

ZHONGWEN FLASH YINGYONG
JINGXUANWENDA

中文

Flash应用

精选问答



李 兵 ©主编

computer

石油工业出版社

电脑小百科

中文 Flash 应用精选问答

李 兵 主编

石油工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash 应用精选问答 / 李兵主编.

北京: 石油工业出版社, 2005. 1

(电脑小百科)

ISBN 7-5021-4918-X

I. 中...

II. 李...

III. 动画-设计-图形软件, Flash MX-问答

IV. TP391.41-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 135127 号

书名: 中文 Flash 应用精选问答

作者: 李兵主编

出版发行: 石油工业出版社

(北京安定门外安华里二区一号楼 100011)

网 址: www.petropub.cn

总 机: (010) 64262233 发行部: (010) 64262233-3603

经 销: 全国新华书店

印 刷: 北京晨旭印刷厂印刷

2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷

850×1168 毫米 开本: 1/64 印张: 6.5

字数: 224 千字 印数: 1—10000 册

定价: 10.00 元

(如出现印装质量问题, 我社发行部负责调换)

版权所有, 翻印必究



前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的优秀网页动画设计软件。它是一种交互式动画设计工具,可以将音乐、动画以及富有新意的界面融合在一起,以制作出高品质的网页动态效果。现在 Flash 已经慢慢成为网页动画的标准。然而,在应用 Flash 的过程中会遇到很多问题。本书就是针对这些问题编写的一本参考书。它以 Flash MX 为基础,内容浅显易懂,基本涵盖了 Flash 操作过程中的常见问题,并给出了许多有用的操作技巧和实例,是 Flash 爱好者不可或缺的一本工具书。

本书主要包括以下几部分内容:

1. Flash 基本操作。包括 Flash 基本绘图工具的使用、文本的编辑、图像的导入、层的使用等。
2. 动画的处理。包括创建普通模式动画及交互式动画的过程和应用实例。
3. 声音的处理。介绍了声音处理的基本操作和高级技能及应用实例。
4. 作品的测试与发布。包括如何测试与发布 Flash 作

品，从而制作出完美的网页。

5. 杂项问题。包括 Flash 使用时常用的小技巧和常见问题的解答。

6. 综合实例。本部分给出了 Flash 的许多精彩实例。

7. 附录。包括 Flash 的常用菜单快捷键、颜色表、常用 Flash 网址和第三方软件等，以方便读者查阅。

本书由李兵主编，刘洋参编。在编写的过程中得到了彭波、胡治国、崔永普、黄丹霞等同志的大力帮助，在此表示衷心的感谢！

由于 Flash 技术的迅速发展，加上时间紧迫，所以书中的错误和不足之处在所难免，恳请广大读者给予批评和指正。

编 者



目 录

第一章 Flash 基本操作 (1)

第一节 绘图工具的使用 (1)

1. 钢笔工具有什么用途 (1)
2. 如何设置钢笔工具的首选参数 (2)
3. 如何使用钢笔工具绘制曲线路径 (3)
4. 绘制直线时开启“对齐网格”功能对它
有什么影响 (4)
5. 如何优化曲线 (4)
6. 如何使用画笔工具涂色 (5)
7. 滴管的作用及使用过程是什么 (6)
8. 箭头工具和选择工具的功能有什么区别 (7)
9. 在 Flash MX 中怎么画正多边形 (8)
10. 在 Flash MX 中如何镜像对象 (12)

第二节 文本编辑 (13)

1. 如何创建滚动文本 (13)
2. 如何分离文本 (14)
3. 如何设置水平文本 (14)
4. 如何设置垂直文本 (15)

