



随书附赠光盘

CG 黄金案例荟萃

点睛工作室 马震 等编著

Flash 8

中文版应用案例创意与设计

CG
Golden
Case
CG黄金案例荟萃



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



中国美术学院美术考级教材



Flash 8

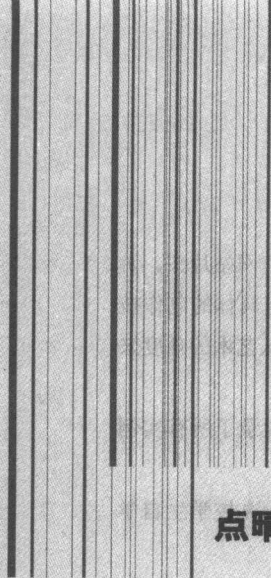
中文版应用案例创意与设计

Golden
EAGLE
中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材



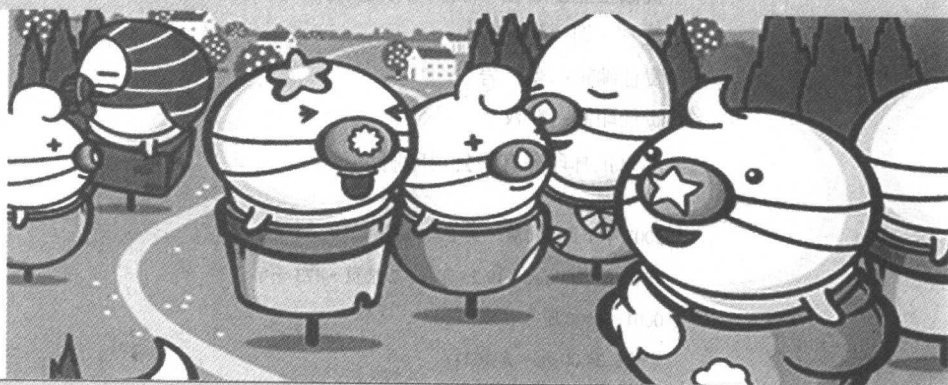


点睛工作室 马震 等编著

Flash 8

中文版应用案例创意与设计

CG
Golden
Case
CG黄金案例荟萃



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

Flash 8 是一个应用面很广的矢量动画创作软件。

本书针对 Flash 8 的应用范围,重点讲述了贺卡、广告、网站片头、游戏、宣传光盘等常见案例。通过分析实例的设计理念,阐述具体的制作技巧,使读者不仅能快速掌握 Flash 软件的使用方法,而且能从艺术的角度来透视 Flash 软件的各个层次。

为了方便读者学习,本书配有一张多媒体教学光盘,收录了所有实例用到的素材和制作结果文件,读者可以参考使用。

本书适合有一定理论基础的读者深入学习,也适合作为高校学生自学用书以及短期技术培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版应用案例创意与设计 / 马震等编著. —北京:机械工业出版社, 2007.1

(CG 黄金案例荟萃)

ISBN 7-111-20224-4

I. F... II. 马... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 126974 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 蔡 岩

责任印制: 洪汉军

北京汇林印务有限公司印刷

2007 年 1 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·19.25 印张·2 插页·473 千字

0001—5000 册

定价: 34.00 元 (含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话 (010) 68326294

编辑热线电话 (010) 88379739

封面无防伪标均为盗版



关于本书

本书从 Flash 8 软件的实际应用出发,配合大量的典型案例,循序渐进地引导读者一步步制作出成型的作品。其价值在于不是单纯地用技术的眼光来看待 Flash 8 这个软件,而是从更高层次——应用的角度来透视 Flash 8 的各个层面,使其成为一个创作工具。本书注重设计理念与实践的结合,同时也对应用中的技术重点、难点进行详细讲解,以使读者能够轻松创建极具魅力和吸引力的作品。使读者以最快的速度掌握软件的功能,并熟练运用到实际工作中,达到学以致用、举一反三的效果。

