



课堂实录

- 包含视频讲解
- 近100个相关知识点
- 类似课堂的学习方式
- 全面学习软件功能的良师益友



全彩印刷

中文版

安小龙 / 编著

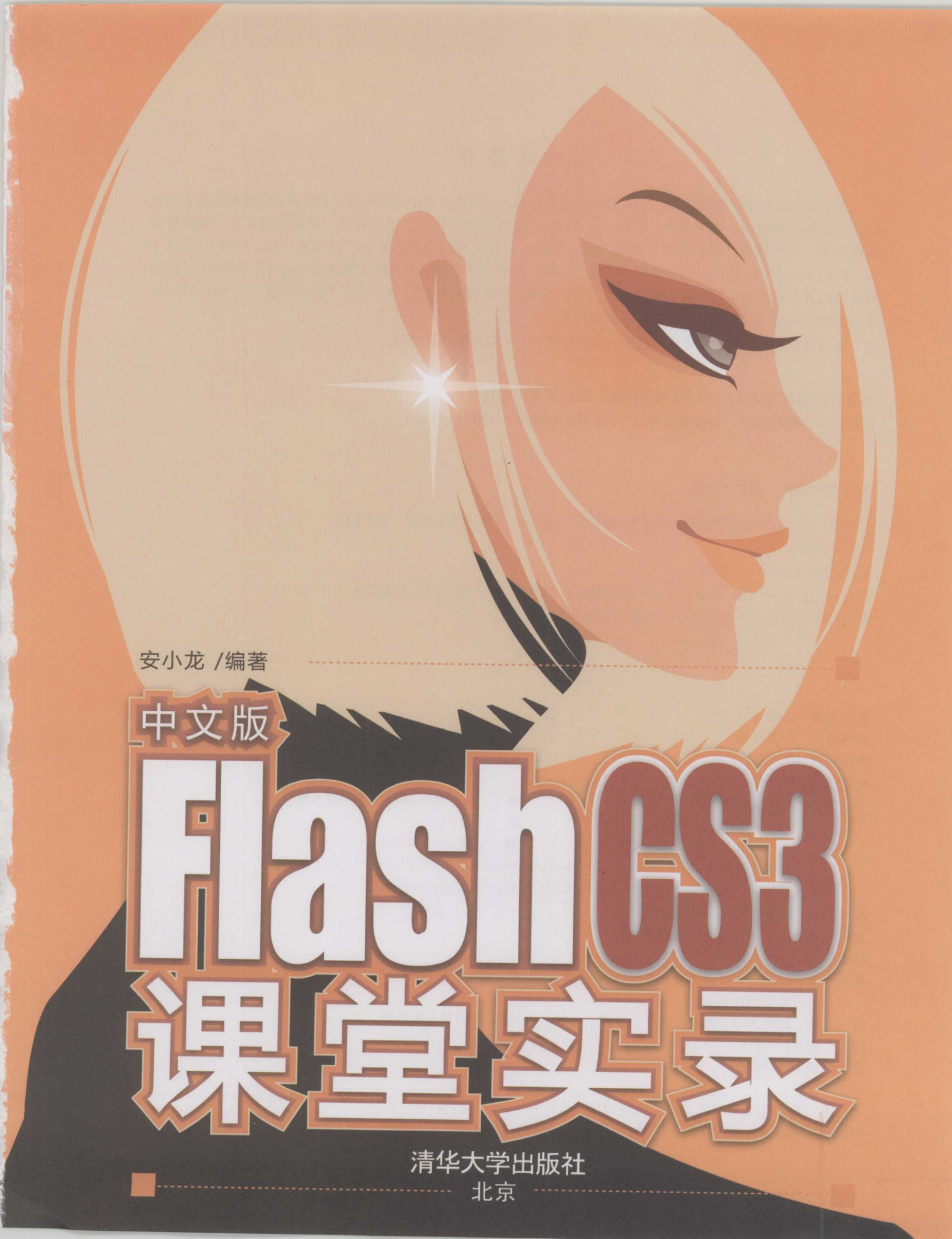
# Flash CS3

# 课堂实录



清华大学出版社





安小龙 / 编著

中文版

# Flash CS3 课堂实录

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书是指导初学者学习使用Flash CS3动画制作的入门书籍。书中详细介绍了初学者必须掌握的基本知识、操作方法和案例应用。全书共分15章,内容包括该软件的新增功能、工作界面、使用绘图工具、编辑对象、编辑文本、导入图像、使用图层、创建元件、图像、音频及视频的导入导出、时间轴与帧、创建Flash动画、ActionScript编程、Flash组件和综合实例。所有章节都通过具体的实例讲解并进行拓展训练,讲述的创作技巧具有较高的实用价值。每章最后的习题帮助读者巩固所学的内容,从而了解并掌握一些制作动画的方法,起到抛砖引玉的作用,为读者的创作提供一些借鉴。

本书适合Flash初、中级用户使用,也可以作为相关院校的教材使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

中文版Flash CS3课堂实录/安小龙编著. —北京:清华大学出版社,2008.12  
(课堂实录)

