

Flash 5

标准培训教程

Flash 5

● 飞思教育产品研发中心 编著



Flash 5

Flash 5

Flash 5

Flash 5



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

URL: <http://www.phei.com.cn>

定制的交互式
多媒体教学盘
使您学习更轻松

网络教育系列教程

Flash 5 标准培训教程

飞思教育产品研发中心 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京•BEIJING

内 容 简 介

作为《网络教育系列教程》的培训教程系列之一,本书按照欣赏、训练、分析、模仿、创作的结构顺序,结合创作实践,对Flash 5进行了详细讲解。

全书共分14章,内容涉及基础知识、六大动画、影视创作、音频处理、Actions以及Flash 5的新增功能等。同时,从艺术角度出发的创意理念的融入,更使本书锦上添花,集理论性、实践性、艺术性于一体,成为您爱不释手的创作宝典。

本书主要面对Flash 5的初、中级读者,对于专业级用户来说,更是一本不可多得的参考书。同时,本书也是网络培训班的必备教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,翻版必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 5 标准培训教程/飞思教育产品研发中心编著. -北京:电子工业出版社,2000.11

(网络教育系列教程)

ISBN 7-5053-6261-5

I.F... II.飞... 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(2000)第54908号

丛 书 名:网络教育系列教程

书 名:Flash 5标准培训教程

编 著:飞思教育产品研发中心

责任编辑:郭 晶 卢国俊

排版制作:电子工业出版社计算机排版室监制

印 刷 者:北京大中印刷厂

出版发行:电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×1092 1/16 印张:19.75 彩插:2 字数:505.6千字

版 次:2000年11月第1版 2001年3月第2次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6261-5
TP·3573

印 数:5000册 定价:33.00元(含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换;

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话 68279077



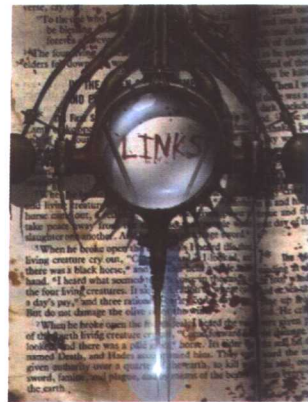
电影制作中的效果



文本



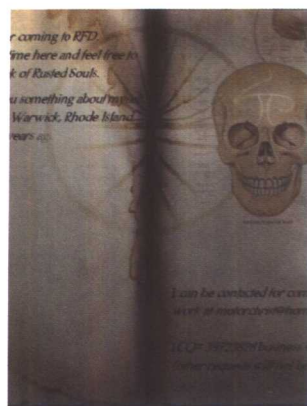
rfd(1)



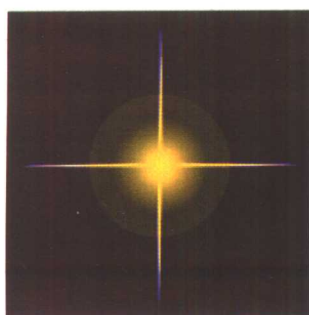
rfd(2)



rfd(3)



rfd(4)



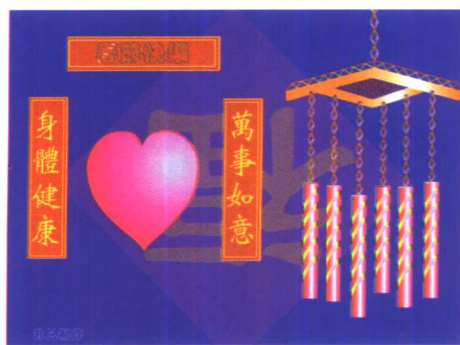
星光效果(1)



星光效果(2)



贺卡(1)



贺卡(2)



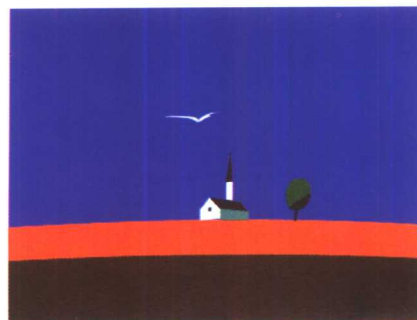
打散之前



打散之后



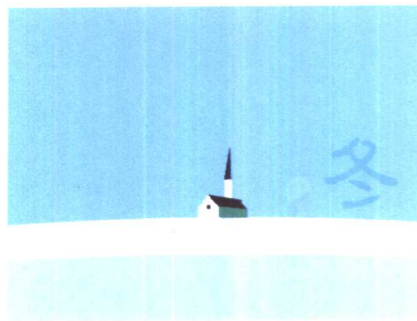
色彩动画(1)



