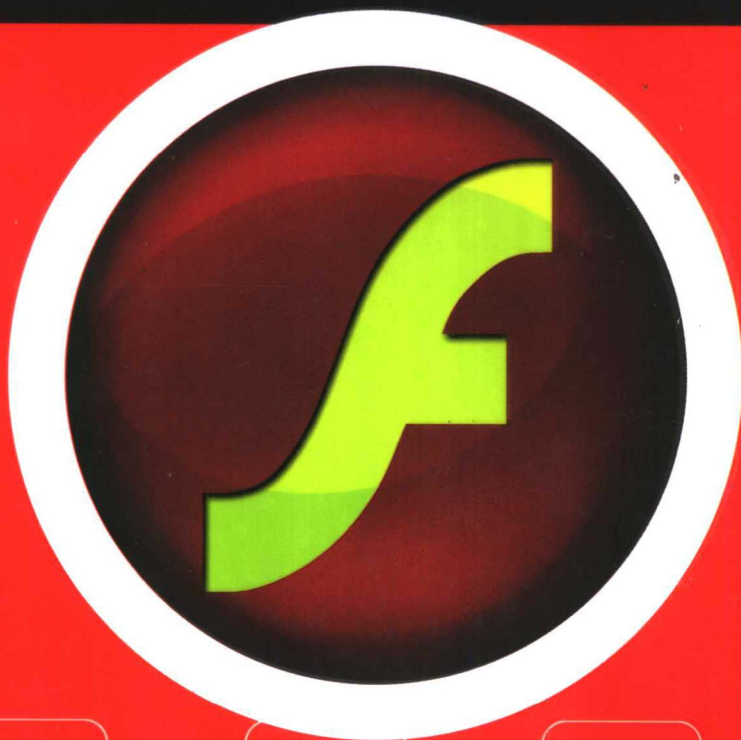


Flash

商业广告设计



| 清风书坊 策划 肖思中 裴穗华 编著

Flash的基础知识和动画原理

Flash广告在网页中的应用

网站片头广告的制作方法

多种产品宣传广告制作方法

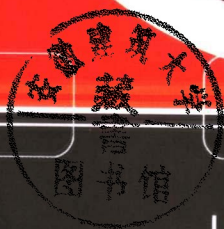
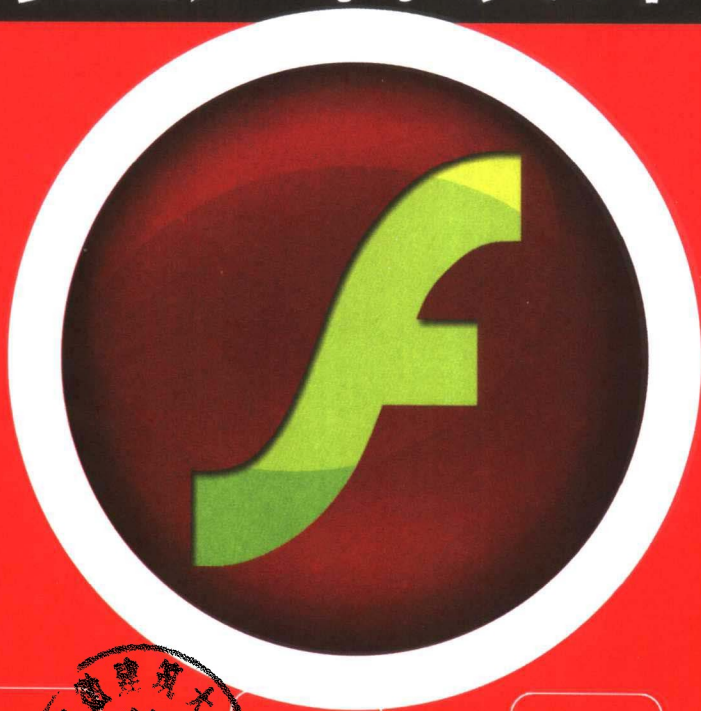
Flash制作多媒体网站的方法

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

设计师之路系列

Flash

商业广告设计



清风书坊 策划 肖思中 裴穗华 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Flash 是一款功能强大并且十分流行的网络动画制作软件, 它不仅可以制作网页中的交互动画, 还可以完成多媒体网站的创建。本书围绕 Flash 在商业广告方面的应用, 全面讲解了商业宣传广告、网站片头动画及全 Flash 网站等的制作方法。

