

中文版

Flash MX 2004 ActionScript

精彩实例

吴俊 等编著



清华大学出版社



中文版 Flash MX 2004

ActionScript 精彩实例

吴 俊 等编著

内 容 简 介

本书是 Flash MX 2004 的中高级实例教程,对 Flash MX 2004 的一些典型或新颖的中高级实例作了详细的介绍。本书第 1~4 章主要介绍 Flash MX 2004 的编程语言 ActionScript,第 5~29 章给出了一些 Flash MX 2004 的中高级实例,附录部分介绍了服务器 IIS 的安装和设置、数据库 Access 的使用、Flash 键盘快捷键等。

本书实例丰富、思路清晰、步骤详尽,引导读者在较短的时间内掌握一些 Flash 中高级实例的制作方法和技巧。

本书适合 Flash 中级进阶水平的读者,也可供 Flash 高级水平的读者参阅。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13901104297 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 ActionScript 精彩实例/吴俊等编著. —北京:清华大学出版社,2004.9

ISBN 7-302-08985-X

I. 中… II. 吴… III. 动画—设计—图形软件, Flash MX 2004 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 066372 号

出 版 者:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 客 户 服 务:010-62776969

组稿编辑:孟毅新

文稿编辑:许书明

封面设计:久久度企划

版式设计:康 博

印 刷 者:北京牛山世兴印刷厂

装 订 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印 张:26.25 字 数:622 千字

版 次:2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 7-302-08985-X/TP·6355

印 数:1~4000

定 价:45.00 元(含光盘)

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、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)62770175-3103 或(010)62795704

前 言

Macromedia 公司出品的 Flash 作为当今最为流行的矢量动画软件,越来越受到广大用户的喜爱。目前最新的版本 Flash MX 2004 比以前版本 Flash 的功能更为强大,操作更方便,而且 Flash 适用范围也越来越广。用户可以使用 Flash 制作 Flash MV、游戏、网站、特效、动画片头和课件等,在这些作品的制作过程中,Flash 将会带给用户无限的创意和灵感,再加上用户的技术,一部漂亮且技术含量较高的 Flash 作品在手中诞生。

作为 Flash 核心部分的 ActionScript 语言,是每一个闪客都是应该掌握的。有时往往简单的几行代码就可以省去很多的时间,而且制作的效果也绝对不比手工制作出来的差。

本书是一本 Flash MX 2004 中高级实例的教程,本书将会给大家介绍 Flash 在实际运用中的一些效果的实现。与市场上绝大多数 Flash 实例书相比,本书不是那种只照本宣科地讲解制作过程,对一些简单代码略作介绍,实现方法很笼统地粗略带过的实例教程。本书中的实例所用语法格式全部为 Flash MX 2004 格式,在讲解的过程中首先将会给大家比较清晰地介绍实例的实现方法,在实例讲解过程中将会对实例中出现的代码做全面的分析和说明,对实例中的一些技巧和需要注意的地方做批示,在实例的最后还将对实例做总结性说明,对实例中一些容易出错和关键的地方做再次的说明和解释。本书将尽量做到让大家在每一个实例制作完成后能真正理解实例实现的方法,达到举一反三的目的。

全书的主要内容如下:

第 1~4 章主要介绍关于 ActionScript 的基础知识、属性和函数、对象等相关知识。

第 5~14 章介绍了一些经典和新颖的 Flash 中高级实例,比如变速移动效果、XML 层级式菜单、魔幻翻转特效、画中画效果等。

第 15~23 章主要介绍现今在网络——特别是在 Flash 网站上运用的一些 Flash 特效的实现方法,比如滑块增强型导航菜单、实时音效控制、个人相册、Flash+ASP 计数器、Flash+ASP 留言板、Flash+ASP 聊天室等。

