

全彩印刷

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列
网上动漫世界丛书(2)

门客 剧场 II

FLASH STUDIO

周京京 策划

庄欢 李威 张剑 赵晶 编写
刘玉妮 甄婉菁 康丽

FLASH MX 全新网络广告设计教程 POP AD on Web



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

全彩印刷

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

网上动画世界丛书(2)

闪客剧场 II

FLASH STUDIO

周京京 策划

庄欢 李威 张剑
刘玉妮 甄婉菁

赵晶 编写
康丽

FLASH MX 全新网络广告设计教程 POP AD on Wed



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



内 容 简 介

这是继《闪客剧场》I 后献给广大读者的又一部大型力作，是国内首部集网上商业广告、片头设计和网络应用的大制作，一部由一群热情奔放的首席闪客通过 10 个经典范例手把手地教授你如何用 Flash MX 设计和制作网上商业级广告、片头、迷你站等的优秀教科书，一部激励你如何改变个人世界、追求个人天地、活得更自在、更精彩的**生存秘籍**。

全书由 14 章和 2 个附录构成，第 1 章介绍 Flash MX 的核心概念和基本工具的使用；第 2 章介绍 ActionScript 主要功能、开发思路、视角效果和交互功能的应用；第 3 章教授网上通栏广告宜家家居家具的设计方法；第 4 章教授流媒体广告 CBA 联赛的设计方法；第 5 章介绍企业电子贺卡的设计与制作；第 6 章介绍商业方案演示亨氏婴儿营养食品的制作方法；第 7 章介绍精彩网站片头世界名酒马爹利的设计方法；第 8 章介绍网上 Motorola 新款手机广告设计方法；第 9 章介绍在线游戏赵云大战吕布的设计方法；第 10 章介绍网上产品展示方法；第 11 章介绍商业迷你站乐百氏的制作方法；第 12 章介绍实达新产品设计方法；第 13 章是 66 个问与答；第 14 章是闪客高手经验谈；附录是快捷键和经典站点推荐。

本书特点：**1. 创意新**：精心设计的 10 个典型范例囊括了当今网上最为流行的 10 类广告的结构设计、制作方法和流程；从“吃喝玩乐”亨氏婴儿食品、乐百氏、名酒马爹利到 CBA、Motorola 手机、宜家家居家具等，时尚的画面，详细的步骤，大大激发读者的创作兴趣；**2. 实用性强**：书中 10 个范例对网上通栏广告、流媒体、迷你站、片头、电子稿演示、产品宣传的方法和技巧描述得淋漓尽致，稍加改进就可“他为我用”；**3. 技术含量高**：10 个范例从始至终紧扣网上最新应用技术，步骤清楚，手把手地教授，图文并茂，学习轻松，百分百活学活用；**4. 内容丰富、物超所值**：从 Flash MX 的基础知识到核心功能的应用，66 个绝招一扫使用中的障碍，追击真经首次披露开发经验与体会，大大提高设计和制作效率，增强内功。

读者对象：从事网络广告设计、动画制作、网站/网页编程、多媒体开发广大从业人员、高校电脑美术专业师生、社会网络广告设计和动画制作培训班。

本版 CD 包括书中范例的源文件、原始素材、练习文件、Flash 优秀作品片段欣赏。

系列盘书：“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机动画教室系列

网上动漫世界丛书(2)

盘 书 名：闪客剧场II——Flash MX 全新网络广告设计教程

策 划：周京京

文本著作者：庄欢、李威、张剑、赵晶、刘玉妮、甄婉菁、康丽 编写

CD 制作者：希望多媒体开发中心

CD 测试者：希望多媒体测试部

责任编辑：李磊

出版、发行者：北京希望电子出版社

地 址：北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层，100080

网址：www.bhp.com.cn E-mail：lwm@bhp.com.cn

电话：010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202(门市) 010-82675588-501,82675588-201(编辑部)

