

F 闪客帝国 ash MX 经典作品解析

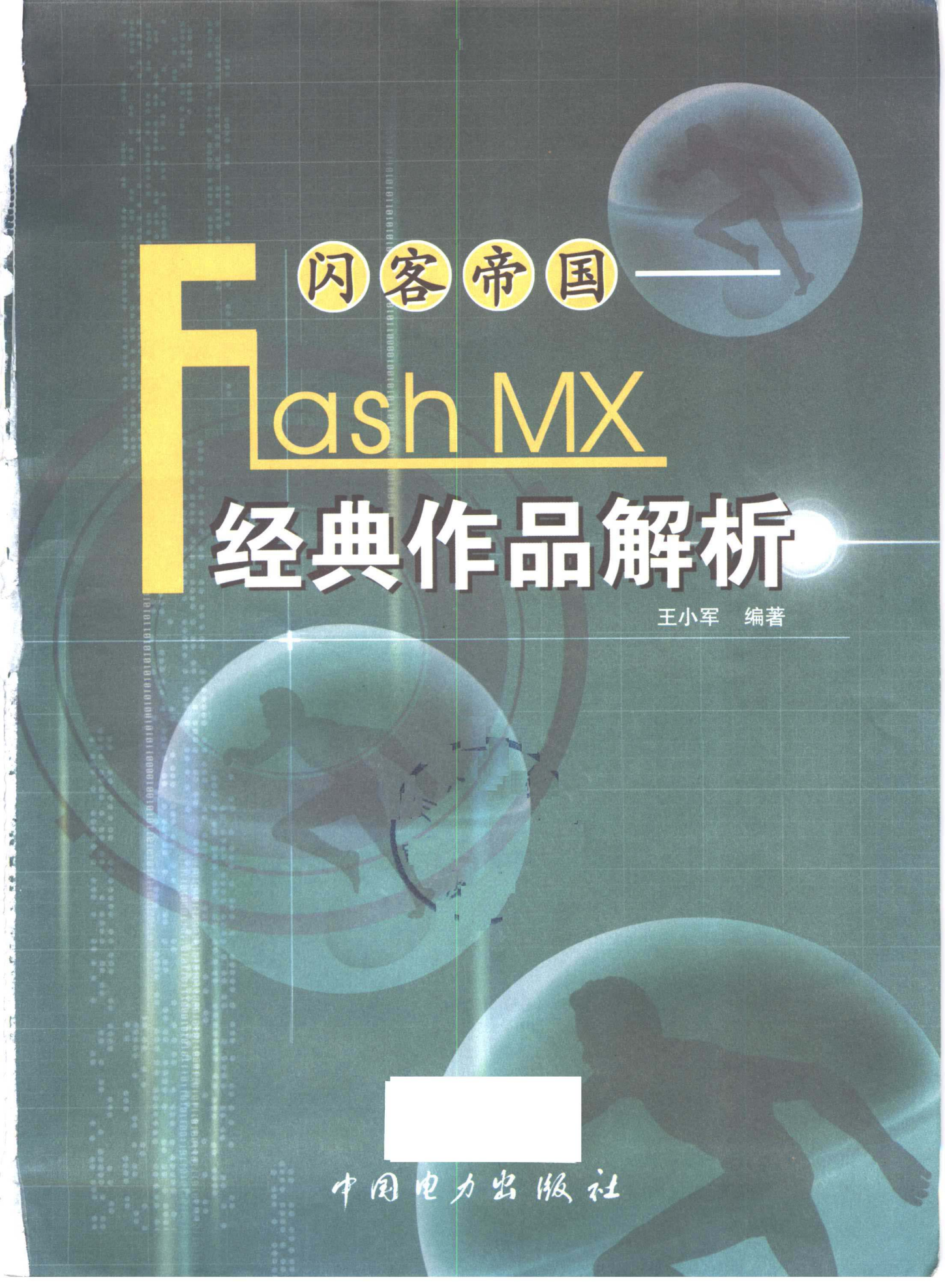
王小军 编著

- 清华美院 Flash 顶尖高手倾情打造
- 精选 33 个经典的优秀 Flash 作品，以 Step by Step 的方式剖析详细制作步骤
- 深入介绍 Flash MX 中、高级操作技法，是技术与艺术的完美结合
- 引领读者进入神奇的“闪客帝国”，是目前国内较为权威的 Flash MX 高级实例类教程

