

电脑报总策划

FEICHANG SHEJISHI
非常设计师

Flash

MX

娱乐制作大本营

李波 鹿占飞 陈敏◇编著

全彩

山东电子音像出版社出版

FEICHANG SHEJI SHI
非常设计师

Flash MX

娱乐制作大本营

全彩

李 波 鹿占飞 陈 敏 ◆ 编 著



山东电子音像出版社出版

内容提要

本手册和光盘配套使用, 内容包括: 情景 Flash 制作、精彩电影片头制作、动人 MV 制作、温馨贺卡制作、趣味游戏制作、动感广告制作以及梦幻网站制作, 内容丰富, 涉及面广, 时尚有趣。

每一节内容都是一个完整的动画效果制作方案, 可以单独学习, 且步骤清晰, 图文并茂, 配合光盘使用非常方便。

光盘内容

本光盘收录了手册的电子版文稿, 便于你阅读和保存; 光盘中还包括了所有实例制作素材、.fla 实例源文件; 提供超过 100 种特效音效库等 Flash 制作资源, 方便你进行学习和制作。

版权所有 盗版必究

未经许可 不得以任何形式和手段复制和抄袭

书 名: Flash MX 娱乐制作大本营
编 著: 李 波 鹿占飞 陈 敏
责任编辑: 李 萍
执行编辑: 范晓霞 连 果
封面设计: 邓玉萍
组版编辑: 李品娟
监 制: 谢均建
出版单位: 山东电子音像出版社
地 址: 济南市胜利大街 39 号
邮政编码: 250001
电 话: (0531) 2060055-7616
发 行: 山东电子音像出版社
经 销: 各地新华书店、报刊亭
C D 生产: 北京中联光碟有限公司
文本印刷: 重庆蜀之星包装彩印有限责任公司
开本规格: 880mm × 1230mm 1/16 15.5 印张 300 千字
版 本 号: ISBN 7-89491-049-X
版 次: 2004 年 12 月第 1 版 2004 年 12 月第 1 次印刷
定 价: 32.00 元 (1CD+ 手册)

飞翔的梦想（代序）

人们对新生活的渴望是永恒的，就像飞翔的梦想一样。Flash、Photoshop 就是无数设计师再现伟大想象力的工具，强大的软件功能与想象力完美的结合，使无数接触到 Flash、Photoshop 的人们都为之深深着迷。但是也常常有朋友抱怨：对于没有一点美术基础，发散性思维比较差，给你一张空白画布仍然两眼茫然的 Flash、Photoshop 爱好者来说，成为设计师的门槛还是犹如一座大山，高不可攀。

难道要想成为一名设计师真的那么难吗？是否要成为一名设计师，每个人都必须从头再来呢？其实，也不尽然。

在此，我们针对广大的 Flash、Photoshop 爱好者精心打造了非常设计师系列，圆你一个设计师之梦。只要你热爱 Flash、热爱 Photoshop，就请加入到“非常设计师”这个行列中来，开始 Flash、Photoshop 的征服之旅！

非常设计师系列首批出版两册，分别是《Flash MX 娱乐设计大本营》和《Photoshop CS 时尚设计大本营》。丛书一律采用全彩印刷，并统一采用光盘结合手册的形式，让你学习、使用更方便。

《Flash MX 娱乐设计大本营》作为非常设计师系列中的一员，具有以下一些特点，希望大家能够针对本书的特点，进行有效地学习：

● 快乐至上

我们一直提倡一种快乐的学习方法，而快乐源自于热爱，源自于兴趣，使你在闲暇之余可以通过自己对 Flash 的学习自娱自乐一把，还通过你极富创意的制作让大家也享受到欢乐！翻开《Flash MX 娱乐设计大本营》，你会发现这里为大家准备的都是朋友们非常感兴趣的内容，同时也是 Flash 在使用过程中应用得比较多的方面，具备相当强的娱乐元素，例如情景 Flash 制作、动人 MV、趣味游戏、电影片头、梦幻网站、动感广告等等。

● 创意为先

现在市面上有许多关于 Flash 的图书，要么是各种低级教条堆砌的百例特效，要么就是枯燥的简单教程，而初学 Flash 的朋友，也总以为掌握了 Flash 的一些基

