

南京财经高等职业技术学校

课程教师教案本

(2016 —2017 学年 第 一 学期)

专业名称	<u>动漫制作技术</u>
课程名称	<u>二维动画</u>
授课教师	<u>沙牧秋</u>
教研组	<u>动 漫</u>

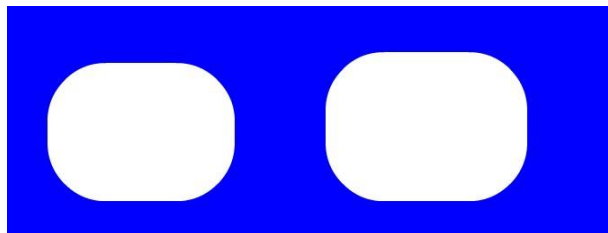
教 案

单元、章、节	1	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	Flash 概述、Flash CS3 界面		课型：操作
教学目标	知识目标：		
	1. 了解 Flash 的发展史。		
	2. 掌握 Flash 动画的特点。		
	技能目标：		
	1. 使学生了解动画制作的原理，掌握帧，帧频与时间轴的概念。		
	2. 掌握 Flash 的界面。		
	情感目标：		
	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。		
	2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。		
	3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。		
	4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	1. Flash 动画的六个特点。		
	2. Flash 动画制作的原理。		
	3. 掌握 Flash 界面组成。		
教学难点	1. 矢量图形与位图的区别及各自的特点。		
	2. 矢量动画与位图动画的区别		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	教师：请同学说说自己对 Flash 的认识。		
	学生：通常不具体，表面化。教师：Flash 是矢量动画制作软件，利用该软件制作的动画，文件大小比位图动画（如 GIF 动画片）要小很多，而且采用了网络流式媒体播放技术，可以在网络上快速地播放。另外，Flash 还具备了强大的交互功能，可以制作出复杂的动画效果，如多媒体教学软件、游戏等。		
	教师：同学们能根据我的描述总结出 FLASH 有哪些特点呢？		
新授部分	教师根据学生回答进行补充，并着重讲解 Flash 动画的六个特点。		
	1. 体积小 2. 兼容性 3. 流式动画		
	4. 矢量图形 5. 交互能力 6. 输出多种格式		
	教师出示图片进一步直观地展示矢量图形与位图的区别。		
	教师 PPT 出示乔纳森. 盖伊的图片讲述 Flash 软件的发展史。		
	乔纳森. 盖伊（Jonathan Gay）是 Flash 最初的设计者。乔纳森. 盖伊是一位相当有天分的程序员，在他的高中时代，他就设计出了同步声音和平滑图像的游戏——空降兵，之后他又设		

	计出了另一款游戏——黑暗城堡。在这些游戏的开发过程中，他积累了丰富的声音、图像经验，这为他日后设计 Flash 软件打下了坚实的基础。1993 年他成立了 Future Wave 软件公司，致力于图像方面的研究工作。后来该公司被 Macromedia 收购。1996 年 11 月，Future Splash Animator 正式更名为 Flash 1.0（也有说是 Flash2.0）。 教师分析 Flash 进入中国 14 年以来对中国动画产业的影响。播放优秀的 Flash 动画作品，介绍老蒋等一批动画人。 PPT 出示“闪客”。 教师提问：什么是“闪客”？ 学生回答：答案不一致。 教师给出答案：“闪客”就是制作 Flash 的人。PPT 展示闪客在百度百科中的解释。（用积极的情感激励学生使之产生学习兴趣）那么我们刚才说到的老蒋就是闪客。 3. 课堂测验 对于 Flash 的特点，动画制作原理，帧以及帧频的概念进行随堂默写测试。 教师：同学们能根据以上的总结描述总结出 FLASH 有哪些特点呢？可以结合书本进行回答。 教师根据学生回答进行补充，并着重讲解 Flash 动画的六个特点。 解释字节：字节：数据存储是以“字节”（Byte）为单位，数据传输是以“位”（bit）为单位，一个位就代表一个 0 或 1（即二进制），每 8 个位（bit）组成一个字节（Byte）。 1) 打开 Flash，鼠标指示出 Flash 界面的组成部分重点讲解标题栏，菜单栏，绘图工具箱，舞台，时间轴，图层。 2) 教师播放一休哥的动画，进一步讲解二维动画的原理，具体讲解帧以及帧频的概念，并现场演示小动画让学生对时间轴有更加深的理解。 课堂测验： 1. 对于 Flash 的特点，结合自己的实际经验做一个简单说明。 2. 结合一休动画，回答什么是视觉暂留。 视觉暂留小游戏：	
--	---	--



	方法如下： 1. 注视右图（点击放大原图）中心红点 15 秒 — 30 秒钟！（不要看整个图片, 而是只看那中间的红点!） 2. 然后朝自己身边的墙壁看（白色的墙或白色的背景）或者看此页面的白色部分。 3. 看的同时快速眨几下眼睛，看看您能看到什么？ 3) 教师演示并讲解绘图工具箱中的常用编辑命令。 4) 教师演示并讲解绘图工具箱中的线条工具，铅笔工具与钢笔工具。 教师演示制作画布。同学模仿完成画布练习。	
课堂练习	自编习题：使用线条工具绘制图形。	
作业		
完成绘制工作。		
教后感 第一次课，让学生看一些往届生的作品，激发他们的专业学习兴趣，为后阶段的学习打下良好基础		

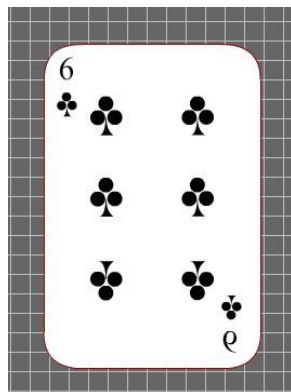
单元、章、节	2	总备课第 1—96 课时	需课时 12 课时
教学内容	绘图工具箱中的工具学习（一）（二）		课型：操作
教学目标	知识目标： 1. 掌握绘图工具箱中刷子工具，矩形工具，椭圆工具，基本椭圆工具，多角星工具，橡皮擦工具等工具的使用方法。 2. 掌握绘图工具箱中墨水瓶工具，颜料桶工具，滴管工具与编辑工具的使用方法		
	技能目标： 1. 能够使用工具箱中刷子工具，矩形工具，椭圆工具，基本椭圆工具，多角星工具，橡皮擦工具等工具绘制矢量图形。 2. 能够根据图形合理的绘图工具箱中墨水瓶工具，颜料桶工具，滴管工具与编辑工具进行绘制。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	绘图工具箱中刷子工具，矩形工具，椭圆工具，基本椭圆工具，多角星工具，橡皮擦工具的使用方法。		
教学难点	选择工具的两种公用及钢笔工具的使用。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	复习旧课： 1. 教师提问：上节课我们学习了 flash 动画的六个特点大家还记得是哪些特点吗？ 学生回答，教师评价学生答案并给予补充。 2. 教师边演示边帮助同学回顾上节课所学的常用编辑命令。		
新授部分	练习绘制图形 (1)教师演示并讲解绘图工具箱中的刷子工具，学生操作尝试用刷子工具画出不同形状与大小的墨迹。 (2)教师演示并讲解绘图工具箱中的矩形工具，学生按教师要求画出正方形与圆角半径分别是20, 30的矩形。 		

(3) 教师演示并讲解绘图工具箱中的**椭圆工具**，学生按教师要求画出正圆，扇形与扇环。



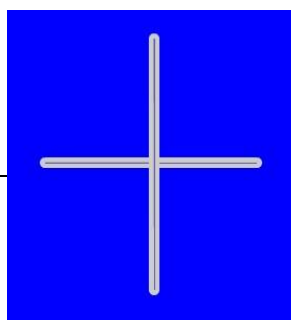
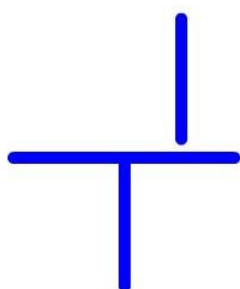
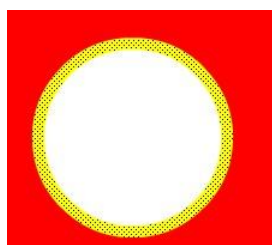
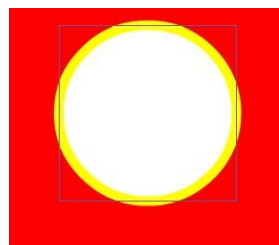
(4) 教师演示并讲解绘图工具箱中的**多角星工具**，学生按教师要求画出各种形状的多边形，多角形。

(6) 教师演示用所讲的工具演示绘制扑克牌草花六，学生模仿练习。

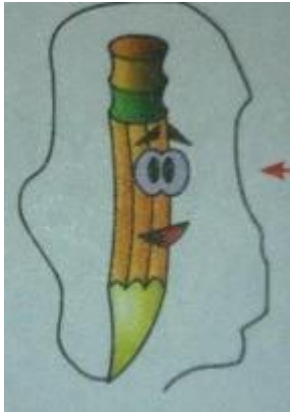


(5) 教师演示并讲解绘图工具箱中的**橡皮擦工具**，学生按教师要求进行上手练习。

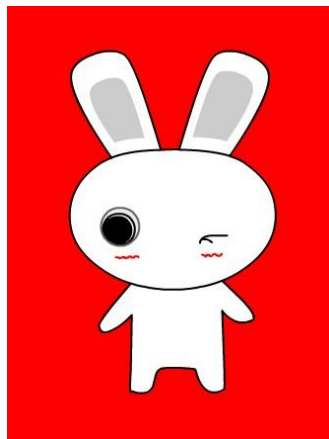
(6) 分别用对象绘制选项与紧贴对象选项绘制图形。请同学对比其不同。得到对象绘制选项绘制的图形的特点。如果单击“对象绘制按钮”所绘制的线条将为独立的对象，各形状之间不会互相干扰，在叠加时不会互相合并，分离时也不会改变它们的外形。



(7) 教师演示用所讲工具演示绘制卡通铅笔，学生模仿练习。



(8) 教师演示用所学工具演示绘制卡通小兔，学生模仿练习。



(1) 教师演示绘图工具箱中墨水瓶工具，颜料桶工具，滴管工具的使用方法。

(2) 教师给出卡通南瓜线稿学生对此进行填色练习。



(3) 教师演示如何使用各种编辑工具对图形进行精细修改。

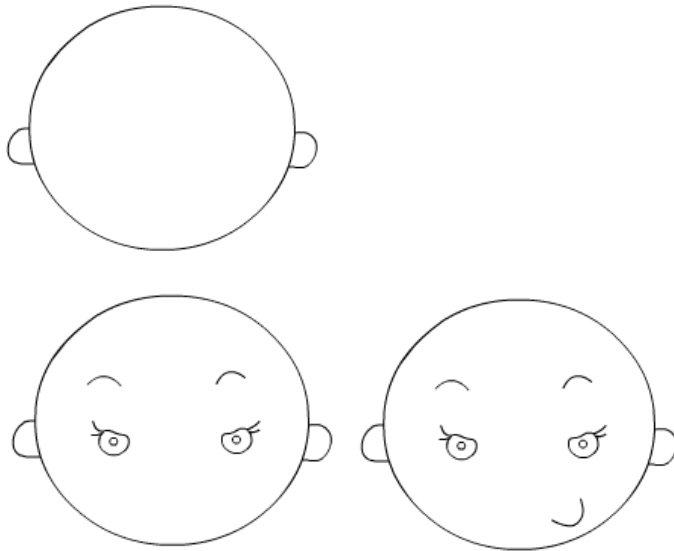
	1. 选择工具、2. 部分选取工具、3. 添加描点工具、4. 删除描点工具、5. 转换描点工具、6. 任意变形工具。 (4) 提问学生 FLASH 中有哪一些工具是编辑工具可以对图形进行编辑。 3. 评价与反馈 教师评价学生作业并将课堂上大家做图过程中的错误整理总结演示给学生看。	
课堂练习	(5) 教师演示绘制豌豆投手，学生绘制练习。 	
作业		
综合练习绘制《天空》  绘制《卡通房子》要求： - 综合运用钢笔工具多边形工具与选择工具对图形进行绘制，编辑。 - 运用图形的融合与分割的方法对图形进行调整。 - 运用渐变填色工具对图形进行填色。		
教后感 在上次课同学们已初步学会绘制动画形象，本次课他们有了更大的发挥空间，自主创新卡通形象，同学们的参与热情很高，有模仿有创作，都顺利完成了教学任务。		

单元、章、节	3	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	卡通人物的绘制		课型：操作
教学目标	知识目标： 1.理解人物的结构。		
	技能目标： 2.掌握 Q 版造型的特征与绘制技巧。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	角色的造型特点：头部大而圆；服饰为简洁的运动装，突出小姑娘的俏皮与火辣。		
教学难点	角色的造型特点：头部大而圆；服饰为简洁的运动装，突出小姑娘的俏皮与火辣。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	讲授新课： 1. 出示“武林外传 Q 版人物形象”图片。  点击查看源网页		

	 2. 放一段“武林外传”的片段让学生思考，这些形象与现实中的 人物相比有什么样的特点。 3. 点名回答。 4. 教师总结。	
新授部分	a. Q 版的人物形象的身体比例与现实中的 人物相比头所占的比例很大，约为三分之一， 小孩子的头所占整个身体的比例大约为二分之 一。 b. 人物面部五官中眼睛是表达人物性格、情 绪很重要的窗口，因此与现实中的 人物相比，Q 版人物的眼睛在脸部所占的比例 比较大一些。 c. 人物的轮廓线明确，线条流畅。 1. 教师示范绘制 Q 版人物轮廓，边根据 Q 版 人物的特征进行讲解。 2. 学生根据给出的范画进行绘制。 3. 教师巡回指导。（造型特征以及工具箱中工 具的使用和快捷键的使用） STEP1：使用椭圆工具，设置笔触为黑色，高 度为 0.5 像素，填充为无，在舞台的中心绘制 一个椭圆，作为小辣妹的头部造型。 STEP2：使用铅笔工具在头的两边画出耳朵， 耳朵要尽量画的对称。	

STEP3: 使用线条工具在脸部绘制两条直线，并使用选择工具将其调整为弧线，形成弯弯的眉毛，然后使用椭圆工具画出眼睛，并添加睫毛。

STEP4: 在人物眼睛的左下方画出撇着的嘴巴，感觉很调皮。



STEP5: 使用铅笔工具（或线条+选择工具）画出前面与后面的头发。

STEP6: 使用线条工具结合选择工具，在头上画出可爱的棒球帽。



STEP7: 使用线条工具在头部的下方画出身体的线条，并画出衣服的袖子，然后添加一个运动型的衣领。



STEP8: 画出完整的上衣，然后分别使用线条工具与铅笔工具，依次画出鞋子与裤子。

STEP9: 使用线条工具在袖子处画出女孩的两只手, 至此, 小辣妹的线稿就完成了, 下面开始上色。



STEP10: 在画好的线稿上定出人物各部分的基本颜色, 并使用颜料桶工具进行上色。

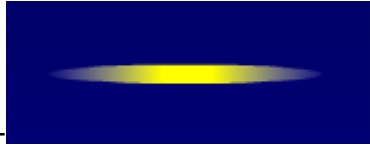
STEP11: 使用铅笔工具, 设置笔触颜色为浅绿色, 画出人物各部分的明暗交接线, 然后在暗面填上较暗的颜色, 分出层次, 表现出人物的立体感。

STEP12: 删除明暗交接线, 最终效果如图。

	 评价与反馈： 1. 对于学生存在的问题及时进行修正。 2. 展示画的好的作品。对作品进行评价并对这些学生进行表扬。	
课堂练习		
作业		
1.完成卡通造型的绘制。 2.使用软件绘制自画像。		
教后感 学生对自画像这个作业非常的感兴趣，积极性很高。		

单元、章、节	4	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	文本工具学习，制作文字效果		课型：操作
教学目标	知识目标：		
	1. 学会文本工具的使用方法。		
	2. 学会文字效果的制作方法。		
	技能目标：		
	1. 能够在软件中生成文本。		
	2. 能够为文本文字添加特效。		
情感目标：	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。		
	2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。		
	3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。		
	4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	能够为文本文字添加特效。		
教学难点	如何调整锚点的位置与性质。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	复习旧课： 复习图形的分割与融合。		教师讲授
新授部分	1.文本工具的使用.		教师演示 学生练习
	文字效果制作		
	2.旋转		
	(1) 练习绘制星星		
			

a. 用放射状渐变绘制长矩形



b. 修改——形状——旋转与缩放



c. 再次调整

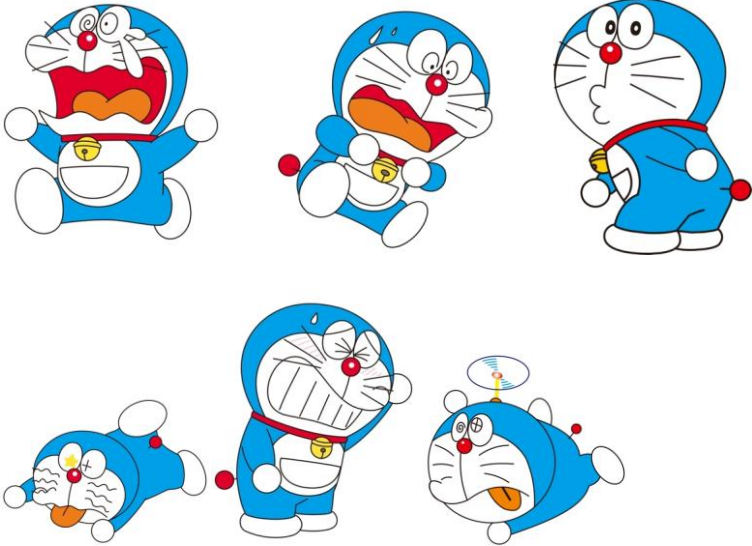


d. 与上次作业组合成《星空》



1. 变形

(1) 任意变形工具 选项栏中的选项

	(2) 绘制  小练习《花朵》 评价与反馈 教师评价学生作业并将课堂上大家做图过程中的错误整理总结演示给学生看。	
课堂练习	绘制练习：在给出的哆啦 A 梦的图片中任意选择四个进行绘制。并在旁边输入文字并对其做一定的变形。 	
作业		
完成小花朵的绘制。		
教后感 加强作业中学生的原创性，能调动学生的积极性，作业完成的很认真。对于美术基础较薄弱的学生，需要教师帮助起稿阶段的工作。		

单元、章、节	5	总备课第 1—96 课时	需课时 课时
教学内容	逐帧动画		课型：操作
教学目标	知识目标：		
	1. 了解逐帧动画的制作原理；		
	技能目标：		
	1. 熟练掌握逐帧动画的制作技术和技巧；		
	2. 能运用逐帧动画原理完成倒计时效果、建筑工人、写字效果等动画。		
情感目标：	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。		
	2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。		
	3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。		
	4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	了解逐帧动画的制作原理		
教学难点	熟练掌握逐帧动画的制作技术和技巧		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	师生共同点评作品“我最喜欢的卡通形象”。		展示分析。
新授部分	相关知识：		演示操作。
	（1）关键帧、空白关键帧、普通帧，以及三者的关系		分析说明。
	（2）帧的转换		
	①关键帧与空白关键帧的转换		巡回指导。
	②普通帧与关键帧、空白关键帧的转换		
（3）逐帧动画中经常使用的工具：橡皮擦工具、选择工具、套索工具		演示操作讲解。	
介绍任务：			巡回指导。
任务 1：倒计时		重点技巧提示。	
任务 2：建筑工人			
任务 3：写字效果		提问。	
			总结。
请同学们谈谈逐帧动画的制作体验与技巧。			
操作难点与技巧提示。			

课堂练习	完成： 任务 1：倒计时 任务 2：建筑工人 任务 3：写字效果	布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。
作业		
继续完善“写字效果”		
教后感 逐帧动画非常考验人的耐心和操作熟练程度，建筑工人和写字效果这两个动画难度较大，但是同学们很用心地完成了，效果很不错		

单元、章、节	6	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	形状补间动画		课型：操作
教学目标	知识目标：		
	1. 了解形状补间动画的制作原理		
	技能目标：		
	1. 熟练掌握形状补间动画的制作技术和技巧； 2. 能运用形状补间动画原理完成基本形变、变化的数字、神奇的线条、表情、掉落的箱子、弹跳效果、定点形变等动画。		
	情感目标：		
	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。		
	2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。		
	3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。		
4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。			
教学重点	熟练掌握形状补间动画的制作技术和技巧		
教学难点	了解形状补间动画的制作原理		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“黑客登录”。		展示分析。
新授部分	相关知识：		演示操作。
	（1）形状补间动画的定义		
	（2）形状补间动画的对象：“分离”后的图形		分析说明。
	①直接绘制的图形		
	②CTRL+B 打散后的各种文字		巡回指导。
	③CTRL+B 打散后的各种图形图像		
	（3）形状补间动画制作“三部曲”		演示操作讲解。
	任务 1：基本形变		巡回指导。
拓展练习：变化的数字		重点技巧提示。	
任务 2：神奇的线条			
拓展练习：表情、掉落的箱子、弹跳效果		布置任务。	
任务 3：定点形变		巡回指导。	
		重点技巧提示。	
请同学们谈谈形状补间动画的制作体验与技巧。		提问。	
操作难点与技巧提示。		总结。	

课堂练习	任务 1：基本形变 任务 2：神奇的线条 任务 3：定点形变	
作业		
拓展练习：变化的数字 拓展练习：表情、掉落的箱子、弹跳效果		
教后感		
形状补间动画制作简单、效果明显，学生表现出强烈的学习兴趣和成就感，在作品中又添加了很多创作的元素，呈现出丰富多彩的效果。		

单元、章、节	7	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	动作补间动画		课型：操作
教学目标	知识目标： 1. 了解动作补间动画的制作原理；		
	技能目标： 1. 熟练掌握动作补间动画的制作技术和技巧； 2. 能运用动作补间动画原理完成滔天巨浪、旋转的光盘、淡入淡出（人在旅途）、旋转残影效果等动画。 3. 能运用动作补间动画原理完成星光闪耀、3D 圆环、扬帆远航等动画。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	了解动作补间动画的制作原理		
教学难点	熟练掌握动作补间动画的制作技术和技巧		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“弹跳效果”。		展示分析。
新授部分	相关知识： （1）动作补间动画的定义 （2）动作补间动画的对象：元件 （3）动作补间动画的基本制作步骤 ①根据需要制作各种元件 ②从库中将各元件拖入舞台 ③设计各图层的关键帧 ④在各图层的关键帧之间创建动作补间		演示操作。
	任务 1：滔天巨浪		分析说明。
	拓展练习：旋转的光盘		巡回指导。
	任务 2：淡入淡出（人在旅途） 拓展练习：旋转残影效果		演示操作讲解。 巡回指导。 重点技巧提示。 布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。

	请同学们谈谈动作补间动画的制作体验与技巧。 操作难点与技巧提示。	提问。 总结。
课堂练习	任务 1：滔天巨浪 任务 2：淡入淡出（人在旅途） 拓展练习 2：扬帆远航	
作业		
拓展练习：旋转的光盘 拓展练习：旋转残影效果		
教后感 在创建动作补间动画时，学生经常会忘记创建相应元件，在这个环节上要对学生多加提醒，多加训练，为后期制作复杂动画打下良好基础。		

