

DESIGN

高等院校设计类专业“十三五”规划教材  
基础系列

设计  
源于生活  
生活因设计  
而改变  
生活因设计  
而美好

# Flash

## 动画基础与网络 广告设计制作

FLASH  
ANIMATION BASICS AND  
DESIGN AND PRODUCTION OF  
WEB-BASED ADVERTISEMENT

刘青 赵少俐 刘飞 编著

湖南大学出版社  
HUNAN UNIVERSITY PRESS

## 内容简介

教材立足于Flash动画和网络广告设计的特点,从设计概述、设计创意思维和设计视觉表现等方面,为广大读者详细地解读了Flash动画和网络广告设计的理念和制作方法。教材从动画基础知识和软件实际操作两方面入手,图文并茂,通俗易懂。

本书既可作为高校动画类专业教学用书,也可作为动画爱好者的参考书。

### 图书在版编目(CIP)数据

Flash动画基础与网络广告设计制作 / 刘青, 赵少俐, 刘飞编著. — 长沙: 湖南大学出版社, 2019.3

(高等院校设计类专业“十三五”规划教材·基础系列)

ISBN 978-7-5667-1700-9

I. ①F… II. ①刘… ②赵… ③刘… III. ①动画制作软件—教材—高等学校—教材 ②互联网络—广告—设计—高等学校—教材 IV. ①TP391.414 ②F713.8

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第284566号

## Flash 动画基础与网络广告设计制作

FLASH DONGHUA JICHU YU WANGLUO GUANGGAO SHEJI ZHIZUO

编 著: 刘 青 赵少俐 刘 飞

责任校对: 尚楠欣

责任编辑: 胡建华 汪斯为

装帧设计: 瓦鸥品牌

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山

邮 编: 410082

电 话: 0731-88822559(发行部) 88821251(编辑部) 88821006(出版部)

传 真: 0731-88649312(发行部) 88822264(总编室)

电子邮箱: pressjzp@163.com

网 址: <http://www.shejisy.com>

印 张: 14.75

印 装: 湖南雅嘉彩色印刷有限公司

字 数: 332千

开 本: 787×1092 1/16开

版 次: 2019年3月第1版

印 次: 2019年3月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5667-1700-9

定 价: 58.00元

版权所有, 盗版必究

湖南大学出版社图书凡有印装差错, 请与发行部联系

# 目录

---

## 1

### 走进 Flash 动画

- 1.1 Flash 的应用和特点 ..... 2
- 1.2 认识 Flash ..... 3
- 1.3 Flash 的工作环境 ..... 9

## 2

### Flash 的基本工具

- 2.1 Flash 的绘图工具 ..... 22
- 2.2 Flash 的选择工具 ..... 34
- 2.3 Flash 的颜色工具 ..... 41
- 2.4 Flash 的编辑变形工具 ..... 48
- 2.5 Flash 的装饰工具 ..... 69
- 2.6 Flash 的文本工具 ..... 91

## 3

### Flash 的元件、实例和库

- 3.1 元件的使用 ..... 102
- 3.2 实例的使用 ..... 109
- 3.3 库的使用 ..... 115

# 4

## Flash 基础动画制作

- 4.1 图层、时间轴和帧 ..... 118
- 4.2 逐帧动画 ..... 124
- 4.3 形变动画 ..... 134
- 4.4 移动补间动画 ..... 143
- 4.5 传统补间动画 ..... 153
- 4.6 Flash 中的声音 ..... 161

# 5

## Flash 高级动画制作

- 5.1 路径引导动画 ..... 164
- 5.2 遮罩动画 ..... 170

# 6

## 网络广告概述

- 6.1 网络广告的概念 ..... 178
- 6.2 网络广告的元素 ..... 181
- 6.3 网络广告的类型 ..... 182

# 7

## 网络广告创意设计

- 7.1 网络广告设计的创意 ..... 188
- 7.2 网络广告设计的元素 ..... 190
- 7.3 网络广告设计的原则 ..... 192

# 8

## 网络广告版式设计

- 8.1 网络广告版式设计的视觉流程 ..... 198
- 8.2 网络广告设计的版式划分方式 ..... 199
- 8.3 网络广告版式设计应注意的问题 ..... 202

# 9

## 网络广告实例

- 9.1 58 同城广告实例 ..... 206
- 9.2 布加迪威龙广告实例 ..... 220

- 参考文献 ..... 229
- 后记 ..... 230

# PART 1

## 走进 Flash 动画

### 课程内容：

1. Flash 的应用和特点
2. Flash 的开启和保存方式
3. Flash 的工作环境

### 知识目标：

通过学习本章内容，明确 Flash 的应用范围，了解 Flash 的具体特点及正确打开、保存、关闭文件等基本软件操作，认识 Flash 的工作环境，熟悉 Flash 工作环境的五个组成部分及各功能具体位置。

### 能力目标：

通过本章节的学习，充分了解 Flash 的应用范围，熟悉 Flash 的工作环境，为 Flash 动画制作的具体学习打下坚实的基础。

## 1.1 Flash 的应用和特点

Flash 软件是 Adobe 公司旗下的一款动画制作软件，主要用于网页设计和动画制作，它制作的动画为矢量格式，无论放大或缩小，其内容都清晰可见。利用 Flash 制作的动画，文件体积很小，便于互联网传播。因此，此软件被广泛应用于网页动画制作。

