

《狂人日记》系列

闪魂 FLASHMX 2004

网站开发精粹

马谧颀 编著

新一轮闪客主张

全

彩

印

刷



包含本书中提到的源代码和制作素材。还有本书前作《闪魂——Flash 网站开发实录》中的源程序和制作素材。另外还提供蓝色理想网站 www.blueidea.com 提供的多个网页制作工具。

兵器工业出版社



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

内 容 简 介

这是一本用来教你制作 Flash 网站和 Flash MX 2004 ActionScript 的书籍, 是《狂人日记——闪魂 Flash 网站开发实录》的续作。

本书以写日记的形式剖析了国内外最新、最酷、最著名、最前卫的 Flash 网站制作中的各种独特的制作, 包括导航菜单、背景效果、面板效果和一些特殊功能。然后作者制作出相应的实例效果, 进一步说明各种 Flash MX 2004 的应用技巧和 ActionScript 最合理的应用。

本书内容丰富, 结构清晰。通过这样的学习, 可以让初学者很快掌握制作 Flash 网站的技巧; 如果你有一定使用 Flash 网站的经验, 那么可以很快地将这些效果运用到日常的设计工作当中; 如果你是网页设计师, 你也可以通过本书紧跟世界网页设计趋势, 了解目前全球范围内网页设计的前沿元素!

本书光盘内容十分丰富: 包含本书中提到的源代码和制作素材。另外还包括本书的前作《闪魂——Flash 网站开发实录》中的 5 个大型 Flash 网站的源程序和制作素材供读者参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

闪魂: FLASH MX 2004 网站开发精粹 / 马谧颀编著.
北京: 兵器工业出版社; 北京希望电子出版社, 2005.4
ISBN 7-80172-353-8

I. 闪... II. 马... III. 动画—设计—图形软件,
FLASH MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 005317 号

出 版: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社
邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号
100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号
金隅嘉华大厦 C 座 610
发 行: 北京希望电子出版社
电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 62541992 (门市)
经 销: 各地新华书店 软件连锁店
印 刷: 北京广益印刷有限公司
版 次: 2005 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计: 梁运丽
责任编辑: 王 强 宋丽华 安 源
责任校对: 周凤明
开 本: 787×1092 1/16
印 张: 17.75
印 数: 1-5000
字 数: 409 千字 (全彩印刷)
定 价: 48.00 元 (配光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

一直以来笔者固执地认为,Flash 软件的真正用途是 Flash Web——交互多媒体网站。

在《闪魂——Flash 网站建设实录》出版以后,以前那种相对平静的日子对笔者来说,几近成为一种奢侈。每天笔者都必须登陆经典论坛和一秒的留言板来回复朋友们的留言。各种问题千奇百怪,很多朋友等不及笔者的回复,请笔者留下 QQ 号码,以便与笔者联系,还有朋友要过笔者的电话号码。在此谢谢大家对笔者和闪魂的支持,QQ 笔者想还是免了吧,笔者是利用业余时间上网的,留给爱老虎油一点私人时间吧。

笔者知道,大部分的读者实际上都是刚刚接触 Flash Web 网站,这点从网站上的留言可以看出。有很多朋友是通过闪魂这本书才开始了解 Flash Web 的,这与当初笔者创作闪魂的初衷有些不同。以笔者的假想读者,是有一些软件应用基础的朋友,这样在讲解时,会省去很多讲解基础知识的时间。出现现在这种情况,对笔者来说是非常高兴的,因为正是闪魂,让很多没有接触过交互多媒体网站的朋友加入了进来,开始了自己的 Flash Web 征程。于是笔者与大成有了创作这本书的构想,本书的创作方法,就是分解著名网站的部分功能,通过对这些功能的制作,潜移默化地达到学习目的。在此警告大家,这些网站的版权属于他们自己,笔者们只是在宣传和模拟技术,请大家在创作时以学习为目的,不要将这些图像应用到商业行为中。不过,技术是没有版权的。笔者们把学到的这些技术应用到自己的网站中,并不是侵权的行为。更何况,这些技术并不是这些网站真正应用的技术,都是爱老虎油用自己的经验来创作的,如果有些网站的效果似是而非,也请不要责备笔者,因为个人的能力是有限的。

