

【时尚百例丛书】

二十五个精彩范例讲解
七十五个触类旁通练习
场景式多媒体教学光盘
收录全部实例源文件
设置网站全程跟踪服务

网冠科技 编著

Flash MX 2004

造型设计

触类旁通百例

附赠光盘



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

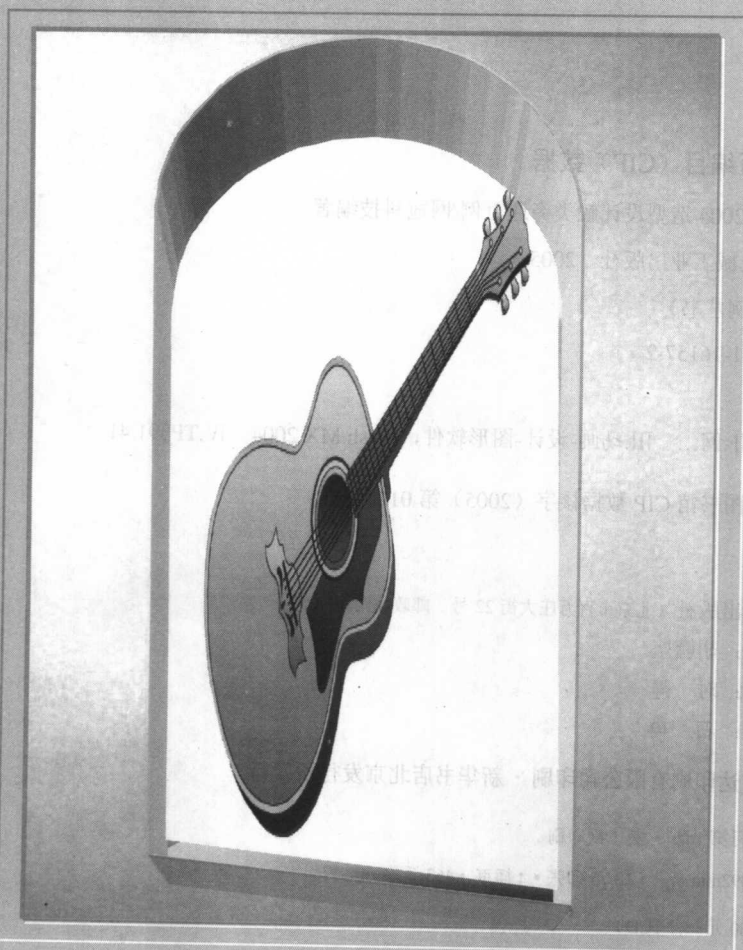


Flash MX 2004 造型设计触类旁通百例

网冠科技 编著



时尚百例丛书



机械工业出版社

本书主要讲解了运用 Flash MX 2004 制作各种造型的方法和技巧,包括制作游戏造型、卡通造型、机械造型、建筑造型、特殊造型、网页装饰造型等,同时针对各种不同的造型分别介绍了背景知识、制作思路、关键技法、制作流程。

全书共 100 个实例,涉及 25 类造型。每类造型有一个范例演示和三个“触类旁通”练习,能帮助读者在轻松学习的过程中掌握和应用所学知识。

本书适于造型设计师、Flash 爱好者使用,也可作为培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 2004 造型设计触类旁通百例/网冠科技编著.

-北京:机械工业出版社,2005.3

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-16157-2

I .F... II.网... 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 012153 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:时 静

责任印制:石 冉

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 4 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm $\frac{1}{16}$ ·18.75 印张·4 插页·463 千字

