

macromedia
FLASH

正式版

MX

实战动画精选百例

- 
- » 精深的Action script实例操 5.6 入门客世界
 - » 100个精彩Flash MX实例由浅入深 讲解
 - » 100个精选Flash MX作品 3.1

前 言

本使用手册通过 100 个精彩的作品,让读者亲身体验 Flash MX 的新增功能及各项实用技巧,引导用户体验 Flash MX 强大异常的功能和人性化的界面设计,让用户轻松跨越 Flash MX,感受创作的乐趣!

本使用手册的作品特点:由浅入深、循序渐进。独特的创意,精心的设计,使读者可以不受篇幅的限制,根据自己的水平对实例进行选做。

Flash MX 是 Flash 产品的最新版本,许多 Flash 5 中的核心功能在这个版本中都有所加强,扩展了一些有趣的领域,用户界面也变得更加容易使用,并且具有更加强大的编程功能。

本使用手册从 Flash MX 的基础知识入手,全面介绍了 Flash MX 的各项新增功能使用与操作技巧,从最基本的绘图操作到精深的 Action script 操作,通过实例化,一步一步引领读者进入丰富多彩的闪客世界。

使用手册的 100 个精彩实例,包涵了 Flash MX 各个层次的知识 and 内容,此外,为真正使读者成为 Flash MX 高级用户,本使用手册在 Action script 内容方面有详尽的讲解和精深的发掘,对于每一个实例我们都分为以下五个部分进行详解:

作品评论:分别从以下五点进行评判。(创意、作品等级、难度值、美工、配音)

思路分析:提炼每个作品创作的构思。

实现步骤:一步一步带你实现该作品的创作。(注:由于篇幅的限制,对于部分复杂的动画只提供关键步骤)

操作技巧:传授 Flash MX 创作的杀手秘诀,比如 Flash 的渐变填充、Alpha 透明度的应用、复杂动画的表现方法、动态文本 Dynamic Text 做变量、数组的运用、MC 实例的动作、以及 Action 脚本语言使用的方法和技巧等等。

