



翟乃剑 张 浩 等编著

网页设计全方位实作经典丛书



@Flash @Flash @Flash

Flash 5

全方位实作经典



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

前 言

随着计算机技术日新月异的发展, Internet 和 Web 日益深入到人们的生活当中, 越来越多的人拥有了自己的网站。网页的内容也不只停留在原来单纯的文本和图像上, 动画、音频、视频等多媒体内容以及各种交互式功能的实现使网页制作真正实现了“随心所欲”。在 Internet 流行的今天, Macromedia 成功地将其强大的多媒体技术移植到网站建设上, 开发出系列网上多媒体制作工具。其中有被称为梦幻组合的 DreamTeam 系列, 它们是 Dreamweaver, Flash, Fireworks 三个软件工具(又被称为“网页制作三剑客”)。它们既可独立使用, 也可以将它们在网页设计上的不同作用结合起来, 无需使用其他软件就能独立制作出动态多媒体网页, 为你带来最具影响力、最前沿的覆盖网页制作编辑、多媒体开发、交互式在线培训的全方位解决方案, 您无需掌握 Java, HTML 等专业语言, 只要拥有想象力和创建力, 就可以创建出精彩的网页动画。

Macromedia Flash 作为先进的矢量化的 Web 交互式动画制作工具, 结合 Macromedia 的“流”技术——Shockwave, 在 Web 上发布交互式的动画, 其优越性比其他软件无法相比的, 它是目前制作网络交互动画的最优秀工具, 其影响力已后来居上地超过了 Java。这种优越性主要体现在:

- ✓ 它支持文字、动画、声音以及交互功能, 具有强大的多媒体编辑能力, 并可直接生成主页代码。

- ✓ Flash 通过使用矢量图形和流式播放技术克服了目前网络传输速度慢的缺点。流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分。

- ✓ 基于矢量图形的 Flash 动画尺寸可以随意调整缩放, 而不会影响图形文件的大小和质量, 并且只要用少量向量数据就可以描述一个复杂的对象, 一张普通软盘通常可装入不少 Flash 动画, 这与我们在其他软件做的动画需放入光盘形成强烈的对比, 因此, Flash 非常适合在网络上使用, 这正是其迅速流行的重要原因。

- ✓ Flash 提供透明技术和物体变形技术使创建复杂的动画更加容易, 为 Web 动画设计者的丰富想象提供了实现手段。Flash 可以创建透明的图形, 并可以改变不同层次间的透明效果, 如透明度、透明颜色等属性; 在 Flash 中产生物体的渐变、移动和变形非常容易, 只需插入关键帧, 其中间帧完全由 Flash 自动生成。

- ✓ 交互设计可随心所欲地控制动画, 赋予用户更多的主动权。在 Flash 中可以随意创建按钮、多级弹出式菜单, 复选框以及复杂的交互式游戏。

- ✓ 具有极其灵巧的图形绘制功能, 能产生翻转、拉伸、擦除、歪斜等效果, 还可以将图形打碎分成许多单一的元素进行编辑, 并改变其颜色亮度。由于 Flash 提供具有保真技术的绘图工具, 使图形边缘在经过一系列加工后仍会保持平滑。

✓ 采用 MP3 压缩方式输出音频,在保证声音质量的同时保持文件有较小的尺寸,令传送更快速,同时占用更少带宽。

✓ 强大的数据处理功能,为建立动态网站提供支持。支持表单:可以将浏览者输入的资料传回 Web 主机,从而使得全部基于 Flash 的交互网站构架成为可能;拥有基本的数学运算能力:比如可以用在创建网上购物结算应用程序上,可以即时报价给客户,也可用来实现开发者们梦寐以求的随机变化的效果。

✓ 要观看 Flash 制作的网上动画,只需要在浏览器中安装一个非常小巧的 Shockwaveflash 插件,这样就能正常浏览由 Flash 制作的网页了。

本书的主要内容是 Flash 5 的操作及艺术设计,共分为七章。第一章介绍了 Flash 5 新增加的功能以及 Flash 的基本操作,并有简单实例演示;第二章是特效制作,主要内容是关于 Flash 5 中几种常用的文字特效和动画特效,也是 Flash 制作的基础课程之一;第三章的主题是如何处理音乐,向大家介绍了 Flash 5 支持的几种音频格式,并附有实例演示;第四章是脚本编写,着重介绍脚本的编写和示例;第五章是网络功能,介绍 Flash 结合 ASP 技术实现数据库支持的应用程序;第六章是综合示例,通过制作拼图游戏这个实例来综合演示 Flash 制作过程中的操作步骤;第七章的内容是作品发布,主要介绍 Flash 作品的测试、技术优化以及动画成品的发布设置和输出格式。