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

封面无防伪标均为盗版

第1章

字体造型



实例 1



实例 2



实例 3



实例 4

第2章

玩具造型



实例 5



实例 6



实例 7



实例 8

第3章

建筑造型



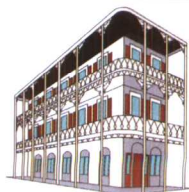
实例 9



实例 10



实例 11



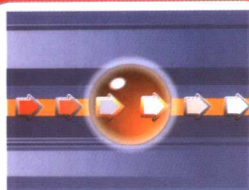
实例 12

第4章

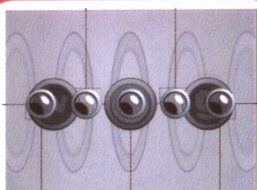
网页装饰造型



实例 14



实例 15



实例 16



实例 13

第5章

卡通造型



实例 18



实例 19



实例 20



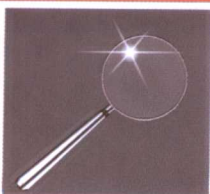
实例 17

第6章

器具造型



实例 22



实例 23



实例 24



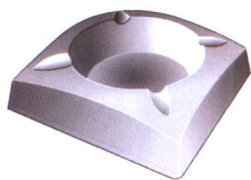
实例 21

第7章

家电及家具造型



实例 25



实例 26



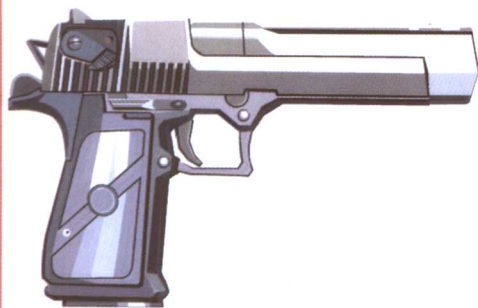
实例 27



实例 28

第8章

军用造型



实例 29



实例 30



实例 31



实例 32

第9章

脸谱造型



实例 33



实例 34



实例 35



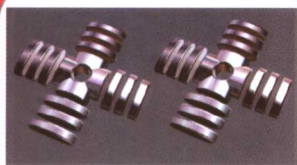
实例 36

第10章

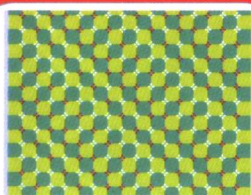
视觉造型



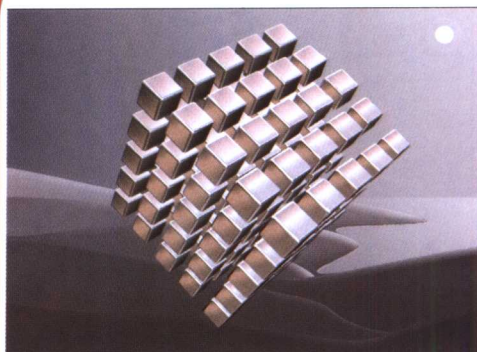
实例 38



实例 39



实例 40



实例 37

第11章

乐器造型



实例 42



实例 43



实例 44



实例 41

第12章

播放器造型



实例 46



实例 47



实例 48



实例 45

第13章

首饰造型



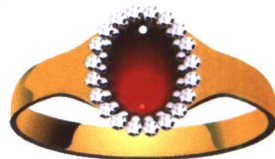
实例 49



实例 51



实例 50



实例 52



实例 53

第14章

设施造型



实例 54



实例 55



实例 56



<http://www.kongming.cn>

实例 57

第15章

特殊造型



实例 59



实例 60

第16章

游戏造型



实例 62



实例 63



实例 64



实例 61



实例 66

第17章

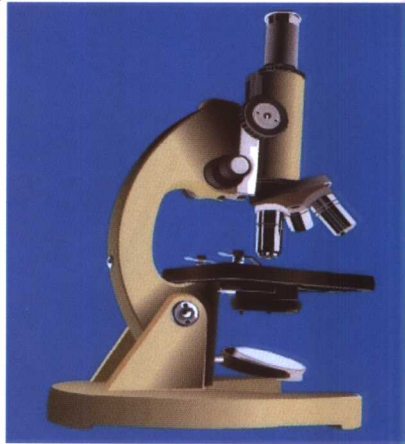
器械造型



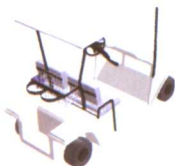
实例 67



实例 68



实例 65



实例 70

第18章

交通造型



