

本书光盘内附:

- Flash 5 三十天试用版
- 书中提到的所有范例文件

Go!Go! Flash 5 Action 彻底攻略



钟正雄 叶弘裕 编著 北大宏博 改编

本书内容:

- Action Script 基本概念
- 完整的函数功能说明
- 对象属性的说明
- Action 命令的运用
- 读取外部文本文件
- Flash 与 ASP 的完美结合
- 五子棋游戏
- 战车射击游戏
- 扑克牌游戏
- 留言板
- 聊天室

292

TP391.41

269

Go!Go!做Web系列丛书

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载,
也可到视听部复制

Go!Go! Flash5

Action 彻底攻略

钟正雄

编著

叶弘裕

北大宏博

改编

北京大学出版社

内 容 简 介

Macromedia 公司最新推出的网页动画制作软件 Flash 5 为广大网页设计人员在网页中添加多媒体动画和交互式功能带来了极大方便, 用户无需掌握 Java、HTML 等专业语言, 只要拥有想象力和创造力, 就可以创建出精彩的电脑游戏。

本书是以 Flash 5 所提供的 Action 命令为基础的一本应用型书籍, 书中以具体例子介绍了设计电脑游戏时要用到的技巧。此外本书还讨论了利用近年流行于网络间的 ASP (Active Server Pages) 存取数据库的技巧, 使用 Flash 制作 Web Server 和 Web Client 间沟通的界面, 以及如何使用 ASP 程序和数据库满足用户对 Web Server 的需求。

本书适用于对 Flash 5 感兴趣的中级用户。

著作权登记号: 图字 01-2001-1583

本书繁体字版名为 Go! Go!Flash 5 Action 彻底攻略, 由知城数位科技股份有限公司出版, 版权归知城数位科技股份有限公司所有。本书简体字中文版由知城数位科技股份有限公司授权 北京大学出版社 出版。专有出版权属北京大学出版社所有, 未经本书原版出版者和本书出版者书面许可, 任何单位和个人均不得以任何形式或任何手段复制或传播本书的一部分或全部。

书 名: Go! Go!Flash 5 Action 彻底攻略

著作责任者: 钟正雄 叶弘裕

改 编 者: 北大宏博

责 任 编 辑: 范晓

标 准 书 号: ISBN 7-900632-95-6/TP · 75

出 版 者: 北京大学出版社

地 址: 北京市海淀区中关村北京大学校内 100871

网 址: <http://cbs.pku.edu.cn>

电 话: 出版部 62752015 发行部 62754140 62765127 编辑部 62765126

电 子 信 箱: wdzh@mail.263.net.cn

排 版 者: 北京东方人华科技有限公司

印 刷 者: 河北省滦县印刷厂

发 行 者: 北京大学出版社

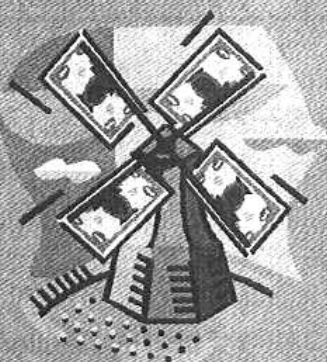
经 销 者: 新华书店

787 毫米×980 毫米 16 开本 24.75 印张 436 千字

2001 年 6 月第 1 版 2001 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 49.00 元(含光盘)

Flash 5...



