# 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。



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。



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。

Fl Ådol	oe Flash C	S3 Profession	nal									>
文件(E)	编辑(E)	命令( <u>C</u> ) 控	制(の) 窗口()	1) 帮助(日)								
**										П		ы — Х
Fl								<b>7.</b> 3		颜色 × L	样本	
								Adobe		17.	效型: 试色	
1		יין								۵۰ 📰		
182		ADOBE	* FLASH* (	S3 PROFE	SSIONAL					® ⊘ 85		
Ó										\$T: 0		
		打开最近	前项目		新建			从模板创建		:摄: 10	ż 🗸	
¥.,		🗀 ਸਸ	·		Tash 文作(/	ActionScript 3.0)		■ BREVV 手机		1. C	м 🗸	
1					The Flash 文作(A	ActionScript 2.0)		11 全球手机		Alpha: 10	0%, 💟 #006600	
					The Flash ▼1‡(	(\$137) (****)		To Jes				
					ActionScript	从1∓ 通频文件		回 日本手机 ● 副系				
2					The Flash JavaS	cript 文作		☐ ₹\$				
					Flash 🕫 🛙							- ×
0								扩展		」库 ×		· · =
$\Diamond$								Flash Exchange »				-64 688
1												
Ð		- 16 al				_						
٢		- 石地	小能 »			FL	Acre	ative Suite 3.3 - 現在包含 obat 9 Pro				
a		`` `` `` ``	>>====================================				创建	专业的动态 PDF 文档,在任何地方与				
							1111	八共子		.**		ttaj
ĨZ.			9.5									0
			·									
									- ×			
8. 21	]。 應性	× [ 泥鏡   参	201						*= (i)			
2 52	I III	工商		大小		t: 🔍 90	all;	fps	Ø			
1	1 rt			汝市:	新正	夕韻: · VitionSc	upt:	影量文件:				
*5					25	8:15;		A	0			
+1								×		000	3	
									đ	2.2.0	3 0.000	10 Mail

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。

FI Adob	pe Flash CS3 Professional - [未命名-1]	_ @ X
文件(E)	编辑(E) 视图(Y) 插入(I) 修改(M) 文本(I) 命令(C) 控制(Q) 调试(Q) 窗口(W) 帮助(H)	
*	_ 示命名-1 _ 示×	
Fl	🖲 🖬 🗖 1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 7-≡	颜色 ×   样本   →=
k		2 🥂 类型: 纯色 🔛
R		A
NG.		
P		紅: 0 💙 🦷
	회 슈 🗃 👘 🕴 년 1 12.0 fps 0.0s 🖓 🔤 💿	绿: 102 🖌
T	□ ← ≤ 场景1 工作区▼ ≤ 4 100%	蓝: 204
		Albua: 100% M #0066CC
$\overline{\mathcal{I}}$		
1		
0		(庫×) -×
Å		未命名-1 🗸 🗃 🖼
~		空的库
0		
<u>~</u>		
4		
		名称 类型 ▲
<u> </u>		
\$		10
	_ ◇ 届性 × 【滤镜 】参数 】 ~=	
0.00	文档 大小: 550×400 徳素 背景: ↓ 岐频: 12 fps      ⑦	
ň	トレ         表命名-1         发布:         通知         播放器:         9 ActionScript:         3.0 配置文件:         默认文件	
*5	/ Ø	
-	X1892:	
1	A	

图 4-5 Adobe Flash CS3 文档

			A CELEBRE	
修改( <u>M</u> ) 文本( <u>T</u> )	命令( <u>C</u> ) 控制( <u>O</u>	) 7	标题(I): 描述(D):	
▼16(E)… 转换为元件(⊆)… 分离(K)	F8 Ctrl+B	L		
位图(B) 元件(S)	<b>k</b>		尺寸(I): 匹配(A):	<u>550 協楽</u> (寛) × 400 協楽(高) ●打印机(P) ●内容(C) ●默认(E)
形状(P) 合并对象( <u>O</u> )	+		背景颜色( <u>B</u> ):	#FFCCFF
时间轴( <u>M</u> ) 时间轴特效( <u>E</u> )	<b>)</b>		标尺单位( <u>R</u> ):	
变形(I) 排列( <u>A</u> ) 对齐(N)	> > >		设为默认值	
<b>组合(<u>G</u>)</b> 取消组合( <u>U</u> )	<b>Ctrl+G</b> Ctrl+Shift+G	-		
6 "修改"/	"文档"菜单	单命令	图 4	

(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。

◇属性×滤镜 参数		- × 
∖ 直线	∥ 3 ▼ ▼ 自定义 端点: □	?
】 工具	■ 笔触提示 缩放: <b>尖角:</b> 3 接合: ∞	
		.atl

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,就完成了一条直线的绘制,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 4-13 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。



(9)选择颜料桶工具之,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

•	矩形工具 (R)
$\bigcirc$	椭圆工具(0)
	基本矩形工具(R)
9	基本椭圆工具(0)
0	多角星形工具

工具设置	
样式:	星形
边数:	12
星形顶点大小:	0.60
(  确定	取消

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。



多媒体专业综合实训

	9	۵	1	5	10		15	20	25	30	35	4(	)	45	50	55	6	0	65	7-≡
┓ 圏层 2	1.	•	•												D					^
■ 图层1	•	٠	•												b					
																				6
2008			¢	66	- °b (	1 1	50	12.0 fp	s 4	.15	<									$\geq$
插入图层 场:	景 1													I1	<u> </u>	٢.	4.	1009	10	~

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。

∫◇属性	×滤镜参数		- ×
Т	静态文本  文本工具	A     楷体_GB2312     38     ■     B     I     Image: Imag	0
		▲     ▲     ▲     ●<	

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 4-30 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。

实训名称	制作一简单动画
实训要求	<ol> <li>使用绘图工具箱</li> <li>多图层</li> <li>创建补间动画</li> </ol>
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)

## 4.5 拓展训练