

Flash MX 网络广告设计 经典案例剖析

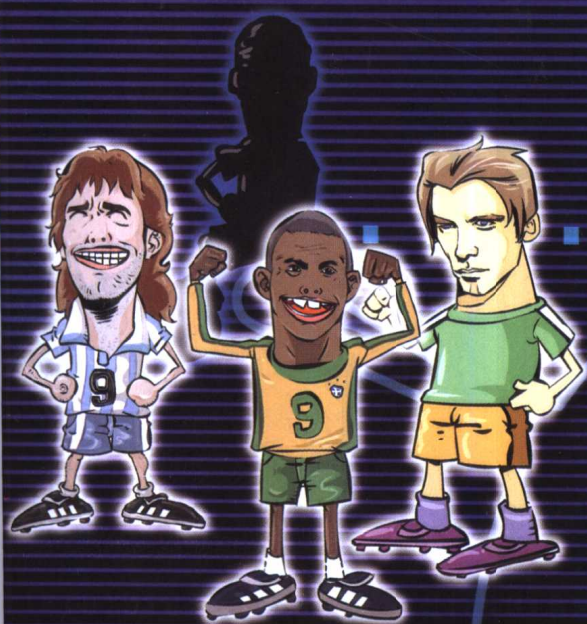
章良 黄艳 赵鹏 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Flash MX 网络广告设计 经典案例剖析

章良 黄艳 赵鹏 编著



人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX网络广告设计经典案例剖析 / 章良, 黄艳, 赵鹏 编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2003.11

ISBN7-115-10796-3

I. F... II. ①章...②黄...③赵... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 085120 号

内容提要

本书将电脑软件技术与商业设计要求紧密相结合, 讲述了不同类型的网络广告的设计制作流程和技法。

书中的案例均来源于现实工作中的工程实例, 在讲述每个案例时, 均给出了广告创作的背景、创作前的思路以及创作过程中读者应该注意的问题。

本书共分 11 章, 分别讲述了擎天柱广告、Banner 广告、画中画广告、全屏广告、游戏广告等各种广告形式的设计与制作方法。本书实用性强, 它集合了专业网络广告设计公司的制作经验, 书中案例有丰富的技术知识, 读者不但可以通过阅读本书了解网络广告, 更可以通过本书进一步地学习 Flash 软件, 制作出高水准的精彩动画。

本书适合有一定软件操作经验, 想从事或刚从事网络广告制作工作的读者阅读, 同时也适合广大的 Flash 动画爱好者阅读。

Flash MX 网络广告设计经典案例剖析

◆ 编 著 章良 黄艳 赵鹏

责任编辑 孟飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京创天时代图文设计有限公司设计

北京广益印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 15.5

字数: 447 千字

2003 年 10 月 第 1 版

印数: 1 — 6 000 册

2003 年 10 月 北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10796-3/TP · 3175

定价: 39.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

在网络时代的大潮中，大家在享受网络午餐的同时，感触最大的莫过于铺天盖地的广告。英特网作为一个全球化的、庞大的信息交流媒介，网络广告已经在其中占有了比较重要的份额。对大多数网站经营者而言，网络广告成为他们主要利润来源之一。网络广告作为一种新兴的广告形式，在经历了几个时期的发展后，现在已经走上了规范化的道路。

网络广告以它的优势越来越受到大众的认可，从而迅猛地发展了起来。网络广告的优势大致有以下几点：

1. 网络广告吸引着年轻的、教育程度较高且相对富裕人群的视线；
2. 利用多媒体技术带来视听震撼效果，还可锁定目标用户进行广告投放；
3. 可交互性使网络广告有着不可替代的优势；
4. 网络广告的可跟踪性使客户获得完备可靠的数据报告；
5. 网络广告传播范围相对广泛。

早期的网络广告，主要都是 GIF 动画，如今一般的网络广告都是由 Flash 制作的，这主要是由 Flash 软件操作简单、功能强大、拥有丰富的交互式功能所决定的。本书中的案例主要是由 Flash MX 完成，其中部分案例也使用了 Photoshop、FreeHand 软件。

本书分为 11 章，主要通过 11 个案例讲述不同类型的网络广告的设计制作流程和技法。

书中的案例均来源于现实工作中的工程实例。主要分为 8 个小型广告案例和 3 个相对复杂一些的大型案例。

本书力求使读者阅读完本书后，既可以了解到制作网络广告前应该考虑的问题，制作网络广告过程中一些常用的技巧，同时可以进一步掌握 Flash 软件的操作，可以通过 Step By Step 的方式学习到一些精彩动画效果的制作方法，其实一些炫目效果制作起来并不是那么复杂。

本书由北京海粟科技有限责任公司部分员工共同完成，在此向他们表示由衷的感谢。书中的案例均来源于工作，相信这些内容对想从事网络广告动画制作行业和刚从事网络广告动画制作行业的 Flash 动画爱好者会有一些参考和借鉴的作用。

