

现代动漫教程

Flash MV 制作

Flash Music Video making

◎ 主编 \ 房晓溪 ◎ 副主编 \ 刘春雷

音乐是人类心灵自在的产物和直接表现
优秀的MV动画作品以卡通漫画的形象表现画面更是受到观者的青睐.....

Flash M V

Enjoy a fast, fluid workflow with Adobe® Flash® CS3 Professional software, featuring a streamlined user interface, advanced video tools, and impressive integration with related software...



印刷工业出版社

现代动漫教程

Flash MV 制作

◎ 主 编 房晓溪

◎ 副主编 刘春雷

◎ 编 著 汪兰川 房晓溪



印刷工业出版社

内容提要

本书全面介绍了利用Flash中文版制作Music Video(MV)动画的方法和技巧,主要包括:Flash MV动画的应用、特点和制作流程;Flash MV动画制作用到的工具,绘制、编辑图形的方法;Flash MV动画中使用元件的方法与技巧;在Flash MV动画中添加声音、使用位图和视频的方法与技巧等。

本书附带的多媒体教学光盘,以轻松活泼的形式向读者介绍制作Flash MV动画的方法,并展示了书中主要实例的制作过程。同时,光盘中还包含书中制作动画的全部实例结果和全部素材,以便读者更好地学习。本书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用,也可作为高等教育相关专业和电脑培训的相关教材。

图书在版编目(CIP)数据

Flash MV制作 / 房晓溪主编. —北京:印刷工业出版社, 2008.10

现代动漫教程

ISBN 978-7-80000-743-9

I. F… II. ①房…②刘… III. 动画—设计—图形软件, Flash—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第148066号

Flash MV 制作

主 编: 房晓溪

副 主 编: 刘春雷

编 著: 汪兰川 房晓溪

策 划: 陈媛媛

责任编辑: 刘积英

出版发行: 印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

经 销: 各地新华书店

印 刷: 三河市国新印装有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

字 数: 188千字

印 张: 9

印 数: 1~4000

印 次: 2008年10月第1版 2008年10月第1次印刷

定 价: 22.00元

I S B N : 978-7-80000-743-9

如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话: 010-88275707 88275602

序

21世纪,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比较之下,我国的动画产业存在从业人员数量不足的缺点,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;动画作品缺乏鲜明的民族特色;对宝贵的民族文化资源发掘利用不足;动画、漫画的自主研发和原创能力相对较低。针对目前这一现状,国家在政策、资金等方面对于动漫创意产业加大了扶持力度。不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作,积极寻找民族化的动画产业振兴之路。全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制订了中长期的人才培养计划,并为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。尽管如此,动画理论研究的严重滞后,一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高,影响了动、漫画产业化的进程,因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践的指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上,紧密结合创作实际,对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,清晰梳理了动、漫画理论体系,对于动、漫画的创作及教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

房晓溪

2008年5月

前言

Flash是Adobe公司推出的二维动画开发工具，拥有规模庞大的用户群体。Flash是一款实用易学的多媒体制作软件。用其制作出来的动画，广泛用于网页广告、短片宣传、课件制作等领域。

本书全面介绍了利用Flash中文版制作Music Video(MV)动画的方法和技巧，主要包括：Flash MV动画的应用、特点和制作流程；Flash MV动画制作用到的工具，绘制、编辑图形的方法；Flash MV动画中使用元件的方法与技巧；在Flash MV动画中添加声音、使用位图和视频的方法与技巧等。

本书附带的多媒体教学光盘，以轻松活泼的形式向读者介绍制作Flash MV动画的方法，并展示了书中主要实例的制作过程。同时，光盘中还包含书中制作动画的全部实例结果和全部素材，以便读者更好地学习。

本书由资深的Flash动画师精心编写，可以快速提高读者的Flash运用水平，适合想制作各种领域的动画作品的读者。学习完本书后，读者将能制作出较为优秀的Flash MV动画作品。本书非常适合电脑新手及电脑爱好者选用，也可作为高等教育相关专业和电脑培训的相关教材。

