



附素材光盘

创意设计



Flash MX 2004

(中文版)创意与设计 实例教程

刘小伟 主编

陈德荣 刘 飞



清华大学出版社

Flash MX 2004 (中文版)

创意与设计实例教程

刘小伟 主编

陈德荣 刘 飞 等编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书重点讲述了 Flash MX 2004 中文版在动画创意与设计中的应用。全书共分为 10 章, 先简要介绍 Flash MX 2004 的基本操作, 然后结合大量设计实例, 系统介绍了 Flash 贺卡、Flash 广告、Flash 网站片头、Flash 相册、Flash 课件、Flash MTV、Flash 游戏、Flash 动画短片、Flash 小型网站的创意与表现手法。全书坚持商业设计基础知识、商业设计理念、Flash MX 2004 动画设计技巧并重, 理论、操作、提高并举, 具有很强的实用性和可操作性。

全书十分便于培训教学和读者自学, 可作为各类培训班学习平面设计的教材, 也可作为大专院校的案例实训教材, 还是网络爱好者和动画爱好者首选的自学读物。

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。

本书防伪标签采用特殊防伪技术, 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

Flash MX 2004 (中文版) 创意与设计实例教程/刘小伟主编; 陈德荣, 刘飞等编著.

—北京: 清华大学出版社, 2006.1

ISBN 7-302-11609-1

I. F… II. ①刘… ②陈… ③刘… 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 092532 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

组稿编辑: 刘利民

文稿编辑: 李虎斌

封面设计: 范华明

版式设计: 王慧娟

印 刷 者: 北京市昌平环球印刷厂

装 订 者: 三河市新茂装订有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

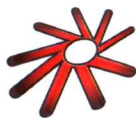
开 本: 185 × 260 印 张: 15.5 插 页: 2 字 数: 346 千字

版 次: 2006 年 1 月第 1 版 2006 年 1 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-11609-1/TP · 7587

印 数: 1 ~ 5000

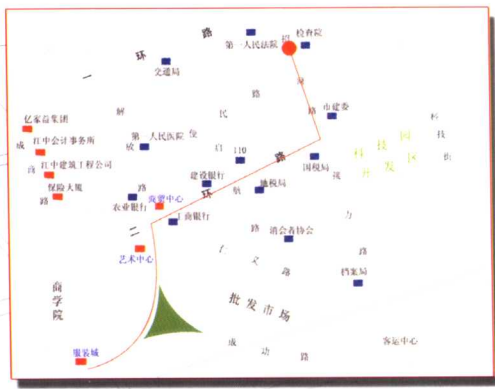
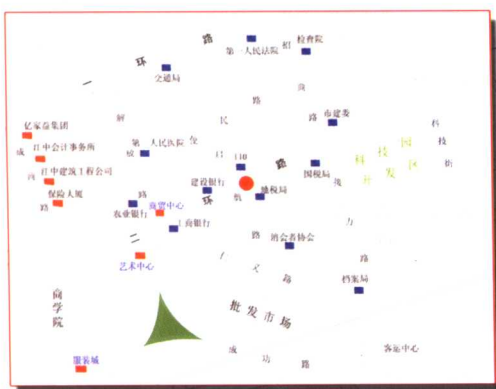
定 价: 24.00 元 (附光盘 1 张)



部分实例(精彩瞬间)



