

Flash 4 殷切期待着:



带您领略精彩的画面和精湛的技巧
带您聆听动听的音乐和网页的心声
使您进入轻松的创意和娴熟的制作中

Flash 4

网页动画设计

宝典

廖御琪 著

内附
光盘



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



Flash 4

网页动画设计宝典

廖御琪 著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Flash 4 是 Macromedia 公司 1999 年夏刚刚推出的 Flash 最新版本。Flash 是用于网页设计和动画制作的多媒体软件,包括迪斯尼在内的许多世界知名公司都使用 Flash 制作他们的网站。本书首先介绍了 Flash 4 的菜单和工具,然后介绍了如何用 Flash 4 创作动画、贺卡、文字特效、动态按钮、音乐点唱机、MTV 及游戏等。

本书通过大量典型实例介绍了 Flash 4 的各种菜单命令和工具的使用方法与技巧,使用户学习本书后立即就能创作出自己的作品。本书不仅适用于网页设计与动画制作人员,也适用于一般的多媒体爱好者。

本书繁体字版由上奇科技股份有限公司出版,版权归上奇股份有限公司所有。本书简体字中文版授权清华大学出版社出版,其专有出版权属清华大学出版社所有。未经本书原版出版者和本书出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何方式或任何手段复制或传播本书的部分或全部。

北京市版权局著作权合同登记号:图字 01-1999-3010 号

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: Flash 4 网页动画设计宝典

作 者: 廖御琪

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研楼,邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

印 刷 者: 国防工业出版社印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 18.75 字数: 444 千字

版 次: 2000 年 4 月第 1 版 2000 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-900622-97-7

印 数: 0001 ~ 5000

定 价: 98.00 元



随着因特网的迅速膨胀和多媒体技术的快速发展,人们已不再满足于仅从网络上获取文字和静态图像信息。网页动画便应运而生,且日益盛行;相关的制作软件也如雨后春笋般地出现在人们面前。从众多的软件中脱颖而出的 Flash 已成为人们制作交互网站的首选软件。许多世界知名的网站,如 Disney.Com、Acura.com.uk 及 Nationalgeography.Com 等,都采用 Flash 来制作其与众不同的精彩内容。

关于 Flash

由于 Macromedia 公司在多媒体及动画领域的技术优势,Flash 在问世不到3年的时间里,便已迅速发展成为今天在全球拥有超过1亿用户的专业软件,其势头之猛、速度之快正如其名字的寓意:Flash(闪电)。同时,这也确立了 Flash 在整个网页动画领域的霸主地位。

Flash 能在网页动画领域独领风骚是与它强大而卓越的性能密不可分的,具体介绍如下。

- Flash 是最早把向量格式动画引入网页的程序,这使 Flash 文件变得非常小,即使全屏播放动画也不会增加文件的大小。
- Flash 电影在下载的同时即可播放,打破了网络带宽的限制,大大减少了下载的时间,即使使用低速的调制解调器来连接网络,也不必苦苦等待。
- Flash 拥有广泛的平台支持,Flash 4 可运行于 Windows 95、98、NT 4.0、System 7.5 等操作系统之上。可在 Microsoft Internet Explorer 3.0 及 Netscape 2.0 以上的版本中使用,但 Java 版的 Flash 播放器的使用需要有 Java 浏览器。
- Flash 4 中可导入 WAV(Windows)和 AIFF(Macintosh)格式的声音文件,并支持同步播放,可使您为 Flash 文件配上声音、背景音乐及旁白,却不增加文件的大小。
- Flash 4 中增加了对 MP3 的支持,使流行音乐的爱好者可以紧跟时代潮流,欣赏全球最流行的音乐和歌曲。
- Flash 的其他功能也在其新版本中得到了全面增强。



关于本书

- 本书以作品范例为主题，让您通过实例的制作过程，通过练习来熟悉 Flash 4 的各项功能。与以往那种乏味的、常常使您半途而废的、以菜单命令和按钮为主题的写作风格完全不同，这种写作风格可大大提高读者的阅读兴趣，收到事半功倍的效果。
- 为您提供不同的思考方向，将 Flash 4 广泛应用于生活中的方方面面。通过本书的学习，您可以制作音乐贺卡、MTV、网络点唱机、扑克牌游戏等充满创意的作品。
- 全书与音乐密切配合，让您在打开实例的同时，能够充分感受到 Flash 4 的音乐特性。

无论您是一位初学者还是中高级用户，本书都必将对您有所裨益。您不仅能够从本书中了解到 Flash 4 的新特性，掌握其基本操作，而且可以学习到许多新颖的创意，拓宽自己的创作思路。这是一本您无论如何也不能错过学习 Flash 4 的好书。