本书包含 7 个大型实例, 由片头广告到全 Flash 网站一网打尽。讲解过程循序渐进、由浅入深, 力求通过实例操作让读者快速掌握商业广告的制作技巧。

本书适合网页设计爱好者、从事网页设计或商业广告设计的工作人员阅读参考, 也可供相关培训班作为教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 商业广告设计/肖思中, 裴穗华编著. —北京:
中国铁道出版社, 2006. 8
(设计师之路)
ISBN 7-113-07463-4

I. F... II. ①肖...②裴... III. 商业广告—计算机辅助设计—图形软件, Flash IV. J524. 3-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 105640 号

书 名: Flash 商业广告设计

作 者: 肖思中 裴穗华

出版发行: 中国铁道出版社 (100054, 北京市宣武区右安门西街 8 号)

策划编辑: 严晓舟 张雁芳

责任编辑: 苏 茜 杨 倩

特邀编辑: 薛秋沛

封面设计: 白 雪

责任校对: 包 宁

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 23.25 字数: 533 千

版 本: 2006 年 9 月第 1 版 2006 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

书 号: ISBN 7-113-07463-4/TP·2058

定 价: 60.00 元 (含盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。



由 H.A Vision Studio 即 H.A 创作室编著, 北京清风书坊总策划的, 专门讲解 Flash MX 2004 网络商业动画设计的书终于完成了。

本书以大量原创实例, 详细讲解如何运用 Flash 软件创作商业广告、全 Flash 网站与演示动画。读者通过实例的学习不但对 Flash 的深层次功能及绘画技巧能有所了解, 还能学习到 Flash 周边辅助软件如 Swift 3D 傻瓜式 3D 元素制作软件、Swishmax 文字特效软件和 Cool Edit Pro 2.0 音乐编辑软件的知识, 并对 Photoshop CS 与 Flash MX 2004 的完美结合和综合应用做深入的剖析与研究。

通过本书的实例演练, 让初学者快速迈进 Flash 网络商业广告设计领域; 让有一定基础的读者创作技术不再停留在基础层次上; 使高级使用者能了解到最新的创作技术, 真正学习到更深层次的技术与综合应用效果。

本书知识面非常广, 通过学习本书的实例, 读者应该能掌握以下设计技术。

1. 流行 Flash 技术与网络商业广告的综合知识。
2. 如何运用 Flash 制作震撼的网站片头。
3. 如何运用 Flash 来进行产品宣传。
4. 如何运用 Flash 制作精美的全 Flash 网站。
5. 如何综合应用多种流行软件。
6. 多风格全 Flash 网站的开发与设计。
7. 如何使用 Flash 成功创作网络商业广告。

本书的所有实例均系作者原创, 凝聚了作者多年的网络商业广告开发技术以及流媒体动画创作经验。

在本书的配套光盘中, 将本书的所有精彩源文件、源代码毫无保留地展现在读者面前, 让读者在学习与实际演练时方便学习、参考。

在配套光盘中, 还收集了很多音效素材, 相信对读者的创作灵感与技术会有很大的启发。

本书能够顺利完成与出版, 与本创作室的不懈努力以及很多人的帮助赐教是分不开的。在此, 我们特别感谢业界好友李化、黄鑫、张乐、肖广、罗洁、刘静、戴宏、王一茹、陈金怡、陈静杰、任燕、李国林、刘晋宁、忽海娜、苗境芝、张鹏、张玉华、牟宗锋、雷华杰、闪电、寂寞无主、徐新志、杨斌等给予的帮助与指教, 感谢参与部分实例编写工作的肖仕木。挚谢我们的家人及好友, 有了他们的鼓励与支持帮助, 我们才能顺利完成本书的创作与编著工作。

特别感谢以下团体及相关人员给予的支持与帮助:

中国 CG 人论坛、金丰电脑有限公司业务经理周德明及全体工作人员、誉锋企业有限公司的樊生、丁生、袁生、Moon、Tommy 及全体工作人员。

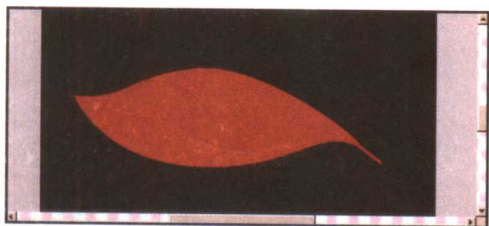
由于记忆与篇幅的原因, 笔者未能将帮助过我们的人一一列出, 在此说声抱歉。从心里对他们衷心说一句谢谢!

