

本书**精彩实例** 采用**全彩印刷**

Flash MX 2004

中文版 网页视觉设计宝典

陈思聪 纪壁焜 编著
白雁钧 改编

- ✓ 理论指导实战
- ✓ 26个应用范例
- ✓ 详细功能解说
- ✓ 操作示范影片
- ✓ 视觉化的排版



附光盘



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Flash

MX 2004 中文版 网页视觉设计宝典

陈思聪 纪壁焜 编著

白雁钧 改编

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 中文版网页视觉设计宝典 / 陈思聪, 纪壁焜编著; 白雁钧改编.

—北京: 人民邮电出版社, 2005.3

ISBN 7-115-12931-2

I. F... II. ①陈...②纪...③白... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 011534 号

版 权 声 明

本书为台湾基峰资讯股份有限公司独家授权的中文简化字版本。本书专有出版权属人民邮电出版社所有。在没有得到本书原版出版者和本书出版者书面许可时, 任何单位和个人不得擅自摘抄、复制本书的一部分或全部以任何形式 (包括资料和出版物) 进行传播。

本书原版版权属基峰资讯股份有限公司。

版权所有, 侵权必究。

Flash MX2004 中文版网页视觉设计宝典

◆ 编 著 陈思聪 纪壁焜
改 编 白雁钧
责任编辑 俞 彬

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 880×1230 1/24
印张: 12.83 2005 年 3 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2005 年 3 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记 图字: 01-2004-6137 号

ISBN 7-115-12931-2/TP • 4353

定价: 36.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

内容提要

本书共分3篇，循序渐进地介绍了FlashMX 2004中文版的使用方法和应用技巧。全书在内容安排上从理论基础开始，然后介绍了基本使用方法，最后通过范例专题详细介绍了具有交互性及动态效果的作品制作技巧。

理论篇包括第一章至第二章，介绍了Flash MX 2004相关理论与其应用的原则。操作篇包括第三章至第六章，系统讲解了FlashMX 2004中文版的操作基础，处理工具、面板以及具体的选择指令。实务篇以两章的篇幅，分基础范例和高阶综合应用范例分别介绍了精彩范例的完整制作过程。本书的光盘内容极为丰富，包括操作篇内容涉及到的工具、面板的操作示范讲解录像。还提供了全部练习及范例所需的原始文件。

本书图文并茂，实用性强，讲述通俗易懂，适合广大动画爱好者及网页设计人员阅读。

前言

一般人学习计算机软件，很自然地技术层面着手，这是必要的，也是基础的，笔者以往写书也是朝这个方向努力。现在的数字媒体设计环境比以往已改善了许多，用户的技术操作能力也普遍提升，若仅止于技术的操作性学习已经不符合现在学习者的需求。因此本书增加了理论篇的内容（前两章），主要是希望用户能了解Flash MX 2004相关理论与其应用的原则。

掌握技术操作能力与实务经验是达成网页视觉设计的必要手段，理论则是重要指导方针，唯有彼此结合，才能更完整地掌握网页视觉设计。

陈思聪 纪壁焜

 纪壁焜

光盘使用说明

本书所附带的光盘内容：

1. 各个练习与范例所需要的源文件放置在Samples1与Samples2文件夹内。
2. 工具、面板的操作示范解说AVI影片文件放置在avi文件夹内。

◆ 练习文件打开方法：

1. 开机进入Windows后，将附书光盘中的Samples1与Samples2文件夹复制到硬盘内，并取消其只读属性，再执行Flash MX 2004中文版软件。
2. 执行文件→打开命令。
3. 在打开对话框，更改搜索位置到硬盘中的Samples1与Samples2文件夹，即可选择所要打开的练习文件。
4. 单击打开按钮后即可打开所选择的文件。

◆ AVI影片文件打开方法：

1. 如果系统是Windows XP时可先执行开始→所有程序→附件→娱乐→Windows Media Player命令，再使用媒体播放程序的打开文件命令打开AVI文件。

2. 如果系统是Windows 2000时可先执行**开始→所有程序→附件→娱乐→Windows Media Player**命令，再使用媒体播放程序的打开文件命令打开AVI文件。
3. 如果系统是Windows 98 或Me 时可先执行**开始→程序→附件→娱乐→媒体播放程序（Windows Media Player）**命令，再使用媒体播放程序的打开文件命令打开AVI文件。
4. 如果系统是Windows 95 时可执行**开始→程序→附件→多媒体→媒体播放程序（Windows Media Player）**命令，再使用媒体播放程序的打开文件命令打开AVI文件。



