



闪客帝国

<http://www.flashempire.net>

经典原创

闪客帝国精华集

FLASH

闪客帝国——闪客们的织梦国度

跟随闪客先行者们的脚步

走进奇幻的Flash 动画世界

精通Flash MX 动画制作

边城浪子 主编
闪客帝国 编著



内含精彩作品演示及实例源文件
<http://www.phei.com.cn>

flash empire

闪客帝国精华集

精通Flash MX 动画制作

边城浪子 主编

闪客帝国 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书是《闪客帝国精华集》的第1集,在书中,国内最为知名、最早的闪客们通过讲解他们的原创作品,为读者讲述用Flash MX制作Flash动画的全过程。本书凝聚了我国闪客们的宝贵经验,真知灼见,是最具指导意义的Flash动画制作方面的著作。书后附有的反映闪客生活历程的“闪客列传——那一闪的风情(上)”,揭示了闪客世界的乐趣、闪客们的心路历程。

本书是一本寓教于乐的Flash动画制作教程,对于喜爱Flash动画的读者不失为学习、收藏的佳作。

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,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

精通Flash MX动画制作/边城浪子主编. —北京:电子工业出版社 2003.1
(闪客帝国精华集)
ISBN 7-5053-8149-0

I.精... II.边... III.动画—设计—图形软件,Flash MX IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2002)第088956号

责任编辑:王 斌

印 刷:北京民族印刷厂

出版发行:电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>
北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

经 销:各地新华书店

开 本:787×980 1/16 印张:24 字数:476千字 附光盘1张

版 次:2003年1月第1版 2003年1月第1次印刷

印 数:7 000 册 定价:39.00 元(含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。联系电话:(010) 68279077



其实这本书早就在策划了。大概一年多以前，我自己就有写这样一本书的想法，而且也列好了提纲，并且已经完成了一部分。由于种种原因，没有能够完成。后来机缘巧合，终于达成了与电子工业出版社的合作、策划、出版《闪客帝国精华集》的意向，于是才有了这套书。

看着桌上厚厚的文稿，经过了将近半年的努力，凝聚着闪客帝国众多作者心血的这本书即将付印了，心里的感触还是很多的。

从最开始简单地介绍 **Flash**，到现在庞大的 **Flash** 综合网站，闪客帝国已经走过了三个春秋。这期间，闪客帝国的闪客们见证了 **Flash** 在中国发展的历史。随着 **Flash MX** 的推出，**Flash** 在技术上已经很成熟了，对闪客帝国来说，也可以出版一本对大家有所帮助的书了。因此，这套《闪客帝国精华集》也适时地出现了。

目前国内关于 **Flash** 方面的书已经有很多，但是大多数都是以基本操作为主，涉及实际制作的则不是很多。为了确保本书能够对大家有切实的帮助，并且使大家有所提高，我们从闪客帝国的知名闪客中征集了一批有丰富 **Flash** 制作经验的作者来编撰本书，这些作者可以说都是“战斗在第一线上”的，他们的作品有的曾经获奖，有的则实现了商业价值。因此，请他们来写作本书，可以给大家提供更多的实战经验，毕竟，实际的操作最重要。当然，为了照顾新手，这本书的前面一部分还是介绍了一些基础知识。

这套丛书虽然只有两本，但是内容基本上涵盖了 **Flash** 制作的方方面面：从最基础的制作开始，介绍了目前比较流行的 **Flash** 作品的制作方法，包括：**Flash** 动画片头、**Flash** 贺卡、**Flash Music Video**、**Flash** 动画电影、**Flash** 游戏等，并且详细总结了 **Flash ActionScript** 脚本语言编程技术，以及 **Flash** 与后台连接、与 **XML** 协作等深层次的内容，并且都配以实际的例子，而且进行了详细的制作流程讲解，希望通过这种方式能够很容易让读者学以致用！

既然叫做《闪客帝国精华集》，里面就有很多内容是和闪客帝国网站相关联的，比如，里面就收录了一些“闪客帝国交流中心”的精华内容。在本书里，还可以找到很多知名闪客的自我介绍，大家不妨看看他们是怎样实现自己的“闪客”梦的。也希望各位新老闪客能够尽快掌握 **Flash** 制作技巧，早日拿出自己的好作品来。

