

完全征服手册系列

历经6年成就的经典畅销品牌



- 本书由国内资深Flash设计师精心编著，动画设计与制作的权威之作
- 内容通俗易懂，举例简洁而实用，近100个实例涵盖全部常用知识点
- 从“入门”起步，以“提高”为目标，让您体验立竿见影的学习快乐
- 最完整的Flash MX 2004学习手册，不同层次读者的学习和培训用书

Flash MX 2004

完全征服手册



附赠多媒体光盘内含：

1. 50个Flash动画组件
2. 400段常用声音素材
3. 500个经典Flash广告欣赏
4. 1000幅精美矢量图片
5. 50组库文件包含5000种矢量素材
6. 全书范例源文件及相关素材

贺凯 邹婷 / 编著



中国青年出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



Flash MX 2004 完全征服手册

· 贺凯 邹婷/编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>

(京) 新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可, 任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 完全征服手册 / 贺凯, 邹婷编著, —北京: 中国青年出版社, 2004

ISBN 7-5006-5642-4

I. F... II. ①贺... ②邹... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 027953 号

书 名: Flash MX 2004 完全征服手册

编 著: 贺 凯 邹 婷

出版发行: 中国青年出版社

地址: 北京市东四十二条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 北京新艺印刷有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 27

版 次: 2004 年 6 月北京第 1 版

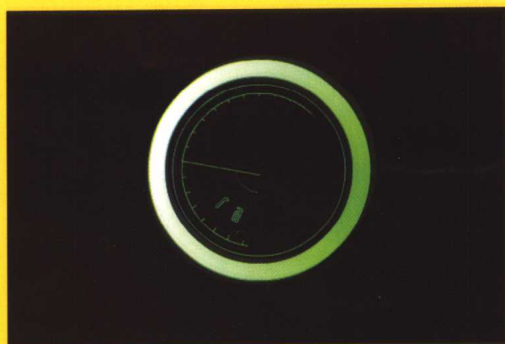
印 次: 2004 年 6 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5642-4 / TP · 381

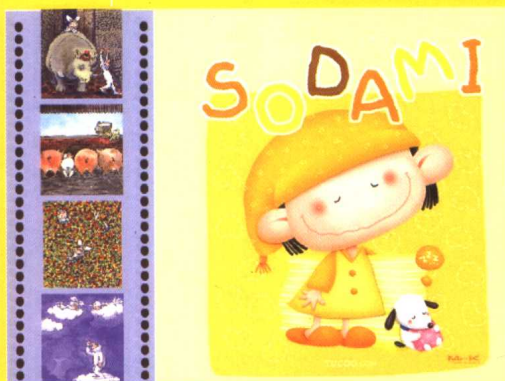
定 价: 39.00 元 (附赠 1CD)



