

“十五”重点计算机普及出版物规划项目

国家电脑紧缺人才培训教程系列



Macromedia

Flash MX 2004/
Dreamweaver MX 2004/
Fireworks MX 2004

三合一

焦 涛 编著

速成实用教程

精选实例 + 全面讲解 + 多媒体教学 = 优秀的网页设计师!

超值多媒体教学光盘，详情
请见封二(封面背页)与封底



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

TP393.092
579

“十五”重点计算机普及出版物规划项目

国家电脑紧缺人才培训教程系列

附光盘

Macromedia

Flash MX 2004/ Dreamweaver MX 2004/ Fireworks MX 2004

三合一

速成实用教程

焦 涛 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 和 Fireworks MX 2004 是 Macromedia 公司开发的专门制作网站的系列软件,也是目前最受欢迎的网页制作软件。本书介绍了用 Flash MX 2004 制作矢量动画和交互式网页,用 Dreamweaver MX 2004 制作网页、管理网站,以及用 Fireworks MX 2004 进行专门的网页图像处理的基础知识,还通过大量的实例介绍了这三种软件的高级使用方法和一些技巧,每个实例都有详尽的操作说明。

本书适合初、中级读者,可作为网页制作初学者自学的首选图书,也是大中专院校相关专业和社会初、中级培训班不可多得的培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Macromedia Flash MX 2004 /Dreamweaver MX 2004 /Fireworks MX 2004三合一速成实用教程 / 焦涛编著. 北京:中国电力出版社,2005

(国家电脑紧缺人才培养教程系列)

ISBN 7-5083-3490-6

I.M... II.焦... III.主页制作-应用软件,Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004、Fireworks MX 2004-教材 IV.TP393.092

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第054907号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划:裴红义

责任编辑:李 娟

责任校对:崔燕菊

责任印制:李志强

丛 书 名:国家电脑紧缺人才培养教程系列

书 名:Macromedia Flash MX 2004/Dreamweaver MX 2004/Fireworks MX 2004
三合一速成实用教程

编 著:焦 涛

出版发行:中国电力出版社

地址:北京市三里河路6号 邮政编码:100044

电话:(010)88515918 传真:(010)88518169

印 刷:北京密云红光印刷厂

开本尺寸:185×260 印 张:25.5

书 号:ISBN 7-5083-3490-6

版 次:2005年8月北京第1版

印 次:2005年8月第1次印刷

印 数:1~4000

定 价:38.00元(含1CD)

丛 书 序

随着计算机技术在我国各个领域的推广、普及，操作和应用计算机越来越成为人们必须掌握的一种基本技能。对于接触计算机不多的人们来说，让他们一下子去读大厚本的手册或教材，就像进入一个全然陌生的世界，障碍重重，只会事倍功半。即使是具备计算机基础知识的人们，当他们面对日新月异的流行软件时，也会茫然不知所措。大量的抽象概念，复杂的操作步骤，全新的用户界面，日益庞大的功能……所有这一切都增加了学习的困难。这就在计算机技术的迅猛发展与计算机技术的迅速普及之间形成了一道令人烦恼的鸿沟。

中国电力出版社的《国家电脑紧缺人才培训教程系列》丛书正是为解决这个难题而推出的。我们对国内现今的计算机培训市场进行了广泛的调研，特邀国内资深的计算机培训专家作为丛书的企划，组织一批具有丰富经验的计算机培训学校的优秀教员编写了这套丛书。它足以为我国千千万万的计算机用户架起一道方便快捷的桥梁，带着读者轻松而快速地走进计算机应用的最新领域。

一、本丛书的读者定位

本丛书选用的都是应用面最广的流行软件，可以作为各类计算机培训班的培训教材和计算机初、中级用户的自学参考书，同时也可以供全国高等职业院校相关专业的师生们选用。对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无需参照其他书即可轻松入门；在读者快速入门之后，就以大量明晰的操作步骤和典型的应用实例，教会读者更丰富全面的软件技术和应用技巧，使读者真正对所学软件融会贯通、熟练在手。

