



感受精彩

Flash

如法炮制，学习操作技巧

立竿见影，提高创作能力

5 完全实例

【老虎工作室】

宋一兵 李仲 马震 编著



附光盘
CD-ROM

人民邮电出版社
www.pptph.com.cn

图书在版编目(CIP)数据

感受精彩:Flash 5 完全实例/老虎工作室编. —北京:人民邮电出版社,2000.12
(2001.5 重印)

ISBN 7-115-08949-3

I .感... II .老... III .动画—设计—图形软件,Flash 5 IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 23962 号

内 容 提 要

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的二维动画软件,由于其简便易用、功能完善,因此在网上及多媒体制作领域得到了广泛的应用。Flash 几经升级,目前的最新版本就是本书介绍的 Flash 5。

本书包括 35 个精彩实例。这些实例既有传统动画的制作,又有 Actions 动画的剖析,既介绍了 Flash5 的一些新增功能,又讲解了 Flash 动画制作的常用技巧。读者通过这些实例练习,可全面掌握 Flash 动画的制作方法,提高综合创作能力。

本书适合已经掌握了 Flash 的基本操作,想进一步提高综合创作能力的读者使用,同时也可供多媒体动画创作人员参考。

感受精彩——Flash 5 完全实例

编 著 老虎工作室 宋一兵 李 仲 马 震
责任编辑 姚彦兵

人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

读者热线 010-67129212 010-67129211(传真)

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京朝阳展望印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:23.75

彩插:2

字数:595 千字

2000 年 12 月第 1 版

印数:10 001-13 000 册

2001 年 5 月北京第 3 次印刷

ISBN 7-115-08949-3/TP·1942

定价:45.00 元(含光盘)



内容特色

本书是一本关于Flash 5.0的入门书籍，旨在帮助读者快速掌握Flash 5.0的基本操作和制作技巧。本书内容涵盖了Flash 5.0的界面、元件、影片剪辑、时间轴、动画、声音、文字、元件库、发布设置等方面。本书采用图文并茂的方式，通过大量的实例和练习，帮助读者理解和掌握Flash 5.0的各个方面。本书适合初学者和有一定基础的读者阅读。

读者对象

本书适合Flash 5.0的初学者和有一定基础的读者阅读。本书可以作为Flash 5.0的入门教材，也可以作为Flash 5.0的参考书籍。本书适合从事Flash 5.0开发的读者阅读。

光盘使用方法

老虎工作室

主 编： 沈精虎

编 委： 许曰滨 黄业清 姜 勇 冯 辉 宋雪岩

陈 杉 郭剑峰 蔡汉明 王 宁 宋一兵

李 仲 马 震 王 钰 高长铎 张艳花

内容和特点

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的二维动画软件，由于其简便易用、功能完善，因此在网上及多媒体制作领域得到了广泛的应用，形成了庞大的“闪客”群体。Flash 几经升级，目前的最新版本就是本书介绍的 Flash 5。

本书包括 35 个实例，从学以致用这一目的出发，较为全面地介绍了 Flash 5 的新功能和一些动画制作技巧。在实例制作过程中，详细分析了每一操作步骤的目的和参数设置的意义，对重点和难点内容还有综合性的分析。读者只要跟随实例一步步练习，就会对 Flash 5 有全面的认识，并掌握各种应用技巧，提高综合创作能力。

读者对象

本书是为那些已经掌握了 Flash 的基本操作，想进一步提高综合创作能力的读者编写的。同时，本书也可以作为多媒体动画创作人员的参考资料。

配套光盘的使用方法

1 运行环境

硬件环境：奔腾 200MHz 以上多媒体计算机。

软件环境：Windows 95/98/NT/2000。

2 使用方法

光盘带有自动运行程序，将光盘放入光驱会自动运行一个演示说明程序。用户也可以双击光盘根目录下的“Flash.exe”文件启动演示程序。

配套光盘内容简介

为了方便读者学习，我们将书中实例所讲述的全部源文件（.fla 文件）、动画文件（.swf 文件）、可脱离 Flash 环境播放的可执行文件（.exe 文件）以及用到的素材文件都收录在本书配套光盘中。另外，我们还将一些比较精彩的素材文件，包括 WAV 音乐、音效、MP3 音乐、GIF 动画、WMF 矢量格式图片等收录到了光盘中，相信会对大家的学习和创作带来帮助。配套光盘全部内容总计将近 600MB。

