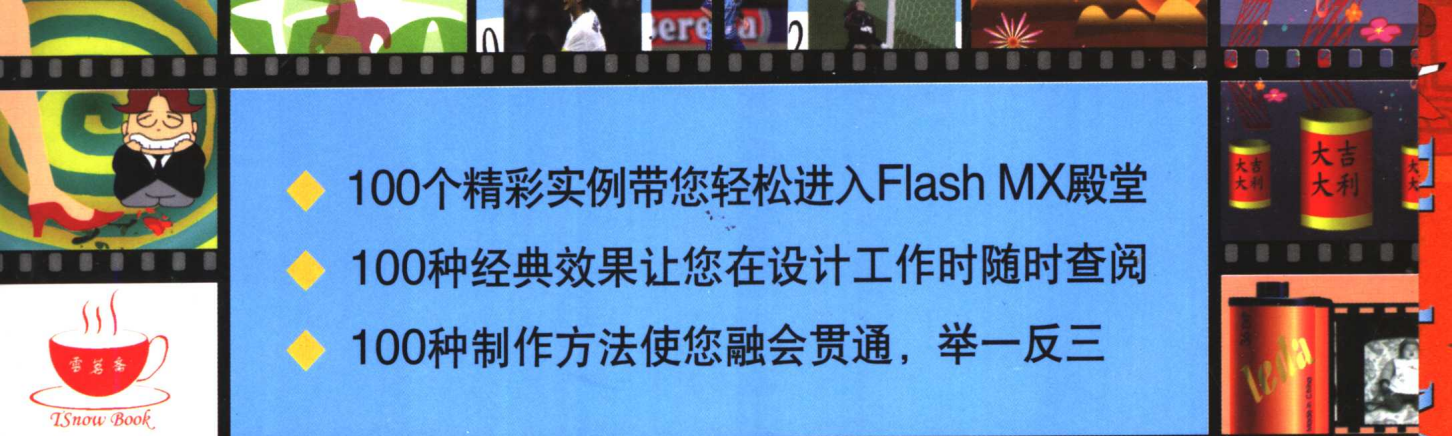




- ◆ 100个精彩实例带您轻松进入Flash MX殿堂
- ◆ 100种经典效果让您在设计工作时随时查阅
- ◆ 100种制作方法使您融会贯通，举一反三

Flash MX

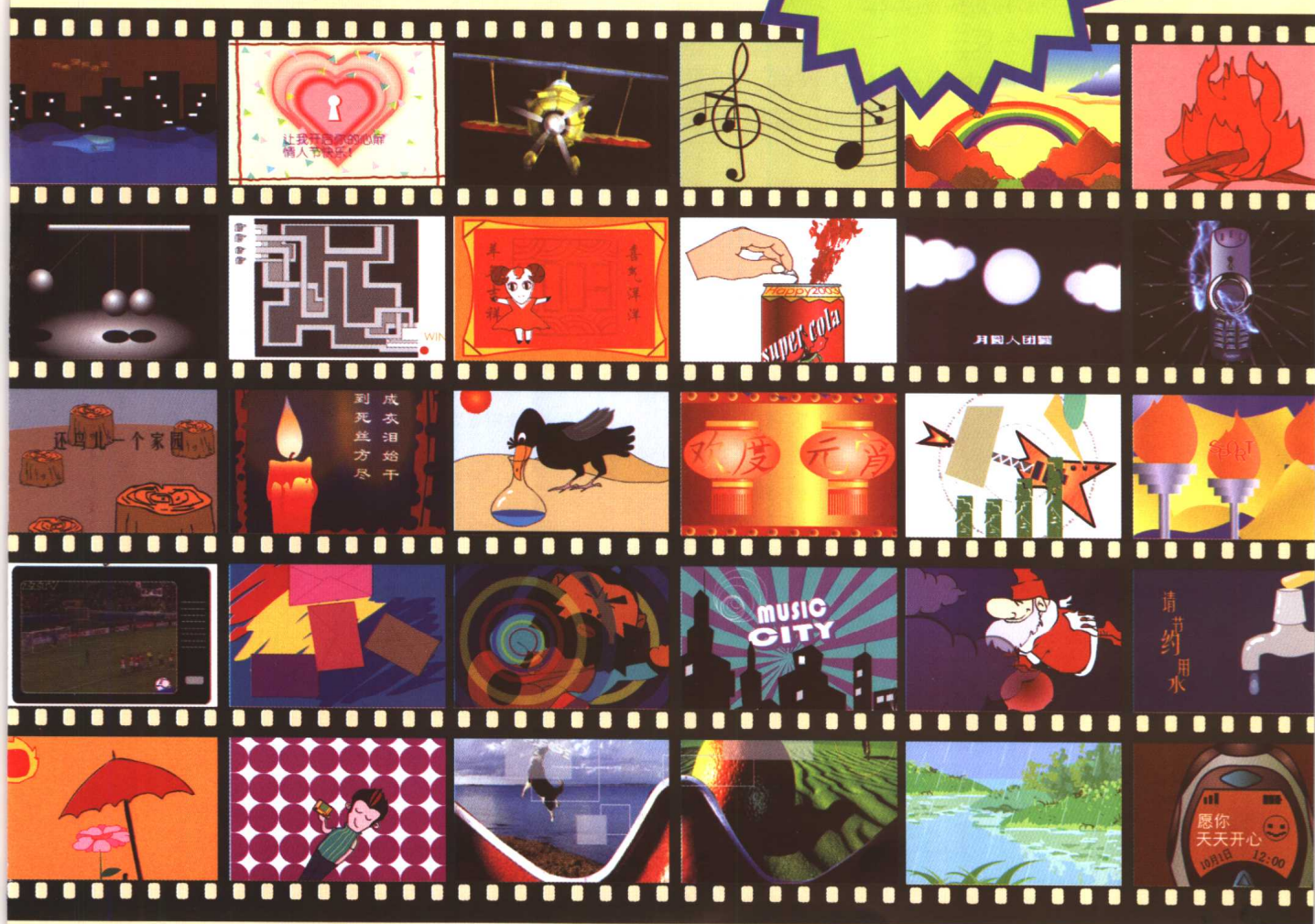
经典动漫制作 100 例

雪茗斋电脑教育研究室 编著



经典动漫制作100例

雪茗斋电脑教育研究室 编著



图书在版编目 (CIP) 数据

Flash MX 经典动漫制作 100 例 / 雪茗斋电脑教育研究室编.
—北京: 人民邮电出版社, 2004.1

ISBN 7-115-11961-9

I. F... II. 雪... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX IV. TP391.41
中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 110766 号

内容提要

本书是一本使用 Flash MX 进行实例制作的书。全书共包括 100 个在 Flash 设计工作中非常实用且常用的实例, 每个实例都有详细的制作步骤, 并包括制作方法和思想的阐述, 使读者可以举一反三。

本书适合 Flash 的初、中级读者, 也可以作为专业设计人员和广大 Flash 爱好者必备的工具书, 以及种类 Flash 培训班的辅助实例教材。

Flash MX 经典动漫制作 100 例

- ◆ 编 著 雪茗斋电脑教育研究室
责任编辑 黄汉兵
- ◆ 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@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
读者热线 010-67132692
北京汉魂图文设计有限公司制作
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 28.75 彩插: 12
字数: 705 千字 2004 年 1 月第 1 版
印数: 1-6 000 册 2004 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-11961-9/TP · 3780

定价: 39.80 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前 言

本书特色

相对于一般的 Flash MX 实例书，本书具有以下特点。

■ 信息量大

全书包括多达 100 个实例，并且每个实例都有详细操作步骤和相关知识、方法的阐述。

■ 实用性强