最后, 愿所有爱好 Flash 动画设计及 CG 平面设计的朋友与我们共同努力、百尺竿头、更进一步, 一起享受设计创作的乐趣。

肖思中 裴穗华
2006 年 6 月

目录 Contents

Chapter 1 Flash 基础知识和动画原理 1

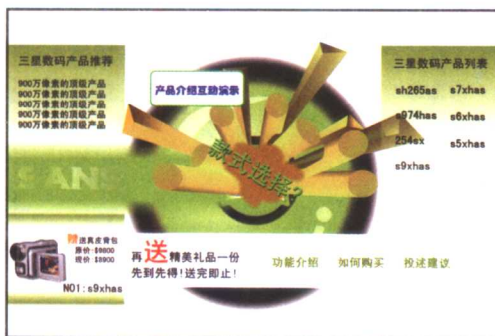


- 1.1 Flash MX 2004 基础知识 2
 - 1.1.1 初始界面与新建文档 2
 - 1.1.2 界面布局和自定义界面 3
 - 1.1.3 首选参数与快捷键 7
 - 1.1.4 时间轴 9
 - 1.1.5 层 10
 - 1.1.6 库面板和库的操作 10
- 1.2 动画原理和Flash动画制作实例讲解 11
 - 1.2.1 动画原理与图形的创建 11
 - 1.2.2 元件的概念和创建 12
 - 1.2.3 逐帧动画和形状补间动画 15
 - 1.2.4 动作补间动画 17
 - 1.2.5 引导层动画 20
 - 1.2.6 遮罩层动画 22
- 1.3 多媒体音效的添加和动画的发布 24
 - 1.3.1 多媒体音效的添加 24
 - 1.3.2 动画的发布和浏览 26
- 1.4 Flash MX 2004 ActionScript 动作脚本 29
 - 1.4.1 Flash MX 2004 ActionScript 面板介绍 29
 - 1.4.2 Flash MX 2004 ActionScript 的格式和注释 30
 - 1.4.3 对象和路径 31
 - 1.4.4 动作代码详解 31
- 1.5 本章小结 35



Chapter 2 Flash 广告在网页中的应用 37

- 2.1 产品宣传短片和网站片头 38
- 2.2 互动演示型商业广告和全Flash网站 38
- 2.3 网页内嵌式商业广告 39
 - 2.3.1 横幅型 39
 - 2.3.2 伸缩横幅型 40

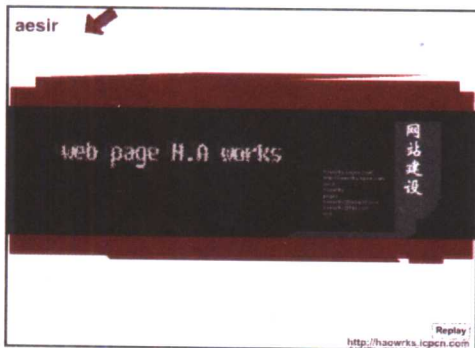


- 2.3.3 对联型 40
- 2.3.4 全屏型 41
- 2.3.5 透明型 41
- 2.3.6 页面嵌入型 42
- 2.3.7 按钮型 42
- 2.3.8 鼠标响应型 43
- 2.3.9 弹出型 43
- 2.4 本章小结 44

Chapter 3 大型网站片头广告制作 45



- 3.1 实例分析 46
 - 3.1.1 设计目的 46
 - 3.1.2 交流重点 46
- 3.2 动画的制作 47
 - 3.2.1 动画元件的制作 47
 - 3.2.2 主动画的制作 53
- 3.3 用 Photoshop 制作特效文字
并在 Flash 中创建动画 61
 - 3.3.1 用 Photoshop 制作特效文字 61
 - 3.3.2 文字动画及导入位图
动画的制作 63
- 3.4 结束部分动画的制作 67
 - 3.4.1 动感文字说明动画 67
 - 3.4.2 片尾说明与倒计时 71
- 3.5 动画音乐音效的添加和
动画的发布测试 72
 - 3.5.1 动画音乐音效的添加编辑 72
 - 3.5.2 影片的发布与测试 74
- 3.6 本章小结 74



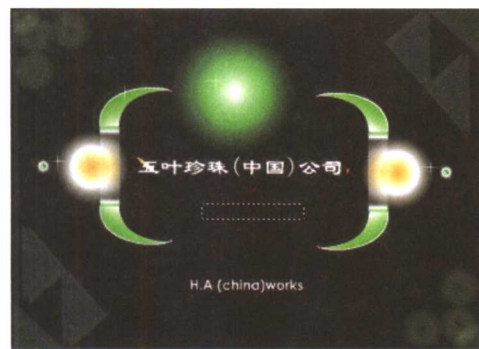
Chapter 4 汽车产品宣传广告制作 75

- 4.1 实例分析 76
 - 4.1.1 设计目的 76
 - 4.1.2 交流重点 76
- 4.2 动画制作 77
 - 4.2.1 初始动画的制作 77
 - 4.2.2 运用 Photoshop 制作



