

酷炫动画

Flash 5

Macromedia Flash 5

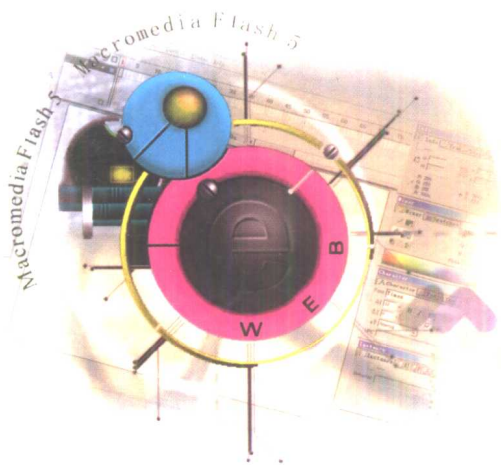
造

5D 多媒体 编著



精彩内容 (含 CD)

- 闪客第一式——符号与实体
- 闪客第二式——在 Flash 中处理对象
- 闪客第三式——层和场景
- 闪客第四式——动画与制作
- 闪客第五式——使用声音
- 闪客第六式——制作按钮
- 闪客第七式——利用 Action 建立交互
- 闪客第八式——Flash 与 Illustrator 9 配合
- 闪客第九式——在 Flash 中使用 3D
- 闪客第十式——Flash 与后台数据库



重庆出版社

ITBOOK

CPCWPUB

www.itbook.com.cn

WANGYE ZHIZAO

网页制造

KUXUAN DONGHUA FLASH 5 ZAO

酷炫动画 Flash 5 造

5D 多媒体 编著

▲ 重庆出版社

图书在版编目(C I P)数据

酷炫动画 F L A S H 5 造/5D 多媒体编. —重庆: 重庆出版社, 2001.4

(网页制造丛书)

ISBN 7-5366-5230-5

I. 酷... II. 电... III. 动画-设计-图形软件, F
lash 5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 12892 号

责任编辑:王 灿

特邀编辑:王 隽 吴晓桃

封面设计:张小梅

版式设计:郑 兰

5D 多媒体 编著

网页制造

酷炫动画 Flash 5 造

重庆出版社出版、发行
重庆科情印务有限公司印刷

*

开本: 787 × 1092 1/16 印张: 23.5 字数: 350 千字

2001年4月第一版 2001年4月第一次印刷

印数 1 - 5 000

*

ISBN 7-5366-5230-5/TP·60

定价: 32.00 元(含 CD)

13746/03

网页制造，彰显风采（代序）

在这个崭新的世纪，互联网的迅猛发展无疑是最值得珍藏的事件。**Yahoo**、**Amazon**、**AOL** 等国际网络公司的迅速扩张，让世人又一次看到了知识英雄的神话。同时，新浪、搜狐、网易等国内著名网站活生生的发展历程，又令一个个胸怀抱负的年轻人激动不已。细看这些网络故事，我们仿佛回到了传奇辈出的战国时代，应该庆幸，我们能身处其中！

切入神奇的互联网领域，最基本的可能就是要先学会制作网页。当然，现在有了各种可视化制作工具，制作网页可以说已经是一件非常轻松愉快的工作。这其中最值得一提的就是 **Macromedia** 公司，它凭着自己在多媒体领域的开发优势，率先进入了互联网这个新媒体领域。其 **Dreamweaver**、**Flash**、**Fireworks**、**Ultradev** 这几个软件无疑是各自领域内的顶尖产品，它们不仅仅自身功能强大，还表现出良好的协作和统一：**Fireworks** 负责制作网页图像，**Flash** 负责制作网络动画，**Dreamweaver** 负责各种媒体的网页整合，**Ultradev** 负责后台的可视化开发，而且任一款软件生成的文件，都可以方便地在其他软件中调用，软件间无缝组合的完美程度，在业界是首屈一指的。