作品小结:对该作品的要点说明以及简练的总结。

读者对象:网站动画制作人员,网站、网页编程开发人员,多媒体开发人员、动画设计爱好者、社会培训人员……



目 录

C O N T E N T S

第一章 Flash 动画大赛第 1 号作品 ✓

- 1.1 作品评论 1
- 1.2 思路分析 1
- 1.3 实现步骤 2
- 1.4 操作技巧 4
- 1.5 作品小结 4

第二章 Flash 动画大赛第 2 号作品

- 2.1 作品评论 5
- 2.2 思路分析 5
- 2.3 实现步骤 6
- 2.4 操作技巧 7
- 2.5 作品小结 7

第三章 Flash 动画大赛第 3 号作品

- 3.1 作品评论 8
- 3.2 思路分析 8
- 3.3 实现步骤 8
- 3.4 操作技巧 10
- 3.5 作品小结 10

第四章 Flash 动画大赛第 4 号作品

- 4.1 作品评论 11
- 4.2 思路分析 11
- 4.3 实现步骤 12
- 4.4 操作技巧 13
- 4.5 作品小结 13

第五章 Flash 动画大赛第 5 号作品

- 5.1 作品评论 14
- 5.2 思路分析 14
- 5.3 实现步骤 14
- 5.4 操作技巧 15
- 5.5 作品小结 16

第六章 Flash 动画大赛第 6 号作品 ✓

- 6.1 作品评论 17
- 6.2 思路分析 17
- 6.3 实现步骤 18
- 6.4 操作技巧 20
- 6.5 作品小结 21

第七章 Flash 动画大赛第 7 号作品 ✓

- 7.1 作品评论 22
- 7.2 思路分析 22
- 7.3 实现步骤 23
- 7.4 操作技巧 24
- 7.5 作品小结 24

第八章 Flash 动画大赛第 8 号作品

- 8.1 作品评论 25
- 8.2 思路分析 25
- 8.3 实现步骤 26
- 8.4 操作技巧 27
- 8.5 作品小结 27

第九章 Flash 动画大赛第 9 号作品

- 9.1 作品评论 28
- 9.2 思路分析 28
- 9.3 实现步骤 28
- 9.4 操作技巧 30
- 9.5 作品小结 30

第十章 Flash 动画大赛第 10 号作品

- 10.1 作品评论 31
- 10.2 思路分析 31
- 10.3 实现步骤 31
- 10.4 操作技巧 33
- 10.5 作品小结 33

第十一章 Flash 动画大赛第 11 号作品 ✓

- 11.1 作品评论 34
- 11.2 思路分析 34
- 11.3 实现步骤 34
- 11.4 操作技巧 37
- 11.5 作品小结 37

第十二章 Flash 动画大赛第 12 号作品

- 12.1 作品评论 38
- 12.2 思路分析 38
- 12.3 实现步骤 38
- 12.4 操作技巧 40
- 12.5 作品小结 41



000003193250

**第十三章 Flash 动画大赛第 13 号作品**

13.1 作品评论	42
13.2 思路分析	42
13.3 实现步骤	42
13.4 操作技巧	43
13.5 作品小结	44

第十四章 Flash 动画大赛第 14 号作品

14.1 作品评论	45
14.2 思路分析	45
14.3 实现步骤	45
14.4 操作技巧	47
14.5 作品小结	47

第十五章 Flash 动画大赛第 15 号作品

15.1 作品评论	48
15.2 思路分析	48
15.3 实现步骤	49
15.4 操作技巧	50
15.5 作品小结	50

第十六章 Flash 动画大赛第 16 号作品

16.1 作品评论	51
16.2 思路分析	51
16.3 实现步骤	51
16.4 操作技巧	54
16.5 作品小结	54

第十七章 Flash 动画大赛第 17 号作品

17.1 作品评论	55
17.2 思路分析	55
17.3 实现步骤	55
17.4 操作技巧	57
17.5 作品小结	57

第十八章 Flash 动画大赛第 18 号作品

18.1 作品评论	58
18.2 思路分析	58
18.3 实现步骤	59
18.4 操作技巧	62
18.5 作品小结	62

第十九章 Flash 动画大赛第 19 号作品

19.1 作品评论	63
19.2 思路分析	63
19.3 实现步骤	63
19.4 操作技巧	66
19.5 作品小结	67

第二十章 Flash 动画大赛第 20 号作品

20.1 作品评论	68
20.2 思路分析	68
20.3 实现步骤	68
20.4 操作技巧	71
20.5 作品小结	71

第二十一章 Flash 动画大赛第 21 号作品

21.1 作品评论	72
21.2 思路分析	72
21.3 实现步骤	72
21.4 操作技巧	74
21.5 作品小结	74

第二十二章 Flash 动画大赛第 22 号作品

22.1 作品评论	75
22.2 思路分析	75
22.3 实现步骤	75
22.4 操作技巧	78
22.5 作品小结	78

第二十三章 Flash 动画大赛第 23 号作品

23.1 作品评论	79
23.2 思路分析	79
23.3 实现步骤	79
23.4 操作技巧	80
23.5 作品小结	81

第二十四章 Flash 动画大赛第 24 号作品

24.1 作品评论	82
24.2 思路分析	82
24.3 实现步骤	82
24.4 操作技巧	84
24.5 作品小结	84

第二十五章 Flash 动画大赛第 25 号作品

25.1 作品评论	85
25.2 思路分析	85
25.3 实现步骤	86
25.4 操作技巧	87
25.5 作品小结	87

第二十六章 Flash 动画大赛第 26 号作品

26.1 作品评论	88
