



Adobe® 创意大学指定教材

面向“十二五”数字艺术设计规划教材

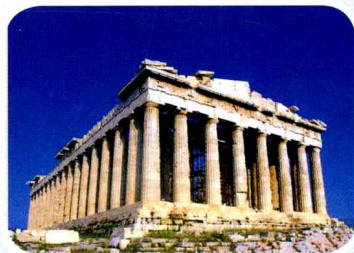
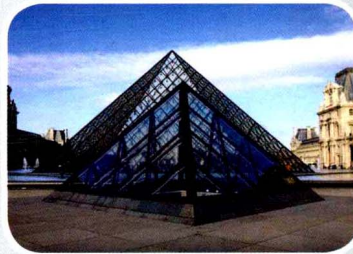
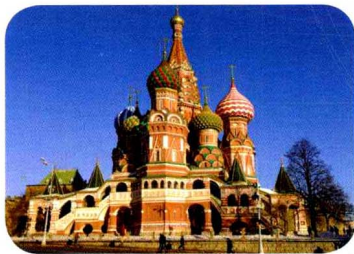
Adobe® 创意大学

动漫设计师 Flash CS5 + Photoshop CS5

标准实训教材

◎ 易锋教育 总策划

◎ 白喆 张晶 石雪飞 编著



印刷工业出版社





Adobe® 创意大学指定教材

面向“十二五”

Adobe® 创意大学

动漫设计师

Flash CS5 + Photoshop CS5

标准实训教材

◎ 易锋教育 总策划

◎ 白喆 张晶 石雪飞 编著



印刷工业出版社

内容提要

本书是介绍工作流程的经典之作,以Flash CS5和Photoshop CS5为软件操作蓝本,介绍真实动漫商业项目的关键环节和动漫制作的相关知识。本书共分为4个模块,案例分别是《新年快乐》电子贺卡、《时尚中国》商业广告、《田忌赛马》动画短片、《刘丽丽》个人简历,每个模块分为模拟制作任务和实践任务两部分,模拟制作任务详细介绍了经典产品案例的制作步骤,逐步掌握Flash和Photoshop软件的综合使用方法和技巧,实际动漫项目从前期策划到后期制作的工作流程以及案例“从无到有”的制作过程;实践任务部分锻炼读者学以致用能力,快速提高视频编辑的能力。

本书附赠一张DVD光盘,内容包含所有实例的素材文件、工程文件和最终效果文件(含图片和动画),方便读者学习使用。

本书可作为本科、高职高专院校、相关领域培训班数字艺术、动漫、多媒体等相关专业Flash动漫设计课程的教材,也可作为从事和爱好动漫工作的相关人员的自学教材和参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe创意大学动漫设计师Flash CS5 + PhotoshopCS5标准实训教材/白喆,张晶,石雪飞编著.

—北京:印刷工业出版社,2012.10

Adobe创意大学产品专家认证标准培训教材

ISBN 978-7-5142-0576-3

I. A… II. ①白…②张…③石… III. 动画制作软件—技术培训—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第225169号

Adobe创意大学动漫设计师Flash CS5 + Photoshop CS5标准实训教材

编 著:白 喆 张 晶 石雪飞

责任编辑:张 鑫

执行编辑:周 蕾

责任印制:张利君

责任校对:郭 平

责任设计:张 羽

出版发行:印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

网 址:www.keyin.cn www.pprint.cn

网 店://pprint.taobao.com

经 销:各地新华书店

印 刷:廊坊蓝菱印刷有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:280千字

印 张:11.5

印 数:1~4000

印 次:2012年10月第1版 2012年10月第1次印刷

定 价:49.80元(含1DVD)

I S B N : 978-7-5142-0576-3

◆ 如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话:010-88275602

丛书编委会

主任：黄耀辉

副主任：赵鹏飞 毛屹槟

编委（或委员）：（按照姓氏字母顺序排列）

白 净 白 喆 范淑兰 郭 瑞
何清超 黄耀辉 姜 海 刘 强
马增友 毛屹槟 倪 栋 王 琬
王夕勇 肖红力 谢垭冰 于秀芹
张宝飞 张 鑫 赵 杰 赵鹏飞
赵一兵 钟星翔

本书编委会

主编：易锋教育

编者：白 喆 石雪飞 张 晶

审稿：张 鑫



序

Adobe 是全球最大、最多元化的软件公司之一，以其卓越的品质享誉世界，旗下拥有众多深受广大客户信赖和认可的软件品牌。Adobe 彻底改变了世人展示创意、处理信息的方式。从印刷品、视频和电影中的丰富图像到各种媒体的动态数字内容，Adobe 解决方案的影响力在创意产业中是毋庸置疑的。任何创作、观看以及与这些信息进行交互的人，对这一点更是有切身体会。

