

Flash 5 Flash 5 Flash 5 Flash 5 Flash 5 Flash 5 Flash 5 Flash 5

许雷◎编著

Flash 5

实例培训教程



NEW

最新
网页制作
培训
教程



浦东电子出版社
Pudong ePress

Flash5 实例培训教程

许 雷 编著



浦东电子出版社
Pudong ePress

1008101

内 容 简 介

《Flash5 实例培训教程》是一本介绍网页制作的实例培训教程，它以浅显易懂的叙述方式、丰富生动的实例及严密完整的知识体系向读者介绍了 Macromedia 公司功能强大的 Flash 工具。Flash5 是目前在动画设计、网页制作领域最受欢迎的工具之一，本书系统地讲解了 Flash5 的安装、基本操作、绘图工具的使用、图形物件的编辑、角色的应用、动画的设计、声音的使用、ActionScript 语言及网页发布等各方面的内容。大量的实例能由浅入深的引导读者轻松学会 Flash5 的各种操作。

光盘中包含教程引用的实例及各种素材；含有 Flash5 的多媒体教学实例，包含：Flash5 动画快速入门；文字动画的制作；动画按钮的制作；怎样在动画中加入声音，并赠送了 OICQ 的多媒体教学软件。可供读者进一步欣赏、学习和使用。

本教程适用网页创作人员和电脑爱好者阅读使用，是各类培训班培训网页制作人员的首选教材。

书 名：Flash5 实例培训教程

文 本 著 者：许 雷

C D 制 作 者：辰光多媒体制作中心

责 任 编 辑：董继茜

出版、发行者：浦东电子出版社

地 址：上海浦东郭守敬路 498 号上海浦东软件园内 201203
电话：021-38954510，38953321，38953323（发行部）

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：四川中外科技文化交流中心排版制作中心

C D 生 产 者：东方光盘制造有限公司

文 本 印 刷 者：成都地图出版社印刷厂

开 本 / 规 格：787×1092 毫米 16 开本 11 印张 250 千字

版 次 / 印 次：2001 年 8 月第一版 2001 年 8 月第一次印刷

印 数：0001——8000 册

本 版 号：ISBN 7—900335—88—9

定 价：19.00 元（ICD 配使用手册）

说明：凡我社光盘配套图书有缺页、倒页、脱页、自然破损，本社发行部负责调换。

前言

网络时代的到来,使我们的生活更加多姿多彩。在诸多的网络应用中,网络多媒体无疑是倍受人们关注的领域。当你进入到一个网站,访问到一个主页,它给你带来的第一感受是其独具风格的画面,因此,如何设计出个性化且为人们所欣赏的网页是每个力求展示自己的实体和个人所追求的目标。

目前有代表性的网页制作工具很多,有 FrontPage2000, Dreamweaver 等等,而 Flash5 以其强大的功能和简单易用的风格脱颖而出,为广大设计者所喜爱。

Flash5 合理的解决了网络传输中高质量的动画和大体积的文件之间的矛盾,Flash5 采用信息流的方式来播放动画,用户可以一边下载,一边欣赏动画,使网络的带宽不再死死的限制着设计者的思维。以小体积的文件实现表达丰富的画面,Flash5 已成为许多专业人士的首选。此外,Flash5 还具有矢量图像无级缩放、插件播放、多格式图像文件支持等特点,这都是 Flash5 受到广泛欢迎的原因。

Flash5 的一大特点是简单易学,但要真正精通却并不容易,需要长时间的摸索和研究,“学”是为了“用”,因此我们以大量的实例为中心,以掌握软件应用、掌握动画设计思想为基本点,向大家介绍 Flash5 的基本使用方法,为大家进一步的应用打下牢固的基础。

《Flash5 实例培训教程》的结构及各章的内容如下所示:

第一章: Flash5 简介。本章首先通过几个比较直观的例子,向读者展示了 Flash5 的杰出品质,然后向大家介绍了 Flash5 的强大功能和 Flash5 的新增功能及其集成开发环境,使读者对 Flash5 有一个总体的把握。

第二章: Flash5 的基本操作。包括 Flash5 的文件基本操作,素材的使用和基本的帧和图层的操作。

第三章: 运用工具绘制各种图形。详细介绍了 Flash5 中各种图形绘制工具的使用,使读者能使用 Flash5 绘制基本图形。

第四章: 编辑精美物件。物件是构成 Flash5 动画的基本元素,物件制作的质量高低,直接影响到整个动画的图形效果。Flash5 为我们提供了许多编辑物件的技巧和方法,使我们可以随心所欲的按自己的想法办事。

第五章: 应用组件制作崭新画面。Flash5 作品的小体积、高品质主要通过其“组件”的应用来实现,其中“按钮”组件的使用揭开了交互式动画制作的面纱,本章将带你进入一个动画设计理念的新境界。

