

macromedia®

入门与提高

Flash 8

Enhance your ability

中文版

方晨 编著

目标：掌握Flash 8

手把手教学，语言简洁、明白

全面讲解各种工具及菜单命令

注重操作，步骤完整、清晰

配合实例与练习，巩固各章所学

基础与技巧并重

真正实现从入门到精通

赠



本书提供售后服务，详见附录4

上海科学普及出版社

方晨 编著

Flash 8 提高 入门与提高 中文版

方晨 编著

目标：掌握Flash 8

手把手教学，语言简洁、明白

全面讲解各种工具及菜单命令

注重操作，步骤完整、清晰

配合实例与练习，巩固各章所学

基础与技巧并重

真正实现从入门到精通

赠



本书提供售后服务，详见附录4

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版入门与提高 / 方晨编著. — 上海: 上海科学普及出版社, 2007.1

ISBN 7-5427-3491-1

I.F... II.方... 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 047761 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

Flash 8 中文版入门与提高

方晨 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销

北京东方七星印刷厂印刷

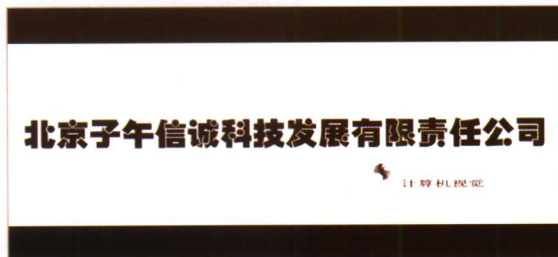
开本 787 × 1092 1/16 印张 23.5 插页 4 字数 692000

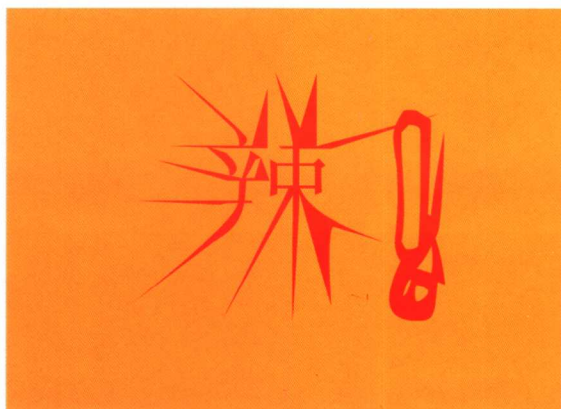
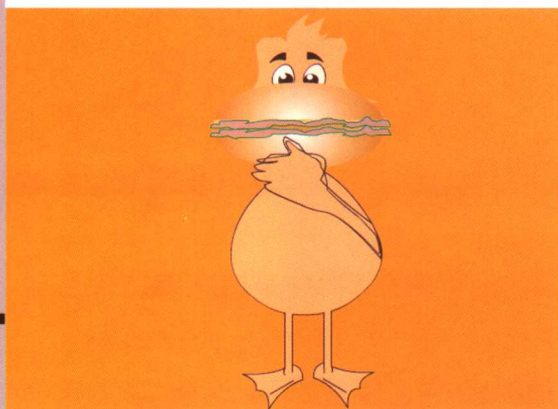
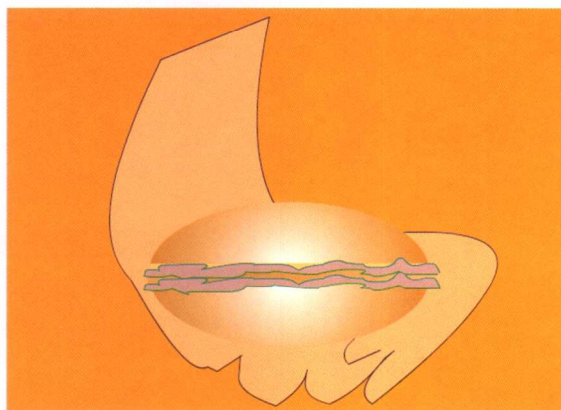
2007 年 1 月第 1 版

