

中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

Flash 8

动画制作案例教程

郝俊华 主编



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中等职业学校计算机系列教材

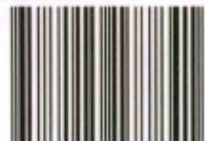
zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 《计算机应用基础（Windows 2000+Office 2003）》 | 《计算机网络基础（第2版）》 |
| 《计算机应用基础（Windows XP+Office 2003）》 | 《计算机网络实用技术》 |
| 《计算机应用基础（Windows XP+Office 2007）》 | 《局域网组建与维护（第2版）》 |
| 《Office 2007基础教程》 | 《网络布线施工》 |
| 《办公自动化基础教程》 | 《网站建设与管理》 |
| 《Windows XP操作应用基础》 | 《Windows 2000网络操作系统》 |
| 《现代办公设备的使用与维护》 | 《网页设计与制作（第2版）》 |
| 《Word 2000、Excel 2000实用教程（第2版）》 | 《Dreamweaver MX 2004中文版网页制作基础》 |
| 《Word 2000、Excel 2000实用教程上机指导与练习》 | 《Dreamweaver 8中文版网页制作基础》 |
| 《Word 2007 Excel 2007实用教程》 | 《网页制作基础FrontPage 2002》 |
| 《中英文打字（第2版）》 | 《Flash MX 2004中文版动画制作基础》 |
| 《计算机专业英语（第2版）》 | 《Flash 8动画制作案例教程》 |
| 《常用工具软件（第2版）》 | 《Flash 8中文版动画制作基础》 |
| 《计算机电路基础（第2版）》 | 《3ds max 7中文版基础教程》 |
| 《微机原理与接口技术（第2版）》 | 《3ds max 9中文版基础教程》 |
| 《计算机组装与维护（第2版）》 | 《计算机图形图像处理Photoshop 7.0》 |
| 《计算机组装与维护实训》 | 《计算机图形图像处理Photoshop 7.0上机指导与练习》 |
| 《计算机组装调试与维护》 | 《计算机图形图像处理Photoshop CS中文版》 |
| 《计算机外设使用与维修》 | 《计算机图形图像处理Photoshop CS中文版上机指导与练习》 |
| 《C语言程序设计（第2版）》 | 《计算机图形图像处理Photoshop CS3中文版》 |
| 《C语言程序设计上机指导与练习》 | 《计算机图形制作基础CorelDRAW 12中文版》 |
| 《可视化编程应用——Visual Basic 6.0（第2版）》 | 《计算机图形制作基础CorelDRAW 12中文版上机指导与练习》 |
| 《可视化编程应用——Visual Basic 6.0上机指导与练习》 | 《计算机图形制作基础CorelDRAW X3中文版》 |
| 《数据库应用基础——Visual FoxPro 6.0（第2版）》 | 《计算机辅助设计——AutoCAD 2004中文版辅助机械制图》 |
| 《数据库应用基础——Visual FoxPro 6.0上机指导与练习》 | 《计算机辅助设计——AutoCAD 2004中文版辅助建筑制图》 |
| 《Access 2003中文版基础教程》 | 《计算机辅助设计——AutoCAD 2006中文版基础教程》 |
| 《SQL Server 2000中文版基础教程》 | 《计算机辅助设计——AutoCAD 2008中文版辅助机械制图》 |
| 《多媒体技术应用Authorware 6.5中文版》 | |

为方便老师教学，我们为选用本套书作教材的老师提供教学辅助光盘，光盘的详细内容见《序》。教学辅助光盘可通过以下方式获得：

1. 向经销商索取
2. 致电出版社，电话为010-67143005
3. 上网下载，网址为<http://www.ptpress.com.cn/download>

