

实验 3 Flash CS6 的使用

实验目的和要求

- (1)熟悉工具箱的使用。
- (2)掌握各种类型组件的建立。
- (3)学会渐变动画的制作。
- (4)学会为按钮、电影剪辑设置动作。

实验内容和步骤

一、实验内容

创建由按钮控制的电影剪辑播放、停止的交互式动画。

二、实验步骤

1.打开 Flash CS6，新建 **ActionScript 2.0**，设置文件大小为 550px×120px，背景为白色。

2.建立内容分别为“杭”、“州”、“旅”、“游”四个图形组件

(1)创建一个新的 Flash 文件。

(2)执行 Insert(插入)→New Symbol(创建新元件)命令，创建一个名为“hang”的 Graphic(图形)组件。使用文字工具在组件模式中写一个“杭”字，在字体中设置字体为“隶书”，大小为“32”，颜色为设为蓝色。

(3)按照步骤 2 的方法，创建名为“zhou”、“lv”、“you”的 Graphic 组件。

(4)单击 Scene1(场景 1)图标  元件 1，从组件编辑模式切换到主场景。

3.在场景 Scene1(场景 1)中制作“杭州旅游”文字变形动画。

(1)执行 Window(窗口)→Library(库)命令打开图库面板，将图形组件“hang”拖入主场景中。

(2)选中“杭”字，执行 Modify(修改)→Break Apart(分离)命令（通常执行两次）把“杭”字图形组件分离。

(3)单击第 20 帧，按右键插入关键帧，把第 1 帧中的“杭”字拖到场景左边中间。

(4)单击第 1 帧，选中“杭”，点击工具箱中的变换工具(任意变形工具)，调整“杭”字的大小和方向，把变换好的“杭”字拖到场景之外的区域。

(5)单击第 1 帧，在第一帧上点右键，选择创建补间动画，则在第 1 帧至第 20 帧之间建立了“杭”字的形状渐变动画。（Enter 键可测试动画效果，或者“控制”中的测试场景）

