

做闪客，就这么简单

HAPPY  
BIRTHDAY

Flash

贺卡制作

编著 龚 勇  
邓文达

放闪客，就这么门路

HAPPY NEW

HAPPY  
BIRTHDAY

Flash

贺卡制作

编著 龚 勇  
邓文达

湖北美术出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

Flash 贺卡制作 / 龚勇, 邓文达编著

— 武汉: 湖北美术出版社, 2003.8

(做闪客, 就这么几招)

ISBN7-5394-1396-4

I . F...

II . ①龚...②邓...

III . 动画—设计—图性软件, Flash

IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 060431 号

## Flash 贺卡制作

© 龚勇 邓文达编著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市雄楚大街 268 号 C 座

电 话: (027)87679521

邮政编码: 430070

印 刷: 湖北新华印务有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/24

印 张: 2.17

印 数: 3000 册

版 次: 2003 年 9 月第 1 版 2003 年 9 月第 1 次印刷

I S B N 7-5394-1396-4/TP·2·I

全套定价: 65.40 元 本册定价: 15.80 元

# ■ 前 言

中国有一千万人喜欢看 Flash, 有七八十万人喜欢做 Flash!

自从 Macromedia 公司推出 Flash 这款用于制作、编辑动画和电影的软件, 从 Flash 2.0 到 5.0 版本再到如今的 Flash MX, 在这短暂的几年时间内, 就在网络界掀起了高潮。之所以能如此流行, 被众多网民趋之若鹜, 就是因为它简单, 易于操作以及其强大的功能所至。使用者只需经过很短时间的学习, 就可以制作出赏心悦目的网络动画。

随着时间的推移, Flash 因其强大的功能和广泛的实用性, 很自然地渗透到商业及各个领域。也因为其简单易学而开始被越来越多的人所掌握, 乃至精通, 制作 Flash 甚至成为一种谋生的手段。于是乎, 那些以 Flash 设计制作为主业的创作人员有了一个很酷的称号——闪客 (Flasher)。

现在, 随着计算机的普及, 互联网的日益发达, 网络已经逐渐成为人们生活和学习中不可缺少的一部分。这无疑也给 Flash 的发展壮大提供了温床。如今, 越来越多的人已经不满足于仅仅是做个观众了, 看着那些多彩多姿、风格迥异的 Flash 作品, 人人都会有一种创作的欲望, 都想应用 Flash 这个工具, 过把导演的瘾。与此相关的书籍也就铺天盖地而来。但是, 当许多初学者翻开那厚厚的一本教材时, 常常会被那晦涩难懂、枯燥乏味的文字搞得兴味索然。鉴于此, 我们特地撰写了这套面对广大初学者的工具书。

全套书共分 5 册, 按贺卡、MV、网页、特效、游戏分类, 通过实例讲解, 详细的制作步骤, 让你在实际制作过程中从最简单的贺卡制作开始, 循序渐进, 逐步深入。不知不觉地就步入了 Flash 的殿堂, 同时在学习过程中体会到艺术创作的无穷乐趣。

本书的宗旨就是让你在享受 Flash 带给你快乐的同时, 也逐渐成为一个名副其实的闪客, 最终你会发觉: 做闪客, 就这么几招!

## 作者简介:

龚勇, 网名 klssmore, 湖北武汉人。  
1983 年毕业于湖北美术学院附中; 1991 年毕业于武汉纺织工学院服装系; 在国内 Flash 大赛中多次获奖。

E-mail: klssmore@163.com



# 贺卡制作



曾经听到许多想学Flash的朋友说不知从何处下手，我想这正是多数初学者感到困惑的。现在我可以告诉大家，先找Flash MX安装（也许早就在你机器里了），然后启动Flash MX，别管里面有多少菜单，能做什么，只管照着下面的步骤去做吧，等你做完了所有步骤，你会发现原来Flash也不是太难哦。

