

7天学会

本书特色

边学边练，7天就能学会
知识点精炼够用，实例相当丰富
图书+视频光盘，轻松搞定学习



轻松学得快丛书



Flash

动画制作

三虎工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

本书特色

边学边练，7天就能学会
知识点精炼够用，实例相当丰富
图书+视频光盘，轻松搞定学习



轻松学得快丛书

7天学会



Flash

动画制作

三虎工作室 编著



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书从软件基础操作入门启始,以大量实际网页制作案例为核心,以上机实践提高读者应用水平为目标,全面细致地介绍 Flash 网页动画制作软件的使用方法和技巧。内容包括走进 Flash 动画设计、绘制与编辑图形对象、填充图形对象、制作基本动画和特殊动画、Action 脚本应用、Flash 常用组件应用、特效文字动画与、鼠标控制动画、按钮和导航菜单控制、测试与发布动画、广告动画等。

本书内容详实、结构清晰、案例丰富,通过“步骤引导、图解操作”的讲解方式做到理论与实践相结合,从而使读者能在短时间内充分掌握 Flash 网页动画的操作技巧。

本书光盘内容为部分案例素材、源文件和免费赠送的教学视频。

本书适合网页动画制作、多媒体课件制作以及网站建设的初、中级读者自学用书,还可作为大专院校相关专业和培训班的教材。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)转发行部、010-82702675(邮购),传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

7 天学会 Flash 动画制作 / 三虎工作室编著. —北京: 科学出版社, 2010
(轻松学得快)
ISBN 978-7-03-026076-5

I. 7... II. 三... III. 动画—设计—图形软件, Flash
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 212814 号

责任编辑: 孙 倩 / 责任校对: 王忠江
责任印刷: 密 东 / 封面设计: 迪一广告

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市密东印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2010 年 1 月第 1 版 开本: 787mm×1092mm 1/16
2010 年 1 月第 1 次印刷 印张: 20.5 (6 面彩插)
印数: 1-3 000 册 字数: 466 千字

定价 39.00 元 (配 1 张光盘)

前言

Preface

随着信息技术的迅猛发展,电脑办公和电脑设计已成为现代人生活和工作的一大基本技能。在竞争日益激烈的今天,谁掌握的基本技能越多,谁就获得了更多的谋生手段。因此,人们在繁忙的工作和生活中必须不断学习新知识,掌握新技术,这样才不会被社会所淘汰。

想去培训学校学习又没有时间,如果经常让朋友、同事来指导又怕麻烦他们,为此,我们为读者精心策划了《轻松学得快》这套自学丛书。《轻松学得快》丛书立意新颖、构思独特,采用“图书+视频光盘”立体化教学模式,针对电脑软件操作和电脑设计的学习特点,采用“零起点学习软件操作基础,范例精讲提高软件驾驭能力,上机实战提升专业设计技能”这一循序渐进的教学过程,引导初学者7天时间掌握软件基本操作技能,从而进入设计的大门,因此,本套丛书非常适合电脑初级读者学习。



丛书特色

《轻松学得快》丛书从实际应用的角度出发,以时间为写作线索,采用“基础导读”+“范例精讲”+“上机实战”+“巩固与练习”的编写结构,突出边学边练、学练结合的自学特点,充分发挥了读者的主观能动性,快速提高读者的学习效率。

● 基础导读

用最直接、最精练的方式讲解了软件的基础知识、概念、工具或行业知识,使读者可以快速了解软件的基础知识、熟悉并掌握软件的基础操作。

● 范例精讲

这部分精心安排的一个或几个典型实例,使读者达到深入了解各软件功能的目的,同时引导读者在短时间内提高软件操作技能。

● 上机实战

精心安排的上机实战案例,给出操作步骤提示,边学边练,以进一步提高软件的应用水平。

● 巩固与练习

这部分通过将掌握到的知识应用到实际中,使读者进一步强化所学知识、巩固所学知识,做到学以致用。

● 易学易懂

本套丛书不仅结构科学,而且语言简洁,图文互解,步骤清晰,易学易懂。

● 科学分配学习时间

针对电脑软件技术这一教学特点,重在培养读者的实际动手能力,因此,根据各软件的特点,我们精心安排了“基础操作”、“范例精讲”、“上机实战”以及“巩固与练习”各模块的科学学习时间,极大地提高了学习效率。

