

云舞缘高级教程

陈芳林摇主编

丁摇点摇沈摇昕摇等编著

马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著 马志云编著

北京·月报

内容简介

云影缘是配格网笔算公司生产的一种用于制作和编辑动画的软件。本书在介绍云影缘的基本使用方法的同时,特别详细介绍了云影缘的许多新功能,如功能更强大的粤醒起排函数、属性和目标对象等。本书还提供了近缘个实例,通过这些由易到难的实例,介绍了大量的宝贵技巧和经验。学习本书,读者可以利用云影缘制作出精美的网页动画,并且在本书实例的启发下,可以做出有趣的游戏和精彩的动画片。

本书可作为大专院校计算机应用及相关专业的教材以及社会培训教材,也可作为具有一定计算机基础知识的人员的自学读物。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有 翻版必究。

摇摇图书在版编目(悦噪)数据

摇摇云影缘高级教程 陈芳林主编 北京:电子工业出版社, 2005.12

搖搖陽昇輝耀建國恩惠

I 圆云...摇 II 圆陈...摇 III 圆动画 原设计 原图形软件, 云...影... IV 圆找...员...

摇摇中国版本图书馆 悦读数据核字(圆园员)第 园员员号

书摇摇名：云舞缘高级教程

主 编：陈芳林

编摇摇著：丁摇摇点摇摇沈摇摇昕摇摇等

责任编辑：郭摇立

特约编辑：张立红

排版制作：电子工业出版社计算机排版室

印刷者：

装订者：

出版发行：电子工业出版社（北京）(Shanghai)

北京市海淀区万寿路 155 信箱摇邮编 100048

经摇摇销：各地新华书店

开摇摇本：苑苑苑苑 园园园园 印张 猿猿猿猿 字数：愿愿愿愿千字

版 次：1990年 第1版 1990年 第1次印刷

陽日星旂象緯舞元德聖惠

耕. 犇. 犂

印张数：20 开本：16 定价：25.00 元

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。

若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话摇沅陽節節

前摇摇言

摇摇云源是 配书网 公司中的一个非常受欢迎的产品,它是一种用于制作和编辑动画和电影的软件,用它可以制作出一种扩展名为 源文件的动画文件,这种动画可以带背景声音并具有较强的交互性,可以插入 网页里,也可以单独成为网页;可以在专业级的多媒体制作软件 源中使用,还可以独立地制作多媒体教学、多媒体演示和游戏软件等。

云源是 云源的最新版本,它与 云源相比增加了许多功能,操作更方便,交互功能也大大加强了。此外,云源拥有自己的编程语言 源共享库技术(源)、智能电影片段符号(源)和自定义用户接口(源)等。

云源的 源是一种基于面向对象的编程语言,语法结构与 源相同。宰源和多媒体软件设计者完全可以通过 云源创建字节数很少的、非常生动的动态网页以及多媒体应用软件。源拥有更丰富的指令和函数,而且,它不像其他编程语言那样深奥难懂,它简单易学,即使是初学者也可以轻松上手。

本书不但介绍了 云源的基本使用方法,而且,还详细介绍了 云源的许多新技术以及使用技巧。众所周知,云源是一种需要丰富技巧和大量经验的实用软件,在撰写该书的过程中,我们不断摸索 云源更多的技巧,同时我们将我们所知的技巧和经验融入这本书中,使读者在学习这本书后,不但可以掌握 云源的基本使用方法和新技术,而且可以拥有大量的宝贵技巧和经验。为了便于读者快速掌握 云源,本书还提供了近 源个实例,通过这些由简到难的大量实例,向读者揭示 云源最迷人的内容,使读者快速成为使用 云源的高手。

本书共分 源章,第 源章介绍了 云源的工作环境,并带领读者创建第一个 云源动画,使读者对 云源有一个总体的了解;第 源章、第 源章介绍了 云源创建与编辑对象的方法;第 源章介绍了 云源的 源个绘图实例及一些绘图技巧;第 源章介绍了 云源的符号、图层与动画制作;第 源章介绍了 云源的 源个动画实例及一些动画制作技巧;第 源章介绍了 云源的 源个源编程;第 源章介绍了 云源的 源个交互动画实例和一些制作技巧;第 源章介绍了 云源的面向对象编程;第 源章介绍了利用 源面向对象编程的方法制作的 源个交互动画实例和一些制作技巧;第 源章介绍了 云源的其他众多功能;第 源章介绍了 云源的 源个综合实例和许多在其他 云源书籍中不常见的使用技巧。

