

· 专业充电系列丛书 ·

Visual
JumpStart

Flash 5



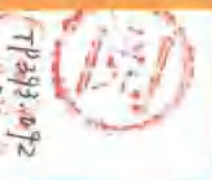
起跳

Flash 5
Visual
JumpStart

[美] Patricia Hartman 著

王军 编译

- 补充IT技术知识
- 达到快速“充电”的效果



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

专业充电系列丛书

Flash 5起跳

Flash 5 Visual JumpStart

〔美〕 Patricia Hartman 著

王 军 等译

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 提 要

Flash 5.0是当今广为流行的网络多媒体制作工具。

本书介绍了Flash 5.0的功能和使用方法。其特点是针对Flash 5.0初学者的实际需要而循序渐进、由浅入深地对Flash 5.0做详细的介绍。全书文字通俗易懂,并提供了大量简单明了的示例,使得Flash 5.0的开发者能够简单快捷地开发出自己的动画作品。



Copyright©2001 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。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 5起跳/(美)哈特曼(Hartman, P.)著;王军等译.-北京:电子工业出版社,2001.5

专业充电系列丛书

书名原文:Flash 5 Visual JumpStart

ISBN 7-5053-6657-2

I. F... II. ①哈... ②王... III. 动画—设计—图形软件, Flash 5 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第027328号

丛 书 名: 专业充电系列丛书

书 名: **Flash 5起跳**

著 者: [美] Patricia Hartman

译 者: 王 军等

责任编辑: 陈 宇

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

装 订 者: 三河金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社 URL:<http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036 电话: 68279077

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编: 100036 电话: 68252397

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 17.75 字数: 340 千字

版 次: 2001年5月第1版 2001年5月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6657-2

TP·3707

定 价: 30.00元

版权贸易合同登记号 图字: 01-2001-1196

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页请向购买书店调换,若书店售缺,请与本社发行部联系调换。

出 版 说 明

在多年从事计算机图书的出版工作中，萦绕在我们出版者头脑中的一个问题是如何满足各种读者的需求。

随着Internet的发展，我们经常得到读者的E-mail，反映他们的需求和想法，有一类读者的呼声越来越强烈，他们是在IT专业知识上得到补充的读者。

面对IT业的迅猛发展、面对越来越快的生活节奏，许多人感到自己的方向应该调整、自己的专业知识应该得到补充，而我们作为出版者更想将相应的书籍奉越给大家，满足读者的这些心愿。

正是出于上述原因，我们组织了“专业充电系列丛书”，它覆盖了当今IT业的几个热门话题，如：MCSE 2000、CCNA、TCP/IP、小型企业联网、AutoCAD 2000等。

“专业充电系列丛书”的读者对象主要包括两类读者，一类是具有一定的专业基础，但毕业多年，想进一步补充新技术的人员，他们不需要阅读“大簿头”的专业书，而从一些提纲挈领的关提性介绍中就可以快速地捕捉到新技术，迅速得到充电。另一类读者是只对计算机技术有较浅的认识，或者不是计算机相关专业学生，但有进入IT业的强烈欲望，他们不可能再从专业基础学起，而是要重点掌握关键的技术概念，然后找到突破口，进入IT业。

“专业充电系列丛书”正是从这些读者的角度出发，以简单易懂的图文并茂的形式，用最小的篇幅将概念阐述清楚，使读者感到高深的计算机技术不再神秘。

MCSE 2000和CCNA都是当前最流行的IT业国际认证考试。当前，在信息技术领域有成千上万的工作岗位在招聘技术人员。几乎所有企业都而临建立网络基础设施的艰巨任务，这种基础设施要满足用户的需要，而这些企业又很难找到能够管理和支持这些网络的合格技术人员。

那么面临这些具有诱惑力的工作岗位，怎么能证明自身具有胜任这些岗位的能力呢？获得MCSE、CCNA等国际认证证书就能证明自身的能力，这些证书在IT行业享有很高的认可度，成为了择业、晋升的“金钥匙”。

许多读者想了解这些认证考试的有关情况，以及速过这些考试要具备的基础知识，我们出版的“专业充电系列丛书”中的“MCSE 2000起跳”和“CCNA起跳”正是这样的书籍。

