



专业教程系列



附赠
光盘

Flash

商业广告制作 专业教程

林琳 刘艳 编著

本书通过大量的广告设计实例
讲解Flash在广告设计方面的应用
针对Flash用户和广告设计人员
满足相关行业应用的技能需求

清华大学出版社





专业教程系列

Flash

商业广告制作 专业教程

林 琳 刘 艳 编著

本书通过大量的广告设计实例
讲解Flash在广告设计方面的应用
针对Flash用户和广告设计人员
满足相关行业应用的技能需求

清华大学出版社

内容简介

Flash 是当前最流行的矢量动画制作软件, 现已广泛应用于影视、动漫、游戏、网页、课件、演示、广告宣传等领域。本书就 Flash 在广告领域中的应用进行了详细的讲解。

全书共分为三部分, 第一部分详细介绍了 Flash 在各种商业广告要素中的制作技巧, 第二部分讲解了 Flash 在商业广告领域中的分类, 并配以了相关的实例; 第三部分为一个范例章节, 在这部分中制作了 6 个完整的商业广告, 以方便大家对前面讲解的知识进行巩固与提高。

本书适合于有一定 Flash 软件操作基础的读者及相关行业的工作人员阅读, 也可作为矢量广告设计从业人员及相关技术专业院校学生的培训教材。



版权所有, 翻印必究 举报电话: 010-62782989 13901104297 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

Flash 商业广告制作专业教程 / 林琳, 刘艳编著. —北京: 清华大学出版社, 2005. 1

(黑魔方丛书)

ISBN 7-302-10137-X

I. F... II. ①林...②刘... III. 商业广告—计算机辅助设计—图形软件, Flash—教材 IV. J524.3-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 133452 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: 赖 晓
装帧设计: 吴文越

印刷者: 北京鑫丰华彩印有限公司
装 订 者: 三河市李旗庄少明装订厂
发 行 者: 新华书店总店北京发行所
开 本: 185×230 印张: 20 插页: 2 字数: 412 千字
版 次: 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 7-302-10137-X/TP·1059
印 数: 1~5000
定 价: 31.00 元(附光盘)

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、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) 62770175-3103 或 (010) 62795704

形成知識體系 著重實際
應用 導引自主學習 促進
社會普及

祝賀

計算機大型系列叢書出版

張致祥



二〇〇三年
十月

总序

四十多年前，当我国刚刚研制出最初的几台计算机时，只有极少数科学家会使用计算机来做科学计算。那时，在一般人的眼中，计算机是非常神秘的，更不用说去使用它了。然而，时至今日，计算机已经走下科学家的殿堂，来到了老百姓的身边。现在，使用计算机已变成了人们的“家常便饭”，甚至连儿童也会用计算机来玩游戏和上网了。确实，今天我们正处在一个信息时代，计算机已经无所不在，它进入了各行各业，它改变着人们的工作、学习和生活，它已经成为人们不可或缺的工具和伴侣；于是，使用计算机也就从早期的少数专家特有的本领变成了如今人人都可拥有的基本技能。但随之，人们也就面临一个新问题——这就是如何普及计算机教育？如何使广大群众更快、更好地掌握使用计算机的技能？如何使他们能用计算机为国家、为社会、为自己做更多的工作，创造更多的财富？显然，要解决好这个问题，迫切需要一套为普及计算机使用技能而专门设计的好书，正是在这种需求下，清华大学出版社的《黑魔方丛书》应运而生了。

从这套丛书的出版思路、体系结构和进度计划来看，它具有不同于一般丛书的特点：

一、它建立了一个较为科学的计算机图书出版体系，这对于今后计算机图书出版的规范化将起到良性的引导作用。《黑魔方丛书》涉及到计算机应用的各个方面，它既可以单独学习也可以连续深入钻研，这对于普及计算机应用是很有积极意义的。该丛书的丰富内容可以说是对现在市场上铺天盖地的计算机图书所做的系统提炼，在知识更新率极高的计算机图书领域，该丛书起到了承上启下的作用。

二、它创造了一种由读者自由选择学习内容的体系。读者可根据《计算机学习金手册》，对照自己的实际情况选择适用的图书，这可以使读者更有目的地进行学习，与盲目找书、盲目学习相比，显然可以节约时间和金钱。