用 Flash 模拟三维空间特效



制作雷达扫描特效



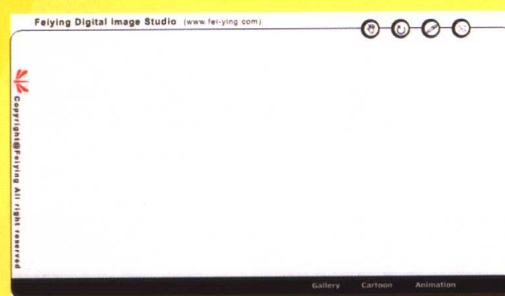
制作电影胶片特效



利用按钮控制视频动画的播放



使用 GIF 格式导出的 Flash 动画



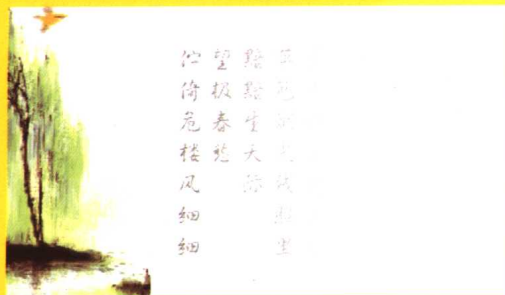
制作网页格式的动画



发布 Flash 影片



利用引导层动画制作水泡漂浮效果



利用遮罩制作图文动画



ActionScript 在网站动画中的应用



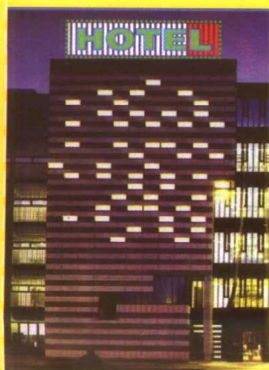
利用 Movie Clip 制作飘飞的树叶



利用 ActionScript 制作飘雪动画



利用 3 种元件制作星空特效



制作的 GIF 动画文件



在 HTML 文件中发布 Flash 动画

目 录

第1章 Flash 简介

1.1 Flash 的出现及其特点	2
1.2 Flash MX 2004 的安装和启动	4
1.2.1 Flash MX 2004 程序的安装	4
1.2.2 Flash MX 2004 程序的启动	6
1.3 Flash 新特性	6
1.3.1 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 共有特性	6
1.3.2 Flash MX 2004 Professional 专有特性	12
1.4 本章小结	14
练习题	14

第2章 初识 Flash MX 2004

2.1 Flash MX 2004 的界面介绍	16
2.2 创建新项目	17
2.3 从模板创建	19
2.3.1 广告	19
2.3.2 表单应用程序	20
2.3.3 移动设备	20
2.3.4 照片幻灯片放映	21
2.3.5 演示文稿	24
2.3.6 测验	25
2.3.7 幻灯片演示文稿	25
2.3.8 视频	26
2.4 菜单栏介绍	27
2.4.1 文件	27
2.4.2 编辑	31
2.4.3 视图	35
2.4.4 插入	38
2.4.5 修改	39
2.4.6 文本	47
2.4.7 命令	49

2.4.8 控制	49
2.4.9 窗口	50
2.5 工具栏及部分功能面板介绍	52
2.5.1 主工具栏	52
2.5.2 混色器面板	53
2.5.3 颜色样本面板	55
2.5.4 信息面板	55
2.5.5 场景面板	56
2.5.6 动作面板	56
2.5.7 组件/组件参数面板	57
2.5.8 调试器面板	57
2.5.9 输出面板	57
2.5.10 属性面板	58
2.6 本章小结	58
练习题	58

第3章 绘图工具的使用

3.1 线条工具的使用	62
3.1.1 激活线条工具	62
3.1.2 修改属性设置	63
3.1.3 绘制直线	64
3.2 椭圆工具的使用	65
3.2.1 激活椭圆工具	65
3.2.2 修改属性设置	65
3.2.3 绘制椭圆	65
3.3 矩形工具和多角星形工具	67
3.3.1 矩形工具的使用	67
3.3.2 多角星形工具的使用	69
3.4 铅笔工具的使用	71
3.4.1 激活铅笔工具	71
3.4.2 修改属性设置	72
3.4.3 使用铅笔绘制线条	72
3.5 刷子工具的使用	73

