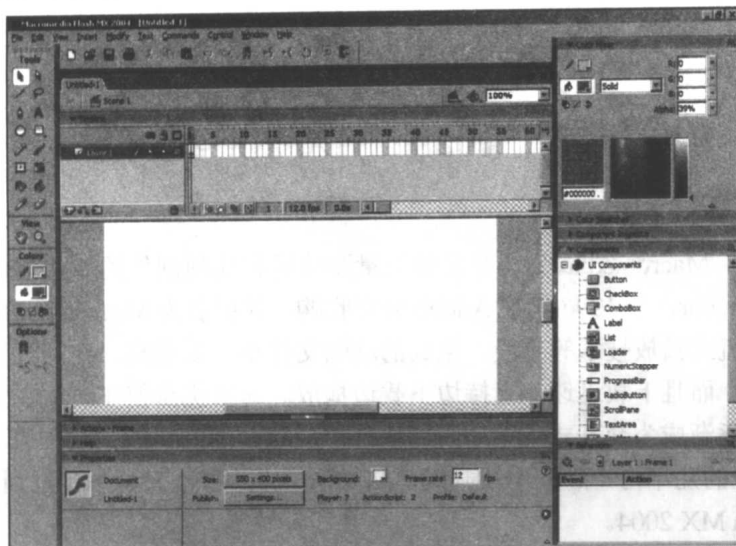


图 1-1 Flash MX 2004 界面

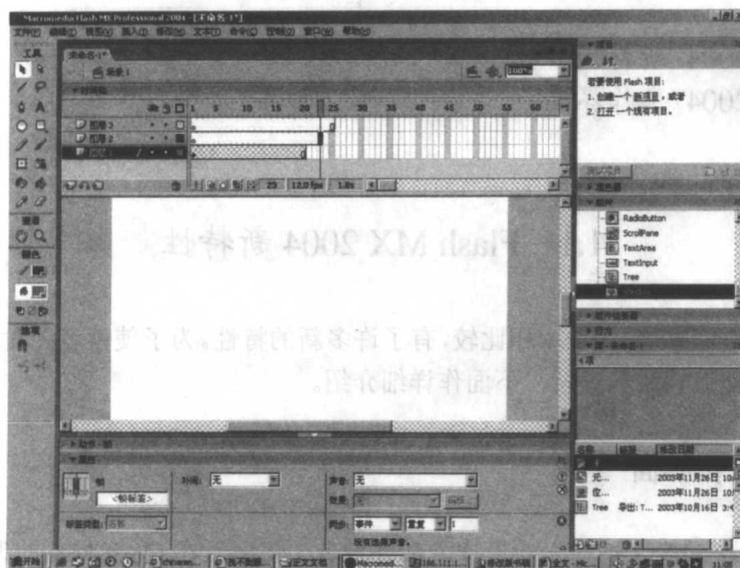


图 1-2 Flash MX 2004 Professional 界面

Flash MX 2004 对 Flash MX 的一些命令进行了重组,也扩展了一些新的命令。增加的【历史】面板,如图 1-3 所示,不仅仅是一个美化了的 Undo 工具。在历史面板内产生的代码使用了 JavaScript Flash Language(JSFL)语言,它控制着 Macromedia Flash 的工作区域。JSFL 使得完成重复的或者复杂的工序,可以使用脚本回放出来。历史面板内也使用相同的语言记录了用户的每一步动作。

在 Flash MX 2004 里,新的帮助系统整合全部帮助信息到应用程序中,以一个浮动面板的形式出现在程序的界面中,查询时直接点击面板标题栏即可打开,而不必再以网页的方式进

