

FLASH基础知识点

(不包含界面及工具)

- ◆ 形状、绘制对象、组、图形元件。
- ◆ 帧、关键帧，空白帧，空白关键帧。
- ◆ 逐帧动画，引导层动画，遮罩层动画
- ◆ 补间形状，补间动画
- ◆ 图形元件、按钮元件、影片剪辑元件。
- ◆ AS代码：帧上的代码，按钮上的代码。

FLASH制作技巧

- ◆ 鼠标吸附与几何造型
- ◆ 复制并应用变形的妙用
- ◆ 元件与实例的关系
- ◆ 图形元件与影片剪辑元件的区别
- ◆ 反转帧技巧
- ◆ 按钮感应区的应用



样例

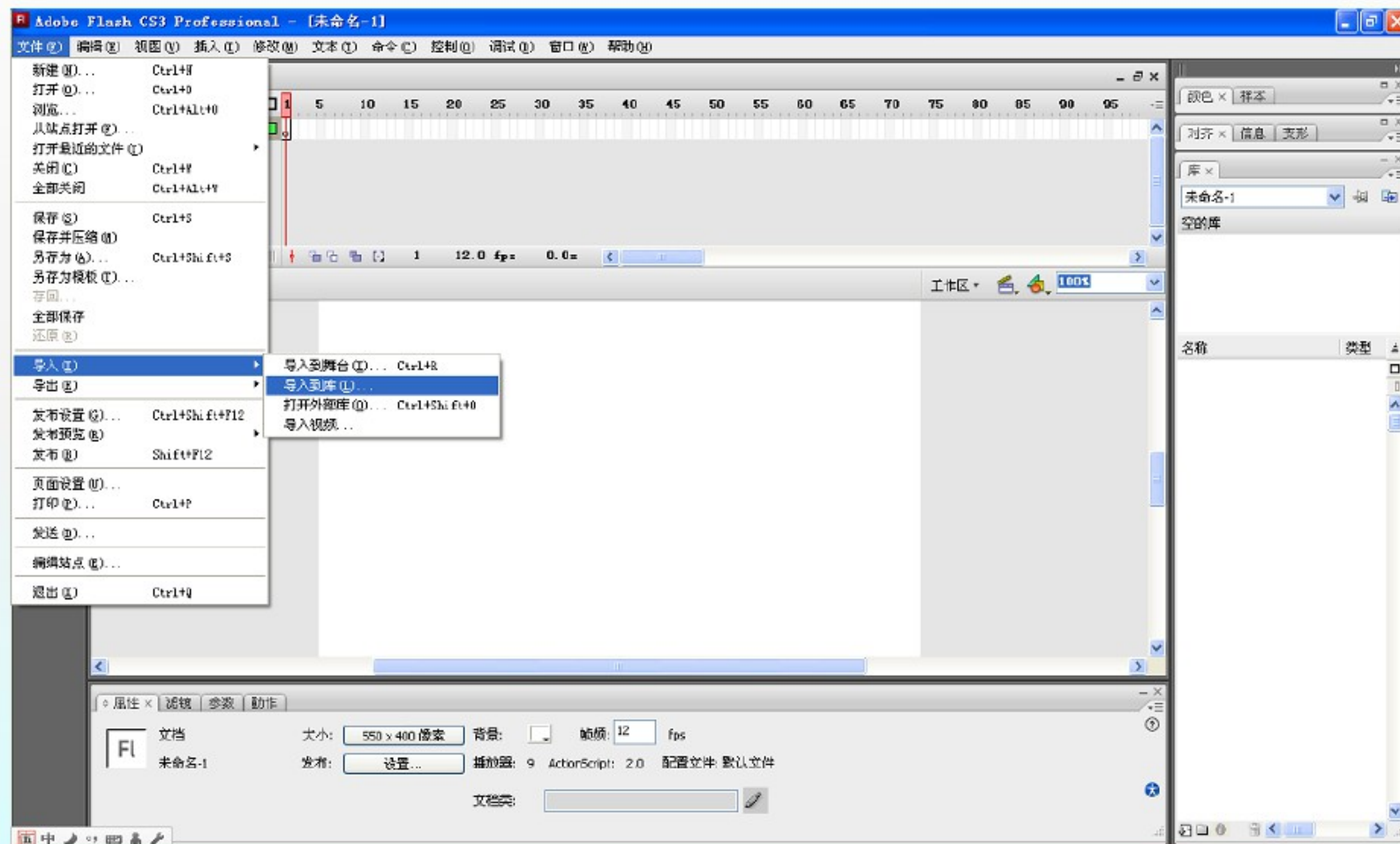
◆ 端午贺卡

◆ 本例制作的要点：

