

# 第5章 补间动画

## 考试大纲

### 需要掌握的考点

- ◆ 掌握创建、编辑和复制元件的方法。
- ◆ 掌握创建实例的方法。
- ◆ 掌握创建按钮的方法。
- ◆ 掌握启用、编辑和测试按钮的方法。
- ◆ 掌握更改实例颜色和透明度的方法。
- ◆ 掌握创建对大小、旋转角度、颜色和位置属性进行补间的动画。
- ◆ 掌握设置补间动画的补间选项。
- ◆ 掌握遮罩在补间动画中的应用。

### 需要熟悉的考点

- ◆ 熟悉交换实例的方法。
- ◆ 熟悉更改实例类型和分离实例的方法。
- ◆ 熟悉创建运动路径、设置运动引导层的链接和断开运动引导层的链接。

### 需要了解的考点


- ◆ 了解元件和实例的概念。
- ◆ 了解在文档之间拷贝库资源的方法。

补间动画，又叫动作补间动画，它是 Flash 中最重要的动画形式，使用它可以创建出位置和大小变换、旋转、颜色变换、淡入、淡出、遮罩、沿路径运行等动画效果。

本章介绍 Flash 补间动画的各个应用方面，考生应掌握元件和实例的各种操作以及制作补间动画的方法。

## 5.1 创建元件和实例

在制作动画时，可以把经常要使用的对象存放到“库”面板中，存放在“库”中的对象称为元件。当需要用到某个元件的时候，可以先打开“库”面板，然后在“库”中选中需要的元件，再将其拖动到舞台上。拖动到舞台上的元件称为该元件的一个实例，在“库”中的一个元件本体，在场景中可以有若干个它的实例的存在。

 **提示：**对“库”中的元件进行修改会影响到舞台上所有正在使用该元件的实例；对舞台上的实例进行修改则不会影响到“库”中存放的元件。

### 5.1.1 考点分析

“在文档之间拷贝库资源”为了解的知识，其他均为常考或必考的知识。

考生重点掌握以下几个方面的操作：创建元件的几种方法；主场景与元件场景之间的来回切换；复制元件的几种方法；将元件从“库”面板中拖入场景并用“属性”面板设置实例的各种属性，包括修改实例类型、设置实例名称、交换按钮、设置实例的颜色等；打开外部文件的库、在不同文件的库之间复制元件；制作按钮元件，以及启用和测试按钮。

### 5.1.2 制作元件

每个元件都有一个唯一的时间轴、图层及舞台。元件一旦被创建，会自动存放在“库”面板中。

#### 1. 元件的类型

在 Flash 中的元件类型有以下三种。

##### (1) 图形元件

图形元件可以是静态的对象，也可以是多个帧组成的动画。图形元件中可以使用的元素有很多，如导入位图、绘制矢量形状、写入文字等，但它不能添加动作脚本语句和声音控制。

##### (2) 影片剪辑元件

影片剪辑是一个完整的动画片段，它有自己的时间轴，可独立于主时间轴运行，但在主场景中不能预览影片剪辑内部的动画过程，当播放主动画时，影片剪辑会循环播放。

在影片剪辑内可以添加图形、声音、动作脚本语句或其他动画元素，还可以层层嵌套更多的影片剪辑，例如，可以将影片剪辑放置到按钮元件的时间轴中，以创建动态按钮。

##### (3) 按钮元件

使用按钮元件可以响应多种鼠标事件，从而实现“交互”动画，按钮元件包括“弹起”、



“指针经过”、“按下”和“点击”4种状态。


## 2. 创建元件

创建元件的方法主要有以下几种。

### (1) 创建空白元件

**步骤 1** 在 Flash 文档中，使用以下操作之一打开“创建新元件”对话框。

- ◆ 选择“插入”|“新建元件”菜单命令。
- ◆ 选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板，单击面板底部的“新建元件”按钮, 如图 5-1 所示。
- ◆ 在“库”面板中，单击右上角的“面板选项”按钮, 在弹出的下拉菜单中选择“新建元件”命令。

 **提示：**如果对“库”面板比较陌生的话，可参见 1.1.7 小节中的内容。

- ◆ 按快捷键 Ctrl+F8。

打开的“创建新元件”对话框如图 5-2 所示。

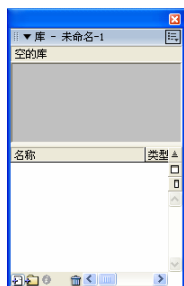


图 5-1 “库”面板

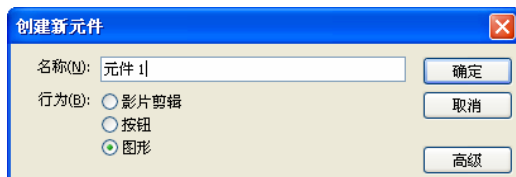


图 5-2 “创建新元件”对话框

**步骤 2** 在“创建新元件”对话框的“名称”文本框中可输入元件的名称，默认为“元件 1”，在“行为”选项组中可选择“元件”的三种类型：“图形”、“按钮”和“影片剪辑”，设置完后单击“确定”按钮，可新建一个空白元件。

此时，Flash 会自动进入该元件的编辑场景，如图 5-3 所示，在场景名称的右侧会显示该元件的名称，并在舞台上显示该元件的注册点。另外，新建的元件已被添加到“库”面板中，如图 5-4 所示。

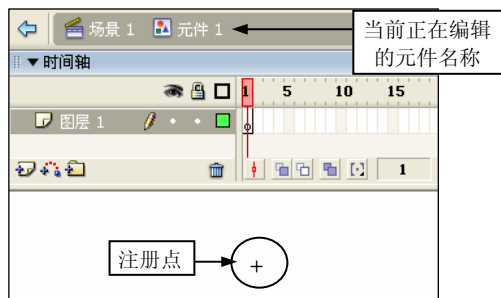


图 5-3 进入新元件的编辑场景

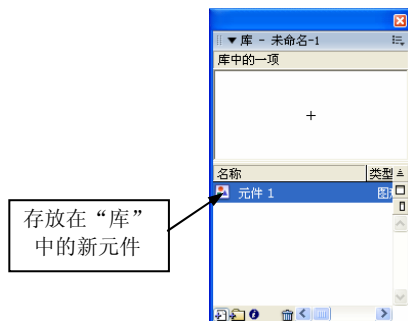


图 5-4 新建的元件被保存到了“库”中

**步骤 3** 与在主场景中创建对象一样的方法，在元件场景中制作内容，可以使用工具箱绘制图形、输入文本，或从外部导入对象等。例如在这里绘制一个椭圆形，如图 5-5 所示。

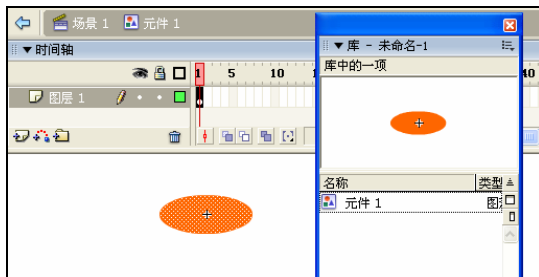


图 5-5 在元件中绘制图形

### (2) 将已有的对象转换为元件

在制作动画的过程中，除了在创建元件后再制作其内容之外，还可以将已有的对象直接转换为元件，具体操作如下。

**步骤 1** 在工具箱中选取“选择”工具，在舞台中选择一个或多个图形对象，例如，选中如图 5-6 所示的星形。

**步骤 2** 使用以下操作之一打开“转换为符号”对话框，如图 5-7 所示。

- ◆ 选择“修改”|“转换为元件”菜单命令。
- ◆ 按快捷键 F8。
- ◆ 用鼠标右键单击选中的对象，在弹出的快捷菜单中选择“转换为元件”命令。

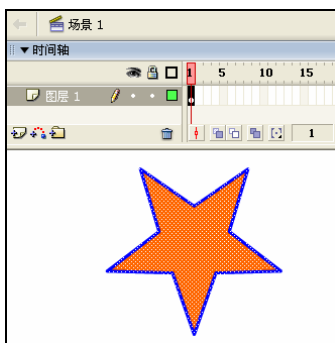


图 5-6 选中需要转换为元件的图形

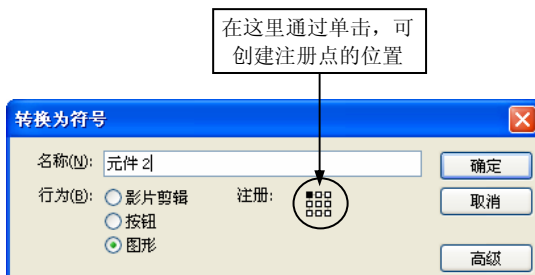



图 5-7 “转换为符号”对话框

**步骤 3** 在“名称”文本框中输入元件的名称，在“行为”选项组中选中元件类型，在“注册”中通过单击可设置注册点的位置，设置完后单击“确定”按钮，可将所选对象创建为元件，如图 5-8 所示。

 **提示：**注册点指的是元件中心的十字形，选择左上角的小方格为注册点后，在元件编辑场景中，图形的“X”和“Y”坐标均为“0”。

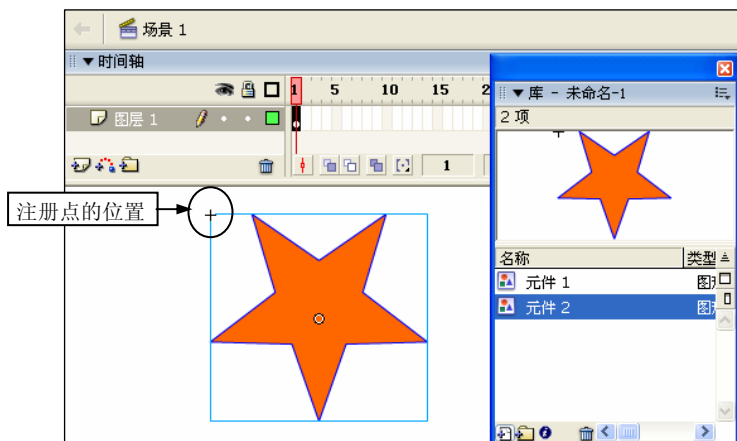


图 5-8 转换为元件后的效果

### (3) 将动画转换为影片剪辑元件

**步骤 1** 选中选择转换为影片剪辑的所有帧，例如，选中如图 5-9 所示的形状渐变动画中的所有帧（选择多帧的方法可参见 3.1.3 小节）。

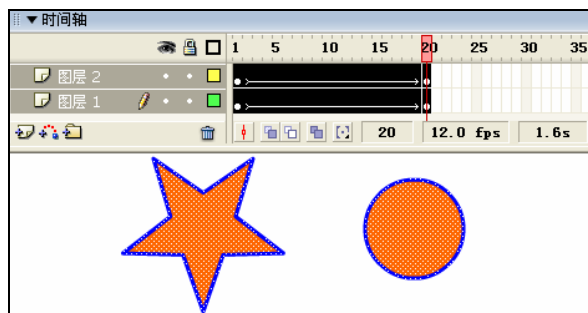




图 5-9 选中需要转换为影片剪辑的帧

**步骤 2** 使用以下操作之一复制所选的帧。

- ◆ 用鼠标右键单击选中的帧，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令。
- ◆ 选择“编辑”|“时间轴”|“复制帧”菜单命令。
- ◆ 按快捷键 Ctrl+Alt+C。

