

# 03 傳統補間與形狀 漸變 - 英文字母 動畫教學影片

## ■ 課前導讀

Flash 動畫的蓬勃發展，在網路上更是顯而易見，例如：用 Flash 製作動畫影片、小遊戲...等。有些人則想到用 Flash 製作教學影片，發揮寓教於樂的功能。這一堂課，我們將模擬製作一段英文教學動畫，在輕鬆、有趣的製作過程中，學習如何匯入 .psd 圖檔、以及文字工具、形狀補間動畫及形狀提示點的應用。



## ■ 本堂課學習提要

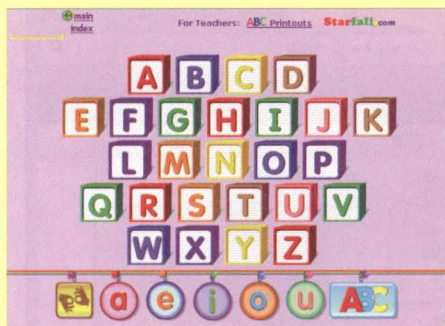
- 匯入 Photoshop 格式的圖檔做為背景
- 用文字工具建立文字物件
- 製作文字逐一移入的傳統補間動畫
- 製作文字變形的形狀補間動畫
- 設置形狀提示點輔助形狀補間動畫

預估學習時間 120 分鐘



### Flash 應用實例賞析

使用 Flash 可以製作出畫面活潑、能提高學習樂趣的教學影片，且檔案容量又小，相當適合放在網路上。



畫面引用自 <http://www.starfall.com/n/level-k/index/load.htm?f>

按下任一字母，就會播放一段趣味的字母教學動畫

## 3-1 設定動畫的背景

Flash 雖然具備繪圖工具，但在實務上，動畫設計師通常還是習慣在專門的繪圖或影像軟體，將所需的素材繪製或處理好，再匯入 Flash 來製作動畫。本節將匯入一個 Photoshop 格式的圖檔，做為動畫的背景，接著會更深入講解製作傳統補間動畫的條件及做法。

### 匯入 Photoshop 圖檔

本範例安排的是藍天白雲的影像背景，我們已事先用 Photoshop 處理好一張合適的圖檔，存放在書附光碟的範例檔案\Ch03 資料夾中，檔名為 03-pic.psd，我們要將此圖檔匯入做為這段動畫的背景。

#### Step 01

請在歡迎螢幕的新增項目下，選擇 **Flash 檔案 (ActionScript 3.0)** 項目，或是執行『檔案/新增』命令，新增一個空白的文件。接著再執行『檔案/匯入/匯入至舞台』命令，並如下操作：



## Step 02

此圖檔包含 2 個圖層，你可以選擇要匯入哪幾個圖層，並個別設定每個圖層的屬性。此例 2 個圖層都要匯入。請如下操作：

1 點選此圖層，便會出現右側的選項設定

2 選擇此項 (原因後述)

3 此項選擇不失真，讓匯入的圖檔維持較高的品質

4 勾選此項，讓 Flash 的舞台尺寸調整為和此圖檔的尺寸相同

5 按確定鈕匯入圖檔

將 "03-pic.psd" 匯入至舞台

檢查要匯入的 Photoshop 圖層(C):

- 彩虹吊框
- 天空

“彩虹吊框”的選項:

將此影像圖層匯入為:

- 點陣圖影像含可編輯的圖層樣式
- 平面化的點陣圖影像(F)

建立此圖層的影片片段

實體名稱:

註冊(R):

發佈設定

壓縮(C): 不失真

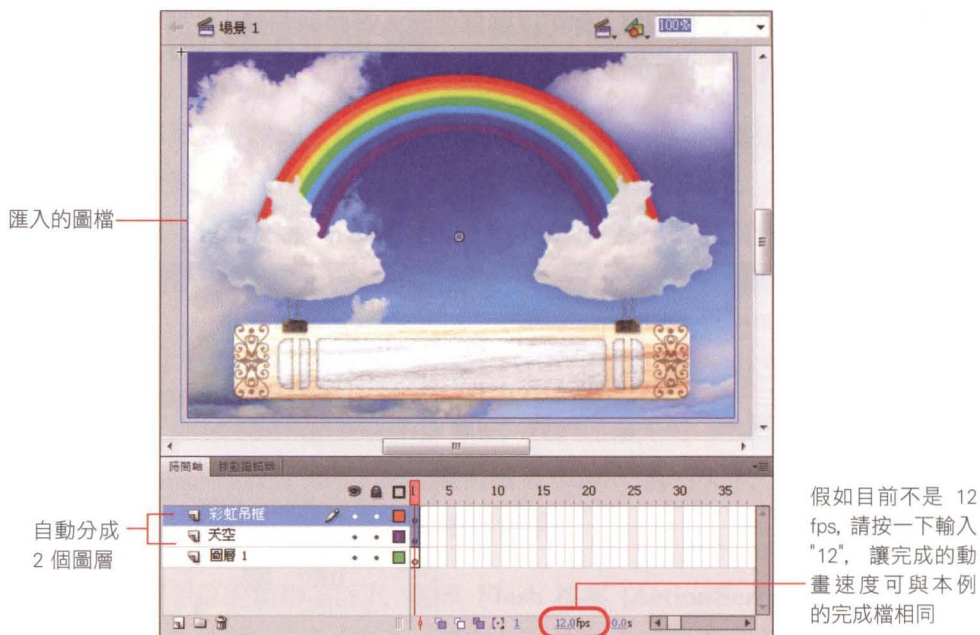
計算點陣圖大小

合併圖層

將圖層轉換成(O): Flash 圖層

- 將圖層放回原始位置(L)
- 將舞台設成 Photoshop 畫布大小 (480 x 320)

確定 取消



### 「點陣圖影像含可編輯的圖層樣式」和「平面化的點陣圖影像」的差別

匯入 .psd 檔案時, **點陣圖影像含可編輯的圖層樣式** (以下簡稱**可編輯樣式**) 和**平面化的點陣圖影像** (以下簡稱**平面化影像**) 該怎麼選擇呢? 其實這 2 者最主要的區別, 是**可編輯樣式**能維持圖層的透明度, 而**平面化影像**則是將設定了透明度的圖層, 與其底下圖層合併後再匯入。而我們最容易察覺的差異, 就是採用**平面化影像**時, 去背物件的邊緣容易出現雜點。因此, 若 .psd 檔案的圖層已設定透明度, **可編輯樣式**會是比較好的選擇。

