

三 小蝌蚪找妈妈

盛开的荷花，碧绿的荷叶，清清的池水，一群可爱的小蝌蚪，摆动着长长的尾巴在池塘里游啊游。青蛙妈妈蹲在荷叶上高兴地看着她的孩子们……

让我们用动画把这美妙的情景表现出来吧。



以“荷塘”“池塘”“荷花”为关键词上网搜索图片，选择有荷叶、荷花、池水的池塘图片，下载保存。

打开Flash，导入池塘图片，制作背景。


选择“文件——导入 (Import)”，选中保存的池塘图片“打开”，将图片导入工作区，使用工具栏中的“任意变形工具 (Free Transform Tool)”调整图片大小，使图片和舞台大小相同，调整图片位置与舞台重合，作为动画的背景。



在时间轴图层控制区，双击图层名称“图层1”，重命名为“池塘”。



锁定“池塘”图层，插入新图层，画出一只青蛙。

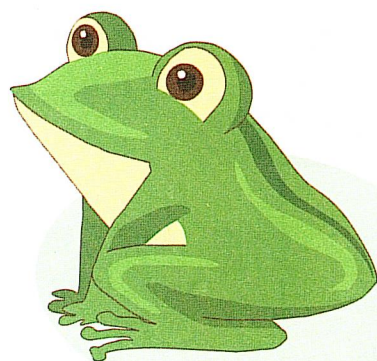
在时间轴图层控制区，单击“池塘”图层与锁定标志对应的小黑点，出现小锁头  标志，图层即被锁定。图层在锁定状态下，不能被编辑。

选择“插入——图层”，并将该图层命名为“青蛙”。

选中“青蛙”图层，单击铅笔工具 (Pencil Tool)，选择工具栏下的“铅笔模式”选项中的“伸直 (Straighten)”“平滑 (Smooth)”或“墨水 (Ink)”，在工作区画出简单图形，观察各模式的特点。用“橡皮擦工具 (Eraser Tool)”擦除所画内容。

选择合适的铅笔模式和“笔触颜色”，画出青蛙的轮廓。

用“颜料桶工具”在青蛙轮廓中填充颜色，用“铅笔工具”画青蛙身上的花纹，青蛙图形就画好了。



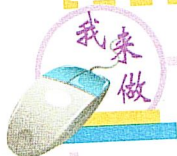
使用“箭头工具”拖动选中青蛙轮廓和轮廓内图形，将选中图形拖动到合适位置。

来我
做





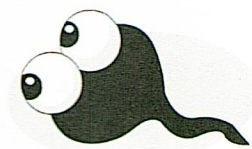
绘制封闭曲线图形时，尽量不要出现空隙。出现一些小空隙时，“颜料桶工具”就无法在图形中填充颜色。此时可以根据绘图需要，选择工具栏下的“空隙大小 (Gap Size)”选项中的相应模式，填充图形颜色。



绘制蝌蚪并创建动画效果。

插入图层，命名为“蝌蚪”。

绘制蝌蚪图形，选中后按 F8 键转换为图形元件，命名为“蝌蚪”。



选中“蝌蚪”图层的第 50 帧，按 F6 键插入关键帧，移动“蝌蚪”元件的位置，在两个关键帧之间创建补间动画。

测试影片。蝌蚪是否动起来了？池塘和青蛙发生了什么变化？

在“池塘”和“青蛙”图层的第 50 帧分别右击选择“插入帧 (Insert Frame)”。播放动画。

在不同图层，使用“蝌蚪”元件，制作多个蝌蚪游动的动画。插入图层，选择“窗口——库”，拖动“蝌蚪”元件到工作区。在第 50 帧插入关键帧，移动“蝌蚪”元件位置，创建补间动画。

按照相同方法，再制作几个蝌蚪。

测试影片。保存源文件。选择“文件——导出影片 (Export Movie)”，将文件导出。



交流

你是怎样让小蝌蚪动起来的？可以让青蛙妈妈跳起来吗？

Flash中的元件

Flash 中经常使用元件，元件可以重复使用。元件分三种类型：图形、按钮、影片剪辑 (Movie Clip)。按 F11 键就会出现 Flash 的元件库。

图形元件

对于静态图像可以使用图形元件，并可以创建几个连接到主影片时间轴上的可重复使用的动画片段。图形元件与影片的时间轴同步运行。交互式控件和声音不会在图形元件的动画序列中起作用。

按钮元件

使用按钮元件可以在影片中创建响应鼠标点击、滑过或其他动作的交互式按钮。可以定义与各种按钮状态关联的图形，然后指定按钮实例的动作。

影片剪辑元件

使用影片剪辑元件可以创建可重复使用的动画片段。影片剪辑拥有自己的时间轴，与主影片的时间轴相互独立，即可以将影片剪辑看做主影片内的小影片。

链接