### 1.1.1 Flash 的特点

Flash 是当前业界最受欢迎的网页动画制作软件之一，由丰富的声音、动画、视频、图形等元素组成。要想学好 Flash，需先了解 Flash 的优势及特点。其优势及特点主要有以下几个方面。

#### (1) 图形系统体积小

Flash 软件制作的是矢量图，绘制的图形多由散点、线等元素组成，占用内部空间较小，且这些元素还可制作成无限次使用的元件。因此，Flash 软件制作的对象体积较小，便于在互联网上进行传播，播放速度快，符合受众需求。

矢量图本身也具有很大的优势，在制作时，无需考虑图形清晰度的问题，不管放大或缩小，图像质量都不会有任何影响。

#### (2) 制作成本低

Flash 软件在制作时，只需一台电脑即可，不需准备其他设备。相比其他形式的动画或广告来说，成本低廉，便于调控，可大大减少人力、物力需求，其制作周期相对较短，比较灵活。制作内容如需修改，可在源文件的基础上进行调整，无需从头再来。

#### (3) 强大的交互功能

传统的视频在进行观看时，观看者只能观看，不能与其互动。Flash 软件制作的动画或广告，可通过程序脚本进行交互，用户可采用鼠标互动或键盘互动的方式参与其中，如利用 Flash 软件在视频中添加游戏环节。

#### (4) 具有多媒体特性

Flash 软件可通过导入素材来制作动画，导入的素材有很多种格式，如图像、视频、声音、源文件等。

Flash 支持多种图像格式导入，如 jpg、bmp、png、gif，除此之外还支持 Adobe 公司的平面软件原文件导入图像，如 Photoshop、Illustrator 等源文件图层导入，便于处理平面图像，给平面设计师制作动画提供便利。

除导入图像外，Flash 支持导入视频，可以使 Flash 制作的动画或广告更丰富。

Flash 支持导入声音，也可从外部库或公用库导入声音或视频，既方便，也可节省时间，大大提升了 Flash 动画或广告制作的效率。

## 1.1.2 Flash 的应用

### (1) 动画短片

Flash 软件可制作二维动画短片, 动画短片是时下非常受欢迎的动画模式, 它的播放时间短, 节奏快, 信息量大, 符合互联网传播的特点。动画短片比视频简单, 比文本丰富, 比声音更具体, 比平面更具质感。因此, Flash 动画短片广受大众喜爱。

### (2) 网络广告

Flash 软件可制作网络广告、导航条、产品功能演示、网页等, 实现从一个页面到另一个页面的转换, 使大众了解信息更加方便。

### (3) Flash 游戏

Flash 游戏是一种新兴起的游戏形式, 制作简单, 操作方便, 体积小, 无需安装。Flash 游戏在近年发展迅速, 深受广大青年人和孩子们的喜爱, 在整个 Flash 行业中发挥重要作用。Flash 游戏具有硬件功耗低、流量资源小、完全实现跨平台等特点。

近些年, Flash 游戏在游戏市场上占据越来越大的市场份额。

### (4) 教学课件

教学课件的使用有利于教学。对教师来说, Flash 是一款非常好用的教学课件制作软件。用它制作的课件文件小、互动性强, 便于师生交流, 有利于课堂互动, 提升授课效果, 加强了学生的学习有效性。

## 1.2 认识 Flash

Flash 软件目前版本较多, 本书以 Adobe Flash Professional CS6 (简称 Flash CS6) 版本为例, 对 Flash 软件的操作进行介绍。首先介绍 Flash 软件的启动、退出, 怎样新建、保存和打开 Flash 文档。

