

用 Flash 设计制作动画和课件

Flash动画制作软件简介

- Flash是美国Macromedia公司出品的交互式多媒体动画设计软件。

- **Flash的特点：** 矢量图形、流媒体、文件小、强交互性，因此特别适合在网上传输。

- **Flash应用：** 制作宣传广告、短剧、MTV、电子贺卡、多媒体教学动画课件。

- **Flash动画产生的原理**

第一讲 符号的建立与静态图形的制作

一、Flash 基本界面

- 1、菜单栏
- 2、工具箱
- 3、时间轴（图层、帧）
- 4、舞台
- 5、面板

工具

时间轴

菜单栏

工具箱

时间轴

面板

舞台

查看

颜色

选项

动作 - 帧

属性

文档

未命名-3

大小: 550 x 400 像素

背景: []

帧频: []

发布: Flash Player 6

混色器

红: 204

绿: 204

蓝: 255

Alpha: 100%

线型渐

#CCCCFF

颜色样本

组件

解答

学习 Macromedia Flash MX

新功能

自述文件

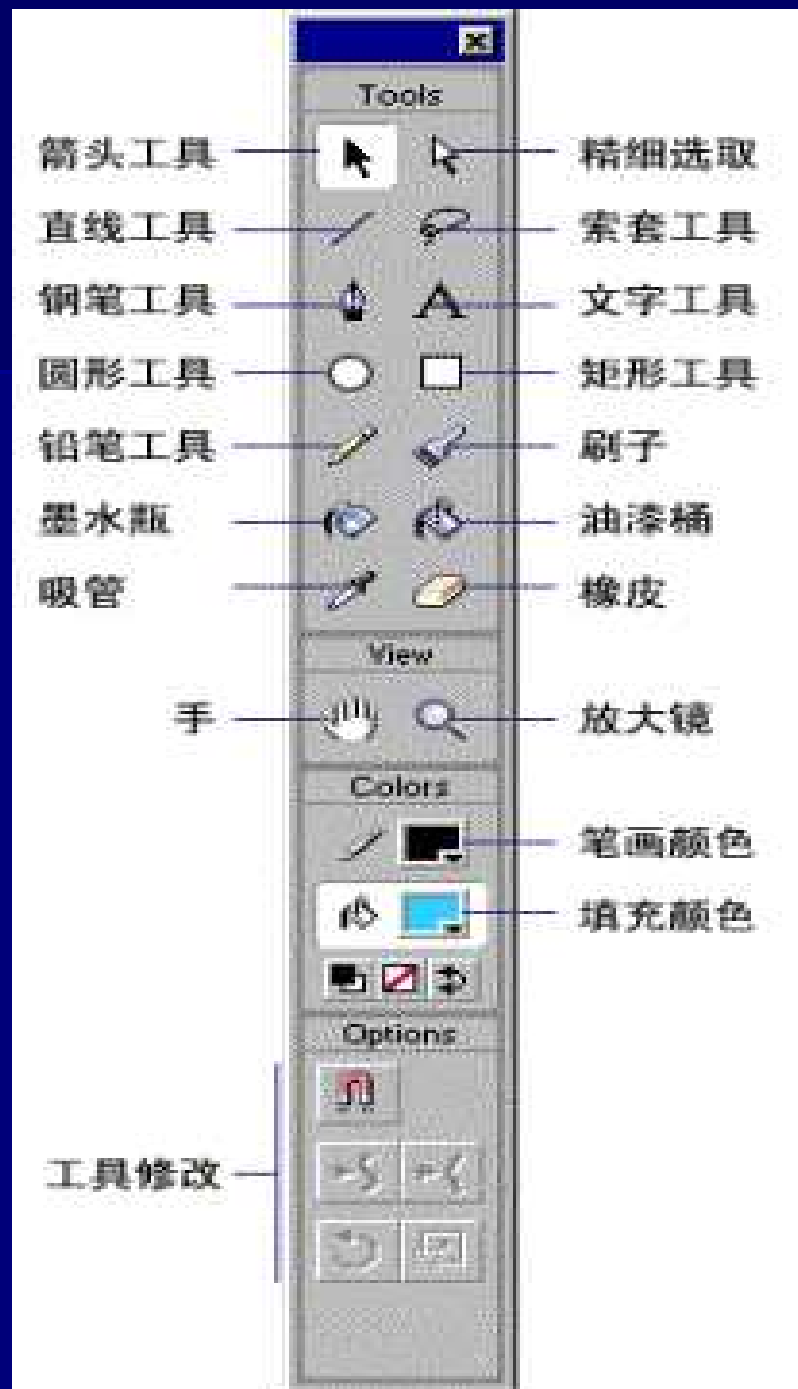
教程

更新面板

单击更新以连接到 macromedia.com 并获取最新的内容。

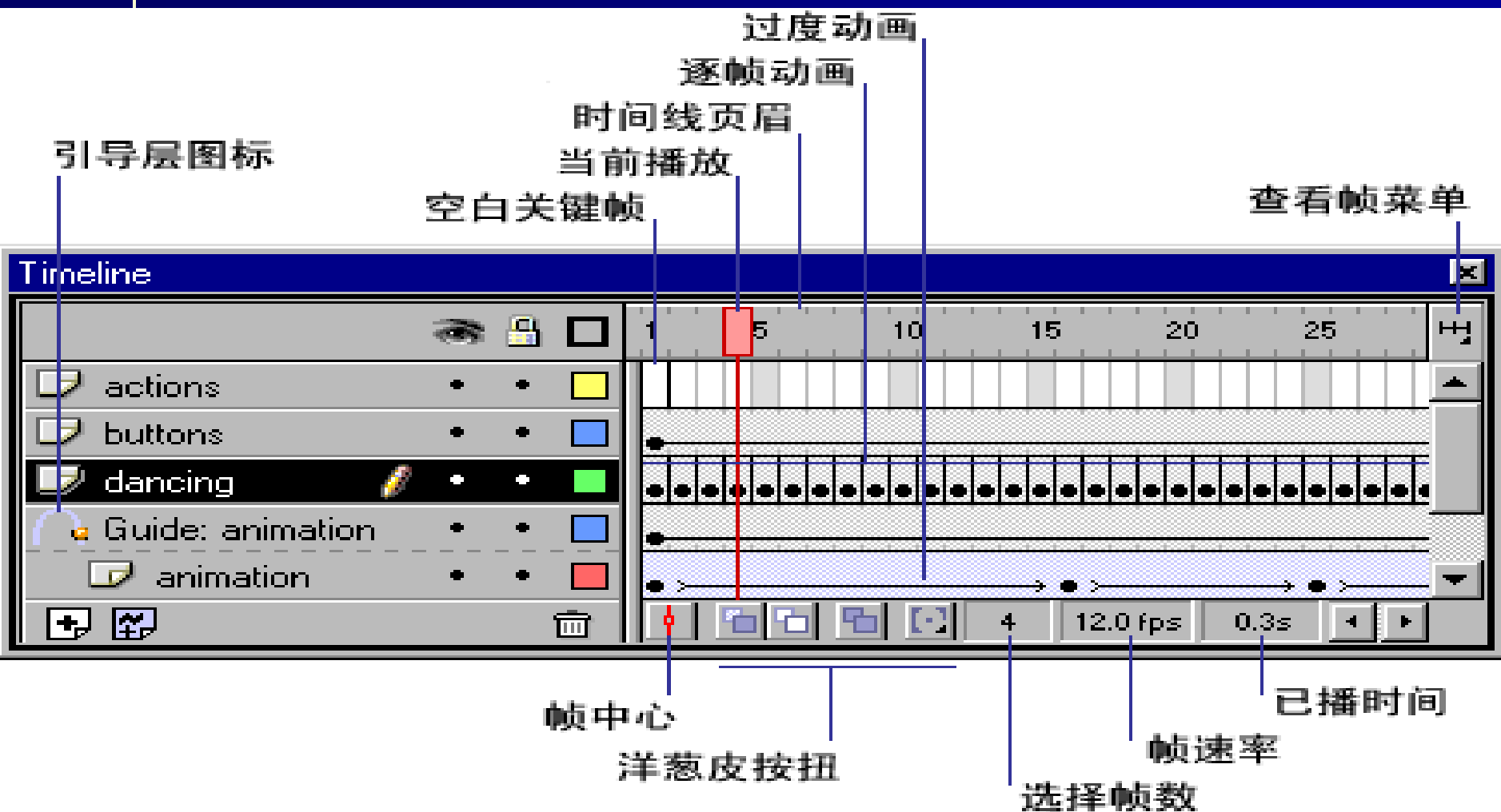
更新

二、绘图工具箱



三、时间轴

时间轴的功能就是按照时间顺序组织和控制动画的内容



