

图像处理与多媒体制作范例集丛书

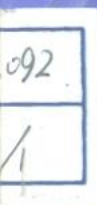
刘继恩 等 编著



Flash

范 例 集

40



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



图像处理与多媒体制作范例集丛书

Flash 4.0 范例集

刘继恩 等 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Flash 是 Macromedia 公司推出的矢量式网页多媒体及动画制作软件。用 Flash 制作的动画文件,其大小比相应的点阵式图形文件小许多倍,而且还可加入动人心弦的音乐或输出 AVI 视频动画。Flash 采用交互式设计方式,不需要编写任何程序,学习和使用起来也十分方便。因此,自推出之后,在业界迅速走红。

本书以最新版本 Flash 4.0 为基础,通过 21 个精彩的典型范例,循序渐进地揭示了 Flash 的功能与操作,尤其演示了如何用 Flash 4.0 来制作多媒体与动画。这些范例几乎涉及到了 Flash 的方方面面,而且综合性很强。每个范例一开始说明其内容、效果和涉及的命令,然后是详细步骤,步骤中穿插了操作技巧。本书附带的 CD-ROM 中含有全部动画的素材文件以及可以直接演示的动画效果。

读者通过阅读本书并利用附带的 CD-ROM 中的素材,根据书内的步骤进行实际操作,即可迅速掌握用 Flash 4.0 完成复杂动画效果的制作。

本书中的范例很有代表性,并浓缩了作者用 Flash 4.0 制作动画的体会以及多年的动画制作经验和技巧,适合网页、多媒体、电子出版物以及动画制作人员阅读,也适合各个层次的电脑动画爱好者。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Flash 4.0 范例集

作 者: 刘继恩 等

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学校内,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 胡先福

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 16.25 字数: 358 千字

版 次: 2000 年 5 月第 1 版 2000 年 8 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-900625-40-2

印 数: 6001~9000

定 价: 34.00 元

JS263/24

前 言

Flash 是 Macromedia 公司推出的矢量式网页多媒体及动画制作软件。目前 Windows 98/2000 中的 Internet Explorer、Netscape Communicator 等浏览器都支持用 Flash 制作的 Shockwave Flash 网页动画,未来 Flash 在网页及多媒体领域的发展前景将更加光明。

利用 Flash,可以很方便地制作出音影动画、动态标题、动态按钮、菜单按钮等动态效果;也可利用它生成 AVI 视频动画,嵌入到其他媒体中或转换成 MP3 格式后直接播放。用 Flash 制作的动画文件,其大小要比相应的点阵式图形文件小许多倍,而且还可加入动人心弦的音乐,让网页“活”起来。

Flash 采用交互式设计方式,用户不需要编写任何程序。当然,如果需要与 JavaScript 或 VBScript 配合使用,Flash 中的 FS Command 也可以满足这种需求。所以,Flash 学习和使用起来十分方便。正因为如此,Flash 自推出之后,便在业界迅速走红。

本书以最新版本 Flash 4.0 为基础,通过 21 个精彩的典型范例,循序渐进地揭示了 Flash 的功能与操作,尤其演示了如何用 Flash 4.0 来制作多媒体与动画。这些范例几乎涉及到了 Flash 的方方面面,而且综合性很强。每个范例一开始说明其内容、效果和涉及的命令,然后是详细步骤,步骤中穿插了操作技巧。

本书附带的 CD-ROM 中含有全部动画的素材文件以及可以直接演示的动画效果。

读者通过阅读本书并利用附带的 CD-ROM 中的素材,根据书内的步骤进行实际操作,即可达到迅速掌握用 Flash 4.0 完成复杂动画效果制作的目的。

本书中的范例很有代表性,并浓缩了作者用 Flash 4.0 制作动画的体会以及多年的动画制作经验和技巧,适合网页、多媒体、电子出版物以及动画制作人员阅读,也适合各个层次的电脑动画爱好者。

