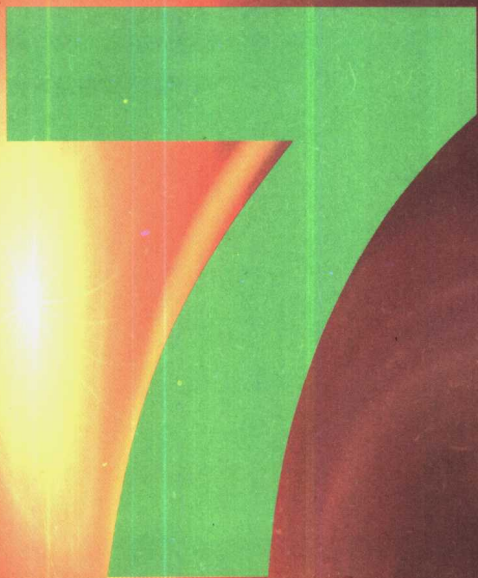




第七章

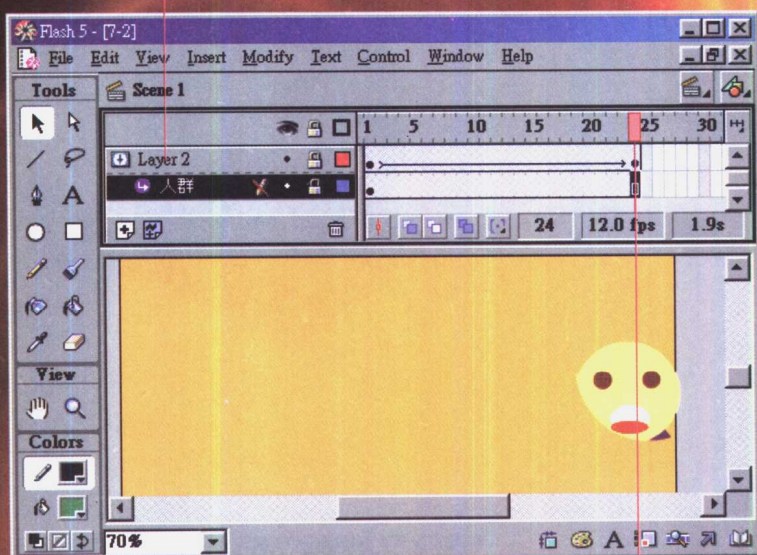
探照灯动画

遮罩与补间动画的合并使用

- 1 打开【7-1.flc】动画文件
- 2 制作遮罩
- 3 在遮罩内绘制圆形
- 4 在遮罩内插入关键影格
- 5 在遮罩中建立补间动画
- 6 在【人群】图层插入一般影格
- 7 查看动画效果

