## Flash M X 2004 经典实例百分百

本手册通过对 40 多个经典实例的详细剖析,全面而系统 地介绍了 Flash 在动画和程序方面的应用及技巧。

全手册分为 8 章,第 1 章为基础部分,主要是从一些静态的效果入手,让你可以轻松上手的同时也提高了美术功底。 第 2 章为动画的进阶部分,主要用 Flash 制作一些简单的动画。 第 3 章是 ActionScript 的入门篇,通过学习本章你可以了解一 些关于 ActionScript 的知识和制作出一些简单的 ActionScript 实例。第 4 章是讲解 Flash 在声音处理和技巧方面的知识。第 5 章中以实例的形式讲解了 Flash 在网页中的应用。第 6 章中 主要学习 ActionScript 在高级实例中的应用。第 7 章中主要讲 解电子音乐贺卡的制作。第 8 章中游戏的制作将大量的应用 到前面所讲到的内容,是复习和巩固知识的典型例子。在手 册书的附录中列出了 Flash 疑难问题解答以及名词解释。

本产品适合从事动画制作、网页设计和多媒体制作人员 参考使用,同时也可作为 Flash 动画设计教学的培训教材。

责任编辑	陈学韶
组版编辑	向宏伟
文本编著	前程文化
光盘制作	四川前程文化事业有限责任公司
技术支持	Http://www.cnbookpub.com

出版/发行者	四川电子音像出版中心
地 址	成都市盐道街3号(610012)
光盘生产者	东方光盘制造有限公司
版本号	ISBN 7-900371-87-7/TP·78
光盘定价	38.00元(1 光盘含使用手册)

- 为了您能流畅的使用光盘,建议您的计算 机使用以下配置:
- 处 理 器 500MHz 以上
- 分辨率 800×600像素以上
- 内 存 64MB 以上
- 光 驱 32 倍速以上
- 操作系统 Windows 98/Me/2000/XP
- 未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本 书部分或全部内容
- 版权所有,翻印必究



FLASHMX

## Flash MX 2004 家例百分百

# 前言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的二维动画软件,前身是一家名为 FutureSplash 的小公司为 Director 开发的一个插件,在当时叫做"Animator",后来 Macromedia 公司收购了 FutureSplash 公司,并利用公司在多媒体技术领域上的优势,对"Animator"进行不断的改进和升级,并陆续推出了 Flash 2.0、Flash 3.0 直到我们现在用到的 Flash MX 2004 (也就是 7.0 版本),由于其简单易用、功能完善,因此在网上以及多媒体制作领域得到了广泛的应用。

本产品通过对 40 多个经典实例的详细剖析,全面而系统地介绍了 Flash 在动画和程序 方面的应用及技巧。学习完本手册后,你会从中了解到很多实际的操作技巧,并从中得到 启发而制作出更多更好的作品。全手册分为 8 章,第 1 章为基础部分,主要是从一些静态 的效果入手,让你可以轻松上手的同时也提高了美术功底。第 2 章为动画的进阶部分,主 要用 Flash 制作一些简单的动画。第 3 章是 ActionScript 的入门篇,通过学习本章你可以 了解一些关于 ActionScript 的知识和制作出一些简单的 ActionScript 实例。第 4 章是讲解 Flash 在声音处理和技巧方面的知识。第 5 章中以实例的形式讲解了 Flash 在网页中的应 用。第 6 章中主要学习 ActionScript 在高级实例中的应用。第 7 章中主要讲解电子音乐贺 卡的制作。第 8 章中游戏的制作将大量的应用到前面所讲到的内容,是复习和巩固知识的 典型例子。在手册书的附录中列出了 Flash 疑难问题解答以及名词解释。

与其他同类书籍相比较,本产品有以下特点:

以最容易被读者接受的形式、最通俗易懂的语言,细致地讲解了 Flash 这一款功能强 大的软件的使用方法。没有采取死板的说教形式,相反十分强调实际的操作性。通过大量 生动而优秀的实例,让艺术与技术完美地融于一体。

讲解过程中突破了以往应用软件类教学图书的单一教学模式。手册中针对每一经典实 例设计了"实例赏析"、"功能运用"、"实例操作"、"高手指点"等环节。目的是让读者将 所学的知识融会贯通,从而在实际的设计工作里能举一反三,创作出更多精美的、更具艺 术效果的作品。

手册语言浅显易懂,规范细致,让学习 Flash 变得轻松有趣。针对目前动画设计工作 中的热点和要点问题进行全方位的剖析讲解,大大加强了手册的实用性,让读者能在工作 中达到事半功倍的效果。

本产品的作者团队是一批在网页动画领域、教学界有着突出表现的专业人士。他们从 事动画制作或教学工作多年,有着相当丰富的工作经验,为本产品的质量奠定了坚实基础。

本产品适合从事动画制作、网页设计和多媒体制作人员参考使用,同时也非常适合作为 Flash 动画设计教学的培训教材。

Http://www.cnbookpub.com

录

Chapter 1 Flash 基础动画特效	1
例 001 金属文字效果	2
例 002 文字的波动效果	5
例 003 镜面动态文字效果	9
例 004 静态效果——露珠	
例 005 半透明的纱窗	
例 006 立体文字效果	
例 007 写意电脑	
例 008 林中霞光效果	

Contents

目

录

1



Ð

### 

例	001	百叶窗效果	38
例	002	五彩的烟花	42
例	003	激流文字特效	48
例	004	水波荡漾	52
例	005	水波倒影	57
例	006	基础动画——月夜的雨	64
例	007	基础动画——夕阳醉了	71
例	008	基础动画——人体机能测试	88
例	009	基础动画——飞机	96

### Ð

### Chapter 3 交互动画特效......101

102
102
104
106
106
109
109
111

三、制作场景	
例 003 小新的洗澡舞	
一、制作人物动画	114
二、将人物的各个部位分开	116
三、将人物的各个部位进行组合	117
四、制作背景	118
五、制作按钮	119
六、为按钮添加程序指令	
例 004 控制瓢虫	
一、导入瓢虫实体	
二、导入按钮	
三、制作背景	
四、组织场景为 " 瓢虫 " 添加程序	
五、为按钮添加程序指令	
例 005 随机换衣服	
一、制作头部的各种造型	
二、制作身体部分的各种造型	135
三、制作腿部的各种造型	
四、组织场景	
五、制作按钮	137
六、制作各个部位的按钮	
例 006 水晶球	
一、制作水晶球体	142
二、制作按钮	145
三、导入背景	146
四、添加程序指令	146
五、设置链接标识符	147
六、为按钮添加程序	148
Chapter 4 酷炫音乐特效	149
例 001 未来的鼓手	
一、导入架子鼓	
二、制作按钮	151

Ð	Chapter 4	P
	六、	为
	五、	is
	四、	溕
	三、	Ę
		ф

• •		
例 001	未来的鼓手	
	一、导入架子鼓	
	二、制作按钮	
	三、为按钮添加声音	
	四、制作灯光	
	五、组合场景	
例 002	声音效果——片头设计	
例 003	声音效果——音乐体系	
例 004	YANIS 广告效果	



### Chapter 5 网页动画特效......201

例	001	环形	图形菜单	202
例	002	超酷	网页效果	210
例	003	动画	视频效果	221
例	004	3D	ē转网址	229
		—	制作圆形排列的网址	229
		二、	制作光晕效果	231
		三、	制作立体文字	232
		四、	将圆形的网址、立体文字和灯光效果进行组合	232



### 

001	飞扬	的纸片	
	—`	制作纸片剪辑元件	238
	二、	为纸片添加引导层	239
	三、	制作空白符号	241
	四、	组织主场景	241
002	古墓	闪电	
003	激光	塑造美女	
004	生化	恐惧	
	—	导入图片	257
	二、	制作元件	
	三、	制作主场景	
005	神秘	天使	
	—	导入图片	
	二、	制作天使模糊的动画	
006	世纪	烟花	
	—	制作烟花元件	
	二、	为烟花动画添加音效	272
	三、	制作背景	272
	四、	组合场景	273
007	清溪	小鱼	
	—	制作小溪背景	277
		制作树叶元件	278
	Ξ.	制作水草元件	279
	四、	组合" 背景 " 元件	
	001 002 003 004 005 006 006	001 飞一二三四古激生一二三神一二世一二三四清一二三四扬、、、、、墓光化、、、秘、、纪、、、溪、二三帅	<ul> <li>001 飞扬的纸片</li></ul>

目录

Contents

		五、	制作鱼的组成部件	
		六、	为 " 鱼 " 的部件设置 " 标识符 "	
		七、	组织场景	
例	008	雨珠		
		—、	导入图片	
		二、	制作元件	
		三、	制作主场景	
例	009	磁力	菜单	292
		—、	制作按钮	292
		<u> </u>	将按钮元件放入影片剪辑元件中	
		三、	组合场景	
		四、	添加程序指令	



例	001	音乐	短片——Merry Christmas	304
		—	制作第一个场景所需要的影片剪辑元件	305
		二、	制作第一个场景	311
		三、	制作第二个场景所需要的元件	314
		四、	制作第二个场景	319
		五、	制作第三个场景所需要的元件	321
		六、	制作第三个场景	327

#### 

例	001	游戏	开发与设计——从乞丐到富翁	. 336
		—、	制作背景	337
		_	按钮制作	339
		=	场景中变量的制作	.345
		—、 四		346
			为城市添加程序	357
		고( 승		360
		八、 十	1911F73 471と 判たい実	
		L,	则下比夺	3/4

Appendix	附	录	
附录 1:Flash	疑难触	释析	
附录 2:Flash	名词角	<b>朶釆圣</b>	

Ð

Ð

E



## **Chapter 1**





文字动画是 Flash 动画中的一个重要内容,金属文字的制作主要是选择一种合适的字体, 然后使用线性渐变工具对打散的文字进行填充模拟金属高光的效果。该实例中的背景为天空, 能够烘托出金属文字的分量。

#### →功能运用

本例使用到的命令和工具有文字工具、混色器、打散命令,使用打散命令将输入的文字打 散,然后利用混色器编辑渐变色彩,对打散的文字进行填充渐变色,制作出金属字的效果。

#### →实例操作

2

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按"Ctrl + N"键新建一个文件,并按图 1-1-1 所示设置 文档属性。

2.有居性					
尺寸:	200 pz (100 pz (100 pz				
362	打印机(1) 内容(2) 数认(1)				
背景色:					
朝祭: (2)	12 fys				
枢尺单位:	象索 🖌				
按款认做到建 确定 單油					

图 1-1-1

STEP 02 修改图层 1 名称为"背景",在该层第 1 帧导入一张如图 1-1-2 所示的位图图片并在属性面板中修改图片尺寸,如图 1-1-3 所示。





图 1-1-3

Chapter 1

Flash 基础动画特效

3

STEP 03 新建图层 2 并改图层名称为"字",在改层第 1 帧单击文字工具 A 在场景中央输入英文文字"COOLSUN"。

------

在使用文本工具时,文本工具在场景点击的地方就是开始文字输入的地方,我 们要把文字放置在场景的中心位置。

STEP 04 使用箭头工具 选择输入的文字,在文字属性面板中按如图 1-1-4 所示对文字属性 进行设定。

▼ 席性							
	摹态文字	¥	A 平文形元	¥	56. 🔽 📰	B I	>.≣≉≡∎
~			AN 0 🔮 AN 1153	K 🔽	🗌 6931992	A	②
				_			

图 1-1-4

STEP 05 选择文字,按下"Ctrl+B"键两次将文字打散为图形。选择文字的边线,在混色器 中编辑一个线性渐变色给文字的轮廓线填色。然后给文字内部填充纯白色,如图 1-1-5、图 1-1-6、图 1-1-7 和图 1-1-8 所示。





图 1-1-6



转换为元件			in the second se
名称: @ 元計 1 行力: @ ② ② 影片整措 注册: ○ 按钮 ○ 图形	1288 1888	· 独立 - 花池 - 西初	0001200



图 1-1-10

**STEP 07** 按 " Ctrl + K " 键打开排列面板,在面板中使用垂直中对齐和水平中对齐将文字对齐 到场景中央,如图 1-1-11 和图 1-1-12 所示。

	15
[▼挿列]	te,
对齐:	
응용님 한 안 다.	相对用
音寫量 肿 碎 时	E
医配关小: 间隔:	
白白眼子子	





图 1-1-12

.....

STEP 08 按下 " Ctrl + S " 键保存文件,按下 " Ctrl + Enter " 键输出动画测试。

4

在 Flash MX 2004 中文字工具的属性增加了抗锯齿功能,使用该功能可以避免在输出动画 中的文字出现很明显的锯齿。

5





文字中出现波动的效果是 Flash 中比较常见的文字动画效果。这个效果模拟了波光闪动的 动画,给人以流畅的感觉,通过将两个完全相同的文字进行错位,然后使用文字遮罩一个移动 的渐变色块完成的。

→功能运用

本例使用到的命令和工具有文字工具、箭头工具、打散命令、遮罩命令、对齐和分布命令 等。

在将两个完全相同的文字进行错位移动时动作不要过大,否则显示出的波纹效果就不太流畅。

→实例操作

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键新建一个文件,按图 1-2-1 所示设置 文档属性。

文档报程	
尺寸:	200 pa (18) x 200 px (18)
B6:	打印机 (1) 内容(1) 微认(1)
背景色;	<b>F</b> .
\$\$9991:( <u>\$</u> 2)	15 fps 💦
桃尺单位:	家友 🖌
	Rilandan Rice Rein

图 1-2-1

STEP 02 双击"图层 1"进入图层名称修改状态,将"图层 1"名称改为"背景",在背景层导入一张位图图片。使用自由变形工具口将位图图片修改到合适大小,在该层第 55 帧按下"F5"键插入普通帧,如图 1-2-2 和图 1-2-3 所示。



图 1-2-2



图 1-2-3

对位图进行自由变形是为了适合场景的尺寸,由于本例中的背景图片的非等比 例变形不会影响画面的效果,所以在变形时我们没有锁定尺寸比例。

STEP 03 单击新建图层按钮 新建一个图层并改图层名称为"遮罩", 绘制一个具有线性渐 变填充的矩形并去掉矩形的外轮廓, 如图 1-2-4 和图 1-2-5 所示。



图 1-2-4



图 1-2-5

STEP 04 选择绘制好的渐变图形,按下"F8"键将图形转换为图形符号,如图 1-2-6 和图 1-2-7 所示。



图 1-2-6

图 1-2-7

STEP 05 双击图形符号进入符号编辑区,复制多个渐变图形并进行排列,如图 1-2-8 所示。



图 1-2-8

STEP 06 单击场景左上角的按钮≤回到主场景编辑区,在遮罩层第55帧插入关键帧,选择第 1帧,在属性面板中为该帧的补间类型选择"运动",如图 1-2-9 和图 1-2-10 所示。



图 1-2-9

运动

自动

补间

旋转:

简单: 0

□ 路径调整

图 1-2-10

STEP 07 选择第 55 帧,按下 "F9"键打开动作面板,在动作面板中加入转到第 1 帧播放的 命令,如图 1-2-11 所示。



图 1-2-11

STEP 08 新建图层"遮罩文字",在该层第1帧输入文字"驿动的心",选择文字按下"F8" 键将文字转换为图形符号,如图 1-2-12 和图 1-2-13 所示。



STEP 09 新建图层"前景文字",复制"遮罩文字"层中的文字到该层第 1 帧中。在该层第 55 帧插入普通帧,调整文字稍微与"遮罩文字"层中文字错位。如图 1-2-14 和图 1-2-15 所示。







图 1-2-15

STEP 10 分别调整遮罩层中第 1 帧和第 55 帧中图形的位置,使渐变色从右往左运动。如图 1-2-16 和图 1-2-17 所示。





图 1-2-17

STEP 11 在时间轴面板中选择图层"遮罩文字",并单击鼠标右键,从弹出的命令列表中选择 "遮罩",如图 1-2-18 和图 1-2-19 所示。







图 1-2-19

STEP 12 按 " Ctrl + S " 键保存文件,按 " Ctrl + Enter " 键输出测试效果。

本例中主要运用遮罩动画,通过一个小技巧产生波光流动的效果。在制作过程中我们希望 读者能够理解产生这个效果的原理,而不是机械地去模仿这个动画,充分理解两个文字之间不 同的错位关系会有不同的动画效果,需要大家反复去实验。

9



→实例赏析



文字动画是 Flash 动画中的一个重要内容。通过花好月圆的制作,我们可以欣赏到文字倒 影的效果。

#### →功能运用

本例使用到的命令和工具有文字工具、转换影片剪辑符号命令、复制符号命令、图形的垂 直翻转命令、自由变形工具控制中心点的调节。其中自由变形工具的控制中心点调节在动画制 作中极为常见,配合图形的垂直翻转命令用于制作图形的倒影。

在制作文字的倒影时,我们只要将已经制作好的影片剪辑符号进行复制和垂直翻转,然后 调节其色调就可以达到效果了。

→实例操作

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl+N"键打开"新建"对话框,单击"确定" 按钮进入文件编辑区。在场景下方的文档属性面板中单击文件尺寸按钮进入"文档 属性"对话框。将文件背景设置为紫红色,单击"确定"按钮完成对文档属性的设 置。如图 1-3-1 和 1-3-2 所示。

II ▼ []	性				E,
	文档	尺寸: 550 x 400 pixels	背景色	帧频: 12 fps	?
	花好月圆. fla	发布: 当前设置	】播放器版本:6 AS版本:1	配置: Flash MX 设置	$\nabla$

图 1-3-1

文档展性	
R4:	800 pa (180 a 400 pa (186)
:5883	打印机 (2) 内容(2) 数认(2)
常景色:	
\$2587: (E)	12 fpa
<b>乐尺单位</b> :	<b>≇</b> 滦 <mark>⊻</mark>
<u>(51</u>	

图 1-3-2

注音

属性面板是一个活动的面板,这个面板中的内容会随我们选择对象的不同而 变化。当我们选择了某一帧时,面板中的属性即刻变为帧的属性。

STEP 02 双击时间轴面板下的"图层 1"进入图层名称修改状态,将图层 1 名称改为"背景"。 选择"背景"层第 1 帧,执行"文件 导入 导入到场景"命令导入一张位图图片。 选择导入的位图图片。在属性面板中修改图片尺寸到略微超过文件尺寸。如图 1-3-3 和 1-3-4 所示。



图 1-3-3

图 1-3-4

为了使位图图片的尺寸比例不变,在修改图片尺寸时要将属性面板中尺寸输 入框前的锁形按钮锁定。通常状况下,属性面板处于折叠状态,这时图片的 尺寸输入框是不可见的。在修改图片尺寸时我们需要单击属性面板右下角的 三角形将属性面板展开。

STEP 03 选择调整好尺寸的图片,按下"Ctrl + K"键打开排列面板,将图片对齐到场景中央。 如图 1-3-5 和图 1-3-6 所示。



将对象对齐到场景的中心,首先要选择 " 相对于 " 舞台按钮,然后选择水平中 对齐和垂直中对齐按钮即可。

STEP 04 单击时间轴面板下方的新建图层按钮 , 创建一个新的图层,修改图层名称为"水面"。执行"文件 导入 导入到场景"命令在"水面"层第1帧导入一个水面的位图图片。选择导入的图片,按下"F8" 键将图片转换为影片剪辑符号,如图 1-3-7和图 1-3-8 所示。





提

不

图 1-3-8

- STEP 05 选择已转换为影片剪辑符号的水面图片 在属性面板中将图片的透明度调整到 40%, 如图 1-3-9 和图 1-3-10 所示。
- STEP 06 单击时间轴面板下方的新建图层按钮 → ,创建一个新的图层,修改图层名称为"影片剪辑",单击工具箱中的文字工具按钮 在文件编辑区输入文字"花好月圆"。选中输入的文字,按下"Ctrl+B"键将文字打散为单个文字。选择打散的文字"花"并转换为影片剪辑符号"m\_花"。如图 1-3-11 和图 1-3-12 所示。



Flash MX 2004 经典实例百分百 



图 1-3-17









STEP 09 按照制作动画字"花"的步骤和方法将剩下的几个字分别制作类似的动画。如图 1-3-21、图 1-3-22 和图 1-3-23 所示。





STEP 10 单击场景左上角的场景按钮

并拖动选择的文字复制出一个新的"花"。执行"修改 变形 垂直翻转"命令将花字倒立,将原花字的底部和复制出的花字顶部对齐。在属性面板中调整符号的高级 选项,如图 1-3-24 和图 1-3-25 所示。



图 1-3-23

<b>•</b>	高级效果 🛛 🔀
11	紅色: (1001) 및 x 8) 0 및 왕준: (1001) 및 x 6) 255 및
	董色: (100% 👻 x 80 255 💌
1	Alphar (2016 Y z A) D Y

图 1-3-24

图 1-3-25

STEP 11 按照制作动画"花"的制作方法和步骤完成剩余几个文字倒影的制作。如图 1-3-26、 图 1-3-27、图 1-3-28、图 1-3-29、图 1-3-30、图 1-3-31 所示。



高级放果		X
紅色= ( 1002 😽 z R)	0	*
왕은.~ ( 1006 🔮 z 6)	155	Y
董色: (1001- 👱 x B)	255	*
Alpha= ( 50% 💆 z A)	D	Y
構定	8/19	

图 1-3-27

	紅色= (100% ♥ x R) 0 ♥ 绿色= (100% ♥ x G) 255 ♥ 蓝色= (100% ♥ x B) 255 ♥ Alpha= (50% ♥ x A) 0 ♥ 確定 取消				
图 1-3-28	图 1-3-29				
民日	紅色: (1000) マ x 8) 0 マ 緑色: (1000) マ x 6) 255 マ 藍色: (1000) マ x 8) 255 マ Alphae (500) マ x A) D マ 環況 取約				
图 1-3-30	图 1-3-31				
STEP 12 完成倒影的制作以后。按下 " Cti	rl + S "				
提 为图片图层添加蒙版,然后使用渐变填充工具在蒙版状态下填充图层,调整需 要的渐变填充方式即可制作出理想的效果。					
本例使用到的命令和工具有蒙版、快速蒙版、半调图案、色相/饱和度、亮度/对比度、色阶、 渐变工具、文本工具。希望读者在设计制作过程中掌握蒙版的运用,并熟练使用基本工具。蒙 版命令在图像编辑中使用最广泛。曾经风靡一时的朦胧效果,就可以使用蒙版命令轻易制作该 效果,将美眉的照片扫描进电脑,制作一张朦胧效果的卡片送给她吧!					

■ Chapter 1 Flash 基础动画特效



→实例赏析



露珠效果通常运用于静态图片中,我们通过对渐变色彩和透明色彩的运用,模拟制作出露 珠的效果。整个露珠的效果包括三个部分:渐变色、高光和阴影。当然,露珠的逼真程度取决 于作者在制作过程中对露珠透明度和渐变效果的把握。

#### →功能运用

本例使用到的命令和工具有混色器、填充工具、变形工具和填充变形工具。在制作完本例 以后,我们希望读者能够理解混色器中的几种基本色彩填充样式和它们的编辑方法。然后能够 用填充修改工具对渐变色进行准确修改。

在填充渐变的过程中,对渐变色的修改所花费的时间往往多于渐变色的编辑和填充时间。 要对渐变色进行准确修改,首先要理解填充变形工具中的几个控制点的作用。在下边的操作过 程中我们将做详细解释。

### →实例操作

**STEP 01** 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键新建一个文件,在属性面板中将文档 属性按图 1-4-1 所示进行设置。

文符题性
尺寸: 200 ps (版) z 400 pz (版)
四股:打印机 (1) 内容(1) 【数以(1)
背景色: _
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
朝兄単位: 東東 🖌



STEP 02 双击时间轴面板中的图层 1 进入图层名称修改状态,将图层 1 改名称为"叶子"。选 中该层第1帧,使用"文件 导入 导入到场景"命令为改层导入一张关于叶子的 位图图片。选择位图图片,在属性面板中修改图片到如图 1-4-3 所示的尺寸,如图 1-4-2 和 1-4-3 所示。



Chapter 1

Flash 基础动画特效

17



STEP 03 按下 " Ctrl + K " 键打开排列面板,使用面板中的垂直中对齐和水平中对齐命令将图 形对齐到场景的中心,如图 1-4-4 和图 1-4-5 所示。



图 1-4-4





STEP 04 按下 "Shift + F9 " 键打开混色器面板,在混色器中编辑一个类似雨珠色彩的放射渐 变色,如图 1-4-6 所示。



图 1-4-6

STEP 05 选择工具箱中的椭圆工具〇,在叶子图形上绘制一个椭圆,选择椭圆的轮廓线将其 删除,使用自由变形工具已旋转椭圆到于叶子走向一致的位置,使用填充变形工具 14-7、图 1-4-8 和图 1-4-9 所示。







图 1-4-8





变形控制点用于控制填充形状,缩放控制点用于控制填充范围,而旋转控制点 用于旋转填充。

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 06 使用箭头工具 ▶ 框选调整好的椭圆形雨珠,按下" Ctrl + G"键群组该图形,如图 1-4-10 和图 1-4-11 所示。







Chapter 1

Flash 基础动画特效

19

STEP 07 单击时间轴面板中的新建图层按钮 新建一个图层并改图层名称为"阴影"。复制 "雨珠"层的雨珠到该层第1帧并选择雨珠图形,按下"Ctrl+B"键将图形打散, 然后为图形填充一个纯灰色,拖动图层"阴影"到图层"雨珠"的下面,调整阴影 图层中灰色阴影的位置,如图 1-4-12、图 1-4-13、图 1-4-14 和图 1-4-15 所示。

















STEP 08 在雨珠图层的上方新建图层"高光", 在高光层第 1 帧绘制一个雨珠的高光图形。调整高光图形的位置到雨珠的中上方, 如图 1-4-16 和图 1-4-17 所示。

提 在制作雨珠高光时需要在混色器中运用放射渐变填充,然后设置填充色的透示 明度,产生高光效果。如图 1-4-18 和图 1-4-19 所示。



■▼町町細			_	_	
		8	8		Ł
🕝 高光	Ø				•
🕞 雨珠		•	٠		•
🕞 阴影		•	•		
🕞 머子		•	•		
					T







图 1-4-18

指

图 1-4-19

STEP 09 完成高光图形的制作后效果和图层安排如图 1-4-20 和图 1-4-21 所示,按" Ctrl + S" 键保存文件,按" Ctrl + Enter" 键输出效果。



渐变填充在水珠的制作过程中十分有用,通过渐变填充体现水珠的透明质感,然后通过高 光完美水珠的形态。



纱窗效果主要运用 Flash 中的绘图工具绘制纱窗图形,然后根据纱窗的特征绘制好关键的 折皱部分。最后使用透明填充工具制作出纱窗半透明的效果。纱窗效果的特征是整个画面淡雅、 高尚,配合绿色的背景图片,给人以清晰的享受。

→功能运用

本例使用到的命令和工具有:转换为符号命令、导入命令、线条工具、混色器、填充工具。 导入命令用于导入作为背景的位图图片。线条工具绘制窗户和纱窗的轮廓线条,混色器用于编 辑纱窗的渐变色彩。如果对纱窗的轮廓比较陌生的话可以选择一张纱窗的位图图片进行描摹。

### →实例操作

**STEP 01** 执行 " 文件 新建 " 命令或按下 " Ctrl+N " 键新建一个文件 , 并按图 1-5-1 所示对 文档属性进行设置。





工具 k 作一定修改,使窗户左右两边的纱窗轮廓有所分别。如图 1-5-4(a)和图 1-5-4





STEP 05 按下 "Shift+F9" 键打开混色器面板,在混色器面板中编辑一个线性渐变颜色并使 用填充工具 ▲ 填充到左侧纱窗中。如图 1-5-5(a) 和图 1-5-5(b) 所示。







(b)

Chapter 1

Flash 基础动画特效

23



图 1-5-5

STEP 06 按照第5步的方法为右侧的纱窗编辑并填充渐变色。如图1-5-6(a)和图1-5-6(b) 所示。











Flash MX 2004 经典实例百分百



通过对静态文字在立体感觉、阴影、前景色上的合理制作,一种静态文字也能打破呆板的 定势,给我们视觉上的冲击。

→功能运用

本例中用到的命令和工具有新建图层命令、导入命令、打散命令和文字工具,使用打散命 令可以将位图图片进行打散并切分,切割出我们需要的位图部分,使用文字工具结合文字属性 对文字进行合理修改。

#### →实例操作

**STEP 01** 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl+N"键新建一个文件,在属性面板中设置文档属性,如图 1-6-1 所示。

文档报程	
尺寸:	200 pz (K) z 200 pz (K)
96:	打印机(12) 内容(22) 際以(22)
背景色:	
\$\$\$\$\$\$:(2)	12 fpc
<b>枳尺单位</b> :	また 🖌
3	Brildhalman Bhotz Rom

图 1-6-1



Flash MX 2004 经典实例百分百



(b) 图 1-6-4

STEP 05 在图层 3 上新建图层 4,在该层第 1 帧执行"文件 导入"命令导入一张位图图片。 选择位图图片并按下 " Ctrl+B " 键打散位图。使用 " 箭头工具 " 🕨 选择并切分图形, 调整图形位置,如图 1-6-5 (a)和图 1-6-5 (b)所示。



(a)



Chapter 1

Flash 基础动画特效

27

图 1-6-5

STEP 06 选择图层 4 中的图形,按下 "F8" 键将其转换为影片剪辑符号。如图 1-6-6 (a) 和 图 1-6-6 (b) 所示。

特别为元件		D <sub>2</sub>	
- 名称: ④ 元件1 27为: ④ 企 ANT-FRAME	17-08.		- ME
<ul> <li>(122) 42 公園(-1244)</li> <li>(注約日)</li> <li>(注約日)</li> </ul>	6±100 :	<b>19</b> 8	809
U mite			書語





(b)

- 图 1-6-6
- STEP 07 选择第6步中转换好的影片剪辑符号,在属性面板中修改它的颜色属性。从颜色列 表中选择高级设置,并单击"当前设置"按钮,在弹出的"高级效果"面板中进行 如图 1-6-7 (a) 所示的设置。效果如图 1-6-7 (b) 所示。



Flash MX 2004 经典实例百分百



在平面广告中,写意的效果越来越被重视,在业界也越用越广泛。该例我们就如何在 Flash 中使用笔刷结合笔刷的属性绘制出写意图形的过程进行剖析。

→功能运用

本例中使用到的命令和工具有:导入命令、笔刷工具和文字工具。使用导入命令导入作为 底图的位图,使用笔刷工具绘制电脑组件。

### →实例操作

- STEP 01 按下 " Ctrl+N " 键新建文件,并将文档属性按图 1-7-1 所示进行设置。
- STEP 02 修改图层 1 名称为"背景",在该层第 1 帧执行"文件 导入"命令,导入一张蓝天白云的位图图片。选择该图片,按"F8"键将图片转换为影件剪辑符号,如图 1-7-2 (a)和图 1-7-2(b)所示。

Chapter 1 Flash 基础动画特效

文档居住	
R4:	80 m (10 m (10 m)
562	打印我 (2) 内容(2) 教法(12)
常景色:	_
90:58: (g)	12 fpa
原尺单位:	康索 ⊻
5	RAMAR RE RA

图 1-7-1



(a)



STEP 03 新建图层 " 电脑 ", 在工具箱中选择笔刷工具 🖌 并对相关属性进行设定。在场景中 绘制一个显示器、键盘和鼠标的图形,如图 1-7-3 (a)和图 1-7-3 (b)所示。

图 1-7-2





绘制完成的图形中进行了平滑处理。当选择了图形以后,工具箱的选项栏即出 现平滑按钮-5,用鼠标单击该按钮即可对选中的图形进行平滑处理。

Flash MX 2004 经典实例百分百






STEP 05 复制文字层中的文字,并重新设定文字的颜色为深蓝色,将深蓝色文字置于浅蓝色 文字上方。如图 1-7-5(a)和图 1-7-5(b)所示。



Chapter 1 Flash 基础动画特效



Flash MX 2004 经典实例百分百



该图像是在 Flash 界赫赫有名的林中霞光图像效果。它是模拟太阳光在直射状态下的美丽 外观,并选择了一幅树林风景画作为背景,充分体现了林中霞光的意境。

#### →功能运用

本例使用到的命令和工具有:箭头工具、椭圆工具和颜色混合器,通过箭头工具我们可以 对对象简单选择。利用椭圆工具绘制太阳光的圆形图案,而圆形中的渐变色要在混合器中编辑。

这是一张静态的图片。如果我们将每个光环制作为符号,然后将符号制作为运动补间动画, 将会有太阳光线在林中移动的效果。

#### →实例操作

- STEP 01 执行"文件 新建"命令创建一个新文件,文档属性保持系统默认不变,如图 1-8-1 所示。
- STEP 02 双击时间轴面板中的图层 1 进入图层名称修改状态,将图层 1 改名称为"树林",在 该图层第 1 帧执行'文件 导入 导入到场景"命令打开一张树林的图片,如图 1-8-2 和图 1-8-3 所示。

文档报程	
尺寸:	250 pz (医) z 400 pz (高)
ER:	打印机 (1) 内容(1) 数以(1)
背景色:	
\$\$\$\$\$1:(g)	12 fps
就尺单位:	象索 💌
	Rilling and Rive





#### 图 1-8-2

图 1-8-3

STEP 03 选择导入的图片,按下 "F8"键将图片转换为影片剪辑符号,并在属性面板中设置符号的大小尺寸。按下 "Ctrl + K"键打开排列面板将图片对齐到场景中央,如图 1-8-4、图 1-8-5、图 1-8-6 和图 1-8-7 所示。

转换为元件	ŧ			×
名称: @ 行为: @)	<ul> <li>元計1</li> <li>○ 影片動語</li> <li>○ 按相</li> </ul>	注册:	200 000	NATE REM
	○閏形			西辺

图 1-8-4

	ŋ	影片剪轴	뮥		*
		〈实例名〉			
Г	<b>W</b> :	589.1	X:	-12. 1	L
	Н:	418.8	¥ :	-20.0	)











提 设置图片尺寸通常需略微大于场景的尺寸。以免在输出动画时场景中有露白的 不 部分。

STEP 04 新建图层 2, 双击图层 2 进入图层名称修改状态, 将该层重新命名为" 霞光"。执行 "窗口 设计面板 混色器"打开混色器面板,在该面板的混色条中增加4个混色 按钮,如图 1-8-9 所示,混色按钮颜色设置依次如图 1-8-10 至 1-8-13 所示。







图 1-8-15

STEP 06 使用箭头工具框选绘制好的太阳光环,按下"Ctrl+G"键群组该图形。在属性面板 中修改图片到合适大小,如图 1-8-16 和图 1-8-17 所示。



图 1-8-16

◎▼ 属性						
망	- 组合					
<b>–</b>	w: 292.0	X: 107.0				
ê L	H: 292.0	Y: 80.0				



STEP 07 选择光环图片,执行"编辑 复制"命令复制光环图片。反复执行两次"编辑 粘 贴"命令粘贴两个光环图片到场景中。选择其中一个图片,在属性面板中修改它的 尺寸并放置到与第1个光环在一条直线的位置上。如图 1-8-18 和图 1-8-19 所示。









STEP 08 选择第 3 个光环图片,在属性面板中修改它的尺寸并放到与前两个光环在一条直线的位置上。如图 1-8-20 和图 1-8-21 所示。



图 1-8-20



#▼属性

-----



STEP 09 执行 " 文件 保存 " 命令保存文件,按下 " Ctrl + Enter " 键输出测试。

本例中使用到的混色渐变是图形和动画制作中最常用的色彩编辑方式。除了放射渐变以外还包括线性渐变。这两种渐变色的编辑方式希望读者能够熟练运用。



## **Chapter 2**

# Flash 经典动画特效



Flash MX 2004 经典实例百分百

2-1-3 所示。





图 2-1-3

Chapter 2

Flash 经典动画特效

39

STEP 04 新建图层 3,在该层第 1 帧使用矩形工具绘制一个宽度超过场景的矩形。选择矩形轮廓将其去除,选择绘制好的矩形并转换为影片剪辑符号"元件 1"。在该层第 40 帧插入普通帧,如图 2-1-4 所示。



图 2-1-4



为了使百叶窗能够完全遮住画面中的背景,我们应该将矩形的下边沿超过场 景的下边。在调整矩形框的位置时作者打开了图形轮廓显示方式,便于我们 能够准确调整矩形和场景区的相对位置。

STEP 05 双击"元件1"进入符号编辑区,在符号编辑区制作一个如图 2-1-5(a)(b)(c) (d)所示的形变动画。





(a)



选择"复制帧"。新建图层4,在该层第1帧使用拷贝帧命令将系统剪贴板中的动画 拷贝到该帧中,调整该帧中矩形框下边与图层 3 中矩形的上边线对齐。如图 2-1-7 (a)(b)所示。

图 2-1-7







10 100

40

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 08 按照同样的方法新建和拷贝动画,直到矩形框覆盖整个场景。如图 2-1-8(a)(b) 所示。



(a)



(b) 图 2-1-8

STEP 09 按下 " Ctrl+Enter " 键输出文件,进行测试。



STEP 02 改图层 1 名称为"背景",在该层第 1 帧插入一张位图图片。适当调整图片的大小。 将图片转换为影片剪辑符号。在该层第 22 帧插入普通帧,如图 2-2-2 所示。



图 2-2-2

STEP 03 新建影片剪辑符号 "fireworks1"。改图层 1 名称为 "动画"。在动画层第 4 帧插入 空白关键帧并在该帧中绘制一个具有放射填充的圆形。如图 2-2-3(a)(b)(c) 所示。







#FF0000





Chapter 2 Flash 经典动画特效

STEP 04 选择绘制出的图形并转换为图形符号,在动画层第 25 帧插入关键帧,调整该帧中图 形的大小并在第1帧到第25帧之间创建运动补间动画。如图2-2-4(a)(b)所示。



(a)





图 2-2-4

STEP 05 按照以上制作方法分别在第 31 帧和第 52 帧之间创建运动补间动画,在第 58 帧和 第79帧之间创建运动补间动画。如图2-2-5(a)(b)(c)(d)所示。





(a)



(c)

(d)

图 2-2-5

注

在制作两段动画时方法和前面一样,但要求每段动画在场景中有不同的位置 和不同的填充颜色。

STEP 06 新建图层 "花"。在该层第4帧插入空白关键帧并在该关键帧中绘制一个烟花图形。

选择绘制完成的烟花图形,将烟花图形转换为图形符号。在该层第 25 帧插入关键帧 并在第1帧到第25帧之间创建运动补间动画,调整第25帧中烟花图形到合适的位 置。如图 2-2-6 (a) (b) 所示。



图 2-2-6

(a)



在制作动画时我们应该将最后一个关键帧的烟花往下面调整一点位置。使烟 花有往下掉落的动感。在放置每个关键帧中的烟花图形时应该使他们的中心 位置和动画层中相应关键帧中的图形中心位置对齐。

STEP 07 选择"花"层第1个关键帧(第4帧),为该帧插入一个声音文件"BLAM.WAV"。 在属性面板中对声音属性进行设置,如图 2-2-7 所示。



图 2-2-7

Chapter 2 Flash 经典动画特效 







Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 10 回到主场景,将影片剪辑符号"fireworks1"拖到主场景中如下图所示的位置。分别 在该层第9帧和22帧插入关键帧,将第9帧和第22帧的图形分别复制两个,然后 调整他们的位置。如图 2-2-10(a)(b)所示。



(a)



(b)

图 2-2-10



复制影片剪辑符号实例的快捷方法是按下 " Ctrl " 键的同时拖动鼠标。

STEP 11 选择第 22 帧, 在帧动作面板中为该帧加入"停止"命令。如图 2-2-11 (a)所示。



图 2-2-11

STEP 12 按下 " Ctrl+Enter " 键输出文件,进行测试。

-----在本例中烟花的制作是非常值得大家借鉴和参考的,首先绘制出烟花的图形,再在烟花图 形上绘制一个圆形的有渐变色的遮罩,通过给这个遮罩指定形变动画,来达到烟花爆炸的效果。

Chapter 2 Flash 经典动画特效



CD 003.fla 源文件及素材 第2章 003 激流文字特效

💽 🗗 📁 🗗 💭 🗗 🚺

→实例赏析



该动画是运用文字切割的方法,结合运动补间动画制作出文字被水流冲散的效果。文字使 用了两个图层,使文字在运动和静止之间有颜色的区别。在制作水流的效果时,我们使用的并 不是真正流动的水,而是使用两个位图图片进行错位运动。

→功能运用

该例中使用到的命令和功能有:导入命令、打散命令、遮罩命令、箭头工具、矩形工具和 线条工具等。

→实例操作

STEP 01 新建影片,并按图 2-3-1 所示设置文档属性。

文档属性	
尺寸:	201 pa (150 pa (150 pa
00 <b>8</b> 2:	打印轧① 内容① 默认①
常景色:	
秋照: ②	24 fps
核尺单位:	意志 💌
招	数以值创建 環定 厚油

图 2-3-1

STEP 02 将图层 1 名称改为" RIVER ", 在改层第 1 帧导入一张类似河流的位图图片。将图 片转换为影片剪辑符号,通过"排列"面板将位图对齐到场景左边和上边。在该层 第 200 帧插入普通帧,如图 2-3-2 所示。



图 2-3-2

STEP 03 双击图片进入影片剪辑符号编辑区,改图层1名称为"river",将图片转换为图形符号。在该层第99帧插入关键帧并在两个关键帧之间创建运动补间动画,调整第99帧中图片的位置,使图片产生流动的感觉,如图2-3-3所示。





- STEP 04 新建图层 "mask", 在该层第 1 帧绘制一个和场景大小一致的灰色矩形框并对齐到 场景中心。在时间轴面板中选择 "mask"层,单击鼠标右键,从弹出的列表中选择 "遮罩",如图 2-3-4(a)(b)所示。
- STEP 05 回到主场景编辑区,新建图层"2",在该层第1帧中输入竖排文字"激流"。将文字 打散并填充为黄色。分别新建图层"3",图层"4",图层"5".....图层"14"共 12个图层。将图层2中的打散文字分别裁切到新建图层的各个帧中。将这些图片转 换为图形符号。分别拷贝这些符号实例到各层第1帧,最后在各个图层中分别创建 包含40帧的运动补间动画。调整各个图层最后一个关键帧中的图形到场景的左侧, 做出文字漂流的效果,如图2-3-5所示。













注 为了使文字产生漂流的效果,我们应该将各个图层最后 1 帧中的图形做旋转
 处理。然后在补间运动第 1 帧中为动画设置相关选项,如图 2-3-6 所示。

STEP 06 分别选择各个图层中第 1 帧的图形符号,在属性面板中为他们设定同样的色调,如 图 2-3-7 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



Chapter 2 Flash 经典动画特效



水波荡漾

源文件及素材

CD

004

第2章

0

004.fla

→实例赏析



水波荡漾效果是运用遮罩动画模拟湖面起风后波光飘动的效果,该效果的关键是要将用于 遮罩的图形形状做得比较丰富多样,体现了黄昏下秋风微起,渔民在湖面捕鱼的场面。

#### →功能运用

本例使用到的命令和工具有导入命令、遮罩命令、笔刷工具和任意变形工具。使用导入命 令导入位图,遮罩命令用于建立遮罩动画。

#### →实例操作

52

STEP 01 执行"文件 新建"命令新建一个文件并按图 2-4-1 所示对文档属性进行设置。



图 2-4-1

STEP 02 改图层 1 名称为 " 底图 ",在该层第 1 帧执行 " 文件 导入 导入到场景 " 命令导入 一张位图图片,在属性面板中修改图形尺寸,如图 2-4-2(a)和图 2-4-2(b)所示。
 STEP 03 按下 " Ctrl+K " 键打开排列面板,分别使用垂直中对齐和水平中对齐命令,将图片 对齐到场景中央,如图 2-4-3(a)和图 2-4-3(b)所示。





(a)

ም ው <u>ቤ</u> ኢ

bin 00 04

國福:

(a)

▼ 排列

对界: 683

分布:

표 용 을

답 때 봐 넣 라

四股大小:

图 2-4-2

14

相对词合

Έ



(b)



STEP 04 新建图层 " 背景 ", 将 " 底图 " 图层中的图片复制粘贴到 " 背景 " 层第 1 帧中,选择 粘贴后的图片,按"F8"键将图片转换为图形符号,如图 2-4-4(a)和图 2-4-4(b) 所示。

转换为元件	×	
名称:00 元件1 (7方:00) 〇 影片簡編 注册: 10日 〇 基組 〇 原則	RA RA	1.1
(a)		(b)

STEP 05 新建图层"波纹",在"波纹"层第 1 帧使用笔刷工具 🖌 绘制一个如图 2-4-5 所示 的图形,图形色彩为灰色。

图 2-4-4

Chapter 2 Flash 经典动画特效



图 2-4-5



使用笔刷工具是为了使绘制的图形具有不同的大小和形状,要不断在笔刷选项 中调整笔刷的大小和形状。



Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 06 在"波纹"层第 35 帧按"F7"键插入空白关键帧,在该帧中使用笔刷工具绘制如 图 2-4-6 所示的图形。





STEP 07 分别在"底层"和"背景"层第 35 帧按下"F6"键插入关键帧。

STEP 08 选择"波纹"层第1帧,在属性面板中选择该帧的动画类型为"形状"。如图 2-4-7 (a)和图 2-4-7(b)所示。



(a)







在波纹的形变动画中大家可能已经看到了:形变过程是由一个圆向多个圆进行 变化 , 同时又有多个圆向一个圆的转变 , 在制作过程中读者应加以重视。

STEP 09 新建图层"声音",执行"文件 导入"命令在该层第1帧导入一个声音文件"侯(暧昧).mp3"。在该层第35帧按"F5"键插入普通帧。在帧属性中对声音进行相关设置,如图 2-4-8(a)和 2-1-8(b)所示。

	a 🖁	ו	5 10 15 20 25 30	3
🕞 声音	/ • • •		Aller	0
🕞 波纹	••[		>	•
□ 背景	••[		•	•
🕞 底图	••			•





