

Flash MX 2004

网络动画/贺卡/片头/广告

制作技能与设计应用实例

◆ 王景图书工作室 尹小港 覃明揆 编著

完整、系统的设计应用案例

时尚、精美的网络动画/音乐贺卡作品

极具设计参考价值的片头/广告设计作品

快速掌握软件操作技能与丰富的设计应用知识



配套多媒体光盘内含：
全书所有设计实例成品源文件
1~3章所有案例的多媒体教学录像

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



FlashMX2004

网络动画/贺卡/片头/广告

制作技能与设计应用实例

◆ 王景图书工作室 尹小港 覃明揆 编著



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 2004 网络动画/贺卡/片头/广告制作技能与设计应用实例/尹小港, 覃明揆编著.
—北京: 人民邮电出版社, 2005.5
ISBN 7-115-13403-0

I .F... II.①尹...②覃... 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 (2005) 第 036321 号

内 容 提 要

Flash MX Professional 2004 是 Macromedia 公司的一款平面动画编辑软件, 其独有的矢量绘图特性、对媒体素材格式的广泛支持, 以及强大的互动程序开发能力, 为各种包含丰富图文信息的多媒体项目提供了完善的解决方案。本书主要介绍使用 Flash MX Professional 2004 进行动态贺卡、片头动画以及网络广告等目前网络应用中最热门主题的创作。全书分为两大部分: 技能训练部分和设计实践部分。第一部分为第 1~3 章, 通过丰富的实例讲解, 对 Flash MX Professional 2004 在基础动画、特效制作和互动脚本编辑等软件功能运用技能方面进行了全面的讲解。第二部分为第 4~6 章, 以具有专业级设计水平的案例作为讲解内容, 完成了漂亮的音乐贺卡、精彩的片头动画和网络广告等实用型的案例。

本书结构严谨、讲解清晰, 在案例讲解过程中适时地加入了丰富的专业知识和操作技巧说明, 适合初中级 Flash 动画编辑设计人员, 以及对 Flash 动画创作有浓厚兴趣的读者阅读。

Flash MX 2004 网络动画/贺卡/片头/广告 制作技能与设计应用实例

-
- ◆ 编 著 王景图书工作室 尹小港 覃明揆
责任编辑 郭发明
 - ◆ 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 010-67132692
北京鑫丰华印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 22
字数: 537 千字 2005 年 5 月第 1 版
印数: 1—6 000 册 2005 年 5 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-13403-0/TP · 4663

定价: 58.00 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

在网络应用中，Flash 作为最具表现力的动画形式，不管是用于张扬个性的动画创作，还是用于商业宣传的广告设计，Flash 都倍受用户喜爱和推崇。本书以“软件技能+设计应用实例”的教学方式，全面、系统地讲解了 Flash MX Professional 2004 在动态贺卡、片头动画以及网络广告等方面的应用。全书内容包括两大部分：“技能训练”部分和“设计实践”部分。读者可以在掌握软件功能的基础上，通过音乐贺卡、片头动画以及网络广告等专业案例的学习，达到掌握专业设计知识和软件技能的程度。

第一部分内容为前 3 章，以逐步深入的方式安排每章学习的主题，通过大量的实例讲解，全面地介绍了 Flash MX Professional 2004（简称 Flash MX 2004）在矢量绘图、基本的动画编辑以及特效制作等方面的应用。通过第 1~3 章的学习，读者可以系统地掌握软件的主要功能。

第 1 章安排了 5 个基础练习实例，通过从基本的线条构图到色彩填充，讲解了在 Flash MX Professional 2004 中绘制和编辑图形的基本技能。

第 2 章安排了 6 个动画与特效实例，介绍了 Flash 中 3 种基本动画方式的编辑方法：逐帧动画、补间动画、形状补间动画，以及引导层、遮罩层和时间轴特效的应用。

第 3 章安排了 5 个行为、脚本与组建实例，介绍了 Flash MX Professional 2004 提供的行为、组件功能面板和脚本语言在控制影片和增加特效等方面的应用。

第二部分为第 4、5、6 章，主要介绍使用 Flash MX Professional 2004 进行音乐贺卡、片头动画以及网络广告的设计制作。通过 4~6 章的学习，读者可以全面地掌握使用 Flash 进行商业多媒体项目创作的实用技能和专业知识。