中国创意产业已经成为一个重要的支柱产业，将在中国经济结构的升级过程中发挥非常重要的作用。2009 年，中国创意产业的总产值占国民生产总值的 3%，但在欧洲国家这个比例已经占到 10% ~ 15%，这说明在中国创意产业还有着巨大的市场机会，同时，这个行业也将需要大量的与市场需求所匹配的高素质人才。

从目前的诸多报道中可以看到，许多拥有丰富传统知识的毕业生，一出校门很难找到理想的工作，这是因为他们的知识与技能达不到市场的期望和行业的要求。出现这种情况的主要原因很大程度上在于教育行业缺乏与产业需求匹配的专业课程以及能教授学生专业技能的教师。这些技能是至关重要的，尤其是中国正处在计划将自己的经济模式与国际角色从“Made in China/ 中国制造”提升为具备更多附加值的“Designed & Made in China/ 中国设计与制造”的过程中。

Adobe® 创意大学 (Adobe® Creative University) 计划是 Adobe 公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家，面向国内动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA 开发及其相关行业，针对专业院校、培训机构和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资队伍的建设，基于 Adobe 核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

Adobe® 创意大学计划旨在与国内专业院校、培训机构、创意产业园区以及国家教育主管部门联合，为中国创意行业和教育行业培养更多专业型、实用型、技术型的高端人才，并帮助学生和从业人员快速完成职业和专业能力塑造，迅速提高岗位技能和职业水平，强化个人的市场竞争力，高质、高效地步入工作岗位。

为贯彻 Adobe® 创意大学的教育理念，Adobe 公司联合多方面、多行业的人才组成教育专家组负责新模式教材的开发工作，把最新 Adobe 技术、企业岗位技能需求、院校教学特点、教材编写特点有机结合，以保证课程技能传递职业岗位必备的核心技术与专业需求，又便于实现院校教师易教、学生易学的双重要求。

我们相信 Adobe® 创意大学计划必将为中国的创意产业的发展以及相关专业院校的教学改革提供良好的支持。

Adobe 将与中国一起发展与进步！

Adobe 大中华区董事总经理 黄耀辉

前言



Adobe 于 8 月正式推出的全新“Adobe® 创意大学”计划引起了教育行业强烈关注。“Adobe® 创意大学”计划集结了强大的教学、师资和培训力量，由活跃在行业内的行业专家、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家以及行业协会共同制作并隆重推出了“Adobe® 创意大学”计划的全部教学内容及其人才培养计划。

Adobe® 创意大学计划概述

Adobe® 创意大学 (Adobe® Creative University) 计划是 Adobe 公司联合行业专家、行业协会、教育专家、一线教师、Adobe 技术专家，面向国内动漫、平面设计、出版印刷、eLearning、网站制作、影视后期、RIA 开发及其相关行业，针对专业院校、培训机构和创意产业园区创意类人才的培养，以及中小学、网络学院、师范类院校师资力量建设，基于 Adobe 核心技术，为中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化而联合打造的全新教育计划。

Adobe® 创意大学计划旨在与国内专业院校、培训机构、创意产业园区以及国家教育主管部门联合，为中国创意行业和教育行业培养更多专业型、实用型、技术型的高端人才，并帮助学生和从业人员快速完成职业和专业能力塑造，迅速提高岗位技能和职业水平，强化个人的市场竞争力，高效地步入工作岗位。

专业院校、培训机构、创意产业园区人才培养平台均可加入 Adobe® 创意大学计划，并获得 Adobe 的最新技术支持和人才培养方案，通过对相关专业技术和专业知识、行业技能的严格考核，完成创意人才、教育人才和开发人才的培养。

加入“Adobe® 创意大学”的理由

Adobe 将通过区域合作伙伴和行业合作伙伴对 Adobe® 创意大学合作机构提供持续不断的技术、课程、市场活动服务。

“Adobe 创意大学”的合作机构将获得以下权益。

1. 荣誉及宣传

- (1) 获得“Adobe 创意大学”的正式授权，机构名称将刊登在 Adobe 教育网站 (www.adobecu.com) 上，Adobe 进行统一宣传，提高授权机构的知名度。
- (2) 获得“Adobe 创意大学”授权牌。
- (3) 可以在宣传中使用“Adobe 创意大学”授权机构的称号。
- (4) 免费获得 Adobe 最新的宣传资料支持。

