

多媒体光盘



闪客宝典

Flash

MX

视频片头

制作实例

卢政宏 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

著者姓名：卢政宏

01.5005, 封面出书日期：2005.10

闪客宝典

Flash MX 视频片头制作实例

卢政宏 编著

人民邮电出版社

本书如有印刷质量问题，请向发行所联系，电话：(010) 67125233

图书在版编目 (CIP) 数据

闪客宝典: Flash MX 视频片头制作实例 / 卢政宏编著

—北京: 人民邮电出版社, 2002.10

ISBN 7-115-10588-X

I. 闪... II. 卢... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 067676 号

闪客宝典

Flash MX 视频片头制作实例

◆ 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 010-67132779

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京密云春雷印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 18

字数: 434 千字

2002 年 10 月第 1 版

印数: 1-6 000 册

2002 年 10 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10588-X/TP · 3057

定价: 32.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前言

Qianyan

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 实现的视频片头、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,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 爱好者及闪客的需求,编写了“闪客宝典”系列丛书。

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软件。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,而且其他功能也得到了极大的扩展,具备了很强的综合多媒体编著能力。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,实现从内容显示、数据库连通一直到视频调试的全程设计。

“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 视频片头制作实例》、《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 设计并制作视频片头动画为线索,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 Motorola POP Windows 片头制作实例,主要讲解如何应用 Flash MX 制作一个在 Motorola Club 网站上播放的用于庆贺新春的弹出式 Flash 动画片头。

第 2 章 Wise 网站片头制作实例,将重点讲述为一个商务网站——w.i.s.e 网站,所设计的视频片头作品的详细制作过程、实现方法和技术细节。

第 3 章 T.B2 服装网站片头制作实例,将主要介绍如何通过 Flash MX 的最新技术和笔者所积累的经验,最大限度地降低网站的容量并优化下载速度,实现一个服装网站的片头制作。

第 4 章韩中商务信息网片头制作实例,将以一个韩中商务信息网的片头动画制作过程为

AS228/04

线索，讲解如何利用 Flash MX 制作出既能充分体现商务网站本身的特性，又具有独特设计风格的网站片头动画作品。

第 5 章上海申达网站片头制作实例，讲解的是为上海申达股份有限公司网站制作的 Flash 片头动画的详细过程和实现技巧。

为了使 Flash MX 的初学者能够更好地理解和掌握实例中所述的设计方法与制作技巧，附录中还特别提供了最新的 Flash MX 基本操作方法，供读者学习参考。此外，附录中还列出了 Flash MX 常用的快捷键及其对应功能，并给出了与其相对应的菜单操作方法，方便读者随时查阅使用。

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 视频片头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 制作视频片头的方法和技巧，成为一名真正的“闪客”。

本书所附的多媒体教学光盘不但包含了书中实例所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所需的模拟操作环境。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 初学者，还是对有着丰富 Flash 设计经验的闪客，本书都将是—本不可多得的指导用书。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
2002.9

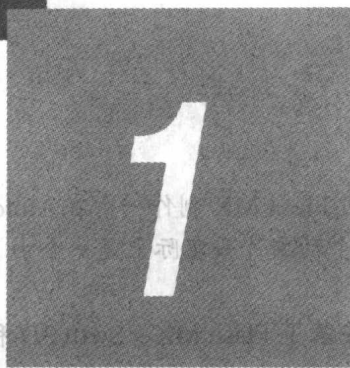
目录

Mulu

第1章 Motorola POP Windows 片头制作实例	1
1.1 构思与创意	3
1.1.1 设计理念	3
1.1.2 确定作品颜色	3
1.1.3 素材收集	4
1.2 制作过程	4
1.2.1 制作带背景颜色的小标志	5
1.2.2 利用位图图形制作矢量鞭炮图形	7
1.2.3 制作传统纹样的边角装饰	10
1.2.4 制作鞭炮爆炸效果	13
1.2.5 实现从蓝色背景到底纹背景的渐变	32
1.2.6 制作“新春快乐”图形组件	35
1.2.7 制作组件急速进入场景的效果	36
1.2.8 制作“马到成功”图形组件	39
1.2.9 制作烟花燃放的效果	41
1.3 作品整理	42
第2章 Wise 网站片头制作实例	45
2.1 构思与创意	47
2.2 制作过程	47
2.2.1 绘制文字组件及分层	47
2.2.2 制作线框闪动效果	51
2.2.3 制作立方体旋转动画	53
2.2.4 制作线框立方体动画	56
2.2.5 制作文字按钮	58
2.2.6 插入场景及拷贝相关帧	59
2.2.7 复制立方体组件并分层	60
2.2.8 设定文字淡出效果及立方体的透明度	61