本章成果查看

在【人群】图层的上方，我们要新增一层遮罩。



在遮罩的第 24 影格中，我们要插入【关键影格】，以便制作【补间动画】，制作出探照灯照射的效果。



7-1

打开【7-1.flc】动画文件

在本章中，我们要练习另一个【遮罩】的应用，在【遮罩】中建立补间动画，产生类似探照灯的效果。首先，要先请你打开【7-1.flc】动画文件。

玩家笔记

你可以按 Ctrl + Alt

+ Shift + R 键，打开或关闭标尺。

1 打开【7-1.flc】动画文件

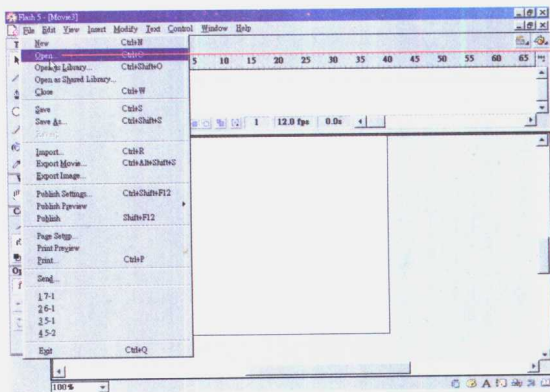
步骤一

- 1 首先请将您所需光盘放到电脑的光驱之中，打开其中的文件。



步骤二

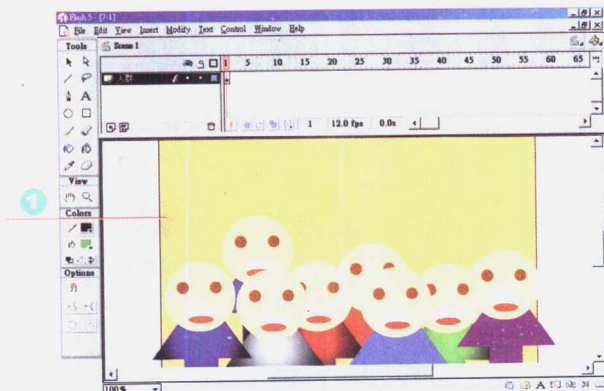
- 1 按【File/Open】指令。





步骤三

- ① 切换到光盘的【范例结果】文件夹。
- ② 选取【7-1.flc】文件。
- ③ 按【打开】按钮。



步骤四

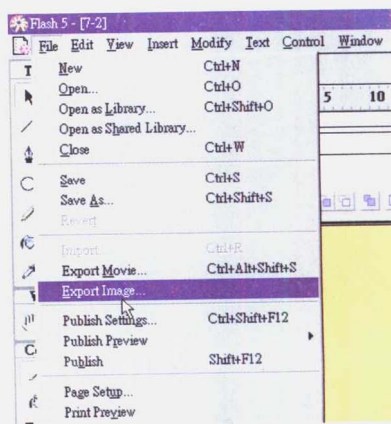
- ① 这就是打开后的【7-1.flc】文件。



操作诀窍

在 Flash 中，你可以按【File/Export Image】指令，将目前的画面以情态影像的方式输出。

如右图所示，右图中鼠标所指的指令，即是【File/Export Image】指令。





7-2

制作遮罩

打开【7-1.flc】动画文件后，接下来首先我们要先新增一层图层，然后将该图层设定为【遮罩】，以便等一下在【遮罩】中制作探照灯效果。

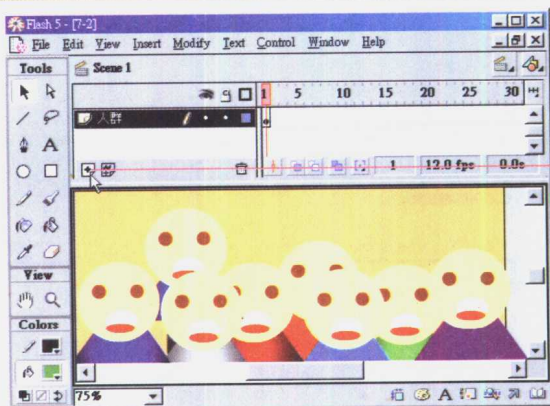
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Arrange/Bring to Front】指令，将选取的物件安排到最前面。

