

项目3

Flash电子贺卡——新年礼物

【项目描述】

贺卡是人们用来表示祝贺或向别人表示诚意及慰问的一种简单的书面形式。在网络盛行的今天，Flash贺卡早已成为电子贺卡的主要表现形式。本项目在制作方面要求美观、大方、明快，在确立整体风格时还要考虑受众群体的审美，在保证作品精美的同时还要使受众感染到节日的气氛，实现其根本价值。

【项目目标】

该项目以电子贺卡为切入点，深入学习Flash的动画制作技术，旨在用简单的方法做出美观、大方的电子贺卡，真正做到在项目中学习，在学习上做项目，从根本上提高项目制作水平。

3.1 背景知识

3.1.1 认识Flash电子贺卡

电子贺卡由传统纸质贺卡发展到今天，使用它的人群遍布全球，每个人喜欢它的理由也不尽相同，总结起来大致可以概括为：简单易用、准确快速。电子贺卡不仅可以让不同操作系统、不同邮件软件的用户都能看到同一张贺卡，更可以让您确切知道对方是否看到了您的贺卡。因为网站服务器系统在收卡人观看了此张贺卡后会自动通知持卡人。最大限度地节省了用户的支出，因为网站提供的是免费服务，用户只需缴纳少量的网费以及电话费便可以使世界各地的朋友收到自己的节日祝福。电子贺卡还有助于环保：传统贺卡体积大、纸质好，制造过程中不但需要大量优质木材，而且会严重污染环境。有数据表明，制造4000张贺卡就需要1棵10年生优质树木，而使用电子贺卡就可以使无数树木免遭涂炭。

3.1.2 分镜头设计

在一部动画的创作及制作全过程中，动画分镜头设计就是体现动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。从动画创作的角度上看，这已经进入视听语言表现层面。不仅要在全片所有镜头的变化与连接关系，甚至包括节奏都要进行设计，同时对于每一个镜头的画面、声音、时间等所有构成要素都要作出准确的设定。动画分镜头实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考，同时也是导演对影片的总体设计和施工蓝图。

动画分镜头设计当中，并非每一个镜头都要出现，只要能够表达出每场戏、每个场景就达到要求了。

构图是镜头画面设计的重点，应该注意以下问题：

- (1) 画出分镜表上所有表示同样角度或姿势的角色，并依照对白长短增加角色姿势。
- (2) 所画姿势要有代表性，该镜的表情、动作、位置、角度、进出场方向等都要表达清楚。
- (3) 画背景图，让角色可以自由地在背景中运动，并标出角色组合的位置，白天或夜晚，以及场景中的具体物体的标示。
- (4) 画面以及画面的安全框和运动方式等。

3.2 项目设计及准备

片子整体风格采用中国春节传统节日的喜庆色彩，以大红色为主色调尽显喜庆气氛，整片节奏则是选用快节奏，让画面以欢快的节奏传达新年祝福，制作过程中将涉及动作补间、逐帧动画和遮罩动画等知识点。

3.3 项目实施

3.3.1 任务1：前期策划

当项目的各项事项确定以后，先不要急于制作，而是应该进行整体规划，分析受众心理。新年电子贺卡是不分年龄段的，要让人们看了以后感受到新年气氛和发送者为其拜年祝福的心意，所以贺卡的设定上要体现喜庆欢乐，简单易懂。

3.3.2 任务2：创意设计

要营造出过年的气氛，首先想到的是新年爆竹声响起，然后家家户户都挂起灯笼，贴对联，晚上的时候大家欢聚一堂，亲朋好友对饮畅欢。还有背景音乐也要选用欢快喜庆的新年歌曲，这样才能让受众切身感受到新年的气息。

3.3.3 任务3：分镜头设计

分镜设计效果如表3-1和表3-2所示。

表3-1

画面分镜头设计（一）

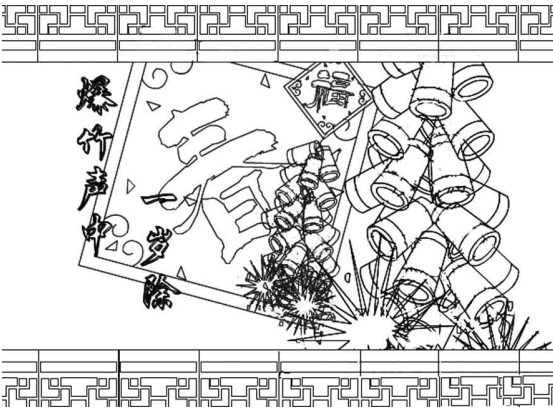
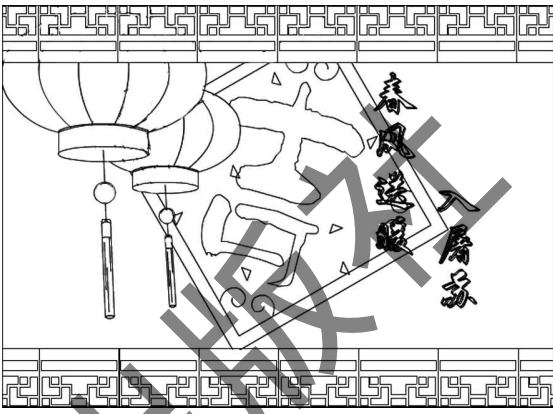
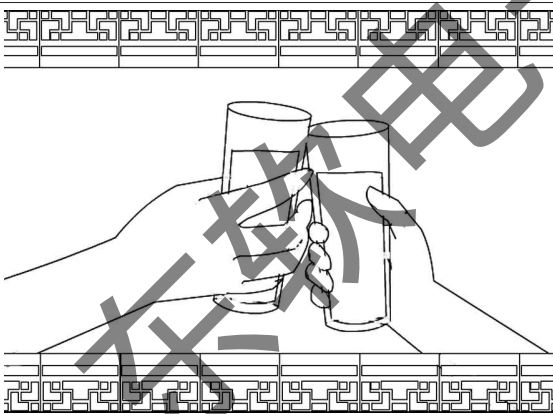
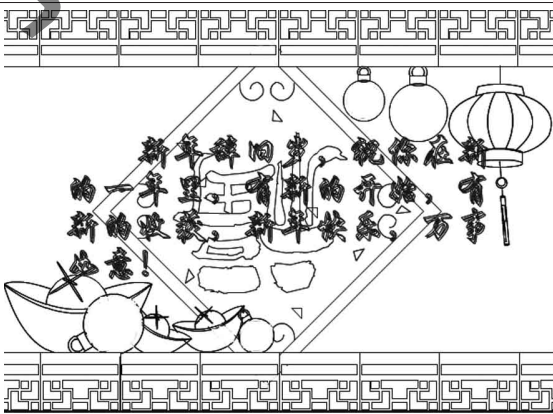
镜号：1 秒数：13	镜号：2 秒数：13
	
动作：爆竹和文字进入画面	动作：灯笼和文字进入画面
文字：爆竹声中一岁除	文字：春风送暖入屠苏
背景：红色背景，“春”字，黄色中国风护栏	背景：红色背景，“吉”字，黄色中国风护栏

表3-2

画面分镜头设计（二）

镜号：3 秒数：5	镜号：4 秒数：10
	
动作：两手碰杯	动作：装饰物和文字进入画面
背景：红色背景，黄色中国风护栏	文字：新年辞旧岁，祝你在新的一年里，有新的开始，有新的收获，新年快乐，万事如意！
	背景：红色背景，“福”字，黄色中国风护栏