● 提供视频教学光盘

为了提高读者的学习效率，达到轻松易学的效果，本丛书提供了视频教学光盘，这样读者就可以像看电影一样轻松学习软件操作，同时，光盘还收录了书中用到的部分素材资料，极大地方便了读者自学。



本书作者

本书由三虎工作室编著，参与本书编写的有胡小春、朱世波、蒋平、王政、唐蓉、尹新梅、刘晓忠、马秋去、刘传梁、毕涛、李勇、牟正春、李晓辉、李波等。

目录

Contents



第1天

01 走进 Flash 动画设计

- 1.1 基础导读 2
 - 1.1.1 认识 Flash 动画 2
 - 1.1.2 Flash CS4 的工作环境 4
 - 1.1.3 Flash CS4 的文件管理 7
 - 1.1.4 设置工作环境 10
 - 1.1.5 Flash CS4 的新增功能 16
- 1.2 范例精讲 18
 - 1.2.1 自定义个性工具栏 18
 - 1.2.2 设置舞台显示比例 20
- 1.3 上机实战——绘制装饰性图案 21
- 1.4 巩固与练习 24

02 绘制与编辑图形对象

- 2.1 基础导读 26
 - 2.1.1 矢量图与位图 26
 - 2.1.2 绘制直线 27
 - 2.1.3 绘制矩形和正方形 28
 - 2.1.4 绘制椭圆和圆 30
 - 2.1.5 改变椭圆形状属性 30
 - 2.1.6 绘制基本矩形 31
 - 2.1.7 绘制多边形和星形 32
 - 2.1.8 使用“钢笔工具”绘图 33
 - 2.1.9 使用“铅笔工具”绘画 33
 - 2.1.10 使用刷子工具涂色 34
 - 2.1.11 使用装饰性绘画工具
绘制图案 35
 - 2.1.12 使用橡皮擦工具 37

- 2.1.13 使用套索工具 38
- 2.1.14 使用任意变形工具 40
- 2.1.15 编辑图形对象 41

2.2 范例精讲 45

- 2.2.1 绘制人物头像——
小孩笑脸头像 45
- 2.2.2 绘制自然风景——浪漫金秋 48

2.3 上机实战 54

- 2.3.1 绘制动物头像——卡通小狗 54
- 2.3.2 绘制梦幻场景——梦幻背景 55

2.4 巩固与练习 57



第2天

03 填充图形对象

- 3.1 基础导读 60
 - 3.1.1 熟悉填充工具 60
 - 3.1.2 填充图形对象 63
- 3.2 范例精讲 66
 - 3.2.1 填充卡通树 66
 - 3.2.2 填充插画美女 68
- 3.3 上机实战 72
 - 3.3.1 填充卡通人物 72
 - 3.3.2 制作梦幻树 73
- 3.4 巩固与练习 74

04 制作动画前的准备

- 4.1 基础导读 76
 - 4.1.1 帧 76
 - 4.1.2 图层 78



7 天学会 Flash 动画制作

4.1.3	场景	81
4.1.4	元件	81
4.1.5	认识库	86
4.1.6	声音的基本操作	86
4.2	范例精讲	89
4.2.1	制作万花筒效果	89
4.2.2	制作声音按钮	92
4.3	上机实战	95
4.3.1	制作手提袋元件	95
4.3.2	制作生日贺卡	97
4.4	巩固与练习	99



第 3 天

05 制作基本动画

5.1	基础导读	102
5.1.1	逐帧动画	102
5.1.2	动作补间动画	103
5.1.3	形状补间动画	106
5.1.4	传统补间动画	108
5.2	范例精讲	108
5.2.1	男孩的幻想	109
5.2.2	飞翔的大雁	112
5.3	上机实战	116
5.3.1	行驶在湖边的汽车	116
5.3.2	公益广告——重建家园	120
5.4	巩固与练习	123

06 制作特殊动画

6.1	基础导读	126
6.1.1	引导动画	126
6.1.2	遮罩动画	129
6.1.3	滤镜动画	132
6.2	范例精讲	138
6.2.1	蝶恋花	138
6.2.2	饰品展示	142

