



网页一条龙

卢政宏 编

Flash 5

网页设计实例与技巧



多媒体光盘

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

网页一条龙

Flash 5 网页设计实例与技巧

卢政宏 编

人民邮电出版社

内 容 提 要

本书以典型的实例,系统地向读者介绍了当前最新的交互式动画网页设计软件——Flash 5 的使用方法与网页设计技巧。全书共分三个部分:基础篇、实例篇和技巧篇。基础篇详细地讲解了 Flash 5 的的全新功能、工具栏与浮动面板、实用操作等动画网页设计知识。实例篇以实际应用为线索,分别从高级网页设计与综合网页设计两个方面,重点剖析了具有代表性的实用网页实例的设计制作过程,并提供了实例的详细设计思路与实用操作步骤。技巧篇为读者精心准备了应用 Flash 5 设计网页过程中所积累的技巧与经验,并提供了网页设计问题的解决方案。

本书配有多媒体教学光盘,其中不但为读者准备了 Flash 5 实用教程、在线实例设计和技巧与问答等内容,还提供书中所述实例的全部 Flash 5 源文件、输出文件及其素材文件。

本书内容丰富,通俗易懂,针对性强,既可作为计算机爱好者学习高级动画网页设计的指南,又可作为 Flash 5 培训班的辅导教材,还可供网络爱好者学习参考。

网页一条龙

Flash 5 网页设计实例与技巧

◆ 编 卢政宏
责任编辑 安 达

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@pptph.com.cn
网址 <http://www.pptph.com.cn>
读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京朝阳隆昌印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:19.5

字数:477 千字

印数:1-4 000 册

2001 年 9 月第 1 版

2001 年 9 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-900058-59-1

定价:40.00 元(附光盘)

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话:{010}67129223

前 言

伴随着信息技术的迅猛发展, Internet 已经迅速地在我们的生活中普及开来, 在这个 Internet 技术不断进步的时代, 如何面对日益变化的网络技术, 适应飞速发展的 Internet, 以便使自己在信息的海洋中随心所欲地任意遨游? 我们策划的这套“网页一条龙”丛书, 便是帮助读者掌握 Internet 技术真谛, 使读者始终处于网络前沿的良师益友。

“网页一条龙”丛书共包含 4 本图书:《Dreamweaver UltraDev 4 网页设计实例与技巧》、《全真网页设计实例与技巧》、《Flash 5 网页设计实例与技巧》、《网吧网页设计实例与技巧》。本书为丛书中的第三本。

本书根据当前最新的交互式动画网页设计软件——Flash 5 的设计优势和特点, 针对读者的应用需求, 详细介绍了 Flash 5 的全新功能、工具栏与浮动面板、实用操作等动画网页设计知识, 重点剖析了 Flash 5 典型动画网页实例的设计思路与实现过程, 并针对读者在应用过程中所遇到各种问题, 提供了非常翔实的问题解答。此外, 本书以 Flash 5 的应用为线索, 还向大家介绍了一些 Flash 5 的高级技巧和实用心得。

本书共分为三个部分: 基础篇、实例篇和技巧篇。

基础篇包含 3 章内容, 系统地讲解了 Flash 5 的全新特点、设计工具、浮动面板及实用操作。其中:

第 1 章全新 Flash 5——向读者介绍了 Flash 5 的新增功能, 阐述了矢量图及位图等重要概念, 讲解了 Flash 5 的全新工作界面, 并提供了 Flash 5 动画在主页上的若干应用要点。

第 2 章 Flash 5 工具栏与浮动面板——详细地介绍了 Flash 5 工具栏的应用, 讲解了浮动面板的具体作用, 系统地说明了如何充分应用工具栏与浮动面板进行网页设计。

第 3 章 Flash 5 实用操作——向读者详细地讲解了向 Flash 5 中导入图形的方法, 介绍了图库的使用与编辑技巧、层的各种操作、组件的应用编辑, 说明了如何设定 Flash 5 动画的声音, 并同读者一起实践了 Flash 5 的电影输出、发布定制等过程。