3.3.4 任务4：画面设计

现在开始绘制画面内所需要的道具，根据画面分镜头的架构来进行设计与制作。

新建Flash文档，将文件保存为“新年礼物.fla”。然后按【Ctrl+J】组合键打开“文档属性”

对话框，设置文档尺寸为“550像素×400像素”，其他保持默认设置，如图3-1所示。

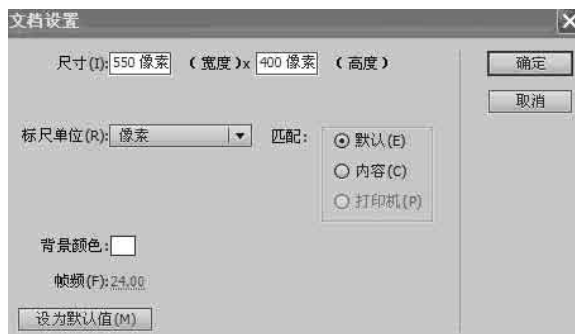


图3-1 新建Flash文档

按【Ctrl+F8】组合键，弹出“创建新元件”对话框，将元件命名为“小框”，类型为“图形”，如图3-2所示。单击确定进入该元件的编辑界面。

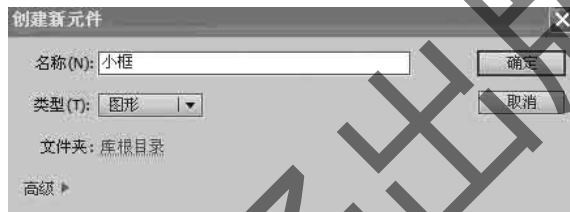


图3-2 “创建新元件”对话框

选择“铅笔工具”，画笔颜色为黑色，笔触为极细，按【Shift】键绘制直线画出一个护栏，填充颜色，并且排成一行，如图3-3所示。

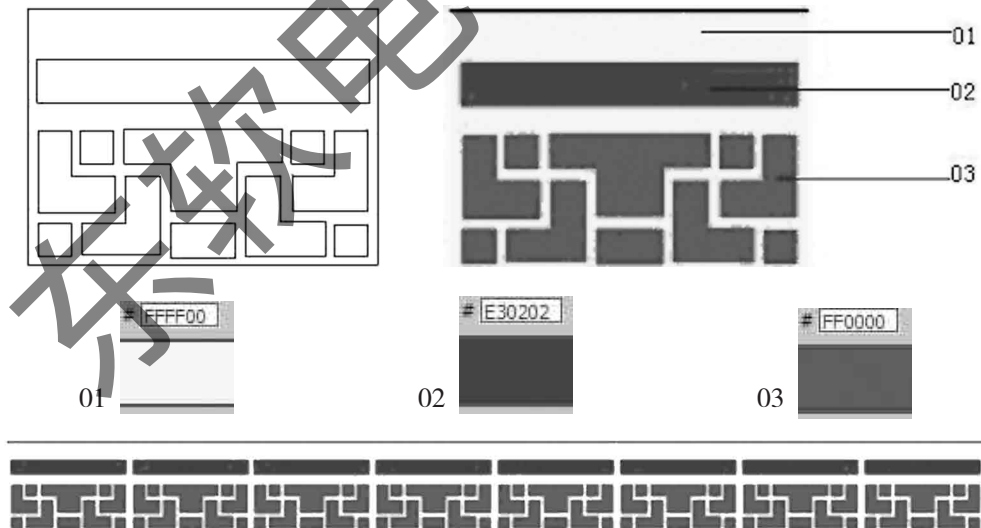


图3-3 绘制直线画出一个护栏

绘制爆竹，新建图形元件，绘制一个“爆竹1”，然后上色。按同样方法再新建元件绘制另一个“爆竹2”，如图3-4所示。

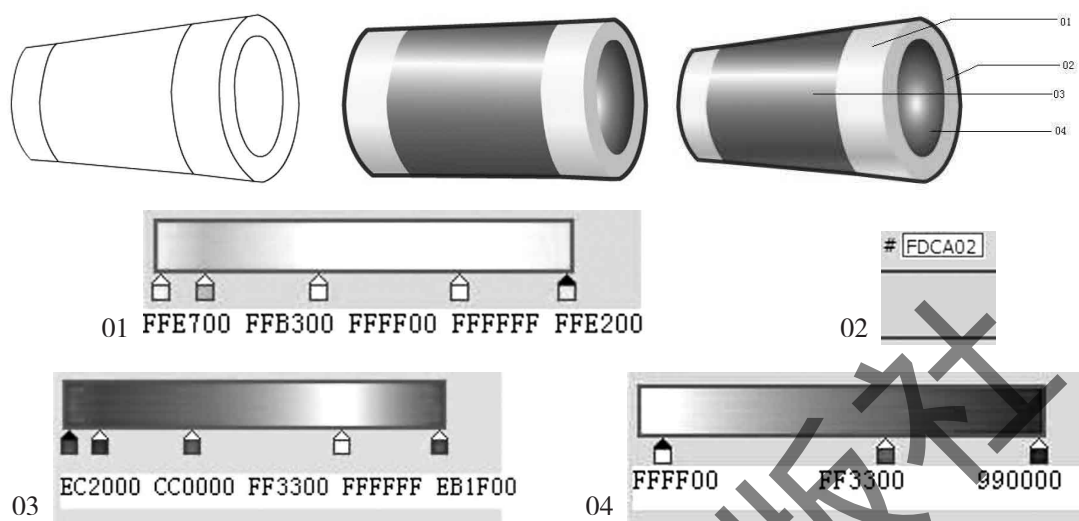


图3-4 绘制爆竹

绘制“福”字，新建图形元件，命名为“福”，使用“矩形工具”，删除填充颜色，绘制两个不同大小的正方形，并绘制里面的螺旋图案和三角形图案，中间用文本工具打上“福”字，重复按两次【Ctrl+B】组合键打散文字，上色，如图3-5所示。

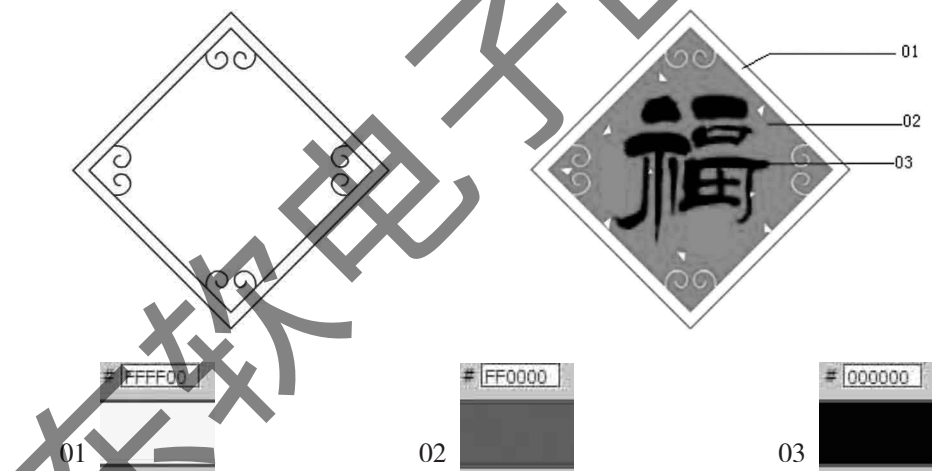


图3-5 绘制“福”字

现在把整个“爆竹”组合起来，新建图形元件“爆竹整体”，将“爆竹1”、“爆竹2”和“福”分开图层拉到这个元件当中，在“福”下面用“铅笔工具”绘一条曲线，再把这一串爆竹拼接起来，如图3-6所示。

