

Flash MX Savvy

Flash MX

教程与实例精选



提供大量精选案例，帮助闪客制作优秀的Flash动画

[美] Ethan Watrall 著
Norbert Herber

王 珺 等译



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

Flash MX Savvy

Flash MX教程与实例精选

[美] Ethan Watrall 著
Norbert Herber

王 珺 等译

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 提 要

Flash MX是当今最为流行的网络多媒体制作工具。正如Flash的含义（闪烁）一样，它为原本沉寂的网络世界带来了无限的生机和活力。

本书由浅入深地介绍了Flash MX的功能和使用方法，不仅适用于初次接触Flash的读者，也适用于掌握了一定基础的中级读者。全书文字通俗易懂，并提供了大量简单明了的示例，使得Flash MX的开发者能够简单快捷地开发出自己的动画作品。



Copyright©2002 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501. World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版，SYBEX公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可，不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

版权贸易合同登记号：01-2002-0902

图书在版编目（CIP）数据

Flash MX教程与实例精选/（美）沃特罗（Watrall, E.），王珺等译. —北京：电子工业出版社，2003.1
书名原文：Flash MX Savvy

ISBN 7-5053-8070-2

I. F… II. ①沃… ②王… III. 动画—设计—图形软件，Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2002）第080983号

责任编辑：陈 宇

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编：100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：41 字数：1040千字

版 次：2003年1月第1版 2003年1月第1次印刷

定 价：68.00元

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换，若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：（010）68279077

致 谢

和其他的书一样——特别是同样厚度的书——我们都应该对那些使这个项目得以顺利完成的人员表示衷心的感谢。首先也是最重要的，我必须感谢我的朋友、合著者和合伙人：**Norb Herber**。一本有份量的书（涵盖了**Flash MX**各种复杂的应用）由两个人合作完成很可能会遇到很多的问题。但是我们设法克服了各种困难，终于完成了我们合作的成果。另外还要感谢那些允许将他们的作品作为本书“富有灵感的设计典范”中的例子的人们（人名实在是太多了，在此请恕我不能一一列出）。尤其要感谢的是**Joost van Schaik**和**Brian Taylor**，他们的影响和帮助给我们带来了很大的启迪。从个人的角度，我想对**Jenn**表示深深的爱意和感谢。在本书的编写、重新编写、修订、重新修订期间，她一直在容忍我发脾气和长时间地占据着计算机。另外还要感谢我的父母和我最好的朋友**Neil Birch**，感谢他们的支持。最后，还要特别感谢一下我的狗，**Oscar**。它给我的生活带来了一定的欢乐。最后，我要对那些我忘记提及的人员表示深深的歉意。感谢大家。

Ethan Watrall

这本书并不仅仅是我们两个人的劳动成果，在我们每个人的背后都有很多的人在帮助和支持着我们。首先我要感谢**Bill Frisell**、**Miles Davis**、**James Brown**和许多为本书提供建议的人员。还要感谢**Peet**的**Coffee and Tea**为本书**ActionScript**部分所提供的帮助，要感谢的还有**Laughing Planet Cafe and Soma**（位于印第安那州的布卢明顿）。感谢那些将他们的作品作为“富有灵感的设计典范”示例的人员，特别是**Nico Stumpo**、**Jean-luc Lamarque**、**NPFC**、**Joe Sparks**和**LEGO**系统公司的**Donna Durant**。另外，还要对**DoReMedia**的**Shannon Zastrow**和**Ryan Douglas**表示感谢，他们提供了“实战练习6”中的理念和材料。感谢我在芝加哥的同事：**IADT**的**Tim Arroyo**和**Bernie Mack**以及**Optimus**的**Brian Hrasta**。非常感谢我的合作者：**Ethan Watrall**，感谢他的勤奋和足智多谋。我还要感谢一直支持我的家庭：我们的父母、**Genevieve**、**Lyla**、**Susan**、**Hasan**，尤其是我最亲爱的**Jenny**。最后感谢大家阅读此书！

