

Flash 5.0

特效时尚创作百例

网冠科技 编著



机械工业出版社

Flash 5.0 是当前最流行的三维动画制作软件，它广泛应用于网页动画、网络广告、多媒体等应用领域。

本书精心制作了 100 个 Flash 特效实例，全面展示 Flash 5.0 在网页动画制作领域的强大功能。全书共分六篇：第一篇是 Flash 5.0 常规特效篇；第二篇是文字特效篇；第三篇是鼠标特效篇；第四篇是三维特效篇；第五篇是菜单特效篇；第六篇是其他特效篇。

本书可作为网页动画制作人员、多媒体爱好者学习用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 5.0 特效时尚创作百例 / 网冠科技编著.

—北京：机械工业出版社，2001.10

(时尚百例丛书)

ISBN 7-111-09402-6

I .F… II .网… III.动画—设计—图形软件，Flash 5.0
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 067027 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划：胡毓坚

责任编辑：周艳娟

责任印制：

印刷厂印刷 · 新华书店北京发行所发行

2001 年 10 月第 1 版 · 第 1 次印刷

787mm × 1092mm $\frac{1}{16}$ · 20.75 印张 · 2 插页 · 510 千字

0001-6000 册

定价：37.00 元 (含 1CD)

凡购本图书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

本社购书热线电话：(010) 68993821、68326677-2527

前言

《Flash 5.0 特效时尚创作百例》是“时尚百例丛书”中的一本。

Flash 5.0 是当前网页动画和矢量动画制作最流行的软件之一,也是 PC 上运行性能最好的矢量动画制作软件,广泛应用于网络动画制作、矢量动画特效制作、小电影、小游戏制作等领域。本书通过 100 个实例讲解 Flash 5.0 在网络动画特效和矢量动画特效制作方面强大的制作功能。

之所以 Flash 5.0 有如此强大的功能,主要在于 Flash 5.0 在高级手工编辑网页多媒体领域开辟了新天地。强劲的新 HTML 和 XML 性能及一个附带 JavaScript 的手工引擎给用户带来满意和挑战。而且,Flash 5.0 中的工作组功能极为强大,它包含一套新的工作流程最优化的特点。因此,现在艺术家、漫画家和程序员使用共享库文件和外部手稿文件就可以在同一项工程上协同工作。还有,Flash 5.0 中的 SmartClips 推动了其在商业上的发展,通过该功能,可以很方便地制作一个电影夹。总之,Macromedia Flash 5.0 支持从初学者到专业设计人员的广泛用户群来创建网站,是一个友好的网络应用程序。

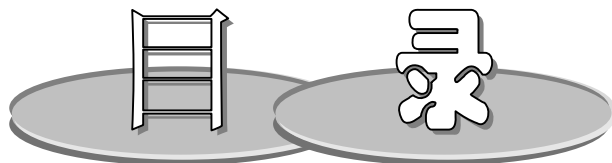
希望本书能够带领您走入 Flash 5.0 的奇妙世界。



网冠科技

本书光盘含配套素材，技术支持请点击网冠科技站点 <http://netking.163.com>。E-mail：
netking_@163.com。





出版说明

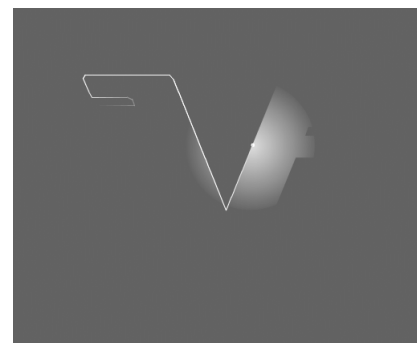
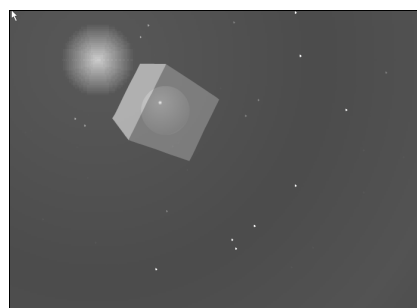
前言