特效文字	82
4.2.3 特效文字的导入及 Logo 文字的处理	91
4.2.4 精美 Logo 动画的制作	92
4.2.5 屏幕碎片动画的制作	94
4.2.6 中间过渡矩形的制作	95
4.2.7 闪动文字及其他细节部分	95
4.3 产品展示部分动画的制作	100
4.3.1 产品图片和细节部分	100
4.3.2 汽车整体展示一	103
4.3.3 汽车整体展示动画二	110
4.3.4 汽车整体展示动画三	112
4.3.5 汽车局部特写	114
4.4 多媒体声音的添加和动画的发布测试	119
4.4.1 声音的添加与编辑	119
4.4.2 动画的发布	120
4.5 本章小结	120

Chapter 5 奢侈品超长宣传广告制作 121

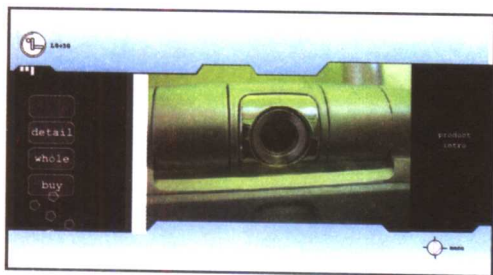


5.1 实例分析	122
5.1.1 设计目的	122
5.1.2 交流重点	122
5.2 Loading 部分的制作	123
5.2.1 场景一的整体制作	123
5.2.2 Loading 进度条的制作	132
5.3 主动画的制作	133
5.3.1 初始动画部分	133
5.3.2 标题文字动画	143
5.4 产品展示部分动画的制作	147
5.4.1 产品展示之梵铃手链	148
5.4.2 产品展示之情侣双钻	156
5.4.3 产品展示之天狼手镯和鸳鸯戏水	158
5.4.4 产品展示之定情首选	160
5.4.5 产品展示之水晶联珠	160
5.4.6 结束部分动画	160

5.4.7 关闭动画部分的制作	162
5.5 动画音乐音效的添加与 动画发布测试	164
5.5.1 动画音乐音效的添加和编辑	164
5.5.2 动画的发布和测试	169
5.6 本章小结	169

Chapter 6 手机宣传广告制作 171

6.1 实例分析	172
6.1.1 制作目的	172
6.1.2 交流重点	172
6.2 整体动画制作	172
6.2.1 Logo 部分的制作	173
6.2.2 主动画制作	180
6.3 产品展示部分	197
6.3.1 公司Logo 特效	197
6.3.2 产品展示	199
6.4 多媒体声音的添加及 影片的发布测试	208
6.4.1 多媒体声音的添加	208
6.4.2 影片的发布及测试	208
6.5 本章小结	209



Chapter 7 笔记本电脑宣传广告制作 211

7.1 实例分析	212
7.1.1 设计目的	212
7.1.2 交流重点	212
7.2 动画制作	212
7.2.1 Loading 部分	213
7.2.2 中间 3D 文字动画的制作	217
7.2.3 用“SWiSHmax”制作 文字特效综合详解	220
7.3 主动画制作	223
7.3.1 动画初始部分	223
7.3.2 产品展示部分	232
7.3.3 结束部分	246
7.4 多媒体音效的添加与	



动画的发布测试	249
7.4.1 多媒体音效的添加与编辑	249
7.4.2 动画的发布测试	250
7.5 本章小结	250

Chapter 8 Flash 多媒体网站制作 251

8.1 实例分析	252
8.1.1 设计目的	252
8.1.2 交流重点	253
8.2 实例一：产品宣传全Flash网站	253
8.2.1 背景层和顶部导航菜单	253
8.2.2 顶部导航栏	254
8.2.3 底部图形与顶部深层图形	256
8.2.4 企业标志	260
8.2.5 音乐播放条	261
8.2.6 左侧滑动菜单组	268
8.2.7 细节及版权部分	274
8.2.8 如何运用“Swift 3D”辅助 软件制作3D动画元素	279
8.2.9 首页完成部分	286
8.2.10 首页动画展示部分	292
8.2.11 子页的制作	309
8.2.12 菜单按钮脚本的添加和 影片的发布测试	317
8.3 实例二：多种风格全Flash 网站实例讲解	318
8.3.1 首页风格选择主界面	319
8.3.2 子页一（暗红激情）	335
8.3.3 风格子页的颜色改变	358
8.3.4 动画展示页设计	360
8.3.5 主页的发布及相关细节	360
8.4 本章小结	362