2.2.9 制作立方体合并及纵向排列效果	65
2.2.10 绘制地图及制作透视效果	66
2.2.11 复制组件并设置帧及场景的分布	68
2.2.12 复制场景及更改文字	71
2.2.13 插入音频文件	72
2.3 作品整理	73
2.3.1 加入连接场景的命令	73
2.3.2 作品输出及设定相关选项	73
第3章 T.B2 服装网站片头制作实例	77
3.1 构思与创意	79
3.1.1 设计概念	79
3.1.2 明确作品的颜色及结构	79
3.1.3 素材收集与作品重点分配	80
3.2 制作过程	82
3.2.1 建立新文件	82
3.2.2 制作 skip 按钮组件	84
3.2.3 制作多功能影片片段组件	86
3.2.4 制作 T.B2 标志组件	89
3.2.5 加入逐帧动画	92
3.2.6 利用通道制作闪屏效果	93
3.2.7 制作多层渐变放大效果	95
3.2.8 制作四散的按钮特效	102
3.2.9 制作飘动的按钮	108
3.2.10 制作移动背景组件	116
3.2.11 制作简单的文字爆炸效果	119
3.2.12 利用帧操作来调整播放顺序	120
3.3 作品整理	122
3.3.1 在场景中添加循环控制	122
3.3.2 遮挡多余的溢出背景	123
第4章 韩中商务信息网片头制作实例	125
4.1 构思与创意	127
4.1.1 设计概念	127
4.1.2 确定在 Flash 中作品的颜色及结构	127
4.1.3 素材收集与作品重点的分配	128
4.2 制作过程	129
4.2.1 建立片头文件	129
4.2.2 制作渐变背景	129

4.2.3 制作光晕图	131
4.2.4 制作运动的光晕图	134
4.2.5 制作文字动画	137
4.2.6 建立分层的韩文组件	147
4.2.7 创建并编辑按钮特效	148
4.3 作品整理	154
4.3.1 给按钮加入 Action 控制	154
4.3.2 加入开场动画	155
第 5 章 上海申达网站片头制作实例	159
5.1 构思与创意	161
5.2 制作过程	161
5.2.1 插入音乐	161
5.2.2 设定场景尺寸及背景颜色	163
5.2.3 制作旋转地球组件及旋转文字组件	163
5.2.4 用 Photoshop 制作 motion blur 效果	174
5.2.5 制作闪动文字位图	178
5.2.6 制作钴蓝色的虚幻背景	179
5.2.7 三组串场动画	179
5.2.8 用重复的 Movie Clip 制作滑块效果	203
5.2.9 制作矢量荧光按钮	205
5.2.10 为按钮加入 stop 及 getURL 命令	206
5.2.11 制作空白按钮及加入控制命令	207
5.3 作品整理	207
5.3.1 添补场景外空白	207
5.3.2 制作 Loading	208
5.3.3 在 Dreamweaver 中建立框架页及插入 SWF 动画	212
5.3.4 在浏览器中测试作品	214
附录 A Flash MX 入门操作	217
附录 B Flash MX 常用快捷键	267



Motorola POP Windows 片头制作实例

创意与构思

制作过程

作品整理

闪客宝典

FLASH MX

实例介绍

本章将向读者展示如何应用 Flash MX 制作一个在 Motorola Club 网站上播放的弹出式的 Flash 动画片头。在本章中，这个动画片头实际上是一个由 Flash MX 制作的一种庆贺新春的网络贺卡。