26.2 思路分析	88
26.3 实现步骤	89
26.4 操作技巧	90
26.5 作品小结	90

**第二十七章 Flash 动画大赛第 27 号作品**

27.1 作品评论	91
27.2 思路分析	91
27.3 实现步骤	91
27.4 操作技巧	94
27.5 作品小结	95

第二十八章 Flash 动画大赛第 28 号作品

28.1 作品评论	96
28.2 思路分析	96
28.3 实现步骤	96
28.4 操作技巧	98
28.5 作品小结	98

第二十九章 Flash 动画大赛第 29 号作品

29.1 作品评论	99
29.2 思路分析	99
29.3 实现步骤	99
29.4 操作技巧	100
29.5 作品小结	101

第三十章 Flash 动画大赛第 30 号作品

30.1 作品评论	102
30.2 思路分析	102
30.3 实现步骤	102
30.4 操作技巧	105
30.5 作品小结	105

第三十一章 Flash 动画大赛第 31 号作品

31.1 作品评论	106
31.2 思路分析	106
31.3 实现步骤	106
31.4 操作技巧	107
31.5 作品小结	108

第三十二章 Flash 动画大赛第 32 号作品

32.1 作品评论	109
32.2 思路分析	109
32.3 实现步骤	110
32.4 操作技巧	113
32.5 作品小结	113

第三十三章 Flash 动画大赛第 33 号作品

33.1 作品评论	114
33.2 思路分析	114
33.3 实现步骤	115
33.4 操作技巧	116
33.5 作品小结	116

第三十四章 Flash 动画大赛第 34 号作品

34.1 作品评论	117
34.2 思路分析	117
34.3 实现步骤	117
34.4 操作技巧	119
34.5 作品小结	119

第三十五章 Flash 动画大赛第 35 号作品

35.1 作品评论	120
35.2 思路分析	120
35.3 实现步骤	120
35.4 操作技巧	122
35.5 作品小结	122

第三十六章 Flash 动画大赛第 36 号作品

36.1 作品评论	123
36.2 思路分析	123
36.3 实现步骤	123
36.4 操作技巧	125
36.5 作品小结	125

第三十七章 Flash 动画大赛第 37 号作品

37.1 作品评论	126
37.2 思路分析	126
37.3 实现步骤	127
37.4 操作技巧	128
37.5 作品小结	129

第三十八章 Flash 动画大赛第 38 号作品

38.1 作品评论	130
38.2 思路分析	130
38.3 实现步骤	130
38.4 操作技巧	132
38.5 作品小结	132

第三十九章 Flash 动画大赛第 39 号作品

39.1 作品评论	133
39.2 思路分析	133
39.3 实现步骤	133
39.4 操作技巧	134
39.5 作品小结	135

第四十章 Flash 动画大赛第 40 号作品

40.1 作品评论	136
40.2 思路分析	136
40.3 实现步骤	137
40.4 操作技巧	138
40.5 作品小结	138

**第四十一章 Flash 动画大赛第 41 号作品**

41.1 作品评论	139
41.2 思路分析	139
41.3 实现步骤	139
41.4 操作技巧	141
41.5 作品小结	141

第四十二章 Flash 动画大赛第 42 号作品

42.1 作品评论	142
42.2 思路分析	142
42.3 实现步骤	143
42.4 操作技巧	144
42.5 作品小结	144

第四十三章 Flash 动画大赛第 43 号作品

43.1 作品评论	145
43.2 思路分析	145
43.3 实现步骤	145
43.4 操作技巧	146
43.5 作品小结	148

第四十四章 Flash 动画大赛第 44 号作品

44.1 作品评论	149
44.2 思路分析	149
44.3 实现步骤	149
44.4 操作技巧	151
44.5 作品小结	151

第四十五章 Flash 动画大赛第 45 号作品

45.1 作品评论	152
45.2 思路分析	152
45.3 实现步骤	152
45.4 操作技巧	154
45.5 作品小结	154

第四十六章 Flash 动画大赛第 46 号作品

46.1 作品评论	155
46.2 思路分析	155
46.3 实现步骤	155
46.4 操作技巧	157
46.5 作品小结	157

第四十七章 Flash 动画大赛第 47 号作品

47.1 作品评论	158
47.2 思路分析	158
47.3 实现步骤	158
47.4 操作技巧	159
47.5 作品小结	160

第四十八章 Flash 动画大赛第 48 号作品

48.1 作品评论	161
48.2 思路分析	161
48.3 实现步骤	161
48.4 操作技巧	162
48.5 作品小结	162

第四十九章 Flash 动画大赛第 49 号作品

49.1 作品评论	163
49.2 思路分析	163
49.3 实现步骤	163
49.4 操作技巧	164
49.5 作品小结	164

第五十章 Flash 动画大赛第 50 号作品

50.1 作品评论	165
50.2 思路分析	166
50.3 实现步骤	166
50.4 操作技巧	169
50.5 作品小结	169

第五十一章 Flash 动画大赛第 51 号作品

51.1 作品评论	170
51.2 思路分析	170
51.3 实现步骤	170
51.4 操作技巧	171
51.5 作品小结	171

第五十二章 Flash 动画大赛第 52 号作品