第 24~29 章将结合几个游戏的制作,来说明用 Flash 制作游戏的一些方法和运用到的一些相关技术。

附录部分介绍服务器 IIS 的安装和设置、数据库 Access 的使用、Flash 键盘快捷键等。

本书由吴俊执笔编写。此外,喻波、马天一、魏勇、郝荣福、李光龙、孙明、李大宇、武思宇、牟博超、李彬、付鹏程、高翔、朱丽云、张巧玲、李辉、李欣、柏宇、郭强、金春范、程梅、黄霆、王建胜、张浩、刘湘和邵蕴秋等同志在整理材料方面给予了编者很大的帮助,在此,编者对他们表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,不足之处在所难免,希望广大读者批评指正。

作 者

2004 年 5 月

目 录

第 1 章 动作脚本概述	1
1.1 动作脚本简介	1
1.1.1 动作脚本概论	1
1.1.2 Flash MX 2004 动作脚本的新特性	2
1.1.3 展望动作脚本未来	4
1.2 动作脚本编写	5
1.2.1 动作面板	5
1.2.2 分配动作	8
1.3 本章小结	11
第 2 章 脚本语法详解	13
2.1 基本语法	13
2.1.1 “{ }”(大括号)语法	13
2.1.2 “;”(分号)语法	14
2.1.3 “()”(括号)语法	14
2.1.4 大小写字母	15
2.1.5 “/”(双斜杠)语法	15
2.1.6 “/”(斜杠)语法	16
2.1.7 “.”(点)语法	16
2.1.8 “,”(逗号)语法	16
2.1.9 “[]”(中括号)语法	17
2.1.10 _root 和 _parent	17
2.2 数据类型	17
2.2.1 字符串	18
2.2.2 数字	18
2.2.3 布尔型	19
2.2.4 对象	19
2.2.5 电影剪辑	20
2.3 变量	20
2.3.1 命名变量	20

2.3.2	输入变量	21
2.3.3	变量的作用范围	21
2.3.4	声明变量	22
2.3.5	在脚本中使用变量	22
2.4	运算符	24
2.4.1	运算符优先级	24
2.4.2	联合运算	25
2.4.3	数字运算符	25
2.4.4	比较运算符	25
2.4.5	字符串运算符	26
2.4.6	逻辑运算符	26
2.4.7	位运算符	27
2.4.8	等号和分配运算符	27
2.4.9	点和数组访问运算符	28
2.5	条件判断语句	29
2.5.1	if 与 else 结构	30
2.5.2	switch/case/default 结构	32
2.6	循环控制语句	34
2.6.1	do while 结构	34
2.6.2	for 结构	35
2.6.3	break/continue 结构	37
2.7	本章小结	38
第 3 章	常用语句以及影片剪辑属性	39
3.1	常用语句	39
3.1.1	gotoAndPlay/gotoAndStop(场景或帧的跳转)	39
3.1.2	Play/Stop(影片播放的控制)	40
3.1.3	stopAllSounds(关闭所有声音)	42
3.1.4	fscommand(发送信息到影片主程序中)	43
3.1.5	getURL(添加链接)	45
3.1.6	loadMovie/unloadMovie(载入/卸载影片)	46
3.1.7	loadVariables(载入参数)	48
3.1.8	duplicate MovieClip/removeMovieClip(复制/删除影片剪辑)	49
3.1.9	on(鼠标事件)	49
3.1.10	onClipEvent(影片剪辑事件)	50
3.1.11	startDrag/stopDrag(开始/停止拖动影片剪辑)	51