本书的写作特点是:由浅入深、循序渐进、理论与实际制作技巧相结合。本书按照教学规律和认知特点编写各个知识点,使读者在阅读学习时,不但知其然,还能知其所以然,不但能够快速入门,而且,可以达到较高的水平。同时,本书还具有一定的系统性和知识的完整性。本书主编陈芳林,主要作者是:陈芳林、丁点、沈昕、李瑞梅、徐家敏、于洪涛、王晓静、高红梅、钱澄海、李淑梅和郑寰(第 源章到第 源章),关雷、王选浩、李华萍、郭楷敏、李正谐、葛春生、李征洪、刘峰、王义忠、黄齐宝、徐立平、徐立华和迟向冬(第 源章到第 源章)。为本书提供实例和翻译资料的有:朱丽文、李雯、孙华丽、章可、沈键强、王凯、张彰、孟友常、郝侠、李雅平、张燕、董其明、郭海华、申军和、刘丽、曲何东等。

目 录

第 1 章 云剪辑简介及创建第一个动画	(员)
员 1.1 云剪辑简介	(员)
员 1.2 了解 云剪辑	(员)
员 1.3 云剪辑的主要特点	(圆)
员 1.4 云剪辑对系统的要求	(猿)
员 1.5 云剪辑的安装	(猿)
员 1.6 云剪辑的基本工作环境与帮助	(源)
员 1.7 菜单栏与常用工具栏	(缘)
员 1.8 工具箱	(远)
员 1.9 舞台	(愿)
员 1.10 时间线	(员)
员 1.11 图层和时间线中图标按钮的作用	(圆)
员 1.12 云剪辑的帮助系统	(员源)
员 1.13 创建 云剪辑电影	(员远)
员 1.14 云剪辑电影范例的显示效果	(员远)
员 1.15 创建 云剪辑新电影文件和设置电影的基本属性	(员苑)
员 1.16 制作 云剪辑电影	(员愿)
员 1.17 播放、存储、打开和输出 云剪辑文件	(圆)
员 1.18 播放 云剪辑动画	(圆)
员 1.19 存储、打开和关闭 云剪辑动画	(圆)
员 1.20 改变显示方式	(猿)
员 1.21 输出与发布 云剪辑产品	(猿)
员 1.22 播放 云剪辑格式文件	(猿)
员 1.23 思考与练习	(猿)
第 2 章 创建舞台对象	(猿)
圆 2.1 线型和线条颜色的设置	(猿)
圆 2.2 线型的设置	(猿)
圆 2.3 线条颜色的设置	(猿)
圆 2.4 填充物的设置	(源)
圆 2.5 单色填充和系统渐变色填充设置	(源)
圆 2.6 自定义渐变色填充和图像填充的设置	(源)
圆 2.7 设置 杂项(颜色面板)面板	(源)
圆 2.8 绘制线条和轮廓线	(源)
圆 2.9 使用直线和铅笔工具绘制线条	(源)
圆 2.10 使用钢笔工具绘制直线、多边形和曲线	(源)

摇摇圆滚滚摇使用矩形和椭圆工具绘制矩形和椭圆轮廓线	(缘)
摇摇圆滚滚摇绘制有填充物的图形	(缘)
摇摇圆滚滚摇绘制有填充物的椭圆和矩形	(缘)
摇摇圆滚滚摇笔刷工具	(缘)
摇摇圆滚滚摇输入文本	(缘)
摇摇圆滚滚摇文本属性的设置	(缘)
摇摇圆滚滚摇文本类型与文本输入	(缘)
摇摇圆滚滚摇导入和处理点阵图	(远)
摇摇圆滚滚摇点阵图与矢量图	(远)
摇摇圆滚滚摇外部素材的导入	(远)
摇摇圆滚滚摇打碎点阵图和点阵图的矢量化	(远)
摇摇圆滚滚摇点阵图属性的设置	(远)
摇摇圆滚滚摇导入声音与声音的属性设置	(远)
摇摇圆滚滚摇导入声音	(远)
摇摇圆滚滚摇声音的属性与声音的输出	(远)
摇摇圆滚滚摇思考与练习	(远)
第猿章摇摇编辑对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇选取、复制与删除对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇黑色箭头工具与选取对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇套索工具与选取对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇删除、移动和复制对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇改变对象的大小与形状	(苑)
摇摇猿滚滚摇快速改变对象的大小与形状	(苑)
摇摇猿滚滚摇精确调整对象	(苑)
摇摇猿滚滚摇白色箭头工具与改变矢量图形的形状	(愿)
摇摇猿滚滚摇修改线条和填充物的属性	(愿)
摇摇猿滚滚摇墨水瓶工具与改变线条的属性	(愿)
摇摇猿滚滚摇油漆桶工具与改变填充物的属性	(愿)
摇摇猿滚滚摇吸管工具的使用	(愿)
摇摇猿滚滚摇优化曲线和改变图形形状	(愿)
摇摇猿滚滚摇优化曲线	(愿)
摇摇猿滚滚摇改变图形形状	(愿)
摇摇猿滚滚摇擦除对象与编辑多个对象	(怨)
摇摇猿滚滚摇橡皮擦工具与擦除对象	(怨)
摇摇猿滚滚摇多个对象的编辑	(怨)
摇摇猿滚滚摇手抓工具和放大镜工具的使用	(怨)
摇摇猿滚滚摇手抓工具	(怨)
摇摇猿滚滚摇放大镜工具	(怨)
摇摇猿滚滚摇编辑声音	(怨)
摇摇猿滚滚摇调出杂项面板的方法	(怨)