TCP/IP是当今的主流网络协议，对于想从事网络相关工作的人员，必须首先掌握TCP/IP基础。“TCP/IP起跳”正是这样一本书。它结合作者几年来使用TCP/IP的经验，在书中包括了重要的概念，并用简单的范例、示图、关键点等将TCP/IP技术阐述得深入浅出，清晰明了。

“小型企业联网”、“AutoCAD 2000”等也是当前热门的技术，怎样以最快的速度教会读者掌握它们，正是“小型企业联网起跳”和“AutoCAD 2000起跳”这两本书的主题。

本套丛书仅是一个开始，我们希望它能给读者带来较大的帮助，也希望能得到读者的意见和建议。

致 谢

向最初负责启动这项工作的人致以由衷的感谢，他就是我的经纪人**Waterside Productions**公司的**David Fugate**先生，也是这一项目的倡导者和顾问。

另外，**Mariann Barsolo**女士也给了我很多安慰和鼓励，无论是在开始还是在随后的整个工作中，我都从她那里得到了极大的支持。她与编辑**Nathan Whiteside**先生和**Judy Flynn**女士给了我很大的帮助。向**Judy Flynn**致以特殊的感谢，正是由于她敏锐的眼光，使原稿变得非常简练和精确。此外，**Sybex**的每位成员都对这本凝聚着众多人心血的书给予了极大的认可与支持。

当然还要感谢技术编辑**Daniel Gray**先生给予我的大力支持，作为一名技术编辑，他尽其所能她为我极供了大量帮助。

最后还要感谢所有**Sybex**的幕后人员，正是由于他们的辛勤工作，这本书才编得以成功发行。

译 者 序

Flash ! Macromedia公司的杰出产品, “网络三剑客”中的一员。它的足迹遍布网络世界的每个角落。

Flash是多媒体网页制作利器, 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。

为了照顾不同层次的广大Flash爱好者, 本书由浅入深地对Flash 5.0进行了全面深入的介绍。全书分为三个部分共十章, 几乎涵盖了Flash 5.0的所有新特点。第一部分包括第1章和第2章, 详细地介绍了Flash 5.0的基础知识。第二部分包括第3至第6章, 介绍了如何综合地使用Flash 5.0所提供的功能和特性来设计基本的Flash动画。第三部分包括第7章至第10章, 为你揭开了高级Flash动画制作的秘密。本书的最大特点就是运用了大量生动的实例。这些实例可以帮助读者轻松快捷地掌握Flash 5.0, 迅速地制作出自己的作品, 这是不是很令人兴奋呢?

本书适用于以前从未学习过这个软件, 但又想了解和掌握Flash的初学者。

参加本书翻译的人员有王军、周涛、王君、孙永强和陆波, 由于译者水平有限, 书中难免有疏漏和错读, 欢迎广大读者批评指正。

王 军

前 言

本书是针对初学者的，它不要求读者必须具有图像或动画处理的经验。书中对术语和命令的讲解非常简明。本书是一门教程，在随后的每一章中，它将循序渐进地介绍如何创建电影动画。读者可以根据每章所介绍的内容学习创建电影动画。随着对课程的学习，读者将不断学习大量的制作技巧，并逐渐提高创作原创作品所需的技能。

硬件与软件环境的要求

与其他大部分软件一样，Flash 5对硬件和操作系统有一些要求。

Windows操作系统

对运行Windows操作系统的计算机在硬件上有如下要求：

- Intel奔腾133MHz以上处理器，推荐使用200MHz处理需。
- 32MB内存（随机访问存储需），推荐使用64MB内存。
- 需要为Flash保留40MB的硬盘空间。
- 显示器需要工作在800×600的分辨率上。
- 需要配置光盘驱动器。

Flash 5可以在Windows 95、Windows98、Windows NT、Windows 2000和Windows ME操作系统下运行。

Macintosh操作系统

当Flash 5运行在Macintosh操作系统下时，对硬件的要求如下：

- Macintosh G3或更高的型号。
- 32MB的内存（随机访问存储需），建议使用64MB内存。
- 需为Flash保留40MB的硬盘空间。
- 显示器需要工作在800×600的分辨率上。
- 需要配置光盘驱动器。