实例篇包含 2 章内容, 分别以 Flash 5 高级网页设计和 Flash 5 综合网页设计这两个方面的应用实例为线索, 向读者介绍了应用 Flash 5 设计的大量典型网页实例的设计思路和实现过程。其中:

第 4 章 Flash 5 高级网页设计实例——以 Flash 5 的设计特点和实际应用为依据, 分别介绍了基础动画设计实例、蒙板动画设计实例、动态按钮设计实例、Action 应用设计实例, 向读者详细讲解了应用 Flash 5 设计网页的具体方法及步骤, 提供了连贯的操作步骤和详细的制作说明, 并在本书的配套光盘中提供了书中全部实例的 Flash 5 源文件和输出效果文件。

第 5 章 Flash 5 综合网页设计实例——综合了作者最新应用 Flash 5 设计的实用网站, 通过本书光盘片头网页动画制作、般若堂设计工作室网站制作、玲玲珠宝网站(英文版)制作、玲玲珠宝网站(中文版)制作和中华武术网站制作等实例, 向读者展示了丰富多彩的 Flash 5

动画网页效果,传递了最新的设计思路,提供了典型实用的 Flash 5 动画网站设计方案。相信通过对本章的学习,读者不但可以掌握 Flash 5 的网页设计方法和实现步骤,而且还能从中得到许多有益的创作灵感。

技巧篇包含 2 章内容,提供了大量应用 Flash 5 设计网页所积累的各种实用技巧与经验,并为读者准备了典型问题的解决方法。其中:

第 6 章 Flash 5 网页设计技巧与问答——汇集了 Flash 5 的实用网页设计技巧与心得。

第 7 章 Flash 5 周边软件应用详解——向读者详细介绍了 Flash 5 周边软件强大的辅助设计能力。通过应用这些软件,读者不但可以在 Flash 5 网页设计中实现各种奇妙的特效,而且还能在设计网页时达到事半功倍的效果。

本书的附录为读者提供了与 Flash 5 相关的 HTML 语法介绍及配书多媒体教学光盘的使用说明。

此外,本书附有多媒体教学光盘。光盘以多媒体动画网页的形式,系统地介绍了应用最新的交互式动画网页设计软件——Flash 5 设计网页的必备知识和设计过程,提供了书中全部典型网页实例的 Flash 5 源代码、输出文件和素材文件,并且提供了大量 Flash 5 的应用技巧与使用心得。

本书实例典型实用,内容通俗易懂,操作连贯清晰,针对性与实用性都较强。

由于作者水平有限和时间仓促,错误与疏漏之处在所难免,恳请读者批评指正。

卢政宏
于北京服装学院
2001 年 5 月

目 录

第一部分 基础篇

第一章 全新 Flash 5	3
1.1 Flash 5 新增功能	3
1.1.1 易用性	3
1.1.2 创新性	12
1.2 Flash 5 的几个重要概念	16
1.2.1 矢量图和位图	17
1.2.2 其他概念	17
1.3 Flash 5 工作界面	18
1.4 Flash 5 动画在主页上的应用	22
1.5 掌握 Flash 5 的几个要点	23
第二章 Flash 5 工具栏与浮动面板	24
2.1 Flash 5 工具栏	24
2.1.1 工具栏	24
2.1.2 使用 Windows 风格工具条	29
2.2 Flash 5 浮动面板	30
2.2.1 信息面板 (Info)	31
2.2.2 填充面板 (Fill)	32
2.2.3 描绘面板 (Stroke)	33
2.2.4 转换面板 (Transform)	34
2.2.5 排列面板 (Align)	35
2.2.6 调色板面板 (Mixer)	35
2.2.7 样本面板 (Swatches)	36
2.2.8 字符面板 (Character)	39
2.2.9 段落面板 (Paragraph)	39
2.2.10 文本选项面板 (Text Options)	39
2.2.11 实例面板 (Instance)	41
2.2.12 效果面板 (Effect)	42
2.2.13 剪辑参数面板 (Clip Parameters)	43
2.2.14 帧面板 (Frame)	44
2.2.15 声音面板 (Sound)	45
2.2.16 动作面板 (Actions)	46