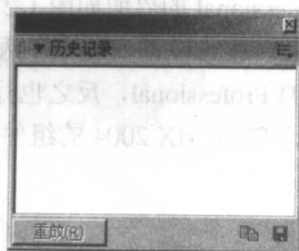


图 1-3 【历史】面板

行查询,如图 1-4 所示。当然,有时候为了查询的方便,用户可以拖出帮助面板,并通过鼠标拖拽改变面板大小,便于查询和浏览帮助信息。

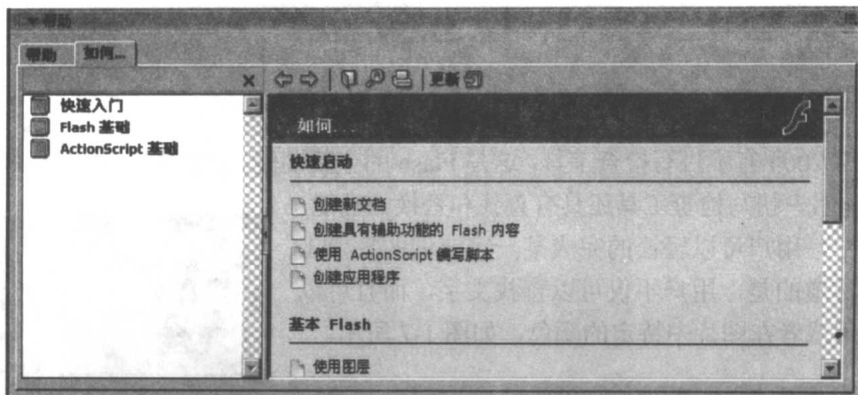


图 1-4 【帮助】面板

Flash MX 2004 增加了自定义面板工具,用户可以自己定制需要的 Flash 的工具。通过选择命令【编辑】|【自定义工具面板】,打开自定义工具面板,如图 1-5 所示,在这里可以定制自己的工具箱。

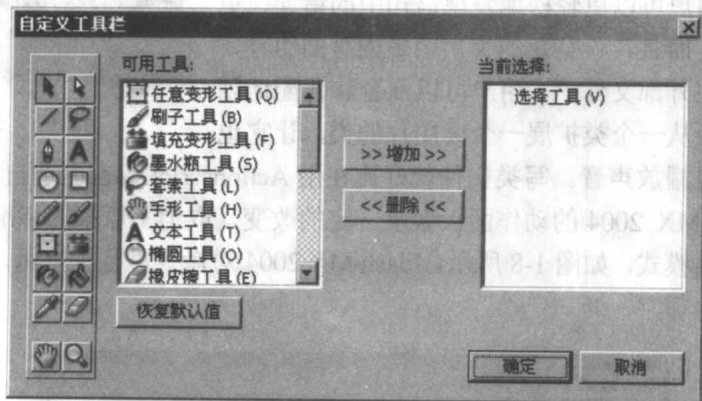


图 1-5 【自定义工具面板】

1.1.2 文本编辑

Flash MX 2004 改进了文本区的叠层样式表 CSS,这是【文本对象】对象的改进,是一个用来控制格式脚本,用户可以导入 CSS 文本并使用在网站上。

Flash MX 2004 也对很多字体做了相关的改进,特别是小字体的失真问题。小字看起来失真,是因为抗锯齿的缘故。现在,用户只要通过一个点击就可以使小字清晰。只要单击属性面板上的【锯齿文本】按钮,然后就可以设置了,如图 1-6 所示。



图 1-6 【锯齿文本】按钮

Flash MX 2004 有了拼写检查工具, 这是 Flash 的全新功能。这意味着用户不必再担心打错字了。并且, 拼写检查工具还具有查找和替换的功能, 在大量文本中, 用户可以轻松的完成某一字或词的替换工作。更值得称道的是, 用户不仅可以查找文字, 而且可以查找字体使用或者在图片中特定的颜色, 如图 1-7 所示。

1.1.3 完善的脚本语言

与 Flash MX 相比, Flash MX 2004 的 Actionscript 脚本语言首先在版本上升了一级。

Actionscript 2 的数据类型构造更加严格, 使得代码更加清晰, 从而使用户可以更轻松地发现语句中的错误、更详细地编译代码。而且, 一些新的类声明是固有的组件, 因为它们都存储在外部文件中。用户可以混合和匹配地创建类, 例如, 可以从一个类扩展一个读图片的类, 让它也可以读声音, 并且播放声音。写类文件就好比在用 Actionscript 语言创造自己的库一样。