3.2	影片剪辑属性.....	52
3.2.1	影片剪辑的整体属性.....	52
3.2.2	影片剪辑的内部属性.....	57
3.3	本章小结.....	60
第4章	Flash内置类.....	61
4.1	核心类.....	61
4.1.1	Array 类.....	61
4.1.2	Boolean 类.....	62
4.1.3	Date 类.....	63
4.1.4	Function 类.....	65
4.1.5	Math 类.....	65
4.1.6	Number 类.....	66
4.1.7	String 类.....	66
4.2	影片类.....	67
4.2.1	Button 类.....	68
4.2.2	Capabilities 类.....	70
4.2.3	Color 类.....	71
4.2.4	Key 类.....	72
4.2.5	Mouse 类.....	73
4.2.6	影片剪辑类.....	74
4.2.7	Selection 类.....	89
4.2.8	Sound 类.....	92
4.2.9	Stage 类.....	97
4.2.10	System 类.....	99
4.2.11	TextField 类.....	99
4.2.12	TextFormat 类.....	104
4.3	客户端/服务器类.....	105
4.3.1	LoadVars 类.....	105
4.3.2	XML 类.....	108
4.3.3	XMLSocket 类.....	114
4.4	本章小结.....	117
第5章	炫酷鼠标跟随特效.....	119
5.1	实例简介.....	119
5.2	实例实现.....	121
5.3	本章小节.....	124



第6章 变速移动效果	125
6.1 实例简介	125
6.2 实例实现	128
6.3 本章小结	134
第7章 Flash动画简易播放器	135
7.1 实例简介	135
7.2 实例实现	138
7.3 本章小结	144
第8章 收缩式菜单	145
8.1 实例简介	145
8.2 实例实现	147
8.3 本章小节	158
第9章 XML式层级菜单	161
9.1 实例简介	161
9.2 实例实现	163
9.3 本章小结	167
第10章 魔幻翻转特效	169
10.1 实例简介	169
10.2 实例实现	171
10.3 本章小结	175
第11章 简易MP3 播放器	177
11.1 实例简介	177
11.2 实例实现	179
11.3 本章小结	185
第12章 石英钟	189
12.1 实例简介	189
12.2 动画制作	191
12.3 本章小结	196
第13章 实时录影效果	197
13.1 实例简介	197
13.2 实例实现	199
13.3 本章小结	203

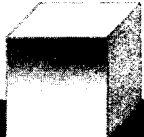


第 14 章	画中画效果	205
14.1	实例简介	205
14.2	实例实现	208
14.3	本章小结	215
第 15 章	网页精确预加载动画	217
15.1	实例简介	217
15.2	实例实现	219
15.3	本章小结	222
第 16 章	软件式下拉菜单	223
16.1	实例简介	223
16.2	实例实现	226
16.3	本章小结	232
第 17 章	滑块增强型导航菜单	233
17.1	实例简介	233
17.2	实例实现	235
17.3	本章小结	238
第 18 章	滚动新闻面板	239
18.1	实例简介	239
18.2	实例实现	241
18.3	本章小结	250
第 19 章	实时音效控制	251
19.1	实例简介	251
19.2	实例实现	253
19.3	本章小结	260
第 20 章	个人相册	261
20.1	实例简介	261
20.2	实例实现	263
20.3	本章小结	266
第 21 章	Flash+ASP计数器	269
21.1	实例简介	269
21.2	实例实现	271
21.3	本章小结	275



第 22 章	Flash+ASP留言板	277
22.1	实例简介	277
22.2	实例实现	280
22.3	本章小结	289
第 23 章	Flash+ASP聊天室	291
23.1	实例简介	291
23.2	实例实现	293
23.3	本章小结	300
第 24 章	记忆对对碰	301
24.1	游戏简介	301
24.2	游戏制作	304
24.3	本章小结	311
第 25 章	贪吃蛇	313
25.1	游戏简介	313
25.2	游戏制作	316
25.3	本章小结	325
第 26 章	疯狂坦克	327
26.1	游戏简介	327
26.2	游戏制作	331
26.3	本章小结	345
第 27 章	画图板	347
27.1	游戏简介	347
27.2	游戏制作	350
27.3	本章小结	360
第 28 章	猜数字	363
28.1	游戏介绍	363
28.2	游戏制作	367
28.3	本章小结	375
第 29 章	接钻石	377
29.1	游戏介绍	377
29.2	游戏制作	380
29.3	本章小结	390





