



电脑初学者入门

网页动画制作工具

Flash 5

朱 益 编著



上海交通大学出版社

电脑初学者入门

网页动画制作工具

Flash 5

丛书编委会组编

朱益编著

上海交通大学出版社

内 容 提 要

本书面向初学网页者,按学以致用原则编排内容,想读者全方位地介绍 Flash 5 的使用方法。

全书共分七个部分:认识 Flash 5 世界、文字效果篇、按钮效果篇、动画创作篇、高级动画篇、基本应用篇,并附 Flash 的安装和卸载。此外,还以星星网为背景,通过图文并茂的具体实例,全面系统地向读者讲解 Flash 的基础知识和各种应用技巧。

本书编写过程中力求严谨细致、全面系统地覆盖 Flash 的绝大部分知识点、各类应用制作方法和制作技巧。

图书在版编目(CIP)数据

网页动画制作工具 Flash 5/朱益编著. —上海:上海交通大学出版社,2002
(电脑初学者入门丛书)
ISBN 7-313-02885-7

I. 网... II. 朱... III. 动画—设计—图形软件,
Flash 5 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 081441 号

网页动画制作工具

Flash 5

朱 益 编著

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路 877 号 邮政编码 200030)

电话:64071208 出版人:张天蔚

华东师范大学印刷厂印刷 全国新华书店经销

开本:787mm×1092mm 1/16 印张:12.25 字数:300 千字

2002 年 1 月第 1 版 2002 年 2 月第 2 次印刷

印数:4001~5000

ISBN7-313-02885-7/TP·483 定价:28.00 元

版权所有 侵权必究

前言

信息技术是 20 世纪下半叶以来发展最为迅速、影响最为深远的一门科学技术。由信息技术引发了“信息技术革命”，最典型的成就就是 Internet 的发生。Internet 把五彩斑斓的世界系统呈现在我们的眼前。千古未来、天文地理、世故人情、天穹宇宙容于小小的一方屏幕天地，使人们的视野不再有阻碍，使人类的智慧得以共享。我们的生活方式也因 Internet 而发生前所未有的变化。

网络技术是信息技术的核心之一，是现代技术中最具活力、最具前景的新兴技术。Internet 的日益普及和迅速发展，也给教育带来了福音：教师可从一支粉笔、一块黑板、一个教室、一所学校的传统教学方式解放出来；学生学习的兴趣、自主权和积极性空前高涨；新的教育理念和教学成果广泛传播；教育资源海潮般地向人们涌来……虽说这只是教育信息化的一角，但她确实给教育带来了前所未有的勃勃生机。

讲网络技术大概都会举例 Internet，然而讲 Internet，不讲网页和网页制作是万万不成的，因为网页是 Internet 的脸，是 Internet 的手段，是 Internet 的组成，更是 Internet 的生命。可以毫不夸张地讲，没有网页这种数字信息的载体，就不会有 Internet 的今天。

许多学校和教师通过 Internet 上的资源使自身的教学实验和实践大为获益，同时也想利用 Internet 将自己独特的体验赋予更多的他人。利用 Internet 作为一种新型教育的形式和手段，其魅力、其效能、其影响虽只初见端倪，然其所具的势力之厚，似无容置疑。因而现在已有许多人在学习网页制作技术，特别是广大教育工作者非常渴望能够学习和掌握这方面的技术。

我们对本书的要求，一是可操作性要强，因为它是为网页制作入门者所阅；二是作者自身要有丰富的网页制作的经验，这些经验对学习来说将是十分有益和有效的，所以请了多位优秀的网站的技术骨干来完成本书的编写。这个网站隶属我们全国中小学信息技术实验基地之一的苏州平江区信息技术教育实验区。丰富的地域文化的积淀、敏锐的现代信息灵感、高尚的人文精神和教师的神圣天职，使他们建成了一个具有个性的网站。今天他们把网站的经验、技术和成果以文字的形式记载下来，对他们来说是升华，对广大想尽快掌握网页制作技术的人来说是一件大好事。

