

Flash 动画与游戏

高级实例教程

中青电脑艺术部 / 策划

YoungJin.com Y.

(韩) 金虎植 金东根 夏宇北 / 编著

- 本书是韩国业内的Flash经典畅销书，专门为Flash动画与游戏开发者量身打造
- 书中既有完整概念和系统理论的介绍，也有大量经典实例的深入剖析
- 通过丰富的实例、详细的步骤说明，以及精美的图示，让读者迅速掌握Flash的技巧与精髓
- 本书是初学者学习Flash动画，中高级读者学习Flash游戏开发、ActionScript编程的必备图书



随书附赠光盘，内含全书所讲范例的素材以及每个步骤的源文件，让读者在实战当中灵活运用

MAX



海洋出版社



中国青年出版社

(京)新登字 083 号

本书由韩国永进出版社授权中国青年出版社与海洋出版社合作出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

Copyright © 2001 by Youngjin.com

Originally published by Youngjin.com, Seoul, Korea

All rights reserved.

版权贸易合同登记号: 01-2002-0596

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画与游戏高级实例教程 / (韩)金虎植, (韩)金东根, (韩)夏宇北编著; 黄龙译. - 北京: 海洋出版社, 2002.9

ISBN 7-5027-5787-2

I. F... II. ①金... ②金... ③夏... ④黄... III. 动画 - 设计 - 图形软件, Flash MX - 教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 062373 号

总 策 划: 胡守文

王修文

郭 光

责任编辑: 杨海萍

曹 建

黄 谊

责任校对: 王志红

书 名: **Flash 动画与游戏高级实例教程**

编 著: (韩)金虎植 金东根 夏宇北

出版发行: **海洋出版社**

地址: 北京市海淀区大慧寺 8 号 邮政编码: 100081

中国青年出版社

地址: 北京市东四 12 条 21 号 邮政编码: 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东高唐印刷有限责任公司

开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 32.25 24 页彩插

版 次: 2002 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2002 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000

书 号: ISBN 7-5027-5787-2/TP · 620

定 价: 49.00 元(1CD)

Flash 动画与游戏

高级实例教程

中青电脑艺术部 / 策划

YoungJin.com Y.

(韩) 金虎植 金东根 夏宇北 / 编著

黄 龙 / 译



海洋出版社



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

译者序

随着计算机技术的发展，因特网正逐步渗入到我们生活的每一个角落，网页作为展现企业及个人风采的重要门户，已经受到越来越多的重视，其丰富多彩的表现形式决定了网页技术和理论的迅速发展，Flash无疑是吸引众人目光的焦点所在。

利用Macromedia公司开发的Flash软件制作出的动画，因其数据量小、速度快、交互性强而成为网络上矢量动画的标准，那些引人入胜的交互式动画尤其如此。另外，Flash还支持其他一些增强功能，比如形状补间，alpha透明等，同时，作为一种“准”流（stream）文件，即使影片文件没有全部下载，也可以开始欣赏动画，而无需消耗过长等待时间。

本书以制作Flash动画和游戏为目标，采用盘、书结合的形式，对重难点部分进行了详尽的描述，简单易懂，实例丰富，因此学会这些基本概念后再配合绘图工具及案例的应用，就可以轻松上手了。

本书由黄龙、何晋组织翻译，参加本书翻译、录排、校对工作的人员还有：韩景润、刘海涛、艾少红、顾清等。在此特别感谢在翻译过程中关心支持我们的所有朋友们。由于时间仓促，且译者经验和水平有限，译文难免有不妥之处，还望广大读者批评指正。

黄龙



社长: 金哲会

IT技术编辑/Web & Design专家
担任Youngjin出版社开发课长
HOWCOM出版社的法人代表
执笔或编著有
《Photoshop经典作品赏析》
《3ds max 4 动画艺术》等



Preface

Flash

动画与游戏高级实例教程



为了将21世纪的文化和经济推动到世界的顶尖地位,我们需要强调个性化的图形设计教育。由于现今世界上大多数著名品牌的商标都是以极其简单明快的造型来设计的。事实上图形代表了品牌,设计还推动了文化以及经济的发展。

纵观发达国家的教育侧重点,我们不难看出这一点,而且,从设计所倡导的个性化、创意、大众性来说,也是其受到重视的一个原因。

那么韩国每年辈出的新人能有多少位呢?大约有3万名左右的设计者被培养出来,而且学习这门课程的人数还在不断增加。

那么这些人的社会保障和发展前景又是如何呢?