本书除封面署名作者外,赵文一、朱志、王危、马昆林、刘旭、潘文林、齐宝瑞、王永、单明、李晓粮、张若宁、徐国强等也参与了本书的部分工作,在此表示感谢。

作者

1999 年 12 月

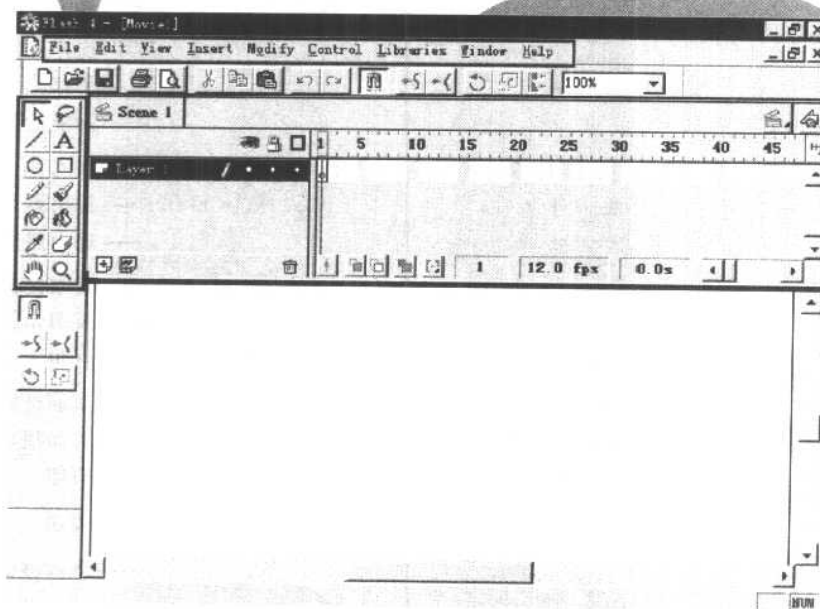
目 录

第1章 基础知识	1
1.1 菜单栏	2
1.2 工具箱	6
1.3 场景	10
第2章 基础篇	11
范例1 运动的小球	13
范例2 若隐若现的文字	23
范例3 遮罩的使用	37
范例4 合力工作室	47
范例5 Shape 变形	65
范例6 海底世界	75
范例7 请您欣赏	83
范例8 幽灵	101
范例9 Internet Explorer	111
范例10 激光字效果	125
第3章 提高篇	141
范例1 Cool Mouse	143
范例2 交互按钮(一)	153
范例3 交互按钮(二)	161
范例4 交互按钮(三)	165
范例5 交互按钮(四)	171
范例6 音乐开关	177
范例7 鼠标拖动	187
范例8 弹出式菜单	193
范例9 下拉式菜单	209
范例10 漫画欣赏	225
第4章 综合篇	235
综合范例 设计主页动画	235