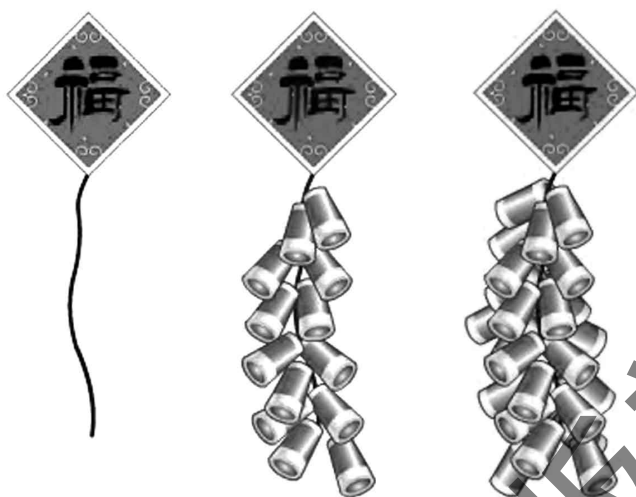


图3-6 新建图形元件“爆竹整体”

新建3个图形元件，分别命名为“红春”、“红吉”和“红福”，用同样方法绘制背景后面的“春”字、“吉”字和“福”字，如图3-7所示。

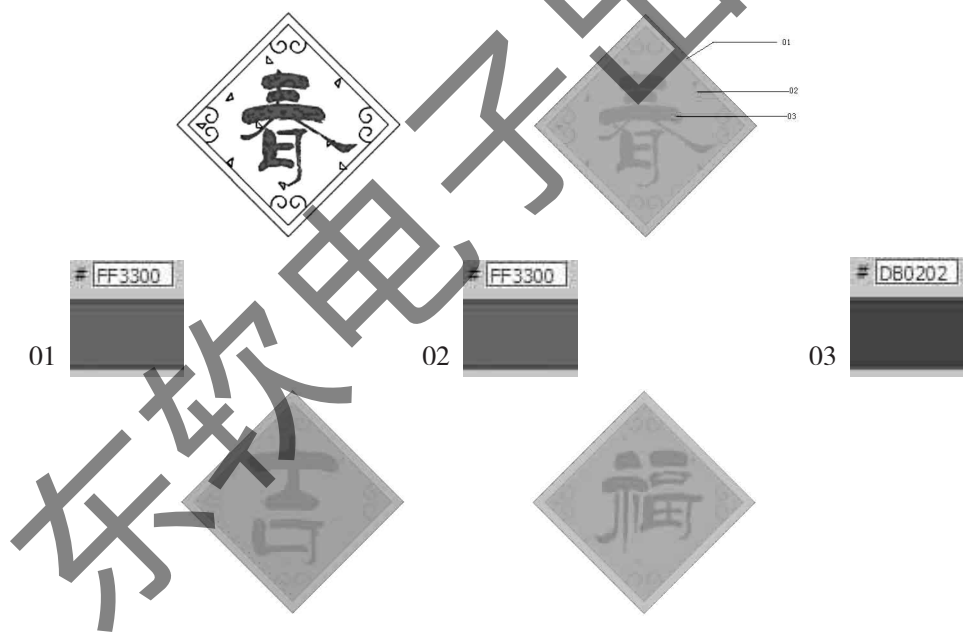


图3-7 新建3个图形元件

新建图形元件，命名为“诗词1”，选择“文本工具”，在属性栏中找到“改变文本方向”按钮，选择“垂直，从左向右”，然后再在场景输入“爆竹声中一岁除”，注意“爆竹声中”和“一岁除”要分开两行、不对齐。输入完毕后，重复按两次【Ctrl+B】组合键，打散文字，把文字图层复制一层，把下面一层文字移出来一些，然后修改颜色，如图3-8所示。