实例 71



实例 72



实例 69

第19章

服饰造型



实例 73



实例 74



实例 75



实例 76

第20章

发艺造型



实例 77



实例 78



实例 79



实例 80

第21章

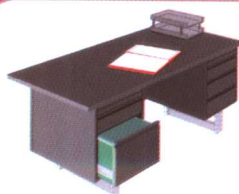
办公造型



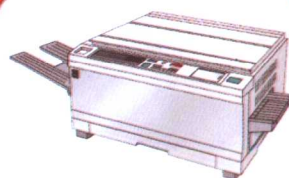
实例 81



实例 82



实例 83



实例 84



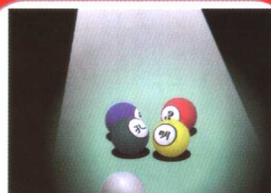
实例 86

第22章

3D 几何造型



实例 87



实例 88



实例 85

第23章

计算机造型



实例 89



实例 90



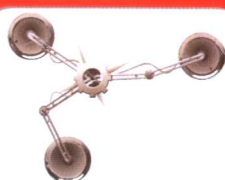
实例 91



实例 92

第24章

机械造型



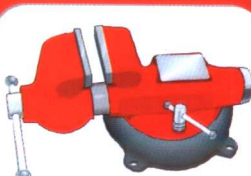
实例 93



实例 94



实例 95



实例 96

第25章

电子造型



实例 97



实例 98



实例 99



实例 100

总 序

时尚百例丛书全新改版

“时尚百例丛书”推出以来,由于其新颖的写作模式和较高的书稿质量,为广大读者所认可,累计出版 100 多个品种,涵盖了计算机基础知识、软件应用等领域,其中多个品种获得全国畅销书奖,成为全国知名的大型电脑丛书品牌。

随着图书市场和读者的日臻成熟,图书不仅要满足市场的需要,还应该能预见和引导读者的需要。尤其对于计算机图书来讲,更是如此。因为计算机软、硬件的更新换代直接影响着图书市场的发展和走向,而许多新技术、新职业的发展和推广也需要计算机图书的有效配合。为此,我们对“时尚百例丛书”作了全新改版,围绕着“技能第一”的宗旨,将“时尚”、“教学”与“职业”三者紧密地结合在一起,并以多个系列推出,旨在提供更多有针对性的图书给广大读者,推动整个社会计算机水平的提高。第一批推出的系列包括“入门与提高”、“触类旁通”两大类,其特色分别如下:

入门与提高系列

每本书根据大众学习电脑的普遍规律安排内容,从基础知识讲解,到实例的逐步深入,在基础与实例之间形成较好的互动。读者在实例制作的同时,可以查看相关的重要知识点;也便于尽快将所学知识通过实例加以巩固。该系列是初学者入门与巩固的较好读物。

此系列书图号的排列方式:每章“课堂讲解”中的图号按图形在该章课堂讲解中的顺序依次排列在图形的左上方,如:图 1,图 2;“范例演示”中的图号按该图在实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方,如:实例 1 操作步骤中的第一幅图为图 1-1,实例 27 操作步骤中的第 8 幅图为图 27-8。

触类旁通系列

根据应用,将每本书所涉及的内容分为 25 大类(即 25 章),作为“触类旁通”之“类”,每一“类”进行背景知识、思路、技法及流程讲解,并安排三个小组进行“旁通”练习(旁通练习只列出关键步骤)。本系列丛书是通过举一反三的形式,讲授制作实例的方法,适合中级读者使用。

