

图形图像实用案例全书(一)

时尚✓权威✓实用✓经典

中文版

Flash MX 2004

艺术设计实例 技巧活学活用

李勇 等编著

兵器工业出版社

图形图像实用案例全书 (一)

——中文版 Flash MX 2004

李勇 张德辉 禹延光 张卫党 编著

兵器工业出版社

内容简介

本书共三个分册,分别是:《图形图像实用案例全书(一)——中文版 Flash MX 2004》,内容包括 Flash MX 2004 基础知识,实用案例黑洞、百叶窗、苹果熟了、数字滚动、闪亮打火机、星星跟我走、闪光卡通女孩、武汉奥利公司、Flash 片头——天堂 II、音乐散文诗欣赏专辑、Flash 游戏——拼图游戏、Flash 游戏——不速来客和 Flash 动画短剧——射击的设计与制作;《图形图像实用案例全书(二)——中文版 Photoshop CS》,内容包括 Photoshop CS 基础图解(Photoshop CS 工作环境、基本操作、文字操作、图层与图层样式操作),实用案例文字和文字图形特效经典制作 15 例、图像合成艺术效果、广告与包装设计艺术效果、商标、标签、吊牌、标贴设计应用经典和标志、产品标识的设计与制作;《图形图像实用案例全书(三)——中文版 3ds max 7》,内容包括中文版 3ds max 7 基础知识,实用案例门、门套、双门、铜灯、落地灯、床、化妆凳、枕头、桌椅组合、弧形茶几、躺椅、酒吧椅、椅子、木椅子、像框、柱子、栅栏、餐具组合、圆桌和花瓶、桌子、玻璃桌子、工作台组合、接待台、展架、干枯的大地、魔瓶、金属质感表现——金币、金属螺丝、链子、太阳镜、工业用品滑油桶、听装摩丝产品包装、佩戴饰品——吊坠 1、佩戴饰品设计——吊坠 2 和戒指的设计与制作。

本书内容翔实、语言简洁、步骤详尽完整、表达清晰准确、讲解层层深入,突出实用性。本书适合于初、中级读者、专业设计师和图形设计爱好者阅读,也可用于各类电脑培训机构的实例教学用书。

图书在版编目(CIP)数据

图形图像实用案例全书/李勇等编著. —北京:兵器工业出版社, 2005. 9
ISBN 7-80172-515-8

I. 图... II. 李... III. ①图形软件, Photoshop CS②动画—设计—图形软件, Flash MX 2004③三维—动画—图形软件, 3ds max 7 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 087602 号

出版发行:兵器工业出版社

发行电话:010-68962596, 68962591

邮 编:100089

社 址:北京市海淀区车道沟 10 号

经 销:各地新华书店

印 刷:北京泰山兴业印务有限责任公司

版 次:2005 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

印 数:1-10000

责任编辑:周宜今 李辉

封面设计:大象工作室

责任校对:李勇

责任印制:董军

开 本:787×1092 1/16

印 张:60

字 数:1488 千字

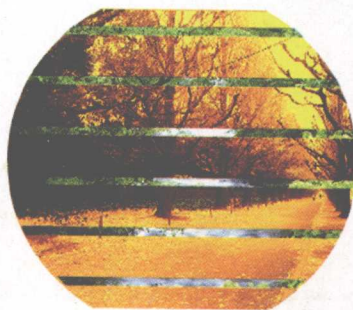
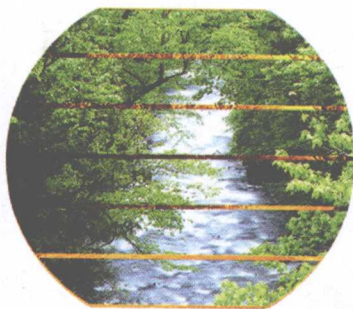
定 价:105.00 元(全三册)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