Flash基础知识和动画原理

Chapter 1



本章内容

- Flash MX 2004 基础知识
- 动画原理和 Flash 动画制作实例讲解
- 多媒体音效的添加和动画的发布
- Flash MX 2004 ActionScript 动作脚本



1.1 Flash MX 2004 基础知识

Flash 作为交互式动画制作工具软件，被广泛地应用于网络动画、网站商业广告和交互式网站等。下面将详细讲解 Flash MX 2004 软件的基础知识。

1.1.1 初始界面与新建文档

1. 运行 Flash MX 2004 中文版

(1) 首先请确定你的计算机中已安装好 Flash MX 2004 简体中文版。单击【开始】菜单中【程序】菜单项的【启动 Flash MX 2004 中文版】启动程序或双击桌面图标【Flash MX 2004 中文版】，出现如图 1-1 所示初始界面。

作者使用的软件汉化程序是【Flash MX 2004 双语补丁】，如果你的汉化程序与作者一样，非常荣幸的告诉你，你将会发现，所有文字和载图都能与本书一一对应。如果你手头上没有这样的汉化程序，强烈建议上网下载这款汉化补丁，请登陆网站 <http://www.chscg.com> 与本书作者联系，将免费获赠。因为使用不同的安装光盘安装，菜单项和工具名称可能有差异，请注意对照。



图 1-1 Flash MX 2004 初始界面

(2) 加载完成后，进入默认窗口，如图 1-2 所示。

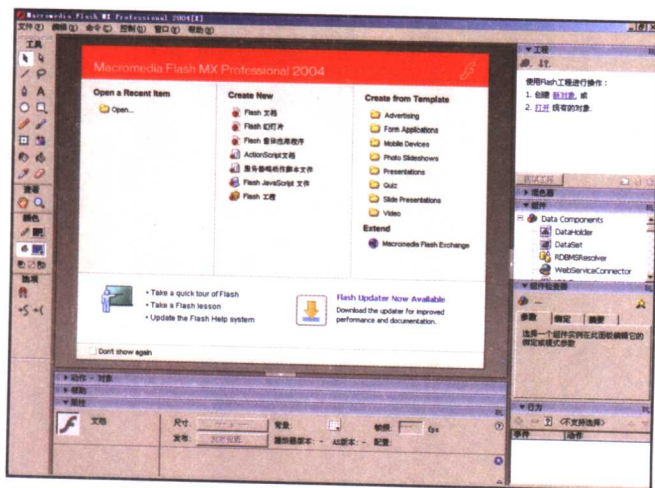


图 1-2 Flash MX 2004 默认窗口



(3) 默认窗口中是Flash的快速导航菜单,用户可以通过快速导航菜单快速启动相应的功能。如新建空白Flash文档、打开Flash源文件、制作Flash幻灯片以及Flash工程等。

