

FLASH

编织动态网页

林继铭 谷会东 编著



CD-ROM



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
URL: <http://www.phei.com.cn>

Flash 5 编织动态网页

林继铭 谷会东 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 提 要

本书内容全面、条理清楚、通俗易懂,不仅适用于对计算机动画设计感兴趣的爱好者,更适用于从事计算机动画设计的工作人员,而且对于Flash动画在网页中的实现贯穿始终。其中的许多创意,更加适合于有一定经验的网页制作和动画创作人员。相信无论是初学者,还是已经有一定动画创作经验的用户,都可以通过阅读本书受益匪浅,得到较大的提高。

本书包含十一章,有大量详细的图文说明,以直观、实用为导向,由浅入深的带你掌握Flash 5动画制作的精湛技巧以及网页设计应用。书中的概念提要及其技巧注意更能使您一目了然、举一反三,带领读者快速进入动画创作的殿堂。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭光盘及配书之部分或全部内容。
版权所有,翻版必究。

书 名: Flash 5 编织动态网页
总 策 划: 北京暴风雪科技有限公司
创 作: 林继铭 谷会东
电脑制作: 北京暴风雪科技有限公司
发 行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>
北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036
印 刷: 北京安泰印刷厂
经 销: 各地新华书店
开 本: 787×1092 1/16 印张: 21
版 次: 2001 年 9 月第 1 版
本 版 号: ISBN 7-900074-72-4/TP·54
定 价: 39.00 (含 1CD)

凡购买电子工业出版社的图书和光盘有问题者, 请向购买处调换。经销者请与本社联系。

电话: (010) 62645767、63962507

前言

现代社会中,网页制作已成为优秀人才所必需具备的技能,Flash 以其制作出的超酷的交互视觉效果成为目前最热的网页制作软件,Flash 5 是 Macromedia 公司于 2000 年推出的最新版本,它的出现标志着 Flash 由单纯的网页动画制作工具变为一种新的多媒体制作工具,在其内置的脚本语言 Action 控制下,Flash 5 能制作出生动、活泼、交互、声光效果俱佳的网页效果,同时用 Flash 5 也可用来制作网络游戏、卡通动画、音乐点播等。

关于配盘书

全书共分十一章,通过十一个比较大型的 Flash 5 范例,由浅入深的全面介绍 Flash 5 的动画技巧、交互技巧、音频处理、第三方软件的使用、Action 语句的编写等方面的知识,讲解全面、实用。

第一章中的范例是一个 3D 光影球,场景正上方是一个 360 度旋转的 3D 效果球,下方是一个光影球,可用鼠标任意拖动球体,并且球体的大小和阴影部分也会随球体位置的变化而变化。

第二章的范例是一个具有多重动画效果的作品,选择主页面右边不同的选项,可以展现不同的动画,并且单击相应的按钮可以控制场景中声音的大小和动画画面的播放。

第三章的范例是一个基本由 Action 完成的高级交互式游戏,观察场景中的两幅图画,找寻不同的地方,游戏根据操作者找寻的对错有相应的提示声音。

第四章的范例展现了不同的鼠标轨迹动画,通过单击场景右方的按钮,鼠标的轨迹将体现出不同的动画效果。

第五章的范例综合了 Flash 作品中很流行的飞行菜单和“飘动的字符”的鼠标效果,由多个子菜单组成的菜单条根据鼠标的位置将产生放大,缩小,左右移动等多种动画效果,“飘动的字符”的鼠标效果中,由多个字符组成的字符串形成了鼠标的轨迹动画,根据鼠标在垂直方向上的位置字符串将产生上下飘动的动画效果。

第六章的范例是一个大型智力竞赛场景模拟的 Flash 5 作品,包含了抢答、问答、幸运抽奖等多个不同的场景,展现不同的答题画面,并通过多幅“狗”的形象来制作相应的答题动画,根据答题者回答是否正确,显示相应的动画效果。

第七章的范例是一个大型网站,共有六个分页面,通过主场景的导航条来进行跳转,各个分页面中包含了不同的内容,例如画面浏览,说明性文字等。

第八章的范例是利用 Flash 5 制作的俄罗斯方块游戏及其计时钟,场景的左方是游戏区,通过上下左右键进行操作,场景的中间将显示游戏下一个图形,目前的得分和最高的得分记录等,场景的右方是一效果逼真的机械钟,实时显示当前的时间,单击相应的按钮还可设定闹铃功能,调节相应的滑动条还可以改变钟表的外观颜色。