三、它可以帮助读者掌握学习方法，找准学习方向。在学习过程中，有时人们会抱怨，花了很大力气却学不到什么东西，这往往是没有掌握学习方法，没有找准学习方向。《黑魔方丛书》在这方面下了功夫，它可以有效地帮助读者掌握学习方法，找准学习方向。这样，这套图书的作用就不仅仅是灌输知识，它还能帮助读者提高学习效率，提升思维能力。

最近，我国载人飞船顺利升空，这标志着我国在发展科学技术方面取得了重大进展。但是在欢庆这一重大成就的同时，我们也应清醒地认识到，我国还是一个发展中国家，在计算机方面也还远远落后于发达国家。为此，我们必须奋起直追，大力普及计算机教育。我们相信《黑魔方丛书》将为此发挥重要的作用，它也将因此得到广大读者的喜爱。



专家委员会

成员（按姓氏笔画排序）

- 孙家广 教授 中国工程院院士
国家 CAD 支撑软件工程技术研究中心主任
- 李三立 教授 中国工程院院士
清华大学计算机科学与工程研究所所长 上海大学计算机学院院长
- 李国杰 研究员 中国工程院院士
计算机学会常务副理事长
- 张效祥 研究员 中国科学院院士
中国计算机学会名誉理事长
- 求伯君 金山电脑公司董事长
- 吴文虎 教授 博士生导师 教育部远程教育专家委员会主任
全国高等院校计算机基础教育研究会副会长
- 杨芙清 研究员 中国科学院院士
北大青鸟集团董事长
- 倪光南 研究员 博士生导师 中国工程院院士
中国中文信息学会副理事长
- 谭浩强 教授 全国高等院校计算机基础教育研究会会长
教育部计算机应用技术证书考试委员会主任委员

丛书编委会

成员

- | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 谭浩强 | 吴文虎 | 王克宏 | 柳西玲 | 潘爱民 |
| 黄淼云 | 李也白 | 吴文越 | 陈 跃 | 李秋弟 |
| 蔡鸿程 | 卢先和 | 汤斌浩 | 丁 岭 | 徐培忠 |
| 林慕新 | 刘 华 | 李江涛 | 魏江江 | 田在儒 |

出版说明

新世纪应该有新气象，“黑魔方”就是这样。

作为一套建设中的计算机大型系列丛书，“黑魔方”将以图书出版为纽带，带动计算机技术与经验的广泛交流、积累，在图书编写、出版、推广、服务等方面进行有意义的探索和创新，积极促进计算机技术的社会应用普及。

现在，“黑魔方”图书已陆续和读者见面了。细心的读者会发现，“黑魔方”有很多与众不同之处。但这也仅仅是开始。随着更多读者和其他热心人的参与和支持，“黑魔方”必将越做越好，最终为社会贡献出一套由广大读者、作者、编辑和其他人士共同参与建设起来的精品计算机丛书。

为了便于读者更深入地了解“黑魔方”，这里我们把策划和出版“黑魔方”丛书的一些思路和想法简要说明一下，希望能和更多的读者交流、探讨。

有关体系和规范

计算机的应用领域十分广泛，各种新技术也层出不穷，这便给计算机的学习者带来困难。学什么，往哪个方向学，采用什么学习方法，前景如何？等等，这些问题是很多学习者无法真正搞清楚的。如果搞不清楚，在选择学习用书时就会有一定的盲目性。如何帮读者解决这个问题？“黑魔方”进行了积极的摸索。“学习蓝图”和《计算机学习金手册》是“黑魔方”的第一次尝试。它们从实用的角度出发，将计算机在人们生活和工作中的主要应用状况加以归纳，尽可能地理清脉络、形成体系并提供简要介绍，以期给读者和出版者提供较为一致的选择图书和出版图书的参考依据。

促进计算机图书的出版走向规范化，则是“黑魔方”考虑的另一个重要问题。“黑魔方”首先尝试从书名、层次划分等方面加以规范。在“黑魔方”中，每本书的书名都是严格按照丛书编委会制定的统一标准命名的。一个书名中代表的难易层次和写作风格都是固定的，避免出现同样叫“*****精通”的两本书所讲述内容和难易程度迥然不同的情况。

