

Flash 闪客

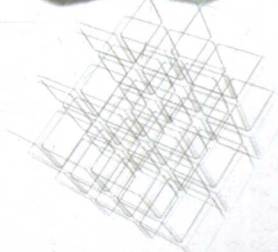
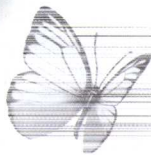
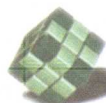
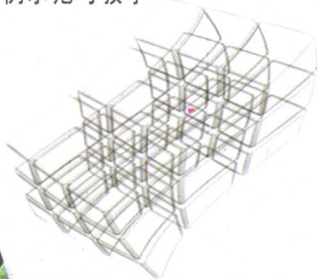
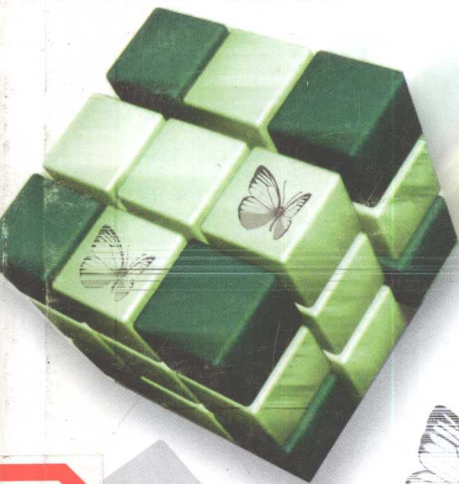
精彩实例大演练

海搏 编著

JINGCAI SHILI DAYANLIAN

Flash
MX

- 全面介绍 Flash MX 的新增功能
- 详细讲解网页动画制作秘技
- 实战丰富的教学实例
- 多媒体光盘实例示范与教学



Flash 闪客精彩实例大演练

海 博 编著

苏工业学院图书馆
藏书章



浦东电子出版社
Pudong ePress

内容简介

《Flash 闪客精彩实例大演练》以短小精悍的篇幅介绍了最新推出的 Flash MX 软件。共讲解了 13 个实例，重点介绍了其中的 11 例，每个例子都涉及多方面的 Flash 知识，读者通过亲手操作后，对 Flash MX 会有一个较全面的了解。

光盘包括所有实例中的详细步骤，讲解时都说明了制作思路。每个例子前面都有最终的效果，让读者能对实例的效果做到一目了然；后面有实例总结，使读者掌握的不仅是“金”，而更重要的是掌握了“点金术”，这样就可以举一反三、一通百通。读者也可以自己思考、设计更精彩、更有创意的动画效果，成为闪客高手。

本实例大演练通俗易懂、实用性和可操作性强，适合于个人自学，并可作为各类培训班的培训教材。

书 名：Flash 闪客精彩实例大演练

文本著作者：海 搏

C D 制 作 者：辰光多媒体制作中心

责 任 编 辑：李 梅

出 版 者：浦东电子出版社

地 址：上海浦东郭守敬路 498 号上海浦东软件园 201203

电话：021-38954510, 38953321, 38953323 (发行部)

发 行 者：浦东电子出版社成都发行部

电话：028-85410679 85410306 (传真) 邮编：610064

成都市望江路 29 号 (四川大学内)

经 销：各地新华书店、软件连锁店

排 版：四川中外科技文化交流中心排版制作中心

C D 生 产 者：湖南省远景光电实业有限公司

文 本 印 刷 者：成都地图出版社印刷厂

开 本 / 规 格：787×1092 毫米 32 开本 3.25 印张 50 千字

版 次 / 印 次：2003 年 1 月第一版 2003 年 1 月第一次印刷

印 数：0001—4000 册

本 版 号：ISBN 7-900360-69-7/TP·26

定 价：28.00 元 (盘配书)

技术支持热线：(028) 85412516

说明：本光盘配套图书如有缺页、倒页、脱页、自然破损，本社成都发行部负责调换。

前 言

提到动画制作，特别是网页动画制作，设计者一定会想到以功能强大和简单易用的特点脱颖而出的 Flash。事实上，随着 Flash 升级到 Flash MX 版本，它已经成为制作精彩网页内容的标准，其播放器插件被安装到了几乎所有因特网用户的浏览器上。总之，Flash 是新一代动画制作人员和网页设计师的必备技术。

最新推出的 Flash MX，在原来 Flash 5 的基础上，又使动画制作技术达到了一个崭新境界。除了视图界面、属性设置对话框、发布设置对话框等外观方面更趋于完美，还作了一些功能上的改进，包括：