第九章的范例中包含了 Flash 5 精确下载场景及其“3D 地图”场景,首先,下载场景中实时显示当前的下载速度、已下载的百分比和还剩余的时间,在“3D 地图”场景中,展现了由 3D 效果按钮组成的“地图”画面,随鼠标放置位置的不同地图的颜色也随之改变。

第十章的范例是一个模拟绘图画板的作品,在场景中,可以选取不同的背景颜色和画笔颜色,并提供了多种画笔轨迹选项,鼠标单击不同的轨迹选项绘制的图形也将随之改变,还可以根据绘图的需要改变绘图线条的粗细。

第十一章范例是一个 Flash 风格的计算器,效果及其逼真,在计算器的按钮面板上单击响应的数字按钮和函数按钮,显示框中将显示最终的正确结果。

关于光盘

为了配合读者更好的领会书中 Flash 动画的制作过程,书中将书中讲解的各个光盘包括本书中讲解的各个例子的素材以及效果文件,而且还为用户提供了常用的素材,主要包括图片和声音文件两个主要部分。

为了便于读者更好的使用本书,创作出精美的 Flash 动画,光盘中还包括了一些常用的

软件，具体如下：

- 播放器
一共包括 Flash 播放器、Shockware 播放器以及 Wmp 播放器等三个书中需要使用的播放器。
- 文字生成工具
书中介绍的文字生成的工具软件，用户可以通过适当的练习，创作出漂亮的字体。

关于本书约定

为了使本书内容规范，条理清晰，使用了一些常用的规范以及一些自己定义的一些使用方法，具体如下：

(1) 鼠标的相关操作

- 单击：按下鼠标左键，随之立即释放。
- 单击鼠标右键：按下鼠标右键，然后立即释放。单击鼠标右键后，通常会出现一个快捷菜单。
- 双击：快速重复两次单击操作。
- 指向：在不按住鼠标按键的情况下，移动鼠标指针到预期的位置。
- 拖动：按住鼠标左键的情况下，移动鼠标指针。
- 释放：松开鼠标按键。
- 图标：一种微小的代表某种事物的图形。
- 选定：使操作对象的外观发生变化，如变成反白，则为某些操作做好准备。
- 活动窗口：就是当前的工作窗口。

(2) 命令操作

- 在表示一个菜单的时候，用“ ”括起来，并用中文解释。
- 例如，要表示一个名称为文件的菜单，可以简单写为“File”（文件）。
- 为了提醒读者注意和指示读者简便的操作方式，将以特殊图标显示。
 - 本书中出现的菜单命令全部以>来分隔，例如“执行插入>新建元件命令”表示用鼠标单击插入菜单，再选取新建元件菜单项。
 - 用+号连接组合键例如“按[Ctrl]+[Enter]键”表示先按下 Ctrl 键不放，再按 Enter 键。

(3) 注意事项说明的形式为：



作为 3D 制作的例子，要用到的图片力求能有立体的效果，和整个作品的风格保持一致。

(4) 技巧操作表达方式为：



本例中利用随机数产生的无序数值来改变目标实例的位置坐标。

参加本书编写以及校对工作的有林继铭、谷会东等同志，这些作者都有着多年的 Flash 使用以及创作经验，并且对于网站建设有着许多丰富的经验，希望这本书能够使无论 Flash 的创作新手，还是有创作经验的用户，都有不同的收益。虽然作者投入了大量的时间和精力进行编写、创作，但百密难免一疏，其中不免有许多疏漏之处，还恳请广大的热心读者批评指正。

暴风雪科技
2001 年 7 月

目 录

范例 1	3D 和光影相随效果	1
1.1	预览成品	1
1.2	概念提要	2
1.3	逐步说明	2
1.3.1	旋转球边线图形元件	2
1.3.2	透明球图形元件	5
1.3.3	3D 效果文字元件和按钮元件	5
1.3.4	旋转球动画元件	7
1.3.5	旋转球 Action 元件脚本语言编写	8
1.3.6	旋转球场景动画图层元件安排	10
1.3.7	Action 图层脚本语言编写	10
1.3.8	光影球场景所需球体图形元件	13
1.3.9	球形按钮元件	16
1.3.10	动画动作影片剪辑元件	16
1.3.11	光影球影片剪辑元件	17
1.3.12	鼠标响应影片剪辑元件	20
1.3.13	光影特效“球体”影片剪辑元件	22
1.3.14	光影特效“阴影”影片剪辑元件	23
1.3.15	采用遮罩技术的影片剪辑元件	26
1.3.16	主场景元件安排	28
范例 2	多重动画效果	30
2.1	预览成品	30
2.2	概念提要	31
2.3	逐步说明	31
2.3.1	简单文字元件	31
2.3.2	第三方软件制作复杂文字元件	32
2.3.3	按钮所需图形元件	34
2.3.4	基本按钮元件	37
2.3.5	光晕球影片剪辑元件	39
2.3.6	运动动画影片剪辑元件	41
2.3.7	字符渐变动画影片剪辑元件	42
2.3.8	角度旋转、透明度变化动画影片剪辑元件	43
2.3.9	开场动画影片剪辑元件	46