感谢台湾上奇科技股份有限公司为我们提供了这本令人爱不释手的佳作。为了尊重原著的写作风格，改编时我们只对计算机术语按照内地的习惯用法进行了统一，对因两岸语言习惯上的差异而造成歧义的地方进行了修订，并对原著中的一些纰漏做了订正。

在本书出版过程中得到了有关人士的大力支持与协助，在此一并表示感谢。

目录

第1章 Flash 概述 1

第2章 了解Flash 4 菜单 9

- 2.1 File 菜单 10
- 2.2 Edit 菜单 14
- 2.3 View 菜单 15
- 2.4 Insert 菜单 17
- 2.5 Modify 菜单 18
- 2.6 Control 菜单 21
- 2.7 Library 菜单 22
- 2.8 Window 菜单 22

第3章 使用绘图工具 25

- 3.1 箭头工具 26
 - 3.1.1 磁铁抓点工具 27
 - 3.1.2 曲线平滑工具 28
 - 3.1.3 拉直工具 28
 - 3.1.4 旋转工具 29
 - 3.1.5 缩放工具 29
- 3.2 套索工具 29
 - 3.2.1 魔术棒工具 30
 - 3.2.2 魔术棒属性 30
 - 3.2.3 多边形模式 31
- 3.3 直线工具 31
- 3.4 文本工具 31
- 3.5 椭圆绘图工具 31
- 3.6 矩形绘图工具 32
- 3.7 铅笔工具 32
- 3.8 画刷工具 32
- 3.9 墨水瓶工具 32
- 3.10 油漆桶工具 33
- 3.11 探色棒工具 33
- 3.12 橡皮擦工具 34
- 3.13 手形舞台移动工具 34
- 3.14 放大镜工具 34

第4章 制作补中间过程动画 35

- 4.1 制作移动动画 37
 - 4.1.1 播放动画范例 move.swf 37
 - 4.1.2 新建并设置电影 37
 - 4.1.3 绘制新颜色 38
 - 4.1.4 保存调色板 39
 - 4.1.5 载入调色板 39
 - 4.1.6 绘制球形 39
 - 4.1.7 动画补中间过程 40
- 4.2 制作下坡滚动动画 41
 - 4.2.1 播放动画范例 rotate.swf 41
 - 4.2.2 新增场景 41
 - 4.2.3 完全复制上一场景的图层 41
 - 4.2.4 改变线条 42
 - 4.2.5 改变海滩球的位置 43
 - 4.2.6 顺时针旋转 43
 - 4.2.7 IN 加速动画 43
- 4.3 制作海滩球弹跳动画 44
 - 4.3.1 播放动画范例 44
 - 4.3.2 新增场景 44
 - 4.3.3 完全复制前场景的图层 44
 - 4.3.4 改变球形成员的位置 45
 - 4.3.5 新增关键帧 45
 - 4.3.6 In 加速 /Out 减速动画处理 46
- 4.4 制作网球击墙的立体缩放动画 46
 - 4.4.1 播放动画范例 scale.swf 46
 - 4.4.2 新增并命名场景 47
 - 4.4.3 绘制背景 47
 - 4.4.4 绘制网球 48
 - 4.4.5 制作动画 49
 - 4.4.6 In 加速 /Out 减速动画处理 50
- 4.5 随动画路径移动的动画 51
 - 4.5.1 播放动画范例
motionguide.swf 51
 - 4.5.2 新建并设置电影 51
 - 4.5.3 打开对象库 52
 - 4.5.4 添加动画路径 52
 - 4.5.5 导入螺旋图形 53
 - 4.5.6 动画补中间过程 54