第 1 章

基础知识

进入 Flash 之后,其程序界面如图所示。这就是将要进行工作的程序环境,下面将一一讲解各部分的功能。



1.1 菜单栏

1.2 工具箱

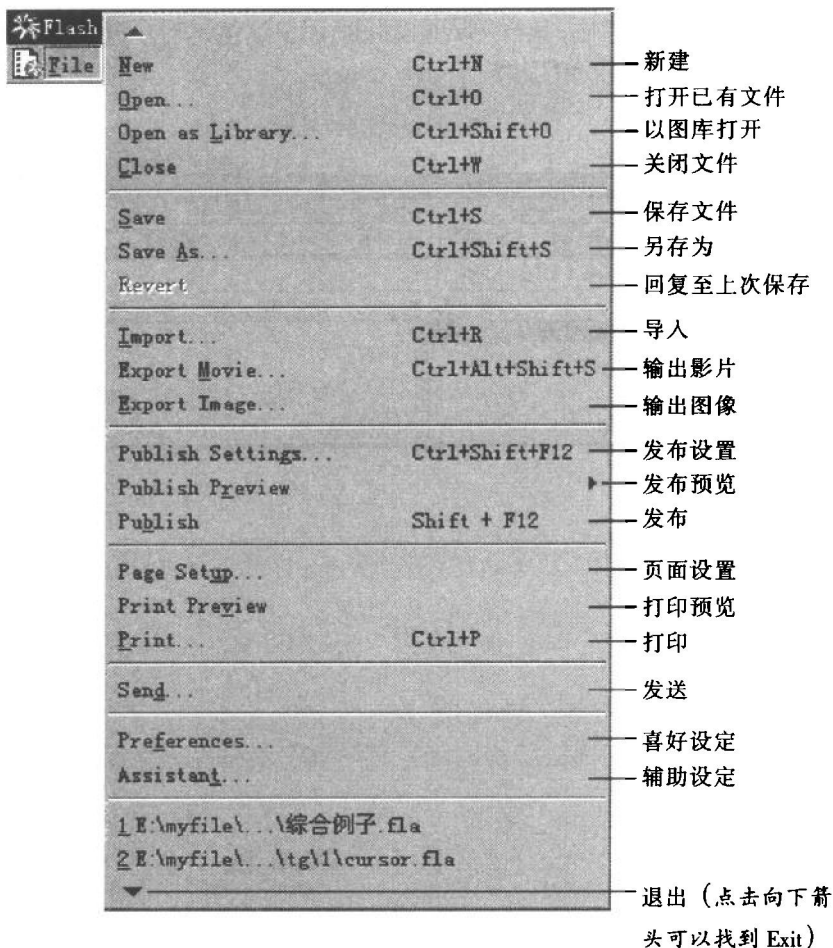
1.3 场 景

1.1 菜单栏

菜单栏是程序中很重要的一部分,除了绘图之外的绝大多数命令都可以在菜单栏中实现。

1. 文件(File)菜单

文件菜单中有工作时最常用的选项,如新建、打开、保存、输出、发布和退出等命令。



2. 编辑(Edit)菜单

编辑菜单中的命令是用来剪切、拷贝、粘贴 Flash 动画中各种对象的,包括对象、帧以及场景等。

Edit		
Undo	Ctrl+Z	还原
Redo	Ctrl+Y	重做
Cut	Ctrl+X	剪切
Copy	Ctrl+C	拷贝
Paste	Ctrl+V	粘贴
Paste in Place	Ctrl+Shift+V	粘贴于特定位置
Paste Special...		选择性粘贴
Clear	Delete	清除
Duplicate	Ctrl+D	复制
Select All	Ctrl+A	全选
Deselect All	Ctrl+Shift+A	全部取消选定
Copy Frames	Ctrl+Alt+C	拷贝帧
Paste Frames	Ctrl+Alt+V	粘贴帧
Edit Symbols	Ctrl+E	编辑符号
Edit Selected		编辑选定项目
Edit All		编辑全部
Insert Object...		插入对象
Links		链接

3. 查看(View)菜单

查看菜单中包括了控制屏幕显示的各种命令。这些命令决定了显示比例、效果、显示区域等。其中的“转到”子菜单控制在当前舞台上显示哪一个场景。

View		
Goto		转到
100%	Ctrl+1	按原大小显示
Show Frame	Ctrl+2	显示帧
Show All	Ctrl+3	显示全部
Outlines	Ctrl+Alt+Shift+O	外框
Fast	Ctrl+Alt+Shift+F	快速显示
✓ Antialias	Ctrl+Alt+Shift+A	消除锯齿
Antialias Text	Ctrl+Alt+Shift+T	消除文字锯齿
✓ Timeline	Ctrl+Alt+T	时间轴
✓ Work Area	Ctrl+Shift+W	工作区域
Rulers	Ctrl+Alt+Shift+R	标尺
Grid	Ctrl+Alt+Shift+G	网格
✓ Snap	Ctrl+Alt+G	捕捉
Show Shape Hints	Ctrl+Alt+H	显示形状提示点

4. 插入(Insert)菜单

插入菜单中的命令用来向图标库中增添图标、向当前场景中增添新的层、向当前层中增添新的帧以及向当前动画中增添新的场景等。

Insert		
Convert to Symbol...	F8	转换为符号
New Symbol...	Ctrl+F8	添加新符号
Layer		图层
Motion Guide		移动导引线
Frame	F5	帧
Delete Frame	Shift+F5	删除帧
Keyframe	F6	关键帧
Blank Keyframe	F7	空白帧
Clear Keyframe	Shift+F6	清除关键帧
Create Motion Tween		产生移动渐变
Scene		场景
Remove Scene		删除场景

5. 修改(Modify)菜单

修改菜单中的命令用于修改动画中的对象、场景及动画本身的特性等。

Modify		
Instance...	Ctrl+I	示例符号
Frame...	Ctrl+F	帧
Layer...		图层
Scene...		场景
Movie...	Ctrl+M	影片
Font...	Ctrl+T	字体
Paragraph...	Ctrl+Shift+T	段落
Style		样式
Kerning		字距微调
Text Field...	Ctrl+Alt+F	文字区域
Transform		变形
Arrange		排列顺序
Curves		曲线
Frames		帧
Trace Bitmap...		位图分析
Align...	Ctrl+K	对齐
Group	Ctrl+G	结合群组
Ungroup	Ctrl+Shift+G	解散群组
Break Apart	Ctrl+B	打散