摇摇摇杂色面板的作用	(怨园)
摇摇摇绘图属性和其他属性的设置	(怨愿)
摇摇摇“图层”面板与“属性”对话框	(怨怨)
摇摇摇“图层”面板与“属性”对话框	(员园园)
摇摇摇“图层”面板与“属性”对话框	(员园员)
摇摇摇思考与练习	(员园圆)
第 源章 摇摇摇绘图实例	(员园猿)
摇摇摇按钮	(员园猿)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园猿)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园猿)
摇摇摇奥运五环标志	(员园苑)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园苑)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园愿)
摇摇摇五星红旗	(员园员)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园员)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园圆)
摇摇摇彩球和足球	(员园源)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园源)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园缘)
摇摇摇庆祝国庆	(员园愿)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园愿)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园怨)
摇摇摇“ 申办 圆园园愿年奥运 ”	(员园圆)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园圆)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园猿)
摇摇摇荧光文字与光斑	(员园愿)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园愿)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园愿)
摇摇摇立体框架与“ 云驾勾缘 七彩文字 ”	(员园圆)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园圆)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园圆)
摇摇摇立体文字与倒影图像	(员园缘)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园缘)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园苑)
摇摇摇地球与环绕的五彩光环	(员园员)
摇摇摇摇摇摇图形效果	(员园员)
摇摇摇摇摇摇制作过程	(员园圆)
摇摇摇思考与练习	(员园苑)
第 缘章 摇摇摇符号、图层与动画制作	(员园苑)
摇摇摇符号与实例	(员园苑)

摇摇缘缘缘什么是符号与实例	(员缘)
摇摇缘缘缘创建新的图形符号或电影片段符号	(员园)
摇摇缘缘缘将舞台工作区中的图形、图形对象转换为图形符号	(员缘)
摇摇缘缘缘将外部的 则么动画转换为图形符号或电影片段符号	(员园)
摇摇缘缘缘将舞台工作区的动画转换为图形符号或电影片段符号	(员缘)
摇摇缘缘缘创建按钮符号	(员缘)
摇摇缘缘缘编辑符号	(员缘)
摇摇缘缘缘编辑实例	(员缘)
摇摇缘缘缘将声音导入按钮动作	(员员)
摇摇缘缘缘图形符号与电影片段符号实例类型的相互转换与区别	(员猿)
缘缘缘图层和场景	(员源)
摇摇缘缘缘创建与编辑图层	(员源)
摇摇缘缘缘导向图层	(员缘)
摇摇缘缘缘遮罩图层	(员园)
摇摇缘缘缘时间线的快捷菜单	(员员)
摇摇缘缘缘场景	(员圆)
缘缘缘制作动画	(员缘)
摇摇缘缘缘制作 云噪动画的基本常识与基本操作	(员缘)
摇摇缘缘缘运动过渡动画	(员缘)
摇摇缘缘缘变形过渡动画	(员怨)
摇摇缘缘缘编辑动画	(员园)
缘缘缘思考与练习	(员园)
第 远章 摇摇动画制作实例	(员猿)
远缘摇摇狗和老鼠	(员猿)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(员猿)
摇摇远缘缘摇摇制作过程	(员源)
远缘摇摇滚动字幕	(员怨)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(员怨)
摇摇远缘缘摇摇制作过程	(员园)
远缘摇摇弹跳足球	(员缘)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(员缘)
摇摇远缘缘摇摇制作过程	(员缘)
远缘摇摇自转地球	(员怨)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(员怨)
摇摇远缘缘摇摇制作过程	(员怨)
远缘摇摇环绕地球	(圆园)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(圆园)
摇摇远缘缘摇摇制作过程	(圆园)
远缘摇摇中国足球	(圆怨)
摇摇远缘缘摇摇动画效果	(圆怨)