运用 **Macromedia** 的系列软件制作网页，不仅仅是简单的软件使用，更重要的是各种软件的分工合作，各流程环节的組合完善。制作网页也从最初简单的手工作坊性质，朝向正规化、流程化、专业化的软件工程发展。为此，我们特邀国内著名的多媒体专业网站——5D 多媒体的资深成员，结合他们专业从事多媒体开发和网站建设数年的丰富经验，精心编写了这套“网页制造”丛书，包括《精彩网页 Dreamweaver 4 造》、《网页图形 Fireworks 4 造》、《酷炫动画 Flash 5 造》、《动态网页 Dreamweaver UltraDev 4 造》，旨在为您提供一套完整的网页制作学习方案，帮助您轻松实现 DWY (Do Web Yourself)。

针对目前市面上介绍网页制作的图书良莠不齐、鱼龙混杂，给读者选书造成一定困难的现实，本丛书在充分考虑读者实际需求的前提下，着重突出了以下几点特色：

1. 在介绍软件功能时注重系统性和完整性，以利于循序渐进深入学习；
2. 强调学以致用，注重结合实际项目来介绍作者的心得经验和使用技巧；
3. 完全站到网页制造的高度，注重系列软件之间的密切配合使用；
4. 提供与书本内容紧密结合的配套光盘，便于读者练习、实践。

如果您在本书阅读中有什么意见或者建议，欢迎登录 www.itbook.com.cn 讨论，我们一定认真听取您的意见，以便更好地改进以后的工作。如果您还需要在线的技术支持，可以到 www.5dbbs.com 论坛上与作者直接交流。

内 容 提 要

本书运用大量生动的实例，由浅入深地为你讲述Flash动画制作的完整过程。无论你是否具备电脑美术基础，均可通过本书的学习迅速成为Flash动画制作高手。

本书共分十四章，所涉及内容从Flash基础、符号与实体、处理对象、动画的制作、使用声音、制作按钮、用Action建立交互、Flash与Illustrator配合、Flash中使用3D、Flash与后台数据库到作品的发布，深入浅出、通俗易懂。本书还附带与正文紧密结合的配套光盘，以便于读者练习和实践。

本书适合网页制作人员、动画制作爱好者阅读，也可供网页培训人员作为教材使用。

“网页制造”丛书编委会名单

策 划：谢宁倡 李 林 余 飞

主 编：胡 海

成 员：毛璟骏 张家悦 张瑞敏 李 川 陈春良

陈彩霞 俞 韬 姚 炜 赵永贞 袁利民

(按姓氏笔划排序)

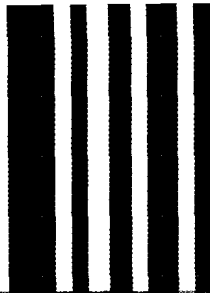
电脑报



电脑报社出版事业部

每一年，每一天，我们共同携手，一起进步 卓越的品质是我们的信念与坚持

<http://www.itbook.com.cn>



第一章 掀起你的盖头来——Flash 5 基础

1.1 Flash 5 简介	1
1.2 Flash 5 进化优势	2
1.3 Flash 5 面板使用及功能介绍	2

第二章 登庭入室——掌握绘图工具

2.1 位图与矢量的认识及区分	7
2.2 Flash 5 工具栏的使用	8
2.3 实例讲解	14

第三章 闪客第一式——符号与实体

3.1 库面板与符号的使用	18
3.2 实体的应用	27
3.3 将位图转化为矢量图	33
3.4 文字文本的创建及处理	35

第四章 闪客第二式——处理对象

4.1 选择对象	39
4.2 移动、复制、删除对象	41
4.3 编辑调整对象的属性	44
4.4 辅助绘图选项的设定	52
4.5 位图的处理	56

第五章 闪客第三式——层和场景

5.1 层的操作	60
5.2 辅助层的使用	70
5.3 蒙版层的使用	78



5.4 建立特殊的声音层、动作层、标签层	82
5.5 场景的运用	85

第六章 闪客第四式——动画制作

6.1 基础动画的制作	86
6.2 路径动画的制作	92
6.3 色彩动画及变形动画的制作	99
6.4 制作针对符号及实体的动画	107
6.5 制作遮罩动画	112
6.6 巧用多层建动画	117
6.7 变幻全体动画	124

第七章 闪客第五式——使用声音

7.1 从库中导入声音	126
7.2 将声音添加到影片	126
7.3 声音的编辑	127
7.4 设置音频素材的属性	130
7.5 用关键帧控制声音	132
7.6 实例讲解	133

