

## 实训四 Adobe Flash CS3 基本动画的制作

### 4.1 实训说明

本实训通过绘制一美丽的乡间小屋，使读者掌握 Adobe Flash CS3 基本工具、面板的使用方法，同时掌握运动渐变动画等基本的 Flash 技术。

最终实训效果如图 4-1 所示。

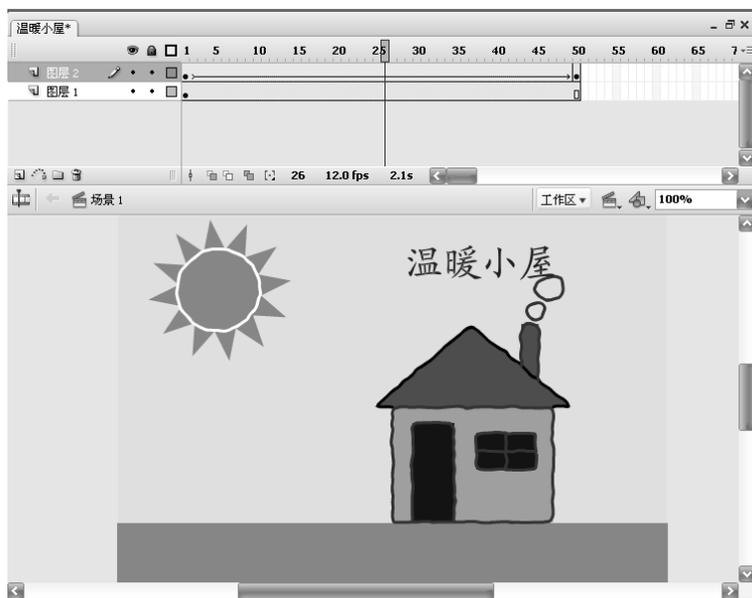


图 4-1 实训效果图

### 4.2 实训分析

通过设置文档和各工具的参数，创建出一静态图形，添加文本，为其设置动画效果。实训结构分析如图 4-2 所示。

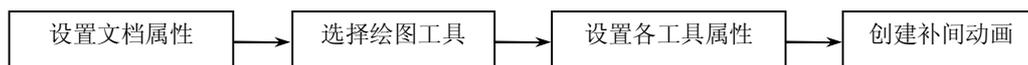


图 4-2 实训结构分析图

设置文档的属性后使用绘图工具箱中的线条工具、矩形工具等；再设置相应的面板中的各项参数；绘制基本图形；再制作出一个渐变动画。

### 4.3 实现步骤

(1) 启动 Adobe Flash CS3，如图 4-3 所示。



图 4-3 Adobe Flash CS3 启动界面

(2) 在起始页中间的“新建”选项中选择“Flash 文件（ActionScript 3.0）”，也可以选择“文件”/“新建”菜单命令，弹出“新建文档”对话框，如图 4-4 所示，选择“Flash 文件（ActionScript 3.0）”，建立一个新文档，如图 4-5 所示。



图 4-4 “新建文档”对话框

(3) 选择“修改”/“文档”菜单命令，如图 4-6 所示，弹出“文档属性”对话框，这里把文件大小设置为默认大小，即 550×400（像素），背景色为淡粉色，帧频设置为 12 帧/秒，如图 4-7 所示。

