

网页设计系列

精彩网页动画制作范例

FLASH5

终极高手

吴佳谚 / 著



● 基础动画篇

详细的动画特效讲解，配合 Action Script 实例应用

● 网页实作篇

Flash 5 加 ASP，提供所有 Flash 5 的网页设计基础

● 游戏制作篇

点唱机、马表、掷骰子、记忆配对、乒乓球等精彩小游戏一应俱全



中国青年出版社



学贯行销股份有限公司

网页设计系列

FLASH5

终极高手

吴佳谚 / 著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

本书由了学贯行销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: 01-2001-0741

策 划: 胡守文
王修文
郭 光
责任编辑: 江 颖
朱新媛
责任校对: 肖新民

书 名: 《Flash 5 终极高手》
编 著: 吴佳谚
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: 山东高唐印刷有限责任公司
开 本: 16 开
版 次: 2001 年 4 月北京第 1 版
印 次: 2001 年 4 月第 1 次印刷
印 数: 1-6000
定 价: 54.00 元

前 言

您是否还用setproperty来设置属性？您是否用Tell Target来指定物体？您写互动式的语言是否遇到很多问题？您的艺术创作是否经常无法发挥自如？

Flash 5的Action Script已经有较完善的语法动作，例如它使用面向对象的写法，物体接点再接属性就是物体的属性；同理，物体接点再接方法，就可以指定所要的物体执行。

这本书以图形为界面，使得写程序变得很简单，让初学Action Script的人30分钟就能上手。这本书不仅以高级程序设计为主，也提供了最佳的动画与网页设计；这本书还提供了Flash 5和ASP的设计结合，让我们从事电子商务的人非读不可。

第一篇是基础篇，第一、二、三章以动画特效为主，第四章是Action Script。

第二篇是完全的网页设计，我们在这一篇可以学到所有Flash 5所能提供的网页设计基础。Flash 5是Client端的程序设计，ASP是Server端的程序设计。

第三篇是高级的游戏制作，并以深入浅出的方式来解说设计，以易懂的图形界面为主，让设计互动的游戏更为简单。

光盘实作是Flash 5另外一项功用，我们都知道Director 8是制作光盘的好软件，而Flash 5也可以使用Fsccommand来执行一些外部的程序，以达成制作光盘的目的；而本书就是利用Flash 5来作光盘设计，利用链接*.swf的文件，使我们的文件缩小。

在此要感谢大亚电脑的多媒体设计班学员，提供这些范例，其中大部分的美术设计都是由林丽茹小姐所设计，让本书的动画教学能够圆满。在另外一方面则要感谢资策会多媒体视觉传达设计师养成班的学员，提供这本书视觉听觉设计的基础，让这本书易于学习。这本书是上课学习或自修的好教材，更是多媒体创作的艺术精华。感谢所有学员对这本书的帮助，尤其是林丽茹小姐，在此再说一声谢谢。

佳 彦 敬上

ps. 关于Flash 5中文界面程序，请直接链接到下列网站下载

小正正教室 <http://www.class2u.com>

在此特别感谢中文化程序作者小正正授权提供

目 录

第 1 篇 基本动画篇

第 1 章 FLASH 5 的特色与环境

1-1	Flash 5 的使用环境	4
1-2	操作基础与各项工具	5
1-3	标准工具	9
1-4	绘图工具	9
1-5	文字工具(TEXT)	14
1-6	使用颜色	20
1-7	如何使用物体	23
1-8	图层(LAYER)与时间轴	28

第 2 章 物体数据库

2-1	图像物体(GRAPHIC)	33
2-2	影片片段(MOVIE CLIP)	34
2-3	按钮物体(BUTTON)	36
2-4	声音	39

第 3 章 动画技巧

3-1	分帧动画(FRAME BY FRAME)	51
3-2	移动动画(MOTION TWEENED)	53
3-3	形状渐变动画(SHAPE TWEENED)	58
3-4	固定路径移动动画(MOTION GUIDE)	62
3-5	遮罩动画(MASK)	66