好了，废话少说，现在就通过制作贺卡的实例讲解，教会大家制作你的第一个Flash作品。

**学习目的：**熟悉Flash基本工具的操作和简单动画的制作，并教会你如何在Flash里画图。



## 普通贺卡制作

|              |    |
|--------------|----|
| 构思创意         | 1  |
| 制作过程         | 1  |
| 一、建立新文档      | 1  |
| 二、绘制基本元素——符号 | 2  |
| 三、合成动画       | 7  |
| 四、设置外框       | 13 |
| 五、添加按钮和动作命令  | 14 |
| 六、添加声效       | 15 |
| 发布影片         | 17 |
| 小结           | 17 |

## 互动贺卡制作

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 构思创意                  | 18 |
| 素材准备                  | 18 |
| 制作过程                  | 20 |
| 一、新建文件                | 20 |
| 二、创建场景                | 20 |
| 三、mm 场景的制作            | 21 |
| 四、mphoto 场景           | 29 |
| 五、制作 gg 场景和 gphoto 场景 | 36 |
| 六、制作 load 场景          | 38 |
| 七、制作 choose 场景        | 42 |
| 发布影片                  | 45 |
| 小结                    | 45 |

目录  
目录  
目录

FLASH MX

## 普通贺卡制作

在开始前，我们先来简单说说一个Flash作品的创作流程，告诉大家到底该从何下手。

首先，你要确定打算做什么，也就是要有个明确的目的。然后就是根据你想好的题材去构思了，这个时候你可以根据你的设想画点草图什么的（在纸上或者是电脑里画图都行），把你的构思形象化和具体化。当你觉得已经胸有成竹了，就可以把草图用Flash的绘图工具制作出来，这个过程我们称之为素材准备阶段。除了绘制需要的画面外，声音文件、图片文件或者视频文件（如果需要用到的话）等都在此时准备妥当。然后，你就可以按照你的思路用Flash去编辑你的动画啦。是不是很简单？OK，根据这个流程，我们开始贺卡的制作。

### 构思创意

贺卡有多种主题，如友情、爱情、亲情、

节日问候等等，这里，我想做一个表现友情的贺卡。

为了表现友情，我想到这样一个情节：两个小熊在一个大草坪上玩跷跷板，正在玩得很开心的时候，天空突然乌云密布并下起了大雨，它们并没各自逃走，而是共同撑起一把伞来避雨（嘿嘿，这样够义气的吧？正是我要表达的），不一会天空晴了，出现了一道彩虹，出现文字“you are always my friend”。

有了创作思路，还要考虑一下画面效果。我想造型尽量可爱些，颜色搭配也温馨一些，好啦，整个构思完整了，现在开工喽！

**建议：**在开始前请先打开光盘源文件目录下的friend.swf文件，看看贺卡的整体效果。

### 制作过程

#### 一、建立新文档

在Flash中新建一个文件，设置文档属性为imensions: 550 px × 400 px, background (背景色): #66ccff, frame rate (帧速) 为12fps (帧/秒) (如图1-1)。

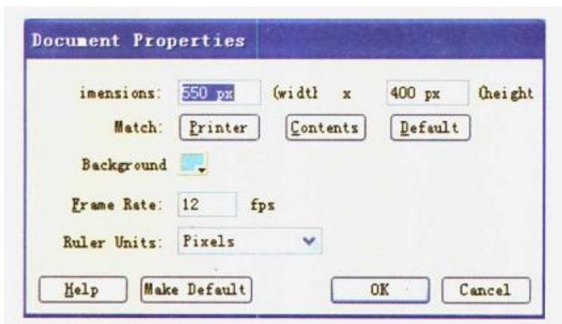


图 1-1

## 二、绘制基本元素——符号

根据构思，我们现在需要绘制几个基本的 symbol (符号)，主要的有小熊、跷跷板、云、雨、彩虹等等。因为都是简单的造型，我们直接就在 Flash 里来制作。画图是需要有一定的美术基础的，因为篇幅有限，下面就以其中一个简单的图形绘制过程给大家介绍一下常用绘图工具的应用。