1 新增图层

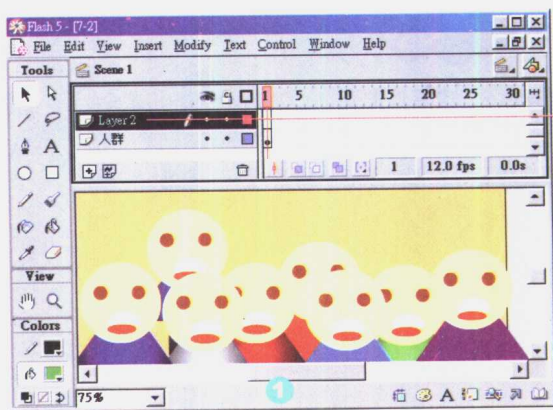
步骤一

- 1 按一下  【新增图层】按钮。

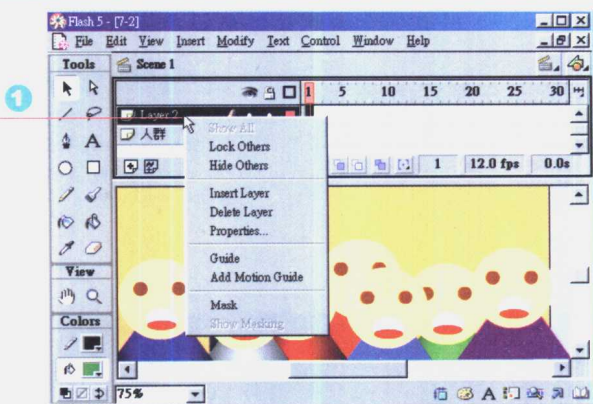


步骤二

- 1 这就是新增的图层。

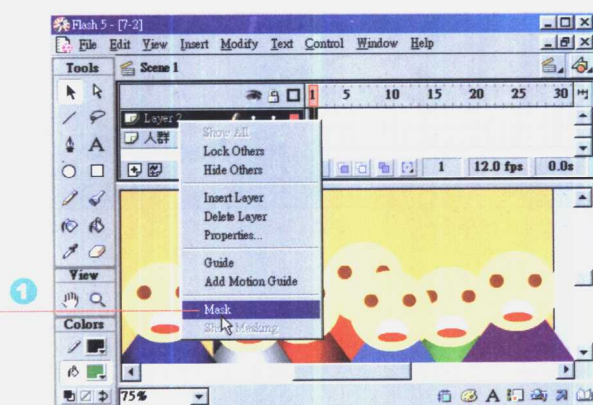


2 将图层设定为遮罩



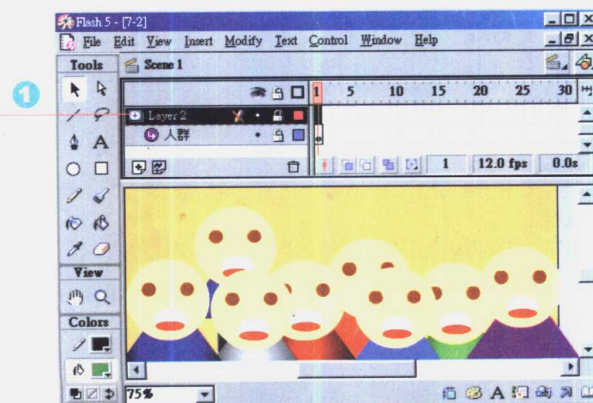
步骤一

- 1 在新增的图层上按一下鼠标右键，打开快捷功能表。



步骤二

- 1 按一下【Mask】指令。



步骤三

- 1 这就是建立好的遮罩。



7-3

在遮罩内绘制圆形

建立好遮罩后，接下来我们要在遮罩中制作出探照灯的效果。不过在本单元中，我们必须先在遮罩内绘制出一个圆形物件。

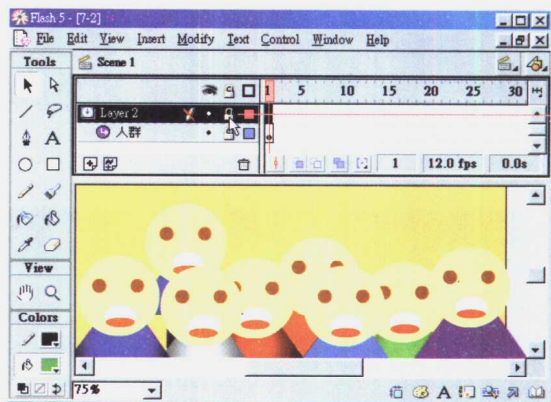
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Arrange/Bring Forward】指令，将选取的物件往前移一层。