Norbert Herber

我们两人都要感谢的是那些帮助本书得以实现的人员。感谢我们的代理，**Waterside Productions**公司的**David Fugate**。感谢他为我们提供了这次写作的机会并且还要感谢他为本书提供的建议。感谢**Sybex**的**Dennis Fitzgerald**、**Jim Gabbert**、**Carol Henry**、**Kim Wimpsett**、**Dan Schiff**、**Dan Mummert**和**Maureen Forys**在本书编写期间所提供的帮助和辛勤的工作。还要感谢**Eric Bell**的技术远见。没有**Sybex**的**Mariann Barsolo**的帮助，这本书可能无法得以实现，她为我们提供了非常好的建议、大量的帮助以及非常出众的意见，尤其是在我们遇到困难的时候。还要感谢**Thom Gillespie**为本书撰写了前言，感谢**Brian Taylor**（**Rust Boy & XL5 Design**）、**Virginia Mielke**（**Nelvana**）、**Derek Mosher**（**Sony Screenblast**）和

Joost van Schaik (Djojo Studios) 为我们提供的建议。我们还要感谢那些为本书选配光碟做了工作的人们以及在我们编写本书期间为我们提供软件和硬件的人员: William Reeb (Wacom)、Philip Staiger (Eovia)、Paul Babb (Maxon)、Karen Carpenter (Curious Labs)、Stefan Moss (Ideaworks3D)、Ben Yoder (Electric Image)、Dave Klein (Electric Rain)、Steve Foldvari (Sonic Foundry)、Daniel Brown (Adobe Systems Incorporated) 和Zac Wheatcroft (BIAS, Inc)。

前 言

当FutureSplash首次亮相的时候，我和大多数“newMedia”的人员都认为Director是newMedia最重要的和全部的工作。突然之间，这个非常有意思的动画制作工具便在网络上流行起来。我下载了该软件并进行了试用。由于它包含有一个时间轴，所以看上去有些像Director，但从其每一方面的工作方式看，都与Director的工作方式恰好相反。我对这种简单的工作形式感到兴奋——它能够使眼睛眨动，使皮球可以滚动起来。FutureSplash比较有趣味，但显然没有任何价值。因此，我不得不返回去继续同位图、声音和Lingo做斗争。我知道未来将需要什么。

几年以后，我在印第安那大学完成了MIME交互式媒体软件的制作。我最先带的两个学生是Ethan和Norbert。Ethan正在攻读考古博士，而Norbert是一位流行音乐方面的萨克斯管演奏者。Ethan时而从事newMedia的研究，时而在Nill Valley发掘物品。Norbert从事趣味性声音的制作。他们两人都非常易于共事、有创造性，并显然是非常聪明的人，但他们并不是真正的技术专家。我认为虽然他们也许将是有用的人才，但我现在不得不要和一些真正的技术专家进行合作。因为我知道未来需要什么。

实际上，我对未来的情况并没有可参考的线索。目前Flash要比Director重要得多，并且Ethen和Norbert已经利用所有类型的技术，从事着大量有趣味性的作品制作，但要面对这个事实，他们并不是技术专家。现在他们已经完成了本书的撰写，并主要是面向那些具有创造性的、但对技术又不感兴趣的人们，他们只是将它看做辅助实际工作的工具。

本书既不是一本传统意义上的重复和易变的技术丛书，也不是一本查看能够做什么和有过多注释的指南类的丛书。本书和其他Flash丛书之间的最大差别就在于，书中大篇幅地对Flash与音频和声音的结合进行了全面讲解。Flash MX具有更好的声音控制手段，并且这本书说明了如何使用这些新的工具提高听觉享受。

Ethan了解人们的传统文化——人们是如何生活、工作和学习的。Norb是一位音乐家，并已经将他的身份扩展到交互式设计者、图形艺术家和教育家。他们已经完成了一本利用Flash在实际领域进行实际工作的书籍。

Thom Gillespie博士
MIME (www.mime.indiana.edu) 董事
印第安那大学电信学副教授

译者序

Flash是Macromedia公司著名的“网络三剑客”之一，是著名的网络多媒体开发工具，通过它可以完美地展现你丰富的想像力和创造力，网络世界也正因为它而变得多姿多彩。很难想像没有Flash的网络世界会是多么沉闷。Flash的成功之处还在于它的平易近人，它具有友好的可视化界面、操作简单、易于掌握。无论是网络高手，还是初涉网络的新手都可以毫不费力地掌握它。它的足迹遍布网络世界的每个角落。