第 4 章安排了 4 种精美贺卡设计应用实例，介绍了友情卡、节日卡、爱情卡和生日卡等 4 种常用贺卡的设计思路和制作方法。

第 5 章介绍了 4 种片头动画的设计制作，包括企业形象片头、网站片头以及导航主页动画影片的设计。

第 6 章介绍了 5 种网络广告设计实例，包括网站导航条、网页横式广告条、网页竖式广告条、游动广告和专栏广告等案例。

本书结构清晰，内容讲解简洁流畅，实例丰富精美，以循序渐进的讲解方式，带领读者快速理解和掌握使用 Flash MX Professional 2004 进行创作的各种实用功能和编辑技巧，全面掌握使用 Flash 进行流行网络动画影片创作的专业知识和专业技能。

本书大部分实例由专业的多媒体项目程序设计师亲自制作并提供编写帮助，在此表示感谢。同时感谢参与本书内容整理、编辑和设计实例讲解说明的潘高军、江云等人。读者在学习本书的过程如果遇到问题，可与本书作者（kingsight-reader@126.com）和责任编辑（guofaming@ptpress.com.cn）联系交流。

编者

2005 年 4 月

关于配套光盘

光盘的主要内容

1. “实例文件”文件夹

该目录包含“Fonts”、第1章~第6章共7个文件夹，分别存放实例编辑过程中用到的字体文件、对应章节中完成的实例文件和实例制作过程中所使用到的素材。

2. “Media”文件夹和 flash_2004.exe 文件

Media中包含了第1章~第3章所有实例制作过程的动画演示教学录像，读者可以在学习中作为实例编辑的参考。

光盘的使用方法

1. 运行环境

硬件环境：奔腾300MHz以上多媒体电脑。

支持1024×768分辨率的24位彩色显示器。

软件环境：Windows95/98/NT/Me/2000/XP。

安装有播放Flash动画影片的播放程序。

2. 使用方法

请先将电脑显示器的显示分辨率设置为1024×768像素，将光盘放入光驱中会自动播放出教学文件的界面，如图1-1所示，选择相应的章节即可播放教学内容。



图 1-1 教学文件的界面

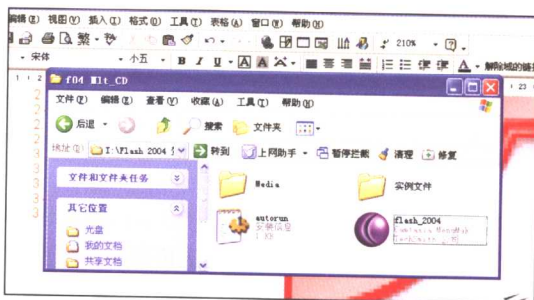


图 1-2 光盘内容

如果光盘没有自动播放，可以通过“我的电脑”/“光盘”，打开光盘，如图1-2所示。双击 flash_2004.exe 文件即可播放出教学文件的界面。

建议读者将光盘中的内容拷贝到电脑中本地硬盘上，以更顺畅地读取实例相关文件和教学录像。

目 录

第 1 章 从图形绘制和文字编辑入手 1

1.1 线条构图实例——可爱的小浣熊 1

- 1.1.1 设计效果 1
- 1.1.2 设计分析 1
- 1.1.3 学习要点 1
- 1.1.4 设计制作 2



1.2 色彩填充实例——漂亮的 PDA 9

- 1.2.1 设计效果 9
- 1.2.2 设计分析 9
- 1.2.3 学习重点 9
- 1.2.4 设计制作 10



1.3 场景绘制实例——位图转换为矢量图 21

- 1.3.1 设计效果 21
- 1.3.2 设计分析 22
- 1.3.3 学习重点 22
- 1.3.4 设计制作 22



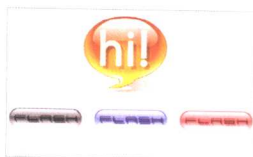
1.4 变形文字实例——KingSight 24

- 1.4.1 设计效果 24
- 1.4.2 设计分析 24
- 1.4.3 学习重点 25
- 1.4.4 设计制作 25



1.5 玻璃按钮实例——Flash Button 32

- 1.5.1 设计效果 33
- 1.5.2 设计分析 33
- 1.5.3 学习重点 33
- 1.5.4 设计制作 33



第 2 章 动画制作与特效应用 37

2.1 逐帧动画实例——孕育生命 37

- 2.1.1 设计效果 37
- 2.1.2 设计分析 37
- 2.1.3 学习重点 37
- 2.1.4 设计制作 38

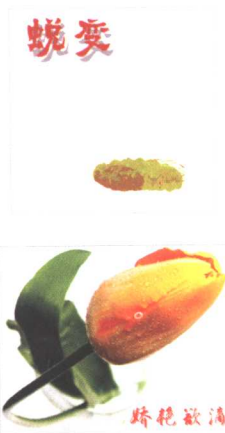


2.2 移动补间动画实例——猫和老鼠 42

- 2.2.1 设计效果 42
- 2.2.2 设计分析 42
- 2.2.3 学习重点 43



2.2.4	设计制作	43
2.3	形状补间动画实例——蜕变	49
2.3.1	设计效果	49
2.3.2	设计分析	50
2.3.3	学习重点	50
2.3.4	设计制作	50