**考场提醒：**如果考题要求不保留原有动画，可以选择“剪切帧”命令（快捷键为 Ctrl+Alt+X）。

**步骤 3** 使用以下操作之一打开“创建新元件”对话框。

- ◆ 选择“插入”|“新建元件”菜单命令。
- ◆ 选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板，单击面板底部的“新建元件”按钮.
- ◆ 在“库”面板中，单击右上角“面板选项”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“新建元件”命令。

步骤 4 在“名称”文本框中输入元件的名称，在“行为”选项组中选中“影片剪辑”单选按钮，如图 5-10 所示，单击“确定”按钮。



图 5-10 创建影片剪辑元件

步骤 5 使用以下操作之一，将刚复制的帧粘贴到新建影片剪辑元件的时间轴中，如图 5-11 所示。

- ◆ 用鼠标右键单击第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令。
- ◆ 选择“编辑”|“时间轴”|“粘贴帧”菜单命令。
- ◆ 按快捷键 Ctrl+Alt+V。

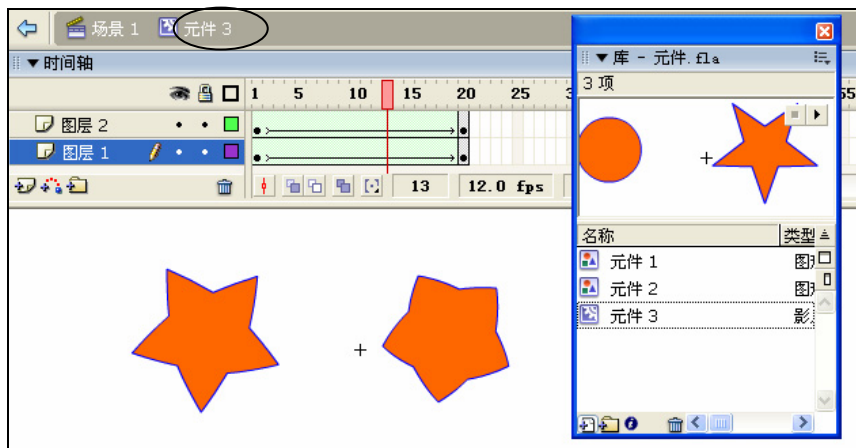




图 5-11 创建完成的影片剪辑

 提示：影片剪辑元件的图标为  形状，而图形元件的图标为  形状。


 考场提醒：创建元件的方法有多种，考生应清楚考题的要求，然后选择合适的方法，如果没有方法要求，建议从最常用的方法开始尝试，例如，通过选择“插入”|“新建元件”菜单命令来操作。

### 3. 返回场景编辑模式

创建或编辑完元件后，需要返回场景的编辑模式，具体操作方法如下。

- 方法 1：单击时间轴左上角的场景名称按钮，默认为“场景 1”。
- 方法 2：单击场景名称左侧的  按钮。

方法3: 选择“编辑”|“编辑文档”菜单命令(快捷键为Ctrl+E)。

方法4: 单击时间轴右上角的“编辑场景”按钮, 在弹出的下拉菜单中选择场景名称, 如图5-12所示。

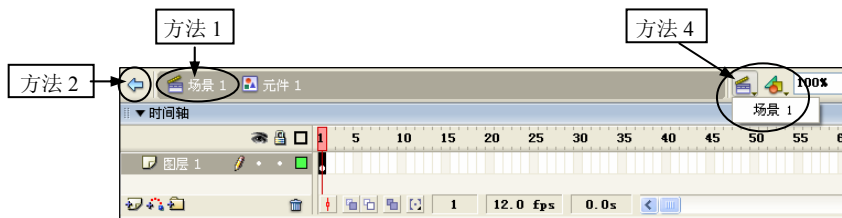


图 5-12 返回场景编辑模式的方法

#### 4. 复制元件

复制元件的操作, 是指通过复制已经创建的元件, 生成新的元件, 具体有以下两种方法。

方法1: 使用实例复制元件。

步骤1 选择“窗口”|“库”菜单命令, 打开“库”面板。

步骤2 从“库”面板中将创建的元件拖动到舞台中, 创建出该元件的一个实例。

步骤3 保持实例处于选中状态, 用以下操作之一打开“复制元件”对话框。

- ◆ 选择“修改”|“元件”|“重制元件”菜单命令, 如图5-13所示。
- ◆ 用鼠标右键单击元件的实例, 在弹出的快捷菜单中选择“复制元件”命令, 如图5-14所示。

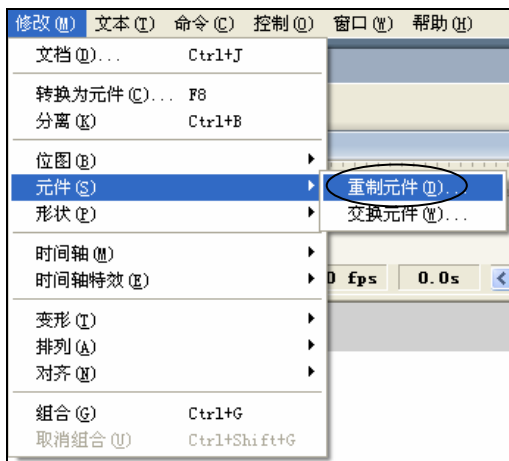


图 5-13 选择“重制元件”命令



图 5-14 选择“复制元件”命令

步骤4 在“复制元件”对话框的“元件名称”文本框中输入新元件的名称, 如图5-15所示, 单击“确定”按钮, 被复制出的元件会自动添加到“库”面板中, 如图5-16所示。

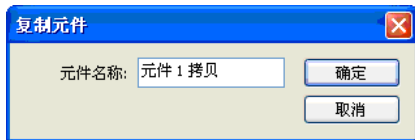


图 5-15 复制元件

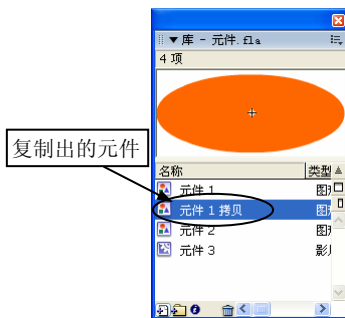



图 5-16 复制出的元件

方法 2: 使用“库”面板复制元件。

步骤 1 选择“窗口”|“库”菜单命令, 打开“库”面板。

步骤 2 在“库”面板中选中需要复制的元件, 然后使用以下操作之一打开“复制元件”对话框。

- ◆ 用鼠标右键单击选中的元件, 在弹出的快捷菜单中选择“重制”命令。
- ◆ 单击“库”面板右上角的“面板选项”按钮, 在弹出的下拉菜单中选择“重制”命令。

步骤 3 在“复制元件”对话框的“名称”文本框中输入元件的名称, 在“行为”选项组中选中元件的类型, 如图 5-17 所示, 设置完后单击“确定”按钮。

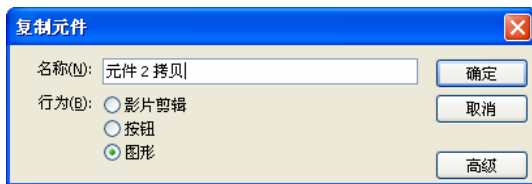



图 5-17 “复制元件”对话框

 **考场提醒:** 使用“方法 1”只能复制出同类型的元件, 而使用“方法 2”则在复制的同时可修改元件的行为类型, 因此当考题要求复制元件并同时更改行为的类型时, 需要使用“方法 2”。

## 5. 编辑元件

编辑元件, 是指修改已创建元件的内容, 具体有以下三种方法。

(1) 在当前位置编辑

用这种方式编辑元件, 该元件的内容与主场景中其他图形对象都将显示在舞台上, 但是除了要编辑的元件外, 其他图形对象都将无法编辑 (以淡色显示), 这种方式适合编辑有相对位置要求的元件。具体操作如下。

步骤 1 在舞台上选择需要编辑的元件实例。



**步骤 2** 使用以下操作之一进入元件的编辑场景，如图 5-18 所示。

- ◆ 选择“编辑”|“在当前位置编辑”菜单命令。
- ◆ 在舞台上，双击元件的实例。
- ◆ 在舞台上，用鼠标右键单击元件的实例，在弹出的快捷菜单中选择“在当前位置编辑”命令。