为了便于读者实际制作网页，书中配有光盘，光盘中收录了部分案例详细的制作过程及实例，有利于读者学习、练习、参考和使用。

全国中小学计算机教育研究中心(上海部) 陶增乐

电脑初学者入门丛书

编委会

主 任 陶增乐

副主任 黄 钢 楼非尧 郝晓玲 吴绪永 韩慧群

编 委 陶增乐 黄 钢 楼非尧 凌秋红 朱 益 倪 敏

吕一昌 高黎新 孙晓莉 张泽民 商治年 郝晓玲

吴绪永 张德祥 韩慧群

目 录

1	迈进 Flash 创作世界.....	1
1.1	标准工具栏.....	4
1.2	时间轴.....	5
1.3	舞台.....	6
1.4	工具箱.....	7
1.5	工具面板.....	8
1.6	状态栏.....	9
1.7	符号库.....	9
2	文字篇.....	11
2.1	巧做文字的立体效果.....	11
2.2	会变大变小的文字.....	14
2.3	会翻转的文字.....	18
2.4	淡入浅出的文字.....	22
2.5	文字的打字效果.....	24
2.6	文字的转换效果.....	28
2.7	文字的填图效果.....	31
2.8	文字的探照灯效果.....	38
2.9	“色彩流动”的文字效果.....	43
3	按钮篇.....	49
3.1	简单按钮的制作(一)——鼠标滑过翻转效果.....	49
3.2	简单按钮的制作(二)——鼠标按下响应效果.....	53
3.3	光晕效果的按钮.....	59
3.4	为按钮添加音效.....	66
4	动画篇.....	74
4.1	简单几何图形的变形.....	74
4.2	移动的小球.....	81
4.3	闪闪的星星.....	86
4.4	滑动的星星.....	91
4.5	会走的小熊.....	96

4.6	数字倒记时效果.....	101
4.7	跳动的小脚丫.....	106
4.8	飘落的叶子.....	111
4.9	放大镜效果.....	116
5	高级篇.....	123
5.1	巧做用户登录系统.....	123
5.2	巧做选择题.....	146
6	基本应用.....	169
6.1	发布选择题.....	169
6.2	在 FrontPage 中插入 Flash 动画.....	176
6.3	在 Dream weaver 中插入 Flash 动画.....	182