2. 技术支持

- (1) 第一时间获得 Adobe 最新的教育产品信息、技术支持。
- (2) 可优惠采购相关教育软件。
- (3) 有机会参加“Adobe 技术讲座”和“Adobe 技术研讨会”。
- (4) 有机会参加 Adobe 新版产品发布前的预先体验计划。

3. 教学支持

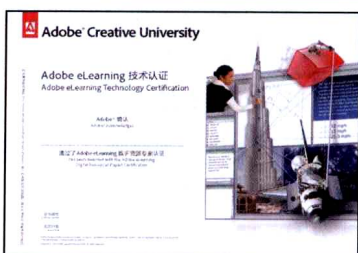
- (1) 获得相关专业课程的全套教学方案（课程体系、指定教材、教学资源）。
- (2) 获得深入的师资培训，包括专业技术培训、来自一线的实践经验分享、全新的实训教学模式分享。

4. 市场支持

- (1) 优先组织学生参加 Adobe 创意大赛，获奖学生和合作机构将会被 Adobe 教育网站重点宣传，并享有优先人才推荐服务。
- (2) 有资格参加评选和被评选为 Adobe 创意大学优秀合作机构。
- (3) 教师有资格参加 Adobe 优秀教师评选；特别优秀的教师有机会成为 Adobe 教育专家委员会成员。
- (4) 作为 Adobe 创意大学计划考试认证中心，可以组织学生参加 Adobe 创意大学计划的认证考试。考试合格的学生获得相应的 Adobe 认证证书。
- (5) 参加 Adobe 认证教师培训，持续提高师资力量，考试合格的教师将获得 Adobe 颁发的“Adobe 认证教师”证书。

Adobe® 创意大学计划认证体系和认证证书

- (1) Adobe 产品技术认证：基于 Adobe 核心技术，并涵盖各个创意设计领域，为各行业培养专业技术人才而定制。
- (2) Adobe 动漫技能认证：联合国内知名动漫企业，基于动漫行业的需求，为培养动漫创作和技术人才而定制。
- (3) Adobe 平面视觉设计师认证：基于 Adobe 软件技术的综合运用，满足平面设计和包装印刷等行业的岗位需求，为培养了解平面设计、印刷典型流程与关键要求的人才而定制。
- (4) Adobe eLearning 技术认证：针对教育和培训行业制定的数字化学习和远程教育技术的认证方案，以培养具有专业数字化教学资源制作能力、教学设计能力的教师 / 讲师等为主要目的，构建基于 Adobe 软件技术教育应用能力的考核体系。
- (5) Adobe RIA 开发技术认证：通过 Adobe Flash 平台的主要开发工具实现基本的 RIA 项目开发，为培养 RIA 开发人才而全力打造的专业教育解决方案。



Adobe® 创意大学指定教材

- 《Adobe 创意大学 Photoshop CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 InDesign CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Illustrator CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 After Effects CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Premiere Pro CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Flash CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Dreamweaver CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Fireworks CS5 产品专家认证标准教材》
- 《Adobe 创意大学 Photoshop CS5 图像设计师标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 InDesign CS5 版式设计师标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 After Effects CS5 影视特效师标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 Premiere Pro CS5 影视剪辑师标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 平面视觉设计师 Photoshop CS5+InDesign CS5+Illustrator CS5 标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 视频编辑师 After Effects CS5+Premiere Pro CS5 标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 动漫设计师 Flash CS5+Photoshop CS5 标准实训教材》
- 《Adobe 创意大学 网页设计师 Dreamweaver CS5+Photoshop CS5 标准实训教材》

“Adobe® 创意大学”计划所作出的贡献，将提升创意人才在市场上驰骋的能力，推动中国创意产业生态全面升级和教育行业师资水平和技术水平的全面强化。

项目及教材服务邮箱：adobemc@innoveredu.com

编著者
2011年12月



目录

模块01 《新年快乐》电子贺卡



模拟制作任务	2
任务背景	2
任务要求	2
任务分析	2
操作步骤详解	5
一、制作第一组问候语	5
二、制作第二组问候语	10
三、制作第三组问候语	13
四、制作贺词	17