Animation



Good Design



第1章

Action简介

本节将简单介绍设置
Action的方法、对象命名及
运算式等基本概念。

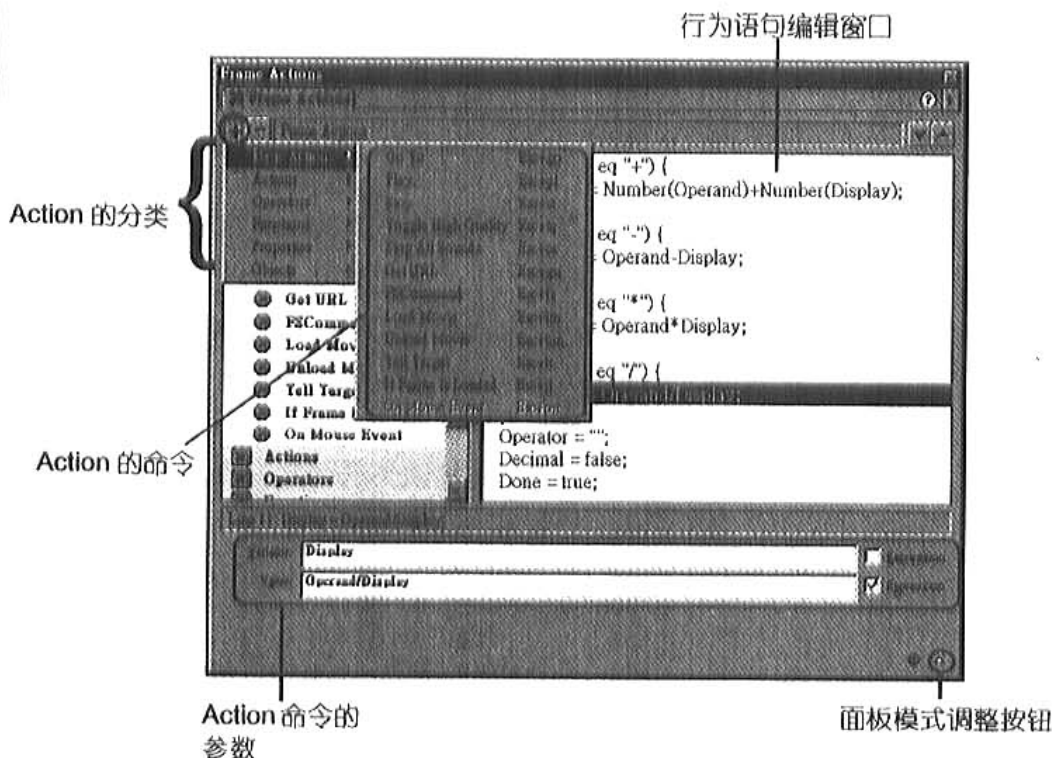


1.1 行为的设置方法和设置场所

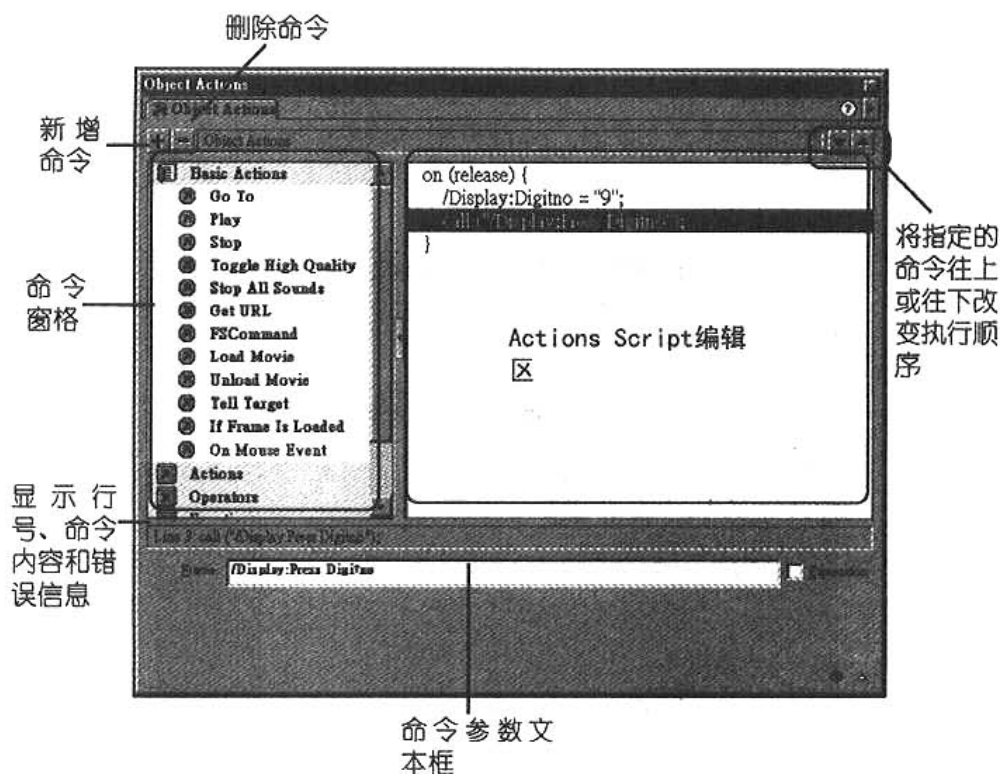
在Flash 5中,行为(Action)通常有两类,设置在关键帧或空关键帧上的行为称为帧行为(Frame Actions),而设置在按钮等对象上的行为称为对象行为(Object Actions)。在已设置了帧行为的情形下,当时间线指针通过已设置行为的帧时,即开始执行该行为。而在对象行为的情形下,则是利用诸如单击按钮的动作来启动执行设置的行为。