下面是本书配套光盘内容的详细说明。

1. Flash 文件

- 源文件：保存在“\Flash5\”目录下。
书中讲述的各个实例的源文件和用到的素材被分别保存在与章节相对应的文件夹中（如“\Flash5\2\”目录对应实例 2 的内容），读者可以直接调出这些源文件在 Flash5 环境中运行或修改。
- 实例图片：保存在“\Flash5\Picture\”目录下。
为了方便读者对照学习，我们将全部实例的效果图保存在光盘中。

2. 素材说明

- GIF 动画：保存在“\Materials\Gif\”目录下，包含了上千幅动态 GIF 图片，可以用于程序画面装饰。
- MP3 音乐：保存在“\Materials\Mp3\”目录下，收集了十几首 MP3 音乐，供大家练习使用。
- WAV 文件：保存在“\Materials\Wav\”目录下，收集了数十首优美动听的片头音乐。
- 音效文件：保存在“\Materials\Sound\”目录下，收集了数千种声音效果，其中包括风声、掌声、汽车声，以及激光、开枪、爆炸、电话、打字、按键等各种声效。
- 矢量图片：保存在“\Materials\Wmf\”目录下，收集了上千幅矢量图片，其中包括各种武器、办公用品、瓜果蔬菜、四季景象、交通工具等。

叙述约定

为了方便读者阅读，我们在书中设计了两个小图标，它们分别是：



给你提个醒：用于提醒读者应该注意的问题。



操作实例：用于引出一个操作题目和相应的一组操作步骤。

感谢您选择了本书，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

老虎工作室主页：www.laohu.net，电子邮件地址：xyzy@263.net。

老虎工作室

2000 年 11 月

实例 1	立体金属字	1
实例 2	光晕字	9
实例 3	激光字	17
实例 4	辉光文字	29
实例 5	倒影水纹	39
实例 6	幻影按钮	47
实例 7	闪闪的红星	53
实例 8	三维效果字	63
实例 9	“心”的变换	75
实例 10	雷雨交加	83
实例 11	星花四散	93
实例 12	福如东海	103
实例 13	幻影跟随	111
实例 14	击不到的台球	123
实例 15	奇妙的曲线	129
实例 16	双击按钮的制作	139
实例 17	三色光环	147
实例 18	“打”出一片新天地	155
实例 19	礼花绽放	163
实例 20	随机变化的文字	173
实例 21	随机更改背景色彩	183
实例 22	查询关键字	193
实例 23	拼图练习	203
实例 24	精确下载显示	211
实例 25	记录与回放	221
实例 26	对文本的控制	229
实例 27	动画的控制	241
实例 28	卷页字	255

实例 29 神兵天降	263
实例 30 拖尾的跟踪线	275
实例 31 拉出变形线	287
实例 32 遨游的飞船	299
实例 33 打靶游戏	313
实例 34 带阻尼运动的“WELCOME”	331
实例 35 多功能钟表	343



实例1 立体金属字



屏幕中，“老虎”两个字因为有倒角，所以有较强的立体感；由于字的表面还有光影的流动，因此还具有较强的金属感。如图 1-1 所示。



图1-1 立体金属字



- (1) 在舞台上输入文字“老虎”，然后打碎成为图形。
- (2) 通过扩展图形，并使用颜色变化，在字的四周产生倒角效果。
- (3) 制作一个渐变色填充到一个矩形中，并使矩形产生运动。
- (4) 通过遮罩使矩形中的颜色在倒角中显示。



制作倒角效果的字

1. 选择【File】/【New】命令，创建一个新动画。
2. 选择【Modify】/【Movie】命令，打开【Movie Properties】对话框，将背景颜色【Background】调为纯黑，如图 1-2 所示。单击 **OK** 按钮退出。

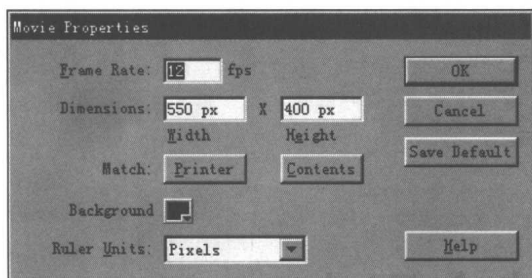


图1-2 设置背景

3. 选择【Window】/【Panels】/【Character】命令，打开【Character】对话框，如图 1-3 所示进行设置，字的颜色选金黄，字的大小用键盘输入“120”。