ISBN 978-7-302-17507-0

I. 中… II. 安… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第059389号

责任编辑:陈绿春

装帧设计:新知互动

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:21.75 插 页:4 字 数:654千字

附DVD1张

版 次:2008年12月第1版

印 次:2008年12月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:69.00元

---

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:026335-01



# Preface 前言 →

在这个快节奏的生活中，所有的事物都在不断地快速更新中。Flash 也是一样，在 Flash CS2 出现一年后，Adobe 公司再次推出最新产品 Flash CS3。Flash 一直致力于帮助用户清晰、简明地表达自己的想法，提供一系列易于使用的动画工具。Flash CS3 是在 Flash CS2 的基础上再次更新的版本，是一款用来制作 Web 内容的专业创作工具，无论是创作动画、广告、游戏，还是整个 Flash 网站，Flash CS3 都是最灵活、最强大、用户数量最多的矢量动画制作软件。

为了让读者能更加轻松地上手 Flash CS3，本书不仅讲解了 Flash CS3 的最新功能，而且从 Flash CS3 的基础知识讲起，并以实例操作来详细介绍各个功能的用处，内容全面细致。对于初次接触 Flash 的读者来说，本书是一本很好的启蒙教材和实用的工具书。

本书最大的特点在于每章以基础知识为起点，详细介绍各个工具的操作，并以实例操作作为辅助加强本章中的基础知识的实际应用和操作。再以实例拓展为依托让读者有更大的想象空间。而且在每章的最后有课后练习，让读者在学习完每一章后温习此章中所学到的内容，并自我发挥。

本书共分 15 个章，其内容安排如下。

第 1 章简单介绍了 Flash CS3 面板的主要区域和块，并对一些主要面板进行简单的介绍。第 2 章介绍了 Flash CS3 的基本操作方法，并通过实例，拓展等进行强化。第 3 章至第 5 章介绍了 Flash CS3 的文本使用、图形的绘制、对象的填充与编辑。通过这 3 章读者可以了解制作动画的基本元素。第 6 章介绍了图层的管理方法以及如何创建遮罩层和引导层，并通过实例讲解图层的应用和操作。第 7 章介绍了元件的种类，元件的创建、编辑与使用。第 8 章和第 9 章介绍了时间轴和帧的使用，并利用前面的章节中所学习到的知识制作简单动画。第 10 章介绍了将外部图像导入到当前舞台的方法，以及如何矢量化所导入的图形、音频、视频等。第 11 章介绍了动画的高级阶段，使用动画语言脚本控制动画的各个属性。此章介绍了脚本的格式及语句的含义和格式。第 12 章介绍了 Flash CS3 的组件，组件的创建与使用方法和组件的各个选项的含义。第 13 章至第 15 章介绍了利用前面所学的知识制作 Flash 广告、网站导航和 Flash 短片与片头动画。

本书在编写过程中得到了很多朋友的支持，他们在技术方面给予了很大的帮助，在此表示衷心的感谢。由于水平有限，书中错误与不足之处在所难免，敬请广大读者朋友批评与指正。

编者



# 目录 Contents



## 第01课 初识 Flash CS3

- 1.1 基础知识讲解 ..... 2
  - 1.1.1 Flash CS3 的概述及新特性 ..... 2
  - 1.1.2 Flash CS3 工作界面 ..... 2
  - 1.1.3 Flash CS3 功能面板介绍 ..... 5
- 1.2 实例应用：设置 Flash 的工作界面布局 ..... 9
- 1.3 拓展训练：自定义常用功能面板按钮组 ..... 11
- 1.4 课后练习 ..... 12



## 第02课 Flash CS3 基本操作

- 2.1 基础知识讲解 ..... 14
  - 2.1.1 Flash 文档的基本操作 ..... 14
  - 2.1.2 标尺、网格和辅助线的设置 ..... 16
  - 2.1.3 设置绘画首选参数 ..... 17
  - 2.1.4 舞台和工作区的设置 ..... 18
- 2.2 实例应用：使用模板制作个性幻灯片放映 ..... 18
- 2.3 拓展训练：制作照片动态显示的幻灯片放映 ..... 23
- 2.4 课后练习 ..... 28



## 第03课 基本工具的使用

- 3.1 基础知识讲解 ..... 30
  - 3.1.1 绘图工具的使用 ..... 30
  - 3.1.2 图形编辑工具的使用 ..... 34
  - 3.1.3 查看调整工具使用 ..... 37
- 3.2 实例应用：圣诞节雪景动画制作 ..... 43
- 3.3 拓展训练：星光闪烁动画场景制作 ..... 54
- 3.4 课后练习 ..... 58





# 目录 Contents

## 第04课 文本的使用

4.1 基础知识讲解 .....	60
4.1.1 Flash 文档的基本操作 .....	60
4.1.2 文本的基本属性设置 .....	60
4.1.3 创建静态文本 .....	62
4.1.4 创建输入文本 .....	64
4.1.5 文本编辑 .....	64
4.2 实例应用：花边特效文字制作 .....	66
4.3 拓展训练：珍珠特效文字制作 .....	75
4.4 课后练习 .....	80