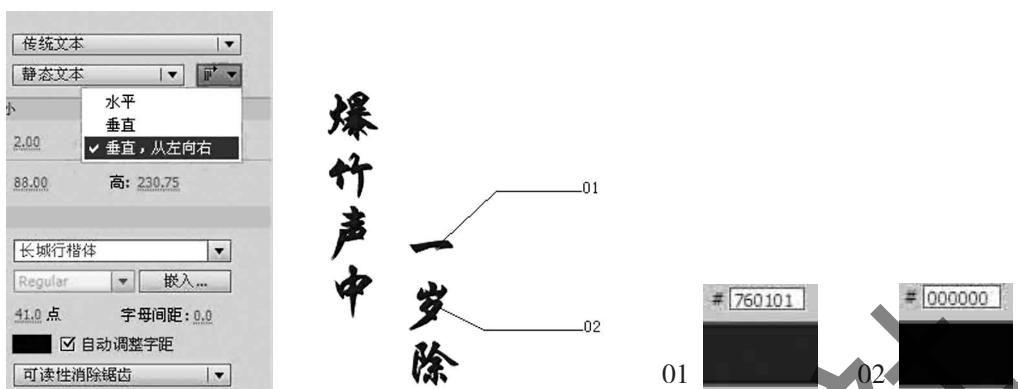


图3-8 新建“诗词1”图形元件

用同样方法，分别再创建图形元件“诗词2”和“诗词3”，但是注意“诗词3”的文字是横排文字，如图3-9所示。



图3-9 新建“诗词2”和“诗词3”图形元件

新建图形元件，命名为“灯笼”，绘制灯笼。先用“直线工具”拉出大致形状，再用“选择工具”调整，如图3-10所示。

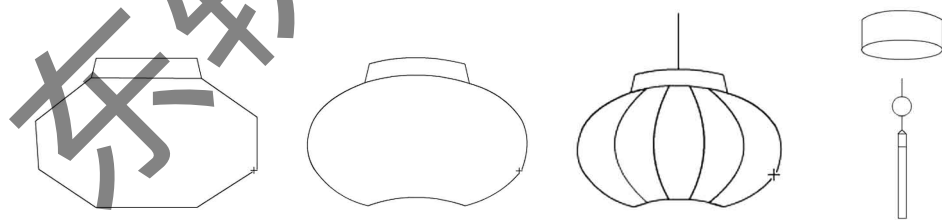


图3-10 绘制灯笼

选择灯笼下方的“灯笼须”，按【F8】键，将其转换为图形元件，命名为“灯笼须”，并加上细节，上色。如图3-11所示。

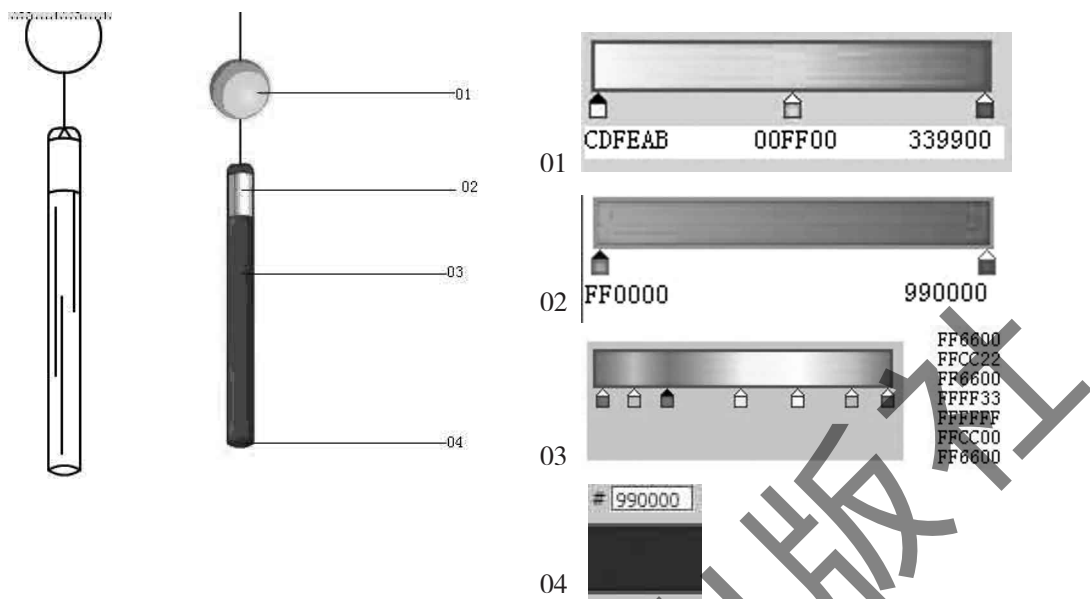


图3-11 为灯笼须上色

再为灯笼须的珠子上色，要使它感觉玲珑剔透，就要用到渐变色，为其加上白色反光图层。新建一个图层，制作反光，先绘制一个圆形，填充颜色是线性从白色不透明到透明，去掉边线，如图3-12所示。用“移动工具”把它移到珠子上，再用“渐变变形工具”调整一下。

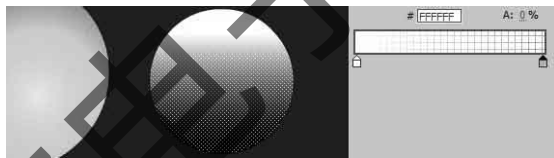


图3-12 制作反光

为灯笼上色，如图3-13所示。

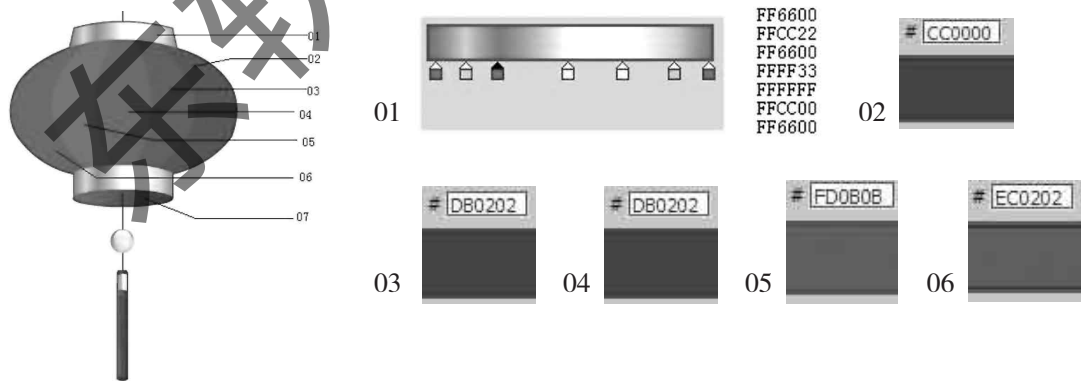


图3-13 为灯笼上色

接下来是绘制两只手相互碰杯的特写情景。因为玻璃杯是白色的，为了避免与舞台混淆，先在属性面板修改舞台颜色，然后选择“直线工具”，笔触为白色，再填充渐变。去掉边线，并旋转一定的角度，如图3-14所示。



图3-14 新建图形元件“玻璃杯”

新建元件，命名为“碰杯”，把玻璃杯拉到这个元件里，旋转一定的角度。新建图层，绘制一只左边的手，记得拇指要与手分开图层，置于玻璃杯图层的下面。上色，并去掉边线（注意手臂的颜色与阴影颜色是一样的，只是用“渐变变形工具”改变了颜色方向）。如图3-15所示。

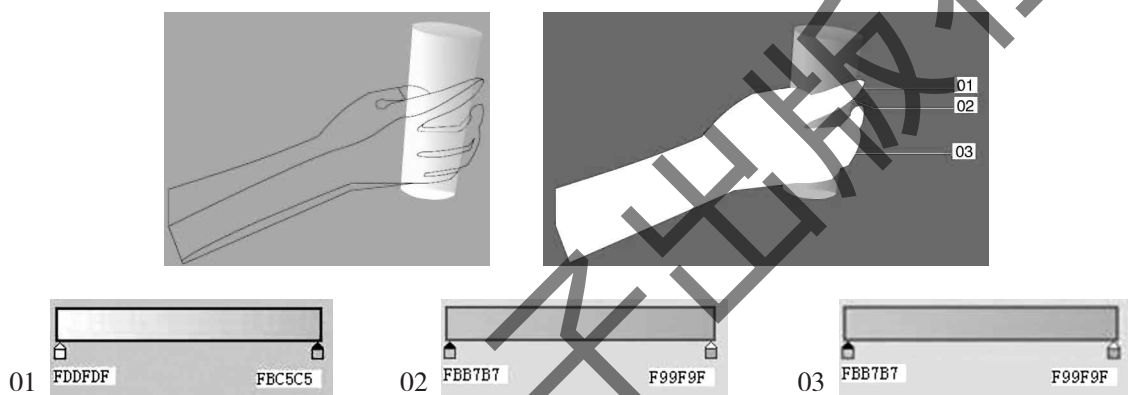


图3-15 新建“碰杯”元件

新建图层，在画布的右边，再拉一只杯子进来，旋转一定角度，新建图层，绘制右边的一只手，四只手指和拇指都要和手掌分开图层，手掌置于玻璃杯图层下面，如图3-16所示。

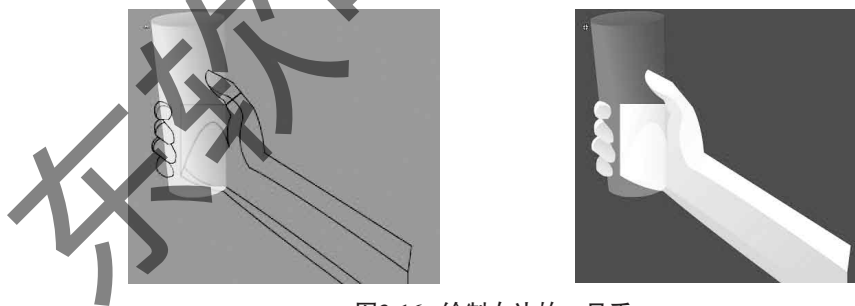


图3-16 绘制右边的一只手

接下来绘制小装饰物。新建图形元件，命名为“装饰”，绘制方法如图3-17所示。



图3-17 绘制小装饰物

新建图层，绘制它的反光，如图3-18所示。

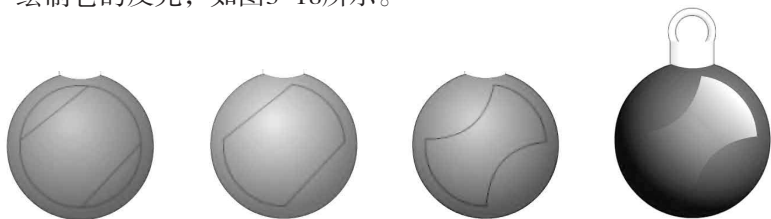


图3-18 绘制反光

接下来绘制元宝。在创建元宝之前，先新建一个发光的星星，目的是让后面制作的元宝有熠熠生辉的感觉。新建影片剪辑元件，命名为“闪光”。先绘制一个椭圆形，填充色为“径向渐变”白色不透明度100到白色不透明度0，用“渐变变形工具”使其变形，去掉边线。再新建两个图层，再绘制两个相同的椭圆形，各自旋转不同的角度。在时间轴第25帧的位置，给所有图层都插入帧，选择“图层1”最后一帧插入关键帧，然后选择把时间线放在第一帧的位置，将画布中的椭圆形变形，再在时间线第1帧的位置点击鼠标右键，为椭圆形创建补间形状。图层2也用同样方法制作补间形状，过程如图3-19所示。