### 1. 绘图

在菜单栏里选择 Insert (插入) — New symbol (新符号)，或者按 Ctrl+F8 新建一个符号，将其命名为 thead，在 Behavior (行为) 中选择 Graphic

(图形)，然后单击 OK。在左边工具栏里（如果没看到可以按 Ctrl+F12 让它显示出来，如图 2-1）选择圆形工具 ，再点击颜色选择按钮  打开颜色表，并将鼠标移至窗口右上方，如图 2-2 中箭头所指的地方。



图 2-1

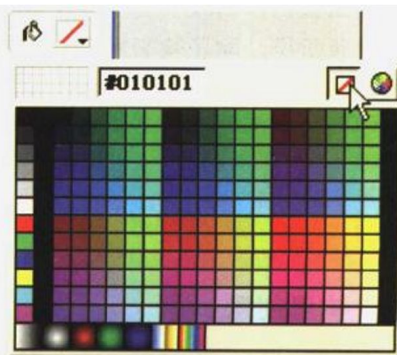


图 2-2



激活那个有红线的按钮即表示将填充色禁止。这样我们画出的圆仅仅是线条了，颜色填充被取消（提示：在线条颜色选择时做同样操作我们可以画出无轮廓线的色块）。紧接着到工作区中按下鼠标并拖动，画出一个椭圆（这个是小熊的头）（如图2-3）。

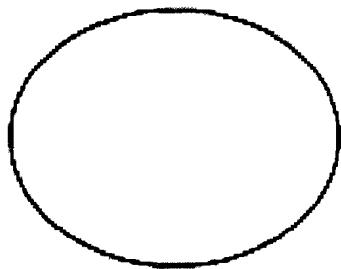


图2-3

继续在一旁空白区域拖出一个小正圆（默认情况下主控栏上的自动捕捉按钮处于激活状态，你在拖动鼠标画圆时会发现，在鼠标箭头旁有时会出现一个小圆圈，这表示目前的圆形是正圆），将小圆选中并用箭头工具同时按下Ctrl键把它移到大椭圆的上方偏左一点，使两者轮廓相交，你可以看到这其实是复制出了一个小圆，接着把原地

那个小圆再移到大圆上方偏右一点的位置上，最后把相交部分的线条去掉（点选要去掉的线然后按Delete键），两只耳朵就画好了（如图2-4）。

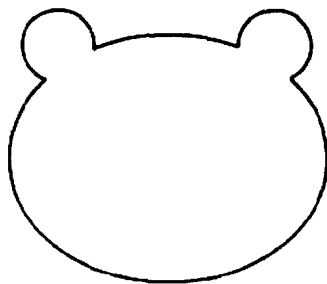


图2-4

用直线工具在空白区域里画一短直线，再用箭头工具将直线拖成弧线（当鼠标移到线条旁，会出现一段小弧线，这时按下鼠标将直线进行推或拉可以改变直线为弧线），将弧线选取，然后按下Ctrl+G，这样就将此线条群组起来。群组的目的是将每个部件和轮廓区别开来，这样在对很多复杂的图形做编辑的时候就不会相互影响了。刚才群组后的线条外是否多了一个蓝色线框呢？双击它看看有什么效果？哈哈，看

到了吧，可以对线条再编辑了，而其他的线条就不受干扰了。点击工作区上方的 bhead 图标 ，回到 bhead 的编辑窗口。将群组的线移动到耳朵轮廓内侧，按下 Ctrl 键拖动鼠标复制一个到另一侧面，在菜单栏里点 modify (修改) - transform (变换) - flip horizontal (水平翻转)，另一个耳廓线就做好了 (如图 2-5)。