其次, Flash MX 2004 的动作面板做了一定的改变, 取消了原来的标准模式和专家模式而合为单一的编辑模式, 如图 1-8 所示。Flash MX 2004 对命令进行了重组, 使得脚本语言的分类更标准。

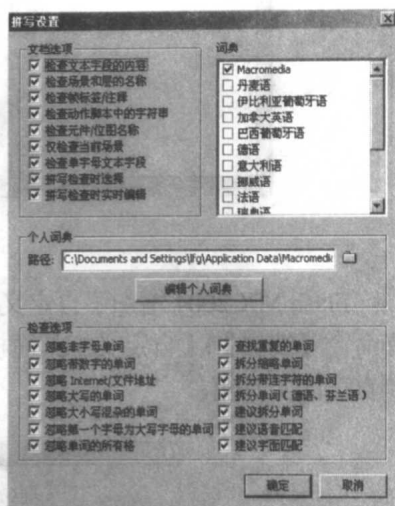


图 1-7 拼写检查

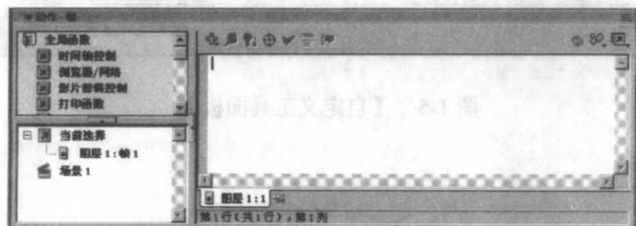


图 1-8 【动作】面板

和以前的版本一样, Flash MX 2004 仍支持 Flash P “图层 6” 和 Actionscript 1。

再者, 新增的行为面板, 使用户无需了解代码, 就可以通过行为面板快速应用 Actionscript。用户还可以创建自己的行为。

1.1.4 功能强大的组件

如图 1-9 所示, 为 Flash MX 2004 的组件面板, 面板中包含为 13 个组件, 比 Flash MX

新增了6个组件。组件的增加,使交互变得更加简单快捷。比如新增的数据绑定组件,用户只要确认外部数据源并且提供一些参数,所有的连接处理、数据交互和解析都由组件来完成,而不用用户自己编制大量的代码。

1.1.5 Flash P “图层 7” 自动更新

Flash MX 2004 的播放器版本为 Flash P “图层 7”。为了帮助用户保持最新版本的补丁, Macromedia Flash P

“图层 7”现在包含了自动更新特性,这个播放器每周都会检测一次新版本并且指导用户尽可能通过一个方便的更新途径来更新,这意味着用户们将会得到最新版本的执行效率和安全性的提高而不用开发者用他们自己的方法来给用户升级播放器。有能力的用户可以控制检测周期和一些其他高级设置。

只要在浏览器内右击 Flash 影片,选择【设置】,打开 Flash Player 设置对话框,如图 1-10 所示,点击高级按钮,然后就可以访问 Macromedia 上的一个【设置管理器】来帮助设置。这里,可以选择 Global Privacy Setting 来管理网站设置,包括摄像机、麦克风和本地【共享对象】的存储量。



图 1-10 Flash Player 设置对话框

1.1.6 时间轴效果

Flash MX 2004 新增的时间轴效果,可以加速和简化时间轴上可重复使用的通用交互任务。

当用户需要在极短的时间内用有限的步骤来制作一个较为复杂的动画时,可以考虑使用时间轴效果。可以使用时间轴效果的元素包括:文本、图形(包括形状、组合和图形元件)、位图和按钮元件。效果主要包括对象的阵列、模糊、阴影和扩展收缩等。如图 1-11 所示为文字的运动模糊效果。