4.5.7 拖动复制帧并颠倒帧	54	第6章 文字特效	81
4.5.8 In 加速 /Out 减速动画处理	55	6.1 文字旋转放大效果	82
4.5.9 新增一个 normal 图层	56	6.1.1 播放动画范例 scale.swf	82
4.6 图形渐变动画	57	6.1.2 新建并设置电影	82
4.6.1 播放动画范例 morph.swf	57	6.1.3 编辑成员的中心点	83
4.6.2 新增并命名场景	57	6.1.4 放大并旋转文字	84
4.6.3 图形渐变	57	6.1.5 新增一个图层	85
第5章 制作关键帧动画	59	6.1.6 给文字加上阴影	85
5.1 霓虹灯动画	60	6.1.7 动画补中间过程	86
5.1.1 播放 light.swf 动画范例	60	6.1.8 反转帧	87
5.1.2 新建并设置电影	61	6.2 彩虹文字变色效果	87
5.1.3 设置背景	61	6.2.1 播放动画范例 color.swf	88
5.1.4 绘制对齐图形	62	6.2.2 新增一个场景	88
5.1.5 制作 bg 图层图形灯孔	63	6.2.3 变色效果	89
5.1.6 绘制新颜色	64	6.2.4 动画补中间过程	90
5.1.7 绘制球形	65	6.3 雾里看字的效果	91
5.1.8 制作 keyframes	65	6.3.1 播放动画范例 fog.swf	91
5.1.9 利用 Onion Skin Outlines 来查看效果	66	6.3.2 新增渐变颜色	91
5.2 箭靶动画	68	6.3.3 制作出渐变色块	92
5.2.1 播放动画范例 target.swf	68	6.3.4 文字图层	93
5.2.2 新增场景	69	6.3.5 动画补中间过程	93
5.2.3 绘制箭靶	69	6.3.6 黑色背景	94
5.2.4 动画补中间过程	70	6.3.7 设置遮罩图层	95
5.2.5 旋转箭靶	70	6.4 放大渐显效果	95
5.2.6 复制关键帧	71	6.4.1 播放动画范例 fadein.swf	95
5.3 野狼搭讪动画	71	6.4.2 新增一个场景	96
5.3.1 播放动画范例 wolf.swf	72	6.4.3 图层 f	97
5.3.2 新增场景	72	6.4.4 图层 l	97
5.3.3 复制关键帧	72	6.4.5 图层 j	98
5.3.4 Layer Voiceover 配上对白	73	6.4.6 图层 r	99
5.3.5 Body 层对口形动画	75	6.4.7 图层 t	99
5.3.6 复制关键帧	76	6.4.8 图层 i	100
5.3.7 Hand 层	77	6.4.9 图层 n	100
5.3.8 复制关键帧创造招手效果	77	6.4.10 图层 g	101
5.3.9 Eyebrow 层	78	第7章 图案特效——遮罩	103
5.3.10 复制关键帧创造 眉毛挑动效果	79	7.1 向上擦去的效果	104
		7.1.1 播放动画范例 slide.swf	104

目录

7.1.2 新建并设置电影	104	8.6.3 调换舞台上的成员	129
7.1.3 使用 materials fla		8.7 制作 card 4	130
对象库中的成员	105	8.7.1 制造打字效果	130
7.1.4 图层遮罩	105	8.7.2 眼泪汪汪的小鸭	131
7.1.5 动画补中间过程	106	8.7.3 编辑成员 duck_knock	132
7.1.6 设置遮罩图层	107	8.7.4 动作停止	132
7.2 盒状放射效果	107	8.8 制作按钮	133
7.2.1 播放动画范例 box.swf	107	8.8.1 外观制作	133
7.2.2 新增一个场景	108	8.8.2 Go-To 命令	134
7.2.3 导入文件	108	8.9 制作命名为 OK 的帧	136
7.2.4 图层遮罩	109	8.9.1 文字制作	136
7.3 开门见山的效果	110	8.9.2 制作鸭子掉眼泪	136
7.3.1 播放动画范例 door.swf	110	8.10 制作 Cheers 帧	138
7.3.2 新增一个场景	111	8.10.1 文字制作	138
7.3.3 导入文件	111	8.10.2 制作欢呼跳跃的动画	138
7.3.4 复制帧	111	8.10.3 动作停止	140
7.3.5 图层 L_door	112	8.10.4 将成员设置为 Movie Clip	140
7.3.6 图层 R_door	113		
7.3.7 移动所有帧	113	第 9 章 制作按钮	143
7.3.8 灯箱功能	114	9.1 基本按钮	144
7.3.9 颠倒顺序	115	9.1.1 播放 button1.swf	144
7.3.10 设置遮罩图层	115	9.1.2 新建并设置电影	145
第 8 章 制作道歉卡	117	9.1.3 制作成员	145
8.1 播放动画范例 sorry.swf	118	9.1.4 按钮状态	146
8.2 新建并设置电影	119	9.1.5 Up 按钮状态	146
8.3 新增图层及标签	119	9.1.6 新增颜色1	146
8.4 制作 card1	120	9.1.7 新增颜色2	147
8.4.1 使用对象库成员	120	9.1.8 Over 按钮状态	148
8.4.2 动画补中间过程	121	9.1.9 Down 按钮状态	149
8.4.3 设置遮罩	121	9.1.10 Hit 按钮状态	150
8.5 制作 card 2	123	9.1.11 给按钮加入声音	150
8.5.1 引用对象库成员并动画 补中间过程	123	9.2 动画按钮	151
8.5.2 设置遮罩	124	9.2.1 播放 button2.swf	151
8.5.3 愧疚眼神的小动作	125	9.2.2 新增场景	152
8.6 制作 card 3	126	9.2.3 导入连续的图像	152
8.6.1 设置文字遮罩	126	9.2.4 将图像转变成成员	153
8.6.2 制作伤心哽咽的小鸭	127	9.2.5 制作电影剪辑成员 dile_anim	154
		9.2.6 制作按钮成员 bu_dice	157
		9.2.7 设置 Stop 命令	159