此外，Flash 5可以在8.5或更高版本的系统下运行。

本书的组织方式

本书由浅入深地指导读者学习Flash 5，介绍了创建生动的Web图像、声音和动画所需的大部分工具和技能。

下面列出了本书每一章的纲要：

- 在第1章和第2章中，将介绍Flash 5中的工具和菜单，以及如何有效地使用这些工具和菜单。在这两章中，读者可以通过实际练习掌握如何使用工具箱、工具编辑器中的工具以及相关选项。另外，这两章还介绍了Flash 5中的菜单。第2章详细介绍了如何根据个人喜好来设置工具、绘画及剪贴板。
- 第3章提供了绘画和着色所需的命令和技术。介绍了颜色的类型及画线和填充的方法。
- 第4章详细介绍了创建组件和使用组件的实例。
- 第5章介绍如何高效和创造性地使用文本。
- 第6章介绍了层的使用。在这一章中，教程将利用不同的层来创建一棵挂满彩灯和装饰品的圣诞树。
- 第7章是对第6章所学内容的进一步深入，从本章开始将学习如何使用等对线。在本章中，圣诞树将被制作成动画。
- 第8和第9章将创建Max和Sasha（它们是可爱的洛特维勒牧犬）飞向月亮的动画片。通过这些练习，读者将学习如何创建动画和声音——以使动画变得更加真实。
- 第10章介绍如何发布作品及将作品上传到Web页。

本书每章的内容都是本者循序渐进的原则来组织的，它们不断地帮助读者加深对制作Web站点所需技术的理解。

如何充分利用本书

本书在每章的开始处，都列有该章所含内容的主题。

为帮助读者加深对Flash、Web设计和动画知识的理解，我们在文中采用了在旁边加法释的方法。

此外文中还握供其他一些格式以帮助读者阅读本书。



说明

说明提供了相关内容的其他解释和参考信息。



提示

即经验，帮助读者更加高效和轻松地完成工作。



警告

告诉读者该做什么和不该做什么。

最后，如果操作需要在菜单或对话框中进行一系列的选择，“▶”标记用来引导读者依次执行命令，如：“Select Programs”▶“Accessories”▶“System Tools”▶“System Information”。“▶”符号分隔的可能是菜单、工具栏图标、复选框或任何可作选择的其他Windows界面部件。

其他资源

下面是可能对读者有用的其他信息：

www.macromedia.com 不用说这是肯定要访问的网站，作为Flash的用户应该到Macromedia网站上去进行注册。

www.xdude.com Digital Dude网站提供了许多其他Flash站点的链接。此外**www.xdude.com/faqs/tips.htm**还提供了学习Flash的相关帮助。

www.uistudios.com 提供Flash游戏、Flash画廊和Flash教程。

www.extremeflash.com 是可供下载的最好的Flash学习指南。

www.canfieldstudios.com Canfield Studios提供了一些有价值的教程。

www.flashplanet.com 提供了最酷的Flash动画及大量相关的链接。

目 录

第一部分 Flash入门	1
第1章 了解Flash界面	3
运行Flash	4
工作环境及其内容	5
熟悉Flash工具	17
下章简介	24
第2章 掌握菜单和设置	25
了解菜单选项	26
定制Flash	46
下章简介	62
第二部分 使用Flash	65
第3章 在Flash中绘制与着色	67
使用Line工具绘制	68
组合工具以增强绘图技能	75
使用着色工具	84
第4章 创建和使用组件	101
规划电影制作	102
使用组件	104
识别实例	120
第5章 使用文本	125
掌握文本的基础功能	126
创建文本效果	134
学习文本字段	146
第6章 使用层	149
创建并组织层	150
在层上创建对象	153

第三部分 组合更多的Flash特性	173
第7章 学习等时线	175
理解等时线事件	176
集成等时线和层	177
组织事件	181
第8章 使用导入的图像	197
了解位图和矢量图像文件	198
为电影导入位图	207
第9章 添加动画和声音	217
制作太空舱场景的动画	218
添加宇宙飞船的场景	232
第10章 导出和发布电影	245
导出工作文件	246
发布电影	254
将电影文件提交给网站	259
词汇表	267



