



macromedia
**FLASH
MX**

做闪客，就这么简单



Flash 网页制作

编著 龚 勇
吴 蔓

湖北美术出版社

做闪客，就这么简单



Flash

网页制作

编著 龚勇
吴蔓

湖北美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash 网页制作 / 龚勇, 吴蔓编著

— 武汉: 湖北美术出版社, 2003.8

(做闪客, 就这么几招)

ISBN7-5394-1396-4

I. F...

II. ①龚... ②吴...

III. 动画—设计—图性软件, Flash

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 060488 号

Flash 网页制作

© 龚勇 吴蔓编著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市雄楚大街 268 号 C 座

电 话: (027)87679521

邮政编码: 430070

印 刷: 湖北新华印务有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/24

印 张: 1.5

印 数: 3000 册

版 次: 2003 年 9 月第 1 版 2003 年 9 月第 1 次印刷

I S B N 7-5394-1396-4/TP·2·III

全套定价: 65.40 元 本册定价: 12.00 元

■ 前言

中国有一千万人喜欢 Flash, 有七八十万人喜欢做 Flash!

自从 Macromedia 公司推出 Flash 这款用于制作、编辑动画和电影的软件, 从 Flash2.0 到 5.0 版本再到如今的 Flash MX, 在这短暂的几年时间内, 就在网络界掀起了高潮。之所以能如此流行, 被众多网民趋之若鹜, 就是因为它简单, 易于操作以及其强大的功能所至。使用者只需经过很短时间的学习, 就可以制作出赏心悦目的网络动画。

随着时间的推移, Flash 因其强大的功能和广泛的实用性, 很自然地渗透到商业及各个领域。也因为其简单易学而开始被越来越多的人所掌握, 乃至精通, 制作 Flash 甚至成为一种谋生的手段。于是乎, 那些以 Flash 设计制作为主业的创作人员有了一个很酷的称号——闪客 (Flasher)。

现在, 随着计算机的普及, 互联网的日益发达, 网络已经逐渐成为人们生活和学习中不可缺少的一部分。这无疑也给 Flash 的发展壮大提供了温床。如今, 越来越多的人已经不能满足于仅仅是做个观众了, 看着那些多姿多采、风格迥异的 Flash 作品, 人人都会有一种创作的欲望, 都想应用 Flash 这个工具, 过把导演的瘾。与此相关的书籍也就铺天盖地而来。但是, 当许多初学者翻开那厚厚的一本教材时, 常常会被那晦涩难懂、枯燥乏味的文字搞得兴味索然。鉴于此, 我们特地撰写了这套面对广大初学者的工具书。

全套书共分 5 册, 按贺卡、MV、网页、特效、游戏分类, 通过实例讲解, 详细的制作步骤, 让你在实际制作过程中从最简单的贺卡制作开始, 循序渐进, 逐步深入, 不知不觉地就步入了 Flash 的殿堂, 同时在学习过程中体会到艺术创作的无穷乐趣。

本书的宗旨就是让你在享受 Flash 带给你快乐的同时, 也逐渐成为一个名副其实的闪客, 最终你会发觉: 做闪客, 就这么几招!

作者简介:

龚勇, 网名 kissmore, 湖北武汉人。1983 年毕业于湖北美术学院附中; 1991 年毕业于武汉纺织工学院服装系; 在国内 Flash 大赛中多次获奖。

E-mail: kissmore@163.com

网页制作

Flash

想必大家对个人网页都不陌生吧。网上各式各样的精彩网页是不是让你大开眼界，也特别羡慕？有没有想过在网上有一个自己的家呢？看完以下的文章，试着去做，就可以实现这个梦想了。

网页制作

构思创意	1
制作过程	1
一、 首页制作	1
1. 背景	1
2. 背景动画	2
3. 添加按钮	5
4. 添加音效	10
5. 整体调整	12
6. Loading 部分	12
二、 分页制作	15
1. about.swf	15
2. works.sw	19
3. favourite.swff	25

