

第7章 图符与图符库

本章将重点介绍图符和它的三种形式及其如何与位图和声音片段协同工作。

Flash 4中的图符是一种对象。在一部动画作品中一个图符可以被反复多次使用，而且动画作品中的任何元素都可以成为图符。在动画作品中使用图符有两大优点：图符可以一次生成并永久使用；图符可以被多次引用而只需一次储存。图符一次生成永久使用，这将大大地减少在动画创作过程中的重复劳动，提高创作效率。图符能被多次引用而只需一次储存，这意味着动画作品的最终文件尺寸将会减小，动画文件在因特网上的传输效率将会提高。正是因为这个原因，图符和矢量图像技术成为了Flash 4制作高效网页动画的两大支柱。

在一部动画作品中，所用的图符都储存在当前作品的图符库中。而Flash 4各图符库内的图符是可以互相引用的。所以说，Flash 4的图符库就是动画创作的公用素材库。图 7-1 显示的是图符库窗口“Library Window”。

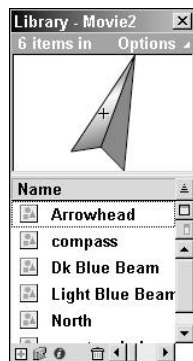


图7-1 图符库窗口Library Window

Flash 4的图符共有三种形式：图像图符、按钮图符和动画片段图符。在图符库中还有两个与图符同时存在的元素：位图和声音片段。下面将详细介绍它们的特性和应用。

7.1 图像图符

图像图符是最常用的一种图符。它一般是一个静止的图像（照片或图标）或几何图形。它可以作为画布中静止图像的一部分，也可以作为运动对象在画面中自由运动。

图像图符与动画片段图符的最大区别是，动画片段图符具有独立的时间线。即使将动画片段图符插入某一帧画面内它都可以独立播放。而图像图符虽然也有自己的时间线，但它不是独立的，它必须借助其他的动画处理才能成为运动对象。在图像图符中不能插入声音和动作控制命令。

创建图像图符

将现有的对象转换成图像图符非常简单。只需先选中需要转换的对象，选 Insert > New symbol，打开Symbol Properties对话框。在Symbol Properties对话框中输入图符名并将Behavior项选为Graphic，按OK按钮。将所选对象放入图符编辑环境。选Edit > Edit Movie退出图符编辑环境。新图符将自动地出现在图符库窗口中（见图 7-2）。

要创建一个新图像图符，首先选 File > New，再选Insert > New symbol，打开Symbol Properties对话框。在Symbol Properties对话框中输入图符名并将Behavior项选为Graphic，按OK按钮。然后用Flash 4提供的各种工具在图符编辑环境中进行创作。创作工作结束后，选Edit > Edit Movie退出图符编辑环境。创建工作可告完成。

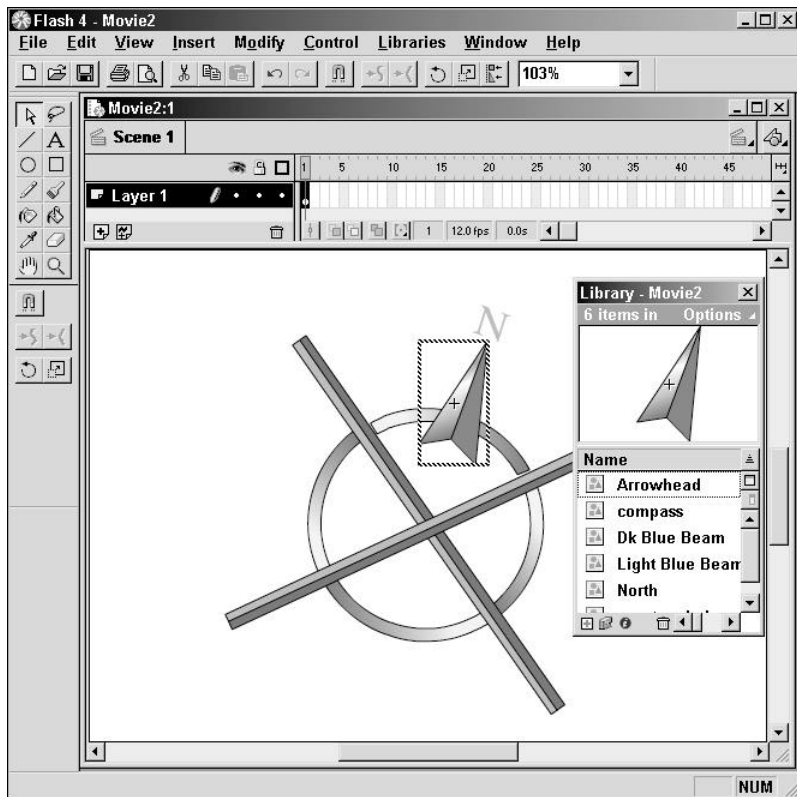


图7-2 新图符将自动地出现在图符库窗口中

7.2 按钮图符

按钮图符是一个根据鼠标状态播放的四帧动画片段。这四帧动画分别为：Up、Over、Down和Hit。

- Up帧——表示鼠标既没有按下也没有在按钮上方。
- Over帧——表示鼠标在按钮上方但没有按下。
- Down帧——表示鼠标开始按下。
- Hit帧——表示鼠标事件已经发生。（这一帧通常只是一个实色块。因为在实际运行时，这一帧只是一闪而过，不会长时间停留。）

图7-3显示了按钮图符在时间线上的情况。可以将图像图符和动画片段图符插入按钮图符的各帧中。但按钮图符中不能再插入按钮图符。按钮图符的前三帧（Up、Over、Down）可以加入动作控制命令。

下面是创建按钮图符的步骤：

- 1) 选File > New。
- 2) 选Insert > New symbol，打开Symbol Properties对话框。在该对话框中输入图符名并将Behavior项选为Button（见图7-4），按OK按钮。
- 3) 进入图符编辑环境。看到时间线上已有四帧画面的位置。选中Up帧，在Up帧画布上创作按钮的初始形状。

