

第1讲 Flash 动画制作基础

学习目的

- 熟悉Flash cs3的设计环境及流程
- 了解Flash cs3制作逐帧动画的措施



- 1.1 熟悉Flash cs3的设计环境
- 1.2 Flash cs3动画制作流程
- 1.3 课后作业



1.1

熟悉Flash cs3的设计环境

在开始对Flash cs3进行进一步的动画制作学习之前，首先对Flash cs3的设计界面进行一种初步的认识。

1.1.1 知识点讲解

Flash的前身叫做FutureSplash Animator，由美国的乔纳森·盖伊在1996年夏季正式发行，并不久取得了微软和迪斯尼两大巨头企业的青睐，分别成为其两个最大的客户。



1.1.2 范例解析——Flash cs3顾客界面简介

1、欢迎界面。



图1-1 欢迎界面



2、操作界面。

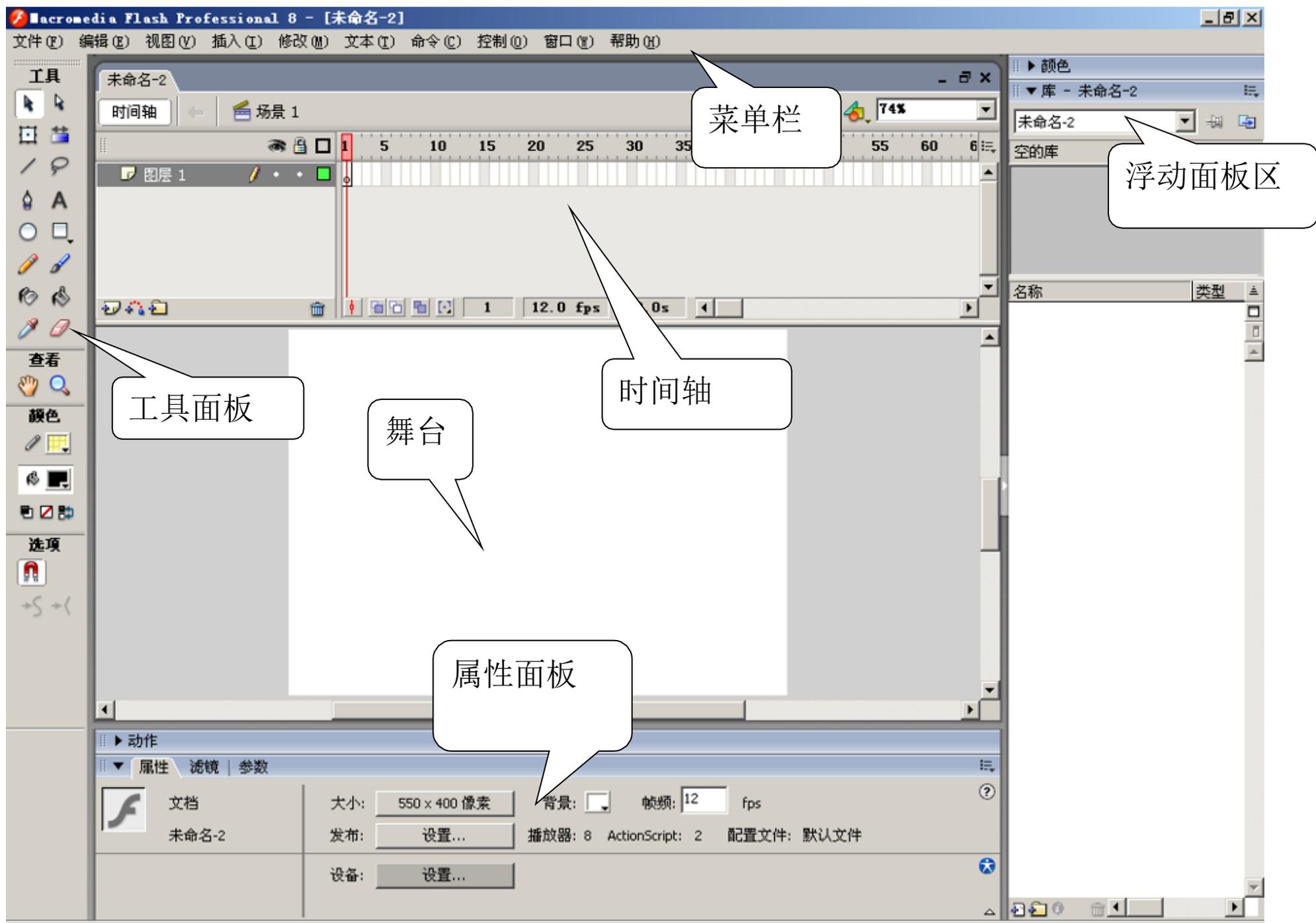
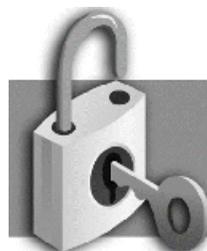


