



Flash 8

网络广告设计 全程实录



刘 晖

编著

飞思数码产品研发中心

监制



CD-ROM

随书光盘内容为书中实例
源文件及Flash基础知识
视频教学文件



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



Flash 8

网络广告设计 全程实录





Flash 8

网络广告设计 全程实录

刘 晖

编著

飞思数码产品研发中心

监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

Flash 是 Macromedia 公司推出的矢量动画编辑软件,使用 Flash 制作的广告、网站、短片等几乎无处不在,而 Flash 在广告动画领域更是应用广泛。为了让读者能快速学习制作 Flash 动画广告的技巧,本书通过 12 个较大型的广告实例,系统地介绍了 Flash 的主要功能,以实例巩固理论,一步一步地向读者讲解在 Flash 软件中制作各种特效的方法。

本书通过饮料原汁广告、时尚手机广告宣传短片、名表广告宣传片头、电脑宣传广告、模特宣传网站片头、商业公司网站片头、贸易礼品公司网站、汽车宣传广告、流行音乐网站、运动饮料广告、银行卡宣传短片、化妆品网站广告等实例的制作,向读者展示利用 Flash 制作网络广告动画的方方面面技巧。

本书的知识体系合理,步骤清晰、详细,图文并茂,适合网站动画开发人员学习使用。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

风云 Flash 8 网络广告设计全程实录 / 刘晖编著. — 北京: 电子工业出版社, 2007.7

ISBN 978-7-121-04243-0

I. 风… II. 刘… III. 因特网 - 广告 - 计算机辅助设计 - 图形软件, Flash 8 IV. J524.3-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 055255 号

责任编辑: 王树伟

印刷: 北京智力达印刷有限公司

装订: 北京中新伟业印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开本: 850×1168 1/16 印张: 18.5 字数: 621.6 千字 彩插: 4

印次: 2007 年 7 月第 1 次印刷

印数: 5 000 册 定价: 38.00 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

本书的特点

1. 实例典型

根据 Flash 软件在行业中的应用,分门别类地挑选出具有代表性的应用实例。

2. 多层分类、知识面广

通过详细的分类,涉及到 Flash 广告动画知识的方方面面,通过向用户讲述一些针对性较强的实例来提高软件应用水平和广告创意水平。

3. 适用读者群广

本书实例浅显易懂,可通过实例吸引初、中级读者,高级读者也可将本书作为日常案头的技术速查手册。培训学校可以将本书作为课后练习使用。

4. 艺术性比较强

作者是学美术出身的,对例子的审美很有把握,本书尤其适合那些非艺术科班出身和对“审美”不太敏感的读者。本书的例子会激发用户更多的创作灵感。

5. 选例实际

本书选例较为贴近日常生活,同时本书实例中的代码均是按 Flash 8 的语言函数编写的,生成的动画文件全部可以使用 Flash 播放器正常播放。

本书的内容与章节安排

本书充分考虑到一些还未接触过 Flash 软件的读者的需求,特地在第 1 章系统地讲解关于 Flash 8 的一些基础知识,以便让这类读者群也能尽快上手,进入 Flash 8 的创意世界中。

而实例部分则是经过精心选择,按照从易到难、循序渐进的方法来安排的,讲解步骤详细,语言通俗易懂。充分考虑读者在学习过程中可能遇到的问题,作品均为日常工作中遇到的典型案例,既简单又非常实用,尽可能满足读者的需求。

全书一共分为 13 章,第 1 章为基础知识,第 2 章到第 13 章为实例部分。本书通过饮料原汁广告、时尚手机广告宣传短片、名表广告宣传片头、电脑宣传广告、模特宣传网站片头、商业公司网站片头、贸易礼品公司网站、汽车宣传广告、流行音乐网站、运动饮料广告、银行卡宣传短片、化妆品网站广告等实例的制作,向读者展示利用 Flash 制作网络广告动画的方方面面的技巧。

