

全

方

位

实

战

演

练

源文件 + 素材 + 字体 + 全程录屏演示

中文版

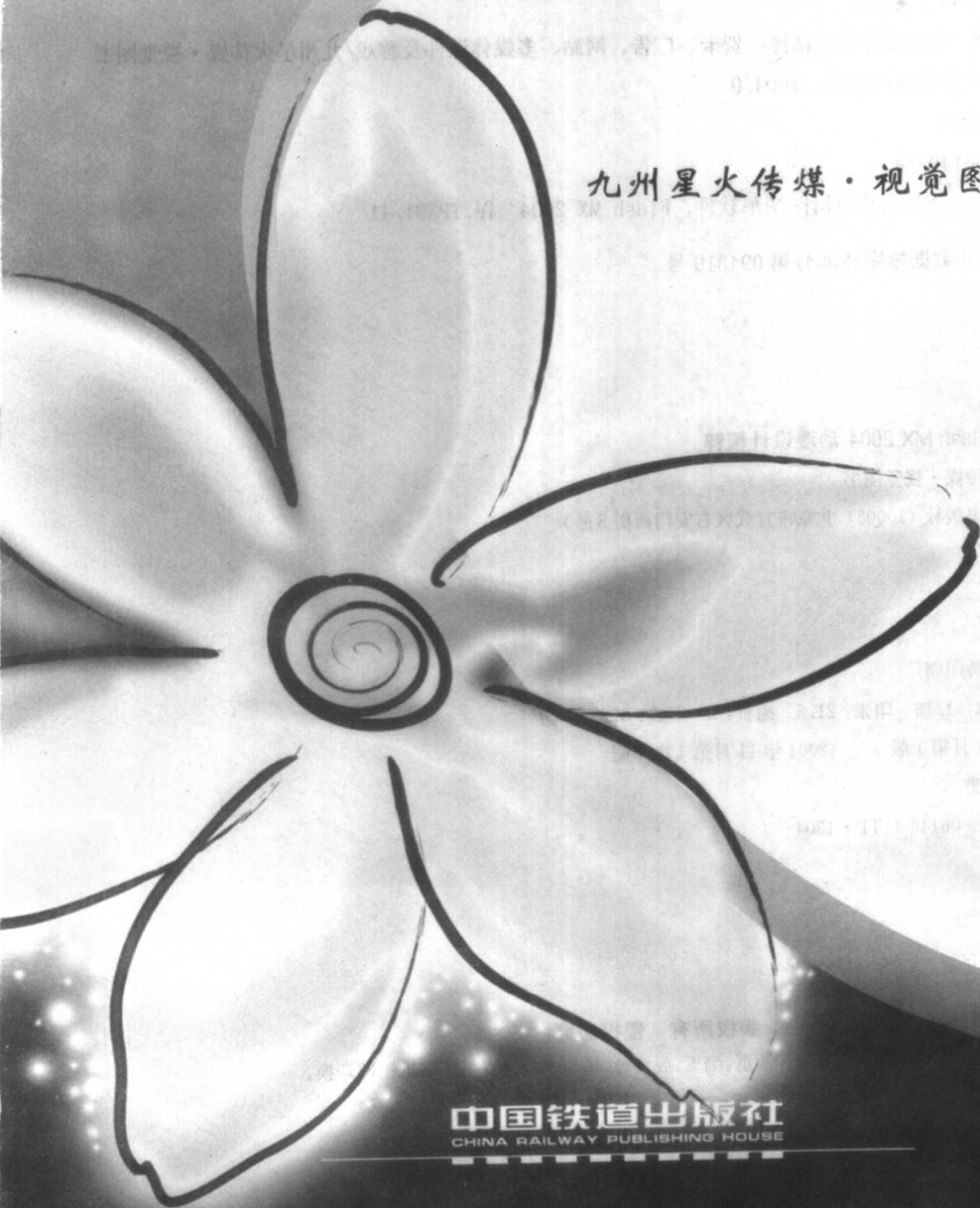
# Flash MX 2004

## 动漫设计精粹

—— 贺卡、广告、网站、游戏及多媒体课件

九州星火传媒·视觉图书 编著

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



中文版

# Flash MX 2004

## 动漫设计精粹

—— 贺卡、广告、网站、游戏及多媒体课件

九州星火传媒·视觉图书 编著

中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

## 内 容 简 介

本书精选了大大小小近 100 个实例,详细地讲述了中文版 Flash MX 2004 方方面面的知识点。例子虽然不多,但涉及到的都是 Flash 的典型应用:动画、贺卡、广告、MTV、游戏、网站、多媒体课件。各个实例无论是在创意设计,还是在技术制作方面,都是花费了作者大量精力,精心设计、制作而成的,每个实例都凝聚着作者的多年经验和创意的火花。书中实例图形制作精美,创意新锐、时尚。