3.5.1 激活刷子工具	74	3.15 填充变形工具	92
3.5.2 修改属性设置	74	3.16 辅助绘图工具	93
3.5.3 使用刷子工具	76	3.16.1 手形工具	93
3.6 钢笔工具	76	3.16.2 缩放工具	94
3.6.1 激活钢笔工具	77	3.16.3 对齐工具	95
3.6.2 修改属性设置	77	3.17 综合应用	95
3.6.3 使用钢笔工具	78	3.17.1 卡通房屋绘制实例	95
3.7 墨水瓶工具	79	3.17.2 背景舞台绘制实例	96
3.7.1 激活墨水瓶工具	79	3.18 本章小结	97
3.7.2 墨水瓶工具的属性设置	79	练习题	98
3.7.3 使用墨水瓶工具	80	第4章 文本工具的使用	
3.8 颜料桶工具	80	4.1 文本工具的基本使用	100
3.8.1 激活颜料桶工具	80	4.1.1 激活文本工具	100
3.8.2 颜料桶工具的属性设置	81	4.1.2 输入及编辑文本	101
3.8.3 使用颜料桶工具	81	4.1.3 文本的基本属性设置	102
3.9 滴管工具	82	4.2 文本属性的高级设置	104
3.9.1 激活滴管工具	82	4.3 文本对象的编辑	106
3.9.2 滴管工具的属性设置	83	4.3.1 打散文本	107
3.9.3 使用滴管工具	83	4.3.2 给文字描边	109
3.10 橡皮擦工具	83	4.4 创建文本框	109
3.10.1 激活橡皮擦工具	84	4.4.1 创建静态文本	112
3.10.2 橡皮擦工具的属性设置	84	4.4.2 创建动态文本	112
3.10.3 使用橡皮擦工具	86	4.4.3 创建输入文本	114
3.11 选择工具	86	4.4.4 创建滚动文本	114
3.11.1 激活选择工具	86	4.5 文本特效实例制作	115
3.11.2 选择工具的属性设置	86	4.5.1 制作空心文字	115
3.11.3 使用选择工具	87	4.5.2 制作七彩文字	118
3.12 部分选取工具	88	4.5.3 制作立体文字	120
3.12.1 部分选取工具的使用	89	4.6 本章小结	123
3.12.2 部分选取工具的属性设置	89	练习题	123
3.13 套索工具	90	第5章 编辑对象	
3.13.1 激活套索工具	90	5.1 获取对象	126
3.13.2 套索工具的属性设置	90	5.2 对象位置的管理	127
3.13.3 使用套索工具	91	5.2.1 对象的移动	127
3.14 任意变形工具	91	5.2.2 使用对齐面板进行位置管理	129
3.14.1 选中任意变形工具	92	5.2.3 使用修改命令进行位置管理	131
3.14.2 任意变形工具的属性设置	92	5.3 复制、粘贴和删除对象	131
3.14.3 使用任意变形工具	92	5.4 对象的变形	133



5.4.1 对象的缩放、旋转及倾斜	133
5.4.2 对象的扭曲及封套变形	137
5.5 对象的组合	139
5.6 本章小结	140
练习题	140
第6章 图层的编辑和管理	
6.1 图层的原理	144
6.2 图层的管理	145
6.2.1 新建图层	145
6.2.2 重命名图层	145
6.2.3 改变图层的顺序	146
6.2.4 新建图层文件夹	146
6.2.5 图层的锁定和解锁	147
6.2.6 删除图层	147
6.3 图层编辑	148
6.3.1 复制图层	148
6.3.2 隐藏图层	148
6.3.3 显示轮廓	148
6.3.4 编辑图层属性	149
6.3.5 文件夹的编辑	150
6.4 引导层的创建和使用	151
6.4.1 普通引导层	152
6.4.2 运动引导层	152
6.4.3 普通引导层和运动引导层的 相互转换	153
6.5 遮罩文字	154
6.6 使用图层制作渐变	155
6.7 用图层原理制作背景	158
6.8 本章小结	159
练习题	160

第7章 实例、元件和库

7.1 库	162
7.1.1 库的界面	162
7.1.2 专用库	165
7.1.3 通用库	165
7.1.4 库的管理与使用	166
7.1.5 共享库资源	168
7.1.6 库文件的扩充	170

7.2 元件	172
7.2.1 元件的功能	172
7.2.2 星空特效中的元件制作	172
7.2.3 将动画转换成影片剪辑	181
7.3 实例	182
7.3.1 创建实例	182
7.3.2 编辑实例	182
7.4 本章小结	188
练习题	188

第8章 资源的导入及使用

8.1 导入图片	190
8.1.1 有关图片的基础知识	190
8.1.2 可导入图片格式及导入方式	193
8.2 声音的导入及使用	198
8.2.1 导入声音	198
8.2.2 声音的使用	199
8.3 声音属性的设置	202
8.3.1 设置事件的同步模式	202
8.3.2 音效的设置	204
8.3.3 设置声音重复的次数	206
8.3.4 声音的压缩	207
8.4 视频的导入	210
8.4.1 能导入的视频格式	210
8.4.2 视频编解码器	210
8.4.3 导入为内嵌视频	212
8.4.4 视频和音频的实际应用	219
8.5 本章小结	223
练习题	223

第9章 时间轴

9.1 时间轴有关术语	226
9.1.1 帧频	226
9.1.2 图层	227
9.1.3 帧	227
9.2 帧的相关操作	228
9.2.1 移动播放指针	228
9.2.2 创建关键帧和空白关键帧	228
9.2.3 插入普通帧	229
9.2.4 选取帧	229