关于随书赠送光盘

随书赠送的配套光盘提供了书中涉及的所有实例的素材文件、源文件及生成的动画文件。

配套光盘脱离单纯介绍软件各项功能的传统模式,面向最初级读者提供互动式教学,使读者在学习 Flash 8 实例制作的同时掌握各种功能的应用方法。

虽然在本书的编写过程中我们力求精益求精,由于笔者水平有限,书中难免有疏漏和错误之处,敬请读者朋友给予批评指正。

编著者

关于飞思

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏的加快，我们一刻也不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有：

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们还拥有：

恒久不变的理想

永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思科技=丰富的内容+完美的形式

这也是我们共同精心培育的品牌  的承诺。

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，终需自然抚育。

年轻的飞思人愿做清风细雨、阳光晨露，滋润您发芽、成长；更甘当坚实的铺路石，为您铺就成功之路。

目 录

第1章	Flash 8 概述	1
1.1	Flash 8 基础知识	2
1.1.1	Flash 8 操作界面	2
1.1.2	工具箱	2
1.1.3	场景	12
1.1.4	时间轴	12
1.1.5	帧和关键帧	12
1.1.6	层	13
1.1.7	Flash 8 的面板	14
1.2	了解动画的原理和种类	17
1.3	在 Flash 影片中添加声音效果	17
1.4	Flash 8 ActionScript 动作脚本介绍	19
1.5	发布 Flash 动画作品	20
1.6	简单 Flash 广告条的创作	21
1.6.1	国庆节广告条	21
1.6.2	竖幅广告条	26
1.6.3	横幅广告条	30
1.7	本章小结	36
第2章	原汁饮料广告	37
2.1	制作步骤	37
2.1.1	制作下载进度指示条	38
2.1.2	制作图片变换效果	40
2.1.3	元件的复制与交换	47
2.1.4	制作整体变换效果	50
2.2	本章小结	53
第3章	时尚手机广告宣传短片	55
3.1	制作步骤	56
3.1.1	制作标志动画	56
3.1.2	制作波浪线动画	63
3.1.3	制作上、下画面开启动画	64
3.1.4	制作整体画面变换效果	65
3.1.5	加入背景音乐	77
3.2	本章小结	78
第4章	名表广告宣传片头	79
4.1	制作步骤	79
4.1.1	制作画面圆点变幻效果	80
4.1.2	制作主体画面	85

4.1.3	制作公司标志	89
4.1.4	制作上、下幕布变化效果	89
4.1.5	制作矩形元件变化效果	91
4.1.6	制作手表图片变换效果	92
4.1.7	制作按钮	99
4.2	本章小结	101
第 5 章	电脑宣传广告	103
5.1	制作步骤	103
5.1.1	制作背景	104
5.1.2	制作标题文字	105
5.1.3	制作文本框	106
5.1.4	制作文本框关闭按钮	108
5.1.5	制作不同说明文字效果	108
5.1.6	制作产品图片变换效果	114
5.1.7	制作按钮	120
5.1.8	输入按钮控制代码	123
5.2	本章小结	125
第 6 章	模特宣传网站片头制作	127
6.1	制作步骤	127
6.1.1	制作主画面动画效果	128
6.1.2	制作女模特动画效果	132
6.1.3	制作文字动画效果	133
6.1.4	制作导航按钮	134
6.1.5	加入背景音乐	136
6.2	本章小结	137
第 7 章	商业公司网站片头制作	139
7.1	制作步骤	139
7.1.1	制作主页花瓣动画效果	140
7.1.2	制作文字动画	144
7.1.3	制作标志动画	145
7.1.4	制作水波效果	146
7.1.5	制作彩色条动画	149
7.1.6	制作按钮动画	151
7.1.7	加入背景音乐	154
7.2	本章小结	156
第 8 章	贸易礼品公司网站制作	157
8.1	制作步骤	157
8.1.1	制作背景动画	158
8.1.2	制作声音控制按钮	164
8.1.3	制作标志动画	167
8.1.4	制作按钮动画	168