本书中案例的素材文件、FLA 格式的 Flash 源文件、最终输出的 SWF 格式文件，以及案例中一些以 TXT 纯文本格式存储的 Action 程序均可通过互联网下载得到，下载地址为 <http://www.ucbook.com/guanggao.zip>。建议读者在使用本书前将文件下载到本地硬盘。

在本书编写的过程中难免会有一些不妥之处，欢迎读者指正，如果读者发现错误或对本书有什么建议和意见，可以直接与本书编辑联系，编辑 E-mail: mengfei@ptpress.com.cn。

编者

2003 年 8 月

ATIS207/02

三本书导读三

第1章 擎天柱广告设计

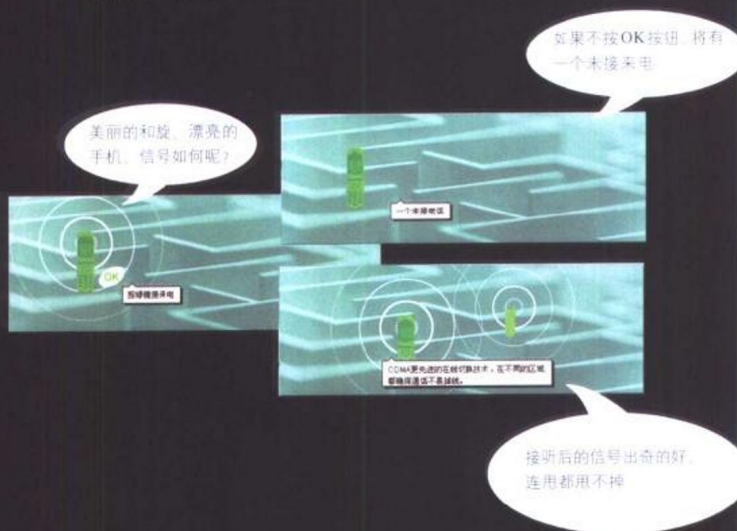
——欢迎光临网络广告的时代.....1

学习目的：

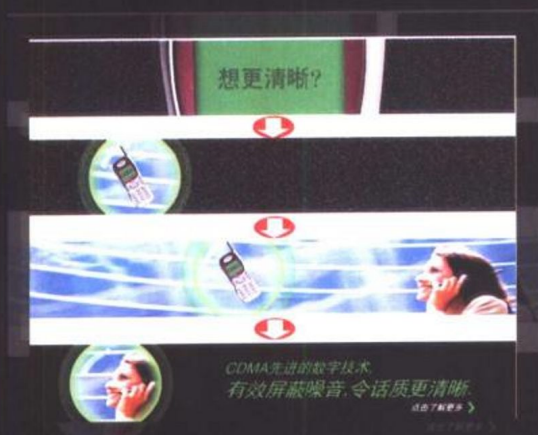
- (1) 简单矢量图的绘制方法；
- (2) 在Flash里绘制出边缘柔化的图形；
- (3) 制作简单的动画效果；
- (4) 在Flash里对物体进行精确定位。



文件大小：17KB



文件大小：87KB



文件大小：17.9KB

第2章 Banner 广告设计

——不易掉线的CDMA手机.....15

学习目的：

- (1) 位图转换为矢量图；
- (2) MC 的应用；
- (3) 加Action的按钮控制动画和声音的播放；
- (4) 鼠标跟随的做法。

第3章 Banner 广告设计

——清晰的CDMA手机.....22

学习目的：

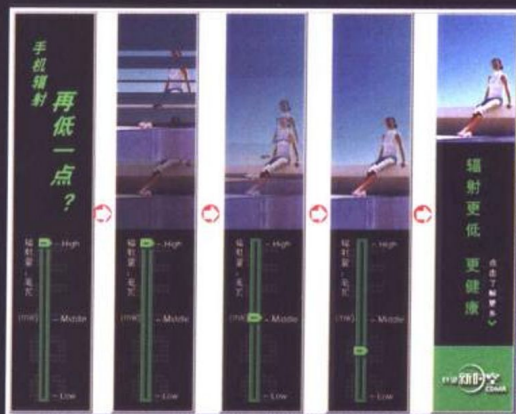
- (1) 用Photoshop将位图背景处理为透明；
- (2) 用Photoshop制作杂点；
- (3) 按钮的4种状态和反应区的应用；
- (4) 让动画延时播放的做法；
- (5) 透明球的绘制方法；
- (6) 鼠标跟随及遮蔽效果的实现。