9.2.8 设置 Go To 命令	160
9.2.9 Get URL 命令	160
9.2.10 Load Movie 命令	161
9.3 将图案成员转变成按钮	162

第 10 章 图形渐隐与隐形按钮 156

10.1 播放 intro.swf	166
10.2 新开并设置电影	167
10.3 新增并命名图层	167
10.4 导入图案	168
10.5 消失的音符	168
10.6 成员 Melt	169
10.7 成员 Notemovie	171
10.8 图层 notes	172
10.9 图层 action	172
10.10 图层 Music	173
10.11 图层 cursor	174
10.11.1 雪花成员	174
10.11.2 隐形按钮成员	175
10.11.3 Movie Clip 成员 track	176
10.11.4 用隐形按钮填满舞台	178

第 11 章 音乐点唱机 181

11.1 播放动画范例 jukebox.swf	182
11.2 制作 MP3 音乐文件	183
11.2.1 新建并设置电影	183
11.2.2 输入音乐文件	184
11.2.3 输出音乐文件1	184
11.2.4 输出音乐文件2	185
11.2.5 将 MP3 输出设置改为 64kbps	187
11.3 制作 Jukebox	188
11.3.1 新建并设置电影	188
11.3.2 新增图层及输入背景	188
11.3.3 输入成员 Jukebox	189
11.4 图层 Title	189
11.4.1 字体	189
11.4.2 文字阴影效果	191
11.5 图层 textfield	191

11.6 制作按钮	193
11.6.1 按钮成员 bu_16	193
11.6.2 复制成员 bu_16	194
11.7 设置红色按钮1 的命令	196
11.7.1 设置 Roll Over 事件时的命令	196
11.7.2 设置 Press 事件时的命令	198
11.7.3 卸载电影	201
11.8 制作电影剪辑	202
11.8.1 按音乐给动画分段命名	202
11.8.2 jazzy 段动画	203
11.9 控制动画	204
11.9.1 设置舞台上的 Instance Name	205
11.9.2 设置 Tell Target 命令	205
11.9.3 stand 段动画	207
11.9.4 设置 Stop 按钮	208
11.9.5 rave 段动画	209
11.9.6 classical 段动画	210
11.9.7 newage 段动画	211
11.10 设置按钮	213
11.10.1 设置红色按钮2的命令	213
11.10.2 设置红色按钮3的命令	214
11.10.3 设置其他按钮	216

第 12 章 MTV 221

12.1 播放 linmtv.swf	222
12.2 新开并设置电影	222
12.3 新增并命名图层	223
12.4 导入声音文件	223
12.5 制作声道	224
12.6 设置段落	226
12.7 RadioWave 段动画	227
12.8 Start 段动画	228
12.9 textflash1 段动画	230
12.9.1 文字闪现	230
12.9.2 文字“变脸”	231
12.10 textflash2 段动画	232
12.10.1 文字闪现	232
12.10.2 文字“变脸”	233



12.11 bookrun1 段动画	234
12.12 bookrun2 段动画	235
12.13 authors 段动画	236
12.14 bookrun3 段动画	237
12.14.1 覆盖	237
12.14.2 旋转放大	239
12.15 帧循环	240

第 13 章 制作游戏 Sabrina Casino 243

13.1 播放 casino.swf	244
13.2 新建并设置电影	244
13.3 新增并命名图层	245
13.4 画面制作部分	245
13.4.1 导入背景图案	245
13.4.2 游戏计划	246
13.4.3 画面 1: 游戏前的说明	247
13.4.4 画面 2: 新增发牌按钮	254
13.4.5 画面 3: 游戏开始	256
13.4.6 画面 4: 比较结果	263
13.4.7 画面 5: 踢出赌局	264
13.5 命令制作部分	265
13.5.1 画面 1	266
13.5.2 画面 2	270
13.5.3 画面 3	271
13.5.4 制作音效电影	280
13.5.5 将音效电影剪辑移至舞台上 ...	283
13.5.6 设置标签 compare 的命令	284
13.5.7 段落 Out 的命令设置	288
13.5.8 画面 4 的 frame 15 的命令设置	289