本实例要求计算机中已经安装了 Flash MX、Swift 3D 和 Fireworks 软件。

你将会学习到的

当读者完成本实例后，将会了解实例中背景颜色的小标志、传统纹样的边角装饰的详细设计及制作过程，掌握如何应用 Flash MX 实现鞭炮爆炸效果和烟花燃放的效果，创建一个从蓝色背景渐变到底纹背景的、能体现 Motorola 高科技品牌特色并烘托出中国传统节日“春节”喜庆气氛的片头作品。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：

- ✓ 制作带背景颜色的小标志
- ✓ 利用位图图形制作矢量鞭炮图形
- ✓ 制作传统纹样的边角装饰
- ✓ 制作鞭炮爆炸效果
- ✓ 实现从蓝色背景到底纹背景的渐变
- ✓ 制作“新春快乐”图形组件
- ✓ 制作组件急速进入场景的效果
- ✓ 制作“马到成功”图形组件
- ✓ 制作烟花燃放的效果

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素材文件请到光盘中 cd->sucai->Motorola_POP 目录下寻找。

首先打开光盘中 cd->sucai->Motorola_POP->moto.fl 文件和 moto.swf 文件，运行本实例的最终动画，预览效果分别如图 1-1 和图 1-2 所示。

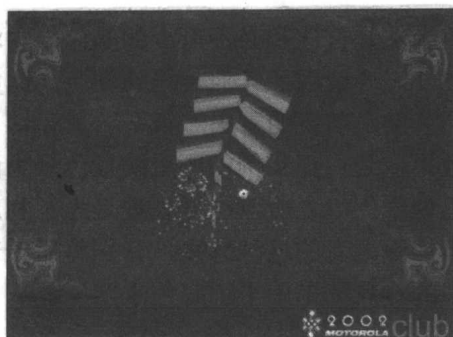


图 1-1 预览效果 1



图 1-2 预览效果 2

1.1 构思与创意

1.1.1 设计理念

在本章中，我们将要介绍的实例是一个在 Motorola Club 网站上播放的弹出式的 Flash 动画片头，我们把它作为一种庆贺新春的网络贺卡。春节，是中国的传统节日，带有浓厚的民族特色和喜庆气氛，这张 Motorola Club 网站的新春贺卡，便是为增添春节节日喜庆气氛而专门制作的一份献给大家的新春礼物。虽然 Motorola 是一个全球知名的国际性品牌，但是在表现中华民族传统节日气氛这一主题的时候，也要求这张 Motorola Club 的新春贺卡要特别注重体现出“春节”这一特定主题的民族性、传统性等内容。在这里，笔者不想谈及 Motorola 品牌的国际营销策略，如何在作品中烘托出中国所特有的“春节”特色，应该是我们在这里所应关注的焦点。

谈到“春节”，人们大多都会立即联想到红色、福字、鞭炮等节庆物品，这很好，因为本章的实例将力图通过这些物品，最大限度地展示出片头动画的喜庆效果。在这里，我们设想如果有了红色、福字、鞭炮等素材，再将这些素材组合起来，那么形成的图形一定会使人们立即联想到喜庆的感觉，也就是“春节”的感觉。所以，在设计本实例中 Flash 作品的时候，便毫不犹豫的把红色、福字、鞭炮等这些图形放在其中。还有，因为 Motorola 是一个科技含量较高的品牌，所以在表现喜庆气氛的同时，也要兼顾考虑到品牌自身所包含的科技气质和内涵。在实际的设计过程中，我们还为作品加入了一点速度的感觉，使得这张新春网络贺卡看起来更加有新意，比较帅气。经过上述这些概念性的设计之后，现在，我们所设计的这个动画片头应既能展示出 Motorola 品牌的高科技特色，又能体现中国传统节日“春节”的喜庆气氛。

1.1.2 确定作品颜色

在明确了对这个作品的设计理念之后，现在要确定在这个 Flash 作品中所用颜色的主色

调及不同颜色之间的搭配方式。

对于在实例中作品所采用颜色的主色调，红色当然是首选和必不可少的颜色。它将是本章所介绍片头作品的主色调。在这里，除了红色之外，还运用了其他传统的颜色，比如淡黄色、锗石色、钴蓝色、黑白色等等，配合红色共同渲染出节日的喜庆气氛。