笔者希望这本书能够继闪魂之后,能够再次博得大家的认可,特别是一些平面设计人员,和从事 Flash 动画开发的设计人员,因为笔者相信,书中简明的讲解和简短的代码结构,正可以弥补设计师在程序方面的不足,希望它能够让大家快速入门,开发出属于自己的 Flash Web。

今年是 2004 年,Macromedia 公司如期地发布了 Flash MX 2004,新版的 Flash 无论是从技术上,还是在应用上,都跨入了一个新台阶。基于 Java 语法结构的 Action Script 2.0,多语言文本,动态 FLV 视频导入,V2 组件等等不一而足。同样的有人欢喜有人忧,有程序基础的创作人员欢欣鼓舞,因为更加完善的程序语法,更加符合程序员的创作习惯;而平面设计人员,已经很难再继续他们的普通指令输入模式,为一点点简单的代码,不得不寻求程序员的支持。从这些新功能笔者们不难看出 MM 的用意,MM 公司的 Flash 软件,正在向网络多媒体平台大跨步地前进,并且已经完全具备了淘汰 HTML 的能力,相信 Flash 称霸网络已经指日可待了。同时,MM 公司在发布新软件的时候,更希望 Flash 的创作人员可以分工合作,或是干脆以团队的形势进行 Flash 的开发工作。所以笔者们也相信,未来的网络一定是分工合作的天下,一个人包打天下的情况不会维持太久了。

编 者

目 录

2004 年 4 月 1 日 背景	1
重要知识	1
Flash MX 2004 新功能	1
Flash MX 2004 的发展	1
Flash MX 2004 开始分版了	2
Action Script 2.0	4
历史面板	4
时间轴特效	5
动态加载 flv 文件	5
对小字体的支持	6
3 大元件	6
3 大元件的创建	6
3 大元件的特性	7
3 大元件在嵌套结构中的作用	10
其他角色	11
Library 的概念	11
原形与实例	11
原形与实例的具体应用	12
时间轴与图层	13
图层与时间轴相互依存	13
Flash 的图层框的操作	15
帧和补间动画	15
Frame (帧)	15
补间动画和逐帧动画	17
声音角色	18
声音角色在多媒体中的作用	18
声音的属性设置	18
输出声音	19
位图角色	20
位图角色的属性	20
位图转换矢量图	21
透明处理的位图在 Flash 中的应用	21
媒体角色	21
Flash 对资源的占用	23

Movie Explorer	24
Movie Explorer的概念	24
Movie Explorer的操作	24
Action Script 脚本	25
Action Script 是什么	25
Action Script 在 Flash 发展中的作用	25
Action Script 面向对象的分类	26
添加 Action Script 的方法与区别	26
Action Script 语法	26
Action Script 的数据类型	29
Action Script 的运算符	29
判断与循环	30
指令、函数和子程序	31
总而言之	31
第1章 www.hansliebschercooperwks.com	32
网站讲解	32
设计讲解	32
效果构思	35
开工啦，开工啦	36
制作背景	36
制作按钮的影片剪辑	38
总而言之	42
第2章 www.lobaud.com	43
网站讲解	43
效果构思	45
开工啦，开工啦！	45
总而言之	47
第3章 www.laserlines.com	48
网站讲解	48
设计讲解	48
效果构思	49
开工啦，开工啦！	50
总而言之	56
第4章 www.thetuxedo.net	57
网站讲解	57
设计讲解	58
设计思路	58

