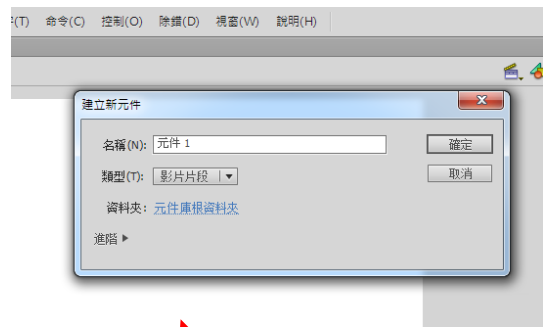
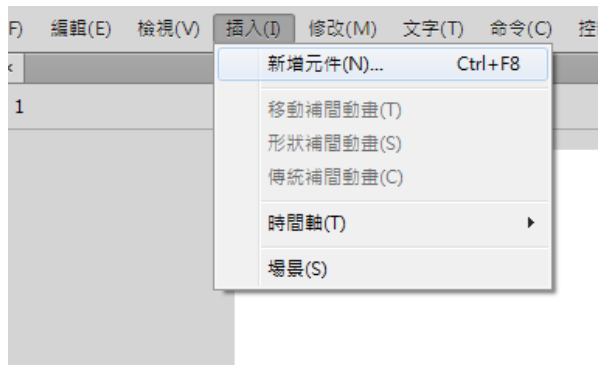


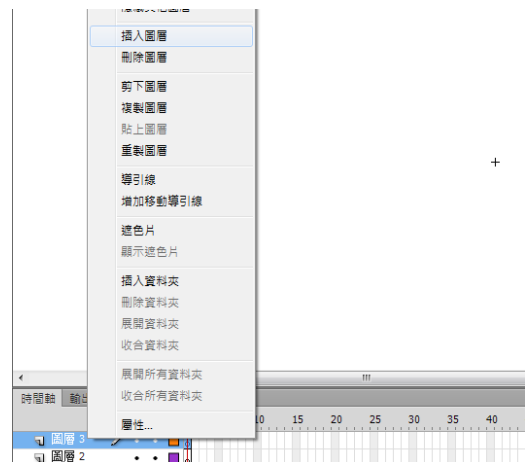
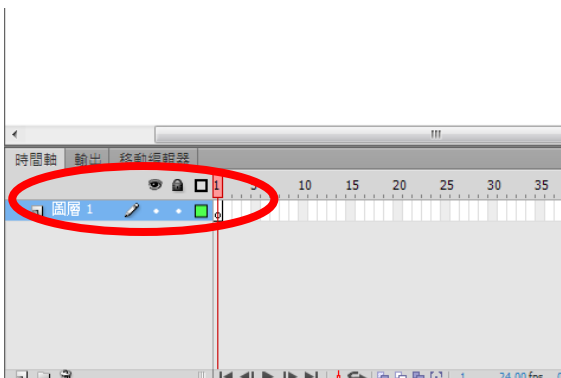
如何用FLASH 畫會行的車仔?



第一步：新增元件

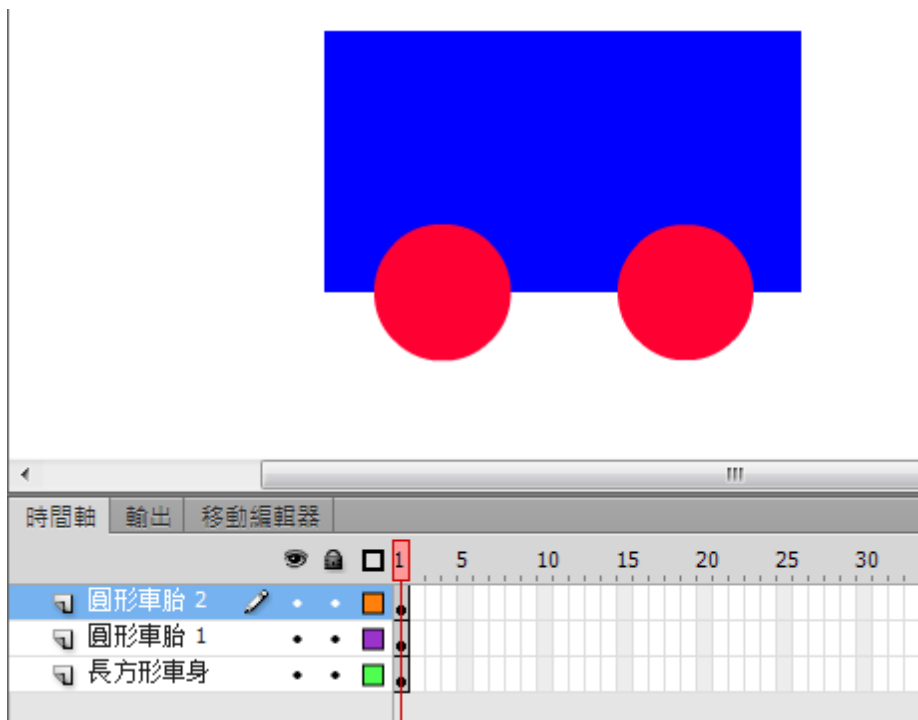
按 [插入] 並選擇 [新增元件]。(按 CTRL+F8 也可以)
選項出現並選擇 [影片片段] 按 [確定]。

很重要!!



