

美国世界商讯机构授权

梦幻网页设计丛书

FLASH 得寸进尺 5

王淦漳 著



海洋出版社

FLASH

得寸进尺 得寸进尺

王淦漳 著

海洋出版社

2001年·北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 5 得寸进尺 / 王淦漳著. - 北京: 海洋出版社, 2000

ISBN 7-5027-5167-X

I. F... II. 王... III. 动画 - 设计 - 图形软件, Flash5
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 78756 号

本书由 BNI Business Network Corp.(美国世界商讯机构)授权海洋出版社在中华人民共和国独家出版发行中文简体字版本。

本图书的标识、图片与版式设计, 系由美国世界商讯机构授权使用。

Licensors: BNI Business Network Corp. USA.

版权所有、不得转载或翻印。

责任编辑: 王宏春

执行编辑: 朱烨华

封面设计: 戎 马

美术编辑: 鲁 帆 张 颖

出 版: 海洋出版社

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

印 刷: 北京市印刷集团有限责任公司印制一厂

发 行: 海洋出版社 / 北京超讯图书经销有限公司

版 次: 2001 年 1 月第一版 2001 年 1 月第一次印刷

开 本: 787 × 1092 (毫米) 1/16

印 张: 19

印 数: 1 ~ 5000 册

字 数: 300 千字

书 号: ISBN 7-5027-5167-X/TP·464

定 价: 58.00 元(附赠 1CD)

MS253/07

导 论

在这急速成长的网际网络时代,可以让很多网页设计师有发挥创意的空间,不分国界、不分男女老少都可以上网一较高下,发挥长才!但是要在这日新月异的空間里占有一席之地,却是一个值得去思考的大难题!

在日常的电脑应用中常会收到很多有趣的动画和游戏,逗趣的内容常常令人开怀大笑,仔细一看才发现这些动画和游戏都是经由Flash所创作出来的杰作,实在是令人惊叹不已,光是简单易懂的接口不说,超强的功能更可以充分地表达出你想要的创意,让你在网络上秀出你最TOP的作品,Flash 5可以说是一套非常强悍的软件。

本书的内容包含7个章节,每个章节都是可独立操作的,您可以随心所欲的挑选你最想学的章节,每个范例都是常用到的技巧,能够让你很快的上手,更可以让您快速地增加经验和软件应用的熟悉度!

OK! 不罗嗦! 我们开始吧!

商标声明

Flash 是 Macromedia 公司之注册商标

版权声明

本书使用的所有国内外产品与图片是因应整体版面编辑所需,并未使用注册商标符号与注册商标标准字,但作者所提及的国内外产品与图片只为促进厂商与用户利益,并无侵权意图,特此声明。

光盘内容使用说明

本书的教学范例文件

Flash 5.0 试用版(PC/MAC)

Contents

第一章 Flash 5 进化论	2
第一节 环境介绍	3
第二节 时间轴设定	10
第三节 对象属性	10
第四节 文字微调	12
第五节 对象运动	14
第六节 对象淡化	16
第七节 应用填色	17
第八节 Actions面板基本使用	19
第九节 电影的输出与设定	20
第十节 Flash 5快捷键对照表	22
第二章 应用技巧	27
第一节 按钮事件	28
第二节 前后顺序对调	34
第三节 路径设定	35
第四节 置入去背图	39
第五节 遮罩	41
第六节 遮罩应用	48
第七节 加入音乐(WAV 与 MP3)	57
第八节 控制音乐开关	60
第九节 下载动画(一)	66
第十节 下载动画(二)	71
第十一节 密码保护程序	78

第三章 视觉特效.....89

第一节	中空字制作.....	90
第二节	庆生狂想曲.....	97
第三节	对象渐变.....	101
第四节	震撼你的窗口.....	106
第五节	开新窗口.....	109
第六节	隐藏式菜单.....	114
第七节	鼠标追踪.....	120
第八节	线上模拟键盘.....	123

第四章 动画篇.....135

第一节	〔春夏秋冬〕网页动画.....	136
第二节	〔亚洲之星〕网页动画.....	149

第五章 互动式网页篇.....173

第一节	〔九份篇〕导览网页.....	174
第二节	〔星际篇〕互动式导览.....	189
第三节	〔模拟VR〕互动式商店.....	195
第四节	〔商业篇〕互动网页.....	204

第六章 游戏219

第一节	打击乐.....	220
第二节	赛蜗牛.....	227
第三节	剪刀石头布.....	246
第四节	兔子乐园.....	256
第五节	疯狂鼓手.....	267