遥遥领先摇制作过程	(图元)
遥遥领先摇争分夺秒	(图源)
遥遥领先摇动画效果	(图源)
遥遥领先摇制作过程	(图源)
遥遥领先摇图像切换	(图元)
遥遥领先摇动画效果	(图元)
遥遥领先摇制作过程	(图元)
遥遥领先摇彩光文字	(图元)
遥遥领先摇动画效果	(图元)
遥遥领先摇制作过程	(图元)
遥遥领先摇海中游鱼	(图元)
遥遥领先摇动画效果	(图元)
遥遥领先摇制作过程	(图元)
遥遥领先摇思考与练习	(图元)
第 7 章 粤音视频剪辑编程	(图元)
遥遥领先粤音视频剪辑编程简介	(图元)
遥遥领先摇什么是 粤音视频剪辑	(图元)
遥遥领先摇使用脚本编辑面板	(图元)
遥遥领先摇帧脚本及其实例	(图元)
遥遥领先摇按钮符号脚本及其实例	(图元)
遥遥领先摇电影片段符号脚本及其实例	(图元)
遥遥领先摇 粤音视频剪辑语法	(图元)
遥遥领先摇语法规则	(图元)
遥遥领先摇语法问题	(图元)
遥遥领先摇数据类型	(图元)
遥遥领先摇变量、表达式与运算符	(图元)
遥遥领先摇变量与变量数据类型	(图元)
遥遥领先摇定义变量与变量作用域	(图元)
遥遥领先摇表达式与运算符的概念	(图元)
遥遥领先摇运算符的使用与 粤音视频剪辑运算符	(图元)
遥遥领先摇目标路径	(图元)
遥遥领先摇云剪辑的层次结构	(图元)
遥遥领先摇_剪辑_责任归属关键字	(图元)
遥遥领先摇剪辑剪辑剪辑剪辑剪辑	(图元)
遥遥领先摇 粤音视频剪辑指令	(图元)
遥遥领先摇动画控制指令	(图元)
遥遥领先摇流程控制指令	(图元)
遥遥领先摇普通指令	(图元)
遥遥领先摇 粤音视频剪辑函数	(图元)
遥遥领先摇函数与方法	(图元)

摇摇摇内置函数	(图苑)
摇摇摇思考与练习	(图苑)
第 愿章 摇交互动画实例(初级)	(图愿)
摇摇摇按钮控制的飞机	(图愿)
摇摇摇摇动画播放效果	(图愿)
摇摇摇摇动画制作过程	(图愿)
摇摇摇随鼠标移动的彩灯	(图愿)
摇摇摇摇动画播放效果	(图愿)
摇摇摇摇动画制作过程	(图愿)
摇摇摇变化的指针钟	(图缘)
摇摇摇摇动画播放效果	(图缘)
摇摇摇摇动画制作过程	(图苑)
摇摇摇北京申办奥运	(图怨)
摇摇摇摇动画播放效果	(图怨)
摇摇摇摇动画制作过程	(图怨)
摇摇摇世界建筑博览网页	(图园)
摇摇摇摇动画播放效果	(图园)
摇摇摇摇动画制作过程	(图猿)
摇摇摇简单的拖曳拼图	(图愿)
摇摇摇摇动画播放效果	(图愿)
摇摇摇摇动画制作过程	(图愿)
摇摇摇高级动态水波纹	(猿动)
摇摇摇摇动画播放效果	(猿动)
摇摇摇摇动画制作过程	(猿动)
摇摇摇小球随机碰撞	(猿源)
摇摇摇摇动画播放效果	(猿源)
摇摇摇摇动画制作过程	(猿缘)
摇摇摇思考与练习	(猿远)
第 怨章 摇粤疆上机面向对象编程	(猿苑)
摇摇摇建立面向对象的编程思想	(猿苑)
摇摇摇摇摇什么是面向对象的编程	(猿苑)
摇摇摇摇摇实例化对象	(猿园)
摇摇摇摇摇使用内置对象	(猿园)
摇摇摇事件与动作	(猿园)
摇摇摇摇摇事件与动作的概念	(猿园)
摇摇摇摇摇事件与动作动画实例	(猿园)
摇摇摇摇摇设置按钮事件、帧事件与电影片段事件	(猿猿)
摇摇摇使用预定义对象	(猿远)
摇摇摇摇摇使用粤疆内置对象	(猿远)
摇摇摇摇摇月疆社内置对象的方法	(猿怨)