100 个实例都经过作者精心设计、筛选，不仅效果精美，而且都非常实用、常用。用户可以将其作为案头必备的工具书，在使用 Flash MX 进行设计工作时查阅。

■ 注重制作方法和思想的解释、总结

这是绝大多数实例书所缺乏的，这些书中虽有操作步骤，读者也能做出相同的效果，但由于关键之处没有解释，读者往往“知其然，不知其所以然”。

本书则非常注重对制作方法和制作思想的解释和总结。所以表面上看，读者学会的是 100 个实例的制作，但实际上学会的是 100 种方法，以后可以灵活地运用这 100 种方法制作出 1000 甚至 10000 个实例。

■ 操作步骤详细

本书的操作步骤非常详细，即便是入门级用户，只需一步步按照操作步骤操作，也一定能做出相同的效果。

适合的读者

■ Flash MX 设计师和广大爱好者案头必备的工具书

由于本书包括 100 个常用且实用的效果实例，当设计工作中需要某种效果时，可查阅本书，立即制作出需要的效果。

■ Flash MX 初、中级用户的自学教材

本书的实例编排基本上按由浅入深的顺序，尚处学习阶段的 Flash MX 用户只需按部就班地跟着把所有实例做一遍，相信即可登堂入室。根据笔者多年的教学经验，这样的学习效果通常会好于使用一般的教材，尤其是用户的实际操作能力会比较强。

■ 各级各类 Flash MX 培训班的实例辅助教材

培训班教师既可以将书中实例用做课堂讲解，也可以作为课后练习布置给学员。

■ 各级各类 Flash MX 培训班的实例辅助教材

本书原始素材与案例效果下载地址——<http://www.ucbook.com>，学习辅导论坛——<http://www.totop.com.cn/bbs/>。

主 编：沈正中 李蓉

副 主 编：熊馐

编 委：徐宇兵 高万雪 徐桢干

实例制作：沈正中 李蓉 熊馐

文字顾问：徐桢干

雷名斋电脑教育研究室

2003 年 12 月

目 录

第1例	情人节贺卡	1
第2例	白羊舞新春	7
第3例	爆竹声声迎新年	11
第4例	月圆人团圆	17
第5例	元宵节贺卡	21
第6例	生日贺卡(1)	26
第7例	生日贺卡(2)	29
第8例	道歉卡	35
第9例	教师节贺卡	39
第10例	圣诞贺卡	43
第11例	撞击球	49
第12例	迷宫	53
第13例	野人摇滚	58
第14例	凌空一跃	62
第15例	易拉罐	68
第16例	可乐喷出	73
第17例	现场直播	77
第18例	飞机	80
第19例	Music (1)	83
第20例	Music (2)	88
第21例	音乐城市	92
第22例	雨过天晴	96
第23例	彩虹	101
第24例	体育精神	107
第25例	乌鸦喝水(上)	112
第26例	乌鸦喝水(下)	118
第27例	涟漪	122
第28例	眼镜	126
第29例	漂流瓶	130
第30例	蝉	134
第31例	珍惜时间	138
第32例	善待地球	142
第33例	吸烟有害	146