第一篇 常规特效

实例 1	闹钟	2
实例 2	烟火特效	8
实例 3	洋葱皮特效	10
实例 4	鬼火特效	11
实例 5	足迹特效	13
实例 6	带卫星的按钮特效	15
实例 7	电击特效	18
实例 8	文字提示特效	20
实例 9	光辉特效	22
实例 10	Windows 波浪特效	24
实例 11	雷达特效	26
实例 12	书本翻页特效	28
实例 13	时空隧道特效	33
实例 14	太空特效	34

第二篇 文字特效

实例 15	文字闪电登场特效	37
实例 16	激光文字特效	40
实例 17	自动打字特效	45
实例 18	文字虚实变换特效	47
实例 19	轻舞飞扬的文字特效	49
实例 20	星云变幻文字特效	52
实例 21	文字光辉特效	54
实例 22	探照灯文字特效	58



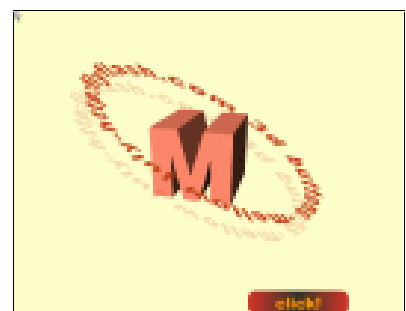
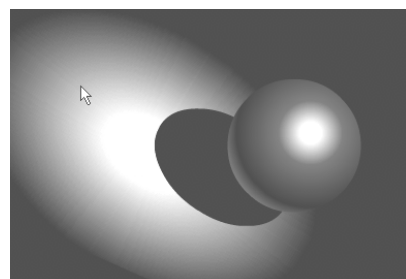
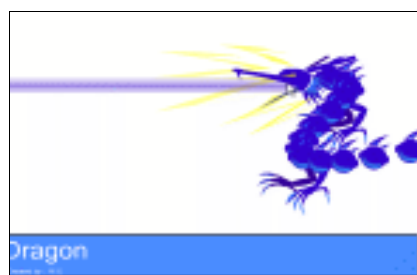
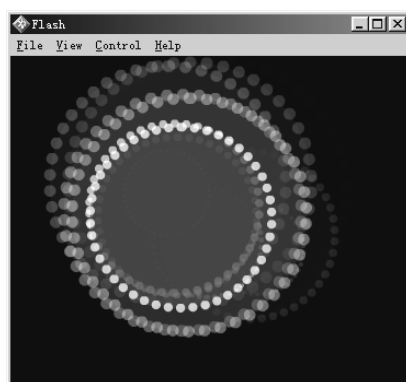
实例 23	文字磨砂模糊特效	60
实例 24	文字冲击波特效	62
实例 25	矩阵文字特效（一）	64
实例 26	矩阵文字特效（二）	66
实例 27	文字爆炸特效	69
实例 28	飞舞的透明文字特效	71
实例 29	风吹文字特效	74
实例 30	文字万花筒特效	77
实例 31	文字发光特效	80
实例 32	激光切割标志特效	82

第三篇 鼠标特效

实例 33	精彩的焰火	87
实例 34	水波荡漾	91
实例 35	立体隧道特效	94
实例 36	神奇的鼠标跟随特效	96
实例 37	按钮双击检测特效	100
实例 38	带尾巴的鼠标特效	102
实例 39	鼠标箭头的延时跟随特效	105
实例 40	中国龙特效	107
实例 41	气泡特效	110

第四篇 三维特效

实例 42	立体箭头效果	114
实例 43	阴影变幻特效	115
实例 44	3D 文字特效	118
实例 45	文字立体环绕特效	120
实例 46	旋转照片特效	125
实例 47	立体层旋转特效	127
实例 48	残影效果	132
实例 49	模拟爆炸	135
实例 50	三维立体铜镜特效	139
实例 51	魔镜文字特效	141