现在Flash已经发展到了第六个版本——Flash MX，这个新的版本在前面的基础上又有了很大的发展。本书由浅入深，探讨了如何使用Flash MX。全书共分为八个部分（共有29章和8个实战练习）。第一部分讲解了Flash领域中的一些基础知识。第二部分继续讲述了在Flash MX中创建和处理所有可视作品的基础。第三部分讲述了在Flash MX中制作动画所需要的所有知识。第四部分讲解了在Flash发展过程中最富有挑战性和最重要的一个方面：ActionScript。第五部分继续探讨ActionScript，讲解了一些高级的技巧。第六部分介绍了多媒体发展过程中最重要的一个方面：音频。第七部分介绍了Flash将如何与许多其他应用软件结合使用。第八部分集中介绍了如何着手将优秀的Flash影片正式发布给观众。

Macromedia产品的最大优点之一就是在不同的应用平台上，其操作方法几乎一样。因此本书不仅适用于Windows用户，Macintosh用户一样可以使用本书。

中译本是经过精心策划、翻译和制作出版的精品图书，不同层次的读者都可以从本书获得所需的东西。本书既可作为培训教材，也可作为参考书。此书出版的目的是为了帮助使用Flash MX的用户更有效地完成工作。

感谢参与本书制作的所有人员的辛勤工作。本书由王珏组织翻译，张吉祥、陈旌、周涛、从刚、卜茂贵、何川、刘体争、宋爱华、何文、符迪、张雯静、吕杰参与了本书的翻译。此外，还要感谢王军、刘芳帮助完成了本书书稿的整理和校对工作。由于译者的水平有限，加之时间紧张，不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正，并真诚地希望本书能对你有所帮助。

简介

1996年夏天，一个不出名的公司——FutureWave发布了一个小型的FutureSplash动画制作软件，它是一个相当简单的用于创建线性和矢量动画的应用软件。在发布后，由于该应用软件被用于设计Microsoft网络在线服务模型以及迪斯尼的Disney Daily Blast，因此受到广泛关注。1996年11月，Macromedia与FutureWave商讨共同合作的可能性。FutureWave当时只是一个拥有六个雇员的小公司，这对于他们来说是一个非常好的机会。因此，1996年12月，FutureWave将这个技术转让给了Macromedia公司，很快Macromedia于1997年年初发布了Flash的第一个版本。

很快到了2002年，在发布了六个版本之后，可以证明Flash已经（现在称为Flash MX）是目前最流行的交互式编辑软件。利用它，不仅可以创建出非常出色的动画图样，而且可以创建出极好的复杂的交互性作品，提供丰富的多媒体特性并集成动态数据库驱动的应用程序。

当今基于网站的Flash制作与其他过去任何曾想用于在线媒体制作的软件相比，不仅是一个巨大的突破，而且也推动了交互式数字音频领域的发展。尽管Flash最初的设计目的是针对于网站，但是它广泛的流行性（和它显著的性能）早已经超出了在线领域。目前可以看到，Flash已经被集成为移动设备、广播媒体和控制台游戏的编辑工具。

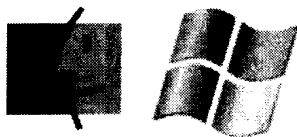
如果确实想了解Flash渗透到交互式数字媒体领域的程度，仅需要看看这些年来下载Flash Player的人的数量即可知道：超过了4.3亿人，将近5亿人！还需要我们说什么吗？

关于本书

对本书的编写，我们付出了大量的爱心、心血、汗水和泪水。我们其实并不想给你留下我们是历经苦难的作家的印象，尽管我们躲藏在一个昏暗的阁楼上编写出了大量的初稿，在阁楼上还堆满了葡萄酒瓶子和空箱子，但是，我们还是对本书的撰写进行了大量的思考和安排。我们的目标是要创建一个最直观的、聚集了Flash所能涉及到的内容的书籍。