2. 新建文档

新建文档有两种方法。

(1) 单击窗口快速导航菜单内的【Flash文档】,即可快速新建一个默认空白Flash文档。

(2) 单击【文件】菜单,在弹出的菜单中选择【新建】文档,弹出【新文档】对话框,如图1-3所示。

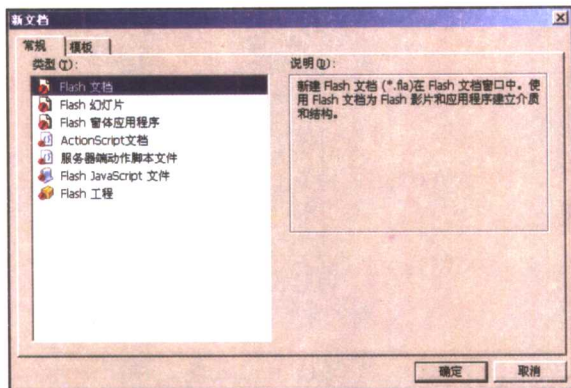


图 1-3 【新文档】对话框

确认当前选中【类型】内第一个选项即【Flash文档】,单击【确定】按钮即可新建一个默认空白文档。

1.1.2 界面布局和自定义界面

Flash MX 2004 界面非常的友好,通过对浮动面板的任意停放,用户可以随意定制自己喜欢的界面,下面分别对默认的界面布局和自定义界面进行详细讲解。

1. 标题栏

在软件界面的顶端是标题栏,标题栏左侧显示软件的名称以及版本号信息,右侧显示当前打开文档的文件名称。如图1-4所示。

2. 菜单栏

标题栏下面是菜单栏,一般的命令和常规性的操作都可以在菜单栏内找到和实现。如图1-4所示。

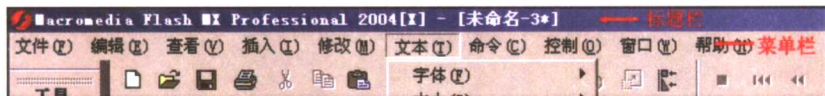


图 1-4 标题栏与菜单栏

3. 工具箱面板

在默认窗口的左侧是工具箱面板,所有“绘图工具”全部放置在这里。如图1-5所示,下



面详细讲解工具的使用方法。



图 1-5 工具面板

- (1) **【箭头工具】**：选取移动工具，对物体进行选择，移动等。
- (2) **【线条工具】**：画单条直线，同时按住 **【Ctrl】** 键，画绝对平行、垂直或对角斜线。
- (3) **【钢笔工具】**：画出任意弯曲的曲线，并可用 **【部分选择工具】** 对节点进行调整。
- (4) **【椭圆工具】**：在场景上画圆，同时按住 **【Shift】** 键画出绝对正圆。
- (5) **【铅笔工具】**：手绘铅笔，在画布上随心所欲的绘画。
- (6) **【任意变形工具】**：对图形元件等进行变形操作，可自由旋转、放大、缩小、切变、扭曲等。
- (7) **【墨水瓶工具】**：给图形添加边框线条。
- (8) **【滴管工具】**：吸取颜色，**【滴管工具】** 可对软件界面中的任何物体进行吸色，包括软件的不可编辑区，如工具面板中的任何颜色。
- (9) **【部分选取工具】**：选择边框或线条的节点，并可对节点进行调整。
- (10) **【套索工具】**：有时候在对复杂场景进行选取操作时，用 **【套索工具】** 可以方便快速地进行选取。用法，选取 **【套索工具】**，在场景中圈中要进行选取的图形元件即可将圈中的部分选择。
- (11) **【文本工具】**：在场景中添加文字。
- (12) **【矩形工具】**：画矩形。同时按住 **【Ctrl】** 键，画出等边正方形。
- (13) **【画笔工具】**：选取 **【画笔工具】** 后，在工具选项区内会出现多种画笔样式供选择。在场景中任意拖动，画出图形。
- (14) **【填充变形工具】**：对已填充的图形颜色进行变换，在进行变换时，出现辅助边框，对边框可进行旋转，放大缩小等操作。
- (15) **【颜料桶工具】**：对闭合线条内的图形填充颜色。
- (16) **【橡皮擦工具】**：擦除图形，选中 **【橡皮擦工具】** 后，在工具选项区内出现四种选项，如图所示 1-6 所示。

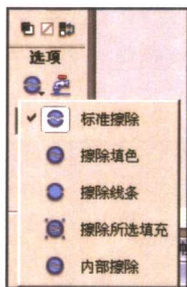


图 1-6 橡皮刷工具选项

【标准擦除】：对图形进行填充背景色操作，擦除图形。

【擦除填色】：只擦除填充色，边框线条不擦除。

【擦除线条】：只擦除边缘边框线条，不擦除图形填充色。

【擦除所选填充】：只对选中的图形进行擦除，没有选中的不擦除。

【内部擦除】：对图形的内部填充色进行擦除。

(17) 【手形工具】：对场景进行左右上下平面移动操作。也可以按下空格键并拖动鼠标左键进行移动。

(18) 【缩放工具】：对场景视图进行放大或缩小，对场景或物体无任何影响。

(19) 颜色主要有两个选项：

【笔触填充】：对边框线条的颜色进行填充。

【填充色】：对图形填充颜色进行设置。

(20) 【填充选项】：填充选项分别有三个选项，分别是将颜色设置为默认黑白、笔触填充和对填充色进行交换。

(21) 【工具选项区】：当选取一种工具后，相对应的选项会出现在工具选项区中。

4. 属性面板

默认情况下，在界面的底部由上到下依次是动作脚本面板、帮助面板和属性面板，单击面板的标题栏或面板文字，可打开或折叠面板。动作面板在以后的内容详细讲解，帮助面板提供了帮助信息，帮助面板中提供了软件的所有详细说明文件。因此，帮助内本身就是最详细的教程。属性面板是动态变化的，当进行一种操作，属性面板会自动变化为相应的可操作内容。默认文档属性面板如图 1-7 所示。

