

项目 3

广告制作



项目导学

学习任务	学习内容	能力要求
项目实战 1：首饰广告	Flash CC 的元件、实例与库的使用方法 Flash CC 导入多媒体文件 绘图工具简单应用 关键帧操作、动画制作	掌握 Flash CC 的元件、实例与库的使用方法
项目实战 2：梦幻乐园		掌握 Flash CC 导入多媒体文件的方法
广告动画制作及音频使用		熟练掌握常用基本绘图工具的使用方法
项目实战问答		

3.1 项目实战 1：首饰广告

3.1.1 项目实战描述与效果

- ◆ 素材：Flash CC\项目 3\素材\首饰广告
- ◆ 源文件：Flash CC\项目 3\效果\首饰广告.fla

1. 项目实战描述

本项目创作主要是使用 Flash CC 的文件导入功能，以及利用“库”来进行整理和使用素材，并将素材置入元件或舞台中，最终实现动画效果，需要注意动画的节奏。

2. 项目实战效果

最终任务效果如图 3-1 所示。



图 3-1 “首饰广告”效果

3.1.2 项目实战详解

1. 创建文档并导入素材

(1) 选择“文件 新建”命令，在弹出的“新建文档”对话框中选择“ActionScript 3.0”选项，在“属性”面板中，设置“大小”为 600×400 像素、“舞台”背景为深红色 (#500103)，如图 3-2 所示，改变舞台的大小和颜色。

(2) 选择“文件 导入 导入到库”命令，在弹出的“导入到库”对话框中选择“Flash CC\项目 3\素材\首饰广告”文件夹中所有素材，单击“打开”按钮，素材被导入到“库”面板中，如图 3-3 所示。

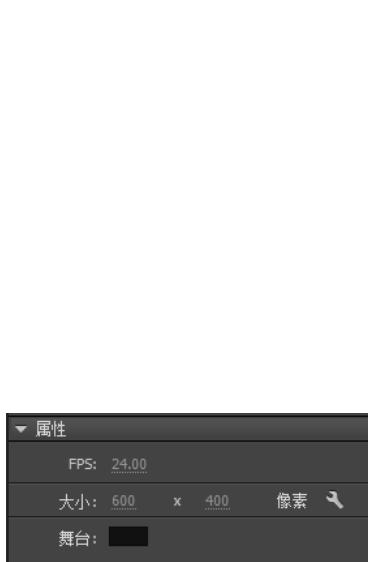


图 3-2 创建文档对话框



图 3-3 导入素材到“库”面板

2. 制作图形元件

(1) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“戒指”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“戒指”，如图 3-4 所示，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口，将“库”面板中的“戒指.png”拖曳到舞台窗口中，如图 3-5 所示。

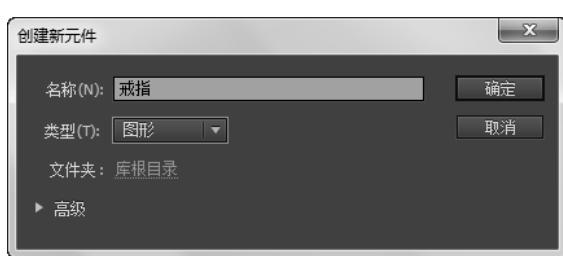


图 3-4 “创建新元件”对话框



图 3-5 “戒指”舞台效果

(2) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“导航条”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”

按钮，新建一个图形元件“导航条”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口，将“库”面板中的“导航条.jpg”拖曳到舞台窗口中。

(3) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“玫瑰花”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“玫瑰花”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口，将“库”面板中的“玫瑰花.png”拖曳到舞台窗口中。

(4) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入英文“*This life with you soon*”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“*This life with you soon*”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口。

(5) 选择“文本”工具，在舞台窗口中输入英文“*This life with you soon*”，打开字符“属性”面板，设置参数如图 3-6 所示。

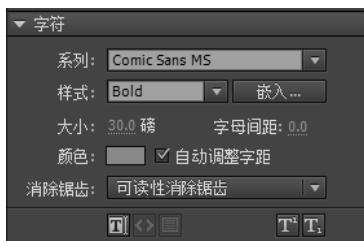


图 3-6 文字 1 参数

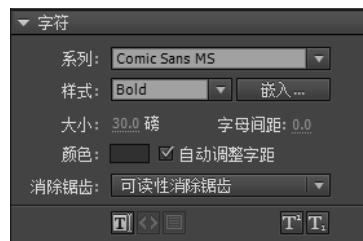


图 3-7 文字 2 参数

(6) 在舞台窗口中选择文字，按 Ctrl 键的同时拖曳文字，复制出一个文字，打开字符“属性”面板，设置参数如图 3-7 所示。微微调整文字 1 和文字 2 的位置，效果如图 3-8 所示。

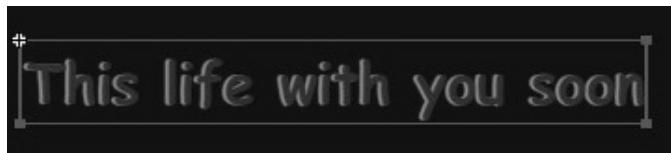


图 3-8 文字图形元件效果

(7) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“矩形条”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“矩形条”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口。

(8) 选择“矩形”工具，将“笔触颜色”选项设置为“无”，“填充颜色”选项设置为“白色半透明”。在舞台窗口中绘制一个“宽”为“600”、“高”为“100”的矩形条，矩形条参数的设置如图 3-9 所示，效果如图 3-10 所示。