第六章: 画面动起来。该章将为大家介绍 Flash5 动画的主要制作方法,相信神奇的 Flash5 动画制作将使你叹为观止。

第七章: 声音响起来。声音是一个完整的多媒体应用中不可分割的一部分,本章将为大家介绍 Flash5 中声音的引用、调整和控制。

第八章: 交互——来自 ActionScript。合理运用 Flash5 提供的 ActionScript,可以使我们对动画中各种物件运动进行控制,并通过程序来扩展 Flash5 在网络上的应用,使其具有了

构建大型网站的能力。本章将满足编程高手的要求。

第九章：Flash5 动画的再制作。如何发布和展示 Flash5 作品将在本章找到答案。

第十章：附录。为大家更好的学习 Flash5 提供了许多有用的信息，欢迎大家参阅。

《Flash5 实例培训教程》由浅入深、实例丰富、内容翔实，是一本不可多得的 Flash5 动画制作参考。《Flash5 实例培训教程》适合广大的 Flash5 动画制作初学者，同时也适合各级专业制作人员，无论是本、专科学生还是打算从事 Flash5 教育的教育工作者，都可以通过《Flash5 实例培训教程》快速进入神奇的 Flash5 世界。

在本教程写作过程中，笔者得到了许多同事和朋友的关心和支持，如：张士心、陈金、唐雄、刘驹和吴京洲等。他们帮助收集资料 and 提供实例，没有他们，本书将不会出现在读者的面前，再次对他们的帮助表示深深的谢意。

光盘中包含教程所引用的实例及各种素材，含有 Flash5 的多媒体动画教学实例，包含：Flash5 动画快速入门；文字动画的制作；动画按钮的制作；怎样在动画中加入声音，并赠送了 OICQ 的多媒体教学软件。可供读者进一步欣赏、学习和使用。

作者

PHP 进阶及 PHP 数据库编程技术

本教程全面深入地讲解了 PHP 基础知识和基于网页的数据库编程知识,包括:PHP 语法及应用、PHP 编写数据库应用程序的基本方法、SQL 在 PHP 中的应用、PHP 面向对象的编程(OOP)技术、HTML 和 XML 在 PHP 中的使用、PHP 在 Web 中的应用。

定价: 35.00 元(含光盘)

网上共享软件大搜索

本教程共收录目前流行的共享软件近 2000 个,每一种软件都提供了其类型、大小、主页、功能简介等相关信息及下载网址,是广大电脑用户查找网上共享软件的极好工具。本光盘配书按软件分类编排,共分 14 章,数量比较多的大类软件又分成若干小类,每小类下面的软件都按名称顺序排列,以方便读者查找。

定价: 23.00 元(含光盘)

书刊排版培训教程四合一

本教程介绍了目前最为流行的几种排版软件——Word、PageMaker、华光排版语言,讲述了以上各排版软件的排版方法。为了帮助读者学习各软件中各工具、命令、注解,因此作者特别针对其用法、技巧例举了大量的典型实例供读者学习时使用,这样就可使读者阅读此教程时易学易懂。

定价: 35.00 元(含光盘)

Matlab 工程数学解题指导

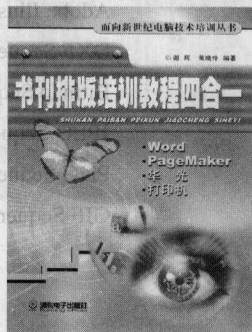
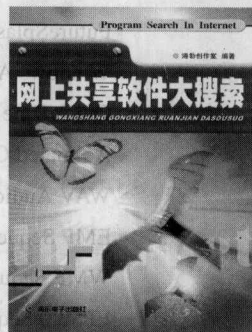
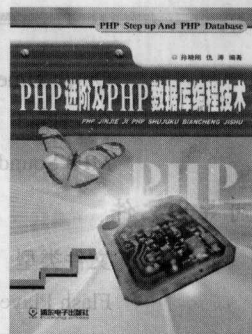
本教程从高等工科院校的数学课程出发,首先以教学手段简单介绍了 Matlab 6.0 的基本内容,然后以 6.0 版为基础,系统详细地介绍了 Matlab 在高等数学、函数作图、线性代数、概率统计、复变函数、数学建模、优化理论中的应用,并配备了大量的例题。CD-ROM 中包含了 Matlab 的原程序以及部分工程数学的教学图片。

定价: 27.00 元(含光盘)

信息安全与加密解密核心技术

本教程分为两部分,前面介绍无线通信技术的发展概况,包括移动通信的基础和发展、移动无线电系统中的调制技术、卫星通信系统、移动通信领域的最新发展、中国移动通信发展现状等。后面部分介绍无线网络企业应用,技术概略(探讨诸如 WAP, 蓝牙技术)、中国无线互联网的发展与应用等。

