

## 《Flash 基本操作及简单动画制作》实验教学指导书

### 一、实验目的

1. 了解 Flash 的基本界面组成及特点。
2. 掌握 Flash 的基本操作。
3. 应用 Flash 设计制作静态二维画面。
4. 应用 Flash 设计动画。

### 二、实验内容

1. 制作情人节贺卡静态画面。
2. 制作声情并茂的生日贺卡。

### 三、实验仪器、设备

多媒体计算机, Flash MX 2004。

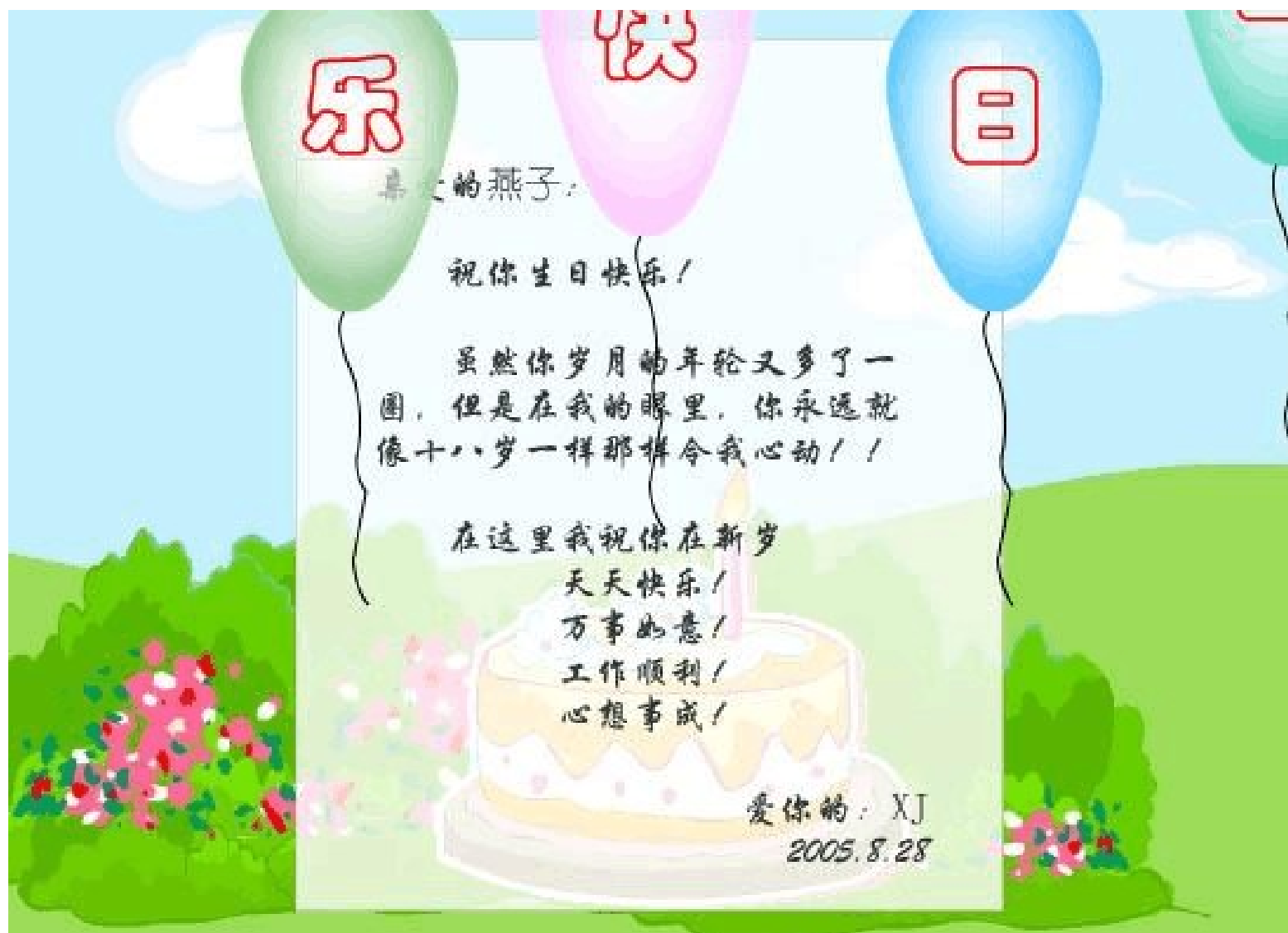
### 四、实验原理

任务驱动法, Flash 的基本操作, 应用 Flash 设计制作主题明确的静态画面、声情并茂的生日贺卡。

### 五、实验步骤

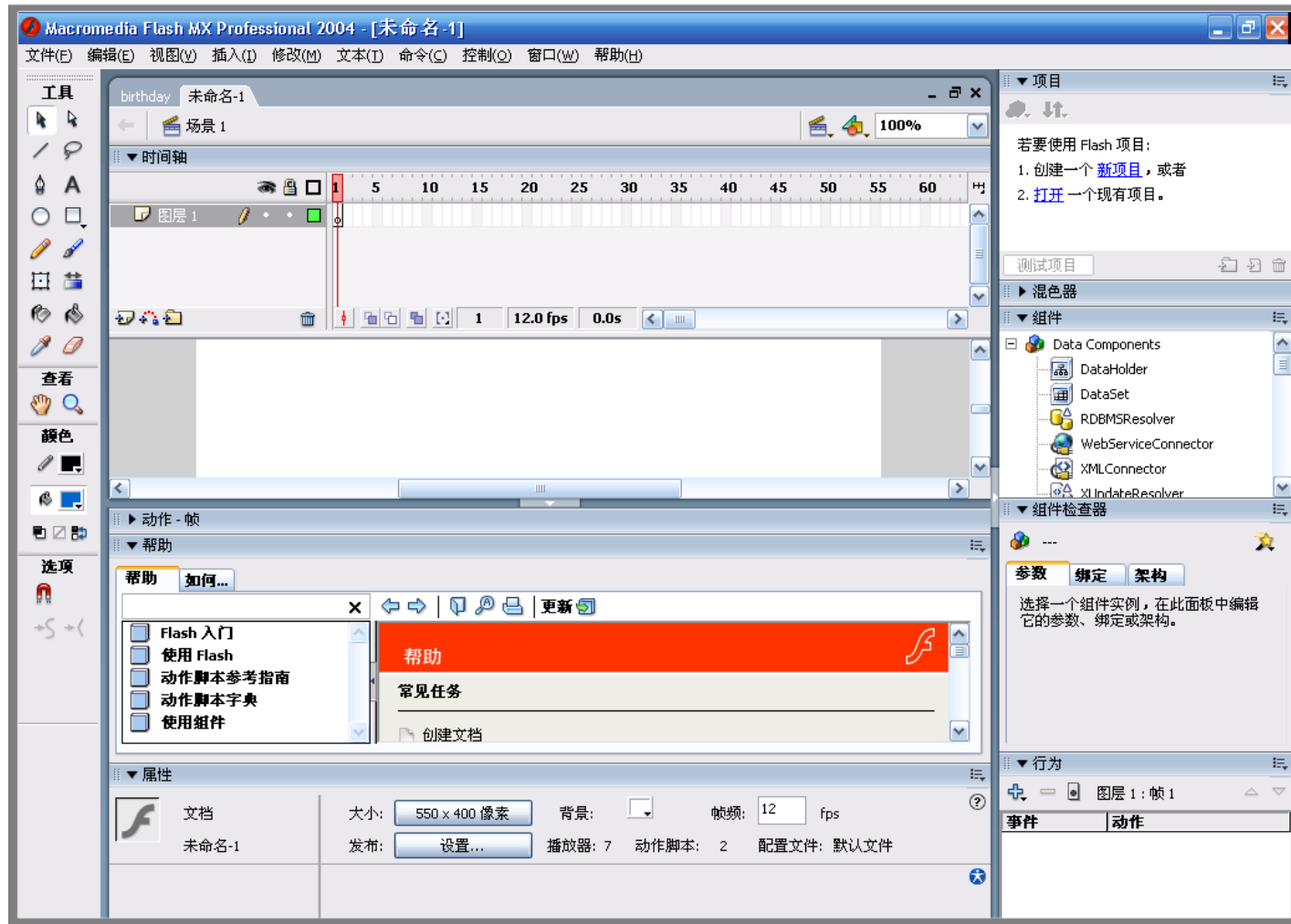
声情并茂的生日贺卡制作

最终效果如下图所示:



第一部分：制作着火的火柴

1. 打开flash MX 2004，界面如下：

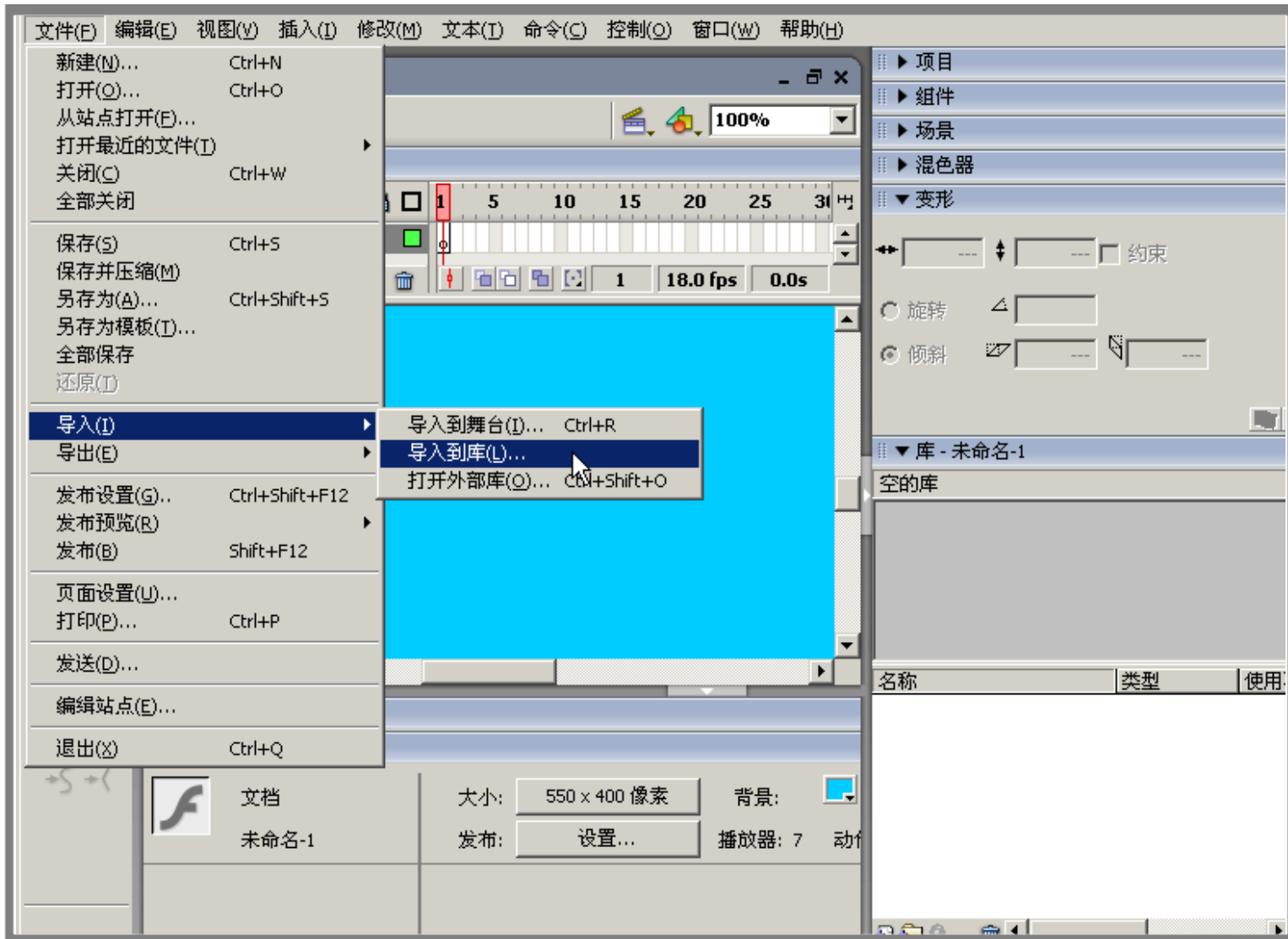


2. 在空白处点击右键，选择设置文档属性，设置如下：

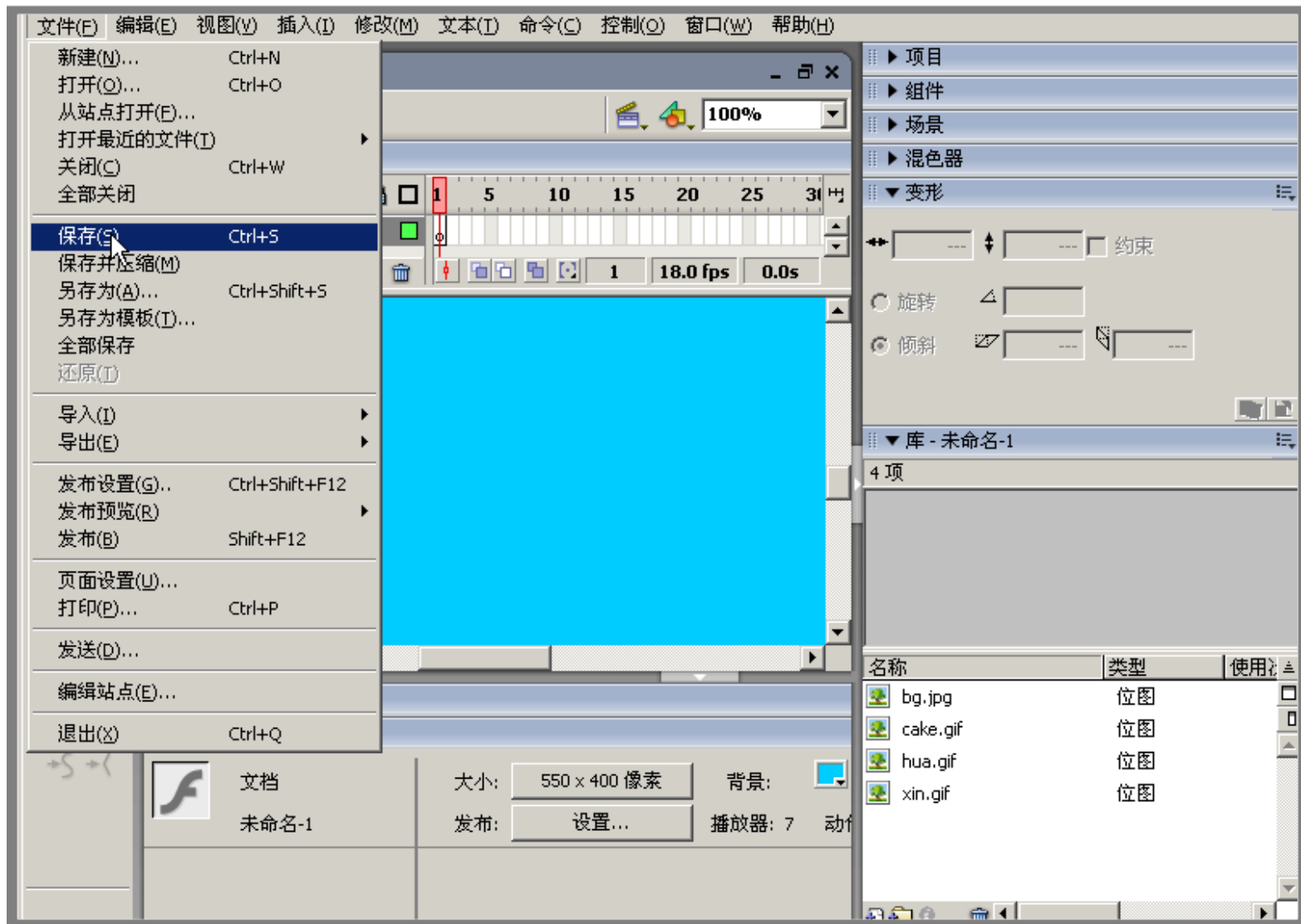


3. 设置背景颜色为非白色。

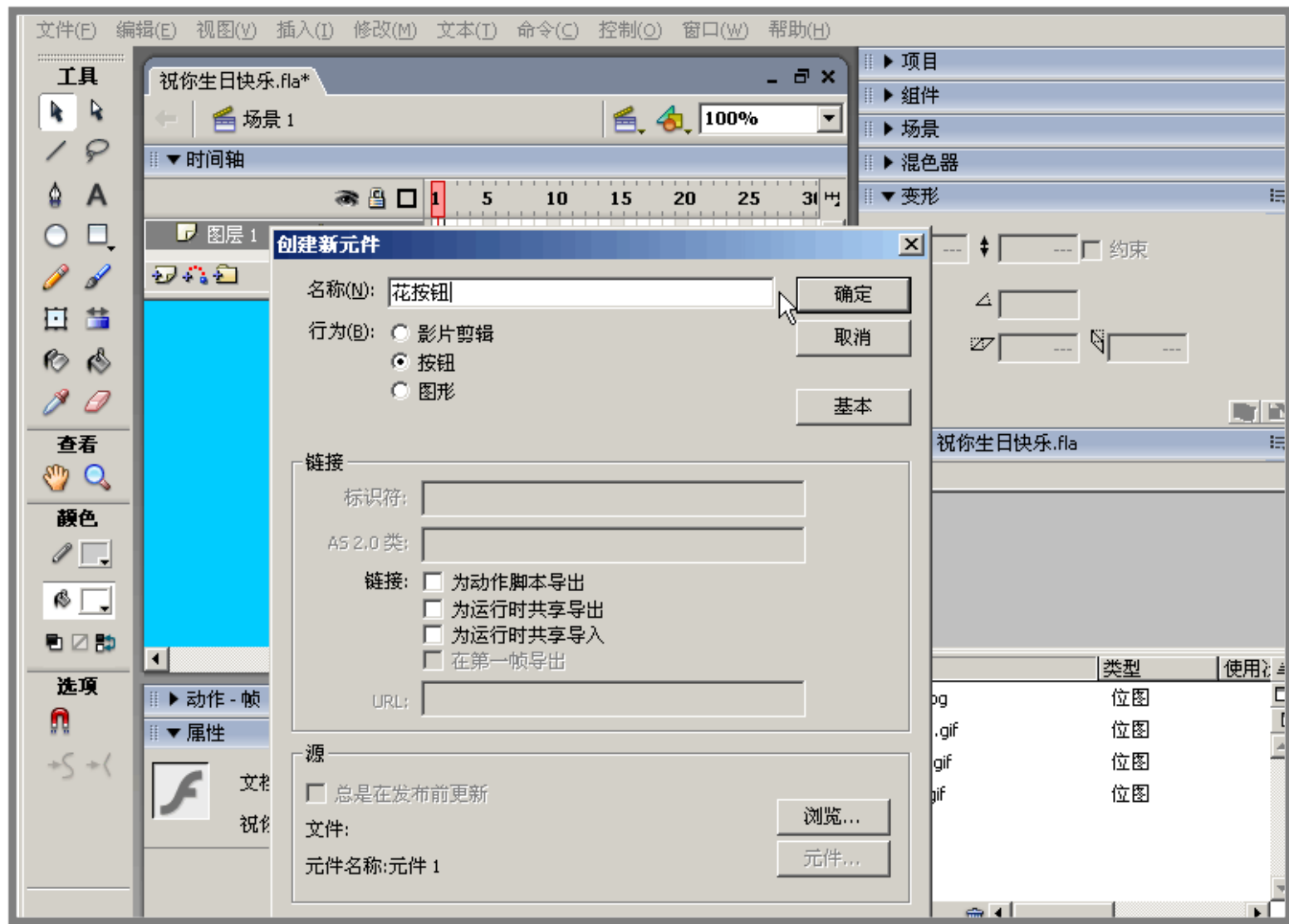
4. 单击窗口-库命令打开库面板。单击文件-导入-库，把需要的图片 background, cake, hua 等导入库中。如下图所示：