ISBN 978-7-115-17784-1



9 787115 177841 >

ISBN 978-7-115-17784-1/TP

定价：23.00 元

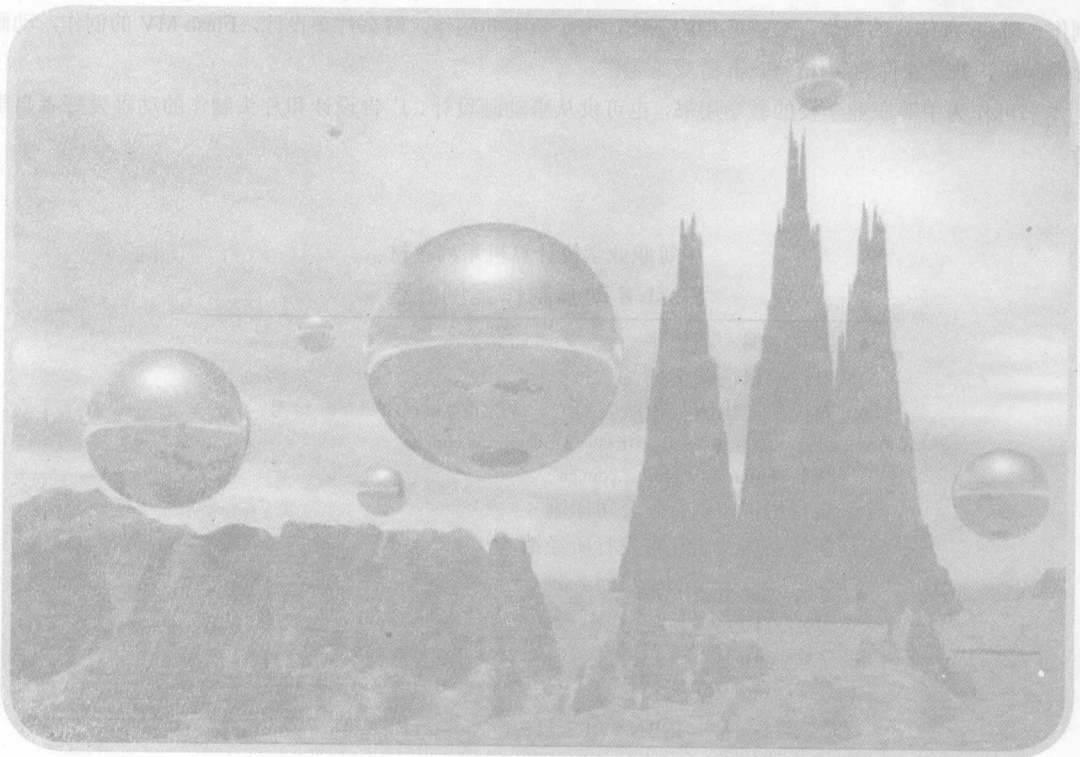
中等职业学校计算机系列教材

zhongdeng zhiye xuexiao jisuanji xilie jiaocai

Flash 8

动画制作案例教程

郝俊华 主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 动画制作案例教程 / 郝俊华主编. —北京: 人民邮电出版社, 2008.6

中等职业学校计算机系列教材

ISBN 978-7-115-17784-1

I. F… II. 郝… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8—
专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 031263 号

内 容 提 要

本书通过精选的项目案例, 全面系统地介绍了 Flash 8 的基本操作方法和动画制作技巧。本书采用“项目实训”模式编写, 体现了理论的适度性、实践的指导性、应用的完整性; 以知识性与技能性相结合的方式, 边讲解边举例, 图文并茂, 操作步骤详细; 实训内容新颖、典型、实用性、指导性较强, 能激发学生的学习兴趣 and 动手欲望。

本书共包括 19 个项目, 分别是简单动画影片的建立, 图形的绘制, 静态特效文字的制作, 动画的制作, 元件的运用, 图层的运用, 动态文字的制作, 按钮控制的运用, 带片头的图片欣赏, 音画的欣赏, 网络广告的制作, Flash 宣传片的制作, 公益广告的制作, 电子贺卡的制作, 网页片头设计, Flash MV 的创作, 动画短片的制作, 教学课件的制作, Flash 游戏的制作。

本书可作为中等职业学校的教学用书, 也可供从事动画设计、广告设计和片头制作的动画爱好者自学参考。

中等职业学校计算机系列教材

Flash 8 动画制作案例教程

- ◆ 主 编 郝俊华
责任编辑 张孟玮
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京华正印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14.25
字数: 341 千字 2008 年 6 月第 1 版
印数: 1-3 000 册 2008 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-17784-1/TP