52.1 作品评论	172
52.2 思路分析	172
52.3 实现步骤	172
52.4 操作技巧	174
52.5 作品小结	174

第五十三章 Flash 动画大赛第 53 号作品

53.1 作品评论	175
53.2 思路分析	175
53.3 实现步骤	175
53.4 操作技巧	176
53.5 作品小结	176

第五十四章 Flash 动画大赛第 54 号作品

54.1 作品评论	177
54.2 思路分析	177
54.3 实现步骤	177
54.4 操作技巧	179
54.5 作品小结	179



第五十五章 Flash 动画大赛第 55 号作品

55.1 作品评论	180
55.2 思路分析	180
55.3 实现步骤	180
55.4 操作技巧	183
55.5 作品小结	183

第五十六章 Flash 动画大赛第 56 号作品 ✓

56.1 作品评论	184
56.2 思路分析	184
56.3 实现步骤	184
56.4 操作技巧	187
56.5 作品小结	187

第五十七章 Flash 动画大赛第 57 号作品

57.1 作品评论	188
57.2 思路分析	188
57.3 实现步骤	188
57.4 操作技巧	191
57.5 作品小结	192

第五十八章 Flash 动画大赛第 58 号作品

58.1 作品评论	193
58.2 思路分析	193
58.3 实现步骤	193
58.4 操作技巧	194
58.5 作品小结	195

第五十九章 Flash 动画大赛第 59 号作品

59.1 作品评论	196
59.2 思路分析	196
59.3 实现步骤	196
59.4 操作技巧	197
59.5 作品小结	197

第六十章 Flash 动画大赛第 60 号作品

60.1 作品评论	198
60.2 思路分析	198
60.3 实现步骤	198
60.4 操作技巧	199
60.5 作品小结	199

第六十一章 Flash 动画大赛第 61 号作品

61.1 作品评论	200
61.2 思路分析	200
61.3 实现步骤	200
61.4 操作技巧	201
61.5 作品小结	201

第六十二章 Flash 动画大赛第 62 号作品

62.1 作品评论	202
62.2 思路分析	202
62.3 实现步骤	202
62.4 操作技巧	203
62.5 作品小结	203

第六十三章 Flash 动画大赛第 63 号作品

63.1 作品评论	204
63.2 思路分析	204
63.3 实现步骤	204
63.4 操作技巧	205
63.5 作品小结	205

第六十四章 Flash 动画大赛第 64 号作品

64.1 作品评论	206
64.2 思路分析	206
64.3 实现步骤	206
64.4 操作技巧	207
64.5 作品小结	207

第六十五章 Flash 动画大赛第 65 号作品

65.1 作品评论	208
65.2 思路分析	208
65.3 实现步骤	208
65.4 操作技巧	209
65.5 作品小结	209

第六十六章 Flash 动画大赛第 66 号作品

66.1 作品评论	210
66.2 思路分析	210
66.3 实现步骤	210
66.4 操作技巧	211
66.5 作品小结	211

第六十七章 Flash 动画大赛第 67 号作品

67.1 作品评论	212
67.2 思路分析	212
67.3 实现步骤	212
67.4 操作技巧	213
67.5 作品小结	213

第六十八章 Flash 动画大赛第 68 号作品 ✓

68.1 作品评论	214
68.2 思路分析	214
68.3 实现步骤	214
68.4 操作技巧	218
68.5 作品小结	218

**第六十九章 Flash 动画大赛第 69 号作品**

69.1 作品评论	219
69.2 思路分析	219
69.3 实现步骤	219
69.4 操作技巧	221
69.5 作品小结	221

第七十章 Flash 动画大赛第 70 号作品

70.1 作品评论	222
70.2 思路分析	222
70.3 实现步骤	222
70.4 操作技巧	223
70.5 作品小结	223

第七十一章 Flash 动画大赛第 71 号作品

71.1 作品评论	224
71.2 思路分析	224
71.3 实现步骤	225
71.4 操作技巧	226
71.5 作品小结	226

第七十二章 Flash 动画大赛第 72 号作品

72.1 作品评论	227
72.2 思路分析	227
72.3 实现步骤	227
72.4 操作技巧	229
72.5 作品小结	229

第七十三章 Flash 动画大赛第 73 号作品

73.1 作品评论	230
73.2 思路分析	230
73.3 实现步骤	230
73.4 操作技巧	232
73.5 作品小结	232

第七十四章 Flash 动画大赛第 74 号作品

74.1 作品评论	233
74.2 思路分析	233
74.3 实现步骤	233
74.4 操作技巧	235
74.5 作品小结	235

第七十五章 Flash 动画大赛第 75 号作品

75.1 作品评论	236
75.2 思路分析	236
75.3 实现步骤	236
75.4 操作技巧	238
75.5 作品小结	238

第七十六章 Flash 动画大赛第 76 号作品

76.1 作品评论	239
76.2 思路分析	239
76.3 实现步骤	239
76.4 操作技巧	241
76.5 作品小结	241

第七十七章 Flash 动画大赛第 77 号作品

77.1 作品评论	242
77.2 思路分析	242
77.3 实现步骤	242
77.4 操作技巧	244
