



 **授权**
macromedia® 内含最新试用版软件

 **博彦科技**
BEYONDSOFT

内含
超值交互式
教学光盘

网页设计**梦工场** FLASH 篇

- 
- ◆ 学做网页很容易
成为高手也不难
 - ◆ 特别适合学习
网页动画制作

北京博彦科技发展有限公司 编 著
5D精英网 <http://www.5dmedia.com>
北 京 大 学 出 版 社 出 版

网页设计**梦工场** **FLASH** 篇

北京博彦科技发展有限公司

编著

5D精英网 <http://www.5dmedia.com>

北京大学出版社

·北京·

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书采用独特的编排方式,读者可以通过书中清晰有序的步骤说明,逐步地加深对软件的了解。本书采用任务式教学结合丰富的实例,从简单的使用技巧到制作复杂的网络动画和动态网站导航,由浅入深地教您在最短的时间内掌握使用 Flash 的技巧,从而迅速成为个中高手。

图书写作者:胡海涛 毛憬俊 胡志华

图书责编:北京博彦科技发展有限公司

CD 著作者:北京博彦科技发展有限公司

出版者:北京大学出版社

地址:北京市海淀区北京大学出版社 邮政编码 100871

发行者:北京大学出版社

图书印刷者:北京大学印刷厂

开本/规格:787×1092 16 开本 印张:44.75 字数:970 千字

版次/印次:2000 年 8 月第 1 版 2000 年 8 月第 1 次印刷

本 版 号:ISBN 7-900629-29-7/TP·23

定 价:59.00 元



网页设计梦工场 FLASH 篇

学做网页很容易，成为高手也不难！

二十一世纪是网络的世纪，站在时代潮头的您想做些什么呢？拥有最酷的个人主页？让您的企业在互联网上有美好的展现？为企业电子商务增光添彩？那么请一定不要错过博彦科技的《网页设计梦工场》丛书。

《网页设计梦工场》丛书包括 DreamWeaver 篇、Flash 篇和 FireWorks 篇 3 本图书，分别由 1 张多媒体光盘加配套教材构成，深入浅出地介绍了 DreamWeaver、Flash、FireWorks 的全部功能。本套丛书具有如下特点：

- 即学即会——内容丰富讲解翔实，图片清晰一目了然，马上解决实际问题，带来全新阅读享受。
- 配套光盘——真正的多媒体交互式光盘，具有大量的设计案例分析，让您从中获得创作的灵感。光盘中独特的“试一试”功能还能指导您到软件真实环境中进行实践，边学边学效率高。
- 权威授权——获得开发商 Macromedia 的原厂授权，随盘提供 DreamWeaver、Flash、FireWorks 最新试用版软件！安装后立即可以使用。
- 实用知识——更为体贴的是还有 HTML 基础、申请网页空间、上传网页等实用知识的讲解。

如果说 DreamWeaver、Flash、FireWorks 是制作网页的“梦幻组合”，那么《网页设计梦工场》丛书绝对是一个学识渊博的教师和不厌其烦的陪练。哪怕您对网页制作一窍不通，《网页设计梦工场》丛书也能教会您亲手制作出专业级的网页。通过《网页设计梦工场》丛书，您一定能够在互联网的广阔空间中开辟一片属于自己的新天地！

配套光盘的运行画面

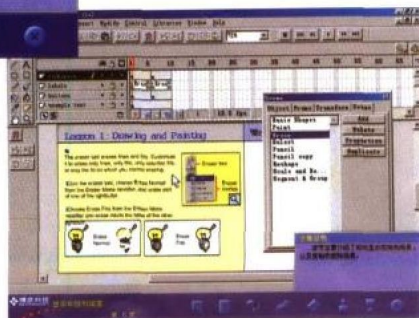


点这个按钮，可以打开字幕，显示当前步骤的文字说明

打开本张光盘的目录，浏览并选择其他的学习内容。

点这个按钮，可以在真实的环境中实践本节讲述的内容。要使用这项功能必须安装相应的软件。比如本节讲述 Flash 的内容，您必须安装了 Flash 才能正常地使用“试一试”。