1 解除遮罩的锁定状态

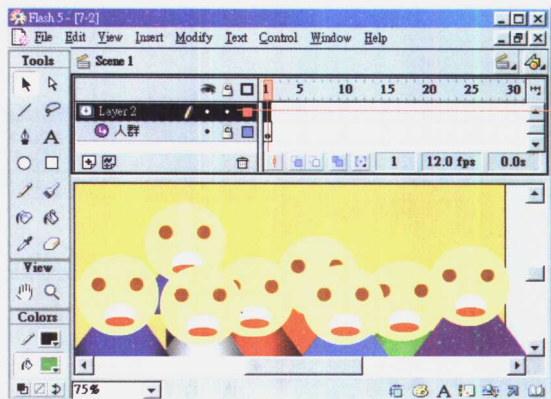
步骤一

- 1 按一下遮罩的【锁定】栏位，解除遮罩的锁定状态。

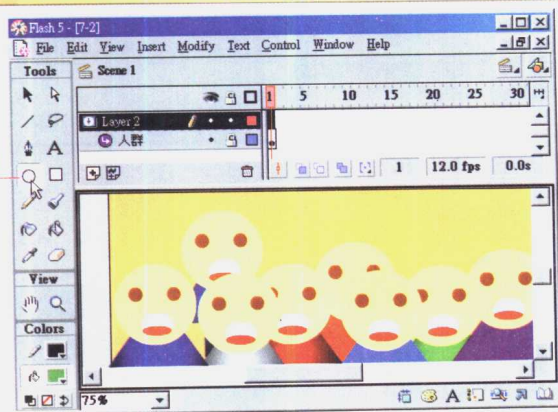


步骤二

- 1 这就是解除遮罩锁定状态后的遮罩，此时你就可以开始编辑遮罩的内容了。

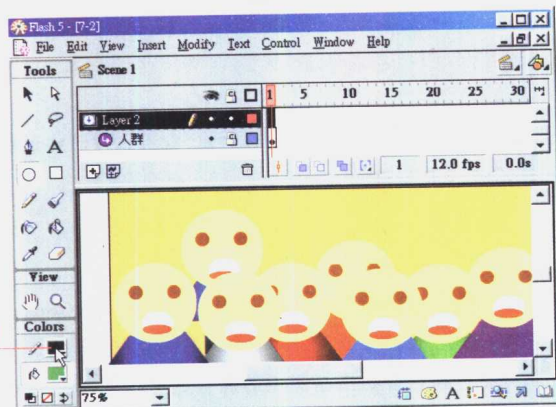


2 在遮罩中绘制圆形物件



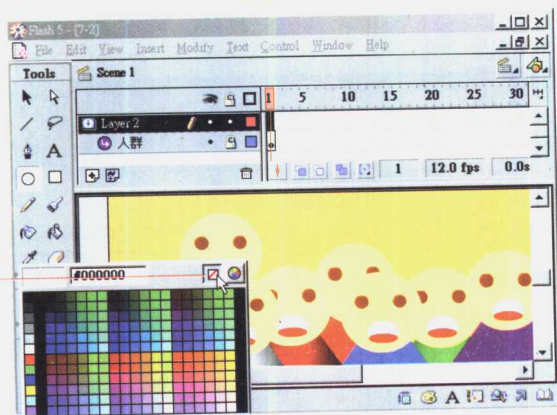
步骤一

- 1 按一下  【椭圆形工具】按钮。



步骤二

- 1 按一下【框线色彩】色块。

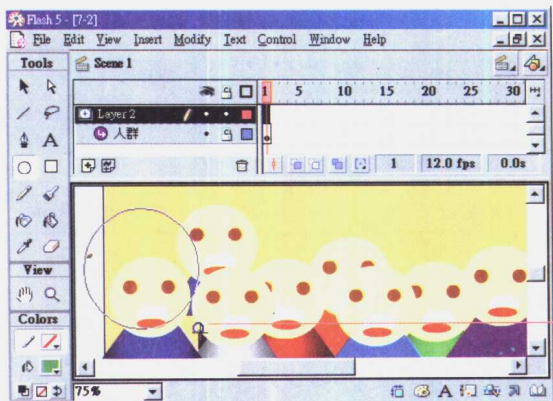


步骤三

- 1 按  【无框线】按钮。

步骤四

- 1 按住键盘上的 **Shift** 键不放，然后使用鼠标拖曳的方式，绘制一个圆形物件。



操作诀窍

使用【椭圆形工具】时，如果你按住键盘上的 **Ctrl** 键不放的话，就可以暂时将正在使用的工具切换为【箭头工具】，移动或选取物件。

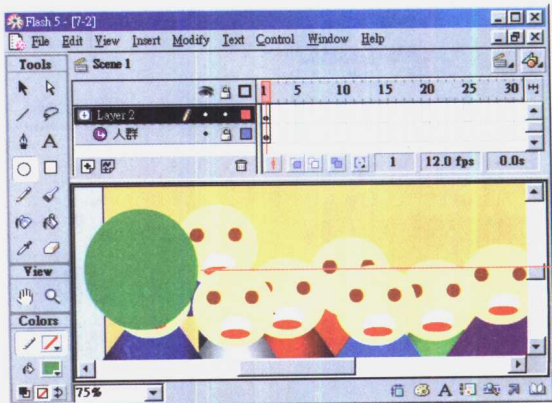