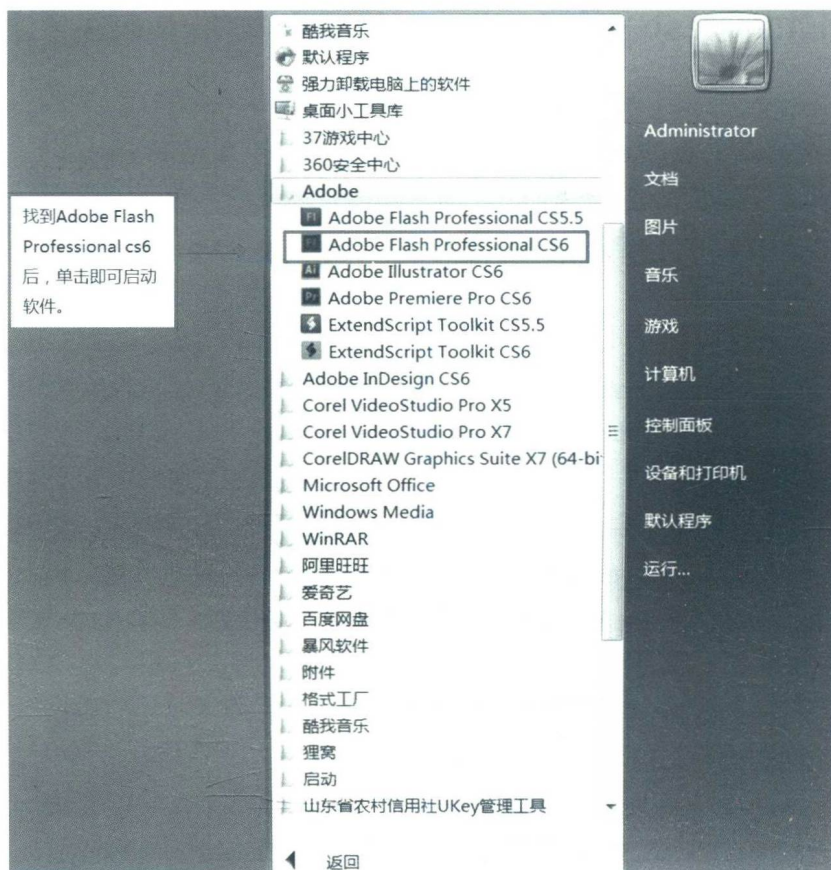
### 1.2.1 Flash 软件的启动与退出

启动或退出 Flash 软件, 分为以下几步:

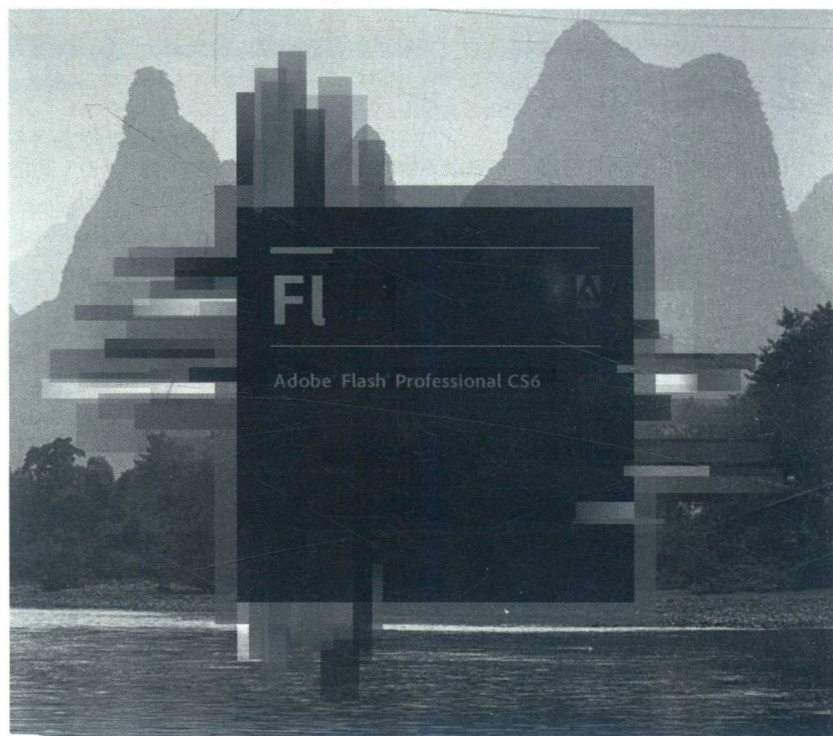
①找到“开始—所有程序—Adobe Flash Professional CS6”, 点击 Adobe Flash Professional CS6, 如图 1-1、图 1-2 所示。

②等待 Flash CS6 软件初始化完成后, 即可打开 Flash 软件 (图 1-3), 如需修改 Flash 软件的基础界面, 可在打开软件后调整工作区布局。

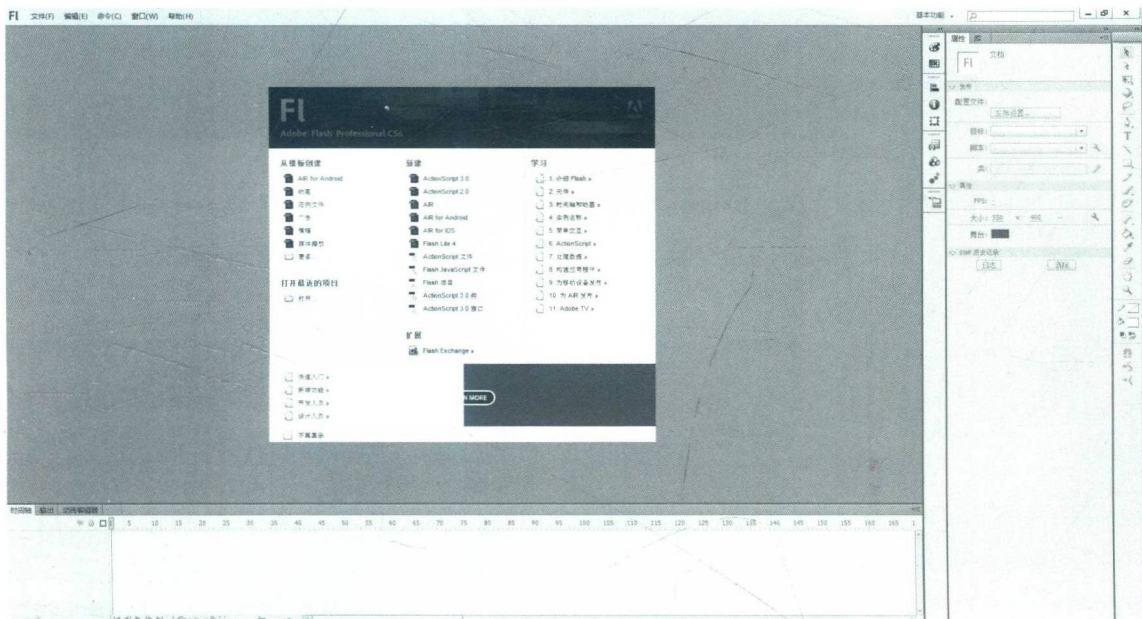
③如需关闭 Flash CS6 的工作界面, 可点击右上角关闭按钮, 或点击“菜单栏—文件—退出”命令 (图 1-4)。