打开“调音台”面板，调整背景音乐和解说的音量。





来自专业媒体的评价：



《网页设计梦工场》——优秀的指导老师

“优秀的原因是其充分人性化的界面、新奇的助学功能和体贴入微的易学性，的确与众不同……”



“《网页设计梦工场》就像是一个老师，把相关的知识深入浅出地传授给了我们。它传授的内容以实用为主，避开了繁琐的理论和枯燥的概念，特别适合于初学者。”

新潮电子

来自用户的声音：

循循善诱的它正帮助我一步一步构建自己的个人网页。

——用户：金格莉

博彦公司的软件很适合我，图书和(多)媒体教学软件都给了我很大的帮助。

——用户：陈光

该软件对学习者来说，是十分简单易懂的，教学很直接，效果很好。

——用户：陈思嘉

我很想学习网页制作，自从买了《网页制作梦工场》以后，我的知识水平明显提高了，现在还有几个同事向我学习呢，还说自己去买一份呢，说很有收藏价值！我感觉这是最好的网页制作学习软件！

——用户：孟令辉

网页设计梦工场实现网页设计之梦。

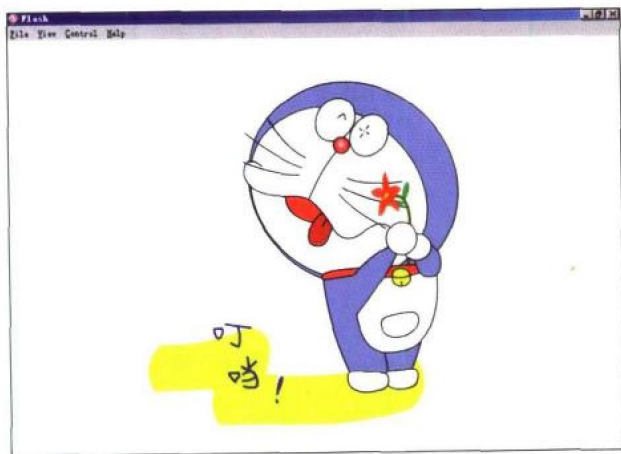
——用户：黄冬生

本书精彩实例节选

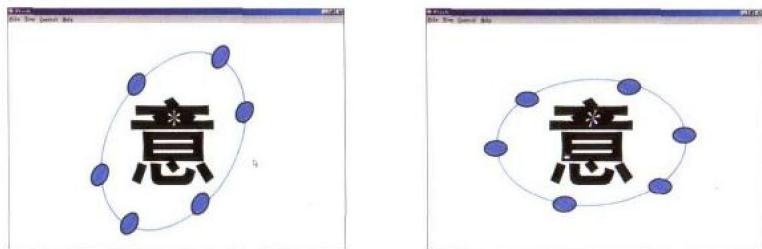
实例文件在配套光盘的 Lesson 文件夹中



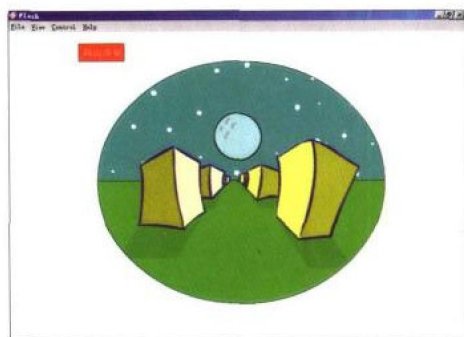
 雾化又叫羽化, 是指图像边缘和背景逐渐融合的一种效果。利用矩形填充和设置中心渐变可以产生一个照片雾化的效果。请参见第二章“Flash 4 的绘画和色彩处理”中的“综合实例制作二”。



 Flash 有基本的绘图功能, 虽然比不上专业的矢量绘图软件如 Illustrator 等, 不过如果巧妙的利用, 同样能绘制出比较可爱的矢量图片。本例就是利用 Flash 绘制出的一个机器猫, 请参见第二章“Flash 4 的绘画和色彩处理”中的“综合实例制作三”。



