

范例导航系列丛书



Flash

网络广告及动漫设计



范例导航



于 鹏 闫建红 朱明光◎编著



赠光盘

含本书实例
文件和素材

实现成为高手的梦想
从这里扬帆启航



清华大学出版社



范例导航系列丛书



Flash

网络广告及动漫设计



范例导航



于鹏 闫建红 朱明光◎编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

使用 Flash 交互式动画设计工具,可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。Flash 交互式动画设计工具的功能十分强大,不仅可以用来制作网络卡通动画,而且还可以用来制作 MV 音乐动画、交互游戏、多媒体教学课件、专业网络广告,甚至完整的动态网站页面等。

本书将软件技术与实例创意相结合,精选 9 个专业案例,系统地讲解了 Flash 在矢量卡通绘制、动漫设计、商业广告、公司网站等诸多方面的专业应用。通过这些专业案例的学习,读者可以快速学会并掌握 Flash 这一专业软件,提高设计能力与创新能力。

本书结构清晰,内容简洁流畅,实例丰富精美,以循序渐进的讲解方式,带领读者快速掌握使用 Flash 创作各种实例的功能和技巧。本书不仅可以作为从事网页动画设计的广大用户的自学教程,也可作为社会培训学校、大中专院校相关专业的教学参考书或上机实践指导用书。

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。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

Flash 网络广告及动漫设计范例导航/于鹏,闫建红,朱明光编著. —北京:清华大学出版社,2007.6
(范例导航系列丛书)

ISBN 978-7-302-15179-1

I. F… II. ①于…②闫…③朱… III. 动画—设计—图形软件, Flash IV. TP319.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 067698 号

责任编辑:应 勤 杨作梅

封面设计:柏拉图+创意机构

责任校对:李凤茹

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:22.75 插页:2 字数:543 千字

附光盘 1 张

版 次:2007 年 6 月第 1 版 印 次:2007 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:66.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:022147-01



网络动画——2006世界杯



网络动画——书法



奥运场馆



动漫设计——看球啦



中秋贺卡



科技公司网站首页



音乐动画——Flash MV



婚纱影楼宣传广告

《范例导航》丛书序

普通用户使用电脑最关键也最头疼的问题恐怕就是学用软件了。软件范围之广，版本更新之快，功能选项之多，体系膨胀之大，往往令人目不暇接，无从下手；而每每看到专业人士在电脑前如鱼得水，把软件玩得活灵活现，您一定又惊羡不已。

“临渊羡鱼，不如退而结网”。道路只有一条：动手去用！选择您想用的软件和一本配套的好书，然后坐在电脑前面，开机、安装，按照书中的指示去用、去试，很快您就会发现您的电脑也有灵气了，您也能成为一名出色的舵手，自如地在软件海洋中航行了。

《范例导航》丛书是您畅游软件之海的导航器。它是一套包含了现今主要流行软件的使用指导书，能使您快速、便捷地掌握软件的操作方法和应用技术，得心应手地解决实际问题。

让我们来看一下本丛书的特色吧！

■ 软件领域

本丛书精选的软件皆为国内外著名软件公司的知名产品，也是时下国内应用面最广的软件，同时也是各领域的佼佼者。目前本丛书涉及的软件领域主要有操作平台、办公软件、编程工具、数据库软件、网络和Internet软件、多媒体和图形图像软件等。

■ 版本选择

本丛书对于软件版本的选择原则是：紧跟软件更新步伐，推出最新版本，充分保证图书的技术先进性；兼顾经典主流软件，给广受青睐、深入人心的传统产品以一席之地。

■ 读者定位

本丛书明确定位于初、中级用户。书中的每个例子详细讲解，并在关键之处适时提示。初学者按照书中的指示，一步步去操作，很快就可以完成书中的实例。本丛书在实例的选择上坚持循序渐进的原则，读者不需要参阅其他书籍就可以轻松入门。此外，本丛书包含了一定量有深度、有技巧的实例，并介绍每一个实例的原理和技巧，使读者能够真正对所学知识融会贯通、熟练运用。