第五篇 菜单特效

实例 52 可拖曳的活动菜单特效 144

实例 53 会听话的菜单特效 147

实例 54 弹簧刀展开菜单特效 150

实例 55 迷幻色彩菜单特效 152

实例 56 剃须刀菜单特效 154

实例 57 瑞士军刀菜单特效 156

实例 58 宇航发动机菜单特效 158

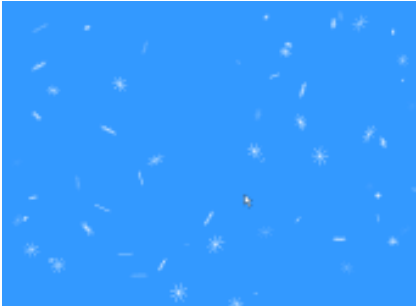
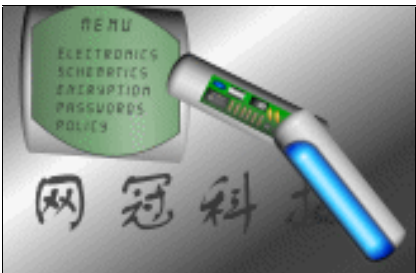
实例 59 天线式菜单特效 160

实例 60 屏幕菜单特效 162

实例 61 手机菜单特效 164

实例 62 缩放菜单特效 167

实例 63 悬挂式菜单特效 170



第六篇 其他特效篇

实例 64 火焰特效 174

实例 65 光晕特效 180

实例 66 智能地图特效 181

实例 67 动态文字特效 185

实例 68 跑车图像滤镜特效 188

实例 69 水中倒映特效 192

实例 70 网冠 Logo 特效 194

实例 71 繁星满天 203

实例 72 烟花 216

实例 73 绘图面板 222

实例 74 剑魔战队进度条特效 232

实例 75 水中波纹特效 234

实例 76 闪电特效 236

实例 77 雨滴特效 238

实例 78 飞雪特效 240

实例 79 舞台探照灯特效 242

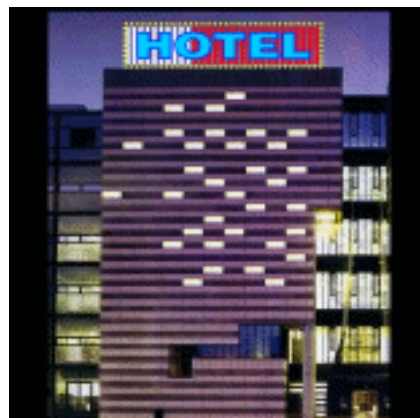
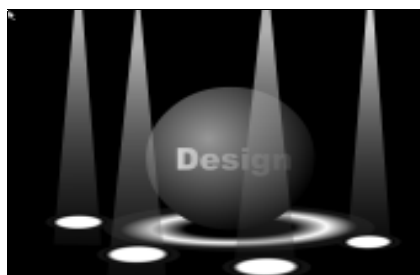
实例 80 钟表的旋转特效 244

实例 81 霓虹灯特效 246

实例 82 魔幻螺旋特效 248

实例 83 复杂多变的鼠标跟随特效 251

实例 84	Flash 的音频特效	259
实例 85	点阵汉字特效（一）	261
实例 86	点阵汉字特效（二）	263
实例 87	360°全景旋转特效	267
实例 88	动态遮盖特效	270
实例 89	时尚百例丛书特效	273
实例 90	变形	276
实例 91	海浪	279
实例 92	活动网址浏览条	282
实例 93	片头动画	287
实例 94	飞花	293
实例 95	小球的碰撞运动	298
实例 96	快速闪动	303
实例 97	扭动的花	307
实例 98	生长的螺旋	309
实例 99	小狗	312
实例 100	转动的地球仪	316



第一篇

常规特效

本篇总览

Flash 5.0 是一个功能极其强大的矢量动画制作软件。在网页制作、网络动画、矢量特效处理等方面有着广泛的应用。

Flash 5.0 的一种特效可以通过很多方法获得。一种方法是直接利用系统提供的一些基本矢量过渡效果；另一种方法是先建立关键帧，然后进行矢量过渡处理。还可以通过各种复杂的连续关键帧的绘制得到动画特效。