2.2.17	动画管理器面板 (Movie Explorer)	47
第三章	Flash 5 实用操作	49
3.1	导入图形	49
3.1.1	矢量画图	49
3.1.2	向 Flash 中插入图片	51
3.1.3	对位图的操作	53
3.2	应用图库	57
3.2.1	图库的使用	57
3.2.2	在图库窗口中使用文件夹	57
3.2.3	编辑图库元素	58
3.3	使用层	59
3.3.1	层的编辑	59
3.4	应用组件	61
3.4.1	组件类型	61
3.4.2	创建组件	62
3.4.3	编辑组件	64
3.5	设定声音	67
3.5.1	导入声音	67
3.5.2	编辑与输出声音	69
3.6	按钮操作	71
3.6.1	创建按钮	71
3.6.2	控制按钮	72
3.7	发布设置	73
3.7.1	Flash 页的发布设置	74
3.7.2	HTML 页的发布设置	75
3.7.3	GIF 页的发布设置	78
3.7.4	JPEG 页的发布设置	80
3.7.5	PNG 页的发布设置	81
3.7.6	QuickTime 页的发布设置	83
3.8	电影输出	84
3.8.1	输出概述	84
3.8.2	模拟播放效果	85
3.8.3	发布 Flash 影片	86

第二部分 实例篇

第四章	Flash 5 高级网页设计实例	91
4.1	基础动画设计实例	91
4.1.1	移动动画实例	91

4.1.2	曲线运动实例	95
4.1.3	变形动画实例	97
4.1.4	影像重叠特效实例	100
4.1.5	动感球体动画实例	103
4.1.6	动感反弹球体动画实例	106
4.1.7	镜面效果动画实例	111
4.1.8	光线特效文字实例	117
4.2	蒙板动画设计实例	120
4.2.1	探照灯蒙板动画实例	120
4.2.2	柔光蒙板动画实例	123
4.2.3	五彩蒙板动画实例	125
4.2.4	闪光的蒙板动画实例	127
4.2.5	激光蒙板动画实例	130
4.2.6	文本的淡入淡出实例	134
4.2.7	水波倒影实例	137
4.3	动态按钮设计实例	140
4.3.1	制作动态按钮实例	140
4.3.2	按钮的划出效果实例	142
4.3.3	需要鼠标双击的按钮实例	143
4.4	Action 应用设计实例	147
4.4.1	计时器动画实例	147
4.4.2	全屏播放实例	149
4.4.3	精确百分比的 Loading 制作实例	151
4.4.4	高级 Flash Preloader 实例	154
4.4.5	音乐开关的制作实例	158
4.4.6	从外部文件中读取变量实例	162
4.4.7	反应迟钝按钮的制作实例	163
4.4.8	鼠标跟踪实例	165
4.4.9	用鼠标控制影片片段的实例	170
4.4.10	用鼠标连续控制影片片段实例	173
4.4.11	用滚动条控制文本实例	175
4.4.12	会震动的浏览器窗口实例	181
4.4.13	可拖动的悬浮窗口实例	183
4.4.14	用 Flash 制作一简单表单实例	186
4.4.15	能自动反弹的球体实例	189
第五章	Flash 5 综合网页设计实例	192
5.1	本书光盘片头网页动画制作实例	192
5.2	般若堂设计工作室网站制作实例	199
5.3	玲玲珠宝网站(英文版)制作实例	212

