



完全基于互联网丛书



本书所用技术:

CSS, Dreamweaver 插件

Flash, Adobe Dimension, GIF Construction

Set 32, Java Applet

Windows 编程

动漫天地

网页图形变化效果设计



机械工业出版社
China Machine Press

完全基于互联网丛书

动漫天地——网页图形变化效果设计

摆渡人工作室 编著



机械工业出版社

《动漫天地—网页图形变化效果设计》是《完全基于互联网丛书》的第3本。

本书通过31个精美实例页面来介绍各种各样的图形编排与特效处理的整体过程。它涉及的内容主要有利用Flash制作图片切变的动画、CSS的xray、blur、flip、glow、dropshadow、alpha等滤镜的使用、使用Adobe Dimension制作3D图像、使用GIF Construction Set 3.2制作GIF图片切变的动画以及转换动画格式、使用Java Applet制作图片特效、windows编程等，还有使用Dreamweaver插件的有关知识，这些是制作精美页面效果时所必需的实用技术。

本书适合于网络爱好者和网络开发人员参考使用和学习。

机械工业出版社（北京市百万庄大街22号 邮政编码100037）

责任编辑：王听讲 郑文斌 封面设计：艾迪艾藤

责任印制：路琳

北京机工印刷厂印刷·新华书店北京发行所发行

2001年1月第1版第1次印刷

787mm×1092mm 1/16·16.25印张·401千字

0001—6000册

定价：30.00元（1CD，含配套书）

ISBN 7-900043-83-7/TP·79

E-Mail: sbs@mail.machinfo.gov.cn

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社发行部调换

本社购书热线电话（010）68993821、68326677-2527

前 言

从 20 世纪 60 年代网络雏形的发展到目前全球化 Internet 的广泛应用, 互联网正逐渐改变我们的生活方式。我国自 20 世纪 90 年代初才开始接入 Internet, 而仅仅过了 10 年左右的时间, 我们周围的生活就显现出了“Internet 化”——从网上资讯浏览、网上购物到网上聊天, 我国网民人数正以日逾万人的速度增长着。

近几年, WWW(World Wide Web)的应用日益成为 Internet 发展中的重点, 不但各种类型的网站应运而生, 而且 WWW 的设计技术也层出不穷。大型 ICP 为了吸引网民的注意力, 不断扩大麾下的个人主页空间, 这为网络爱好者提供了一个可以展示个人风采的大舞台。

因为 WWW 具有易于浏览、可操作性强、使用环境简单、开发容易的特点, 我们可以预见, 未来 WWW 的创意、设计和编程人员将越来越多, 人才需求越来越大, 应用范围也会越来越广, 传统的应用编程也向 WWW 靠拢。

完全基于互联网丛书(Fully Based on Internet, 简称 FBI)主要就是针对 Internet 的发展倾向, 面向广大读者, 从 WWW 的创意、设计和编程的各个方面进行说明。FBI 丛书的主要特点可以用“一个中心, 两个基本点”来概括。

♣ 一个中心——完全基于互联网的发展技术为中心。丛书中包括目前几乎所有互联网所涉及到的方方面面, 从网站的技术规划到最细微方面的设计, 囊括了 WWW 领域内时兴的应用点, 如典型的计数器、BBS、聊天室、数据查询与搜索、Web 数据库、各种网页特技、安全控制、电子商务等。换句话说, “网上有什么, FBI 中就讲述什么”。

♣ 两个基本点——便于阅读和便于交流

(1)按效果(功展)划分, 方便了读者阅读 在 FBI 丛书的每一本书中都会向读者讲解几种相关软件的应用技术, 便于读者阅读和应用。为了实现某一种效果(功能), 往往会涉及到很多种应用工具软件, 如在制作网页时, 不但要熟悉 FrontPage、Dreamweaver、Flash、Fireworks、Photoshop 等软件的不同特点, 而且还要学会各种编程技术, 如 Java、ASP(JavaScript/VBScript)、PHP、Perl、SQL/MySQL 等, 这样才能使您制作的网页更加精彩。在同一本书中您可以看到各种不同的软件和语言为了实现同一个效果(功能)协同作用。而采用更有针对性的页面形式编排, 融技术于具体应用, 读者只要按照书中的步骤就可以完成预定的效果(功能)。这是目前市面上仅有的按照效果(功能)划分并以网页形式编排的系列图书。

(2)完善的售后服务体系, 便于读者与作者之间的交流 为了方便广大读者与本丛书作者的相互沟通, 我们特为本套丛书建立了专用网站。请记住我们的网址 <http://www.buydoren.com>, 欢迎您指正 FBI 丛书中的问题, 或者就您感兴趣的问题和我们探讨。我们也将定期对新出现的计算机技术在网上进行实例讲解。