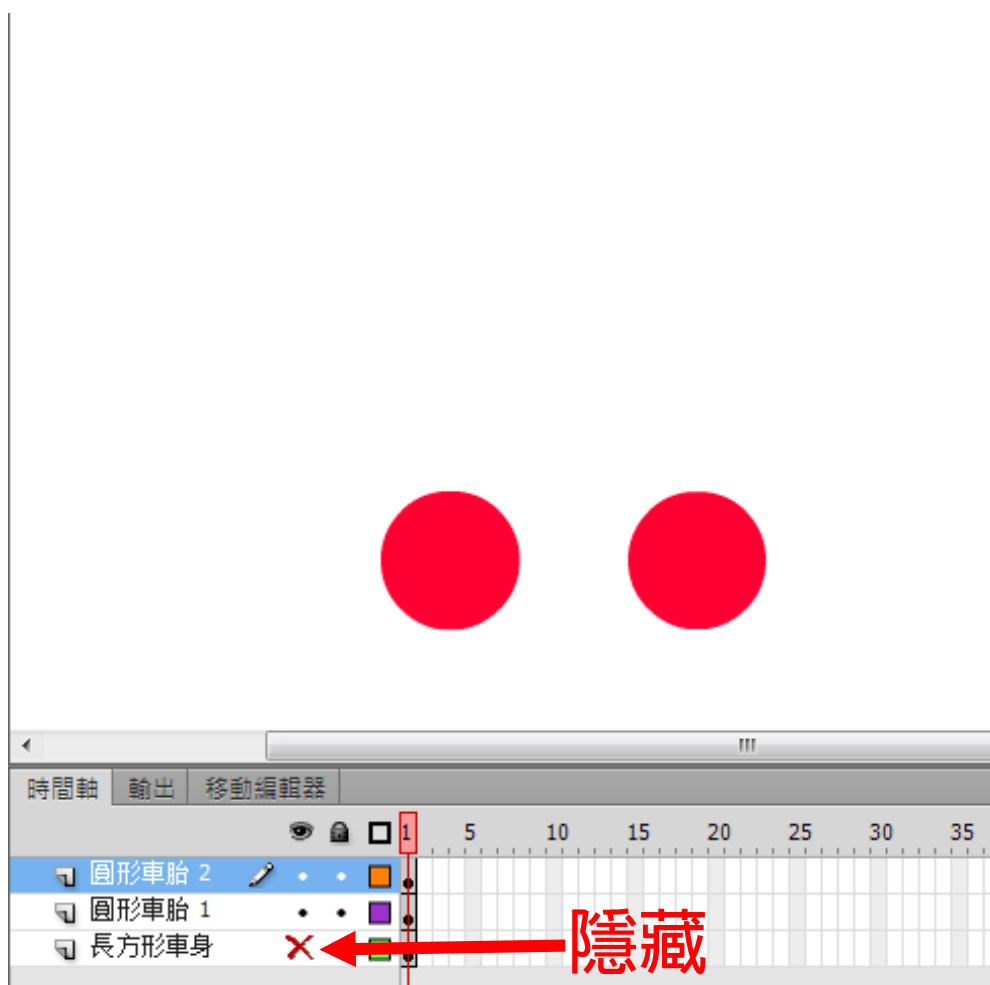
第二步：插入圖層

在圖層中(紅圈內位置)按右鍵插入 2 個圖層，變成有 3 個圖層可以使用



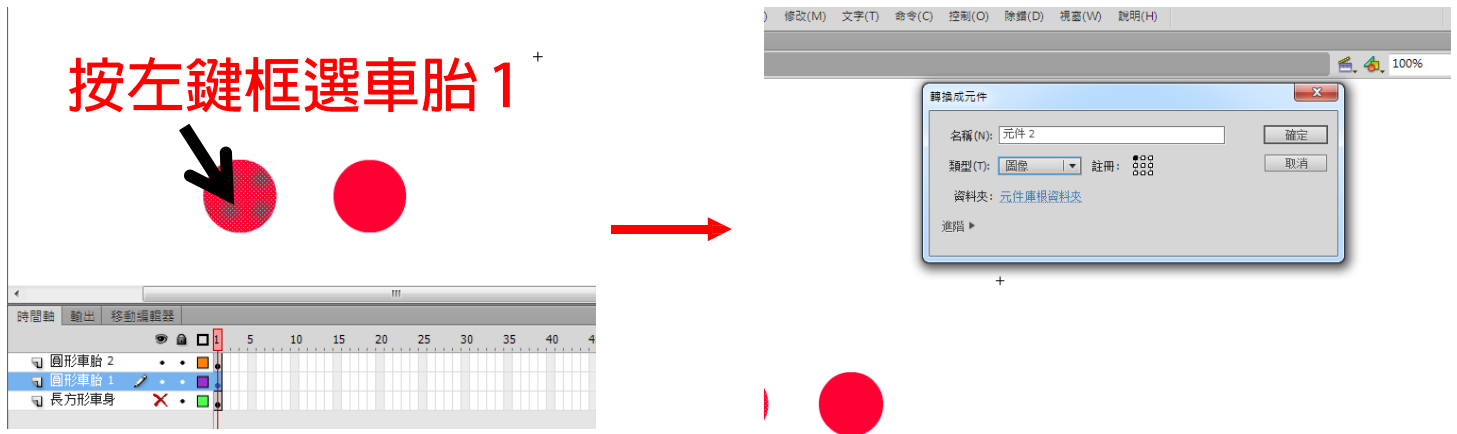
第三步：畫圖

第一層畫上長方形車身，第二層畫上圓形車胎 1，第三層畫上圓形車胎 2。
(請不要畫在同一個圖層，否則不能繼續下面的步驟。)