## 第05课 对象的修改与编辑

5.1 基础知识讲解 .....	82
5.1.1 选取对象 .....	82
5.1.2 移动、复制、粘贴和删除对象 .....	83
5.1.3 缩放、旋转、倾斜和镜像对象 .....	84
5.1.4 组合、排列、分散和对齐对象 .....	87
5.1.5 修饰图形 .....	90
5.2 实例应用：圣诞狂欢夜图形制作 .....	91
5.3 拓展训练：圣诞狂欢夜图形制作延展 .....	95
5.4 课后练习 .....	99



## 第06课 图层与场景的管理

6.1 基础知识讲解 .....	101
6.1.1 Flash 中的图层类型 .....	101
6.1.2 图层的基本编辑与管理 .....	101
6.1.3 设置图层的属性 .....	104
6.1.4 引导层和遮罩层的基本概念 .....	104
6.1.5 场景基本概念 .....	108







6.2 实例应用：影视前沿场景制作 .....	109
6.3 拓展训练：艺术场景制作 .....	115
6.4 课后练习 .....	120
<b>第 07 课 元件、实例与库资源</b>	
7.1 基础知识讲解 .....	122
7.1.1 元件、实例和库资源概述 .....	122
7.1.2 在 Flash 中创建元件 .....	123
7.1.3 设置元件实例属性 .....	128
7.2 实例应用：新潮手机广告制作 .....	131
7.3 拓展训练：手机广告拓展制作 .....	139
7.4 课后练习 .....	143
<b>第 08 课 时间轴与帧</b>	
8.1 基础知识讲解 .....	146
8.1.1 时间轴概述 .....	146
8.1.2 帧概述 .....	147
8.2 实例应用：MTV 动画制作 .....	150
8.3 拓展训练：MTV 动画拓展制作 .....	159
8.4 课后练习 .....	162
<b>第 09 课 简单动画创建</b>	
9.1 基础知识讲解 .....	164
9.1.1 逐帧动画 .....	164
9.1.2 补间动画 .....	166
9.1.3 形状补间动画 .....	168
9.1.4 添加时间轴特效 .....	171
9.1.5 设置时间轴特效 .....	172
9.2 实例应用：蝴蝶女动画制作 .....	176



# 目录 Contents

9.3 拓展训练：碟恋花动画制作 .....	182
9.4 课后练习 .....	186

## 第 10 课 资源的导入与使用

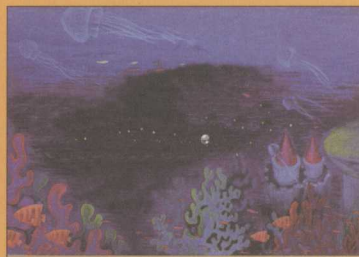
10.1 基础知识讲解 .....	188
10.1.1 导入文件 .....	188
10.1.2 导出文件 .....	192
10.2 实例应用：商场一刻动画制作 .....	194
10.3 拓展训练：商场一刻动画拓展制作 .....	202
10.4 课后练习 .....	208

## 第 11 课 动画脚本语言应用

11.1 基础知识讲解 .....	210
11.1.1 ActionScript 简介 .....	210
11.1.2 使用动作面板 .....	213
11.1.3 添加动作 .....	216
11.1.4 变量与函数 .....	217
11.1.5 Flash CS3 的概述及新特性 .....	223
11.1.6 ActionScript 基本语法 .....	226
11.1.7 基本语句 .....	228
11.2 实例应用：制作小鱼跟随鼠标特效 .....	231
11.3 拓展训练：小鱼在水中游动 .....	239

## 第 12 课 组件的使用

12.1 基础知识讲解 .....	244
12.2 实例应用：特效页面制作 .....	252
12.3 课后练习 .....	268







## 第 13 课 Flash 手机广告动画

- 13.1 制作动画背景 ..... 270
- 13.2 添加广告产品 ..... 273
- 13.3 添加手机广告文案 ..... 276
- 13.4 制作影片剪影元素 ..... 278
- 13.5 添加项目栏 ..... 287
- 13.6 创建最终动画效果 ..... 290



## 第 14 课 短片与片头动画

- 14.1 制作缓冲启动动画 ..... 294
- 14.2 添加动画背景 ..... 299
- 14.3 导入图片素材添加舞台 ..... 307
- 14.4 创建最终动画 ..... 212



## 第 15 课 网站导航动画

- 15.1 实例应用：网站导航 1 ..... 317
- 15.2 实例应用：网站导航 2 ..... 326



# 第 01 课

## 初识 Flash CS3

本课讲解的知识包括 Flash CS3 简述、新特性、工作界面、功能面板的介绍等。实例应用和拓展训练是对所讲知识巩固和加深。



## ➔ 1.1 基础知识讲解

### 1.1.1 Flash CS3 的概述及新特性

#### Flash CS3 的概述

Flash CS3 是 Adobe 公司合并 Macromedia 公司后, 在 Flash 9.0 基础上进行重新整合推出的一款优秀网页动画设计软件。Flash 作为一款多媒体矢量动画软件, 具有交互性强、生成文件所占空间小、简单易学以及独有的流式 (stream) 传输方式等优点。它是一种交互式动画设计工具, 让网页中不再只有简单的 GIF 动画或 Java 小程序。用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起, 制作出高品质的网页动态效果。Flash 的功能强大, 可以用它制作流式动画和交互式运动, 可以用它集成多种媒体形式和媒体设备, 可以用它开发应用程序, 还可以链接数据库。