和其他同类书籍相比,本书具有如下特点。

1. 本书视角独特,贴近实际。本书案例按实际工作流程组织内容,从设计要求开始,到设计小结结束,更加符合工作实际。
2. 理念与实践结合。根据设计要求,在案例开始制作前,都有相应的设计理念分析,使读者能够整体把握未来的作品,知道为什么这样做。
3. 实例按类分配、覆盖面广。根据 Flash 动画制作的实际应用,概括出其基本使用分类,并且根据各个类别的特点精选实例,使读者能够迅速掌握各种作品的制作特点和制作技术。本书内容丰富、编排新颖。每章都包括两个案例,并按以下形式进行组织。
 - 应知应会:给出设计中重点用到的相关知识和技术要点,使读者练习前能够做到心中有数。
 - 设计要求:给出设计的基本要求和标准,使读者知道要做什么。
 - 设计灵感:给出设计的创意思路,使读者知道依据什么原则进行创作。
 - 设计步骤:详细列出案例操作步骤,使读者知道具体的制作方法。
 - 举一反三:对上一个案例的技术要点进行拓展应用,制作出另外一个案例,使读者活学活用、触类旁通。
 - 设计小结:对设计中的技巧和经验进行总结,使读者知道为什么这样做。

读者对象

本书适合具有 Flash 初级知识且又迫切需要提高应用水平的读者学习参考。对于有一定经验的用户,书中介绍的各种设计思路、技巧和经验也有一定的借鉴意义。

配套光盘内容简介

本书配套光盘为多媒体视频光盘:对“举一反三”案例进行全真操作演示、全程语音讲解、边学边练。提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容,讲解生动直观,让你在短短几小时内就可以掌握 Flash 8 案例的操作要点。