第四步：隱藏車身

按一下圖中的位置出現 **×** 就代表隱藏。



第五步：把車胎 1 轉換成元件

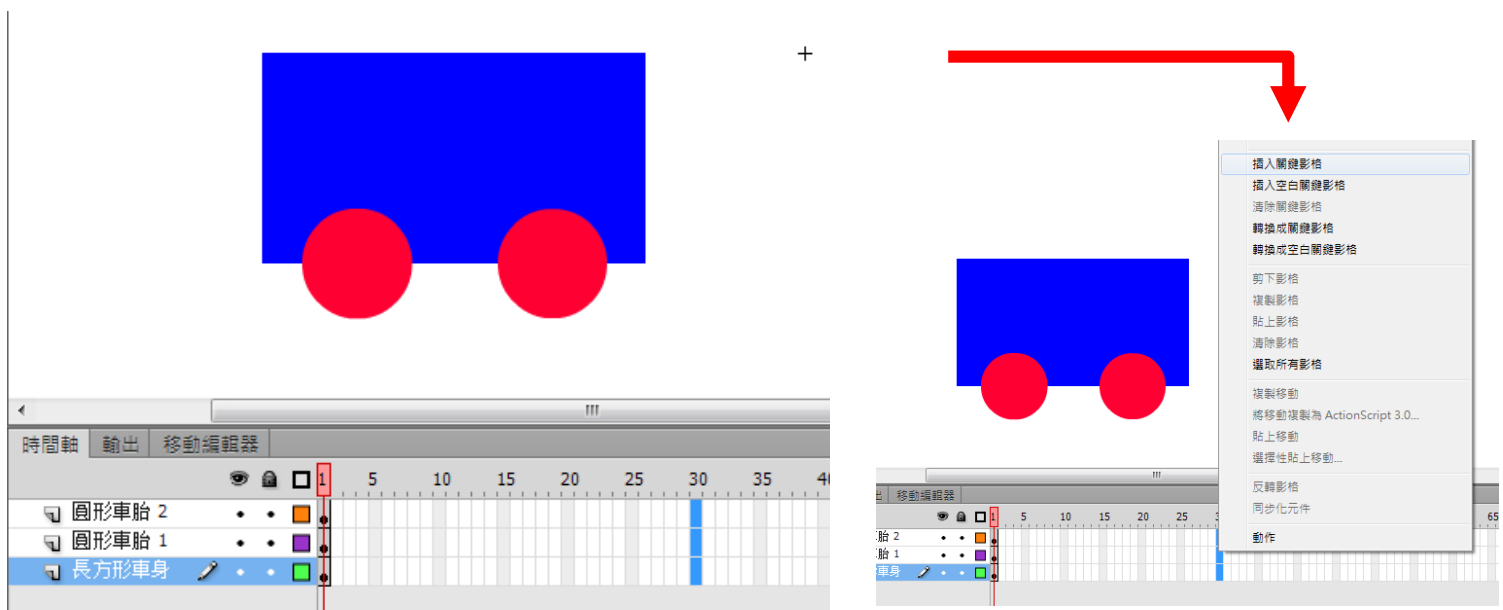
按左鍵框選車胎 1 後，並按 F8 彈出轉換元件視窗，選擇 [圖像] 後按確定。