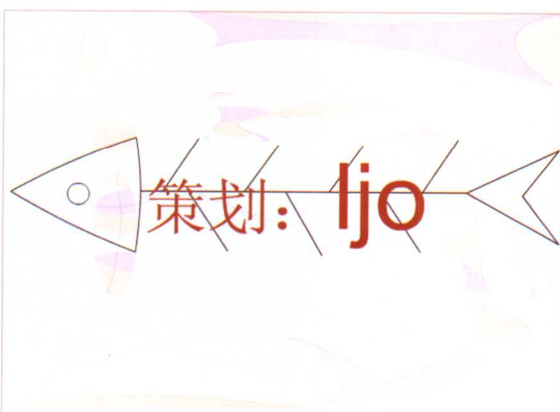
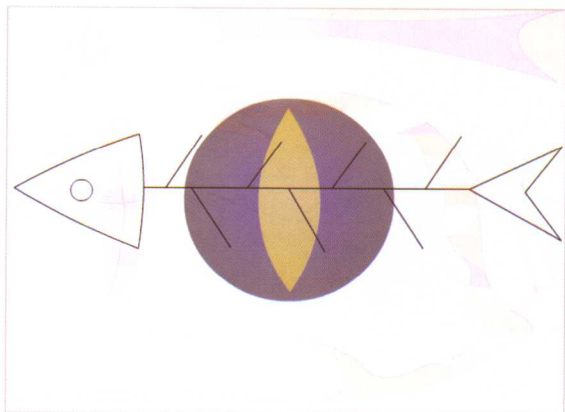
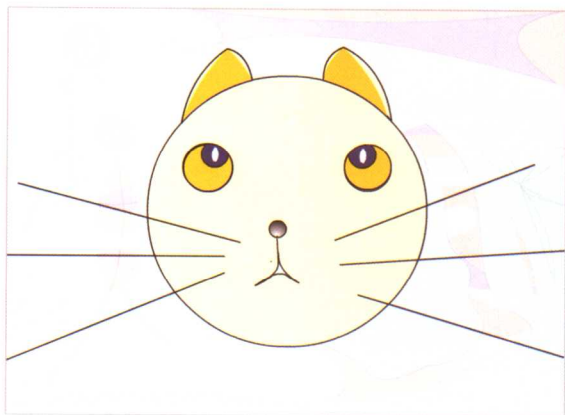
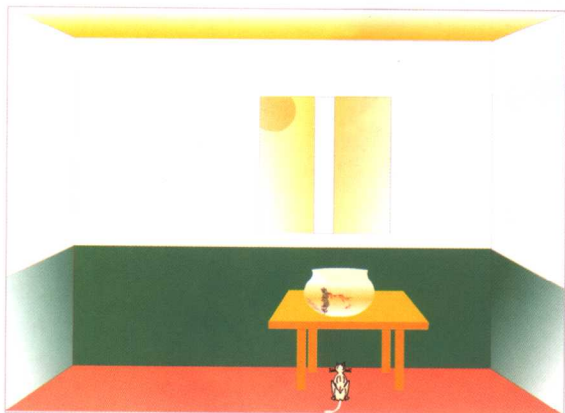
2007 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3491-1/TP·779

