



闪客帝国

FLASH5

完全手册

丁建超 / 编著

- 由经验丰富的**资深培训专家**执笔并审定
- 对Flash 5.0的知识点做了**全面、深入、细致**的分析与介绍
- 全书创意新颖、结构合理、层次清晰、**实例丰富**，知识点明确，使初学者在最短的时间内进入梦幻般的网页设计世界，是**FLASH5爱好者**难得的**参考工具书**



随书附赠光盘内含 **macromedia** 授权 **FLASH5** 试用版
及大量的网页设计专业图库

专业 → 系统 → 完整 → 权威



中国青年出版社

闪客帝国

FLASH5

完全手册

丁建超 / 编著



中国青年出版社

(京)新登字 083 号

本书由中国青年出版社独家出版。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 江 颖

何 琼

责任校对: 肖新民

书 名: 《Flash 5 完全手册》

编 著: 丁建超

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) 64069368 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限公司

开 本: 16 开

版 次: 2000 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2001 年 5 月第 2 次印刷

印 数: 5001 - 7000

标准书号: ISBN 7-5006-4029-3/TP · 91

定 价: 59.00 元 (1CD)

前 言

随着互联网技术的飞速发展,中国的网民及网站数以千倍地飞速增长,网站与网站之间的竞争越来越激烈并且更趋于白热化。如果我们想在如此激烈而残酷的竞争中站稳脚跟,求得发展,使自己或自己的站点脱颖而出,就必然要快速地提高我们自身的技术素质以及网站的艺术风格,否则,你将会被互联网无情地淘汰出历史舞台。

在互联网如此严峻的竞争中,Flash 这个基于矢量的具有交互性的动画软件应运而生。我们可以使用 Flash 制作出生动有趣的网页,而且我们还可以在网络人生的大舞台上独领风骚数百年。

Flash 软件是艺术与技术的结合体,但是在 Flash4.0 的版本中,技术层面的技术值实在不能令人满意。那些不伦不类的 action 只能实现一些非常简单的功能,如果想要做出比较优秀的站点还必须借助 java、asp 之类的程序语言。而作为其核心功能的矢量处理功能,比起其它大牌软件又显得过于稚嫩。

Flash 5 软件的推出,使 Flash 的发展前景更明朗、优越性更完美、互联网、交互、多媒体的完美结合更出色。

为了充分体现 Flash 5 的强大的功能,笔者推出了这本《Flash 5 完全手册》。本手册对 Flash 5 的知识点做了全面、深入、细致的分析与介绍,它不仅阐述了 Flash 5 新增功能,而且还深入分析了动画的高级行为,详细介绍了 Flash 数百个 ActionScript 脚本语言,它包括 ActionScript 脚本语句的所有语法、用法及操作环境。

本书涉及的内容之广泛,分析问题之透彻,非常适用于 Flash 软件的初学者及升级到 Flash 5 的初、中级用户,由于本书的 ActionScript 如此经典与详细,所以,它也是 Flash 软件开发者的参考丛书。

此书无论从内容上还是写作风格上,都是一本不可多得的精彩之作。

葛丁

2000. 9 于北京

Flash 5 完全手册配书光盘简介

本光盘由中国青年出版社出版发行，葛丁多媒体工作室设计制作，是《Flash 5 完全手册》的一张多媒体素材光盘。

光盘的内容包括：

- 1) Flash 5.0 测试版软件
- 2) WRAR270 压缩软件
- 3) Sound 素材库
- 4) 3000 张 gif 小动画
- 5) 1000swf 动画库
- 6) 3000 张矢量图库

使用说明：

1) 软件安装： 打开 WRAR270 压缩软件文件夹，双击 WRAR270.EXE 文件，安装该解压缩软件。打开 Flash5.0 测试版软件文件夹，双击 Flash5.rar 文件为其解压缩，解压缩之后，打开 Flash5.0.EXE 文件，即可运行 Flash5。

2) Sound 素材库包括 Wav、mp3 的一些动听的声效，可以用于 Flash 及 gif 小动画的音效合成。

3) gif 动画库与 swf 动画库中有近千种动画素材，它是在多媒体的设计与制作中不可多得的经典素材。

4) 图库可用于 Flash 的动画舞台及多媒体的设计制作，图库中收集了 3000 多种漂亮的 JIPG 格式的背景图。

目 录

第一部分 基础篇

第 1 章 Flash 5 起步

1.1 Flash 5 简介	3
1.2 进入 Flash 5	5
1.3 Flash 5 新增功能	6

第 2 章 Flash 5 基础

2.1 概述	15
2.2 Flash 软件的教程	16
2.3 预览风筝的电影	16
2.3.1 分析动画Kite.fla源程序	18
2.3.2 应用Movie Explorer	19
2.3.3 打开电影 Mykite .fla	23
2.4 创建 Flash 电影属性	24
2.5 创建多媒体内容	25
2.5.1 改变文本区的定位点	27
2.5.2 检查您的电影	29
2.5.3 替换分身	29
2.6 导入多媒体	30
2.7 组织素材库	31
2.8 为按钮加入声音	33
2.9 舞台和时间轴线	34
2.9.1 改变按钮的长度和宽度	34
2.9.2 在舞台上排列对象	35
2.9.3 为按钮分身创建一个定位操作	36
2.9.3 指定正确的风筝	38