6.3	上机实战	145
6.3.1	制作十字切换效果	145
6.3.2	香水蝴蝶	148
6.4	巩固与练习	150



第 4 天

07 Action 脚本应用

7.1	基础导读	152
7.1.1	ActionScript 概述	152
7.1.2	ActionScript 的基本语法	152
7.1.3	认识变量、表达式和函数	153
7.1.4	场景/帧控制语句	154
7.1.5	属性设置语句	156
7.1.6	影片剪辑控制语句	157
7.1.7	循环控制语句	159
7.1.8	条件控制语句	160
7.1.9	声音控制语句	162
7.2	范例精讲	163
7.2.1	打字机模拟动画	163
7.2.2	圣诞雪花动画	166
7.3	上机实战	169
7.3.1	新年贺卡动画	169
7.3.2	雨滴特效动画	170
7.4	巩固与练习	173

08 Flash 常用组件应用

8.1	基础导读	176
8.1.1	认识组件	176
8.1.2	常用组件简介	177
8.2	范例精讲	188
8.2.1	制作读者调查问卷	188
8.2.2	制作风景日历	193
8.3	上机实战	195
8.3.1	制作个人爱好调查表	196
8.3.2	加载珠宝首饰广告动画	198

8.4 巩固与练习	199
-----------------	-----



第5天

09 特效文字动画

9.1 基础导读	202
9.1.1 输入文字	202
9.1.2 设置文字属性	203
9.2 范例精讲	205
9.2.1 描边文字效果	205
9.2.2 镂空发光字效果	206
9.3 上机实战	208
9.3.1 变色文字效果	208
9.3.2 浮雕文字效果	211
9.4 巩固与练习	213

10 鼠标控制动画

10.1 基础导读	216
10.1.1 鼠标在动画中的应用	216
10.1.2 常用鼠标控制命令	216
10.2 范例精讲	217
10.2.1 鼠标控制对象——背景动画	217
10.2.2 鼠标复制效果——七夕情	221
10.3 上机实战	226
10.3.1 鼠标碰触效果——啤酒广告	226
10.3.2 鼠标拖动效果——情人节贺卡	229
10.4 巩固与练习	231



第6天

11 按钮和导航菜单控制

11.1 基础导读	234
11.1.1 按钮和菜单的应用	234

11.1.2 常用相关控制命令	234
-----------------------	-----

11.2 范例精讲	235
11.2.1 公司导航按钮	236
11.2.2 左右晃动菜单	240
11.3 上机实战	245
11.3.1 展示按钮	245
11.3.2 网站下拉菜单	250
11.4 巩固与练习	255

12 测试与发布动画

12.1 基础导读	258
12.1.1 测试 Flash 作品	258
12.1.2 导出 Flash 作品	260
12.1.3 发布 Flash 作品	262
12.2 范例精讲	265
12.2.1 创建自带播放器的影片	265
12.2.2 将动画发布为网页	266
12.3 上机实战	268
12.3.1 将作品导出成 AVI 格式	268
12.3.2 将作品导出成 GIF 格式	270
12.4 巩固与练习	271



第7天

13 综合实例

13.1 星球运动	274
13.1.1 创建元件	274
13.1.2 制作主场景	288
13.1.3 测试最终效果	288
13.2 半透明变幻效果	289
13.2.1 创建元件	289
13.2.2 制作主场景	291
13.2.3 测试最终效果	292
13.3 3D 粒子球	292

1st
Day

2nd
Day

3rd
Day

4th
Day

5th
Day

6th
Day

7th
Day



7 天学会 Flash 动画制作

13.3.1	创建元件	292
13.3.2	制作主场景	293
13.3.3	测试最终效果	296
13.4	绚丽的 AS 滤镜特效	296
13.4.1	创建元件	297

13.4.2	制作主场景	303
13.4.3	测试最终效果	308
13.5	珠宝首饰广告动画	308
13.6	巩固与练习	314

附录 A 常用 Flash 元件

A.1	常用元件	309
A.1.1	常用元件	309
A.1.2	常用元件	309
A.1.3	常用元件	309

A.2	常用元件	310
A.2.1	常用元件	310
A.2.2	常用元件	310
A.2.3	常用元件	310
A.2.4	常用元件	310

附录 B 常用 Flash 元件

B.1	常用元件	311
B.1.1	常用元件	311
B.1.2	常用元件	311
B.1.3	常用元件	311
B.1.4	常用元件	311

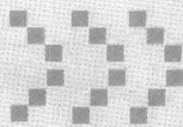
B.2	常用元件	312
B.2.1	常用元件	312
B.2.2	常用元件	312
B.2.3	常用元件	312
B.2.4	常用元件	312