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 动漫设计精粹:贺卡、广告、网站、多媒体课件及游戏/九州星火传媒·视觉图书编著. —北京:中国铁道出版社, 2004. 9

(全方位实战演练)

ISBN 7-113-06149-4

I. 中… II. 九… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 094319 号

书 名: 中文版 Flash MX 2004 动漫设计精粹

作 者: 九州星火传媒·视觉图书

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 苏 茜

特邀编辑: 李晓霞

封面设计: 薛 为

印 刷: 北京市彩桥印刷厂

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.5 插页: 2 字数: 528 千

版 本: 2004 年 11 月第 1 版 2004 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 7-113-06149-4/TP·1304

定 价: 39.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

# 前言

Flash 是一个令人惊奇的创作工具，我们可以用它制作出各种好看的动画，或是制作出充满绚丽而动听的声光效果的网页，各种特效，影视片头；加上简单但可塑性极高的 Action Script 程序，我们还可以创作出各式各样好玩的游戏来；另外，Flash 在多媒体设计与制作方面的应用也非常的多。

本书精选了大小近 100 个实例，详细地讲述了中文版 Flash MX 2004 方方面面的知识点。例子虽然不多，但涉及到的都是 Flash 的典型应用：动画、贺卡、广告、MTV、游戏、网站、多媒体课件。各个实例无论是在创意设计，还是在技术制作方面，都是花费了作者大量精力，精心设计、制作而成的，每个实例都凝聚着作者的多年经验和创意的火花。书中实例图形制作精美，创意新锐、时尚。

本书所选案例不仅具有时效性和典型性，而且更具通用和经久性。建议学习本书时先通读全书，然后按照书中所介绍的操作步骤进行实战演练，深刻理解和最大程度地消化书中的内容，达到融会贯通、举一反三的目的。对于书中的例子，应该做到看完书后能独立制作，这样才能加强学习的效果。

本书读者对象为：

- (1) 网站动画设计与制作人员
- (2) 专业网页设计与开发人员
- (3) 院校多媒体设计、动画设计专业师生
- (4) 网页动画培训班学员
- (5) Flash 动画及网页设计爱好者与个人用户

本书附带光盘中提供了全书各个实例的素材（声音和图片素材）、Flash 源文件和.swf 播放文件，以方便读者学习时参考使用。

本书共有 9 章，其具体内容如下：

- 第 1 章：牛刀小试
- 第 2 章：动态贺卡设计
- 第 3 章：广告设计实例全程图解
- 第 4 章：疯狂迪斯高 MTV 设计全程图解
- 第 5 章：Troika ABC 片头制作
- 第 6 章：急速赛车 2004——游戏设计全程图解
- 第 7 章：视觉艺术网制作（Flash 版）
- 第 8 章：多媒体课件制作实例——邹忌巧譬讽齐王

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。有什么问题，可以来信与我们联系：[editor\\_chenwei@vip.163.com](mailto:editor_chenwei@vip.163.com)。