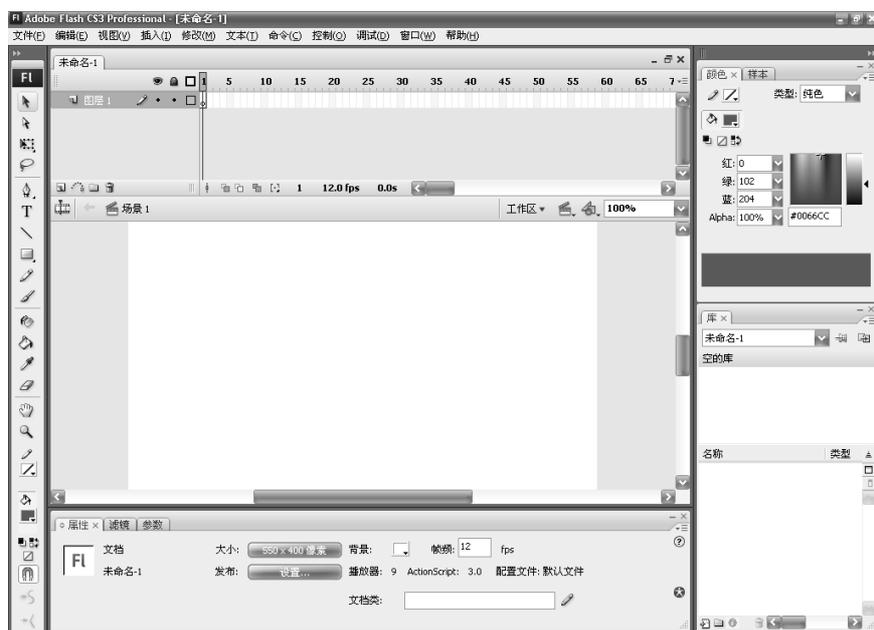


图 4-5 Adobe Flash CS3 文档



图 4-6 “修改” / “文档” 菜单命令



图 4-7 “文档属性” 对话框

(4) 选择线条工具, 在其“属性”面板中将线条的宽度设置为 3, 可以通过右边的滑动条来设置, 也可以直接输入数字来设置。在“笔触样式”下拉列表中选择直线的样式为第四种, 如图 4-8 所示。单击“自定义”按钮, 在弹出的对话框中进行如图 4-9 所示的设置。



图 4-8 直线工具的“属性”面板



图 4-9 “笔触样式”对话框

(5) 在舞台中单击鼠标，并拖动到一定位置后放开，就完成了直线的绘制，如图 4-10 所示。用同样的方法，在舞台中绘制一个三角形，作为房子的顶，如图 4-11 所示。如果所绘制的三角形中有多余的线条，可以通过箭头工具  来选择多余的线条，按 Delete 键删除。



图 4-10 绘制直线

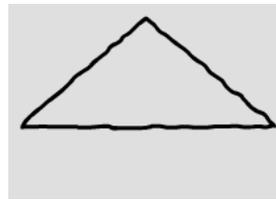


图 4-11 绘制三角形

(6) 选择矩形工具 ，并在填充色中选择要填充的颜色，如图 4-12 所示。在舞台中拖动鼠标，绘制一个矩形。选择矩形，并移动到三角形下面，这样房子的轮廓就形成了，如图 4-13 所示。

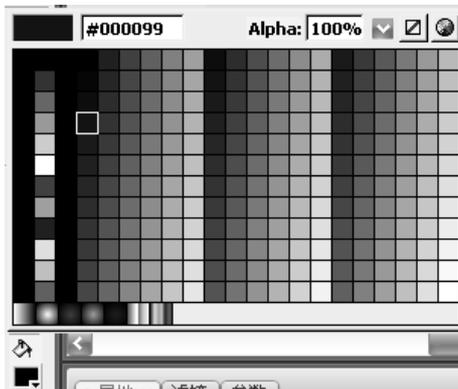


图 4-12 选择要填充的颜色

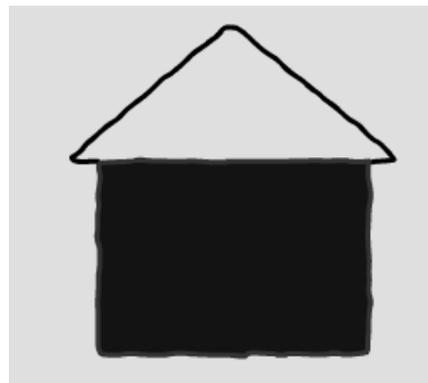


图 4-13 房子的轮廓

(7) 选择矩形工具为房子添加门和窗，如图 4-14 所示。再用直线工具画出窗格，如图 4-15 所示。

(8) 选择直线工具，在房顶上画出烟囱，单击矩形工具右下角的箭头，在弹出的下拉列表中选择“基本椭圆工具”，如图 4-16 所示，在“属性”面板中将填充颜色设置为无色，如图 4-17 所示，在舞台中画出两个圆，选择任意变形工具 ，将圆调整到合适大小，将两个圆形移动到烟囱上方，如图 4-18 所示。