第八章 闪客第六式——制作按钮

8.1 按钮的制作	135
8.2 按钮中加入声音	140
8.3 高级创意按钮的制作	141
8.4 菜单制作	146
8.5 实例讲解	148



第九章 闪客第七式——建立交互

9.1 脚本编程快速入门	154
9.2 跳页菜单的制作	160
9.3 运用 ActionScript 建立交互	171
9.4 实例讲解	190

第十章 闪客第八式——Flash 5 与 Illustrator 9 的配合

10.1 Illustrator 9.0 简介	209
10.2 利用 Illustrator 制作矢量图形	211
10.3 在 Flash 5 中引入 Illustrator 图形文件	212

第十一章 闪客第九式——在 Flash 中使用 3D

11.1 3D 物件的构建及 3D 动画序列的生成	217
11.2 Flash 中动画序列的引入及利用	228
11.3 Flash 的 3D 扩展	230

第十二章 闪客第十式——Flash 与后台数据库

12.1 Generator 基础	232
12.2 Flash 5 和 Genetator 2 结合使用实例	248

第十三章 渐入佳境——作品的发布

13.1 Flash 作品的测试与优化	265
13.2 Flash 作品的输出	268
13.3 Flash 5 的 Web 打印	274
13.4 作品的发布	275
13.5 Flash 播放器的安装及使用	279



13.6 实例讲解	281
---------------------	-----

第十四章 综合实例制作

14.1 动画特效部分	283
14.2 导航制作部分	305
14.3 交互制作部分	319
14.4 后台编程部分	339

附录 Flash 5 重要符号及实用语句列表	358
----------------------------------	-----



第一章

掀起你的盖头来

——Flash 5 基础



还记得前几年上网的感觉吗？静态的页面，虽然精致却缺乏变化和动感，再怎么好看也象是橱窗中毫无生气的时装模特。

1995年，Sun公司推出了Java程序设计语言，它可以使程序设计人员能创建出诸如水中倒影、白雪飘零、霓虹彩字、滚动字幕之类的applet(应用小程序)，为阴晦的网页添上了几许亮色。Flash以其革命性的创新，如同闪电撕裂了长空，掀起了动态网页制作的热潮。

你想让你的主页独具一格、动感十足么？

你想做网络时代的闪光一族么？

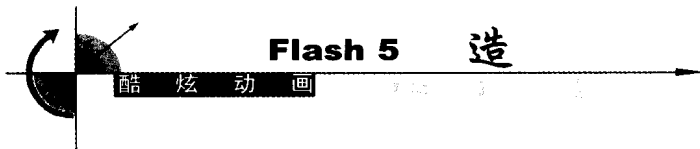
那还等什么？这一切都将是学了本书以后可以轻松实现的东东了！

1.1 Flash 5 简介

Flash的前身是FutureSplash。FutureSplash在被Macromedia收购之前，开发了与公司同名的FutureSplash软件来完善Macromedia的拳头产品Director。Director是一种非常强大的多媒体开发平台，它能生成互动的产品展示和游戏。但由于Director不是为互联网设计的，所以Director最精彩的电影往往由于体积庞大而无法在互联网中播放。Macromedia公司依靠FutureSplash的力量，结合Director的优势，发出了新一代的产品，并将其命名为Flash。

Flash为什么会有如此魅力能得到广大网页制作者的青睐呢？

首先，Flash具有强大的多媒体开发功能，网站设计者可以使用Flash随心所欲地设计出各种动态LOGO、导航条以及全屏动画。



其次,Flash 采用了与其它动画制作软件完全不同的技术:流控制技术,就是不用等整个动画全部下载完,就可以开始播放的技术。并且,由于Flash 采用了矢量作图技术,你可以将一幅图像任意缩放而不会失真,从而大大减少了动画的体积。

另外,操作的易用性,友好的界面,强大的功能,也是吸引一大批对动态网页有着强烈兴趣的设计者的原因。

1.2 Flash 5 进化优势

1. 更完善的用户界面

与Flash 4相比,Flash 5最为明显的变化是右下角的一组按钮,别小瞧了这几个按钮,它可是另有一番天地喔。我们可以用它方便地启动经常使用的面板;也可以让设计人员定制自己的工作环境。在整个Flash 5中,大概有20个面板可供选择,并且可以恢复初始状态。