与许多的Flash书籍不同，编写本书的目的不仅是要解释如何使用Flash MX，而且解释了为什么要这样做。在学习过程中知道为什么这样做是非常关键的一步，因为它提供了创造性的方法，将我们所学到的技能应用于自己最初的想法中。本书概述的技能提供了利用Flash创建大量作品的基本概念。另外，所有的技能都是以“这只是一个开端”为思想进行展开的。我们的愿望是希望你能够将这些课程当做你自己创造性思想的起点。作为教育家，我们在本书中所进行的分析研究与在课堂中所进行分析研究大体上是相同的。

本书对Macintosh系统和Windows系统都同样有效。我们将编写人员分成组：Norbert负责Mac系统，而Ethan负责Windows系统。我们尽量兼顾这两个方面的介绍，因此不管是什么样的平台，本书都将清楚地讲述每个技能，从而适合你的特定需要。



本书所适合的对象

每一个在地球上的男人、女人和儿童都需要使用这本书！

但是严格地讲，要编写一本适合于所有人的书是根本不可能的。因此，我们尽了最大的努力撰写了一本适合大量不同人群的书籍。我们仔细地挑选了所要讨论的主题，并将对它们的讨论进行了精心的构思，因此对于许多不同类型的人们，以及对于具有不同层次的专业技术和持有不同目的的人们，都可以翻阅本书并从中受益。如果越来越觉得本书编写得很差，这本书足可以用于支撑不稳定的床腿，或者可以当做相当不错的门掣，这些我们都将接受。

如果你能够把我们逼入死胡同的话，我们会轻松（也就是相对轻松，因为我们还从来没有被读者逼入过死胡同）地说，从本书获得了知识的人们属于那些精明的计算机用户，他们学到了Flash但并没有真正地使用该软件，还有那些已经学过了基本的Flash的使用，而要获得中级和高级技能的人。

我们认为本书实际上并不适合那些已经掌握了高级Flash技能的人们。我们当然不想让任何有兴趣使用本书的读者灰心——其实正好相反！本书包含了大量的甚至连多数的高级用户也不熟悉的内容。但是，我们感觉那些具有丰富经验的Flash用户也许并不能在本书中查找到他们真正所需要的东西，并因此会感到失望——这绝对不是我们所希望的。

我们认为任何一位渴望加入Flash变革和想成为地道的“Flasher”的人应该阅读本书！这包括要将课堂设计放在Web上的任何一位学生，想将创作转变成数字化作品的任何一位动画师或艺术家，任何一位不喜欢HTML固有的局限性设计的人，任何一位对动画和交互性的矢量因素着迷的人——简而言之，适合于任何一位对具有无限发展可能的和具有显著性能的Flash非常感兴趣，但对应该从哪里开始有些迷惑或对自己的技能有些不确定的人。如果你是这些类型中的任何一种人，这本书就适合于你！

本书的结构安排

Flash的使用技能是一种自然发展前进的过程。本书一章接一章的结构安排即是在仿效这种前进过程。虽然每一章都是在前一章的基础上进行了一定的扩展，但实际上，本书是可以作为那些要解决特定问题的人们的参考书。

书中指出了哪一个特性是在Flash MX中新出现的特性——如果你曾使用过Flash 5，而MX对于你来说是一个全新的软件，那么知道这些新的特性非常有用。

这里将对每章所要学习的内容进行快速浏览。

第一部分 Flash入门

第一部分为所有将在Flash领域中进行的操作打好基础。在第1章中，首先对Flash领域进行了简要介绍。可以突击学习Flash的历史发展过程（包括在每一个版本中所进行的升级），了解矢量和位图的不同，简单了解利用Flash所创建的各种极好的作品。在第2章中，将探讨Flash MX特性所带来的巨大的更新。最后，在第3章中，将深入钻研Flash MX界面，并熟悉如何处理工作环境。

第二部分 创建和处理可视内容

第二部分继续讲述了在Flash MX中创建和处理所有可视作品的基础。在第4章中，可使你熟悉Flash MX中所有的着色和绘制工具。第5章中包括创建和处理文本文件的过程。在第6章中，将可以学习到如何使用对象（是一个Flash MX中与图形有关的术语）。第7章进一步介绍了有关使用可重复使用内容方面的内容——主要包括符号和库。最后，第8章浏览了如何使用层——如果要创建具有一定复杂度的动画，层是一个重要的主题。