本篇将讲解常规特效的制作方法。

实例 1 闹 钟

实例说明

本例通过制作一个闹钟效果详细讲解 Flash 5.0 在实现复杂程序中的应用,该实例具有较强的交互性。最终效果如图 1-1 所示。

本例主要介绍 Flash 5.0 的 Action 在实际制作中的应用。



图 1-1 效果图

创作步骤

1. 启动 Flash 5.0。新建一个电影文件,绘制时钟的刻度。在工具箱内使用椭圆工具,并把填充色改为黄色,包围线的颜色用默认的黑色。使用菜单命令 Window→Panels→Stroke 打开 Stroke 浮动面板,保持线型不变,把宽度设为 5,如图 1-2 所示。

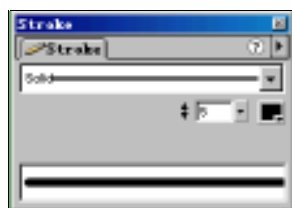


图 1-2

2. 使用菜单命令 View→Grid→Show Grid 在面板上显示网格,然后通过菜单命令 View→Grid→Snap to Grid 打开“吸附到网格”功能,如图 1-3 所示。

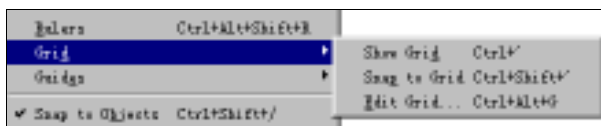


图 1-3

3. 用鼠标在面板上拖动,同时按住 Shift 键,画出一个直径为 8 个网格的圆,这就是钟的外形。下面要画上刻度。由于 12 个刻度的间距是一样的,所以必须精确地控制。可以利用 Fill 面板通过计算得到每一个刻度的坐标,但这种方法太过繁琐。在工具箱内选择直线工具,保持线宽为 5 不变,在钟面以外画一条水平长度为 8 个网格宽

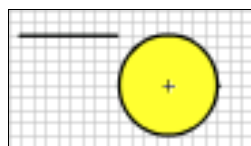


图 1-4

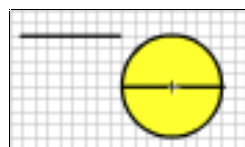


图 1-5

度的直线,如图 1-4 所示。按住 Ctrl 键,使用箭头工具将它的副本拖到钟面里面,如图 1-5 所示,然后选择 Window → Panels → Transform 打开变形浮动面板,在 Rotate 一栏中输入 30,就得到了一条倾斜 30° 角的直径,如图 1-6 所示。

注意:要拖动直线的中心附近位置才会有吸附功能。

4. 使用类似的方法拖动,并且每次旋转的角度比上次多 30°,共绘制了 6 条直径,如图 1-7 所示。现在,在钟面的旁边画一个同样大小的圆形,选中它以及包围线,在 Transform 面板中将它的长宽都变成原来的 85%,然后使用箭头工具拖动这个圆形的圆心使它吸附到钟面的圆心上,如图 1-8 和图 1-9 所示。

5. 单击画板的空白区域取消选择,再双击小圆选中它以及包围线,按下 Delete 键挖去钟面的中间部分。现在旁边的直线已经没有用了,可以删除,如图 1-10 所示。

6. 在工具箱内选择油漆桶工具,设置其填充颜色为黄色。在圆心处单击鼠标,将钟面填充成黄色,如图 1-11 所示。按 Ctrl+S 键保存这一阶段的工作。下面开始制作指针。指针为一个简单的蓝色三角形。首先按 Ctrl+F8 键创建一个新的符号,在弹出的符号属性对话框中输入符号的名称“指针”,符号的属性为 Graphic,如图 1-12 所示。Flash 自动进入了符号编辑状态。选择工具箱内矩形工具,填充颜色为浅蓝色 (#6699FF),不需要描边。在画板上拖出一个长 3 个网格宽度,高 2 个网格宽度的矩形来,如图 1-13 所示。