光盘内含本书范例全部素材以及最终动画效果



中国电力出版社
www.infopower.com.cn



F

闪客帝国

ash MX

经典作品解析

王小军 编著

中国电力出版社

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

总 策 划: 宗 健

刘广峰

责任编辑: 于先军

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 邹树群

丛 书 名: 网页设计系列

书 名: 闪客帝国——Flash MX 经典作品解析

编 著: 王小军

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路6号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京鑫丰华彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 19.5 2 彩页

光 盘 号: ISBN 7-900109-58-7

版 次: 2003 年 7 月北京第 1 版

印 次: 2003 年 7 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 49.00 元

[序]

时至今日，Flash 动画已经遍及网络中的每一个角落，相信没有人再对 Flash 存在的价值和它强大的表现力有所质疑了，它的出现，甚至改写了很多年轻人的生活方式，一度成为时尚的代名词。

看过流氓兔、大话三国系列动画吗？听过“东北人都是活雷锋”吗？感受过 Eye4u 网站精彩的交互视效吗？我们在欣赏了这些国内外精湛的 Flash 作品后，除了由衷的赞叹之外，更纷纷起了见贤思齐的心情，几乎每人都渴望能够亲手创作一个精彩的 Flash 动画。虽然目前市面上相关的书籍层出不穷，但我身边许多搞设计的朋友以及论坛里的网友却还是经常向我诉苦，说看过很多的 Flash 教程，可还是不知道如何去制作一个精美的贺卡、MTV 或是网络动画。的确，市场上 Flash 的精品书不少但却鲜有能够完整介绍出整个动画创作流程的书，为了弥补这一空缺，我与出版社的策划者进行了多次的分析、讨论，并根据 Flash 的功能、应用等特点选出了这 33 多个精彩的例子。为了使读者能真正掌握本书的精髓，我在写作过程中经常进行换位思考，把自己当作一个初学者，从头到尾认真检查每一个步骤，生怕落下任何一个知识点，其中的艰辛也只有自己能够理解。但愿本书能起到抛砖引玉的作用，为你在通往闪客的道路贡献一份力量。

本书分为 4 大部分共 33 章，主要包括网络动画篇、网络广告篇、有声有色的 Flash 篇以及网络互动媒体篇，其中每一个例子都具有一定的代表性和典型性。本书适用于从事 Flash 动画制作、网络广告设计、多媒体制作以及在校的广大设计专业的学生，而对于广大的 Flash 爱好者也是一本很好的教程。

授之以鱼不如授之以渔，所以在本书中也十分侧重基础概念的讲解，由浅入深地将各种技巧抽丝剥茧，力求阐明最基本的概念与应用范围，还不断举一反三，让读者将来能对 Flash 应用自如。