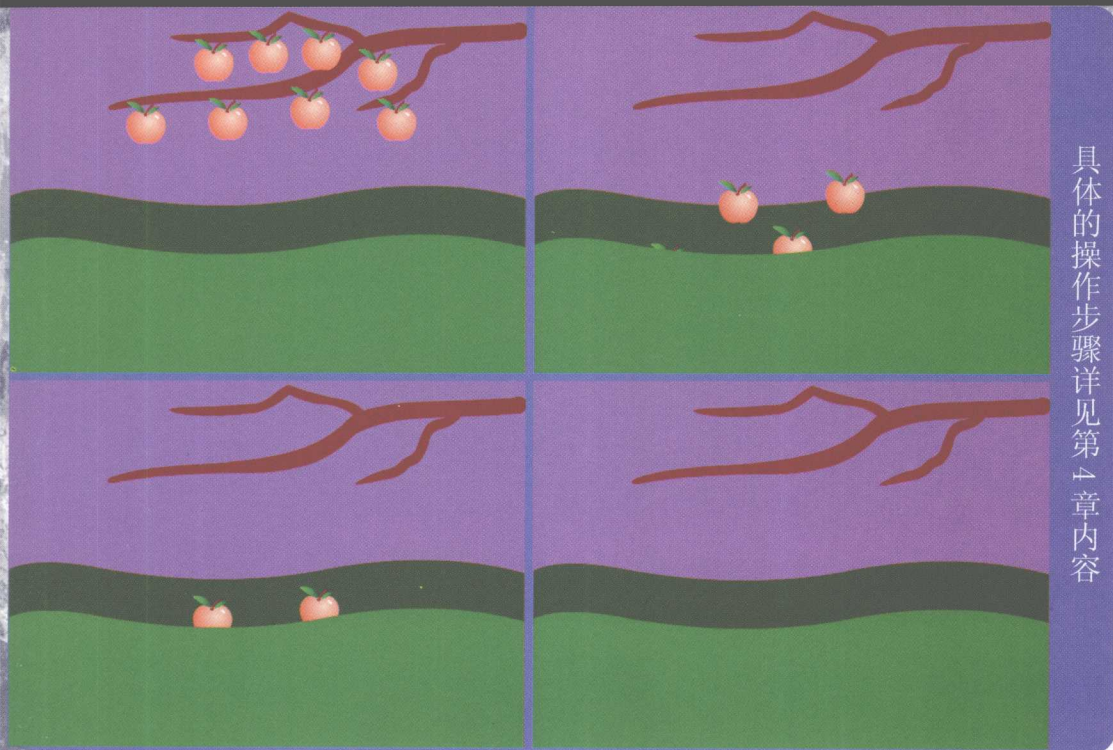
具体的操作步骤详见第2章内容

第2章制作的
是黑洞，迄今
为止人类无法
完全解释黑洞
的奥秘，就像
科学家对UFO
形形色色的解
释一样。它们
都是那么的令
人探索。

具体的操作步骤详见第3章内容



第3章制作
的是百叶窗。动
画内容：本例将
运用Flash特效
功能实现百叶窗
开合的动画，同
时也展现了夏天
与秋天的景色。



具体的操作步骤详见第4章内容

第4章制作的是苹果熟了。动画内容：在秋收的季节，采摘苹果现在我们不用亲自动手，而是用鼠标触摸树时，苹果会自动纷纷下落的动画，这就是Flash的特点：夸张。所以说在Flash创作中，没有做不到的，只有想不到的。