图1-2 操作界面。



1.1.3 课堂练习——Flash cs3顾客基本操

作



操作提示

1. 运营Flash cs3主程序。
2. 在欢迎界面中选择  Flash 文档 选项，新建一种Flash文档。
3. 依次单击【菜单栏】上的各个选项展开其子项，查看并分析各个命令的用途。
4. 利用【工具面板】上的多种绘图工具进行绘图操作。
5. 选择不同的对象，在【属性面板】中观察属性参数的变换情况



1.2

Flash cs3动画制作流程

Flash cs3动画制作的一般流程对于动画初学者是很有必要掌握的，在本小节将从其知识点出发，最终以简朴的实例操作来带领读者牢固掌握该流程。



1.2.1 知识点讲解

利用Flash进行动画开发，一般都需要经过一种较为固定的流程，如下所示。



1.2.2 范例解析——制作“过光文字”

本例将使用逐帧动画来制作一种过光文字的效果，制作思绪及效果如图1-3所示



图1-3 制作思绪及效果



范例操作

1、新建文档。

(1) 开启Flash cs3软件，在【创建新项目】栏中选择【Flash文档】选项，如图1-4所示，随即进入Flash的设计界面。



图1-4 Flash 8开始页



(2) 在舞台的空白处单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择【文档属性】命令，如图1-5所示。