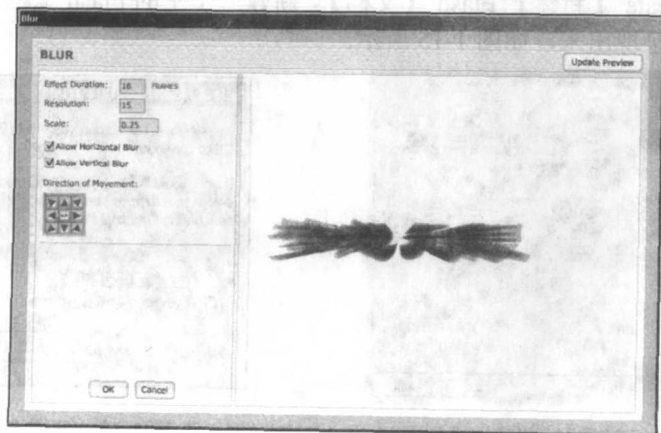


图 1-11 运动模糊



图 1-9 【组件】面板

1.1.7 多媒体支持

Flash MX 2004 可以制作包括视频在内的丰富的内容。用户可以导入标准视频格式的文件，如：MPEG，Digital Video，QuickTime 和 AVI 等文件。Flash MX 2004 的视频导入向导在导入视频片断时，提供的新的多步向导控制指定范围的视频被导入，并可重复使用编码设置和颜色修正新性能。

Flash MX 2004 的外部 FLV 支持使得可以直接播放硬盘上的 FLV（Flash 视频）文件，而不需要导入。这样可以用有限的内存播放很长的视频文件而不需要从服务器下载完全文件。

Flash MX 2004 还有其他许多的新功能，读者可以和 Flash MX 对比着用，进行比较。也可以通过 Flash MX 2004 内置的帮助功能，先行了解。

1.2 Flash MX 2004 的操作环境

初次进入 Flash MX 2004，将见到 Flash MX 2004 的激活对话框，如图 1-12 所示。如果你已经有了 Flash MX 2004 的产品系列号，那么可以选择第一个选项，然后输入产品的系列号，激活 Flash MX 2004。这是 Macromedia 公司为了防止程序的盗版，而添加的激活步骤。如果没有系列号，想先试用一段时间，则选择第二个选项，不过试用期只有 30 天。

激活 Flash MX 2004 后，Flash MX 2004 会像 Flash MX 一样，友好的询问用户选择使用 Flash MX 2004 或者是 Flash MX 2004 Professional，如图 1-13 所示，不过这有个前提，那就是用户已经安装了 2004 和 2004 Professional 两个程序。Flash MX 2004 是为设计师准备，而 Flash MX 2004 Professional 是为开发者准备。这个改变来源于专业 Flash 开发人员的角色划分：一些人工作于繁重的动作脚本（Actionscript）代码，而另一些人主要进行图像设计。工作区看上去都是独立的，例如动作（Action）面板和属性面板，但是，新的视图和新的功能可以允许通常的 Flash 工作流程更加独立。一些特殊的开发者会非常欣赏【动作】面板的改进，尤其是在交互开发环境中新的上下相关代码提示和 Actionscript 参考。

启动 Flash MX 2004 应用程序，进入 Flash MX 2004 的开始界面，如图 1-14 所示。在这里，用户可以选择从哪个项目开始。新建一个 Flash 文件，或者打开一个已经存在的文件，或者直接打开一个模板，运用模板新建一个文件。

选择中间的 Create【新建】Flash【文档】，新建一个空的 Flash 文档。这时，Flash MX 2004 的操作界面就呈现出来，如图 1-15 所示。