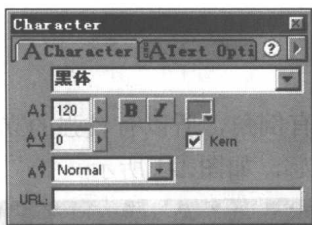


图1-3 设置字的属性

4. 在工具栏中选择文字工具 **A**，在【Stage】区域单击鼠标，输入文字“老虎”，如图 1-4 所示。

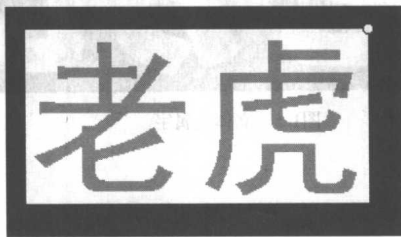


图1-4 输入文字

5. 在工具栏中选择箭头工具 **H**，用鼠标单击“老虎”两字使其被选择。选择【Modify】/【Break Apart】命令，打碎“老虎”两字，使其变成 Flash 5 可以处理的矢量图形。
6. 按 **Ctrl+C** 键复制“老虎”两字，在【Timeline】窗口中，单击加层工具



☞，增加一个新层 Layer 2。

7. 确信 Layer 2 层被选择，选择【Edit】/【Paste in Place】命令，在 Layer 2 层粘贴“老虎”两字，如图 1-5 所示。



使用【Paste in Place】命令，可以使两层中的“老虎”两字精确重合。

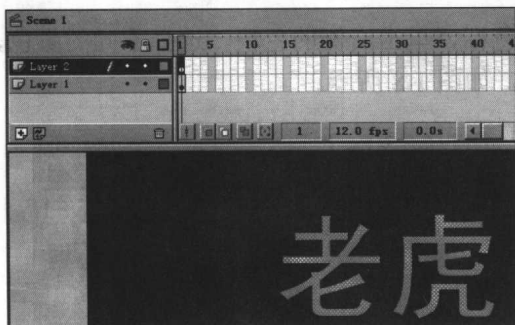


图1-5 粘贴“老虎”两字

8. 在【Timeline】窗口中，用鼠标左键单击 Layer 1 层，使 Layer 1 层中的“老虎”两字被选择。
9. 选择【Modify】/【Shape】/【Expand Fill】命令，打开【Expand Fill】对话框，将【Distance】设为 8，【Direction】选择【Expand】，如图 1-6 所示。单击 **OK** 按钮，退出设置。此项操作使 Layer 1 层中的“老虎”两字沿边缘扩展。

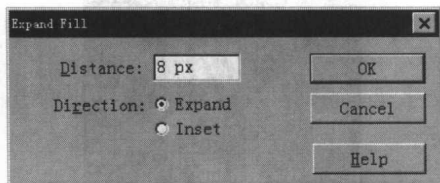


图1-6 设置扩展

🔑 制作用于光影变化的矩形

1. 接上例。在【Timeline】窗口中，单击加层工具☞，在 Layer 1 层上增加一个新层 Layer 3，并选择 Layer 3 层。
2. 选择【Window】/【Panels】/【Fill】命令，打开【Fill】对话框。
3. 在【Fill】对话框中，从下拉菜单中选则【Linear Gradient】，在渐变色调整条下的不同位置用鼠标左键单击，以增加 6 个色标，如图 1-7 所示。



色标最多只能增加 6 个，按住色标向下拉，就可以将其删除。



图1-7 增加色标

4. 分别选择各个色标，单击右侧的色块，选择不同的颜色，形成金黄、白相间的色彩变化，如图 1-8 所示。

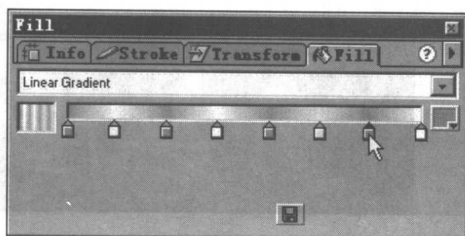


图1-8 设置渐变色

5. 单击【Fill】对话框下方的  按钮，将所定制的渐变色存储。在工具栏的【Colors】中，单击油漆桶旁的  色块，就会在所打开的窗口中看到所定制的渐变色，如图 1-9 所示。同样打开【Swatches】对话框，也会看到这个渐变色。