■ 内容设计

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件时所面临的困惑和目前电脑图书市场现状的基础上确定的，一切围绕着用户的实际要求。每一个实例开头都有详细的实例说明、明确的学习目标，并以明确的步骤指导和丰富的应用实例准确地指明如何做。读者只要按书中的指示和方法做成、做会、做熟，再举一反三，就能扎扎实实地轻松过关。

■ 风格特色

本丛书具有非常鲜明的特色，主要有以下几点。

1. 实用性强、易于获得成就感

本丛书一小节介绍一个实例，每个实例解决一个小问题或者是介绍一项小技巧，以便使读者在最短的时间内掌握操作技巧，目的是让初学者能够在实践工作中解决问题，因此，本套丛书有着很强的实用性。

本丛书以实例来介绍，并有比较明确的写作规范。读者可以照猫画虎完成实例，即每看完一节，就可完成一个实例，并解决一个问题，从而产生非常好的成就感。

2. 形式独特、逻辑性强

由于本丛书更改了书的结构形式和组织格局，把技术作为重点直接摆到了读者的面前，如去鞘卖剑，优势一目了然。本丛书的着眼点虽放在一个又一个的范例上，但各个章节之间并不是毫无关联，而是通过有效的组织，把各个范例有机地串联起来，提取出每一个范例的知识点，根据读者学习的习惯和知识点的不同对范例进行分类，形成先易后难，先基础后提高的布局。通过上述方式，可以使本丛书逻辑性更强，以便帮助读者循序渐进地学习。

3. 结构清晰、学习目标明确

对于读者而言，学用软件最重要的是，掌握从何处开始学习，目标是什么，否则很难收到较好的学习效果。因此，本丛书特别为读者精心设计了明确的学习目标，让读者有目标地去学习，同时，在每个实例操作之前就对实例进行说明，以便让读者更清晰地了解这个例子的要点和精髓。

4. 关键步骤讲解透彻

通过范例来学习，目的是让读者学会典型应用。其中的关键则是要通过有限的实例，使读者能够举一反三，解决实际工作和生活中的问题。因此，本丛书在介绍操作步骤的过程中，特别为读者设计了一些特色段落，以在正文之外为读者指点迷津。这些段落包括：

注 意 提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让您少一些傻眼的时刻和求救的烦恼。

提 示 提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使您可深可浅，收放自如。

技 巧 指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

举一反三 精心设计各种操作练习，您只要照猫画虎，试上一试，就不仅能在您的电脑上展现出书中的美妙画面，还能了解书中未详述的其他实现方法和可能出现的其他操作结果。使读者知其然，也知其所以然，从而举一反三。

创新、求实、高品位、高质量，一直是清华版图书的传统品质，也是我们在策划和创作中孜孜以求的目标。尽管倾心相注，精心而为，但错误和不足在所难免，恳请读者不吝赐教，我们定会全力改进。

前言

1. Flash 简介

使用 Flash 这一交互式动画设计工具,可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。由于 Flash 动画效果好、文件小且又带有交互功能,因此几乎成为网络动画的标准。经常上网的人也许不会制作 Flash 动画,但是可能不会有人没见过 Flash 动画,因为网络中到处都是 Flash 动画格式的广告、页面、游戏等。

Flash 软件的功能很强大,因此应用领域也非常广泛,不仅可以用来制作网络卡通动画,而且还可以用来制作 MV 音乐动画、交互游戏、多媒体教学课件、专业网络广告,甚至完整的动态网站页面。正因为 Flash 软件功能强大,又容易掌握,因此现在有越来越多的非动画专业人士投入到这一领域中,并极大地丰富和发展了 Flash 动画的应用和普及。

如今,不仅能看到很多专业公司开发制作的 Flash 商业广告、动漫产品、音乐动画、Flash 网站等,而且还能看到数量众多,而且质量丝毫不逊色的“非专业人士”制作的“专业”级作品。

2. 本书内容介绍

本书将软件技术与实例创意相结合,精选 10 个专业案例,系统讲解了 Flash 在矢量卡通绘制、动漫设计、商业广告、公司网站等诸多方面的专业应用。通过认真学习本书的这些案例,就可以快速学会并掌握 Flash 这一专业软件,提高设计能力与创意能力。本书具体内容如下。