第4章 互动式的电影与脚本

4-1 关于脚本(Action Script)	77
4-2 点语法	78
4-3 数据类型	82
4-4 变量	84
4-5 函数(Function)	85
4-6 流程控制	87
4-7 运算符 OPERATORS	91
4-8 使用动作面板(Actions Panel)	94
4-9 属性的范例练习	96
4-10 指定(command)	100
4-11 已经定义好的物体	106
4-12 使用除错器(debugger)	112

第2篇 网页实作篇

第5章 发布(publish)、导出与导入(import)

5-1 PUBLISH(发布)	121
5-2 导入(Import)	124
5-3 Flash 5 与 FrontPage 搭配	128
5-4 Flash 5 与 Dreamweaver 搭配	131
5-5 Flash 5 与 Director 8 的搭配	134

第6章 下拉式菜单

6-1 制作下拉式菜单影片片段	140
6-2 绝对路径与相对路径	153

第7章 滚动条的应用

7-1 函数 function	161
7-2 导入变量 loadVariablesNum	162
7-3 滚动条的设计	165

第8章 拖放窗口

8-1 _visible	182
8-2 startDrag	183
8-3 swapdepths	185

第9章 导入其他电影文件

9-1 实作-1	190
9-2 实作-2	197

第10章 FLASH 5 和 ASP 的结合

10-1 计数器	209
10-2 聊天室	212

第11章 链接网页

11-1 _BLANK	236
11-2 _SELF	237
11-3 _PARENT	238
11-4 _TOP	240
11-5 如何写 GETURL 的脚本 (ACTION SCRIPT)	242

第 12 章 整合实作

12-1 PRELOADING 场景	252
12-2 loading 场景	255
12-3 主要场景 scene	260

第 3 篇 游戏制作篇

第 13 章 点唱机

13-1 设置舞台尺寸与内容	270
13-2 开始设计	272
13-3 制作外部的音乐	278
13-4 制作隐藏按钮	280
13-5 制作 rain 这个 movie clip	282
13-6 点唱机的影片脚本	286

