



Flash动画制作 标准教程 (CS4版)

21世纪高等院校数字艺术类规划教材



马丹 主编

何焱 李立功 副主编



Flash动画制作 标准教程 (CS4版)

21世纪高等院校数字艺术类规划教材

马丹 主编

何焱 李立功 副主编

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Flash动画制作标准教程 : CS4版 / 马丹主编. --
北京 : 人民邮电出版社, 2011.12
21世纪高等院校数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-26520-3

I. ①F… II. ①马… III. ①动画制作软件, Flash
CS4—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第206473号

内 容 提 要

本书全面系统地介绍了 Flash CS4 的基本操作方法和网页动画的制作技巧, 包括 Flash CS4 基础入门、图形的绘制与编辑、对象的编辑与操作修饰、文本的编辑、外部素材的应用、元件和库、基本动画的制作、层与高级动画、声音素材的编辑、动作脚本的应用、交互式动画的制作、组件与行为、作品的测试、优化、输出和发布以及综合实训案例等内容。

本书内容的讲解均以案例为主线, 通过案例的制作, 学生可以快速熟悉软件功能和艺术设计思路。书中的软件功能解析部分使学生能够深入学习软件功能, 课堂练习和课后习题可以拓展学生的实际应用能力, 提高学生的软件使用技巧。在本书的最后一章, 精心安排了专业设计公司的多个商业案例, 力求通过这些案例的制作, 使学生提高艺术设计创意能力。

本书适合作为高等院校数字媒体艺术类专业课程的教材, 也可作为相关人员的自学参考书。

21 世纪高等院校数字艺术类规划教材

Flash 动画制作标准教程 (CS4 版)

◆ 主 编 马 丹

副 主 编 何 焱 李立功

责任编辑 李海涛

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京鑫正大印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

彩插: 2

印张: 19.75

2011 年 12 月第 1 版

字数: 571 千字

2011 年 12 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-26520-3

定价: 48.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

Flash动画制作

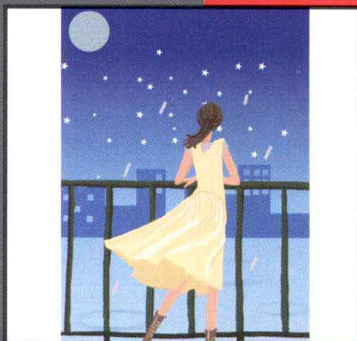
标准教程 (CS4版)