21世纪是多媒体时代,其中最引人注目的应该算是计算机图形图像作品。以风靡世界的影片——泰坦尼克为例,它从计算机图形设计方面所得到的帮助是不言而喻的。现在在很多领域计算机图形设计已经到了不可或缺的程度,通过不断推行计算机图形设计方面的教育,整个世界都在从中获得丰厚的回报。

到什么时候为止,我们才能赶上国外的设计水准,而不至于惊叹于他们的创作成果呢?这是我们需反省的问题。我们是拥有5000年文化的富有独创精神的民族,我们国家的Design也必将成为全世界瞩目的焦点。

HOWCOM也将为此而不断努力。



作者：金虎植

动画专业企划者

(株) Gomuri 公司 动画专业企划者

(株) Buchen 网络卡通Flash动画演出主要创作人员

2000年第2届国际数字化艺术节

(www.idaf.org) 中荣获大奖

现在www.n4.co.kr中创作Flash动画连载

For Web Artist

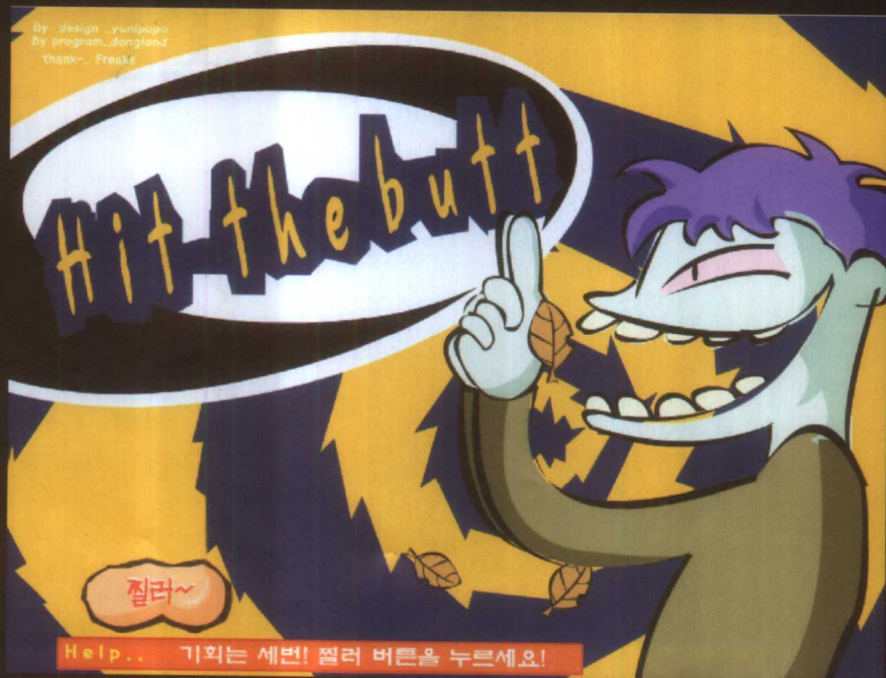
Flash Animation & Game

做动画的初衷源于宫崎骏的《龙猫》，看过这部动画的人想必对动画中的龙猫记忆犹新吧，虽然身体臃肿、肥硕，但给人以温暖的感觉。当时我就想：我也要创作出这样的动画作品！但我最终还是对韩国的动画界失去了信心。因为就韩国而言，现在还没有达到创作高水准动画的程度，而且就专门从事动画创作的公司而言，也是很少创作出具有创意的作品。

我想制作的动画，应该是源于我自己的兴趣，而不是源于其他商业目的。基于这种目的，Flash无疑给了我施展才华的空间。因为Flash允许个人轻而易举地完成动画的创作，并且操作时间短，影响范围广（借助于Internet）。

韩国动画创作中最薄弱的地方就是参与基础构图工作的设计者太少，我想Flash恰恰可以培育出这方面的很多后备人才。通过Flash可以创作出很多动画作品，并在此过程中培养大批动画创作者，这也将大大巩固韩国在动画领域的创作基础。

而且这也是使韩国的动画走向世界所必须。如果说美国是以电影动画、日本是以电视动画、欧洲是以短篇动画见长的话，那么我们是否可以以Flash动画而享誉世界呢？Flash动画还处于刚刚起步的阶段，所以世界领域的Flash作品与我们当前的水平比起来，差距不算太大。所以从现在开始大力加强Flash动画的创作，支持并且鼓励创作者的创作热情，有一天我们必将能够获得丰厚的回报。希望Flash创作领域能够涌现出更多的优秀创作者，使得韩国的Flash动画水准能够走在世界的前列。通过这本书我也希望能够给读者以一些启迪。