6. 控制(Control)菜单

控制菜单决定了动画的播放方式,并使创作者可以现场控制动画的进程。尽管 Flash 基本上是“所见即所得”的,但仍有部分在舞台上无法显示的交互性,需要通过菜单中的“测试影片”或“测试场景”命令实现。

Control		
Play	Enter	播放
Rewind	Ctrl+Alt+R	倒带
Step Forward	>	往前
Step Backward	<	退后
Test Movie	Ctrl+Enter	测试影片
Test Scene	Ctrl+Alt+Enter	测试场景
Loop Playback		重复播放
Play All Scenes		播放全部场景
Enable Frame Actions	Ctrl+Alt+A	启动帧动作
Enable Buttons	Ctrl+Alt+B	启动按钮
Mute Sounds	Ctrl+Alt+M	静音

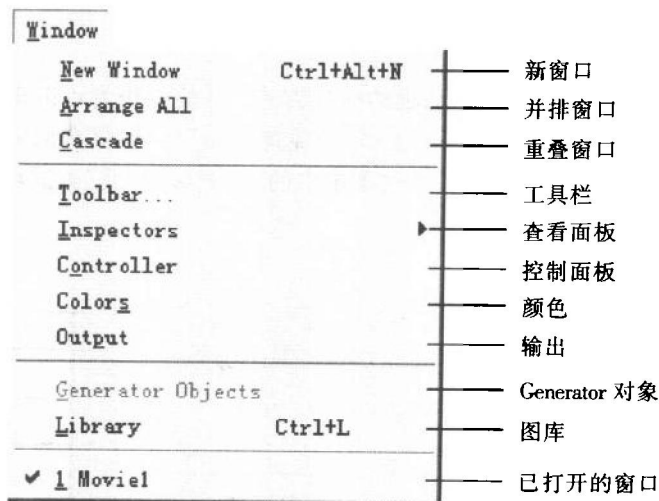
7. 图标库(Libraries)菜单

图标库显示的是 Flash 自带的图标,包括了按钮、图片、电影片段和声音。

Libraries	
Buttons	按钮
Buttons-Advanced	高级按钮
Graphics	图像
Movie Clips	电影片段
Sounds	声音

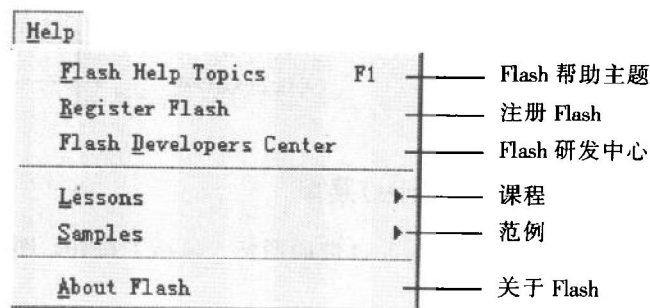
8. 窗口(Window)菜单

窗口菜单用来排列不同动画的编辑窗口,和其他 Windows 程序的窗口命令完全一致。要注意的是,Library 命令将打开当前动画的图标库,而不是 Flash 自带的。



9. 帮助(Help)菜单

帮助菜单包含了详细的联机帮助和示例动画，还有一份很不错的教程，该教程还是一个很好的 Flash 多媒体处理范例。



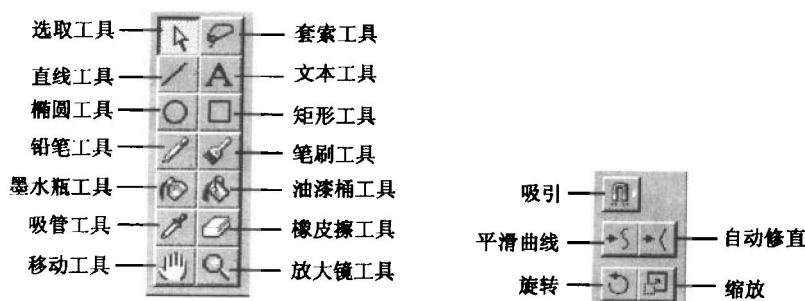
1.2 工具箱

Flash 程序界面的最左边是绘图工具箱，此处包括了 Flash 中的所有绘图工具和选择工具。

绘图工具箱的上半部分绘图和选择工具，下半部分是每个工具的附加选项按钮。

1. 选取工具

Flash 中的选取工具和 Photoshop 等程序中的选取工具是一样的，可以对动画中的元素进行选中、拖曳、改变尺寸等操作。当单击选取工具时，其附加选项按钮如下页右图所示。