在要设置行为的帧或按钮上,右击鼠标,从快捷菜单中选择Actions命令,就可以打开Frame Actions面板或Object Actions面板,单击左上角的加号按钮,可以从弹出的菜单中,选择不同种类的命令语句,从而设置帧或按钮的行为。

帧行为 (Frame Actions)



对象行为 (Object Actions)

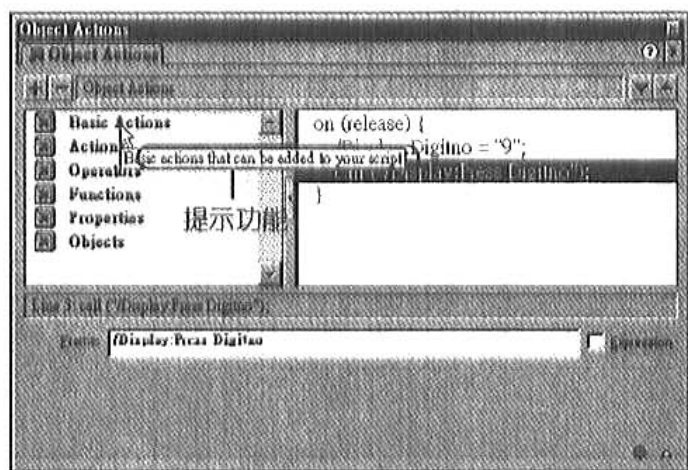


此外，在Frame Actions面板或Object Actions面板中单击减号按钮，就可以删除已选中的行为语句，而使用面板右上角的向上和向下的箭头按钮，则可改变行为语句被处理的顺序。