- 1、位图-矢量图转换、抠图。
- 2、影片剪辑的使用、元件的嵌套。
- 3、文本影片剪辑的滤镜。
- 4、元件的色调调整。



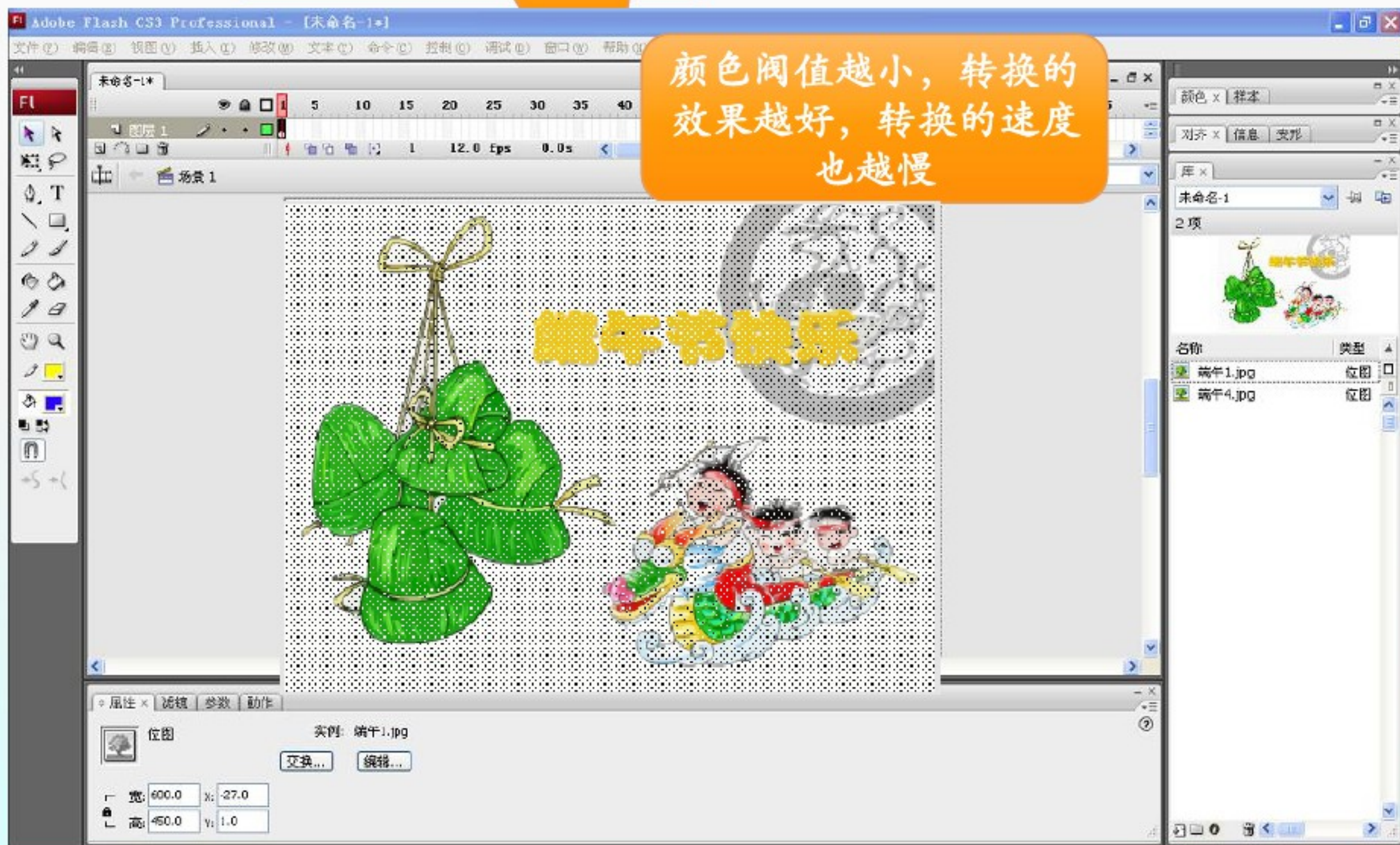
导入素材



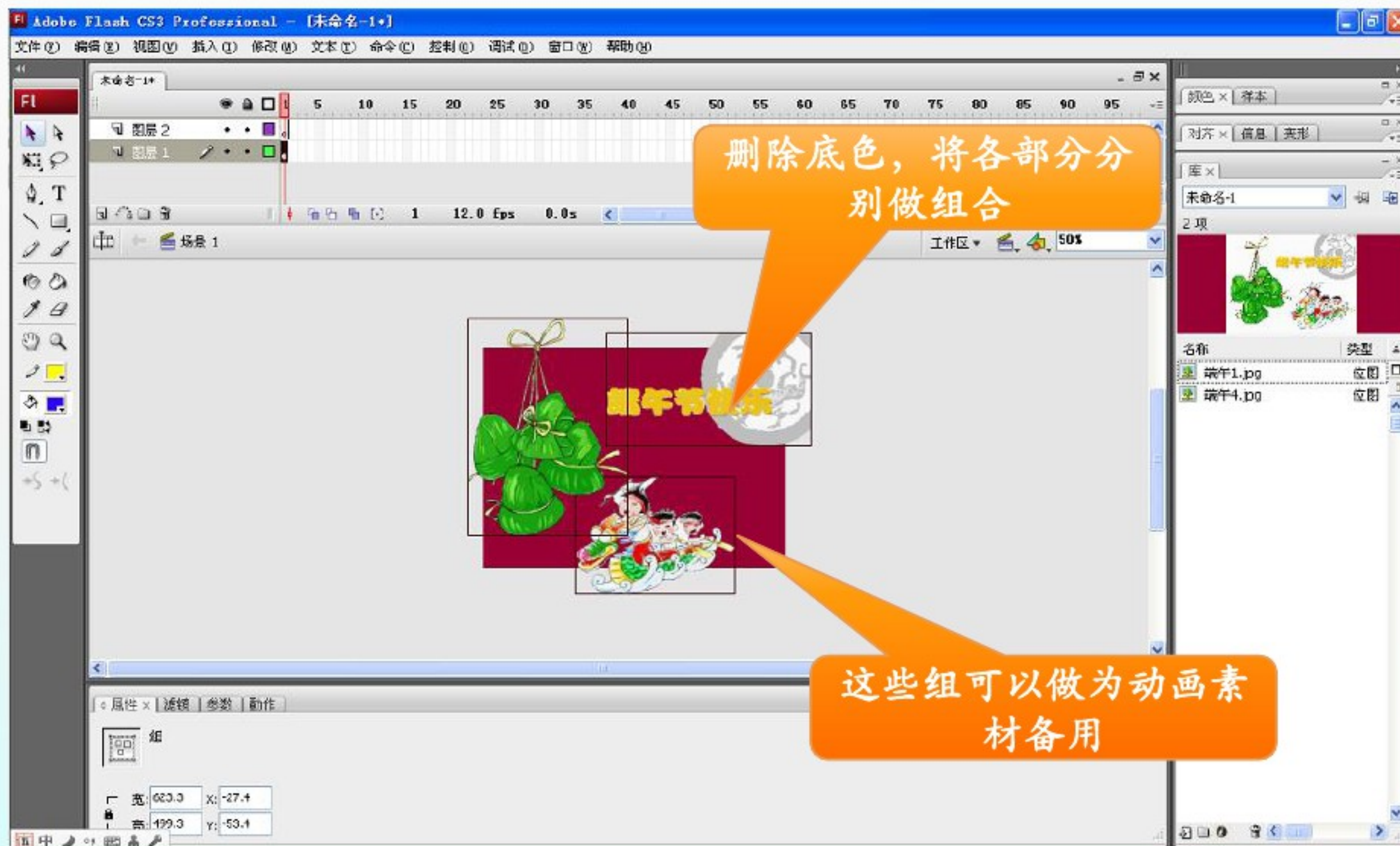