第六步：把車胎 2 轉換成元件

重複第五步驟的方法。

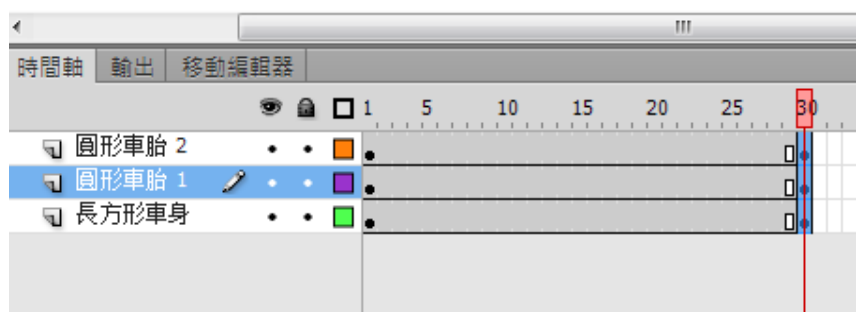
第七步：取消隱藏車身 在第三步的

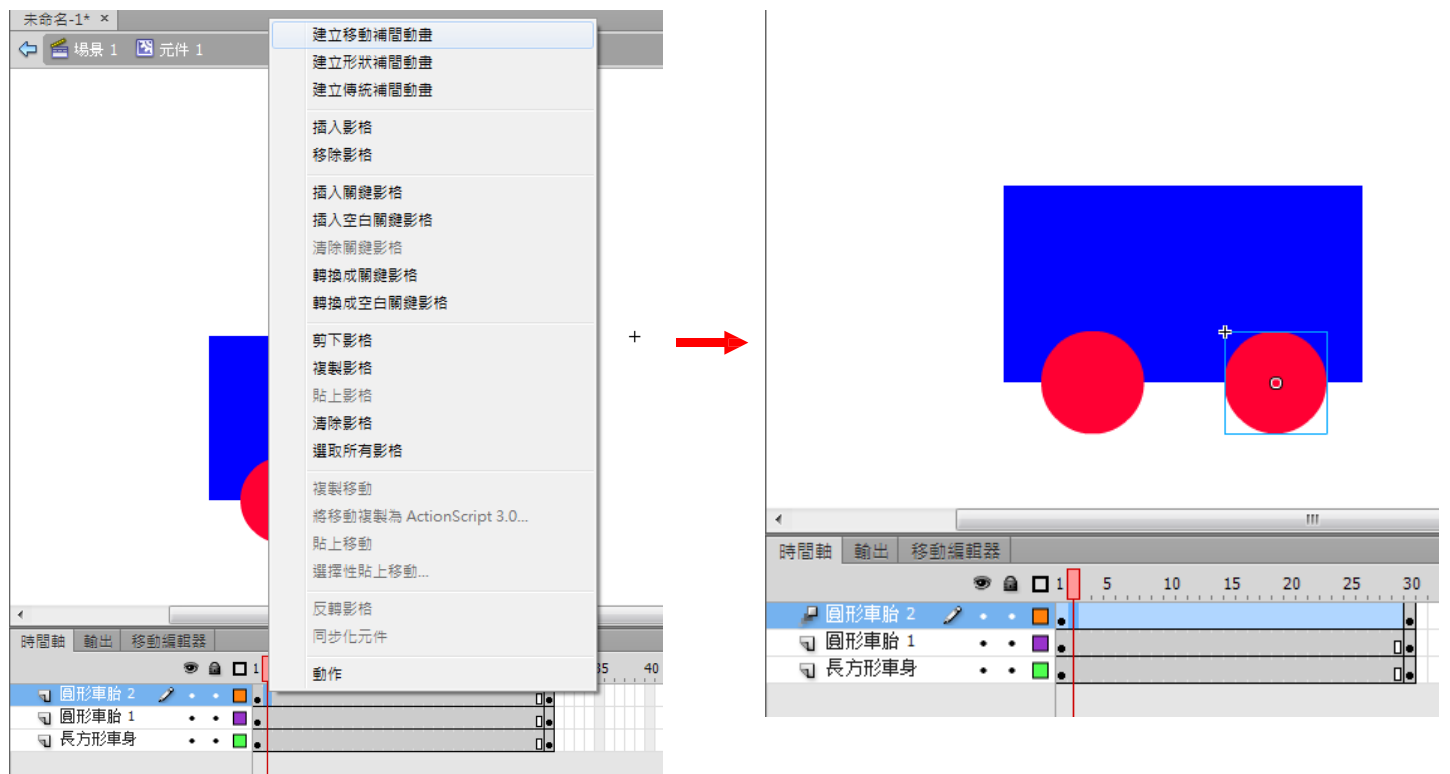
位置按一下 **X** 取消隱藏