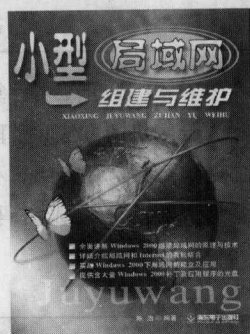
定价: 35.00 元(含光盘)



小型局域网组建与维护

本教程重点分析了在 WINDOWS 2000 下局域网的建立及应用,同时对局域网和 INTERNET 的有机的结合做了详细的介绍。同时,还对需要用到的各种软件做了详尽的介绍,再配上了大量的图表说明,不同层次的读者都可以通过本教材快速的掌握基于 WINDOWS 2000 的局域网的架设和应用,同时对局域网与 INTERNET 的结合也会有一个全面的理解。

定价: 25.00 元(含光盘)



电脑美术效果制作培训教程

本教程详细介绍了目前最流行的两种图形图像设计软件 Photoshop6.0 和 CorelDRAW 9.0。讲述了它们绘图的基本理论和方法。内容以丰富翔实的图例,全面细致的讲解,通过具体实例逐步引导读者了解图形图像的基本概念,学会图像的编辑、广告设计、特殊文字效果、贺卡及网页制作等图像的平面设计。

定价: 29.00 元(含光盘)



电子照相馆组建与照片艺术效果处理

本教程以最新版的 Photoshop6.0 为基础,从硬件和软件入手,全面介绍了使用计算机处理照片,建立电子照相馆的过程。它通过多个精彩的典型范例,揭示了 Photoshop6.0 的功能与操作技巧,特别是演示了如何用 Photoshop6.0 来处理图像和文字,以及生成平面特效。该 CD-ROM 中含有全部范例的素材文件和作品效果。

定价: 29.00 元(含光盘)

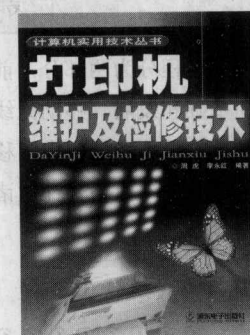


打印机维护及检修技术

本教程主要介绍了针式、喷墨和激光打印机的维护和修理,并附带介绍了打印机的结构、工作原理以及有关打印机的基本常识。

本教程主要适合打印机初级、中级用户以及打印机检修人员,同时也可以作为购买打印机的参考资料。

定价: 35.00 元(含光盘)



实战计算机网络布线

本教程全面地介绍了网络布线工程方面的各种技术及手段,内容详实,有其理论依据和实践经验。共分为七章,分别对通信技术、网络布线标准作了简单介绍;还对采用铜轴电缆的网络布线工程中的原理、方法、经验等作了详细叙述。

定价: 18.00 元(含光盘)



电脑装机实例教程

本教程综合介绍了计算机硬件的基础知识，特别是讲述了自己动手组装个人计算机的方法和手段，并介绍各种配件的用途、技术性能指标和选购方法。最后，还介绍了利用两台或两台以上计算机建立局域网(Windows 对等网)的方法，以及密码的使用与对策。

定价：23.00 元(含光盘)



电脑室内外建筑效果图创意与制作实例教程

本教程针对建筑设计、室内设计、装修行业以及广告界的用户，详细介绍了应用 AutoCAD、3D Studio VIZ 和 Photoshop 制作电脑效果图的过程、方法和技巧。从建筑室内外电脑效果图创作的实际出发，通过大量的实例重点向读者介绍了效果图的建模方法，灯光的布置，摄像机的摆放和后期效果的制作与处理等。

定价：35.00 元(含光盘)



室内外建筑效果大制作

3D Studio VIZ R3 是一套非常优秀的三维设计软件，尤其适合建筑设计、室内设计及土木工程等专业的效果图制作。根据该软件的特点，作者从效果图制作的实际过程出发，系统、详细和全面地介绍了 3D Studio VIZ R3 的基本功能和应用技巧，详细地阐述了各条命令及其选项的功能，使读者能很快掌握。

定价：36.00 元(含光盘)



无线通信与网络应用技术

本教程分为两部分，前面介绍无线通信技术的发展概况，包括移动通信的基础和发展、移动无线电系统中的调制技术、卫星通信系统、移动通信领域的最新发展、中国移动通信发展现状等。后面部分介绍无线网络企业应用，技术概略(探讨诸如 WAP，蓝牙技术)、中国无线互联网的发展与应用等。

定价：26.00 元(含光盘)



征集计算机图书稿件

我们专业从事计算机图书资料的组稿工作。把最新、实用的计算机书籍以最快的速度奉献给广大读者是我们的心愿。我们愿为广大计算机爱好者提供一个机会，著书立说，提高社会影响力，把成果回报给喜爱我们的读者。

