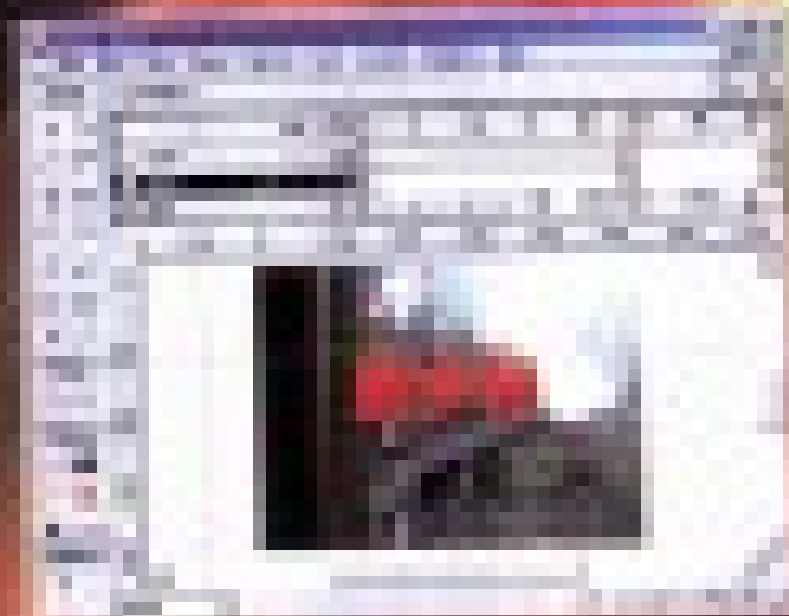


Introduction

The purpose of this study is to investigate the effects of a new educational program on the learning outcomes of students in the field of computer science. The study is designed to evaluate the effectiveness of the program in improving students' understanding of the subject matter and their ability to apply the knowledge in practical situations.



The study is conducted in a controlled environment, and the results are expected to provide valuable insights into the effectiveness of the educational program. The findings will be used to inform future research and to improve the quality of education in the field of computer science.

8

第八章

渐变的文字效果

影像的导入与渐变文字的制作

- 1 打开新的文件
- 2 导入影像
- 3 新增一层【文字】图层
- 4 制作参考线
- 5 输入文字
- 6 新增【空白关键影格】
- 7 在空白【关键影格】输入文字
- 8 制作补间动画
- 9 查看动画效果

本章成果查看

在这里我们要新增一层【文字】图层，并且在【关键影格】中输入【从城市】及【到乡村】两组文字，以便制作出文字渐变的动画效果。



在【背景】图层中，我们要插入一张影像，以作为动画的背景。



8-1

打开新的文件

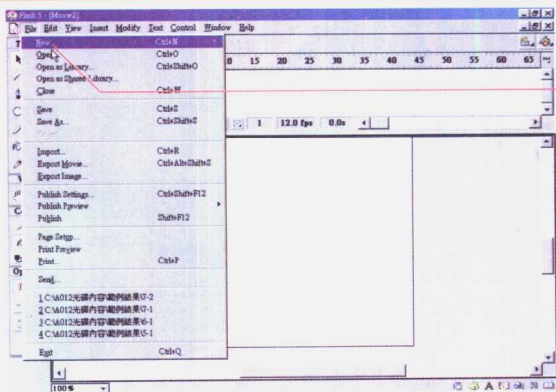
在本章中，我们要练习制作文字动画，让【从城市】这三个字逐渐转变为【到乡村】这三个字，不过首先我们要先在 Flash 中打开一份新的文件。

玩家笔记

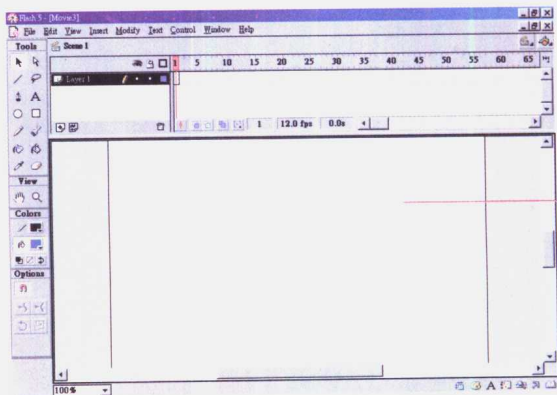
在 Flash 中，你可以按【Edit/Paragraph】指令，打开【Paragraph】面板，设定文字段落的对齐方式。