Flash贺卡制作——情人节贺卡



Flash广告制作——GPS导航系统地图



Flash网站片头制作实例——三创电器公司网站片头

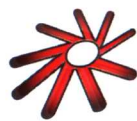


Flash广告制作实例——手机广告设计

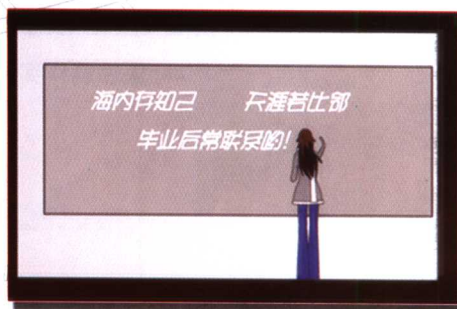
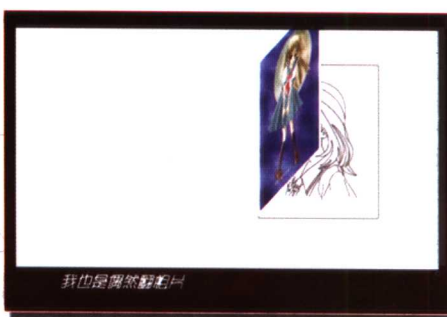
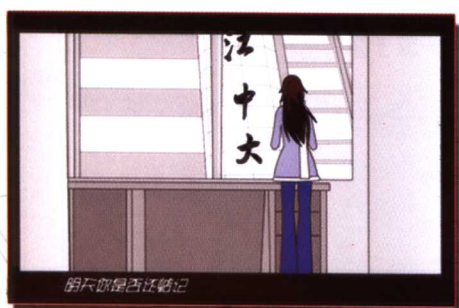
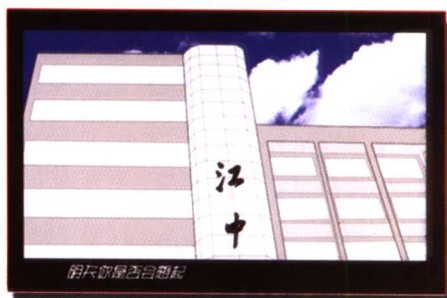
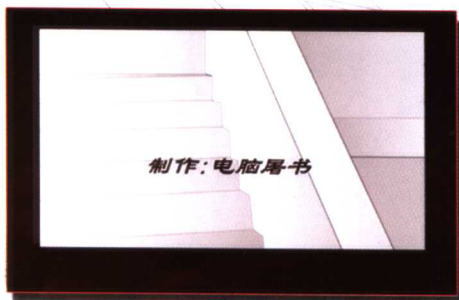


第5章(精彩瞬间)



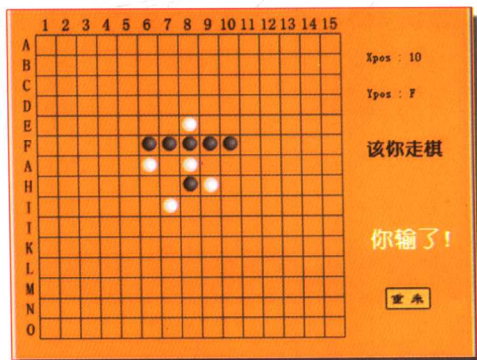
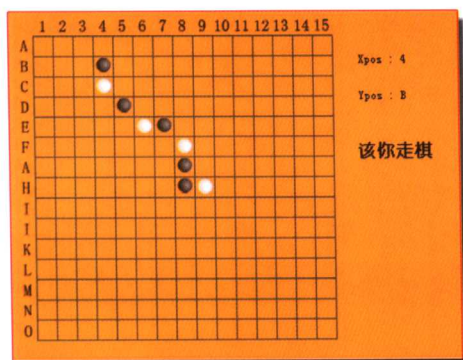


第7章(精彩瞬间)

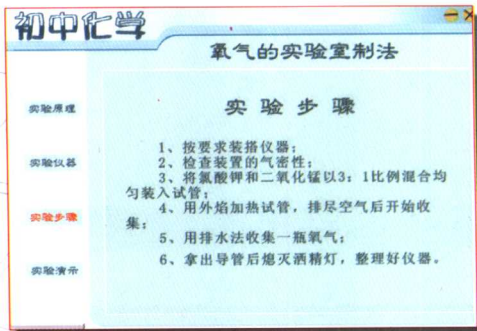
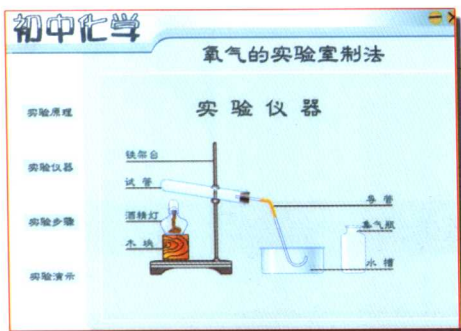




部分实例(精彩瞬间)



Flash游戏制作实例——五子棋



Flash课件制作实例——氧气的制作



Flash小型网站制作实例——经典电影珍藏网站

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的矢量图形编辑和动画创作软件, 是功能强大而操作简便的多媒体创意工具, 被广泛应用于网页设计和多媒体创作等领域。Flash 动画主要由简洁的矢量图形组成, 通过这些图形的变化和运动, 产生动画电影的效果。目前, Flash 已成为既支持实时视频的 QuickTime Movie 格式又支持 MP3 流式音频的“网络三剑客”之一。