第5章 实例效果

第5章制作的是数字滚动。动画内容：滚动的字幕、闪烁的光线和商家网址组合成了宏大的网站片头。

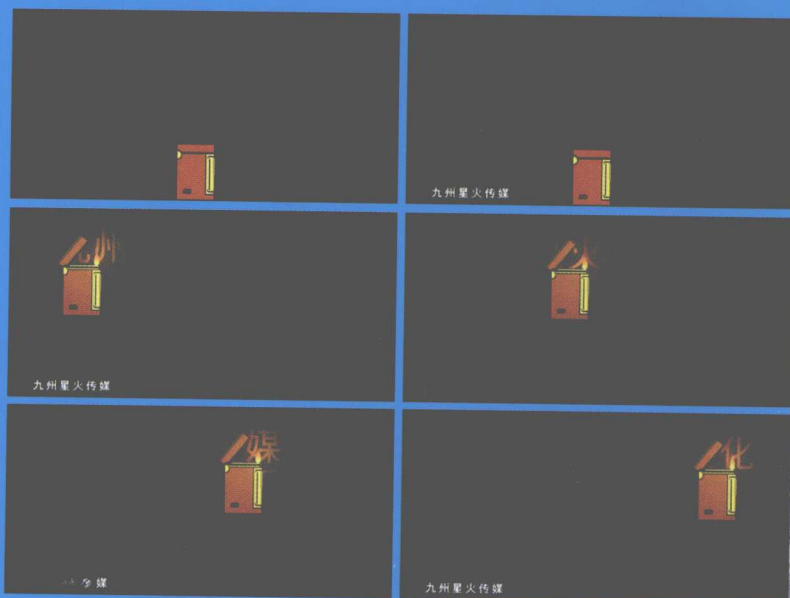
具体的操作步骤详见第5章内容





具体的操作步骤详见第 6 章内容

第 6 章制作的是闪亮打火机。动画内容 在本例的制作过程中模仿在黑夜里,然后点燃打火机,在墙上观看文字,其文字效果是九州星火传媒文化。每当打火机移动到不同的位置时,照亮的内容也会不同的哦!



章节内容
参见下页





具体的操作步骤详见第7章内容

第7章制作的是星星跟我走。动画的内容:当鼠标从夜空中划过,鼠标后面将会出现一串颜色变化、五颜六色的星星,随后会消失在夜空中。

第9章制作的是闪光卡通女孩。动画内容:女孩闪烁进入舞台后用好奇的眼神看着闪动的精灵出现,然后精灵开始旋转。随着时间的变化从而逐渐缩小,最终退出舞台,动画从头开始播放。

具体的操作步骤详见第8章内容



穿出您的个性		穿	
位晶的穿出穿		穿出您的时尚	
穿出您的↑性·品位·时尚		穿出您的↑性·品位·时尚	
穿出您的↑性·品位·时尚 武汉奥利公司		穿出您的↑性·品位·时尚 武汉奥利公司	
穿出您的↑性·品位·时尚 武汉奥利公司 邮箱: AOLI-dress@126.com		穿出您的↑性·品位·时尚 武汉奥利公司 邮箱: AOLI-dress@126.com	

具体的操作步骤详见第9章内容

第9章制作的是武汉奥利公司服装广告。本案例属于网络横幅广告, 本案例借助Flash良好的流媒体表现手段, 向受众传达这样一个信息: 武汉奥利公司的服装产品的最大特点就是“个性、品位和时尚”。