色彩动画(2)



色彩动画(3)



色彩动画(4)



颜色烘托(1)



颜色烘托(2)



蒙版动画(1)



蒙版动画(2)



蒙版动画(3)



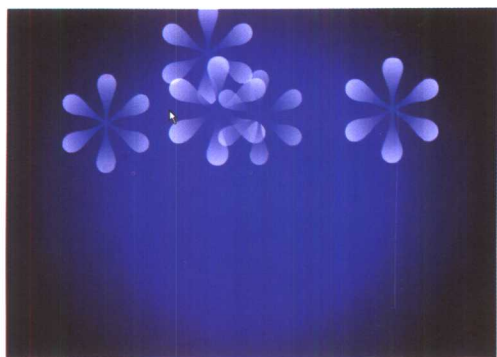
变形



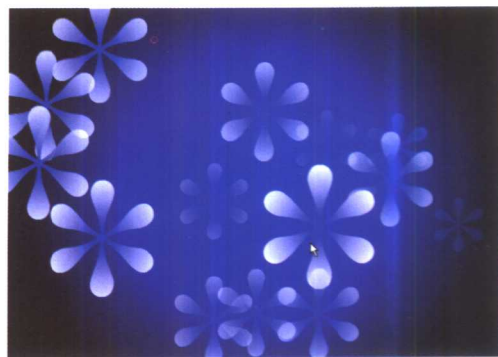
贺新年(1)



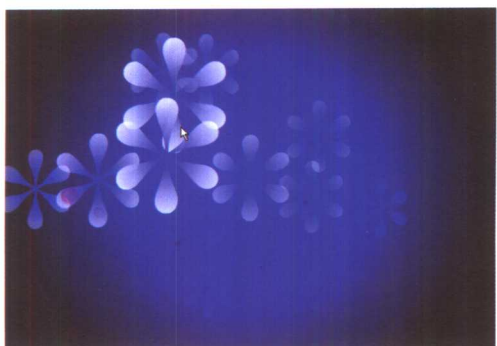
贺新年(2)



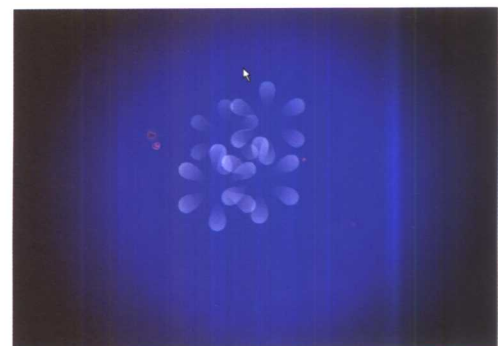
行为动画(1)



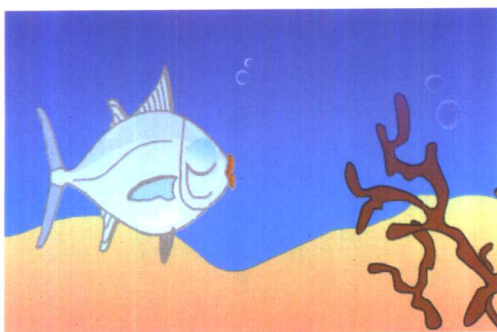
行为动画(2)



行为动画(3)



行为动画(4)



相对运动(1)



相对运动(2)

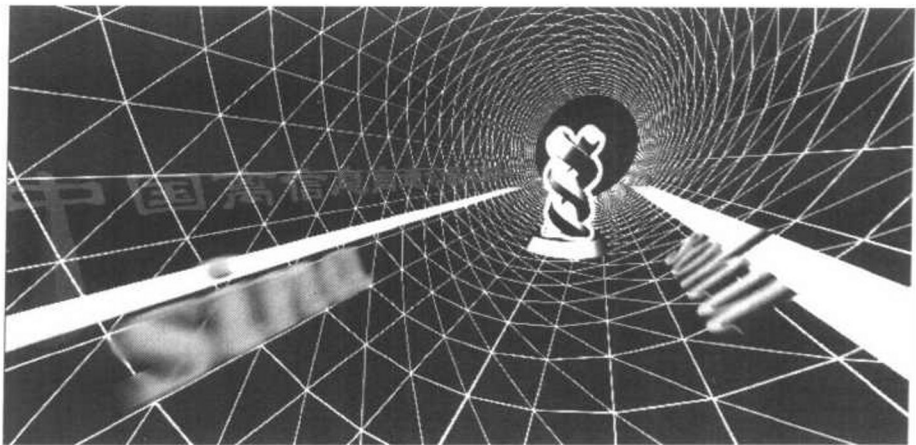


相对运动(3)



