

f
FLASH
MX

做闪客，就这么简单

Flash

MV 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 MV 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 MV

IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 060660 号

Flash MV 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·II

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能满足于仅仅是做个观众了, 看着那些多姿多彩、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 kissmore, 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: kissmore@163.com

Flash MV 制作



Flash 在制作出精美的画面和动画的同时，还可以适时地插入各种音效，与画面完美地配合，如此一来，给 MV（音乐视频）的制作带来极大的便利。将一首自己喜爱的歌曲，配上自己编导的画面，绘声绘色，不仅能自己欣赏，更能将其发布到网上，让更多的观众领略一下你的导演才能，不亦乐乎？

在网上看到那么多精彩的 MV，你是否也开始心动了呢？是否会觉得好神秘？呵呵，别心急，下面我就以一首 MV 的制作全过程让你明白，其实你也一样可以做导演。

学习目的：熟悉和掌握各种工具的用途，学会几种控制镜头画面的方法，学习如何绘制复杂的图形。

MV制作

构思创意	1
制作过程	4
发布影片	24
Graphic(图形)符号制作实例	25
文字处理实例	30
一、新建文件	30
二、新建Point电影剪辑	31
三、新建Pointas电影剪辑	32
四、添加动作	34
五、新建f、l、a、s、h 5个电影剪辑	36
六、返回场景1	40
小结	46

目录





MV 制作

构思创意

当你打算把一首歌曲配上画面使之成为MV之前，你必须先有一个好的创意，就如编剧本一样吧，你需要有一个情节贯穿始终。当然，这个情节既可依据歌曲本身（有些歌词实际上已经表达出了主题思想），也可完全脱离歌曲去编创你自己的故事（权当歌曲做背景音乐）。不管你怎样打算，至少在开始动手前你心里应该有个谱才行哦，否则你可真不知从何下手啦。

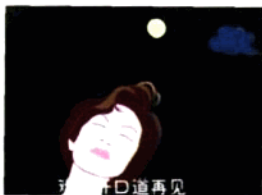
有了大致的构想，现在可以用文字写或者画分镜头的方式做些记录。这样做的目的是及时把你的灵感记录下来使之形象化，具体化，不至于睡了一觉醒来，头脑里又空空如也啦。此时，要考虑给这个MV确定一种风格，是卡通的，还是写实的，或者是抽象的等等。一般根据歌曲本身所传达的意境以及个人的喜好来确定。首先是画面上的风格，其中包括造型的风格和色彩的风格。然后就是

影片中镜头方面的组织及表现手法，同样也要在形式上统一。

确定好大的方向后就可以根据剧情着手画些场景、人物以及道具方面的草图啦。既然是草图，就不需要画得太细致，大的构图就行，而且是关键的场景和人物等，就如同修房子一样搭起框架来，细节问题到以后再慢慢去充实。大家可以对照看看我们为此个MV所作的草图和最终的画面（如图1-1至1-5与图C1至C5）。