第八步：轉換成關鍵影格

在第 30 格長按左鍵框選，並按右鍵 [插入關鍵影格]。





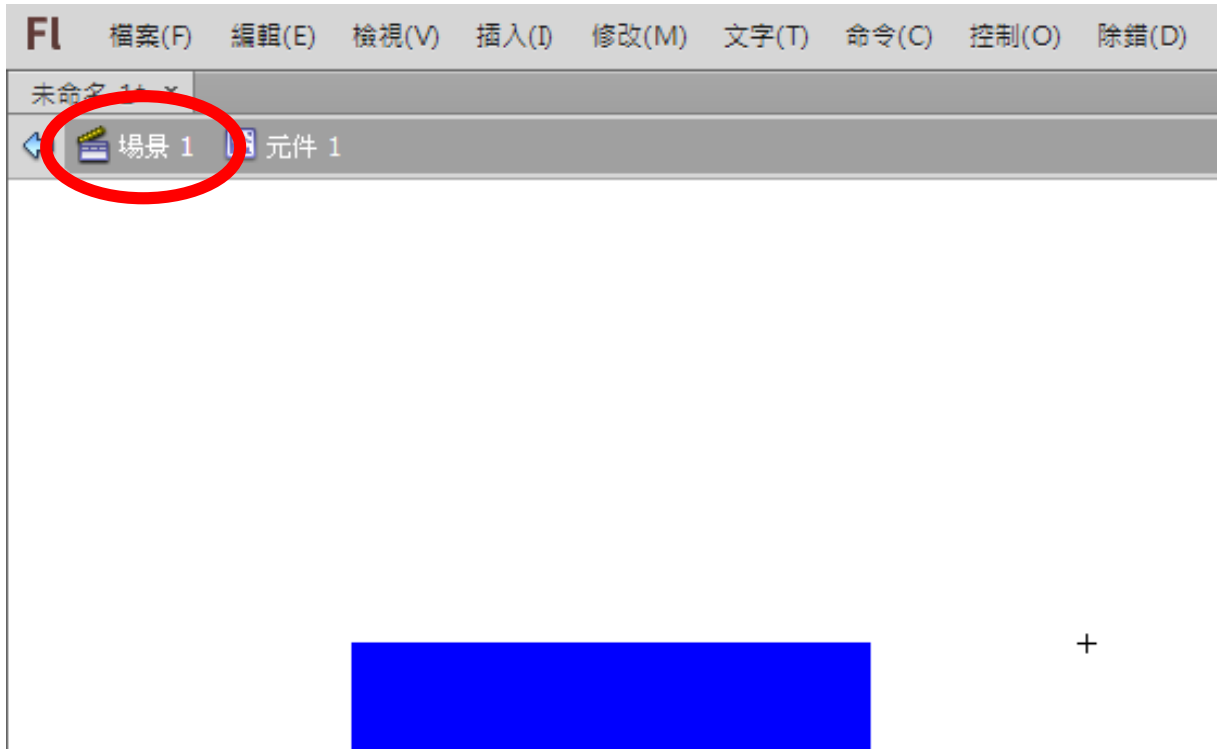
第九步：建立車胎的動畫

在車胎 1 及車胎 2 的圖層(點與點之間的位置)按右鍵 [建立移動補間動畫]。
(完成後會變了紫藍色底)