1 迈进 Flash 创作世界

你浏览过“星星网”(www.xxcn.net)吗?它是由苏州市平江区教育局为迎接信息化发展对基础教育提出的挑战而组建的一个综合性教育网站,集学习和娱乐为一体。

图 1.1 是“星星网”的首页。



图 1.1 效果图一

图 1.2 是“黄金书屋”栏目。



图 1.2 效果图二

图 1.3 是“快乐学堂”栏目：



图 1.3 效果图三

图 1.4 是“数学课堂”中“快乐 123”栏目。

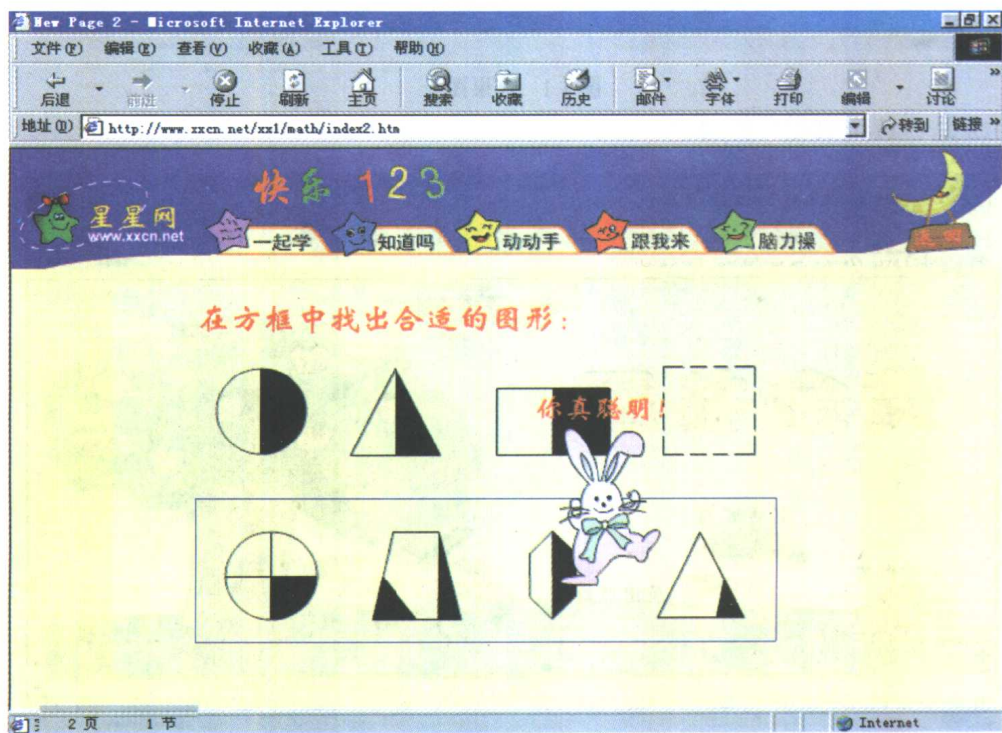


图 1.4 效果图四

图 1.5 是“语文课堂”栏目。



图 1.5 效果图五

图 1.6 是“红丝带编辑室”栏目。



图 1.6 效果图六

看了上面的网页，你一定在想：这些画面是用什么工具做的呢？其实，“星星网”上的许多内容都是用目前最流行的 Flash5 网页动画制作工具完成的。它能为你的网页加入较强的交互性和动画效果，而且所做的动画精美而小巧，能创造出激动人心、美轮美奂的效果。

既然，Flash5 的功能如此强大，接下来我们就一起来认识它。

Flash5 是 Macromedia 公司推出的又一矢量动画制作软件，与 Dream weaver & Firework 共同组成了 Macromedia 网页设计的“三剑客”。因其强大的动画及交互特性，深受众多网页制作者的青睐。