为了最大限度地在本作品中体现颜色对比的效果，我们把实例中所用的颜色分为两个部分，前一部分的色调是钴蓝色，后一部分才是主色调红色。之所以这样处理是为了利用颜色的对比，给读者造成强烈的视觉感受。为了进一步加深读者的这种感受，特别将后一部分中的背景完全采用传统图案来填充，而将前一部分中的背景则采用平铺底色来填充。

1.1.3 素材收集

对于本章所述的片头作品，素材收集主要围绕着传统图案这一个主题就可以了。在本实例的片头作品中，既出现了鞭炮、传统花纹纹样、大阿福等传统图案，又有 Motorola 的 Logo 标志。因此，大家在收集素材的时候可以参考图 1-3 所示的图形，收集一些独具特点的图案。对于完成本实例所需要的素材，读者可直接到光盘中 cd->sucai->Motorola_POP 目录下选择使用。

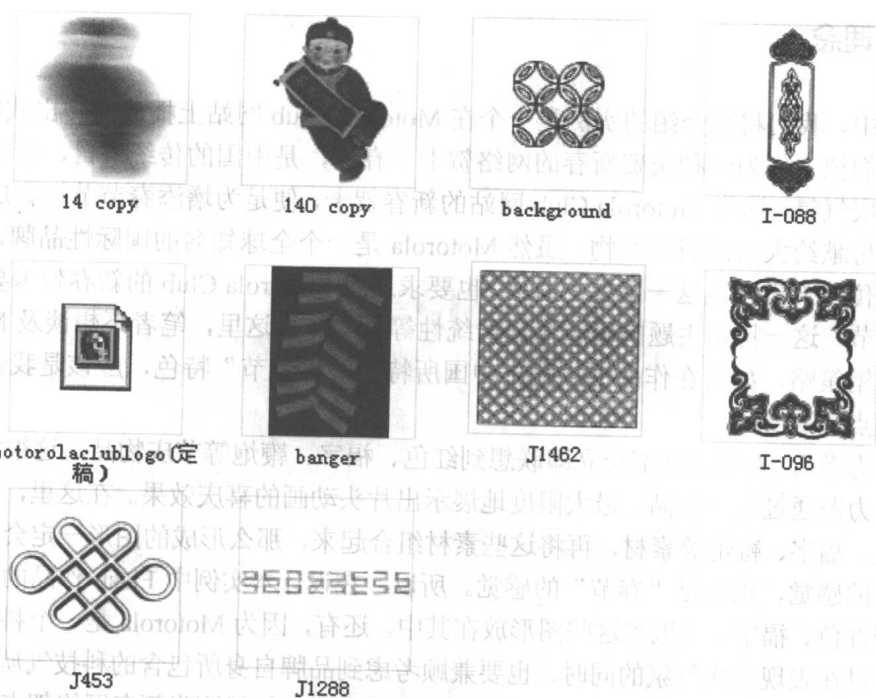


图 1-3 收集的素材

1.2 制作过程

下面将根据上面的构思和创意，开始本实例的具体制作。

1.2.1 制作带背景颜色的小标志

在本节中，首先将完成背景颜色的设置和小标志的制作工作。具体的实现步骤如下：

(1) 首先打开 Flash MX 软件，选择菜单中的 **File > New** 选项，建立一个新的 FLA 文件，然后按下快捷键 [Ctrl+F3]，打开 **Properties** 对话框。在属性对话框中，将新文件场景的大小调整为 **400 x 300 pixels**，背景颜色设置为红色，帧频率设置为 25f/s。

(2) 为了便于下面的讲解，首先要建立 27 个图层，并分别命名为 Layer 1、Layer 2、...、Layer 26、Layer 27。这些图层的排列顺序如图 1-4 所示，其时间轴的状态如图 1-5 所示。