我们要求作者具有：

1. 比较坚实的计算机基础知识及专业英文水平。
2. 对流行软件熟悉，有丰富的实际操作经验。
3. 文笔流利通畅，有一定文学素养。

我们特别对高新版本作品和电脑培训教材、普及类电脑读物感兴趣。

购书热线：(028) 5410679
技术支持热线：(028) 5412516

电话：(028) 5415915 5410679
5412516 5410306
传真：(028) 5410306
E-mail: sckj@163.net

浦东电子出版社四川海博图文信息有限公司

目 录

第一章 Flash 简介	1	3.4.1 基本图形节点示例	31
1.1 诱人的Flash5	1	3.4.2 使用选取工具	32
1.2 功能强大的Flash5	2	改变物件造型	32
1.3 Flash5 的集成开发环境	4	3.5 套索工具和橡皮工具	33
介绍与设定	4	3.5.1 套索工具的基本用法	34
第二章 Flash 的基本操作	6	3.5.2 用橡皮工具清除	35
2.1 文件的新建、打开与存储	6	多余的画面	35
2.1.1 文件的新建	6	3.5.3 魔术棒的威力	37
2.1.2 文件的打开	6	3.6 钢笔工具、颜料桶工具和矩形工具	38
2.1.3 文件的存储	7	3.6.1 用钢笔工具来绘制图形	38
2.2 文件的导入与导出	7	3.6.2 用颜料桶工具来改变颜色	40
2.2.1 文件的导入	7	3.6.3 给有缺口的矩形区域填色	41
2.2.2 文件的导出	9	3.7 铅笔工具	42
2.3 图层的基本操作	11	3.8 墨水瓶工具	44
2.3.1 图层的创建、命名与删除	11	3.9 画笔工具	44
2.3.2 层的设定	12	3.10 点滴器	47
2.3.3 层的调整	13	3.11 文本工具	48
2.3.4 引导线层	14	3.11.1 文本的创建	48
2.3.5 遮盖层	15	3.11.2 字符属性调整	49
2.4 帧的基本操作	15	3.11.3 段落属性调整	50
2.4.1 帧的显示、插入、删除	15	3.11.4 设定超链接文本	53
2.4.2 帧预览与调整	17	第四章 编辑精美物件	55
2.4.3 播放速率的调整	17	4.1 色彩的调配	55
2.4.4 帧的标签和注释	18	4.1.1 透明色	55
第三章 运用工具绘制各种图形	20	4.1.2 渐变色	56
3.1 绘图工具栏分析	20	4.1.3 自定义颜色	60
3.2 箭头工具	21	4.2 线条填色	63
3.2.1 点选方式	21	4.3 舞台层与浮动层	64
3.2.2 圈选方式	22	4.3.1 舞台层	64
3.2.3 改变形状	24	4.3.2 浮动层	65
3.2.4 旋转与缩放	24	4.4 群组与分离	66
3.2.5 平滑化与直线化	26	4.4.1 物件的群组	67
3.2.6 贴紧对象	27	4.4.2 物件的分解	68
3.3 常用工具	28	4.5 物件的精确转换	70
3.3.1 移动和调整工作区	28	4.5.1 缩放的精确实现	70
3.3.2 设定物件的颜色	29	4.5.2 旋转的精确实现	72
3.3.3 使用工具添加物件	30	4.5.3 倾斜的精确实现	73
3.4 选取工具	31	4.5.4 翻转的实现	74

4.6 物件的精确定位	74	5.6 按钮组件的制作剖析	111
4.6.1 标尺	75	5.6.1 按钮的构成	111
4.6.2 网格	76	5.6.2 简单按钮的制作	113
4.6.3 引导线	77	第六章 画面动起来	116
4.6.4 排列	78	6.1 动画基本原理剖析	116
4.7 点阵图与向量图	81	6.2 三种类型的动画	117
4.8 制作美丽文字	83	6.2.1 逐帧动画的制作	117
4.8.1 文字的旋转	83	6.2.2 动作变化动画的制作	120
4.8.2 渐进色的文字	84	6.2.3 图形变化动画的制作	122
4.8.3 汲取图形色	85	6.3 路径适应动画的制作	124
填充文字	85	6.4 绘图纸的使用	127
4.8.4 制作空白文字	85	第七章 声音响起来	132
4.8.5 扩散与聚集	87	7.1 Flash5 的声音图库	132
4.9 柔化物件	88	7.2 声音的使用	132
4.10 物件的显示比例与模式	89	7.3 声音的调整	136
4.10.1 物件的显示比例	90	7.3.1 声音的更换	136
4.10.2 物件的显示模式	90	7.3.2 声音的编辑	138
4.11 绘图设置	91	7.3.3 声效和同步	141
4.12 物件信息	93	第八章 交互——来自ActionScript	144
第五章 应用组件制作崭新画面	94	8.1 Flash5 中的编程接口	144
5.1 何为组件	94	8.2 ActionScript 脚本语言简介	145
5.2 共享图库	95	8.2.1 ActionScript 中的数据类型	145
5.2.1 共享图库的种类	95	8.2.2 ActionScript 中的变量	146
5.2.2 共享图库的构成	96	8.2.3 ActionScript 中的运算符	148
5.2.3 共享图库的引用	97	8.2.4 ActionScript 中的指令	150
5.3 新建组件	98	8.3 ActionScript 使用举例	151
5.3.1 利用现有物件	98	8.3.1 图形幻化控制	151
新建组件	98	8.3.2 校验文本访问网站	156
5.3.2 从无到有新建组件	100	第九章 Flash5 动画的再制作	159
5.4 组件的管理	101	9.1 Windows 程序的制作	159
5.4.1 组件的建立、复制与删除	101	9.2 网页的发布	161
5.4.2 组件的更改与编辑	103	第十章 附录	164
5.4.3 目录的建立、改名与删除	104	附录一 ActionScript 函数、属性	
5.5 实例与符号	106	和对象	164
5.5.1 实例与符号的联系	106	附录二 相关Flash5 教育、欣赏站点	166
5.5.2 改变实例的符号	108	附录三 Flash5 可导入、导出文件列表	166
5.5.3 改变实例的作用	108		
5.5.4 实例的调色	110		