新增一份文件

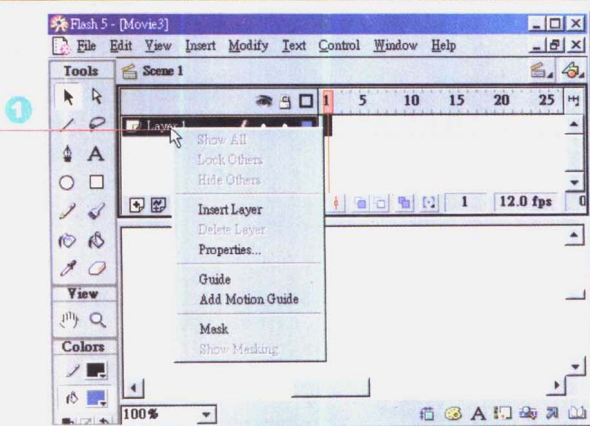
1 按【File/New】指令。



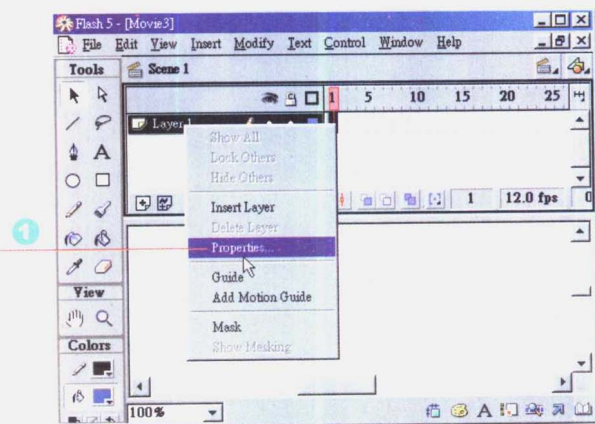
1 这就是新打开的文件。



2 更改图层名称

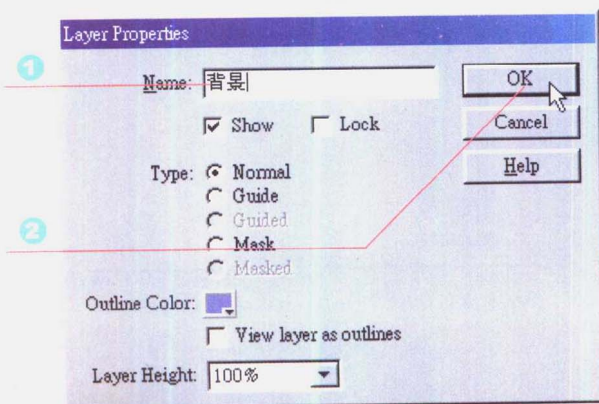


- 1 在【Layer1】图层上按一下鼠标右键，打开快捷功能表。



步骤二

- 1 按【Properties】指令。



步骤三

- 1 输入【背景】。
- 2 按【OK】按钮。



8-2

导入影像

在 Flash 中打开新文件后，接下来我们要在新文件中，导入【PIC00052.JPG】影像，以作为动画的背景。

玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Transform/Rotate】指令，旋转物件。

1 汇入【PIC00052.JPG】影像

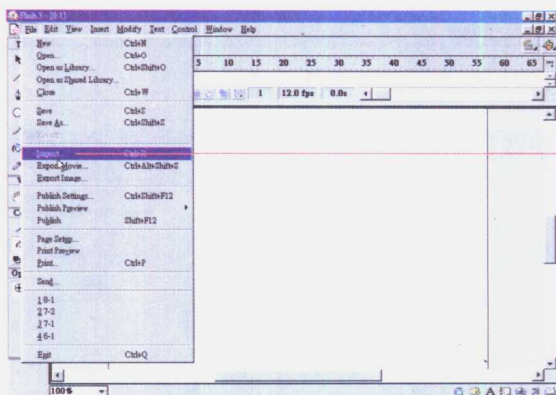
步骤一

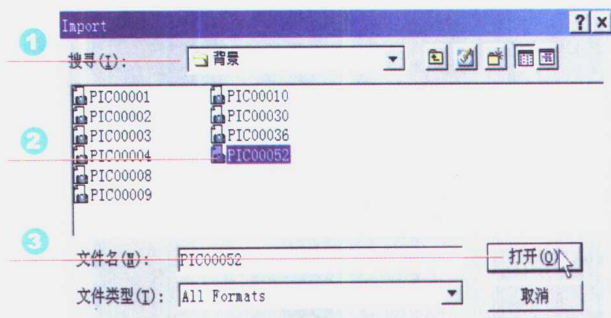
- 1 首先请将您所需光盘放到电脑的光驱之中。



步骤二

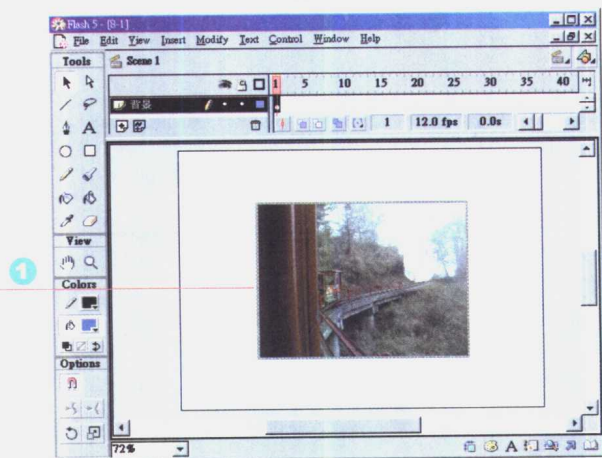
- 1 按【File/Import】指令。





步骤三

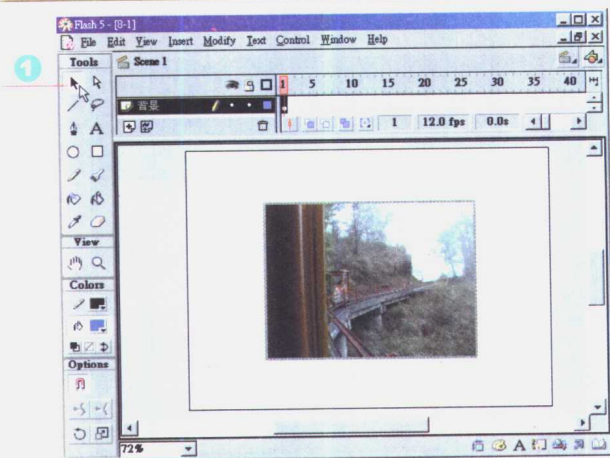
- 1 切换到光盘的【影像】文件夹。
- 2 选取【PIC00052.JPG】影像文件。
- 3 按【打开】按钮。