5.4 玲玲珠宝网站(中文版)制作实例	227
5.5 中华武术网站制作实例	237

第三部分 技巧篇

第六章 Flash 5 网页设计技巧与问答	247
6.1 Flash 5 网页设计经典技巧	247
6.2 Flash 5 网页设计实用问答	256
第七章 Flash 5 周边软件应用详解	262
7.1 用 Poser 4 和 Flash 5 制作动画的应用	262
7.2 Flash 5 动画在 Director 中的应用	265
7.2.1 Director 8.5	265
7.2.2 载入 Flash 电影及设置属性	267
7.3 FreeHand 9 在 Flash 5 中的应用	269
7.3.1 FreeHand 面板简介	269
7.3.2 输入路径跟随文字	270
7.4 用超级解霸在 Flash5 中输入视频的应用	273
7.5 在 Dreamweaver 里制作透明底 Flash 动画的应用	279
7.6 SWFBrowser 在 Flash 5 中的应用	282
7.7 Swish 在 Flash 5 中的应用	284
7.8 Swift 3D 在 Flash 5 中应用	287
7.9 视频文件转换为 Flash 5 动画的应用	289
7.9.1 Flix 概述	289
7.9.2 Flix 操作	290
7.10 在 PowerPoint 2000 中使用 Flash 5 电影的应用	297
附录	300
附录 A 与 Flash 5 相关的 HTML 语法	300
附录 B 多媒体教学光盘使用说明	303

第一部分 基础篇

第一章 全新 Flash 5

第二章 Flash 5 工具栏与浮动面板

第三章 Flash 5 实用操作

第一章 全新 Flash 5

Flash 5 是美国 Macromedia 公司出品的最新网页矢量图形编辑和动画创作专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作领域。网页设计人员利用 Flash 5 内置的语句并结合 JavaScript，可制作出诸如导航按钮、活动插件、同步音效动画等具有丰富交互效果的主页作品。

1.1 Flash 5 新增功能

Flash 5 把矢量图的精确性和灵活性与位图、声音、动画的高级交互性融合在一起，能够创作出极具吸引力的交互网页。它可以轻易地与 Macromedia 公司的图像处理软件 FreeHand 和 Fireworks 集成，直接导入这些软件制作的图像。它还提供了功能强大的开发工具（如紧密集成的 Generator），使用户可以创建高级的网站和网络应用。下面从易用性和创新性这两个方面介绍 Flash 5 的一些新特色。

1.1.1 易用性

Flash 5 在增加新的用户界面、采用标准的 Macromedia 用户界面、支持 FreeHand 图像文件的导入、提供 Generator 开发工具、改进学习文档和在线帮助、重新设计的时间轴窗口、增强的资源管理工具和发布命令等方面，提高其易用性。

1. 新的用户界面

Flash 5 采用人们熟悉的标签式浮动面板，使设计人员能够定制自己的工作环境，大大提高了工作效率。

■ 填充面板与描绘面板

填充面板（Fill Panel）可用于给对象设置填充色，且能够轻松设计线性和放射性渐变填充。使用描绘面板（Stroke Panel）可以设置描绘类型、宽度和颜色，如图 1-1 所示。

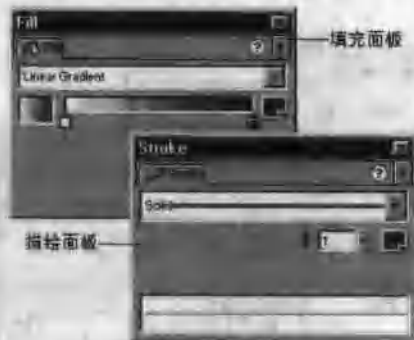


图 1-1 填充面板与描绘面板

■ 转换面板与排列面板

使用转换面板 (Transform Panel) 可以旋转、变形、缩放和复制对象。使用排列面板 (Align Panel), 可以相对于另一对象或舞台, 自动对齐、匹配和分布元素, 如图 1-2 所示。

