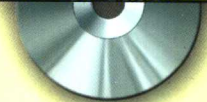


信息技术教育系列丛书

本书配有光盘



Flash MX

动画设计与制作

李凤来 洪文峰 编著



 北京理工大学出版社
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

信息技术教育系列丛书

Flash MX 动画设计与制作

李凤来 洪文峰 编著



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

内 容 简 介

在目前盛行的多媒体教学课件制作工具之中,Flash MX Professional 2004 堪称卓越。本书从中小学学科教师的实际需要出发,以“任务驱动”的教学方式,比较全面地介绍了 Macromedia 公司的最新得意之作——Flash MX Professional 2004。

本书依据实用性和时效性的原则,详细介绍了 Flash MX Professional 2004 的基本知识和应用方法。包括软件界面组成及功能、绘图工具的使用、动画制作方法、元件的意义及功用、多媒体素材的导入与导出、Flash 交互式动画和交互式界面的制作等。此外,本书还特别介绍了支持课件制作的一些新颖而富有实际意义的理论。

本书可作为中小学教师学习制作课件的入门教材,也可以作为大专院校非计算机专业师生的参考资料。

版权专有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

Flash MX 动画设计与制作/李凤来,洪文峰编著. —北京:北京理工大学出版社,2005.2

(信息技术教育系列丛书)

ISBN 7-5640-0500-9

I F… II .①李…②洪… III. 动画-设计-图形软件,Flash MX
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 008130 号

出版发行 / 北京理工大学出版社

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(办公室) 68944990(发行部)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

电子邮箱 / chiefedit@bitpress.com.cn

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京圣瑞伦印刷厂

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 9.75

字 数 / 222 千字

版 次 / 2005 年 2 月第 1 版 2005 年 2 月第 1 次印刷

印 数 / 1 ~ 5000 册

定 价 / 20.00 元

责任校对 / 张 宏

责任印制 / 王 军

图书出现印装质量问题,本社负责调换

信息技术教育丛书编委会

主编 范恩源 赵嘉平

编委 洪文峰 马东元 李凤来

张 兵 陈 希

前 言

随着多媒体和网络技术的迅猛发展,传统的教学模式、教学方法、教学内容、教学手段、教学评价正在发生变革。以学习者为中心的网络教学模式逐渐变成现实。与传统的课堂教学相比,网络教学具有丰富的信息资源、网状的信息呈现方式、时空开放性和广泛的交互性等特点,而这些特点的实现,将主要依赖于网络环境下的多媒体课件设计与开发。

在网络教学中,Flash 软件堪称优秀的多媒体课件制作工具,Macromedia 公司推出的这一优秀的矢量动画编辑软件采用了网络流式媒体技术,突破了网络带宽的限制,可以在网络上更快速地播放动画。利用该软件制作的动画文件尺寸要比位图动画文件(如 GIF 动画片)尺寸小得多。用户除了可以利用它制作普通动画外,还可以在动画中加入背景音乐。更重要的是,用户可利用它制作交互动画及创建动态网页素材。

本书编写基于 Flash MX 2004 中文版软件。本书共分 9 章,第 1 章初识 Flash MX 界面及工具栏、面板组成;第 2 章详细讲解绘图工具的功能及使用方法;第 3 章和第 4 章通过实例教学的方法,循序渐进地讲解了简单动画和多层动画的制作步骤;第 5 章专门讲授了 Flash 动画的组成要素——元件;第 6 章阐明了 Flash 作为一个系统,是如何导入素材和导出产品的;第 7 章深入浅出地告诉读者,在创建交互式动画影片时,如何使用动作脚本语句;第 8 章介绍组件,开阔读者的创作思维;第 9 章为读者制作课件提供理论指导和支持。

对于本书的学习,我们建议采纳建构主义任务驱动式学习模式。所谓“任务驱动式”教学模式,就是在一个个典型的动画制作“任务”的驱动下展开学习活动,由简到繁、由易到难、循序渐进地完成一系列“任务”,从而得到清晰的思路、方法和知识的脉络,在完成“任务”的过程中,培养分析问题、解决问题以及用计算机处理信息的能力。我们不强调是否读懂了,而是强调是否能做,关于动画制作中的一个“任务”,我们分别在配套光盘中提供给读者。

