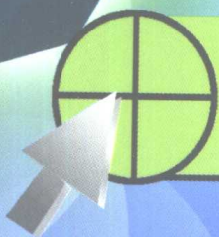


Flash 5



外挂程序精粹

迈向多媒体设计高手之路

- ◆ 方便好用的矢量 3D 动画软件
Swift3d、Vecta 3d
- ◆ 神奇的文字特效软件
Flax、Swish、SNFX
- ◆ 屏幕保护程序制作软件
Flashjester Creator 1.2、Screenweaver 2.051
- ◆ 千变万化的 Projector 动画软件
Flashjester、Jugglor 1.1

数位猫 著



清华大学出版社

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



Flash 5 外挂程序精粹

数位猫 著

mside 50

清华大学出版社

(京) 新登字 158 号

内 容 简 介

本书介绍了 10 种最流行的 Flash 特效工具的功能与使用方法, 并通过大量的实例帮助读者理解和巩固所学内容。这些软件从方方面面弥补了 Flash 本身不具备但“闪客”迫切需要的功能, 从而使 Flash 动画尽放异彩。全书共分为 10 章, 每章介绍一个软件, 囊括了三维矢量动画制作、文字特效动画制作、解析 Flash 动画、使用 Action 制作更复杂的交互式动画以及屏幕保护程序制作等内容。各章内容相互独立, 读者可直接挑选感兴趣的章节阅读。

本书适合希望进一步提高 Flash 动画制作水平的读者阅读参考。

本书繁体字版名为《Flash 5 外挂程式特辑》, 由第三波资讯股份有限公司出版, 版权归第三波资讯股份有限公司所有。本书简体字中文版由第三波资讯股份有限公司通过第三波出版国际股份有限公司授权清华大学出版社出版。专有出版权属清华大学出版社所有, 未经本书原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形式或任何手段复制或传播本书的一部分或全部。

北京市版权局著作权合同登记号: 图字 01-2001-4394

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社的激光防伪标签, 封四贴有“第三波”防伪标签, 无防伪标签者不得销售。

书 名: Flash 5 外挂程序精粹

作 者: 数位猫 著

出 版 者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

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

责任编辑: 许振伍

印 刷 者: 清华大学印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 19 字数: 447 千字

版 次: 2002 年 1 月第 1 版 2002 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04784-7/TP · 2834

印 数: 0001 ~ 6000

定 价: 30.00 元

序 言

一、作者的话

Flash 是近两年来网络上最流行，也最受“闪客”欢迎的动画制作软件，它打开了多媒体在因特网应用的大门，也让全世界数以百万计的设计师得以从媒体本身的限制中解脱出来，将美术的创意发挥到极限。

随着 Flash 用户的增加，因特网上也出现了越来越多眩目的交互式网站，抓住了网友的心。但也有越来越多的设计师开始感叹，那些精彩的作品，到底是怎么做出来的？要花多久的时间才能完成那种作品呢？

其实许多精彩作品的背后，除了有出色的创意支撑外，更需要适当的工具加以辅助，才能让设计师完全地展现理念与美感。

本书中所介绍的 10 种 Flash 特效软件，就是这样一个能协助设计师更快速地制作出精彩动画效果，也更能专注于美术设计层面的工具，这些软件让设计师不需要旷日费时的用手工制作特效，只要通过适当地设置，就可以快速完成独一无二的动画，例如 3D 立体的模型，或是不规则外形的播放面板。

有了这些工具的辅助，设计师就可以专注于创意的发挥，而不需要与工具搏斗，不但更有效率，同时也可以更有弹性地完成工作，绝对值得 e 时代的设计师抢先尝新。

本书的写作过程中，非常感谢第三波的东燕给予最大的耐心与协助，除了一再容忍笔者的拖稿外，并尽心确保全书的品质可以达到最高的标准。同时也感谢 John Coltrane 与 Jimi Hendrix 所带来的美好音乐，让笔者可以在最安逸的心情下完成全书。