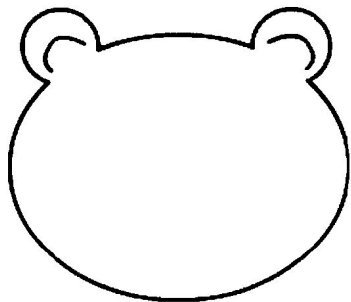


图 2-5

用同样方法再画 3 条直线，调整好长短、弧度，分别群组后放到鼻子和嘴的位置上 (如图 2-6)。

用圆形工具 ，填充色选择白色，画一椭圆 (眼睛)，群组后再复制一个放到适当的

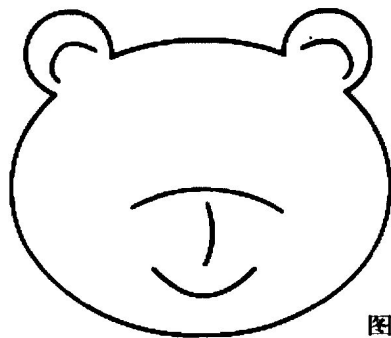


图 2-6

位置上。将填充色改为黑色，画一小正圆，群组后放到头部正中间。将填充色设定为 #FF6666，将轮廓线禁止，再画一正圆，群组后放到脸上，拷贝一个到另一侧 (如图 2-7)。