编 者
2008年10月

目 录

contents

第1章 Flash MV 镜头技巧/1

1.1 人物造型设计/2

1.2 添加音乐、修改音乐属性/4

1.2.1 导入声音/4

1.2.2 编辑声音/5

1.3 MV分镜头脚本制作/6

1.3.1 制作音乐标记/6

1.3.2 镜头使用技巧/7

1.3.3 绘制分镜头脚本/11

第2章 Flash MV 角色制作/23

2.1 写实人物角色造型设计/24

2.1.1 写实人物身体结构/24

2.1.2 写实人物头部造型特点/29

2.2 Flash MV《北京欢迎你》男性主角人物造型设计/32

2.2.1 卡通人物造型特点/32

2.2.2 Flash MV《北京欢迎你》
男性主角人物造型制作/35

2.3 女性主角人物造型制作/42

2.3.1 女性主角人物脸部绘制/42

2.3.2 女性主角上身绘制/44

第3章 Flash MV 环境制作/49

3.1 镜头（一）的环境制作/50

3.1.1 绘制镜头（一）的夜空和白云/50

3.1.2 绘制建筑和路灯/53

3.1.3 绘制草丛/57

3.2 绘制镜头（二）中的主场景/60

3.2.1 绘制地平线和公鸡/60

3.2.2 绘制建筑/62

3.2.3 绘制太阳笑脸/64

3.3 绘制镜头（三）中的主场景/66

3.3.1 绘制天空以及前景建筑/66

3.3.2 绘制背景建筑/68

3.4 绘制镜头（四）中的主场景/72

3.4.1 绘制天空及白云/72

3.4.2 绘制有透视感的墙/74

3.4.3 绘制场景中远景景物/75

第4章 Flash MV 动画制作/79

4.1 MV动画制作基本常识/80

4.1.1 MV（音乐视频）动画的特点/80

4.1.2 Flash MV动画策划/81

4.1.3 前期资料准备/81

4.2 Flash MV动画《北京欢迎你》 场景动画制作过程/84

4.2.1 镜头（一）动画制作/84

4.2.1 镜头（二）动画制作/88

4.3 人物动画制作过程/90

4.3.1 男主角动画制作/90

4.3.2 女主角动画制作/95

第5章 Flash MV 声音处理及影片发布/99

5.1 Flash MV中声音的处理/100

5.1.1 导入音频文件/100

5.1.2 添加音频属性/101

5.1.3 认识属性面板/102

5.1.4 编辑封套面板/103

5.1.5 压缩声音/105

5.2 Flash MV动画《北京欢迎你》插入音乐
并制作歌词/107

5.2.1 新建图层、插入音乐/107

5.2.2 根据音乐加入歌词/108

5.3 Flash MV影片的优化与发布/111

5.3.1 利用BandWidth Profiler(宽带设置)

查看传输性能/111

5.3.2 发布影片/114

第6章 常见问题及常用快捷键使用技巧/121

6.1 常见问题及解答/122

6.2 常用快捷键及其使用技巧/127



第1章

Flash MV 镜头技巧

主要内容

- Flash MV人物造型设计
- Flash MV镜头技巧

本章重点

- 人物造型设计和分镜头制作

本章目标

- 掌握Flash MV镜头的使用技巧



1.1 人物造型设计

角色是构成剧情的重要因素，角色的设计也是前期重要工作之一。优秀的角色形象设计能充分反映角色的性格特点。另外，整个影片艺术风格的把握，最大程度地实现原创的本意以及独特的艺术语言和大胆的想象力都能够为影片增添活力。

初学者往往利用自己掌握的美术技能，泛泛地去表现所有题材。用一贯的创作风格去创作不同题材的作品，就容易出现动画内容与表现形式之间的矛盾。例如：用幽默的造型风格去表现严肃的主题。如何解决这种矛盾呢？这就要求在平时多接触不同的艺术表现形式，不断提高自己的艺术审美水平，在创作中尽量避开不熟悉和不擅长的题材，而多表现自己感兴趣的，或擅长的主题，这样才能在创作中做到游刃有余。