（一）、图层

1、层的分类

**（ 普通层、引导层、文件夹层
蒙版层、被蒙版层 ）**

2、编辑层

（ 选择、删除、复制 ）

3、层的属性

**（ 隐藏和显示、锁定和解锁、
显示轮廓、层的命名 ）**

(二)、帧

1、帧的基本概念：

- 1) 关键帧(Keyframe) : 用实心小圆点表示
- 2) 过渡帧(Frame)
- 3) 空白关键帧(Blank Frame) : 用空心小圆点

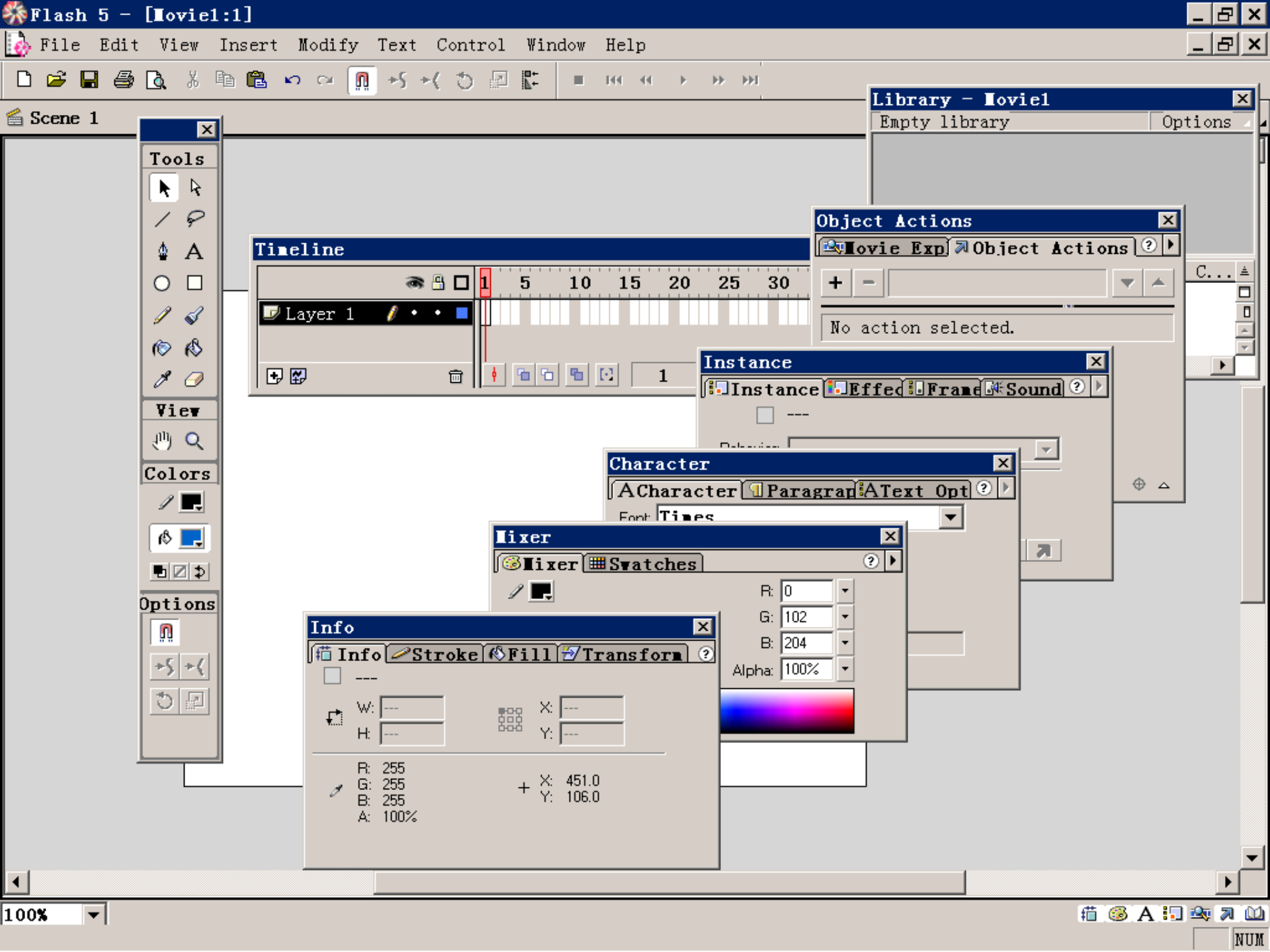
2、帧的基本操作

- 1) 建立关键帧 (3种方法) : F6
- 2) 清除关键帧
- 3) 插入帧
- 4) 清除帧
- 5) 复制帧

3、帧的属性 (标签、动作、效果、声音)