5. 单击文件菜单，将文件保存为“祝你生日快乐.flc”。

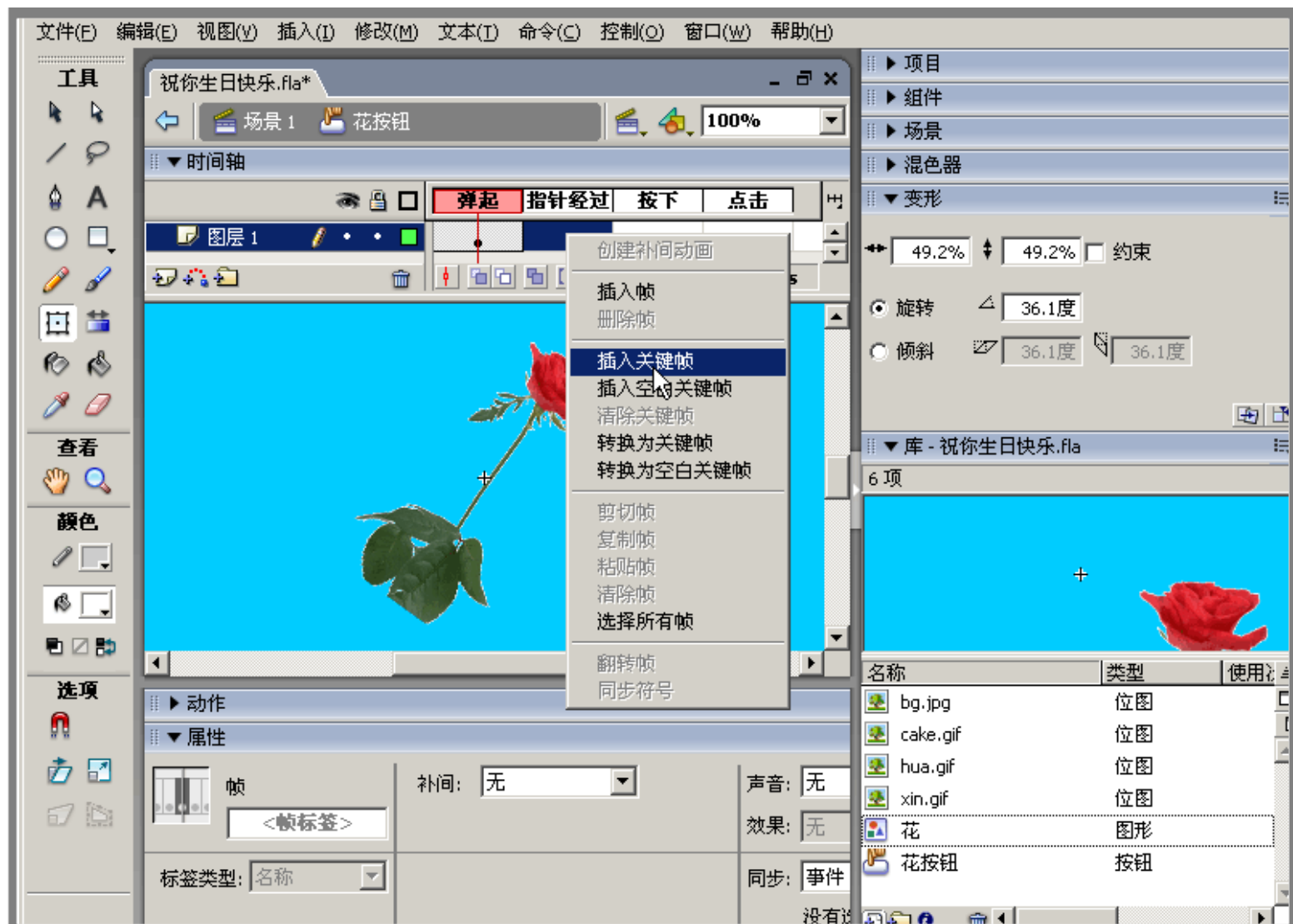


6. 单击插入菜单，选择新建元件，创建名称为“花按钮”，行为为：按钮



7. 从库中把花拖入舞台，在图片上单击右键，选择：转换为元件，在弹出的窗口中选择：图形，将其命名为：花。

8. 使用任意变形工具，将其旋转一定角度，分别在指针经过和按下处插入关键帧。