要学好 Flash 动画设计, 有必要先熟悉 Flash 的应用领域。就目前而言, Flash 主要应用于以下领域:

- **网络动画设计:** 由于 Flash 使用矢量图形以及其对视频、声音的良好支持, 使它能在文件容量不大的情况下以“流”媒体的形式实现多媒体的播放。
- **网页广告制作:** 网络的特性决定了网页广告必须具有短小、精悍、表现力强等特点, 而 Flash 能很好地满足这些要求。
- **动态网页设计:** Flash 具备交互功能, 可以配合其他工具软件制作出各种形式的动态网页。
- **在线游戏设计:** 通过 Flash 中的 Actions 语句可以编制一些游戏程序, 再配合 Flash 的交互功能, 可使用户通过网络进行在线游戏。
- **多媒体教学课件制作:** 由于 Flash 素材的获取方法很多, 为多媒体教学提供了一个更易操作的平台, 所以被越来越多的教师采用。

针对上述应用, 本书通过一系列实例来指导读者用 Flash MX 2004 中文版的功能完成实用动画的创意和表现, 强调创意设计的思路、方法和技巧, 将设计艺术和软件技术高度结合起来, 并穿插介绍相关背景知识, 驱动读者全方位掌握典型设计的规范和流程, 克服思考的局限性, 养成良好设计习惯, 培养设计理念, 提高设计技法。在面向实际的学习过程中命名读者逐步掌握 Flash MX 2004 的应用技巧, 并通过针对岗位应用的设计实训使读者学以致用、举一反三, 游刃有余地用好 Flash 这一工具。

本书除在第 1 章中简要介绍 Flash MX 2004 的基本操作知识外, 重点介绍了 Flash 贺卡、Flash 广告、Flash 网站片头、Flash 相册、Flash 课件、Flash MTV、Flash 游戏、Flash 动画短片和 Flash 小型网站等能派上实际用场的设计范例和相关背景知识, 使读者在学习阶段就能积累一定的工作经验。

本书由刘小伟主编, 陈德荣、刘飞等编著。参加本书编写、实例设计制作、录入和校



对工作的还有陈昌涛、周锦智、郑利琴、肖正荣、李清、俞慎泉、邹贵群、彭钢、李阳、施容、吕静等。

由于编写时间仓促，编者水平有限，书中疏漏和不妥之处在所难免，欢迎广大读者和同行批评指正。

编 者

第 1 章 Flash MX 2004 应用基础 1	
1.1 Flash 动画设计基础..... 2	
1.1.1 计算机动画概述..... 2	
1.1.2 Flash MX 2004 简介..... 2	
1.1.3 Flash 动画的应用..... 3	
1.2 Flash 工具应用基础..... 4	
1.2.1 选择工具..... 4	
1.2.2 图形处理工具..... 7	
1.2.3 文本工具..... 16	
1.3 图层和帧的应用..... 17	
1.3.1 图层..... 17	
1.3.2 帧..... 17	
1.4 Flash 动画基础..... 18	
1.4.1 动画的分类..... 18	
1.4.2 渐变动画的制作..... 19	
1.5 影片的发布..... 20	
Flash MX 2004 基本操作实训..... 26	
第 2 章 Flash 贺卡创意与设计实例 27	
2.1 Flash 贺卡设计基础..... 28	
2.1.1 认识 Flash 贺卡设计..... 28	
2.1.2 Flash 贺卡的特点..... 29	
2.2 Flash 贺卡创意与设计实例	
——情人节贺卡设计..... 29	
2.2.1 设计实例分析..... 30	
2.2.2 制作详解..... 31	
2.2.3 影片的发布..... 46	
2.2.4 实例小结..... 47	
Flash 贺卡创作实训..... 47	
第 3 章 Flash 广告创意与设计实例 49	
3.1 Flash 广告设计基础..... 50	
3.1.1 网络广告设计基础..... 50	
3.1.2 Flash 广告的分类..... 50	

