



闪客宝典

F I a s h

M X

多 媒 体 设 计

实 例

卢政宏 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

闪客宝典

Flash MX 多媒体设计实例

卢政宏 编著

MB1528/11

人民邮电出版社

内 容 提 要

Neirongtiyao

本书从应用 Flash MX 设计动画入手,以实例的创意构思、制作细节及后期整理为线索,通过五个典型生动、实用性及针对性都较强的真实设计范例,详细地介绍了应用当今最新网页动画制作软件 Flash MX 设计并制作多媒体动画的具体方法和实现步骤。

本书共分 5 章,分别介绍了智通科技多媒体交互界面、ABB 新年联欢多媒体展示、智立医学多媒体片头、多媒体教学光盘和凯临电脑网站多媒体标题文字等实例的设计与制作过程。本书内容丰富、图文并茂、实例经典、针对性强。阅读本书,可掌握应用 Flash MX 设计多媒体作品所需的必备知识和实用技巧。

本书所附的多媒体光盘不但包含了书中实例所采用的素材文件及生成的 Flash MX 源文件,而且还提供了学习实例的模拟操作环境。此外,还准备了实例中所需的相关软件及免费资源,使读者的学习更加有趣和有效。

无论是对 Flash 爱好者,还是对有着丰富 Flash 设计经历的闪客,本书都是一本不可多得的参考指导书和辅导教材。

闪 客 宝 典

Flash MX 多媒体设计实例

编 著 卢政宏

责任编辑 安 达

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67180876

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京鸿佳印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 13.75

字数: 331 千字

2002 年 7 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2002 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-900091-73-4

定价: 32.00 元

本书如有印装质量问题,请与本社联系 电话: (010)67129223

伴随着计算机及网络技术的飞速发展,Flash 动画作为一种信息的载体,迅速地被应用到许多领域,网页动画设计与制作也不再是专业人员的专利。由 Flash 实现的互动片头、动画按钮、实用网页。多媒体节目以及 MTV 等影视作品,甚至纯 Flash 的公司网站,都如雨后春笋般地涌现出来。通过使用适当的网页动画制作工具,任何人都可以制作出专业级的 Flash 动画作品和综合网站。当这一切都不再是梦想的时候,要求我们必须具备必要的网页动画设计知识和技巧。为了满足广大 Flash 爱好者及闪客的需要,策划并编写了“闪客宝典”。

Flash MX 是著名的多媒体软件公司 Macromedia 推出的一款最新的功能强大的网页动画制作软件。它的推出将网页动画制作推向了新的高潮。这个软件以其友好、简单易用的图形操作界面,强大全面的功能,成为各种网页动画制作软件中的佼佼者,也成了网页动画创作的首选和必备的助手。新推出的 Flash MX 不仅具有在现有的 Web 页面上整合多媒体元素的功能,而且其其他功能也得到了极大的扩展,具备了很强的整合多媒体编著能力。应用 Flash MX,我们不但可以创作出高水平的动画作品,而且还可创建完整的动态站点:从内容显示、数据库连通一直到视频调试。

“闪客宝典”是一套实用性较强的 Flash MX 指导用书,它由 Flash 设计领域的资深专业人士撰写,共包括六本图书:《Flash MX 多媒体设计实例》、《Flash MX 互动片头制作实例》、《Flash MX 经典动画设计实例》、《Flash MX 实用网页设计实例》、《Flash MX 综合网站制作实例》、《Flash MX ActionScript 应用实例》。

本书将通过五个典型生动、实用性及针对性都较强的真实设计范例,以应用 Flash MX 设计并制作多媒体动画为线索,同读者一起了解设计者对动画作品的创意及构思过程,把握确定动画结构和划分作品层次的重点,熟悉收集和编辑素材的具体方法,并与读者一同亲历真实范例的完整实现过程,学习最新的设计概念、重要的实用技术和分享作者多年积累的宝贵经验,力图通过书中的实例,使读者掌握如何使用 Flash MX 来实现便捷精彩的动画制作。