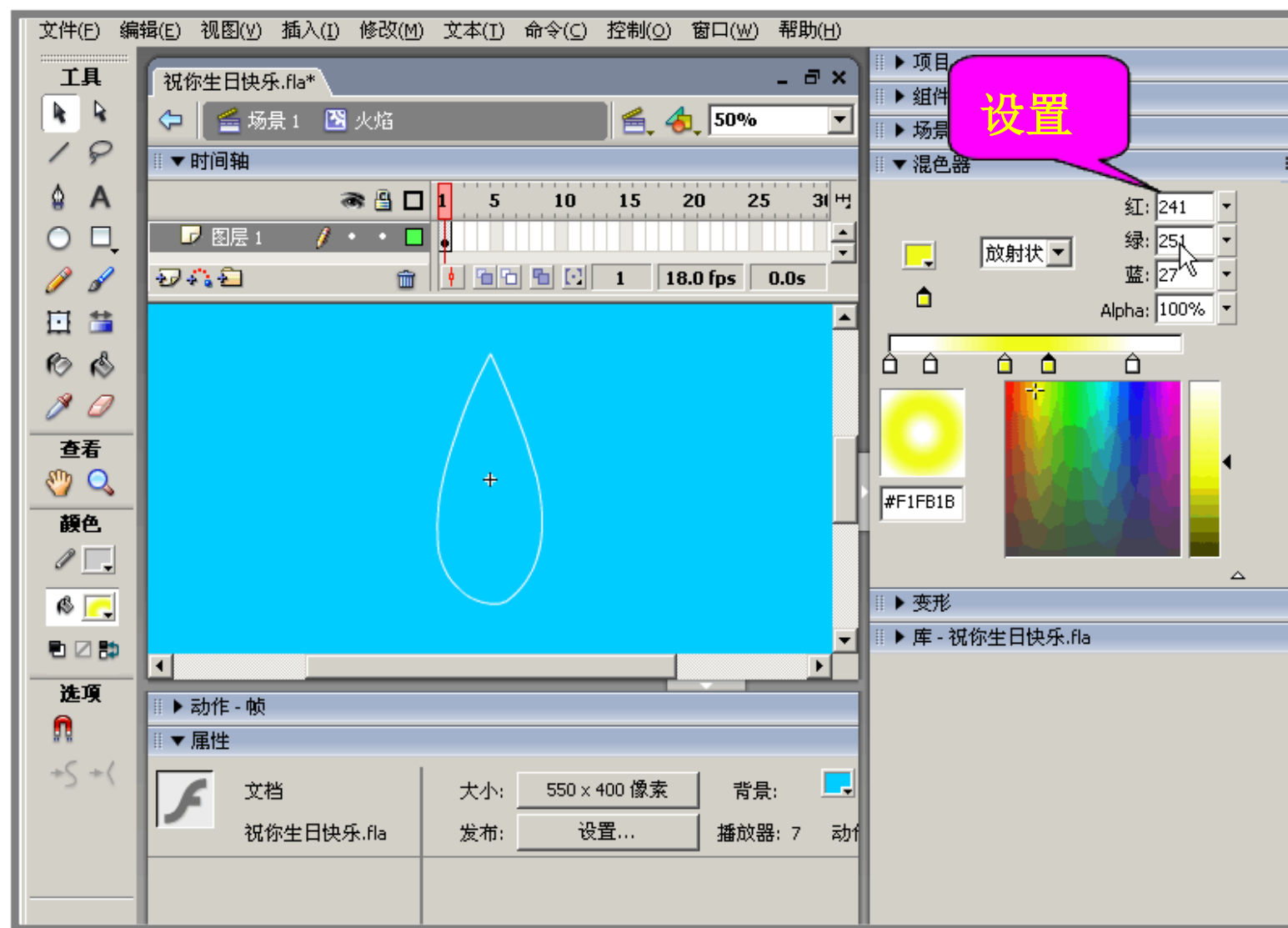


9. 点击指针经过帧使用任意变形工具将元件稍稍变大；点击按下帧，将元件稍稍变小。

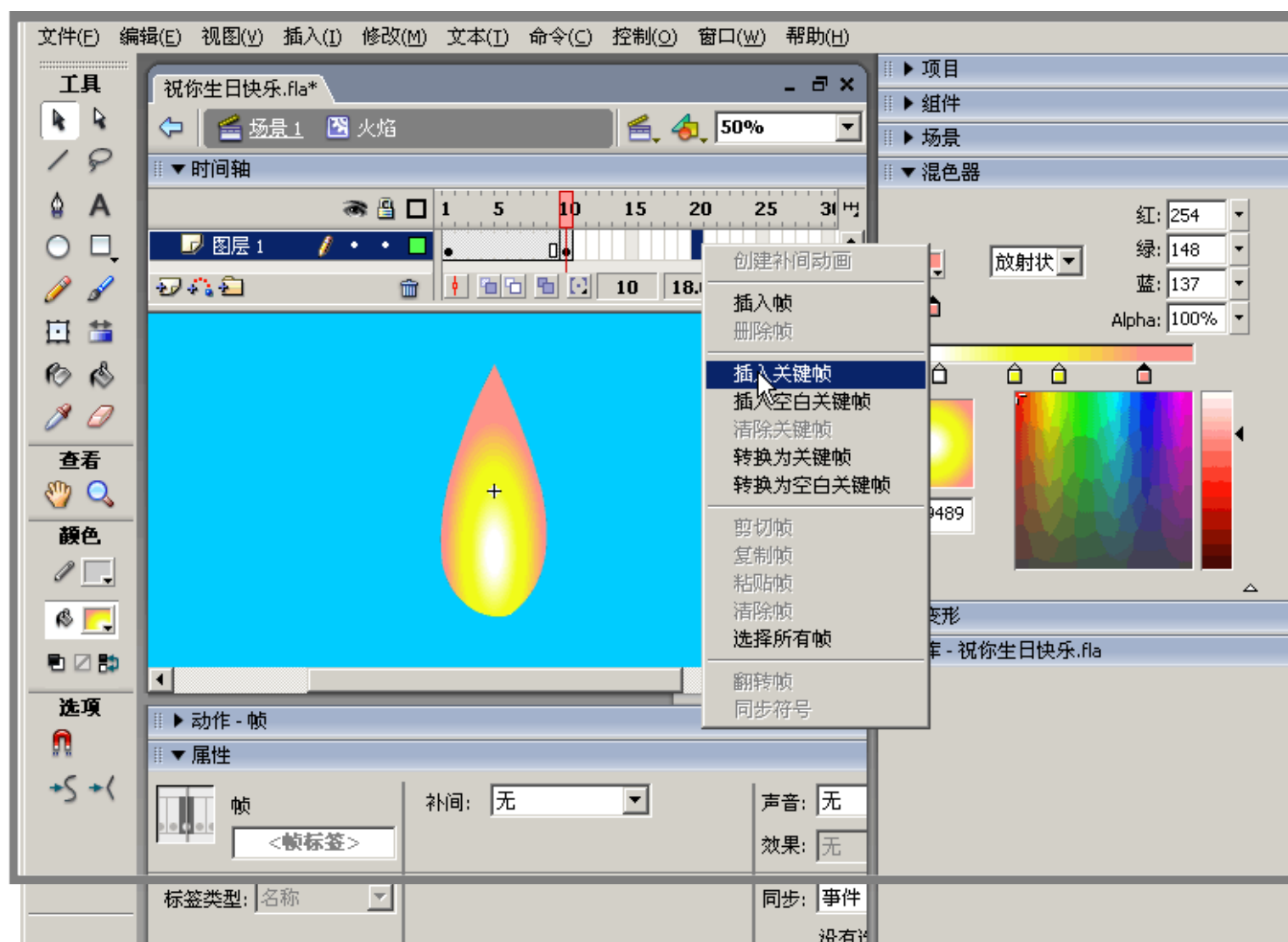
10. 在库中新建一个影片剪辑，命名为“火焰”。

11. 使用钢笔工具，在舞台中绘制火焰的轮廓。打开混色器，将颜色设置为“放射状，”