STEP 10 在时间轴面板中选择"波纹"层并单击鼠标右键,从弹出的菜单中选择"遮罩",将 该层设置为"背景"层的遮罩,如图 2-4-9(a)(b)所示。

.: ▼ #310J##					
	a 🔒 🔿	15	10 15	20 25	30 35
🕞 声音	•• 🗖	• •	<b></b>		
💿 波紋	🗙 🔸 🔒 🗖	• >			•
₿ 背景	• 🖺 🗖	•			0•
🕞 底图	••	•			0•



Chapter 2 Flash 经典动画特效





图 2-4-9

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### STEP 11 按下 " Ctrl+S " 键保存文件,按下 " Ctrl+Enter " 键输出动画测试。

E

本例中的难点为形变动画中的水波渐变过程,在制作过程中我们需要将一个圆向多个不同 形状的圆进行转变,这是该动画中最关键的技巧。





## 水波倒影



本例为水波效果的例子,通过遮罩动画的制作,体现了这样一个动画:在湖水中波浪撞到 堤岸再荡漾开来的效果。除了遮罩动画的制作,倒影的制作也是本例效果体现的关键所在。

#### →功能运用

该例中用到的命令和工具有导入命令、打散命令、遮罩命令、垂直翻转命令、箭头工具和 线条工具等。其中线条工具主要用于绘制水波浪的轮廓。

#### →实例操作

STEP 01 按下 " Ctrl+N " 键新建一个 Flash 文件,在属性面板中调整文档属性,如图 2-5-1 所示。









(a)

(b)



STEP 03 选择水草图形,按下"F8"键将图形转换为图形符号。如图 2-5-3(a)和 2-2-3(b) 所示。

转换为元件	}		×
名称: ①	元件 1		機定
行为: ①	<ul> <li>○ 影片前語</li> <li>○ 按钮</li> </ul>	注册:	取用
	○ 置形		南级

(a)



(b)

图 2-5-3

STEP 04 在"底图片"层第 35 帧按下"F5"键插入普通帧。新建图层"图片",复制"底图

片"层中的符号到该层第1帧中。执行"修改 变形 垂直翻转"命令将符号进行翻转,在属性面板中调整图片的大小。并调整图片到场景合适的位置。如图 2-5-4 (a)和 2-2-4(b)所示。



(a)







**STEP 05** 新建图层 "mask 图片",在该层第1帧使用线条工具结合箭头工具绘制一个水波图形,并将轮廓线删除,如图 2-5-5(a)和 2-5-5(b)所示。



(a)



(b) 图 2-5-5 Chapter 2 Flash 经典动画特效



#### 使用线条工具可以绘制矩形,使用箭头工具调整矩形边线和曲度。

\_\_\_\_\_

STEP 06 选择处理完成的水波图形,按下 "F8"键将图形转换为图形符号,如图 2-5-6(a) 和图 2-5-6(b)所示。





STEP 07 在水波层第 35 帧按下 "F6"键插入关键帧,使用 "任意变形工具"将水波符号进 行拖拉变形,如图 2-5-7(a)和图 2-5-7(b)所示。



(a)



(b) 图 2-5-7

| Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 08 选择"水波"层第1帧,在属性面板中为该帧选择补间类型为"运动"。如图 2-5-8 (a)和 2-5-8(b)所示。



图 2-5-8

STEP 09 新建图层" 声音 ",在该层第 1 帧按下 " Ctrl+K "键导入一个声音文件" BUG.WAV ", 在声音列表中选择声音 " BUG.WAV ",并进行相关设置。如图 2-5-9 (a)和 2-5-9 (b)所示。

	a 🖁 🖉	1 5 10 15 20 25 30 35		
□ 声音	X • 🔒 🗖		声音	BUG. WAV 🔽
🕞 水波	•• 🗖	•>•	效果:	无 / 编辑
🕝 mask图片	• 🖺 🗖	•		
🕞 图片	• 🖺 🗖	•	同步:	事件 💙   重复 💙   1
🕞 底图片	• 🖺 🗖	•		22 kHz 单声道 8 比特 0.7 s 15.2

(a)

kHz	单声道	8	比特	
	( b	))		

Chapter 2

Flash 经典动画特效

61

图 2-5-9

**STEP 10** 在图层面板中选择图层" mask 图片 "并单击鼠标右键,从弹出的命令列表中选择" 遮 罩 " 命令,如图 2-5-10(a)和 2-5-10(b)所示。



(a)



(b)

图 2-5-10

STEP 11 选择"声音"图层第1帧,执行"文件 导入 导入到场景"命令导入一张位图图

片,按"Ctrl+B"键将图片打散,使用橡皮工具擦除图形中多余的部分。选择制作 好的图片,按"F8"键将图片转换为影片剪辑符号,如图 2-5-11(a)和 2-5-11(b) 所示。









STEP 12 按 " Ctrl+F8 " 键新建影片剪辑符号,在符号编辑区中执行 " 文件 导入 导入到场 景 " 命令导入一个 GIF 动画。如图 2-5-12 ( a ) 和 2-5-12 ( b ) 所示。

新建元件		<b>X</b>
名称:00	元件2	- 29
(7方:22)	<ul> <li>              ⑥             ⑥</li></ul>	19./8
	0 EN-	( and





(b) 图 2-5-12

■ Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 13 单击场景左上角的场景按钮回到主场景,将影片剪辑符号拖拽到"声音"图层的第 1 帧,并调整实例的位置如图 2-5-13 所示。



Chapter 2

Flash 经典动画特效

63

图 2-5-13

STEP 13 执行"文件 保存"命令保存文件,按下"Ctrl+Enter"键输出动画测试。

\_\_\_\_\_ 指 点 本例中的制作要点为位图在 Flash 中的处理,将一个位图图片打散以后,可以使用橡皮工 具擦除多余的部分,也可以使用套索工具选择多余的部分,然后删除。



→实例赏析



该例表现的是月夜中下雨的画面,使用一幅森林图片作为背景,加以半透明遮罩方法表现 夜色,前景放置一幅湖面图片,让月夜的雨滴落在湖面上,散发开来在湖面形成涟漪。整个动 画充满了月夜的安静与神秘。

#### →功能运用

本例中使用到的命令和工具有:导入命令、新建图层命令、椭圆工具、任意变形工具和一 些简单的脚本命令。

### →实例操作

64

STEP 01 按 " Ctrl+N " 键新建文件,并按图 2-6-1 所示对文档属性进行设置。

文有居性	
尺寸:	200 px (25) x 250 px (25)
362	打印机(2) 内容(2) 默认(2)
背景色:	<b>.</b>
<b>岐綱: (2)</b>	50 fps
枢尼单位:	参究 💌
ĨŔ	

图 2-6-1

STEP 02 修改图层 1 名称为 " 位图 ", 在 " 位图 " 层第 1 帧执行 " 文件 导入 " 命令导入一张 位图图片。在属性面板中调节图片的尺寸,使用箭头工具拖动图片到如图 2-6-2(b)





STEP 03 选择位图图片,按"F8"键将图片转换为影片剪辑符号,如图 2-6-3(a)和图 2-6-3 (b)所示。

æ

名称: (1) 元件1 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1

STEP 04 选择转换好的符号,在属性面板中调节符号的透明度为 44%,如图 2-6-4(a)和图 2-6-4(b)所示。

图 2-6-3

STEP 05 新建图层 "BG"。使用矩形工具绘制一个背景图片,如图 2-6-5 (a) 和 2-6-5 (b) 所示。





65

Chapter 2

Flash 经典动画特效





STEP 06 新建图层 " Moon 和 Rain ", 在该层第一帧绘制一个月亮图形, 并将月亮图形置于场 景左上角, 如图 2-6-6 ( a ) 和 2-6-6 ( b ) 所示。



(a)





STEP 07 使用箭头工具框选月亮图形,按下"Ctrl+G"键群组图形。将群组后的月亮图形复制到"BG"层第1帧,使用任意变形工具将月亮压扁并置于场景下方,如图 2-6-7(a)和 2-6-7(b)所示。



(a)





Flash MX 2004 经典实例百分百


通常在制作一个图形的影子时,我们将原图形进行复制,然后拖拉变形制作出 影子的效果,上边的月亮在湖中的倒影正是这样完成的。

STEP 08 在"Moon 和 Rain"层第 1 帧绘制一个星星的图形,将星星图形转换为影片剪辑符 号"Star in sky"。复制星星符号并在场景中进行分布,如图 2-6-8(a)和 2-6-8(b) 所示。





Chapter 2

Flash 经典动画特效

67

(a)



图 2-6-8



复制出的星星需要使用任意变形工具和透明度调节工具使其呈现出多样化和空 间化的效果。

**STEP 09** 按下 " Ctrl+F8 " 新建影片剪辑符号 " Rain drop ", 在符号编辑区制作一个水珠掉落 然后溅出水花的动画, 如图 2-6-9 (a) 和 2-6-9 (b) 所示。





STEP 10 选择 "Rain drop " 动画的最后一个空白关键帧,按下 "F9 " 键打开动作面板,并在

#### 该面板中加入移除影片剪辑的命令,如图 2-6-10(a)和 2-6-10(b)所示。



(a)





(b)



STEP 11 将影片剪辑符号 " Rain drop " 拖到主场景 " Moon 和 Rain " 层第一帧,并调整它的 位置到场景左上侧。在属性面板中设置符号实例名称为 " rain drop ",如图 2-6-11 (a)和图 2-6-11(b)所示。

STEP 12 新建图层 "Border 和 button", 在该层第一帧使用线条工具为场景绘制一个轮廓。 按 " Ctrl+G " 键群组轮廓线条, 如图 2-6-12 (a) 和图 2-6-12 (b) 所示。





(b)





(a)

(b)

图 2-6-12

STEP 13 按 " Ctrl+F8 " 键,新建按钮符号 " btn ",在符号编辑区制作一个如图 2-6-13 ( a ) 和图 2-6-13 ( b ) 所示的按钮。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 2-6-14

STEP 15 新建图层 "Script", 在该层第 2 帧按下 "F7" 键插入空白关键帧。分别在第 1 帧加 入复制影片剪辑 " Rain drop " 的命令,在第 2 帧加转到第 1 帧播放的命令。如图 2-6-15(a)和2-6-15(b)所示。









STEP 16 在 "Script " 层下方的所有层第 2 帧按下 "F5 " 键插入普通帧。如图 2-6-16 (a) 和 图 2-6-16 (b) 所示。



(a)





图 2-6-16

STEP 17 按 " Ctrl+S " 键保存文件,按 " Ctrl+Enter " 键输出动画测试。

\_\_\_\_\_ -----本例的重难点为影片剪辑实例的复制函数。通过设定一个递增的变量改变符号实例个数, 使用影片剪辑的"设定属性"方法设置复制符号实例的位置。然后使用随机函数使实例出现的 位置具有随机性。

Flash MX 2004 经典实例百分百





本例展现的是黄昏的天空、黄昏的水和黄昏的鸟的动画效果。选择好的黄昏图片是制作该 例的关键。运用运动补间动画使水进行"流动",产生黄昏中的动态。看着黄昏溪水流,夕阳大 雁落的美景,仿佛有一种身临其境的感觉。

→功能运用

本例使用到的工具命令有:导入命令、新建图层命令和铅笔工具。

## →实例操作

**STEP 01** 按 " Ctrl+N " 键或执行 " 文件 新建 " 命令新建一个文件并在属性面板中设置文档 属性 , 如图 2-7-1 所示。

文档属性	
尺寸:	200 pa (200) a 300 pa (300
562:	(打印射心) 内容(2) 数以(2)
常景色:	<b>.</b>
(後約: (2)	10 fps
核尺单位:	意志 💌
19	联认着创建 · 環定 · 環境

图 2-7-1

STEP 02 改图层 1 名称为 "skyana sea"在该层第 1 帧导入一张位图图片,按下 "Ctrl+B"
 键打散图片,使用箭头工具切除图片中多余的部分,在属性面板中设定图片尺寸。
 如图 2-7-2(a)和 2-7-2(b)所示。





STEP 03 按"Ctrl+K"键打开排列面板,选择面板中的"相对于舞台"、"垂直中对齐"和"水平中对齐"命令将图形对齐到场景中心,在该层第 221 帧按下"F5"键插入普通帧。如图 2-7-3(a)和 2-7-3(b)所示。



#### 图 2-7-3

STEP 04 新建图层 "islt", 在该层第 1 帧导入一个岛屿的图片, 在该层第 243 帧按下 "F5" 键插入普通帧, 如图 2-7-4 (a) 和图 2-7-4 (b) 所示。





(b) 图 2-7-4

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 05 新建影片剪辑符号" who I am ",在符号编辑区绘制一组鸟飞的动画。如图 2-7-5( a ) 和 2-7-5( b ) 所示。



Chapter 2

Flash 经典动画特效

73

STEP 06 回到主场景编辑区,新建3个图层分别命名为"bird1"、"bird2"和"bird3"。在"bird1" 层第51帧按下"F7"键插入空白关键帧。将符号"whoIam"拖到该帧中。调整 鸟的位置到场景左侧,如图2-7-6(a)和2-7-6(b)所示。

∥▼时间轴		
🛛 birdl		
<b>□</b> isle	•••	
🛛 skyandsea	•••	
Ð 🖧 🛍	🛍 🕴 🖻 🔁 🖸 🖸	
	(a)	(b)



STEP 07 分别在该层第 138 帧、163 帧、209 帧按下"F6"键插入关键帧,调整各个关键帧 中鸟的位置,直到鸟飞出画面。在属性面板中分别为第 51 帧、138 帧和 163 帧创 建"补间运动的动画"。如图 2-7-7(a)和 2-7-7(b)所示。

◎▼ 属性			Ⅲ▼时间轴			
帧	补间 运动	🗙 🗹 缩放		® 8 🗆	40 45	5 <mark>0</mark> 55
〈帧标签〉	简单: 0		D birdl	0		
标签类型: Name 💽	旋转: 自动	🖌 🛛 时间	□ skyandsea	•••		
	□ 路径调整	✓ 同步 ✓ 对齐	949	Ê	• • • •	C 51 1
	(a)			(1	<b>)</b> )	
		図って	7			



- STEP 08 按照第 7 步的方法分别制作 "bird2 " 层和 "bird3 " 层的鸟飞动画。如图 2-7-8 ( a ) 2-7-8 ( b ) 2-7-8 ( c ) 和 2-7-8 ( d ) 所示。
- STEP 09 新建图层 "fog", 在该层第 1 帧使用矩形工具绘制一个具有透明渐变填充的矩形。 如图 2-7-9 (a)和 2-7-9 (b)所示。

图 2-7-5





图 2-7-8





STEP 10 新建图层 "Sea2 ", 在该层第 1 帧导入一张位图图片, 使用 "任意变形工具"将图 片压缩到一定高度, 如图 2-7-10(a)和 2-7-10(b)所示。



(a)



图 2-7-10

STEP 11 选择压缩后的图片,按下 "F8"键转换为圆形符号。如图 2-7-11 (a)和 2-7-11 (b) 所示。



Chapter 2

Flash 经典动画特效

75

STEP 12 分别在 "Sea2 " 层第 90 帧和第 209 帧按下 "F6" 键插入关键帧,在各个关键帧之间创建运动补间动画。调整第 90 帧和第 209 帧中图形的位置,在属性面板中调整各个关键帧中图形的透明度为"70%",如图 2-7-12(a) 图 2-7-12(b)和图 2-7-12(c)所示。





图 2-7-11



778 +

A 54

- 1911: 2 (2)8. Text 10128

-

201 201

🖌 71k 🔍

(a) (b) 二十时间的 \* 計算 ..... 65 18 10 60 -05 318 0 100 0 100 0 100 0 44 0 0 ....0 0 / m . ł wird 10 10 10.0 fps | 0.0s H MIN M 14 154 10.8 fps 13.3s \* e + 800 + 1875 21 23 238 3<sup>1</sup> 28. L-r HE ALL (A) (B) 12112 710 IM. 707 **PERS** [100] 月数:14 (c) (d) 1.4.10.000 205 218 235 248 325 236 24 i pr U sed \*\*\*\* 28.84 .

图 2-7-13

Flash MX 2004 经典实例百分百

A 84

- 276

DA -

176. Aug

HITEL I



对上面的动画中读者细心观察便会发现 "Sea1 " 层和 "Sea2 " 层的动画是相互交 替运动的 , 便于制造出流水的感觉。对于每个关键帧中符号实例的设置请打开 原文件进行参考。

\_\_\_\_\_

STEP 14 按 " Ctrl+S " 键保存文件,按 " Ctrl+Enter " 键输出动画测试。

 金子指点 制作"夕阳醉了"动画的关键是水面动态效果的制作,其中使用了实例透明度的调节方法。 我们希望读者能够熟练掌握实例颜色调整的各种方法。





008

源文件及素材 第2章

008.fla

该例为一个遮罩动画适用较为经典的例子,动画效果为:一个鬼鬼祟祟的人在火中穿行, 时隐时现,如窃贼、如精灵,最后这个人从火中消失,具有无限的神秘感觉。

#### →功能运用

本例中使用到的命令和工具有导入命令、打散命令、填充工具、套索工具。打散命令对于 处理位图十分有用, 套索工具主要用于多边形选区的选择。

# →实例操作

78

STEP 01 按 " Ctrl+N " 键新建文件,按图 2-8-1 所示对文档属性进行设定。

文档属性	
尺寸:	200 pa (192) a 600 pa (192)
562):	(打印靴の) 内容の (数人の)
<b>常景色</b> :	<b>R</b>
(統約: ②)	25 fys
板尺单位:	急走 🐱
19	教は音動連 現定 原油



STEP 02 设 "图层 1 "名称为 " backgroud ", 在该层第 1 帧执行 " 文件 导入 " 命令或按下

Flash MX 2004 经典实例百分百 

"Ctrl+R"键,导入一张位图图片。在属性面板中修改图片尺寸,并将图片对齐到 场景中央,如图 2-8-2(a)和图 2-8-2(b)所示。



(a)

6



STEP 03 选择位图图片,按下 "F8" 键将图片转换为图形符号,在该层第 265 帧按下 "F5" 键插入普通帧,如图 2-8-3(a)和图 2-8-3(b)所示。

转换为元任	•		<b>X</b>
名歌: (1)	background		att
6分:@	<ul> <li>○ 設計館器</li> <li>○ 仮冠</li> </ul>	注册:	- 現泊
	<ul> <li>回形</li> </ul>		7507

(a)





- 图 2-8-3
- STEP 04 新建图层 " Camo ", 在该层第 1 帧导入一张已用于 " background " 层的位图图片, 在属性面板中修改图片的尺寸大小并将图片对齐到场景中央,如图 2-8-4(a)和图 2-8-4(b)所示。

Chapter 2 Flash 经典动画特效 



(a)

(b)

图 2-8-4

STEP 05 选择修改后的位图图片,按下"F8"键将图片转换为影片剪辑符号,如图 2-8-5(a) 和图 2-8-5(b)所示。

新建成件		
名称:00	beijing	39
行力:(2)	<ul> <li>○ 影片質報</li> <li>○ 茶程</li> </ul>	(R/A)
	OEN	1942

(a)



(b)

图 2-8-5

STEP 06 在 " Camo " 层第 100 帧按下 " F7 " 键插入空白关键帧,将图形符号 " background " 拖到该帧中;在属性面板中修改符号实例的尺寸,如图 2-8-6 ( a ) 和图 2-8-6 ( b ) 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



(a)



图 2-8-6

STEP 07 分别在该层第 132 帧、171 帧、200 帧和 248 帧按下"F6"键插入关键帧。分别调整第 132 帧、171 帧、200 帧和 248 帧中图形的尺寸。并在第 100 帧到 131 帧之间、171 帧到 200 帧之间、200 帧到 248 帧之间创建运动补间动画。如图 2-8-7(a) 图 2-8-7(b) 图 2-8-7(c) 图 2-8-7(d)和图 2-8-7(e)所示。

-	a 🚽 🗂 s as a	to all homeofield in	NAME AND ADDRESS OF	NAMES OF BOARD AND	est not raised as a	Contract and the second second	California (Sel 1964-1974)	
🔜 oaro 🥖 -	- • •				0			
🕞 beckore , 🔹	- A B 🔤				1. S. S. S. S.	1. Mar 1. San Bar 1.		1.5.1











STEP 08 按下 "Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑符号 " walkingman "。在符号编辑区绘制一个 男人走路的动画,如图 2-8-8 (a)和 2-8-8 (b)所示。

Also also		
名称:(0)	waiking man	399
行力:(型)	<ul> <li>○ 影片開瞬</li> <li>○ 掛損</li> </ul>	18/8
	O ER	202





Flash MX 2004 经典实例百分百 



关于男人走路的动画绘制比较复杂。读者可以导入一组走路的动画进行指摹, 也可以使用我们提供的原素材。

STEP 08 新建图层 "man", 在该层第 1 帧插入影片剪辑符号 "walkingman"。在属性面板中 修改符号实例的大小。并将符号实例置于场景左下方, 如图 2-8-9 (a) 和图 2-8-9 (b) 所示。





Chapter 2

Flash 经典动画特效

83







- STEP 10 分别在"man"层第1帧、第100帧和第132帧按下"F6"键插入关键帧并在各个关键帧之间创建运动补间动画。调整第100帧和第132帧中图形的位置如图2-8-10(a)和2-8-10(b)所示。
- STEP 11 在 "man" 层第 133 帧按下 "F7" 键插入空白关键帧。在第 171 帧中按下 "F7" 键 插入空白关键帧并将影片剪辑符号 "walkingman"拖到该帧中。在属性面板中调节 符号实例的大小和位置。如图 2-8-11 (a) 和 2-8-11 (b) 所示。



(a)









(a)



(b)

图 2-8-11

**STEP 12** 新建图层 "foreground "。按下 "Ctrl+F8 " 键新建图形符号 "foreground "。在符号 编辑区导入一张风景图片,按下 "Ctrl+B" 键将图片打散,将图形中多余的部分删 除,如图 2-8-12 (a)和图 2-8-12 (b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百





(a)

¥

X: 499.6

Y: 227.1

(b)

图 2-8-12

STEP 13 回到主场景,在"foreground"层第1帧插入图形符号"foreground"。调整符号实例的大小并设置实例颜色,如图2-8-13(a)图2-8-13(b)和图2-8-13(c)所示。





图形

W: 208.9

Н: 315.8

◎▼属性

8







图 2-8-13

Chapter 2 Flash 经典动画特效

STEP 14 在 "foreground " 层第 1 帧使用 "文字工具 " 在场景中输入文字 "谁偷走了我们心中的热情"。在属性面板中对文字属性进行设定,如图 2-8-14 (a)和图 2-8-14 (b) 所示。





(b)

图 2-8-14

**STEP 15** 选择输入的文字,按下 "F8"键将其转换为影片剪辑符号。在属性栏调整文字的 透明度为 33%,如图 2-8-15(a)和 2-8-15(b)所示。



图 2-8-15

STEP 16 在图层面板中选择图层 " man ", 单击鼠标右键, 从弹出的命令列表中选择 " 遮罩 "

Flash MX 2004 经典实例百分百

命令,如图 2-8-16(a)和图 2-8-16(b)所示。









STEP 17 执行"文件 保存"命令保存文件,按"Ctrl+Enter"键输出动画测试。

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ 在上面的动画中,作者使用一个运动的影片剪辑符号遮罩静态的图片。被遮罩的图片要比 作为背景的图片略大一些,才能制作出人从外走进火中的感觉。 \_\_\_\_\_



→ 实例赏析



本例为一个遮罩动画的例子。动画效果为模拟医学×光片对人体进行扫描,测试人体的机能。 制作以上效果的关键是需要有两个人体和骨骼完全符合的动画。

#### →功能运用

本例中使用到的命令和工具有导入命令、创建符号命令、遮罩命令、打散命令和文字工具 等。

→实例操作

STEP 01 按" Ctrl+N" 键新建文件,并在属性面板中按图 2-9-1 所示对文档属性进行设置。

文档展性	
R4:	200 m 400 yr (28)
1962:	打印机 ② 内容 ② 数认 ②
常景色:	<b>_</b>
\$258: (2)	3 fpa
<b>乐尺单位</b> :	北京 🖌
<b>1</b>	

图 2-9-1

STEP 02 修改图层 1 名称为"背景",在该层第 1 帧执行"文件 导入 导入到场景",命令 导入一张位图图片,在属性面板中修改图片大小,如图 2-9-2(a)和图 2-9-2(b) 所示。



#### 图 2-9-2

STEP 03 选择位图图片,按 "F8"键将图片转换为影片剪辑符号 "beijing",如图 2-9-3 (a) 和图 2-9-3 (b)所示。

特别为元件			<b>X</b>
.GR: (2)	beijing		預定
行为:0.)	③ 到片野橋○ 按钮	注册:	取得
	○ ⊞18		調査







图 2-9-3

Chapter 2 Flash 经典动画特效

STEP 04 按" Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑符号 " donghua "。在该符号编辑区导入一个 GIF 动画序列,如图 2-9-4(a)和图 2-9-4(b)所示。



STEP 05 单击场景左上角的场景按钮回到场景编辑区,在"背景"层上新建图层"身体",在 "身体"层第1帧插入符号"donghua",在属性面板中调整符号实例的尺寸,如图 2-9-5(a)和图 2-9-5(b)所示。



图 2-9-5

STEP 06 在属性面板中设置实例的色调为黄色,如图 2-9-6(a)和图 2-9-6(b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



- 图 2-9-6
- STEP 07 在"身体"层上方新建图层"遮罩 2"。在该层第 1 帧导入一张矩形位图,将该图片 转换为影片剪辑符号"遮罩"。如图 2-9-7(a)和 2-9-7(b)所示。

特殊为元的	}		
-SR: (1)	建苯		現定
行为:00)	○ 劉片翦橋 ○ 按钮	注册:	取割
	○ 田市		2645

(a)





**STEP 08** 在属性面板中对图片的颜色进行高级设置,调整图片的颜色,如图 2-9-8(a)和图 2-9-8(b)所示。





Chapter 2 Flash 经典动画特效

STEP 09 分别在"遮罩 2"层第 21 帧和第 39 帧按下"F6"键插入关键帧。分别在各个关键 帧之间创建运动补间动画。如图 2-9-9(a)和 2-9-9(b)所示。



图 2-9-9

STEP 10 分别调整第1帧、第21帧和第39帧中图形的位置,使遮罩图片来回运动。如图2-9-10 (a), 2-9-10(b)和2-9-10(c)所示。





(c) 图 2-9-10

Flash MX 2004 经典实例百分百



为了使这个遮罩图片在运动过程中有色彩变化。我们可以在各个关键帧中改变 它的颜色高级设置。

STEP 11 在"遮罩 2"上新建图层"骨骼"。在该层导入一个人体骨骼动画。锁定其他图层, 打开时间轴下方的"编辑多个帧"按钮,在"修改绘图纸标记"按钮中选择"全部 应用绘图纸"。使用箭头工具框选所有骨骼并将他们与身体层中的人体中心对齐,如 图 2-9-11 (a)和图 2-9-11 (b)所示。

日本时间轴								
		â 🗆	Į	5 10				- jo
▶ 骨幣	+	8				• • • • <mark> •</mark>  • • • •	• <mark>  </mark>	
22 (23年2	/ +	•						
□ 身体	+	👸 🗖						
<del>VA</del>		Ó		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1	3.0 fpc	Ο.Οε	





- STEP 12 在骨骼层上方新建图层 " 遮罩 "。将 " 遮罩 2 " 层的动画拷贝到该层。
  - STEP 13 在" 遮罩 " 层上单击鼠标右键,从弹出的列表中选择" 遮罩 ",使" 遮罩 "层成为" 骨骼"层的遮罩,如图 2-9-12 (a)和图 2-9-12 (b)所示。





Chapter 2 Flash 经典动画特效



STEP 14 在 " 遮罩 " 层上新建图层 " 文字 "。在该层第 1 帧使用文字工具输入文字 " 人体机能 测试 rentijinengceshi "。在属性面板中设置文字属性 , 如图 2-9-13 ( a ) 和图 2-9-13



Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 15 两次执行"文件→导入→导入到场景"命令导入两个声音文件 OHWOH、WAV 和UNLIKELY、WAV。为"文字"层第1帧选择声音文件"OHWOW、WAV"。为骨骼层第73帧和第29帧选择声音文件"UNLIKELY、WAV"。分别在"文字"层,"身体"层和"背景"层的第39帧按"F5"键插入普通帧,如图2-9-14(a)和图2-9-14(b)所示。



(b)

图 2-9-14

STEP 16 执行"文件 保存"命令保存文件,按"Ctrl+Enter"键输出动画测试。



→实例赏析



该动画是运用位图的补间运动,类似移动镜头使静止的图像出现动态。然后利用引导层制 作引导飞机运动的动画。使飞机从场景右侧飞进场景,然后从左侧飞出。该动画的背景图形为 置于黑暗太空的地球,给人以浩瀚空旷的感觉。

## →功能运用

该例中使用到的命令和功能有导入命令、打散命令、遮罩命令、创建引导层命令、箭头工 具、矩形工具和线条工具等。

\_\_\_\_\_

# →实例操作

STEP 01 新建文件,对文档属性按图 2-10-1 所示进行设置。

文档属性	
尺寸:	800 m 400 pm 000
2562:	打印朝(12) 内容(2) 默认(12)
常景色:	
統約: ②	12 Eps
核尺单位:	意志 💌
「投款以當然建」 現定 準治	

图 2-10-1

STEP 02 改图层 1 名称为"背景",在该层第 1 帧导入一张位图图片并转换为影片剪辑符号。 分别在该层第 52 帧和 65 帧插入关键帧,在该层各个关键帧之间插入运动补间动画。 调整各个关键帧中图形的位置,使位图在场景中来回运动,如图 2-10-2(a)图 2-10-2 (b)图 2-10-2(c)所示。







- STEP 03 新建图层 " 声音 ", 在该层第 1 帧插入一个声音文件 "flyby.wav ", 并在第 65 帧插 入普通帧。在声音属性面板中设置声音的相关属性如图 2-10-3 所示。
- STEP 04 新建图层"飞机",在该层第1帧插入一个飞机图形并转换为影片剪辑符号。在该层 第65帧插入关键帧,然后在第1帧到第65帧之间创建运动补间动画,如图2-10-4 所示。



图 2-10-3



图 2-10-4



在创建了运动补间动画以后,为了使飞机飞行的角度始终和引导线保持相同 的角度,我们应该在第 1 帧的帧属性面板中勾选 " 路径调整 "。

STEP 05 新建图层 "引导",在该层第1帧使用铅笔工具绘制一条飞机运动的引导线并在该 层第65帧插入普通帧。调整飞机层中两个关键帧中的飞机图形分别到引导线的两个 端点。使用任意变形工具将第1帧中的飞机图形做一定的变形。如图2-10-5(a) 图2-10-5(b)图2-10-5(c)所示。







#### 图 2-10-5



调整飞机的形状是为了使飞机产生一定的纵深感,增加立体运动的进程度。

Chapter 2

Flash 经典动画特效

99

STEP 06 新建图层 " 链接 ", 在该层第 1 帧输入一个网页地址 " http://www.cnbookpub.com "。 在第65帧插入普通帧,如图2-10-6所示。



图 2-10-6

STEP 07 选择网页地址将其转换为按钮符号。双击符号进入符号编辑区,在按钮符号的 "Over"帧中插入关键帧。在"Hit"帧插入空白关键帧并绘制一个长宽尺寸超过文 字尺寸的图形作为点击热区,如图 2-10-7 (a) (b) 所示。







#### STEP 08 回到主场景编辑区,选择用网页地址制作好的按钮符号。打开动作面板,在面板中 输入如下命令:

```
on (press) {
  getURL ( "http://www.cnbookpub.com" );
}
```

如图 2-10-8 所示。



图 2-10-8

说明:上边的代码中使用了按钮的方法,即当鼠标滑过按钮时,获取我们指定的网页地址 并使用浏览器将其打开。

完成了以上制作后,保存文件,输出预览。

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ 该例为一个普通的运动引导动画。通过运动引导动画可以使动画按照我们指定的复杂路径

运动。另一方面,我们可以将邮箱地址制作为按钮符号,然后在符号实例中添加链接地址。



# **Chapter 3**





移动鼠标上的棒棒糖,小孩的视线会随着棒棒糖的位置而改变,不管你将这个棒棒糖移到 哪里,小孩的视线都会随着变化的。

#### →功能运用

在本例中主要运用的功能是"onClipEvent (enterFrame) {}"事件语句,"movieEvent" 是一个"事件"的触发器。"enterFrame"则是"事件",当事件发生时,执行该事件后面花括 号中的语句。enterFrame 以影片帧频不断地触发此动作。首先处理与"enterFrame"剪辑事 件关联的动作,然后才处理附加到受影响帧的所有帧动作脚本。

## →实例操作

102

一、制作小孩的眼睛动画以及为眼睛添加程序

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"视线跟随"。 设置影片尺寸为"550X400",背景颜色为"白色",帧率为"24帧每秒",如图 3-1-1 所示。按"Ctrl+S"键将文件保存为"我要糖糖"。

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"眼睛 01",如图 3-1-2 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百
文档展性
尺寸: 330 pa (180 a 400 pa (186)
四部: 打印城 (2) 内容(2) 「読込(2)」
有最色:
\$255月:(2) 24 fp:a
标尺单位: <b>北京 🖌</b>
「変数八面白建」 一般を 取消

图 3-1-1

▼时间轴

STEP 03 在编辑区中绘制一个椭圆,填充为纯黑色,如图 3-1-3 所示。

	▶ 图层 1	/ · · □	1     5     10       •     •
新建元件	Ð-11-12	â	
- 名称: (2) 開始(2)1 現定 行力: (2) ② 朝臣期編 ○ 批相 ○ 图形 適位		÷	

图 3-1-2

图 3-1-3

STEP 04 选择"图层 1"的第 59 帧,按下"F6"键插入关键帧,选择"任意变形工具"□, 将这个椭圆垂直方向压缩一些,如图 3-1-4 所示。



图 3-1-4

- **STEP 05** 选择第 60 帧,按下 "F6"键插入关键帧,用 "任意变形工具" □ 将这个椭圆垂直 方向再压缩一些,如图 3-1-5 所示。
- STEP 06 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"眼睛 02",将"库"面板中的影片剪辑符号"眼睛 01"拖拽到其编辑区中,选择拖拽进 来的这个"眼睛 01",按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-1-6 所示的程序指令。

Chapter 3 交互动画特效 



图 3-1-5



图 3-1-6

说明:

```
onClipEvent (enterFrame) {
//此影片剪辑 x 坐标=鼠标的 x 坐标除以 10
this._x = _xmouse/10;
//此影片剪辑 y 坐标=鼠标的 y 坐标除以 10
this._y = _ymouse/10;
}
```

二、制作嘴巴的动画以及为嘴巴添加程序

STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"嘴01", 在编辑区中绘制一个圆形作为小孩的嘴巴,如图 3-1-7 所示。

STEP 02 选择第 35 帧,按下 "F6"键插入关键帧,将原来的嘴巴删除掉,绘制一条弯曲的 线条来代替,如图 3-1-8 所示。

注 在替代嘴巴的时候,一定要将原来的嘴巴和将要替代的线条上下对齐,因为 原来的圆形表示小孩张嘴的时候,替代后的线条就表示小孩闭着嘴微笑的时 候。



图 3-1-7

图 3-1-8

- STEP 03 选择第 1 帧,单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择 " 复制帧 " 命令,如图 3-1-9 所示。
- STEP 04 选择第 37 帧,单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择"粘贴帧"命令,如图 3-1-10 所示。



图 3-1-9

图 3-1-10

STEP 05 用上两步所讲到的方法,拷贝第 35 帧并粘贴到第 42 帧,如图 3-1-11 所示。



图 3-1-11

**STEP 06** 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"嘴 02", 将库面板中的影片剪辑元件"嘴 01"拖拽到编辑区中,选择拖拽进来的"嘴 01"

105

Chapter 3

交互动画特效

剪辑元件,按下 "F9 " 键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-1-12 所示的 程序指令。



图 3-1-12

说明:

onClipEvent (enterFrame) {
 //设置此元件的 x 坐标=鼠标的 x 坐标除以 15
 this.\_x = \_xmouse/15;
 //设置此元件的 y 坐标=鼠标的 y 坐标除以 15
 this.\_y = \_ymouse/15;
 }

三、制作棒棒糖

执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"棒棒糖",在 编辑区中绘制一个棒棒糖,如图 3-1-13 所示。

四、组合场景

106

**STEP 01** 回到主场景中,将图层的名称改为"脸",利用"椭圆工具"○在场景中绘制一个正圆形,如图 3-1-14 所示。







图 3-1-14

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 02 在图层 "脸"的上方新建一个名为 "眼睛和嘴"的图层,将库中的影片剪辑元件 "眼 睛 02 " 拖拽到场景中,并复制一个出来,制作出小孩的眼睛,如图 3-1-15 (a) 所 示。再将"库"面板中的影片剪辑元件"嘴02"嘴拽到场景中,制作出小孩的嘴巴, 如图 3-1-15 (b) 所示。



(a)

Chapter 3

交互动画特效

107

STEP 03 在图层"眼睛和嘴"的上方新建图层"棒棒糖",拖拽"库"面板中的影片剪辑元件 "糖糖"到场景中,放在任意的位置即可。

图 3-1-15

STEP 04 选择拖拽进来的这个"糖糖",按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入 如图 3-1-16 所示的程序指令。

▼时间轴								
		â 🗆	15	10	15	20	25	30
101048	- J	•						
日本市場	+	• 🗖	•					
□ b	+	•	•					
9 <b>4</b> 0		3	1 2 2	<b>1</b>	1	24	0 fps	0
						1	8	
日本 助力	乍 - 影片	祭藝				1	ñ.	
	BP	Ð 🗸 i	- (e		0	80. 🗷	-	
ar	ClipBye	mt (lo	ad) [		-	- 34	1	
	start	Drag ("	true)					
1417						100	8	
183							-	
145	CC#5	an .	16 1 M				- 6	9
	-			_	_	_	- T	

图 3-1-16

说明:

//当影片被载入时就执行{}中的程序 onClipEvent (load) { //此元件将被鼠标拖动 startDrag ( "",true ) ;

}

### STEP 05 输出测试影片,将看到小孩的视线总是随着棒棒糖的移动而改变。



MouseDown:当按下鼠标左键时启动此动作。

MouseUp:当释放鼠标左键时启动此动作。

KeyDown:当按下某个键时启动此动作。使用 Key.getCode 方法获取最近按下的键的有 关信息。

KeyUp:当释放某个键时启动此动作。使用 Key.getCode 方法获取最近按下的键的有关信息。

data 当在 loadVariables 或 loadMovie 动作中接收数据时启动此动作。当与 loadVariables 动作一起指定时,data 事件只发生一次,即加载最后一个变量时。当与 loadMovie 动作一起 指定时,获取数据的每一部分,data 事件都重复发生。



在 Flash 中绘制出来的矢量图形不管是从颜色还是细节上都要比"位图"要简单的多,但 是这一点是可以通过动画来弥补的, Flash 给我们提供的动画制作的方式是很多软件不能比拟 的,通过制作出一些简单的动画,不仅可以弥补画面简单的缺陷,还可以带给人更多的想象空 间。

# →功能运用

本例是一个交互性的小动画,通过两个按钮来控制台灯的开和关,属于学习 Action 的入门 篇,本例中主要运用了影片剪辑的"\_visible"(可见性)功能,此功能在 Flash 游戏制作和交互 动画中运用比较广泛,希望大家能好好掌握。

## →实例操作

- 一、制作基本元件"台灯"
- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个Flash文件"温馨的台灯"。 设置影片尺寸为"550X400",背景颜色为"#660066",帧率为"12帧每秒",如 图 3-2-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"台灯"。
- STEP 03 执行" 文件 导入 导入到场景 "或按下" Ctrl+R "键导入一个名为" 台灯 "的 WMF 格式的矢量图形文件,如图 3-2-2 所示。



图 3-2-4

Flash MX 2004 经典实例百分百

### 二、制作"光"

- STEP 01 在图层"台灯罩"和图层"底座"的中间新建一个名为"光"的图层,打开图层"台灯罩"和图层"底座"的外框显示模式,并将这两个图层锁定,这样我们就可以在图层"光"中做任意的绘制和调整都不会影响其他的图层了,如图 3-2-5 所示。
- STEP 02 在图层"光"中用直线工具 / 绘制一个台灯发光的范围,并填充从#F9AAFF 到 #F3B0FD 的透明渐变颜色,如图 3-2-6 所示。







Chapter 3

交互动画特效

111

- STEP 03 选择填充好后的光,执行 "修改 转换成元件"命令或按下"F8"键将这个光转 换成为一个影片剪辑元件"光",如图 3-2-7 所示。
- STEP 04 选择这个 " 光 " 元件,在编辑区下方的属性面板中,将其实例名称设为 " guang ", 如图 3-2-8 所示。



图 3-2-7

图 3-2-8

- 三、制作场景
- STEP 01 仍然在"台灯"的编辑模式中,在图层"底座"的下方新建一个名为"书桌"的图 层,导入一个 WMF 格式的书桌作为背景,如图 3-2-9 所示。
- STEP 02 回到主场景中,将库面板中的影片剪辑元件"台灯"拖拽到场景中,调整好大小和 位置,如图 3-2-10 所示。
- STEP 03 执行 " 窗口 其他面板 公共库 Buttons ", 打开 " 公共按钮库 ", 将 " Ovals "

文件夹里的 " Oval buttons – green " 和 " Oval buttons – red " 分别拖拽到场景的右 上方,并在绿色的按钮后面输入文字 " 开 ", 在红色的按钮后面输入文字 " 关 ", 如 图 3-2-11 所示。



图 3-2-9

图 3-2-10

STEP 04 选择绿色的按钮,按下 "F9"键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-2-12 的程序指令。



图 3-2-11



```
说明:
on (press) {
//设置影片剪辑元件 "guang "为可见
__root.taideng.guang._visible = 1;
}
STEP 05 选择红色的按钮 ,按下 "F9 "键 ,打开 Action 面板 ,在脚本输入框中输入如图 3-2-13
的程序指令。
说明:
on (press) {
//设置影片剪辑元件 "guang "为不可见
__root.taideng.guang._visible = 0;
}
```



图 3-2-13



交互动画特效

113

Chapter 3





本例通过鼠标点击场景中的"头"、"手"、"脚"三个按钮,来控制"小新"的头、手、脚、 的动作。

# →功能运用

当我们单击任意一个按钮的时候, Flash 通过"if"语句判断所指定影片剪辑的状态,当指 定的影片剪辑的状态是停止的时候,程序就让这个影片剪辑开始播放;相反的,当这个影片剪 辑处于播放状态时,程序就让这个影片剪辑停止。

# →实例操作

114

一、制作人物动画

- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"小新的洗澡 舞"。设置影片尺寸为"550X400",背景颜色为"#FFCCFF",帧率为"12帧每秒", 如图 3-3-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"动画 参考"。

STEP 03 执行"文件 导入 导入到场景"或按下"Ctrl+R"键,导入一个小新跳舞的 GIF 格式的动画文件,如图 3-3-2 所示。



在 Flash MX 2004 中可以直接导入 GIF 格式的图片和动画,Flash MX 2004 比较 过去的老版本支持更多的视频和动画文件,比如 mpg、mpeg、avi、asf、flv、 wmv、mov 等等,让用户的创作空间得到了大大的增加。

STEP 04 仔细观察就会发现其实这个 GIF 动画只有两个关键动作,我们在"图层 1"的上方 新建一个"图层 2",然后依照"图层 1"中人物的样子临摹一幅出来,如图 3-3-3 所示。



图 3-3-3



挸

因为这个 GIF 动画有两个关键的动作,所以我们要将这两个关键动作都临摹出

115

Chapter 3

交互动画特效

## 二、将人物的各个部位分开

STEP 01 临摹出两个关键动作后,选择人物的头部和身体上的泡沫按下 "F8"键,将其转换 成为一个影片剪辑元件"小新的头",头部的动画请参照图 3-3-4(a)(b)。



图 3-3-4

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 02 下面是手的两个动作,如图 3-3-5 (a), (b)所示。



图 3-3-5

STEP 03 下面是脚的两个动作,如图 3-3-6 (a) (b) 所示。





STEP 04 下面是身体的画面,因为我们没有设计身体的动作,所以"身体"是没有动画的, 就只有一个静止的画面,如图 3-3-7 所示。



#### 图 3-3-7

- 三、将人物的各个部位进行组合
- STEP 01 执行 "插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"组合",将其中图层的名称改为"脚",然后把库面板中的影片剪辑元件"小新的脚" 拖拽到场景中,如图 3-3-8 所示。并在编辑区下方的属性面板中,将其实例名称设为"leg"如图 3-3-9 所示。

* N KB	
an <u>3</u> □ 1 = 1.8 in 20 25	
No. We Have Developed to the second s	
🖉 🐔 🛍 📜 👘 🖄 👘 🕅 👘 👘 👘 👘 👘	「▼雁性
	製片開發         学問:         小器的脚           1xc         双集
L.	- W; 36.1 I; -28.8

图 3-3-8

图 3-3-9

Chapter 3

交互动画特效

117

STEP 02 在图层"脚"的上方新建图层"手",把库面板中的影片剪辑符号"小新的手"拖拽 到场景中,放在如图 3-3-10 所示的位置。并将其实例名称设为"arm"如图 3-3-11 所示。





123	影片物唱 🗹	实例:
	1078	空浪
- 1	70.6 1 -38.5	

### 图 3-3-11



STEP 01 执行 "插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"背景"的影 片剪辑元件。

118

Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 02 执行 " 文件 导入 导入到场景 " 命令或按下 " Ctrl+R " 键, 导入一幅漂亮的矢量 背景图, 如图 3-3-14 所示。
- STEP 03 回到主场景中,将主场景中图层的名称改为"背景",然后把库面板中的影片剪辑元件"背景"拖拽到主场景中。
- STEP 04 在图层"背景"的上方新建一个名为"人物"的图层,将库面板中的影片剪辑元件 "组合"拖拽到"背景"上,如图 3-3-15 所示。



