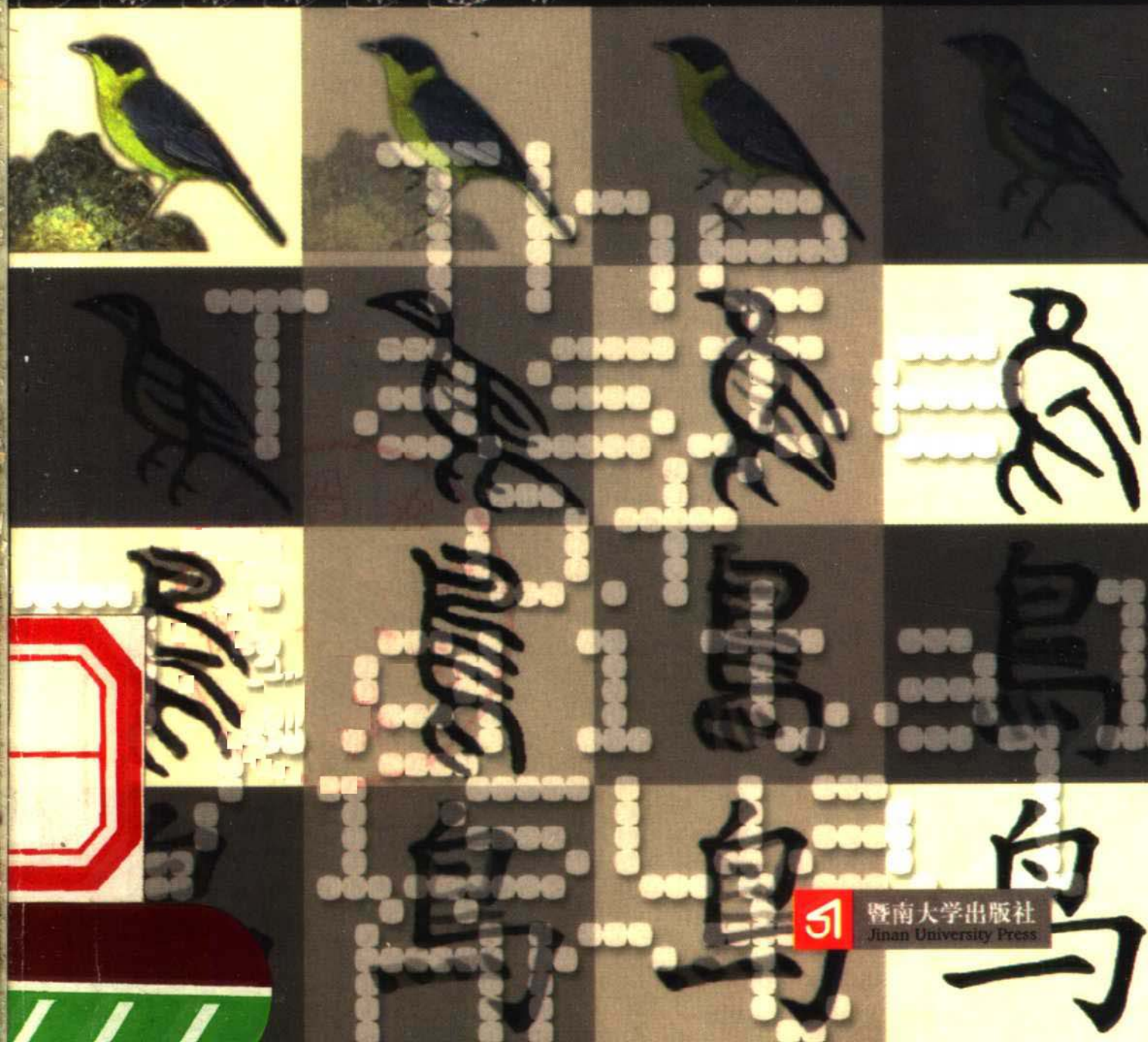


The Taste of Digital Visual Art 数字视觉经验

macromedia

闵良华/著

FLASH



暨南大学出版社
Jinan University Press

图书在版编目(CIP)数据

Macromedia Flash/ 闵良华著. —广州: 暨南大学出版社,
2002.1

(数字视觉经验)

