

第 5 章

Flash 动画素材制作

◆实训项目 1 用逐帧动画制作文字欢迎界面

一、项目描述

在学校的欢迎界面上,制作文字逐帧出现的效果,并且这些文字看起来是滚动出现的,效果如图 5-1-1 所示。



图 5-1-1 案例效果图

二、项目分析

文字逐帧出现,即一个关键帧出现一个文字,可以通过调整关键帧的间距来控制文字出现的速度,也可以通过调整帧频来控制;背景图片不动,只需用普通帧将其保持在屏幕上;要使文字有滚动的效果,则只需将每一个关键帧上的文字都相对于舞台水平对齐。

三、实验目的及要求

本实验主要练习 Flash 动画的基本原理和基本操作。

具体要求：

- (1) 掌握让图片位置保持不变的方法；
- (2) 掌握文字输入及属性设置的方法；
- (3) 掌握关键帧和普通帧的作用；
- (4) 掌握设置对象对齐的方法。

四、实验内容及步骤

1. 制作背景层

【操作步骤】

(1) 选中图层 1 第 1 帧,执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令,在弹出的对话框中选中背景图片“合师”。

(2) 双击图层 1,将其重命名为“背景”。

(3) 单击“窗口”→“对齐”命令,打开对齐面板,如图 5-1-2 所示。在其中单击“相对于舞台”以及“匹配宽度”、“匹配高度”、“水平中齐”和“垂直中齐”按钮,使得图片刚好与舞台对齐。



图 5-1-2 对齐面板

(4) 右键单击背景层的第 40 帧,在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”命令。

2. 制作逐帧文字

本例采用调整关键帧的间距来控制文字出现速度的方法。

【操作步骤】

(1) 新建图层 2,并双击将其重命名为“文字”。

(2) 右击文字层的第 5 帧,选择“插入关键帧”,在工具栏中选择“文本工具”,并在“属性”面板中设置文本类型为“静态文本”、字体为“隶书”、字号大小为“50”、文本填充颜色为“黄色”,在舞台上输入“合”字。

(3) 在对齐面板中单击“相对于舞台”和“水平中齐”按钮。

(4) 在文字层第 12 帧插入关键帧,并输入“师”字,颜色为“蓝色”,使用“对齐”面板将其“水平中齐”。

(5) 在文字层第 19、26 和 33 帧分别插入关键帧,用同样的方法输入“欢”、“迎”、“您”三个字,并且都设置为相对于舞台“水平中齐”。

(6) 在第 40 帧插入帧。

3. 测试和保存

【操作步骤】

(1) 利用 Ctrl+Enter 或“控制”→“测试影片”命令测试影片效果。

(2) 将作品保存为 FLA 格式的文档,并导出成 SWF 格式的影片。

实训项目 2 使用 Flash 常用工具绘制图形

一、项目描述

Flash 是一款基于矢量图的动画制作软件,结合 Flash 中的工具可以绘制一些实用的矢量图像素材。

二、项目分析

通过 Flash 常用工具的使用,可以绘制图形效果如图 5-2-1 所示。



图 5-2-1 绘制图形效果

三、实验目的及要求

本例主要练习 Flash 中常用工具的使用方法。

具体要求:

- (1) 掌握选择工具的使用;
- (2) 掌握矩形工具、椭圆工具、多角星形工具、线条工具的使用;
- (3) 掌握颜料桶工具的使用;
- (4) 熟悉文字工具的操作。

四、实验内容及步骤

1. 舞台的设置

【操作步骤】

- (1) 设置舞台大小为 500×400 像素。
- (2) 舞台颜色为黑色。

2. 月亮、星星的绘制

【操作步骤】

- (1) 选择椭圆工具,设置填充色为“无”,笔触颜色为白色。
- (2) 绘制两个相交的圆形,填充相交的部分为黄色,使用选择工具删除边框线,如图 5-2-2 和图 5-2-3 所示。



图 5-2-2 相交的圆形

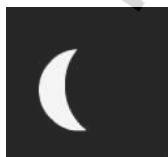


图 5-2-3 月亮的效果

- (3) 选择“多角星形工具”,设置样式为五角星形,笔触颜色为“无”,填充色为“#FF0000”,绘制五角星如图 5-2-4 所示。



图 5-2-4 星星的效果

3. 房子的绘制

【操作步骤】

- (1) 选择矩形工具,设置笔触颜色为白色,填充色为“无”,绘制两个矩形,如图 5-2-5 所示。
- (2) 使用任意变形工具调整矩形的倾斜度,效果如图 5-2-6 所示。