理论篇

第一章 Macromedia Flash 概论

- 1-1 什么是Flash 2
- 1-2 Flash的起源 3
- 1-3 Flash的功能 5
- 1-4 软件操作环境与架构 9
- 1-5 矢量对象与位图的区别 10
- 1-6 Flash的动画原理 11
- 1-7 Flash的动画类型 12
- 1-8 Flash的元件特性 12
- 1-9 元件、实例与元件库 14
- 1-10 实例、图层、帧、时间轴与场景的关系 14
- 1-11 Flash支持的导入格式 15
- 1-12 导入声音与视频注意事项 16
- 1-13 常用的快捷键 17
- 1-14 链接文件的路径概念 19
- 1-15 与其他软件搭配的注意事项 21
- 1-16 使用Flash的时机 23

1-17 学习Flash的基本概念 23

第二章 网页视觉设计概念

- 2-1 因特网 24
- 2-2 万维网 25
- 2-3 网页视觉设计与网页程序设计 27
- 2-4 网页图标与图像 28
- 2-5 网页文本 30
- 2-6 网页颜色 34
- 2-7 网页动画 36
- 2-8 网页版面 38
- 2-9 网页设计风格 39
- 2-10 网页界面设计原则 40
- 2-11 网页视觉设计其他注意事项 43

操作篇

第三章 Flash的基础操作

- 3-1 绘图工具使用方法 44
- 3-2 显示、隐藏、嵌入、展开、收合和关闭面板 47
- 3-3 添加、编辑文字 49

3-4 添加、编辑元件及组合 52

3-5 添加、编辑位图对象 56

3-6 同一图层内移动重叠形状对象时的
状况 59

3-7 配合时间轴产生动画效果 62

3-8 关键帧与空白关键帧的差异 64

3-9 添加、删除、切换场景及调整场景
的顺序 66

3-10 动画测试及回到编辑状态的方法 69

3-11 发布网页与打印 70

3-12 模板的应用 72

第四章 Flash的处理工具

4-1 选择工具 77

4-2 部分选择工具 84

4-3 线条工具 84

4-4 套索工具 85

4-5 钢笔工具 86

4-6 文本工具 87

4-7 椭圆工具 88

4-8 矩形工具 89

4-9 多角星形工具 89

4-10 铅笔工具 90

4-11 刷子工具 91

4-12 任意变形工具 93

4-13 填充变形工具 94

4-14 墨水瓶工具 95

4-15 油漆桶工具 96

4-16 滴管工具 97

4-17 橡皮擦工具 97

4-18 手形工具 99

4-19 缩放工具 99

4-20 笔触颜色 100

4-21 填充色 100

4-22 黑色和白色 100

4-23 无色 101

4-24 交换颜色 101

第五章 Flash的面板

5-1 主工具栏 102

5-2 控制器 102

5-3 编辑栏 102

5-4 项目 102

5-5 属性面板 102

5-6 屏幕 103

- 5-7 时间轴 103
- 5-8 工具 103
- 5-9 库 104
- 5-10 对齐 104
- 5-11 混色器 105
- 5-12 颜色样本 105
- 5-13 信息 105
- 5-14 场景 105
- 5-15 变形 106
- 5-16 动作 106
- 5-17 行为 106
- 5-18 组件 107
- 5-19 组件面板 107
- 5-20 调试器 107
- 5-21 输出 108
- 5-22 Web服务 108
- 5-23 辅助功能 108
- 5-24 历史记录 109
- 5-25 影片浏览器 109
- 5-26 字符串 109
- 5-27 公用库 109

第六章 Flash的菜单命令

- 6-1 文件菜单 110
- 6-2 编辑菜单 115
- 6-3 视图菜单 122
- 6-4 插入菜单 125
- 6-5 修改菜单 129
- 6-6 文本菜单 133
- 6-7 命令菜单 134
- 6-8 控制菜单 135
- 6-9 窗口菜单 137

实务篇

第七章 简易基础范例

- 范例7-1 Banner广告——简易双页动画 139
- 范例7-2 连接Web——简易的按钮 143
- 范例7-3 毛毛虫——连续帧动画 147
- 范例7-4 飘然而下——移动补间动画 155
- 范例7-5 Color——色彩补间动画 161
- 范例7-6 变脸——形状补间动画 166
- 范例7-7 小皮球——速度变化 168
- 范例7-8 探照灯——遮罩层效果 172