1. 在发布设置对话框中增加了带外观设置的播放器，增加了输出 SWF 时的设置选项。

2. 设置时间轴的显示属性、工作视图大小以及场景和组件编辑之间的跳转{双击场景中的组件即可跳转到该组件编辑区}。

3. 新增组件和其他功能。

- ① 增加自由变形工具。

- ② 图库播放功能增强。

- ③ 字体定义功能。

- ④ 调色器功能增强。

- ⑤ 使用图层文件夹让图层可以树形管理。

- ⑥ 增加影片模板功能，可以将制作的精彩动画存为模板。

还有其他一些功能，读者可以不断尝试、不断挖掘。

《Flash 闪客精彩实例大演练》面对具有 Flash 基础知识的广大读者，精心安排了具有代表性、非常有实用价值的 13 个实例，几乎全面涵盖了 Flash MX 的所有内容：

1. 图形绘制实例：飘落的花朵（第1章）、雷达探测显示（第8章）、舞台灯光效果（第11章）。

2. 文字动画：动态文字（第2章）、文字滚动（第7章）、跳舞文字{第10章}。

3. 路径动画、移动动画和形状动画实例：激光刻字（第3章）、书本翻页（第4章）。

4. Actions 动画：控制面板（第5章）、计算器的制作（第6章）、时间的显示（第9章）、拼图游戏、图像控制窗口。

这些实例每个都包括了多方面的 Flash 知识，如舞台灯光效果，既有图形绘制方面，也有移动渐变方面的知识，还有组件、对帧的操作等知识点。

本实例大演练实例丰富，光盘中有实例的详细讲解过程和步骤，读者可以跟着例子一步一步地操作。相信只要认真学习完光盘中的全部实例，你就可以在 Flash 的闪客世界中驰骋纵横，随心所欲了。

我们致力于专业化的多媒体软件教程制作，为广大用户学习和使用各类应用软件而制作各类型的软件教程。我们希望：我们的软件教程能够成为知识传播的最佳媒介。

我们的多媒体教程光盘所具有的特点：

1. 图书和光盘的完美结合
2. 符合认知规律，提高教学效果
3. 智能化的多媒体教程软件
4. 容量大，知识点全面
5. 使用便利，有良好的人机交互功能
6. 独立可控的背景音乐和配音解说
7. 智能存储学习进度，方便再学习调用

作者

目 录

第 1 章 飘落的花朵.....	1
1.1 实例简介.....	1
1.2 制作思路.....	1
1.3 制作过程.....	2
1.3.1 搭建舞台	2
1.3.2 绘制图形演员——花朵.....	2
1.4 实例总结.....	8
第 2 章 动态文字.....	9
2.1 实例简介.....	9
2.2 制作思路.....	9
2.3 制作过程.....	10
2.4 实例小结.....	14
第 3 章 激光刻字.....	15
3.1 实例简介.....	15
3.2 制作思路.....	15
3.3 制作过程.....	16
3.4 实例总结.....	22
第 4 章 书本翻页.....	23
4.1 实例简介.....	23
4.2 制作思路.....	23
4.3 制作过程.....	24
4.4 实例总结.....	34
第 5 章 控制面板.....	35
5.1 实例简介.....	35
5.2 制作思路.....	35
5.3 制作过程.....	36
5.4 实例总结.....	42
第 6 章 计算器的制作.....	43
6.1 实例简介.....	43
6.2 制作思路.....	43
6.3 制作过程.....	44

6.4	实例总结.....	53
第7章	文字的滚动.....	54
7.1	实例简介.....	54
7.2	制作思路.....	54
7.3	制作过程.....	55
7.4	实例总结.....	62
第8章	雷达探测显示.....	63
8.1	实例简介.....	63
8.2	制作思路.....	63
8.3	制作过程.....	64
8.4	实例总结.....	72
第9章	时间的显示.....	73
9.1	实例简介.....	73
9.2	制作思路.....	73
9.3	制作过程.....	74
9.4	实例总结.....	80
第10章	跳舞的文字.....	81
10.1	实例简介.....	81
10.2	制作思路.....	81
10.3	制作过程.....	82
10.4	实例总结.....	85
第11章	舞台灯光效果.....	86
11.1	实例简介.....	86
11.2	制作思路.....	86
11.3	制作过程.....	87
11.4	实例总结.....	92
第12章	其他.....	94
12.1	拼图游戏.....	94
12.1.1	最后效果简介.....	94
12.1.2	简单制作思路和过程.....	94
12.2	图像控制窗口.....	95
12.2.1	最后效果简介.....	95
12.2.2	简单制作思路和过程.....	95

