



附光盘1张



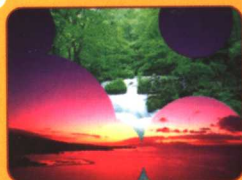
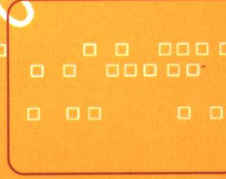
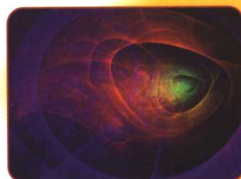
Flash 8

中文版

动画设计与创意

案例精解

何立军 张国权 等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

Flash 8 中文版

动画设计与创意

案例精解

何立军 张国权 等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash 是 Macromedia 公司（现为 Adobe 公司收购）出品的一款优秀的多媒体创作工具，目前最新的版本是 Flash 8。使用 Flash 可以制作卡通动画、宣传广告、交互游戏、多媒体演示等，其应用范围十分广泛。

本书通过丰富的实例，介绍 Flash 的各种典型应用及其实现技巧，特别注重制作过程中的关键技术和方法。全书共分 11 章，内容涵盖了各种常用的 Flash 应用形式：制作电子贺卡，使用 Flash 制作商业网站和个人主页，制作 MTV、软件宣传短片和汽车广告，制作个性屏幕保护程序，制作智力小测验，制作交互式的益智小游戏等。

本书内容丰富、图文并茂，讲解循序渐进，实例实用性强，语言简明易懂，能够引导用户学以致用，迅速掌握 Flash 8 的精华。本书既可以作为基础的培训教材使用，也可以作为使用 Flash 的多媒体创作人员和 Flash 动画爱好者的参考书籍，对于自学 Flash 电脑动画的人员也有很大帮助。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 8 中文版动画设计与创意案例精解 / 何立军等编著. —北京：电子工业出版社，2006.6

ISBN 7-121-02567-1

I. F... II. 何... III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2006）第 045049 号

策划编辑：祁玉芹

责任编辑：郭鹏飞

印 刷：北京天竺颖华印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销：各地新华书店

开 本：787×1092 1/16 印张：26.5 字数：649 千字

印 次：2006 年 6 月第 1 次印刷

印 数：6000 册 定价：42.00 元（附光盘 1 张）

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。
联系电话：(010)68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

前 言

随着计算机技术的飞速发展，其应用范围渗透到各行各业，从方方面面影响着人们的生活，伴随着 Internet 的迅速发展及普及，在网络环境下改善用户界面成为迫切的需求，Flash 正是在这种背景下出现并得到迅速普及的。Flash 是 Macromedia 公司（现为 Adobe 公司收购）推出的一款出色的多媒体创作工具，Flash 制作的多媒体作品具有丰富的功能和较小的体积，因此非常适合在网络上传播。Flash 的应用范围远不止如此，作为一种通用的多媒体创作工具，Flash 可以制作各种形式的动画和多媒体作品。利用 Flash 支持的 ActionScript 脚本技术可以实现各种交互功能。

Flash 的最新版本是 Flash 8，包括 Flash Basic 8 和 Flash Professional 8 两个版本，后者比前者功能更为强大、全面。Flash 8 推出了相应的中文版本，因此用户使用起来更为方便，本书中实例的制作和介绍都以 Flash 8 中文版为基础。

本书共分 11 章，通过各种实例介绍了 Flash 8 的各种典型应用的基本实现与关键技术，内容讲解深入浅出、循序渐进。第 1 章从总体上介绍 Flash 8 的主要功能特性和应用范围，并通过一个简单的实例介绍 Flash 动画的基本制作过程；第 2 章通过儿童节贺卡实例介绍 Flash 电子贺卡的制作过程；第 3 章和第 4 章分别通过虚构的商业网站和个人主页，详细介绍 Flash 在这两类网站中的典型应用及实现方法；第 5 章以 Melody 音乐的 MTV 为例介绍了使用 Flash 为歌曲制作 MTV 的基本方法；在第 6 章，演示了使用 Flash 为虚构的软件制作宣传短片的方法；第 7 章以汽车广告为例介绍使用 Flash 制作产品的网络广告的方法；第 8 章结合 Flash 和第三方软件，制作了一种个性化的屏幕保护程序；第 9 章介绍使用 Flash 制作网络环境下的智力小测验，重点是利用 ActionScript 完成必要的用户交互与逻辑功能；第 10 章通过制作“连连看”的小游戏，展示 Flash 在益智游戏和逻辑处理方面的能力；第 11 章通过制作“大鱼吃小鱼”的小游戏，演示 Flash 中用户交互和动画相结合，制作有趣的小游戏的方法。