我们都是 Internet 的爱好者, 相信通过我们的共同努力, 可以为互联网在我国的普及尽一点微薄之力。

便渡人工作室

www.buydoren.com

关于本书

《动漫天地》是《完全基于互联网丛书》的第3本，主要介绍各种各样的图形编排与特效处理。

文字是网页的主要部分，但仅仅依靠文字效果进行主页编排和设计是不够的，必须添加必要的图形。主页的背景需要图形，主页的内容表达和版式编排上也需要图形。这些图形既可以是单色图形，也可以是彩色图形；既可以是静态图形，也可以是动态图形；既可以是简单的小图形，也可以是大的多媒体图形。优秀的主页在设计方面必须是文字和图形内容的有机结合。

本书将针对图形应用方面的需求，详细讲解各种各样的图形处理方法，包括静态图形处理、动态图形的生成与处理、图形转换以及众多的图形处理特技，这些特技包括十多种滤镜、浮动图形、飘动图形、图形的3D处理等等，是目前网页处理中非常时髦的技术。这些实例描述的图形处理运用了不同的方法，有些是利用样式库实现，有些是利用编程语言控制的，有些是使用工具软件制作的，这正体现了目前主页制作领域的技术性。

《完全基于互联网丛书》的前3本书构成了全套书的基础，第1本《我行我素》告诉读者如何开发完整的个人主页系统；第2本《移文幻字》主要讲解文字效果处理方面的内容；第3本《动漫天地》则将重点放在图形效果处理上。因此，这3本书是相互分工又相互配合的。

本书涉及到的技术主要有，Flash、CSS 滤镜、Adobe Dimension、GIF Construction Set 32、Java Applet、windows 编程、Dreamweaver 插件等。

当然，一本书不可能包罗所有的图形处理技巧和方法，遗漏之处希望读者谅解！我们也期待在以后的类似书籍当中将尽可能多地为读者提供更加优秀的图形处理技巧和方法。

本书适合网络爱好者和网络开发人员使用。

编者

关于我们——摆渡人工作室

“摆渡人工作室”的前身是在两年前成立的“清汉计算机工作室”。

两年多来，我们和机械工业出版社通力合作，精心策划、编辑、出版了《计算机开发与制作实例丛书》（以下简称《实例》）。这套丛书共计 26 本，覆盖了从 Microsoft Office 到应用程序和数据库开发，以及网页制作和多媒体等多方面实用技术和技巧，以其独特的魅力在同类计算机图书中发展成了一个大家族。

我们立足清华大学，广泛了解并研究计算机发展方向，认真进行计算机图书的策划、组织和编辑工作。

我们的努力得到了应有的回报！2000 年我们的实例丛书获得了巨大的成功，得到了读者和出版社的广泛好评。其中《FrontPage 2000 网页制作实例》和《Visual Basic 6.0 数据库开发实例》一年内加印了 4 次，累计销量达到 16000 册，丛书平均销量也达到了近 10000 册。

在实例丛书的具体运作中我们体验了创业的艰辛，成功的喜悦，在成功后我们开始在更深的层次上思考读者真正需要什么。

我们开始思考两个问题：

◆ 我们何不推出更具针对性的实例呢？

我们发现实例丛书中的实例虽然是我们精心设计的，但很多却不是“现存的”，也就是说这些实例不是在网上存在的，而是我们为了讲解某些知识专门设计的。这对需要解决实际问题的读者来说还需一个消化吸收的过程。

◆ 何不建立一个更完善的图书售后服务体系呢？

有些读者购买了我们的实例丛书后，针对书中的某些问题或打电话或发 Email 和我们探讨，我们为读者对我们的厚爱感到由衷的高兴，但同时也感到交流的不顺畅阻碍了我们和读者进一步的探讨。读者买到图书，正是学习的开始，我们的工作应该延伸到读者的学习过程中，而不是售出书就万事大吉！

带着这些急需解决的问题，我们考虑了现在最便利的联络方式——互联网，在对现在全球互联网技术现状和未来发展走势的精心调查研究下，我们隆重推出了《完全基于互联网丛书》（Fully Based on Internet，简称 FBI）。这套丛书继承了《计算机开发和制作实例丛书》的特点，以页面的形式讲解当今互联网业涉及的几乎所有的技术。从申请域名建立网站，到实现人机交互和建立自己的电子商务网站等全过程。读者只需要按照我们的讲解，按部就班地学习丛书中介绍的各种技术，不仅可以建立展现自我风采的个人网站，还可以成功地建立完善的商业网站。同时这套丛书还具有“一个中心+两个基本点”的特征。关于这方面的内容您可以从本丛书的前言中看到。相信在您认真阅读了这套丛书后，会对这些特点有更深刻的理解。



随着 FBI 丛书的发展,我们相信一定会与您成为好朋友,因为我们和您一样都是爱好新鲜事物的年轻人,充满着对未来的憧憬。我们努力、创造,我们自信、把握,我们相信机会在自己的手中。

您有什么好的建议或者对我们的丛书
有什么意见,请访问我们的网站:

www.buydoren.com。

关注生活,关注我们的图书!