图 3-3-14

图 3-3-15

- 五、制作按钮
- STEP 01 执行 "插入 新建元件 " 命令或按下 " Ctrl+F8 " 键, 新建一个名为 " BUTT " 的按 钮元件。如图 3-3-16 所示。
- STEP 02 双击库面板中的影片剪辑元件"小新的头",进入其编辑模式中,选择编辑区中人物的头部,并进行拷贝。
- STEP 03 双击库面板中我们刚才新建的名为"BUTT"的按钮元件,进入"BUTT"的编辑模式中,按"Ctrl+V"键,将我们刚才拷贝的人物的头部,粘贴到编辑区中,如图 3-3-17 所示。





119

Chapter 3

交互动画特效

STEP 04 选择 "Over " 帧, 按下 "F6 " 键插入关键帧, 在这一帧中将头部的表情稍微做一点 调整,如图 3-3-18(a)(b)所示。



(a)



STEP 05 回到主场景中,在图层"人物"的上方新建图层"按钮",把库面板中的"BUTT" 按钮元件拖拽到场景中,并复制出2个来,然后分别在这3个按钮的后面输入说明 文字,好让大家知道什么按钮是控制什么动作的,如图 3-3-19。



图 3-3-19

六、为按钮添加程序指令

STEP 01 选择第一个按钮,也就是我们设计用来控制手动作的按钮,按下 "F9"键打开动作 面板,在脚本输入框中输入如图 3-3-20 所示的程序指令。

```
说明:
//当按下此按钮时
on (release) {
//假如变量 armFlag == 0
if (armFlag == 0) {
```

120

Flash MX 2004 经典实例百分百 

## //停止播放小新手臂的动画

this.xiaoxin.arm.stop ( );





STEP 02 选择第二个按钮,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-3-21 的程序指令。



图 3-3-21

说明: //当按下此按钮时 on (release){

```
//假如变量 legFlag == 0
if (legFlag == 0) {
//停止播放小新的脚的动画
    this.xiaoxin.leg.stop();
        //变量 legFlag = 1
    legFlag = 1;
        //否则
} else {
        //开始播放小新的脚的动画
      this.xiaoxin.leg.play();
        //变量 legFlag = 0
        legFlag = 0;
}
```

STEP 03 选择第三个按钮,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-3-22 所示的程序指令。



图 3-3-22

```
说明:
//当按下此按钮时
on (release) {
//假如变量 bodyFlag == 0
if (bodyFlag == 0)
{
//停止播放小新的头的动画
this.xiaoxin.body.stop();
//变量 bodyFlag = 1
bodyFlag = 1;
}
否则
```

### 122

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
else
{
//播放小新的头的动画
this.xiaoxin.body.play();
//变量 bodyFlag = 0
bodyFlag = 0;
}
}
```

指点

本在这个例子中作者运用了判断型的语句"if"来判断当前按钮所指向的影片剪辑的运动状态,那么作者是怎么知道当前按钮所指向的影片剪辑的运动状态的呢? 这个其实很简单,因为作者将影片剪辑的状态设成了两种,就拿例子中的手臂来说,其中 一种是播放状态,也就是说当前手臂影片剪辑正在播放,那么就将它的状态变量设为"armFlag = 1",另一种是当前处于停止状态,那么就将他的状态变量设为"armFlag = 0"。再通过"if" 语句来判断:当我们按下这个按钮的时候,这个按钮当前所指向的影片剪辑的状态变量=1(也 就是在播放的状态),那么就将这个影片剪辑的状态变量改为0(也就是停止状态),并停止播放, 仔细看看程序中是否还有一行程序是"else"呢?这个就是否则的意思,意思是当前面的判断语 句"if"的条件不成立的时候,也就是说当我们按下此按钮时状态变量=0(也就是在停止状态时), 那么就将这个影片剪辑的状态变量改为1(也就是播放状态),并开始播放影片剪辑的动画! Chapter 3

交互动画特效



Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"瓢虫"。
 STEP 03 执行"文件 导入 导入到场景"或按下"Ctrl+R"键,导入一个SWF格式的影片 文件"瓢虫素材",如图 3-4-2 所示。



二、导入按钮

STEP 01 执行"窗口 其他面板 公共库 Buttons"命令,打开 Flash 为我们提供的"公共 按钮库",然后按"Ctrl+L"键打开我们目前文件的库面板,在"公共按钮库"中找 到文件夹"Key Buttons",然后用鼠标选择这个文件夹并拖拽到我们目前文件的"库" 面板中,如图 3-4-3 所示。



图 3-4-2

图 3-4-3

Flash 为用户提供的 " 公共库 " 除了功能多外,还很漂亮,大家调用起来也是十 分的方便,作者在这里建议大家多多利用。

三、制作背景

iÙ

- STEP 01 回到主场景中,将主场景中的图层的名称改为"背景",在场景中利用"矩形工具"
   □、绘制出一个和场景差不多大小的矩形,并填充上从"#FFFFFF"色到"#003366"
   色的"线性"渐变颜色,然后按下"Ctrl+G"键将此图形群组,如图 3-4-4 所示。
- **STEP 02** 利用 " 矩形工具 " □ 在编辑区中绘制一个正方形的图形,填充颜色为 " #003366 ", Alpha 值为 " 40% ", 如图 3-4-5 所示。

125

Chapter 3

交互动画特效



图 3-4-4



图 3-4-5

STEP 03 选择这个正方形图形,按下"Ctrl+G"键将其群组,然后放在如图 3-4-6 所示的位置上,调整好位置后,选择这个正方形图形,按下"Ctrl+C"键,将其拷贝一个, 作为以后我们要用的遮罩。





- STEP 04 在图层"背景"的上方新建一个名为"瓢虫"的图层,把库面板中的影片剪辑元件 "瓢虫"拖拽到场景中,放在如图 3-4-7 所示的位置上。并将这个"瓢虫"剪辑的 实例名称设为"beetle",如图 3-4-8 所示。
- STEP 05 在图层"瓢虫"的上方新建图层"遮罩",选择这个"遮罩"图层的第 1 帧,按下 "Ctrl+Shift+V"键,原坐标粘贴我们刚才拷贝下来的作为遮罩用的正方形图形,然 后在时间轴面板中选择"遮罩"图层,单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择"遮罩" 命令,如图 3-4-9 所示。



图 3-4-7

图 3-4-8



图 3-4-9

STEP 06 在图层"遮罩"的上方新建图层"按钮",分别把"库"面板中"key Bvuttons"文 件夹下的"key – down"、"key – left"、"key – right"和"key – up"四个按钮拖拽 到场景中,按照图 3-4-10 所示的形状组合出来。



图 3-4-10

四、组织场景为"瓢虫"添加程序

STEP 01 解除图层 " 瓢虫 " 的锁定, 取消图层 " 遮罩 " 的显示, 如图 3-4-11 所示。

日天时间独									
	- 28	i 🍈		1	5	1	ė i	15	5
<b>₽</b> 511	1 +								
🔤 通準	$\sim$								
史環 🤜	+	-							
12 安長	+								
84.6			aller -	Π.		d med	ral.		_
22 + 1 2					10.0		121		

图 3-4-11

```
STEP 02 选择场景中的"瓢虫"元件,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如
         下的程序指令。
   说明:
   //当影片一载入时
   onClipEvent (load) {
   //定义变量 " speed " 的值为 5
   speed = 5;
   }
   //每一帧都不断执行
   onClipEvent (enterFrame) {
   //控制瓢虫的左右方向
   if (Key.isDown (Key.LEFT) && !Key.isDown (Key.RIGHT)) {
       _x -= speed;
       rotation = 270;
   }
   if (Key.isDown (Key.RIGHT) && !Key.isDown (Key.LEFT)) {
       _x += speed;
       _rotation = 90;
   }
            //控制瓢虫的上下方向
   if (Key.isDown (Key.UP) && !Key.isDown (Key.DOWN)) {
       _y -= speed;
       _rotation = 0;
   }
   if (Key.isDown (Key.DOWN) && !Key.isDown (Key.UP)) {
       _y += speed;
       _rotation = 180;
   }
   if (Key.isDown(Key.LEFT) && Key.isDown(Key.UP) && !Key.isDown(Key.RIGHT)
&& !Key.isDown (Key.DOWN)) {
       _rotation = 315;
   }
```

```
if (Key.isDown(Key.RIGHT) && Key.isDown(Key.UP) && !Key.isDown(Key.LEFT)
&& !Key.isDown (Key.DOWN)) {
       rotation = 45;
   }
   if (Key.isDown(Key.LEFT) & Key.isDown(Key.DOWN) & Vey.isDown(Key.RIGHT)
&& !Key.isDown (Key.UP)) {
       rotation = 225;
                                                                           Chapter 3 交互动画特效
   }
   if (Key.isDown(Key.RIGHT) & Key.isDown(Key.DOWN) & Key.isDown(Key.LEFT)
&& !Key.isDown (Key.UP)) {
       rotation = 135;
   }
           //如果瓢虫的 y 坐标小于 0 时
   if (_y<0) {
            //将瓢虫的 y 坐标重新设为 230
       _y = 230;
                                                                           }
            //如果瓢虫的 y 坐标大于 230 时
   if (_y>230) {
            //将瓢虫的 y 坐标重新设为 0
       _y = 0;
   }
            //如果瓢虫的 x 坐标小于 230 时
   if (_x<230) {
            //将瓢虫的 x 坐标设为 465
       _x = 465;
   }
            //如果瓢虫的 x 坐标大于 465 时
   if (_x>465) {
            //将瓢虫的 x 坐标重新设为 230
       _x = 230;
   }
   }
五、为按钮添加程序指令
STEP 01 在场景中选择"
                      "键,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-4-12
         的程序指令。
   说明:
```

```
//每帧不断执行
onClipEvent (enterFrame) {
```



图 3-4-12

如果按下键盘上的向右键 if (Key.isDown(Key.RIGHT)) { //将播放头跳转到此剪辑的第 2 帧并停止 gotoAndStop(2); //否则 } else { //将播放头跳转到此剪辑的第 1 帧并停止 gotoAndStop(1); }

```
}
}
```

**STEP 02** 在场景中选择""键,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-4-13 的程序指令。



图 3-4-13

```
说明:
//每帧不断执行
onClipEvent (enterFrame) {
//如果按下键盘上的向左键
if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
//将播放头跳转到此剪辑的第2帧并停止
gotoAndStop(2);
//否则
```

```
} else {
```

} }

```
//将播放头跳转到此剪辑的第 1 帧并停止
gotoAndStop(1);
```

**STEP 03** 在场景中选择""键,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-4-14 的程序指令。



图 3-4-14

说明:

```
}
}
```

STEP 04 在场景中选择""键,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-4-15 的程序指令。



图 3-4-15

Chapter 3 交互动画特效



Flash MX 2004 经典实例百分百



动画中的女主人的衣服太多了,今天出门都不知道穿哪一套好。

把鼠标放在裤子、衣服或者是头上,系统就会不断的变化款式和造型,要穿哪套衣服,随 便你了。

# →功能运用

本例中的交互是通过按钮的点击事件来激活"tellTarget () {}"指令来体现的,大家都 知道一个按钮有4个状态,这4个状态分别是"Up"、"Over"、"Down"、"Hit","Up"状态是 按钮的普通状态,也就是没有发生任何事件或者是变化的状态,"Over"状态是当鼠标在此按钮 上,但是还没有按下的状态,"Down"状态就是当我们用鼠标按下这个按钮时的状态,"Hit"状 态就是执行状态。当我们用鼠标点击按钮的时候,也就是按钮在"Down"状态时,通过执行 "tellTarget () {}"来播放影片剪辑,让影片剪辑里不同帧的画面一一的展示出来。

→实例操作

一、制作头部的各种造型

STEP 01 执行" 文件 新建 "命令或按下" Ctrl + N "键, 新建一个 Flash 文件" 随机换衣服 "。 设置影片尺寸为" 450X300 ",背景颜色为" 白色 ",帧率为" 20 帧每秒 ",如图 3-5-1 所示。

文档展性	
R4:	350 pg (\$0 x (30) px (\$6)
:5033	打印机 (2) 内容 (2) (数认 (2)
有景色:	
\$1.50 C	20 fpa
<b>研究单位</b> :	<b>診</b> 案・ <mark>●</mark>
5	RADAR RE RA

图 3-5-1

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下 Ctrl+F8 键,新建一个影片剪辑元件"头"。

STEP 03 在"头"的编辑模式中,将图层名称改为"头",在编辑区里画上一个女性的头像, 如图 3-5-2 所示。

STEP 04 在图层"头"的第 2 帧按下"F7"键,插入空白关键帧,同样在编辑区中画上一个 女性的头,但要和第一帧不一样,如图 3-5-3 所示。







图 3-5-3

**STEP 05** 在图层"头"的第3帧、第4帧、第5帧都插入空白关键帧,分别在各个帧中绘制 出不同的头部的造型,如图 3-5-4(a), 1-1-4(b), 1-1-4(c)所示。



第3帧(a)



第5帧(c)

图 3-5-4

第4帧(b)

STEP 06 在图层 " 头 " 的上方新建图层 " ACTION ", 选择第 1 帧, 然后按 " F9 " 键打开动作 面板, 在脚本输入框中输入 " stop ( )" 指令, 如图 3-5-5 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百

। ▼ 8†1858	
an 🗄 🗖 🕴 S	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	\$.0% ⊕ <b>√</b> ≣ (€ 0, 8%, 10,
	2
	ACTION : 1 (6)
9A9 6 193	第2行(共2行),第1判

图 3-5-5

- 二、制作身体部分的各种造型
- STEP 01 " 衣服 " 的制作和 " 头 " 的制作也是一样的,按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑 元件 " 衣服 ",如图 3-5-6 所示。

新建元件		×
.SR: (2)	末期	現定
行为:0)	<ul> <li>○ 創片型編</li> <li>○ 按钮</li> </ul>	取得
	O ⊞15	3615



- STEP 02 将影片剪辑元件 " 衣服 " 中的 " 图层 1 " 的名称改为 " 身体 ", 在第 1 帧绘制一个身体的图形, 如图 3-5-7 所示。
- STEP 03 选择图层"身体"的第2帧,按下"F7"键插入空白关键帧,在编辑区中绘制出一个和第1帧中不同造型的身体。如图 3-5-8 所示。



图 3-5-7



**STEP 04** 依次在 " 身体 " 图层的第 3 帧、第 4 帧和第 5 帧插入空白关键帧,并在其中绘制出 不同的身体的造型。如图 3-5-9 ( a ) ( b ) ( c ) 所示。



第3帧(a)



第4帧(b) 图3-5-9





135

Chapter 3

交互动画特效

STEP 05 在图层 " 身体 " 的上方新建一个图层 " ACTION ", 选择第 1 帧, 按下 " F9 " 键打开 动作面板,在脚本输入框中输入 " stop ( )" 指令, 如图 3-5-10 所示



图 3-5-10

## 三、制作腿部的各种造型

STEP 01 下面我们来制作"腿"的变化,按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"腿", 将其中图层的名称改为"腿",然后分别在第1帧到第7帧中,绘制不同的腿的造型, 如图 3-5-11(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)所示。



STEP 02 在图层" 腿 "的上方新建一个图层" ACTION ",在第 1 帧中输入程序指令" stop( )", 如图 3-5-12 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 3-5-12

-----



- 四、组织场景
- STEP 01 回到主场景中,如果你没有做过任何修改的话,这时候主场景中应该只有一个图层, 我们将这个图层命名为"背景",然后按" Ctrl+R "键导入一幅背景图片,如图 3-5-13 所示。
- STEP 02 在"背景"图层上方新建一个图层"人物",分别将库面板中的影片剪辑元件"头"、 "衣服"和"腿",拖拽到场景中,并将它们组合成如图 3-5-14 所示的图形。



图 3-5-13

图 3-5-14

- 五、制作按钮
- STEP 01 在图层"人物"的上方新建一个名为"按钮"的图层,这个图层将是此例的关键, 将图层"人物"和图层"背景"锁定,然后在新建的"按钮"图层中,依照人物头 部的大小绘制一个矩形,然后将这个矩形的边框删除掉,如图 3-5-15 所示。
- STEP 02 选择这个矩形,按下 "F8 " 键,将其转换成为一个名叫 " butt " 的按钮元件,如图 3-5-16 所示。

137

Chapter 3

交互动画特效


日本时间轴									
	- 20	â		Γ	Up	Over	Born	HI t	1
😺 12 1 🖉	+	-			D.	D			I
266			-	Ι.	E Fina	ies line	i Destill	- 0	
W+.2							I I II I		

图 3-5-20

- 六、制作各个部位的按钮
- STEP 01 回到主场景中,选择人物的头部,在场景下方的属性面板中,将其实例名称设为 "tou",如图 3-5-21 所示。





- STEP 02 选择人物的身体,将其实例名称设为 "shenti"。
- STEP 03 选择人物的腿部,将其实例名称设为"tui"。
- STEP 04 选择场景中我们刚才在头部绘制的按钮,按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入 框中输入如图 3-5-22 所示的程序指令。



图 3-5-22

说明:

//当按下此按钮时

on (press)  $\{$ 

// tellTarget 指令就将 play 指令应用到影片剪辑元件 " tou " 的时间轴中 tellTarget ("tou")

交互动画特效

139

Chapter 3

```
{
play ();
}
//当按下此按钮时
on (release) {
//tellTarget 指令就将 stop 指令应用到影片剪辑元件 "tou"的时间轴中
tellTarget ("tou")
{
stop ();
}
}
```

STEP 05 复制一个人物头部的按钮元件,将复制出来的这个按钮放在人物的身体部位,然后 按下 "F9 "键打开动作面板,将其中的 " tou " 改为 " shenti ", 如图 3-5-23 所示。



图 3-5-23

```
说明:
//当按下此按钮时
on (press) {
// tellTarget 指令就将 play 指令应用到影片剪辑元件 " shenti " 的时间轴中
tellTarget ("shenti")
{
play ();
}
}
//当按下此按钮时
on (release) {
// tellTarget 指令就将 stop 指令应用到影片剪辑元件 " shenti " 的时间轴中
tellTarget ("shenti")
{
stop ();
}
```

```
Flash MX 2004 经典实例百分百
```

```
}
```

STEP 06 复制一个身体部位的"按钮"元件,将复制出来的这个按钮元件放在人物的腿部, 利用"任意变形工具"口,将这个按钮拉长一点,以便将腿部覆盖住。

STEP 07 选择腿部的"按钮"元件,按下"F9"键打开动作面板,将其中所有的"shenti" 改为"tui"。如图 3-5-24 所示。



图 3-5-24

说明: //当按下此按钮时 on (press) { // tellTarget 指令就将 play 指令应用到影片剪辑元件 "tui"的时间轴中 tellTarget ("tui") { play (); } } //当按下此按钮时 on (release) { // tellTarget 指令就将 stop 指令应用到影片剪辑元件 "tui"的时间轴中 tellTarget ("tui") { stop (); } } STEP 08 输出 SWF 测试一下, 是不是很有趣? tellTarget 动作对导航控制很有帮助。可以将 tellTarget 分配给停止或开始舞台上其他地方 的影片剪辑的按钮。还可以使影片剪辑转到此剪辑的特定帧。例如,可以将 tellTarget 分配给 停止或开始舞台上影片剪辑的按钮,或者提示影片剪辑跳至特定帧的按钮。

141

Chapter 3

交互动画特效



→实例赏析



单击影片中的"刷新"按钮,画面中的9个水晶球就会重新随机的出现在画面中的不同位置,还可以拖拽这9个水晶球,来组合出不同的图形。

# →功能运用

本例中主要运用了 " attachMovie " 命令来将 " 库 " 面板中的影片剪辑附加到场景中的,同时还用到了 " startDrag " 命令和 " stopDrag " 命令。

# →实例操作

### 一、制作水晶球体

- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"水晶球"。 设置影片尺寸为"550X400",背景颜色为"白色",帧率为"18帧每秒",如图 3-6-1 所示。然后按"Ctrl + S"保存文件,将文件取名为"水晶球"。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下 Ctrl+F8 键,新建一个影片剪辑元件"水晶球 01"。

142

文档展性	
R4:	200 x 400 yx (26)
.562:	打印机 (2) 内容(2) 数认(12)
有景色:	
\$1:00 (C)	18 fpa
原尺单位:	<u>家</u> 案 💌
5	



STEP 03 在编辑区中绘制出一个正圆形图形,并填充从 "#35DBC1"到 "#FFFFFF"的渐变 色,如图 3-6-2 所示。





STEP 04 选择"椭圆工具" ○,在这个"正圆形"的旁边绘制一个椭圆,如图 3-6-3 所示。 并给这个椭圆填充从白色到完全透明的渐变颜色,然后按下"Ctrl+G"键将其群组 并放置在"正圆形"的上面,如图 3-6-4 所示。



STEP 05 选择这个正圆形图形和在它上面的椭圆图形,按下"Ctrl+G"将两个图形进行群组, 如图 3-6-5 所示。 Chapter 3 交互动画特效

### STEP 06 仍然在水晶球的编辑模式中,将图层的名称改为"运动",并在第5帧和第15帧插 入关键帧,如图 3-6-6 所示。





图 3-6-5

图 3-6-6

- STEP 07 选择第 5 帧中的水晶球,利用工具栏上的"任意变形工具" 🛄,将这个水晶球放大 一点点,如图 3-6-7 所示。
- STEP 08 执行 "插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"水晶球 02" 的影片剪辑元件,如图 3-6-8 所示。单击"确定"按钮,进入"水晶球 02"的编辑 模式中。



 算能式計
 図

 6時:(2)
 水晶材02
 預定

 行为:(2)
 登記
 預定

 ご 投船
 原約

 ご 脱形
 富額

图 3-6-7

图 3-6-8

STEP 09 把库面板中的影片剪辑符号"水晶球 01"拖拽到编辑区的中间,选择这个"水晶球 01"元件,按下"F9"键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-6-9 所示的 程序指令。

说明:

//当按下此按钮时

on (press) {

144

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 3-6-9

```
//此元件可被鼠标拖动
startDrag("", true);
}
//当释放鼠标时
on (release) {
//此元件不能被鼠标拖动
stopDrag();
}
```

- 二、制作按钮
- STEP 01 执行 "窗口 其他面板 公共库 Buttons "命令,打开 Flash 为我们提供的"公 共按钮库"面板,在这个面板中找到名为"Playback"的文件夹,然后找到"gel Record"按钮,用鼠标将这个按钮直接拖拽到"水晶球"的"库"面板中,如图 3-6-10 所示。



图 3-6-10

STEP 02 将 "gel Record " 按钮成功的拖拽进来后,先关闭 "公共按钮库 " 面板,然后双击 " 库 " 面板中我们刚刚拖拽进来的 "gel Record " 按钮,进入其编辑模式中,在所

145

Chapter 3

交互动画特效

有图层的上方新建一个名叫" text " 的图层 , 选择这个图层 , 并在编辑区中输入 " 刷 新 " 两个字 , 如图 3-6-11 所示。

### 三、导入背景

**STEP 01** 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"背景"的影片 剪辑元件,并导入一幅图片作为背景,如图 3-6-12 所示。





图 3-6-12

STEP 02 回到主场景中,这个时候主场景中只有一个图层,将这个图层的名称改为"背景", 然后把库面板中的影片剪辑元件"背景"拖拽到主场景中,调整好大小和位置。

**STEP 03** 将库面板中的按钮元件 "gel Record "也拖拽到主场景中,将其放置在场景的右下角,如图 3-6-13 所示。



图 3-6-13

四、添加程序指令

STEP 01 在"背景"图层的上方新建一个名为"程序"的图层,选择第1帧按下"F9"键, 打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-6-14 所示的程序指令。

说明:

//设置一个 for 循环

146

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
for (i = 1; i < 10; i++)
{
    //将库面板中的"链接标识符"为"boli"的元件附加到场景中
    attachMovie ("boli", "boli" + i, i);
    //设置附加进来的"boli"的 x 和 y 的随机坐标
    setProperty ("boli" + i, _x, random (500));
    setProperty ("boli" + i, _y, random (400));
}
TED 02 选择"程序"图层的第2帧 按下"E6"键插入关键帧 打开动作面
</pre>
```

STEP 02 选择"程序"图层的第 2 帧,按下"F6"键插入关键帧,打开动作面板,在脚本输入框中输入"stop();"。

### 五、设置链接标识符

STEP 01 选择库面板中的"水晶球 02"影片剪辑元件,单击鼠标右键,这时会弹出一个菜单,选择这个菜单中的"链接"命令,如图 3-6-15 所示。





图 3-6-15

STEP 02 选择了"链接"命令后,会出现一个"链接属性"面板,勾选这个面板中的"输出 为 ActionScript"选项,然后将标识符设为"boli",如图 3-6-16 所示。

链路属性		
标识评	308	- ME
AS 2.0页:		原油
SER:	✓ 編出为ActionScript 編出为我们封闭共享 編入方法行时间共享	
URL		

图 3-6-16

147

Chapter 3

交互动画特效

### 六、为按钮添加程序

STEP 01 选择场景右下角的刷新按钮,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 3-6-17 所示的程序指令。



图 3-6-17

STEP 02 按下 Ctrl+Enter 键,输出影片测试,可以看到我们每次按下刷新按钮后,场景中的 水晶球都会重新获取不同的坐标,我们还可以用鼠标拖拽每个水晶球。

在这个例子中我们使用了"attachMovie"命令来将库面板中的影片剪辑附加到场景中的,同时还指定了附加进来的影片剪辑的随机坐标,这个随机坐标值是通过"random"语句来执行的。

在第 1 帧中就已经设定了被附加进来的剪辑数量和它们的随机坐标,而每次播放到第 2 帧 就会停止,我们给场景中的"刷新"按钮指定了"on (press) { gotoAndPlay (1);}"命令, 当按下这个按钮的时候,播放头就会跳转到第 1 帧,重新执行一次附加影片剪辑"boli"进来的 程序,所以每次按下刷新后,"水晶球"都会重新获得不同的随机坐标,这样就起到了刷新的作 用了。

Flash MX 2004 经典实例百分百



# **Chapter 4**





Flash MX 2004 经典实例百分百

文档展性
尺寸: 550 pz の加 z 400 pz (28)
WRQ:
\$1059; (E) 118 fp:s 标尺单位: 非常 ♥
「新たい道白建」 靴定 取消

图 4-1-1

Chapter 4

酷炫音乐特效

151





- 二、制作按钮
- STEP 01 选择每个相应的图形,按下 "F8" 键将其一一的转换成为单独的 "按钮元件",并 为其一一的取好名称,如图 4-1-3 到图 4-1-13 所示。



图 4-1-3



图 4-1-4



图 4-1-5



图 4-1-6



图 4-1-7



图 4-1-8

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 4-1-9



图 4-1-10







图 4-1-12



图 4-1-13

### 三、为按钮添加声音

STEP 01 双击库面板中的按钮元件 " crash ",进入其编辑模式,在 " 图层 1 " 的上方新建一个图层 " 声音 ",选择 " Over " 帧并按下 " F6 " 键插入关键帧,将库面板中的声音文件 " crash.wav " 拖拽到编辑区中,现在就可以看到在 " Over " 帧中显示出了声音的 " 波形 ",这就证明我们成功的为按钮添加了声音,如图 4-1-14 所示。





- STEP 02 双击库面板中的按钮元件 "ratary1", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将 库面板中的声音文件 "ratary1.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。
- STEP 03 双击库面板中的按钮元件 "ratary2", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将 库面板中的声音文件 "ratary2.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。
- STEP 04 双击库面板中的按钮元件 "ratary3", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法,将 库面板中的声音文件 "ratary3.wav"添加到按钮的 "Over" 帧中。
- STEP 05 双击库面板中的按钮元件 "ride", 进入其编辑模式, 用第1步所讲的方法, 将库面 板中的声音文件 "ride.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。
- STEP 06 双击库面板中的按钮元件 "HiHat", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将库 面板中的声音文件 "hihat.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。

- STEP 07 双击库面板中的按钮元件 "Tom1", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将库 面板中的声音文件 "tom1.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。
- STEP 08 双击库面板中的按钮元件 "Tom2", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将库 面板中的声音文件 "tom2.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。
- **STEP 09** 双击库面板中的按钮元件 "Floor Tom ", 进入其编辑模式, 用第1步所讲的方法, 将库面板中的声音文件 "floor tom.wav"添加到按钮的 "Over" 帧中。
- STEP 10 双击库面板中的按钮元件 " snare ", 进入其编辑模式, 用第 1 步所讲的方法, 将库 面板中的声音文件 " snare.wav " 添加到按钮的 " Over " 帧中。
- STEP 11 双击库面板中的按钮元件 "kick", 进入其编辑模式, 用第1步所讲的方法, 将库面 板中的声音文件 "kick.wav"添加到按钮的 "Over"帧中。

Chapter 4

酷炫音乐特效

155

#### 四、制作灯光

STEP 01 执行"插入 新建元件"命令(快捷键是 Ctrl+F8),新建一个影片剪辑元件"灯光", 在编辑区中绘制出一个灯光效果,如图 4-1-15 所示。



图 4-1-15

- 五、组合场景
- STEP 01 回到主场景中,将图层名称改为"灯光",拖拽库面板中的影片剪辑元件"灯光"到 主场景中,选择复制出来的"灯光"剪辑,执行"修改变形水平翻转"命令, 将复制出来的灯光水平翻转,如图 4-1-16 所示。



图 4-1-16

STEP 02 在图层"灯光"的上方新建一个名为"鼓"的图层,拖拽库面板中的影片剪辑元件 "鼓"到主场景中,调整好大小及位置,如图 4-1-17 所示。



图 4-1-17

STEP 03 选择拖拽进来的"鼓",在主场景下方的属性面板中,将"鼓"的 Alpha 值设为 0。
 STEP 04 选择图层"鼓"的第 13 帧,按下"F6"键插入关键帧,利用工具栏中的"任意变形工具"□,将"鼓"缩小一点,并为这段帧指定运动动画,如图 4-1-18 所示。





STEP 05 选择图层 " 鼓 " 的第 13 帧,按下 " F9 " 键打开动作面板,在脚本输入框输入程序 指令 " stop ( )"。

STEP 06 在图层"鼓"的上方新建一个名为"背景"的图层,利用"矩形工具" <a>C</a>在场景中 绘制一个如图 4-1-19 所示的图形。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 4-1-19

STEP 07 选择这个图形,利用复制和"任意变形工具"□组合出如图 4-1-20 所示的一个帷幕 图形。



图 4-1-20

STEP 08 按下 " Ctrl+Enter " 输出测试,一个声音交互的 " 架子鼓 " 影片就出现在你眼前了。



本例通过利用按钮的鼠标响应事件来达到声音交互的效果,我们将各个不同的鼓声,放在 其相应的"鼓"的按钮的"Over"帧中,从而实现了:当我们的鼠标在"鼓"的上面滑过时, 就激活了按钮的"Over"帧,于是就播放了相应的声音了,大家可以试试将"Over"帧的声音 移动到"Down"帧里会是什么样呢?

酷炫音乐特效

157

Chapter 4



Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 02 改图层 1 名称为 " beijing " 使用矩形工具 □ 绘制一个和场景大小一致的矩形,并为 矩形填充渐变色,如图 4-2-2 ( a ) 和图 4-2-2 ( b ) 所示。



提示

当使用填充工具为矩形填充了渐变色以后,需要使用填充修改工具使填充色达 到最佳效果。

STEP 03 新建图层 "xian"。在该层第 19 帧按下 "F7"键插入空白关键帧。在工具箱中选择 铅笔工具 
, 在笔触颜色中选择白色。并在场景中央绘制一条很短的直线。选择绘 制好的直线,按下 "F8"键将其转换为影片剪辑符号,如图 4-2-3(a)和图 4-2-3 (b)所示。

换为元件				
名歌: @ 元件7			aide	
급対:021 ◎ 影片館4器 ○ 仮現 ○ 医閉	注册:	800 000	10/11 75/7	+ 0





(a)

STEP 04 在 "xian" 层第 22 帧按 "F6" 键插入关键帧,使用自由变形工具改变线条的长度。 在属性面板中为第 19 帧和第 22 帧创建运动补间动画,如图 4-2-4(a) 图 4-2-4 (b)和图 4-2-4(c)所示。

計     I     I     I       简单:     0	1 5 10 15 20 25 30 35 40 ○ → ●
旋转: 自动 💙 0 时间	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •
□路径调整 ☑ 同步 ☑ 对齐	
(a)	(b)

159

Chapter 4

酷炫音乐特效



Flash MX 2004 经典实例百分百 















STEP 09 在"F"层上新建图层"版本",在该层第 35 帧按"F7"键插入空白关键帧,在该 帧输入文字"2004版"并置于如图 4-2-9(b)所示的位置,按下"Ctrl+B"键将文 字打散,如图 4-2-9(a)和图 4-2-9(b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百





▼时间舶												
		ð		1	5	10	15	20	25	30	35	60
🕞 (64	0										0	D
□ F	•	•		• 2-								D
940			3	•	<b>%</b>	<b>%</b> E	35	12	0 fps	2.1	32	<

(a)





**STEP 10** 在"版本"层上新建图层"banben",在该层输入文字"ERP 通讯版"并置于白色 横线的下方。选择输入的文字按"Ctrl+B"打散为图形。按下"F8"键将其转换为 影片剪辑符号,如图 4-2-10(a)和图 4-2-10(b)所示。

转展为元件	×	FDD
名称: 00 元仲 7 行力: 00 ○ 数片整備 注册: 100 ○ 数相 ○ 数相 ○ 数明		通讯版
(a)		(b)



STEP 11 在 " banben " 层第 39 帧按 " F6 " 键插入送键帧。在属性面板中调整第 35 帧中图

163

Chapter 4 酷炫音乐特效

#### 形的透明度为"0%",如图 4-2-11 (a) 和图 4-2-11 (b) 所示。





STEP 12 选择第 35 帧,在属性面板中为该帧创建"运动补间"动画。在第 38 帧按"F9"键 打开动作面板并输入停止命令,如图 4-2-12(a)和图 4-2-12(b)所示。

	35 40 45 50 55 60 (*)
科间 运动 🔽 🗹 縮放	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
简单: 0	s ≤   ⇔ p % ⊕ ♥ ⊒ ⊕ ∞ %
旋转: 自动 💟 🛛 时间	stap();
□路径调整 ☑ 同步 ☑ 对齐	
	S.
(a)	(b)



STEP 13 新建图层 "mingcheng", 在该层第 20 帧按 "F7" 键插入空白关键帧。使用文本工具在该帧中输入文本文字 "亿城企业资源计划平台"。在属性面板中修改文字属性,如图 4-2-13 (a)和图 4-2-13 (b)所示。



(a)



(b) 图 4-2-13

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 14 在 "Mingcheng " 层上新建图层 "Wenben ", 在 "wenben " 层第 39 帧按 " F7 " 键 插入空白关键帧。在工具箱中选择文本工具,在属性面板中设置文本属性为动态文 本,使用文本工具在场景中绘制两个动态文本框,并在属性面板中设定变量名称。 为以后的动态链接提供条件。如图 4-2-14 (a) 图 4-2-14 (b) 图 4-2-15 (a) 和 图 4-2-15 (b) 所示。











A 1	动态文字 💌	A	平文行相	v	48 🖌 📰	B <i>I</i>	2. <b>E</b> 4
A	《实例名》	Яy.	2 4 EX	w	BRINE	A	2 📑
	555.9 g; 105.5	$[\underline{A}_{n}]$	単行 🛛 🖉 🖉 🖉		) 貴雄: max	urg -	





图 4-2-15

STEP 15 分别在各个图层第 39 帧按 "F5 " 键插入普通帧,如图 4-2-16(a)和图 4-2-16(b) 所示。

165

Chapter 4

酷炫音乐特效



Flash MX 2004 经典实例百分百





该例为一个音乐体系的例子,当输出测试动画以后,单击按钮可以弹出次级目录,点击次 级目录中的按钮可以播放音乐。而且单击其他按钮时,当前按钮的音乐立刻停止,转到其它按 钮的音乐并开始播放。

→功能运用

本例中使用到的命令和工具有:导入命令创建按钮符号命令,书写帧标签命令、线条工具和文字工具。该例集中体现了按钮符号在动画中的运用。

# →实例操作

STEP 01 按" Ctrl+N " 键新建文件,在属性面板中设置文档属性,如图 4-3-1 所示。

Rt:	200 ga 300 ga 680
1962:	打印机 (1) 内容(1) 数以(1)
常最色:	
\$258 (C)	12 fpu
原尺单位:	康業 ⊻
<b>1</b>	

- 图 4-3-1
- STEP 02 改图层 1 名称为"底",在该层第 1 帧导入一张位图并打散,使用箭头工具框选多余的部分并将其删除。按"F8"键将图片转换为影片剪辑符号,如图 4-3-2(a)和图 4-3-2(b)所示。

167

Chapter 4

酷炫音乐特效



图 4-3-2

# STEP 03 在该帧导入另一张位图,按照步骤2的方法对图片进行处理,如图4-3-3(a)和图 4-3-3(b)所示。



图 4-3-3

STEP 04 继续在该层第 1 帧绘制一个椭圆,将椭圆转换为影片剪辑符号,在属性面板中调整 椭圆的色调为暗灰色。在该层第 7 帧按下 "F5"键插入普通帧。如图 4-3-4(a)和 图 4-3-4(b)所示。



图 4-3-4

STEP 05 按下 " Ctrl+F8 " 键新建按钮符号 " btno ", 使用文字工具和线条工具在按钮符号的 " Up " 帧制作一个如图 4-3-5 ( a ) 和图 4-3-5 ( b ) 所示的图形。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 4-3-5

STEP 06 在" Over "帧按下" F6 "键插入关键帧并改文字" music "的颜色为绿色。 如图 4-3-6 (a) 和图 4-3-6(b) 所示。

÷	■▼时间轴
	🖝 🖺 🔲 Vp Over
music >	🗖 🗗 buttExe 🥖 🔹 🗧 💽 😱
	941 🛍 🕴 🖬 🖻 🖻
(a)	(b)



STEP 07 在"Down"帧按"F6"键插入关键帧。使用"文件→导入→导入到场景"导入一 个声音文件"Pswitch2.wav"。在属性面板中为该帧选择声音文件 Pswitch2.wav。 如图 4-3-7(a)和图 4-3-7(b)所示。



图 4-3-7

- STEP 08 在"Hit"帧按"F7"键插入空白关键,使用矩形工具和椭圆工具绘制一个如图 4-3-8 (b)所示的图形。
- STEP 09 回到主场景编辑区,在"底"层上新建图层"第一按钮"在该层第1帧插入按钮符号"(b) tno"。调整图形位置,并在该层第7帧按"F5"键插入普通帧。在属性面板中为该帧设置帧标签"class",如图 4-3-9(a)和图 4-3-9(b)所示。

169

Chapter 4 酷炫音乐特效







(a)





STEP 10 在"第一按钮"层上新建图层"框架",在该层第2帧按"F7"键插入空白关键帧。 使用线条工具在该帧绘制一个如图 4-3-10(b)所示的图形,在该层第7帧按"F5" 键插入普通帧。如图 4-3-10(a)和图 4-3-10(b)所示。



STEP 11 新建按钮符号 "buttHierarki1", 在该符号 "Up" 帧中使用文字工具和线条工具绘制 一个如图 4-3-11 (a) 和图 4-3-11 (b) 所示的图形。

Flash MX 2004 经典实例百分百





STEP 12 在 "Over " 帧中按 "F6 " 键插入关键帧,在属性面板中修改文字的颜色为黄色。如 图 4-3-12 (a) 和图 4-3-12 (b) 所示。

ii ▼ 时间轴	sing.1	
(a)	(b)	



STEP 13 在"Down"帧中按"F6"键插入关键帧,在帧属性面板中为该帧加入声音 "Pswitch2.wav"。如图 4-3-13 (a)、图 4-3-13 (b)和图 4-3-13(C)所示。

!! ▼ 时间轴		Dver Dovn	sing.	1	
(a)	)			(b)	
	声音 P 效果: 7	switch2.wav E	<ul><li>✓</li><li>编辑…</li></ul>		
	同步: 马	時件 🔽 重复	• 0		
		(C)			
图 4-3-13					
STEP 14 在 " Hit " 帧按 '	" F7 " 键插	6入空白关键帧,	在该帧中绘制-	一个图形。	如图 4-3-14(a)

171

Chapter 4 酷炫音乐特效





## STEP 15 按照同样的方法分别创建其余 4 个按钮符号 "buttHierarki2 ", "buttHierarki3 " "buttHierarki4 "和"buttHierarki5 "。如图 4-3-15、图 4-3-16、图 4-3-17 和图 4-3-18 所示。



图 4-3-15







172

Flash MX 2004 经典实例百分百



-----

STEP 16 回到主场景编辑区,在"框架"层上新建图层"Example"。在该层第2帧按"F7" 键插入空白关键帧。分别将制作好的5个按钮符号拖到该帧并调整图形在场景中的 位置。在该层第7帧按"F5"键插入普通帧。如图4-3-19(a)和图4-3-19(b)所 示。





Chapter 4

酷炫音乐特效

173



STEP 17 选择" Example "层第 1 帧,在帧属性面板中为该帧加入标签" class2 "。如图 4-3-20 (a)和图 4-3-20(b)所示。

◎▼属性	⊯▼时间轴
帧	a 🔒 🗖 1 5
class2	🛛 🕝 Example 🥖 🔹 🗖 🗖 class2 🛛
标签类型: Name	□ 框架 ・ ・ ■ 。
	⑦ 第一按钮 ・ ● ■ dass1
(a)	(b)



STEP 18 分别新建 5 个影片剪辑符号 " 3 "、" 4 "、" 5 "、" 6 " 和 " 7 "。然后分别执行 " 文件 导入→导入到场景 " 命令为这些符号导入 GIF 动画。如图 4-3-21、图 4-3-22、图 4-3-23、图 4-3-24 和图 4-3-25 所示。



图 4-3-21



图 4-3-22



图 4-3-23



图 4-3-24



图 4-3-25
- STEP 19 回到主场景编辑区,在"Example"层上新建图层"Control",分别在该层第 2 帧 到第 7 帧按"F7"键插入空白关键帧。分别执行"文件 导入 导入到场景"命令 导入 5 个 Mp3 文件"爱一个人好难"、"爱的初体验"、"都怪我"、"倩女幽魂"和"枉 费"。
- STEP 20 选择第 1 个空白关键帧,按 "F9"键打开动作面板并在面板中加入"停止"命令。 选择第 2 个关键帧,为第 2 个关键帧也加入"停止"命令。如图 4-3-26 和图 4-3-27 所示。



STEP 21 将影片剪辑符号 "6"拖到 "Control"层第3帧调整动画在场景中的位置和透明度。 如图 4-3-28 (a)和图 4-3-28 (b)所示。





STEP22 选择第 3 帧, 在帧属性面板中为该帧选择声音文件"爱一个人好难"。如图 4-3-29 (a)和图 4-3-29(b)所示。

Ⅲ▼时间轴	
🕷 🖁 🗖 1	声音 爱一个人好难.mp3 🛛 🗸
🔽 control 🥖 • • 🗖 🖏	效果: 无
Example • • 📕 👴 🎙	
□ 框架 ・ ・ ■ 。。	同步: 事件 ✔ 重复 ✔ 0
(a)	(b)



STEP 23 按照第 3 帧中对符号和帧的处境方法,分别将影片剪辑符号"4"插入到第 4 帧中, 并为该帧选择声音文件"都怪我";将符号"5"插入到第 5 帧,并选择声音文件"倩 女幽魂"。将符号"3"插入该层第 6 帧中,并为该帧选择声音文件"枉费";将影片 剪辑符号"7"插到第 7 帧中,并在该帧选择声音文件"爱的初体验"。如图 4-3-30、 图 4-3-31、图 4-3-32 和图 4-3-33 所示。

175

Chapter 4

酷炫音乐特效







图 4-3-31



图 4-3-32

Flash MX 2004 经典实例百分百



Chapter 4

酷炫音乐特效

177

图 4-3-33

\_\_\_\_\_



在为各个帧中加入符号以后,需要对各个符号的透明度进行设置。

STEP 24 选择场景中的按钮符号实例 "buttHierarkil", 按 "F9"键打开动作面板,在动作面 板中输入控制声音播放的脚本。该脚本的意义在于:停止当前所有声音的播放,将 播放头转到第3帧并停止。如图 4-3-34 所示。





STEP 25 选择按钮符号实例" buttHierarki2",在动作面板中为该按钮输入如图 4-3-35 所示的 脚本。该脚本的功能解释和图 4-3-34 中的脚本类似。



图 4-3-35

STEP 26 按照同样的方法,分别为 " buttHierarki3 ", " buttHierarki4 " 和 " buttHierarki5 " 加 入相应的脚本。如图 4-3-36、图 4-3-37 和图 4-3-38 所示。





	□ 1 ▼动作 - 扳田
musie 🕨 🕂 sing.1 🕨 🍐	4. 2 % ⊕ ♥ ₽
-sing.2 ►	on (release) {     stopAllSounds();     stopAllSounds();
— sing.3 🌓 🚬	i i
sing.4 🕨	6
L sing.5 🕨	🖉 buttBierarki4 🖶
	第5行(共5行),第1列

图 4-3-37



图 4-3-38

STEP 27 选择"第一按钮"层的按钮符号实例"btno",按"F9"键打开动作面板,在动作面 板中加入转到具有标签"class2"的帧中并停止播放。如图 4-3-39 所示。





STEP 28 完成了脚本的添加工作以后,整个动画效果如图 4-3-40(a)和图 4-3-40(b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



Chapter 4

酷炫音乐特效





Flash MX 2004 经典实例百分百

键将图片转换为影片剪辑符号,调整图片的尺寸分别为 550 和 400。在该层第 270 帧按 "F5 "键插入普通帧。如图 4-4-2 所示。



图 4-4-2

STEP 03 新建图层"Y",在该层第1帧输入大写字母"Y"并将该字母转换为图形符号。使用该符号制作一个文字运动补间动画,在该层第1帧插入声音文件"MTV— 025.WAV"。如图 4-4-3(a)和图 4-4-3(b)所示。





STEP 04 新建图层 "A", 在该层制作一个如图 4-4-4 所示的运动补间动画。



图 4-4-4

181

Chapter 4

酷炫音乐特效

STEP 05 新建图层" N ",按照同样的方法制作一段关于字母" N "的运动补间动画,如图 4-4-5 所示。



图 4-4-5

STEP 06 在图层 "N"上新建图层 "I", 在该层第 10 帧到第 20 帧之间创建一个运动补间动 画。如图 4-4-6 (a) 和图 4-4-6 (b) 所示。