本书从实例出发，系统地介绍了 Flash 的实用方法和技巧。文中讲解图文并茂，实例注重 Flash 的主要应用范围和技术特色，综合运用 Flash 的各种动画技术和脚本功能来完成，具有一定的典型性和通用性。通过这些实例，可以加深读者对 Flash 各种相关知识的理解，并能体会到它们在实际创作中的作用。结合实例学习 Flash 有助于学以致用，快速领会 Flash 制作的精华。

本书由何立军、张国权编写。此外，参加本书编写的人员还有喻波、马天一、魏勇、

郝荣福、李光龙、孙明、李天宇、武思宇、牟博超、李彬、付鹏程、高翔、张巧玲、李辉、李欣、柏宇和郭强等同志。

在有限的篇幅内尽可能准确、清晰地介绍 Flash 8 典型实例的制作方法和技术要点是编者努力追求的目标。由于作者水平有限，书中难免会有失误和不妥之处，恳请广大读者给予批评和指正。我们的 E-mail 地址：qiyuqin@phei.com。

编者
2006 年 4 月

目 录

第 1 章	Flash 8 概述.....	1
1.1	Flash 8 简介.....	1
1.2	Flash 的基本概念.....	2
1.2.1	Flash 文档相关的文件类型	2
1.2.2	Flash 动画的基本原理	3
1.2.3	Flash 的多媒体功能	4
1.3	Flash 制作动画的基本步骤.....	5
1.3.1	新建文档.....	5
1.3.2	准备素材.....	8
1.3.3	制作文字字幕.....	10
1.3.4	制作游动的鱼.....	15
1.3.5	发布动画.....	18
1.4	Flash 设计界面使用简介	19
1.4.1	主菜单.....	19
1.4.2	工具箱.....	30
1.4.3	时间轴与舞台.....	31
1.4.4	常用面板.....	32
1.5	小结	34
第 2 章	制作电子贺卡	35
2.1	成品预览	35
2.2	素材准备	35
2.2.1	贺卡脚本.....	35
2.2.2	准备资源.....	37
2.3	制作过程	38
2.3.1	制作加载 (loading) 画面.....	38
2.3.2	制作翻页效果.....	44
2.3.3	制作“婴儿”页面.....	50

2.3.4	制作“儿童”页面	55
2.3.5	制作“长大”页面	58
2.3.6	制作“开窗”页面	61
2.3.7	制作“节日快乐”页面	65
2.3.8	添加 MP3 音乐	70
2.3.9	添加重新播放按钮	71
2.3.10	测试与发布	72
2.4	小结	72
第 3 章 商业网站中的 Flash 应用		73
3.1	成品预览	73
3.2	素材准备	73
3.3	制作步骤	75
3.3.1	欢迎动画：第一部分 各行各业	76
3.3.2	欢迎动画：第二部分 变幻的地球	82
3.3.3	欢迎动画：第三部分 公司 LOGO	87
3.3.4	欢迎动画：测试与发布	90
3.3.5	导航栏的制作	92
3.3.6	旗帜的制作	102
3.3.7	普通广告位的制作	106
3.3.8	网站测试与发布	110
3.4	小结	110
第 4 章 个人主页		111
4.1	成品预览	111
4.2	素材准备	112
4.2.1	个人主页结构	112
4.2.2	准备资源	112
4.3	制作过程	112
4.3.1	制作加载 (loading) 画面	112
4.3.2	制作首页 home.flas	115
4.3.3	制作日记 diary.flas	120
4.3.4	制作相册 gallery.flas	124
4.3.5	制作自我介绍 about.flas	130
4.3.6	测试与发布	130