#### 新特性

Flash CS3 最大的优点就是创意灵活性, 最大化开发生产效率。轻松使用并与其他 Adobe 软件扩展, 在应用程序之间交换资源。另一个新特性, 拥有新的简化的 Adobe 界面, 该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性, 并可以进行自定义以改进工作流和最大化工作区空间。

在 Flash CS3 中, 用户可以导入 Photoshop 的 PSD 文件, 并保留图层等内部信息。Photoshop 中的文本在 Flash CS3 中仍然可以编辑, 甚至可以指定发布时的设置。现在可以更方便地使用 Flash CS3 与其他各种软件进行协同配合工作。

Flash CS3 可以和 Illustrator 完美地协同工作。通过综合的控制和设置, 在 Flash CS3 中可以决定导入 Illustrator 文件中的哪些层、组或对象, 以及如何导入它们。可以选择导入的 Illustrator 图层分别作为 Flash 的独立图层还是合成一层, 或者成为一个 Flash 的关键帧。

Flash CS3 以可视化的方式制作动画, 然后将动画转换为可以重用、易于编辑的 Actionscript 代码。在 Flash CS3 中, 时间轴不见动画可以即时转换为 Actionscript 3.0 代码, 并应用其他的元件。这个可以节约大量时间的新功能可以支持很多属性, 如缩放、旋转、倾斜, 颜色、滤镜等。不但如此, 它还对那些对 Actionscript 不是十分熟悉的用户提供了一个非常好的途径来掌握这种非常流行的语言。

### 1.1.2 Flash CS3 工作界面

安装并进入 Flash CS3 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 文件类型, 还可以从模板创建 Flash 文件, 如图 1-1 所示。单击初始界面中“新建”下的“Flash 文件”选项, 新建一个 Flash 文件, 进入默认的工作界面, 该界面包括“菜单栏”、“主工具栏”、“工具箱”、“时间轴”、“工作区”、“舞台”、“属性”面板、浮动面板组按钮等, 如图 1-2 所示。



图 1-1 Flash CS3 初始界面

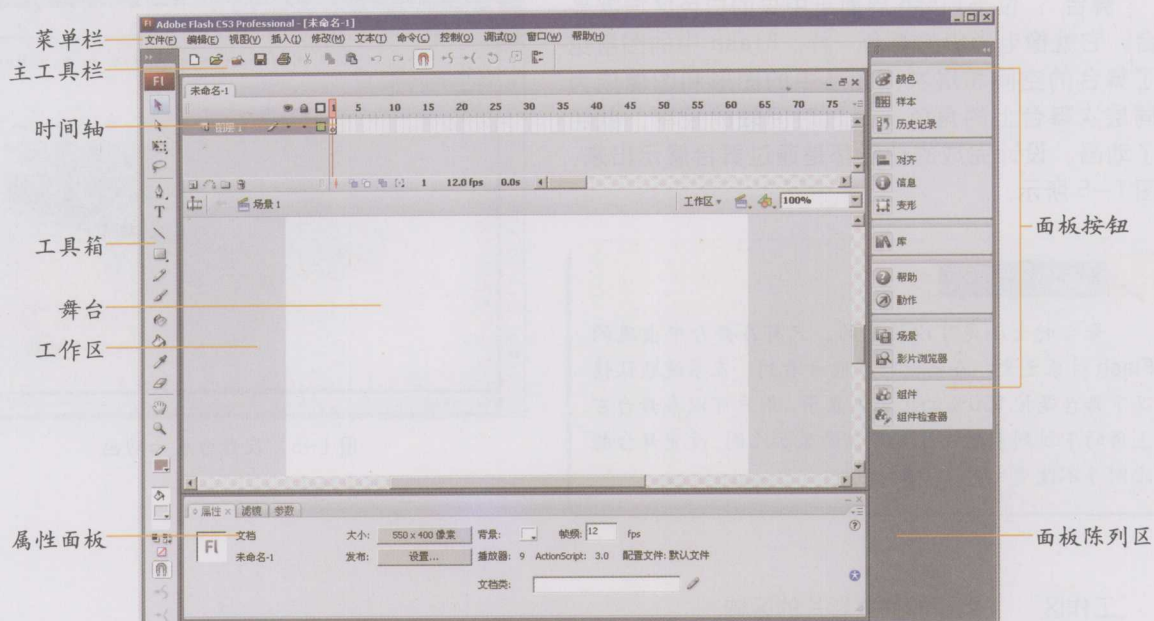



图 1-2 工作界面

“菜单栏”：Flash CS3 的菜单栏中有 11 个菜单。菜单栏是程序中重要的一部分，除了绘画之外的绝大部分命令都可以通过菜单实现。

“主工具栏”：该工具栏提供了工作中经常用到的基本工具，包括“新建”，“打开”，“保存”，“剪切”，“复制”按钮和一些曲线处理工具等。

“时间轴”：时间轴又称时间线，是 Flash 软件中最重要的一个部分，用来处理帧和层，而帧和层是项目的内容和动画的组成部分。在 Flash CS3 中，动画是由帧按照顺序排列而成的，因此时间轴显示了动画中各帧的排列顺序，同时也包括了各层的前后是顺序，通过这种方式，时间轴可以控制项目内容和动画顺序。在制作完成一个完整的动画后，时间轴的外观效果如图 1-3 所示。