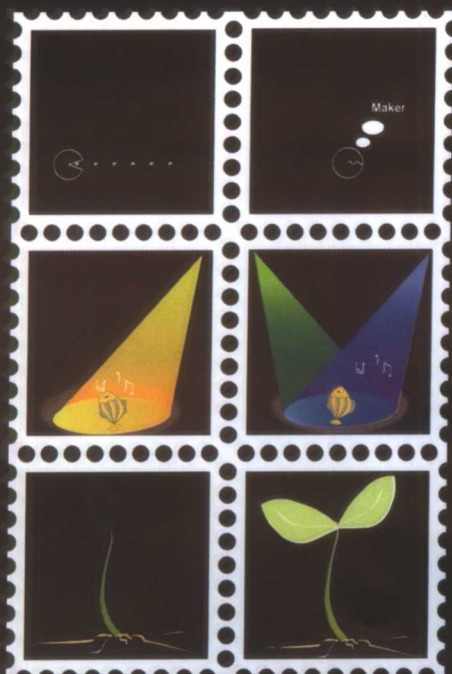
九州星火传媒·视觉图书

2004 年 6 月





# 目 录



|     |                   |    |
|-----|-------------------|----|
| 第1章 | 牛刀小试.....         | 1  |
| 1.1 | 遐想生活.....         | 2  |
|     | 实例说明.....         | 2  |
|     | 创建与保存文档.....      | 2  |
|     | 制作“豆豆”.....       | 3  |
|     | 制作“吃豆”.....       | 4  |
|     | 创建动画.....         | 6  |
|     | 测试、保存与发布作品.....   | 9  |
| 1.2 | 梦幻舞台.....         | 10 |
|     | 实例说明.....         | 10 |
|     | 创建文档.....         | 11 |
|     | 绘制“灯光”.....       | 12 |
|     | 制作“闪光灯”.....      | 13 |
|     | 制作“鱼唱歌”.....      | 15 |
|     | 加入舞台光圈效果.....     | 17 |
|     | 将“鱼唱歌”加入舞台.....   | 21 |
|     | 测试、保存与发布作品.....   | 21 |
| 1.3 | 雪花飘飘.....         | 22 |
|     | 实例说明.....         | 22 |
|     | 创建与保存文档.....      | 23 |
|     | 导入图片、制作雪花图形.....  | 23 |
|     | 复制和设置雪花.....      | 24 |
|     | 测试、保存与发布作品.....   | 25 |
| 1.4 | 小草发芽.....         | 26 |
|     | 实例说明.....         | 26 |
|     | 创建新文档.....        | 26 |
|     | 绘制“小嫩芽”.....      | 27 |
|     | 绘制“芽根”和“土”.....   | 29 |
|     | 制作回放按钮.....       | 29 |
|     | 小草发芽.....         | 30 |
|     | 场景设置.....         | 34 |
|     | 测试、保存与发布作品.....   | 34 |
| 第2章 | 动态贺卡设计.....       | 35 |
| 2.1 | 新年贺卡——恭贺新禧（财神版）.. | 36 |
|     | 实例说明.....         | 36 |
|     | 创建新文档.....        | 37 |
|     | 制作金币翻转效果.....     | 37 |
|     | 制作烟花效果.....       | 44 |



|                 |    |
|-----------------|----|
| 制作祝福.....       | 49 |
| 制作人物.....       | 51 |
| 制作灯笼、对联.....    | 54 |
| 设置背景层.....      | 60 |
| 设置文件夹“条幅”.....  | 62 |
| 设置文件夹“人物”.....  | 63 |
| 设置文件夹“烟花”.....  | 75 |
| 设置文件夹“新年好”..... | 77 |
| 插入音效.....       | 80 |
| 测试、保存与发布作品..... | 81 |

### 第3章 广告设计实例全程图解.....83

#### 3.1 旗帜广告——好设计图书.....84

|                 |    |
|-----------------|----|
| 实例说明.....       | 84 |
| 创建新文档.....      | 85 |
| 导入图片.....       | 85 |
| 制作“流星”.....     | 86 |
| 场景设置.....       | 88 |
| 测试、保存与发布作品..... | 92 |

#### 3.2 仿阿豆环保装饰广告.....93

|                  |     |
|------------------|-----|
| 实例说明.....        | 93  |
| 创建新文档.....       | 94  |
| 制作“阿豆是什么?”.....  | 95  |
| 绘制“阿豆”、导入图片..... | 97  |
| 制作图片动画.....      | 99  |
| 制作广告词.....       | 100 |
| 设置场景.....        | 104 |
| 测试、保存与发布作品.....  | 115 |

#### 3.3 新产品宣传广告——摩托罗拉手机.....116

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 实例说明.....       | 116 |
| 创建新文档.....      | 117 |
| 导入素材.....       | 118 |
| 创建元件.....       | 119 |
| 设置与合成广告影片.....  | 125 |
| 测试、保存与发布作品..... | 139 |

### 第4章 疯狂迪斯高MTV设计全程图解.....140

#### 4.1 创建新文档.....142

#### 4.2 制作“灯光”.....142

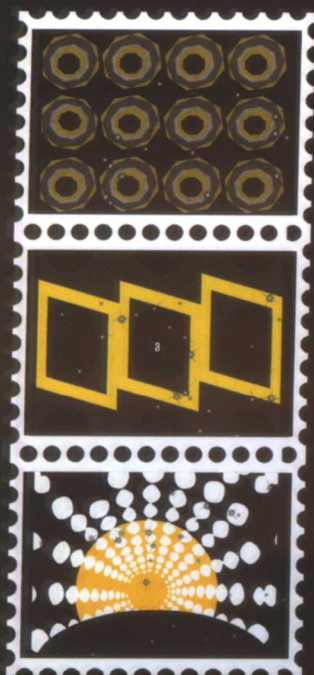
#### 4.3 来来来，一起转.....148

——制作旋转图片效果.....148

#### 4.4 摇啊摇啊，糊里又糊涂.....152

——“模糊”特效应用.....152





- 4.5 制作动感十足的背景.....154
- 4.6 制作舞者走向舞池的情景.....155
- 4.7 来吧来吧,跳舞吧.....156
- 4.8 制作回放按钮——控制动画播放...158
- 4.9 制作摇滚场效.....159
- 4.10 人物穿插.....163
- 4.11 测试、保存与发布作品.....166