有关出版模式和作者队伍

“黑魔方”采用开放式的图书出版模式。一者，“黑魔方”的丛书体系构成比较开放，没有固定的图书品种、出版周期等方面的限制，随时可以根据社会发展需要加以变通和完善；二者，专门为“黑魔方”开设了一个专题网站，作为一个联结读者、作者、编辑的广泛交流平台，在此平台基础上任何一位热心者均可以参与“黑魔方”的规划建设，并从中受益。

另外，在丛书作者队伍方面也采用开放形式。面向全社会，任何一位有能力的作者均可以加入到“黑魔方”的作者队伍中来。“黑魔方”采用科学的淘汰和奖惩机制，以保证作者

队伍的健壮。

有关出版印刷和配套服务

在图书定价与印刷质量权衡的问题上，每个出版者或读者都会有不同的观点。“黑魔方”在寻求二者平衡点的同时，始终把读者的感受放在第一位，在每一本“黑魔方”图书的出版印刷的每一个细节上都反复审度，以求带给读者更舒服的读书享受。比如，在正文印刷字体、字号的选择上，就经过反复的比较、试验，才最终选择了现在的字体、字号，因为这种字样在视觉上比较整洁舒服，长期阅读不容易劳累；在正文印刷用纸上，选择了质地轻软、手感柔和的再生纸，等等。

“黑魔方”不仅仅重视图书质量，而且重视图书的售后服务。包括，建立了“黑魔方”专题网站、设立了直接意见反馈渠道、设立了技术支持及问题解答的专线，同时，根据需要将开展配套的培训服务、电视讲座服务、在线指导服务、作者巡回报告服务，等等。一切有利于读者计算机学习的服务均将先后开展。

以上的说明，只是介绍了“黑魔方”某些方面，“黑魔方”还包含有很多很多的创意和革新，需要读者去慢慢发现和理解。

“它山之石，可以攻玉”。“黑魔方”的成长和壮大，仅仅依靠一个出版社的力量是远远不够的，我们期望能有越来越多的人士或团体加入到“黑魔方”的建设队伍中来，和我们一道为探索计算机图书出版的变革，以及为推动我国计算机事业的发展做出贡献！

清华大学出版社

2004年1月



Flash 重点知识框架及对应《黑魔方》图书

Flash 知识框架	Flash 应用方向	Flash 对应图书
一、背景理论知识	Flash 软件的基本使用技巧	《Flash 基础教程》
二、软件基础知识 文件的操作与文件格式 矢量图与位图	制作 Flash 动画必备的技法和相关实例,包括: 工具组合技法、图形漫画技法 动态技法、细节勾勒技法 透视技法、图形修饰技法 整体渲染技法等	《Flash 图形动画设计技法范例》
三、工具操作与应用 选取工具 绘画工具 文本工具 填充工具 编辑工具	卡通的绘画 卡通形象的设计 静态卡通设计 动态卡通设计	《Flash 卡通漫画设计专业教程》
四、图层 新建图层 引导层 遮罩层 建补间动画 动作补间 形状补间 元件 影片剪辑 图形 按钮 组件 用户界面组件 媒体组件 数据组件 Action 语言 全局函数 全局属性 语句 运算符	课件中动画的设计 课件的交互设计 课件中声音与视频的处理 课件的打包与使用	《Flash 多媒体课件制作专业教程》
	纯文本广告、图文广告 弹出式广告、情节类广告 流媒体广告的制作	《Flash 商业广告设计专业教程》
	网站构思、网页版式、网页间的互动、网页的发布	《Flash 网站设计专业教程》
	MV 制作流程	《Flash MV 制作专业教程》

续表

Flash 知识框架	Flash 应用方向	Flash 对应图书
内置类 常数 编辑器指令 类型 数据组件 屏幕 组件	Flash ActionScript 编程	《Flash ActionScript 编程技术教程》
	Flash 网络编程与数据库编程的结合应用, 包括: Flash+PHP+MySQL 方式 Flash+ASP+Access 方式	《Flash 数据库动态开发专业教程》
五、动画的导出 以不同的格式将做好的 Flash 动画导出	网络游戏设计、制作方面	《Flash 网络游戏开发专业教程》
六、Flash 与其他软件的结 合应用 如 PHP、MySQL、Access、 ASP、Photoshop、3ds max、 CorelDRAW、Dreamweaver 等等	卡通、动画、广告等方面的案例设计	《Flash 动漫设计项目案例》
	Flash 动画制作方面的疑难问题解答	《Flash 动画设计专家门诊》
	Flash ActionScript 编程方面的疑难问题解答	《Flash ActionScript 交互设计专家门诊》

