

网页设计系列

FLASH 5

热力摇摆

松岗研发中心 编著

- 本书教您如何设计出生动活泼的动画网页
- 大量的图片资料，让您在学习过程中一目了然
- Step by step，教您制作完整的动画

 随书附赠光盘内含 Flash5 试用版，单元范例与习题解答



中国青年出版社

UNALIS
松岗电脑图书资料股份有限公司



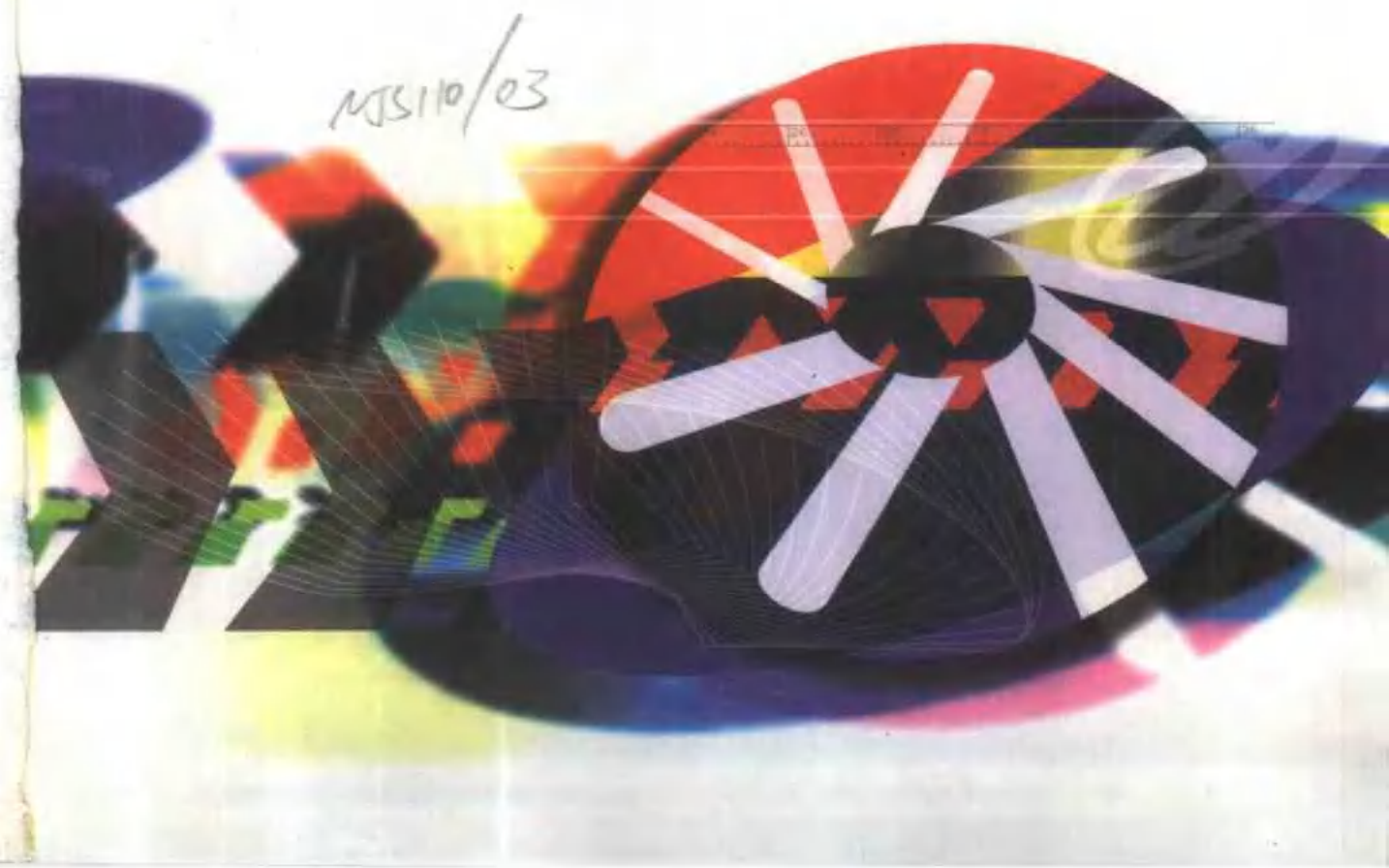
网页设计系列

FLASH 5

热力摇摆

松岗研发中心 编著

MJS110/03



(京)新登字 083 号

本书由松岗电脑图书资料股份有限公司授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

版权贸易合同登记号:01-2000-4244

策 划:胡守文

王修文

郭 光

责任编辑:江 颖

陈 赛

责任校对:肖新民

书 名:《Flash 5 热力摇摆》

编 著:松岗研发中心

出版发行:中国青年出版社

地址:北京市东四十二条21号 邮政编码:100708

电话:(010) 64069368 传真:(010) 64053266

印 刷:高唐印刷有限公司

开 本:16 开

版 次:2001 年 3 月北京第 1 版

印 次:2001 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1-5000

定 价:59.00 元(附赠 1CD)

序

Flash自推出以来，在短短的几年之间，以横扫千军之势成为动画制作软件的主流，尤其自Flash4推出之后，动画制作软件几乎再无软件可与之比拟。如今Flash5的推出，更将其使用人数推向空前。也许您目前也正急着投身到Flash动画制作的行列中吧。