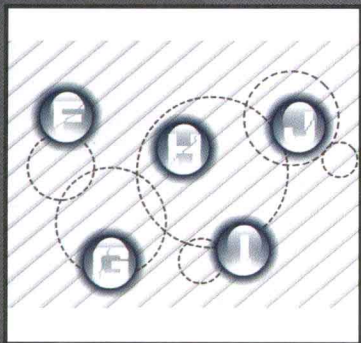
2.1.1 绘制风景画



2.2.1 绘制美朵坊标志



2.3.1 绘制雨中街景



2.4.1 绘制透明按钮



2.5 绘制新年卡片



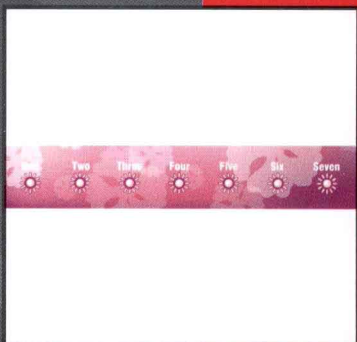
2.6 绘制梳子包装



3.1.1 绘制田园风景



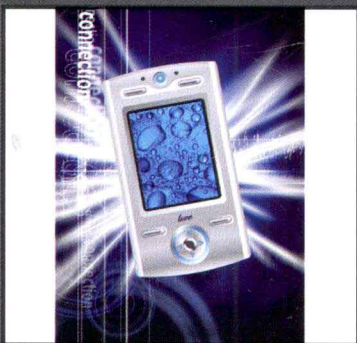
3.2.1 绘制沙滩风景画



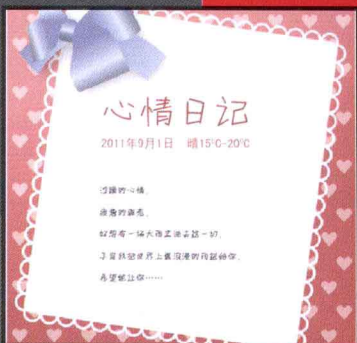
3.3.1 制作数字按钮



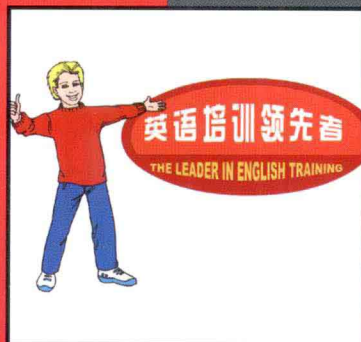
3.4 制作鲜花速递网页



3.5 绘制手机宣传单



4.1.1 制作心情日记



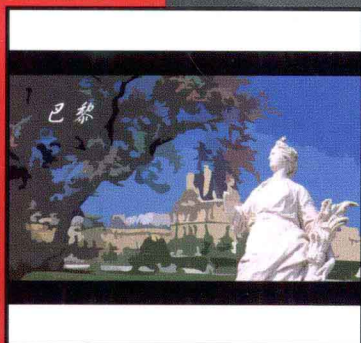
4.2.1 制作英语培训标牌



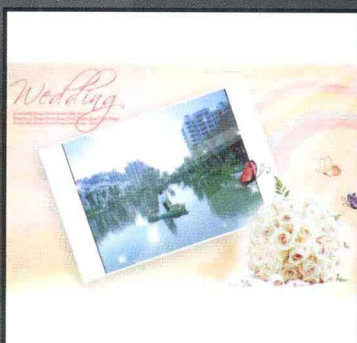
4.3 制作变形文字



4.4 制作卡片文字



5.1.1 制作城市宣传动画



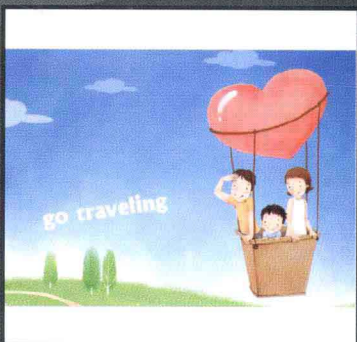
5.2.1 制作婚礼视频



5.3 制作啤酒广告



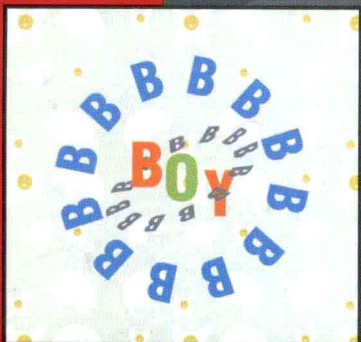
5.4 制作海洋公园广告



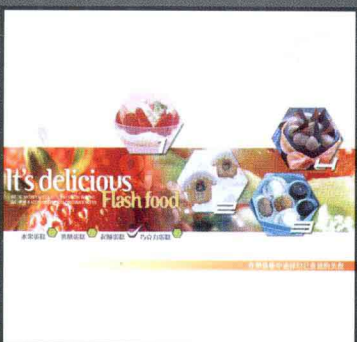
6.1.1 制作快乐行动画



6.2.1 制作动态菜单



6.3 制作转动文字效果



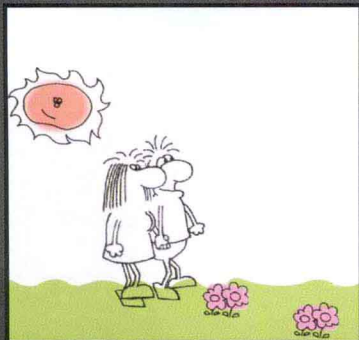
6.4 制作单选按钮



7.1.1 制作打字效果

Flash动画制作

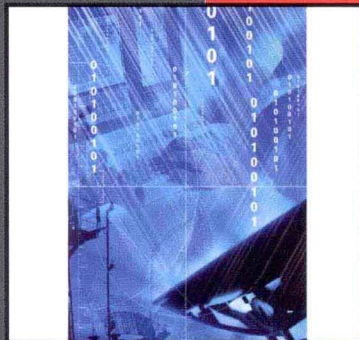
标准教程 (CS4版)