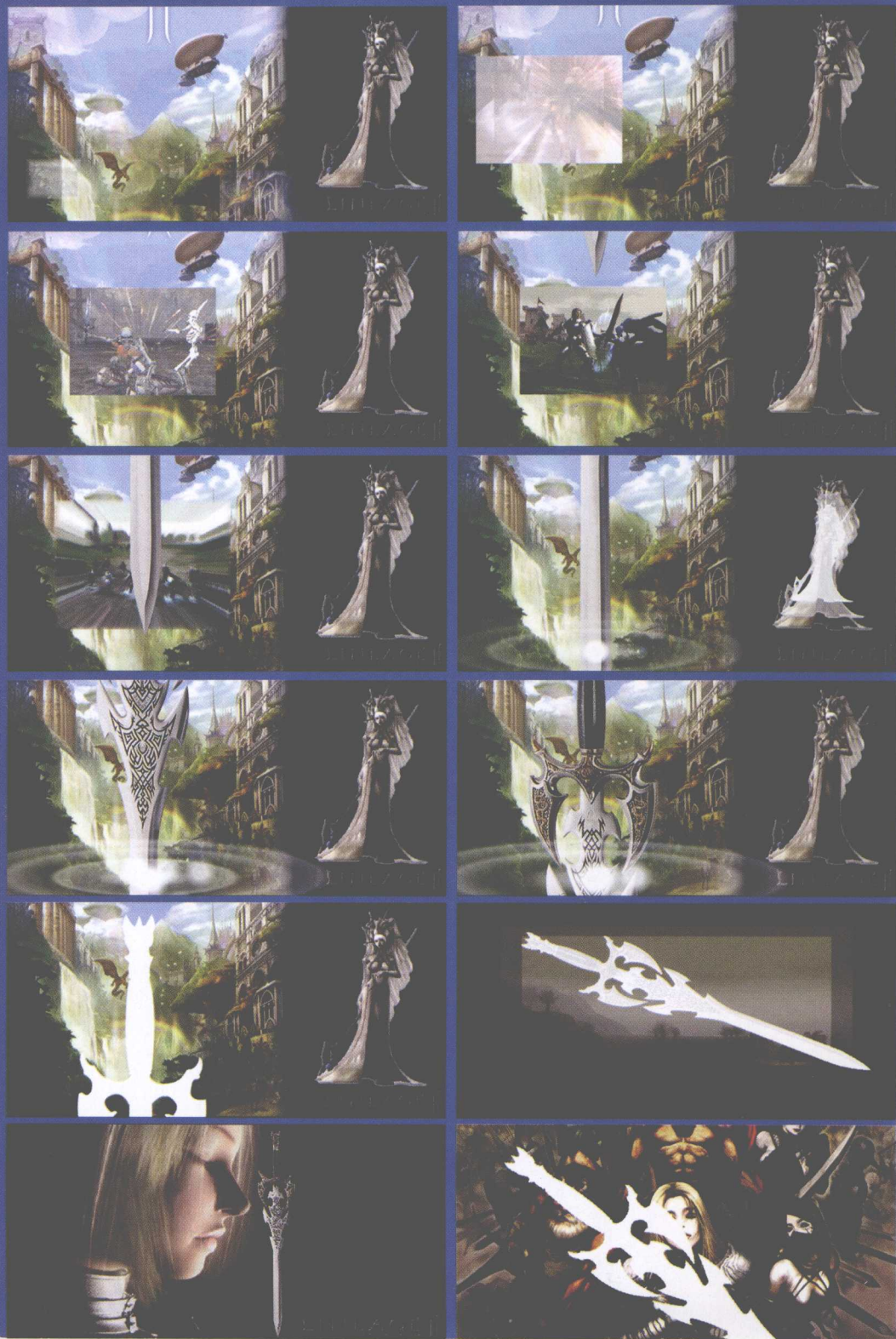
章节内容
参见下页



在第10章中制作的是Flash片头——天堂II。下面就简单的介绍一下什么是片头?

片头是指一个电视栏目、电视专题或电视剧开头处用于营造气氛、烘托气势、呈现作品名称、开发单位、作品信息的一段影音材料。一个电视专栏或一个电视专题片的片头给观众留下第一印象,它从总体上展现了作品的风格和气势,展现了作品制作水平和质量,对整个节目具有重要的影响。