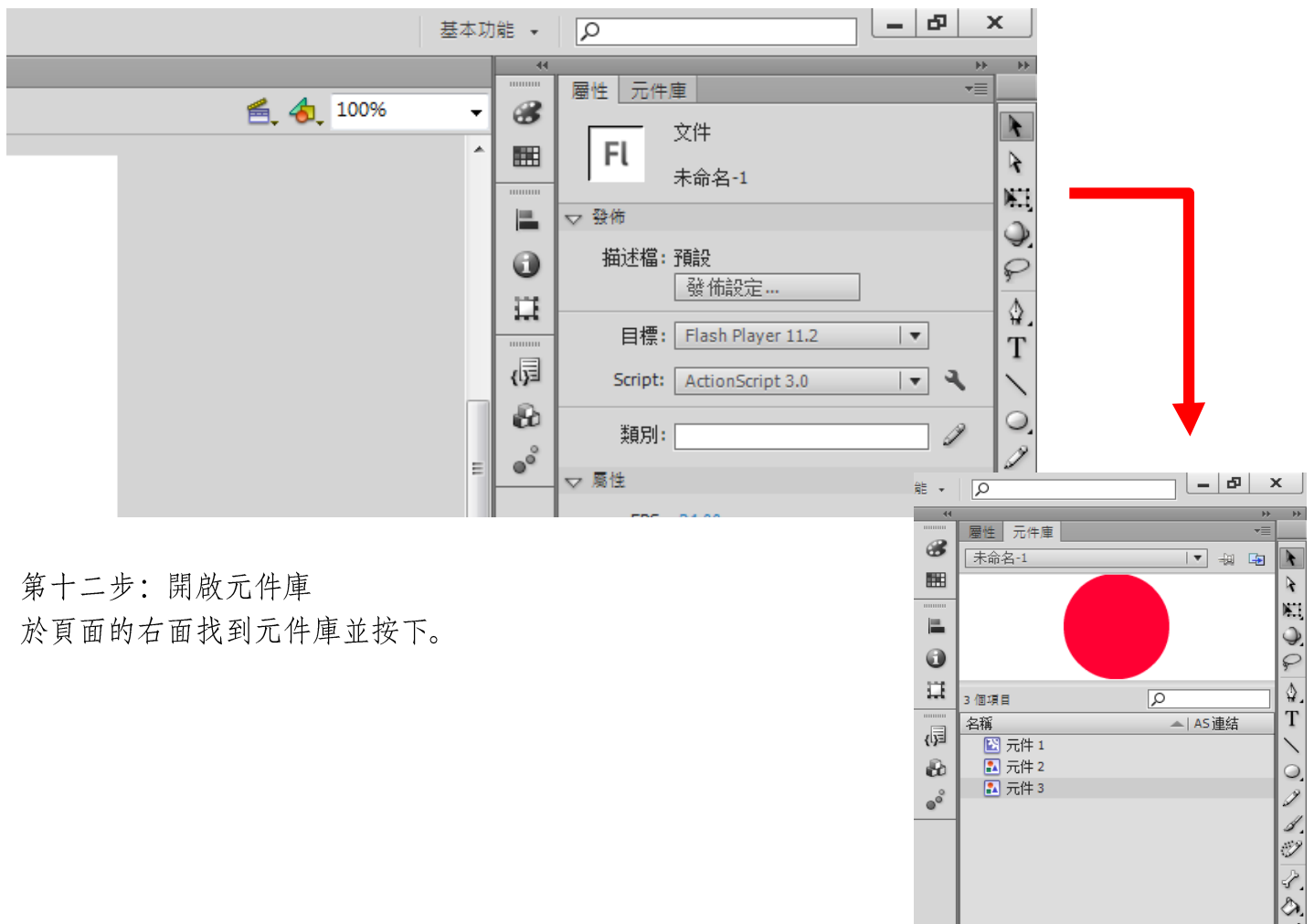


第十步：

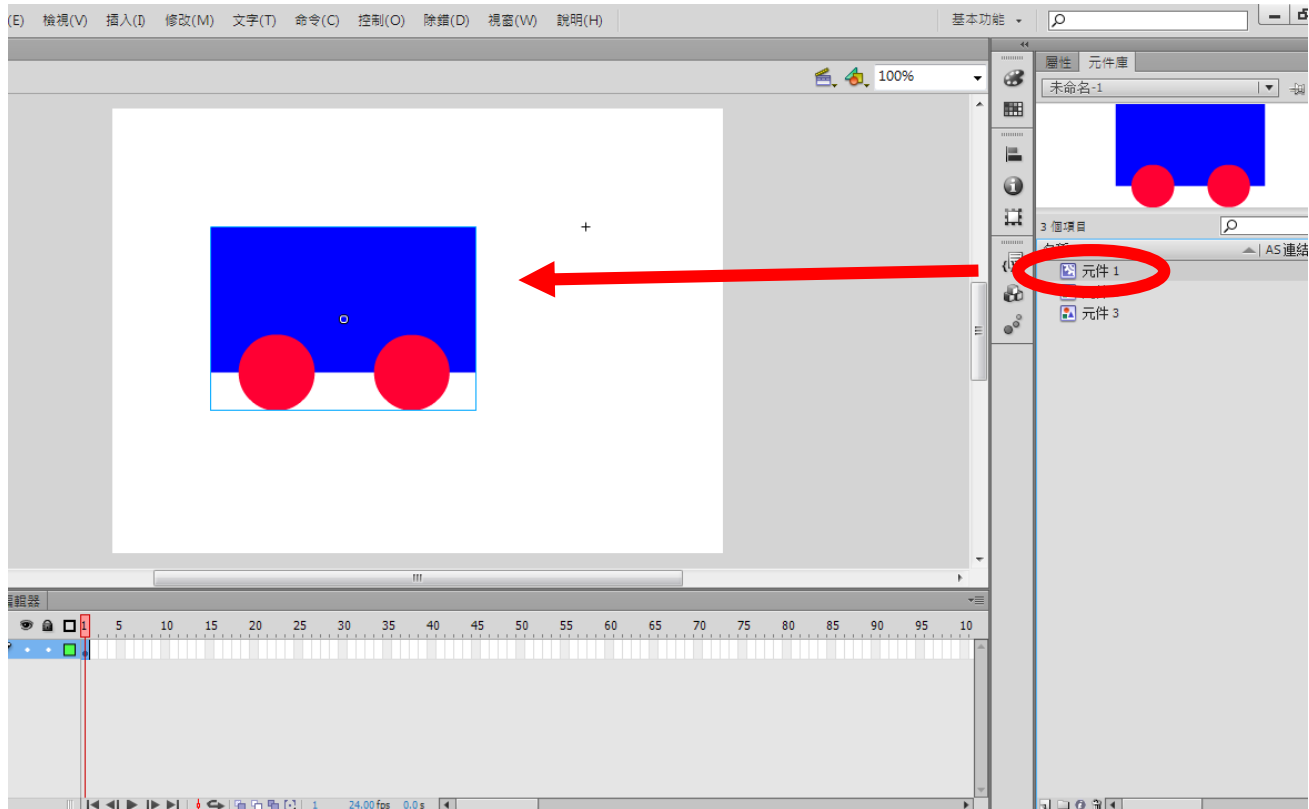
按 [旋轉]> 把 [無] 改為 [順時針]。
然後把 [1 次] 改為 [10 次]。