4.4 小结	130
第 5 章 Melody MTV	131
5.1 成品预览	131
5.2 素材准备	131
5.2.1 准备音乐	133
5.2.2 准备动画形象	135
5.3 制作过程	137
5.3.1 制作加载 (loading) 画面	137
5.3.2 添加音乐	141
5.3.3 制作前奏	142
5.3.4 第 1 部分: 终于明白你已变成回忆	149
5.3.5 第 2 部分: 没有言语能够说明当别人问起	154
5.3.6 第 3 部分: 谱了一段旋律没有句点	162
5.3.7 第 4 部分: 也无法再继续	166
5.3.8 第 5 部分: 像埋伏在街头的某种气息	168
5.3.9 第 6 部分: 无意间经过把往日笑与泪勾起	169
5.3.10 第 7 部分: 忽然心痛得无法再压抑	171
5.3.11 第 8 部分: 原来从未忘记	172
5.3.12 第 9 部分: Melody 脑海中的旋律转个不停	173
5.3.13 第 10 部分: 爱过你 有太多话忘了要告诉你	177
5.3.14 第 11 部分: Melody 无数动人音符在我生命	178
5.3.15 第 12 部分: 爱过你 失去你我才知道要珍惜	179
5.3.16 制作重放按钮	181
5.3.17 测试与发布	182
5.4 小结	182
第 6 章 软件宣传短片	183
6.1 成品预览	183
6.2 素材准备	183
6.2.1 动画脚本	183
6.2.2 准备资源	184
6.3 制作步骤	185
6.3.1 第 1 部分: 海底画面	186
6.3.2 第 2 部分: 不同的功能需要, 不同的描述需要	195

6.3.3	第3部分：探测卫星画面	204
6.3.4	第4部分：雷达画面	211
6.3.5	第5部分：海宇数据管理系统文字效果	219
6.3.6	测试与发布	222
6.4	小结	222
第7章	汽车广告	223
7.1	成品预览	223
7.2	素材准备	223
7.2.1	广告脚本	223
7.2.2	准备资源	225
7.3	制作过程	225
7.3.1	制作行驶的汽车画面	226
7.3.2	制作字幕	232
7.3.3	制作闪动的汽车	233
7.3.4	制作汽车部件介绍	239
7.3.5	结束画面	246
7.3.6	添加声音	247
7.3.7	测试与发布	248
7.4	小结	248
第8章	DIY 个性屏幕保护程序	249
8.1	成品预览	249
8.2	素材准备	249
8.3	制作过程	251
8.3.1	风景屏幕保护程序的结构	252
8.3.2	淡入淡出切换 (crossfade)	258
8.3.3	交叉模糊切换 (crossblur)	259
8.3.4	向左移出切换 (moveleft)	262
8.3.5	翻转切换 (flip)	263
8.3.6	斜向对角切换 (br2tl)	264
8.3.7	圆形切换 (circle)	267
8.3.8	条状切换 (barl2r)	269
8.3.9	棋盘格切换 (checker)	271
8.3.10	随机方块切换 (randsqr)	274

8.3.11 飞入切换 (flyin)	278
8.3.12 时钟扫描切换 (clockwipe)	280
8.3.13 移入放大切换 (zoomin)	283
8.3.14 添加背景音乐	285
8.3.15 发布与生成屏幕保护	286
8.4 小结	288
第9章 智力小测验	289
9.1 成品预览	289
9.2 素材准备	290
9.2.1 智力小测验的整体结构	291
9.2.2 准备资源	291
9.3 制作过程	292
9.3.1 制作加载 (loading) 画面	292
9.3.2 制作小测验的整体结构	299
9.3.3 制作选择题	313
9.3.4 制作“拼图”小游戏	321
9.3.5 制作结束画面	331
9.3.6 测试与发布	332
9.4 小结	332
第10章 益智游戏：连连看	333
10.1 实例效果	333
10.2 素材准备与基本界面制作	335
10.2.1 制作开始与结束画面	336
10.2.2 准备原始素材	339
10.3 添加交互性与游戏逻辑	341
10.3.1 主时间轴	342
10.3.2 初始画面与逻辑	342
10.3.3 制作信息条	343
10.3.4 游戏逻辑的实现	348
10.4 添加声音效果	368
10.5 测试与发布	370
10.6 小结	370

第 11 章 交互小游戏：大鱼吃小鱼371

11.1 成品预览 371

11.2 素材准备 371

11.3 制作过程 373

11.3.1 制作加载（loading）画面 373

11.3.2 全局变量与设置 380

11.3.3 制作开始画面 381

11.3.4 制作信息提示栏与游戏运行画面 385

11.3.5 生成鱼群 391

11.3.6 游戏开始的相关操作 397

11.3.7 游戏角色的显示与控制 398

11.3.8 游戏规则的判断与实现 405

11.3.9 完成一层游戏的处理 409

11.3.10 游戏结束画面 411

11.3.11 添加声音 412

11.3.12 测试与发布 414

11.4 小结 414

第 1 章 Flash 8 概述

本章重点

本章介绍 Flash 8 的基础知识, 包括 Flash 8 的主要功能特性和应用领域, 使用 Flash 8 制作 Flash 动画的基本步骤, Flash 动画设计环境的主要界面元素及其基本使用。通过本章的学习, 为后面章节的实例制作提供一个良好的基础。