2.4	动画引导实例——娇艳欲滴	53
2.4.1	设计效果	53
2.4.2	设计分析	53
2.4.3	学习重点	54
2.4.4	设计制作	54
2.5	遮罩动画实例——Coca' cola	60
2.5.1	设计效果	60
2.5.2	设计分析	60
2.5.3	学习重点	61
2.5.4	设计制作	61
2.6	命令特效实例——爆竹声声	68
2.6.1	设计效果	68
2.6.2	设计分析	68
2.6.3	学习重点	69
2.6.4	设计制作	69
第3章 行为、脚本与组件的应用		73
3.1	行为命令实例——清丽铃声	73
3.1.1	设计效果	73
3.1.2	设计分析	73
3.1.3	学习重点	73
3.1.4	设计制作	74
3.2	按钮控制实例——特效按钮	82
3.2.1	设计效果	82
3.2.2	设计分析	83
3.2.3	学习重点	83
3.2.4	设计制作	83
3.3	鼠标控制实例——惯性浏览	90
3.3.1	设计效果	90
3.3.2	设计分析	90
3.3.3	学习重点	90
3.3.4	设计制作	90
3.4	组件应用实例——视频播放器	99
3.4.1	设计效果	99
3.4.2	设计分析	100



3.4.3 学习重点 100

3.4.4 设计制作 100

3.5 组件应用实例——音乐日历 104

3.5.1 实例效果 104

3.5.2 实例分析 105

3.5.3 学习重点 105

3.5.4 实例制作 105

第4章 精美贺卡制作 111

4.1 友情卡制作实例——多久没有见面 111

4.1.1 设计效果 111

4.1.2 设计分析 111

4.1.3 学习重点 111

4.1.4 设计制作 112

4.2 节日卡制作实例——圣诞大礼物 120

4.2.1 设计效果 120

4.2.2 设计分析 120

4.2.3 学习重点 121

4.2.4 设计制作 121

4.3 爱情卡制作实例——风中的思念 140

4.3.1 设计效果 140

4.3.2 设计分析 140

4.3.3 学习重点 141

4.3.4 设计制作 141

4.4 生日卡制作实例——猪你生日快乐 161

4.4.1 设计效果 161

4.4.2 设计分析 161

4.4.3 学习重点 162

4.4.4 设计制作 162

第5章 片头动画创作 179

5.1 网站片头制作实例——Black&White Fashion 179

5.1.1 设计效果 179

5.1.2 设计分析 179

5.1.3 学习重点 179

5.1.4 设计制作 180

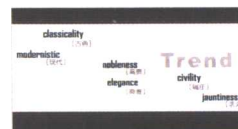
5.2 公司片头制作实例——王景科技 202

5.2.1 设计效果 202

5.2.2 设计分析 202

5.2.3 学习重点 203

5.2.4 设计制作 203



5.3	网站片头制作实例——七星电子商务	218
5.3.1	设计效果	218
5.3.2	设计分析	219
5.3.3	学习重点	219
5.3.4	设计制作	219
5.4	导航主页制作实例——网络花店	237
5.4.1	设计效果	237
5.4.2	设计分析	237
5.4.3	学习重点	238
5.4.4	设计制作	238
第6章 网络广告设计		257
6.1	网站导航条制作实例——灵闪堂	257
6.1.1	设计效果	257
6.1.2	设计分析	257
6.1.3	学习重点	257
6.1.4	设计制作	257
6.2	网页横式广告条制作实例——“华硕杯” 电子竞技赛	268
6.2.1	设计效果	268
6.2.2	设计分析	269
6.2.3	学习重点	269
6.2.4	设计制作	269
6.3	网页竖式广告条制作实例——惊喜从天降	282
6.3.1	设计效果	282
6.3.2	设计分析	283
6.3.3	学习重点	283
6.3.4	设计制作	283
6.4	游动广告动画制作实例——先到先得奖	291
6.4.1	设计效果	291
6.4.2	设计分析	291
6.4.3	学习重点	291
6.4.4	设计制作	291
6.5	专栏广告制作实例——SonyEricsson	302
6.5.1	设计效果	302
6.5.2	设计分析	303
6.5.3	学习重点	303
6.5.4	设计制作	303



