

# 项目一 简单影片的建立

## 项目描述

本项目主要让读者熟悉 Flash CS5 的工作界面,掌握建立 Flash 影片的一些基本操作。通过操作,熟悉 Flash 软件的工作界面,掌握影片的建立、文档属性的设置以及保存测试等操作,学会图片的导入,库的应用。

此项目分三个任务进行练习。

## 能力目标

1. 熟悉 Flash 软件的工作界面。
2. 掌握建立 Flash 影片的一些基本操作。
3. 掌握影片的建立、文档属性的设置以及保存测试等操作。
4. 学会图片的导入,库的应用。

## 项目学习

1. Flash 的工作界面

Flash 的工作界面主要包括“标题栏”“菜单栏”“工具栏”“工具箱”“时间轴”“舞台”“工作区”“属性面板”等,如图 1-1 所示(介绍理论知识的时候,可以用鼠标点到相应地方,出现框内的字)。

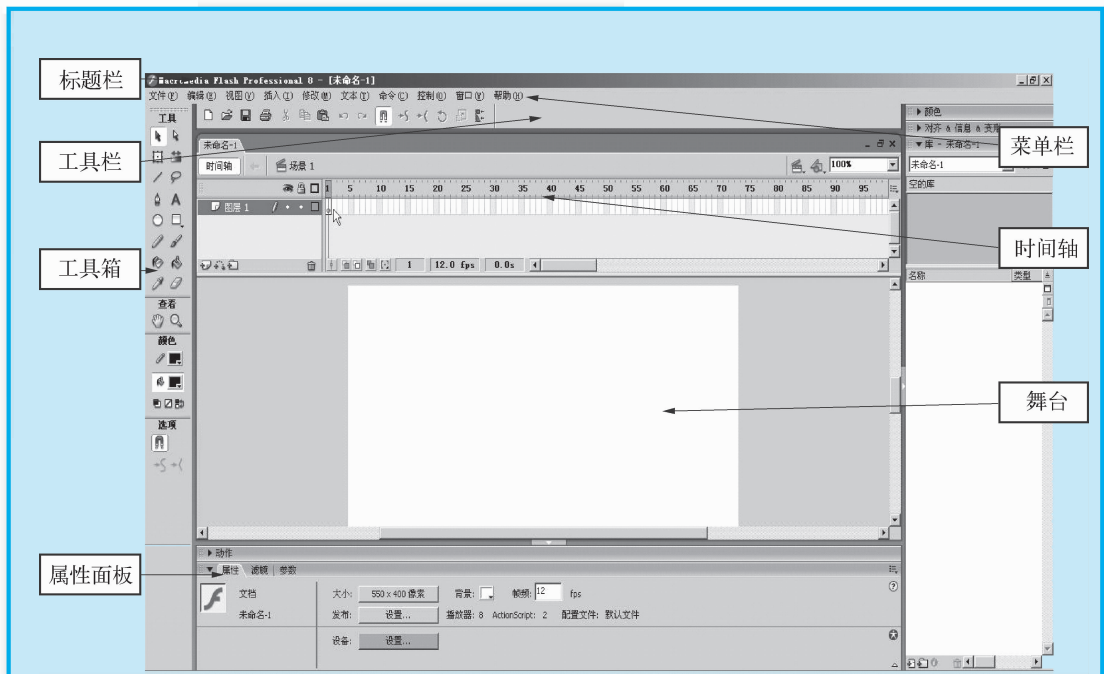


图 1-1

(1) 标题栏：位于窗口最上方，主要显示 Flash CS5 的程序名称、当前编辑的文档名称、“最小化”按钮、“最大化”按钮(或还原按钮)及“关闭”按钮。

(2) 菜单栏：位于标题栏的下方，Flash CS5 按照不同的类型将命令放在不同的菜单中，可以实现除了绘图之外的绝大多数操作，菜单栏将命令分为“文件”“编辑”“视图”“插入”“文本”“命令”“控制”“窗口”“帮助”10 类。