2.3.10 动态按钮元件	48
2.3.11 preload 场景元件安排	48
2.3.12 home 场景制作	49
范例 3 高级交互式 Flash5 游戏	52
3.1 预览成品	52
3.2 概念提要	53
3.3 逐步说明	53
3.3.1 游戏画面所需图形元件	53
3.3.2 小型动画影片剪辑元件	55
3.3.3 制作定时器	57
3.3.4 制作按钮元件	59
3.3.5 游戏开始画面场景	60
3.3.6 戏结束(重新开始)画面场景	62
3.3.7 分场景 Action 图层脚本编写	62
3.3.8 动画图层元件放置	63
3.3.9 按钮添加 Action 语句	65
3.3.10 计时状态条图层	66
3.3.11 “help” 图层元件放置	69
3.3.12 制作游戏的电子计时钟	73
范例 4 多变的鼠标	73
4.1 预览成品	74
4.2 概念提要	74
4.3 逐步说明	75
4.3.1 “跳动文字” 场景按钮元件	75
4.3.2 “跳动文字” 场景动画影片剪辑元件	76
4.3.3 “跳动文字” 场景文本元件	77
4.3.4 “跳动文字” 场景元件的安排	78
4.3.5 Action 脚本语言编写	81
4.3.6 “盛开花朵” 场景图形元件	82
4.3.7 “盛开花朵” 场景动画影片剪辑元件	84
4.3.8 “盛开花朵” 场景元件安排	85
4.3.9 “盛开花朵” 场景 Action 脚本语言编写	86
4.3.10 场景 3 所需图形元件	90
4.3.11 场景 3 所需按钮元件	92
4.3.12 制作场景 3 所需鼠标轨迹动画元件	99
4.3.13 场景 3 元件安排和 Action 脚本语言编写	101
范例 5 酷绚鼠标和飞行菜单	101
5.1 预览成品	102
5.2 概念提要	

5.3	逐步说明	103
5.3.1	“飘带”影片剪辑元件	103
5.3.2	按钮元件	104
5.3.3	复合影片剪辑元件	105
5.3.4	Action 语句控制影片剪辑元件	107
5.3.5	场景 1 元件安排和 Action 脚本语言编写	110
5.3.6	“飞行菜单”场景按钮图形元件	112
5.3.7	简单按钮元件	113
5.3.8	动态文本显示影片剪辑元件	113
5.3.9	动画效果影片剪辑元件	114
5.3.10	动态的视频播放按钮元件	116
5.3.11	按钮背景变化影片剪辑元件	117
5.3.12	复杂的鼠标控制影片剪辑元件	118
5.3.13	综合按钮条图形元件	120
5.3.14	“飞行菜单条”影片剪辑元件	122
5.3.15	制作飞行菜单页面所需视频元件	124
5.3.16	飞行菜单页面主场景元件安排	125
范例 6	智力竞赛模拟	133
6.1	预览成品	133
6.2	概念提要	134
6.3	逐步说明	135
6.3.1	Startup 场景网格图形元件	135
6.3.2	“酷狗”形象图形元件	135
6.3.3	Startup 场景动画影片剪辑元件	137
6.3.4	random 函数制作动画剪辑元件	139
6.3.5	开场动画“Dog”影片剪辑元件	141
6.3.6	背景动画影片剪辑元件	142
6.3.7	Sart 场景元件安排	143
6.3.8	Main 场景效果	144
6.3.9	场景所需小图形元件	146
6.3.10	基本影片剪辑	147
6.3.11	答题、选题按钮元件	148
6.3.12	答快速判断题模板基本影片剪辑元件	151
6.3.13	场景主菜单影片剪辑元件	153
6.3.14	快速判断题动画影片剪辑元件	154
6.3.15	其它答题动画影片剪辑元件	156
6.3.16	菜单动画影片剪辑元件	158
6.3.17	Main 场景元件安排	161
6.3.18	Spare 场景制作	163