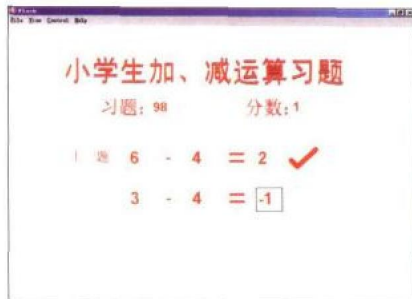
 这个按钮实现的效果是，当鼠标移动到“意”上时，周围的圆圈就会围绕着“意”转动，鼠标移走时圆圈恢复原状。请参见第八章“制作按钮”中的“制作动感按钮”。



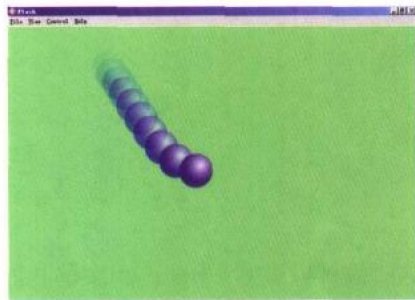
 有时许多符号会同时出现，这时候计算机的 CPU 占用率马上加大，可能造成画面停顿和跳帧的现象。此时可以用一个按钮来控制影片的画面质量。请参见第九章“使用 Action”中的“调整画面质量”。



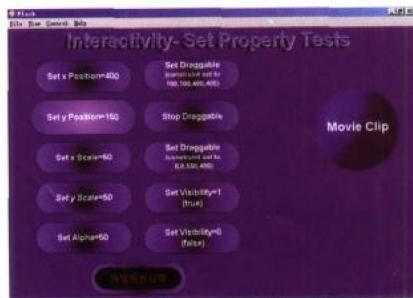
 在设计大型的 Flash 网站时，会有很多文件，并通过众多不同内容的嵌套组合形成了 Flash 网站的完整内容。在这里，用户不必完全下载所有的内容，从而有了更多可选择的浏览过程。请参见第九章“使用 Action”中的“加载卸载动画”。



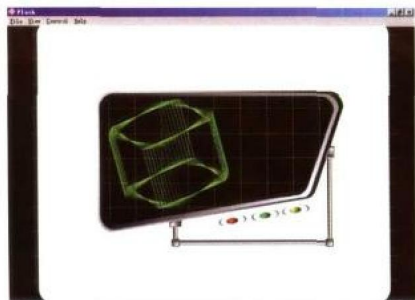
利用 Flash 中的 Action 语句，可以制作出许多丰富人机对话的小程序，这里是一个可以进行加减法练习，并且直接给出批改的小程序。请参见第九章“使用 Action”中的“制作一个加减练习的程序”。



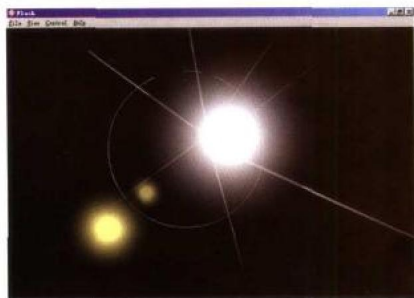
残影效果在 Flash 动画中经常采用，可以达到很好的视觉效果。这里是一个小球在运动的过程中产生残影，残影效果的产生是通过复制 Movie Clip 的方式得来的。请参见第九章“使用 Action”中的“制作一个有残影效果的小球”。



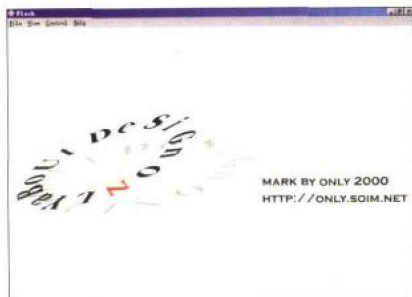
在 Flash 的 Action 中，利用 Set Property 这条 Actions 命令，来控制引用的 Movie Clip，从而改变被引用对象在工作区中的位置、缩放比例、角度和透明度等属性。请参见第九章“使用 Action”中的“用按钮动态控制 Movie Clip”。



