

内附光盘

有理有例

Flash

贺卡、
广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、
宣传光盘制作理念与实例

点睛工作室

马震 编著



清华大学出版社

有理有例——Flash 贺卡、广告、MTV、 网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘 制作理念与实例

点睛工作室 马震 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司开发的矢量动画创作软件, 既被个人用户所喜爱, 也被商业用户所钟情, 是目前应用最为广泛的软件之一。

本书针对 Flash MX 2004 的应用范围, 按照“理念为引导、实例为主干”的主旨, 从贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件和宣传光盘这几个方面, 详细讲解 Flash MX 2004 实例的设计理念和制作步骤, 以使读者迅速掌握如何利用 Flash MX 2004 创作出赏心悦目的作品, 达到举一反三的作用。

本书适合于有一定 Flash 基础的读者作为深入学习的参考书, 也适合作为短期技术培训教材。

版权所有, 翻印必究。举报电话: 010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签, 无标签者不得销售。

本书防伪标签采用清华大学核研院专有核径迹膜防伪技术, 用户可通过在图案表面涂抹清水, 图案消失, 水干后图案复现; 或将表面膜揭下, 放在白纸上用彩笔涂抹, 图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目 (CIP) 数据

有理有例——Flash 贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘制作理念与实例/马震编著. —北京: 清华大学出版社, 2005.4

ISBN 7-302-10708-4

I. 有… II. 马… 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 023106 号

出 版 者: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn>

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

客户服务: 010-62776969

责任编辑: 马 丽

封面设计: 刘春敏

版式设计: 冯彩茹

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

装 订 者: 三河市金元装订厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185 × 260 印张: 19.5 彩插: 2 字数: 437 千字

版 次: 2005 年 4 月第 1 版 2005 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-10708-4/TP · 7235

印 数: 1 ~ 5000

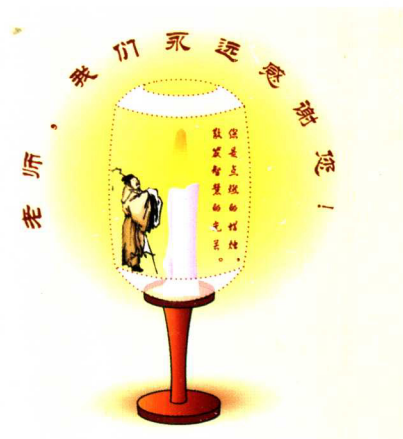
定 价: 29.00 元(附光盘 1 张)

有理有例

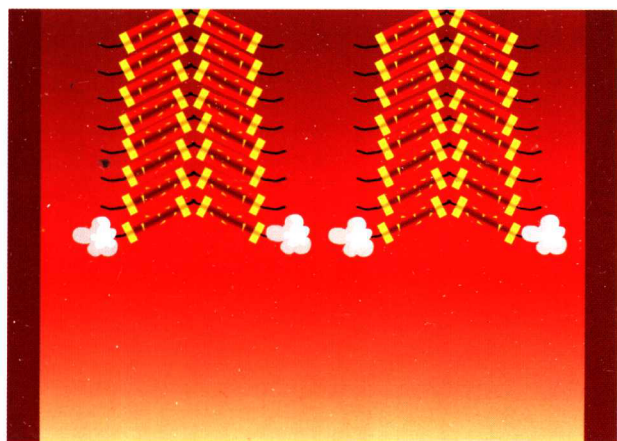
——Flash 贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘制作理念与实例