本丛书对于每个软件的讲解都从必备的基础知识和基本操作开始，新用户无需参照其他书即可轻松入门；而软件的中级用户亦可从中快速了解新版本的新特色和新功能，轻松自如地踏上更新的台阶。在每章的最后还附带有课后练习，帮助读者复习本章的内容，加深对所学知识的了解。

二、本丛书所涉及的软件

我们认为，掌握了流行软件的应用就掌握了计算机应用技术的核心内容。本丛书几乎包括了所有当前流行软件所涉及的热门技术，从计算机应用基础到办公软件，从多媒体图形图像软件到网页制作，从计算机绘图到影视制作……我们对软件版本的选择原则是：以实用为先，兼顾当前最新的软件版本，以期体现最新的软件技术；对于兼有中英文版本的软件，采取中文版，以尽量满足国内普通用户的需要。我们将紧随软件的发展，配合最新、最流行、最实用的软件，不断推出新作品奉献给广大的读者。

三、本丛书的特点

1. 内容循序渐进、由浅入深，专为计算机紧缺人才量身定制

本丛书的主要特色是内容丰富、讲解详尽，全书的编排顺序以由浅入深、循序渐进为原则，全面系统地介绍了所选软件的基础内容及高级技巧。读者在以前的学习过程中，经

常会有不知所措的经历，而本丛书在功能的讲解上，用具体实例的明确步骤指明如何去做，读者只要按书中的指示和方法，就可以实现预期的效果。

本丛书的内容是在仔细分析用户使用软件时经常会遇到的困惑和目前计算机培训图书的不足的基础上确定的。不是面面俱到的“用户手册”，而是独具实效的速成图书。书中的一切内容都围绕用户的实际应用需要而进行选择，使读者在面对复杂的软件体系时能直指目标。

2. 附送超值光盘

书中提供了大量的实例，且依据每章所讲的知识，在章节最后给出了一个上机指导，读者可以通过边学边实践的方式进行练习，从而快速掌握该软件的使用方法。对于这一类软件的使用，惟有不断实践、反复体会才能真正做到从入门到精通。本书在讲解通过文字描述创作过程的同时，随书光盘中还提供了上机指导部分的动画演示，使读者能够快速切换进入图形制作的环境，就像请一位专业教师亲身教学一样，完成面对面的教学。读者可以先按照书中的文字介绍进行上机实践，之后再观看动画演示，这样可以对所学的知识进行巩固提高。

3. 语言严谨准确、通俗易懂

本丛书语言清晰易懂，图文并茂，使读者在轻松愉快的气氛中阅读、理解并掌握其中的知识，尽量避免晦涩难懂的语言和普通用户不需要了解的技术，适合课后巩固与自学。

为了配合正文的讲解，此系列丛书还设计了一些特色段落，即“提示”、“注意”、“技巧”等。这些随处可见的特色段落，使图书的版式非常活泼，同时也使读者的学习更加轻松，使图书更加人性化。

提示

提示可以进一步参见的章节，以及有关某个内容的详细信息，使读者对相关的知识点有更多的了解，达到收放自如的目的。

注意

提醒操作中应注意的有关事项，避免错误的发生，让读者少些傻眼的时刻和求救的烦恼。

技巧

指点一些捷径，透露一些高招，让您事半功倍，技高一筹。

中国电力出版社作为国内资深的计算机图书出版社，经过4年的励精图治，一直走在国内IT出版的最前沿。出版严谨、实用和高性价比的图书，一直是电力出版社所追求的传统品质。我们的目标是为所有读者提供最容易读懂和掌握相关技能的计算机培训教程与自学教程。