第 34 例	防治非典	150
第 35 例	团结就是力量	154
第 36 例	节约用水	159
第 37 例	还小鸟一个家园	164
第 38 例	请勿酒后驾车	169
第 39 例	众人拾柴火焰高	174
第 40 例	助人为乐	178
第 41 例	欧锦赛广告	182
第 42 例	药品广告	187
第 43 例	灭蚊剂广告	191
第 44 例	光碟广告	197
第 45 例	运动鞋广告	202
第 46 例	果汁广告	207
第 47 例	胶卷广告	211
第 48 例	笔记本电脑广告	215
第 49 例	游戏网站广告	220
第 50 例	饼干广告	225
第 51 例	灯	230
第 52 例	手机 (1)	234
第 53 例	手机 (2)	238
第 54 例	手机 (3)	242
第 55 例	手机 (4)	245
第 56 例	望远镜	248
第 57 例	美丽的夜空	252
第 58 例	倒影	256
第 59 例	地球与月球	259
第 60 例	凤舞瓶花	263
第 61 例	标志片头 (1)	268
第 62 例	标志片头 (2)	272
第 63 例	e 网	279
第 64 例	翻书特效	284
第 65 例	放大镜特效	287
第 66 例	渐渐出现的字	291
第 67 例	笔动字现	296
第 68 例	幻变色彩	301
第 69 例	海洋	304
第 70 例	唇膏	308
第 71 例	发光的字体	313



第 72 例	旋转字体	317
第 73 例	乱码	321
第 74 例	激光描边	325
第 75 例	运动字体	329
第 76 例	渐进的文字	334
第 77 例	look here	339
第 78 例	被弹起的文字	343
第 79 例	闪烁字体	348
第 80 例	星空中的文字	353
第 81 例	激光写字	357
第 82 例	放射光芒的字体	361
第 83 例	大爆炸	365
第 84 例	流动的字体	369
第 85 例	水纹字体	373
第 86 例	风吹字飞	377
第 87 例	玩跷跷板的文字	380
第 88 例	移形换影	385
第 89 例	流光溢彩的字体	389
第 90 例	字幕	392
第 91 例	绝对巨星	397
第 92 例	菊花绽放	403
第 93 例	瀑布	407
第 94 例	“删除文件”面板	413
第 95 例	手机短信	418
第 96 例	汽车广告 (1)	422
第 97 例	汽车广告 (2)	426
第 98 例	万事如意	430
第 99 例	预下载条	434
第 100 例	翻页效果	440

第1例 情人节贺卡

知识重点 情人节到了，给女朋友的情人卡当然是不敢少的，虽然现在各大网站上有不少现成的贺卡，但如果亲自动手为她做一张，我想她一定会芳心大悦！要知道在女孩子的心中，买来的玫瑰不管多漂亮，也比不上男朋友亲自为自己种的哦！本例我们要做的就是一张情人节贺卡。

知识重点 柔化的运用和透明度的设置。

操作步骤

- (1) 在舞台左方如图 1-1 所示的工具栏中单击“箭头工具”按钮，在工作区中除舞台以外的地方单击，单击“属性”面板中的“背景”色标，在弹出的颜色定制窗口中选择淡黄色作为背景色。
- (2) 按[F11]键显示元件库。单击元件库中的“新建元件”按钮，在弹出的“新建元件”对话框中将元件的性质设为“图形”，命名为“心形”。

说明 在 Flash MX 中，元件的性质共有 3 类，分别是“图形”、“影片剪辑”和“按钮”。在本书以后的介绍中，如果没有特别加以说明，新建元件的性质均为“图形”。

- (3) 单击“铅笔工具”按钮，然后在工具栏下方的“选项”栏中单击“铅笔模式”按钮，并在弹出的列表中选择“平滑”模式，在舞台中画出一个心形。

说明 使用“铅笔工具”可以直接使用鼠标在 Flash MX 随意画出线条。“铅笔工具”的“铅笔模式”下共有 3 种模式可选：“直线化”模式可以使线条变得非常工整，画出的线条可以成为直线或者圆滑的弧线；“平滑”模式也会修正线条，但不如“直线化”模式那么夸张；“墨水”模式画出的线条最接近鼠标拖曳的真实路径。

- (4) 单击“颜料桶工具”按钮，单击“填充色”按钮，在弹出的颜色定制窗口中选择红色，并为心形的内部填充选好的颜色，再选中心形的边框，按[Delete]键删去。

说明 在用 Flash MX 画出所要的图形时，所用的工具并不是唯一的。例如在本例中，我们除了可以使用“铅笔工具”外，“钢笔工具”、“椭圆工具”和“线条工具”都可以达到画出心形图形的目的。

- (5) 将心形选中，单击菜单命令“修改—形状—柔化填充边缘”，弹出如图 1-2 所示的“柔化填充边缘”对话框。



图 1-1 工具栏

说明 在“柔化填充边缘”对话框中，“距离”表示柔化的距离，数值越大，柔化边缘的宽度也就越大。“步骤数”表示柔化的层数，数值越大，柔化的效果越明显。“扩散”指向外柔化，“插入”指向内柔化。其实，能产生这样的柔化效果，是因为系统为图形增加了若干个颜色由深到浅、宽度由窄到宽的边框，依次序排列，便会出现这样的效果。

- (6) 在对话框的“距离”输入框中输入“50”，在“步骤数”输入框中输入“6”，并选中“扩散”单选框，使图形向外柔化。然后选中柔化后图形最中间的色块，并按快捷键 **Ctrl+X** 将它剪切，此时心形如图 1-3 所示。