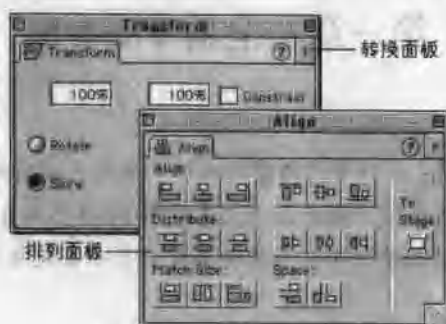


图 1-2 转换面板与排列面板

■ 字符面板与信息面板

使用字符面板 (Character Panel), 可以检查和设置字体类型、字体大小、颜色、字距、行距和基线移位, 还可以设置文本链接。使用信息面板 (Info Panel) 可以精确地编辑对象的大小和位置, 如图 1-3 所示。



图 1-3 信息面板与字符面板

■ 文本选项面板与段落面板

使用文本选项面板 (Text Options Panel), 可以轻易设置动态或文本表单域的参数。使用段落面板 (Paragraph Panel) 可以设置对齐、缩进和段落间距, 如图 1-4 所示。



图 1-4 文本选项面板与段落面板

■ 样本面板与调色板面板

使用样本面板 (Swatches Panel) 可以管理颜色、实现渐变填充, 还可以导入、排序和保存颜色集。使用调色板面板 (Mixer Panel) 可以按 RGB、HSB、Hex 方式快速选择颜色, 设置 Alpha 透明, 自由地在描绘和填充面板之间切换, 如图 1-5 所示。

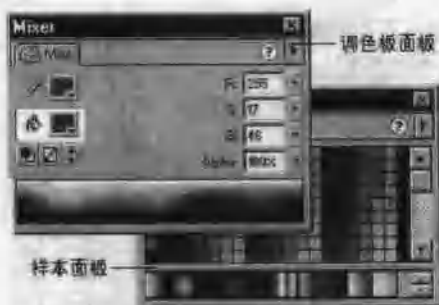


图 1-5 样本面板与调色板面板

■ 帧面板与场景面板

使用帧面板 (Frame Panel) 很容易设置运动动画和变形动画。使用场景面板 (Scene Panel) 很容易在场景之间导航场景顺序和管理场景名称, 如图 1-6 所示。

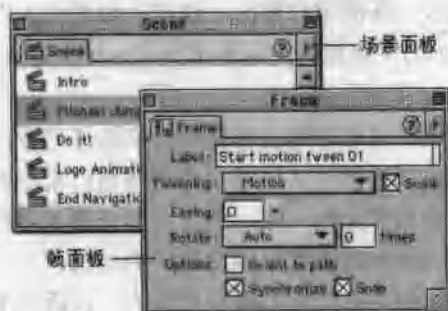


图 1-6 帧面板与场景面板

■ 声音面板与实体面板

使用声音面板 (Sound Panel) 可以快速编辑声音和音效, 设置循环。使用实体面板 (Instance Panel) 可以检查动画的图符和实体, 如图 1-7 所示。



图 1-7 声音面板与实体面板

■ 效果面板与 Generator 面板

使用效果面板 (Effect Panel), 可以创建矢量图特效, 如色彩和透明等。使用 Generator 面板 (Generator Panel) 可以设置由 Macromedia Generator 服务器产生的数据驱动参数, 如图 1-8 所示。



图 1-8 效果面板与 Generator 面板

2. 标准的 Macromedia 用户界面

Flash 5 以人们熟悉的 Macromedia 产品和本行业其他设计产品的特点为基础, 创建了一种包含 Macromedia 网络出版的新的用户界面。这种“似曾相识”的用户界面使网络设计人员能够轻易地把 Macromedia 的网络出版产品集成到 Flash 工作流中。Macromedia 用户界面的主要特色如下:

- 可定制的键盘快捷方式: 可以把键盘快捷键定义为任何设计流程均熟悉的按键。
- 启动栏: 使用启动栏可以在活动文档窗口中快速访问常用的应用程序。
- 工具箱布局: 工具的布局 and 分组一致, 使工具的选择无缝跨越各应用程序。
- 菜单结构: 菜单项和所包含的子菜单保持相同的结构。
- 面板管理: 可以对应用程序的面板布局进行排列, 以适应工作的需要, 包括浮动、吸附等管理方式, 甚至能够保存和共享布局状态。
- 贝塞尔钢笔工具: Flash 中的此工具与 FreeHand 和 Fireworks 中相应工具的作用相同。
- 颜色选择: 颜色选择模式与界面相同, 确保颜色应用设计简单。