图1-1



图c1

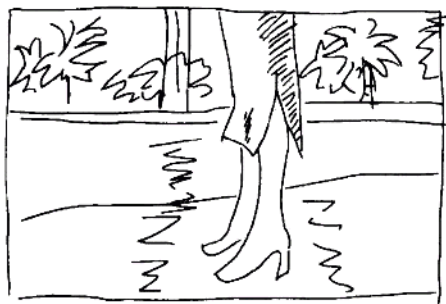


图1-2

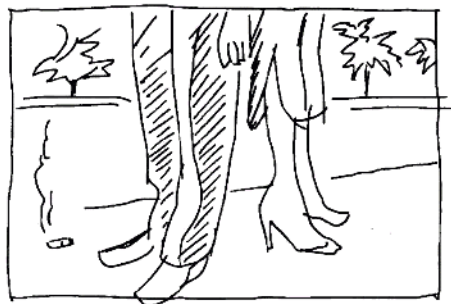


图1-3

图c2



图c3



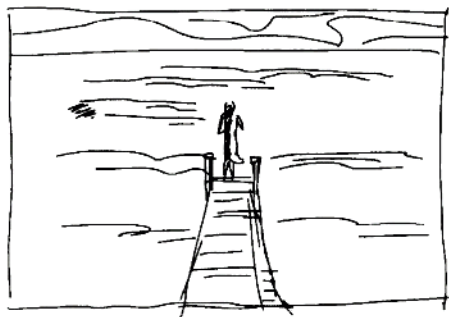


图 1-4



图 1-5

图c4



图c5



看到这里也许你已经猜到了，这首MV 我们选择的是一首蔡琴的老歌《恰似你的温柔》。

关于这个MV 的整体构想如下：

风格：写实。女主角造型以蔡琴本人为对象。

色彩：保持自然、和谐，不夸张。

剧情：依据歌词的描述来表现、安排画面。开场，朦胧中一个老式的留声机，镜头慢慢推近。一只手持磁针放到唱片上，唱片开始播放，随后音乐响起，出现蔡琴的画面……

建议：在开始制作前请先打开光盘源文件目录下的caiqin.swf 文件看看整体效果。

制作过程

1. 打开Flash MX，新建文档，按下Ctrl+J 打开文档属性面板，画面尺寸保持默认的550px 和400px 不变，将background（背景）设为灰色 #666666，frame rate(帧速)为12fps。

提示：背景色根据需要而定，我们最终会改为黑色，但为了在制作过程中方便观看和制作（在黑色上画黑色线条那是够愚蠢的

啦），故此建议先设定为较浅的颜色或白色（如图2-1）。



图2-1

2. 导入声音文件（歌曲）：将layer1 层命名为music，点取第1 帧，按下Ctrl+R 或者点file→import，打开import 窗口，找到歌曲文件确定。打开properties（属性）面板，在sound（声音）选项里找到刚刚导入的文件，选择它（如图2-2）。也可以按F11 打开库面板，将声音文件直接从库里面拖入到场景后放开鼠标。



图2-2

3. 设置声音模式：保持第1帧为选取状态，然后在属性面板的sync（同步）里面选择stream（数据流模式），前面我们曾经具体介绍过几种声音模式的特性，这里选择stream模式就是让声音和画面可以同步进行（如图2-3）。



图2-3

现在music层上只有一个关键帧，在stream模式下，声音的播放与帧数有关，因此我们必须拖出所有有声音的帧来，全部声音才能播放。但现在先别着急，因为我们构思的不是一开始就出现歌曲，而是先有一段画面做过场，然后才出现音乐，因此，我们现在可以先做前一段画面，等到需要音乐时再来设置声音。

4. 制作符号，根据剧情需要，我们把主要的人物、场景等符号先画好（有些也可以在制作过程中添加补充，需要用到的图片也最好在此时一并导入，以便随时取用），因为这里面的符号相对于制作贺卡要复杂些，具体的制作方法就不详细介绍了，到最后我们再以其中一个人物的符号为例，谈谈有关符号的具体制作方法。

提示：请先将光盘运行，打开源文件目录下的caiqin fla，按下F11打开它的库面板，将全部symbol（符号）拷贝到你新建的文档库里，然后将caiqin fla关闭，这样就可以用这些现成的符号来完成我们在场景里的编辑了。

5. 开场动画中我们要让一台老式的唱机隐隐约约地在深色背景中出现。

新建一层命名为phonograph，选择第1帧，从库里将符号phonograph拖入场景中间稍偏左一点的地方（可直接在属性面板里设置坐标值x：173.3，y：133.3，下文中有有关具体位置请看给出的参数，不再说明）。在color（颜色）里选择brightness（亮度），设为~70%（如图2-4）。