相对运动(4)

前言



Bill Gates 说：信息高速公路的廉价通信在更重要的层次上影响了人们。受益者不仅仅是与技术打交道的个人。随着越来越多的计算机与高带宽的网络相联，以及软件平台为庞大的应用系统提供基础，人人都可以获得世界上绝大多数的信息。

革命——21 世纪的信息革命在世界上已全面展开，Internet 就像 18 世纪工业革命的蒸汽机一样已成为信息革命的主角。随着 Internet 在全球的不断升温，网络技术以及与之相应的网页设计已成为了最吸引人的技术。

古老文明的中国雄狮已在这场信息革命中信步，这场革命使我们每个人认识到……

Flash 5

Macromedia 公司不失时机地推出由 Flash、Dreamweaver 和 Fireworks 组成的网页制作组合——Dreamteam，国内称其为“三剑客”。它们的出现，使得网迷的梦想变为现实。

Flash 是其中风头最劲的软件，它是基于矢量的具有交互性的动画软件。由于其新颖高效的流技术和令人瞩目的多媒体效果都是传统软件所无法比拟的，因而被称为网上交互式矢量动画的标准，就连善于使用 Flash 的网友也被冠以响亮的名字：“闪客”。

培训教程

培训教程是以软件功能为线索，以全面掌握软件功能操作为目的，由浅入深地对各个软件的功能及使用方法进行详细讲解。

本培训教程在编写过程中注意了以下几方面：

- (1) 内容介绍与实例紧密结合，既有全面的基础知识，又有大量的实例介绍，便于读

者在实例中进一步理解内容。

(2) 所有的图形都是在相关软件中制作的, 以便于读者边学边练, 在最短的时间里掌握该软件。

(3) 本教程在结构上非常严谨, 每课开头都有内容介绍, 末尾还有本课习题, 这些都可以帮助读者理解和掌握各课的内容。

本系列丛书非常适合于初学者, 对于有网络开发经验的中级或高级用户, 也是一套很有价值的参考书。

关于本书

本书属于《网络教育系列教程》的培训教程系列。

本书的内容共分为 4 大部分。第 1 部分为动画基础, 主要讲述 Flash 动画软件的基础知识与 Flash 5 的新增功能, 并通过引导读者对一些优秀作品的欣赏, 揭示了 Flash 在主页、广告、动画、MTV、电子贺卡、游戏、软件教程、个人简历等方面的重要作用。第 2 部分为训练篇, 是本书的主体与精华部分, 我们学习本软件也要以此篇为主。第 3 部分为分析创意, 主要是通过对 Flash 源程序、swf 格式的动画等的分析, 使读者在以后的学习过程中能够充分地吸收动画大师的经验和技法, 以提高自己的动画水平。同时, 本篇还将带领读者走进创意的殿堂, 让读者品味绝佳的创意思维与精妙无比的创意空间。第 4 部分为合成输出, 包括声音的合成以及在动画创作完成后, 将作品输出的格式。

本书由飞思教育产品研发中心策划并编著, 刘璟、丁剑超、杨雪良参与了编写工作。但由于时间仓促, 书中错误遗漏的地方还请广大读者批评指正。我们的联系方式:

电话: (010) 68131648 (010) 68251220 E-mail: fecit@fecit.com.cn

网址: <http://www.fecit.com.cn>

本书约定

对本书统一运用的符号解释如下:

【】 → 【】 表示打开某菜单下的命令。

如: **【File】 → 【Open】** 表示打开 File 菜单下的 Open 命令。

【】 表示命令、选项和快捷键。

 **步骤** 表示操作过程。

 **提示** 表示对某一步骤的扩展或技巧。

 **实战必读** 表示对实际创作有指导作用的内容。

飞思教育产品研发中心

目 录

第 1 篇 动画基础

第 1 章 Flash 5 动画基础	(3)
1.1 Flash 软件概述	(4)
1.1.1 Flash 软件的由来	(4)
1.1.2 Flash 的软件概念	(4)
1.1.3 Flash 的软件格式	(4)
1.1.4 Flash 的软件特色	(4)
1.2 关于 Flash 5	(8)
1.2.1 Flash 5 新增功能	(8)
1.2.2 文字菜单	(11)
1.2.3 Actions 命令更完善	(12)
本章习题	(12)
第 2 章 Flash 5 动画赏析	(13)
2.1 主页制作	(14)
2.2 网上广告及 Logo	(15)
2.3 二维动画	(16)
2.4 电视字幕、片花、MTV 制作	(19)
2.5 电子贺卡	(19)
2.6 网络游戏 (Flash 游戏)	(21)
2.7 软件教程	(22)
2.8 个人简历 Web 版	(22)
2.9 产品展示	(23)
2.10 多媒体光盘	(24)

第 2 篇 训练篇

第 3 章 Flash 5 训练初步	(27)
3.1 Flash 界面	(28)
3.2 Flash 常用面板详解	(31)
3.2.1 信息面板 (Info)	(33)
3.2.2 填充面板 (Fill)	(33)
3.2.3 描边面板 (Stroke)	(34)
3.2.4 变形面板 (Transform)	(35)
3.2.5 排列面板 (Align)	(35)
3.2.6 颜色混合面板 (Mixer)	(36)
3.2.7 颜色库面板 (Swatches)	(36)

3.2.8	文字面板 (Character)	(37)
3.2.9	段落面板 (Paragraph)	(37)
3.2.10	文字域面板 (Text Options)	(38)
3.2.11	实例面板 (Instance)	(38)
3.2.12	效果面板 (Effect)	(39)
3.2.13	电影片段参数面板 (Clip Parameters)	(39)
3.2.14	帧面板 (Frame)	(40)
3.2.15	声音面板 (Sound)	(40)
3.2.16	场景面板 (Scene)	(40)
3.2.17	发生器面板 (Generator)	(41)
3.2.18	影片探索器 (Movie Explorer)	(41)
	本章习题	(42)
第 4 章	训练进阶	(43)
4.1	QuickTime 4 与导入对象	(44)
4.1.1	导入图形	(44)
4.1.2	导入 QuickTime 图形	(45)
4.1.3	导入 Fireworks PNG 图形文件	(45)
4.1.4	导入 FreeHand 图形文件	(46)
4.1.5	导入 Adobe Illustrator 图形	(47)
4.1.6	导入 AutoCAD 图形	(47)
4.1.7	导入图形后的处理	(48)
4.2	绘制对象	(55)
4.2.1	编辑节点工具	(55)
4.2.2	钢笔工具	(56)
4.3	图形图像	(57)
4.4	文字	(58)
4.4.1	创建一般文字	(58)
4.4.2	设置文字属性	(59)
4.4.3	创建文字域 (Text Field)	(59)
4.4.4	文字变形	(60)
4.4.5	把文字块链接到 URL	(61)
4.5	符号	(61)
4.6	组合	(63)
4.7	QuickTime 4 与动态对象的导入	(64)
4.7.1	在 Flash 中预览 QuickTime 电影	(65)
4.7.2	设置 QuickTime Movie 文件的路径	(65)
	本章习题	(65)
第 5 章	关键帧动画	(67)
5.1	关键帧动画赏析	(68)

5.2	造型工具的使用方法	(68)
5.2.1	钢笔工具	(68)
5.2.2	直线工具	(69)
5.2.3	铅笔工具	(70)
5.3	关键帧动画的基本概念	(70)
5.3.1	帧的概念	(70)
5.3.2	关键帧	(70)
5.3.3	帧的集合	(71)
5.4	关键帧动画的制作步骤	(72)
	本章习题	(74)
第6章	形变动画	(77)
6.1	动画赏析	(78)
6.2	形变动画的制作限制	(79)
6.3	形变动画的制作步骤	(80)
6.4	形变动画的混合方式	(83)
6.5	形变的方向控制	(84)
6.6	形变的错误的表现形式	(87)
6.7	文字形变动画示例	(88)
	本章习题	(91)
第7章	运动动画	(93)
7.1	运动动画赏析	(94)
7.2	制作限制	(95)
7.3	制作运动动画	(95)
7.4	高级制作技巧(轨迹运动)	(98)
7.5	运动动画的运动方式	(101)
7.6	逆序动画制作技巧	(103)
7.7	错误运动的表现形式	(103)
	本章习题	(104)
第8章	色彩动画	(105)
8.1	色彩动画赏析	(106)
8.2	色彩的基础知识	(107)
8.3	原始动画的色彩变化技巧	(111)
8.4	形变的色彩动画(图形填充)	(112)
8.5	运动的色彩动画(制作限制步骤)	(113)
	本章习题	(116)
第9章	蒙版动画	(119)
9.1	蒙版动画赏析	(120)
9.2	蒙版的基本概念	(120)