第 1 章 飘落的花朵

1.1 实例简介

本例将制作一个花朵飘落的动画，其飘落过程分为旋转和下落两个过程，动画效果如图 1.1 所示。

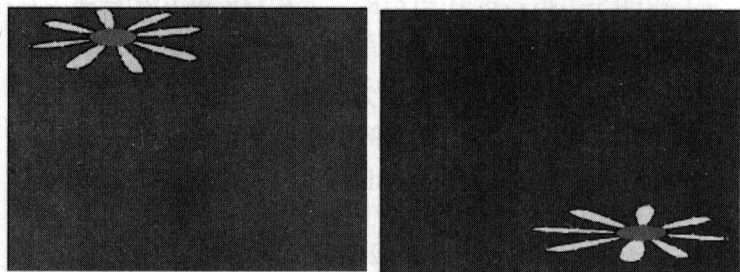


图 1.1 花朵飘落的两个过程图

1.2 制作思路

本例主要涉及以下几个知识要点：

1. 搭建舞台。

搭建舞台包括电影尺寸和背景颜色的设置。

2. 自己动手制作图形演员。

本例动画中的主角花朵是用 Flash MX 中的画图工具来完成的，其中包括以下内容：使用 Oval Tool 画圆工具；绘图 Stroke Color 和 Fill Color 的设置；以及运用箭头工具进行定位点设置



和拖动定位点进行线条形状调整等。

3. 将图形转换为组件。

4. 按指定路径创建运动动画：制作开始帧和结束帧，指定过渡方式后，由 Flash 自动生成中间帧。

1.3 制作过程

1.3.1 搭建舞台

1. 启动 Flash MX 应用程序，系统打开默认的新建文件“Untitled-1”。

2. 系统默认的电影尺寸 Size 为 550×400 Pixels; Frame Rate (帧速) 为 12 帧/秒。我们在本例中要重新设置舞台。

(1) 选择“Window/Properties”命令，显示“Properties”面板。

(2) 点击面板中的 Size 项右边的“Document Properties”按钮，弹出“Document Properties”对话框，进行以下修改：

- 将 dimesions(电影尺寸)后面的长(width)和 ym(height)两项分别设为 400 和 300 像素。

- “Frame Rate”保持为 12。

(3) 单击 OK 按钮，关闭对话框。

3. 设置背景颜色。

继续在“Properties”面板中单击 Background 项右边的下拉倒三角形，从弹出的颜色选择框中选择背景颜色为洋红色。这样，我们就搭建好了动画的舞台。

1.3.2 绘制图形演员——花朵

1. 点击 Tools 工具栏中的 Oval Tool 工具，选择画圆工具。





2. 选择绘图的线型。

此时,“Properties”面板变为 Oval Tool 的“Properties”面板。

- 线条形状:单击“Solid”右边的下拉按钮,从弹出的列表框中选择第5个线型。

- 线条粗细:在“Solid”项左边的文本框中将线条粗细值由1更改为2。

3. 设置填充颜色。

在 Oval Tool 的“Properties”面板上,单击“Fill color”按钮上的下拉三角形,从弹出的颜色选择框中选择一种鲜艳的黄色作为填充色。在画面正中,按住 Shift 键,画出一个适当大小的正圆形。

4. 下面我们来制作花瓣。

(1) 点击 Tools 工具栏中的 Sub selection Tool 按钮.

(2) 将鼠标移动到所绘圆的边线上,此时鼠标右下角出现一个黑色小方框,单击边线,即选中圆,此时圆边线上出现8个节点,如图 1.2 左上图所示。

(3) 将鼠标移动到两节点之间,单击键盘上的“V”键,使所选中的工具变为 Arrow Tool (箭头工具),此时鼠标形状如图 1.2 右上图所示。

(4) 按住 Ctrl 键的同时,在刚才两节点之间的位置按下鼠标左键(注意不要松手),此时插入了一个定位点。一直按住鼠标左键,拖动定位点,如图 1.2 左下图所示,直到定位点位于圆心位置,松开鼠标左键,此时的图形如图 1.2 右下图所示。