与其他 Flash 书籍相比,本书在内容和结构上具有以下几个特色:

✓ 特色之一:运用了大量典型的实例,大部分实例都详细讲述了其制作过程,读者既可参照本书制作类似的 Flash 作品,又可举一反三,在实践中循序渐进、全面掌握 Flash 5 的基础知识与高级应用技巧。

✓ 特色之二:本书在 Flash 作品的网络功能方面着墨较多,目的是引导读者创建出更加实用的动画来,特别是网络数据库的操作方面。

✓ 特色之三:本书不仅有对 Flash 的基本知识和操作的详细介绍,而且更注重 Flash 制作的艺术性与实用性。如何做出一部好的 Flash 作品,需要的不仅仅是技巧,更需要创意与想象,本书作者抛砖引玉,力图在这一方面能对读者有所启示。

✓ 特色之四:Flash 5 的脚本编程功能较 Flash 4 大大增强了,在附录中有详细的对象参考,便于新老使用者编写更加高效的脚本程序。

由于作者水平有限,本书中存在的不足之处,恳请广大读者批评指正。

作者

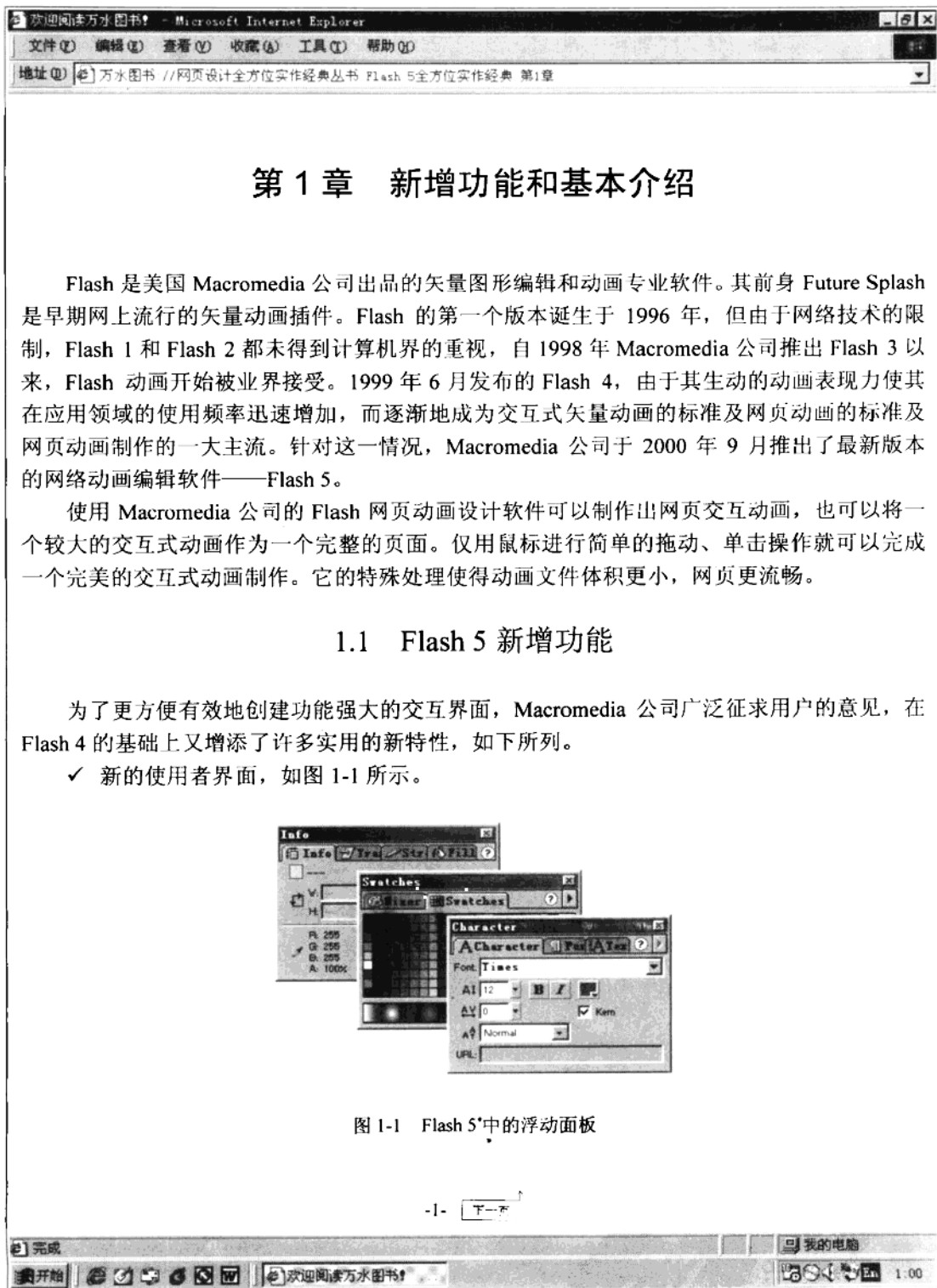
2000.10

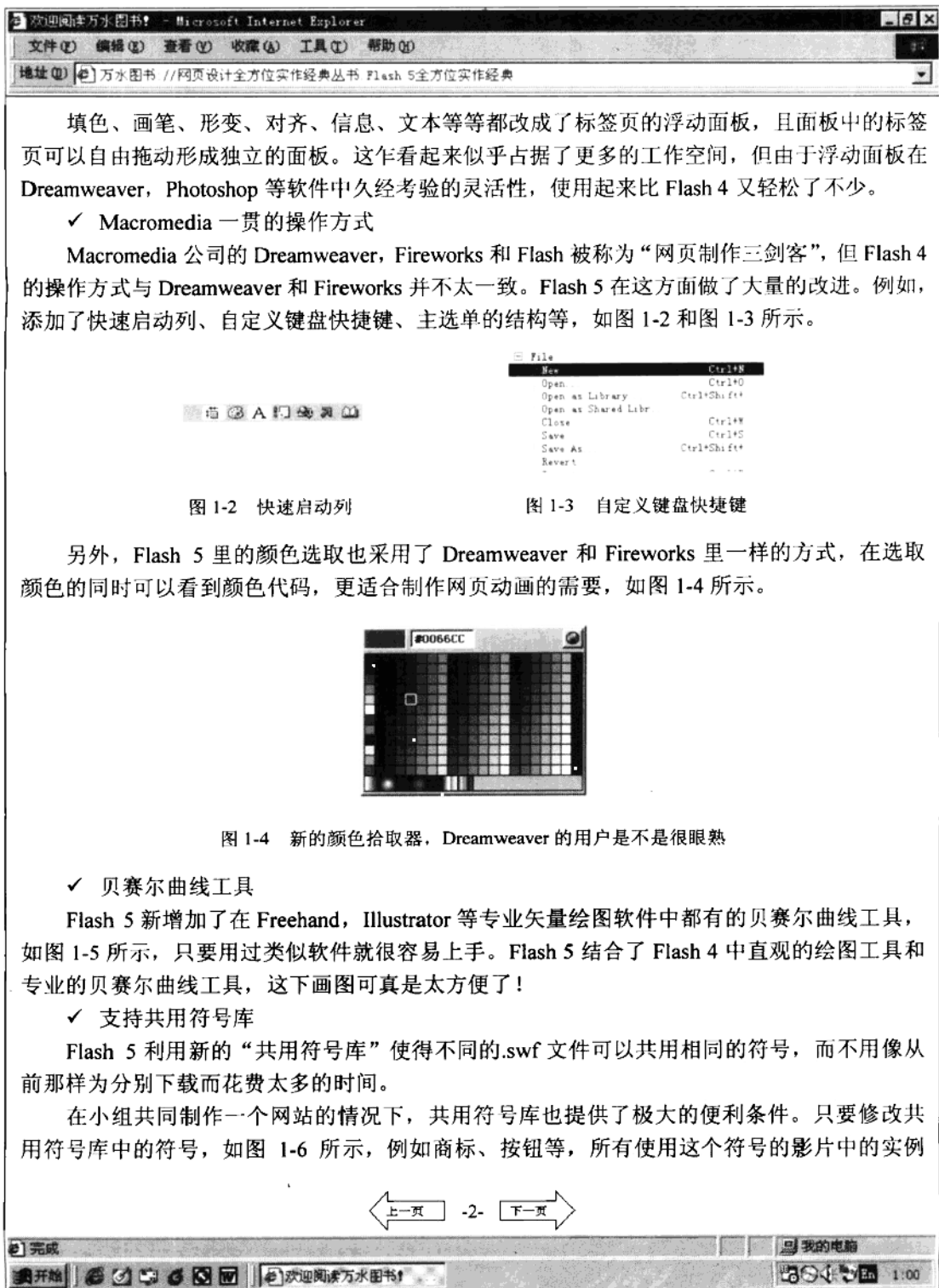
目 录

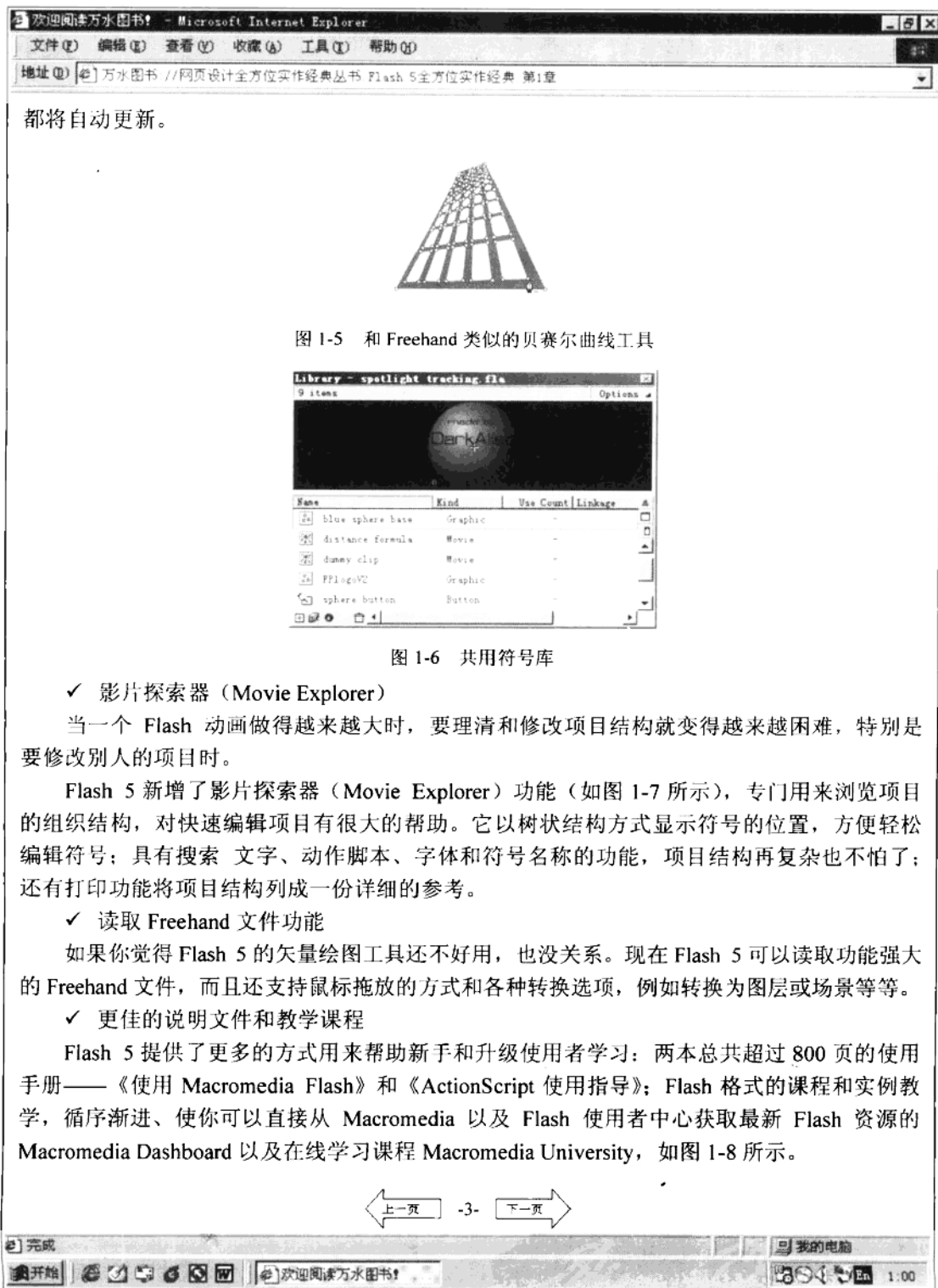
前言

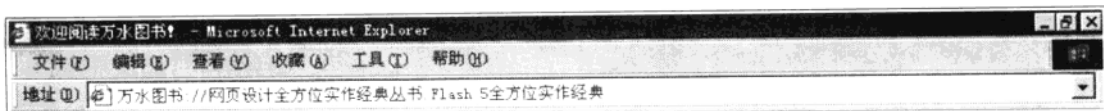