9.2.5 帧的移动、复制、删除	230	11.3 了解动画的层次结构	285
9.2.6 指定可打印帧	230	11.3.1 root, level 和 global	285
9.3 帧居中和洋葱皮工具	231	11.3.2 加载外部文件	286
9.4 使用命名锚记	233	11.3.3 相对路径、绝对路径和 动态路径	286
9.5 使用帧标签和帧注解	234	11.4 ActionScript 语法、相关术语及 常用语句	288
9.6 时间轴特效	234	11.4.1 ActionScript 语法	288
9.6.1 复制为网格	234	11.4.2 ActionScript 中的相关术语	290
9.6.2 分散式重制	236	11.4.3 利用常用命令、语句制作 简单动画	292
9.6.3 模糊	237	11.5 变量及数据类型	301
9.6.4 投影	238	11.5.1 变量	301
9.6.5 扩展	239	11.5.2 数据类型	302
9.6.6 分离	240	11.6 运算符	305
9.6.7 变形	241	11.6.1 数值运算符	305
9.6.8 转换	243	11.6.2 比较运算符	306
9.7 时间轴其他操作	244	11.6.3 逻辑运算符	306
9.8 本章小结	245	11.6.4 位运算符	306
练习题	246	11.6.5 赋值运算符	307
第 10 章 创建简单动画		11.6.6 相等运算符	308
10.1 逐帧动画	248	11.6.7 运算符的优先级及结合性	308
10.2 补间动画	253	11.7 脚本语言的应用	309
10.2.1 运动补间动画	253	11.8 本章小结	321
10.2.2 创建引导层动画	262	练习题	321
10.2.3 形状补间动画	265	第 12 章 组件的应用	
10.2.4 使用形状提示	267	12.1 组件的概述	324
10.3 遮罩动画	269	12.2 组建的相关操作	325
10.4 本章小结	272	12.2.1 组件的添加与删除	325
练习题	272	12.2.2 组件的实时预览及参数的查看	325
第 11 章 ActionScript 脚本的使用		12.2.3 SWC 文件和编译剪辑的 有关操作	326
11.1 Flash 编程简介	274	12.2.4 使用脚本添加组件和参数设定	327
11.1.1 什么是 ActionScript	274	12.2.5 关于组件标签大小以及组件的 宽度和高度	329
11.1.2 ActionScript 和 JavaScript 的 区别和联系	274	12.3 自定组件外观	329
11.1.3 ActionScript 的功用	275	12.3.1 使用 API (application programming interface) 样式	329
11.2 ActionScript 编程基础	275		
11.2.1 面向对象的脚本编程概念	275		
11.2.2 ActionScript 的类型	276		
11.2.3 ActionScript 的编辑环境	278		
11.2.4 良好的编程习惯	283		

12.3.2 使用 Themes (主题)	332	练习题	381
12.3.3 修改和替换皮肤	335	第 14 章 综合实例	
12.4 组件应用	343	14.1 文字特效	384
12.5 本章小结	349	14.1.1 文字的渐显	384
练习题	350	14.1.2 文字变形	385
第 13 章 影片测试与发布		14.1.3 打字效果	388
13.1 影片和脚本撰写准则	352	14.1.4 旋转文字	390
13.1.1 保持好的创作习惯	352	14.1.5 文字残影	391
13.1.2 保持好的脚本撰写习惯	353	14.1.6 风吹文字效果	392
13.2 影片优化和测试	353	14.2 图形特效	394
13.2.1 影片的优化	354	14.2.1 雷达	394
13.2.2 测试影片下载性能	356	14.2.2 电影胶卷	397
13.2.3 使用调试器调试影片	359	14.3 组件及行为动画	402
13.2.4 使用“输出”窗口	364	14.3.1 渐显菜单	402
13.3 发布 Flash 动画	365	14.3.2 控制视频	405
13.3.1 播放 Flash 影片	366	14.4 其他类型动画	407
13.3.2 Flash 影片中的 Unicode		14.4.1 鼠标跟随	407
文本编码	366	14.4.2 蝴蝶鼠标	409
13.3.3 发布 Flash 文件	367	14.4.3 漂亮的文字效果	413
13.3.4 关于 HTML 发布模板	379	14.4.4 三维空间	416
13.3.5 预览发布格式和设置	380	14.5 本章小结	420
13.3.6 使用独立播放器	380	练习题	420
13.4 本章小结	381		