## 製作彩虹吊框的傳統補間動畫

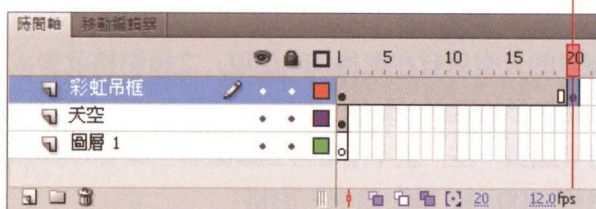
剛才匯入的 .psd 檔案分成**彩虹吊框**及**天空** 2 個圖層。實際上要當成背景的是**天空**圖層, 而**彩虹吊框**則屬於動畫的一部份。我們要讓**彩虹吊框**從舞台左方之外, 移動到舞台的中央, 移動的時間約 20 個影格 (影格 1~20)。上一堂課已經製作過傳統補間動畫了, 而這段讓**彩虹吊框**進入舞台的動畫, 就是利用傳統補間動畫來製作。製作動畫之前, 再來複習一下製作補間動畫的條件, 並檢視一下目前還有什麼條件沒有滿足:

- 1 個圖層只能有 1 個元件：彩虹吊框圖層只 1 個元件，這個條件已經滿足了。
- 2 必須有 2 個關鍵影格，而且 2 個關鍵影格要有差異：彩虹吊框目前只有 1 個關鍵影格，需要建立第 2 個關鍵影格，並做變化。

這樣我們已經很清楚，下一個步驟應該建立第 2 個關鍵影格，並讓 2 個影格形成差異，現在就來動手製作吧！

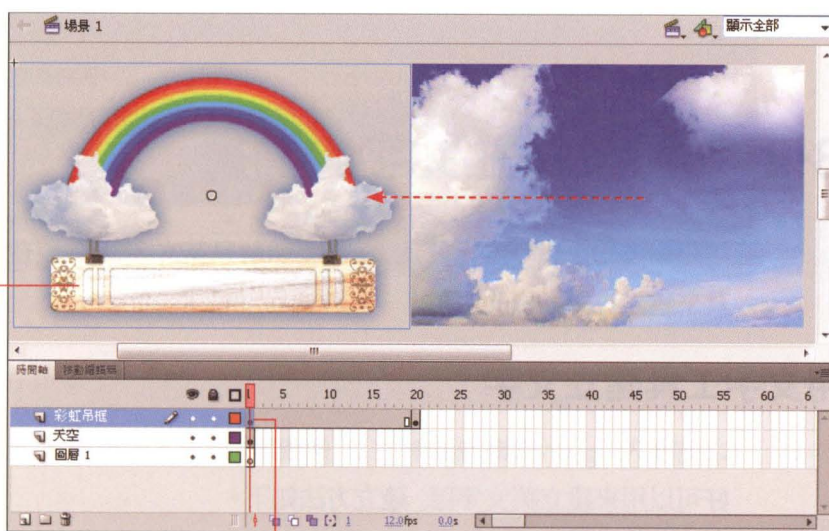
**Step 01** 首先要建立第 2 個關鍵影格，請選取彩虹吊框圖層的影格 20，按下 **F6** 鍵插入關鍵影格：

在彩虹吊框圖層的影格 20 插入關鍵影格



**Step 02** 接著要讓 2 個關鍵影格有差異。目前影格 1 和影格 20 的彩虹吊框，都是在舞台的中央，也就是彩虹吊框進入舞台後要停止的位置。而我們希望彩虹吊框能從舞台左側平移進來，因此請如下操作：

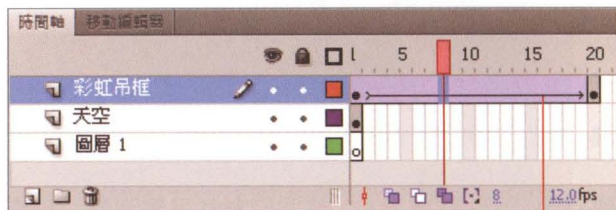
2 按住 **Shift** 鍵不放再將彩虹吊框往左拉曳至舞台外，即可讓元件水平地移動位置



1 選取影格 1

## Step 03

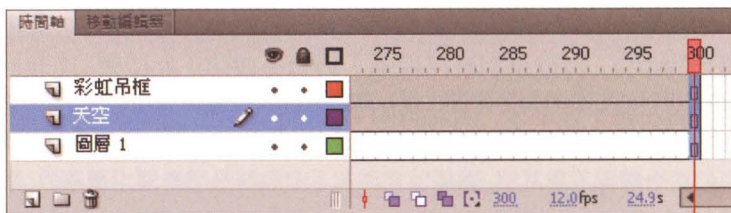
讓 2 個關鍵影格產生差異後，建立補間動畫的必要條件都滿足了。請在彩虹吊框圖層的影格 1~20 間，按滑鼠右鈕執行『建立傳統補間動畫』命令：



建立成傳統補間動畫的影格會變成紫色

## Step 04

回到影格 1 按下 **Enter** 鍵 (Windows) / **return** 鍵 (Mac) 觀看動畫效果，此時會發現背景的天空只有在影格 1 出現，之後影格就變成空白了。因此，我們將天空圖層的影格延長。不過，由於陸續還會加入其它動畫，因此不妨將所有圖層的影格多延長一些，就不用常常去顧慮哪些圖層的影格沒有出現。請選取所有圖層的影格 300，按 **F5** 鍵插入影格：



將影格延長到影格 300

## 3-2 佈置及建立文字的動畫

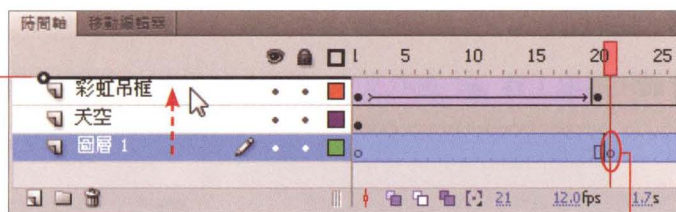
這段動畫的主題是英文教學，主角當然就是英文字母了。現在我們就利用文字工具來建立這段動畫的主角。

### 用文字工具建立文字

之前匯入 .psd 檔案時新增了 2 個圖層，而原本的圖層 1 卻空了下來，我們正好可以用來建立英文字母，建立方法如下。

**Step 01** 動畫的英文字母安排在彩虹吊框到達舞台中央後才會出現，所以要在**圖層 1** 的影格 21 插入關鍵影格。而目前**圖層 1** 的位置在天空及彩虹吊框圖層之下，必須將**圖層 1** 調整到最上方才不會被背景遮住：

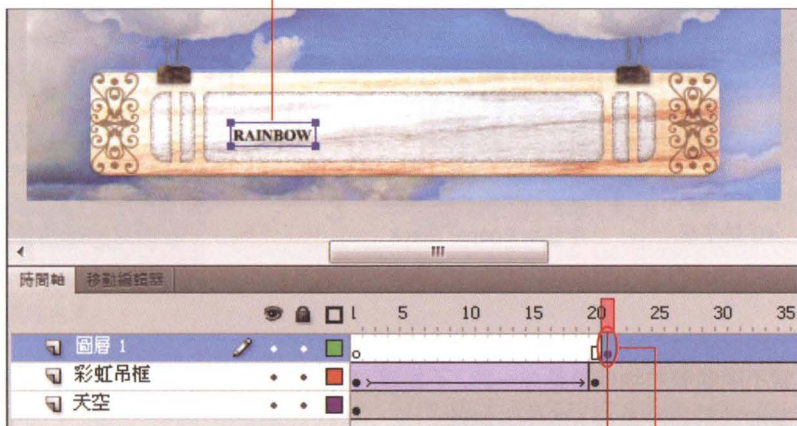
**2** 以滑鼠左鈕按住**圖層 1** 不放，拉曳到所有圖層的上方，顯示預視線時再放開左鈕即可