全书共分五章。

第 1 章智通科技多媒体交互界面制作实例,主要讲解如何应用 Flash MX 制作一个多媒体光盘的交互界面。

第 2 章 ABB 新年联欢多媒体展示实例,将重点讲述 ABB 企业新年职工联欢会上的一个多媒体展示片头的制作过程、实现方法和技术细节。

第 3 章智立医学多媒体片头制作实例,将主要介绍如何通过 Flash MX 的各种操作,实现一个医学科技公司的多媒体光盘片头。

第 4 章多媒体教学光盘制作实例,将以一个多媒体教学光盘的全部制作过程为线索,讲解如何利用 Flash MX 来制作多媒体学习光盘。

第5章凯临电脑网站多媒体标题文字设计实例，讲解的是制作北京凯临电脑科技有限公司片头标题文字多媒体动画的详细过程和实现技巧。

本书内容丰富、图文并茂、实例经典、针对性强。讲解深入浅出，每个设计步骤均配有详细的实例操作，这些实例操作讲解清晰、步骤连贯，其中涵盖了Flash MX多媒体设计所需的主要内容，具有举一反三的功效。同时各个设计步骤之间又相互呼应，有很强的实用性。阅读完本书，读者可以在较短的时间里，轻松地掌握应用Flash MX进行多媒体设计的方法和技巧，成为一名真正的“闪客”。

本书所附的多媒体光盘不但包含了书中实例所采用的素材文件及中间环节所生成的Flash MX源文件，而且还提供了学习实例的模拟操作环境。此外，还为读者准备了实例中所涉及到的软件及相关免费资源，使读者的学习更加有趣和有效。

我们相信，无论是对Flash爱好者，还是对有着丰富Flash设计经验的闪客，本书都将是一本不可多得的指导书。本书既适合于Flash爱好者学习使用，同时又可作为广大闪客的设计参考书和用于Flash MX培训所用的辅导教材。

由于时间仓促，作者水平有限，本书错漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

卢政宏
于北京服装学院
2002.6

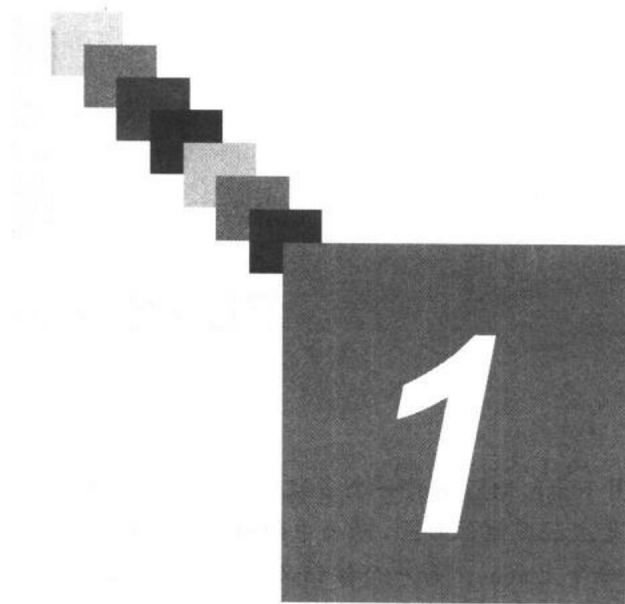
目 录

Mulu

第 1 章 智通科技多媒体交互界面制作实例	1
1.1 创意及构思.....	3
1.2 制作过程.....	4
1.2.1 设置场景尺寸	4
1.2.2 导入位图.....	4
1.2.3 制作三维组件	5
1.2.4 制作单帧文字	6
1.2.5 制作柔化透明位图文字	7
1.2.6 利用透明填充制作光晕组件	10
1.2.7 用光晕组件制作文字闪出动画	10
1.2.8 制作上载动画文件	13
1.2.9 制作被告知影片片段	18
1.2.10 加入告知目标命令	19
1.2.11 在主动画中加入上载影片命令	21
1.3 作品整理.....	22
1.3.1 输出 EXE 文件.....	22
1.3.2 制作 Autorun 程序	22
第 2 章 ABB 新年联欢多媒体展示实例	23
2.1 构思与创意.....	25
2.1.1 明确设计重点	25
2.1.2 确定作品的颜色及结构	25
2.1.3 收集素材.....	26
2.2 制作过程.....	27
2.2.1 建立片头文件	27
2.2.2 编辑图形组件	28
2.2.3 遮罩特效在文字图形中的应用	36
2.2.4 模仿物体下落效果	42
2.2.5 利用移动动画叠加场景	46
2.2.6 制作文字特效动画并转换场景	52