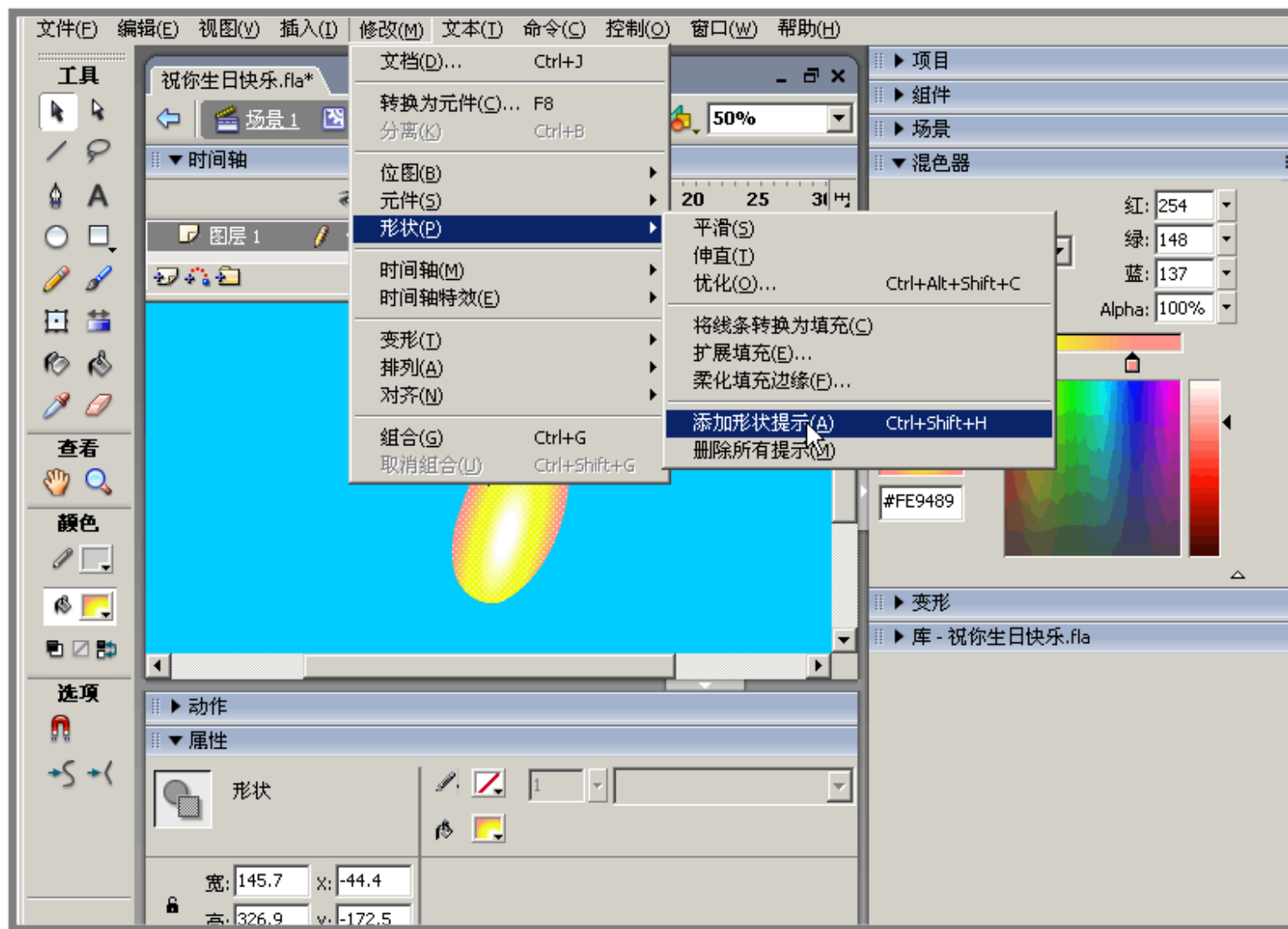
在颜色条上新建三个颜色条块，将第一第二个颜色滑块设置为白色，第三和第四个颜色滑块设置为红：241，绿：251，蓝：27。第五个颜色滑块设置为红：254，绿：148，蓝：137。



1. 使用油漆桶工具在火焰轮廓中设置颜色，使用填充变形工具将渐变调整为火焰形状。然后使用选择工具将边线删除。
2. 分别在第 10 帧和第 20 帧处插入关键帧。点击第 10 帧，使用任意变形工具调整好火焰的形状，使其看起来像被风吹过得效果。分别在第 1 帧和第 10 帧设置形状补间动画。