附录:关于《实例》丛书

《实例》丛书的特点:

- (1) 通过一个个精心设计的实例,用户可以轻松地逐步掌握一种软件。
- (2) 书中每一个实例的主题对应该软件的一个主要功能,通过所有实例的学习,您可以全面掌握该软件的精髓。
- (3) 虽然《实例》丛书采用一个个相对独立的实例,但我们在丛书的策划中考虑到知识的连贯性和统一性,丛书中的“归纳和注释”可以帮助读者举一反三地掌握书中介绍的内容。使用附光盘的书籍更可以使您的学习和开发如虎添翼。
- (4) 随书光盘中还包含和该书籍相关的软件及网络资源,使您在阅读该书的同时还可以涉猎其他相近的领域。

《实例》丛书书目:

1. Word 2000 中文版实例
2. Excel 2000 中文版实例
3. PowerPoint 2000 中文版实例
4. Access 2000 中文版实例
5. Delphi 5.0 开发实例 (附 CD)
6. VBScript 开发实例 (附 CD)
7. ASP 开发实例 (附 CD)
8. C++ Builder 网络开发实例 (附 CD)
9. Flash 5.0 网页动画制作实例 (附 CD)
10. Photoshop 6.0 图像制作实例 (附 CD)
11. FrontPage 2000 网页制作实例 (附 CD)
12. CorelDRAW 9.0 图画制作实例 (附 CD)
13. Photoshop 5.5 图像制作实例 (附 CD)
14. 3D Studio MAX R3.0 动画制作实例 (附 CD)
15. Authorware 5.0 制作实例 (附 CD)
16. Director 7.0 多媒体制作实例 (附 CD)
17. Visual Basic 6.0 数据库开发实例 (附 CD)
18. Visual Basic 6.0 多媒体开发实例 (附 CD)
19. Visual Basic 6.0 网络开发实例 (附 CD)
20. Visual FoxPro 6.0 开发实例 (附 CD)
21. Flash 4.0 动画、网页制作实例 (附 CD)
22. AutoCAD 2000 中文版综合应用实例 (附 CD)
23. Visual C++ 6.0 数据库与网络开发实例 (附 CD)
24. Visual C++ 6.0 多媒体开发实例 (附 CD)
25. Dreamweaver 3.0 网页制作实例 (附 CD)
26. Fireworks 3.0 网页素材制作实例 (附 CD)

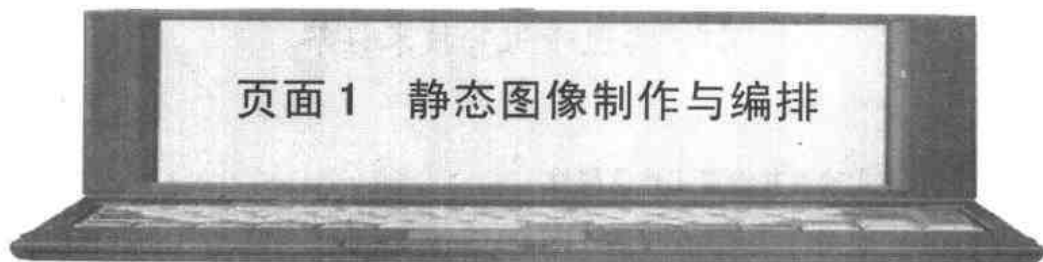
目 录

前言

关于本书

关于我们——摆渡人工作室

页面 1	静态图像制作与编排.....	1
页面 2	alpha 滤镜.....	11
页面 3	blur 滤镜.....	18
页面 4	chroma 滤镜.....	24
页面 5	dropshadow 滤镜.....	28
页面 6	flip 滤镜.....	33
页面 7	glow 滤镜.....	37
页面 8	Invert 滤镜.....	41
页面 9	mask 滤镜.....	45
页面 10	shadow 滤镜.....	50
页面 11	wave 滤镜.....	54
页面 12	xray 滤镜.....	58
页面 13	静态图像组合成动态图像.....	62
页面 14	制作 3D 动态图像.....	69
页面 15	图文切变.....	78
页面 16	多幅图片切变.....	87
页面 17	图像处理的特效页面.....	94
页面 18	可拖动的图片.....	103
页面 19	制作页面上飘落的花朵.....	127
页面 20	制作滚动显示的图片.....	137
页面 21	浮动的图片.....	144
页面 22	跟随鼠标移动的图片.....	147
页面 23	滚动图案背景.....	162
页面 24	静止滚动背景.....	174
页面 25	图片的隐现.....	177
页面 26	图像的伸缩切换.....	182
页面 27	将 AVI 转换成 GIF 图像.....	189
页面 28	将 MPEG 转换成 GIF 图像.....	195
页面 29	控制条改变背景色.....	203
页面 30	循环滚动的超像链接图片.....	210
页面 31	动态扭曲的图像.....	231



