

全彩印刷

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
鼠标+大脑+艺术+技术丛书(2)

243
TP311.4
Z4851
闪客梦幻工场

FLASH
MX

网页动画宝典

赵英杰 著
邹明贵 动画



中国科学院出版集团



北京希望电子出版社

内 容 简 介

本书是学习网上动画大师 Flash MX 必备的指导书。本书采用“鼠标 + 大脑 + 艺术 + 技术”的学习模式、通过精心设计的近 60 个范例深入细致地介绍了 Flash MX 完整的基础动作指令教学及进阶技巧应用。通过书中实用动画范例的学习,可以在较短的时间内学习和掌握如何制作精采的动画及其技巧,例如:小行星游戏制作、打字练习程序、飘动文字、绘图、世界时钟等。而在进阶 ActionScript 程序设计里,则包含 ActionScript 最重要的 MovieClip, Button, Key, Sound, Color, Math 等程序对象命令的详细说明。此外,还有 Flash MX 新增的 TextField、TextFormat、Microphone、UI 部件、FstyleFormat、绘图命令等程序语法剖析与范例,从而可以更深入地了解 Flash MX 的核心内幕。

本书特点: 1. 内容详尽 + 精采动画, 详尽易懂的 Flash MX 基础动作指令教学及进阶技巧应用, 学习轻松又有趣; 2. 最丰富详尽的内容解说, 完全掌握 Flash MX 的精髓, 再配以专业动画设计师绘制的精采动画范例, 可以一步步从基础概念学到进阶技巧, 轻松又有趣; 3. 解说图文并茂, 百分百活学实用: 近 60 个实用动画教学, 并用图文对照的方式解析其制作过程, 让您真正体验网上动画高手创作的乐趣和活学实用的快乐; 4. 彻底剖析 ActionScript 语法, 深入了解绘图命令应用、飘动文字以及 UI 部件与模板, 快速增进您的 Flash 功力。

适合对象: 广大的网页动画设计和制作人员、影视动画制作人员、高校低年级学习、成千上万的闪客追星族自学指导书, 社会 Flash MX 初、中级培训班教材。

盘 书 系 列 名: “十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
鼠标 + 大脑 + 艺术 + 技术丛书 (2)

盘 书 名: 闪客梦幻工场 FLASH MX 网页动画宝典

总 策 划: 北京希望电子出版社

文 本 著 作 者: 赵英杰 著 邹明贵 动画

文 本 审 校 者: 希文

C D 制 作 者: 希望多媒体开发中心

C D 测 试 者: 希望多媒体测试部

责 任 编 辑: 黄梅琪 郑 荃 李小楠 李 磊

出版、发行者: 北京希望电子出版社

地 址: 北京中关村大街 26 号, 100080

网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@hope.com.cn

电话: 010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(图书发行) 010-62613322-215 (门市) 010-62547735 (编辑部)

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

排 版: 希望图书输出中心

C D 生 产 者: 北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者: 北京广益印刷有限公司

开 本 / 规 格: 787×1092 毫米 16 开本 28.125 印张 649 千字 全彩印刷

版 次 / 印 次: 2002 年 6 月第 1 版 2002 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1-6000 册

本 版 号: ISBN 7-900101-07-7

定 价: 58.00 元 (本版 CD)

说明: 凡我社产品如有残缺, 可执相关凭证与本社调换。

目 录

第1章 认识Flash MX	1	3.2.2 设定竖排	44
1.1 Flash的操作界面	2	3.3 调整文字框	44
1.1.1 合并/分离浮动面板	3	3.3.1 将文字转成矢量图	45
1.1.2 开启Flash的原始文件	4	3.3.2 替字体增肥或瘦身	46
1.1.3 播放影片	5	3.4 处理位图	48
1.2 输出Shockwave Flash电影文件	5	3.4.1 分离位图	48
1.2.1 输出Flash影片的对话框说明	7	3.4.2 选取位图像	49
1.2.2 设定声音的压缩方式	7	3.4.3 调整自动选取工具的属性	50
1.2.3 输出静态图像	9	3.4.4 转成矢量格式	50
1.2.4 复原上次储存的文件	9	3.4.5 设置位图的编辑程序	51
1.3 使用影片播放器	10	3.4.6 剪贴板里的位图	52
1.3.1 设定外挂程序	10	3.5 群组对象	53
第2章 绘制图像	13	3.5.1 编辑群组化的对象	54
2.1 设定工作环境	14	3.6 其它相关命令	54
2.1.1 偏好设定	14	3.6.1 对齐图像	54
2.1.2 设定影片的底稿大小和背景色	14	3.6.2 显示工作区	55
第3章 文字处理	41	3.6.3 显示标尺	56
3.1 文字工具	42	3.6.4 显示网格	57
3.1.1 移动文字框	42	3.6.5 切换显示模式	57
3.2 设定文字属性	43	3.6.6 制作重复变形的图像	57
3.2.1 调整段落格式	43	3.6.7 柔边效果	58
		第4章 动画制作	59
		4.1 操作时间轴面板	61