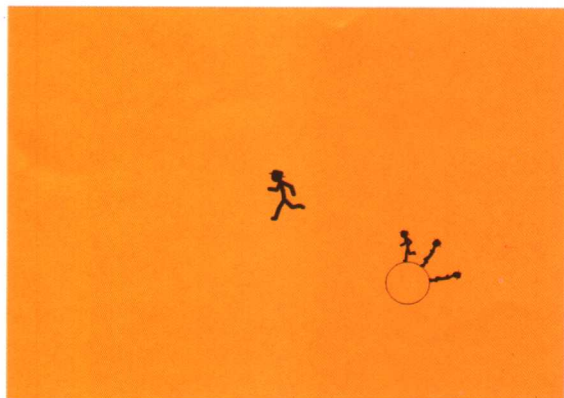
定价: 36.00 元











鼠标坐标X轴 269

鼠标坐标Y轴 278

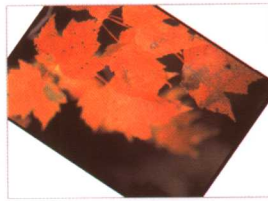


相对黑色矩形框鼠标X轴 9

相对黑色矩形框鼠标Y轴 6



等



说 明

本书目的

学会使用 Flash 8 软件制作动画。

内容

本书详细讲解了该软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每章在讲解后都有针对性的实例，并配合课后练习，巩固各章所学内容。全书的最后部分讲解了综合性作品的制作过程。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解。读者在阅读的同时，应当启动 Flash 软件，根据本书讲解进行操作，只要跟从操作，就能掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，对你的创作会有一定启发。同时，也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习 Flash 的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现从入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书实例的操作步骤全部经过验证，无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著，刘劲鸥执笔，魏明、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明：本书经零起点的读者试读，达到上述目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

第1章 Flash 8快速入门	1	1.5.19.5 字符串面板	11
1.1 Flash的基本功能和应用	1	1.5.19.6 Web服务面板	11
1.1.1 Flash的基本功能	1	1.6 使用Flash的帮助面板	11
1.1.2 Flash的实际应用	1	1.7 实例	12
1.2 Flash 8的新功能	1	1.8 小结	14
1.3 Flash 8的工作界面	2	1.9 练习	14
1.3.1 认识Flash的工作界面	2	第2章 Flash的基础操作	15
1.3.2 调整Flash工作界面	3	2.1 文件操作	15
1.3.2.1 展开和隐藏面板或面板组	3	2.1.1 新建Flash文档	15
1.3.2.2 打开和关闭面板	4	2.1.1.1 文档属性设置	15
1.3.2.3 调整视图	4	2.1.1.2 文档属性	16
1.4 工具箱简介	4	2.1.2 保存Flash文档	16
1.5 控制面板	5	2.1.2.1 “保存”命令保存文件	16
1.5.1 工具栏	5	2.1.2.2 “另存为”命令保存文件	17
1.5.1.1 主工具栏	5	2.1.2.3 “另存为模板”命令	17
1.5.1.2 控制器	5	2.1.2.4 以模板形式新建文件	17
1.5.1.3 编辑栏	5	2.1.3 打开和关闭Flash文档	18
1.5.2 时间轴面板	6	2.1.3.1 打开文件	18
1.5.3 属性面板	6	2.1.3.2 关闭文件	18
1.5.4 库面板	6	2.2 Flash的对象操作	18
1.5.5 公用库面板	7	2.2.1 选择对象	18
1.5.6 动作面板	7	2.2.1.1 使用时间轴面板选择对象	19
1.5.7 行为面板	7	2.2.1.2 使用箭头工具选择对象	19
1.5.8 调试器面板	8	2.2.1.3 使用套索工具选择对象	19
1.5.9 影片浏览器面板	8	2.2.2 移动对象	20
1.5.10 输出面板	8	2.2.2.1 使用箭头工具移动对象	20
1.5.11 项目面板	8	2.2.2.2 用属性面板移动对象	20
1.5.12 对齐面板	8	2.2.2.3 使用信息面板移动对象	20
1.5.13 混色器面板	9	2.2.3 复制对象	21
1.5.14 颜色样本面板	9	2.2.3.1 使用复制和剪切命令	
1.5.15 信息面板	9	复制对象	21
1.5.16 变形面板	9	2.2.3.2 使用箭头工具复制对象	21
1.5.17 组件面板	10	2.2.4 删除对象	21
1.5.18 组件检查器面板	10	2.2.5 变形对象	21
1.5.19 其他面板	10	2.2.5.1 缩放对象	21
1.5.19.1 辅助功能面板	10	2.2.5.2 旋转和倾斜对象	22
1.5.19.2 历史记录面板	10	2.2.6 排列对象	23
1.5.19.3 场景面板	11	2.2.6.1 使用对齐面板排列对象	23
1.5.19.4 屏幕	11	2.2.6.2 叠放对象	24