## 第5章 Troika ABC片头制作.....167

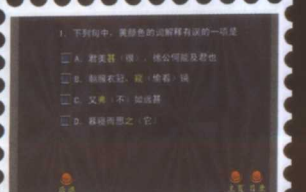
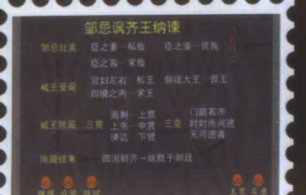
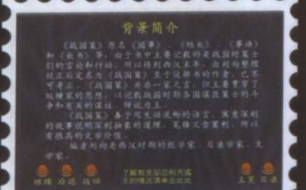
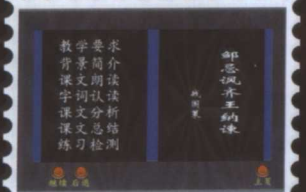
- 5.1 实例说明.....168
- 5.2 新建文档.....170
- 5.3 制作“圆”.....170
- 5.4 制作实例所需要的各种图形形状...173
- 5.5 制作“闪星”.....175
- 5.6 制作元件abc.....178
- 5.7 设置场景.....180
- 5.8 测试、保存与发布作品.....190

## 第6章 急速赛车2004

### ——游戏设计全程图解.....192

- 6.1 实例说明.....193
- 6.2 新建文档.....194
- 6.3 制作“标题”.....194
- 6.4 制作“赛道”.....197
- 6.5 绘制“树”、“移动树”.....201
- 6.6 绘制“路灯”、“移动路灯”.....203
- 6.7 绘制“石头”、“移动石头”.....205
- 6.8 制作“烟雾”效果.....206
- 6.9 导入图片.....207
- 6.10 制作“撞车”效果.....208
- 6.11 制作“提示箭头”.....211
- 6.12 制作赛车的“生命值”.....212
- 6.13 制作“片头”.....214
- 6.14 绘制背景.....217
- 6.15 制作赛车转弯时路的动画.....220
- 6.16 制作游戏宣传栏.....221
- 6.17 制作“参照物”.....223
- 6.18 制作起点、声音.....225
- 6.19 制作红绿灯和标题框.....227
- 6.20 制作元件play Button和元件bar..229
- 6.21 制作Actions、Knock.....230
- 6.22 制作游戏结束时的场景.....231
- 6.23 制作地图.....233





- 6.24 设置场景.....234
- 6.25 测试、保存与发布作品.....250

## 第7章 视觉艺术网制作 (Flash版) .....252

- 7.1 使用Photoshop CS
  - 软件制作网页背景.....253
- 7.2 使用Flash MX 2004
  - 软件制作网站.....257
  - 制作网页背景.....257
  - 制作网站主页上的按钮.....259
  - 制作网页界面上的横幅广告.....263
  - 导入“旗帜广告1”.....275
  - 制作“旗帜广告2”.....276
  - 制作网站首页.....280
  - 制作下级网页.....285
  - 测试、保存与发布作品.....288

## 第8章 多媒体课件制作实例

### ——邹忌巧譬讽齐王.....290

- 8.1 实例说明.....292
- 8.2 实例制作全程图解.....294
  - 新建文档.....294
  - 制作背景.....294
  - 制作元件“书形”.....295
  - 输入文本.....296
  - 制作声音开关.....296
  - 制作文字元件和按钮.....298
  - 制作战国策文本内容页面.....299
  - 制作元件“箭头”、
  - “三叠排列”.....301
  - 制作“名词活用”栏目.....303
  - 制作“重点虚词”栏目.....304
  - 制作框架和导入图片.....305
  - 制作“错”与“对”.....307
- 8.4 设置场景.....309
- 8.4 测试、保存与发布作品.....338





# Chapter

# 1

## 牛刀小试

macromedia FLASH MX

# Flash MX 2004 动漫设计精粹

FLASH 使用的是矢量图形和流式播放技术，流式播放技术使得动画可以边播放边下载，从而缓解了网页浏览者焦急等待的情绪，作品有时只需几 KB 的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果。

本章将为读者介绍如下几个小的、精彩的动画，目的是让读者能较好地熟悉和掌握 Flash MX 2004 的基础知识，为以后几章的实例制作打好基础：

- ◇ 遐想生活
- ◇ 神奇梦幻
- ◇ 雪花飘飘
- ◇ 小草发芽

## 1.1 遐想生活

### 1.1.1 实例说明

本例先制作该作品的主角 graDW，回到场景后通过在“时间轴”面板中进行设置实现吃豆豆开始动画，吃完后开始遐想……，浏览效果如图 1-1 所示，请打开配套光盘中的文件，了解一下其过程（播放文件\第 1 章 牛刀小试\遐想生活.swf）。