4.1.1 编辑帧	62	5.3.2 变更组件的色调	93
4.1.2 设置每秒帧的播放速率	63	5.4 表现快速的感觉	94
4.2 制作2秒钟的停顿画面	63	5.4.1 鱼儿游动	94
4.2.1 修改动画	64	5.4.2 用位图表现动态模糊效果	98
4.3 制作逐帧动画	65	5.4.3 个别调整输入的位图品质	101
4.4 使用灯箱对齐不同关键帧的内容 ..	66	5.5 制作交互式按钮	102
4.4.1 同时改变不同帧里的图片位置	67	5.5.1 测试按钮	104
4.5 制作外型渐变动画	68	5.5.2 修改按钮感知范围	104
4.5.1 设置暗示点	70	5.5.3 制作动画按钮	105
4.5.2 隐藏暗示点	72	5.6 取用其它电影文件的组件	107
4.5.3 移除暗示点	72	5.6.1 建立Libraries菜单	107
4.6 制作补间动画	72	5.6.2 共享组件数据	107
4.6.1 皮球弹跳动画	74	5.6.3 建立共享的组件数据	108
4.7 文字动画	75	5.6.4 取用共享的组件	108
第5章 组件与音效处理	79	5.7 编辑音效	110
5.1 使用组件	81	5.7.1 导入声音文件	110
5.1.1 组件类型	82	5.7.2 设定外部音效编辑软件	110
5.1.2 建立组件	82	5.8 转换MIDI音效	111
5.2 组件数据库	84	5.9 加入音效	113
5.2.1 组件实体与精简动画文件	86	5.9.1 编辑音效	114
5.2.2 电影夹子组件和图像组件的 动画差异	86	5.9.2 定制声音特效	115
5.2.3 编辑组件	87	5.9.3 剪裁声音	115
5.3 制作路径动画	88	5.9.4 影音同步效果	116
5.3.1 色彩循环(淡入/淡出) 动画效果	91	5.10 设定个别的声音属性	117
		第6章 ActionScript 入门(一) ...	119
		6.1 使用Actions面板	122

6.2 撰写 ActionScript 程序	126
6.2.1 执行基本程序	127
6.3 基本的 ActionScript 命令	127
6.4 基本的按钮程序	128
6.5 声明变量	132
6.5.1 变量的命名原则	133
6.5.2 数据类型	134
6.5.3 常量	134
6.5.4 使用批注	135
6.6 数组变量	135
6.6.1 通过元素名称存取数组	137
6.6.2 Array 对象的方法	137
6.7 字符串处理	139
6.7.1 Substring() 的语法看仔细	141
6.7.2 分隔符字符	142
6.8 数学运算与 Math 对象	142
6.8.1 求取随机数	144

第 7 章 ActionScript 入门 (二) ... 145

7.1 建立函数	146
7.1.1 传递参数给函数	147
7.2 变量的有效范围	147
7.3 流程控制语句	149
7.3.1 if...else...控制语句	149
7.3.2 else 语句	149
7.3.3 嵌套 if 控制语句	150

7.3.4 switch...case 控制语句	150
7.3.5 比较运算符	151
7.3.6 逻辑运算符	153
7.4 循环控制语句	153
7.4.1 while 循环语句	154
7.4.2 do...while 循环	155
7.4.3 for 循环	155
7.4.4 避免在单一帧内执行复杂的程序	156
7.5 帧循环控制结构	156
7.5.1 gotoAndPlay 循环	157
7.5.2 认识 setInterval() 函数	159
7.5.3 终止执行 setInterval() 函数	161
7.6 MovieClip 对象	161
7.6.1 设定实体的属性	162
7.6.2 使用点语法存取属性值	164
7.6.3 电影夹子的方法	164
7.6.4 电影夹子的事件处理程序	165
7.6.5 撰写电影夹子的事件处理程序 ...	166
7.6.6 不能省略的 this	168
7.6.7 enterFrame 事件循环	169
7.7 电影夹子的路径	170
7.7.1 运用数组格式存取对象属性	172
7.7.2 使用 with 命令	173
7.8 时间轴变量与全局变量	174
7.8.1 设定全域变量和全域函数	175
7.9 getURL() 超链接命令	175
7.9.1 把链接的网页开启到某个页面 ...	176