根据对音乐作品《北京欢迎你》的理解想象出一个简单的剧情，设定出人物造型，并用柔美的线条、大面积的色块绘制出主要角色的形象，同时也确定出这个MV动画短片的美术风格，如图1-1、图1-2所示。

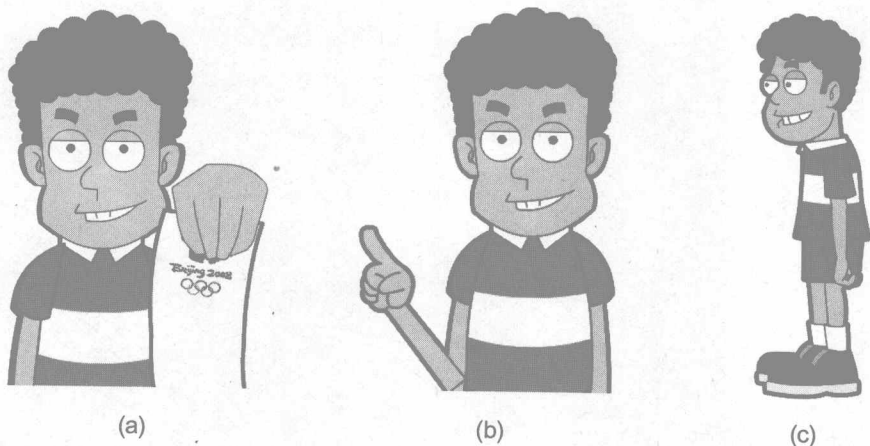


图1-1 男性角色

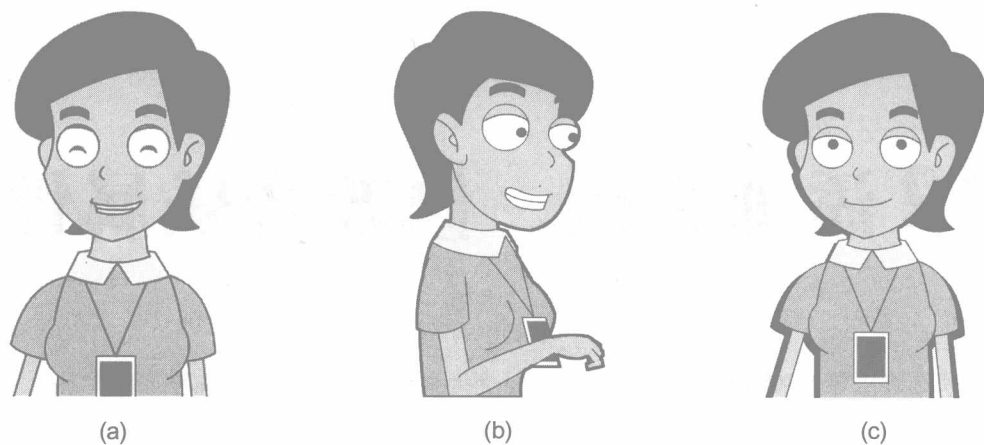


图1-2 女性角色

可以看出，简约的线条通过艺术创造变得富有张力，人物刻画饱满，每个人都表现出自己的性格特征，且具有一定的视觉冲击力，这和作者的美术功底是分不开的。在动画制作之前，进行形象设计是非常必要的，它确定了整个动画的美术风格和特色。

1.2 添加音乐、修改音乐属性

把所选音乐导入到Flash的【库】面板里，然后根据具体情况对音乐进行编辑处理。

1.2.1 导入声音

首先把“北京欢迎你.wav”导入到【库】面板，如图1-3所示。然后按【Ctrl+L】键打开【库】，把【库】里的音乐格式拖拽到舞台上，如图1-4所示。这时，在时间轴的帧上，音乐文件只是一条短直线。在时间轴的100帧处（可随意，主要由音乐的长短来决定在哪里）按(F5)键将帧延长，然后按(Enter)键试听音乐，如果音乐没有播放完毕，继续按(F5)键延长帧，直到音乐结束为止。