网页动画设计**宝典**

第1章

Flash 概述

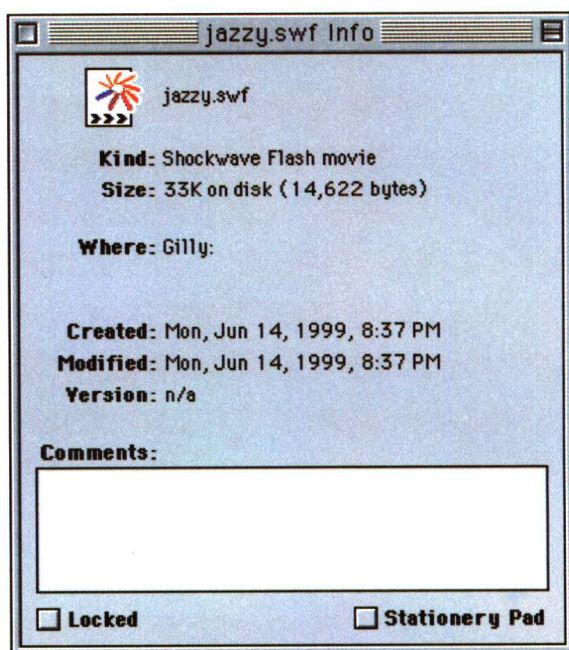
若想要制作出精彩生动的交互网站，Flash是目前众多的编辑软件中，最受一般网络制作者所青睐的技术。利用Flash可以轻易地制作出文件既小、又可随意调整窗口大小、且极具特技效果的Flash电影。许多世界知名的网站(如 Disney.com、Acrua.com.uk、Nationalgeography.com 等)都相继使用Flash来制作与众不同的精彩内容。

乘Flash 3日渐受欢迎之声势，Macromedia公司在1999年夏季推出了功能更加强大的Flash 4，如图1.1所示。纵览Flash的发展，从最早专为制作网络广告的Flash 2，到制作互动多媒体网页电影的Flash 3，再到现在的Flash 4，更是加上了许多精彩的命令，可以实现许多更为复杂的控制及效果。而对MP3的支持，让含有影音动画的Flash电影文件可以变得很小，使得从网络上下载Flash文件的时间也减少了许多，如图1.2所示。

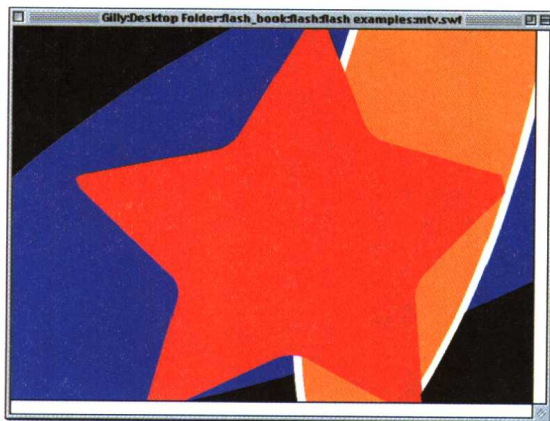
要想亲身体会Flash的强大功能，对于还没有接触过Flash这套软件或欣赏过Flash所制作出来的ShockWave电影的用户，建议先上网到<http://www.shockwave.com>浏览一番，然后再利用本书里的范例，开始自己学习制作。



1.1



1.2



1.3



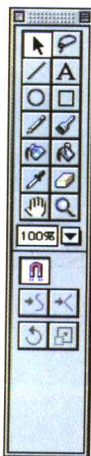
1.4



1.5



1.6



1.7

简而言之, Flash 是一套专为网页及动画设计者开发的矢量多媒体交互软件。它不仅能制作出结合音效、音乐的全画面影音动画导览; 利用功能齐全的脚本, 用户还能够创造出活泼有趣的动态按键、MTV(如图 1.3 所示)、插图、界面(如图 1.4 所示)、地图(如图 1.5 所示)、游戏、贺卡(如图 1.6 所示)及广告牌等创意十足的作品。

在突飞猛进、成百上千的网络技术中, Shockwave Flash 能够脱颖而出, 始终受到许多著名网站(如 Disney.com)的青睐, 绝对不是偶然的。将 Flash 4 与其他网页制作技术相比较, Flash 具有以下几种特点:

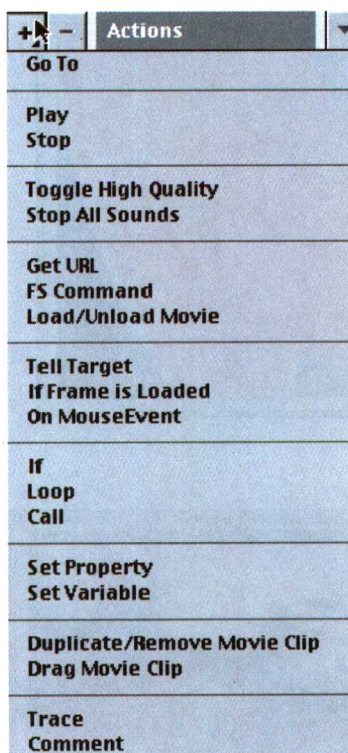
- 特有的矢量图形技术, 使 Flash 文件变得非常小, 即使全屏播放动画也不会增加文件的大小。
- Flash 文件在下载的同时就能即时流畅地播放, 完全打破网络带宽的限制。即使使用速度较慢的调制解调器来连接网络, 也不必费时等待。

这两项骄人的特性, 使得即使在网络上欣赏长达两分钟以上的, 包含对白、音效的电视卡通片段, 也不用苦苦等待。

- 实用的绘图工具(如图 1.7 所示), 使得不但美工人员能够得心应手地绘图, 而且没有美术基础的人也能轻松地制作出专业水准的动画。
- 任何图形或动态物体都可以作成交互式按键。Flash 4 新增的 Action-Script 技术, 使交互空间更为宽广、功能更为齐全, 可以说是创作多媒

体网页的最好工具，如图 1.8 所示。

- 抗锯齿效果的优点，使任何文字或影像的边缘都非常平滑，即使在动态播放时也具有同样的效果，如图 1.9.1~1.9.3 所示。
- 可向 Flash 4 导入 WAV(Windows)和 AIFF(Macintosh)格式的声音文件，Flash 4 也支持声音文件的同步播放，并支持声音与按键动作的连接，还有为动画影片配音。使得配上声音、背景音乐和旁白的 Flash 文件也可变化声音，而文件大小不会增加。
- Flash 4 紧随潮流，增加了支持 MP3 压缩技术的功能，使得含有音效、音乐和旁白的 ShockWave 文件，变得非常地小，如图 1.10 所示。
- Flash 方便易学的绘图工具，使用户能轻而易举地绘图、着色、擦除、选择或改变各种矢量图形。独特的灯箱工具，让习惯于传统作画方法的卡通画家使用起来更是得心应手。
- 对一般的网络美工人员而言，要想用传统的方法做出完美的半透明图画，不是一件容易的事。而利用 Flash 4 的矢量式透明功能，能够创造出各式各样的半透明效果、设置透明颜色以及制作出您想要的透明渐变色。
- 动画按钮及菜单。利用 Flash 4 不仅可以制作出动态的按钮，更能够随心所欲地指定按钮在 4 种状态(Up/Over/Down/Hit)下的图形/动画/音效及响应代码，如图 1.11 所示。