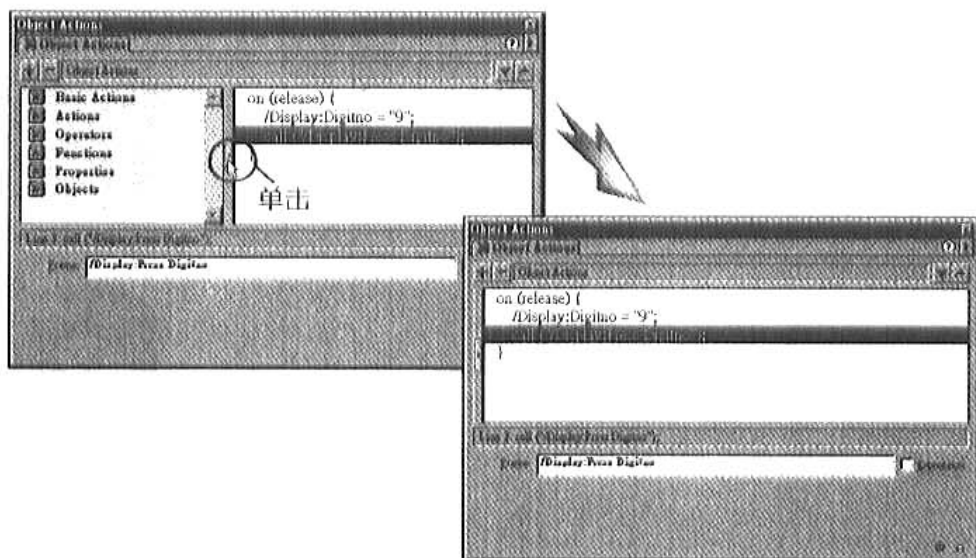


行为语句的编辑

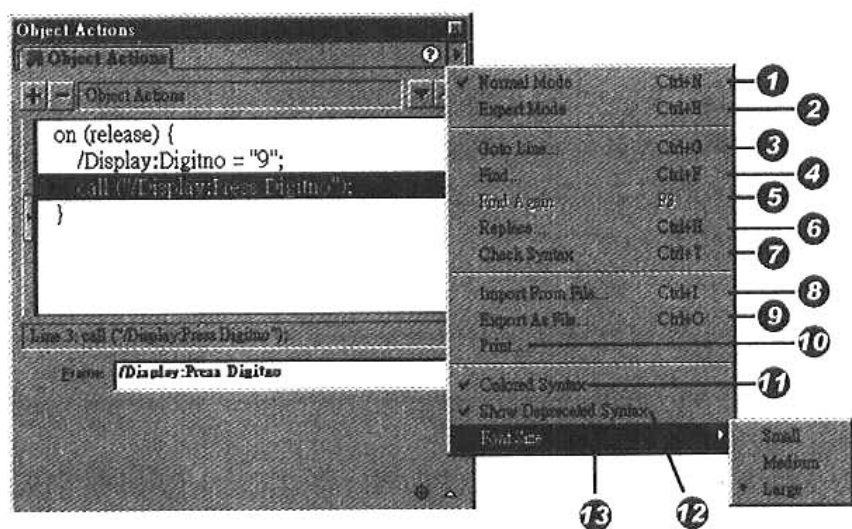
在Actions 面板中除了可以使用加号按钮新增行为语句外,也可以使用行为语句显示窗口辅助编辑语句。在该窗口中已将Flash 5 所提供的200多条语句加以分类而分为6大项目,当把光标移到各项目或语句上时,会自动提示该项目或语句的功能。



此外,如果要调整行为语句显示窗口或者行为语句编辑窗口的大小时,可以单击两窗口之间的大小调整按钮。



单击Actions 面板右上角向右的箭头按钮, 还可以出现一些用来辅助编辑行为语句的命令, 利用这些方便的命令可以提高行为语句编辑的效率。



- | | |
|-------------|------------|
| ① 一般模式 专 | ② 家模式 跳到 |
| ③ 某行命令 寻找 | ④ 再找一次 取代检 |
| ⑤ 查语法 | ⑥ 从文 |
| ⑦ 件导入程 | ⑧ 序 |
| ⑨ 导出程序 | ⑩ 打印 |
| ⑪ 彩色化命令 | ⑫ 显示不适用的语法 |
| ⑬ 调整命令的字体大小 | |

行为语句的编辑模式在默认状态下为Normal Mode, 在此模式下只能使用加号按钮或者在行为语句显示窗口中直接选择命令来添加行为语句。如果用户已经非常熟悉Flash 语句, 则可以切换为Expert Mode, 在此模式下用户可以直接在行为语句编辑窗口中输入行为语句。

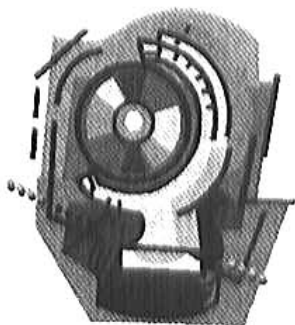


1.2 用户所定义的名称

本节主要介绍用户对各类对象或文件名称的命名规则。虽然在Flash中可以对各类名称自由命名，但是在一般的情形下，使用半角文字时，尽量不要使用符号，如果一定要使用的话，最好使用下划线“_”。在编写语句的过程中为避免发生问题，尽量采取比较保守的做法，这样将来在测试动作是否正确无误时，不会浪费太多的时间就能达到要求。因此请尽量不要使用全角文字。