此系列书图号的排列方式:按图形在每个实例操作步骤中的顺序依次排列在图形的左下方。如:实例 26 操作步骤中的第 7 幅图为图 26-7。

电脑职业及所需技能

下面是我们归纳的电脑职业及所需的技能，希望能对读者有所裨益。

电 脑 职 业	所 需 技 能
办公文秘人员	懂标准公文规范，会用 Windows XP 操作电脑、Word 图文编排、Excel 制表、PowerPoint 做演示稿；掌握常用工具、输入法并打印。
平面设计人员	能用 Photoshop 处理图像、CorelDRAW 或 Illustrator 等绘图、PageMaker 排版输出；最好选修 FreeHand 以及美工知识。
工业设计人员	能用 Pro/Engineer、Solidworks、UG、Rhino、3ds max 等设计产品造型；建议选修 AutoCAD 机械设计和 Protel 电子电路图设计。
影视设计人员	能用 3ds max 三维设计、Premiere 视频编辑、After Effects 等添加特效。继续选修 Maya、Combustion、SoftImage XSI 等相关软件。
建筑设计人员	能用 AutoCAD 绘施工图纸、3ds max 画建筑效果图、Photoshop 后期效果图处理。选修建筑史及相关理论知识。
动画设计人员	能用 Flash 做二维闪客动画，3ds max、Maya 或 SoftImage XSI 做三维场景及各种影视动画。建议选修 Photoshop 及美工知识。
网页设计人员	能用 Photoshop、Flash、Dreamweaver 或 FrontPage 等设计网页。建议选修 Fireworks、HTML、JSP、网页美工等相关知识。
数码设计人员	能用 DC、DV（数码相机/数码摄像机）拍片、捕捉视频、Photoshop 照片处理、Premiere 视频编辑及非编处理。建议学习摄影及拍摄知识。
多媒体设计人员	能用 Flash 或 3ds max 设计片头片尾、Photoshop 设计界面、Director 或 Authorware 实现交互，能实现音视频与字幕的三者同步。
教育工作者	能用 Flash 或 PowerPoint 或 Authorware、Director 制作教学课件；布置机房实施同步教学。建议选修 Photoshop 及视频软件。
财会管理人员	能用 Windows XP 操作电脑、Excel 或用友软件等制表计算、数控机打印发票。建议学习 Word 编排文字及电算化相关知识和输入法。
软件开发人员	至少精通一种工具（如 C/C++、VB、VC、Delphi、PB、Oracle、VFP、JSP、SQL Server、Java、ASP 等）进行开发、项目实施与测试。
联网工作人员	会装机，能快速安装和恢复系统，熟悉网络布线、各种局域网连接，接入 ADSL 及路由器应用。能排除各种软硬件故障及恢复系统。掌握网络安全技能。

提供教案、教学光盘和网站支持

本着“每写一句话都要为读者着想”、“每做一张光盘都要替读者考虑”、“每一本书都要跟踪服务”的读者至上原则，使读者在购买一本书的同时真正获得售后服务，新版“时尚百例丛书”配有多媒体教学光盘和网站，并对教师提供教案支持。

多媒体教学光盘简介

多媒体教学光盘是本次改版的一大亮点，其界面时尚、内容丰富，包括实例的具体制作方法和实例素材库。为便于读者应用，现作简单介绍。

光盘主界面如下图所示。立体化舞台、动感的旋律，可以使读者轻松进入电脑学习之旅。



: 单击该按钮，可以浏览百例效果多媒体相册。



: 单击该按钮将展开如下所示的章节目录。

开始 | 第1章 第2章 第3章 第4章 第5章 第6章 第7章 第8章 第9章 第10章 第11章

点击相应章节后即进入其二级界面，读者可根据界面提示按钮进行操作和学习。

本光盘讲解详细、流畅，读者可以直观地学习书中实例的制作步骤。

前言

造型的时尚化已成为人们追求的目标。市场上造型新颖、别致、精巧的各种产品受到了广泛欢迎。

产品造型一般使用 Pro/Engineer、UG、3ds max 或 Rhino 等专业工具设计,但作为非专业人员完全可以通过 Flash 实现自己设计时尚造型产品的梦想。

虽然 Flash 是二维动画制作专业工具,但用于造型设计却具有造型逼真、速度快、图形清晰,线条流畅、文件小的优势,无论放大或缩小都能保持不变形,得到造型的最终效果。

本书主要内容及光盘内容

本书针对具有 Flash 基础知识的读者,要求基本掌握 Flash MX 2004 图形绘制、调整、颜色填充等方法,建议具备基础美工知识。

本书专题讲解 Flash MX 2004 各种时尚造型设计的方法和技巧。

全书包括 25 个经典造型范例、75 个旁通练习实例。25 章的内容分别是:字体造型、玩具造型、建筑造型、网页装饰造型、卡通造型、器具造型、家电及家具造型、军用造型、脸谱造型、视觉造型、乐器造型、播放器造型、首饰造型、设施造型、特殊造型、游戏造型、器械造型、交通造型、服饰造型、发艺造型、办公造型、3D 几何造型、计算机造型、机械造型、电子造型。

现在市场上专门讲解运用 Flash 进行造型设计的书籍几乎没有,基于此,“时尚百例丛书·触类旁通系列”推出本书,旨在引领 Flash 造型设计的新潮流。

本书光盘除提供了 100 个实例的源文件及效果文件外,还提供了时尚多媒体教学光盘,便于读者快速掌握 Flash 造型设计要领。

技术支持

本书由网冠科技王倩主编完成,参加本书编写及整理工作的还有宋静、王成林、苏静新、林国斌、李婧、刘可言、吕梁、王页、薛卫红、金信之、张峥高、喻业、王金秀、康悦辉、韩瑾等。读者若有问题可直接与作者联系,邮箱是:wg100@vip.sina.com。也可直接登录“孔明”网站得到技术支持