第4章 擎天柱广告设计

——更健康的CDMA手机.....31

学习目的：

- (1) 控制物体“排列”的命令；
- (2) 图的抖动动作的制作方法；
- (3) 利用标尺上箭头的 x y 坐标值控制图片的抖动动作。



文件大小：20.3KB

第5章 画中画广告设计

——健康的牛奶.....39

学习目的：

- (1) 矢量图的绘制；
- (2) 制作会飞的蝴蝶；
- (3) 利用按钮控制动画；
- (4) 让动画重播。



文件大小：77KB



文件大小: 144KB



文件大小: 49KB

第6章 全屏广告设计

——生活的庆典.....50

学习目的:

- (1) Loading 的做法;
- (2) 场景的应用;
- (3) 在Flash 中填充渐变透明;
- (4) 波浪效果的做法;
- (5) 鼠标悬空控制遮蔽效果。

第7章 Banner 广告设计

——Linux 群英聚会.....66

学习目的:

- (1) Flash 中路径的用法;
- (2) 用Photoshop 编辑图形、填充渐变色及调色;
- (3) 物件属性的转换。

第8章 Banner 广告设计

——协调无间的整合.....76

学习目的：

- (1) Flash 中图形的绘制；
- (2) 用 Photoshop 做立体按钮；
- (3) 通过对变量的设置，判断点击按钮的次数，从而控制多段动画的播放。



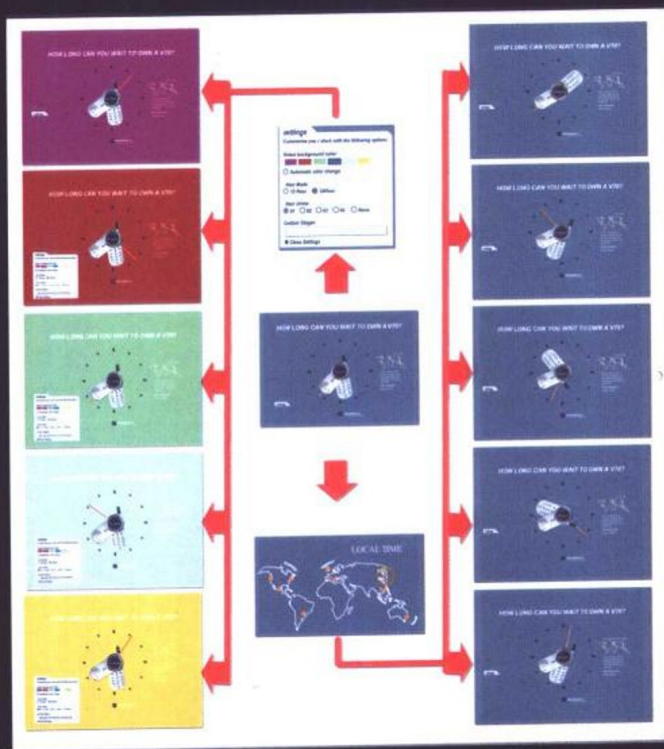
文件大小：50KB

第9章 屏保广告设计

——V70 手机.....89

学习目的：

- (1) 电子表时间的制作；
- (2) 机械表时间的制作；
- (3) 用按钮控制背景颜色方法；
- (4) 12 小时和 24 小时的转换；
- (5) 如何做闹钟；
- (6) 如何改变时钟的时区。



文件大小：138KB



文件大小: 585KB

第10章 全屏广告设计

——MMS 的深度报道.....119

学习目的:

- (1) 如何将多个动画整合到一个动画里面;
- (2) 背景音乐开关的制作;
- (3) 旋转地球的制作方法;
- (4) Action 的综合应用;
- (5) 大型Flash 网络全屏广告的制作方法。



文件大小: 829KB

第11章 游戏广告制作

——点球大脚赛.....198

学习目的:

- (1) 绘制游戏中各个人物和其他素材;
- (2) 选择游戏的人物和场地;
- (3) 时间的控制;
- (4) Action 的综合应用;
- (5) 大型Flash 游戏的制作方法。

第1章 擎天柱广告设计

——欢迎光临网络广告的时代

广告背景

如今登录 yahoo、sina、sohu 等众多知名门户网站，放眼一看到处都是网络广告，可以说经过这几年的发展和网民的不断增多，网络已经日趋成熟和规范，对大多数网站经营者而言，网络广告成为他们主要利润来源之一。为了迎合市场的需要，网络公司推出了很多的广告形式供客户选择，而且现在的网络广告设计制作都比以前更加精美，所以网友们没有了网络广告刚开始出现的反感情绪，网络广告得到了大家的认可。甚至有人认为网络广告在经历了几个时期的发展后，已经走上了规范化的道路，网络广告已经成为一种新的广告形式，照现在的趋势发展下去，在电脑和上网越来越普及的将来，网络广告有希望取代电视广告而成为第一大的广告媒体。不管是否如此，我们都为了传媒的多元化发展感到高兴，说明全世界都渴望沟通和理解嘛。多余的话就不说了，让我们一起进入这“网络广告的时代”！