3.1.3 Flash 网络广告的优点 ... 52	
3.1.4 Flash 广告的特点 53	
3.2 Flash 广告创意与设计实例 1	
——手机广告设计 53	
3.2.1 设计实例分析..... 53	
3.2.2 制作详解..... 55	
3.2.3 实例小结..... 60	
3.3 Flash 广告创意与设计实例 2	
——GPS 导航系统..... 60	
3.3.1 设计实例分析..... 60	
3.3.2 制作详解..... 61	
3.3.3 实例小结..... 67	
Flash 广告创作实训..... 67	
第 4 章 Flash 网站片头创意与设计	
实例..... 69	
4.1 Flash 网站片头设计基础..... 70	
4.1.1 网站片头设计的内容 70	
4.1.2 网站片头的特点..... 71	
4.2 网站片头设计实例..... 71	
4.2.1 设计实例分析..... 72	
4.2.2 制作详解..... 72	
4.2.3 实例小结..... 86	
Flash 网站片头创作实训..... 86	
第 5 章 Flash 相册创意与设计实例 88	
5.1 Flash 相册设计基础..... 89	
5.1.1 Flash 相册设计的内容 ... 89	
5.1.2 电子相册的优点..... 89	
5.2 Flash 相册创意与表现实例..... 90	
5.2.1 设计实例分析..... 90	
5.2.2 制作详解..... 91	
5.2.3 实例小结..... 104	
Flash 相册创作实训..... 104	



第6章 Flash 课件创意与设计实例 ... 106

6.1 Flash 课件设计基础 107

6.1.1 课件设计的步骤 107

6.1.2 课件元素 108

6.1.3 课件设计原则 109

6.2 Flash 课件创意与设计实例

——初中化学课件设计 109

6.2.1 制作点拨 110

6.2.2 制作详解 110

6.2.3 实例小结 132

Flash 课件创作实训 132

第7章 Flash MTV 创意与设计

实例 133

7.1 Flash MTV 制作基础 134

7.1.1 Flash MTV 常见表现 形式 134

7.1.2 Flash MTV 设计过程 ... 134

7.2 Flash MTV 创意与设计实例

——同桌的你 135

7.2.1 制作点拨 135

7.2.2 制作详解 136

7.2.3 实例小结 165

Flash MTV 创作实训 165

第8章 Flash 游戏创意与设计实例 ... 166

8.1 Flash 游戏设计基础 167

8.1.1 常见的 Flash 游戏种类 167

8.1.2 Flash 游戏规划与制作 167

8.2 Flash 游戏创意与设计现实例

——五子棋的制作 169

8.2.1 设计实例分析 170

8.2.2 制作详解 171

8.2.3 实例小结 188

Flash 游戏创作实训 188

第9章 Flash 动画短片创意与设计

实例 189

9.1 动画短片设计基础 190

9.1.1 动画的原理 190

9.1.2 传统动画的制作过程 ... 190

9.1.3 二维动画与三维动画 ... 191

9.2 动画短片创意与设计实例

——星际外传预告片设计 191

9.2.1 设计实例分析 192

9.2.2 制作详解 193

9.2.3 实例小结 217

Flash 动画短片创作实训 218

第10章 Flash 小型网站创意与设计

实例 219

10.1 网站设计基础 220

10.1.1 网页设计的内容 220

10.1.2 布局结构 221

10.1.3 网页设计的原则 221

10.1.4 Flash 网站和一般 Flash 作 品的区别 223

10.2 小型网站创意与设计实例

——经典电影珍藏网 224

10.2.1 设计实例分析 224

10.2.2 制作详解 225

10.2.3 实例小结 238

小型网站创作实训 238

第 1 章

Flash MX 2004

应用基础

1820 年，第一个动画装置在英国诞生，但当时并没有引起人们的注意。直到 20 世纪 30 年代，Walt Disney 电影制片厂将唐老鸭和米老鼠搬上银屏，人们才意识到动画原来是如此的精彩。动画采用夸张拟人的手法将活泼可爱的卡通形象搬上屏幕，所以有时动画片也称为卡通片。

计算机动画的原理与传统动画基本相同，只是用计算机代替传统的手工来制作动画。由于计算机本身的诸多优点，所以计算机动画可以达到传统动画所达不到的效果，而且可以大大降低动画制作的复杂程度和工作量。但计算机动画也可能相当复杂，例如《侏罗纪公园》之类的大型影片。