开工啦, 开工啦!	59
总而言之	63
第5章 www.xs-engineering.com	64
网站讲解	64
设计讲解	65
设计思路	66
开工啦, 开工啦!	66
总而言之	72
第6章 www.estudio.com	73
网站讲解	73
三大构成	74
实现方法	75
开工啦, 开工啦!	77
总而言之	82
第7章 www.z.com	83
网站讲解	83
设计实现	85
开工啦, 开工啦!	86
总而言之	96
第8章 三星网站导航条	97
网站讲解	98
设计实现	101
开工啦, 开工啦!	103
总而言之	112
第9章 www.2advanced.com/portfolio/joshtodd	113
网站讲解	113
设计构思	114
开工啦, 开工啦!	116
总而言之	130
第10章 www.hero2003.co.kr	131
网站讲解	131
技术讲解	133
开工啦, 开工啦!	133
总而言之	138
第11章 www.dreamfx.com	139

网站讲解	139
第12章 www.aandesigners.com	143
网站讲解	143
效果讲解	143
背景效果的制作方法构思	146
开工啦, 开工啦	146
制作背景	146
制作按钮	147
制作线框效果	150
制作背景效果	152
总而言之	161
第13章 www.spiritvibes.com	162
网站讲解	162
开工啦, 开工啦!	164
制作背景图	164
制作按钮	164
制作按钮 Action 程序	165
在制作切换效果	167
总而言之	174
第14章 www.virtualbyron.com	175
网站讲解	175
开工啦, 开工啦!	176
总而言之	180
第15章 www.sgr.jp	181
网站讲解	181
心理与色彩	182
网站讲解	183
设计思路	184
开工啦! 开工啦!	184
总而言之	189
第16章 www.diasin.com	190
网站讲解	190
设计思路	192
开工啦! 开工啦!	192
总而言之	197
第17章 www.infoview.com.my	198

网站讲解	198
设计思路	200
第18章 www.inphi.net	201
网站讲解	201
设计思路	202
开工啦! 开工啦!	203
总而言之	211
第19章 www.daviesinteractive.com	212
网站讲解	212
设计思路	213
开工啦! 开工啦!	213
总而言之	218
第20章 www.x-pressive.com	219
网站讲解	219
开工啦! 开工啦!	220
总而言之	224
第21章 www.highctr.com	225
网站讲解	225
第22章 www.24-7media.de	228
网站讲解	228
开工啦! 开工啦!	230
总而言之	235
第23章 2methods.com/secondmethod/	236
网站讲解	236
制作思路	237
开工啦! 开工啦!	238
总而言之	241
第24章 www.iritxweb.com	242
网站讲解	242
开工啦! 开工啦!	243
总而言之	245
第25章 www.etherlords.com	246
网站讲解	246
第26章 www.neostream.com	249

网站讲解	249
开工啦, 开工啦	251
第27章 www.stadia.ru	254
网站讲解	254
第28章 www.2advanced.com	256
网站讲解	256
开工啦! 开工啦!	258
总而言之	261
第29章 www.alienhome.org	262
网站讲解	262
设计思路	264
开工啦! 开工啦!	265
总而言之	267
第30章 www.chihwaseon.com	268
网站讲解	268
开工啦! 开工啦!	269
总而言之	274