下面是本书配套光盘内容的详细说明。



1. 资源文件夹

书中讲述的各个案例用到的素材文件，按章进行分类，放在各自的文件夹中。在制作案例时，读者可以直接输入这些文件。

2. 效果文件夹

书中讲述的各个案例的最终效果文件，按章进行分类，放在各自的文件夹中。

3. 操作录像文件夹

由于本书“举一反三”的案例没有细讲，所以需要将其操作过程采集为视频文件供读者学习参考。

配套光盘的使用方法

1. 运行环境

- 硬件环境：奔腾 400MHz 以上多媒体计算机。
- 软件环境：Windows 98/ME/NT/2000/XP。

2. 使用方法

光盘带有自动运行程序，通常将光盘放入光驱会自动运行演示程序。用户也可以双击光盘根目录下的“index.htm 文件来运行演示程序。

参加本书编写的还有李仲、宋一兵、马震、周长勇、董青、王虹、王奎东、陆平、周霞、赵景波、田昆华、付本国、宋艳、王献红、赵育良、于金发、张忠民、孙宝珍。

感谢您选择了本书，希望我们的努力对您的工作和学习有所帮助，如对本书有何意见或建议，请发送至 jsjfw@mail.machineinfo.gov.cn。

点睛工作室

TP391.41

1192D

2007

CG 黄金案例荟萃



■ 艺术类网站 ■



■ 菜单广告 ■



■ 宣传光盘 ■



■ 智力拼图 ■



■ 益智类游戏 ■



■ 产品广告 ■



■ 网站片头 ■



■ 节日卡 ■



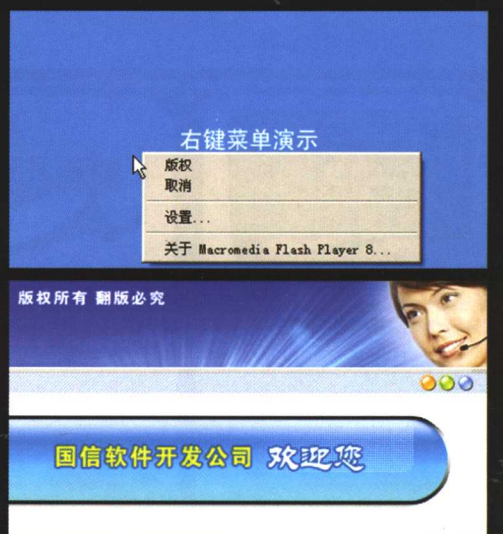
■ 幻灯片演示 ■



■ 尊师卡 ■



■ 信息反馈 ■



■ 网站交互综合应用 ■



■ 亲情卡 ■



■ 碰撞类游戏 ■



■ 照片幻灯片 ■



目 录

关于本书

第1章 圣诞卡	1
1.1 应知应会	1
1.2 案例——白雪圣诞卡	2
1.3 举一反三——圣诞五彩雪	11
1.4 小结	14
第2章 教师卡	15
2.1 应知应会	15
2.2 案例——教师卡	16
2.3 举一反三——师恩照四方	30
2.4 小结	33
第3章 亲情卡	35
3.1 应知应会	35
3.2 案例——精美爱情卡	36
3.3 举一反三——儿童卡	46
3.4 小结	48
第4章 节日卡	49
4.1 应知应会	49
4.2 案例——植树节卡	49
4.3 举一反三——植树节卡的改进	64
4.4 小结	66
第5章 通栏广告	67
5.1 应知应会	67
5.2 案例——摄像机产品宣传广告	67
5.3 举一反三——办公椅新品展示广告	79
5.4 小结	81
第6章 家电广告	82
6.1 应知应会	82
6.2 案例——家电春季联展广告	83
6.3 举一反三——有奖销售广告	94
6.4 小结	98
第7章 产品广告	99
7.1 应知应会	99
7.2 案例——三丰和贸易有限公司产品广告	100
7.3 举一反三——相机新品展示	108



7.4 小结	110
第8章 菜单广告	111
8.1 应知应会	111
8.2 案例——东方盛世广告作品荟萃	112
8.3 举一反三——广告网站链接	118
8.4 小结	120
第9章 网站片头	121
9.1 应知应会	121
9.2 案例——流金岁月网站片头	121
9.3 举一反三——岁月的光芒	130
9.4 小结	133
第10章 信息反馈	134
10.1 应知应会	134
10.2 案例——产品信息反馈	135
10.3 举一反三——反馈邮件信息	144
10.4 小结	146
第11章 网站交互综合应用	147
11.1 应知应会	147
11.2 案例——现代乐器展示	148
11.3 举一反三——右键菜单版权信息	156
11.4 小结	157
第12章 艺术类网站	158
12.1 应知应会	158
12.2 案例——书画展宣传网站	159
12.3 举一反三——博雅居士书画展片头	186
12.4 小结	190
第13章 照片幻灯片	191
13.1 应知应会	191
13.2 案例——和睦家庭电子相册	191
13.3 举一反三——繁花似锦相册	196
13.4 小结	198
第14章 幻灯片演示	199
14.1 应知应会	199
14.2 案例——瑞凤园楼盘幻灯演示	200
14.3 举一反三——盘龙苑开工典礼幻灯演示	214
14.4 小结	217
第15章 智力拼图	218
15.1 应知应会	218
15.2 案例——点亮多彩宝灯	219



15.3	举一反三——认识动物	229
15.4	小结	230
第 16 章	碰撞类游戏	232
16.1	应知应会	232
16.2	案例——赛车游戏	234
16.3	举一反三——打飞鸟	242
16.4	小结	244
第 17 章	益智类游戏	246
17.1	应知应会	246
17.2	案例——纸牌匹配	247
17.3	举一反三——猜数字	253
17.4	小结	256
第 18 章	宣传光盘	258
18.1	应知应会	258
18.2	案例——家电产品宣传光盘	259
18.3	举一反三——摄像机产品分类展示	295
18.4	小结	298

第 1 章 圣 诞 卡

圣诞节是每年十二月二十五日的基督教节日。以圣诞节为主题制作的圣诞卡拥有较大的使用群体。圣诞卡常用的素材包括圣诞老人和圣诞树，还有圣诞节期间在常绿树上点缀的小蜡烛、玩具和礼物，这些都可以很好地增加节日气氛。制作圣诞卡要求主题鲜明、形式新颖，最终目的是在众多贺卡中一下抓住大众的“眼球”。