1.1 线条构图实例——可爱的小浣熊

要使用 Flash MX 进行动画影片的创作，除了要求有良好的设计思路外，更重要的是要求对软件编辑功能的熟练掌握，因为利用 Flash MX 提供的各种绘图工具进行矢量图像的绘画，是创建精彩 Flash 动画影片的基础。

1.1.1 设计效果

在本实例中，将通过绘制一只可爱的小浣熊来学习 Flash MX 2004 中基础绘图工具的使用。打开本书配套光盘中第 1 章 1.1 小节目录下的 coon.swf 文件可欣赏本实例的完成效果，如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1 实例效果

1.1.2 设计分析

本实例中浣熊图形的绘制，主要是使用 Flash MX 2004 中的基本绘图工具——线条和填充工具来完成的。通过本实例的学习，读者可以掌握在 Flash MX 2004 中绘制卡通角色的基本方法——线条构图。图形的绘制主要包括如下操作环节：

- (1) 用铅笔工具描绘出浣熊的粗线轮廓。
- (2) 用稍细一些的线条，绘制浣熊的耳朵、眼睛、嘴和肚子等部位。
- (3) 对浣熊身体的各部分填充合适的色彩。
- (4) 配合使用线条和填充工具，绘制背景中的树叶和风。

1.1.3 学习要点

- (1) 使用铅笔工具和线条工具绘制轮廓。
- (2) 使用填充工具着色。
- (3) 使用选择工具调整线条或填充边缘的弧度。

(4) 保存文件和发布影片。

1.1.4 设计制作

1. 第一次启动 Flash MX 2004 后, 在打开的引导界面中, 按下“创建新项目”列表中的“Flash 文档”命令, 打开一个空白 Flash 文件 (或执行“文件→新建”命令, 也可以打开一个空白 Flash 文件), 如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2 新建文件

2. 执行“文件→保存”命令或者按下“Ctrl+S”组合键, 将文件以“coon”命名并保存到电脑中的指定目录, 如图 1-1-3 所示。在编辑过程中要注意及时保存工作, 以避免或减少各种意外的状况 (如电脑死机、突然断电) 导致的损失。

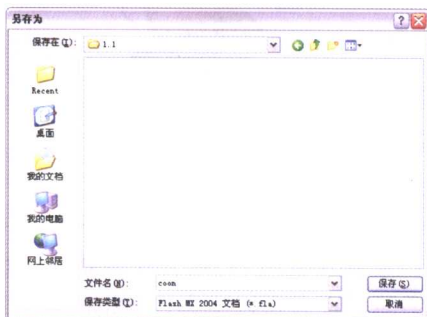


图 1-1-3 保存文件

3. 为方便以后的学习, 这里先熟悉一下 Flash MX 2004 的工作界面, 如图 1-1-4 所示。

舞台场景: 通常又称为绘图工作区, 即窗口中的白色区域, 该区域是 Flash 输出影片中的可显示部分。所有需要制作的内容都在舞台中进行编辑。在灰色区域中也可进行编辑, 但只有白色区域的内容才能显示在发布的影片中。

时间轴面板: 默认位于舞台场景上方, 其中红色的方块称为播放头, 用鼠标左键按住并拖动它可以即时地预览编辑效果。在时间轴面板中可以建立多个图层以放置不同的动画内容。

属性面板: 在舞台场景下方有 3 个展卷栏, 分别为属性、帮助、动作面板。在属性面板中, 可以设置绘图工具的属性, 如线条的粗细, 文字的字体、字号, 多边形的边数、形状等, 还可以对元件的属性 (如色彩、透明度?Alpha 值等) 进行设置。