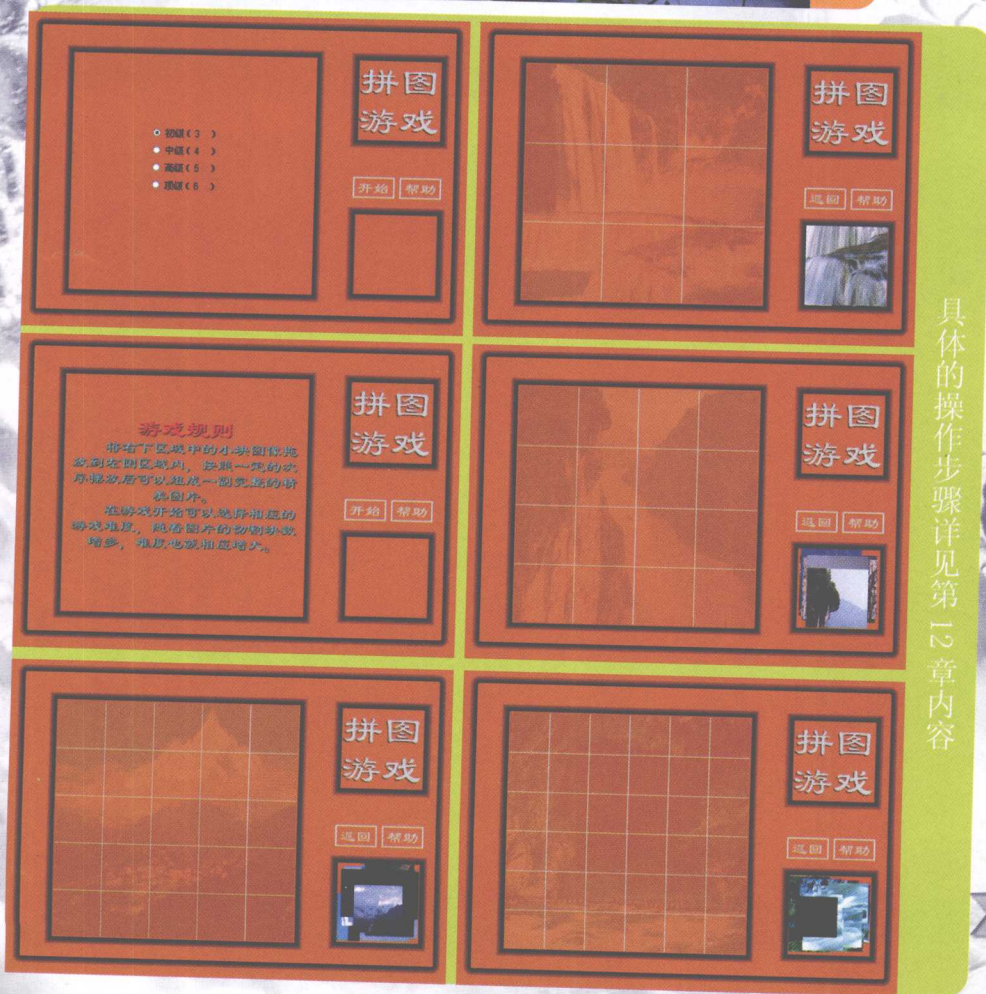
具体的操作步骤详见第10章内容





具体的操作步骤详见第二章内容

第11章制作的是音乐散文诗欣赏专辑。在本例的制作过程中利用Flash将一组散文诗很好地组合在了一起,并配上优美的音乐、以及好看的图片背景。这样就使得我们在领略妙文好句的同时,又欣赏到了旋律动人的音乐,以及优美的自然风景。



具体的操作步骤详见第二章内容

第12章制作的是拼图游戏。该游戏分为四个级别。其共同点是将在右下区域中的小块图像拖放到左侧区域内,按照一定的次序摆放后可以组成一副完整的精美图片。

在游戏开始可以选择相应的游戏难度,随着图片的切割块数增多,难度也就相应增大。

第13章是Flash游戏设计与制作——不速来客的创作过程。该游戏场景一共分为四关，其游戏规则为：开枪清除城镇中所有敌人，当击中一个敌人时会倍加你的分值。当分值增加到一定数值时，会自动进入下一关。右图列出了该游戏的几幅画面。



具体的操作步骤详见第13章内容

Flash MX 2004

第14章是Flash动画短剧——射击的创建过程。游戏场景：一个自命不凡的人，在一个吹着大风的日子，在一棵大树旁放了一个气球，然后慢慢的从一边走过来，突然加速。接着侧身跳起，向气球开了6枪，最后在空中旋转360°后落地……，右图列出了该短剧的几幅画面。



具体的操作步骤详见第14章内容

前言

introduction

本书对时下正流行的三个设计软件进行了详尽而深入的阐释：中文版 Photoshop CS，中文版 3ds max 7 和中文版 Flash MX 2004。

本书共三个分册，分别是《图形图像实用案例全书（一）——中文版 Flash MX 2004》，《图形图像实用案例全书（二）——中文版 Photoshop CS》和《图形图像实用案例全书（三）——中文版 3ds max 7》。

其中，《图形图像实用案例全书（一）——中文版 Flash MX 2004》分册首先为读者讲述了中文 Flash MX 2004 的基础知识，然后为读者深入剖析了近 50 个实用案例的设计和制作全过程，内容涉及文字特效、按钮特效、鼠标特效、遮罩、3D 特效、时间轴特效、广告、片头和游戏等的设计与制作。