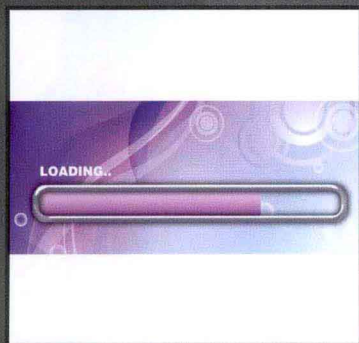
7.2.1 制作逐帧动画



7.3.1 制作精美戒指广告



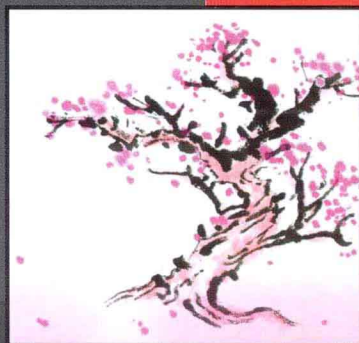
7.4.1 制作流动的文字



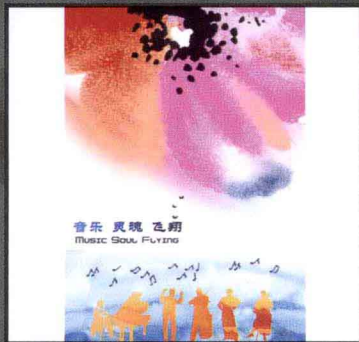
7.5 制作 LOADING 下载条



7.6 制作变色标志



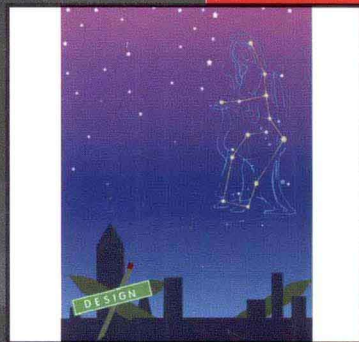
8.1.1 制作落花效果



8.2.1 制作音乐会招贴



8.3 制作情人节贺卡



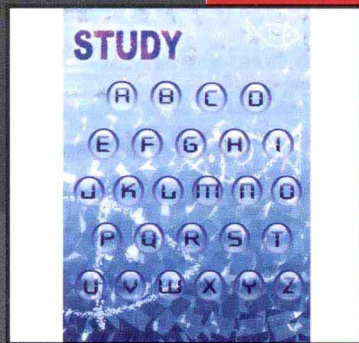
8.4 制作神秘的星空效果



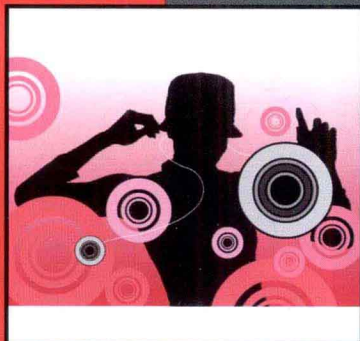
9.1.1 制作圣诞节音乐贺卡



9.1.7 制作射击游戏



9.2 制作学字母发音



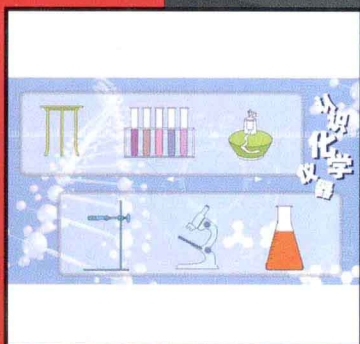
9.3 制作鼠标控制声道



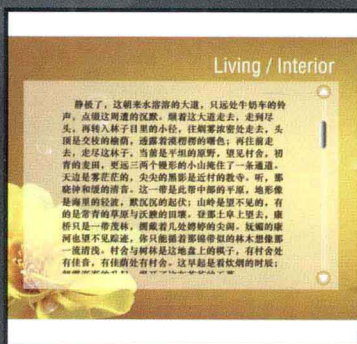
10.1.1 制作移动的菜单



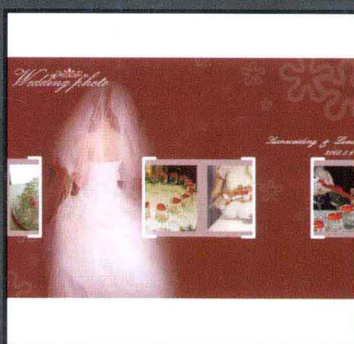
10.1.9 制作计算器



10.2 制作化学课件



10.3 制作滚动条



11.1.1 制作浪漫婚纱相册

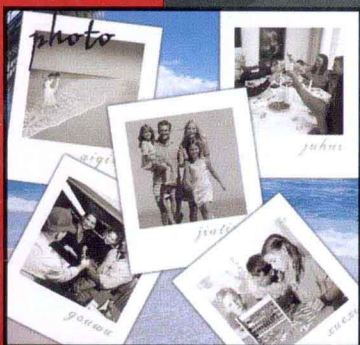


11.2.1 控制声音开关及音量



11.3.1 制作会员登录界面

11.4 制作化妆品网页



11.5 制作好朋友相册



12.1.1 制作历史课件



12.2.1 制作青花瓷欣赏课件



12.3 制作百科知识问答



12.4 制作文物鉴赏会幻灯片



14.1 制作家居组合游戏



14.2 制作数码产品网页



14.3 制作汉堡包游戏



14.4 制作汽车宣传广告

前言

Flash 是由 Adobe 公司开发的网页动画制作软件。它功能强大、易学易用,深受网页制作爱好者和动画设计人员的喜爱,已经成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国很多本科院校的数字媒体艺术类专业,都将“Flash”作为一门重要的专业课程。

本书具有完善的知识结构体系,书中精心设计了课堂案例,力求通过课堂案例演练,使学生快速掌握软件的应用技巧;课堂案例演练之后对案例中用到的重要基础知识进行详细的讲解,力求通过对软件基础知识的讲解,使学生深入学习软件功能;最后通过每章的课后习题实践,拓展学生的实际应用能力。在本书的最后一章,精心安排了专业设计公司的多个商业案例,力求通过这些案例的制作,使学生提高艺术设计创意能力。在内容编写方面,力求细致全面、重点突出;在文字叙述方面,注意言简意赅、通俗易懂;在案例选取方面,强调案例的针对性和实用性。