附录 C 常用 Flash 元件

C.1	常用元件	313
C.1.1	常用元件	313
C.1.2	常用元件	313
C.1.3	常用元件	313
C.1.4	常用元件	313



第 1 天



Chapter

走进 Flash 动画设计

01

>>> 学习内容

- 基础导读 | 90 分钟
- 范例精讲 | 30 分钟
- 上机实战 | 15 分钟
- 巩固与练习 | 15 分钟

>>> 学习重点

- 认识 Flash 动画
- Flash CS4 的工作环境
- Flash CS4 的文件管理
- 设置工作环境
- Flash CS4 的新增功能
- 范例精讲 1——自定义个性工具栏
- 范例精讲 2——设置舞台显示比例
- 上机实战——绘制装饰性图案

>>> 精彩实例效果展示



◀ 网页广告



◀ MTV 动画



◀ 动态网页



1.1 基础导读

本章将介绍 Flash CS4 的一些基础知识, 主要内容包括 Flash 动画的特点、Flash CS4 的工作环境、文件管理、工作环境的设置以及新增功能等, 主要是对 Flash CS4 有一个初步的认识。

1.1.1 认识 Flash 动画

Flash CS4 是 Adobe 公司合并 Macromedia 公司后, 在 Flash CS3 基础上进行重新整合推出的一款优秀的网页动画设计软件。Flash CS4 作为一款多媒体矢量动画软件, 基于矢量图形编辑和动画创作以及多媒体创意, 不但能产生动画效果, 还使制作的动画独立于浏览器之外, 只要给浏览器加入相应的插件就可以观看 Flash 动画, 能有效地实现多媒体之间的交互。此外, Flash 在播放时不像 GIF 动画那样需要把整个文件下载完了才能播放, 而是能够在播放的同时自动将后面部分文件下载。

与其他动画设计软件相比, Flash CS4 有着自身的独特特点。下面将介绍 Flash 动画的特点以及其应用领域。

1. Flash 动画的特点

一般提到的 Flash 主要指 Flash 的制作、播放软件及相关插件, 或者用该软件制成的动画作品 (即 Flash 动画)。

Flash 动画的主要特点可以归纳为如下几点。

- 动画作品文件数据量非常小: 由于 Flash 作品中的对象一般为矢量图形, 所以即使动画内容很丰富, 其数据量也非常小。
- 适用范围广: Flash 动画不仅应用于制作 MTV、小游戏、网页、动画、情景剧和多媒体课件等, 还可将其制作成项目文件, 运用于多媒体光盘或展示。
- 图像质量高: Flash 动画大多由矢量图形制作而成, 可以真正无限制的放大且不影响其质量, 因此图像的质量很高。
- 交互性强: Flash 制作人员可以轻易地为动画添加交互效果, 让用户直接参与, 从而极大地提高用户的兴趣。
- 下载时间短: Flash 动画以“流”的形式进行播放, 所以可边下载边播放动画, 而不必等待全部动画下载完后才开始播放。
- 可以跨平台播放: 制作好的 Flash 作品放置在网页上后, 不论使用哪种操作系统或平台, 访问者看到的内容和效果都是一样的。

2. Flash 的应用领域

随着 Flash 功能的不断增强, Flash 也被越来越多的领域所应用。目前 Flash 的应用领域主要有以下几个方面。

- 网页广告: 一般网页广告都具有短小、精悍、表现力强等要求, 而 Flash 恰到好处地满足了这些要求, 因此在网页广告的制作中得到广泛的应用。图 1-1 就是一个短小的 Flash 网页广告。



图 1-1 网页广告

- **网络动画**: 由于Flash对矢量图的应用和对视频、声音的良好支持以及以“流”媒体的形式进行播放,使得Flash制作的作品非常适合网络环境下的传输,也使Flash成为网络动画的重要制作工具之一。图1-2就是一个用Flash制作的贺卡动画。
- **动态网页**: Flash具备的交互功能使用户可以配合其他工具软件制作出各种形式的动态网页。图1-3就是一个用Flash制作的动态网页。



图 1-2 贺卡动画



图 1-3 动态网页

- **在线游戏**: Flash中的Actions语句可以编制一些游戏程序,再配合以Flash的交互功能,能使用户通过网络进行在线游戏。图1-4就是一个用Flash制作的在线游戏。
- **多媒体教学**: Flash素材的获取方法很多,可为多媒体教学提供更易操作的平台,目前已被越来越多的教师和学生所熟识。图1-5就是一个用Flash制作的多媒体课件。