(5) 重复(1)到(4)的操作过程,在圆边框的其他地方插入点,并拖动这些点到圆心位置,最后形成图 1.3 所示的



花瓣形状。

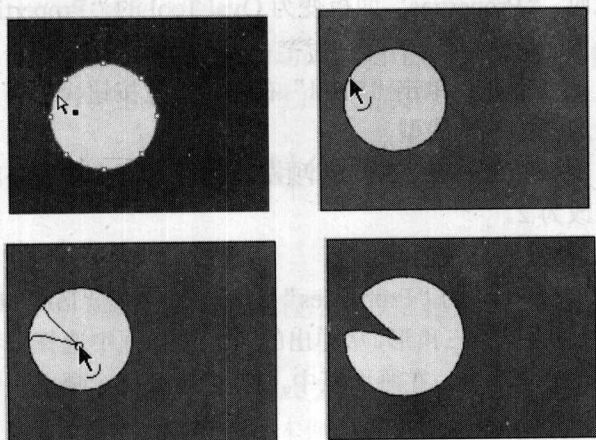


图 1.2 绘制花瓣的两个过程图

5. 绘制花蕊。

(1) 点击 Oval Tool 工具，然后在下面的“Properties”面板中选择线条形状为第 7 种；线条粗细为 2；选择“Fill color”为一种较为鲜艳的蓝色。

(2) 按住 Shift 键，在画面中绘制一适当大小的正圆形。

(3) 选择 Tool 中的箭头工具，然后双击选择所绘制的正圆形，将它拖动到花瓣中心，从而形成整个花朵，如图 1.4 所示。

6. 将绘制的花朵转换为组件 Symbol。

(1) 用箭头工具选择整个花朵。

(2) 按下键盘上的 F8 键或直接选择“Insert/Convert to Symbol”菜单命令，弹出“Convert to Symbol”对话框。

(3) 在“Name”项右边的文本框中输入“001”；选择





“Behavior”项下的“Graphic”。

(4) 点击 OK 按钮，完成转换操作。

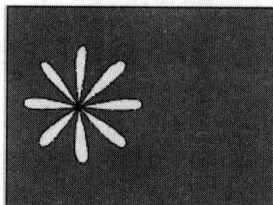


图 1.3 绘制出的花瓣

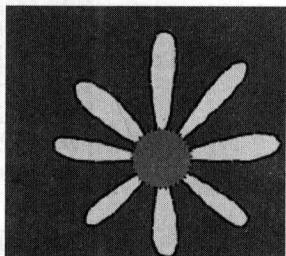


图 1.4 绘制出的花朵

7. 选择“Insert/New Symbol”菜单命令，弹出“Create New Symbol”对话框，在“Name”项右边的文本框中输入“huaduo”；选择“Behavior”项下的“Graphic”，单击 OK 按钮关闭对话框。此时出现组件编辑窗口。

8. 选择“Window/Library”菜单命令，出现“Library”面板，此时面板下面的列表框中有两个组件，如图 1.5 所示。在“Library”面板下选中组件 001，将它拖动到组件编辑窗口。

9. 选择“Window/Info”菜单命令，打开 Info 面板，将其中的 X、Y 坐标更改为“0.0”、“0.0”，将花朵的圆心设置到坐标圆点，此即为图层中的第一帧。

10. 创建右边关键帧。

在时间轴上点击第 30 帧，然后按下键盘上的 F6 键，将第 30 帧设置为关键帧。

11. 双击 1 到 29 帧之间的任意帧，选中这些帧。

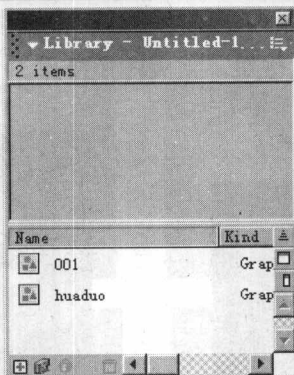


图 1.5 “Library”面板

12. 在下面的“Properties”面板中设置花朵的旋转动作。

- 单击“Tween”项右边的下拉三角形,从中选择“Motion”。
- 单击“Rotate”项右边的下拉三角形,从中选择“CW”。

回车后,图层的时间轴如图 1.6 所示。时间轴的第 1 帧和第 30 帧用黑点标识,它们即是运动过渡关键帧;中间的过渡帧呈现淡蓝色背景,是由 Flash 自动生成的中间帧。

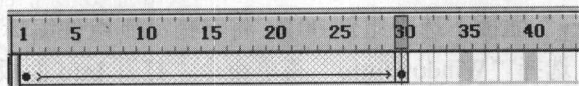


图 1.6 设置旋转运动后的时间轴

13. 点击组件编辑窗口左上角的“Scene 1”按钮,返回到舞台继续编辑动画。

14. 将“Library”面板中的“huaduo”组件拖动到舞台中。

15. 点击时间轴上的第 60 帧,再按键盘上的 F6 键,将其设置为关键帧。



16. 绘制花朵飘落的路径。

(1) 单击时间轴线右下角的 Add Motion Guide (添加运动引导层) 按钮，上面的层编辑区中出现一个 Guide 层。

(2) 点击 Tools 中的 Pencil tool (铅笔工具)，然后在下面的 Options 区中选择线型模式。点击 Pencil mode 图标，弹出下拉选项列表，从中选择“Smooth”选项。