步骤四

- 1 这就是导入 Flash 后的【PIC00052.JPG】影像文件。

2 调整影像大小

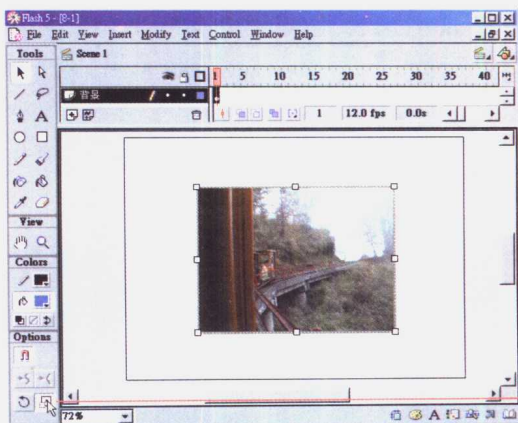


步骤一

- 1 按一下【箭头工具】按钮。

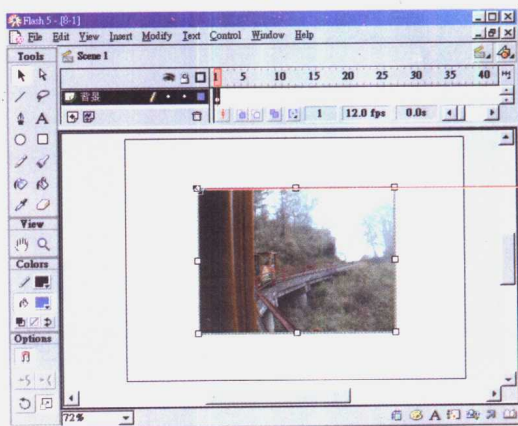
步骤二

- 1 按一下  【调整大小】按钮。



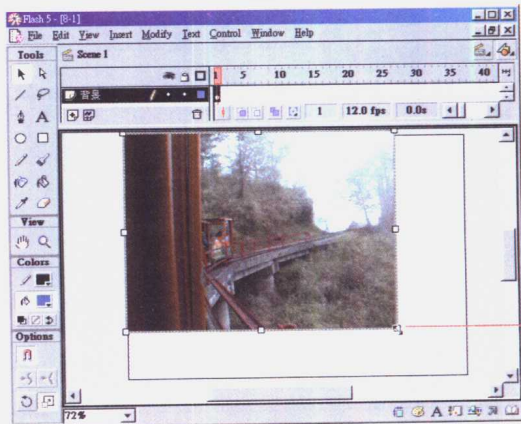
步骤三

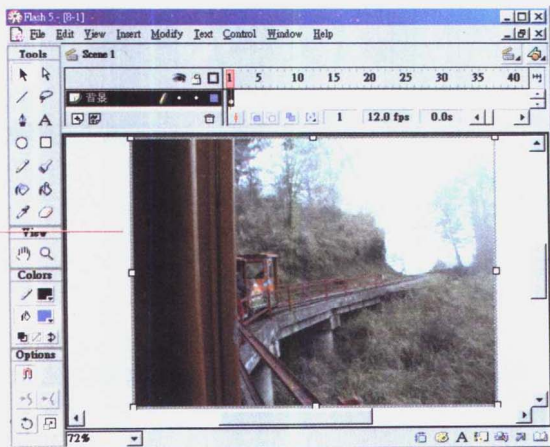
- 1 使用鼠标拖曳影像左上角的【控点】，将影像的左上角拖曳至比影格左上角略大一点。



步骤三

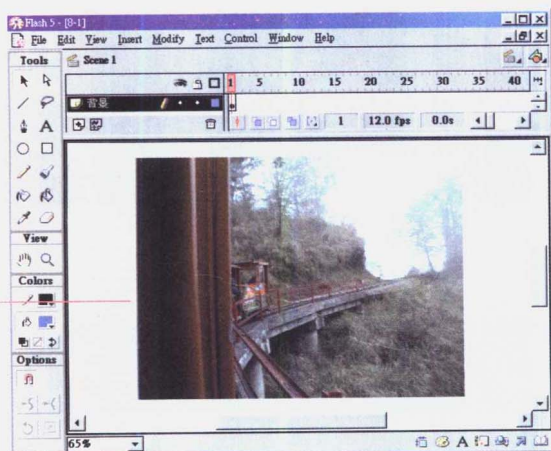
- 1 使用鼠标拖曳影像右下角的【控点】，将影像的右下角拖曳至比影格右下角略大一点。





步骤三

- 调整影像大小后，影像会比影格略大一点。



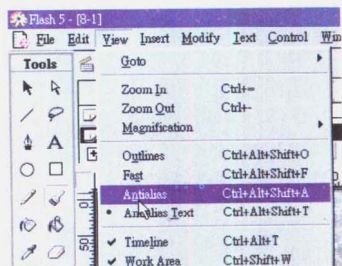
步骤六

- 这就是影像最后所呈现出来的结果。



操作诀窍

在 Flash 中，有一项【View/Antialias】指令，如果你按这项指令的话，就可以切换到【Antialias】查看模式，在这种查看模式下，影像会以平滑方式显示，但是文字则不会以平滑的方式显示。