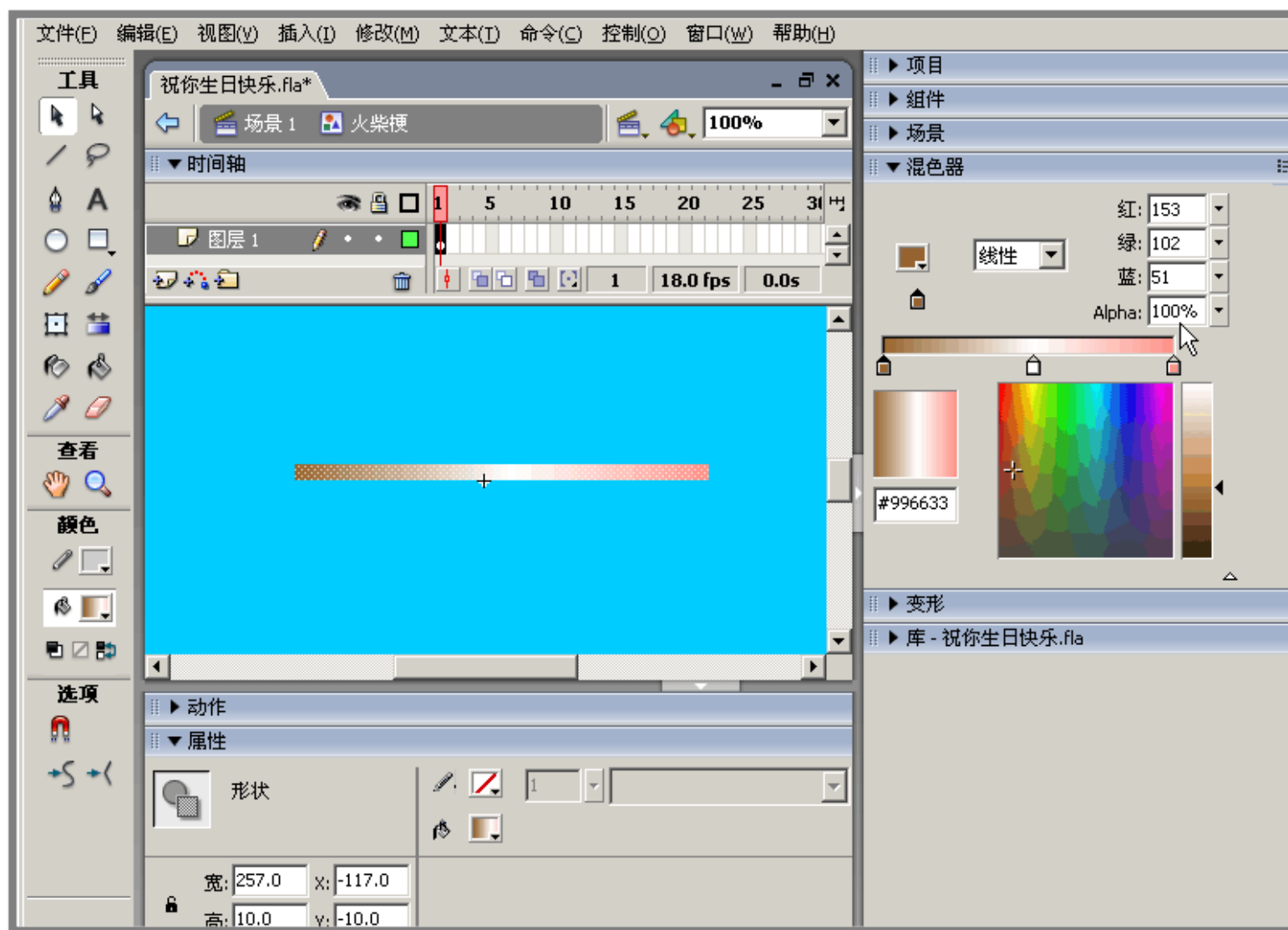


12. 点击第 1 帧，打开修改菜单，选择形状-添加形状提示（或者按下 ctrl+shift+H）新建一个形状提示，使用选择工具将形状提示移动到火焰的顶端，点击第10 帧，同样将形状提示移动到火焰的顶端，可以选择选项按钮中的平滑，使形状提示对齐火焰顶端。

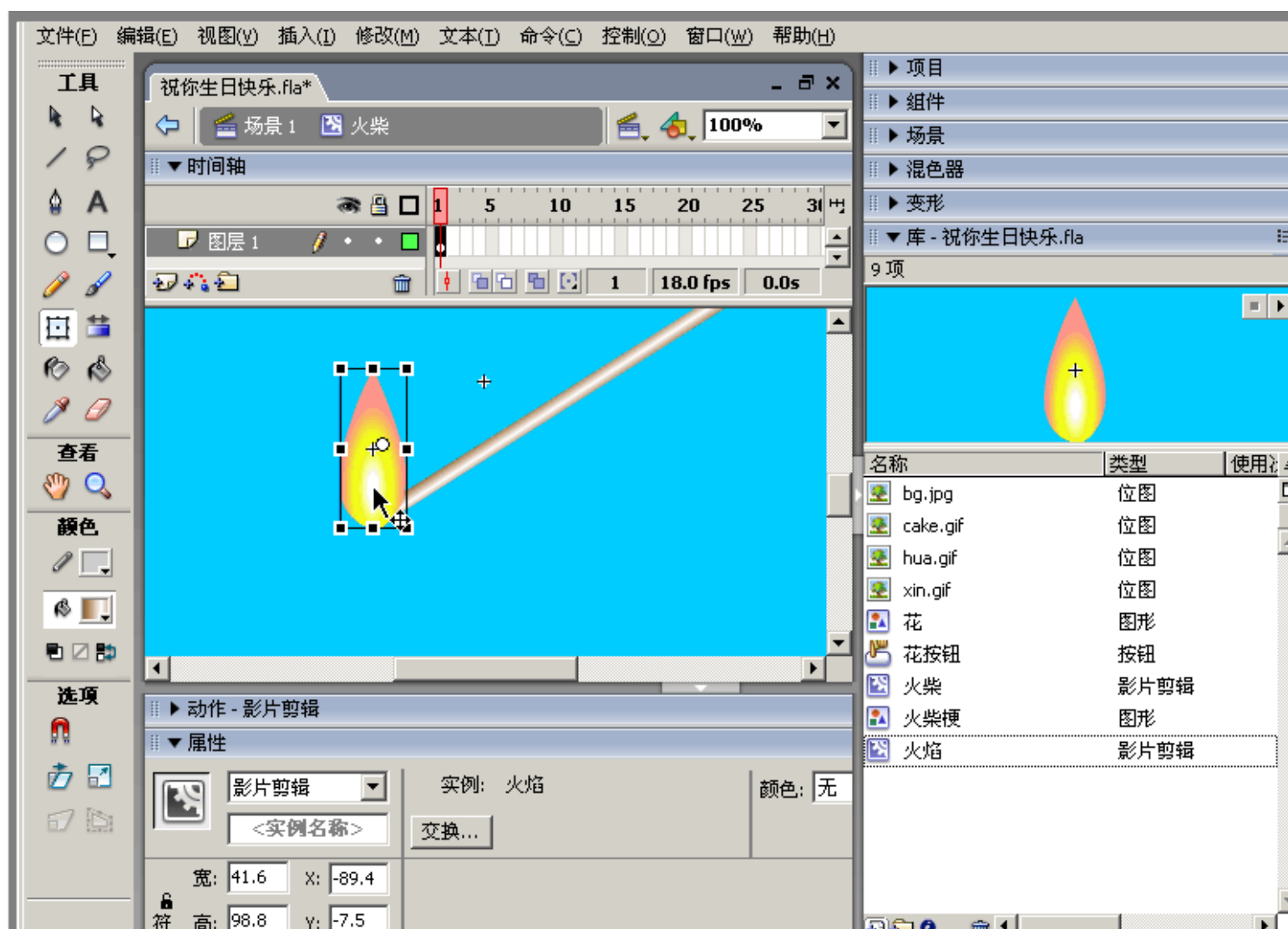


13. 再次添加一个形状提示，将它移动到火焰的顶端，点击第20 帧，同样将形状提示移动到火焰的顶端。

14. 在库中新建一图形元件，命名为：火柴梗。使用矩形工具将边框颜色设置为无，填充颜色设置为任意色，在舞台中画一个杆状的矩形。使用选择工具选中矩形，打开混色器，将颜色设置为线性，在中间添加一个色块，将颜色设置为白色，将两头色块的颜色设置为红： 153，绿： 102，蓝： 51，使用填充变形工具将矩形旋转 90 度，并调整好它的大小。