我们对本书的导读建议是,从实际到理论,从具体到抽象,从个别到一般,从零散到系统。具体地说,先浏览第 1 章内容,然后结合实例学习第 3 章内容,在模仿实例,制作动画过程中,不断翻阅第 2 章的内容。将第 4 章与第 5 章的内容结合在一起学习效果会更好,但也要遵循在“做中学”的原则;第 7 章内容为高级篇,涉及动画编程,初学 Flash 的读者可以暂时不学;第 8 章内容主要是开阔读者思维,可不做实际操练与练习;第 9 章内容作为理论知识,涉及教育信息化及信息技术与课程整合等知识,读者可以通过实践与理论的结合,以期达到认识和应用的升华。

本书由李凤来和洪文峰共同编写。李凤来负责编写了第 1 至 8 章内容,洪文峰负责编写了第 9 章的内容。本书编写过程中,得到了继续教育学院各位领导和老师们的协助,对此书编写给予了很多指导和帮助,在此表示衷心的感谢!

编者
2005 年 1 月

目 录

第1章 初识 Flash MX	(1)
1.1 Flash MX 的工作环境	(1)
1.1.1 Flash MX 的工作界面	(1)
1.1.2 常用工具栏与工具箱	(2)
1.1.3 时间轴面板	(4)
1.1.4 舞台	(4)
1.1.5 属性面板	(5)
1.1.6 动作面板和其他浮动面板	(5)
1.2 Flash MX 的文件操作	(6)
1.2.1 创建一个简单动画	(6)
1.2.2 保存动画文件	(8)
1.2.3 关闭动画文件	(8)
1.2.4 打开动画文件	(8)
1.3 Flash 动画特点	(9)
第2章 图形绘制与编辑	(11)
2.1 椭圆工具	(11)
2.2 箭头工具	(12)
2.2.1 对象选取方法	(12)
2.2.2 移动、复制和删除对象	(12)
2.2.3 缩放、旋转和翻转对象	(13)
2.2.4 层叠和对齐对象	(15)
2.3 矩形和多边形工具	(17)
2.3.1 矩形工具的使用	(17)
2.3.2 多边形工具的使用	(17)
2.4 直线工具	(18)
2.5 铅笔工具	(18)
2.6 文本工具	(19)
2.7 钢笔工具	(21)
2.8 笔刷工具	(23)
2.9 使用填充工具	(24)
2.9.1 使用油漆桶工具填充区域	(24)
2.9.2 使用墨水瓶工具着色线条	(25)
2.9.3 使用滴管工具选区特征	(25)
2.10 使用图形编辑工具	(26)
2.10.1 使用橡皮擦工具擦除图形	(26)

2.10.2 使用部分选取工具调整图形形状	(27)
2.10.3 套索工具	(28)
第3章 简单动画制作	(30)
3.1 动画的原理及分类	(30)
3.1.1 动画原理	(30)
3.1.2 动画分类	(30)
3.2 时间轴和帧	(31)
3.2.1 时间轴概述	(31)
3.2.2 帧和关键帧	(32)
3.3 补间动画	(33)
3.3.1 创建运动补间动画	(33)
3.3.2 设置运动补间属性	(35)
3.3.3 创建形状补间动画	(36)
3.3.4 形状补间动画图形线索	(38)
3.4 逐帧动画	(39)
3.5 帧的编辑	(41)
3.6 绘图纸外观	(42)
第4章 多层动画制作	(44)
4.1 图层概述	(44)
4.1.1 图层的操作	(45)
4.1.2 层属性对话框	(47)
4.1.3 多层动画制作	(47)
4.2 引导层	(50)
4.2.1 创建引导层	(50)
4.2.2 创建按指定路径运动的动画	(51)
4.3 遮罩层	(54)
4.3.1 创建遮罩层	(55)
4.3.2 使用遮罩层制作特殊效果的动画	(55)
4.4 综合动画	(57)
4.4.1 制作弹簧振子动画	(57)
第5章 元件	(63)
5.1 图形元件	(63)
5.1.1 将舞台上的对象转换为图形元件	(63)
5.1.2 新建图形元件	(64)
5.1.3 编辑图形元件	(65)
5.2 按钮元件	(66)
5.2.1 新建按钮元件	(66)
5.2.2 将舞台上的对象转换为按钮元件	(67)
5.2.3 编辑按钮元件	(67)
5.3 影片剪辑元件	(70)