基础知识就能轻松操作了。其实不然，任何软件都只是一种工具而已，最终发光的还是你的大脑。所谓“近朱者赤，近墨者黑”，学习一些低级教程，不如直接向高手取经，练习一些创意出色、色彩准确的实例，只有这样才能一步步制作出不拘一格的作品。《Flash MX 娱乐设计大本营》精选了数十个非常具有代表性的实例，制作过程完全 step by step，操作简单易行，希望大家多加练习。

● 当一个好“导演”

学习一个软件之前，应该对这个软件的特点有所了解。Flash 与一般软件不同，在开始制作 Flash 的时候，首先需要构思好整个动画，然后在整体的基础上具体细分、完善每个步骤的细节，因此在角色上 Flash 更像是一位“导演”。

然而传统教程的说教方式老套、枯燥，而百例教学讲解技法又过于零散，这与 Flash 软件本身的特点是相违背的。《Flash MX 娱乐设计大本营》摒弃了以上两类图书在讲解上的弊端，按照制作目的，每一章独立成篇成为一个完整制作方案，让你从整体上把握一个动画的制作过程，绝不“断章取义”。

● 三人行必有我师

《Flash MX 娱乐设计大本营》中为大家提供了许多资深人士的制作经验，通过“TIPS”、“思路”或者“小知识”的形式与大家分享，希望能对大家尽快地掌握 Flash MX 的使用有所帮助。

最后，感谢你选择了《Flash MX 娱乐设计大本营》，希望本书的出版，能够助你成功踏上设计师之路。

编者
2004.12



目录

CONTENTS

1 Chapter

情景Flash制作

1.1 海面上空的流云



3p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第一部分，将教你实现绘制一片云朵，并形成在海滩上空缓慢移动，同时帆船在水面上划过的动画。操作非常简单，并具有画面气氛，你只用拖动库面板中的素材元件，安排好动画节奏就可以轻松完成。赶紧来试试吧！

1.2 乌云群聚和天空突变



6p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第二部分，将教你绘制大片的乌云，并形成乌云面积扩大，遮挡晴朗天空的动画效果。你只要跟着我们一步步来操作，效果绝对不一般哟！

1.3 电闪雷鸣和落下的雨



8p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第三部分，通过制作两个影片剪辑元件来实现电闪雷鸣和下雨的效果动画。影片剪辑元件的创建、编辑其实就这么简单！

1.4 风雨中猛烈摇晃的船体



11p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第四部分，将教你应用强大的“洋葱皮”功能制作波浪和摇晃的船体动画，讲解浅显易懂，相信学习完本节内容你将对“洋葱皮”功能有一个直观的认识。

1.5 逐渐缓和的风雨和变亮的天色



15p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第五部分，通过制作阴影的移动并实现颜色转淡的动画，让你轻松掌握颜色的设置技巧。

1.6 海鸟飞过平静的海面迎来日出



19p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第六部分，通过结合前面几节的内容，实现阳光闪动、流云移走、天空变亮的动画效果，从而形成一个完整的情节效果。另外我们还将学习海鸟翅膀扇动动画。

1.7 加入音乐和音效



24p

◎效果实现

本节是情景Flash动画制作的第七部分，你将学习一个完整的动画加入音乐、音效的方法的技巧。这样一个完整的情景Flash动画就这么搞定啦！

2 Chapter

精彩电影片头制作

2.1 《超胆侠》电影片头制作



29p

◎效果实现

本例将教大家利用现有的图片素材，制作一个简单的电影片头，技巧包括图片的转动、移动，以及镜头间的过渡等等，突出电影片头的大场景和动感效果。

2.2 《古墓丽影》电影片头制作



36p

◎效果实现

《古墓丽影》预告片是在现在的影片图片素材基础上，以展现影片风格而制作的一段电影预告片头。不同镜头间的过渡依然是我们要掌握的重点内容。

3 Chapter

动感广告制作

3.1 《激情超越》网络广告制作



49p

◎效果实现

本例是一家公司投放的网络广告，整个广告采用“朝阳”为背景，配合“青年迎向太阳奔跑”的动画，展示了积极向上的精神风貌。

3.2 《动感酷车》网络广告制作



56p

◎效果实现

在《动感酷车》网络广告中，“遮罩”发挥了它神奇的力量，你想知道它到底有何神奇之处，就翻开本节吧！如果你还想知道“高光文字”是怎样制作出来的，也请翻开本节，我们将为你详细讲解！