深入研究

在上面的【步骤四】中，所绘制出来的圆形物件最好比画面中的脸稍微大一点，同时绘制在影格的左方边缘。

步骤五

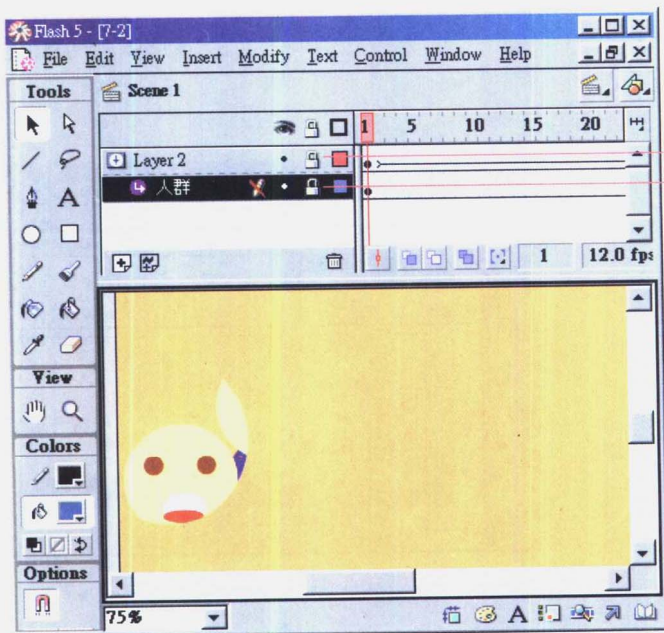
- 1 这就是绘制出来的圆形物件。





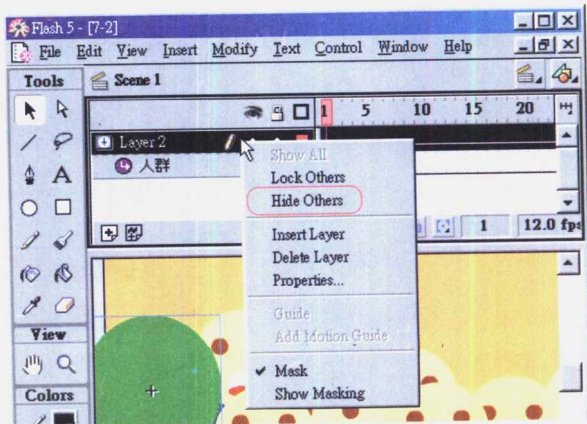
深入研究

在 Flash 中使用【遮罩】时，必须【遮罩】及对应的图层都锁定时，【遮罩】才会发生作用，就如下图所示：



深入研究

在 Flash 中，你可以在图层上按一下鼠标右键，打开快捷功能表，然后按一下功能表中的【Hide Others】指令，这样的话，就可以只显示目前所选取的图层物件，并且隐藏其它的图层。





7-4

在遮罩内插入关键影格

在这个单元中，我们要在遮罩的第 24 影格中插入一个【关键影格】，然后调整【关键影格】中圆形物件的位置，以便等一下制作【补间动画】。

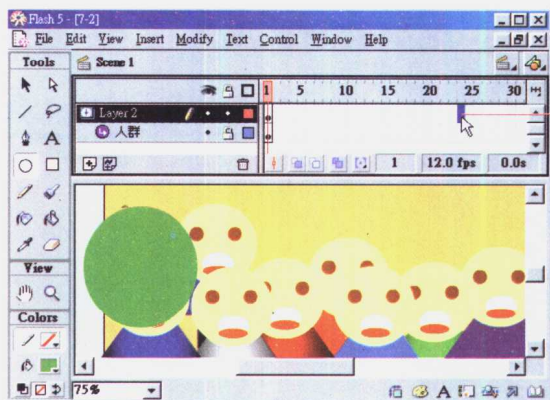
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Help / What's New in Flash 5】指令，打开文件，在其中会介绍 Flash 5 的新增功能。