第十一步：退回場景
按 [場景 1] 退回場景中。

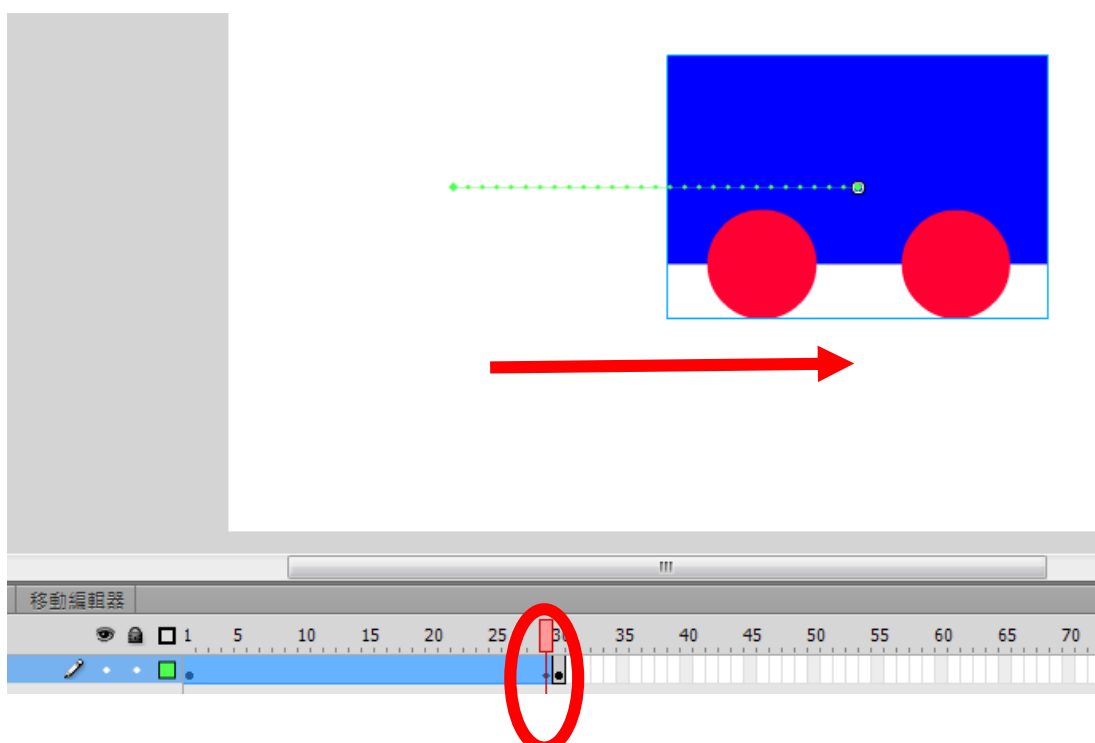
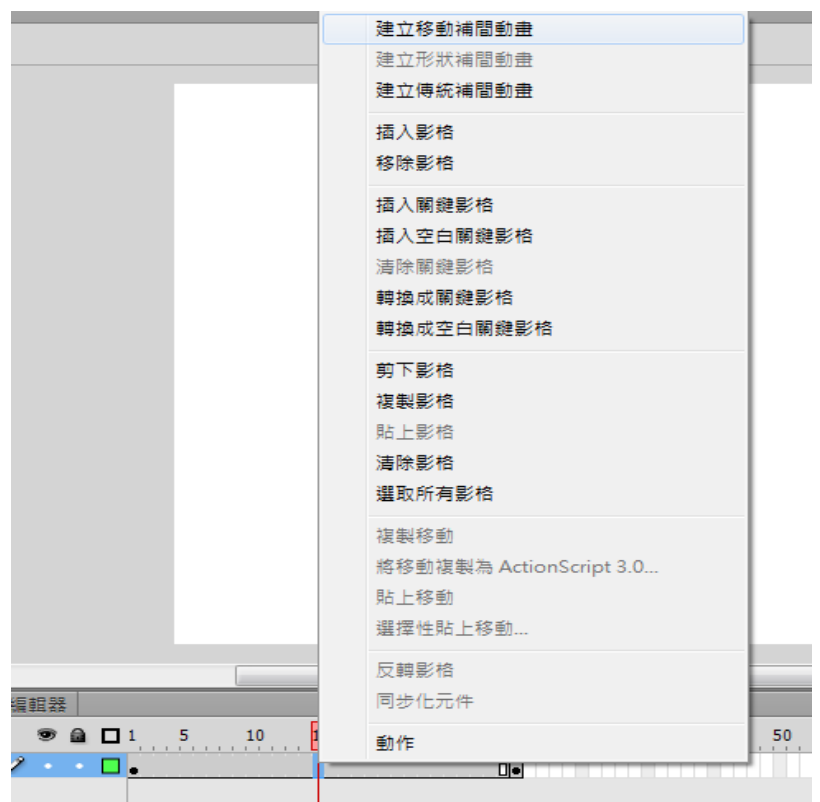
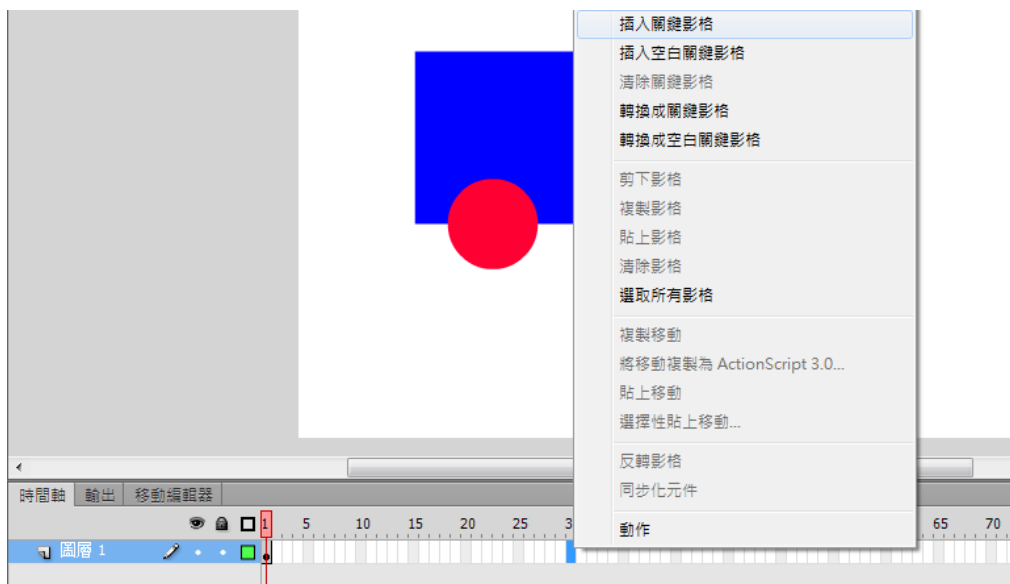