摇摇忽忽摇使用 悦读对象	(猿园)
摇摇忽忽摇使用 阅读对象	(猿园)
摇摇忽忽摇使用 运算对象	(猿猿)
摇摇忽忽摇使用 配饰对象	(猿源)
摇摇忽忽摇使用 配饰对象	(猿远)
摇摇忽忽摇使用 配饰嵌套对象	(猿愿)
摇摇忽忽摇使用 空白对象	(猿怨)
摇摇忽忽摇使用 韵脚对象	(猿园)
摇摇忽忽摇使用 杂音对象	(猿员)
摇摇忽忽摇使用 杂音对象	(猿猿)
摇摇忽忽摇使用 杂音对象	(猿源)
摇摇忽忽摇使用 轨迹可扩展性标记语言对象	(猿缘)
摇摇忽忽摇使用 轨迹坐标轴套接字对象	(猿远)
忽忽摇使用自定义对象	(猿远)
摇摇忽忽摇自定义一个对象	(猿远)
摇摇忽忽摇创建一个对象的属性和方法	(猿愿)
忽忽摇电影片段符号与智能电影片段符号	(猿怨)
摇摇忽忽摇电影片段符号	(猿怨)
摇摇忽忽摇杂音列表与智能电影片段符号	(猿园)
忽忽摇思考与练习	(猿园)
第 猿章 摇摇交互动画实例 (高级)	(猿源)
圆圆猜字母游戏	(猿源)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿源)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿缘)
圆圆幸运数字	(猿愿)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿愿)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿怨)
圆圆打靶游戏	(猿园)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿园)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿员)
圆圆小球随机撞击与图像切换	(猿源)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿源)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿缘)
圆圆简单的 配饰播放器	(猿怨)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿怨)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿怨)
圆圆简单的数字指针钟	(猿源)
摇摇圆圆摇动画播放效果	(猿源)
摇摇圆圆摇动画制作过程	(猿缘)
圆圆杂音列表滚动条	(猿员)

摇摇云摇动画播放效果	(猿头)
摇摇云摇动画制作过程	(猿圆)
摇摇云摇调色板	(猿愿)
摇摇云摇动画播放效果	(猿愿)
摇摇云摇动画制作过程	(猿怨)
摇摇云摇高级拼图游戏	(猿园)
摇摇云摇动画播放效果	(猿园)
摇摇云摇动画制作过程	(猿员)
摇摇云摇高级计算器	(猿园)
摇摇云摇动画播放效果	(猿园)
摇摇云摇动画制作过程	(猿园)
摇摇云摇英文打字练习机	(猿愿)
摇摇云摇动画播放效果	(猿愿)
摇摇云摇动画制作过程	(猿愿)
摇摇云摇思考与练习	(源猿)
第 员章摇十大补	(源源)
摇摇云摇在网上发布 云摇的 云动画	(源源)
摇摇云摇利用 云摇的 对话框	(源源)
摇摇云摇优化动画及其实例	(源远)
摇摇云摇直接嵌入 云摇及制作模板	(源苑)
摇摇云摇使用 云摇发布	(源远)
摇摇云摇关于 云摇的版本检测	(源园)
摇摇云摇强大的 云摇	(源缘)
摇摇云摇共享库的概念	(源缘)
摇摇云摇共享素材	(源远)
摇摇云摇利用共享库的一个小实例	(源愿)
摇摇云摇云摇与 云摇的编程关系	(源园)
摇摇云摇打开 云摇的交互动画	(源园)
摇摇云摇在 云摇中编辑 云摇的交互动画	(源员)
摇摇云摇云摇的文本输入	(源圆)
摇摇云摇云摇字体信息	(源圆)
摇摇云摇三种文本框及其实例	(源猿)
摇摇云摇共享字体	(源苑)
摇摇云摇调试程序	(源怨)
摇摇云摇计划一个脚本	(源怨)
摇摇云摇进入测试脚本界面	(源园)
摇摇云摇云摇的坐标系统	(源圆)
摇摇云摇云摇的坐标系统	(源圆)
摇摇云摇转换坐标系统	(源源)
摇摇云摇字颜色原理简介及打印	(源远)