本章将从动画的基本知识入手，主要介绍动画的一些基本常识和 Flash MX 2004 的基本应用技能，重点介绍 Flash MX 2004 中工具和面板的运用。

macromedia

FLASHMXProfessional
2004

本章要点

- ◎ Flash MX 2004 工具
- ◎ 图层与帧的应用
- ◎ Flash 动画制作基础
- ◎ 影片的发布



1.1 Flash动画设计基础

从本质上说,动画是艺术化的运动,运动是动画的本质;而动画设计则是将一个故事、一种创意或一种思想通过艺术化的运动表现出来。

1.1.1 计算机动画概述

计算机动画是在传统手工动画的基础上发展起来的。与手工动画相比,用计算机来描线上色,不仅操作简单、方便,而且成本较低。从技术上说,由于工艺环节的减少,不需要通过胶片拍摄和冲印就能预演结果,发现问题后也可以在计算机上修改,操作简单又节省时间。

计算机动画并不是完全模拟传统动画,而是在传统动画的基础上,发挥计算机特有的功能,从而实现传统动画无法实现的效果。

在计算机动画中,计算机的主要作用是输入和编辑关键帧、计算和生成中间帧、定义和显示运动路径、交互式给画面上色、产生一些特技效果、实现画面与声音的同步以及控制运动系列的记录等。在传统动画创作中,是由美术师绘制关键的画面,再由美工使用关键画面描绘中间画面,最后逐一画面地拍照形成动画影片。计算机动画处理软件可以采用自动或半自动的中间画面生成处理,大大提高了工作效率和质量。

1.1.2 Flash MX 2004简介

Flash 是 Macromedia 公司推出的动画设计软件,目前,最新的版本是 Flash MX 2004,其主界面如图 1-1 所示。它是一种典型的交互式动画设计工具,可以将音乐、视频、动画以及富有创意的布局融合在一起,制作出高品质的动画效果。Flash 能很好地支持矢量图形和流式播放技术,从而保证了播放效果。

概括起来 Flash 主要具有以下特点:

(1) 使用矢量图形和流式播放技术。与位图图形不同的是,矢量图形可以任意缩放尺寸而不影响图形的质量;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。

(2) 通过使用关键帧和图符使得所生成的动画文件非常小,几千字节的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果,用在网页设计上不仅可以使网页更加生动,而且小巧玲珑、下载迅速,使得动画可以在打开网页很短的时间里就得以播放。

(3) 把音乐、视频、动画和交互方式融合在一起。越来越多的人已经把 Flash 作为网页动画设计的首选工具,并且创作出了许多令人叹为观止的动画效果。

(4) 强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画,通过 Action 和 FS Command 可以实现交互性,使 Flash 具有更大的设计自由度。



总之，Flash 已经慢慢成为网页动画的标准，成为一种新兴的技术发展方向。

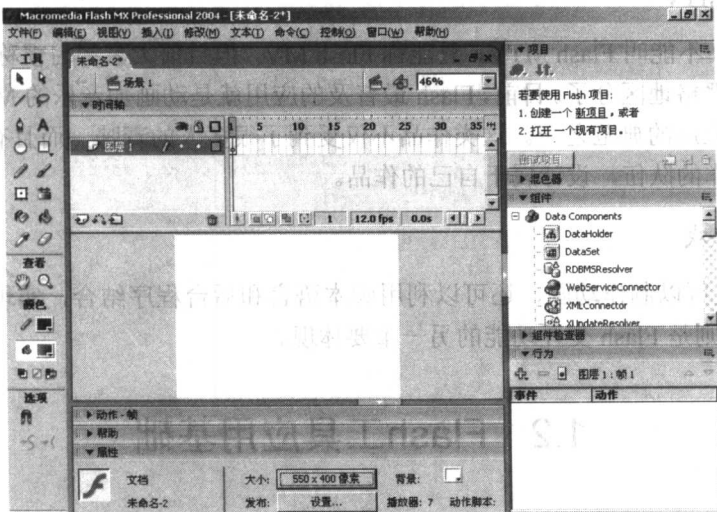


图 1-1 Flash MX 2004 主界面

1.1.3 Flash 动画的应用

随着 Flash 软件自身的不断完善，Flash 动画的应用领域也在不断扩大，目前主要有以下几个方面。

1.1.3.1 网络动画

Flash 动画具有短小、精悍和表现力强等特点，加上是以“流”媒体的形式进行播放的，所以 Flash 动画是目前最适合网络环境的动画。也正是这个原因，Flash 动画才发展得如此迅速。目前，在各类网站上 Flash 的身影随处可见，例如网站片头、Banner、Logo、贺卡以及网络广告等。