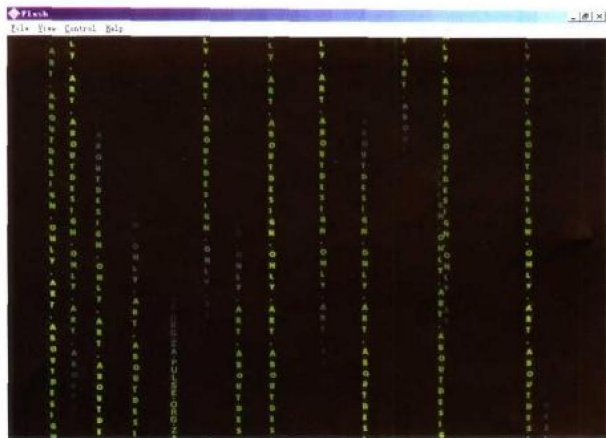
 利用 Flash 中导入 3D 对象以及 Action 功能, 可以制作出漂亮的 3D 对象残影效果, 本例中的残影对象是一个旋转的立方体线框图。请参见第十一章“在 Flash 中引入 3D”中的“3D 在 Flash 中的应用实例”。



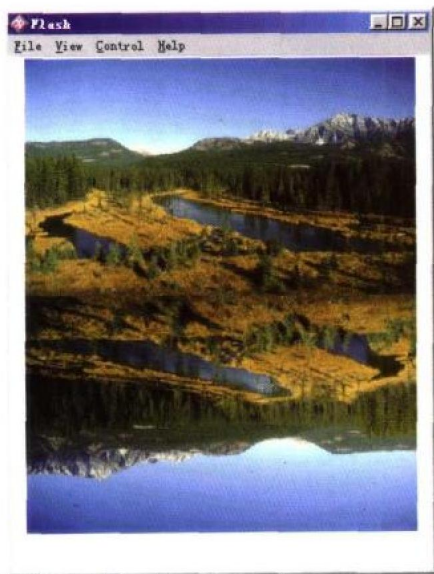
 在 Flash 中, 光晕移动可以给影片带来一种绚烂多彩的效果, 这种效果的实现并不困难, 只要熟练运用各种绘图工具就可以。请参见第十二章“Flash 实例——动画技巧”中的“一个移动的光晕效果”。



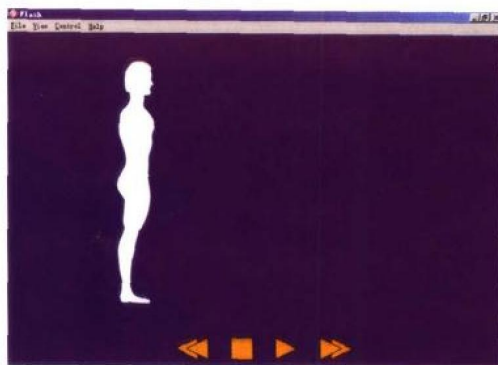
 利用 Illustrator 等专业矢量绘图软件, 实现文字绕排是非常容易的事情, 但是在 Flash 中实现这样的功能就需要动些脑筋了, 这里巧妙地利用文字替换功能完成了文字绕排。请参见第十二章“Flash 实例——动画技巧”中的“有倒影的飘带”。



 如果看过《二十一世纪杀人网络》，肯定对片头的数据流效果惊羨不已吧，用 Flash 也可以达到同样的效果。本例是绿色的字符从屏幕上方落到屏幕下方，连绵不绝。请参见第十二章“Flash 实例——动画技巧”中的“绿色数据流”。