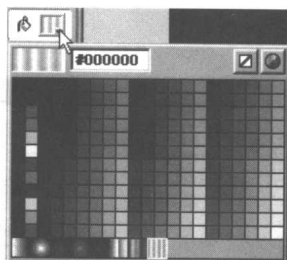


图1-9 选择渐变色

6. 在工具栏中选择矩形工具 ，并将【Colors】下的边线设置为无，也就是将铅笔旁的色块设成 。在 Layer 3 层画出一矩形，使其覆盖“老虎”两字，可以看到渐变色被填入其中。
7. 选择箭头工具 ，按 **Ctrl** 键水平向左拖动矩形，以复制出一个新矩形。
8. 选择【Modify】/【Transform】/【Flip Horizontal】命令，使所复制的新矩形水平翻转，调整其位置，实现两个矩形的无缝拼接，如图 1-10 所示。



新矩形水平翻转，是实现循环动画的重要一步。



图1-10 翻转新矩形

9. 按 **Shift** 键，并用鼠标左键单击复制前的矩形，使两个矩形都被选中。选择 **【Insert】/【Cover to Symbol】** 命令，在打开的 **【Symbol Properties】** 对话框中，使用缺省名“Symbol 1”，单击 **OK** 按钮退出。此时，舞台上的两个矩形被转换成符号“Symbol 1”的引例，在 **【Library】** 中也会看到“Symbol 1”的存在。
10. 选择 **【View】/【Rulers】** 命令，在舞台上显示标尺，用鼠标左键沿 Y 轴标尺拖动，产生一个基准线，将其放在“Symbol 1”引例的中心十字线上，如图 1-11 所示。

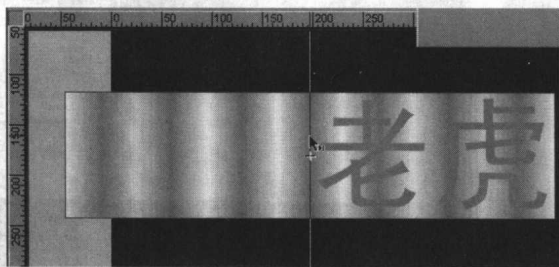


图1-11 设置基准线

11. 在 **【Timeline】** 窗口中，用鼠标左键单击 Layer 3 层的第 25 帧，使其被选择，按 **F6** 键使其成为一个关键帧。
12. 选择箭头工具 ，拖动第 25 帧的“Symbol 1”引例向右水平移动，其左侧最后一个金黄色的中心与基准线对齐，如图 1-12 所示。



使第 25 帧的渐变色与第 1 帧中的渐变色位置完全一致，将有利于循环动画的制作。

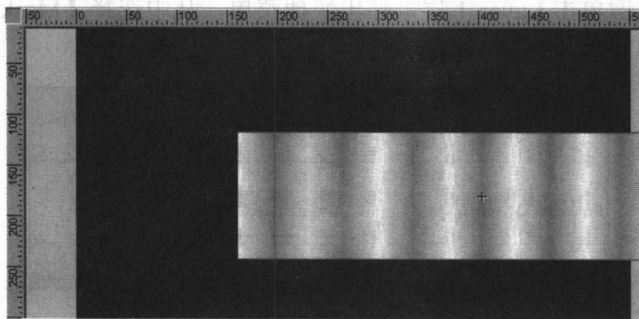


图1-12 调整“Symbol 1”引例位置



13. 用鼠标右键单击 Layer 3 层的第 1 帧，弹出快捷菜单，从中选择【Create Motion Tween】命令，如图 1-13 所示。



选择【Create Motion Tween】命令，使“Symbol 1”引例产生了向右的运动动画。



图1-13 设置运动动画

8 产生光影效果

1. 接上例。分别选择 Layer 1 层和 Layer 2 层的第 25 帧，按 **F5** 键，使这两层第 1 帧的内容一直显示到 25 帧。
2. 在【Timeline】窗口的层控制区，用鼠标左键单击 Layer 3 层并向下拖动，使其位于 Layer 1 层的下方。
3. 用鼠标右键单击 Layer 1 层，弹出快捷菜单，从中选择【Mask】，使 Layer 1 层成为遮罩层，如图 1-14 所示。

