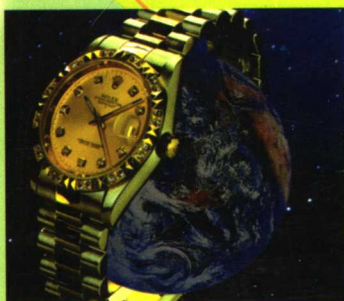


一流设计水准商用案例

资深设计专家鼎力推荐

超炫风暴



THE ANIMATION DESIGN

本书特点

- 资深商业设计师倾力力作，演绎超炫设计传奇
- 选用经典案例，匠心独具，尽显一流创意和效果
- 奉送实战技巧，传授设计真经，即学即用，学有所成

中文版

Flash 8 动画设计 经典商用案例



随书赠送学习光盘

龙飞 主编

上海科学普及出版社

TP391.41/1745D

2007

THE ANIMATION DESIGN

超炫风暴



中文版

Flash 8

动画设计

经典商用案例

龙飞 主编



上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash 8 动画设计经典商用案例 / 龙飞主编. — 上海: 上海科学普及出版社, 2007.10

ISBN 978-7-5427-3643-7

I. 中… II. 龙… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 133840 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

中文版 Flash 8 动画设计经典商用案例

龙 飞 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销	北京市燕山印刷厂印刷
开本 787 × 1092 1/16	印张 21.5 字数 481 千字
2007 年 10 月第 1 版	2007 年 10 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3643-7 / TP · 823 定价: 45.00 元

ISBN 978-7-900448-24-8 / TP · 25 (附赠光盘 1 张)

内容提要

本书通过全新、典型的案例,即Banner、电影海报、多媒体光盘、汽车产品广告、酒类产品广告、房地产广告、电子贺卡、交互游戏、MTV专辑及动态网页等10大案例,对动画设计进行了全新的诠释与讲解,且每个案例皆上升到行业的高度,予以总结和提炼,每章的最后还讲解了大量专业技能,让读者深度体验,技高一筹。

本书结构清晰、操作详尽、范例典型,采用了按图索骥的方式讲解,适合于广大Flash初、中级读者,可作为平面广告设计人员、动画广告设计人员、多媒体光盘设计人员、游戏课件设计人员、动态网页设计人员案头参考书,也适合于各类电脑动画广告设计培训班以及各高等专业美术院校作为教材使用。



前言

1. 软件背景

中文版 Flash 8 是美国 Macromedia 公司推出的动画制作软件,它界面友好、功能强大、操作简单、交互性强,在动画和多媒体制作领域都得到了广泛的应用,已经成为制作交互式矢量动画的标准软件。目前,随着网络广告的盛行,Flash 已成为最受欢迎的网络动画广告制作软件,深受广大网络动画和广告设计师的青睐。

2. 内容简介

本书从动画设计的角度出发,介绍了动画设计入门的行业知识及 Flash 软件应用技术,并通过实际项目案例演练的方式精讲 Banner、电影海报、多媒体光盘、汽车产品广告、酒类产品广告、房地产广告、电子贺卡、交互游戏、MTV 专辑以及动态网页等 10 大商业案例,引领读者掌握专业动画设计的技法与技巧。

3. 本书特色

本书相对于市场上的其他 Flash 图书,特色主要体现在“三创”:首创、独创和原创,即:

(1) 首创两套方案

目前市场上的图书针对某个商业案例一般是以一种效果出现,而本书则首开先河,从广告公司实际运作的角度出发,充分考虑客户的需求,为每个商业主题制作了两套方案,拓宽了读者的设计思路。

(2) 独创全新编写体例形式

书稿采用独创的、全新的五部曲编写模式,即一睹为快、行家解说、按图索骥、实战风云和技能放送,分别引领读者欣赏动画效果、学习行业知识、了解设计规格和制作流程、学习实际制作步骤和实用技巧,环环相扣、步步提升。

(3) 原创商业成品范例效果

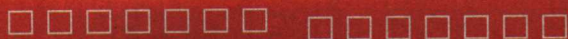
本书中的所有范例皆由平面广告设计师和动画广告设计师原创制作,在写作的手法上摒弃了传统的理论教条,以真正的商业作品范例为主线,将平面与动画、智慧与美丽生动演绎,把动画制作推向了一个新的高潮,既开拓了设计师的视野,同时也满足了不同层次读者的需求。