5. 如何在 Flash 中制作描边字.....	(16)
6. 在 Flash 中如何制作“金属文字”	(18)
7. 在 Flash 中如何制作“浮雕文字”	(24)
8. 在 Flash 中如何制作“荧光文字”	(28)
9. 在 Flash 中如何制作“线框文字”	(31)
10. 在 Flash 中如何制作“镜面文字”	(33)
11. 在 Flash 中如何制作“环形文字”	(42)
12. 在 Flash 中如何制作字体“辉光”效果	(44)
第三节 图像处理.....	(47)
1. 如何设置笔触	(47)
2. 如何用混色器创建或编辑渐变填充	(48)
3. 如何用混色器创建或编辑纯色	(49)
4. 如何从 Flash 文件中导入调色板	(51)
5. 如何从 Flash 文件中导出调色板	(51)
6. 如何使位图作为填充图案	(52)
7. 如何把位图转化为矢量图形	(52)
8. 如何在 Flash 中进行图像的锐化处理	(53)
9. 如何用 Flash 制作奥林匹克五环	(54)
10. 如何利用 Adobe Dimensions 制作用于 Flash 的三维模型.....	(58)
第四节 层的使用.....	(59)
1. 如何创建图层	(59)
2. 如何用轮廓查看图层上的内容	(59)



3. 如何更改图层的轮廓颜色	(60)
4. 如何更改时间轴中的图层高度	(60)
5. 如何选择图层文件夹	(61)
6. 如何选择两个或多个图层文件夹	(61)
7. 如何重命名图层文件夹	(61)
8. 如何锁定或解锁一个或多个图层文件夹	(62)
9. 如何拷贝图层	(63)
10. 如何拷贝图层文件夹的内容	(63)
11. 如何删除图层文件夹	(63)
12. 如何用遮罩层修饰、美化文字	(64)
13. 如何用遮罩层做出河流效果	(66)
14. 如何制作放大镜	(68)
第五节 元件和库的使用	(69)
1. 图片元件和电影剪辑有什么不同	(69)
2. 如何对元件进行颜色调整	(70)
3. 使用元件的主要优点是什么	(71)
4. 如何创建字体元件	(72)
5. 如何为字体元件指定标识符字符串	(73)
6. 如何将选定元素转化为元件	(74)
7. 如何创建一个新的空元件	(74)
8. 如何将舞台上的动画转换为影片剪辑元件	(75)
9. 如何创建元件的新实例	(77)
10. 如何创建按钮元件	(78)

11. 如何测试按钮元件	(79)
12. 如何编辑元件	(80)
13. 如何共享资源	(82)
14. 如何通过输入标识符和 URL 把共享资源 链接到目标影片	(83)
15. 如何在源影片中定义运行时的共享资源	(84)
16. 刻度尺如何生成	(85)
第六节 组件	(89)
1. 什么是组件	(89)
2. 如何使用“组件”面板向 Flash 文档中 添加组件	(91)
3. 如何使用动作脚本向 Flash 文档中 添加组件	(93)
4. 如何从 Flash 文档中删除组件	(93)
5. 如何设置或更改单个组件实例的属性	(94)
6. 如何更改全局样式格式中的一个 或多个属性	(95)
7. 如何创建特定组件的自定样式格式	(97)
8. 如何创建和注册组件的新外观元素	(98)
9. 如何用 Flash MX 创建一个简单的等腰 三角形的组件	(99)





第二章 动画的处理	(108)
第一节 基本操作	(108)
1. Flash 中如何创建动画序列	(108)
2. 如何对帧或关键帧进行修改	(108)
3. 如何向时间轴中插入帧	(109)
4. 如何删除、修改帧或关键帧	(109)
5. 如何翻转帧	(111)
6. 如何设定移动渐变动画的位置变化	(112)
7. 如何设定移动渐变动画的渐隐效果	(112)
8. 如何将静止的图像扩展到多个帧中	(113)
9. 如何将对象分散到层	(114)
10. 创建补间动画的方法是什么	(114)
11. 如何使用“补间”选项创建补间动画	(115)
12. 如何使用“创建补间动画”命令创建 补间动画	(117)
13. 如何为补间动画创建运动路径	(119)
14. 如何把层和运动引导层链接起来	(120)
15. 如何断开层和运动引导层的链接	(120)
16. 如何补间形状	(120)
17. 如何在补间形状时获得最佳效果	(122)
18. 如何使用形状提示	(123)
19. 如何创建逐帧动画	(124)

