



动感十足

FLASH 5

舞动劲爆网页

洪锦魁研究室 / 编著

- 台湾网页设计资深团队精心策划创作
- 《Flash 4 快闪劲爆网页》的全面修订升级版
- 全面展示 Flash 5 制作超强互动网页的新增功能和技巧



随书光盘包括 macromedia 公司授权的 Flash 5 和其他构建互动网站 6 大软件的试用版及全书范例文件

热销港台，名列网页图书排行榜之首！



中国青年出版社



文魁资讯股份有限公司



动感十足

FLASH 5

舞动劲爆网页

洪锦魁研究室 / 编著



中国青年出版社

(京)新登字083号

本书简体字中文版由文魁出版股份有限公司授权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。

版权贸易合同登记号：01-2000-0969

策 划：胡守文
王修文
郭 光
责任编辑：江 颖
责任校对：肖新民

书 名：《Flash 5舞动劲爆网页》

编 著：洪锦魁研究室

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) 64039266

印 刷：中国青年出版社印刷厂

开 本：16开

版 次：2001年8月北京第1版

印 次：2001年8月第2次印刷

书 号：ISBN 7-5006-3920-1/TP.71

定 价：38.00元 (1CD)



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

网页设计系列

领导网页设计制作新潮流

海内外专家精心策划 / 软件开发代理商指定培训教材
深入浅出视觉化编排 / 精品工程系统而权威



随书附赠光盘·内含试用版软件和多媒体教学电影
完美创意·卓越品质
一直是我们的理念和追求
——中青IT图书出版工程

致 读 者

《Flash 4 快闪劲爆网页》依其浅显易懂、实例丰富、编排新颖、可操作性强的特点，得到全国读者朋友的喜爱；秉承这种选题特点，中青社网页设计类图书也迅速全面得到了国内读者的认可，在此对大家的厚爱与支持表示深深的谢意。

2000年9月11日、13日、15日，Macromedia公司分别在北京、上海、广州三地举办的大型“Build for Speed”Macromedia技术巡回研讨会2000上，全面展示了大家期待已久的Flash 5的强大功能，其更加人性化的界面，更强大的互动功能给Flash 5成为超强互动网页设计工具作了有力的背书。

为了让读者在第一时间全面掌握Flash 5的全新功能和使用技巧，中青社与台湾文魁在两岸精心策划，对《Flash 4 快闪劲爆网页》进行全面修订，为了突出Flash 5“互动”的超强功能，更名为《动感十足Flash 5舞动劲爆网页》，希望大家一如既往地对我们给予支持。

当然，由于时间过于紧迫，全书的疏漏之处难免，希望广大读者提出宝贵意见，以便再版时修订。

中国青年出版社IT图书部

江 颖

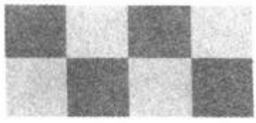
2005/04/07

关于光盘

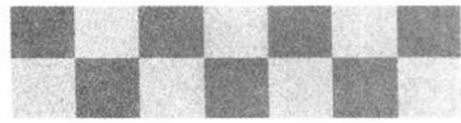
1. 为了让读者完整、系统、方便地学习 Macromedia 的精彩网页制作软件，本书附赠光盘中除收录了 Flash 5 30 天试用版之外，还有 Dreamweaver 3, Dreamweaver UltraDev, Fireworks 3, Freehand 9, Director 8, Generator 2 等构建互动网站不可或缺的软件。

2. 附赠光盘中还涵盖全书的实例文件：

- Sample 文件夹：全书 42 个用 Flash 5 制作的范例。
- Image 文件夹：素材图形文件
- Wav 文件夹：素材声音文件



序

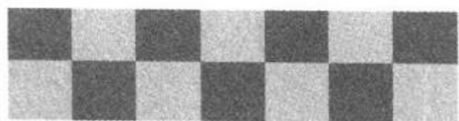


如何设计一个吸引人的网站，这个话题一直围绕着身处 e 世代的我们。当我们使用浏览器进入互联网的虚拟世界，首先映入眼前的便是网站的首页，一个好的首页能够带动浏览者的想像情境，增加视觉感官的想像空间，同时也决定了您的网站是否能够永续经营，能否为您带来无可限量的商机。

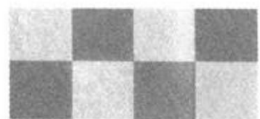
目前较为大众所知的网页设计软件，其代表性的作品有 FrontPage2000、Word2000、Dreamweaver 等等，而 Flash5 算是比较另类、超强的网页动画制作软件。这个软件不仅满足了网页设计上的诸多需求，更为网页多媒体的用户带来前所未有的功能与便利。

在不同的电脑平台上，Flash5 提供了广泛的平台支持，以及不需要撰写程序，便能制作出又酷又炫的动态效果，在笔者的悉心介绍下，您可以充分享受 Flash5 的劲爆功能，并创造出如梦幻实境般的网页动画。