“工具箱”：Flash CS3 的工具箱在默认状态下位于主工作区的左边，所有工具呈单列竖排放置。当然也可以将它改变成双列竖排放置的状态，与以前的版本相比其工具箱灵活性增加，单击工具箱顶端的  按钮，可以进行双列或单列工具放置竖排之间的切换，如图 1-4 所示。绘制图形、移动图形、改变图形的形状等操作都可以用工具箱中的工具完成。

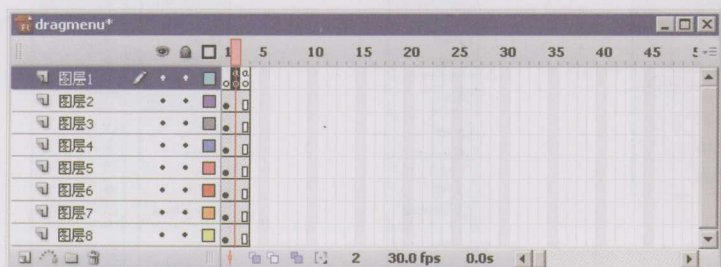


图 1-3 时间轴



图 1-4 工具箱的显示模式



“舞台”：位于Flash 界面正中央的白色区域就是舞台。它就像电影中的舞台一样。Flash 中的图层组成了舞台的空间和层次，图层中的图形和图像成为不同层次舞台上的角色，通过时间轴的控制，就组成了动画。设计完成的动画都是通过舞台展示出来，如图 1-5 所示。

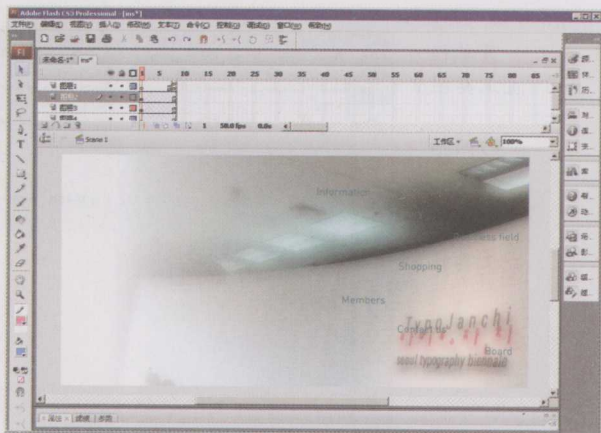


图 1-5 在舞台展示动画

**技巧 / 提示**

舞台的大小是可以设置的。只有在舞台中出现的 Flash 对象元素，在播放时才能被看到。在系统默认情况下舞台是按 100% 的比例来显示，用户可以在舞台右上角的下拉列表框中设置舞台的显示比例。改变舞台的比例并不改变文件体积的大小。

“工作区”：编辑和播放影片的区域。

“属性面板”：显示当前操作或对象的所有属性。执行不同操作时属性面板的显示属性参数不同，如图 1-6 和图 1-7 所示分别为绘制矩形和绘制直线时的属性栏。

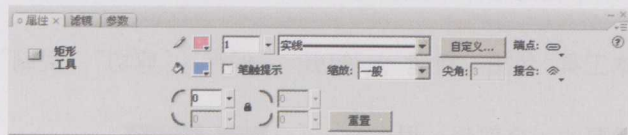


图 1-6 矩形工具属性显示

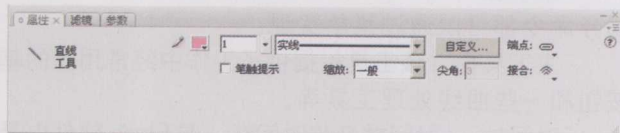


图 1-7 直线工具属性显示

“面板按钮”：Flash CS3 面板的设计具体新的简化的 Adobe 界面。它将常用的面板以按钮的形式排列在工作区的右边，大大节约了空间，使得工作区尽可能地最大化地展现。在使用某一面板时，单击相应的按钮，即可弹出完整的面板，如图 1-8 所示。这些面板按钮分别以单个、两组或三组的形式陈列，如图 1-9 所示。它的陈列方式是可以改变的，也可以将不常用的面板按钮关闭。用户完全可以灵活地重组面板按钮或自定义面板按钮。要将某一个面板按钮添加到其中一个陈列组中，选择此按钮并按住鼠标左键，然后将它拖动到要添加的陈列组附近，陈列组周围出现蓝色后松开鼠标，自定义的按钮组添加成功，如图 1-10 所示。要关闭面板按钮，单击按钮弹出完整的面板，单击面板上方的“X”即可。