学习目的

在学习本章的过程中, 主要掌握以下知识点:

- ◆ Flash 8 的主要功能特性及应用领域。
- ◆ Flash 8 制作动画的一般步骤。
- ◆ Flash 8 的基本使用。

1.1 Flash 8 简介

Macromedia Flash 是一款著名的动画与多媒体创作工具, Flash 8 是其最新版本, 包括 Macromedia Flash Basic 8 和 Macromedia Flash Professional 8 两个不同的版本, 后者比前者的功能更为强大。

由于 Flash 大量应用了矢量图形技术, 因此特别适合于在 Internet 这样的带宽受限的环境下使用。采用 Flash 技术制作的动画, 可以快速地在 Internet 上传递。Flash 的广泛使用可以给网页带来生动的效果。由于绝大多数上网者都可以正常地查看 Flash 动画, 从个人主页到大型门户网站, 都可以见到 Flash 的身影。

随着 Flash 的日益普及, 以及 Flash 技术自身的不断成熟、完善, Flash 的应用范围也已远远超过美化网页这样的目的, Flash 可用于制作各种复杂的应用, 从动画短片、MTV 到游戏、多媒体等领域, 都得到了广泛的应用。相对于其他解决方案, 使用 Flash 作为制作工具, 设计的作品仍然具备了便于网络传输的优点。

Flash 之所以能得到如此广泛的应用, 与 Flash 本身强大的功能是分不开的, Flash 的主要功能特性包括以下几方面。

(1) Flash 具有较强的处理矢量图形的能力, 可以在 Flash 环境中创作矢量图形构成的卡通效果。同时, Flash 也允许使用位图资源, 如照片等, 以达到更真实的效果, 使用位图通常会增加文件的大小。

(2) Flash 具有强大的基于时间轴的关键帧动画功能。基于时间轴的动画, 随着播放时间的前进, 播放的内容也随之变化。如果按较快的速度切换, 那么就得到动画的效果, 类似于电影或传统的动画片。除了按照逐关键帧绘制动画之外, Flash 还提供了补间功能, 根据前后关键帧的内容, 插值得到中间帧, 极大地提高了动画制作的效率。

(3) Flash 具有较强的多媒体处理能力。在 Flash 动画中可以使用各种声音甚至视频文件, 这些功能进一步拓展了它的应用范围。

(4) 利用 ActionScript 脚本技术, Flash 可以提供有效的用户交互能力。交互能力在很多情况下是非常有用的, 包括游戏中对用户输入的响应等。交互能力往往可以起到改善用户体验的效果的作用。ActionScript 脚本技术还可以完成一定的逻辑功能, 或用于动态管理复杂影片的加载过程等。

(5) Flash 为网络环境使用进行了充分地优化, 从而使得发布 Flash 文档时, 生成的.swf 文件占用尽可能少的存储空间和网络带宽, Flash 文件允许在只下载部分内容时就开始播放, 从而减少用户感觉到的等待时间。

Flash 具有广泛的应用领域, 这里列举一些典型的应用例子。

(1) 卡通短片: 可以利用 Flash 的动画功能用卡通形式把故事生动地展示出来。

(2) MTV: 利用 Flash 的动画功能和同步声音播放能力, 可以为歌曲编配 MTV 的效果。

(3) 交互式游戏: 利用 Flash 的动画和 ActionScript 脚本的交互功能, 可以快速制作中小型的游戏。

(4) 网页动画: Flash 可以为网页带来很多活力。使用 Flash 可以制作诸如进入网站时的欢迎动画、交互式的导航栏、广告等。此外, 某此网站甚至可以完全由 Flash 实现, 这些网站可以具有更个性的交互效果。