范例7-9 乌龟——引导层动画 175

范例7-10 哈拉狗——位图转成矢量图
184

范例7-11 随浏览器窗口大小缩放的动画
——发布设置 190

范例7-12 E-mail按钮——简易的动作
设置 193

范例7-13 Replay按钮——简易的动作
设置 197

范例7-14 全屏幕显示动画——简易的
动作设置 199

第八章 综合应用范例

范例8-1 旋转光点 203

范例8-2 旅游景点 209

范例8-3 回音 217

范例8-4 虫虫危机 223

范例8-5 光标动态效果 232

范例8-6 背景音乐 239

范例8-7 环绕自由女神的光环 245

范例8-8 预载动画 252

范例8-9 网页超级链接设置 257

范例8-10 线画效果 260

范例8-11 下拉式菜单 271

范例8-12 动画按钮 288

操作示范影片

04-01a.flr 使用单击及双击选取物件的方法 04-01a.avi

04-01b.flr 单击笔画时根据锚点属性进行选取的说明04-01b.avi

04-01c.flr 使用拉框方式选取元件、物件及切割物件的方法04-01c.avi

04-01d.flr 按Shift键加选及减选的方法 04-01d.avi

04-01e.flr 移动物件及移动时同时复制物件的方法04-01e.avi

04-01f.flr 调整物件、元件形状的方法 04-01f.avi

04-01g.flr 整群组内组件的方法 04-01g.avi

04-01h.flr 箭头工具选项按钮的作用04-01h.avi

04-02.flr 使用选取细部工具移动及调整物件形状的方法04-02.avi

笔画工具的使用方法04-03.avi

04-04.flr 套索工具的使用方法 04-04.avi

使用钢笔工具绘制路径的方法04-05a.avi

使用钢笔工具绘制锚点的方法04-05b.avi

键入静态文字的方法04-06a.avi

04-06b.flr 编辑静态文字的方法 04-06b.avi

键入动态文字及产生输入文字框的方法 04-06c.avi

椭圆形工具的使用方法04-07.avi

矩形工具的使用方法04-08.avi

多边形工具的使用方法04-09.avi

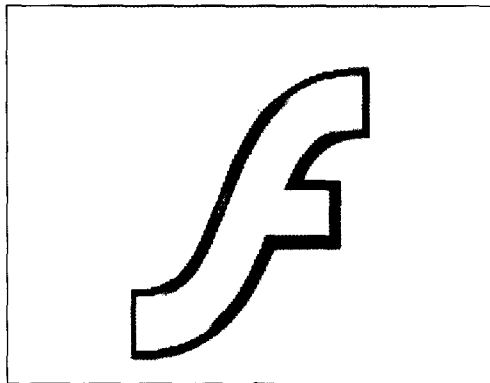
铅笔工具的使用方法04-10.avi

1-1 什么是Flash

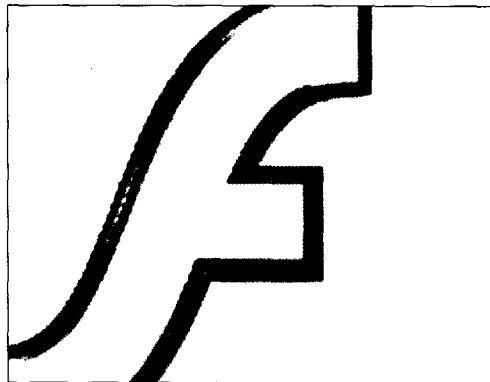
Macromedia Flash MX 2004是以矢量图(请参考1-5节的矢量图与位图说明)为基础的网页设计软件包,适用于Windows与Macintosh两大平台。Flash是目前网页设计者最常用来设计版面、插图、广告与制作影音网页的动画软件。因此,要学习网页设计的话,Flash是最佳选择。

网页设计者经常使用Flash并结合其他软件来设计网页,如Dreamweaver、FireWork、FreeHand、Photoshop、Illustrator、PhotoImpact、Painter、StudioMAX、SoundForge等,以便能够发挥网页视觉设计的广度与深度。