在此，我再次向为撰写这本《闪客帝国精华集》而付出辛勤劳动的闪客们表示衷心的感谢！

边城浪子
2002-10-1



“这本书终于出版了！”这是我拿到这套《闪客帝国精华集》时的第一个念头。这感慨里包含了太多复杂的情绪——作为“闪客帝国”的一员，作为本书的主要组织者，我感到欣慰与满足；作为一个读者，我感到兴奋与充实；作为一个“闪客”，我充满了希望与期待！

Flash 这个软件，从 3、4 年前刚进入我国大陆时的几乎不为人所知，到今天“Flash”、“闪客”这些名词几乎是尽人皆知，越来越多的人开始喜欢、学习 Flash，成为“闪客”，这中间，“闪客帝国”的影响可谓是巨大的。

我们一直希望会有更多的人像我们一样热爱 Flash，热爱互联网，或者说，热爱我们这样的生活。希望能给这些朋友一点切实的帮助，带领他们真正进入闪客世界，使他们能自由地创作自己的 Flash 作品，表达自己对生活的感悟……终于，这个机会来到了，“闪客帝国”同电子工业出版社共同合作推出了这套《闪客帝国精华集》。

本丛书是到现在为止，惟一一套由“闪客帝国”编著、授权出版的 Flash 技术方面的书籍。书中的每一个章节，每一段文字，每一个实例，每一段代码，都是由“闪客帝国”的成员亲自写作、制作完成的。本丛书的作者，都是在闪客界赫赫有名的高手，获过大奖的闪客。他们每个人都有自己最擅长的领域，有的长于动画，有的精程序，有的是专攻设计，有的则多年钻研后台技术。可以说，《精华集》汇集了帝国闪客先行者们的真知灼见！而我们的目的只有一个，就是希望能真正使读者们学会使用 Flash 这个软件，成为一个真正的闪客！

本书是《闪客帝国精华集》的第一册——精通 Flash MX 动画制作，偏重于 Flash 基础和动画制作。内容包括 FLASH 基础知识；制作 Flash 贺卡、动画片头；制作 Flash MV（音乐电视）、Flash 动画电影；制作简单的 Flash 游戏。本书在写作上采取由浅入深的原则，每一章都结合一个完整的 Flash 实例，详细讲解制作的流程，技术要点和技巧，引导读者学习。本书不追求广而全，摒弃了那些在实际制作当中无关紧要的知识内容，带给读者的是做一个闪客真正需要掌握的技能（这一点，在书中的“闪客品评”栏目中有最直接的体现），而这些正是众位闪客作者们希望达到的目的。

本书将带领初学者步入 Flash 的殿堂，带领读者逐步熟悉 Flash 的使用方法，掌握 Flash 的基本操作，并且能够制作出一些不太复杂的动画。如果要分级的话，学习完本书，读者应该能成为一名“中级”水平的、可以轻松制作出 Flash 动画的闪客了。

除此之外，本书还介绍了 Flash 的发展史，闪客帝国的发展史。同时，书中还特别收录了《那一闪的风情——闪客列传（上）》——国内最知名的“大闪”们（如老蒋，边城浪子，BBQI 等，当然还有本人）的“X 档案”，以及他们的自传性随笔，讲述他们自己的闪客历程！

本丛书从酝酿到出版，经历了大半年的时间。我本人，还有电子工业出版社负责本书项目的责任编辑王斌先生（沙漠 2000），从最初的探讨、确定选题，编写、修改写作提纲，到后来的邀集帝国作者，约稿，审阅稿件……都付出了极大的时间和精力。几乎每进一步都会有未曾预计到的情况产生。但是我们都有一个信念，那就是无论怎样，都一定要把这套《精华集》做好！

总而言之，本书是“闪客帝国”数年来的精炼，它既是一本适合于各级水平的闪客们学习的教程，又是一本不可多得的“闪客帝国”网站的收藏本。如果读者朋友们在学习 Flash 过程中遇到任何问题，请登陆“闪客帝国”（www.flashempire.net），这里对你的问题会有最热忱的回复和最有帮助！

最后，再次感谢所有参与本书编著的作者与工作人员——边城浪子、火凤凰、SuperBug、阿萌、小东瓜、孤独过客，还有负责丛书版式设计的 T&t。特别要谢谢闪客哎呀呀，她为本书无偿地提供了第四章两个 MV 实例的源文件。是大家不懈的努力，才有最后的成功！