<http://www2.freeshine.com/flashzone/flas/lensflareanim.swf>

页面效果和技术概要

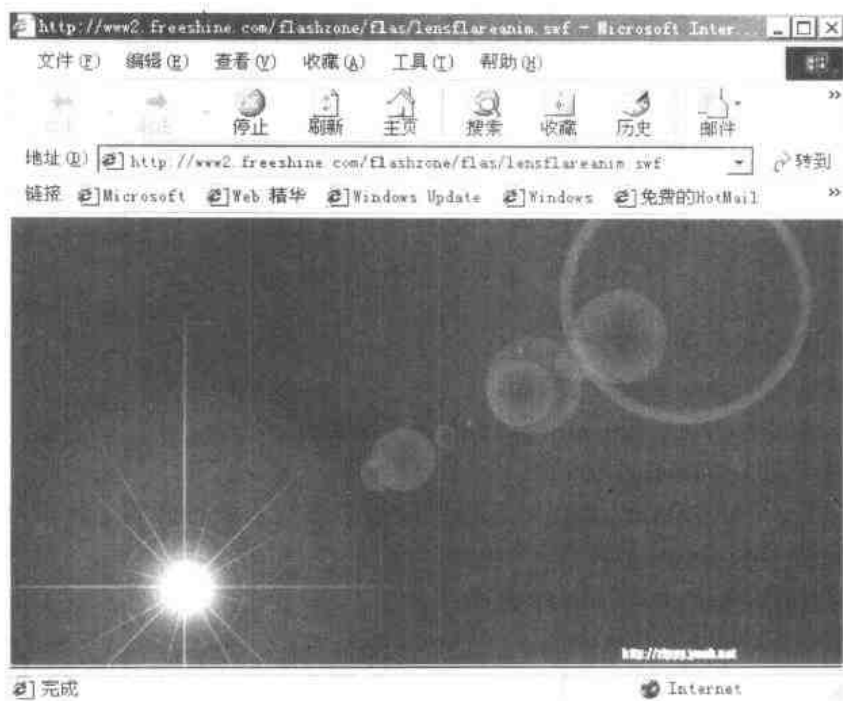


图 1-1 闪烁的光晕

本页面以制作闪烁的光晕为例（如图1-1所示），给大家介绍如何利用Flash来绘制静态图像，以及如何将这些静态的图像编排成动画效果。在开始制作之前，读者应对下面的技术有所了解：

- ① 基本绘图工具的使用
- ② 图层的建立方法
- ③ 移动变换（Motion Tweening）的设置
- ④ 渐变色的配制及颜色控制
- ⑤ 页面（Instances）颜色属性的设置：Alpha 透明度的设置



实现步骤和技术详解



运行 Flash 4 软件并设置工作区属性

运行 Flash 4 软件，点击菜单中的“File > New Symbol”创建一个新文件；然后选菜单中的“Modify > Movie...”或按 Ctrl + M 键，在弹出的对话框中修改当前工作区的属性，如图 1-2 所示。

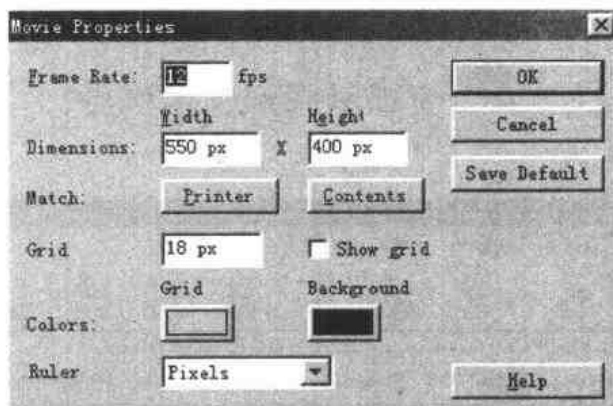
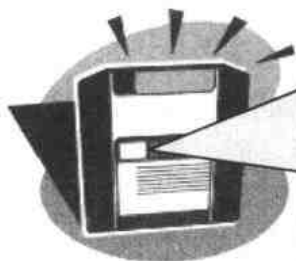


图 1-2 当前工作区

将当前工作区属性参数设置如下：

- ◇ 播放速度(Frame Rate): 12 fps。
- ◇ 工作区尺寸(Dimensions): 宽550px、高400px。
- ◇ 网格点间距(Grid): 18px。
- ◇ 是否显示网格(Show grid): 可勾选也可不勾选（勾选时有利于作图时参考）。
- ◇ 网格色(Grid Colors): 灰色。
- ◇ 背景色(Background Colors): 黑色。
- ◇ 度量单位(Ruler): Pixels。



注意问题

一般来说，在互联网上播出的动画，每秒 8~12 帧的播放速度是比较合适的。

假如机器运行速度比较快，建议把播放速率提高到 24fps。



绘制所需的静态图像

制作此动画必须的基本元素有：2个圆形，1个三角形，它们均为图形类图符（Graphic Symbol）。



重点记忆

使用直线、椭圆和矩形工具绘画

使用“line”、“oval”和“rectangle”工具可以很容易地画出一些常见图形。其中“oval”和“rectangle”工具在画出图形的同时可以指定的颜色来填充，使用“rectangle”工具还可以选择画圆角矩形还是标准矩形。