广告说明

一个小伙子站在电梯中，电梯飞速上升，电梯上的显示器数字显示由1到了4，电梯到达顶层时，顶层五彩光柱四处扫射，照耀出“欢迎光临网络广告的时代！”几个闪光大字，如图1-1所示。

创意点解析

这是运用广告设计中“悬念安排”的方法，广告开始时并不清楚这是一个什么产品或什么活动的广告。只是个小伙子坐在电梯中，电梯的数字在不断的上升，答案就在上方，大家都看着，这是个什么广告，终于到了屋顶，灯光闪烁，弹出广告语：欢迎光临网络广告的时代！谜底揭开，原来如此。

除了“悬念安排”的方法，还应用了“以情托物”，产生“对象是我自己，并且我的自我也是对象。”的移情作用。在电梯里的小伙子就是被网络时代欢迎的每一个人。

网络广告好处这么多，自然发展迅猛，就像一部不用在其他楼层停留的电梯，一步到顶，带你进入网络广告新纪元。

效果实现

Flash支持的位图格式很多，但我们在Flash里经常用到的位图格式大多为JPG、GIF及PNG。矢量图格式多为FH、EPS及AI。需要导入图片中有透明部分的位图一般用PNG格式，它支持渐变透明，比GIF的透明效果更清晰一些。

讲解：在这里我们首先要搞清楚一个问题，位图和矢量图的区别。位图是由无数的像素点组成，放大位图的时候，电脑自动会把由放大而引起的颜色空隙填满，这样就会模糊，所以当我们在Photoshop中把一张图片放到最大的时候，就可以看到全是一个一个的像素点。位图可以通过丰富的颜色来诠释细致逼真的画面，一般来说位图文件都很大。矢量图是通过点与点的相对距离计算出来的图形，文件都很小。可以随意放大或缩小而品质不变。