《国家电脑紧缺人才培训教程系列》丛书编委会

2004年10月

《国家电脑紧缺人才培训教程系列》丛书编委会

主 编：龚兰芳、裴红义

副主编：赵东升

编 委：胡鹏、陈静、周铁砚、吴维、李昌隆

黄涛、王金辉、李晓辉、肖玉平

前 言

Flash MX 2004、Dreamweaver MX 2004 和 Fireworks MX 2004 被称为网页制作领域的“三剑客”。它们各自以强大的功能和易学易用的特性，赢得了广大网页制作爱好者的喜爱。其中，Flash MX 2004 主要用于制作网页中的矢量动画；Dreamweaver MX 2004 用于对网页进行整体的布局和设计，以及对网站进行创建和管理；Fireworks MX 2004 用来绘制和优化网页中所用到的图像，并可以制作按钮、导航条，以及简单的动画。这三个软件分别涉及了网页制作的三个重要方面，把它们结合起来使用是制作网页的最佳选择。

为了满足广大网页制作者的要求，作者总结多年网页设计实践经验编写了此书。本书分为三个部分，全面系统地介绍了这三个软件的使用方法和使用技巧，并配以实例，让读者一步步领略各个软件的风采，完成从新手到行家的转变。

本书全面介绍了网页制作的流程和方法，如网站的规划、网页的布局、网页对象的创建与使用、各种 Flash 动画的制作等。同时，书中在对上述三个软件进行详细介绍的过程中，给出了大量的实例，表述详细，直观易懂，有助于读者快速准确地掌握所介绍的知识，并且在每章的最后都精心设计了上机指导和课后练习，以帮助读者巩固所学的内容。另外本书所配的交互式多媒体光盘，能在电脑屏幕上实现多媒体教学的目的，大大方便了读者自学，实现了无师自通的学习效果。

本书的最大特点是内容全面、实例丰富、可操作性强，较好地做到了内容与形式、理论与实践的统一。本书特别适合学习网页制作的初、中级读者阅读，也可供各类培训班作为教材。

全书共分 16 章，第 1~5 章介绍了利用 Flash MX 2004 制作动画的方法，包括绘图及图形的编辑与处理，Flash 动画的制作，元件及 ActionScript 高级技巧，最后介绍 Flash 动画的发布与导出网页动画。第 6~12 章介绍了 Dreamweaver MX 2004 的使用方法，包括 Dreamweaver MX 2004 基础操作；在网页中插入文本、图像、超链接；使用表格、层来设计网页的布局；制作表单，设计框架网页；学习 Dreamweaver MX 2004 的行为、模板和库等操作，最后还介绍了创建与管理网站。第 13~16 章介绍了利用 Fireworks MX 2004 创建、处理和导出网页图形文件，应用蒙版和热区以及制作位图动画等内容。

全书由焦涛、赵东升、陈静、郭立志、谢婷、谢锟、李景彬、王金辉、唐妮等人主持编写。由于计算机技术的迅速发展，加上编者的水平有限，时间仓促，本书中错误之处在所难免，欢迎读者批评指正。对本书的意见和建议请发电子邮件到：pcbook@263.net，我们会在第一时间给你回复。

作 者
2005 年 5 月

目 录

丛书序

前 言

第 1 章 初识 Flash MX 2004	1
1.1 Flash 概述	1
1.2 了解 Flash MX Professional 2004 的工作环境	2
1.3 使用面板和属性检查器	6
1.4 Flash MX Professional 2004 基本菜单及常用命令	8
1.5 处理 Flash 文档	15
1.6 利用帮助资源	19
1.7 上机指导	21
1.8 本章小结	21
1.9 课后练习	21
第 2 章 绘图及图形的编辑与处理	23
2.1 绘画概述	23
2.2 使用工具	25
2.3 图形的编辑与处理	37
2.4 图像的导入和优化	41
2.5 上机指导	45
2.6 本章小结	46
2.7 课后练习	47
第 3 章 Flash 动画制作	48
3.1 时间轴	48
3.2 帧	52
3.3 层	57
3.4 动画原理	64
3.5 逐帧动画	65
3.6 形状补间动画	65
3.7 动作补间动画	68
3.8 上机指导	70
3.9 本章小结	75
3.10 课后练习	75