定价: 23.00 元

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

新 出 出 申 油 另 人

京 北



中等职业学校计算机系列教材编委会

“育具”于高宝洞自界融的育婚业中，分器如法更重育婚业中因外最育婚业中
 “木人丁”岁零中时麻甚的茂的调索高的看工器一兼照管味木对，接通，育生组，状婚业婚合器
 本委随一许定由器丁式皇：要需的期更和强湖市育器丁式皇平为器集育婚业婚中

主 任： 吴文虎

副 主 任： 马 驥 向 伟 吴必尊 吴玉琨 吴甚其

周察金 梁金强

委 员： 王计多 龙天才 石京学 任 毅 刘玉山

刘载兴 刘晓章 汪建华 何文生 何长健

余汉丽 吴振峰 张孝剑 张 平 张 霆

张 琛 李 红 李任春 李智伟 李 明

李慧中 杨代行 杨国新 杨速章 苏 清

邹 铃 陈 浩 陈 勃 陈禹甸 陈健勇

陈道波 房志刚 林 光 侯穗萍 胡爱毛

郭红彬 税启兵 蒲少琴 赖伟忠 戴文兵

秘 书： 张孟玮 王 平

本书编委： 郝俊华 卢 青 刘石南

电子邮箱是 010-67184065，电子邮件地址是 wangping@pictcs.com.cn

中等职业学校计算机系列教材编委会

2007年8月



序

中等职业教育是我国职业教育的重要组成部分，中等职业教育的培养目标定位于“具有综合职业能力，在生产、服务、技术和管理第一线工作的高素质劳动者和初中级专门人才”。

中等职业教育课程改革是为了适应市场经济发展的需要；是为了适应实行一纲多本，满足不同学制、不同专业和不同办学条件的需要。

为了适应中等职业教育课程改革的发展，我们组织编写了本套教材。在编写过程中，我们参照了教育部职业教育与成人教育司制定的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》及劳动保障部职业技能鉴定中心制定的《全国计算机高新技术考试技能培训和鉴定标准》，仔细研究了已出版的中职教材，去粗取精，全面兼顾了中职学生就业和考级的需要。

2004年本套教材一经出版，在社会上引起了巨大反响，被众多学校的老师所选用。2005年针对本套教材，人民邮电出版社成功举办了全国多媒体电子教学课件大赛，期间得到了全国各地教育行政部门和职教科科研机构的支持与帮助；全国各中职学校的老师踊跃参与，参赛作品从内容到形式充分体现了目前中等职业教育课程改革的发展趋势。评选出的优秀课件，我们将作为教学服务资料免费提供给老师。

随着计算机技术的发展以及软件版本的不断更新，我们针对老师反馈的普遍问题和学校的课程设置变化，陆续对这套教材进行修订与补充。修订后的教材更加注重中职学校的授课情况及学生的认知特点，在内容上加大与实际应用相结合实例的编写比例，更加突出基础知识、基本技能，软件版本均采用最新中文版。同时，修订的教材继续保持原教材的编写风格。

- 软件操作类。此类教材都与一个（或几个）实用软件或具体的操作技术相对应，如 Photoshop、Flash、3ds max 等，实践性很强。对于这类教材我们采用“任务驱动、案例教学”的方式编写，目的是提高学生的学习兴趣，使学生在积极主动地解决问题的过程中掌握所学知识。
- 理论教学类。此类教材需要讲授的理论知识较多，有比较完整的体系结构，操作性稍弱。对于这类教材，我们采用“传统教材+典型案例”的方式编写，力求在理论知识“够用为度”的基础上，使学生学到更实用的知识和技能。

为了方便教学，我们免费为选用本套教材的老师提供教学辅助光盘，光盘内容包括：

- 部分理论教学类课程的 PowerPoint 多媒体课件。
- 教师备课用的素材，包括本书目录的电子文档，按章提供的“学习目标”、“功能简介”、“案例小结”、“本章小结”等的电子文档。提供教材上所有的习题答案、所有实例制作过程中用到的素材（包括程序源代码）、所有实例的制作结果以及 2 套模拟测试题及答案，供老师考试使用。

在教材使用中老师们有什么意见、建议或教学辅助光盘的索取均可直接与我们联系，联系电话是 010-67184065，电子邮件地址是 wangping@ptpress.com.cn。