第 1 章 新增功能和基本介绍	1
1.1 Flash 5 新增功能.....	1
1.2 Flash 5 的安装和使用界面	5
1.3 Flash 的基本知识.....	15
1.4 Flash 动画概述.....	27
1.5 实例 1: 转动的齿轮——符号的应用	28
1.6 实例 2: 诡异文字——遮罩层	35
1.7 实例 3: 手写文字——辅助层	38
1.8 实例 4: 雪地脚印——逐帧动画	44
1.9 实例 5: 旋转前进的字母——运动渐变动画	47
1.10 实例 6: 由方到圆——形状渐变动画	48
第 2 章 特效制作	50
2.1 经典特效欣赏	50
2.2 实例 7: 文字浮雕效果	52
2.3 实例 8: 风吹文字	55
2.4 实例 9: 闪光文字效果	59
2.5 实例 10: 水波纹效果	64
2.6 实例 11: 简单放大镜效果	71
2.7 实例 12: 瞄准按钮——按钮制作	76
2.8 实例 13: 字幕演示	82
第 3 章 音乐处理	86
3.1 电脑音效基本知识和 Flash 对声音的支持	86
3.2 对声音进行编辑	89
3.3 其他声音属性的设置	91
3.4 实例 14: 循环音乐制作	92
3.5 实例 15: 音乐开关控制	93
第 4 章 脚本编程	99
4.1 脚本编程的基础知识	99
4.2 实例 16: 可以拖动的放大镜	104