Chapter 1

学习目的

- 了解 Flash 的历史
- 学会安装和启动 Flash MX 2004
- 了解 Flash MX 2004 及 Flash MX 2004 Professional 的新特性
- 了解 Macromedia 的 Flash 软件与其他 Flash 软件相比的优缺点





第 1 章 Flash 简介

1.1 Flash 的出现及其特点

Flash 最初叫做 FutureSplash。早期 Macromedia 收购了一个小公司，这家小公司开发了一种动画插件——FutureSplash，用来完善 Macromedia 的拳头产品 Director。Director 是一种在因特网中应用了很长时间的可编程技术，它能生成互动的产品展示和游戏。很多 CD-ROM 游戏都是用 Director 制作的。1995 年，当 Navigator 2 还是当时最新、最强大的浏览器时，Macromedia 推出了 Shockwave 作为将 Director 电影应用于因特网的渠道。从此，只要用户进入含有 Shockwave 的网页就可以看到 Director 电影。但是由于 Director 不是为因特网设计的，所以 Director 最精彩的电影往往由于占用带宽过大而不能在因特网中播放。另一方面，因特网也需要找到一种比标准的 GIF 和 JPEG 更灵活、体积更小的替代方法。

PostScript 是 Adobe 系统的专利产品，它是一种矢量图形语言，能利用指令生成图形，而不是像 GIF 那样靠像素贴图来制作图形。矢量图形只需指示制图程序生成边长为 50 像素的矩形就可以画出所要的矩形。位图程序则需要用一个一个的像素来铺出这个矩形，这样一来，文件的体积就会比矢量程序制作出的图形文件的体积大许多。而基于矢量的图形的尺寸还可以随意调整缩放，且不会影响图形文件的体积和质量。

在因特网中，必须考虑带宽的问题。而矢量标准则可以在一定程度上解决这个问题。对于 Flash 而言，这正是使其成为因特网上动画制作的主力军的原因。

Flash 是 Macromedia 公司利用自己在多媒体软件上的开发优势，对 FutureSplash 加以改造而成的，当时的版本是 Flash 2.0。从 Flash 3.0 开始，Macromedia 加大了对它的宣传，Flash 和几乎同时推出的 Dreamweaver 2.0, Fireworks 2.0 一起被 Macromedia 公司命名为“Dream Team（梦之队）”，我国用户将它们称为“网页制作三剑客”。一时间它们在 Web 界好评如潮，并荣获当年众多的国际奖项。之后，Macromedia 又推出了 Flash 4.0，经过众多 Flash 爱好者及各方面人士的不断努力，这一优秀的软件逐渐被广大用户所认识和接受。到 Flash 5.0 的时候，基本上有 90% 以上的计算机用户都可以观看这种新兴的网络流媒体了。接着，越来越多的 Flash 爱好者都加入到了 Flash 技术的学习阵营中，并在全世界掀起了一股“闪”的旋风。

Flash 的功能很广泛，可以生成动画、创建网页互动性，以及在网页中加入声音，还可以生成亮丽夺目的图形和界面，而文件的体积一般只有 5KB~50KB。如图 1-1 所示，左图为大家熟悉的流氓兔 Flash，而右图则为使用 Flash 建立的互动网站。

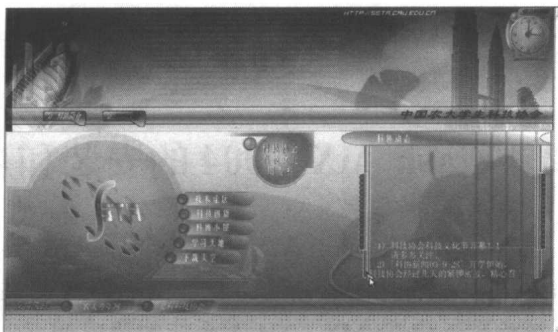
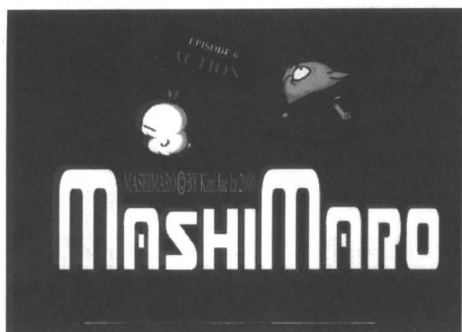