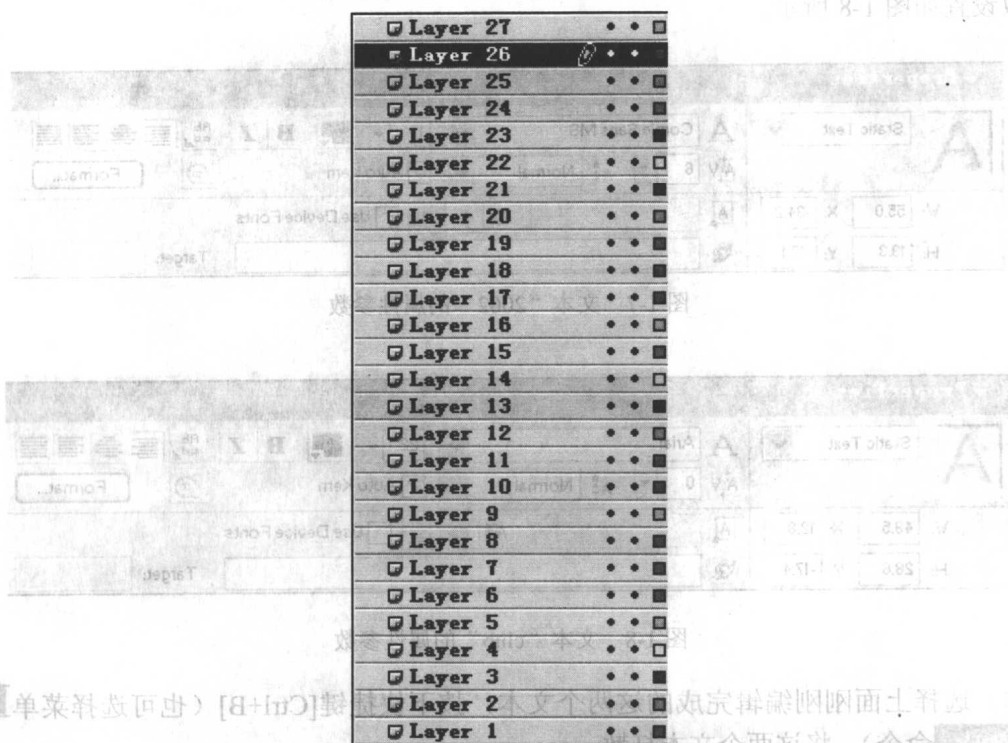


图 1-4 图层排列顺序

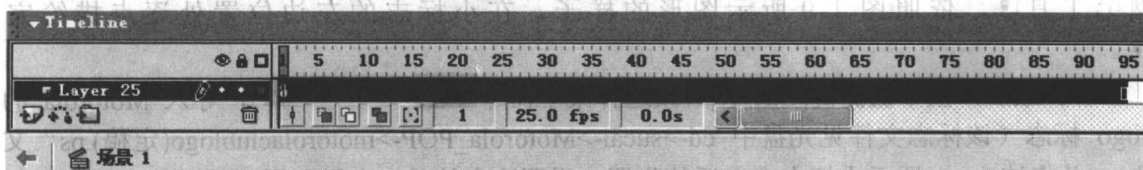


图 1-5 时间轴状态

(3) 选择图层 Layer 25，在第 95 帧的位置上按下 [F5] 键，延长空白关键帧。然后按下快捷键 [Ctrl+F8]，建立一个新的 Graphic 组件，将它命名为 **Logo**，如图 1-6 所示。

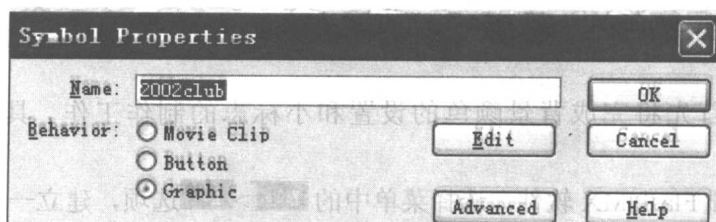


图 1-6 定义 Graphic 组件

(4) 进入 Graphic 组件 **2002club** 的编辑状态。首先选择文本工具 **A**，然后输入文本内容“2002”，并调整文本的属性设置。调整后，所输入文本的详细参数设置如图 1-7 所示。接着采用相同的方法，输入文本内容“club”，同文本“2002”的操作一样调整它的属性参数，详细参数设置如图 1-8 所示。