本书配套光盘包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外,为方便教师教学,本书配套光盘中配备了详尽的课堂练习和课后习题的操作步骤以及 PPT 课件、教学大纲等丰富的教学资源。本书的参考学时为 60 学时,其中实训环节为 20 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	Flash CS 4 基础入门	2	
第 2 章	图形的绘制与编辑	3	2
第 3 章	对象的编辑与修饰	3	1
第 4 章	文本的编辑	3	1
第 5 章	外部素材的应用	2	1
第 6 章	元件和库	3	1
第 7 章	基本动画的制作	4	2
第 8 章	层与高级动画	4	2
第 9 章	声音素材的编辑	2	1
第 10 章	动作脚本的应用	3	2
第 11 章	交互式动画的制作	3	3
第 12 章	组件与行为	3	2
第 13 章	作品的测试、优化、输出和发布	1	
第 14 章	综合实训案例	4	2
课 时 总 计		40	20

本书由马丹任主编,何焱、李立功任副主编。参加本书编写工作的还有周建国、王世宏、谢立群、葛润平、张敏娜、张文达、张丽丽、张旭、吕娜、程静、贾楠、房婷婷、黄小龙、周亚宁、崔桂青等。

由于时间仓促,加之水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者
2011 年 9 月

第 1 章 Flash CS4 基础入门

1.1 Flash CS4 的操作界面	2
1.1.1 菜单栏	2
1.1.2 主工具栏	3
1.1.3 工具箱	3
1.1.4 时间轴	5
1.1.5 场景和舞台	6
1.1.6 属性面板	6
1.1.7 浮动面板	7
1.2 Flash CS4 的文件操作	7
1.2.1 新建文件	7
1.2.2 保存文件	8
1.2.3 打开文件	9
1.3 Flash CS4 的系统配置	9
1.3.1 首选参数面板	9
1.3.2 设置浮动面板	13
1.3.3 历史记录面板	14

第 2 章 图形的绘制与编辑

2.1 基本线条与图形的绘制	17
2.1.1 课堂案例——绘制风景画	17
2.1.2 线条工具	22
2.1.3 铅笔工具	22
2.1.4 椭圆工具	23
2.1.5 刷子工具	23
2.2 图形的绘制与选择	25
2.2.1 课堂案例——绘制美朵坊标志	25
2.2.2 矩形工具	29
2.2.3 多角星形工具	29
2.2.4 钢笔工具	30
2.2.5 选择工具	31
2.2.6 部分选取工具	33
2.2.7 套索工具	34
2.3 图形的编辑	36
2.3.1 课堂案例——绘制雨中街景	36
2.3.2 墨水瓶工具	38
2.3.3 颜料桶工具	39
2.3.4 滴管工具	40

2.3.5 橡皮擦工具	42
2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具	43
2.3.7 手形工具和缩放工具	46
2.4 图形的色彩	47
2.4.1 课堂案例——绘制透明按钮	47
2.4.2 纯色编辑面板	51
2.4.3 颜色面板	52
2.4.4 样本面板	54
2.5 课堂练习——绘制新年卡片	54
2.6 课后习题——绘制梳子包装	55