用填充工具 ，颜色选定 #FFCC00，将整个头部填上颜色，到此，一个小熊的头就画好了 (如图 2-8)。

另外需要画的几个符号请参考光盘源文件目录下的 friend fla。打开文件后按快捷键 Ctrl+I，在素材库里可以看到制作好的所有符号 (如图 2-9)。

此时你一定会问了，为什么这些符号的

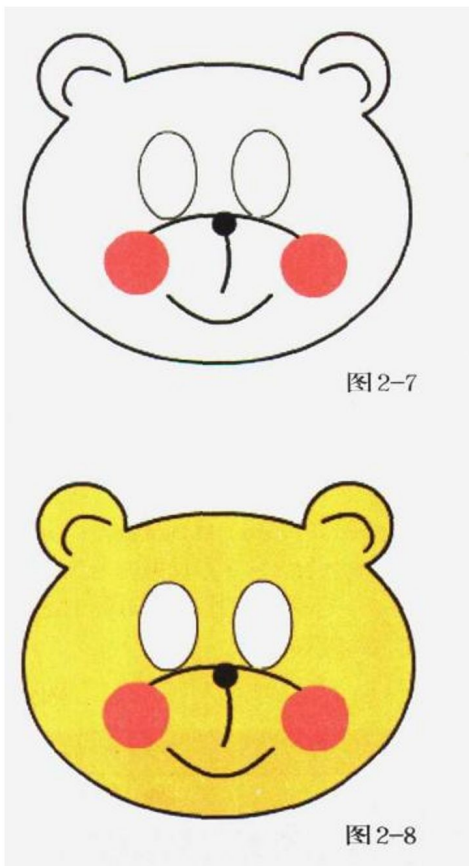


图 2-7

图 2-8

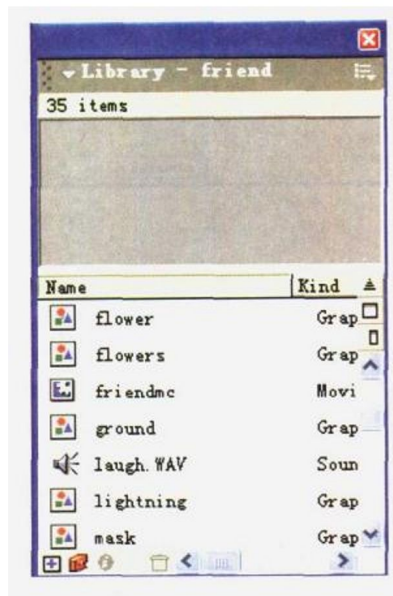


图 2-9

图标都不同呢？呵呵，问得好，下面我就给大家解释一下符号的属性问题。在继续学习 Flash 之前先了解一下符号的属性是很有必要的。

点 Insert (插入) → new symbol (新符号)，或者按 Ctrl+F8 新建一个符号时会弹出一个窗口，(如图 2-10)。

在 Behavior (行为) 选项后有 3 个可选项：



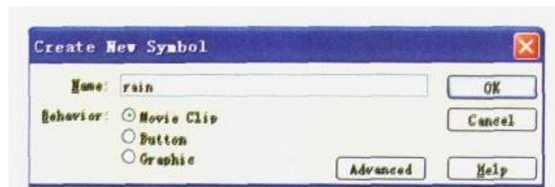


图2-10

movie clip(影片夹)、button(按钮)、graphic(图形)。一般情况下我们用得最多的是图形，它是整个制作中最基本的因素，按钮则可以实现动画的交互功能，影片夹实际上就是一个短的视频。在三者中最好理解的是按钮，在后面的制作中你将学会怎么去制作它并让它发挥应有的作用，而影片夹和图形到底有什么区别？先看看下面这个例子：

## 2. 雨的制作 (mc 制作)

根据先前的构思，我们在贺卡中要用到一个下雨的场面，下雨的画面实际上就是单独制作的一个 mc (movie clip) 符号。看看具体制作方法：按下 Ctrl+F8 创建一个新符号，把它命名为 rain，在 Behavior(行为) 选项选中 movie clip (影片夹)，如图 2-10 所示。

在雨的场景中第 1 帧处用直线工具  来

绘制一些雨滴，最后效果如图 2-11。

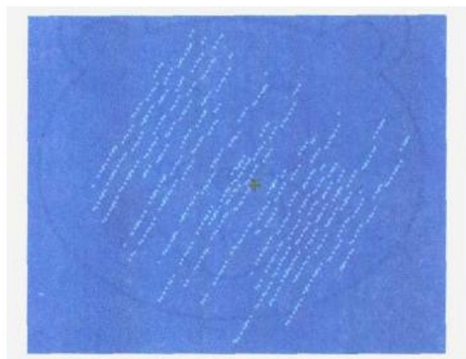


图2-11

在第 2 帧处点鼠标右键，在弹出的菜单中选择 insert keyframe (插入关键帧)，或者点中此帧后，直接按下 F6，这时会看到在第 2 帧处出现了一个黑点，这就说明你创建关键帧成功了 (如图 2-12)。

图2-12



现在看到的第2帧和第1帧的画面相同，我们要做的就是将第2帧上的雨丝重新排列一下，使之与第1帧产生差别（如图2-13）。



图2-13

现在按下 Ctrl+Alt+Enter（测试场景的快捷键）或者点击 control（控制）-Test scene（测试场景）来看一下雨的效果。

这就是一个简短的 movie clip（影片夹），简称 mc。下面我们点击工作区上方的 scene（场景）回到主场景里，按下 F11 叫出符号库面板，把刚制作好的 mc 符号从库里直接拖到场景中来，可以看到时间线上第1帧处已经出现了一个黑点，即关键帧。按下 Ctrl+Enter 测试一下

影片，下雨了，哈哈。

**提示：**如果是只测试符号或者是单个场景，则按 Ctrl+Alt+Enter 组合键。如果是测试全部影片（也许包括多个场景），请按 Ctrl+Enter。

你也许觉得奇怪，刚才在主场景里只有一个关键帧呀，测试影片时怎么就有了两帧交替的变化呢？嘿嘿，这正是 mc 的特点啊。

**注意！**同样的操作，如果你在开始新建符号的属性里选择的是 graphic（图形）而不是 movie clip（影片夹）的话，那雨可就不会动了，不信你试试？

这只是个试验，目的是让大家了解一下影片夹和图形的差别到底在哪里。当然它们的区别不止于此，到底还有哪些区别，留待以后再说。

所需的符号都准备好了，下面我们可以开始在主场景里编辑全部的画面了。开始前先删除刚才那个雨的关键帧，因为我们的构思中可不是一开始就下雨的，还是从头开始吧。

### 三、合成动画

当所有符号准备就绪后我们就可以开始

在主场景里合成动画了，开始前请先打开光盘源文件目录下的 friend.fla 文件，然后把库面板也打开（F11），将里面的所有符号全部拷贝到你新建的文件库里，这样就可以直接从你自己的文件库里来提取符号了。