2.2.7 分离组件或对象	24	3.3.5 使用网格和辅助线	40
2.2.8 组合对象	25	3.3.5.1 使用网格	40
2.3 绘图中的基本概念	25	3.3.5.2 使用辅助线	40
2.3.1 位图概念	25	3.3.6 删除和截取线条	41
2.3.2 矢量图概念	25	3.3.6.1 删除线条	41
2.3.3 位图和矢量图的区别	26	3.3.6.2 截取线条	41
2.3.4 图像的分辨率	26	3.4 编辑形状	42
2.3.5 图像的颜色模式	27	3.4.1 使用变形面板	42
2.3.5.1 RGB 颜色模式	27	3.4.2 使用信息面板	42
2.3.5.2 Lab 颜色模式	27	3.4.3 使用对齐面板	43
2.3.5.3 HSB 颜色模式	27	3.4.4 使用时间轴面板	43
2.3.5.4 CMYK 模式	28	3.4.5 使用任意变形工具	44
2.3.6 颜色深度和 Alpha 通道	28	3.5 对象绘制	45
2.3.6.1 颜色深度	28	3.6 实例	46
2.3.6.2 Alpha 通道	28	3.6.1 绘制路灯	46
2.3.7 图像文件格式	29	3.6.2 绘制树	47
2.3.7.1 JPEG 格式	29	3.6.3 绘制头像	51
2.3.7.2 GIF 格式	29	3.7 小结	59
2.3.7.3 PNG 格式	30	3.8 练习	59
2.3.7.4 BMP 格式	30	第4章 设置颜色	61
2.3.7.5 TIF 格式	30	4.1 颜色样本面板	61
2.3.7.6 TGA 格式	30	4.1.1 使用颜色样本面板为笔触颜色和 填充色赋色	62
2.3.7.7 WMF 格式	30	4.1.2 管理颜色样本面板中的色样	62
2.3.7.8 EMF 格式	30	4.1.2.1 添加或替换颜色	62
2.3.7.9 EPS 格式	31	4.1.2.2 在颜色样本面板中复制颜色 ..	63
2.3.7.10 DXF 格式	31	4.1.2.3 从颜色样本面板中删除颜色 ..	63
2.4 实例	31	4.1.2.4 加载默认颜色样本	63
2.5 小结	32	4.1.2.5 保存颜色样本	63
2.6 练习	33	4.1.2.6 保存当前颜色样本为默认 颜色样本	64
第3章 绘制图形	35	4.1.2.7 为颜色样本面板中的 颜色排序	64
3.1 绘制线条	35	4.2 混色器面板	64
3.1.1 使用线条工具	36	4.2.1 使用混色器面板	64
3.1.2 使用铅笔工具	36	4.2.2 混色器面板中的色彩选择	64
3.1.3 使用钢笔工具	36	4.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	64
3.2 绘制几何形状	37	4.2.2.2 使用颜色对话框选择 目标颜色	65
3.2.1 使用椭圆工具	37	4.2.2.3 在混色器面板中直接 选择颜色	65
3.2.2 使用矩形工具	37	4.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	66
3.2.3 使用多边形工具	38	4.2.4 使用混色器面板设置位图填充 ..	66
3.3 编辑线条	38	4.3 颜色的应用与调整	67
3.3.1 扭曲线条	38	4.3.1 笔触色	67
3.3.1.1 使用选择工具调整线条	38		
3.3.1.2 拆分直线	39		
3.3.2 使用钢笔工具调整线条	39		
3.3.3 使用部分选取工具调整曲线	39		
3.3.4 使用属性面板调整线条	39		