图 1-1 Flash 作品

继推出 Flash MX 之后, 经过一年多的时间, Macromedia 公司再度重拳出击, 带给我们又一次的惊喜——Flash MX 2004 横空出世, 如图 1-2 所示。

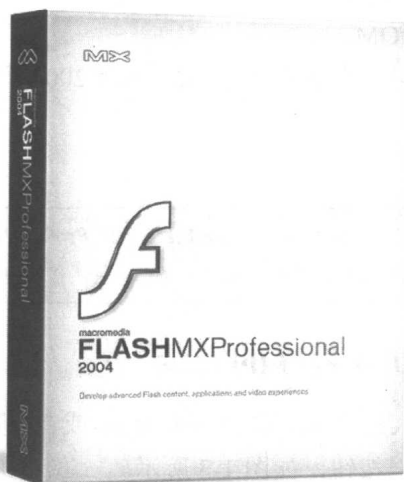


图 1-2 Flash MX 2004

它不仅引入了最新的脚本语言 ActionScript 2.0 以及方便实用的时间轴特效, 而且还有 CSS 样式表及更多更实用的组件等, 这些新特性使得 2004 版本的 Flash 空前强大。但是, Flash 2004 也并非十全十美, 例如它不能直接支持 3D 效果。随着大家制作水平的提高, 对影片质量的要求也越来越高, 有时我们会希望做一些 3D 物件来增加视觉效果, 而这恰恰是 Flash 的弱项, 必须通过第三方工具来建立 3D 模型, 然后再由 Flash 导入。然而玉不避瑕, 广大 Flash 爱好者依然被 Flash MX 2004 的魅力所折服。

Macromedia 公司已经把 Flash 与其他新品更紧密地联系到一起。目前, Flash 的播放器代码已被植入到各种主流网页浏览器中, Flash 的功能可以使创建的网页适应各种网页浏览器。事实证明, 目前还没有哪个网页制作软件像 Flash 一样, 能够既简便又出色地创作出一个高效、全屏和具有交互式动画效果的网页。Flash 的用户界面已经被重新设计, 它使专业图像设计师和网页设计师在使用时感到更加舒适。Flash 的优越性能使之成为绝大多数专业设计师使用的创作工具, 但是 Flash 没有忘记广大的基本用户, 同样也给初学者提供了一个简单易学的创作环境。无论是创建动画徽标、Web 站点导航控件、动画、完整的 Flash Web



站点还是 Web 应用程序, 都会发现功能强大而又具备灵活性的 Flash 是实现创造力的最佳选择。

1.2 Flash MX 2004 的安装和启动

在安装和使用 Flash MX 2004 之前, 首先需要做的是确定计算机是否可以顺利地执行 Flash MX 2004 的程序和播放 Flash MX 2004 的文件, 即要明确运行 Flash MX 2004 所需要的系统配置, Flash MX 2004 对系统的要求如下:

- P600 MHz CPU 以上。
- Windows 98 SE, Windows 2000 或 Windows XP 操作系统。
- 大于 128MB 的内存 (建议使用 256MB 以上的内存空间)。
- 大于 190MB 的硬盘空间。
- CD-ROM 或 DVD-ROM。

如果具有这些配置, 就可以安装和运行 Flash MX 2004 了。



注意:

安装 Macromedia Flash MX 2004 和 Macromedia Flash MX Professional 2004 不会覆盖较早的 Flash 版本, 如可能已安装的 Macromedia Flash MX。

1.2.1 Flash MX 2004 程序的安装

▶ **步骤 1** 将安装盘放入光驱, 自动进入安装界面。或者打开光盘内的文件, 找到 setup.exe 文件并双击。单击“下一步”按钮, 如图 1-3 所示。