(5) 企业宣传片: 可以利用 Flash 作为多媒体集成工具制作介绍企业的宣传片。

(6) 电子教程: Flash 可以用于制作电子讲稿, 利用其交互能力, 还允许读者与电子教程交互, 如进行课堂测验等。

(7) 多媒体光盘: 多媒体光盘在放入光驱时, 通常会自动启用, 并采用一定的界面引导用户访问光盘中的多媒体资源。可以利用 Flash 的多媒体功能制作更具动感的光盘启动程序, 这类程序通常发布为独立的可执行程序(EXE), 从而可以不依赖于 Flash 播放器而直接运行。

1.2 Flash 的基本概念

1.2.1 Flash 文档相关的文件类型

使用 Flash 制作和发布 Flash 文档时, 需要对 Flash 使用的多种不同类型的文档有所了解。

1. FLA

FLA 格式是 Flash 用于保存设计时的各种信息的文件的格式。在制作 Flash 时, 一般都将其保存为 FLA 文件, 这样才能完整地支持对其进行进一步的编辑和修改。由于 FLA 文件保存了与 Flash 文档设计时相关的大量信息, 并未进行充分的压缩, 因此 FLA 文件通常较大。

2. SWF

SWF 是发布 Flash 时主要使用的格式。SWF 格式对 FLA 格式进行了有效地压缩, 去除了未使用的资源。SWF 文件是播放器和网页中实际加载的 Flash 文件格式。

3. AS

AS 文件用于保存独立于 FLA 文件之外的 ActionScript 脚本代码, 这种形式可以有助于代码的管理。

4. SWC

SWC 格式是 Flash 组件的压缩存储格式。所谓 Flash 组件,是包含已编译的影片剪辑、ActionScript 脚本和各种相关资源在内的整体。组件的作用在于可以重复使用已有的成果,提高 Flash 动画的开发效率。

作为动画和多媒体集成工具,Flash 允许导入和使用多种不同的矢量、位图,以及声音和视频文件格式,这些在后面详细讨论。

1.2.2 Flash 动画的基本原理

制作 Flash 动画时,首先要在一定的舞台上来完成。所谓舞台,就是对应 Flash 设计和回放时可视区域的矩形。位于舞台中的元素会出现在最终的播放效果中,而舞台外的部分在最终播放时不可见。设计环境中的舞台如图 1-1 所示。注意下方的图形条在舞台以外的部分并不会显示在播放画面中,可以利用这一特性将待出现的画面元素放在该区域备用,从而实现移入移出的效果。



图 1-1 Flash 中的舞台

对于一个 Flash 动画而言,舞台具有固定的参数,这些参数包括舞台的大小、背景色等,文档参数可以进行设定和修改。

Flash 动画的基本原理是通过随时间流逝而快速地改变舞台内容来实现的。时间轴就是用于控制动画中时间关系的工具,如图 1-2 所示。可以看出,时间轴由一系列的图层构成。不同图层通常包含含义上独立的内容,且位于上方的图层会覆盖位于下方的图层,而仅在上方图层透明处显示下方图层的内容。

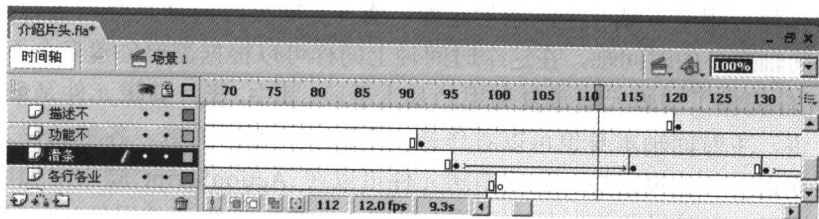


图 1-2 Flash 中的时间轴

时间轴顶端显示的数字就是帧编号。一帧直观地说就表示某一时刻舞台上显示的内容。并非所有帧都需要指定具体的内容,帧被分为两大类,关键帧和非关键帧。关键帧是 Flash

动画中的重要概念。一般而言，在关键帧处，需要指定具体的显示内容，而之后的非关键帧，则不允许指定内容，只是继承之前的关键帧内容。关键帧和非关键帧都是相对于某一图层而言的，因此不同图层可以具有不同的关键帧分布。

时间轴上每一帧占用的时间，采用帧频（单位为 fps，即每秒帧数）来表示，帧频越高，则各帧占用的时间越短，这通常意味着更流畅的动画效果，但是帧频高会增加处理的负担并且可能会显著增加制作的工作量和发布时的文件大小，特别是对于逐帧绘制的动画而言。Flash 默认使用的帧频为 12.0fps，这个数值可以根据需要进行修改。