实例 1——新年贺卡-1



实例 2——教师节贺卡



实例 1——新年贺卡-2



实例 3——情人节贺卡



实例 1——新年贺卡-3



实例 4——logo 的制作



实例 5—— 工艺品广告的制作



实例 6—— 教育软件类广告的制作 -1



实例 8—— 汽车类广告的制作 -2



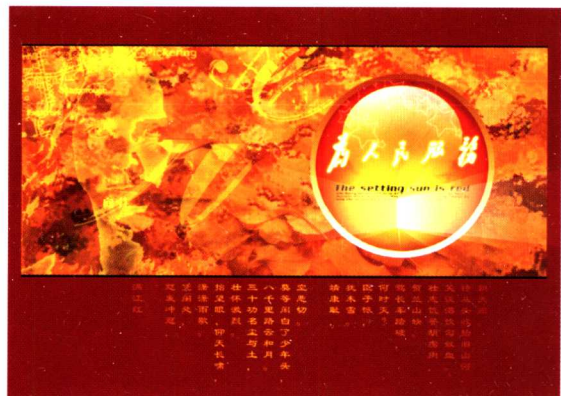
实例 7—— 学校招生培训类广告的制作 -1



实例 8—— 汽车类广告的制作



实例 7—— 学校招生培训类广告的制作 -2



实例 9—— 网络宣传片设计

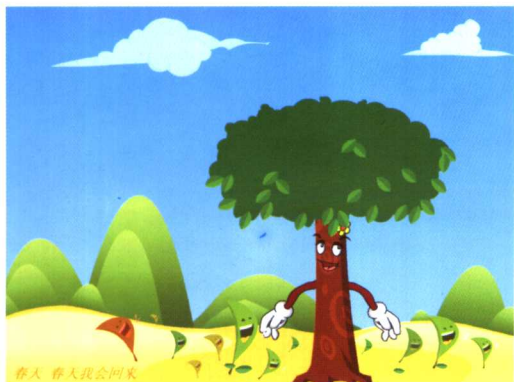
有理有例

—— Flash 贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘制作理念与实例

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

有理有例

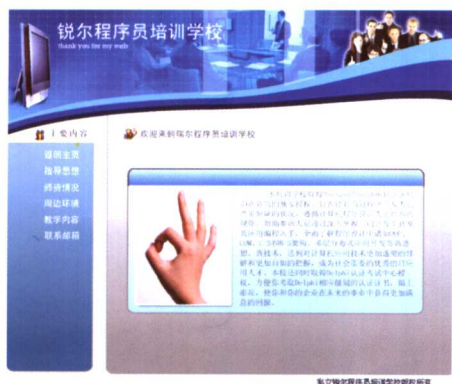
—— Flash 贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘制作理念与实例