6.3.19	Prize 场景“抽奖”按钮和图形元件	163
6.3.20	Prize 场景“抽奖”动画影片剪辑元件	165
6.3.21	Prize 场景元件安排	166
范例 7	网站制作	169
7.1	预览成品	169
7.2	概念提要	170
7.3	逐步说明	170
7.3.1	场景所需文字和图像元件	170
7.3.2	制作下载动画所需影片剪辑	172
7.3.3	制作“导航条”所需影片剪辑	172
7.3.4	“Email”分页面 3D 旋转影片剪辑	173
7.3.5	隐形按钮	173
7.3.6	动态影片剪辑	174
7.3.7	“links”分页面影片剪辑	176
7.3.8	“Graphics”分页面影片剪辑	178
7.3.9	各个分页面所需小型动画影片剪辑	183
7.3.10	网站图像播放器影片剪辑	186
7.3.11	声音控制影片剪辑	188
7.3.12	“导航条”影片剪辑	190
7.3.13	“图像浏览”影片剪辑	193
7.3.14	“页面浏览”影片剪辑	194
7.3.15	交互式影片剪辑	196
7.3.16	Preloader 场景元件安排	197
7.3.17	Scenic Intro 场景元件安排	199
7.3.18	Site 场景元件安排	200
范例 8	俄罗斯方块	202
8.1	预览成品	202
8.2	概念提要	203
8.3	逐步说明	203
8.3.1	闹铃功能转换影片剪辑	203
8.3.2	定时功能转换影片剪辑	206
8.3.3	滑动条影片剪辑	206
8.3.4	制作机械钟图片元件	217
8.3.5	游戏中七种图形元件	219
8.3.6	游戏综合图形影片剪辑	221
8.3.7	游戏提示面板影片剪辑	221
8.3.8	游戏场景动画图层元件安排	224
8.3.9	游戏场景 Action 图层脚本语言编写	224

范例 9	3D 地图	233
9.1	预览成品	233
9.2	概念提要	234
9.3	逐步说明	234
9.3.1	下载场景“百分比”动画影片剪辑	234
9.3.2	动态文本框设置及 Action 语句编写	235
9.3.3	3D 地图场景按钮及图形元件	237
9.3.4	“地图”及“下拉菜单”影片剪辑	240
9.3.5	菜单影片剪辑	242
9.3.6	3D 地图场景元件安排	247
9.3.7	3D 动画场景所需图形元件	250
9.3.8	3D 动画场景元件安排	253
范例 10	抽象的画板	255
10.1	预览成品	255
10.2	概念提要	256
10.3	逐步说明	256
10.3.1	场景所需背景动画影片剪辑	256
10.3.2	目录 001-movs 中的画刷影片剪辑	258
10.3.3	目录 001-movs 中的绘图特效影片剪辑	266
10.3.4	目录 001-movs 中的信息动画影片剪辑	272
10.3.5	目录 highpanel 中的影片剪辑元件	279
10.3.6	场景动画图层元件安排	289
10.3.7	场景 Action 图层脚本语言编写	291
范例 11	Flash 风格的计算器	299
11.1	预览成品	299
11.2	概念提要	300
11.3	逐步说明	300
11.3.1	制作计算器所需图形和按钮元件	300
11.3.2	制作计算器所需复杂元件	303
11.3.3	场景元件安排	311
11.3.4	Action 图层及其数字按钮脚本语言编写	313
11.3.5	符号按钮脚本语言编写	314
11.3.6	三角函数按钮脚本语言编写	315
11.3.7	其余函数按钮脚本语言编写	318

范例 1 3D 和光影相随效果

1.1 预览成品

这是一个 3D 的光影效果，如图 1-1、1-2、1-3 所示，共有三个球体，上方为透明的 3D 球，下方的光球和黑球均可用鼠标任意拖动，并且黑球的大小和光球倒影也会随球体位置的变化而变化。