希望所有听说过“闪客帝国”网站的朋友赶快加入到我们当中来。希望所有以前不知道的朋友，通过本书认识、了解 Flash 和“闪客帝国”后，也加入到我们当中来，我们大家一起“闪”，创造更闪亮的闪客世界！！

——Dflying
2002-10-24



写在前边的话——Flash 与闪客帝国

闪客帝国 (www.Flashempire.net), 国内最大的闪客聚集地、Flash 技术发展的最前沿、Flash 作品创意的源泉之一、引领国内 Flash 发展方向的主要 Flash 网站之一……

从纯客观角度来看, 闪客帝国 (www.Flashempire.net) 有可能是国内知名度最高的一个 Flash 网站, 甚至是掀起闪客文化潮流的动力之源。可是你知道吗? 闪客帝国是个不折不扣的个人网站! 他的主人就是那个赫赫有名的边城浪子 (当然, 众位闪客们也许会抗议: 闪客帝国是我们的!! 浪子只不过是我们的超级打杂……)。在这一部分, 边城浪子将会用“春秋笔法”介绍一个“帝国”的诞生和“帝国”的发展! 当然, 在讲述“闪客帝国”的故事前, 首先要为大家介绍“帝国”的立足之本——Flash 的发展历程。

Flash 概述	2
Flash 的发展历程	2
Flash 动画的类型与发展	4
Flash 网络动画	4
Flash MV	4
Flash 动画短片	4
视频动画	5
Flash 交互网站 & 交互游戏	5
Flash 的未来前景	5
闪客帝国的发展 (边城浪子)	7

第一部分 闪客上路

在你踏上征程、迈出闪客第一步的过程中, 为你“保驾护航”的是帝国闪客——火凤凰 (有时自称“火鸡”)。在本部分, 火凤凰将向你详细介绍动画制作利器——Flash MX, 并帮助你将它调试到最佳状态。而且, 火凤凰会悉心指点你掌握基本的动画制作技能。

在本部分的学习中要切记一点: 要多动手操作! 尽量掌握、熟悉 Flash MX 的菜单结构和快捷键,

这样, 对你将来运用 Flash MX 制作动画非常有好处!

第 1 章 Flash MX 动画制作概论	12
本章概述	12
1.1 Flash MX 新增功能	12
1.2 初试 Flash MX —— 设置工作区	16
1.2.1 视图界面设置	16
1.2.2 新的 Flash MX 面板结构	21
1.3 深入了解 Flash MX	22
1.3.1 Flash MX 的菜单栏、工具栏	23
1.3.2 Flash MX 的时间轴和工作区 	32
1.3.3 Flash MX 的属性面板和独立浮动面板	37
第 2 章 Flash MX 初试身手	44
本章概述	44
2.1 制作 Shape (形状渐变) 动画	44
2.1.1 矩形形状渐变	45
2.1.2 字母变形	52
2.2 制作 Motion (动作渐变) 动画、轨迹线	55
2.2.1 Motion 字体效果	55
2.2.2 Guide 引导线	58
2.3 制作 Mask (遮照效果) 动画	61
2.4 制作 Button (按钮) 动画	64
2.4.1 Button 的制作	64
2.4.2 Hit (响应区) 的用法——透明按钮	71
闪客品评 (Part 1)	73
话题 1 层的操作 (Superbug)	73
话题 2 帧的基本操作 (火凤凰)	73
话题 3 库的整理 (Superbug)	74
话题 4 三种 symbol (元素符号) 的各自特性 (火凤凰)	74
话题 5 Graphic 与 Movie Clip 的一个重要区别	75

话题6	Movie Clip 和 Graphic 区别与联系 (Superbug)	75
话题7	如何更好实现 Motion (动作) 渐变 (火凤凰)	76
话题8	Shape 动画与 Motion 动画的区别 (1) (火凤凰)	76
话题9	Motion 和 Shape 动画的区别 (2) (Superbug)	77

第二部分 在路上——闪客生涯 I

这一段路程, 仍然由火凤凰伴你左右。他将详细指导你制作你平生第一个 Flash 动画片头、第一个 Flash 贺卡、第一个 Flash MV! 本部分的动画片头和贺卡都是火凤凰亲自操刀制作的, 而 Flash MV 则由闪客哎呀呀专为本书制作。在本部分的学习中, 需要注意的是: 要用心领会各个实例的制作思路! 因为, 在逐步掌握 Flash 制作技能后, 要做出一个好的 Flash 作品, 创意很重要!