作者：金东根

Flash 游戏创作者
N2PLAY 游戏地带 Java游戏创作者
NICEPLAY, Sport Today游戏创作者
Pattzzi.com 动态系列游戏创作者
现在Flash Game创作公司担任开发组长

在平淡无奇的生活中我收到了这样一封信：“邀请您写一本相关Flash的书...”。因为近日也没有什么特别的事情要做，所以便决定写这本书。到了半年之后的现在，写这本书的创作序言，让我想起很多事情。

通过Flash制作游戏是我所擅长的领域，这也是一直以来最让我骄傲的事。在写书的过程中，重点要说明的就是游戏的创作方法。这包括在创作Flash Game的过程中要用到的技术要点，以及实际创作过程中所遇到的创作技巧等内容。

首先感谢抚养我长大的父母，以及陪伴我成长的亲朋好友，还有在我最感到困难的时候，鼓励我前进的网友……

还有在编著本书的过程中为我提供很多帮助的HOWCOM的各位同事和老师。

希望本书不要成为您书桌上的摆设，而是被您磨烂的好书。谢谢！

Flash 动画与游戏高级实例教程

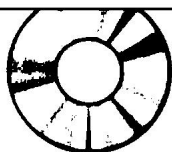


企划人：黄奎日

IT技术作者/Flash专业企划者
现在HOWCOM担任企划工作
著述包括
《轻松掌握Internet技术》
等。

在企划《Flash动画与游戏高级实例教程》的过程中才真正领略到出版工作的艰辛。创作优秀图书的压力，我原先就已经估计得很充分，但在工作过程中与原创作者探讨图书内容的辛苦却是没有预计到的。

在图书企划过程中一直考虑的问题就是怎样能够将应用类图书和入门类图书结合起来，这个问题在以后的企划过程中还要继续思考。本书可以说是一本入门的应用类图书。我们将Flash的应用与范例紧密结合，使读者通过阅读本书可以一步步地深入了解Flash提供的各种动画设计功能。



《Flash动画与游戏高级实例教程》的附书CD中提供了本书用素材。

CD-ROM Contents

CD \ Animation

Chapter 2

►Section 01

UFO.fl
棒球.fl
螺旋桨.fl
红鼻子.fl
变体.fl
老鼠和大象.fl

►Section 02

弹力球.fl
步行.fl
向前进.fl
转脸.fl
Zoom in Shot.fl
Dolly Shot.fl
摇晃镜头.fl
Fade In-Out.fl
Mask.fl
引导图层.fl
向前飞.fl
残像效果.fl
闪动的文字.fl
Blur.fl
表情.fl
小猪.fl

Chapter 3

►Section 01

小人儿.fl

►Section 02

phony&phonty.swf

CD \ Game

Chapter 4

►Section 01

按钮练习.fl
厨师.fl

►Section 03

variable.fl
textVariable.fl
incDec.fl

Chapter 5

►Section 01

厨师实例完成.fl
厨师实例准备.fl
厨师实例完成oop.fl
厨师库.fl
厨师的随机动作.fl

►Section 02

获取KeyCode.fl
getCode使用键控制.fl
isDown使用键控制.fl
dong库.fl
dongland动画电影.fl

Chapter 6

►Section 01

戳屁屁游戏库.fl
戳屁屁游戏.fl
戳屁屁游戏Action插入.fl
戳屁屁游戏完成.fl

►Section 02

打字游戏库.fl
单词输出.fl
单词输入.fl
合并排列.fl

完成打字游戏.fl

►Section 03

赛跑库.fl
跑步_超人.fl
跑步_蝙蝠侠.fl
比赛结束.fl

►Section 04

钱道士库.fl
移动云彩.fl
添加钱道士.fl
完成钱道士.fl

►Section 05

蟑螂库.fl
击中蟑螂范例.fl
AniType_蟑螂影片片段.fl
AniType_完成蟑螂影片片段.fl
生成蟑螂.fl
生成蟑螂扩展.fl

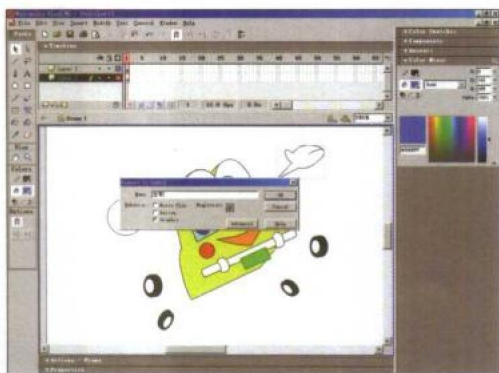
►Section 06

决斗库.fl
决斗(主人公设计).fl
决斗(主人公走动).fl
决斗(攻击招数).fl
决斗(制作敌人).fl
决斗(冲突处理).fl
决斗(能量表).fl
决斗(敌人生成).fl
决斗(添加声音).fl
决斗(完成).fl