其方法如下：

(1) 选择“line”、“oval”和“rectangle”工具。  



(2) 设定线形和填充属性（对于“line”工具，无法设置填充属性）。

(3) 对“rectangle”工具，可通过点按“Round Rectangle”修改器并输入圆角半径来设定圆角形状，圆角半径为0时将画出标准矩形。

(4) 在工作区上拖动鼠标。如果使用的是“rectangle”工具，在拖动过程中按“up”和“down”方向键可调整圆角半径；对“oval”和“rectangle”工具，在拖动同时按住“Shift”键可使画出的图形为圆或正方形；对“line”工具，在拖动同时按住“Shift”键可使画出的线

◆ 制作圆形1

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“circle1”的图符(symbol)，类型设为图形类(Graphics)，然后点击“OK”确定。

(2) 进入图符编辑区，利用绘图工具栏中的椭圆工具 ，将其参数修改器中的设置边框去掉，并按住Shift键画一个没有边框的圆形。

(3) 选择油漆筒工具 ，在其参数修改器中点击  设置渐进色。如图1-3所示，在渐进色设置滑杆中从左至右，依次设为：“white (255,255,255) Alpha 100%”、“yellow (255,255,200) Alpha 50%”、“white (255,255,255) Alpha 0%”、“orange (243,126,12) Alpha 40%”、“white (255,255,255) Alpha 0%”，当颜色和透明度都设置好后，用鼠标在圆形上

点击填充。

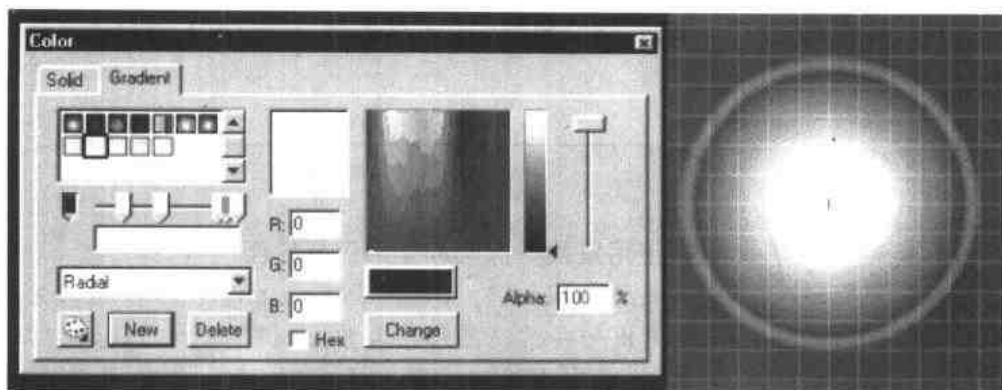


图 1-3 设置并填充渐变色

◇ 制作圆形 2

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“circle2”的图符(symbol), 类型设为图形类(Graphics)。

(2) 利用绘图工具栏中的椭圆工具, 将其参数修改器中的颜色设为“white (255,255,255)”, 按住Shift键的同时画一个白色的正圆, 如图1-4所示; 然后按Ctrl+C键将“circle2”复制到剪贴板上。

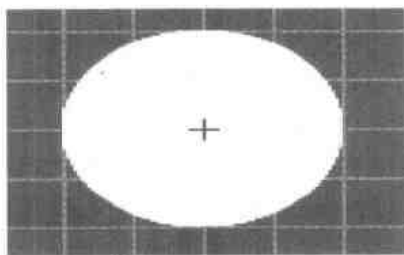


图 1-4 圆形 2

制作圆形 3

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“circle2 animated”的图符(symbol), 类型设为图形类(Graphics), 点击“OK”确认。

(2) 在图符的编辑窗口中点击层面板下方的, 可以在当前选中的层上方新建一个层。连续点击四次, 新建4个层(layer)。

(3) 在每个layer的第1帧上, 按Ctrl+V键粘贴一个“circle2”的拷贝, 并用鼠标右键单击“circle2”, 在弹出菜单中选“Properties”, 并在“Instance Properties”对话框中将其颜色“Color”属性设置为Alpha, 将Alpha值设为15% (使用Alpha的值在10%~20%之间就可以)。

(4) 如图1-5所示。在每个layer的第21帧上按F6键, 各添加一个关键帧。变换circle2的大小和位置, 使他们看起来位于同一条直线上, 如图1-6所示。