4.3.1.1 设定绘制线条所采用的颜色 .. 67	第6章 图像的导入导出 103
4.3.1.2 调整线条的颜色 67	6.1 导入图像 103
4.3.1.3 使用墨水瓶改变线条颜色和 样式 67	6.1.1 导入图像的一般过程 103
4.3.2 填充色 68	6.1.2 导入图像的格式 104
4.3.2.1 填充色的应用 68	6.1.3 补充命令 106
4.3.2.2 刷子工具 68	6.1.3.1 “导入到库”命令 106
4.3.2.3 颜料桶工具 69	6.1.3.2 “打开外部库”命令 106
4.3.2.4 修改填充区域的填充色 69	6.2 编辑导入的位图和矢量图 106
4.3.2.5 填充变形工具 69	6.2.1 编辑导入的位图 106
4.4 实例 70	6.2.1.1 对导入的位图应用 变形操作 106
4.4.1 使用单色给树木填色 70	6.2.1.2 使用其他图像编辑软件 处理图像 107
4.4.2 使用渐变色给鱼缸填色 72	6.2.1.3 设置位图属性 109
4.4.3 笔触色和填充色绘制水草 73	6.2.1.4 将位图转化为矢量图 109
4.4.4 将水草放入鱼缸 74	6.2.2 编辑导入的矢量图 111
4.4.5 为卡通头像上色 76	6.3 导出图像 113
4.5 小结 82	6.4 实例 114
4.6 练习 82	6.4.1 使用导入图像制作背景 114
第5章 制作文本 83	6.4.2 导入位图合成图像 115
5.1 文本工具简介 83	6.4.3 使用外部编辑软件编辑 当前图像 116
5.1.1 输入文字 83	6.4.4 使用多个软件制作插画 117
5.1.2 编辑文字 84	6.5 小结 119
5.1.3 输入状态 84	6.6 练习 119
5.1.3.1 了解输入状态 84	第7章 Flash 动画基础 121
5.1.3.2 改变输入状态 85	7.1 帧与时间轴 121
5.1.4 文本属性设置 85	7.1.1 帧的概念 121
5.2 创建文本对象 87	7.1.2 时间轴和时间轴面板 122
5.2.1 创建静态文本 87	7.1.3 帧的分类和显示状态 122
5.2.2 创建动态文本 89	7.1.3.1 帧的分类 122
5.2.3 创建输入文本 92	7.1.3.2 帧的显示状态 123
5.2.4 文本类型之间的转换 93	7.2 Flash 动画的种类 123
5.3 编辑文本 93	7.2.1 逐帧动画 123
5.3.1 选择并移动文本块 93	7.2.2 补间动画 123
5.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块 94	7.3 帧的相关操作 124
5.3.3 任意变形/缩放/旋转与 倾斜文本块 94	7.3.1 创建帧 124
5.4 实例 95	7.3.1.1 创建空白关键帧 124
5.4.1 分离文本 95	7.3.1.2 创建关键帧 125
5.4.2 文本特效实例 95	7.3.1.3 创建空白帧 125
5.4.2.1 立体文字 95	7.3.2 改变帧的顺序 125
5.4.2.2 水波纹字体 96	7.3.2.1 移动帧 125
5.4.2.3 五彩字 97	7.3.2.2 翻转帧 126
5.4.3 文字的镂空效果 98	7.3.3 删除帧 126
5.5 小结 101	7.3.4 绘图纸工具 126
5.6 练习 101	