接下来让我们来认识 Flash5 的工作界面(Work Environment)，见图 1.7。

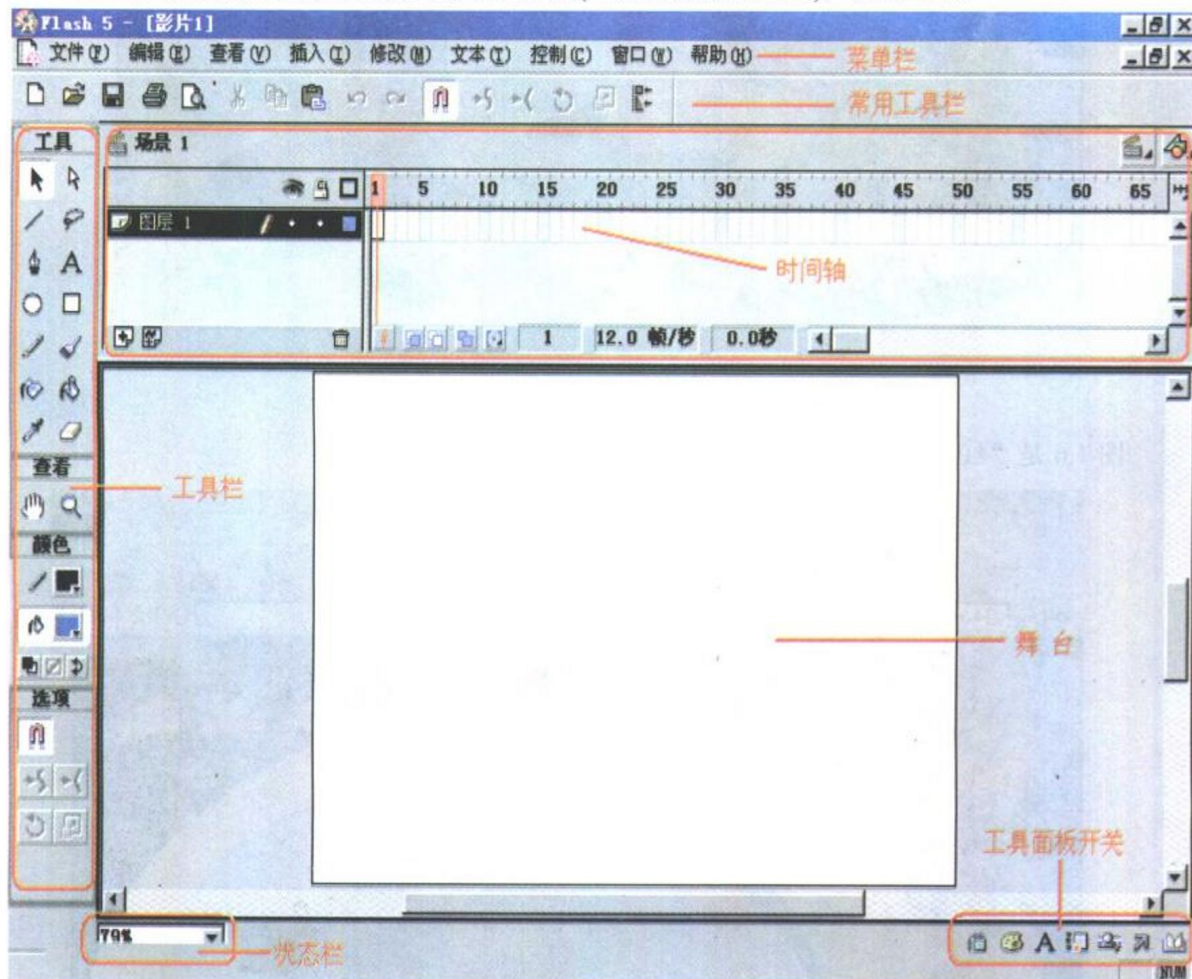


图 1.7 Flash5 工作界面

1.1 标准工具栏

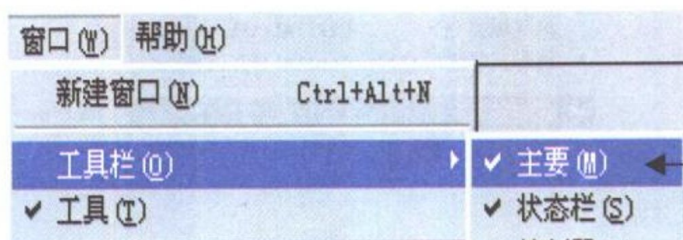
Flash5 的标准工具栏(Standard Toolbars)是一个浮动式的元件，直接拖曳，就可以移动标准工具栏，见图 1.8。



“关闭工具栏”按钮

图 1.8 标准工具栏

小技巧：按右上角“”按钮，可以关闭工具栏；标准工具栏的开关，也可用“窗口”(Window) → “工具栏”(Toolbars) → “主要”(Main) 命令来控制。



开启或关闭
标准工具栏

图 1.9 标准工具栏的开关

1.2 时间轴

时间轴(Timeline)又称时间面板，是制作动画最主要的工具，几乎所有的 Flash 动画都是通过时间轴来控制的。在时间轴中，每一帧被赋予了特定的图形，通过连续帧图形的变化，形成了连续的图形。

在时间轴面板的左边是图层区，如果你用过 Photoshop 的话，应该对图层概念有所了解。图层的引入，可以实现多层的效果，就是在上面的层可以遮蔽下面的层。而且由于层的存在，可以在同一帧中放置不同的图形，而互不影响，不同的元素共同构成一帧的外观，大大提高动画的效果。