第4章 Flash 高级技术	77
4.1 元件与实例	77
4.2 创建图形与实例	78
4.3 使用共享库资源	85
4.4 ActionScript 语法概述	88
4.5 ActionScript 数据类型	91
4.6 编写 ActionScript 脚本	93
4.7 使用动作属性面板	98
4.8 上机指导	100
4.9 本章小结	103
4.10 课后练习	103
第5章 Flash 动画的发布与导出	105
5.1 测试与优化	105
5.2 发布	107
5.3 导出	120
5.4 上机指导	125
5.5 本章小结	129
5.6 课后练习	129
第6章 Dreamweaver MX 2004 基础	131
6.1 Dreamweaver MX 2004 的界面构成	131
6.2 Dreamweaver MX 2004 的工作环境	134
6.3 Dreamweaver MX 2004 的帮助系统	147
6.4 上机指导	149
6.5 本章小结	149
6.6 课后练习	149
第7章 文本与图像的操作	151
7.1 制作网页时的文本操作	151
7.2 制作网页时的图像操作	156
7.3 文本和图像的超级链接	162
7.4 上机指导	166
7.5 本章小结	172
7.6 课后练习	172
第8章 表格与层的操作	174
8.1 表格在网页中的应用	174
8.2 层在网页中的应用	185

8.3	布局视图在网页中的应用	192
8.4	上机指导	198
8.5	本章小结	201
8.6	课后练习	201
第 9 章	表单与框架的操作	203
9.1	表单概述	203
9.2	表单对象	204
9.3	创建表单	205
9.4	创建表单对象	206
9.5	框架在网页中的应用	219
9.6	上机指导	222
9.7	本章小结	226
9.8	课后练习	226
第 10 章	行为和事件的操作	227
10.1	认识行为	227
10.2	使用行为面板	228
10.3	使用 Dreamweaver MX 2004 自带的行为	230
10.4	上机指导	251
10.5	本章小结	254
10.6	课后练习	255
第 11 章	模板与库的操作	256
11.1	资源面板	256
11.2	创建模板	261
11.3	定义模板	264
11.4	应用模板	269
11.5	创建和管理库项目	270
11.6	设置模板和库参数	274
11.7	上机指导	274
11.8	本章小结	278
11.9	课后练习	278
第 12 章	创建与管理网站	280
12.1	规划站点	280
12.2	建立站点	282
12.3	管理站点	285
12.4	定义远程站点	287
12.5	设置测试服务器	293

12.6	设置其他属性	293
12.7	上传站点	297
12.8	上机指导	302
12.9	本章小结	305
12.10	课后练习	305
第 13 章	初识 Fireworks MX 2004	307
13.1	Fireworks MX 2004 的界面构成	307
13.2	Fireworks MX 2004 的菜单简介	308
13.3	Fireworks MX 2004 的面板功能简介	315
13.4	上机指导	325
13.5	本章小结	325
13.6	课后练习	325
第 14 章	动画制作	327
14.1	动画元件	327
14.2	帧的操作	330
14.3	中间帧	333
14.4	动画输出	335
14.5	使用已经存在的动画文件	336
14.6	使用多个文件创建一个动画	337
14.7	上机指导	337
14.8	本章小结	339
14.9	课后练习	340
第 15 章	文档和色彩的处理及参数设置	341
15.1	Fireworks MX 2004 文档处理	341
15.2	Fireworks MX 2004 色彩基础	349
15.3	Fireworks MX 2004 参数设置	355
15.4	上机指导	362
15.5	本章小结	365
15.6	课后练习	365
第 16 章	图像编辑和特效处理	366
16.1	矢量图像和位图图像	366
16.2	滤镜的使用	379
16.3	填充的使用	386
16.4	特效应用	386
16.5	上机指导	391
16.6	本章小结	393
16.7	课后练习	394

第1章 初识 Flash MX 2004

Flash 是由美国 Macromedia 公司出品的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件，是制作令人过目不忘的 Web 动画电影的专业标准创作工具。2003 年 Macromedia 公司又推出了 Flash 的两个最新版本 Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004。

Flash 软件主要用于动画制作，使用该软件可以制作出网页互动动画，还可以将一个较大的互动动画作为一个完整的网页。只要用鼠标进行简单的单击、拖动操作就可以生成精美的互动动画。

