

# Flash动画设计第2讲—绘制图形

# 上节回顾:

- **Flash简介**
- **优秀作品欣赏**
- **第1章 初次接触Flash CS6**
- **实战练习：制作“心动”，“拍皮球”动画。**



# Flash与二维动画制作

- 传统动画有完整的制作流程，要求绘制者有一定的美术基础，并懂得动画运动规律，但因为工序复杂，制作人员多，导致成本投入非常大。
- 传统动画原理是一切动画的基础，Flash二维动画也遵循这个原理，同时对手工传统动画进行了改进，也就是将事先手工制作的原动画输入计算机，由计算机辅助完成描线上色的工作，并由计算机控制完成记录工作，制作过程变得非常简单。
- Flash作为一款优秀的矢量动画制作软件，要想快速掌握它的使用方法和技巧，先来了解一下学习Flash的“三部曲”。

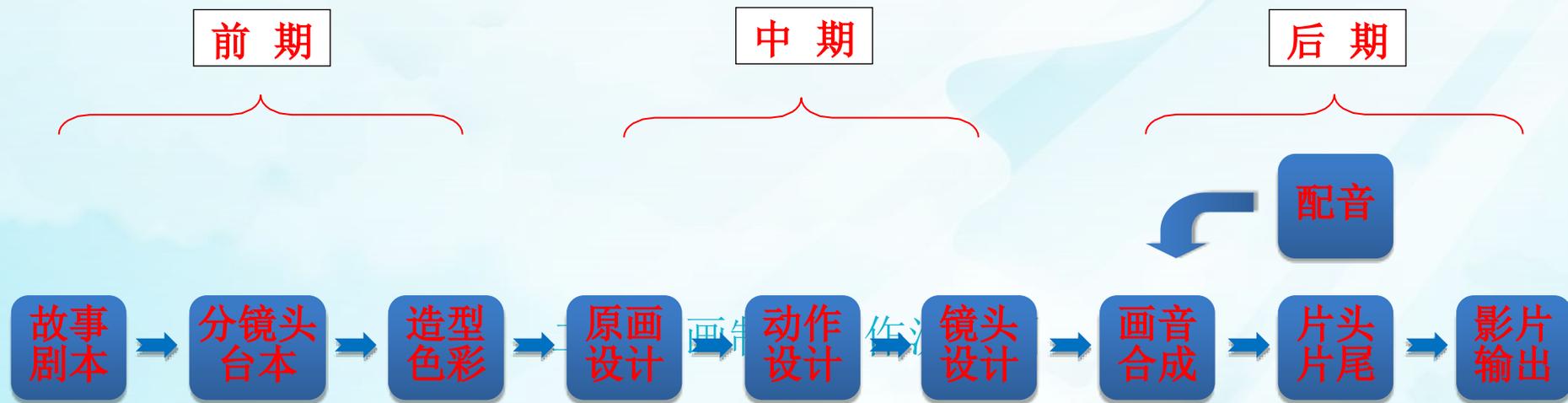


# Flash与二维动画制作

- ✦ 步骤1： 要理解Flash最基本的概念： 帧、层、时间轴、元件和实例等， 深入理解这些概念的功能是掌握Flash的关键。
- ✦ 步骤2： 动手做一些使用属性面板来调整对象的属性的练习。
- ✦ 步骤3： 结合自己的创意， 开始学习制作实例、 一步步进行练习了。



# 二维动画制作制作流程图



# Flash CS6的工作界面

- ⊕ 学习目标
- ⊕ 知识目标:
  1. 了解Flash CS6软件界面及其功能
  2. 熟悉Flash CS6菜单栏的功能



# 一、软件安装与启动

## ⊕ (1) 软件安装

- ⊕ 双击程序安装程序如图2.1-1所示。设置安装路径，如图2.1-2所示，单击“确定按钮”即可安装成功。



图2.1-1 软件安装程序



图2.1-2 软件安装路径设置

## • (2) 软件启动

- ✦ 启动 Adobe Flash CS6，在 Windows 中，选择“开始”>“所有程序”>Adobe Flash CS6；在 Mac OS 中，在 Applications 文件夹中或者 Dock 中双击 Adobe Flash CS6。
- ✦ 第一次启动 Flash 时，将会看到一个“欢迎”屏幕，其中带有指向标准文件模板、教程及其他资源的链接。如图2.1-3所示。