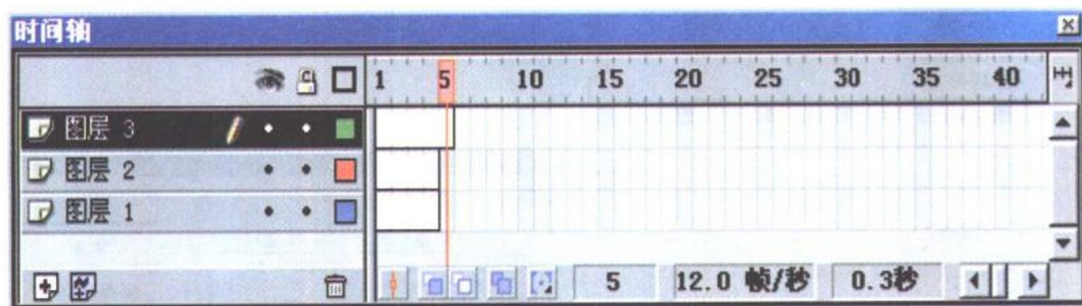
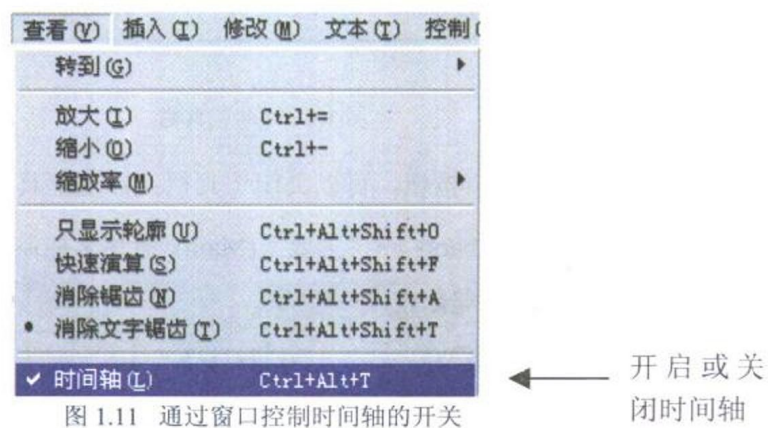


图 1.10 时间轴

时间轴是动画运行的主轴，通过各个帧和层，来完成整个动画的制作。整个动画的过程中，需将相当可观的时间花费在它上面。并且还可以在关键帧上加入帧控制语句来实现对动画播放流程的控制。

小技巧：时间面板的控制，可以从菜单中“查看”(View)→“时间轴”(Timeline)命令来开启或关闭。

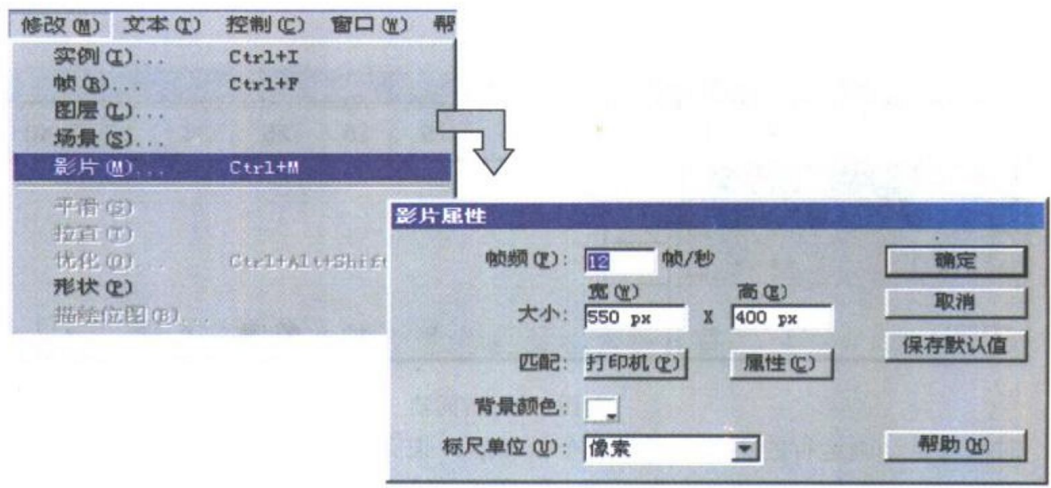


1.3 舞台

启动 Flash5 程序，在工作界面中央的一大块白色的区域就是舞台(Stage)，有的书上称为工作区和绘图区，我们这本书中，称之为舞台(或工作区)。动画设计者的工作就是在这个空白的舞台上，将众多的动画成员(元素)组合起来，安排好它们的出场顺序和各自的动画行为，从而达到神气眩目的动画效果。

Flash 动画是由帧组成的。而舞台是展现帧的窗口，在舞台中可以绘制、选择、编辑、排列对象。也可形象地将其比作胶片电影中的银幕。

Flash 预设的舞台范围是 550×400 点，最高可以调整到 2880×2880 点，最小的范围是 18×18 点。如果要调整舞台的大小，或是改变背景的颜色，必须先执行菜单“修改”(Modify)→“影片”(Movie)命令，开启影片属性(Movie Properties)面板。