针对本书的内容，如有任何疑问，欢迎随时来信 digicat@ms32.url.com.tw 与笔者讨论，同时本书的专属网站上也将成立讨论区，供设计界的朋友研究切磋，欢迎大家来 <http://come.to/digicat> 逛逛。

二、本书导读

本书的内容是以 10 个方便易用的 Flash 特效工具为主，帮助设计师快速地完成设计。全书共分为 10 章，每一章节并没有先后关联性，因此读者可以挑选感兴趣的部分先进行阅读。

本书中所提到的软件都可以直接在该公司的网站上下载免费试用版，如果有任何问题也可以到本书的网站 <http://come.to/digicat> 查询相关信息。

本书中各章内容简介如下。

第1章 Swift 3D

<http://www.swift3d.com>

Swift 3D 是一套矢量式的 3D 动画软件，它可以制作简单的模型、加入灯光与制作动画，并且也支持大部分的标准 3D 格式，例如 3DS 与 DXF。同时它可以将动画导出为 Flash 使用的 SWF 矢量格式，进而导入 Flash 中继续编辑。如此一来即可以设计出高品质但体积小的 3D 动画，非常适合在因特网上使用。

第2章 Vecta3D

<http://www.vecta3d.com>

非常类似 Swift 3D 的软件，同样可以导入模型、加入灯光与制作动画，不同的地方在于 Vecta3D 分为独立版和 3DS MAX 版，外挂版本可以将 3DS MAX 所制作的动画完整地导出为 Flash 的 SWF 矢量格式，保留所有的光线、移动与滤镜效果。

第3章 Flax

<http://goldshell.com/flax/main.htm>

Flax 是一套内含数十种特效的文字动画软件，只要分别设置要使用的字体、大小、颜色与其他属性后，就可以通过内建的数十种特效程序，快速地完成精彩的文字特效。同时所有的特效都是实时产生，每次修改与调整后都可以立即看到效果。

第4章 SWFX

<http://www.wildswfx.com/flashsite.html>

SWFX 也是一套文字动画软件，它的特色是内含 100 种不同的文字特效，同时可以免费再取得另 100 个外挂模块，使得 SWFX 可以制作的文字特效动画高达 200 个之多。SWFX 也允许用户自行制作可以重复使用的特效模块以加入程序中，非常具有弹性。

第5章 Creator 1.2

<http://www.flashjester.com>

Creator 可能是目前市面上最完整的屏幕保护程序制作工具，它可以将 Flash 所制作的 Projector/SWF 文件转换成 Windows 中的屏幕保护程序，让设计师更方便地在因特网上发布屏幕保护程序，是所有专业的设计师必备的工具。

第6章 Screenweaver 2.051

<http://www.swifftools.com/stools>

Screenweaver 原本是一个 Flash 动画的屏幕保护程序制作工具，但随着版本的不断更新，现在 Screenweaver 早已超脱出 Flash 的协作工具范围，而广纳了各种常见的动画文件，例如 AVI、Powerpoint 和 Projector 等。同时它也可以整合单张图片与声音文件，制作出极其丰富的演示文档，可以说是屏幕保护程序与演示的好帮手，非常值得一试。

第7章 SWF Browser

<http://www.swifftools.com/stools>

SWF Browser 是一个 SWF 动画文件的搜索与分析工具,它可以自动寻找电脑中所有的 SWF 文件,并且提供实时播放能力。另一方面,SWF Browser 也可以分解 SWF 动画的内容,将 Movie Clips、Graphics 和 Sound 等元素分解出来,供用户学习与使用。此外,SWF Browser 也可以解除 SWF 的 Protect from import 设置,将已导出的 SWF 文件再次导入 Flash 中编辑。