摇摇月摇幸颜色原理	(源园)
摇摇月摇创建可打印的云彩动画页面	(源苑)
摇摇月摇云彩与背景与早晚晖详解	(源怨)
摇摇月摇云彩背景指令	(源怨)
摇摇月摇早晚晖指令	(源源)
摇摇月摇从外部加载文本文件	(源源)
摇摇月摇建筑轮廓图指令详解	(源源)
摇摇月摇古建筑墙体造型介绍	(源猿)
摇摇月摇云彩虹的周边软件简介	(源源)
摇摇月摇瑶瑶云脚本制作屏保制作软件介绍	(源源)
摇摇月摇瑶瑶文字动画效果制作软件 云载	(源缘)
摇摇月摇瑶瑶文字动画效果制作软件 杂音噪	(源苑)
摇摇月摇瑶瑶云程序图标处理软件	(源怨)
摇摇月摇瑶瑶独立程序后期处理软件	(源员)
摇摇月摇瑶瑶利用云程序实现动态音量显示	(源缘)
摇摇月摇瑶瑶配器与声音特效音乐合成软件介绍	(源愿)
摇摇月瑶思考与练习	(源怨)
第 圆章瑶综合游戏实例	(源源)
圆圆月瑶永远指向舞台中心的鼠标指针	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画播放效果	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画制作过程	(源源)
圆圆月瑶超级大灌篮	(源猿)
摇摇圆圆月瑶动画播放效果	(源猿)
摇摇圆圆月瑶动画制作过程	(源源)
圆圆月瑶超级大闹钟	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画播放效果	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画制作过程	(源源)
圆圆月瑶可以调用外部音乐的 配乐播放器	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画播放效果	(源源)
摇摇圆圆月瑶动画制作过程	(源源)
圆圆月瑶飞行菜单	(源愿)
摇摇圆圆月瑶动画播放效果	(源愿)
摇摇圆圆月瑶动画制作过程	(源愿)
圆圆月瑶思考与练习	(源苑)
附录	(源愿)
附录 粤瑶云彩资源	(源愿)
附录 月瑶按键代码	(缘田)
附录 悦瑶菜单命令与快捷键	(缘员)
附录 阅瑶工具箱工具与快捷键	(缘缘)
附录 耘瑶耘瑶的转义码表	(缘远)

第 1 章 Flash 5 简介及创建第一个动画

本章主要介绍 Flash 5 的特点、工作环境以及创建 Flash 动画的基本步骤。

1.1 Flash 5 简介

1.1.1 了解 Flash 5

Flash 是 Macromedia 公司的一个非常受欢迎的产品。Macromedia 公司是美国一个著名的软件公司，它主要生产多媒体、网页制作和网站管理软件。大家都熟悉的软件产品有：Authorware、Director、Freehand、Dreamweaver、Flash、Fireworks 等。1998 年，Macromedia 公司收购了一家小的电脑公司，同时将该公司生产的 Director 网络插件 FutureSplash 继续升级发展，陆续推出了 Flash 2、Flash 3 和 Flash 4。2000 年 7 月推出了 Flash 5，同年 9 月正式在中国推出。

Flash 是一种用于制作和编辑动画和电影的软件，用它可以制作出一种扩展名为.swf 的动画文件，这种文件可以插入 HTML 里，也可以单独成为网页。它不但能够制作一般的动画，而且可以制作出带有背景声音，具有较强的交互性能的电影。

Flash 如此受到人们欢迎的主要原因是，它可以在使用很少字节量的情况下，实现高质量的矢量图形和交互式动画的制作。Flash 可以制作包含几十秒动画和声音、只生成几千字节的文件。

Flash 制作的这种动画可以在所有安装了 Shockwave Flash 插件的浏览器（Netscape Navigator4.0 和 IE5.0 浏览器中均安装了 Shockwave Flash 插件）中播放，这也是它之所以迅速广泛流行的一个重要原因。另外，1998 年 Macromedia 公司公布了 Flash 动画格式文件的全部代码，方便了众多软件开发公司和设计人员用它开发相关产品，从而加快了它的推广与应用。各个公司和个人推出的可以制作.swf 动画文件的软件越来越多，同时使用.swf 动画文件制作网页和多媒体软件的公司和个人也越来越多。

目前，Flash 文件的格式已成为网络动画的标准格式，是各公司和部门发布网络多媒体的首选网页设计工具。Flash 代表着多媒体技术发展的方向，尤其是在网页制作方面，它已成为网页设计人员的宠物，几乎没有什么不使用 Flash 技术的网页。Flash 与 Dreamweaver、Fireworks、Authorware、Freehand 等软件配合使用，可以快速制作精彩的网页、创建有特色的网站，以及制作多媒体软件。

总之，Flash 不仅可用于网页制作，而且还可以应用于交互式多媒体软件的开发。它不但可以在专业级的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中使用，而且还可以独立地制作多媒体演示、多媒体教学和游戏等。

