



形意设计坊
DESIGNER

Flash

高级案例实战

锋线创作室 邹虹 刘宇平 等编著
飞思数码产品研发中心 监制

3.8小时

多媒体教学光盘

全真操作演示

全程语音讲解

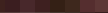
全程交互学习

全程边学边练



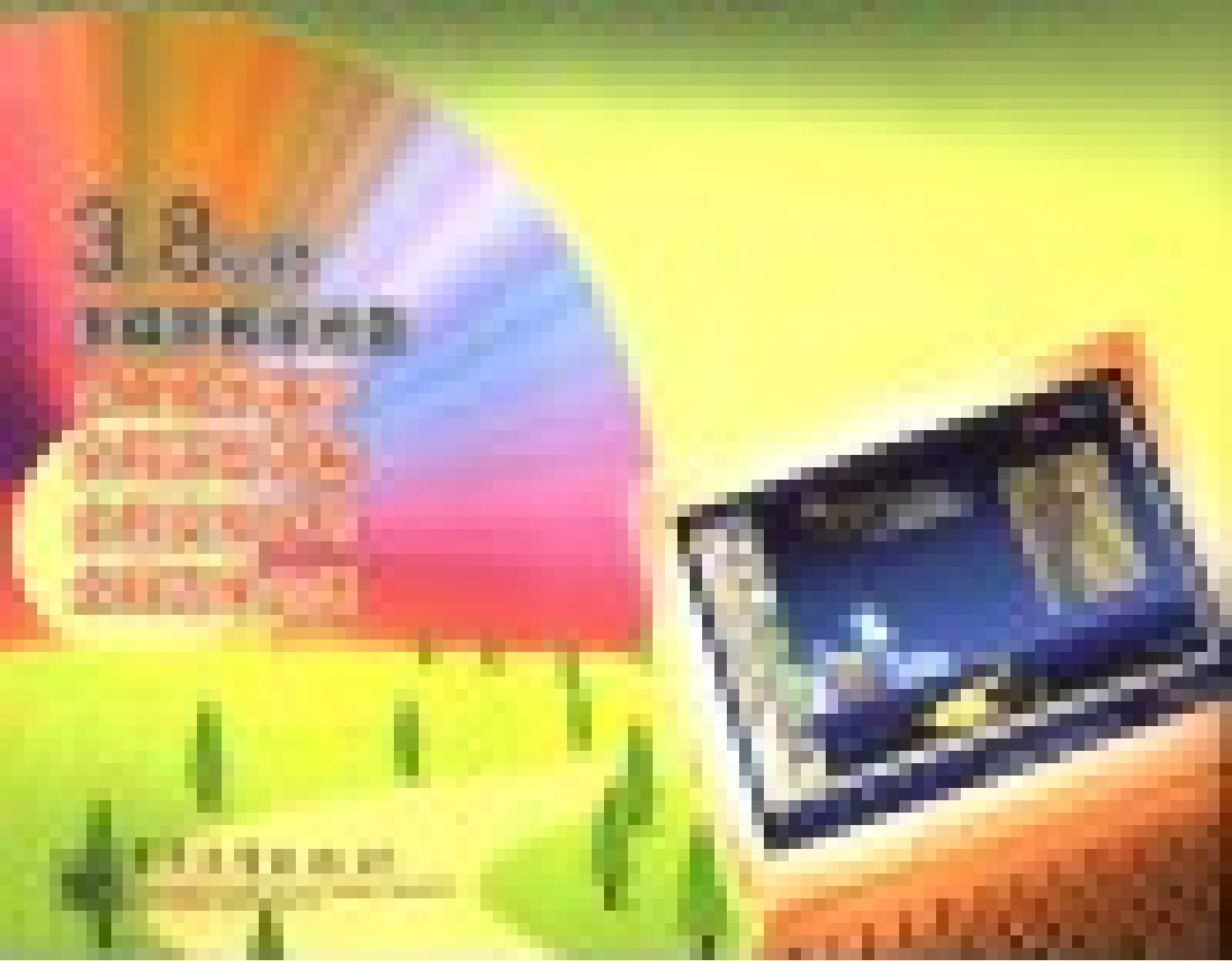
电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



Flash

高級案例實踐



形意⁰ 设计坊
DESIGNER

Flash

高级案例实战

锋线创作室 邹虹 刘宇平 等编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING



Flash

内容简介

本书是形意设计坊系列中 Flash 技术的高级教程, 结合大量的实战演习, 深入探究 Flash 动画的制作方法和技巧, 以及在课件、贺卡、MTV、网站导航、游戏和短片等方面的应用。

本书共分为 7 章。第 1 章使用大量的典型案例, 概述性地剖析了用 Flash 制作动画的各种方法和技巧; 第 2 章讨论了常见测试类课件的制作方法和技巧, 如判断题、单选题、多选题、填空题和连线题等; 第 3 章通过制作“昨日的记忆”、“美好的时光”和“等你到天明”这 3 个实例, 介绍了用基础动画知识和动作脚本制作贺卡的方法与技巧; 第 4 章详细介绍了一个大型 MTV 的制作全过程, 读者将能学习到制作 MTV 前的素材采集方法、歌词与音乐同步的方法、各种动画技巧, 以及动画预载等知识; 第 5 章将教读者制作各种导航菜单及一个大型网站; 第 6 章以游戏的特点、种类和规划为切入点, 全面讲解了用 Flash 制作各类游戏的方法; 第 7 章通过一个动画范例“Flash 是这样炼成的”, 全面剖析了制作动画短片的构思、方法和技巧应用。配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘: 长达 3.8 个小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能, 用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容, 讲解生动直观, 同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示, 让你在短短几小时内就可以快速走进“闪客”的行列。