单元、章、节	8	总备课第 1—96 课时	需课时 课时
教学内容	时间轴特效动画		课型：操作
教学目标	知识目标： 1. 了解滤镜与时间轴特效动画的制作原理；		
	技能目标： 1. 熟练掌握滤镜与时间轴特效动画的制作技术和技巧； 2. 能运用滤镜与时间轴特效动画原理完成萝卜王子、魔术变换、繁花似锦、光线、破碎的花瓶等动画。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	解滤镜与时间轴特效动画的制作原理		
教学难点	熟练掌握滤镜与时间轴特效动画的制作技术和技巧		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“星光闪耀”。		展示分析。
新授部分	相关知识： （1）滤镜的概念：投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角、调整颜色 （2）时间轴特效 ①变形/转换 ②帮助：分散式直接复制、复制到网格 ③效果：分离、展开、投影、模糊 任务 1：萝卜王子 拓展练习：魔术变换 任务 2：繁花似锦 拓展练习：光线 任务 3：破碎的花瓶 请同学们谈谈滤镜与时间轴特效动画的制作体验与技巧。		演示操作。 分析说明。 巡回指导。 演示操作讲解。 布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。 提问。 总结。

	操作难点与技巧提示。	
课堂练习	任务 1: 萝卜王子 任务 2: 繁花似锦	
作业		
拓展练习：魔术变换 拓展练习：光线		
教后感		
使用滤镜，能让动画对象的色彩更丰富，效果更明显。而时间轴特效，则让一些动画效果制作起来非常方便，但此类动画运行速度较慢，需合理选择并应用。		

单元、章、节	9	总备课第 1—96 课时	需课时 课时
教学内容	引导线动画		课型：操作
教学目标	知识目标： 1. 了解引导线动画的制作原理；		
	技能目标： 2. 熟练掌握引导线动画的制作技术和技巧； 3. 能运用引导线动画原理完成飘飞的气球、放学了、神雕侠侣、环形跑道等动画。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	熟练掌握引导线动画的制作技术和技巧。		
教学难点	引导线动画制作技巧。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“魔术鲜花”。		展示分析。
新授部分	相关知识： （1）引导线动画的相关概念 ①引导线动画 ②引导线 ③引导层 （2）引导线动画的制作要点 ①动画对象必须是元件 ②元件实例的中心与引导线的起点终点重合 ③两点间最短路径为当前运动路径 ④引导线在导出的动画中不显示 任务 1：飘飞的气球 拓展练习：放学了 任务 2：神雕侠侣 拓展练习：环形跑道		演示操作。 分析说明。 巡回指导。 演示操作讲解。 巡回指导。 重点技巧提示。 布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。 提问。

	请同学们谈谈引导线动画的制作体验与技巧。 操作难点与技巧提示。	总结。
课堂练习	任务 1：飘飞的气球 任务 2：神雕侠侣	
作业		
拓展训练：放学了 拓展训练：环形跑道		
教后感		
学生在做引导线动画时，经常会出现对象不沿着路径运动的情况，其中的技术要领是对象的中心必须与引导线的起点和终点重合，同时引导线保证无断裂。		

单元、章、节	10	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	遮罩动画		课型：操作
教学目标	知识目标：		
	1. 能说出遮罩动画的制作原理；		
	技能目标：		
	1. 熟练掌握遮罩动画的制作技术和技巧； 2. 能运用遮罩动画原理完成望远镜、探照灯、万花筒、绚丽万花筒、图片万花筒、流光溢彩等动画。		
	情感目标：		
	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。		
	2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。		
	3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。		
	4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	熟练掌握遮罩动画的制作技术和技巧		
教学难点	遮罩动画制作技巧。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“画图（米奇）”。		展示分析。
新授部分	相关知识：		演示操作讲解。
	（1）遮罩动画的相关概念		巡回指导。
	①遮罩层		重点技巧提示。
	②被遮罩层		
	（2）创建遮罩动画		演示操作。
	（2）遮罩动画的制作要点		
	①遮罩效果的颜色，取决于被遮罩层对象的颜色		分析说明。
	②要创建动态效果，可以让遮罩层或被遮罩层动起来。		
	任务 1：望远镜		演示操作讲解。
	拓展练习：探照灯		巡回指导。
	任务 2：万花筒		重点技巧提示。
	拓展练习：绚丽万花筒、图片万花筒		
	任务 3：流光溢彩		布置任务。
			巡回指导。
	请同学们谈谈引导线动画的制作体验与技巧。		重点技巧提示。
	操作难点与技巧提示。		
			提问。
			总结。

课堂练习	任务 1：望远镜 任务 2：万花筒 任务 3：流光溢彩	
作业		
拓展练习：探照灯 拓展练习：绚丽万花筒、图片万花筒		
教后感 遮罩动画效果还是很丰富多彩的，技术难度也不大，所以学生越做越顺手，效果很不错。		

单元、章、节	11	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	Action2.0 与鼠标特效动画		课型：操作
教学目标	知识目标： 1. 了解 ActionScript2.0 的功能和分类； 2. 了解鼠标特效动画相关函数的功能；		
	技能目标： 1. 熟练掌握 ActionScript2.0 常见命令的语法规则； 2. 能运用 ActionScript2.0 完成矩阵字幕、飘雪、飞落的水泡、Are you ready?、天上玄机等动画。 3. 熟练掌握鼠标特效动画相关函数的语法规则； 4. 能运用鼠标特效动画相关函数完成竞争、背后的故事、窗外风景、矿难的背后、暗香浮动等动画。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	熟练掌握 ActionScript2.0 常见命令的使用 了解鼠标特效动画相关函数的功能		
教学难点	ActionScript2.0 常见命令的语法规则		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	点评作业作品“浇注效果”。		展示分析。
新授部分	相关知识： （1）ActionScript 简介 （2）常见的 ActionScript2.0 命令 ①时间轴控制 ②浏览器/网络控制 ③影片剪辑控制 （3）ActionScript 的分类 ①动作-帧 ②动作-按钮 ③动作-影片剪辑 任务 1：矩阵字幕 任务 2：飞落的水泡		演示操作讲解。 巡回指导。 重点技巧提示。 演示操作。 分析说明。 巡回指导。

	任务 3：天上玄机 相关知识： （1）鼠标拖动函数：starDrag （2）影片剪辑复制函数：duplicateMovieClip （3）影片属性设置函数：setProperty （4）影片属性获取函数：getProperty 任务 1：竞争 任务 2：背后的故事 任务 3：暗香浮动 请同学们谈谈 AS2.0 的制作体验与技巧。 操作难点与技巧提示。	布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。 提问。 总结。
课 堂 练 习	任务 1：矩阵字幕 任务 2：飞落的水泡 任务 3：天上玄机 任务 1：竞争 任务 2：背后的故事 任务 3：暗香浮动	
作业		
拓展练习：飘雪 拓展练习：Are you ready? 拓展练习 1：窗外风景 拓展练习 2：矿难的背后		
教后感 同学们在使用 ActionScript2.0 的时候一定要严格按照 2.0 版本的要求书写代码，格式要规范，并能举一反三，用同样的原理制作效果不同的动画作品。 鼠标特效动画，就是针对鼠标操作的一些效果特殊的动画，与普通动画效果不同，此类动画需要鼠标参与交互，包括鼠标跟随、鼠标点击、鼠标拖动等，制作时操作要求比较高，学生需要特别细心谨慎才能完成完美效果。		

图 1-1 Adobe Flash CS4 软件新建 Flash 文件
(ActionScript2.0)

(2) Adobe Flash CS4 版本里，操作界面发生了很大的变化，我们可以看到工具箱、场景、时间轴、属性面板的位置在新的版本里都已经改变，见图 1-2。

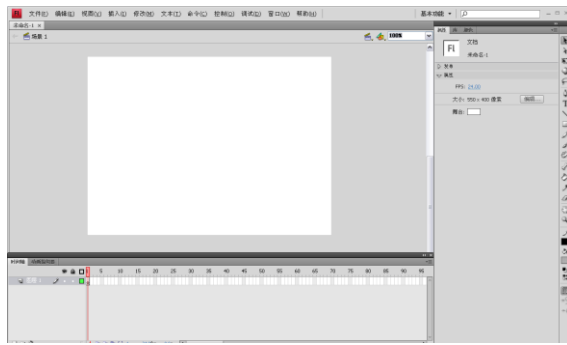
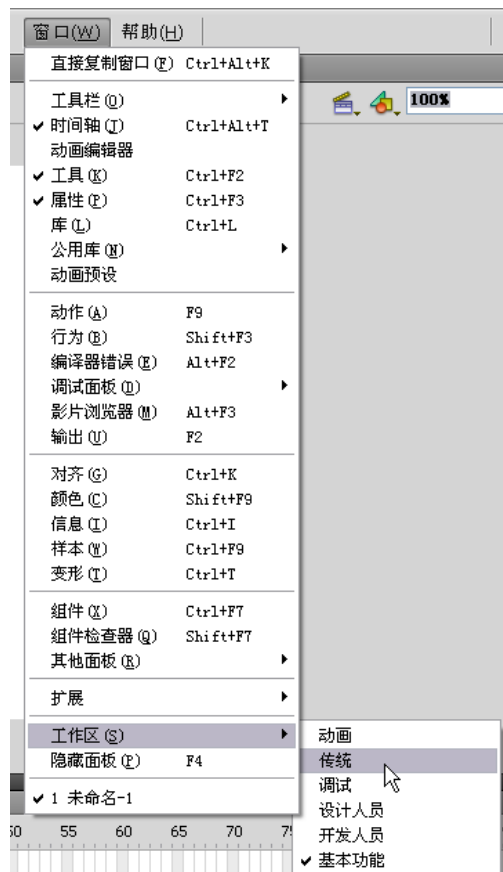


图 1-2 Adobe Flash CS4 操作界面

(3) 用惯了老版本的同学会觉得很不习惯，我们可以选择【窗口】→【工作区】→【传统】，恢复传统的操作界面，见图 1-3、图 1-4。



巡回指导。
重点技巧提示。

提问。
总结。

图 1-3 执行【窗口】→【工作区】→【传统】命令

(4) 在建立好的文档中设置属性。在属性面板的属性菜单中单击编辑，如图 1-5 所示。

将尺寸设为：1024 像素×600 像素；背景颜色为白色；帧频为 24fps；标尺单位设定为像素。然后单击确定。选择菜单【文件】→【储存】，将文件储存起来，命名为：圣诞贺卡.fl a，

★ 镜头框的建立

在场景属性完成后，我们要先画一个镜头框（也称安全框），放在舞台的最上面。这是非常必要的，镜头框能够帮助我们在动画制作中确定画面的位置，在日后的动画制作过程中也很方便。

镜头框制作的方法如下：

(1) 在工具箱中选择矩形工具，并在填充与笔触选项中将笔触设置为黑色，将填充设置为不填色。在场景中绘制一个与舞台一样尺寸的矩形。将该矩形放置与舞台相同的位置，我们可以选择菜单【窗口】→【对齐】，并在弹出的控制面板中选择“相对于舞台”，单击“水平居中”和“垂直居中”，见图 1-7。

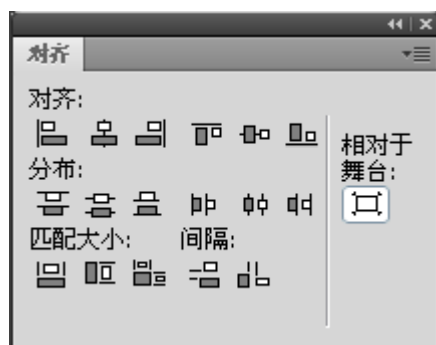


图 1-7 “对齐”面板

(2) 矩形居中之后，我们选中矩形，按快捷键 Ctrl+C 拷贝该矩形，继续按 Ctrl+Shift+V 在当前位置粘贴拷贝的矩形，按 Ctrl+Alt+S 弹出“缩放和旋转”

对话框，将缩放比例调为 150%左右，按确定键。见图 1-8。

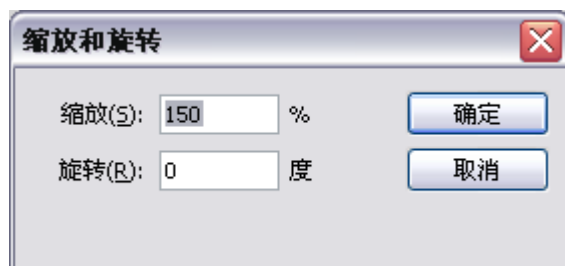


图 1-8 “缩放和旋转”对话框

(3) 我们会发现画面会出现两个矩形框，在两个矩形框之间填入黑色，调节黑色填充色的透明度（透明度可以任意设置，只要自己看的到，能起到镜头框的作用就好），将边线去掉。最后把制作矩形框的“图层 1”改名为“镜头框”，锁定即可。见图 1-9。建议同学们在以后制作动画片之前一定要将镜头框事先做好。

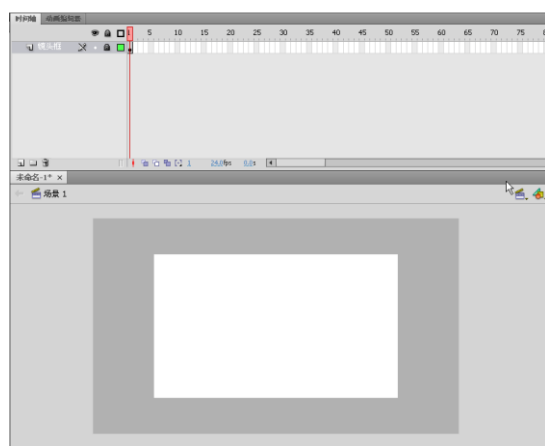


图 1-9 镜头框的建立

★ 元件的提取及使用

元件是 FLASH 软件图像组成的一个基本要素。元件就好像电影中的演员一样，元件质量的好坏直接关系到动画片最终的效果。在 FLASH 动画制作中，我们必须先准备好元件，才能开始动画的制作。

在本次练习中我们已经为同学们准备好了一些元

件和图形素材。

(1) 请选择菜单【文件】→【导入】→【打开外部库】命令，系统会弹出打开外部文件库的对话框，在这里我们选择光盘：项目一 Flash 电子贺卡制作\ 圣诞贺卡样本.fl a，该文件库中的元件及图形素材就会自动打开见图 1-10。

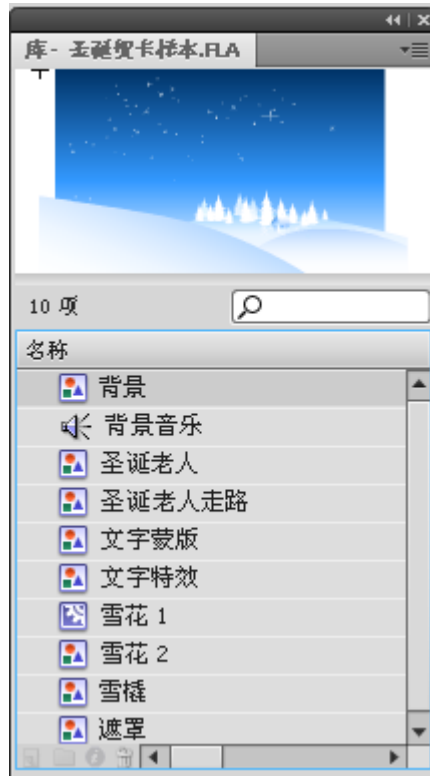


图 1-10 “打开外部库”面板

★ 动画的制作

首先需要说明的是，Flash 软件的图层在动画制作中的设置非常重要，必须经过严格的分配，如图 1-11。这个图层清晰、合理，是 Flash 动画制作图层分配的标准板式。所有动画动作的制作都放在动画图层里，图层里面再分不同的制作图层。



图 1-11 Flash 动画制作图层分配的标准板式

同学们在学习的过程中就要养成良好的制作习惯。但是，不是所有的动画制作都必须按照图 1-11 的图层分配，比如说制作简单的贺卡、广告等则不用这么严格。特别是参加技能比赛的时候，没有时间去一对图层进行命名，只要做到自己看得懂就好。在前三个模块里的例子中，我们对图层没有特别要求，但是在后面短片制作中则必须较为严格地执行图层的分配。

下面我们以制作“圣诞贺卡”为例，详细说明制作方法：

(1) 新建一个名为“背景”的图层，将其放到“镜头框”图层的下面。在库中先找到“背景”素材，把该文件放到舞台上，不要露出白边，见图 1-12。

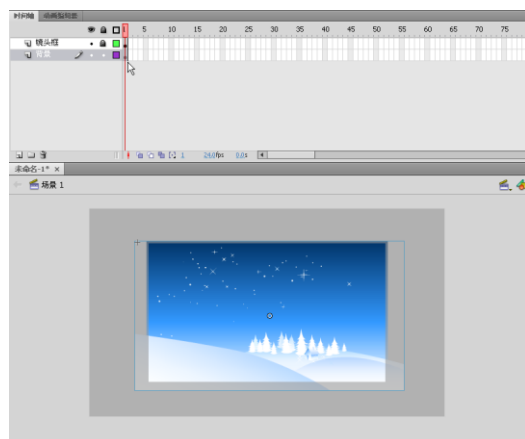


图 1-12 “背景”图层及素材的导入

(2) 新建一个名为“雪花 1”的图层。在库中先找到“雪花 1”图形元件，把该元件放到舞台上，把该元件放到舞台的中央。“雪花 1”为堆积的雪花，双击进入元件编辑界面，制作放射渐变，中间为白色，周边为淡蓝色，见图 1-13。

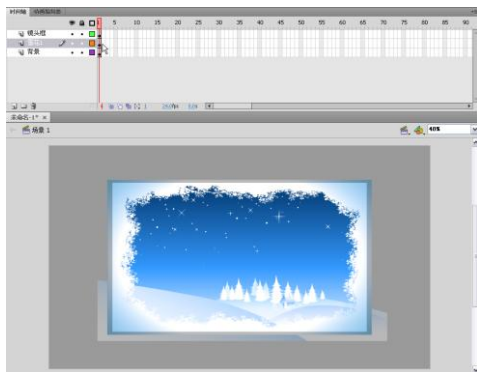
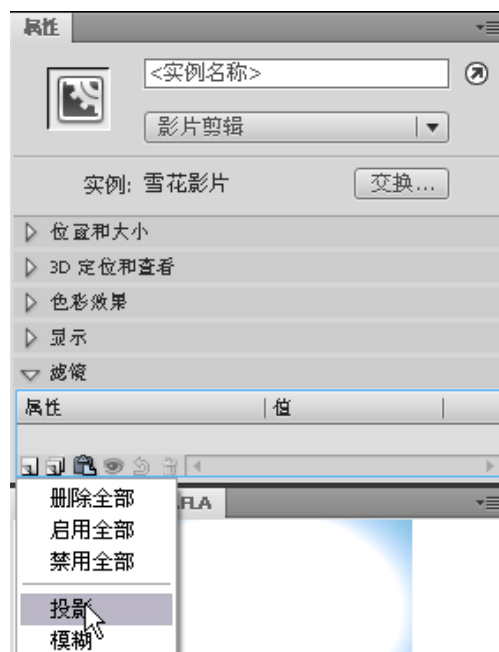


图 1-13 “雪花 1”图层的建立及素材的导入

(3) 将做好的“雪花 1”图形元件转换成影片剪辑的原件，增加“投影”滤镜。将模糊值调为 70；品质为高；颜色为深蓝色，见图 1-14。





(4) 新建一个名为“雪花 2”的图层。在库中先找到“雪花 2”素材，把该文件放到舞台合适的位置。使整个画面更有层次感，见图 1-15。

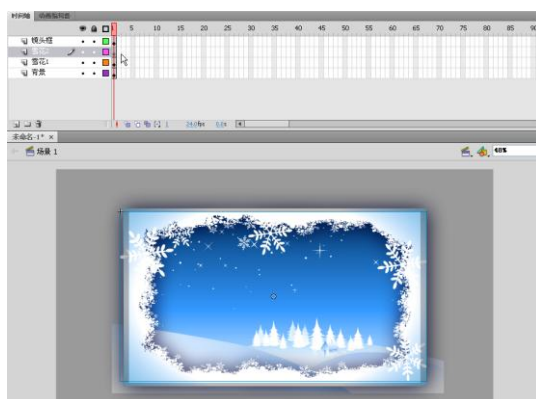


图 1-15 “雪花 2”图层的建立及素材的导入

(5) 在后面动画的制作中，我们不需要对这几个图层做动画，只需在最后的动画制作时随时按 F5 延长其帧数即可，目前将所做的四个图层全部锁定，见图 1-16。



图 1-16 图层的锁定

(6)做到这个部分的时候,我们应该将文档进行保存。在菜单中选择【文件】→【保存】,文件名为“圣诞贺卡”;保存类型为Flash CS4 文档 (*.fla),见图 1-17。

注意:文件的保存非常重要,因为我们有时会遇到系统死机或断电等无法预料的情况,所以为了保证我们的制作效率,要随时按 Ctrl+S 进行保存。

(7)在“背景”图层上方新建一个名为“圣诞老人”的图层。找到“圣诞老人”的图形素材,将其拖到画面中,调整适合的大小和位置,见图 1-18。



图 1-18 “圣诞老人”图层的建立及素材的置入

(8)选中该图形,按快捷键 F8,创建一个名为“圣诞老人走路”的图形元件,见图 1-19。

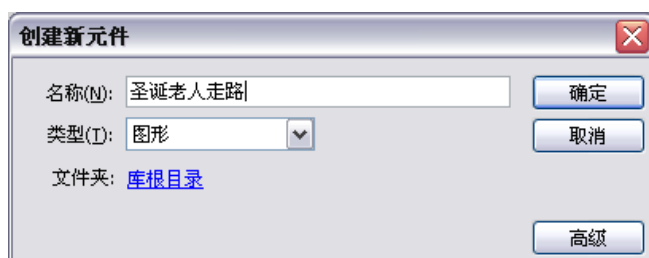


图 1-19 “创建新元件”对话框

(9)双击进入“圣诞老人走路”元件的编辑层。

选中第 1 帧连续按两下 F6，创建两个关键帧，选中第 2 个关键帧，将该帧的圣诞老人向下移一点，见图 1-20。

按 F5 调整关键帧的位置：将第 2 个关键帧放在时间轴第 13 帧的位置；将第 3 个关键帧放在时间轴第 23 帧的位置；并在这三个关键帧中间按右键，在弹出的菜单中选择“创建传统补间”，见图 1-21。



图 1-20 帧的创建及移动



图 1-21 执行“创建传统补间”命令

(10) 回到场景中，将“圣诞老人”图形元件移至舞台外的左侧，见图 1-22。



图 1-22 场景中“圣诞老人”起步位置的确定

(11) 按快捷键 F5，在所有图层的第 184 帧都插入帧，并在“圣诞老人”图层的第 184 帧上按 F6 插入一个关键帧，将圣诞老人拖到舞台外的右侧，见图 1-23。

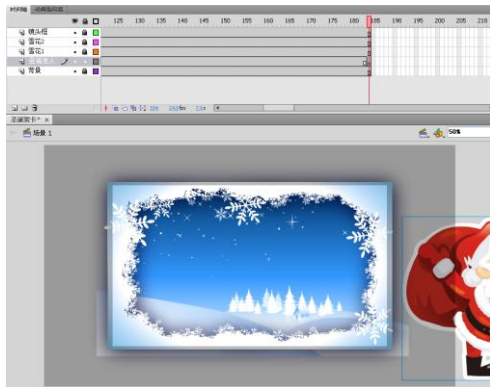


图 1-23 场景中“圣诞老人”终点位置的确定

(12) 在“圣诞老人”图层的第 1 帧和第 184 帧中间右击鼠标，在弹出的菜单中选择“创建传统补间”，见图 1-24。

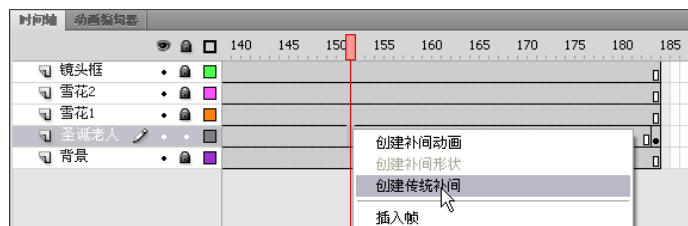


图 1-24 执行“创建传统补间”命令

(13) 将“外部库”中的音频文件“背景音乐”拖入到本文档的库面板中，如图 1-25。

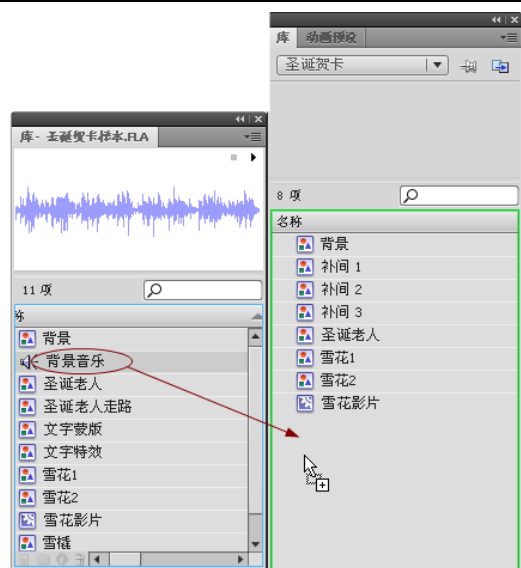


图 1-25 “背景音乐”导入

(14) 新建“背景音乐”图层，用鼠标单击第 1 帧。在属性面板声音选项的设置里，名称选择为“背景音乐”；同步选择“数据流”(其特点就是可以在 Flash 文档编辑过程中，同步听见音乐与画面的配合)，见图 1-26。