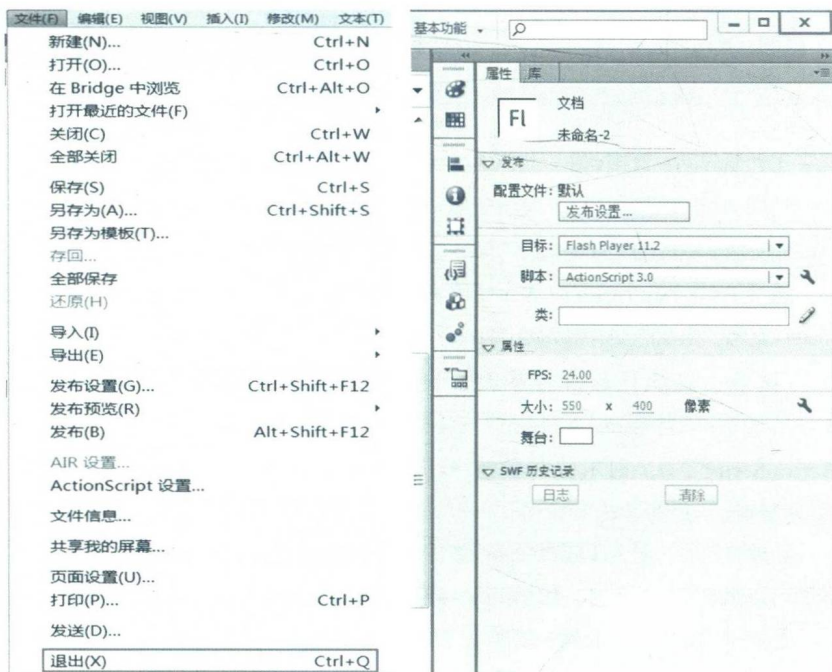
► 图 1-1 程序菜单图



► 图 1-2 Flash CS6 的启动界面



▲ 图 1-3 Flash CS6 的欢迎界面



◀ 图 1-4 Flash CS6 的退出方式

## 1.2.2 新建、保存和打开 Flash 文档

### (1) 新建空白文档

新建空白文档共有三种方法。



► 图 1-5 Flash CS6 的新建文档

① 起始界面，直接点击，进入 ActionScript 3.0 或 2.0 (图 1-5)。

选择 ActionScript 3.0 表示使用 ActionScript 3.0 作为动作脚本语言创建 Flash 文档，生成的文件格式为 \*.fla。

选择 ActionScript 2.0 表示使用 ActionScript 2.0 作为动作脚本语言创建 Flash 文档，生成的文件格式为 \*.fla。

提示：在软件的工作界面中，如新建的文件类型为 ActionScript 3.0，文件可转换为 ActionScript 2.0 类型，如新建的文件类型为 ActionScript 2.0，则不能转换为 ActionScript 3.0 类型。因此，在新建文件类型时，应谨慎选择。