**提示：**拷贝符号很简单，同时打开两个库面板，选择要拷贝的符号，然后直接拖入另一个库里就完成了。

1. 从库中将图形符号 ground 拖入主场景中，将此层命名为 bg（这样做的目的是方便今后查看和管理，如果就让它默认显示图层 1、2 也行，但万一图层多起来那可够你受的，因此，为了方便管理和查看，从 MX 开始还增加了文件夹来给大家管理图层，以前的版本可没这东东（如图 3-1）。



图 3-1

2. 点击图 3-1 上左边新建层图标，新建一个图层，我们将它命名为 sky，然后从库里将 sky 这个符号拖入到场景里来，调整到合适的地方（如图 3-2）。

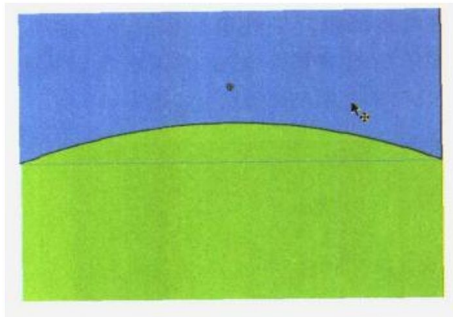


图 3-2

3. 在 sky 层上再新建一个图层取名为 seesaw，从库里把符号 seesaw mc 拖到场景中间（如图 3-3）。

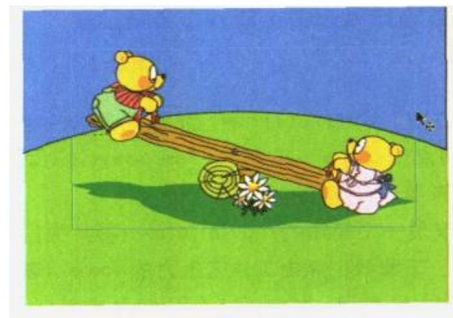


图 3-3

4. 在第 89 帧处从上至下拖动鼠标，同时将三层同一帧选中，按下 F5 键以插入帧。此

时从第1帧到第89帧处都由先前的白色变为了灰色(如图3-4)。

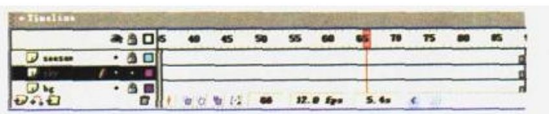


图3-4

5. 单击 sky 层第15帧处, 按下F6键插入一关键帧, 再到第65帧处插入一关键帧, 打开属性面板, 选中场景里的 sky 符号, 在属性面板的 color(颜色)选项中选 brightness(亮度), 在右边的窗口中将值设为 -30% (如图3-5)。

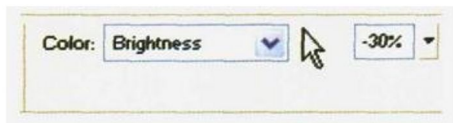


图3-5

你会发现随着亮度值的变化, 场景中 sky 图形符号也有了变化。这样做的目的是让天空的颜色渐渐变暗。为了让它产生逐渐变化而不是陡然变暗效果, 我们要用 tween motion (运动渐变) 来完成。

6. 在 sky 层刚建立的两关键帧之间点右

键, 在出现的菜单中选择第一项: create motion tween (创建运动渐变), 你可以看到两关键帧之间变成了蓝色并有了一个长长的箭头连接, 这表示颜色渐变已经建立。

**提示:** 只有符号和群组才能产生运动渐变。如果两帧间的箭头为虚线, 那就表示渐变没有成功。

7. 新建一层取名 cloud, 从库中找到 cloud 图形符号拖到工作区外右上方, 按下主控栏上的缩放工具 , cloud 符号外框出现多个手柄, 随意拖动其中一个手柄, 我们可以对符号进行缩放了, 将符号稍微缩小一点, 如图3-6所示。