“背景音乐”图层就会显示音波的图样效果，拖动指针即可随时听到音乐，见图 1-27。

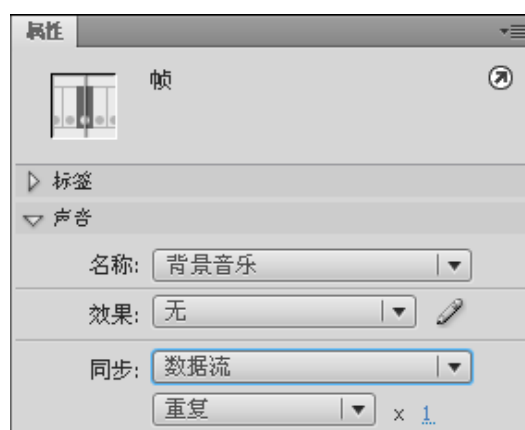


图 1-26 “属性”面板中声音的编辑

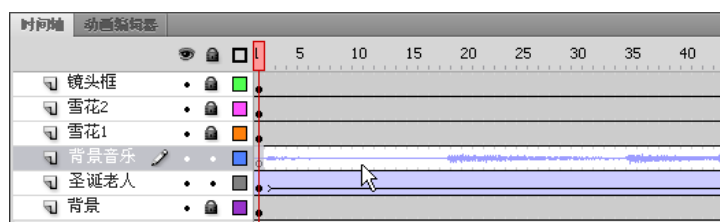


图 1-27 “背景音乐” 图层上声音的置入

(15) 按 Enter 键播放动画效果，检查圣诞老人的走路是否能够和上音乐的节拍，再做适当的调整。

(16) 在圣诞老人走过舞台的时候，我们将要加入一个“Merry Christmas” 的文字特效。

单击“圣诞老人”图层的，隐藏该图层。在“圣诞老人”图层下方，新建一个名为“文字特效”的图层，在第 30 帧的位置按 F6 创建一个关键帧，并选择文本工具，单击舞台中间，输入文字“Merry Christmas”，见图 1-28。

文字属性的字符设置是：系列(字体)为 Electrik，(光盘中附带“英文字库”，请安装后调整字体)；大小为 100 点，见图 1-29。



图 1-28 “文字特效”图层的建立及文字的输入

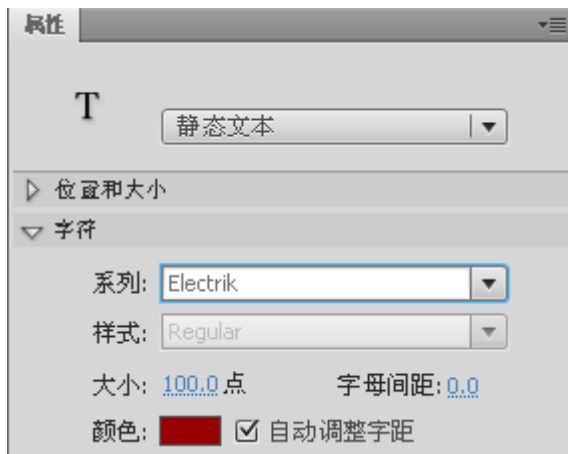


图 1-29 “属性”面板中文字的设置

(17) 选中设置好的文字，按快捷键 F8，会弹出转换为元件的对话框。在这里我们将名称设置为“文字特效”；类型为“图形”，见图 1-30。

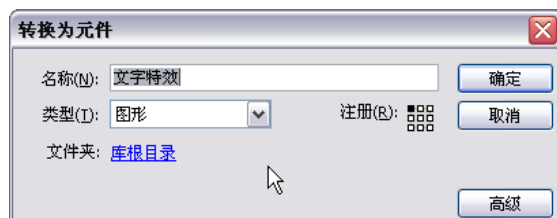


图 1-30 “转换为元件”对话框

(18) 双击“文字特效”元件，进入编辑界面。在图层 1 中选择文字，按两下 Ctrl+B，将可编辑文字完全打散，见图 1-31。



图 1-31 打散文字

(19) 按 Ctrl+C 拷贝图层 1 打散的文字。新建图层 2，单击该图层的第 1 帧，按 Ctrl+Shift+V 将拷贝的文字粘贴当前位置到新建图层，相当于将图层复制。

(20) 隐藏图层 2，选中图层 1 的文字，在颜色面板中设置文字的填充颜色。类型为放射状的大红色至深红色渐变，见图 1-32。



图 1-32 渐变文字的编辑

(21) 将笔触颜色设置为橘黄色，使用墨水瓶工具对字体边缘进行描边上色。笔触的粗细为 2，见图 1-33。

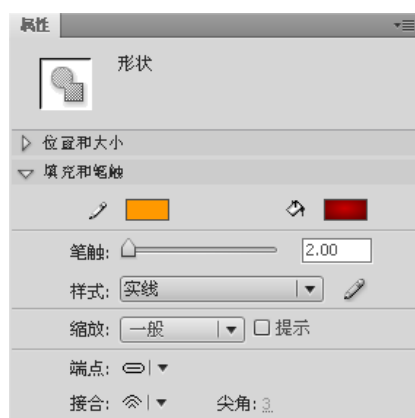




图 1-33 文字描边的设置

(22) 在图层 1 的上方新建图层 3, 用矩形工具  绘制两条长色块, 选择任意变形工具  将色块旋转放置文字的左上角, 见图 1-34。

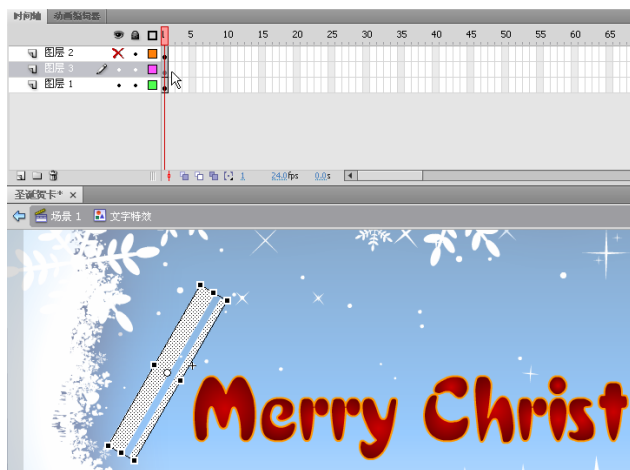


图 1-34 被遮罩层——矩形色块的起点

(23) 给每个图层的第 40 帧上按 F5 插入帧, 在图层 3 上第 40 帧的位置插入一个关键帧, 将矩形色块移至文字的右下角, 见图 1-35。

(24) 在图层 3 的第 1 帧和第 40 帧之间“创建传统补间”, 见图 1-36。

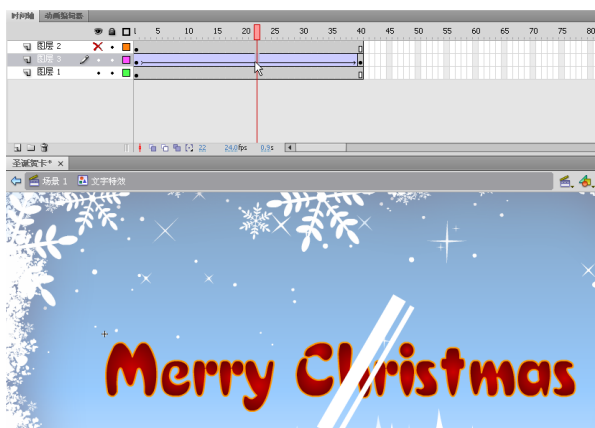


图 1-36 被遮罩层——执行“创建传统补间”命令

(25)右击图层 2,在弹出的菜单中选择“遮罩层”,
见图 1-37。

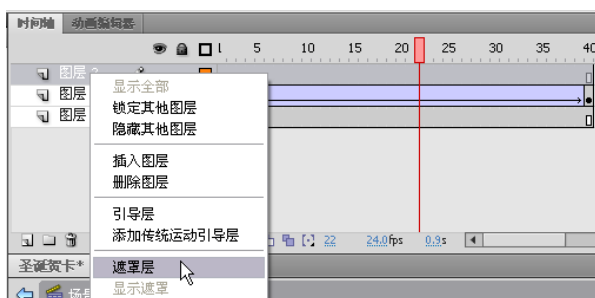


图 1-37 “遮罩层”的创建

(26) 我们就能得到文字上产生的高光特效, 见
图 1-38。

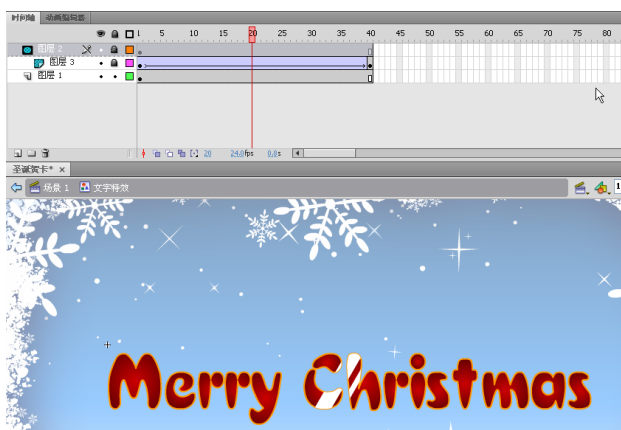


图 1-38 检查效果

(27) 回到场景中, 显示圣诞老人图层, 按 Enter
播放检查制作效果。可以看出, 目前圣诞老人和“Merry

Christmas”是同时出现的，见图 1-39。如果我们希望“Merry Christmas”紧随圣诞老人出现，就必须进一步调整。



图 1-39 检查效果

(28) 在场景中选中“Merry Christmas”文字，按 F8 将文字特效元件继续进行新的图形元件的转换，命名为“文字遮罩”，见图 1-40。



图 1-40 “转换为元件”对话框

(29) 双击新转换的图形元件“文字遮罩”进入编辑界面，新建“图层 2”，用矩形工具在“Merry Christmas”文字的左边绘制一个任意的颜色的色块，见图 1-41。

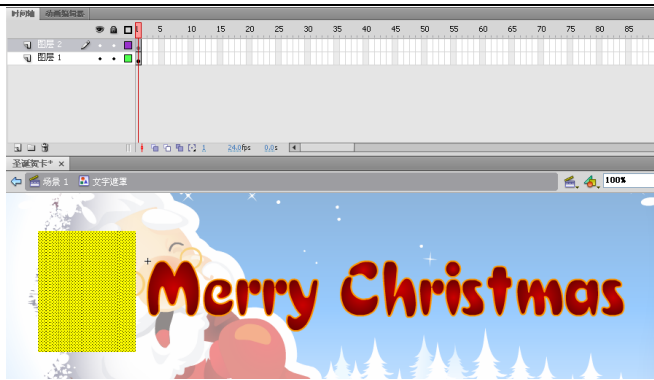


图 1-41 被遮罩层——矩形色块变形前大小

(30) 给每个图层的第 112 帧上按 F5 插入帧，在图层 2 的第 112 帧上按 F6 插入关键帧。选择任意变形工具在这一帧上将矩形色块拉长变形，并完全覆盖“Merry Christmas”文字，见图 1-42。

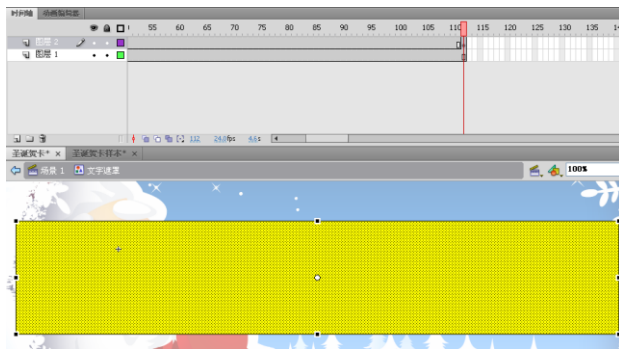


图 1-42 被遮罩层——矩形色块变形后大小

(31) 在图层 2 的第 1 帧和第 112 帧中间时间轴上右击鼠标，选择弹出菜单中的“创建补间形状”命令，可以使第 1 帧和第 112 帧的矩形发生形变，见图 1-43。

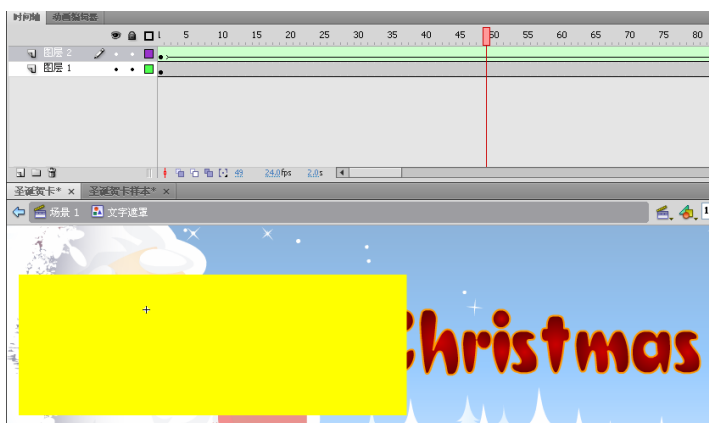


图 1-43 执行“创建补间形状”命令

(32) 右击图层 2 选择“遮罩层”命令，文字就会根据矩形的形变逐字显现出来，见图 1-44。

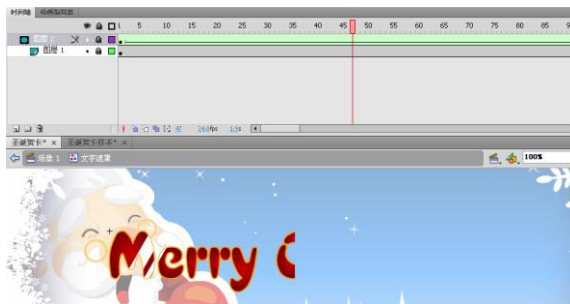


图 1-44 创建“遮罩层”

(33) 回到场景中，选中“Merry Christmas”，在属性面板中打开循环命令，在选项里设置“播放一次”，见图 1-45。按 Enter 键播放动画，检查制作效果。



图 1-45 “属性”面板中图形元件的设置

(34) 在背景层上方新建“雪橇”图层，在第 185 帧上按 F6 创建一个关键帧，并将其他所有图层在第 375 帧上创建帧。选择“圣诞老人”图层，在第 185 帧上按 F7 插入空白帧，见图 1-46。



图 1-46 “空白帧”的插入

(35) 在外部库中找到“雪橇”图形元件，将其拖到舞台外部右下角，见图 1-47。

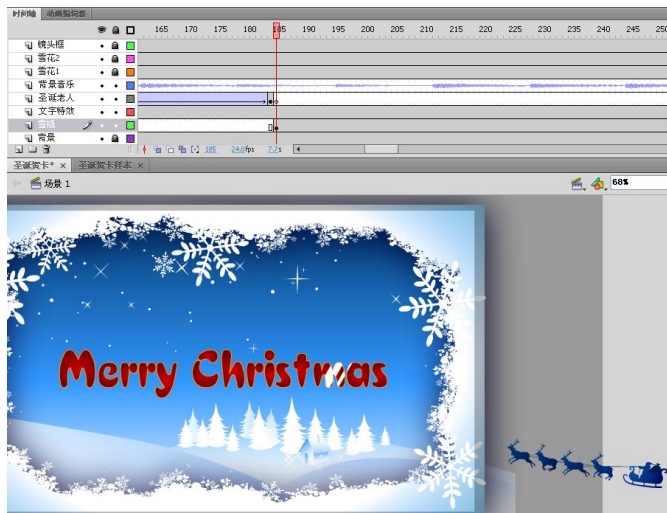


图 1-47 “雪橇”图层的创建及元件起始点的位置

(36) 在第 276 帧上按 F6 增加一个关键帧，将“雪橇”图形元件拖到舞台外部左上角。在第 277 帧上按 F7 创建一个空白关键帧，见图 1-48。

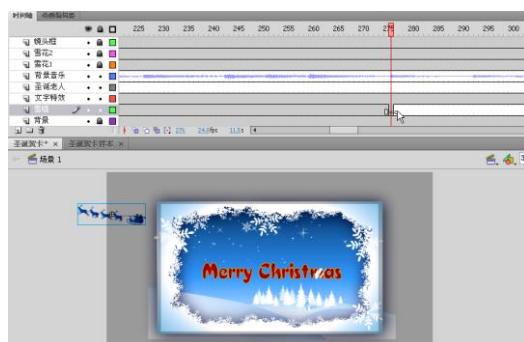


图 1-48 “雪橇”元件结束点的位置

(37) 在第 185 帧和第 276 帧之间“创建传统补间”，“雪橇”就能够从地面飞到天空了，见图 1-49。



图 1-49 执行“创建传统补间”命令

★ 动作命令的制作

(1) 在“背景音乐”图层的最后一帧上创建一个关键帧，并按 F9 打开动作面板，加入 `stopAllSounds()` 命令。当动画播放至最后一帧的时候，该命令会停止音乐的播放，见图 1-50。

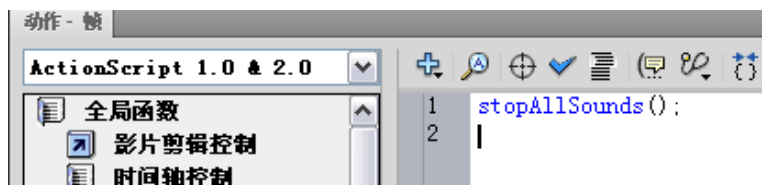


图 1-50 “背景音乐”图层中“动作”面板的设置

(2) 在“镜头框”图层的最后一帧上也创建一个关键帧，并按 F9 打开动作面板，加入 `play()` 命令。当动画播放至最后一帧的时候，该命令会重新播放影片，见图 1-51。

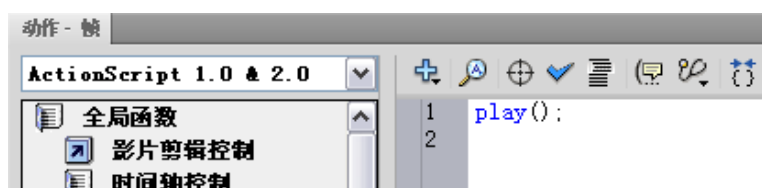


图 1-51 “镜头框”图层中“动作”面板的设置

★ 动画的导出

(1) 最后，按快捷键 `Ctrl+Enter` 对“圣诞贺卡”进行影片测试，检查制作效果，见图 1-52。



图 1-52 影片测试，检查效果

	(2) 影片测试后，在你储存的文件旁会自动生成一个同名的 swf 文件，见图 1-53。 图 1-53 fla/swf 文件 (3) 关闭 Flash 软件，双击文件夹中的“圣诞贺卡.swf”，圣诞贺卡影片会自动播放，单击菜单中【文件】→【创建播放器】，见图 1-54。 (4) 在弹出的对话框中输入文件名，保存类型为播放器 (*.exe)，见图 1-55。 (5) 文件夹中会生成后缀名为 exe 的播放文件，这个文件可以在没有安装 Flashplayer 或其他播放器的电脑里播放影片，该文件自身带有播放器，见图 1-56。	
课堂练习	贺卡制作	
作业		
学生独立完成 10~20 秒的 Flash 电子贺卡，要求：主题突出、画面流畅，构图精美，色彩搭配合理，界面友好。		
教后感		
以“贺卡”为动画制作的主题，通过使用工具箱和菜单制作 Flash 电子贺卡。制作 Flash 贺卡最重要的是创意，由于贺卡的情节比较简单，一般只有短短几秒钟，不像 MV 与动画短片那样有一条很完整的故事线，所以如何在很短的时间内表达出创意，并给人留下深刻印象非常重要。		

单元、章、节	13	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	项目二 Flash 公益广告制作		课型：操作
教学目标	知识目标： 了解 Flash 公益广告的制作方法；		
	技能目标： 能够独立模仿案例制作公益广告。		
	情感目标： 1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	了解 Flash 公益广告的制作方法		
教学难点	能够独立模仿案例制作公益广告。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	本案例主要是宣传“奥运火炬传递”为主题，通过文字特效制作、位图素材处理、火的运动规律、角色动画制作及音频剪辑软件制作，表现公益广告的主题及意义。		
新授部分	★ 文件的建立 （1）打开 Flash 软件，建立一个 Flash 文档，并设置该文档的属性。将尺寸设为默认尺寸：550 像素×400 像素；背景设定为黑色；帧频为 24fps；标尺单位设定为像素。然后单击确定。选择菜单【文件】→【储存】，将文件储存起来，命名为：公益广告 fla。 （2）在文档设置好后，参照模块 1 项目二部分制作镜头框，将“图层 1”更名为“镜头框”，如图 2-1 所示。		演示操作讲解。 巡回指导。 重点技巧提示。 演示操作。 分析说明。 巡回指导。 布置任务。

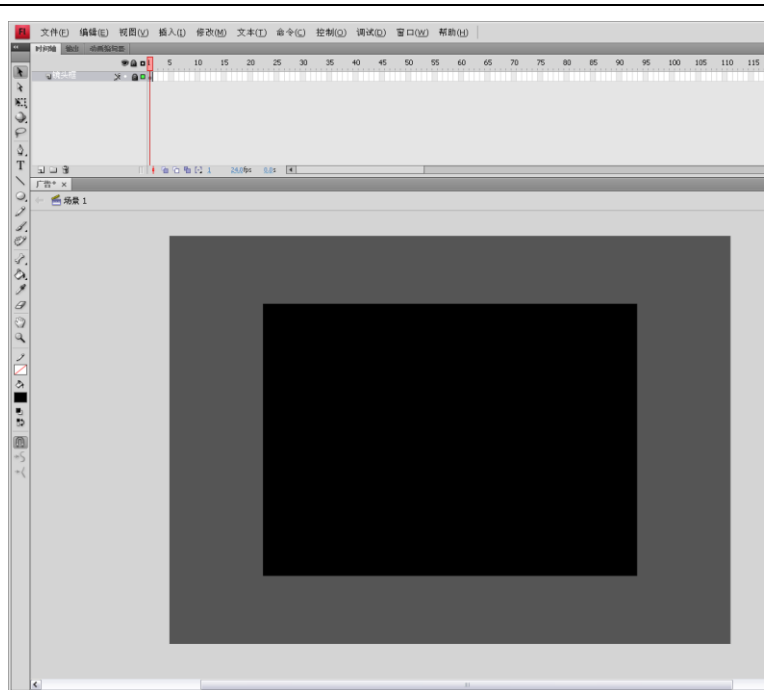
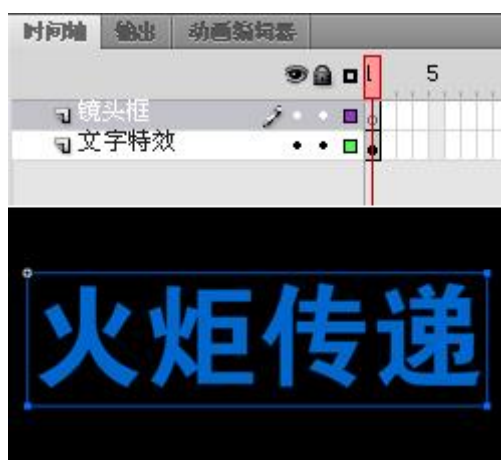