Flash 还被广泛用于多媒体领域，如交互式软件开发、产品展示等多个方面。随着 Flash 的广泛使用，出现了许多完全使用 Flash 格式制作的多媒体作品。由于 Flash 具有支持交互、数据量小、效果棒等特性，并且不需要媒体播放器之类软件的支持，这样的多媒体作品取得了很好的效果，应用范围不断扩大。

本章的学习内容包括：

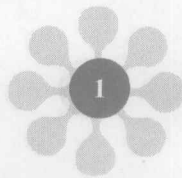
- ◆ Flash 概述
- ◆ 了解 Flash MX Professional 2004 的工作环境
- ◆ 使用面板和属性检查器
- ◆ Flash MX Professional 2004 基本菜单及常用命令
- ◆ 处理 Flash 文档
- ◆ 利用帮助资源
- ◆ 上机指导

1.1 Flash 概述

由于 Internet 的迅猛发展，人们不再满足于枯燥的静态页面，制作人员只有通过使用引人入胜的动态效果来吸引用户的注意。正如 Flash 的含义“闪烁”一样，它为原本沉寂的网络世界带来了无限的生机和活力。本节主要介绍使用 Flash 制作的动画与其他软件制作的动画相比到底有哪些优点。

(1) 采用矢量图形格式。基于矢量图形的 Flash 动画尺寸可以随意调整缩放，而不会影响图形文件的大小和质量，并且只要用少量向量数据就可以描述一个复杂的对象，它占用的存储空间只有位图的几千分之一。一张普通软盘通常可装入不少 Flash 动画，这与我们用其他软件做的动画需放入光盘形成强烈的对比，因此，Flash 非常适合在网络上使用，这正是其迅速流行的重要原因。

(2) 支持交互。它支持文字、动画、声音以及交互功能，具有强大的多媒体编辑能力，并可直接生成主页代码。交互设计可随心所欲地控制动画，赋予用户更多的主动权。在 Flash 中可以随意地创建按钮、多级弹出式菜单、复选框以及复杂的交互式游戏。



(3) 作品下载方便。Flash 通过使用矢量图形和流式播放技术克服了目前网络传输速度慢的缺点。Flash 影片 (SWF 文件) 是一种准“流”(Stream) 形式的文件。流式技术允许用户在动画文件全部下载完之前播放已下载的部分。

(4) 强大的图形绘制功能。Flash 具有极其灵巧的图形绘制功能, 能产生翻转、拉伸、擦除、歪斜等效果, 还可以将图形打碎分成许多单一的元素进行编辑, 并改变其颜色亮度。由于 Flash 提供了具有保真技术的绘图工具, 使图形边缘在经过一系列加工后仍会保持平滑。

(5) 灵巧的声音编辑模式。Flash 采用 MP3 压缩方式输出音频, 在保证声音质量的同时保持文件有较小的尺寸, 令传送更快速, 同时占用更少带宽。

(6) 插件工作方式。Flash 的工作方式是插件方式, 网络用户只要安装了 Shockwave Flash 插件, Shockwave Flash 插件就嵌入到浏览器中, 启动浏览器后就可以直接浏览带有 Flash 动画的网页。使用 Java 也可以制作一些动画, 但是每次都要花费大量的时间启动 Java 虚拟机, 而 Flash 用户只要安装一次插件即可。

当然, Flash 的优点远不止这些, 随着大家对 Flash 的了解和深入, 一定会发现有更多的可人之处。

1.2 了解 Flash MX Professional 2004 的工作环境

启动 Flash MX Professional 2004 的画面如图 1-1 所示。



图 1-1 Flash MX Professional 2004 启动画面

然后自动进入 Flash MX Professional 2004 主界面, 如图 1-2 所示。

由 Flash MX Professional 2004 操作界面可以看出 Macromedia Flash MX Professional 2004 工作区由以下几部分组成: 一个舞台 (可在上面放置媒体内容)、一个包含菜单和命令的主工具栏 (用于控制应用程序功能)、多个面板和一个“属性”检查器 (用于组织和修改媒体资源), 以及一个包含工具的工具栏 (用于创建和修改矢量图形内容)。可以通过对话框来修改默认 Flash 工作区, 如图 1-3 所示。本节主要介绍一下 Flash MX Professional 2004 的工作环境和如何使用舞台和工具栏。