6. 为了突出画面效果，我们再加上一束



图 2-4

光，让它从上而下照在唱机上，然后将镜头拉近。

在 phonograph 层的上面新建一层命名为 light，从库中拖出符号 light，具体大小和位置可直接在属性面板里输入 (w: 282.3, h: 448.3, x: -23.7, y: -239.8)，接着在此层的第 30 帧上按 F6 插入关键帧并选取，到场景中将该符号 light 用缩放工具  放大并移动 (w: 963.0, h: 1529.5, x: -253.4, y: -551.7)，再到第 79 帧处做以上同样处理，具体大小和位置是 (w: 1988.0, h: 2998.6, x: -801.2, y: -1460)，然后在此 3 个关键帧之间做运动渐变，具体做法是在两关键帧之间点右键，然后选择 create motion tween (创建运动渐变)。

提示：通过将符号放大来达到镜头拉近的效果。

7. 随着光线从上照下后，镜头拉近，唱机也要做出同步变化。

提示：为了避免各层上的符号相互影响，

在所编辑的层名称上点右键，然后在出现的菜单中选择 lock others 将其他层锁定。

点选 phonograph 层，在第 30 帧插入关键帧，再到第 50 帧处插入关键帧并选取场景中的唱机，将颜色属性的亮度值调到 -30%，然后在两帧之间做运动渐变。这样做的目的，你看效果就该知道啦，即当光线照下来后，唱机也随之变亮了。既然光线拉近了，下面的唱机同样也要同步拉近，所以，在此层的第 79 帧处同样也要和 light 层上一样变化 (w: 450.3, h: 507.1, x: -6.2, y: -38.0)。不同的是，它的颜色属性我们要选择 alpha (透明度)，并设置为 0，这样做的目的是转场过渡，即当唱机拉近后让它淡出画面以便我们接下一个画面。

8. 淡入的唱机俯视图。

为了和上个淡出的画面衔接好，接上的画面就该提前一点启动，我们选择在第 79 帧之前。新建一层命名为 base，置于 phonograph 层之下。在第 75 帧的地方插入关键帧，然后把符号 box 拖入场景 (w: 550.1, h: 401.1, x: -2.0, y: -0.9)，再到第 90 帧插入关键帧，回头选择第 75 帧，将场景里的 box 符号选取，设置它的 alpha 值为 0，然后在两帧间做运动渐变。

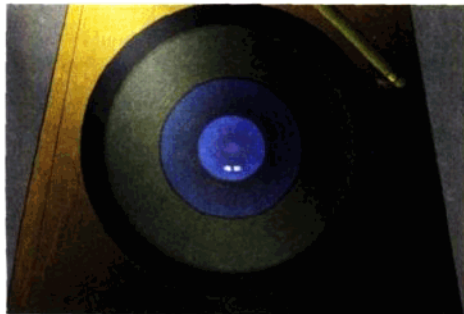
9. 出现唱机上面的唱片以及旁边相关的物件。

选择 phonograph 层，在第 80 帧的地方按 F7 插入一空白关键帧，把符号 disc 拖入场景 (w: 297.1, h: 297.1, x: 123.1, y: 40.8)。

到第 90 帧处插入关键帧，将第 90 帧上的 disc 符号 alpha 值设为 0，在两帧间做运动渐变。

再新建一层 staff (置于 light 层下，phonograph 层上)，在第 80 帧处插入空白关键帧，将符号 staff 拖入，其他操作和符号 disc 相同，好了，现在画面显示如图 2-5 所示。

图 2-5



10. 接着我们要做一只手去播放唱片的动作。

在 staff 层上再新建一层取名 hand，其第 90 帧处按 F6 插入关键帧，将 hand 符号拖入 (w: 353.6, h: 353.6, x: 313.8, y: 385.8)，在第 100 帧处插入关键帧后调整位置 (w: 353.6, h: 353.61, x: 321.8, y: 83.7)，在第 110 帧再插入关键帧 (w: 353.6, h: 353.61, x: 241.9, y: 130.8)，先将第 90—100、第 100—110 帧分别做运动渐变，再到第 114 帧和第 121 帧分别插入关键帧。第 121 帧处符号变化如下：w: 353.6, h: 353.61, x: 147.9, y: 401.9。