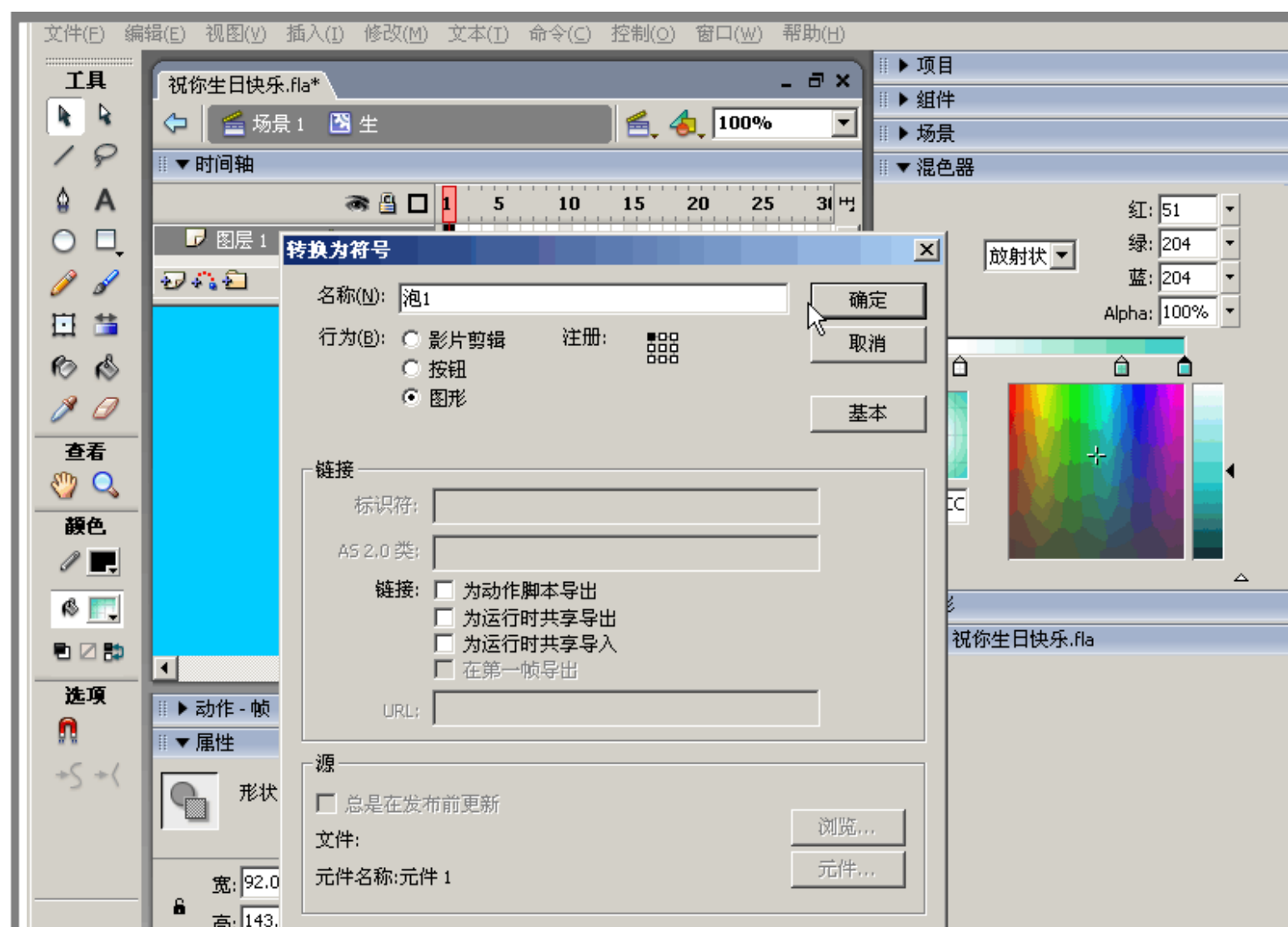
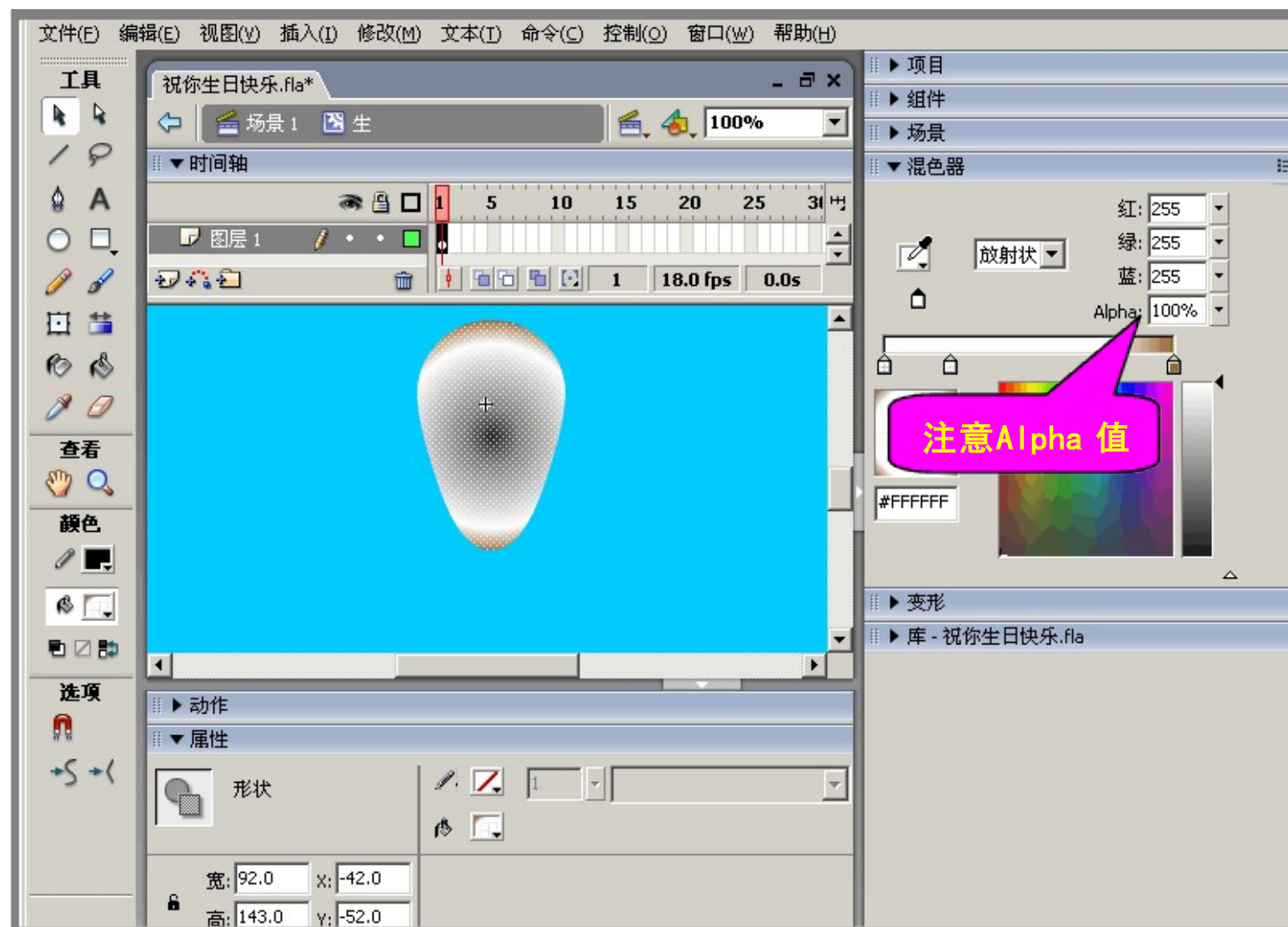
15. 在库中新建一个影片剪辑，命名为“火柴”，从库中将火柴梗元件拖入舞台，使用任意变形工具调整好它的角度，从库中讲“火焰”影片剪辑拖入舞台，使用任意变形工具调整好它的大小，然后将它摆放在火柴梗的一端，使它看起来像一根着火的火柴。