▼时间轴	
	an 🖺 🗖 1 5 otor 5 oto
🗗 I	• • 🗖 o 🛛 🕞 🛶 😽
🕞 N	• • 🗖 💿 📭 • > •
🕞 A	• • 🗖 o 📭 >
🕞 Y	/ · · • •
🕞 位图	•••





(b)

图 4-4-6

STEP 07 选择 "I" 层第 10 帧,在属性面板中为该帧加入一个声音文件 "MTN-025.WAV"。 如图 4-4-7 (a) 和图 4-4-7 (b) 所示。

| Flash MX 2004 经典实例百分百







STEP 08 在图层 "I"上新建图层 "S", 在该层第 13 到 70 帧创建一段运动补间动画。如图 4-4-8(a)和图 4-4-8(b)所示。





STEP 09 在"S"层上新建图层"YANIS", 在该层第 22 帧按"F7"键插入空白关键帧。在 该帧中输入文字"YANIS"并转换为图形符号。在该层第 30 帧按"F6"键插入关 键帧。调整第22帧和第30帧中文字的大小和透明度并在两个关键帧之间创建运动 补间动画。选择第 22 帧 ,在属性面板中为该帧加入声音文件" 001.WAV "。 如图 4-4-9 (a) 图 4-4-9(b)和图 4-4-9(c)所示。



(a)

(b)

~

Chapter 4

酷炫音乐特效

✓ 编辑:

✓ 0



(C) 图 4-4-9



STEP 10 在"YANIS" 层上新建图层 "COLOR", 在该层第 30 帧按 "F7" 键插入空白关键

帧,使用矩形工具绘制一个渐变填充图形,如图 4-4-10(a)和图 4-4-10(b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百







STEP 14 在"Y1"层上新建图层"A1",按"Y1"层上动画的制作方法在"A1"层第 40 帧 到第 80 帧之间制作一个关于字母 A 的弹跳动画。如图 4-4-14(a)和图 4-4-14(b) 所示。

□▼时间轴													
	ě	8 (	<u> </u>	] 30	35	- do							
┛ A1	1	,	• •				→ • >	→ • >—	• • >	→ • >—	→ • >—	→ • >—	$\rightarrow \bullet$
🕞 Y1		•	• 🗉	1		• ≻	→ • >—	→ • >—	<b>→•</b> ≻−	→•>—		→•>—	$\rightarrow \bullet$
🕞 COLOR		•	• [	]									
🕞 YANIS		,	•										

(a)



(b) 图 4-4-14

STEP 15 选择 "A1 " 层第 55 帧,在该帧中插入一个声音文件 "BELLS.WAV "。如图 4-4-15 (a) 和图 4-4-15 (b) 所示。





185

Chapter 4

酷炫音乐特效

STEP 16 在 "A1 " 层上新建图层 "N1 ", 在 "N1 " 层第 45 帧到第 80 帧之间创建一个关于字 母 "N"的运动补间动画,如图 4-4-16 (a)和图 4-4-16 (b)所示。





图 4-4-16

STEP 17 分别在 "N1" 层上新建图层 "I1" 层和 "S1" 层,并在各个层上创建相应字母的弹 跳动画。如图 4-4-17(a)、图 4-4-17(b)、图 4-4-18(a)和图 4-4-18(b)所示。

	🖝 🖺 🗖 30 35 40 45 👌 55 60 65 70 75
🕞 I1	• • 🗖
🕞 N1	• • 🗖 🛛 🔹 🔹 🔹
🥏 A1	/ ・ ・ □
🕞 Y1	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •
🕞 COLOR	• • 🔲 🛛 🕞 🕞

(a)



图 4-4-17

	a 🖁 🗖	30 35 40 45 50 55 60 65 70 75 🔂
🕞 S1	•• 🗖	$\square \bullet \rightarrowtail \bullet \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \bullet \checkmark \bullet \bullet \checkmark \bullet \bullet$
🕞 I1	•• 🗖	$\Box \bullet \rightarrowtail \bullet \checkmark \bullet \lor \bullet \checkmark \bullet \bullet \checkmark \bullet \bullet \lor \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet$
🕞 N1	•• 🗖	$\square \bullet \rightarrowtail \bullet \lor \bullet \lor \bullet \lor$
과 A1	1 • • 🗖	$\square \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \checkmark \bullet \succ \bullet \land \bullet \succ \bullet \land \bullet \land \bullet \land \bullet \land \bullet \land \bullet \land \bullet \land$
🕞 Y1	•• 🔳	$\square \bullet \rightarrowtail \bullet > \to \bullet > \bullet >$
	_ [	



186

Flash MX 2004 经典实例百分百





STEP 18 新建图层"YANIS1", 在该层第 80 帧按"F7"键插入空白关键帧。将"YANIS" 层的动画拷贝到该帧中, 在该层第 99 帧按"F6"键插入关键帧,并在第 90 帧和第 99 帧之间创建运动补间动画。如图 4-4-19(a) 和图 4-4-19(b) 所示。

		æ	8		60 65 70 75 80 10 10 10	3
🛛 😡 YANIS1	1	•	+		( • ;+ • ;+	l
🛛 S1		٠	+			Τ
🛛 11		٠	+			I
🖉 N1		٠	+			Ι
🖉 A1		٠	+			Ι
อกอ				÷	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ľ

(a)



(b) 图 4-4-19

**STEP 19** 选择 "YANIS1 " 层第 80 帧 , 在该帧中插入声音文件 " openmen.wav "。如图 4-4-20 (a) 和图 4-4-20 (b) 所示。



图 4-4-20

187

Chapter 4 酷炫音乐特效

STEP 20 新建图层 "YANIS2",将"YANIS1"层第 99 帧中的图片复制到"YANIS2"层第 90 帧。在该层第 100 帧按"F6"键插入关键帧,调整该帧中图形的大小和透明度, 在第 90 帧和第 100 帧之间创建运动补间动画。如图 4-4-21(a)和图 4-4-21(b) 所示。



(a)







STEP 21 新建图层 "YANIS3"。将图层 "YANIS1"中的动画(包括声音)拷贝到该层第 100 帧中。使用多帧编辑模式调整各个关键帧中图形的位置。如图 4-4-22(a)和图 4-4-22(b)所示。

■ 〒 日前田精				
	an (		60 65 70 75 80 85 90 95 <b>§</b> 00 105 118 11	3
🛛 🕗 YANDSB	1			T
VANIS2			<b>0</b> •;	Т
VANIS1	• •	-	+	Т
🕼 S1	• •	-		T
11	• •			T
000		÷.	1 2 2 5 117 12.0 fps 9.7s C	

(a)



(b) 图 4-4-22

■ Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 22 新建图层 "YANIS4 ",将 "YANIS2 " 层中的运动动画拷贝到该层第 108 帧中,使用 多帧编辑模式,选中运动动画中所有的帧,然后改变它们的位置。如图 4-4-23 (a) 和图 4-4-23 (b)所示。









STEP 23 新建图层 "YANIS5 ", 将图层 "YANIS3 "中的动画拷贝到该层第 118 帧中, 如图 4-4-24 (a) 和图 4-4-24 (b) 所示。

a 🗄 🗖	85 90 95 100 105 110 115 120 125 130 1	]
🕞 YANIS5 🛛 🔹 🗖		
🕝 YANIS4 🛛 🥖 🔹 🗖		
🕞 YANIS3 🛛 🔹 🗖		
🕞 yanisz 🔹 🔹 🗖		
🕞 YANIS1 🔹 • • 📕		

(a)



(b) 图 4-4-24

Chapter 4 酷炫音乐特效

STEP 24 新建图层 "YANIS6", 将 "YANIS4"中的动画拷贝到该层第 126 帧中。调整动画在 场景中的位置, 如图 4-4-25 (a) 和图 4-4-25 (b) 所示。



(a)





STEP 25 在"YANIS6"层上新建图层"YANIS7",在该层第 135 帧按"F7"键插入空白关键帧,在该帧输入单词"YANIS",按"Ctrl+B"键将文字打散为图形,去掉单词的下半部分。将单词剩余的上半部分转换为图形符号。分别在该层第 145 帧、149 帧、153 帧和 158 帧按"F6"键插入关键帧。调整各个关键帧中符号的位置,在各个关键帧中创建运动补间动画,如图 4-4-26(a)和图 4-4-26(b)所示。



(a)



(b) 图 4-4-26

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 26 选择 "YANIS7 " 层第 135 帧,在该帧加入声音文件 "anniuo2.wav",如图 4-4-27 (a)和图 4-4-27(b)所示。

	🖝 🖺 🗖 30 1 <mark>3</mark> 5 140 145 150 155 1	1
🛛 🗾 YANIS7		= 古辛 anniu02 way
🕞 YANIS6	• • 🔳 🔔 •	
🕞 YANIS5	• • 🗖 🔜 •	效果: 无
🕝 YANIS4	••	
🕞 YANIS3	••	同步: 事件 ✔ 重复 ✔ 0
Ð 🖧 🛍 👘	💼 🕴 🖻 🖥 💽 136 12.0 fps	44 kHz 立体声 16 比特 1.3 s
	(a)	(b)

STEP 27 新建图层" YANIS8 ",按照" YANIS6 "层中动画的制作方法制作一个关于" YANIS8 " 文字下半部分的动画,并使文字从场景左侧移出,如图 4-4-28(a)和图 4-4-28(b) 所示。

	3	1	30 155 140 145 150 155
🕞 YANIS8	•	•	$\square \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet$
🕝 YANIS7	1		
🕞 YANIS6	•	•	•
🕞 YANIS5	•	•	
🕞 YANIS4	•	•	
อลิย		1	 🕴 🚡 🚡 💽 158 12.0 fps

(a)



(b) 图 4-4-28



"YANIS7 " 层和 "YANIS8 " 层的两个半边文字正好构成一个完整的文字。最 后让它们分别从相反的方向飞出场景。

 STEP 28 在"YANIS8"层上新建图层"YANIS9",在该层第 159 帧输入文字"YANIS"。将 文字转换为图形符号并置于场景右侧。分别在该层第 165 帧、200 帧和第 205 帧按 "F6"键插入关键帧。在各个关键帧中调整文字的位置并创建运动补间动画,使文 字从右往左飞出场景。如图 4-4-29(a)和图 4-4-29(b)所示。

酷炫音乐特效

191

Chapter 4

图 4-4-27









图 4-4-29

# STEP 29 新建图层 "YANIS10", 复制 "YANIS9"层的动画到该层中,调整各个关键帧中文字的位置,使该层文字的运动方向与"YANIS9"中文字运动的方向相反,如图 4-4-30(a)和图 4-4-30(b)所示。

	a 🖁 🖉	${igged}{5}$ 160 165 170 175 180 185 190 195 200
🚽 YANIS10	🥖 • • 🗖	$\bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet \rightarrowtail \bullet $
🕞 YANIS9	•• •	•>
🕞 YANIS8	•• 🗖	
🕞 YANIS7	•• 🗖	
🕞 YANIS6	•• •	

(a)





图 4-4-30

STEP 30 新建图层 "COLOR1", 在该层第 206 帧按 "F7" 键插入空白关键帧。在该帧使用
 "矩形工具"和线性渐变填充工具绘制一个竖直的矩形,如图 4-4-31(a)和图 4-4-31
 (b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



(a)

图 4-4-31

STEP 31 将图形转换为图形符号,在该层第 209 帧按 "F6"键插入关键帧,使用变形工具将 图形缩小。在第 205 帧和 209 帧之间创建运动补间动画,如图 4-4-32(a)和图 4-4-32 (b)所示。



(a)



图 4-4-32

STEP 32 在 "COLOR1 " 层第 206 帧插入声音文件 "(b) ELL6.W(a) V", 如图 4-4-33(a) 和图 4-4-33 (b) 所示。

🙈 🖺 🗖 :00 2 <mark>05</mark> 21	
COLOR1 / · · E	声音 BELL6. WAV 💙
	效果: 无
🕞 YANIS9 🛛 • 🗖 🔜 🖕	
🖓 YANIS8 •• 🗖	同步: 事件 ✔ 重复 ✔ 0
VANIS7 • •	11 kHz 单声道 8 比特 0.5 s 5.3
(a)	(b)

图 4-4-33

STEP 33 在 " COLOR1 " 层上新建图层 " Y2 ", 在该层第 209 帧到第 260 帧之间创建运动补 间动画,如图 4-4-34 (a)和图 4-4-34 (b)所示。

酷炫音乐特效

193

Chapter 4





(a)

(b)

图 4-4-34

STEP 34 在 "Y2" 层上新建图层,将图层 "COLOR1" 中的动画拷贝到新图层第 212 帧中并 移动动画的位置,如图 4-4-35 (a)和图 4-4-35 (b)所示。



(a)

图 4-4-35

STEP 35 新建图层" A2 ",在该层制作一个关于字母" A "的动画 ,如图 4-4-36( a )和图 4-4-36 (b)所示。



图 4-4-36

STEP 36 新建图层,将"COLOR1"中的动画拷贝到该层第 17 帧中,调整动画的位置。如 图 4-4-37 (a) 和图 4-4-37 (b) 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百 





•

• 🗖

•••

<u>0</u>

<u>о</u> П

- \*\*\*\*\*•

•••

🕞 COLOR1

🕞 COLOR1

COLOR1

🕝 A2

🕞 Y2

STEP 37 按照同样的方法复制"COLOR1"层的动画并制作关于字母"N2"、"I2"中的动画。 如图 4-4-38(a)图 4-4-38(b)图 4-4-39(a)图 4-4-39(b)图 4-4-40(a) 和图 4-4-40(b)所示。

图 4-4-37



(a)



(b)

Chapter 4

酷炫音乐特效

195

(b)





(a)

图 4-4-39









图 4-4-40

STEP 38 新建图层 "COLOR2", 在该层第 253 帧使用矩形工具绘制一个矩形并转换为图形符号,分别在第 260 帧和 270 按"F6"键插入关键帧,调整各个关键帧中图形的状态。并在各个关键帧之间创建运动补间动画。如图 4-4-41(a) 图 4-4-41(b)和图 4-4-41(c)所示。





(b)





STEP 39 在 COLOR2 层第 253 帧插入声音文件 004.wav。在该层第 270 帧加入停止命令。 如图 4-4-42 (a) 和图 4-4-42 (b) 所示。



图 4-4-42

STEP 40 按"Ctrl+F8"键创建一个影片剪辑符号,在符号内图层1第1帧使用文字工具输入
"谢谢支持"和作者邮箱的字样,并转换为影片剪辑符号。在该层第 340 帧插入关
键帧。调整第1个关键帧中文字的透明度为"0%",然后在第1帧和第 340 帧之间
创建运动补间动画,在该层第 450 帧按"F6"键插入关键帧。在该帧中按下"F9"
键打开动作面板,在面板中添加停止命令,如图 4-4-43(a) 图 4-4-43(b)和图 4-4-43(c)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百





(b)

Chapter 4

酷炫音乐特效

197







STEP 41 新建图层 2,在该层第 340 帧按 F7 '键插入空白关键帧,在该帧制作一个如图 4-4-44 (a)图 4-4-44(b)所示的图形并转换为影片剪辑符号。

	转跌为元件	×
and the second sec	名称:00 元叶3 行为:02 ② 影片館橋 注册: 1008 ○ 担相 ○ 图形	• <b>地址</b> - 取約 - 西初
(a)	(b)	

图 4-4-44

STEP 42 在图层 2 第 425 帧按 "F6 " 键插入一个关键帧,将该帧中的图形移到文字下面。在 第 340 帧到 425 帧之间创建运动补间动画。如图 4-4-45 (a) 和图 4-4-45 (b) 所 示。





STEP 43 在该层第 426 帧按" F6 "键插入关键帧并在该帧中加入声音文件" MTN-025.WAV ", 如图 4-4-46 (a) 和图 4-4-46 (b) 所示。





STEP 44 在第 427 帧按 "F6" 键插入关键帧,选择该帧的图片按 "Ctrl+B" 键将其打散。分别将打散后的"手"和"花"转换为影片剪辑符号。如图 4-4-47(a)图 4-4-47(b)图 4-4-48(a)和图 4-4-48(b)所示。

名称: (0)	元件 5		396
行力:(2)	③ 影片質量	注册	 19.0

(a)











STEP 45 新建图层 3, 在该层第 1 帧插入声音文件 "bg1.wav", 并在属性面板中设置声音的

选项。如图 4-4-49 (a) 和图 4-4-49 (b) 所示。





STEP 46 在图层 3 第 427 帧按 "F7" 键插入空白关键帧。将图层 2 第 427 帧中的 "手"剪切 到图层 3 的 427 帧中。在图层 2 第 450 帧按 "F6" 键插入关键帧并在第 427 帧和 第 450 帧之间创建运动补间动画,如图 4-4-50 (a)和图 4-4-50 (b)所示。

补间 运动 ♥ ♥ 缩放 简单: 0 ♥	⑦ 图层 2 / · · □
旋转: 自动 💙 🛛 时间	27 42 mm + mm 1 427 12.0 f
□路径调整 🔽 同步 🗹 对齐	
(a)	(b)

图 4-4-50

STEP 47 在图层 3 第 450 帧按 "F6"键插入关键帧,将该帧中的"手"移出场景,并在第 427 帧到 450 帧之间创建运动补间动画。如图 4-4-51 (a) 和图 4-4-51 (b) 所示。



图 4-4-51

STEP 48 回到主场景,在 "COLOR2" 层上新建图层 "符号"层,在该层第 270 帧按 "F7" 键插入空白关键帧,在该帧中插入影片剪辑符号 "元件 2"。在属性面板中调整动画 大小,如图 4-4-52 (a)、图 4-4-52 (b)和图 4-4-52(c)所示。

	a 🗿 🗖 255 260 265 27	
🕝 符号		
🕞 COLOR2	• 🖹 🗖 🚧	r; 1
		B H: P
	(a)	



Chapter 4

酷炫音乐特效



图 4-4-52

STEP 49 保存文件,输出动画测试。

本例中使用的声音文件比较多,在声音的同步选项中有四个可选项 : 事件、开始、stop 和流。 事件是触发声音播放直到声音完全结束播放,与时间轴无关。开始是为声音设置一个开始播放 的点,stop 是和开始相对的结束点。流选项与时间轴中的帧数有关。当选"流"式播放后,只 有包含在帧的音频流才能被读取到。



### **Chapter 5**

## 网页动画特效



#### →实例操作

STEP 01 按 " Ctrl+N " 键新建文件,按如图 5-1-1 所示对文档属性进行设置。

STEP 02 按 " Ctrl+F8 " 键新建影片剪辑符号 title,在符号第 1 帧中使用文字工具输入一个邮 箱地址,如图 5-1-2 (a)和图 5-1-2 (b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百

<b>实档</b> 尾性
尺寸: 1000mm 이번이 x 400 px (3월)
四號: 打印礼 (2) 内容(3) (数以(3))
背景色: 📰
\$2558:021 30 fpa
每只单位: 蒙索 💌

图 5-1-1



Chapter 5 网页动画特效

203



 STEP 03
 按下 " Ctrl+F8 " 键新建影片剪辑符号 " rotraption ", 改图层 1 名称为 " title "。在 title 层第 1 帧插入符号 " title ", 并在该层第 4 帧按 " F5 " 键插入普通帧。在属性面板中 设置实例名称为 " title ", 如图 5-1-3 ( a ) 和图 5-1-3 ( b ) 所示。

	🗢 🖆 Scene 1 🔏 👾 1 🖹 rational 🖌 👍 💷
	▼ 附间接
	an 🖄 🗖 🚺 5 10 15 20 25 3
▼ 剛性	Ditte / · · ·
COTTON MALE AND	🔂 🕰 👔 🕴 👔 🔛 👔 😢 1 30.0 fps
titla	_ <u>900,</u>
F: 249.1 K: -120.3	
H; 33. 0 (; -20. 4	vli121/21@162.com
	XIJ15142102105.0011
(a)	(b)

图 5-1-3

STEP 04 按" Ctrl+F8" 键新建按钮符号"元件 1",将影片剪辑符号" rotraption" 拖到按钮 符号" Up" 帧中。在属性面板中设置符号实例名称为" r1",如图 5-1-4(a)和图 5-1-4(b)所示。





STEP 05 回到主场景编辑区,改图层 1 名称为 "rotraption"。在该层第 1 帧的属性面板中为 该实例选择交换方式为 "Track as Button",如图 5-1-5 (a) 和图 5-1-5 (b) 所示。

	◎▼时间轴
	an 🖺 🗖 1 5 10 15 20 25 3
	🔽 rotraption 🥖 • • 🗖 👵
〒庸佳	🖅 🐔 🔁 💼 🕴 👘 🔂 💼 🖸 🗂 30.0 fps
1991 · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	),  200,  250,  300,  350,  400,  450,  500,  550
· ○ ○決例名> ②読 Ireck as Button ⊻	
η: 243.1 Σ: 253.4	
<b>n</b> : 33.0 <b>r</b> : 183.5	xlj131421@163.com

(a)

(b)

图 5-1-5

**STEP 06** 新建按钮符号 "PanelBtn ",分别在符号 "Up " 帧、" Over " 帧和 "Hit " 帧绘制一 个矩形。如图 5-1-6 (a) 和图 5-1-6 (b) 所示。





Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 07 新建影片剪辑符号 " rotographic ", 改图层 1 名称为 " btn ", 在该层第 1 帧插入按钮 符号 " PanelBtn ", 并在第 7 帧按 " F5 " 键插入普通帧。如图 5-1-7 (a) 和图 5-1-7 (b) 所示。



图 5-1-7

STEP 08 新建图层 "Pic",分别在该层第 1 帧至第 7 帧按 "F7"键插入空白关键帧。然后分别执行"文件 导入 导入到场景"命令在各个空白关键帧导入位图图片并修改各个图片大小到统一尺寸。如图 5-1-8 (a) 图 5-1-8 (b)和图 5-1-8 (c)所示。



(a)





(c)

图 5-1-8

STEP 09 新建影片剪辑符号 " roto ", 改 " 图层 1 " 名称为 " rotographic ", 在该层第 1 帧插入 影片剪辑符号 " rotographic ", 在该层第 3 帧按 " F5 " 键插入普通帧。如图 5-1-9(a) 和图 5-1-9(b) 所示。

205

Chapter 5

网页动画特效





(a)

(b)

图 5-1-9

STEP 10 在 " rotographic " 层上新建图层 " logic ", 分别在该层第 1 帧到第 3 帧插入空白关 键帧。选择第2个空白关键帧,按"F9"键打开动作面板,在面板中输入如图5-1-10 中所示的代码。



图 5-1-10

-----提 使用影片剪辑的属性和方法(该例中主要为透明度和缩放)控制影片剪辑在交 互过程中的变化。 不



STEP 11 在该层第 3 帧加入一个转到第 2 帧播放的指令,如图 5-1-11 所示。



图 5-1-11

Flash MX 2004 经典实例百分百 



让动画反复跳转到第 2 帧播放的目的是为了让第 2 帧中的脚本被反复读取。不 断相应我们对鼠标的操作。

STEP 12 进入影片剪辑符号 "rotraption "的编辑区,在"title"层上新建图层 "Cogic"。分别在该层第 1 帧到第 4 帧按 "F7"键插入空白关键帧。选择第 1 个关键帧,在动作面板中加入如图 5-1-12 所示的脚本。



图 5-1-12



该脚本用于控制影片剪辑 roto 实例的载入并对其一些参数进行设置。

STEP 13 选择该层第 2 帧,在动作面板中加入如图 5-1-13 所示的脚本。



图 5-1-13



该脚本用于判断鼠标位置并根据鼠标位置对变量进行设置。

STEP 14 选择该层第 3 帧,在该层加入转到第 2 帧播放的脚本,如图 5-1-14 所示。





STEP 15 选择该层第 4 帧,在该帧中加入停止命令,如图 5-1-15 所示。



图 5-1-15

STEP 16 回到主场景编辑区,选择场景中的邮箱地址,在动作面板中为该实例加入一个链接, 如图 5-1-16 所示。



图 5-1-16



208

该链接用于打开邮件发送器。

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 17 按下 " Ctrl+L " 键打开库面板,在符号 " roto " 上单击鼠标右键,从弹出的列表中选择链接,将该符号名称设置为链接导出,如图 5-1-17 ( a ) 和图 5-1-17 ( b ) 所示。

属性          链接             链接           描放             基          # 撤放             型:         【         输出Flash影片         ]           ]             型:         【         输出SWC文件         ]           ]             型:         【         转换到影片剪辑         ]         [         定义组件         [         丁剪辑           更新         ]         ]         ]	<ul> <li>         ・ ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</li></ul>	×3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
(a)	(b)	



STEP 18 按下 " Ctrl+S " 键保存文件,按下 " Ctrl+Enter " 键输出测试动画。



Chapter 5 网页动画特效



### 超酷网页效果

源文件及素材

🕼 🗗 🃁 🗗 🗇 🗇 🗇 🚺

第5章

002.fla

002

→实例赏析



CD

本例为一个网页页面制作和按钮安排的网页动画。网页中的按钮按照各自的路径顺次移动 到固定的位置,然后在页面左侧顺次出现一列按钮,当按钮完全出现后,右侧的按钮逐渐消失。

#### →功能运用

本例中使用到的命令和工具有:导入命令、打散命令、对齐与分布命令,跳转播放头命令、 线条工具、椭圆工具和铅笔工具。

#### →实例操作

210

STEP 01 新建文件,并按图 5-2-1 所示对文档属性进行设置。



图 5-2-1

STEP 02 改图层 1 名称为 "边",在该层第 1 帧导入一张位图图片,按下 "Ctrl+B" 键将位图 打散,删除图片中多余的部分,在属性面板中修改图片尺寸。选择图片按 "F8"键 转换为影片剪辑符号。如图 5-2-2(a)图 5-2-2(b)图 5-2-3(a)和图 5-2-3(b) 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百


(a)







(a)

(b)

Chapter 5 网页动画特效

211

图 5-2-3

STEP 03 新建图层"背景",在该层第1帧导入一张位图图片、修改图片尺寸并将图片转换为 图形符号,如图 5-2-4(a)图 5-2-4(b)图 5-2-5(a)和图 5-2-5(b)所示。



(a)

转换为元件	•			X
名称:(0)	krasshatter			39
何方:(图)	<ul> <li>○ 影片質録</li> <li>○ 抜組</li> </ul>	注册:	888	<b>R</b> /8
	© 177141			162

图 5-2-4

(a)



(0)

图 5-2-5

STEP 04 在图层"边"的第 162 帧按"F5"键插入普通帧,在"背景"层第 162 帧按"F6"
 键插入关键帧,并在该帧中按"F9"键打开动作面板,在面板中输入停止命令,停止文件的播放。如图 5-2-6(a)和图 5-2-6(b)所示。

		L w Shift - M	
		\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$	\$ 8°, 10,
┏ 背景	1 • • •	ztop () ;	~
🕞 边	•• •		
Ð 🖧 🔁	💼 🕴 🖻 🗅	₩ [·] 1€	
		5	3
		國 書最 : 162 - 43	the second second
		「第1行(共2行),第8列	
	(a)	(b)	

图 5-2-6

STEP 05 新建图层 " Cegin+o ", 在该层第 2 帧按 " F7 " 键插入空白关键帧。

STEP 06 按 " Ctrl+F8 " 新建按钮符号 " btno ", 在符号图层 1 第 1 帧绘制一个如图 5-2-7 ( b ) 所示的图形, 如图 5-2-7 ( a ) 和图 5-2-7 ( b ) 所示。

第非元件 名称:@)brn0 行力:@)○ 影片整備 ○ 税用 ○ 图形	
(a)	(b)



Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 07 分别在该层 " Over " 帧和 " Hit " 帧按下 " F6 " 键插入关键帧 , 如图 5-2-8 和图 5-2-9 所示。



图 5-2-8

图 5-2-9

补间

旋转:

□ 路径调整

运动

自动

简单: -100

✓ ✓ 缩放

▼ 0 时间

□同步 □ 对齐

🖌 In

(b)

- STEP 08 在"图层 1"上新建"图层 2",在"图层 2"的"Over"帧按"F7"键插入空白关 键帧。
- STEP 09 按" Ctrl+F8" 键新建影片剪辑符号" ikon villam"。在符号图层 1 中建立一个由内向 外扩张运动的动画,并调整动画属性。如图 5-2-10(a)图 5-2-10(b)图 5-2-11 (a)和图 5-2-11(b)所示。









STEP 10 新建图层 "flare1", 在该层制作一个光环的运动动画并为该动画建立一个引导层,

Chapter 5 网页动画特效

引导光环与图层 1 的动画同步运动。如图 5-2-12 (a) 和图 5-2-12 (b) 所示。







STEP 11 新建图层 "flare"和图层 2 的引导层,使这两个图层创建一个与图层 1 动画同步的 光环动画,该动画与 flare1 动画的运动路径相反。并在该层最后一个空白关键帧加

图 5-2-12

入"停止"命令。如图 5-2-13 (a) 和图 5-2-13 (b) 所示。



图 5-2-13

STEP 12 新建图层 " vilam ", 在该层第 5 帧到第 22 帧绘制一个配合光环运动的逐帧动画。如 图 5-2-14 (a) 和图 5-2-14 (b) 所示。





214

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 13 回到按钮符号 " btno " 的编辑区,将影片剪辑符号 " ikon Villam " 拖到图层 2 " Over " 帧中,并与图层 1 中的图形中心对齐。如图 5-2-15 ( a ) 和图 5-2-15 ( b ) 所示。

◎▼时间轴									
		8	8		Up	0v	er	Down	Hit
🕏 Layer 2	I	٠	٠		0				
🕞 Layer 1		٠	•		•			٥	•
Ð 🖧 🔁				ŵ	• E	6	٩	I [·]	2



(b)

(a)

STEP 14 回到主场景编辑区,将按钮符号 "btno"插入到 "ceginfo"层第二帧,调整符号到 背景图右侧的透明玻璃圈中,在该层第 16 帧按 "F6"键插入关键帧,在第 2 帧到 第 16 帧中创建运动补间动画,调整第 2 帧中图形的透明度为 "0%",如图 5-2-16 (a)和图 5-2-16 (b)所示。

图 5-2-15



图 5-2-16

STEP 15 分别在该层第 73 帧和第 87 帧按 "F6"键插入关键帧,在这两个关键帧中创建运动 补间动画。调整第 87 帧图形的透明度为 0%。如图 5-2-17(a)和图 5-2-17(b) 所示。



(a)

215

Chapter 5

网页动画特效





图 5-2-17

 STEP 16
 按照制作按钮 " btn0 " 的方法,制作按钮符号 " btn1 "、" btn2 "、" btn3 "、" btn4 "

 和 " btn5 "。如图 5-2-18、图 5-2-19、图 5-2-20、图 5-2-21 和图 5-2-22 所示。





图 5-2-19



图 5-2-20

图 5-2-21

STEP 17 回到主场景编辑区,在"ceginfo"层上新建图层"feny"。在该层第 16 帧到第 22 帧创建一个光影的运动动画,如图 5-2-22 和图 5-2-23 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百





### 图 5-2-22

图 5-2-23

STEP 18 按照制作 "ceginfo" 层和 "feny" 层动画的方法,分别利用其余的五个按钮在主时间线上制作按钮动画,如图 5-2-24(a)图 5-2-24(b)图 5-2-25(a)图 5-2-25(b)图 5-2-26(b)图 5-2-27(a)图 5-2-27(b)图 5-2-28(a)和图 5-2-28(b)所示。



(a)

(b)

(b)

图 5-2-24



(a)





(a)



图 5-2-26

Gambanda

20-----

(b)



(a)

图 5-2-27



(a)



(b) 图 5-2-28

Flash MX 2004 经典实例百分百 

STEP 19 在 "mega maszk" 层上新建 "图层 24", 在该层第 72 帧按 "F7" 键插入空白关帧, 将按钮符号 " btn0 " 拖到该帧中。调整图形的位置到两个位图图形之间。在 " 图层 24"的第87帧按下"F6"键插入关键帧。如图 5-2-29(a)和图 5-2-29(b)所示。



(a)

STEP 20 选择第 72 帧中的图形, 在属性面板中调节该帧中图形的透明度为 0%, 如图 5-2-30 (a)和图 5-2-30 (b)。

图 5-2-29



图 5-2-30

STEP 21 在"图层 24"的第 162 帧按"F5"键插入普通帧,分别新建 5 个图层,分别使用 其余的 5 个按钮在各个图层间建立运动补间动画。如图 5-2-31(a)和图 5-2-31(b) 所示。



(a)



219

Chapter 5

网页动画特效

STEP 22 选择位于场景最上边的按钮图形,按下"F9"键打开动作面板,在动作面板中输入 按下按扭键播放头转到第1帧播放的命令。如图 5-2-32 所示。



图 5-2-32

\_\_\_\_\_

STEP 23 按下 " Ctrl + S " 键保存文件,按下 " Ctrl + Enter " 键输出动画测试。

H)

在制作网页页面的时候,按钮的制作是比较关键的元素。为了使网页画面具有闪烁的效果 要注意合理安排按钮在画面中的位置。





# 动画视频效果



本例制作的是一个播放器的例子,该播放器提供的功能有:播放功能、停止功能、步倒功 能、步进功能、返回功能和拖动功能。俨然一个视频播放器,我们通过符号实例名称赋予每个 按钮的功能。

## →功能运用

本例中使用到的命令和工具有导入命令、矩形工具、渐变填充与渐变色修改工具。Ationscript 中变量的设定,影片剪辑方法与属性的运用等。

### →实例操作

STEP 01 按 " Ctrl + N " 键新建文件,按如图 5-3-1 所示对文档属性进行设置。





STEP 02 改图层 1 名称为"视频", 在该层第 1 帧导入一段 MPEG 视频文件, 在弹出的对话 框中全部选择"确定"。调整视频文件的大小位置, 如图 5-3-2(a)和图 5-3-2(b) 所示。





(b)

(a)



STEP 03 在"视频"层上新建图层"框",在"框"层第1帧使用混色器编辑一个线性渐变颜色,使用矩形工具绘制三个矩形条并将"视频"层的画面框住。如图 5-3-3(a)和图 5-3-3(b)所示。





STEP 04 按"Ctrl + F8"键新建影片剪辑符号"cotrller"。使用矩形工具结合线性渐变填充一 个如图 5-3-4(b)所示的控制条。按"F8"键将形图形转换为影片剪辑符号。如图 5-3-4(a)和图 5-3-4(b)所示。





222

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 05 在控制条左侧绘制一个按钮符号 " drag button "。如图 5-3-5 ( a ) 和图 5-3-5 ( b ) 所示。



Chapter 5

网页动画特效

223



 STEP 06
 回到 " controller " 编辑区,将符号 " drag button " 对齐到控制条左侧。在属性面板

 中为该按钮输入实例名称 " dragButton ",如图 5-3-6 ( a )和图 5-3-6 ( b )所示。



图 5-3-6

**STEP 07** 执行"窗口 其他面板 分用库 Buttons"命令,打开共用按钮库,将文件夹 "payback"中的按钮"playback-soop"拖到控制条的左侧。在属性面板中为该按 钮输入实例名称"stop Button",如图 5-3-7(a)和图 5-3-7(b)所示。





**STEP 08** 在"停止"按钮符号实例的右侧绘制一个播放的图形并转换为影片剪辑符号。为该符号输入实例名称"playhilite"如图 5-3-8(a)和图 5-3-8(b)所示。



(a)





STEP 09 将公用库中的"快倒"按钮拖到"播放"按钮的右边,设置实例名称"rewind"。如 图 5-3-9(a)和图 5-3-9(b)所示。





STEP 10 将"步退"按钮拖到"快倒"按钮的右侧,并在属性面板中为该按钮输入实例名称 "sxep Back"。如图 5-3-10 和图 5-3-11 所示。







Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 11 将"步进"按钮拖到"步倒"按钮右侧,在属性面板中为该按钮输入实例名称 "goToEnd"。如图 5-3-12 (a) 和图 5-3-12 (b) 所示。



(a)



图 5-3-12

STEP 12 在"快进"按钮的旁边绘制一个返回的图形并转换为影片剪辑符号。在属性面板中 输入符号实例名称 " loophilite "。如图 5-3-13 ( a ) 和图 5-3-13 ( b ) 所示。



(a)

图 5-3-13

STEP 13 在进度控制槽中绘制一个进度控制图形,将图形换为按钮符号,在属性面板中为按 钮输入实例名称 "knob"。如图 5-3-14 (a) 和图 5-3-14 (b) 所示。

日本海	itte 🛛		
J.Sm	511	Y	
	line)		
	n: 15.0	II: D. D	
8	<b>m</b> : 15.0	T: -T. 0	
		(a)	图 5-3-14(b)

图 5-3-14

STEP 14 选择" controller" 中图层 1 第 1 帧,在该帧分别加入控制视频播放的程序。如图 5-3-15 (a) 图 5-3-15(b)和图 5-3-15(c)所示。

Chapter 5 网页动画特效







(b)



(c) 图 5-3-15



上面的代码首先定义了一些变量,然后依次运用按钮和影片剪辑的方法对主时 间线动画进行控制,这些控制是通过主时间线上的帧进行控制的。

STEP 15 回到主场景编辑区,新建图层"控制栏",在该图层第 1 帧插入影片剪辑符号 "controller"。如图 5-3-16(a) 和图 5-3-16(b) 所示。



图 5-3-16

STEP 16 新建图层"侧面文字",在该层第1帧输入一段竖排文字,如图 5-3-17(a)和图 5-3-17 (b)所示。







图 5-3-17

STEP 17 将文字转换为影片剪辑符号,双击符号进入符号编辑区,在符号编辑区制作一个文 字遮罩动画,如图 5-3-18(a)和图 5-3-18(b)所示。

227

Chapter 5





STEP 18 回到主场景编辑区,在"侧面文字"层上新建图层"下方文字"。在该层第1帧输入 一排文字,将文字转换为影片剪辑符号并置于播放器控制条的上边。双击符号进入 符号编辑区,在符号编辑区制作一个遮罩动画,如图 5-3-19(a)和图 5-3-19(b) 所示。



STEP 19 回到主场景编辑区,分别在各层第 2666 帧按 "F5 " 键插入普遍帧。执行 " 文件→ 保存 " 命令保存文件,按下 " Ctrl + Enter " 键输出动画测试。

制作视频播放器通常都是通过对按钮的控制来改变播放头在时间线上的位置,但是对按钮 或者影片剪辑的控制,除了使用在帧中加入脚本并通过符号实例的名称调用影片剪辑的方法和 属性以外,也可以直接将这些脚本添加到实例中。

228

Flash MX 2004 经典实例百分百

229





大家都知道 Flash 只是一个二维的绘图动画软件,我们今天要做的就是在不用 Flash 程序的情况下,运用视觉上的"欺骗"效果来达到三维效果的目的。

### →功能运用

在制作本例的时候我们运用了图层的关系来将一个立体的"C"字分为上下两个部分,然后 在这两个部分的中间插入了一个旋转的网址,这样一来,我们就可以在二维的软件里实现三维 的效果了,其实这就是运用了视觉上的一种"欺骗"效果来达到目的的。主要运用到的功能有 渐变颜色的填充,和图层的应用等。

### →实例操作

一、制作圆形排列的网址

- STEP 01 在 Flash 里面制作一个按圆形排列的一段文字是很复杂的,所以我们就只能把这个 任务交给其他软件来完成,作者的圆形网址是通过 CorelDRAW 来制作完成的,如 图 5-4-1 所示。制作好了以后,导出保存为 AI 格式的文件。
- STEP 02 执行 " 文件 新建 " 命令或按下 " Ctrl+N " 键, 创建一个新的 Flash 文件。



Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 06 在执行"转换成元件"命令后, Flash 就会弹出一个对话框,问我们希望将这个元件定义为什么属性,我们在这里选择"影片剪辑",并在名称一栏中填写转换成元件后的名称。我们在这里填上"旋转网址",然后按"确定",如图 5-4-5 所示。
- STEP 07 执行 "窗口 库"命令或按下"Ctrl+L"键打开库面板,这个时候我们就会看到库 面板中已经有了一个名称为"旋转网址"的影片剪辑元件了,如图 5-4-6 所示。

转表为元件	ŧ			<b>▼</b> 集 -	■ 規种同址. m. k. 現
-SR: (1)	规种构址		現定	名称	一种造▲
行为:01)	<ul> <li>         新片型構         <ul> <li></li></ul></li></ul>	注册:	取消		
				У10	

图 5-4-5

图 5-4-6

Chapter 5

网页动画特效

231

- STEP 08 在编辑区中用鼠标将这个圆形的网址完全的框选,然后执行"修改 组合"命令或 按下"Ctrl+G"键将其群组。
- STEP 09 在第 180 帧插入关键帧,选中第 1 帧,在编辑区下方的属性面板中,为这段帧设一段顺时针旋转一周的运动动画,具体设置如图 5-4-7 所示。



## 二、制作光晕效果

STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"光晕"的影片 剪辑元件,如图 5-4-8 所示。

新建元件		
.SR: (1)	光晕	現定
行为:01)	<ul> <li>● 創片影響</li> <li>● 按钮</li> </ul>	取約
	<ul> <li>         田市         </li> </ul>	高级

图 5-4-8



STEP 03 选择我们绘制好的正圆图形,执行"窗口 设计面板 混色器"或按下"Shift+F9"键,打开混色器面板。

STEP 04 在"混色器"面板中选择填充方式为"放射状",如图 5-4-9 所示。填充好后的正圆 形效果如图 5-4-10 所示。



图 5-4-10

三、制作立体文字

- STEP 01 执行"插入 新建元件"命令,新建一个影片剪辑元件"组合",我们将在这个"组合"元件中创建一个立体文字。
- STEP 02 在"组合"影片剪辑元件的编辑模式中,在编辑区绘制出一个立体的英文字母"C", 如图 5-4-11 所示。
- 四、将圆形的网址、立体文字和灯光效果进行组合
- STEP 01 用鼠标将这个立体文字的上半部分框选起来并按下" Ctrl+G"键,将其群组,然后 将剩余的部分也进行框选、群组,如图 5-4-12 所示。



图 5-4-11





STEP 02 用鼠标右键单击这个立体文字的上半部分,在弹出的菜单中选择"分散到层"命令,

232

Flash MX 2004 经典实例百分百



这样一来我们就将这个立体文字的上半部分、和下半部分分别放在了不同的图 层中了。

STEP 03 双击时间轴面板上的图层名称,分别将放有立体文字上半部分的图层名称改为 " C 上半部",将放有立体文字下半部分的图层的名称改为 " C 下半部",如图 5-4-14 所 示。





图 5-4-14

Chapter 5

网页动画特效

233

- STEP 04 单击时间轴面板上的"新增图层"按钮 , 将新增的这个图层命名为"旋转网址", 并将此层放在图层"C上半部"和"C下半部"的中间。
- STEP 05 将库面板中的影片剪辑元件"旋转网址"拖拽到编辑区中,利用"任意变形工具" 可这个圆形网址进行缩放和倾斜变形,如图 5-4-15 所示。



图 5-4-15

提示

导入的圆形网址是橙色的文字,视觉效果不是很好,所以我们应该将这个圆形 网址的颜色变为白色。

STEP 06 选中"旋转网址"影片剪辑元件,在编辑区下方的属性面板中,将其色调改为白色,

如图 5-4-16 所示。



图 5-4-16

STEP 07 单击时间轴面板上的"新增图层"按钮 27,新增一个图层"光晕",将此图层放到 所有图层的下面,把库面板中的影片剪辑元件"光晕"拖拽到编辑区中,并用"任 意变形工具"回将"光晕"垂直压扁一些,如图 5-4-17 所示。



图 5-4-17

**STEP 08** 选中图层"旋转网址"中的"旋转网址"影片剪辑,按下"Ctrl+C"键进行拷贝。

STEP 09 单击时间轴面板上的"新增图层"按钮 🕢 ,新增加一个图层"旋转阴影"。

- STEP 10 切换到图层"旋转阴影"中,按下"Ctrl+Shift+V"键,将我们刚才拷贝的"旋转网址"影片剪辑元件原坐标粘贴到编辑区中。
- STEP 11 然后选择工具栏中的"任意变形工具" 🖽 ,将我们拷贝进来的这个"旋转网址"影 片剪辑进行变形 ,变形后的效果如图 5-4-18 所示。



图 5-4-18

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 12 单击时间轴面板上的"新增图层" <del>22</del>按钮,在图层"旋转阴影"的上方新增加一个 图层"C的阴影",如图 5-4-19 所示。





STEP 13 对图层"光晕"中的影片剪辑元件"光晕"进行拷贝,选择图层"C的阴影"按下 "Ctrl+Shift+V"键,将这个"光晕"影片剪辑元件原坐标粘贴到"C的阴影"图层 中,选择"任意变形工具"面,将我们拷贝进来的"光晕"元件进行等比例缩放, 然后将这个"光晕"元件的色调改为黑色,如图 5-4-20 所示。



Chapter 5 网页动画特效

STEP 15 选择工具栏中的"直线工具" /, 在图层"光柱"中绘制一个如射光的图形,并填充上白色到完全透明的渐变颜色,如图 5-4-22 所示。





STEP 16 制作好以后,单击主时间轴上方的"场景1"按钮(或者是单击按钮 ♀),回到主场 景中,如图 5-4-23 所示。

STEP 17 回到了主场景后,将库面板中的影片剪辑元件"组合"拖拽到场景中,调整好大小 并放到适当的位置。你还可以根据自己的喜好为这个动画设置背景,如图 5-4-24 所 示。



图 5-4-23

图 5-4-24

STEP 18 制作完成,按 " Ctrl+Enter " 键,输出 SWF 文件测试吧!