将位图转换为矢量图

将位图转换为矢量图

颜色阈值越小，转换的效果越好，转换的速度也越慢



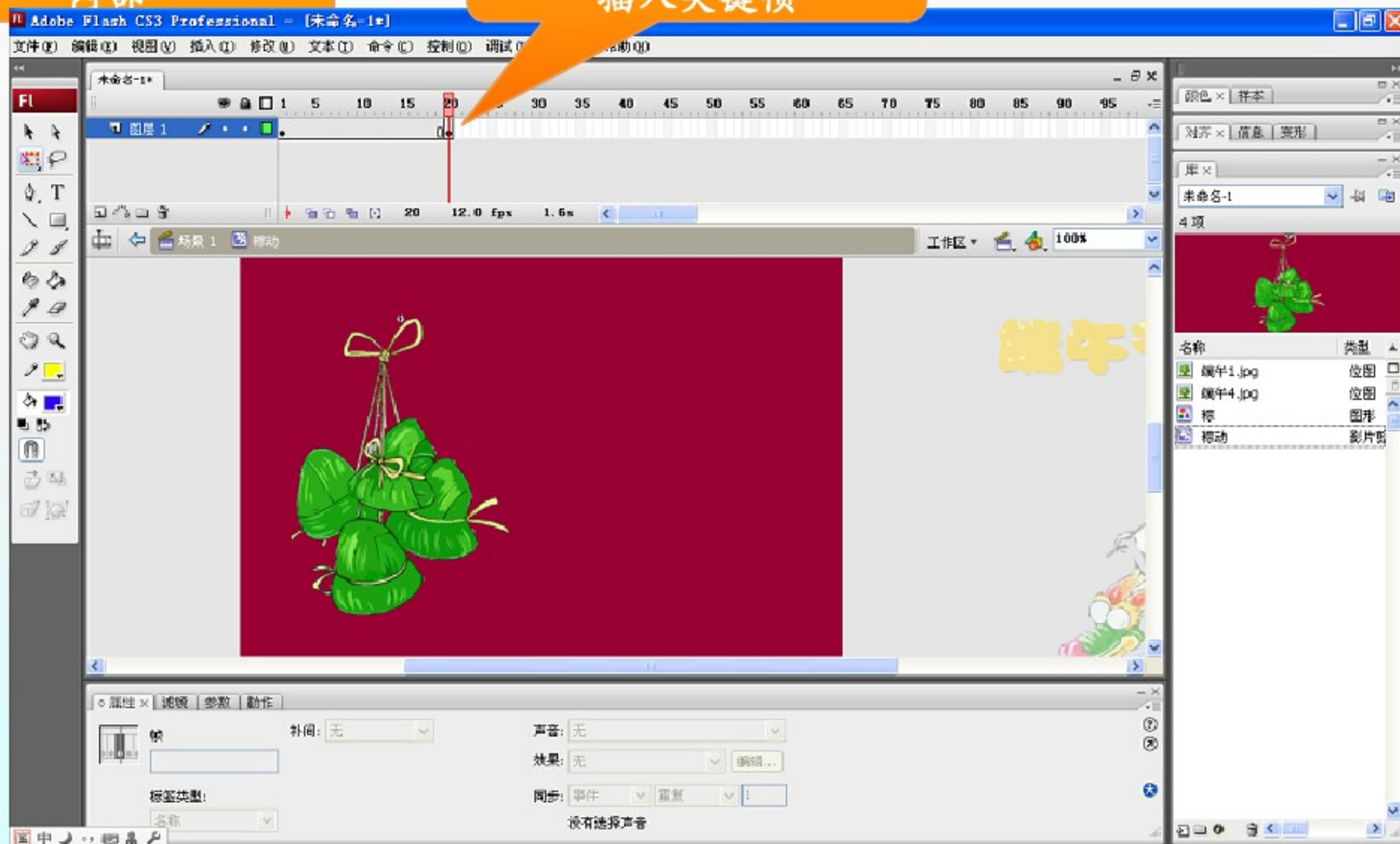
删除矢量图底色制作动画素材



制作“粽动”元件

进入影片剪辑“粽动”
内部