1.1 应知应会

制作圣诞卡时，要掌握绘制卡通房屋和圣诞树工具的使用方法，还要掌握随机飘落的雪花的动作脚本语句知识，下面来简单介绍一下这些知识点。

1. 铅笔工具

在绘画和设计语言中，线条作为重要的视觉元素一直发挥着举足轻重的作用。弧线、曲线和不规则线条能传达轻盈、生动的情绪。直线、粗线和紧密排列的线条能传达刚毅、果敢的情感。只要在 Flash 中有效利用工具面板中的工具，充分发挥线条优势，就有可能创作出充满生命力的作品。用铅笔工具的关键是选择铅笔的模式，不同的模式选择直接影响创建线条的效果。根据作品的整体创作趋向选择对应的铅笔模式，才能创建出理想的作品效果。

2. 颜料桶工具

颜料桶工具可以用不同颜色填充封闭或半封闭区域。该工具既可以填充空的区域也可以更改已涂色区域的颜色。可用纯色、渐变填充以及位图填充进行涂色。

3. 【混色器】面板

在【混色器】面板中可以选择、编辑纯色与渐变色。用户可以设置渐变色的类型，可以在 RGB、HSB 模式下选择颜色，或者展开该面板使用十六进制模式选择色彩，也可以指定 Alpha 值来定义颜色的透明度。

4. Math 类

Math 类是一个顶级类，不必使用构造函数即可使用其方法和属性。使用此类的方法和属性可以访问和处理数学常数和函数。Math 类的所有属性和方法都是静态的，而且必须使用语法 Math.method (parameter) 或 Math.constant 才能调用它们。

5. duplicateMovieClip 函数

定义

```
duplicateMovieClip(target:String, newname:String, depth:Number) : Void  
duplicateMovieClip(target:MovieClip, newname:String, depth:Number) :  
Void
```




在播放 SWF 文件时, 创建指定影片剪辑的实例。无论调用 `duplicateMovieClip()` 方法时原始影片剪辑位于哪一帧, 所复制的影片剪辑始终从第 1 帧开始播放。父级影片剪辑中的变量不复制到重复的影片剪辑中。

参数

target:Object: 要复制的影片剪辑的目标路径。此参数可以是一个字符串 (例如 “my_mc”), 也可以是对影片剪辑实例的直接引用 (例如 my_mc)。能够接受一种以上数据类型的参数以 Object 类型列出。

newname:String: 所复制的影片剪辑的唯一标识符。

depth:Number: 所复制的影片剪辑的唯一深度级别。深度级别是所复制的影片剪辑的堆叠顺序。

1.2 案例——白雪圣诞卡

圣诞卡设计应该围绕节日的平安祥和的气氛进行, 体现年尾时节人们追求放松的心态, 给人以明快轻松的感觉。



设计要求

以圣诞为主题设计贺卡, 作品客户群主要面向年青用户群体。贺卡整体通过鲜明生动的艺术形象体现圣诞节, 传达安静祥和的节日氛围。同时作品容量不要过大, 以方便用户通过网络形式传送。

动画效果如图 1-1 所示。



图 1-1 圣诞卡



创意灵感

圣诞卡的创意, 侧重于整体意境的营造, 制作雪天风景效果, 在此基础上添加祝福语, 组成圣诞节贺卡作品。导入冰湖图像作为背景, 绘制色彩斑斓的卡通房屋, 由近至远排列在冰湖周围, 再绘制圣诞树放置在画面中心, 随后制作漫天飞舞的雪花效果。在浅蓝色背景基



调上一群白色的鸟渐渐飞向远方。最后以放在画面的右上角的“圣诞快乐”文字点题。



设计步骤

圣诞卡的制作，可以分为如下几个主要部分。

【步骤一】 绘制房屋

1. 选择【文件】/【新建】命令，创建一个新文档。在【属性】检查器中，设置大小为“600×400”像素，设置背景颜色为蓝色。
2. 选择【插入】/【新建元件】命令，建立一个名称为“房子 1”的图形元件，进入元件编辑窗口。
3. 选择 Pencil 工具和 Eraser 工具，选择黑色实线绘制房子的外形，选择 Curve 工具调整线条的弧度，如图 1-2 所示。
4. 选择 Fill 工具，选择深蓝色填充房子的暗面，如图 1-3 所示。