5.3.1 创建影片剪辑元件	(70)
5.3.2 将舞台中的对象转换为影片剪辑元件	(72)
5.4 元件库面板	(72)
5.4.1 元件库面板	(73)
5.4.2 元件库面板中各按钮的功能	(73)
5.5 元件实例	(74)
5.5.1 创建元件实例	(74)
5.5.2 元件实例属性的设置	(75)
5.5.3 指定或修改元件实例名称	(76)
第 6 章 导入与导出	(78)
6.1 导入图像	(78)
6.1.1 导入图像	(78)
6.1.2 编辑图像	(79)
6.2 导入动画文件	(82)
6.3 导入音频	(83)
6.3.1 导入音频文件	(83)
6.3.2 设置声音属性	(85)
6.3.3 编辑音频	(86)
6.4 导出图像和影片	(87)
6.4.1 导出图像	(87)
6.4.2 导出影片	(88)
6.4.3 动画发布	(89)
第 7 章 Flash 交互动画编程基础	(92)
7.1 Flash 编程基础	(92)
7.1.1 动作面板	(93)
7.1.2 帧动作和按钮动作	(93)
7.2 控制电影动作	(96)
7.2.1 Play 语句	(96)
7.2.2 Stop 语句	(96)
7.2.3 gotoAndPlay 语句	(96)
7.2.4 gotoAndStop 语句	(97)
7.2.5 tellTarget 语句	(97)
7.3 影片剪辑动作	(98)
7.3.1 影片剪辑事件	(98)
7.3.2 设置属性的方法	(100)
7.4 载入和卸载外部影片	(102)
7.5 输入文本和动态文本	(104)
7.5.1 添加输入文本	(104)
7.5.2 添加动态文本	(104)
7.5.3 输入文本和动态文本实例	(105)

第 8 章 组件	(108)
8.1 添加组件	(108)
8.1.1 使用“组件”面板添加组件	(108)
8.1.2 使用动作脚本添加组件	(109)
8.1.3 从 Flash 文档删除组件	(110)
8.1.4 使用组件事件处理函数	(110)
8.2 用户界面组件 UI Components	(111)
8.2.1 Button 组件	(112)
8.2.2 CheckBox 组件	(113)
8.2.3 ComboBox 组件	(115)
8.2.4 RadioButton 组件	(116)
8.2.5 List 组件	(118)
8.2.6 TextInput 组件	(120)
8.2.7 Alert 组件	(122)
8.3 组件综合应用举例	(122)
8.3.1 留言板	(123)
8.3.2 选择题	(124)
第 9 章 课件制作的理论基础	(126)
9.1 教育信息化	(126)
9.1.1 教育信息化的概念	(126)
9.1.2 教育信息化的显著特点	(126)
9.1.3 教育信息化的实施内容	(127)
9.1.4 教育信息化的教学模式	(127)
9.2 信息技术支持下的学科教学	(134)
9.2.1 计算机辅助教学	(134)
9.2.2 信息技术与课程整合	(136)
9.3 课件制作的相关理论	(137)
9.3.1 学习理论	(137)
9.3.2 视听教育理论	(138)
9.3.3 传播学简介	(139)
9.3.4 系统科学理论	(140)
9.4 多媒体课件制作概述	(141)
9.4.1 课件的概念	(141)
9.4.2 课件的分类	(141)
9.4.3 课件常用开发工具简介	(141)
9.4.4 课件的评价标准	(143)
主要参考文献	(144)

第 1 章 初识 Flash MX

【目标】

- 初步认识工具栏与工具箱的组成及位置
- 掌握属性面板的显示与隐藏方法
- 了解简单动画的制作
- 学会动画文件的保存、关闭及再次打开的方法

【范例】

请在配套光盘中的“Module_01 \ Flash 工作界面”子文件夹中观看 Flash MX 工作界面介绍
请在配套光盘中的“Module_01 \ 简单动画”子文件夹中观看一个简单动画范例

