

阿贵的Flash 5 历险系列



Flash 5

超
级
大

冒险



小正正 编著
北大宏博 改编

北京大学出版社
<http://cbs.pku.edu.cn>



前 言

本书避免了对 Flash 5 命令的繁琐介绍，重点介绍了 Flash 5 的扩展应用，在内容的设计上，力求达到全面、完整及实用。只要您具有 Flash 的基础知识，认真阅读本书后应会制作出精美的动画。

章节内容的编排上也是由浅而深循序渐进，从文字特效、开场动画、等待下载、导航条等网页方面的必备攻略，到 3D、光盘自动播放程序、屏幕保护程序甚至是复杂的网站程序留言版，每一章都用完整的实例进行介绍，带着您完成整个制作过程，帮您建立整体的制作观念，并具备自我发展的能力。

本书虽然并没有特别规划 ActionScript 的单元，但几乎每个章节都使用到了 ActionScript。并且每个范例中都设计了应用 ActionScript 的部分，直接用实例来介绍。

第 1 章介绍 Swish 这套第三方开发的文字动画特效软件，用它来制作文字动画，并介绍如何配合 Flash 使用。

第 2 章是“Dreamweaver 无限超网页”这本书网站开场动画的整个制作过程，结合各种动画技巧，并且组合上一章所说的 Swish 文字特效来使用。

第 3 章介绍如何制作等待动画下载的画面，与以往方式不同的是，这次可以显示下载进程百分比、长条图、自定义的光标，本章还介绍了如何利用 ActionScript 制作动画。

第 4 章教您正确地发布 Flash 5 动画，避免发生别人看不到动画的情况。与 2、3、4 章合起来可以说是 Flash 网页动画基础的 3 部曲，即先制作动



画、等待下载，然后发布到网页中。

第 5 章是个多层次网站导航条按钮的应用，在第 1 层菜单后还能有第 2 层、第 3 层的菜单，而且每个菜单都可以制作成动画。

第 6 章主角是最受大家欢迎的阿贵，该章介绍如何制作出与阿贵类似的卡通式 Flash 动画。本章还附有值得珍藏的阿贵动画原始文件。

3D 一直是大家又爱又恨的东西，爱的是它的效果超炫，恨的是制作起来非常复杂。在第 7 章中介绍了一个完美的 3D 解决方案，利用该方案可以制作出可以任意旋转和放大缩小的 3D 展示台。

想让光盘中包含有自动播放程序吗？看第 8 章就可以了，所有的光盘自动播放程序技巧都在本章介绍。

如果能做出自己专属的屏幕保护程序跟朋友分享，那将是一件值得骄傲的事情。许多企业公司也需要制作公司商标产品的屏幕保护程序来提高形象和知名度。第 9 章介绍如何用现成的 Flash 动画做出漂亮的屏幕保护程序。

如何制作网站上的留言板？利用 CGI 还是 ASP？第 10 章介绍如何使用 Flash 制作留言板，以及和 XML 以及 HTML 配合使用的方法。

另外本书所附光盘的内容包括，Flash 动画源文件及图形、Flash 5 英文试用版、Swish 151 共享软件、ScreenTime for Flash 1.3.6d 试用版、Flash Jester Creator 1.2 试用版及 Vecta 3D 1.0 展示程序等软件。最详细的光盘内容，请参阅光盘根目录内的 Readme.txt。

由于本书重点讲解了 Flash 5 中更深入、更具技巧性的部分，省略了一些很基本的操作步骤。因此本书适用于已有 Flash 的基础知识，渴望进一步掌握该软件的用户阅读。如果您想了解 Flash 的基础知识，请参考本套系列丛书中的《看阿贵学 Flash 5》一书。

目 录

第 1 章 Swish 惊人文字特效	1
1.1 Swish 的基本概念	3
1.2 实战文字特效	5
1.3 更多特效	10
第 2 章 完整的开场动画	17
2.1 动画制作流程	20
2.2 准备场景和组件	22
2.3 遮色片效果	25
2.4 各个文字的出现	29
2.5 加载影片片段	34
2.6 空心外框字	40
2.7 可拖动的 Dreamweaver 图标	42
2.8 【略过动画】按钮	53
第 3 章 等待下载画面	57
3.1 下载中的文字动画	60
3.2 自定义光标	65