4.3 实例 17: 性格测试游戏	112
4.4 实例 18: 简单计算器	124

4.5	实例 19: 下拉菜单	132
4.6	实例 20: 影片下载进度指示	140
第 5 章	网络功能	145
5.1	ASP 和数据库访问基础	145
5.2	实例 21: 留言板	152
5.3	实例 22: 网络寻呼机	170
5.4	实例 23: 访问计数器	195
第 6 章	综合实例	205
6.1	游戏界面	205
6.2	脚本编程	211
第 7 章	作品发布	235
7.1	动画的准备输出与优化	236
7.2	动画下载性能的测试	237
7.3	动画的输出	239
7.4	输出文件格式的介绍	241
7.5	动画的发布	248
7.6	HTML 模板创建	267
7.7	有关网络服务器的配置	282
7.8	作品发布实例	283
附录 A	ActionScript 对象参考	289
附录 B	Flash 网络资源	350









✓ 支持 QuickTime 和 RealPlayer

Macromedia Flash 5 支持读入、扩增和转存 Apple QuickTime 4 影片的功能，此外，Apple 也将 Macromedia Flash 播放程序内建于 QuickTime 中，使得 QuickTime 影片可以包含 Flash 的图形、动画以及互动性。

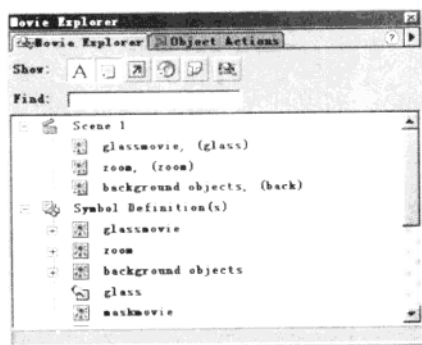


图 1-7 影片探索器 (Movie Explorer)

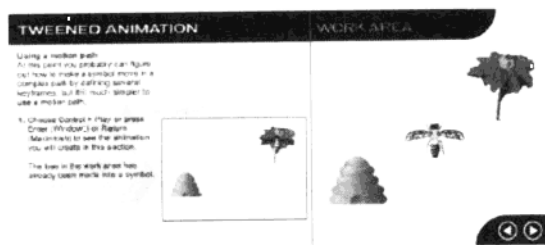
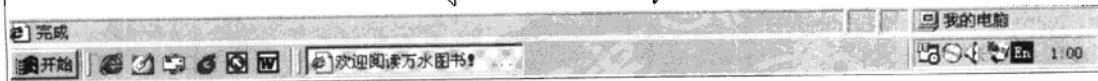
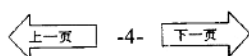


图 1-8 随软件一起安装的使用教程

Flash 5 的动画还可以输出成 RealFlash 的格式，在 RealPlayer G2 和 RealPlayer 7 或 8 中播放。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。

随着 RealPlayer 8 支持 Flash 4 的新功能，这表示你不只可以制作 RealFlash 动画，还可以编译成电子商务界面，像是观赏一段产品介绍影片时，将产品加入到购物袋中。

✓ 支持 Macromedia Generator Developer Edition



Flash 生成器 (Generator) 是 Flash 的一个分支, 它既是一个工具又是一个服务器, 用于开发和部署自动化和个人化的基于 Web 的图形, 它可以为 Flash 网站提供动态内容, 是 Flash 连接数据库的最佳解决方案, 如图 1-9 所示。