(6)单击新建层图标，插入一个新层 zhou，单击第 10 帧，按右键键插入关键帧，在第 10~30 帧，依照步骤 1~5 的方法，创建“州”字的形状渐变动画。

(7)单击新建层图标，插入一个新层 lv，单击第 20 帧，按右键键插入关键帧，在第 20~40 帧，依照步骤 1~5 的方法，创建“旅”字的形状渐变动画。

(8)单击新建层图标，插入一个新层 you，单击第 30 帧，按右键键插入关键帧，在第 30~50 帧，依照步骤 1~5 的方法，创建“游”字的形状渐变动画。

动画结束后“杭州旅游”四个字排成一排，为了好看些，也可让四个字的最终效果成为弧形，如图 E3.1 所示。

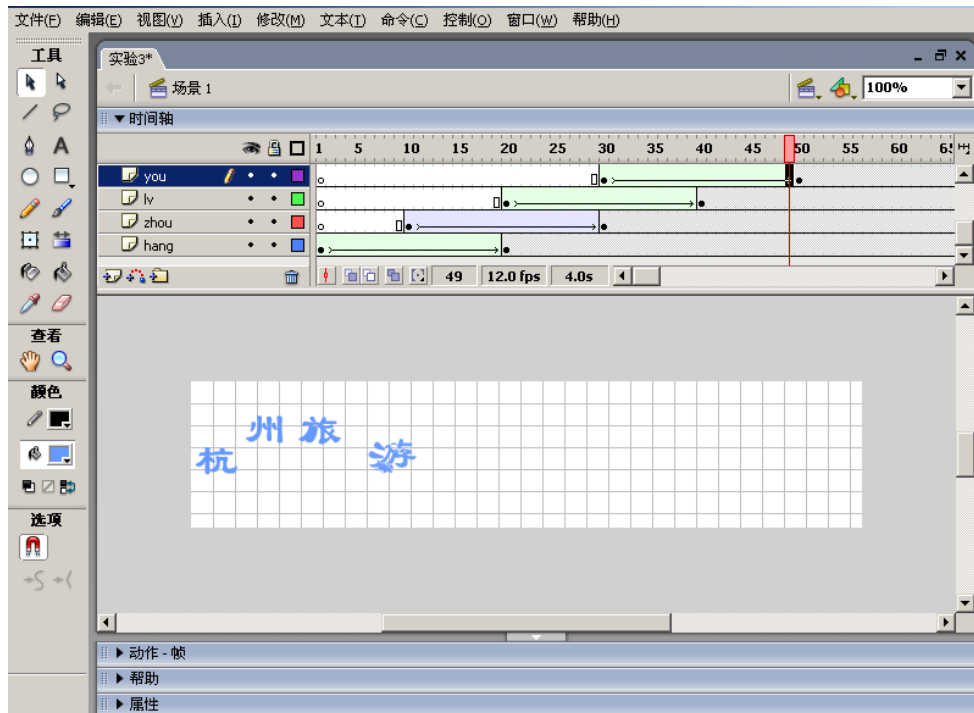


图 E3.1 “杭州旅游”形状渐变动画最终效果

4. 建立风景点图片按钮组件

- (1) 执行 Insert(插入)→New Symbol(创建新元件)命令，创建名为“ydsh”的 Button(按钮)组件。
- (2) 在按钮组件编辑模式下，在 UP(弹起)状态把一幅雁荡山的风景图片拖入工作区。
- (3) 鼠标单击 Hit(点击)，按右键键插入关键帧，如图 E3.2 所示。
- (4) 按照步骤 1~3 创建名为“lys”的灵隐寺图片 Button(按钮)组件，和名为“xh”的西湖图片 Button(按钮)组件。
- (5) 转换组件编辑模式到主场景。

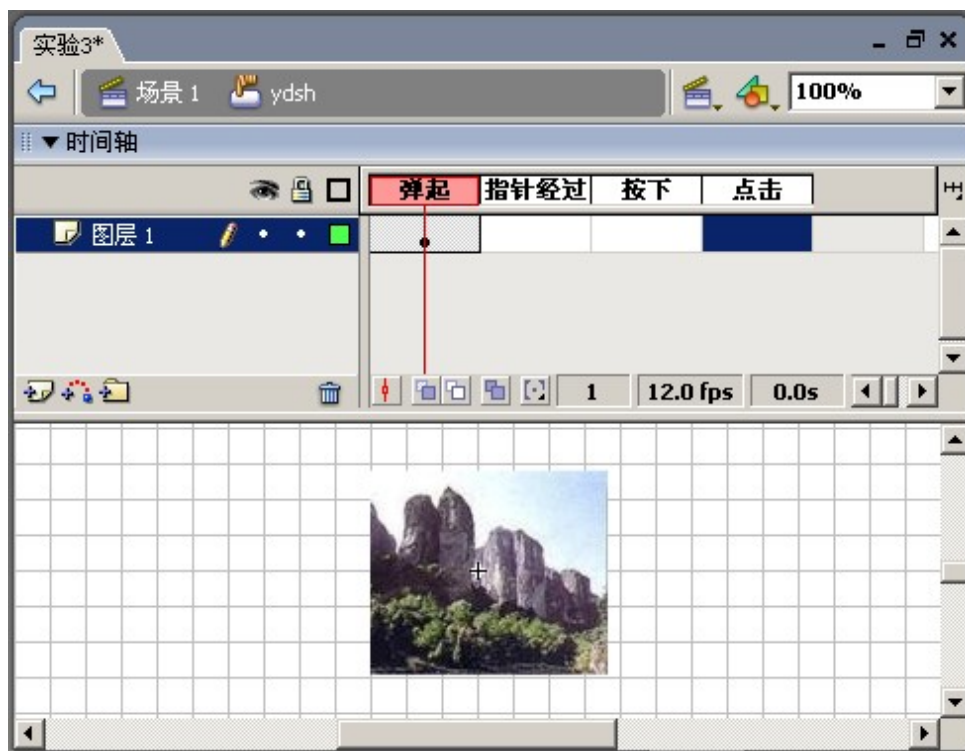


图 E3.2 “ydsh”按钮组件

5.制作风景点图片的运动渐变动画

(1)在主场景中，单击新建层图标，插入一个新层 ydsh。

(2)在第 50 帧，按右键插入关键帧。

(3)点击 Windows(窗口)→Library(库)，打开库窗口，将我们在(标题 4)中制作的风景点图片按钮组件“ydsh”，拖入主场景中，把按钮组件移动到场景之外，动画开始时，它从场景之外移动到场景中来。

(4)在第 70 帧，按右键键插入关键帧，把“ydsh”按钮组件移动到场景之中，并安排好合适的位置。

(5)在第 50 帧，点右键，选择创建传统补间动画，这样在第 50 至第 70 帧之间就建立了“ydsh”按钮组件从场景之外移入场景之中的运动渐变动画。

(6)在第 80 帧，按右键键插入关键帧

(7)在第 100 帧，按右键键插入关键帧，并把“ydsh”按钮组件移动到场景以外。

(8)在第 80 帧，点右键，选择创建传统补间动画，，这样在第 80 至第 100 帧之间就建立了“ydsh”按钮组件从场景之中移入场景之外的运动渐变动画。如图 E3.3 所示。



图 E3.3 “yds”按钮组件运动渐变

到此，我们就在第 50 至第 100 帧之间建立了“yds”按钮组件的运动渐变动画，开始时按钮组件从场景之外移入场景之中，在场景中停留一下后，又从场景之中移出场景之外。