图 2-1 “文档”及“镜头框”的建立

★ 文字特效的制作

(1) 在“镜头框”图层下面新建“文字特效”图层。选择文本工具, 敲入“火炬传递”字样。在属性里调整字符设置, 如图 2-2 所示, 系列为方正大黑简体(光盘中附带“方正字库”, 请安装后调整字体); 大小为 81.0 点; 颜色可自己随意制定, 该字体在后面主要是作为遮罩层使用的, 所以在特效制作之后是看不见的。



巡回指导。
重点技巧提示。

提问。
总结。

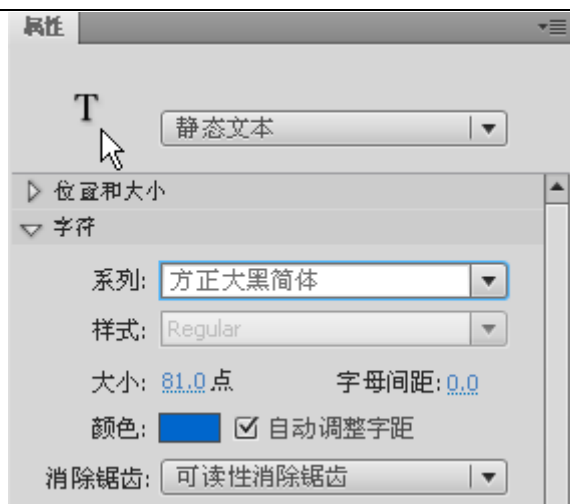


图 2-2 “文字特效图层”的建立及文本的输入和设置

(2) 选中设置好的“火炬传递”，右击鼠标（或直接按快捷键 F8），会弹出转换元件的对话框。将名称设为“文字特效”，将类型设为图形（或影片剪辑），见图 2-3。

知识点：图形元件与影片剪辑元件的区别。一般情况下我们认为，图形元件主要是用于静止的图片；而影片剪辑元件是包含时间轴、图层以及其他图形元件。但是实质上，图形元件也可以制作类似与影片剪辑元件的时间、动作，其好处就是图形元件可以随时在场景中观看，而影片剪辑元件不能在场景中同步播放，所以为了能够及时检查动画制作效果，我们往往会在图形元件里面做动作。但是影片剪辑元件有一个特殊功能是不能代替的，那就是滤镜，所以在必要的时候必须使用，而且在最终播放的时候影片剪辑元件可以在循环播放，而图形元件则不能，我们在导出影片之前可以将图形元件转换成影片剪辑元件，在本项目的最后我们会用到。

(3) 双击制作好的“文字特效”元件，进入编辑状态。含有文字的图层默认为图层 1。

(4) 选中“火炬传递”文字按快捷键 Ctrl+B 将其打散，当文字分离后可以通过选择工具、任意变形工具进行位置和大小地排放，安排好后按 Ctrl+B 继续将文字打散，当文字上出现白色的序列点之后就完成了遮照层的制作。见图 2-5。

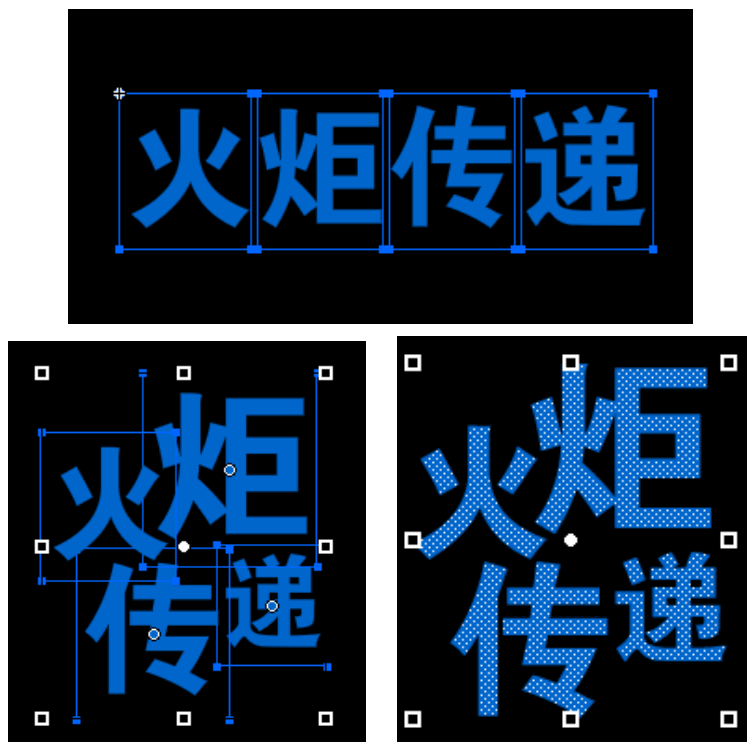


图 2-5 文字打散、移位、变形

(5) 新建图层 2，选择椭圆形工具按住 Shift 绘制正圆形。选择颜色面板，将笔触颜色调为无；填充颜色选橘黄色；类型为放射状；并设置为实色到透明色渐变。见图 2-6。

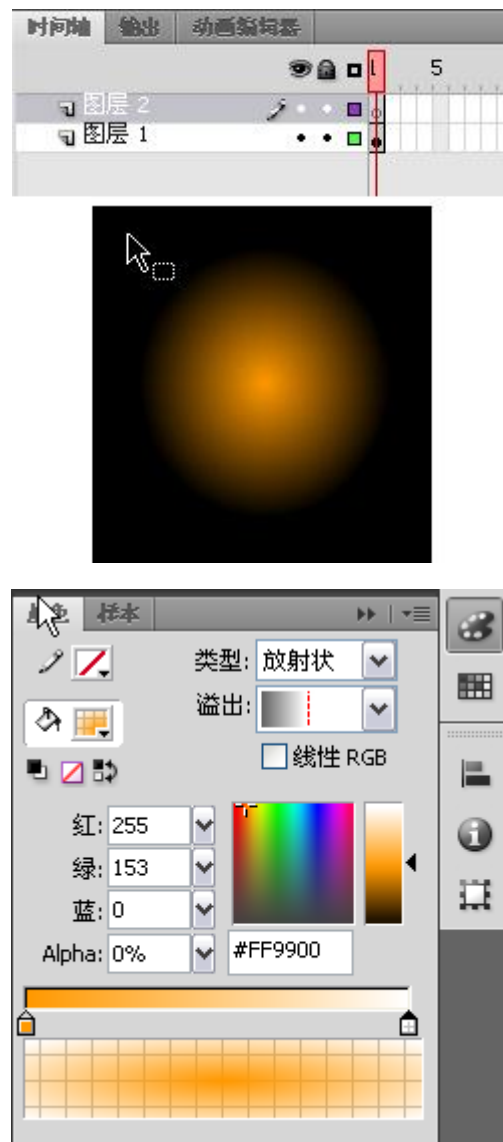


图 2-6 “放射状”圆形的制作

(6) 在舞台外边将做好的圆形渐变复制，调整大小和位置，见图 2-7。

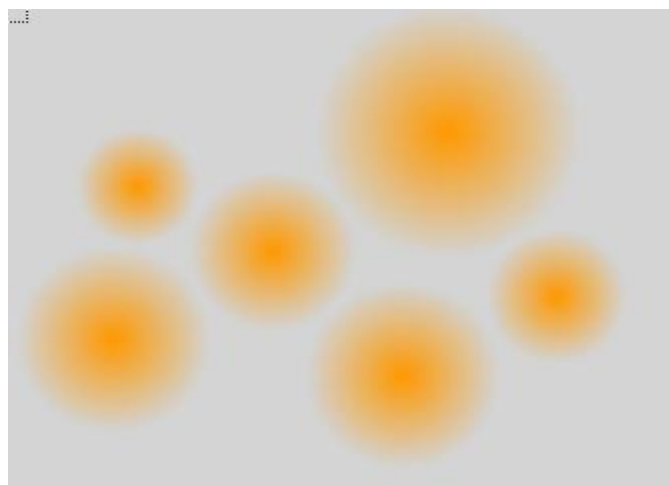


图 2-7 “放射状”圆形组的制作

(7)将做好的一组圆形放至舞台的左边,如图 2-8 所示。

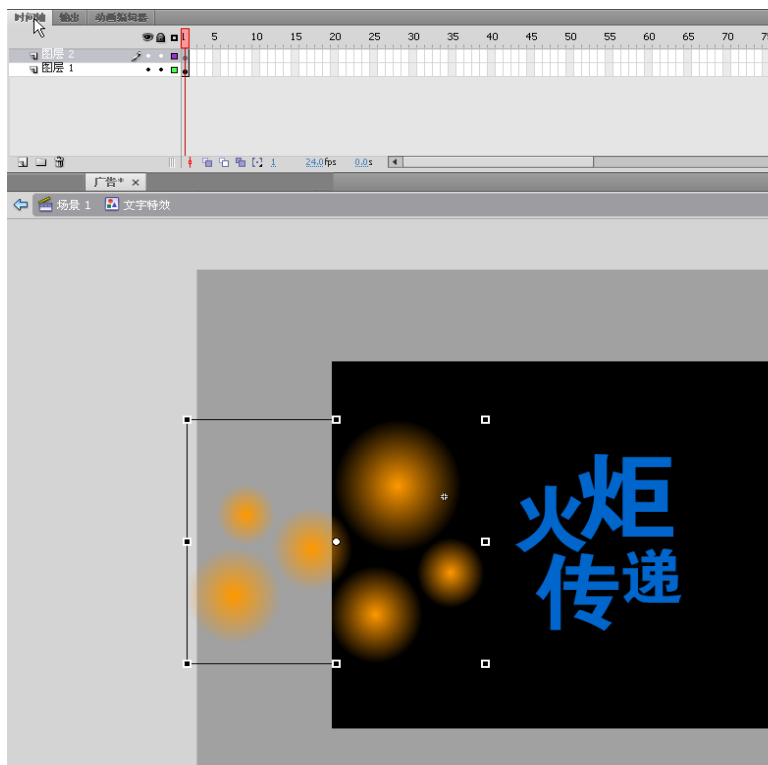


图 2-8 “放射状”圆形组的起始位置

(8)用鼠标单击图层 2 的第 40 帧,按快捷键 F6 建立一个关键帧,按 Shift 键将做好的一组圆形放至舞台的右边,如图 2-9 所示。

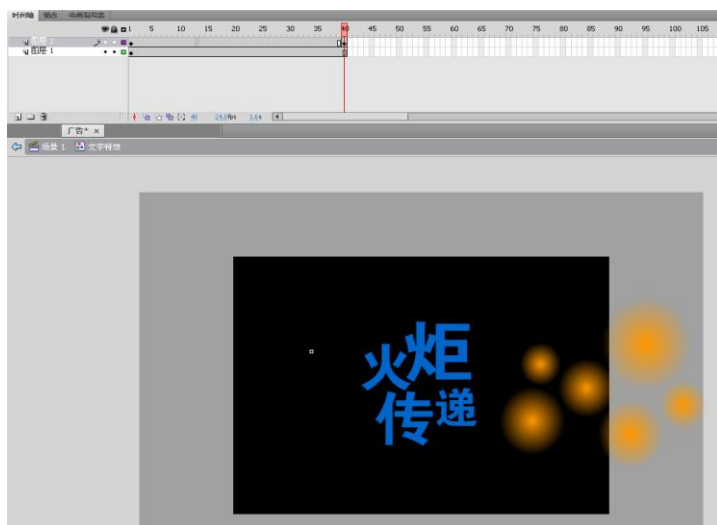


图 2-9 “放射状”圆形组的终点位置

(9) 在图层 2 的第 1 帧和第 40 帧之间任意一个地方右击鼠标，选择“创建传统补间”，时间轴上就会自动生成补间动画，然后将图层 2 移至图层 1 下方。见图 2-10。

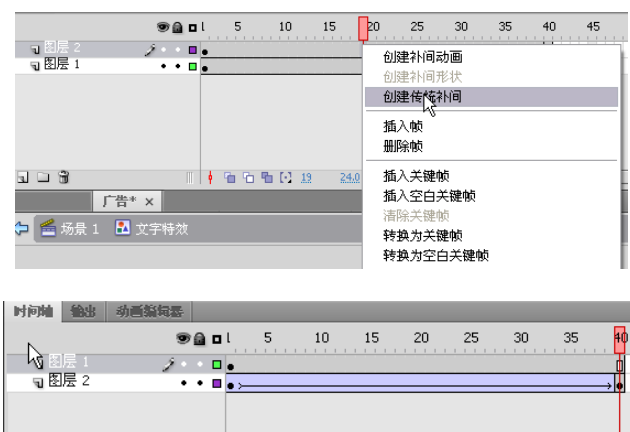


图 2-10 执行“创建传统补间”命令

(10) 选中图层 1，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择【遮罩层】，这样就将图层 1 定义为遮罩层，如图 2-11。

图层 2 被定义为遮罩层的同时，它下面的图层 1 被定义为被遮罩层，两个图层同时被锁定，如图 2-12。我们单击 Enter 键可以检查我们制作的“文字特效”的效果。

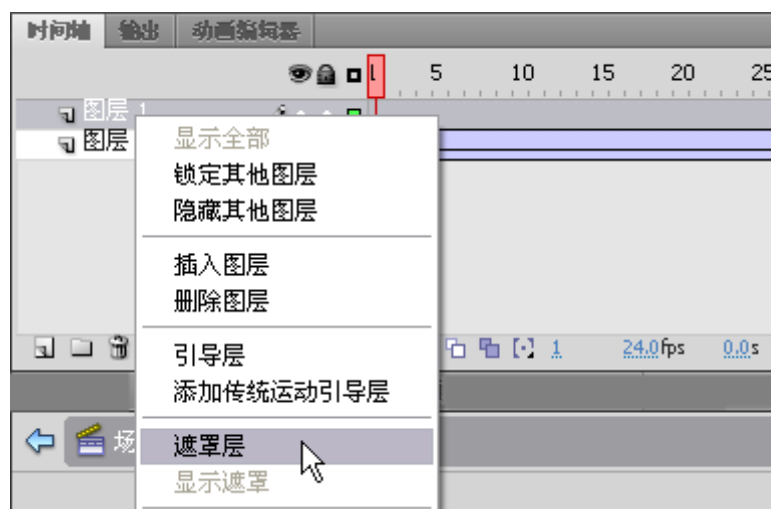


图 2-11 创建“遮罩层”

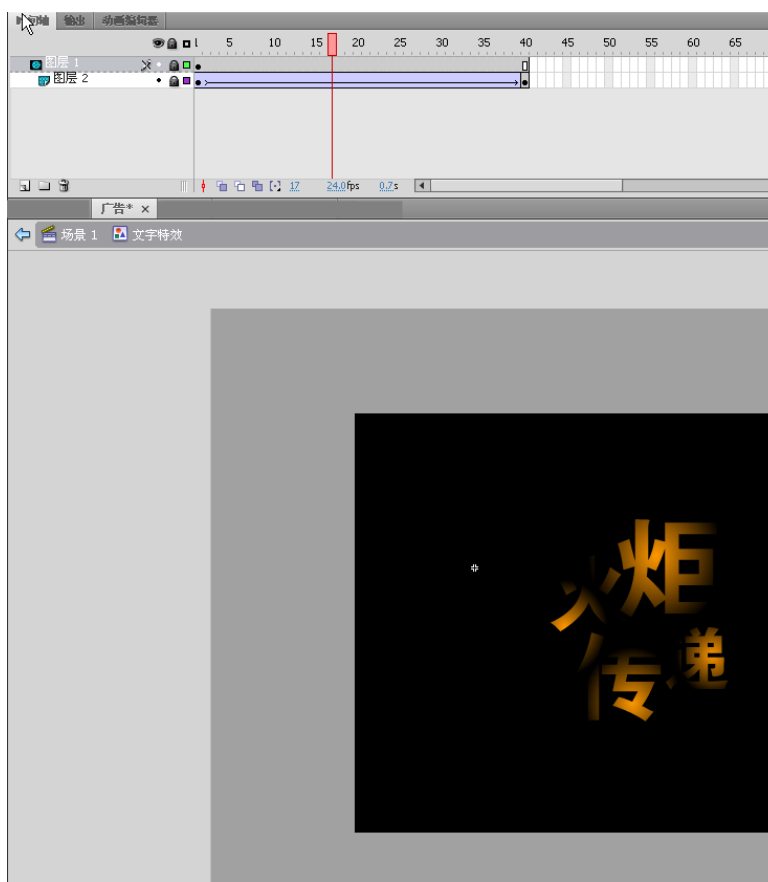


图 2-12 检查效果

★ 动态背景的制作

(1) 回到场景，新建图层并命名为“背景”。在第 41 帧按快捷键 F7 建立一个空白关键帧，如图 2-13。

使用选择工具、任意变形工具、矩形工具、椭圆形工具和颜色面板制作背景图，背景的尺寸为：550×294，并使用【窗口】→【对齐】面板，可以是背景图形完全居中于舞台，上下都会留出相等的黑边，如图 2-14。



图 2-13 建立“空白关键帧”

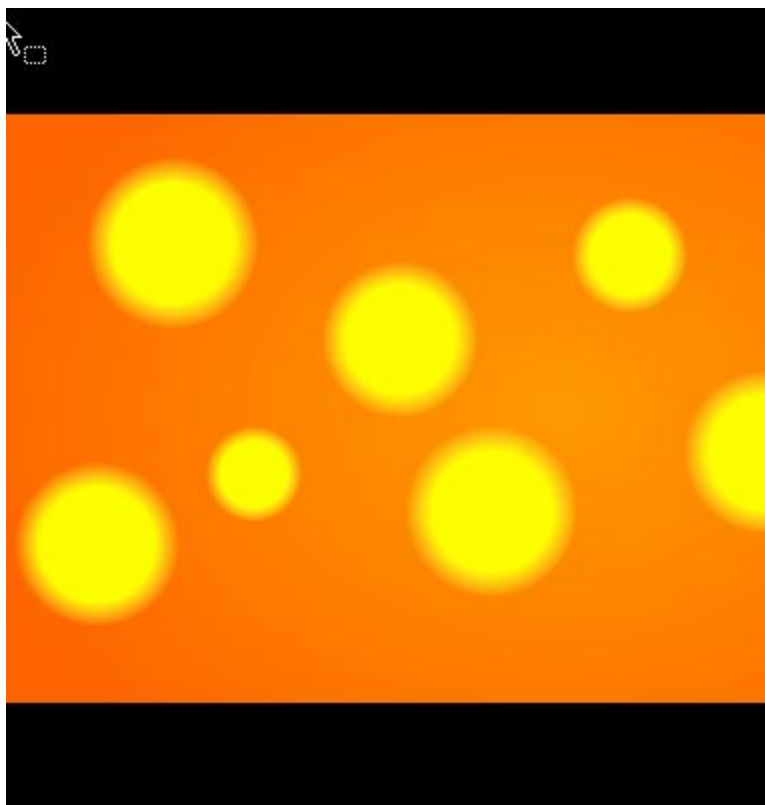


图 2-14 “背景”图形制作效果

(2) 选中所制作的背景，按 F8 将新制作的圆点背景转换为“背景”影片剪辑元件，如图 2-15。

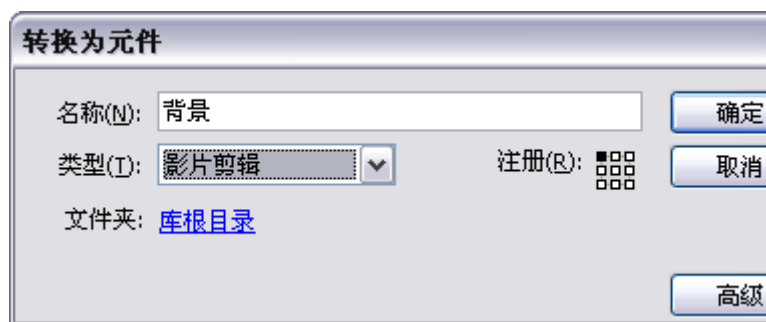


图 2-15 “转换为元件”对话框

(3) 在时间轴“背景”图层的第 55 帧上，按快捷键 F 6 自动生成一个关键帧，如图 2-16。

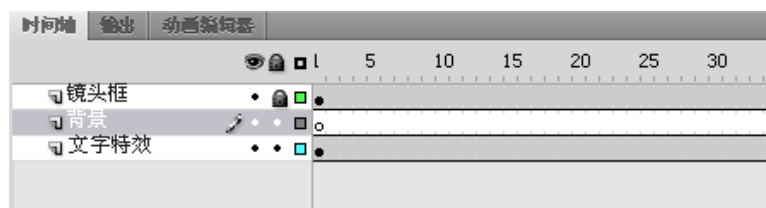


图 2-16 “背景”图层关键帧的创建

(4) 将指针放在在时间轴“背景”图层的第 40 帧上，鼠标选中背景图形，如图 2-17。

(5) 在属性面板中，打开滤镜选项，在新建滤镜中选择【模糊】。将【模糊】的属性中约束比例的锁链断开，模糊 X 为 77 像素，模糊 Y 为 0 像素，品质设为高，如图 2-18。背景就会变成水平模糊，形成速度感，如图 2-19。



图 2-18 “模糊”滤镜的制作

(6) 在时间轴“背景”图层的 40 帧和 55 帧中间，右击鼠标，在弹出的菜单中单击“创建传统补间”，如图 2-20。

这个部分就会自动生成补间动画了，背景图形就会快速的向舞台中间移动，并会有动感模糊逐渐变成清晰的图形，如图 2-21。

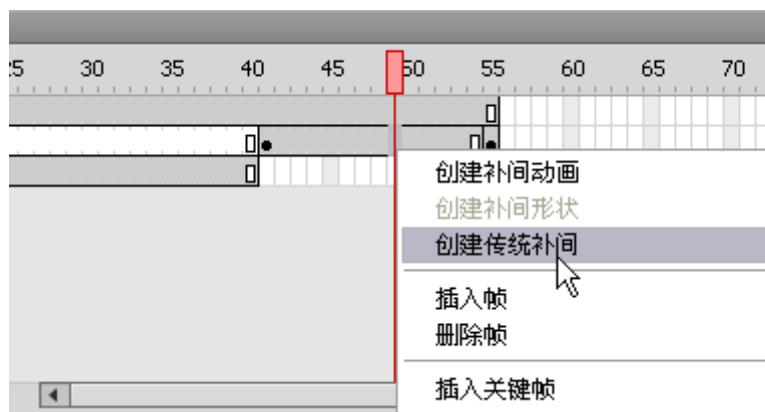


图 2-20 执行“创建传统补间”命令

★ 体育项目动画的制作

(1) 在光盘中找到：项目二 Flash 公益广告制作\图片\自行车.jpg，如图 2-22，双击进入编辑状态，

并且按快捷键 Ctrl+B 将该位图打散。



图 2-22 “自行车”位图

(2) 选择工具箱中的套索工具，选择下方的魔术棒，单击魔术棒设置，在弹出的对话框中将阈值设为 30，如图 2-23。

用魔术棒单击自行车图形的白色区域部分，并按 Delete 键进行删除。白色都删除后，选择自行车图形，用颜料桶工具填黑色，如图 2-24。

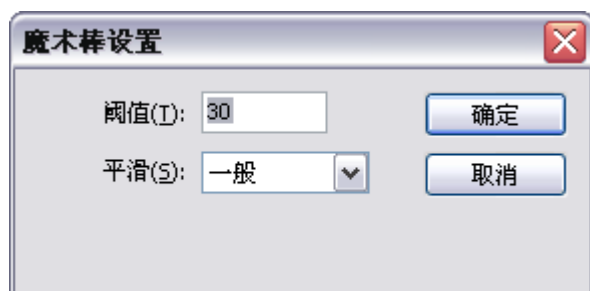


图 2-23 “魔术棒设置”对话框





图 2-24 “自行车”位图处理

(3) 回到场景中，新建一个名为“自行车”的图层，在第 56 帧按 F7 新建一个空白关键帧，将修改过的自行车图形拖入，见图 2-25。

把自行车图形拖到舞台的左边，按 F8 将该图形转换为影片剪辑元件，见图 2-26。

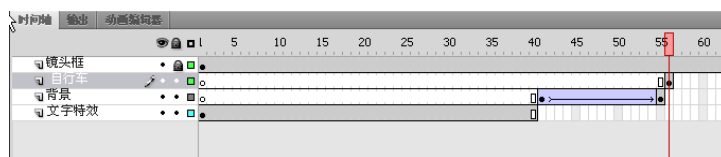


图 2-25 “自行车”关键帧的建立及素材的置入



图 2-26 “转换为元件”对话框

(4) 将自行车属性中的【滤镜】进行设置（方法见项目三动态背景的制作），使用任意变形工具, 将图形的中心点移至底部中心位置，并将鼠标移到图形顶部的轮廓线，当鼠标变成“水平移动”图标的时候向右拖动，根据自己的需要控制图形倾斜度，见图 2-27。