第3章	制作 Flash 动画片头、Flash 贺卡	80
本章概述		80
3.1	Flash 动画片头制作	80
3.1.1	Flash 宣传片——制作Flash动画片头	81
3.1.2	Flash 宣传片制作过程	81
3.2	制作“新年之旅”Flash 贺卡	95
3.2.1	Flash贺卡动画说明	95
3.2.2	分析、观察源代码	96
3.2.3	制作贺卡	101
3.2.4	总结	113
第4章	制作 Flash MV (音乐电视)	114
本章概述		114
4.1	Flash MV 简介	114
4.1.1	知名Flash MV 作品	115
4.1.2	Flash MV 的分类	117
4.2	Flash MV 制作原理及其步骤	117
4.2.1	前期准备	117
4.3	图片展示型 MV 制作——《信仰》	123
4.3.1	前期准备	124

4.3.2 动画制作过程	127
4.4 手绘(矢量图)型MV制作——《飞吧》	146
4.4.1 电影属性	147
4.4.2 预载动画	148
4.4.3 绘制素材	148
闪客品评 (Part 2)	157
话题1 电脑音频知识介绍	157
话题2 位图与矢量图的区别与联系	158
话题3 用Flash把位图转化为矢量图	160

第三部分 在路上——闪客生涯 2

火凤凰要跟大家挥手道别了……不过，帝国的 SuperBug、阿萌，还有小东瓜，将继续火凤凰未竟的事业，陪你走完这一程！Superbug 和阿萌将讲解各自的 Flash Movie 原创作品，从技巧到创意，力求使你对制作 Flash 动画做到融会贯通；而小东瓜将带你进入一个全新的境界——制作 Flash 游戏！当然，这需要一定的编程基础。在本部分中，需要特别强调的是：融会贯通，动手实践，在实例基础上有所创新！因为，只有这样，才能走自己的闪客之路！

第5章 Flash Movie (动画电影) 概述	164
本章概述	164
5.1 动画电影的背景	164
5.2 Flash 动画与传统动画的区别	166
5.3 Flash Movie 的组成要素	167
5.3.1 剧本	167
5.3.2 场景	167
5.3.3 演员和道具	168
5.3.4 声音	168
5.4 Flash Movie 制作人员配备	168
第6章 手绘型 Flash Movie ——“星星亮了”	170
本章概述	170
6.1 前期准备	170

6.1.1 剧本创意	170
6.1.2 选取制作工具	171
6.1.3 配音及其他协助人员 (按动画的复杂程度配备)	171
6.1.4 创造角色	171
6.1.5 分镜头描述及创造动画背景	173
6.2 定稿并开始准备在计算机中进行制作	175
6.2.1 搭建背景	175
6.2.2 角色动作设计及其在 Flash 中的制作技巧	198
6.2.3 整合	226
6.2.4 音效和音乐	236
6.2.5 添加 Action 和 Loading	243
6.2.6 包装封套	246
6.2.7 发布动画进行展示	247
第 7 章 Flash Movie 制作实例 2——ABOBO 钓鱼记	248
本章概述	248
7.1 前期策划	248
7.1.1 《ABOBO 的故事》系列动画的故事剧情	249
7.1.2 风格和技法	249
7.2 前期制作	249
7.2.1 卡通角色的形象设计	250
7.2.2 故事分镜头剧本	251
7.3 制作动画	254
7.3.1 制作背景	254
7.3.2 绘制角色动作	261
7.3.3 绘制细节动画	266
7.4 后期制作 (包装)	266
7.5 发布	267
7.6 总结	267
闪客品评 (Part 3)	268

专题1 动画制作技巧	268
专题2 Flash 卡通动画技法 (阿萌)	272
第8章 Flash 简单游戏的制作	277
本章概述	277
8.1 Flash 游戏的技术特性及分类	277
记忆类游戏	278
考眼力游戏	279
计算游戏	280
赌博游戏	281
反应游戏	282
智力游戏	283
答题游戏	283
单人牌类游戏	284
方格游戏	285
策略游戏	285
联网游戏	286
综合类游戏	287
8.2 游戏的常用技术实现方法	288
8.2.1 定时触发功能	288
8.2.2 键盘响应	290
8.2.3 随机函数的应用	293
8.2.4 鼠标响应	294
8.2.5 游戏的语音处理	297
8.2.6 游戏物件的移动	300
8.2.7 游戏的记分	302
8.2.8 游戏的胜负判断与结束判断	305
8.2.9 游戏的调试与修改	306
8.3 游戏实例1——“天上掉金币”	310
8.3.1 游戏的构思	310
8.3.2 制作思路	310

