

- ❖ **Flash**最主要的功能就是制作动画，动画可以使我们所绘制的精彩图形以及引入的素材动起来。这一章，我们为读者朋友介绍的仅仅是**Flash**动画制作中的一部分，称其为基本动画。
- ❖ 本章以作者多年的教学经验与实际工作积累为基础，以 **Flash CS**中文版为创作环境，以动画基本工作原理为主线，简述**Flash**动画创作的基本方法和技能。可帮助读者奠定**Flash**动画设计的良好根基，练就动画制作基本功，面向没有任何动画基础的入门读者，同时也可作为培训机构**Flash**动画基础课程的教材。

## 10.1 Flash动画概述

- ❖ 动画能够迅速地普及开来主要有两方面的原因：一方面是其文档格式非常优秀；另一方面主要是其创作软件简单易用。
- ❖ 多年来，尽管Flash创作软件经历了由创作动画平台向软件开发平台的过渡，但是其创作动画的基本功能没有改变，还是三个主要功能(绘画、Tween动画、遮罩特效)。
- ❖ 而Flash中的动画按照类型可以划分为3种基本类型：逐帧动画、补间动作动画、补间形状动画。在后面将详细讲解这3种动画的制作方法。
  1. 逐帧动画
  2. 补间动画

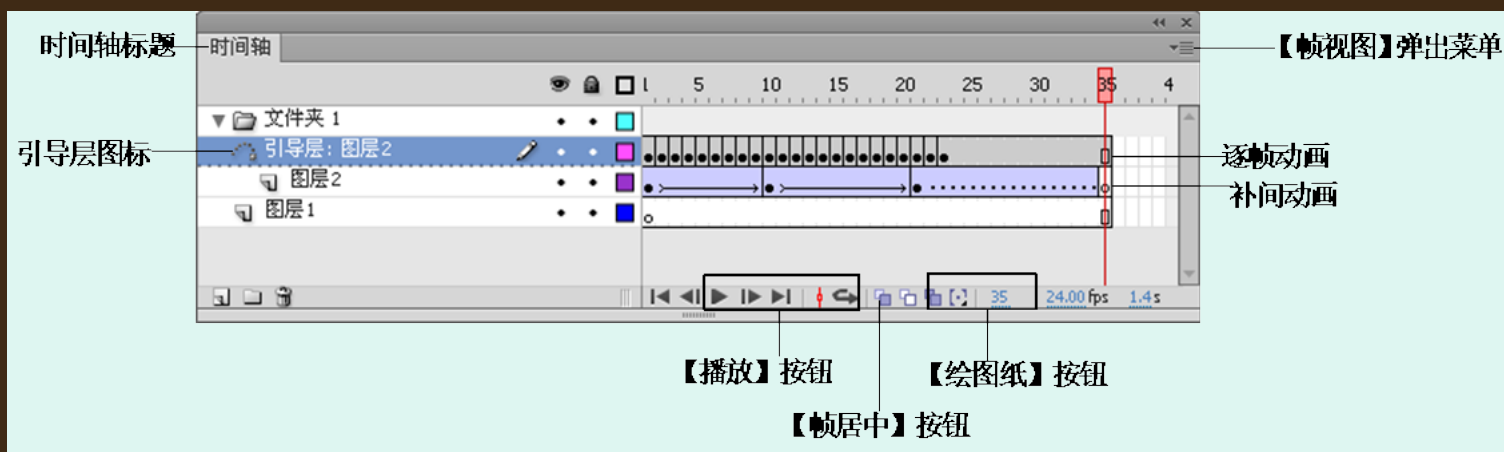
## 10.1 Flash动画概述

- ◆ 补间形状动画有两种类型：一种是一般的补间形状动画，也叫作不可控补间形状动画；另一种是具有形状提示的可控补间形状动画。
  - (1) 一般补间形状动画是指由Flash自动去改变图形的填充颜色、形状过渡的动画。
  - (2) 所谓可控补间形状动画是指用户可以对补间形状通过形状提示人为地加以控制。要控制更加复杂或罕见的形状变化，可以使用形状提示。形状提示会标示起始形状和结束形状中相对应的点。

- ❖ 时间轴是Flash的一大特点，是Flash进行动画创作设计的主要工具。在以往的动画制作中，通常是要绘制作出每一帧的图像，而Flash使用关键帧技术，通过对时间轴上的关键帧的制作，Flash会自动生成运动中的动画帧，从而节省了制作人员大部分的时间，提高了效率。