2.9.4 锁定对象	39
2.10 分身	39
2.10.1 改变定位点	40
2.10.2 创建运动动画	42
2.10.3 为电影添加关键帧	42
2.10.4 编辑运动动画	44
2.10.5 添加中间帧	46
2.10.6 图形的调节和旋转	46
2.10.7 循环播放动画	48
2.10.8 创建形变动画	49
2.10.9 编辑形变动画	50
2.11 在流线型制作中应用动作	52
2.11.1 创建一个函数行为	52
2.11.2 包含一个外部动作	56
2.12 发布电影	58
2.12.1 检验电影下载情况	59
2.12.2 使用Publish命令	60
2.12.3 查看发布设置	60
2.12.4 更改发布设置	61

第3章 Flash 5 基本操作

3.1 概述	65
3.2 Flash 的工作流程	65
3.2.1 Flash图片	66
3.2.2 Flash动画	66
3.2.3 Flash交互式动画	66
3.2.4 为Flash播放器配置服务器	66
3.3 矢量和位图	67
3.3.1 矢量图形	67
3.3.2 位图	68
3.4 Flash 工作环境	68
3.4.1 舞台和时间轴线	68

3.4.2	符号和分身	70
3.4.3	符号和交互式动画	71
3.4.4	库窗口	71
3.4.5	面板	72
3.5	创建一部新动画和设置它的属性	72
	创建一部新动画并设置属性	72
3.6	预览和测试动画	73
3.7	在创作的环境中预览动画	74
3.7.1	预览当前的场景	74
3.7.2	播放一个连续的循环播放动画	74
3.7.3	播放一部动画的所有的场景	74
3.7.4	无声播放一部动画	75
3.7.5	启用帧的行为或按钮行为	75
3.8	测试动画	75
3.8.1	测试所有的交互的功能和动画	75
3.8.2	在浏览器测试动画	75
3.9	保存动画	75
3.9.1	保存一个文件	76
3.9.2	恢复	76
3.10	使用工具箱	76
3.10.1	显示或隐蔽工具箱	78
3.10.2	选择一个工具	78
3.11	使用工具条	78
3.11.1	显示出或隐蔽工具条	78
3.11.2	移动浮动的工具条	78
3.12	使用面板	79
3.12.1	打开一个面板	80
3.12.2	关闭面板	80
3.12.3	使用启动栏打开或关闭面板	80
3.12.4	使用一个面板的弹出选项菜单	80
3.12.5	关上所有的面板	81
3.12.6	组合面板	81

3.12.7	在一个组合内显示一个面板	81
3.12.8	将一个组合面板解除为独立的窗口	81
3.12.9	移动一个面板或一个面板组	81
3.12.10	保存自定义的面板布局	81
3.12.11	删除特定的布局	81
3.12.12	选择面板布局	81
3.12.13	缩放一个面板	82
3.12.14	折叠一个面板或一个面板组	82
3.13	使用右键弹出菜单	82
3.14	使用时间轴线	83
3.14.1	改变时间轴线的外观	83
3.14.2	移动时间轴线	84
3.14.3	改变层的区域的尺寸	84
3.14.4	缩放时间轴线	84
3.14.5	移动播放头	84
3.14.6	显示一帧	84
3.14.7	在动画中间居中播放头	85
3.14.8	在时间轴线改变帧的尺寸	85
3.14.9	在时间轴线改变帧的显示	85
3.14.10	创建帧标签和动画注释	85
3.14.11	创建一个帧标签或注释	86
3.14.12	使用时间轴线里的帧	86
3.14.13	在时间轴线插入帧	86
3.14.14	删除或修改一个帧或关键帧	87
3.15	使用场景	87
3.16	库	89
3.17	使用共享库	91
3.17.1	创建和链接共享资源	91
3.17.2	定义共享库资源	92
3.17.3	上传一个共享库到URL	93
3.17.4	为共享库指定URL	93
3.17.5	在共享库中链接资源	93
3.17.6	链接到共享库资源	93