Chapter 1 从图形绘制和文字编辑入手

工具面板：位于舞台场景左边，从中可以选择各种绘图和编辑工具，并为所选工具设置部分属性参数。

编辑面板：位于舞台场景右边的一组展卷栏，包括混色器、行为、组件、组件检查器等面板，主要功能是辅助创作，如混色器面板可以设置颜色的透明度和渐变色的样式等。

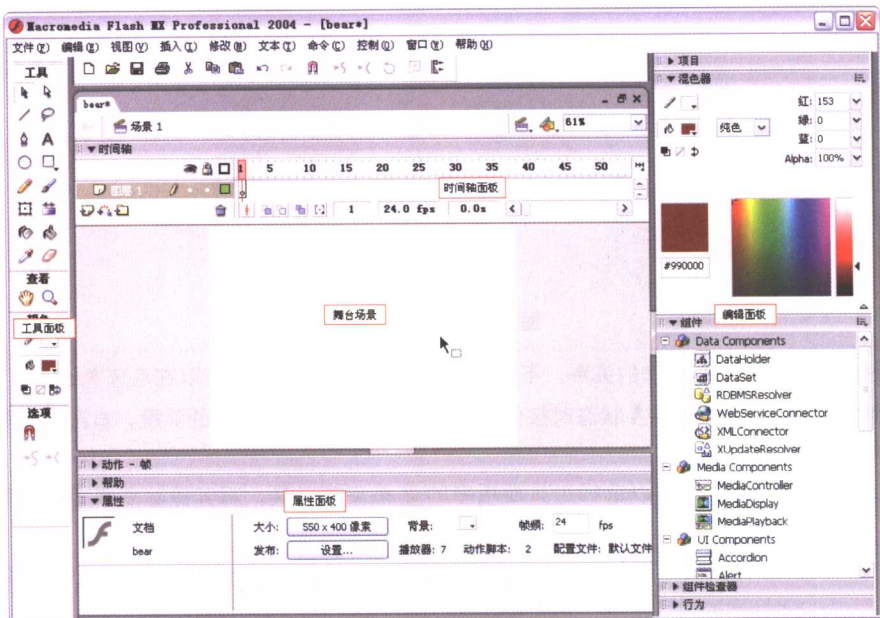


图 1-1-4 Flash MX 2004 的工作界面

4. 熟悉了操作界面后，下面就可以进行绘图编辑了。选择工具面板中的铅笔工具，按下面板下方的平滑按钮，从弹出的选项列表中选择“平滑”，这样绘制出来的线条就具有平滑的弧度。按下“Ctrl+F3”组合键打开属性面板，设置笔触（线条）的高度（粗细）为1，笔触样式为实线，颜色为黑色，如图 1-1-5 所示。

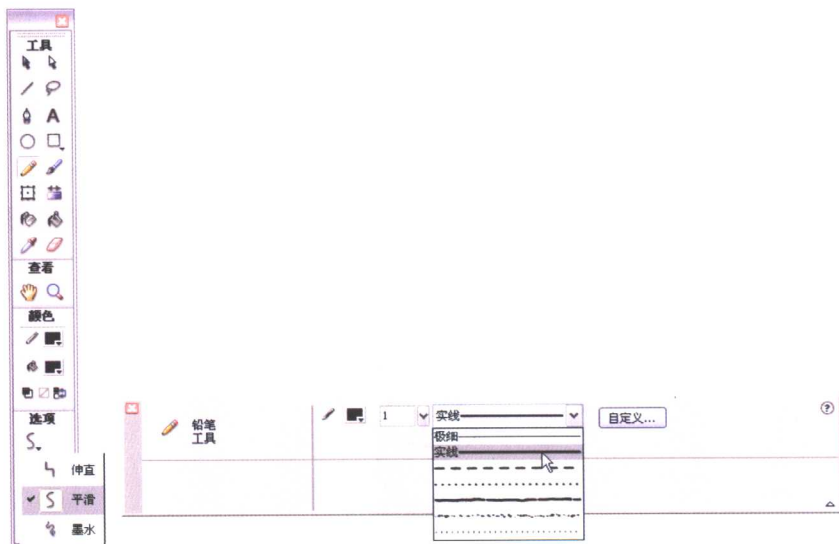


图 1-1-5 设置线条样式

5. 在绘图工作区（舞台）中绘制出浣熊的轮廓线条，如图 1-1-6 所示。

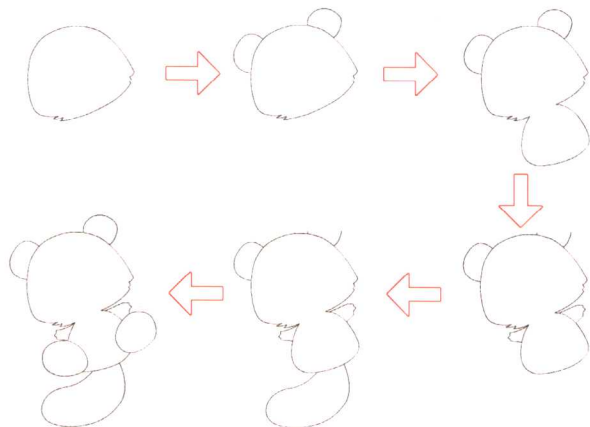


图 1-1-6 绘制轮廓

在绘制过程中，由于鼠标操作的关系，不容易一次画出满意的效果，可以在点选选择工具后，将鼠标光标移动到线条上，当光标变成状态时按住并拖动鼠标，可以调整线条的弧度，直至得到需要的效果，如图 1-1-7 所示。