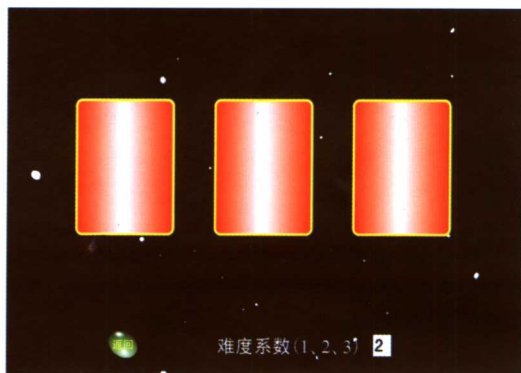
实例 10 —— MTV 的制作



实例 13 —— 企业网站的 Flash 版



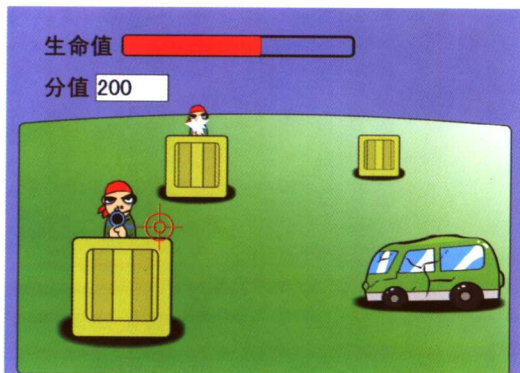
实例 11 —— 纯 Flash 的教育网站的制作



实例 14 —— “猜纸牌”游戏

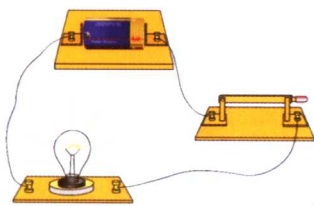


实例 12 —— 动漫爱好者网站的制作



实例 15 —— “枪战”游戏

- (1) 通路: 接通的电路叫通路。
- (2) 开路: 断开的电路叫开路。
- (3) 短路: 直接把导线接在电源两极上的电路叫短路。



效果演示: 通路 开路 短路



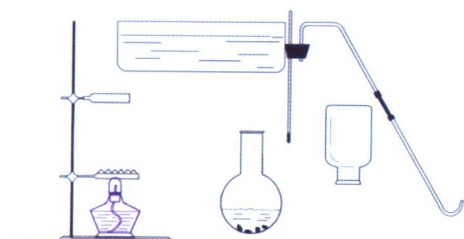
实例 16 —— “电路基本知识” 课件



实例 17 —— “认识动物” 课件

组 装 实 验 仪 器

酒精灯放置正确!



实例 18 —— “组装实验仪器” 课件



实例 19 —— 产品宣传光盘的制作 -1



实例 20 —— 产品宣传光盘的制作 -2

有理有例

—— Flash 贺卡、广告、MTV、网站、游戏、多媒体课件、宣传光盘制作理念与实例

前言

1. 内容和特点

许多人包括许多书籍,对计算机软件学习都存在认识误区,就是侧重软件功能的掌握,忽略应用理念的把握。其实软件只是一种工具,需要听从人的指挥,如果没有好的设计理念,再好的工具也会无用武之地。

针对这种情况,点睛工作室编写了“有理有例”一书。“有理”是指有设计理念,“有例”是指有设计实例,以此体现“理念为引导、实例为主干”的主旨。其目的是:通过分析实例的设计理念,阐述具体的制作步骤,使读者从深层次上掌握如何用好软件。

本书主要从 Flash MX 2004 软件的实际应用出发,引导读者一步步制作出成型的作品。其价值在于不是单纯用技术的眼光来看待 Flash MX 2004 这个软件,而是从更高层次——艺术的角度来透视 Flash MX 2004 的各个层面,使其成为一个艺术创作工具。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。

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。本书实例按实际工作流程讲述,从设计(客户)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(客户)要求,在实例开始制作前,都有相应的设计理念分析,使读者能够对未来的作品有整体把握,知道为什么这样做。改变了以往实例书籍中理念不足、读者不知所以然的弊病。

(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,比如贺卡类、MTV 类、游戏类等,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,学以致用,改变了以往实例书籍针对性不强的缺陷。

全书内容丰富、编排新颖。每个实例按照以下形式进行组织:

- 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。
- 设计理念:给出设计的要点和思路,使读者知道依据什么法则能够做得更好。
- 设计步骤:对实例详细列出操作步骤,使读者知道具体该怎么做。
- 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。

全书分为 7 个部分,主要内容如下:

- 第 1 部分:介绍贺卡题材的制作理念和方法。
- 第 2 部分:介绍 Flash 网络广告题材的制作理念和方法。

- 第 3 部分：介绍 MTV 题材的制作理念和方法。
- 第 4 部分：介绍 Flash 网站题材的制作理念和方法。
- 第 5 部分：介绍 Flash 游戏题材的制作理念和方法。
- 第 6 部分：介绍多媒体课件题材的制作理念和方法。
- 第 7 部分：介绍 Flash 宣传光盘题材的制作理念和方法。

2. 读者对象

本书适合具有 Flash 初级知识的读者。对于有经验的用户，书中介绍的各种设计技巧和经验也会有一定的借鉴意义。

3. 配套光盘

本书附有 1 张光盘，书中各个实例用到的素材文件，按实例进行分类，放在各自的文件夹。在学习过程中，读者可以直接调用这些文件。双击光盘中的“index.htm”文件，能够同浏览器打开说明页面，并通过该页面浏览光盘资源。

在本书的编写过程中，工作室的同仁宋艳、王献红、许静、刘爱华、于金发、李敏、张忠民、赵育良、许兆林、周霞、李仲、宋一兵、陆平、岳晓泉、田昆华、赵景波给予了帮助和支持，在此表示感谢。