修改 Dimensions 的宽度(Width)及高度(Height), 就可以改变舞台的大小。

在背景颜色(Background color)的色块上按左键, 会出现调色板, 可以从调色板中挑选舞台的背景颜色。

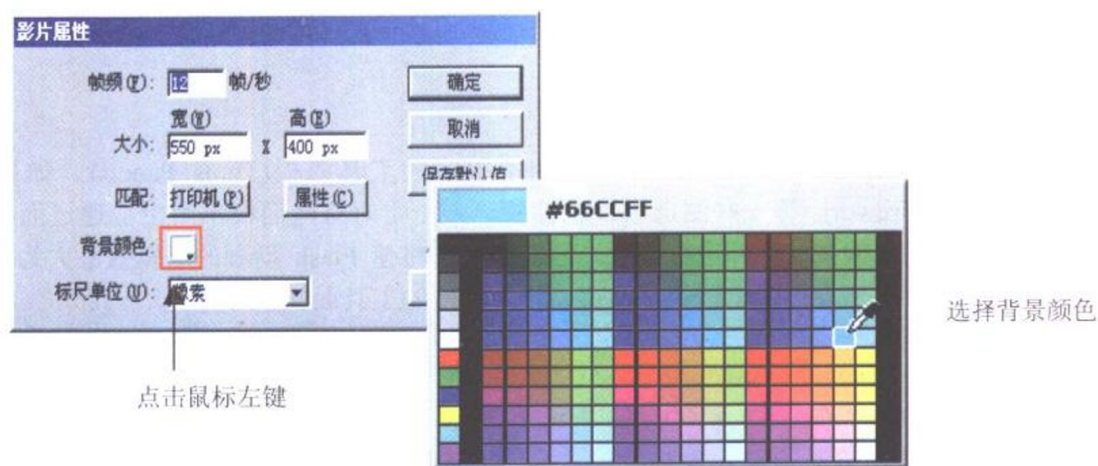


图 1.13 选择背景颜色的方法

小技巧: 绘图区外面也可以画图, 但所画的图形不会在动画文件中显示, 也无法打印出来。

1.4 工具箱

Flash5 的工具箱(Tools box)包含工具、颜色及相应的属性三部分, 见图 1.14。

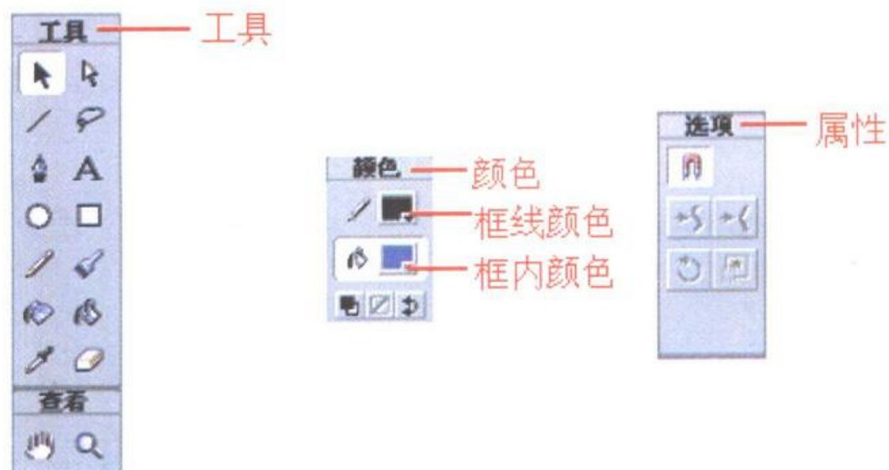


图 1.14 工具箱包含的三部分内容

选择工具栏中的任意一种工具, 并结合工具箱上的颜色栏和属性, 然后在舞台中拖曳鼠标, 就能画出相应的内容。

小技巧：选择箭头工具，然后在图形上拖曳鼠标，可以移动所选取的图形；选择箭头工具，再按键盘上的 Delete 键，可以删除所选取的图形。

1.5 工具面板

作为 Flash5 的新特性，Flash5 增加了很多的工具面板(Tools Panels)。如果使用过 PhotoShop、firework 等一些图形处理软件的话，一定对这些面板不陌生。通过面板，可以方便地查看元素的属性，并进行修改。面板的引进将使 Flash 动画的编辑效率大为提高。如点击绘图视窗右下方的图示按钮，就可以开启相应的工具面板。