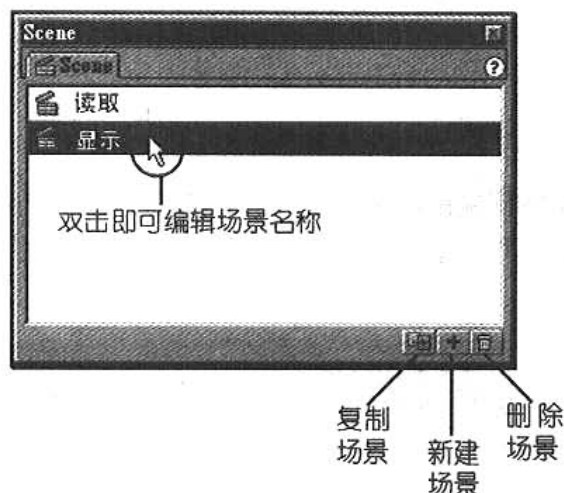
文件名称

对于已经使用过Flash的用户来说，可能就没有必要再说明Flash的相关文件名了。但是如果要将在Flash的作品公布在Internet上，那么指定文件的绝对路径(以http://...来描述)和相对路径(相对于Flash输出文件的路径)则需要清楚地加以界定。



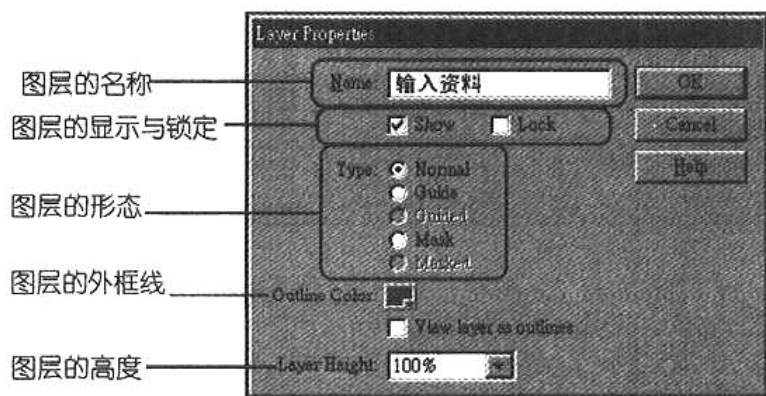
场景名称(Scene)

当制作规模较大的动画影片时,可能需要使用到几个场景,在菜单栏里选择Modify|Scene命令,待出现Scene面板后,即可进行场景的新建、命名、设置等操作。



图层名称(Layer)

双击图层,或在菜单栏里选择Modify|Layer命令,打开Layer Properties对话框中就可以设置图层名称,可以根据该图层中要设置的对象来命名图层。

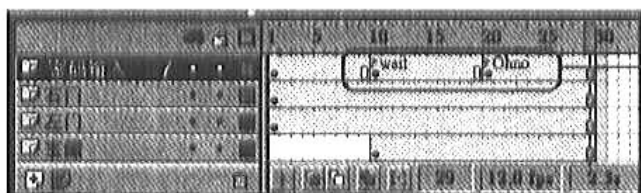


帧的标签名称 (Frame Label)

设置帧的标签名称有两个作用，一是用来被Go to或Play等行为语句指定为要跳跃或播放的帧，另一个作用是在帧内并不设置任何对象。而加上帧的标签名称只是为了设置行为。也就是说，该帧只是存放一些子程序，而帧的标签名称则是这些子程序的名称。

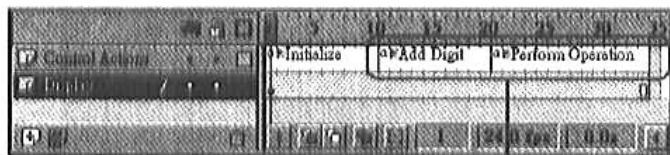
既然帧的标签名称用法有这么大的区别，因此在制作动画时最好好好规划，一般的原则如下：