77.5 作品小结	244

第七十八章 Flash 动画大赛第 78 号作品

78.1 作品评论	245
78.2 思路分析	245
78.3 实现步骤	245
78.4 操作技巧	247
78.5 作品小结	247

第七十九章 Flash 动画大赛第 79 号作品

79.1 作品评论	248
79.2 思路分析	248
79.3 实现步骤	248
79.4 操作技巧	250
79.5 作品小结	250

第八十章 Flash 动画大赛第 80 号作品

80.1 作品评论	251
80.2 思路分析	251
80.3 实现步骤	251
80.4 操作技巧	253
80.5 作品小结	253

第八十一章 Flash 动画大赛第 81 号作品

81.1 作品评论	254
81.2 思路分析	254
81.3 实现步骤	254
81.4 操作技巧	255
81.5 作品小结	255

第八十二章 Flash 动画大赛第 82 号作品

82.1 作品评论	256
82.2 思路分析	256
82.3 实现步骤	256
82.4 操作技巧	257
82.5 作品小结	257

**第八十三章 Flash 动画大赛第 83 号作品**

- 83.1 作品评论258
- 83.2 思路分析258
- 83.3 实现步骤258
- 83.4 操作技巧260
- 83.5 作品小结260

第八十四章 Flash 动画大赛第 84 号作品

- 84.1 作品评论261
- 84.2 思路分析261
- 84.3 实现步骤261
- 84.4 操作技巧263
- 84.5 作品小结263

第八十五章 Flash 动画大赛第 85 号作品

- 85.1 作品评论264
- 85.2 思路分析264
- 85.3 实现步骤264
- 85.4 操作技巧265
- 85.5 作品小结265

第八十六章 Flash 动画大赛第 86 号作品

- 86.1 作品评论266
- 86.2 思路分析266
- 86.3 实现步骤266
- 86.4 操作技巧268
- 86.5 作品小结268

第八十七章 Flash 动画大赛第 87 号作品

- 87.1 作品评论269
- 87.2 思路分析269
- 87.3 实现步骤269
- 87.4 操作技巧271
- 87.5 作品小结271

第八十八章 Flash 动画大赛第 88 号作品

- 88.1 作品评论272
- 88.2 思路分析272
- 88.3 实现步骤273
- 88.4 操作技巧274
- 88.5 作品小结274

第八十九章 Flash 动画大赛第 89 号作品

- 89.1 作品评论275
- 89.2 思路分析275
- 89.3 实现步骤275
- 89.4 操作技巧277
- 89.5 作品小结277

第九十章 Flash 动画大赛第 90 号作品

- 90.1 作品评论278
- 90.2 思路分析278
- 90.3 实现步骤278
- 90.4 操作技巧280
- 90.5 作品小结281

第九十一章 Flash 动画大赛第 91 号作品

- 91.1 作品评论282
- 91.2 思路分析282
- 91.3 实现步骤282
- 91.4 操作技巧284
- 91.5 作品小结284

第九十二章 Flash 动画大赛第 92 号作品

- 92.1 作品评论285
- 92.2 思路分析285
- 92.3 实现步骤285
- 92.4 操作技巧287
- 92.5 作品小结287

第九十三章 Flash 动画大赛第 93 号作品

- 93.1 作品评论288
- 93.2 思路分析288
- 93.3 实现步骤288
- 93.4 操作技巧290
- 93.5 作品小结290

第九十四章 Flash 动画大赛第 94 号作品

- 94.1 作品评论291
- 94.2 思路分析291
- 94.3 实现步骤291
- 94.4 操作技巧293
- 94.5 作品小结293

第九十五章 Flash 动画大赛第 95 号作品

- 95.1 作品评论294
- 95.2 思路分析294
- 95.3 实现步骤294
- 95.4 操作技巧296
- 95.5 作品小结296

第九十六章 Flash 动画大赛第 96 号作品

- 96.1 作品评论297
- 96.2 思路分析297
- 96.3 实现步骤297
- 96.4 操作技巧299
- 96.5 作品小结299



第九十七章 Flash 动画大赛第 97 号作品

97.1 作品评论	300
97.2 思路分析	300
97.3 实现步骤	300
97.4 操作技巧	302
97.5 作品小结	302

第九十八章 Flash 动画大赛第 98 号作品

98.1 作品评论	303
98.2 思路分析	303
98.3 实现步骤	304
98.4 操作技巧	305
98.5 作品小结	305

第九十九章 Flash 动画大赛第 99 号作品

99.1 作品评论	306
99.2 思路分析	306
99.3 实现步骤	306
99.4 操作技巧	308
99.5 作品小结	308

第一百章 Flash 动画大赛第 100 号作品

100.1 作品评论	309
100.2 思路分析	309
100.3 实现步骤	309
100.4 操作技巧	311
100.5 作品小结	311



第一章 Flash 动画大赛第 1 号作品

1.1 作品评论

作品等级	★★★★
创意	优
难度值	90%
美工	中等
配音	无

本作品不管从界面制作还是从脚本的编写，都是比较优秀。画面的处理也不错，Alpha 通道的设置让人觉得有朦胧感，文字用黑白交替显得十分有个性；当然还有不足之处在于，没有音效效果。