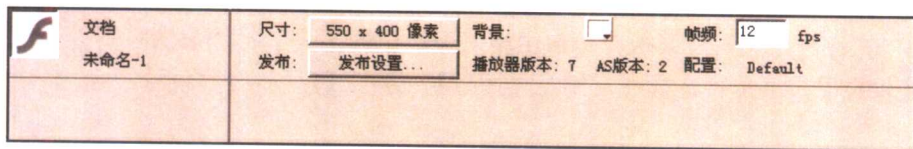


图 1-7 属性面板

5. 时间轴面板

时间轴面板在 1.1.4 小节中进行详细讲解。

6. 浮动面板

右侧是浮动面板，默认布局中由上到下分别是工程、混色器、组件、组件检查器、行为浮



动面板。下面对常见的混色器浮动面板进行详细讲解。

在Flash中绘制图形，填充与调整颜色参数都在混色器浮动面板中进行，如图1-8所示。



图 1-8 混色器浮动面板

- (1) 混色器中笔形填充框是调整图形边框线条颜色。
- (2) 填充框为填充颜色选项，右边为填充模式，可选择纯色填充、线性填充、环形填充、图案填充。
- (3) 在红、绿、蓝、参数选择填写框中可以精确地输入颜色值，进行准确地选择。
- (4) 【Alpha】设置颜色填充的透明度。
- (5) 在调色板中任意拖动鼠标可以选取喜欢的颜色，并可在左侧的浏览框中看到效果。

7. 自定义界面

用户可以对软件界面进行任意更改，按个人喜好对界面的布局进行定制。将鼠标移动到面板标题位置，当鼠标变为十字光标时，即可对面板进行拖放。

当界面变得过于混乱，面板无法组织时。单击【窗口】下拉菜单，将鼠标移至【面板设置】选项，在弹出的隐藏菜单中选择【默认布局】，即可对界面布局进行还原。

同时，如果用户对自己定制的界面非常喜欢，或者觉得运用起来很方便，单击【窗口】下拉菜单，选择【保存面板设置】将自定义的面板进行保存，下次使用软件时，即可选择自己喜好的布局方式。

8. 定制工具面板

Flash 允许自定义工具面板，可自由地对面板中的工具进行添加删除以适合个人喜好。单击【编辑】下拉菜单，选择【定制工具面板】，弹出【定制工具面板】选项卡。如图1-9所示。

如先在工具箱面板中选中【部分选取工具】，打开【定制工具面板】选择卡，在“可用的工具”选择框内选择【任意变形工具】，单击【增加】，将【任意变形工具】添加到“当前的选择”查看框内。单击【确定】，这时，工具箱面板中的【部分选取工具】下面就会出现隐藏的【任意变形工具】。通过自定义面板使得用户可以个性化的改变界面，以适合自己运用软件的习惯。

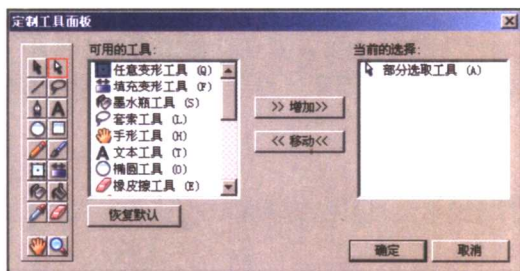


图 1-9 自定义工具面板

1.1.3 首选参数与快捷键

在运用 Flash 软件之前，应对软件的首选参数有所了解。单击【编辑】菜单，在弹出的菜单中单击【参数选择】，打开【首选参数】对话框，如图 1-10 所示。在这里可以对 Flash 的相关参数进行设置。