- 如果设置帧的标签的目的只是为了方便 Go to 或 Play 等行为语句的操作时，那么可将帧的标签设置在含有对象的图层中即可。



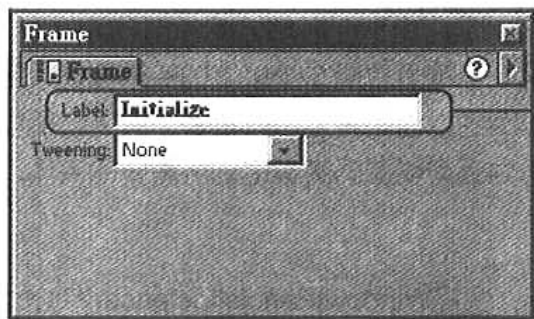
帧同时含有对象及标签

- 如果设置帧标签的目的是用来当作子程序的名称，那么最好将这些帧单独放在一个图层中。
- 当要编写两个以上的子程序时，可以在专用的图层中将这些子程序设置在不同的标签中(一个标签就代表一个子程序)。



两个独立的子程序

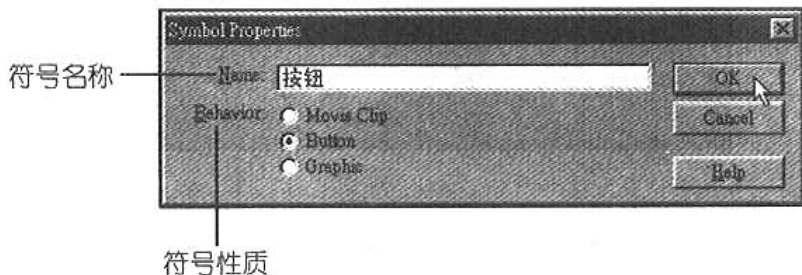
上述3个只是一般性的原则，但是，如果能遵照这些原则，则整个动画结构将变得比较容易维护。此外，要制作帧的标签时，必须先选中该帧，然后选择Window|Panels|Frame命令，打开Frame面板后，在Label文本框中设置。



设置帧的标签名称

符号名称(Symbol)

当要制作新符号（选择Insert|New Symbol命令）或者要将已制作完成的对象转化为符号时（选择Insert|Convert to Symbol命令），都会出现Symbol Properties对话框，在这个对话框内就可以设置符号的名称。

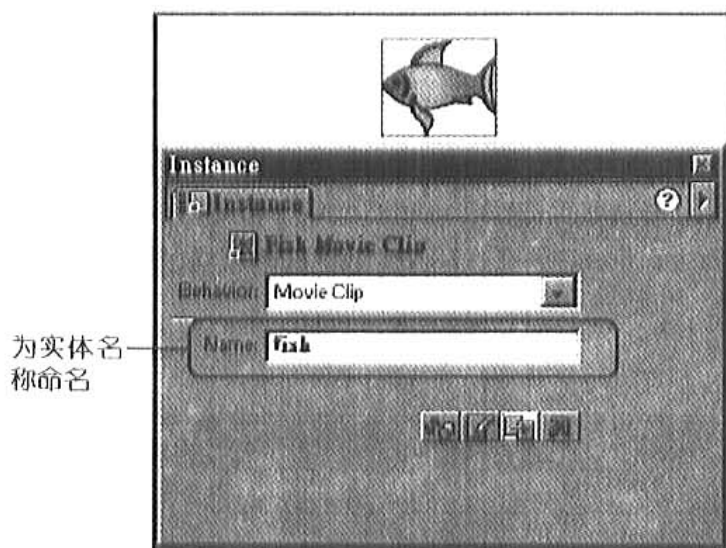


实体名称 (Instance)

当属性为电影剪辑 (Movie Clip) 的符号被设置到场景中时, 这个场景中该符号就被称为实体 (Instance), 为了方便识别该实体, 可以为它命名。

尤其是当用一个符号复制 2 个以上的实体到场景中时, 更有必要对每一个实体加以命名, 否则将无法分辨各个实体。所以在制作动画的过程中, 为了使行为语句能够确实指定到所需要的实体, 请务必为该实体命名。