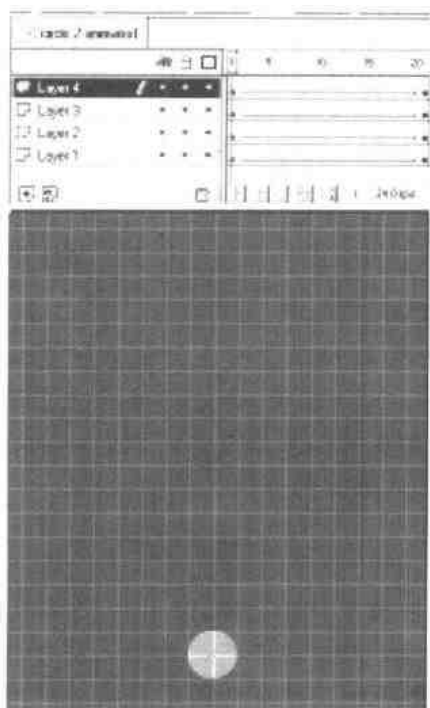


图 1-5 第1帧

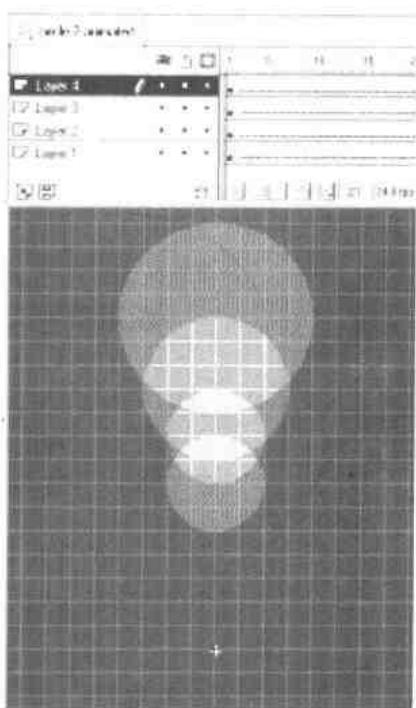


图 1-6 第21帧

(5) 用鼠标双击每个layer的第1帧，在弹出的帧属性（Frame Properties）对话框里选 Tweening 标签，在下拉菜单里选 Motion，即均做 Motion Tween 渐变。下面有一些选项：如旋转方向、是否沿着运动轨迹运动、运动速度等，本页面可采用默认值。最后按“确定”，帧属性（Frame Properties）对话框中的设置如图 1-7 所示。

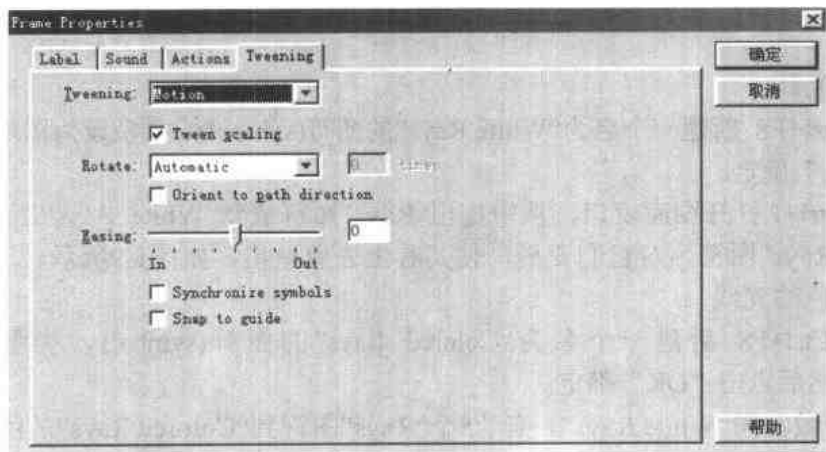
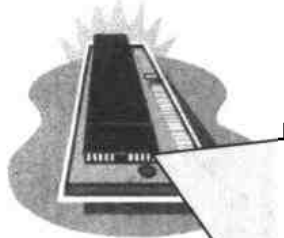


图 1-7 帧属性（Frame Properties）对话框

◇ 制作光线

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“Rays”的图符（symbol），类型设为图形类（Graphics），然后点击“OK”确定。

(2) 在图符编辑区中, 用直线工具  绘制一个三角形, 设置渐进色为 white (255,255,255) Alpha 100% 到 white (255,255,255) Alpha 0% 的渐进色, 然后用渐进色填充三角形, 调整颜色。并用箭头工具选中边框按 Delete 键删除三角形的边框, 如图 1-8 所示。



重点记忆

使用铅笔工具绘画

使用铅笔刻画出线条和其它形状, 就象使用真正的铅笔一样。画出线条后, Flash 会根据情况对它进行拉直或平滑处理。处理的程度依画线模式不同而不同, Flash 还可以以一定的角度来连结两条线。方法如下:

(1) 在绘图工具栏上选择铅笔工具 。

(2) 选择以下任何一种绘图模式。

“Straighten”模式可画出平直的线条, 并可将近似于三角形、椭圆、矩形和正方形的图形转换为标准的几何图形。

“Smooth”模式可画出平滑的曲线。

“Ink”模式下可随意画线。

(3) 设置线型属性。

(4) 在工作区上拖动鼠标。按住 Shift 键的同时拖动鼠标, 可画出水平或竖直的线条。

◇ 制作白色光线

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“White Rays”的图符(symbol), 类型设为图形(Graphics), 然后点击“OK”确定。

(2) 按 Ctrl+L 打开图库窗口, 从中拖出“Rays”图符放到“White Rays”图符工作区中, 连续拖出5个“Rays”图符, 对它们变形, 使其看上去像星星, 如图 1-9 所示。

◇ 制作带颜色的光线

(1) 按 Ctrl+F8 新建一个名为“Colored Rays”的图符(symbol), 类型设为图形类(Graphics), 然后点击“OK”确定。

(2) 其余做法同“White Rays”, 拖动5个“Rays”图符到“Colored Rays”的图符工作区中。但需要对每个“Rays”添加“Color: Tint”的效果: 用鼠标双击每个“Rays”图符, 在弹出的“Instance Properties”对话框中将颜色“Color”属性设置为Tint, 取值为10%~20%, 颜色选黄色, 效果如图 1-10 所示。