学习完本书后, 读者将能制作出较为优秀的 Flash 作品, 到那时, 你就是一位名副其实的“闪客”了。

本书由资深的 Flash 动画师及培训教师精心编写, 是一本快速提高 Flash 运用水平的书籍, 也适合想制作各种领域的动画作品的读者, 同时还可作为各种职业及培训学校的教材。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 高级案例实战 / 锋线创作室, 邹虹, 刘宇平编著. —北京: 电子工业出版社, 2005.8

(形意设计坊)

ISBN 7-121-01589-7

I.F... II.①锋... ②邹... ③刘... III.动画—设计—图形软件, Flash IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 081565 号

责任编辑: 杨 鹂

印 刷: 北京天宇星印刷厂

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 850×1168 1/16 印张: 21 字数: 571.2 千字 彩插: 2

印 次: 2005 年 8 月第 1 次印刷

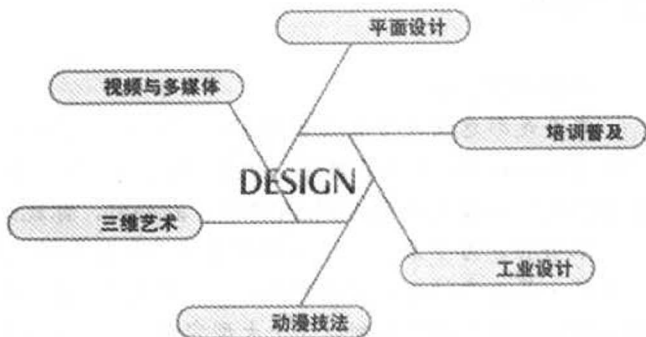
印 数: 6 000 册 定价: 38.00 (含光盘 1 张)

凡购买电子工业出版社的图书, 如有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系。联系电话: 010-68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

关于“形意设计坊”系列

源自：

“形意设计坊”系列源自电子工业出版社计算机研发部沉淀已久的力量。“飞思数码”是我们长期以来精心培育的计算机数码设计类品牌。这个品牌是由多个专题系列组成的横向大系列，品牌架构纵横交错，囊括了所有的电脑设计技术和所有的设计技术层面。本次推出的“形意设计坊”系列以更专业的眼光关注于图形图像软件的技术传播。

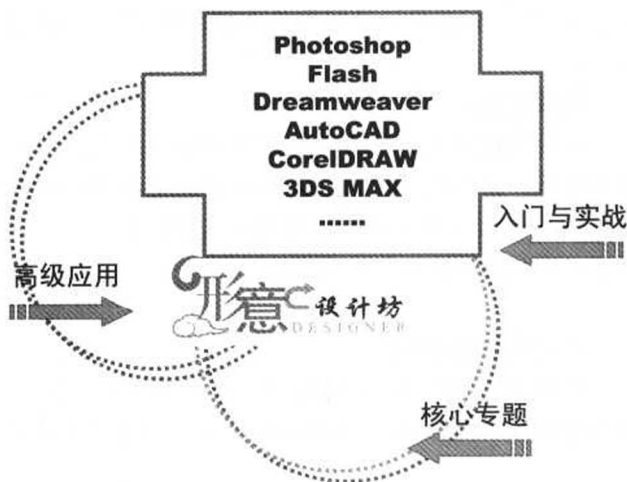


“形”与“意”：

我们认为，对于此类图形图像设计，既要体现“形”，也要表达“意”。“形”就是软件技术，“意”则是创作的思维、意识、艺术美感。设计应该是“形”和“意”的完美结合。而本系列图书除了要很好地将读者“领进门”，也要使读者能融合“形”和“意”进行独立的设计和创意。

系列架构：

“形意设计坊”深入剖析当今各类设计软件的应用特质，结合国人的学习方式和特点，全面整合主流设计软件的各领域、各层次的应用。“形意设计坊”从全局上分为 3 个层次：入门与实战、高级应用和核心专题，尽心打造一套适合绝大多数设计软件学习者的“图书+多媒体”的优秀产品，为你提供全角度的横向、纵向选择。形意设计坊，必有一款适合你！



与众不同：

- ✓ 图书：“形意设计坊”系列以当今最流行的图形图像软件的功能为主线，配合大量的典型案例实战，循序渐进地讲解了应用核心知识，使你以最快的速度掌握软件的功能，并熟练运用到实际工作中，达到“学以致用”的效果。
- ✓ 多媒体软件：配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘，长达 3 个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练。汇聚演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能，用全程交互的方式提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容，讲解生动直观，同时在全真操作演示的过程中配有丰富的卡通指示，让你在短短几小时内就可以掌握一种软件的关键应用技术。



Flash

Preface

关于本书

本书讲了什么:

本书是形意设计坊系列中 Flash 技术的高级教程,结合大量的实战演习,深入探究 Flash 动画的制作方法和技巧,以及在课件、贺卡、MTV、网站导航、游戏和短片等方面的应用。学习完本书后,你将能制作出较为优秀的 Flash 作品,到那时,你就是一位名副其实的“闪客”了。

本书共分为 7 章。第 1 章使用大量的典型案例,概述性地剖析了用 Flash 制作动画的各种方法和技巧;第 2 章讨论了常见测试类课件的制作方法和技巧,如判断题、单选题、多选题、填空题和连线题等;第 3 章通过制作 3 个大型实例,介绍了用基础动画知识和动作脚本制作贺卡的方法与技巧;第 4 章详细介绍了一个大型 MTV 的制作全过程,你将能学习到制作 MTV 前的素材采集方法、歌词与音乐同步的方法、各种动画技巧,以及动画预载等知识;第 5 章将教你制作各种导航菜单及大型网站;第 6 章全面讲解了用 Flash 制作各类游戏的方法;第 7 章通过一个动画范例“Flash 是这样炼成的”,全面剖析了制作动画短片的构思、方法和技巧应用。

配套光盘:

配套光盘是真正的专业级多媒体教学光盘:近 4 个小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练,并新增了演示讲解、跟练、步骤操作提示等功能,为你提供最轻松的学习方式、最充实的多媒体学习内容,讲解生动直观,并配有丰富的卡通指示,让你在短短几小时内就可以掌握 Flash 的各类高级技术。

你适合看本书吗?