9.3	制作步骤	(121)
9.4	制作技巧(光的运用)	(123)
9.4.1	探照灯扫过	(123)
9.4.2	文字的渐显	(124)
9.5	伪蒙版的基本概念	(126)
	本章习题	(128)
第 10 章	行为动画	(131)
10.1	行为动画赏析	(132)
10.2	按钮八态	(133)
10.2.1	按钮的基本概念	(133)
10.2.2	按钮的制作步骤	(133)
10.2.3	按钮的八态	(135)
10.3	为按钮加入 ActionScript	(137)
10.4	为动画加入 ActionScript	(137)
10.5	流程控制	(138)
10.6	下拉菜单	(142)
10.7	滚动条	(146)
10.8	Loading 预载动画	(150)
	本章习题	(153)
第 3 篇 分析与创意		
第 11 章	模仿初步——结构和手法	(157)
11.1	fla 分解	(158)
11.1.1	时间轴线分析	(159)
11.1.2	舞台实例分析	(160)
11.1.3	库文件分析	(161)
11.1.4	行为分析	(161)
11.2	swf 分解	(162)
11.2.1	单帧步进法	(162)
11.2.2	SWF Browser	(164)
11.3	分析实例	(166)
	本章习题	(173)
第 12 章	Flash 5 常见的创意技巧	(175)
12.1	运用 Flash 5 创作前的准备	(176)
12.1.1	创意心理	(176)
12.1.2	创意的发散性思维	(177)
12.1.3	平凡中的神奇	(177)
12.1.4	观察、思考和借鉴	(178)
12.2	创意基础	(179)

12.2.1 语言游戏	(179)
12.2.2 文字特效	(180)
12.2.3 色彩特效	(180)
12.2.4 动静运用	(182)
12.3 创意方法	(183)
12.3.1 有中生有	(183)
12.3.2 无中生有	(185)
第4篇 合成与输出	
第13章 声音	(189)
13.1 多媒体制作中的声音概念	(190)
13.2 Flash 5 声音应用	(190)
13.3 运用流声音	(198)
13.4 活用声音	(205)
本章习题	(208)
第14章 发布与输出	(211)
14.1 Flash 影片的优化	(212)
14.2 测试 Flash 影片	(215)
14.3 发布 Flash 影片	(216)
14.3.1 Flash 选项	(217)
14.3.2 QuickTime 4 选项	(218)
14.3.3 HTML 选项	(220)
14.3.4 GIF 选项	(222)
14.3.5 JPEG 选项	(224)
14.3.6 PNG 选项	(225)
14.4 输出 Flash 影片	(226)
14.4.1 Export Image 命令	(226)
14.4.2 Export Movie 命令	(229)
14.5 制作 Flash 网站的一般过程	(232)
本章习题	(234)
附录1 ActionScript 脚本语言基础	(237)
附录2 习题答案	(299)

第 1 篇

动画基础

本篇中主要讲述 Flash 动画软件的基础知识及 Flash 5 的新增功能。介绍了 Flash 在主页、广告、动画、MTV、电子贺卡、游戏、软件教程、个人简历等方面的重要作用。学完本篇，我们会真正了解到 Flash 动画的强大功能。

读书笔记

日期 _____

天气 _____

进程 _____



飞思教育
FECIT-EDUCATION

<http://www.fecit.com.cn> E-mail: fecit@fecit.com.cn

Tel: (010) 68207402/68207430

Flash 5

第 1 章

Flash 5 动画基础

学习目标

通过本章的学习,对 Flash 5 软件有一个基本的了解,对 Flash 动画有一个明确的认识。

训练要点

Flash 软件概念、软件特色、软件格式、Flash 新增功能等。

重点提示

- Flash 的精确概念
- Flash 的两种格式
- 矢量图形系统
- 流技术
- Flash 5 新增功能

切记,你追求成功的决心比其他任何事物都重要。