- 20. 如何将整个动画移动到舞台中的
另一个位置 (125)
- 21. 如何创建遮罩层 (125)
- 22. 如何断开层和遮罩层的链接 (126)
- 23. 如何使遮罩层上的对象动起来 (126)
- 24. 如何让遮罩层上的影片剪辑动起来 (127)
- 25. 如何在 Flash 中插入电影片段 (127)
- 26. 如何使 Flash 中的元素在场景中居中 (128)
- 27. 如何在 Flash 中制作链接 (128)
- 28. 帧动画的制作方法是什么 (129)
- 29. 如何制作形状动画 (133)
- 30. 基本 Motion 动画的制作过程是什么 (136)
- 31. 引导线 Motion 动画的制作过程是什么 (139)
- 32. Action Script 动画的制作过程是什么 (140)
- 33. 如何优化 Flash 动画 (144)
- 第二节 动画制作实例 (147)
 - 1. 如何组合动画元件 (147)
 - 2. MC 中如何控制场景的跳转 (152)
 - 3. 如何制作打字的效果 (153)
 - 4. 如何在 DreamWeaver 的编辑状态下预览
插入的 Flash 作品 (154)
 - 5. 在 Flash 中如何实现物体的运动 (154)
 - 6. 如何用 Flash MX 设计蛇行动画 (162)



7. 如何用 Flash 3D 制作动感球体	(170)
8. 如何制作时空隧道的 Flash 3D 效果	(174)
9. 如何用 Flash 制作竖直方向的弹簧 振动过程	(178)
第三章 声音的处理	(182)
第一节 声音的基本处理	(182)
1. 如何向影片中添加声音	(182)
2. 如何向按钮添加声音	(184)
3. 如何给声音分配标识字符串	(185)
4. 如何编辑声音文件	(186)
5. 如何在关键帧中开始播放和 停止播放声音	(186)
6. 如何给单个声音设置导出属性	(187)
7. Flash 中有几种声音的压缩选项	(188)
8. 如何使用 MP3 压缩	(189)
9. 如何使用 ADPCM 压缩	(190)
10. 如何使用原始压缩	(190)
11. 如何使用语音压缩	(191)
12. 导出 Flash 影片声音需要注意什么	(192)
第二节 声音的高级处理及实例	(193)
1. Flash MX 中如何实现音乐的导入和 词曲同步	(193)



2. 如何用 Flash 制作声音开关按钮 (195)
3. 如何在 Flash 中控制声道 (200)
4. 如何在 Flash 中调节音量 (203)
5. 如何将歌曲按单句歌词分解以便导入
Flash 制作特效音乐 (208)

第四章 作品的测试与发布 (210)

第一节 作品的测试 (210)

1. Flash 提供了哪几个测试影片中动作
脚本的工具 (210)
2. 如何总体上优化影片 (210)
3. 如何优化元素和线条 (211)
4. 如何优化颜色 (212)
5. 如何优化文本和字体 (212)
6. 如何测试影片的下载性能 (212)
7. 如何在“动作”面板中设置和删除断点 (214)
8. 如何在调试器中设置和删除断点 (214)
9. 如何显示“输出”窗口 (215)

第二节 作品的发布 (216)

1. 如何设置常规的 Flash 文档发布设置 (216)
2. 如何选择 Flash 影片的发布设置 (217)
3. 如何发布显示 Flash 文件所需的 HTML (219)
4. 怎样播放 Flash 影片 (223)





- 5. 在 Flash 中如何调用 EXE 文件..... (224)
- 6. 如何在本地调试 CGI (225)
- 7. 如何打造 Flash 帧速率测试器..... (226)
- 8. Flash MX 发布前需要注意什么 (230)
- 9. 如何制作 Flash 中的载入
(Loading) 效果 (232)

第五章 杂项问题 (234)

第一节 Flash 制作小技巧 (234)

第二节 杂项问题 (239)