Utility Program

■ Flash MX Trial

Macromedia公司发布的基于矢量图形的动画制作工具，是网页制作的一大利器。Flash动画与一般网页中的图片、文件传送方式有所不同，它支持流式播放，所以在下载的同时也可进行播放。



■ Swish

Swish程序可以简便地制作出文字动画作品，而这些作品通过Flash则需要执行相当复杂的操作才能制作出来。通过Swish工具，可以制作出Flash文件（swf）或者网页（html），可以将制作的动画（swf）插入到Flash动画作品中加以应用。对于Swish的详细信息，请访问www.swishzone.com，并且在该站点还可以下载该软件的试用版。该站点还详细介绍了Swish动画的创作实例。



■ Flash Player

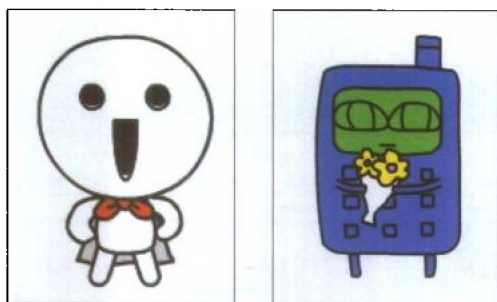
是将基于矢量图形的动画作品在网页中直接播放用的播放工具。通过该播放器，可以在网页上看到Flash动画作品，IE版可以直接在下面网站下载到：