8.1.5	制作内页面动画	172
8.1.6	加入背景音乐	175
8.2	本章小结	177
第 9 章	汽车宣传广告制作	179
9.1	制作步骤	180
9.1.1	制作旋转式下载进度动画效果	180
9.1.2	制作汽车图片变换动画	183
9.1.3	制作画面文字动画	192
9.1.4	制作图片间过渡效果	194
9.2	本章小结	197
第 10 章	照片展示网站设计制作	199
10.1	制作步骤	199
10.1.1	制作背景动画	200
10.1.2	制作标题动画	202
10.1.3	制作导航按钮	203
10.1.4	制作 home 内容页	207
10.1.5	制作其他内容页	209
10.2	本章小结	209
第 11 章	清凉运动饮料广告设计	211
11.1	制作步骤	211
11.1.1	制作背景动画	212
11.1.2	制作瓶装饮料动画	215
11.1.3	制作罐装饮料动画	222
11.1.4	制作文字动画	223
11.1.5	制作按钮动画	227
11.2	本章小结	229
第 12 章	银行卡宣传短片综合实例	231
12.1	制作步骤	232
12.1.1	制作背景动画	232
12.1.2	制作银行卡飞行动画	237
12.1.3	制作银行卡购物动画	244
12.1.4	制作银行卡刷卡动画	251
12.2	本章小结	257
第 13 章	化妆品网站广告制作	259
13.1	制作步骤	260
13.1.1	绘制背景与进度条	260
13.1.2	制作图片按钮	264
13.1.3	制作产品大图变换动画元件	268
13.1.4	制作可拖动图形元件	273
13.1.5	给影片添加脚本控制	276
13.2	本章小结	286

第 1 章 Flash 8 概述

Flash 是一款优秀的网页动画设计软件，可以将音乐、动画有机地融合在一起，制作出高品质的网页动态效果。

首先我们要熟悉其操作界面和常用工具，因此，通过本章的学习，读者可以对 Flash 8 的基础知识有所了解，为以后的动画学习打好基础。

本章学习重点：

- Flash 8 面板的熟悉和使用
- Flash 8 各种工具的使用
- 简单 Banner 的制作方法

Flash 8



1.1 Flash 8 基础知识

Flash 8 是由 Macromedia 公司推出的,目前在网络上使用 Flash 创作的作品几乎无所不在,其应用范围包括网络广告、电视广告、动画片、网站、游戏等多个领域。如图 1-1 和图 1-2 所示就是两个漂亮的 Flash 作品。