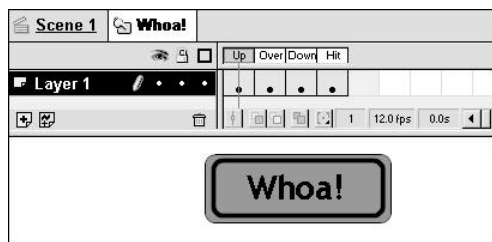


图7-3 按钮图符的时间线



图7-4 Symbol Properties对话框

4) 选中Over帧，单击鼠标右键（Windows）或按住Ctrl键单击鼠标（Mac），打开帧菜单。选择Insert Keyframes。

5) 复制Up帧内容，粘贴到Over帧，并做必要的修改。

6) 选中Down帧，重复4、5步骤。

7) 选中Hit帧，单击鼠标右键（Windows）或按住Ctrl键单击鼠标（Mac），打开帧菜单。选择Insert Keyframes。

8) 复制Up帧内容，贴到Hit帧。删除按钮内的全部内容，只保留外轮廓线。选“油漆桶”将按钮内填成黑色。

9) 选Edit > Edit Movie退出图符编辑状况。如需将按钮加入当前的影片，选 Windows > library，将按钮图符从图符库窗口中拖到当前画布上（见图7-5）。

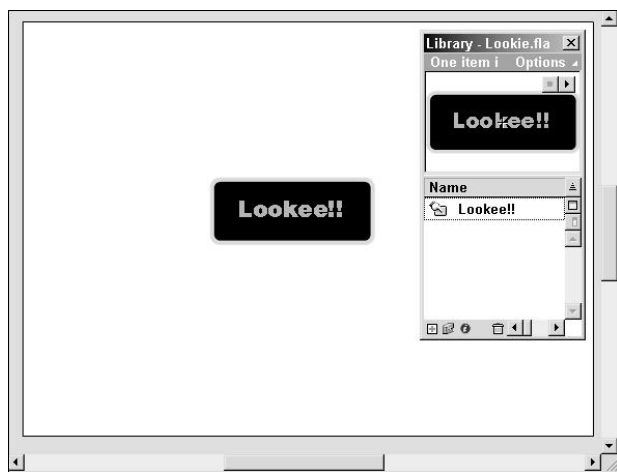


图7-5 按钮图符与图符库窗口

10) 测试按钮效果。选Control > Test Movie，第二个窗口打开。在第二个窗口中可以测试按钮效果。

注意 在Flash 3中有一个缺陷，当鼠标移动到按钮图符“Hit”帧中边框线与内部填充色的边界处时，会产生光标的闪烁。为了防止此类问题发生，将按钮图符“Hit”帧中边框线删除。

7.2.1 为按钮图符加音效

Flash 4可以为按钮图符的各个状态加上声音效果，但使用的声音片段必须是 WAV

(Windows系统)和AIFF (Mac系统)格式。由于是在图符上加声音,所以声音片段不要太长。

以下就是为按钮图符加音效的具体步骤:

- 1) 将声音片段输入到图符库。选File > Import, 选择需要的声音文件。
- 2) 由于每一个声音片段都需要一个独立的层,所以需要为声音片段增加一个新层。将光标移到层名条上方,单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开层菜单, 选择Insert layer。
- 3) 在声音层上选择需要加音效的帧。
- 4) 单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开帧菜单。选择 Insert Keyframes。
- 5) 选Modify > Frame, 打开Frame Properties对话框 (见图7-6)。

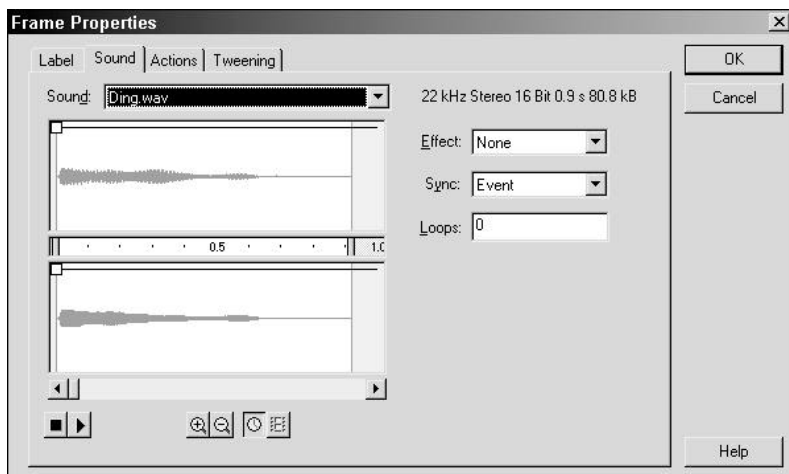


图7-6 Frame Properties对话框

6) 在Frame Properties对话框中选Sound。在Sound选择区域选需要加入的声音文件。Effect选None、Sync选Even、Loop域中输入0,按OK按钮。

7) 选Edit > Edit Movie, 退出图符编辑状况。测试按钮效果。选Control > Enable Button。当鼠标进入了所设定的状态,应该会听到声音。

按钮图符在各个状态的音效为:

- 将音效加到Up帧——鼠标离开按钮时发声。
- 将音效加到Over帧——鼠标在按钮上方时发声。
- 将音效加到Down帧——鼠标按下时发声。
- 将音效加到Hit帧——鼠标事件开始时发声。

7.2.2 为按钮图符增加动画效果

为按钮图符增加动画效果很简单,只需将动画片段图符加到按钮图符的前三帧 (Up、Over、Down) 即可。一般来说,按钮图符的第四帧 (Hit) 都是静止的。

更复杂的动画效果可以是在按钮内部有动画,或者将按钮加到动画上去。在这种情况下,动画片段图符已经成为按钮的一部分。

7.3 动画片段图符

动画片段图符与图像图符的最大区别是，它可以在影片的主时间线上独立播放。在 Flash 4 中，一切影片所具有的特性，动画片段图符同样可以拥有。因此动画片段图符可以包含声音，可以进行交互式控制。