注意:下面介绍的这种制作三角形的方法在很多情况下都会用到,应该

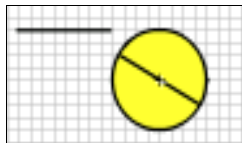


图 1-6

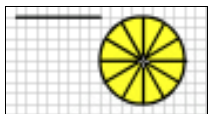


图 1-7

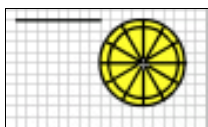


图 1-8

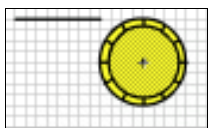


图 1-9

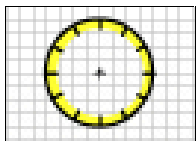


图 1-10

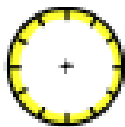


图 1-11

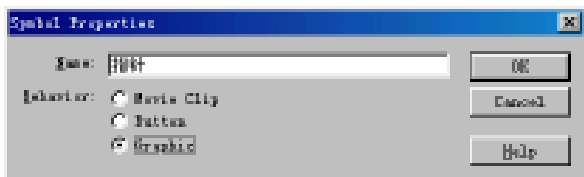


图 1-12

多多练习。

7. 在工具箱内单击箭头工具右边的钢笔工具,在蓝色矩形的边缘上单击一下,可以看到矩形的4个关键点都显示出来了。然后在右上角的关键点上单击鼠标,删除这个关键点,如图 1-14 所示。在工具箱内单击箭头工具旁边的选择工具,向上拖动矩形右下角的关键点到中间来,就得到了一个等腰三角形。之所以将矩形绘制成横向的,是为了便于进行渐变填充,然后再逆时针转动 90°,得到不同风格的钟表指针。在本例中为了清晰可见,用蓝色的单色填充。选中蓝色三角形,在 Transform 浮动面板 Rotate 一栏中输入“-90”,使其逆时针转动 90°,底边在下,如图 1-15 所示。按 Ctrl+K 键打开对齐浮动面板,将三角形对齐到画板中心,如图 1-16 所示。通过菜单命令 Edit Movie 回到影片剪辑模式,使用对齐浮动面板将钟面定位到屏幕中心。通过菜单命令 Insert → Layer 新建一个图层,从符号库中将指针符号拖到画板上,利用对齐浮动面板把它也定位于画板中心。用箭头工具调整一下,使得指针的旋转中心与钟面的圆心完全重合,如图 1-17 所示。

8. 蓝色三角形上的十字符号是画板中心位置,也是默认的旋转中心,即对蓝色三角形实例进行旋转变形将以这个位置为圆心旋转。我们希望的旋转中心要靠下一些,因此使用菜单命令 Modify → Transform → Edit → Center 调整旋转中心的位置,把代表旋转中心的十字符号拖到靠近旁边的位置,如图 1-18 所示。

9. 在时间轴上选中两个层的第 20 帧,按 F6 键创建关键帧。在 Layer 2 的第 1 帧上单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择 Create Motion Tween 选项,

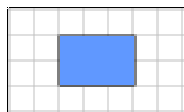


图 1-13

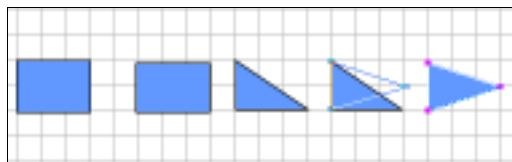


图 1-14

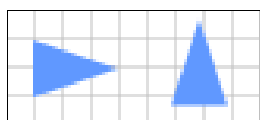


图 1-15

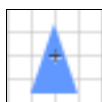


图 1-16

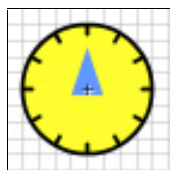


图 1-17

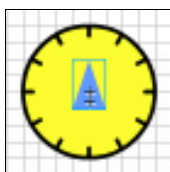


图 1-18

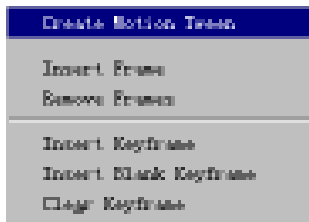


图 1-19

创建运动插帧,如图 1-19 所示。选中指针符号的实例,通过菜单命令 Window→Panels→Frame 打开帧选项浮动面板,在 Rotate 下拉菜单中选择 CW,表示顺时针旋转,在右边 times 栏中输入旋转的圈数 1,如图 1-20 所示。