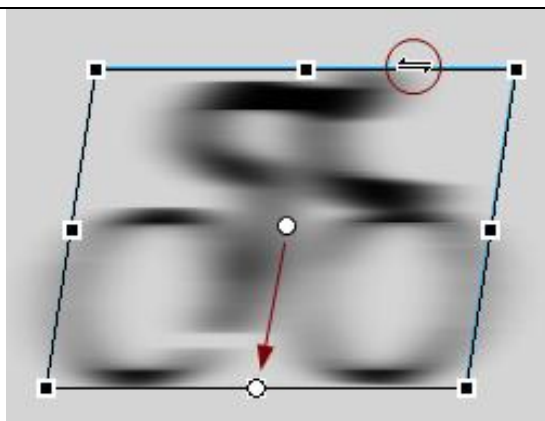


图 2-27 使用“任意变形工具”

(5) 在第 65 帧按 F8 建立一个关键帧，将舞台左边的自行车按 Shift 键，水平拖到舞台的中央位置。在第 56 帧和第 65 帧中间“创建传统补间”，从镜头框里看，自行车从舞台左侧飞快的驶入画面中间，见图 2-28。

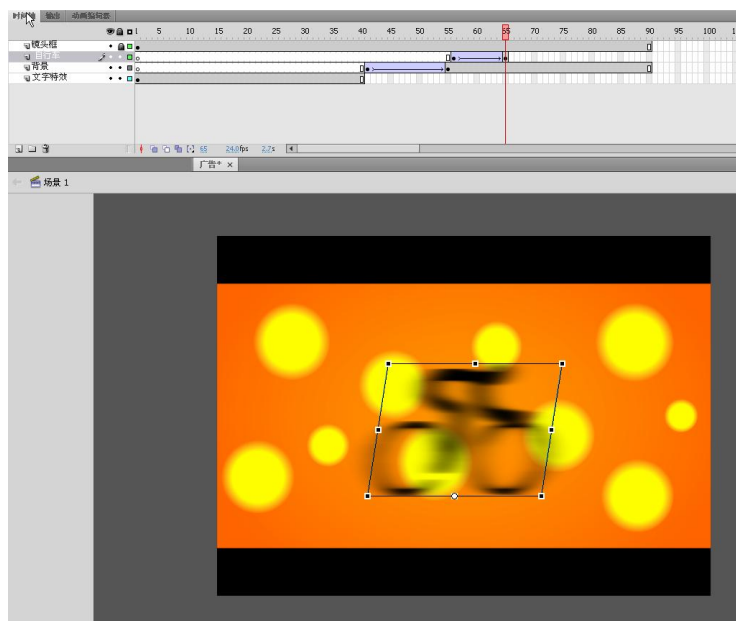


图 2-28 自行车驶入动画制作

(6) 在第 69 帧按 F8 再建立一个关键帧。在这里用鼠标选中舞台中间的自行车元件，将其【模糊】属性删除。使用任意变形工具将自行车倾斜的状态恢复到正常垂直的形态，见图 2-29。

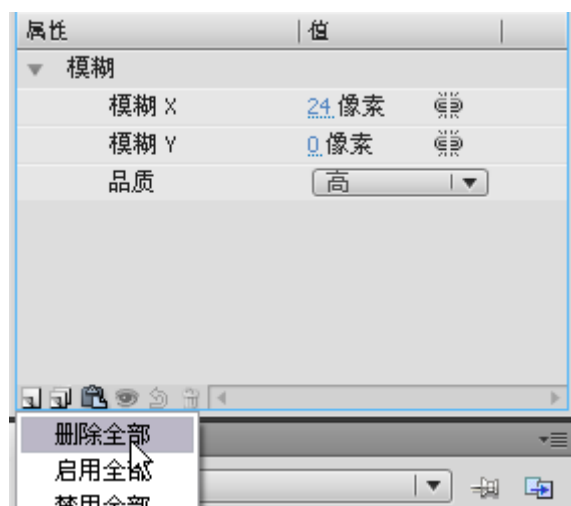


图 2-29 自行车恢复正常状态设置

(7) 在第 65 帧和第 69 帧之间“创建传统补间”，会产生自行车快速停车的动画画面，见图 2-30。

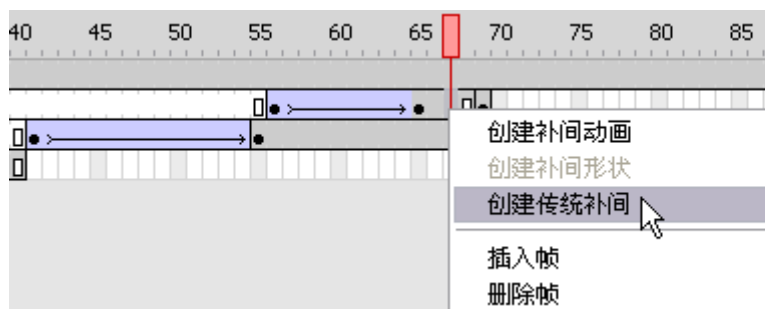


图 2-30 执行“创建传统补间”命令

(8) 在第 75 帧、第 78 帧按 F6 分别建立一个关键帧，第 75 帧和第 69 帧的自行车形态保持一致，动画播放的过程中会产生自行车在画中间停留片刻的状

态。

单击第 78 帧的自行车，使用“任意变形工具”将自行车调整向后倾斜，制作自行车将要出发的预备动作，见图 2-31。在第 75 帧和第 78 帧之间“创建传统补间”，让画面自然过渡。

(9) 选择第 65 帧，左手按 Alt 键右手单击鼠标左键并拖动，复制第 65 帧的内容至第 84 帧再松开鼠标，自行车马上又要准备出发了，

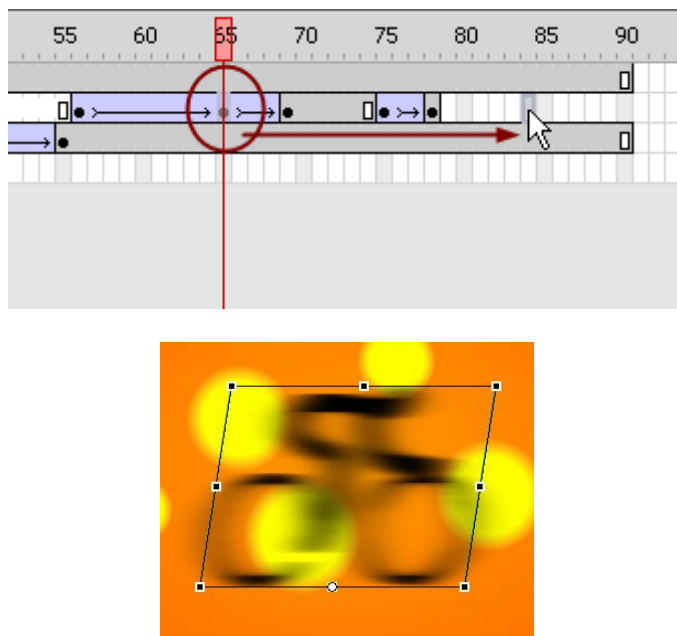


图 2-32 复制帧

(10) 在第 95 帧新建一个关键帧，按 Shift 键将自行车拖到舞台右侧，在第 84 帧和第 95 帧之间再“创建传统补间”的动画，自行车的部分就做完了，

(11) 在时间轴上新建名为“摔跤”的图层，并在第 95 帧新建一个关键帧。在光盘中找到摔跤、柔道的位图，用制作自行车的方法将摔跤和柔道的位图进行打散、选取、填色，将画面黑色部分分离出来，把摔跤、柔道分别创建成自身体育项目为名称的影片剪辑元件。

注意：所有体育项目图形的大小要一致，可以使用 Ctrl+Alt+S 旋转与缩放命令统一设置。

先将摔跤的影片剪辑元件拖入到舞台中间，见图 2-34。

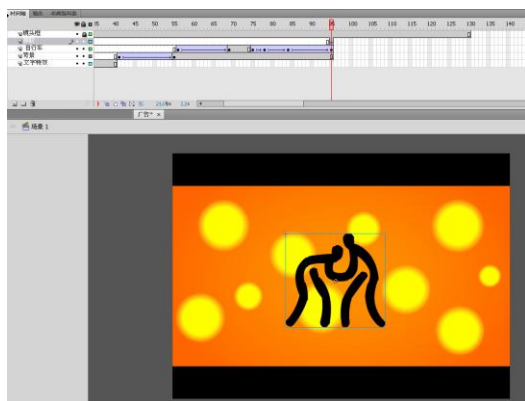


图 2-34 新建“摔跤”层并置入元件

(12) 按 F6，在第 104 帧新建一个关键帧。在这个关键帧上设置摔跤“滤镜”的属性，这次的模糊 X 为 0 像素，模糊 Y 为 29 像素，品质设为高，见图 2-35。

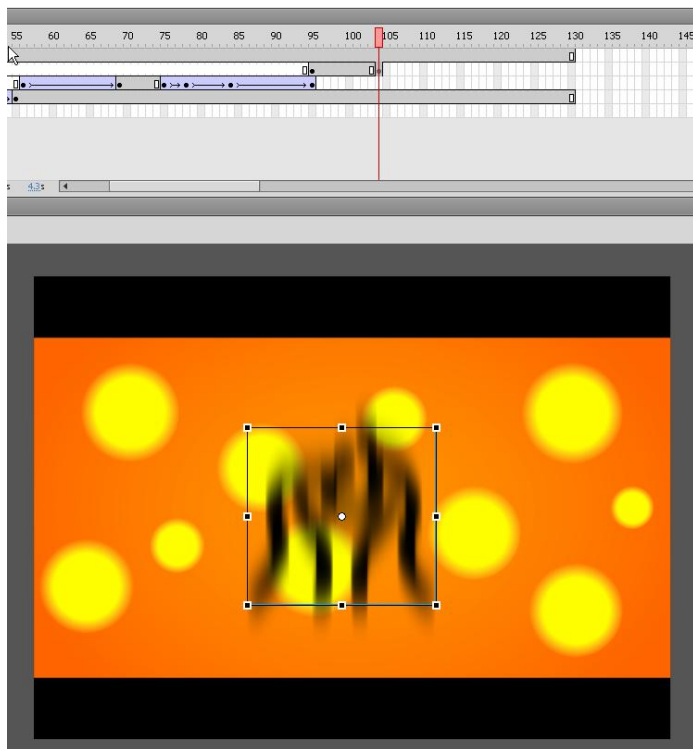


图 2-35 “摔跤”滤镜制作

(13) 按 F6，在第 109 帧新建一个关键帧。使用任意变形工具 ，将摔跤图形压扁，

(14) 按 F6，在第 111 帧新建一个关键帧。将压扁的摔跤图形删除，从库中拖入前面就制作好的柔道影片剪辑元件。

新拖入的柔道元件必须和摔跤元件的位置完全吻合，这里可以使用洋葱皮工具帮我们检查，见图 2-37。

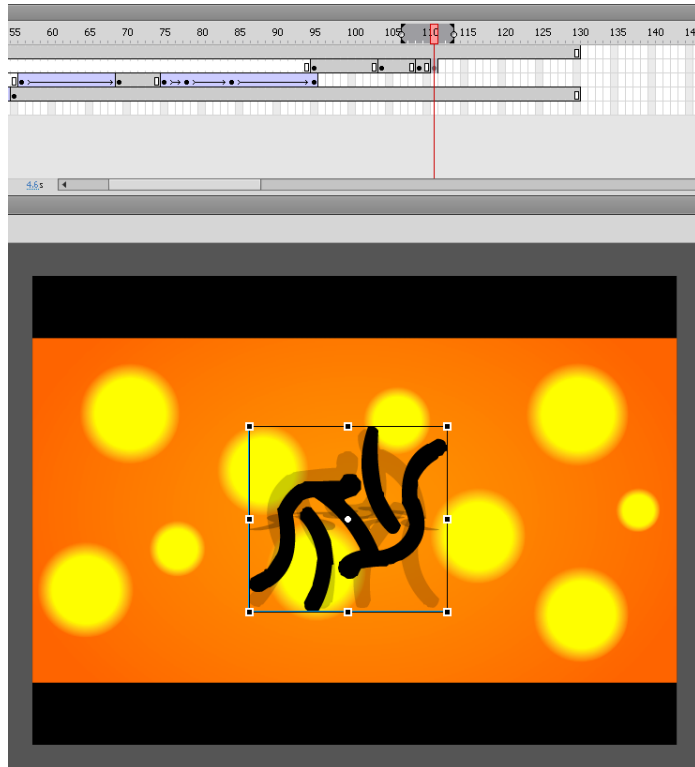


图 2-37 使用“洋葱皮”工具检查

(15) 在第 116 帧、第 117 帧按 F6 新建两个一模一样的关键帧。选中第 116 帧，将柔道的“滤镜”的属性设置与摔跤统一，图 2-38。

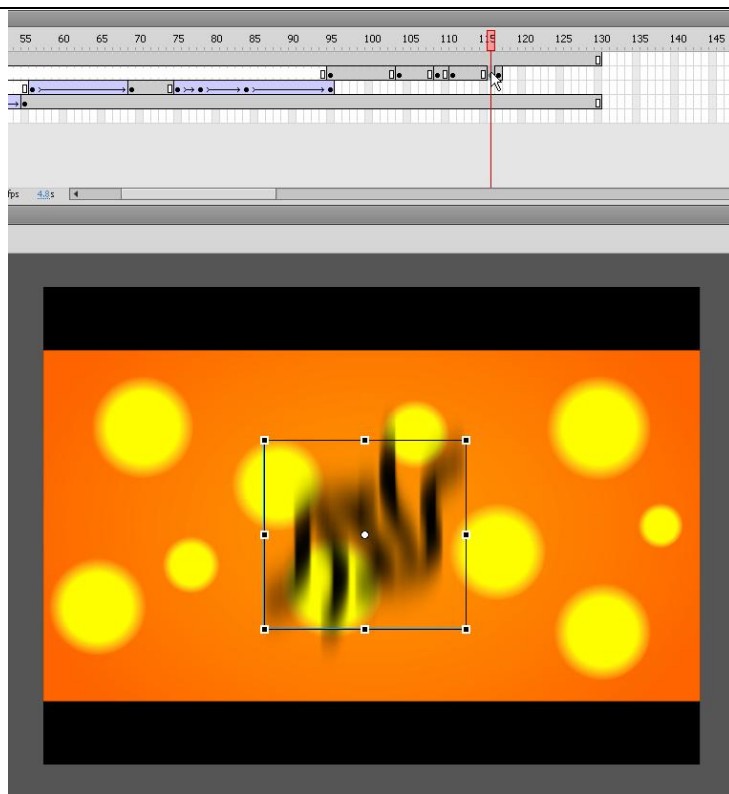


图 2-38 “柔道”元件的滤镜制作

(16) 将第 116 帧按 Alt 键复制到第 111 帧上，使用任意变形工具将第 111 帧上的图形压扁，其程度与摔跤图形的程度一致，见图 2-39。

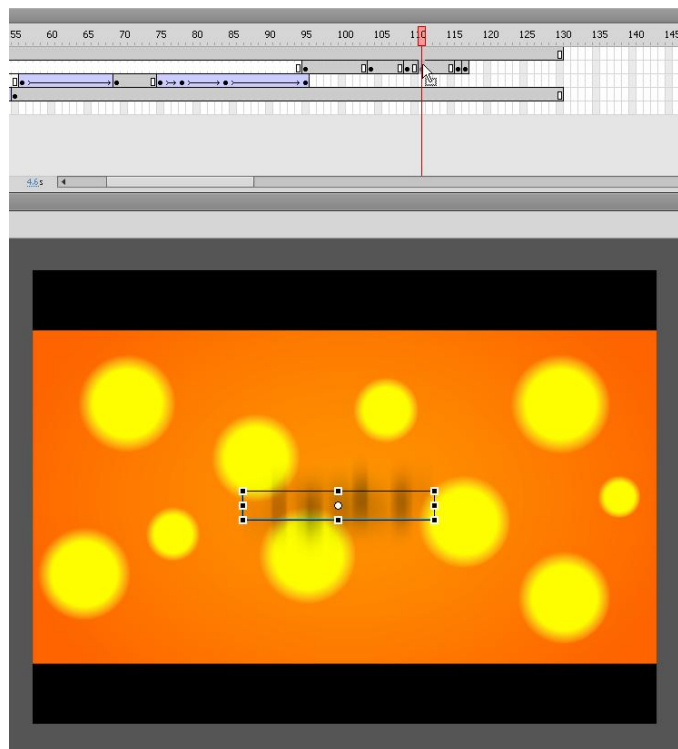


图 2-39 使用“任意变形工具”

(17) 在第 111 帧与第 116 帧之间加上传统补间，并使用洋葱皮工具检查画面过渡效果，见图 2-40。

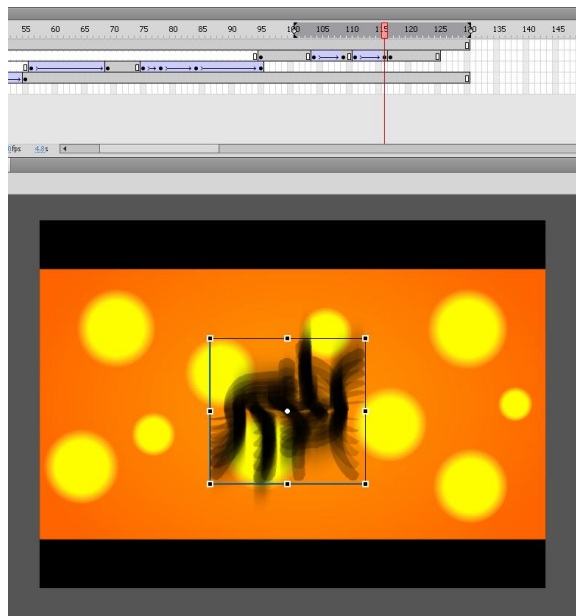


图 2-40 使用“洋葱皮工具”检查效果

(18) 在第 126 帧、第 130 帧的位置插入两个关键帧。在第 130 帧上选中柔道影片剪辑元件，设置属性面板中色彩效果的参数，样式为 Alpha；Alpha 值为 0%，见图 2-41。

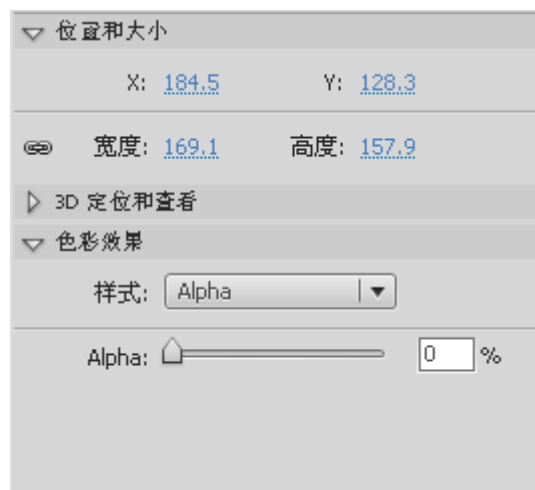


图 2-41 关键帧的插入及“Alpha 值”的设置

(19) 在第 126 帧、第 130 帧之间“插入传统补

间”，形成柔道影片剪辑淡出的画面，

（20）在光盘中找到举重、射箭、跆拳道、马术的位图，并用与自行车位图一样的操作方法将画面黑色部分分离出来，并将其排列整齐，按 Ctrl+G 成组，见图 2-43。



图 2-43 举重、射箭、跆拳道、马术的位图

（21）新建图层，改名为“多种运动”，在第 130 帧上新建空白关键帧，将四个一组运动图形拖放进来，并移至舞台的右侧，见图 2-44。

在第 210 帧上按 F6 插入关键帧，按 Shift 键将运动图形水平拖至舞台的左侧，并在这两个关键帧中“插入传统补间”，见图 2-45。

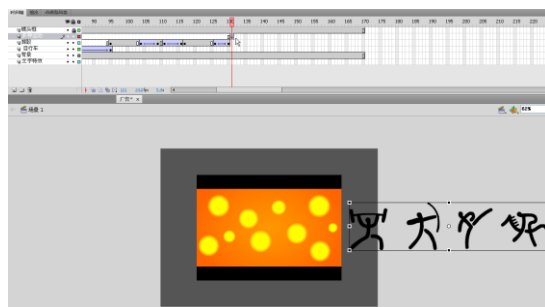


图 2-44 新建“多种运动”图层，确定“运动图形”的起步位置

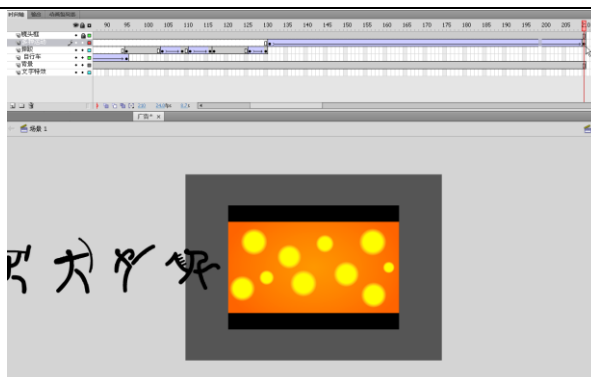


图 2-45 确定“运动图形”的终点位置并“创建传统补间”

★ 火炬的制作

(1) 在动画片中，表现火的主要是描绘火焰的运动。火焰运动形态随着燃烧的过程发生变化，由于受到气流强弱的影响，从而出现不规则的曲线运动。这种运动变化多端的，但大体上，火焰的运动可归纳为七种基本形态：扩张、聚集、摇晃、上升、下收、分离、消失。目前我们制作的火炬里的火焰要循环播放，所以我们将消失这个部分取消，见图 2-46。



图 2-46 火焰运动的基本形态

当空气中的高温达到一定程度时，便会产生燃烧，实际上是一种火焰运动。火的燃烧必须有氧气，在没有氧气的情况下，火不会发生。火必须有一个载体，和空气融合。在原画设计时，火的处理随意一些，而且火不是平面的，是一个团体，应分层来画。