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：希望图书输出中心

CD 生产者：北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者：北京广益印刷有限公司

开本 / 规格：787 毫米×1092 毫米 16 开本 28 印张 645 千字 全彩印刷

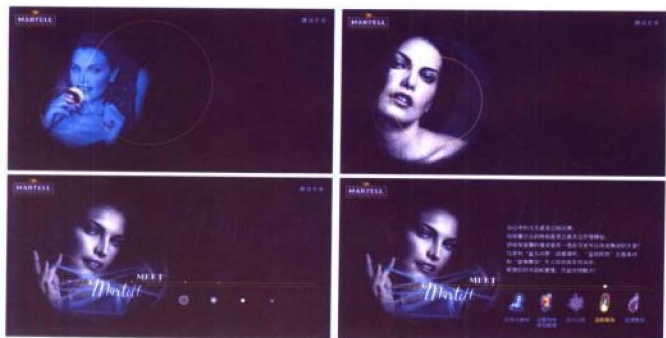
版次 / 印次：2002 年 11 月第 1 版 2002 年 11 月第 1 次印刷

印 数：0001—8000 册

本 版 号：ISBN 7-900118-77-2

定 价：58.00 元(本版 CD)

说明：凡我社产品如有残缺，可执相关凭证与本社调换。



动感、时尚是这个作品的独到之处，设计者对遮罩效果的独特运用让作品的梦幻色彩非常浓郁，把马爹利产品的气质体现的丝丝入扣。

作品的色彩极其鲜明，与产品形象一脉相承。场景元素的绘制与安排非常巧妙，成功地完成了客户的第一次网络媒体宣传。



充分运用了Flash的特点，设计者在场景之间的切换以及展示结构上独具匠心，是Flash用作展示系统的典范。





Motorola A6288 这个产品本身功能较复杂。为了让消费者容易理解产品的卖点，设计者从产品特性着手，用简洁的形式表现了丰富的手机使用特性。虽然没有花俏的动画效果，但通过触摸屏的设计，使整个网站在内容上有比较丰富的表现。

SmallBlurPrinter 最大的特点就是直观！用户可以直接在设计、斜45度和3D漫游模式间切换，并且可以把自己的设计图进行打印。这是Flash网络应用中偏向软件特性的一个经典。

这个 Motorola A6288 的擎天柱广告将广告内容和产品特点与广告空间极其巧妙的进行了结合。设计者利用主人公手指上光球的上弹运动将广告内容在垂直方向上逐渐展开，这则广告也就由于设计者的这个精巧设计而光彩夺目。



全新上市
摩托罗拉
A6288

A6288





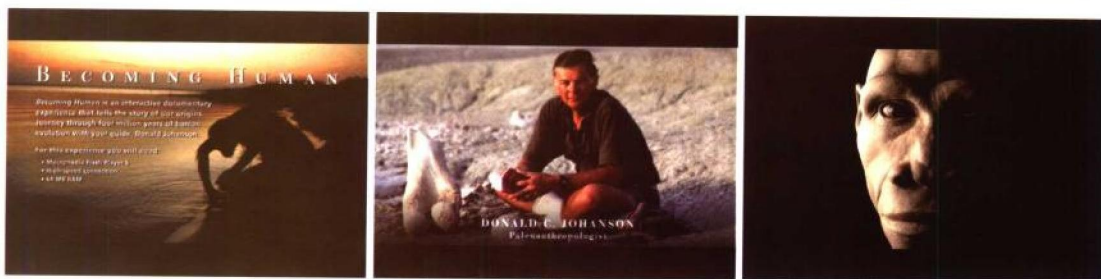
本则画中画广告吸引的点击数量非常大，广告中的效果运用尤其出色，画面的切换与广告诉求的配合也非常完美，是实用性与艺术性完美结合的例子。



这个求婚卡具有非常温馨的人文色彩，人性化的语言、音乐和视觉构图都恰如其分的表达出热恋中男女羞涩、企盼和甜蜜的感觉，是学习贺卡设计与制作的好范例。



CocaCola 的企业站点界面大气并且富有浓厚的企业文化特色，界面在强调导航的同时还将热点内容的表现利用 Flash 化的处理，打破了传统技术的障碍，极大的突出了可口可乐公司的企业形象。



利用 Flash 来进行多媒体的开发似乎已经不是什么新鲜事情了，这个在国外多次获奖的 Flash 影片就充分利用了 Flash 矢量动画软件的特点，在声音和图像的配合上手法非常老到，让我们在网络欣赏到以往只有在多媒体光盘等传统媒体上才可以接触的好作品。