## • (2) 软件启动

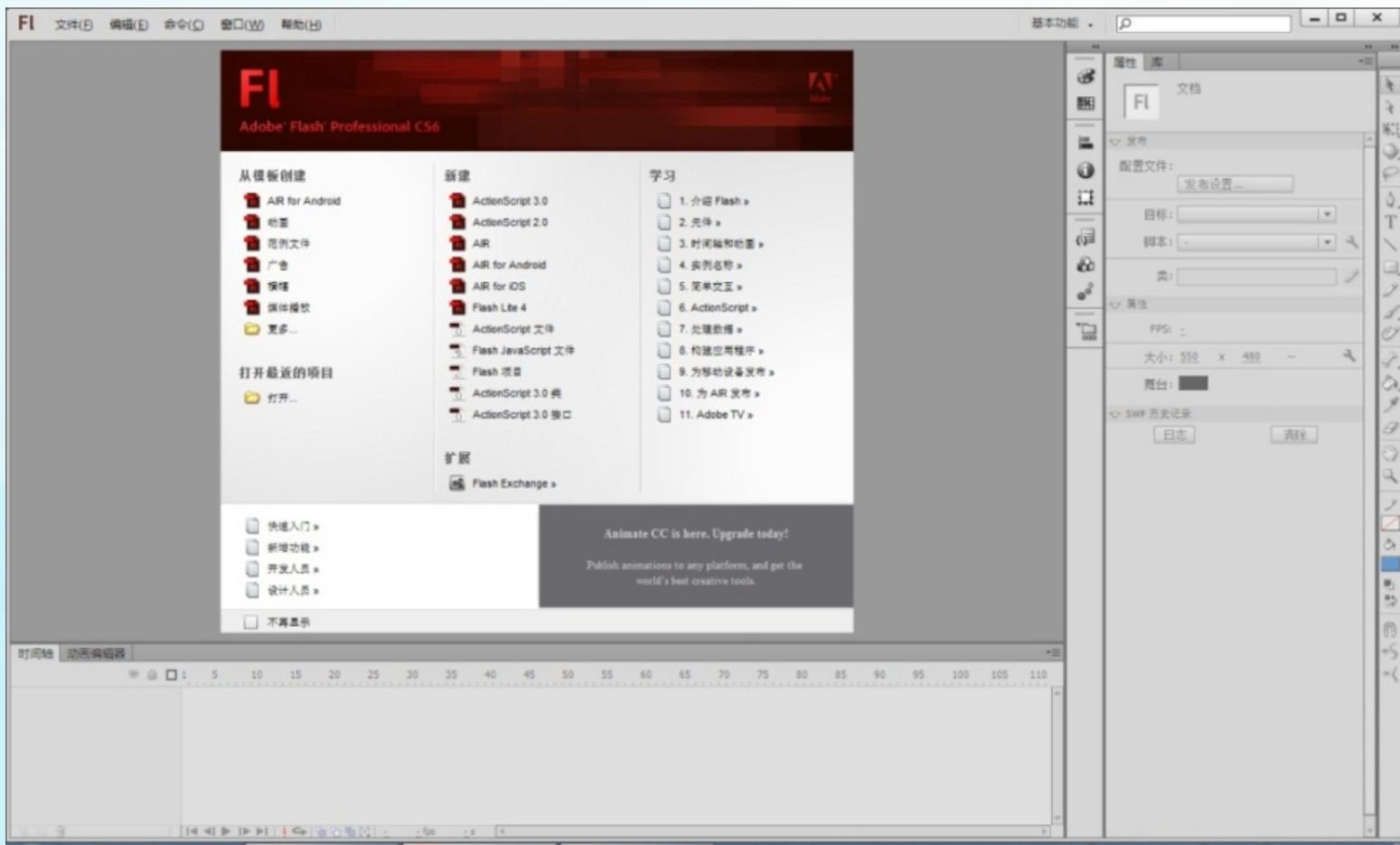


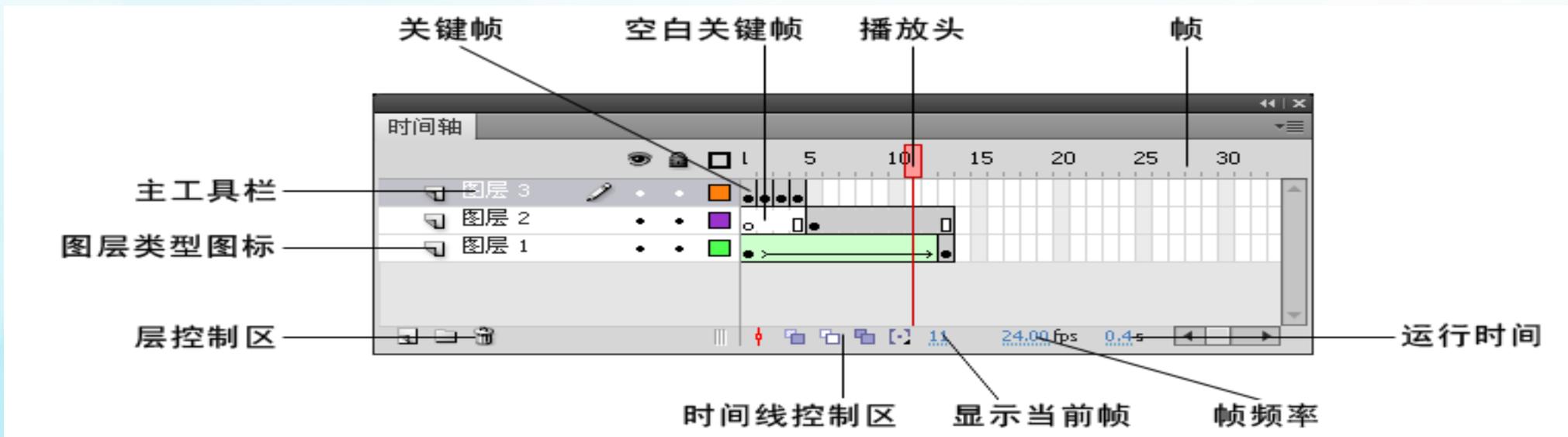
图2. 1-3软件启动欢迎界面

## 二、工作界面



工具箱

# 时间轴窗口



**帧：**帧分为**关键帧**、**普通帧**和**空白关键帧**三种类型。**关键帧**是可以直接在舞台上编辑其内容的帧；**无内容的关键帧**称为**空白关键帧**；**普通帧**的作用是延伸关键帧上的内容。