选中实体后, 选择 Window | Panels | Instance 命令, 打开 Instance 面板后, 在 Name 文本框中就可以为实体命名。



变量名称 (Variables)

所谓变量, 就是在行为 (Action) 中记忆数值及字符串等信息的东西, 可以把它想象成是存放物品的盒子。变量无法像一般的符号一样能够列示出来或直接看到所存储的信息。

变量可以使用Set Variable语句赋予其名称与值，变量名称的命名原则和其他对象的命名方式相同，并没有什么特别的限制，一般性的命名原则如下：

变量的名称最好以英文字母开头，如果第一个字为符号或数字，则使用时一定要配合函数Eval使用，这样该名字才会被视为变量。

- 变量名称中不要有空格。
- 尽可能为变量取个有意义的名称。
- 变量名称没有大小写之分。
- 尽量不使用和命令名称相同的名称，如Set、Var、Add。

此外，有必要对变量产生的地点加以描述。例如，选中场景1的第1帧，打开Frame Actions面板，选择Set Variable命令，将变量Konan设置为100，那么在第2帧的Object Actions中使用Konan时，所得到的值也会是100，也就是说在相同的场景中，在任何一处使用Frame Actions或Object Actions，使用变量Konan的值都会是100。但是，当在场景1内的某一帧设置属性为Movie Clip的实体，并命名为“mclip”时，如果在Movie Clip内也引用变量Konan，则其值不会是100，而是完全没有设置的状态。其实要取得其值，最好使用/:Konan的方式。“/”代表的是这个Flash Movie的意思，而“:”之后的名称就是所谓的变量名称。

接着，在实体mclip内的某帧以Frame Action的Set Variable语句将变量设置为“Kwan”，并设置其值为50，那么，在该实体内只要使用变量Kwan，其值都会是50。

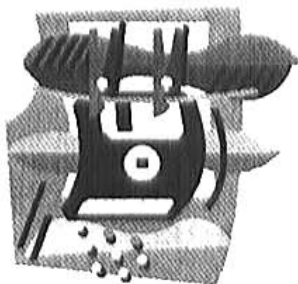
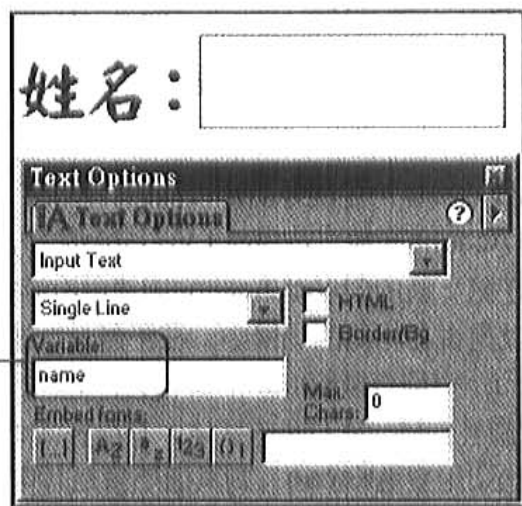
此外，在设置了实体mclip的场景中，要如何才能取得变量Kwan的值呢？正确答案是/mclip:Kwan，即实体mclip中的变量Kwan。

也就是说要引用电影剪辑(Movie Clip)内的变量时，要注意的是用“/”符号描述实体的名称，而以“:”符号来描述变量名称。

文本框的名称

所谓文本框的名称，是用文字工具制作文本框时，所赋予的名称。其意义类似于前面所述的变量。也可以使用Set Variable语句在文本框上设置字符串值，或者和一般的变量一样，可以在式子中直接引用文字的内容。对文本框的详细说明，将在第9章中进行介绍。