本书由资深的 Flash 动画师及培训教师精心编写,是一本快速提高 Flash 运用水平的书籍,也适合想制作各种领域的动画作品的读者,同时还可作为各种职业及培训学校的教材。

本套丛书由电子工业出版社飞思数码产品研发中心和锋线创作室共同策划,参加本书写作的有锋线创作室、邹虹、刘宇平、凌忠康、王克勤和杜方锦等,由锋线创作室开发了多媒体软件。在本书的策划、创作过程中,得到了电子工业出版社市场部和发行部同事的指导和大力支持,在此一并表示诚挚的谢意。

在本书的编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些错误和不足之处,敬请广大读者批评指正。如果在图书及配套软件的学习过程中有任何的问题,可以发 E-mail 到 support@fecit.com.cn。

我们的联系方式如下:

咨询电话: (010) 68134545 68131648

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

飞思数码产品研发中心



第1章 动画的制作方法技巧	1
1.1 制作 Flash 动画的方法	1
1.2 运用基础动画知识制作动画	1
1.2.1 动画案例: 荷花画轴	2
1.2.2 动画案例: 流光溢彩	13
1.2.3 动画案例: 霞光万丈	23
1.3 运用动作脚本语句制作动画	31
1.3.1 动画案例: 爱的转移	31
1.3.2 动画案例: 爱的选择	38
1.3.3 动画案例: 3D 齿轮	46
1.3.4 动画案例: 鼠标跟随	54
1.4 运用两种不同的方法制作同一效果	61
1.4.1 动画案例: 鼠尖魔术	61
1.4.2 动画案例: 孔雀开屏	72
第2章 测试类课件的设计与制作	89
2.1 用 Flash 制作测试类课件	89
2.2 判断题课件	89
2.3 单项选择题课件	98
2.4 多项选择题课件	112
2.5 填空题课件	117
2.6 连线题课件	122
第3章 贺卡的设计与制作	131
3.1 贺卡的创意	131
3.2 用动画基础知识制作贺卡	131
3.2.1 昨日的记忆	131
3.2.2 美好的时光	141
3.3 为贺卡添加音乐	152
第4章 MTV 的设计与制作	167
4.1 MTV 制作流程	168
4.2 素材采集	169
4.2.1 音乐素材的准备	169
4.2.2 剪裁和编辑音乐	169
4.2.3 图片的处理	172
4.3 音乐与歌词的结合	175
4.3.1 舞台设定	175
4.3.2 音乐的导入和编辑	177
4.3.3 流类型的音乐设置	179
4.3.4 音乐与歌词保持同步	179
4.4 MTV 动画技巧	191
4.4.1 动画的总体分析	191
4.4.2 巧妙应用动画	192
4.4.3 应用镜头技巧	193
4.4.4 飘雪的效果	198



4.5	MTV 的预载	202
4.5.1	增加预载的场景	203
4.5.2	预载背景和动画	203
4.5.3	预载进度	204
4.5.4	添加控制按钮	207
4.5.5	加载画面	207
4.6	MTV 的优化与管理	209
4.6.1	“库”的管理	209
4.6.2	“时间轴”的管理	210
第 5 章	网站导航的设计与制作	213
5.1	认识网站导航	213
5.2	弹性导航菜单	214
5.3	滑动式导航菜单	231
5.4	飞行导航条	239
5.5	网站首页	244
第 6 章	游戏的设计与制作	267
6.1	Flash 游戏的特点	267
6.2	游戏的种类	267
6.3	游戏的规划	269
6.4	拼图游戏	269
6.5	打鱼的游戏	279
6.6	乒乓球游戏	296
第 7 章	短片的制作方法技巧	309
7.1	总体构思	309
7.2	界面设计	310
7.3	素材准备	310
7.3.1	绘制角色	310
7.3.2	利用收集的素材	311
7.3.3	组装素材	312
7.3.4	绘制其他图形	313
7.3.5	特殊素材	313
7.4	角色动画的制作	314
7.4.1	指挥者角色动画	314
7.4.2	工作人员角色动画	317
7.5	升降机动画的制作	319
7.6	铲车动画的制作	321
7.6.1	刹车动作	321
7.6.2	铲车组合动作	322
7.7	熔炉动画的制作	323
7.7.1	熔烧效果	323
7.7.2	产品出炉效果	326
7.8	预载画面的制作	327

第1章 动画的制作方法 with 技巧

本章精选了一组颇具特色且风格各异精彩特效案例，旨在通过这些案例的制作过程，剖析用两种方法制作动画的各种技巧，同时展示 Flash 软件的强大功能和其极具亲和力的操作界面。