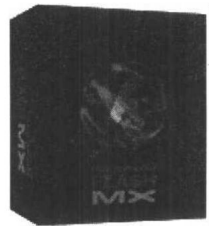
2.2.7 制作滚动字幕	53
2.2.8 制作文本动画	56
2.3 作品整理.....	61
第3章 智立医学多媒体片头制作实例	65
3.1 创意及构思.....	67
3.1.1 设计理念.....	67
3.1.2 绘制草图.....	68
3.1.3 搜集相关素材	68
3.2 制作过程.....	69
3.2.1 设定场景大小及帧速率	69
3.2.2 制作涟漪效果	69
3.2.3 绘制中英文文字组件	76
3.2.4 制作色块滑入及闪屏效果	78
3.2.5 实现转场特效一	79
3.2.6 场景一版式安排	80
3.2.7 将静态版式变为动画	81
3.2.8 实现转场特效二	85
3.2.9 场景二版式安排	85
3.2.10 实现转场特效三	88
3.2.11 绘制三维文字旋转动画	92
3.2.12 场景版式安排	96
3.2.13 实现转场特效四	99
3.2.14 场景三版式安排	100
3.2.15 实现转场特效五	103
3.2.16 制作三维骨架旋转效果	105
3.2.17 实现转场特效六	109
3.2.18 用 Fireworks 制作文字位图特效	109
3.2.19 加入音频文件	112
3.2.20 编辑音乐	112
3.3 作品整理.....	113
3.3.1 填补场景外遗漏组件部分	113
3.3.2 写入 FSCommand 命令	114
3.3.3 输出 SWF 文件及 EXE 文件	115
第4章 多媒体教学光盘制作实例	117
4.1 构思与创意.....	119
4.1.1 设计概念.....	119
4.1.2 在 Flash 中确定结构及颜色设计.....	119

4.1.3 素材收集与作品重点分配	120
4.2 制作过程.....	121
4.2.1 建立文件和图层	121
4.2.2 编辑 Flash MX 图形组件	121
4.2.3 编辑晃动的箭头组件	126
4.2.4 建立只有反映区按钮与带声音的按钮	132
4.2.5 利用遮罩建立特殊图形	135
4.2.6 建立新的图层与导入音乐	138
4.2.7 制作电影仿旧效果	139
4.2.8 利用 Photoshop 制作快速缩小的动画效果	140
4.2.9 编辑巨幅组件运动的技巧	142
4.2.10 创建五组文字图形运动组件	149
4.2.11 在第一场景中加入 Action.....	157
4.2.12 建立第二场景并绘制场景中的图形	159
4.2.13 导入按钮并加入 Action	164
4.2.14 编辑鼠标跟踪的组件	167
4.2.15 制作边缘线及翻页按钮	169
4.2.16 创建滚动的文本	172
4.2.17 创建文本下拉条	174
4.2.18 加入实现滚动字幕的 Action 控制	176
4.2.19 加入外调 SWF 文件的按钮	177
4.3 作品整理.....	178
第 5 章 凯临电脑网站多媒体标题文字设计实例	181
5.1 创意及构思.....	183
5.2 制作过程.....	183
5.2.1 设置场景及绘制标志	183
5.2.2 绘制英文标准字	184
5.2.3 用 Swift 3D 制作旋转箭头	186
5.2.4 制作 Motion Blur 动画效果	188
5.2.5 制作 Enter 按钮.....	191
5.2.6 制作色块跃动效果	192
5.2.7 实现文字进场动画	193
5.2.8 使用标志制作背景动画	198
5.2.9 制作文字“电脑”及图片动画效果	201
5.2.10 装饰性组件的制作	204
5.2.11 鼠标的制作.....	207
5.3 作品整理.....	209



智通科技多媒体交互界面制作实例

创意及构思
制作过程
作品整理



macromedia
FLASH MX

实例介绍

本章将向读者展示如何应用 Flash MX 制作一个多媒体光盘的交互界面。这个交互界面的制作实例是一个由 Flash MX 生成的多媒体动画,动画中的每一个按钮均是一个独立的 SWF 文件,是可以通过 Load Movie 命令上载的,每一个按钮又可上载一个单独的 SWF 文件,所以这个动画是由十几个 SWF 文件构成的。