第8章 Flashjester Juggior 1.1

<http://www.flashjester.com>

Juggior 是一个专门处理 Flash Projector 文件的协助工具,它可以让原本四四方方的 Player 完全脱胎换骨,成为不规则的形状,同时有着透明背景的播放面板。除此之外,它也可以针对 Projector 提供许多独特的控制功能,例如不显示边框、不显示快捷菜单以及允许播放时拖动画面等。通过 Juggior 的协助,设计师可以制作精彩的年节贺卡或是桌面娃娃等有趣的小程序,既能娱乐观众,也可以达到更好的宣传效果。

第9章 Flashjester Jtools

<http://www.flashjester.com>

Jtools 是一系列 Flash 程序的协助工具,它可以协助用户在 Flash 中导入 AVI 文件,并且控制文件的播放情况、播放位置与大小等参数,让设计师在 Flash 中愉快地使用影片文件。同时,它也提供了 Flash 动画的打印功能,让 Flash 4.0 版以前的动画都可以自由地打印。

第10章 Swish

<http://www.swishzone.com>

Swish 是全世界第一套支持中文的 Flash 文字特效软件,它除了可以使用中文字制作动画外,也整合了 Flash 的 Scene、Layer 和 Action 等特色,同时可以导入多种格式的图片与 MP3/WAV 声音文件,可以说是一个麻雀虽小却五脏俱全的动画设计软件,非常适合没时间学习 Flash 软件的设计师使用。Swish 可以在最短的时间内让你的网页动起来。

作 者

目 录

第 1 章 神奇的矢量 3D 动画软件——Swift 3D

第1节 导论与软件简介	2
1.1 导论	2
1.2 Swift 3D 简介	2
1.3 Swift 3D 的优点	3
第2节 界面浏览 (Interface)	4
2.1 Basics	4
2.1.1 Scene and View Port	6
2.1.2 Camera View	7
2.2 Properties 面板	9
2.2.1 Layout	9
2.2.2 Environment	11
2.3 Toolbars	12
2.3.1 New/Open/Save	13
2.3.2 Object Button (Text, Sphere, Cone, Torus)	14
2.3.3 Scaling Mode	15
2.3.4 Camera Pan	15
2.3.5 Secondary Camera	16
2.3.6 Zoom Camera Extents	16
2.3.7 Reset Transformation	16
2.4 Object Trackballs	17
2.5 Lighting Trackball	18
2.6 Gallery Tools	19
2.6.1 Materials Palette	19
2.6.2 Animation Palette	20
2.7 Timeline	21
第3节 建立模型对象 (Objects)	21
3.1 Text	21
3.1.1 Bevels	23
3.1.2 Sizing	25

3.1.3	Material	25
3.2	Object Properties	28
3.3	Shapes	28
3.3.1	Sphere	29
3.3.2	Cone	29
3.3.3	Torus	30
3.3.4	Cube	32
3.4	Group/Ungroup	34
第4节	Material(设置材质)	35
4.1	Light	35
4.2	Editing Materials	37
第5节	Lighting	39
5.1	灯光的基本概念	39
5.2	Spot Light 与 Point Light	40
5.3	Lighting Properties 的设置方式	40
5.4	在场景中使用灯光	41
5.4.1	将光束置入动画中	41
5.4.2	打开与关闭光束显示	43
第6节	Animation(动画制作)	44
6.1	动画基本概念	44
6.2	时间轴(Timeline)	44
6.3	制作动画	46
6.4	删除与暂停动画	49
6.5	使用拖放式动画效果	50
6.5.1	套用动画效果到个别对象上	52
6.5.2	储存动画效果	53
6.6	制作光线移动的动画	54
6.6.1	制作光源移动的效果	54
6.6.2	当光源出现在场景里时	56
6.7	制作镜头移动的动画	59
6.7.1	制作移动镜头的动画	59
6.7.2	制作环饶对象的镜头移动	60
第7节	导入与导出文件	62
7.1	导入 3DS 格式文件	62
7.2	导入 EPS / AI 格式文件	63
7.3	导出文件	65
7.3.1	包含边框模式	66
7.3.2	Flat Filled	67