第三部分 使用Flash制作动画

第三部分讲述了在Flash MX中制作动画所需要的所有知识。首先，在第9章全面研究了如何使用时间轴将运动添加到Flash作品中。在第10章将学习到如何使用影片剪辑——可以证明它是Flash中最重要的元素之一。最后，在第11章中讲述了如何使用场景。场景是一个很重要的划分和组织动画内容的工具。

第四部分 使用ActionScript编写交互性脚本

本书的这一部分介绍了在Flash发展过程中最富有挑战性和最重要的一个方面：ActionScript。第12章介绍了ActionScript脚本语言的基本概念和用于添加脚本的技术，以控制影片的交互性。第13章讨论了创建和设计交互性控件，它是任何一种交互性作品的实质部分。

第五部分 使用ActionScript添加高级的交互作用

如果你非常喜欢使用Flash，而又一直在犹豫是否要进入基于Flash的脚本制作领域，第五部分就是为你准备的。第14章开始介绍了一些编程概念，解释了ActionScript是如何在Flash影片内部运行的。第15章提供了详细的ActionScript语法、结构和元素，而第16章介绍了许多利用ActionScript向Flash影片中添加各种功能的非常有用的例子。在第17章中，研究了如何使Flash动态地导出和导入数据（可单独实现，也可利用其他的数据库驱动技术）。我们认为保持本书的实用性是非常重要的，因此在第18章中讨论了针对那些没有按照预定操作执行的ActionScript进行诊断的技术和工具。

第六部分 音频的使用

第六部分介绍了多媒体发展过程中最重要的一个方面：音频。第19章提供了有关基本数字音频的有用信息，也可对那些初次在计算机上使用声音和音乐的人充当初级读本。在掌

握了数字音频的基本要点后,即可阅读第20章,学习音频在Flash中如何运行以及如何发布添加了声音的Flash影片。由于实现音频与各种事件的同步是动画和交互性发展的重要部分,因此在第21章中讲述了各种音频/视频同步技术。最后,在第22章中讲述了借助ActionScript如何交互性地控制音频元素。

第七部分 Flash与其他程序的集成

在第七部分中,介绍了Flash将如何与许多其他应用软件结合使用。第23章介绍了Flash在Macromedia的另一个多媒体应用程序Director环境中的使用。第24章介绍了如何将Flash与Macromedia流行的矢量演示程序(FreeHand)相结合。第25章介绍了在与Flash作品相结合之前,利用第三方音频应用程序编辑声音、编排音乐和设计数字音频文件的不同方法。最后,在第26章中,尝试着将3D与Flash制作相结合。本章讲解了第三方3D软件和利用Flash着色和绘制工具模仿3D效果技术。

本书选配光碟中包含了一整章的关于将Flash与Macromedia Dreamweaver相结合的内容(为Adobe Acrobat PDF格式)。

第八部分 发布和分发Flash影片

第八部分集中介绍了如何着手将优秀的Flash影片正式发布给观众。在第27章中,将学习到如何将Flash影片,发布成适合于分发的多种格式。Flash MX是Flash中真正意义上支持数字视频的第一个版本。第28章介绍了发布包含视频的Flash影片的技术,以及利用QuickTime或AVI格式发布数字视频的Flash影片,并介绍了利用Adobe Premiere如何将Flash影片转换为VHS录音格式。最后,第29章详细介绍了开发Flash影片的细节,以通过光碟实现分发。

富有灵感的设计典范

每个具有创造性的努力——包括Flash MX影片——必定可不时地从灵感中获益。朋友,让我们面对它吧,甚至在地球上最富有创新精神的人有时都有点“创造性阻塞”的感觉。

为了提供帮助,几乎在每一章的结尾都包括了一个“富有灵感的设计典范”。每一个范例都是最好的Flash作品中最显著的一个,并与本章的主题具有宽松的联系。例如,在第5章“使用文本”中,范例是Jimmy Chen的typographic.com,是类型与Flash的完美结合。最后,范例不仅对你的创造性具有有益的促进作用,而且会使你对其常规的应用产生好感。