这则用于产品推广的展示性Flash具有其他同类演示的特点，但是它独特的面向受众类型的导航方式则充分展示了Flash在制作这种类型产品时的优势，是一个简单但是特点突出的好作品。

Office^{XP} experience



悉尼歌剧院的VR展示系统，场景之间的衔接平滑和充分，系统的导航系统采用了实际建筑物的缩小比例图，直观而系统。利用Flash开发的VR展示系统简易但不失华丽，让浏览者有身临其境的独特感受。



彩
页

SAMSUNG的这个活动站点极具科技感，由开发人员创作的导航系统和产品展示系统让人叹服，将Flash技术和站点内容结合的非常独特，是Flash迷你站点的经典。





关于 Flash

时至今日,相信没有人对Flash存在的价值有所怀疑了,Flash的出现与现在的火爆的确已经改变、或者正在改变很多人的一生!那么Flash到底是什么呢?由于Flash具有如此强大和灵活的网上交互功能,由于Flash的插件普及率超过95%,Flash目前在窄带领域已成为事实上的交互多媒体技术标准,它的插件仅仅有200多K,用矢量图形作为Flash的基础元素格式也让Flash的影片文件尺寸非常的小,仅仅这两个特点就已经非常适合窄带的传输了。Flash在保证传输速度快的同时,它在这小小的方寸之地却还可以提供非常丰富的交互动画效果,这让先前一直热而不火的Java和Shockwave Director顿时黯然失色。可以说,Flash就是你放飞理想火花和创意的利器,是五彩缤纷数字世界的催化剂!

关于 Flash MX

谈到了Flash,就必定让人联想到今年刚发售的Flash MX。Flash MX是Macromedia一个产品线中的重要组成部分,它已经抛开了纯动画或者多媒体设计制作软件的外壳,真正站立起来成为了一个网络应用的开发工具。Flash MX的组件、模板、Flash Remoting等无疑让我们的开发具有了更高的效率,而与ColdFusion MX的无缝衔接让Flash与后台的联系更加紧密。虽然目前国内对此进行探索和研究的人不是非常的多,但是相信很快就会掀起一个新的创作网络应用的热潮的!Flash MX是一个魔力无限的开发工具。

写书的缘由

Flash在国内一直有非常大的用户群,这也成了Flash在国内推广的一个重要基础。我们在网上经常看到一些非常个性化的作品,几乎每个人都有动手来创作一个Flash影片的欲望,而市面上相关的书籍也是层出不穷。但是我身边搞市场的、搞策划的、做平面广告的和搞传统媒体的许多朋友却还是常向我诉苦,说他们也看过Flash的一些教程了,但是还是不知道如何去制作一个精良的Flash广告、一个Flash的电子演示文稿或者Flash游戏。这的确是目前的一个状况,Flash的精品书很多但是却鲜有介绍到底怎样去设计制作一个商业化作品,而能够同时详细的介绍整个项目流程的就几乎是零了,这是一

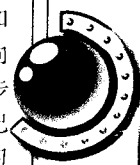
个授之以鱼和授之以渔的矛盾。正好希望电子出版社《玩脑者》杂志社周京京小姐与我联系,她正着手策划《闪客剧场II》,希望我能参与。在我和周京京小姐、栾大成和希望社其他几位经验丰富的老师进行多次“思想碰撞”、反复讨论、切磋后,最后终于决定写这本书:我们将重点放在这几年为国内外一批大型企业的产品广告的设计与制作上,将我们的创意、制作经验、教训和积累分类整理。由于是第一次写书,我们很用心也很辛苦,其中有些内容是几经修改和移稿,最后总算完成。希望本书起到抛砖引玉的作用,希望它能在你通往网络商业广告设计道路上助你一臂之力,这是我们内心的期盼。同时也期望在不久的某一天分享你的成功和经验!

