

烟花效果

Fireworks_NoCode

.sb2

下面我们制作一个放烟花的动画场景：烟花随机地升空爆炸，绽放后缓缓下落并逐渐消失，如图 3-17 所示。



图 3-17：漂亮的烟花效果

打开 *Fireworks_NoCode.sb2*，文件内各种素材已经准备就绪，下面向其中添加脚本。正如图 3-17 所示，程序包含两个角色：City 和 Rocket。城市角色 City 是起装饰作用的高楼大厦。烟花角色 Rocket 持续不断地创建在夜空中爆炸绽放的克隆体。

角色 Rocket 有八个造型，如图 3-18 所示。其中，第一个造型名为 C1，它是代表烟花的小红点，我们会将它发射到夜空。当这个小红点到达某个随机的位置，再将它切换到其他七个造型之一，这样就模拟烟花绽放的效果。最后使用一些简单的图形效果让整个过程更加真实。

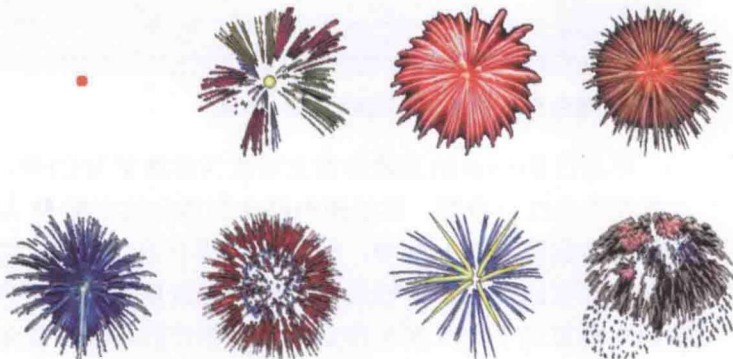


图 3-18：角色 Rocket 的八个造型

理解了上面的逻辑后，我们开始编写角色 Rocket 的第一段脚本，