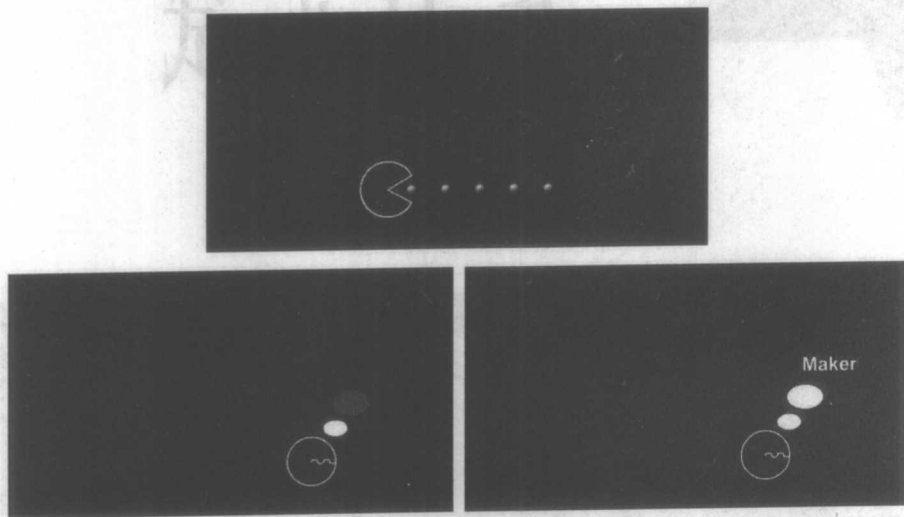


图 1-1

### 1.1.2 创建与保存文档

操作步骤如下：

01. 使用组合键【Ctrl+N】，在弹出的“新建文档”对话框中的“常规”标签页中选择“Flash 文档”，如图 1-2 所示，单击“确定”按钮。
02. 使用组合键【Ctrl+J】，在弹出的“文档属性”对话框中进行设置，如图 1-3 所示（其中背景颜色为黑色）。

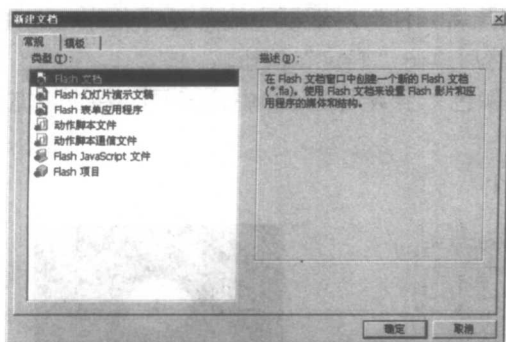


图 1-2

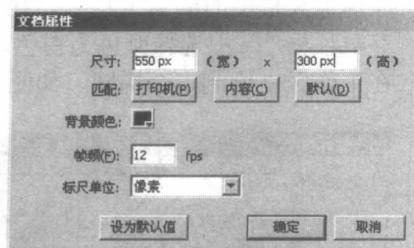


图 1-3

### 1.1.3 制作“豆豆”

操作步骤如下：

01. 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称 graDD，并选择“图形”行为，如图 1-4 所示，然后单击“确定”按钮。
02. 选择工具栏中的椭圆工具，在“笔触颜色”参数项框中选择，然后按住【Shift】键的同时，在工作区中绘制一个正圆。
03. 使用“窗口”|“设计面板”|“混色器”命令，在弹出的“混色器”面板中选择填充样式为“放射状”，并设置由白色到颜色 RGB (51、51、51) 的渐变填充颜色，如图 1-5 所示。

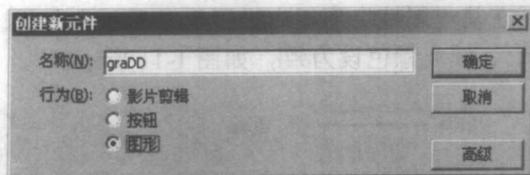


图 1-4



图 1-5

04. 选择工具栏中的颜料桶工具，单击工作区中的正圆，结果如图 1-6 所示。
05. 选择工具栏中的选择工具，单击工作区中的圆，然后在其“属性”面板中设置宽、高值为 10、10，如图 1-7 所示。

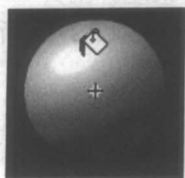


图 1-6



图 1-7



## Flash MX 2004 动漫设计精粹

06. 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称 `graDB`，并选择“图形”行为，如图 1-8 所示。然后单击“确定”按钮。
07. 选择工具栏中的椭圆工具，在“笔触颜色”参数项框中选择，在“填充色”参数项框中选择颜色为白色。
08. 在工作区中绘制一个椭圆，如图 1-9 所示。