动画片段图符的一个主要用途就是制作动画按钮。动画片段图符可以被加到按钮图符的前三帧中。

下面是创建动画片段图符的步骤：

- 1) 选File > New。
- 2) 选Insert > New symbol，打开Symbol Properties对话框。在该对话框中输入图符名并将Behavior项选定为Movie，按OK按钮。
- 3) 用Flash 4提供的各种工具在图符编辑环境中进行创作。
- 4) 创作工作结束后，选Edit > Edit Movie，退出图符编辑环境。

7.4 位图

当JPEG、GIF和PNG格式的位图输入到Flash 4后，它们立即存入当前的图符库。在不把它们转换成图符的前提下，它们可以在当前的影片中反复使用，而不会使最终文件的尺寸增加太多。

7.5 声音片段

尽管Flash 4本身默认的音频压缩格式是MP3，但它不能输入被MP3压缩过的音频文件。它只能输入非压缩的WAV（Windows系统）和AIFF（Mac系统）格式的音频文件。如果在输入这两个文件的时候遇到了问题，那一定是音频文件被预先压缩过，需要先解压缩后再输入。

7.5.1 在影片上加声音

在影片上加声音的具体步骤如下：

- 1) 将声音片段输入到图符库。选File > Import，打开Import对话框（见图7-7）。

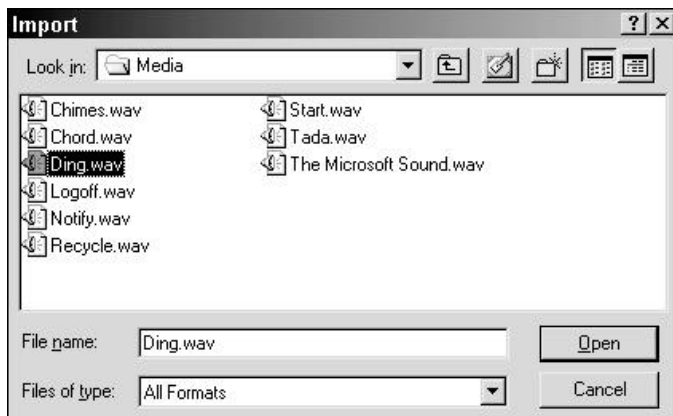


图7-7 Import对话框

- 2) 在Import对话框中选择WAV (Windows系统) 和AIFF (Mac系统) 格式的音频文件。
- 3) 音频文件当时就出现在当前的图符库窗口中。在它的文件名左侧有一个扬声器图标。
- 4) 由于每一个声音片段都需要一个独立的层, 所以需要为声音片段增加一个新层。将光标移到层名条上方, 单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开层菜单, 选择Insert layer。
- 5) 在声音层上选择需要加声音的帧。单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开帧菜单。选择Insert Keyframes。
- 6) 将所需要的音频文件从图符库窗口中拖到当前画布上。
- 7) 选Modify > Frame, 打开Frame Properties对话框。在Frame Properties对话框中选Sound。在Sound选择区域选需要加入的声音文件。Effect中选None、Sync中选Even、Loop域中输入0, 按OK按钮。
- 8) 将光标移动到声音层上的声音关键帧上, 按住鼠标左键向后拖动鼠标, 直到声音需停止的帧, 松开鼠标左键 (见图 7-8)。单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开帧菜单, 选择Insert frames。

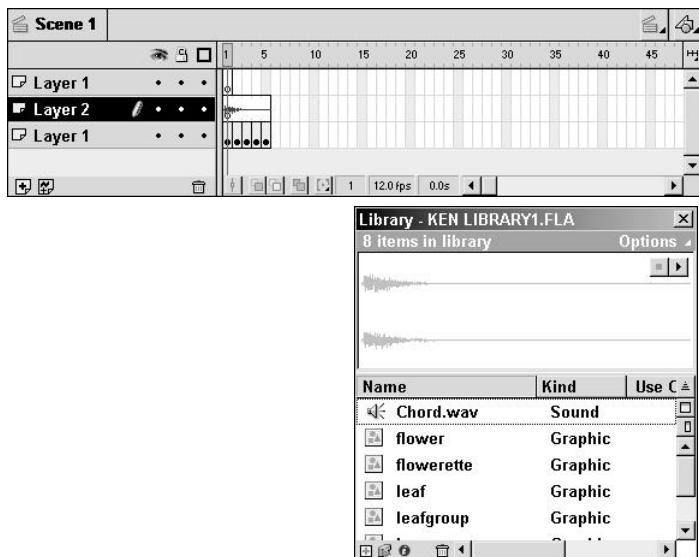


图7-8 将声音加入动画后的时间线

- 9) 选中无用声音帧, 并将其删除。
- 10) 如果声音和图像播放长度不匹配, 需对图像帧加以调整。
- 11) 按Return键 (Mac系统) / Enter键 (Windows系统), 观看和试听动画效果。
- 12) 如果要反复观看, 选 Control > Loop Playback, 按Return键 (Mac系统) / Enter键 (Windows系统)。

7.5.2 同步设定

- Event——声音不能与动画同步。声音一旦开始播放将一直播放下去, 而到了下轮的播放时间又会开始新的播放, 从而造成声音重叠。所以当采用循环播放的时候, 声音的播放

时间一定要与动画的播放时间一致。

- Start——声音不能与动画同步，但也不会造成声音重叠。与 Event 不同，在前一轮播放没有结束的情况下，到了下轮播放时间也不会马上开始播放，而要等到前一轮播放结束后再开始。
- Stop——停止声音播放。要使声音从影片中的某一帧开始停止播放，选中需要开始停止播放的那一帧，选择 Modify > Frame，打开 Frame 对话框。在该对话框中选择 Sound 选项页，在该选项页的 Sync（同步）设定中选择 Stop。
- Stream——声音与动画同步播放。在浏览过程中，Flash 4 可能会因为保持声音与画面的同步，而放慢画面的播放速度。