4. Links.swf	25
5. contact.swf	25
发布网页	26
小结	26

有关组件

一、 组件简介	27
二、 安装组件	27
三、 基本组件应用	29
小结	31

目录

FLASH MX

网页制作

构思创意

要想做好一件事，离不开规划。规划得好，可以达到事半功倍的效果，做网页也是如此。在做网页规划的时候又可以分为两个部分：框架设定和风格设定。

框架设定是指网页的框架，包括内容、结构等。首先要确定的是你想要做什么样内容的网页，是提供咨询的还是提供下载的，或者像这里介绍的一样是个性化的(www.mojajo.com)。待选定内容后就着手做一个网页的结构图，设定一些分类按钮(button)，比较清晰地表明这个网页的浏览层次。我们下面将制作的网页分为5个内容，在首页menu上通过5个按钮点击来进入具体二级页面。

1. about.swf(自我介绍)
2. works.swf(自我作品展示)

3. favourite.swf(个人爱好)

4. links.swf(网站收藏)

5. contact.swf(联系我)

这个也差不多是一个完整网页的基本框架，当然，如果你有许多有趣而别致的分类，就会让你的网页显得与众不同。

完成框架设定后，下一步工作就是比较重要的风格设定了，这也是让你的网页出彩并且与众不同的重要一步。我的初衷是想做个吸引人，与众不同，风格诡异的网页。因此，除了整体色彩、图形另类，具体细节方面如按钮等也尽可能做到要别具一格。

想好了就准备动手啦，我们先从首页开始。

建议：在开始前请先打开光盘网页制作目录下的menu.swf文件，看看这个网页的整体效果。

制作过程

一、首页制作

1. 背景

启动Flash MX，从菜单栏中选择File>New

(文件>新建)，新建一个影片。按快捷键Ctrl+J，打开文档属性面板，设置影片分辨率为600px × 512px，背景不变（如图1-1）。

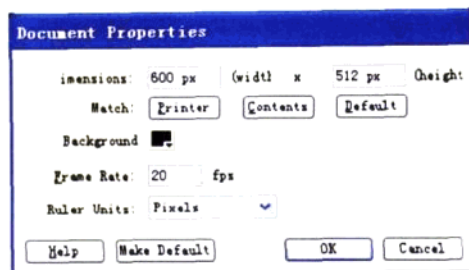


图1-1



图1-2

提示：考虑到目前网页的默认大小为800px × 600px，再减去浏览器边框的大小，所以一般把页面大小设定为600px × 512px。设计者也可以根据需要另行设置文档的背景颜色和大小。

从菜单栏中选择File>Import(文件>导入)，导入一张早已准备好的背景图片(如图1-2)。

2. 背景动画

在这里，我选用的背景运动部分是一个飞翔的精灵。

① 首先，使用photoshop，把找到的素材图片里面精灵的背景去掉并虚化轮廓边缘，让背景透明，然后存储为png格式，文件名为“精灵1”（如图2-1）。

② 继续在photoshop里将这个精灵图片进行加工，使用“动感模糊”将图片处理好后同样

保存为png格式的文件,文件名“精灵2”(如图2-2)。



图2-1

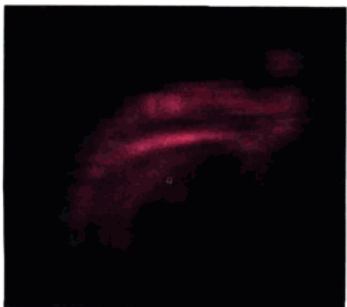
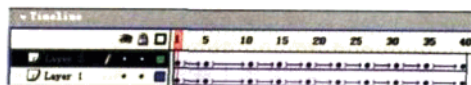


图2-2

③ 回到Flash,新建一个电影剪辑,命名为“精灵”,选择file>import导入刚才做好的文件“精灵1”,然后选取图片按F8转换为新的mc符号。双击这个符号打开编辑符号的窗口,锁定图层layer1。

④ 新建一层layer2,移到layer1层的下面,再将“精灵2”这个图片文件导入进来。选取后按F8转换为一个mc符号。接着双击打开这个符号编辑窗口,选取图片,按下Ctrl+G将它群组,然后在第5帧处插入关键帧,将图片向右移动一段距离,然后在两帧间做运动渐变。同样地操作,在后面多做几个渐变,直到第40帧处。每个关键帧之间距离不等,图片位置也不同,如此有一种随意运动的感觉。新建一层,将所有帧拷贝后粘贴,调整图片运动方向为上下运动(在每个关键帧上调整),这样和另一层上的运动错开。时间线上的帧数排列如图2-3所示。