第8章 制作Flash网页与放映文件 . 177

- 8.1 制作载入等待画面 178
 - 8.1.1 新增与安排场景 178
 - 8.1.2 能显示进度的加载画面 179
 - 8.1.3 设定场景名称锚点 180
- 8.2 电影测试环境 181
 - 8.2.1 进入电影测试环境 181
 - 8.2.2 模拟实际联机状况 182
 - 8.2.3 显示串流图表 182
 - 8.2.4 回到电影编辑画面 182
- 8.3 精确数据的载入等待画面 183
 - 8.3.1 以柱状图显示加载进度 184
- 8.4 制作Flash网页 184
 - 8.4.1 HTML设定项目说明 186
 - 8.4.2 取消Flash外挂程序的快捷菜单 . 188
- 8.5 判别用户的Flash外挂程序版本 188
- 8.6 建立放映文件 189
 - 8.6.1 通过输出命令建立放映文件 189
 - 8.6.2 使用建立放映文件 190
- 8.7 fscommand()全局函数 191
 - 8.7.1 制作全屏幕播放的放映文件 192
 - 8.7.2 启动其它应用程序和关闭播放器 . 193
- 8.8 处理影视文件 193
 - 8.8.1 输入QuickTime影片 194
 - 8.8.2 准备FLV文件格式 195

第9章 文字字段相关应用 199

- 9.1 设定字段的实体名称和关联变量 . 200
 - 9.1.1 设定关联变量 201
- 9.2 文字字段的属性设定 201
 - 9.2.1 嵌入字体 202
 - 9.2.2 装置字体 203
 - 9.2.3 显示HTML格式文字 204
 - 9.2.4 插入断行字符 204
- 9.3 用 ActionScript 建立文字字段 . 205
 - 9.3.1 文字字段的属性、方法和事件 ... 206
- 9.4 动态调整文字格式 207
 - 9.4.1 TextField与TextFormat
对象综合练习 208
 - 9.4.2 利用setInterval()函数建立
打字程序 210

第10章 对象与角度配对 213

- 10.1 拖曳对象 214
 - 10.1.1 建立显示字段 215
 - 10.1.2 制作拖曳钮 215
 - 10.1.3 撰写拖放对象程序 217
 - 10.1.4 限制拖曳的范围 218
 - 10.1.5 拖曳角色实体 219
 - 10.1.6 判别拖放目标 219
 - 10.1.7 返回原始位置 221
- 10.2 制作多个对象的配对程序 222
 - 10.2.1 建立处理拖曳行为的函数 223

10.2.2 碰撞侦测	225
10.3 切换电影夹子的深度	228
10.4 定制指针外观	230
10.4.1 套用定制指针	231
10.4.2 切换指针外型	233
10.5 切换字母的角度	234
10.5.1 切换角度的函数	234
10.5.2 侦测按键	235
10.5.3 比对角度	235
10.6 拖曳屏蔽	236

第 11 章 Color 对象与调色板动画 .. 239

11.1 设定色彩	240
11.2 进制转换	242
11.2.1 使用parseInt()方法转换	243
11.2.2 使用位表达式转换	244
11.3 设定Color对象原型 (Prototype)	245
11.4 调整颜色的偏移量	246
11.5 制作滑钮	247
11.5.1 通过滑钮调整角色的颜色	250

第 12 章 Date 日期对象与定时器 ... 253

12.1 显示日期的界面	254
12.1.1 运用条件运算符	256
12.2 根据昼夜显示不同的动画	257
12.2.1 显示动态更新的秒数	258

12.3 设定到期日	259
12.4 制作世界时钟	260
12.4.1 eval()函数与动态指定变量	261
12.5 制作定时器	263
12.5.1 基本的定时器	263
12.5.2 加入暂停/继续计时功能	264
12.5.3 加入时间限制功能	265
12.5.4 倒数计时	266