Flash5 采用向量图格式来制作动画，因此在低带宽的网络环境中仍可兼具高画质及小体积的优点，而且在 Windows98 操作系统、Internet Explorer 和 Netscape 浏览器等软件，也都内建 Shockwave Flash 外



序



挂程序，因此在多方软件支持的情况下，使得用Flash制作的网页的阅读率几乎达到百分之百。如此众多的优势，加上Flash5便捷的多媒体制作与互动网页的特性，无论是应用在网页还是多媒体制作上，都会是你的最佳选择！

本书附赠了Flash5的试用版，以及笔者精心制作的动画范例与程序，使你不必畏惧这套软件的强劲功能，一步一个脚印，让你的网页名副其实地成为最受欢迎的网页。虽然笔者投入了不少心力于本书的写作与多方的校稿，但百密难免一疏，在此希望各位读者不吝赐教，并给予支持鼓励，笔者在此表示由衷的感激！

洪锦魁研究室

areclin@giga.net.tw

目录

第一章 Flash5 安装与简介

1-1 欣赏 Flash5 网页	1-2
花岗國中网页	1-3
新加坡精打细算自由行网站	1-5
1-2 功能卓越的Flash5	1-7
画质高、体积小	1-7
麻雀虽小，五脏俱全	1-8
结合影音功能	1-9
外挂程序	1-9
支持多种文件格式	1-10
轻松制作互动式网页	1-11
1-3 下载与安装Flash5 试用版	1-12
下载Flash5 试用版	1-12
安装Flash5 试用版	1-16
1-4 启动Flash5	1-20
1-5 Flash5 操作界面简介	1-21
菜单栏	1-22
绘图工具栏Drawing	1-24
标准工具栏Main	1-25
状态工具栏Status	1-25
控制工具栏 Controller	1-26
时间轴面板Timeline	1-27
1-6 Flash5 新增功能	1-28
影片架构导览 (Movie Explorer)	1-28
全新的调色面板	1-28
Actions 面板	1-29
辅助设计	1-30
新增导入的文件格式	1-31
新增程序除错器Debugger	1-31

第二章 Flash5动画设计基本概念

2-1 建立新文件与开启旧档	2-2
建立新的工作文件	2-2
开启Flash5工作文件	2-3
开启最近编辑的文件	2-4
2-2 浅谈Flash动画	2-5
画格Frame	2-5
建构画格内容	2-6
图层与画格的搭配	2-9
多场景的运用	2-11
2-3 剖析时间轴面板	2-12
显示/隐藏时间轴面板	2-12
调整时间轴面板的大小	2-13
2-4 图层的操作	2-14
新增图层	2-15
调整图层的顺序	2-15
图层的命名	2-17
删除图层	2-18
图层状态	2-19
调整图层的高度	2-23
多图层的管理	2-23
使用遮罩图层(Mask)	2-24
2-5 画格的操作	2-28
画格光标	2-28
修改画格检视模式	2-30
改变画格播放速率	2-32
画格的编辑	2-33
Keyframe的处理	2-39
善用阶层式影片架构导览视窗	2-48

目录

第三章 绘图工具

3-1 绘图工具面板	3-2
Tools	3-2
View	3-3
Colors	3-3
Options	3-4
3-2 光标工具 Arrow	3-5
选取与移动物件	3-5
复选物件	3-7
取消选取	3-8
改变物件造型	3-8
自动抓点 Snap	3-9
平滑 Smoot 与平整 Straighten	3-12
旋转与倾斜 Rotate	3-12
缩放 Scale	3-13
3-3 节点编辑工具 Subselect	3-14
选取节点	3-15
拖曳节点	3-17
删除节点	3-17
3-4 直线工具 Line	3-19
3-5 套索工具 Lasso	3-21
圈选不规则形状	3-21
圈选多边形形状	3-22
选取点阵图	3-23
3-6 钢笔工具 Pen	3-27
绘制直线与贝兹曲线	3-27
重设起点	3-28
增加与删除节点	3-28
设定线条的样式、粗细与色彩	3-29

3-7 文字工具 Text	3-30
文字框的种类	3-30
产生文字的方法	3-31
设定文字属性	3-33
设定段落属性	3-37
3-8 圆形工具Oval	3-39
3-9 矩形工具Rectangle	3-40
设定矩形物件的圆角	3-40
色彩与线条	3-41
3-10 铅笔工具 Pencil	3-42
Straighten 模式	3-43
Smooth 模式	3-43
Ink 模式	3-43
3-11 笔刷工具 Brush	3-44
设定笔刷的色彩	3-44
笔刷的形状与大小	3-45
笔刷模式Brush Mode	3-45
3-12 墨水瓶工具 Ink Bottle	3-48
3-13 油漆罐工具Paint Bucket	3-49
缺口限度	3-49
3-14 探色棒工具 Dropper	3-51
3-15 橡皮擦工具Eraser	3-52
Eraser Mode 擦拭模式	3-52
Faucet 水龙头模式	3-54
3-16 手掌工具Hand	3-55
3-17 放大镜工具Zoom	3-56
Enlarge 放大显示比例	3-56
Reduce 缩小显示比例	3-58
3-18 线条色彩与填充色彩的设定	3-59
线条色彩	3-59
填色区块色彩	3-60
使用Swatches浮动视窗来指定色彩	3-61