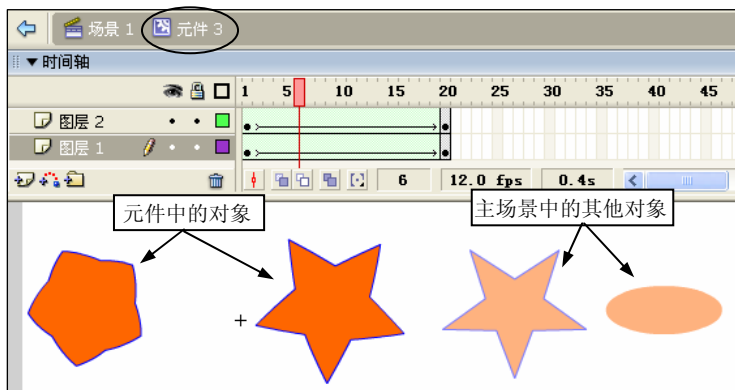


图 5-18 在当前位置编辑元件




**步骤 3** 进入元件的编辑场景后，对其进行相应的编辑。编辑完成后，返回主场景编辑模式。

(2) 在元件编辑模式中编辑

在这种模式下编辑元件，则在舞台上只能看到正在编辑的元件内容，其他对象将不可见，具体操作方法如下。

**方法 1:** 在舞台上选择元件的实例，选择“编辑”|“编辑元件”菜单命令。

**方法 2:** 在舞台上，用鼠标右键单击元件的实例，在弹出的快捷菜单中选择“编辑”命令。

**方法 3:** 选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板，用鼠标双击元件左侧的图标，其中图形元件的图标为形状，影片剪辑元件的图标为形状，按钮元件的图标为形状。

**方法 4:** 在“库”面板中选择需要编辑的元件，单击“库”面板右上角的“面板选项”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“编辑”命令。

**方法 5:** 在“库”面板中选择需要编辑的元件，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“编辑”命令。

进入编辑场景后的效果如图 5-19 所示，在其中进行需要的编辑，完成后返回主场景。

(3) 在新窗口中编辑

使用该方法可以建立一个与当前 Flash 文档同名的窗口来编辑元件，具体操作如下。

**步骤 1** 在舞台上，用鼠标右键单击元件的实例，在弹出的快捷菜单中选择“在新窗口中编辑”命令，可进入元件编辑窗口，如图 5-20 所示。

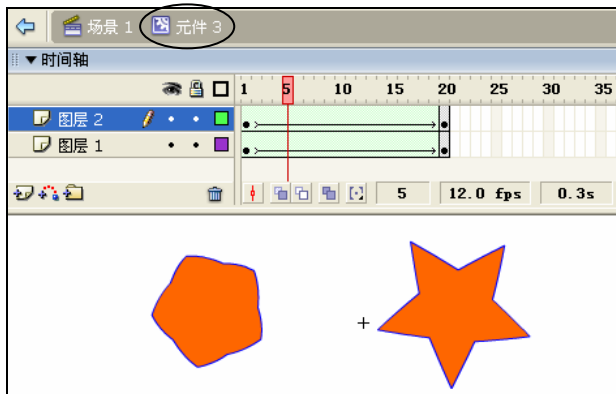


图 5-19 在元件编辑模式中编辑

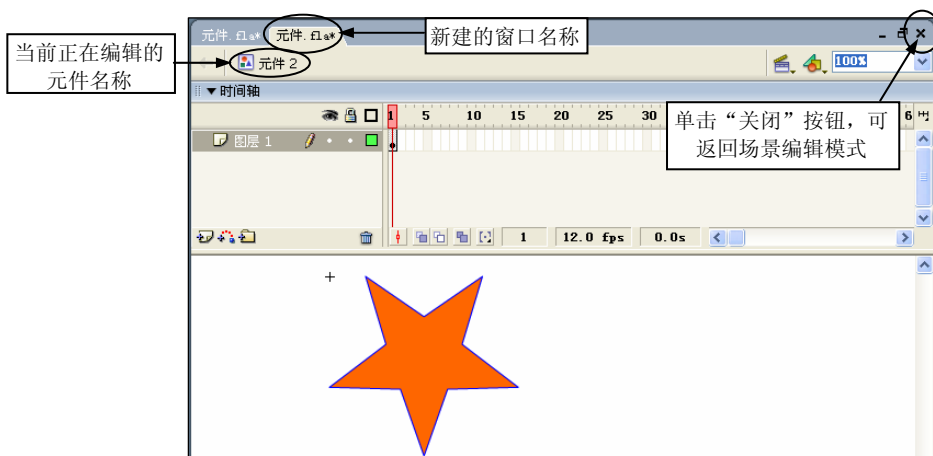



图 5-20 在新窗口中编辑元件

**步骤 2** 在窗口中对元件进行编辑，单击窗口右上角的“关闭”按钮，可完成对元件的修改并返回场景编辑模式。

### 5.1.3 制作实例

实例是指放置在舞台上的元件，即元件在舞台上的具体应用，一个元件可以在舞台上放置多个实例。对“库”中的元件进行修改会影响到舞台上所有正在使用该元件的实例；对舞台上的实例进行修改则不会影响到“库”中存放的元件。

#### 1. 创建实例

**步骤 1** 选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板。

**步骤 2** 在场景中选中需要放置实例的关键帧，然后从“库”面板中将需要的元件拖动到舞台上，如图 5-21 所示。

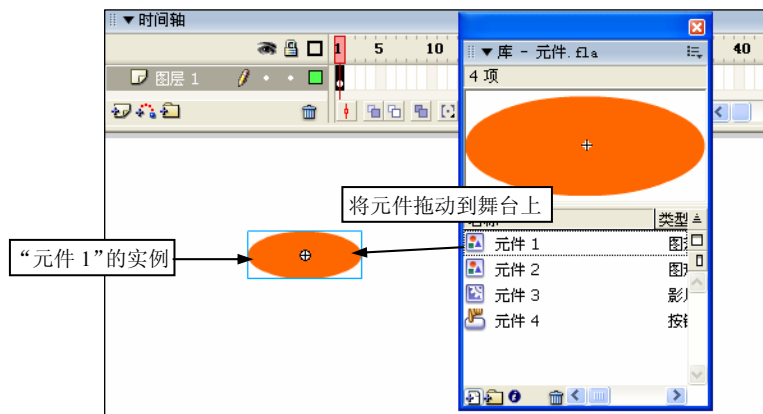


图 5-21 创建实例

**提示：**从“库”面板中拖动元件到舞台上的操作，可以是拖动列表中的元件名称到舞台上；也可以是先在列表中选择元件，然后拖动缩览图到舞台上。

**考场提醒：**在拖动“库”中的元件、舞台上的实例、时间轴上的帧、图层、场景之类的考题中，往往不能直接执行拖动操作，而是需要先选中对象，再执行拖动操作。

## 2. 修改实例的类型

在“属性”面板上可以转换所选实例的类型，可以在“图形”、“按钮”和“影片剪辑”元件实例之间相互转换。具体操作如下。

**步骤 1** 在舞台上选中需要修改类型的实例。

**步骤 2** 打开“属性”面板，在“行为类型”下拉列表中选择需要的类型，如图 5-22 所示。

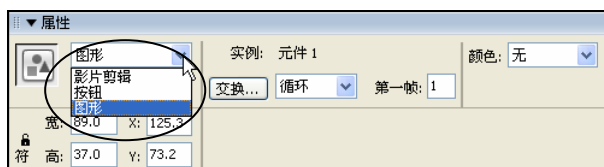


图 5-22 修改实例的行为类型

## 3. 定义实例的名称

“实例名称”是影片剪辑和按钮的一个重要属性，只有设置了实例名称，才可以使影片剪辑被动作脚本语句、行为识别并调用。

**注意：**在 Flash 中，只能给影片剪辑和按钮元件的实例设置实例的名称，图形元件的实例是无法定义实例名称的。

具体操作如下。

**步骤 1** 在舞台上选择需要定义名称的实例。

**步骤 2** 打开“属性”面板，在“实例名称”文本框中输入新的名称，例如，输入“mymenu”，如图 5-23 所示。

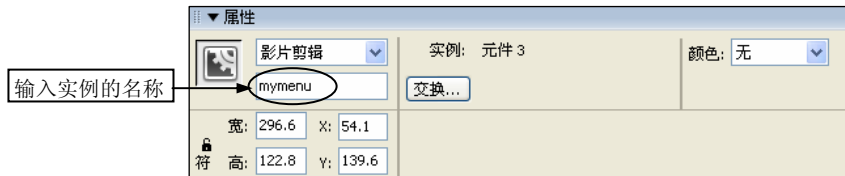


图 5-23 设置实例的名称

#### 4. 交换实例

交换实例是指用另一个元件的实例来替代现在的实例，替换后的元件实例继承了原来实例的属性，如位置、大小等。具体操作如下。

**步骤 1** 在舞台上选中一个实例。

**步骤 2** 使用以下操作之一打开“交换元件”对话框。

- ◆ 在“属性”面板中单击“交换”按钮。
- ◆ 用鼠标右键单击舞台上的实例，在弹出的快捷菜单中选择“交换元件”命令。
- ◆ 选择“修改”|“元件”|“交换元件”菜单命令。

**步骤 3** 在“交换元件”对话框的列表框中列出了当前文档中的所有元件，找到并选择需要代替的元件，如图 5-24 所示，单击“确定”按钮。

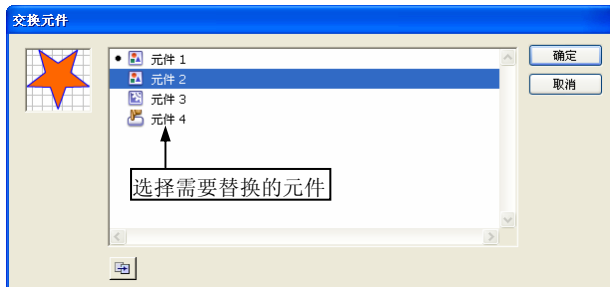


图 5-24 交换实例

#### 5. 分离实例

前面已经讲述过，当修改元件后，它在舞台上对应的所有实例也将同时发生变化。但是当将实例分离后，再来修改元件，将不会对该分离的实例产生任何影响。

因此，许多时候常常需要来分离实例，具体操作如下。

**步骤 1** 在舞台上选中一个需要分离的实例。

**步骤 2** 使用以下操作之一将所选实例分离。

- ◆ 选择“修改”|“分离”菜单命令。
- ◆ 用鼠标右键单击舞台上的实例，在弹出的快捷菜单中选择“分离”命令。
- ◆ 按快捷键 Ctrl+B。

## 6. 设置实例的颜色和透明度

设置实例的颜色和透明度的方法如下。

**步骤 1** 在舞台上选中需要设置的实例。

**步骤 2** 在“属性”面板中打开“颜色”下拉列表，在其中可以选择需要设置的项目，包括“无”、“亮度”、“色调”、Alpha 和“高级”选项，如图 5-25 所示。

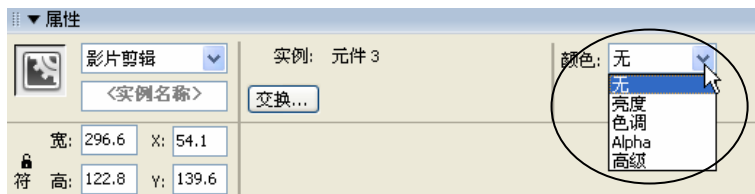


图 5-25 “颜色”下拉列表

“颜色”下拉列表中各选项的含义如下。

- ◆ 无：这是默认选择的选项，表示不对当前所选的实例作任何颜色处理。
- ◆ 亮度：用来调节实例的亮度和暗度，如图 5-26 所示，选择该选项后，会在“颜色”的右边出现一个下拉列表框，单击下拉箭头会出现一个滑杆，拖动上面的滑块，或者在下拉列表框中直接输入数值，可调节所选对象的亮度。

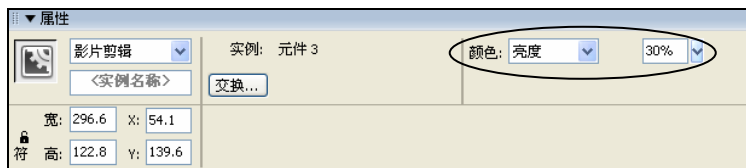


图 5-26 设置亮度

**提示：**“亮度”的取值范围为-100%~100%，其值越大，实例对象就越亮，直到白色；其值越小，实例对象就越暗，直到黑色。

- ◆ 色调：可设置一种颜色为所选实例着色。选择该选项后，会出现颜色框、颜色数量框以及 RGB 颜色，如图 5-27 所示，单击颜色框按钮，在弹出的列表中可选择相应的色彩来改变实例原有的色调，也可以在 RGB 下拉列表框中输入数值来改变色调；在“色彩数量”下拉列表框中可以设置新选择的色彩对实例对象的改变程度，数值越大，改变程度越明显。
- ◆ Alpha：该选项用来设置所选实例的透明度。选择该选项后，会在右侧出现一个下拉列表框，在下拉列表框中输入数值，或者单击下拉列表框右侧的下拉箭头后拖动滑块，可设置透明度的值，取值范围为 0~100%，如图 5-28 所示。

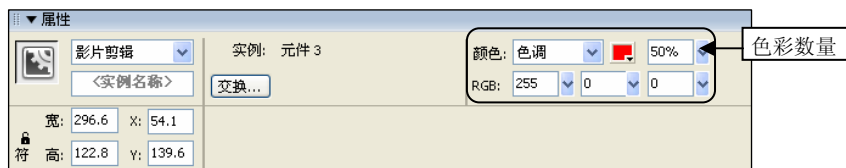


图 5-27 设置色调

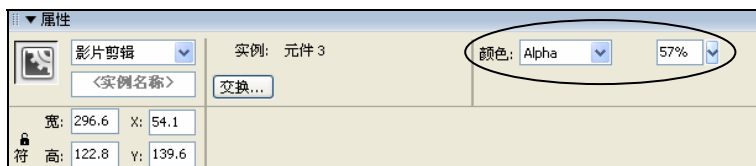


图 5-28 设置透明度

- ◆ 高级：该选项用来调节所选实例的红、绿、蓝和透明度的值。选择该选项后，会在右边出现一个“设置”按钮，如图 5-29 所示，单击该按钮，弹出“高级效果”对话框，在其中可分别设置红、绿、蓝和透明度的值，如图 5-30 所示。