学习提要

- 利用基础动画知识制作动画
- 利用动作脚本制作动画
- 剖析用两种方法制作同一动画效果

1.1 制作 Flash 动画的方法

Flash MX 2004

Flash 动画的基本技法并不深奥，它极易掌握，功能强大且充满灵活性。它的编辑场景就像一个大舞台，由“图层”和“时间轴”组成纵横交错的空间，由影片剪辑、按钮、图形元件组成精练的演员阵容，它们以实例的形式在场景中的各个关键帧上以“逐帧动画”、“形状补间动画”和“动作补间动画”为基本演技，借助“遮罩”、“引导线”等特别技巧，扮演着各式各样的角色。配合动作脚本语句的强大功能，更是演绎出了一幕幕精彩纷呈的动画。

如果把 Flash 制作动画的方法分类，那么可以分成两大类：一是利用“逐帧动画”、“形状补间动画”和“动作补间动画”等基础动画知识来制作动画；二是利用基础动画知识配合动作脚本来制作动画。

在本章的各个案例讲解过程中，我们不但提供了规范、详尽的制作步骤，同时融入了制作动画的大量知识和技巧。通过本章的学习，将循序渐进、由浅入深地引领学习者在提高动手能力的同时增强学习的兴趣和信心，在实际运用中掌握和加深对理论知识的理解，并能启发举一反三的创意和灵感。

1.2 运用基础动画知识制作动画

Flash MX 2004

Flash 的基础动画技法虽不繁杂，但功能却相当强大，只要能够熟练掌握和灵活运用，就能够创建出意想不到的动画奇效。这一节中的两个案例效果，就是运用形变动画、运动动画和遮罩技巧等基本技法实现的。



1.2.1 动画案例：荷花画轴

此例运用动作补间动画实现透明度的渐变和画轴的运动，运用形状补间动画结合遮罩功能实现变形荷花图案向正常图案的渐变，以及让荷花画面逐渐打开。实例的画面效果如图 1-1 所示（文件路径：\material\第 1 章\荷花画轴\荷花画轴.fla）。



图 1-1 “荷花画轴”实例效果

下面让我们一起来制作该动画实例。

1. 新建影片文档

新建一个名称为“荷花画轴.fla”的影片文档。

打开“属性”面板，单击“大小”右边的按钮 550 x 400 像素，打开“文档属性”对话框，设置文档的“宽”为“550”像素，“高”为“400”像素，选择“背景颜色”为“蓝色”（#0066FF），设置“帧频”为“12fps”（12 帧/秒），如图 1-2 所示。

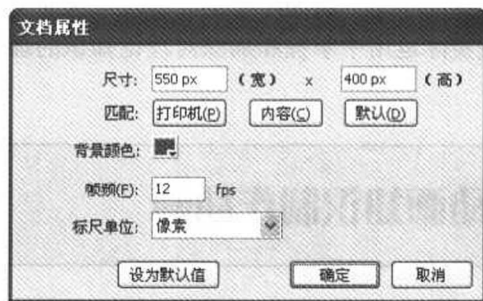


图 1-2 设置文档属性

设置完毕后单击【确定】按钮。

需要注意的是，在制作实例之前，应该按【Ctrl+S】组合键保存好“荷花画轴.fla”文件。我们应该养成在制作过程中随时保存的习惯，对完成的内容进行保存，避免因停电、死机或误操作等原因而前功尽弃。





2. 制作“荷花”元件

① 新建影片剪辑

执行【插入】→【新建元件】命令，弹出“创建新元件”对话框，在“名称”中输入“荷花”，选择“行为”为“图形”，如图1-3所示。

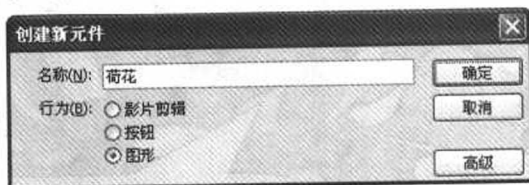


图1-3 新建“荷花”图形元件

设置完毕后单击【确定】按钮，进入图形元件“荷花”的编辑场景。

② 绘制荷花轮廓线

选中“图层1”的第1帧，选取“铅笔工具”，在“属性”面板中设置“笔触高度”为“1”像素，“笔触颜色”为“绿色”（#3F9666），在工具箱的“选项”中选择“平滑”，在场景中央的“+”附近画出“荷花”的轮廓线。为了使轮廓线画得更平滑，我们可以选取“线条工具”先画出一条直线，再使用“选择工具”、“钢笔工具”和“部分选取工具”把直线调整成所需要的曲线形状。为了描线方便，我们可以把场景放大到200%或者更大。荷花轮廓线形状如图1-4的左侧所示。

③ 为荷花填充颜色

选取“颜料桶工具”，打开“混色器”面板，设置“填充样式”为“放射状”，设置左边色标的颜色为“粉红”（#FF33FF），设置右边色标的颜色为“白色”（#FFFFFF）。设置完毕后对荷花花瓣进行颜色填充。选取“填充变形工具”，单击刚填充的区域，出现渐变填充手柄，拖动小方块手柄，使正圆手柄形状成为跟花瓣形状相近的椭圆。然后拖动紧挨着方形手柄的那个小圆形手柄，调整椭圆形大小。接着拖动椭圆弧线上的另一个小圆形手柄旋转椭圆，使其方向与花瓣形状相一致。最后拖动中央处的小圆形手柄，改变填充色的位置分布，使其达到更逼真的效果，如图1-4的右侧所示。