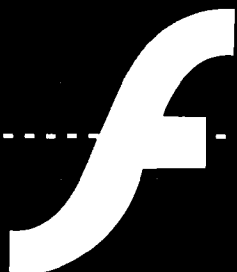
4. 适合读者

本书结构清晰、操作详尽、范例典型,采用了按图索骥的方式进行讲解,适合于广大 Flash 初中级读者,可作为平面广告设计人员、动画广告设计人员、多媒体光盘设计人员、游戏课件设计人员、动态网页设计人员的案头参考书,也适合于各类电脑动画广告设计培训班以及各高等专业美术院校作为教材使用。

5. 作者信息

本书由龙飞主编,飞龙工作室的柏川和晓芳老师具体编写。由于编写时间仓促,书中可





前言

能还存在不足之处,欢迎广大读者来信咨询和指正,我们将认真听取您的宝贵意见,奉献更加专业、实用的计算机精品图书。联系网址: <http://www.china-ebooks.com>。

6. 版权声明

本书内容所提及的公司名称及网络广告创意与图片等,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为说明(教学)之用,绝无侵权之意,特此声明。另外,本书中的大部分案例基本是从零开始原创制作(有些名称是虚拟的),如有雷同(包括外形、版式与制作过程等),实属巧合。

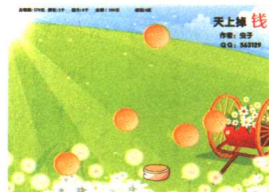
编 者
2007年9月

Contents >>>

目 录

第1章 Flash 动画世界入门 1

- 1.1 动画的发展历史 1
- 1.2 Flash 动画的基础知识 2
 - 1.2.1 关于动画 2
 - 1.2.2 动画的定义 2
 - 1.2.3 动画的分类 2
 - 1.2.4 传统动画的制作过程 2
 - 1.2.5 计算机动画的制作过程 4
 - 1.2.6 动画制作应注意的 3 个问题 5
- 1.3 Flash 的应用领域 7
 - 1.3.1 Banner 广告 7
 - 1.3.2 电影海报 7
 - 1.3.3 影视片头 8
 - 1.3.4 产品广告 8
 - 1.3.5 电子贺卡 8
 - 1.3.6 交互式游戏 9
 - 1.3.7 交互式课件 9
 - 1.3.8 音乐MTV 10
 - 1.3.9 网站 10
- 1.4 Flash 8 动画的特点 10
- 1.5 Flash 动画的色彩应用 12
 - 1.5.1 流行色的预测与产生 12
 - 1.5.2 流行色的变化与周期 12
 - 1.5.3 单色色彩的搭配 12
 - 1.5.4 色彩组合与对比 16
- 1.6 Flash 动画未来的发展 17
 - 1.6.1 标题广告 (Banner) 17
 - 1.6.2 伸缩通栏广告 17



1.6.3 按钮广告	17
1.6.4 流媒体按钮广告	18
1.6.5 流媒体移动图标广告	18
1.6.6 鼠标响应按钮广告	18
1.6.7 鼠标响应移动图标按钮广告	18
1.6.8 擎天柱广告	18
1.6.9 全屏广告	19
1.6.10 画中画广告	19



第2章 Flash 8 动画设计快速起跑.....20

2.1 初识中文版 Flash 8	20
2.1.1 中文版 Flash 8 简介	20
2.1.2 中文版 Flash 8 的工作界面	20
2.2 Flash 动画的基本概念	21
2.2.1 位图与矢量图	21
2.2.2 Flash 中的 4 种文件格式	22
2.2.3 Flash 中的两种颜色模式	23
2.3 Flash 8 中的常用工具	24
2.3.1 三种选择工具	24
2.3.2 两种查看视图工具	25
2.3.3 六种绘图工具	26
2.3.4 两种上色工具	32
2.4 Flash 中文本的使用	33
2.4.1 使用嵌入字体和系统字体	34
2.4.2 创建文本的方法与方式	34
2.4.3 静态文本	35
2.4.4 动态文本	35
2.4.5 输入文本	36
2.5 Flash 中的 3 种基本动画类型	37
2.5.1 关键帧与帧面板	37
2.5.2 运动补间动画	38
2.5.3 形状补间动画	39
2.5.4 逐帧动画	40
2.6 Flash 中的 10 条经典使用技巧	40