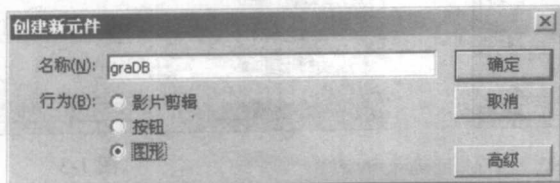


图 1-8

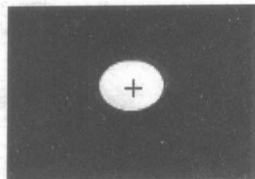


图 1-9

## 1.1.4 制作“吃豆”

操作步骤如下：

01. 使用组合键【Ctrl+F8】，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称 `graDW`，并选择“影片剪辑”行为，如图 1-10 所示。然后单击“确定”按钮。

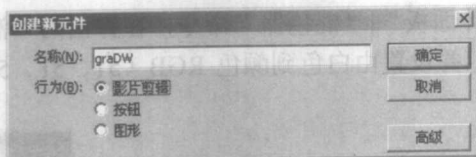


图 1-10

02. 选择工具栏中的椭圆工具，在其“属性”面板中设置笔触颜色为白色、笔触高度设为 2、笔触样式设为“实线”、填充颜色设为，如图 1-11 所示。

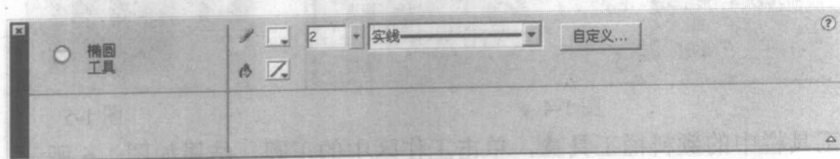


图 1-11

03. 按住【Shift】键的同时，在工作区中绘制一个正圆，选择工具栏中的选择工具单击工作区中的正圆边框，在其“属性”面板中设置宽、高值为 60、60，如图 1-12 所示。



图 1-12

04. 选择工具栏中的线条工具, 在工作区中正圆边框内绘制两条线段。选择工具栏中的选择工具, 单击两条线段组成的锐角所对应的弧, 然后按【Delete】键将弧删除, 如图 1-13 所示。

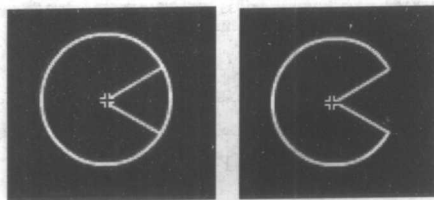


图 1-13

05. 用鼠标右键单击第 2 帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”命令。然后选择工具栏中的椭圆工具, 按住【Shift】键的同时, 在工作区中绘制一个正圆。
06. 选择工具栏中的选择工具, 单击该帧中的圆, 在其“属性”面板中设置宽、高值为 60、60, 如图 1-14 所示。



图 1-14

07. 选择工具栏中的线条工具, 在工作区中正圆边框内绘制两条线段。再选择工具栏中的选择工具, 然后单击两条线段组成的锐角所对应的弧, 按【Delete】键将弧删除, 如图 1-15 所示。
08. 用鼠标右键单击第 3 帧, 从弹出快捷菜单中选择“插入空白关键帧”命令。然后选择工具栏中的椭圆工具, 按住【Shift】键的同时, 在工作区中绘制一个正圆。
09. 选择工具栏中的选择工具, 单击该帧中的圆, 在其“属性”面板中设置宽、高值为 60、60。然后选择工具栏中的铅笔工具, 在“选项”栏中选择“平滑”, 如图 1-16 所示。

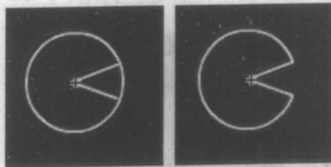


图 1-15



图 1-16

接下来在该帧中的正圆边框内一条曲线, 如图 1-17 所示。

10. 使用组合键【Ctrl+F8】, 在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称 Maker, 并选择“图形”行为, 如图 1-18 所示。然后单击“确定”按钮。



图 1-17



图 1-18

## Flash MX 2004 动漫设计精粹

11. 选择工具栏中的文本工具 ，在其“属性”面板中进行设置，如图 1-19 所示（其中文本颜色为黑色）。然后单击工作区，输入文本 Maker。



图 1-19

## 1.1.5 创建动画

操作步骤如下：

01. 使用组合键【Ctrl+E】回到场景中，先后 9 次将“库”元件 **graDD** 拖入场景中，然后按住【Shift】键的同时，再单击场景中的 9 个元件。
02. 使用“窗口”|“设计面板”|“对齐”命令，在弹出的“对齐”面板中单击垂直中齐图标 ，然后单击左侧分布图标 ，如图 1-20 所示。