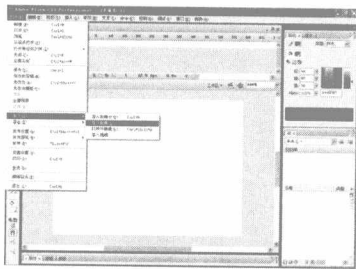


图1-3 导入音乐

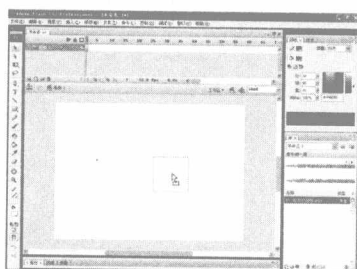


图1-4 拖拽音乐到舞台

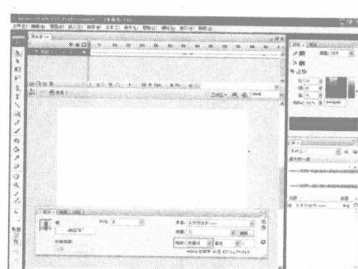


图1-5 修改声音同步类型

注：可以在导入文件的窗口中查看Flash支持的音频和视频的类型。

按【Ctrl+F3】键打开【属性】面板，单击时间轴上的音轨，在【属性】面板里修改声音的同步类型，在【同步】项选择“数据流”，在【声音循环】项选择“重复”，把【循环次数】值设定为“1”，如图1-5所示。

注：声音【同步】项中“事件”与“数据流”两种方式的区别。

(1) 事件：选择“事件”形式时，声音必须全部加载到计算机上才能播放。所以在用Flash制作较长的MV时，声音一般采取“数据流”形式。声音文件被某关键帧开始调用后，便

会从头到尾播放，直到该关键帧作用区域结束为止。

(2) 数据流：声音边下载边播放，只要数据流声音所属的关键帧作用范围结束，声音便停止。设定重复播放时，影片会储存指定长度的声音，增加文件大小，而且在影片其他地方不能重复使用这个声音。

1.2.2 编辑声音

选中声音所在的帧，在【属性】面板中单击【编辑】按钮，弹出【编辑封套】对话框，如图1-6所示。单击波形图中的直线段可添加控制点，控制点越靠近中间轴，声音音量越小。也可以从对话框中的【效果】下拉列表中选择预设的效果。

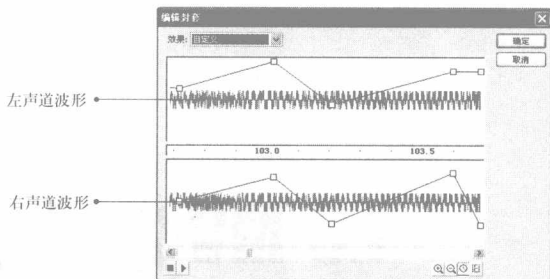


图1-6 编辑音效

右击【库】面板中的声音文件“北京欢迎你.wav”，弹出右键菜单，选择【属性】命令。在弹出的【声音属性】对话框中可设置压缩模式、播放频率及输出品质，如图1-7、图1-8所示。