在制作本例的时候,用到了 CorelDRAW 来制作圆形的网址,我们还将立体的 " C " 字裁切 成了上下两部分,分别把上下两个部分放在不同的图层,然后将旋转的网址放到 " C " 的上部分 和下部分之间,从而制作出了仿三维的效果。

-----

236

Flash MX 2004 经典实例百分百



# **Chapter 6**

# ActionScript 经興范例



在这个例子中,主要用到的功能是"duplicateMovieClip"事件和"onClipEvent (mouse Move) {}"事件,"duplicateMovieClip"事件是用来复制纸片剪辑的语句,"onClipEvent (mouseMove) {}"事件是用来指定纸片剪辑的坐标的语句。以及"updateAfterEvent();" 语句的应用。

## →实例操作

238

一、制作纸片剪辑元件

- STEP 01 执行" 文件 新建 "命令或按下" Ctrl + N "键, 新建一个 Flash 文件" 飞扬的纸片"。 设置影片尺寸为 " 550X400 ", 背景颜色为 " #336699 ", 帧率为 " 100 帧每秒 "。如 图 6-1-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"纸片 01",在编辑区绘制出一个如图 6-1-2 所示的图形。

Flash MX 2004 经典实例百分百 

	飞扬的纸片+
	🗇 🐔 培設 1 🗟 通知01
	★ 時间的
	a 🖞 🗖 🚺 5 10 15 20 25 30 35
文档展性	
尺寸: 550 pg (数) g 400 pg (数)	₽ 4% £ 1 100.0 fps 0.0s
「「「「「「「「「「「「「」」」」」「「「「」」」」「「「」」」」「「「」」」」	
TIRE:	+
\$2558:00 100 fps	
● 長泉位: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○	

#### 图 6-1-1

图 6-1-2

- 二、为纸片添加引导层
- STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"纸片 02",将库面板中名为"纸片 01"的影片剪辑元件拖拽到编辑区的"图层 1"中, 然后单击时间轴面板中的"添加引导层"按钮 ,为"图层 1"添加一个引导层"图 层 2"如图 6-1-3 所示。
- **STEP 02** 在引导层 "图层 2"中,利用工具栏中的 "椭圆工具" ○,在编辑区中绘制一个正圆形的边框,如图 6-1-4 所示。





图 6-1-3

图 6-1-4

- STEP 03 选择纸片所在的图层"图层 1"的第 90 帧按下"F6"键插入关键帧,将第 20 帧也插入关键帧,然后利用"任意变形工具"面,对这个"纸片"剪辑进行一些缩放和倾斜,并将位置移动到如图 6-1-5 所示的位置。
- STEP 04 将"图层 1"的第 45 帧插入关键帧,同样利用"任意变形工具"对其进行一些缩放 和倾斜,并将位置移动到如图 6-1-6 所示的位置上。



图 6-1-5





STEP 05 将"图层 1"的第 70 帧插入关键帧,同样利用"任意变形工具"对其进行一些缩放 和倾斜,并将位置移动到如图 6-1-7 所示的位置上。



图 6-1-7

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 06 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"纸片 03",将库面板中名为"纸片 02"的影片剪辑元件拖拽到编辑区的"图层 1"中, 然后按下"F9"键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-1-8 所示的程序指 令。

▼动作 - 創片取損 \$ 89. 12 \$ 2 9 € ♥ ₹ 8 onClipEvent (enterFrame) { rot = rot+2; if (rot>=360) rot = 0; 1 \_rotation = rot; 🔛 編片 02 🚽 第7行(共9行),第18列

```
图 6-1-8

说明:

//每帧不断执行

onClipEvent (EnterFrame) {

//自定义变量 rot 的值等于 rot+2, 也就是说变量以 2 的数量递增

rot = rot+2;

//如果变量 rot 的值大于等于 360

if (rot>=360)

{

//变量 rot 的值就等于 0

rot = 0;

}

//此剪辑的旋转角度=变量 rot 的值
```

三、制作空白符号

执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"空白符号", 在这个剪辑中我们什么都不做,建立好后回到主场景中。

- 四、组织主场景
- STEP 01 将主场景中的"图层 1"改名为"纸片",把库面板中的影片剪辑元件"纸片 03" 拖拽到主场景中,并在主场景下方的属性面板中将其实例名称设为"zhipian",如 图 6-1-9 所示。

I T	扇性						
		影片的响	8	¥	(2)例:	銀州103	
		chiyi sa	1		立論		
-	1:	9.6	II: 259.	D	1		
- <b>8</b>	T:	9.6	T: 147.	2			

图 6-1-9

STEP 02 拖拽库面板中的影片剪辑元件"空白符号"到场景中,拖拽进来后,我们可以看到 这个空白符号只是一个"小白点",可以将这个"空白符号"放在任意的位置,选 择这个"空白符号",按下"F9"键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-1-10 所示的程序指令。

▼动作 - 勤片野橋	標
4.2 % ⊕ ♥ 2 @	1 8º, 🖬,
<pre>onClipEvent (mouseNove) {     setFroperty ("_root.xhipian", _x, _rootxmouse);     setFroperty ("_root.xhipian", _y, _rootymouse);     setFroperty ("_root.xhipian", _yscale, _rootymouse*0.25);     setFroperty ("_root.xhipian", _xscale, _rootymouse*0.25);     updateAfterEvent(); ]</pre>	~
9	
S 空白器号 句 第8行(共8行),第1列	

图 6-1-10

### 说明:

//当鼠标移动的时候执行 onClipEvent ( mouseMove ) { //指定场景中的实例 zhipian 的 x 坐标 setProperty ("\_root.zhipian", \_x, \_root.\_xmouse); //指定场景中的实例 zhipian 的 y 坐标 setProperty ("\_root.zhipian", \_y, \_root.\_ymouse); //指定场景中的实例 zhipian 的 x 缩放值 setProperty ("\_root.zhipian", \_yscale, \_root.\_ymouse\*0.25); //指定场景中的实例 zhipian 的 y 缩放值 setProperty ( " root.zhipian", xscale, root. ymouse\*0.25 ); //更新显示 updateAfterEvent(); } STEP 03 在图层 " 纸片 " 的上方新建图层 " action ", 选择第 1 帧, 按下 " F9 " 键, 打开动作 面板,在脚本输入框中输入如图 6-1-11 所示的程序指令。 说明:

//设置这个 zhipin 实例的可见性为假,也就是隐藏这个实例 setProperty ("zhipian", \_visible, false );



图 6-1-11



为什么要将这个实例设为不可见呢?这是因为我们要在下一帧中来复制这个实例,我们希望只显示复制出来的实例,不显示这个实例的"母体",所以将这个 实例设为不可见。

# **EP 04** 选择图层 "action"的第 2 帧,按下 "F6"键插入关键帧,打开动作面板,在脚本 输入框中输入如图 6-1-12 所示的程序指令。



图 6-1-12

```
说明:
//自定义变量 Count 的值为 " Count+1 ",也就是递加 1
Count = Number ( Count ) +1;
//如果变量 Count 的值大于 100
if ( Number ( Count ) >100 )
{
//Count 就等于 1
Count = 1;
}
//复制场景中的实例 zhipian
duplicateMovieClip ( "_root.zhipian", "zhipian" add Count, Count );
//跳转到第 2 帧
gotoAndPlay ( 2 );
STEP 05 按下 " Ctrl+Enter " 键输出影片进行测试,可以看到很好的效果,如图 6-1-13 所示。
```



图 6-1-13

指点

当在 onClipEvent 处理函数中调用" updateAfterEvent();"时,或作为传递给 setInterval 的函数或方法的一部分进行调用时,该动作更新显示(与为影片设置的每秒帧数无关)。如果对 updateAfterEvent 的调用不在 onClipEvent 处理函数中,也不是传递给 setInterval 的函数或 方法的一部分,则 Flash 忽略该调用。





本例为诡秘的坟墓上空闪电雷鸣的例子。使用影片剪辑的方法和属性制作闪电的效果,并 让其作随机运动,然后使用关键帧图片制作闪电后空中闪亮的效果。该动画模拟自然界的自然 现象,效果十分逼真。

→功能运用

本例中使用到的命令和工具有:导入命令、转换为符号命令、矩形工具、影片剪辑的方法 与属性等。运用影片编辑的方法和属性可以创造出十分生动的动画。

## →实例操作

STEP 01 按下 " Ctrl + N " 键新建文件,按如图 6-2-1 所示对文档属性进行设定。

文石居性	
尺寸:	200 pz (25) z 400 pz (25)
392:	(打印机在) 内容(2) 数认(2)
背景色:	■.
(統領: (2)	30 fys
核尺单位:	象索 🖌
ŤŔ	秋从街到建 和定 取消

图 6-2-1





图 6-2-2

STEP 03 在 "bg " 层上新图层 "light " 层,在 "light " 层第 1 帧使用矩形工具绘制一个具有 白色填充的矩形,选择矩形并将其转换为影片剪辑符号,如图 6-2-3(a)和图 6-2-3 (b)所示。



图 6-2-3

STEP 04 选择矩形图形,在属性面板中设置图形的透明度为 0%,如图 6-2-4 (a)和图 6-2-4 (b)所示。





246

Flash MX 2004 经典实例百分百
STEP 05 在该层第 5 帧按 "F6"键插入关键帧,在属性面板中调整图形透明度为 20%,如图 6-2-5(a)和图 6-2-5(b)抽示。





(b)

#### 图 6-2-5

STEP 06 将第 1 帧拷贝到第 6 帧中,将第 5 帧拷贝到第 7 帧中,将第 1 帧拷贝到第 11 帧中, 执行"文件 导入 导入到场景"命令导入一个声音文件"Bombs.WAV",将该文件添加到第 7 帧中,如图 6-2-6 (a)和图 6-2-6 (b)所示。



图 6-2-6

STEP 07 在 "light " 层上新建图层 " clip ", 按下 " Ctrl + F8 " 键新建影片剪辑符号 " shine "。 在符号编辑区制作一个光影闪烁的动画, 如图 6-2-7 ( a ) 和图 6-2-7 ( b ) 所示。



图 6-2-7

- STEP 08 将符号 "shine " 拖到 " clip " 层第 1 帧 , 在 " clip " 层第 11 帧按 " F5 " 键入普通帧。 在属性面板中给符号输入实例名称 " Toto "。如图 6-2-8 ( a ) 和图 6-2-8 ( b ) 所示。
- STEP 09 在 " clip " 层上新建图层 " Action ", 分别在该层第 1 帧、第 2 帧和第 3 帧按 " F7 "
   键插入空白关键帧。选择第 1 个空白关键帧, 打开动作面板并输入如图 6-2-9 所示的脚本。

Chapter 6 ActionScript 经典范例



Flash MX 2004 经典实例百分百



文伯托住	
尺寸: 四記: 愛得会:	110 po (版) x 400 px (画) 打印机(化) 内容(化) 版以(化)
朝朝:(2) 朝兄弟位:	15 fps 兼荣 ¥
38	Rildink Rice Riv

578: (¥)	beijing		預定
7为:01)	<ul> <li>到片野橋</li> <li>一 按相</li> <li>〇 田杉</li> </ul>	注册:	服務
	0 81%		高信

(a)



(b)

图 6-3-2

STEP 03 选择背景图片,在属性面板中将图片透明度改为 38%,如图 6-3-3(a) 和图 6-3-3 (b) 所示。



图 6-3-3

STEP 04 按下 " Ctrl + F8 " 键新建影片剪辑符号 "tlc ", 改 "图层 1"名称为 "girl "。在该图 层第 1 帧导入一个已经处理好的位图图片,将图片转换为图形符号。如图 6-3-4(a) 和图 6-3-4(b)所示。



被政治的	}			Đ
.578: (g)	tta O NUMBER	100		現定
11.9: 00	の設定	(£12) :	BIE	Rit
				AND

(b)

Chapter 6 ActionScript 经典范例

251

(a)

图 6-3-4

STEP 05 在"girl" 层第 250 帧按"F6" 键插入关键帧,移动该帧中的图形到场景左侧,在 第1帧到第20帧之间创建运动补间动画。如图6-3-5(a)和图6-3-5(b)所示。



(a)

图 6-3-5

STEP 06 新建图层 " color ", 在该层第 1 帧绘制一个竖立的平行四边形。如图 6-3-6 ( a ) 和 图 6-3-6 (b) 所示。

∥▼时间轴	
	🔿 🖺 🗖 1 5 10 15
🕞 color	•• •
🕞 girl	•••
£7 🖧 £1	💼 🕴 🖻 🔂 🔂 🚹

(a)



(b)



STEP 07 在 " color " 层上单击鼠标右键,在弹出的命令到表中选择 " 遮罩 ", 如图 6-3-7 ( a ) 和图 6-3-7 ( b ) 所示。



STEP 08 新建图层 "ACTION ", 在该层第 1 帧加入 "停止 " 命令。如图 6-3-8 所示。



图 6-3-8

STEP 09 新建影片剪辑符号 "t2c", 将影片剪辑 "t1c"中的美女图片拷贝到 "t2c"中图层 1 的第 1 帧,调整美女图片的透明度为 "38% "。如图 6-3-9(a)和图 6-3-9(b)所 示。



图 6-3-9

STEP 10 复制一个图层中的美女图片,调整该图片的透明度为 0%,并将它与另一张图片居 中对齐,在第 252 帧按 "F5" 键插入普通帧,如图 6-3-10(a) 6-3-10(b)所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



STEP 11 新建"图层 2",在该层第 1 帧到第 251 帧创建运动补间动画,在该层第 1 帧加入 停止命令,如图 6-3-11 (a)和图 6-3-11 (b)所示。

(a)	(b)

图 6-3-11

STEP 12 回到主场景,在"背景"层上新建图层"clip",在该层第1帧插入影片剪辑符号"t1c", 并调整它在场景中的位置,如图 6-3-12(a)和图 6-3-12(b)所示。



图 6-3-12

STEP 13 在属性面板中设置该实例的名称为 "t", 如图 6-3-13 (a) 和图 6-3-13 (b) 所示。







Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 16 新建按钮符号 "replay ", 在按钮符号编辑区制作一个如图 6-3-16 (a) 和图 6-3-16 (b) 所示按钮符号。



<sup>(</sup>a)

(b)

- 图 6-3-16
- STEP 17 在 "btn "图层第 1 帧插入按钮符号 "replay",在该层第 3 帧按 "F6"键插入关键帧。并在两个关键帧之间创建运动补间动画,将第 1 帧中的图形透明度调整为 38 %,如图 6-3-17(a)和图 6-3-17(b)所示。

		1	
SX 1	重新塑造	1	颜色 Alpha 💙 38% 🌱
	le la		

(a)

(b)

图 6-3-17

STEP 18 在 " btn " 层第 4 帧按 " F6 " 键插入关键帧,并在该帧中输入 " 停止 " 命令,如图 6-3-18 所示。



图 6-3-18

STEP 19 在"btn"层上新建图层"action",分别在该层第1帧、第2帧和第3帧中按"F7" 键插入空白关键帧。选择该层第1帧,在动作面板中为该帧输入脚本,初始化一些 度量和设定符号实例的位置,如图 6-3-19 所示。



STEP 20 选择该层第 2 帧,在该帧中加入如图 6-3-20 所示的脚本。 STEP 21 选择该层第 3 帧,在该帧中加入如图 6-3-21 所示的脚本。



Flash MX 2004 经典实例百分百



setrioperty .

## →实例操作

- 一、导入图片
- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个Flash文件"生化恐惧"。 设置影片尺寸为"300X300",背景颜色为"黑色",帧率为"12帧每秒"。如图 6-4-1 所示。
- STEP 02 执行 "插入 新建元件 " 命令或按下 " Ctrl+F8 " 键,新建一个名为 " 图片 " 的影 片剪辑元件。
- STEP 03 按下 " Ctrl+R " 键, 打开导入面板, 选择一幅图片做为背景并导入进来, 如图 6-4-2 所示。

	🗇 🐔 Scene 1 🗟 🖽
	▼ 时间轴
	🛲 🖄 🗖 🤰 5 10 15 20 25
文档保险	
	ତ୍ୟର ବ୍ୟୁକ୍ତ ସା 1 12.0 ଲେ
R-1: 000 pa 300 pa 626)	
1128: 打印机 (2) 内容(2) 数认(2)	
背景色: 📕	A A A A A A A A A A A A A A A A A A A
\$2507:02) 12 fpn	
標尺単位: 蒙索	
2/3/(-08/3222	
	Landard August

图 6-4-1

图 6-4-2

## 二、制作元件

- STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"基因突变者" 的影片剪辑元件。将库面板中的影片剪辑元件"图片"拖拽到编辑区中,如图 6-4-3 所示。
- STEP 02 执行"插入新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"基因重组"的影片剪辑元件。将库面板中的影片剪辑元件"基因突变者"拖拽到编辑区中,将其实例名称设为"image";然后新建图层"蒙板",在"蒙板"图层中绘制一个长、宽为100个单位的正方形,将这个正方形对齐到编辑区的中心,并将"蒙板"图层设为遮罩层,如图 6-4-4 所示。





图 6-4-3

图 6-4-4

Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 03 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"隐形按钮"的 按钮元件。在"Hit"帧插入空白关键帧,在编辑区中绘制出一个长、宽为 150 的矩 形,如图 6-4-5 所示。
- STEP 04 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"电影"的按钮 元件。将"图层1"的名称改为"图片",将库面板中的影片剪辑元件"基因重组" 拖拽到编辑区中,并将其实例名称设为"mask",如图 6-4-6 所示。





图 6-4-6

- STEP 05 在图层"图片"的上方新建图层"隐形按钮",拖拽库面板中的按钮元件"隐形按钮" 到编辑区中,利用"任意变形工具"将这个按钮水平方向拉伸,如图 6-4-7 所示。
- STEP 06 在图层"隐形按钮"的上方新建图层"行为控制",在"行为控制"的第1帧中添加 如图 6-4-8 所示的帧指令。





图 6-4-8

- if (Number(../:oi) <>0) {
- if (Number(../:ok) == Number(k)) {

```
newxscale = ../:zoomin;
        } else {
            newxscale = ../:zoomout;
        }
        if (Number(../:oi) == Number(i)) {
            newyscale = ../:zoomin;
        } else {
            newyscale = ../:zoomout;
        }
        } else {
        newxscale = ../:cellsize;
        newyscale = ../:cellsize;
        }
        xstep = ( newxscale-xscale ) /5;
        ystep = ( newyscale-yscale ) /5;
    STEP 07 在图层"行为控制"的第2帧插入关键帧,在第2帧中添加如图 6-4-9 所示的帧指
               令。
        if (Number(xscale) <>Number(newxscale)) {
        xscale = Number ( xscale ) +Number ( xstep ) ;
        } else {
        xstep = 0;
        }
        if (Number(yscale) <>Number(newyscale)) {
        yscale = Number ( yscale ) +Number ( ystep ) ;
        } else {
        ystep = 0;
        }
        setProperty ( "", _xscale, xscale ) ;
        setProperty ( "", _yscale, yscale ) ;
        gotoAndPlay(1);
    STEP 08 选择编辑区中的"隐形按钮",按下"F9"键打开动作面板,在脚本输入框中输入
               如图 6-4-10 所示的程序指令。
        on (rollOver) {
        ../:oi = i;
        ../:ok = k;
        }
        on (rollOut) {
        ../:oi = 0;
        ../:ok = 0;
        }
260
```

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 6-4-9

图 6-4-10

- 三、制作主场景
- STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"电影",拖拽库面板中的影片剪辑元件"电影"到场景中,并将其实例名称设为"yxl",如图 6-4-11 所示。



图 6-4-11

STEP 02 在图层"电影"的上方新建图层"行为控制",在第1帧中添加如下的帧指令:block = 4;

cellsize = 300/block;

zoomin = Number ( cellsize ) +50;

zoomout = (block\*cellsize-zoomin)/(block-1);

temp = 100/ ( cellsize ) ;

for ( i=1; i<=block; i++ ) {

for (k=1; k<=block; k++) {

duplicateMovieClip ( "yxl", "yxl\_" add i add "\_" add k, Number ( 100+Number ( i\*block ))

```
+Number (k));
    setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k add "/mask/image/", _xscale, temp*100);
   setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k add "/mask/image/", _yscale, temp*100);
   setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k add "/mask/image/", _x, 50* ( block-1 ) -cellsize*
(k-1) *temp);
    setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k add "/mask/image/", _y, 50* ( block-1 ) -cellsize*
(i-1) *temp);
    set ( "yxl_" add i add "_" add k add ":i", i );
    set ( "yxl_" add i add "_" add k add ":k", k );
    set ( "yxl_" add i add "_" add k add ":xscale", cellsize );
   set ( "yxl_" add i add "_" add k add ":yscale", cellsize );
    }
   }
STEP 03 在"行为控制"的第2帧插入关键帧,并添加如下所示的帧指令:
   for (ypos=0,i=1; i<=block; i++) {
    ypos = ypos+Eval ( "yxl_" add i add "_1:yscale" ) /2;
    for (xpos=0,k=1; k \le block; k++) {
        xpos = xpos+Eval ( "yxl_" add i add "_" add k add ":xscale" ) /2;
        setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k, _x, xpos );
        setProperty ( "yxl_" add i add "_" add k, _y, ypos ) ;
        xpos = xpos+Eval ( "yxl_" add i add "_" add k add ":xscale" ) /2;
    }
    ypos = ypos+Eval ( "yxl_" add i add "_1:yscale" ) /2;
STEP 04 在图层"行为控制"的第3帧插入关键帧,并为第3帧添加如下的帧指令:
          gotoAndPlay ( _currentframe-1 );
STEP 05 按下 " Ctrl+Enter " 键输出影片,进行测试。
    " currentframe " 返回由 MovieClip 指定的时间轴中播放头所处的帧的编号。
    setProperty ( "target", property, value/expression )
    target 到要设置其属性的影片剪辑实例名称的路径。
    property 要设置的属性。
    value 属性的新文本值。
    expression 计算结果为属性新值的公式。
    它的作用是:当影片播放时,更改影片剪辑的属性值。
```

Flash MX 2004 经典实例百分百 

0

005.fla



CD 源文件及素材 第6章 ○ 05 ○
神秘天使



场景中随机变形和随机变色的图形,以及朦胧的神秘天使,会给人留下很多朦胧、美丽的 幻觉。

## →功能运用

在这个例子中,主要学习 " Math.floor " 语句和 " createEmptyMovieClip " 语句,以及 " Math.random " 语句。

## →实例操作

一、导入图片

- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"神秘天使"。 设置影片尺寸为"500X400",背景颜色为"黑色",帧率为"30帧每秒",如图 6-5-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"图片"的影片 剪辑元件。
- STEP 03 按下" Ctrl+R "键,打开导入面板,选择一幅图片做为背景,并导入进来,如图 6-5-2 所示。

263

文档展性
Ref: 800, pa (400 pa (346)
四記: 打印現 ② 内容 ② 取込 ②
背景色: 📰
\$1158:(g) 30 fps
療児単位: 康康
授款以值出建 晚定 取約



图 6-5-1

图 6-5-2

二、制作天使模糊的动画

- STEP 01 执行 "插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"朦胧动画" 的影片剪辑元件。将"图层 1"的名称改为"图片 01",然后将库面板中的影片剪 辑元件"图片"拖拽到编辑区中,并将该图片的 Alpha 值设为"50%",如图 6-5-3 所示。
- STEP 02 选择编辑区中的图片,按下"Ctrl+C"键将其拷贝。
- STEP 03 新建图层 "图片 02 ",选择 "图片 02 "图层,按下 "Ctrl+Shift+V" 键将我们刚才拷贝的图片原坐标位置粘贴到 "图片 02 "图层中,如图 6-5-4 所示。





图 6-5-4

STEP 04 新建图层 "图片 03 ", 选择 "图片 03 "图层, 按下 "Ctrl+Shift+V"将我们刚才拷贝

的图片再次原坐标位置粘贴到 "图片 03 "图层中,如图 6-5-5 所示。 STEP 05 新建图层 "图片 04 ",选择 "图片 04 "图层,按下 "Ctrl+Shift+V "将我们刚才拷贝 的图片再一次的原坐标位置粘贴到 "图片 04 "图层中,如图 6-5-6 所示。



图 6-5-5

图 6-5-6

- STEP 06 仍然在"朦胧动画"的编辑模式中,将"图片 01"、"图片 02"、"图片 03"和"图 片 04"这四个图层的第 30 帧和第 60 帧都插入关键帧,如图 6-5-7 所示
- STEP 07 在第 30 帧中,将"图片 04"图层中的图片选中,配合键盘上的方向键"",将图 片往上方移动 5 个单位,如图 6-5-8 所示。





图 6-5-8

- STEP 08 在第 30 帧中,选择"图片 03"图层,将此层中的图片往下移动 5 个单位,如图 6-5-9 所示。
- STEP 09 同样是在第 30 帧中,选择"图片 02"图层,将此层中的图片往左移动 5 个单位, 如图 6-5-10 所示。
- STEP 10 仍然在第 30 帧中,选择"图片 01"图层,将此层中的图片往右移动 5 个单位,如 图 6-5-11 所示。





图 6-5-10

## 三、制作主场景

STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"图片",拖拽库面板中的影片剪辑元件"朦胧动画"到场景中,如图 6-5-12 所示。







STEP 02 在图层"图片"的上方新建图层"actions",在第1帧中添加如下的帧指令: //在低分辫率下运算会快些,才能产生出朦胧美。

\_quality = "LOW";

//产生用来控制的点

```
for ( i=1; i<=8; i++ ) {
```

```
_root.createEmptyMovieClip ( "point"+i, i+10 ) ;
```

```
_root["point"+i]._x = Stage.width/2;
```

```
_root["point"+i]._y = Stage.height/2;
```

//控制点的位置在正负五个点之内变化

```
_root["point"+i].xVel = Math.floor ( Math.random ( ) *10 ) -5;
```

```
_root["point"+i].yVel = Math.floor ( Math.random ( ) *10 ) -5;
```

```
_root["point"+i].onEnterFrame = function ( ) {
```

```
this._x += this.xVel;
```

```
this. y += this.yVel;
        //这两句保证控制点在超出视野时就要回头反向移动
        this. x<0 || this. x>Stage.width ? this.xVel *= -1 : this.xVel;
        this. v<0 || this._v>Stage.height ? this.yVel *= -1 : this.yVel;
    };
   }
   //定义颜色
   values = new Array ( "0", "2", "4", "6", "8", "A", "C", "D" );
    _root.hexColor="0x"+values[Math.floo (Math.random () *values
.length )]+values[Math.floor( Math.random( )*values.length )]+values[Math.floor( Math.random
()*values.length)]+values[Math.floor(Math.random()*values.length)]+values[Math.floor
(Math.random () *values.length)]+values[Math.floor (Math.random () *values.length)];
   //产生变形
   i = 1;
    _root.onEnterFrame = function () {
    name = "dongua_shape_"+i;
    root.createEmptyMovieClip (name, i+20);
    _root[name].beginFill ( _root.hexColor, 3 ) ;
    _root[name].moveTo ( _root.point1._x, _root.point1._y );
    _root[name].curveTo ( _root.point2._x,_root.point2._y,_root.point3._x, _root.point3._y );
    _root[name].curveTo ( _root.point4._x, _root.point4._y, _root.point5._x, _root.point5._y );
    _root[name].curveTo ( _root.point6._x,_root.point6._y,_root.point7._x, root.point7._y );
    _root[name].curveTo ( _root.point8._x,_root.point8._y,_root.point1._x, root.point1._y );
    _root[name].endFill ( );
      //移去以前的区域, 仅保留最新的 50 个区域
    removeMovieClip ( _root["dongua_shape_"+ ( i-50 ) ] );
    i++;
   };
STEP 03 按下 " Ctrl+Enter " 键输出影片,进行测试。
    这个例子中主要是学习了" createEmptyMovieClip"语句,该语句的正确用法和格式应该
是:myMovieClip.createEmptyMovieClip (instanceName, depth)
    instanceName 标识新影片剪辑的实例名的字符串。
    depth 指定新影片剪辑的深度的整数。
    CreateEmptyMovieClip 的作用是:创建作为现有影片剪辑子级的空影片剪辑。该方法的行
为类似于 attachMovie 方法,但是不必为新的影片剪辑提供外部链接名称。新创建的空影片剪
辑的注册点为左上角。如果缺少任意一个参数,则该方法将失败。
```



- STEP 01 秋1 文件 前建 师マ或按下 Ctri+N 键, 新建一行 Flash 文件 但纪烟化。 设置影片尺寸为" 550X400 ",背景颜色为" 黑色 ",帧率为" 30 帧每秒 ",如图 6-6-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"烟花 01",在编辑区中利用"矩形工具"□,绘制出一个横向的长条形,并将颜色填充为 从红色到透明的渐变色,如图 6-6-2 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 03 然后按住这个"矩形工具"按钮不放,就会在矩形工具下多出一个"多边形工具" 🔍, 如图 6-6-3 所示的图形。



图 6-6-1

提

图 6-6-2

多边形工具 🔍 ,是 Flash MX 2004 新增的功能 ,在这个版本以前 ,当需要在 Flash 中用到多边形的时候就只能在其他的矢量图形绘制软件中来完成 ,再从 Flash 中 导入进来使用。

STEP 04 选择"多边形工具" 📿 , 在编辑区中点击一次鼠标 , 编辑区下方的属性面板就会变 成图 6-6-4 所示的界面。

Ц	D 🚅 🖬 🖨 🕺 🖄 🖻		
18	<b>杜松田花</b> •		
A A O O	○ ● 4条1 ● 4元 01	• E21 1	
	1 12181A (R) / D	P 3 (34)	
6	Polystar Tool		
查看	948 8		
	图 6-6-3	图 6-6-4	

STEP 05 单击面板上的" 选项 "按钮 选项… ,系统会弹出一个如图 6-6-5 所示的" 工具设置 " 面板,在这个面板中我们可以设置多边形的 " 类型 "、" 边的数量 " 和 " 星形顶点角 度 "。



图 6-6-5

STEP 06 参照图 6-6-5 的设置,在编辑区中绘制出一个星形图形,然后将这个"星形"图形 和第 2 步绘制出的"长条形"图形进行组合,如图 6-6-6 所示。



图 6-6-6

STEP 07 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"烟花 02",把库面板中的影片剪辑元件"烟花 01"拖拽到编辑区的中心,在图层的第 60 帧插入关键帧,水平移动这个"烟花"元件到编辑区的右边一些,并为这段帧指定 运动动画,然后在第 80 帧插入普通帧,如图 6-6-7 所示。

Dies y			 	1.25			100	100	-	-	-
	and the second s										
				1050		1200					
200		I Infordation	20.0	l den l	7.5.	-					
		1.000				1000					

图 6-6-7

STEP 08 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"烟花 03",将图层1的名称改为"烟花",在编辑区中利用"椭圆工具"○绘制出一个 垂直的椭圆,如图 6-6-8 所示。然后给这个椭圆形填充从暗红色到透明的渐变颜色 并去掉边框,如图 6-6-9 所示。



图 6-6-8

图 6-6-9

Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 09 选择这个椭圆形图形,按下"Ctrl+G"键将其群组,按下"Ctrl+K"键打开排列面板,在排列面板中单击"相对舞台"按钮,再单击面板中的"水平居中对齐"按钮 2、将这个椭圆形图形对齐到编辑区的垂直中心线上,然后按下键盘上的向下方向键"",将这个椭圆图形垂直移动到编辑区的下面一些。
- STEP 10 在"烟花"图层的第9帧插入关键帧,将这个群组后的椭圆形图形移动到编辑区中 心点的位置,如图 6-6-10 所示。
- STEP 11 选择图层"烟花"的第 10 帧,按下"F7"键插入空白关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"烟花 02"到编辑区中,将这个"烟花 02"元件放置在编辑区的中心点上,并在编辑区下方的属性面板中将其实例名称设为"yanhua0",然后选择第 90 帧,按下"F5"键插入普通帧,如图 6-6-11 所示。



图 6-6-10

图 6-6-11

STEP 12 选择第 10 帧,按下 "F9 " 键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-6-12 所示的程序指令。

1.4	动作		
1	¢, ø	। 💱 🖶 🛩 📱 😔	\$ 89, <b>12</b> ,
	for	(i=1; i<50; i++) {	~
E.		daxiao = random(100)+50;	101
		duplicateNovieClip( yanhua0 , yanhua0 +i, i);	
		setProperty( yanhua0 +1, _rotation, random(360));	
		setProperty( yannua) +1, _alpha, random(255));	
		setProperty('yanhua0'+1, _xscale, daxia0);	
		r = new Color ("vanhua0"+i):	
н.		r.setRGB(random(0xffffff));	
	1		1
Η.			<u>. M</u>
			215
	2 75		
13	# 11 4	コ(共11行),第1列	Constraints and



说明:

//定义变量 i 的值为 1、当 i 小于 50 时; i 递加 1 for (i=1; i<50; i++) { //自定义变量 daxiao 的值为 50 到 150 之间的随即数 daxiao = random (100) +50; //复制 yanhua0

duplicateMovieClip ("yanhua0", "yanhua0"+i, i); //设置复制出来的烟花实例的随机旋转角度 setProperty ("yanhua0"+i, \_rotation, random (360)); //设置复制出来的烟花实例的随机 Alpha 值 setProperty ("yanhua0"+i, \_Alpha, random (255)); //设置复制出来的烟花实例的 x 缩放值 setProperty ("yanhua0"+i, \_xscale, daxiao); //设置复制出来的烟花实例的 y 缩放值 setProperty ("yanhua0"+i, \_yscale, daxiao); //新建颜色对象 " r " r = new Color ("yanhua0"+i); //设置颜色对象的随机颜色 r.setRGB (random (0xfffff));

### 二、为烟花动画添加音效

}

STEP 01 在图层"烟花"的上方新建一个名为"音效"的图层,我们将在此图层中为绚丽的烟花添加上声音效果,选择"音效"图层的第1帧,将库面板中的声音文件"发射.wav"拖拽到编辑区中,如果看到时间轴中出现了声音的波形,那么就证明我们成功的添加了声音文件,如图 6-6-13。

● 〒 8竹 8 輪				
	-			1 5 10 15 20 25 30 35
🛛 音対 🔰 🥖	•	+		
□ 無花	•	+		
200			-	4 39 39 50 51 1 20 0 fees 10 the
0110				The state of the s

图 6-6-13

STEP 02 选择"音效"图层的第 10 帧,按下"F6"键插入一个关键帧,拖拽库面板中的声音文件"爆炸.wav"到编辑区中,为烟花的爆炸效果添加一个爆炸的音效,如图 6-6-14 所示。



图 6-6-14

## 三、制作背景

STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"背景", 按下"Ctrl+R"键打开导入面板,导入一个矢量格式的建筑作为背景,如图 6-6-15 所示。

272

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"树", 按下"Ctrl+R"键打开导入面板,导入一个矢量格式的树木图形作为背景,如图 6-6-16 所示。





图 6-6-16

- 四、组合场景
- STEP 01 回到主场景中,将主场景中的图层名称设为"树",拖拽库面板中的影片剪辑"树" 到场景中,并复制一些,如图 6-6-17 所示。



图 6-6-17

STEP 02 在图层"树"的上方新建一个名为"建筑"的图层,把库面板中的影片剪辑元件"背景"拖拽到场景中,然后在属性面板中将"背景"元件的亮度值设为"-60%",在第9帧、第12帧、第25帧、第32帧按下"F6"键插入关键帧,如图 6-6-18 所示。

	a 🖞 🗆	1 5	10 15	20 25	30	35 40	45 50
😺 nk St	/ • • •		- De	D.	0.	86999	D
□村	· · · •	- 20 C	2022	Service and	2022/2		D
948	÷		9 E 9	30.0 fps	0.36	4	

图 6-6-18

STEP 03 选择图层"建筑"的第7帧、第10帧、第24帧、第30帧,按下"F6"键插入关键帧,并选择第7、10、24、30帧中的"建筑"元件,将其亮度值设为"0%"。如图 6-6-19 所示。

1. 王时间轴												
			1 5	10	15	220 S	5	30	35	40	45	50
■ 建筑	<i>.</i>		• [	e Dele De		Deb		0+0+				D
<b>□</b> #	+	• 🗖										. D
940		0			30	30.0	fys	1.0	a 🕴	:		



STEP 04 在图层"建筑"的上方新建 4 个图层,这新建的 4 个图层系统默认的图层名称应该 是"图层 3"、"图层 4"、"图层 5"、"图层 6",如图 6-6-20 所示。

STEP 05 选择"图层 3",拖拽库面板中的影片剪辑元件"烟花 03"到场景中,放在任意位置上,将其属性面板中的实例名称设为"yy",然后选中该图层的第1帧,按下"F9" 键打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-6-21 所示的程序指令。

★時间稿		▼动作-朝 注
æ 🖞 🗆 🖡	5 10 15 20 25 30 35 40 45 50	6 2 2 ⊕ ▲ 5 6 2 5 5
▶ 風景の ・・■		vv, x = random(400)+100;
▶ 翻版5 ・ • ■	WE THE THE THE SEC THE SEC THE SEC THE SEC	yy = random(200)
□ 副長4 ・・■		high anglists = 1.
🗩 🖽 e 🛛 🥬 + 🗖 💡		nignquality = 1;
🖌 sint 🔹 🗸 🖓	at a a a a a a a a a a a a a a a a a a	*
▶		
		. <u>v</u>
948 e	1 1 30.0 fps 0.0s C	5 2 2
		■ <b>田辰</b> 3 : 1 →
		第4行(共4行),第1列

图 6-6-20

图 6-6-21

100

说明:

//设置实例 yy 的随机 x 坐标在 100 到 500 之间

 $yy._x = random (400) + 100;$ 

//设置实例 yy 的随机 y 坐标在 0 到 200 之间

yy.\_y = random ( 200 ) ;

//指定消除影片锯齿的级别

highquality = 1;

 STEP 06 在"图层 4"的第 16 帧插入关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"烟花 03"到 编辑区中,放在任意位置,将其实例名称设为"yy1",然后选择第 16 帧,按下"F9" 键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-6-22 所示的程序指令。

说明:

274

//设置实例 yy1 的随机 x 坐标在 100 到 500 之间

yy1.\_x = random ( 400 ) +100;

//设置实例 yy1 的随机 y 坐标在 0 到 200 之间

yy1.\_y = random ( 200 ) ;

STEP 07 在"图层 5"的第4帧插入关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"烟花 03"到编

辑区中,放在任意位置,将其实例名称设为"yy2",然后选择第14帧,按下"F9" 键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图6-6-23所示的程序指令。



图 6-6-22

图 6-6-23

说明:

//设置实例 yy2 的随机 x 坐标在 100 到 500 之间

 $yy2._x = random (400) + 100;$ 

//设置实例 yy2 的随机 x 坐标在 0 到 200 之间

yy2.\_y = random ( 200 ) ;

STEP 08 在"图层 6"的第7帧插入关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"烟花 03"到编辑区中,放在任意位置,将其实例名称设为"yy3",然后选择第14帧,按下"F9"键,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 6-6-24 所示的程序指令。

说明:

//设置实例 yy3 的随机 x 坐标在 100 到 500 之间

 $yy3._x = random (400) + 100;$ 

//设置实例 yy3 的随机 x 坐标在 0 到 200 之间

yy3.\_y = random ( 200 ) ;



图 6-6-24

STEP 09 制作完成后图层和帧的情况如图 6-6-25 所示。

a	e 强 🗖	5 10 15 20 25 30 35 40 45	50 55
D 618 0 9 •	•		
☑ 图表 5	•	•	d l
□ 祖長 4 ・	•	a U•	d l
☑ 图展 3 •	•		d
	• 🗖	0+0++0+ 0+0+0+0+0+	4
□初 •	• •		d l
			T
200	-		

图 6-6-25

**STEP 10** 按下" Ctrl+Enter "键输出动画测试效果,我们可以看到一个很美丽绚烂的烟花效果。 如图 6-6-26。



图 6-6-26



在这个例子中我们先制作出一个烟花"粒子"的爆炸动画,再通过复制这个"粒子"爆炸 动画和旋转、缩放这个"粒子"爆炸动画来达到一个完整的烟花爆炸效果动画,不仅在影片中 加入了声音效果,还将建筑物的亮度做了一些变化,这样看起来更具有真实效果,考虑到效果 和速度问题,我们在"图层 3"的第 1 帧中添加了这么一句"\_highquality = 1;", 用这个指令来 指定当前播放影片的消除锯齿的级别,来达到播放顺畅的效果。

-----

Chapter 6 ActionScript 经典范例

277

007.fla

007



清溪小鱼

CD 源文件及素材 第6章

📢 🗗 🃁 🗗 🏳 🗗 🎑



一条漂亮的鱼在清澈的小溪中自由的穿梭着,水草也随着溪流的方向轻轻地摇摆。

在这个例子中,主要用到的功能是循环执行语句"for"和"attachMovie"语句,还有遮罩 图层的使用等。

# →实例操作

## 一、制作小溪背景

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"清溪小鱼"。 设置影片尺寸为"500X300",背景颜色为"黑色",帧率为"48帧每秒",如图 6-7-1 所示。

文档展性	
R4:	200 m (M) x (M) (M)
1762:	打印机 ② 内容 ② ● ● ● ● ● ●
常景色:	
\$\$\$\$.(E)	48 fpu
标尺单位:	東京 ▲
5	KAMAR RE RA

#### 图 6-7-1

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"背景", 将这个元件里的"图层1"的名字改为"石头",按下"Ctrl+R"键导入一幅石头图 片作为背景,如图 6-7-2 所示。



图 6-7-2

- 二、制作树叶元件
- STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"树叶 01",在编辑区中绘制一个枯黄的树叶,绘制好后将树叶全部选中然后按下"Ctrl+G" 键将其群组起来,如图 6-7-3 所示。





STEP 02 在"图层 1"的第 80 帧插入关键帧,将这个群组后的树叶元件移动到编辑区的右边, 在属性面板中为这段帧设置一段运动动画,并让这个树叶顺时针旋转一周,如图 6-7-4(a)(b)所示。



278

■ Flash MX 2004 经典实例百分百

* 20 	8-8 8-0 × 2-844	22 2	11 0 0
KEAC IN .		ND: 単H N 至至 N L . 技术法师中音	0
	(b)	Ĵ	

图 6-7-4

- STEP 03 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"树叶 02",把库面板中的影片剪辑元件"树叶 01"拖拽到编辑区中。
- STEP 04 仍然是在"树叶 02"元件的编辑模式中,选择刚拖拽到编辑区中的"树叶 01"元件,按下"Ctrl+D"键,将其复制一个,选择复制出来的这个"树叶 01"元件,在属性面板中将其色调调整为"黑色",如图 6-7-5 所示。





- 三、制作水草元件
- **STEP 01** 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"水草 01",在编辑区中绘制一叶水草,如图 6-7-6 所示。



STEP 02 接下来我们为这个"水草"制作摆动的动画,如图 6-7-7 所示。



这个"水草"摆动的动画对于很多初学者来说复杂了一点,所以作者将这个 文件另存为了一个名叫"水草"的 fla 文件,保存在讲解实例的相同目录下, 有感兴趣的朋友可以打开这个文件来学习和研究。





STEP 03 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"水草 02",拖拽库面板中的影片剪辑元件"水草 01"到编辑区中,将"水草 01"剪辑元件的 色调设置为深绿色。

STEP 04 然后复制一个"水草 01"元件,将复制出来的"水草 01"元件的色调设置的更暗 一些,呈暗绿色状,并利用"任意变形工具"回,将其进行缩放和旋转等变化,最 后达到如图 6-7-8 所示的效果。



图 6-7-8

STEP 05 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"水草 03",拖拽库面板中的影片剪辑元件"水草 01"到编辑区中,用前面两个步骤所讲 的原理,通过复制、变形、改变色调等方式来制作出如图 6-7-9 所示的水草效果。



这样我们就做出了两个不一样的水草 , 避免了在影片中出现千篇一律的动画。

| Flash MX 2004 经典实例百分百 ■■■■

#### 四、组合"背景"元件

STEP 01 双击库面板中的影片剪辑元件"背景",进入"背景"的编辑模式中,在图层"石头"的上方新建一个名为"水草"的图层,拖拽库面板中的影片剪辑元件"水草 02"、"水草 03"到编辑区中,将这些水草元件进行复制和缩放,将它们放置在很随机的位置上,如图 6-7-10 所示。



图 6-7-10

STEP 02 然后拖拽库面板中的影片剪辑元件"树叶 02"到编辑区中,放在石头图片的左边一点,如图 6-7-11 所示。





STEP 03 在图层"石头"和图层"水草"之间新建一个名为"阴影"的图层,在编辑区中用 鼠标框选所有的水草元件,然后按下"Ctrl+C"键,将它们都拷贝下来,然后选择 "阴影"图层,按下"Ctrl+Shift+V"键,将拷贝下来的水草元件都原坐标粘贴到编 辑区中,然后通过键盘上的方向键将他们进行一些微调,最后选择"阴影"图层里 的所有复制出来的水草元件,在编辑区下方的属性面板中将它们的色调都设置为黑 色,如图 6-7-12 所示。







- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"鱼鳍", 在编辑区中绘制出一个鱼的鳍部的图形,如图 6-7-14 所示。
- STEP 03 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"鱼尾", 在编辑区中绘制出一个鱼的尾部的图形,如图 6-7-15 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百


图 6-7-14

图 6-7-15

- 六、为"鱼"的部件设置"标识符"
- STEP 01 选择库面板中的影片剪辑元件"鱼头",按下鼠标右键,在弹出的菜单中选择"链接" 命令,如图 6-7-16 所示。
- STEP 02 在选择"链接"命令后,会弹出一个"链接属性"对话框,在对话框中勾选"输出 为 ActionScript"选项,然后将"标识符"的名称设为"yutou",如图 6-7-17 所示。



图 6-7-16

图 6-7-17

- STEP 03 选择库面板中的影片剪辑元件 " 鱼鳍 ", 用前面两个步骤所讲的方法,将 " 鱼鳍 " 的 链接标识符设置为 " yuqi ", 如图 6-7-18 所示。
- STEP 04 选择库面板中的影片剪辑元件 " 鱼尾 ", 用前面两个步骤所讲的方法, 将 " 鱼尾 " 的 链接标识符设置为 " yuwei ", 如图 6-7-19 所示。

销货展性	×	饭袋属性		×
标识符: AS 2.0类:	- 1992 - 1992	标识符: AS 2.0类:		
\$572	☑ 输出为ActionScript 编出为执行时间共享 输入为执行时间共享 ☑ 输出在开始感	SER:	☑輪出为ActionScript 編出为执行时间共享 输入为执行时间共享	
UNL :		UNL		