注 以上图书将相继出版。此表中的相应图书章节安排仅为参考。具体内容以正式出版的图书为准。

Flash 专题编委会

主 任 沈 卫 (古墓)

副主任 项 波

刘 峰

田易新 (拾荒)

委 员 黄 瑶

龙 权

姜 波 (Jimbo)

朱自强 (小小) 王 倩

赵衍雷

吕燕茹

钟 垣 (中原大地)

林 琳 刘 艳

王 虔

赵克学

李 松 (一片空白)

汪 建 阮军营

陈 书

路 红

导读

感谢您选择本书，为了能更好地帮助您学习本书的知识，请仔细阅读下面的内容。

读者对象

- 想学习和掌握 Flash 商业广告制作的广大师生。
- 想学习和掌握 Flash 商业广告设计技巧的读者。
- 想对 Flash 商业广告创作领域进行了解的读者。
- 想在 Flash 商业广告领域进行探索的读者。
- 想学习和掌握 Flash 动画制作的读者。
- 其他有相关知识需要的读者。

建议没有 Flash 操作基础的读者先学习《Flash 基础教程》之后再阅读本书。

写作环境

本书在编写时基于 Windows XP 操作系统，运用 Macromedia 公司的 Flash MX 2004 中文版进行设计创作。建议您采用相同的软件环境学习本书。如果您在 Windows 98/2000 操作系统，以及 Flash MX 2004 中文版以前版本的软件环境下学习本书，则需要仔细参照本书实例讲解设计制作，才能制作出接近本书所讲实例的效果，而且最好能在他人的指导下进行。本书讲解的大部分知识的操作原理在不同的软件版本环境下有一定的通用性。

本书的定位与特色

在编写本书前，笔者对当今 Flash 商业广告设计要素，以及广告的分类进行了详细的研究，并在本书中进行了详细的讲解。

本书的一大特色就是在讲解过程中配以相当多的实例，并对每个实例都进行了详细的讲解，做到了步骤清楚，图文并茂，可谓是对读者进行手把手的教学，使读者在轻松的学习环境中进行学习，并且做到活学活用。

全书共分为三部分：第一部分详细介绍了 Flash 在各种商业广告要素中的制作技巧；第二部分讲解了 Flash 在商业广告领域中的分类，并配以了相关的实例；第三部为范例，在这个部分中制作了 6 个完整的商业广告，以方便大家对前面讲解的知识进行巩固与提高。

学习提示

学习本书的主要目的是快速掌握 Flash 商业广告制作的基本知识，适合想对 Flash 广告制作进行了解，并有着浓厚兴趣的读者，以及想在 Flash 广告方面从业的设计人员。

光盘说明

光盘中提供了书中的实例源文件和素材文件。每章的实例放在光盘中对应的文件夹中。后缀名 .fla 的为 Flash 源文件，.swf 为 Flash 格式的导出文件，.exe 为可执行文件。在上机练习本书实例时，请先启动 Flash 程序并调用相应章节文件夹中的素材文件。

技术支持

如果您在阅读本书的过程中有什么困难，可以登录到“黑魔方”专题网站，网址是 <http://www.heimofang.com>。这是大家共同交流的平台，在那里会有很多的作者、老师、读者、编辑在一起交流。在相关的栏目中发求助帖子，您的问题会很快得到解答。除上述方法外，也可以使用下面的方式寻求技术支持。

- 发电子邮件到 laix@tup.tsinghua.edu.cn
- 打电话给 010-62783449 或发传真给 010-62771155
- 发信到北京清华大学出版社计算机与信息分社科技图书编辑室
《黑魔方丛书》编委会收（邮编 100084）

目录

第一篇 Flash 商业广告基础知识

第 1 章 Flash 商业广告设计潮流

- 4 1.1 商业广告的由来和发展趋势
- 5 1.2 Flash 商业广告设计师的基本素质
- 6 1.3 Flash 商业广告设计原则及要素
- 7 1.4 经典 Flash 商业广告赏析
- 8 1.5 Flash 广告制作与其他软件的协作关系