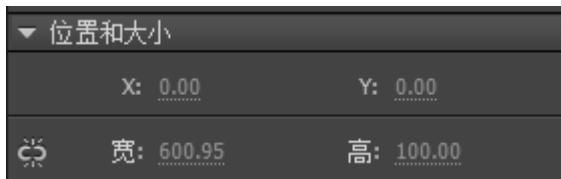


图 3-9 矩形条参数的设置



图 3-10 矩形条效果

(9) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选



项的文本框中输入文字“长条 1”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“长条 1”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口。将“库”面板中“矩形条”图形元件拖曳到舞台窗口中。

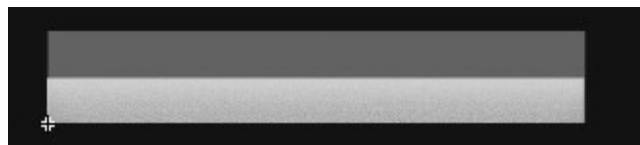


图 3-11 “长条 1”图形元件

(10) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层“图层 2”，将“库”面板中的“位图长条.png”拖曳到舞台窗口中，摆放效果如图 3-11 所示。用同样的方法创建“长条 2”图形元件，效果如图 3-12 所示。

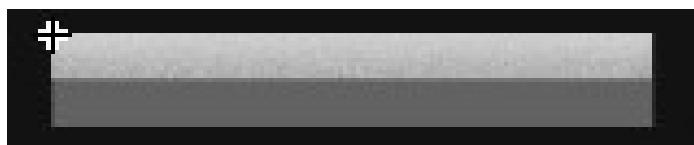


图 3-12 “长条 2”图形元件效果

(11) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“星星”，在“类型”选项的下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，新建一个图形元件“星星”，舞台窗口随之转换为图形元件的舞台窗口。

(12) 选择“椭圆工具”，按 Shift 键的同时拖曳鼠标，绘制一个正圆。打开正圆的“属性”面板，将“宽”和“高”选项均设置为“35”。选择“修改 颜色”命令，打开“颜色”面板，设置参数如图 3-13 所示，舞台窗口中正圆的效果如图 3-14 所示。



图 3-13 颜色面板

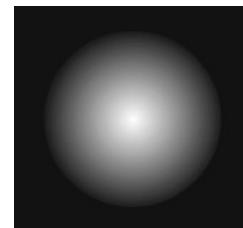


图 3-14 正圆效果

(13) 选择“选择工具”，在舞台窗口中选中正圆，按 Ctrl 键的同时拖曳鼠标复制出一个圆，按 Ctrl+G 组合键，将复制的圆成组。打开它的“属性”面板，将“宽”选项设置为“80”，“高”选项设置为“3.6”，如图 3-15 所示。

(14) 选择“窗口 变形”命令，打开“变形”面板，选中“旋转”单选按钮，将“旋转”参数设置为“45”，单击 3 次“重制选区和变形”按钮，如图 3-16 所示，效果如图 3-17 所示。将所有图形中心对齐，如图 3-18 所示。

(15) 单击“时间轴”面板下方的“场景 1”图标，进入“场景 1”的舞台窗口。选中“图层 1”，

选择“文本工具”，在舞台窗口中输入英文“Love”，打开文字的“属性”面板，将“大小”选项设置为“60”，“颜色”选项设置为黄色（#FFFF00），效果如图3-19所示。



图3-15 “长条2”图形元件



图3-16 “变形”面板

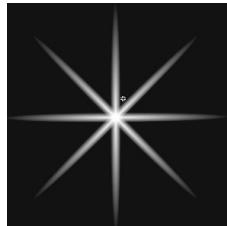


图3-17 旋转效果

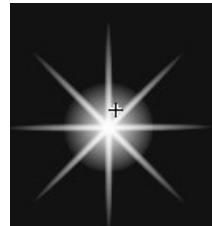


图3-18 星星效果

(16) 在舞台窗口中选中文字，按Ctrl键的同时拖曳文字，复制出一个文字，打开文字的“属性”面板，将“颜色”选项设置为深黄色（#666600），微微调整两个文字的位置，如图3-20所示。



图3-19 Love文字前色



图3-20 Love文字添加后色

(17) 选择“选择工具”，框选两个“Love”文字，多次按Ctrl+B组合键，将文字分离为形状。

选中“Love形状”并右击，在弹出的快捷菜单中选择“分散到层”命令，将其分散到各图层。此时，“时间轴”面板中的“图层1”为空白关键帧，多出了“图层2”、“图层3”、“图层4”和“图层5”，分别为图层2至图层5重命名为“L”、“O”、“V”和“E”，如图3-21所示。在舞台窗口中分别选中“L”、“O”、“V”和“E”图形并右击，在弹出的快捷菜单中选择“转换为元件”命令，将其转换为图形元件。

3. 制作动画元件

(1) 在“库”面板下方单击“新建元件”按钮，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”选项的文本框中输入文字“星星动画”，在“类型”选项的下拉列表中选择“影片剪辑”选项，单击“确定”按钮，新建一个影片剪辑元件“星星动画”，舞台窗口随之转换为影片剪辑元件的舞台窗口。

(2) 将“库”面板中的“星星”图形元件拖曳到舞台窗口中，选择“窗口 变形”命令，打

开“变形”面板，将“宽度缩放”、“高度缩放”选项均设置为12%，如图3-22(a)所示。选中第26帧和第51帧，按F6键，在该帧上插入关键帧。选中第26帧，在“变形”面板中，将“宽度缩放”选项设置为6.3%，“高度缩放”选项设置为6%，如图3-22(b)所示。