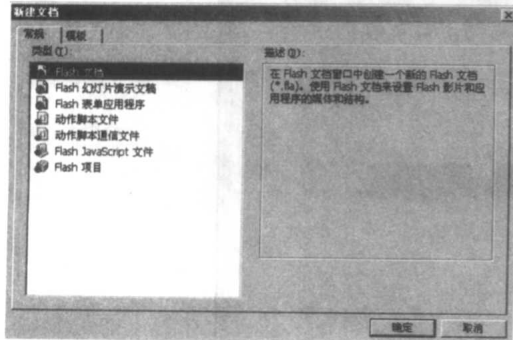


图 1-12 激活对话框

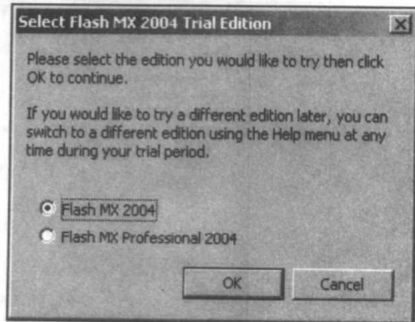


图 1-13 使用 Flash 选项



图 1-14 开始界面



图 1-15 Flash MX 2004 操作界面

Flash MX 2004 的操作界面主要包括标题栏、菜单栏、工具栏、绘图工具栏、舞台和面板。下面作详细介绍。

1.2.1 标题栏

标题栏位于屏幕的最上端，它的左边是 Flash 的标记、应用程序的名称以及当前文档的名称。单击最左边的图标按钮可以打开系统菜单，菜单中的各命令是操作系统将对此程序进行的操作。标题栏右边的 3 个按钮用于调节应用程序的窗口状态，分别代表最小化、最大化或还原、关闭窗口。如果应用程序是以窗口的形式出现在【窗口】中，则用户可以通过鼠标

拖拽标题栏的非功能区来调整程序窗口在桌面上的位置。

如果新建一个 Flash 动画文件,用户看到的是 Flash MX 2004 默认的文件名未命名-1,如图 1-16 所示。如果继续建立新文件,文件名则为未命名-2,照此规律继续往下命名。如果文件名后加了星号,表示该文件含有不可保存的部分。

Macromedia Flash MX Professional 2004 - [未命名-1]

图 1-16 标题栏

1.2.2 菜单栏

菜单栏是提供各种操作和命令的地方,如图 1-17 所示。包括用于文件操作的【文件】菜单、用于编辑操作的【编辑】菜单、用于设置视图的【视图】菜单、用于插入对象的【插入】菜单、用于各种修改操作的【修改】菜单、用于进行文字处理的【文本】菜单、用于重复操作的【命令】菜单、用于电影控制和测试的【控制】菜单、用于控制工作界面各面板显示的【窗口】菜单和为用户提供帮助的【帮助】菜单。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-17 菜单栏

为了方便用户使用菜单命令,Flash MX 2004 在菜单的分类上,进行了更合理的优化,并设置了各种标记,清晰的指明了菜单命令的不同类型。如图 1-18 所示,对【插入】菜单的各命令进行简单的浏览,用户可以通过菜单选择所需要执行的操作命令。

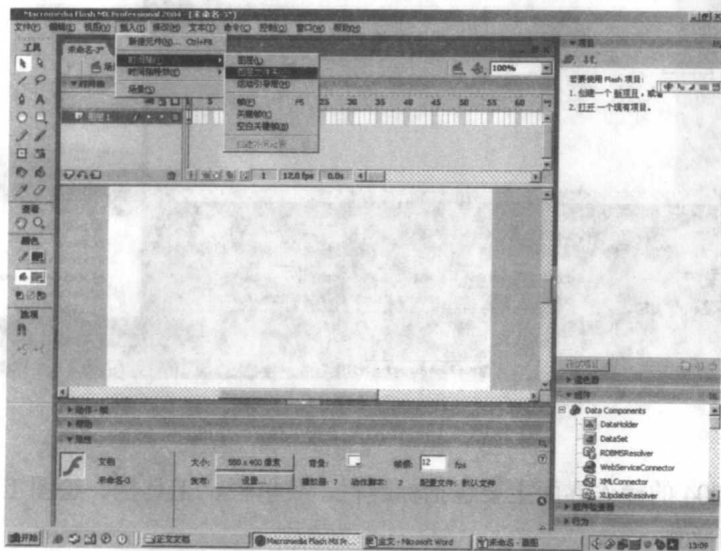


图 1-18 【插入】菜单

1.2.3 工具栏

工具栏指在菜单栏下面的一些常用的操作命令的快捷按钮,有文件的新建、打开、保存、打印、剪贴,命令的撤销重复,排列对象等。

工具栏用简单的图形按钮代表一些常用的命令和程序,以便创作时可以轻松的通过单击