第 13 章 飘动文字 267

13.1 水平与垂直移动对象	268
13.1.1 建立电影夹子	268
13.1.2 水平移动电影夹子	270
13.2 朝某个角度移动	270
13.3 单一飘动文字	272
13.3.1 动态设定文字字段内容之一	273
13.3.2 动态设定文字字段内容之二	274
13.4 让角色随意飘动	275
13.5 让文字飘回原点	277
13.5.1 设定控制钮	277
13.5.2 计算返回原点的偏移量	278
13.6 加上一点动感	280
13.6.1 制作动态按钮	280
13.6.2 修改返回原点的程序	281
13.7 一次移动一个字符	283
13.7.1 再谈变量的有效范围	285

13.8 回旋进场	286	14.6.1 移除复制的角色	317
13.8.1 启动回旋进场效果	287	14.6.2 复制线条电影夹子	318
13.9 加上动态边框	288	14.6.3 侦测指针与原点的距离	318
13.10 让文字字段产生色彩渐变效果	291	14.6.4 改变相关实体的透明度	319
13.11 倒转播放动画	293	14.6.5 完整的程序内容	321
13.12 设定嵌入字体	296	14.7 运用绘图命令制作的转圈圈接口	322
第14章 绘图命令应用篇	297	14.8 铅笔绘图接口	323
14.1 绘制线段	299	14.8.1 beginGradientFill()填入 渐层色方法	325
14.2 建立共享的程序文件	301	14.9 使用attachMovie()方法 动态附加角色实体	327
14.3 制作按钮电影夹子	302	第15章 使用部件与模板	329
14.3.1 设定电影夹子按钮的状态图像 ..	303	15.1 认识UI部件	330
14.3.2 撰写电影夹子按钮的程序	305	15.2 建立“跳跃菜单”	333
14.3.3 取消「手指」光标外观和 按钮的作用	307	15.2.1 建立菜单内容	334
14.3.4 额外指定按钮的感应范围	307	15.2.2 输入选项的数据	334
14.3.5 动态绘制线段	308	15.2.3 编写下拉菜单的事件处理程序 ..	335
14.4 转圈圈界面	308	15.2.4 下拉菜单的方法	336
14.4.1 制作动态的直线	308	15.3 动态建立UI部件	337
14.4.2 制作直线电影夹子	309	15.3.1 动态设置菜单项目之一	338
14.4.3 拉扯直线	310	15.3.2 动态设置菜单项目之二	339
14.5 绕着圆心旋转	311	15.3.3 动态设置菜单项目之三	339
14.5.1 排列九个单字	313	15.3.4 动态设置菜单的处理程序	340
14.5.2 旋转九个单字	314	15.4 动态切换菜单内容	341
14.5.3 加上原点和线段	315	15.5 设置多行文字滚动条字段	343
14.6 复制电影夹子	315		

15.6 用 ActionScript 修改 UI 部件的样式	344
15.6.1 使用 setStyleProperty() 方法 ...	345
15.6.2 使用 FStyleFormat 对象	346
15.6.3 使用 globalStyleFormat () 方法 ..	346
15.7 手动变更 UI 部件的外观	346
15.8 使用模板	347
15.8.1 制作简报	349
15.8.2 制作树状菜单	350
15.8.3 储存 Unicode 格式	353
15.8.4 取消文字字段的嵌入字符设置 ..	354
15.8.5 定制模板	356
第 16 章 Key 对象与打字练习游戏 ..	359
16.1 Key 对象介绍	360
16.2 接收按键信息	362
16.2.1 通过电影夹子实体接收按键信息	362
16.2.2 使用任何对象实体接收按键信息	363
16.3 打字练习游戏	365
16.3.1 随机取出 5 个不重复的字母	365
16.3.2 宇宙飞船的程序	367
16.3.3 派遣宇宙飞船的程序	368
16.3.4 抓走兔子	372
第 17 章 Sound 与 Microphone 对象 ..	375
17.1 Sound 对象	376
17.1.1 制作背景音乐开关	377