第3章 商业 Banner 设计——软件产品.....42

3.1 一睹为快——动态效果赏析	42
------------------------	----



3.2 行家解说——Banner 设计知识	42
3.2.1 Banner 的特点	43
3.2.2 Banner 的设计要求	43
3.2.3 Banner 的发展空间	44
3.3 按图索骥——规格与流程展示	44
3.3.1 规格展示 609px × 92px (宽 × 高)	44
3.3.2 效果流程图展示	44
3.4 实战风云——成品方案一效果制作	45
3.4.1 新建文档与图层	45
3.4.2 导入位图与元件	46
3.4.3 制作渐变背景	47
3.4.4 制作“辉光”元件	47
3.4.5 制作“动态文字”元件	48
3.4.6 制作整体动画 1	50
3.4.7 制作整体动画 2	51
3.4.8 制作整体动画 3	52
3.4.9 保存输出影片	53
3.5 实战风云——成品方案二效果制作	54
3.5.1 新建文档与图层	54
3.5.2 导入素材制作动画	54
3.5.3 制作图形元件	56
3.5.4 制作文本元件	56
3.5.5 制作“动态圆圈”元件	58
3.5.6 制作“特点”元件	58
3.5.7 制作整体动画 1	60
3.5.8 制作整体动画 2	60
3.5.9 制作整体动画 3	61
3.5.10 保存输出影片	62
3.6 技能放送——如何控制文件大小	63

第 4 章 商业电影海报设计——《英雄》..... 64

4.1 一睹为快——动态效果赏析	64
4.2 行家解说——电影海报设计知识	65
4.2.1 商业电影海报的特点	65
4.2.2 商业电影海报的设计要求	65
4.2.3 商业电影海报的发展空间	65
4.3 按图索骥——规格与流程展示	65



4.3.1 规格展示 760px × 400px (宽 × 高)	65
4.3.2 效果流程图展示	66
4.4 实战风云——成品方案一效果制作	67
4.4.1 动画前期准备	67
4.4.2 制作基本元件	68
4.4.3 制作文本元件	69
4.4.4 制作画面元件	71
4.4.5 制作按钮元件	76
4.4.6 制作整体动画	76
4.4.7 保存输出影片	80
4.5 实战风云——成品方案二效果制作	80
4.5.1 动画前期准备	80
4.5.2 制作按钮元件	82
4.5.3 制作主屏幕画面	84
4.5.4 制作简介画面	87
4.5.5 制作场景画面	87
4.5.6 制作图片画面	89
4.5.7 为屏幕添加行为	91
4.5.8 保存输出影片	93
4.6 技能放送——ActionScript 在屏幕中的 相互作用	93

第5章 多媒体光盘设计——飞龙工作室 95

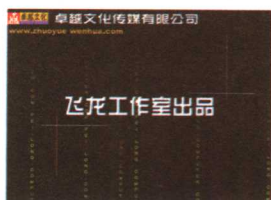
5.1 一睹为快——动态效果赏析	95
5.2 行家解说——多媒体光盘设计知识	96
5.2.1 多媒体光盘的特点	96
5.2.2 多媒体光盘的设计要求	96
5.2.3 多媒体光盘的发展空间	96
5.3 按图索骥——规格与流程展示	96
5.3.1 规格展示 550px × 400px (宽 × 高)	96
5.3.2 效果流程图展示	97
5.4 实战风云——成品方案一效果制作	98
5.4.1 动画前期准备	98
5.4.2 制作文本元件	99
5.4.3 制作Flash 8 元件	100
5.4.4 制作圆弧元件	103
5.4.5 制作过场元件 1	105



5.4.6 制作过场元件 2	112
5.4.7 制作场景 1 动画	112
5.4.8 制作场景 2 动画	114
5.4.9 保存输出影片	117
5.5 实战风云——成品方案二效果制作	117
5.5.1 动画前期准备	117
5.5.2 制作标志元件	118
5.5.3 制作字幕元件	119
5.5.4 制作文本 1 元件	120
5.5.5 制作文本 2 元件	123
5.5.6 制作文本 3 元件	125
5.5.7 制作场景动画	126
5.5.8 保存输出影片	129
5.6 技能放送——ActionScript 的 3 种类型	130

第 6 章 汽车产品广告设计——狮子骢

6.1 一睹为快——动态效果赏析	131
6.2 行家解说——汽车产品广告的设计知识	132
6.2.1 汽车产品广告的特点	132
6.2.2 汽车产品广告的设计要求	132
6.2.3 汽车产品广告的发展空间	132
6.3 按图索骥——规格与流程展示	132
6.3.1 规格展示 550px × 400px (宽 × 高)	132
6.3.2 效果流程图展示	133
6.4 实战风云——成品方案一效果制作	134
6.4.1 动画前期准备	134
6.4.2 制作静态画面	135
6.4.3 制作图片按钮元件	137
6.4.4 制作文本元件	138
6.4.5 制作标志元件	141
6.4.6 制作整体动画 1	142
6.4.7 制作整体动画 2	145
6.4.8 保存输出影片	146
6.5 实战风云——成品方案二效果制作	147
6.5.1 动画前期准备	147
6.5.2 制作文本元件	147
6.5.3 制作标签元件	149