对于没有绘制好的线条，可以选择工具面板中的橡皮擦工具，将其擦除后再重新绘制，如图 1-1-8 所示。



图 1-1-7 调整线条弧度

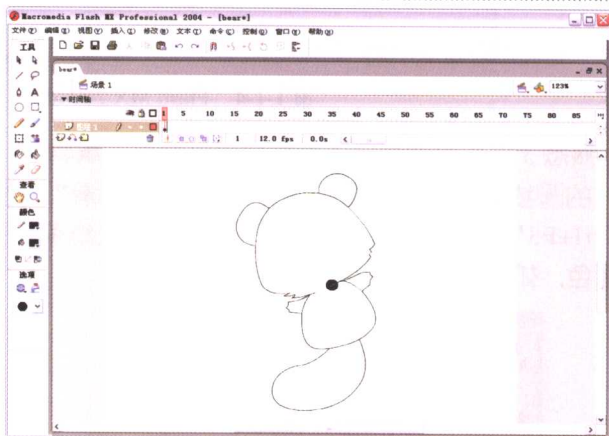


图 1-1-8 用橡皮擦工具擦除线条

6. 用鼠标框选绘制的全部轮廓线，如图 1-1-9 所示，通过属性面板将线条粗细设为 3。

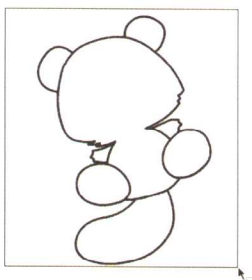


图 1-1-9 加粗轮廓线

7. 轮廓绘制完成后，设置粗细为 2 的黑色线条，绘制出耳朵、嘴、眼睛和脚趾等细节部分，如图 1-1-10 所示。

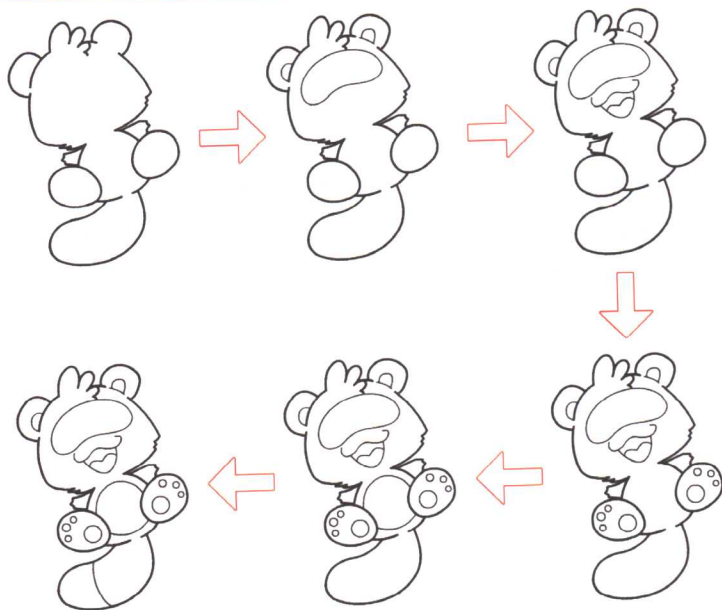


图 1-1-10 绘制细节


8. 选择粗细为 3 的线条，绘制出浣熊的眼睛，如图 1-1-11 所示。
9. 选择工具面板中的  刷子工具，在工具面板的选项栏中设置好刷子的大小和形状，在画面中拖动鼠标，绘制出浣熊的胡子，如图 1-1-12 所示。



图 1-1-11 绘制眼睛

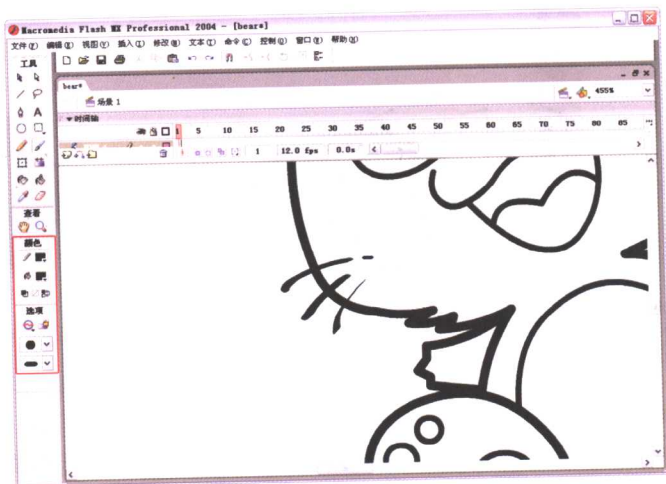






图 1-1-12 用刷子工具绘制胡须

提示：在需要对图形的局部进行细致的绘制时，需要对画面的显示比例进行放大。选择工具面板查看栏中的  缩放工具，然后在选项栏中点选需要的缩放方式： 放大、 缩小，在绘图工作区按下鼠标左键，即可对画面的显示比例进行调整。