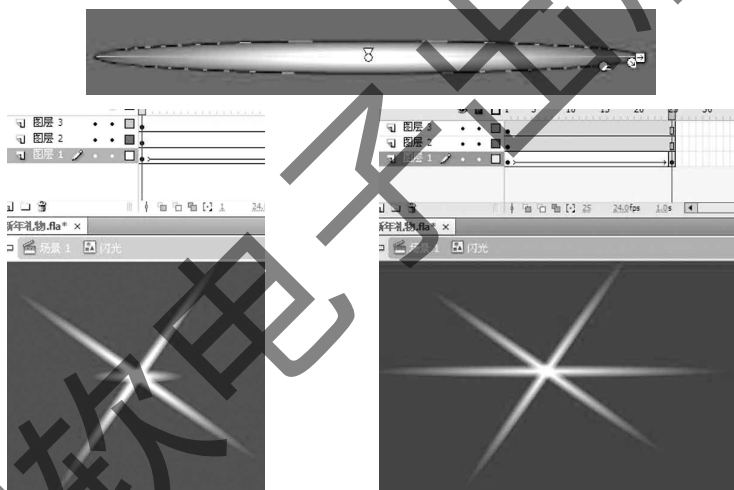


图3-19 新建影片剪辑元件

最后绘制元宝。新建影片剪辑元件，命名为“元宝”，过程如图3-20所示。

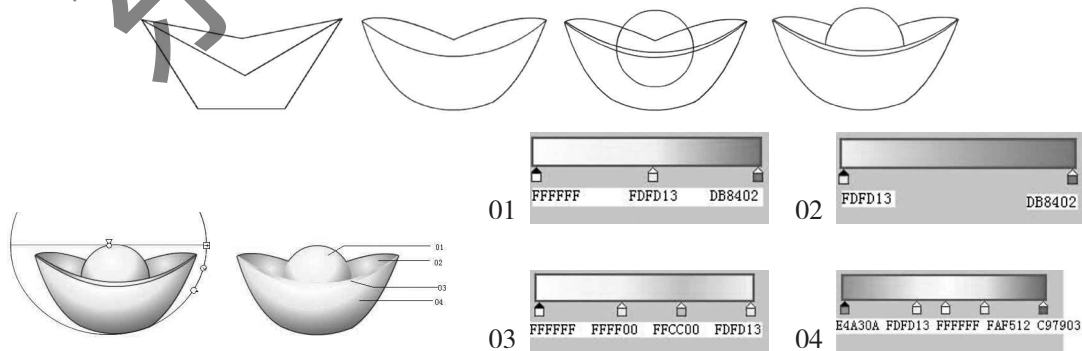


图3-20 绘制元宝

3.3.5 任务5：动作设计

一般Flash贺卡动画中的动作不多，因此动作设计也不需要太复杂，下面就先以爆竹爆开为例，来介绍动作的制作。

新建图形元件，命名“爆竹火光”，先用“直线工具”绘制一个星形，填充黄色，去掉边线。新建图层，在与星形重叠的地方用椭圆工具绘制一个圆，填充“径向渐变”黄色不透明度100到黄色不透明度0，如图3-21所示。

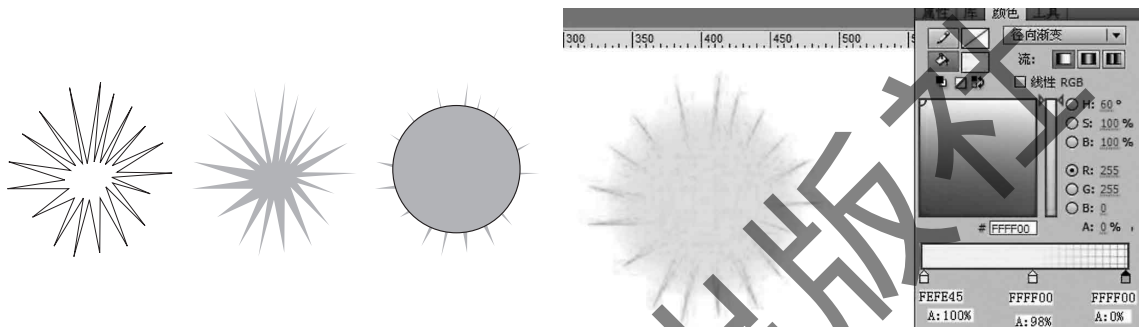


图3-21 新建图形元件“爆竹火光”

新建图形元件，命名为“爆竹火光爆开”，先把“爆竹火光”拉到画布中，在时间轴第9帧插入关键帧，选择“任意变形工具”，按住键盘【Alt】键，鼠标拖动方框四个角的任意一个小正方形，把它拉大一些。然后在第一帧位置点鼠标右键，创建传统补间，如图3-22所示。新建图层，使用“刷子工具”，设置填充颜色为深红色，在第一帧位置绘制爆竹碎开，如图3-23所示。

打开时间轴下面的“绘图纸外观”按钮，如图3-24所示，绘制爆竹散开的爆竹纸。在第10帧的位置，插入2帧空白关键帧，为的是做出闪光闪动的效果。

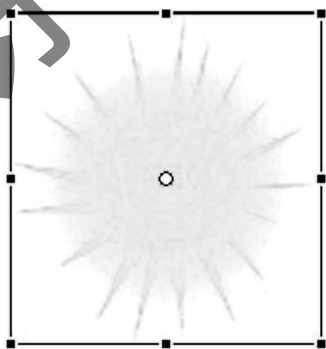


图3-22 创建传统补间

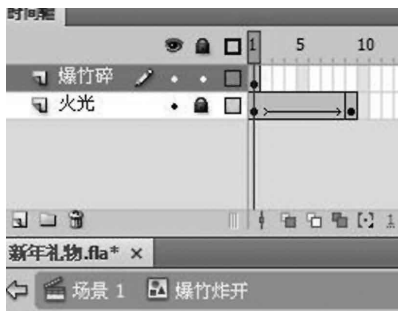


图3-23 绘制爆竹碎开

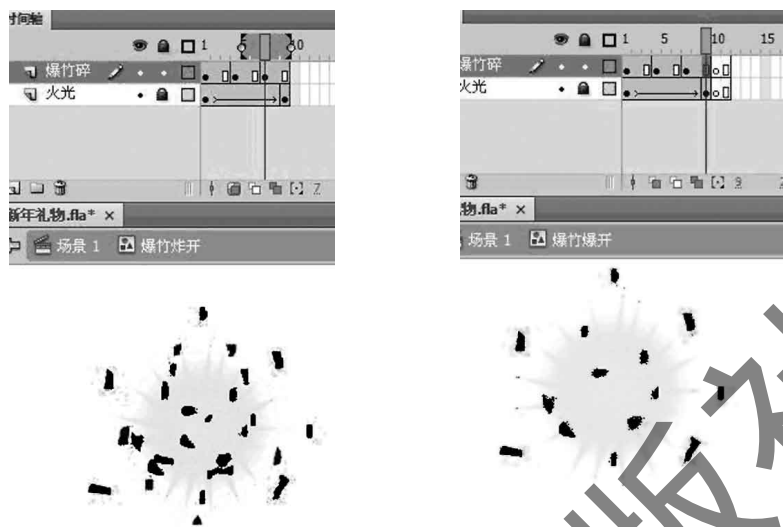


图3-24 绘制爆竹散开的爆竹纸

新建图形元件，命名为“爆竹”。把“爆竹整体”拉到画布中，新建3个图层，在每个图层都把一个“爆竹火光爆开”拉到画布中，放在爆竹下面的位置，如图3-25所示，并给30帧的帧数。