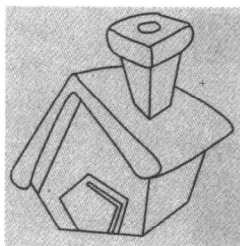


图 1-2 绘制房子边线

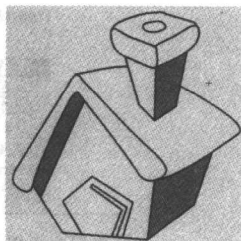


图 1-3 填充房子的暗面

5. 选择 Fill 工具，选择浅蓝色和白色填充房子的亮面，如图 1-4 所示。
6. 选择 Fill 工具，选择两种不同的黄色填充房门的两面，如图 1-5 所示。

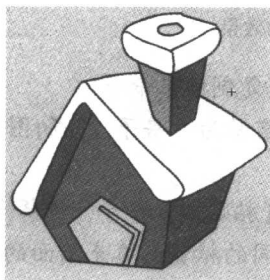


图 1-4 填充房子的亮面

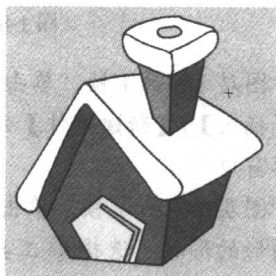


图 1-5 填充房门的两面

7. 选择 Eraser 工具，选择并删除图形的边缘线。选择“图层 1”第 1 帧，单击鼠标右键选择【复制帧】命令，并锁定“图层 1”。在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 2”，单击鼠标右键选择【粘贴帧】命令。
8. 选择 Pencil 工具，调整新图形的形状，使其变得瘦长一些。选择 Fill 工具，选择两种不同的红色填充墙面的颜色，如图 1-6 所示。
9. 选择“图层 1”第 1 帧，单击鼠标右键选择【复制帧】命令，并锁定“图层 2”。在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 3”，单击鼠标右键选择【粘贴帧】命令。



10. 选择  工具, 适当调整新图形的形状。选择  工具, 选择两种不同的浅蓝色填充墙面的颜色, 如图 1-7 所示。

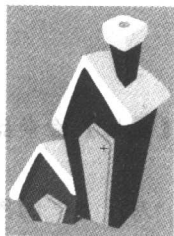


图 1-6 调整房子的色彩



图 1-7 调整房子的形态

11. 在【时间轴】窗口中, 增加一个新层“图层 4”, 选择  工具, 选择白色绘制房前积雪的图形, 如图 1-8 所示。



图 1-8 绘制房前积雪的效果

12. 选择“图层 1”第 1 帧, 单击鼠标右键选择【复制帧】命令。
13. 选择【插入】/【新建元件】命令, 建立一个名称为“房子 2”的图形元件, 进入元件编辑窗口。
14. 选择“图层 1”第 1 帧, 单击鼠标右键选择【粘贴帧】命令。选择  工具, 适当调整新图形的形状。选择  工具, 选择两种不同的桔黄色填充墙面的颜色, 如图 1-9 所示。
15. 在【时间轴】窗口中, 增加一个新层“图层 2”, 选择  工具, 选择白色绘制房前积雪的图形, 如图 1-10 所示。
16. 在【库】面板中, 选择“房子 2”元件, 单击鼠标右键选择【直接复制】命令, 复制出“房子 3”元件, 双击进入“房子 3”元件编辑状态。
17. 选择  工具, 选择两种不同的棕色填充墙面的颜色, 如图 1-11 所示。
18. 在【库】面板中, 选择“房子 1”元件, 双击进入“房子 1”元件编辑状态。选择“图层 2”第 1 帧, 单击鼠标右键选择【复制帧】命令。