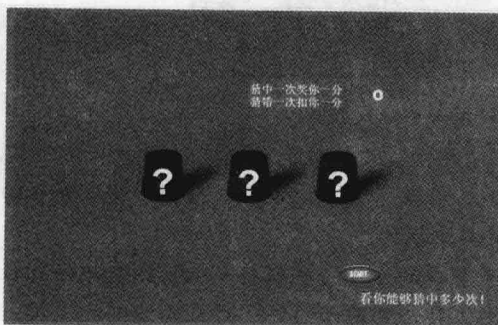


图 1-4 游戏



图 1-5 多媒体教学

1st
Day2nd
Day3rd
Day4th
Day5th
Day6th
Day7th
Day



7 天学会 Flash 动画制作

1.1.2 Flash CS4 的工作环境

安装并进入 Flash CS4 之后,首先进入的是初始界面,在弹出的界面中可以打开最近的项目或新建一个 Flash 文件,还可以从模板创建 Flash 文件,如图 1-6 所示。

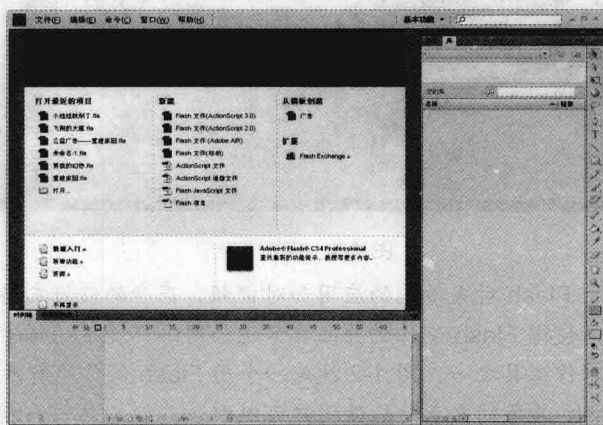


图 1-6 Flash CS4 的初始界面

1. Flash CS4 的工作界面组成

双击 FLA 格式的 Flash 文档,也可启动 Flash CS4 并打开一个 Flash 动画,进入中文版 Flash CS4 的基本工作界面,如图 1-7 所示。

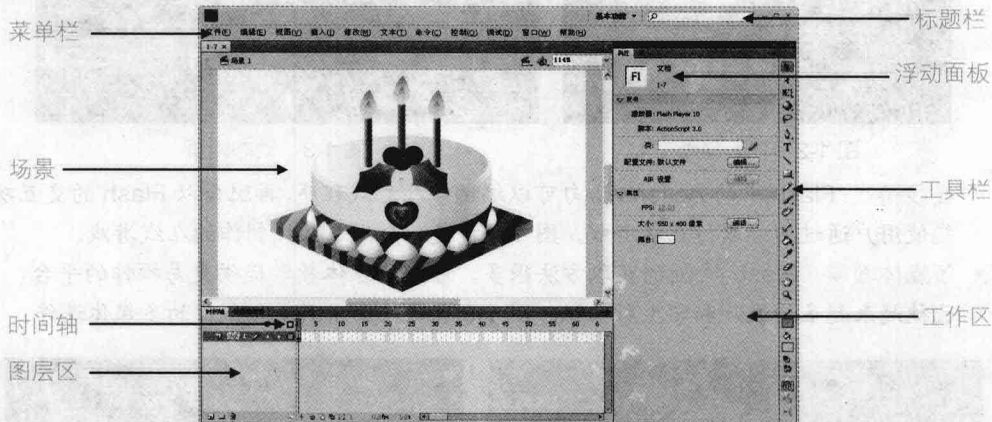


图 1-7 Flash CS4 的基本工作界面

- 标题栏: 主要包括软件名称、基本功能、“搜索”文本框和窗口控制按钮。
- 菜单栏: 主要由文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助菜单组成,Flash 中的所有命令都可从这些菜单中找到。
- 工具栏: 在基本工作界面中,工具栏位于窗口的右侧(也可将其拖动到其他任意位置)。该工具栏中包括了 Flash 中最常用的绘图工具,可用于组件、对象的绘制和编辑。
- 时间轴: 时间轴主要用于创建动画和控制动画的播放。时间轴左侧为图层区,右侧为时间线控制区,由播放指针、帧格、时间轴标尺及状态栏组成,如图 1-8 所示。