1 在遮罩中插入【关键影格】

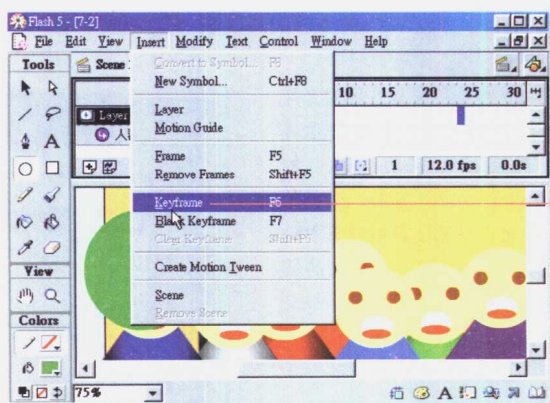
步骤一

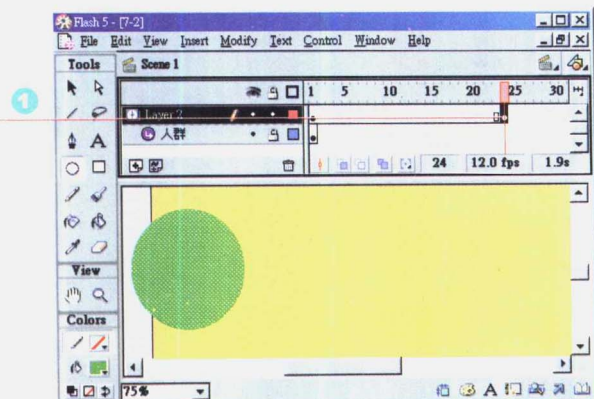
- 1 按遮罩的第 24 影格。



步骤二

- 1 按一下【Insert / Keyframe】指令。

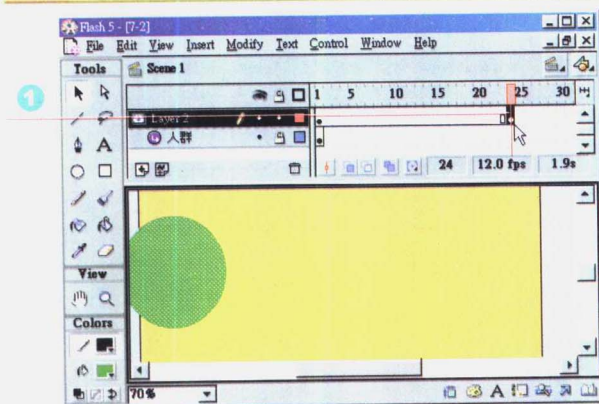




步骤三

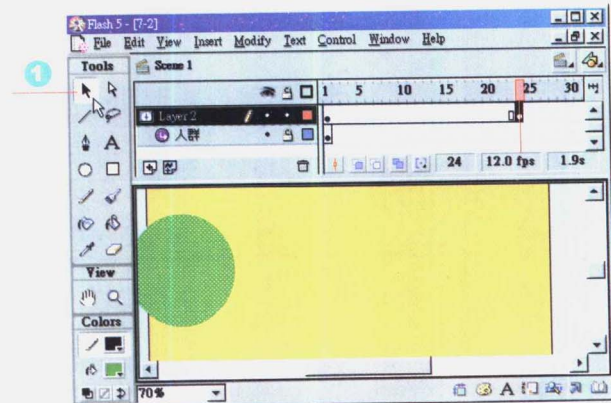
- 1 这就是插入的关键影格。

2 编辑关键影格的内容



步骤一

- 1 按一下刚刚插入的关键影格。

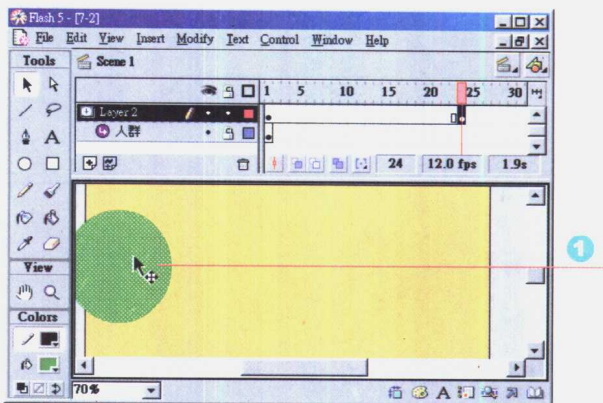


步骤二

- 1 按一下  【箭头工具】按钮。

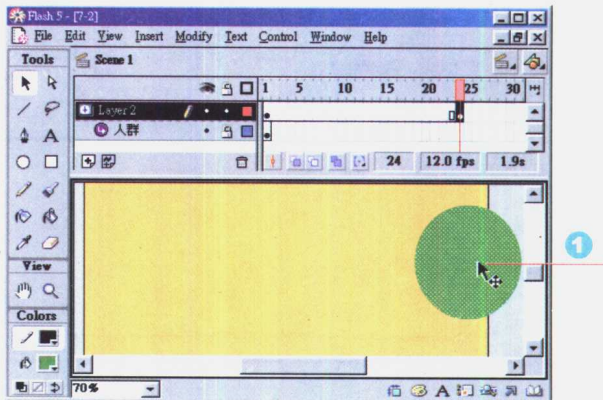
步骤三

- 1 使用鼠标拖曳的方式，拖曳圆形物件。



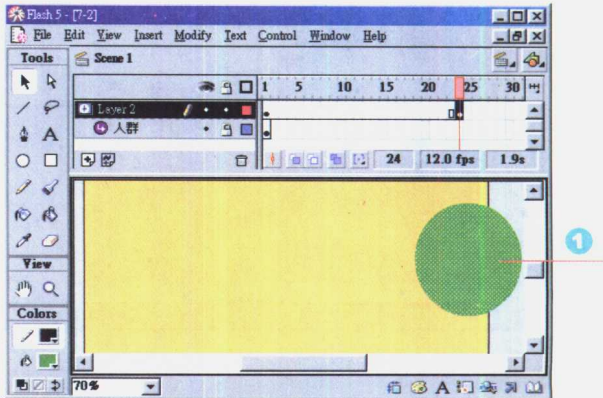
步骤四

- 1 将圆形物件拖曳到影格右方边缘的位置。