10. 至此,整个钟表指针旋转动画就完成了,可以通过菜单命令 Control→Play 或者 Control→Test Movie 观看效果,最终效果如图 1-1 所示。

11. 选择 File→New,新建一个电影。选择命令 Insert→New Symbol,在对话框中输入符号名称“shizhong”,设置符号属性为 Movie Clip。选择 File→Open as Shared Library,打开上篇中制作的时钟旋转的文件,将此文件作为共享素材库。

12. 按下快捷键 Ctrl+L,打开素材库窗口,如图 1-21 所示。将共享库窗口中的时钟的图形符号拖曳至 shizhong 图符的编辑场景中,如图 1-22 所示。按下快捷键 Ctrl+B,将图符打碎,将其中的指针删除,如图 1-23 所示。

注意:将图符打碎,并不是将图形中所有的图符都打碎,而只是将图符拆成更基本的状态。

13. 用同样的方法定义一个 Movie Clip 类型的图符“zhizhen”,效果如图 1-24 所示。

14. 回到主场景,将背景颜色设置为深绿色,按下快捷键 Ctrl+L,打开素材库窗口,将表盘的图符拖曳至舞台的中心位置。单击图层栏,双击图层名称,将图层名称改为 plate。单击图层下侧的“+”按钮,添加一个新的图层,命名为 hour,在此图层,将库窗口中的指针图符拖曳至舞台中。打开 Frame 浮动面板,将指针命名为 hou,如图 1-25 所示。

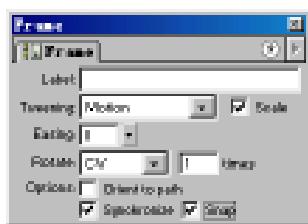


图 1-20



图 1-21

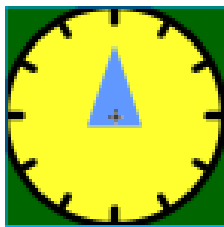


图 1-22

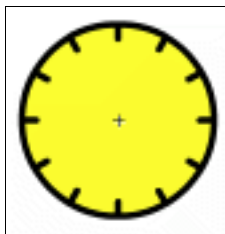


图 1-23



图 1-24

15. 打开 Effect 浮动面板, 将指针的颜色改为蓝色, 如图 1-26 所示。用同样的方法, 新建 minute 图层和 second 图层, 放置一个指针, 分别命名为 min 和 sec, 并将指针进行适当的水平缩放, 使之比时针的宽度小。利用 Effect 浮动面板将它们的颜色设置为绿色和红色。效果如图 1-27 所示。

注意: 要使表盘的中心和三个指针的中心位置保持一致, 否则无法正常旋转。

16. 选择菜单命令 File→Import, 把声音文件导入到库窗口中。单击图层栏下侧的“+”按钮, 添加一个新的图层, 命名为 sound, 用于播放声音文件。至此, 图层栏已经全部设定完毕, 如图 1-28 所示。

17. 用鼠标单击每一个图层的第 42 帧, 将每一个图层的帧数增加到 42。单击声音图层, 从库窗口中拖曳 Chord.wav 文件到舞台中。单击图层 plate 的第 10 帧, 按下快捷键 F6, 将第 10 帧设置为关键帧。

注意: 这个关键帧的位置要保持两个原则——首先不能超过 12, 因为动画播放速度为 12 帧/s, 如果超过 12, 则秒针的运动就会不精确; 其次不能低于声音文件的最大帧数, 否则声音文件就不能正常运行。

18. 在这一帧中添加如下动作:

```
gotoAndPlay(1);
```

单击图层 plate 的第 1 帧, 添加如下动作, 获得时间:

```
mydate = new Date();  
dd = mydate.getSeconds();  
ee = mydate.getMinutes();  
ff = mydate.getHours();
```