(3) 工具栏：位于菜单栏的下方，包括了一些常用操作命令的快捷按钮，这些常用操作命令如“新建”“保存”“剪切”“复制”“粘贴”“撤销”“重做”“贴紧至对象”等。

(4) 工具箱：位于界面左侧，包括了绘图、填充等一些常用工具。

(5) 时间轴：位于工具栏的下方，用于控制和组织“图层”及“帧”的相关操作。“图层”位于时间轴的左侧，与 PhotoShop 软件中的图层概念相似，每层各自存放着自己的内容，多层叠放在一起，但彼此互不影响。“帧”位于时间轴的右侧，Flash 影片中的每一个画面称为一帧，通过连续播放即可产生动态效果。“关键帧”是指动画制作中的关键画面，当画面内容有大的改变时，需要插入关键帧。

(6) 舞台：位于界面中央的白色区域，它是显示、编辑、绘制作品的地方。

(7) 属性面板：位于舞台下方，用于设置、修改文档及各种选择对象的属性。

## 2. 影片的建立

影片的建立有三种方法：

方法一：开始页法。进入程序的开始页时，在“创建新项目”选择区中，单击“Flash 文档”选项即可创建一个新的 Flash 文件。

方法二：菜单法。进入工作界面后，选择“文件”→“新建”命令，选择“常规”标签中的“Flash 文档”选项即可创建一个新的 Flash 文件。

方法三：模板法。进入工作界面后，选择“文件”→“新建”命令，选择“模板”标签中的某一类别模板，可以新建一个模板文件。

### 3. 影片的保存

单击“文件”菜单，根据需要可以分别选择“保存”、“另存为”、“保存并压缩”、“另存为模板”、“全部保存”等保存文件的方法。

### 4. 影片的测试

执行“控制”→“测试影片”命令，即可测试整个影片的动画效果。如果是多场景影片，还可以执行“控制”→“测试场景”命令，只测试当前场景的动画效果。

### 5. 修改文档属性

文档属性通常包括影片尺寸、背景色、帧频（即每秒播放的帧数）等。修改文档属性的方法有两种：一是执行“修改”→“文档”命令；二是利用工作界面下方的“属性面板”。

## 任务一

## Flash 图片展



### 任务描述

Flash 已被广泛地应用于动漫、广告、电子贺卡、课件、游戏、网页等众多领域，在本任务中新建一个空白文档，实现四张静态图片依次出现的动画。



### 任务目标

1. 熟悉 Flash 软件的工作界面。
2. 掌握影片的建立、文档属性的设置以及保存测试等操作。
3. 学会导入外部图片和库的应用。



### 知识储备

制作动画过程中，在某一时刻需要定义对象的某种新状态，这个时刻所对应的帧叫做关键

帧。关键帧是变化的关键点,如渐变动画的起点和终点以及逐帧动画的每一帧,都是关键帧。关键帧数目越多,文件体积就越大。所以同样内容的动画,逐帧动画的体积较渐变动画要大得多。实心圆点是有内容的关键帧,即实关键帧;而无内容的关键帧(即空关键帧)则用一个大的矩形□表示。每层的第1帧被默认为空关键帧,可以在上面创建内容,一旦创建了内容,空关键帧即变成实关键帧。实关键帧用实心圆点表示,空关键帧用大的矩形框表示,其余区域是普通帧。在关键帧后添加帧时,关键帧的内容仍会保留在新添的帧中。



## 实训操作

步骤 1: 导入外部图片。执行“文件”→“导入”→“库”命令,在弹出的“导入到库”对话框中,选择“素材”文件夹中的四张图片,单击“打开”命令按钮,即可将所选图片导入到该影片文件的元件库中。

步骤 2: 将图片 1 拖至舞台中间位置。

步骤 3: 在第 20 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 2 拖至舞台。

步骤 4: 在第 40 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 3 拖至舞台。

步骤 5: 在第 60 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 4 拖至舞台,在第 80 帧处按【F5】键插入帧。时间轴各关键帧的位置如图 1-2 所示。