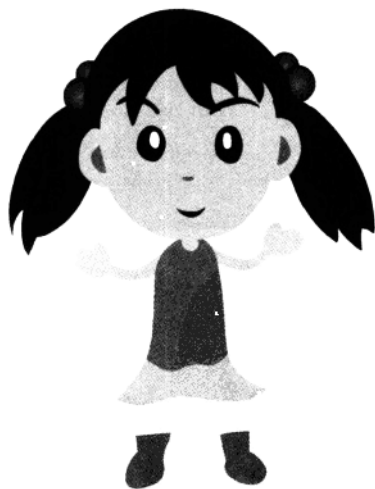


3.3 影片下载的进程	68
3.4 下载进程图	72
第4章 检测 Flash 5	75
4.1 正确地发布动画	77
4.2 使用 Flash 5 软件来检测	81
4.3 使用 Dreamweaver 来侦测	86
第5章 多级网页导航条	89
5.1 基本菜单	91
5.2 动画子菜单	95
5.3 子菜单中的子菜单	98
5.4 按钮动作	104
第6章 阿贵的卡通式动画	107
6.1 卡通人物的动作	109
6.2 制作故事场景	114
6.3 切换镜头	119
6.4 配音和配乐	127
第7章 3D 展示台	131
7.1 建立 3D 图形	133
7.2 飞行中的宇宙飞船	139
7.3 全方位 3D 展示台	143
7.4 控制旋转方向	145
7.5 放大缩小视图	149



第 8 章 光盘自动播放程序	153
8.1 AutoPlay 技术	156
8.2 执行程序的按钮	158
8.3 控制菜单	162
8.4 控制窗口	165
8.5 控制音乐	172
8.6 控制音量	176
第 9 章 屏幕保护程序	181
9.1 制作全屏播放文件	184
9.2 ScreenTime for Flash	186
9.3 Flash Jester Creator	188
第 10 章 Flash 的 XML 留言板	195
10.1 安装留言板	198
10.2 填写留言	200
10.3 ASP 网页处理留言	205
10.4 显示留言	209
10.5 XML 和数组对象	214
10.6 卷动文字	223
10.7 显示 HTML	226
10.8 完善留言板	228

第 1 章 Swish 惊人文字特效

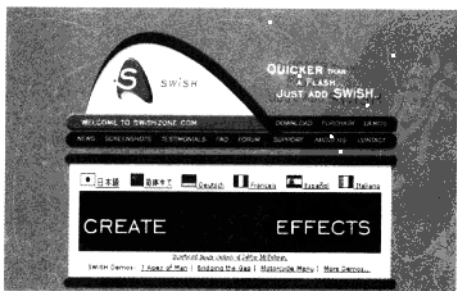


- 1.1 Swish 的基本概念
- 1.2 实战文字特效
- 1.3 更多特效

学过 Flash 的人一定知道如何制作文字动画，即如何利用使用文字工具输入文字，然后配合移动、缩放、Alpha 以及颜色特效等做出各种各样的渐变动画效果。不过如果要做成动画的文字字数比较多，或是渐变特效比较复杂时，制作起来便显得非常复杂，而且感到没有头绪。

本书首先为读者介绍一套软件——Swish，利用该软件，通过简简单单的几个步骤，就可以做出很惊人的文字动画特效。在 Flash 中可能很难做出来的文字动画效果，利用 Swish 在 3 分钟内就可以解决。

Swish 是一家协力厂商 (Third-party) 开发的软件，是专门为制作 Flash 文字动画而设计的软件。在网站 <http://www.swishzone.com> 就可以下载其试用版，用户也可以从光盘中安装。



■ Swish的首页

学习重点：

- Swish 的概念和使用方式
- Swish 的各种文字特效



1.1 Swish 的基本概念

Swish 在制作文字动画的概念上和 Flash 非常相似，因为 Swish 本身就是 Flash 的延伸产物。Swish 一样是有场景、组件、时间轴和动作等，最后也是另存为 SWF 文件，这是 Flash 播放动画的成品，甚至也可以发布，产生包含这个 SWF 文件的 HTML 文件。

- 打开 Swish 后，首先选择 Samples | promo.swi 命令，接下来实际打开一个范例文件来介绍。
- 再选择 Control | Play 命令就可以播放这个范例，这时您会发现效果的确很惊人。