7.3.3	Area Shaded	68
7.3.4	Mesh Shaded	69
7.3.5	不同格式的文件大小比较	69
7.3.6	转寄作品给朋友	70

第2章 Vecta 3D

第1节	引言	72
第2节	Vecta 3D简介	72
第3节	导入图像文件	74
3.1	关于图像文件格式的应知事项	74
3.2	导入平面图像文件	74
3.3	直接导入 3D Studio 格式模型	77
第4节	调整模型	78
4.1	改变模型的大小与角度	78
4.2	改变模型的位置	79
4.3	修改物体的颜色	80
第5节	设置Render模式	83
第6节	设置光线	86
第7节	输出单张画面	87
第8节	设置动画	88
8.1	设置对象的移动方式	88
8.2	播放动画	89
8.3	输出动画的设置	89
第9节	导入Flash	90
9.1	将 SWF 文件导入到Flash 中	90
9.2	SWF 文件瘦身秘方1	92
9.3	SWF 文件瘦身秘方2	93
第10节	高级玩法1: Edit Multiple Frames	95
第11节	高级玩法2: Movie Clips Symbol	98
第12节	高级玩法3: 导出连续的单帧动画	106
第13节	免费模型哪那里找	109
第14节	Vecta 3D vs. Swift 3D	111

第3章 实时文字特效——Flax

第1节	Flax简介	114
第2节	设置电影属性	116

第3节	设置文本属性	117
第4节	设置动画特效	119
第5节	转换TTF字体	126
第6节	保存动画	127
第7节	在播放程序与浏览器中测试	127
第8节	导出SWF文件并导入Flash	130
第9节	在Dreamweaver中使用SWF文件	132
第10节	作为网页发布	134
第11节	创建项目文件	135
第12节	设置为屏幕保护程序	136

第4章 变化多端的文字特效——SWFX

第1节	简介	138
第2节	输入动画内的文字	140
第3节	设置字体	141
第4节	电影设置	143
第5节	设置特效	144
5.1	动画格式的差异	144
5.2	选取与设置不同的动画效果	145
第6节	设置与导出SWF文件	146
第7节	用Import的方式载入Flash	148
第8节	用LoadMovie的方式载入Flash	150
第9节	下载更多的文字特效	154

第5章 Flashjester Creator

第1节	Creator的功能	156
1.1	Creator 的10项重要功能	156
1.2	Creator 的操作界面	157
第2节	常规设置	159
第3节	细节设置	160
第4节	Flash文件设置	161
4.1	将SWF文件转换成Projector的执行文件	161
4.2	在Creator中添加Projector文件	163
第5节	Flash动画设置	164
第6节	保存图标	166
第7节	附件	168

第8节	MIDI文件	169
第9节	设置项目	171
第10节	Screen Layout	175
第11节	生成Readme文件	178
第12节	Dialogs	179
第13节	建立动画文件	180
第14节	安装与测试	182
第15节	屏幕保护程序展示区	184

第6章 Screenweaver 2.051

第1节	Screenweaver的功能与特性	186
第2节	Screenweaver的工作流程	187
第3节	创建Projector文件	190
3.1	Slideshow projector	191
3.2	AVI File	195
3.3	Off-line HTML Projector	196
3.4	On-line HTML Projector	198
第4节	Global设置	199
第5节	Settings(设置)	201
第6节	设置预览图片	203
第7节	设置使用期限	204
第8节	安装程序	205
第9节	更新设置	206
第10节	其他设置	208
第11节	生成文件	208

第7章 揭开Flash的神秘面纱——SWF Browser

第1节	引言	212
第2节	功能简介	212
第3节	目录面板	215
第4节	快捷方式面板	216
第5节	文件面板	217
第6节	搜索面板	218
第7节	收藏面板	220
第8节	预览窗口	220
第9节	SWF分析工具	222