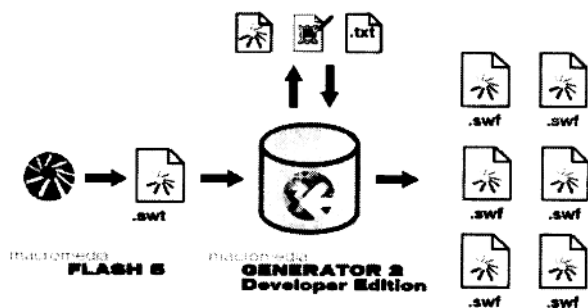


图 1-9 Generator 的使用流程

✓ 支持 XML 转换和 HTML 文字

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。你可以使用 XML 取得丰富的资料, 并且搭配 Flash 制作具有逻辑、吸引人的使用界面。如此一来便可以使用 Flash 来建立销售表单、虚拟的购物车、客户意见调查以及库存系统...等等。

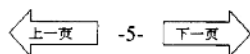
Flash 5 也将丰富的图形以及传统浏览文字做了最佳的整合, 设计人员现在可以选择消除锯齿的圆形式文字, 或是 HTML 格式的文字, 合并使用创造出新一代的网页内容。在设计时期就可以使用主要的 HTML 1.0 文字标注。此外, 影片执行时期可以动态载入 HTML 格式的文件, 展现即时更新文字内容的效果。