为了获得动画的效果，一种直接的方法是把连续的各帧均作为关键帧，然后绘制不同的画面，与电影类似，利用人眼的视觉暂留，来获得动画的效果。但这种方式工作量很大。Flash 提供了“补间”工具，通过补间，只要根据首末两个关键帧的信息，利用插值的方法即可自动获得中间的过渡状态。

随着场景规模的增大，把所有动画元素都放置在一个时间轴上将难以维护。因此，Flash 引入了场景的概念。场景的效果类似于电影中的分镜头，当使用场景功能时，一个 Flash 动画由多个场景按一定顺序串接而成，前一个场景播放完成之后，自动从下一场景开始处进行播放，除非使用 ActionScript 脚本对播放顺序进行了控制。

比场景更为重要的是元件的概念。场景虽然有助于使复杂的动画更易控制，但是场景本质上只是时间轴的分段表示，而很多时候往往希望某些动画元素的整体能得到重复利用。在这种情况下，元件就能起到非常重要的作用。Flash 中包含三种不同类型的元件。

1. 图形元件

图形元件主要用做存储静态的图像。图形元件与主时间轴同步运行。虽然图形元件内部允许包含多个帧，但其灵活性远不如具有独立时间轴的影片剪辑元件，因此，图形元件最好只用来存储静态的图像。

2. 按钮元件

按钮元件是一种特殊的元件。它专门为具有按钮一类的交互行为而设计，它可以很轻易地使按钮的视觉效果随鼠标的交互（如滑过、点击等）而变化。此外，按钮元件还提供特殊的事件机制，以获得对按钮的各种操作。

3. 影片剪辑元件

影片剪辑元件可用来存储一个动态的过程。影片剪辑元件内部具有和主时间轴一样的，但独立于主时间轴之外的时间轴，在这个时间轴上同样可以根据需要创建多个不同的图层。

Flash 的元件提供了动画元素重复利用的基本手段。其中，影片剪辑元件是最重要的元件。从某种意义上讲，主时间轴本身也可以看作是一个特殊的影片剪辑。各种元件之间也可以进行嵌套，从而获得更大的灵活性。影片剪辑元件可以在 ActionScript 脚本中加以控制，因此在配合脚本使用时，有时候即使只是一个简单的静态图形，也需要使用影片剪辑元件。

1.2.3 Flash 的多媒体功能

Flash 允许导入并使用图形/图像、声音甚至视频等媒体。

对于图形/图像媒体, Flash 支持多种不同的格式, 允许和其他应用程序共享数据。Flash 支持多种不同的矢量图形和位图图像格式, 如: FreeHand 文件, PostScript 文件, PNG (可移植的网络图形格式)、BMP (位图格式)、GIF (图形交换格式)、AutoCAD DXF 格式, EMF (Windows 图元文件)、Adobe Illustrator 格式以及 TGA、TIFF 等图像文件格式。

对于声音媒体, Flash 支持 AIFF 声音、Sun AU 格式、WAV 声音, 以及流行的 MP3 格式的声音文件。

对于视频格式, 可以使用 Macromedia Flash 视频 (FLV) 格式, 也部分支持其他常用的格式 (如 AVI、QuickTime MOV 等)。由于视频文件通常较大, 因而可以选择将视频文件嵌入, 或者在播放时动态加载。前者通常只适合较短的影片 (10 s 之内), 否则会显著增加 Flash 文件的体积, 同时长时间的播放可能会导致声画不同步的现象发生。后面的方法具有较好的灵活性。对于一般的视频, 如果 Flash 无法直接处理, 通常可利用 Flash Professional 8 提供的 Flash Video Encoder 功能完成格式转换和编码工作。

1.3 Flash 制作动画的基本步骤

在对 Flash 的原理有一定的了解后, 下面通过一个简单的实例介绍制作 Flash 动画的基本步骤。

开始制作 Flash 动画前, 需要规划好整个动画的大致结构。Flash 动画调整起来往往比较困难, 通过使用元件, 可以在一定程度上降低调整的难度。本节介绍一个根据鼠标移动而进行相应移动的小鱼的效果。

1.3.1 新建文档

在打开 Macromedia Flash 8 的设计环境后, 首先需要创建新的 Flash 文档, 并为其设置相关的属性。这些属性 (例如背景色和帧频等) 将直接影响到后面的设计, 因而在制作之初的细致考虑, 往往可以为以后的设计节省大量时间。