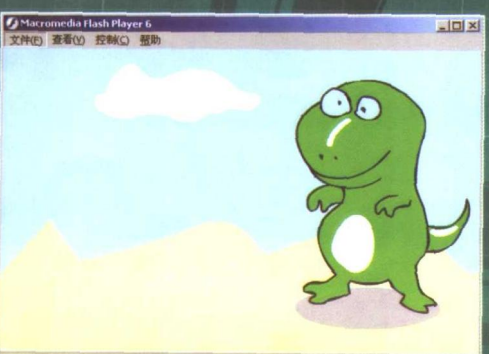
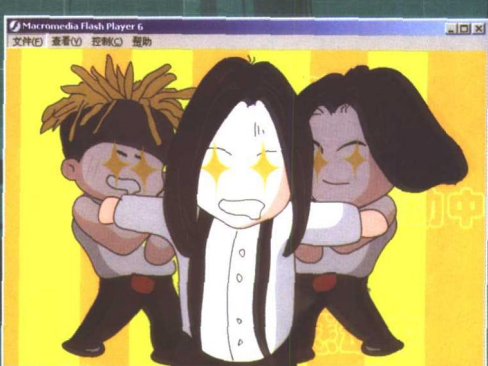
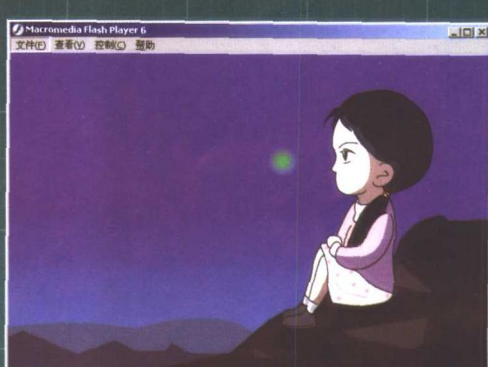
最后，真心感谢我的父母，是他们的鼓励，才让我坚持做完这本书。同时，特别感谢资深策划裴红义先生，他在本书创作过程中给予我悉心指导。并感谢刘冰、刘晨、李帆、古悦、胡韬、张蓬、王宇晨等朋友，他们在本书的创作过程中给予我许多版式方面的建议，在这些朋友的无私帮助下，本书才得以顺利完成。

最后再送给所有热爱生活的人一句话：Flash 正如一只画笔，请用它来记忆你生活中的丝丝记忆吧！

作者
2003.3



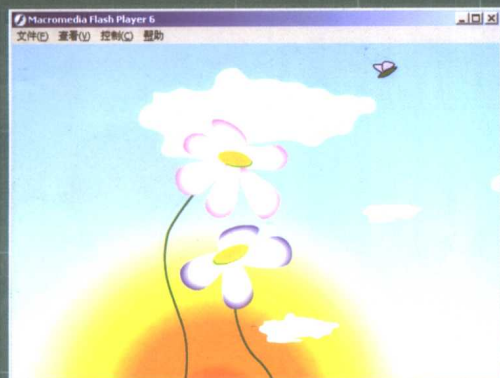
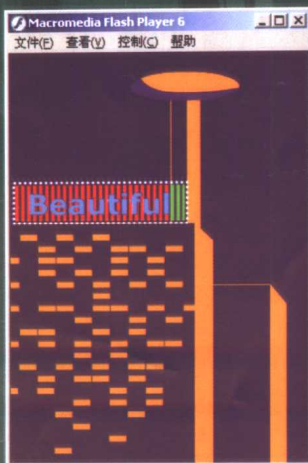
本书范例部分效果赏析



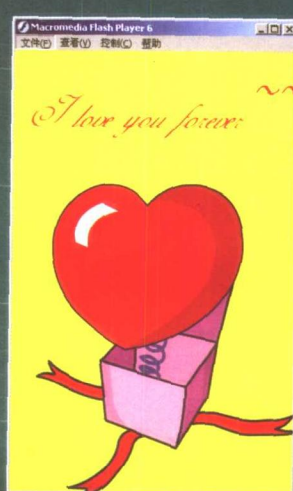
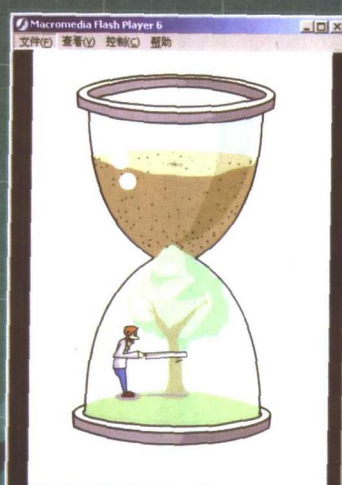
Flash MX 闪客帝国