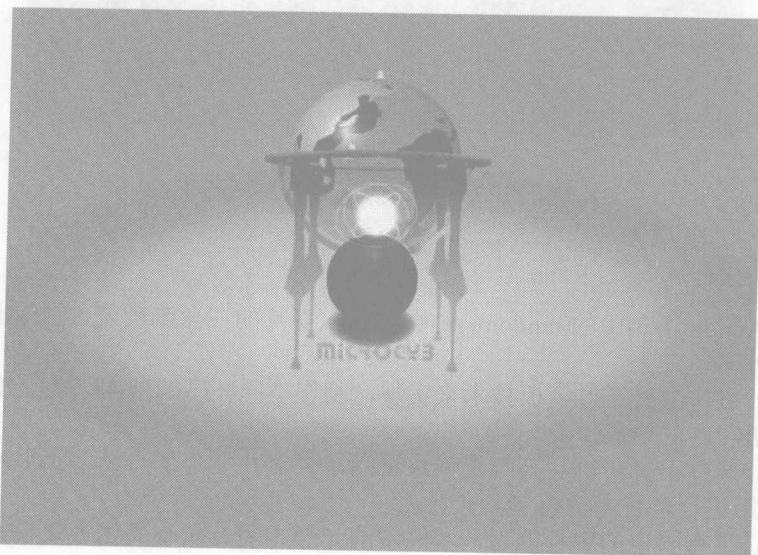


图 1-1 效果图一

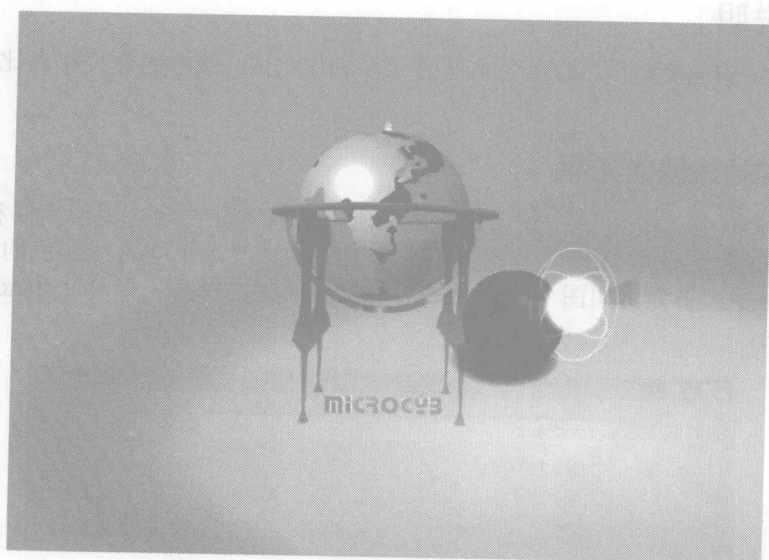


图 1-2 效果图二

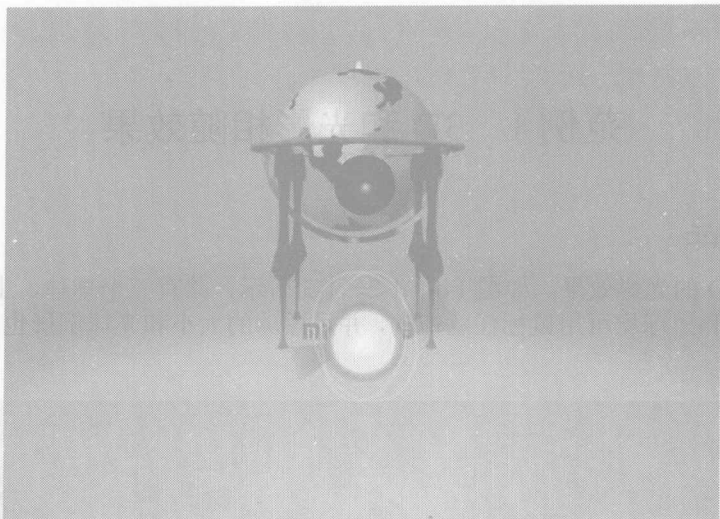


图 1-3 效果图三

1.2 概念提要

- 利用 Action 语句中的 random()函数和存入影片的三角函数表,制作出旋转球体,将其转换为影片剪辑。
- 光球的制作主要通过蒙板技术来实现,制作不同亮度的球面,多层次的重叠,然后用蒙板层制作出 3D 的效果。
- 为了让球体下方阴影具有跟随效果采用了分影片制作的方法,通过 Action 语句对不同明暗度的阴影进行位置上的控制。
- 读者必须有一定的编程能力,本例中的光影相随、大小变化等效果都是通过编程实现的。

图 1-4 图

1.3 逐步说明

本例主要由旋转球和下方的两个光球的元件制作组成,制作的过程相对比较独立,所以分元件介绍。

1.3.1 旋转球边线图形元件

由于效果大都由 Action 语句来完成,所以所需的基本元件多为图形元件和按钮元件。

按[Ctrl]+[m]建,选取背景色为浅灰色,本书中范例的场景均为浅灰色的背景,执行插入>新建元件命令,将弹出如图 1-4 所示的对话框,类型:图形,名称:standback,属性设置如图 1-4 所示。