第 14 章 马表

14-1 开始设置舞台尺寸与内容	295
14-2 开始设计	296

第 15 章 掷骰子

15-1 开始设置舞台尺寸与内容	303
15-2 开始设计	304
15-3 按钮的物体动作(Object Actions) 设计	311

第 16 章 记忆成对

16-1 开始设置舞台尺寸与内容	317
16-2 开始设计	318
16-3 评比的帧动作(Frame Actions)	326

第 17 章 反应打击能力

17-1 开始设置舞台尺寸与内容	334
17-2 设置 3 个场景的内容	334
17-3 了解每个影片片段的内容	341

第 18 章 乒乓球

18-1 开始设置舞台尺寸与内容	354
18-2 设置场景的内容	356
18-3 了解每个重要影片片段的内容	367

第 4 篇 附录

附录 A PC home Online 免费网页使用说明书

A-1 利用帐号取得网址	380
A-2 补登个人资料	382
A-3 修改个人密码	383
A-4 如何轻松建站	384

附录 B 光盘制作

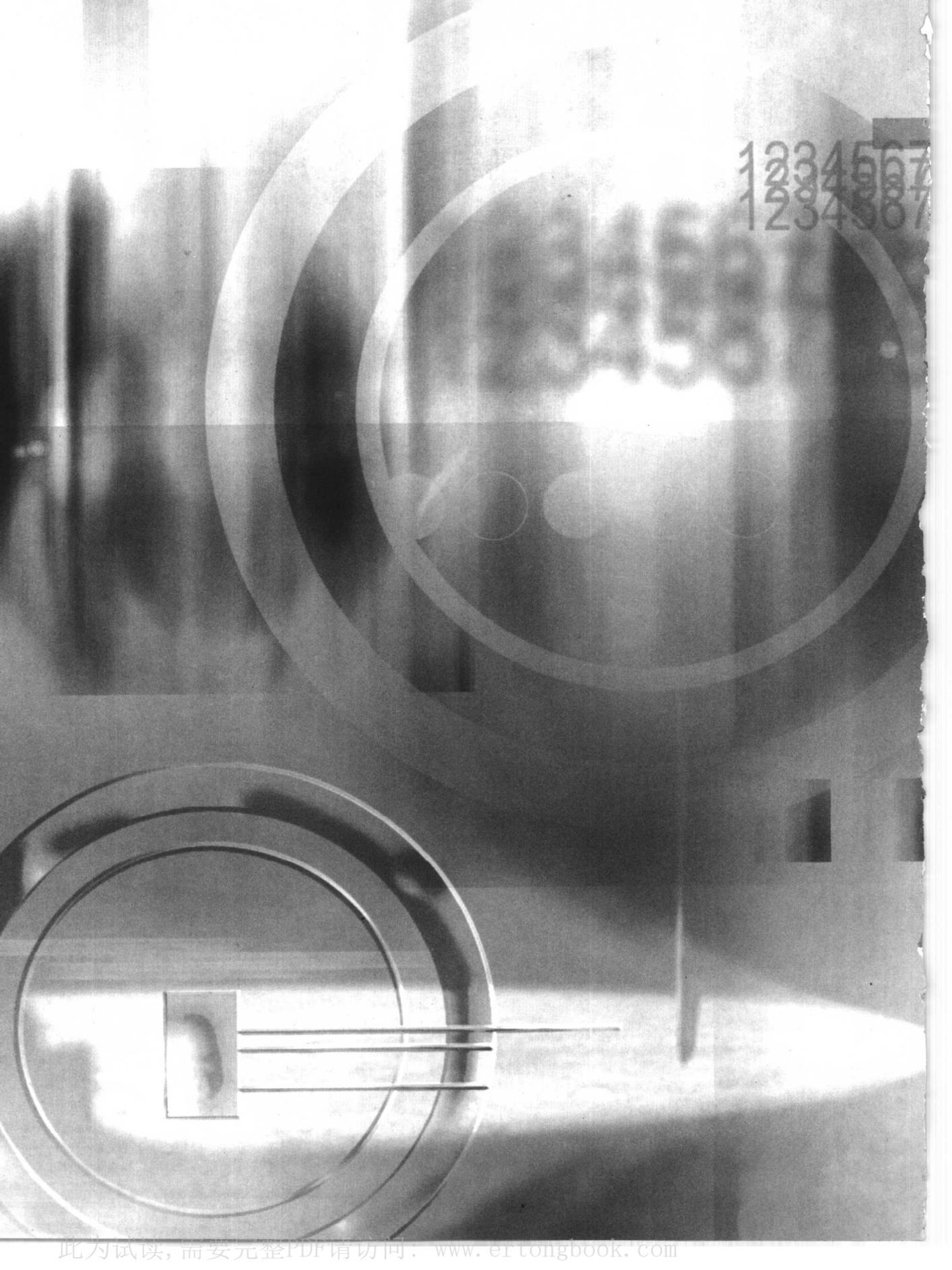
B-1 fscommand	388
B-2 AUTORUN.INF	392
B-3 PUBLISH(发布)	393
B-4 制作 ICON	394