感谢您选择了本书，希望本书成为您学习和工作中的画龙点睛之笔，也希望您把对本书的意见和建议告诉我们。

点睛工作室 马震
2005 年 1 月

目 录

第 1 部分 贺卡制作

实例 1 新年贺卡	2
实例 2 教师节贺卡	16
实例 3 情人节贺卡	24

第 2 部分 Flash 网络广告的制作

实例 4 logo 的制作	39
实例 5 工艺品广告的制作	45
实例 6 教育软件类广告的制作	53
实例 7 学校招生培训类广告的制作	62
实例 8 汽车类广告的制作	75
实例 9 网络宣传片设计	86

第 3 部分 MTV 制作

实例 10 MTV 的制作	97
---------------------	----

第 4 部分 Flash 网站的制作

实例 11 纯 Flash 的教育网站的制作	122
实例 12 动漫爱好者网站的制作	140
实例 13 企业网站的 Flash 版	157

第 5 部分 Flash 游戏的制作

实例 14 “猜纸牌”游戏	188
实例 15 “枪战”游戏	203

第 6 部分 多媒体课件的制作

实例 16	“电路基本知识”课件	216
实例 17	“认识动物”课件	228
实例 18	“组装实验仪器”课件	239

第 7 部分 Flash 宣传光盘的制作

实例 19	产品宣传光盘的制作	251
-------	-----------------	-----



第 1 部分 贺卡制作

贺卡在我国起源很早，最初的形式是节日时亲朋之间以帖子的形式相互致贺，后逐渐演化出圣诞卡、生日卡、情人卡、尊师卡等一系列贺卡类型。随着网络的发展和普及，电子贺卡（E-card）以其简便快捷、形式活泼、内容丰富而越来越受到人们的喜爱，成为增进亲情、传递友情的重要媒介。

电子贺卡的制作方法有多种。在近几年，Flash 作为通俗易懂、易学易用的矢量动画软件，以其丰富多彩的设计手法，声色并茂的表现形式成为网络动画设计师的首选利器。用 Flash 设计出的作品交互性强、表现多样、文件量小，已经突破了传统设计软件在网络运用上的一些局限。由于这个软件非常容易上手，已经有很多非专业的网友们开始学习尝试制作 Flash 的作品，其中电子贺卡更是大家在节庆期间最喜闻乐见的动画形式。在节假日里，在父母亲朋的生日上，还有比拿出自己做的电子贺卡当作礼物更好的吗？

另一方面，企业通过 Flash 贺卡这种新的互联网广告形式进行品牌宣传已被广大网友所接受并收到良好的效果。通过 Flash 亲切而有趣的表达方式能吸引浏览，提高点击率，更好地宣传企业形象，并且不会引起网友对广告的反感心理。一传十，十传百，其发送过程中带来的连锁广告效应也不容忽视。

所以，电子贺卡的制作不仅能够展示 Flash 动画的设计技巧，也是一个重要的商业应用领域。

实例 1 新年贺卡

设计要求

本实例是为“图灵软件技术有限公司”设计一份电子贺卡，发送给公司客户，表达节日的问候和祝福。

新年贺卡要求主题鲜明、形式新颖，最重要的是要在成百上千张的电子贺卡中一下抓住网友的“眼球”。贺卡重点体现中国传统节日的氛围，采用丰富多样的表现形式，充分体现 Flash 动画的特色。最好配有欢快喜庆的节日乐曲，增加贺卡的视听效果。还要体现出公司的标志或标识字，使客户能够明确公司的相关信息。

设计理念

- ❑ 新年贺卡在表现主题时，应突出中国传统节日特色。在元素选择上应以中国特色的图形、图案为主，突出民族和民俗文化特点。采用引起节日联想的宫灯、鞭炮、对联、剪纸、传统吉祥图案、锣鼓等喜庆事物。
- ❑ 新年贺卡一般采用暖色系色彩，这样能够较好地体现节日气氛。红色的色感温暖，性格刚烈而外向，是一种对人刺激性很强的颜色，也是中国人传统的喜庆色彩。同时红色比较容易引起人们的注意，也容易使人兴奋、激动、紧张、冲动。在作品中也可以采用其他色系的色彩作为辅助色彩或主色调，如采用蓝白搭配的色彩组合来表现瑞雪兆丰年的主题也是很有表现力的。
- ❑ 新年贺卡的祝福语选择，常采用“恭祝新春”、“新年快乐”、“全家幸福”等传统祝福语。也可以结合具体投递对象表达具体祝福信息。文字字体可以选用传统书法字体，如隶书、草书、篆体、手写体等。
- ❑ 新年贺卡的音乐选择，常采用喜庆主题的背景音乐，根据具体情节的设定可以适当添加锣鼓声、鞭炮声等效果音乐。