第 3 章 对象的编辑与修饰

3.1 对象的变形与操作	57
3.1.1 课堂案例——绘制田园风景	57
3.1.2 扭曲对象	61
3.1.3 封套对象	61
3.1.4 缩放对象	62
3.1.5 旋转与倾斜对象	62
3.1.6 翻转对象	63
3.1.7 组合对象	63
3.1.8 分离对象	63
3.1.9 叠放对象	64
3.1.10 对齐对象	64
3.2 对象的修饰	64
3.2.1 课堂案例——绘制沙滩风景画	64
3.2.2 优化曲线	68
3.2.3 将线条转换为填充	69
3.2.4 扩展填充	69
3.2.5 柔化填充边缘	70
3.3 对齐面板与变形面板	71
3.3.1 课堂案例——制作数字按钮	71
3.3.2 对齐面板	74
3.3.3 变形面板	76
3.4 课堂练习——制作鲜花速递网页	78
3.5 课后习题——绘制手机宣传单	78

第4章 文本的编辑

- 4.1 文本的类型及使用 80
 - 4.1.1 课堂案例——制作心情日记 80
 - 4.1.2 创建文本 81
 - 4.1.3 文本属性 82
 - 4.1.4 静态文本 86
 - 4.1.5 动态文本 86
 - 4.1.6 输入文本 87
 - 4.1.7 拼写检查 87
- 4.2 文本的转换 88
 - 4.2.1 课堂案例——制作英语培训
 标牌 88
 - 4.2.2 变形文本 90
 - 4.2.3 填充文本 90
- 4.3 课堂练习——制作变形文字 91
- 4.4 课后习题——制作卡片文字 91

第5章 外部素材的应用

- 5.1 图像素材的应用 93
 - 5.1.1 课堂案例——制作城市宣传
 动画 93
 - 5.1.2 图像素材的格式 99
 - 5.1.3 导入图像素材 99
 - 5.1.4 设置导入位图属性 102
 - 5.1.5 将位图转换为图形 104
 - 5.1.6 将位图转换为矢量图 105
- 5.2 视频素材的应用 106
 - 5.2.1 课堂案例——制作婚礼视频 106
 - 5.2.2 视频素材的格式 108
 - 5.2.3 导入视频素材 108
 - 5.2.4 视频的属性 110
- 5.3 课堂练习——制作啤酒广告 110
- 5.4 课后习题——制作海洋公园广告 111

第6章 元件和库

- 6.1 元件与库面板 113
 - 6.1.1 课堂案例——制作快乐行
 动画 113
 - 6.1.2 元件的类型 116
 - 6.1.3 创建图形元件 116
 - 6.1.4 创建按钮元件 117
 - 6.1.5 创建影片剪辑元件 119
 - 6.1.6 转换元件 121
 - 6.1.7 库面板的组成 122
 - 6.1.8 库面板弹出式菜单 124

- 6.1.9 内置公用库及外部库的文件 124
- 6.2 实例的创建与应用 125
 - 6.2.1 课堂案例——制作动态菜单 126
 - 6.2.2 建立实例 130
 - 6.2.3 转换实例的类型 132
 - 6.2.4 替换实例引用的元件 132
 - 6.2.5 改变实例的颜色和透明效果 133
 - 6.2.6 分离实例 135
 - 6.2.7 元件编辑模式 135
- 6.3 课堂练习——制作转动文字
 效果 136
- 6.4 课后习题——制作单选按钮 136

第7章 基本动画的制作

- 7.1 帧与时间轴 138
 - 7.1.1 课堂案例——制作打字效果 138
 - 7.1.2 动画中帧的概念 140
 - 7.1.3 帧的显示形式 141
 - 7.1.4 时间轴面板 142
 - 7.1.5 绘图纸 (洋葱皮) 功能 142
 - 7.1.6 在时间轴面板中设置帧 144
- 7.2 帧动画 145
 - 7.2.1 课堂案例——制作逐帧动画 145
 - 7.2.2 帧动画 151
 - 7.2.3 逐帧动画 152
- 7.3 形状补间动画 153
 - 7.3.1 课堂案例——制作精美戒指
 广告 153
 - 7.3.2 简单形状补间动画 160
 - 7.3.3 应用变形提示 161
- 7.4 传统补间动画和色彩变化动画 163
 - 7.4.1 课堂案例——制作流动的
 文字 163
 - 7.4.2 传统补间动画 166
 - 7.4.3 色彩变化动画 169
 - 7.4.4 测试动画 171
 - 7.4.5 “影片浏览器”面板的功能 172
- 7.5 课堂练习——制作 LOADING 下
 载条 172
- 7.6 课后习题——制作变色标志 172