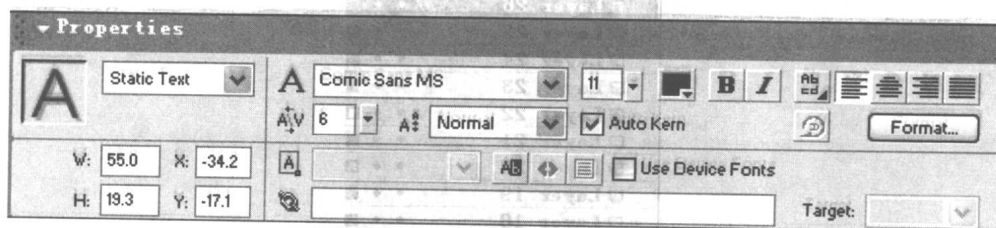


图 1-7 文本“2002”的属性参数

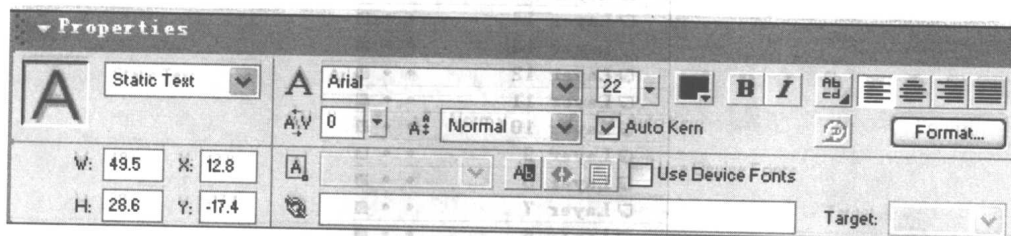


图 1-8 文本“club”的属性参数

(5) 选择上面刚刚编辑完成的这两个文本，按下快捷键[Ctrl+B]（也可选择菜单 **Modify > Break Apart** 命令），将这两个文本打散。

(6) 为了美观，再绘制一个颇具有中国传统韵味的小装饰。读者可以使用钢笔工具 **P**，依照图 1-9 所示图形的样子，在小标志的左边位置处逐点描绘完成。

(7) 最后，按下快捷键[Ctrl+R]（或选择菜单命令 **File > Import...**），导入 Motorola 的 Logo 标志（该标志文件见光盘中 **cd->sucai->Motorola POP->motorolaclublogo(定稿).ps** 文件），并将该 Logo 置于小标志中合适的位置。需要注意的是，在导入图形的时候，导入的最好是矢量图形（在 Flash MX 中，除了 CorelDraw 的文件之外，几乎所有常用的矢量格式的图形文件都可以直接导入）。至此，上述所有操作均已完成，带有背景颜色的小标志组件便制作完成，具体效果如图 1-10 所示。

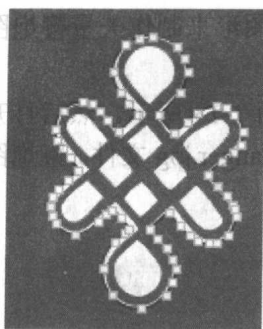


图 1-9 小装饰的图形



图 1-10 带有背景颜色的小标志

1.2.2 利用位图图形制作矢量鞭炮图形

由于在前期的素材收集过程中,所收集的鞭炮图形文件是一张位图图形文件,如图 1-11 所示,为了使后面生成的最终动画效果实现得比较完整,也为了使整个动画文件所占的数据空间比较小,所以最好先把这张位图图形转变为矢量图像,然后再使用它。

将位图图形变为矢量图形的方法非常多,现在有许多小型的工具软件都可以方便地实现转换。当然,大型的矢量图形编辑软件可以达到更好的转换效果,比如 Adobe 公司的 Illustrator、Corel 公司的 CorelDraw 10、Macromedia 公司的 Freehand 10 等等。在这里,笔者推荐大家使用 Macromedia 公司的 Freehand 10。