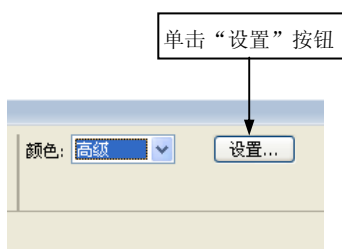


图 5-29 单击“设置”按钮

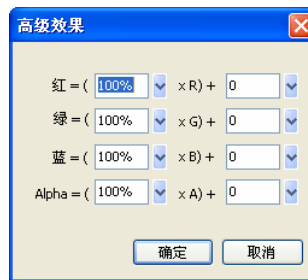



图 5-30 “高级效果”对话框

## 5.1.4 制作按钮元件

按钮也是 Flash 最基本的元件之一，它用于响应鼠标单击、滑过等动作，是制作交互动画的基础。

### 1. 认识按钮

下面先来看一个已经制作好的按钮，以此认识按钮的结构。

选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板，其中存放了一个按钮元件，如图 5-31 所示，用鼠标双击按钮元件左边的  图标，进入按钮的编辑场景，如图 5-32 所示。

在“时间轴”上可以看到按钮元件有 4 个帧，分别为“弹起”、“指针经过”、“按下”和“点击”，它们就是按钮的 4 种状态，具体说明如下。

- ◆ “弹起”帧：该帧为按钮的一般状态，也就是没有把鼠标移上去时的按钮状态。
- ◆ “指针经过”帧：该帧为鼠标移动到按钮上时的按钮状态。



图 5-31 “库”中的按钮元件

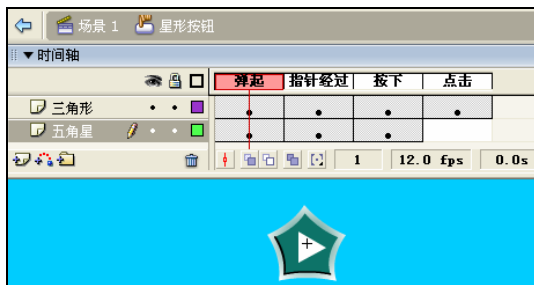


图 5-32 按钮的编辑场景

- ◆ “按下”帧：该帧为按钮被按下时的状态。
- ◆ “点击”帧：该帧为按钮响应的区域，在按钮播放时，它不会显现出来，可以绘制出一个图形来表示响应的范围。

**提示：**经常遇到这样的情况：当单击按钮时，按钮总是一闪闪的，很难单击它。这种情况一般发生在文字类按钮，原因是没有在文字按钮的“点击”帧中绘制一个表示响应范围的图形。

根据实际需要，可以新建若干图层，然后在各图层的4个状态帧中放置对象，例如，在每一帧中放置影片剪辑对象，可制作出动感十足的按钮效果。

## 2. 创建按钮

下面来举例说明创建一个“Flash 测试”按钮的操作步骤。

**步骤 1** 在 Flash 文档中，选择“插入”|“新建元件”菜单命令，打开“创建新元件”对话框。

**步骤 2** 在“名称”文本框中输入按钮元件的名称为“Flash 测试”，在“行为”栏中选中“按钮”单选按钮，如图 5-33 所示。单击“确定”按钮，进入按钮元件的编辑场景，如图 5-34 所示。

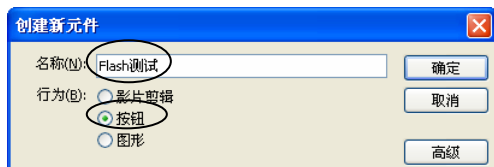




图 5-33 创建按钮元件



图 5-34 进入按钮元件的编辑场景

**步骤 3** 选中“弹起”帧，在工具箱中选取“椭圆”工具, 在舞台上绘制一个椭圆形，如图 5-35 所示。

**步骤 4** 在工具箱中选取“文本”工具, 在椭圆形上输入文本“Flash 测试”并设置其属性，如图 5-36 所示。

**步骤 5** 选中“指针经过”帧，在该帧处插入一个关键帧（通常使用鼠标右键单击后，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令）。

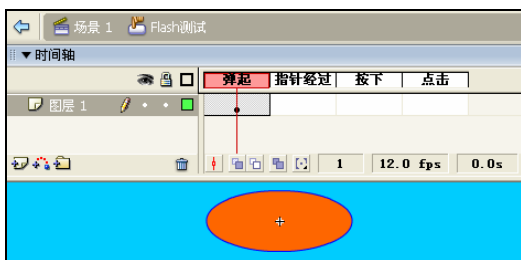




图 5-35 绘制一个椭圆形



图 5-36 输入文字

**步骤 6** 在工具箱中选取“选择”工具, 选中舞台上的椭圆形, 单击工具箱中的“填充色”按钮, 选择一种其他颜色, 例如“黄色”, 如图 5-37 所示。如果有兴趣的话, 还可以为图形设置其他效果, 例如边框的线型、颜色等。

**步骤 7** 选中“按下”帧, 在该帧处插入一个关键帧, 改变其中的图形或文字效果, 例如, 将文字设置为其他一种字体和颜色, 如图 5-38 所示。



图 5-37 设置“指针经过”帧



图 5-38 设置“按下”帧


**步骤 8** 选中“点击”帧, 在该帧处插入空白关键帧 (通常用鼠标右键来操作)。为了在绘制响应范围的图形时有参照, 可以在“时间轴”的绘图纸功能区中按下“绘图纸外观”按钮, 如图 5-39 所示。



图 5-39 插入空白关键帧并开启绘图纸外观

**步骤 9** 在工具箱中选取“椭圆”工具, 绘制出一个椭圆形, 使它正好覆盖住整个按钮, 如图 5-40 所示。



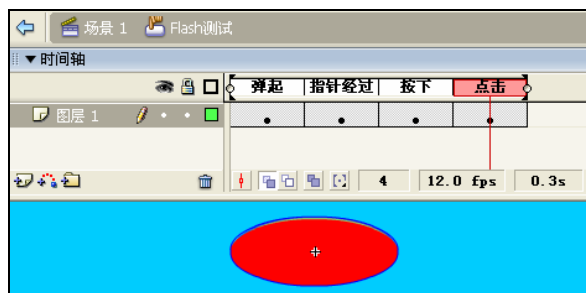


图 5-40 绘制出“点击”帧的图形

**步骤 10** 返回主场景，打开“库”面板，在其中可看到刚制作的按钮元件。

### 3. 启用按钮

启用按钮后，可直接在舞台中测试按钮的效果。

具体操作方法为：选择“控制”|“启用简单按钮”菜单命令。

当该命令处于选中状态时，表示启用按钮，当该命令处于取消选中状态时，表示没有启用按钮。

### 4. 编辑按钮

在编辑按钮之前，首先需要使用“选择”工具选中舞台上的按钮实例。可进行以下编辑操作。

#### (1) 使用“属性”面板

打开“属性”面板，如图 5-41 所示，与其他类型的元件实例一样，在其中可以设置宽度和高度、X 和 Y 坐标、交换实例、设置颜色效果、实例名称，具体已在 5.1.3 小节中详细讲述过。

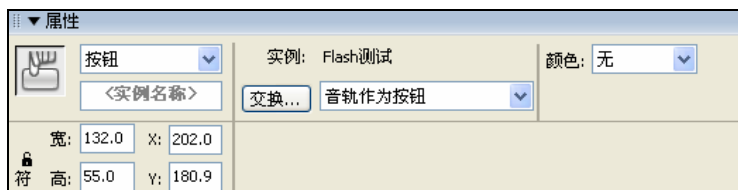


图 5-41 按钮实例的“属性”面板

除此之外，还可以在下拉列表中选择“音轨当作按钮”或“音轨当作菜单项”选项。选择前者，表示该实例将以普通按钮的形式存在；选择后者，表示该实例将以下拉菜单的形式存在。

#### (2) 编辑按钮的各帧状态

使用“5.1.2 制作元件”中“5. 编辑元件”中介绍的方法进入按钮元件的编辑状态，在其中进行各种编辑和操作。

### 5. 测试按钮

测试按钮的操作是指查看按钮各状态帧的效果，具体操作方法如下。

方法 1: 启用简单按钮。

步骤 1 使用“选择”工具选中舞台上的按钮实例。

步骤 2 选择“控制”|“启用简单按钮”菜单命令。

步骤 3 将鼠标移动到舞台中的按钮实例上, 按下鼠标, 再释放鼠标, 最后移出按钮区, 可测试按钮的各种状态效果, 如图 5-42 所示。

方法 2: 通过动画测试。

步骤 1 选择“控制”|“测试场景”或“测试影片”菜单命令。

步骤 2 将鼠标移动到按钮上, 按下鼠标, 再释放鼠标, 最后移出按钮区, 可测试按钮的效果, 如图 5-43 所示。

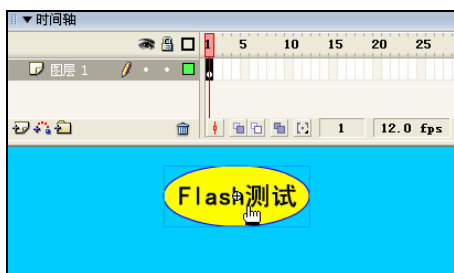


图 5-42 在场景中测试按钮效果



图 5-43 通过播放动画测试按钮效果

方法 3: 使用“库”面板。

步骤 1 选择“窗口”|“库”菜单命令, 打开“库”面板。

步骤 2 在“库”面板的列表框中选中要测试的按钮元件, 单击预览窗口中的“播放”按钮可以播放按钮的各帧状态, 如图 5-44 所示。

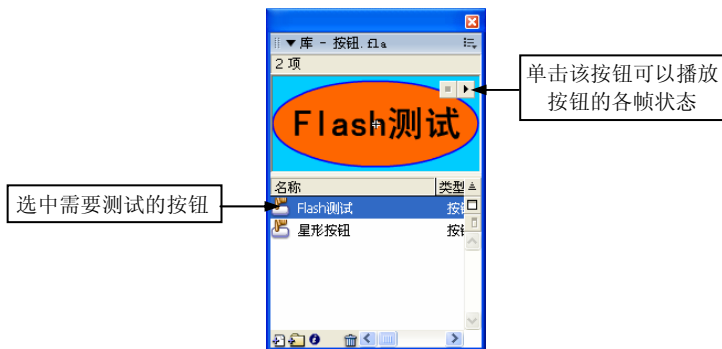


图 5-44 在“库”面板中播放按钮

### 5.1.5 在文档间拷贝库资源

在制作动画的过程中, 常常需要应用其他文档中的元件, 此时可以通过拷贝操作来共

享。具体操作方法如下。

方法 1: 使用菜单命令。

步骤 1 选择“窗口”|“库”菜单命令, 打开“库”面板, 在其中拖动需要使用的元件到舞台上。

步骤 2 选中舞台上的实例, 选择“编辑”|“复制”菜单命令, 对实例进行复制。

步骤 3 打开目标 Flash 文档窗口, 选择“编辑”|“粘贴到中心位置”、“粘贴到当前位置”菜单命令, 或用鼠标右键菜单进行粘贴。

方法 2: 使用鼠标拖动。

步骤 1 在 Flash 中打开源文档和目标文档, 并在各自的文档窗口中打开“库”面板。

步骤 2 使用以下操作之一可在文档间拷贝元件。

- ◆ 切换到目标文档窗口, 在源文档的“库”面板中选中元件并拖动到目标文档的舞台上, 如图 5-45 所示。
- ◆ 在源文档的“库”面板中选择元件, 然后将它拖动到目标文档的“库”面板中, 如图 5-46 所示。