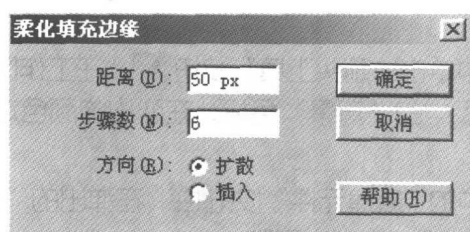


图 1-2 “柔化填充边缘”对话框

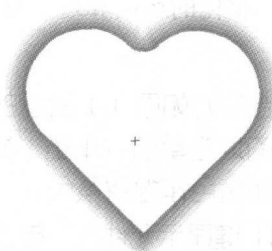


图 1-3 向外柔化

- (7) 在时间轴窗口中单击“插入图层”按钮 ，新建“图层 2”。
- (8) 选中“图层 2”，右键单击舞台中的空白处，在弹出的菜单中单击“粘贴到当前位置”命令，将步骤 (6) 中剪切的心形色块粘贴到原来位置（注意现在是在“图层 2”上）。

说明 在弹出的菜单中，大家可以看到有“粘贴”和“粘贴到当前位置”这两个命令。使用“粘贴到当前位置”命令，可以将被剪切或者被拷贝的图形粘贴到舞台中图形原来所在的位置。

- (9) 利用“柔化填充边缘”命令对“图层 2”中的图形进行柔化，选中“插入”单选框使图形向内柔化，其余柔化参数与步骤 (6) 相同，柔化后效果如图 1-4 所示。
- (10) 分别将“图层 2”上柔化后的图形的每一个渐变层都选中，单击“填充色”按钮 ，将各渐变层的颜色改成由外到内逐渐变淡的颜色，基本色调不变即可，效果如图 1-5 所示。

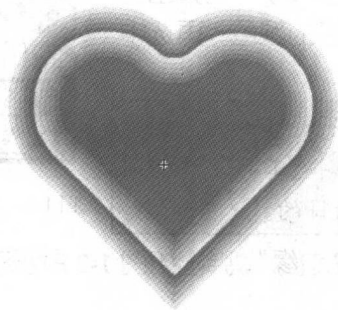


图 1-4 向内柔化

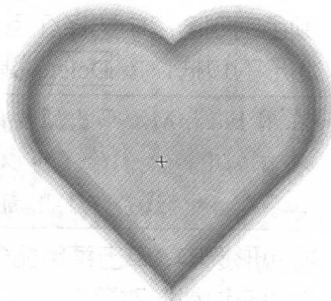


图 1-5 元件“心形”

说明 如果颜色定制窗口的颜色不能使你满意,可以单击窗口右上角的按钮弹出“颜色”面板,在该面板中设置更丰富的颜色。

- (11) 在元件库中再次单击“新建元件”按钮,新建一个名为“心形渐淡”的图形元件,然后从元件库中将“心形”拖到舞台上。
- (12) 在时间轴窗口中右键单击“心形渐淡”的第15帧,在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。
- (13) 在工具栏中单击“任意变形工具”按钮,图形四周出现黑色的变形操作点,然后拖动4个角上的操作点将图形调大一些,为了保持图形的长宽比不变,拖动过程中须按住Shift键,如图1-6所示。

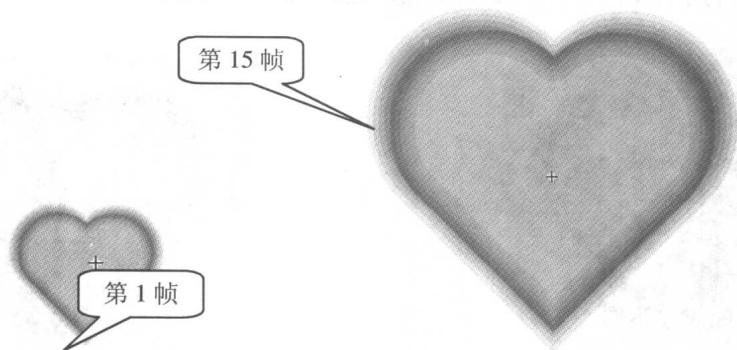


图 1-6 调整图形大小

- (14) 在时间轴窗口中右键单击“心形渐淡”的第1帧,在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。
- (15) 单击时间轴窗口中的第15帧,并选中舞台上的图形,在“属性”面板的“颜色”选择框中选择“Alpha”,并将其值设为0。

说明 “Alpha”值表示图形的透明程度,“Alpha”值越小,表示图形越透明。经过此步骤的设置,在第15帧上,图形便是完全透明的。

- (16) 在元件库中新建“幻变心形”。将元件库中的“心形”拖到舞台中,右键单击“幻变心形”“图层1”的第9帧和第17帧,在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令,并用步骤(15)的方法将第9帧上图形的“Alpha”值设为70%,将第1帧和第17帧上图形的“Alpha”值设为30%。
- (17) 新建“图层2”。单击“图层2”的第1帧,将元件库中的“心形”拖到舞台上,按步骤(13)的方法用“任意变形工具”调整其大小,使之小于“图层1”上的图形,注意须保持图形的长宽比不变,如图1-7所示。
- (18) 右键单击“图层2”的第9帧和第17帧,在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。将“图层2”第9帧上图形的“Alpha”值设为40%。
- (19) 右键单击“图层1”和“图层2”的第1帧和第9帧,在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。