注：如果声音文件很大，可以进行自定义压缩，一般选择默认的品质即可。

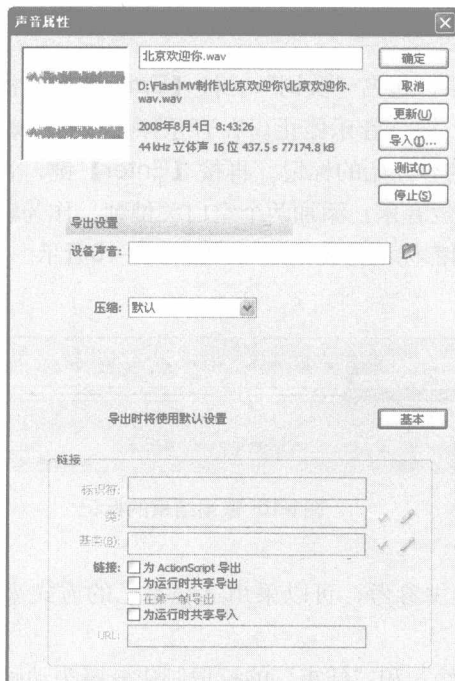


图1-7 使用导入的wav品质

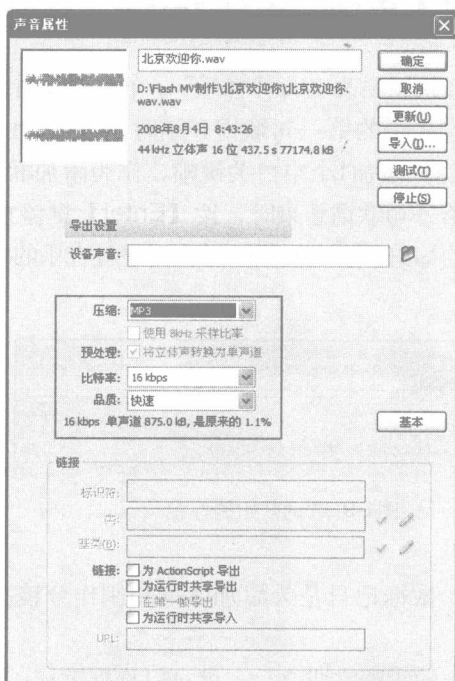


图1-8 自定义MP3压缩品质



1.3 MV分镜头脚本制作

在制作MV分镜头时，首先对所选音乐进行标记分出段落，然后把构思好的故事添加到段落之中并绘制出详细的分镜头脚本。

1.3.1 制作音乐标记

将音轨图层改名为“音乐”，再新建一个图层，起名“歌词”。按【Enter】键，播放音乐，当音乐中的第一句歌词开始时，按【Enter】键，音乐停止。在音乐停止的这一帧处按【F7】键，添加1个空白关键帧，作为添加歌词内容开始的标记。再按【Enter】键，音乐继续。当第一句歌词结束时，按【Enter】键停止播放音乐，添加两个空白关键帧，作为歌词内容结束的标记。依次类推，一直到整首音乐的歌词都标记完成，如图1-9、图1-10所示。

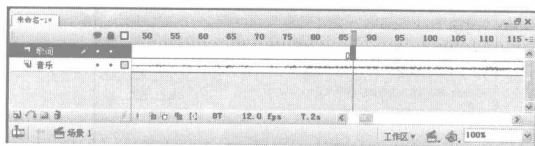


图1-9 歌词开始的标记

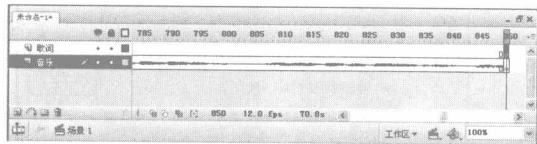


图1-10 歌词结束的标记

注：做标记只是为添加歌词和制作分镜头提供参考，可以采用适合自己的方式来制作标记。

以上的步骤完成之后，就可以根据歌词“开始”和“结束”的标记制作分镜头动画，必要时需要多听几遍音乐，加强对音乐的感受，同时还要不断地修正“标记”的位置。

1.3.2 镜头使用技巧

Flash本身没有镜头运动的方式，是靠改变其元件来模拟镜头运动效果的。

1. 摇镜头

摇镜头技巧的拍摄方式是摄像机的位置不动，只是变动镜头的拍摄方向。这非常类似于人站着不动，而通过转动头部来观看事物。当摇镜头时，摄像机的镜头在场景中从一个方向移到另一个方向，可以是左到右摇，或从右到左摇；也可以是从上到下摇，或者从下到上摇。但是在Flash中不能直接通过镜头创建这种效果，只能通过移动场景中的元素来达到摇镜头目的，如图1-11、图1-12所示。