第10节	设置屏幕保护程序	226
第11节	解除保护设置	227
第12节	知识产权的考虑与作品保护	229

第8章 Flashjester Juggior 1.1

第1节	Jugglor简介	232
第2节	界面说明	234
2.1	Flash Details	235
2.2	Setup Settings	236
2.3	Icon (图标)	241
2.4	其他文件	242
2.5	Jtools	243
2.6	MIDI File (MIDI 文件)	244
2.7	Build (生成动画)	245
第3节	Jugglor的用途	247

第9章 Flash 的好帮手——Flashjester Jtools

第1节	JHELPOR	251
第2节	JAVI	256
第3节	JPRINTOR(动画打印程序)	261
第4节	JSHAPOR(不规则面板工具)	264

第10章 支持中文的文字特效软件——Swish

第1节	引言	270
第2节	Swish特色简介	270
第3节	用户界面	271
第4节	General(常规设置)	272
第5节	Content(内容)	273
第6节	Timeline(时间轴)	276
第7节	Text(文本)	278
第8节	添加效果	279
第9节	Actions(动作设置)	283
第10节	Export(导出设置)	288

Flash 15 外挂程序精粹

第 1 章

神奇的矢量 3D 动画软件——Swift 3D

- ◆ 导论与软件简介
- ◆ 界面浏览
- ◆ 建立模型对象
- ◆ Material (设置材质)
- ◆ Lighting
- ◆ Animation (动画制作)
- ◆ 导入与导出文件



第1节 导论与软件简介

1.1 导论

在多媒体高速发展的今日，相信各位读者应该都已见识过 Macromedia Flash 在网页设计上所展现的惊人效果。不论是流畅锐利的矢量动画、或是简单可爱的互动游戏，时至今日，Flash 可以说是已成为网页设计者的尚方宝剑，也是“酷、炫”的代名词。

一般设计师最常用以编辑和设计 Flash 动画的工具，当然就是 Macromedia 所发布的 Flash 软件。但有使用 Flash 经验的朋友应该都知道，Flash 在绘图方面的功能并不绝佳，而制作出来的动画主要也是以平面（2D）为主，也就是不论采用 Tweening 或是 Frame by Frame 的手法来制作动画，都非常类似传统手绘卡通的时代，通过一张张连续的画面，呈现出平面的动画画面。而在立体的 3D 动画方面，Flash 可说是完全无能为力，顶多只能导入单张的立体图片，间接仿真出立体的效果。

正因为如此，当 Flash 在平面矢量式动画的领域中渐渐成熟之际，设计师们的眼光也开始移向更宽广、更炫目的立体矢量动画领域，本章所要介绍的软件 Swift 3D 1.0，就是一个能让设计师美梦成真的强力工具。