- (20) 在“幻变心形”中新建“图层 3”。单击工具栏中的“椭圆工具”按钮和“线条工具”按钮, 在心形图形中画出一个钥匙孔的图形, 单击“箭头工具”按钮, 选中图形中多余的线条, 按 **Delete** 键删去。

说明 “椭圆工具”是专门用来绘制椭圆和圆的工具, “线条工具”是专门用来绘制直线的工具。二者的使用方法类似。只要用鼠标在舞台上拖曳便可以画出各种椭圆和直线。“箭头工具”是用来选取和修改图形的工具。单击图形的填充或边框, 可以分别将它们选中。当鼠标位于图形的边框或填充色的边缘, 箭头指针出现一个弧线的下标时 (呈状), 可以对图形的形状进行调整。

- (21) 单击“颜料桶工具”按钮, 单击“填充色”按钮, 在弹出的定制窗口中选择白色, 并为所画图形填充选择好的颜色, 如图 1-8 所示。

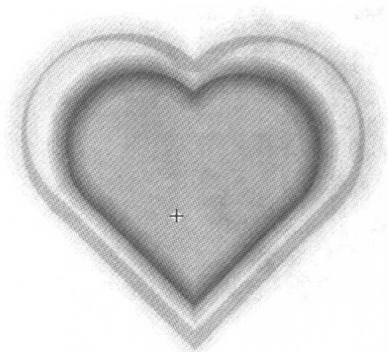


图 1-7 调整图形大小



图 1-8 元件“幻变心形”

说明 “颜料桶工具”是用来填充图形的颜色的工具。选中此工具后, 可以在“选项”栏中选择不同的空隙大小。在填充图形的颜色前, 可以通过单击工具栏中的“填充色”按钮弹出的颜色定制窗口或者进一步打开的“颜色”面板对图形的填充色进行选择。当然, 也可以单击“属性”面板或者“混色器”面板的“填充色”按钮进行如上操作。

- (22) 在元件库中新建元件“钥匙”。用“椭圆工具”和“线条工具”在舞台中画出一个钥匙的形状, 为钥匙填充黄色, 选中图形的边框, 按 **Delete** 键删去, 其绘制过程如图 1-9 所示。

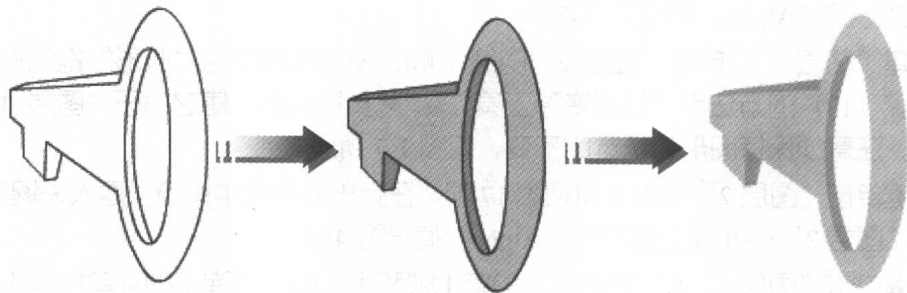


图 1-9 绘制元件“钥匙”

- (23) 在元件库中新建元件“文字”。单击“文本工具”按钮 ，单击“属性”面板的“文本颜色”按钮 ，在弹出的颜色定制窗口中选择紫色作为文本颜色，在舞台中写出“让我开启你的心扉，情人节快乐！”等文字，如图 1-10 所示。

让我开启你的心扉 情人节快乐！

图 1-10 元件“文字”

说明 “属性”面板一般位于舞台的下方。如果打开文件后，舞台下方没有该面板，可以单击菜单命令“窗口-属性”将它打开。一般情况下，舞台下方的“属性”面板处于关闭状态，如果要将它打开，只要单击面板的标题即可。

- (24) 单击“编辑场景”按钮 ，在弹出的列表中选择“场景 1”。
- (25) 单击“图层 1”的第 1 帧，将它选中。
- (26) 单击“线条工具”按钮 ，画出贺卡的边框，并在“属性”面板中通过“笔触颜色”、“笔触高度”和“笔触样式”3 个选项，将边框设置成红色、较粗、有断续的直线。
- (27) 单击“线条工具”按钮 ，画出三角形，复制若干。
- (28) 分别将得到的三角形选中，单击“填充色”按钮 ，在弹出的颜色定制窗口中为三角形选择不同的颜色，并用“箭头工具”适当调整三角形的形状，使其不规则，如图 1-11 所示。
- (29) 按快捷键 **F5** 插入帧，到第 125 帧止。

说明 新建图层时，其最后一帧会自动设定在动画的最后一帧，即其最后一帧会参照已有图层的最后一帧。例如，此时“图层 1”的最后一帧到了第 125 帧，那么新建图层的最后一帧也会是第 125 帧，这一特性可使我们的操作更简便。

- (30) 单击“插入图层”按钮  新建“图层 2”，位于“图层 1”的上方。单击“图层 2”的第 1 帧，将元件库中的“幻变心形”拖到舞台上，置于舞台中央，用“任意变形工具”调整它的大小和位置，如图 1-12 所示。