本实例要求计算机中同时安装 Flash MX、Swift 3D 和 Fireworks 软件。

你将会学习到的

当读者完成本实例后,将会了解实例中所用背景影片和按钮影片的详细设计及制作过程,掌握如何应用 Flash MX 制作多媒体素材,创建一个可以任意尺寸播放且易于传播的交互丰富、界面精美的多媒体界面。沿着本实例所述的思路,读者将会亲历如下这些典型的设计流程:

- ✓ 导入位图
- ✓ 制作三维组件和单帧文字
- ✓ 制作柔化透明位图文字
- ✓ 利用透明填充制作光晕组件
- ✓ 利用光晕组件制作文字闪出动画
- ✓ 制作上载动画文件
- ✓ 制作被告知影片片段并加入告知目标命令
- ✓ 在主动画中加入上载影片命令
- ✓ 发布与输出 EXE 文件

找到所需要的文件

为了便于读者学习,我们已将实例中所采用的素材文件及中间环节所生成的 Flash MX 源文件放置在配书光盘中,读者可在练习的过程中直接使用。

用来完成本实例所需的文件请到配书光盘中 cd->sucal->“智通科技”目录下寻找。

首先打开配书光盘中 cd->sucal->智通科技->“智通科技.swf”实例文件,运行本实例的最终动画,预览效果如图 1-1 所示。

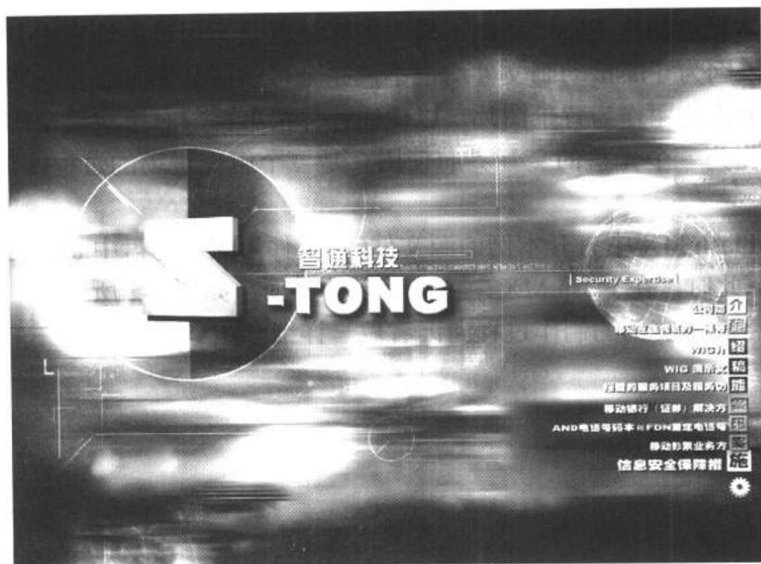


图 1-1 预览效果

1.1 创意及构思

对于一个科技公司，最能体现其科技含量的颜色就是蓝色，所以本实例选用了一张既具有蓝色色调又能体现科技感的图片，作为交互界面的背景图片。在这个交互界面的动画实例中，我们应用了许多 Flash MX 中最基本的命令，例如：Stop、Go To、Tell Target、Load Movie、FSCommand 等等，读者可从本实例中领悟到 Flash MX 简单命令所实现的神奇多媒体效果。