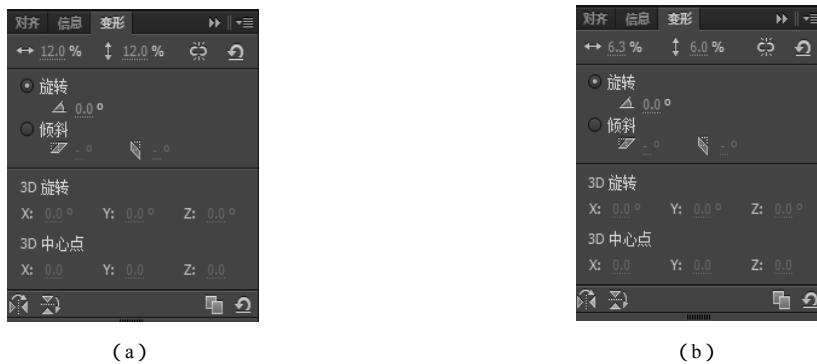


图3-22 星星动画变形参数

(3) 分别选中第1帧和第26帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画，如图3-23所示。



图3-23 星星动画时间轴

(4) 双击“库”面板中的“戒指”图形元件，进入图形元件舞台窗口。单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层“图层2”。选择“线条工具”和“选择工具”，在“戒指”高光区域绘制如图3-24所示的图形，将“填充颜色”选项设置为白色，按Delete键，将笔触删除。

(5) 选择“窗口 颜色”命令，打开“颜色”面板，在“颜色类型”选项的下拉列表中选择“线性渐变”选项，具体设置参数如图3-25所示。选择“颜料桶工具”，在图形上方，从上向下拖曳鼠标，效果如图3-26所示。

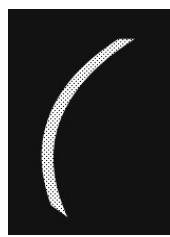


图3-24 高光图形

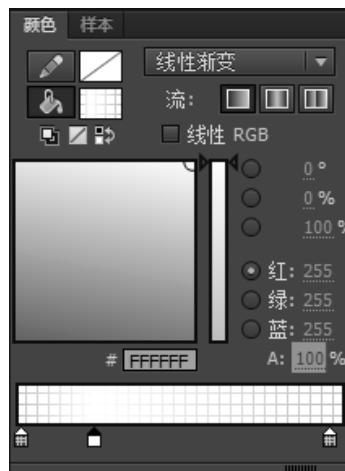


图3-25 “颜色”面板



图3-26 “线性渐变”后效果

(6) 选中第30帧，按F6键，在该帧上插入关键帧。选择“颜料桶工具”，在图形下方，从上向下拖曳鼠标，效果如图3-27所示。选中第1帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间形

状”命令，生成形状补间动画，如图 3-28 所示。

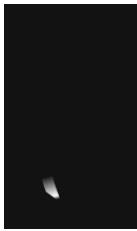


图 3-27 第 30 帧画面



图 3-28 形状补间动画

4. 时间轴动画制作

(1) 单击“时间轴”面板下方的“场景 1”图标，进入“场景 1”的舞台窗口。选中“图层 1”重命名为“长条 1”，将“库”面板中的“长条 1”拖曳到舞台窗口中，打开“属性”面板，将“X”、“Y”选项分别设置为“0”。选择第 9 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧。将“Y”选项设置为“200”。选择第 36 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧。将“Y”选项设置为“520”。

(2) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“长条 2”，将“库”面板中的“长条 2”拖曳到舞台窗口中，打开“属性”面板，将“X”选项设置为“0”，“Y”选项设置为“400”。选择第 9 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧。将“Y”选项设置为“200”。选择第 36 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“Y”选项设置为“520”。选择第 43 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“Y”选项设置为“-50”。

(3) 分别选中“长条 1”图层的第 1 帧和第 9 帧，“长条 2”图层的第 1 帧、第 9 帧和第 36 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。如图 3-29 所示。



图 3-29 长条动画

(4) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“导航动画”，选中第 45 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“库”面板中的“导航条”图形元件拖曳到舞台窗口中，打开“属性”面板，将“X”选项设置为“0”，“Y”选项设置为“-52”。选中 51 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“Y”选项设置为“9”；选中第 54 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“Y”选项设置为“0”。选中第 45 帧和第 51 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。

(5) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“玫瑰花”，选中第 54 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“库”面板中的“玫瑰花”图形元件拖曳到舞台窗口中，位置如图 3-30 所示。选中第 74 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧。选中第 54 帧，在舞台窗口中选择玫瑰花实例，打开“属性”面板，在“色彩效果”选项组的“样式”选项的下拉列表中选择“Alpha”并将其值设置为“0”，如图 3-31 所示。在第 54 帧上右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。

(6) 选择“L”图层第 1 帧，按住鼠标左键，移动鼠标到该图层的第 74 帧，将该关键帧移动到第 74 帧。在舞台窗口中选中“L”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-32 所示。选中第 81 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选中该实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-33 所示。选中第 74 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”

命令，生成传统补间动画。



图 3-30 玫瑰花位置

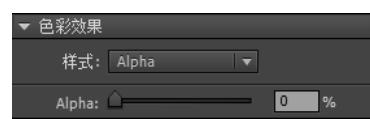


图 3-31 玫瑰花第 54 帧属性

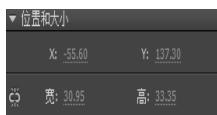


图 3-32 “L”实例第 74 帧参数

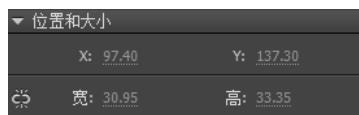


图 3-33 “L”实例第 81 帧参数

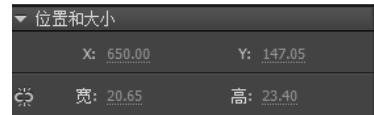


图 3-34 “O”实例第 74 帧参数

(7) 选择“O”图层的第 1 帧，按住鼠标左键，移动鼠标到该图层第 74 帧，将该关键帧移动到第 74 帧。在舞台窗口中选中“O”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-34 所示。选中第 81 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选中该实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-35 所示。选中第 74 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。