图 1-8 “Rays”图符

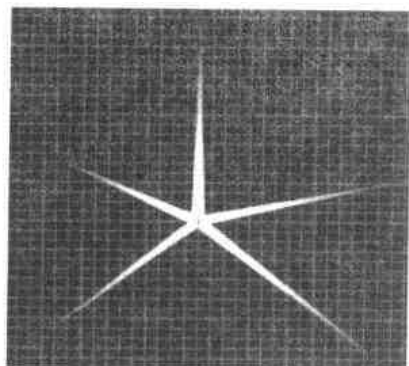


图 1-9 “White Rays”图符

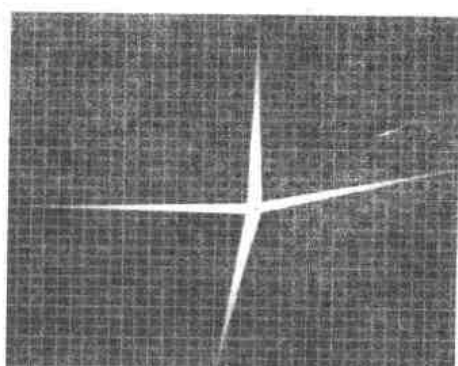


图 1-10 “Colored Rays”图符



注意问题

在 Flash 中画图需注意的问题

画图工具可以创建并修改工作区中的图形。在画图时，有必要了解画图和对图形的修改将对同层的其它对象有什么影响。

(1) 当画出一条线穿过另一条线或其它图形时，这条线像一把刀把其它线或图形分成了两部分，它自己也被分成了几段。可以分别对其中的每一段进行选择、移动和编辑操作。

(2) 当对上方的图形或线条染色时，会覆盖它下方的所有内容，同样颜色的部分将合为一体，不同颜色部分仍可辨认。利用这些特性可创建出各种效果的图形。

为避免图形之间以外的相互作用，可使用成组方式或把它们置于不同的层。



静态图像的编排

◆ 新建图符

按 Ctrl+F8 新建一个名为“flare”的图符(symbol)，类型设为电影片类 (Movie Clip)，然后点击“OK”确定，这样就新建了一个电影片类图符。

◆ 新建图层

进入图符的编辑窗口，连续点击七次层面板下方的  按钮，在当前选中的层上方再新建6个层(layer)。将当前层及新建的6个层分别命名为“controls”、“square for resize only”、“rays2”、“rays1”、“big circle effects”、“small circle effects”和“halo”，具体结构和命名如图 1-11 所示。

◆ controls 图层

按F5键在该层第1和第37帧上添加两个空白关键帧；在第1帧上添加“Stop”的Action，在第37帧上添加“Goto and Stop (1)”的Action。

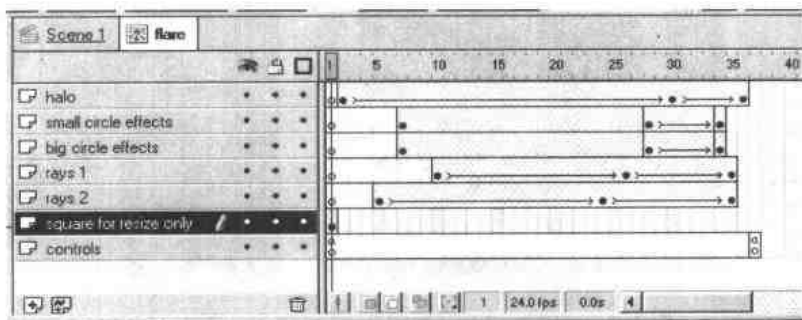


图 1-11 “flare”图符的层面板及时间轴显示

✧ square for resize only 图层

按F6键在该层第1帧添加一个关键帧，并添加一个任意大小的新图符（symbol），透明度alpha设为0%，这主要是为了控制“Flare”的大小。

✧ rays2 图层

按F6键分别在该层第5、24、35帧添加关键帧，拖动“White Rays”图符放置到5、24、35帧的工作区中。调整图符使得它们的大小依次增大，并对每个关键帧的图符双击，在“Instance Properties”对话框中将其颜色“Color”属性设置为Alpha，将Alpha值分别设为：第5帧25%、第24帧50%、第35帧0%，如图1-12所示。然后从第5、24和35关键帧上分别双击，在弹出的帧属性（Frame Properties）对话框里选Tweening标签，在下拉菜单里选Motion，顺时针变化，均做Motion Tween渐变。最后点击“OK”确定。