选择“文件”|“新建”命令, 弹出如图 1-3 所示的“新建文档”对话框。对于通常的 Flash 动画, 选择“Flash 文档”选项。如果需要利用系统提供的或用户已保存的模板创建新的文档, 可以切换至“模板”选项卡, 然后根据分类找到一系列预设的模板。利用模板可快速创建特定类型的 Flash 动画效果。如图 1-4 所示, 可以方便地制作照片的幻灯片效果。

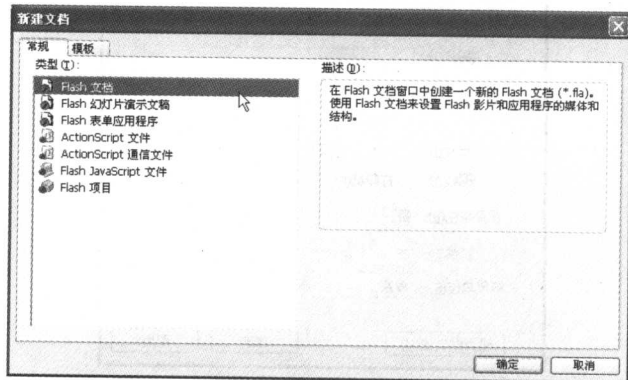


图 1-3 “新建文档”对话框

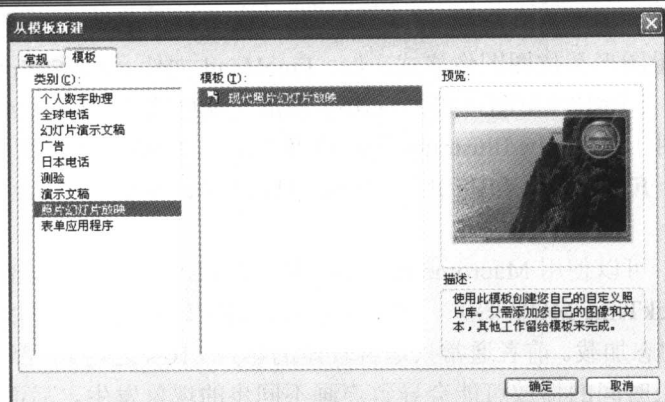


图 1-4 “从模板新建”对话框

完成创建后，通常需要设置文档的相关属性。切换至“属性”检查器，可以查看当时文档的主要属性，并允许对其进行设置，如图 1-5 所示。

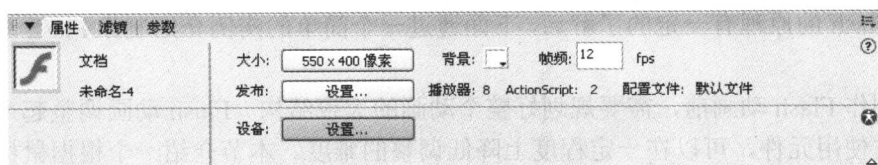


图 1-5 “属性”检查器

单击“属性”检查器中“大小”右侧的按钮，弹出如图 1-6 所示的“文档属性”对话框。该对话框中最常用的属性包括以下几个。

(1) 尺寸：决定舞台的可视矩形的大小，默认值为 550 px（宽）×400 px（高），px 表示像素，可以根据需要调整。在本例中取默认值。

(2) 背景颜色：此颜色将作为整个 Flash 文档播放时的背景色。背景颜色不能是渐变色。单击颜色样本 ，可以从弹出的颜色选择器中选择一种颜色以替换背景颜色。默认值为纯白色（#FFFFFF），本例取蓝色（#0033FF），如图 1-7 所示。

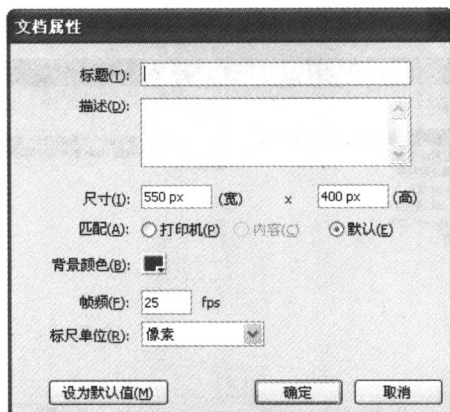


图 1-6 “文档属性”对话框