以上两帧间同样做运动渐变。这样，一只手从下面伸出并完成一系列动作了。

11. 随着手的动作，下面的唱针也必须一起运动，从一旁落到唱片上。

选择 staff 层，在第 101 和第 111 帧上分别插入关键帧，第 111 帧处符号的位置：x: 293.8, y: -61.0。

12. 让光线也做些相应的变化。

选择 light 层 (如果先前将此层锁定，此时要先把层上的锁打开)，在第 111 帧插入关

键帧 ($w_1: 1521.8, h_1: 2445.6, x_1: -566.8, y_1: -1108.0$), 第155帧处插入关键帧($w_1: 1014.4, h_1: 1665.1, x_1: -239.8, y_1: -608.7$), 然后让第80—111—155帧之间都产生运动渐变。

13. 当手移出画面, 唱机开始播放, 唱片转动起来了。这里我们通过换上一个 disc mc 的符号来实现。

选择 phonograph 层, 在第111帧的地方点右键选择 insert blank keyframe (插入空白关键帧), 把符号 disc mc 拖入 ($w_1: 297.1, h_1: 297.1, x_1: 123.1, y_1: 40.8$)。

因为是 mc 符号, 因此在场景里是无法看到它运动的, 等到测试影片时自然就会动起来了啦。

好了, 现在可以先看看前面做的这段效果, 按下 Ctrl+Enter, 呵呵, 唱片是否开始旋转了?

14. 声音开始播放。现在我们要对声音进行设置。

回到场景中, 选择 music 层, 拖动那个关键帧将它移动到第140帧的地方, 然后拖动时间下的拉条到最右边, 按下 F5, 哈哈, 是否看到声音的帧数被延长了? 但声音波形好像

还没完, 继续再拖, 直到声音波形没了 (如图2-6), 这表示声音到此结束, 再看看帧数, 哇噻! 已经到了第1208帧了 (其实作为一首MV来说, 这么多帧还算是少的, 因为歌曲本身是经过剪辑了的, 只有一段。对声音的编辑可使用专业软件如 soundforge, cooledit2000等)。



图2-6

现在把鼠标点在时间线第140帧的上方, 按下 Enter 键, 时间线移动起来, 声音和画面都开始播放了。

提示: mc 符号在这里是不动的, 只有等到测试影片时才能看到效果, 用这个方法对声音做浏览, 你就可以直接在声音的某处插进适当的画面了, 因为已经将声音设为了 stream 模式, 所以不用担心声音和画面会不同步。

15. 手移出画面后, 光线逐渐消失。
选择 light 层, 在第171帧处插入关键帧,



并将此处符号的 color 后 alpha 值设为 0%，从第 155 帧至第 171 帧做运动渐变，然后在第 172 帧处插入一空白帧让它结束。

16. 背景相应出现变化：唱片渐隐，随后出现一个转动着的时钟。

选择 phonograph 层，在第 160 帧的地方按 F6 插入一关键帧，将颜色属性选择黑色 50% 后做运动渐变。再到第 175 帧插入关键帧，color 后选择 alpha，数值为 0%，做运动渐变后在第 176 帧处插入空白关键帧（这样做的目的是减少资源占用，且在后面需要时可以插入其他符号）。

新建一层 clock 置于 phonograph 层下，在第 165 帧上插入空白关键帧，将符号 clock 拖入放在刚才唱片的地方（w: 314.8, h: 341.8, x: 97.3, y: 17.0），alpha 值为 0，接着在 200 帧插入一关键帧，将 color 设置为 none，做渐变运动。

将鼠标放到时间线顶上第 160 帧的位置按住不放，然后向右拖动，可以看到刚才做的效果：唱片渐渐变暗最后消失，同时出现时钟。因为时钟是 mc 符号，故在此为静止状态，双击它后可以打开编辑符号窗口，在那里可看到时钟的运动效果。