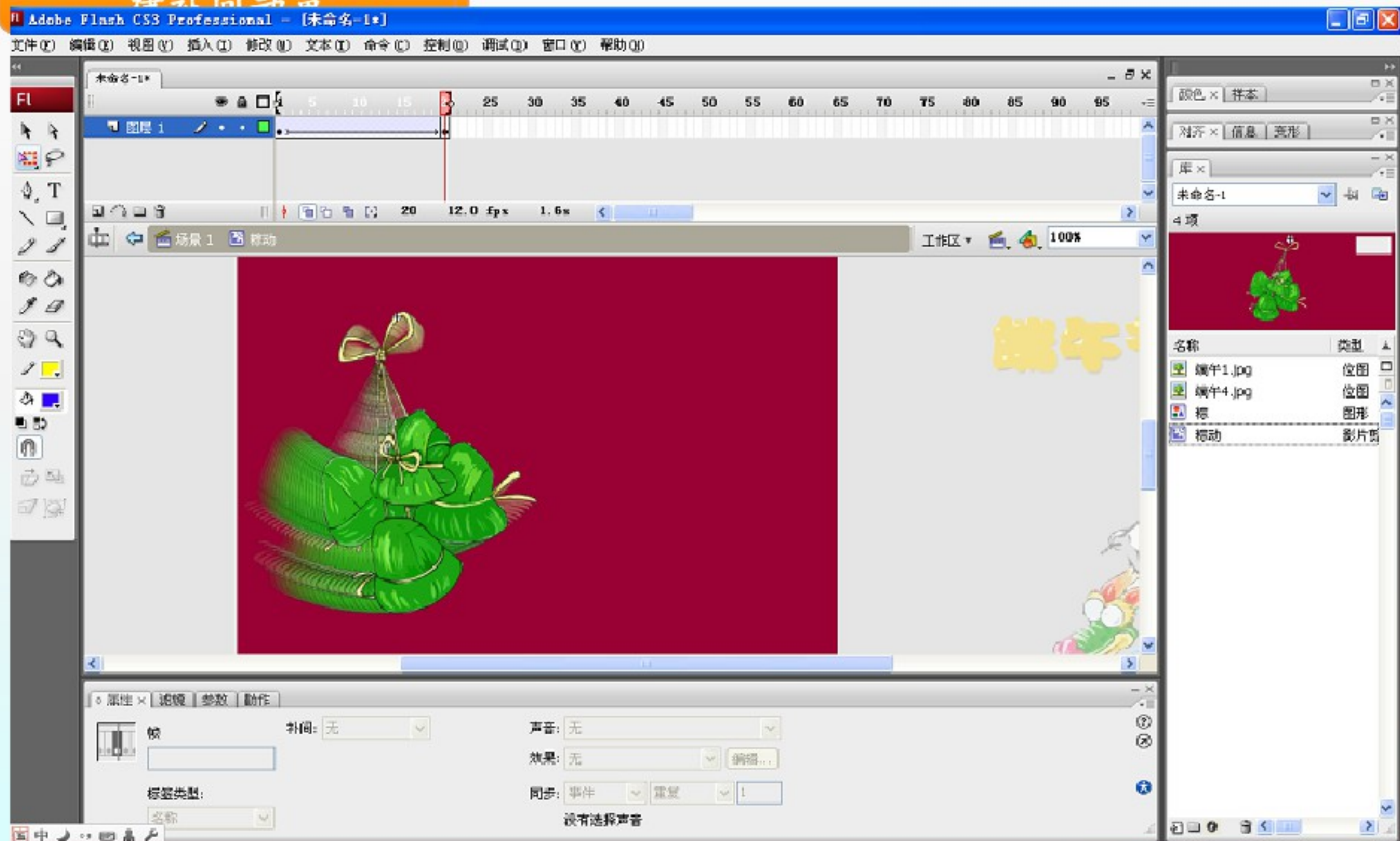
在第20帧处点击F6
插入关键帧



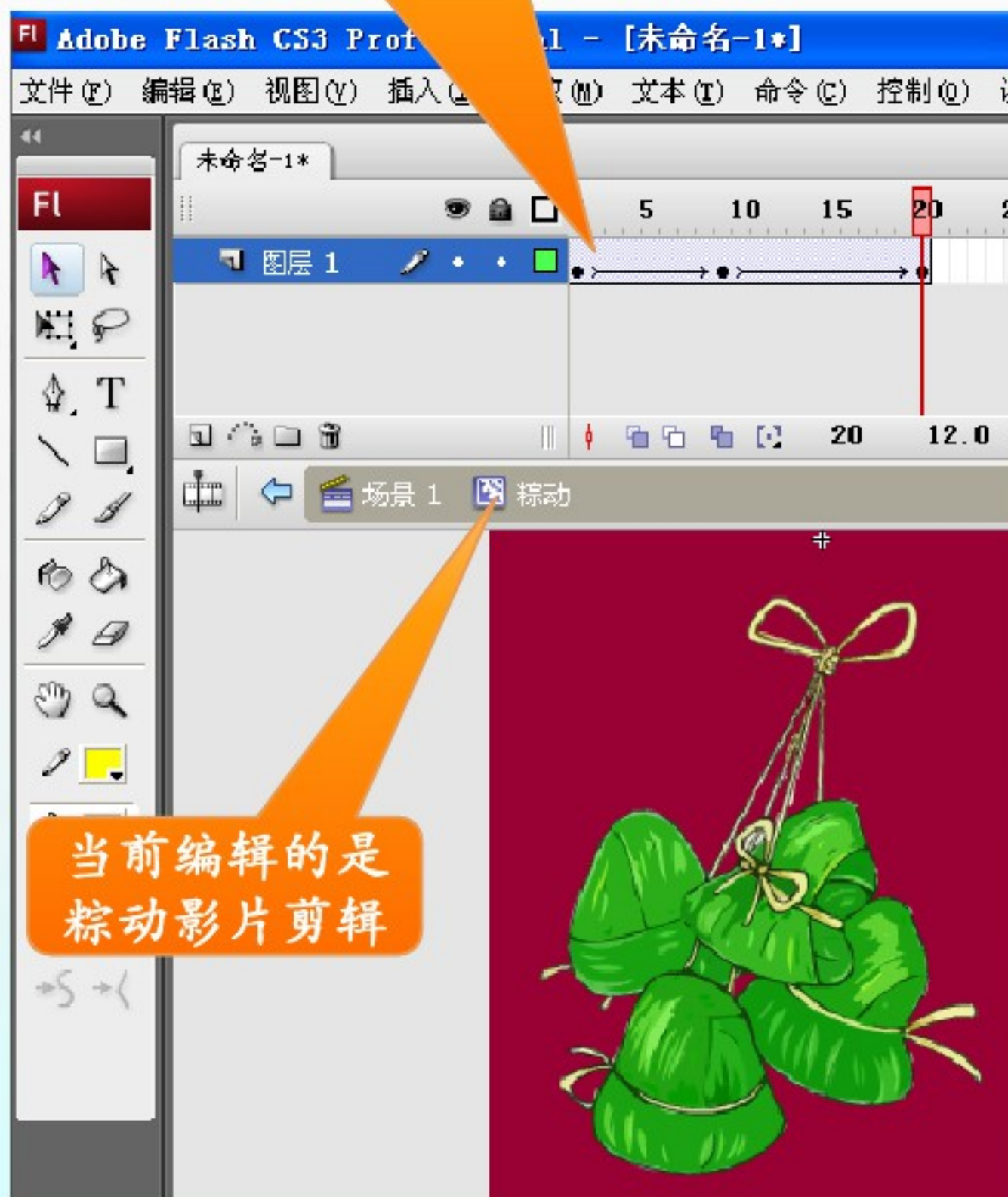
制作“粽动”元件内部动态效果

在第1和第20帧之间创

建补间动画



粽动元件内部的时间轴“粽动”的效果



粽动元件的效果