1.2 Swift 3D 简介

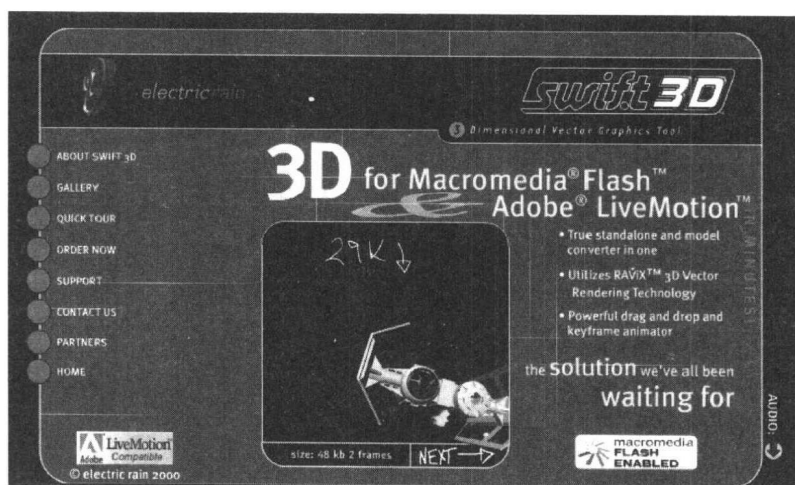


图1: www.swift3d.com 的首页

Swift 3D是一套由Electric Rain (www.swift3d.com) 公司出品的3D动画制作软件, 它最主要的特色有3个。

- ❶ 它能快速的建立多边形模型(Polygon), 通过简单的选取与拖放, 就能建立圆形、矩形、柱状体与立体文字等对象。
- ❷ 用户可以安排模型的动作路线与移动方式, 也就是设计动画。
- ❸ 这些模型与动画, 都可以直接输出成Flash可以接受的矢量格式, 也就是SWF文件, 进而导入Flash与其他画面整合。

因此, 简单来说, Swift 3D可以算是一个简单的动画制作软件, 但在输出格式方面可以兼容于Flash, 以方便将3D动画整合入Flash所擅长的平面动画中, 为设计师打开另一扇创意的大门。

1.3 Swift 3D 的优点

各位读者或许会觉得, 现在市场上已有这么多成熟的动画制作软件, 例如在国内颇受欢迎的3D Studio MAX与Lightwave 3D等, 以及国外盛行的Maya与SoftImage等, 为什么还需要像Swift 3D这样一套小巧的动画制作工具呢? 其实这中间是大有原因的。

- ❶ 目前绝大多数的动画制作软件(如3DS MAX、Lightwave、Maya和SoftImage等), 在制作阶段或许是采用矢量的方式进行, 但一旦进行渲染(Render), 并且输出成最终影像作品时, 就已经成为AVI或是QuickTime等电影文件, 不再具有矢量的特性了(例如自由缩放等)。因此, 如果要将这些电影文件导入Flash中做进一步的编辑或是处理, 都是不可能的事, 更别提要保持矢量文件的“迷你身段”。
- ❷ 大部分矢量软件制作出来的作品, 普遍具有的特色就是线条锐利、色阶分明, 不像位图图像那么柔和。而如果有位图图案的效果, 就只能乖乖地使用图案文件或是相片, 这也就是为什么大部分的Flash网站看起来都是由线条与色块所组成的, 因为这正是矢量绘图的特性, 各位读者可以看看www.eye4u.com的作品, 就能了解笔者的意思了。

以上所说的两点也正是Swift 3D最大的优点。

Swift 3D除了可以制作多种模型与设置复杂的动画模式外, 更重要的是它可以将这些模型与动画忠实地输出为SWF文件, 也就是以矢量的格式输出, 然后再导入Flash内进行后续的编辑, 例如任意旋转、缩放或是改变颜色, 甚至再安排其他的动画效果等。等到所有的工作都设计完成后, 再发布为SWF文件放上网页。



除此之外, Swift 3D 采用了独特的 RAVID 技术, 可以将 3D 场景转换成矢量着色图形 (Shaded Vector Graphic), 并且在转换过程中尽可能保留细腻的色阶信息, 使成品看起来不是那么的“矢量”, 而带有位图图案丰富的色彩信息。

因此, Swift 3D 可以让设计师快速地制作高品质的 3D 动画, 并且将这些动画与原本的 Flash 平面动画作品相整合, 创造出更炫的网页效果。可以说是相得益彰, 互为表里。

第 2 节 界面浏览 (Interface)

2.1 Basics

图 2 是进入 Swift 3D 后所见到的画面, 读者们可以感觉到这是一个非常简洁的设计, 包括画面右上方的时间轴, 这是与 Flash 一样的界面的设计; 画面中央是制作模型与设计动画的地方, 感觉上与许多 3D 动画软件一样, 在操作上非常的直觉。

首先我们来看看 Swift 3D 界面上的一些基本功能。

Swift 3D 中有些面板是可以自由拖离与摆放的, 前面提过的 Timeline 就是一个例子。只要将鼠标指针移到面板的边框上, 当指针变成“十”字形状时, 就可以将面板拖动到屏幕上任何位置。以图 3 为例, 就是将 Timeline 面板拖拉成一个独立的窗口, 并且摆放在其他位置。这种可拖离式面板的主要好处是, 当用户的屏幕足够大时, 可以将这些面板都拉到旁边, 然后专心在中间的画面进行动画设计。