吸引

单击该按钮将打开自动捕捉特性,即在绘图和移动对象时,自动与最近的网格点或对象的中心重合。该功能便于准确定位图形元素。

平滑曲线

在选中一条线段时单击该按钮,能自动平滑这段线条。

自动修直

在选中一条线段时单击该按钮,能对这条线段自动修直,效果有时与平滑曲线差不多,但多单击几次后,将会把任何曲线变成一条或几条直线。

旋转

单击该按钮后,可将选中对象进行旋转。

缩放

单击该按钮后,可将选中对象进行放大或缩小。

2. 套索工具

单击该按钮后,可用来圈选对象。当套索工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。

魔术棒

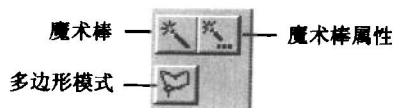
单击该按钮后,可自由圈选对象。

魔术棒属性

单击该按钮后,会打开其属性对话框。

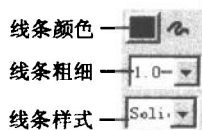
多边形模式

单击该按钮后,可像绘制多边形一样来圈选对象。在圈选过程中双击鼠标可完成圈选动作。



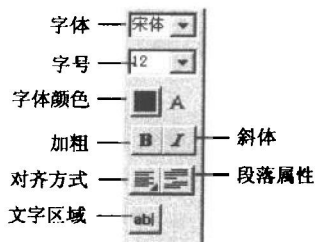
3. 直线工具

单击该按钮之后,可用来绘制直线。如果在绘制过程中按住 Shift 键不放,可绘制一条笔直的直线。当直线工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



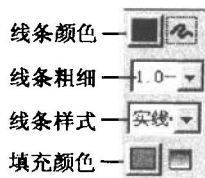
4. 文本工具

文本工具用于创建和编辑文字对象。选中该工具后,光标变成一个带加号的 A,在当前层的空白处单击即产生一个文字框,可以在其中输入文字。如果在已有的文字对象上单击,则激活该文字对象以便编辑。文本工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



5. 椭圆工具

单击该按钮之后,可用来绘制椭圆。如果在绘制过程中按住 Shift 键不放,可绘制正圆。当椭圆工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。

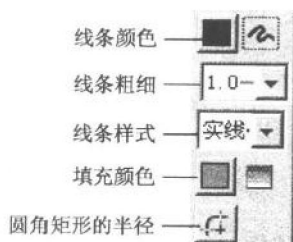


6. 矩形工具

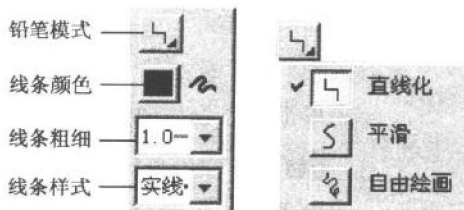
单击该按钮之后,可用来绘制矩形。如果在绘制过程中按住 Shift 键不放,可绘制正方形。当矩形工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。

7. 铅笔工具

铅笔工具用来在动画中绘制线条和勾勒轮廓,应用十分广泛。当铅笔工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