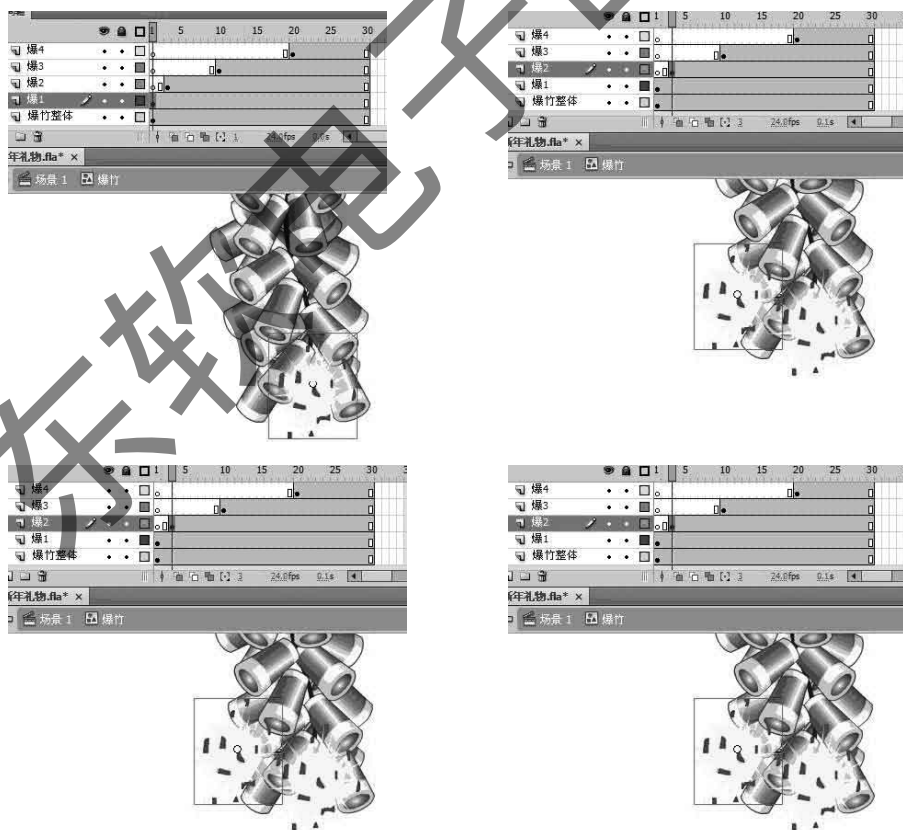


图3-25 新建图形元件“爆竹”

打开元件“灯笼”，为灯笼须做一个被风吹摆动的动作。选择灯笼须，用“任意变形工具”，把中心点移到最顶端，在25帧的位置插入关键帧，把灯笼须旋转一定角度，再为它创建传统补间，如图3-26所示。

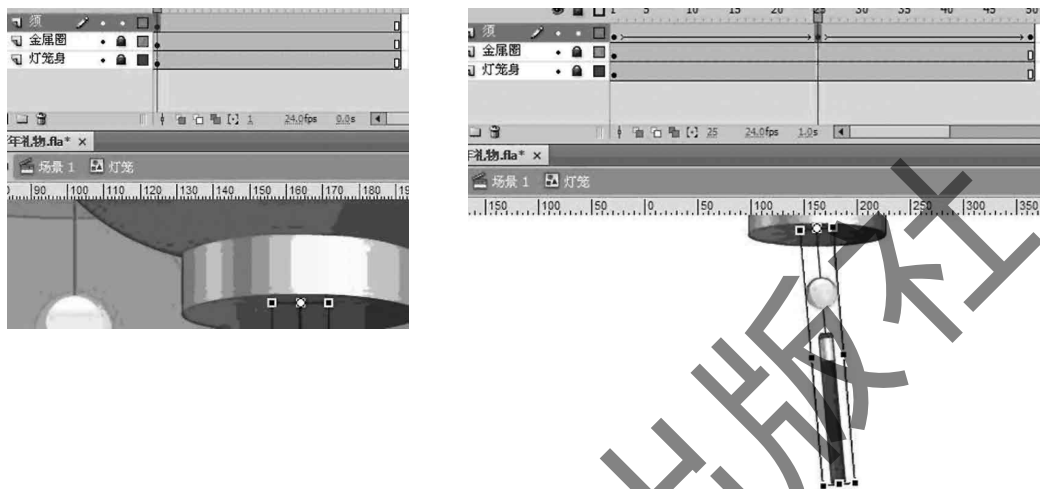


图3-26 为灯笼须做一个被风吹摆动的动作

打开元件“碰杯”，为杯子里添加液体。在两个玻璃杯的图层下面，分别新建一个命名为“液体”的图层，绘制出液体的形状，填充颜色为淡黄色，如图3-27所示。



图3-27 向杯子里添加液体

接下来制作两只手碰杯的动作，在15帧的位置，为所有图层插入关键帧，然后分别选择两只手移到画面中央“碰杯”，如图3-28所示。



图3-28 两只手移到画面中央“碰杯”

选中“液体”，按【Ctrl+B】组合键打散它，然后用“选择工具”为杯子里的液体做出碰杯后惯性晃动的动作，如图3-29所示。

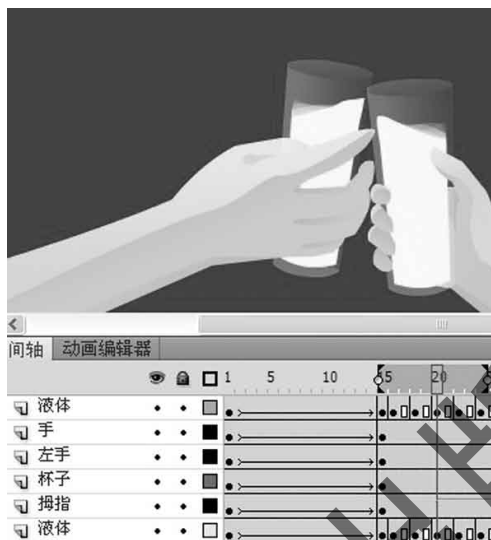


图3-29 碰杯后惯性晃动的动作

最后用同样方法让两只手分开，如图3-30所示。

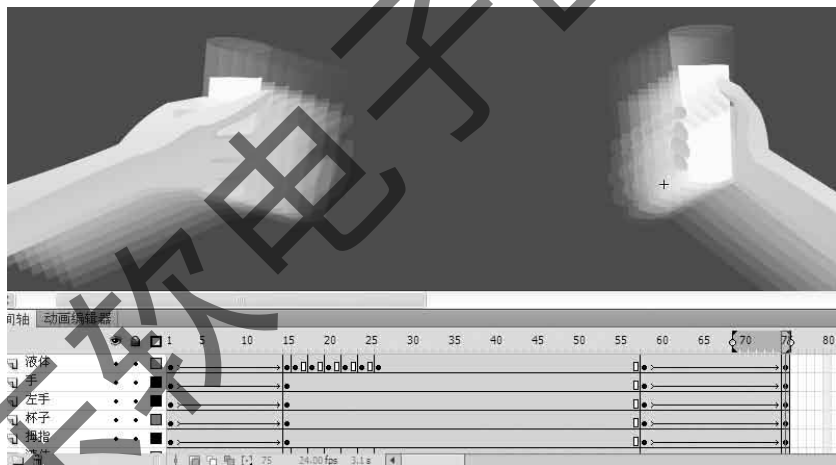


图3-30 两只手分开

3.3.6 任务6：整合动画

所有元素都准备完毕后，就可以按照之前的构思和画面分镜头来整合动画了。

首先导入贺卡背景音乐，根据音乐长短来决定动画的时间。

在场景里新建一个图层，命名为“音乐”，按【Ctrl+R】组合键导入事先准备好的音乐文件“新年音乐.mp3”。选择该图层的帧，在“属性”面板的“声音”下拉列表中选择“新年音乐”，同步为“事件”，“重复”为“1”，并在该层的第728帧按键盘【F5】键延长帧，让声音的波形全部显示出来，如图3-31所示。