火的动作琐碎，跳跃，变化多。在这个案例里我

们做规则的循环动画。可以采取鼠标构线的方式，该方式较为繁琐，死板；也可以使用数码板（手写板）来绘制，不过这对手绘能力要求很高。

（2）Ctrl+F8 创建新元件，名称为火；类型为图形，

（3）建议同学在绘制之前先另建一个图层，并在上面绘制一条水平线，标出火源的发散的中心点，这样绘制火的时候画面会比较稳定，见图 2-48。

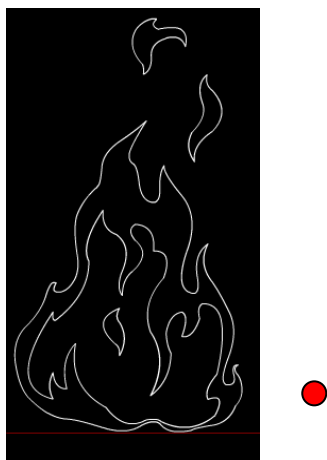


图 2-48 水平线、中心点的确立

（4）采取逐帧方式将火的 6 个基本状态绘制出来，见图 2-49。

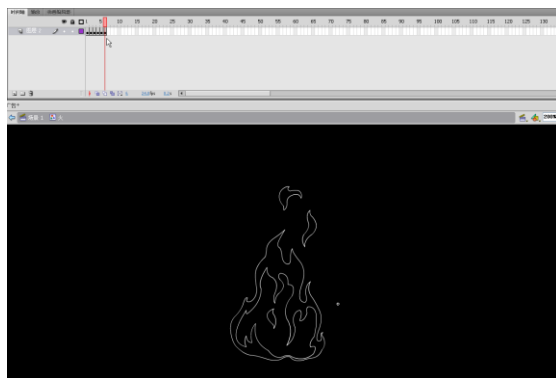


图 2-49 逐帧绘制火的基本状态

（5）基本形态绘制出来后我们就可以为它上色，为了展现逼真效果，我们将火分为两个部分上色，靠近起火点的部分使用较亮的橘黄色，外围较大的火焰部分我们采用由上而下，大红至橘红色渐变，

(6) 使用洋葱皮工具检查火焰制作后的效果，见图 2-51。

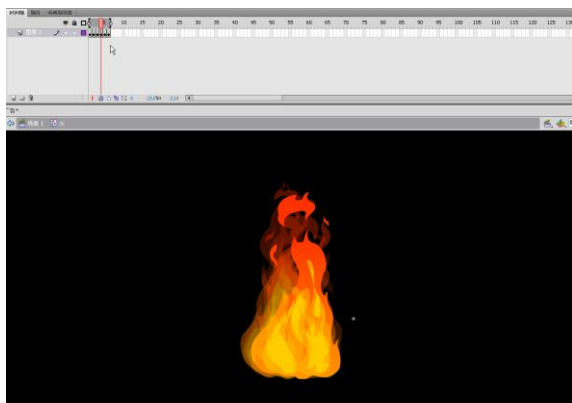


图 2-51 使用“洋葱皮工具”检查效果

(7) 请选择菜单【文件】→【导入】→【打开外部库】命令，在弹出打开外部文件库的对话框中选择光盘：项目二 flash 公益广告制作\公益广告样本.fl a。在打开的外部库里找到“火炬”图形元件，将该元件拖入编辑文件的库中，双击进入编辑状态，

(8) 新建图层，并将制作好火的图形元件拖入，移至火炬的上端，

(9) 选中图层 1 和图层 2 的第 6 帧，按 F5 插入帧，单击 Enter 键可以实时观看到火炬上火焰的燃烧。最后使用任意变形工具调整火焰的大小，见图 2-54。

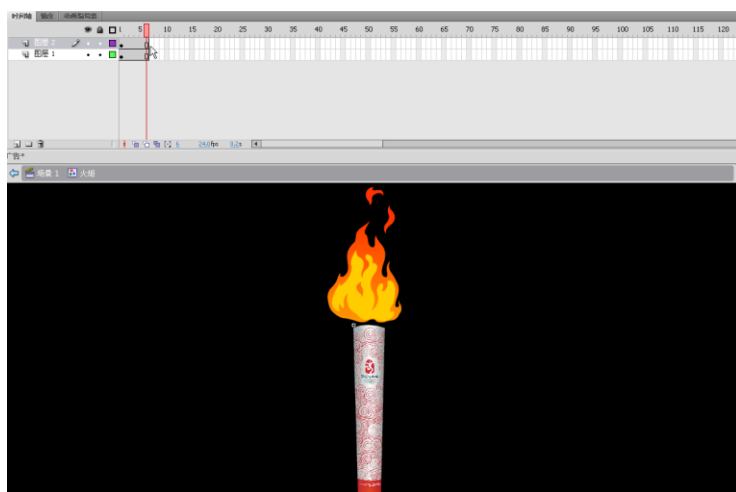


图 2-54 设置帧

(1) 新建名为“欢欢”的图层，按 F7 在第 211 帧上新建一个空白关键帧。在打开的外部库里找到“欢欢”的图形元件，并将其拖入到场景中，见图 2-55。

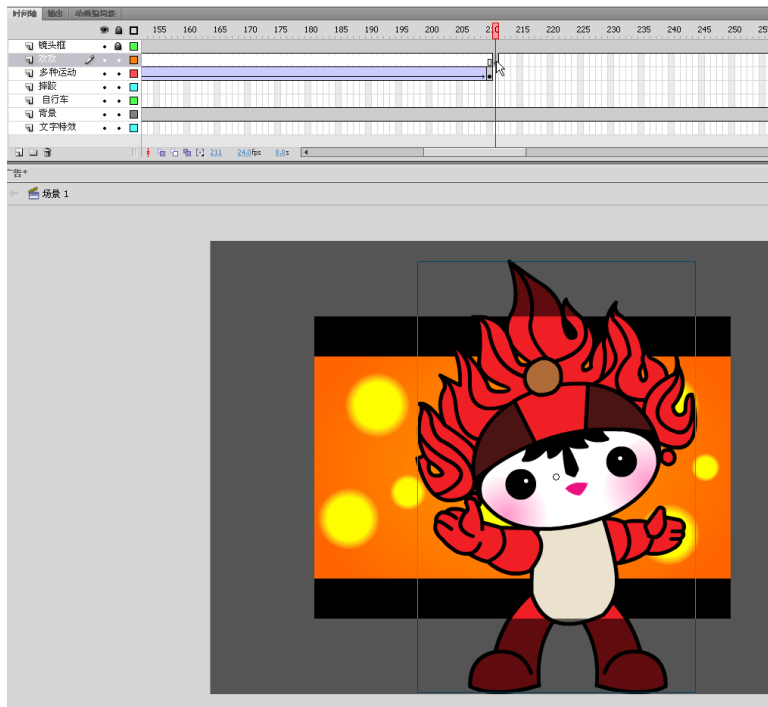


图 2-55 “欢欢”图层的建立及元件的置入

(2) 双击“欢欢”的图形元件，进入到元件编辑界面，目前可以看见“欢欢”的头部、身体、四肢都是组的状态，

(3) 将“欢欢”的各个部分都选中，右击鼠标，在弹出的菜单中选择“分散到图层”，在时间轴上能够看到每个肢体的单独的图层，见图 2-57。



图 2-57 执行“分散到图层”命令

(4) 将制作好的火炬元件放置“欢欢”右手的图层中，

(5) “欢欢”的右手呈打开状态，必须另外绘制握举火炬的形态，使用直线工具即可完成。将“欢欢”拿火炬的右手转换为元件，并命名为“右手”，见图 2-59。

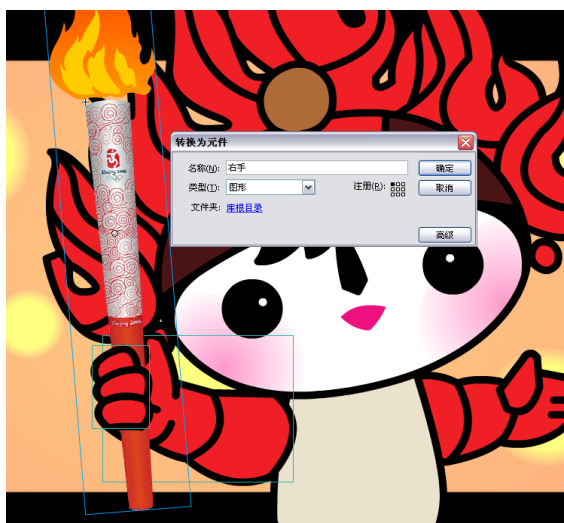


图 2-59 制作“欢欢”右手

(6) 将“欢欢”的头部、身体、四肢分别打为元件，并将其都置入名为“欢欢元件”的文件包中，见图 2-60。

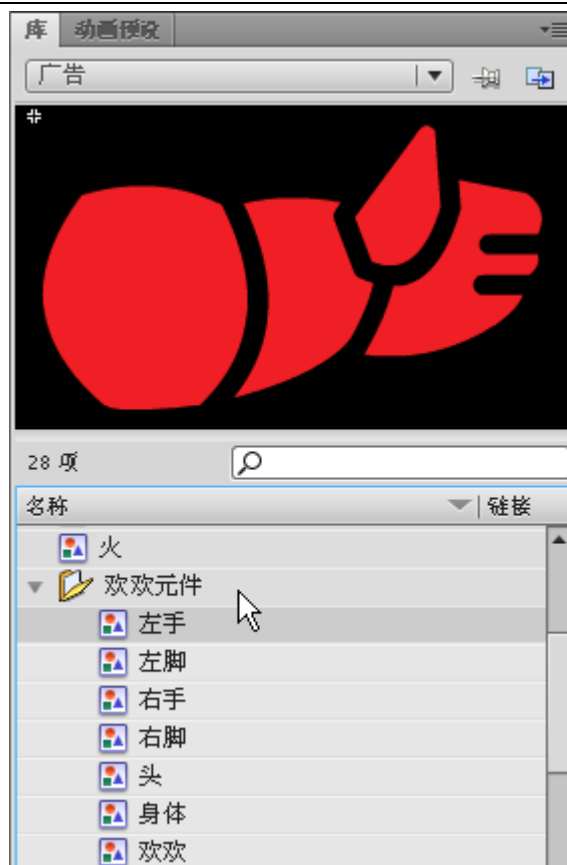


图 2-60 制作“欢欢元件”元件包

(7) 双击进入右手元件，在第 6 帧的位置按 F6 插入帧。在后面的动画制作过程中就能够看到火炬的燃烧，

(8) 回到场景中，在第 218 帧中按 F6 插入一个关键帧。启用“任意变形工具”将“欢欢”的中心点移至底部中心位置，见图 2-62。

(9) 指针回到 211 帧，选中“欢欢”，将其拖到舞台下方，

(10) 将第 211 帧的内容复制到第 214 帧、第 216 帧的位置。选中第 214 帧，启动任意变形工具，将“欢欢”向上拉长，见图 2-64。

(11) 选中第 216 帧，启动任意变形工具，将“欢欢”向下拉短（还可以拉宽一点），见图 2-65。

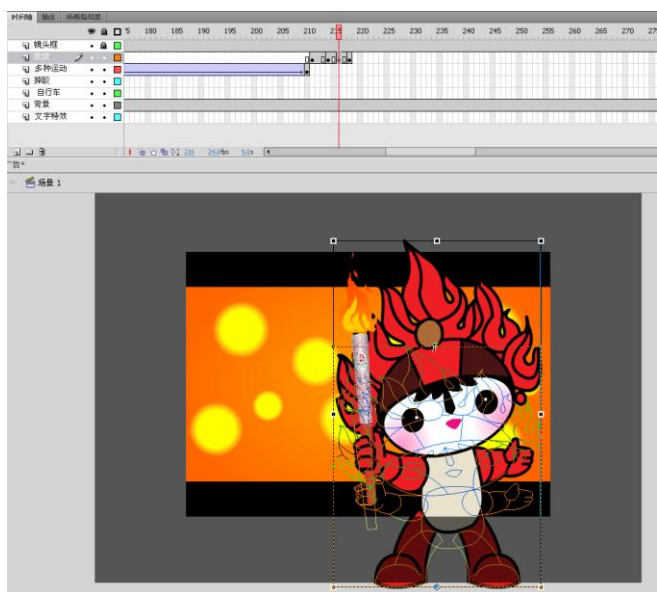


图 2-65 使用“任意变形工具”

(12) 在第 210 至选中第 218 帧之间创建传统补间，如图 2-66。按 Enter 键可以看到“欢欢”从画面下弹起来，这种变形的制作方法能够使画面增加活力。

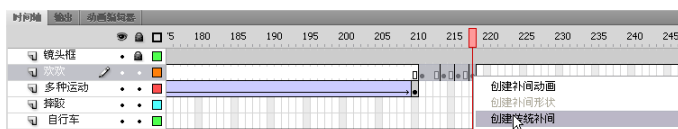


图 2-66 执行“创建传统补间”命令

(13) 在第 240 帧建立关键帧，准备制作“欢欢”的动作，如图 2-67。

(14) 双击进入“欢欢”元件的编辑界面，前面我们已经将“欢欢”的各个部分独立的分散到各个图层，如图 2-68。

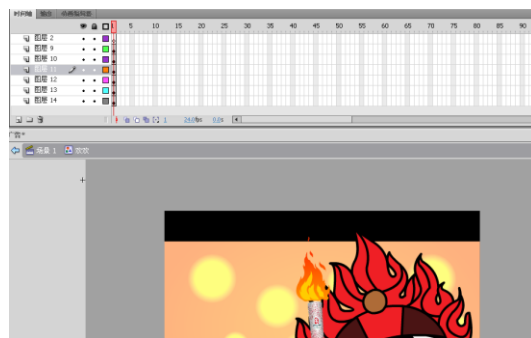


图 2-68 进入“欢欢”元件编辑界面

(15) 选中“欢欢”的头部图层，双击进入“欢

欢”头元件的编辑界面，

(16)在第 1 帧的后面按 F6 插入一个关键帧，将“欢欢”的眼睛进行修改，如图 2-70。

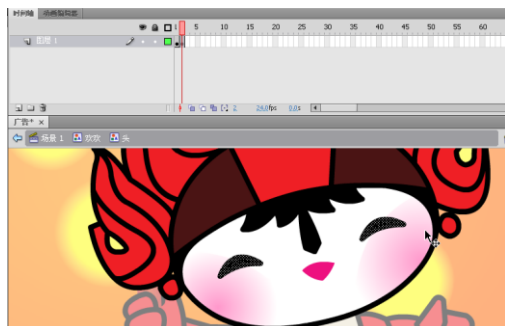


图 2-70 修改眼睛

(17) 回到“欢欢”元件的编辑界面，选择所有图层的第 5 帧，按 F6 添加关键帧，并在头部图层（图层 10）上选择第 1 帧，调整属性设置，在循环选项里选择单帧，第一帧为 1，如图 2-71。

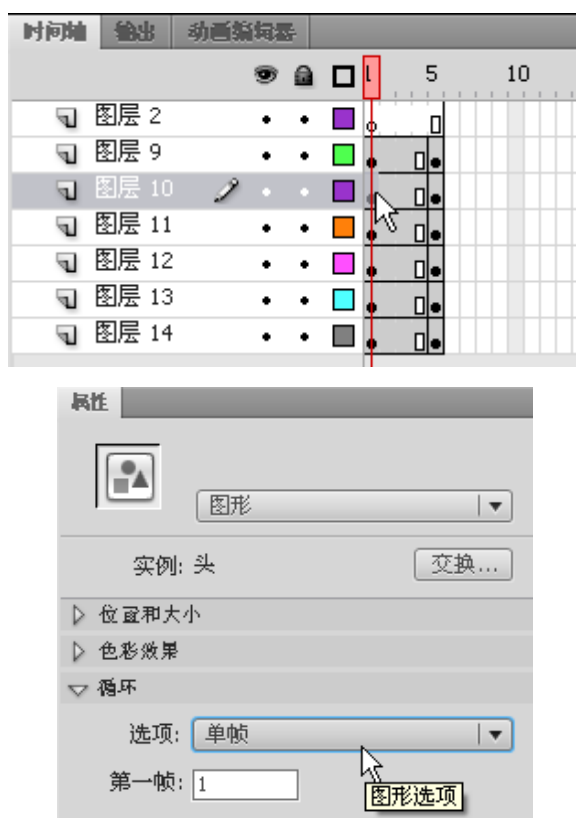


图 2-71 设置“欢欢”头部图层第 1 帧属性

(18) 选择所有图层的第 10 帧，按 F5 插入帧，在头部图层的第 5 帧，在头部图层（图层 10）上选择

第 5 帧，调整属性设置，在循环选项里选择单帧，第一帧为 2，如图 2-72。



图 2-72 设置“欢欢”头部图层第 5 帧属性

(19) 延长所有图层的帧数，选择头部图层（图层 10），在第 7、9、11 帧上按 F6 添加一个关键帧，并在这几帧之间“创建传统补间”，如图 2-73。



图 2-73 执行“创建传统补间”命令

(20) 在右手（图层 9）图层的第 13 帧上按 F6 创建一个关键帧。选择任意变形工具选中右手，并将中心点移至右手的根部，我们要给“欢欢”的右手添加

动作，在后面动画的制作中要随时延长其他图层帧的长度，保证画面的完整性，如图 2-74。

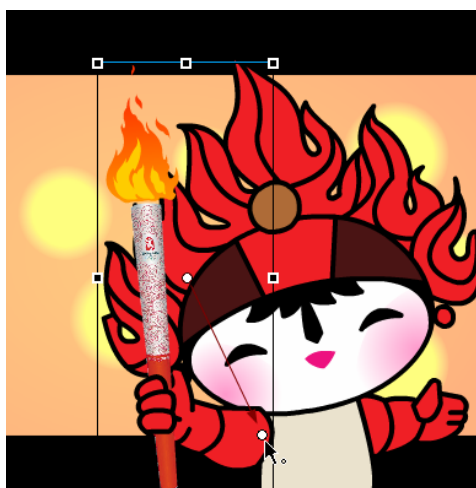


图 2-74 “欢欢”右手动画制作 1

(21) 在右手（图层 9）图层的第 15 帧上按 F6 创建一个关键帧。使用任意变形工具向右侧旋转手臂的角度，如图 2-75。

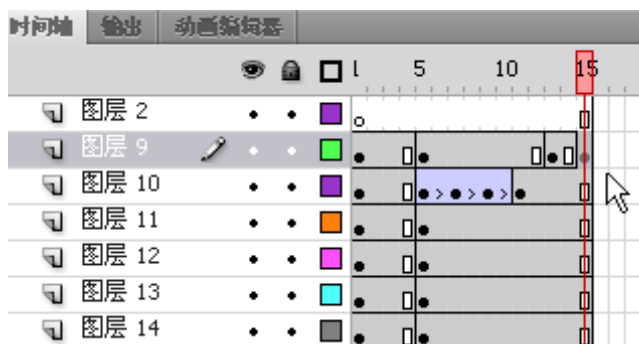




图 2-75 “欢欢”右手动画制作 2

(22) 在右手（图层 9）图层的第 18 帧上按 F6 创建一个关键帧。使用任意变形工具向左侧旋转手臂的角度，这个角度要大一点，如图 2-76。

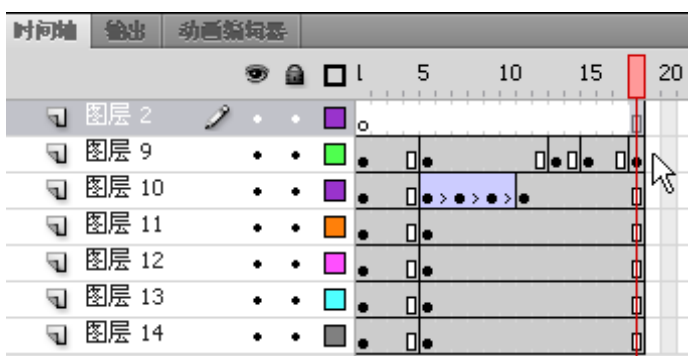


图 2-76 “欢欢”右手动画制作 3

(23) 将第 15 帧和第 18 帧的关键帧按 Alt 键复制，按 F5 调整每个关键帧的长度，并在第 13 至第 30 帧之间“创建传统补间”，如图 2-77。

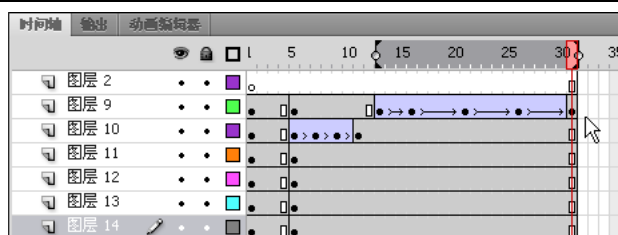


图 2-77 “欢欢”右手动画制作 4

(24) 在空白图层 2 的最后一帧上按 f6 插入一个关键帧，按 F9 给这个关键帧添加 stop(); 动作，如图 2-78。

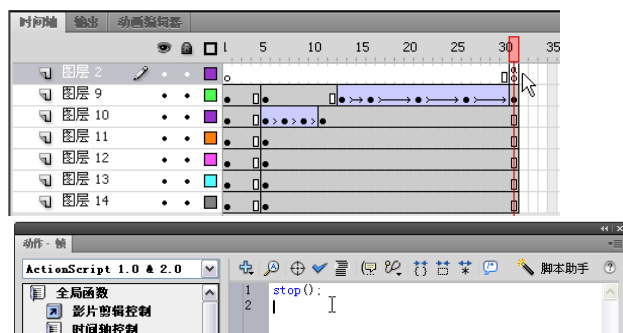


图 2-78 添加“动作”

★ 文字动画制作

(1) 回到场景，新建“文字”图层，在第 240 帧上创建一个关键帧。在光盘中找到：项目二 flash 公益广告制作\图片\“点燃激情 传递梦想”的位图，导入 Flash，用前面做运动项目的方法把文字处理出来，并将其转换为“影片剪辑”元件，

(2) 在第 260 帧上创建一个关键帧。选择第 240 帧的文字，在属性面板下“色彩效果”选项中样式选择为 Alpha，Alpha 值为 0，

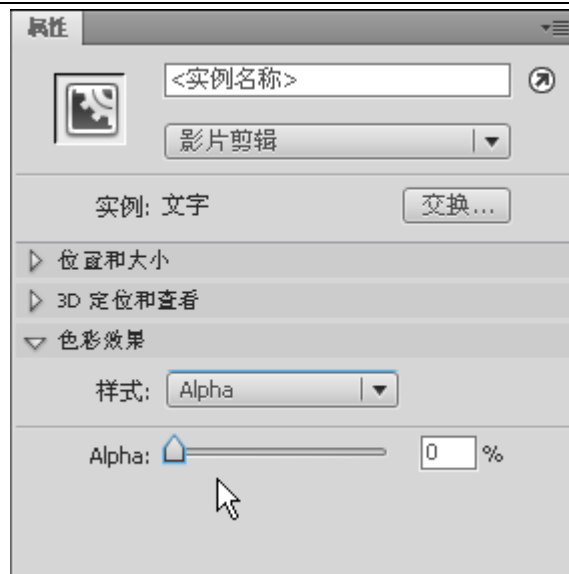


图 2-80 创建关键帧并设置“Alpha 值”

(3) 在第 240 帧和第 260 帧“创建传统补间”，就会出现文字淡入显现出来，如图 2-81。

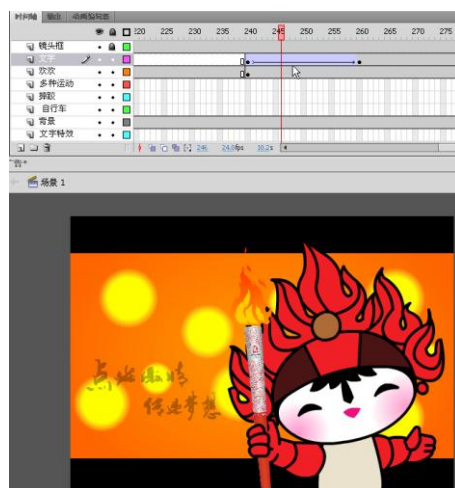


图 2-81 执行“创建传统补间”命令

(4) 在第 265 帧上建立一个关键帧。在属性面板中“滤镜”选项里添加发光，模糊 X、Y 均为 14 像素；强度为 275%；品质为高；颜色为白色，如图 2-82。