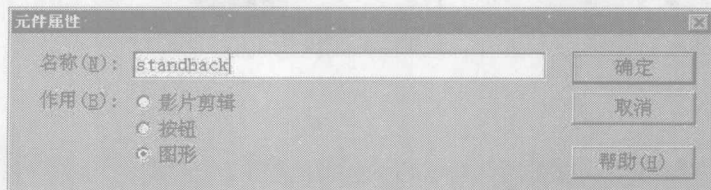


图 1-4 元件属性设置

单击, 选中矩形工具, 在工作区中绘出绘出一长方形, 如图 1-5 所示。

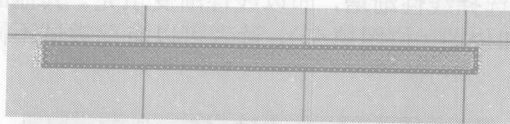


图 1-5 standback 图像 1

单击黑色边框, 按[Delete]键, 使之成为纯色块, 鼠标单击图形的边线部分, 按住不放, 拖动鼠标改变长方体的外形, 使之有一定的弧度, 如图 1-6 所示。

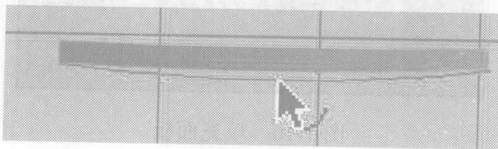


图 1-6 standback 图像 2

下面就是填充颜色, 为了达到 3D 的效果, 我们对选取颜色必须十分的慎重, 要填充色彩, 只需单击油漆桶工具, 然后单击工具箱【颜色】下的按钮, 弹出如图 1-7 所示的色彩清单, 从中选择单一色彩或渐变色彩, 移动鼠标到需要改变填充颜色的区域单击即可。

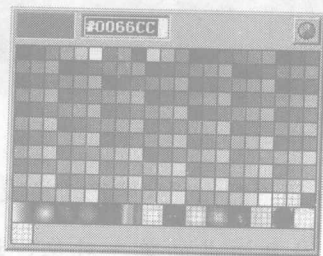


图 1-7 油漆桶颜色清单

如果读者想自定义一种色彩的话, 可以单击色彩清单右上方的, 将出现如图 1-8 所示的面板, 读者可以自行配置颜色。油漆桶工具不仅允许用户把色彩填入到封闭区域, 也可以填入到非封闭区域, 这对我们制作 3D 的图形很有帮助。但是对于非封闭区域的缺口大小有一定的限制, 单击工具箱选项下的按钮, Flash 5 将弹出一个下拉式菜单如图 1-9 所示, 该菜单提供了非封闭区域的缺口大小限制, 如果在制作 3D 图形时, 要填充的区域缺口太大, 以至无法填入色彩时, 可以试一试把显比例缩小这个方法。在本例制作中填充的区域为封闭形所以无需考虑缺口的大小问题。

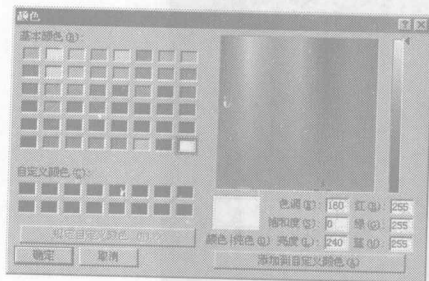


图 1-8 封闭区域选项

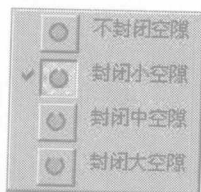


图 1-9 自定义色彩面板

由于要体现 3D 的色彩效果，必然要使用渐变的色彩形式，打开如图 1-10 所示的色彩面板，在第一个下拉框中选择线性渐变，即以线性渐变填充。其他的填充方式还有：基本色（单色填充）、圆形渐增和位图（位图填充），读者可以自己尝试不同的填充方式，观察其效果。