这部分程序的作用是获得系统时间, 但是还没有和指针相连接, 为了使

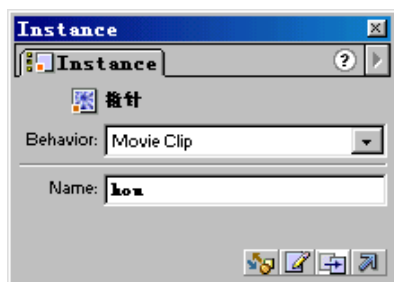


图 1-25

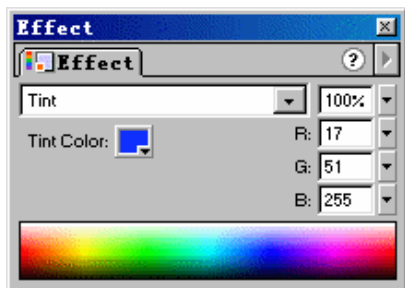


图 1-26

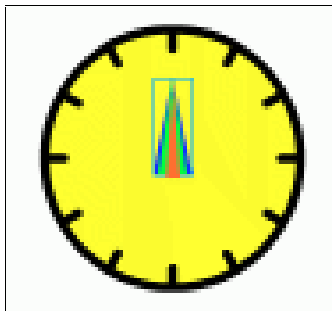


图 1-27



图 1-28

时钟的指针保持一致的运动,需添加如下程序:

```
setProperty(sec, _rotation, dd*6);  
setProperty(sec, _rotation, ee*6);  
setProperty(sec, _rotation, (ff%12)*30);
```

19. 将两个部分的程序结合起来,就可以完成时钟指针的运动,总体程序如下:

```
mydate = new date();  
dd = mydate.getSeconds();  
ee = mydate.getMinutes();  
ff = mydate.getHours();  
setProperty(sec, _rotation, dd*6);  
setProperty(sec, _rotation, ee*6);  
setProperty(sec, _rotation, (ff%12)*30);
```

20. 按下 Ctrl+Enter 快捷键,测试电影,可以看到时钟运动的效果,并且有秒针运动时产生的声音,如图 1-29 所示。



图 1-29

实例 2 烟火特效

实例说明

本例制作一个烟火特效。图 2-1 是本例动画演示过程中的一幅效果图。

本例运用彩色的三角形来构成烟火特效的元素。运用静止帧和脚本生成动画。

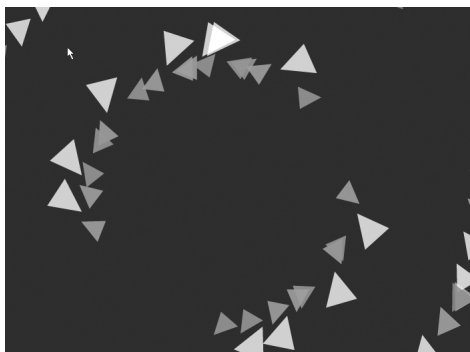


图 2-1 效果图

创作步骤

1. 新建一个 Flash 电影。将电影的背景色设置为砖红色，帧播放速率设置为 12 (fps)，特效播放区域设置为 795px × 450px。如图 2-2 所示。

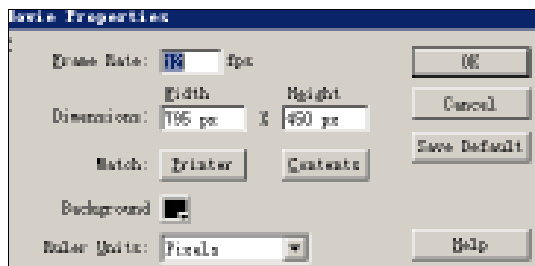


图 2-2

2. 执行 Insert→New Symbol 菜单命令,创建一个属性为 Graphic 的图像标志,命名为 4。在这个图像标志的第 1 帧中用绘图工具绘制一个黄色三角形。如图 2-3 所示。

3. 执行 Insert→New Symbol 菜单命令,创建一个属性为 Movie Clip 的图像标志,命名为 3。在其中第 1 帧加入三角形图像标志。复制这一帧,并粘贴在第 10、15 帧上,用绘图工具栏的旋转工具调整三角形的角度,并将三角形放大。最后在三个关键帧之间建立 Motion Tween。如图 2-4 所示。