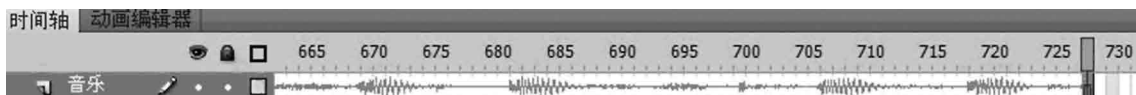


图3-31 全部显示声音的波形

新建一个图层，命名为“取景框”，使其位于所有图层的上方。选择“矩形工具”，设置填充色为“无”，线条颜色随意，任意绘制一个矩形。全选矩形，在“属性”面板中设置宽为“550”，高为“400”，坐标位置为（“0”，“0”）。

保持矩形为选中状态，复制一个，然后按【Ctrl+T】组合键，打开“变形”面板，勾选“约束”。输入“300%”，接着单击下方的“复制并应用变形”按钮，得到一个大外框，将其填充为黑色，然后去掉线条，最后锁定图层，如图3-32所示。

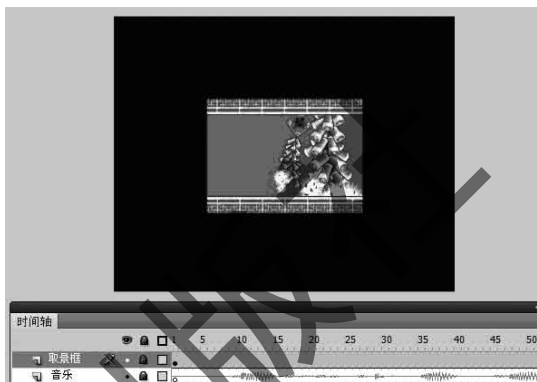


图3-32 图形变形

新建图层为“边框”，置于“取景框”图层下方。把元件“边框”拉到场景中，保持其为选中状态，选择菜单栏的“修改”→“变形”→“垂直翻转”，把边框翻转，置于画布上方，再拉一次“边框”到画布中，置于画布下方，锁定该图层。

新建图层，命名为“底”，这个动画和图层都要保持在最底层。用“矩形工具”绘制一个和画布一样大的矩形，填充颜色为“线性渐变”，颜色从橘色到红色到深红色，如图3-33所示。

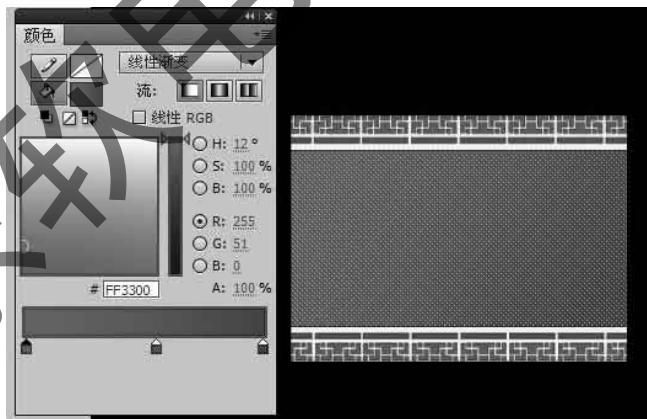


图3-33 新建图层“底”

新建两个图层，分为命名为“爆竹大”、“爆竹小”，在“爆竹大”图层，把元件“爆竹”拉进来，在第一帧把它置于画布上方外面，第20帧插入关键帧，把爆竹置于画布中间，创建补间动画；在“爆竹小”图层，在第28帧插入关键帧，再把元件“爆竹”拉进来，用任意变形工具把它缩小，动作和“爆竹大”一样。如图3-34所示。

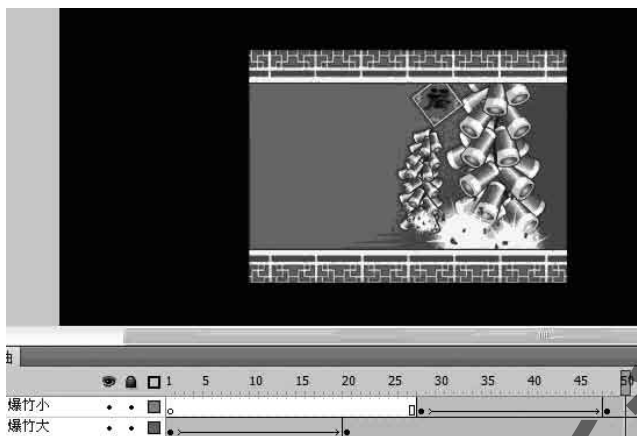


图3-34 新建两个图层“爆竹大”和“爆竹小”

新建图层，命名为“春联”，在第57帧插入关键帧，把元件“红春”拉到画布中，如图3-35所示，制作它从画面外飞到画布中央的动作。

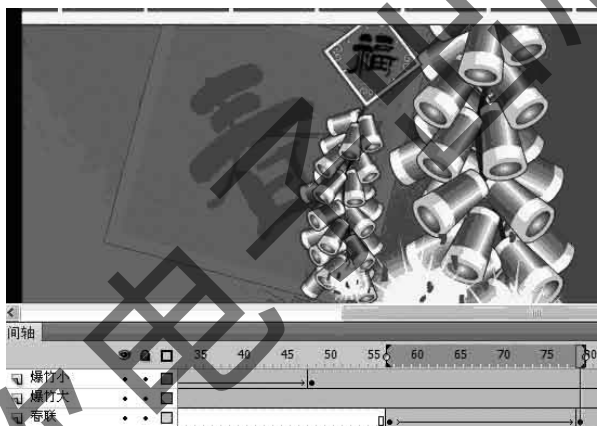


图3-35 把元件“红春”拉到画布中

新建图层，命名为“文字”，在第91帧插入关键帧，把元件“诗词1”拉到画布左边，在第113帧插入关键帧，再把指针移到91帧，选中诗词，打开“属性”面板，找到“色彩效果”的样式下拉列表中Alpha，参数设置为“0%”，然后创建补间动画，制作文字逐渐显现出来的动画，如图3-36所示。

在第203帧~第224帧，创建“爆竹大”和“爆竹小”离开画面的动画；用上面的方法，在第232帧~第253帧创建“文字”逐渐消失的动画；后面的“春联”用飞进画布同样的方法飞离画布。整个过程在第284帧的位置完成，如图3-37所示。