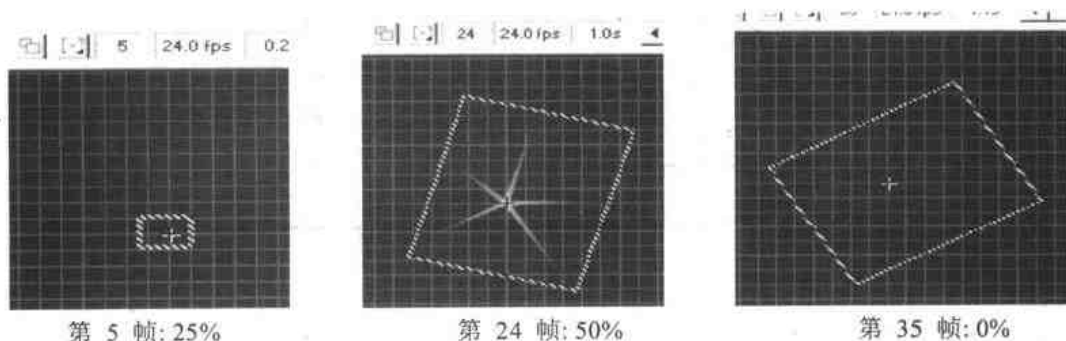


图 1-12 rays2 层的第 5、24、35 帧

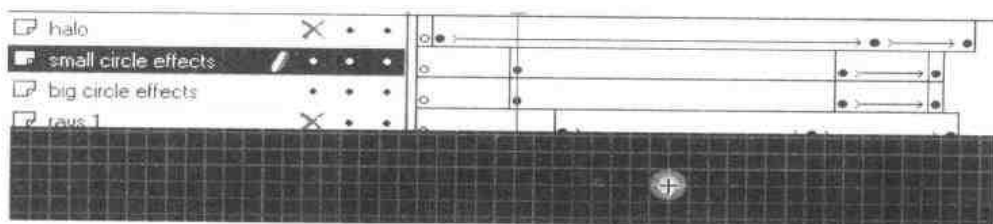
✧ rays 1 图层

制作方法和“rays2”图层类似，只不过拖入工作区的图符换成了“Colored Rays”，而不是“White Rays”图符，另外在设置Motion Tween时缩放和角度变化有所不同（在这里就不再重复了）。

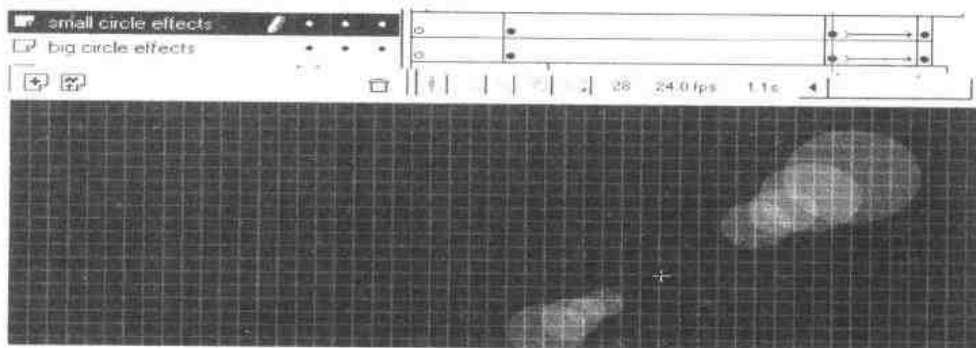
✧ big circles 图层

按F6键在该层第7帧插入关键帧，从图库窗口中拖出“Circle2 animated”图符放到工作区，使其只播放一次，对其变形和旋转。复制第7帧到第28帧和34帧，在第28帧

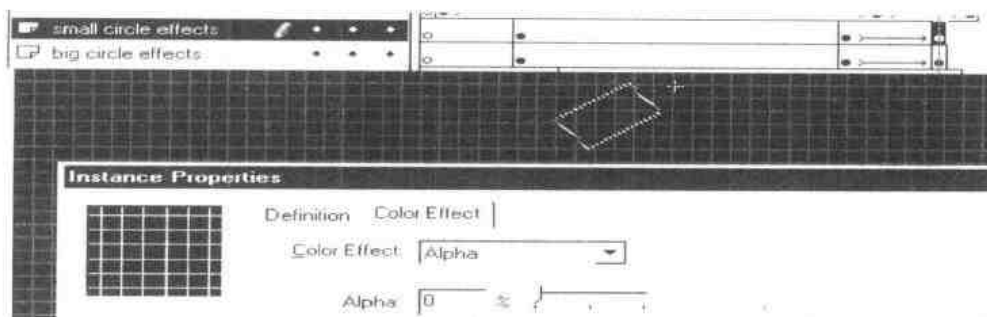
上创建Motion Tween，在第34帧上将图符的颜色属性Alpha设置为0%，如图1-13所示。



第7帧



第28帧



第34帧

图 1-13 big circles 图层第7、28、34帧

◇ halo 图层

按F6在第2、30、36帧上插入关键帧，从图库窗口中拖动“Circle1”图符到工作区中，各帧设置如下：

第2帧：缩小图符，颜色color属性设为 Alpha 80~70%

第30帧：放大图符

第36帧：再缩小图符，颜色color属性设为 Alpha 0%

然后在第2、30和36帧上创建Motion Tween。清除第1帧，用它作为动画的控制帧。各