同 Flash MX 一样,Freehand 10 也是 Macromedia 公司的重要产品,是一款非常著名的矢量图形编辑软件。如果经常使用 Mac 机(苹果电脑),一定不会不知道 Freehand。正是由于它与 Flash MX 出自同一个软件公司,所以在对多种格式图形的处理上有非常多的方便,比如在 Freehand 中所编辑的图形可以直接粘贴到 Flash MX 中继续进行编辑,而且经过在两个软件之间的粘贴操作之后,被编辑的图形不会改变矢量图形的属性。然而对于某些软件就不同了,如果在 CorelDraw 中编辑的图形通过粘贴操作粘贴到 Flash MX 中,那么原来的矢量图形就会变成位图图形,对继续编辑这个图形会非常不便。

在转换矢量图形这一点上,Freehand 10 实现得非常好,非常适合应用于网络的矢量图形的转换编辑。看一看图 1-12 所示的分层图形展示说明,大家就可以明白,通过 Freehand 转换的图形会分层地依次将图形分解显示,使得每一层图形都非常清楚地展示出来。

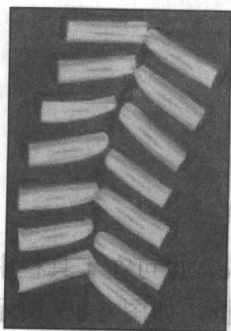


图 1-11 鞭炮图形



图 1-12 图形分层展示说明

在了解了必备的图形转换知识之后，下面开始利用位图图形来制作矢量鞭炮图形。具体的实现步骤如下：

(1) 首先打开软件 Freehand 10，见到其启动界面，如图 1-13 所示。然后打开要转换的鞭炮图形文件，该文件见光盘中 cd->sucai->Motorola_POP->banger.jpg 文件。鞭炮图形文件的编辑界面如图 1-14 所示。