7.3.4.1 绘图纸工具详解	127	第9章 元件	155
7.3.4.2 使用绘图纸外观移动 多幅画面	127	9.1 元件简介	155
7.3.5 命名帧标签	128	9.1.1 元件的作用	155
7.4 创建逐帧动画	128	9.1.2 元件的类型	156
7.5 创建补间动画	128	9.2 创建元件	156
7.5.1 创建动作补间动画	129	9.2.1 创建图形元件	156
7.5.2 创建形状补间动画	130	9.2.1.1 导入图形元件	156
7.5.2.1 创建形状补间动画的基础 ...	130	9.2.1.2 转换图形元件	156
7.5.2.2 使用形状提示创建形状 补间动画	131	9.2.1.3 新建图形元件	157
7.5.2.3 获得最佳变形效果的原则 ...	132	9.2.2 创建按钮元件	157
7.6 实例	132	9.2.3 创建影片剪辑元件	158
7.6.1 虚影制作——补间动画实例 ...	132	9.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件 ...	158
7.6.2 奔跑的小人——逐帧动画实例 ...	134	9.2.3.2 新建影片剪辑	159
7.6.3 逐帧动画和补间动画的 混合应用	136	9.2.4 从其他影片中导入元件	159
7.7 小结	137	9.3 编辑元件	159
7.8 练习	138	9.3.1 库面板	159
第8章 图层	139	9.3.2 新建文件夹	160
8.1 图层简介	140	9.3.3 设置元件属性	160
8.1.1 图层的种类	140	9.3.4 删除元件	160
8.1.2 图层的作用和特点	140	9.3.5 复制元件	161
8.2 图层的基本操作	141	9.3.6 编辑元件	161
8.2.1 创建新图层	141	9.3.7 在库面板中查看元件	163
8.2.2 选择图层	141	9.4 元件实例	163
8.2.3 删除图层	141	9.4.1 创建元件实例	163
8.2.4 命名图层	141	9.4.2 设置元件实例	163
8.2.5 改变图层顺序	141	9.4.2.1 设置实例的颜色和透明度 ...	163
8.2.6 图层的显示状态	142	9.4.2.2 给实例交换元件	165
8.2.7 设置图层属性	142	9.4.2.3 改变实例类型	166
8.3 引导层	143	9.5 实例	166
8.3.1 普通引导层	143	9.5.1 创建按钮	166
8.3.2 运动引导层	144	9.5.2 旋转的地球	167
8.3.2.1 创建运动引导层	144	9.5.3 灵活应用元件间的调用	174
8.3.2.2 建立和取消与其他图层的 链接	145	9.6 小结	180
8.4 遮罩层	146	9.7 练习	180
8.4.1 创建遮罩层	146	第10章 声音	181
8.4.2 取消遮罩	147	10.1 声音简介	181
8.5 实例	147	10.1.1 事件声音	181
8.5.1 舞台开幕效果	147	10.1.2 数据流声音	181
8.5.2 沿特定路径奔跑的小人	151	10.2 导入声音	182
8.6 小结	154	10.2.1 导入声音到库中	182
8.7 练习	154	10.2.2 将声音添加到工作区中	183
		10.3 设置	183
		10.4 编辑声音	185
		10.4.1 选择声音	186
		10.4.2 选择声音效果	186