17. 主人公就要出场啦。

在 light 层之上新建一层命名为 head，在第 165 帧按 F7 插入一空白关键帧，将符号 head 拖入到场景中（w: 196.3, h: 282.2, x: 172.2, y: 61.0），设定 color 的 brightness 值为 -100%（如图 2-7）。

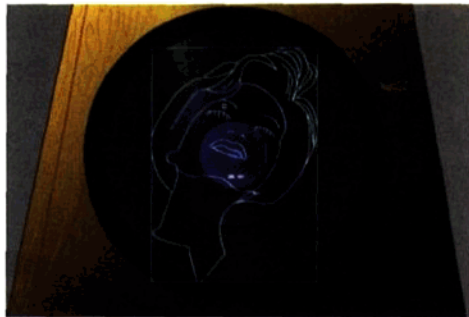


图 2-7

请注意看图中的符号是以线框模式显示的，呵呵，有时在符号的颜色属性被设为透明或者同背景色接近而影响对观察和编辑的时候，打开这种显示模式还是很有必要的哦。只要按下层锁后面那个方框就可以了，各层线框的颜色都会不同（如图 2-8）。

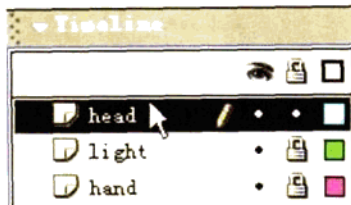


图 2-8

再到第 200 帧的地方插入关键帧，改变 color（色彩）的选项为 none（无），在第 220 帧插入关键帧改变 color（色彩）的选项为 tint（颜色），选择黑色，值为 60%。在第 240 帧插入关键帧，然后将符号做旋转缩放调整，让它顺时针方向旋转一点并缩小（w: 270.9, h: 270.9, x: 88.8, y: 43.0），再把 color（色彩）里 tint（颜色）值改为 70%。在第 251 帧做同样处理，tint（颜色）值改为 80%，位置和大 w: 114.9, h: 165.5, x: 192.8, y: 42.1。

第 262 帧做同样处理，tint（颜色）值改为 100%，位置和大小是 w: 189.6, h: 153.8, x: 205.3, y: 93.6。

在所有关键帧之间做运动渐变，然后点选第 165 帧后按 Enter 键预览一下刚完成的这段画面效果。

提示：在所有制作过程中需要不断地用以上操作来检查和预览画面，发现问题及时做修改，如果等到最后才想到修改那可就麻烦大了。

18. 头像出现后让背景变化一下。

选择 base 层，在第 185 和 215 帧分别插入关键帧，将 215 帧上的 box 符号用缩放工具  进行放大（w: 800.2, h: 401.1, x: -127.1, y: -0.9），在属性面板 color 里选定 tint，颜色为 #663366，数值 38%（如图 2-9）。

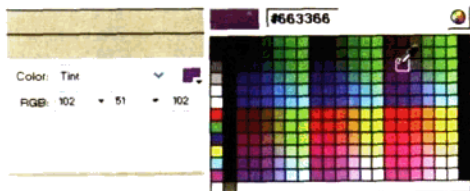


图 2-9

做运动渐变后继续变化其色彩，在第 245 和 280 帧处分别插入关键帧，第 280 帧上的符号颜色为 #000000，值为 80%，做运动渐变。

回到 head 层继续编辑头像的运动变化，下



面将要接上另一个符号，因此，在此层的第263帧处插入一空白关键帧，让画面到此结束。

19. 头部的变化。

换上符号 head1，人物就有了变化。在接上前一画面时，为了不让人看出破绽，在位置上一定要和上个符号衔接好。

在 head 层上新建一层 head1，将 head1 符号拖入，调整好位置和大小 (w: 207.3, h: 176.2, x: 197.8, y: 86.7)，color (色彩) 里 tint (颜色) 的值为 100%，在第 290 帧处插入关键帧，调整符号 (w: 198.2, h: 282.8, x: 182.8, y: 170.6)。