Fash MX 闪客帝国



Flash MX 闪客帝国



序

第1章 Flash MX 快速导航	1
1.1 关于 Flash	1
1.1.1 Flash 是一种什么软件	1
1.1.2 Flash MX 系统需求	1
1.1.3 Flash MX 的应用范围	2
1.1.4 Flash MX 中的新增功能	2
1.2 Flash MX 基本功能简介	3
1.2.1 Flash MX 操作界面	3
1.2.2 Flash 工具面板	3
1.3 Flash MX 基础动画类型	7
1.3.1 Motion Tween (运动过渡) 动画	7
1.3.2 Shape (形状变形) 动画	8
1.3.3 逐帧动画	9
1.4 小结	9



第1篇 网络动画篇

第2章 跳动的短消息	11
2.1 矢量背景图的制作	11
2.2 基础的文字动画效果	13
2.3 小结	18
第3章 小偷快跑	19
3.1 绘制主角	20
3.2 制作影片片段	21
3.3 制作移动引导线	23
3.4 小结	26
第4章 Mask (遮罩) 动画的魅力	27
4.1 制作背景图层	28
4.2 制作阴影遮罩效果	29
4.3 制作高光滑过的效果	31
4.4 小结	32
第5章 恐龙变形动画	33
5.1 绘制背景图	34

2005/12/24

5.2 绘制主角——两只恐龙	35
5.3 制作变形动画	37
5.4 丰富动画视觉效果	40
5.5 小结	42
第 6 章 路灯的光晕	43
6.1 绘制背景图	43
6.2 绘制路灯	44
6.3 制作光晕效果	45
6.4 制作光晕渐变的动画效果	48
6.5 合成影片	50
6.6 小结	50
第 7 章 阴影逐帧渐变的效果	51
7.1 柔化边缘阴影的制作方法	51
7.2 阴影渐变动画的制作方法	52
7.3 小结	56
第 8 章 雨中的城市	57
8.1 绘制所需要的素材	57
8.2 制作降雨的动画效果	61
8.3 合成影片	63
8.4 小结	66
第 9 章 到此一游——文字的动态输入效果	67
9.1 绘制立柱和背景墙	67
9.2 制作文字的动态输入效果	70
9.3 制作文字的凹凸效果	72
9.4 小结	74
第 10 章 约会——交互按钮的应用	75
10.1 绘制所需要的素材	76
10.2 制作主场景	78
10.3 交互按钮的制作过程	80
10.4 通过交互按钮控制影片	82
10.5 小结	84
第 11 章 可拖拽的瞄准镜	85
11.1 制作瞄准镜遮罩	85
11.2 生成遮罩效果	88
11.3 小结	89



第2篇 网络广告篇

第12章 Flash MX 网络广告	91
12.1 制作网络广告基本元素	91
12.2 制作遮罩动画效果	92
12.3 合成影片	94
12.4 小结	94
第13章 夜晚的霓虹灯	95
13.1 制作背景动画	95
13.2 霓虹灯效果的制作方法	97
13.3 小结	100
第14章 网络公益广告	101
14.1 制作动画场景所需要的素材	101
14.2 制作动态卡通人物造型	104
14.3 合成影片	106
14.4 小结	110
第15章 新款跑车上市——网上产品广告设计	111
15.1 制作网络广告的基本场景	112
15.2 制作新款跑车的视觉效果	113
15.3 继续丰富影片	119
15.4 小结	122
第16章 “网络无美女” 宣传动画	123
16.1 模拟网络聊天的动画效果	123
16.2 主题宣传的动画效果	127
16.3 小结	130
第17章 商业迷你网站片头动画	131
17.1 制作基本动画场景	131
17.2 页面元素的动态设计	133
17.3 丰富动画的视觉效果	135
17.4 小结	139
第18章 网络消息广播系统	141
18.1 制作系统所需要的基本元素	141
18.2 制作具有交互性的消息广播系统	145
18.3 小结	149