文本框的名称

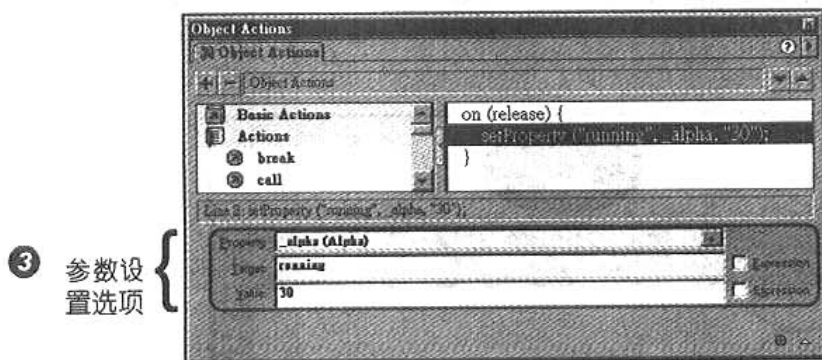
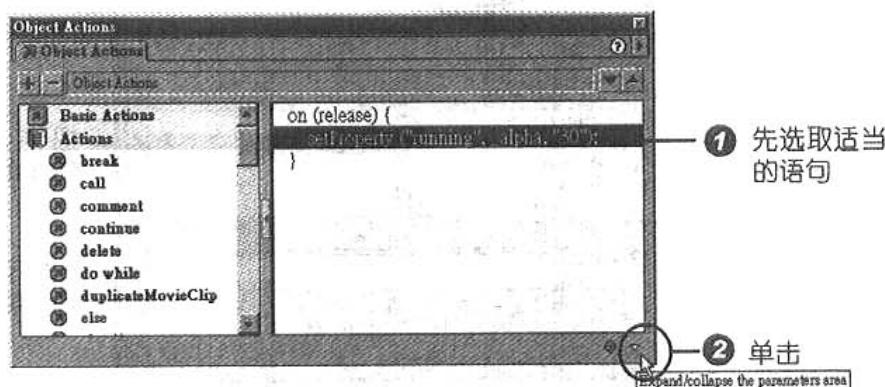




1.3 表达式

本节要说明行为语句中参数设置部分，内容将涉及各种参数值或表达式的设置方法。

在设置行为时，在Frame Actions面板或Object Actions面板中单击右下角的向下的箭头按钮，即可看到设置参数的部分，在这个部分，用户可以针对各种不同的行为语句来设置各种适当的参数。

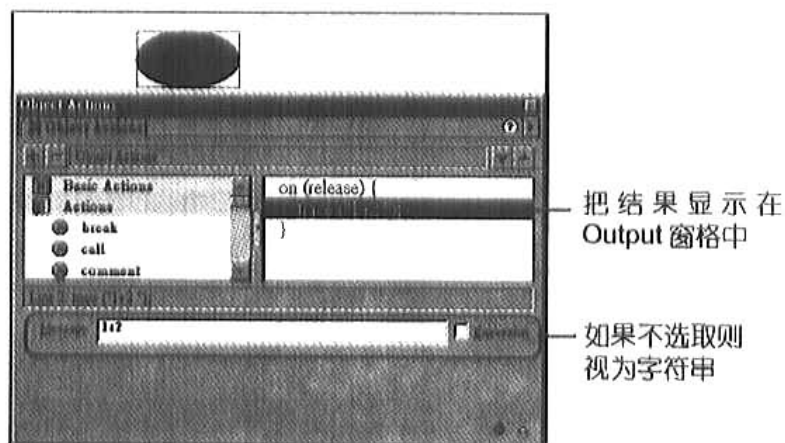


字符串

除非是调整各参数文本框后方的Expression复选框，否则所输入的任何参数值，都将被视为是字符串，字符串在行为语句中将会被使用引号“”所包围起来，它只能做单独的运算，并不能进行加、减、乘、除等四则运算。

例如：

当在某一按钮上设置行为语句如下图所示。



虽然在Message参数文本框中输入参数值1+2，但不调整Expression复选框，1+2将被视为字符串，因此在行为语句中会被用引号“”包围起来。而且，当执行语句时，并不做加法运算，而是直接输出。