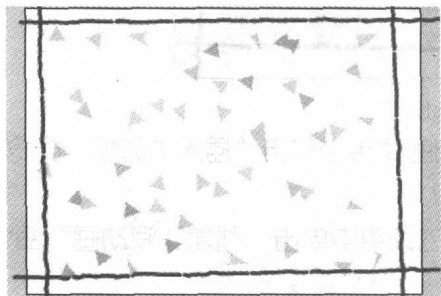


图 1-11 图层 1

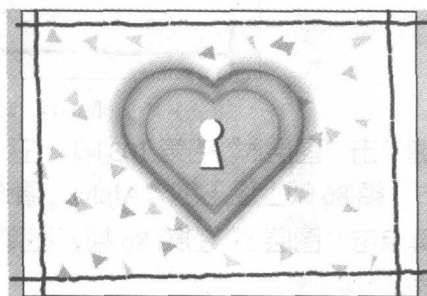


图 1-12 导入元件“幻变心形”

- (31) 在“图层 2”的上方新建“图层 3”。右键单击“图层 3”的第 20 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，选中此帧，将元件库中的“钥匙”拖到舞台上。

- (32) 右键单击“图层 3”的第 41 帧、第 48 帧和第 60 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，用“任意变形工具”调整各关键帧上“钥匙”的大小和位置，如图 1-13 所示。

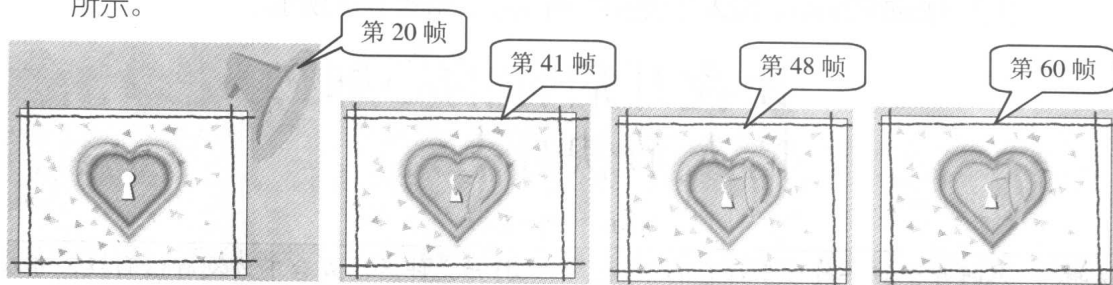


图 1-13 调整元件“钥匙”

- (33) 用步骤 (15) 的方法将“图层 3”第 60 帧上“钥匙”的“Alpha”值设为 0。
- (34) 右键单击“图层 3”的第 20 帧、第 41 帧和第 48 帧，在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。
- (35) 在“图层 1”的下方新建“图层 4”，右键单击“图层 4”的第 65 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，将此帧选中，将元件库中的“心形渐淡”拖到舞台上，用前面介绍过的方法利用“任意变形工具”调整其大小，使其比“幻变心形”略小。
- (36) 新建“图层 5”，使其位于所有图层的上方。右键单击“图层 5”的第 86 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，选中此帧，将元件库中的元件“文字”拖到舞台上。用“任意变形工具”调整“文字”的大小和位置，如图 1-14 所示。



图 1-14 调整元件“文字”

- (37) 右键单击“图层 5”的第 103 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。将“图层 5”第 86 帧上图形的“Alpha”值设为 0。
- (38) 右键单击“图层 5”的第 86 帧，在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。

方法总结

本例通过线条的变幻制造出贺卡的效果，用虚实的变化来表现心形的绚丽多彩。用钥匙打开心中的锁，以物喻意，表现出赠卡人的真心一片。祝福的话由淡而浓，起画龙点睛作用。

第2例 白羊舞新春

效果描述 今年是羊年，新春之际，白羊也为之庆贺，载歌载舞，热闹欢腾。本例我们就来制作一张以“白羊舞新春”为主题的动画。

知识重点 旋转效果的制作。

操作步骤

- (1) 单击“箭头工具”按钮，在工作区中除舞台以外的地方单击，单击“属性”面板中的“背景”色标，在弹出的颜色定制窗口中选择桔黄色作为背景色。
- (2) 单击菜单命令“窗口-库”将元件库打开。在元件库中新建元件“羊头”。用“铅笔工具”和“椭圆工具”在舞台中画出白羊的头，并用“颜料桶工具”以红色、白色和桔色为图形填充颜色，其绘制过程如图 2-1 所示。

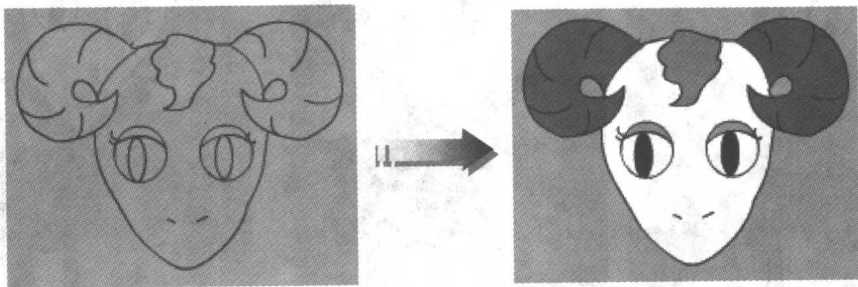


图 2-1 白羊的头的绘制过程

说明 因为我们将背景色改为了桔黄色，所以羊头上的白色还需要填充。

- (3) 新建元件“羊身”。用“铅笔工具”和“线条工具”在舞台中画出羊身，并用“颜料桶工具”以桔色、白色和黑色为图形填充颜色，其绘制过程如图 2-2 所示。
- (4) 新建元件“羊的手臂”。单击“线条工具”按钮，绘制羊的手臂，并用“颜料桶工具”为图形填充白色和黑色，如图 2-3 所示。