五、插入音乐与文件输出	30
实践任务 制作手写文字的动画效果	32



模块02 《时尚中国》商业广告



模拟制作任务	34
任务背景	34
任务要求	35
任务分析	35
操作步骤详解	39
一、素材图片处理	39
二、制作文件结构	43
三、制作001镜头——帕特农神庙	44
四、制作002镜头——红场	52
五、制作003镜头——美国国会大厦	56
六、制作004镜头——卢浮宫	59
七、制作005镜头——帆船酒店	62
八、制作006镜头——长城	65

九、添加文字与动画输出	69
实践任务 制作文字的阴影效果	72



模块03 《田忌赛马》动画短片



模拟制作任务..... 74

任务背景 74

任务要求 74

任务分析 75

操作步骤详解 80

一、剪辑旁白 80

二、制作文件结构 82

三、制作001镜头——片头 84

四、制作002镜头——赛马场内观众 87

五、制作003镜头——赛马场内坐席 91

六、制作004镜头——比赛出场顺序 101

七、制作005镜头——第一局比赛对阵情况 105

八、制作006镜头——第一局比赛 111

九、制作007镜头——第一局比赛结果 119

十、制作008镜头——第二局比赛对阵情况 123

十一、制作009镜头——第二局比赛 124

十二、制作010镜头——第二局比赛结果 126

十三、制作其他镜头 128

十四、动画输出 133

实践任务 制作卷轴的运动模糊 136

比赛统计	齐威王	田忌	比分
	第一局		
第二局			1:1
第三局			1:2

模块04 《刘丽丽》个人简历



模拟制作任务..... 138

任务背景 138

任务要求 138

任务分析 138

操作步骤详解 141

一、素材图片处理 141

二、制作首页 142

三、制作首页进入动画 147

四、制作首页退出动画 153

五、制作内容元件 154

六、添加基本信息 157

七、添加主要作品 160

八、添加求职意向 165

九、添加个人照片 166

十、添加转场效果 168

十一、文件输出 173

实践任务 制作复杂的转场效果 174





模块

《新年快乐》电子贺卡

能力目标

- 1.能够按照不同节日完成电子贺卡的创意设计
- 2.能够根据创意设计的要求收集选取所需素材
- 3.能够完成电子贺卡的制作流程，设定鲜明的主题和风格

专业知识目标

- 1.能够了解各类节日的特点和习俗，快速抓住受众心理
- 2.能够准确创作各类节日的贺词
- 3.能够将贺词与动画有机结合，完成电子贺卡的创意设计

软件知识目标

- 1.掌握TFL文本工具的使用方法
- 2.掌握Deco工具的使用方法
- 3.掌握遮罩层结合补间形状的制作技巧

课时安排

4课时

模拟制作任务

任务背景

孙晓航是一名刚刚进入工作岗位不久的公司白领，想在春节来临之际对事业及生活上给予过自己帮助的亲友、同事、领导以及恩师送上一份春节祝福，并表达自己的感恩之情，由于需要表达祝福和感谢的人比较多，使用纸质贺卡既不利于低碳环保，又要使用大量的时间，而且觉得自己写的字不好看，怕影响贺卡效果，所以想到了制作电子贺卡。电子贺卡是随着计算机网络的普及逐渐被大家所接受的一种祝福方式，它继承了纸质贺卡传达节日祝福的特点，克服了纸质贺卡传送不方便的局限性，可以便利快捷地传送给网络之间，并使原本静态形式的贺卡灵动起来。虽然网上有大量的免费电子贺卡可以使用，但是孙晓航认为自己亲自制作的电子贺卡更能表达自己的心意，完成效果如图1-1所示。