7.5.3 输出带音效的动画作品

在输出或发布动画作品的时候，一定要考虑在作品中的声音是否也被高效地储存在动画文件中。由于 Flash 4 没有对声音文件的编辑能力，所以，需要使用其它声音文件编辑软件对其使用的声音文件进行编辑。在编辑工作结束以后，还要将声音根据 Flash 4 的工作平台输出成 AIFF 声音文件格式（用于 Mac 系统）或 WAV 声音文件格式（用于 Windows 系统）。

Flash 4 本身提供了输入和控制声音文件质量的功能。首先在图符库中选择一个声音文件，然后按鼠标右键可以打开 Sound Properties 对话框（见图 7-9）。当某个声音文件被重新编辑后，可以按对话框中 Update 按钮对其进行更新。当某个声音文件被输入后，可以按对话框中 Test 按钮对其进行测试。Flash 4 在输出或发布动画作品时，对动画附带的声音可以进行压缩。在 Sound Properties 对话框中有三种音频压缩或处理方法可供选择（见图 7-9）。

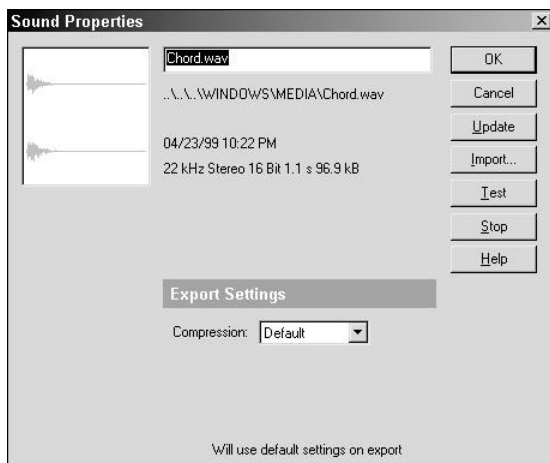


图7-9 Sound Properties对话框

在 Sound Properties 对话框的下部有一个输出设定选择域 Export Settings。在这个选择域中有 ADPCM、Raw 和 MP3 这三种音频压缩或处理方法，其具体内容如下：

- ADPCM——在采用 ADPCM 音频压缩方法时，有三个参数需要设定：Convert Stereo to Mono、Sample Rate、和 ADPCD Bits。Convert Stereo to Mono 项决定是否要将立体声转换成单声道。而 Sample Rate、和 ADPCD Bits 可以根据实际需要设定，但总的原则是取值越低，最终文件越小，音质越差。

- Raw——在采用Raw方法时，有两个参数需要设定：Convert Stereo to Mono和Sample Rate。Convert Stereo to Mono项决定是否要将立体声转换成单声道。Sample Rate则可以根据实际需要来设定，其总的原则也是取值越低，最终文件越小，音质越差。
- MP3——MP3音频压缩方法最适合处理播放时间较长的声音文件，可以得到最高的压缩比和最好的音质。在采用MP3音频压缩方法时，有两个参数需要设定：Bit Rate和Quality。Bit Rate的取值决定了压缩比的大小，取值越低压缩比越大但音质越差。Quality的设定只影响声音播放质量，不影响压缩比。

在用MP3音频压缩方法压缩声音文件时，如果遇到某一段声音信息过于复杂，超出了当前采样率的描述能力，压缩程序会将“多余”的部分送向前方，存到声音信息相对比较简单区域。从理论上讲，“多余”的部分被送得越远，声音质量越好。Quality的设定值就是决定这个“多余”的部分被送的距离的。Quality有三个选择：Fast、Medium和Best。Quality的选择是根据回放环境的数据传输速度决定的，并不是选了Best就可以得到最好的声音播放质量，这三个选项的内容如下：

- Fast——只将“多余”的部分送出很近的距离。它适用于因特网这种回放环境。
- Medium——它用于CD盘和一些离线播放的多媒体读物。
- Best——用于具有很高数据传输速度的回放环境。例如全部信息已被存入硬盘或驻留在内存之中。

离线播放的Flash 4作品

当Flash 4的动画作品要离线播放时，请考虑以下几点：

- 首先考虑声音质量，不要过多地考虑对声音的压缩。
- 如果动画作品将以QuickTime或AVI文件格式输出，所有的声音层将被压缩成一层。所以不必担心在动画作品中使用了多少声音层。
- 由于是采用离线播放，有足够的带宽。所以可以考虑同步播放声音。

7.6 图符库窗口和图符库菜单

与Flash 3的图符库窗口和图符库菜单相比，Flash 4在这方面做了很大的改进。Flash 4的图符库窗口和图符库菜单功能更强，使用更方便。选Windows > Library可打开Flash 4的图符库窗口（见图7-10）。在图7-10的右侧是图符库菜单，它包含了以下各项命令：

- New Symbol——创建新图符。
- New Folder——创建新文件夹。
- Rename——修改文件夹或图符的名字。
- Move to New Folder——创建一个新文件夹并将当前的图符移入该文件夹。
- Duplicate——创建当前图符的副本。
- Delete——删除当前图符。
- Properties——打开Sound Properties对话框。
- Select Unused Items——选中所有未被当前影片使用的图符。
- Update——更新所有被当前影片使用，并且被编辑过的图符。
- Play——在预览窗口中播放当前图符。
- Expand Folder——展开当前文件夹。

- Collapse Folder——折叠当前文件夹。
- Expand All Folder——展开所有文件夹。
- Collapse All Folder——折叠所有文件夹。
- Keep Use Counts Updated——自动更新被当前影片使用的图符数量。
- Update Use Counts Now——强制更新被当前影片使用的图符数量。