第 1 章 介绍使用 Flash 8 制作动画需要具备的一些基础知识,包括 Flash 动画原理,Flash 动画制作的一般流程,以及 Flash 8 新版本的一些特殊功能等。

第 2 章 从最简单的一个足球世界杯广告动画开始,着重介绍如何从无到有地创建一个新的 Flash 动画文件,使用图形资源或根据需要绘制简单矢量图形,制作基本也是最为常用的关键帧动画,并在最后介绍如何发布用于网络传播的专用动画文件。

第 3 章 结合 Flash 8 新增功能开始介绍一些高级的 Flash 动画技法,如创建遮罩动画、运动引导层动画,使用图片实例混合模式等。在这一实例中还将介绍如何在动画中使用并控制背景音乐。

第 4 章 本章所介绍实例是一个效果非常好的宣传动画,其基本的技术还是应用遮罩动画的方法,但是会用到多场景动画技术,并巧妙地应用元件替换方法创建动画元素。

第 5 章 本章介绍初步的人物形象绘制方法,而且还将应用一种新的、重要的动画制作方法,即变形动画。

第 6 章 一个电子贺卡最能体现 Flash 动画技术应用的精髓,图形、交互、音乐等各种

多媒体因素都可以包含在内。本例的中秋贺卡就是利用 Flash 8 新增的一些功能，如图形滤镜、时间轴特效、混合特效等来完成的一个多媒体贺卡动画。

第 7 章 本章介绍使用 Flash 制作一个科技公司网站首页的 Flash 动画，由于 Flash 对网络技术支持，因此现在很多网站页面转向采用 Flash 技术创建，逐步取代简单的、传统的 HTML 页面，以更好地体现网站的动态效果。

第 8 章 音乐动画是 Flash 的一个重要应用和表现形式。网络和电视媒体中都可以经常看到各种使用 Flash 制作的音乐动画，称为 Flash MV。本例以一段音乐动画的制作过程为例，重点介绍绘制矢量图形、制作动画、影音同步等技术。

第 9 章 本章安排一个以父亲节为主题的贺卡动画，重点不是动画技术本身，而是在动画中大量使用照片图像，并应用各种滤镜、混合模式来丰富图片效果的方法。

第 10 章 本章主要介绍 Flash 的一些高级应用，通过婚纱影楼的一个交互式宣传广告的制作，介绍制作动态按钮以及用 ActionScript 代码来实现高级交互功能的方法。

本书定位于想要学习 Flash 动画制作的初、中级用户自学，也可以作为各类培训班的教材。当然，在创作的过程中，由于时间仓促，错误在所难免，希望广大读者批评指正。

本书由于鹏、闫建红、朱明光编著，其他参编人员有刘驰、张燕、袁大勇、陈红、王文龙、许秋宁、刘宇宏、陈军、祝莹等，在此一并表示感谢。

3. 本书约定

为便于阅读理解，本书做如下约定。

- 本书中出现的中文菜单和命令将用“【】”括起来，以示区分，而英文的菜单和命令直接写出，即省略“【】”。此外，为了语句更简洁易懂，本书中所有的菜单和命令之间以竖线“|”分隔，例如单击【文件】菜单再选择【保存】命令，就用【文件】|【保存】来表示。
- 用“+”号连接的两个键或三个键表示组合键，在操作时表示同时按下这两个或三个键。例如，Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时，按下 V 字母键；Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 和 Alt 键的同时，按下功能键 F10。
- 在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动，右击是指用鼠标右键单击。
- 在没有特殊注明的情况下，Flash 均指 Flash 8 中文版。