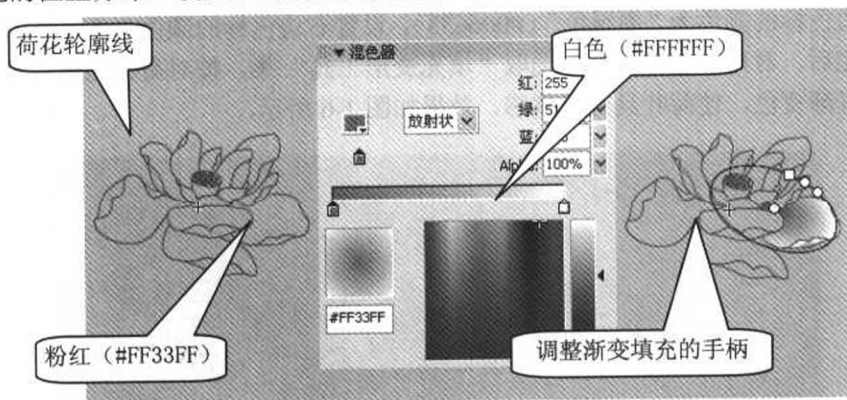


图1-4 绘制荷花轮廓线并填充花瓣颜色

④ 添加莲心和花心

用上述方法把其他所有花瓣填充好颜色。用从绿色到黄色的线性渐变色对莲心进行填充，适当调整填充手柄。选取“刷子工具”，在莲心周围给荷花画上黄色花心。着色后

的荷花如图 1-5 所示。

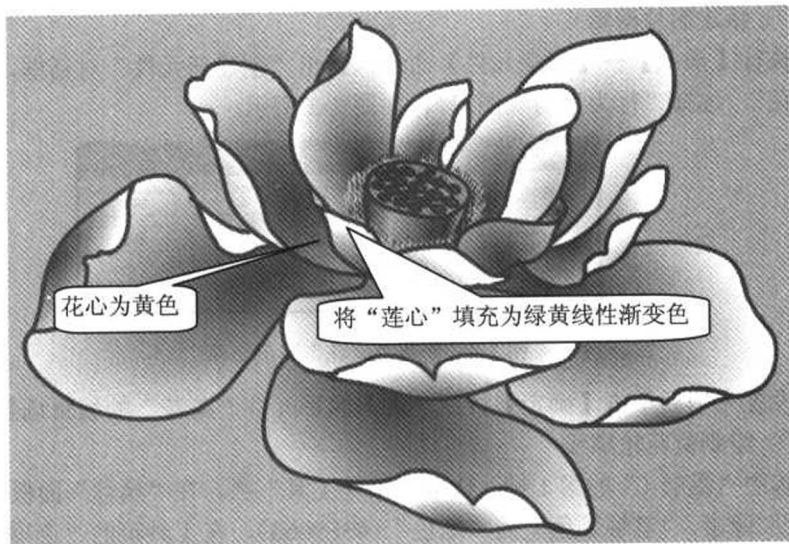


图 1-5 着好色的荷花图形

3. 制作“荷叶”元件

新建“荷叶”图形元件，进入“荷叶”元件的编辑场景。

① 绘制荷叶轮廓线

选中“图层 1”的第 1 帧，选取“铅笔工具”，设置“笔触高度”为“1”像素，“笔触颜色”为“黑色”，在工具箱中选择“选项”为“平滑”，在场景中央处的“+”附近画好荷叶的轮廓线。为了使轮廓线更平滑，同样可以选取“线条工具”画出一条直线，再使用“选择工具”、“钢笔工具”和“部分选择工具”把直线调整成所需要的曲线形状。

② 为荷叶填充颜色

选取“颜料桶工具”，打开“混色器”面板，设置“填充样式”为“放射状”，设置左边色标的颜色为“墨绿色”(#006633)，设置右边色标的颜色为“淡绿色”(#00FF66)。设置完后，对荷叶进行填充，选取“填充变形工具”，按对荷花花瓣处理的同样方法，调整好渐变色，使荷叶具有立体感，效果如图 1-6 所示。

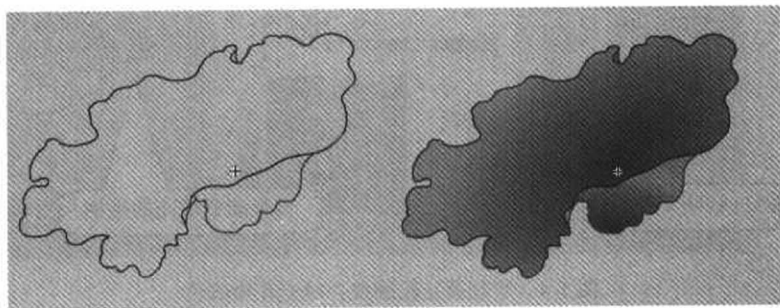


图 1-6 绘制荷叶轮廓线并对荷叶颜色进行填充

③添加叶脉

选取“铅笔工具”, 设置“笔触高度”为“2”像素,“笔触颜色”为“奶黄色”(#CCFFCC), 在工具箱中选择“选项”为“平滑”, 画好荷叶的叶脉, 效果如图 1-7 所示。