3.3 《时尚手机》网络广告制作



65p

◎效果实现

本例是一款手机网络广告制作案例。其中，围绕手机动画而制作的光晕闪动动画，是制作重点也是难点。

4 Chapter

梦幻网站制作

4.1 梦幻网站片头制作



77p

◎效果实现

本节是梦幻网站制作的第一部分，将教大家制作一个网站Logo动画：先制作Logo元件，接着制作Logo动画效果。

4.2 梦幻网站页面制作



80p

◎效果实现

本节是梦幻网站制作的第二部分，先把页面背景制作好，然后增加网站Logo元素。本节中，大家将学习到动画的循环播放效果制作技巧。

4.3 网站导航按钮制作



82p

◎效果实现

本节是梦幻网站制作的第三部分，讲解了导航按钮的制作，以及在鼠标划过按钮时，出现介绍性文字界面的制作方法。



4.4 网站页面交互合成



85p

◎效果实现

本节是梦幻网站制作的第四部分，stop 命令是本节的重点内容，另外还将介绍指向命令的加入方法，你不可不看！

4.5 网站音乐、音效合成



87p

◎效果实现

给网站加入音乐、音效会使整个网站变得生动，本节包括两个部分的重点内容：一是整个网站片头动画中的音乐和音效文件的加入，二是给按钮加入音效文件。

5 Chapter

温馨音乐贺卡制作

5.1 《圣诞快乐》节日卡



91p

◎效果实现

圣诞贺卡主要是突出特定的节日气氛和温馨的祝福语言，在本节当中将教大家制作一张简单的节日贺卡，在制作中运用了一张平安夜图片为背景，并加入雪花动画使卡片温馨、祥和。

5.2 《猪你生日快乐》搞笑卡



97p

◎效果实现

在本节的《生日贺卡》学习中，我们加大了原创的成分，在这里你可以学习到卡通造型的基本绘画基础和动画制作方法。绝对原创100%，好玩又有趣哦！

5.3 《月亮代表我的心》爱情卡



106p

◎效果实现

《月亮代表我的心》是一首大家都很熟悉的歌曲，本卡的制作就是以这首音乐为背景，通过对Flash绘图工具的讲解和应用，制作简单的贺卡场景和逐帧动画。

5.4 《你辛苦了》慰问卡



115p

◎效果实现

在平常的日子里，自己亲手制作一张生动、漂亮的Flash动画慰问卡，一定为你和朋友、同事之间的友谊增色不少！

6 Chapter

趣味游戏制作

6.1 《小猴拜年》游戏制作



127p

◎效果实现

本例是一个简单有趣的小游戏：看到一只可爱的小猴子静静地坐在那里，你一定会喜欢它的！去逗逗它吧，结果会怎样呢？和我们一起制作吧，你就会知道！

6.2 《超威特警》射击游戏



133p

◎效果实现

《超威特警》是一个典型的射击游戏：在一个城市的街头，你同匪徒相遇了，快拿起枪射击吧！看起来有点难是吗？其实不然，只要你跟着我们一步步操作，你也能制作出更为精彩的游戏。