**1** 在**圖層 1** 的影格 21 按 **F6** 鍵插入關鍵影格

**Step 02** 現在就來建立英文字母吧！請按下工具面板的文字工具 **T**，然後選取**圖層 1** 的影格 21，再於舞台上的彩虹吊框中按一下滑鼠左鈕，即可輸入英文字母 "RAINBOW"：

在此輸入全部大寫的 "RAINBOW"



選取**圖層 1** 的影格 21



## 修改文字屬性

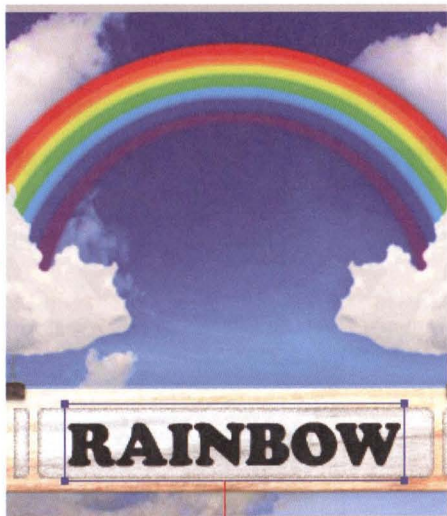
剛才輸入的文字只有一種顏色，而且字級太小，根本就看不清楚。我們來修改一下文字的顏色及字級，讓畫面看起來更活潑一點。

**Step 01** 請用**選取工具**  選取文字，然後切換到**屬性**面板如下修改文字屬性：



**2** 按一下輸入  
"40"的字級



**1** 按此拉下列示窗，變更  
字型為 **Cooper Black**



**3** 調整好文字屬性後，再將文字  
移動到吊框中間的位置



當不同圖層的物件重疊在一起，不易選取時，你可以先選取時間軸上的影格，就能同時選取該影格在舞台上的所有物件。

**Step 02** 我們打算將 "RAINBOW" 這 7 個字母，分別改成彩虹的 7 個顏色。底下以修改字母 "R" 為例，請切換至文字工具 ，再用滑鼠拉曳選取 "R" (如果不好選取，可以用縮放工具  來放大顯示)，然後要在屬性面板中將 "R" 設定成紅色：

**2** 將滴管指標移至彩虹的紅色上，再按一下滑鼠左鈕



"R" 變成紅色了

**3** 按下 **Esc** 鍵取消文字選取狀態


**Step 03** 剩下的 6 個字母請用同樣的方式，由左而右依序改成彩虹的橙、黃、綠、藍、靛、紫色。



## 用『打散』及『分散至圖層』拆解成個別文字圖層

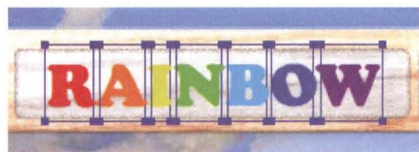
接著要製作 "RAINBOW" 由舞台外，逐字移動到彩虹吊框上的動畫。這段動畫將利用**傳統補間動畫**來完成。我們需要的是 R·A·I·N·B·O·W 逐一從天空中掉下來的效果。目前 RAINBOW 位在同一個圖層，無法個別設置補間動畫，因此必須設法讓 7 個字母各自獨立到圖層中。這個工作看似麻煩，其實只要利用『打散』及『分散至圖層』命令，就可以輕鬆完成囉！