图 1-8 弹出面板操作

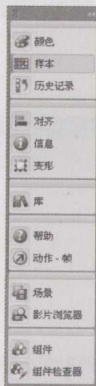


图 1-9 面板按钮陈列

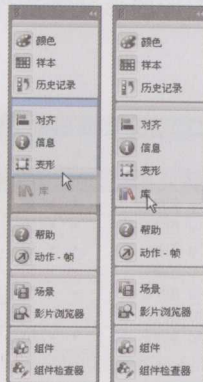



图 1-10 自定义面板按钮

## “属性”面板

“属性”面板是Flash中很重要的一个功能面板，在默认的工作界面中它位于工作区的下方。它用来指定所选项相应的属性设置。如果工作界面中没有看到“属性”面板，执行菜单“窗口”|“属性”|“属性”命令，或按Ctrl+F3快捷键，则可以打开“属性面板”，如图1-11所示。Flash CS3中“属性”面板也可以缩小为面板按钮放置于工作区的右侧，显示为按钮状态。



### 技巧 / 提示

使用“属性”面板设置参数时，首先要在工作区的工作界面中选择一个对象元素，或在“时间轴”中选择一个关键帧，才能进行相应的设置。

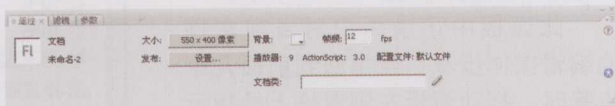


图 1-11 “属性”面板

## 1.1.3 Flash CS3 功能面板介绍

在Flash动画的设计制作过程中，各种功能面板的使用是必不可少的。在动画制作中它起到很大的作用。在学习Flash软件时，首先对一些常用面板的了解是很重要的。下面介绍Flash CS3中常用功能面板的使用。

### “颜色”和“样本”面板



单击工作区右侧的“颜色”按钮，或者执行菜单“窗口”|“颜色”命令，打开“颜色”面板，如图1-12所示。使用“颜色”面板，必须在舞台的工作界面中选择一个对象元素，然后选择填充模式（填充线条颜色还是填充颜色），接着在右上方的下拉列表框中选择填充的类型（纯色，线性，放射状，位图）。可以在RGB、HSB模式下或使用16进制模式直接输入颜色代码创建任何颜色，还可以通过“颜色”面板中的Alpha值定义颜色的透明度。



图 1-12 “颜色”面板

“样本”面板是“颜色”面板所在面板组中的另外一个设置颜色的功能面板。打开“颜色”面板后切换到“样本”面板，或者单击工作区右侧的“样本”按钮，打开“样本”面板，如图1-13所示。“样本”面板，用来保存程序自带的或自定义的颜色（包括纯色和渐变色），方便以后重复操作。还可以单击“颜色样本”面板右上角的“扩展”按钮，执行添加、替换、保存颜色等命令。

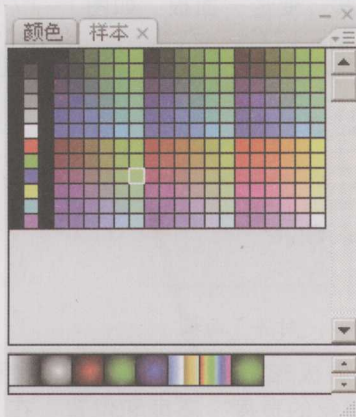


图 1-13 “样本”面板



## “历史记录”面板

“历史记录”面板是Flash中很有用的一个功能面板，特别是对初学者来说。单击工作区右侧的“历史记录”按钮，或者执行菜单“窗口”|“其他面板”|“历史记录”命令，打开“历史记录”面板，如图1-14所示。

此面板中记录用户对当前文档的编辑操作步骤，当想回到前面几个步骤时，拖动面板左侧滑杆上的指示滑块，滑块指向哪个步骤，文档就可以退回到那一步的文档状态，即可以重新编辑，面板中滑块以下的步骤显示将变为灰色，如图1-15所示。

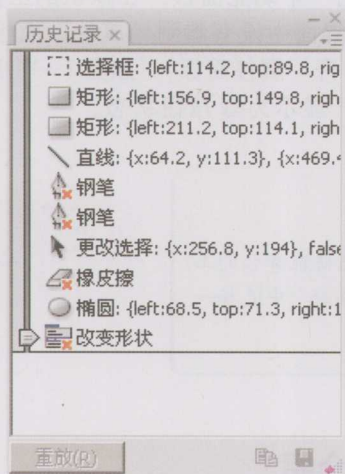


图 1-14 “历史记录”面板

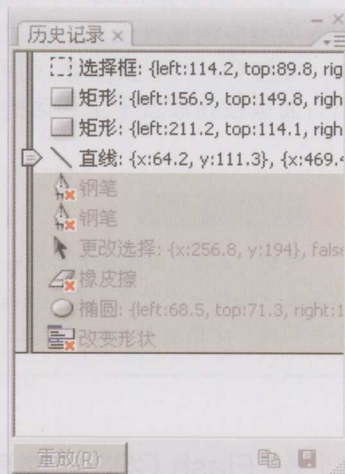


图 1-15 退回步骤后的面板状态

### 技巧 / 提示

在“历史记录”面板中的步骤列表中直接单击选择步骤是无法使用操作退回的，只有拖动左侧滑杆上滑块才能达到退回历史记录的目的。而在“历史记录”面板中的步骤列表选择一个步骤，然后单击面板左下方的“重放”按钮，可以在当前的舞台上自动重复操作所选步骤一次。