(8) 选择“V”图层的第 1 帧，按住鼠标左键，移动鼠标到该图层第 81 帧，将该关键帧移动到第 81 帧。在舞台窗口中选中“V”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-36 所示。选中第 88 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选中该实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-37 所示。选中第 81 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。



图 3-35 “O”实例第 81 帧参数

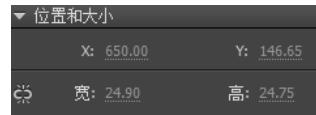


图 3-36 “V”实例第 81 帧参数

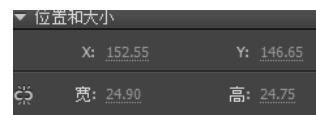


图 3-37 “V”实例第 88 帧参数

(9) 选择“E”图层的第 1 帧，按住鼠标左键，移动鼠标到该图层第 88 帧，将该关键帧移动到第 88 帧。在舞台窗口中选中“E”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-38 所示。选中第 95 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选中该实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-39 所示。选中第 88 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。

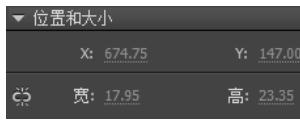


图 3-38 “E”实例第 88 帧参数



图 3-39 “E”实例第 95 帧参数

(10) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“戒指动画”，选中第 99 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“库”面板中的戒指图形元件拖曳到舞台窗口中，在舞台窗口中选择“戒指”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-40 所示。选中第 109 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选择“戒指”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-41 所示。选中第 99 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统

补间”命令，生成传统补间动画。



图 3-40 “戒指”实例第 99 帧参数



图 3-41 “戒指”实例第 109 帧参数

(11) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“星星动画”，选中第 112 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“库”面板中的“星星动画”影片剪辑元件拖曳到舞台窗口中，选择“选择工具”，在舞台窗口中适当调整实例的位置，如图 3-42 所示。

(12) 单击“时间轴”面板下方的“插入图层”按钮，创建新图层并将其命名为“文字”，选中第 120 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，将“库”面板中的“This life with you soon”图形元件拖曳到舞台窗口中，打开该图形元件的“属性”面板，设置参数如图 3-43 所示。



图 3-42 “星星动画”实例的位置

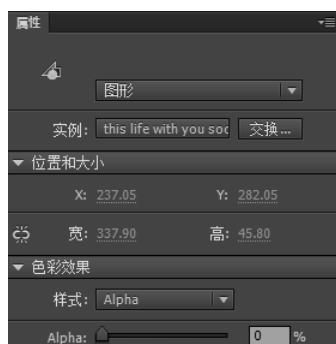


图 3-43 “This life with you soon”图形元件第 120 帧参数

(13) 选中第 133 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选择“文字”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-44 所示。选中第 138 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选择“文字”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-45 所示。选中第 143 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选择“文字”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-46 所示。选中第 147 帧，按 F6 键，在该帧上插入关键帧，在舞台窗口中选择“文字”实例，打开该实例的“属性”面板，设置参数如图 3-47 所示。

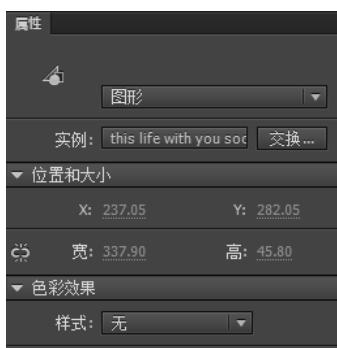


图 3-44 “This life with you soon”图形元件第 133 帧参数

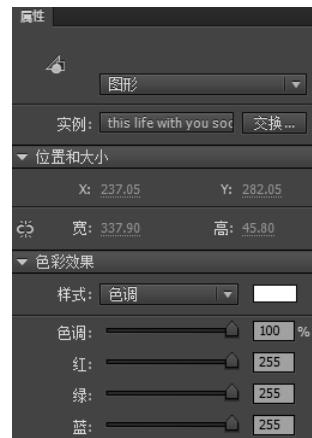


图 3-45 “文字”实例第 138 帧参数

(14) 分别选中第 120 帧、第 133 帧、第 138 帧和第 143 帧，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单

单中选择“创建传统补间”命令，生成传统补间动画。在“时间轴”面板中，选中除“文字”图层以外的其他图层的第 147 帧，按 F5 键，在该帧上插入普通帧。

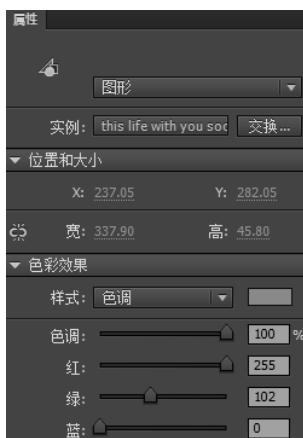


图 3-46 “文字”实例第 143 帧参数

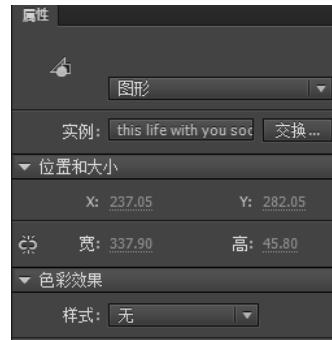


图 3-47 “文字”实例第 147 帧参数

- (15) 新建图层并命名为“音乐”，将库面板中的“1.mp3”拖入舞台窗口中。
- (16) 新建图层并命名为“Actions”，在该图层的第 147 帧，输入“stop()”语句。
- (17) 首饰广告动画效果制作完成，按 Ctrl+Enter 组合键即可查看效果。