目 录

附录A	391
附录B	397
附录C	401
附录D	403



第 1 章

动作脚本概述

动作脚本是在 Flash 中使用的脚本语言。用户可以使用动作脚本在 Flash 影片控制对象生成导航条、交互行为元素，甚至可以生成具有很强交互性能的影片和应用网络的程序。

在这一章中，首先将非常简要地介绍一下关于动作脚本的基本知识，然后讲解动作脚本的编写方法。

1.1 动作脚本简介

Flash MX 2004 继承了 Flash 系列软件的特性及功能。Flash MX 2004 与 Flash MX 相比，不仅在软件的用户界面等方面作了改进，更重要的是对动作脚本语言也进行了较大改进和增强，这使得 Flash 软件的功能变得越来越强大，应用领域也越来越广阔。

如今，Flash 动画在网络技术中的地位变得越来越重要。在 Web 页面、电子商务平台以及在线娱乐等各个网络多媒体设计领域中，Flash 依靠它得天独厚的技术和功能优势，无处不在地散发着魅力。在网络生活日新月异的今天，应该把注意力从 Flash 绚丽的媒体修饰功能转向更广阔的应用领域。与此同时，作为 Flash 精髓的动作脚本必将受到人们更多的关注。

1.1.1 动作脚本概论

Flash 系列产品是 Macromedia 公司的主打产品之一。该系列软件从 3.0 版起，由于其文件具有众多优势，因此在网络动画领域中迅速发展起庞大的用户群，众多的商业和个人网站纷纷在 Web 页面中加入 Flash 技术。尤其是 Flash 4 的出现，使 Flash 的用户数量呈几何级数增长。Macromedia 公司从 Flash 5 版本起，命名 Flash 的内置程序语言为动作脚本语言，并大大增强了动作脚本的功能。如今，Flash 系列软件已经发展到现在的 Flash MX 2004，在 Flash MX 2004 中动作脚本的功能又得到了进一步增强。通过本书的介绍，读者会发现

Flash MX 2004 动作脚本越来越像一门真正的计算机语言了。

动作脚本是 Flash 的脚本语言，它可以为 Flash 影片添加交互性。可以通过脚本来控制影片，使之表达所期望出现的设计内容。例如：可以选择不同的按钮使得 Flash 播放不同的音乐和动画；建立真正的交互系统(如聊天系统)等。也就是说，可以用脚本编程支配 Flash 影片的对象，创造运动的和交互的模型，从而创造出高质量、绚丽的影片和动态页面。动作脚本编程还可以实现复杂的交互游戏，以及同各种网络语言或数据元件库程序进行数据交换，如 ASP、PHP、SQL Server、JavaScript、Perl、XML 等。利用 Flash，完全可以制作出复杂的人机交互和在线系统。

动作脚本结合后台数据程序还可以做出图形 MUD；可以制作交互式 MTV 动画。总之动作脚本的应用领域是丰富多彩的，Flash MX 2004 中动作脚本的功能增强更说明了它的前景将会是一片光明。

1.1.2 Flash MX 2004 动作脚本的新特性

Flash MX 2004 动作脚本的增强是它较之低版本变化最显著的部分，Flash MX 2004 动作脚本中增加了很多非常实用的功能，更加体现了其人性化的设计思想，突出了 Flash MX 2004 软件的优势。Macromedia 公司如此不遗余力地增强它的编程控制功能，不仅使 Macromedia 公司仍将统治网络动画领域，而且预示着发展 Flash 未来的道路：炫丽的影片效果固然是 Flash 动画所不可缺少的，但要使 Flash 在未来庞大的多元化网络中屹立不倒，必须依靠动作脚本拓展它的应用领域，完善它的动画控制功能。

Flash MX 2004 在动作脚本方面提供了几项改进，使用户能够更方便地使用动作脚本语言编写更为坚实的脚本。这些功能包括新的语言元素、改进的编辑和调试工具和更面向对象的编程模型。下面将对这三个方面分别进行介绍。