新建文档后，进入工作界面修改数值。修改数值界面在工作界面的右侧，在此界面可以修改文档的尺寸，如宽和高，还可以修改帧频数和舞台颜色等 (图 1-6)。

2 点击“菜单栏—文件—新建”，即可弹出新建文件的对话框，选择相应文件类型后，修改文档尺寸，单击“确定”按钮即可 (图 1-7、图 1-8)。

③ 使用快捷键 Ctrl+N，迅速打开新建界面，新建界面与图 1-8 相同。

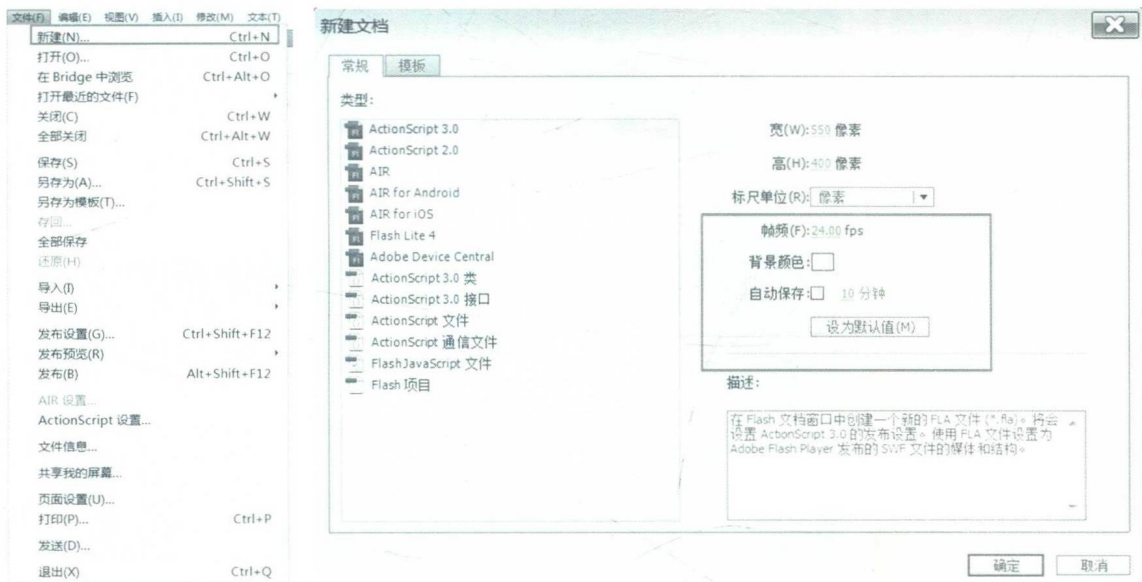
## (2) 文档的保存

文档的保存方法共有四种。

① 点击“文件—保存”，即可保存当前文档，此方法是直接覆盖上一个源文件，名称、位置等没有任何改变 (图 1-9)。

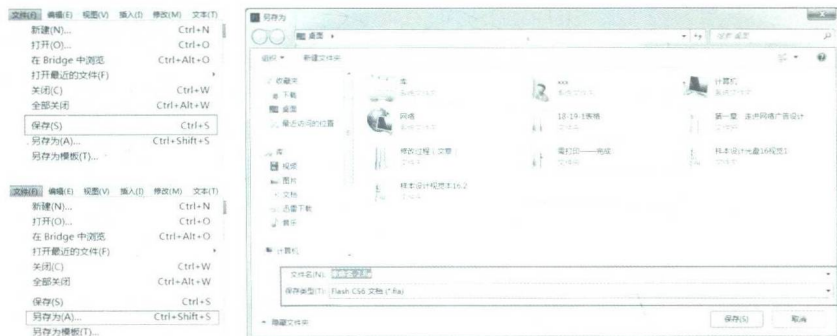


▲ 图 1-6 Flash CS6 的新建文档的参数设置



▲ 图 1-7 (左) Flash CS6 的新建命令

▲ 图 1-8 (右) Flash CS6 的新建文档对话框



◀ 图 1-9 (左上) Flash CS6 保存文档

◀ 图 1-10 (左下, 右) Flash CS6 另存文档

② 点击“文件—另存为”，即可另存文档，此方法是保存一个新的文件，可修改存储位置和文档名称，保存格式为 \*.fla 格式（图 1-10）。

③ 如制作的动画需经常使用，可把此文档存为模板，具体操作为点击“文件—另存为模板”。