## “对齐”、“信息”和“变形”面板

“对齐”面板主要用于舞台工作区中两个或两个以上对象元素位置关系的设置。单击工作区右侧的“对齐”按钮，或者执行菜单“窗口”|“对齐”命令，打开“对齐”面板，如图1-16所示。它包含“对齐”、“分布”、“匹配大小”、“间隔位置”和“相对于舞台”五个选项，选项以按钮形式出现。

“信息”面板和“变形”面板是与“对齐”面板位于同一面板组中两个的功能面板。打开“对齐”面板后进行切换可以分别打开这两个面板，或者单击工作区右侧的“信息”按钮和“变形”按钮，打开的“信息”面板和“变形”面板，如图1-17和图1-18所示。

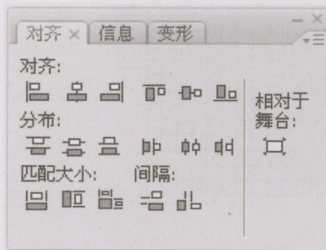


图 1-16 “对齐”面板

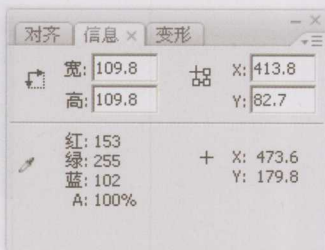


图 1-17 “信息”面板

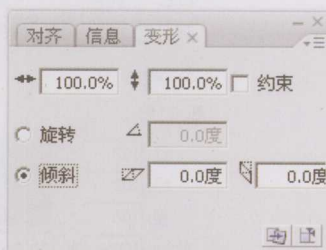




图 1-18 “变形”面板


“信息”面板在编辑制作的过程中显示一些相关信息。如执行了一个对象，则在“信息”面板的上方栏中显示该对象的宽度、高度和位置；在“信息”面板的下方栏中显示鼠标指针滑动过程中的颜色、透明度和位置。

在“变形”面板中可以对所选舞台上的对象进行精确的缩放、旋转或倾斜变形操作。在面板中，可以通过在文本框中输入百分比数值的方式改变所选舞台上的对象元素的大小。如需按比例缩放所选对象元素，先选择文本框后的“约束”复选框，再输入变形的数值。面板下方两个单选框选项决定对所选对象实行旋



转操作还是倾斜操作。面板右下方的两个按钮也很有用途。如果在对对象进行变形时还想保留一个原形，可以在输入变形数值后，单击右下方的按钮，会保持原图形不变，另外复制一个图形执行“变形”命令。单击右下方的另一个按钮可以清除面板上已设置好的各项数值，重新设置。

### “库”和“公用库”面板

“库”面板是Flash中常用的一个功能面板。单击工作区右侧的“库”按钮，或者执行菜单“窗口”|“库”命令，打开“库”面板，如图1-19所示。在Flash动画影片中创建的每一个元件（按钮元件，图形元件，影片剪辑元件）都会被保存在“库”面板中。

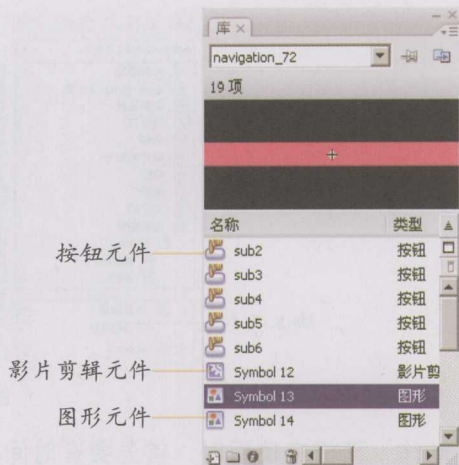





图1-19 “库”面板

### 技巧 / 提示

不同类型的元件被保存到“库”面板后，会根据其属性的不同显示为不同的图标。共有三种类型的元件，“”图标是影片剪辑元件，“”图标是按钮元件，“”图标是图形元件。

“库”面板分成三个区域，最上面的一栏显示当前的库的名称，中间灰色部分为库元素的预览窗口，下面部分为各种元素的列表。面板下方左侧三个小图标分别用于新建元件、新建文件夹和删除元件。

“公用库”面板是系统自带的一部分元件库的元素资料，可以直接使用里面已经做好的大量库资源。执行菜单“窗口”|“公用库”|“学习交互”命令，打开如图1-20所示的公用库。执行菜单“窗口”|“公用库”|“按钮”命令，打开如图1-21所示的公用库。执行菜单“窗口”|“公用库”|“类”命令，打开如图1-22所示的公用库。公用库对于初学者来说是很好的学习资源。