第一部分 Flash入门

准备开始在Flash中进行创作之前，需要了解如何使用Flash环境中的相关工具。即使你可能从事过其他与图像和网站设计相关的工作，但初次接触Flash时仍然可能会感到不够直观。因此，首先需要学习Flash的相关界面，了解相关的菜单和工具，并制定符合自己习惯的Flash工作环境。

原书空白页



第1章 了解Flash界面

Flash 5的界面提供了一个工作区，它就如摆放着工具和道具的舞台一样。本章提供相关的基础知识，读者通过对这些基础知识的学习，可以很快地开始创建图像。学习这个舞台是很有必要的，因为在熟练掌握工具和它们的用途之前，大多数操作都将在这里完成。在这一章中，读者将会对Flash有所了解，这就为完成随后章节中的练习打下了基础。



学习Flash基本概念



熟悉舞台及其内容



熟悉相关工具

运行Flash

运行Flash后，将显示一个带有Movie1、Scene1和Layer1标题栏的窗口，这是新建电影的缺省工作环境。Flash的功能就是制作电影，虽然在Flash环境中可以很容易地制作出静态的图像。不过，Flash的最优秀之处还是动画制作。例如，通常不会认为菜单会是一部电影动画，但是当它们的颜色和大小发生变化或上面的光标移动时，菜单就变成了一部电影动画。

按以下步骤创建新的电影：

1. 运行Flash，显示一幅空白的Flash场景。第一个例子是运行于Windows操作系统上（如图1.1所示），随后例子是为Mac计算机制作的（如图1.2所示）。

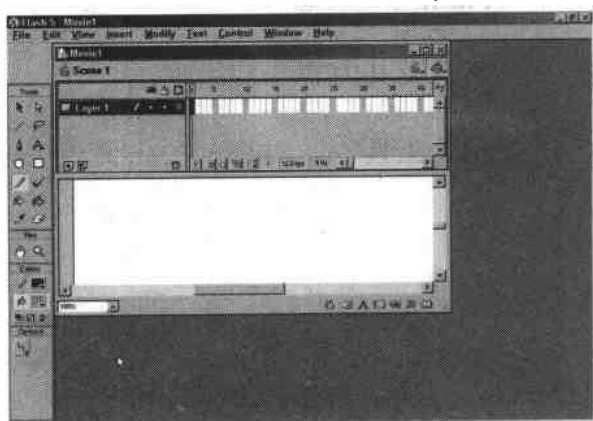


图1.1

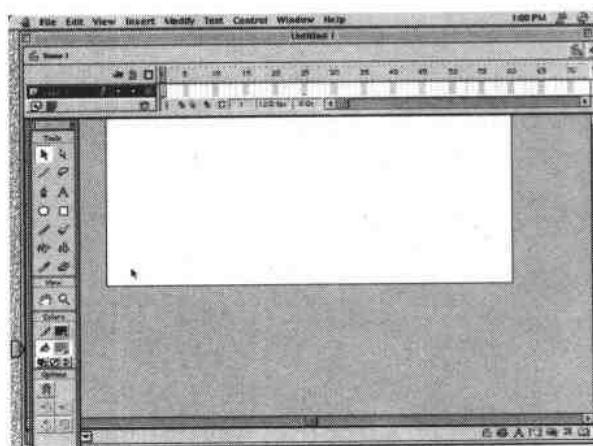


图1.2

2. 要创建新文件，选择“File”►“New”。

工作环境及其内容

位于屏幕下半部分的一片空白区域是工作区（如图1.3所示）。这里就是用来定位和组织电影中各个部分的地方。位于工具栏下方的是场景标题栏。**Flash**对场景的数目没有要求。只要可以在屏幕上摆放下这些场景，**Flash**就允许为电影创建多个场景。要想保存电影文件，可以按下工具栏上的磁盘图标或从“File”菜单中选择“Save”命令。现在，尽管没有做任何工作，还是已经有了可以工作的电影文件了。



图1.3

创建层

在场景标题栏下方是层区域。层的概念非常重要，因为利用它可将同一场景中的图像分隔开。一个场景可以包含多个层。理论上，应该给每个层起一个不同的名字，用以反映它们所表达的含义或在场景中所起的作用。例如，如果某层含有一个移动的盒子，可将该层命名为“盒子”。

按以下步骤创建层：