其实要学会使用Flash制作动画并不难，您只要找对一本好书，再加上您自己的创意，那么您就可以轻松驾驭Flash创作出您所要的动画。在网页设计领域中，已经不再以平面、静态的网页为主要设计诉求，取而代之的是生动活泼而富有创意性的互动式动态类型网页，所以许多网页设计者无不致力于动态网页的设计及开发，以期待透过生动活泼的网页设计，吸引更多网络浏览者浏览网站内容，让网站更受欢迎、更加成长。

本书不敢号称最好的书，但也绝对是Flash新鲜人入门的最佳用书。我们以实例操作的方式，将每一个指令、操作技巧一一拆解，让各位读者能够参照步骤顺序快速学习各种指令及技巧，并且配合动画制作时的故事流程规划、角色制作、场景设计等相互搭配，制作出长篇故事、互动式动画，让各位读者在学习Flash5之后，除了会制作简单的动画效果之外，也能够创造出属于自我独特风格的动画效果，让您摇身一变，成为专业的动画网页设计高手。

本书的编写虽然严谨，但也难免有疏漏之处，如果造成您在学习上有困扰的地方，尚请各位读者见谅并不吝指正。

松岗研究室同仁敬笔

本书特色

- Flash5这套动画编辑软件，让您能轻易地设计出生动活泼的动画。
- 不仅一步步引导您「如何做」，而且更告诉您「为何做」，绝对不会让您学了半天还不晓得如何设计动画。
- 本书穿插了大量的图片资料，图文并茂，让您在学习过程中达到一看就懂的效果。
- 本书实际引导建立制作数个完整的动画，请参阅本书第二单元。

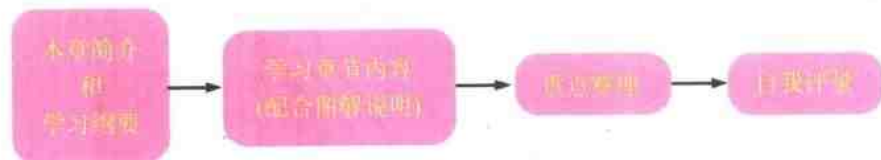
光碟内容

- 本书所有范例文件均存放于附赠光盘中，可以让您节省自行绘制图像文件的时间。
- 请将范例光盘内的资料复制到C盘中，以加快您练习与应用的速度。
- 本书范例文件均存放于范例光盘片内，存放位置为其所属的单元与章节文件夹。