第七章 Actions语法加料区281

第一节	控制Director的语法.....	282
第二节	简易控制对象移动.....	284
第三节	命令Movie Clip播放的帧.....	285
第四节	控制Movie Clip的停止与播放.....	286
第五节	改变对象大小.....	287
第六节	新鼠标追踪.....	288
第七节	设定全屏幕及离开.....	289
第八节	改变对象的颜色.....	291

FLASH

得寸进尺

得寸进尺

CHAPTER

1

Flash 5 进化论

- ◎ 第一节 环境介绍
- ◎ 第二节 时间轴设定
- ◎ 第三节 对象属性
- ◎ 第四节 文字微调
- ◎ 第五节 对象运动
- ◎ 第六节 对象淡化
- ◎ 第七节 应用填色
- ◎ 第八节 Actions 面板基本使用
- ◎ 第九节 电影的输出与设定
- ◎ 第十节 Flash 5 快捷键对照表

Flash 5

Flash 5 设计入门 Macromedia Flash 5

Flash 5 进化论

全新的用户界面

在Flash 5里 Actions 面板、填色、画笔、变形、对齐、信息、字符、颜色样本工具等都改成了卷标页的浮动面板，让习惯使用Fireworks、Photoshop 绘图软件的人也能用同样的方式来操作Flash。

在工具方面Flash 5 新增了专业设计师习惯使用的传统的贝兹曲线工具来绘制矢量图。

支持 QuickTime 和 RealPlayer

Flash 5 新增转存 Apple QuickTime 4 影片功能，Apple 也将 Macromedia Flash 播放程序内建于 QuickTime 中，让 QuickTime 影片可以包含 Flash 的图形、动画以及互动性。

此外Flash 5 还可以发布成 RealFlash 的格式，在Flash的发布设定中提供了 RealPlayer 的各种发布选项，也包含了转存 SMIL 码，以保证在 RealPlayer 中播放的同步性，让Flash的电影可以在 RealPlayer G2 和 RealPlayer 7、8 中播放。

加强 Actions 动作面板

Flash 5 加入了更多新的 Actions 语法，加强 Movie Clip 的 Actions 控制，Actions 的面板提供了一般和专家模式，让用户能更方便地编辑 Actions。

支持 XML 转换

Flash 5 允许开发人员在以Flash为基础的网站应用程序中使用XML的结构化资料，以便达到电子商务方面的目的。

可以置入 MP3 格式的音乐文件

在网络上MP3正在热情地蔓延着，Flash 5除了可以加入 Wav 文件外更可以加入 MP3 格式的文件。

设定完全属于自己的快捷键

在Flash 5里用户不仅可以自己设定常用的快捷键，还可以储存多个快捷键设定。

设定个人化的操作接口

Flash 5 里用户可以设定个人喜好的操作界面，可因工作性质不同加以切换及新增，这样的功能改变了旧有呆板的操作界面，用户可随意调动工作窗口。

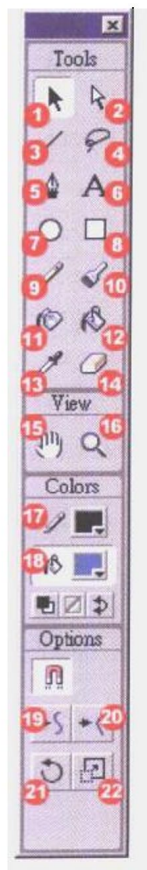
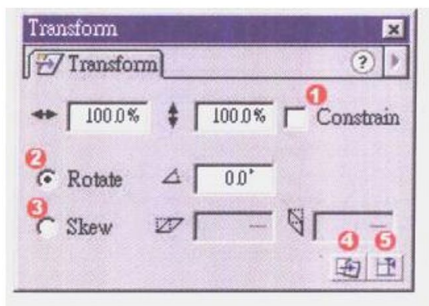
增设帧 Print 功能

在Flash 5里加入Print的 Actions 语法，输出网页格式后可以打印出指定的帧，让你更方便地利用Flash来传达重要的信息。

新增 XML 数据链接

新版的Flash 5 可在网络上与XML连结交换资料，如此一来便可以使用Flash来建立虚拟的购物车、销售窗口、客户意见调查以及库存系统……等等。

全新的功能和支持，让你不得不去认识Flash 5，不管是 ActionScript、新增绘图功能，还是多样化的功能选单，都是让你如虎添翼的好帮手，我想不用我多说你一定已经感受到Flash 5 的魅力了！加快脚步！赶快加入Flash 5 的行列！