附录 C 关于 ACTION SCRIPT

第 1 篇 基本动画篇

- 第 1 章 FLASH 5 的特色
与环境
- 第 2 章 物体数据库
- 第 3 章 动画技巧
- 第 4 章 互动式的电影与脚本

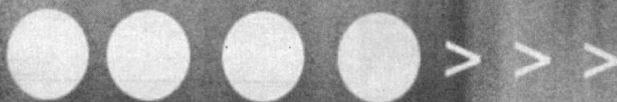
1234567
1234567
1234567



890

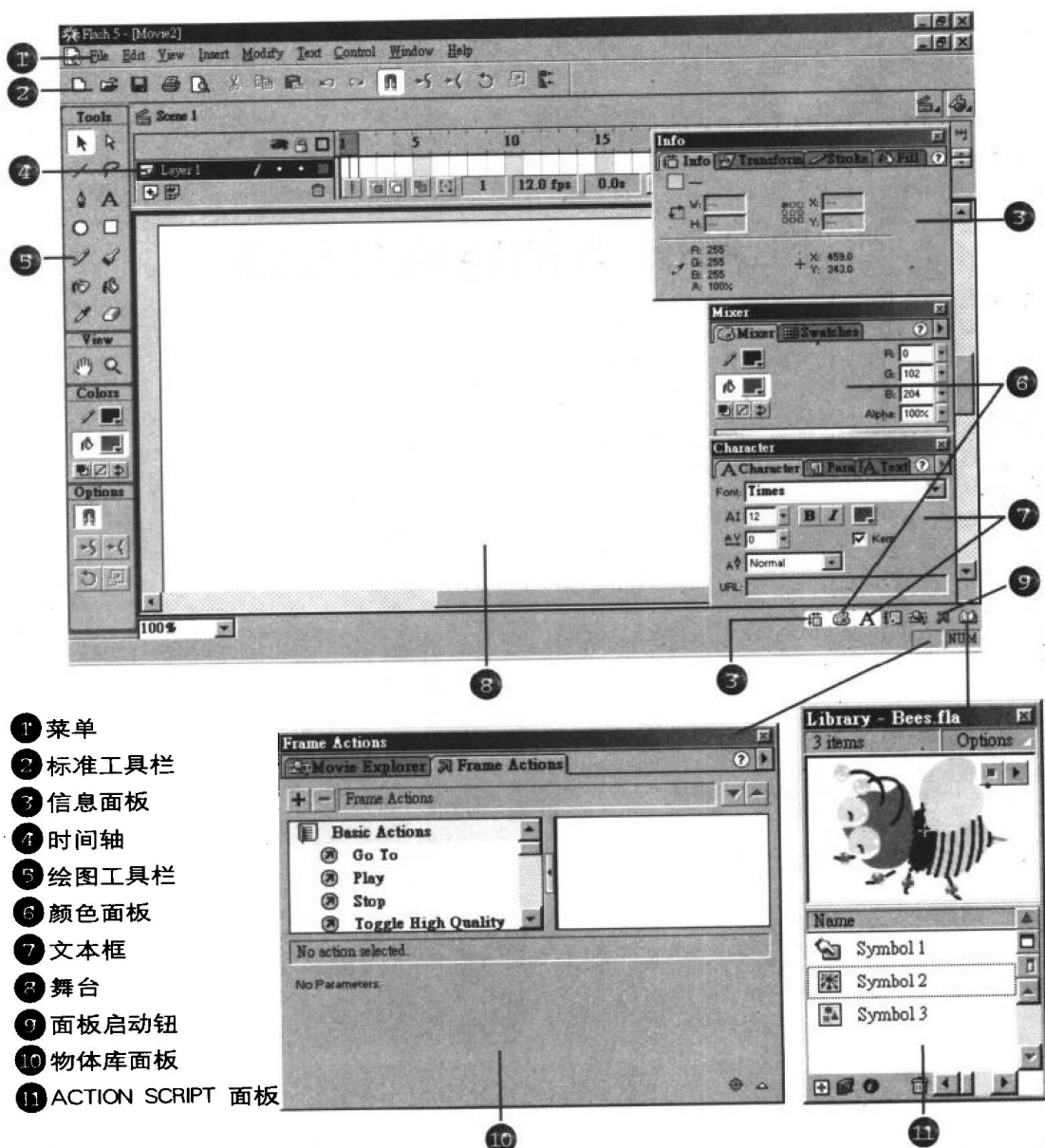
1

FLASH 5 的特色与环境



1-1 Flash 5 的使用环境

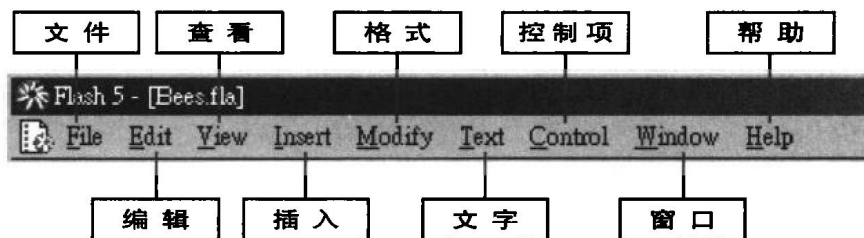
Flash 5 使用环境包括菜单与标准工具栏 (Standard)、绘图工具栏 (Drawing)、时间轴 (Time Line)、舞台 (Stage)、物体库 (Library)、快捷键及各种面板 (Panels)。



1-2 操作基础与各项工具

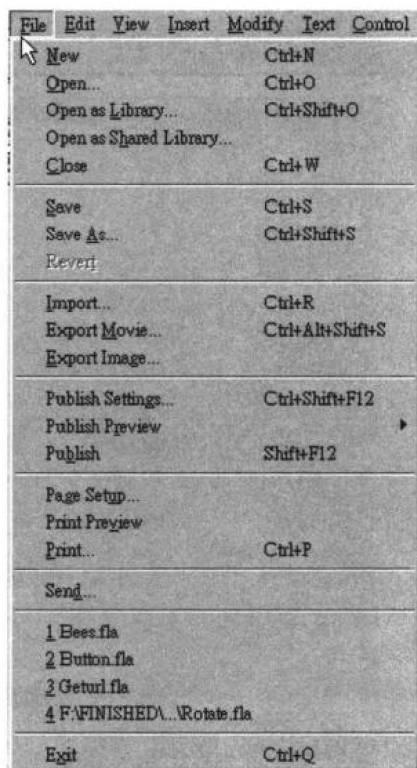
各项工具包括了菜单、标准工具、绘图工具、时间轴、场景、舞台、面板启动钮、及各项面板。

选单



文件 (File)

当我们要打开文件时, File → New 就可以打开新文件, 保存文件则用 File → Save As, 而当我们要输入文件则 File → Import 就可输入文件。



FLASH 5 终极高手

Edit	View	Insert	Modify	Text	Cont
Undo			Ctrl+Z		
Redo			Ctrl+Y		
Cut			Ctrl+X		
Copy			Ctrl+C		
Paste			Ctrl+V		
Paste in Place			Ctrl+Shift+V		
Paste Special...					
Clear			Backspace		
Duplicate			Ctrl+D		