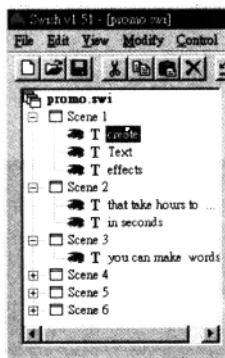


- Swish 的范例示范出很多惊人的效果
- 这个范例会不断重复，如果要停止，请选择 Control | Stop 命令即可。



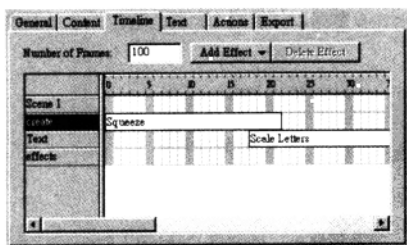
Flash 5 进击大冒险

- Swish 主窗口左方有个树状图，里面的 Scene1、Scene2 等就是一个个的场景，将场景展开，可以看到眼睛图标和 T 这个字，代表的就是一个个的文字组件。



■ 显示场景和组件关系的树状图

- 单击 Timeline 标签，在打开的选项卡中就可以看到熟悉的图层和帧了。这些跟 Flash 是一样的。



■ Timeline选项卡中的图层和时间轴



由此可知，在 Swish 中制作文字动画的流程，也是新增场景，在场景中加入组件，然后在时间轴上安排组件出场的时间以及特效，最后再保存成 SWF 文件或 HTML 网页。

有了这些概念之后，让我们进入下一节，实际来制作惊人的文字动画效果。



1.2 实战文字特效

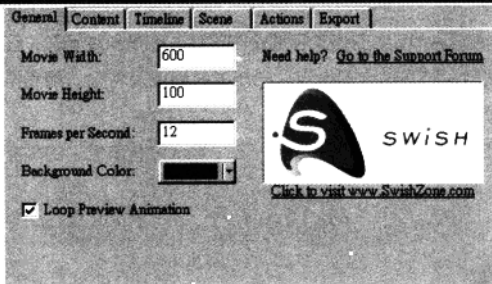
刚刚看过了 Swish 大概的样子，在这一节中我们实际来制作两个文字动画，学习如何使用 Swish 这套简单好用的 Flash 文字动画特效软件。这两个文字动画在第2章制作开场动画时，也会用到。

第一个文字动画

- 打开 Swish 后会有一个默认的场景叫做 Scene1，先在右方的 General 选项卡中调整场景的设置。默认的 Movie Width（影片宽度）和 Movie Height（影片高度）是 600 和 100，这可以不变动，Frames per Second（帧速率）为 12 也不用改，将 Background Color（背景颜色）改为绿色就好了。

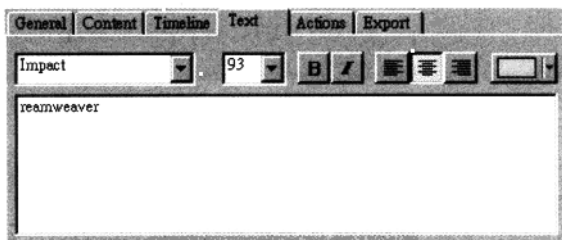


Flash 5 进击大冒险



■ 影片的一般设置

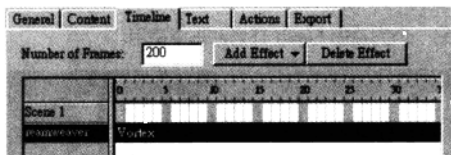
- 现在要加入一个文字对象，单击上方的 Insert Text（插入文字）按钮。树状图中会自动多出一个 T，影片中也会有 Text 文字。
- 单击 Text 标签，将里面的文字改为“reamweaver”。在字体的下拉列表中选择 Impact 选项，字体大小下拉列表框中直接输入“93”，再将最右方的颜色改为黄色，其他都不用改变。



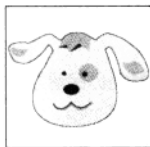
■ 文字组件的设置



- 切换到 Timeline 选项卡，单击 reamweaver 图层帧 1 的位置。单击 Add Effect（增加特效）按钮，选择 Vortex 特效。
- 出现 Vortex Effect 对话框，该对话框中有许多选项可以设置。单击 Preview（预览）按钮先来看一下这个特效实际的效果如何。
- 看完后选择 Stop 命令，然后直接单击【确定】按钮，将特效加入到时间轴中。这时时间轴就会出现 Vortex 特效了，共用了 50 个帧。



- 将特效加入至时间轴中
- 直接单击上方 Play Movie（播放影片）按钮可以播放影片来看，单击旁边的 Stop Movie（停止影片）按钮就可以停止了。它的作用和之前的 Control | Play 命令以及 Control | Stop 命令是一样的。