此外,在Flash 5 中用户可以设定常用的快捷键,并存储多个快捷键设定。

2. 全面支持 MP3
3. 支持 Macromedia FreeHand 导入
4. 分享样式库
5. 支持 XML
6. 支持 RealPlayer 发布
7. 更多更全面的编程功能

1.3 Flash 5 面板使用及功能介绍

浮动面板集成了Flash 5几乎所有的功能,它们就藏在window-->panels里。下面我们就加以详细介绍。

1.3.1 信息面板 (Info)

从菜单window-->panels-->info中打开它,或从快捷按钮打开。如图1.1所示。



它可缩小，移动，鼠标的准确坐标、鼠标位置及改变图片的颜色。

1.3.2 变形面板(Transform)

从菜单中选 Window → Panels → Transform 打开面板，如图 1.2 所示。

它主要可进行 3 个调节：

1. 比例缩放调节
2. 旋转角度调节 (Rotate)
3. 扭曲角度调节 (Skew)

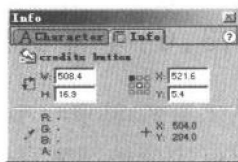


图 1.1 信息面板 (Info)

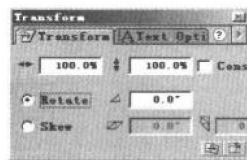


图 1.2 变形面板 (Transform)

1.3.3 填充面板(Fill)

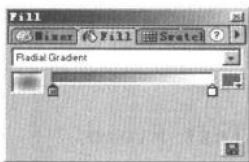


图 1.3 填充面板 (Fill)

从菜单 window → panels → fill 中可打开它。

Solid: 固体填充

Linear Gradient: 线形渐变

Radial Gradient: 辐射渐变

Bitmap: 位图填充

1.3.4 混色面板(Mixer)

从菜单 window → panels → mixer 中可打开。或使用快捷按钮 .

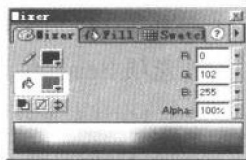


图 1.4 混色面板 (Mixer)

1.3.4 颜色面板 (Swatches)

从菜单 window → panels → swatches 中可打开它。

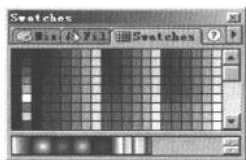


图 1.5 颜色面板 (Swatches)

从这个面板可以选择各种你中意的颜色。要想调节底下的渐变色。必须配合 Fill 面板中的 Linear gradient 线形渐变, Radial gradient 辐射渐变来做。

1.3.6 字符面板(Character)

从菜单window-->panels-->character中可打开它。或点快捷按钮直接打开。

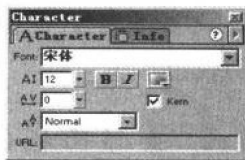


图 1.6 字符面板
(Character)

1.3.7 文本选项面板(Text Options)

通过菜单 window-->panels-->text options 打开。

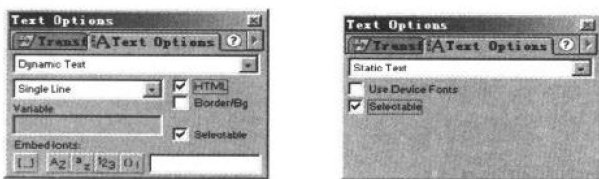


图 1.7 文本选项面板(Text Options)

第一栏的的下拉列表中有 3 个选项：

Static Text:一般文本选项

Dynamic Text:动态文本选项，就是Flash 4 中的Text Field

Input Text: 输入文本选项，就象聊天室的输入框

若是选 Dynamic Text 或 Input Text 项，则第二栏的的下拉列表是选择 Single line 单行，Multiline 多行，input text 还有 Password (设置密码) 项供选择。

旁边的选项 Html 允许在文字框里显示 html 文本。Border/Bg 给文本框加边框和背景。Embed fonts 表示包含何种字体外框，并有多种效果可选择。

1.3.8 实例面板(Instance)