Select All			Ctrl+A		
Deselect All			Ctrl+Shift+A		
Cut Frames			Ctrl+Alt+X		
Copy Frames			Ctrl+Alt+C		
Paste Frames			Ctrl+Alt+V		
Edit Symbols			Ctrl+E		
Edit Selected					
Edit All					
Preferences...					
Keyboard Shortcuts...					

编辑 (Edit)

当我们要复制文件时, 则用 Edit → Copy, 要粘贴时可以用 Edit → Paste, 如果要粘贴在同一个地方可以用 Edit → Paste IN PLACE; 而 Undo 则可以让我们的回到前一步。

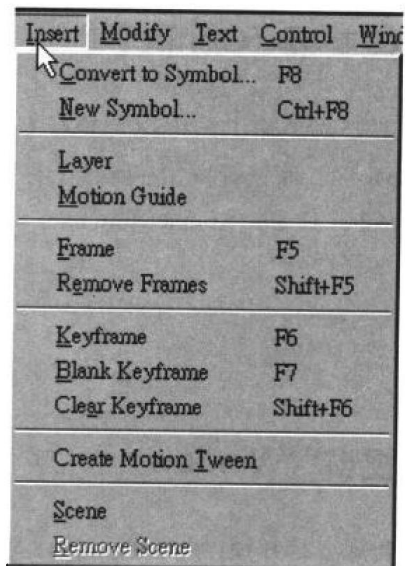
View	Insert	Modify	Text	Control	W
Goto					
Zoom In			Ctrl+=		
Zoom Out			Ctrl+-		
Magnification					
Outlines			Ctrl+Alt+Shift+O		
Fast			Ctrl+Alt+Shift+F		
Antialias			Ctrl+Alt+Shift+A		
• Antialias Text			Ctrl+Alt+Shift+T		
✓ Timeline			Ctrl+Alt+T		
✓ Work Area			Ctrl+Shift+W		
Rulers			Ctrl+Alt+Shift+R		
Grid					
Guides					
✓ Snap to Objects			Ctrl+Shift+/		
Show Shape Hints			Ctrl+Alt+H		
Hide Edges			Ctrl+H		
Hide Panels			Tab		