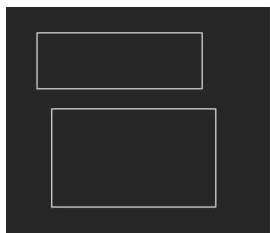


图 5-2-5 矩形绘制

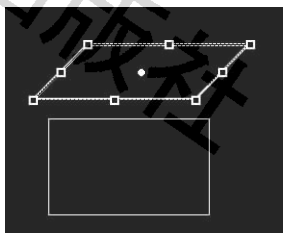


图 5-2-6 矩形倾斜度效果

(3) 选择“线条工具”，绘制连接线，房子外观效果如图 5-2-7 所示。



图 5-2-7 线条工具的使用

(4) 使用颜料桶工具，填充颜色，并且使用选择工具将边框删除，效果如图 5-2-8 所示。



图 5-2-8 房子的绘制效果

4. 文字的添加

【操作步骤】

- (1) 选择文字工具，添加文字“宁静的夜”。
- (2) 设置字体格式为“华文行楷、52 号”，垂直方向，白色。效果如图 5-2-1 所示。

5. 图片的导出

【操作步骤】

- (1) 选择“文件”→“导出”→“导出图像”选项。

(2) 选择图片格式 jpg, 导出保存。

实训项目 3 用形变动画制作《烛火摇曳》

一、项目描述

用较为简洁的手法制作一个卡通蜡烛的“烛火摇曳”效果,如图 5-3-1 所示。要求烛身不动不变化,烛焰既有大小的变化,又有左右的晃动;一段时间后,烛焰由大慢慢变小。

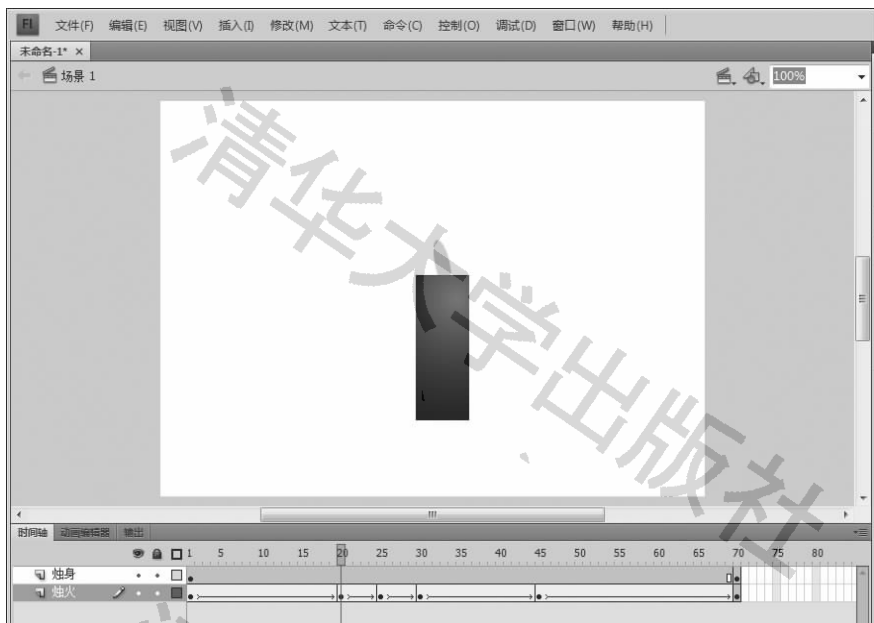


图 5-3-1 “卡通蜡烛”效果图

二、项目分析

烛身不变化,意味着烛身不用制作动画效果;即是卡通效果,意味着烛焰可抽象画法,不必太逼真,可用竖直椭圆代之;烛焰既有大小的变化,又有左右的晃动,意味着要设置多个关键帧;因是将椭圆代替烛火大小发生变化,应是形变动画。

三、实验目的及要求

本次实验主要练习多图层、多段的形变动画制作。

具体要求:

- (1) 掌握基本图形的画法;
- (2) 掌握形状补间动画的核心操作步骤;
- (3) 掌握“任意变形工具”的使用方法;