6.3 《猫狗大战》对战游戏



142p

◎效果实现

这是一个经典的游戏：猫与狗就像天敌一样，不能和平共处，总是有磨擦并相互攻击，到底谁输谁赢，由你来决定它们的命运吧！

6.4 《海底世界》趣味拼图



157p

◎效果实现

拼图游戏是一款男女老少咸宜的经典益智游戏，这个游戏解决了自动切割图片及装载内、外部图片的问题，具有良好的通用性。

7 Chapter

动人MV制作

7.1 《新年好》喜庆MV



177p

◎效果实现

本例是一个较为简单的MV制作。在制作之前我们要对MV有一个整体的构思，其中我们主要应用到了逐帧动画的制作方法，以及利用遮罩制作字幕效果。

7.2 《东风破》深情MV

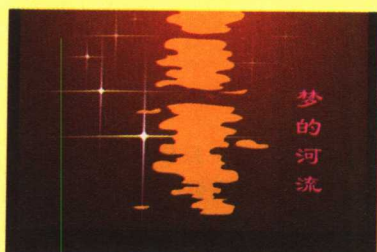


185p

◎效果实现

在这部MV创作过程中，我们采用了中国画水墨淡彩效果的画面效果，逐帧动画的制作以及场景之间的镜头转换是我们要掌握的重点。

7.3 《梦的河流》动人MV



215p

◎效果实现

《梦的河流》MV的制作主线是围绕“河流”进行的，本节中你将学习水波纹循环动画的制作，以及遮罩功能在人物叠映在波光的动画运用。

Flash MX 娱乐制作大本营

第

1

章

情景 Flash 制作



本章导读

BENZHANG DAODU

在制作一个新的情景 Flash 作品之前，要对整个动画有一个整体的构思，然后在整体的基础上具体细分、完善每个步骤的细节。这样做既能在制作中不偏离动画整体风格的定位，又能从细节到完整实现的制作过程中获得信心和乐趣。

我们把本章要讲的 6 段情景动画用同一个 Flash 文件中的 6 个场景中来实现，使读者在学习的过程中能够看到本章整个动画从：海面晴空流云→乌云突变→电闪雷鸣→风雨飘摇→雨过天晴→海鸟迎日，这整个过程的变幻。

在对本章学习中能够了解到对 Flash 场景的运用，动画节奏的对比和掌握，环境气氛的渲染和烘托。同时，也能够了解乌云、流云、海面等图形的绘制基本方法和颜色应用。

本手册光盘中收录了实例制作的 .fla 源文件，制作效果你可参见：光盘→.fla 文件篇中的相关内容。

1.1 海面上空的流云

◎实例分析

制作一段动画,首先要对这段动画进行分析,了解本场景中需要用到的必要元素。

为了烘托海滩气氛,我们准备了“椰树”、“遮阳伞”“人物”等素材供你学习使用,并且安排了海面帆船的划过动画,与海面上空浮云的流动动画,对两段动画在节奏上加以控制区分,增添整个情景的情趣。

◎主题技巧

本节涉及到图形元件的创建、补间动画的制作、线性渐变填充色,色值的选择和渐变色的调整等制作方法和技巧。另外,在这里你还将学习到动画节奏的控制原理和方法。



素材来源:
光盘→素材库→
第1章→1.1 素材

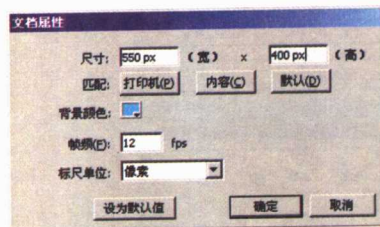
效果实现

1. 导入素材

(1) 选择“文件→新建”命令,新建一个Flash文档,并取名为“海面上空美丽的流云”。

(2) 按“Ctrl+J”键,打开文档属性对话框,设置影片尺寸为550×400像素,背景色颜色为蓝色。

(3) 选择“文件→导入到库”命令,从光盘中导入本节使用的素材“帆船.wmf”、“人物1.wmf”、“椰子树.wmf”、“遮阳伞.wmf”。



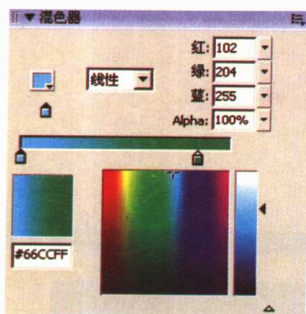
■ 设置文档属性

2. 制作影片图形元件

(1) 绘制海面

① 将“图层1”重命名为“海面”,选择矩形工具,然后关闭笔触颜色。

② 点击填充色，在右边的“混色器”面板中设置填充色为线性渐变（蓝色值为：红 102、绿 204、蓝 255；绿色值为：红 1、绿 135、蓝 74）。然后，画出海面。