第3篇 有声有色的Flash篇

第19章 Fire——Flash 动画特效	151
19.1 制作光线的基本特效	151
19.2 深入制作光线的视觉效果	154
19.3 小结	158
第20章 节日的礼物	159
20.1 制作动画的基本元素	160
20.2 制作按钮的动态效果	162
20.3 制作礼盒的动态效果	164
20.4 合成影片	168
20.5 小结	170
第21章 背景音乐的开关	171
21.1 制作背景及按钮元素	171
21.2 制作背景音乐开关	174
21.3 小结	176
第22章 涟漪	177
22.1 制作动画的基本背景	177
22.2 制作涟漪动态效果	178
22.3 制作画面外框	180
22.4 小结	182
第23章 亲爱的，能原谅我吗？	183
23.1 动画背景的制作	183
23.2 永远按不到的按钮	186
23.3 合成动画	188
23.4 小结	190
第24章 会功夫的赤兔马	191
24.1 赤兔马的绘制过程	191
24.2 主循环影片的制作	193
24.3 动态控制区域的制作	196
24.4 合成影片	198
24.5 小结	200
第25章 献给母亲的礼物	201
25.1 绘制动画所需要的基本元素	202

25.2	动画主场景之一——春	204
25.3	动画主场景之二——夏	206
25.4	动画主场景之三——秋	208
25.5	动画主场景之四——冬	210
25.6	小结	213



第4篇 网络互动媒体篇

第26章	鼠标的跟随效果	215
26.1	制作隐形按钮	215
26.2	制作鼠标的跟随效果	216
26.3	合成影片	219
26.4	小结	220
第27章	Actions 特效应用	221
27.1	制作动画的基本元素	221
27.2	Actions 特效应用	223
27.3	小结	224
第28章	DIY 超酷鼠标	225
28.1	制作基本元件	225
28.2	制作鼠标的辉光效果	226
28.3	合成影片	228
28.4	小结	230
第29章	CD 播放器	231
29.1	制作基本场景	231
29.2	制作旋转的CD唱片	234
29.3	制作滑动式菜单	236
29.4	合成影片	239
29.5	小结	240
第30章	迷你游戏	241
30.1	制作游戏的基本场景	242
30.2	文字的淡出效果	244
30.3	动画的控制按钮	247
30.4	制作游戏动画	249
30.5	合成游戏动画	253
30.6	小结	256

第 31 章 MTV 的制作	257
31.1 导入截选的声音文件	258
31.2 绘制草图、制作分镜头与上机着色	260
31.3 MTV 制作过程大揭密	262
31.3.1 制作山脉、星空的动态效果	262
31.3.2 制作月亮、湖光的效果	263
31.3.3 对口型	266
31.3.4 制作人物行走的动态效果	266
31.3.5 制作钉子的运动轨迹	269
31.3.6 挥手的动态效果	270
31.3.7 制作黑色外框	271
31.4 小结	272
第 32 章 网络宣传动画	273
32.1 制作动画所需要的基本元素	274
32.2 合成动画影片	278
32.3 制作文字动态效果	280
32.4 制作局部特写效果	282
32.5 制作跌倒的动画效果	283
32.6 影片结尾的动画效果	285
32.7 制作影片的预载画面	286
32.8 小结	288
第 33 章 网络资源下载页面	289
33.1 制作网页 Logo 动画	290
33.2 制作页面动画效果	292
33.3 按钮的动画效果	295
33.4 合成按钮	297
33.5 合成影片与设置 fscommand	398
33.6 小结	300

本章重点

- 理解Flash MX 的核心概念
- 掌握影片的建立、编辑和发布的基本流程
- 如何使用Flash 中的基本绘图工具进行图形编辑和制作
- 了解Flash MX 中的基本动画类型
- 学习 Properties（属性）面板的应用
- 掌握 Timeline（时间轴）与 Symbol（元件）等相关的基本操作