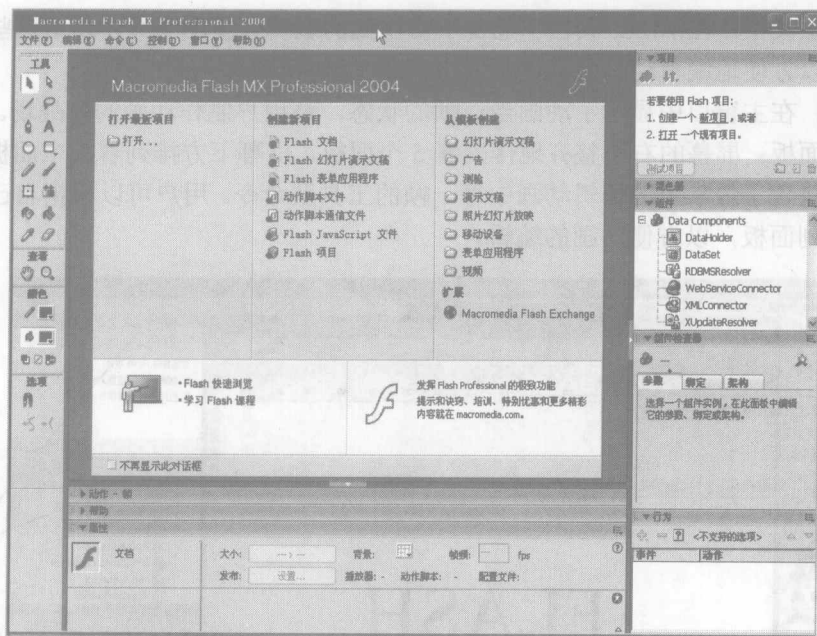


图 1-2 Flash MX Professional 2004 操作界面

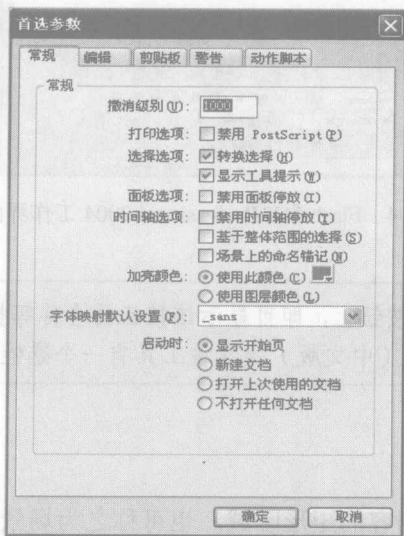


图 1-3 【首选参数】对话框

1.2.1 工作环境概述

Flash MX Professional 2004 的主窗口中主要包含以下几部分，如图 1-4 所示。

- 标题栏：在标题栏中主要介绍了当前编辑的动画的名称。
- 菜单栏：通过下拉式菜单可执行命令，菜单中包含了 Flash MX Professional 2004 中所有的命令和方法，借此，用户就可以非常轻松地编辑出精彩的动画。
- 时间轴：在时间轴中显示动画的运行过程，及不同层之间的关系。

- 常用工具栏：在常用工具栏中包含了常用到的编辑矢量图工具，使用这些工具，用户可以方便地编辑动画元素而不需要调用其他外部程序。
- 舞台：在主窗口中显示了动画当前帧的状态，是用户制作动画的主战场。
- 各种面板：屏幕的右边整齐地排列着 5 个面板，屏幕下方排列着 3 个面板。这些面板中包含了最常用的编辑动画中每一帧的工具及命令。用户可以根据自己的喜好任意排列面板，以方便动画的编辑。