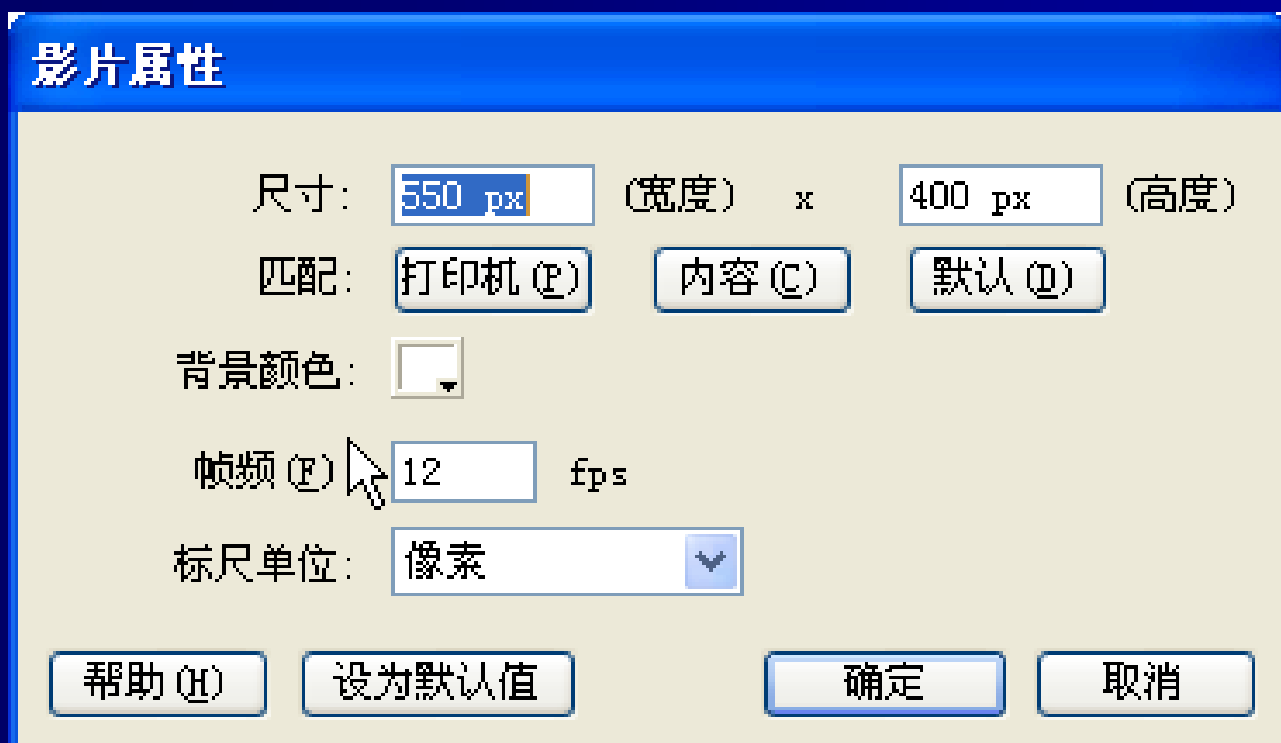
四 、常用面板

- 1、属性面板
- 2、混色器面板
- 3、颜料面板
- 4、动作面板
- 5、组件面板
- 6、库面板等等



五、舞台（场景）

舞台是进行创作的工作区域，就如戏剧中演员演出的场所。场景相当于戏剧中的“幕”，通过修改电影属性可设置场景大小、背景颜色、以及帧频等



六、符号的建立和对象制作

1、符号是什么

符号是指可以重复使用的对象

2、符号的作用