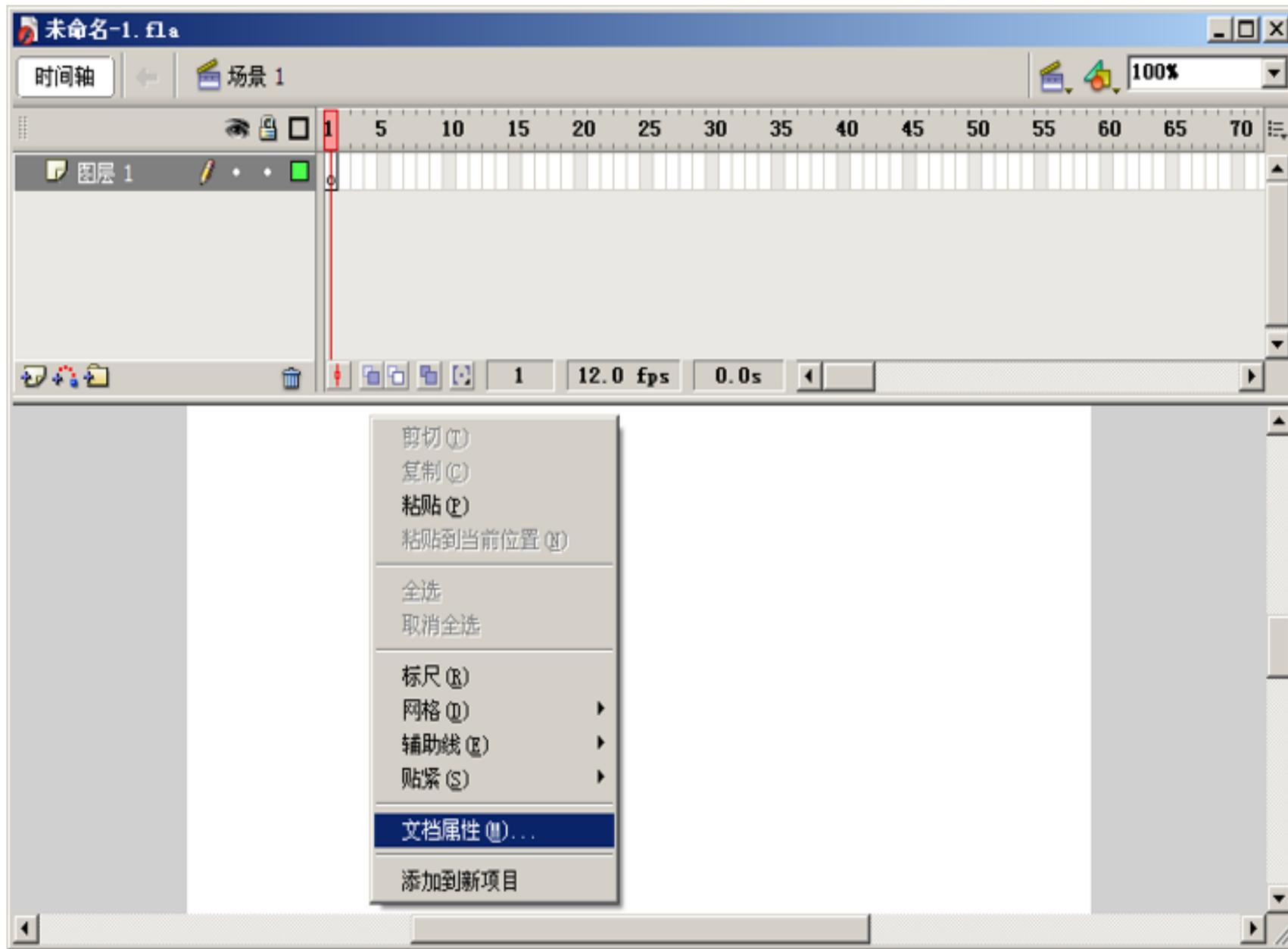


图1-5选择【文档属性】选项



(3) 在弹出的【文档属性】对话框中设置文档【尺寸】为“600px×420px”，设置文档【帧频】为“5fps”，文档其他属性使用默认参数，如图1-6所示。



图1-6 设置文档属性一

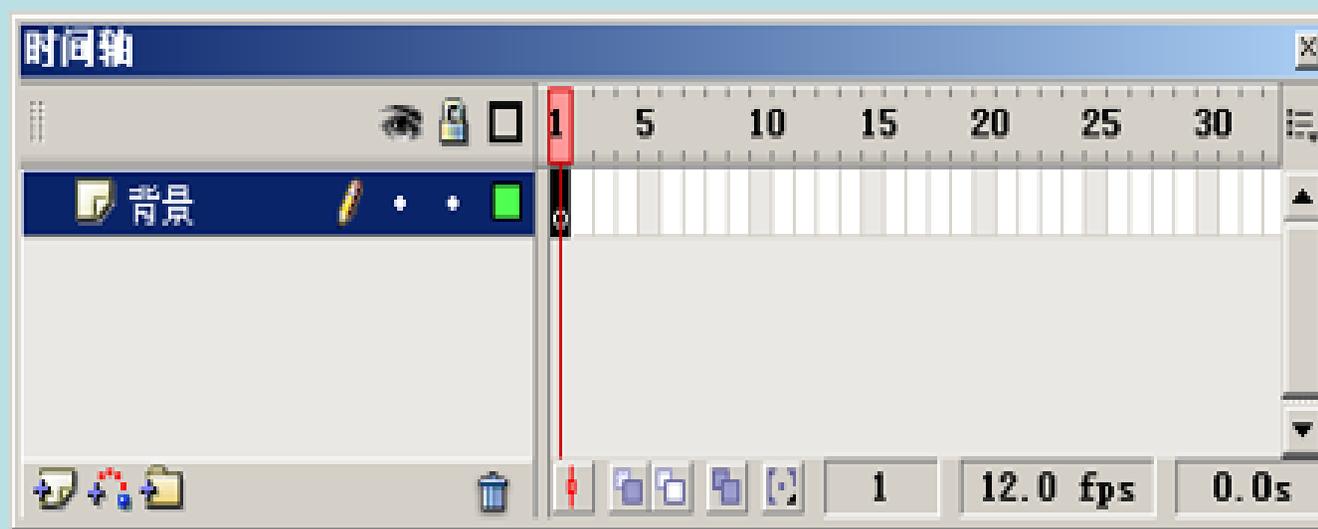


2、导入背景图。

(1) 用鼠标右键单击“图层1”图层，在弹出的快捷菜单中选择【属性】命令，然后在弹出的【图层属性】对话框中将图层重命名为“背景”图层，效果如图1-7所示。



【图层属性】对话框



时间轴的显示效果

图1-7 重命名图层



(1) 执行【文件】/【导入】/【导入到舞台】菜单命令，将教学资源中的“素材\第1讲\过光文字\背景.jpg”文件导入到舞台中，舞台效果如图1-8所示。