## 10.2.1 认识【时间轴】面板

- 在Flash当中，我们可以通过【时间轴】面板来进行动画的控制。【时间轴】面板是Flash用于管理不同动画元素、不同动画和动画元素叠放次序的工具，如图10-1所示。
- 时间轴位于工作区的正上方，是进行Flash作品创作的核心部分。时间轴是由图层、帧和播放头组成的，影片的进度通过帧来控制。
- 时间轴从形式上可以分成两个部分：左侧的图层操作区和右侧的帧操作区。

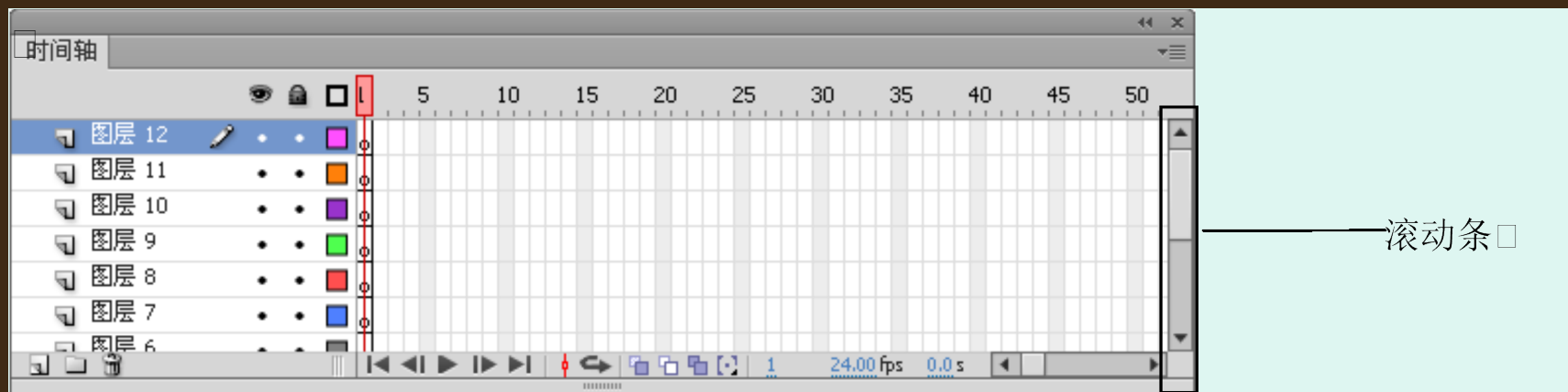


## 10.2.1 认识【时间轴】面板

- 💎 1. 层控制区
- 💎 2. 时间线控制区

## 10.2.2 改变【时间轴】面板的显示

- 要更改可以显示的图层数和帧数，可以调整【时间轴】的大小。当【时间轴】包含的图层无法全部显示时，要查看其他图层，可使用时间轴右侧的滚动条，如图10-2所示。



## 10.2.2 改变【时间轴】面板的显示

### 1. 拖曳时间轴

- (1) 要移动停放在应用程序窗口的时间轴，可以单击【时间轴】面板，按住鼠标左键拖曳该时间轴。
- (2) 要将未停放的时间轴停放在应用程序窗口，可将【时间轴】面板拖曳到该应用程序窗口的顶部。
- (3) 要将未停放的时间轴停放在其他面板，可将【时间轴】面板拖曳到所选择的位置，将出现一个蓝色栏，松开鼠标左键进行停放。要防止时间轴停放在其他面板，可在拖曳【时间轴】面板时，按住Ctrl键，然后指定【时间轴】面板的停放位置。
- (4) 要在【时间轴】面板中加长或缩短图层名字段，可以拖曳【时间轴】面板中分隔图层名和帧部分的栏。