权利义务声明

- 本书中所提到的商标，均为其合法注册公司所有。
- 本书所提供的服务范围只限于书籍内容，若读者遇到软件本身的问题，请联系该软件的厂商或代理公司。

本书编写的架构如下所示：



本书共分为四个单元：

第一单元主要是教您动画图案的编制方法。

第二单元主要是教您动画制作的方法。

第三单元主要是教您导出与发布的方法。

第四单元主要是教您Flash5指令运用的方法。



• 小提示

在学习过程中适时出现小提示，以帮助您更加容易了解操作的方法。



• 我们一起来思考

提供给各位读者一些操作过程中的联想。



• 最好用的技巧

提供给各位读者一些操作过程中最好用的技巧。



• 可能会遇到的问题

提供给各位读者一些操作过程中可能会遇到的问题。

目录

CONTENTS

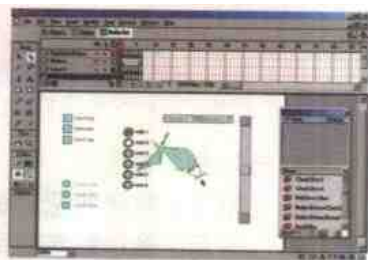
第一单元 动画图案的编制

第1章 初探 Flash5 与其工作环境

1-1 初探Flash5的功能	1-02
汇总说明Flash的功能	1-03
1-2 使用Flash5的基本配备	1-07
1-3 初体验Flash5的工作环境	1-08
开启Flash5的工作视窗	1-08
Flash5视窗环境介绍	1-10
1-4 菜单指令的中文注解	1-14
1-5 快速学好Flash5的要领	1-20
1-6 做好Flash5的偏好设定	1-21
General一般标签页	1-22
Editing编辑标签页	1-26
Clipboard剪贴簿标签页	1-30
1-7 Flash文件的储存与开启	1-32
1-8 快捷键的设定与修改	1-34
重点整理	1-37
自我评量	1-38

第2章 绘制图形

2-1 Pencil铅笔绘制工具	2-02
Stroke浮动视窗	2-06
2-2 Line线条绘制工具	2-07
2-3 Oval椭圆形绘制工具	2-08
Fill浮动视窗	2-09



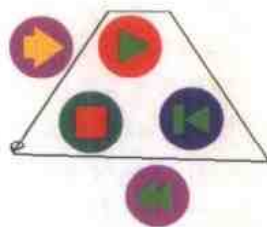
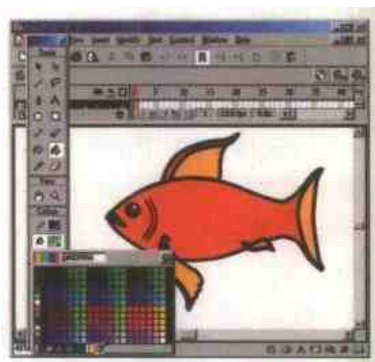
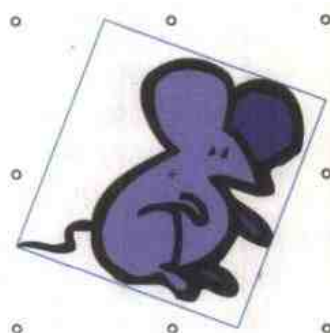
2-4	Rectangle矩形绘制工具	2-14
2-5	Brush笔刷绘制工具	2-16
	Brush Mode笔刷模式	2-17
2-6	Pen贝兹曲线绘制工具	2-20
2-7	Subselect节点工具	2-22
	删除节点	2-23
	增加节点	2-23
2-8	Arrow箭头工具	2-24
	平滑与平整功能	2-28
	缩放物体功能	2-30
	旋转/倾斜物体功能	2-31
	磁铁功能	2-33
	重点整理	2-34
	自我评量	2-37

第3章 改变颜色

3-1	Ink Bottle墨水瓶工具	3-02
3-2	Paint Bucket油漆桶工具	3-04
	锁定渐层填色	3-07
	修改渐层填色	3-09
	容许间隙大小	3-13
3-3	Dropper探色棒工具	3-15
3-4	Eraser橡皮擦工具	3-19
	擦拭模式	3-20
	水龙头功能	3-22
	重点整理	3-23
	自我评量	3-25