8-3

新增一层【文字】图层

导入影像后，接下来我们要新增一层图层，并且将这层图层命名为【文字】，以便在接下来的单元中，在这层图层中输入文字。

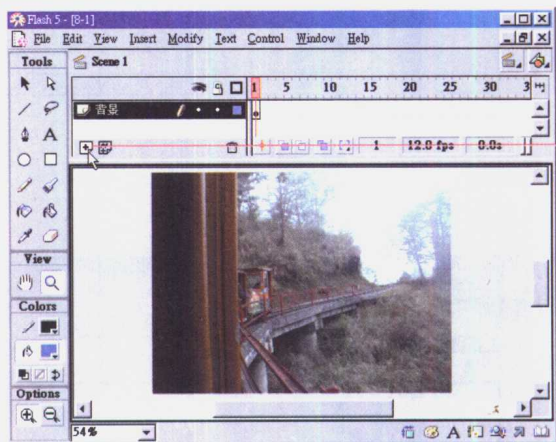
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Transform/Rotate 90° CW】指令，将物件作顺时针 90 度旋转。

1 新增【文字】图层

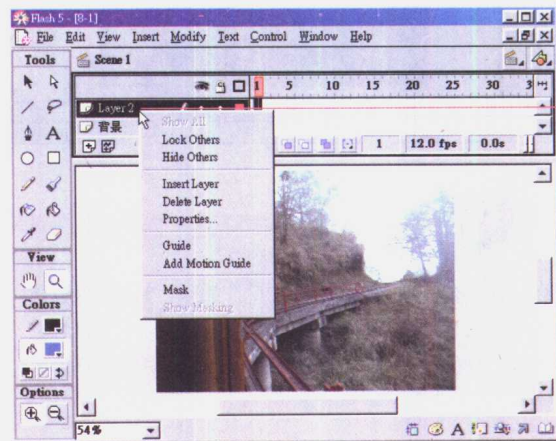
步骤一

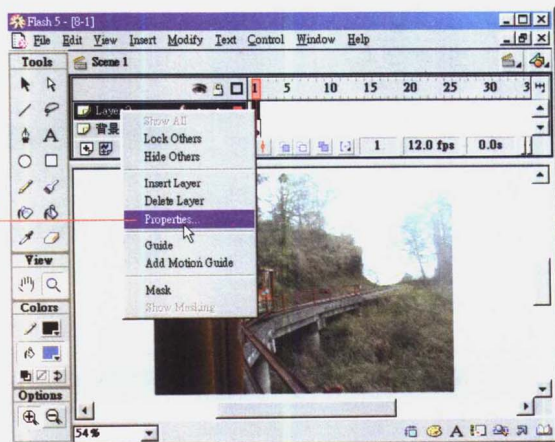
- 1 按一下  【新增图层】按钮。



步骤二

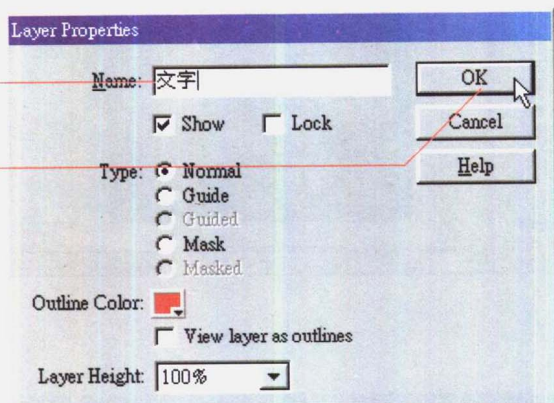
- 1 在新增图层上按一下鼠标右键，打开快捷功能表。





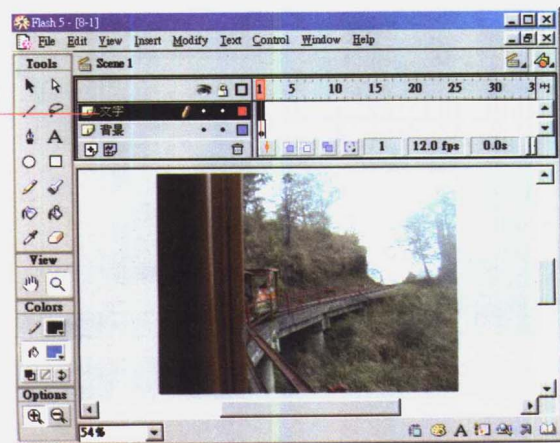
步骤三

- 1 按【Properties】指令。



步骤四

- 1 输入【文字】。
- 2 按【OK】按钮。



步骤五

- 1 这就是新增的【文字】图层。



8-4

制作参考线

在 Flash 中有一种【参考线】，使用【参考线】可以帮助我们作为编辑物件的参考，在本单元中，我们就要试一试制作两条【参考线】，以便作为等下输入文字的参考。

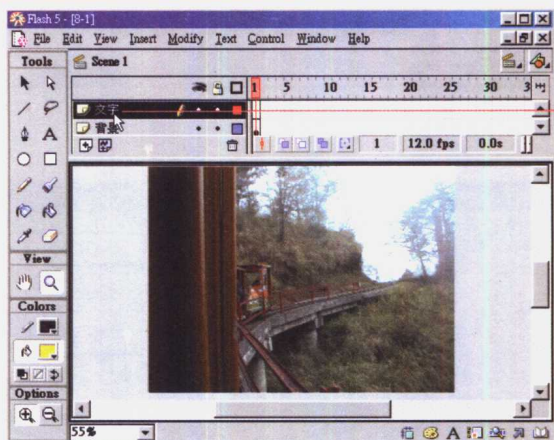
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Transform/Rotate 90° CCW】指令，将物件作逆时针 90 度旋转。