将影片停止后才能继续修改或进行其他动作。

- 选择 Scene 1 图层帧 49 的位置，单击 Add Action（增加动作）按钮，选择 Stop 命令，然后单击【确定】按钮。让这个动画播放一次后停止，不要重复。



- ① 单击保存按钮，将这个 Swish 动画保存（取名为 reamweaver.swi），它的扩展名是 .SWI，这是 Swish 可供编辑的动画文件，不是放在网页中或 Flash 中的文件。

- ② 最后选择 File | Export to SWF 命令，将动画另存为 .SWF 文件，这个就是大家熟悉的 Flash 影片成品了。

这时你可以在资源管理器中双击 reamweaver.swf 图标，可以看到完成后的效果，当然也可以将它放到网页中使用，不过我们这里所制作动画，将要加入到另一个完整的 Flash 开场动画中使用。



■ reamweaver 文字动画

第二个文字动画

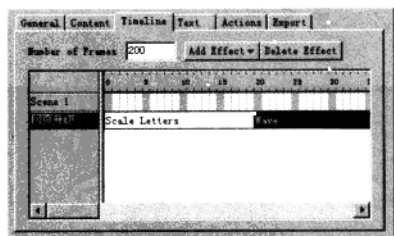
下一章完整的开场动画还要使用到另一个文字动画，也是利用 Swish 将它完成。步骤跟上面都一样，就不在多加描述，只提及不同的地方。

- ① 选择 File | New 命令，打开一个新的文件。
- ② 打开 General（一般）选项卡，在该选项卡中将背景色仍保留为白色，其他的设置也不需要改变。
- ③ 插入一个文字组件，在 Text 选项卡中将文字改为“网页升级无限扩充”，字体为方正粗圆简体，字体大小选择 28，颜色选择深绿色。



■ 文字的设置

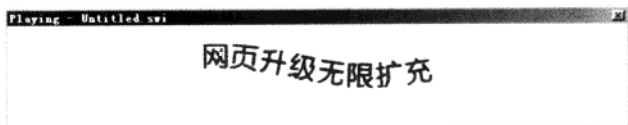
- ① 切换到 **Timeline** 选项卡, 选择网页升级无限扩充的图层, 单击 **Add Effect** 按钮, 并选择 **Scale Characters** 特效。
- ② 在特效设置的对话框中, 在 **Number of Frames** (帧数目) 文本框中将数值改为 **20**, 让动画跑快一点, 完成后单击 **OK** 按钮。
- ③ 再次单击 **Add Effect** 按钮选择 **Wave** 特效, 将这个特效加在第一个文字动画特效后面。
- ④ **Wave** 特效不需要更改设置, 直接单击 **OK** 按钮。



■ 时间轴上依序加入两种特效



- 单击 Scene 1 的最后一个帧，也就是帧 59。单击 Add Action 按钮，选择 Stop 命令，单击【确定】按钮，让它不要重复播放。
- 保存文件（文件命名为 extension.swi），然后选择 File | Export to SWF 命令，另存为 SWF 文件（文件命名为 extension.swf）。



■ 网页升级无限扩充文字动画

很简单就完成两个文字动画效果了。如果使用 Flash 一个字一个字来做，比较麻烦。



1.3 更多特效

事实上 Swish 的功能还更强，不只是单单做一个文字的动画而已。Swish 中可以有很多场景，每个场景中也可以有好几个文字组件，只要分别在时间轴上安排它们的位置和特效即可，就像在 Flash 中一样。



其实不只有这些，Swish 还可以导入影像和声音文件，并且也支持导入 MP3 音乐。如果不需要太复杂的动画，例如只做个横幅广告，甚至可以不使用 Flash，在 Swish 中就可全部完成并且发布成网页格式，而且 Swish 的文字特效也非常棒。

到底 Swish 的 Add Effect 按钮还有哪些特效可以用呢？这里将它的特效列出供大家学习使用。

- Show 是显示组件。
- Hide 是单纯的隐藏组件。
- Transform 可以做出 Flash 中的基本渐变动画，例如移动、旋转、缩放、Alpha 等效果。
- Fade In 是淡入，也就是 Alpha 由 0%~100% 渐渐出现。
- Fade Out 是淡出，跟 Fade In 刚好相反。
- Slide In 是由某个方向飞进来，基本上就是移动渐变的应用。
- Slide Out 是由某个方向飞出去。
- Blur 是字由模糊变清楚。

Blur
Blur
Blur

- Squeeze 字会一个一个由两边向中间靠齐，像拉手风琴那样。

S q u e e z e