图 1-1

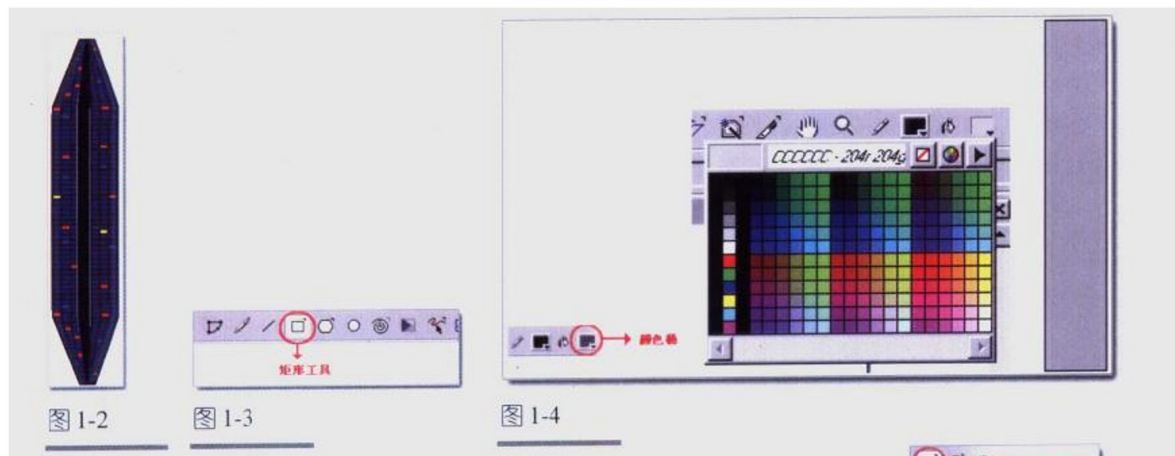
1. 绘制网络大厦

现在开始绘制本案例的第一个素材，一座有电梯的大厦，如图 1-2 所示。它代表网络时代的大厦。

(1) 打开 FreeHand 绘图软件（矢量图的绘制软件，其他类似的软件还有 Illustrator、ColorDRAW 等）。

(2) 选择矩形工具，按鼠标左键不放往右下角拖动，拖出一个矩形，绘制出大厦外型，如图 1-3 所示。

(3) 双击颜色桶工具，弹出颜色面板，选取此轮廓填充灰色，如图 1-4 所示。

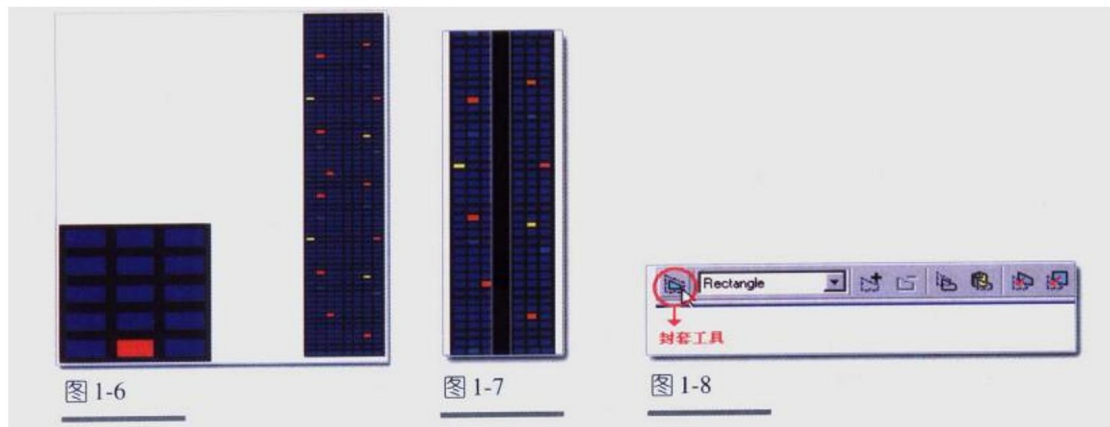


(4) 下面绘制大厦上的窗户。选择矩形工具，绘出如图 1-5 所示的小矩形，填充蓝色或其他较亮的颜色，代表窗户。

(5) 继续绘制出多个窗户，并均匀整齐地放到刚才绘制的大厦上，如图 1-6 所示。

(6) 大厦上还应该装有电梯，在图 1-6 右图所示的基础上绘制一个填充色为黑色，边框色为白色的矩形，代表电梯的滑道，如图 1-7 所示。

(7) 这样还不够，因为我们需要的大厦不是矩形，而是在上下方都有透视效果的多边形，所以我们要将上面画好的大厦再处理一下。选择如图 1-8 所示的封套工具。



(8) 用鼠标将绘制好的矩形拖曳成如图 1-9 所示的形状。

说明：绘制透视效果除了介绍过的封套工具，还可以用倾斜工具，比如可以将一个矩形拖曳为平行四边形，如图 1-10 所示。



图 1-9

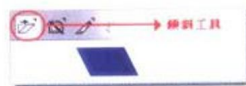


图 1-10

2. 绘制人物及网络电梯

(1) 用钢笔工具把人物的外形勾勒出来。用节点工具将所勾勒的外形进行调整, 再用颜色桶工具把需要的地方填充颜色, 如图 1-11 所示。

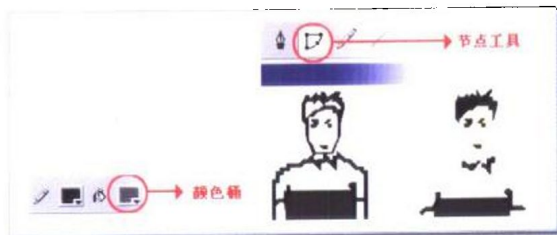


图 1-11

注意: 用钢笔工具勾画外形的时候, 需要注意的是, 如果要为勾勒好的形状上色, 那所勾的必须是封闭的图形, 而不能是线条。当钢笔工具的右下角出现了一个小圆圈时, 单击鼠标左键就能使所绘制的图形封闭, 如图 1-12 所示。

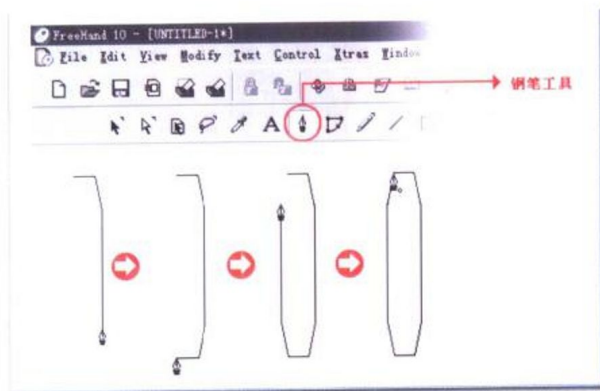


图 1-12

(2) 绘制人物的裤子。首先要绘制裤子的形状, 然后填充裤子的颜色, 这个人物裤子的颜色是黑白渐变的颜色。进入 Fill 面板, 选择 "Gradient" (渐变色) 选项。在 "Gradient" 中有 3 种渐变的方式, 分别为 "线形渐变"、"圆形渐变"、"矩形渐变"。在这里笔者选择的是 "线形渐变" 方式。在颜色条处选择好颜色, 将角度调整为 180° , 填充到勾好的 "人物裤子" 中, 如图 1-13 所示。绘制出的人物效果如图 1-14 所示。