8.3.3 具体制作与编程	311
8.3.4 测试与调试	321
8.4 游戏实例2——“记忆扑克”	322
8.4.1 游戏的构思	322
8.4.2 制作思路	322
8.4.3 具体制作过程	323
8.4.4 游戏结束与过关检测	333
小结	336
知识点	337
闪客品评 (Part 4)	338
专题1 游戏的创意、设计	338
专题2 游戏的规划与策划	339
专题3 游戏的技术手段	340
第四部分 那一闪的风情——闪客列传 (上)	343
那一闪的风情,或出自平淡,或充满激情,但是闪过之后,留下的是闪烁的光亮和久久无法消逝的余韵……	
闪客列传,由帝国的知名闪客们讲述他们自己看似平凡的闪客历程。各位闪客们的文笔或有不同,有的是春秋笔法的小记,有的是品味闪客生涯的闪回,还有的是神思所至之处,“写在人生边上的”诗歌。十数篇文章,勾画出由他们所引领形成的闪客世界!	
闪客列传之边城浪子传	344
闪客列传之老蒋传	346
闪客列传之bbqi传	348
闪客列传之火凤凰(birdonfire)传	350
闪客列传之Superbug传	352
闪客列传之阿萌(Ameng)传	354
闪客列传之孤独过客(Lonelyp)传	355
编辑后记	359
附录 Flash MX 快捷键一览表	361

写在前边的话——Flash 与闪客帝国

闪客帝国 (www.Flashempire.net), 国内最大的闪客聚集地、Flash 技术发展的最前沿、Flash 作品创意的源泉之一、引领国内 Flash 发展方向的主要 Flash 网站之一……

在纯客观角度来看, 闪客帝国 (www.Flashempire.net) 有可能是国内知名度最高的一个 Flash 网站, 甚至是掀起闪客文化潮流的动力之源。

可是你知道吗? 闪客帝国是个不折不扣的个人网站! 他的主人就是那个赫赫有名的边城浪子——高大勇 (当然, 众位闪客们也许会抗议: 闪客帝国是我们的!! 浪子只不过是我们的超级打杂……)。

“写在前边的话”这一部分, 边城浪子将会用“春秋笔法”介绍一个“帝国”的诞生和这个“帝国”的发展! 当然, 在讲述“闪客帝国”的故事前, 首先要为大家介绍“帝国”的立足之本——Flash 的发展历程。



Flash 概述

Flash 的发展历程



图1



图2

Flash 这个名字对于大家来说或许已经不再陌生，它是一种用于制作和编辑动画及电影的软件，用它可以制作出一种扩展名为.SWF的动画文件，这种动画可以带有背景声音并具有较强的交互性，可以插到Html中，也可以单独制作成网页。Flash可以独立的制作多媒体教学、多媒体演示和游戏软件等等，而大家最熟悉的种种Flash作品正是它在多媒体交互方面的应用。

下面简单介绍一下大家或许比较陌生的Flash发展历程。

1995年，美国著名的专业多媒体软件提供商Macromedia的拳头产品Director，首次将电影应用于互联网上。但是由于Director当初并不是专门为互联网设计的，所以由Director制作的精彩电影往往由于占用带宽过大问题而不能在当时的互联网中广泛流传。

此时的一家小公司——Futurewave，开发了一款动画制作软件——FutureSplash，目的就是为了解决Macromedia的Director的不足，专门制作适合在互联网上发布的动画。最初的FutureSplash 1.0只是单纯的矢量图动画制作软件，但是这却是划时代的产品。

随后Macromedia公司收购了这家Futurewave公司，并增强了FutureSplash的多媒体开发功能，并重新命名，成为Flash 1.0（有关这一段FutureSplash和Flash之间的故事，网上有这么一篇Futurewave公司类似于回忆录的文字，在本节最后有它的摘译译文）。