3.2 项目实战 2：梦幻乐园

- ◆ 素材：Flash CC\项目 3\素材\梦幻乐园
- ◆ 源文件：Flash CC\项目 3\效果\梦幻乐园.fla

3.2.1 项目实战描述与效果

1. 项目实战描述

本项目创作主要是通过使用 Flash CC 的图形绘制、颜色填充方式、图形的归纳与整理、元件的特性和补间动画等功能来制作游乐场的广告动画，需要事先规划好各部分的制作，将各部分素材制作完毕后整合到一起，形成一个完整的广告动画。

2. 项目实战效果

最终任务效果如图 3-48 所示。



图 3-48 游乐场广告效果

3.2.2 项目实战详解

1. 制作背景

(1) 新建一个空白文档，将舞台大小设置为 1050×867 像素。按 $Ctrl+F8$ 组合键，在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“背景”，在“类型”下拉列表中选择“影片剪辑”，单击“确定”按钮建立新元件。

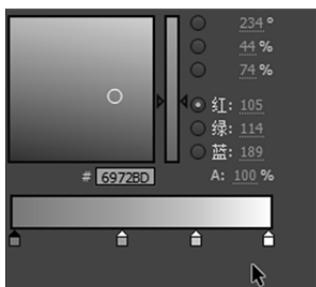


图 3-49 设置渐变颜色

(2) 进入元件，选择“工具栏”中的“矩形工具”，绘制一个宽为 1050 像素、高为 660 像素的矩形，并进行线性渐变填充，渐变颜色设置如图 3-49 所示，将该矩形作为天空背景。

(3) 再次利用“矩形工具”制作一个宽为 1050 像素、高为 125 像素的矩形，填充棕色，放置在第一个矩形的下方，作为地面。

(4) 作为道路的矩形宽为 1050 像素、高为 82 像素，颜色为灰色，并在上面制作一些道路线，“天空”、“地面”、“道路”三个部分的组合效果如图 3-50 所示。

(5) 创建新元件，取名为“云彩”，类型为“图形”，在该元件中利用“钢笔工具”勾勒出云彩的形状，并填充白色，并复制出多个云彩。之后进入“背景”元件，新建“图层 2”，将“库”面板中的“云彩”元件拖曳至舞台中，调整大小及位置，效果如图 3-51 所示。

(6) 在元件“背景”内，选中“图层 1”的第 1 帧，按 $F5$ 键添加普通帧，在“图层 2”的第 325 帧上按 $F6$ 键添加关键帧，选中“图层 2”的第 1 帧，在舞台上选中云彩向左移动一定距离，之后选择“图层 2”的第 1 帧，单击鼠标左键，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间命令”，制作云彩的飘动动画，广告的背景制作完成。



图 3-50 三部分的组合效果

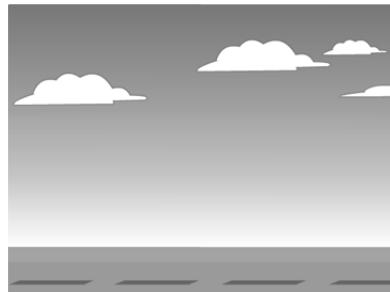


图 3-51 将云彩加入至背景中

(7) 单击屏幕左上角的“场景 1”按钮，回到主舞台，将“库”面板中的“背景”元件拖曳至舞台中，利用“对齐”面板使其与舞台进行垂直与水平对齐。

2. 绘制城堡

(1) 新建元件并命名为“城堡”，“类型”选择为“图形”，进入元件内部，利用“工具栏”中的“钢笔工具”及“轮廓工具”勾勒出城堡的轮廓。

(2) 选择“工具栏”中的“多角星形工具”，在“属性”面板中单击“选项”按钮，弹出“工具设置”对话框，在“样式”下拉菜单中选择“多边形”，在“边数”数字框中输入“3”，单击“确定”按钮，这样就可以绘制三角形，利用该工具绘制出城堡的塔尖，城堡的线稿效果如图 3-52 所示。



(3) 利用“工具栏”中的“颜料桶工具”为城堡的各部分填充基本色，基本色填充完毕后，利用“钢笔工具”在需要填充暗部颜色的地方勾勒出封闭的形状，再用“颜料桶工具”填充暗部颜色，为了得到更好的画面效果，塔尖部分的暗部区域采用“线性渐变”的填充方式。城堡的颜色稿效果如图 3-53 所示。



图 3-52 城堡线稿效果



图 3-53 城堡颜色稿效果

(4) 回到主舞台，在“时间轴”面板上单击“新建图层”按钮，新建“图层 2”，将“库”面板中的“城堡”元件拖曳至舞台上，调整大小及位置。

3. 绘制城墙及其他辅助图形

(1) 新建一个名为“城墙”的图形元件，进入元件内部，利用制作城堡的方式制作出城墙，并填充各部分颜色，其最终效果如图 3-54 所示。

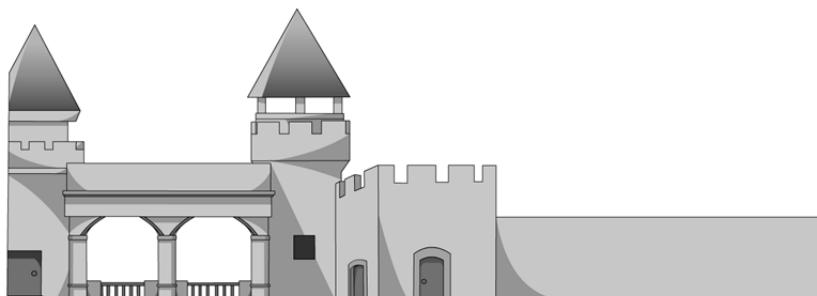


图 3-54 城墙的最终效果

(2) 在主舞台中新建“图层 3”，将“城墙”元件拖曳至舞台上，调整大小及位置关系。

(3) 新建一个名为“火山”的图形元件，在元件内勾勒出火山图形的线稿，按 Shift+F9 组合键，弹出“颜色”面板，将其山体部分采用“纯色”的填充方式，岩浆部分采用“线性渐变”的填充方式，线稿及填色稿如图 3-55 所示。