步骤五

- 1 这就是关键影格中，圆形物件最后所在的位置。

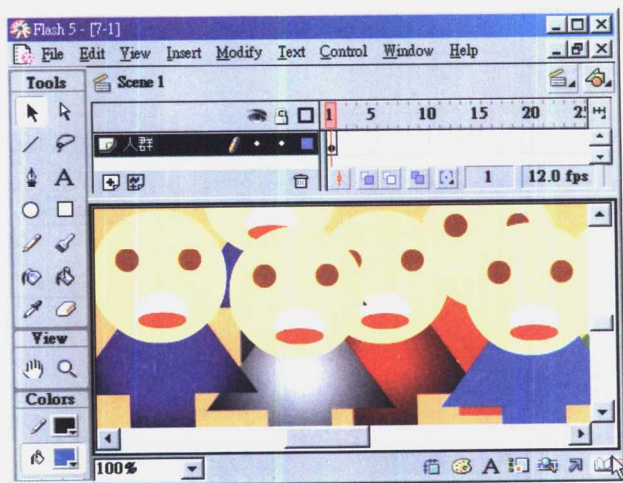




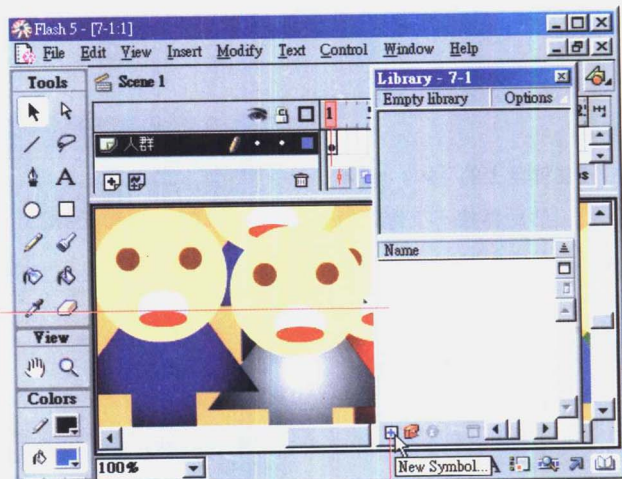
操作诀窍

在 Flash【状态栏】的最右方，有一项【显示角色库】(Show Library) 按钮，如果你按一下这项按钮的话，就可以打开【角色库】(Library)

在【角色库】中，你可以新增或编辑角色，而制作好的角色，可以套用在动画之中。



按一下这项按钮，就可以打开或关闭【角色库】。



这就是【角色库】。

按一下这项按钮，就可以新增角色。



7-5

在遮罩中建立补间动画

在遮罩中建立好【关键影格】后，接下来在这个单元中，我们要依据遮罩中两个关键影格的差异，让 Flash 自动产生【补间动画】。

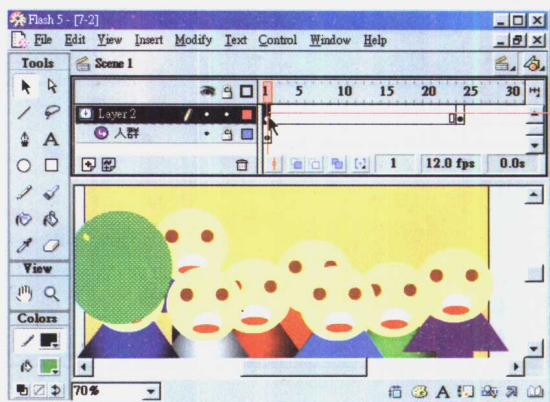
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Modify/Ungroup】指令，将选取的群组物件解散。