（反复引用、可减少文件体积、其中有些动画只有做成符号才能完成）

3、符号与实例

（当把一个符号放到一个场景或另一个符号中时，就创建了一个该符号的实例，也就是说实例是符号的实际应用）

4、建立符号（元件）

方法一：先在场景绘制对象，通过插入/转换为元件

方法二：插入/新建元件

5、符号的类型

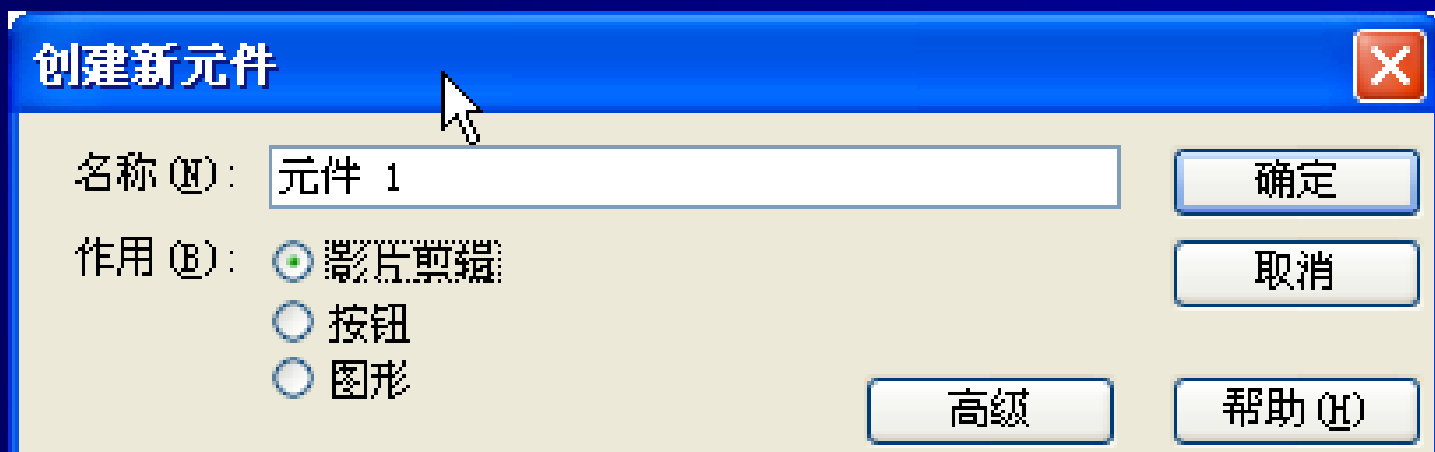
(1)、影片剪辑 (Movie Clip)

(影片剪辑的时间轴不受主舞台时间轴限制，它的地位等同于一个电影文件)