4. 光盘说明

本书附带光盘一张，所附内容为本书实例的源文件以及素材图，以方便读者学习使用。

目 录

第1章 Flash动画设计基础.....	1
1.1 Flash动画制作漫谈	2
1.1.1 Flash动画应用	2
1.1.2 Flash基础	4
1.2 Flash动画制作流程	8
1.2.1 创建文档	8
1.2.2 创建元件	8
1.2.3 编辑时间轴	10
1.2.4 添加ActionScript代码	12
1.2.5 发布文档	13
1.3 Flash 8 新功能介绍	14
1.3.1 表现手法	14
1.3.2 文本支持	15
1.3.3 脚本改进	16
1.3.4 工作区功能增强	17
1.3.5 视频功能增强	17
第2章 网络动画——2006世界杯.....	19
2.1 实例说明与学习目标	20
2.2 实例的实现过程与操作步骤	21
2.2.1 准备文件	21
2.2.2 创建 Logo 标识动画	22
2.2.3 创建地图动画	25
2.2.4 创建国旗动画	31
2.2.5 创建文字动画	37
2.2.6 整合主时间轴	39
2.2.7 添加链接	41
2.2.8 发布动画	44
第3章 网络动画——书法.....	47
3.1 实例说明与学习目标	48
3.2 实例的实现过程与操作步骤	49
3.2.1 创建毛笔书写动画	49
3.2.2 创建毛笔动画	64
3.2.3 创建砚台动画	70
3.2.4 创建题字动画	74
3.2.5 完成动画	79



第4章 奥运场馆	81
4.1 实例说明与学习目标	82
4.2 实例的实现过程与操作步骤	83
4.2.1 绘制背景	83
4.2.2 组合字母	89
4.2.3 创建字母O动画	93
4.2.4 创建字母L动画	106
4.2.5 创建字母Y动画	109
4.2.6 创建其他字母动画	115
第5章 动漫设计——看球啦	121
5.1 实例说明与学习目标	122
5.2 实例的实现过程与操作步骤	123
5.2.1 绘制标识	123
5.2.2 绘制体育场背景	138
5.2.3 绘制彩色轮盘背景	142
5.2.4 绘制足球	145
5.2.5 绘制人物	147
5.2.6 制作动画	154
第6章 中秋贺卡	165
6.1 实例说明与学习目标	166
6.2 实例的实现过程与操作步骤	167
6.2.1 制作起始动画	167
6.2.2 制作云彩动画	180
6.2.3 制作海面动画	186
6.2.4 制作夜晚动画	193
第7章 科技公司网站首页	199
7.1 实例说明与学习目标	200
7.2 实例的实现过程与操作步骤	201
7.2.1 登录首页动画	201
7.2.2 导航栏与跳转	217
第8章 音乐动画——Flash MV	233
8.1 实例说明与学习目标	234
8.2 实例的实现过程与操作步骤	235
8.2.1 创建片头动画	235
8.2.2 创建第一段歌词动画	244
8.2.3 创建第二段歌词动画	269
8.2.4 创建第三段歌词动画	282
第9章 父亲节贺卡	289
9.1 实例说明与学习目标	290





9.2 实例的实现过程与操作步骤	291
9.2.1 制作片头	291
9.2.2 制作贺卡动画	298
9.2.3 制作片尾	322
第10章 婚纱影楼宣传广告	329
10.1 实例说明与学习目标	330
10.2 实例的实现过程与操作步骤	331
10.2.1 绘制界面	331
10.2.2 添加图片	334
10.2.3 制作“控制岛”功能	335
10.2.4 显示动态文本	349



第 1 章

Flash动画设计基础



本章要点

使用 Flash 软件可以创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。由于 Flash 动画效果好、文件小，又带有交互功能，因此几乎成为网络动画的标准。Flash 功能强大，因此应用领域非常广泛，不仅可以用来制作网络动画、而且还可以用来制作 MTV、交互式教学课件、广告，甚至完整的动态网站页面。本章将简单介绍 Flash 的应用领域、相关基本知识、以及制作 Flash 动画的流程。最后还要介绍 Flash 8 这个新版本的一些新增功能。



本章主要内容

- ▶ Flash 动画简介
- ▶ Flash 基础知识
- ▶ Flash 动画制作一般流程
- ▶ Flash 8 新增功能

1.1 Flash 动画制作漫谈

现在 Internet 中 Flash 动画可以说是无处不在, 恐怕没有人不知道 Flash 的。由于 Flash 动画效果好、文件小, 又带有交互功能, 因此几乎成为网络动画的标准。