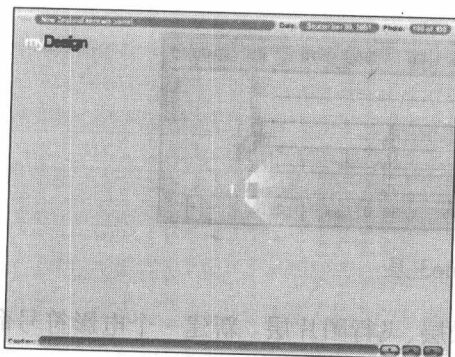


图 1-1 Click 文字处理

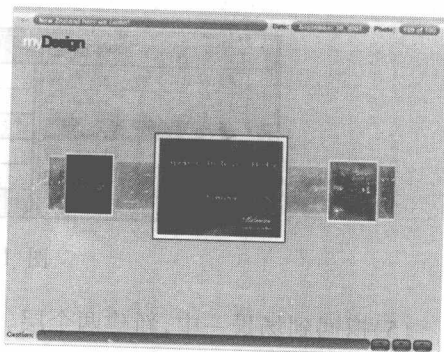


图 1-2 飞行控制

1.2 思路分析

在这个作品中主要涉及两个场景，一个是 Click 文字处理，还有一个飞行控制中的图片处理。在 Click 文字处理中主要采用蒙层处理光源的闪光效果。飞行控制中的图片，主要是通过按钮调用 ActionScript 使得图片放大缩小，还有对飞行中图片是通过鼠标 X 坐标轴变化进行控制的。



1.3 实现步骤(关键步骤)

请参阅本书配套光盘(实例二), 实例文件目录: Example/001/ Example001. fla。

●Click 文字处理

(1) 打开 Modify 菜单中的 Movie 界面, 设置工作区为 800×600 像素, 将“Show grid”加上对钩, “Grid”设置为黄色。

(2) 建立一个电影符号, 并且为之命名为 Click。

(3) 再建立一个电影符号 Clickraymove。

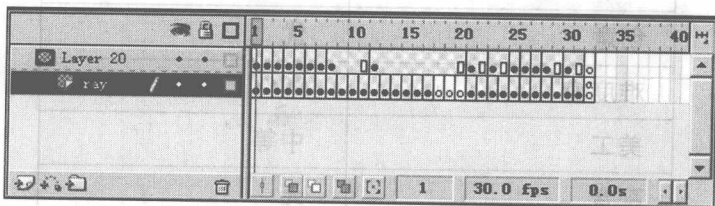


图 1-3 Clickraymove

(4) 在 Outline3 层中, 放入一个 Symbol 9(对 Click 文字大散处理)。第 1 帧到第 5 帧实现渐变效果, 第 6 帧到 45 帧实现光源移动效果, 第 1 帧到第 5 帧实现渐变效果。(参考源文件) 在该层的最后一帧脚本中加入 stop()。

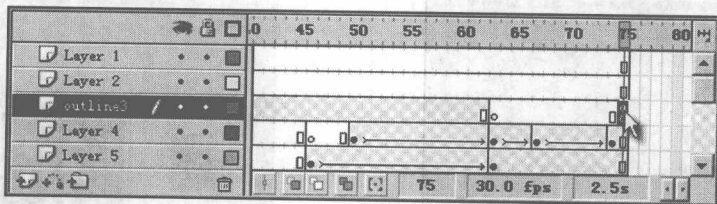


图 1-4 Outline3 层

(5) 返回到场景一中, 新建两个层。分别为背景层、飞行图片层。新建一个电影符号命名为 slide_background。在背景层中加入上下两根装饰条。再加入三个按钮。

●飞行控制中的图片处理

(6) 新建一个电影符号命名为 rotraption, 进入该符号中再建立两个层; 在第二层的第一帧加入如下代码:

```
this._visible = false;  
var numrotos = 7;  
for (n = 0; n < numrotos; n++) {  
    newroto = "roto" + String(n);
```