图2-3



场景中画面如图 2-4 所示。

回到精灵编辑窗口，现在我们看到画面如图 2-5 所示。

因为刚才的制作，这将是一个具有动感效果的精灵了，哈哈。现在我们再让她到场景里运动。

⑤ 还是在符号精灵的编辑窗口，在第 20 帧插入关键帧，将场景中的图像右移一段距离， $x: -3.8, y: -124.6$ 。在第 54 帧处插入关键帧，图形位置 $x: 159.3, y: -143.3$ 。在第 75 帧处插入关键帧，图形位置 $x: 259.9, y: 154.9$ 。将第 1 帧的和第 75 帧上的符号 α 值均设为 0%，然后在各关键帧之间做运动渐变。

⑥ 新建一层 layer2，将 layer1 上的任意一帧拷贝后粘贴到 layer2 上的第 106 帧处，用 modify—Transform—flip horizontal 将图形水平翻转。用缩放工具将图略微缩小，具体数值如下： $w: 144.2, h: 145.8, x: 198.4, y: -160.9$ 。再到第 135 帧上插入关键帧，数值为 $w: 144.1, h: 145.7, x: 117.8, y: -189.1$ 。在第 182 帧上插入关键帧，数值为 $w: 144.2, h: 145.8, x: -12.9, y: -234.8$ 。在第 207 帧上插入关键帧，数值为

$w: 144.2, h: 145.8, x: -82.5, y: -259.1$ 。



图 2-4



图 2-5

将第106帧和第207帧上的符号alpha值设为0%，然后在个关键帧间做运动渐变。

以上两层的运动效果是让精灵从左侧飞入画面后消失，然后再从右侧飞入并逐渐消失。为了产生视觉上的空间感，两层上的图形在位置和大小上有一定的变化，遵循近大远小的原则。

下面再做一个更远的，让空间感更强，而且让她在飞行中有些变化以区别于前两层上的效果。

⑦ 新建一层layer3，在第243帧插入关键帧后从layer1上拷贝一帧到这里。然后用缩放工具将图形缩小。数值为w: 74.8, h: 75.2, x: -75.7, y: -351.5。再到第261帧上插入关键帧，数值为w: 72.2, h: 72.5, x: -41.1, y: -328.9。在第305帧上插入关键帧，数值为w: 66.0, h: 66.5, x: 34.6, y: -280.3。

先将第243帧上的符号alpha值设为0%后，在刚建的几个关键帧之间做运动渐变。现在让我们让精灵在第305帧开始做一段时间的停留，并做短暂而快速的上下运动。

⑧ 在第307帧插入关键帧后将图形略向下

移动一点。然后将第305和第307两帧拷贝并粘贴在后面第309帧处，反复多次粘贴直到第351帧处（如图2-6）。



图2-6

⑨ 继续在第427和第450帧两处插入关键帧，数值为w: 65.8, h: 66.5, x: 335.0, y: -227.0; w: 65.8, h: 66.5, x: 425.9, y: -211.5。并将最后一帧的alpha值设为0%，做运动渐变。

这样，精灵在停止片刻后继续向右移动并消失。

⑩ 再新建一层layer4，继续做精灵在更远处出现并消失，精灵的动画就做好了。

⑪ 下面我们回到主场景，将刚做好的这个精灵mc安排到主场景里来。

在主场景里，新建一层取名fly，然后将精灵mc符号拖入场景里，放在左下角的地方，如图2-7蓝框内所示。

3. 添加按钮

根据先前的设想，主页的几个栏目都要在按钮上显示，以方便点击并进入。按钮的预想效果是：在画面中漂浮着几个圆点并转动，当鼠标指针经过它时，停止转动，同时有火和晃动的标题文字出现（如图3-1）。

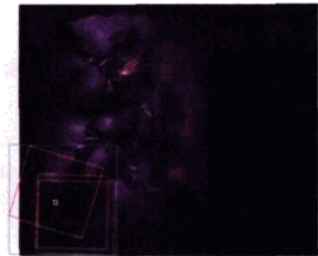


图3-1



图3-2

① 从菜单栏中选择insert>new symbol(新符号),选择button(按钮),命名为“button 1”。在出现的按钮编辑窗口里可以看到4个名字分别为Up、Over、Down、Hit的关键帧（如图3-2），分别代表弹起、鼠标经过、按下、点击区域4种不同的按钮状态。