图 1-1

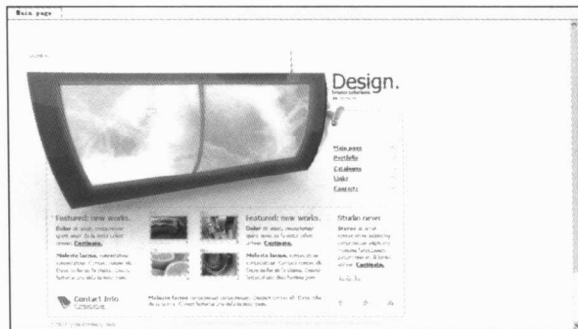


图 1-2

Flash 作品以其独特的魅力、良好的互动性、小巧的体积赢得了人们的青睐。从本章开始,我们将先介绍 Flash 8 的一些基础知识,为后面章节的学习打下基础。

1.1.1 Flash 8 操作界面

启动 Flash 8,进入其操作界面,可以看到 Flash 的操作界面由标题栏、菜单栏、工具箱、时间轴、属性面板、舞台、各种浮动面板组成,如图 1-3 所示。

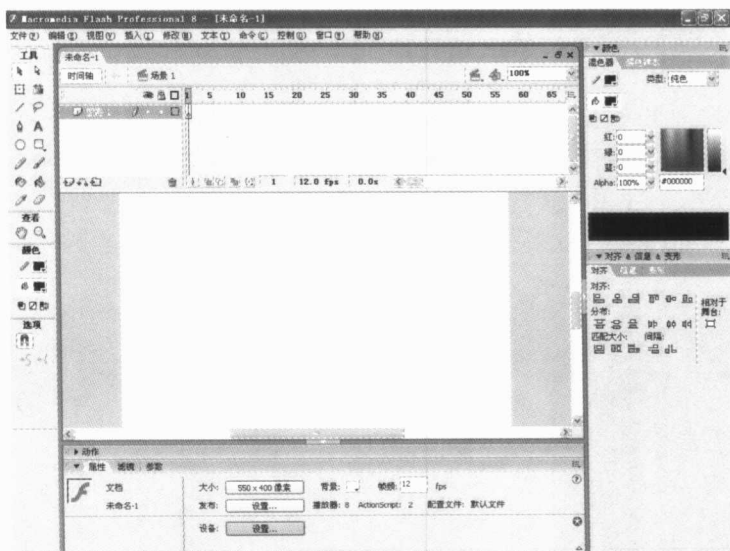


图 1-3

下面我们简单地介绍一下 Flash 8 操作界面中的一些主要组成部分。

1.1.2 工具箱

工具箱由“工具”、“查看”、“颜色”和“选项”4个部分组成,如图 1-4 所示。

“工具”区中包含绘图工具、选取工具和填充工具等，如图 1-5 所示。

“查看”区中包含缩放和手形工具，用来调整画面显示的大小，如图 1-6 所示。

“颜色”区用来设置线条和填充的颜色，如图 1-7 所示。

“选项”区中显示工具的属性或选项，当我们在“工具”区中选择某个工具时，在“选项”区可以设置该工具的一些辅助选项，如图 1-8 所示。



图 1-4



图 1-5



图 1-6



图 1-7



图 1-8

接下来我们对常用的一些工具进行简单讲解。

1. “铅笔”工具

“铅笔”工具是用来绘制线条和形状的，在工具箱中选择“铅笔”工具，即可在舞台中进行绘制。“铅笔”工具有 3 种绘画模式：伸直、平滑和墨水，可以在“选项”区中选择所需的绘画模式，如图 1-9 所示。

- 伸直：用于绘制直线，并可将接近于三角形、椭圆、矩形和正方形的形状转换为常见的几何形状。
- 平滑：用于绘制较为平滑的曲线，减少抖动造成的误差。
- 墨水：接近于手绘效果，可绘制任意线条。



图 1-9

2. “线条”工具

“线条”工具一般用于绘制水平、垂直或者斜线段。如果绘制的是水平或者垂直线段，那么光标所在处将出现一个圆形标记，如图 1-10 所示。

如果在绘制过程中按住【Shift】键，可绘制以 45° 角为增量的线段，如图 1-11 所示。



图 1-10



图 1-11



当使用“线条”工具时，在“属性”面板中出现多项属性可供选择，如图 1-12 所示。

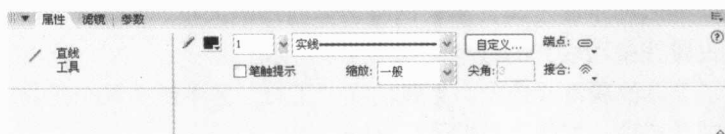


图 1-12

单击“属性”面板中的【自定义】按钮，可以设置更多的线条样式，如图 1-13 所示。

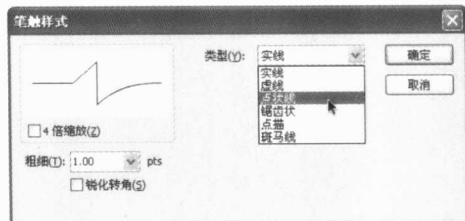


图 1-13

3. “椭圆”工具

“椭圆”工具  用于绘制正圆及各种椭圆。选择“椭圆”工具，直接按住鼠标左键在舞台上拖动，就能绘制各种椭圆。如果按住【Shift】键的同时进行拖动，则可以创建正圆。

使用“椭圆”工具时，可以在工具箱的“颜色”区设置“笔触颜色”或者“填充色”，如图 1-14 所示。



图 1-14

- 单击【黑白】按钮 ，可直接将“笔触颜色”设置为黑色，“填充色”设置为白色。
- 单击【没有颜色】按钮 ，可绘制没有轮廓线或者填充的图形。
- 单击【交换颜色】按钮 ，将快速交换“笔触颜色”和“填充色”。

