动画制作知识点：

1. 修改文档属性
2. 元件：
3. 运动动画：创建动画（直线、曲线、大小、透明度、旋转、翻转），修改属性
4. 变形动画
5. 逐帧动画：逐字出现、闪烁效果

为还原考试状态，将下载下来的ks 文件夹复制到c:\ 下。

**动画制作（30分）**

**打开C:\素材\Animate.fla文件，参照样张制作动画（除“样张”文字外，样张见文件**

**C:\样张\yangli.swf），制作结果以donghua.fla为文件名保存，并以donghua.swf为文件名**导出影片**，并保存在C:\KS文件夹中。注意：添加并选择合适的图层，动画总长为80帧。**

1．设置舞台大小为820×550像素，帧频为12帧/秒；将“背景1”设置为同舞台大小并静止显示至80帧；新建图层，第1帧到10帧元件“印象莫奈”由小变大旋转出现，第11到20帧该元件由大变小淡出；在第21、26、31帧依次出现图1、图2、图3三幅图像；第37帧到47帧“背景2”元件从左向右伸展出现，并静止显示至80帧。

2．新建图层，利用元件，在第50、53、56、59帧逐字出现“印象莫奈”，第65帧到75帧变形为“时光映迹”，并显示至80帧；新建图层，第50帧到60帧“蜻蜓”从舞台左侧直线运动到中央，并显示至80帧。

**将结果以donghua.swf为文件名导出影片并保存在C:\KS文件夹中。**