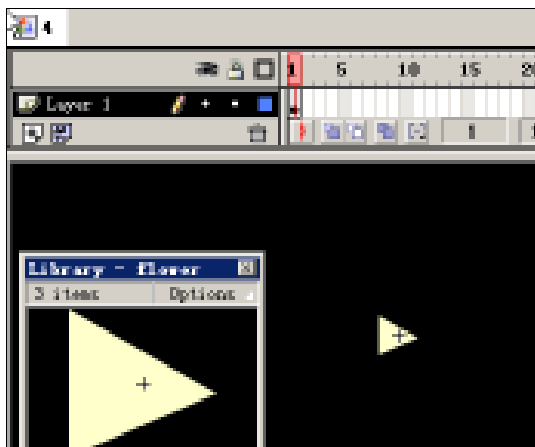


图 2-3

4. 执行 Insert→New Symbol 菜单命令,创建一个属性为 Movie Clip 的图像标志,命名为 s。在其中建立四个图层,每一个图层都只有一个关键帧,成梯形排列,每一个关键帧中的三角形图像标志的

数量不一样，排列也不一样。打开脚本编辑器，为最上方图层的第 20 帧建立 Stop 脚本。如图 2-4 所示。

5. 建立主场景图层。在主场景中建立两个图层。上方的图层 Layer 1 中存放两个三角形的 Movie Clip：电影片段 3 加入第 2 帧，电影片段 s 加入最后一帧。下方的图层 Layer 3 是脚本图层。如图 2-5 所示。

6. 打开脚本编辑器，为 Layer 3 图层的第 1 和第 15 帧建立如下脚本：

```
fscommand ("fullscreen", true);
gotoAndPlay ("loop");
为 Layer 1 的第 1、第 2 帧和最后一
帧建立如下脚本：
i = 0;
if (i < 1140) {
duplicateMovieClip ("/ar", "ar"+i, i);
setProperty ("/ar"+i, _x, getProperty ("/ar", _x));
setProperty ("/ar"+i, _y, getProperty ("/ar", _y));
setProperty ("/ar"+i, _rotation, random(317));
i = i+1;
} else {
gotoAndStop ("end");
}stop ();
```

如图 2-6 所示。

7. 按下 Ctrl+Enter 快捷键生成动画特效。动画结构如图 2-7 所示。

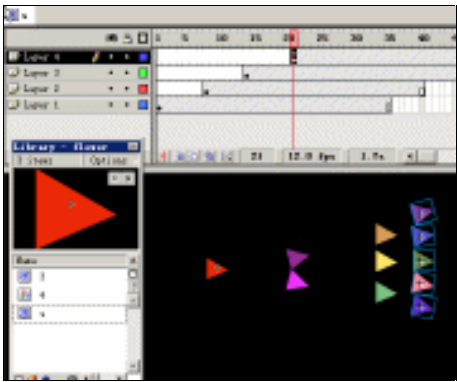


图 2-4

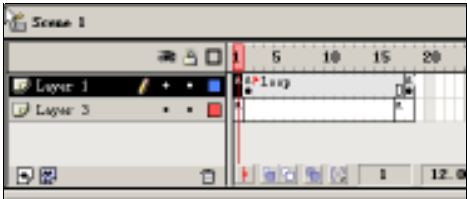


图 2-5

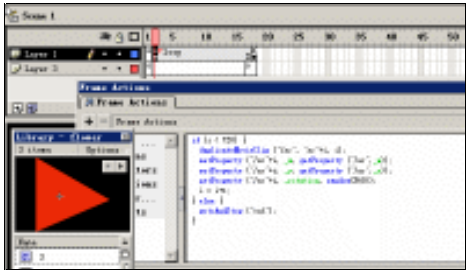


图 2-6

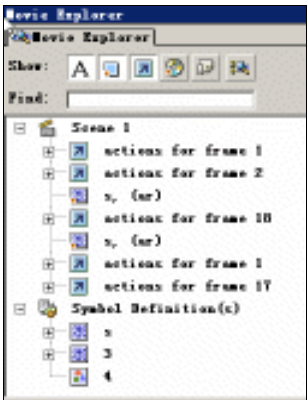


图 2-7