中等职业学校计算机系列教材编委会

2007年8月

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一款多媒体动画制作软件,该软件自推出之日起就深受广大动画设计人员的喜爱。目前,很多中等职业学校都开设了动画设计课程,Flash 课程是计算机及应用等相关专业的一门必修课程。

本教材在深入市场调查研究的基础上,会同中等职业学校教师、教研人员按照计算机及应用专业的“培养目标与人才规格”要求,并结合中职教育的特点和实际教学需求,对教材体系结构进行了大胆创意设计。编者根据学生的认知特点,由浅入深,循序渐进,选取一些贴近学生生活的典型实例来编排教学内容,详细介绍 Flash 的基本知识和操作技巧;每个项目叙述简明,实训项目经典恰当,使教师教起来方便,学生学起来实用。

本书的最大特点是采用项目教学理念,打破了传统教材的模式,以“项目”为中心,开拓出一种全新的教材模式和学习方法,让学生通过教材中一个个项目的学习和实践,将课本知识和生活实际有机结合起来。书中项目内容通俗易懂,图文并茂,趣味性强,能够提高学生的学习兴趣,培养学生的综合实践能力。

本书共包含 19 个项目,每个项目主要由以下几个部分组成。

- ❖ 学习目标:列出了本项目的主要教学内容,教师可用它作为简单的备课提纲,学生可通过这个学习目标对本项目的内容有一个大体的了解。
- ❖ 项目实训:在项目中提供了大量的贴近学生生活的典型实例作为实训内容,并且提供了详细的操作步骤,有利于学生系统地掌握相关知识点和操作技能。
- ❖ 知识解析:列出了本项目的知识点,教师在授课时可将它们作为重点知识进行讲解,学生从中可以了解到本项目所要掌握的知识内容。
- ❖ 拓展项目:作为本项目拓展的综合练习,具有一定的启发性和扩展性,有利于提高学生的学习兴趣,培养学生的综合能力和创新精神。
- ❖ 项目小结:在项目实训、项目案例后,教师要引导学生进行项目总结,教师最好再找一些同类的案例进行简单的分析以拓展学生的思路。
- ❖ 实战训练:在项目的最后都准备了实战训练题,用以检验学生对知识内容的掌握效果。

本教材建议使用 96 课时完成教学任务,具体课时分配如下。

项目 名称	课 时 数
项目一 简单动画影片的建立	2 课时
项目二 图形的绘制	6 课时
项目三 静态特效文字的制作	4 课时
项目四 动画的制作	10 课时
项目五 元件的运用	6 课时
项目六 图层的运用	6 课时

续表

项目名称	课时数
项目七 动态文字的制作	4 课时
项目八 按钮控制的运用	4 课时
项目九 带片头的图片欣赏	4 课时
项目十 音画的欣赏	2 课时
项目十一 网络广告	2 课时
项目十二 Flash 宣传片的制作	4 课时
项目十三 公益广告的制作	8 课时
项目十四 电子贺卡的制作	6 课时
项目十五 网页片头设计	6 课时
项目十六 Flash MV 的制作	4 课时
项目十七 动画短片的制作	8 课时
项目十八 教学课件制作	4 课时
项目十九 Flash 游戏的创作	4 课时
机动	2 课时

参加本书编写工作的主要人员有郝俊华、卢青、刘石南老师等，同时也得到杨春岭、高娜、高亮等同学的大力支持与帮助。由于作者水平有限，时间仓促，书中难免有疏漏和不妥之处，敬请广大读者提出宝贵意见。