2004 年 4 月 1 日 背景

在《闪魂》中已经提过到 Flash 相关的基础知识，但是对于初次学习 Flash Web 的读者来说，了解这些知识依然是重中之重。

关键词：

Flash MX 2004 新功能

交互网站

元件

Library

时间轴

图层

帧

Movie Explorer

Action Script 2.0

重要知识



Flash MX 2004 新功能



Flash MX 2004 的发展

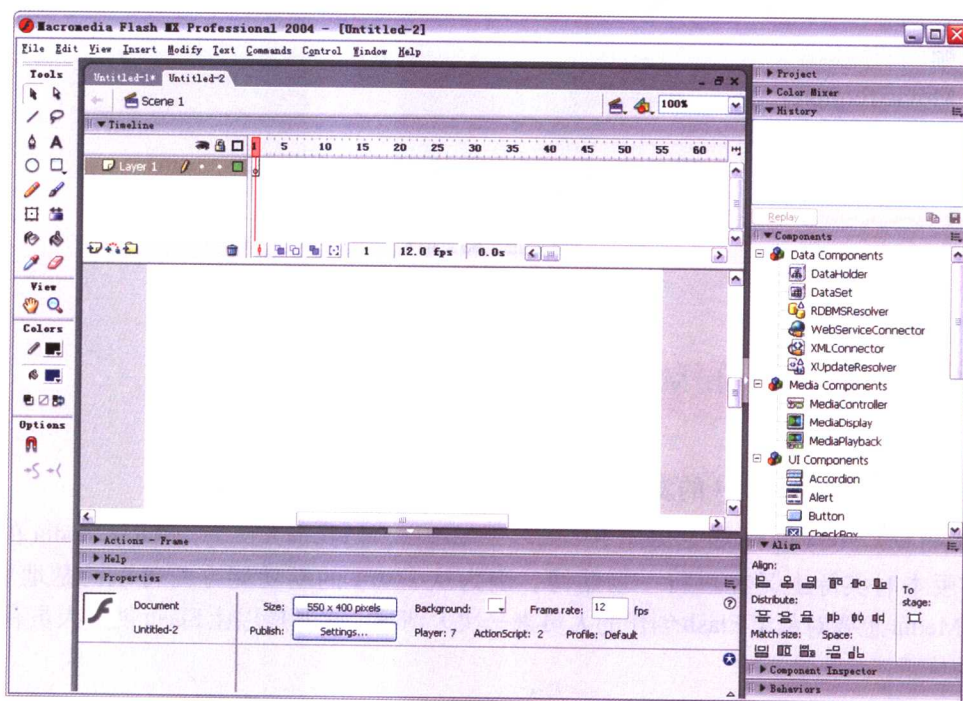
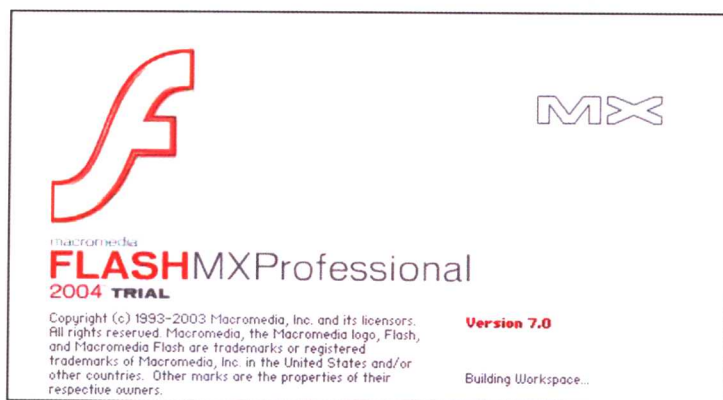
Flash MX 2004 是 Flash 发展历史中的一个里程碑。但我个人认为，Macromedia 在发布 2004 版本时实际上是在进行一场赌博。因为从 2004 的新功能方面可以清楚地看到，Macromedia 想要对从事 Flash 创作的人员来一次大清理，或者是想让 Flash 创作人员有更加明确的分工。

爱老虎油惆怅：如果有一天，当 Flash MX 2004 成为主流创作工具的时候，也就是普通美工再也无法应付脚本程序的时候了。也就是像我这种二者兼通，二者都不精的创作人员被清理出创作队伍的时候了。

因为 Macromedia 在 Flash MX 2004 中加入了更多的后台方面的内容，甚至发布了更为严谨的 Action Script 2.0，但是却并没有加入更多的多媒体内容，还有一直期待的 3D 内容。因此，现在大部分的闪客在使用时，还在采用 Flash MX，甚至是 Flash 5.0 在进行创作。因为就目前的网络现状而言，说 Flash MX 2004 是超前的也是不太现实的。