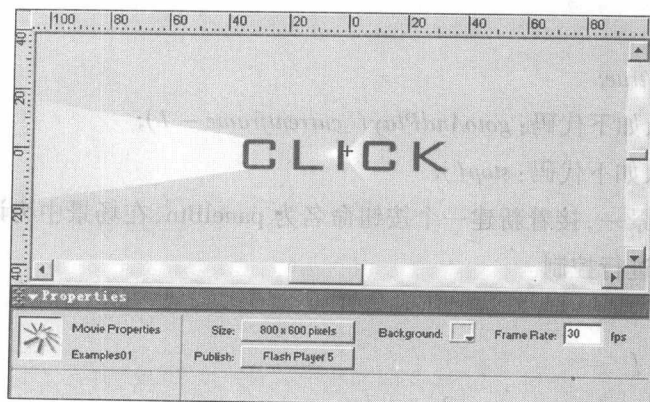


图 1-5 Click 效果图

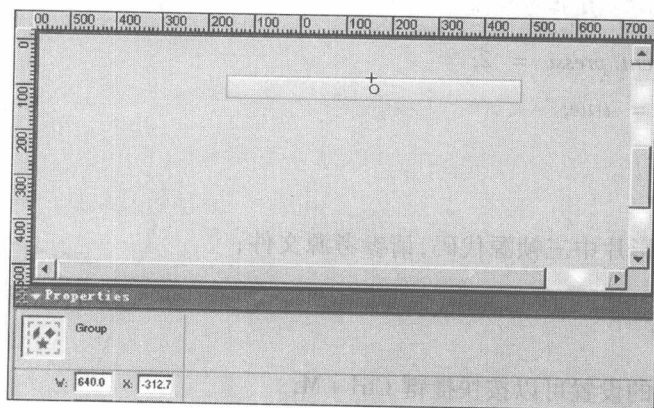


图 1-6 背景的制作

```

this.attachMovie("roto", newroto, n + 1);
this[wroto].theta = n * 360 / numrotos;
this[wroto].panel = 22;
this[wroto].radius = 250;
this[wroto].rotographic.gotoAndStop(n + 1);

```

```

}

```

```

this.title.swapDepths(100);

```

在第二帧加入如下代码:

```

if (( _root._ymouse < 20 ) || ( _root._ymouse > 380 )) {
    speed = speed * .95;
} else {
    speed = - _xmouse / 30;

```



```
}
```

```
this._visible = true;
```

在第三帧加入如下代码: `gotoAndPlay( _currentframe - 1 );`

在第四帧加入如下代码: `stop();`

(7)返回到场景一,接着新建一个按钮命名为 `panelBtn`,在场景中为该按钮加入如下代码,对图片的缩放进行控制。

```
on (press) {
```

```
    if (out) {
```

```
        _parent.pressv = - 2;
```

```
        out = false;
```

```
    } else {
```

```
        _parent.pressv = 2;
```

```
        out = true;
```

```
    }
```

```
}
```

(8)在 `roto` 的影片中三帧源代码,请参考源文件;

1.4 操作技巧

技巧一:影片的设置可以按快捷键 `Ctrl + M`;

技巧二:调用 `ActionScript` 编辑可以按快捷键 `F2`;

1.5 作品小结

这是一个比较完美的作品,在本作品中涉及到很多 `Flash` 基础知识,包括遮罩是 `Flash` 技术应用, `ActionScript` 的基本语法等等。



第二章 Flash 动画大赛第 2 号作品

2.1 作品评论

作品等级	★★★
创意	中等
难度值	75%
美工	优秀
配音	无

该作品的难度系数并不是很大，界面比较单一，但是光源的处理相当不错；从光的照射到酒杯的反射，处理的都是非常逼真，让人感觉三维效果比较强；文字的点缀具有恰到好处的效果。



图 2-1 作品预览

2.2 思路分析

我们可以将它分为两部分：(1)背景的设计；(2)动态酒的波纹。背景的设计中主要考虑光线的处理，以及酒杯的反射。而动态酒的波纹主要考虑动作的过程，是比较繁琐的一步。



2.3 实现步骤(关键步骤)

请参阅本书配套光盘(实例 2), 实例文件目录: Example/002/ Example002. fla。

一、背景的制作

- (1) 打开 Modify 菜单中的 Movie 界面, 设置工作区为 300×400 像素, 将背景设置为紫色;
- (2) 先建一个电影符号命名为 Bj, 然后进行渐变填充, Alpha 值为适度。
- (3) 同理, 我们再做几个小球, 不过填充的方式不太一样。(参考下图) 接着将所有的圆进行组合即可。