第一节 环境介绍

► Transform 变形控制面板

- ① 缩放
- ② 调整旋转变形
- ③ 调整平行变形
- ④ 复制渐变——变形后可复制对象渐变
- ⑤ 回复初始值——回到还未变形的原形

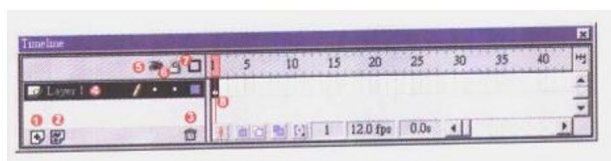
► Tools 工具箱

- ① 黑色箭头——移动对象工具
- ② 白色箭头——移动曲线节点
- ③ 直线绘图工具——直线斜线绘制
- ④ 套绳选取工具——选取
- ⑤ 钢笔——曲线线条工具，可设节点
- ⑥ 文字工具——输入文字
- ⑦ 方形绘图工具——绘制方形色块时使用的绘图工具
- ⑧ 圆形绘图工具——绘制圆形色块时使用的绘图工具
- ⑨ 铅笔——不规则曲线、直线的绘图工具
- ⑩ 笔刷——用于粗线条笔触时的绘制工具
- ⑪ 墨水罐——将选定色彩填入线条的工具
- ⑫ 填色桶——大块面积填色工具
- ⑬ 色彩探色棒——快速色彩选取
- ⑭ 橡皮擦——擦去、修正工具
- ⑮ 手——画面移动工具
- ⑯ 放大镜——放大、缩小工具

- ⑩线条色彩
- ⑪色块色彩
- ⑫曲线——修饰曲线线条
- ⑬直线——修饰直线线条
- ⑭旋转——对象旋转
- ⑮缩放——对象放大缩小

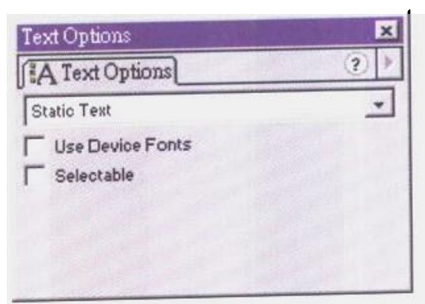
► Timeline 时间轴

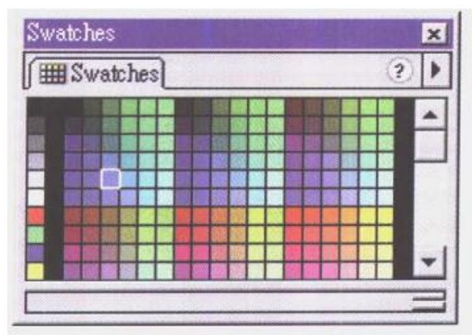
- ①新增层
- ②新增路径层
- ③删除层
- ④层
- ⑤隐藏图层
- ⑥锁定图层
- ⑦框线显示
- ⑧帧