爱老虎油认为：说它不太现实，是因为它所增加的后台方面的内容在短时间内并不会成为网络的主流。而且 .net 在微软的大力推广下，正成为 MM 公司推广的

CFMX后台的最大阻力。但无论如何，我们只有继续努力学习 Flash MX 2004 才不至于被淘汰。



Flash MX 2004 开始分版了

Flash MX 2004 分为 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 这两个版本，也是表示 Macromedia 希望 Flash 创作人员分工的一个信号。

Flash MX 2004 适用于 Web 设计人员、交互多媒体创作人员，而 Flash MX 2004 Professional 适用于应用程序开发者。因为它同时包含多个功能强大的新工具，特别是增加了项目管理器，为大型应用程序开发的项目管理提供了必要的帮助。因为 Flash MX 2004 Professional 包含了 Flash MX 2004 中的所有功能，所以本书将使用 Flash MX 2004 Professional 作为创作工具，两个版本的对比如下表所示。

Flash MX 2004新功能对比图	Flash MX 2004	Flash MX 2004 Professional
时间轴效果	✓	✓
行为	✓	✓
创作环境中的辅助功能支持	✓	✓
编译执行效率更快更好	✓	✓
更新的模板	✓	✓
集成的帮助系统	✓	✓
拼写检查器	✓	✓
文档选项卡	✓	✓
开始页面	✓	✓
查找和替换	✓	✓
EPS 或 PDF 文件高保真导入	✓	✓
视频导入向导	✓	✓
小字体呈现	✓	✓
Flash Player 检测	✓	✓
发布配置文件	✓	✓
辅助功能和组件	✓	✓
万国码(Unicode)	✓	✓
字符串面板	✓	✓
安全性	✓	✓
Action Script 2.0	✓	✓
历史面板	✓	✓
可视编程环境		✓
基于幻灯片的创作		✓
V2组件		✓
数据绑定		✓
预建数据连接器		✓
性能改进		✓
项目管理		✓
源代码管理		✓

爱老虎油的迷茫：这个新功能示意图来源于 Flash MX 2004 的帮助文档，但与 Danger 在经典论坛中提出的示意图有一些出入。通过我的测试，证明 Danger 所提供的更为真实，但鉴于 MacroMedia 公司对 Flash 解释权的权威性，我们仍以帮助文档中的为准，有兴趣的朋友可以去经典论坛，浏览 Danger 的原创帖，地址是：<http://www.blueidea.com/bbs/NewsDetail.asp?GroupName=Flash+%D7%A8%C0%B8&DaysPrune=10&lp=1&id=1152275>

Action Script 2.0

Flash MX 2004 中最大的改进就是 Action Script 2.0 了。如果说 1.0 是类似 Java Script 的脚本程序，那么 2.0 就是类似 Java 的高级程序语言。

爱老虎油感慨：在与闪客朋友交流的时候，我发现大部分都是程序员出身的闪客，对此项改进非常欢迎，而以美工出身的闪客却并不乐观。因为这正是令他们感到无所适从的地方。

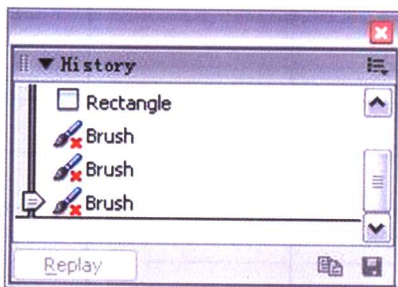
对此最为直接的表现就是：

-  取消了普通输入模式，也就是取消了指令输入模式，所有的代码必须在专家模式下输入；
-  所有代码全部区别大小写；
-  类名首字母应该大写，字段、方法以及对象的首字母应小写。对于所有标识符，其中包含的所有单词都应紧靠在一起；
-  所有自定义类，都必须写入 as 文本文件，才可以被 Flash Player 所识别；
-  不同数据类型的变量，在没转换的情况下，不能直接进行运算。