http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash



■ Animation

在Animation目录下收录了本书中说明的部分Flash动画范例的源程序（.fla文件）。



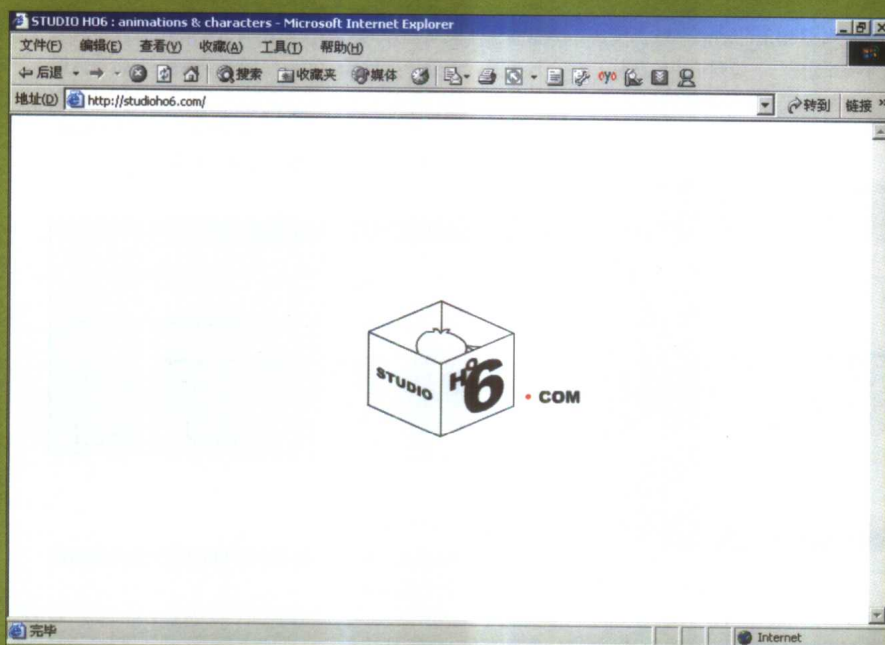
■ Game

收录了本书范例中各Flash游戏的源程序（.fla文件）。

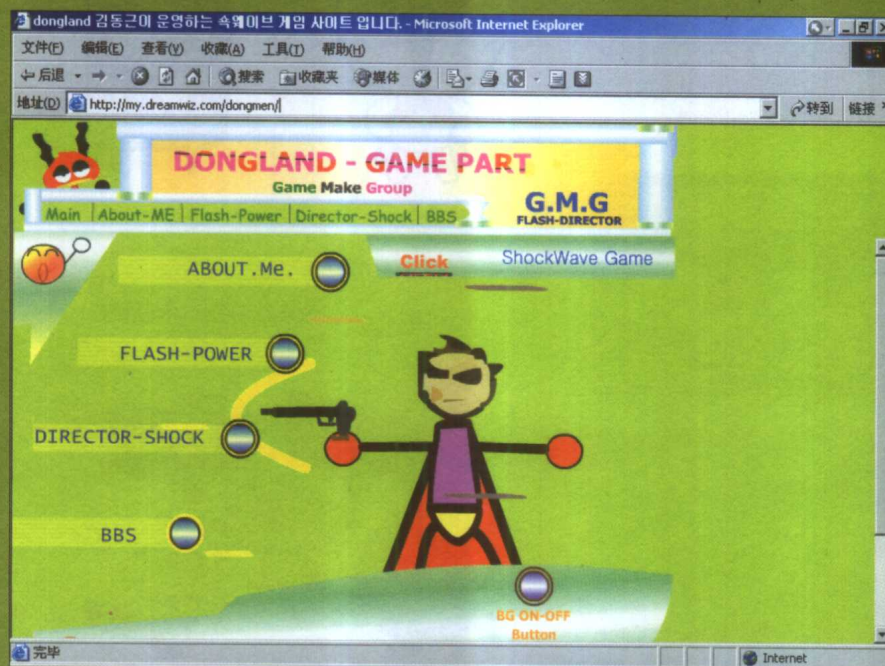


Flash Gallery

这里将作者所列举的一些Flash动画作品以画廊形式展现在读者面前。所介绍的动画以及游戏可以直接访问相应的站点了解。



■ <http://Studioho6.com>



<http://my.dreamwiz.com/dongmen>

Flash Animation Gallery