- (4) 掌握图层的运用;
- (5) 练习多段动画的设置;
- (6) 进一步钻研插入图片功能和设置文件属性功能。

四、实验内容及步骤

1. 制作烛身

【操作步骤】

- (1) 在图层 1 第 1 帧利用“矩形工具”画出一个竖直的矩形。
- (2) 利用“渐变红色”填充色工具喷出带有立体感的红色烛身。
- (3) 图层 1 命名为“烛身”。

2. 制作烛焰

【操作步骤】

- (1) 在图层 2 第 1 帧利用“椭圆工具”画出一个较小的竖直的椭圆,略陷入烛身。
- (2) 用黄色填充。
- (3) 将图层 2 第 20 帧设置为关键帧,利用“任意变形工具”倾斜椭圆。
- (4) 将图层 2 第 25 帧、30 帧分别设置为关键帧,利用“任意变形工具”让烛火回正和向右倾斜。
- (5) 将图层 2 第 45 帧、70 帧分别设置为关键帧,利用“任意变形工具”放大椭圆和缩小椭圆。
- (6) 图层 2 命名为“烛火”。

3. 分段加载形状补间动画效果

【操作步骤】

在烛火图层各关键帧之间“创建补间形状”。

4. 交换图层

【操作步骤】

拖动烛身图层到烛火图层之上,使得烛焰下部被烛身遮挡一点,这样效果才逼真、美观。

5. 测试和保存

【操作步骤】

- (1) 利用快捷键或菜单命令测试播放效果和影片效果。
- (2) 将作品分别保存为 .fla 格式和 .swf 格式的文件。

6. 深入钻研

- (1) 从网页上下载一蜡烛图片代替所画烛身。
- (2) 将舞台背景改变为浅灰色。

“思考”

为什么要交换图层?

此例烛身图层要设置动画吗？为什么？

实训项目 4 用形变动画制作宣传片头

一、项目描述

在一幅风景优美的画面上,由远而近地旋转、翻滚出现一行欢迎词——“欢迎来到山庄”,定格在如图 5-4-1 所示位置。动画示意图如图 5-4-1 所示。

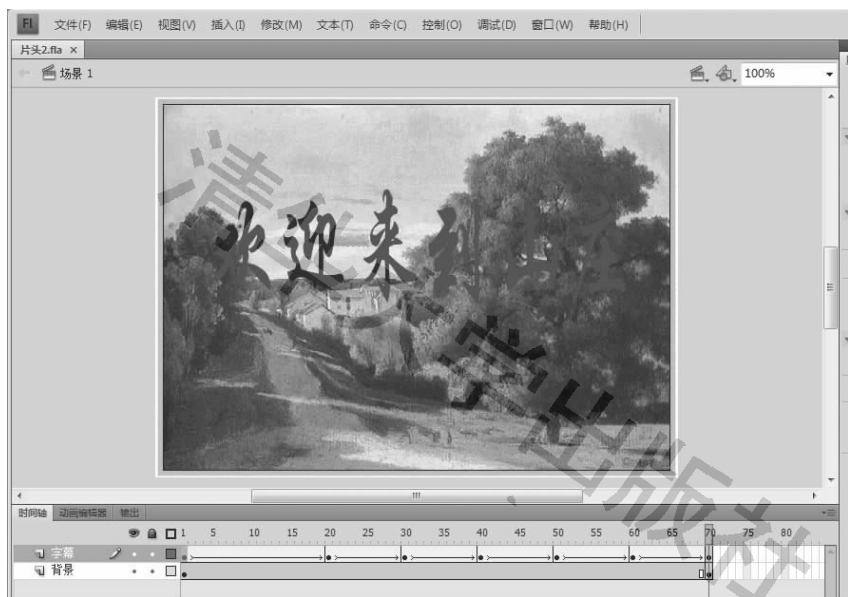


图 5-4-1 宣传片头

二、项目分析

本例通过 Flash 软件制作,因为由远而近地旋转、翻滚出现,故要对欢迎词文字进行多段形变制作。

三、实验目的及要求

具体要求:

- (1) 掌握文字形变动画制作的两次“分离”;
- (2) 尝试多段文字形变动画制作关键帧的合理布局,以使动画效果美观。

四、实验内容及步骤

1. 制作背景图层和文字图层

【操作步骤】

- (1) 打开 Flash CS4,新建一个文件,将文件保存为“宣传片头.fl”。

(2) 在“背景”层导入背景图片,制作如图 5-4-1 所示的背景效果。

(3) 在“字幕”层第一帧输入“欢迎来到山庄”文字,并设置颜色、字体如图 5-4-1 所示效果,字号设置偏小,位置放在舞台左上方。

2. 制作文字形变动画

【操作步骤】

(1) 选择文字,执行“修改”→“分离”命令两次,使文字打散成点阵图以便制作形变。

(2) 在时间轴 20 帧插入关键帧,将文字拖至舞台左下方,字号稍放大点,利用“任意变形”工具将文字方向稍微旋转。

(3) 在 30、40、50 帧处利用步骤(2)分别将文字字号继续稍微放大、调整位置和方向,以便做出形变动画。

(4) 在 60 帧处同样将文字字号继续稍微放大、调整位置,并将文字旋转 270° ,使文字为水平方向。

(5) 在 70 帧处,插入关键帧,将文字字号、位置设置如效果图 5-4-1 所示。

(6) 在每段时间轴关键帧之间,右击快捷菜单中选择“创建补间形状”,完成由远而近地旋转、翻滚出现一行欢迎词——“欢迎来到山庄”。

实训项目 5 用引导层动画制作《二星绕球》

一、案例描述

制作一个红色五角星和一个玫红色六边形沿着不同的椭圆轨道绕着一个固定不动的蓝色的球旋转的动画,五角星顺时针旋转,六边形逆时针旋转,并且该动画的播放速度是 18 帧/秒。参考编辑界面如图 5-5-1 所示。

二、案例分析

沿着路径运动,是引导层动画;不同轨道则要分别制作引导层;不同运动方向,则要正确设置路径的起始点和结束点;帧频非默认值则要到文件属性窗口重新设置。

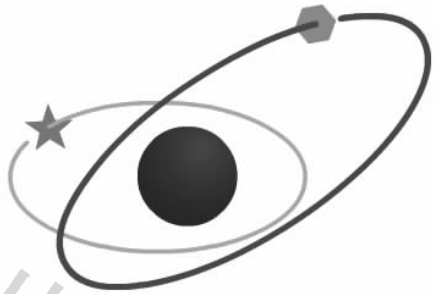


图 5-5-1 “二星绕球”编辑图

三、实验目的及要求

本次实验主要练习多图层、多对象的路径动画制作。

具体要求:

- (1) 掌握“多角星形工具”的使用方法;
- (2) 掌握引导层动画的制作方法;
- (3) 练习多对象动画的设置;
- (4) 结合前面章节所学文件属性的设置。

四、实验内容及步骤

1. 制作蓝色球

【提示】 在图层 1 制作,该对象是不运动的。

2. 制作“五角星”和“六边形”

【关键操作步骤】

- (1) 在图层 2 第 1 帧利用“多角星形工具”画一个红色五角星。
 - (2) 在图层 3 第 1 帧利用“多角星形工具”画一个玫红色六角星。
- 注意“多角星形工具”的设置。

3. 制作二运动对象的引导层

【关键操作步骤】

- (1) 在图层 2 上添加“五角星”的引导层。
- (2) 在图层 3 上添加“六边形”的引导层。

4. 加载路径动画补间效果

【关键操作步骤】

- (1) 在图层 3 某帧右击,选择“创建传统补间”。
- (2) 在图层 4 某帧右击,选择“创建传统补间”。
- (3) 对图层 1~3 进行命名。

5. 修改文件属性

【关键操作步骤】

- (1) 单击“舞台”在屏幕右侧出现文件属性窗口。
 - (2) 单击“编辑”调出文件属性设置窗口。
- 注意在该窗口,不仅可设置帧频还可设置背景颜色和舞台大小。

6. 测试和保存

【操作步骤】

- (1) 利用快捷键或菜单命令测试播放效果和影片效果。
- (2) 将作品分别保存为.flc 格式和.swf 格式的文件。

【思考】

- (1) 帧频由默认值 24 改为 18 后,动画的播放速度是变快了还是变慢了?
- (2) 引导层放对象层下面有用吗?
- (3) 制作九大行星各自按不同轨道绕太阳旋转,共需制作多少个图层?

实训项目 6 用引导层动画制作《小球追赶》

一、项目描述

制作三只不同颜色的小球先后从滑梯上滑下来,最后一起到达滑梯下面的动画,效果