1.2 Flash 5 的安装和使用界面

1.2.1 安装

Flash 5 的安装十分简单, 从 Macromedia 的网站下载安装文件以后, 直接双击运行它就可以了, 首先是准备安装的画面, 如图 1-10 所示。

稍等片刻就正式进入了安装界面, 如图 1-11 所示。



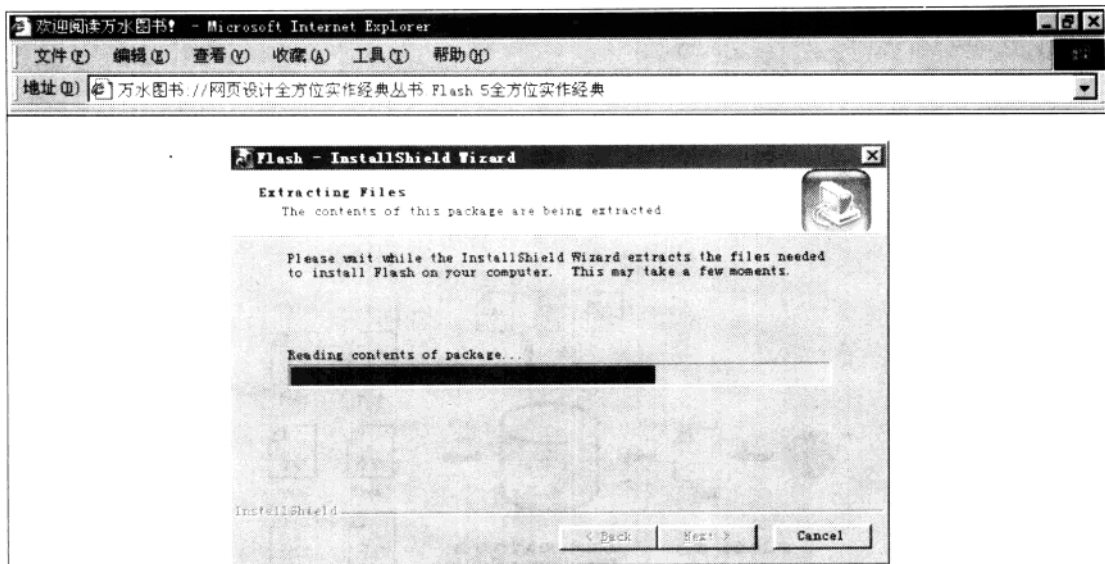


图 1-10 准备安装的画面

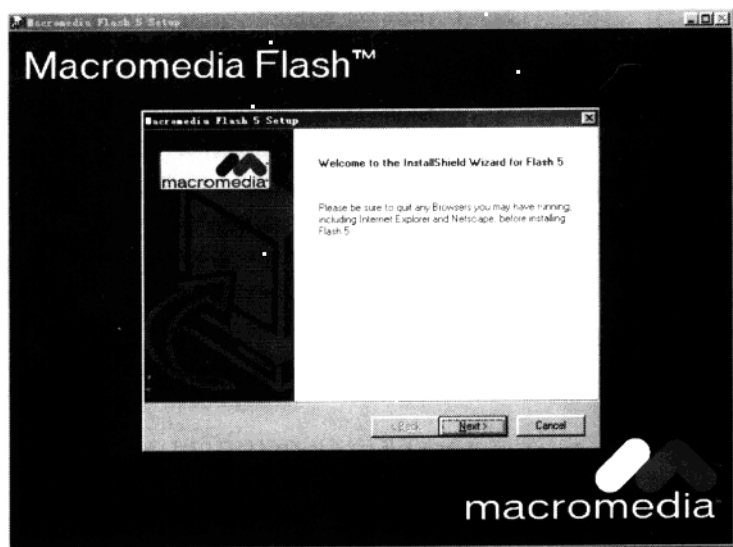
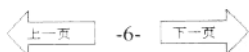
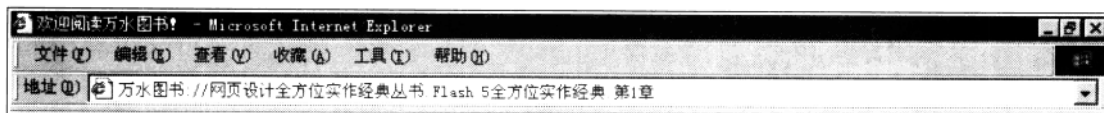


图 1-11 安装界面

在这一画面里安装程序提醒你如果正在运行 IE 或 NetScape 浏览器，请先关闭它们，确认没有浏览器在运行以后单击 Next 按钮继续，进入文件夹选择界面，如图 1-12 所示。

选择安装路径，整个 Flash 5 的安装大约需要 35M 的硬盘空间，和大部分游戏软件相比





起来就相当小了，单击 Next 按钮进入下一界面，如图 1-13 所示。

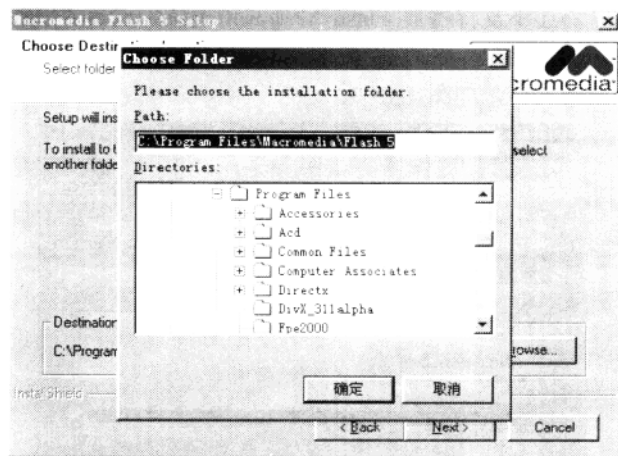


图 1-12 选择安装文件夹

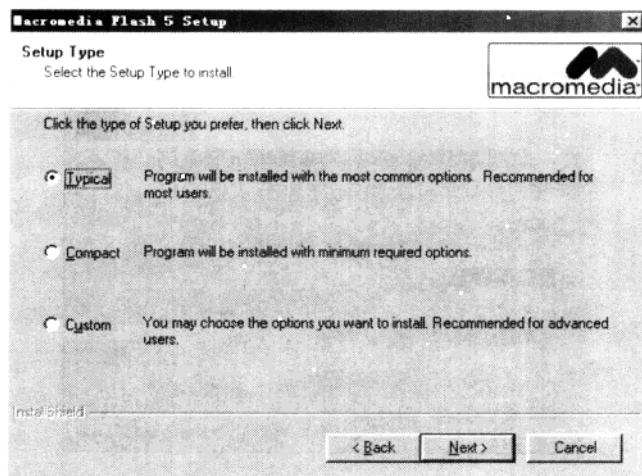
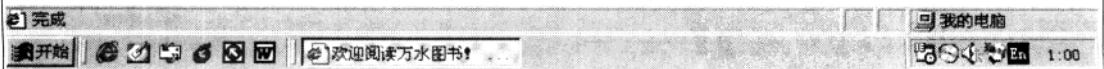
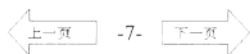


图 1-13 Flash 5 软件安装方式

可以选择三种安装方式：典型安装、最小安装和自定义安装，区别在于是否安装教学课程、范例和一些现成的符号。对于一般使用者来说，选择典型安装就可以了，按 Next 按钮继续，如图 1-14 所示。





为 Flash 5 在开始菜单里增加一个组，默认的组名是“Macromedia Flash 5”，按 Next 按钮继续，如果你的浏览器还不支持播放 Flash 动画，请确认勾选了“Flash Player for Internet Explorer”选项，之后安装程序显示你选择安装信息，如果确认无误就按 Next 按钮，安装程序开始向目标文件夹复制文件，如图 1-15 所示。