图 1-4 Flash MX Professional 2004 工作界面



将鼠标放到工具栏的按钮上，即可显示该按钮的名称等提示信息。读者可以试着这样做，以便对 Flash MX（中文版）的各种工具有一个感性的、形象的了解。

1.2.2 使用舞台

舞台是在其中放置图形内容的矩形区域，也可称之为场景，这些图形内容包括矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形或视频剪辑，诸如此类。Flash 创作环境中的舞台相当于 Macromedia Flash Player 中在回放期间显示 Flash 文档的矩形空间。可以在工作时放大和缩小以更改舞台的视图。

要按固定百分比放大和缩小场景，可从场景右上角控制显示比例的下拉列表中进行选择，如图 1-5 所示。



图 1-5 显示比例控制

要放大某个特定的元素,请选择工具栏中的缩放工具,然后单击该元素。要放大绘画的特定区域,请使用缩放工具拖出一个矩形选取框。Flash 可以设置缩放比率,从而使指定的矩形填充窗口。

当放大了舞台时,可能无法看到整个舞台。手形工具使您可以移动舞台,从而不必更改缩放比率即可更改视图。

这里只是做一些简单的概括性的介绍,关于缩放工具和手形工具的用法会在后面的章节中作较为详细的介绍。

1.2.3 使用工具栏

工具栏中的工具使您可以绘制、涂色、选择和修改插图,并可以更改舞台的视图。工具栏分为四个部分,如图 1-6 所示。

- “工具”区域包含绘画、涂色和选择工具。
- “视图”区域包含在应用程序窗口内进行缩放和移动的工具。
- “颜色”区域包含用于笔触颜色和填充颜色的功能键。
- “选项”区域显示选定工具的组合键,这些组合键会影响工具的涂色或编辑操作。

通过选择【编辑】|【自定义工具面板】命令,显示出【自定义工具栏】对话框,如图 1-7 所示,可以指定要在 Flash 创作环境中显示哪些工具。



图 1-6 工具栏

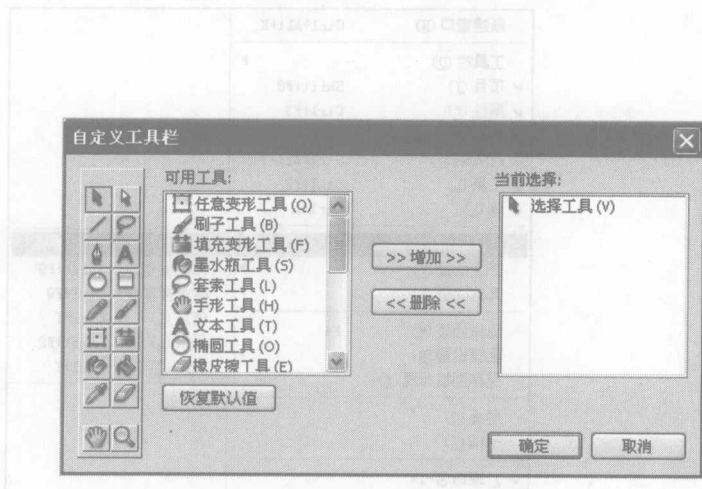


图 1-7 【自定义工具栏】对话框

要显示或隐藏工具栏,选择【窗口】|【工具】命令即可。

可以通过在工具栏中单击或使用快捷键来选择工具。要选择工具,请执行以下操作之一:

- 单击要使用的工具。取决于选择的工具,工具栏底部的“选项”区域中可能会显示一组组合键。
- 按下该工具的快捷键。
- 要选择位于可见工具后面弹出菜单中的工具,请按住可见工具的图标,然后从弹出

菜单中选择另一工具。

1.3 使用面板和属性检查器

Flash MX Professional 2004 提供了许多种自定义工作区的方式,以满足您的需要。使用面板和属性检查器,可以查看、组合和更改资源及其属性。可以显示、隐藏面板和调整面板的大小。也可以组合面板并保存自定义的面板设置,从而能更容易地管理工作区。属性检查器会发生改变,以反映正在使用的工具或资源,从而能够快速地访问常用功能。本节简单介绍一下在 Flash MX Professional 2004 中如何使用面板和属性检查器,关于各个面板的详细内容会在以后的学习中涉及。