1.1.3.2 短片动画

传统的动画片制作方法决定了以个人的力量是不足以制作动画的，但当有了 Flash 后就彻底打破了这个局面。如今，“闪迷”们不仅制作出了自己的动画片，而且其水准相当高，甚至一做就是一个系列，给观众带来了全新的视觉冲击。

1.1.3.3 多媒体开发

从 Flash 4.0 开始，Flash 的 Action 功能就真正开始发挥作用了，而且每一次升级都有质的提高。如今 Flash MX 2004 已经拥有数百条命令，不仅可以处理各种元件和组件，而且还可以创建完整的动态站点。如今，使用 Flash MX 2004 制作商业片头 and 多媒体课件已经比较常见了，这就足以说明 Flash 在多媒体开发方面有着广泛的应用前景。



1.1.3.4 Flash MTV

严格地说,不能叫 Flash MTV,只能称 Flash MV,但目前大家都习惯称为 Flash MTV,所以这里也不严格地区分了。目前,Flash 最普及的应用就是动画加音乐的 MTV,这是 Flash 在多媒体方面应用的典范之一。这类作品不仅受到了很多人的青睐,而且有不少“闪迷”都纷纷加入制作的队伍,设计属于自己的作品。

1.1.3.5 交互游戏

Flash 不仅可以制作动画,还可以利用脚本语言和后台程序结合,实现交互功能。而 Flash 交互游戏则是 Flash 交互功能的另一重要体现。

1.2 Flash 工具应用基础

使用 Flash 制作动画时,大部分操作都是使用 Flash 所提供的工具和菜单命令来实现的。下面简要介绍一下常用工具,这些工具的具体操作使用方法将在以后各章中进一步介绍。图 1-2 所示为 Flash MX 2004 工具箱。

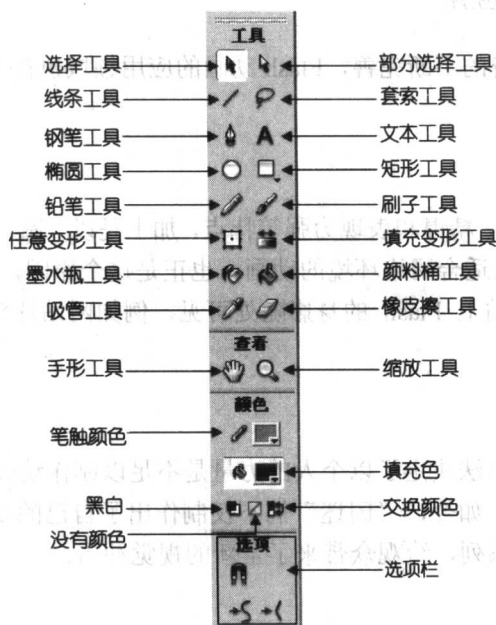


图 1-2 Flash MX 2004 工具箱

1.2.1 选择工具

选择工具主要用于选取、编辑和移动对象。Flash MX 2004 提供了【选择工具】、【部



分选取工具】和【套索工具】3种选择工具。

1.2.1.1 选择工具

选择工具有选取、移动和编辑功能，下面就来介绍其具体的操作方法。

1. 选择对象

使用选择工具选取对象时，可以分为以下3种情况。

(1) 选择一个对象：直接用鼠标单击即可选中，如图 1-3 所示。这里的对象不仅指线条、元件，还可以是填充色等。



图 1-3 选择一个对象

(2) 选择一部分：要选中某一对象的一部分，可以直接拖出一个选框，框住待选择的部分即可，如图 1-4 所示。使用这种方法不能选中元件的一部分，只有进入元件编辑模式才能选择其中的一部分。

(3) 选择多个或全部对象：要选择多个对象，应在按住【Shift】键的同时单击要选择的每一个对象。若要选择全部，可以拖出一个选框，框住全部对象即可（如图 1-5 所示）；也可以使用快捷键【Ctrl+A】。