1 在遮罩中建立补间动画

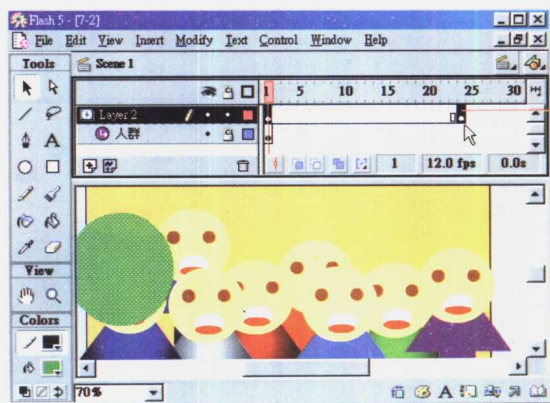
步骤一

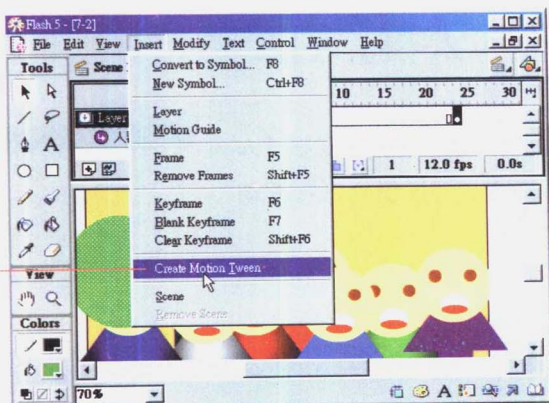
- 1 按遮罩的第一关键影格。



步骤二

- 1 按住键盘上的 Shift 键不放，然后再按一下遮罩的第二关键影格。

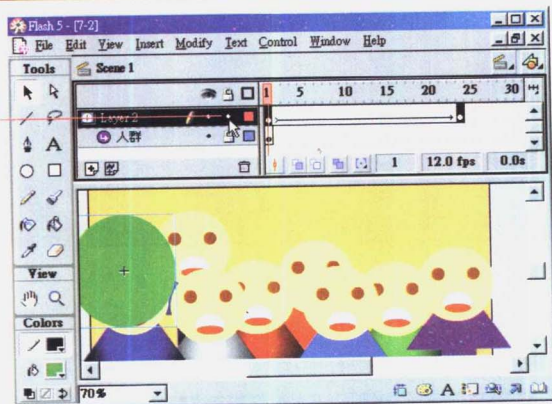




步骤三

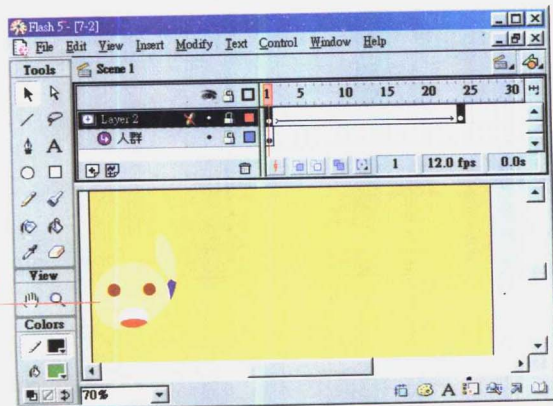
- 按【Insert/Create Motion Tween】指令。

2 在遮罩中插入【关键影格】



步骤一

- 按遮罩的【锁定】栏位，锁定遮罩。



步骤二

- 锁定遮罩后，只有遮罩中有影像的部分，才可以看到下面图层的影像。



7-6

在【人群】图层插入一般影格

在【遮罩】中建立好【补间动画】后，接下来我们要在【人群】图层的第 24 影格中插入一般影格，以便让【补间动画】时，每一格影格都拥有背景。

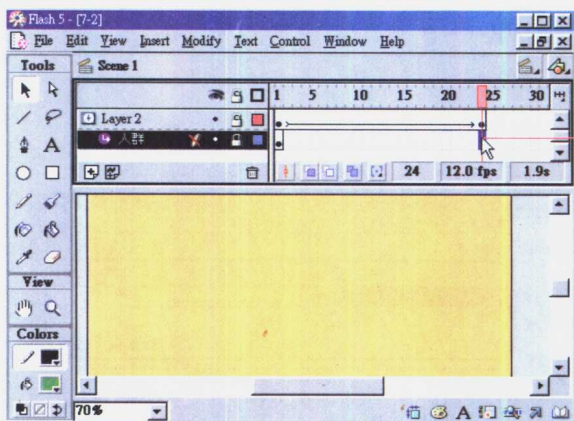
玩家笔记

在 Flash 中，你可以按【Control/Debug Movie】指令，打开【Debugger】面板，进行除错的工作。

1 在【人群】图层中插入一般影格

步骤一

- 1 按一下【人群】图层的第 24 影格。



步骤二

- 1 按【Insert/Frame】指令。