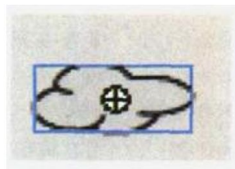


图3-6

8. 同样在 cloud 层的第65帧上插入一关键帧, 并将第65帧选取, 然后在场景里把 cloud 符号用箭头工具  移动到画面中来(具体位置可参考 friend.fla 文件), 和上次做颜色渐变一样操作, 让两关键帧之间产生运动渐变, 实



际上这次是做的位置渐变，目的是让云从画面外自然而平缓地移动到画面中来。

9. 在 cloud 层上再新建一层 cloud1，在相同的帧数，用同样方法再做一个云的运动，只是这次我们不将它做缩放变形，而且起始位置和刚才也要稍有不同，这样可以让两朵云在画面上有些变化而不觉得呆板和雷同。至此，我们可以先按下 Enter 键来看看已做的效果了：天逐渐暗了下来，两朵乌云飘然而至……呵呵，没什么问题吧？那就继续吧！

10. 再新建一层 lighting，并在第 65 帧处插入关键帧（按 F6），把 lighting 符号拖入场景中放到大些的那朵云下方，接着在第 66 帧处点右键选择 insert blank keyframe（插入空关键帧），再将第 65、66 两帧选取（变黑），点右键后选择 copy frames（拷贝帧），然后在第 67 帧上点右键选择 paste frames 粘贴关键帧，闪电的效果出来了。

11. 新建一层 rain，在第 69 帧处按 F6 插入关键帧后把符号 rain 拖入场景，然后在第 86 和第 90 帧处分别插入关键帧，用旋转和倾斜工具  将第 90 帧上的 rain 符号向左旋转一定角

度，让雨的方向基本垂直于地面。

12. 下面我们将做一个镜头切换：选取 bg 层，在第 90 帧的地方插入关键帧并选取，按下 Ctrl+Alt+S，打开缩放旋转对话框，在缩放栏输入数值 300，再在第 115 帧处插入关键帧并选取，然后在场景里将符号 ground 向上移到相应位置，使两关键帧之间产生运动渐变。在 sky 层和 cloud、cloud1 层上做相同的操作。

提示：因为是由多层组合一个画面，因此在做同时运动时一定要注意时间线上各帧变化的一致性。

13. 新建层 seesaw1 和 friend，friend 层必须在 seesaw1 之上，分别在两层第 90 帧处插入关键帧，然后从库里拖出符号 seesaw1 和 friendmc 放到各自层上并放大（如图 3-7）。

在两层的第 115 帧上分别插入关键帧，然后将此关键帧上的符号向上移动，分别创建运动渐变。再次按下 Enter 键看看做的画面效果：当雨渐渐垂直于地面后，画面突然变为近景，然后由下而上，两只小熊共撑一把伞站到了画面中，是否感觉有点蒙太奇的手法呢？哈哈……



图 3-7

14. 下面我们继续应用模拟推镜头的手法，让整个画面由近而远，从局部到全景：

在bg层、sky层、cloud层、cloud1层、seesaw层、friend层的第131和141帧上分别插入关键帧，同时将它们的第141帧上的符号都缩小到一定比例（具体按bg层上的bg符号能够正好充满画面来定，如图3-8），然后在各自的两关键帧之间做运动渐变。

15. 选取sky层，在第164、175帧上先后插入关键帧，选取第175帧，在场景中选sky符号，打开属性面板，将亮度值调整到0%，然后在第164和175帧之间做运动渐变。

16. 选取rain层，做同上操作，只是在其第175帧上将符号属性的透明度设为0%（如图3-9）。



图 3-8

Color: Alpha

0%

图 3-9

**提示：**在场景中选择符号时，为了不受其他层上同位置符号的影响，必须先在此层的名称上点右键，然后在出现的菜单中选择lock others（锁定其他）（如图3-10）。