当我们选择“椭圆”工具  时，可在“属性”面板中设置“笔触颜色”、“笔触高度”和“笔触样式”等各种参数，如图 1-15 所示。

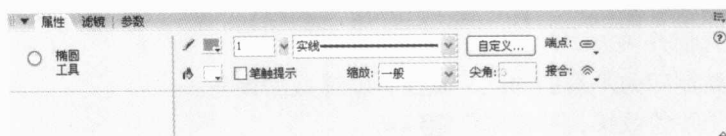


图 1-15

4. “矩形”工具

“矩形”工具  的使用和“椭圆”工具基本类似。当我们选择“矩形”工具时，在工具箱的“选项”区中将显示【边角半径设置】按钮 ，单击该按钮，在弹出的对话框中可设置矩形的圆角半径，如图 1-16 所示。

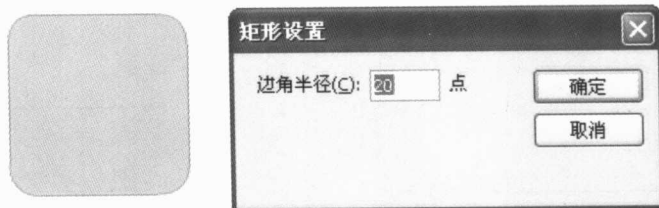


图 1-16



小提示

按住鼠标左键绘制矩形的同时，按下键盘上的上、下方向键，可随意调整矩形的圆角半径。

5. “钢笔”工具

“钢笔”工具一般用于绘制较为精确的路径。选择“钢笔”工具，依次在舞台中单击并拖动鼠标，即可绘制曲线，如图 1-17 所示。

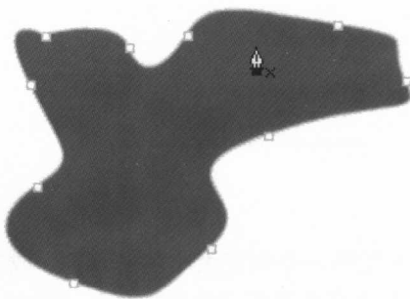


图 1-17

6. “部分选取”工具

“部分选取”工具可对图形的基本形状进行调整。当使用“部分选取”工具在图形或曲线上单击时，就会显示锚记点，拖动锚记点可以移动该锚记点的位置，如果拖动锚记点上的切线手柄，可改变曲线的方向和斜率，如图 1-18 所示。