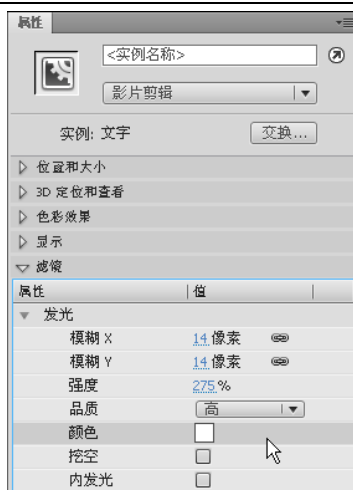


图 2-82 制作“发光”滤镜

(5) 在第 260 帧至第 265 帧间创建传统补间，文字渐渐就会发白光，

(6) 新建“文字 2”图层，输入文字“让我们为奥运喝彩！”，用前面讲过的方法将文字淡入画面，如图 2-84。

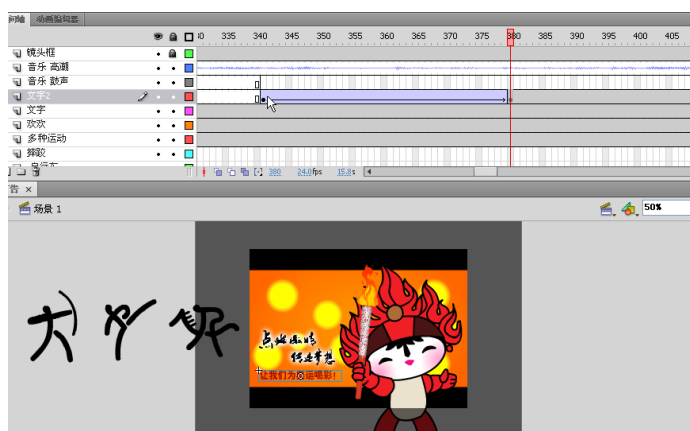


图 2-84 输入文字、制作文字特效

★ 音频剪辑及制作

打开 Adobe Audition 3.0 软件，开始制作音频。本例中我们要在该软件中剪辑出三段音频放置在 Flash 动画中。

(1) 首先，打开 Audition 软件，进入编辑界面，见图 2-85。

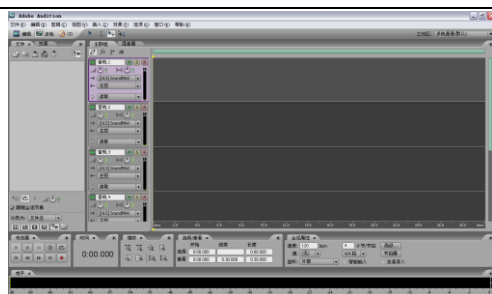


图 2-85 Audition 编辑界面

(2) 单击文件面板中“导入文件”，在弹出的对话框中找到：项目二 Flash 公益广告制作\we are ready 北京 2008.mp3，见图 2-86。

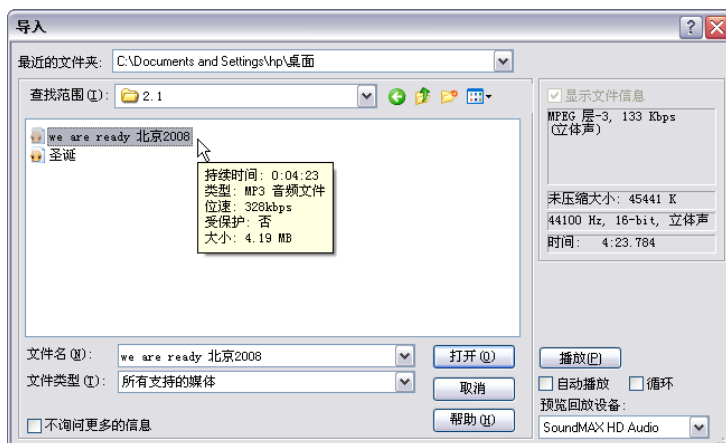


图 2-86 导入音频

(3) 在文件面板中就会出现“we are ready 北京 2008.mp3”文件项目，单击“we are ready 北京 2008.mp3”，将其拖入到“音轨 1”，见图 2-87。

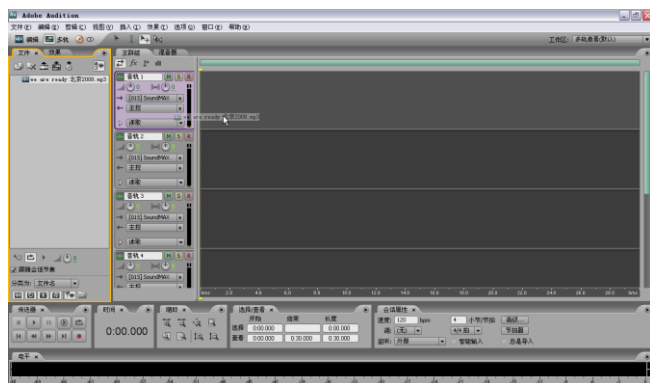


图 2-87 导入“音轨 1”

(4) “音轨 1”中就会出现该音乐的音轨图，我就可以编辑音频文件了，见图 2-88。

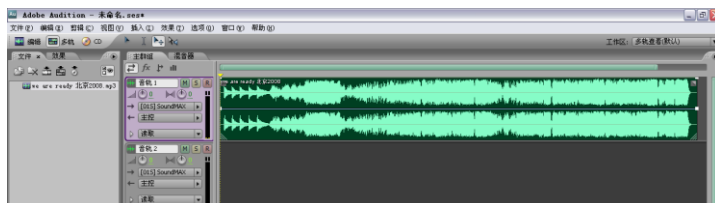


图 2-88 “音轨 1”编辑 1

(5) 按“空格”键，可以先听一下整首歌，了解我们需要剪辑的部分位置，在时间面板中可以观察到播放的秒数，再按“空格”键我们可以停止音乐的播放，

(6) 将鼠标放在音轨上，鼠标会变成小手，拖动上方的黄色三角，可以根据我们的需要随时听到所在位置的音频，见图 2-90。



图 2-90 “音轨 1”编辑 3

(7) 为了更仔细的编辑音频，可以按快捷键“+”放大音轨的视图，相反按“-”可以缩小音轨视图。

(8) 我们将鼠标移至时间为 0: 02.102，按快捷

键 Ctrl+K，将黄色箭头所指虚线左右的部分分离，

(9) 选择工具箱中的移动/复制剪辑工具，选中前面没有声音的部分，将其删除，见图 2-93。



图 2-93 “音轨 1” 编辑 6

(10) 将鼠标移至时间为 0:10.758，按快捷键 Ctrl+K，将黄色箭头所指虚线左右的部分分离，见图 2-94。

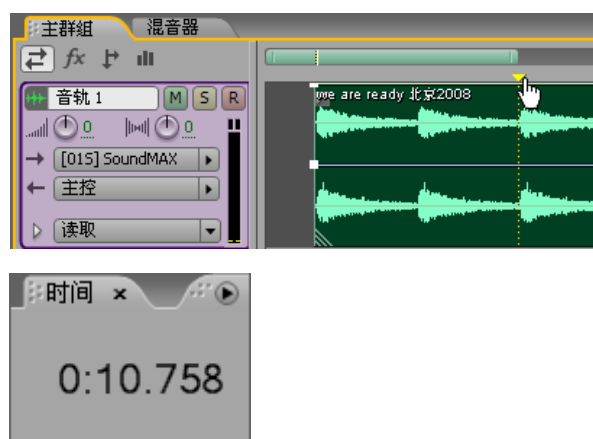


图 2-94 “音轨 1” 编辑 7

(11) 选择移动/复制剪辑工具，选中后面音频删除，并将剪好的一小段有“鼓声”的音频拖至音轨的最前方，见图 2-95。

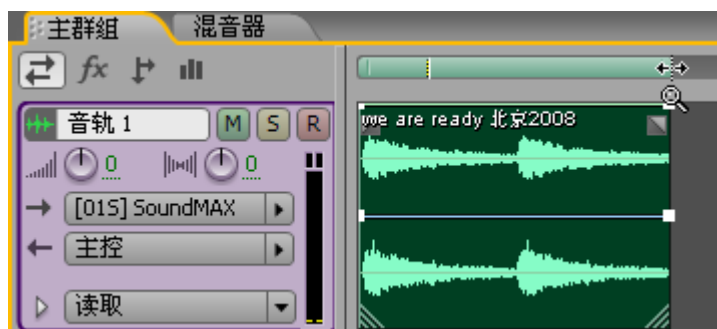


图 2-95 “音轨 1” 编辑 8

(12) 选择【文件】→【导出】→【混缩音频】，见图 2-96。

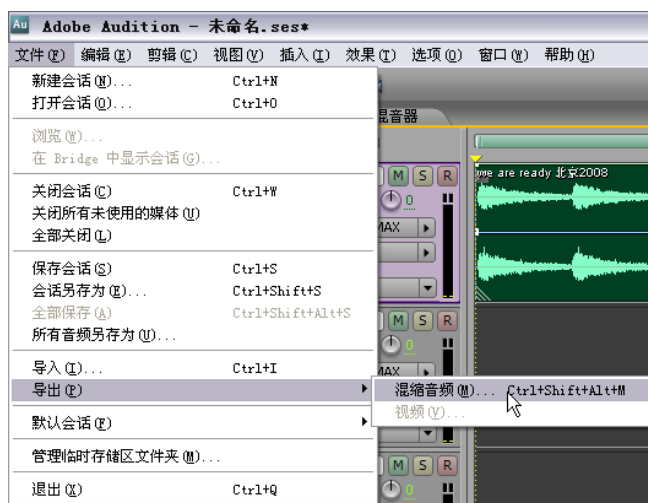


图 2-96 执行“导出”命令

(13) 在弹出的对话框中，文件起名为鼓声；保存类型为 MP3PRO? (FhG) (*.mp3)；在音轨上选择音轨 1，单击保存即可完成编辑，见图 2-97。

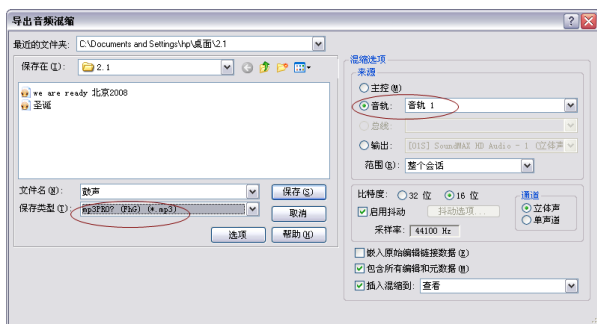


图 2-97 “导出音频混缩”对话框

(14) 用同样的方法完成“音乐高潮部分”的音频剪辑制作。

(15) 打开 Flash 公益广告制作文件，选择菜单中【文件】→【导入】→【导入到库】，在弹出的对话框中选中我们刚刚编辑好的两个音频，见图 2-98。



图 2-98 执行“导入至库”命令

(16) 在时间轴上新建“音乐鼓声”图层，鼠标单击第 1 帧，在属性里声音选项里添加“鼓声.mp3”；同步为“数据流”，音频就添加进去之后，按 Enter 键播放检查一下，见图 2-99。

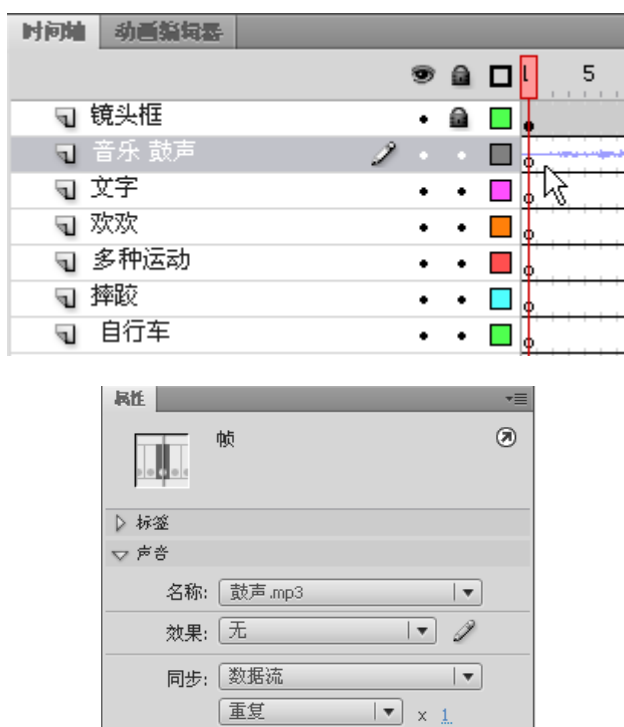


图 2-99 新建“音乐鼓声”图层并添加声音

(17) 在时间轴上新建“音乐高潮”图层，在 211 帧，也就是福娃欢欢从舞台外进入画面中的那一帧，在属性里声音选项里添加“音乐高潮部分.mp3”；同步为“数据流”，按 Enter 键播放检查一下，见图 2-100。

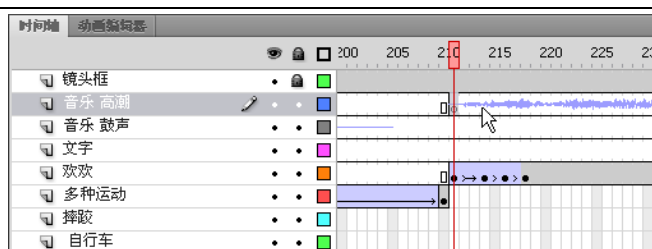


图 2-100 新建“音乐高潮”图层并添加声音

(18) 将时间轴的所有需要的图层都延长至第 515 帧，在“镜头框”图层的最后一帧上按 F6 创建一个关键帧，并按 F9 添加动作 `play()`；见图 2-101。

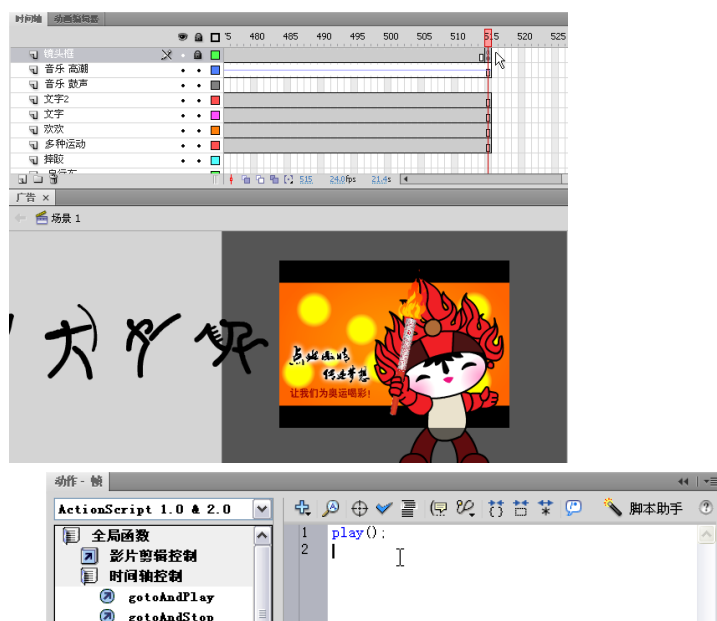


图 2-101 添加“动作”命令

(19) 最后在“库”中将“欢欢”、“火”、“火炬”都改成影片剪辑，导出后的时候就可以循环播放。按 `Ctrl+S` 保存，`Ctrl+Enter` 播放影片检查动画效果，如有修改，在后期调整，图 2-102。

课堂练习

作业

教后感

以“公益广告”为动画制作的主题，以 Flash 软件为主，Audition 软件为辅，制作以奥运为主题的公益广告。公益广告是一种向大众的诉求，要达到宣传和普及的效果。公益广告的主题要鲜明，画面要流畅，有一定的提倡、提醒作用或警示作用。好的公益广告能够让人过目不忘，影响个人甚至社会。

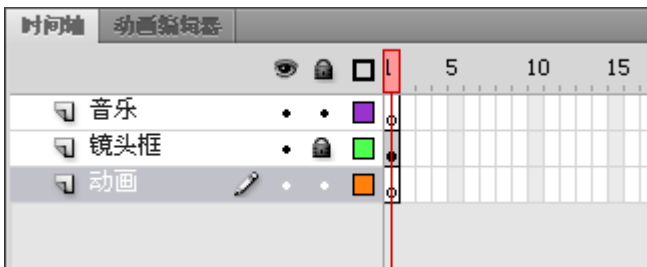
单元、章、节	14	总备课第 1—96 课时	需课时 6 课时
教学内容	项目三 Flash 动画片头制作		课型：操作
教学目标	知识目标： 了解 Flash 动画片头的制作方法；		
	技能目标： 能够独立制作，并创作动画片头。		
	情感目标：		
	1. 培养学生尽职尽责及高度的责任心。 2. 培养学生认真领会设计意图，精心绘制的专业素养及心理素质。 3. 培养学生相互协作、密切合作、共同完成任务的工作作风。 4. 培养学生听从指挥，服从分配，遵守劳动纪律的工作态度。		
教学重点	了解 Flash 动画片头的制作方法		
教学难点	能够独立制作，并创作动画片头。		
教学方法	观察法、讲授法、讨论法		
教学准备	图片、课件、视频		
教学环节和主要内容			
	教学内容		教学活动
导入部分	本案例以“音乐 MV”片头为例，通过文字、音乐、画面、节奏、按钮的配合，表现该动画片头主题。片头的音乐活泼，画面明快，有一定的娱乐性和观赏性		
新授部分	★ 文件的建立 (1) 打开 FLASH 软件，建立一个 FLASH 文档，并设置该文档的属性。如图 3-1 所示，将尺寸设为默认尺寸：550 像素×400 像素；背景设定为白色；帧频为 24fps；标尺单位设定为像素。然后单击确定。选择菜单【文件】→【储存】，将文件储存起来，命名为：片头.flc。 (2) 在文档设置好后，分别在时间轴里制作名为“音乐”、“镜头框”、“动画”三个图层。 		演示操作讲解。 巡回指导。 重点技巧提示。 演示操作。 分析说明。 巡回指导。 布置任务。 巡回指导。 重点技巧提示。 提问。 总结。

图 3-1 关键图层的建立

★ 动画的制作

(1) 使用矩形工具在舞台上绘制矩形，按 F8 将其转换为“动画合成”图形元件，见图 3-2。

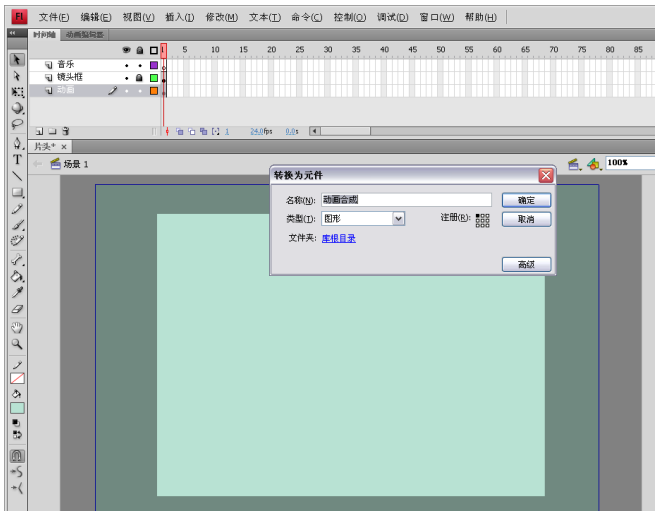
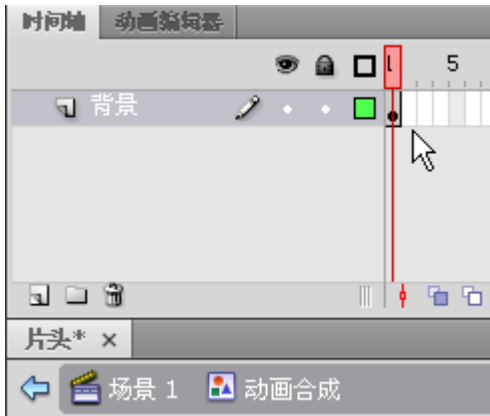


图 3-2 “动画合成”元件的制作 1

(2) 双击转换为“动画合成”图形元件的矩形，进入编辑界面。将含有矩形的图层命名为“背景”， 矩形颜色设为：红 184；绿 226；蓝 211，见图 3-3。



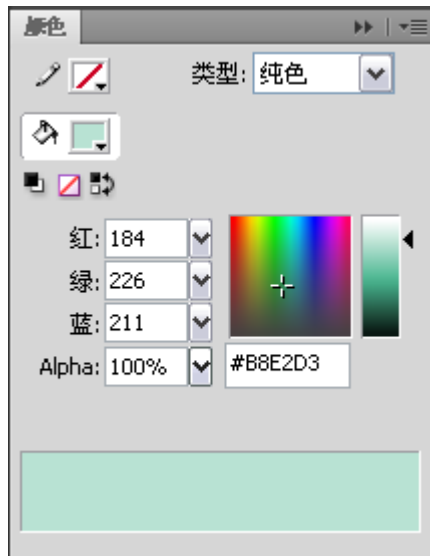


图 3-3 “动画合成”元件的制作 2

(3) 将设置好颜色的矩形，尺寸调整为舞台尺寸一致并居处于舞台，按 F8 转换为名为“背景”的图形元件，并双击进入编辑界面，见图 3-4。

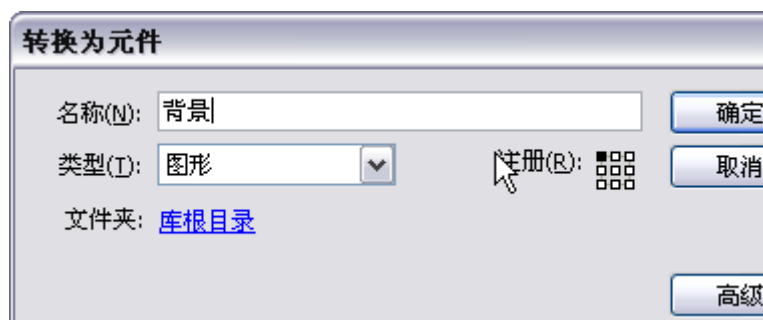


图 3-4 “动画合成”元件的制作 3

(4) 新建“图层 2”，选择多角星形工具，在属性面板“工具设置”里点击选项，在弹出的对话框中设定边数，绘制三角形。三角形笔触为无，填充颜色为：红 150；绿 212；蓝 188，与前面做的背景颜色同一色系，色调暗一些，见图 3-5。