請繼續使用之前操作的檔案，或是開啟 03-ex01.fla 來操作。"RAINBOW" 目前屬於同一個文字物件，我們要先把它們拆開，讓 7 個字母分別獨立出來。

**Step 01** 請用**選取工具**  點選在舞台上的 "RAINBOW" 並按右鈕，執行『打散』命令，就可以把每個字母都拆開來：



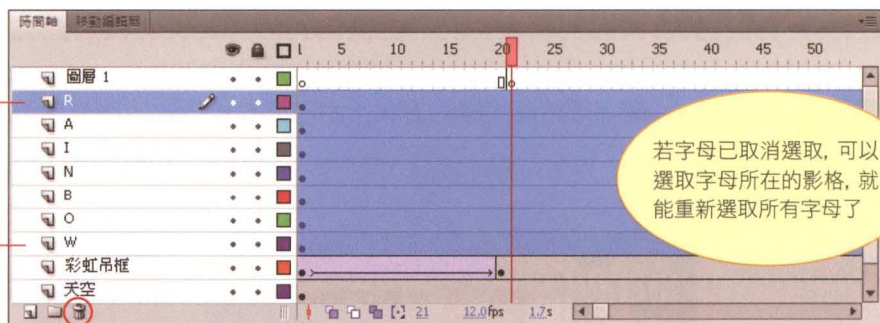
打散前，整個單字只有一個選取框



打散後，每個字母都有各自的選取框了

**Step 02** 接著要將每個字母各自分配到圖層中，好各自建立傳統補間動畫。趁著剛才執行打散後，每個字母還處於選取狀態，我們可以直接在字母上按右鈕，執行『分散至圖層』命令，每個字母就會乖乖地自己跑到新圖層去，如下圖所示：

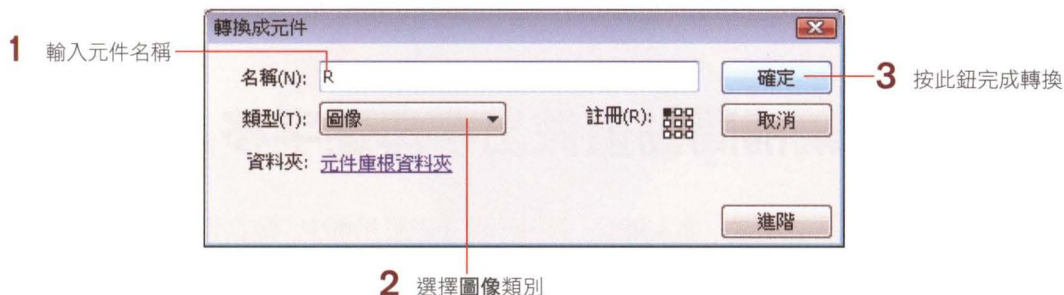
每個字母都獨立在一個圖層，並且以字母來命名圖層



圖層 1 變成空的，且之後用不到此圖層，請選取後按下此鈕刪除

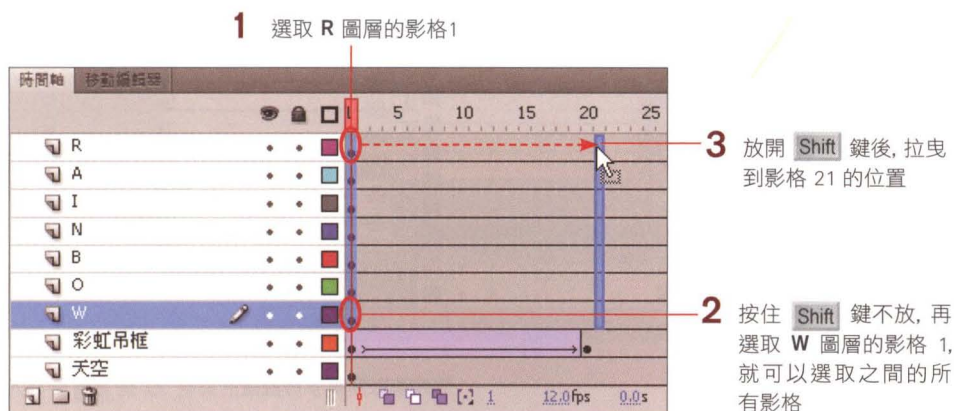
對中、英文執行『分散至圖層』命令時，會自動以拆解的每個文字來命名圖層，若是對圖形執行『分散至圖層』命令，則會以“圖層+流水號”的方式來命名。

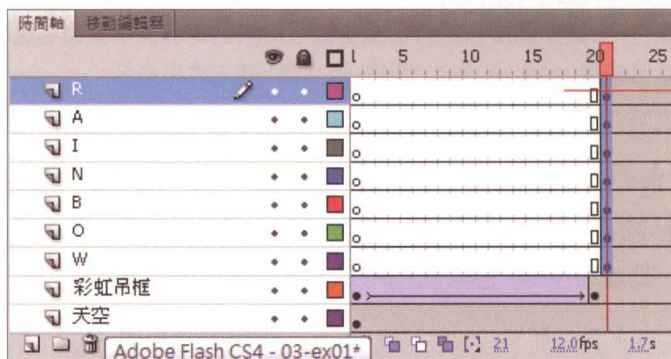
**Step 03** 接下來先把 7 個圖層的文字，一一轉換成元件，再來製作補間動畫。以字母 "R" 為例，請在舞台的字母 "R" 上按滑鼠右鈕，執行『轉換成元件』命令，並為元件命名。其他的字母，也請依相同方法一一轉換成元件：



若沒有將文字轉換成元件，仍然可以製作補間動畫。但如此一來，每製作一段補間動畫，元件庫便會產生一個「補間動畫+流水號」命名的元件，後續的管理和修改都會變得很麻煩，因此還是建議先手動將文字轉成元件。

**Step 04** 接著要讓這些字母延後到影格 21 才開始出現，以免彩虹吊框還沒進入舞台，字母已經出現在舞台上了。請選取 R、A、I、N、B、O、W 圖層的影格 1，再用拉曳的方式移動到影格 21：

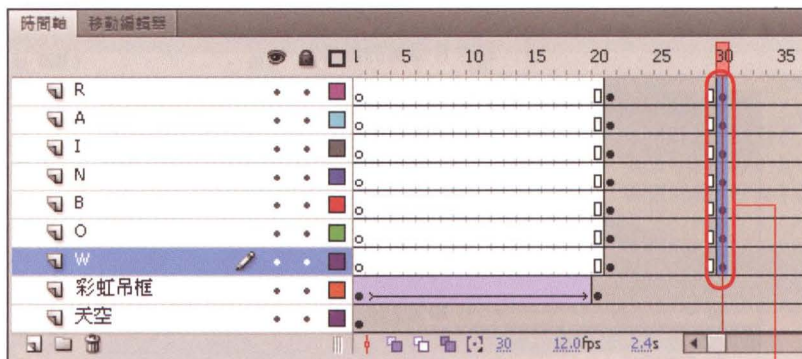




### 3-3 用傳統補間動畫做出字母逐字移入的效果

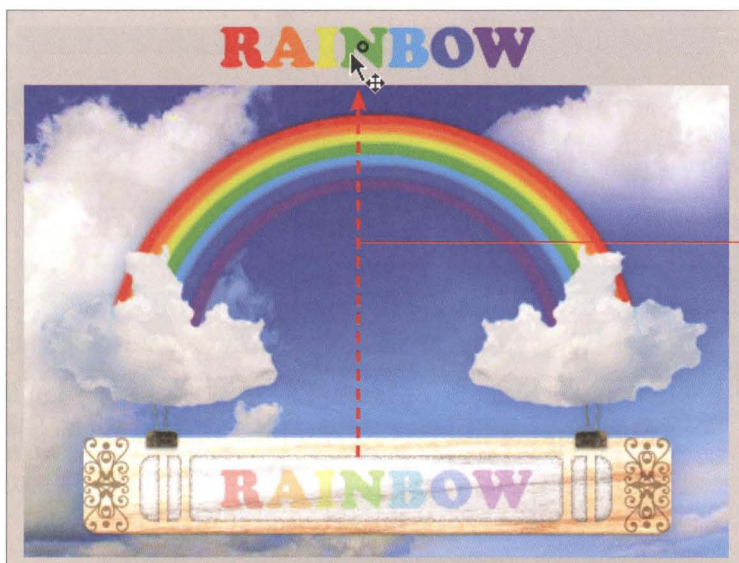
若希望每個字母逐一進入舞台，最後停留在彩虹吊框中，較直覺的做法，就是逐一為字母做補間動畫。但如此一來，7 個字就要做 7 遍，豈不累人？其實這 7 個元件移動的方式、速度都相同，所以我們只要一次做好 7 個元件的傳統補間動畫，再來調整每個字母進入舞台的時間就可以了！不是很懂？沒關係，動手做是最好的學習方法，現在來製作這段動畫囉！你可以繼續使用剛才的檔案，或開啟練習檔 03-ex02.fla 來操作。