关于 Action Script 2.0 的变化，在本章的后面我们将进行详细的描述。

历史面板

新增加的历史面板让用户在创作时可以修改从创建这个文档开始所记录下的所有步骤，也让用户制作 Action 组功能成为可能。



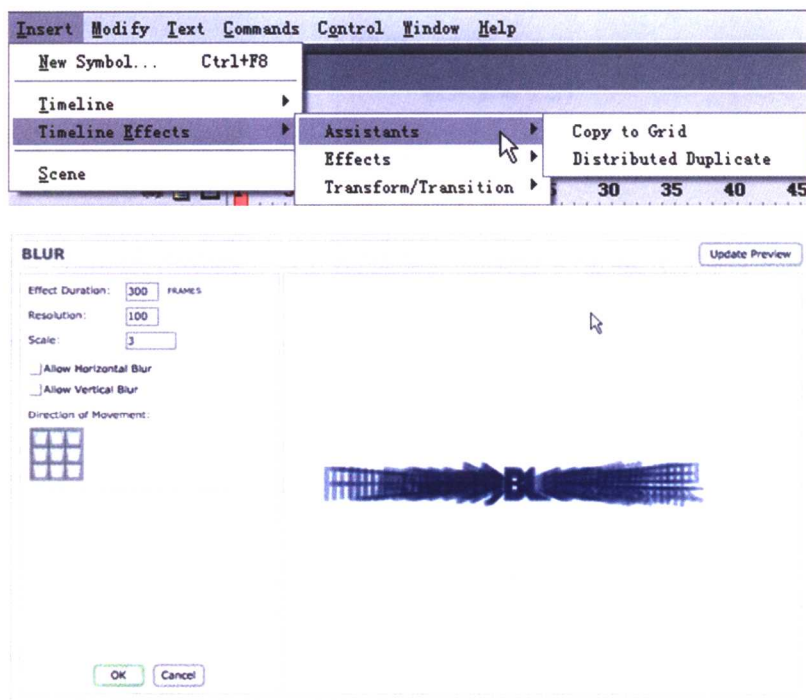
爱老虎油的提示：经常使用 PhotoShop 的朋友会很熟悉，历史面板大大提高了工作效率，使用历史面板对单个步骤的撤销和编辑是非常方便的，超过了 Flash 的 Undo 功能。



时间轴特效

现在 Flash MX 2004 允许用户在时间轴上，动态创建一些简单的时间轴特效，以便快速添加过渡特效和动画，如淡入、飞入、模糊以及旋转等。

方法是通过 Insert→Timeline Effects 菜单来添加，也可以通过 Modify→Timeline Effects 菜单命令来编辑。



爱老虎油认为：相信大部分的闪客并不会经常使用这些功能，因为这样做出的效果并不能符合现代动画的要求，而且效果也并不理想。相信 MacroMedia 这样做是想方便一些并不经常使用 Flash 软件的创作人员。



动态加载 flv 文件

Flash MX 2004 支持动态加载 flv 视频文件。通过运行安装光盘上的 Flash_Video_Exporter.exe 文件，可以让大部分的视频制作工具支持输出 flv 文件。这其中包括 Adobe After Effects、Anystream Agility、Avid Xpress DV、Discreet Cleaner 等等。



爱老虎油觉得：动态加载视频文件，可以对 Flash Web 起到至关重要的作用。因为更多的视频可以对多媒体的内容进行必要的补充，而且目前在宽带这么普及的情况下，多一些视频就意味着增加了更多的多媒体内容。



对小字体的支持

Flash MX 2004 对小字体进行了优化, 相信从事网页设计的朋友会非常开心, 因为在以前的版本中, 由于输出时 Flash 默认将静态文本输出成矢量图形, 使得创建的小字体粘连在一起。下图就是 Flash MX 和 Flash MX 2004 在小字体方面的对比。