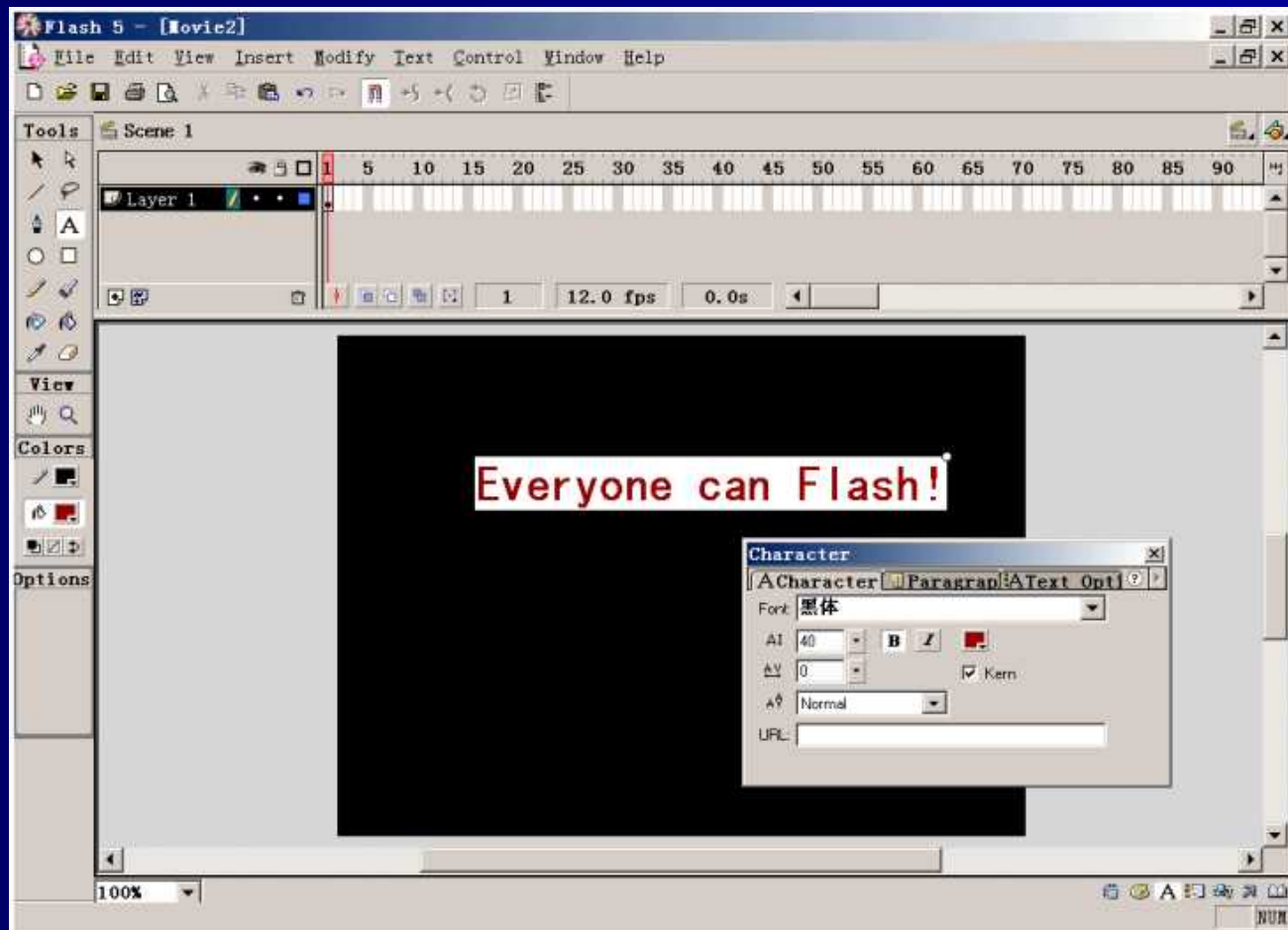
(2)、按钮 (Button)

(3)、图形 (Graphic)