ISBN 7-81079-047-1

I. M… II. 闵… III. 动画—设计—图形软件, Flash
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 071247 号

出版发行: 暨南大学出版社

地 址: 中国广州暨南大学

电 话: 编辑部(8620)85225262 85220289 85225277

发行部(8620)85223774 85225284 85220602(邮购)

传 真: (8620)85221583(办公室) 85223774(发行部)

邮 编: 510630

网 址: <http://www.jnupress.com> <http://press.jnu.edu.cn>

排 版: 恒伟电脑制作有限公司

印 刷: 湛江日报社印刷厂

开 本: 105 × 140 1/64

印 张: 3

字 数: 109 千

版 次: 2002 年 1 月第 1 版

印 次: 2002 年 1 月第 1 次

印 数: 1—6000 册

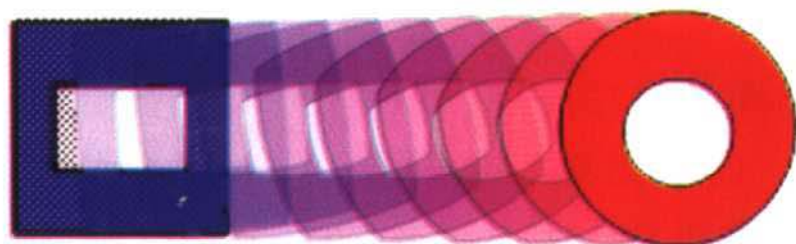
定 价: 19.80 元

(暨大版图书如有印装质量问题, 请与出版社发行部联系调换)

FLASH 感觉

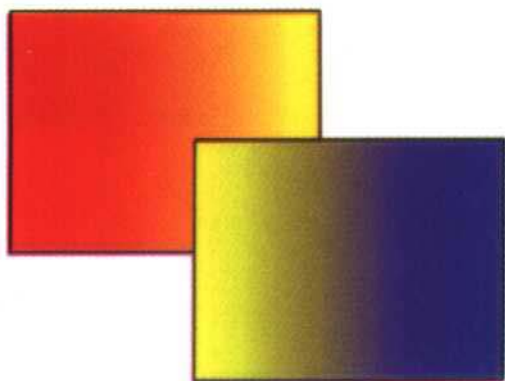
闵良华

在电脑显示器面前，人们不再满足于静态的图像。能“动”的桌面图标、能“动”的鼠标指针、能“动”的按钮、能“动”的 Web 组件 使电脑越来越像有生命的伴侣，使其交互性越来越发挥得淋漓尽致。Macromedia Flash 使我们轻松地创作自己的动画。补间（Tweening）功能使我们摆脱了逐个设计中间（过程）帧面的大量工作。虽然这一功能在点阵图像（位图）变形方



面不如在矢量图形方面表现杰出，但幸好我们有其他措施弥补这点遗憾。

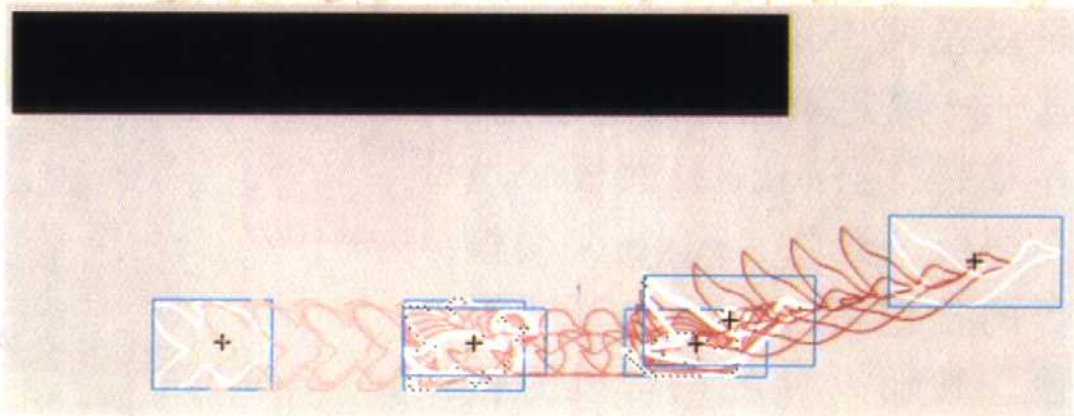
在色彩运用方面，Flash 5 有了许多重要的增强。引人注目的是位图填充、渐变色编辑以及两个重要的填充调整器——锁定填充和改造填充。在描边（stroke）面板、填充面板、混色（mixer）面板等的拾色器上，增加了“无色”按钮，使我们方便