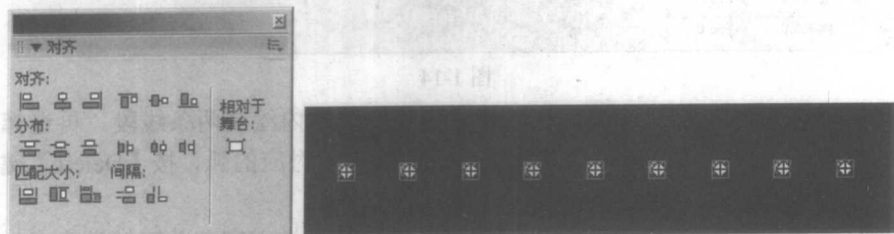


图 1-20

03. 按住【Ctrl】键，依次单击第 3、6、9、12、15、18、21、24 和 26 帧，然后按【F6】键插入关键帧。
04. 单击第 3 帧，将该帧中的第 1 个元件（由左向右数）删除，如图 1-21 所示。

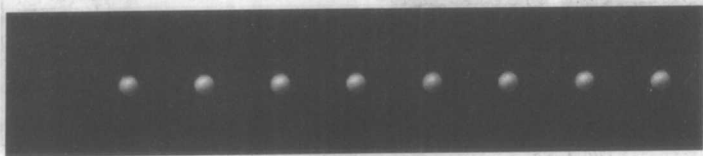


图 1-21

05. 单击第 4 帧，将该帧中的第 1、2 个元件删除，如图 1-22 所示。

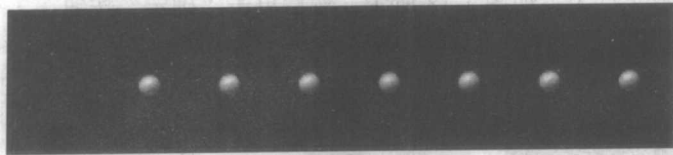


图 1-22

06. 采用同样的操作方法，在上一个关键帧的基础上向右删除一个元件，直到第 26 帧。



07. 单击按钮, 新建图层 2, 然后将“库”元件 `graDW` 拖入场景, 如图 1-23 所示。
08. 用鼠标右键单击第 27 帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令, 并将该帧中的元件拖动到如图 1-24 所示的位置。

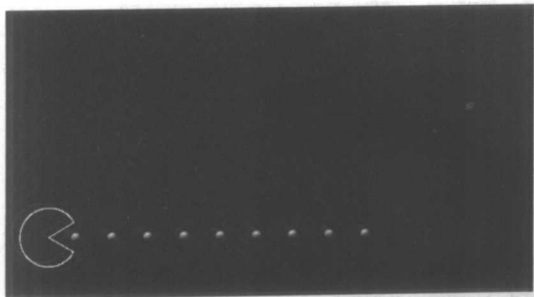


图 1-23

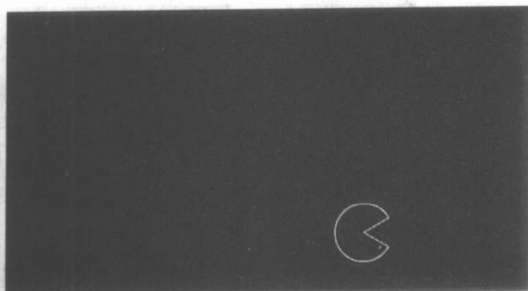


图 1-24

09. 单击第 27 帧中的元件, 在其“属性”面板元件行为下拉选项框中选择“图形”, 并在“第 1 帧”中输入次数为 3, 如图 1-25 所示。

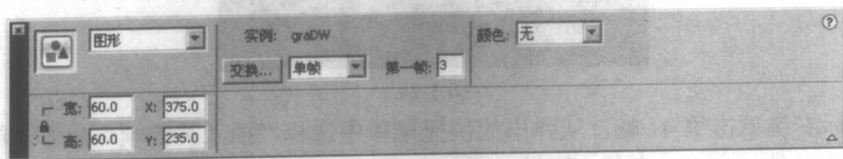


图 1-25

10. 用鼠标右键单击 1~27 帧之间的任意一帧, 从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。用鼠标右键单击第 28 帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。采用同样的操作方法, 在第 50 帧插入帧, 如图 1-26 所示。

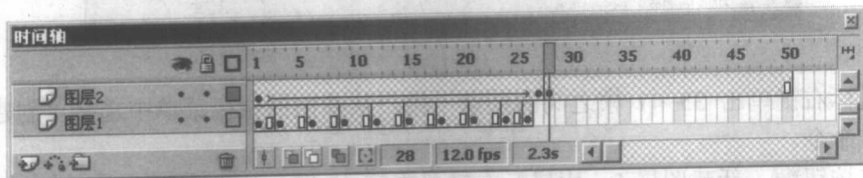


图 1-26

11. 单击按钮, 新建图层 3。用鼠标右键单击第 30 帧, 从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令, 然后将“库”面板中的元件 `graDB` 拖入场景中, 如图 1-27 所示。