制作“船动”元件

将
换

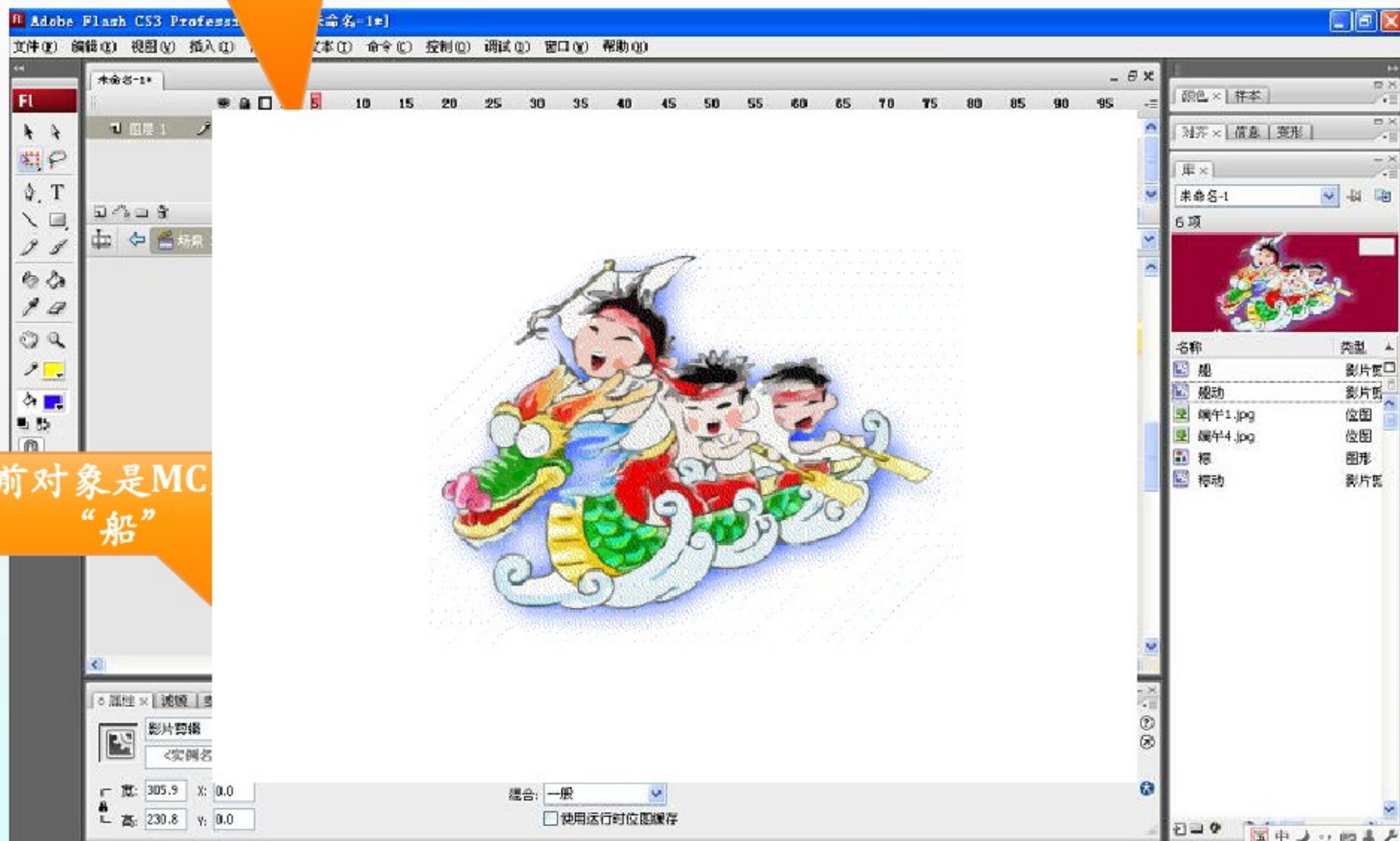
进入“船动”元件内部，为“船”元件添加如图滤镜



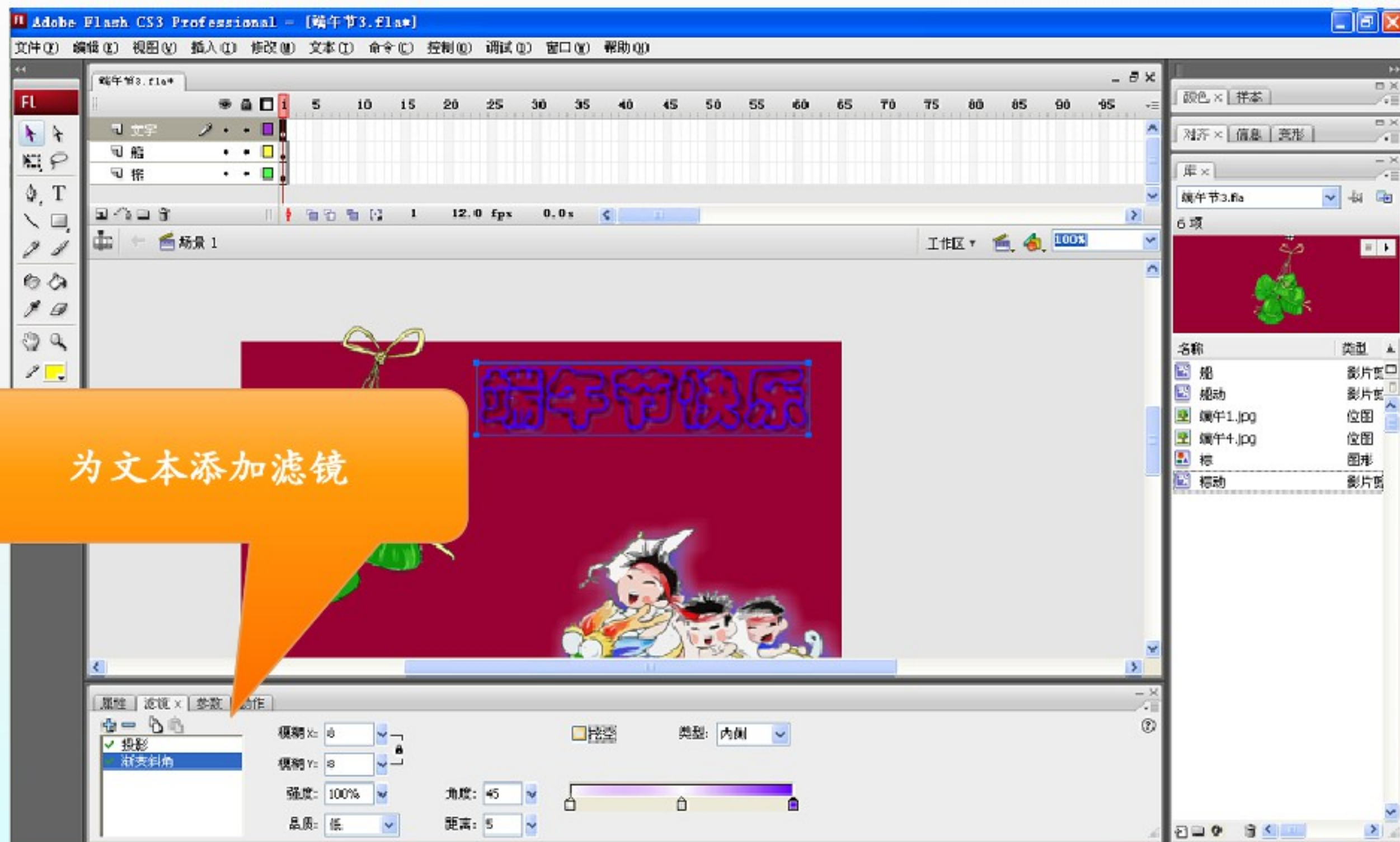
船动元件内部的时间轴

“船动”的效果