3.18 使用电影探测器	94
3.19 舞台	97
3.19.1 缩放	97
3.19.2 移动舞台	97
3.20 使用网格、辅助线和标尺	98
3.20.1 显示或隐蔽标尺	99
3.20.2 指定标尺的测量单位	99
3.20.3 显示或隐蔽绘画网格或辅助线	99
3.20.4 为网格或辅助线捕捉指定容差	100
3.20.5 改变网格或辅助线的颜色	100
3.20.6 改变网格的间距	100
3.20.7 移动辅助线	100
3.20.8 锁定辅助线或清除所有的辅助线	100
3.20.9 删除辅助线	100
3.21 自定义快捷键	101
3.21.1 选择快捷键设定	101
3.21.2 创建一个新快捷键	102
3.21.3 重命名自定义快捷键	102
3.21.4 增加或删除一条快捷键	102
3.21.5 删除快捷建	103
3.22 作为动画打印 Flash	103
3.22.1 设置打印选项	103
3.22.2 在打印纸上预览场景	104
3.22.3 打印帧	104
3.23 解决打印问题	104
3.24 加快动画显示	105
3.25 Flash 参数设置	105
3.25.1 设置参数	105
3.25.2 设置一般参数	106
3.25.3 设置剪贴板参数	106

第4章 Flash 5 绘图

4.1 绘图概要	111
4.2 绘图和上色工具	111
4.3 Flash 中的图形重叠问题	112
4.4 应用铅笔工具绘图	114
4.5 使用椭圆形工具、直线工具和矩形工具绘画	115
4.6 钢笔工具	116
4.7 设置钢笔工具特性	116
4.8 用钢笔工具画直线	117
4.9 钢笔工具画曲线路径	119
4.10 调整轨迹上的固定点	119
4.11 调整线段	121
4.11.1 调整直线段	121
4.11.2 调整曲线段	121
4.11.3 调整曲线上的点或正切手柄	122
4.12 笔刷工具	122
4.13 使用箭头工具	123
4.14 使用拉直工具和平滑线条工具	124
4.15 优化曲线	126
4.16 使用擦除工具	127
4.16.1 去掉笔画和所有填充区	128
4.16.2 拖动擦除工具擦除	128
4.17 图形修改	129
4.17.1 线条转化成填充的方法	129
4.17.2 扩展填充图形	130
4.17.3 柔和图形边缘	130
4.18 使用捕捉工具	131
4.19 设置绘图属性	131

第5章 使用色彩

5.1 概述	137
5.2 边线属性和填充属性	137
5.3 边线和填充控制面板	138
5.4 上边线的颜色、样式和宽度	140
5.5 单色、渐变色和位图填充	142
5.5.1 用填充面板选择透明填充	142
5.5.2 用填充面板选择单色填充	143
5.5.3 用填充面板选择、建立、编辑渐变填充	143
5.5.4 使用填充面板选择位图填充	144
5.6 使用油漆桶工具	145
5.6.1 使用油漆桶工具填充一个区域	146
5.6.2 使用油漆桶工具调整渐变或位图填充	146
5.7 使用墨水瓶工具	150
5.8 使用吸管工具	150
5.9 锁定渐变填充或位图	150
5.10 创建混合器面板和修改单色	151
5.11 编修颜色调色板	153
5.11.1 复制或删除颜色	153
5.11.2 缺省调色板和网络安全色调色板	154
5.11.3 调色板排序	154
5.11.4 导入和导出调色板	154

第二部分 进阶篇

第6章 导入图像

6.1 导入图像概述	159
6.2 导入Flash图像	159
6.2.1 把文件输入到Flash	160

6.2.2 从其它应用程序里粘贴位图到Flash	160
6.3 导入文件格式	160
6.4 导入 Fireworks PNG 文件	162
6.5 导入 Freehand 文件	163
6.6 Adobe Illustrator 文件	164
6.7 导入位图	165
6.8 使用 QuickTime 电影	165
6.8.1 预览QuickTime电影	165
6.8.2 设置QuickTime movie文件的路径	166
6.9 AutoCAD DXF 文件	166
6.10 把位图转换成矢量图	166
6.11 打散位图	168
6.11.1 打散位图步骤	168
6.11.2 位图填充	168
6.11.3 改变位图的填充区	168
6.12 编辑位图	169
6.12.1 用Firworks3或更高版本编辑位图	169
6.12.2 用其他外挂编辑工具来编辑位图	170
6.13 设置位图属性	170

第 7 章 使用对象

7.1 概述	175
7.2 选取对象	175
7.3 使用箭头工具	176
7.4 编辑选区	177
7.4.1 添加对象到选择集	177
7.4.2 选择场景所有层中的所有对象	177
7.4.3 反选所有层中的所有对象	177
7.4.4 选择层上所有对象	177
7.4.5 锁定组或符号	177
7.5 使用套索	178