1.1 关于Flash

1.1.1 Flash 是一种什么软件

Flash是目前最优秀的网络动画编辑软件之一，它的出现，宣告了网络动画时代的到来。由于Flash本身具有强大和灵活的网络交互功能，所以它在窄带领域已经成为事实上的交互多媒体技术标准。Flash在保证传输速度快的同时，还提供了非常丰富的交互动画效果，它是如此简单和有效，以至任何人在短时间内都可以成为闪客高手。可以说，Flash在推动网络动画的普及与大众化方面功不可没。

1.1.2 Flash MX 系统需求

Windows:

CPU: 至少 200MHz Intel Pentium 处理器

操作系统: Windows 98 第二版、Windows Me、Windows NT4、Windows 2000 或 Windows XP

内存: 至少 64 MB 可用系统内存 (推荐 128MB)

硬盘: 至少 85 MB 可用磁盘空间

显示器: 分辨率 1024 × 768Pixels、16 位色以上显示器效果更佳

光驱: CD-ROM 驱动器

Macintosh:

CPU: Power Macintosh with Mac OS 9.1 或更高版本, OS X 10.1 或更高版本

内存: 至少 64 MB 可用系统内存 (推荐 128MB)



硬盘: 85 MB 可用磁盘空间

显示器: 分辨率 1024 × 768Pixels、16 位色以上显示器效果更佳

光驱: CD-ROM 驱动器

1.1.3 Flash MX 的应用范围

- (1) Flash 制作短篇动画、MTV。
- (2) Flash 广告、产品展示。
- (3) Flash 网站、站点片头。
- (4) Flash 制作多媒体课件、多媒体光盘。
- (5) Flash 游戏。
- (6) 高效的转播载体。

1.1.4 Flash MX 中的新增功能

(1) 视频支持: Flash MX 新增了导入视频和按流媒体格式播放视频的支持, 这一功能适用于在Flash站点和应用程序中添加视频短片。Flash 可以导入QuickTime 或 Windows“媒体播放器”所支持的任何标准视频文件, 包括MPEG、DV (数字视频)、MOV (QuickTime 电影格式) 和 AVI 等。Flash 中的视频对象可以操纵、缩放、旋转、偏移、使用蒙板效果或通过移动渐变实现动画等。添加脚本还可以使它们产生交互。Macromedia Flash Player 6 通过 Sorenson Spark 编码解码器实现了对视频的支持。

(2) 熟悉的用户界面, 新增属性检查器和 Answers (答案) 面板: 通过 Macromedia Flash MX 熟悉而灵活的开发环境, 用户可以快速掌握其用法。用户界面增强功能包括可折叠的面板和新的属性检查器, 属性检查器可以为当前选定的工具和对象显示关联选项。新的用户界面中还包括一个 Answers (答案) 面板, 可以直接连接到开发工具, 为设计人员和开发人员提供实用信息。

(3) 动态载入 JPEG 图像和 MP3 声音: Macromedia Flash Player 6 现在可以在运行时动态载入 JPEG 图像和 MP3 声音。这样做的结果是可以优化文件量, 开发人员也更容易对内容进行修改, 但是并不需要重新编辑它。

(4) 命名书签: 本功能可以开发实用的用户界面和应用程序, 确保观众获得最佳Web体验。在添加命名书签之后, Macromedia Flash MX 的内容可以被标记, 这意味着用户可以使用浏览器中的“前进”/“后退”按钮在Flash MX 内容中浏览。

(5) 新增图形设计工具和混色器增强功能: 新的自由变形工具和对齐像素功能允许设计人员更快、更好、更自由地创建和控制图形。混色器增强功能使得颜色的创建、编辑和应用比以前更加轻松。

(6) 经过优化的应用程序服务器集成: Macromedia Flash MX 允许开发人员使用XML结构的数据处理丰富数据, 使用Flash制作应用程序和直观的用户界面, 创建销售表单、可视化的购物车、顾客调查表和证券交易行情图。持续的XML连接将允许关键信息立即更新并即时显示。