关于本书

本书分14章,包括了当今网络上最为流行的10类广告的结构设计和制作流程,主要包括:Flash MX基础知识、ActionScript的应用领域、Flash网络广告的设计、Flash贺卡、Flash游戏、Flash电子、Flash片头、Flash应用开发、Flash迷你站、Flash基础问答和Flash经验总结等,其中世界名酒马爹利、健康泉水乐百氏、风情万种的北欧宜家家居、精彩的CBA联赛、抢鲜上市的实达电脑、Motorola新手机、保证宝宝健康成长的亨氏婴儿食品、赵云大战吕布在线小游戏、马自达企业贺卡的设计与制作等,将网络通栏广告、流媒体广告、网站片头、迷你站、企业商业方案演示、新产品宣传等的结构设计及制作细节作了生动、深入细致的描述,每一个案例在同类型商业领域中具有代表性和典型性,个中的方法与窍门作者丝毫不留的全盘向你交代得清清楚楚,包括创作思路、每一个关键步骤等都有精彩的讲解,每章后提供本章小结和自己动手练一练,想的就是引起你的兴趣、希望你学习轻松、上手容易,目的是要教会你。

读者对象

- 初学者:从基础章节读起掌握基本的软件使用方法和技巧,然后跟随每一个章节进行实际例子的演练,逐步的掌握商业作品的创意、设计和制作的方法。
- 网络广告设计人员:想从事和正在从事网上商业广告设计的朋友,已经具备了一定的使用经验,建议可以跳跃性的、按需阅读相应的章节。
- 网络动画制作人员:阅读全书。
- 多媒体制作人员:阅读全书。
- 高等院校电脑美术专业学生:阅读全书。





● 社会Flash培训班：阅读全书。

由于本书聚焦在网络商业广告、片头和网络应用的创意、结构设计、制作方法和实现步骤上，有关Flash的特效和休闲类的教学就不在本书介绍了，这类的教程请阅读最受读者欢迎的《网客剧场1》。

关于我们

庄欢 网名：小乙哥iching，本书负责：项目策划兼统筹、多媒体光盘设计与制作、第1章、第2章、第10章、第13章、第14章和附录B部分内容。

李威 网名：摘星，负责本书：多媒体光盘片头设计与制作、第3章、第11章和附录B部分内容。

张剑 网名：第一视觉，本书负责：配套站点设计与制作、第6章、第8章。

康丽 网名：康康兔，本书负责：第12章。

刘玉妮 网名：icefable，本书负责：配套站点的技术支持、第9章，和附录B部分内容。

赵晶 网名：babyblue、灵猫儿，本书负责：第4章、第7章和封面设计。

甄婉菁 网名：啦啦，本书负责：第5章。

我们是在一起并肩作战过的好战友！好同事！好朋友！

感谢

感谢周京京小姐为本书的出版所付出的努力。没有周京京的独到眼光和策划，我们的书是不可能这么快就出版了的。在此再次致以诚挚的谢意！

本书从策划、编写、审稿和修改、再到出版的每一个步都得到了北京希望电子出版社的鼎力支持，在这里非常非常感谢希望社第四编辑室和录排中心所有朋友们，感谢你们付出的辛勤劳动！