图 4-14 画出门和窗



图 4-15 画出窗格



图 4-16 选择“基本椭圆工具”

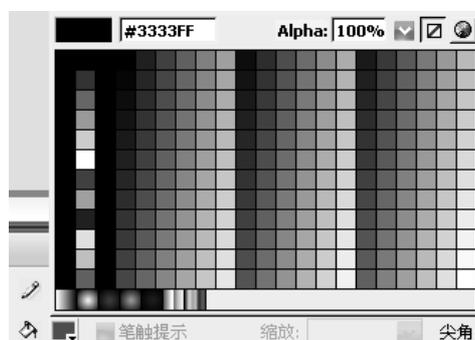


图 4-17 设置填充颜色为无色

(9) 选择颜料桶工具, 在填充色中选择墙体的颜色, 在房子的墙上单击鼠标, 给墙体添加颜色。用同样的方法, 给房顶和烟囱添加颜色。最后效果如图 4-19 所示。



图 4-18 画出烟和烟囱



图 4-19 填充颜色后的房子

(10) 选择矩形工具, 将笔触颜色和填充色都设为绿色(也可将笔触颜色设为无色)。在舞台下方画一绿色的草地。选择房子(单击鼠标左键拖动选取), 把它移动到草地上, 如图 4-20 所示。

(11) 单击矩形工具右下角的箭头, 在弹出的下拉列表中选择“多角星形工具”, 如图 4-21 所示。在“属性”面板中选择笔触颜色为无色, 填充为橙色。单击“选项”按钮, 弹出“工具设置”对话框, 选择样式为“星形”, 设置边数为 12, 星形顶点大小为 0.6, 如图 4-22 所示。

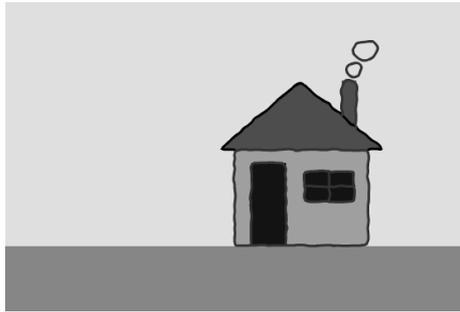


图 4-20 加入草地



图 4-21 选择“多角星形工具”



图 4-22 “工具设置”对话框

(12) 在舞台的偏左上方拖动鼠标画出一个如图 4-23 所示的多角星形。再单击矩形工具右下角的箭头，在弹出的下拉列表中选择“椭圆工具”，在按下 Shift 键的同时，拖动鼠标画一个无填充颜色的圆。选择所画的圆，并拖动到多角形的正中间，这样一个光芒四射的太阳就画好了，如图 4-24 所示。

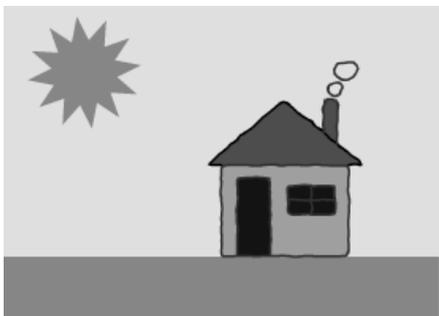


图 4-23 画出一个多角形

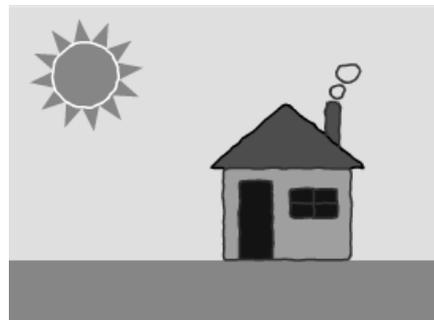


图 4-24 画出一个太阳

(13) 选中图层 1 的第 50 帧，按下 F5 键（或单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”），如图 4-25 所示。单击时间轴下的“插入图层”按钮，新增一图层，如图 4-26 所示。