10. 选择工具面板中的  椭圆工具，在颜色栏中将线条设为没有颜色，即无边框，设置填充为黑色，在浣熊嘴巴上绘制一个椭圆，作为它的鼻子，如图 1-1-13 所示。



11. 选择  任意变形工具，按下选项栏中的  旋转和倾斜按钮，将椭圆旋转一定角度，如图 1-1-14 所示。



图 1-1-13 使用椭圆工具绘制浣熊的鼻子

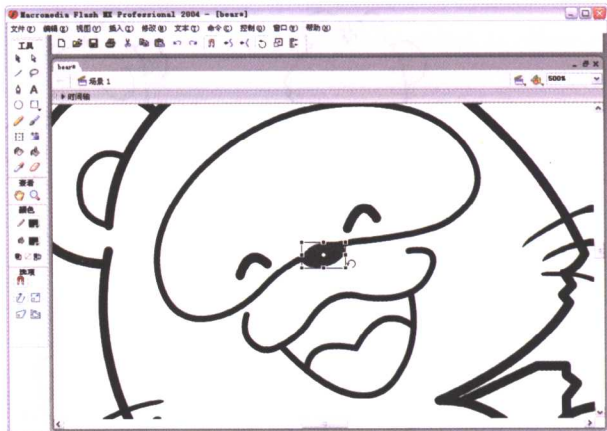



图 1-1-14 旋转图形

12. 保持该椭圆的选取状态, 按下选项栏中的  封套按钮, 将其形状调整到如图 1-1-15 所示的效果。

13. 再用  椭圆工具绘制一个比较小的白色无边框椭圆, 略作旋转和变形, 作为鼻子上发亮的部分, 如图 1-1-16 所示。

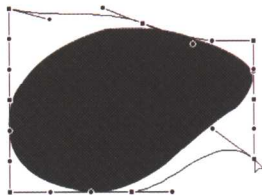



图 1-1-15 对图形进行变形



图 1-1-16 绘制发亮部分

14. 选择工具面板中的  填充工具, 按住颜色栏中的填充色, 在弹出的颜色选择窗口中选择棕色 (#CC6600), 对浣熊的身体进行填充, 如图 1-1-17 所示。

15. 选择粉红色 (#CC6699) 对浣熊的耳朵、脚趾和舌头等部分进行填充, 如图 1-1-18 所示。

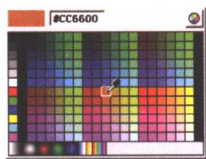


图 1-1-17 填充浣熊身体部分

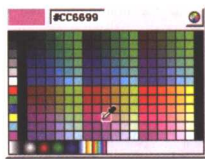


图 1-1-18 填充耳朵、脚趾和舌头等部分

16. 选择棕色 (#993300) 填充脸和尾巴末端, 用红色 (#CC3300) 填充嘴巴部分, 用白色填充肚子部分, 如图 1-1-19 所示。

17. 选择绘制好的浣熊图形, 执行“修改→组合”命令或者按下“Ctrl+G”组合键将其组合成图形, 如图 1-1-20 所示。对图形进行组合有很多好处, 比如在绘制线条时, 填充图形之间不会相互影响, 还可以很方便地点选需要的图形。