17.1.2 制作控制音量和左右声道平衡的影片	379
17.2 加载 MP3 音乐	382
17.3 录放音界面制作	384
17.3.1 设定丘比特的弹奏音符	385
17.3.2 建立音效对象	386
17.3.3 撰写播放对应音效的程序	387
17.4 录音接口的程序架构	387
17.4.1 记录数组内容的函数	388
17.4.2 播放录音	389
17.5 Microphone 对象	392
17.5.1 随着音量大小改变外型的动画 ..	393
17.6 制作麦克风的控制界面	394
17.6.1 运用 UI 组件产生控制界面	394
17.6.2 记录麦克风与显示的输入值	396
第 18 章 互动游戏制作	399
18.1 游戏结构	400
18.1.1 基本的宇宙飞船组件内容	401
18.2 移动宇宙飞船的主程序代码 ...	402
18.2.1 设定宇宙飞船的最高与最低速度值	404
18.2.2 调整移动范围的程序	405
18.3 制作行星	405
18.3.1 移动行星的主程序代码	406
18.3.2 复制行星角色	407
18.3.3 行星的碰撞检测程序	408

18.3.4 缩小宇宙飞船的碰撞范围	409	19.1.4 载入JPEG图文件	425
18.4 制作飞弹	410	19.2 使用外部文字文件设定变量 ...	426
18.4.1 移动飞弹	410	19.2.1 URL编码	428
18.4.2 发射飞弹	410	19.2.2 检查文字内容是否完全加载	428
18.4.3 飞弹的碰撞检测程序	411	19.3 使用Movie Explorer	429
18.5 产生碎石	413	19.4 跟踪程序代码中的变量值	431
18.6 显示过关的信息	415	19.4.1 使用Trace命令	431
18.7 移动背景的星空	418	19.4.2 使用Debugger面板改错	431
第 19 章 加载外部动画与程序除错 . 421		19.4.3 观看与改变变量状态	434
19.1 载入外部动画与资源	422	19.4.4 观看与测试角色的属性	435
19.1.1 加载其它电影文件	422	19.4.5 观看特定变数	436
19.1.2 在不同图层中传递变数	423	19.4.6 列出对象和变量	436
19.1.3 将影片加载角色实体	424	19.5 网页搜寻窗体	437

第1章

认识 Flash MX

- 认识 Flash MX
- Flash 的操作界面
- 输出 Shockwave Flash 电影夹子
- 使用影片播放器

为何用 Flash? Flash 的出现为动态网页注入一股新的活力。当网页设计人员因为两大浏览器的架构不同,且要兼顾两种版本的动态网页语法而苦恼时,Flash 提供了跨平台、高品质、图像体积小、可嵌入字体与影音文件,以及优异的互动功能,让不少网页设计师趋之若鹜。

而新版的 Flash MX 大幅增强程序语言的功能,以及影像应用方面的支持,不论是直接输入 QuickTime、DV、AVI、MPEG、MP3,或者连接专用的影音服务器制作出电视会议、影音留言板等应用程序,都一再显示 Flash 不仅是动画工具,更是互动的沟通平台。

从图 1-1 到 1-3 读者可以比较一般的位图文件(如 GIF、JPEG)和 Flash 矢量图文件的不同:不论是放大或缩小,显示在屏幕上或者打印出来,Flash 的图像都不会失真。因此,Flash 也很适合用来制作网络代金券,让用户下载打印。



图 1-1 原图

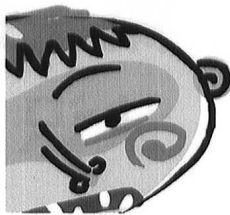


图 1-2 放大八倍后的矢量图



图 1-3 放大八倍后的位图

要观看 Flash 动画,用户的浏览器必须要安装 Shockwave Flash 外挂程序。目前,Shockwave Flash 是占有率最高的外挂程序,不仅 Windows、Mac、Linux 等计算机系统,就连 Sega Dreamcast、Sony PlayStation 2 游戏机和 Pocket PC PDA 等装置,都可以播放 Flash 影片。你甚至还可以把 Flash 影片输出成可执行文件,所以你不用担心用户看不见你的心血结晶。

除了学习如何用 Flash 制作动画之外,假如你想要彻底发挥 Flash 的功能,程序设计就是一门必修的课程。因为从简单的界面到复杂的游戏制作,都需要编写程序。Flash 的程序语言称为 ActionScript,从本书第 6 章开始,你将能了解 ActionScript 的语法以及各种实用范例。

1.1 Flash 的操作界面

Flash 的操作界面主要包含绘图工具面板、时间轴面板、舞台以及各种浮动面板,如图 1-4 所示。舞台里面呈现的内容就是将来读者看到的影片画面,所以舞台也就相当于一块绘图软件里面的画纸。预设的舞台大小为 550x400 像素;最大可达 2880x2880 像素,最小为 18x18 像素。