#### 图 6-7-18

图 6-7-19

### 七、组织场景

STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"小溪",把库面板中的影片剪辑元件"背 景"拖拽到场景中,然后调整好"背景"的大小和位置,如图 6-7-20 所示。



图 6-7-20

**STEP 02** 在图层"小溪"的上方新建图层"鱼",选择第 1 帧,按下"F9"键,打开动作面 板,在脚本输入框中输入如下程序指令:

```
_quality = "MEDIUM";

N = 20;

R = 12;

C = 2;

A = 2;

var x = new Array ( );

var y = new Array ( );

for (i=0; i<N; i++) {

x[i] = 0;

y[i] = 0;

}

for (i=1; i<N; i++) {

if (i == 1) {
```

```
attachMovie ("yutou", "Pieza"+i, N+1-i);
    } else if ((i == 4) || (i == 14)) {
        attachMovie ( "yuqi", "Pieza"+i, N+1-i );
    } else {
        attachMovie ( "yuwei", "Pieza"+i, N+1-i );
    }
    this["Pieza"+i]._x = 142+x[i-1];
    this["Pieza"+i]. y = 142+y[i-1];
    this["Pieza"+i]._xscale = 102+A^*(1-i);
    this["Pieza"+i]._yscale = 102+A* (1-i);
    this["Pieza"+i]._Alpha = 100- ( 100/N ) *i;
   }
STEP 03 选择"鱼"图层的第2帧,在第2帧中输入如下所示的程序:
    x[0] = x[0]+ ( \_xmouse-x[0]-142 ) /R;
    y[0] = y[0]+ (_ymouse-y[0]-142)/R;
    for (i=1; i<N; i++) {
    x[i] = x[i] + (x[i-1]-x[i])/C;
    y[i] = y[i] + (y[i-1]-y[i])/C;
    }
    for (i=1; i<N; i++) {
    this["Pieza"+i]._x = 142+ (x[i-1]+x[i]) /2;
    this["Pieza"+i]._y = 142+ (y[i-1]+y[i]) /2;
    this["Pieza"+i]._rotation = 57.295778*Math.atan2 ((y[i]-y[i-1]), (x[i]-x[i-1]));
   }
STEP 04 在"鱼"图层的第3帧输入如下的程序指令:
          gotoAndPlay (2);
```

STEP 05 按下 " Ctrl+Enter " 键进行影片测试,我们可以看到一条很漂亮的鱼在小溪中游动, 如图 6-7-21 所示。



图 6-7-21

285

Chapter 6 ActionScript 经典范例



"attachMovie"语句的具体用法如下:

myMovieClip.attachMovie ( idName, newName, depth [, initObject] ) 参数说明

idName 库中要附加到舞台上某影片剪辑的影片剪辑元件的链接名称。这是在 " 元件链接 属性 " 对话框中的 " 标识符 " 字段中输入的名称。

newname 附加到该影片剪辑的影片剪辑实例的唯一名称。

depth 一个整数,指定影片所放位置的深度级别。

initObject 一个包含属性的对象,这些属性可用于填充新附加的影片剪辑。此参数使动态创 建的影片剪辑能够接收剪辑参数。如果 initObject 不是对象,则将被忽略。initObject 的所有属 性都会被拷贝到新实例中。构造函数可使用由 initObject 指定的属性,此参数是可选的。





场景中一个个逼真的水滴随机的掉下来,在地上溅起一多多美丽的水花,就和下雨的时候 我们在屋檐下看雨滴一样,很漂亮。

# →功能运用

在这个例子中,我们主要是将形变动画和简单的 Action 语言结合在一起,做出漂亮的效果。

# →实例操作

- 一、导入图片
- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"雨珠"。设置影片尺寸为"550X450",背景颜色为"黑色",帧率为"80帧每秒",如图 6-8-1 所示。
- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"图片"的影片 剪辑元件。
- STEP 03 按下" Ctrl+R "键,打开导入面板,选择一幅图片做为背景,并导入进来,如图 6-8-2 所示。

	C Case Dor
文档展性	
尺寸: 2000-20 x 460 yx (28)	
10182: 打印杖(2) 内容(3) 数は人(3)	
背景色: 📰	
\$1:00 fpn	Part an
係民単位: 北索 ▼	2 - Art
图 6-8-1	图 6-8-2
+	

#### 二、制作元件

Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"屋檐"的影片 剪辑元件。在编辑区中绘制一个如图 6-8-3 所示的图形,并将颜色设为"#003366"。

	110.02				1.11		10.00		1111					a 8	
	🔶 🖆 1.75 1	8 a.c.										. 🔶	1013		÷
	× 1590														
		- <b>1 1</b>	5	- 10	35	28	85	50	98	- 49	45	58	- 55	60	2
	Per I	2 · · · 🖸													-
	040	*	11111	1 10 10	а.	80.	0 ilga	6.	lin (					1.5	1
															а.
	÷														
************															



STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个名为"雨珠"的影片 剪辑元件;将"图层1"的名称改为"水滴",在"水滴"图层的第2帧插入关键帧, 并在编辑区中心点位置绘制一个如图 6-8-4 所示的图形,并为这个图形填充上"放 射性"的渐变色填充。



图 6-8-4

STEP 03 在图层"水滴"的第 7 帧插入关键帧,将编辑区中的图形进行调整,如图 6-8-5 所示。

STEP 04 在图层"水滴"的第 19 帧插入关键帧,将编辑区中的水滴图形调整为如图 6-8-6 所示的形状,并将此水滴图形移动到编辑区的下方,具体的坐标可以到属性面板中的 x 和 y 坐标的值来精确调整,如图 6-8-7 所示。



图 6-8-5



图 6-8-6

10 15

272

00.0 fps

- 1 D B - 1

- **-** pro-----

INDEX
 INDEX

STEP 05 在图层"水滴"的第 21 帧插入关键帧,将编辑区中的水滴图形调整为如图 6-8-8 所示的形状。

1000

840

0 650 E





图 6-8-8

- STEP 06 在图层"水滴"的第 25 帧插入关键帧,这个时候是水滴绽开的时候,所以应该在编辑区中绘制几个水滴了,如图 6-8-9 所示。
- STEP 07 在图层"水滴"的第 33 帧插入关键帧,这个时候是水滴绽开后水花消失的时候,所以应该将编辑区中的水花的 Alpha 值都设置为"0%"了,如图 6-8-10 所示。







STEP 08 新建图层 " 命令 ", 在第 34 帧插入空白关键帧,并为此帧插入如图 6-8-11 所示的帧 指令。

在此帧添加一个 "removeMovieClip (""); " 命令的作用是 : 当播放头播放到这一帧的时候, 自动删除掉这个影片剪辑。

#### 三、制作主场景

提

示

290

STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"背景",拖拽库面板中的影片剪辑元件"图片"到场景中,如图 6-8-12 所示。



#### 图 6-8-11

图 6-8-12

STEP 02 新建图层 " 雨滴 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 " 雨珠 " 到编辑区中, 并将其实例 名称设为 " thing ", 如图 6-8-13 所示。

因为我们做的 " 雨珠 " 影片剪辑的第 1 帧中是空白的 , 所以我们将 " 雨珠 " 影 片剪辑拖拽到场景中的时候 , 看到的只是一个白色的小点。

STEP 03 新建图层 " 屋檐 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 " 屋檐 " 到场景中, 如图 6-8-14 所示。



图 6-8-13



STEP 04 新建图层 "action", 在第1帧中添加如图 6-8-15 所示的帧指令。



图 6-8-15

说明:

//自定义变量 r , 并将 r 的值每次递加 1
r = Number (r) +1;
//复制 thing 并指定复制出来的实例的新名称和深度
duplicateMovieClip ( "thing", "thing" add r, r);
//设置复制出的实例的随机的 x 坐标值
setProperty ( "thing" add r, \_x, Math.random () \*470+30);

STEP 05 按下 " Ctrl+Enter " 键输出影片,进行测试。

在这个例子中,我们先用形变动画制作出了一个"雨珠"下落和绽开水花的动画,然后给 这个"雨珠"剪辑中指定一个将自己删除的命令,在场景中不停的复制出新的"雨珠"剪辑, 当"雨珠"剪辑的动画在场景中播放完了后,它就将自己删除掉了,所以我们就不停的复制"雨 珠",再给场景中复制出来的"雨珠"剪辑指定一个 x 坐标的随机值,这样就不用担心"雨珠" 老是从一个地方出现了。

这是一个动画和程序相结合的典型例子,在大家以后的 Flash 制作中会遇到很多类似的例 子的,而且这样有机的结合也是做出好效果的基础。



Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件 "FLASHMX2004"。
- STEP 03 选择工具栏中的"矩形工具", 然后按下"工具栏"下方的选项面板中的"圆角矩形 半径"按钮, 如图 6-9-2 所示。然后会弹出"矩形设置"对话框, 在这个对话框中 我们将角半径设置为 10, 如图 6-9-3 所示。

选項	無形成工	
æ	加牛径: ©) 📶	a NE Din

图 6-9-2

图 6-9-3

STEP 04 设置好"角半径"后,在编辑区中绘制一个圆角矩形如图 6-9-4 所示。



图 6-9-4

STEP 05 然后选择 " 文本工具 " 在编辑区中输入 " FLASHMX2004 " 字样 , 选择字体为 " Arial Black ", 颜色设置为白色 , 调整好字体的大小和位置 , 如图 6-9-5 所示。





STEP 06 按下 " Ctrl + A " 键选择将辑区中所有的组件,执行 " 修改 转换成元件 " 命令或 按下 " F8 " 键,将这个图形和文字一起转换成名为 " BUTT FLASH " 的按钮元件, 如图 6-9-6 所示。



图 6-9-6

STEP 07 双击库面板中的按钮元件 "BUTT FLASH", 进入其编辑模式中, 在"Down"帧插 入关键帧,并选择圆角矩形,将其填充颜色设置为从白色到黑色的渐变色,如图 6-9-7 所示。





STEP 08 选择库面板中的 "BUTT FLASH " 按钮元件,单击鼠标 " 右键 " 在弹出的菜单中选择 " 复制 " 命令,如图 6-9-8 所示。

STEP 09 在选择"复制"命令后,会弹出一个"元件副本"对话框,在这个对话框中我们可以定义将要复制出来的元件的属性和名称,将我们要复制出的元件名称设为"BUTT DREAM",元件的"行为(类型)"设为按钮,如图 6-9-9 所示,单击"确定"按钮后,库面板中就出现一个名为"BUTT DREAM"的按钮元件。



	通知
(力) ① 創片型橋 ○ 幹印	取得
○ ⊞rti	26/2

图 6-9-8

注

294

图 6-9-9

STEP 10 双击库面板中的名为 "BUTT DREAM "的按钮元件,进入其编辑模式中,将按钮上的文字改为 "DREAMWEAVER",如图 6-9-10 所示。

在改变按钮上的文字时应该将每个 " 关键帧 " 中的文字都修改 , 这样才能保 证我们按下按钮时不会出现相同的文字。

■ Flash MX 2004 经典实例百分百



图 6-9-10

STEP 11 用我们前三步讲的方法,对库面板中的 "BUTT DREAM"按钮进行复制,并将复制 出来的按钮元件的名称改为 "BUTT FIRE",如图 6-9-11 所示。

元帝副本	torona. Terest	X
-SR: (g)	BUTT FIRE	現定
行为:0)	<ul> <li>○ 新片製料</li> <li>○ 按相</li> </ul>	取約
	○ 图15	連続

图 6-9-11

**STEP 12** 进入 "BUTT FIRE "的编辑模式中,将按钮中每个关键帧里的文字都改为 "FIREWORKS "如图 6-9-12 所示。



图 6-9-12

- 二、将按钮元件放入影片剪辑元件中
- STEP 01 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件 "DREAMWEAVER",将库面板中名为"BUTT DREAM"的按钮元件拖拽到编辑 区中,如图 6-9-13 所示。



图 6-9-13

STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件 "FIREWORKS",将库面板中的名为"BUTT FIRE"的按钮元件拖拽到编辑区中, 如图 6-9-14 所示。

STEP 03 到了这一步的时候我们的库面板就应该是如图 6-9-15 所示的样子了。



图 6-9-14

图 6-9-15

#### 三、组合场景

STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"背景",然后执行"文件 导入 导入 到场景"命令或按下"Ctrl+R"键,导入一个矢量图形作为背景,如图 6-9-16 所示。





- STEP 02 在图层"背景"的上方新建一个名为"按钮"的图层,分别将库面板中的 "FLASHMX2004"、"FIREWORKS"和"DREAMWEAVER"三个"影片剪辑元 件"拖拽到场景中,如图 6-9-17 所示。
- **STEP 03** 选择主场景的 " DREAMWEAVER " 影片剪辑,在其属性面板中将其实例名称设为 " acscript ",如图 6-9-18 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 6-9-17

图 6-9-18

- **STEP 04** 选择主场景的 "FIREWORKS "影片剪辑,在其属性面板中将其实例名称设为 "outraged "。
- STEP 05 选择主场景的 "FLASHMX2004 " 影片剪辑,在其属性面板中将其实例名称设为 " dusty "。
- 四、添加程序指令

```
STEP 01 选择主场景的 "DREAMWEAVER "影片剪辑,按下 "F9"键,打开动作面板,在
编辑区中输入如下的程序指令:
```

```
onClipEvent (load) {
acscriptmouse = 10;
dustymouse = 10;
outragedmouse = 10;
divfactor = 10;
}
onClipEvent (enterFrame) {
if (( _root._ymouse>_root.acscript._y-15 ) && ( _root._ymouse<_root.acscript._y+15 )) {
acscriptdist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.acscript._x );
acscriptmouse = _root._xmouse;
if (_root._xmouse>_root.acscript._x) {
_root.acscript._x = _root.acscript._x+ ( acscriptdist/divfactor ) ;
}
if (_root._xmouse<_root.acscript._x) {</pre>
_root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
}
}
if((_root._ymouse<=_root.acscript._y-15))|| (_root._ymouse>_root.acscript._y+15)) {
acscriptdist = Math.abs ( acscriptmouse-_root.acscript._x ) ;
if (acscriptmouse> root.acscript. x) {
```

```
root.acscript. x = root.acscript. x + (acscriptdist/divfactor);
    }
    if (acscriptmouse<_root.acscript._x) {</pre>
    _root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
    }
    }
    if ((_root._ymouse>_root.dusty._y-15) && (_root._ymouse<_root.dusty._y+15)) {
    dustydist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.dusty._x );
    dustymouse = _root._xmouse;
    if (_root._xmouse>_root.dusty._x) {
    _root.dusty._x = _root.dusty._x+ ( dustydist/divfactor ) ;
    }
    if (_root._xmouse<_root.dusty._x) {</pre>
    _root.dusty._x = _root.dusty._x- ( dustydist/divfactor ) ;
    }
    }
    if ((_root._ymouse<=_root.dusty._y-15) || (_root._ymouse>_root.dusty._y+15)) {
    dustydist = Math.abs ( dustymouse-_root.dusty._x ) ;
    if (dustymouse>_root.dusty._x) {
    _root.dusty._x = _root.dusty._x+ ( dustydist/divfactor ) ;
    }
    if (dustymouse<_root.dusty._x) {</pre>
    _root.dusty._x = _root.dusty._x- ( dustydist/divfactor ) ;
    }
    if ((_root._ymouse>_root.outraged._y-15) && (_root._ymouse<_root.outraged._y+15))
{
    outrageddist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.outraged._x ) ;
    outragedmouse = _root._xmouse;
    if (_root._xmouse>_root.outraged._x) {
    _root.outraged._x = _root.outraged._x+ ( outrageddist/divfactor ) ;
    }
    if (_root._xmouse<_root.outraged._x) {</pre>
    _root.outraged._x = _root.outraged._x- ( outrageddist/divfactor ) ;
    }
    }
    if ((_root._ymouse<=_root.outraged._y-15) || (_root._ymouse>_root.outraged._y+15))
    outrageddist = Math.abs ( outragedmouse-_root.outraged._x ) ;
    if (outragedmouse>_root.outraged._x) {
```

Flash MX 2004 经典实例百分百 

{

```
root.outraged. x = root.outraged. x+ (outrageddist/divfactor);
   }
   if (outragedmouse<_root.outraged._x) {
    _root.outraged._x = _root.outraged._x- ( outrageddist/divfactor ) ;
   }
   }
   }
    说明:
   //当影片一开始载入的时候就定义变量的值
    onClipEvent (load) {
    acscriptmouse = 10;
    dustymouse = 10;
    outragedmouse = 10;
    divfactor = 10;
   }
   //每帧不断执行
    onClipEvent (enterFrame) {
   //如果场景中鼠标的 y 坐标大于场景中 acscript 的 y 坐标 ± 15
   if ((_root._ymouse>_root.acscript._y-15) && (_root._ymouse<_root.acscript._y+15))
{
   //返回场景中鼠标的 x 坐标减去 acscript 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 acscriptdist 中
    acscriptdist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.acscript._x );
   //自定义变量 acscriptmouse 的值等于场景中鼠标的 x 坐标
    acscriptmouse = root. xmouse;
   //如果场景中鼠标的 x 坐标大于场景中 acscript 的 x 坐标
   if (_root._xmouse>_root.acscript._x) {
   //场景中 acscript 的 x 坐标就等于其本身坐标加 (acscriptdist 除以 divfactor) 的值
    _root.acscript._x = _root.acscript._x+ ( acscriptdist/divfactor ) ;
   }
   //如果场景中鼠标的 x 坐标小于场景中 acscript 的 x 坐标
   if (_root._xmouse<_root.acscript._x) {</pre>
   //场景中 acscript 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (acscriptdist 除以 divfactor) 的值
    _root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
   }
   }
   //如果场景中鼠标的 y 坐标小于、等于场景中 acscript 的 y 坐标 ± 15
   if ((_root._ymouse<=_root.acscript._y-15) || (_root._ymouse>_root.acscript._y+15))
   //返回 acscriptmouse 减去 acscript 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 acscriptdist 中
    acscriptdist = Math.abs ( acscriptmouse-_root.acscript._x ) ;
```

{

```
//如果 acscriptmouse 大于场景中 acscript 的 x 坐标值
if (acscriptmouse>_root.acscript._x) {
//场景中 acscript 的 x 就等于其本身加上 (acscriptdist 除以 divfactor ) 的值
_root.acscript._x = _root.acscript._x+ ( acscriptdist/divfactor ) ;
}
//如果 acscriptmouse 小于场景中 acscript 的 x 坐标
if (acscriptmouse < root.acscript. x) {
//场景中 acscript 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (acscriptdist 除以 divfactor) 的值
_root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
}
}
//如果场景中鼠标的 y 坐标大于场景中 dusty 的 y 坐标 ± 15
if ((_root._ymouse>_root.dusty._y-15) && (_root._ymouse<_root.dusty._y+15)) {
//返回场景中鼠标的 x 坐标减去 dusty 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 dustydist 中
dustydist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.dusty._x );
//自定义变量 dustymouse 的值等于场景中鼠标的 x 坐标
dustymouse = root. xmouse;
//如果场景中鼠标的 x 坐标大于场景中 dusty 的 x 坐标
if (_root._xmouse>_root.dusty._x) {
//场景中 dusty 的 x 坐标就等于其本身坐标加 (dustydist 除以 divfactor) 的值
_root.dusty._x = _root.dusty._x+ ( dustydist/divfactor ) ;
}
//如果场景中鼠标的 x 坐标小于场景中 dusty 的 x 坐标
if (_root._xmouse<_root.dusty._x) {
//场景中 dusty 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (dustydist 除以 divfactor) 的值
_root.dusty._x = _root.dusty._x- ( dustydist/divfactor ) ;
}
}
//如果场景中鼠标的 y 坐标小于、等于场景中 dusty 的 y 坐标 ± 15
if ((_root._ymouse<=_root.dusty._y-15) || (_root._ymouse>_root.dusty._y+15)) {
//返回 dustymouse 减去 dusty 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 dustydist 中
dustydist = Math.abs ( dustymouse-_root.dusty._x ) ;
//如果 dustymouse 大于场景中 dusty 的 x 坐标值
if (dustymouse>_root.dusty._x) {
//场景中 dusty 的 x 就等于其本身加上 (dustydist 除以 divfactor) 的值
_root.dusty._x = _root.dusty._x+ ( dustydist/divfactor ) ;
}
//如果 dustymouse 小于场景中 dusty 的 x 坐标
if (dustymouse<_root.dusty._x) {</pre>
//场景中 dusty 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (dustydist 除以 divfactor) 的值
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
300
```

```
■ Chapter 6 ActionScript 经典范例
```

```
root.dusty. x = root.dusty. x - (dustydist/divfactor);
   }
   }
   //如果场景中鼠标的 v 坐标大于场景中 outraged 的 v 坐标 ± 15
   if((_root._ymouse>_root.outraged._y-15) && (_root._ymouse<_root.outraged._y+15))
{
   //返回场景中鼠标的 x 坐标减去 outraged 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 outrageddist 中
   outrageddist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.outraged._x );
   //自定义变量 outragedmouse 的值等于场景中鼠标的 x 坐标
   outragedmouse = _root._xmouse;
   //如果场景中鼠标的 x 坐标大于场景中 outraged 的 x 坐标
   if (_root._xmouse>_root.outraged._x) {
   //场景中 outraged 的 x 坐标就等于其本身坐标加 (outrageddist 除以 divfactor) 的值
   _root.outraged._x = _root.outraged._x+ ( outrageddist/divfactor ) ;
   }
   //如果场景中鼠标的 x 坐标小于场景中 outraged 的 x 坐标
   if (_root._xmouse<_root.outraged._x) {
   //场景中 outraged 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (outrageddist 除以 divfactor) 的值
   _root.outraged._x = _root.outraged._x- ( outrageddist/divfactor ) ;
   }
   }
   //如果场景中鼠标的 y 坐标小于、等于场景中 outraged 的 y 坐标 ± 15
   if ((_root._ymouse<=_root.outraged._y-15) || (_root._ymouse>_root.outraged._y+15))
{
   //返回 outragedmouse 减去 acscript 的 x 坐标的绝对值到自定义变量 outrageddist 中
   outrageddist = Math.abs ( outragedmouse-_root.outraged._x ) ;
   //如果 outragedmouse 大于场景中 outraged 的 x 坐标值
   if (outragedmouse>_root.outraged._x) {
   //场景中 outraged 的 x 就等于其本身加上 (outrageddist 除以 divfactor) 的值
   _root.outraged._x = _root.outraged._x+ ( outrageddist/divfactor ) ;
   }
   //如果 outragedmouse 小于场景中 outraged 的 x 坐标
   if (outragedmouse< root.outraged. x) {
   //场景中 outraged 的 x 坐标就等于其本身坐标减 (outrageddist 除以 divfactor) 的值
   _root.outraged._x = _root.outraged._x- ( outrageddist/divfactor ) ;
   }
   }
   }
STEP 02 按下 " Ctrl+Enter " 键输出影片测试,就可以看到一个很不错的菜单了。
```

```
上指上
    其实在这个例子中,我们用到的程序很简单,只是多了一点而已,但是也非常的好理解,
因为我们将控制3个按钮的程序都放在了一个按钮的动作中,所以看起来程序就是密密麻麻的
   但是你要是把他们分开来看的话,那就少多了,比如:
   onClipEvent (enterFrame) {
   if ((_root._ymouse>_root.acscript._y-15) && (_root._ymouse<_root.acscript._y+15))
K
   acscriptdist = Math.abs ( _root._xmouse-_root.acscript._x );
    acscriptmouse = _root._xmouse;
    if (_root._xmouse>_root.acscript._x) {
    _root.acscript._x = _root.acscript._x+ ( acscriptdist/divfactor ) ;
    }
   if (_root._xmouse<_root.acscript._x) {</pre>
    _root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
   }
    }
   if ((_root._ymouse<=_root.acscript._y-15) || (_root._ymouse>_root.acscript._y+15))
ł
    acscriptdist = Math.abs ( acscriptmouse-_root.acscript._x ) ;
    if (acscriptmouse>_root.acscript._x) {
    _root.acscript._x = _root.acscript._x+ ( acscriptdist/divfactor ) ;
    }
    if (acscriptmouse<_root.acscript._x) {
   _root.acscript._x = _root.acscript._x- ( acscriptdist/divfactor ) ;
   }}
    }
   这一段程序中,我们设置了一段完整的控制影片剪辑"acscript"的程序,以下的程序都是
这段程序的复制,只是将程序中影片剪辑 " acscript " 的名称改成了 " dusty " 而已。
```

Flash MX 2004 经典实例百分百



# **Chapter 7**





Flash MX 2004 经典实例百分百



在圣诞节的时候,每一个人都是那么的快乐,那么的幸福,在这个特殊的节日里,如果将 我们亲手做的音乐短片——贺卡送给亲人、朋友,给他们送上自己一句真诚的祝福,让大家都 感受到一份关爱、一份祝福。 Chapter 7

音乐短片制作

305

## →功能运用

这个例子是一个功能综合的例子,在这个例子中我们简单的回顾了以前学习的 MOTION 动 画和一些简单语法、语句的应用,将 MOTION 和 ACTION 结合起来,做出一个比较复杂的短片。

## →实例操作

一、制作第一个场景所需要的影片剪辑元件

STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"圣诞贺卡"。 设置影片尺寸为"550X400",背景颜色为"#336699",帧率为"24 帧每秒"。如 图 7-1-1 所示。

文档展馆					
R4: [	500 pa (36) a				
:560	打印机の内容の一般人の				
常最色:					
\$258: Q1	24 fpu				
原尺单位:	<b>张宋 🖌</b>				
短期以值出建 建定 取消					
	图 7-1-1				

- STEP 02 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"彩灯 蓝色",将"图层1"的名称改为"光晕",在编辑区中绘制一个正圆形,并填充"放 射状"的渐变色。在第8帧按下"F5"键插入普通帧,如图7-1-2所示。
- STEP 03 在图层"光晕"的上方新建一个名为"彩灯"的图层,在编辑区中绘制出一个蓝色的正圆形图形,然后在这个蓝色的正圆形上再绘制一个小的白色圆形,并在第 17 帧插入普通帧,如图 7-1-3 所示。
- STEP 04 在库面板中选择"彩灯蓝色"影片剪辑元件,单击鼠标右键,在弹出的菜单中选择 "复制"命令,将这个"彩灯蓝色"元件进行复制,将复制出来的元件的名称设为





图 7-1-2

图 7-1-3

元件副本		
.SR: (2)	8011A	職定
行为:0.)	③ 創片記摘 ○ #248	取得
	O ⊞n	100 B



STEP 04 双击库面板中我们刚复制出来的"彩灯红色"影片剪辑元件,进入其编辑模式中,将蓝色的彩灯改变为红色,并将"光晕"图层的第 21 帧插入普通帧,在"彩灯"图 层的第 35 帧插入普通帧,如图 7-1-5 所示。

提 为什么要将"彩灯红色"影片剪辑元件中的帧延长一些呢?这是为了避免将来 "彩灯蓝色"和"彩灯红色"的灯光闪烁频率一样。

STEP 05 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"室外 圣诞树",在编辑区中绘制一棵圣诞树,如图 7-1-6 所示。







Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 06 执行 "插入 新建元件 " 命令或按下 " Ctrl+F8 " 键, 新建一个影片剪辑元件 " 室内 圣诞树 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件"室外圣诞树"到编辑区中, 按下" Ctrl+B" 键将其打散,并做一些修改,然后拖拽库面板中的"彩灯蓝色"和"彩灯红色"到 其中,并在"圣诞树"的下面放上一些礼物,如图7-1-7所示。
- STEP 07 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"皮搋 子",在编辑区中绘制出一个"皮搋子",如图 7-1-8 所示。



图 7-1-7

图 7-1-8

Chapter

-

音乐短片制作

307

STEP 08 执行"插入 新建元件"命令或按下 Ctrl+F8 键,新建一个影片剪辑元件"圣诞老 人",按下"Ctrl+R"键导入一个矢量的圣诞老人图片,并将库面板中的影片剪辑元 件"皮搋子"也拖拽到编辑区中,放在圣诞老人的车子里,作为"圣诞礼物",如图 7-1-9 所示。

提 7

为了将这个动画做的更生动,你可以将拉车驯鹿的轮子和发条选择并转换为相 应的影片剪辑元件,给轮子和发条做一些小小的动画。

STEP 09 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"森林", 将"图层1"的名称改为"月亮",在编辑区中绘制一个白色的圆形,将这个白色的 圆形转换为一个影片剪辑元件"月亮",如图 7-1-10 所示。









- STEP 10 在图层"月亮"的上方新建图层"树林 01",拖拽库面板中的"室外圣诞树"到编辑区中,在属性面板中将其"色调"设置为灰色(#333333),然后复制出6至7棵,并将这些圣诞树都群组起来,如图7-1-11所示。
- STEP 11 在图层"树林 01"的上方新建图层"树林 02",将库面板中的"室外圣诞树"拖拽 到编辑区中,并复制出 3 至 4 棵,将其"色调"设置为"纯黑色",如图 7-1-12 所 示。



图 7-1-11

图 7-1-12

STEP 12 新建图层 "树林 03 ", 将库面板中的"室外圣诞树"拖拽到编辑区中,并复制出 3 至 4 棵, 将其"亮度"设置为"-50%", 如图 7-1-13 所示。





- STEP 13 在所有图层的第 80 帧和第 120 帧插入关键帧,选择第 120 帧,将"月亮"往下移动一些,将图层"树林 01"、图层"树林 02"、图层"树林 03"中的树林都依次往下移动一些,并利用"任意变形工具"将图层"树林 03"中的树林拉高一些,如图 7-1-14(a)(b)所示。
- STEP 14 在图层"月亮"和图层"树林 01"之间新建一个名为"圣诞老人"的图层,在第 121 帧插入关键帧,把库面板中的影片剪辑元件"圣诞老人"拖拽到编辑区中,并

Flash MX 2004 经典实例百分百

将这个"圣诞老人"的亮度值设置为"-100%",并通过旋转缩放等方法,将"圣诞老人"放置在"月亮"的右上方,如图7-1-15所示。



图 7-1-14

(a)

(b)

Chapter 7

音乐短片制作

309



在第 120 帧中所有的组件都要往下移动一些,但是他们所移动的值是不一样的,比如图层"树林 01"中的树林往下移动 10 个单位,那么"树林 02"中的树林就往下移动 6 个单位,"树林 03"中的树林就往下移动 3 个单位,这样一来才能表现出空间的立体感。



图 7-1-15

- STEP 15 在图层"圣诞老人"的第 182 帧插入关键帧,将编辑区中的影片剪辑元件"圣诞老人"移动到树林的背后,以至于被树林完全遮挡住,如图 7-1-16 所示。
- STEP 16 在图层"圣诞老人"的第 183 帧插入关键帧,按下"Delete"键将关键帧删除掉, 在第 298 帧按下"F6"键插入关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"圣诞老人" 到编辑区中,放置在如图 7-1-17 所示的位置上。



图 7-1-16

▼时间舶								
	a 🖞 🗖	280 285	5 290	295	300	305	310	311
☑ 村林03	· · 🗖			1975	100		1000	
☑ 村林02	• • 🗖	880 P. O.	27252	0200	4.839	No. 1	1999	
□ 料井01	• • 🗖	10.602.00	en statie	12.00	1212	1930	1000	
→ 星城老人	/ • • •			D			181	
□月兆				222	20,00		22-01 1	
		D	1.00	200				1000
		·····	1.1	900				lada
	A A			.  soo				1000
				<u> </u> 200				1000

图 7-1-17

STEP 17 在"圣诞老人"图层的第 313 帧插入关键帧,将编辑区中的"圣诞老人"影片剪辑 元件拖拽到编辑区的右边,并在最后一个关键帧中添加帧指令"stop()",如图 7-1-18 所示。



图 7-1-18

Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 18 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"天空", 在编辑区中绘制一个矩形,并为这个矩形填充从"#023553"到"#C1D8E1"的"线 性"渐变色,如图 7-1-19 所示。
- STEP 19 执行"插入 新建元件"命令或按下"Ctrl+F8"键,新建一个影片剪辑元件"原始的雪花",在编辑区中绘制一个圆形,并为这个矩形填充从"白色"到"完全透明"的"放射性"渐变色。我们将把这个渐变色的圆形作为"雪花"。
- STEP 20 选择这个"雪花",按下"Ctrl+G"键将其群组,在编辑区下方的属性面板中将其 x 坐标设为"0", y 坐标设为"-400",如图 7-1-20 所示。



图 7-1-19

图 7-1-20

- STEP 21 在第 180 帧插入关键帧, x 坐标保持为 "0"不变,将 y 坐标设置为 "100",并将这 段帧设置为运动动画。
- STEP 22 选择第 181 帧,插入帧指令"removeMovieClip("");"。
- STEP 23 执行"插入 新建元件"命令或按下 "Ctrl+F8 "键,新建一个影片剪辑元件"雪花", 把库面板中的"原始的雪花"影片剪辑元件拖拽到编辑区中,将其实例名称设置为 "snow0",并打开动作面板,在脚本输入框中输入: onClipEvent (enterFrame) { this.\_y += random (5);
  - }
- STEP 24 将影片剪辑元件 " 雪花 " 的链接 " 标识符 " 设置为 " snow "。
- 二、制作第一个场景
- STEP 01 回到主场景中,将"图层1"的名称改为"天空",把库面板中的影片剪辑元件"天空"拖拽到场景中,并在第14帧插入普通帧,如图7-1-21所示。
- STEP 02 新建图层 "背景", 把库面板中的影片剪辑元件 "森林"拖拽到编辑区中, 放置在如 图 7-1-22 所示的位置。
- STEP 03 新建图层"音乐",按下"Ctrl+R"键导入一个名为"圣诞节前奏.WAV"的声音文件,我们可以看到库面板中立刻就出现了一个名为"圣诞节前奏.WAV"的文件,拖拽这个文件到编辑区中,就成功的为图层"音乐"添加上声音了,如图 7-1-23(a)所示。然后选择添加了声音的帧,在属性面板中将声音的同步方式设为事件,并设

311

Chapter 7

音乐短片制作



#### 图 7-1-21



图 7-1-22





在 Flash 中导入声音文件时 , 系统默认的是导入到库面板中 , 而不是直接导入到 帧或者是编辑区中 , 所以在导入声音文件后 , 我们还得在库面板中再次将导入 进来的声音拖拽、指定给帧或者图层。

Flash MX 2004 经典实例百分百

312

提

STEP 04 新建图层 "action ", 在第 1 帧中插入帧指令 "i=1", 在第 5 帧插入关键帧并插入如 图 7-1-24 所示的帧指令。



图 7-1-24

说明:

//自定义变量 " daxiao " 的值为 0 到 50 之间的随机数 daxiao = random ( 50 ) ; //将标识符为 " snow " 的元件到场景中 attachMovie ( "snow", "snow"+i, i ) ; //设置附加到场景中的 " snow " 的 x 为 0 到 550 的随机数 setProperty ( "snow"+i, \_x, random ( 550 )) ; //设置附加到场景中的 " snow " 的 y 为-60 到-20 的随机数 setProperty ( "snow"+i, \_y, random ( 20 ) -80 ) ; //设置 " snow " 的 x 缩放 setProperty ( "snow"+i, \_xscale, daxiao ) ; //设置 " snow " 的 y 缩放 setProperty ( "snow"+i, \_yscale, daxiao ) ; //设置 i 每次递加 1

i = i+1;

STEP 05 将 " action " 图层的第 8 帧插入关键帧,添加如图 7-1-25 所示的帧指令。



图 7-1-25

Chapter 7 音乐短片制作

#### 三、制作第二个场景所需要的元件

STEP 01 按下" Ctrl+N "键,新建影片剪辑元件" 室外的雪地",在编辑区中绘制出一个像" 小山包"的图形,如图 7-1-26 所示,并给这个图形填充从" #C7E1E7"到" 白色"的" 放射性"渐变色。

STEP 02 按下 " Ctrl+N " 键,新建影片剪辑元件 " 圣诞老人提问 ",按下 " Ctrl+R " 键,导入 一个圣诞老人的头像,并在空白处输入文字,将输入的文字和圣诞老人的图像群组, 并将其放置在编辑区的最下方,如图 7-1-27 所示。





图 7-1-27

or Eric

240

a 3 🗆 🖠

.

1 10 10 10 1

STEP 03 在第 5 帧插入关键帧,将圣诞老人图像移动到场景的中心部分,在第 7 帧插入关键帧,将圣诞老人的图像往下移动一点,在第 9 帧插入关键帧,将圣诞老人的图像往上移动一点,最后这 3 个关键帧的对比如图 7-1-28 (a)(b)(c)所示。



第5帧(a)



第7帧(b) 图7-1-28



第9帧(c)

STEP 04 按下 " Ctrl+N " 键,新建影片剪辑元件 " 圣诞老人走雪地 ",将库面板中的 影片剪辑元件 " 圣诞老人 " 拖拽到编辑区中,放在如图 7-1-29 所示的位置。



图 7-1-29

STEP 05 在第 20 帧、第 25 帧插入关键帧,将第 25 帧中的"圣诞老人"水平移动到编辑区的左边,如图 7-1-30 所示。





STEP 06 新建图层"头像"和"按钮",将全部图层的第 50 帧插入关键帧,选择"头像"图 层,将库面板中的影片剪辑元件"圣诞老人提问"拖拽到编辑区中,并将"头像"的中心点对齐到编辑区的中心点上,如图 7-1-31 所示。



当选择了这个" 头像 " 的 时候编辑区中就会出现一 个小白点,这个小白点就 是" 头像 " 的中心点 Chapter 7

音乐短片制作

315

图 7-1-31

- STEP 07 选择"按钮"图层的第 50 帧,在编辑区中绘制一个正方形,按下"F8"键,将这个正方形转换成为一个名为"头像按钮"的按钮元件。
- STEP 08 在库面板中找到上一步转换的 " 头像按钮 " 按钮元件,双击它,进入其编辑模式中, 将 " Up " 帧中的关键帧移至 " Hit " 帧,如图 7-1-32 所示。



图 7-1-32

STEP 09 双击库面板中的"圣诞老人走雪地"影片剪辑元件,回到其编辑模式中,在图层"圣 诞老人"的第 50 帧插入关键帧,并插入帧指令"stop()",选择"按钮"图层中的 按钮,打开动作面板,在脚本输入框中输入如图 7-1-33 所示的程序指令。



图 7-1-33

STEP 10 在图层"圣诞老人"的第 51 帧插入关键帧,将编辑区中的圣诞老人拖拽到场景的右边,如图 7-1-34 所示。



图 7-1-34

STEP 11 在图层"圣诞老人"的第 54 帧、第 111 帧、第 116 帧插入关键帧,选择第 54 帧中的圣诞老人,将其水平移动到场景的中心位置,如图 7-1-35 所示;将第 111 帧中的圣诞老人沿水平方向往左边稍微的移动一点点,如图 7-1-36 所示;将第 116 帧中的圣诞老人的位置水平移动到如图 7-1-37 所示的位置。



图 7-1-35

316

图 7-1-36

图 7-1-37

STEP 12 在图层"按钮"的上方新建图层"问号",在第 76 帧插入关键帧,并在编辑区中绘制出 3 个"问号",如图 7-1-38 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百





STEP 13 在图层"问号"的第 79 帧、第 81 帧、第 84 帧、第 87 帧、第 90 帧插入关键帧, 分别选择第 79 帧、第 84 帧、第 90 帧,按下"Delete"键将这 3 个关键帧删除掉, 如图 7-1-39 所示。





STEP 14 在图层"问号"的第 116 帧插入关键帧, 在编辑区中绘制一个"皮搋子", 绘制完成后, 将这个皮搋子转换为影片剪辑元件"皮搋子 02", 并放置在如图 7-1-40 所示的位置上。





STEP 15 在图层"问号"的第 134 帧插入关键帧,将这个皮搋子移动到编辑区中心位置,如

Chapter 7 音乐短片制作

图 7-1-41 所示。给这段帧指定一个顺时针 2 周的运动动画,如图 7-1-42 所示。



图	7-1	-41
---	-----	-----

图 7-1-42

~

✓ 2

▼ 🗹 缩放

□同步 □对齐

时间





STEP 17 在第 138 帧插入关键帧,用"任意变形工具"将皮搋子往左倾斜一些如图 7-1-44 所示;在第 140 帧插入关键帧,将皮搋子再往右倾斜一些如图 7-1-45 所示;在第 142 帧插入关键帧,将皮搋子往左倾斜一些如图 7-1-46 所示;在第 143 帧插入关键 帧,将皮搋子复原,保证皮搋子没有任何的倾斜和变形,如图 7-1-47 所示。







图 7-1-45

318

Flash MX 2004 经典实例百分百


图 7-1-46

图 7-1-47

- STEP 18 选择第 143 帧,在这帧中插入帧指令"stop()"。
- STEP 19 新建图层"音效",在第 116 帧插入关键帧,拖拽库面板中的声音文件 "MTC\_027[1].wav"到编辑区中;在第 134 帧插入关键帧,拖拽库面板中的声音 文件"MTC\_008[1](1).wav"到编辑区中,如图 7-1-48 所示。

🗢 📫 88	- 25	ine -	454									6.	۵.
- 1349B	-		E STATE	100	1.000		100	1.000		-	1.000	1.11	-
Des	1		1000	100	1.000	de-		Late		1.00	1.46	1	
D at	•	•								la	de de		
D 998						-				1811			
D sus.	•					T.							
000			41.919	Mark	1 100	24	L Di Ilga		ðu.	6			
1110 100 1	<b>n.</b> 16	<u>) 110,</u>	[61. [S]	140.	181.	[3. ]	10. N	. 10.	120.	18.	<u>e. 15</u>	. 101.	P
				_									

图 7-1-48

- 四、制作第二个场景
- STEP 01 按下 "Shift+F2" 键,打开场景属性面板,选择新增场景,新增加一个 "场景 2", 将 "场景 2"中的 "图层 1"的名称改为 "天空",把库面板中的影片剪辑元件 "天空"拖拽到编辑区中,如图 7-1-49 所示。



图 7-1-49

Chapter 7 音乐短片制作

STEP 02 新建图层 " 雪地 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 " 室外的雪地 " 到编辑区中, 通过 复制、变形、改变亮度值等方法组合出如图 7-1-50 所示的效果。



图 7-1-50

STEP 03 新建图层"圣诞树",拖拽库面板中的"室外圣诞树"到编辑区中,通过复制、变形、 调整亮度值等方法,组合出如图 7-1-51 所示的效果。



图 7-1-51

STEP 04 新建图层 "圣诞老人",拖拽库面板中的"圣诞老人走雪地"影片剪辑元件到编辑区中,并放置在如图 7-1-52 所示的位置。



图 7-1-52

| Flash MX 2004 经典实例百分百

STEP 05 新建图层 "action", 在第 1 帧中插入帧指令 "i=1"。

STEP 06 在"action"图层的第9帧插入关键帧,并为第9帧添加如图7-1-53所示的帧指令。



Chapter 7

音乐短片制作

321

图 7-1-53

提 不

这样的程序指令是要这段帧重复的播放,直到变量的条件满足判断语句 " if " 定 义的条件,才跳转到第 3 个场景开始播放。

### 五、制作第三个场景所需要的元件

- STEP 01 新建立一个场景"场景3"。
- STEP 02 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 室内完整背景 ", 在编辑区中通过导入、 亲手绘制来组合出一个完整的室内的背景图, 如图 7-1-54 所示。



图 7-1-54

- STEP 03 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 收音机 ", 将 " 图层 1 " 的名称改为 " 收 音机 ", 按下 " Ctrl+R " 键导入一个矢量的卡通收音机 , 如图 7-1-55 所示。
- **STEP 04** 在"收音机"图层的第4帧、第7帧、第9帧都插入关键帧,选择第7帧中的收音机,利用"任意变形工具"将收音机往左边倾斜一些,如图 7-1-56 所示。



图 7-1-55

图 7-1-56

STEP 05 选择第 9 帧,在第 9 帧中添加帧指令 "gotoAndPlay (4);"。

根线条都以放射状往外移动一些,如图 7-1-58 所示。

STEP 06 在图层"收音机"的上方新建一个名为"线条"的图层,并在第4帧插入空白关键 帧,在编辑区中绘制7根线条,如图7-1-57所示;然后在第6帧插入关键帧,将每



图 7-1-57

图 7-1-58

- STEP 07 新建图层 " 音乐 ", 在第 1 帧中添加帧指令 " stop ( ); "。在第 2 帧中添加帧指令 "stopAllSounds();","stopAllSounds();"的意思是停止当前影片中的所有声 音,因为我们设计的是当播放收音机剪辑中的音乐时,不允许有其他的音乐混合在 其中,所以要用"stopAllSounds();"语句。
- STEP 08 在" 音乐 "图层的第3帧插入关键帧,拖拽库面板中的音乐文件" 铃儿响叮当.WAV " 到编辑区中,如图 7-1-59 所示。
- STEP 09 选择"收音机"图层的第9帧,在此帧添加帧指令"gotoAndPlay(4);"。
- STEP 10 按下 "Ctrl+F8" 键新建一个图形元件 "火苗", 在编辑区中绘制一个 "火苗"图形, 如图 7-1-60 所示。
- STEP 11 这个"火苗"的动画我们如果要将其做的很真实,必须逐帧的进行调节,下面是"火 苗"在每个帧中的不同形状,在这里列举出来供大家参考和学习,如图7-1-61所示。









图 7-1-61

STEP 12 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 火焰 ", 在编辑区中绘制一个 " 火焰 " 图形,如图 7-1-62 所示。



图 7-1-62







STEP 14 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 火焰组合 ", 将库面板中的影片剪辑元件 " 火焰 " 拖拽到编辑区中,通过复制、改变色调等方法,组合出如图 7-1-64 所示的效果。

STEP 15 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 蜡烛 01 ", 然后导入一个矢量的蜡烛图 形, 如图 7-1-65 所示。