希望您能掌握Flash制作商业作品的精髓，如果您由于阅读本书而有所收获的话，我和我的朋友们也就非常满足了。祝您学习进步！

小乙上



庄欢

李威



张剑



康丽



刘玉妮



赵晶

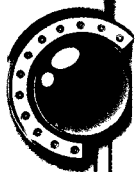


甄婉菁

目 录

第1章 Flash MX 快速导航	1	1.8.16 渐变调整工具	36
1.1 学习 Flash “三步曲”.....	3	1.8.17 吸管工具	36
1.2 Flash MX 操作界面.....	5	1.8.18 橡皮擦工具	37
1.3 Flash MX 文档属性.....	6	1.8.19 预览工具	37
1.3.1 文档属性的设置.....	6	1.9 使用文本	38
1.3.2 输出 SWF 的参数设置.....	7	1.9.1 关于嵌入文本和系统字体.....	39
1.4 帧与时间轴.....	11	1.9.2 创建文本.....	39
1.4.1 时间轴和时间轴面板.....	11	1.9.3 静态文本.....	39
1.4.2 帧的分类与编辑.....	12	1.9.4 动态文本.....	40
1.5 图层与图层夹.....	13	1.9.5 可输入文本.....	41
1.5.1 图层的类型与编辑.....	13	1.10 使用图形元素	41
1.5.2 图层夹.....	13	1.11 ActionScript 入门	43
1.6 符号与实例.....	14	1.11.1 ActionScript 基础概念.....	43
1.6.1 符号和实例.....	14	1.11.2 使用 Action 面板.....	43
1.6.2 创建符号与库面板.....	15	1.12 其他相关知识	44
1.6.3 图片符号与实例.....	17	1.12.1 成组与打散.....	44
1.6.4 按钮符号与实例.....	18	1.12.2 图形的布尔操作.....	45
1.6.5 Movie Clip 符号与实例.....	19	1.12.3 对齐.....	46
1.7 Flash MX 基础动画类型.....	19	1.12.4 其他.....	46
1.7.1 关键帧与帧面板.....	20	1.13 小结	46
1.7.2 运动过渡动画.....	22	1.14 思考题	46
1.7.3 形状变形动画.....	24	1.15 答案	47
1.7.4 逐帧动画.....	25	第2章 初恋Flash MX AS	49
1.8 基本图形绘制与编辑.....	25	2.1 ActionScript (AS) 的应用.....	51
1.8.1 工具面板.....	25	2.1.1 降低重复劳动.....	51
1.8.2 选择工具.....	26	2.1.2 创作视觉效果.....	52
1.8.3 填充.....	27	2.1.3 增加作品的交互性.....	56
1.8.4 线条.....	29	2.2 3D 的呈现.....	58
1.8.5 直线工具.....	31	2.3 网络广告内幕.....	62
1.8.6 圆形工具.....	31	2.4 小结.....	66
1.8.7 矩形工具.....	32	2.5 练习.....	66
1.8.8 铅笔工具.....	32	2.6 答案.....	66
1.8.9 钢笔工具.....	32	第3章 北欧风情：宜家家居家具——通栏	
1.8.10 笔刷工具.....	33	广告设计与制作	69
1.8.11 颜料桶工具.....	33	3.1 北欧风情——宜家家居.....	71
1.8.12 墨水瓶工具.....	34	3.2 宜家广告范例.....	72
1.8.13 套索工具.....	34	3.3 灵感的启发.....	72
1.8.14 文本工具.....	34		
1.8.15 变形工具.....	35		

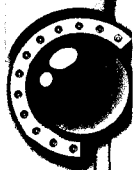




3.4 确定广告创意和素材准备	73	6.2 利用 Flash MX 制作商业演示稿的优势	149
3.4.1 广告创意	74	6.3 基本开发流程简述	152
3.4.2 素材准备	74	6.3.1 商业演示方案的结构设计	152
3.5 处理素材	75	6.3.2 设计的流程	153
3.6 元素动画的制作	76	6.3.3 前期资料收集整理阶段	153
3.7 制作动画	79	6.3.4 设计的构思阶段	154
3.8 小结	91	6.4 先声夺人：开场动画的设计	155
3.9 自己动手 DIY	91	6.4.1 创意与程序相结合	156
第4章 CBA 联赛中大奖——流媒体广告		6.4.2 色彩渐变动态线的制作	157
设计与制作	93	6.4.3 填充颜色的 4 种模式	158
4.1 设计背景	95	6.4.4 气泡爆炸效果的制作	159
4.2 流媒体及 Banner 的广告创意及制作	95	6.4.5 如何在 PowerPoint 2000 中插入 Flash 制作的 swf 文件	161
4.2.1 流媒体的广告创意	96	6.5 随机应变：文本页面的制作	162
4.2.2 流媒体的制作过程	99	6.6 活跃气氛：转场动画的处理	163
4.3 流媒体及 Banner 的创意修改及制作	115	6.7 漂浮的照片制作	163
4.3.1 客户反馈	115	6.7.1 设计目的	163
4.3.2 流媒体的二次创意及制作	115	6.7.2 照片的制作	164
4.3.3 Banner 的二次创意及制作	122	6.8 漂浮气泡的制作	165
4.3.4 设计方案的确认真	125	6.8.1 设计的目的	165
4.4 小结	129	6.8.2 气泡的制作	165
4.5 自己动手 DIY	130	6.8.3 引导线的设定	166
第5章 新年快乐——企业电子贺卡的设计		6.8.4 气泡上升过程设定	167
与制作	131	6.9 专业技巧：PNG 格式图片在 Flash 应用中的优势	167
5.1 贺卡新生儿 —— 电子贺卡 E-card	133	6.10 效率魔法：用第三方软件轻松实现专业效果	168
5.2 创意过程	134	6.10.1 做三维效果的 Swift 3D 2.0 软件	168
5.3 制作过程	134	6.10.2 做 Flash 动态文字效果的软件	170
5.3.1 绘制主角	134	6.10.3 做屏幕保护的软件	173
5.3.2 让小马动起来	137	6.11 小结	173
5.3.3 绘制背景	140	6.12 自己动手 DIY	174
5.3.4 雪花纷飞	142	第7章 世界名酒——精彩网站片头设计与制作	175
5.3.5 加入客户企业 Logo	143	7.1 精彩网络片头欣赏	177
5.4 小结	145	7.2 贵族、时尚、感性——马爹利	178
5.5 自己动手 DIY	145	7.3 设计定位	180
第6章 亨氏婴儿营养美食——商业方案的设计与演示	147	7.4 创意制作	181
6.1 制作商业产品演示方案的时代宠儿 —— Flash	149	7.4.1 素材的准备	182