### 2. 调整时间轴的大小

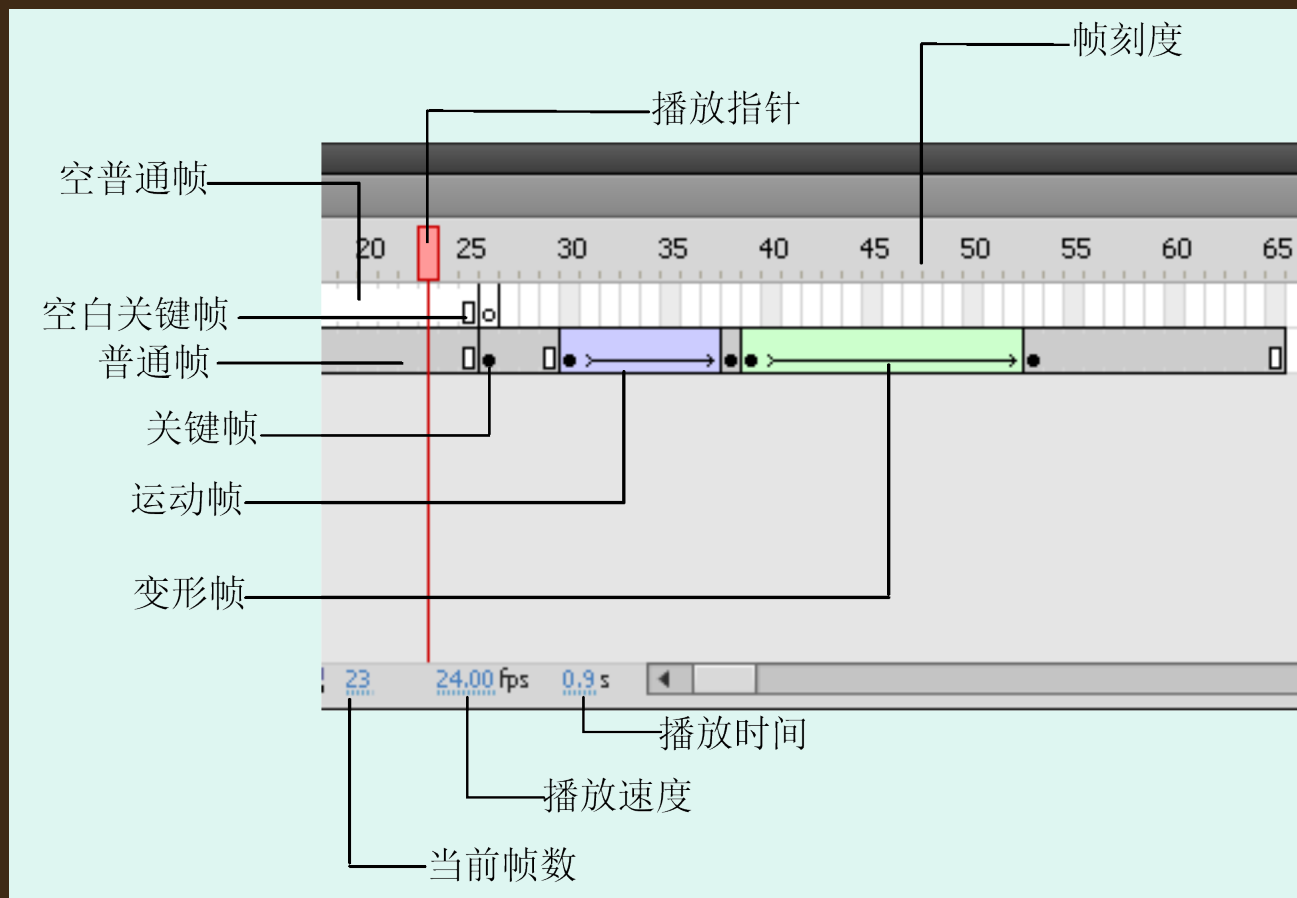
- (1) 如果【时间轴】面板停放在主应用程序窗口，可拖曳分隔时间轴和舞台区域的栏。
- (2) 如果【时间轴】面板没有停放在主应用程序窗口，可拖曳右下角(Windows)或右下角的大小框(Macintosh)。



- ❖ 帧是动画制作中一个最基本也是最重要的概念。因为动画是利用人视觉暂时停留的特性来实现的，所以可以把帧看作动画中一个暂停的镜头。帧是组成动画的基本单元，帧中装载着Flash作品中的播放内容。帧和关键帧在时间轴中出现的顺序决定它们在影片中显示的顺序。可以在时间轴中安排关键帧，从而编辑影片中事件的顺序。
- ❖ Flash中最小的时间单位是帧。创建Flash动画的根本就是对各种帧的处理。在Flash中，可以在时间轴中处理帧，也可以在【属性】检查器面板中处理帧。

## 10.3.1 关键帧和帧

- 根据帧的作用区分，可以将帧分为3类：普通帧、关键帧和过渡帧，如图10-3所示。



## 10.3.1 关键帧和帧

💎 1. 普通帧

💎 2. 关键帧

🟡 (1) 关键帧

🟡 (2) 空白关键帧

💎 3. 过渡帧

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/856115014120011010>