(9)单击新建层图标，插入新层 lys 和 xh，按照步骤 1~8 的方法，建立“lys”和“xh”两个风景点按钮组件的运动渐变动画。可以根据自己的要求，设置图片移出移入的方向和停留在场景中的位置。

(10)单击第 100 帧，右击，在动作面板中“全局函数”中的“时间轴控制”，双击“gotoandplay()”，在“gotoandplay(帧)”中把“帧”改为“50”。(目的是：从 50 帧重复播放 50 到 100 帧)

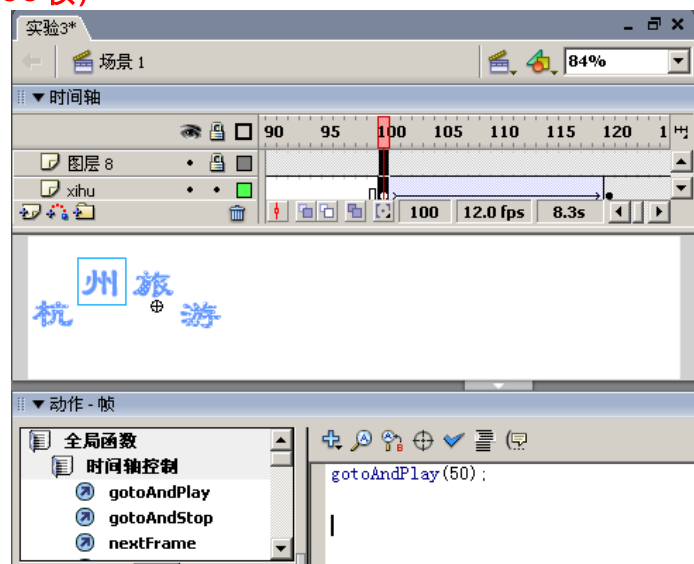


图 E3.4 设置第 100 帧的动作

6.创建电影剪辑组件“text”，并把其安放在场景中

(1)执行 Insert（插入）→New Symbol（创建新图元）命令，创建名为“text”的“Movie clip”（影片剪辑）组件。

(2)按右键键插入 3 个关键帧。

(3)在动作面板中找到在动作面板中“全局函数”中的“时间轴控制”的“stop”，双击此项，把 4 个关键帧的动作都设置为停止（包括第一帧，共 4 个）。

(4)第1帧设为空白，在第2、3、4帧分别写上三张风景点图片中所示风景点的名称——“雁荡山”、“灵隐寺”、“西湖”，如图 E3.5 所示。

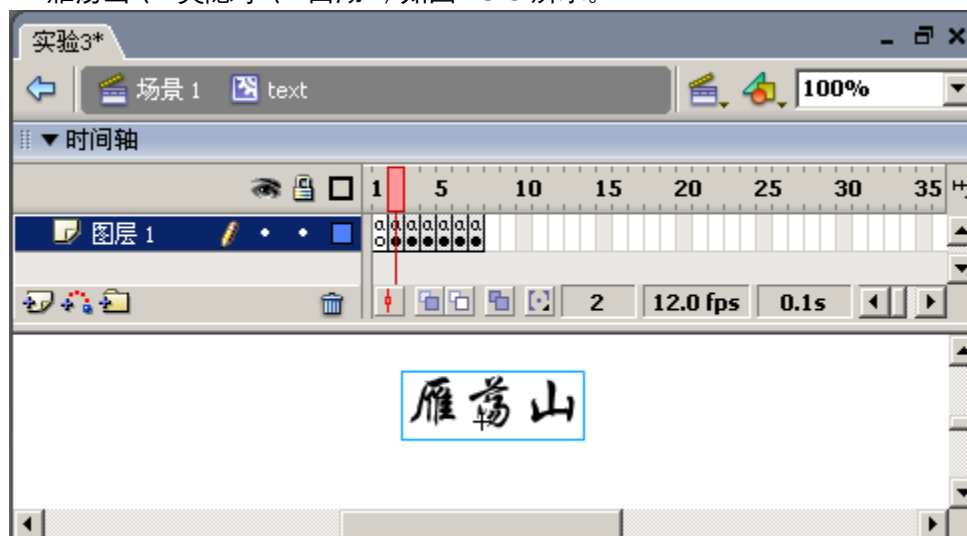


图 E3.5 “text”电影剪辑组件的设置

(5)转换组件编辑模式到主场景，单击新建层图标，插入一个新层 text。

(6)点击 Windows (窗口) → Library (库)，打开库窗口，将刚才制作的电影剪辑按钮组件“text”拖入主场景中，并安排好合适位置，这里将其放在“杭州旅游”，四字的下面。