1. 动作脚本编辑器更改

动作脚本编辑器在许多方面做了更新，从而使得它更加坚实，更便于使用。主要变化是增加了“自动换行”、“查看上下文关联的帮助”、“导入脚本”等，下面将对此分别进行介绍。

(1) 自动换行

现在在 Flash MX 2004 中可以使用“脚本”窗格、“调试器”面板和“输出”面板中的“选项”弹出菜单来启用或禁用自动换行。还可以使用动作面板中的弹出菜单来切换自动换行。快捷键为 Ctrl+Shift+W (Windows)或 Command+Shift+W (Macintosh)。

(2) 查看上下文关联的帮助

当指针位于“动作”工具箱或“脚本”窗格中的某个动作脚本语言元素之上时，可以使用上下文菜单中的“查看帮助”项来显示关于该元素的帮助页。

(3) 导入脚本

单击动作面板右上角的按钮，在弹出菜单中选择“导入脚本”命令时，导入的脚本将被复制到代码文件中插入点所在的位置。在 Flash 的早期版本中，导入脚本将覆盖现有脚本的内容。

(4) 单击断点

若要在“调试器”面板中或“动作”面板的“脚本”窗格中在一行代码之前添加调试断点，可以在左边距处单击。在 Flash 的早期版本中，在左边距处单击会选择一行代码。选择一行代码的新方法是按住 Ctrl 键并单击 (Windows) 或按住 Command 键并单击 (Macintosh)。

(5) 动作面板中不再有常规和专家模式

在 Flash 的早期版本中，可以在动作面板中以常规模式(即通过填写选项和参数来创建代码)工作或以专家模式(即直接在“脚本”窗格中添加命令)工作。在 Flash MX 2004 中只能通过将命令直接添加到“脚本”窗格来使用动作面板。用户仍可以从“动作”工具箱将命令拖到“脚本”窗格上，或者使用“脚本”窗格上方的“添加”(+) 按钮向脚本中添加命令。

(6) 固定多个脚本

可将一个 FLA 文件中的多个脚本固定在动作面板中“脚本”窗格的底部。在以前的 Flash 版本中，一次只能固定一个脚本。

(7) 脚本导航器

动作面板的左侧现在包含两个窗格：“动作”工具箱和一个新的脚本导航器。脚本导航器是 FLA 文件结构的可视化表示形式，用户可以在这里浏览 FLA 文件以查找动作脚本代码。

(8) 用于编辑外部文件的集成“脚本”窗口

可以在“脚本”窗口中使用“动作脚本”编辑器(独立于动作面板)来编写和编辑外部脚本文件。“脚本”窗口中支持语法颜色、代码提示和其他首选参数，此外还有“动作”工具箱。若要显示“脚本”窗口，可选择“文件”|“新建”命令，然后在弹出的对话框中选择要编辑的外部文件的类型。可以同时打开多个外部文件，文件名显示在沿“脚本”窗口顶部排列的选项卡上。

2. 调试方面的更改

下面介绍可以提高脚本调试能力的一些更改。

(1) “输出”窗口更改为“输出”面板

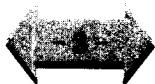
现在可以像移动和停放 Flash 中的任何其他面板中一样移动和停放“输出”面板。

(2) 改进的编译时错误报告

除了提供更为坚实的异常处理功能外，动作脚本 2.0 还提供了大量新的编译时错误。

(3) 改进的异常处理

Error 类和 throw 与 try..catch..finally 命令可用于实现更坚实的异常处理。



3. 新的面向对象编程模型

Flash MX 2004 的动作脚本语言已经得到了改进和发展。每一次发布 Flash 新版本时, 该语言中都会再添加一些关键字、对象、方法和其他语言元素。但是, 与 Flash 的早期版本不同, Flash MX 2004 引入了几个新的语言元素, 这些元素采用比以前更为标准的方式来实现面向对象的编程。由于这些语言元素代表了对核心动作脚本语言的重大改进, 因此它们代表了动作脚本的一个新版本: 动作脚本 2.0。