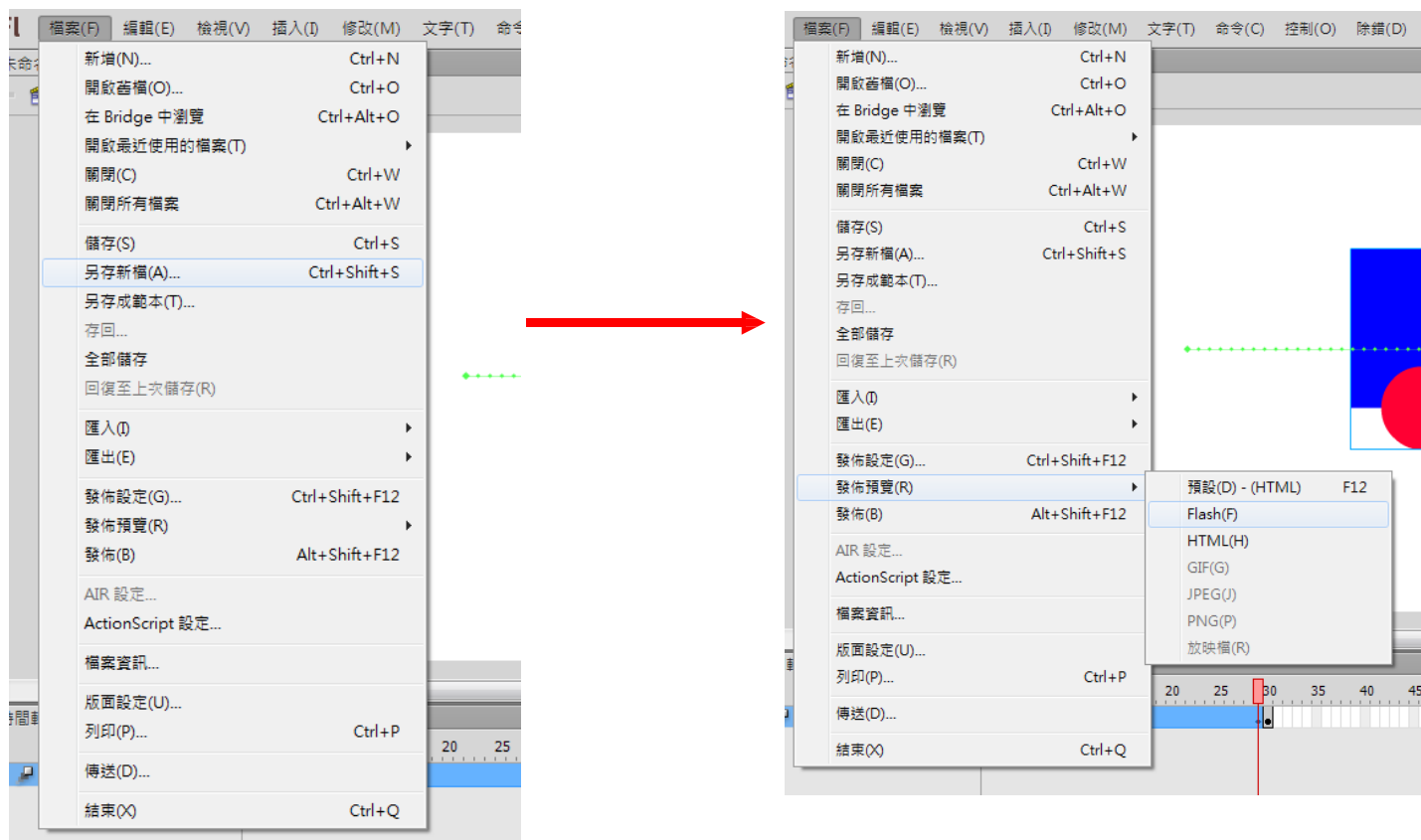
第十二步：開啟元件庫
於頁面的右面找到元件庫並按下。



第十三步：元件拉出場景中

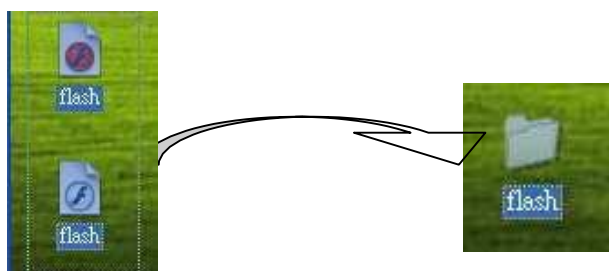
把 [元件 1] (含有車的元件) 拉出到場景中。





最後一步：發佈影片

首先 [另存新檔] 存儲在 **桌面**。然後 [發佈預覽] 選擇 [Flash]。完成後會成功見到車在行走的



請各位同學記得完成後把桌面的 **2 個 file** 放在同一個資料夾中，並壓縮後寄 **email** 到 **yitaa@cactm.edu.hk**。