第4章 绘图辅助功能

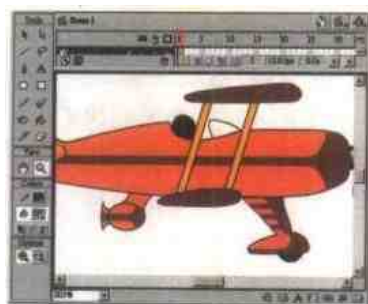
4-1	Lasso套索工具	4-02
4-2	Zoom缩放检视工具	4-04



4-3	Hand移动画面工具.....	4-07
4-4	切换显示模式.....	4-08
4-5	显示标尺、格线.....	4-10
	Ruler 标尺.....	4-10
	Grid格线.....	4-12
4-6	物体的群组.....	4-14
	浮动层与舞台层.....	4-14
	建立群组物体.....	4-15
	编辑群组物体.....	4-16
4-7	调整浮动层物体的顺序.....	4-18
	锁定浮动层物体.....	4-19
4-8	物体的排列.....	4-20
	对齐排列.....	4-20
	等距排列.....	4-23
	调整物体大小.....	4-26
	对齐编辑区.....	4-27
4-9	点阵图的去背.....	4-28
4-10	Shape形状变化功能.....	4-30
	Convert Lines to Fills.....	4-30
	Expand Shape.....	4-31
	Soften Fill Edges.....	4-32
	重点整理.....	4-33
	自我评量.....	4-35

第5章 使用文字工具

5-1	使用文字工具(Text Tools).....	5-02
	建立文字内容.....	5-03
	「Character」浮动视窗.....	5-06
5-2	使用段落文字.....	5-12
	「Paragraph」浮动视窗.....	5-13
5-3	Text Options浮动视窗.....	5-19
	Static Text(静态文字).....	5-19



Dynamic Text(动态文字).....	5-20
Input Text(输入文字).....	5-23
重点整理.....	5-24
自我评量.....	5-26

第6章 导入图片及相关指令

6-1 导入图像文件.....	6-02
Import.....	6-03
导入点阵图.....	6-05
导入多张点阵图.....	6-09
重点整理.....	6-11
自我评量.....	6-12

第二单元 动画制作

第7章 Movie 属性与场景的设定

7-1 动画制作的基本概念.....	7-02
7-2 设定Flash动画文件.....	7-02
7-3 时间轴浮动视窗的使用.....	7-04
帧的运用.....	7-08
7-4 图层的运用.....	7-15
新增图层.....	7-16
指定作用图层.....	7-16
变更图层名称.....	7-17
调整图层位置.....	7-18
删除图层.....	7-18
显示、隐藏图层.....	7-19
锁定、解除图层.....	7-20
以外框线方式显示物件.....	7-21



7-5 场景(Scene)的管理与运用	7-23
开启场景(Scene)浮动视窗	7-23
新增场景(Add Scene)	7-24
复制场景(Duplicate Scene)	7-25
删除场景>Delete Scene)	7-26
重点整理	7-27
自我评量	7-28

第8章 Flash 动画与效果运用

8-1 逐帧动画的制作	8-02
8-2 动作渐变式动画制作	8-08
动作渐变式动画进阶设定	8-12
8-3 形状渐变式动画制作	8-17
编修形状节点(Shape Hint)	8-24
8-4 灯箱功能的使用	8-26
Onion Skin灯箱模式	8-27
Onion Skin Outlines灯箱模式	8-28
Edit Multiple Frames灯箱模式	8-28
Modify Onion Markers 清单的使用	8-30
8-5 曲线渐变式(Guided)动画制作	8-32
封闭性曲线渐变式动画	8-36
8-6 淡出与淡入动画制作	8-42
8-7 遮罩渐变式动画制作	8-48
8-8 角色资料库的使用	8-55
使用内建角色资料库	8-55
新增角色元件到角色资料库	8-58
Library(角色资料库)的使用	8-61
制作动态角色元件	8-67
制作按钮角色元件	8-71
重点整理	8-77
自我评量	8-82