动作脚本 2.0 并不是一种新语言, 只是它包含的一组核心语言元素简化了面向对象程序的开发。由于引入了 `class`、`interface`、`extends` 和 `implements` 等关键字, 因此现在的动作脚本语法对于熟悉其他语言的程序员来说更易于学习。新的程序员可以学习更为标准的术语, 这些术语可以应用于他们将来学习的其他面向对象语言。

动作脚本 2.0 支持动作脚本语言的所有标准元素, 它使用户能够更加严格地遵守其他面向对象语言(如 Java)所采用的标准来编写脚本。动作脚本 2.0 主要用于满足中级或高级 Flash 程序员的需要, 供他们用来创建需要实现类和子类的应用程序。动作脚本 2.0 还使用户能够在创建变量时声明变量的对象类型, 并且提供已极大改进了的编译器错误。

动作脚本 2.0 的主要特点包括以下几点。

- 使用动作脚本 2.0 定义类或接口的脚本必须存储为外部脚本文件, 并且在每个脚本中定义一个类, 即不能在动作面板中定义类和接口。
- 用户可以隐式地导入单个类文件(通过将这些文件存储在全局搜索路径或文档专用搜索路径指定的位置, 然后在脚本中使用它们)或显式地导入单个类文件(通过使用 `import` 命令), 也可以使用通配符导入包(一个目录中的一组类文件)。
- Flash Player 6 和更高版本支持用动作脚本 2.0 开发的应用程序。

注意:

在 Flash MX 2004 中创建的新文件的默认发布设置是动作脚本 2.0。如果用户计划修改现有 FLA 文件以使用动作脚本 2.0 语法, 必须确保该 FLA 文件在其发布设置中指定动作脚本 2.0。如果没有指定, 则文件将不会正确编译, 但 Flash 将不会生成编译器错误。

以上这些只是动作脚本的主要功能更改, 更细微的改进和功能增强读者可以从本书内容中归纳。

1.1.3 展望动作脚本未来

Flash MX 2004 动作脚本对对象函数的增强以及动画制作方面的改进和创新, 都使得完全用 Flash 建立一个交互功能强大的站点的可行性极大增加。同时随着网络的不断发展和带宽问题的解决, 在线交互系统将成为网络的主角。而这些在线系统往往是由编程产生的, Flash MX 2004 正是在逐步完善它编程方面的不足, 此次升级后 Flash MX 2004 中的动作脚本语言的确使动画产生了更强的互动性。动作脚本编程又能够使 Flash 多媒体界面与



后台程序或庞大的数据元件库系统相结合, 因而使 Flash MX 2004 能更好地完成未来网络的使命。可以断言, 使用 Flash MX 2004 动作脚本创建的交互界面或系统将会更加吸引每一位互联网的用户。

1.2 动作脚本编写

前面已经介绍了动作脚本语言的基本概念, 这一节中将介绍如何使用 Flash 提供的工具来编写动作脚本代码。Flash MX 2004 对动作作了很大的改动, 之前版本中有标准模式和专家模式两种编辑脚本的方法, Flash MX 2004 取消了标准模式, 而只提供类似于专家模式的编辑方法。当然, Flash MX 2004 依然保留了脚本编写的简便性。用户可以直接在文本框中编写和编辑动作语句, 这更像是使用文本编辑器来写脚本。

1.2.1 动作面板

多媒体作品(包括 Flash 影片)与电视等传播媒体的根本区别就在于, 多媒体作品具有电视等媒体不具备的良好的交互性能。Flash 的交互性能是通过编写脚本来实现的, 形象地称这些脚本为动作。

具有交互性能的 Flash 影片可以使用户通过鼠标键盘等输入设备多方位地控制影片的播放, 比如: 移动影片中的影片对象、使影片产生场景的跳转、控制影片的暂停和停止、在表单中输入用户信息等。