1.1.1 Flash 动画应用

Flash 主要应用于 Internet 网络中, 但由于其功能的强大, 在很多相关领域中的应用也非常广阔。

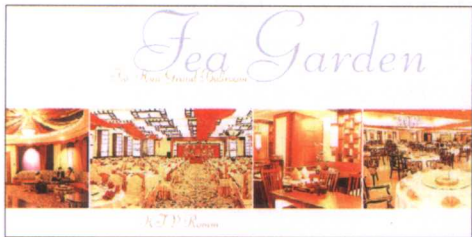
- 动画: 包括网站中的横幅广告、电子贺卡、卡通动画、音乐动画、商业广告动画等, 如图 1.1 所示。另外许多其他类型的 Flash 应用程序中也包含动画元素。



网站横幅广告



电子贺卡



商业广告动画



卡通动画

图1.1 Flash动画

- 游戏: Flash 不仅仅是普通的动画制作软件, 它还带有功能强大的 ActionScript 交互程序界面。因此用户可以在动画中添加必要的脚本程序, 以实现交互功能。也正因为如此, 由简单的 Flash 动画可以衍生出大量基于 Flash 的游戏。Flash 游戏不仅可以表现丰富的动画效果, 还结合了 ActionScript 的逻辑交互功能, 如图 1.2 所示。
- 用户界面: 许多 Web 站点设计人员使用 Flash 设计的用户界面, 可以是简单的导航栏, 也可以是复杂的界面, 这样就将网络动画与网站浏览功能结合起来, 大大丰富了网站页面的效果和交互形式, 如图 1.3 所示。

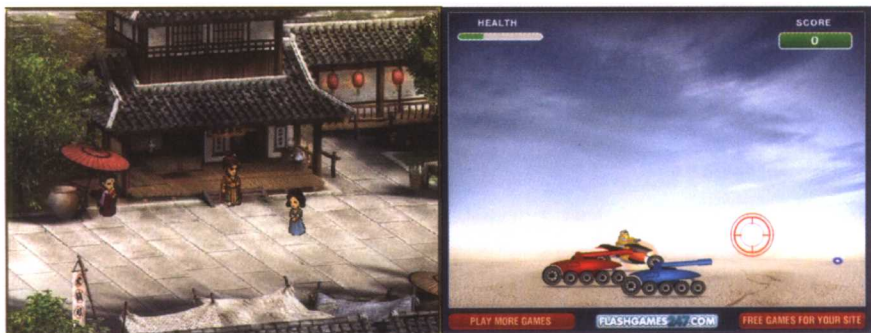


图1.2 Flash游戏



图1.3 用户界面

- 灵活消息区域：灵活消息区域在Flash中又称为FMA，设计人员可以在设计网页时创建FMA，以动态显示可能会不断变化的信息，例如餐厅Web站点上的灵活消息区域(FMA)可能显示每天的特价菜单，如图1.4所示。



图1.4 餐厅Web站点上的特价菜单

- 丰富的Internet应用程序：这包括多种类别的应用程序，它们提供了丰富的用户界面，用于通过Internet显示和操作远程存储的数据。丰富的Internet应用程序可以是一个日历应用程序、价格查询应用程序、购物目录、教育和测试应用程序，或者任何其他使用丰富图形界面提供远程数据的应用程序。一个典型的网上购物交互程序如图1.5所示。

在了解了Flash相关的众多应用后，再回过头来看看Flash究竟是怎样的一个软件。概括来说Flash是一种创作软件，设计和开发人员可使用它来创建动画、演示文稿、应用程序以及其他允许用户交互的内容。Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序等。通常，使用Flash创作的各个内容单元称为“应用程序”，即使它们可能只是一个很简单的动画。不过由于Flash应用程序最为常见的表现形式就是动画，因此人们总愿意称之为“Flash动画”，尽管可能不仅仅是一小段动画那么简单。用户可以通过添加图片、声音、视频、特殊效果和脚