← bigfoot

Chinaman →



← Contact

Phony & Phonty →

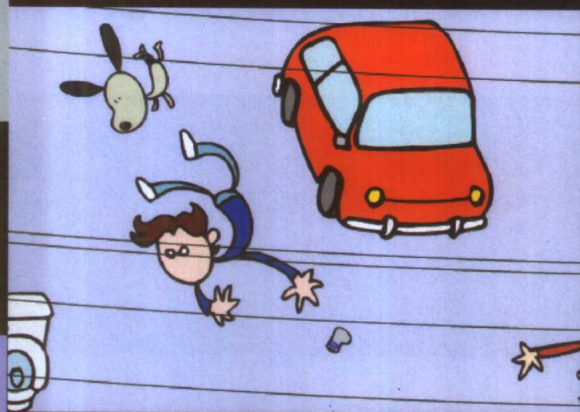


Flash Animation Gallery



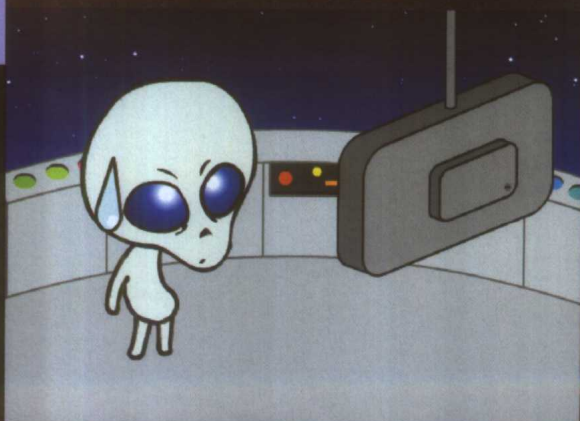
← theShawshank
Redemption

typoon →

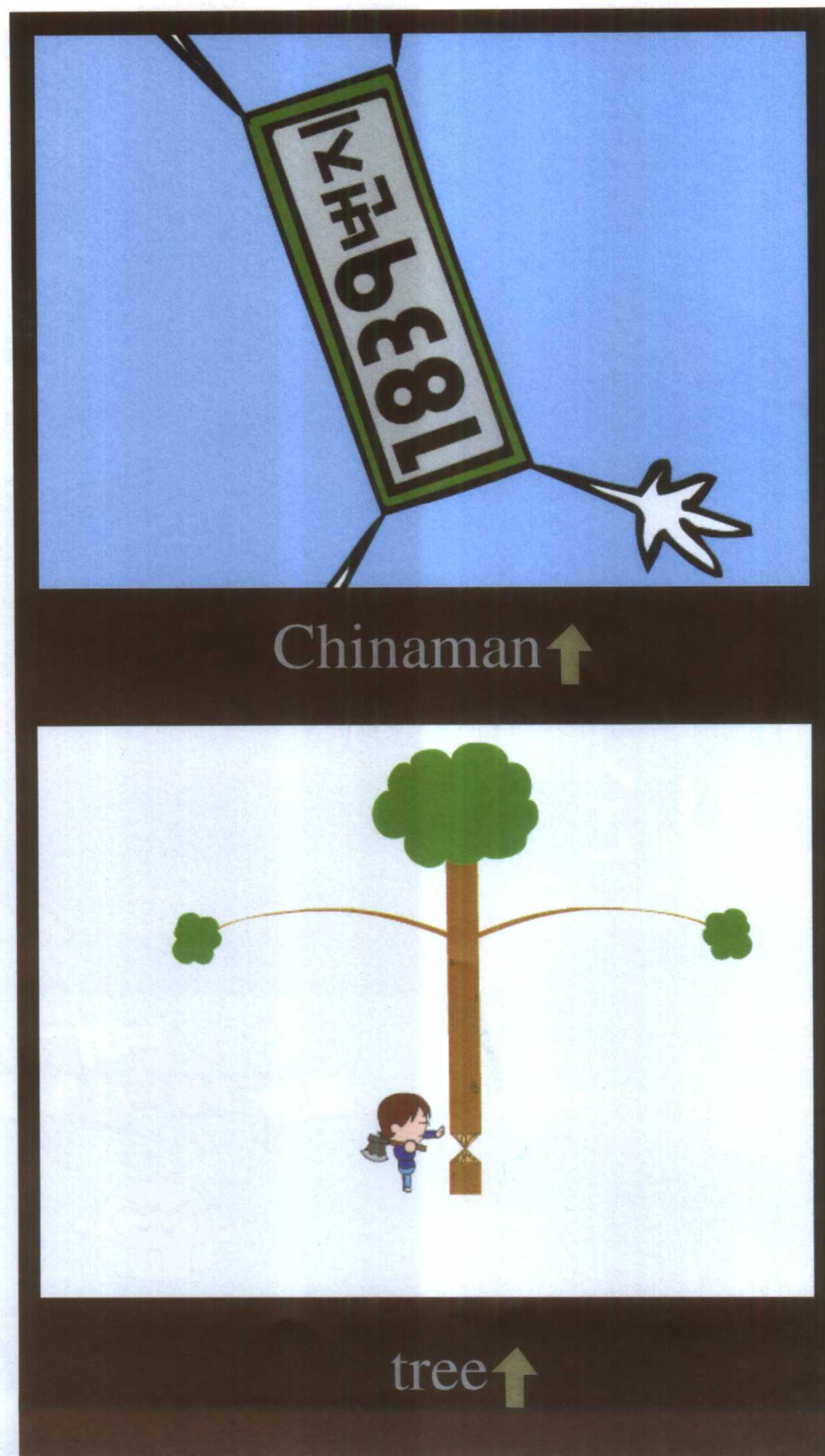


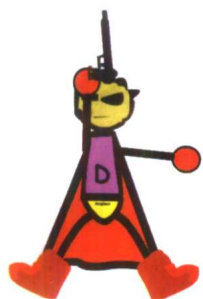
← matrix

frisbee →



Flash Animation Gallery





Flash Game Gallery



← 剪刀、石头、布

斧头 →



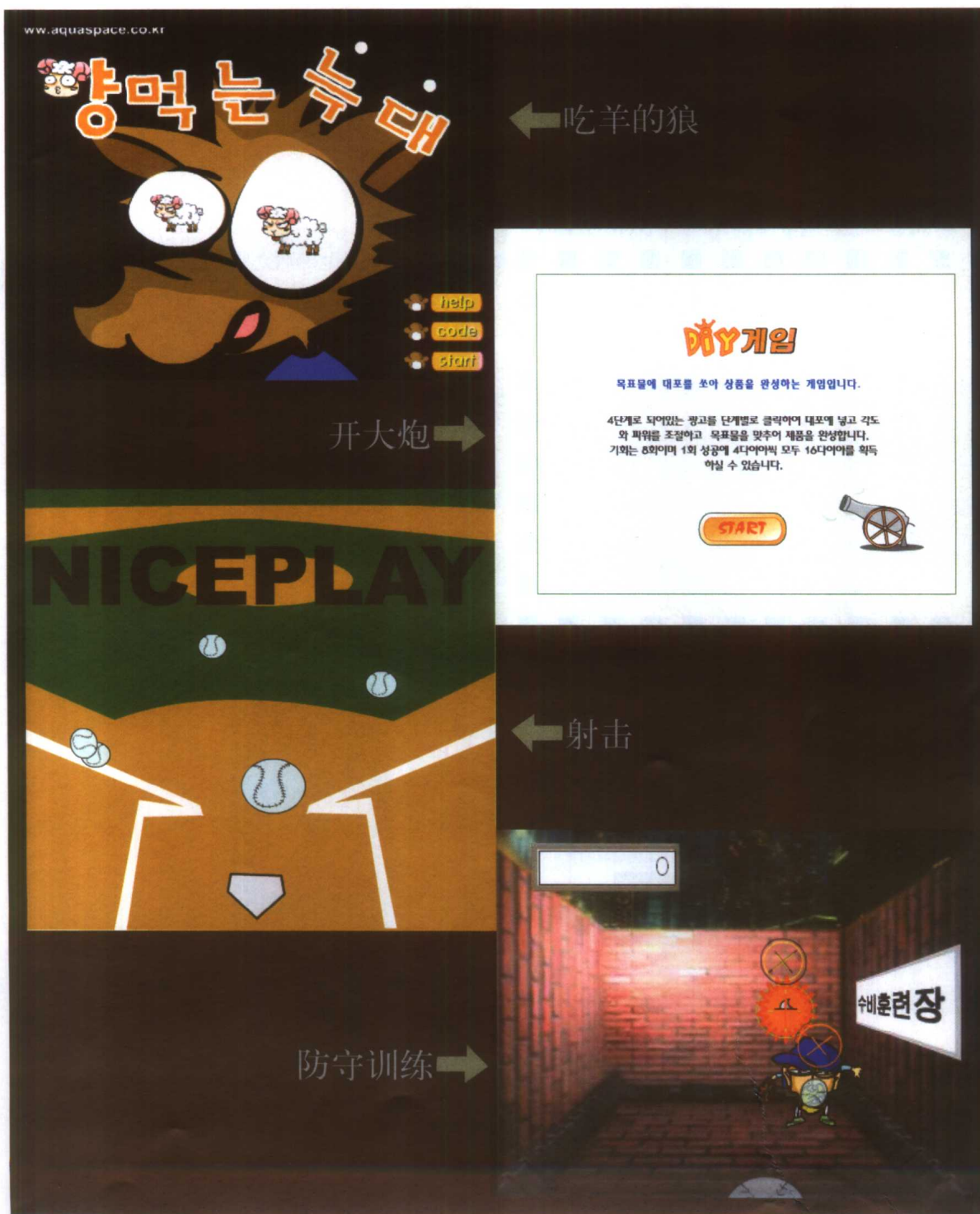