④ 可按快捷键完成保存或另存为操作。保存的快捷键为 Ctrl+S，另存为的快捷键为 Ctrl+Shift+S，具体界面与图 1-9、图 1-10 相同。

### (3) 文档的打开

文档的打开方法共有三种。

① 点击“文件—打开”，在弹出的对话框中选择想要打开的文件。此种情况只能打开 fla、AS 等格式源文件和 swf 格式文件，如图 1-11 所示。

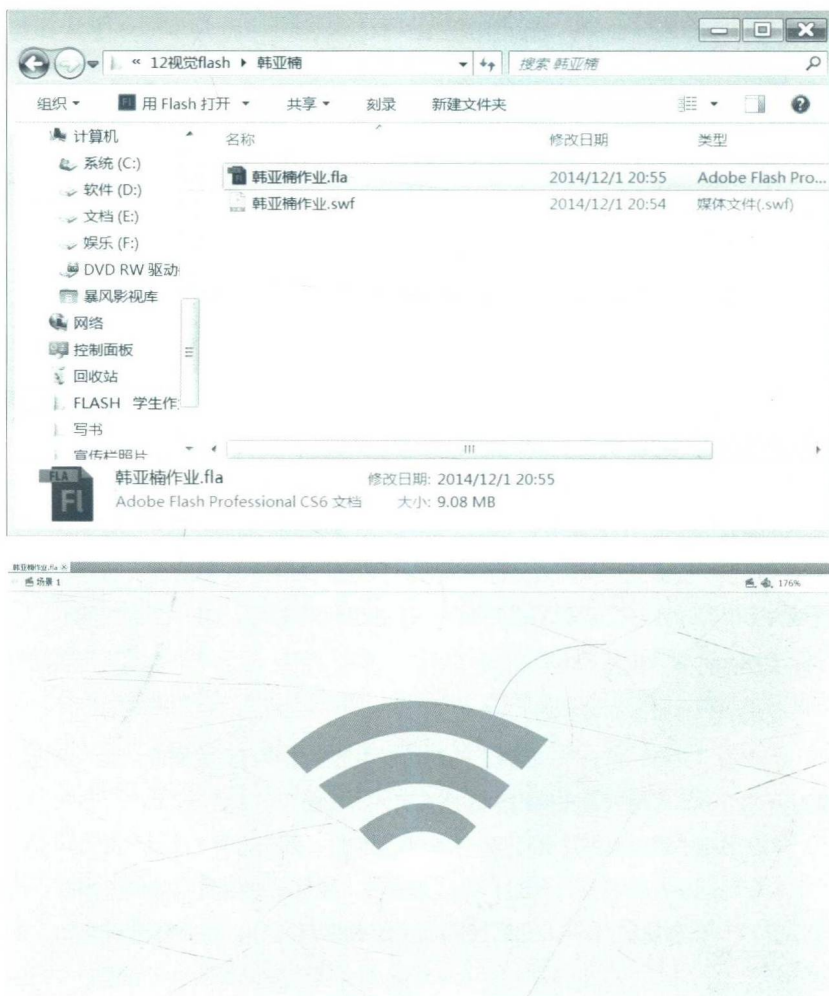
② 在电脑中直接找到需要打开的 Flash 源文件，双击打开（图 1-12）。

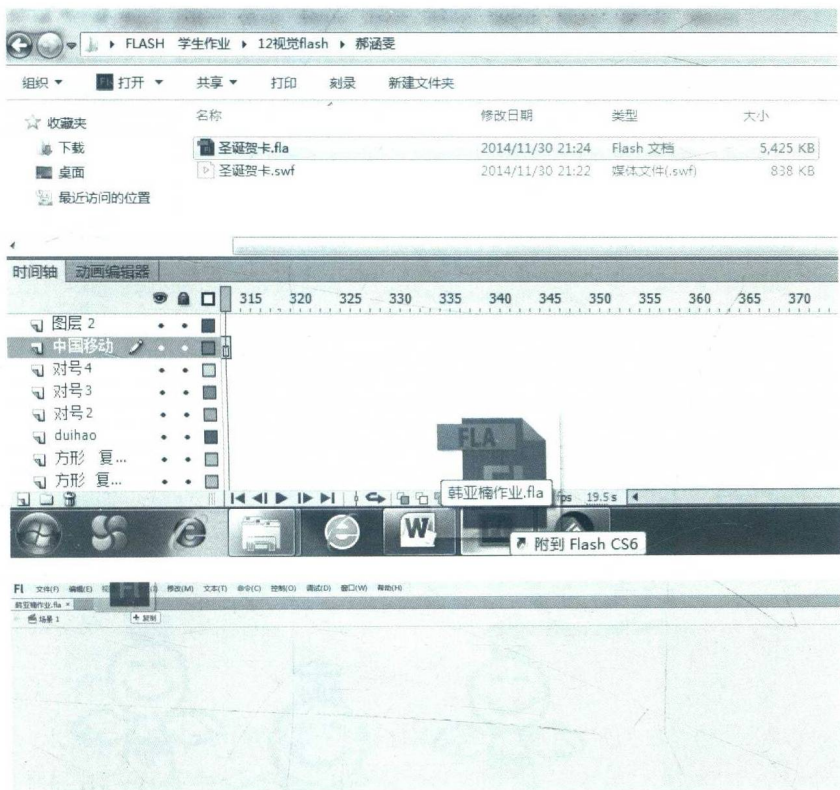
③ 在电脑中找到需要打开的 Flash 源文件，鼠标左键拖曳至状态栏 Flash 图标处进入 Flash 工作区域，在文档选项卡位置松开鼠标，即可打开该文档（图 1-13）。

► 图 1-11 Flash CS6 打开文档（一）



► 图 1-12 Flash CS6 打开文档（二）





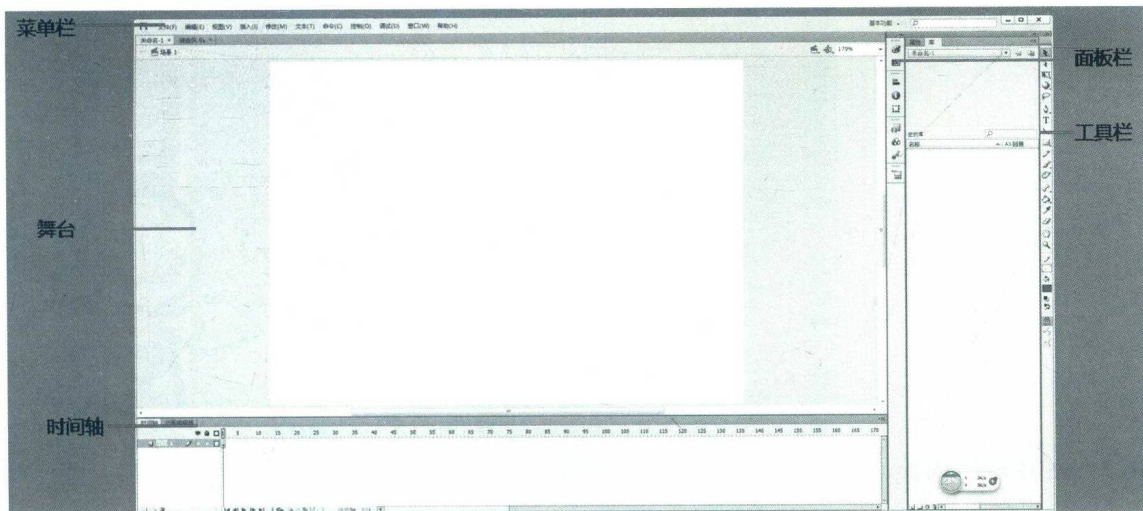
◀ 图 1-13 Flash CS6 打开文档（三）

## 1.3 Flash 的工作环境

### 1.3.1 Flash 软件的工作界面

在使用 Flash 软件前需先熟悉 Flash 软件的工作环境。Flash 软件的工作界面主要分为五个部分，即菜单栏、工具栏、舞台、面板栏和时间轴，制作 Flash 动画时主要是在这五个部分进行操作（图 1-14）。