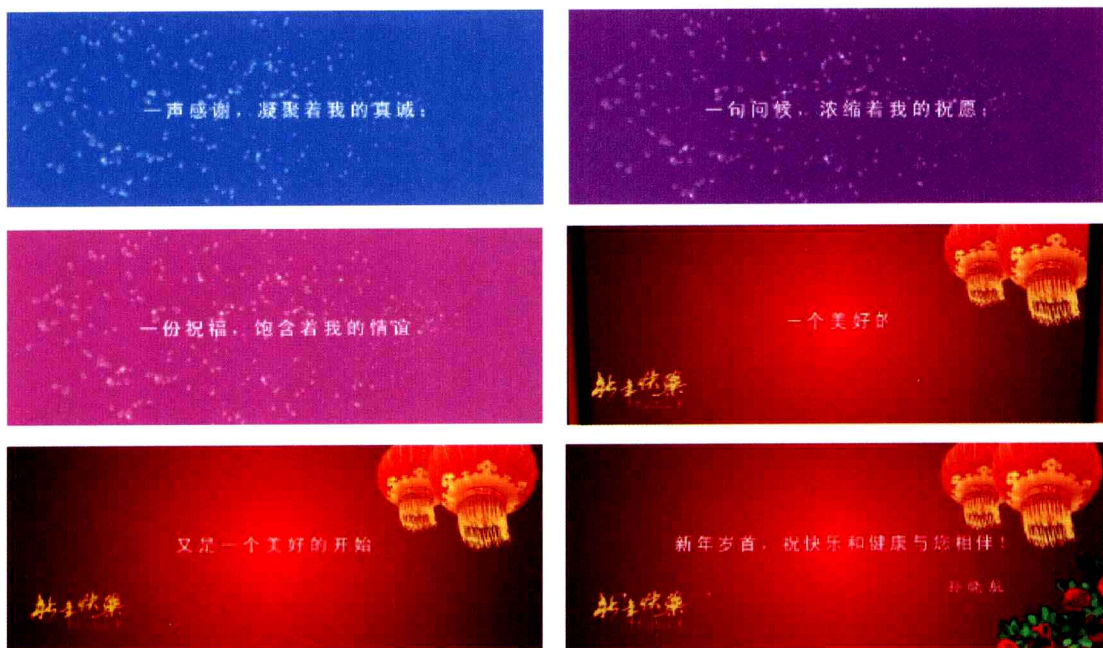


图1-1 完成效果

任务要求

本案例符合中国春节历史习俗，达到相互传递祝福和感谢的基本要求。根据不同的接收者单独编写针对性的祝福感谢词语，单独输出定制化的贺卡。文字简洁明了，排版布局合理，图片素材清晰，动画流畅自然，音乐喜庆温馨。

文档大小：700像素×260像素；FPS：24；播放器：Flash Player 9；输出格式：swf。

任务分析

本案例的流程分为创意设计、准备素材、制作动画、最终输出四个阶段。

1. 创意设计

根据对中国传统节日春节的特点掌握,考虑受众心理,充分发散学生活跃的思维,设计出新颖的电子新年贺卡。创意设计主要分为语言文字创意和画面排版创意。

语言文字创意,首先要明确电子贺卡上的文字内容需要简洁明了,避免累赘冗余;其次语言风格要符合节日特色和传统习俗,因此要求学生具有一定文学功底;最后要具备鲜明的个性特点,不同于已有作品,力求做到清新脱俗。

因此设计出以下一组文字。

一声感谢,凝聚着我的真诚;
一句问候,浓缩着我的祝愿;
一份祝福,饱含着我的情意。

又是一个美好的开始,新年岁首,祝快乐与健康与您相伴。

画面排版创意:新年的到来正值冬季,雪花飞舞的氛围才更有新年的感觉,在我国北方正有“瑞雪兆丰年”的说法。因此,本案例设计画面:雪花飞溅带来一声感谢、一句问候、一份祝福,预示着新的一年事事顺意。以蓝色渐变背景,宁静而高雅。红色的幕布拉开,象征着又是一年新的开始,喜庆的红灯笼高高悬挂,代表新年的欢乐氛围,送上祝福:欢乐与健康。

2. 准备素材

电子贺卡的素材来源主要有三类,第一类是自制素材,第二类是无版权的免费素材,第三类是购置商业素材(专用于商用贺卡,供网站用户使用)。本案例的春节贺卡所需的素材包括各画面中的幕布、红灯笼和背景音乐。由于春节贺卡大多数适用于个人用途,因此定义素材来源为通过网络查找的无版权免费素材。另外,在查找音频素材的过程中要注意乐曲基调符合新年气氛。

3. 制作动画

在主场景中创建一个图形元件,在该图形元件内部制作动画。主要用到的技术包括补间动画、遮罩层等。渐渐拉开的幕布运用补间动画来制作;遮罩层使祝福文字在飞溅的雪花中渐变出现。

完成动画部分后,单独新建一个图层,导入背景音乐。选择关键帧后,在属性的声音名称中选择背景音乐,将同步设置为“数据流”。

4. 最终输出

添加完资料后,直接输出“.swf”格式的文件。然后通过电子邮件发送给亲朋好友,送上一份春节祝福。

重点、难点

1. 本案例中通过“导入”命令将图片导入到舞台上时,因为雪花图片是序列素材,将会弹出“是否导入序列中的所有图像”对话框,单击“确定”按钮,序列图片会被逐帧导入到时间轴上,如图1-2所示;