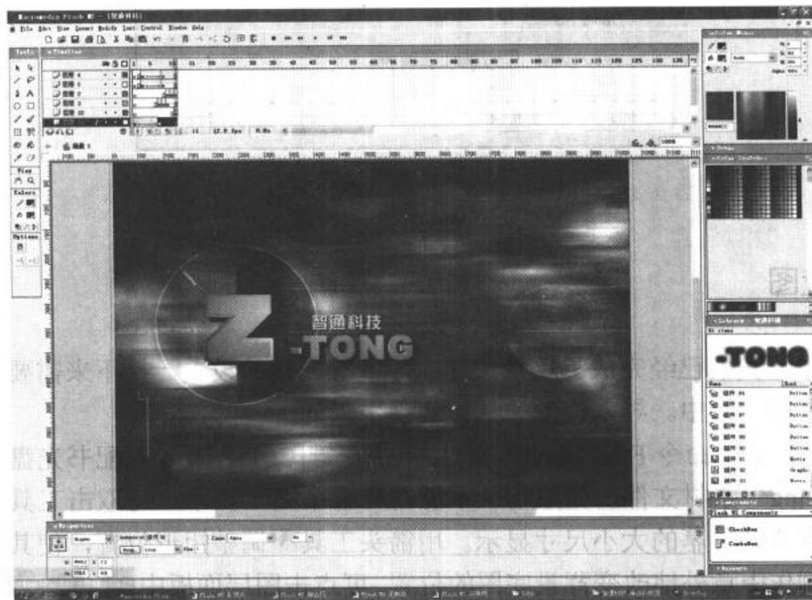


图 1-2 设计界面

为一张多媒体光盘制作 Flash 动画，最大的好处就是不用过多地考虑其最终文件所占用的磁盘空间大小，因为 Flash 动画文件均很小，完全可以放开手脚制作，所以本实例采用了一张 1024×768 的大位图作为背景图片，以便在计算机上播放时可实现全屏效果。因为本章中的这个动画仅作为一个光盘的交互界面使用，是一个组件进场的过程，所以长度只有 11 帧，时间较短。

下面首先在 Flash MX 中打开本例的源文件(源文件为配书光盘中 cd->sucai->智通科技->“智通科技.flr”)，此时，在 Flash MX 中可见其设计界面，如图 1-2 所示。

接下来我们将就本实例的制作过程向读者做一详细介绍。

1.2 制作过程

1.2.1 设置场景尺寸

因为本例所采用的背景是一张 1024×768 位图，所以点击属性面板 Size 栏中的 **550 x 400 pixels** 按钮，首先将场景设置为 1024×768 Pixels。背景颜色不用改动，因为在这个例子中背景颜色一直都不会露出来，其他设置如图 1-3 所示。

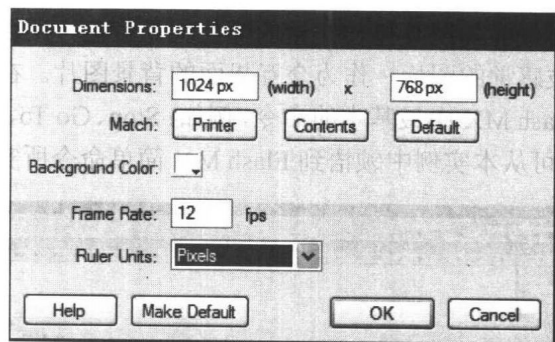










图 1-3 背景设置

1.2.2 导入位图

在上一节中，我们已经完成了场景尺寸、颜色等属性的设置，接下来需要将交互界面的背景位图导入到该场景中。导入位图的具体实现步骤如下：


(1) 首先执行菜单命令 **File>Import**，或按下快捷键[Ctrl+R]，导入配书光盘中 cd->sucai->智通科技->“0.jpg”素材文件，如果场景不能在屏幕中完全显示，可双击工具栏上的手形工具，使场景以适合屏幕的大小尺寸显示。用箭头工具调整矩形位置，使其遮住场景。为防止在下面的制作中意外地改变背景底图的位置，可点击图层面板中  Layer 1 中的第 2 个圆点，将这一层锁定。

(2) 后选择第 11 帧，按下[F5]键，插入空白关键帧，使这张图片能一直存在到第 11 帧。

(3) 接下来点击层面板上的 ，新建一个层，选取矩形工具，选择 Color 栏中的  按钮，点击其下方的 ，去掉边框线，选择 Color 栏中的  按钮，将填充色设置为黑色，在场景中绘制一个能完全覆盖住场景的矩形。用箭头工具选中场景中的矩形，按下[F8]键，将其定义为 Graphic 组件，选择第 7 帧，按下[F6]插入关键帧，选择这层的第 1 帧，用箭头工具选择场景中的黑色矩形，在属性面板中选择 Tween 中的 Motion 选项，创建一个移动动画。拖动磁头 ，检测场景淡入的效果。