【教学内容】

1.1 Flash MX 的工作环境

安装了 Flash MX 软件后，在 Windows 系统的 [开始] → [程序] 菜单中就会出现一个 Macromedia 程序组。单击其中的 [Macromedia Flash MX] 就会启动 Flash MX 软件，进入 Flash MX 的工作环境。

1.1.1 Flash MX 的工作界面

见图 1-1 所示。

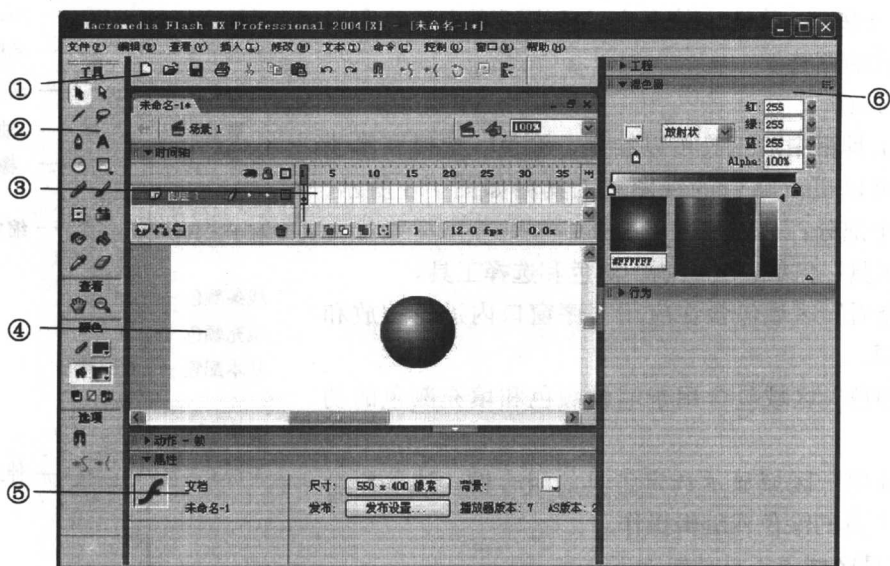


图 1.1

①常用工具栏；②工具箱；③时间轴面板；④舞台；⑤属性面板；⑥浮动面板

1.1.2 常用工具栏与工具箱

✧ 常用工具栏

在 Flash MX 中, 可以通过单击“窗口”→“工具条”→“主要栏”方法, 将常用工具栏显示或关闭。如果常用工具栏的位置影响到我们的操作, 可以通过拖动的方法将其移动到屏幕的其他位置, 也可以将其浮动于界面之上, 如图 1.2 所示。

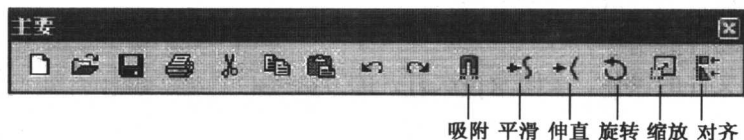


图 1.2

✧ 常用工具栏中一些常用工具按钮的功能如下:

- 吸附按钮: 选中此按钮, 可以进入吸附编辑状态, 这样可以方便用户绘制圆形或正方形, 在调整对象时能够准确定位, 并且在制作动画路径时能够自动粘连。
- 平滑按钮: 可以将选中的曲线或图形外形变得更加平滑。如果没有达到理想效果, 可以多次单击此按钮。
- 伸直接钮: 可以将选中的曲线或图形外形变得更加平直。如果没有达到理想效果, 可以多次单击此按钮。

• 旋转按钮: 将选中的对象或图形进行角度旋转或倾斜变形。

- 缩放按钮: 改变选中对象的大小。
- 对齐按钮: 将选中的多个对象进行对齐或分布以及相对位置的调整。

✧ 工具箱

使用工具箱中的工具可以绘制、涂色、选择和修改插图, 并可以更改舞台的视图。工具箱如图 1.3 所示, 它分为四个部分:

- “工具”区域包含绘画、涂色和选择工具。
- “查看”区域包含在应用程序窗口内进行缩放和移动的工具。
- “颜色”区域包含用于笔触颜色和填充颜色的功能键。
- “选项”区域显示选定工具的组合键, 这些组合键会影响工具的涂色或编辑操作。

✧ 工具区域各工具功能如下:

- 箭头工具: 使用此工具可以选择和移动舞台中的对象、改变对象的大小和形状。



图 1.3

- 次选工具：使用此工具可以从已选中的对象中再选择部分内容。
- 直线工具：使用此工具可以绘制各种长度和角度的直线。
- 套索工具：使用此工具可以选择舞台中不规则区域或多个对象。
- 钢笔工具：使用此工具可以绘制更加精确、光滑的贝塞尔曲线，并且可以调整曲线的曲率等参数。

- 文本工具：使用此工具可以建立文本或文本表单，并对它们进行编辑。
- 椭圆工具：使用此工具可以绘制椭圆形或圆形矢量图。
- 矩形工具：使用此工具可以绘制矩形或正方形矢量图。
- 铅笔工具：使用此工具可以绘制任意形状的曲线矢量图。
- 笔刷工具：使用此工具可以绘制任意形状的色块矢量图。
- 自由变形工具：使用此工具可以对选中的对象或图形进行缩放、扭曲和旋转变形操作。

- 渐变调整工具：使用此工具可以对填充的渐变色进行调整。
- 墨水瓶工具：使用此工具可以改变矢量线段、曲线以及图形线条的各种属性，如线条粗细、填充颜色等。

- 油漆桶工具：使用此工具可以为图形填充颜色，或者改变填充色块的各种属性。
- 吸管工具：将图形的填充颜色或线条属性复制到别的图形线条上，还可以采集位图作为填充内容。

- 橡皮擦工具：用于擦除舞台中的图形或对象。

※ 查看区域各工具功能如下：

在视图区中有两个工具，它们分别是抓手工具和缩放工具。

- 抓手工具：单击此工具，在舞台中拖动鼠标可以改变舞台画面的显示位置，以便更好地显示或观察。

- 缩放工具：选用此工具，在舞台中单击可以改变舞台画面的显示比例。也可以在舞台右上角的比例框中选择需要的显示比例。如果想缩小舞台的显示比例，可以使用此工具在按住 [Alt] 键的同时单击画面。

※ 颜色区域各工具功能如下：

颜色区用于设置图形或对象的线条颜色和填充颜色。

- 线条颜色：单击其中的线条颜色块将打开颜色面板，在其中可以选择图形线条的颜色。

- 填充颜色：单击其中的填充颜色块，可以在打开的颜色面板中选择图形的填充颜色。

- 基本配置：其中的三个按钮分别用于设置默认颜色（黑色和白色）、透明、变换颜色。

※ 选项区域各工具功能如下：

选项区中显示的是当前绘图工具的各种属性选项。例如，当选中箭头工具时，显示的选项区如图 1.3 所示，其中包括吸附、平滑和伸直三个按钮（见常用工具栏介绍）。此区域中的内容会随着选择的工具不同而变化。每个工具都有相应的属性选项，只有当用户选中某工具后，才会激活选项区中的内容，然后使用它们进行各种设置，完成需要的操作。

1.1.3 时间轴面板

时间轴用于组织和控制文档内容在一定时间内播放的层数和帧数。与胶片一样，Flash 文档也将时长分为帧。层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个层都包含一个显示在舞台中的不同图像。时间轴的主要组件是层、帧和播放头。

单击菜单栏中的“窗口”→“时间轴”可以显示和隐含时间轴（见图 1.4 所示）。

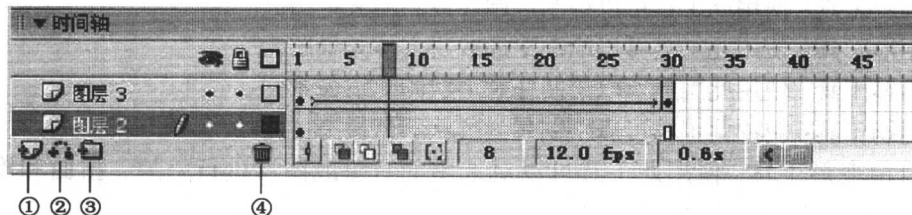


图 1.4

下面介绍时间轴中各按钮功能：

① 插入层按钮：单击此按钮，可以新建一个图层，并显示在当前图层的上方。双击图层列表区中的图层名称，可以修改图层名称。

② 添加引导层按钮：单击此按钮，可以新建一个运动引导图层，引导图层用于控制动画的运动轨迹。

③ 插入层文件夹按钮：单击此按钮可以建立一个图层文件夹，它用于组织和管理图层，使时间轴窗口更加简洁。

④ 删除图层按钮：单击此按钮可以将选定的（或当前所在的）图层删除。

文档中的层列在时间轴左侧的列中。每个层中包含的帧显示在该层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号。播放头指示在舞台中当前显示的帧。时间轴状态显示在时间轴的底部，它指示所选的帧编号、当前帧频以及到当前帧为止的运行时间。