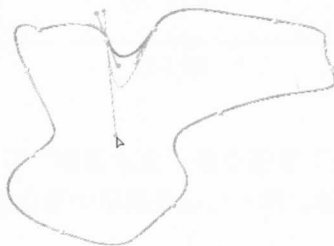


图 1-18

7. “文本”工具

“文本”工具可以创建 3 种类型的文本：静态文本、动态文本和输入文本。

选择“文本”工具后，可以在“属性”面板中设置创建文本的类型、字体和颜色等属性，如图 1-19 所示。

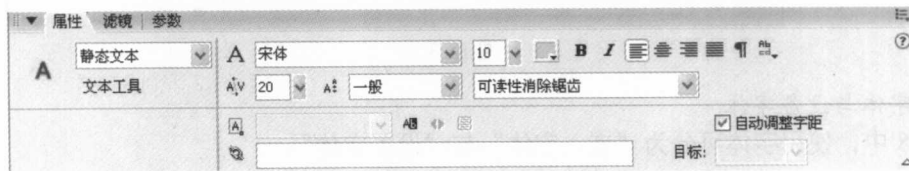


图 1-19

1) 创建静态文本

选择“文本”工具，在“属性”面板中的“文本类型”下拉列表框中选择“静态文本”，在场景

中单击,即可创建宽度可变的静态文本,如图 1-20 所示。

如要创建宽度固定的静态文本块,则在舞台中单击并拖动鼠标,设置文本块的尺寸,再输入文本,如图 1-21 所示。

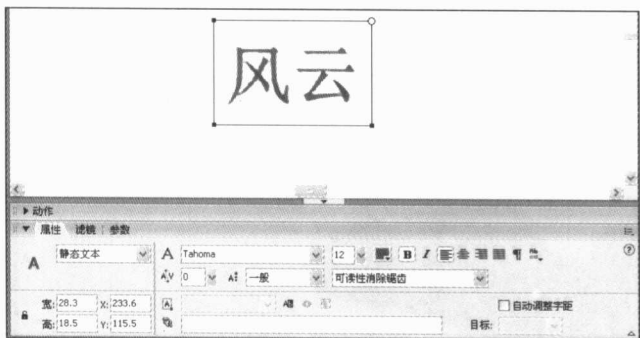


图 1-20



图 1-21

2) 创建动态文本

选择“文本”工具,在舞台中绘制一个固定大小的文本框,或者单击鼠标直接输入文本,再从“属性”面板中的“文本类型”下拉列表框中选择“动态文本”。绘制好的动态文本框周围会有一个黑色的边界,如图 1-22 所示。

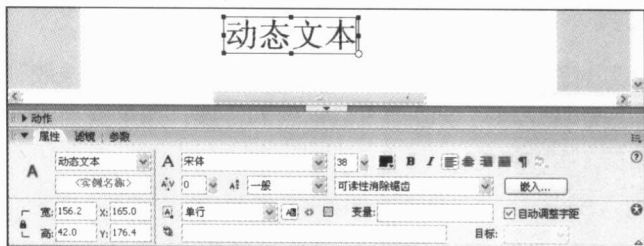


图 1-22

3) 创建输入文本

选择“文本”工具,在其“属性”面板中的“文本类型”下拉列表框中选择“输入文本”,然后使用“文本”工具在工作区中绘制表单,用户可以在表单中直接输入数据,如图 1-23 所示的长方形即是输入文本框。

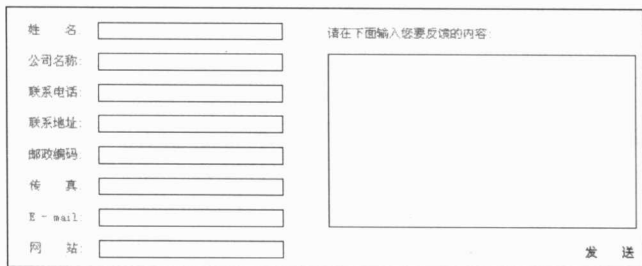


图 1-23

4) 嵌入字体与设备字体

在 Flash 8 中,使用字体可分为“嵌入字体”与“设备字体”。

当我们在 Flash 影片中使用系统中安装的字体时,Flash 将会在 SWF 文件中嵌入字体信息,保证不论用户计算机中是否安装有该字体,都可以正常显示。但不是所有在 Flash 中显示的字体都可以被导入影片中,如果文字有锯齿,则 Flash 不能识别字体轮廓,无法正常导出。

设备字体是嵌入字体的一种替代方式,设备字体不嵌入到 Flash 影片中,因此使用设备字体制作



的影片非常小，但由于设备字体没有嵌入到影片中，如果观众计算机中没有安装该字体，Flash Player 会使用本地计算机中与设备字体最相近的字体进行替换，如图 1-24 所示。

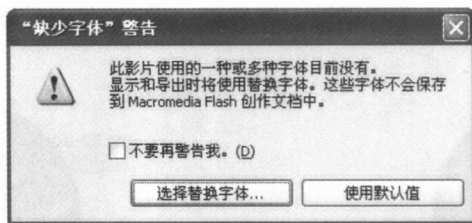


图 1-24

Flash 包括 3 种设备字体：_sans、_serif 和 _typewrite。需要注意的是，设备字体只适用于横向字体。

8. “选择”工具

“选择”工具  用来选择对象或者规则区域，并可以改变对象形状，如图 1-25 所示。选择“选择”工具  后，在工具箱的“选项”区中将显示相应的选项，如图 1-26 所示。

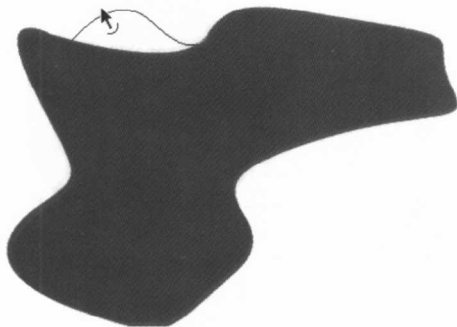


图 1-25



图 1-26

- 单击【贴紧至对象】按钮 ，可进入吸附状态，方便对象的定位。设置沿路径动画时，可使对象自动吸附到运动路径上。
- 单击【平滑】按钮 ，可使选择的曲线或图形轮廓线趋于平滑，多次单击具有累加效果。
- 单击【伸直】按钮 ，可使选择的曲线或图形轮廓线趋于平直，多次单击具有累加效果。