随后不久，Flash 1.0升级到了2.0版本，同时和Macromedia公司推出的另外两个软件

Dreamweaver 2.0, Fireworks 2.0 一起被命名为日后鼎鼎大名的“Dream Team”，也就是我们常说的“网页三剑客”。

前几个版本的Flash不像Director那样可以编程。直至到了4.0版本开始，对Flash的专用的脚本语言（ActionScript）的功能才得到了加强，从此更加促进了Flash的发展。除此之外，Flash在多媒体其他方面的支持也在不断增强，直到2002年3月份发布的Flash MX，已经经历了整整5代的改进。

随着功能不断加强，现在Flash的运用领域已经不仅仅局限在当初矢量图动画制作方面，而且扩展到交互式网站开发、视频动画、游戏开发、动画短片制作等等，都成了Flash的开发项目。

FutureSplash Animator是如何成为Flash的

……在1996年的夏天，我们发布的FutureSplash动画制作软件引起了很多人的兴趣。我们最大的成功是在1996年8月，当时Microsoft（微软）公司正致力于开发基于Web的MSN，他们希望这一服务能够使用户经调制解调器和电脑通过互联网络得到类似观看电视的这样一种体验，而为了实现这一目标，他们（微软）成为了FutureSplash的忠实拥趸。我到现在仍然很惊讶：微软居然能够依靠来自于如此之新的、仅仅6个人组成的小公司的动画技术，来推动如此重要的MSN。不过这项业务带给了我们巨大的声誉和Web动画技术先驱者的地位。

在微软之后，我们另一个名声显赫的客户是Disney Online（迪斯尼在线）。Disney Online用FutureSplash制作动画和他们的Disney Daily Blast订阅系统的用户界面。

1996年11月，Macromedia在与Disney合作中（使用的是Shockwave）已经厌倦了不断听到关于我们的FutureSplash产品的种种议论，于是Macromedia与我们接触，希望我们能够加入他们的阵营。

我们的FutureWave公司已经运转了4年，并且投资了500 000美元。而此时通过使用一个大公司（Macromedia）的资源，来帮助我们的FutureSplash在一个充满竞争和增长缓慢的市场上取得有利地位的想法看起来是个好主意。于是在1996年12月，我们将FutureWave Software转售给了Macromedia，从此FutureSplash成为了Flash1.0。

2000年中期，Flash已经升级到了4.0版本。它（Flash 4.0）仍然有大量的代码由笔记本电脑编写，已经从一个简单的图画和动画制作软件发展成一个拥有500 000名开发者和2 500 000游戏用户的完善的多媒体应用开发环境。而且Flash甚至成为了Internet上动画的代名词。如今，Flash很可能是在Internet上流传最广泛的软件之一，就好像IE、Netscape、RealPlayer等等。如果你在网上“冲浪”，你很可能不知不觉在使用Flash。

Flash动画的类型与发展

Flash 网络动画

相信 Flash 给大家印象最深的是从网络上面开始的。最常见就是 Flash 动画元素配合简单的Html页面,多数以Gif、SWF(Flash动画文件)的文件形式作为网页的片头动画、Banner、Logo 等等。

Flash MV

在国内 Flash 最普及的应用是动画加音乐形式的 Flash MV (由于 MTV 属于已经注册的商标,所以 Flash 制作的 MTV 不能称之为 MTV,只能叫 MV),可以说是 Flash 作为多媒体软件的最好体现之一。



我们可以到闪客帝国(网址: <http://www.Flashempire.com>)找到很多这方面的作品,例如老蒋(这貌似奇怪的名字是Flash动画作者的网名,就像一些写文章的作者笔名一样,网名也就成为每个人上网后的另外一个称呼了)的《新长征路上的摇滚》、bbqi的《现象》等。

Flash 动画短片

当我们在“闪客帝国作品爬行榜”浏览作品的时候,可能会发现,有很大部分的作品都是手绘的卡通动画短片,像老蒋、bbqi等人的手绘动画,给人耳目一新的感觉(代表作品有老蒋的《强盗的天堂》等),当初这类型的作品刚刚出来的时候,给大家的惊喜非同一般,居然Flash也可以这么做!而后小小的“小小”系列作品,又是给不少观众带来一个个视觉的冲击(小小的作品是以线条形式的人物造型,加上丰富的创意和浑厚的Flash功底制作出来的动画短片,这也是Flash作品的一种个性表现形式,光盘里面也有部分作品提供)。