Flash MX 2004支持小字体显示

Flash MX 2004支持小字体显示

Flash MX 2004支持小字体显示

而且还可以使用 Action Script 的动态字段功能, 这样闪客将不会再遇到字体显示方面的困扰。



3大元件

《闪魂》曾经重点讲解过三大元件, 但是在三大元件的嵌套中, 读者还是遇到了很多问题。特别是 Movie Clip 的嵌套结构。

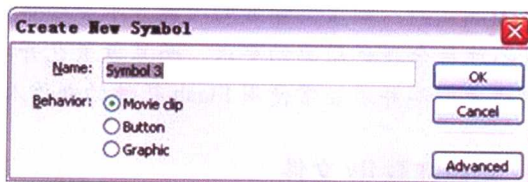
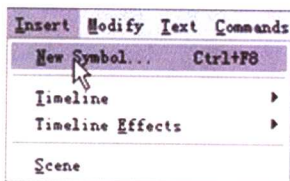
爱老虎油郑重建议: 多做一些实例, 包括对复杂结构的源程序进行解读, 会大大增加我们对嵌套结构的理解。另外, 根据嵌套结构可以创作出很多的有实际应用价值的效果, 希望读者可以认真总结。



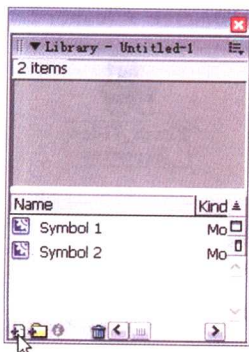
3大元件的创建



方法 1: 单击菜单命令 Insert→New Symbol 命令后将打开 Create New Symbol 对话框, 可以在其中选择元件的类型, 还可以输入元件名。

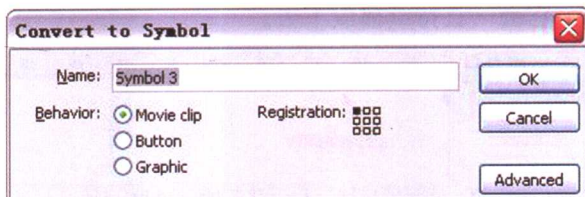


方法 2: 是通过单击菜单 Window→Library 命令打开库面板, 通过在库面板中单击按钮来打开 Create New Symbol 对话框。



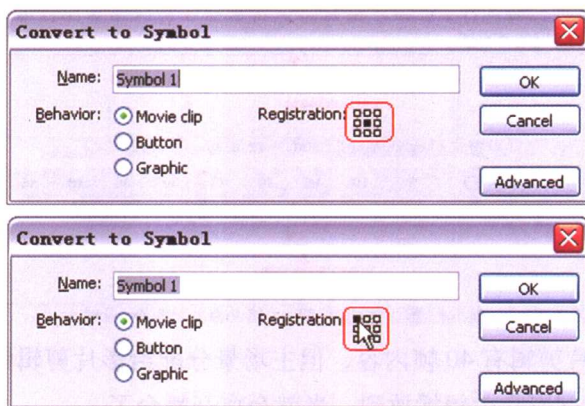


方法 3：就是将已经存在于舞台上的物体，选中后通过按 F8 键，就打开了 Convert to Symbol 对话框，将其转换成一个元件。



爱老虎油推荐：使用第 3 种方法。因为第 3 种方法可以让我们先调整好物体位置，然后再转换成需要的组件；也可以是先绘制好物体，再转成需要的元件。

爱老虎油提醒注意：在下图中，可以清楚的看到 Movie Clip 的中心点。在《闪魂》中，很多朋友提出疑问认为我在制作时总是在坐标方面出错。实际上，Flash 在将物体转换成元件时是需要指出物体的中心点对齐方式的，所以希望大家在学习时能够留意到，而且爱老虎油也吸取教训，会在后面的文章中提醒大家注意。