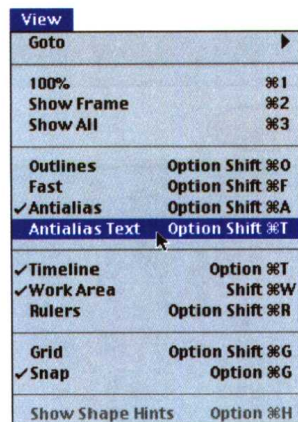
1.8



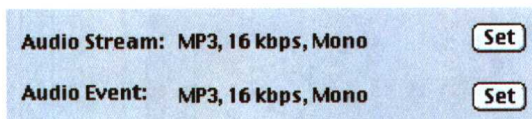
1.9.1



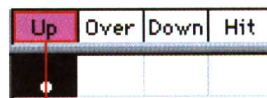
1.9.3



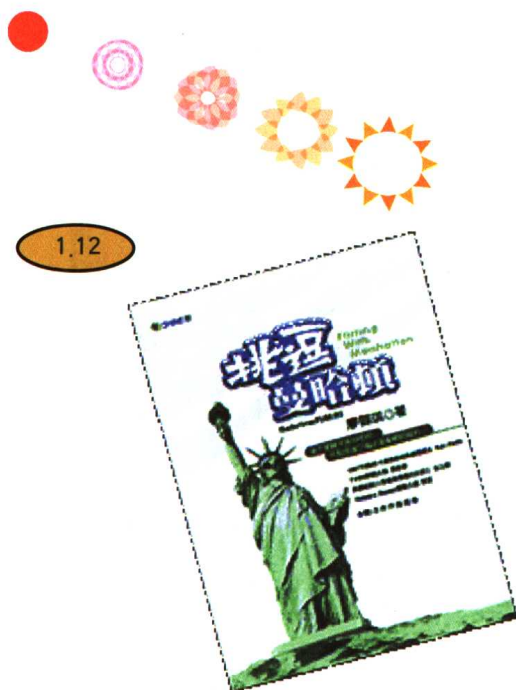
1.9.2



1.10



1.11

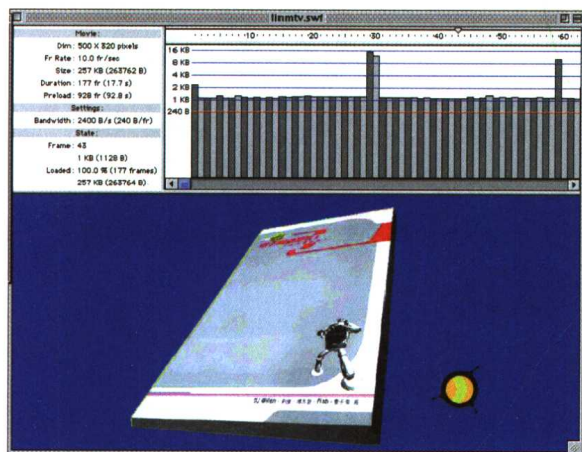


1.12

1.13.1



1.13.2



1.14

- 图形渐变。利用Flash可以轻易地进行Morph变形或改变任何图形。所谓的图形渐变功能，就是将一种形状自动地逐渐转变成另一种形状，为用户省下不少的时间与工夫，如图1.12所示。
- 加强了对位图的支持。利用Flash除了能随心所欲地制作矢量图形外，也可以拉长、旋转、擦除、绘制或变色导入电影里的位图。同时，Flash 4也支持许多不同种类的文件格式，如图1.13.1~13.2所示。
- 带宽测试报告。Flash 4可以用图形来显示在不同的带宽之下，Flash电影下载的速度及反应，如图1.14所示。
- 可独立执行的程序。除了制作成可以在Web浏览器里播放的Flash电影之外，也可以将Flash电影输出成一个独立的程序。只要双击这个文件，不需任何插件程序，便可以自动播放Flash电影。这对于针对光盘环境制作的作品，是非常方便的。

就这次升级版来说，Flash 4较Flash 3增加了不少突破性的新功能，相当令人振奋。这些新功能包括如下内容。

MP3 流式音频

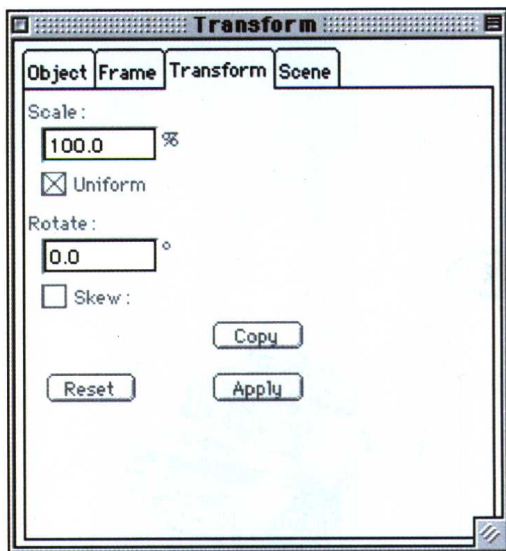
Flash 4新增的众多功能中，最令人惊喜的就是支持MP3音频的压缩技术。凭借新增的对MP3的支持，可以在长篇的动画里加上旁白和背景音乐，而不用担心文件过大或者下载太慢。这可以说是Flash 4的一大突破。

新增指令

新增的Flash 4指令,将Flash 电影的功能更带入了一个新的境界。这些新增指令使得Flash 兼具了创意设计及程序设计功能;它的语法不像Macromedia的另一个产品Director那样复杂,却也足够用来设计一些新鲜的游戏。

新的监视器

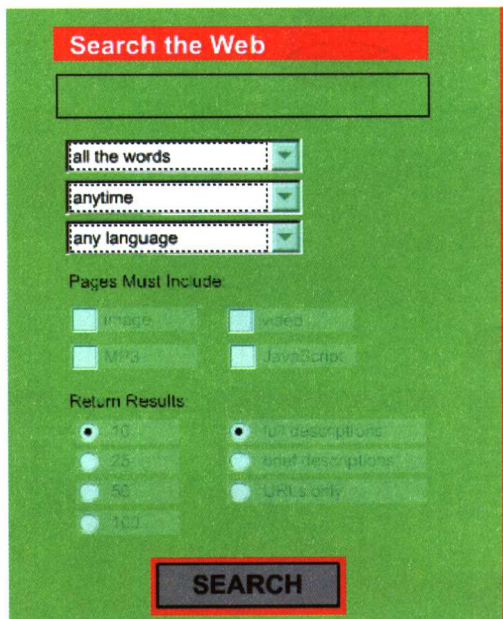
在Flash 4新界面下,要管理一个Flash 电影,已不再像以前那样是一份苦差事。如今用户可以利用Inspector窗口监视成员的大小变化及管理场景,如图1.15所示。