(地址:  孔明  或 <http://www.kongming.cn>)。

目 录

总序

多媒体教学光盘简介

前言

第1章 字体造型

课堂讲解	1
1.1 背景知识	1
1.2 制作思路	1
1.3 关键技法	2
1.4 制作流程	2
范例演示	2
实例 1 花纹背景字	2
触类旁通	9
第一小组	9
实例 2 钢管字	9
第二小组	11
实例 3 金子阴影字	11
第三小组	12
实例 4 花纹边框字	12

第2章 玩具造型

课堂讲解	13
2.1 背景知识	13
2.2 制作思路	13
2.3 关键技法	14
2.4 制作流程	14
范例演示	14
实例 5 机器猫玩具	14
触类旁通	19
第一小组	19
实例 6 木船玩具	19
第二小组	21
实例 7 金属炮玩具	21
第三小组	22
实例 8 塑料飞机玩具	22

第3章 建筑造型

课堂讲解	23
3.1 背景知识	23
3.2 制作思路	23
3.3 关键技法	23
3.4 制作流程	24
范例演示	24
实例 9 雅典卫城	24
触类旁通	30
第一小组	30
实例 10 罗马角斗场	30
第二小组	31
实例 11 办公楼塑像	31
第三小组	32
实例 12 中世纪房屋	32

第4章 网页装饰造型

课堂讲解	34
4.1 背景知识	34
4.2 制作思路	34
4.3 关键技法	35
4.4 制作流程	35
范例演示	35
实例 13 3D 网页造型	35
触类旁通	43
第一小组	43
实例 14 质感播放喇叭	43
第二小组	44
实例 15 3D 箭头网页造型	44
第三小组	45
实例 16 网页三维视觉造型	45

第5章 卡通造型

课堂讲解	47
5.1 背景知识	47
5.2 制作思路	47
5.3 关键技法	48
5.4 制作流程	48
范例演示	48
实例 17 美丽女孩卡通	48

触类旁通.....	55	8.1 背景知识.....	87
第一小组.....	55	8.2 制作思路.....	87
实例 18 夸张卡通男孩.....	55	8.3 关键技法.....	88
第二小组.....	56	8.4 制作流程.....	88
实例 19 Q 型卡通.....	56	范例演示.....	88
第三小组.....	57	实例 29 手枪.....	88
实例 20 卡通脸.....	57	触类旁通.....	94
第 6 章 器具造型		第一小组.....	94
课堂讲解.....	59	实例 30 导弹.....	94
6.1 背景知识.....	59	第二小组.....	95
6.2 制作思路.....	59	实例 31 军用望远镜.....	95
6.3 关键技法.....	59	第三小组.....	96
6.4 制作流程.....	60	实例 32 冲锋枪.....	96
范例演示.....	60	第 9 章 脸谱造型	
实例 21 餐具.....	60	课堂讲解.....	97
触类旁通.....	68	9.1 背景知识.....	97
第一小组.....	68	9.2 制作思路.....	97
实例 22 金属刀叉.....	68	9.3 关键技法.....	98
第二小组.....	69	9.4 制作流程.....	98
实例 23 金属放大镜.....	69	范例演示.....	99
第三小组.....	71	实例 33 简单脸谱.....	99
实例 24 金属咖啡壶.....	71	触类旁通.....	105
第 7 章 家电及家具造型		第一小组.....	105
课堂讲解.....	73	实例 34 非对称脸谱.....	105
7.1 背景知识.....	73	第二小组.....	106
7.2 制作思路.....	73	实例 35 三色脸谱.....	106
7.3 关键技法.....	73	第三小组.....	107
7.4 制作流程.....	74	实例 36 复杂花纹脸谱.....	107
范例演示.....	74	第 10 章 视觉造型	
实例 25 电动剃须刀.....	74	课堂讲解.....	108
触类旁通.....	83	10.1 背景知识.....	108
第一小组.....	83	10.2 制作思路.....	108
实例 26 烟灰缸.....	83	10.3 关键技法.....	109
第二小组.....	84	10.4 制作流程.....	109
实例 27 概念椅子.....	84	范例演示.....	109
第三小组.....	85	实例 37 3D 立方体组合.....	109
实例 28 质感台灯.....	85	触类旁通.....	116
第 8 章 军用造型		第一小组.....	116
课堂讲解.....	87		