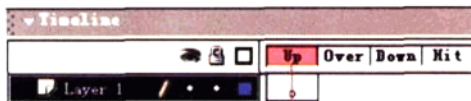


图3-2

② 在layer1（图层1）的关键帧UP中，选择insert>new symbol，新建一个movie clip（电影剪辑），然后选取椭圆工具，在混色器里颜料桶的填充样式选择放射状，设置好边缘和中心的颜色。画个圆（如图3-3），然后选取圆按F8，选择graphic(图形)，命名为“ball”，按“确定”，将这个圆转换为图形符号。

③ 在layer1上点右键选择add motion guide（添加引导线，如图3-4）。在引导层上画出ball的运动路线（如图3-5），在第33帧上按下F5

将帧数延长至此，然后锁定层，回到 layer1 (图层 1)，在第 33 帧处插入关键帧，在第 1 帧和最后一帧将 ball 分别放在引导线的开始和结束的位置上，然后右键点取中间任何一帧选择 create motion tween。按下 Enter 键看看，小球就随路径不规则转动了。这个运动即是按钮初始阶段在主场景中的状态。下面我们来做当鼠标移上按钮时的状态。

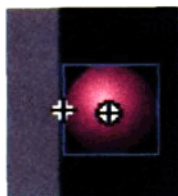


图 3-3



图 3-4

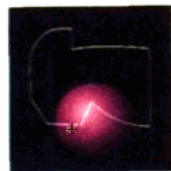


图 3-5

④ 回到按钮编辑窗口，在关键帧 Over 中，我们从库里拖出一个 fire 的 mc 符号，放在刚才 ball 的位置上方。

提示：打开多帧编辑按钮可以看到前后帧上的情况（如图 3-6）。

图 3-6



fire 这个符号是通过编程做成的模拟火焰，鼠标移上后会出现火焰燃烧的效果。它的具体制作方法这里就不介绍了。

当火焰燃起时我们让背景上出现背光：新建一层 layer2 放在 layer1 下面。在 Over 帧上插入关键帧后，将符号 light 拖入到场景里，放在火的后面（如图 3-7）。图中为了方便观看，我们让 light 符号用线框模式来显示。

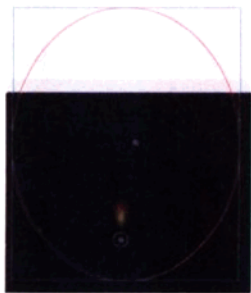


图 3-7

⑤ 下面再在火一旁加上文字。

晃动的文字是借助文字特效制作软件 swish 来做的。具体制作方法请参考有关 swish

的教程。在 swish 做好文字后我们得到一个 swf 的文件，将其导入进 Flash，然后做成一个 mc 的符号并取名为“about”，回到按钮编辑窗口，把刚做好的 mc 符号“about”拖入，放在火焰右侧（图 3-8）。

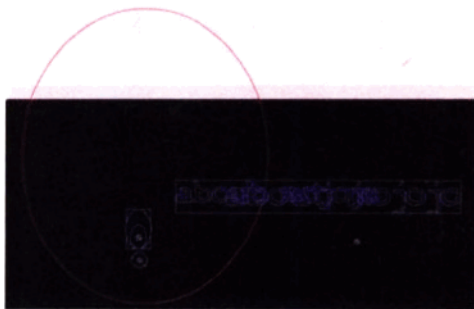


图 3-8

⑥ 在 Down 这一帧里是表现按钮按下的效果，直接插入关键帧即可。

⑦ 在 Hit 帧中，用矩形或者椭圆工具画出按钮的点击反应区域（如图 3-9）。

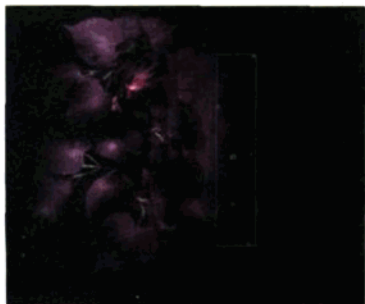
OK，一个完整的按钮就算是完成了，其他按钮如法炮制。



图 3-9

⑧ 现在将刚做好的按钮放入到主场景里来。回到主场景，新建一层 button，将所有做好的按钮（5 个）全部拖入场景排列好，然后全部选取，按下 F8，将其转换为一个 graphic 符号取名为 allbutton。具体位置和排列如图 3-10 中蓝色线框内所示。