图1-11 镜头从上摇到下

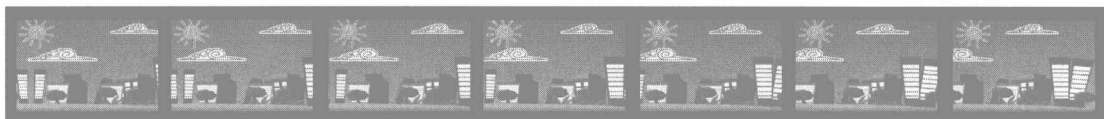


图1-12 镜头从左摇到右

2. 推/拉镜头

推镜头是指将镜头从远处推向物体的近处，以观察某个特定的部位，在电影中也将这种近处拍摄的方式称作“特写”；拉镜头是指将镜头从近处推向物体的远处，逐渐向观众展示物体的全部景象。而在Flash中对一个物体用推镜头，必须通过把舞台上的所有元素都以相同的速度放大的方式来表现这种镜头效果；拉镜头，则必须通过缩小小舞台上的影像来显示更多图像的方式来表现这种镜头效果，如图1-13、图1-14所示。



图1-13 拉镜头



图1-14 推镜头

3. 推移镜头

与推/拉镜头不同，推移镜头是把握住摄像机，对某个拍摄的物体进行镜头推移的过程，比推/拉镜头的动作幅度要大。在Flash中表现推移镜头，不但需要对元件进行放大或缩小的变换，还必须对某个片段中的所有元素采取不同速度的处理，离镜头越近的物体移动的速度就越快，如图1-15所示。



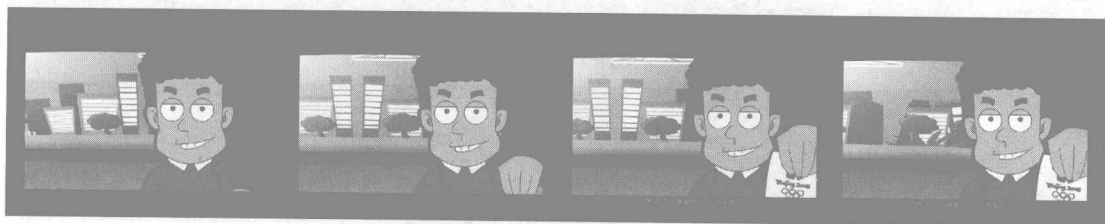
图1-15 推移镜头

4. 升降镜头

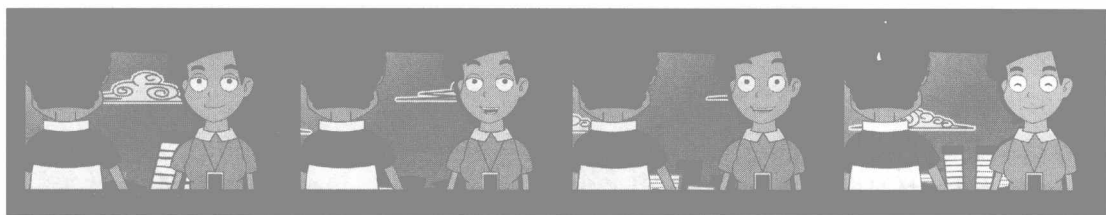
升降镜头是指摄像机上下运动拍摄出的画面效果，是一种从多视点表现场景的方法，其变化的技巧有垂直升降、斜向升降和不规则升降。在拍摄的过程中，不断改变摄像机的高度和俯仰角度，会给观众创造丰富的视觉感受。如果能在实际的拍摄中与镜头表现的其他技巧结合运用，就能够表现更加变化多端的视觉效果。

5. 跟踪镜头

跟踪镜头是将镜头锁定在某个物体上，当这个物体移动时镜头也跟着移动。这个镜头模仿摄像机放置于移动摄影车上，然后镜头跟着角色的移动而推动所产生出来的情景。事实上，这里所用的方法是把被锁定的对象放置于舞台的中心，只是将背景从一端移到另一端而已。这种技巧被广泛应用于游戏制作中，如图1-16所示。



(a)



(b)

图1-16 跟踪镜头

6. 甩镜头

甩镜头是指一个画面拍摄结束后镜头急速“摇转”到另一个拍摄对象，从而将镜头的画面改变为另一个内容，而在摇转过程中所拍摄下来的内容会变得模糊不清。这与在观察事物时突然将头转向另一事物非常类似，可以强调空间的转换和同一时间内所发生的并列情景，如图1-17所示。