1 制作参考线

步骤一

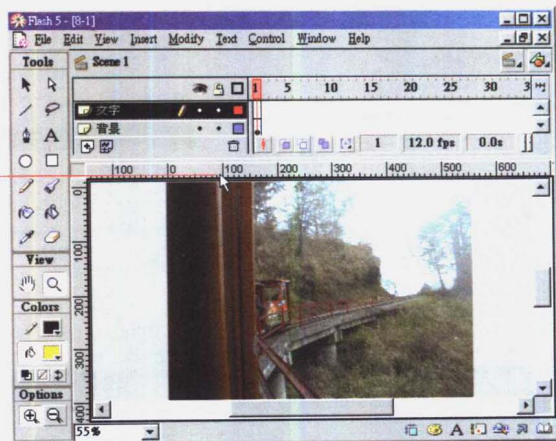
- 1 按一下【文字】图层。



步骤二

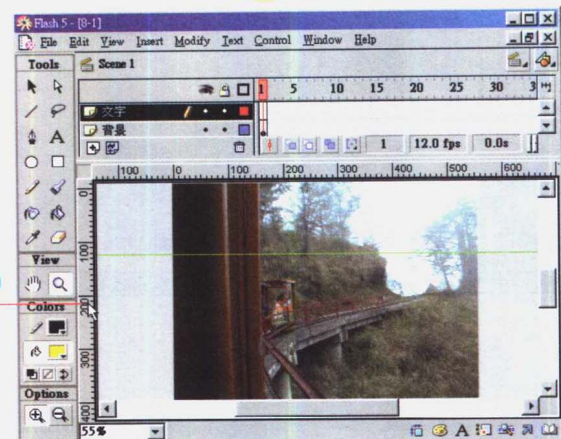
- 1 按【View/Rulers】指令，打开标尺。





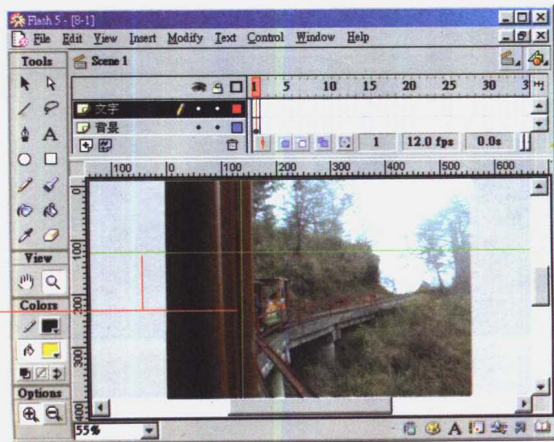
步骤三

- 1 使用鼠标拖曳的方式，由横向标尺向下方拖曳，建立第一条横向参考线。



步骤四

- 1 使用鼠标拖曳的方式，由纵向标尺向右侧拖曳，建立第一条纵向参考线。



步骤五

- 1 这就是建立好的参考线。



8-5

输入文字

在 Flash 中制作好参考线后，接下来在本单元中，我们要在【文字】图层中输入【从城市】这三个字，作为渐变文字的第一组文字。

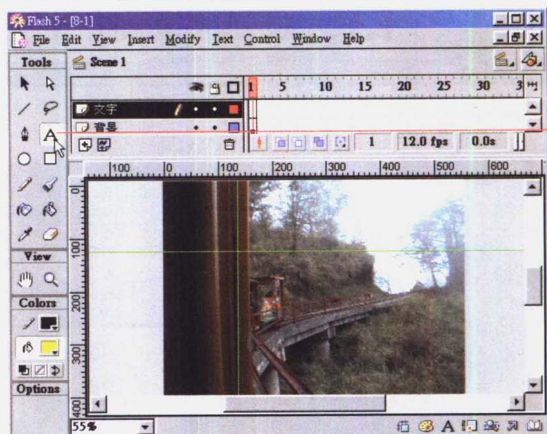
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Transform/Flip Vertical】指令，将物件作垂直翻转。