1.1.2 Flash 5 的主要特点

1. 简单易学、操作方便

(1) 崭新的 Flash 5 界面。任何使用过 Macromedia 网页设计工具的用户, 都会发现 Flash 5 的界面是如此熟悉且容易上手。

(2) 拥有了更多的浮动面板, 面板安排更合理。浮动面板可以按用户要求重新组合和分离。

(3) 采用与该公司其他软件相同特点的标准化菜单, 可以将热键转换为用户熟悉的某个软件的热键。

(4) 支持直接导入和操作 FreeHand 7、8 或 9 版本的文件。设计者可以通过鼠标拖曳、复制和粘贴等方法, 或者使用导入对话框, 在 Flash 5 的场景或独立关键帧中, 直接映射 Freehand 的图像, 且颜色不失真。FreeHand 的导入对话框允许选择如何导入。Freehand 库中的符号也可以直接导入 Flash 5 的库中。而且, Macromedia FreeHand 的文件也可以直接导入到 Flash 5 中。

(5) 绘图工具部分增加了贝赛尔曲线工具和附属于它的选取工具, 利用它们可以更方便地绘制图形。并可将点阵图转换为矢量图。

(6) 与 Macromedia 公司的其他产品配合密切, 尤其是和 Dreamweaver 和 Fireworks 等组合成一体, 成为“梦幻组合”, 使制作网页更方便。

(7) 通过树状结构显示电影中所有互相嵌套的对象, 以及对象的使用情况。通过排序、分层显示, 可以更容易地编辑电影和寻找对象, 并可以轻易找到文本、字体、ActionScript 和符号名, 可以方便地打印文档结构图。

2. 功能强大

(1) 具有较强的矢量绘图和动画制作功能, 图像质量高。制作的动画和网页数据量小。

(2) 导入和发布功能强。可以导入点阵图、QuickTime 格式电影文件和 MP3 音乐格式文件等, 可发布 MP3 音乐格式文件等。

(3) 插件的工作方式。只要机器内有安装了 Shockwave Flash 插件的浏览器, 即可观看 Flash 5 动画。采用“流式技术”播放 Flash 5 动画, 文件没有全部下载完就可观看已下载的内容。

(4) 新的 Flash 播放器。可以直接在网上下载最新版本的 Flash 播放器。

(5) 可以充分调用 Flash 5 文件内部库中的符号, 重复利用资源。只要这个库下载以后, 其他的电影都可以不再下载共享的符号, 直接使用这个库中的符号, 使文件字节数减少。

(6) 新增了许多功能更强大的 ActionScript 函数、属性和目标对象。兼容并支持 Flash 以前的版本。在使用 ActionScript 时, Flash 5 将用颜色来区分哪些代码对以前的 Flash 播放器兼容。

(7) Apple 授权使用 Flash 的播放器可内置于 Apple 产品中, 这样就可以通过 QuickTime 播放 Flash 的图片、电影和具有交互能力的图像。

(8) 采用了与 JavaScript 类似的语法结构, 以及新的文本编辑区和调试区。可进一步提高程序的开发能力, 开发更多的可扩展的工具, 用来开发 Web 应用程序。

(9) ActionScript 编辑器允许有两种模式: 普通模式和专家模式。所有的脚本程序均可从

外部脚本文件调入，外部的脚本文件可以是任何 ASCII 码编写的文本文件。

(10) 支持 XML。

1.1.3 Flash 5 对系统的要求

1. Flash 5 对系统的最低要求

(1) 486 以上的微处理器。

(2) 在 Windows 95 或 Windows 98 操作系统中需要 16MB 内存，在 WindowsNT 4.0 操作系统中需要 24MB 内存。

(3) 8-bitVGA 视频卡、声卡、鼠标或兼容的其他输入设备。

(4) 最好有 CD-ROM 驱动器。

(5) 安装了 Windows 95、Windows 98、Windows 2000、WindowsNT 4.0 或 WindowsNT 5.0 等操作系统之一。

2. Macromedia 公司推荐的 Flash 5 对系统的要求

对使用 Windows 操作系统的 PC 机（对于 Macintosh 机器的硬件要求也基本一样）的要求：

(1) 使用 Intel Pentium133MHz 或相同档次的 CPU，最好使用 200MHz 以上的 CPU。

(2) 内存 32MB，最好 64MB 以上。

(3) 至少有 40MB 的硬盘可用空间。要有 CD-ROM 驱动器。

(4) 显示器的分辨率在 800 × 600 以上。

(5) 安装了 Windows 95 或更高级的操作系统之一。

3. 对 Flash Player 播放器的系统要求

(1) Windows 95 或 WindowsNT 4.0 及以上版本的操作系统。

(2) 如果要使用 Flash 的帮助页面或浏览 Flash 制作的网页，应安装 IE4.0、Netscape Navigator4.0 或更高版本的浏览器。

(3) 如果运行 ActiveX Controls 控件，需要安装 IE3.0、Netscape Navigator3.0 或更高版本的浏览器。

(4) 如果使用 Flash Player Java Edition 播放 Flash 电影，则必须使浏览器的 Java-enabled 功能有效，即使 Java 浏览器有效。