1.15

字段输入表格

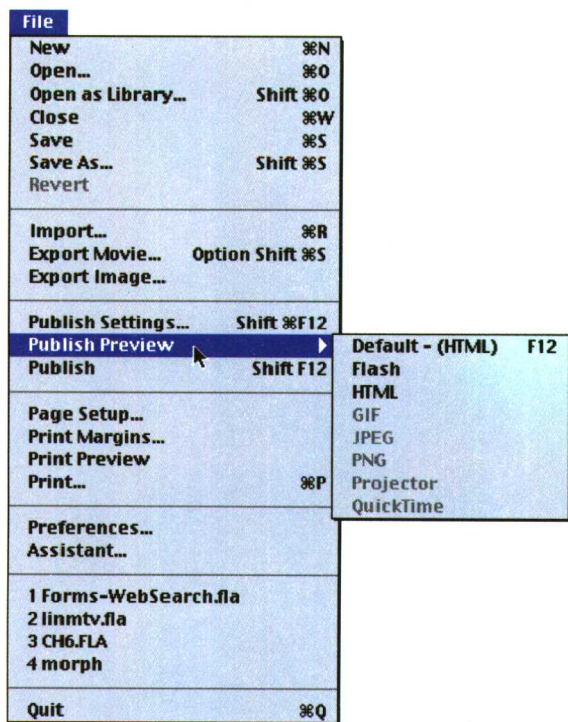
由于网络电子商务的盛行,Flash 4 也不可避免地新增了填写表格或通过Web服务器来搜集资料等功能。利用新增的文本框,用户不但可以在Flash电影里输入密码,亦可以将特殊的字体嵌入Flash电影里面,使没有特定字体的用户,也能够完整且真实地欣赏Flash 电影,如图1.16所示。



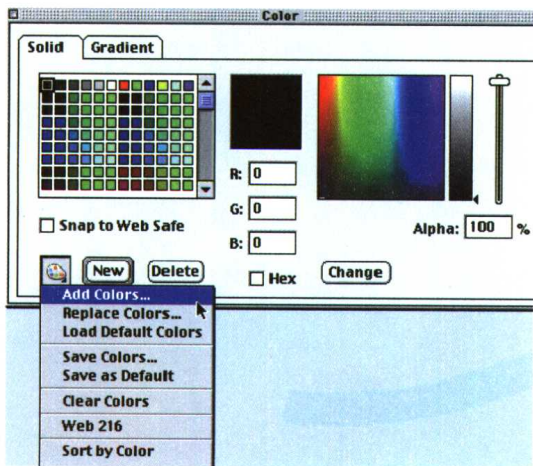
1.16

优化时间轴

以往要在时间轴上移动、复制或粘贴帧,得经过好几个步骤才能完成。如今,Flash 4 也支持拖放功能,用户只要将选取的项目拖动到新的位置,就完成了复制的步骤。Create Motion Tween(创建动画补中间过程)命令也被新增到鼠标右键的快捷菜单中,制作起来更加方便。



1.17



1.18

对象库

要有效地管理制作 Flash 电影时所使用的成员，绝非易事。新增的对象库使得用户可以依照使用次数、成员形态、字母顺序等方式来排列成员，也允许用户使用文件夹来管理成员。

Publish(发布)命令

就像Macromedia的其他产品，如Dreamweaver，如今只要一个简单的Publish(发布)命令，用户便可以直接在预设的Web浏览器中预览正在制作的Flash电影。用户甚至可以在Publish Settings中分别为不同的文件格式(.swf、.gif、.wav等)制作出不同的HTML模板格式。这是相当方便的新命令，如图1.17所示。

颜色设置

现在，用户可以很方便地载入或输出常用的调色板设置，如图1.18所示。

描述了这么多Flash 4的新功能，相信用户也一定是迫不及待地想要亲手尝试了！其实，不管笔者如何宣扬Flash 4，重要的还是用户自己去使用、去了解，发挥自己的想象力和创造力，以便早日成为动画高手。

下面是运行Flash 4所必备的基本系统配置：

- IBM 或 IBM 兼容的计算机
- ◆ 486 以上的中央处理器
- ◆ Windows 98、Windows 95、Windows NT 4.0 以上的操作系统