▶ **步骤 2** 弹出版权声明对话框, 单击“是”按钮, 如图 1-4 所示。



图 1-3 安装初始界面

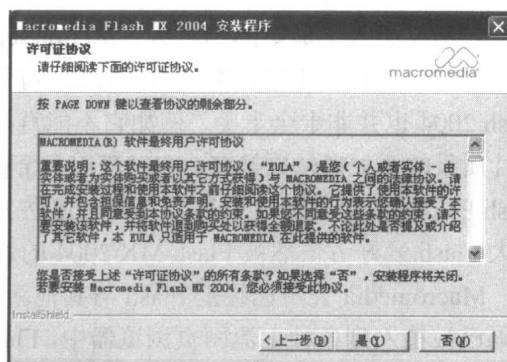


图 1-4 版权声明

▶ **步骤 3** 在接下来弹出的选择安装区域对话框中会有默认的安装路径, 如果想改变路径, 则单击“浏览”按钮, 如图 1-5 所示, 将弹出如图 1-6 所示的对话框, 指定安装路径, 单击“确定”按钮, 再单击“下一步”按钮。

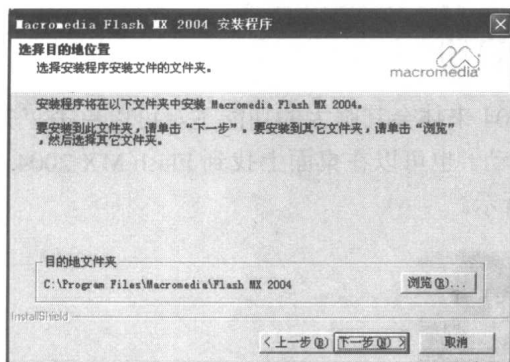


图 1-5 选择安装路径



图 1-6 改变安装路径

►步骤4 在如图 1-7 所示的对话框中单击“下一步”按钮。

►步骤5 弹出如图 1-8 所示的对话框，要求确认安装路径，如果要更改刚才的设置，则单击“上一步”按钮；如果要继续安装过程，则单击“下一步”按钮。

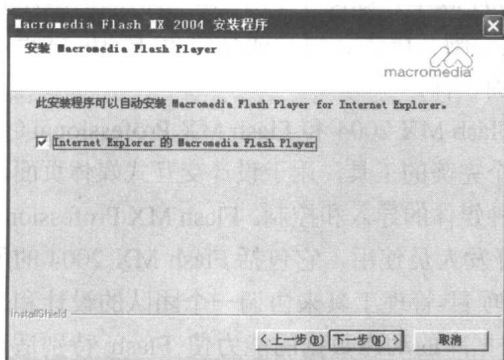


图 1-7 确定安装

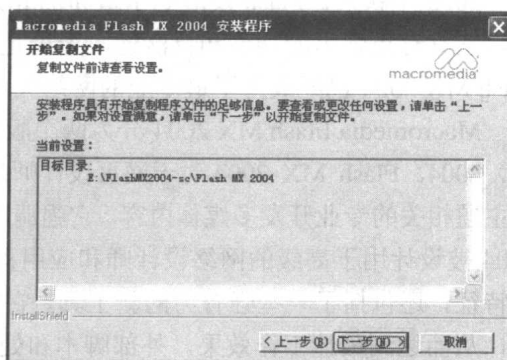


图 1-8 确认安装路径

►步骤6 现在 Flash MX 2004 正在安装，如图 1-9 所示。

►步骤7 安装完成后，单击“完成”按钮结束安装程序，如图 1-10 所示。

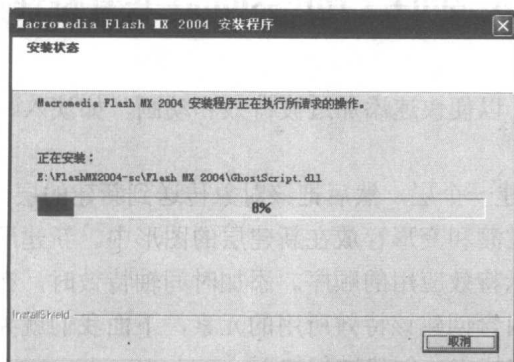


图 1-9 安装过程



图 1-10 安装完成



1.2.2 Flash MX 2004 程序的启动

安装完成后, 就可以启动 Flash MX 2004 来体会其强大的功能了。可以单击“开始”, 在“程序”中找到 Flash MX 2004 并单击启动。也可以在桌面上找到 Flash MX 2004 的图标并双击, 启动 Flash MX 2004, 如图 1-11 所示。