图1-17 甩镜头

7. 晃动镜头

晃动镜头在实际拍摄中用得不是很多，但在合适的情况下使用，往往能产生强烈的震撼力和主观情绪。晃动镜头技巧是指拍摄过程中摄像机机身做上下左右前后摇摆的不规则运动。常用作主观镜头，比如醉酒、精神恍惚、头晕或者乘船、乘车时的摇晃颠簸等特殊艺术效果，均可用此表示，如图1-18所示。

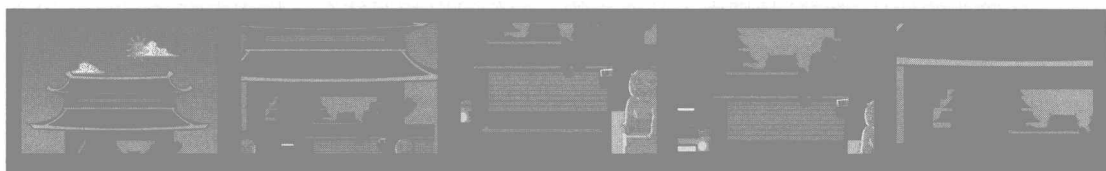


图1-18 晃动镜头



8. 景深

景深 (DOF) 可以在影片中增加三维空间的层次感, 使镜头焦点处的物体或场景比较清晰, 而其他画面则会变得比较模糊。由于Flash是矢量图形工具, 比起一些基于位图的工具来说, 它比较难创作出景深的效果。最常用的一种方法是把背景运用模糊滤镜进行处理, 然后再把这幅图像作为位图导入到Flash中, 这种模糊的效果可以用Photoshop或者其他图形处理软件来完成, 如图1-19、图1-20所示。

(小技巧: Flash处理较大图形的特殊效果容易影响本身的计算速度, 所以在制作较大图形的模糊效果时, 一般不采用Flash自带的滤镜来制作, 而是把图片导出后, 在Photoshop里制作模糊特效。)

上述镜头的技巧在实际拍摄中不是孤立的, 它们可以相互结合, 构成丰富多彩的综合镜头效果。在采用镜头表现技巧的时候, 需要根据实际来确定。切忌漫无目的地滥用镜头技巧, 无故停顿或者上下左右前后晃动, 这样不但影响内容的表达, 而且会使观众眼花缭乱, 摸不着头脑。运用镜头时, 除了考虑镜头运动的方向、速度, 还要考虑到前后镜头节奏和速度的一致性。

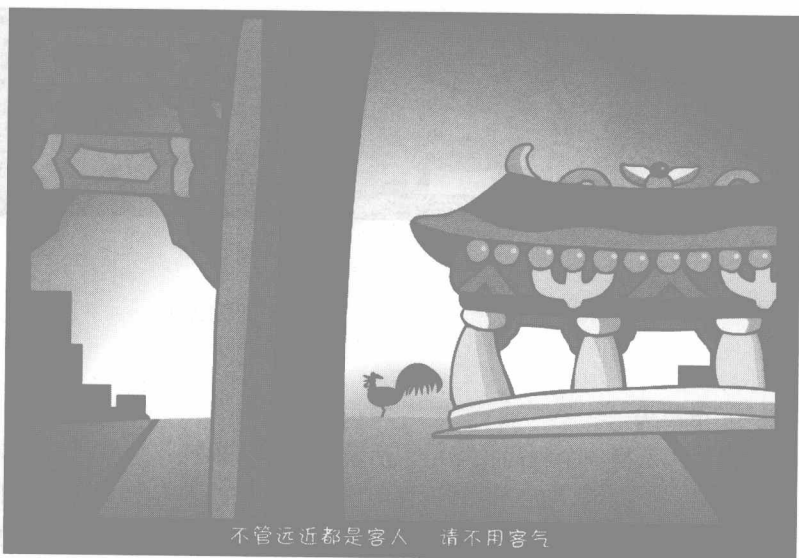


图1-19 远景模糊表现景深



图1-20 近景模糊表现景深