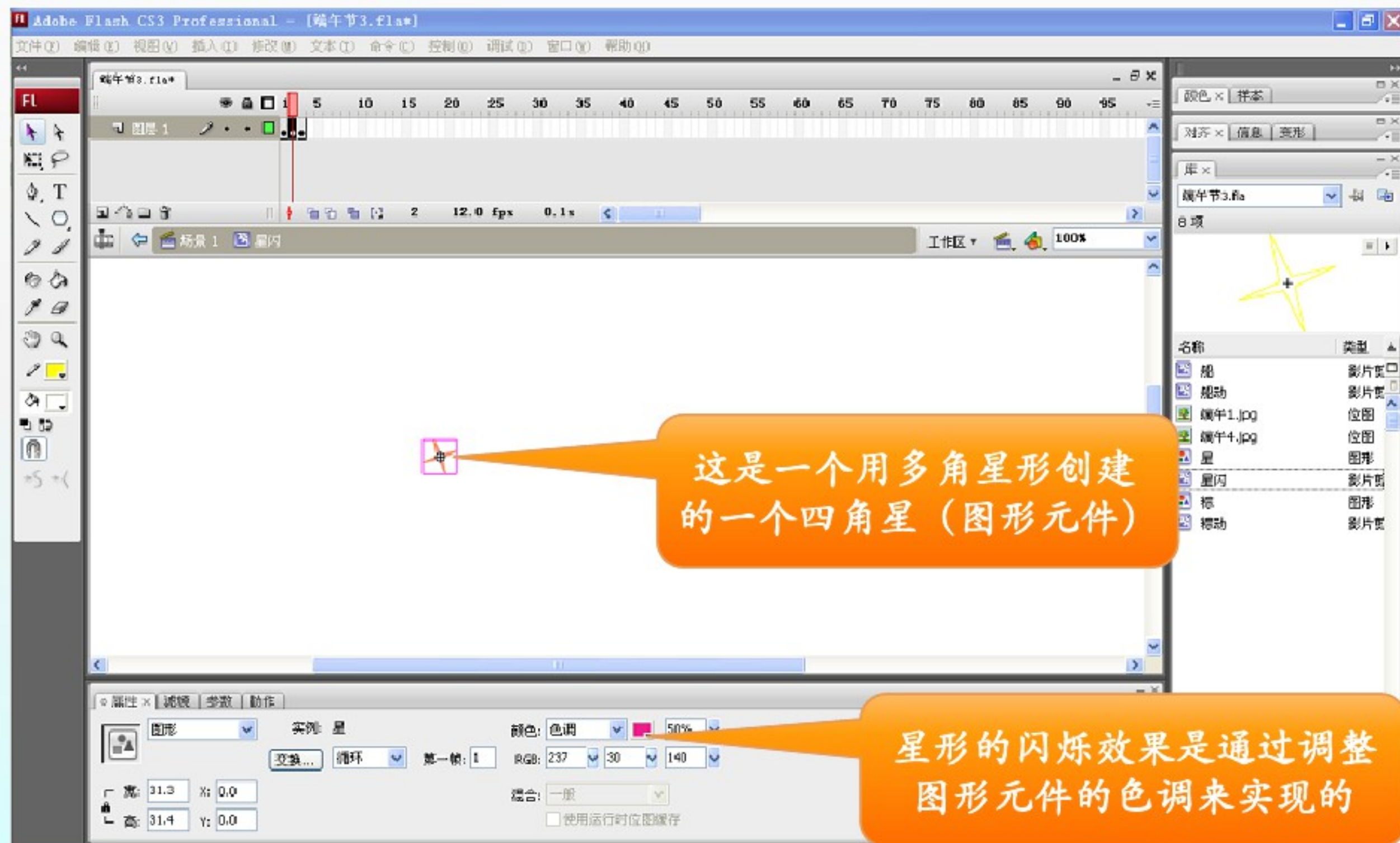
当前对象是MC
“船”



文字特效



闪烁的星星



本实例知识点

- ◆ 位图转换为矢量图。
- ◆ 图形元件与影片剪辑元件的嵌套。
- ◆ 文本和影片剪辑的滤镜。
- ◆ 图形元件的色调、透明度。



注意事项

- ◆ 如果想将本例导出成体积更小的GIF动画，可将制作好的有滤镜效果的元件导出成PNG格式的图片，再导入回文件中使用。这样既可以保留滤镜效果，又不让系统进行大量的计算而占用过多的资源。

黑龙江建筑职业技术学院
计算机与通信工程学院
吴琼

谢谢您使用本课件！



谢谢



我心里只有一件事
那就是学习