9. “刷子”工具

“刷子”工具  用来绘制一些特殊效果，形成不同的笔触。“刷子”工具可以给任意区域和图形填充颜色，使用起来十分灵活。选择“刷子”工具后，在工具箱中的“选项”区有多种不同的模式可供选择，如图 1-27 所示。

- 标准绘画：以正常方式直接在线条和填充区域上涂抹，如图 1-28 所示。

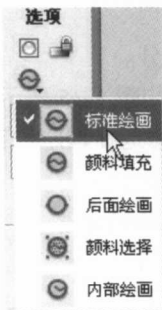


图 1-27

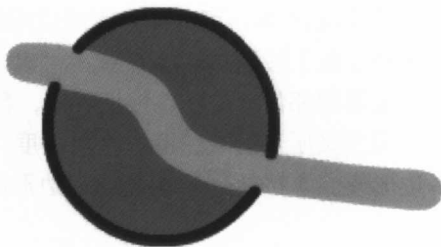


图 1-28



- 颜料填充：该模式只对其经过区域的填充区及空白区进行填充，边框不受影响，如图 1-29 所示。
- 后面绘画：该模式只对同一层中的空白区域进行填充，已有的线条和填充不受影响，如图 1-30 所示。

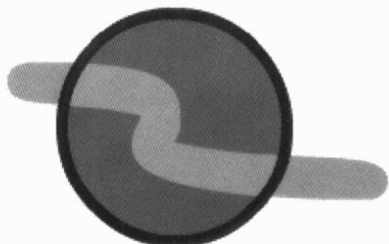


图 1-29

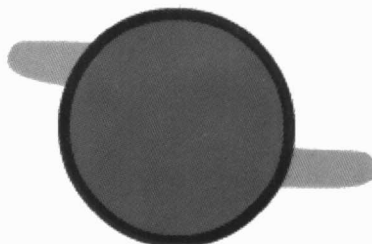


图 1-30

- 颜料选择：该模式只对“选择”工具和“套索”工具所选的区域进行填充，如图 1-31 所示。
- 内部绘画：该模式只对最先被“刷子”工具选中的内部区域进行填充，如图 1-32 所示。

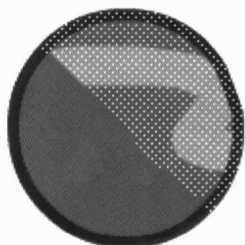


图 1-31

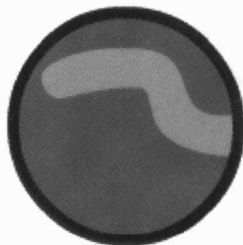


图 1-32

10. “套索”工具

“套索”工具用来选择图形中不规则的区域。选择“套索”工具，在绘制的图形或者分离后的位图图像上拖动鼠标，即可选择图形中的某个区域，如图 1-33 所示。

选择“套索”工具后，在工具箱中的“选项”区显示如图 1-34 所示。

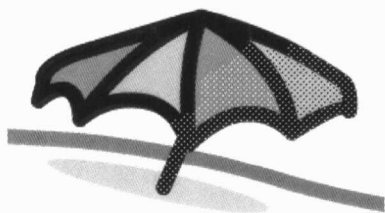


图 1-33



图 1-34

- 单击【魔术棒】按钮，可选择分离后位图图像中颜色相同的部分。
- 单击【魔术棒设置】按钮，系统弹出“魔术棒设置”对话框，如图 1-35 所示。在“阈值”文本框中可设置相邻像素的颜色接近程度，数值越大，选择的颜色范围越广。在“平滑”下拉列表框中可定义所选区域轮廓的平滑程度。
- 单击【多边形模式】按钮，可创建多边形的选择区域，如图 1-36 所示。