7.4.2 闪烁的星	184	9.2.2 放大镜	242
7.4.3 Mask 的运用	186	9.3 线上宣传游戏——赵云传	244
7.4.4 页面元素的动态设计	193	9.4 制作过程	248
7.4.5 页面元素的特效设计	200	9.4.1 建立场景	248
7.5 制作心得	206	9.4.2 时间及分数设定	249
7.6 小结	207	9.4.3 赵云的上下移动	252
7.7 自己动手DIY	207	9.4.4 吕布、刀步兵的移动	255
第8章 Motorola 新品新鲜上市		9.4.5 碰撞检测	257
——网上产品广告设计	209	9.4.6 人物在不同y值的前后叠放 层次的处理	260
8.1 哪些网站页面适合用Flash表现 ...	211	9.4.7 结束场景	262
8.2 闪动的诉说：用Flash设计网站 片头	213	9.5 小结	263
8.2.1 不恰当的表现形式	213	9.6 自己动手DIY	264
8.2.2 设计稿的演化过程	216	第10章 新款电脑抢鲜上市	
8.3 创造风格：制造网站闪光点	218	——网上产品展示方法与技巧	265
8.3.1 广告图片的选择	218	10.1 精彩Flash网络应用范例欣赏	267
8.3.2 形式和内容关系	219	10.2 利用Flash进行网络应用开发的 优势	268
8.3.3 元素和整体的关系	219	10.2.1 单一界面（不需要用户进行 页面的切换和重复下载）	269
8.3.4 产品与网站色彩的关系	220	10.2.2 数据的图形化与可视化	270
8.3.5 用产品说话	221	10.2.3 一次制作，多平台使用	271
8.3.6 首页和二级页面的关系	221	10.2.4 项目基本开发流程	271
8.4 艺术与技术	222	10.3 产品全景展示实例	271
8.4.1 平面设计和网站设计有什么 异同	222	10.3.1 案例背景	271
8.4.2 最佳网站导航位置的实验	223	10.3.2 功能描述：需求分析与精确 描述应用需要达到的效果	272
8.4.3 场景在片头中的作用	224	10.3.3 内容分析与制作：制作或者 搜集相关开发所需要的非程 序素材	274
8.5 动手操作与相关技术点	224	10.3.4 展示ActionScript脚本引擎的 开发制作	278
8.5.1 工作流程	224	10.3.5 测试与总结	293
8.5.2 Loading 的文字特技	227	10.4 小结	293
8.5.3 遮罩Mask的运用	230	10.5 自己动手DIY	293
8.5.4 Guide 功能	231	第11章 健康泉水“乐百氏”——商业迷你站 的设计与制作	295
8.5.5 Shape 变形	232	11.1 迷你网站内幕	297
8.6 网络广告与网站之间的关系	233	11.2 网站结构与内容的建立	298
8.7 小结	235	11.3 网站色彩风格的确立	299
8.8 自己动手DIY	235	11.4 网站首页的制作	299
第9章 赵云大战吕布——在线游戏产品设 计	237	11.5 制作背景	299
9.1 精彩在线动态小游戏欣赏	239		
9.1.1 巧运鸡蛋	239		
9.1.2 土耳其之旅	240		
9.2 精彩在线静态型小游戏欣赏	241		
9.2.1 找不同	241		