编者

2008年2月

项目	日期
项目一	一月一日
项目二	二月一日
项目三	三月一日
项目四	四月一日
项目五	五月一日
项目六	六月一日

目 录

项目一 简单动画影片的建立	1
项目实训 创建“信息管理学校”的影片文件	1
知识解析	2
拓展项目 Flash作品图展	3
项目小结	4
实战训练 创建自绘图形	5
项目二 图形的绘制	6
项目实训 基本绘图工具的使用	6
项目实训一 绘制标语牌	6
项目实训二 绘制星星月亮	8
知识解析	9
项目实训 图形编辑工具的使用	11
项目实训三 绘制一棵树	11
知识解析	13
项目实训 颜色处理工具的使用	14
项目实训四 绘制圣诞帽	14
项目实训五 制作珍珠心	15
知识解析	17
拓展项目 绘制竹子	17
项目小结	18
实战训练 绘制卡通人物造型	18
项目三 静态特效文字的制作	19
项目实训 制作静态特效文字	19
项目实训一 制作七彩字	19
项目实训二 制作空心字	20
项目实训三 制作发光字	21
项目实训四 制作阴影字	22
知识解析	22
拓展项目 制作图片字	23
项目小结	23
实战训练 制作金属字	24

项目四 动画的制作	25
项目实训 移动动画的制作	25
项目实训一 制作小球滚动效果	25
项目实训二 模拟投篮效果	26
项目实训三 制作星星旋转效果	28
项目实训四 制作繁星闪耀效果	29
知识解析	30
项目实训 形变动画的制作	31
项目实训五 制作人变字动画	31
项目实训六 制作变化的ABCD效果	32
项目实训七 制作图形变换效果	33
知识解析	34
项目实训 逐帧动画的制作	35
项目实训八 畅想2008北京奥运	35
项目实训九 制作可爱的家动画	35
知识解析	36
拓展项目 制作会动的时钟	37
项目小结	38
实战训练 制作“老师好”球变文字效果	39
项目五 元件的运用	40
项目实训	40
项目实训一 制作文字变色效果	40
项目实训二 制作移动的白条	41
项目实训三 制作新春横幅动画	43
项目实训四 制作扇形按钮	44
项目实训五 制作发光按钮	45
知识解析	46
拓展项目 制作会放电的按钮	47
项目小结	48
实战训练 制作跳跃的文字	49
项目六 图层的运用	50
项目实训	50
项目实训一 图片的简单切换	50
项目实训二 运动的地球	51
项目实训三 飞机飞行	53
项目实训四 花环	54
知识解析	55



拓展项目 图片切换	56
项目小结	56
实战训练 手写字	57
项目七 动态文字的制作	58
项目实训	58
项目实训一 电影文字	58
项目实训二 风吹字	59
项目实训三 闪动字	60
知识解析	61
拓展项目 拖尾文字	61
项目小结	62
实战训练 闪光字	62
项目八 按钮控制的运用	63
项目实训	63
项目实训一 按钮控制的圣诞卡	63
项目实训二 播放控制	66
知识解析	68
拓展项目 按钮热区	70
项目小结	71
实战训练 制作“电视频道”动画	71
项目九 带片头的图片欣赏	73
项目实训 带片头的图片欣赏	73
知识解析	75
拓展项目 公益活动的展示	76
项目小结	77
实战训练 “校园安全”主题片	77
项目十 音画的欣赏	78
项目实训 音画欣赏	78
知识解析	80
拓展项目 视频的控制播放	86
项目小结	87
实战训练 请勿酒后驾车	87
项目十一 网络广告	88
基础知识	88
项目实训 制作信息学校广告条	89



知识解析	92
拓展项目 制作MP3广告	93
项目小结	97
实战训练 制作“班级网站”广告条	97
项目十二 Flash宣传片的制作	98
基础知识	98
项目实训 制作“北京旅游”宣传片	98
知识解析	102
拓展项目 制作“民俗风情”宣传片	103
项目小结	105
实战训练 制作“班级文化建设”宣传片	105
项目十三 公益广告的制作	106
基础知识	106
项目实训 制作“文明礼仪伴我行”公益广告	107
知识解析	119
拓展项目 制作“讲文明, 爱环境”公益宣传动画	119
项目小结	128
实战训练 制作公益广告宣传动画	128
项目十四 电子贺卡的制作	129
基础知识	129
项目实训 制作“生日贺卡”	129
知识解析	136
拓展项目 制作“圣诞贺卡”	137
项目小结	144
实战训练 制作“教师节贺卡”	144
项目十五 网页片头设计	145
基础知识	145
项目实训 制作“馨馨网站”片头	146
知识解析	154
拓展项目 制作“公司网站”片头	155
项目小结	162
实战训练 设计制作“班级网站”片头	163
项目十六 Flash MV的制作	164
基础知识	164
项目实训 制作“两只老虎”音乐MV	164