**Step 01** 我們預計每個字母從舞台外移動到定位，要使用 10 個影格，意思就是字母要從影格 21 開始移動，直到影格 30 停止。請在 R、A、I、N、B、O、W 圖層的影格 30，插入關鍵影格：



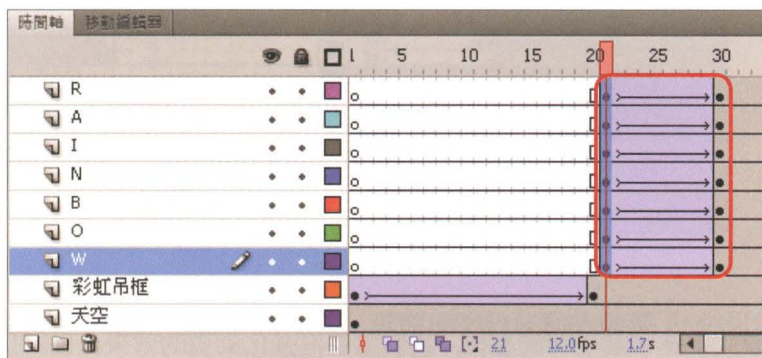
同時選取所有字母圖層的影格 30，按 **F6** 鍵插入關鍵影格

**Step 02** 目前字母是在最後要停留的位置，所以應該改變字母起始的位置，也就是影格 21 的位置。請選取所有字母圖層的影子格 21，以便將舞台上的文字同時選取起來。接著將舞台上的文字一起拉曳到舞台上方的灰色區域：



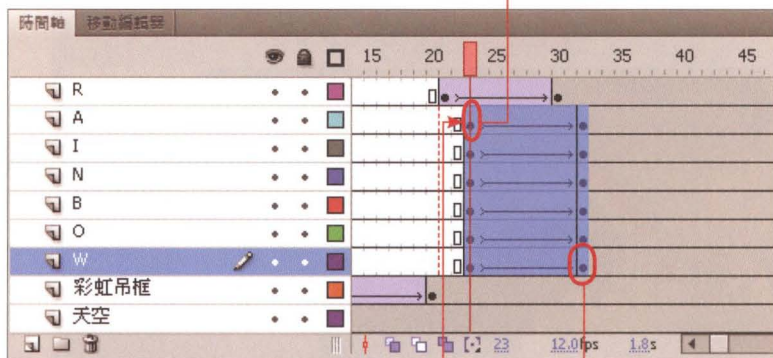
將所有文字一起拉曳到舞台上上方(按住 **Shift** 鍵可確保文字垂直置中對齊地移動)

**Step 03** 接著在所有字母圖層的影子格 21 按右鈕，執行『建立傳統補間動畫』命令，就可以一次完成這 7 個圖層的動態效果了：



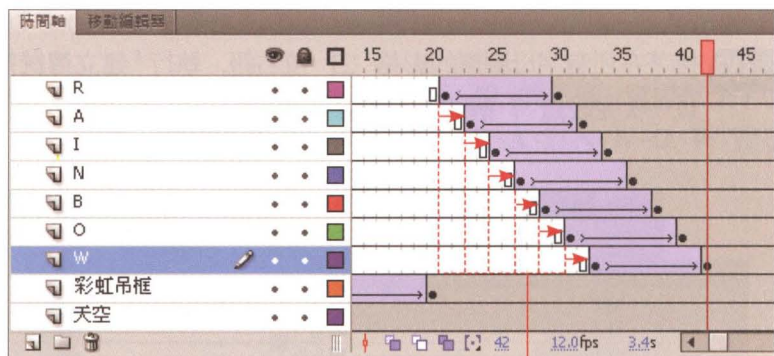
**Step 04** 完成字母移動的動畫後，再來就是調整字母進入舞台的時間了。最先進入舞台的字母 "R" 不需要調整，請如下調整其他 6 個字母即可：

1 選取 A 圖層的影格 21



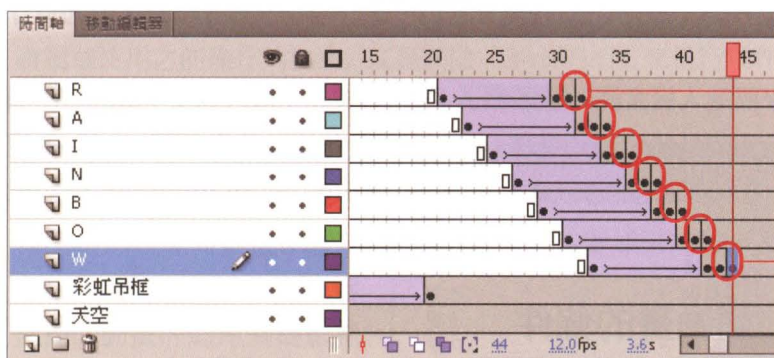
3 將被選取的影格向右拉曳 2 個影格，讓後面 6 個字母晚 2 個影格進場

2 按住 **Shift** 鍵不放，再選取 **W** 圖層的影格 30，將 **A~W** 圖層的影格 21~30 一併選取起來



請依樣畫葫蘆，讓後續 **I~W** 圖層的字母，都比前一個字母晚 2 個影格進場

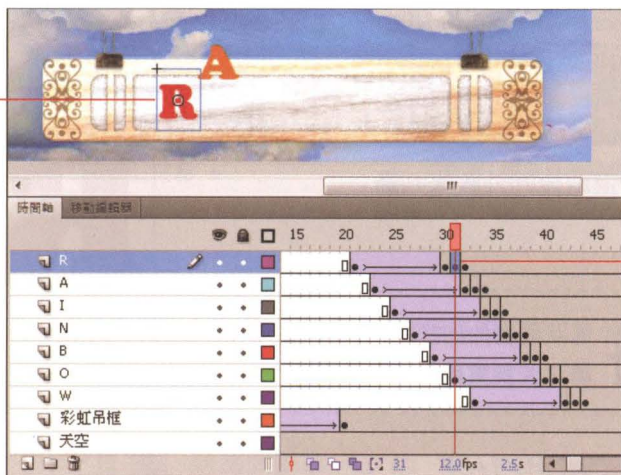
**Step 05** 完成文字逐字進場的動畫後，我們還要再強化動畫的效果，也就是讓字母在到達定位時能彈跳一下，表現出有彈性的視覺效果。請先在每個字母傳統補間動畫的後面再插入 2 個關鍵影格：



每個字母的後面再插入 2 個關鍵影格

**Step 06** 以字母 "R" 為例，新插入的 2 個關鍵影格，分別在影格 31 及 32，而這 2 個關鍵影格的內容和影格 30 一樣。我們要做的，就是讓影格 31 的字母 "R" 稍微向上移動位置，影格 32 則維持不變。這麼一來，播放到影格 31 時就會看到字母 "R" 跳了一下，也就形成「彈跳」效果了。請如下操作：

**2** 按一下舞台上的字母 "R"，然後按 2 次 **↑** 鍵讓字母的位置上移



**1** 選取此影格

其他的 6 個字母請如法炮製，就完成字母移動的動畫了。你可以按 **Ctrl** + **Enter** 鍵 (Windows) / **⌘** + **return** 鍵 (Mac) 預覽一下動畫的效果。



## 3-4 用形狀補間動畫製作字母大寫變小寫的效果

接下來要進入這堂課的重頭戲了，我們要製作字母大寫變小寫的形狀補間動畫。之前使用的是傳統補間動畫，主要應用於元件的移動位置、旋轉、改變大小...等動畫；而本節使用的形狀補間動畫，是應用於 2 個不同元件之間，形狀或顏色的轉換，例如：矩形變成圓形、紅色變成綠色...等。