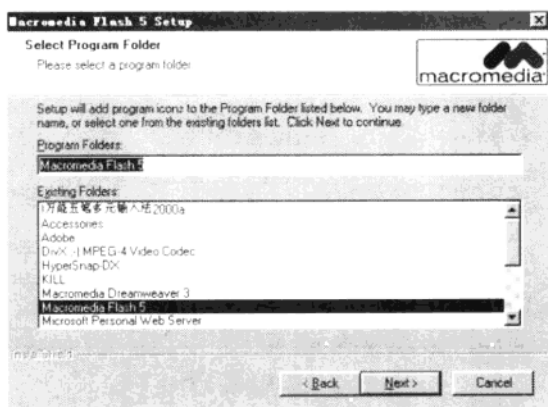


图 1-14 在开始菜单中添加组

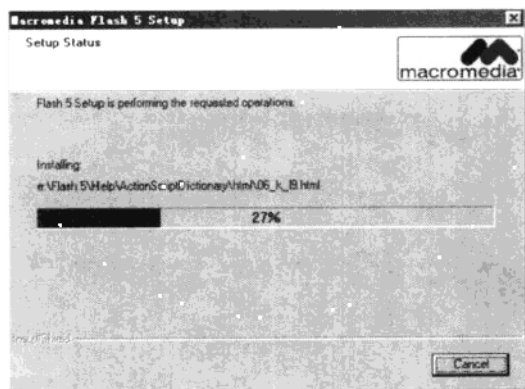
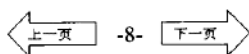


图 1-15 正在拷贝文件

1.2.2 使用界面

使用菜单命令“开始⇒程序⇒Macromedia Flash 5⇒Flash 5”运行 Flash，可以看到如图 1-16 所示的使用界面。





和 Flash 4 相比起来, Flash 5 的使用界面有了不小的变化, 最直观的就是显示在画面右边的浮动面板, 一个浮动面板窗口里可以有多个选项卡, 每一个选项卡可以分离形成一个新的浮动面板窗口。包括时间线和工具箱也都可以变成浮动的, 这样的界面为画板提供了最大的可视面积。

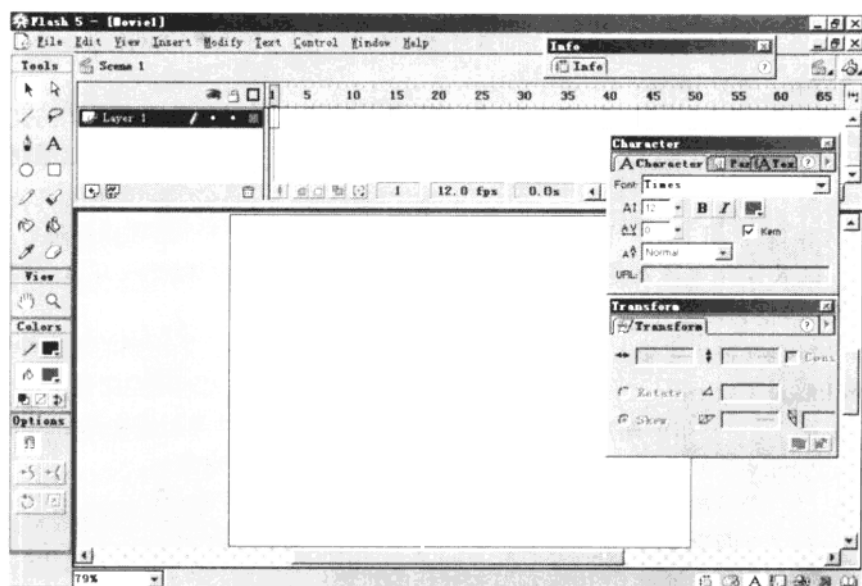


图 1-16 Flash 5 的运行画面

工具箱中的工具和每一个浮动面板的作用我们会在后面的例子中详细的解释, 这里先不具体列出了。

1.2.3 菜单命令

Flash 5 中大部分操作都可以使用菜单命令完成, 从建立一个新文件开始直到最后的输出发布, 都要用到菜单命令。由于 Flash 5 的菜单命令和 Flash 4 的有很大的不同, 因此在下面把菜单命令列出来, 不论是新手或是 Flash 的老用户都可以对照它更快地熟悉 Flash 5 的新菜单系统:

✓ File (文件) 菜单

New (新建): 创建一个新的 Flash 动画。