- 1. 如何隐藏浏览器中的 Flash 右键菜单 (239)
- 2. 如何精确控制变形 (240)
- 3. 如何制作向日葵运动效果 (240)
- 4. 遮罩的高级应用有哪些 (241)
- 5. 如何制作控制背景音乐的开关 (241)
- 6. 如何解决输出 GIF、AVI 和 MOV
涉及的问题 (242)
- 7. 如何进行位图的矢量化和矢量图的简化 (242)
- 8. 如何进行网页中 Flash 动画的透明和
无边框处理 (243)
- 9. “/:” 等是什么意思 (243)
- 10. 如何将文字或图镂空 (244)
- 11. 如何用 GET URL 功能打开一个窗口 (244)

- 12. 如何做计数器 (244)
- 13. 如何判断载入外部 SWF 的进度 (244)
- 14. Flash 编程用什么工具软件较好 (245)
- 15. 国内有哪些地方提供矢量图库和音效 (245)
- 16. MC、FS 代表什么意思 (245)
- 17. 如何把 Flash 放到 FrontPage 2000、
FrontPage 98 中去 (246)
- 18. 如何设置 Flash 的背景 (246)
- 19. 如何对齐目标, 并把它放到
想要的位置 (246)
- 20. 如何处理与坐标有关的问题 (247)
- 21. 透明渐变怎么做 (247)
- 22. 如果拖动后放的位置不对, 如何让它
自动返回原位 (247)
- 23. 怎样控制用 loadMovie 加载的
SWF 文件 (248)
- 24. 如何实现外部控制帧的播放速率 (248)
- 25. 如何使图片首尾接起来并顺利播放 (249)
- 26. 如何对 Flash 输出的值加密 (249)
- 27. 如何设置 Flash 的动画的透明背景 (250)
- 28. 在 SWF 中怎样去掉点击鼠标右键
所出现的内容 (251)



29. 如何做一串字或一幅图由模糊 变清晰的效果	(251)
30. 如何做图片滚动效果	(251)
31. 如何让制作好的 Flash 只看一遍	(252)
32. 怎样制作 Flash 才能减小文件体积	(252)
33. level 的意思是什么	(253)
34. attachMovie(,) 的使用方法是什 (253)	
35. gotoandplay 的参数 type 里各项的 作用是什么	(254)
36. 如何将 FLA 文件直接生成 EXE 文件	(254)
37. 如何把一个 FLA 文件输出成和 SWF 一样的 GIF 文件	(255)
38. 如何在 Flash 中使用 WACOM	(255)
附录	(259)
附录一 综合实例	(259)
1. 如何用 Flash 绘制梅花图案	(259)
2. 如何制作 Flash 折纸动画	(262)
3. 如何用 Flash 制作动画电子贺卡	(265)
4. 如何用 Flash 制作点线框文字	(267)
5. 如何用 Flash 制作鼠标的文字跟随效果	(270)
6. 如何用 Flash 制作闪电效果	(276)
7. 如何在 Flash 中调用外部文本文件	(282)

8. 如何用 Flash 制作浮动面板.....	(286)
9. 如何用 Flash 实现光谱效果.....	(292)
10. 如何用 Flash 制作水天一色效果	(294)
11. 如何用 Flash 制作电子相册.....	(299)
12. 如何制作方块扭曲效果	(302)
13. 如何制作电流波动效果	(306)
14. 如何实现影片的倒带和进带	(309)
附录二 Flash MX 快捷键全览.....	(311)
1. 导航键	(311)
2. 常用菜单快捷键	(312)
附录三 Flash MX 颜色表 (LightWave) 的 RGB 值	(319)
1. 黑色 RGB	(319)
2. 灰色 RGB	(319)
3. 白色 RGB	(320)
4. 红色 RGB	(321)
5. 橙色 RGB	(321)
6. 黄色 RGB	(322)
7. 棕色 RGB	(322)
8. 蓝色 RGB	(323)
9. 青色 RGB	(324)
10. 绿色 RGB	(324)
11. 深红色 RGB	(325)