知识解析	171
拓展项目 制作“太委屈”音乐MV	172
项目小结	178
实战训练 制作个人喜欢的音乐MV	178
项目十七 动画短片的制作	179
基础知识	179
项目实训 制作“草船借箭之生态篇”动画短片	180
知识解析	183
拓展项目 制作“沙漠与水”动画短片	183
项目小结	191
实战训练 制作“0”的故事动画短片	191
项目十八 教学课件制作	192
基础知识	192
项目实训 制作少儿看图学英语课件	194
知识解析	197
拓展项目 制作计算机教学课件	198
项目小结	205
实战训练 制作多媒体教学课件	205
项目十九 Flash游戏的创作	206
基础知识	206
项目实训 创作“打老鼠”游戏	206
知识解析	212
拓展项目 制作“拼图”游戏	213
项目小结	215
实战训练 自行设计开发一个Flash游戏	215
参考文献	216



项目一 简单动画影片的建立

本项目主要让读者熟悉 Flash 8 的工作界面，掌握建立 Flash 影片的一些基本操作。

学习目标

- ① 熟悉 Flash 8 软件的工作界面
- ② 掌握影片的建立、文档属性的设置以及保存、测试等操作

项目实训

创建“信息管理学校”的影片文件

【项目介绍】

创建一个名为“校名”的影片文件、舞台大小为 300px×200px，背景颜色为淡绿色，保存并测试影片。最终效果如图 1-1 所示。



信息管理学校

图 1-1 效果图

【操作步骤】

(1) 新建 Flash 影片文件。启动 Flash 8，选择“文件”→“新建”菜单命令，弹出“新建文档”对话框，选择“Flash 文档”类型即可新建文档，如图 1-2 所示。

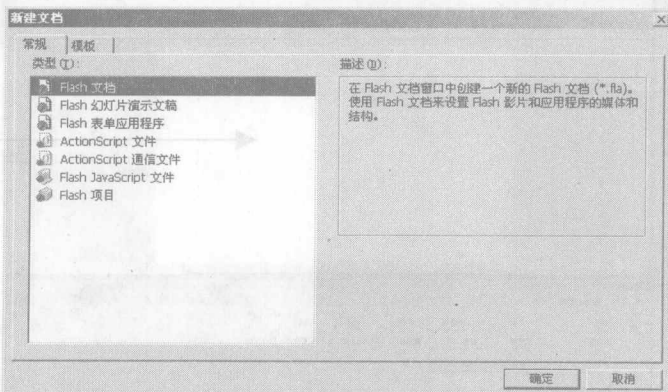


图 1-2 新建文档对话框

(2) 设置文档属性。选择“修改”→“文档”菜单命令，弹出“文档属性”对话框，尺寸设置为“300px×200px”，背景颜色设置为淡绿色，如图 1-3 所示。输入“信息管理学校”文字。