另一方面, 对这些拖离出来的面板, 也可以任意改变它们的大小。同样是将指针移到面板的边框, 此时指针会变成双向的箭头, 就可以改变面板的大小了。

如果你的屏幕面积真的不够用, 也可以考虑在 View 菜单下, 将一些不必要的面板关闭, View 菜单如图 4 所示, 大家可以看到几乎界面上每一个面板都可以选择打开或关闭。项目前面有选中标记的代表目前已打开。

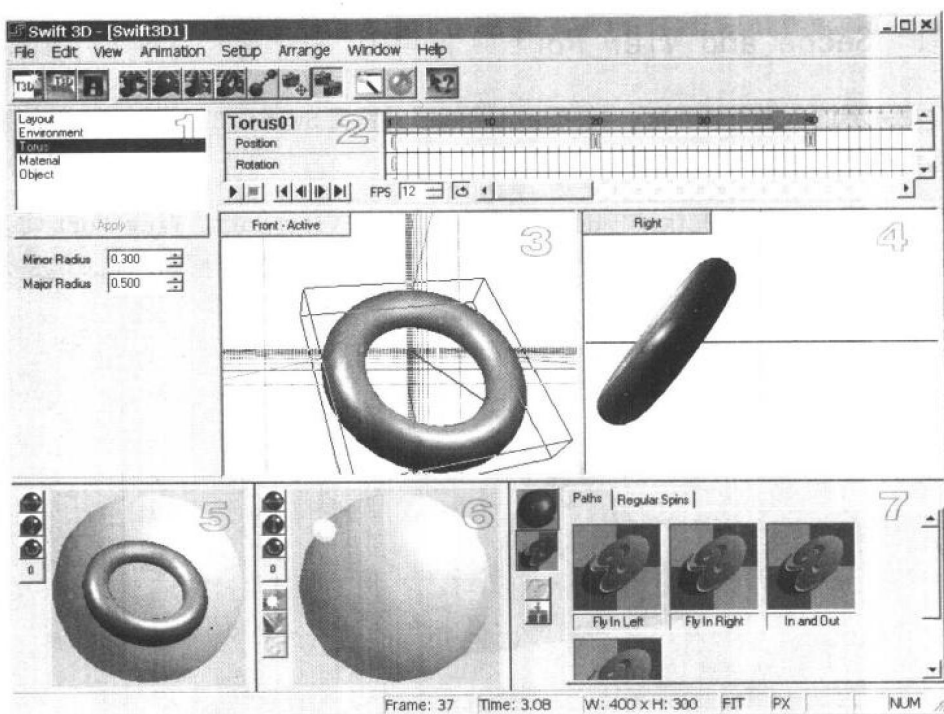


图2: 有8个点要个别说明

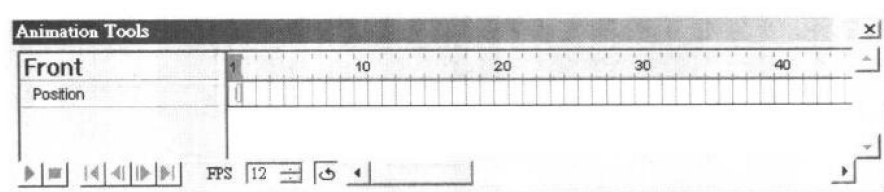


图3: Timeline 面板可以拖拉成独立的面板, 并且调整大小

- ✓ Status Bar
- ✓ Property Tools
- ✓ Trackball Tools
- ✓ Gallery Tools
- ✓ Lighting Tools
- ✓ Edit Tools
- ✓ Animation Time Line
- ✓ Hide Secondary Camera
- Zoom View Port ▶

图4: View 菜单内可选择打开或关闭界面上的面板