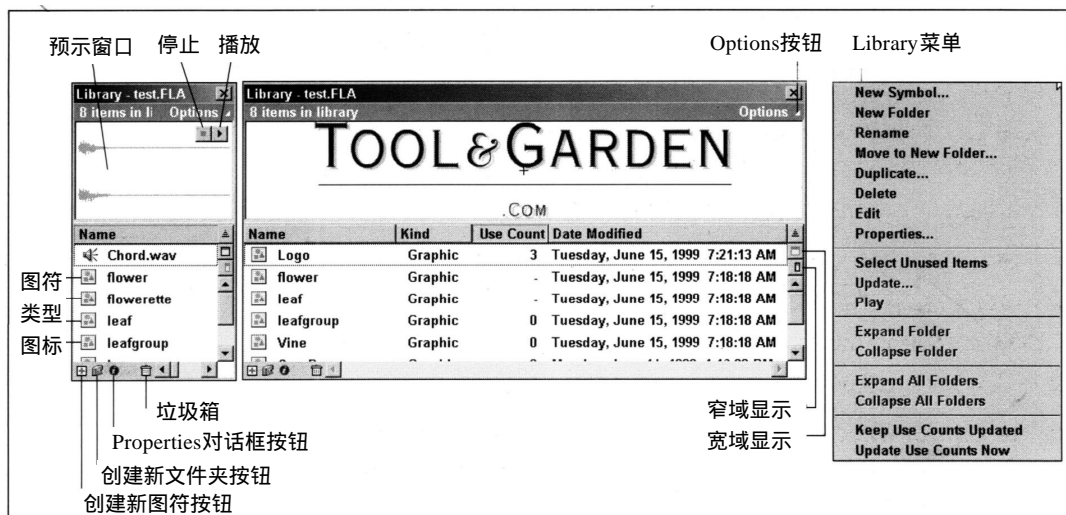


图7-10 图符库窗口

图符库菜单

打开Flash 4的图符库菜单（选 Windows Library），可以发现Flash 4软件自带图符库。在Flash 4软件自带图符库中有五个子图符库：Buttons、Buttons-Advanced、Graphics、Movie Clips、和Sounds。在进行动画创作时，可以直接使用Flash 4图符库内的各种图符，也可以将它们修改后再使用。

将Flash 4图符库的内容转移到当前影片的图符库非常方便，只需用鼠标将所需的图符从Flash 4图符库的列表中拖到当前影片的图符库列表中即可。

使用其他影片的图符

在进行动画创作的时候，经常要借用其他影片的图符。下面将介绍如何将其他影片的图符转移到当前影片的图符库中来。

1) 选File > Open as Library，打开Open as Library对话框（见图7-11）。

2) 在Open as Library对话框中找到所需的影片文件（*.fla），按Open按钮。该影片的图符库窗口将被打开。

3) 选Windows > Library，打开当前影片的图符库窗口。

4) 在前面所选影片的图符库列表中找到所需图符，用鼠标将其拖入到当前影片的图符库

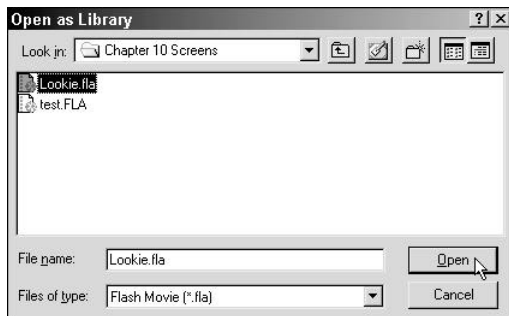


图7-11 Open as Library对话框

列表中。注意，拖入的图符不能与当前影片图符库中的图符重名。如有重名，图符转移操作将会失败。

7.7 编辑图符

如果需要对图符进行编辑，首先需进入图符编辑状态。在 Flash 4 中，进入图符编辑状态有以下几种方法：

- 选中需要进行编辑的图符，选 Edit > Edit Symbol 或按 Cmd 键（Mac 系统）/ Ctrl 键（Windows 系统）+ E 键。
- 选中需要进行编辑的图符，选 Edit > Edit Selected。
- 在图符库窗口的图符列表中选中需要进行编辑的图符，在图符库窗口菜单中选 Edit 命令。
- 用鼠标点击时间线显示窗口右上角的 Edit Symbol 按钮，打开一个下拉菜单。在下拉菜单中选中需要进行编辑的图符。

在图符编辑状态下，对图符进行编辑与在一般情况下编辑其他对象没有什么两样。但是在一般编辑状态下编辑图符时需注意：如果在这种编辑状态下将图符分解，这时的图符将不再是图符，它已变为一般的图像。

在图符中包含的组，它们仍然是组。要想彻底分解它们，只需将它们放在画布上，反复使用 Break Apart 命令。

注意 欲将图符分解，需使用 Modify > Break Apart 命令或按 Cmd 键（Mac 系统）/ Ctrl 键（Windows 系统）+ B 键

7.8 制作动画图符

在 Flash 4 中有两种图符可以用来制作动画：图像图符和动画片段图符。它们两者的区别，在前面已多次讲过。在制作动画图符方面两者没有区别。

到目前为止，我们所认识的图符只是作为在动画中反复出现的静止元素。实际上，也可以给图符赋予“灵气”。这个“灵气”实际就是让图符在做规定动作的同时，图符自身也在做动作。这种被赋予“灵气”的图符在 Flash 的技术中叫“动画图符（Animated Symbol）”。

下面就是制作动画图符的步骤：

- 1) 选择一个图符。
- 2) 进入图符编辑状态。
- 3) 在图符编辑状态的时间线上，为图符加上足够的运动帧数。
- 4) 用 Flash 4 的编辑工具和命令，去改变图符在每一帧的状态。