图1-8 导入背景图



3、制作文字过光效果。

(1) 在时间轴上单击按钮，在“背景”图层上新建一种图层并重命名为“文字”图层，效果如图1-9所示。

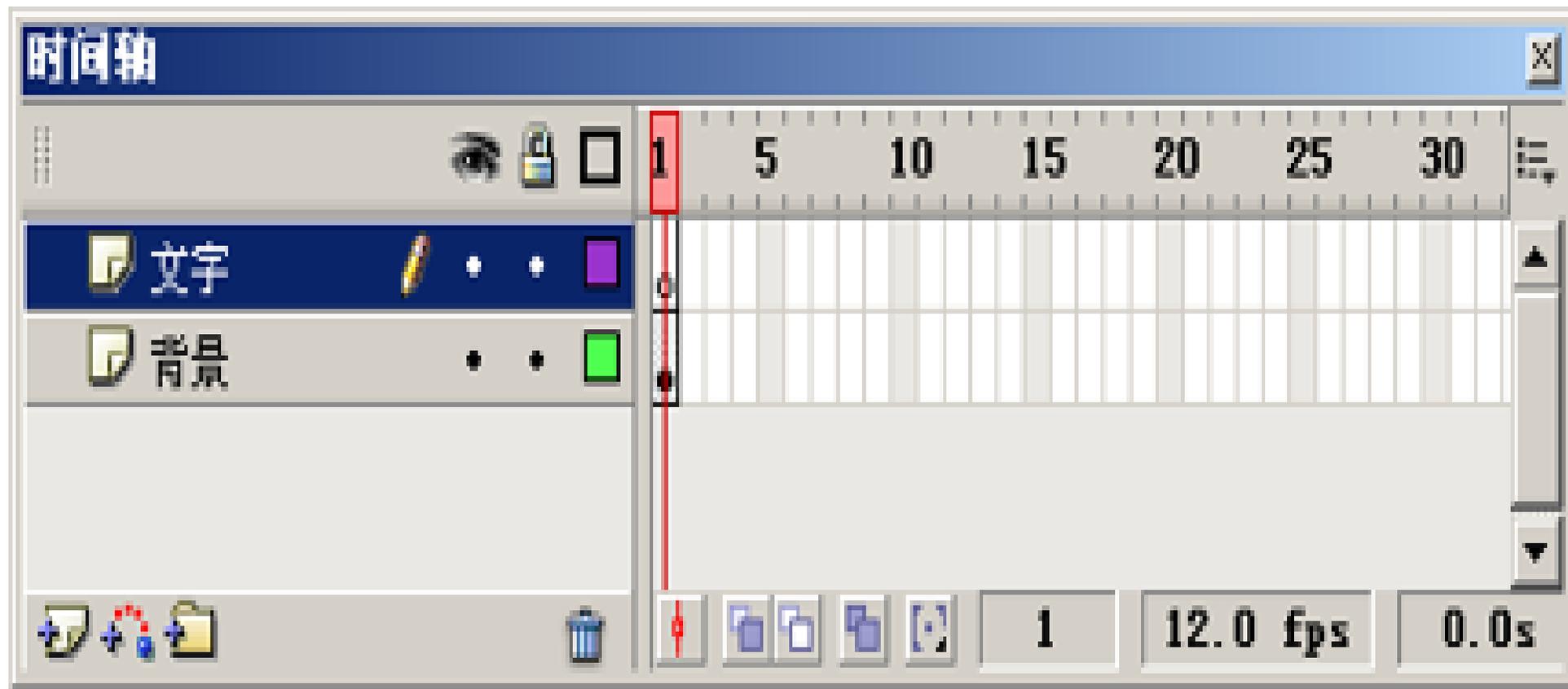


图1-9 添加图层



(2) 选择【文本】工具，设置【字体】为“Times New Roman”，【字体大小】为“95”并加粗，【文本（填充）颜色】为“红色”，然后在“文字”图层上输入字母“Welcome”，并将其相对舞台居中对齐，参数设置如图1-10所示，舞台上的显示效果如图1-11所示。

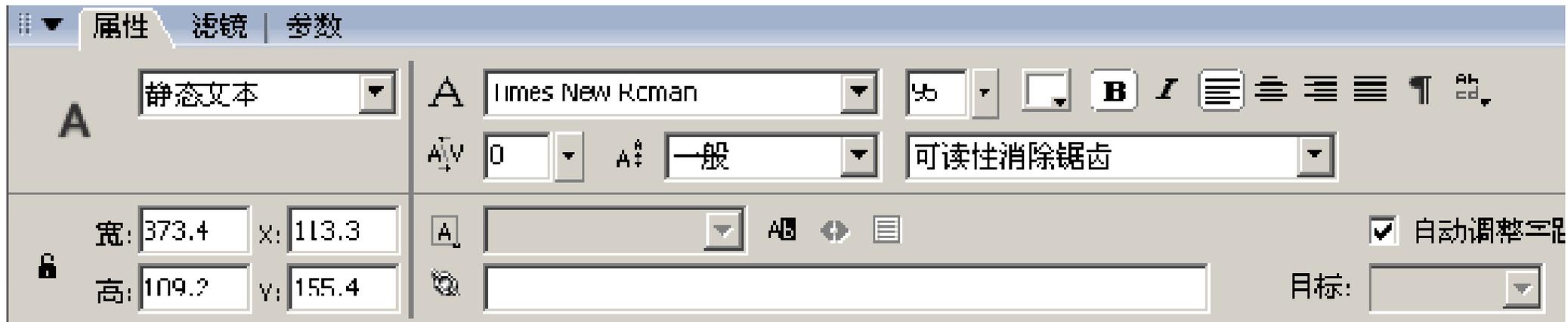


图1-10 文本属性设置



图1-11 输入文字效果



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/978010013131006132>