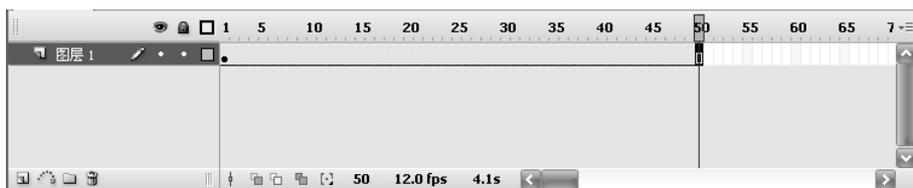


图 4-25 插入帧

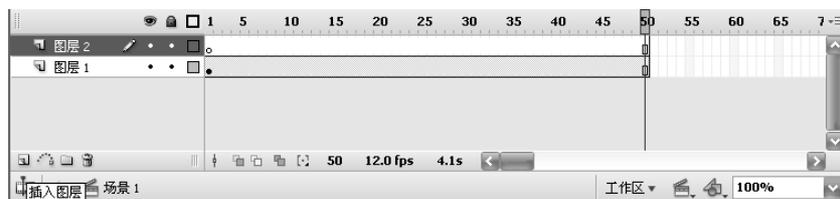


图 4-26 插入图层

(14) 选择图层 2 的第 1 帧, 选择文本工具 **T**, 在其“属性”面板中将文本类型设置为“静态文本”, 设置字体、字形、字号等, 如图 4-27 所示。在舞台上单击鼠标, 在文本框中输入“温暖小屋”, 如图 4-28 所示。



图 4-27 文本工具的“属性”面板

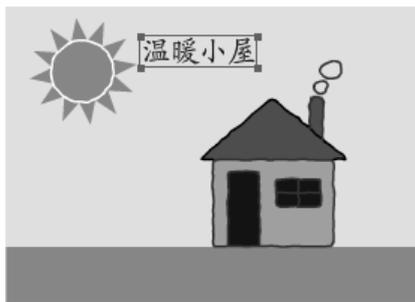


图 4-28 添加文本

(15) 选择图层 2 的第 50 帧, 按下 F6 键 (或单击鼠标右键, 在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”)。向右拖动文本框到合适位置, 在帧“属性”面板中单击“补间”下拉列表, 选择“动画”, 如图 4-29 所示。时间轴如图 4-30 所示。



图 4-29 帧“属性”面板

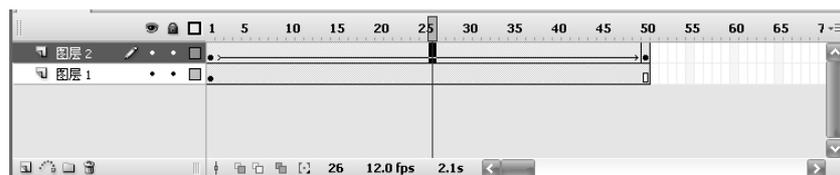


图 4-30 设置动画后的时间轴

(16) 按 Ctrl+Enter 组合键，测试影片。

#### 4.4 小结

通过本实训，读者应该掌握 Adobe Flash CS3 工具箱中各工具的使用方法和基本功能，掌握各元素属性面板的参数设置，对制作动画有个初步认识。

#### 4.5 拓展训练

实训名称	制作一简单动画
实训要求	1. 使用绘图工具箱 2. 多图层 3. 创建补间动画
要点提示	关键帧的设置
操作步骤	(空, 由学生自己完成)
小结	(空, 由学生自己完成)