7.9 图符状况和图符状况修改

在图符编辑状态对图符做任何修改都将影响该图符的状况（Instance）。一旦某一图符的状况发生了变化，无论它被用于当前影片的什么地方都将发生变化。

7.9.1 进入图符状况修改状态

进入图符状况修改状态的步骤如下：

- 1) 选择或创建一个新层或场景。
- 2) 在新层或场景上选择或插入一帧画面。
- 3) 选 Windows > Library, 打开当前图符库窗口。
- 4) 在图符库窗口的图符列表内选中需要修改的图符 (见图7-12)。
- 5) 用鼠标将需要修改的图符拖入到当前画布。

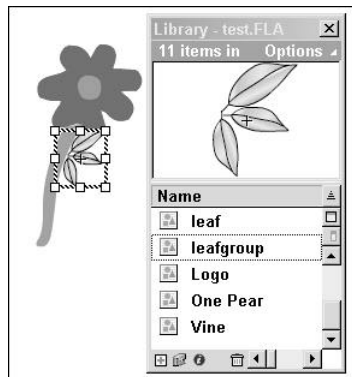


图7-12 在图符库窗口中的图符列表

7.9.2 改变图符的状况特性

虽然某图符的状况发生了变化, 将影响当前影片中所有相同的图符。但修改当前选中图符的状况特性 (Instance Properties) 不会给当前影片中相同的图符造成影响。

修改当前选中图符的状况特性可以包括以下内容:

- 分配动作。
- 改变图符类型。
- 改变颜色效果。
- 改变图符组合。

图符的类型不同, 改变图符的状况特性的方法也略有不同。但是它们都是通过 Instance Properties对话框 (见图7-13) 来改变状况特性的。

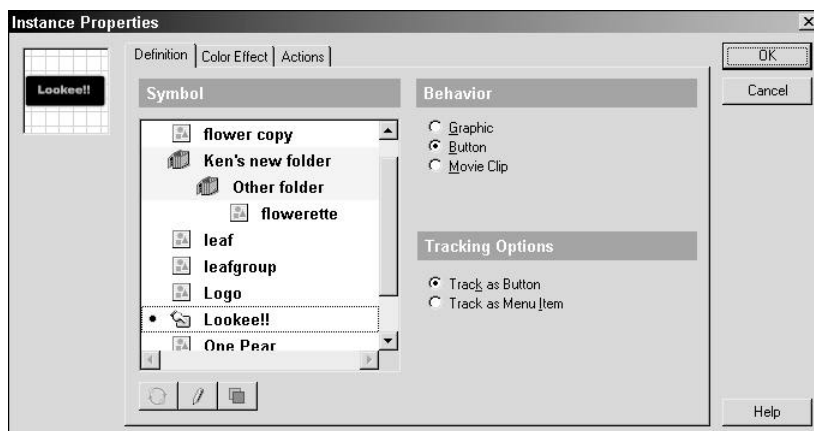


图7-13 按钮图符Instance Properties对话框

改变图像图符的状况特性

根据以下步骤改变图像图符的状况特性:

- 1) 选中需要改变图符状况的图符, 并使其进入图符状况修改状态。
- 2) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance, 打开 Instance Properties对话框。
- 3) 选 Definition (见图7-14)。在 Behavior 选择项下可以变换图符的类型。
- 4) 在 Play Mode Options 选择项下可以进行如下选择:
 - Loop 决定是否希望该状况循环出现。
 - Play Once 决定是否希望该状况只出现一次。
 - Single Frame 决定是否希望该状况只在某一帧出现。

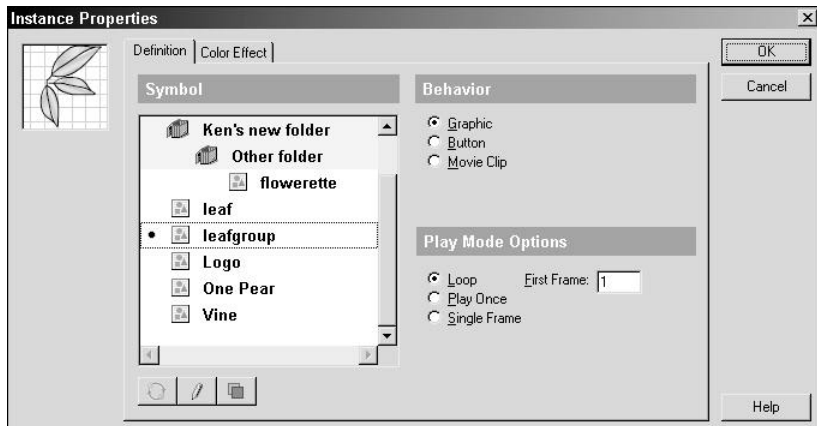


图7-14 图像图符Instance Properties对话框

5) 如果希望该状况循环出现，在 First Frame 域中输入该状况第一次出现的帧号。

改变按钮图符的状况特性

根据以下步骤改变按钮图符的状况特性：

- 1) 选中需要改变图符状况的图符，并使其进入图符状况修改状态。用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。
- 2) 选 Definition 标签，打开 Definition 选项页（见图 7-13）。
- 3) 为了防止在鼠标键已经按下的情况下，其他的按钮误动作。在 Tracking Option 选项中选 Tack as mouse Item。
- 4) 如要为鼠标加动作命令，选 Action，打开 Action 选项页（见图 7-15）。