1.1.4 舞台

舞台是放置图形内容的矩形区域，这些图形内容包括矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形或视频剪辑，诸如此类。Flash 创作环境中的舞台相当于 Macromedia Flash Player 中在回放期间显示 Flash 文档的矩形空间。见图 1.5 所示。

可以在工作时放大和缩小以更改舞台的视图。

- 要在屏幕上查看整个舞台，或要在高缩放比率情况下查看绘画的特定区域，可以更改缩放比率。

- 要放大或缩小整个舞台，请选择“查看”→“放大”或“查看”→“缩小”。

- 要放大或缩小特定的百分比，请选择“查看”→“缩放比率”，然后从子菜单中选择一个百分比，或者从应用程序窗口的左下角上的“缩放”控件中选择一个百分比。

- 要缩放舞台以完全适合给定的窗口空间，请选择“查看”→“缩放比率”→“符合窗口大小”。

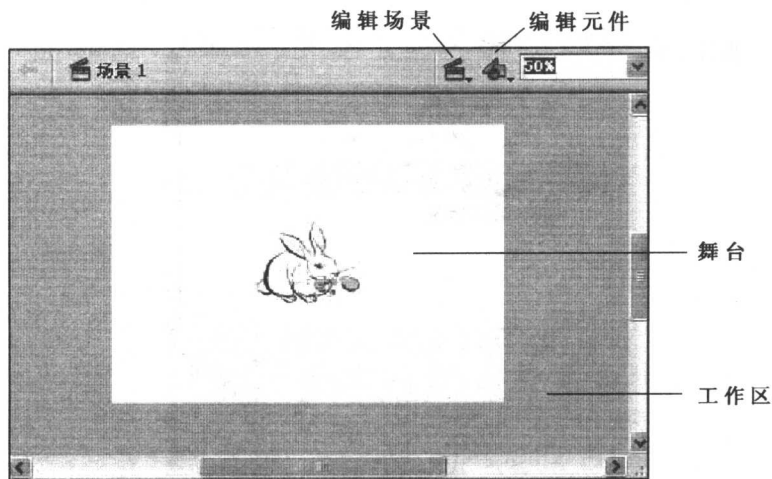


图 1.5

1.1.5 属性面板

使用属性面板（又称“属性”检查器）可以很容易地访问舞台或时间轴上当前选定项的最常用属性，从而简化了文档的创建过程。您可以在属性面板中更改对象或文档的属性，而不用访问包含这些功能的菜单或面板。见图 1.6 所示。

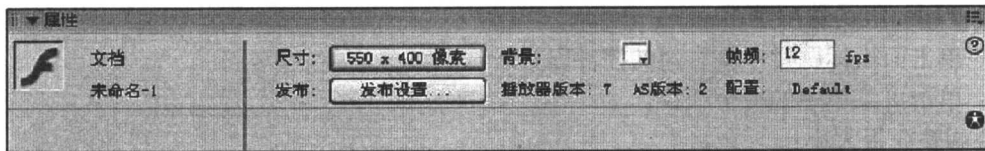


图 1.6

取决于当前选定的内容，属性面板可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、组、帧或工具的信息和设置。当选定了两个或多个不同类型的对象时，属性面板会显示选定对象的总数。

1.1.6 动作面板和其他浮动面板

“动作”面板使您可以创建和编辑对象或帧的动作。选择帧、按钮或影片剪辑实例可以激活“动作”面板。取决于所选的内容，“动作”面板标题也会变为“按钮动作”、“影片剪辑动作”或“帧动作”。面板见图 1.7 所示。

使用面板可以处理对象、颜色、文本、实例、帧、场景和整个文档。例如，可以使用混色器创建颜色，并使用“对齐”面板来将对象彼此对齐或与舞台对齐。大多数面板都包括一个带有附加选项的弹出菜单。该选项菜单由面板标题栏中的一个控件指示。（如果没有出现选项菜单控件，该面板就没有选项菜单。）