▼ 图 1-14 Flash CS6 工作界面



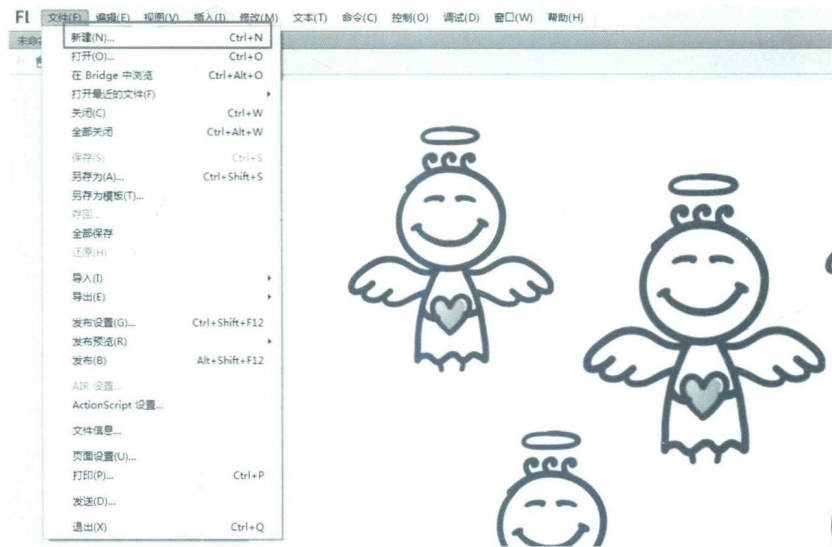
## (1) 菜单栏

菜单栏位于 Flash 软件工作界面的最顶端，以水平栏的方式显示。Flash 的菜单栏中共有 11 项菜单项，包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助，是按照功能进行分组排列集合的，单击菜单栏中的菜单命令将会出现一个下拉菜单。下拉菜单会出现多个命令，当鼠标移动到某个命令时，颜色会成浅蓝色。如此命令有下级子菜单，此命令的右侧位置会有三角箭头标志，当鼠标放上时，下级子菜单会显示出来。如果看到某些命令的颜色为浅灰色，表示该菜单命令暂时不可用。如在有些菜单命令后有组合按键显示，如 Ctrl+N，该组合按键代表此命令的快捷键。使用快捷键可大大节省时间，方便操作，建议使用者熟记这些快捷键。

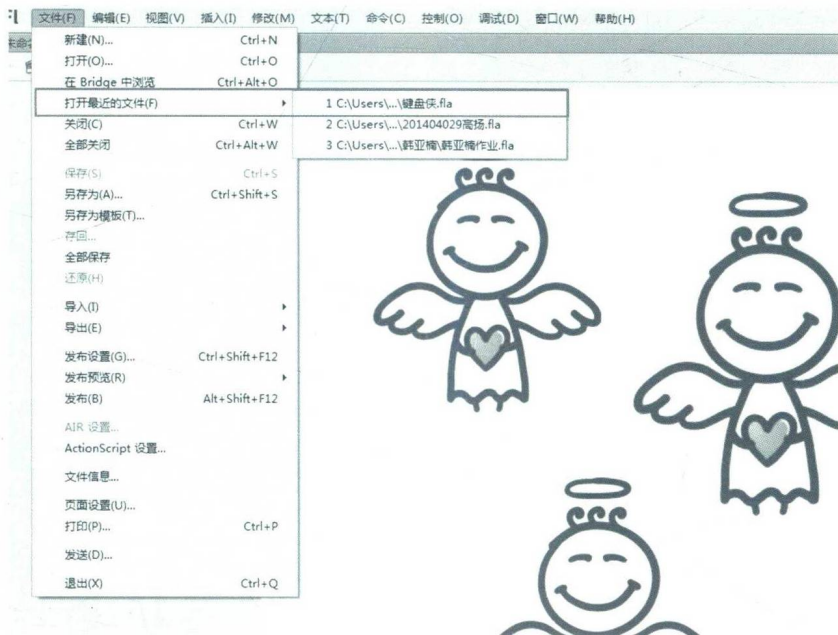
这些菜单栏的操作比较相似，下面以“文件”为例进行操作（图 1-15~图 1-17）。