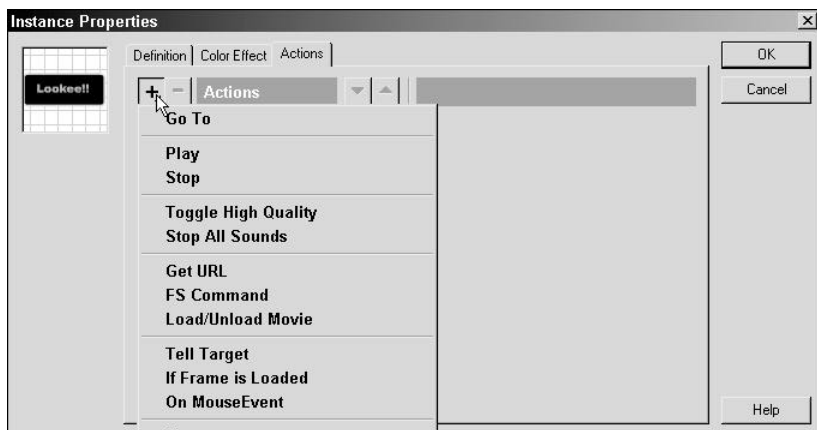


图7-15 Action选项页

改变动画片段图符的状况特性

任何时候都可以通过改变图符的状况特性将其转变为动画片段图符，而通过改变它的颜色效果和添加 tell target 动作命令可以改变动画片段图符的状况特性。根据以下步骤改变动画片段图符的状况特性：

- 1) 选中需要改变图符状况的图符，并使其进入图符状况修改状态。

2) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。选 Definition 标签，打开 Definition 选项页（见图 7-16）。

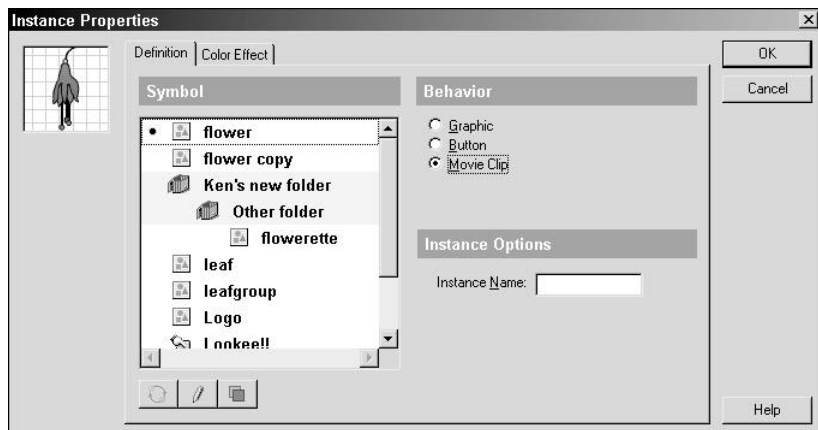


图 7-16 动画片段图符 Instance Properties 对话框

3) 这一步是任选的。在 Definition 选项页中的 Instance Option 项，可以在 Instance Name 输入区域输入任何名字，以便于记忆或以后查找。

4) 关于图符的颜色效果的改变，将在下节介绍。

7.9.3 改变图符状况的颜色效果

改变图符状况的颜色效果包括改变图符状况的颜色和透明度。Flash 4 只能改变图符在当前帧上的状况而不会永久改变图符的状况，所以可以将位于不同帧上的相同图符赋予不同的状况。利用这个特性，可以制作图符的颜色过渡动画。

根据以下步骤改变图符状况的颜色效果：

1) 选中需要改变图符状况的图符，并使其进入图符状况修改状态。

2) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。选 Color Effect 标签，打开 Color Effect 选项页（见图 7-17）。在 Color Effect 选项页中的 Color Effect 选项内共有五项选择：

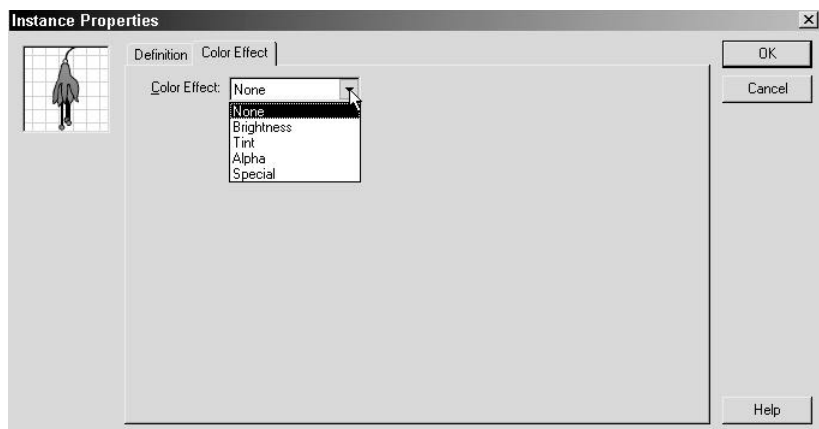


图 7-17 Color Effect 选项页

- None（无）——不进行处理。
- Brightness（亮度）——调节被处理对象的亮度。调节范围从白到黑。
- Tint（色度）——调节被处理对象的颜色浓淡。可在当前调色板的颜色空间内任意选择对象的颜色。
- Alpha——调节被处理对象的透明度。调节范围从0到100百分比。
- Special（特殊调节）——允许单独调节三基色（R、G、B）的亮度和饱和度。用这种方法改变被处理对象的颜色。

7.9.4 颜色效果过渡

通过颜色效果过渡的处理，图符可以获得以下效果：

- 使图符从一种颜色逐步过渡到另一种颜色。
- 使图符淡入。
- 使图符淡出。

制作淡入效果

根据以下步骤制作淡入效果：

1) 将需要制作淡入效果的图符放入到需产生淡入效果的第一帧画布上，并使其进入图符状况修改状态。

2) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。选 Color Effect 标签，打开 Color Effect 选项页。在 Color Effect 选项区中选择 Alpha（见图7-18）。