6.5.4 制作图块元件	151
6.5.5 制作汽车元件	152
6.5.6 制作内容元件	154
6.5.7 制作整体动画	156
6.5.8 保存输出影片	158
6.6 技能放送——为帧添加脚本动作	158



第7章 酒类产品广告设计——湘泉葡萄酒 160

7.1 一睹为快——动态效果赏析	160
7.2 行家解说——酒类产品广告的设计知识	161
7.2.1 酒类产品广告的特点	161
7.2.2 酒类产品广告的设计要求	161
7.2.3 酒类产品广告的发展空间	161
7.3 按图索骥——规格与流程展示	161
7.3.1 规格展示 630px × 316px (宽 × 高)	162
7.3.2 效果流程图展示	162
7.4 实战风云——成品方案一效果制作	163
7.4.1 导入并制作元件	163
7.4.2 制作标志图像	165
7.4.3 制作文本元件	167
7.4.4 添加动态水珠	169
7.4.5 制作整体动画 1	170
7.4.6 制作整体动画 2	172
7.4.7 保存输出影片	174
7.5 实战风云——成品方案二效果制作	174
7.5.1 动画前期准备	174
7.5.2 制作酒瓶元件	175
7.5.3 制作文本元件	176
7.5.4 制作整体动画	178
7.5.5 保存输出影片	180
7.6 技能放送——遮罩动画	180



第8章 房地产广告设计——南城幸福居 182

8.1 一睹为快——动态效果赏析	182
8.2 行家解说——房地产广告的设计知识	183
8.2.1 房地产广告的特点	183
8.2.2 房地产广告的设计要求	183



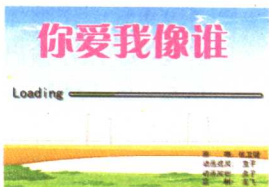
9.5.3 制作文字元件	221
9.5.4 制作标语元件	223
9.5.5 制作其他元件	225
9.5.6 制作整体动画1	227
9.5.7 制作整体动画2	228
9.5.8 制作整体动画3	230
9.5.9 保存输出影片	233
9.6 技能放送——帧标签的定义	233

第10章 交互游戏设计——天上掉“馅饼” 235

10.1 一睹为快——动态效果赏析	235
10.2 行家解说——交互游戏的设计知识	236
10.2.1 交互游戏的特点	236
10.2.2 交互游戏的设计要求	236
10.2.3 交互游戏的发展空间	236
10.3 按图索骥——规格与流程展示	237
10.3.1 规格展示 800px × 600px (宽×高)	237
10.3.2 效果流程图展示	237
10.4 实战风云——成品方案一效果制作	238
10.4.1 导入并处理元件	239
10.4.2 导入并处理声音	240
10.4.3 制作影片剪辑元件	240
10.4.4 制作游戏画面	241
10.4.5 添加动作脚本	242
10.4.6 保存输出影片	245
10.5 实战风云——成品方案二效果制作	246
10.5.1 动画前期准备	246
10.5.2 制作礼物元件	247
10.5.3 制作按钮元件	249
10.5.4 制作文本元件	251
10.5.5 制作整体动画1	253
10.5.6 制作整体动画2	254
10.5.7 保存输出影片	255
10.6 技能放送——使用动作脚本设置颜色	256