图 1-1-19 填充剩余部分



图 1-1-20 组合图形

18. 选择铅笔工具, 用粗细不同的平滑线条, 在浣熊周围绘制漫画中模拟风吹起的效果, 如图 1-1-21 所示。

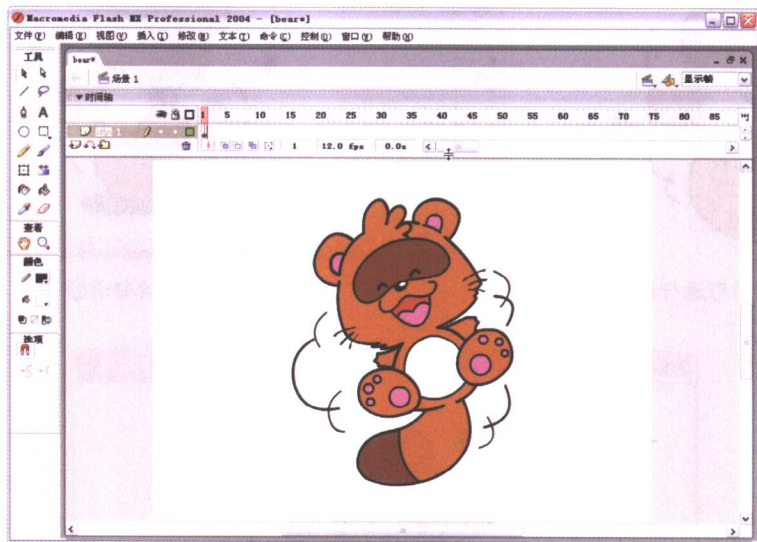


图 1-1-21 绘制风吹效果

19. 配合使用线条工具和填充工具绘制树叶, 然后对其进行组合, 如图 1-1-22 所示。

20. 按住 Ctrl 键, 用鼠标拖动树叶, 对其进行复制, 如图 1-1-23 所示。

21. 通过任意变形工具对复制的树叶进行旋转和变形, 模拟风吹过时, 树叶到处散落的情景, 如图 1-1-24 所示。

22. 用椭圆工具绘制一个无边框椭圆, 对其进行组合后, 执行“修改→排列→下移一层”或按下“Ctrl+↓”组合键, 将该椭圆移到浣熊图形的下层, 作为浣熊跳起时的阴影, 如图 1-1-25 所示。

23. 按下“Ctrl+S”组合键保存文件, 执行“控制→测试影片”或者按下“Ctrl+Enter”组合键测试影片, 即可查看编辑完成的效果, 如图 1-1-26 所示。

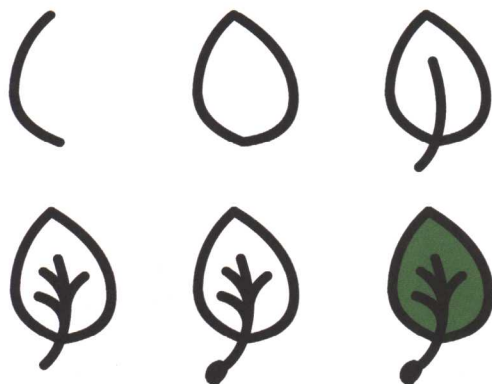


图 1-1-22 绘制树叶



图 1-1-23 复制树叶图形



图 1-1-24 对图形进行调整

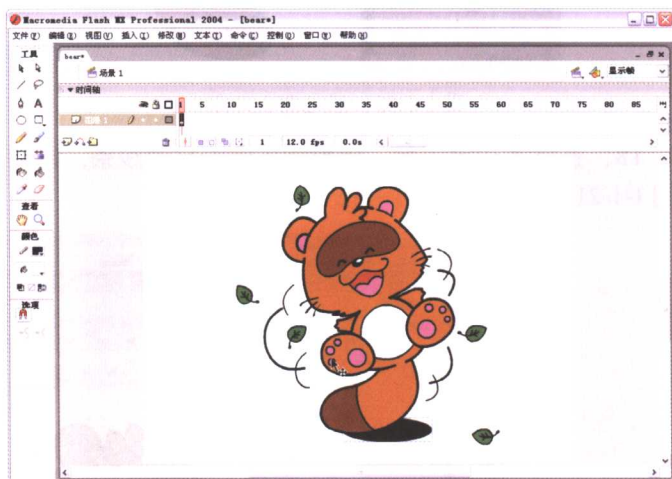


图 1-1-25 绘制阴影

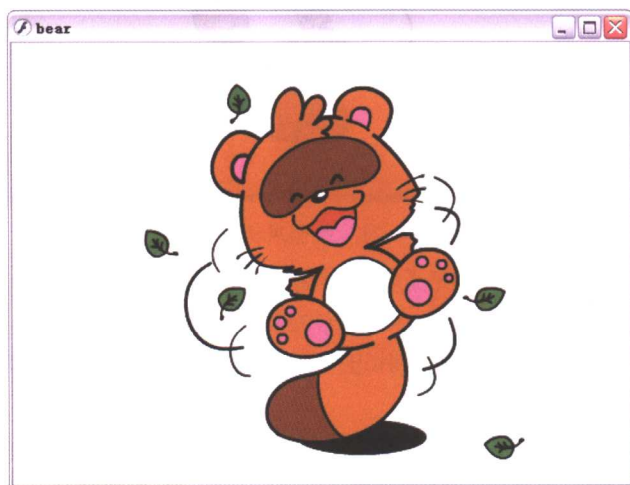


图 1-1-26 测试影片

请打开本书配套光盘第 1 章 \1.1 小节下的 coon fla 文件，可查看本实例的具体设置。