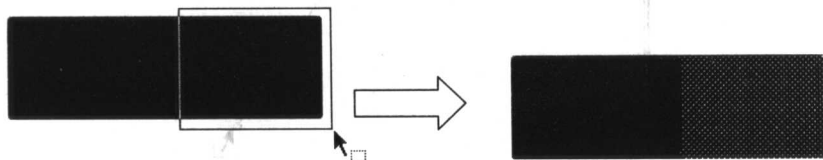


图 1-4 选择一部分

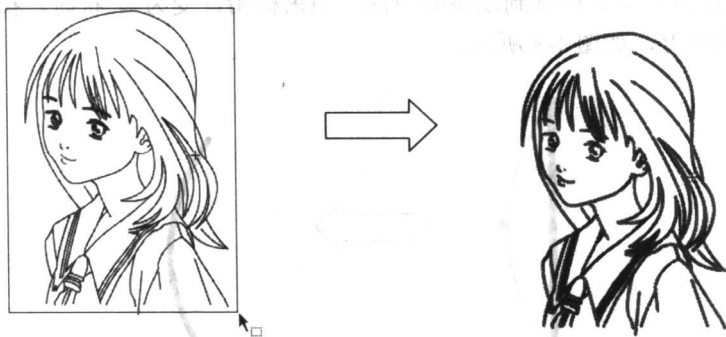


图 1-5 选择全部

2. 移动对象

移动对象的方法很简单，先选中待移动的对象，然后将对象拖动到目标位置即可，如图 1-6 所示。

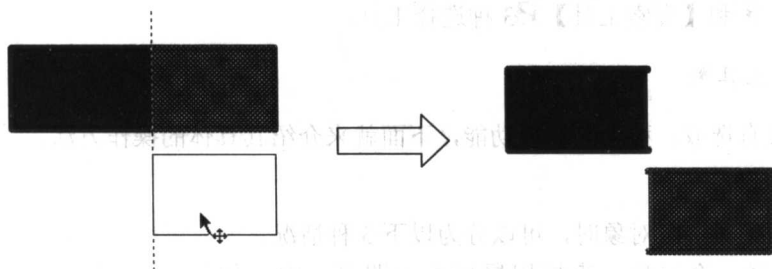


图 1-6 移动对象

3. 编辑对象

除了选择和移动对象外，【选择工具】还可以编辑对象。编辑对象主要有以下两种应用。

(1) 调整长短和方向：将鼠标移到线条的末端，当鼠标指针变为  状时，按住左键，拖动即可调整线条的长短和方向，如图 1-7 所示。

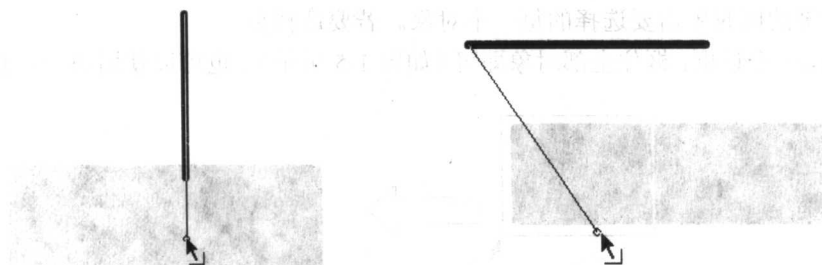


图 1-7 调整线条的长短和方向

(2) 调整弧度：将鼠标移到线条的中部，当鼠标指针变为  状时，按住左键，拖动即可调整线条的弧度，如图 1-8 所示。

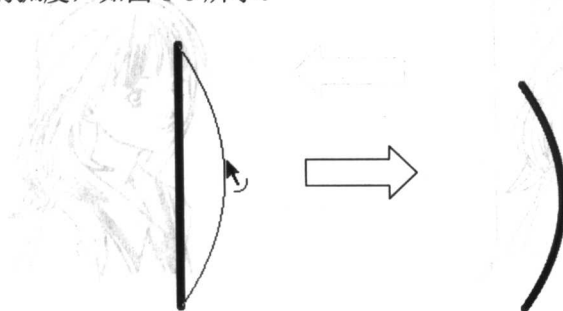


图 1-8 调整线条的弧度

1.2.1.2 部分选取工具

部分选取工具的主要作用是编辑形状，下面简要介绍一下它的用法。