第一章 Flash5 简介

1.1 诱人的 Flash5

朋友，欣赏过 Flash5 的作品吗？用 Flash5 制做过动画、网页吗？本书将带用户进入神奇的 Flash5 世界，让用户知道想要知道的一切。

首先让我们一起来直观的感受一下 Flash5 的魅力。请打开附书光盘的目录“\Flash5 欣赏”，打开音箱，请看：

Flash5 欣赏一：双击“大话西游之 Onlyyou”，如图 1.1 所示。

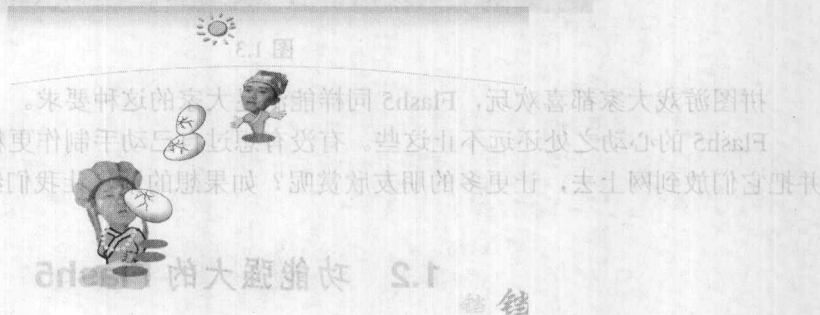


图 1.1

周星星用鸡蛋砸唐僧，唐僧依然“Only you.....”的引吭高歌，丝毫不为其所动。结果周星星不但没有砸死唐僧，反而被戴上了金箍儿，在被贴上了“周星驰永垂不朽”的咒语后，只有大叹“生亦何哀，死亦何苦”，最终明白了鸡蛋碰不过石头的道理。

Flash5 做的这种滑稽作品还不错吧！

Flash5 欣赏二：双击“鹤冲天”，如图 1.2 所示。

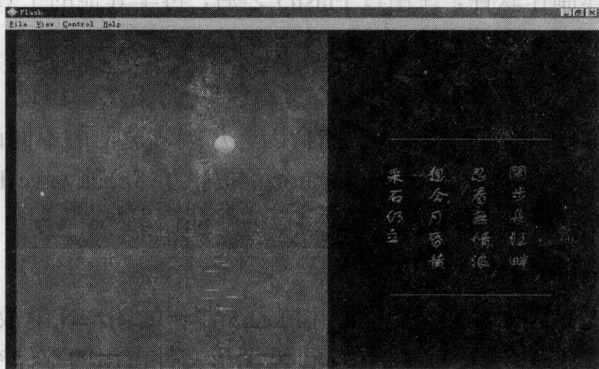
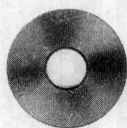