《图形图像实用案例全书（二）——中文版 Photoshop CS》分册首先讲述了中文 Photoshop CS 基础知识（Photoshop CS 工作环境、基本操作、文字操作、图层与图层样式操作），然后为读者深入剖析了近 50 个实用案例的设计和制作全过程，内容涉及文字特效、图形特效、图像合成、广告与包装和商标、标签、吊牌、标贴，标志、产品标识等的设计与制作。

《图形图像实用案例全书（三）——中文版 3ds max 7》分册首先讲述了 3ds max 7 的基础知识，然后为读者深入剖析了近 50 个实用案例的设计和制作全过程，内容涉及家居、家具、小饰品、珠宝、艺术品和工业产品等的设计与制作。

本书内容翔实、语言简洁、步骤详尽完整、表达清晰准确、讲解层层深入，突出实用性。本书适合于初、中级读者，专业设计师，图形设计爱好者，以及各类电脑培训机构用于实例教学用书。

本书的每一个分册都配有光盘，光盘中包含有本书的实例制作所用素材、贴图和源文件，以及本书部分实例的高清晰录屏演示内容。

由于编写时间有限，书中难免存在不足，还请广大读者批评指正。如果您有与本书相关的问题需要咨询，欢迎来信与我们联系，联系电子邮箱：sxsj_mimi@yahoo.com.cn。

编 者
2005 年 9 月

目 录

CONTENTS

第 1 章 Flash 基础知识

1.1 软件窗口界面.....	2
1.1.1 菜单栏.....	2
1.1.2 绘图工具栏.....	5
1.1.3 时间轴.....	6
1.1.4 舞台和工作区.....	9
1.1.5 控制面板.....	11
1.1.6 “属性”面板.....	14
1.2 测试与发布作品.....	14
1.2.1 作品测试.....	14
1.2.2 导出作品.....	16
1.2.3 发布作品.....	17

第 2 章 黑洞

2.1 案例说明.....	19
2.2 设计黑洞元件.....	20
2.2.1 新建、设置与保存文档.....	20
2.2.2 绘制球和线条图形.....	20
2.2.3 使用“引导层”和“遮罩层”制作动画.....	22
2.2.4 制作元件“球旋转”.....	24
2.3 组合动画.....	26

第 3 章 百叶窗

3.1 案例说明.....	27
3.2 新建、设置与保存文档.....	28
3.3 导入、设置图片.....	28
3.4 制作叶片.....	30
3.5 制作动画.....	31

第4章 苹果熟了

4.1 案例说明.....	35
4.2 新建、设置与保存文档.....	36
4.3 制作“苹果”下落的动画.....	36
4.3.1 绘制苹果.....	36
4.3.2 制作元件 apple_f.....	38
4.4 绘制树枝.....	39
4.5 把苹果挂在树枝上.....	40
4.6 制作场景中的绿色草地.....	42

第5章 数字滚动

5.1 案例说明.....	43
5.2 新建、设置与保存文档.....	44
5.3 绘制渐变条.....	44
5.4 滚动的数字.....	46
5.4.1 元件“数字1”.....	46
5.4.2 元件“数字2”.....	47
5.5 文字.....	49
5.5.1 制作元件“文字”.....	49
5.5.2 制作元件“文字_MC”.....	50
5.5.3 制作元件“标致”.....	51
5.6 设置场景.....	55
5.6.1 设置背景.....	55
5.6.2 数字.....	56
5.6.3 插入声音.....	62

第6章 闪亮打火机

6.1 案例说明.....	63
6.2 新建、设置与保存文档.....	64
6.3 设置、制作打火机的开关.....	64
6.3.1 制作元件 Control button.....	64
6.3.2 制作元件“Control 1”.....	65
6.3.3 制作元件“Control 2”.....	65
6.4 制作火苗.....	66
6.4.1 绘制火苗余光.....	66

6.4.2	绘制火苗	67
6.5	制作标志	69
6.5.1	制作公司名称	69
6.5.2	设置公司名称动画	70
6.6	照亮字体	72
6.6.1	绘制遮罩图形	72
6.6.2	使用遮罩层制作文字变幻效果	73
6.7	制作打火机、点火	75
6.7.1	绘制打火机	75
6.7.2	绘制打火机盖	80
6.7.3	制作打火机盖点火	82
6.8	设置场景	85