时间轴与图层



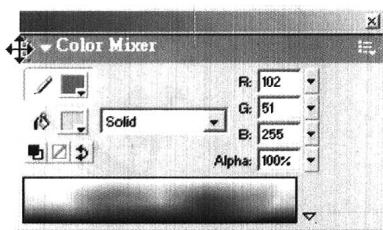
图 1-4

1.1.1 合并/分离浮动面板

读者可以将常用的几个相关类型的浮动面板组合在一起,以便随时调用。要组合浮动面板时,只要按着面板的卷标项目,将它拖放到另一浮动面板就可以了。如图1-5所示。

按一下抬头,可缩放面板

按着左上角可拖曳面板,若拖曳到其它面板上,可与其合并



此面板的相关命令菜单

按一下三角形,可弹出高级选项

图 1-5

当你将各种浮动面板组成满意的样式之后,可以选择 Window | Save Panel Layout 命令将它储存下来。以后,你便可从 Window | Panel Set 命令下面选择你之前储存的面板组合样式。如图1-6所示。

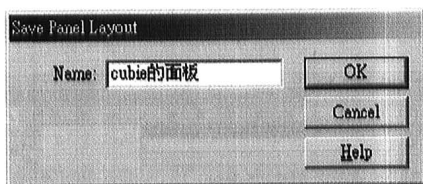


图 1-6 替目前的浮动面板组合形态命名储存

此外，若你不小心关闭了绘图工具面板，只要选择 Window | Tools 命令就能再次显现它了。选择 Window | Toolbars 下面的 Mains (主要的工具面板)、Status (状态栏) 或 Controller (控制面板) 命令，则可显示或隐藏这些面板。

1.1.2 开启Flash的原始文件

Flash 文件的扩展名为 “.FLA”。要打开旧的文件，请选择 File | Open 命令，从 Open 窗口选择文件开启。请读者开启附书光盘里的 “订婚卡 2.fla” 文件备用。如图 1-7 所示。



图 1-7

假如你打开的旧版文件当中包含旧的 ActionScript 程序，Flash MX 会自动帮你转成新版的语法，并且弹出 Output 窗口显示转换过后的命令对照。如图 1-8 所示。

此外，如果原始文件包含你的系统没有的字型，开启文件的时候，画面将出现如图 1-9 所示的信息，询问你是否要暂时用预设的字型显示。

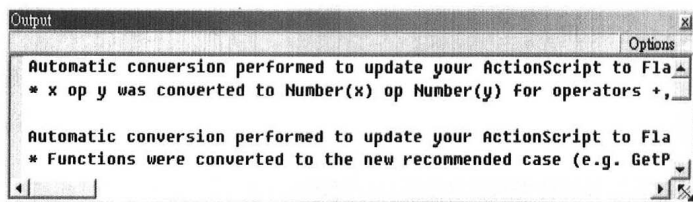


图 1-8 Output 窗口显示转换过后的命令对照

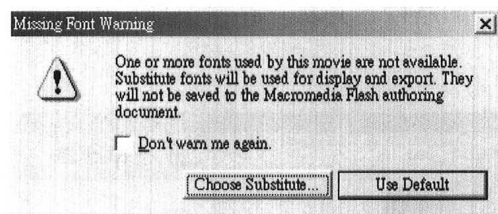


图 1-9

若按下 Choose Substitute (选择替换字型) 钮, 画面将出现 Font Mapping 面板, 让你设定暂时的替代字体。如图 1-10 所示。

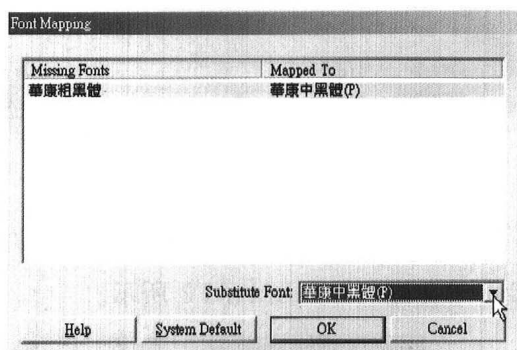


图 1-10

1.1.3 播放影片

开启影片后, 按下 Enter 键就可以直接播放动画, 再按一次 Enter 键即可停止。或者你也可以执行 Window | Toolbars | Controller 命令, 从 Controller (控制器) 面板来控制动画。