目录

使用Mixer浮动视窗来指定色彩	3-63
渐层色彩的指定与设定	3-66
增加单一色彩与渐层色彩	3-73
色彩管理	3-78

第四章 Flash5 基本操作

4-1 影片(画格)的设定	4-2
4-2 导入文件	4-4
导入连续静态影像	4-5
4-3 导出文件	4-9
Export Movie导出动态影像	4-9
Export Image导出静态图像	4-15
4-4 储存文件	4-16
另存新文件	4-16
4-5 播放电影文件	4-17
控制工具栏	4-17
影片播放器	4-18
4-6 结束Flash5	4-24

第五章 编辑物件

5-1 缩放、旋转、倾斜	5-2
使用数值来缩放与旋转	5-2
向左与向右旋转90度	5-5
水平镜像与垂直镜像	5-5

移除变形效果	5-6
改变中心点位置	5-6
5-2 物件层级顺序	5-7
浮动层与舞台层	5-7
5-3 群组物件	5-13
建立群组物件	5-13
编辑群组物件	5-14
解散群组物件	5-16
5-4 分离物件	5-17
分离点阵图	5-17
分离群组物件	5-18
分离文字物件	5-18
分离Symbol	5-18
5-5 排列、分布物件	5-19
Align 物件对齐	5-19
Distribute 物件分布	5-20
Match Size调整物件尺寸	5-21
Space物件间距分布	5-22
5-6 复制物件	5-23
使用剪贴板复制	5-23
重制物件	5-24
5-7 复原与重做	5-25
5-8 辅助绘图选项设定	5-26
Connect lines 线段连接	5-26
Smooth curves平滑曲线	5-27
Recognize lines 辨识笔线	5-27
Recognize Shapes辨识外型	5-28
Click Accuracy光标的精确度	5-28
5-9 标尺与格线	5-29
标尺	5-29
格线	5-30
标尺参考线	5-33

目录

5-10 检视物件信息	5-37
5-11 显示比例与显示模式	5-39
显示比例	5-39
显示模式	5-40

第六章 文字物件的编辑

6-1 输入文字与修改文字	6-2
输入文字	6-2
修改文字	6-3
选取文字	6-4
6-2 编辑文字框	6-5
6-3 文字变形	6-6
6-4 制作渐变文字	6-8

第七章 图形与点阵图的处理

7-1 Flash 图形物件	7-2
群组图形物件	7-3
7-2 图形物件的编辑	7-4
选取图形物件	7-4
造型编辑	7-5
节点编辑	7-5
平滑与整平曲线	7-6
改变图形物件的色彩	7-7
将线条转成填色区块	7-7

7-3 导入点阵图	7-9
7-4 点阵图转成向量图	7-10
7-5 使用点阵图来填色	7-14
7-6 点阵图去背	7-17
7-7 柔边效果	7-20
7-8 加粗与瘦身效果	7-21

第八章 Symbol 角色数据库

8-1 Symbol 简介	8-2
8-2 Flash 角色数据库	8-4
Flash5提供的角色数据库	8-4
电影文件的角色数据库	8-5
三种 Symbol 类型	8-5
8-3 建立新角色	8-9
使用现有物件	8-9
使用 Symbol 编辑模式	8-11
8-4 角色数据库外观	8-16
8-5 管理 Symbol	8-17
建立新角色	8-17
建立新的文件夹	8-18
编辑 Symbol	8-23
删除 Symbol 或文件夹	8-24
复制 Symbol	8-24
更改 Symbol 名称与类型	8-25
8-6 Instance(分身)	8-26
本尊与分身	8-27
更换本尊(Symbol)	8-28
更改 Instance 行为(Behavior)	8-30
8-7 调整 Instance 的色调	8-33

目录

8-8 调整点阵图属性	8-37
点阵图相关信息	8-38
选择影像文件压缩格式	8-38
测试结果	8-39
更新点阵图	8-40
导入点阵图	8-40

第九章 Flash5 动画设计技巧

9-1 灯箱控制	9-2
Onion Skin 钮	9-3
Onion Skin Outlines 钮	9-4
Edit Multiple Frames 钮	9-4
灯箱的作用范围	9-5
9-2 Frame by Frame 动画	9-7
9-3 Tweening 动画	9-11
Motion 动画	9-12
Shape 动画	9-17
9-4 自定义行走路径	9-22
新增 Motion Guide 图层	9-22
Motion Guide 图层与一般图层的 关系	9-23
绘制 Motion 动画路径	9-24

第十章 声音的处理

10-1 在网页中加上声音	10-2
10-2 Flash5 提供的声音文件	10-2