第8章 层与高级动画

- 8.1 层、引导层与运动引导层的
 动画 174

8.1.1	课堂案例——制作落花效果	174
8.1.2	层的设置	177
8.1.3	图层文件夹	180
8.1.4	普通引导层	181
8.1.5	运动引导层	183
8.1.6	分散到图层	185
8.2	遮罩层与遮罩的动画制作	185
8.2.1	课堂案例——制作音乐会招贴	186
8.2.2	遮罩层	188
8.2.3	静态遮罩动画	188
8.2.4	动态遮罩动画	189
8.3	课堂练习——制作情人节贺卡	191
8.4	课后习题——制作神秘的星空效果	191

第9章 声音素材的编辑

9.1	声音的导入与编辑	193
9.1.1	课堂案例——制作圣诞节音乐贺卡	193
9.1.2	音频的基本知识	197
9.1.3	声音素材的格式	197
9.1.4	导入声音素材并添加声音	198
9.1.5	属性面板	199
9.1.6	声音编辑器	200
9.1.7	课堂案例——制作射击游戏	201
9.1.8	压缩声音素材	205
9.2	课堂练习——制作学字母发音	207
9.3	课后习题——制作鼠标控制声道	207

第10章 动作脚本的应用

10.1	动作面板与动作脚本的使用	209
10.1.1	课堂案例——制作移动的菜单	209
10.1.2	动作脚本中的术语	216
10.1.3	动作面板的使用	218
10.1.4	数据类型	219
10.1.5	语法规则	220
10.1.6	变量	222
10.1.7	函数	222
10.1.8	表达式和运算符	223
10.1.9	课堂案例——制作计算器	224
10.2	课堂练习——制作化学课件	226

10.3	课后习题——制作滚动条	227
------	-------------	-----

第11章 交互式动画的制作

11.1	播放和停止动画	229
11.1.1	课堂案例——制作浪漫婚纱相册	229
11.1.2	播放和停止动画	233
11.2	控制声音、按钮事件及交互按钮	237
11.2.1	课堂案例——控制声音开关及音量	237
11.2.2	控制声音	240
11.2.3	按钮事件	242
11.2.4	制作交互按钮	243
11.3	添加使用命令	245
11.3.1	课堂案例——制作会员登录界面	245
11.3.2	添加使用命令	249
11.4	课堂练习——制作化妆品网页	252
11.5	课后习题——制作好朋友相册	253

第12章 组件与行为

12.1	组件与行为	255
12.1.1	课堂案例——制作历史课件	255
12.1.2	设置组件	261
12.1.3	组件分类与应用	262
12.1.4	行为	270
12.2	幻灯片	271
12.2.1	课堂案例——制作青花瓷器欣赏课件	271
12.2.2	了解结构和层次	275
12.2.3	添加转变样式	279
12.3	课堂练习——制作百科知识问答	279
12.4	课后习题——制作文物鉴赏会幻灯片	280

第13章 作品的测试、优化、输出和发布

13.1	影片的测试与优化	282
13.1.1	影片测试窗口	282
13.1.2	测试影片下载性能	283
13.1.3	作品优化	284
13.2	影片的输出与发布	285
13.2.1	输出影片设置	285

13.2.2	输出影片格式	285
13.2.3	发布影片设置	290
13.2.4	发布影片格式	291
13.2.5	发布预览及打包文件	292

第 14 章 综合实训案例

14.1	制作家居组合游戏	295
14.1.1	导入素材	295
14.1.2	制作影片剪辑	296
14.1.3	编辑影片剪辑	298
14.1.4	绘制装饰图形	300

14.2	制作数码产品网页	301
14.2.1	导入图片并绘制白色条 图形	301
14.2.2	制作电脑自动切换效果	302
14.2.3	制作型号图形元件	303
14.2.4	制作目录动的效果	304
14.2.5	制作动画效果	306
14.3	课堂练习——制作汉堡包游戏	307
14.4	课后习题——制作汽车宣传 广告	308

本章将详细讲解 Flash CS4 的基本知识和基本操作。读者通过学习要对 Flash CS4 有初步的认识和了解，并能够掌握软件的基本操作方法和技巧，为以后的学习打下一个坚实的基础。