1.2.3 制作三维组件

导入位图后，现在需要制作一个三维文字 Z 在背景位图的圆圈中央旋转的效果（具体效果见配书光盘中 cd->sucal->智通科技目录下的 Z.swf 文件）。制作三维 Flash 动画，我们最先想到的是使用 Swift 3D 这个软件，关于 Swift 3D 的介绍请参阅相关内容。下面，开始制作三维组件，具体操作过程如下：

(1) 打开 Swift 3D 软件，点击其上方工具栏中的  按钮，在左侧的 Text 栏中将默认的文本内容由“Text”改为“Z”，字体设置为 Arial Black，如图 1-4 所示。此时，三维窗口中的文字自动更换为新输入的文字，如图 1-5 所示。

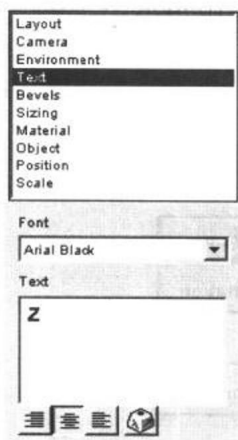


图 1-4 字体设置

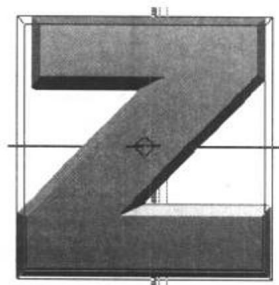


图 1-5 新输入的文字

(2) 点击颜色控制栏（图 1-6）中的  图标，切换到动画样式栏（图 1-7）。

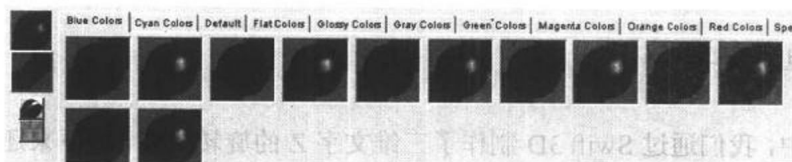



图 1-6 颜色控制栏

(3) 按住鼠标左键，将第一个图标  拖拽到三维窗口的文字上，然后拖拽时间轴上的磁头，如图 1-8 所示，可以在三维窗口中看到所输入文字的旋转效果。

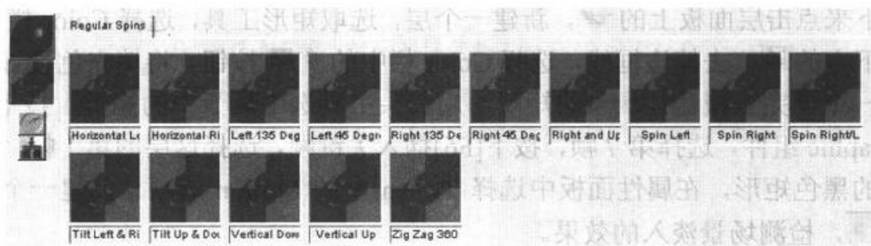


图 1-7 动画样式栏

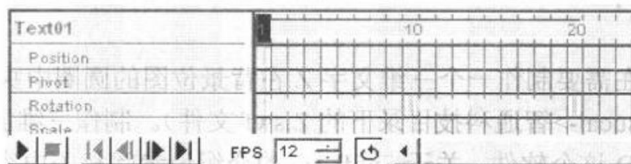


图 1-8 拖拽时间轴上的磁头

(4) 接下来，点击菜单栏下的 Preview and Export Editor 标签，将当前窗口切换到预览和导出窗口。在 Output Options 栏中选择第二项 Fill Options，调节相应的填充数值，在 Fill Type (填充类型) 中选择最后一项 Mesh Gradient Shading 选项，具体选项如图 1-9 所示。最后选择渲染栏中的 Generate Current Frame，开始渲染动画，如图 1-10 所示。

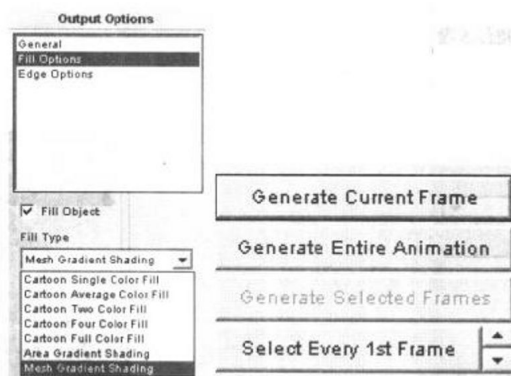


图 1-9 设置填充类型

(5) 渲染完毕后，点击 Export To File 栏中的 Export Entire Animation 命令，将渲染完成的动画导出，并将其保存为 Z.swf。