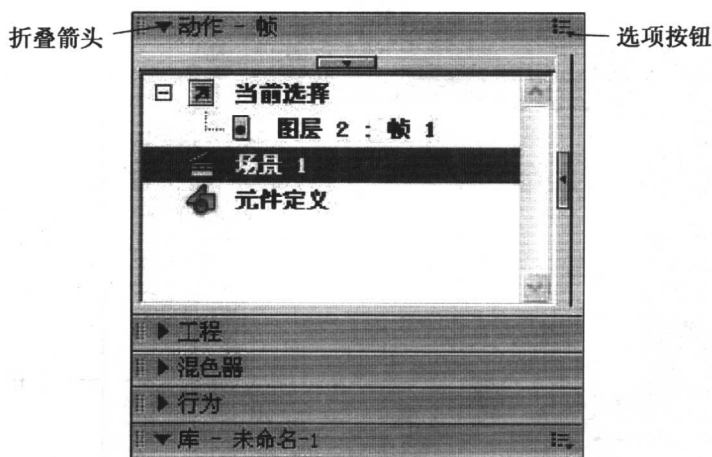


图 1.7

要打开面板：

- 从“窗口”菜单选择所需的面板。

要关闭面板，请执行以下操作之一：

- 从“窗口”菜单选择所需的面板。
- 利用鼠标右击面板标题栏，然后从上下文菜单中选择“关闭面板”。

要使用面板的选项菜单：

1. 单击面板标题栏中最右边的控件以查看选项菜单。
2. 单击该菜单中的一个项目。

要调整面板大小：

- 拖动面板的边框。

要展开面板或将面板折叠为其标题栏：

- 单击标题栏上的折叠箭头。再次单击折叠箭头会将面板展开到它以前的大小。

要关闭所有面板：

- 选择“窗口”→“隐藏面板”。

1.2 Flash MX 的文件操作

Flash MX 关于文件的操作同其他应用软件类似，也包括文件的新建、保存、打开、导入、保存和打印等。下面从创建一个简单动画入手，介绍动画文件的基本操作。

1.2.1 创建一个简单动画

创建一个动画，实现一个圆球从左边飞向右边。见图 1.8 所示。

操作步骤如下：

第一步 在 Flash MX 中新建一个文件，方法是：执行“文件”→“新建”命令或单击

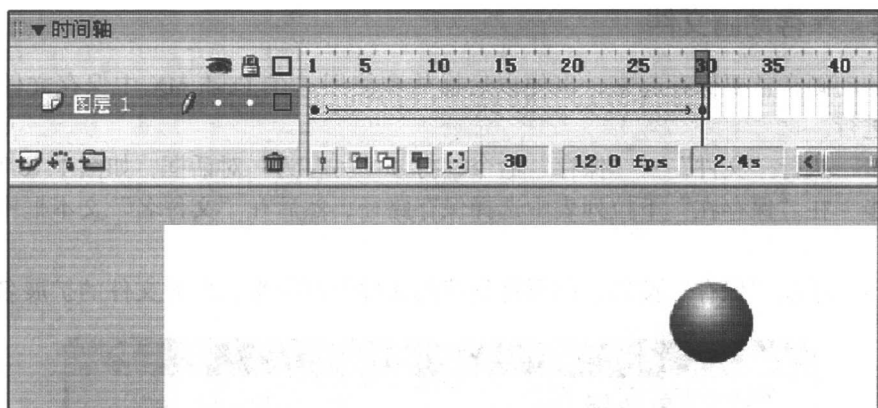


图 1.8

常用工具栏中的新建按钮。

第二步 利用工具栏中椭圆工具在舞台上画一个圆（可以利用填充工具，使圆产生立体感，也可以仅仅是一个平面圆）。

第三步 利用选择工具选定整个圆的图形，然后，鼠标指向圆的图形单击右键，选择“转换为元件”，出现对话框，选择“图形”，单击确定。

第四步 鼠标指向时间轴中第 30 帧单击右键，弹出菜单，选“插入关键帧”，然后拖动舞台上的圆球到舞台右边适当位置。

第五步 鼠标指向时间轴中第 1~30 帧之间单击右键，弹出菜单，选“新建补间动画”（又称“创建动画动作”）。然后，按回车播放。

※ 特别提示

新建文件后，Flash MX 会在舞台中自动打开该文件。如果要修改新建文件的属性，可以在图 1.6 所示的属性面板中单击相应的选项进行修改。例如单击属性面板中尺寸右侧的按钮，弹出如图 1.9 所示对话框，在其中可以修改文件大小、播放速率以及背景颜色等。