图 3-10



⑨ 下面再给所有按钮加上动作，使它在点击后即可打开相对应的页面。

在场景中双击 allbutton 符号，打开符号编辑窗口。选择第一个按钮 button1，在它上面点右键选择 actions，打开动作面板，在菜单中选择 browser/network 下的 load movie 并双击，这个按钮我们打算让它加载并打开 about（介绍自己）这个 swf 文件，因此在右边的 url 一栏里我们填上 about.swf，location（位置）后选择 level（级别），数值为 1（如图 3-11）。

提示：这里的 level（级别）数值必须设定为 1，即在原有的文件中加载新影片，如果是默认的 0，那就只单独显示加载影片了。



图 3-11

我们通过按钮动作来加载所对应的影片（swf 文件），而这些所对应的影片自然也要实

际存在，上图中 url 一栏里必须填好将加载影片的绝对路径，刚才我们没写任何路径而只填上了文件名，那是因为这个文件将和主影片同在一个目录下的原因。说到这里，大家也许会问了，about.swf 文件都还没有啊。呵呵，这个我当然知道，都还没做呢，那是下一步的工作，5 个按钮必须对应 5 个影片嘛，现在我们先吧按钮上的动作都加上，等首页完成了再来制作其他的文件。

同第一个按钮上的动作一样，我们分别将其他按钮都加上 actions（动作），前 4 个按钮分别对应的文件就是 about.swf、works.swf、favourite.swf、links.swf，而第 5 个按钮因为是 contact（联系我），因此不需要再加载影片而直接写上自己的 e-mail 地址。

好啦，按钮部分全部搞定。下面给影片加上音效。

4. 添加音效

① 为了可以对声音进行开关控制，这里用了一个控制声音的组件，这样就不需要费太大的劲来自己做啦，都是现成的哦（需要先安装组件管理程序 manage extensions，并且加

载声音控制这个组件，具体方法请参阅组件章节），我们要做的就是主场景里新建一层 soundctrl。然后选择 windows 菜单下的 components（组件）或按下 Ctrl+F7 快捷键打开组件面板（如图 4-1）。

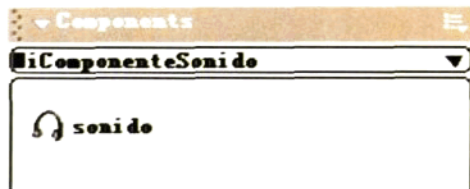


图 4-1

② 找到控制声音的组件 sonido（必须先安装这个组件才会有的哦，具体方法请参阅组件章节）后直接拖入到场景，放在左下角并调整一下色彩属性使之与整个画面协调（如图 4-2）。

这个就是可以控制声音播放或停止的一个按钮，现在我们将它设置一下，加入背景音乐。



图 4-2

- ③ 在库面板中找到组件 sonido (如图 4-3)。



图 4-3

下面我们来看看这个组件到底有些什么。

双击组件 sonido 打开编辑窗口，我们可以看到已经有关键帧在时间线上了（当然就不需要自己做了）。总共有 3 层，各层都只有两个关键帧，layer2 上的两帧上都有 action，第 1 帧上是 stop（停止），第 2 帧上是 stop all sound（停止所有声音）和 stop。

再看 layer1 上的两个关键帧，分别放着两个不同形状的按钮，按钮上的动作就是在前后两个关键帧之间做切换，通过切换来达到声音播放和停止的目的，这就是控制的原理。

在 layer3 上是两个唱片的 mc 符号，一个是动的，一个是静止的。我们可以对这个符号做修改，换成你自己的设计，想怎么换就怎么换吧，就不多啰嗦了。

- ④ 现在我们在第 1 帧上放上导入的背景音乐，时间线上帧的情况如图 4-4 所示。

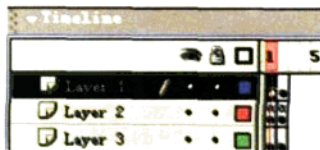


图 4-4