图 7-1-65

- STEP 16 在库面板中复制影片剪辑" 蜡烛 01 ", 将复制出来的元件命名为" 蜡烛 02 ", 将 " 图 层 1 " 的名称改为 " 蜡烛 "。
- STEP 17 新建图层 " 火苗 ", 将库面板中的影片剪辑元件 " 火苗 " 拖拽到编辑区中, 放置在蜡 烛的 " 芯 " 上,通过复制、改变大小、改变色调等方法,组合出一个逼真的火苗, 最后在 " 蜡烛 " 图层和 " 火苗 " 图层的第 10 帧插入普通帧,如图 7-1-66 所示。
- STEP 18 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 点蜡烛 01 ", 然后在编辑区中输入如图 7-1-67 所示的文字,将文字的颜色设为 " 橙色 ",文字输入完成后,将文字复制一 份,并将复制的文字的颜色改为 " 白色 ",最后将两份文字重叠。

| Flash MX 2004 经典实例百分百





图 7-1-67

Chapter 7

音乐短片制作

325

STEP 19 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 点蜡烛 02 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 " 点蜡烛 01 " 到编辑区中, 在第 20 帧插入关键帧, 将第 1 帧中的文字的 Alpha 值设为 " 0% ", 并将文字往左边水平移动一些;将第 20 帧中文字的 " Alpha " 值设置为 " 100% ", 并在第 20 帧中添加帧指令 " stop ", 如图 7-1-68 所示。



图 7-1-68

STEP 20 按下" Ctrl+F8 "键新建一个影片剪辑元件" 点火 01 ",然后在编辑区中输入如图 7-1-69 所示的文字,将文字的颜色设为 " 绿色 ",文字输入完成后,将文字复制一份,并将 复制的文字的颜色改为 " 白色 ",最后将两份文字重叠。



图 7-1-69

STEP 21 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 点火 02 ", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 " 点火 01 " 到编辑区中, 在第 20 帧插入关键帧,将第 1 帧中的文字的 Alpha 值 设为 " 0% ",将第 20 帧中文字的 Alpha 值设置为 " 100% ",并在第 20 帧中添加帧 指令 " stop ",如图 7-1-70 所示。



图 7-1-70

STEP 22 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 听音乐 01 ", 然后在编辑区中输入如图 7-1-71 所示的文字,将文字的颜色设为 " 蓝色 ",文字输入完成后,将文字复制一 份,并将复制的文字的颜色改为 " 白色 ",最后将两份文字重叠。



图 7-1-71

STEP 23 按下 " Ctrl+F8 " 键新建一个影片剪辑元件 " 听音乐 02 ", 拖拽库面板中的影片剪辑 元件 " 听音乐 01 " 到编辑区中, 在第 20 帧插入关键帧, 将第 1 帧中的文字的 Alpha 值设为 " 0% ", 将第 20 帧中文字的 Alpha 值设置为 " 100% ", 并在第 20 帧中添加 帧指令 " stop ", 如图 7-1-72 所示。



图 7-1-72

Flash MX 2004 经典实例百分百

- STEP 24 按下"Ctrl+F8"键新建一个影片剪辑元件"圣诞贺词",当然这个"圣诞贺词"就 由你自己来发挥想象了,把要说的话和对圣诞节的一些感悟都说出来,输入完"圣 诞贺词"后,将这段文字群组,并将这段文字移动到编辑区的最下方,如图 7-1-73 所示。
- STEP 25 在图层的第 1855 帧插入关键帧,因为"圣诞贺词"的文字太多了,如果滚动的太快别人是看不清楚的,所以我们尽量让其滚动的慢一些,在第 1855 帧中,将"圣 诞贺词"移动到编辑区的最上方,然后为这段帧指定运动动画,如图 7-1-74 所示。



图 7-1-73

图 7-1-74

- 六、制作第三个场景
- STEP 01 回到"场景 3"中,建立 3 个图层,分别为"天空"、"雪地"和"圣诞树",然后分别将库面板中的"天空"、"室外的雪地"和"室外圣诞树"拖拽到其相应的图层中 (最好是仿照场景 2 中的效果组合),也可以将"场景 2"中的图形都通过拷贝再粘贴到"场景 3"中的方法,来制作"场景 3"的背景,如图 7-1-75 所示。



图 7-1-75

STEP 02 新建图层"圣诞老人",并在第 10 帧插入关键帧,将库面板中的影片剪辑元件"圣 诞老人"拖拽到场景中,调整好大小,并利用"任意变形工具"将其倾斜一点,如 图 7-1-76 所示。

327

Chapter 7

音乐短片制作





STEP 03 在图层 " 圣诞老人 " 的第 25 帧插入关键帧 , 将场景中的 " 圣诞老人 " 移动到场景的 左边 , 如图 7-1-77 所示。



图 7-1-77

STEP 04 在图层" 圣诞老人 "的上方新建图层" 室内背景 ",拖拽库面板中的影片剪辑元件" 室 内背景完整 "到场景中,将其" 亮度值 "设置为" -50% ",然后调整其大小如图 7-1-78 所示。



图 7-1-78

STEP 05 将图层 " 室内背景 "、" 雪地 "、" 圣诞树 " 和 " 天空 " 的第 30 帧和第 96 帧插入关键

Flash MX 2004 经典实例百分百

帧,在第 96 帧中将这 4 个图层中的所有元件都往左移动一些,如图 7-1-79 所示。

STEP 06 在图层"室内背景"的上方新建图层"蜡烛",将库面板中的影片剪辑元件"蜡烛 01"拖拽到场景中,放置在壁炉上,并将其"亮度值"设置为"-50%",如图 7-1-80 所示。



### 图 7-1-79

图 7-1-80

60 65

4. Ox

 Chapter 7

音乐短片制作

- STEP 07 在图层 " 蜡烛 "、 " 室内背景 "、 " 圣诞树 "、 " 雪地 "、 " 天空 " 的第 135 帧插入关键帧 , 利用 " 任意变形工具 " 将场景中所有的元件都缩小一些,并调整其位置如图 7-1-81 所示。
- STEP 08 在图层"蜡烛"的上方新建图层"蜡烛按钮",在"蜡烛按钮"图层的第 135 帧插 入关键帧,依照场景中"蜡烛 01"元件的外形,绘制一个图形,并将绘制出来的这 个蜡烛外形图形转换成为一个"按钮"元件。将这个按钮元件的名称设为"蜡烛按 钮"。
- STEP 09 进入"蜡烛按钮"的编辑模式中,将"Up"帧中的关键帧移至"Hit"帧上,如图 7-1-82 所示。



图 7-1-81



STEP 10 回到"场景 3"中,选择"蜡烛按钮"图层的第 135 帧,拖拽库面板中的"点蜡烛 02"影片剪辑到编辑区中,放在场景的中心偏左一些的位置上,如图 7-1-83 所示。



图 7-1-83

Flash MX 2004 经典实例百分百

 因为我们在影片剪辑元件"点蜡烛 02"中,将第1帧中的文字的 Alpha 值设为 了"0%",所以当我们将"点蜡烛 02"拖拽到编辑区中的时候是看不到具体的 文字的,当我们选择这个元件的时候也只能看到一个边框。
 STEP 11 选择"蜡烛按钮"的第 135 帧,在此帧中插入帧指令"stop()",然后选择场景中 的"蜡烛按钮"元件,为这个"蜡烛按钮"元件添加上如图 7-1-84 所示的帧指令, 这样一来影片播放到此帧的时候就停止了,如果想要影片继续播放的话就必须单击 场景中的"蜡烛按钮",这样就达到了一种交互的目的了。
 STEP 12 在"蜡烛"图层的第 136 帧插入关键帧,拖拽库面板中的"蜡烛 02"到场景中,替 代以前没有火苗的蜡烛,但是一定要保证其大小、位置和亮度值完全一致,如图 7-1-85 所示。





图 7-1-85

STEP 13 在图层"室内背景"图层的第 136 帧插入关键帧,选择场景中的室内背景图片和蜡

烛元件,将其"亮度值"调整为"-40%",因为蜡烛点燃了,室内的光线应该亮一 点了,所以应该将室内的亮度值提高一些。

STEP 14 在图层"蜡烛按钮"图层的上方新建一个名为"火焰"的图层,在第 136 帧插入关键帧,拖拽库面板中的影片剪辑元件"火焰组合"到场景中,并将"火焰组合"的 Alpha 值设为"0%",再通过"任意变形工具"将其缩小,放置在壁炉中的柴火上, 如图 7-1-86 所示。





STEP 15 在图层"火焰"的上方新建图层"火焰遮罩", 在第 136 帧插入关键帧, 在场景中 按照壁炉的形状绘制出如图 7-1-87 所示的形状。



图 7-1-87

- STEP 16 选择图层"火焰遮罩",将此图层设为遮罩图层,如图 7-1-88 所示。
- STEP 17 在图层"火焰遮罩"的上方新建图层"火焰按钮",在第 136 帧插入关键帧,在场 景中绘制一个椭圆,参照按钮元件"蜡烛按钮"的做法,将这个椭圆图形也转换成 为一个按钮元件并命名为"火焰按钮",为"火焰按钮"图层的第 136 帧,添加上 帧指令"stop()",选择场景中的"火焰按钮"元件,为其添加上如图 7-1-89 所示 的程序指令。

		1 4 431F - 1980
		€ ₽ ? ⊕ ♥ ₽ ₽ • ₽. 2.
<ul> <li>◎ 火焰速罩</li> <li>◎ 火焰</li> <li>□ 蜡烛按钮</li> <li>□ 蜡烛按钮</li> </ul>	• • • • • • • • • • • • • • •	ao 13 c gotoAndPlay(137); 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
242	💼 🕴 🖻 🖥 💽 136 24.0 fps	5.65
		▲ 火焰振頭 山 第 4 行(共 4 行),第 1 列
	图 7-1-88	图 7-1-89

STEP 18 仍然在"火焰按钮"图层的第 136 帧中,把库面板中的影片剪辑元件"点火 02"拖 拽到场景中,放置在如图 7-1-90 所示的位置。

331

Chapter 7

音乐短片制作



图 7-1-90

STEP 19 在"火焰"图层的第 175 帧插入关键帧,将场景中的"火焰"元件的 Alpha 值调整 为"100%",并将其放大,如图 7-1-91 所示。



图 7-1-91

STEP 20 在图层"蜡烛"和"室内背景"的第 175 帧插入关键帧,将蜡烛元件和室内背景的 "亮度"都调整为"0%"即可。

STEP 21 在图层"火焰按钮"的上方新建一个名为"收音机"的图层,在第 185 帧插入关键帧,将库面板的影片剪辑"收音机"拖拽到场景中,并将"收音机"的实例名称设置为"shouyinji",放在如图 7-1-92 所示的位置。

STEP 22 在图层"收音机"、"火焰遮罩"、"火焰"、"蜡烛"、"室内背景"、"圣诞树"、"雪地"、
 "天空"的第 185 帧和第 220 帧插入关键帧。选择第 220 帧,按下"Ctrl+A"键全选场景中所有的元件,然后将它们都往场景的右边移动一些,如图 7-1-93 所示。









- STEP 23 在图层"收音机"、"火焰遮罩"、"火焰"、"蜡烛"、"室内背景"、"圣诞树"、"雪地"、
   "天空"的第 240 帧插入关键帧。按下"Ctrl+A"键全选场景中所有的元件,然后
   将它们都往场景的下方移动一些,如图 7-1-94 所示。
- STEP 24 在图层"收音机"的上方新建一个名为"收音机按钮"的图层,在第 240 帧插入关键帧,为此帧添加帧指令"stop()",然后将库面板中的影片剪辑元件"听音乐 02" 拖拽到场景中。
- STEP 25 最后依照"收音机"元件的外观形状绘制一个图形,将这个图形转换为按钮,并为 这个按钮添加指令,如图 7-1-95 所示。







图 7-1-95

说明: //当点击此按钮时 on (press) { //场景中 shouyinji 就开始播放 \_root.shouyinji.Play(); //场景中的播放头就跳转到 241 帧开始播放 gotoAndPlay(241); }

挸

在上述程序"\_root.shouyinji.Play();"一句中的"shouyinji"其实就是场景中 "收音机"元件的实例名称,因为我们在制作"收音机"元件的时候在第1帧 中设置了帧指令"stop()",所以"收音机"被放置在场景中时,是不会播放的, 因此我们在按下这个按钮的时候就给"收音机"元件指定了一个播放命令"Play ()",这样"收音机"元件就可以播放了。

- STEP 26 在图层"收音机"、"火焰遮罩"、"火焰"、"蜡烛"、"室内背景"、"圣诞树"、"雪地"、
  "天空"的第 280 帧和第 319 帧插入关键帧,在第 319 帧中,按下"Ctrl+A"键全
  选场景中所有的元件,利用"任意变形工具"将它们都缩小一些,如图 7-1-96 所示。
  STEP 27 在图层"蜡烛按钮"的第 319 帧插入关键帧,为该帧添加帧指令"stop()",拖拽
- **STEP 27** 在图层 虽然按钮 的第319 帧插八天键帧,为该帧添加帧指令 Stop (),把 库面板中的影片剪辑元件"圣诞贺词"到编辑区中,如图 7-1-97 所示。

333

Chapter 7

音乐短片制作



图 7-1-96

图 7-1-97

STEP 28 新建图层 " action ",选择第 1 帧,按下 " F9 " 键打开动作面板,为此帧添加上如图 7-1-98 所示的帧指令。

Į,	▼动作 - 朝	、ね
1	€,2%++ <b>↓</b> ₽ 0.8	<b>, 10</b> ,
	for (i=1; i<=200; i++) {	~
	newmane = "snow"+1;	
	_rootInewnamel.removeNovieClip();	
d	1	
ľ		
		M
1	2	2 5
	sction : 1 -	
1	第4行(共4行),第2列	

图 7-1-98

为什么要在场景 3 的第 1 帧设置这样的帧指令呢?这是因为我们在前面两个场景"场景 1"和"场景 2"中用了"雪花"的原因,这段程序其实就是删除场景中的"雪花"。在前面的场景中我们用"snow"+i的形式来为复制的雪花命名,所以我们删除雪花的时候也应该用"snow"+i的形式来删除。

STEP 29 按下 "Ctrl+Enter" 键输出影片测试,一个精美、互动的圣诞贺卡就完成了。



本例中既有 MOTION 动画,也有程序设计,有机的将两者结合起来做出了很漂亮的雪花效 果,在"场景 3"的交互中,我们运用了"stop"和"gotoAanPlay"等简单的控制播放头的语 句来实现交互的效果,在画面的构成和色彩上也做了大量工作,体现出了圣诞节的温馨和愉快, 在影片中"皮搋子"的出现更给圣诞节添加了幽默和快乐的气氛。

Flash MX 2004 经典实例百分百



# **Chapter 8**

# 经典游戏开发与技巧







玩家要在规定的 50 天之内到场景中的各个城去做生意,从中赚差价来获取财富,在这个过 程中,每到一个城就会用去一天的时间,而且每个城的物品也是随即出现的,有些城有这种物 品有些城没有,如果你身上带有这个城没有的物品你也是卖不出去的,游戏还规定了玩家初始 的口袋只有 100 个,也就是说玩家只能带 100 个东西,但是如果你运气好的话,就会在城里遇 到"赌王争霸赛",在比赛中如果玩家赢了,就可以选择要现金还是要口袋来作为奖品,不过作 者建议你最好还是要口袋,有些时候到了一个城就会遇到一些新鲜事,比如某种物品涨价或者 是价格一落千丈之类的好事,涨价的时候玩家就可以将自己手中相应的物品全部抛售出去,赚

Flash MX 2004 经典实例百分百

取高额的价格差,减价的时候玩家就可以大量的买入,这个游戏让人感觉到有点像"炒股票", 在还剩下最后一天的时候系统就会提示你,将自己手中的物品全部抛售,游戏结束以后系统会 自动的给玩家评分,看看玩家到底有没有进步。

### →功能运用

在这个例子中,主要用到的方法是随机改变自定义变量的值,再通过" if " 语句来判断这些 变量的值,所以在本例中定义变量和用" if " 语句判断是主要工作,也是一个相当繁琐的工作; 本例中还用到了一些新的语句,比如" Math.round " 和一些自定义函数的方法。

### →实例操作

一、制作背景

- STEP 01 执行"文件 新建"命令或按下"Ctrl + N"键,新建一个 Flash 文件"从乞丐到富翁"。设置影片尺寸为"600X500",背景颜色为"白色",帧率为"18帧每秒"。如图 8-1-1 所示。
- STEP 02 我们先来制作游戏的背景,首先将场景中的"图层1"的名称改为"天空白云",在 场景中绘制出天空和白云,将白云转换成为一个影片剪辑元件,为白云影片剪辑元 件添加程序指令,如图 8-1-2 所示。

	1★動作 - 動片整構 他,
文档展性	4,2%,⊕♥₽₽ ♦₽
尺寸: 2000000 040 x 900 px (48) 回記: 打印机(2) 内容(2) 数は(2) 背景色: 、 4055(2) 18 fpx 係尺単位: 歌家 単	<pre>1 onClipEvent (enterFrame) { 2   speed = Number(random(1)+,2); 3   thixx == zpeed; 4   if (thisx == Sumber(-600)) { 5     thixx = 1300; 6   } 7 } 8</pre>
(方数以值包建) 稳定 取消	
	<u>第1日本</u> 制 第1日行(井名行),第11利





说明:

onClipEvent (enterFrame) {
//自定义速度变量
speed = Number(random(1)+.2);
//将白云的 x 坐标以自定义速度变量的值递减
this.\_x -= speed;
//如果白云的 x 坐标小于等于-600 (也就是当白云超出了场景左边时)
if (this.\_x<=Number(-600)) {
//白云的 x 坐标重新回到 1300 (场景)
this.\_x = 1300;

337



STEP 04 拖拽库面板中的影片剪辑元件"鹰"到场景中,并为其添加如图 8-1-4 所示的程序 指令。



图 8-1-3

图 8-1-4

说明:

} }

//给鹰添加的程序和给白云添加的程序是一样的道理的,只是其中有一些参数的变化
onClipEvent (enterFrame) {
 speed = Number(random(10)+2);
 this.\_x += speed;
 if (this.\_x>=1300) {
 this.\_x = (-600);
 }
 }
 STEP 05 将场景中的"鹰"复制一个,并将复制出来的影片剪辑元件"鹰"缩小一些,还要

705 符场原中的 属 复前 ↑,开行复前山木的影片剪辑几件 属 缩尔 些,近3 对其程序指令做一些修改,如图 8-1-5 所示。





STEP 06 新建图层 "城市",在场景中绘制、组合出如图 8-1-6 所示的背景。

Flash MX 2004 经典实例百分百





STEP 07 分别拖拽库面板中的按钮元件 " 比奇 b "、" 白日门 b "、" 土城 b " 和 " 毒蛇村 b " 到 场景中,分别将它们放在如图 8-1-7 所示的位置。



图 8-1-7

- STEP 08 然后将库面板中的影片剪辑元件"随机"拖拽到场景的中心,并将其实例名称设为"suiji"。
- 二、按钮制作
- STEP 01 新建图层"按钮层",拖拽库面板中的按钮元件"one"到场景中,通过复制和对齐 等方法,组合出两列按钮,如图 8-1-8 所示。



图 8-1-8

STEP 02 在图层"按钮层"的下方新建图层"文字",利用"文本工具"在场景中绘制一个动态文本框,输入文字"骨玉权杖",将其实例名称设为"guyuw",将其变量名称设为"gywbl",如图 8-1-9 所示。





STEP 03 复制场景中的 " 骨玉权杖 " 动态文本框,将文本框中的文字改为 " 血饮 ",将实例名称改为 " xueyinw ",将变量名称改为 " xywbl " 如图 8-1-10 所示。



图 8-1-10

STEP 04 复制场景中的 " 血饮 " 动态文本框,将文本框中的文字改为 " 乌木剑 ", 将实例名称 改为 " wumujianw ", 将变量名称改为 " wmjwbl " 如图 8-1-11 所示。





340

| Flash MX 2004 经典实例百分百

 STEP 05
 复制场景中的"乌木剑"动态文本框,将文本框中的文字改为"幽灵手套",将实

 例名称改为"youlingshoutaow",将变量名称改为"ylstwbl"如图 8-1-12 所示。

	<u>骨玉权</u> 放 血飲 乌木剑 幽灵手系		
剛性			
A.	动意文字 マ youlingshoutsov	A ##	I 3.∎4 2 [#
н: H:	105.5 g: 41.3 20.0 g: 140.4	氏第行 ※ (4) (4) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5) (5	目标:



STEP 06 复制场景中的"幽灵手套"动态文本框,将文本框中的文字改为"鹤嘴锄",将实 例名称改为"hezuichuw",将变量名称改为"hzcwbl"如图 8-1-13 所示。

	育玉权(       血次       乌木剑       幽灵手1       鹤嘴锄	*				
服件		٦.				
A	改感文字 🛩 haraichea	A ## 4/2 0 ~	AS EW	<ul> <li>■ 16</li> <li>■ 16<!--</th--><th>BZ S.I A Ø</th><th></th></li></ul>	BZ S.I A Ø	
т: Т	104.5 g: 41.3 22.1 g: 166.8	54 A	<b>~</b> A	o 🛛 🕉 🏦 : kre	el 🛛	标:



STEP 07 复制场景中的" 鹤嘴锄" 动态文本框,将文本框中的文字改为" 钢手镯",将实 例名称改为" gangshouzhuow",将变量名称改为" gszwbl" 如图 8-1-14 所示。

骨玉权位 血饮 乌木剑	
<u> 幽灵手到</u> <u> 創嘴翻</u> 例手镯	
■注 動意文字 ♥	
#: 106.5 g: 41.3 H: 20.0 g: 193.1	



Chapter 8 经典游戏开发与设计

STEP 08 复制场景中的"钢手镯"动态文本框,将文本框中的文字改为"召唤神兽",将实 例名称改为"zhaohuanshenshouw",将变量名称改为"zhsswbl"如图 8-1-15 所 示。

٨	405X7 ¥	A ##	4. 正常	■ 16 ■	A	2
屬性						
		.,4		-		
	召唤神	增				
	钢手线	/				Service Contraction
	鹤嘴银	)				
	幽灵于	套				
	乌木鱼	/				
	血贫		******			2
	骨玉衣	仗				

图 8-1-15

STEP 09 在场景中新建 7 个动态文本框, 然后分别为这 7 个动态文本框命名, 如图 8-1-16 所示。

骨玉权仗	
血饮	a 2000-000-000-000-000-000-000-000-000-00
乌木剑	
幽灵手套	
鹤嘴锄	
钢手镯	
召唤神兽	

图 8-1-16

STEP 10 将图 8-1-16 中 位置上的动态文本框的实例名称设为 "guyuquanzhang", 变量名称设为 "gybianliang"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为" xueyin ",变量名称设为" xybianliang "。 将 位置上的动态文本框的实例名称设为" wumujian ",变量名称设为 " wmjbianliang "。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "youlingshoutao", 变量名称设为 "ylstbianliang"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为"hezuichu", 变量名称设为 "hzcbianliang"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "gangshouzhuo", 变量名称设为

" gszbianliang ".

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "zhaohuanshenshou", 变量名称设为 "zhssbianliang"。

STEP 11 在场景的右边建立 7 个静态文本, 如图 8-1-17 所示。





STEP 12 然后再分别建立 7 个动态文本框,如图 8-1-18 所示。

	e e se	
骨玉权仗		
Ìm iX		
乌木剑		
 幽灵手套		
鹤嘴锄		
朝手镯		
召唤神兽		

图 8-1-18

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "guyuquanzhang3", 变量名称设为 "gybianliang3"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为" xueyin3 ", 变量名称设为 " xybianliang3 "。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为"wumujian3", 变量名称设为 "wmjbianliang3"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "youlingshoutao3", 变量名称设为 "ylstbianliang3"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "hezuichu3 ",变量名称设为 "hzcbianliang3 "。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "gangshouzhuo3", 变量名称设为 "gszbianliang3"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 " zhaohuanshenshou3 ", 变量名称设为 " zhssbianliang3 "。

STEP 13 继续建立 7 个动态文本框,如图 8-1-19 所示。



图 8-1-19

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "guyuquanzhang2", 变量名称设为 "gybianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为"xueyin2", 变量名称设为 "xybianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为"wumujian2", 变量名称设为 "wmjbianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "youlingshoutao2", 变量名称设为 "ylstbianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "hezuichu2", 变量名称设为 "hzcbianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 "gangshouzhuo2", 变量名称设为 "gszbianliang2"。

将 位置上的动态文本框的实例名称设为 " zhaohuanshenshou2 ", 变量名称设 为 " zhssbianliang2 "。

### STEP 14 新建图层 "商品说明", 在场景中绘制两个"商品说明栏", 如图 8-1-20 所示。

	. b.us		1884 [380	400 (400	
市场商品	商品价格(	4	拥有商品	教堂	买进价格
常五权仗			WINU	986 <u>985</u> 900 8	
直然			20		
马木朗			31.01	10.000	S No Second
南灵手套			由灵子会		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
的明绪			151810		
國王國			017.00		
22/48-28.00	1		2100-10-10		-

图 8-1-20

Flash MX 2004 经典实例百分百

### 三、场景中变量的制作

STEP 01 选择"文字"图层,在编辑区的右下方输入如图 8-1-21 所示的字样,然后在中间的 空格部分建立一个动态文本框,如图 8-1-22 所示,并将这个动态文本框的实例名称 设为"day\_txt",将变量名称设为"daybl"。



### 图 8-1-21

图 8-1-22

- STEP 02 按下 " Ctrl+F8 " 键新建影片剪辑元件 " 现金 ", 在编辑区中建立一个 12 位数的动态 文本框,将这个动态文本框的实例名称设为 " xianjin ",将其变量名称设为 " xianjinbianliang ", 如图 8-1-23 所示。
- STEP 03 回到主场景中,将库面板中的影片剪辑元件"现金"拖拽到场景的左下方,将其实 例名称设为"xianjin1",并在此剪辑的左边配上说明文字,如图 8-1-24 所示。





图 8-1-24

**STEP 04** 在"现金"的下方新建立一个动态文本框,将此动态文本框的实例名称命名为 "fuzhong", 变量名称命名为"fuzhongbianliang", 如图 8-1-25 所示。



图 8-1-25

### 四、为按钮添加程序

STEP 01 选择图层"按钮层"(将其他所有的图层都锁定,这样选择场景中的按钮更方便), 分别为场景中的按钮添加上程序指令,如图 8-1-26 所示。

市场商品	商品价格	
骨玉权放		
the th		
乌木剑		
确灵手套		
劇嘴頌		]
相手纲		
召唤神曹		

图 8-1-26

为场景中"骨玉权杖"的按钮添加如下的程序:

on (press) {

gotoAndPlay(2);

if (\_root.gywbl == " $\times$ ") {

attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);

setProperty("quehuo"+i, \_x, 300);

setProperty("quehuo"+i, \_y, 250);

} else {

}

346

attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);

setProperty("duihua"+i, \_x, 300);

setProperty("duihua"+i, \_y, 250);

\_root.duihua.wupin.text = "骨玉权杖";

\_root["duihua"+i].shuliang.text = "";

\_root["duihua"+i].shuliangbianliang=Math.round(Number(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)/ Number(gybianliang))-1;

if (Number(\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(\_root.fuzhongbianliang)

-Number(\_root.gybianliang3+\_root.xybianliang3+\_root.wmjbianliang3+\_root.ylstbianliang3+\_root.hzcbianliang3+\_root.gszbianliang3+\_root.zhssbianliang3)) {

\_root["duihua"+i].shuliangbianliang=Number(\_root.fuzhongbianliang)-Number(\_root.gybi anliang3+\_root.xybianliang3+\_root.wmjbianliang3+\_root.ylstbianliang3+\_root.hzcbianliang3+ \_root.gszbianliang3+\_root.zhssbianliang3);

if (Math.round(Number(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(gybianliang))<=0) {
 attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
 setProperty("kaiwanxiao"+i, \_x, 300);

# | Flash MX 2004 经典实例百分百

```
setProperty("kaiwanxiao"+i, y, 250);
         }
    if (Number( root.gybianliang3+ root.xybianliang3+ root.wmjbianliang3+ root.
    ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Number
(_root.fuzhongbianliang)) {
             attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
             setProperty("chaozhong"+i, x, 300);
             setProperty("chaozhong"+i, y, 250);
         }
    }
    }
      为场景中"血饮"的按钮添加如下的程序:
    on (press) {
    gotoAndPlay(2);
    if (_root.xywbl == "\times") {
         attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
         setProperty("quehuo"+i, _x, 300);
         setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
    } else {
         attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
         setProperty("duihua"+i, _x, 300);
         setProperty("duihua"+i, _y, 250);
         _root.duihua.wupin.text = "血饮";
         _root["duihua"+i].shuliang.text = "";
         _root["duihua"+i].shuliangbianliang =Math.round(Number(_root.xianjin1.
    xianjinbianliang)/Number(xybianliang))-1;
         if (Number( root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number( root.fuzhongbianliang)-
Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_r
oot.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)) {
        _root["duihua"+i].shuliangbianliang =Number(_root.fuzhongbianliang)-Number(_root.
gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
    hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3);
         }
         if (Math.round(Number( root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(xybianliang))<=0) {
             attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
             setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
             setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
         }
         if (Number( root.gybianliang3+ root.xybianliang3+ root.wmjbianliang3+ root.
    ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Number
```

```
( root.fuzhongbianliang)) {
                   attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
                   setProperty("chaozhong"+i, _x, 300);
                   setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
              }
         }
         }
            为场景中"乌木剑"的按钮添加如下的程序:
         on (press) {
         gotoAndPlay(2);
         if (_root.wmjwbl == "\times") {
              attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
              setProperty("quehuo"+i, _x, 300);
              setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
         } else {
              attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
              setProperty("duihua"+i, _x, 300);
              setProperty("duihua"+i, _y, 250);
              _root.duihua.wupin.text = "乌木剑";
              _root["duihua"+i].shuliang.text = "";
              _root["duihua"+i].shuliangbianliang
                                                                                               =
     Math.round(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(wmjbianliang))-1;
              if (Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(_root.
         fuzhongbianliang)-Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+
     _root.ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)) {
                   _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Number(_root.fuzhongbianliang)-Number
         (_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
     hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3);
              }
              if (Math.round(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(wmjbianliang))<=0) {
                   attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
                   setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
                   setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
              }
              if (Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.
         ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Number
     (_root.fuzhongbianliang)) {
                   attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
                   setProperty("chaozhong"+i, x, 300);
                   setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
348
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
}
    }
    }
      为场景中"幽灵手套"的按钮添加如下的程序:
    on (press) {
    gotoAndPlay(2);
    if ( root.ylstwbl == "\times") {
         attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
         setProperty("quehuo"+i, _x, 300);
         setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
    } else {
         attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
         setProperty("duihua"+i, _x, 300);
         setProperty("duihua"+i, _y, 250);
         _root.duihua.wupin.text = "幽灵手套";
         _root["duihua"+i].shuliang.text = "";
         _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Math.round(Number(_root.xianjin1.
    xianjinbianliang)/Number(ylstbianliang))-1;
         if (Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(_root.fuzhongbianliang)-
    Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang
3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)) {
             _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Number(_root.fuzhongbianliang)-Number
    (_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3);
         }
         if (Math.round(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(ylstbianliang))<=0) {
             attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
             setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
             setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
         }
         if (Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
    wmjbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Numbe
r( root.fuzhongbianliang)) {
             attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
             setProperty("chaozhong"+i, _x, 300);
             setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
         }
    }
    }
      为场景中"鹤嘴锄"的按钮添加如下的程序:
```

```
on (press) {
    gotoAndPlay(2);
    if ( root.hzcwbl == "\times") {
         attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
         setProperty("quehuo"+i, _x, 300);
         setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
    } else {
         attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
         setProperty("duihua"+i, _x, 300);
         setProperty("duihua"+i, _y, 250);
         _root.duihua.wupin.text = "鹤嘴锄";
         _root["duihua"+i].shuliang.text = "";
         _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Math.round(Number(_root.xianjin1.
    xianjinbianliang)/Number(hzcbianliang))-1;
         if (Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(_root.
    fuzhongbianliang)-Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+
_root.ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)) {
              _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Number(_root.fuzhongbianliang)-Number
    (_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3);
         }
         if (Math.round(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(hzcbianliang))<=0) {
              attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
              setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
              setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
         }
         if (Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
    wmjbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Numbe
r(_root.fuzhongbianliang)) {
              attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
              setProperty("chaozhong"+i, _x, 300);
              setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
         }
    }
    }
      为场景中"钢手镯"的按钮添加如下的程序:
    on (press) {
    gotoAndPlay(2);
    if (_root.gszwbl == "\times") {
         attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
setProperty("quehuo"+i, x, 300);
         setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
    } else {
         attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
         setProperty("duihua"+i, _x, 300);
         setProperty("duihua"+i, _y, 250);
         _root.duihua.wupin.text = "钢手镯";
         root["duihua"+i].shuliang.text = "";
         _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Math.round(Number(_root.xianjin1.
    xianjinbianliang)/Number(gszbianliang))-1;
         if (Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(_root.fuzhongbianliang)-
    Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang
3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)) {
              _root["duihua"+i].shuliangbianliang = Number(_root.fuzhongbianliang)-Number
    (_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3);
         }
         if (Math.round(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(gszbianliang))<=0) {
              attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
              setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
              setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
         }
         if (Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.wmjbianliang3+_root.
    ylstbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Number
(_root.fuzhongbianliang)) {
              attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
              setProperty("chaozhong"+i, x, 300);
              setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
         }
    }
    }
      为场景中"召唤神兽"的按钮添加如下的程序:
    on (press) {
    gotoAndPlay(2);
    if (_root.zhsswbl == "\times") {
         attachMovie("quehuo", "quehuo"+i, 2);
         setProperty("quehuo"+i, _x, 300);
         setProperty("quehuo"+i, _y, 250);
    } else {
         attachMovie("duihua", "duihua"+i, 2);
```

setProperty("duihua"+i, \_x, 300);

setProperty("duihua"+i, \_y, 250);

\_root.duihua.wupin.text = "召唤神兽";

\_root["duihua"+i].shuliang.text = "";

\_root["duihua"+i].shuliangbianliang = Math.round(Number(\_root.xianjin1. xianjinbianliang)/Number(zhssbianliang))-1;

if (Number(\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)>Number(\_root.fuzhongbianliang)-Number(\_root.gybianliang3+\_root.xybianliang3+\_root.wmjbianliang3+\_root.ylstbianliang 3+\_root.hzcbianliang3+\_root.gszbianliang3+\_root.zhssbianliang3)) {

\_root["duihua"+i].shuliangbianliang = Number(\_root.fuzhongbianliang)-Number (\_root.gybianliang3+\_root.xybianliang3+\_root.wmjbianliang3+\_root.ylstbianliang3+\_root. hzcbianliang3+\_root.gszbianliang3+\_root.zhssbianliang3);

}

if (Math.round(Number(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)/Number(zhssbianliang))<=0)

```
attachMovie("kaiwanxiao", "kaiwanxiao"+i, 2);
setProperty("kaiwanxiao"+i, _x, 300);
setProperty("kaiwanxiao"+i, _y, 250);
```

```
}
```

}

```
if (Number(_root.gybianliang3+_root.xybianliang3+_root.ylstbianliang3+_root.
wmjbianliang3+_root.hzcbianliang3+_root.gszbianliang3+_root.zhssbianliang3)>=Numbe
```

```
r(_root.fuzhongbianliang)) {
```

```
attachMovie("chaozhong", "chaozhong"+i, 2);
setProperty("chaozhong"+i, _x, 300);
setProperty("chaozhong"+i, _y, 250);
```

```
}
}
```

352

STEP 02 选择场景右边的一列按钮,并依次为它们添加程序指令,如图 8-1-27 所示。



图 8-1-27

选择场景右边的"骨玉权杖"按钮为其添加如下的程序:

Flash MX 2004 经典实例百分百

{

```
on (release) {
if (Number( root.gybianliang>0) and Number( root.gybianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "骨玉权杖";
    root["maichu"+i].maichushuliangbl = root.gybianliang3;
}
if (Number(_root.gybianliang>0) and Number(_root.gybianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, _y, 250);
}
if (_root.gywbl == "\times") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    _root["buyao"+i].buyaowupinbl1= _root["buyao"+i].buyaowupinbl2=_root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="骨玉权杖";
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"血饮"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number(_root.xybianliang>0) and Number(_root.xybianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "血饮";
    _root["maichu"+i].maichushuliangbl = _root.xybianliang3;
}
if (Number(_root.xybianliang>0) and Number(_root.xybianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, _y, 250);
}
if (\_root.xywbl == "x") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
```

\_root["buyao"+i].buyaowupinbl1= \_root["buyao"+i].buyaowupinbl2=\_root["buyao"+i]. buyaowupinbl3=\_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="血饮";

```
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"乌木剑"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number( root.wmjbianliang>0) and Number( root.wmjbianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "乌木剑";
    _root["maichu"+i].maichushuliangbl = _root.wmjbianliang3;
}
if (Number(_root.wmjbianliang>0) and Number(_root.wmjbianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, _y, 250);
}
if (_root.wmjwbl == "\times") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    _root["buyao"+i].buyaowupinbl1= _root["buyao"+i].buyaowupinbl2=_root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4= "乌木剑";
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"幽灵手套"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number(_root.ylstbianliang>0) and Number(_root.ylstbianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "幽灵手套";
    _root["maichu"+i].maichushuliangbl = _root.ylstbianliang3;
}
if (Number(_root.ylstbianliang>0) and Number(_root.ylstbianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
354
```
```
setProperty("meiyou"+i, y, 250);
}
if ( root.ylstwbl == "\times") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    root["buyao"+i].buyaowupinbl1= root["buyao"+i].buyaowupinbl2= root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="幽灵手套";
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"鹤嘴锄"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number(_root.hzcbianliang>0) and Number(_root.hzcbianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "鹤嘴锄";
    _root["maichu"+i].maichushuliangbl = _root.hzcbianliang3;
}
if (Number(_root.hzcbianliang>0) and Number(_root.hzcbianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, _y, 250);
}
if (\_root.hzcwbl == "x") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    _root["buyao"+i].buyaowupinbl1= _root["buyao"+i].buyaowupinbl2=_root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="鹤嘴锄";
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"钢手镯"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number(_root.gszbianliang>0) and Number(_root.gszbianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
```

Chapter 8 经典游戏开发与设计

```
root["maichu"+i].maichuwupin.text = "钢手镯";
    root["maichu"+i].maichushuliangbl = root.gszbianliang3;
}
if (Number(_root.gszbianliang>0) and Number(_root.gszbianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, y, 250);
}
if (_root.gszwbl == "\times") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, _x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    _root["buyao"+i].buyaowupinbl1= _root["buyao"+i].buyaowupinbl2=_root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="钢手镯";
}
gotoAndPlay(2);
}
  选择场景右边的"召唤神兽"按钮为其添加如下的程序:
on (release) {
if (Number(_root.zhssbianliang>0) and Number(_root.zhssbianliang3)>0) {
    attachMovie("maichu", "maichu"+i, 2);
    setProperty("maichu"+i, _x, 300);
    setProperty("maichu"+i, _y, 250);
    _root["maichu"+i].maichuwupin.text = "召唤神兽";
    _root["maichu"+i].maichushuliangbl = _root.zhssbianliang3;
}
if (Number(_root.zhssbianliang>0) and Number(_root.zhssbianliang3) == 0) {
    attachMovie("meiyou", "meiyou"+i, 2);
    setProperty("meiyou"+i, _x, 300);
    setProperty("meiyou"+i, _y, 250);
}
if (_root.zhsswbl == "\times") {
    attachMovie("buyao", "buyao"+i, 2);
    setProperty("buyao"+i, x, 300);
    setProperty("buyao"+i, _y, 250);
    _root["buyao"+i].buyaowupinbl1= _root["buyao"+i].buyaowupinbl2=_root["buyao"+i].
buyaowupinbl3=_root["buyao"+i].buyaowupinbl4="召唤神兽"
}
gotoAndPlay(2);
}
```

```
Flash MX 2004 经典实例百分百
```

- **STEP 03** 在"按钮层"的第2帧、第3帧、第5帧插入关键帧,在第2帧和第5帧中将所有 按钮的程序都删除掉。

```
五、为城市添加程序
STEP 01 选择图层"城市",选择任意一个城市,为其添加如下的程序指令:
   on (press) {
   _root.daybl = Number(_root.daybl)-1;
   if ( root.daybl<=0) {
   gotoAndPlay(5);
   }
   if (_root.daybl>1) {
   gotoAndPlay(1);
   tellTarget (suiji) {
   gotoAndPlay(random(33)+1);
   }
   } else {
   _root.gotoAndPlay(2);
   _root.attachMovie("day", "day"+i, 2);
   setProperty("day"+i, _x, 300);
   setProperty("day"+i, _y, 250);
   }
   }
     复制此段程序,将此段程序指定给场景中4个不同的城市。
STEP 02 在"城市"图层的第2帧和第3帧插入关键帧,将第2帧中为4个城市所指定的程
          序指令全部删除掉。
STEP 03 新建图层 " action ", 为此图层的第 1 帧插入如下的帧指令:
   fscommand(fullscreen, "false");
   fscommand("allowscale", "false");
   fscommand("showmenu", "false");
   fscommand("trapallkeys", "false");
   guyuquanzhang.text = "";
   gybianliang = Number(random(110000)+90000);
   xuevin.text = "";
   xybianliang = Number(random(200000)+100000);
   wumujian.text = "";
   wmjbianliang = Number(random(25)+15);
   youlingshoutao.text = "";
   ylstbianliang = Number(random(400)+100);
   hezuichu.text = "";
   hzcbianliang = Number(random(5)+5);
```

```
gangshouzhuo.text = "";
gszbianliang = Number(random(13)+5);
zhaohuanshenshou.text = "";
zhssbianliang = Number(random(10000)+10000);
wordDim = ["骨玉权杖", "骨玉权杖", "×"];
function gywbl() {
_root.gywbl = "";
_root.gywbl = wordDim[random(wordDim.length)];
if (_root.gywbl == "\times") {
    _root.gybianliang = "0";
}
}
_root.gywbl();
wordDimxy = ["血饮", "血饮", "×"];
function xywbl() {
_root.xywbl = "";
_root.xywbl = wordDimxy[random(wordDimxy.length)];
if (_root.xywbl == "\times") {
     _root.xybianliang = "0";
}
}
_root.xywbl();
wordDimwmj = ["乌木剑", "乌木剑", "×"];
function wmjwbl() {
_root.wmjwbl = "";
_root.wmjwbl = wordDimwmj[random(wordDimwmj.length)];
if (_root.wmjwbl == "\times") {
     _root.wmjbianliang = "0";
}
}
_root.wmjwbl();
wordDimyIst = ["幽灵手套", "幽灵手套", " × "];
function ylstwbl() {
root.ylstwbl = "";
_root.ylstwbl = wordDimylst[random(wordDimylst.length)];
if (_root.ylstwbl == "\times") {
     _root.ylstbianliang = "0";
}
}
_root.ylstwbl();
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
358
```

```
wordDimhzc = ["鹤嘴锄", "鹤嘴锄", "×"];
    function hzcwbl() {
    root.hzcwbl = "";
    _root.hzcwbl = wordDimhzc[random(wordDimhzc.length)];
    if (_root.hzcwbl == "\times") {
        _root.hzcbianliang = "0";
    }
    }
    _root.hzcwbl();
    wordDimgsz = ["钢手镯", "钢手镯", " × "];
    function gszwbl() {
    _root.gszwbl = "";
    _root.gszwbl = wordDimgsz[random(wordDimgsz.length)];
    if (_root.gszwbl == "\times") {
        _root.gszbianliang = "0";
    }
    }
    _root.gszwbl();
    wordDimzhss = ["召唤神兽", "召唤神兽", " × "];
    function zhsswbl() {
    _root.zhsswbl = "";
    _root.zhsswbl = wordDimzhss[random(wordDimzhss.length)];
    if (_root.zhsswbl == "\times") {
        _root.zhssbianliang = "0";
    }
    }
    _root.zhsswbl();
    gotoAndPlay(3);
STEP 04 在 "action "图层的第 2 帧、第 3 帧、第 4 帧、第 5 帧都插入关键帧 , 为第 2 帧、
           第3帧插入帧指令"stop()"。
STEP 05 为第4帧插入如下所示的帧指令:
    attachMovie("luanlai", "luanlai"+i, 2);
    setProperty("luanlai"+i, x, 300);
    setProperty("luanlai"+i, y, 250);
    stop();
STEP 06 为第5帧插入如下所示的帧指令:
    attachMovie("gameover", "gameover"+i, 2);
    setProperty("gameover"+i, _x, 300);
    setProperty("gameover"+i, _y, 250);
    _root["gameover"+i].jinbishuliangbl = Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang);
```

```
if (Number(_root["gameover"+i].jinbishuliangbl)<=3000) {
    _root["gameover"+i].pingjiabl = "看来你对这个游戏是不屑一顾啦!要不然你就是没有用
    大脑来思考,不然怎么会这么差劲呢......要是指望你养家糊口的话,家人早就饿死啦......
    ";
    } else
    if((Number(_root["gameover"+i].jinbishuliangbl)>3000)and
(Number(_root["gameover"+i].jinbishuliangbl)<3000000)) {
    _root["gameover"+i].pingjiabl = "你还是有点进步嘛!继续努力哦!";
    } else if (Number(_root["gameover"+i].jinbishuliangbl)>3000000) {
    _root["gameover"+i].pingjiabl = "看来你具有商人的头脑和潜力,你不仅可以在游戏中挣钱,更可以在生活中实现你的梦想......";
    }
}
```

stop();

六、制作对话框

STEP 01 新建影片剪辑元件" day",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-28 所示。

50天的时间过的可喜快啊! 你还有最后一次交易机会了 咦!看看你的仓库里有什么。将它们全部清仓吧! 不然的话,你就惨了喂!
<i>81 42</i>

图 8-1-28

选择上图中的"确定按钮",为其添加如下所示的程序指令:

on (press) {

```
_root.gotoAndStop(3);
```

```
_root["day"+i].removeMovieClip("");
```