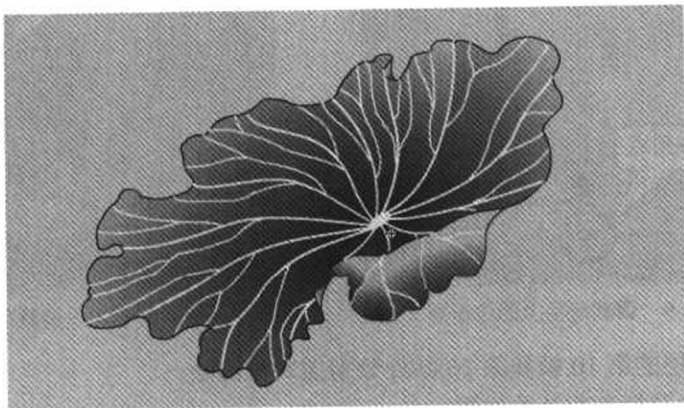


图 1-7 绘制荷叶的叶脉

4. 制作荷嫩叶及荷柄元件

用上述方法, 制作名为“荷嫩叶”和“荷柄”的图形元件。值得注意的是, 在画好荷柄后, 应当选取“刷子工具”, 在荷柄里点上一些小黑点。“荷嫩叶”及“荷柄”元件的图案如图 1-8 所示。

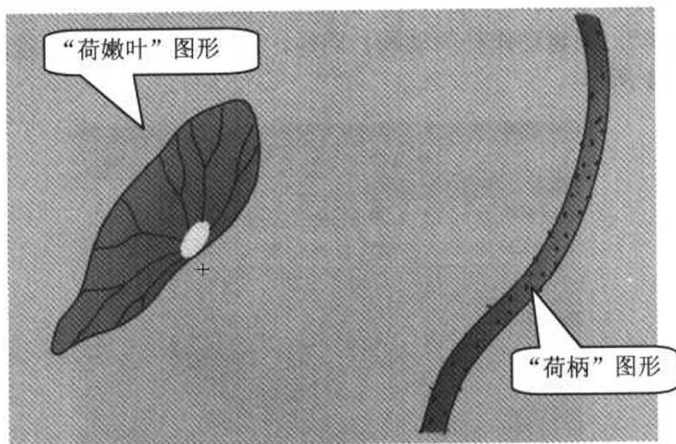


图 1-8 “荷嫩叶”和“荷柄”元件

5. 制作“荷叶动”元件

新建名为“荷叶动”的影片剪辑元件, 进入“荷叶动”元件的编辑场景。

① 放置荷叶和荷柄

新增一个图层, 将两个图层从上至下分别重命名为“荷叶”和“荷柄”。

选中“荷柄”图层的第 1 帧, 打开“库”面板, 把其中的“荷柄”元件拖动到场景中, 选取“任意变形工具”, 把荷柄上的注册点拖动到荷柄的底端, 如图 1-9 所示。

在该图层的第 10 帧和第 20 帧处分别插入关键帧。

选中“荷叶”图层的第 1 帧, 把“库”中的“荷叶”元件拖动到场景中, 选取“任意变形工具”, 将它往逆时针方向转过一定角度, 然后放置在荷柄的上方, 使其与荷柄合

理衔接,借助“任意变形工具”,把荷叶中的注册点拖动到荷叶中心,如图 1-10 所示。

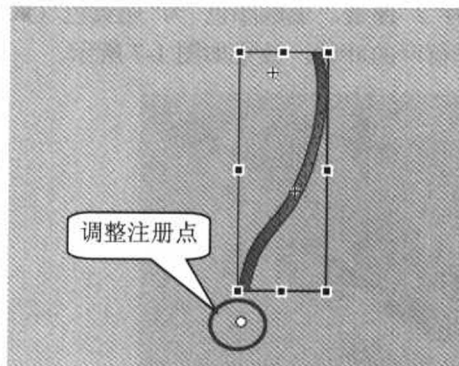


图 1-9 调整荷柄上的注册点

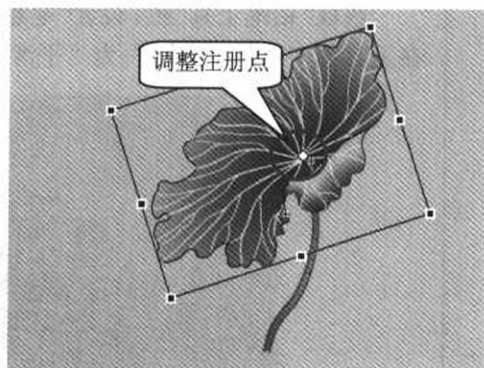


图 1-10 调整荷叶注册点

在该图层的第 10 帧和第 20 帧处分别插入关键帧。

② 修改荷柄和荷叶的位置

选中“荷柄”图层第 10 帧,选取“任意变形工具”,把荷柄往逆时针方向转过一个小角度,表示荷叶被微风吹动的效果。选中“荷叶”图层的第 10 帧,适当调整荷叶与荷柄相衔接的位置,选取“任意变形工具”,把荷叶往荷柄转动的方向也相应地转过一个小角度,该操作可参考配套教学软件中的 FLA 文件。

③ 创建补间动画

单击“荷柄”图层的名称,选中该图层上的所有帧,打开“属性”面板,在“补间”中选择“动作”,创建动作补间动画。同样,为“荷叶”图层创建动作补间动画,最后的效果如图 1-11 所示。