第 7 章 星星跟我走

7.1	案例说明	87
7.2	新建、设置与保存文档	88
7.3	制作按钮与“变色星”	88
7.4	制作“落星”	89
7.5	主时间轴	90

第 8 章 闪光卡通女孩

8.1	案例说明	92
8.2	创建、设置与保存文档	93
8.3	制作背景图案	93
8.4	“闪光”动画的制作过程	94
8.4.1	导入图片	94
8.4.2	制作元件 g——旋转图形	95
8.4.3	制作元件 g——竖轴闪光效果	97
8.4.4	制作元件 g——闪烁	100
8.4.5	制作元件 g1	101
8.5	制作卡通女孩的动作	102
8.6	组合动画	105
8.6.1	阴影	105
8.6.2	添加人物：女孩	105
8.6.3	为人物女孩添加倒影	107
8.6.4	制作背光	108

第9章 武汉奥利公司服装广告制作解析

9.1 案例说明.....	110
9.2 新建、设置与保存文档.....	111
9.3 制作艺术字体.....	111
9.3.1 制作广告词“穿出您的个性”	111
9.3.2 制作广告词“穿出您的品位”	113
9.3.3 制作广告词“穿出您的时尚”	114
9.3.4 制作广告词“穿出您的个性·品位·时尚”	115
9.4 闪动的背景和运动的文字.....	116
9.4.1 闪动.....	116
9.4.2 文字.....	117
9.5 流水.....	118
9.5.1 制作元件“流水”	118
9.5.2 制作元件“流水_MC”	119
9.5.3 使用“引导层”制作动画	121
9.6 使用遮罩层制作动感的背景.....	124
9.7 场景设置.....	126
9.7.1 设置背景	126
9.7.2 让广告语动起来	127
9.7.3 公司信息与广告语	130

第10章 Flash 片头制作——天堂 II

10.1 案例说明.....	132
10.2 新建与设置文档.....	133
10.3 组合背景.....	133
10.3.1 导入图片	133
10.3.2 制作“背景3”文件夹.....	134
10.3.3 制作“背景4”文件夹.....	137
10.3.4 制作“背景1”文件夹.....	139
10.3.5 制作元件 remnant	141
10.4 宝剑.....	141
10.5 波纹和水花.....	142
10.5.1 波纹	142
10.5.2 水花	143
10.5.3 组合波纹和水花	145
10.6 模糊图片.....	146

10.7	图片变幻效果.....	150
10.8	“女神”与“音乐”	153
10.9	设置场景.....	156
10.9.1	制作片头标题和前半部分的背景变幻.....	156
10.9.2	在场景中处理模糊图片.....	159
10.9.3	制作片头后半部分和剑插入水中产生的效果.....	162

第 11 章 音乐散文诗欣赏专辑制作

11.1	案例说明.....	165
11.2	制作专辑选单页面.....	166
11.2.1	新建、设置与保存文档.....	166
11.2.2	制作专辑开始页面.....	166
11.3	花.....	170
11.3.1	导入图片、声音.....	170
11.3.2	制作文本元件.....	171
11.3.3	设置场景.....	177
11.4	雀鸟的歌声.....	177
11.4.1	导入图片、声音.....	177
11.4.2	制作文本元件.....	178
11.4.3	设置场景.....	184
11.5	版权页.....	189
11.6	添加动作.....	189

第 12 章 Flash 游戏设计与制作——拼图游戏

12.1	案例说明.....	191
12.2	新建、设置与保存文档.....	192
12.3	创建按钮元件.....	192
12.4	影片剪辑元件.....	194
12.4.1	制作元件 meGuide 和元件 mcHelp	194
12.4.2	制作元件 meRadio	196
12.4.3	制作元件 meMain 和元件 MeSmall.....	196
12.4.4	制作元件 mcImage.....	197
12.4.5	制作元件 mcMask.....	198
12.4.6	制作元件 meMC	198
12.5	设置场景.....	199