图 1.15 工具面板的开关

同时也可以通过菜单中“窗口”(Window)→“面板”(Panels)命令的选项控制相应的工具面板。

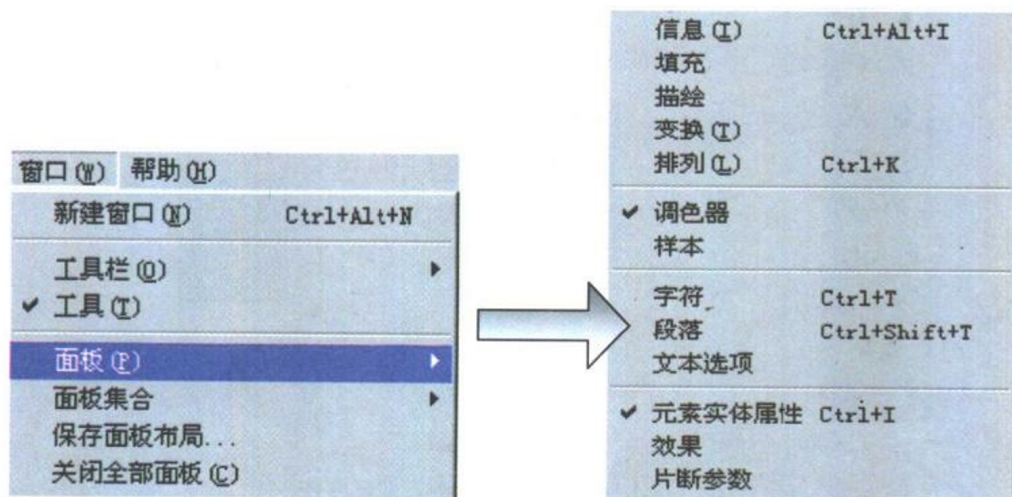


图 1.16 通过窗口控制相应的工具面板

1.6 状态栏

状态栏(Status)主要显示当前舞台的大小，通过百分比表示。

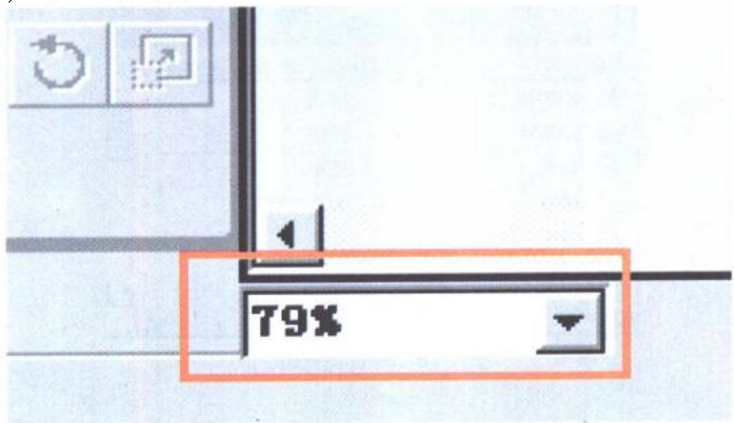


图 1.17 状态栏

同样可用“窗口”(Window)→“工具栏”(Toolbars)→“状态栏”(Status)的勾选状态，决定是否要显示状态栏。

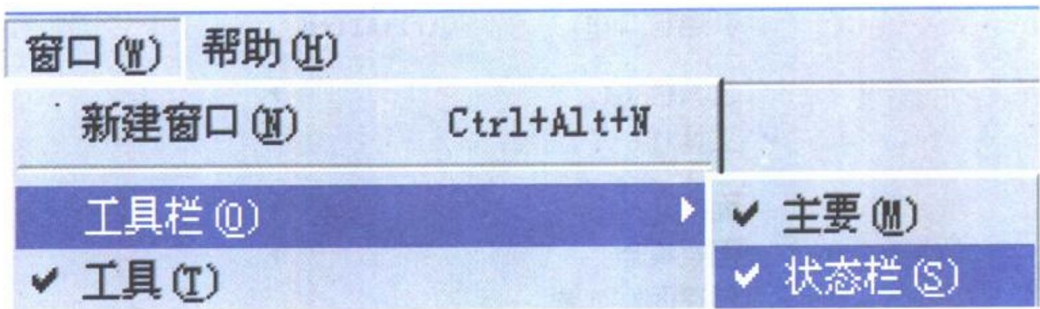


图 1.18 通过窗口菜单控制状态栏选项

1.7 符号库

Flash5 中一般把组成一个动画中需要经常用到的素材，转化为符号(Symbol)。这本书上，我们把它称为“元素”，并按实际情况分成三类：图像、按钮和影片片段，存储在符号库中。为了与汉化 Flash5 的菜单一致，本书将“符号库”统称为“图库”，需要时只要将其从图库中拖动至舞台中，创建实例。而且实例的体积较小，非常有利于网络的播放和传输。