1.2.4 制作单帧文字

在上一节中，我们通过 Swift 3D 制作了三维文字 Z 的旋转效果，接下来还需要实现“T”、“o”、“n”、“g”这四个字母的静态效果。即让这四个字母与旋转的三维文字 Z 保持统一的风格，又不让它们转动，因此，需要单独制作一个静态动画。在此，我们将选用 Swift 3D 来渲染生成一个这样的单帧动画。用 Swift 3D 制作单帧文字的具体操作步骤如下：

(1) 接着上一节的制作，首先点击菜单栏下的 Scene Editor 标签，将当前窗口切换到编辑窗口。选择屏幕左侧选项栏中的 Text 文本(见图 1-11)，在下方的输入栏中将“Z”换为“一

Tong”，再次点击菜单栏下的 Preview and Export Editor 标签，切换到预览和导出窗口。选择渲染栏中的 Generate Current Frame 按钮，只渲染第 1 帧。然后直接点击 Export To File 栏中的 Export Current Frame... 按钮，导出单帧，并将其保存为一 Tong.swf 文件。

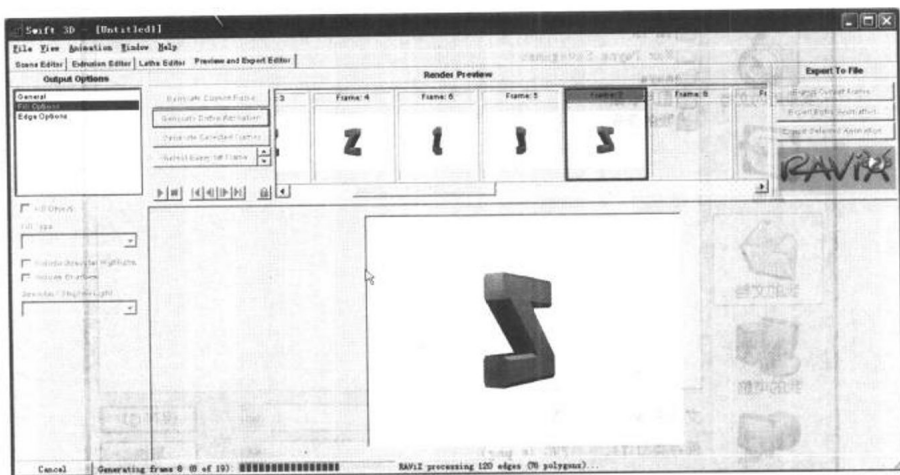


图 1-10 渲染动画

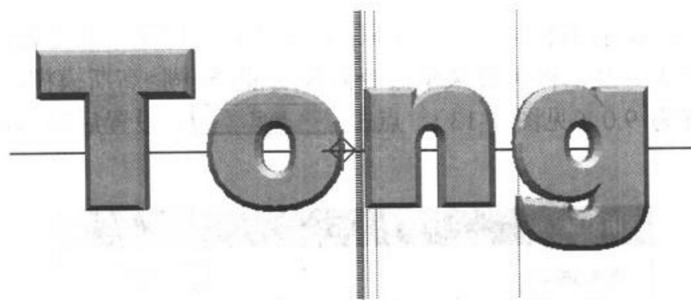


图 1-11 Text 文本

1.2.5 制作柔化透明位图文字

在应用 Swift 3D 制作完成了三维文字 Z 的旋转效果和“Tong”这四个字母的静态效果后，本节将介绍如何通过 Fireworks 来制作出本实例中的一个具有柔化透明效果的位图文字。具体实现步骤如下：

(1) 首先从 Swift 3D 软件返回到 Flash MX 中，执行菜单命令 Insert> New Symbol，插入一个新的 Movie Clip 组件，此时，Flash MX 会自动进入该组件的编辑界面。再执行菜单命令 File>Import，导入刚才制作的 Z.swf 文件。导入后的组件是一个逐帧动画。