图 1.2



是否为影片中的深邃意境所动啊？Flash5 就是这样的精彩。

Flash5 欣赏三：双击“大话西游拼图游戏”。如图 1.3 所示。

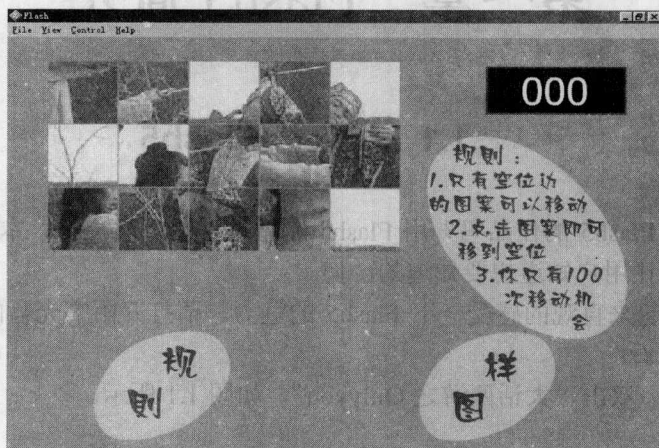


图 1.3

拼图游戏大家都喜欢玩，Flash5 同样能满足大家的这种要求。

Flash5 的心动之处还远不止这些。有没有想过自己动手制作更精美、更有个性的作品，并把它们放到网上去，让更多的朋友欣赏呢？如果想的话，让我们继续！

1.2 功能强大的 Flash5

毫无疑问，Flash5 已经成为网络多媒体开发的热门工具软件，它集简单易学、趣味适用于一体，给设计人员和开发人员带来的是网络多媒体创作的新体验。总的说来，Flash5 具有如下的一些特点：

1. 标准的开发环境

Flash5 使用的是具有工业标准的界面、菜单、工具条、工具框等符合通用的格式。如果使用过其他图形、多媒体制作软件，用户会觉得学 Flash5 真是太容易了；如果以前没有使用过其他图形、多媒体制作软件，在用过 Flash5 之后，再学其他的工具一定会事半功倍（稍后我们将对 Flash5 的开发环境作详细介绍）。

2. 多平台支持

不用担心 Flash5 制作的网络多媒体产品会因客户端浏览器的不同而产生差异。

Internet Explorer 和 NetScape Communicator 都提供了 Shockwave Flash 外挂程序，支持 Flash5 的浏览，用户永远不用为别人看不到自己的作品而发愁。

3. 存储空间小，画面品质高

Flash5 支持的是向量图形的绘制，因此用 Flash5 制作的图形在缩放时不会产生失真的情况。这是 Flash5 受到广泛欢迎的一大特点。同时，图形文件占用的存储空间小，更使得 Flash5 能在网络的天地里大显身手。Flash5 提供的一些专门的动画设计技巧（如：我们后面将讲到

的“组件和实例”等)为 Flash5 作品的设计、开发人员在缩小文件体积、提高作品质量上提供了广阔的想象和创作空间。

4. 适合各种复杂图形的绘制

Flash5 提供多种绘图工具,多种对图形属性修改的操作。其他图形图像处理工具所能达到的处理功能,Flash5 都能达到,而且简单易学,很容易上手。

5. 交互性

Flash5 提供的 ActionScript 脚本语言,给 Flash5 作品提供了强大的交互功能,使设计、开发人员不再局限于简单的动画、图形制作,而是进入了一个流程精确控制、人机交互的新领域。这一功能在 Flash5 中表现得尤为突出。

6. 多种文件格式输入、输出

Flash5 支持多种文件格式的输入输出,这是它的又一大特点。利用 Flash5,可以广泛的利用已有的各种资源,为自己的创作收集各方面的素材,而不用从零开始来构建它们。同时,Flash5 为用户提供多种多样的输出格式,使用户的作品能通过各种渠道展现在人们面前。

强大的功能和鲜明的特点已使 Flash5 受到越来越多人的关注和喜爱,Macromedia 公司新近推出的 Flash5 更把 Flash5 的这种卓然不群表现得淋漓尽致。Flash5 较 Flash4 有如下一些新增功能:

(1) 新增的浮动视窗,使得对物件对象的操作更加简单、方便、直观。

(2) 发布选择(即:在发布动画时可以选择发布成 Flash1、Flash2、Flash3、Flash4、Flash5 各种版本)使制作的作品向下兼容。

(3) 影片架构导览(Movie Explorer)提供阶层式的浏览方式,让用户可以随时清晰的了解整部作品的结构,着眼全局,条理清晰。

(4) 新增导入、导出文件格式。

新增导入格式:① MP3

② FreeHand 7、FreeHand 8、FreeHand 9

③ QuickTime

新增导出格式:① RealPlayer G2

② RealPlayer 7、RealPlayer 8

(5) Action 面板功能增强。Flash5 的 Action 面板设定了两种模式,Normal 模式能方便不熟悉 ActionScript 的设计、开发人员使用该脚本。Expert 模式能让精通该脚本语言的人员充分发挥其才能。而且 Flash5 用不同的颜色区分不同的源代码,可以使用户知道那些代码和以前的旧版本兼容。

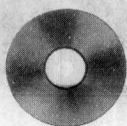
(6) 更好的调色面板为用户的作品提供更大的颜色选择空间。

(7) 支持 Macromedia Generator Developer Edition,使 Flash5 更好地和数据库相连。

(8) 新增程序调试工具 Debugger,使用户能方便的进行程序调试,跟踪影片中的物件属性,快捷的排除错误。

(9) 新增共享图库(Common Libraries),使用户作品的重用性、扩展性大大增强,方便以后的创作。

(10) 提供自定义快捷键功能,使用户能按自己的方式办事。



(11) 新增辅助设计场景参考线, 使物件的定位更准确。

(12) Flash5 的 ActionScript 支持 XML 格式, 使用 XML 资料; 而且可以调用网页中的 JavaScript 函数; 可以载入 HTML 格式文档, 并转换成 SWF 文件。应该说, Flash5 已经完全具备了构建大型网站的能力。