爱老虎油在这里郑重道歉：关于元件坐标的问题，没能为大家解释清楚，希望大家可以理解。



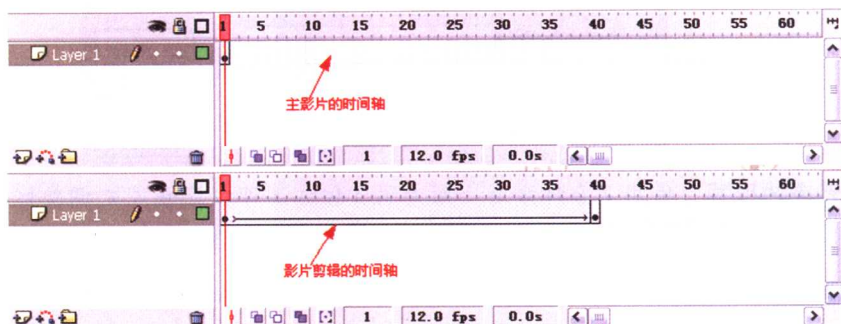
3 大元件的特性

关于 3 大元件的特性，有必要进行细致的讲解。因为了解 3 大元件的特性不但有助于制作出 Flash Web，而且更深一层来说，整个 Flash 体系都要围绕着这 3 大元件的特性来学习。不管是制作网站、动画，还是游戏。

Movie Clip

Movie Clip（影片剪辑）是嵌入在影片中的影片片断，它具有主影片的一切特性，包括可以添加 Action Script 脚本内容、添加声音。另外，它还拥有自己独立的时间轴，它完全是一个可以独立成形的影片。这一点上可以这样理解，因为拥有独立的时间轴，所以当主影片播放时，影片剪辑并不会因为主影片的停止而停止，它会按照自己的时间轴而播放。但同时有必要说明，如果它在主影片的时间轴上已经不存在了，那么它也就会从舞台上消失了。

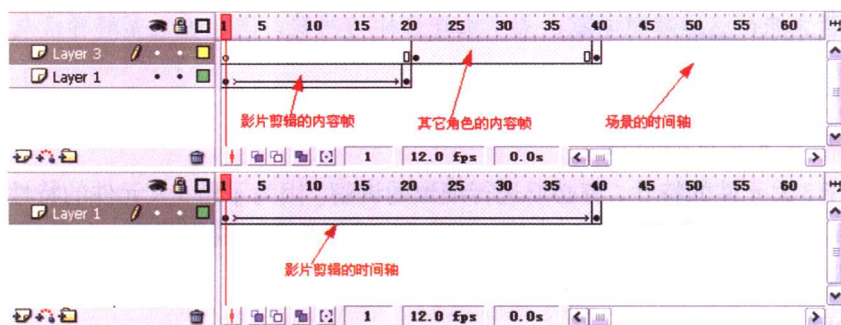
情况 1: 如下图所示, 影片剪辑共有 40 帧内容, 而主影片的场景只有一帧, 那么主影片当然会只播放一帧, 而且停止在这一帧上, 这时, 影片剪辑不会理会主影片, 它会一直持续播放下去。



情况 2: 如果主影片分配给影片剪辑的播放帧有 100 帧的话, 这个影片剪辑正好可以拥有循环播放两次半的时间, 为什么是两次半呢? 因为第 3 次播放时播放到 21 帧时正好离开主影片的时间轴。



情况 3: 影片剪辑有 40 帧内容, 但主场景分配给影片剪辑的只有 20 帧, 那么, 毫无疑问影片剪辑播放到一半就会离开舞台了。



多数情况下, 我们需要把影片剪辑理解成为与主影片完全不同的另一个影片。是两个在一起播放的完全不同的两个影片, 这样更有助于理解 Movie Clip 的特性。它可以响应自己的命令, 也可以响应其他元件的 Action 命令。然后应用于自己的播放时段。

Movie Clip 可以说是 Flash 交互网站中最重要的组成部分, 因为它独立的时间轴, 可以让我们有更大的空间自由发挥。例如我们有 5 段独立的动画, 然后将它们制作成 5 个独立的