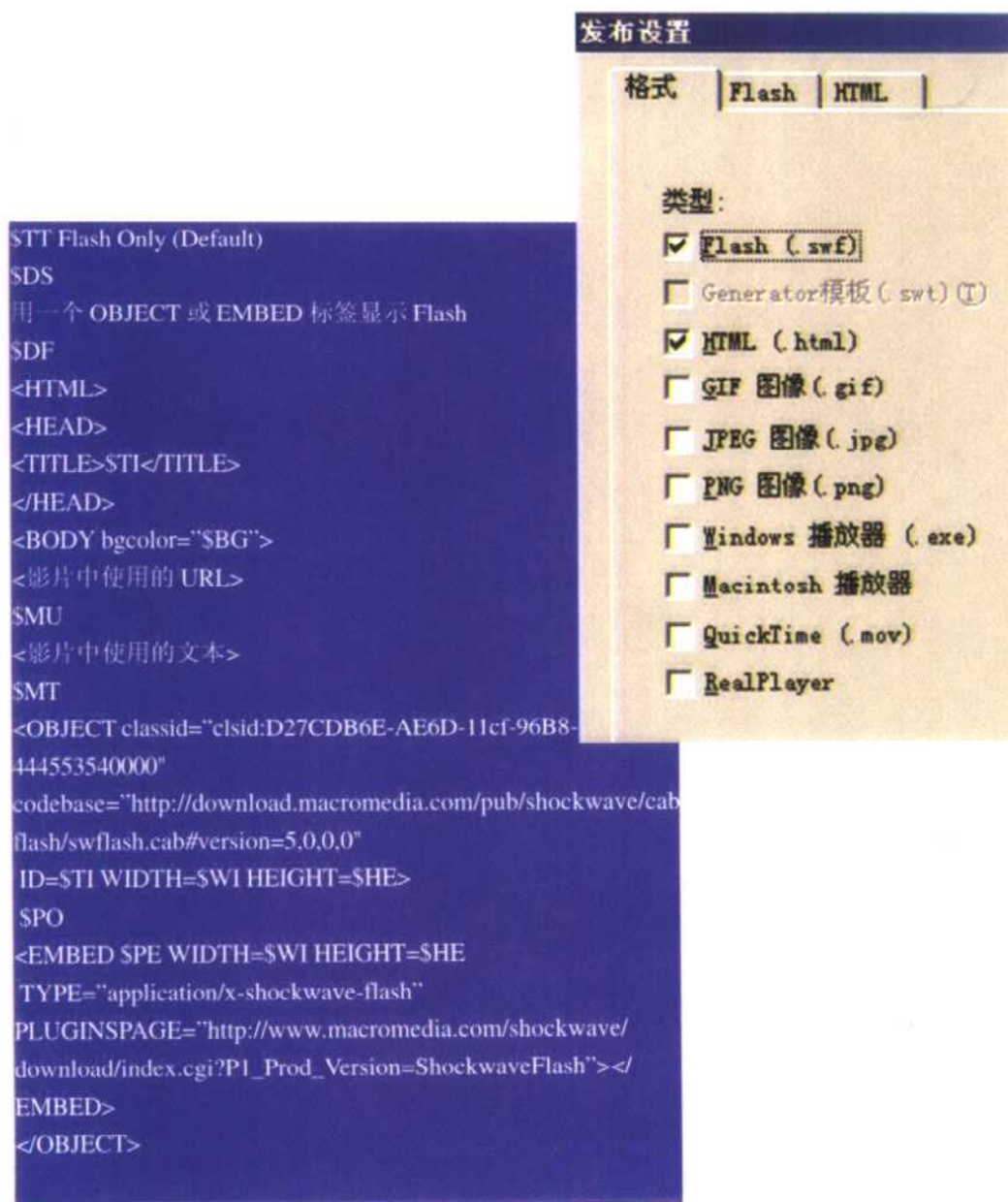
地使用透明。渐变色的运用虽有加强，但相对于纯色（solid color）而言，仍有许多限制。如不能将渐变色用于描边、文本和实例。本书用两个例子，说明如何制作文字和实例的渐变色变化的动画。