(a)



(b)

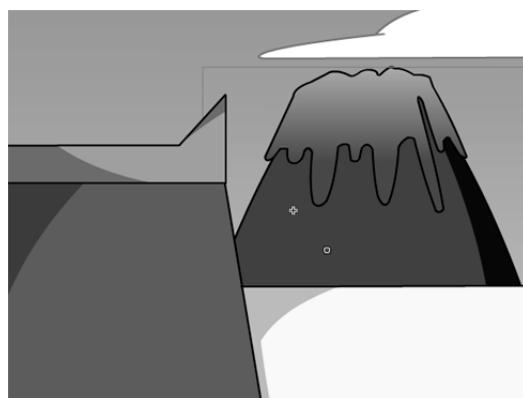
图 3-55 “火山”的线稿及填色稿效果

(4) 单击屏幕左上角的“场景 1”按钮，回到主舞台，选中“图层 2”(城堡元件所在图层)，将元件“火山”拖曳至舞台中。

(5) 在“图层 2”中选中“火山”元件，选择“修改”排列“下移一层”命令，将“火山”排列在“城堡”后方，如图 3-56 所示。



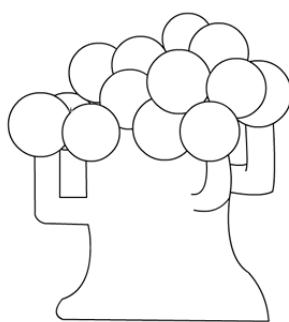
(a)



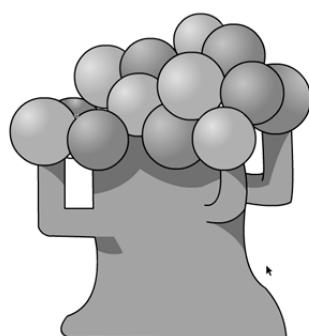
(b)

图 3-56 执行“下移一层”命令及所得到的效果

(6) 新建一个名为“树”的图形元件，在元件内勾勒出树图形的线稿并填充颜色，其线稿及填色稿如图 3-57 所示。



(a)



(b)

图 3-57 “树”的线稿及填色稿效果

(7) 将“树”元件也拖曳至主舞台的“图层 2”中，放置在“火山”的前方。

4. 制作摩天轮

(1) 新建两个图形元件，分别命名为“摩天轮支架 01”和“摩天轮支架 02”，在这两个元件中分别绘制图形，并进行渐变颜色填充，如图 3-58 和图 3-59 所示。

(2) 新建一个图形元件并命名为“红车厢”，在元件内绘制出红色的摩天轮车厢，效果如图 3-60 所示。

(3) 在“库”面板中选择“红车厢”元件，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“直接复制”命令，弹出“直接复制元件”对话框，在“名称”文本框中输入“绿车厢”，在“类型”下拉列表中选择“图形”选项，单击“确定”按钮，如图 3-61 所示。

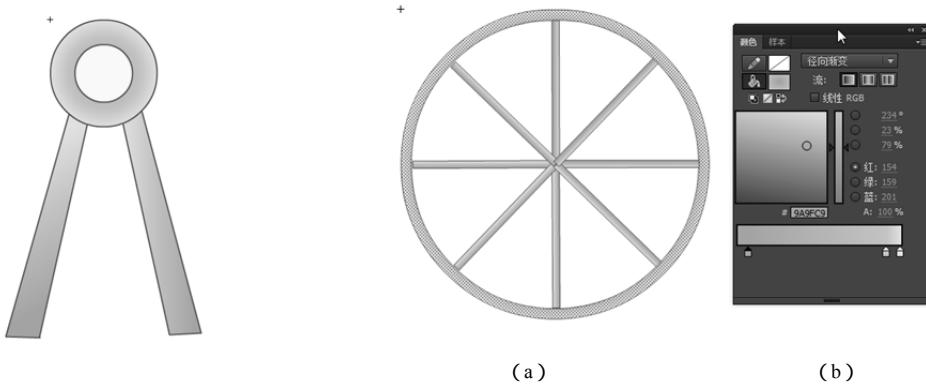


图 3-58 “摩天轮支架 01”中的图形

图 3-59 “摩天轮支架 02”中的图形及渐变设置



图 3-60 “红色摩天轮车厢”效果

图 3-61 “直接复制元件”对话框

(4) 进入复制的“绿车厢”元件，将元件内车厢图形的颜色更改为绿色。利用同样的方法复制出“黄车厢”元件和“蓝车厢”元件，并将元件内部的车厢图形分别更改为黄色和蓝色，如图 3-62 所示。

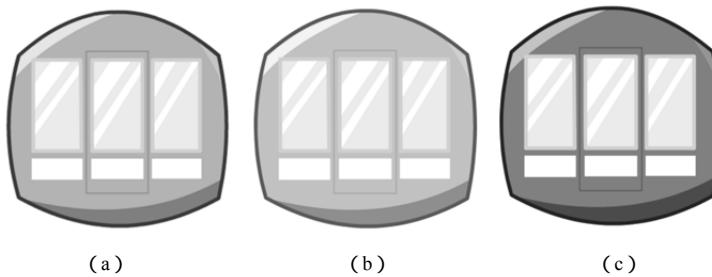


图 3-62 在复制的元件内部改变车厢图形的颜色

(5) 新建一个影片剪辑元件并命名为“摩天轮动画”，进入该元件，新建“图层 2”和“图层

3”。选中“图层1”，将“库”面板中的“摩天轮支架02”元件拖曳至舞台中；选中“图层2”，将“库”面板中的“摩天轮支架01”元件拖曳至舞台中，选中“图层3”，将“库”面板中的“绿车厢”元件拖曳至舞台中，调整它们之间的比例及位置关系，如图3-63所示。