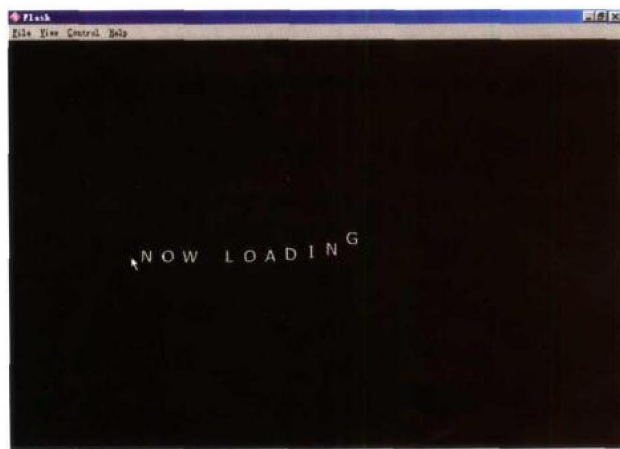
 我们经常看到用 Java 小程序实现的水波倒影功能，其实在 Flash 中，可以很轻松的实现倒影和水波流动的效果。请参见第十二章“Flash 实例——动画技巧”中的“水波倒影”。



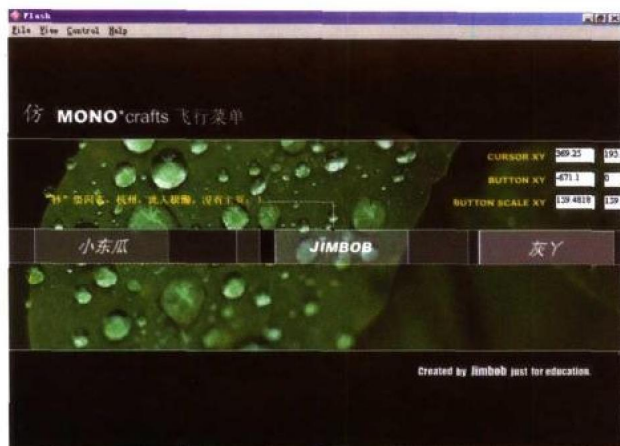
在图片中人会变成豹子，接着豹子弹出画面，在画面的另一端，豹子接着跳回来并变成人。并且给这个过程加上了按钮控制。请参见第十二章“Flash 实例——动画技巧”中的“精确控制变形效果”。



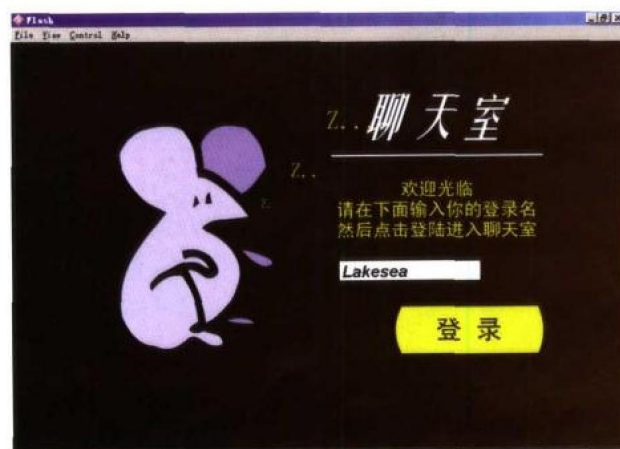
 本例是一个如探照灯一样的效果, 当鼠标移动的时候, 灯光就会照亮图片中的画面, 鼠标移动之后, 灯光会跟着鼠标移动。请参见第十三章“交互响应”中的“跟随鼠标的遮罩”。



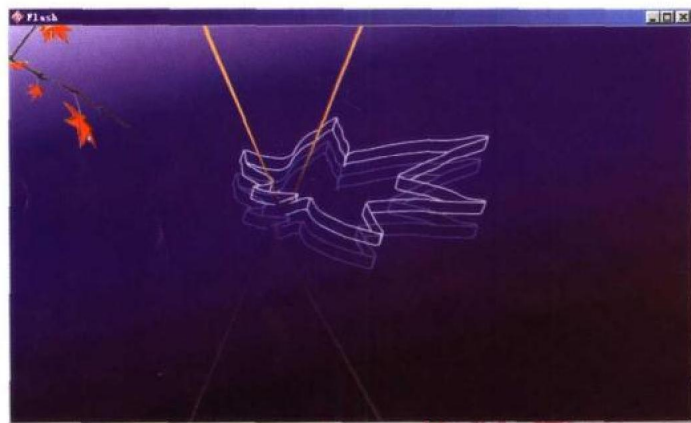
 鼠标跟随的实现原理是, 利用 Drag Movie Clip 来拖动 Movie Clip, 利用对对象的赋值来“跟踪”鼠标, 从而产生跟踪的效果。请参见第十三章“交互响应”中的“鼠标跟随”。