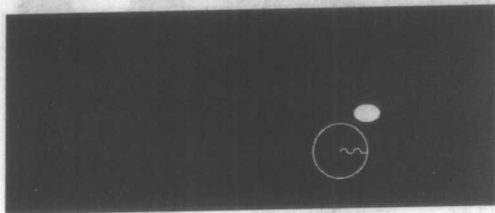


图 1-27

## Flash MX 2004 动漫设计精粹

12. 用鼠标右键单击第 36 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。单击第 30 帧中的元件 `graDB`，在其“属性”面板中选择“颜色”下拉选项中的 Alpha，并设置 Alpha 值为 0%，如图 1-28 所示。

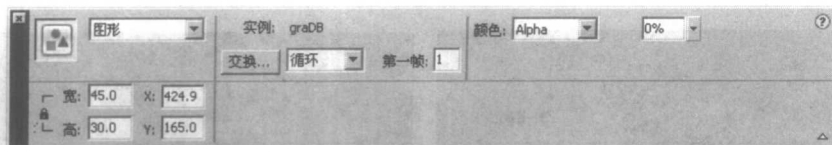


图 1-28

13. 用鼠标右键单击 30~36 帧之间的任意一帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。
14. 单击按钮 ，新建图层 4。用鼠标右键单击第 35 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。将面板中的元件 `graDB` 拖入场景中，然后选择工具栏中的任意变形工具 ，将该帧中的元件改大，如图 1-29 所示。



图 1-29

15. 用鼠标右键单击第 41 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。单击第 35 帧中的元件 `graDB`，在其“属性”面板中选择“颜色”下拉选项框中的 Alpha，并设置 Alpha 值为 0%，如图 1-30 所示。

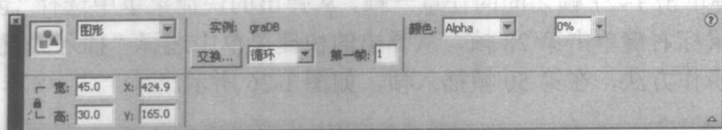


图 1-30

16. 用鼠标右键单击 35~41 帧之间的任意一帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。
17. 单击按钮 ，新建图层 5。用鼠标右键单击第 40 帧，从弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令。将面板中的元件 `graDB` 拖入场景中，然后选择工具栏中的任意变形工具 ，将该帧中的元件改大，如图 1-31 所示。



图 1-31

18. 单击按钮 ，新建图层 6。双击图层 6，将其更名为 `Maker`。在第 40 帧插入关键帧，然后将“库”面板中的元件 `Maker` 拖入场景中，如图 1-32 所示。

19. 在第 46 帧插入关键帧，然后将该帧中的元件 **Maker** 拖入到如图 1-33 所示的位置。用鼠标右键单击 40~46 帧之间的任意一帧，从弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。



图 1-32



图 1-33

20. 用鼠标右键单击“时间轴”面板中的 **Maker** 层，从弹出的快捷菜单中选择“遮罩”命令，最终的“时间轴”面板如图 1-34 所示。

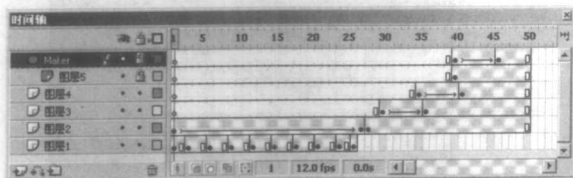


图 1-34

## 1.1.6 测试、保存与发布作品

操作步骤如下：

01. 使用组合键【Ctrl+Enter】打开播放器窗口，即可观看到遐想生活的动画。
02. 使用“文件”|“另存为”命令，将作品保存为“遐想生活.flx”文件。
03. 使用“文件”|“导出”|“导出影片”命令，在打开的图 1-35 中的文本框中输入“遐想生活”，保存类型选取“Flash 影片”，然后按“保存”按钮，将动画导出成文件名为“遐想生活”的影片。如果要保存为其他格式，则可以在图 1-36 的“保存类型”下拉列表中选择一种文件格式，然后再按“保存”按钮。Flash MX 2004 能保存的文件格式如图 1-36 所示。

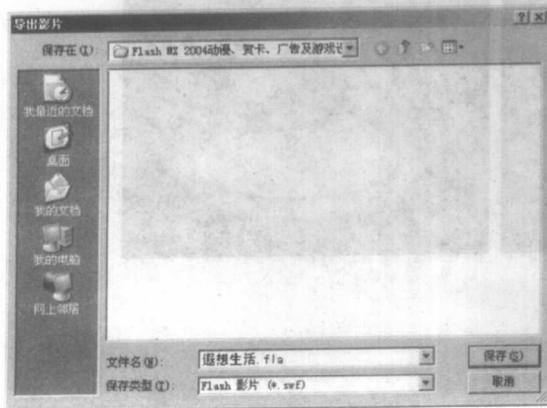


图 1-35



图 1-36