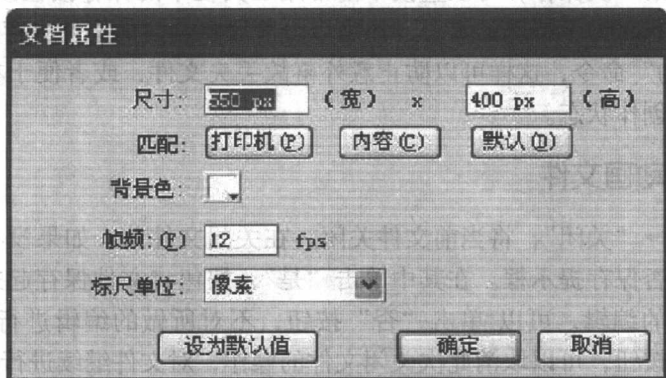


图 1.9

1.2.2 保存动画文件

制作的动画常常要保存起来,以便以后播放和使用。在 Flash MX 中保存文件可以按下面的步骤进行。

第一步 执行“文件”→“保存”命令,打开“另存为”对话框,如图 1.10 所示。

第二步 在“保存在”下拉列表中选择保存路径,然后在“文件名”文本框中输入文件的名称。

第三步 单击“保存”按钮,即可将创建的文件保存起来,此时文件的扩展名为 .fla

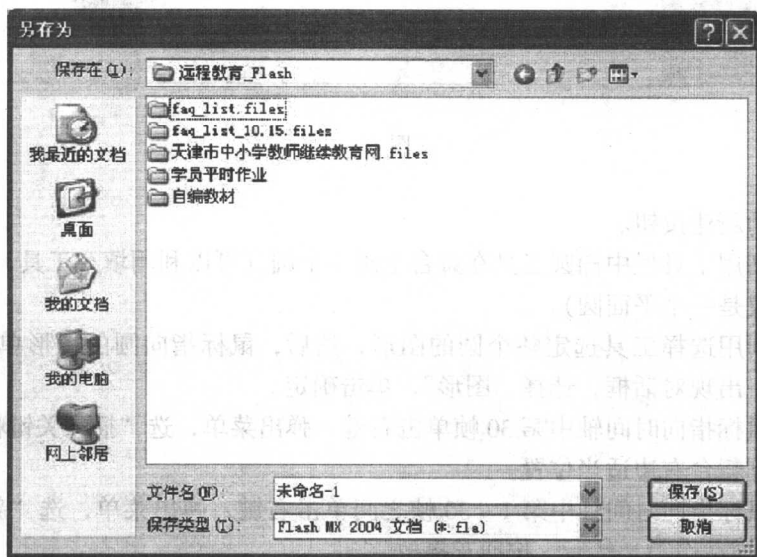


图 1.10

※ 特别提示

如果文件不是第一次保存,可以直接单击常用工具栏中的保存按钮或者按 Ctrl + S 键将所做的修改保存。有时为了特殊的需要,还可以分阶段将创建的文件另存到其他位置,执行“文件”→“另存为”命令,这样可以防止意外事故丢失文件,或者便于在对当前效果不满意时返回到以前的创作状态。

1.2.3 关闭动画文件

执行“文件”→“关闭”,将当前文件关闭。在关闭文件前,如果没有对文件进行过保存操作,会弹出是否保存提示框。在其中单击“是”,按钮将文件保存起来并关闭文件;如果不想保存对文件的编辑,可以单击“否”按钮,不对所做的编辑进行保存并关闭文件;如果单击“取消”按钮,可以取消此次关闭文件的操作,对文件继续进行其他操作。

1.2.4 打开动画文件

如果要播放或编辑以前创作的动画,可以使用下列方法之一打开动画文件。