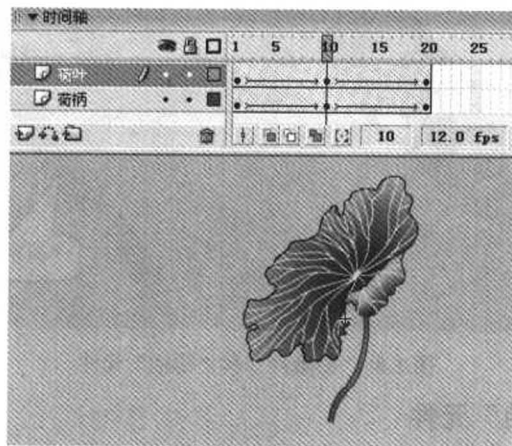


图 1-11 创建“荷叶动”影片剪辑元件

6. 制作“蜻蜓”元件

新建一个名称为“蜻蜓”的影片剪辑,进入影片剪辑元件“蜻蜓”的编辑场景。

① 设置图层

连续单击“插入图层”按钮,新增两个图层。把图层从下至上分别重命名为“身子”、“下翅”和“上翅”,如图 1-12 所示。

② 绘制蜻蜓身子

用上述方法完成蜻蜓身子的绘制,如图 1-13 所示。



图 1-12 插入新图层

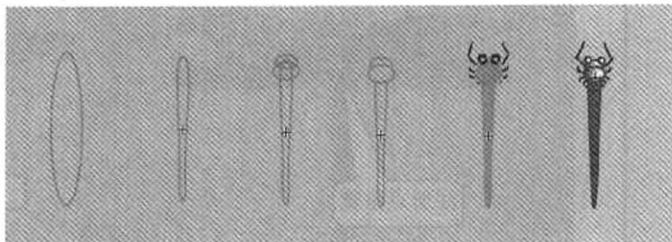


图 1-13 绘制蜻蜓的身子

③ 绘制蜻蜓翅膀

选中“下翅”图层的第 1 帧,完成蜻蜓下翅膀的绘制。如图 1-14 所示。其中的右下翅膀可以通过复制左下翅膀,然后执行【修改】→【变形】→【水平翻转】命令得到。把下翅放置到身子的两侧,如图 1-15 所示。

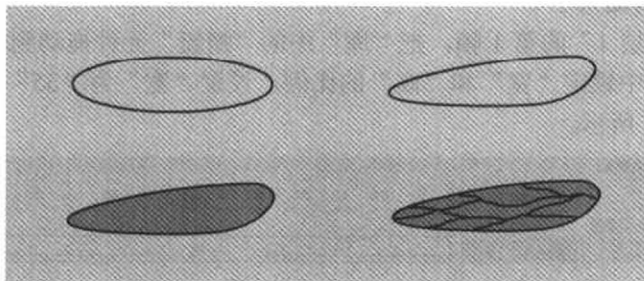


图 1-14 用复制的方法复制翅膀

复制“下翅”图层中的翅膀图形,选中“上翅”图层的第 1 帧,粘贴刚复制的翅膀图形,按键盘上的向上方向键,将翅膀向上移动一定的距离。选取“任意变形工具”,适当旋转两只上翅膀,如图 1-15 所示。

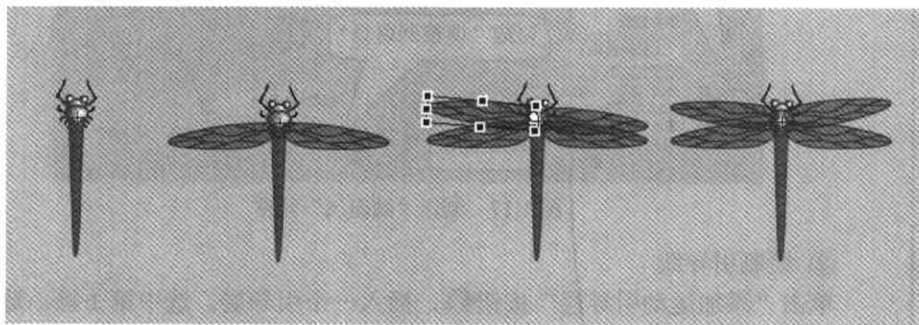


图 1-15 绘制翅膀

④ 完成蜻蜓制作

用“任意变形工具”把各个翅膀的注册点分别调整到翅膀与身子相连接的位置。在“上翅”和“下翅”图层的第 2 帧插入关键帧,在“身子”图层的第 2 帧插入普通帧。选中“上翅”图层的第 2 帧,运用“任意变形工具”先后把两只翅膀往上旋转一定的角度,调整到拍翅动作的第二个位置。选中“下翅”图层的第 2 帧,运用“任意变形工具”先后把两只翅膀分别往上转过一定角度,调整到拍翅动作的第二个位置,如图 1-16 所示。

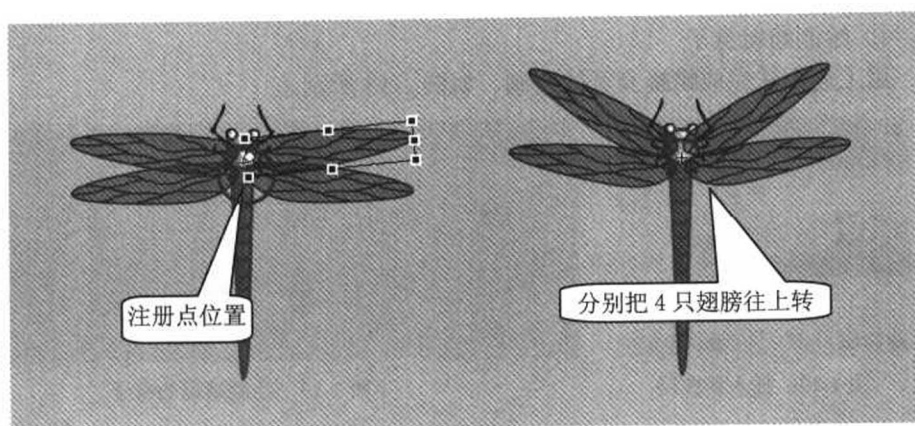


图 1-16 调整翅膀到拍翅动作的第二个位置

7. 制作“蜻蜓飞”元件

新增一个名为“蜻蜓飞”的影片剪辑元件，进入它的编辑场景。

① 调整蜻蜓大小

选中“图层 1”的第 1 帧，把“库”中的“蜻蜓”元件拖动到场景中，并选中它。在“属性”面板中锁定“宽”和“高”的比例，设置“宽”为“35”像素，高为“28.6”像素，如图 1-17 所示。