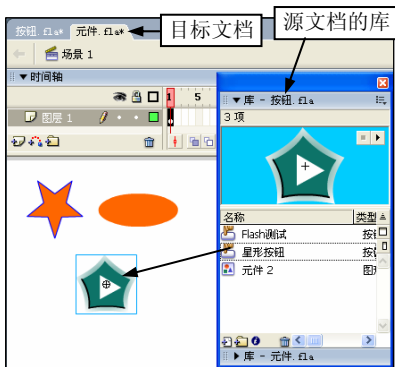


图 5-45 拖动元件到目标文档的舞台上

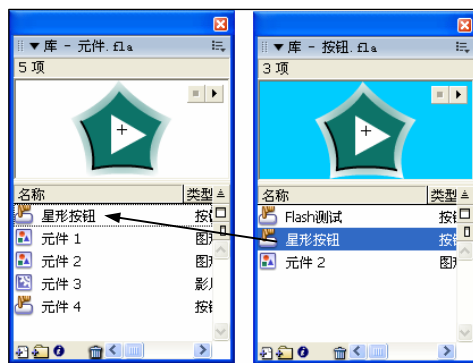


图 5-46 在“库”面板之间拖动

方法 3: 打开外部库。

步骤 1 打开目标 Flash 文档。

步骤 2 选择“文件”|“导入”|“打开外部库”菜单命令(快捷键为 Ctrl+Shift+O), 打开“作为库打开”对话框, 如图 5-47 所示。选择源文档, 单击“打开”按钮, 将会打开源文档的“库”面板, 如图 5-48 所示。

步骤 3 在源文档的“库”面板中拖动元件到舞台上或目标文档的“库”面板中。

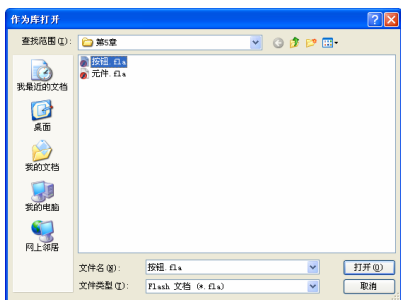


图 5-47 选择源文档

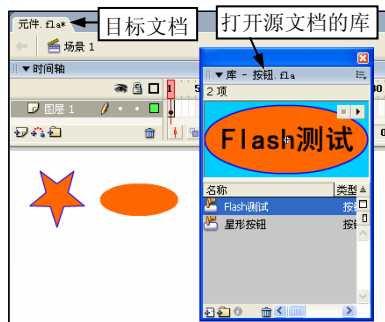


图 5-48 打开源文档的库

## 5.2 制作补间动画

补间动画的制作方法形状补间动画的制作方法比较相似，不同的是关键帧中放置的对象只能是元件实例、文本或组。即在一个关键帧中放置一个对象（只能是元件实例、文本或组），在另一个关键帧中改变该对象的大小、颜色、位置、透明度等，然后在两帧之间创建动作补间。

### 5.2.1 考点分析

该考点为必考的知识点，考题主要有以下两个方面。

- ◆ 创建补间动画的三种方法：使用右键菜单；使用“属性”面板；使用菜单命令。
- ◆ 使用“属性”面板设置补间动画：包括“简易”、“旋转”层参数的设置。

### 5.2.2 创建补间动画

补间动画包含位置补间、大小补间、旋转补间和颜色补间，其中颜色补间只适用于实例，如果要对文本或组进行颜色补间，那么首先需要将其转换为元件。

补间动画被创建后，时间帧的背景色变为淡紫色，在起始帧和结束帧之间显示一个黑色的箭头，如图 5-49 所示。

当动作补间动画没有被创建成功时，两个关键帧之间会呈现出一条虚线，表示补间不完整或者错误，如图 5-50 所示。

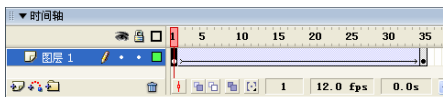


图 5-49 成功的动作补间动画

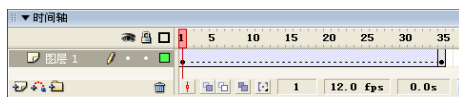


图 5-50 失败的动作补间动画




下面通过案例介绍制作补间动画的操作方法。

**步骤 1** 在 Flash 文档中，选择动画的起始帧，插入一个空白关键帧。

**步骤 2** 用已经学习过的方法，在空白关键帧中创建实例（或者是文本、组），本例创建的是一个实例，如图 5-51 所示。

**步骤 3** 选中补间动画的结束帧，插入一个关键帧。

**步骤 4** 选中结束关键帧中的实例（或者是文本、组），更改其位置和大小，或者在“属性”面板中设置各参数（例如设置实例的“颜色”，具体可参见 5.1.3 小节）。本例更改了实例的位置、大小和透明度，如图 5-52 所示。

 **提示：**可使用“选择”工具调整位置，使用“任意变形”工具调整大小，再使用“属性”面板调整颜色效果。

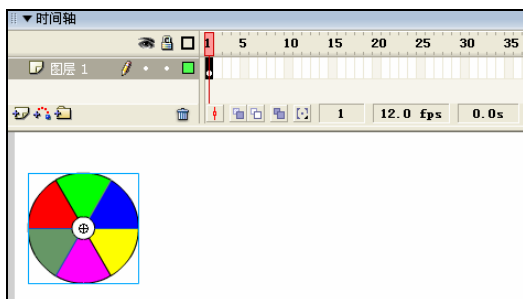


图 5-51 创建补间动画的起始帧

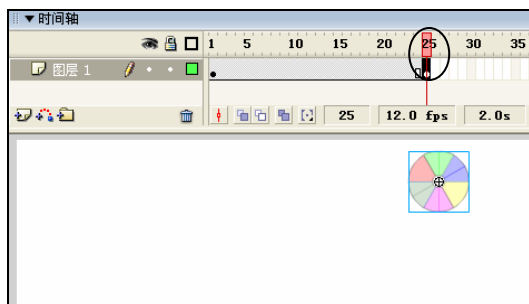


图 5-52 创建补间动画的结束帧

**步骤 5** 选中起始帧，使用以下操作之一创建补间动画。

- ◆ 用鼠标右键单击起始帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令。
- ◆ 在“属性”面板中，打开“补间”下拉列表，选择“动作”选项，如图 5-53 所示。
- ◆ 选择“插入”|“时间轴”|“创建补间动画”菜单命令。

**步骤 6** 创建完成后拖动“播放指针”，查看动画效果，如图 5-54 所示。



图 5-53 选择“补间”为“动作”

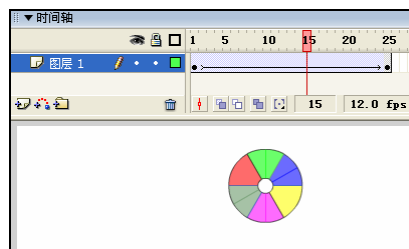


图 5-54 查看动作补间效果

### 5.2.3 设置补间选项

选中补间动画的起始帧，在“属性”面板中可设置该补间动画的各种属性，如图 5-55 所示。

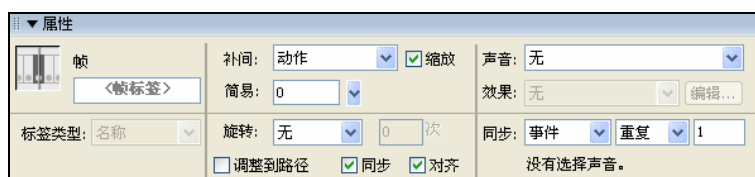


图 5-55 补间动画的属性设置

“属性”面板中各参数的说明如下。

- ◆ 补间：打开“补间”下拉列表，可以在其中选择动画的类型。选择“动作”选项，表示该动画为动作补间动画；选择“形状”选项，表示该动画为形状补间动画；选择“无”选项，表示不设置动画。
- ◆ 缩放：选中该复选框后，动画对象在运动时将按比例进行缩放。

- ◆ 简易：在右侧的文本框中可输入参数值，也可以用鼠标单击文本框右侧的下拉箭头，在弹出的滑杆上拖动滑块来设置参数值，参数值范围为-100~100，具体规则如下。
  - 当输入的参数值在-1~-100 的负值之间时，动画运动的速度从慢到快，向运动结束的方向加速运动。
  - 当输入的参数值在 1~100 的正值之间时，动画运动的速度从快到慢，向运动结束的方向减慢运动。
  - 默认情况下，参数值为 0，表示补间帧之间的速率是不变的，也就是对象作匀速运动。
- ◆ 旋转：打开“旋转”下拉列表，如图 5-56 所示，在其中可选择旋转运动的方式。列表中有 4 个选项，具体如下。
  - ◆ 无：选择该选项，表示设置对象不作旋转运动。
  - ◆ 自动：该选项为默认选择的项目，选择它表示设置对象以最小的角度旋转到终点位置。
  - ◆ “顺时针”和“逆时针”：表示确定对象旋转的方向（沿顺时针或逆时针方向旋转到终点），选择后在右边出现一个文本框，如图 5-57 所示，用来输入顺时针或逆时针旋转相应的圈数，输入“0”表示不旋转。

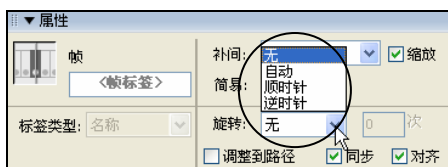


图 5-56 “旋转”下拉列表

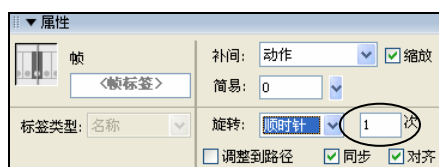



图 5-57 设置旋转的次数

- ◆ 调整到路径：选中该复选框，可以设置对象沿路径运动，并随着路径的改变而相应地改变角度。该项功能用于引导线路径动画。
- ◆ 同步：选中该复选框，可使图形元件实例的动画和主时间轴同步。
- ◆ 对齐：可以根据注册点，将补间对象附加到运动路径。

 **提示：**为了便于理解各选项的功能，可以打开光盘中提供的“动作补间动画.fla”文件，查看其效果。

## 5.3 制作沿路径补间动画

沿路径补间动画是指将一个或多个图层链接到一个运动引导层，使一个或多个对象沿着一条路径运动的动画。

### 5.3.1 考点分析

该考点为常考的知识点，考题主要包括以下三个方面。


- ◆ 为指定图层创建引导层：具体操作方法包括使用按钮、使用右键菜单、使用菜单命令、使用左键菜单和使用“图层属性”对话框。
- ◆ 运动引导层的链接和断开：具体操作方法包括使用“图层属性”对话框、使用鼠标拖动。
- ◆ 用鼠标拖动元件实例的方式：将其吸附到引导线上。

### 5.3.2 创建运动路径

要制作沿路径补间动画，最少需要创建两个图层，一个是运动引导层，用来放置对象运动的路径；另一个是被引导层。其中被引导层可以有多个图层组成。

下面以 5.2 节中介绍的案例来说明，其中已经制作的补间动画“图层 1”将作为被引导层，具体操作步骤如下。

**步骤 1** 在 Flash 文档中，选中需要作为被引导层的图层。

 **提示：** 在被引导层中用来制作沿着路径运动的补间动画效果。

**步骤 2** 使用以下方法之一可创建一个运动引导层。




- ◆ 在时间轴的图层区中，单击“添加运动引导层”按钮（位于“插入图层”按钮的右侧），即可创建出引导层，如图 5-58 所示，此时创建之前所选的图层将成为被引导层，处于缩进状态。