Flash 5 将影片中使用的文本对象包括静态文本、动态文本和输入文本。后两者都是可编辑文本框，动态文本是可由服务器端更新的文本，输入文本是可接收用户输入的文本。通过给可编辑文本框设置的变量，实现用户、影片、服务器端之间的交互。我认为这是除影片剪辑、按钮、关键帧之外，另一重要的交互控件。遗憾的是这两种可编辑文本框并非 ActionScript 对象，因此不能直接用动作面板处理其代码。

除保留原来就有的洋葱皮功能外，Flash 5 通过辅助图层、影片浏览器、信息面板和修改注册点（“编辑中心”命令）等方面的增强，使我们对动画进行细致和精确的修改更方便、更有逻辑性。



关于 Flash 影片的交互性和 HTML 嵌入，都涉及到编程。虽然本书谈到其基本的，同时也是重要的概念和原理，但更详细内容见本书的姊妹篇《Flash 编程》。



像“数字视觉经验”丛书的其他图书一样，本书无意介绍 Flash 的基本操作，而试图通过解决一些 Flash 实际应用的问题，成为可以启发同行思路的小册子。

目录

补间功能	2
色彩效果	58
使用音效	92
修改动画	102
交互功能	128
Web 应用	140

P
4



用遮罩图层作色彩滚动

P
12



用遮罩图层作放大镜

P
24



自制“遮片”

P
40



矢量造型的变形补间

P
52



位图的变形

P
60



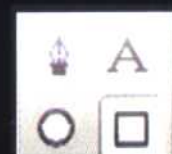
用位图填充作背景过渡

P
74



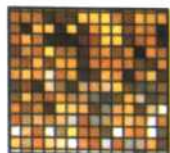
渐变色过渡动画

P
80



透明效果

^P
86



自定义调色板

^P
94



音效类型和压缩方式

^P
98



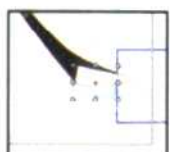
音效的编辑

^P
104



洋葱皮功能

^P
110



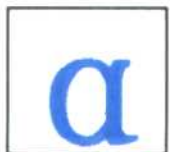
修改注册点

^P
114



基于手绘作品的卡通

^P
130



ActionScript 控制结构

^P
132



赋予动作

^P**136**



响应事件

^P**142**



测试影片下载性能

^P**146**



共享库与公用库的区别

^P**152**



嵌入 HTML

The Taste of Digital Visual Ar

media 闵良华/著

FLASH



东理工大学出版社



补间 (Tweening) 是Flash 最常用和最核心的动画技术。可以应用移动补间的对象，只能是实例、群组 and 文本，而不能是非实例造型和位图。Flash 可对位置、尺寸、旋转、倾斜以及实例和字体的颜色进行移动补间，从而实现动画过程；可以应用变形补间的对象，只能是非实例造型。



用遮罩图层作色彩滚动

优秀的 Flash 作品，总是用尽可能少的资源设计出变化多端的动画。一般地，Flash 中图层的多寡，对影片文件尺寸影响不是很大。因此，在提到移动补间时，我首先想到的是遮罩图层的运用。遮罩的原理，典型地反映了动画制作中的逆向思维——用相反的过程表现和模拟现实动态。在那些 Flash 经典之作中，经常可以发现这个概念的应用。