1 输入文字

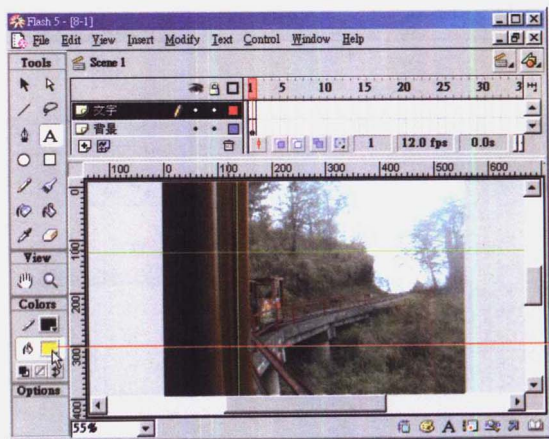
步骤一

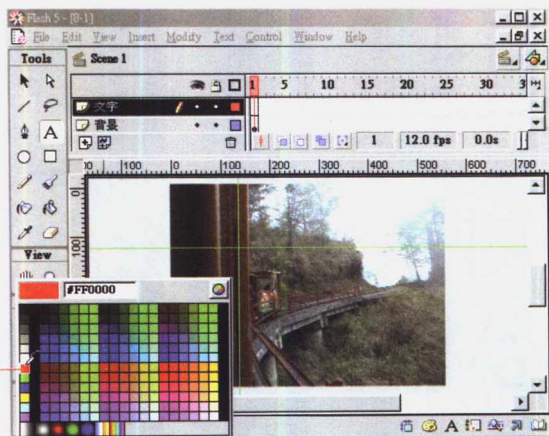
- 1 按一下 **A** 【文字工具】按钮。



步骤二

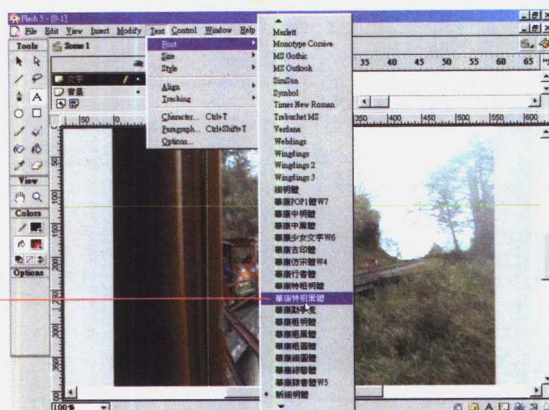
- 1 按一下【填满色彩】色块。





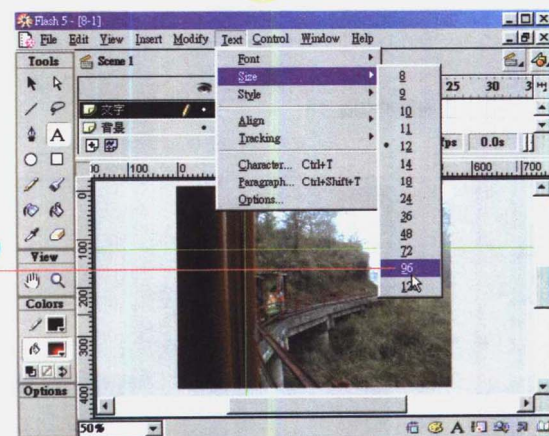
步骤三

- 按【红色】色块。



步骤四

- 按【Text/Font】指令，打开功能表，然后在功能表中选择你所需要的字型。

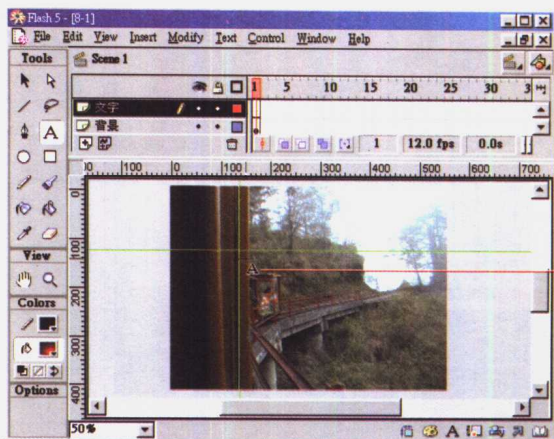