图 5-58 创建的引导层

- ◆ 选择“插入”|“时间轴”|“运动引导层”菜单命令。
- ◆ 用鼠标右键单击将成为被引导层的图层，在弹出的快捷菜单中选择“添加引导层”命令，如图 5-59 所示。
- ◆ 除以上几种方法之外，还可以将普通图层转换为引导层。双击要转换为引导层的图层图标，打开“图层属性”对话框，在其中选中“引导层”单选按钮，如图 5-60 所示，并单击“确定”按钮；再双击引导层下方的图层图标，在弹出的“图层属性”对话框中选中“被引导”单选按钮，并单击“确定”按钮。


 **提示：** 还可以使用其他方法打开“图层属性”对话框，具体可参见 3.2.10 小节。



图 5-59 选择“添加引导层”命令

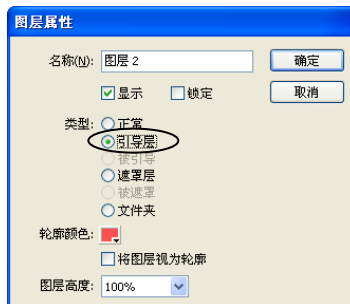



图 5-60 “图层属性”对话框

**步骤 3** 选中引导层，在工具箱中选择“铅笔”工具, 绘制出运动路径，如图 5-61 所示。

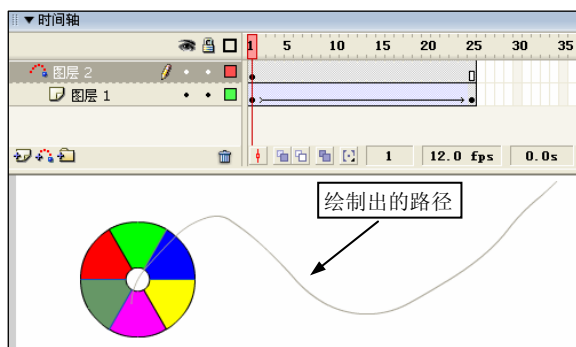









图 5-61 在引导层中绘制出路径



 **提示：** 引导层中的运动路径也可以使用“线条”工具、“椭圆”工具、“矩形”工具、“钢笔”工具等来绘制。

### 5.3.3 调整被引导层

创建了运动路径后，需要调整被引导层中的动画，使得补间动画中的对象附着在引导线上，否则被引导对象将无法沿着引导路径运动。具体操作如下。

**步骤 1** 使工具箱中的“对齐”对象按钮处于被按下状态。

**步骤 2** 在工具箱中选取“选择”工具, 选中被引导层上补间动画的起始帧，将该帧中的对象拖动到引导线的始端，如图 5-62 所示，此时对象的注册点会自动吸附到路径上，如图 5-63 所示。

 **考场提醒：** 在调整运动对象到路径上时，只有在工具箱中按下“对齐对象”按钮, 才可以自动吸附到引导线上。

**步骤 3** 选中补间动画的结束帧，用同样的方法，将运动对象调整到引导线的末端，如图 5-64 所示。



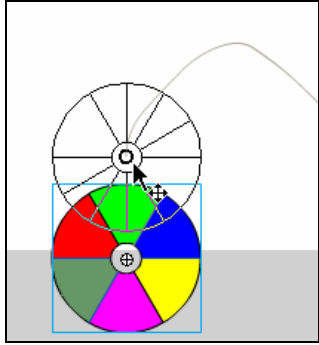


图 5-62 将运动对象对准到引导线的始端

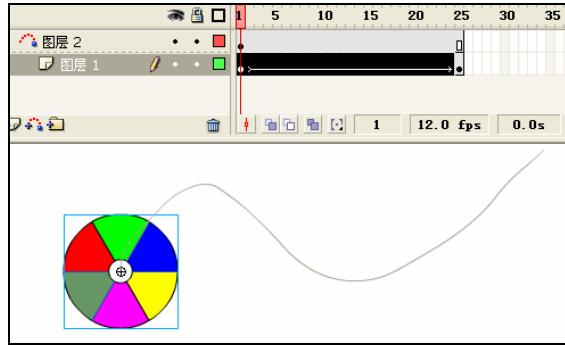


图 5-63 将运动对象附着到引导线的始端

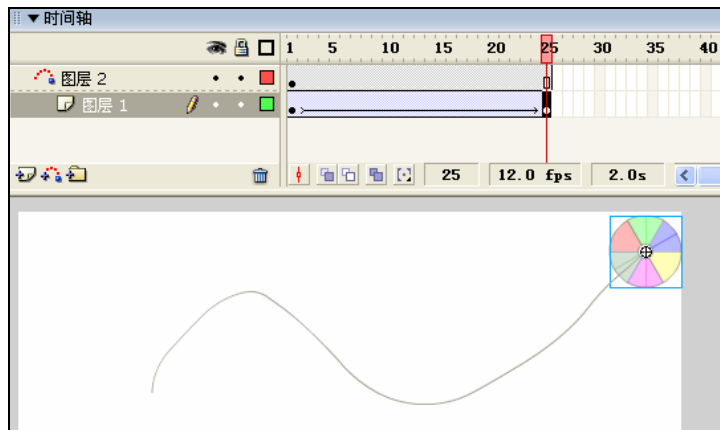



图 5-64 将运动对象拖动到引导线的末端

 **提示：**如果有需要，可以选中被引导层的第 1 帧，并在“属性”面板中设置补间参数，具体可参见 5.2 节。

**步骤 4** 设置完后拖动“播放指针”查看动画效果，如图 5-65 所示。

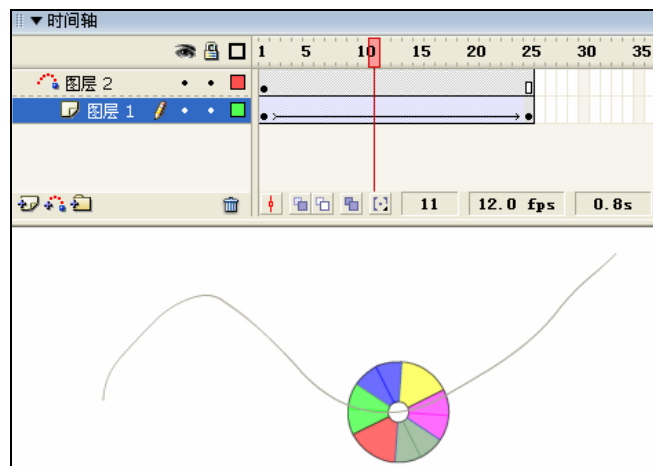


图 5-65 查看动画效果

### 5.3.4 断开运动引导层的链接

断开运动引导层的链接，其方法如下。

方法 1：使用“图层属性”对话框。

步骤 1 在时间轴的图层区中，用鼠标双击被引导层的图层图标，弹出“图层属性”对话框。

步骤 2 在“图层属性”对话框中选中“正常”单选按钮，如图 5-66 所示，并单击“确定”按钮。

方法 2：使用鼠标拖动。

用鼠标拖动被引导层到其左下角，当出现一条虚线形状（见图 5-67）时，释放鼠标。用鼠标拖动被引导层到其他位置，例如，拖动到引导层的上面。

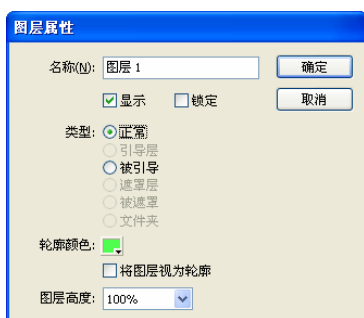


图 5-66 选中“正常”单选按钮



图 5-67 拖动被引导层

## 5.4 遮罩在补间动画中的应用

该考点为必考的知识点，关于遮罩动画，已经在 4.3 节中介绍过了，关于遮罩在补间动画中的应用，其设置方法与 4.3.2 小节中是一样的，这里不再赘述。

### 5.4.1 考点分析

该考点为必考的知识点，考题主要包括以下两个方面。



- ◆ 创建遮罩效果：使用右键单击图层的方式创建遮罩动画；使用“图层属性”对话框设置遮罩效果；将普通图层拖动到遮罩层的下方。
- ◆ 解除遮罩关系：使用“图层属性”对话框解除；使用鼠标拖动解除。

### 5.4.2 遮罩补间动画的应用

下面以制作一个遮罩补间动画为例来具体应用。

**步骤 1** 新建一个 Flash 文档。

**步骤 2** 选中第 1 帧，然后选择“文件”|“导入”|“导入到舞台”菜单命令，打开“导入”对话框，选择“风景.jpg”文件，并单击“打开”按钮，将图片导入到舞台上。

**步骤 3** 选取工具箱中的“任意变形”工具，调整图形的大小和位置，或者选择“窗口”|“设计面板”|“变形”菜单命令，打开“变形”面板，如图 5-68 所示，在其中选中“约束”复选框，通过输入“高度”和“宽度”的数值来调整图片的大小，完成后用“选择”工具调整图片的位置，效果如图 5-69 所示。