青旗、白旗 →



← 跳绳



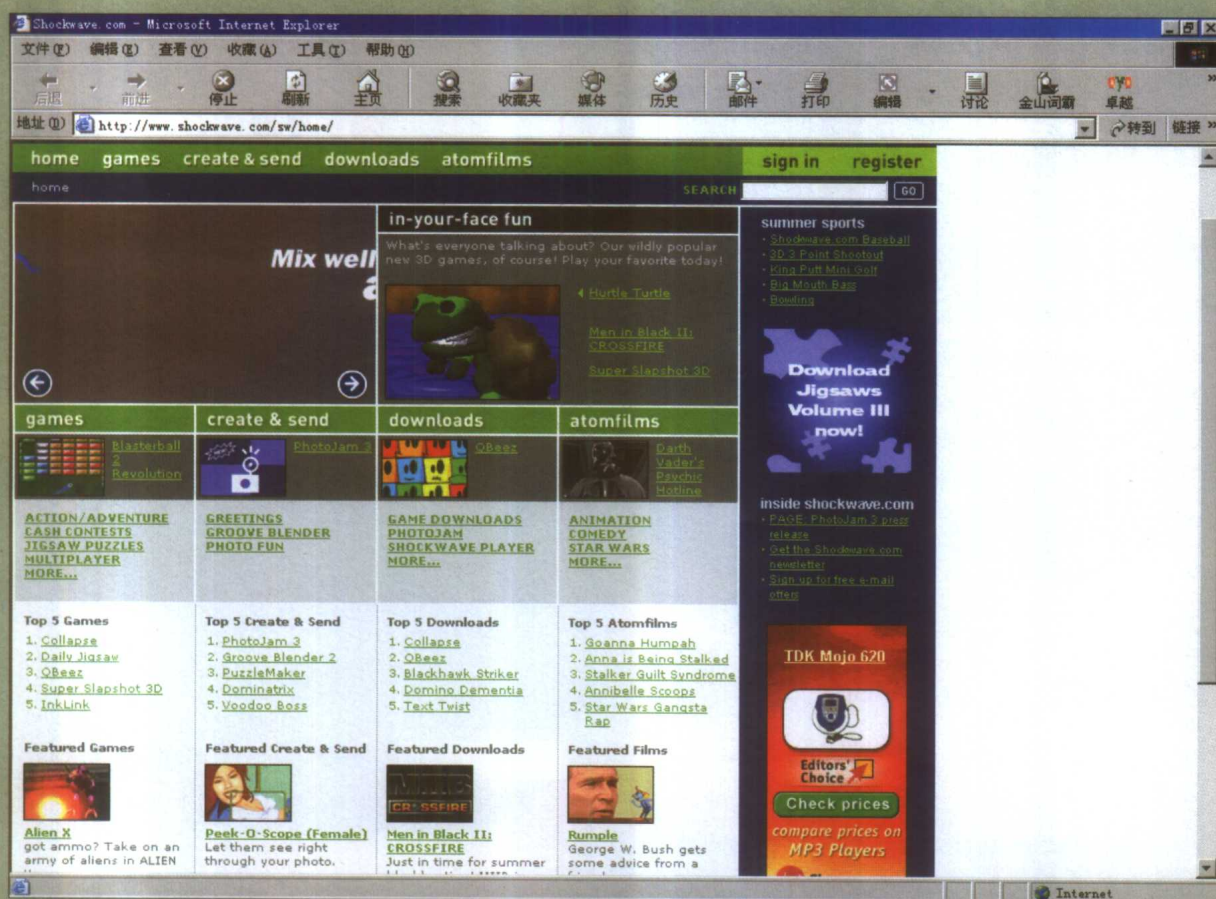
Flash Game Gallery





Cool Site Collection

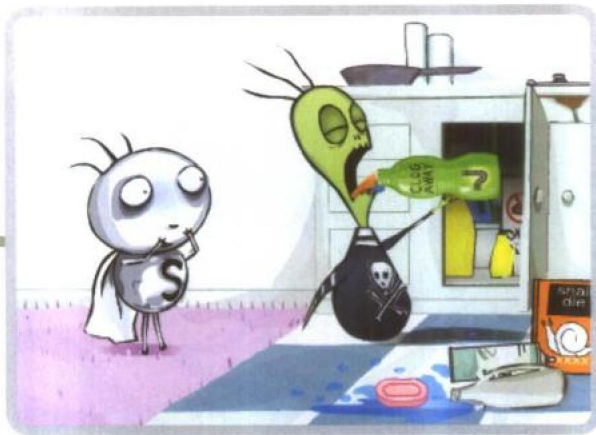
国外网站



Shockwave.com

不必赘述，这是Flash的代表站点。不仅包括Flash动画，还提供大量的游戏、音乐、E贺卡等优秀的Flash作品。要想紧随Flash技术发展的潮流，请关注本站点，因为在这里发表的Flash动画都很具代表性。

Cool Site Collection



Stain Boy

大家可能都很熟悉创作《剪刀手》、《Bitman》、《圣诞节恶梦》等作品的导演。这位导演不仅在电影领域有着出众的才华，而且是少有的几个对Flash在动画创作中的前景非常乐观，并热衷于此的导演。在看到Flash动画在幽默戏剧方面所特有的影响力之后，该导演与Shockwave.com合作创作了《Stain Boy》。这部作品是从《牡蛎少年的忧郁之死》这部小说改编而成，其中添加了很多导演自己的幽默元素，使您不得不感叹创作者的才能。该作品发布于Flinch.com中。



南方公园

各位所熟知的《南方公园》这部作品可以说是专门为网络动画而创作的。作品语言大众化，且动画风格采用（Cut-Out）动画风格，所以使整部作品从内容到形式上都与Flash动画的风格特点相一致。我想Flash动画与传统动画的差异点大概就在这里。



Radiskull and Devil Doll

以骷髅和小恶魔作为主要卡通形象，伴以重金属音乐，加上各种动画效果，使该站点收到众多网友的关注。动画作品恰当地引用了图符和补间动画效果，使该动画作品非常具有Flash动画的特点。风格独特的卡通形象也受到大众的喜爱，并且现在已经开始市场化了。