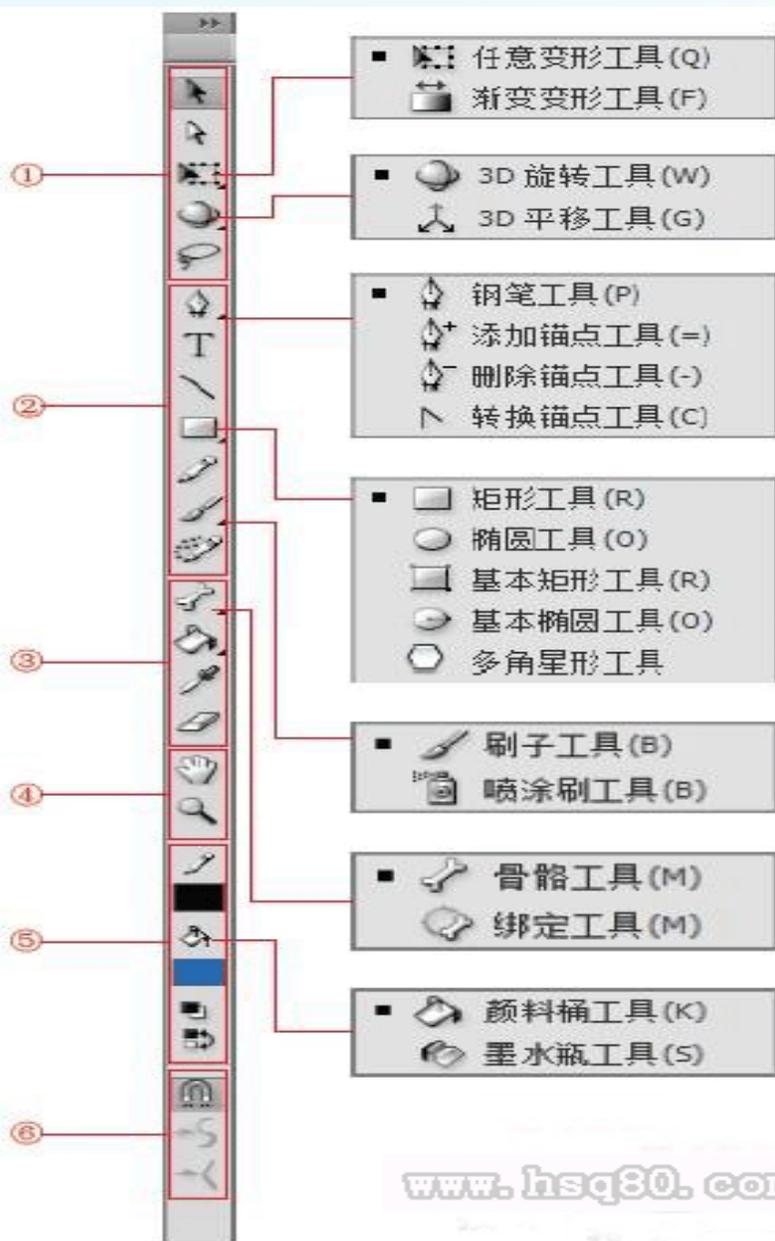


**图层：** 图层就像堆叠在一起的多张透明的幻灯片，每个图层都有独立的时间轴。如此一来，多个图层综合运用，便能形成复杂的动画。



**参考案例：小汽车.fl**

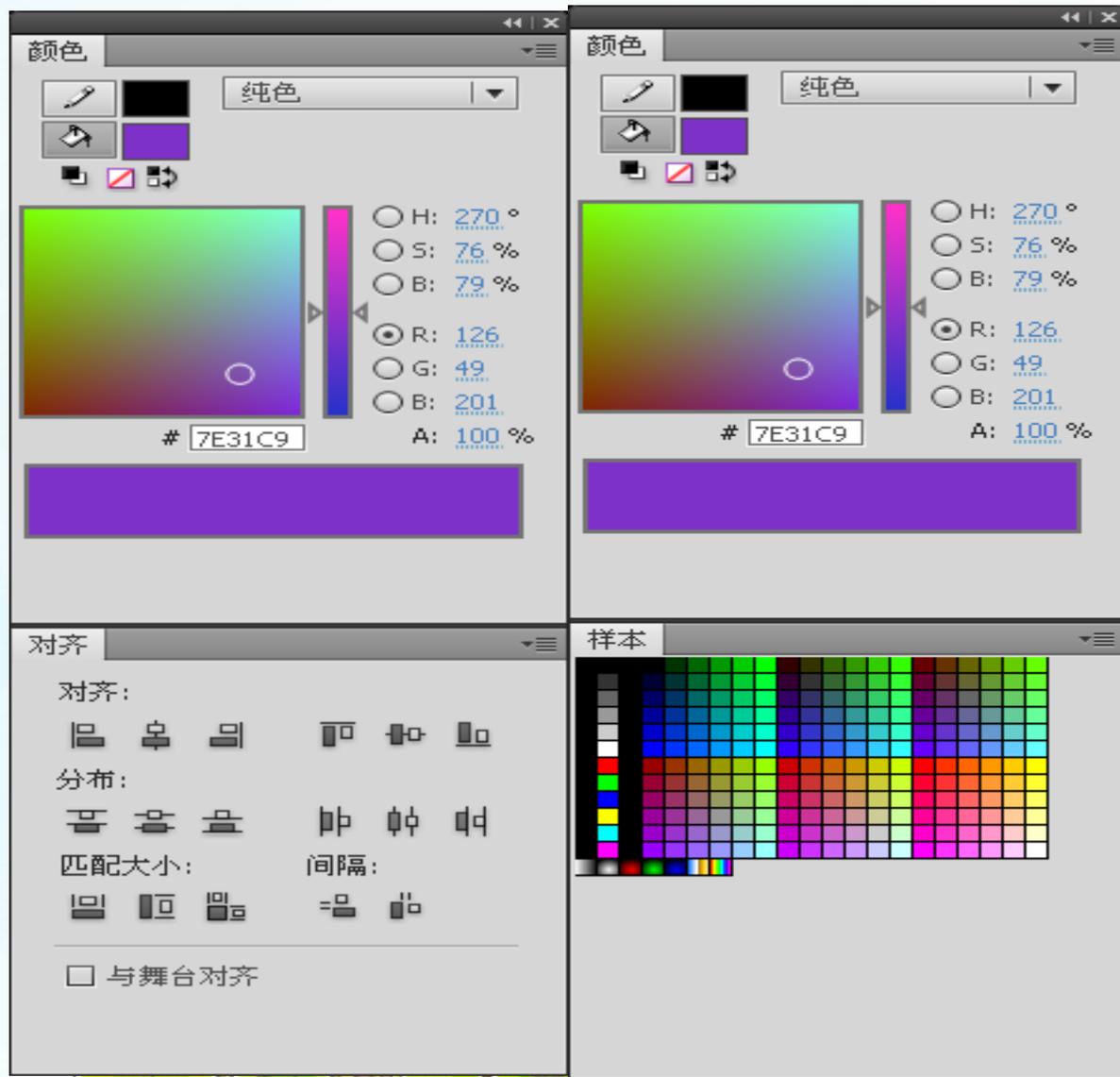
# 工具箱



# 属性面板



面板：可根据需要折叠、展开或者拖动到任意位置。



# 本讲主要内容：

## 任务一：绘制工具用法

1. 线条工具
2. 选择工具改变线条形状
3. 矩形工具组、椭圆工具组、多角星形工具

## 任务二：上机实训：草原夜色



## 任务一：绘制工具用法

- 在Flash中进行动画创作离不开对动画角色、场景的绘制，“工具”面板的“绘图工具”区域中，提供了线条工具、铅笔工具、钢笔工具、矩形工具、刷子工具、颜料桶等多款不同的工具，使用这些工具可以快速的绘制出形色各异、生动有趣的图形及背景画面。



# 学习目标

## ⊕ 知识目标:

- 1、了解线条工具、铅笔工具和钢笔工具等不同绘图工具的使用方法和不同特点。
- 2、熟悉矩形工具、刷子工具、颜料桶等工具的基本使用技巧和属性设置。

## ⊕ 能力目标:

- 1、掌握线条工具、铅笔工具与选择工具的联合使用技巧。
- 2、熟练使用多角星形工具结合颜料桶等工具绘制出形态色彩各异的图形。
- 3、能综合使用各种绘图工具绘制卡通人物原型。
- 4、能绘制出色彩和谐、风格优美的二维动画场景。



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：  
<https://d.book118.com/037160113022006161>