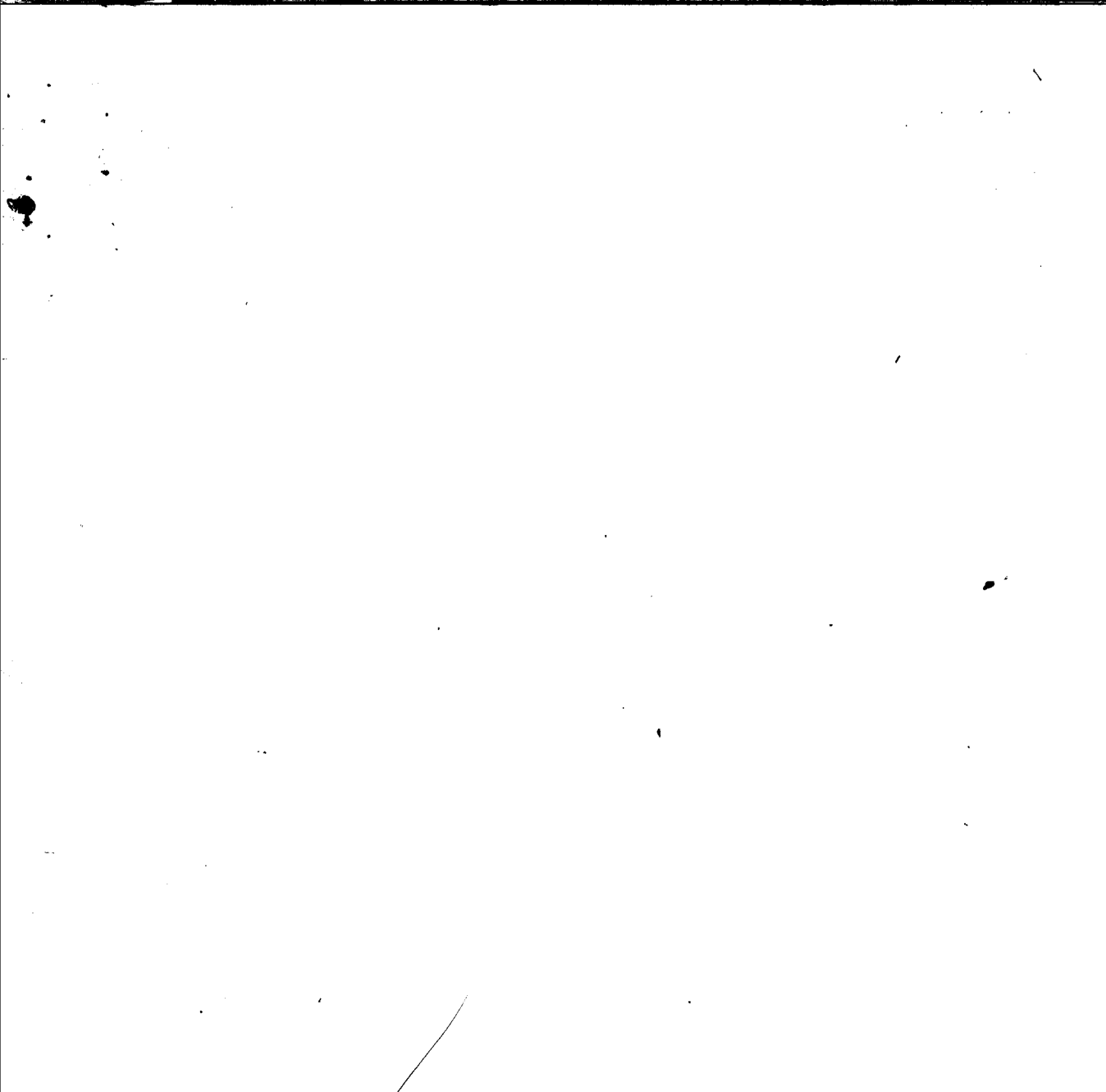
Flash可以将位图、矢量图、3D动画、声音、影片等多媒体整合在一起,除了应用在网页设计上,还可以发展成为多媒体辅助教学教材、公司简介、广告、游戏等。



Macromedia Flash MX 2004软件的Logo, 继承了以前版本的样式



将Logo放大, 可以清楚看到中间的三维效果以及淡淡的阴影, 给人一种简洁且精致的感觉



1-2 Flash的起源

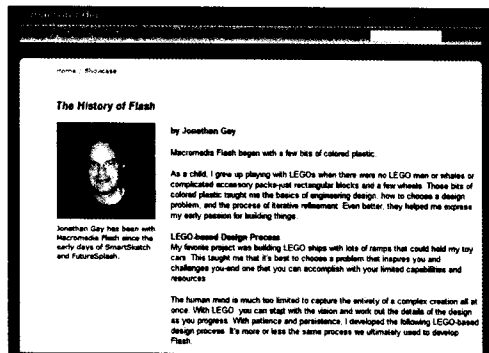
Macromedia Flash软件的创始人是美国
的乔纳森·盖伊 (Jonathan Gay), 1996年
Macromedia 公司买下乔纳森FutureWave
Software公司所开发的FutureSplash
Animator软件, 改名称为Flash, 该名称是由
“F”uture+Sp “lash” 的缩写而来的。

乔纳森从小爱玩“乐高 (LEGO)”组合
玩具, 那时候的乐高组合玩具只有简单的矩形
方块与一些轮子。这些彩色塑料玩具帮助他学
习到工程设计基础概念、该如何去选择设计问
题以及解决问题的过程。后来他就是应用组合
乐高玩具过程的原理: 选择问题、设计蓝图、
建造、完成细节、测试、修正、学习等7个步
骤设计了Flash软件。