设计步骤

新年贺卡的制作，可以分为如下几个主要部分。

- (1) 利用位移动画制作展开的大门效果。
- (2) 利用逐帧动画制作鞭炮燃放的效果。
- (3) 绘制宫灯，利用补间动画制作宫灯摇摆的效果。
- (4) 利用遮罩层动画制作文字辉光效果。
- (5) 在主场景中合理摆放各元素，并为贺卡添加音效，提升作品感染力。

下面来具体设计这个实例，效果如图 1-1 至图 1-4 所示。

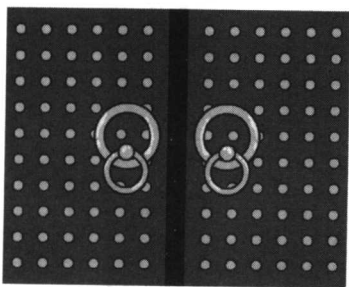


图 1-1 新年贺卡画面之一

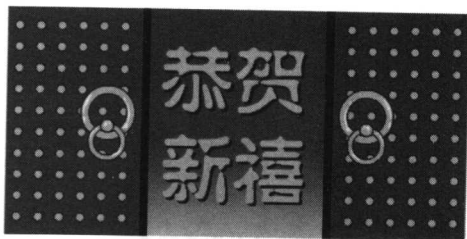


图 1-2 新年贺卡画面之二

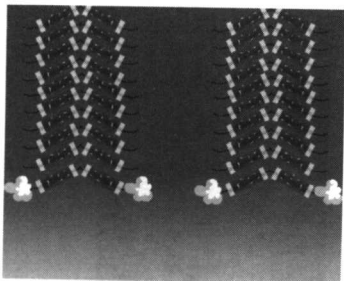


图 1-3 新年贺卡画面之三



图 1-4 新年贺卡画面之四

【步骤一】制作传统红漆大门

(1) 选择【文件】/【新建】命令，创建一个新文档。在【属性】面板中，设置大小为“500×400”像素，设置背景颜色为深红色。

(2) 选择【插入】/【新建元件】命令，打开【创建新元件】面板，在【名称】文本框内输入“大门”，选择【图形】选项，进入新元件的制作。

(3) 选择 $\square$ 工具，绘制无边线红色矩形。选择矩形对象，在【属性】面板中的【宽】文本框内输入“250”，【高】文本框内输入“400”。

(4) 选择 $\blacksquare$ 工具，选取右侧的一部分矩形，改变颜色为黑色，门板形状如图 1-5 所示。

(5) 在【时间轴】窗口中，单击 $\oplus$ 加层工具，增加一个新层“图层 2”。

(6) 选择 $\bigcirc$ 工具，在【属性】面板中，设置边线为黑色，填充色为中黄色，按 Shift 键在门板上画出一个圆，作为门钉。

(7) 按住 Shift+Alt 键，在水平方向上复制 5 个圆形。选择新创建的 6 个圆形，按住 Shift+Alt 键，在垂直方向上复制 9 组圆形，门钉效果如图 1-6 所示。

(8) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 3”。选择 $\bigcirc$ 工具，绘制黄色黑边圆环，如图 1-7 所示。

(9) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 4”。选择黄色圆环，然后选择【编辑】/【复制】命令将其复制，再选择【编辑】/【粘贴到当前位置】命令，得到第 2 个圆环。