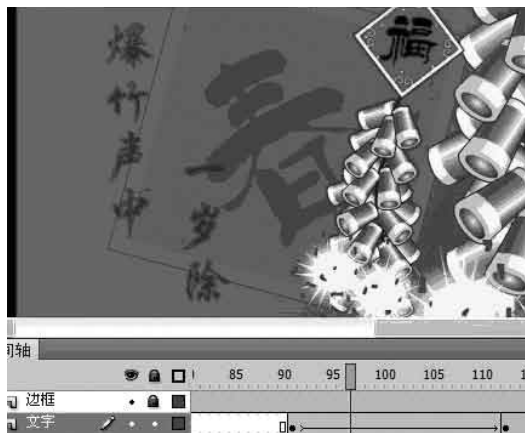


图3-36 创建补间动画



图3-37 离开画面的动画

和上面一样，新建两个图层，分别命名为“灯笼大”、“灯笼小”，先后从画布下方出现到画面里。然后把元件“红吉”和文字“诗词2”先后做出动作在画布出现，如图3-38所示。



图3-38 新建两个图层“灯笼大”和“灯笼小”

新建图层，命名为“碰杯”，在第501帧插入关键帧，把元件“碰杯”拉到画布中，调整好大小，并在该层的第575帧按【F5】键延长帧，如图3-39所示。选择图层“文字”、“灯笼大”、“灯笼小”和“春联”，都在第520帧和第546帧插入关键帧，在546帧的位置分别选择“文字”、“灯笼大”、“灯笼小”和“春联”，打开“属性”面板内调整Alpha值为“0%”，然后在第520帧~第546帧之间创建补间动画，创建后面背景物逐渐消失的效果。

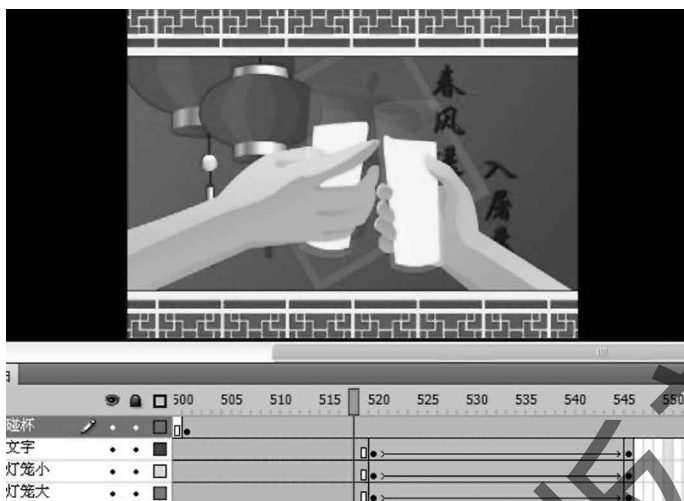


图3-39 新建图层“碰杯”

选择“春联”图层，在第578帧插入空白关键帧，把元件“红福”拉到场景正中间，在第601帧插入关键帧，再回到第578帧，打开“属性”面板，设置Alpha值为“0%”，接着为其创建补间动画。新建图层“装饰上”，在第612帧插入关键帧，把元件“装饰”和“灯笼”拖到画布中，调整好大小摆在画布右上角，在第632帧插入关键帧，把“装饰”和“灯笼”往下拉，创建补间动画，为其做出从画布上方挂下来的感觉，如图3-40所示。

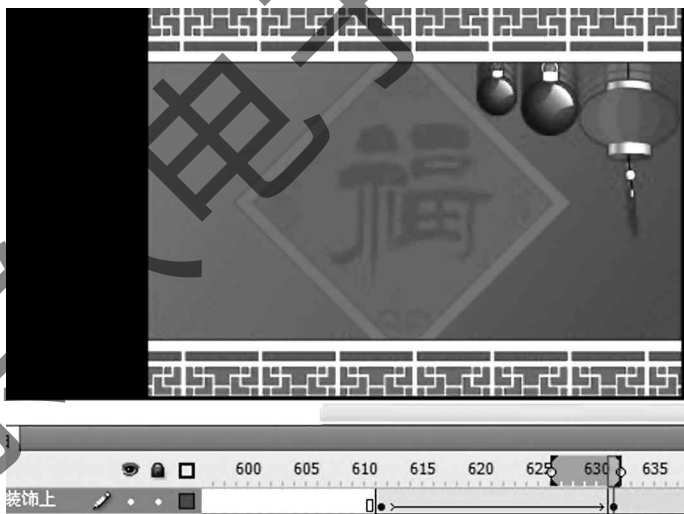


图3-40 新建图层“装饰上”

新建图层“装饰下”，在第633帧插入关键帧，把元件“元宝”和“装饰”拉进画布左下角，调整好大小和旋转一定角度，和上面一样做出由画布下方上升到画布的动作，到654帧结束。选择图层“春联”，分别第655帧和第675帧插入关键帧，然后在第675帧用“任意变形工具”把“红福”旋转180度，做出“福倒”的感觉，在第655帧~第675帧之间创建补间动画，如图3-41所示。



图3-41 新建图层“装饰下”

新建图层“结尾”，在第681帧插入关键帧，把元件“诗词3”拖到场景中间。新建图层，同样在第681帧插入关键帧，用“矩形工具”绘制一个刚好盖住“诗词3”大小的矩形，在723帧插入关键帧，回到第681帧，用“任意变形工具”把矩形缩小成一条直线，然后点击鼠标右键，创建补间形状。再选择图层面板，选中矩形图层，点鼠标右键，选择“遮罩层”，如图3-42所示。

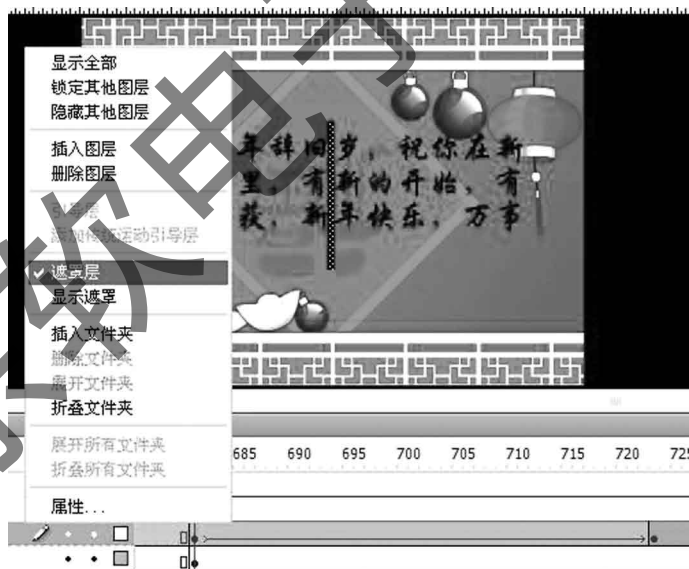


图3-42 新建图层“结尾”

至此动画制作全部完成，可按【Ctrl+Enter】组合键观看制作完成后的效果。

3.4 工程实训

经历了“新年礼物”的项目制作，我们基本已经认识Flash电子贺卡的制作流程，也熟悉、掌握了Flash中的各种技法的运用，为了巩固所学的知识，再来制作一个Flash电子贺卡项目，项目详细内容如下：

题目：母亲节礼物。

项目安排：本项目由学者自行创作并由教师课堂指导。

项目要求：温馨，充满感激母亲养育之恩的感情。

项目步骤：

项目提交——要求同学们提交剧本和创意说明，并口述创意相关事项。

人物设定——要求同学们根据剧本和创意设计项目角色。

场景设定——根据项目要求设计出符合整体风格的场景。

动作设计——设计人物在画面中将出现的各种动作。

后期制作——将项目的各个分镜头进行制作与组接，最后配音，完成输出。

注意事项：鉴于笔者的制作经验，在进行项目制作时，应该每隔10分钟保存一次，以免系统崩溃带来损失。