11.6	添加导航条	300	第13章 高手指点迷津——66个经常问	
11.7	制作矿泉水瓶子	305	与答	361
11.8	整体布置页面	313	13.1 引言	363
11.9	宣传语的制作	315	13.2 经常问与答	363
11.10	首页动画的制作	316	13.3 Flash 基础	368
11.11	链接其他页面	321	13.3.1 基本操作	368
11.12	次级页面的制作	322	13.3.2 绘图与动画	370
11.13	在首页导航按钮上添加 LoadMovie Actions	328	13.3.3 符号与交互	381
11.14	如何制作 Loading	329	13.3.4 声音	386
11.15	制作水波动画	330	13.3.5 发布与输出	389
11.16	制作矿泉水在瓶中上涨的动画	335	13.3.6 文字与位图的使用	391
11.17	制作百分比进度	337	13.4 使用 ActionScript	392
11.18	Loading 之后的场景跳转	339	13.5 测试与除错	394
11.19	其他功能页面	339	第14章 追击真经——经验与总结	397
11.20	小结	339	14.1 引言	399
11.21	自己动手 DIY	340	14.2 规范的设计与开发环境	399
第12章 实达经典电脑——新产品告设计与制	作	341	14.2.1 时线的组织	399
12.1	需求分析	343	14.2.2 库的构建	400
12.2	产品分析	343	14.2.3 符号的命名	402
12.3	素材分析	344	14.2.4 标签的定义	403
12.4	实达经典 Logo 及其广告语	344	14.2.5 注释说明	404
12.5	设计构想	345	14.2.6 变量命名规则	404
12.6	色调搭配	345	14.3 时线与状态	407
12.7	版面构图	346	14.3.1 状态解释	407
12.8	动态效果	346	14.3.2 状态的时线组织	407
12.9	实战演练	346	14.3.3 状态的切换控制	408
12.9.1	背景制作	346	14.3.4 状态与状态标签	409
12.9.2	阵图片的导入	350	14.4 技术与设计的接口	409
12.9.3	在 Flash MX 中绘制界面中 所需的矢量元素	351	14.4.1 Flash 对象扩展	409
12.9.4	运动过渡 (MotionTween) 动画的制作原理及过程	353	14.4.2 Flash 模板	411
12.9.5	Flash 界面中文字元素的特性 及处理方法	357	14.4.3 Flash 组件	411
12.9.6	掌握 Button 的制作方法及 链接原理	358	14.5 Flash 的使用性问题	413
12.10	小结	360	14.5.1 使用性问题的重要意义	414
12.11	自己动手 DIY	360	14.5.2 10 条经典使用性技巧	415
			14.5.3 常见错误与分析	417
			14.5.4 精彩站点赏析	417
			14.6 小结	421
			附录	423
			附录 A Flash MX 快捷键	425
			附录 B 经典站点推荐	429



第1章

Flash MX 快速导航

本章重点

- 理解 Flash 的核心概念
- 掌握 Flash 基本工具的使用
- 学习属性面板的使用

学习目的

- 学会影片的建立、编辑和发布的基本流程
- 精通 Flash 中时间轴和符号等相关的基本操作
- 能够使用 Flash 的绘图工具进行初级的图形绘制与编辑



“指点江山，激扬文字”——精彩Flash 站点片段

1.1 学习 Flash “三部曲”

听过“东北人都是活雷锋”或者“翠花上酸菜”之歌吗？去过“闪客剧场”吗？逛过“闪客家园”吗？参加过“闪客课堂”讲座吗？看过使人眼馋的名酒“马爹里利”网络广告吗？正在阅读本书的你一定或多或少地对火爆的“闪客族”深表关注，对 Macromedia Flash 这个神奇的工具充满了好奇，你是否也在跃跃欲试打算马上设计一个 Flash 作品出来，在网上“闪”一把？！的确，掌握 Flash 这个工具并不难，特别是在掌握了一定的制作方法和技巧后就完全可以随心所欲的进行创作。但是，要想让双手更加灵活，要想在创作的过程中事半功倍，必须首先认识 Flash，了解我们进行创作的工具。俗话说，“工欲善其事、必先利其器”，要“利其器”就要先认识这个 Flash 长得何种模样和掌握它的基本功能才能“善其事”。我们先见识 Flash MX 的最新模样和主界面，了解闪客王朝中的新贵的强大功能，置身闪客们的精彩世界中去。