### 製作形狀補間動畫的條件

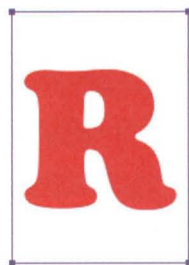
動手操作之前，先說明製作形狀補間動畫的 2 個條件，第一個條件和傳統補間動畫一樣，『必須是 2 個有差異的關鍵影格』；另一個條件，就是**套用形狀補間動畫的 2 個關鍵影格，都必須是形狀、不可為元件或物件**，什麼意思呢？

以範例來說，"RAINBOW" 是文字，隨時可以用文字工具修改字級、顏色、字型，甚至改成其它文字，但若是把「文字」轉換成「形狀」，就無法再修改文字的屬性了。這就像文書處理軟體（例如：Microsoft Word）一樣，我們輸入的文字可以隨時做修改，但若是插入一張『文字的圖片』，就沒辦法像自行輸入的文字一樣做修改了。

在 Flash 中，要分辨「文字」和「形狀」，可以從選取後的外觀來判斷：



形狀與物件的詳細差異，可參考第 2 堂課實用的知識的說明。



選取時，周圍出現藍色框線的是文字



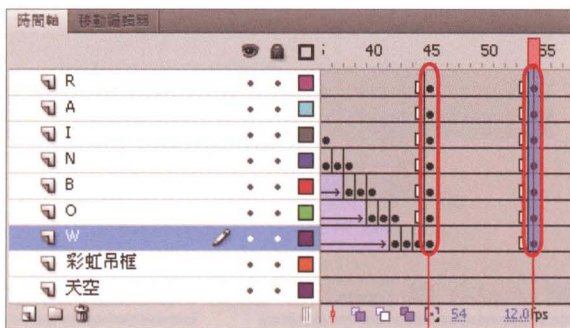
選取時，文字呈現網點的是形狀

因此若某個元件想製作形狀補間動畫，就必須執行『打散』命令轉換成形狀。了解製作形狀補間動畫的條件、文字及形狀的區別後，我們就來動手製作這段動畫吧！

## 製作字母的形狀補間動畫

請繼續使用之前操作的檔案，或是開啟 03-ex03.flx 來進行操作。

**Step 01** 我們希望 "RAINBOW" 所有字母就定位後 (影格 44) 再開始形狀補間動畫，且以 10 個影格的長度來完成。因此補間動畫的頭尾關鍵影格應分別設在影格 45 及 54：



在所有字母圖層的影格 45 及 54 插入關鍵影格

**Step 02** 接著請選取所有字母圖層的影格 54，然後在舞台的字母上按右鈕，執行『打散』命令，讓字母先脫離元件的屬性，回復成文字，以便將字母修改成小寫：



打散前，選取時有出現註冊點 + 及中心點 O，表示其為元件



打散後，選取時的選取框四角會有實心方形 ■，表示其為文字物件



千萬不要直接雙按元件來修改文字喔！否則連同前面影格的文字也會被修改。

**Step 03** 接著切換到文字工具 **T**，然後將影格 54 的 "RAINBOW" 分別改成小寫的 "rainbow"；改小寫字母後，可再用方向鍵微調間距：



**Step 04** 2 個關鍵影格的元件都準備好了，接下來則是要將元件或文字轉成形狀，才可建立形狀補間動畫。請選取影格 54 的所有字母，然後按右鈕執行『打散』命令。接著選取影格 45 的所有字母元件，按右鈕執行 2 次『打散』命令（第 1 次是為了脫離元件，第 2 次則是將文字轉成圖形）：



影格 54 所有字母打散前為文字物件



影格 54 所有字母打散 1 次後，即可變成形狀（選取時呈網點狀）



影格 45 所有字母打散前為圖像元件

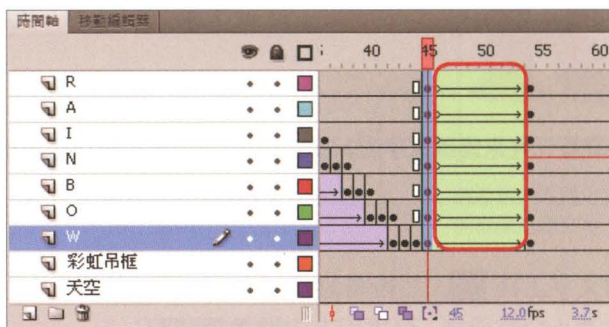


影格 45 所有字母打散 1 次後，會變成文字物件



影格 45 所有字母打散 2 次後，會變成形狀

**Step 05** 影格 45 和影格 54 的字母都轉成形狀後，就可以建立形狀補間動畫了。請選取所有字母圖層的影子格 45，然後按右鈕執行『建立形狀補間動畫』命令，形狀漸變動畫就完成了：



建成立形狀補間動畫的影子格，會以綠色格子來呈現

**Step 06** 我們希望字母變形的動畫也能有時間差，讓每個字母變化完後，再進行下一個字母的變化。請參考 3-18 頁的方法，逐一將 A~W 字母往右拉曳，讓第 1 個關鍵影格，與上一個字母的第 2 個關鍵影格位在同一個位置：



這 6 個字母開始變形時，正好接在上個字母完成變形後

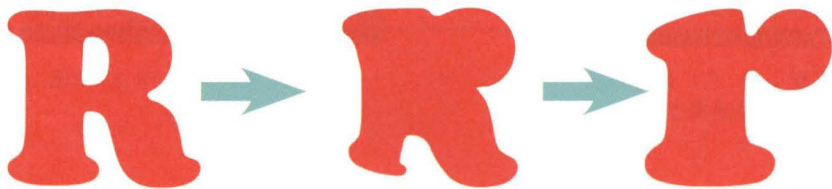
最後一樣可按下 **Ctrl + Enter** 鍵 (Windows) / **⌘ + return** 鍵 (Mac), 預覽到目前為止的製作成果吧 (完成結果可參考 03-ex04.flv)!

### 3-5 設置形狀提示點輔助字母的形狀變化

完成字母變形動畫後，仔細觀察動畫的效果，會發現字母 "R" 變成 "r" 及 "I" 變成 "i" 的過程會出現破洞，看起來不甚美觀，此時可以利用形狀提示點，讓補間動畫依提示點的位置改變形狀，才不會出現破洞的情形：




沒有設置形狀提示點的變化過程會有破洞



設置形狀提示點的變化過程較平順

## 增加形狀提示點

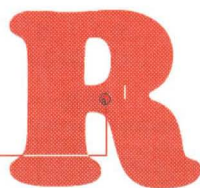
我們以字母 "R" 變形成 "r"，來示範如何設定形狀提示點。請您延續之前的檔案，或是開啟練習檔 03-ex04.fla 繼續操作。