1.3 Flash5 的集成开发环境介绍与设定

正如我们在 Flash5 的特点里给大家提到的那样, Flash5 使用的是具有工业标准的界面。这就给初学者提供了一条快速学习的捷径。第一次启动 Flash5 时, 会出现一个 Flash5 自带的介绍性的影片及一些浮动窗口, 看起来很凌乱。请用鼠标单击所有小窗口右上角的小叉(关闭按钮), 将它们全部关闭, 然后让我们一起来设定一种通用的开发环境。如图 1.4 所示进行操作。

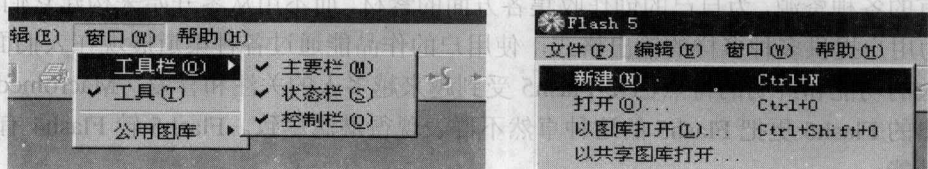


图 1.4

勾选“窗口”菜单下“工具栏”中的“主要栏”、“状态栏”、“控制栏”和“工具栏”下面的“工具”选项, 并使用“文件”菜单下的“新建”选项来新建一个电影文件。这样就设定了通用的工作环境。它主要由如下所示的几部分构成:

1. 主菜单 (如图 1.5 所示)

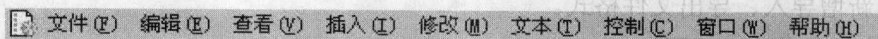


图 1.5

位于整个界面的上部, 提供对所有 Flash5 功能的调用接口。可以用两种方式使用主菜单。一是鼠标方式: 把鼠标指针移到相应的菜单选项上, 点击该选项, 就会出现该菜单的下拉菜单, 然后再用鼠标在下拉菜单中选择; 二是键盘方式: 如图 1.5 所示, 每个菜单选项中文字之后都有一个用括号括起来的带下画线的英文大写字母, 要激活该菜单, 在键盘上同时按下“Alt”和该字母即可, 如: 选取“文件”, 同时按下“Alt”和“F”键。

2. 主要栏 (如图 1.6 所示)

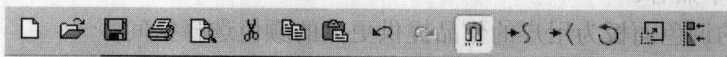


图 1.6

紧靠主菜单的下方, 提供了主菜单常用操作的快捷按钮, 如: “新建”、“打开”、“保存”、“打印”等等, 用户不必经常进行麻烦的用菜单选取就能达到同样的目的, 极大地方便了用户的操作。

3. 控制栏 (如图 1.7 所示)



图 1.7

控制栏紧接主要栏之后, 位于主菜单下方。控制栏中提供了“播放”、“暂停”、“快进”、“快退”等选项, 简单明了, 便于使用。使用控制栏, 开发人员可以随时预览自己的作品, 以便作适当的修改。

4. 工具栏 (如图 1.8 所示)

工具栏位于整个界面的最左边, 提供各种绘图工具。灵活运用这些绘图工具, 可以绘制出各种精美的图形。工具栏分为四部分: “工具”、“查看”、“颜色”、“选项”, 这四部分需要相互配合, 协同工作, 具体应用我们将在后面作详细介绍。



图 1.8

5. 状态栏 (如图 1.9 所示)

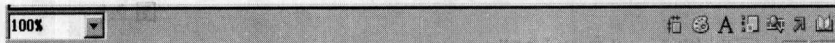


图 1.9

状态栏位于整个界面的最下面, 显示当前作品的显示比例、所选绘图工具的百分比等内容, 右边是一些浮动窗口的快捷按钮, 方便用户操作。

6. 工作区

界面的中间部分即为绘图工作区, 美丽的图形、精彩的动画都是在这里产生的。

学习一种工具软件, 熟悉其界面是第一步, Flash5 给用户提供了一个友好的设计、开发环境, 在本书后面的讲解中, 我们将进一步体会到 Flash5 的这大优点。