实战练习

本书提供了八套实战练习。就像其名称所体现的一样,这些所包含的内容是将你的技能运用于课题背景下,这些课题比各章中所遇到的例子规模要大、更有深度。实战练习1表明了利用键盘快捷键编辑器如何更改Flash MX中的键盘快捷键。实战练习2介绍了使用Flash MX着色和绘制工具一步一步地创建静态花园场景的步骤。实战练习3中创建了一部短篇的科学幻想动画。实战练习4演示了利用ActionScript基本技术如何创建交互性履历。实战练习5进一步研究了ActionScript,并表明在一个单一的Flash影片中,调用了多个SWF文件的影片如何被使用。实战练习6主要集中在音频方面,描述了如何使用DoReMedia Sound Families为

Flash影片创建一个动态音轨。实战练习7演示了如何创建一个动画3D日志文件，并利用Amorphium Pro的Macromedia Dreamweaver将其放入一个HTML文档中。实战练习8讲述了如何使用Toast 5 Titanium烧制（跨越平台）混合的光碟。

ActionScript参考

本书的“ActionScript参考”部分提供了许多正确使用ActionScript术语的语法、例子和技巧。这里并没有列出全部的术语，而它包含了我们认为是ActionScript的最基本的元素。若你是从头开始学习编写脚本，可以证明该参考非常有帮助。

附录

附录“学习其他的技巧”是一个步进式的操作教程，但与本书中的任何一章都不相称。该教程介绍了如何创建一些极好的Flash窗口小部件和装置，包括导航的小部件、预加载器和基于数组的小窍门。

如何使用本书

本书具有两种使用方法。首先，就像前面所提到的一样，本书所介绍的内容遵循了一条逻辑学习曲线。因此，可以很容易地按照所包含的内容按步阅读本书，当在完成本书的学习后，将必定会在基本、中级和一些高级的Flash MX技术方面打下坚实的基础。

本书也可用做一本参考书。如果要解决某个特定问题或学习特定的技能，则可以利用索引或目录找到所需要的信息。

最后要说的是，无论你将用哪一种方式使用本书，都可学习到必要的技能，继续进行Flash MX美妙的旅途。

关于选配光碟

与许多计算机图书一样，本书提供了选配光碟，可与Macintosh和Windows两种操作平台相兼容。尽管该光碟也许可以制成一个相当棒的光碟，但我们已经竭尽全力装入了一些确实有用的材料。

首先，可以在光碟上找到许多演示和试用软件。其中大部分的应用程序的选择基于本书讨论的需要；其余的一些用于顺利完成实战练习教程中的练习。其次，该光碟包含了在各章和各实战练习部分中使用的所有必要的支持和例题文件。再其次，在光碟中还包含了一个附加的章节：“Flash和Dreamweaver的使用”。最后，在光碟上还存在许多用于链接到非常有用的在线Flash网站的链接地址。

建议你最好从Flash MX内部打开所有的Flash MX文档（FLA文件）。选择File►Open，并浏览所需要的文件。

保持联系

我们已经为本书的读者（以及潜在的读者）开发了一组资源。访问www.vonflashenstein.com网站，学习Helmut von Flashenstein博士和他的助手Muvie Klip在实验室制作的Flash动画。Helmut von Flashenstein博士将向你介绍支持本书的多种Flash补充材料、课程和其他内容。

该网站包括：

- 一个扩展的“富有灵感的设计典范”部分
- 每星期提供的ActionScript例子和FLA源文件
- 借助电子邮件注册获取新闻和事件的机会
- 有权使用获得的指南和文章