10.4.3 同步方式	186	12.3 为对象添加和删除动作	227
10.4.4 设置循环播放的次数	187	12.3.1 使用行为面板为对象添加动作 ..	227
10.4.5 编辑声音	187	12.3.2 使用动作面板为当前对象添加 动作	228
10.5 实例	188	12.3.3 删除行为面板中对象的动作	230
10.5.1 转换音乐格式	188	12.3.4 动作面板中删除对象动作	230
10.5.2 向 Flash 中导入音乐及 相关素材	191	12.4 语法	230
10.5.3 对导入音频的处理	192	12.4.1 点操作符	230
10.5.4 根据音乐制作相关画面	193	12.4.2 界定符	231
10.6 小结	200	12.4.2.1 花括号	231
10.7 练习	200	12.4.2.2 分号	231
第 11 章 创建 Flash 动画	201	12.4.2.3 圆括号	231
11.1 创建 Flash 作品的一般过程	201	12.4.3 字母的大小写	231
11.2 创建 Flash 作品的注意事项	202	12.4.4 注释	231
11.3 影片浏览器	203	12.5 编程中的常用命令	232
11.3.1 影片浏览器简介	203	12.5.1 与鼠标动作相关的命令	232
11.3.2 在影片浏览器中编辑对象	204	12.5.2 常用媒体控制命令	232
11.4 时间轴特效	204	12.5.2.1 play 和 stop 命令	232
11.4.1 添加时间轴特效	204	12.5.2.2 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 命令	233
11.4.2 设置时间轴特效	205	12.5.2.3 stopAllSounds 语句	233
11.4.2.1 变形	205	12.6 Flash 中的条件语句	233
11.4.2.2 转换	206	12.6.1 if 语句	234
11.4.2.3 分散式直接复制	206	12.6.2 do while 语句	234
11.4.2.4 复制到网格	206	12.7 运算符	234
11.4.2.5 分离	207	12.7.1 运算符中常用概念	235
11.4.2.6 展开	207	12.7.1.1 整数和浮点数	235
11.4.2.7 投影	207	12.7.1.2 字符串	235
11.4.2.8 模糊	208	12.7.1.3 变量	235
11.5 滤镜	208	12.7.1.4 运算	235
11.5.1 添加滤镜	208	12.7.1.5 优先级	235
11.5.2 删除滤镜	210	12.7.1.6 函数	235
11.5.3 关闭和打开滤镜效果	210	12.7.2 运算符类型	236
11.5.4 预设滤镜	210	12.7.2.1 数字运算符	236
11.6 实例	211	12.7.2.2 逻辑运算符	236
11.6.1 猫和鱼	211	12.7.2.3 字符串运算符	236
11.6.1.1 绘制角色	211	12.7.2.4 位运算符	237
11.6.1.2 编排动画	217	12.7.2.5 赋值运算符	237
11.6.2 时间轴特效实例	222	12.7.3 使用运算符为变量赋值	237
11.7 小结	224	12.7.3.1 变量的表示方法	238
11.8 练习	224	12.7.3.2 分配值	238
第 12 章 Flash 编程基础	225	12.7.3.3 使用变量	238
12.1 Flash 编程的方法和过程	225	12.8 自定义函数简述	239
12.1.1 学习 Flash 编程的方法	225	12.8.1 自定义函数	239
12.1.2 Flash 编程的过程	226	12.8.2 on 命令 (鼠标/键盘事件)	239
12.2 术语	226		