**Step 01** 請選取影格 45 的大寫字母 "R"，再切換成縮放工具 ，然後拉曳出一個圍住 "R" 的方框，將 "R" 放大顯示。接著執行『修改/形狀/增加形狀提示點』命令，即可新增 1 個形狀提示點：



用縮放工具先放大 "r" 字母以方便設置形狀提示點

新增的形狀提示點，會從 "a" 開始編號



按 **Ctrl + Shift + H** 鍵 (Windows) / **⌘ + shift + H** 鍵 (Mac)，也可以增加形狀提示點。

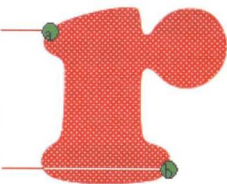
**Step 02** 先將提示點拉曳到字母的左上方，接著再執行相同的命令加入第 2 個形狀提示點，然後將第 2 個提示點拉曳到右下方，如右圖所示：



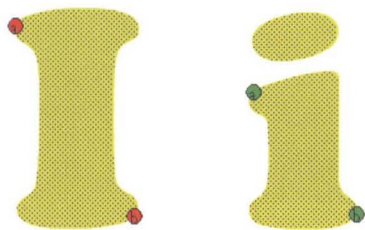
設置形狀提示點的方式，將依變形前後 2 個圖形的形狀而異。你可以多試著將形狀提示點設置在不同的位置，以找出最滿意的變形效果。

**Step 03** 設定好大寫字母 "R"，接著請選取影格 54，你會看到小寫字母 "r" 已經出現形狀提示點，而且是依相反的順序顯示的。請將 2 個提示點拉曳到和大寫字母 R 對應的位置，就完成了：

- 2 將提示點 a 拉曳到左上方
- 1 將提示點 b 拉曳到右下方，完成設置的提示點會顯示成綠色



**Step 04** 接著請依右圖所示，為字母 "I" 及 "i" 設定形狀提示點。設定完成後，可先將播放磁頭拉到影格 45 的位置，再按 **Enter** 鍵 (Windows) / **return** 鍵 (Mac) 來預覽動畫的效果。



## 製作吊框與字母移出舞台的動畫

整段動畫終於接近尾聲了！最後我們讓字母和彩虹吊框一起向右移出舞台外，做法一樣是你應該已經很熟悉的傳統補間動畫囉！在此就簡單提示一下步驟，你可以繼續使用之前的檔案，或開啟練習檔 03-ex05.fla 來操作。

**Step 01** 請先在所有字母圖層及彩虹吊框圖層的影格 120 插入關鍵影格，做為補間動畫的起始點。由於稍後要建立傳統補間動畫，因此請先將影格 120 的小寫字母形狀一一轉換成元件，命名時不可和其他元件同名 (英文大小寫會視為相同)：



影格 120 的小寫字母原本為形狀



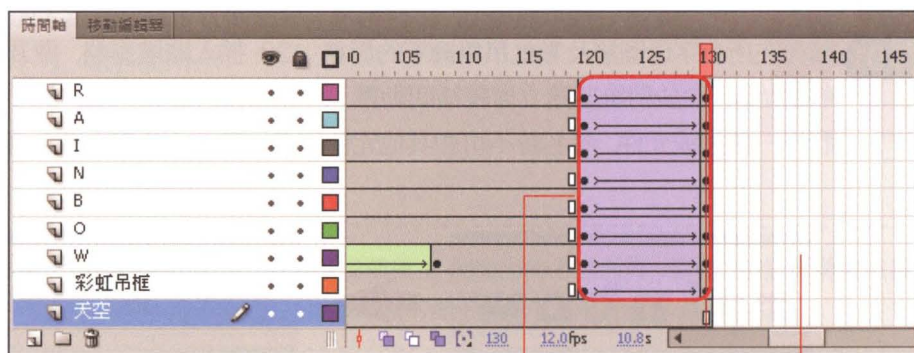
先將影格 120 的小寫字母一一新增為圖像元件

**Step 02** 接著再於所有字母圖層及彩虹吊框圖層的影格 130 插入關鍵影格，做為補間動畫的結束點，再將這些圖層中的所有元件拉曳到舞台外：



選取影格 130 中的小寫字母及彩虹吊框後，按住 **Shift** 鍵住右拉曳到舞台外

**Step 03** 接著選取所有字母圖層及彩虹吊框圖層的影格 120，按右鈕執行『建立傳統補間動畫』命令，吊框與字母移出舞台的動畫就完成了；最後再選取所有圖層的影格 131~300，按右鈕執行『移除影格』命令即可：



吊框與字母移出舞台的傳統補間動畫

動畫到影格 130 即已製作完成，因此移除所有圖層影格 130 之後的影格

到此全部完成了，請按 **Ctrl** + **Enter** 鍵 (Windows) / **⌘** + **return** 鍵 (Mac) 發佈動畫成果。







## 重點整理

1. 若要將其他程式所製作的動畫素材拿到 Flash 中使用，可執行『檔案/匯入/匯入至舞台』命令。
2. 製作補間 / 形狀補間動畫時，必須符合的條件整理如下：

製作補間動畫的必要條件	傳統補間動畫	形狀補間動畫
1 個圖層只能有 1 個元件	○	×
必須有 2 個有差異的關鍵影格	○	○
元件必須是形狀	×	○

3. 設定文字顏色時，用滴管工具  可以吸取螢幕上任何顏色。
4. 在舞台的實體上按滑鼠右鈕，執行『打散』命令，可以將實體拆解成多個實體，或轉換成形狀。以文字 "RAINBOW" 為例，要將文字的每個字母拆開，只要在文字上執行『打散』命令即可拆解成 7 個字母。
5. 若一個圖層中有多個物件，要讓每個物件個別獨立放一個圖層，則要先選取所有物件（沒有選取的物件，不會另存圖層），再按滑鼠右鈕，執行『分散至圖層』命令，即可讓每個物件獨立放到新圖層中。
6. 按住 **Shift** 鍵不放，再配合滑鼠左鈕，可跨圖層選取連續的影格。而被選取起來的影格可以用拉曳的方式搬移位置。
7. 我們可以利用形狀提示點，來輔助形狀補間動畫的變形過程，以製作出平順的變形效果。要增加形狀提示點，請先選取圖形，再執行『修改/形狀/增加形狀提示點』命令，或按 **Ctrl** + **Shift** + **H** 鍵 (Windows) /  + **shift** + **H** 鍵 (Mac)。
8. 執行『檢視/顯示形狀提示點』命令，可以顯示/隱藏形狀提示點。

## 實用的知識

### 1. 我想在不同的時間點，用同一段傳統補間動畫，可以嗎？

不僅是傳統補間動畫，時間軸上的所有影格，都可以複製起來，重複使用。請選取要複製的影格，然後按滑鼠右鈕，執行『複製影格』命令。接著在要插入影格的位置，按右鈕執行『貼上影格』命令即可。

除了用複製影格命令，還有一個更簡便的方式，可以幫我們複製及貼上影格。同樣的，請先選取要複製的影格，然後按住 **Alt** 鍵 (Windows) / **option** 鍵 (Mac) 不放，再用拉曳的方式移動到要插入的位置，就可以完成複製了：