(2) 执行菜单命令 Insert>New Smbol，插入一个 Graphic 组件，再执行菜单命令 File>Import，导入刚才制作的一 Tong.swf 文件。导入后的组件是一个单帧动画。

(3) 现在想给“一 Tong”这几个字母加一个柔化的阴影，可是 Flash MX 里并没有真正的柔化功能。Flash MX 虽然没有，但 Macromedia 的另一个产品 Fireworks 有这项功能。执行菜单命令 File>Export Image，在弹出的对话框中选择导出的图片类型为 PNG，将“一 Tong”

这几个字母导出为 Fw.png 文件，如图 1-12 所示。



图 1-12 导出 PNG 文件

(4) 启动 Fireworks，打开刚才导出的 Fw.png 文件，执行菜单命令修改>画布大小，将图片的宽度和高度都加大一些，再执行菜单命令附加功能>模糊>高斯模糊，在弹出的对话框中将模糊范围的值设置为 9.0（见图 1-13），点击 。设置后的预览效果如图 1-14 所示。

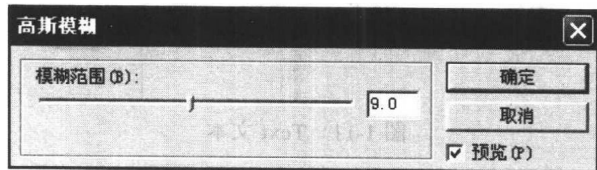


图 1-13 设置模糊范围



图 1-14 模糊后的效果

(5) 此时，执行菜单命令文件>保存，或按下快捷键[Ctrl+S]，保存该文件。

(6) 从 Fireworks 返回到 Flash MX 中，在组件“Tong”的编辑界面下，新建一层并将其拖动到下方，执行菜单命令 File> Import，导入 Fw.png 文件。在场景中调整它的位置，如图 1-15 所示。



图 1-15 调整后的位置

(7) 点击 Scene 1 返回场景，新建一层，并将这一层拖至黑色色块层之下，在第 3 帧处插入关键帧。按下[F11]键，打开图库，从中将组件“Z”拖入场景，位置如图 1-16 所示。

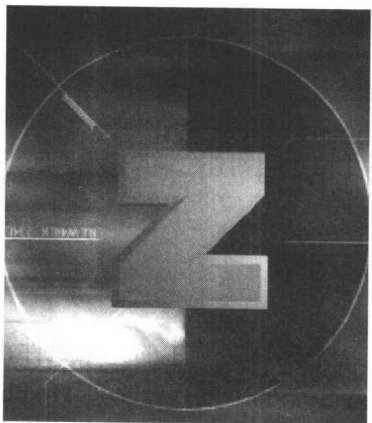


图 1-16 组件“Z”位置

(8) 在第 8 帧处插入关键帧，用箭头工具选中组件“Z”，在属性面板中选择 Color 栏中的 Advanced，点击 Settings...，设置 Advanced Effect 面板参数，如图 1-17 所示。在第 3 帧上点击鼠标右键，选择第一项 Create Motion Tween 创建移动动画，再用箭头工具选中组件“Z”，在属性面板中选择 Color 栏中的 Alpha，将其值设为 0。

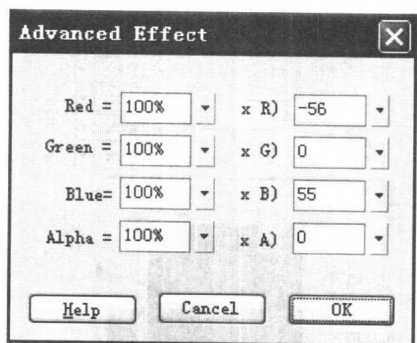


图 1-17 设置 Advanced Effect 面板

(9) 按住鼠标左键选中这一层中从第 3 帧到第 8 帧中的所有帧，点击鼠标右键选择 Copy Frames 拷贝帧。新建一层，并将其拖至“Z”所在层之下，在第 3 帧点击鼠标右键，选择 Paste Frames 粘贴帧。选择第 8 帧，用键盘方向键中的下键和右键将组件向右下方移动一些，用箭头工具选中下方的“Z”，在属性面板中选择 Color 栏中的 Tint 选项，将组件色调设置为黑色，效果如图 1-18 所示。