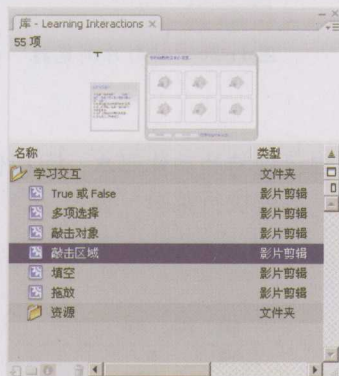


图1-20 “学习交互”公用库面板




图1-21 “按钮”公用库面板



图1-22 “类”公用库面板

### “动作”面板

在Flash动画的制作过程中，为了增加动画的交互性，经常要用到“动作”面板。使用“动作”面板可以简单地控制影片的播放和外观，或者通过编辑ActionScript语言来定义事件、目标和动作。单击工作区右侧的“动作”按钮，或者执行菜单“窗口”|“动作”命令，打开“动作”面板，如图1-23所示。“动作”面板分为三个部分，左上方的窗口为“动作工具”，列出了所有的动作名称，左下方的窗口是“脚本导航”，由它可以观察到当前正在为哪个对象元素编写脚本。面板右侧最大的窗口是用于编写程序代码的窗口。



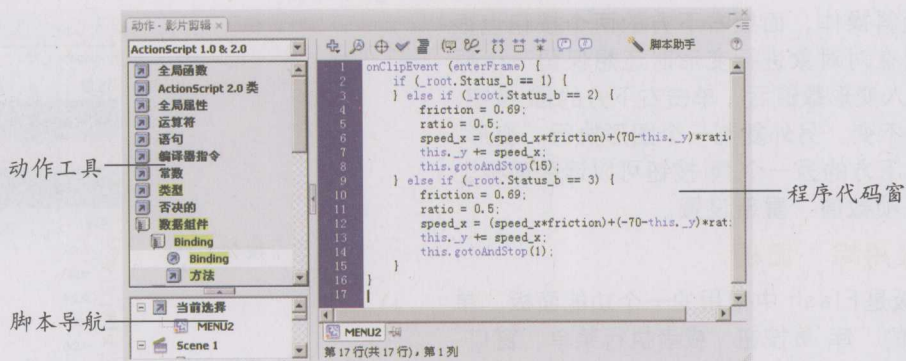


图 1-23 “动作”面板

“动作”面板在使用时，首先要在时间轴上选择一个关键帧，或选择一个舞台上的实例，然后才能在面板中为该关键帧或实例编写程序脚本。

### “场景”和“影片浏览器”面板

在Flash动画制作过程中，经常更换不同的场景。场景是正在编辑的动画文件中编辑动画内容的整个区域。“场景”面板是专门用于对影片中的多个对场景进行管理，包括场景的新建、复制、删除等操作。单击工作区右侧的“场景”按钮，或者执行菜单“窗口”|“其他面板”|“场景”命令，打开“场景”面板，如图1-24所示。

“影片浏览器”面板是跟“场景”面板处于同一面板组中一个的功能面板，它主要用于查看和组织舞台对象元素的内容，以及选择元素进行修改。打开“场景”面板后可以切换，打开这个面板，或者单击工作区右侧的“影片浏览器”按钮，打开的“影片浏览器”面板，如图1-25所示。

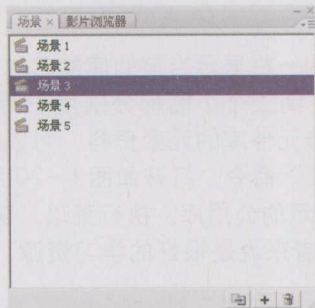


图 1-24 “场景”面板

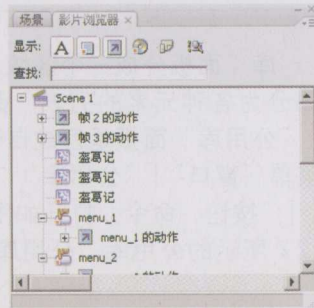


图 1-25 “影片浏览器”面板

### “组件”和“组件检查器”面板

Flash的组件简单地说就是带有定义参数的影片剪辑，每个组件都有自己独特的动作脚本。可以修改其外观和行为，也可以提供很多种功能。单击工作区右侧的“组件”按钮，或者执行菜单“窗口”|“组件”命令，打开“组件”面板，如图1-26所示。

组件这个词对于初学者不是很好理解。其实完全可以把组件看作是一个电影剪辑，用户可以对组件做一切对普通电影剪辑所做的操作，所有普通电影剪辑具有的属性和方法、参数，Flash的组件也都具有。“组件”面板中默认的组件已经很好地组装起来，只需选择所要的组件，并把它拖至舞台中，设置必要的参数就可以直接使用组件的功能了。

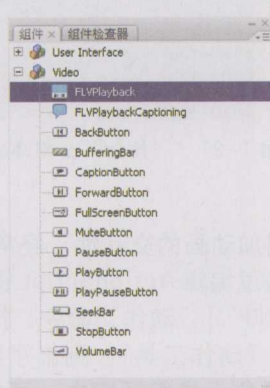


图 1-26 “组件”面板

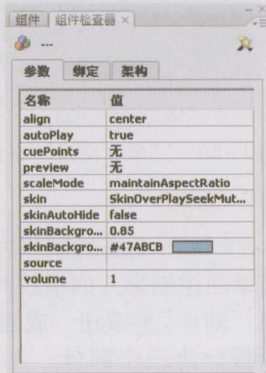


图 1-27 “组件检查器”面板