【教学目标】

- Flash CS4 的操作界面。
- Flash CS4 的文件操作。
- Flash CS4 的系统配置。

1.1

Flash CS4 的操作界面

Flash CS4 的操作界面由以下几部分组成：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、属性面板以及浮动面板，如图 1-1 所示。下面将一一介绍。

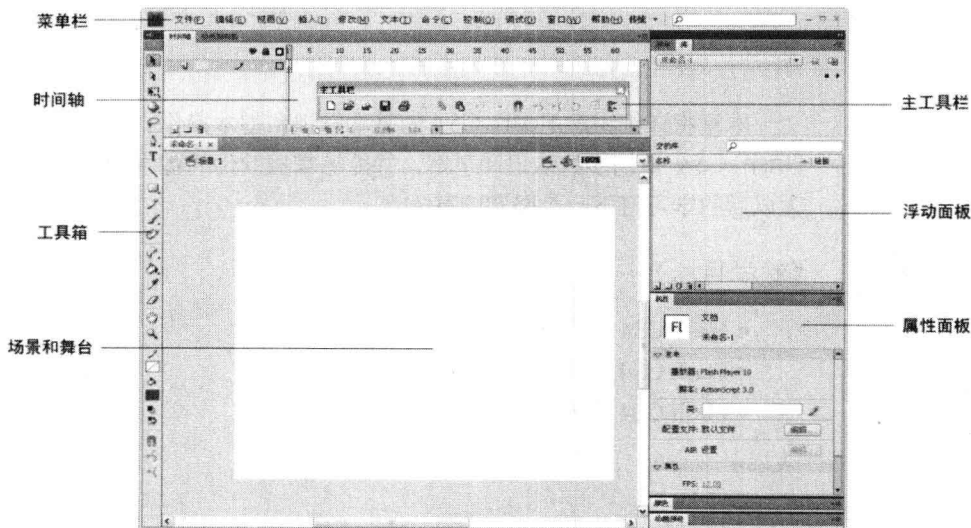


图 1-1

1.1.1 菜单栏

Flash CS4 的菜单栏依次分为：“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单及“帮助”菜单，如图 1-2 所示。

文件(E) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-2

“文件”菜单：主要功能是创建、打开、保存、打印、输出动画，以及导入外部图形、图像、声音、动画文件，以便在当前动画中进行使用。

“编辑”菜单：主要功能是对舞台上的对象以及帧进行选择、复制、粘贴，以及自定义面板、设置参数等。

“视图”菜单：主要功能是进行环境设置。

“插入”菜单：主要功能是向动画中插入对象。

“修改”菜单：主要功能是修改动画中的对象。

“文本”菜单：主要功能是修改文字的外观、对齐以及对文字进行拼写检查等。

“命令”菜单：主要功能是保存、查找、运行命令。

“控制”菜单：主要功能是测试播放动画。

“窗口”菜单：主要功能是控制各功能面板是否显示以及面板的布局设置。

“帮助”菜单：主要功能是提供 Flash CS4 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助。

1.1.2 主工具栏

为了方便使用，Flash CS4 将一些常用命令以按钮的形式组织在一起，置于操作界面的上方。主工具栏依次分为：“新建”按钮、“打开”按钮、“转到 Bridge”按钮、“保存”按钮、“打印”按钮、“剪切”按钮、“复制”按钮、“粘贴”按钮、“撤销”按钮、“重做”按钮、“对齐对象”按钮、“平滑”按钮、“伸直”按钮、“旋转与倾斜”按钮、“缩放”按钮以及“对齐”按钮，如图 1-3 所示。