(3) 首先单击工作界面左侧工具箱中的“文本工具”按钮 **A**，在淡绿色的舞台中间输入“信息管理学校”字样，字体、大小等任意，如图 1-4 所示。

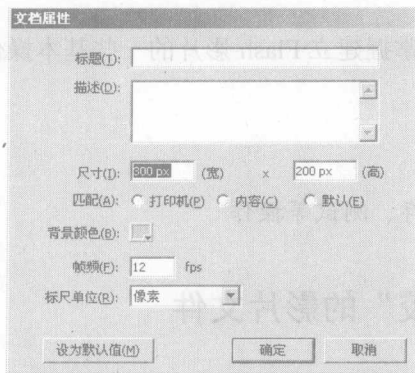


图 1-3 文档属性设置对话框

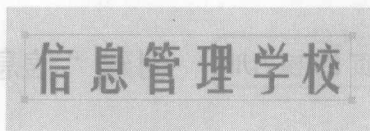


图 1-4 输入文字

(4) 保存影片文件。选择“文件”→“保存”菜单命令，输入文件名“校名.fla”，即可保存为 Flash 的源文件。

(5) 测试影片文件。选择“控制/测试影片”菜单命令，即可测试影片的动画效果。

知识解析

1. Flash 的工作界面

主要包括“标题栏”、“菜单栏”、“工具栏”、“工具箱”、“时间轴”、“舞台”、“工作区”、“属性面板”等，如图 1-5 所示。

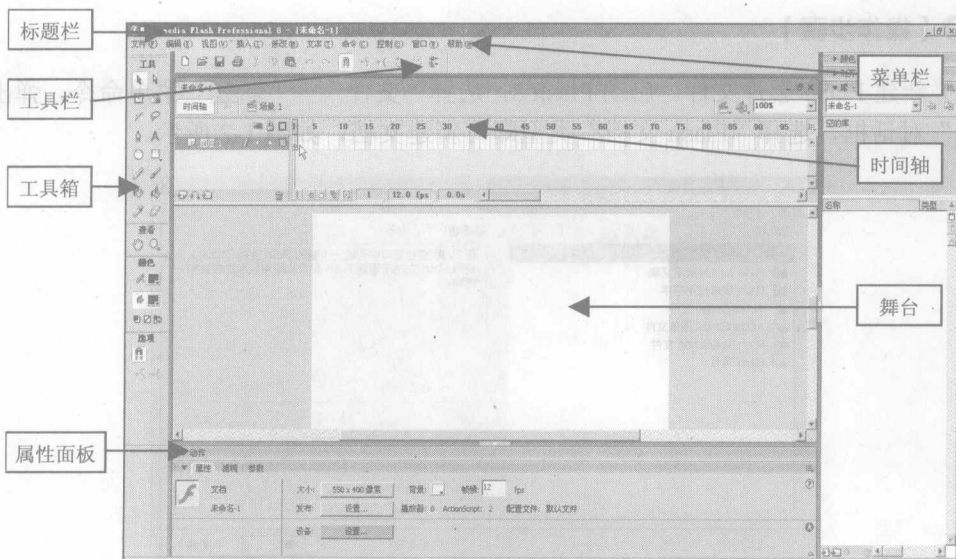


图 1-5 Flash 8 的工作界面



① 标题栏：位于窗口最上方，主要显示 Flash 8 的程序名称、当前编辑的文档名称、“最小化”按钮、“最大化”按钮（或还原按钮）及“关闭”按钮。

② 菜单栏：位于标题栏的下方，Flash 8 按照不同的类型将命令放在不同的菜单中，可以实现除了绘图之外的绝大多数的操作，菜单栏将命令分为“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“文本”、“命令”、“控制”、“窗口”、“帮助”10类。

③ 工具栏：位于菜单栏的下方，包括了一些常用操作命令的快捷按钮，这些常用操作命令如“新建”、“保存”、“剪切”、“复制”、“粘贴”、“撤销”“重做”、“贴紧至对象”等。

④ 工具箱：位于界面左侧，包括了绘图、填充等一些常用工具。

⑤ 时间轴：位于工具栏的下方，用于控制和组织“图层”及“帧”的相关操作。“图层”位于时间轴的左侧，与 Photoshop 软件中的图层概念相似，每层各自存放着自己的内容，多层叠放在一起，但彼此互不影响。“帧”位于时间轴的右侧，Flash 影片中的每一个画面称为一帧，通过连续播放即可产生动态效果。“关键帧”是指动画制作中的关键画面，当画面内容有大的改变时，需要插入关键帧。