Flash 5 包含 Macromedia 用户界面的很多元素, 包括标签式浮动面板, 如图 1-9 所示。



图 1-9 标签式浮动面板

使用图 1-10 所示的色块 (Color Chips) 可以快速访问自定义的颜色集。



图 1-10 色块

Macromedia 用户界面元素包括工具箱、启动栏 (Dreamweaver 和 Flash) 和面板, 如图 1-11 所示。



图 1-11 工具箱和启动栏

可定制的键盘快捷方式, 如图 1-12 所示, 它能使设计人员和开发人员可以按照自己喜欢的方式工作。

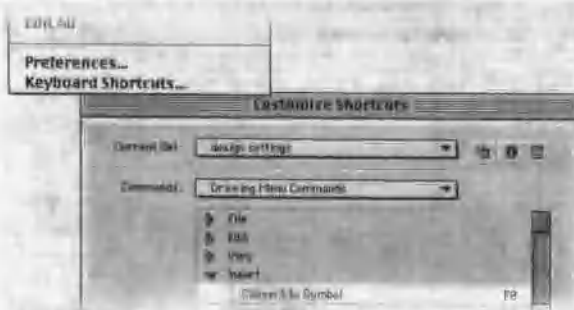


图 1-12 键盘快捷方式

3. Macromedia FreeHand 导入支持

Macromedia FreeHand 9 是一种绘图工具, 适用于印刷出版和网络出版, 具有省时高效的特性, 可以与 Flash 5 紧密集成。在 Flash 5 中可以直接导入和处理 FreeHand 7、FreeHand 8、FreeHand 9 的文件。可以用拖放、拷贝、粘贴方法导入, 也可以使用导入对话框方法导入。在 Flash 5 中可以对 FreeHand 文件进行如下处理:

- 将多页 FreeHand 文档映射到 Flash 场景或关键帧中。
- 将 FreeHand 的层映射到 Flash 层、关键帧中。
- 精确的颜色映射。
- 透镜填充 (如放大和透明) 可转换为 Flash 5 中相应的对象。
- FreeHand 图符库中的图符可以导入 Flash 5 图符库。

使用 FreeHand 导入对话框, 用户可以选择把多少页和多少层映射到 Flash 5 中, 如图 1-13 所示。

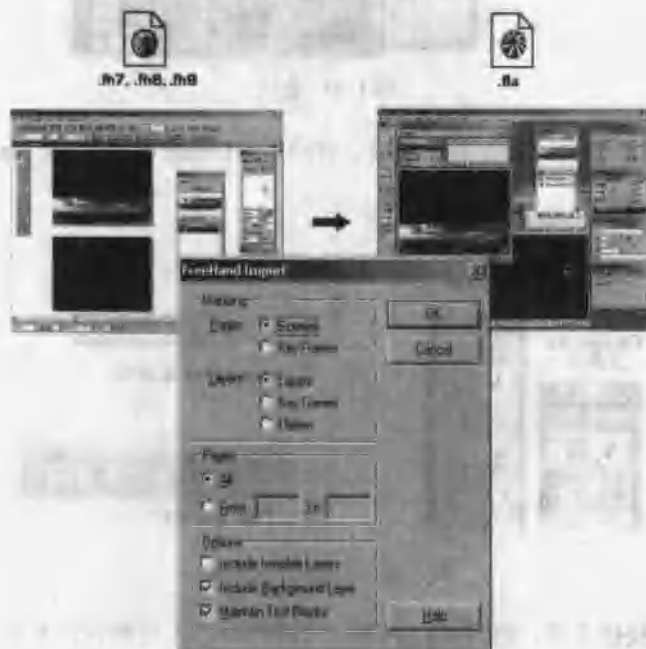


图 1-13 FreeHand 文件的导入