第二章 Flash5 的基本操作

图 2.1

要使用 Flash5 制作精美的作品，首先要熟悉一些最基本的操作，本章将对这些操作作详细的讲述，为进一步的学习打下深厚的基础。

2.1 文件的新建、打开与存储

(示意图 2.1 图例) 第 2 章

2.1.1 文件的新建

要制作一个全新的 Flash5 影片，首先需要在 Flash5 中建立一个空的电影文件。在上一章中我们曾介绍过一种新建影片的方法，即使用主菜单中“文件”下拉菜单中的“新建”选项来建立一个空的电影文件。这里，我们再介绍另外两种方法：

1. 使用“主要栏”中的“新建”快捷按钮（推荐使用），如图 2.1 所示。

2. 快捷键：在键盘上同时按下：“Ctrl+N”。

每个菜单项对应的快捷键，在相应选项的右边有显示，若不清楚可以随时查阅（下同）。

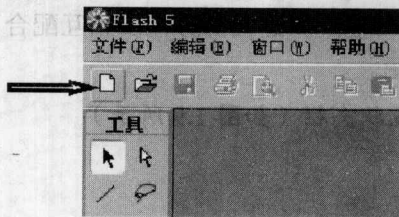


图 2.1

2.1.2 文件的打开

对已经存在的文件，要查看其内容或对其进行进一步的编辑，就需要将其打开。打开一个已有的文件，有如下几种方法：

1. 菜单方式

用鼠标点击主菜单的“文件”选项，在下拉菜单中选择“打开”项，就会弹出“文件打开”对话框。

在对话框中可以选定需要打开的文件所在的目录，可以浏览所有可供打开的文件，可以指定需要打开的文件类型。Flash5 可以打开的有：*.fla、*.swf、*.ssk、*.spa 等类型的文件，在一般情况下，用户不必专门指定打开那种类型的文件，系统默认“所有格式”，即四种格式都可供打开。当然，在文件很多、各种类型的文件排列很杂乱的情况下，指定一种文件格式，有助于快速找到相应的文件。在这里，我们选择打开“ex2-1.fla”文件，一个带指针的转盘就出现在工作区中了，它是一个按钮物件（后面的章节我们将对“按钮”的制作进行详细的讲述）。将鼠标移到按钮上，按钮会变颜色，按下鼠标左键，它将又变一次颜色。

2. 快捷按钮方式

参见图 2.1 所示，“打开”快捷按钮紧靠“新建”快捷按钮，呈一个打开的文件夹形式，用鼠标单击它即可。后续操作同上，不再赘述。

3. 快捷键方式

在键盘上同时按下：“Ctrl” + “O”。后续操作同上，不再赘述。

4. 开启最近开启的文件

在主菜单的“文件”下拉子菜单中，列有最近打开过的 Flash5 文件，（最多四个）如果用户想打开最近编辑过的文件，可以从这里打开文件。

2.1.3 文件的存储

在完成一个或一定阶段 Flash5 作品的制作后，需要保存现有的作品，以便以后继续对其进行操作。我们以刚才打开的“ex2-1 fla”为例向大家讲解。保存现有的作品，有如下几种方法：

1. 菜单方式

用鼠标点击主菜单的“文件”选项，在下拉菜单中选择“保存”项，即可保存现有文件。由于“ex2-1 fla”是已经存在的文件，所以系统直接将其存盘，不出现任何提示。

2. 快捷按钮方式

参见图 2.1 所示，“保存”快捷按钮紧靠“打开”快捷按钮，呈一个软盘的形式，用鼠标单击它即可，和菜单方式的效果一样。

3. 快捷键方式

在键盘上同时按下：“Ctrl” + “S”。

上面我们讲述的是对一个现有的文件进行不改名的保存，如果想要把它保存为另一个文件，则使用“另存为”。“另存为”有菜单方式和快捷键两种方式。和“保存”不一样的是，“另存为”要弹出一个“另存为”对话框。我们可以通过它把“ex2-2 fla”存成另外一个文件。从这里我们也可以看到，Flash5 这种标准化的界面确实给用户带来了方便。

另外，需要提醒的是我们刚才都是以一个已有的例子进行的操作，如果对一个新建的文件进行保存，也要弹出“另存为”对话框。后续操作雷同，不再赘述。

2.2 文件的导入与导出

从上一节的学习我们可以看到，Flash5 只能打开四种格式的文件，保存只能存成*.fla 格式，那么我们怎样来利用已有的各种格式的资源呢？这就要利用 Flash5 的导入、导出功能，下面首先来学习导入。

2.2.1 文件的导入

Flash5 可以导入多种文件格式，详细情况请参见本书的“附录三：Flash5 可导入、导出文件列表”。导入图像分两种情况，即导入单一图像和导入多个图像，我们以*.jpg 文件为例讲述导入文件的基本方法。

1. 导入单一图像

用我们前面讲过的方法新建一个电影文件，并在主菜单的“文件”下拉子菜单中选择“导入...”项，如图 2.2 所示。