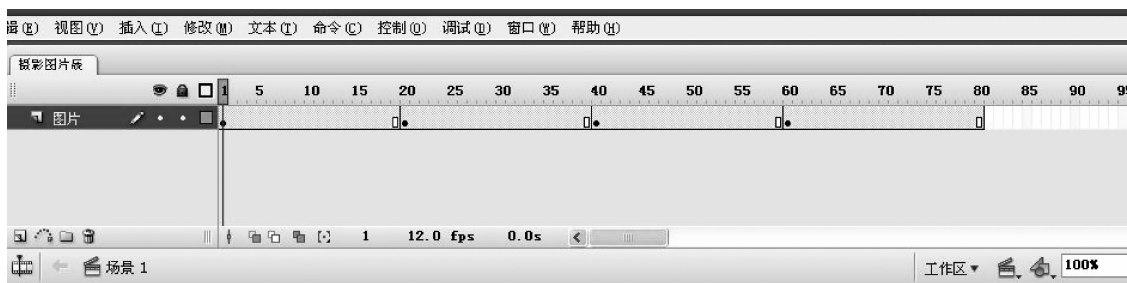


图 1-2

步骤 6: 保存并测试影片。

## 任务二

## 快速制作播放器界面



## 任务描述

本项目主要练习让学生认识库,编辑“库”面板,认识公用元件库,利用 Flash 自带的元素,完成制作播放器界面制作。



## 任务目标

1. 掌握图片的导入。
2. 认识公用元件库。



## 知识储备

每个 Flash 源文件都有自己的库,用来存储和组织元件、声音、位图和视频等其他资源。选择“窗口”→“库”菜单命令(【Ctrl+L】组合键),即可打开当前 Flash 文件的特定库。



## 实训操作

步骤 1: 在新建的空白文档中,按快捷键【Ctrl+R】导入“界面.psd”文件,使其与舞台大小相符,这时库面板中显示该文件。打开库的快捷键为【Ctrl+L】(图 1-3)。