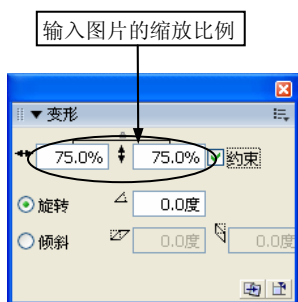


图 5-68 设置图片的缩放比例

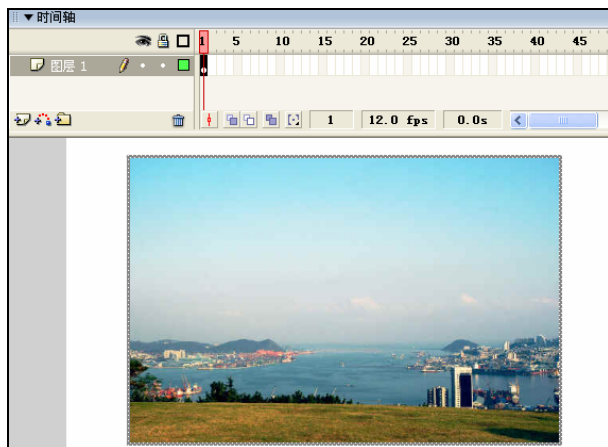


图 5-69 调整好的图片

**步骤 4** 用鼠标右键单击第 40 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入帧”命令，使得该图层中的帧延续到第 40 帧，如图 5-70 所示。

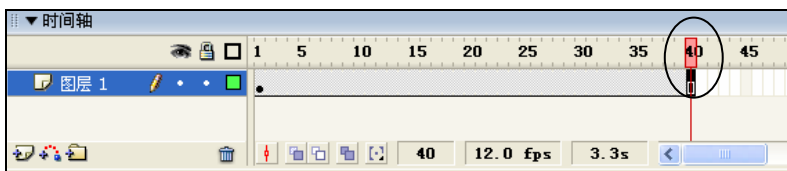





图 5-70 使“图层 1”中的帧延续到第 40 帧

**步骤 5** 单击“插入图层”按钮，新建“图层 2”。

**步骤 6** 选择“插入”|“新建元件”菜单命令，打开“创建新元件”对话框，如图 5-71 所示，在“名称”文体框中输入“遮罩图形”，在“行为”栏中选择“图形”单选按钮，然后单击“确定”按钮，进入元件编辑模式，如图 5-72 所示。

**步骤 7** 在工具箱中选取“多角星形”工具，绘制出一个五角星图形，如图 5-73 所示。

**步骤 8** 单击或，返回到主场景 1。选中“图层 2”的第 1 帧，选择“窗口”|“库”菜单命令，打开“库”面板，将“库”中的“遮罩图形”元件拖动到舞台的左侧，如图 5-74 所示。

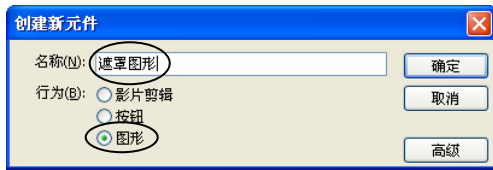


图 5-71 创建新元件

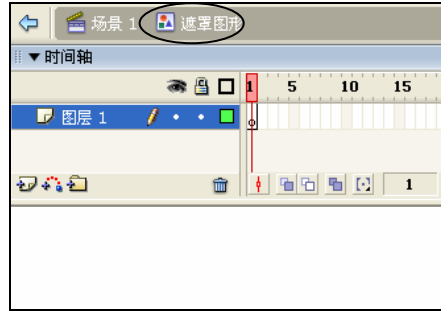


图 5-72 进入新元件编辑场景

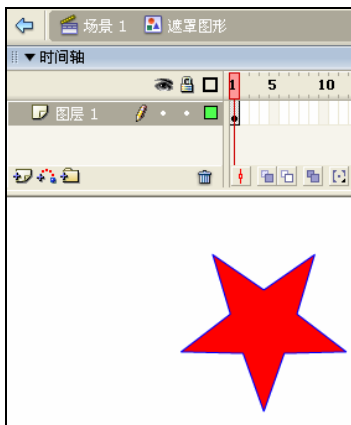


图 5-73 绘制出五角星图形

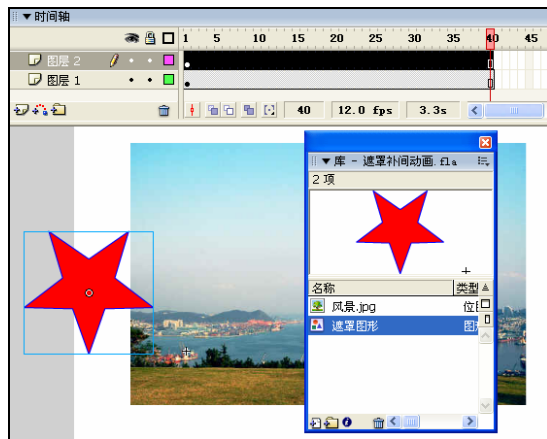


图 5-74 将元件拖动到舞台左侧

**步骤 9** 在“图层 2”中，用鼠标右键单击第 50 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”命令，在该帧处插入一个关键帧，将该帧中的元件实例拖动到舞台的右侧，如图 5-75 所示。

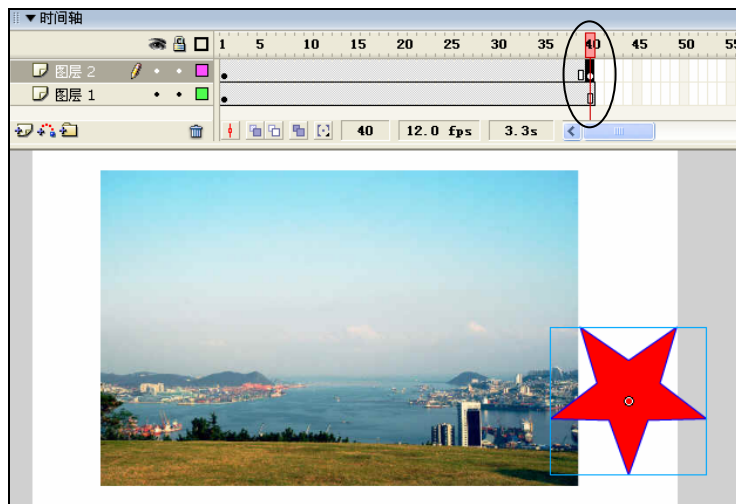


图 5-75 设置第 50 帧

步骤 10 选择“图层 2”的第 1 帧，打开“属性”面板，在“补间”下拉列表框中选择“动作”选项，在“旋转”下拉列表框中选择“逆时针”选项，在“次”文本框中输入 5，如图 5-76 所示。

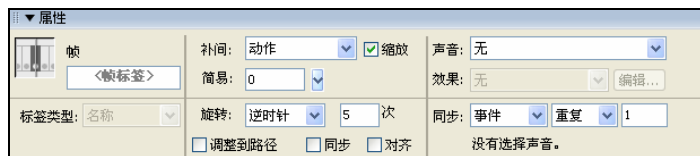


图 5-76 设置补间动画

步骤 11 创建遮罩层。用鼠标右键单击“图层 2”，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令。

步骤 12 拖动“播放指针”查看动画效果，如图 5-77 所示；也可以选择“控制”|“测试影片”菜单命令，测试影片。

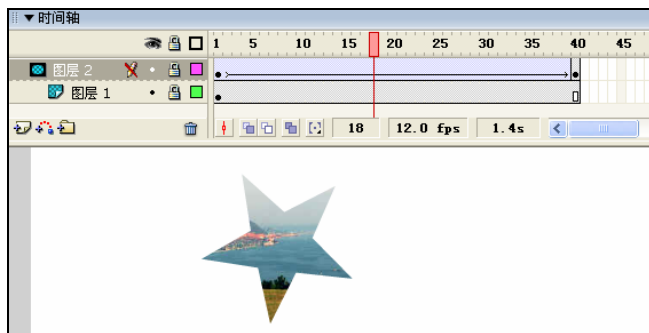


图 5-77 查看动画效果

## 5.5 本章试题解析

试 题	解 析
一、创建元件和实例	
试题 1 在当前文档中，创建一个行为为影片剪辑的新元件	选择“插入” “新建元件”菜单命令，选择“行为”为“影片剪辑”后确定
试题 2 创建一个图形元件，然后在其中绘制出一个矩形	选择“插入” “新建元件”菜单命令，选择“行为”为“图形”后确定，绘制出矩形
试题 3 将当前所选的帧转化为影片剪辑，名称为“mc1”，不保留原来的动画	选择“编辑” “时间轴” “剪切帧”菜单命令，选择“插入” “新建元件”菜单命令新建 mc1，选中第 1 帧，选择“编辑” “时间轴” “粘贴帧”菜单命令。考生也可以用右键操作来复制和粘贴帧
试题 4 利用快捷键进行操作，要求将舞台上的动画转化为影片剪辑，保留原来的动画	按快捷键 Ctrl+Alt+A 选中所有帧，按快捷键 Ctrl+Alt+C 复制选中的帧，按快捷键 Ctrl+F8 创建影片剪辑，选中第 1 帧后按快捷键 Ctrl+Alt+V 粘贴帧

试 题	解 析
试题 5 在舞台上输入了文本, 要求将该文本转化为图形元件, 名称为“文字”	选中文本, 选择“修改” “转换为元件”菜单命令, 设置后确定
试题 6 使用快捷键将当前所选的文本转化为图形元件, 名称为默认	按 F8 键后选择“图形”单选按钮, 单击“确定”按钮
试题 7 已知当前处于元件的编辑场景中, 要求回到文档编辑模式	单击时间轴左上角的场景名称按钮, 或者单击  按钮
试题 8 使用右键菜单命令复制当前舞台上的元件实例, 命名为 btn	用鼠标右键单击按钮实例, 在弹出的快捷菜单中选择“复制元件”命令, 输入名称后确定
试题 9 使用菜单命令(不能用“库”面板)复制当前舞台上的按钮元件实例, 命名为 btn	选中按钮, 选择“修改” “元件” “重制元件”菜单命令, 输入名称后确定
试题 10 使用拖动的方式, 将“库-按钮”中的“btn”元件复制到“库-元件”中	选中“btn”元件, 拖动它到“库-元件”面板的列表中
试题 11 使用“库”面板上的更多按钮复制图形元件/“元件 2”, 并命名为“五角星”, “行为”为“影片剪辑”	在“库”面板中选中“元件 2”, 单击  按钮, 选择“重制”命令, 输入文件名, 选择“影片剪辑”单选按钮后确定
试题 12 使用“库”面板复制元件“元件 2”(用右键菜单), 命名为“五角星”	用鼠标右键单击“元件 2”, 在弹出的快捷菜单中选择“重制”命令, 输入文件名后确定
试题 13 用鼠标双击的方式进入当前舞台上实例的元件编辑场景	用鼠标双击舞台上的元件实例。考生也应掌握其他方法
试题 14 使用菜单命令进入当前舞台上实例的元件编辑场景, 再在“库”面板中进入“元件 2”的编辑场景	在舞台上选择元件的实例, 选择“编辑” “编辑元件”菜单命令, 在“库”面板中双击“元件 2”左侧的图标
试题 15 在舞台上有一个实例, 要求在新窗口中编辑它, 更改注册点(拖动图形到红框中), 最后回到文档编辑状态	用鼠标右键单击实例, 选择“在新窗口中编辑”命令, 选中并拖动图形到红框中, 单击窗口右上角的  按钮
试题 16 在舞台上有一个实例, 要求在元件编辑模式下编辑该实例的元件	选中实例, 选择“编辑” “编辑元件”菜单命令
试题 17 在舞台上有一个实例, 要求在新窗口中编辑它, 设置填充色为彩虹渐变(最后一行最后一个), 完成后返回到文档编辑状态查看效果	用鼠标右键单击实例, 选择“在新窗口中编辑”命令, 选中图形, 在工具箱中设置填充色, 单击窗口右上角的  按钮
试题 18 在“库”面板中, 利用双击的方式编辑“五角星”元件, 要求为图形添加分散式重制的时间轴特效, 参数为默认, 最后回到主场景	双击“五角星”元件左边的图标, 然后选中图形, 选择“插入” “时间轴特效” “帮助” “分散式重制”菜单命令, 确定后回到主场景
试题 19 在当前舞台上, 从“库”面板创建一个“五角星”元件的实例	选中“五角星”元件后将其拖动到舞台上
试题 20 将“动画文档 1 fla”的“库”面板中的 btn 元件拖动到“动画文档 2 fla”的舞台上	切换“动画文档 2”窗口, 拖动“库-动画文档 1”中的 btn 到舞台上
试题 21 打开按钮公用库, 将“库”面板中的 push button - orange 元件拖动到舞台上, 再使用菜单命令插入一帧, 最后在新的帧上查看对象	选择“窗口” “其他面板” “共用库” “按钮”菜单命令, 拖动“库”中的 push button - orange 到舞台上, 选择“插入” “时间轴” “帧”菜单命令, 用鼠标选中新增的帧, 并在舞台空白处单击取消选择
试题 22 使用属性检查器修改舞台上的元件实例类型, 要求为按钮类型(直接选择对象)	选中元件实例, 在属性检查器的“元件行为”下拉列表中选择“按钮”

