



黑魔方
www.heimofang.com

专业教程系列



附赠
光盘

Flash

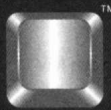
MV 动画设计专业教程

贾朝蓉 缪 亮 编著

清华大学出版社

本书采用Flash MX 2004中文版编写
全面展示Flash MV制作的技术内幕
轻松掌握Flash动画制作的方法和技巧
提供实例制作过程的视频教学





黑魔方TM
www.heimofang.com

专业教程系列

Flash

MV 动画设计 专业教程

贾朝蓉 缪 亮 编著

清华大学出版社

本书采用Flash MX 2004中文版编写
以范例与通用技法结合的新型教学方式
针对基础层面读者
侧重于实际操作和创作本领的强化训练



内容简介

本书通过一个完整的 Flash MV 动画作品实例,详细而深入地讲解了在 Flash 2004 MX 环境下创作 Flash MV 的全过程。

本书从制作 Flash MV 的准备工作开始,介绍了歌曲的选取方法、影片脚本的撰写方法、用第三方软件处理歌曲的方法、收集和处理素材的方法、处理位图和绘制简单背景的方法、用鼠标绘制角色和背景的方法、利用 Flash 制作动态元件的方法,以及电影镜头技巧在 Flash MV 中的运用方法。对制作 Flash MV 需要掌握的色彩、构图、人体结构等知识也进行了相应的介绍。

本书结构清晰,内容由浅入深,叙述清楚明了,对软件接触不深的读者,也能轻松上手。

本书配套光盘除了包含实例源文件和制作所需要的素材,还提供了部分制作步骤的视频教程。

本书既适合具备一定 Flash 动画基础,想制作 Flash MV 的动画爱好者,也适合于 Flash 动画制作的初学者。



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 MV 动画设计专业教程 / 贾朝蓉, 缪亮编著. —北京: 清华大学出版社, 2005.1

(黑魔方丛书)

ISBN 7-302-09939-1

I. F… II. ①贾…②缪… III. 动画—设计—图形软件, Flash MV 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 120384 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: 魏江江
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: 17 插页: 2
彩插: 2 字数: 343 千字
版次: 2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷
书号: ISBN 7-302-09939-1/TP·6829
印数: 1~4000
定价: 28.00 元(含光盘)

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



场景 1(a)



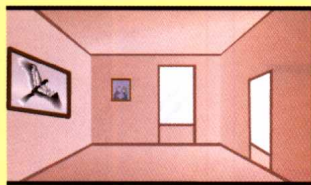
场景 1(b)



场景 1(c)



场景 2



场景 3



场景 4(a)

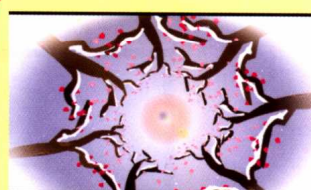




场景 4(b)



场景 4(c)



场景 5(a)



场景 5(b)



场景 5(c)



场景 5(d)



场景 5(e)



场景 6(a)



场景 6(b)



场景 6(c)



场景 7(a)



场景 7(b)



场景 7(c)



场景 7(d)



场景 7(e)



场景 8(a)



场景 8(b)



场景 9





场景 10(a)



场景 10(b)



场景 10(c)



场景 10(d)



场景 11(a)



场景 11(b)



场景 11(c)



场景 12(a)



场景 12(b)



场景 12(c)



场景 12(d)

形成知識體系 著重實際
應用導引自主學習 促進
社會普及

祝頌

計算機大型系列叢書出版

張致祥



二〇〇三年
十月

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。

倪光南

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，根据需要还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 二、软件基础知识 文件的操作与文件格式 矢量图与位图 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 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	Flash 软件的基本使用技巧	《Flash 基础教程》
	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》
	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》
	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 五、动画的导出 以不同的格式将做好的 Flash 动画导出 六、Flash 与其他软件的结 合应用 如 PHP、MySQL、Access、 ASP、Photoshop、3ds max、 CorelDRAW、Dreamweaver 等等	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》
	网络游戏设计、制作方面	《Flash 网络游戏开发专业教程》
	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



读者对象

朋友，当您漫游在网络动画世界中，是否为那些制作精美、逼真的 Flash MV 而惊叹并为之心动？当您欣赏着那些自己演唱，自己制作的 Flash MV 时，是否也有一种跃跃欲试的冲动，想创作一部自己的作品？无论您是否具备一定 Flash 动画基础，只要对 Flash MV 制作感兴趣，就可以阅读本书。让这本书来帮助您实现这个愿望，圆您成为动画设计师的梦！

写作环境

动画软件为 Flash MX 2004 中文版本，声音处理软件为 GoldWave 5.06 中文版本，图像处理软件为 Adobe Photoshop 7.0 中文版本，操作系统为 Windows 2000/XP。

内容提示

本书第 1、2 章介绍了创作 Flash MV 前的准备工作，内容包括歌曲的选取，影片脚本的撰写，用第三方软件处理音乐（针对喜爱唱歌的朋友，还专门讲述了歌曲的录制），收集位图素材以及用 PS 处理位图和绘制简单的背景；第 3 章介绍了在 Flash 中对音乐、位图素材的处理，包括对音乐的压缩处理、声音与字幕同步等方法；第 4~6 章介绍了 Flash MV 具体创作过程，包括用鼠标绘制角色、背景，制作动态元件以及电影镜头技巧在 Flash MV 中的运用。并对制作 Flash MV 时需要掌握的色彩、构图、人体结构等知识也做了相应的介绍；第 7、8 章详细讲解了制作 Flash MV 时文件的管理与发布。

配套光盘

为方便读者学习和实际制作，本书配套光盘中除了包含实例源文件和制作所需要的所有素材，还提供了部分制作步骤的视频教程。读者可通过视频演示，直观、清楚地了解制作 Flash MV 的步骤，迅速掌握制作 Flash MV 的基本方法。

本书作者

参加本书编写的作者是具有丰富经验的 Flash 动画设计师和从事 Flash 教学工作的资深教师。本书由贾朝蓉编著，缪亮参与了前期策划和部分稿件统筹工作。

目录

第1章 Flash MV 概述

- 2 1.1 认识 Flash MV
- 8 1.2 Flash MV 制作流程

第2章 制作前的准备工作

- 12 2.1 根据歌曲内容撰写脚本
- 16 2.2 音乐素材的选取和处理
- 30 2.3 图片素材的收集与处理

第3章 在 Flash 中处理素材

- 42 3.1 在 Flash 中处理图片素材
- 47 3.2 在 Flash 中处理音乐素材

第4章 Flash MV 中静态元件的绘制

- 64 4.1 常用绘图工具的特点及用途
- 67 4.2 作品效果预览
- 69 4.3 人体结构特征简要分析
- 80 4.4 确定 Flash MV 造型并绘制角色
- 110 4.5 绘制动物角色
- 114 4.6 背景的绘制

第5章 Flash MV 中动态元件的制作

- 128 5.1 让角色动起来
- 150 5.2 制作其他动态效果

第6章 Flash MV 动画实现过程

- 164 6.1 电影镜头技巧概述
- 173 6.2 Flash MV 动画的具体实现过程

第 7 章 预载画面 loading 的制作

- 218 7.1 loading 的制作
- 227 7.2 制作按钮并控制影片播放

第 8 章 Flash MV 文件管理与最终作品发布

- 232 8.1 文件的管理安排
- 243 8.2 Flash MV 的导出与发布