► 图 1-15 Flash CS6 菜单栏“文件”菜单鼠标滑过



► 图 1-16 Flash CS6 菜单栏“文件”菜单

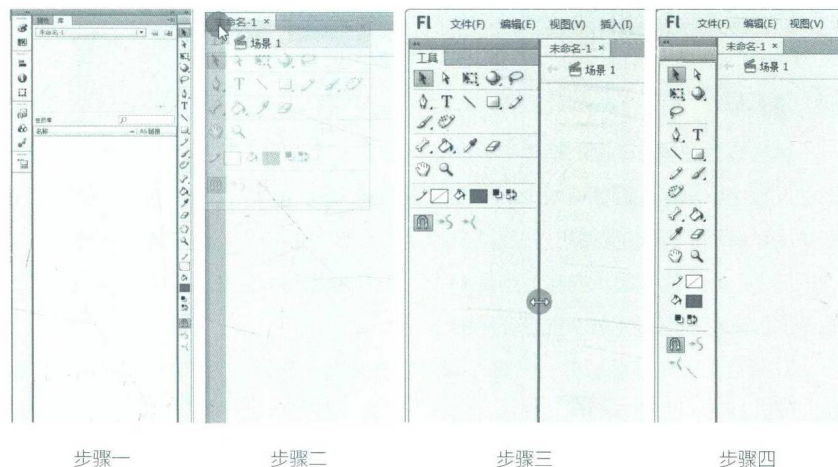


◀ 图 1-17 Flash CS6 菜单栏“文件”子菜单

## (2) 工具栏

工具栏位于 Flash 软件工作界面的最右侧，以垂直栏的方式显示。Flash 的工具栏主要包括多种绘图工具，方便设计师和业余爱好者使用。

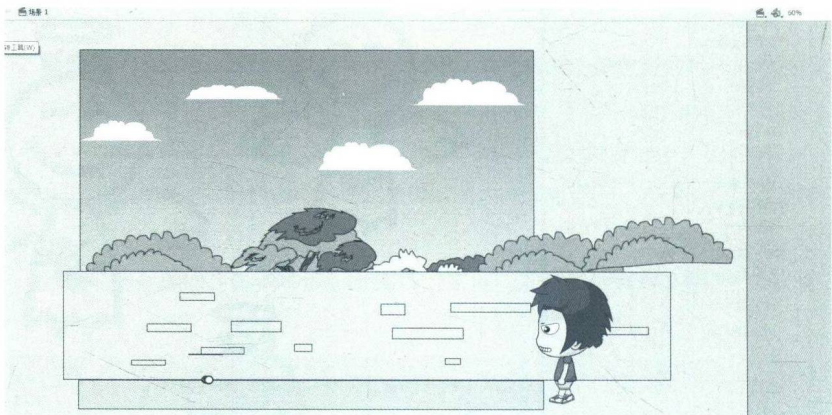
基础工作界面的工具栏的初始状态位于界面的最右侧，可根据个人习惯调整位置，具体操作方法为：鼠标左键拖曳工具栏，移动到想要移动的位置，鼠标左键松开。如需要把基础工作界面的工具栏调整到画面最左侧，具体操作方法为：鼠标左键拖曳工具栏，移动到画面最左侧，此时，鼠标的状态还是点击状态，当看到蓝色边框时松开，基础工作界面的工具栏会调整到画面最左侧。工具栏位于画面左侧时显示较宽，把鼠标移动放至工具栏的最右侧边框处，鼠标显示为双向箭头，在此状态下可调整工具栏宽度。使用者可以根据自己的需要，将工具栏调整成双栏显示（图 1-18）。



◀ 图 1-18 调整工具栏步骤

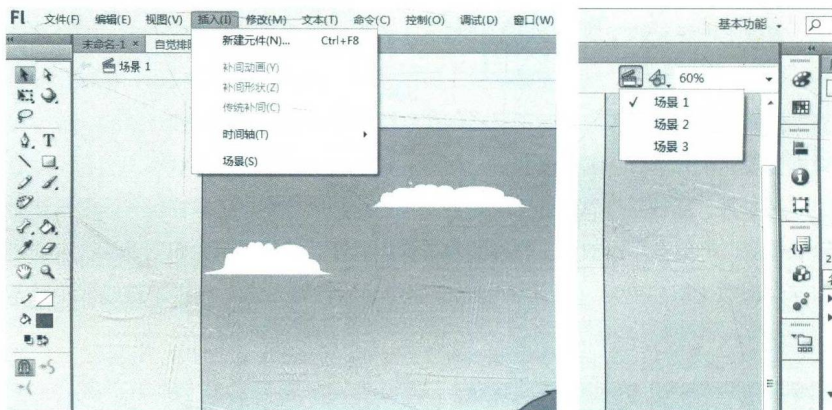
### (3) 舞台

舞台是 Flash 操作的主要活动区域，位于画面正中心，是制作所有图像、动画和素材活动的区域。通常，舞台是用来容纳 Flash 各种不同对象表演的，Flash 可以在舞台中建立一个或多个场景，各个场景间可以自由切换（图 1-19）。



► 图 1-19 场景

如需扩建舞台，可新建场景。新建场景具体操作为点击“菜单栏—插入—场景”，每操作一次，即可在舞台上新建一个场景舞台。多个场景间可自由切换，如需切换场景，只需点击舞台上最上端右侧的编辑场景即可。动画制作过程中需要使用哪个舞台即选择那个舞台（图 1-20）。



► 图 1-20 新建场景和场景切换

### (4) 面板栏

面板栏为图像、动画的编辑提供了很多方便。单击面板的名称，即可切换到所需的面板中。常用的面板有两个：属性面板和库面板。属性面板中显示了当前选中对象的信息和可修改的数据，如工具栏中某种工具的参数可在属性面板中进行修改（图 1-21）。库面板显示内容为当前 Flash 文档的素材，它相当于一个储存仓库，仓库内的素材是可以无数次重复使用的（图 1-22）。

除属性面板和库面板外，Flash 面板栏左侧有一垂直栏为 Flash 的隐藏面板栏，类别很多，主要有颜色、样本、对齐、信息、变形、动作片段、组件、项目面板，这些隐藏面板的设置为图像、动画的编辑提供了很大的方便，如想使用的面板