图 1-11 桌面上的快捷启动图标

1.3 Flash 新特性

2003 年秋天, Flash 发展到了最新的 MX 2004 版本, 如图 1-1 所示, 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 已经成为了最专业的网络矢量动画软件。

Macromedia Flash MX 2004 分为两个版本: Flash MX 2004 和 Flash MX Professional (专业) 2004。Flash MX 2004 对于网页设计师是一个完美的工具, 用于设计交互式媒体页面, 或主题相关的专业开发多媒体内容, 它强调对多种媒体的导入和控制。Flash MX Professional 2004 被设计用于高级的网络设计师和应用程序开发人员使用, 它包括 Flash MX 2004 的所有特征, 还包括了一些强有力的新工具。它提供项目-管理工具来协调一个团队的设计和开发, 从而达到最佳工作效果, 外部脚本和处理数据库的动态数据的能力使 Flash 特别适合大规模的复杂项目。

下面我们分别介绍 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 两个版本的共有特性以及 Flash MX 2004 Professional 的特性。

1.3.1 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 共有特性

1. 时间轴特效

可以对舞台上的任何对象应用时间轴特效, 以便快速添加过渡特效和动画, 如淡入、飞入、模糊以及旋转。

给一个对象添加时间轴特效时, Flash 会新建一个层, 然后把该对象传送到新建的层。该对象被放置在特效图形中, 特效所需的所有过渡和变形存放在新建层的图形中。新建层的名称与特效的名称相同, 后加一个编号, 表示特效应用的顺序。添加时间轴特效时, 在图符库中会添加一个以特效名命名的文件夹, 内含创建该特效所用的元素。下面我们就为舞台元素创建一个时间轴特效, 看看上述的这些特点。创建过程如下:

■ **步骤 1** 选中舞台上的目标对象, 如图 1-12 所示。

■ **步骤 2** 右击鼠标, 在弹出菜单中执行“时间轴特效/效果/模糊”命令。将弹出如图 1-13 所示的特效设置面板。



图 1-12 选中对象

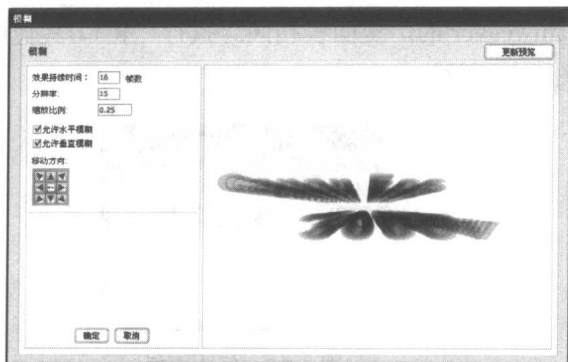


图 1-13 特效设置面板

步骤 3 单击“确定”按钮，Flash 会自动完成余下的工作。最终时间轴和库的显示效果如图 1-14 所示。



图 1-14 使用特效后时间轴和库的显示

这样一个时间轴特效就被添加到舞台上的实例中了，关于命令中的其他特效将在后面章节为大家详细讲述。

注意：

当将时间轴特效应用于影片剪辑时，Flash 将把特效嵌套在影片剪辑中。

2. 行为

使用行为，无需编写一行代码即可向 Flash 内容添加交互性。因为新版本中去掉了脚本编成时的普通模式功能，而行为面板的出现使得初学者不必对那些复杂的 ActionScript 语句望而生畏。例如，可以使用行为将以下功能包含在内：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，如图 1-15 所示。

3. 历史记录面板

历史记录面板跟踪用户的操作，并把操作转换为可重用的命令。在历史记录面板中，可以方便地重复执行多步操作或一次撤销多步操作，可以大大提高工作效率。它的功能与