(10) 选择 $\square$ 工具，适当缩小第 2 个圆环，调整小圆环的位置如图 1-8 所示。

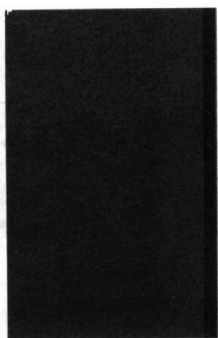


图 1-5 绘制门板

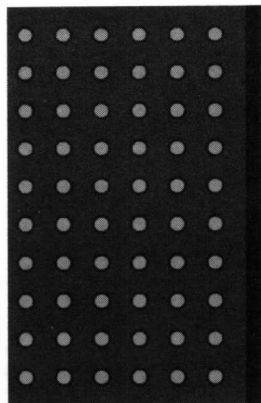


图 1-6 门钉效果

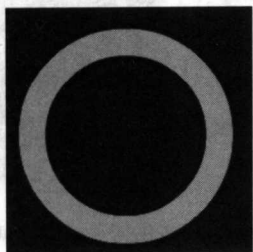


图 1-7 绘制圆环

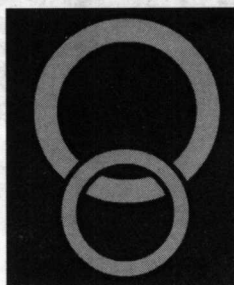


图 1-8 圆环组合效果

(11) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 5”。选择  工具，在小圆环顶部的中间位置绘制 1 个黄色正圆形，如图 1-9 所示。

(12) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 6”。选择  工具，选择亮黄色，为门把手增加高光，效果如图 1-10 所示。

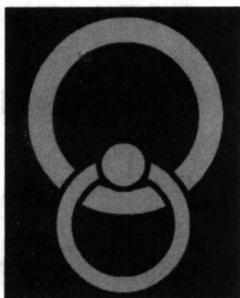


图 1-9 绘制圆形

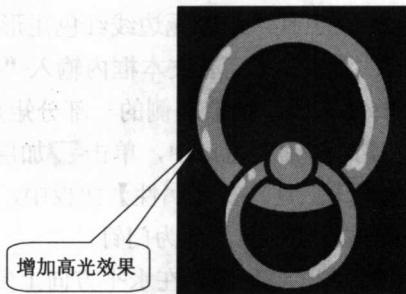


图 1-10 为门把手增加高光效果

(13) 绘制完成的一扇大门效果如图 1-11 所示。

(14) 在【时间轴】窗口中，单击  按钮回到“场景 1”，将【库】面板中的“大门”元件拖到舞台左侧。

(15) 选择“大门”实例，按住 Shift+Alt 键，在水平方向上复制出一个新元件。选择新元件，选择【修改】/【变形】/【水平翻转】命令，翻转大门对象。

(16) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 2”。选择右侧大门，然后选择【编辑】/【复制】命令将其复制，再选择【编辑】/【粘贴到当前位置】命令。摆放大门位置如图 1-12 所示。

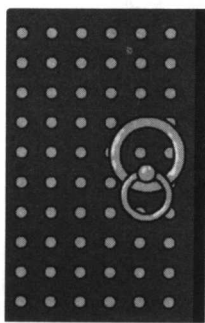


图 1-11 一扇大门

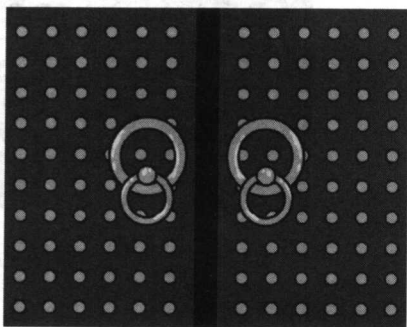


图 1-12 两扇大门效果

(17) 在【时间轴】窗口中，分别选择“图层 1”和“图层 2”第 1 帧，单击鼠标右键选择【创建补间动画】命令，创建动画。同时选择 2 个图层第 40 帧，按 F6 键创建关键帧。