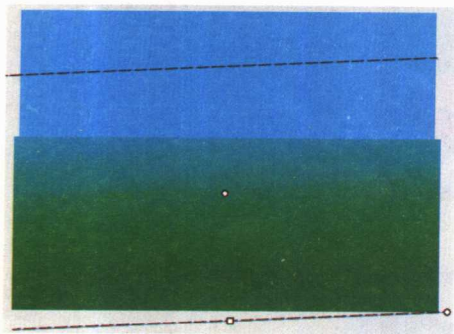


■ 设置海面填充色颜色

(2) 调整海面渐变颜色

① 选择填充变形工具，对海面的渐变色进行适当的调整，直到自己满意。

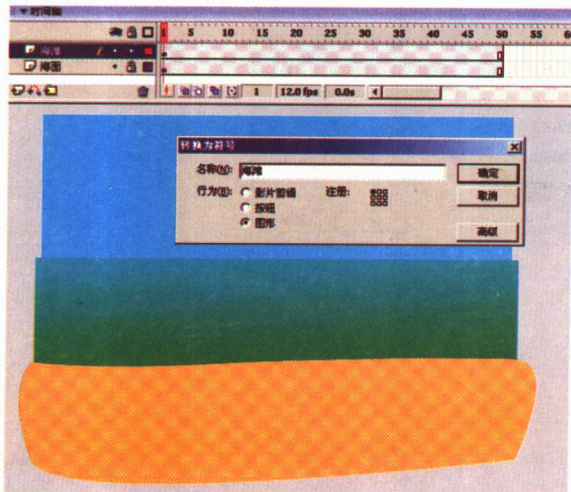
② 然后在第 50 帧按 F5 键，插入帧延长动画。



■ 海面渐变色调整

(3) 绘制海滩

① 在图层区单击新建图层按钮，新建一个名为“海滩”的图层。



■ 绘制海滩、创建元件

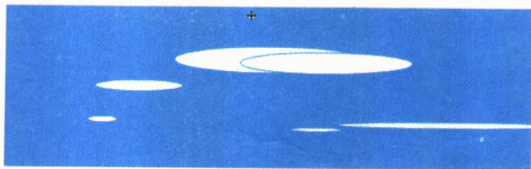
② 选择刷子工具，随意画出海滩图形，并利用平滑工具进一步修饰，使边缘比较平滑。

③ 完成后，用鼠标右击该图形，在弹出菜单中选择“转换元件”，出现“转换为符号”面板，设置名称为“海滩”，行为选择“图形”。点击“确定”。

(4) 创建“流云”元件

① 单击新建图层按钮，新建一个名为“云”的图层。

② 然后选择椭圆工具(笔触颜色值为：#00CCFF，填充色值为：#EEFAFF)，依据云的远近、大小和疏密画出云的形状。



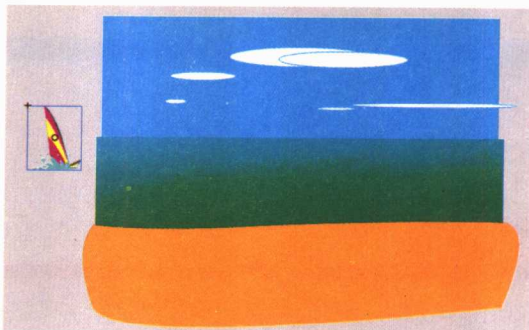
■ 绘制云的形状

③ 完成后，用鼠标右键点击该图形，在弹出菜单中选择“转换元件”，在出现的“转换为符号”面板中，设置名称为“流云”，行为选择“图形”，点击“确定”。

(5) 创建“帆船”图层

① 单击新建按钮，新建一个名为“帆船”的图层。

② 按“Ctrl+L”键，打开右边的“库”面板，把库中的“帆船”元件拖动到该层中，位置如图所示：



■ 放置“帆船”元件

(6) 创建“椰子树与遮阳伞”图层

① 单击新建按钮，新建一个名为“椰子树与遮阳伞”的图层。

② 将“库”面板中的“椰子树”、“遮阳伞”两个元件拖动到该层中，位置如图所示：