查看 (View)

将我们的舞台打开, 则选择 View → Work Area, 这样就可以出现打✓, 表示可以出现; 如果想要格线, 可以选择 View → Grid → Show Grid; 如果要标尺则选择 View → Rulers。

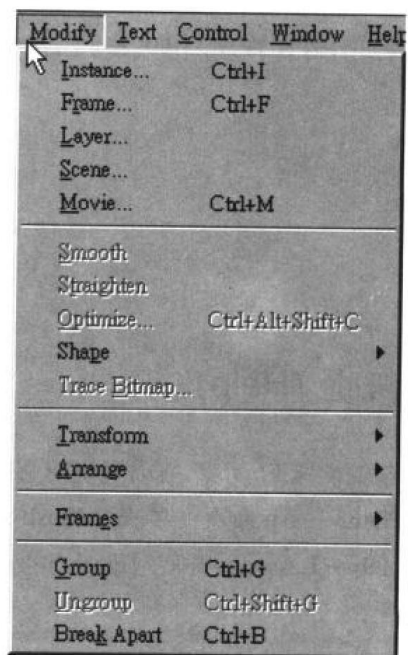
插入 (Insert)

我们可以用“插入”命令来新加入物体方法是选择 Insert → New Symbol, 再选择要加入的物体; 我们也可以新增加图层、帧、关键帧、场景。



格式 (Modify)

若要将物体打散可执行 Modify → Break Apart; 要将物体组合起来则选择 Modify → Group; 要设置舞台的大小或属性执行 Modify → Movie 命令; 要编排物体的先后顺序执行 Modify → Arrange 命令。



控制项 (Control)

若要测试输出的电影可执行 **Control → Test Movie**，而设置按钮在舞台上作用则执行 **Control → Enable Simple Buttons**。

Control	Window	Help
Play		Enter
Rewind		Ctrl+Alt+R
Step Forward		
Step Backward		
Test Movie		Ctrl+Enter
Debug Movie		Ctrl+Shift+Enter
Test Scene		Ctrl+Alt+Enter
Loop Playback		
Play All Scenes		
Enable Simple Frame Actions		
Enable Simple Buttons		Ctrl+Alt+B
Mute Sounds		

视窗 (Window)

若您要打开预设的面板可执行 **Window → Panel Sets → Default layout**；要将标准工具栏打开则选择 **Window → Toolbars → Main**；要将对齐面板打开则选择 **Window → Panels → Align**；要将物体库打开则选择 **Window → Library**；要将 Flash 5 的教学库打开则选择 **Window → Common Libraries**。

Window	Help
New Window	Ctrl+Alt+N
Toolbars	
Tools	
Panels	
Panel Sets	
Save Panel Layout...	
Close All Panels	
Actions	Ctrl+Alt+A
Movie Explorer	Ctrl+Alt+M
Output	
Debugger	
Library	Ctrl+L
Common Libraries	
Generator Objects	
Cascade	
Tile	
1 Bees fla	

帮助 (Help)

若要浏览 Flash 5 的电子说明书可执行 **Help → Using Flash** 命令；要查看 Flash 5 的重点则选择 **Help → Lessons**，要使用 Flash 5 的范例则选择 **Help → Samples**。

Help
What's New in Flash 5
Using Flash
ActionScript Reference
ActionScript Dictionary
Macromedia Dashboard
Flash Support Center
Register Flash
Samples
Lessons
About Flash