第9章 插入音效文件

9-1 导入音效文件	9-02
9-2 动态按钮物体的音效设定	9-06
9-3 音效的设定	9-10
音效属性	9-11
音效播放效果	9-11
与动画同步播放模式	9-12
自设音效播放效果	9-12
重点整理	9-14
自我评量	9-14

第10章 动画综合范例

10-1 「外星日记」动画	10-02
Movie动画文件设定	10-04
导入飞碟图案	10-05
制作飞碟行进路线	10-06
制作飞碟残影及其行进路线	10-08
飞碟显示问号及惊叹号效果	10-10
飞碟淡出画面效果	10-12
飞碟降落动画制作	10-15
飞碟降落在树林的动画制作	10-19
人物惊讶表情的动画制作	10-23
闪光动画制作	10-26
人物旋转缩小动画制作	10-27
文字收场动画制作	10-29
收场飞碟动画制作	10-31
10-2 动画欣赏(一)	10-33
10-3 动画欣赏(二)	10-37



第三单元 导出与发布

第 11 章 导出与发布文件

11-1 导出文件	11-02
Export Image	11-02
其他常用的导出文件格式	11-05
11-2 导出动画	11-20
11-3 测试动画	11-30
检视带宽	11-31
11-4 发布动画设定	11-34
Publish Settings	11-34
11-5 发布动画	11-46
重点整理	11-52
自我评量	11-56



第四单元 Flash5 指令运用

第 12 章 指令使用前的概念

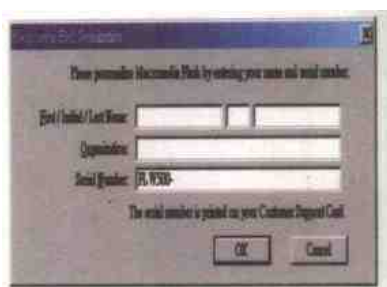
12-1 前言	12-02
12-2 数据类型	12-02
字符串	12-03
数值	12-03
布尔	12-03
12-3 变量	12-04
Flash 5 的变量种类	12-04
使用一般变量的方式	12-05
使用栏位变量的方式	12-07
12-4 常数	12-10



自建常数.....	12-10
内建常数.....	12-10
12-5 运算符.....	12-12
算术运算符.....	12-12
比较运算符.....	12-13
逻辑运算符.....	12-15
12-6 数组.....	12-16
数组基本介绍.....	12-16
数组的使用方式.....	12-17
12-7 流程控制.....	12-20
逻辑判断.....	12-20
循环控制.....	12-22
循环内的流程控制.....	12-24
12-8 常用指令介绍.....	12-25
自我评量.....	12-30

第 13 章 Flash5 指令实例应用

13-1 设计个性化的互动式表单.....	13-02
13-2 制作有趣的小游戏.....	13-08
定时炸弹.....	13-08
飞向天际的太阳宝宝.....	13-18
扁狗大赛.....	13-29
自我评量.....	13-42



第一单元

动画图案的编制





初探 Flash5 与其工作环境



Flash是当今最为好用的动画制作软件之一，其广受好评的程度几乎可用「空前」来形容。或许您现在也正急着想去学会使用它，笔者于此建议您，不急！不急！此因万丈高楼皆由平地起，您得事先做好奠基的工作，往后才会有能力使用Flash创作动画。

本章我们就一起来初探Flash的功能，并熟悉其工作环境，以期后续能顺顺利利地学会使用Flash来创作动画。

本章学习纲要

study outlines



1. 初探Flash5的功能
2. 使用Flash5的基本配备
3. 初体验Flash5的工作环境
4. 菜单指令的中文注解
5. 快速学好Flash5的要领
6. 做好Flash5的偏好设定
7. Flash文件的储存与开启
8. 快捷键的设定与修改