试 题	解 析
试题 23 已知当前舞台上的实例类型为按钮, 要求将其修改为图形	选中实例后, 在“属性”面板上选择类型
试题 24 先复制当前文档中的实例, 然后粘贴到“动画文档 2.fla”的中心位置	选中舞台上的实例, 选择“编辑” “复制”菜单命令, 切换到“动画文档 2.fla”, 选择“编辑” “粘贴到中心位置”菜单命令
试题 25 在舞台上有一个按钮实例, 将该实例命名为 btn	选中实例后在“属性”面板中输入名称
试题 26 交换当前舞台上的按钮实例(使用鼠标右键操作), 要求变成 arcade button-yellow	用鼠标右键单击舞台上的按钮实例, 选择“交换元件”命令, 在弹出的对话框中选择 arcade button-yellow 后确定
试题 27 使用“属性”面板将当前所选的实例交换为 push button-red	在“属性”面板上单击“交换”按钮, 选择 push button-red 后确定
试题 28 使用右键菜单中的命令, 要求先分离实例, 再将分离后的图形转化为图形元件, 名称为默认	右击实例后选择“分离”命令, 再右击分离的图形, 选择“转换为元件”命令, 选择“行为”为“图形”后确定
试题 29 使用菜单命令将当前舞台上的实例分离	选中实例, 选择“修改” “分离”菜单命令
试题 30 使用快捷键将当前舞台上的实例分离	选中实例, 按快捷键 Ctrl+B
试题 31 设置当前舞台上的元件实例, 要求亮度为 50%	选中实例, 在“属性”面板中选择“颜色”为“亮度”, 然后输入数值
试题 32 设置当前舞台上的实例, 要求色调为 60%的绿色(第八行第一列)	选中实例, 在“属性”面板中选择“颜色”为“色调”, 选择绿色后输入数值
试题 33 设置当前舞台上的实例, 要求透明度为 60%	选中实例, 在“属性”面板中选择 Alpha, 输入数值
试题 34 设置当前舞台上的实例, 要求颜色为高级选项, 其中红为 60%, 绿为 50%, 蓝为 100%, 透明度为 50%	选中实例, 在“属性”面板中选择“高级”, 单击“设置”按钮进行设置
试题 35 使用快捷键创建一个按钮空元件, 名称为“btn”, 创建完后回到主场景	按快捷键 Ctrl+F8 进行创建, 完成后单击“场景 1”标签
试题 36 利用菜单命令操作, 首先新建按钮元件, 然后在“点击”帧插入一个空白关键帧, 最后绘制出一个矩形	选择“插入” “新建元件”菜单命令创建按钮元件, 选择“点击”帧, 选择“插入” “时间轴” “空白关键帧”命令, 绘制矩形
试题 37 利用快捷键创建一个按钮元件, 在“弹起”帧中导入 D 盘根目录下的“btn.jpg”文件	按快捷键 Ctrl+F8, 选择“行为”为“按钮”, 单击“确定”按钮, 选择“文件” “导入” “导入到舞台”菜单命令, 导入已知图片
试题 38 在“库”面板中创建一个新的按钮元件, 名称为默认, 在指针经过帧处插入一个帧(使用菜单命令), 在帧中绘制一个椭圆形	在“库”面板中单击  按钮, 进入按钮编辑场景后用鼠标右键单击“指针经过”帧, 选择“插入帧”命令, 最后绘制椭圆形
试题 39 使用鼠标拖动的方法, 将当前舞台上的五角星转化为按钮元件	选中五角星后将其拖动到“库”面板中, 选中“按钮”单选按钮后确定
试题 40 请在“库”面板中测试按钮元件“btn”	选中按钮元件, 单击预览窗口中的“播放”按钮 
试题 41 在舞台上有一个按钮实例, 要求用影片播放模式测试按钮(需要点击鼠标)	选择“控制” “测试场景”菜单命令, 单击按钮
试题 42 在舞台上有一个按钮实例, 要求启用按钮, 然后单击按钮查看效果	选择“控制” “启用简单按钮”菜单命令, 然后单击按钮

试 题	解 析
<b>试题 43</b> 使用菜单命令,在当前文档中导入外部库“按钮.fl a”(在 D 盘根目录下),将“btn”拖动到舞台上	选择“文件” “导入” “打开外部库”菜单命令打开库,然后拖动“库”面板上的“btn”到舞台上
<b>试题 44</b> 通过快捷键打开外部库“按钮.fl a”(在默认路径下)	按快捷键 Ctrl+Shift+O 后打开文件
<b>试题 45</b> 已知在舞台上有一个按钮实例,当前启用了按钮,要求用双击的方法进入元件编辑模式,使用菜单命令删除“点击”状态中的帧	按住 Alt 键的同时双击按钮实例,用鼠标右键单击“点击”帧,选择“编辑” “时间轴” “删除帧”菜单命令
<b>二、制作补间动画</b>	
<b>试题 1</b> 在时间轴上有第 1 帧和第 20 帧两个关键帧,其中存放了一个图形元件实例且位置和大小不同,要求在两个关键帧之间创建补间动画,使实例产生位置和大小变化的动画(使用菜单命令操作)	用鼠标选中第 1 个关键帧,选择“插入” “时间轴” “创建补间动画”菜单命令
<b>试题 2</b> 在时间轴上有两个关键帧,其中放置一个元件实例且位置不同,请用鼠标右键创建补间动画	用鼠标右键单击第 1 个关键帧,在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”命令
<b>试题 3</b> 在时间轴上有 20 帧,其中第 1 帧和第 20 帧为关键帧,其中存放了一个图形元件实例,要求使用“属性”面板,将第 20 帧处的实例放大为原来的两倍	选中第 20 帧中的实例,在“属性”面板中设置“宽”和“高”,选中第 1 帧,在“属性”面板中选择“补间”为“动作”
<b>试题 4</b> 在当前时间轴上有两个关键帧(第 1 帧和第 30 帧),在它们之间已经创建了形状补间动画,但没有成功,现要求将其修改为动作补间动画	选中第 30 帧之前的任意帧,在“属性”面板中选择“补间”为“动作”
<b>试题 5</b> 使用右键删除当前时间轴上的补间动画	用鼠标右键单击动画的第 1 个关键帧,在弹出的快捷菜单中选择“删除补间”命令
<b>试题 6</b> 使用“属性”面板删除当前时间轴上的补间动画	选中补间动画的第 1 帧,在“属性”面板中选择“补间”为“无”
<b>试题 7</b> 在时间轴上有第 1 帧和第 30 帧两个关键帧,其中放置了一个元件实例(两帧中的实例位置相同),要求使用“属性”面板创建补间动画,使实例从左边运动到右边,设置变化的速率为 50	选中第 30 帧,选取“选择”工具  ,将实例拖动到舞台的右边,选中 30 帧之前的任意帧,在“属性”面板中选择“补间”为“动作”,设置“简易”为 50,按 Enter 确定
<b>试题 8</b> 在当前 Flash 文档中,创建从第 1~第 30 帧的补间动画,设置对象在运动过程中按顺时针方向旋转	选中第 30 帧之前的任意一帧,在“属性”面板中选择“补间”为“动作”,选择“旋转”为“顺时针”
<b>试题 9</b> 已知在第 1 帧与第 30 帧之间创建了补间动画,要求设置简易值为 30,选择逆时针旋转,旋转次数为 10 次	选中第 30 帧之前的任意一帧,在“属性”面板中输入“简易”为 30,选择“旋转”为“逆时针”,在右侧的文本框中输入 10,按 Enter 确定
<b>三、制作沿路径补间动画</b>	
<b>试题 1</b> 在“图层 2”的前面创建一个运动引导层(要求使用菜单命令)	选中“图层 2”,选择“插入” “时间轴” “运动引导层”菜单命令
<b>试题 2</b> 要求在当前“图层 1”的前面添加一个运动引导层(使用按钮操作),使“图层 1”与新增加的引导层链接	在时间轴上单击“添加运动引导层”按钮 



试 题	解 析
<b>试题 3</b> 在当前 Flash 文档中, 请为“图层 2”创建一个运动引导层, 然后再将其删除	选中“图层 2”, 单击“添加运动引导层”按钮  , 再单击“删除图层”按钮 
<b>试题 4</b> 使用快捷菜单命令为当前选中的图层添加一个引导层	用鼠标右键单击图层, 在弹出的快捷菜单中选择“添加引导层”命令
<b>试题 5</b> 使用拖动的方式, 将“图层 1”与其引导层断开链接, 引导层的类型不变	将“图层 1”拖动到引导层的上方
<b>试题 6</b> 使用“图层属性”对话框(用双击的方式打开), 设置引导层下方的“图层 1”与该引导层链接	选中“图层 1”, 并用鼠标双击左侧的图标, 选中“被引导”选项后确定
<b>试题 7</b> 使用拖动的方式, 将“图层 2”移动到引导层的下方, 使其与引导层建立链接关系	用鼠标将“图层 2”拖动到引导层的下方
<b>试题 8</b> 在“图层 1”的第 1 帧和第 30 帧中放置了一个实例, 引导层中放置了一条引导线, 将首尾两帧处的实例中心调整到引导线的两端点(右边为起始点, 左边为终点), 再用“属性”面板创建沿引导线运动动画, 测试影片	选中第 1 帧中的实例, 拖动到引导线的右端; 选中第 30 帧中的实例, 拖动到引导线的左端; 选中第 1 帧, 在“属性”面板中选择“补间”为“动作”; 选择“控制” “测试影片”菜单命令
<b>试题 9</b> 首先为“图层 1”创建一个引导层, 其中放置 45° 由中心到右上角的直线; 然后使实例沿着该引导层从上到下运动(从第 1~第 30 帧, 插入帧时使用菜单命令)	单击  按钮, 添加一个引导层; 选中第 1 帧, 选取  工具, 绘制一条 45° 直线; 调整第 1 帧中的实例到直线的下端; 选中动画层的第 30 帧, 插入关键帧, 选中引导层的第 30 帧, 插入帧; 选中动画层的第 30 帧, 调整其中的实例到直线的上端; 在“属性”面板中创建补间动画
<b>试题 10</b> 已知当前时间轴上有一个补间动画, 要求为它创建一个运动引导层, 用“铅笔”工具绘制一条横向的 S 形路径, 调整补间动画中的实例与引导路径对齐	单击  按钮, 添加一个引导层; 选中第 1 帧, 选取“铅笔”工具  , 通过拖动绘制出路径; 选中补间动画的第 1 帧, 选取“选择”工具时  , 拖动实例到路径的左端, 选中第 30 帧, 拖动实例到路径的右端
<b>试题 11</b> 当前有一个引导层, 在其下方新建“五角星”图层(用双击命名), 在图层上创建元件“五角星”从左到右沿着路径运动的动画(用“属性”面板创建动画, 用菜单命令插入关键帧), 最后测试影片	单击“插入图层”按钮, 双击新增图层的名称, 命名为“五角星”, 拖动“五角星”图层到引导层下; 选中“五角星”图层的第 1 帧, 拖动“库”中的“五角星”元件到路径的左端; 选中第 30 帧后插入关键帧, 拖动实例到路径的右端; 在“属性”面板上创建补间动画; 选择“控制” “测试影片”菜单命令, 播放动画
<b>四、遮罩在补间动画中的应用</b>	
<b>试题 1</b> 在“图层 2”中是一个五角星由小变大的形状补间动画, 在“图层 1”中是一个图片从左到右运动的补间动画, 使用最简单的方法创建遮罩效果, 使不断变化大小的五角星中间显示联动的画面	用鼠标右键单击“图层 2”, 选择“遮罩层”命令
<b>试题 2</b> 在“图层 2”中是文字“职称”和“计算机考试”(已被设置为遮罩层), 在“图层 1”中是位于文字后的两幅图片, 对“图层 1”的属性进行设置(用双击), 使文字中显示图片, 测试影片	用鼠标双击“图层 1”左侧的图标, 选择“被遮罩”项后单击“确定”按钮
<b>试题 3</b> 使用鼠标拖动的方法, 解除图层 1 和图层 2 之间的遮罩关系	选中“图层 1”, 将其拖动到“图层 2”的上方