⑥ 舞台：位于界面中央的白色区域，它是显示、编辑、绘制作品的地方。

⑦ 属性面板：位于舞台下方，用于设置、修改文档及各种选择对象的属性。

2. 影片的建立有三种方法

方法一：开始页法。进入程序的开始页时，在“创建新项目”选择区中，单击“Flash 文档”选项即可创建一个新 Flash 文件。

方法二：菜单法。进入工作界面后，选择“文件”→“新建”菜单命令，选择“常规”标签中的“Flash 文档”选项即可创建一个新 Flash 文件。

方法三：模板法。进入工作界面后，选择“文件”→“新建”菜单命令，选择“模板”标签中的某一类别的模板，可以新建一个模板文件。

3. 影片的保存

选择“文件”菜单命令，根据需要可以分别选择“保存”、“另存为”、“保存并压缩”、“另存为模板”、“全部保存”命令等保存文件的方法。

4. 影片的测试

选择“控制”→“测试影片”命令，即可测试整个影片的动画效果。如果是多场景影片，还可以执行“控制”→“测试场景”菜单命令，只测试当前场景的动画效果。

5. 修改文档属性

文档属性通常包括影片尺寸、背景色、帧频（即每秒播放的帧数）等。修改文档属性的方法有二种：一是选择“修改”→“文档”菜单命令；二是利用工作界面下方的“属性面板”。

拓展项目

Flash 作品图展

【项目介绍】

Flash 已被广泛地应用于动漫、广告、电子贺卡、课件、游戏、网页等众多领域，在本项目中绘制一个立体效果的窗口，4 张 Flash 作品的静态图片依次显示在窗口内。最终效果如图 1-6 所示。



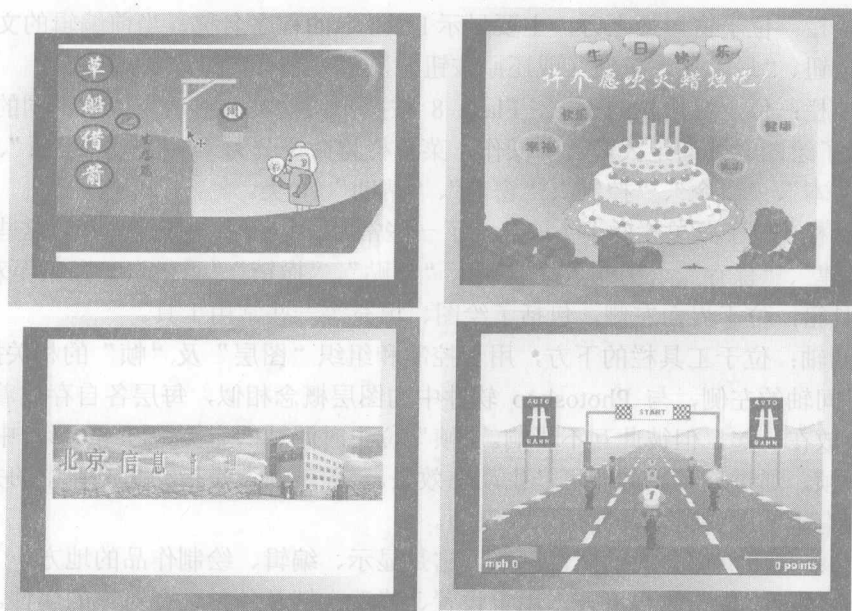


图 1-6 “Flash 作品图展”效果图

【操作提示】

(1) 导入外部图片。选择“文件”→“导入”→“库”菜单命令，在弹出的“导入到库”对话框中，选择素材“第一章”→“拓展项目”→“素材”文件夹中的四张图片，单击“打开”命令按钮，即可将所选图片导入到该影片文件的元件库中。

(2) 将图片 1 拖至舞台中间位置。

(3) 在第 20 帧处按 F7 键插入“空白关键帧”，将图片 2 拖至舞台。

(4) 在第 40 帧处按 F7 键插入“空白关键帧”，将图片 3 拖至舞台。

(5) 在第 60 帧处按 F7 键插入“空白关键帧”，将图片 4 拖至舞台，在第 80 帧处按 F5 键插入帧。

时间轴各关键帧的位置如图 1-7 所示。

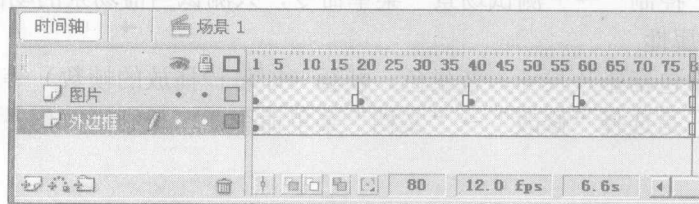



图 1-7 影片时间轴

(6) 单击时间轴下方的按钮 , 添加一个“外边框”图层，绘制立体效果的外层边框。

(7) 保存并测试影片。

项目小结

通过本项目的练习，学习了 Flash 8 的一些基本知识，对软件的作用有了初步的认识，