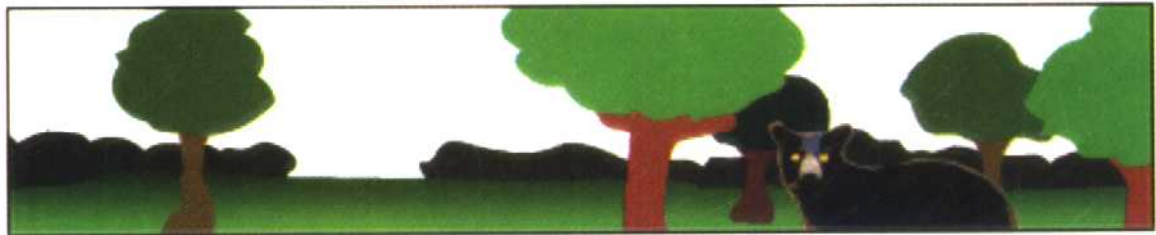
遮罩图层通常被用于制作探照灯效果和过渡效果。



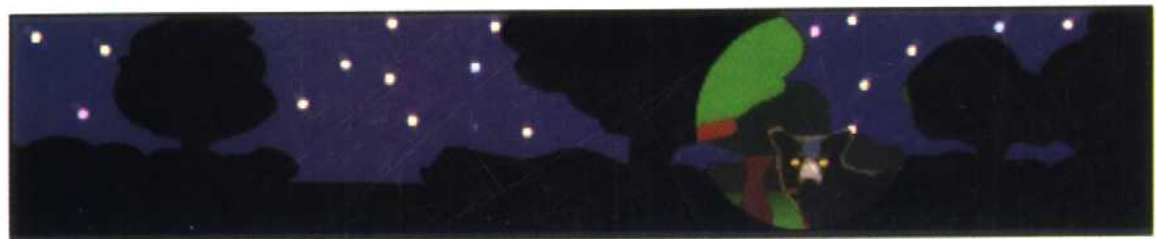
遮罩图层中的位图



遮罩图层中用来透明的填充造型



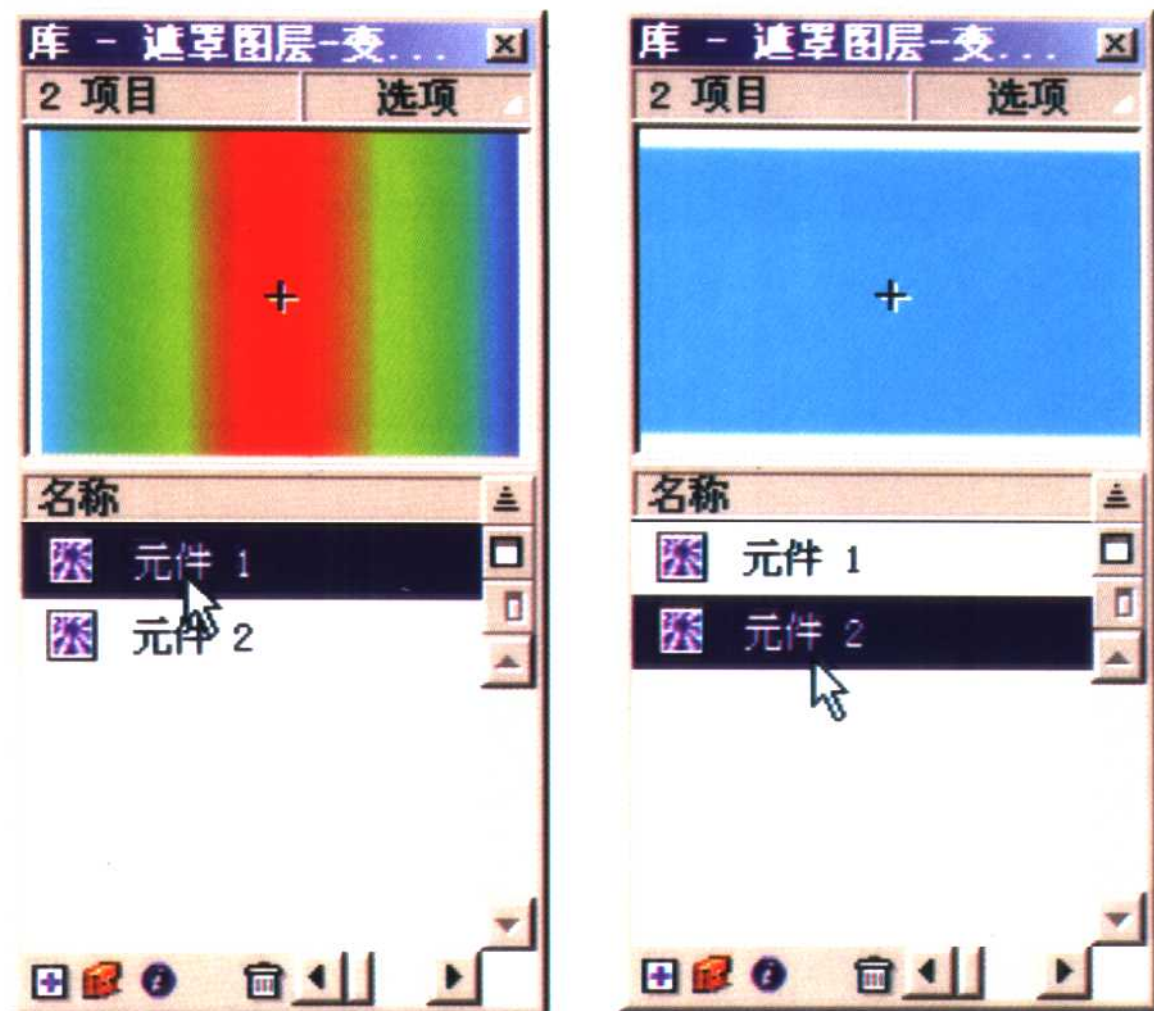
被遮罩图层中的位图



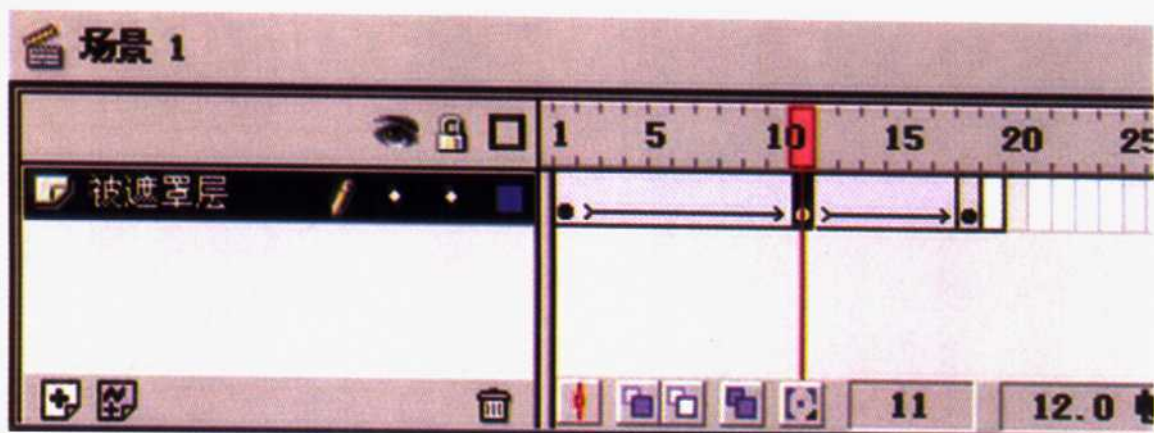
利用遮罩图层制作的探照灯效果

在下面这个文字色彩滚动的例子里，色彩变幻的文字并没有做成不断变化色彩的动画元件，而是遮罩图层中的文本。

在本例中还将看到：遮罩图层只影响被遮罩图层，而不影响被遮罩图层之下的普通图层。在Flash 5中遮罩图层不能直接嵌套，否则应该可以制作更丰富精彩的效果。如果要做嵌套的遮罩效果，可利用动画序列元件。



我创建了两个元件：元件1是一个渐变色填充的矩形，用于被遮罩图层。文字色彩变化（包括淡入淡出）是通过元件1而不是文本对象实现的。元件2是一个浅蓝色矩形，用作背景，说明遮罩影响的范围。



创建一个名为“被遮罩层”的图层。在该层第1帧舞台上放置元件1的实例，将其帧数增加到19帧。在该层的第11帧、第19帧位置上插入关键帧。将第1帧和第19帧上元件1的实例的alpha值设置为0。在第1帧和第11帧上设置移动补间。在该层的第20帧位置上插入一个空关键帧，以避免遮罩文本淡出后仍出现印迹。