(6)首先制作“摩天轮支架02”的旋转动画，选中“图层1”的第200帧，按F6键插入关键帧，再选中该图层的第1帧并右击，选择“创建传统补间”命令，然后在“属性”面板的“补间”选项区域“旋转”下拉列表中选择“顺时针”选项，并在右侧输入“3”，如图3-64所示。

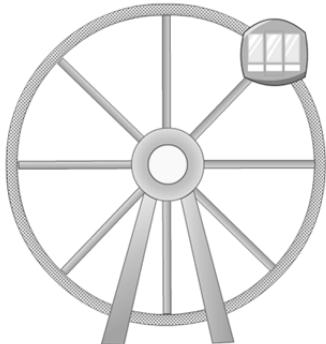


图3-63 调整三者之间的比例和位置

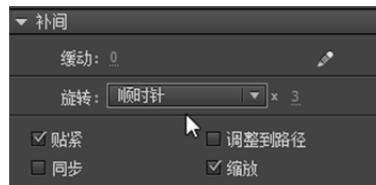


图3-64 “补间”选项区域

(7)利用引导动画来制作车厢的旋转，选中“图层3”并右击，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，则“图层3”上方会创建出一个引导图层，“图层3”成为被引导图层。选择“引导层”，选择“工具栏”中的“椭圆工具”，在“属性”面板的“填充和笔触”选项区域中将“填充颜色”设置为无，如图3-65所示。在舞台中创建与摩天轮支架02相同大小的圆。

(8)先将“图层1”、“图层2”、“图层3”隐藏，选择“工具栏”中的“橡皮擦工具”，在刚才绘制的圆形路径上擦出一个缺口，如图3-66所示。

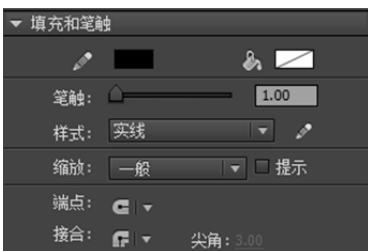


图3-65 “填充和笔触”选项区域

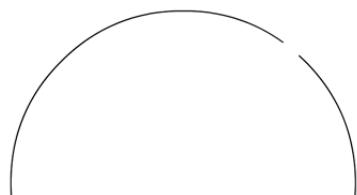
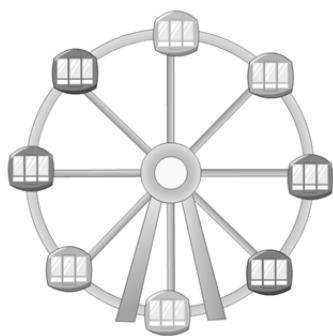


图3-66 在圆形路径上擦出缺口

(9)显示“图层3”，在第1帧时将“绿车厢”元件移动到圆形路径的起始位置，选中“引导层”的第200帧，按F5键插入普通帧，选中“图层3”的第200帧，按F6键插入关键帧，在第200帧时将“绿车厢”元件移动到圆形路径的末端，选中第1帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令。

(10)显示“图层3”，在第1帧时将“绿车厢”元件移动到圆形路径的起始位置，选中“引导层”的第200帧，按F5键插入普通帧，选中“图层3”的第200帧，按F6键插入关键帧，在第200帧时将“绿车厢”元件移动到圆形路径的末端，选中第1帧并右击在弹出的快捷菜单中，选择“创建传统补间”命令。

(11)将其他车厢元件也拖曳至“摩天轮动画”元件内，调整大小及位置，为每一个车厢设置引导动画，使它们跟着摩天轮一起旋转，效果如图3-67所示。摩天轮动画制作完毕。



(a)



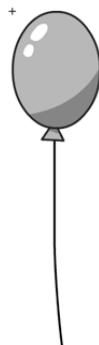
(b)

图 3-67 放置好每个车厢的位置并分别制作引导动画

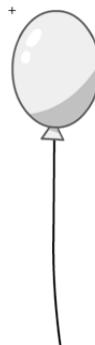
(12) 回到主舞台，将“摩天轮动画”元件拖曳至“图层 2”中，使其处于城墙和城堡之间。

5. 制作气球

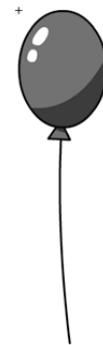
(1) 新建一个名为“红气球”的图形元件，在元件内绘制气球图形，并填充红色。然后在“库”面板中选中“红气球”元件并右击，在弹出的快捷菜单中选择“直接复制”命令，执行两次该命令，将复制出的两个元件分别改名为“黄气球”和“蓝气球”，进入元件，将元件内的气球图形的颜色更改为黄色和蓝色，如图 3-68 所示。



(a)



(b)



(c)

图 3-68 制作三种颜色的气球

(2) 回到主舞台，新建一个图层并命名为“静态气球”，选择该图层，在“库”面板中将几个气球元件拖曳至舞台中并摆放好位置，效果如图 3-69 所示。



图 3-69 摆放静态气球的位置

(3) 新建三个图层，分别命名为“飘动气球 1”、“飘动气球 2”、“飘动气球 3”，在每个图层中拖曳一个气球元件。分别选中这三个图层并右击，在弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令，为每一个图层都创建一个引导层，如图 3-70 所示。