2. 本案例在“文字1”图层上新建一个图层,并将其转化为遮罩层,将遮罩层和被遮罩层的图层锁定选项取消,在遮罩层上制作一个长方体的补间形状动画,此时被遮罩层上的文字会逐步显示出来,如图1-3所示;

3. 本案例在“星星”图形元件内,制作星星闪烁的传统补间动画,将该元件复制后进行缩放并调整位置,形成群星闪烁的效果,如图1-4所示。

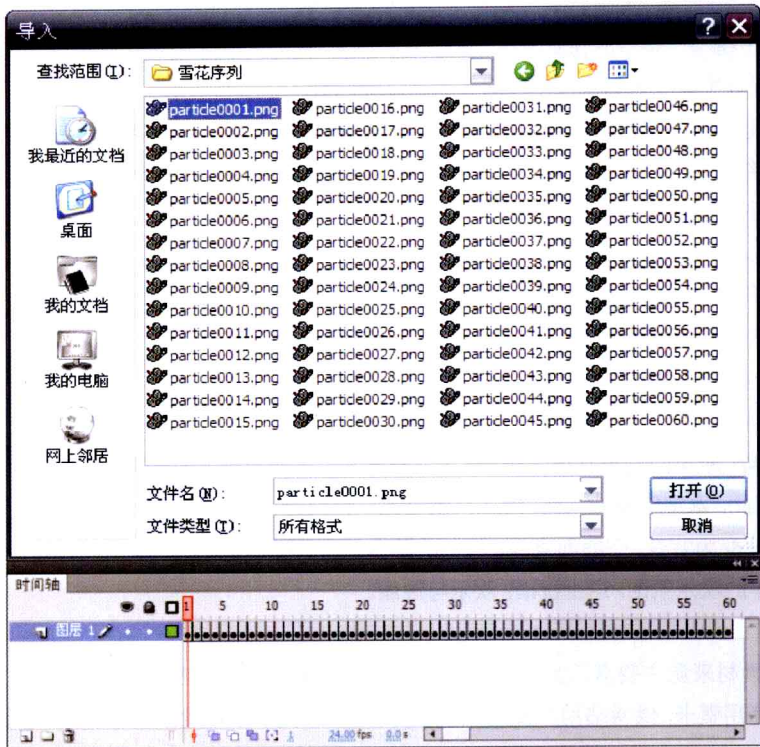


图1-2 “导入”对话框

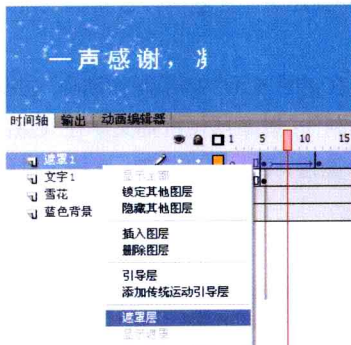


图1-3 遮罩层效果



图1-4 群星闪烁效果

一、制作第一组问候语

在本节将要讲解的是在Flash中将序列图片导入到图形元件内，输入问候语文字，在遮罩层上使用形状补间动画制作文字逐渐出现的动画效果，主要用到的软件功能有导入、图形元件、遮罩层和形状补间动画功能。

1. 新建文档

01 启动Flash CS5软件，选择“文件”>“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，如图1-5所示。选择“常规”选项卡下的“ActionScript 3.0”选项，单击“确定”按钮。

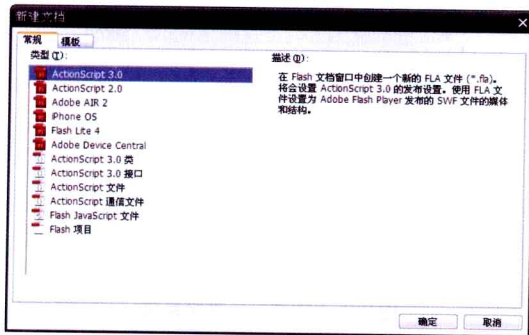


图1-5 新建文档

02 选择“窗口”>“属性”命令，弹出“文档设置”面板，编辑舞台的尺寸大小，将“尺寸”设置为“700像素×261像素”，如图1-6所示，单击“确定”按钮。

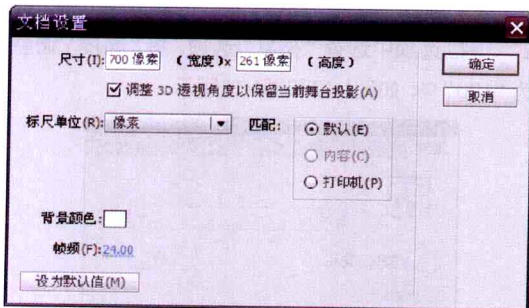


图1-6 编辑舞台大小

03 选择“文件”>“保存”命令，选择保存的路径，“文件名”修改为“新年快乐”，单击“保存”按钮。

Tips:

在制作过程中，每个步骤操作完成后，建议按“Ctrl+S”组合键保存文件。每隔一段时间或者制作阶段，按“Ctrl+Shift+S”键将文件另存，文件名在原有基础上加编号，例如“新年快乐01.fla”。在文件损坏或者制作中出现致命的错误时，可以恢复到上一次保存的文件继续操作。

2. 制作背景

01 双击“时间轴”面板中的“图层1”图层，新建的图层名称修改为“雪花”，如图1-7所示。

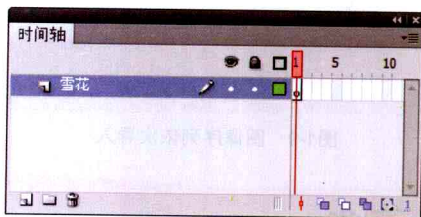


图1-7 修改图层名称

Tips:

当时间轴上存在多个图层时，最好将图层重新命名，以便区分和管理。

02 选择“插入”>“新建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框。将“元件名称”修改为“雪花”，“类型”设置为“图形”，如图1-8所示，单击“确定”按钮。

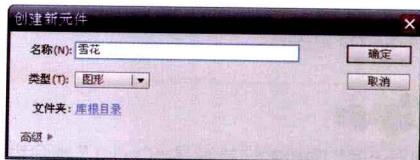


图1-8 创建新元件

Tips:

“新建元件”命令的快捷键是“Ctrl+F8”键。

03 双击“雪花”元件进入其内部，单击第1帧，选择“文件”>“导入”>“导入到舞台”命令。弹出“导入”对话框，选择“光盘\模块\01\素材\雪花序列\particle0001.png”图片，如图1-9所示，单击“打开”按钮。弹出对话框“是否导入序列中的所有图像”对话框，单击“是”按钮。此时，60张雪花序列图片依次导入到舞台上形成序列帧。

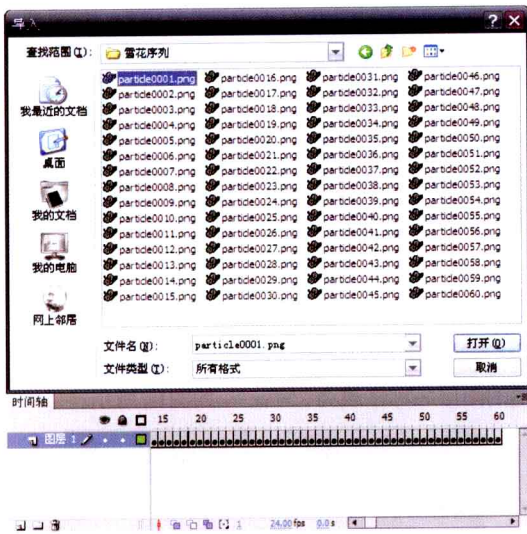


图1-9 图像序列依次导入

Tips:

“导入到舞台”的快捷键是“Ctrl+R”组合键。导入的序列图片名称格式为“名称”+“编号”+“.”+“扩展名”，其中“编号”为连续的数字。

04 双击舞台的空白区域返回到“场景1”场景，选择“窗口”>“库”命令，打开“库”面板，如图1-10所示。在“库”面板中选择“雪花”元件，并将其拖曳到舞台上。

Tips:

打开“库”面板的快捷键是“Ctrl+L”组合键。

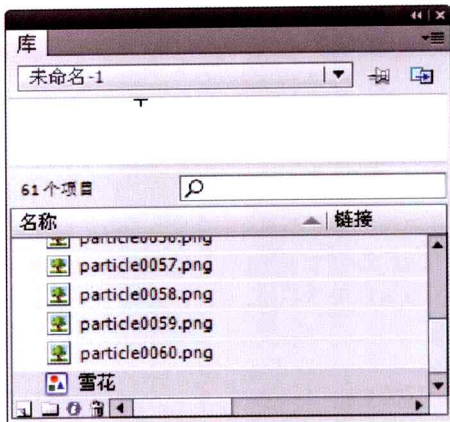


图1-10 “库”面板

05 单击选择“雪花”元件，在“属性”面板中将“X”设置为“0.00”，“Y”设置为“0.00”，如图1-11所示，与舞台对齐。

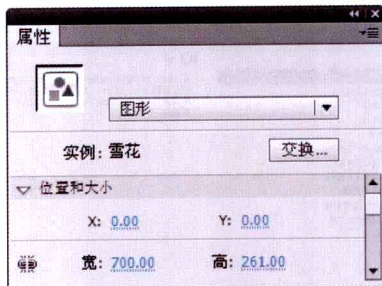


图1-11 “雪花”元件坐标值

Tips:

在“属性”面板中，直接输入元件的坐标值，可以对元件进行有效定位，避免其他方式调整位置坐标而导致的不精确。

06 选择“属性”面板，在“色彩效果”中“样式”下拉选项中选择“亮度”选项。将“亮度”调整为“100%”，如图1-12和图1-13所示。

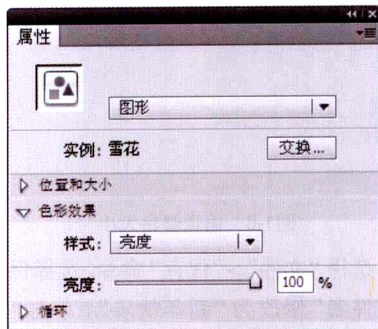


图1-12 调整亮度

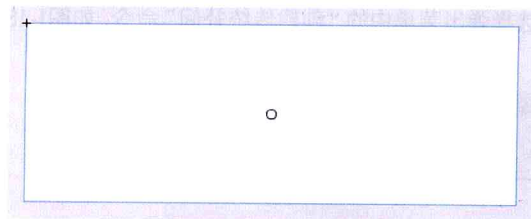


图1-13 舞台效果

07 选择“雪花”图层的第60帧，按“F5”键插入帧，如图1-14所示。

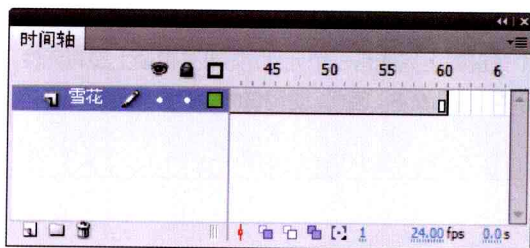


图1-14 插入帧

Tips:

在需要插入帧时，可以通过三种方法插入帧，一是右键单击选择弹出菜单中“插入帧”命令；二是按“F5”键插入帧；三是选择“插入”>“时间轴”>“帧”命令。

08 单击“时间轴”面板左下角的“📄”图标按钮，将图层名称修改为“蓝色背景”。

09 单击选择第1帧，选择工具箱中的“矩形工具”，在舞台上绘制一个任意大小的矩形。选择工具箱中的“选择工具”，双击矩形。在“属性”面板中，“X”设置为“0.00”，“Y”设置为“0.00”。单击“🔒”解除宽高比例锁定，“宽”设置为“700.00”，“高”设置为“261.00”。“填充颜色”设置为“#1280CF”，“笔触颜色”设置为“☑”，如图1-15所示。



图1-15 蓝色矩形属性

Tips:

“矩形工具”的快捷键是“R”键。

10 选择“修改”>“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框。“名称”设置为“蓝色矩形”，“类型”设置为“图形”，单击“确定”按钮，完成后的效果如图1-16所示。

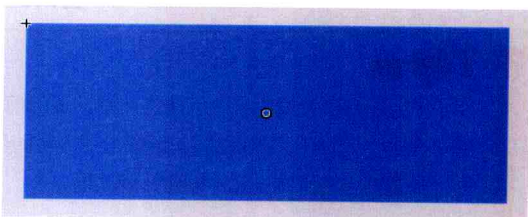


图1-16 “蓝色矩形”元件

Tips:

“转换为元件”的快捷键是“F8”键。

11 分别单击选择“蓝色背景”图层的第85帧和第100帧，按“F6”键插入关键帧。选择工具箱中的“选择工具”，单击选择“蓝色矩形”元件，在“属性”面板中将“色彩效果”下“样式”设置为“Alpha”。“Alpha”值设置为“0”%。如图1-17所示。



图1-17 调整Alpha

Tips:

在需要插入关键帧时，可以通过三种方法插入关键帧，一是右键单击选择弹出菜单中“插入关键帧”命令；二是按“F6”键插入关键帧；三是选择“插入”>“时间轴”>“关键帧”命令。