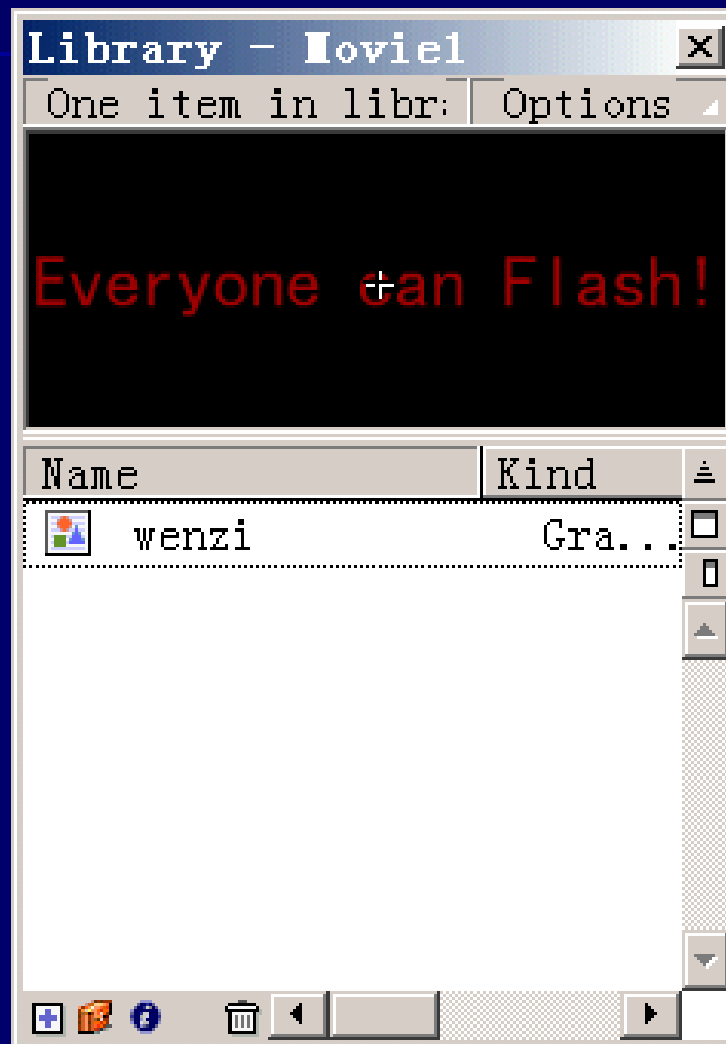
(主要用于静态对象，也可创建动画过程，但受主场景时间轴的限制。)



5、绘制对象



6、图库管理



第二讲 关键帧动画制作

一、Flash 动画的类型

从制作方法上也分为两种：

- 过渡动画是指Flash根据前后两个关键帧，自动运算生成中间动画过程的过渡帧。
- 逐帧动画是指每一帧都绘制一幅图，类似电视动画片中一个动作要绘制多张图像。

变形类型上分为两种：

- Motion变形可以设置物件的大小、位置、旋转、倾斜、颜色、透明度等等，但前提是此物件为一个独立的符号（Symbol）或一个组（Group）。
- Shape变形则可以设置物件的形状变化，前提是此物件为打散状态（Break Apart）。

Flash动画分类

```
graph TD; A[Flash动画分类] --> B[逐帧动画]; A --> C[过渡动画]; C --> D["运动变形 (motion)  
可以设置物件的大小、  
位置、旋转、倾斜、颜色、  
透明度等等，  
但前提是此物件  
为一个独立的符号  
(Symbol) 或  
一个组 (Group)。"]; C --> E["形状变形 (Shape) 则可以  
设置物体的形状变化。  
前提是此物件为打散状态  
(Break Apart)"];
```

逐帧动画

过渡动画

运动变形 (motion)
可以设置物件的大小、
位置、旋转、倾斜、颜色
、透明度等等，
但前提是此物件
为一个独立的符号
(Symbol) 或
一个组 (Group)。

形状变形 (Shape) 则可以
设置物体的形状变化。
前提是此物件为打散状态
(Break Apart)

二、关键帧动画的制作过程

关键帧动画就是将一个动画分解成多个步骤，然后将每个步骤中的内容在各个关键帧中制作出来，再连续播放这些关键帧形成的动画，关键帧动画是Flash动画的基础，是一种传统的动画制作技术。

特点：文件较大，适合制作比较复杂的动画

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/818023032006006023>