图 1.1a Flash MX 软件包



图 1.1b Flash MX 界面图

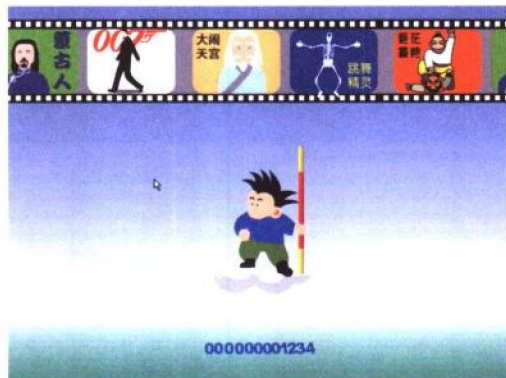
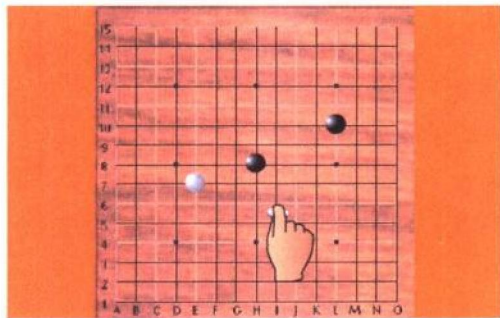


图 1.2 取自《闪客剧场》片段



图 1.3 部分精彩 Flash 站点欣赏

上面的画面够刺激吧？Flash 已经成为年轻人实现梦想的乐土，成为他们生活和呼吸的重要元素。下面是快速学习和掌握 Flash 的方法和技巧的“三步曲”，这可是“秘而不宣”的练工之道哦！

步骤 1 首先要理解 Flash 最基本的概念：帧、层、时间轴、符号和实例等，深入理解这些概念的功能是掌握 Flash 的关键，如图 1.4、图 1.5 所示。

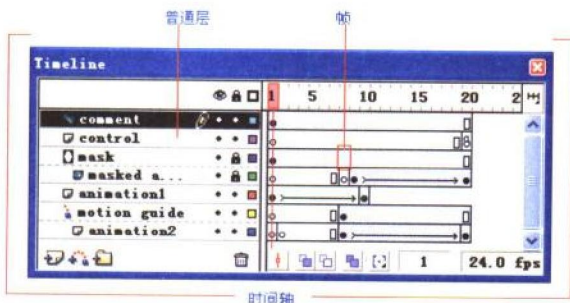


图 1.4 Flash 中的帧、层和时间轴等

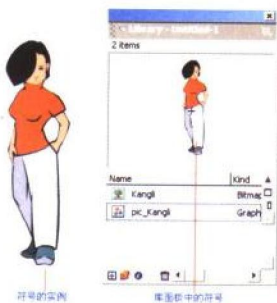


图 1.5 Flash 中实例与符号

步骤 2 在掌握了 Flash 基本的概念以后，就可以动手做一些使用属性面板来调整对象的属性的练习。属性面板是 Flash 中我们接触最多的面板，它可以根据所选的对象的不同而显示相应的对象属性。基本上所有对象的属性都可以使用属性面板进行修改，一些其他的浮动面板，如调色面板、信息面板等都是属性面板相应内容的深入，可以放到稍后的部分学习。如图 1.6 所示。

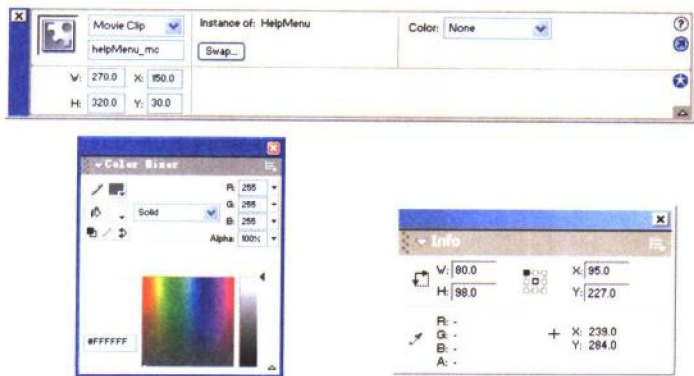


图 1.6 属性面板、调色板、信息面板的界面图