7.5.1 任意区域选取对象	178
7.5.2 绘制直线选取区域来选取对象	178
7.5.3 任意形状选取对象	179
7.6 隐藏高亮显示	179
7.7 对象成组	179
7.7.1 创建成组	180
7.7.2 解除成组	180
7.7.3 编辑成组	180
7.8 移动/拷贝和删除对象	180
7.9 移动对象	181
7.9.1 通过拖拽来移动对象或其副本	181
7.9.2 使用箭头键来移动对象	181
7.9.3 使用信息面板移动对象	181
7.10 通过粘贴移动和拷贝对象	182
7.11 利用剪贴板拷贝美术作品	182
7.12 拷贝变形对象	183
7.13 删除对象	183
7.14 堆叠对象	183
7.15 缩放对象	184
7.15.1 通过拖拽缩放对象	184
7.15.2 使用变形面板缩放对象	185
7.16 旋转对象	185
7.16.1 通过拖拽旋转对象	186
7.16.2 旋转对象90度	186
7.16.3 变形面板Rotate对象	186
7.16.4 同时旋转、缩放一对象	186
7.17 翻转对象	187
7.18 倾斜对象	187
7.18.1 通过拖拽来倾斜对象	187
7.18.2 通过指定数值来倾斜对象	188
7.19 变形对象复原	188
7.19.1 将对象复原	188

7.19.2 取消对象复原	189
7.20 排列对象	189
7.21 移动对象的定位点	190
7.22 打散组和对象	191

第 8 章 添加声音

8.1 声音概述	195
8.2 导入声音	195
8.3 电影中添加声音	197
8.4 为按钮添加声音	199
8.5 使用共享库或声音对象	199
8.6 编辑声音	200
8.7 在关键帧处开始和结束声音	201
8.8 压缩方式输出声音	202
8.9 应用预设压缩选择	204
8.10 应用 ADPCM 压缩选择	204
8.11 应用 MP3 压缩选择	205
8.12 应用 RAW 压缩选择	205
8.13 在 Flash 电影中声音输出向导	206
8.14 在 QuickTime 电影中声音输出向导	206

第 9 章 使用图层

9.1 图层简介	211
9.2 创建层	211
9.3 观察层	211
9.3.1 显示或隐藏层	212
9.3.2 轮廓线方式显示层	212
9.3.3 改变轮廓线颜色	213
9.3.4 改变时间轴线窗口中层的高度	213
9.3.5 改变时间轴线窗口中层的显示个数	214

9.4 编辑层	214
9.4.1 选定一个层	215
9.4.2 选定两个或以上层	215
9.4.3 层重命名	215
9.4.4 复制层	216
9.4.5 删除层	216
9.4.6 锁定或解除多个层的锁定	216
9.4.7 改变层顺序	216
9.5 使用辅助层	217
9.6 使用蒙板层	217
9.6.1 创建蒙板层	218
9.6.2 创建新的蒙板层	220
9.6.3 取消一个层与层的联系	220
9.6.4 在被隐蔽与不被隐蔽之间切换层	220

第 10 章 使用文字

10.1 文字概述	223
10.2 嵌入文字和设备文字	223
10.3 创建文字	224
10.3.1 创建文字的步骤	225
10.3.2 改变文本框的宽度	225
10.3.3 在多行文本框和单行文本框间进行切换	225
10.4 设置文字属性	225
10.4.1 设置文字的属性	226
10.4.2 设置段落的属性	227
10.4.3 选择样式、文字大小和颜色	227
10.4.4 使用特性面板设定字体、文字大小和样式	227
10.4.5 设置文字比例、字距调整和基准线	227
10.4.6 对齐文字，设置页边距、缩进和行间距	228
10.4.7 使用设备字体	229
10.5 创建文字符号	229
10.6 创建用户输入文本框和自动更新文本框	230

10.6.1	创建可编辑文本框	230
10.6.2	关于RTF格式	231
10.6.3	设置动态文本框属性	231
10.6.4	设置输入文本框属性	232
10.7	编辑文本	233
10.8	文字变形处理	233
10.9	文字变化处理	234
10.10	把文本链接到URL	235

第三部分 高级篇

第 11 章 符号与分身

11.1	符号的类型	240
11.1.1	电影剪辑	240
11.1.2	按钮	241
11.1.3	符号	242
11.2	创建符号	242
11.2.1	把对象转变为符号	243
11.2.2	创建新符号	243
11.2.3	复制符号	246
11.3	创建分身	246
11.4	创建按钮	247
	创建按钮	248
11.5	编辑符号	250
11.5.1	本地编辑符号	250
11.5.2	在新窗口编辑符号	251
11.5.3	在符号编辑模式下编辑符号	251
11.5.4	退出符号编辑模式 返回场景	252
11.5.5	分身属性	253
11.5.6	分身的色彩	254
11.5.7	符号代替分身	255