(4) 分别选中三个引导层，利用“工具栏”中的“钢笔工具”在舞台上创建如图 3-71 的路径。

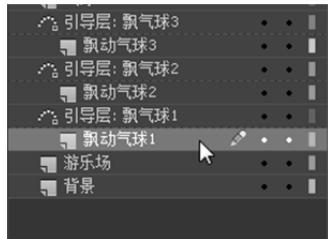


图 3-70 为三个气球所在图层分别添加引导层

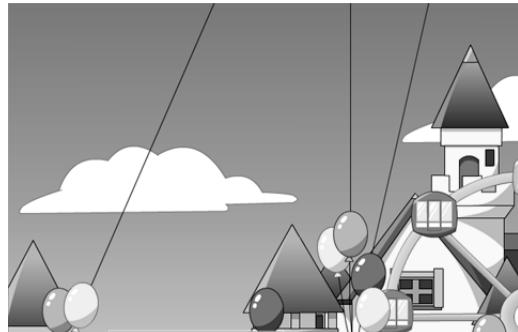
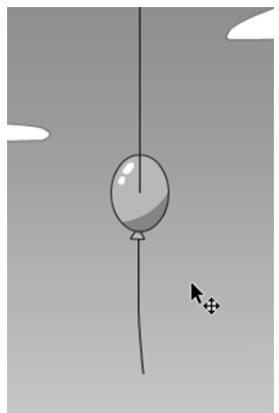
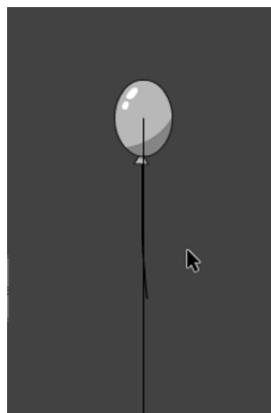


图 3-71 为三个引导层分别创建路径

(5) 选中“飘动气球 1”图层的第 70 帧，按 F6 键插入关键帧，在第 1 帧时将气球放置到其引导路径的起始端，在第 70 帧时将气球放置到其引导路径的终止端，如图 3-72 所示。然后再次选中第 1 帧并右击，在弹出的快捷菜单中选择“创建传统补间”命令，引导动画创建完毕。



(a)



(b)

图 3-72 在第 1 帧和第 70 帧时分别将气球放置在其引导路径的起始端和终止端

(6) 为“飘动气球 2”图层和“飘动气球 3”图层中的气球也设置引导动画，“飘动气球 2”的引导动画设置为从第 15 帧至第 90 帧，“飘动气球 3”的引导动画设置为从 20 帧至第 150 帧，得到三个气球依次飘升的效果，其关键帧状态如图 3-73 所示。



图 3-73 三个气球图层的关键帧状态

6. 制作文字部分

(1) 在主舞台中新建一个图层并将图层名更改为“广告语”，选择该图层，单击“工具栏”中的“文本工具”，在“属性”面板中将“系列”设置为“方正彩云简体”，将“大小”设置为50磅，“字母间距”设置为0，“颜色”设置为白色，如图3-74所示。

(2) 为了使文字与背景有更好的结合效果，在文字下方创建一个圆角矩形，填充淡绿色(#66FF99),“Alpha”设置为30%，效果如图3-75所示，并将其放置在舞台右侧，如图3-76所示。选中该层的第150帧，按F6键插入关键帧，将文字放置到舞台的中间位置，如图3-77所示。

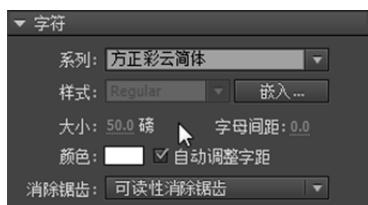


图3-74 “字符”选项区域中参数的设置



图3-75 在文字底部创建圆角矩形并填充颜色

(3) 新建一个图层并将名称更改为“LOGO”，选择“文件 导入 导入到库”命令，在光盘中的“Flash CC\项目3\素材\”文件夹中选择“梦幻乐园.png”文件，单击下方的“打开”命令，进行导入，将该素材放置到舞台上的相应位置。

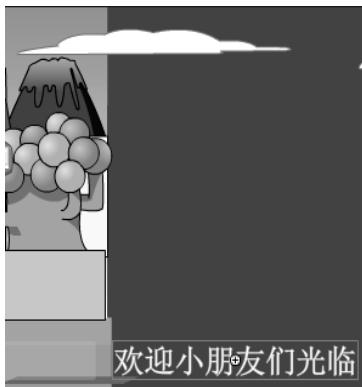


图3-76 文字放置在舞台右侧



图3-77 文字放置在舞台中间

- (4) 新建一个图层并命名为“音乐”，将库面板中的1.mp3拖入舞台窗口中。
 (5) 新建一个图层并命名为“Actions”，在该层的第150帧，输入“stop()”语句，时间轴面板如图3-78所示。

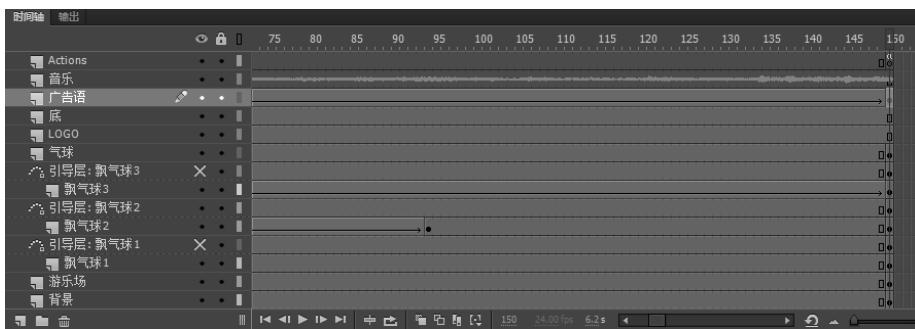


图3-78 时间轴面板