第 2 章 Flash 商业广告中文字的各种表现形式及制作技术

- 12 2.1 本专题必修专业知识
- 13 2.2 本专题 Flash 专业技能
- 14 2.3 本专题运用实例

第 3 章 Flash 商业广告中图形的表现形式及绘制技术

- 24 3.1 本专题必备的专业知识
- 26 3.2 本专题 Flash 专业技能
- 31 3.3 本专题运用实例

第 4 章 Flash 商业广告中光的各种表现形式及制作技术

- 38 4.1 本专题必修专业知识
- 39 4.2 本专题 Flash 专业技能
- 42 4.3 本专题运用实例

第 5 章 Flash 商业广告中色彩的合理搭配及制作技术

- 46 5.1 本专题必备的专业知识
- 48 5.2 本专题 Flash 专业技能
- 52 5.3 本章范例

第 6 章 Flash 商业广告中平面设计技术及应用

58	6.1	本专题必备的专业知识
63	6.2	本专题 Flash 专业技能
66	6.3	综合范例

第 7 章 Flash 商业广告中按钮的制作技术

70	7.1	本专题必修专业知识
70	7.2	本专题 Flash 专业技能
74	7.3	本专题运用实例

第 8 章 Flash 商业广告中图片的应用技术

80	8.1	本专题必备的专业知识
81	8.2	本专题 Flash 专业技能
88	8.3	本专题运用实例

第 9 章 Flash 商业广告中视频的应用技术

98	9.1	本专题必修专业知识
98	9.2	本专题 Flash 专业技能
102	9.3	本专题运用实例

第 10 章 Flash 商业广告中音频的应用技术

108	10.1	本专题必修专业知识
108	10.2	本专题 Flash 专业技能
111	10.3	本专题运用实例

第 11 章 Flash 商业广告中镜头的控制技术

114	11.1	本专题必备的专业知识
114	11.2	本专题 Flash 专业技能
116	11.3	本专题运用实例

第二篇 Flash 商业广告的应用

第 12 章 Flash 网页商业广告的制作

- 122 12.1 本专题必备的专业知识
- 126 12.2 本专题 Flash 专业技能
- 128 12.3 范例——联想笔记本电脑广告的制作
- 137 12.4 与 Dreamweaver 的结合使用

第 13 章 Flash 静态广告的制作

- 146 13.1 本专题必修专业知识
- 148 13.2 范例——手机广告的制作

第 14 章 Flash 流媒体广告的制作

- 156 14.1 本专题必修专业知识
- 157 14.2 如何使用 Flash 制作流媒体广告
- 158 14.3 范例——NBA 广告的制作

第 15 章 Flash 卡通商业广告的制作

- 168 15.1 卡通广告的分类与特点
- 169 15.2 Flash 绘制卡通形象的技术要领
- 174 15.3 范例——CD 随身听产品广告的制作

第 16 章 Flash 情节类广告的制作

- 192 16.1 情节类广告的组成要素
- 196 16.2 范例——纯天然梨汁广告的制作

第 17 章 Flash 广告宣传片的制作

- 209 17.1 Flash 宣传片的特点
- 209 17.2 范例——“经典旅游”宣传片的制作

第 18 章 Flash 电视节目包装广告的制作

- 220 18.1 本专题必修专业知识
- 220 18.2 范例——魅力周刊节目片头的制作

第 19 章 Flash 企业产品广告的制作

- 228 19.1 本专题必修专业知识
- 229 19.2 范例——上汽集团奇瑞汽车广告的制作

第 20 章 Flash 电子贺卡式广告的制作

- 240 20.1 电子贺卡式广告的类型和特点
- 240 20.2 范例——“圣诞快乐”电子贺卡式广告的制作

第 21 章 Flash MV 类广告的制作技术

- 246 21.1 初探 MV 类广告
- 247 21.2 范例——“舒适”雨伞 Flash MV 类广告的制作

第三篇 Flash 商业广告制作范例

第 22 章 关于时尚广场的介绍广告

第 23 章 西洋乐器展

第 24 章 铂金广告

第 25 章 电脑手机 C331

第 26 章 咖啡广告

第 27 章 蝴蝶手机



第一篇

Flash 商业广告基础知识

本篇是一个基础章节，我们只有在对商业广告各基本要素有一定了解的前提下，才能制作出好的广告。

本篇首先要讲解 Flash 商业广告设计的潮流，其次分章节对各种制作广告的要害进行讲解。