从外部导入的各种格式的文件和 Flash5 内部创作的图像，都可以存储在图库中。图库就像资源管理器一样，具有简单的管理功能。使用者可在图库中分类管理符号、按域排序不同的符号、删除和添加符号，也可以设置和查询符号的属性。因而熟练地使用图库，会给我们制作动画，带来极大的方便。

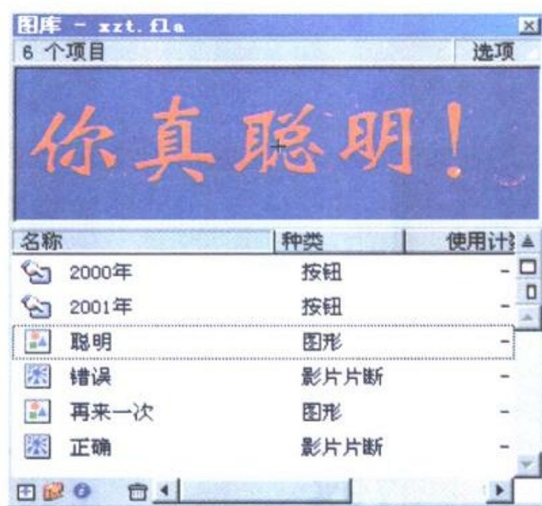


图 1.19 符号库(图库)

小技巧：可以通过菜单中“窗口”(Window)→“图库”(Panels)的选项控制图库面板的开启和关闭。

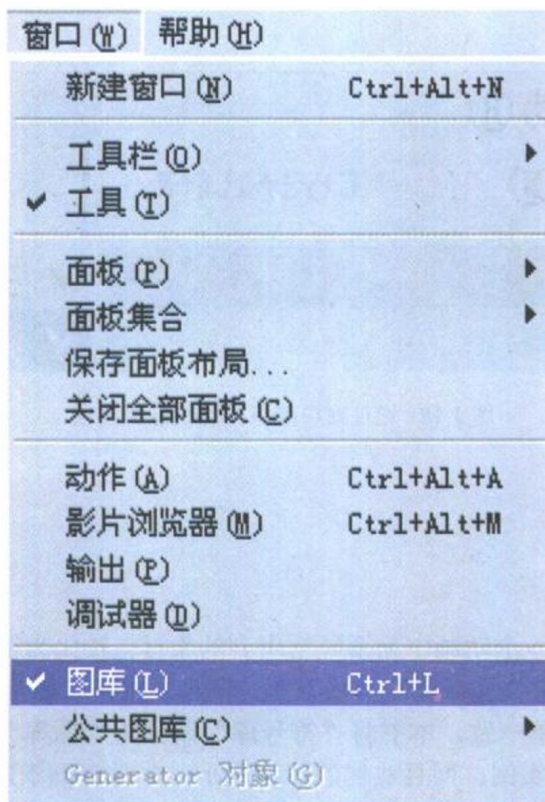


图 1.20 通过窗口菜单控制符号库(图库)

通过上面的介绍，大家一定对 Flash 有了初步的认识。不过，知道这些 Flash5 的知识还不行，我们必须自己动手制作具体的实例，才能真正掌握 Flash5 的动画制作方法，“心动不如行动”，接下来，我们先从制作“文字”开始。