然后在两帧之间做运动渐变。

20 在头做出运动变化的同时，我们在画面中再加上一个特效来丰富画面——滴水水珠从上落下，然后激起层层涟漪的效果。(水珠符号的制作方法可以打开这个符号的编辑窗口，看看时间线上的具体编排情况。)

在 head1 上新建一层，取名 drip，然后将符号 drip 拖入到场景中 (w: 7.8, h: 15.4, x: 281.9, y: -80.3)。

这也是一个早就做好的 mc 符号，因此在场景中无法通过按 Enter 键来看到它的效果，

但我们知道这个 mc 具体的帧数，因此在场景中必须要留出同样数量的帧，这样它才能将整个过程播放完。

在第 301 帧处插入一空白关键帧，这样 mc 正好播放一次，后面就没有了。

提示：如果这个 drip 符号的属性是图形 (graphic) 的话，相对来说在场景中的控制就要方便灵活些，这在最后小结中有具体说明。

21. 时钟逐渐消失，然后出现月亮并推远。

时钟的渐隐和刚才做过的唱片渐隐方法相同，在第 260 和 290 两帧上完成，值得注意的是月亮，这里我们借用一下 disc 符号来完成，这样就省去了一个月亮的符号了，这个并非是偷懒，尽可能多次利用一个符号可以帮我们的文件减肥。

这是 Flash 的特点之一，Flash 在读取 swf 文件时每个符号只读取一次，呵呵，这个大家在今后的制作中一定要好好精打细算哦，具体操作如下：

选择 phonograph 层上第 175 帧，点右键在弹出的菜单里选 copy frames (拷贝帧)，再到第 275 帧上点右键后选择 paste frames (粘贴帧)，在第 300 帧上插入关键帧后，在属性面板中选

择 color 里的 tint，颜色为 #C2E3FF，值为 95%。然后做运动渐变。再到第 330 帧插入关键帧，用缩放工具  将符号缩小 (w: 37.5, h: 37.5, x: 350.9, y: 44.9 tint 100%)，然后做运动渐变。

22. 月亮推到远处，一朵云缓缓飘入。

在 phonograph 层上面新建一层 cloud，在第 320 帧插入空白关键帧后将符号 cloud 拖入到场景中 (w: 110.0, h: 58.5, x: 280.1, y: 40.0)，

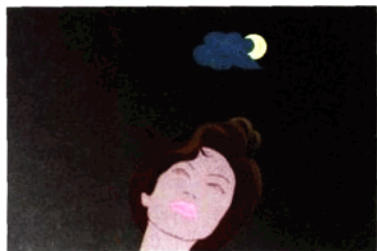


图2-10

tint: #006A7F，数值为 100% (如图 2-10)。

再到第 350 帧插入关键帧，将第 320 帧上的 cloud 符号移出到画面外右侧，做运动渐变。

23. 人物表情的变化：让人物眼睛有个闭

眼的动作，然后淡出画面。

选择 head1 层，在第 320 帧处插入空白关键帧，然后将符号 head2 拖入场景，位置和前帧上的符号吻合。可直接将前一帧上 w\h\x\y 的值拷贝过来，这样可确保前后大小和位置上的一致性。

因为这个符号是 graphic (图形)，因此在场景中你可直接看到它的变化。双击这个符号，打开符号编辑窗口，可以看到这个符号是通过每帧上的逐渐变化来表现闭眼这个动作的。

这种方法就是我们通常所说的逐帧动画，可别小看它，很多用 Flash 里的图形渐变和运动渐变无法办到的动画效果，如三维旋转等都必须用到它来表现。但因为是每帧上都有变化，一个很复杂的动作可想而知就会用很多帧数来完成了，这样无疑就会使文件变大。因此，是否用，用多少，你可要酌情考虑了。好了，下面我们继续。

将第 290 帧拷贝后粘贴在第 338 帧和第 345 帧，在第 360 帧插入关键帧，到场景中选中 head1 符号后将 alpha 值设为 0，在第 345—360 帧间做运动渐变。在第 361 帧插入一空白关键帧。