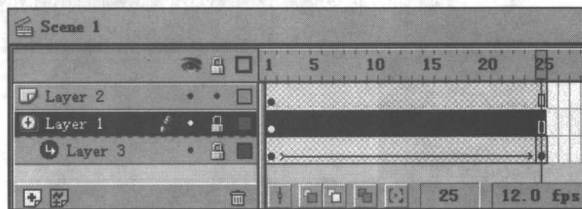


图1-14 设置遮罩层

4. 选择【Timeline】窗口中的 Layer 2 层，使其中的“老虎”两字被选择。选

择油漆桶工具，在工具栏的【Colors】中，按下油漆桶旁的色块，在打开的窗口中选择前面定制的渐变色，使 Layer 2 层中的“老虎”两字也被渐变色填充。

5. 在工具栏的【Colors】中，单击按钮，然后在“老”字上单击，调整渐变色的填充方向，如图 1-15 所示。同样调整“虎”字中渐变色的填充方向。



图1-15 调整渐变色的填充方向

6. 选择【Control】/【Test Movie】命令，打开播放器窗口，我们会看到流动的光影变化，使立体金属字更加真实。但是，动画从第 25 帧返回第 1 帧循环播放时有一点停顿，这是由于第 25 帧和第 1 帧中渐变色位置一致的原因，下面我们就此进行处理。
7. 按 **Ctrl** 键，同时用鼠标单击 Layer 3 层的第 24 帧，使这一帧被选择，按 **F6** 键使其成为一个关键帧，如图 1-16 所示。

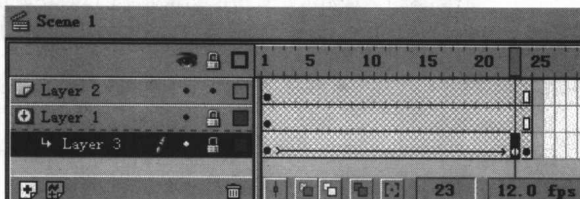


图1-16 使第 24 帧成为一个关键帧

8. 分别选择 Layer 3 层、Layer 2 层和 Layer 1 层的第 25 帧，按 **Shift+F5** 键删除，如图 1-17 所示。



这里介绍的实现循环动画的方法，十分有效，应该牢记。如果开始就在第 24 帧结束动画，你很难直接在第 24 帧设置出“Symbol 1”引例的正确位置。

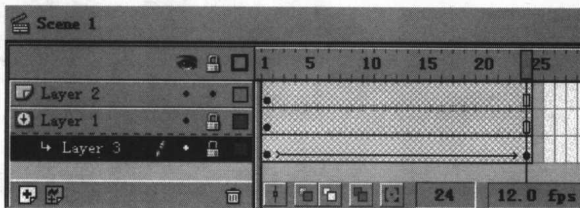


图1-17 调整帧的位置

9. 选择【Control】/【Test Movie】命令，打开播放器窗口，我们会看到流动



的光影变化，周而复始，没有任何停顿的感觉。

在这一制作实例中，我们利用矩形的色彩变化使字产生了金属感，并利用色彩的周期变化实现了循环动画的制作，这都需要认真掌握。同时，我们从中也能了解到 Flash 5 的一些界面变化。



实例2 光晕字



屏幕中的“光晕字”慢慢产生了光晕效果，而且光晕的颜色不断循环变化。图 2-1 所示是两种不同的变化状态。

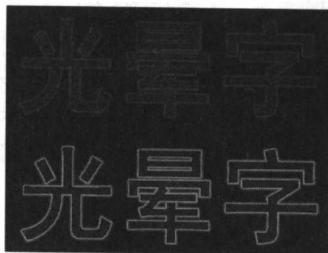


图2-1 光晕字



- (1) 在舞台上输入文字“光晕字”，并分别放在【Timeline】窗口中的两个层上。
- (2) 将底层的光晕字打碎，为其加虚边。
- (3) 对不同帧中的虚边进行透明度和颜色的调整。
- (4) 为动画的最后一帧设置返回语句，以形成循环播放。
- (5) 利用运动动画产生光晕的淡入和颜色变化。