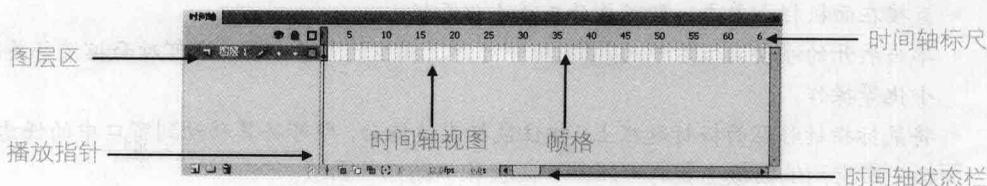


图 1-8 时间轴

- **场景：**场景是用来进行创作的编辑区，如矢量图形的制作和编辑以及动画的制作和展示都在场景中进行。场景主要由舞台（白色区域）和舞台外部的一大片灰色区域（一般称其为工作区）组成。另外，在场景中除可以编辑作品中的图形对象外，还可以设置一些用于帮助图形绘制、编辑操作的辅助构件，如标尺、网格线等，还可以通过其右上角的调整框 **114%** 改变当前作品在场景上的显示比例。
- **图层区：**图层区用于对动画中的各图层进行控制和操作。当舞台中有很多对象时，又需要将其按一定的上下层顺序放置时，即可将它们放置在不同的层中。
- **常用面板：**Flash CS4 中包括了许多浮动面板，如“属性”面板、“混色器”面板、“行为”面板等。这些面板主要用于对舞台中对象的各种属性进行设置。关于它们的使用方法，将在后面具体讲解。

工作区中的内容在最终播放动画时是不会显示出来的。工作区就像舞台的“后台”，在其中可以做许多准备或辅助工作，但真正表现出来的只是舞台上的内容。

提示

在动画制作过程中，常常需要利用 Flash 提供的各功能面板来对舞台中的对象进行各种编辑操作和属性设置。

在如图 1-9 所示“窗口”菜单中可看到 Flash CS4 中的所有面板，在某一组面板的子菜单下选择某一选项即可打开相应的面板。若要隐藏某个面板，只需在“窗口”菜单中再次单击该面板名称即可。若要隐藏所有面板，则直接执行“窗口”|“隐藏面板”命令即可。此外，按 **Tab** 键可以隐藏除工作区和时间轴面板之外所有的面板，再按 **Tab** 键可以还原面板设置。

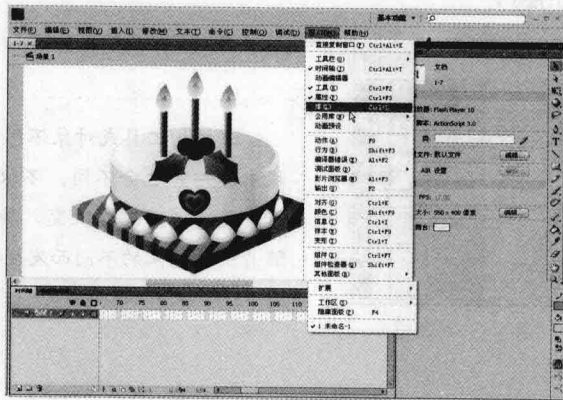


图 1-9 “窗口”菜单

Flash 中的面板都是浮于工作界面上方的，不但可以隐藏或显示它们，还可以将其展开或折叠起来，甚至改变面板的位置。其具体操作方法如下。

1st
Day

2nd
Day

3rd
Day

4th
Day

5th
Day

6th
Day

7th
Day



7 天学会 Flash 动画制作

- 直接在面板栏上单击，即可展开或最小化面板。
 - 单击展开的浮动面板右侧的 图标即可弹出相应的菜单，在其中可对面板进行关闭、最小化等操作。
 - 将鼠标指针移至面板标题栏上，按住鼠标左键拖动，即可将其移动到窗口中的任意位置。
- 面板中最常用的面板主要有“属性”面板和“动作”面板。

2. Flash CS4 的常用面板简介

(1) “属性”面板

启动 Flash CS4 后，即可见到默认的如图 1-10 所示“属性”面板。该面板中显示了文档的名称、背景大小、背景色和帧频等信息，在该面板中可进行以下的操作。