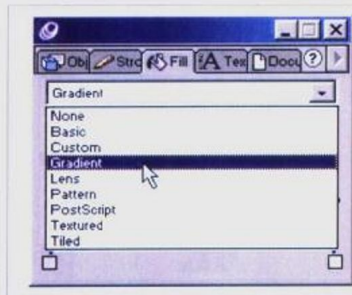


图 1-13

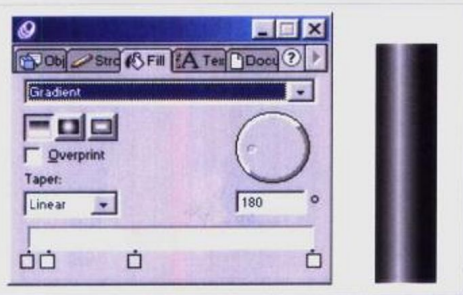


图 1-14

(3) 用“钢笔”工具绘制出电梯的形状，并用“颜色桶”填充黑色，如图 1-15 所示。

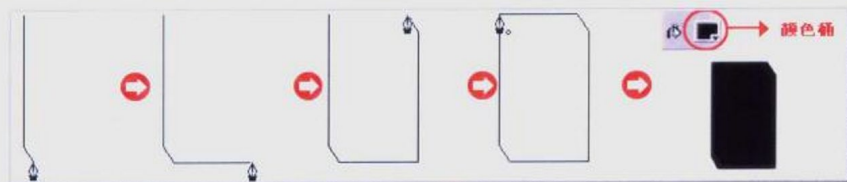


图 1-15

(4) 绘制电梯四周的柱子，并为其填充渐变色，使电梯有金属的质感。把人物置入到电梯中，并在电梯的中间再横向地绘制一根栏杆，如图 1-16 所示。

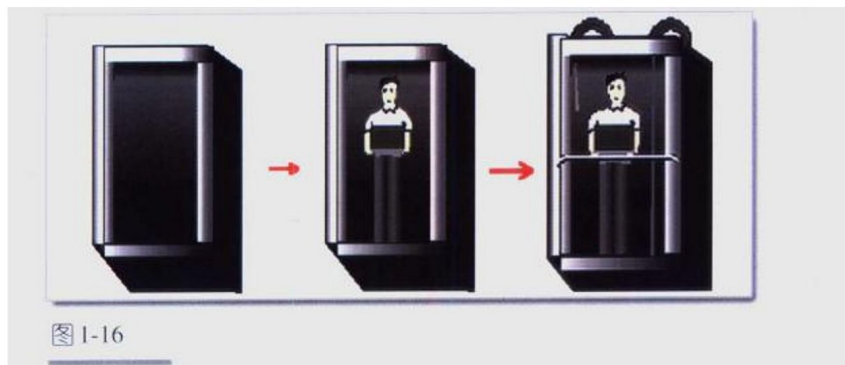


图 1-16

(5) 还缺少一个显示电梯楼层的仪器。找一张素材图片，在其上面加上数字和蓝色箭头，表示电梯楼层，如图 1-17 所示。

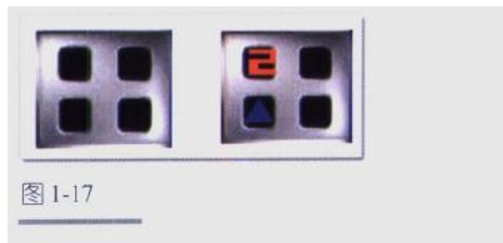


图 1-17

3. 制作电梯升降动画

(1) 运行 Flash MX 中文版，新建一个文件“例 1”。在“属性”区内设定参数，尺寸为 120×600 像素，帧频为 20 帧/秒（软件中的单位为 fps）（一般动画默认帧频的是 12 fps，笔者在这里将帧频设置为 20 fps 是为了让动画播放的更平滑，更流畅），如图 1-18 所示。



图 1-18

下面要将前面在 FreeHand 中已经绘制好的一个“大厦”图案导入 Flash，笔者还需要在 Flash 中对它进行进一步的加工。

(2) 新建一个影片剪辑（也称“MC”），选择“插入”菜单中的“新建元件”命令，在弹出的“创建新元件”面板中选择“影片剪辑”单项。

(3) 在此影片剪辑中，选择“文件”菜单中的“导入”命令，找到并选择刚才绘制的“大厦”图案，按“打开”按钮导入图案。

说明：通常我们将一张图片、一个物体或一段动画设置为“影片剪辑”。一旦设置某张图片、某物体或某段动画为“影片剪辑”，那么该图片、物体或动画就被存入到 Flash 软件的“库”中。当我们需要使用时就可以通过“库”将其调出，拖到“场景”中。它可以反复地被使用，而且便于控制和减小文件的大小，如图 1-19 所示。