第11章 MTV专辑设计——你爱我像谁 257

11.1 一睹为快——动态效果赏析	257
-------------------------	-----



11.2 行家解说——MTV 设计知识	257
11.2.1 MTV的特点	258
11.2.2 MTV的设计要求	258
11.2.3 MTV的发展空间	258
11.3 按图索骥——规格与流程展示	258
11.3.1 规格展示 550px × 400px (宽 × 高)	259
11.3.2 效果流程图展示	259
11.4 实战风云——成品方案一效果制作	260
11.4.1 动画前期准备	260
11.4.2 制作歌词元件	261
11.4.3 制作 Loading 元件	263
11.4.4 制作场景 1 元件	265
11.4.5 制作场景 2 元件	267
11.4.6 制作场景 3 元件	268
11.4.7 制作场景 4 元件	269
11.4.8 制作场景 5 元件	271
11.4.9 制作场景 6 元件	272
11.4.10 制作整体动画	273
11.4.11 保存输出影片	274
11.5 实战风云——成品方案二效果制作	275
11.5.1 动画前期准备	275
11.5.2 制作基本元件	276
11.5.3 制作场景 1 元件	279
11.5.4 制作场景 2 元件	281
11.5.5 制作场景 3 元件	283
11.5.6 制作场景 4 元件	284
11.5.7 制作场景 5 元件	286
11.5.8 制作场景 6 元件	288
11.5.9 制作场景 7 元件	289
11.5.10 制作整体动画	292
11.5.11 保存输出影片	294
11.6 技能放送——声音的采样率	295

第 12 章 动态网页——企业主页

12.1 一睹为快——动态效果赏析	296
12.2 行家解说——动态网页设计知识	297
12.2.1 动态网页的特点	297



12.2.2 动态网页的设计要求	297
12.2.3 动态网页的发展空间	297
12.3 按图索骥——规格与流程展示	297
12.3.1 规格展示 1007px × 600px (宽 × 高)	297
12.3.2 效果流程图展示	298
12.4 实战风云——成品方案一效果制作	300
12.4.1 动画前期准备	300
12.4.2 制作网页框架	301
12.4.3 制作导航条	302
12.4.4 制作标志元件	304
12.4.5 制作内容元件	306
12.4.6 制作动态元件	309
12.4.7 制作整体网页	311
12.4.8 保存输出影片	314
12.5 实战风云——成品方案二效果制作	315
12.5.1 动画前期准备	315
12.5.2 制作网页框架	315
12.5.3 制作导航条	317
12.5.4 添加网页图片	319
12.5.5 制作透明元件	321
12.5.6 添加网页文本	322
12.5.7 制作整体网页	323
12.5.8 保存输出影片	326
12.6 技能放送——网页设计的构成要素	327





第1章 Flash 动画世界入门

迄今为止,相信已没有人会对Flash的价值置疑了。Flash的出现已经改变或者正在改变许多人的生活。Flash具有强大的、灵活的网上交互功能,并且该软件的普及率已超过95%,事实上Flash已经成为了交互式多媒体技术的标准。

本章主要介绍动画的发展历史、Flash动画的基础知识、Flash的应用领域、Flash动画的特点、动画中色彩的应用以及Flash动画的发展趋势等内容。通过本章的学习,读者将会对Flash有一个全面的了解,并掌握Flash动画的基本概念。



1.1 动画的发展历史

在制作Flash动画之前,首先向读者介绍动画的发展历史。根据时间的先后顺序,动画的发展历史可以划分为以下几个阶段:

1831年,法国人Joseph Antoine Plateau将画好的图片按顺序放在机器的圆盘上,该圆盘可以在机器的带动下转动。此外,机器还有一个观察窗,通过该窗口可以观看图片活动的效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转,于是圆盘上的图片也随着圆盘旋转,在观察窗中可以看到图片似乎动了起来,从而形成活动的画面,这就是动画的雏形。

1906年,美国人J Steward制作了一部接近现代动画的影片,片名为“滑稽面孔的幽默形象”(Houmoious Phase of a Funny Face)。在制作过程中,J Steward经过仔细地琢磨和不断修改画稿,终于完成这部接近动画的短片。

1908年,法国人Emile Cohl使用负片制作出了动画影片。所谓负片,是指影像与实际色彩相反的胶片,其作用就像现在的普通胶卷底片。采用负片制作的动画,从概念上解决了影片载体问题,为今后动画片的发展奠定了坚实的基础。

1909年,美国人Winsor McCay使用一万张图片,制作出了表述动画故事的短片,这是世界上公认的第一部动画短片。此后,动画片的创作与制作水平日趋成熟,人们开始制作可以表现各种内容的动画片。

1915年,美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺,即首先在塑料胶片上画上画片,然后将塑料胶片上的图片拍摄成动画电影。

1928年,众所周知的Walt Disney把动画影片推向了巅峰。Walt Disney在完善动画体系和制作工艺的同时,将动画片的制作与商业价值联系在了一起,从而被人们誉为“商业动画之父”。至今,他创办的迪斯尼公司,仍然在为人们创造丰富多彩的动画片。

随着计算机的出现与发展,动画的制作变得更加简单。现在,越来越多的人开始使用Flash制作动画。