Flash MX 2004 的动作面板如图 1-1 所示。

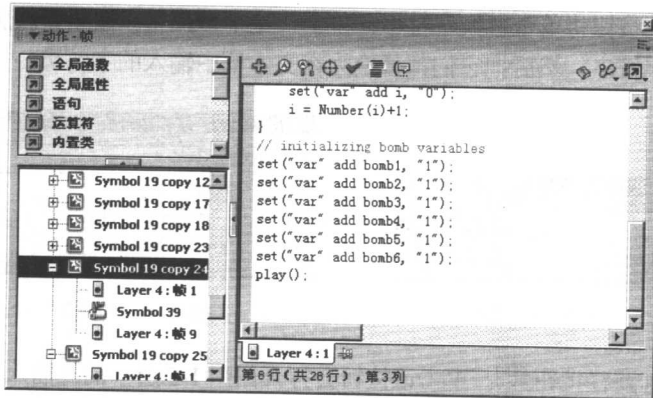


图 1-1 动作面板

对话框的左边上方的窗口显示为系统内置的动作语句, 左边下方是一个简化了的影片浏览器, 在其中可以看到包含动作的帧和按钮。动作面板右边窗口显示语句行, 上面还有

一系列的按钮辅助编辑脚本。

动作面板中有较多的按钮，这些按钮可以很方便地辅助用户完成诸如添加语句、设置语句参数、检查语法错误等工作，下面对这些按钮作简单的介绍。

- 添加新项目按钮 ：将新项目添加到脚本中，单击该按钮会弹出如图 1-2 所示的菜单。在菜单中可以看到该按钮的功能和动作面板左边的动作列表是一样的。

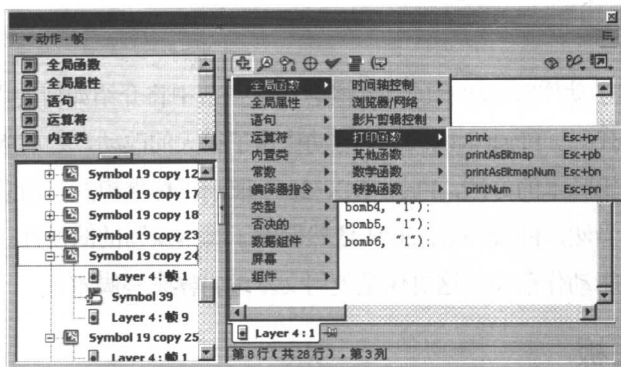


图 1-2 单击  按钮弹出的菜单

- 查找按钮 ：单击该按钮会弹出如图 1-3 所示的“查找”对话框，在“查找内容”文本框中输入要查找的字符串，然后单击“查找下一个”按钮就可以在脚本中查找所要的字符串。如果选择“区分大小写”复选框，那么在查找过程中会进行大小写匹配。
- 替换按钮 ：单击该按钮会弹出如图 1-4 所示的“替换”对话框。在“查找内容”文本框中输入要查找的字符串，在“替换为”文本框中输入要替换为的字符串，在对话框中单击“查找下一个”按钮只会查找脚本中的符合条件的字符串；单击“替换”按钮将单个替换字符串；单击“全部替换”按钮将查找脚本中所有符合条件的字符串，然后把它们都替换为在文本框中输入的字符串。

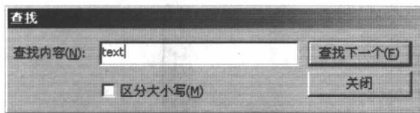


图 1-3 “查找”对话框

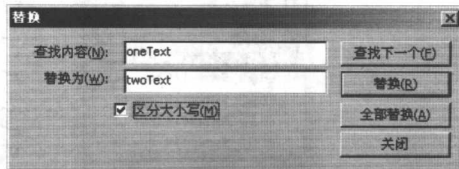


图 1-4 “替换”对话框

- 插入目标路径按钮 ：单击该按钮会打开如图 1-5 所示的“插入目标路径”对话框，选择某个影片剪辑然后单击“确定”按钮或者双击该影片剪辑，就能为语句添加目标路径。