12.8.3 onClipEvent 命令 (影片剪辑事件)	239	14.4.5 闭幕制作	293
12.9 影片剪辑函数	240	14.5 小结	296
12.9.1 载入和卸载其他影片	240	14.6 练习	296
12.9.2 控制其他影片和影片剪辑	241	第 15 章 Flash 技巧篇	297
12.9.3 复制和删除影片剪辑	241	15.1 线条绘制技巧	297
12.9.4 拖动/停止影片剪辑	242	15.2 卡通人物的绘制技巧	297
12.9.5 设置影片剪辑的属性	242	15.3 使用图层功能绘制人物	301
12.10 实例	243	15.4 使用图层制作有层次感的背景	302
12.10.1 制作播放按钮	243	15.5 动画制作中的翻转帧技巧	303
12.10.2 自定义鼠标	244	15.6 小结	304
12.10.3 获得鼠标坐标	246	15.7 练习	304
12.11 小结	251	第 16 章 在 Flash 中创建其他新项目	305
12.12 练习	251	16.1 Flash 幻灯片演示文稿和 表单的建立	305
第 13 章 组件	253	16.1.1 了解幻灯片的层次结构和 屏幕的时间轴	306
13.1 了解 Flash 的组件	253	16.1.2 查看屏幕属性	306
13.1.1 各组件的用途	253	16.1.3 向演示文稿幻灯片添加内容	307
13.1.2 组件的分类	255	16.1.4 添加过渡行为	311
13.2 Flash 的组件面板	256	16.2 Flash 的动作文件的建立	311
13.3 使用组件	256	16.3 创建项目	312
13.4 实例	259	16.3.1 创建和管理项目	312
13.5 小结	266	16.3.2 测试和发布项目	314
13.6 练习	266	16.3.3 关闭项目	314
第 14 章 测试和发布	267	16.4 小结	314
14.1 测试 Flash 作品	267	16.5 练习	314
14.1.1 创作过程中的测试	267	第 17 章 综合实例 (一)	315
14.1.2 使用测试命令测试	268	17.1 公司片头	315
14.2 发布 Flash 作品	269	17.1.1 元件制作	315
14.2.1 发布操作	269	17.1.2 编排动画	323
14.2.2 发布参数设置	271	17.2 小结	331
14.2.2.1 Flash 影片格式参数设置	271	17.3 练习	332
14.2.2.2 HTML 格式参数设置	272	第 18 章 综合实例 (二)	333
14.3 创建自带播放器的影片	273	18.1 旋转的花瓣	333
14.4 实例	274	18.2 山谷中的阳光	340
14.4.1 在元件库中绘制各元件	274	18.3 鼠标跟随	346
14.4.1.1 创建人物角色的基本形象	274	18.4 小结	351
14.4.1.2 制作街道环境的背景元件	276	18.5 练习	351
14.4.1.3 建立其他辅助元件	278	附录 1 Flash 的快捷键	353
14.4.1.4 建立复杂元件	280	附录 2 Flash 文件的破解	360
14.4.2 制作场景 1	282	附录 3 Flash 精彩网站	363
14.4.3 使用场景功能完成动画	287	附录 4 售后服务	365
14.4.4 场景 3 制作	289		



第1章 Flash 8 快速入门

通过本章，你应当学会：

- (1) Flash 的基本功能和实际应用。
- (2) Flash 的工作界面、工具箱和面板。

1.1 Flash 的基本功能和应用

1.1.1 Flash 的基本功能

Flash 具有以下基本功能：

- (1) 绘图功能：Flash 可以完成图形绘制、特殊字形处理方面的工作。
- (2) 动画功能：Flash 提供的动画工具可以制作出漂亮的动画。
- (3) 编程功能：制作 Flash 交互式动画必不可少的部分，Flash 提供了几百个关键词，但在实际应用中只需最常用的十几个关键词就足以完成大多数工作了。

这三部分功能是相对独立的，在工作中通常分开进行，例如，由美工人员完成绘图及部分多媒体的制作，后期再由编程人员进行加工处理。

学习 Flash 也可以按绘图、动画制作和编程三个部分进行。

1.1.2 Flash 的实际应用

Flash 可以完成以下工作：

- (1) 绘图工作：使用 Flash 可以完成图形绘制方面的工作。
- (2) 制作简单动画：使用 Flash 制作动画是十分简单有趣的工作，即使是一个初学者也可以制作出非常精彩的动画场景。
- (3) 网站开发：使用 Flash 可以设计漂亮的动态网页及建设简单的网站。
- (4) 游戏设计：使用 Flash 提供的编程工具可以方便快捷地进行游戏开发。

1.2 Flash 8 的新功能

Flash 8 新增功能如下：

渐变增强：新的控件能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。最多可以向渐变添加 16 种颜色，精确控制渐变焦点的位置，对渐变应用其他参数，并且简化了应用渐变的工作流程。

对象绘制：使用新增的“对象绘制”功能创建形状时，该形状不会影响到位于新形状下方的其他形状的轮廓。

文本：舞台上的文本对象在 Flash 创作工具和 Flash Player 中具有更为一致的外观。



1