}

完成后将此影片剪辑的 " 链接标识符 " 设置为 " day "。

STEP 02 新建影片剪辑元件 "gameover", 在编辑区中绘制一个如对话框的图形, 并在这个 图形中绘制两个动态文本框, 如图 8-1-29 所示。

29-85	SP-112 3E TP MURE REP			
		+		
	重新游戏		离开游戏	

图 8-1-29

```
将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为 "jinbishuliang",将其变量名称
         设为" jinbishuliangbl "。
           将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为 " pingjia ", 将其变量名称设为
         " pingjiabl "
           为上图中"重新游戏"按钮添加如下的程序指令:
         on (press) {
           _root.gotoAndStop(3);
           _root.xianjin1.xianjinbianliang = "3000";
           _root.gybianliang3 = 0;
           root.gybianliang2 = 0;
           _root.xybianliang3 = 0;
           _root.xybianliang2 = 0;
           _root.wmjbianliang3 = 0;
           _root.wmjbianliang2 = 0;
           _root.ylstbianliang3 = 0;
           root.ylstbianliang2 = 0;
           _root.hzcbianliang3 = 0;
           _root.hzcbianliang2 = 0;
           _root.gszbianliang3 = 0;
           root.gszbianliang2 = 0;
           _root.zhssbianliang2 = 0;
           _root.zhssbianliang3 = 0;
           root.daybl = 50;
           _root["gameover"+i].removeMovieClip("");
     为上图中"离开游戏"按钮添加如下的程序指令:
   on (release) {
   fscommand("quit");
     完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"gameover"。
STEP 03 新建影片剪辑元件"买进对话",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,并在这个图
         形中绘制两个动态文本框,如图 8-1-30 所示。
                   "什么都有店"老板:大家快来买啊!本店拆迁大甩卖
                                 來!所有商品一律3個起啦!客官
                                你看这个
                                            可是服品呢:
                                1997 (1987 and
                    小闆,什么?就这个也叫极品? 不是说3折吗? 还这么费?
                        算了。也不和你争了,给我来 200000 个,现在的
商人真是变着法的骗人……
                         總 定
                                            取 間
                                 图 8-1-30
```

}

}

361

Chapter 8 经典游戏开发与设计

```
将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为"wupin", 变量名称设为
       " wupinbianliang "
         将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为 "shuliang", 变量名称设为
       " shuliangbianliang ".
         选择上图中的"确定"按钮,为其添加如下所示的程序:
on (press) {
_root.gotoAndStop(3);
if (root["duihua"+i].wupinbianliang == "骨玉权杖") {
    if (Number((_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*(_root.gybianliang))<Number(_root.
xianjin1.xianjinbianliang)) {
         root.gybianliang3= Number( root.gybianliang3)+Number( root["duihua"+i].
shuliangbianliang);
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number
( root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number( root.gybianliang);
         if (Number( root.gybianliang2) == 0) {
             _root.gybianliang2 = _root.gybianliang;
        }
         _root.dqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(_root.
gybianliang);
        _root.yqzongjia = Number(_root.yqzongjia)+Number(_root.dqzongjia);
         root.gybianliang2= int(Number(( root.ygzongjia)/( root.gybianliang3)));
    } else {
         _root.gotoAndStop(4);
    }
}
if (_root["duihua"+i].wupinbianliang == "血饮") {
    if (Number((_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*(_root.xybianliang))<Number(_root.
xianjin1.xianjinbianliang)) {
         _root.xybianliang3= Number(_root.xybianliang3)+Number(_root["duihua"+i].
shuliangbianliang);
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number
(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(_root.xybianliang);
         if (Number(_root.xybianliang2) == 0) {
             _root.xybianliang2 = _root.xybianliang;
         }
         _root.xydqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number
(_root.xybianliang);
         _root.xyyqzongjia= Number(_root.xyyqzongjia)+Number(_root.xydqzongjia);
         _root.xybianliang2= int(Number((_root.xyyqzongjia)/(_root.xybianliang3)));
    } else {
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
362
```

```
_root.gotoAndStop(4);
```

```
}
```

}

}

```
if (_root["duihua"+i].wupinbianliang == "乌木剑") {
```

if (Number((\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)\*(\_root.wmjbianliang))<Number
(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)) {</pre>

\_root.wmjbianliang3= Number(\_root.wmjbianliang3)+Number(\_root["duihua"+i]. shuliangbianliang);

\_root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number (\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)\*Number(\_root.wmjbianliang);

if (Number(\_root.wmjbianliang2) == 0) {

\_root.wmjbianliang2 = \_root.wmjbianliang;

```
_root.wmjdqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number
(_root.wmjbianliang);
```

```
_root.wmjyqzongjia= Number(_root.wmjyqzongjia)+Number(_root.
wmjdqzongjia);
```

```
_root.wmjbianliang2= int(Number((_root.wmjyqzongjia)/(_root.wmjbianliang3)));
} else {
```

```
_root.gotoAndStop(4);
```

}

}

```
if (_root["duihua"+i].wupinbianliang == "幽灵手套") {
```

```
if (Number((_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*(_root.ylstbianliang))<Number
(_root.xianjin1.xianjinbianliang)) {
```

```
_root.ylstbianliang3= Number(_root.ylstbianliang3)+Number(_root["duihua"+i]. shuliangbianliang);
```

```
_root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number (_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(_root.ylstbianliang);
```

```
if (Number(_root.ylstbianliang2) == 0) {
```

\_root.ylstbianliang2 = \_root.ylstbianliang;

```
}
root.yls
```

\_root.ylstdqzongjia= Number(\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)\*Number (\_root.ylstbianliang);

```
_root.ylstyqzongjia= Number(_root.ylstyqzongjia)+Number(_root.ylstdqzongjia);
_root.ylstbianliang2= int(Number((_root.ylstyqzongjia)/(_root.ylstbianliang3)));
```

```
} else {
```

```
_root.gotoAndStop(4);
```

```
}
```

}

```
if (Number(( root["duihua"+i].shuliangbianliang)*( root.hzcbianliang))<Number
( root.xianjin1.xianjinbianliang)) {
         _root.hzcbianliang3= Number(_root.hzcbianliang3)+Number(_root["duihua"+i].
shuliangbianliang);
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number
(root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(root.hzcbianliang);
         if (Number( root.hzcbianliang2) == 0) {
              _root.hzcbianliang2 = _root.hzcbianliang;
         }
         _root.hzcdqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number
(_root.hzcbianliang);
         _root.hzcyqzongjia= Number(_root.hzcyqzongjia)+Number(_root.
hzcdqzongjia);
         _root.hzcbianliang2= int(Number((_root.hzcyqzongjia)/(_root.hzcbianliang3)));
    } else {
         _root.gotoAndStop(4);
    }
}
if (_root["duihua"+i].wupinbianliang == "钢手镯") {
    if (Number((_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*(_root.gszbianliang))<Number
(_root.xianjin1.xianjinbianliang)) {
         _root.gszbianliang3= Number(_root.gszbianliang3)+Number(_root["duihua"+i].
shuliangbianliang);
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number
(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(_root.gszbianliang);
         if (Number(_root.gszbianliang2) == 0) {
              _root.gszbianliang2 = _root.gszbianliang;
         }
         _root.gszdqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number
(_root.gszbianliang);
         _root.gszyqzongjia= Number(_root.gszyqzongjia)+Number(_root.
gszdqzongjia);
         _root.gszbianliang2= int(Number((_root.gszyqzongjia)/(_root.gszbianliang3)));
    } else {
         _root.gotoAndStop(4);
    }
```

}

if (\_root["duihua"+i].wupinbianliang == "召唤神兽") {

if (root["duihua"+i].wupinbianliang == "鹤嘴锄") {

 $if \ (Number((\_root["duihua"+i].shuliangbianliang)^*(\_root.zhssbianliang)) < Number \\$ 

```
( root.xianjin1.xianjinbianliang)) {
           root.zhssbianliang3= Number( root.zhssbianliang3)+Number( root["duihua"
   +i].shuliangbianliang);
           root.xianjin1.xianjinbianliang= Number( root.xianjin1.xianjinbianliang)-Number
   (_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number(_root.zhssbianliang);
           if (Number(_root.zhssbianliang2) == 0) {
               root.zhssbianliang2 = root.zhssbianliang;
           }
           _root.zhssdqzongjia= Number(_root["duihua"+i].shuliangbianliang)*Number
   (_root.zhssbianliang);
           _root.zhssyqzongjia= Number(_root.zhssyqzongjia)+Number(_root.
   zhssdqzongjia);
           _root.zhssbianliang2= int(Number((_root.zhssyqzongjia)/(_root.
   zhssbianliang3)));
       } else {
           _root.gotoAndStop(4);
       }
   }
    _root.duihua.removeMovieClip("");
   }
     为上图中"取消"按钮添加如下所示的程序:
   on (press) {
   _root.gotoAndStop(3);
   _root.duihua.removeMovieClip("");
   }
     完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"duihua"。
STEP 04 新建影片剪辑元件"卖出对话",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,并在这个图
         形中绘制两个动态文本框,如图 8-1-31 所示。
                    "什么都有店"老板;客官你的
                                             成色太差,8折
                                 卖给我还差不多。 喧嚷…
                             小原:8折? 这是刚刚在你这星买的啊:好
                                 吧! 8折就8折,我要卖 200000 个。
                          研究
                                             收留
                                  图 8-1-31
           将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为" maichuwupin", 变量名称设为
          " maichuwupinbl "
           将上图中 位置上的动态文本框的实例名称设为 "maichu", 变量名称设为
          " maichushuliangbl "
```

```
选择上图中的"确定"按钮,为其添加上如下所示的程序指令:
on (release) {
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "骨玉权杖") {
    if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.gybianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou._x = 300;
         bugou._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.gybianliang)*0.8));
         _root.gybianliang3= Number(_root.gybianliang3)-Number(_root["maichu"
+i].maichushuliangbl);
         if (\_root.gybianliang3 == 0) {
              _root.gybianliang2 = 0;
              _root.gydqzongjia = 0;
              _root.gyyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "血饮") {
    if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.xybianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou._x = 300;
         bugou._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.xybianliang)*0.8));
         _root.xybianliang3= Number(_root.xybianliang3)-Number(_root["maichu"
+i].maichushuliangbl);
         if (\_root.xybianliang3 == 0) {
              _root.xybianliang2 = 0;
              _root.xydqzongjia = 0;
              _root.xyhzcyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "乌木剑") {
    if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.wmjbianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou._x = 300;
```

Flash MX 2004 经典实例百分百

```
366
```

bugou.\_y = 250;

} else {

\_root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(\_root.xianjin1.xianjinbianliang)+ Number(\_root["maichu"+i].maichushuliangbl)\*Number((\_root.wmjbianliang)\*0.8));

\_root.wmjbianliang3= Number(\_root.wmjbianliang3)-Number(\_root["maichu"+i]. maichushuliangbl);

```
if (root.wmjbianliang3 == 0) {
              root.wmjbianliang2 = 0;
              _root.wmjdqzongjia = 0;
              _root.wmjyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "幽灵手套") {
     if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.ylstbianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou. x = 300;
         bugou._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.ylstbianliang)*0.8));
         _root.ylstbianliang3= Number(_root.ylstbianliang3)-Number(_root["maichu"+i].
maichushuliangbl);
         if (_root.ylstbianliang3 == 0) {
              root.ylstbianliang2 = 0;
              _root.ylstdqzongjia = 0;
              _root.ylstyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "鹤嘴锄") {
     if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.hzcbianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou. x = 300;
         bugou._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.hzcbianliang)*0.8));
         _root.hzcbianliang3= Number(_root.hzcbianliang3)-Number(_root["maichu"+i].
maichushuliangbl);
```

```
if (root.hzcbianliang3 == 0) {
              root.hzcbianliang2 = 0;
              _root.hzcdqzongjia = 0;
              _root.hzcyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "钢手镯") {
     if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.gszbianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         bugou._x = 300;
         bugou._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.gszbianliang)*0.8));
         _root.gszbianliang3= Number(_root.gszbianliang3)-Number(_root["maichu"+i].
maichushuliangbl);
         if (_root.gszbianliang3 == 0) {
              _root.gszbianliang2 = 0;
              _root.gszdqzongjia = 0;
              _root.gszyqzongjia = 0;
         }
    }
}
if (_root["maichu"+i].maichuwupinbl == "召唤神兽") {
     if (Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)>Number(_root.zhssbianliang3)) {
         _root.attachMovie("bugou", "bugou"+i, 2);
         root["bugou"+i]._x = 300;
         root["bugou"+i]._y = 250;
    } else {
         _root.xianjin1.xianjinbianliang= int(Number(_root.xianjin1.xianjinbianliang)+
Number(_root["maichu"+i].maichushuliangbl)*Number((_root.zhssbianliang)*0.8));
         _root.zhssbianliang3= Number(_root.zhssbianliang3)-Number(_root["maichu"
+i].maichushuliangbl);
         if (_root.zhssbianliang3 == 0) {
              root.zhssbianliang2 = 0;
              _root.zhssdqzongjia = 0;
              _root.zhssyqzongjia = 0;
         }
    }
```

```
Flash MX 2004 经典实例百分百
```

```
}
   _root.gotoAndStop(3);
   _root["maichu"+i].removeMovieClip("");
   }
     为上图中"取消"按钮添加如下所示的程序:
   on (press) {
   _root.gotoAndStop(3);
   root["maichu"+i].removeMovieClip("");
   }
     完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"maichu"。
STEP 05 新建影片剪辑元件"东西不够",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-32
         所示。
                    "什么都有店"老餐: 你怎么踌躇半天都拿不出来,你好拿
在婆我啊:我可是要"发标"的哦:
                            小原:别急:别急!我再找找……到哪儿去
                                了,到哪儿去了-
                                        取 消
                         積定
                                图 8-1-32
     为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序:
   on (release) {
   _root.gotoAndStop(3);
   _root["bugou"+i].removeMovieClip("");
   }
     为上图中"取消"按钮添加如下所示的程序:
    on (press) {
```

Chapter 8 经典游戏开发与设计

369

```
_root.gotoAndStop(3);
```

```
_root["bugou"+i].removeMovieClip("");
```

```
}
```

完成后将此影片剪辑元件的 " 链接标识符 " 设置为 " bugou "。

```
STEP 06 新建影片剪辑元件"没有物品卖出",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-33 所示。
```



图 8-1-33



为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序: on (press) { \_root.gotoAndStop(3); \_root.kaiwanxiao.removeMovieClip(""); } 为上图中"取消" 按钮也添加和"确定"按钮相同的程序。 完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"kaiwanxiao"。 Chapter 8 经典游戏开发与设计 STEP 09 新建影片剪辑元件"缺货", 在编辑区中绘制一个如对话框的图形, 如图 8-1-36 所 示。 最近生意不好!所以进的货业少了,就这么些东西你自 已看着办吧! 4 10 40 图 8-1-36 为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序: on (press) { \_root.gotoAndStop(3); \_root["quehuo"+i].removeMovieClip(""); } 完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"quehuo"。 新建影片剪辑元件"耍我",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-37 所 STEP 10 示。 你身上有那么多钱吗? 量好再看看你的钱包! 我可不是好惹的!你要是耍我,当心我的练孩…… 神定 图 8-1-37

371

为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序:

on (press) {

\_root.attachMovie("dujin1", "dujin1"+i, 2);

setProperty(["dujin1"+i], \_x, 300);

setProperty(["dujin1"+i], \_y, 250);

\_root.gotoAndPlay(10);

root["shuawo"+i].removeMovieClip(""); } 完成后将此影片剪辑元件的 " 链接标识符 " 设置为 " shuawo "。 新建影片剪辑元件"乱来",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-38 所 STEP 11 示。 "什么都有店"老板: 嘿! 嘿! 嘿! 小子! 你不要乱来! 想抢劫啊?我可是左青龙。右白 虎,老牛在腰间,龙头在胸前! 想偿偿我的半月弯刀吗? 小黑: 英雄! 你放过我吧! 我上有80岁的 老母, 中有8个妻子,下有儿女无数 我死了谁来照顾他们啊! 55555… 语 宠 取 請 图 8-1-38 为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序: on (press) { \_root.gotoAndStop(3); \_root.luanlai.removeMovieClip(""); } 为上图中"取消"按钮也添加和"确定"按钮相同的程序。 完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"luanlai"。 STEP 12 新建影片剪辑元件"超重",在编辑区中绘制一个如对话框的图形,如图 8-1-39 所 示。 "什么都有店"老板:这么多东西,你拿的动吗?要不要 我帮忙?不过帮忙的话也要算钱的 哦! 小累。晕<sup>™</sup>这玄重,看来这次只有少买点 了,请这个家伙帮忙还得给钱,我 才不会给他呢…… 稽 定 敬 辞 图 8-1-39 为上图中"确定"按钮添加如下所示的程序: on (press) { \_root.gotoAndStop(3); \_root["chaozhong"+i].removeMovieClip(""); } 为上图中"取消" 按钮也添加和"确定"按钮相同的程序。 完成后将此影片剪辑元件的"链接标识符"设置为"chaozhong"。 STEP 13 新建影片剪辑元件 " 赌金 ", 在编辑区中绘制一个如对话框的图形, 并建立一个动态 文本框,如图 8-1-40 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百 ■■



```
jiludujinbl)*3);
```

```
_root.gotoAndPlay(3);
```

```
_root["shengli"+i].removeMovieClip("");
```

}



Flash MX 2004 经典实例百分百





- STEP 03 在"老头"图层的第7帧、第8帧、第9帧、第10帧都插入关键帧,将第8帧和 第10帧中的老头选中并按下"Ctrl+B"打散一次。
- STEP 04 在图层"老头"的上方新建一个名为"赌台"的图层,在第7帧插入关键帧,拖拽 库面板中的"台子"到场景中,然后再分别将库面板中的"大"和"小"两个按钮 元件也拖拽到场景中,并将这两个按钮的 Alpha 值调整为"0%",如图 8-1-45 所示。
- STEP 05 在图层" 赌台"的第 11 帧插入关键帧,将场景中的"大"和"小"按钮的" Alpha" 值设为" 30% "。
- STEP 06 在图层"赌台"的第 12 帧插入关键帧,将场景中的"大"按钮的"Alpha"值设为 "80%",将"小"按钮的"Alpha"值设为"0%"。如图 8-1-46 所示。





图 8-1-46

STEP 07 将图层 " 赌台 " 的第 14 帧插入关键帧,将场景中的 " 大 " 和 " 小 " 按钮的 " Alpha " 值设为 " 0% "。如图 8-1-47 所示。



图 8-1-47

STEP 08 将图层"赌台"的第 17 帧插入关键帧,将场景中的"大"按钮的"Alpha"值设为 "0%",将"小"按钮的"Alpha"值设为"80%"。如图 8-1-48 所示。



图 8-1-48

STEP 09 新建图层 "小黑", 拖拽库面板中的影片剪辑元件 "小黑"到场景中, 调整好位置和 大小, 如图 8-1-49 所示。



图 8-1-49

STEP 10 继续留在"小黑"图层中,在场景中绘制一个矩形,并输入说明文字,然后建立一个动态文本框,将这个文本框的实例名称设为"jiludujin",变量名称设为"jiludujinbl" 如图 8-1-50 所示。



图 8-1-50

STEP 11 在图层"小黑"的上方新建图层"对话",在第7帧插入关键帧,在场景中绘制一个 矩形,并输入对话文字,然后拖拽按钮到其中,如图 8-1-51 所示。

Flash MX 2004 经典实例百分百



图 8-1-51

为场景中的按钮添加程序:

```
on (release) {
```

nextFrame();

}

```
为第7帧添加如下所示的帧指令:
```

```
_root.jiludujin.text = "";
```

stop();

 STEP 12
 在"对话"图层的第8帧插入关键帧,将场景中的矩形移动到下方,将文字改为如

 图 8-1-52 所示的文字,然后给此帧添加帧指令"stop()"。



图 8-1-52

STEP 13 在"对话"图层的第9帧插入关键帧,将场景中的矩形移动到右边,将文字改为如 图 8-1-53 所示的文字,然后给此帧添加帧指令"stop()"。



图 8-1-53

STEP 14 在"对话"图层的第 10 帧插入空白关键帧,为此帧添加如下的帧指令: \_root.attachMovie("dujin1", "dujin1"+i, 2);

```
root["dujin1"+i].dujinbl = Number( root.xianjin1.xianjinbianliang);
   stop();
STEP 15 在"对话"图层的第 11 帧插入关键帧,然后给此帧添加帧指令"stop()"。
STEP 16 在"对话"图层的第 11 帧插入关键帧, 然后给此帧添加帧指令"s=s+1"。
STEP 17 在"对话"图层的第18帧插入关键帧,为此帧添加如下的帧指令:
   if (s>=10) {
   gotoAndStop(19);
   } else {
   gotoAndPlay(12);
   }
STEP 18 在"对话"图层的第 19 帧插入关键帧,拖拽库面板中的"赌博空白"到场景中,并
         将其实例名称设为 " dubo ", 然后在此帧中插入如下所示的帧指令:
   wordDimxy = ["1", "0", "1"];
   function dubo() {
   root.dubo = "";
   _root.dubo = wordDimxy[random(wordDimxy.length)];
   }
   root.dubo();
   if ( root.du == root.dubo) {
   root.attachMovie("shengli", "shengli"+i, 2);
   setProperty("shengli"+i, x, 300);
   setProperty("shengli"+i, _y, 250);
   } else {
   _root.attachMovie("shibai", "shibai"+i, 2);
   setProperty("shibai"+i, _x, 300);
   setProperty("shibai"+i, _y, 250);
   _root.xianjin1.xianjinbianliang = 1000;
   }
   stop();
STEP 19 按下 " Ctrl+Enter " 键输出测试游戏。
                                       ------
```

```
本例中用到了大量的" if " 语句和自定义变量等,虽然看起来很多很复杂,但是有多数的程
序都是一样的。也就是将其中的变量改了一下,比如场景中的按钮就是如此" 是工权社" 按钮
```

序都是一样的,也就是将其中的变量改了一下,比如场景中的按钮就是如此,"骨玉权杖"按钮 中的程序指令其实和"血饮"中的程序是一样的,只是其中变量名称不同而已。另外在游戏中 买卖东西时会出现很多种不同的可能,比如没有要卖出的东西,或者是钱不够,或者是超重了 等等……这些都要有一个变量来记录下来,再通过"if"语句来判断,所以判断语句是非常多的, 在书中因为篇幅有限,所以没有给大家仔细的讲解程序的原理,读者可以通过查看我们光盘中 提供的原代码的方式来更多的了解程序和原理。



# 附录 1: Flash 疑难解析

Q <mark>问题 1</mark>:通常所说的 " 帧指令 " 指的是 什么 ?

Appendix

A 回答:帧指令就是添加在关键帧中的程 序指令,通常为了和"为某某元件添加指令" 区别开来才这么说的。

Q <mark>问题 2</mark>:请问制作按钮时,"点击"帧 是用来做什么的?什么时候需要用到?

A 回答:"点击"帧用来指定按钮的热区, 也就是在播放课件时,按钮对鼠标的反应区 域。在"点击"帧内设定的区域在播放时是不 会显示出来的,如果没有指定"点击"区域, 一般 Flash 会把默认按钮区域作为热区,用文 字做按钮时最好能定义一个矩形来作为热区, 否则只有在光标移动到文字的笔划上时才起 作用。

Q <mark>问题 3</mark>:很多人总是说到 MC,请问 MC 是什么意思?

A 回答 MC 其实就是 MovieClip 的缩写, 也叫做电影剪辑,电影剪辑的地位等同于一个 电影文件,它是非常重要的一个"元件",它 的时间轴不受主场景时间轴的限制,而且可以 包含程序,还具备许多属性让程序控制,电影 剪辑元件里可以包含按钮、图像、声音、甚至 其他的影片剪辑。

Q 问题4: MC 到底如何运用呢?我是指 将一个 MC 引用到场景后,如何播放?一个很 长的 MC 放在场景中要占几帧的位置呢?

A 回答:把 MC 拖到场景中,在动画播放 时它就会自动播放,如果没有为该影片剪辑的 最后一帧加上"stop()"语句, MC 会默认 为循环播放。这里要提一下,要观看播放的效 果须执行 Ctrl+Enter 键。一个很长的 MC 放入 场景中也只占一帧的位置,如果将它拖了很多 帧,执行时每一帧 MC 都会重新播放。

Q 问题 5 :为什么在使用引导线制作引导 动画时物体总是沿直线运动,仔细检查影片后 没有发现任何的错误?

A 回答:这个问题似乎总会困扰初学者, 但实际上原因很简单,这是因为首尾两个关键 帧中,图形内容的中心位置没有准确的放在轨 迹上。一个简单的检查办法就是:把屏幕大小 设定为500%或者更大,单击吸附按钮,使其 呈按下状态,在首尾两个关键帧中分别拖动图 形内容,检查图形中间出现的圆圈是否被吸附 到了运动轨迹上。

Q 问题 6:为什么在 Flash 中总是感觉物 体运动很慢,有什么办法可以使动画播放得快 一些吗?

A 回答: Flash 中默认的动画播放速率为 每秒 12 帧,只要增大播放速率,动画的播放 就会变快,同时画面效果也会变得更流畅, Flash 中的帧率可以调节在 0.01 到 120 之间。

Q <mark>问题 7</mark> : 如何把一个 Flash 文件输出为 GIF 文件 ?

A 回答:要想把一个 Flash 文件输出为 GIF 文件,首先要执行"文件 发布设置"命 令,打开"发布设置"对话框在格式选项卡中 选中"GIF 图像"复选框,此时,在该对话框 中会出现一个"GIF"选项卡,在这个选项卡 可以对要输出的 GIF 文件进行设置,之后,

Flash MX 2004 经典实例百分百

Appendix

录

附

用"发布"功能便可以输出 GIF 文件。如果 FLA 文件中含有 MC,那么 GIF 文件中不会包 含 MC 中的动画,而只将 MC 的第1帧转化 为 GIF 动画。

Q 问题 8: 如何设置 Flash 背景?

A 回答:按"Ctrl+J"键,在打开的"文 档属性"对话框中,可以设定背景颜色,如果 想用一幅图形做背景,只需在最下面的一个图 层添加一幅图像,且为其插入足够长的帧即 可。

Q 问题9 如果在扩大场景的情况下绘图, 需要反复在移动工具和绘图工具之间切换,这 样很不方便,有没有好的解决方法?

A 回答:在扩大场景的情况下绘图,如需 要方便地在移动工具与绘图工具之间切换,可 以使用快捷键,具体使用方法如下:

> 如果在绘图过程中需要临时移动一下 场景,那么可以按住"Space"键(空 格键)不放,这样就可以切换到手形工 具了,释放"Space"键则返回原来的 绘图工具。

> 如果在移动场景进行局部观察的过程 中需要临时修改一下图形,那么可以先 按"Space"键,然后在工具栏中选择 绘图工具,完成修改操作后,释放 "Space"键即可返回手形工具。

Q 问题 10:为什么有时候快捷键不能用 了,按下的时候什么反应都没有?

A 回答:这个问题应该是捆扰大多初学软件者的一个"大"问题,这是和系统中的输入法相关的,有些初学者在使用 Flash 的时候,比如在 Flash 中输入了中文以后,就忘了切换输入法到英文状态,那么这个时候你使用某些快捷键是没有用的,也就是说只有在英文状态下才能保证所有的快捷键都起作用。

Q 问题 11: 我做出来的文字与图形总是 很难对齐,请问如何对齐目标,并把它们准确 地放到想要放置的位置? A 回答:可以执行"窗口 设计面板 对 齐"命令(快捷键是 Ctrl+K)来打开对齐面板, 通过对齐面板中提供的各种各样的对齐方式 来对齐所选择的组件。如需将组件放置到准确 的位置上,可以执行"窗口 设计面板 信息" (快捷键是 Ctrl+I)来打开信息面板,在信息 面板中调整准确的坐标值,或者是选择需要调 整位置的组件,在场景下方的属性面板中也可 以调整准确的坐标值。

Q 问题 12: 如何对文字或图片做形变动 画?"元件"能做形变动画吗?

A 回答:想要使文字或图片产生形变动 画,可以在动画的起始和结束关键帧中,将文 字或图片分离,方法为:选定要分离的文字或 图片后,执行"修改 分离"命令。注意:文 字须分离两次。"元件"是不能做形变动画的, 如果将其分离,那么它将不再是一个元件。

Q 问题13 :请问如何将文字或图片镂空? A 回答:要将文字或图片镂空可以先将其 分离,然后用墨水瓶工具对其边缘上色,最后 选择中间部分删除便可。

Q 问题 14: 如何设置鼠标指针在影片播 放时的外观?

A 回答:要改变鼠标指针在播放时的外观 其实很简单,只要为第1帧添加上帧指令:

//隐藏鼠标指针 Mouse.hide();

然后将你想要的指针外观作为影片剪辑 放在场景中,选择它,并在"动作"面板中输 入如下的程序:

//onClipEvent(MouseMove){
this.\_x=\_root.\_xmouse;
this.\_y=\_root.\_ymouse;

updateAfterEvent();

}

这个程序的作用就是首先隐藏原来鼠标 的指针,当鼠标指针移动时,将鼠标指针当前 的 x 和 y 坐标值指定给这个实例。

Q 问题 15: 如何调整 Flash 中多个场景

# 之间的播放次序?

A 回答:通常在没有动作脚本控制的情况 下,课件中多个场景之间的播放次序是按照场 景在"场景"面板中排列的上下顺序播放的。 要调整场景的播放顺序,可以执行"窗口 设 计面板 场景"命令(快捷键是 Ctrl+F2)来 打开"场景"面板,然后使用鼠标拖动场景名 称来更改场景的上下顺序即可。另外,在"场 景"面板中还可以改名和删除场景。

○问题16:如何使线条产生渐变色效果?

A 回答:要使线条产生渐变色效果,首先 要选择该线条,再执行"修改 形状 将线条 转换为填充"命令,然后就可以对其进行填充 渐变色了。

Q 问题 17:为什么创建的运动动画没有 成功?

A 回答:通常出现这种情况的原因是:两 个关键帧中有图形是分离的图形,只要将其 "群组"即可。

Q 问题 18 : 如何将 Flash 动画文件输出 成 EXE 文件 ?

A 回答:首先在 Flash 中打开该文件,然 后执行"文件 发布设置"命令,打开"发布 设置"对话框,选择"Windows 放映文件" 复选框,再单击"发布"按钮即可。

也可以在 Flash Player 中打开 SWF 文件, 然后执行"文件 创建播放器"命令, 打 开另存为对话框,在对话框中输入文件名和保 存路径即可。

需要注意的是,生成的执行文件内置了播放器,因此它比 SWF 文件要大 200K 左右。

Q <u>问题 19</u>:请问如何借用别人作品中的 内容?是否可以将 SWF 文件完全解码成 FLA 文件?

A 回答:使用辅助软件 SWF browser 可 以解开别人的 SWF 文件,将其中的图像、声 音取出来保存。 Q 问题 20 :Flash 能够导入哪些格式的图 片文件和视频文件 ?

A 回答:Flash 能够导入的图片格式有: bmp、gif、jpg、、png、ai、、tif、eps、wme、 emf、fh\*、ft\*等。

能够导入的视频文件有:flv、asf、wmv、 dv、dvi、mpg、mpeg、mov、avi 以及声音 文件格式 mp3、wav。

Q 问题 21 : 如何在 Flash 中实现 3D 效 果 ?

A 回答:在 Flash 中不能直接生成真正的 3D 动画,须借助其他的软件才行,比如 3ds max,或者是利用 Flash 的插件比如 SWIFT 3D、Flash 3D 等等。

Q 问题 22: 怎样做到文字排列成环型?

A 回答: Flash 在绘图和文字方面的处理 上和其他专业设计软件相比,就显得力不从心 了,但好在 Flash 可以支持很多格式的文件, 可以在专业的矢量图形设计软件 "CorelDraw"中做好排列成环型的文字,将 文字导出成 ai 或者是 wmf 等矢量格式文件后, 再导入到 Flash 中使用。

Q 问题 23: 网页中 Flash 动画的背景可 以是透明的吗?应该如何设置?

A 回答:网页中 Flash 动画的背景可以是 透明的,在 HTML 文件中的标签前加上语句 <param name="WNODE" value="transpa rent">。需要注意的是,这种透明效果只能在 Microsoft Internet Explorer 浏览器中有效,在 Netscape 浏览器中便无效了。

Q 问题 24:请问一串字或者是一幅图, 由模糊变清晰的效果是怎样做的?

A 回答:要使文字或图片有这种效果,可 以利用 Flash 中的透明度功能实现,首先要将 文字或者图片转换为元件,接着在"属性"面 板中将开始帧对象的 Alpha 值设的小一些,再 将最后帧对象的 Alpha 值设为 100%,然后在 关键帧之间创建运动动画即可。

Flash MX 2004 经典实例百分百

Appendix

附录

Q 问题 25: 元件和直接在主场景中绘制的图形有什么区别吗?

A 回答:总的来说,元件和直接画在主场 景中的图形有以下三个不同点:

- 元件可以被重复的使用,并各自享有不同的属性,如实例名称、大小和颜色等,即使同一个元件在场景中多次重复出现,也不会增加影片的体积,但是直接画在主场景中的图像只能用剪贴的方式来复制,而且多复制一次,就会增加文件的大小。
- 2.有些动画效果只能指定给元件,比如色 调、亮度值等。
- 3.元件全部存放在"库"面板中,而且可 以指定程序给元件,但直接绘制在主场 景中的图形就不会放在"库"面板中, 而且也不能给它指定程序。

Q 问题 26:如何使声音无限循环?

A 回答:要使声音循环播放,可以选择添加了声音的帧,然后在属性面板中将声音的重 复方式设为"Loop"即可。

Q 问题 27: 文字的三种文本类型有什么 区别吗?

A 回答:文字的类型可以在"属性"面板 中设置,共有三种类型:静态文本、动态文本 和输入文本。其中动态文本和输入文本通常是 和 ActionScript 程序结合使用的。

- 1.静态文本——只能起到单纯的文字显 示功能。
- 2.动态文本——能设定实例名称和关联 的变量,可以让程序设定显示的文字内 容。
- 3.输入文本——即输入文字的文本框字 段,除了可被设定实例名称和关联变量 外,还能让用户在字段里输入文字或数 据,当然也能通过程序来指定其内容。

Q 问题 28 :怎样截取音乐并进行处理呢? A 回答:在 Flash 中可以选中该音乐所在 的帧,单击"属性"面板中的"编辑"按钮, 然后在弹出的"编辑封套"对话框中,拖动起 始按钮和结束按钮到合适的位置即可截取想 要的声音。拖动左右声道中声音信号强度修正 线可以调节声音的大小,也可以选择不同播放 特效。在需要时还可以单击小三角按钮进行试 听。在 Flash 中处理音乐的功能不是很好,可 以使用其他的专业编辑声音的软件,例如: SoundForge、CoolEdit 等来实现比较好的效 果。

Q <mark>问题 29</mark>:如何从网站上动态加载 MP3 音乐?

A 回答 利用 Sound 对象的 loadSound() 方法可以从网站上动态加载 MP3 文件。 loadSound()方法有两个参数:第1个参数时 MP3的 URL 地址;第2个参数用来设置声音 是否用流式传输,下面这个例子就使用了流式 传输:

var mySound=new Sound();

mySound.loadSound("http://www.163. com/mp3yes/001.mp3,true);

Q 问题 30: 什么式模板? 如何使用它?

A 回答:模板和一般的 Flash 原始文件没 有什么不同,它是 Flash 另外提供的一种功 能,让我们可以分类存放与取用这些原始文 件,它与 Word、Excel 中的模板作用相同。

当执行"文件 从模板新建"命令时,就 会出现"新文档"对话框,然后从中选择合适 的模板,新建的文件将会应用该模板。

当制作好了一个文件后,执行"文件 保 存为模板"命令,将会出现"另存为模板"对 话框,在该对话框内输入文件名称、类别的描述,单击"保存"按钮,可将当前文件保存为 模板文件。存储完毕后,打开"新文档"对话 框,从相应的分类中就可以看到刚才保存的模 板了。

Q 问题 31:通常播放影片时,当鼠标移 动到按钮上时,鼠标指针都会变成手形,请问

如何取消"手形"鼠标外观?

A 回答:如果想取消光标的外观变化,可以加入如下语句:

实例名称.useHandCursor=false;

例如,你希望影片在播放时,将光标移到 "butt"实例上,光标依然保持箭头的外形, 可以加入如下的语句:

butt.useHandCursor=false;

Q 问题 32 : 在主页中,SWF 总是重复的 播放,怎样才能实现只播放一次呢?

A 回答:在该文件的最后一帧添加帧指令 "stop();"即可。

Q 问题 33 :程序脚本中的 Stop 语句会不 会停止脚本的运行 ?

A 回答: Stop 语句只能停止帧的播放, 不能停止关键帧中脚本的执行。

Q <mark>问题 34</mark> :如何将网页中的 SWF 文件下 载到硬盘上呢 ?

A 回答: 1. 在 Flash 动画上单击鼠标右 键,选择"目标另存为"命令。2. 在本机的 浏览器缓存目录中右你看过的 Flash 的 SWF 文件。一般情况下,系统的默认目录是 Windows Temporary Internet Files,从中 可以查找到 SWF 文件,其中保存的 SWF 文 件数量跟浏览器设定的缓存空间有关,将找到 的 SWF 文件复制出来即可。

Q 问题 35 : 在编写程序时,如何更改 ActionScript 的默认值,比如关键字的颜色、 字符串的颜色等?

A 回答:要更改这些设置,可以执行"编辑 参数选择"(快捷键是 Ctrl+U)命令,执行后将会弹出"参数选择"对话框。在该对话框中选择"ActionScript"选项卡,在该选项卡中可以进行修改和设置。

Q 问题 36: Flash 中路径起什么作用? A 回答:路径是 DOS 中的概念。简单地 说,路径就是在 Flash 编程时能够找到变量或 者元件所经过的路。其方式跟 DOS 一样,分 为相对路径和绝对路径两种。

Q 问题 37: Flash 程序中的注释有什么 用?

A 回答:将影片输出成 SWF 文件时,注 释内容不会存放在 SWF 文件里,也就是说, Flash 程序中的注释在运行中没有起任何作 用,它的用途主要是帮助你记下某段程序的功 能或命令解释,以便日后分析和修改,可以迅 速了解程序的意义,增加程序的可读性。

Q 问题 38: 帧标签是什么?有什么用?

A 回答:标签就是我们在时间轴上看到的 小红旗。在 ActionScript 脚本中使用跳转语句 时,可以使用帧标签来代替帧编号,这样更便 于记忆。另外,当帧移动时,帧编号会发生改 变,而标签却不变。

Q 问题 39:如何快速地使一个文字块中的文字分散到各个图层?

A 回答:首先要选中这个文字块,然后执行"修改 分离"命令,或者按 Ctrl+B 键, 将这个文字块分离成单个的文字。再执行"修改 分散到图层"命令(快捷键是 Ctrl+Shift+D),这样就可以将单个的文字分散 到各个图层中了。

Q <mark>问题 40</mark>:在 Flash 中载入外部文本时, 有时出现汉字乱码是怎么回事?有什么办法 可以解决这个问题吗?

A 回答:Flash 使用 UTF8 编码,在 Flash 里输入的汉字为 GB 编码,生成 SWF 文件时 就会将 GB 编码转换为 UTF8 编码。当动画播 放的时候,Flash PLAYER 再将其转换为 GB 编码。载入外部文本时,如果文本是 GB 编码, 就会出现问题,显示为乱码。所以只要将载入 的 GB 编码的文本转换成 UTF8 编码的文本, 即可避免汉字乱码。Wapschool.exe 软件可以 把 GB 编码转换为 UTF8 编码。另外也可以使 用操作系统 Windows 中的记事本将 GB 编码 转换文 UTF8 编码。

Flash MX 2004 经典实例百分百

Q 问题 41 : 如何将一个图形的边缘制作 出模糊的效果 ?

A 回答:选择你所要进行边缘模糊的图

形 ,执行" 修改 形状 柔化填充边缘 "命令 , 在出现的面板中设置好参数 ,按下确定按钮即 可。

385

Appendix

# 附录 2: Flash 名词解释

# 名词 1

pendix

库——"库"面板是存储和组织在 Flash 中创建的各种元件的地方,它还用于存储和组织 导入的文件,包括位图图形、声音文件和视频剪辑。"库"面板使您可以组织文件夹中的库项目, 查看项目在文档中使用的频率,并按类型对项目排序。

#### 名词 2

元件——元件是 Flash 中一个最基本的概念,在 Flash 中,所有的图像、按钮或动画片段 都被抽象的定义为元件,而所有的元件都是放置在库面板中的,元件可以在动画创建的过程中 无限制的被重复调用,甚至可以被任何其他动画无限的重复调用,而整个文件的大小不会增加, 这一点是非常重要的,合理的利用元件,可以有效的节省磁盘空间,缩短动画制作周期。

元件是指您在 Flash 中创建的图形、按钮或影片剪辑,可以自始至终在您的影片或其它影 片中重复使用。元件可以包含从其它应用程序中导入的插图。任何您创建的元件都会自动变为 当前文档的库的一部分。

# 名词 3

时间轴——时间轴用于组织和控制影片内容在一定时间内播放的层数和帧数。与胶片一样, Flash 影片也将时长分为帧。图层就像层叠在一起的幻灯胶片一样,每个图层都包含一个显示 在舞台中的不同图像。时间轴的主要组件是图层、帧和播放头。文档中的图层列在时间轴左侧 的列中。每个图层中包含的帧显示在该图层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题显示帧 编号。播放头指示在舞台中当前显示的帧。 时间轴状态显示在时间轴的底部,它指示所选的帧 编号、当前帧频以及到当前帧为止的运行时间。

# 名词 4

场景——要按照主题组织影片,可以使用场景。例如,可以使用单独的场景用于简介、出现的消息以及片头片尾字幕。 当发布包含多个场景的 Flash 影片时,影片中的场景将按照它 们在 Flash 文档的"场景"面板中列出的顺序进行回放。影片中的帧都是按场景顺序编号的。 例如,如果影片包含两个场景,每个场景有 10 帧,则场景 2 中的帧的编号为 11 到 20。可以添加、删除、复制、重命名场景和更改场景的顺序。

# 名词 5

编辑区——编辑区是相对于元件来说的,当我们要对一个元件进行编辑的时候,只要在库 面板中双击需要编辑的元件,我们就自动的进入了元件的编辑模式,其实这个时候元件所在的 地方就是编辑区,其实也就是元件的"场景",因为要将主场景和元件编辑模式的场景分清楚, 所以就称元件的编辑模式的场景为编辑区。

# 名词 6

386

帧——与胶片一样, Flash 影片也将时长分为帧。舞台就是创作影片中各个帧内容的区域,

您可以在其中直接勾画插图,也可以在舞台中安排导入的插图。

# 名词 7

帧率——帧率是动画播放的速度,以每秒播放的帧数为度量。帧率太慢会使动画看起来一顿一顿的,帧率太快会使动画的细节变得模糊。在 Web 上,每秒 12 帧 (fps) 的帧率通常会 得到最佳的效果。QuickTime 和 AVI 影片通常的帧率就是 12 fps,但是标准的运动图像速率 是 24 fps。 动画的复杂程度和播放动画的计算机速度影响回放的流畅程度。在各种计算机上测 试动画,以确定最佳帧率。

#### 名词 8

关键帧——关键帧是定义在动画中的变化的帧。当创建逐帧动画时,每个帧都是关键帧。 在补间动画中,可以在动画的重要位置定义关键帧,让 Flash 创建关键帧之间的帧内容。Flash 通过在两个关键帧之间绘制一个浅蓝色或浅绿色的箭头显示补间动画的内插帧。由于 Flash 文 档保存每一个关键帧中的形状,所以只需在插图有变化的地方创建关键帧。

# 名词 9

关键帧在时间轴中标明:有内容的关键帧以该帧前面的实心圆表示,而空白的关键帧则以 该帧前面的空心圆表示。以后添加到同一层的帧的内容将和关键帧相同。

#### 名词 10

补间动画——在补间动画中,在一个时间点定义一个实例、组或文本块的位置、大小和旋转等属性,然后在另一个时间点改变那些属性。也可以沿着路径应用补间动画。

## 名词 11

补间形状——在补间形状中,在一个时间点绘制一个形状,然后在另一个时间点更改该形 状或绘制另一个形状。Flash 会内插二者之间的帧的值或形状来创建动画。

# 名词 12

实例——是指位于舞台上或嵌套在另一个元件内的元件副本。实例可以与它的元件在颜色、 大小和功能上差别很大。编辑元件会更新它的所有实例,但对元件的一个实例应用效果则只更 新该实例。

## 名词 13

播放头——播放头在时间轴上移动,可以指示当前显示在舞台中的帧。时间轴标题显示动 画的帧编号。要在舞台上显示帧,可以将播放头移动到时间轴中该帧的位置。 如果正在处理大 量的帧,无法一次全部显示在时间轴上,则可以将播放头沿着时间轴移动,从而轻易地定位当 前帧。

## 名词 14

引导层——为了在绘画时帮助对齐对象,可以创建引导层。然后可以将其它图层上的对象 与在引导层上创建的对象对齐。引导层不出现在发布的 Flash 影片中。可以将任何图层用作引 导层。引导层是用图层名称左侧的辅助线图标表示的。

# 名词 15

链接标识符——要使用动作脚本附加库内的影片剪辑或声音,必须给该影片剪辑或声音指 定惟一的链接标识符。您可以在"链接属性"对话框中指定它的名称。 当影片播放时, Flash 会 在影片的第一帧之前加载用 attachMovie 或 attachSound 添加的所有影片剪辑和声音。这可 能会造成在第一帧播放之前出现延迟。当为某个元素指定链接标识符时,也可以指定是否在第 一帧之前加载该内容。如果没有将元素加载到第一帧中,则必须将它的实例包含在影片的其它

387

Appendix

附

录

某个帧中;如果没有包含在内,那么就不会将该元素导出到 SWF 文件中。

# 名词 16

SWF——Flash 文档是具有.fla 文件扩展名的文件,它包含开发、设计和测试交互式内容 所需的所有信息。Flash 文档并不是在 Flash Player 显示的影片。相反,您需要将 FLA 文档 发布为 Flash 影片,而后者的文件扩展名为.swf,其中只包含显示影片所需的信息。

# 名词 17

公共库——顾名思义公共库就是提供给大家用的库,在 Flash 中有 3 种公共库,它主要分为按钮库,和学习交互库,在公共按钮中 Flash 为我们提供了大量美观实用的按钮,建议大家 多多的利用。