步骤五

- 按一下【Text/Size/96】指令，将文字大小设定为96点。

步骤六

- ① 在工作区中按一下。



步骤七

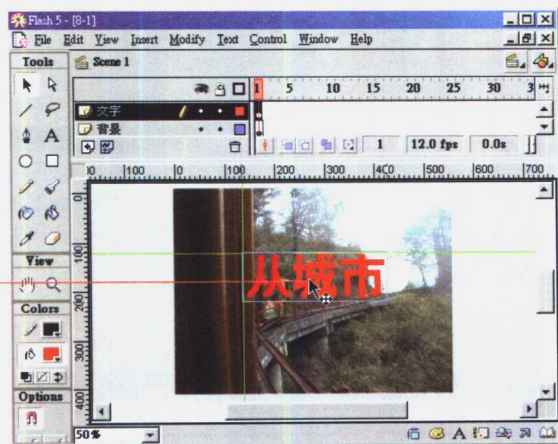
- ① 输入【从城市】。



步骤八

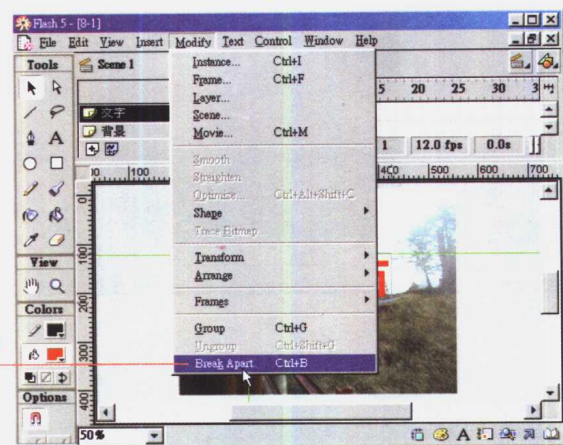
- ① 按一下  【箭头工具】按钮。





步骤九

- 1 使用鼠标拖曳文字，让文字的左上角对齐参考线。



步骤十

- 1 按一下【Modify/Break Apart】指令，将文字转换为图形。



步骤十一

- 1 这就是转换为图形后的文字图形。