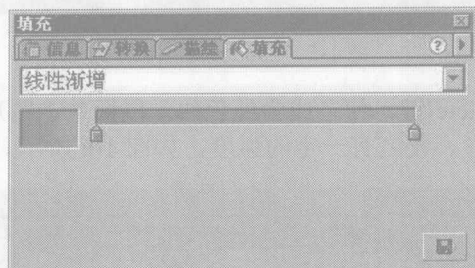


图 1-10 填充面板

最后单击, 在填充完渐变色的图形下方绘制黑线，以更好的体现立体的效果，最终效果如图 1-11 所示。

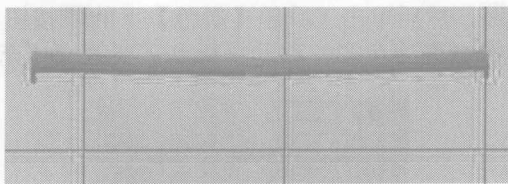


图 1-11 图形 standback 效果

选中对象执行修改>群组命令，将制作好的图形转换成群组对象。



群组对象是指一个以上的对象组成的单一对象，这样可以方便的对这些对象进行移动、缩放和旋转。群组对象的位置处于浮动层，用户可以将舞台层上的图形对象组合成群组对象。

新建图形元件，名称：stand，步骤和制作 standback 类似，填充方式上采用基本色填充，最终效果如图 1-12 所示。

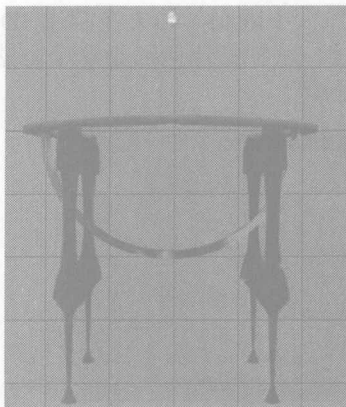


图 1-12 stand 元件图像

新建图片元件 A，单击，再单击【选项】中的（铅笔模式）按钮，选取如图 1-13 所示的墨水线型，绘制图形，绘制效果如图 1-14 所示。

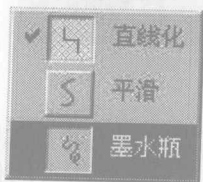


图 1-13 铅笔线型选取

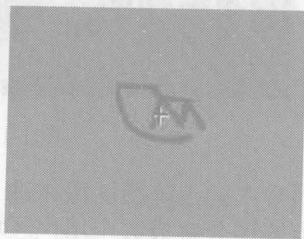


图 1-14 图片 A 最终图像

1.3.2 透明球图形元件

接着新建一个图形元件，名称：symbol1，单击，按住[Shit]键的同时，拖动鼠标绘出一个实心球体，然后单击球体边线，按[Delete]键删除边线，再打开填充面板，选择如图 1-15 所示的填充方式和填充颜色，球体的透明度较高，元件 symbol 图像如图 1-16 所示。

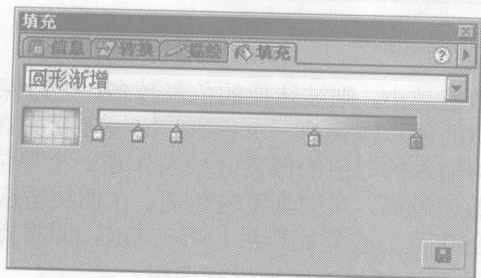


图 1-15 充面板设置

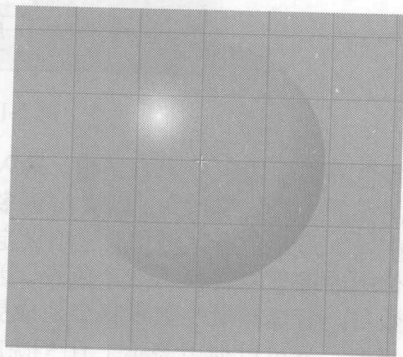


图 1-16 symbol 元件图像

作为 3D 制作的例子，用到的图应力求有立体效果，以和整个作品的风格保持一致。

1.3.3 3D 效果文字元件和按钮元件

在 3D 效果的制作中，对图片的视觉效果要求很高，Flash 5 虽然是一个优秀的矢量动画设计软件，但毕竟不是一个专门用来绘图的软件，如果要求的是照片级的图像，则需要借助于其他的软件，在其它软件中制作好对象，然后输入到 Flash 5 中，这是一个很好的优势互补的方法。为了使输入到 Flash 5 中的图像达到最小，建议使用 Macromedia 公司的另外一个软件 Fireworks。Fireworks 和 Flash 5 同属 Dreamteam（梦之队）的成员，配合得相当完美，本例中就利用了 Fireworks 制作的点阵图转换成了矢量图运用在按钮图形中。

新建图形元件：mark，执行文件>导入命令，在弹出的对话框中选择文件，单击“打开”按钮，即把文件输入到 Flash 中，结果如图 1-17 示。

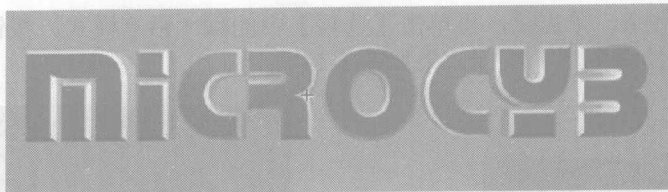


图 1-17 输入点阵图

如果读者想对导入的点阵图图像作进一步的修改，可以将输入的点阵图转换为矢量图，这样不但可以使点阵图分解成数个填色区域，还可以减小图形文件所占的体积。要把点阵图转换成矢量图，首先选取点阵图，执行修改>描绘位图命令，系统将弹出如图 1-18 所示的对话框。