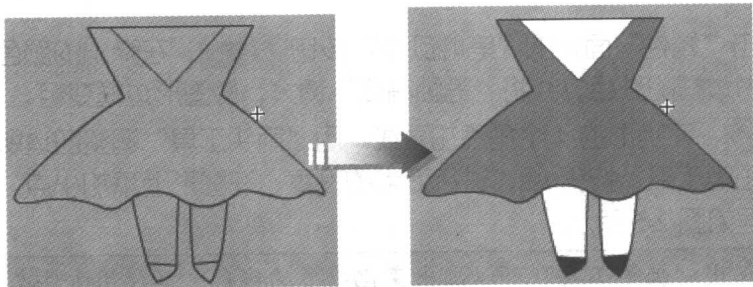


图 2-2 羊身的绘制过程

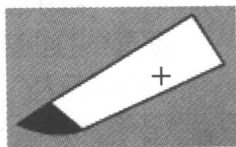


图 2-3 元件“羊的手臂”

- (5) 新建元件“白羊舞动”。单击“插入图层”按钮，新建“图层 2”、“图层 3”和“图层 4”，依次列于“图层 1”的下方。

说明 新建图层时,新建的图层一般位于当前图层的上方。如果想要调整图层的位置,只要将图层的层标拖曳到你想要的位置即可。

- (6) 单击“图层 1”的第 1 帧,将元件库中的元件“羊头”拖到舞台上,用同样的方法在“图层 2”的第 1 帧导入元件“羊身”,在“图层 3”和“图层 4”的第 1 帧导入元件“羊的手臂”。
- (7) 选中“图层 4”第 1 帧上的“羊的手臂”,单击菜单命令“修改—变形—水平翻转”。
- (8) 右键单击各图层的第 9 帧和第 17 帧,在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。
- (9) 单击“任意变形工具”按钮,分别将各图层关键帧上的图形选中,将鼠标置于图形的 4 个角的操作点处,鼠标变成弧形的箭头,这时拖曳鼠标,可以沿鼠标拖曳的方向改变图形的角度,再调整各关键帧上图形的角度,如图 2-4 所示。

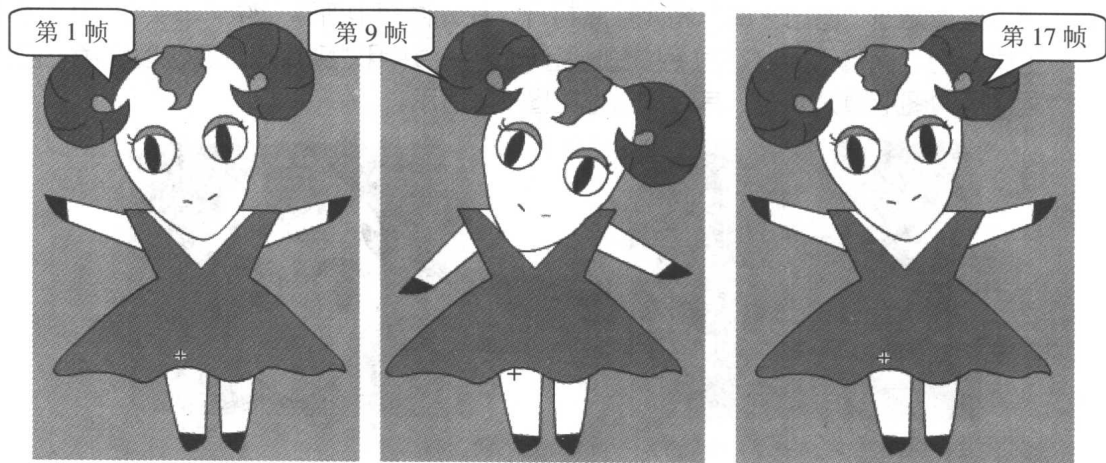


图 2-4 调整各关键帧上的图形

- (10) 右键单击各图层的第 1 帧和第 9 帧,在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。
 - (11) 新建元件“白羊舞蹈”。单击“矩形工具”按钮,在舞台中画出大小两个矩形,删去矩形填充,并移动两个矩形的位置,使大矩形套住小矩形。
 - (12) 单击“颜料桶工具”按钮,对小矩形填充红色,删去矩形的边框,为外面的矩形条填充黄色。
 - (13) 选中最外层的边框,单击“属性”面板的“笔触颜色”按钮,在弹出的颜色定制窗口中选择红色作为边框的颜色,并将“笔触高度”调大,使图形边框变粗。
 - (14) 单击“线条工具”按钮,在矩形的 4 个角添加直线。用“箭头工具”调整四边所画直线的曲度。单击“画笔工具”按钮,进行适当的设置,在图形上添加小点。
- “白羊舞蹈”的绘制过程如图 2-5 所示。

说明 与“铅笔工具”相比,使用“画笔工具”可以画出变化更多的线条。其使用方法与“铅笔工具”相似,只要是拖曳过的地方都会被涂上颜色。但是,“画笔工具”所画的线条是被当作填充来看的,而“铅笔工具”画出的线条却是被当作笔触来看的。选择“画笔工具”后,在“选项”栏中可以设置画笔的模式、大小和形状。