(3) 在舞台上随意地画一个路径，如图 1.7 所示。

17. 在时间轴上点击图层 1，选中其中的第 1 帧。将花朵移动到路径的起始位置（顶点处）。

18. 现在我们需要改变花的形状，以形成透视的感觉。

(1) 选择“Window/Toolbars/Main”命令，显示“Main”工具条。

(2) 点击 Scale 按钮，然后选中路径起始位置的花朵，拖动其周围的节点，适当调整花形，如图 1.8 所示。

(3) 点击图层 1 中的第 60 帧。

(4) 将花朵拖动到路径的结束位置，并适当调整花形，以形成花朵的透视立体感觉。

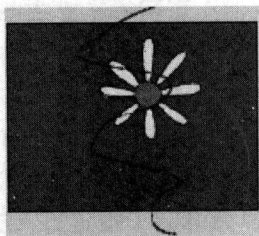


图 1.7 绘制花朵飘落的路径

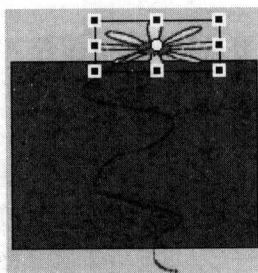


图 1.8 调整花形

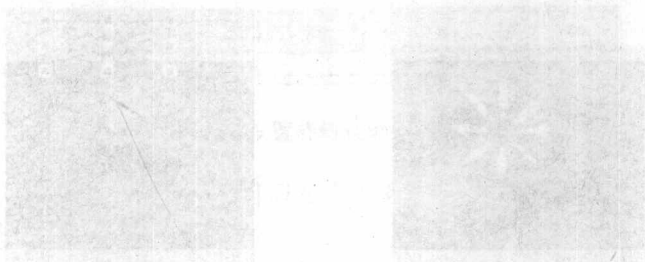


19. 在图层 1 时间轴上的第 1 帧和第 59 帧之间的任意位置单击鼠标右键，从弹出的下拉菜单中选择“Create Motion Tween”项。

这样就设定好了动画，得到了最终的效果，如图 1.1 所示。

1.4 实例总结

这一个简单的 Flash 动画实例，其制作的中心思想是：制作开始帧和结束帧（本例的第 1 帧和第 60 帧），再设置过渡方式，使 Flash 自动生成第 2 帧到第 59 帧。



第2章 动态文字

2.1 实例简介

在本例中，“欢迎光临”4个字是一个一个以放大状态进入视线的，然后逐渐缩小到本来尺寸，颜色也发生相应变化。效果如图2.1所示。



图 2.1 最终效果图

2.2 制作思路

动态文字在网页上特别常见，将广告语和地址等需要一直显示在屏幕上的文字制作成动态的，极具视觉冲击力。

本例动态文字的制作主要要完成以下关键步骤：

1. 将要动态显示的每个文字放置在不同的图层上。
2. 对文字图层第1帧使用放大变形效果。
3. 设置第1帧和最后帧的中间过渡方式。
4. 为每个文字图层的开始帧之间设置一定的时间间隔，从而达到依次出场的效果。



2.3 制作过程

1. 搭建舞台。

将舞台尺寸设置为 400×200 ；帧速设为 30 帧/秒。

2. 制作蓝色背景。

(1) 点击 Tools 中的 Rectangle Tool 工具。

(2) 在下面的“Properties”面板中进行设置：

- 单击“Stroke color”按钮的三角形下拉按钮，选择“无色”。

- 单击“Fill color”按钮的三角形下拉按钮，选择为一种蓝色的球形过渡色。

设置完后，两按钮分别显示为：、.

(3) 按住鼠标左键，在舞台上拖出舞台大小的矩形，该矩形的填充色即为所设的蓝色球形过渡色。

3. 此时的图层 1 即为背景图层，单击图层上的锁形按钮，将背景图层锁定。

4. 插入新层，单击时间轴左下角的 Insert Layer 按钮，在图层编辑区出现一个新层 Layer 2。

5. 在 Layer 2 上输入文字。

(1) 点击 Tools 中的 Text Tool 工具。

(2) 在下面的“Properties”面板中设置 Text type（文字类型）为 Statics Text；Font（字体）为经典特黑简；Font Size（字号）为 75；Text (fill) color（文字填充颜色）为绿色。

(3) 在舞台上单击，出现文字输入框，输入“欢”字。

(4) 单击箭头工具，选中“欢”字，将它拖动到左边适当的位置。