单击“大小”后的“编辑”按钮，打开“文档属性”对话框，如图 1-11 所示，在其中可以设置文档的大小、背景颜色和帧频等内容。

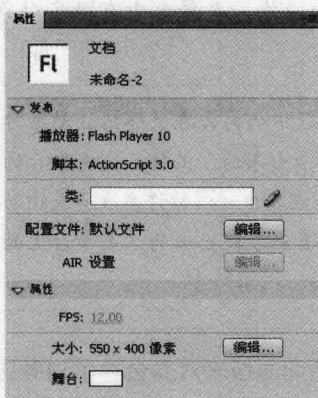


图 1-10 “属性”面板

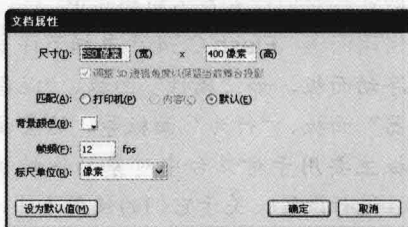


图 1-11 “文档属性”对话框

单击“背景颜色”后的 图标，将弹出如图 1-12 所示的“颜色”列表框，在其中单击某个颜色图标即可为舞台设置相应的背景颜色。

在“FPS”后的 FPS: 12.00 文字上单击，即可设置动画的帧频，帧频越大，播放速度也越快，默认的帧频为 12fps (帧/秒)。

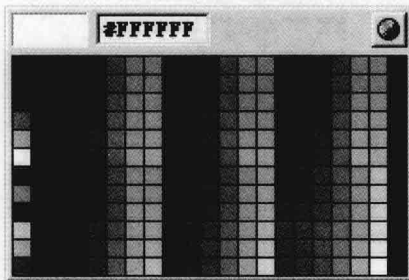


图 1-12 “颜色”列表框

(2) “动作”面板

Flash 脚本语法具有自身的个性，并且综合了 C、C++、JavaScript 等编程语言的特点，使其使用起来更容易，用户只需要短短的几行脚本 (ActionsScript) 即可实现自己的意愿。其编写很简单，只需在如图 1-13 所示的“动作”面板中写入所需语言即可。



提示

选择的工具或对象不同，“属性”面板中的内容也会不同。不仅“属性”面板会随着不同对象改变，其他面板也会随着所选对象的不同而发生变化。

“动作”面板位于标题栏中“窗口”的下拉列表中，单击右键即可打开。“动作”面板的标题栏上的名称随着选中对象的不同而相应变化。若动作脚本是作用在当前帧上的，其名称为“动作-帧”；若动作是作用在影片剪辑或按钮上的，其标题栏也将变成“动作-影片剪辑”或“动作-按钮”。标题栏下的脚本下拉列表框中包含了当前时间轴中所有脚本程序的位置，右边的按钮用于锁定和解锁当前脚本。

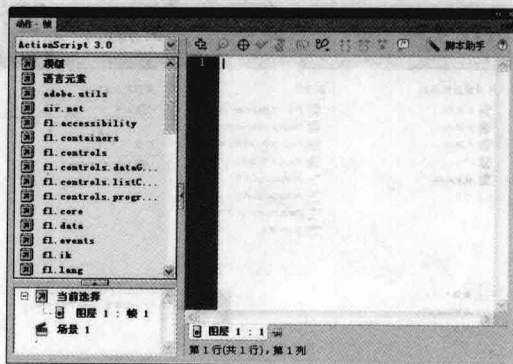


图 1-13 “动作”面板

脚本下拉列表框左边是 Flash 中所有脚本，按不同的类别包含在不同的脚本夹中。关闭的脚本夹用 图标表示，单击任意脚本夹，显示出展开的脚本夹（用 图标表示），可以添加到脚本编辑区中的脚本用 图标表示。在脚本上双击鼠标可以将该脚本添加到右边的脚本编辑区中。

在 Flash 中还有其他的面板也比较重要，由于篇幅原因在此不赘述。

1.1.3 Flash CS4 的文件管理

用户在使用 Flash 工作时，可以创建新文件或打开已有文件，以及对文件进行保存或关闭文件等。

1. 新建文件

在 Flash 中，新建文件有以下 4 种方法。

- 选择“文件”|“新建”命令。
- 按 Ctrl + N 组合键。
- 在主工具栏上单击“新建”按钮 。
- 在 Flash 的初始界面上单击“Flash 文件”按钮，如图 1-14 所示。