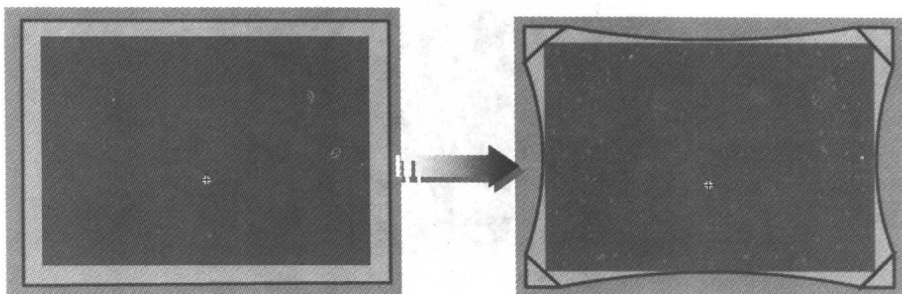


图 2-5 “白羊舞蹈”的绘制过程

- (15) 单击“画笔工具”按钮, 选择合适的“画笔形状”和“画笔大小”, 在矩形框中画出如图 2-6 所示的图形。

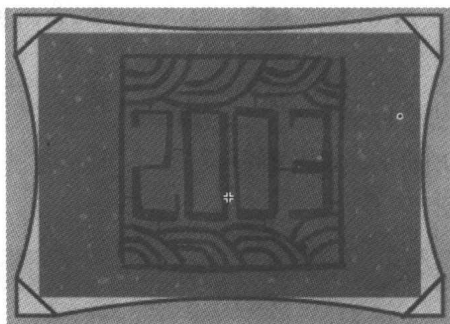


图 2-6 图层 1

- (16) 新建“图层 2”, 位于“图层 1”的上方。单击“图层 2”的第 1 帧, 将元件库中的元件“白羊舞动”拖到舞台上。右键单击“图层 2”的第 19 帧和第 36 帧, 在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。
- (17) 调整“图层 2”各关键帧上元件“白羊舞动”的位置, 如图 2-7 所示。



图 2-7 调整关键帧上图形位置

- (18) 右键单击“图层 2”第 1 帧和第 19 帧, 在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。
- (19) 新建元件“贺词”。单击“文本工具”按钮, 选择暗红色和合适的字体, 在舞台上写出“羊年吉祥、喜气洋洋”等文字, 如图 2-8 所示。
- (20) 单击“编辑场景”按钮, 在弹出的列表中选择“场景 1”。
- (21) 将元件“白羊舞蹈”拖到舞台中。右键单击“图层 1”的第 16 帧, 在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令。

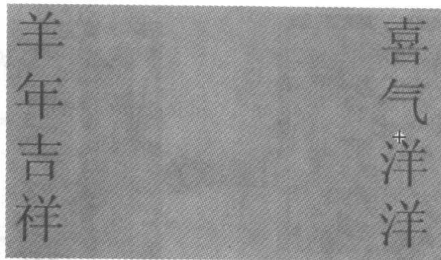


图 2-8 元件“贺词”

- (22) 单击“图层 1”的第 1 帧，单击“任意变形工具”按钮，在“选项”栏中单击“缩放”按钮，将此帧上的“白羊舞蹈”选中，并移动它 4 个角的操作点将它缩小，越小越好。

说明 选中“任意变形工具”后，在“选项”栏中选择不同的选项，可以对图形进行专门的操作。比如，选中“选项”中的“缩放”后，便不可以再对图形进行旋转等操作。

- (23) 右键单击“图层 1”的第 1 帧，在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。
- (24) 单击“图层 1”的第 1 帧，在“属性”面板的“旋转”选择框中选择“顺时针”，并将其次数设为 2，如图 2-9 所示。

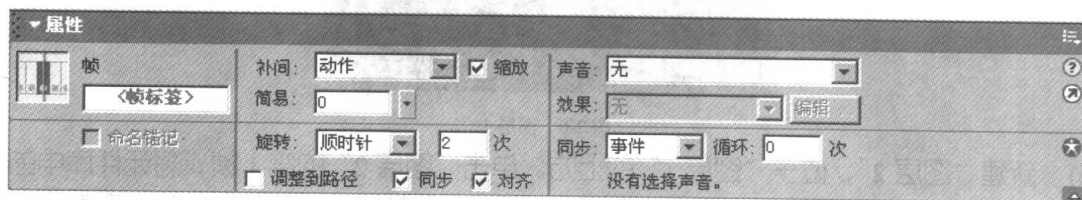


图 2-9 “属性”面板

说明 选择不同的工具或图形后，“属性”面板的设置都会不一样，它会自动根据每个工具的性质设置不同的参数。

- (25) 将播放头置于第 16 帧，按快捷键 **F5** 插入帧，到第 85 帧止。
- (26) 新建“图层 2”，位于“图层 1”的上方。右键单击“图层 2”第 20 帧，在弹出的菜单中单击“插入关键帧”命令，选中此帧，将元件库中的元件“贺词”拖到舞台上。
- (27) 单击“图层 2”的第 35 帧，按 **F6** 插入关键帧。

说明 **F6** 就是“插入关键帧”命令的快捷键，**F5** 是“插入帧”命令的快捷键。

- (28) 单击“任意变形工具”按钮，将“图层 2”第 16 帧上的图形压扁到几乎看不见。
- (29) 右键单击“图层 2”第 20 帧，在弹出的菜单中单击“创建补间动画”命令。

方法总结

本例利用旋转使贺卡产生由远及近的效果，似乎给接卡人一个惊喜。同时，红色和黄色组成的背景增添节日的喜庆。祝福的话向上下两边伸展，显得既自然又不落俗套。