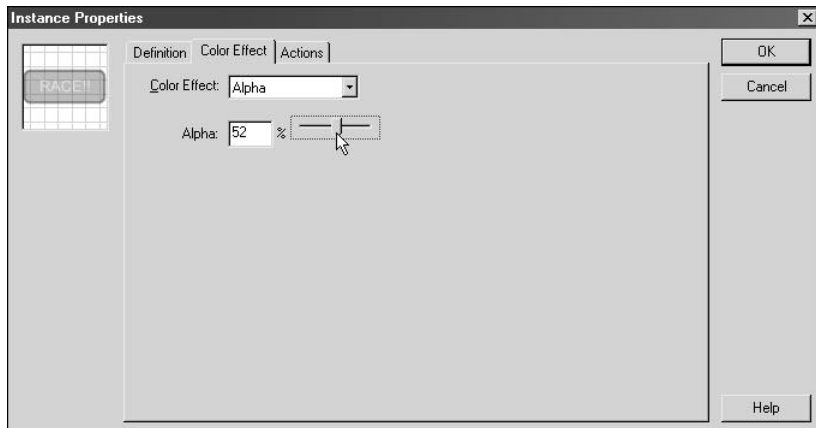


图7-18 在Color Effect选择项中选择Alpha

3) 用鼠标拖Alpha滑标使预览窗口内的图像变淡。也可以直接向 Alpha 文本区域内键入数值（1~100）。

4) 将光标放在当前帧上，按住鼠标左键向后拖若干帧。

5) 单击鼠标右键（Windows）或按住Ctrl键单击鼠标（Mac），打开帧菜单。选择 Insert frames。

6) 将光标放在当前的最后一帧上，单击鼠标右键（Windows）或按住Ctrl键单击鼠标（Mac），打开帧菜单。选择 Insert Keyframes。

7) 选中需要制作淡入效果的图符，并使其进入图符状况修改状态。

8) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。选 Color Effect 标签，打开 Color Effect 选项页。在 Color Effect 选项区中选择 Alpha。用鼠标将 Alpha 滑标拖到最右端。

9) 在时间线上用鼠标双击第一帧，打开 Frame Properties 对话框。在 Frame Properties 对话框中选 Tweening 标签，打开 Tweening 选项页（见图 7-19）。

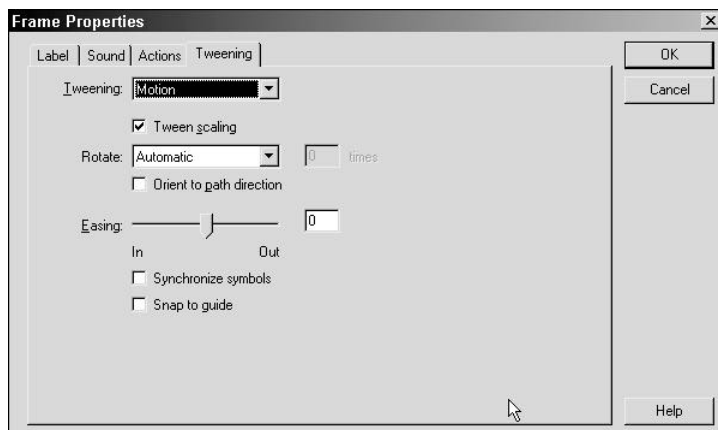


图 7-19 Tweening 选项页

10) 在 Tweening 选项选中 Motion，按 OK 按钮。按 Return 键（Mac 系统）/ Enter 键（Windows 系统），观看动画效果。

制作颜色过渡效果

按照以下步骤制作颜色过渡效果：

1) 将需要制作颜色过渡效果的图符放入到需产生颜色过渡效果的第一帧画布上，并使其进入图符状况修改状态。

2) 用鼠标双击该图符或选 Modify > Instance，打开 Instance Properties 对话框。选 Color Effect 标签，打开 Color Effect 选项页。在 Color Effect 选项区中选择 Tint（见图 7-20）。

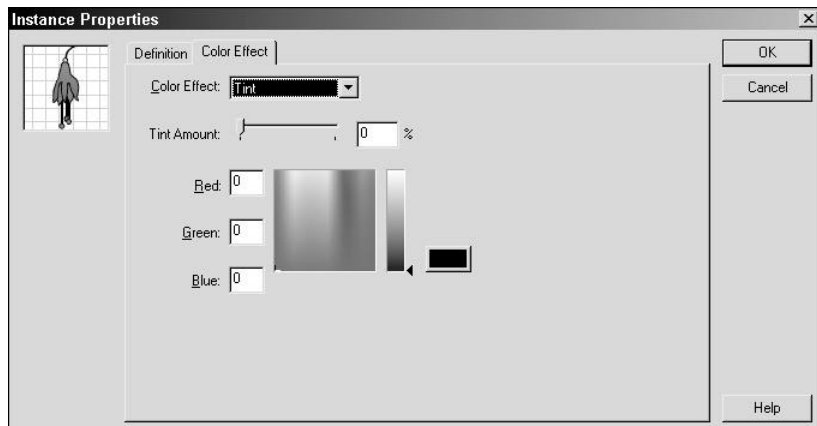


图 7-20 在 Color Effect 选择项中选择 Tint

3) 在调色板中选择所需颜色，并用 Tint Amount 滑标调整所选颜色浓度。

4) 将光标放在当前帧上，按住鼠标左键向后拖若干帧。

5) 单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开帧菜单。选择 Insert frames。

6) 将光标放在当前的最后一帧上, 单击鼠标右键 (Windows) 或按住Ctrl键单击鼠标 (Mac), 打开帧菜单。选择Insert Keyframes。

7) 选中需要制作颜色过渡效果的图符, 并使其进入图符状况修改状态。用鼠标双击该图符或选Modify > Instance, 打开Instance Properties对话框。选Color Effect标签, 打开Color Effect选项页。在Color Effect选项区中选择Tint。用Tint Amount滑标将数值调整为100%。

8) 在时间线上用鼠标双击第一帧, 打开Frame Properties对话框。在Frame Properties对话框中选Tweening标签, 打开Tweening选项页。

9) 在Tweening选项中选Motion, 按OK按钮。按Return键 (Mac系统) / Enter键 (Windows系统), 观看动画效果。

本章主要讨论了图符。讨论了图符的管理、编辑和修改图符状况。

第8章将介绍创作动画的先进技术。