1.1.4 Flash 5 的安装

1. Flash 5 测试版的安装

(1) Flash 5 的测试版是 Macromedia 公司于 2000 年 7 月左右在其网站 (<http://www.Macromedia.com>) 上提供的，但一个多月后即被试用版替代了。其他一些网站上也提供该软件，可以下载。

(2) 将下载的 Flash 5 测试版所有文件复制到硬盘中的一个文件夹（例如，D:\Flash 5）

下,再修改计算机的日期为 2000 年 7 月以前。如果仍不能使用,可修改注册表。修改注册表的方法如下:

单击 Windows 桌面“开始”→“运行”菜单命令,调出“运行”对话框。再输入 REGEDIT,然后单击“确定”按钮,调出“注册表编辑器”对话框。

单击 HKEY_USER→·DEFAULT→Software→Macromedia 文件夹左边的“+”标记,再选中 Flash 5 文件夹,然后删除 Flash 5 文件夹。

(3) 重新启动计算机,即可使用 Flash 5。

2. Flash 5 正式版或试用版的安装

(1) 在 CD-ROM 中插入 Flash 5 正式版光盘或从网上下载 Flash 5 的压缩包。下载试用版 Flash 5 压缩包的网址是 <http://www.Macromediachina.com>、<http://www.netease.com> 或 <http://www.ouryour.com/Flash.htm>

(2) 单击 Windows 桌面的“开始”→“运行”菜单命令,调出“运行”对话框。再单击该对话框内的“浏览”按钮,在光盘中找到 Setup.exe 文件,再单击“确定”按钮,即可开始安装 Flash 5。

(3) 对于下载的 Flash5 压缩包,可单击“我的电脑”图标,找到 Flash5 试用版的自解压缩包,双击该压缩包,即可开始安装 Flash5。

(4) 安装完毕后,重新启动计算机,即可使用 Flash5。

1.2 Flash 5 的基本工作环境与帮助

运行 Flash 5 后,出现 Flash 5 界面,如图 1-2-1 所示(经常会多一些其他面板,图中的小球是后画的),这就是 Flash5 的基本工作环境。它包括了标题栏、菜单栏、常用工具栏、舞台(Stage) 工具箱 (Toolbox) 时间线 (Timeline) 窗口等。

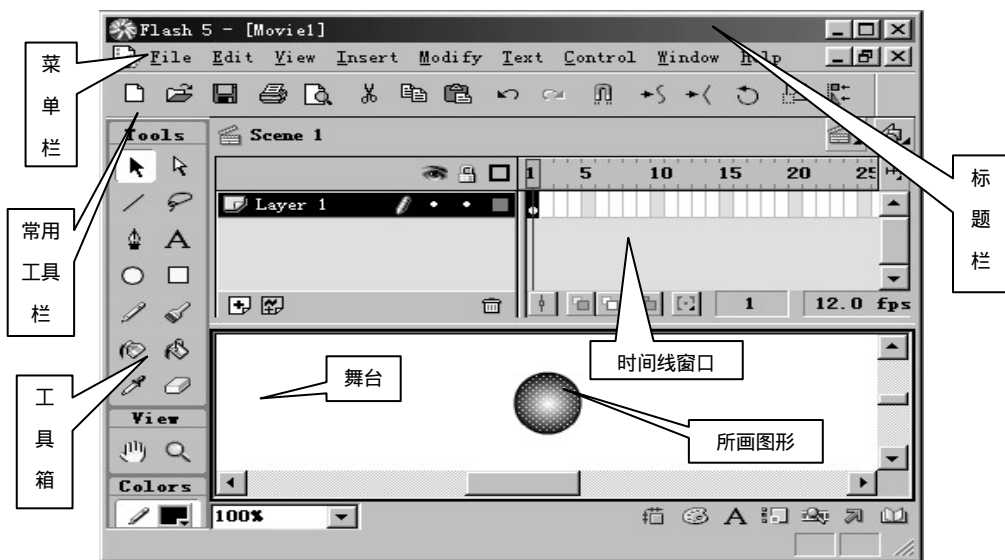


图 1-2-1 Flash 5 的基本工作环境