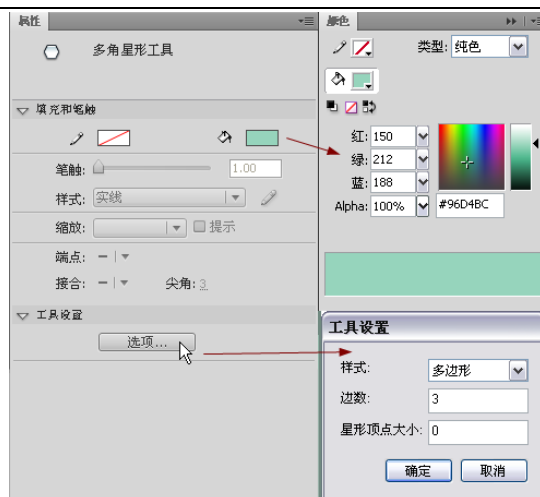


图 3-5 “动画合成”元件的制作 4

(5) 三角形绘制好后使用任意变形工具，将三角形的中心点移至底端中心位置，见图 3-6。

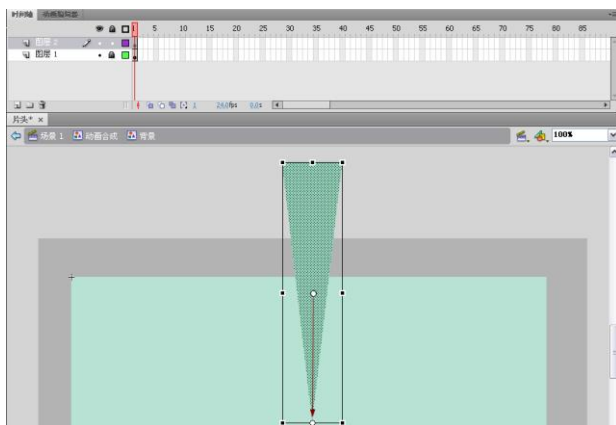


图 3-6 “动画合成”元件的制作 5

(6) 选择【窗口】→【变形】，打开变形面板，“旋转”设为 30° ；连续点击右下角“重制选取和变形”，直到旋转完 360° 为止，见图 3-7。

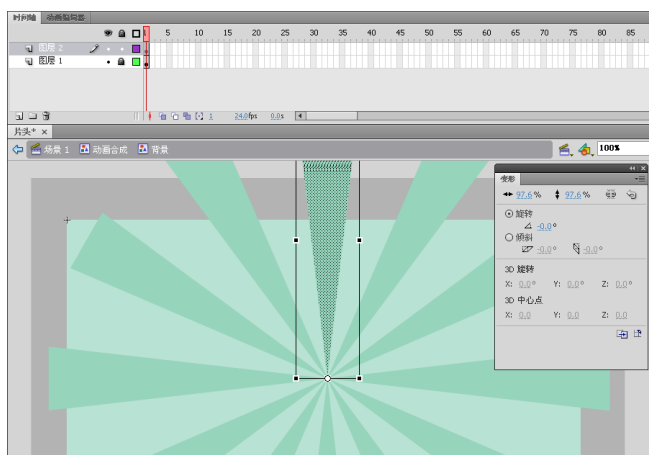


图 3-7 “动画合成”元件的制作 6

(7) 将复制的三角形全部选中，转换名为“旋转”的图形元件，并且打开对齐面板，使元件相对于舞台垂直居中，水平居中，见图 3-8。

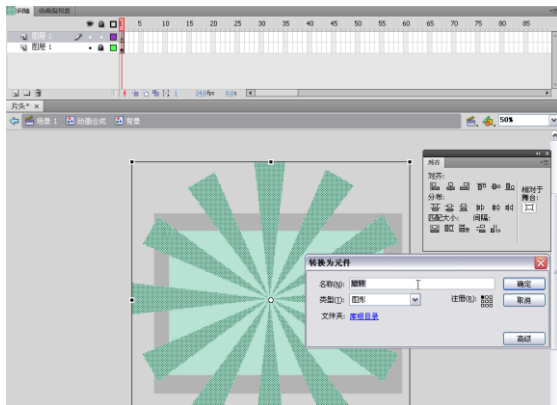


图 3-8 “动画合成”元件的制作 7

(8) 将两个图层的 50 帧上都插入帧，在图层 2 的 50 帧上插入一个关键帧，并创建传统补间。在属性面板中“补间”的旋转设置为“顺时针”，见图 3-9。

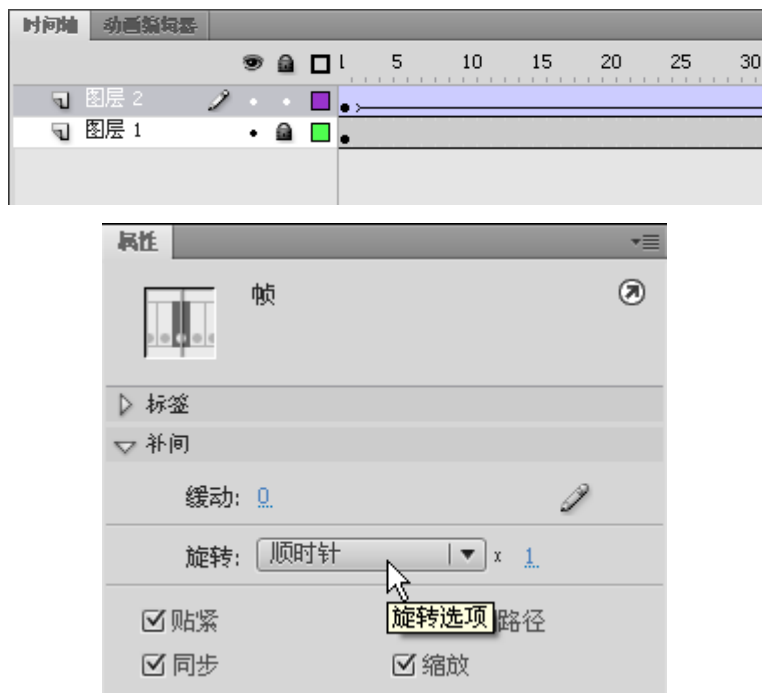


图 3-9 “动画合成”元件的制作 8

(9) 回到“动画合成”的编辑界面，将背景时间轴的 50 帧的位置插入帧，检查动画效果，见图 3-10。

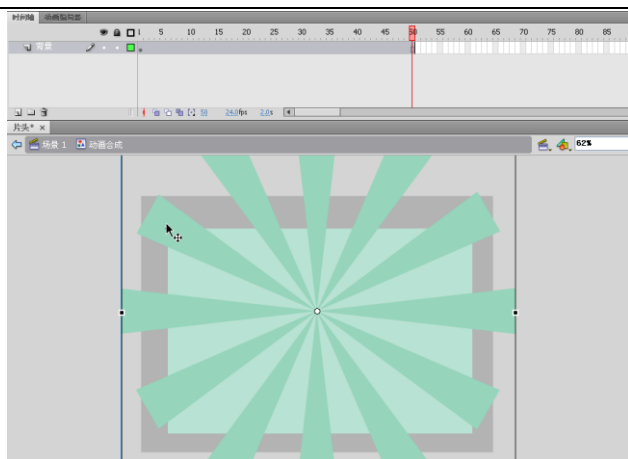


图 3-10 检查“动画合成”元件的制作效果

(10) 新建“前景文字”图层，使用文本工具输入“The TiKi Room”。在属性面板中“字符”选项设置：系列（字体）为 Arial Black；大小为 60。在颜色面板里设置：红 102；绿 0；蓝 51。见图 3-11。





图 3-11 音乐 MV 英文名称的输入及颜色设置

(11) 将文字按 Ctrl+B 全部打散，使用任意变形工具将文字旋转、变形重新组合，并描上白边，笔触的粗细程度为 2，见图 3-12。



图 3-12 “描边”处理

(12) 用同样的方法制作“音乐 MV”，填充颜色

为：红 18；绿 45；蓝 84。将这两行字转换为“文字”图形元件，见图 3-13。



图 3-13 音乐 MV 中文名称的输入及颜色、描边设置

(13) 选择光盘：项目三 Flash 动画片头\小猴子设定.flc，打开该 Flash 文件，按快捷键 Ctrl+A，将小猴子的设定全选，按快捷键 Ctrl+C 拷贝，见图 3-14。

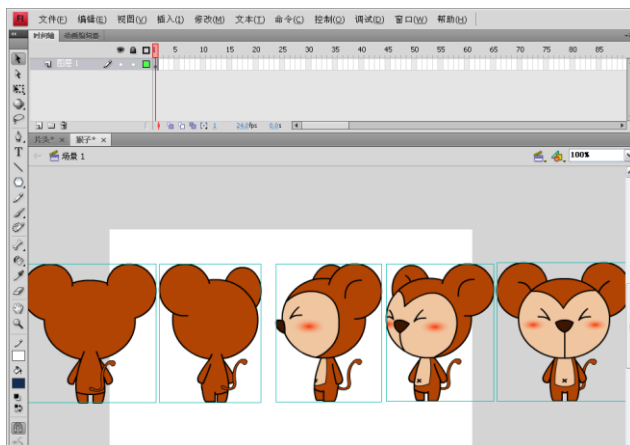


图 3-14 小猴子设定

(14) 选择“片头”文件，新建图层“小猴子”，再按 Ctrl+V 粘贴，关闭“猴子”文件，见图 3-15。

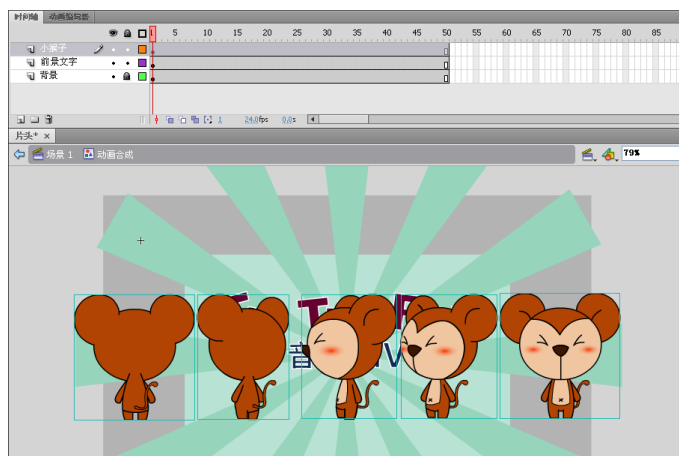


图 3-15 执行“粘贴”命令

(15) 将拷贝来的五个“小猴子”转换为名为“小猴子”的影片剪辑元件，并双击进入编辑界面。将所有的小猴子水平居中对齐，见图 3-16。

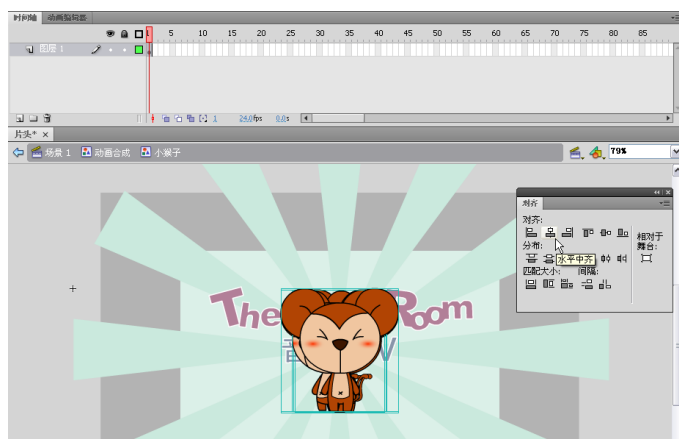


图 3-16 执行“对齐”面板中的命令

(16) 我们要制作一只原地旋转地小猴子，一共需要制作 8 帧，见图 3-17。

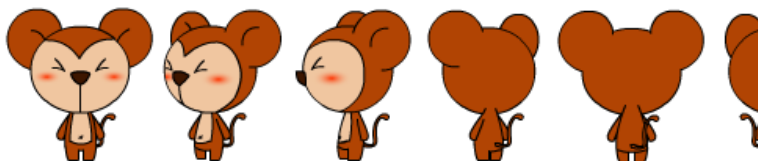


图 3-17 小猴子旋转八个面

(17) 首先选中第 1 帧，连续按四次 F6，使时间轴上有五个关键帧，每个关键帧上都有小猴子。我们依照小猴子向左转的顺序，分别在每个关键帧上进行删除，保留小猴子向左 180° 旋转的面，制作好后打开洋葱皮检查，见图 3-18。



图 3-18 小猴子旋转八个面制作 1

(18) 下面我们制作小猴子从背面向右侧转向正面的动画，按 Alt 键将第 4 个关键帧复制到第 6 帧，选择【修改】→【变形】→【水平翻转】。以此类推，将其他的角度也制作出来，正面除外。见图 3-19。

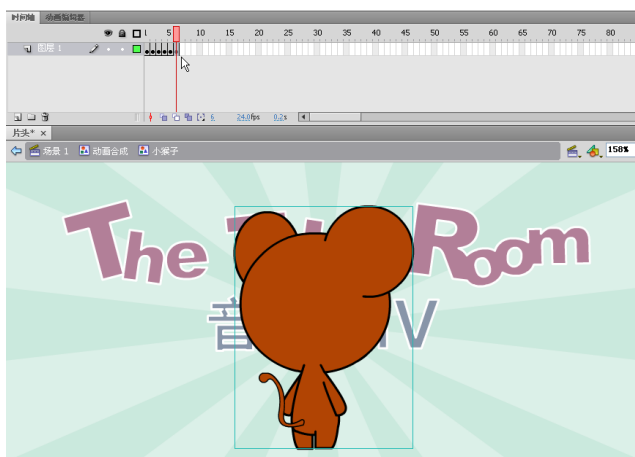


图 3-19 小猴子旋转八个面制作 2

(19) 做好后检查一下，可以微调。见图 3-20。



图 3-20 检查小猴子旋转八个面

(20) 回到“动画合成”剪辑界面，隐藏“小猴子”图层。将“前景文字”图层的第 1 个关键帧拖至第 15 帧，按 F6 直接在后面加上 3 个关键帧，见图 3-21。

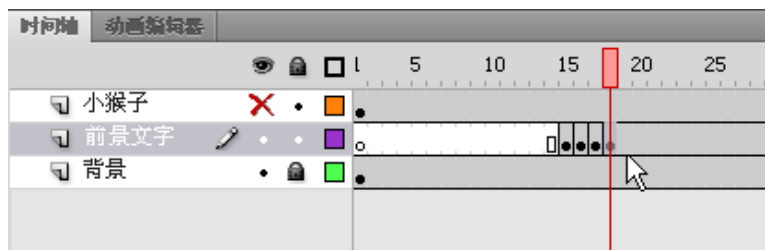


图 3-21 设置关键帧

(21) 选择第 15 帧，使用“任意变形工具”将文字缩小，小到几乎看不见，见图 3-22。



图 3-22 文字动画制作 1

(22) 选择 16 帧，使用任意变形工具将文字放大，见图 3-23。



图 3-23 文字动画制作 2

(23) 选择 17 帧，使用任意变形工具将文字再缩小一点，没必要像第一次那么小，缩小到 70%即可，见

图 3-24。



图 3-24 文字动画制作 3

(24) 第 18 帧无需修改，在每个帧的后面插入帧，并创建传统补间，我们即得到文字弹入画面的效果。

(25) 新建名为“音乐”的图层，在光盘本项目文件包里找到“bobo.mp3”并导入编辑文件，属性面板中声音选项里“同步”选择数据流。按 Enter 键播放检查动画画面，见图 3-25。

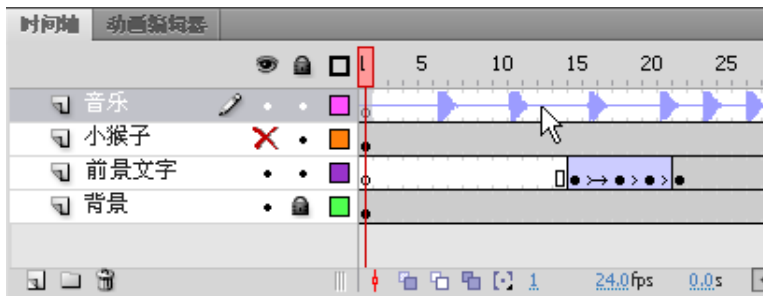


图 3-25 插入音频

(26) 延长所有的帧。显示“小猴子”图层，在第 75、77、79、81 帧分别插入关键帧，每个关键帧上的小猴子都使用任意变形工具，将中心点调至底部中心的位置，选择第 1 帧，按 Delete 键删除第 75 帧以前的动画，见图 3-26。

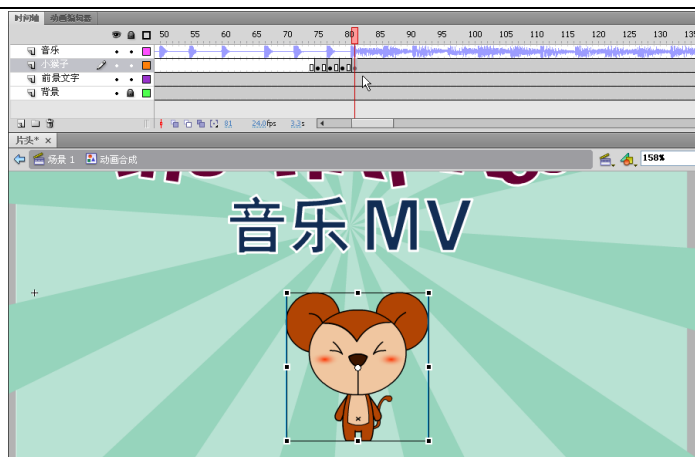


图 3-26 小猴子动画制作 1

(27) 选择第 75 帧的小猴子，将其压扁、拉宽，添加“模糊”滤镜，模糊 X 为 0；模糊 Y 为 19；见图 3-27。



图 3-27 小猴子动画制作 2

(28) 选择第 77 帧的小猴子，将其拉长、变窄，
 (29) 选择第 79 帧的小猴子，将其压扁、拉宽，
 (30) 在这些帧中间“创建传统补间”，拖动指针，检查动画效果，见图 3-30。

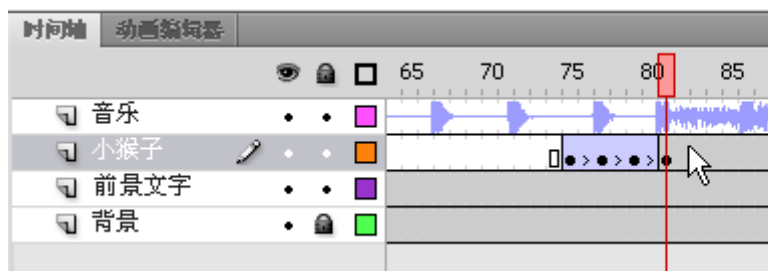


图 3-30 执行“创建传统补间”命令

(31) 调整音乐图层的属性面板，将声音选项里

“同步”选择为事件。将所有帧延长至 180 帧。并且新建“图层 6”，在最后一帧，按 F9 设置动作命令：stop();见图 3-31。

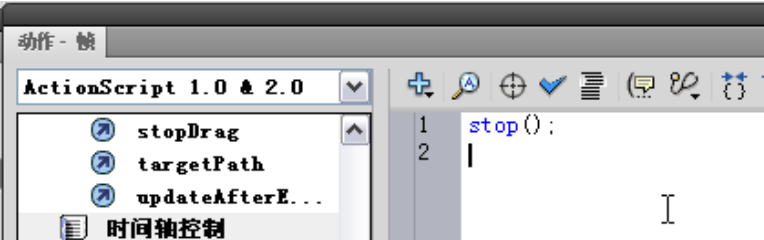


图 3-31 添加“动作”命令

(32) 回到场景中，选择“音乐”图层的第 1 帧，插入音频“bobo. mp3”，属性面板中声音选项里“同步”选择为事件。见图 3-32。

注意：只有在场景图层中导入的音频才能播放出声音，在图形元件或影片剪辑元件中插入的音频是无法播放出来的。



图 3-32 在场景中插入音频

★ 按钮的制作

(1) 回到场景中，新建“按钮”图层，将所有图层的帧延长到 180 帧，在最后一帧插入一个关键帧。打开【窗口】→【公共库】→【按钮】，选择“rounded grey play”，拖入到舞台正下方，见图 3-33。

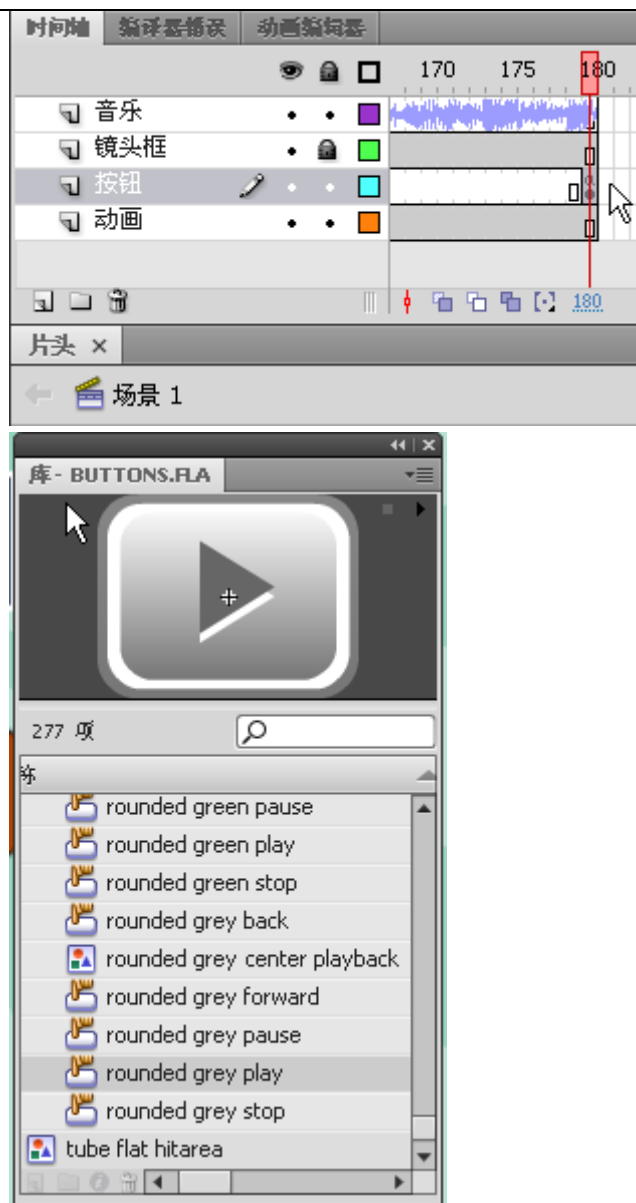


图 3-33 按钮的制作

(2) 选中舞台上的“按钮”按 F9 设置动作命令：
on(release) {play();stopAllSounds();}, 见图 3-34。

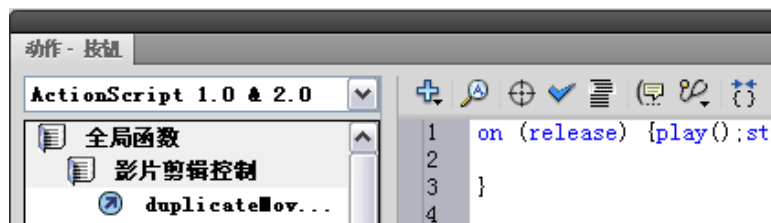


图 3-34 添加按钮的“动作”命令 1

(3) 选中“按钮”图层的最后一帧，按 F9 设置
动作命令：stop();见图 3-35。

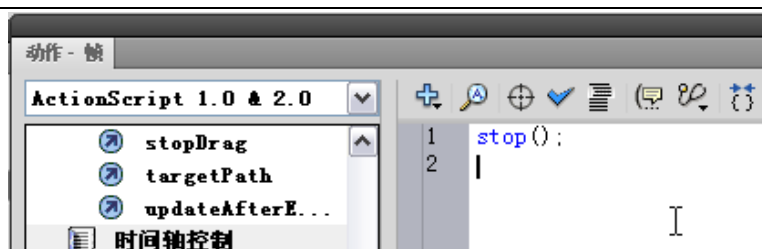


图 3-35 添加按钮的“动作”命令 2

(4) 最后按 Ctrl+S 保存，Ctrl+Enter 播放影片检查动画效果，如有修改，在后期调整，见图 3-36。



图 3-36 播放影片检查动画效果

课堂
练习

片头动画的制作

作业

继续完成片头动画的制作。

教后感

以“动画片头”为本项目制作的主题，用 Flash 软件的绘图等工具和按钮元件制作动画片头。动画片头是一部完整动画片制作的第一个部分，动画片头的精彩程度，在某种程度上决定了动画片对观众的吸引力，好的动画片头能够明确的表达故事的主题和内容。动画片头的趣味性和交互性也能够给观看者带来身心上的愉悦。

通过学习动画片头的制作，让学生了解 Flash 动画片头的制作过程，在学生其它的片头制作中提供一定的指导作用，也激发学生学习知识技能的积极性和主动性。