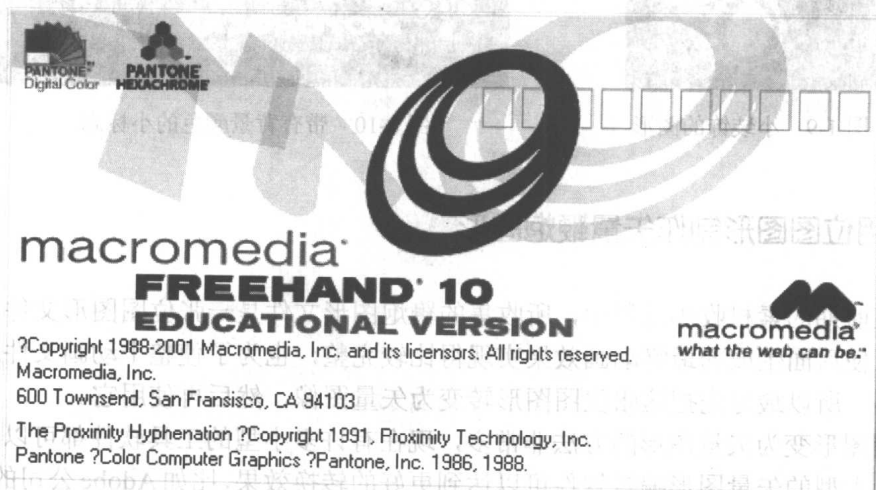


图 1-13 Freehand 10 的启动界面

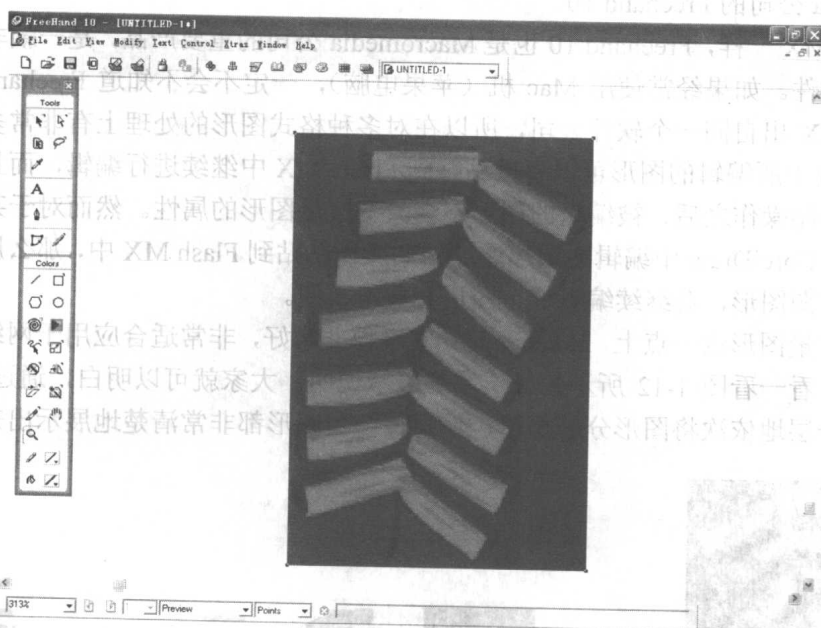


图 1-14 鞭炮图形的编辑界面

(2) 在 Freehand 10 软件的工具栏中选择魔术棒工具  (即 Trace，也可在工具栏中选择菜单命令 **Window > Tools**)，双击魔术棒工具按钮，弹出 **Trace Tool** 对话框，如图 1-15 所示。大家可以参考图中的数值对魔术棒工具进行相应的设置。

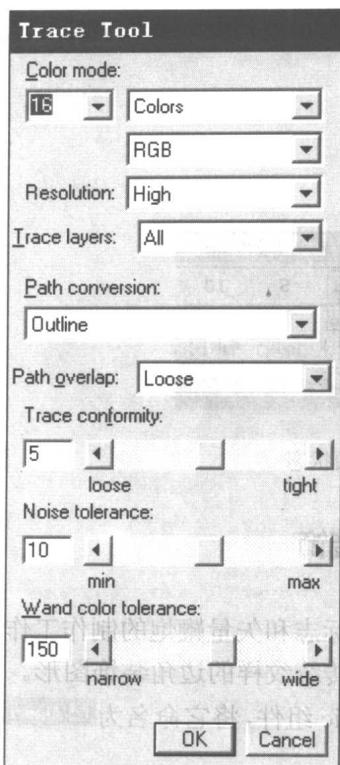


图 1-15 魔术棒工具参数设置

(3) 魔术棒工具设置完毕后, 点击 **OK** 按钮, 用圈选图形的方法把需要转换的图形完全选中。这时, 被圈选的图形就被完全地转换为矢量图形了。图形被转换前后的对比效果如图 1-16 所示。然后, 按下快捷键[Ctrl+C], 拷贝这个图形, 接下来要将它粘贴到 Flash MX 当中去。

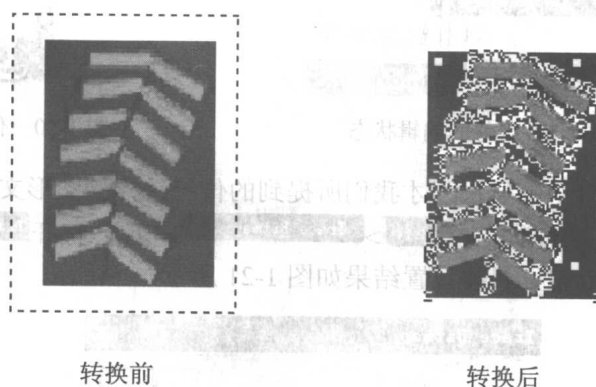


图 1-16 图形转换前后的对比效果

(4) 从 Freehand 10 回到 Flash MX。在 Flash MX 中, 首先建立一个新的 Graphic 组件, 将它命名为 **hanger**, 然后进入 Graphic 组件 **hanger** 的编辑状态, 粘贴刚才在 Freehand 10 中所编辑并拷贝的鞭炮图形, 此时的时间轴状态如图 1-17 所示。接下来对这个图形进行必要的整