从菜单 window-->panels-->instance 中打开。或点快捷按钮。

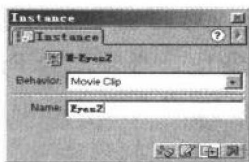


图 1.8 实例面板(Instance)

Behavior 下拉菜单显示选中物件属性，Name 文本框中显示物件的名字。

右下方的四个按钮作用分别是：替换当前组件；编辑组件；复制组件；编辑 Action script。



1.3.9 影格面板(Frame)

从菜单 Window-->Panels-->Frame 中打开。

Label: 给这个帧起一个标记, 名字。

Tweening : 选择从这个关键帧到下一个关键帧之间的动画方式。

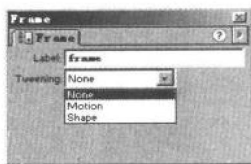


图 1.9 影格面板(Frame)

motion 移动方式: 用于组建的移动、变化。

Shape 变形方式: 用于原始矢量图形状的变化。

1.3.10 动作面板(actions)

它的打开菜单是 windows-->actions, 快捷按钮为: Ctrl+Alt+A。

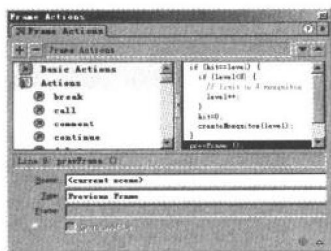


图 1.10 动作面板(Frame Action)

点右上小三角可获得的命令有:

Normal Mode: 切换动作面板到普通模式

Expert Mode: 切换动作面板到高级模式

Goto Line: 直接跳到某一行语句

Find : 查找语句

Find Again : 再次查找

Replacle : 替换查找结果

Check Syntax : 检查语法的正确性

Import From File : 导入 as 脚本文件

Export As File: 导出 as 脚本文件

Print: 打印 action script 语句

Colored Syntax: 用色彩标示语句、语法

Show Deprecated Syntax: 显示不正确、不规范的语句、语法

Font Size: 改变显示脚本的文字大小

1.3.11 电影监测面板 (Movie Explorer)

菜单 window-->movie explorer 打开, 或点快捷键 Ctrl+Alt+M。

Flash 5 的 Show 按钮:

■ 指的是显示文字内容

指的是显示按钮 (Button)、影片 (Movie clips)、图像 (Graphics)

指的是显示动作 (Action)

指的是显示视频、声音、图片

指的是显示帧和层

它是个人设定显示内容，包括前面 5 项的选择内容，而且分类更细

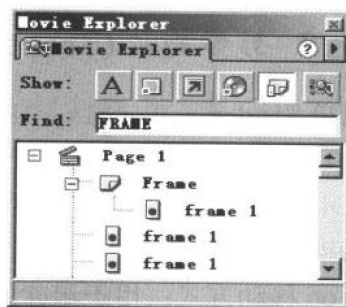
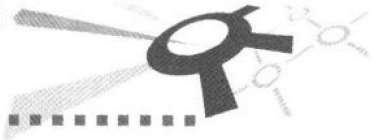


图 1.11 电影监测面板 (movie explorer)



第二章

登庭入室——掌握绘图工具



绘制图形是制作动画的基础，也是学Flash的重要一环。

绘制和编辑图形是制作Flash动画的基本功，Flash动画是若干个符号运动变化的组合，这些符号的绘制情况从很大程度上影响最终的动画效果。本章将结合实例详细解说Flash 5的绘图功能，让你熟悉并掌握Flash 5绘图工具。

2.1 位图与矢量的认识及区分

计算机显示图形的两种主要方法是：位图图形和矢量图形。

所谓位图，就是图像的每个像素点对应计算机中的一位数值，数值包含了图像的颜色等信息，这样就会使文件量出奇的大。通常情况下，位图可以准确的描述出图像，不过当图像成倍增加时，位图很容易变的模糊不清，而且文件量也会成倍增加。

矢量图片使用有颜色和位置属性的矢量来显示图像，与图像内的单独点无关，计算机只需记录有关数据，所以文件量要小的多。更令人叫绝的是矢量图片的分辨率是独立的，缩放图形后，图像仍保持原有清晰度，而不失真（见图2.1），且文件量不变！



a、原图



b、放大500%后的矢量图

图 2.1 矢量图放大比较