► Text Options 文字选项

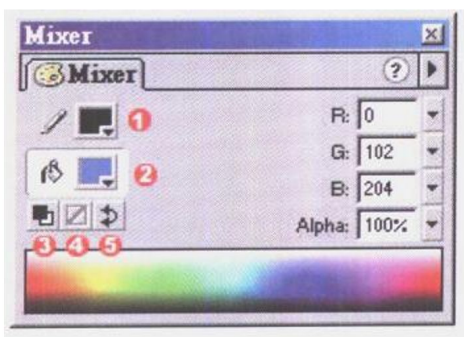
文字栏属性设定





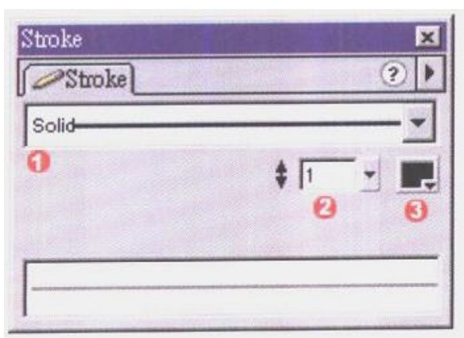
► Swatches 颜色拾取器

参考、增设色彩



► Mixer 调色盘

- ❶ 线条填色 / 外框色
- ❷ 色块填色
- ❸ 恢复原始设定
- ❹ 色彩不显现
- ❺ 色彩对调



► Stroke 笔触，描边设定面板

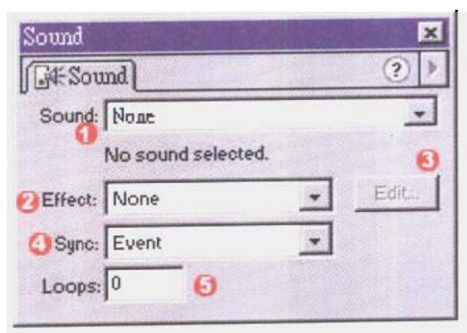
- ❶ 线条样式
- ❷ 粗细设定
- ❸ 色彩设定

► Standard 基本功能



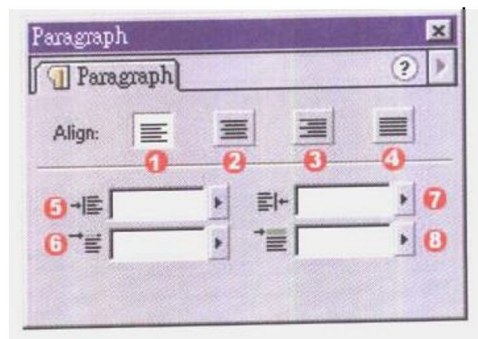
► Sound 音效控制面板

- ① 音效文件名
- ② 特效选择
- ③ 特效编辑
- ④ 同步设定
- ⑤ 重复次数设定



► Paragraph 段落控制面板

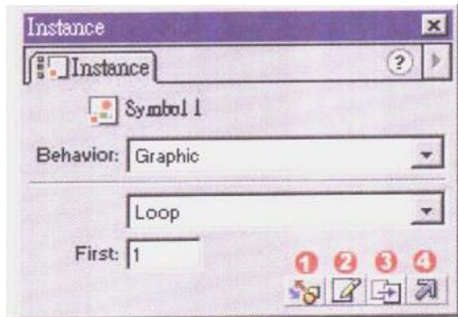
- ① 文章齐左
- ② 文章居中
- ③ 文章齐右
- ④ 文章齐行
- ⑤ 左侧缩排
- ⑥ 首行缩排
- ⑦ 右侧缩排
- ⑧ 行距微调