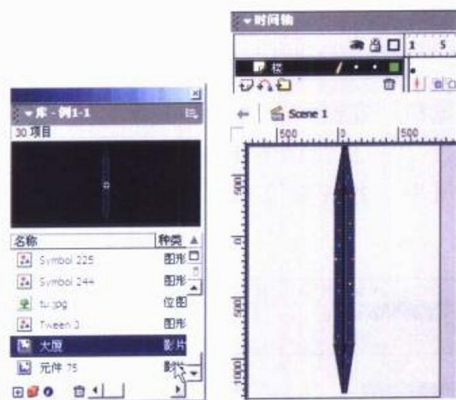


图 1-19

(4) 首先我们来设定电梯的动画效果，电梯动画的总长度为 86 帧。将“大厦”MC 拖到场景中，将该层命名为“楼”，如图 1-20 所示。



图 1-20

说明：帧就像是一个调度，在什么时候该播放什么动作，都由它来安排。没有任何内容的空帧，其前端的一帧用空心的圆表示；有内容的帧显示为灰色，最前端的一帧有黑点表示，如图 1-21 所示。

(5) 点击“时间轴”左下角的插入图层图标，新建一个图层。

说明：Flash 中除 MC 和“帧”以外还有一个基本概念，那就是层。如果用 Photoshop 就好理解了，Flash 中层与 Photoshop 的图层概念相同。它就像是叠放在一起的透明的胶片，如果层上没有任何东西的话，你就可以透过它直接看到下一层。所以我们可以根据需要，在不同层上编

辑不同的动画而互不影响,并在放映时得到合成的效果。使用图层并不会增加动画文件的大小,相反它可以更好地帮助我们安排和组织图形、文字和动画。

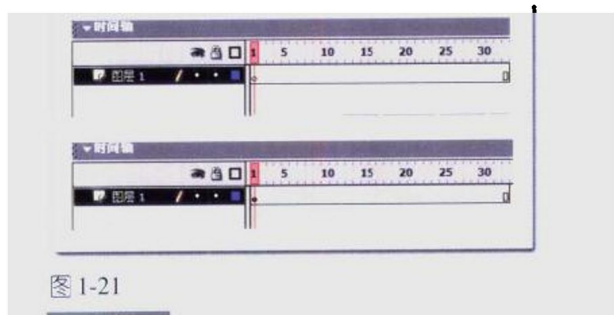


图 1-21

(6) 新建一个影片剪辑, 把它命名为“dalou”, 如图 1-22 所示。

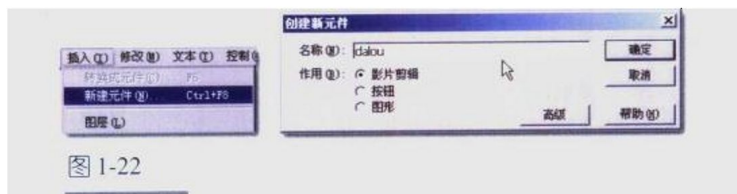


图 1-22

注意: Flash 中有 3 种元件, 分别为影片剪辑、按钮和图形。影片剪辑一般是一段动画, 由许多帧组成或层组成。按钮有热区范围, 响应鼠标的事件。图形为静态的图案。

(7) 接下来我们要把“电梯”安置到“大厦”上面, 让它在“大厦”上由下往上地运动。新建一个图形, 粘贴上电梯的图片, 然后把电梯的图形拖曳到主场景中。MC “Dalou”和“电梯”分别在主场景的两个图层中, 将图层 2 命名为“电梯”。把电梯的图层放在“楼”层的上面, 如图 1-23 所示。

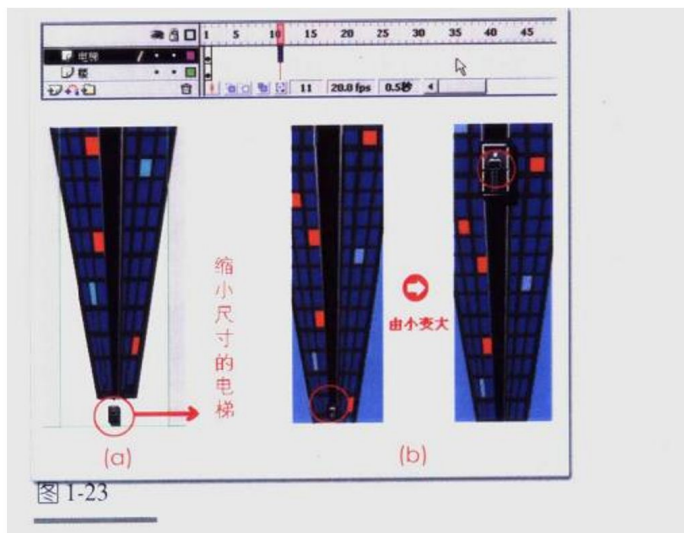


图 1-23

(8) 调整两个物件的位置, “大厦”放在主场景的中间位置, 其底部紧挨此 Flash 文件底部边缘。缩小电梯的尺寸, 置于大厦底部边缘以外, 如图 1-23 中 (a) 图所示。