(7)点击“text”影片剪辑按钮，在右侧的 Properties (属性) 面板中为电影剪辑组件取名为“text”。如图 E3.6 所示。



图 E3.6 设置电影剪辑组件的名字为“text”

7.设置按钮实例的动作，当鼠标点击风景点画面的时候，风景点图片动画停止运动，并在场景中显示风景点的名称。

(1)选中第5层，在第50帧，单击“yds”图片按钮，并右击->动作。

(2)在动作面板列表中找到全局中的影片剪辑控制中的 on，双击此项，然后在右侧 Event 中选择 Roll Over。

(3)在动作面板左侧列表中找到时间轴控制中的“stop”，双击此项，使鼠标滑过或者点击“ydash”图片按钮的时候，图片按钮停止运动。

(4)在动作面板左侧列表中找到否决的动作中的“Telltarget”，双击此项，然后在右侧“Target”中填写“/text”。(双引号不要丢掉，而只是英文下的双引号)

(5)在动作面板左侧列表中找到时间轴控制中的“gotoAndstop”，双击此项，然后在右侧“Frame”中填写“2”。

(6)在动作面板左侧列表中找到全局中的影片剪辑控制中的“on”，双击此项，然后在右侧“Event”中选择“Roll Out”。

(7)在动作面板左侧列表中找到时间轴控制中的“play”，双击此项，使鼠标滑过或者点击“ydash”图片按钮的时候，图片按钮停止运动。

(8)在动作面板左侧列表中找到否决的动作中的“Telltarget”，双击此项，然后在右侧“Target”中填写“/text”。

(9)在动作面板左侧列表中找到时间轴控制中的“gotoAndstop”，双击此项，然后在右侧“Frame”中填写“1”。(1 对应的为空白帧，2,3,4 分别对应三张风景的图片)

完成以上步骤后，动作面板中的脚本语言如图 E3.7 所示。

(10)选中第 6 层，在第 50 帧，单击“lys”图片按钮实例。

(11)按照步骤 2~8，设置“灵隐寺”图片按钮实例。

(12)选中第 7 层，在第 50 帧，单击“xh”图片按钮实例。

(13)按照步骤 2~8，设置“西湖”图片按钮实例。

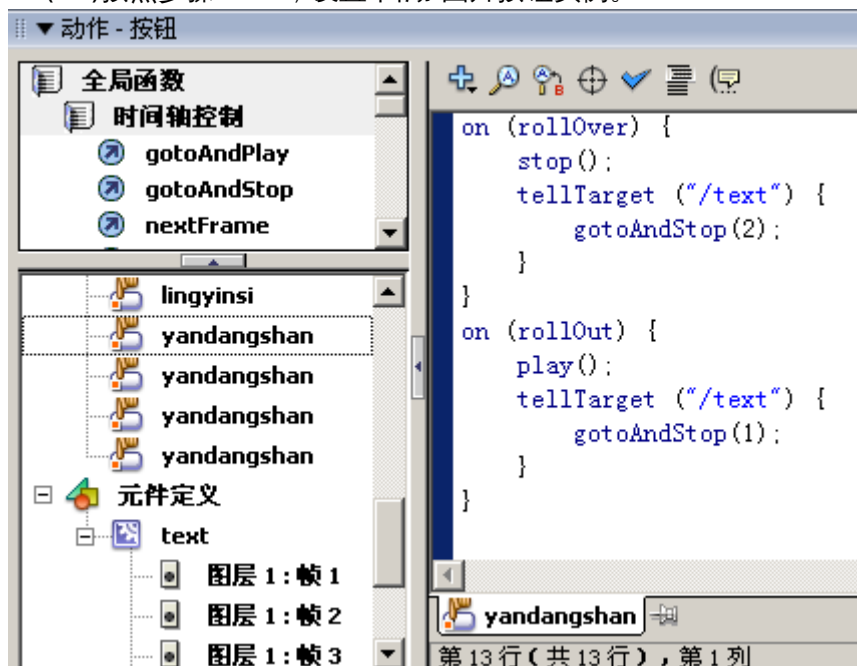


图 E3.7 设置按钮实例的动作 (对应第 2 帧的图片)

8.输出电影为.swf 格式

执行 Fill(文件)→Export Movie(导出电影)命令，在弹出的对话框中命名文件名称，并设置保存类型为“.swf”，保存文件。

放映该电影，观众可参与控制电影的播放。当电影载入时，“杭州旅游”四个字从四面八方飞入场景之中，然后 3 幅旅游景点的图片向场景中移动，鼠标单击或者滑过风景点图片时，风景点图片停止运动，并在“杭州旅游”四字的下方显示出旅游景点的名字。鼠标滑离

风景点后，风景点图片动画继续运动。

思考题

- 1.如何制作多场景动画?
- 2.如何在动画中添加背景音乐?
- 3.如何制作在电影的某个固定区域载入另一个电影?