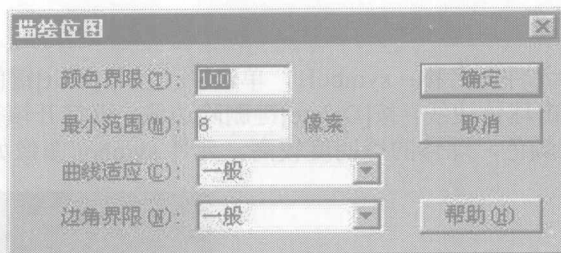


图 1-18 描绘位图面板

在颜色界限中输入色彩容错值，输入的数值越小，则被转换的色彩越多，可以保持原有的点阵图风貌，若数值越大，则会将更多类似的色彩转换为一个色彩，比较容易失真；最小范围框中输入最小色彩区域值，这项设定会将输入的数值的像素区域当作是一个单位，在相同的单位中的像素将转换为一个色彩。因此数值越高，其失真度也越高。在曲线适应框中设定折角数目，若选择最小数量将会造成更大的失真。设置完毕后，单击 OK，即将点阵图转换为矢量图。就可以使用箭头工具选取各自独立的填充区域进行编辑。

至此图形元件制作完毕。

执行插入>新建元件命令，类型：按钮，名称：mark，在一般和反应区影帧中插入关键帧，并放置图片 mark 图像，按钮图像如图 1-19 所示。



图 1-19 mark 按钮图像

基本元件制作完毕。

1.3.4 旋转球动画元件

执行新建元件>影片剪辑命令，将名称设置为 globe，其时间轴如图 1-20 所示。

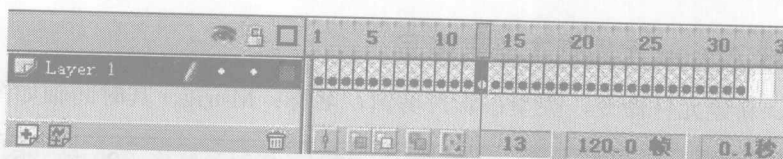


图 1-20 时间轴

在 Layer1 图层放置透明球图片实例：symbol1，实例设置如图 1-21 所示。

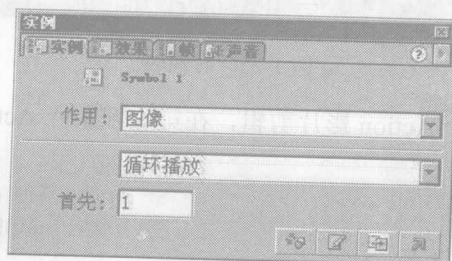


图 1-21 实例设置

导入一组球体 360 度旋转的群组图形，通过转换面板改变其大小，使之和透明球实例 symbol1 大小基本一致，Layer1 图层图像如图 1-22 所示。

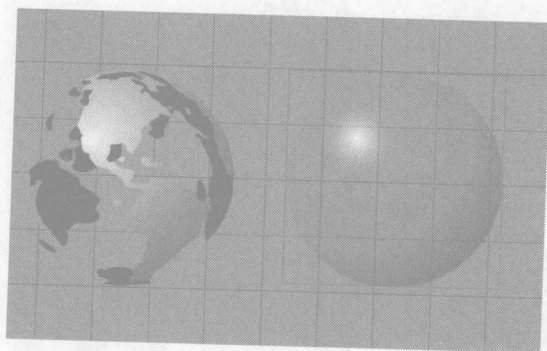


图 1-22 Layer1 图层图像

执行修改>转换>编辑中心命令，将 symbol 图形元件的中心点移到和群组中心点相同的位置，最终图像如图 1-23、1-24 所示。

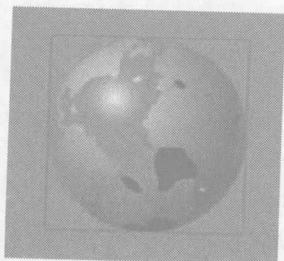


图 1-23 影片 globe 第一帧图像

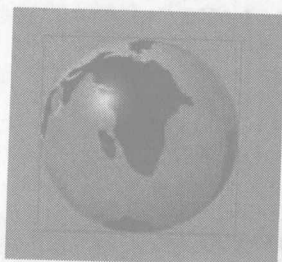


图 1-24 影片 globe 最后一帧图像