1.2 输出 Shockwave Flash 电影文件

输出 (Export) 命令有两种, 一种称作 Export Movie (输出影片), 用途是输出动态形式的影片或是动画内容的连续单帧画面; 另一个 Export Image (输出图像) 命

令则用于输出单张静态画面。

将Flash 影片置入网页之前，必须要先使用 Export Movie 输出电影文件命令，把Flash 电影（.fla）转换成 Shockwave Flash 格式（.swf）。输出SWF 动画文件的步骤如下：

步骤 1 选择 File | Export Movie 命令，弹出 Export Movie 窗口。

步骤 2 选定输出图案文件的路径，并从“存储类型”选择“Flash Player”类型。

如图 1-11 所示。



图 1-11 从“存储类型”下拉式菜单中选择“Flash Player”

步骤 3 按下“储存文件”钮后，弹出 Export Flash Player 设定窗口。这个窗口里而有许多设定选项，请参阅下文说明。如图 1-12 所示。

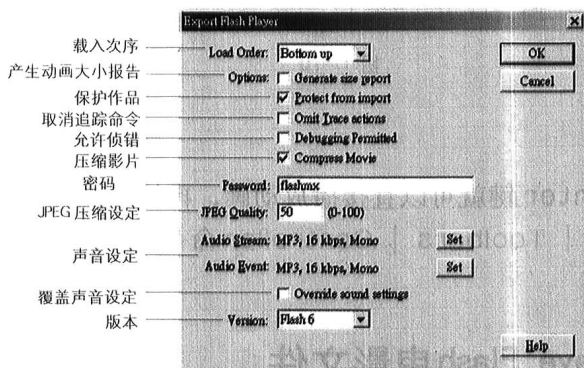


图 1-12

步骤 4 按下“OK”钮就完成输出 Shockwave Flash 动画。如图 1-13、1-14 所示。



订婚卡2

图 1-13 Flash 原始文件 (.fla) 的图示



订婚卡2

图 1-14 Shockwave Flash 文件的图示

1.2.1 输出Flash影片的对话框说明

- ❶ **载入次序**: 决定动画里的图层加载计算机的顺序, 是由下而上 (Bottom up) 加载, 还是由上而下 (Top down)。
- ❷ **产生动画大小报告**: 可产生一个与 Shockwave Flash 相同文件名的 .TXT 文字文件。这份文字文件记录着各个图框和声音数据压缩后的大小、在动画当中使用的文字…等信息。
- ❸ **保护作品**: 此选项可防止其它用户将读者制作的电影文件, 输入 Flash 里面修改。若在 Flash 里面, 执行 File | Import 命令, 输入受保护的 Shock-wave Flash 文件, 画面将弹出警告窗口, 告知用户此图文件已受保护, 不能输入电影里面。
- ❹ **取消追踪命令**: 追踪命令能让程序显示某个预设的信息或变量内容到 Output 窗口以利侦错。动画完成之后就再也不用它了, 所以可以勾选这个选项。
- ❺ **允许侦错**: 侦错模式的用意在于方便抓出程序代码里的错误, 一旦整个程序测试无误, 你也不需要勾选它。
- ❻ **压缩影片**: 可以让影片变得更小一点, Flash 播放器会自行解压缩影片。
- ❼ **密码**: 勾选“允许侦错”或“保护”作品选项后, 读者便能在此字段输入打开文件或侦错模式的密码。要是密码错误, 对方就无法打开文件。
- ❽ **JPEG 压缩设定**: 调整 Flash 动画中的位图的品质。
- ❾ **声音压缩设定**: 个别调整 Stream (序列) 类型和 Event (事件) 类型的声音。关于这两种声音类型的说明, 请参阅第五章“设定同步类型”一节。
- ❿ **覆盖声音设定**: 将之前个别在角色数据库设定的声音压缩比率, 统一用上面的设定值替代。
- ⓫ **版本**: 选择要输出 Flash 电影的版本。假若电影中使用了新版的语法, 而你再将电影以旧版的格式输出, 画面将出现警告窗口, 弹出旧版不支持的命令。

1.2.2 设定声音的压缩方式

步骤 1 按下 Set 钮, 弹出 Sound Setting (声音设定) 窗口。从对话框的 Com-