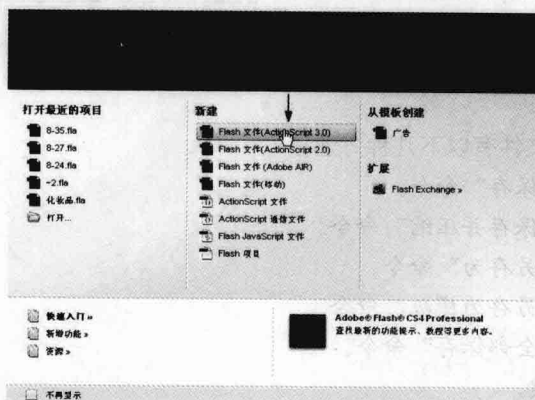


图 1-14 在初始界面新建文档

使用以上任意一种方法即可新建一个 Flash 新的空白文档。

此外，在 Flash 中还可以通过模板创建各类广告文档，其具体操作如下。

1st
Day2nd
Day3rd
Day4th
Day5th
Day6th
Day7th
Day



7 天学会 Flash 动画制作

01 在 Flash 的初始界面中单击“广告”按钮，如图 1-15 所示。

02 打开“从模板新建”对话框，如图 1-16 所示。

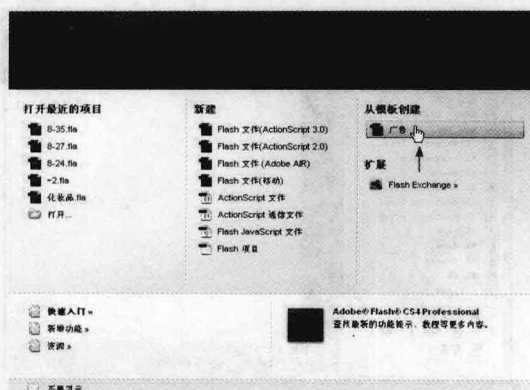


图 1-15 单击“广告”按钮

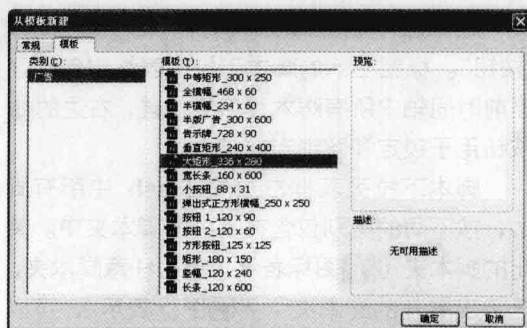


图 1-16 “从模板新建”对话框

03 在“模板”列表框中选择“全横幅_468×60”选项，并可以在“预览”框中查看所选模板的尺寸，如图 1-17 所示。

04 单击“确定”按钮，完成全横幅广告文档的新建，如图 1-18 所示。

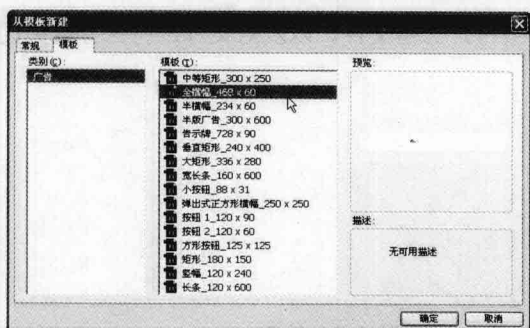


图 1-17 选择模型

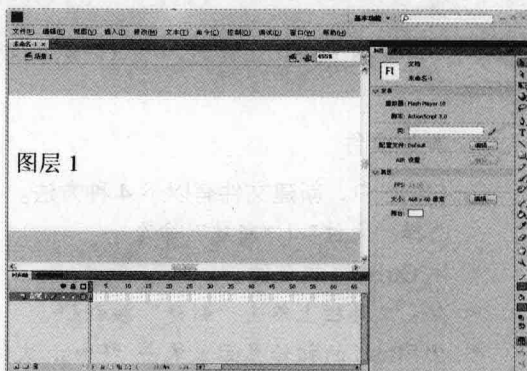


图 1-18 新建的全横幅广告文档

2. 保存文件

在 Flash 中，保存文件有以下几种方法。

- 选择“文件”|“保存”命令。
- 选择“文件”|“保存并压缩”命令。
- 选择“文件”|“另存为”命令。
- 选择“文件”|“另存为模板”命令。
- 选择“文件”|“全部保存”命令。
- 按 Ctrl + S 组合键。

使用以上任意一种方法即可保存文件。其中，全部保存可以保存 Flash 中打开的所有文档。例如，将上面新建的全横幅广告文件进行保存，其具体操作步骤如下。