我们认为本书编写的结构非常类似于一堂课，但还存在着一点不同：你不能举手提问或提供反馈。如果想要与我们联系，以下是我们的联系地址：

`norbert@vonflashenstein.com`

`ethan@vonflashenstein.com`

读者购碟说明

为了方便读者阅读本书，我公司为读者准备了该书的选配光碟（1张），售价25.00元（免费邮寄）。

该光碟系阅读本书的辅助资料，受国际版权保护，不得复制、拷贝。

凡购买光碟的读者，请将现金寄往我公司，我公司在收款后尽快将光碟寄出。为避免差错，请将收件人姓名、地址和邮编填写清楚。请勿在信中央带现金。

请务必在汇款单附言栏中填写清楚所购光碟的配套书名，以免延误邮寄时间。

通讯地址：北京市海淀区翠微东里甲2号
北京美迪亚电子信息有限公司

邮政编码：100036

联系人：发行部

联系电话：68252397

欢迎与我们联系

为了方便与我们联系，我们已开通了网站（www.medias.com.cn）。您可以在本网站上了解我们的新书介绍，并可通过读者留言簿直接与我们沟通，欢迎您向我们提出您的想法和建议。

目 录

第一部分	Flash入门	1
第1章	Flash简介	2
	Flash的历史	2
	光栅和矢量格式之间的不同	4
	Flash的各种应用	5
	小结	7
第2章	Flash MX的新增功能	8
	增强的工作流程和实用性	8
	使用新的工具进行可视化创作	9
	集成富媒体	9
	ActionScript的优势	10
	引入新的发布和分发功能	10
	小结	11
第3章	接触Flash界面	12
	熟悉Flash的工作环境	12
	自定义快捷键	32
	使用Flash帮助	32
	小结	33
实战练习1	自定义键盘快捷键	34
	更改命令的快捷键	34
第二部分	创建和处理可视内容	37
第4章	着色和绘图	38
	选择要处理的项目	38
	绘制可视的元素	43
	使用Ink Bottle工具	50
	使用Paint Bucket处理对象的填充	51
	使用Fill Transform工具	52
	使用Dropper工具采样	54
	使用Eraser工具	55
	使用Property Inspector更改对象的笔画	56
	使用Property Inspector更改对象的填充	57
	使用数字颜色	58

	富有灵感的设计典范	64
	小结	64
第5章	使用文本	65
	了解文本、类型和字体	65
	使用Flash字体的限制	65
	使用Text工具进行输入	66
	了解文本框	66
	使用Property Inspector处理文本	67
	分解文本	73
	处理文本形状	74
	富有灵感的设计典范	75
	小结	75
第6章	使用对象	77
	了解对象	77
	使用外部位图	77
	群组对象或撤销群组	82
	移动对象	83
	使用Align面板处理对象	84
	叠放对象	87
	转换对象	87
	富有灵感的设计典范	94
	小结	94
第7章	创建和处理可以重复使用的内容	95
	了解符号	95
	创建符号	97
	符号库的性能	99
	使用符号库	103
	使用符号实例	111
	使用Movie Explorer（影片浏览器）	114
	富有灵感的设计典范	117
	小结	117
第8章	使用层增加Flash图形的深度	119
	层的性能	119
	创建新层	120
	向层中添加内容	121
	使用层的属性	121
	创建和编辑层文件夹	123
	编辑层	125
	向层中分布对象	127

创建引导层	128
创建遮蔽层	129
富有灵感的设计典范	130
小结	131
实战练习2 利用对象和层制作公园场景	132
创建背景	132
创建地面	132
设置花床	133
创建花床	133
增加空间感	134
完成花床的制作	135
创建花朵	135
将花朵添加到场景中	138
 第三部分 使用Flash制作动画	 141
第9章 使用时间轴制作动画	142
关于动画	142
创建逐帧的动画	147
关于渐变	149
创建沿着路径的运动渐变动画	153
遮蔽的动画	155
使用静态图像占用时间	156
使用Property Inspector创建特殊的动画效果	156
富有灵感的设计典范	157
小结	158
第10章 使用影片剪辑	159
了解影片剪辑	159
从头创建影片剪辑	160
将现有的动画转换成影片剪辑	160
在主Timeline内插入影片剪辑	161
处理影片剪辑	161
在实践中使用影片剪辑	163
富有灵感的设计典范	167
小结	167
第11章 使用场景组织动画的内容	169
熟悉场景	169
创建和处理场景	170
在场景之间导航	172
测试场景	173