选择“窗口 > 工具栏 > 主工具栏”命令，可以调出主工具栏，还可以通过鼠标拖动改变工具栏的位置。

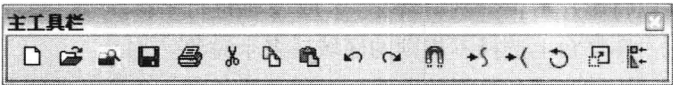


图 1-3

- “新建”按钮 ：新建一个 Flash 文件。
- “打开”按钮 ：打开一个已存在的 Flash 文件。
- “转到 Bridge”按钮 ：用于打开文件浏览窗口，从中可以对文件进行浏览和选择。
- “保存”按钮 ：保存当前正在编辑的文件，不退出编辑状态。
- “打印”按钮 ：将当前编辑的内容送至打印机输出。
- “剪切”按钮 ：将选中的内容剪切到系统剪贴板中。
- “复制”按钮 ：将选中的内容复制到系统剪贴板中。
- “粘贴”按钮 ：将剪贴板中的内容粘贴到选定的位置。
- “撤销”按钮 ：取消前面的操作。
- “重做”按钮 ：还原被取消的操作。
- “贴紧至对象”按钮 ：选择此按钮进入贴紧状态，用于绘图时调整对象准确定位；设置动画路径时能自动粘连。
- “平滑”按钮 ：使曲线或图形的外观更光滑。
- “伸直”按钮 ：使曲线或图形的外观更平直。
- “旋转与倾斜”按钮 ：改变舞台对象的旋转角度和倾斜变形。
- “缩放”按钮 ：改变舞台中对象的大小。
- “对齐”按钮 ：调整舞台中多个选中对象的对齐方式。

1.1.3 工具箱

工具箱提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为“工具”、“查看”、“颜色”、“选项”4 个功能区，如图 1-4 所示。选择“窗口 > 工具”命令或按 Ctrl+F2 组合键，可以调出主工具箱。

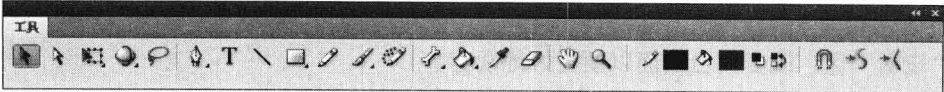


图 1-4

它们的具体功能如下。

1. “工具”区：提供选择、创建、编辑图形的工具

“选择”工具：选择和移动舞台上的对象，改变对象的大小和形状等。

“部分选取”工具：用来抓取、选择、移动和改变形状路径。

“任意变形”工具：对舞台上选定的对象进行缩放、扭曲、旋转变形。

“填充变形”工具：对舞台上选定的对象填充渐变色变形。

“3D 旋转”工具：可以在 3D 空间中旋转影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后，3D 旋转控件出现在选定对象之上。x 轴为红色、y 轴为绿色、z 轴为蓝色。使用橙色的自由旋转控件可同时绕 x 和 y 轴旋转。

“3D 平移”工具：可以在 3D 空间中移动影片剪辑实例。在使用该工具选择影片剪辑后，影片剪辑的 x、y 和 z 三个轴将显示在舞台上对象的顶部。x 轴为红色、y 轴为绿色，而 z 轴为黑色。应用此工具可以将影片剪辑分别沿着 x、y 或 z 轴进行平移。

“套索”工具：在舞台上选择不规则的区域或多个对象。

“钢笔”工具：绘制直线和光滑的曲线，调整直线长度、角度及曲线曲率等。

“文本”工具：创建、编辑字符对象和文本窗体。

“线条”工具：绘制直线段。

“矩形”工具：绘制矩形向量色块或图形。

“椭圆”工具：绘制椭圆形、圆形向量色块或图形。

“基本矩形”工具：绘制基本矩形，此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后，精确地控制形状的大小、边角半径以及其他属性，而无需从头开始绘制。

“基本椭圆”工具：绘制基本椭圆形，此工具用于绘制图元对象。图元对象是允许用户在属性面板中调整其特征的形状。可以在创建形状之后，精确地控制形状的开始角度、结束角度、内径以及其他属性，而无需从头开始绘制。

“多角星形”工具：绘制等比例的多边形。

“铅笔”工具：绘制任意形状的向量图形。

“刷子”工具：绘制任意形状的色块向量图形。

“喷涂刷”工具：可以一次性地将形状图案“刷”到舞台上。默认情况下，喷涂刷使用当前选定的填充颜色喷射粒子点。也可以使用喷涂刷工具将影片剪辑或图形元件作为图案应用。

“Deco”工具：可以对舞台上的选定对象应用效果。在选择 Deco 工具后，可以从属性面板中选择要应用的效果样式。

“骨骼”工具：可以向影片剪辑、图形和按钮实例添加 IK 骨骼。

“绑定”工具：可以编辑单个骨骼和形状控制点之间的连接。

“颜料桶”工具：改变色块的色彩。

“墨水瓶”工具：改变向量线段、曲线、图形边框线的色彩。

“滴管”工具：将舞台图形的属性赋予当前绘图工具。

“橡皮擦”工具：擦除舞台上的图形。

2. “查看”区：改变舞台画面以便更好地观察

“手形”工具：移动舞台画面以便更好地观察。