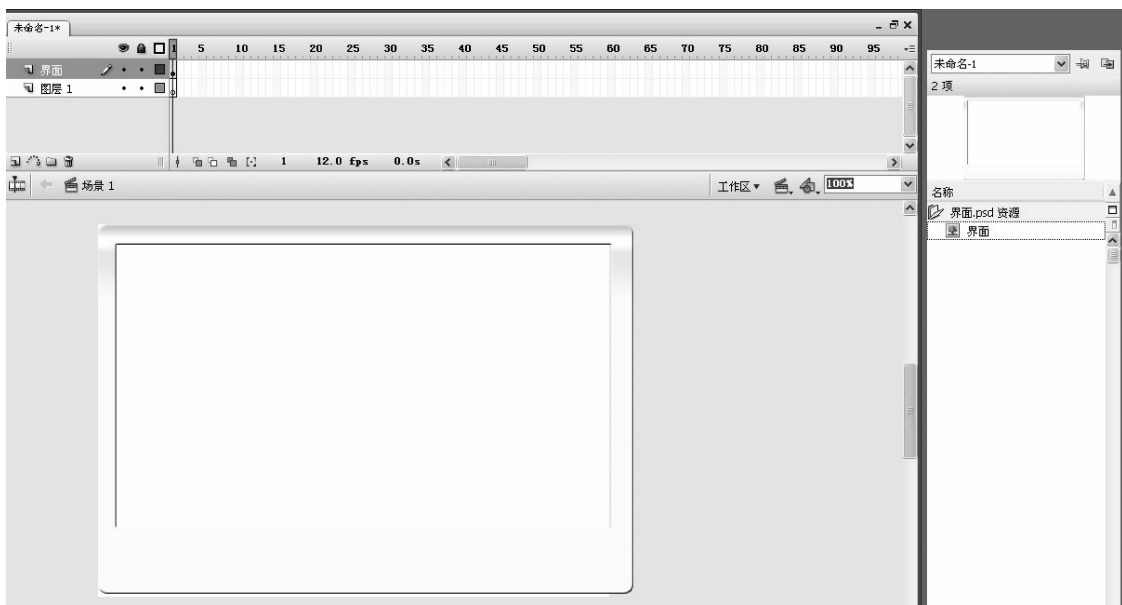


图 1-3

步骤 2: 执行“文件”→“导入”→“导入到库命令”,打开“导入到库”对话框,选择多个图像文件,单击“打开”按钮后,图像显示在库面板中。

步骤 3: 选择时间轴面板中的空白图层,单击库面板中的某个 JPG 格式图像,并将其拖至

舞台中(图 1-4)。

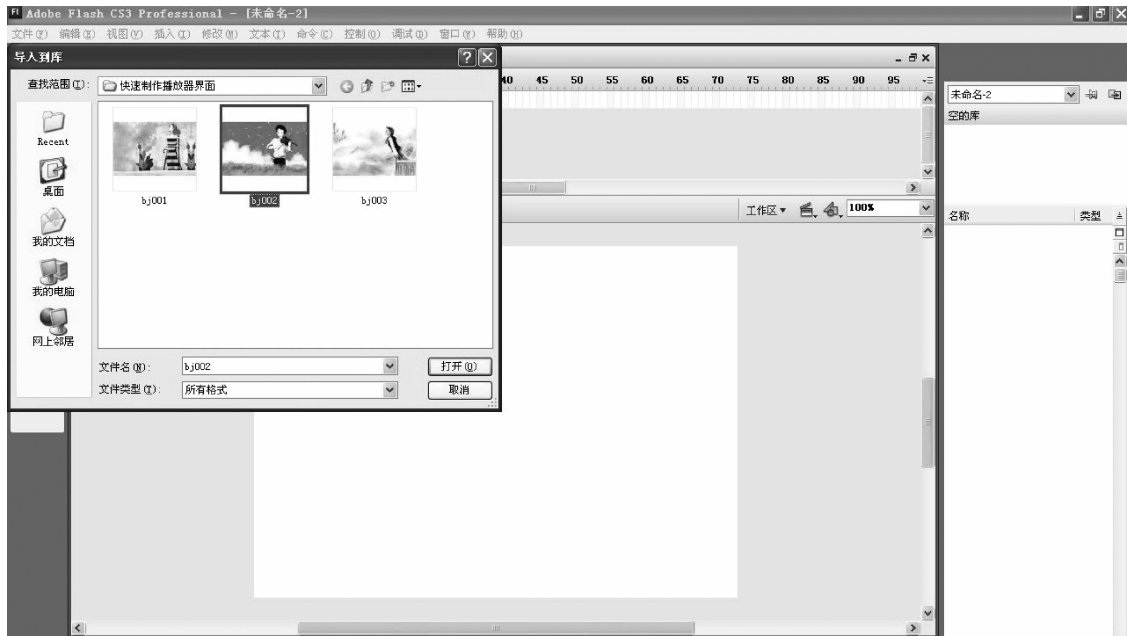


图 1-4

步骤 4: 在界面图像上新建“图层 2”, 执行“窗口”→“公用库”→“按钮”命令, 将“库-Buttons fla”面板中的“rounded grey”按钮拖入舞台中, 位置放在界面下方(图 1-5)。



图 1-5



步骤 5: 保存并测试影片。

## 任务三 小猫奔跑



### 任务描述

本任务是根据提供的五张小猫图片,形成一个小猫奔跑的动画。



### 任务目标

1. 了解动画基本原理。
2. 学会导入位图图像。
3. 掌握对齐方式。



### 知识储备

Flash 中的逐帧动画与传统动画的核心制作几乎一样,同样是通过一系列连贯动作的图形快速放映而形成。在起始动作与结束动作之间过渡帧越多,动画的效果就越流畅。



### 实训操作

步骤 1: 在新建的 Flash 空白文档中,导入外部图片。执行“文件”→“导入”→“库”命令,在弹出的“导入到库”对话框中,选择“素材”文件夹中的五张图片,单击“打开”命令按钮,即可将所选图片导入到该影片文件的元件库中。

步骤 2: 在第 1 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 1 拖至舞台。

步骤 3: 在第 2 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 2 拖至舞台。

步骤 4: 在第 3 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 3 拖至舞台。

步骤 5: 在第 4 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 4 拖至舞台。

步骤 6: 在第 5 帧处按【F7】键插入“空白关键帧”,将图片 5 拖至舞台。

步骤 7: 保存并测试影片。



## 知识拓展

# 制作简单的电子相册

### 一、训练内容

根据教学部分的项目实例,完成一个简单的电子相册。图片的选取可以是自己喜欢的明星、风光、个人写真或班级同学的照片等。

### 二、实训报告