乐高组合玩具同时引发了他在初中时期对
建筑设计的强烈兴趣, 于是在他家附近的山坡
建造完成他自己设计的小屋与车库。不过, 没
多久, 他就认识到按照自己的意愿设计建造房
子的机会渺小。就在这个时候, 他拥有了一台

Apple II苹果计算机, 于是开始学习使用计算机,
他很快地发现计算机软件可以让他进行设计、
看着程序运行并且对命令产生响应。他的兴趣
转向研究电脑是如何按自己的设计来运行, 经
过一段时间的研究, 终于使用这台苹果机上的
BASIC程序设计了他自己的第一个游戏——
“太空入侵者 (Space Invaders)”。但是乔纳森
在制作过程中发现BASIC有许多限制, 因此转
向了高级语言Pascal。

在高中时期, 乔纳森程序设计的能力提
升了不少, 制作了图像编辑器, 参加了学校的
科技成果展览。偶然的机会, 他帮查理·杰克



Flash创始人乔纳森·盖伊在Macromedia 公司网站
发表了 *The History of Flash* 的文章

逊 (Charlie Jackson) 新成立的Macintosh软件公司写出了具有同步的声音和平滑图像的游戏——“空降兵 (Airborne)”，随即成为当时的畅销游戏软件。在游戏编写过程中，乔纳森累积了大量的关于声音、动画及它们之间如何同步的技术和经验，为后来的Flash打下基础。在开发了游戏软件之后，他开始了新一代绘图软件的构想：采用C++面向对象的框架，能自由运行在Macintosh 和Windows操作系统中。由此产生了矢量绘图软件Intellidraw，该软件的特点是能给图形中的对象赋予各种行为，使图形开始变得富有生命力。

1993年，他成立了自己的公司FutureWave Software，致力于图像的研究，并创造了一套名为SmartSketch的软件。1994年，他们强化了SmartSketch的矢量绘图功能。1995年夏天，因特网正开始盛行，他们听从SIGGRAPH的用户建议，将SmartSketch 转变为动画软件SmartSketch Animation，最后定名为FutureSplash Animator，这是现在Flash的前身。当年秋季，

Netscape浏览器采用了效率较高的plug-in API之后，他们为Netscape撰写了网页的动画播放程序，这也就是Macromedia Flash Player的前身。当年10月，由于资金问题，他们试图将此软件的技术卖给Adobe 与Fractal Design软件公司，皆功亏一篑。

1996年5月，他们自己正式发行了FutureSplash Animator。8月的时候，Microsoft在开发MSN项目时采用了他们软件的技术，增强了FutureSplash Animator在因特网上网络动画的领导地位。另外，“迪斯尼 (Disney)”也成为他们的大客户，使用FutureSplash Animator来制作网页动画，同时，Disney也和Macromedia合作。

当年11月，Macromedia与Disney合作期间，Macromedia常听到Disney说FutureSplash Animator软件的各种好处，于是Macromedia决定投资50万美元到乔纳森·盖伊经营4年的FutureWave Software公司。12月时，乔纳森说服了合伙人将FutureSplash Animator软件技术卖给了Macromedia，这时候FutureSplash

Animator就变成Macromedia Flash1.0了,发展至Macromedia Flash MX2004, Flash已经历了7个版本。从简单的图像演变成网络多媒体动画软件, Flash俨然成为网络动画的代名词。有谁会想到, 目前因特网动画的缘起, 竟然是由一位小男孩从几块彩色塑料玩具中学习发展出来的。

1-3 Flash的功能

1-3-1 调用方便的素材

起始页: 当启动Flash或在没有文件打开的时候, 可以从起始页创建新文件、打开最近使用的文件、应用模板、启动说明文件、进入快速浏览或学习课程, 以及更新说明文件等操作。

模板: 通过建立新文件及从模板建立标签内容可以立即产生幻灯片、窗体程序等类型的新文件, 或者利用模板打开所需类型进行编辑。

帮助: 从帮助面板可获得各种Flash的说明内容, 包括如何做、新增功能及如何使用Flash等, 而且说明内容可自动从www. Macromedia.com更新。

检查拼写、查找和替换: 检查拼写、查找和替换功能可以应用在所有的程序界面中, 包括动作面板、元件库、图层名称及文字字段等。

1-3-2 强大动画功能及多媒体支持

时间轴及特效: 除了可利用Flash特有的时间轴面板进行动画的设置外, Flash更提供了方