► Instance 对象设定面板

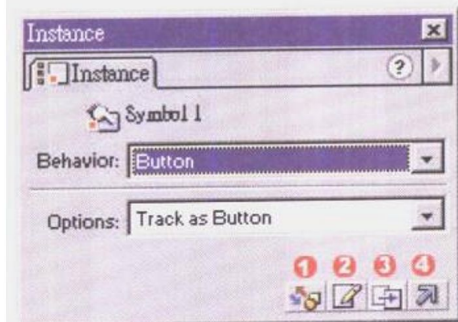
图像设定面板

- ❶ 对象连结
- ❷ 修改 / 编辑对象
- ❸ 复制
- ❹ 编辑 Actions



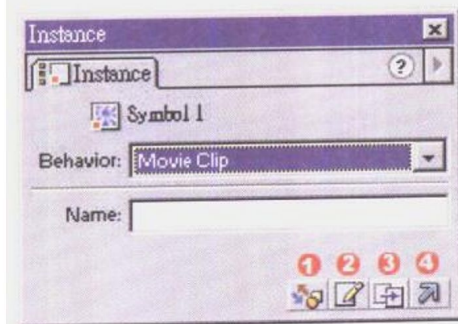
按钮设定面板

- ❶ 对象连结
- ❷ 修改 / 编辑对象
- ❸ 复制
- ❹ 编辑 Actions



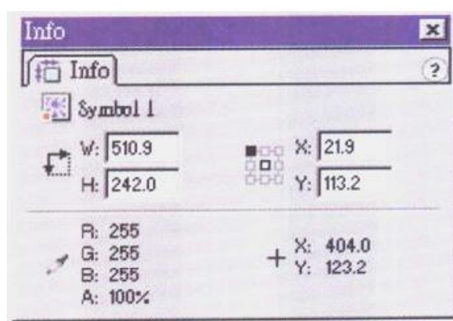
电影片段设定面板

- ❶ 对象连结
- ❷ 修改 / 编辑对象
- ❸ 复制
- ❹ 编辑 Actions



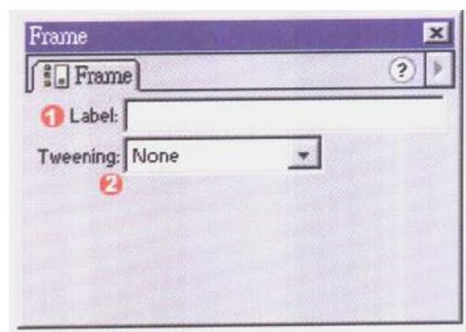
► Info 信息面板

显示对象的大小及坐标



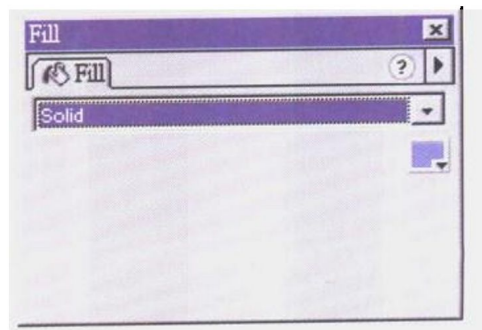
► Frame 帧设定面板

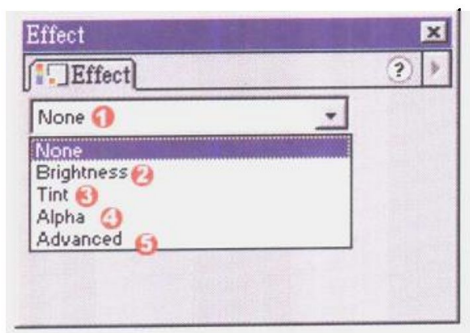
- ❶ 帧命名
- ❷ 动态渐变指令



► Fill 填色

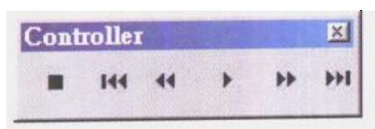
填色、色彩渐变设定面板





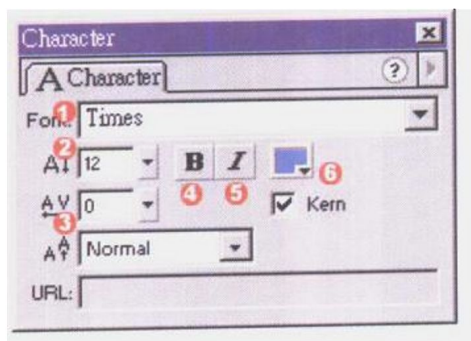
► Effect 对象特效控制面板

- ① 一般
- ② 亮度
- ③ 色彩
- ④ 透明度
- ⑤ 高级微调
- ⑥ 设定对象色彩，透明度等特效



► Controller 播放控制面板

控制电影播放



► Character 字符控制面板

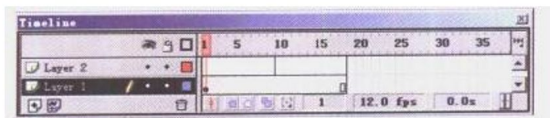
- ① 设定文字字体
- ② 文字大小
- ③ 字距
- ④ 加粗
- ⑤ 斜体
- ⑥ 文字颜色

第二节 时间轴设定

时间轴是用来控制电影播放长度的工具，就好像是拍电影时所用的底片一样，所以当时间轴上的帧中出现的演员越多，整个电影表现出来的内容就越丰富。因此时间轴是整合整个电影的重要场所。

在Flash 5中帧的操作方式和旧版Flash 4有一些不同，在旧版的时间轴上微调帧常要花费一点点时间，但是新版的Flash就解决了这样的问题，不仅前后帧拉放容易，就当帧里空无一物时新版的空白帧也是采用格线的方式来区分，大大地改变了帧的操作。

例如电影一开始就要设定某个演员从出现到退出，在时间轴上出现的第一个帧是用一个实心的小黑点表示，结束的帧是用长方形的小方框表示，若要调动帧的长度，只要按下〔Alt〕加鼠标的左键拖曳就可任意调动帧的长度了。调节电影长度的另一种方法是：选取要增长到的帧，然后按下〔F5〕键即可。



▲ 第一帧是用实心的小黑点表示，结束的帧是用长方形的小方框表示，空白的帧则是采用格线的方式来区分。

第三节 对象属性

在Flash里对象的属性可分为电影片段〔Movie Clip〕、按钮〔Button〕和图像〔Graphic〕三种，这三种属性都有不同的变化和功能，可以让整个电影变得更丰富更活泼。

► 电影片段 (Movie Clip)

电影片段是独立的短篇小电影，可以在主电