(9) 制作使电梯升高和使电梯由小变大的动作。在“电梯”一层中, 将电梯图片的帧复制一个帧, 留到做变换尺寸大小动作时用。在需要插入关键帧的时间点上单击鼠标右键, 在弹出的菜单中选择“插入关键帧”或按下键盘上的 F6 键, 如图 1-24 所示。

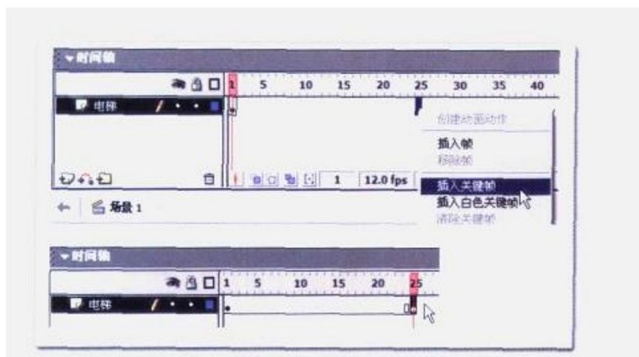


图 1-24

(10) 再次选中被复制的帧，用“缩放旋转工具”将该帧上的电梯图片缩小，将它放到此Flash文件底部边缘以外，对准电梯滑道，如图1-23(b)所示的第一个电梯。将我们刚复制的一帧上的电梯图片放到与被缩小电梯图片直线垂直的位置，两个电梯位置如图1-23(b)所示的第二个电梯。两帧的位置如图1-25所示。



图 1-25

(11) 加上动作。选中缩小电梯图片所在帧，在“属性”区中选择“移动”动作，两个电梯图片帧之间变成了蓝底，黑箭头，表示该动作从第一个关键帧开始到另一个关键帧结束。在“简易”选项框中输入参数-53，如图1-26所示。



图 1-26

说明：如果“简易”的数值为负数，变换的动作是由慢变快；如果数值为正数，变换的动作则是由快变慢。数值的越大，效果越明显。

(12) 在电梯动画总长度的86帧中，分别在第24、40、52、68帧的位置加上关键帧，电梯在第1、24、40、52、68、86帧的位置和大小分别如图1-27所示。

(13) 下面设定大厦的位置和大小，大厦的动画一直延续到129帧，各关键帧的大厦位置和大小分别如图1-28所示。

(14) 调整完成以后，我们可以测试一下电梯的运动过程是否逼真，按Ctrl + Enter测试，

怎么样，效果还不错吧！下面是在场景中的时间轴示意图，如图 1-29 所示。



图 1-27

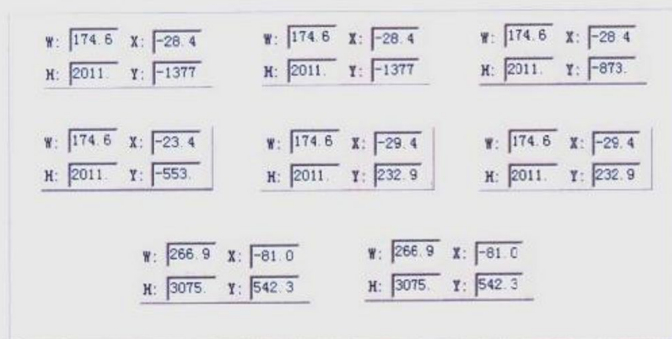


图 1-28

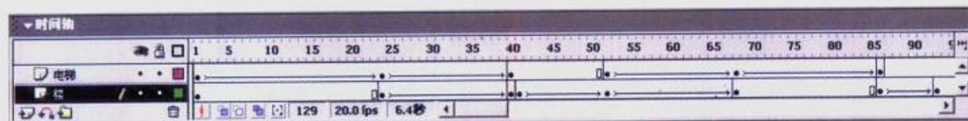


图 1-29

4. 编辑显示板

(1) 导入电梯显示板，选择显示板，按快捷键 F8 生成元件，把显示板放在场景的上部，如图 1-30 所示。

(2) 在主场景中新建一层，在这个层上加入▲、2、3、4 符号，在动画过程中显示到达的楼层，当前设定为第 2 层，所以数字 2 要突显出来，把数字“2”的颜色变成黄色。当电梯运行到 3 层时，就突显 3，大厦总共 4 层，如图 1-31 所示。

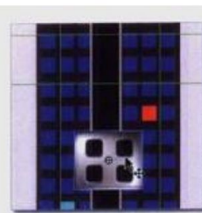


图 1-30

(3) 在第 86 帧的地方按快捷键 F5，让这个元件一直显示到第 86 帧的地方，分别在第 24 和第 52 帧的位置插入关键帧，修改它们的颜色，如图 1-32 所示。

接下来我们设计的画面是当电梯升到顶部的时候，出现了一个红色的平台，在几个聚光灯的闪耀下，推出了绚烂的“欢迎光临网络广告的时代”字样。



图 1-31



图 1-32