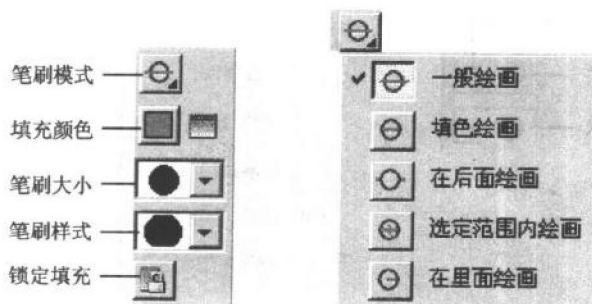
矩形工具附加选项



铅笔工具附加选项

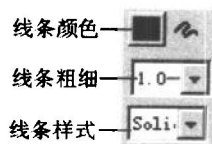
8. 笔刷工具

笔刷工具用来绘制封闭的填充色构成的图形。当笔刷工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



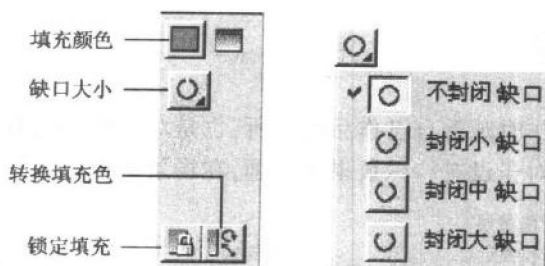
9. 墨水瓶工具

墨水瓶工具能够在选定的图形的外轮廓上加上选定的线条,或是改变一条线条的粗细、颜色、线形等。当墨水瓶工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



10. 油漆桶工具

油漆桶工具能够填充未填色的轮廓线或是改变现有图形的颜色。当油漆桶工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。

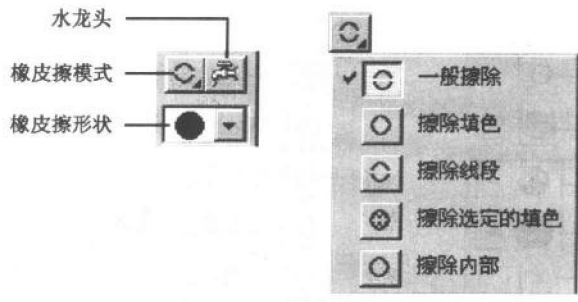


11. 吸管工具

吸管工具能够将热点(吸管头)点中的线条或填充色块的特征(颜色、线形等)选择出来供其他绘图工具使用。

12. 橡皮擦工具

橡皮擦工具有选择地擦除舞台上的线条或图形。当橡皮擦工具被选取时,其附加选项按钮如图所示。



水龙头

单击此按钮,将擦除热点(水龙头下的小水滴)中的整条线段或填充色块。

13. 移动工具

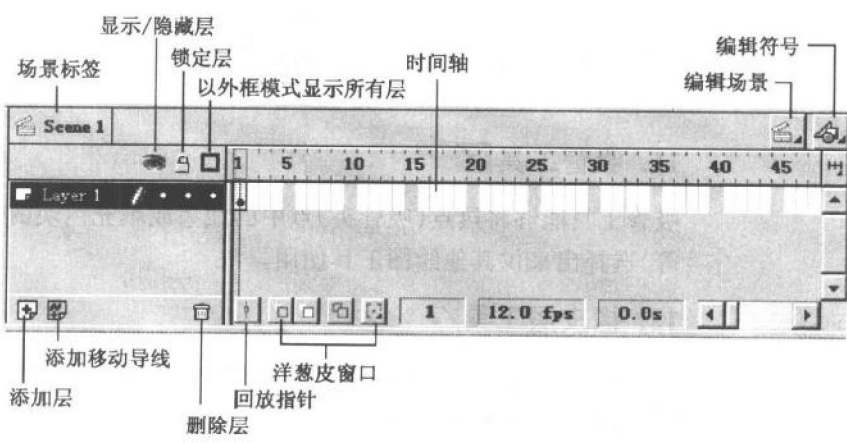
移动工具用来移动场景的视图区域。

14. 放大镜工具

放大镜工具能够以放大或缩小的方式观察当前帧。正常单击是放大,按住 Alt 键单击是缩小,在舞台上单击拖出一个矩形区域将自动放大到充满整个窗口。

1.3 场景

场景是在创作时观看自己作品的场所,也是对动画中的对象进行编辑、修改的场所。对于没有特殊效果的动画,在场景中也可以直接播放。



第2章

基础篇

- 范例 1 运动的小球
- 范例 2 若隐若现的文字
- 范例 3 遮罩的使用
- 范例 4 合力工作室
- 范例 5 Shape 变形
- 范例 6 海底世界
- 范例 7 请您欣赏
- 范例 8 幽灵
- 范例 9 Internet Explorer
- 范例 10 激光字效果