1.3.1 使用面板

Flash 中的面板有助于查看、组织和更改文档中的元素。面板中的可用选项控制着元件、实例、颜色、类型、帧和其他元素的特征。通过显示特定任务所需的面板并隐藏其他面板,可以使用面板来自定义 Flash 界面。

面板可以处理对象、颜色、文本、实例、帧、场景和整个文档。例如,可以使用【混色器】面板创建颜色,并使用【对齐】面板来将对象彼此对齐或与舞台对齐。要查看 Flash 中可用面板的完整列表,请查看【窗口】菜单,如图 1-8 所示。

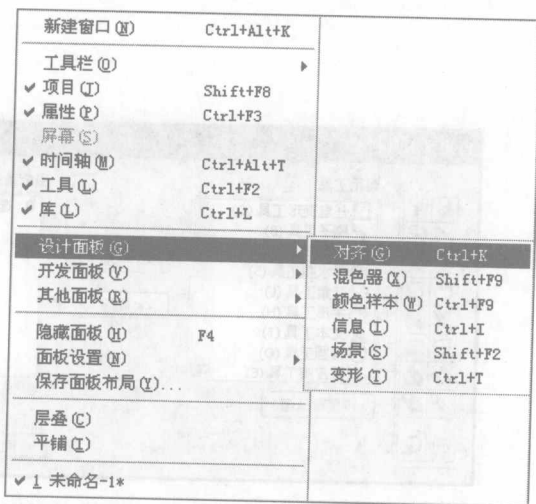


图 1-8 【窗口】|【设计面板】菜单

大多数面板都包括一个带有附加选项的弹出菜单。该选项菜单由面板标题栏中的一个控件指示(如果没有出现选项菜单控件,该面板就没有选项菜单)。

下面介绍一下面板的一般性操作。

- 要打开面板:从【窗口】菜单中选择所需的面板。

- 要关闭面板,请执行以下操作之一:

- 1) 从【窗口】菜单中选择所需的面板。

- 2) 右击面板标题栏,然后从弹出菜单中选择【关闭面板】,如图 1-9 所示。

要使用面板的选项菜单：单击面板标题栏中最右边的控件以查看选项菜单。然后单击该菜单中的一个项目，如图 1-10 所示。

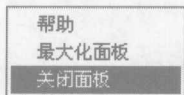


图 1-9 【关闭面板】菜单选项



图 1-10 【混色器】面板中的选项菜单

- 要调整面板大小：拖动面板的边框。
- 要展开面板或将面板折叠为其标题栏：单击标题栏上的折叠箭头。再次单击折叠箭头会将面板展开到它以前的大小。
- 要关闭所有面板：选择【窗口】|【隐藏面板】菜单。
- 排列面板：可以重新排列各面板在面板组内出现的顺序。也可以创建新的面板组，以及将面板放入现有的面板组。
- 要移动面板：拖动面板的标题栏。
- 要向现有面板组中添加面板：拖动面板的标题栏将它放到另一个面板上。
- 要创建新的面板组：拖动面板的标题栏，使之离开其他面板组。

提示

可以创建自定义排列的面板设置，并保存这些自定义的面板布局。可以将面板显示重置为默认布局或重置为以前保存的自定义布局。

- 要保存自定义面板设置：选择【窗口】|【保存面板布局】。输入布局名称，然后单击【确定】按钮，如图 1-11 所示。

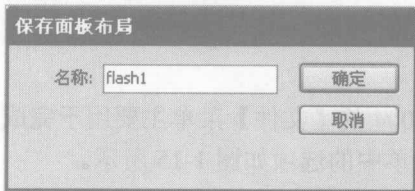


图 1-11 【保存面板布局】对话框

- 要选择面板布局：选择【窗口】|【面板设置】菜单，从子菜单中选择【默认布局】将面板重置为默认布局，或选择以前保存的自定义布局。

1.3.2 属性检查器

属性检查器其实也是一个面板，即【属性】面板，默认状态，它位于屏幕的最下方。