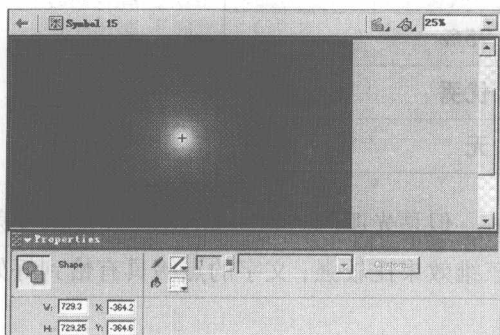


图 2-2 光源的制作

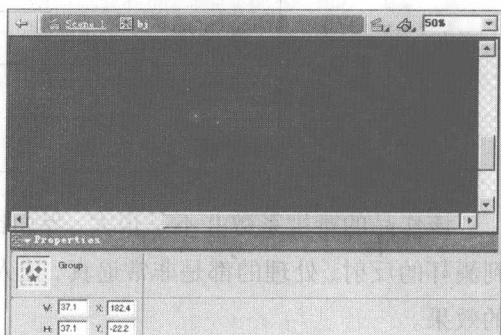


图 2-3 光源的制作

- (4) 最后, 组合好将该电影符号拖入场景 1 的第 4 层中。
- (5) 建立一个电影符号命名为 Wineglass, 先画一个椭圆, 再画一个椭圆, 将交叉的部分去掉作为杯身, 在面板中选择直线工具, 画两条曲线做为杯脚。接着画一个椭圆作为杯的脚盘。最后填充颜色。如下图所示。
- (6) 在工具面板中选取“文字工具”, 在酒杯的右下脚输入“wineglass”, 再画两条线段。注意: 选段是曲线, 你可以在熟悉面板里自定义; 然后, 将文字进行大约 45 度的旋转。



图 2-4 酒杯的制作

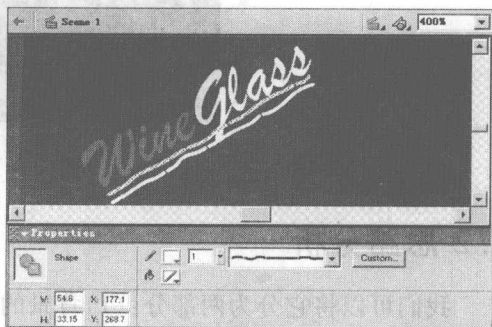


图 2-5 文字的处理



二、动态酒的波纹

(7) 选择工具面板“椭圆工具”，画一个半椭圆形状作为杯中的酒，再画椭圆作为酒在酒杯的水平面，这两个图形都为红色；

(8) 接着我们建立电影符号命名为 RINGS_mc2，然后加入该电影符号中画一滴酒命名为 drip_wine，随后我们再画酒的波纹 ring_1 ~ ring_1 - 8，详细的动画过程请参考该实例的源文件；



图 2-6 杯中的酒

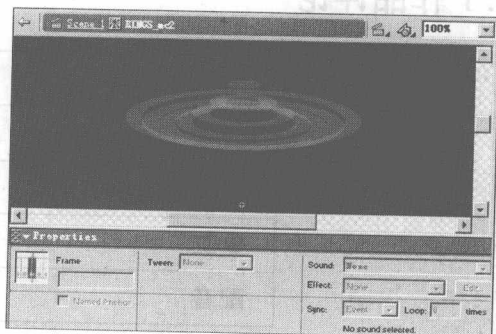


图 2-7 酒的波纹

2.4 操作技巧

我们在设计作品时，尽量用符号代替组。“Symbols”（符号）只被保存在 Flash 电影文档中一次，但可以被反复使用多次，而且只会对文件字节有极小的影响。“Groups”（组）与符号不同，每次使用组时都会被保存到 Flash 电影文档内一次，从而导致文件字节不断增大。因此如果你有一组元素需要在 Flash 电影中使用三次，就会在 Flash 电影文档内重复保存三次相同的内容。如果你使用符号而不使用组，只需保存一次符号，然后添加三个比较小的参照信息便可达到目的。由此可见，使用符号来代替组可以非常有效地减小文档字节数。

2.5 作品小结

本作品在细节方面制作比较精美，比如背景的设计和动态酒的波纹制作；同时也是比较繁琐。读者需要耐心。本例中基本上没有 Action，实现起来并不是很困难。