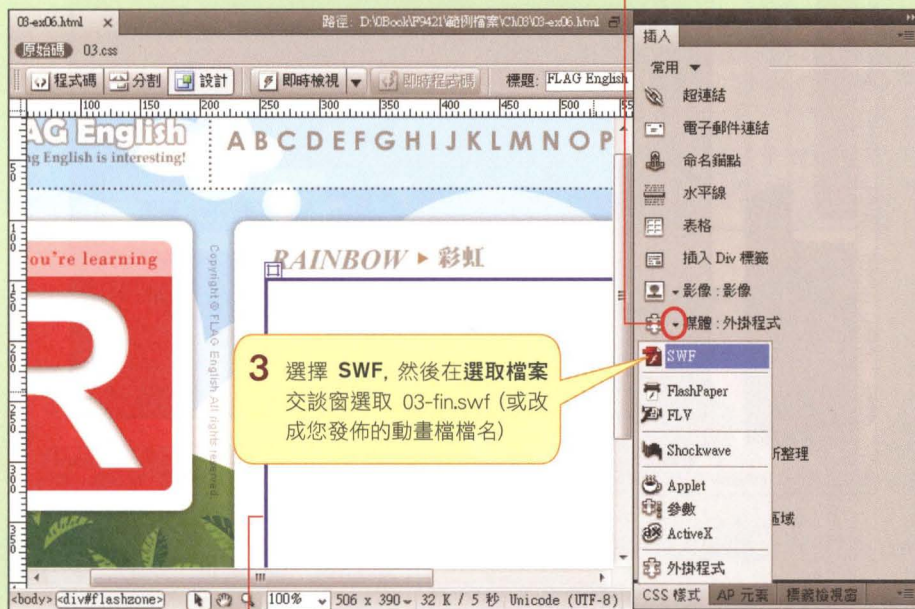
## 2. 做好的 Flash 動畫如何置入網頁中？

當網頁要加入 Flash 動畫時，通常會先使用網頁編輯軟體 (例如：Dreamweaver) 設計出網頁版型，並規劃出空間以放置 Flash 動畫。請使用網頁瀏覽器，開啟範例檔 03-ex06.html：

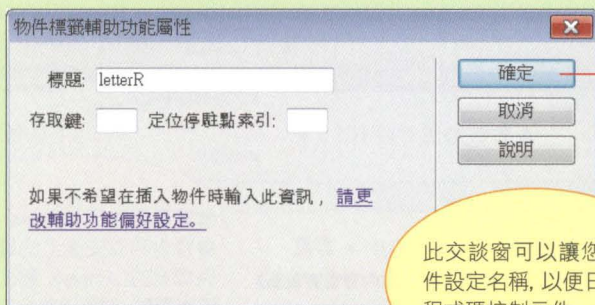


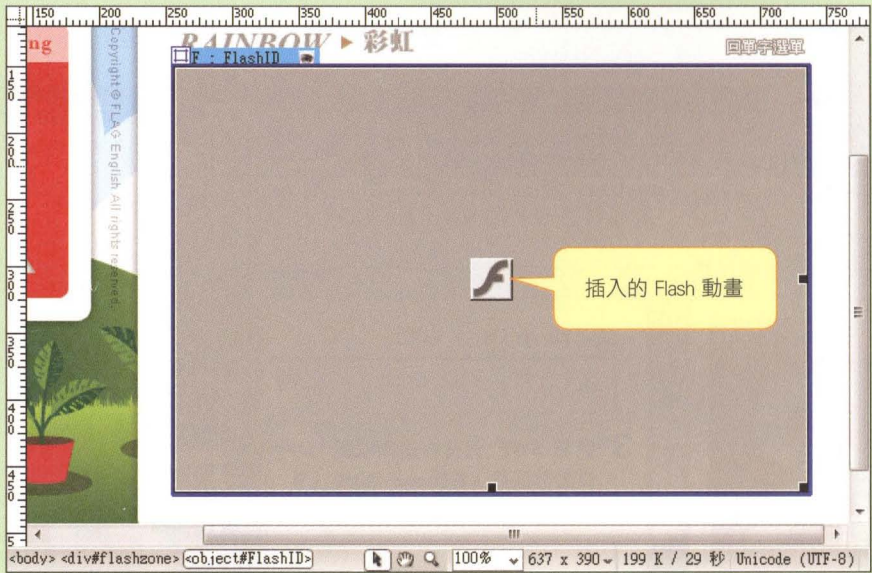
當你將 Flash 動畫製作完成，只要再運用網頁編輯軟體將動畫置入預留的空間即可。以下示範如何使用 Dreamweaver 將 Flash 動畫置入到網頁中。請用 Dreamweaver 開啟 03-ex06.html，並如下操作 (底下將以 Dreamweaver CS4 做示範)：

## 2 打開插入面板, 並按下此下拉箭頭



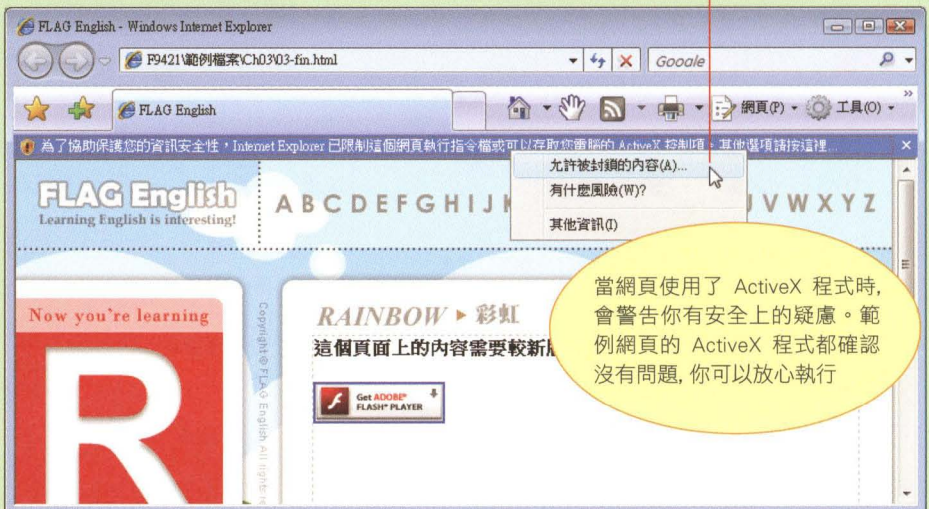
## 1 將插入點置於欲放置動畫的位置





插入的動畫在編輯畫面中只會以一個灰色的 Flash 元件來表示，如果想看動畫實際播放的效果，可按 **F12** 鍵以瀏覽器預覽動畫：

在訊息上按左鈕，執行此命令



當網頁使用了 ActiveX 程式時，會警告你有安全上的疑慮。範例網頁的 ActiveX 程式都確認沒有問題，你可以放心執行

出現交談窗時，請按是鈕繼續



完成在網頁中置入本堂課製作的英文教學 Flash 動畫 (亦可開啟 03-fin.html 來瀏覽成果)