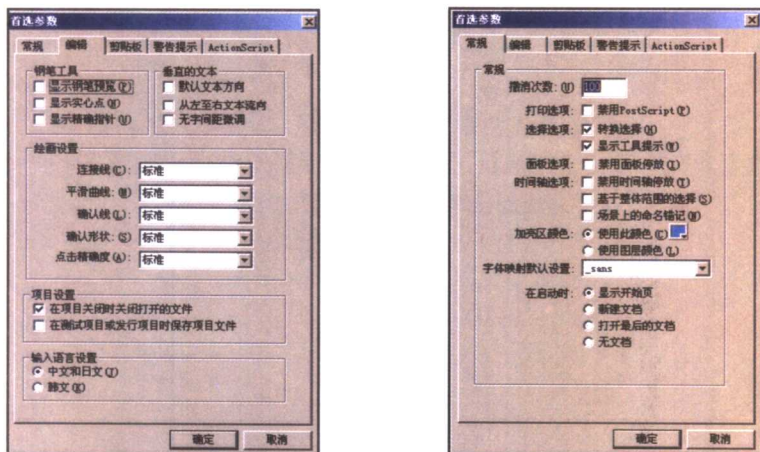


图 1-10 首选参数

首选参数包括 5 个选项设置，分别是【常规】选项卡、【编辑】选项卡、【剪贴板】选项卡、【警告提示】选项卡和【ActionScript】选项卡。这里，只对常用及重要的部分进行讲解。

1. 常规

在【常规】选项卡中，可对 Flash 综合参数进行设置。

(1) 【撤销次数】：在【撤销次数】输入框中，设置操作返回的次数，在 Flash MX 2004 中默认的是“100”次。可以手动写入参数进行设置，撤销的次数越大，在实际运用软件时占用的内存空间就越多。

(2) 【打印选项】：如果勾选【禁用 PostScript】复选框，在发布后的动画中，便不可以对 Flash 动画画面进行打印，默认是没有选中的，建议如无必要，不需勾选此项。

(3) 【转换选择】：在 Flash 中对图形或元件进行选择时，默认情况下，当选择一个物体后，再选择其他物体，便会放弃原来的选择。如去除勾选此项，当选择一个物体后，再次进行选择时，便会同时选中两个，如此类推，直到按下【Esc】键取消为止。



(4) **【面板选项】**: 勾选**【禁用面板停放】**复选框后, 在界面中, 除工具箱面板和时间轴面板外, 其他面板将显示为浮动状态, 不可嵌套在软件主窗体上, 但浮动面板可以相互嵌套。

(5) **【在启动时】**: 启动Flash界面后默认显示状态, 分别有**【显示开始页】**、**【新建文档】**、**【打开最后的文档】**和**【无文档】**4种状态。

【编辑】选项卡如图1-10所示。

(1) **【钢笔工具】**: 选择**【钢笔工具】**在编辑区域的显示方式, 可以选择“实心点”或是“精确指针”。

(2) **【绘画设置】**: 对绘画状态进行详细设置, 几个选项框中选项内容大同小异, 在实际应用中可对相应的选项进行设置, 一般按默认设置即可。

在对默认的首选参数进行了更改后, 可以选择最后的**【ActionScript】**选项卡中的**【恢复为默认】**将所有首选参数还原为默认值。

2. 字体映射

当在默认的字库中找不到相对应的字体时, 通过**【字体映射】**可以选择性地映射为其他自己喜欢的字体。从而避免因没有相对应的字体而使得字体变得难看。

3. 快捷键

与自定义工具一样, 用户可以自由定义快捷键参数, 使得操作更加得心应手。单击**【编辑】**菜单, 在弹出的菜单中单击**【快捷键】**, 弹出**【快捷键】**对话框, 如图1-11所示。

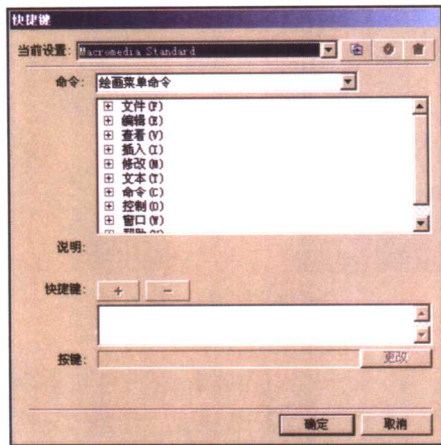


图 1-11 自定义快捷键

在**【命令】**下拉选择框中, 选择要进行自定义的大类, 下面的树形菜单便会一一列出。单击**【+】**按钮打开列表, 对其中的命令及工具进行自定义。

如果要对当前默认的设置进行更改, 首先单击**【当前设置】**后面的**【复制设置】**按钮, 复制当前的快捷键副本, 单击**【重命名】**按钮, 可对复制的副本进行更名。后面的**【删除】**按钮可以将当前复制的副本删除。

选择要自定义的工具或命令后, 在“说明”文字后面显示所选择的工具或命令的详细说明, 并在**【快捷键】**文字框内显示当前所设置的快捷键。快捷键右侧的**【+】**和**【-】**按钮可对快捷键进行添加和删除, 一个命令可以同时指定几个快捷键, 而一个快捷键只能指派给一条命令。