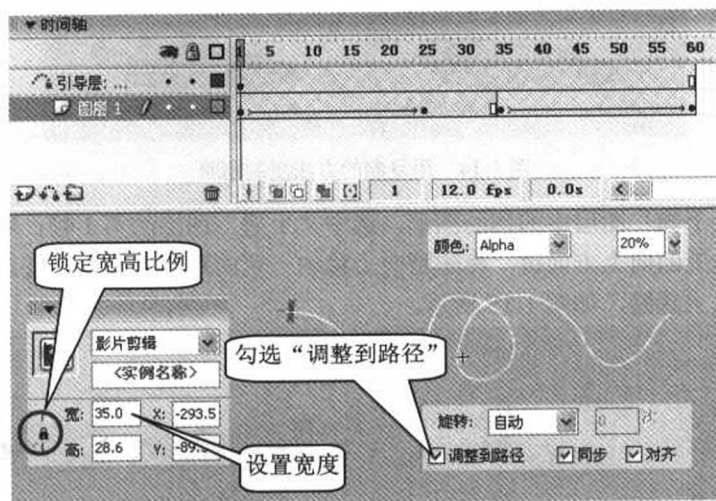


图 1-17 制作“蜻蜓飞”元件

② 绘制引导线

单击“添加运动引导层”按钮, 插入一个引导层。选中第 1 帧，选取“铅笔工具”, 设置“笔触颜色”为“白色”(#FFFFFF)，选择“笔触样式”为“实线”，绘制出一条曲线，如图 1-17 所示。在第 60 帧处插入普通帧，绘制完后将该图层锁定。

③ 设定蜻蜓位置

选中“图层 1”的第 1 帧，把蜻蜓实例拖动到引导线的左端。运用“任意变形工具”把蜻蜓调整到飞行的方向上。在第 25 帧处插入关键帧，把蜻蜓实例拖动到引导线的中部，并用“任意变形工具”把蜻蜓调整到飞行的方向上。在第 35 帧和第 60 帧处分别插入关键帧，选中第 60 帧，把蜻蜓实例拖动到引导线的右端，用“任意变形工具”把蜻蜓调



整到飞行的方向上,如图 1-17 所示。

④ 创建补间动画

选中第 1 帧,在“属性”面板上选择“补间”为“动作”,选中“调整到路径”复选框,如图 1-17 所示,以确保蜻蜓始终朝着引导线方向飞行。选中第 1 帧上的蜻蜓实例,在“颜色”中选择“Alpha”,设置透明度值为“20%”,如图 1-17 所示。

同样,在第 35 帧处创建动作补间动画,选中“调整到路径”复选框。选中第 60 帧上的蜻蜓实例,在“颜色”中选择“Alpha”,设置透明度值为“20%”。

8. 制作“画面”元件

新建一个名为“画面”的影片剪辑元件,进入它的编辑场景。

① 设定图层

插入 6 个新图层,分别对它们进行重新命名,如图 1-18 所示。

② 绘制“白纸”和“底色”

选中“白纸”图层的第 1 帧,选取“矩形工具”,设置“笔触颜色”为“无”,“填充色”为“白色”(#FFFFFF),画出一个矩形。

选中矩形,在“属性”面板中设置“宽”为“550”像素,“高”为“366”像素。打开“对齐”面板,单击“相对于舞台”按钮,单击“水平中齐”和“垂直中齐”按钮,使图形与舞台居中对齐。

选中“底色”图层的第 1 帧,选取“矩形工具”,设置“笔触颜色”为“无”,打开“混色器”面板,选择“填充样式”为“线性”,设置左边色标的颜色为“暗红色”(#660000),“Alpha”为“50%”,设置右边色标的颜色为“黑色”,设置完后绘制出一个矩形。选中矩形,执行【修改】→【变形】→【顺时针旋转 90°】命令,将图形旋转 90°,在“属性”面板中设置矩形的“宽”为“435”像素,“高”为“310”像素。打开“对齐”面板,单击“相对于舞台”按钮,单击“水平中齐”和“垂直中齐”按钮,使图形与舞台居中对齐。

③ 排放荷花、荷叶和荷柄

选中“荷花后”图层的第 1 帧,从“库”中拖出一个“荷柄”元件到场景的右侧,运用“任意变形工具”调整它为细长形。从“库”中拖出一个“荷花”元件到场景中,运用“任意变形工具”将它适当缩小,并执行【修改】→【变形】→【水平翻转】命令,把荷花安放在荷柄上方。从“库”中拖出一个“荷叶动”元件到场景的右侧,比荷花更靠右些。用“任意变形工具”适当调整它的大小,如图 1-19 所示。

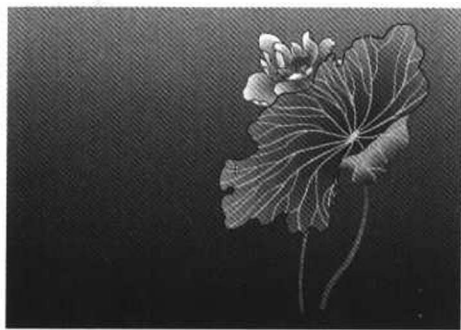


图 1-19 安排“荷花后”图层



图 1-18 图层设置