(7) 开发和播放有关辅助功能的内容: Macromedia Flash Player 6 通过对 Microsoft Active Accessibility (激活辅助功能) 的支持实现了对辅助技术 (例如屏幕放大等) 的支持。



此外, Macromedia Flash MX 还集成了创建辅助内容的工具。要为动画和用户界面添加说明文本, 可先选中所需要项目, 然后输入恰当的说明。

(8) 多语种支持: Flash 播放器新增了对竖排文本和 Unicode 的支持, Macromedia Flash MX 现在支持 11 种国际语言, 允许开发人员快速建立多语种的内容和应用程序。新增的语言支持包括: 朝鲜语、繁体中文和简体中文。

(9) 为多种系统平台和设备设计: 使用 Flash 设计的内容可以在任意浏览器、系统平台和支持 Macromedia Flash Player 的设备上使用。它是可以在 Internet 上分发的最广泛的丰富客户机技术。Macromedia 正在和硬件制造商、操作系统开发商和浏览器提供商协作, 确保 Macromedia Flash Player 可以跨越主流桌面系统和设备平台 (Microsoft Windows、Apple Macintosh、Linux、Solaris、Microsoft TV、Symbian EPOC 和 Pocket PC 等等)。

(10) 内置用户界面组件: Flash MX 包含一组最常用的应用程序界面预置组件, 包括: 滚动条、丰富文本域、输入按钮、单选钮和复选框、列表和组合框等。这些组件构架对加快开发速度大有裨益, 而且还可以确保界面组件在多个 Flash MX 应用程序中的统一。

1.2 Flash MX 基本功能简介

1.2.1 Flash MX 操作界面

Flash MX 的操作界面如图 1-1 所示, 大致分为菜单栏、时间轴、工具栏、场景、属性面板与浮动面板共六个部分。

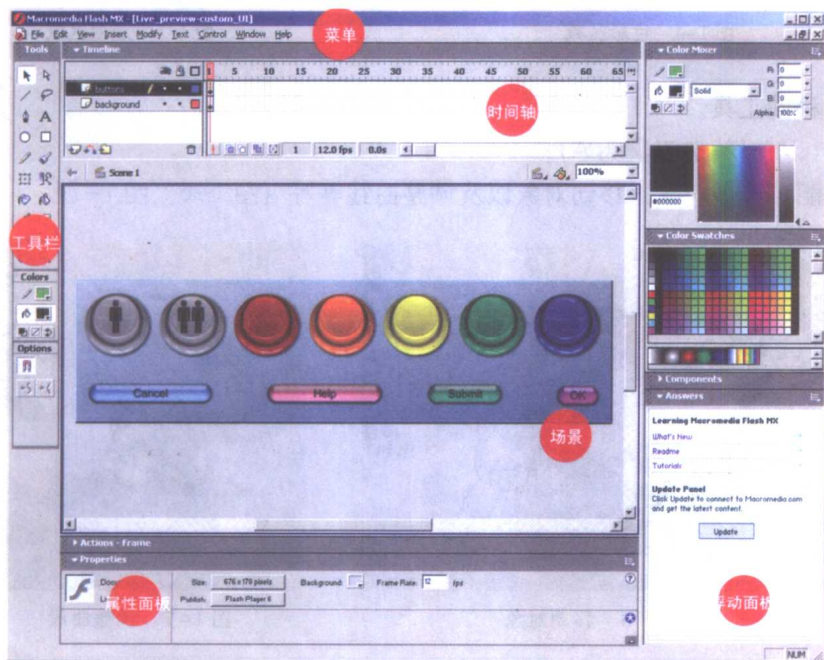


图 1-1 Flash MX 操作界面

1.2.2 Flash 工具面板

Flash MX 为我们提供了一些基本的矢量绘图工具, 整个工具面板共分为绘图工具 (图