(18) 选择“图层 1”第 40 帧中对象，在【属性】面板中，【x】文本框内输入“-250”。

(19) 选择“图层 2”第 40 帧中对象，在【属性】面板中，【x】文本框内输入“500”。

(20) 同时选择 2 个图层第 41 帧，按 F7 键创建空白关键帧，完成打开大门的动画。

(21) 在【时间轴】窗口中，增加一个新层“图层 3”，并将其拖到最后一层。

(22) 选择□工具，绘制无边线矩形。选择矩形对象，在【属性】面板中的【宽】文本框内输入“500”，【高】文本框内输入“400”。

(23) 选择矩形，选择【窗口】/【设计面板】/【混色器】命令，打开【混色器】面板，选择【线性】渐变，调整线性渐变为 3 种色彩渐变，左侧色彩设置【红】为“248”、【绿】为“197”、【蓝】为“146”，中间色彩设置【红】为“242”、【绿】为“23”、【蓝】为“23”，右侧色彩设置【红】为“176”、【绿】为“40”、【蓝】为“40”，如图 1-13 所示。

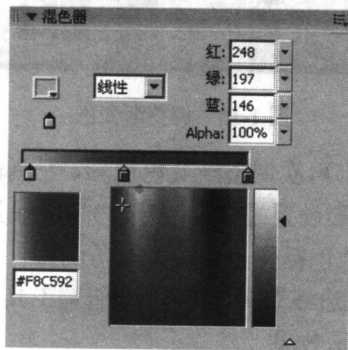


图 1-13 调整渐变色

(24) 选择  工具, 调整矩形色彩渐变方向为从下向上渐变。

(25) 选择  工具, 输入文字“恭贺新禧”, 在【属性】面板中调整文字色彩为黑色, 调整文字的字体和大小。复制文字并移动位置, 然后填充文字颜色为中黄色, 形成阴影效果, 如图 1-14 所示。

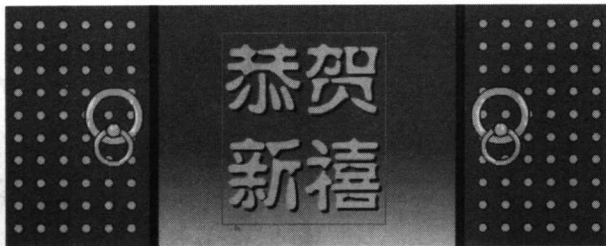


图 1-14 文字排列效果

【步骤二】创建鞭炮

(1) 选择【插入】/【新建元件】命令, 打开【创建新元件】面板, 在【名称】文本框内输入“鞭炮”, 选择【图形】选项, 单击  按钮退出, 进入元件“鞭炮”的制作。

(2) 选择  工具, 绘制无边线矩形。选择矩形, 在【混色器】面板选择【线性】渐变, 调整线性渐变为 3 种色彩渐变, 左侧色彩设置【红】为“248”、【绿】为“254”、【蓝】为“242”, 中间色彩设置【红】为“254”、【绿】为“160”、【蓝】为“35”, 右侧色彩设置和左侧一致。调整 3 个色标位置如图 1-15 所示。

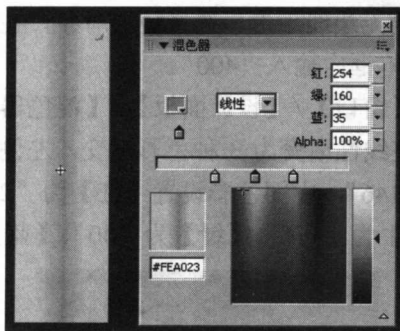


图 1-15 调整渐变色

(3) 选择矩形的中间部分, 再次调整渐变色色彩, 左侧色彩设置【红】为“255”、【绿】为“0”、【蓝】为“0”, 中间色彩设置【红】为“153”、【绿】为“0”、【蓝】为“0”, 右侧色彩设置和左侧一致。调整 3 个色标位置如图 1-16 所示。

(4) 选择  工具, 绘制无边线黄色矩形。选择  工具, 调整矩形为三角形, 绘制多个三角形图案组成如图 1-17 所示效果。

(5) 在【时间轴】窗口中, 增加一个新层“图层 2”, 并将其拖到最后一层。选择  工具, 设置【笔触高度】为“2.5”, 设置【笔触样式】为间断变化线, 绘制直线, 选择  工