✎ 这是一个比较复杂的菜单，原作曾获得国际 Flash 大赛的大奖。这是国内网友模仿的一个例子，在例子中用到了很多的 Action，很适合 Action 的学习。请参见第十四章“实例与应用”中的“飞行菜单”。



✎ Flash 的 Web 程序提交功能使得我们几乎可以不用学习任何特殊的编程方法，就可以做出视觉效果出众的聊天室。当然，聊天室的后台制作还是需要利用 ASP 等服务器端编程语言。请参见第十四章“实例与应用”中的“制作聊天室”。



 我们推荐一个非常优秀的例子，它可以称得上是一个全部使用 Flash 制作的网站。我们着重介绍的是整个网站的制作过程，希望读者能对如何利用 Flash 制作和发布整个网站有整体的了解。请参见第十四章“实例与应用”中的“制作网站”。

序 言

两年多以前,Macromedia 所努力推出的 Flash 还只默默无闻,但自从 98 年 Flash 3.0 版出现以及 99 年 4.0 版问世以后,网络与多媒体界便“忽如一夜春风来,千树万树梨花开”。在短短几个月的时间里,Macromedia Flash 这款矢量动画制作与网络图形插件工具便“嚣张”地占据了整个互联网,这在多媒体和网络领域的发展史上还是不多见的。

那么,到底是什么使 Macromedia Flash 有着如此巨大的魅力?

本书即可替你回答这个问题。

在以下的学习过程中,读者不仅可以体会到使用 Flash 制作动画的快捷便利,还能体会到 Flash 作品与 Internet 无缝集成所具有的优势。Flash 的矢量动画格式和流式播放技术使得用户可以流畅地获得各种声情并茂的效果,其发布作品的 swf 格式也因此事实上成了一代新的媒体发布标准。

而且,Flash 的动画并不是传统的“动画片”,它能让用户参与控制,像交互性程序一般,这种创意才是 Flash 的精髓。

希望本书能至少带领读者朋友入门。

本书前半部份通过例子配合图解来讲述 Flash 的基本使用方法,后半部份则着重介绍作者使用 Flash 的经验和技巧。读者不仅能学会使用 Flash,而且还能利用我们的经验和教训少走弯路,从而迅速成为一名 Flash 高手。

能做到这样,作者们也就满意了。

在国外,Flash 早已风靡一时,Macromedia 也因此成了半个执牛耳者,成千上万个网站在使用着 Flash 的动画,成千上万的用户也在 using Flash 的插件,这种风靡程度至少现在还没有哪种媒体工具能超过它。

国内的 Flash 应用起步不算早,然而有许多 Flash 爱好者已经通过网络撑起了一片天空,他们是国内 Flash 领域的脊梁。在这里,我们深深感谢这群默默无闻的朋友,没有他们,也就没有 Flash 在国内的“繁荣昌盛”,更没有本书的出版。

计算机是年轻的产业,也是年轻人的产业。只有永远追求最好,才能永远保持青春。

在本书的写作过程中 5D 精英网的成员 DFling、Drifter、Only、贾青云、张方晓、张建枫、林敬喜、阿勒和 JimBob 参与了部分章节的编写和校对工作,在此对他们所做的工作表示感谢。



目 录

第一章 Flash 基础	1
Flash 简介	3
Flash 的界面	4
快速入门	5
第二章 Flash 4 的绘画和色彩处理	11
直线工具	13
铅笔工具	14
圆形工具	15
矩形工具	21
笔刷工具	23
墨水瓶工具	26
油漆桶工具	27
调色板的使用	34
综合实例制作一	37
综合实例制作二	43
综合实例制作三	47
综合实例制作四	50
第三章 符号和实体	55
Library 面板	57
初识符号	59
创建图形符号	65
创建动画片段符号	68
将动画转换为符号	72
复制符号	75
编辑符号	77
创建实体	78
区分实体	79