## 第二部分：制作生日快乐四个字的气泡字效果。

1. 在库中新建一个影片剪辑，命名为“生”。
2. 使用椭圆工具，将边框颜色设置为黑色，填充颜色设置为任意色，在舞台中按住 shift

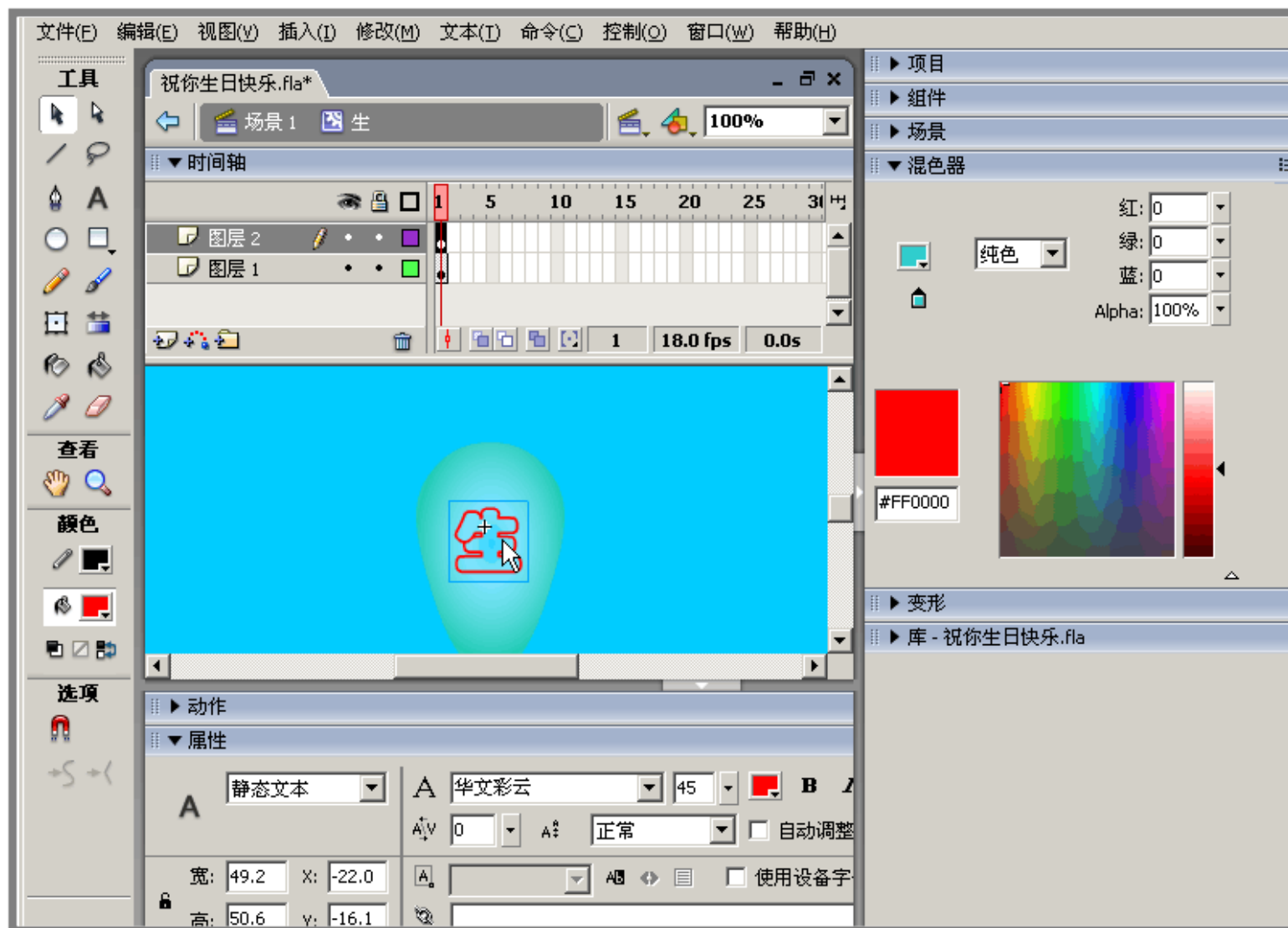
键画一个正圆，然后使用选择工具，对圆的下部边线进行拖拽直至它看起来像一个气泡的形状，将边线删除，再选中气泡形状，打开混色器，设置为放射状，在颜色条中部添加两个色块，将前两个色块的颜色设置为白色，Alpha 的值分别设置为 15%和 50%。后面两个色块的颜色可以根据自己的喜好进行设置，Alpha 的值分别设置为 70%和 100%。使用填充变形工具将填充的图形进行适当调整。然后在气泡上点击右键选择转换为元件，将其转换为图形泡 1。



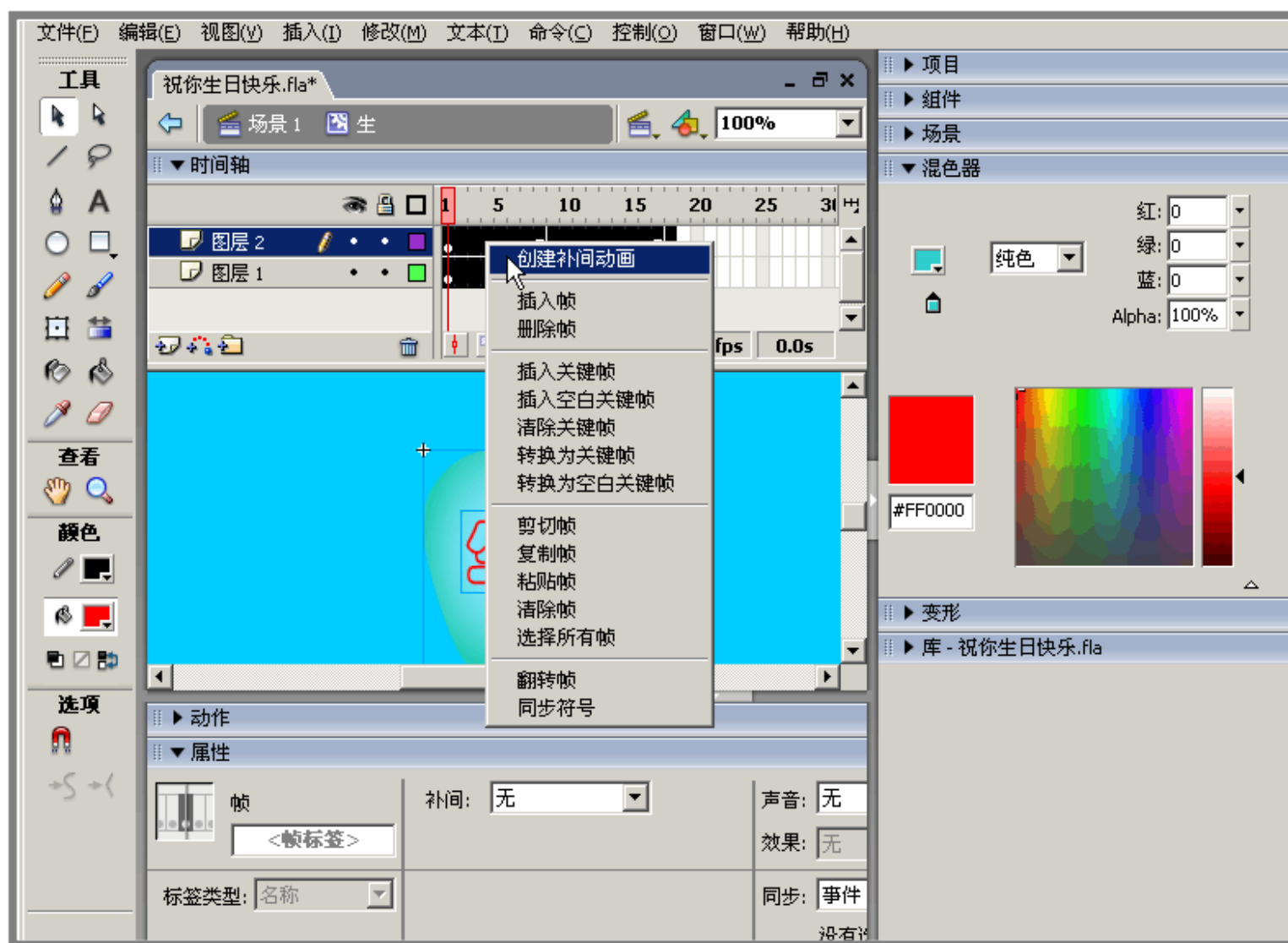
1. 在时间轴上新建图层，点击图层 2 的第一帧，使用文本工具设置好字体和颜色后，



在舞台的气泡上写上生字，调整好位置。



1. 同时选中两个图层的第 9 帧，按 F6 键插入关键帧，同时选中两个图层的第18 帧，按 F6 键插入关键帧。
2. 同时选中两个图层的第 9 帧，将舞台中的元件向上拖动适当的距离。
3. 选中两个图层的所有帧，点击右键，选择创建补间动画。



4. 在时间轴上新建一个图层，将图层 3 放置到图层 1 的下面，选中第一帧，使用铅笔

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/228110010061006101>