

梦幻劲爆网页——

中文版

Flash MX/ Dreamweaver MX/ Fireworks MX

三合一教程

王 宇 编著

- 本书由国内知名网页设计培训专家参与策划，由权威培训机构组织编著
- 全书结构清晰、范例精美实用、内容全面而翔实，印装精美
- 国内权威培训组织力荐的资格认证考试参考用书
- 目前国内较为权威的 Macromedia 软件中国区标准 / 培训教程



赠送本书范例所用素材及
效果欣赏



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

梦幻劲爆网页——

中文版

Flash MX/

网页制作网页特效
网页特效

三合一教程

- 从入门到精通，手把手教你制作网页特效
- 从入门到精通，手把手教你制作网页特效
- 从入门到精通，手把手教你制作网页特效
- 从入门到精通，手把手教你制作网页特效

梦幻劲爆网页——

中文版

Flash MX/ Dreamweaver MX/ Fireworks MX

三合一教程

王 宇 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书不仅介绍了使用中文版Flash MX、Dreamweaver MX、Fireworks MX进行网页设计的基本方法和技巧,还在较高的层次上详细讲述了使用Flash MX、Dreamweaver MX和Fireworks MX的技术方法及策略手段。全书共分28章,在讲述过程中,每个知识点都配备了非常专业的案例,按照专业网站动画的开发设计标准进行案例的设计,内容与插图紧密结合,由浅入深,相信能帮助读者加深印象,更深入地掌握网页设计制作的方法。

本书是网页设计培训学校理想的培训教材,同时适合爱好网页设计与Flash动画的朋友选用。

图书在版编目(CIP)数据

梦幻劲爆网页——中文版Flash MX/Dreamweaver MX/Fireworks MX三合一教程/王宇编著. —北京:中国电力出版社,2003
(电力新概念标准培训教程系列)
ISBN 7-5083-1907-9

I.梦... II.王... III.①动画-设计-图形软件,Flash MX-教材②主页制作-应用软件,Dreamweaver MX、Fireworks MX-教材 IV.①TP391.41②TP393.092
中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第110213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。

策划编辑:裴红义
责任编辑:夏君才
责任校对:崔燕菊
责任印制:邹树群

丛 书 名: 电力新概念标准培训教程系列
书 名: 梦幻劲爆网页——中文版Flash MX/Dreamweaver MX/Fireworks MX三合一教程
编 著: 王宇
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: 北京地矿印刷厂
开 本: 787 × 1092 1/16 印 张: 22
书 号: ISBN 7-5083-1907-9
版 次: 2004年2月北京第1版
印 次: 2004年5月第2次印刷
定 价: 35.00元(含ICD)

前 言

这本由中国电力出版社精心组织、策划并推出的三合一教程对从事网页创作的专业人士和爱好者来说有着很好的参考和辅佐价值。本书是在从事动画设计、计算机图形图像处理的博客和硕士以及富有电脑美术教学经验的专家指导下，编写的一本时效性很强的高级教程，具有较高的教学指导价值。本书实例的选择是在多年从事美术教学和具有丰富实践经验的网页设计专家的共同参与下完成的，实例具有普遍性和针对性，对网页设计的初学者更有帮助。无论是对专门从事网页设计的人士，还是任何一个对电脑美术感兴趣的普通用户，使用著名的 Macromedia 公司出品的网页设计软件组合 Flash MX、Dreamweaver MX、Fireworks MX 都能够把自己要表现的思想、创意以最适合的视觉效果方式展现出来。

本书全面整合了 Macromedia 三大软件在网页设计中的应用，分三部分讲解了 Flash MX、Dreamweaver MX、Fireworks MX 软件的使用。在网页页面的设计上，我们始终强调创意的重要性，这种创意来源于不断地积累和感悟。因此，本书在讲解软件的同时，将作者的经验、技巧融入到技术中，书中的每一个案例在强调技术的同时，揉合进了更多的设计成分。

本书所提供的实例既不是一般功能的堆砌和罗列，也不是将一个个苍白单调的功能填鸭式地“塞”给读者，而是将各项功能融合成生动的实例，将制作经验、设计创意融入到技术之中，将核心技术与快捷技巧传达给每一个读者。书中的演示实例步骤清楚、图案精美，采用 Step by Step 的方式，详细讲解每一个实例的创作过程，尽力囊括了三种软件所有的命令和工具的使用方法。读者可以边阅读边操作，逐步掌握使用 Flash MX、Dreamweaver MX、Fireworks MX 软件制作网页的方法。

本书由资深网页设计人员参与规划，是《电力新概念标准培训教程系列》丛书中的一本，是网页设计培训学校理想的培训教材，同时适合爱好网页设计与 Flash 动画的朋友选用。

这本书能够在这么短的时间内出版，是和很多人的努力分不开的。在此，我要感谢很多在我写作的过程当中给予帮助的朋友们，他们为此书的编写和出版做了大量的工作，在此向他们致以深深的谢意。

笔者水平有限，加之写作时间仓促，难免留下不足和遗憾，恳请读者朋友们批评指正。

作 者

2003 年 7 月于北京

目 录

前 言

第 1 篇 Flash MX 篇

第 1 章 Flash MX 基础

1.1 Flash 特点	3
1.2 Flash 基础	3
1.2.1 工具箱	4
1.2.2 时间轴	4
1.2.3 浮动面板	5
1.2.4 属性检查器	5
1.2.5 工作区(舞台)	5
1.3 Flash 动画制作流程	7
本章习题	11
答案	12

第 2 章 Flash MX 绘图

2.1 绘制工具	13
2.1.1 线条工具	13
2.1.2 椭圆工具	14
2.1.3 矩形工具	14
2.1.4 铅笔工具	14
2.1.5 画笔工具	15
2.1.6 钢笔工具	16
2.2 选择工具	16
2.2.1 箭头工具	16
2.2.2 部分选取工具	17
2.3 编辑工具	17
2.3.1 颜料桶工具	17
2.3.2 墨水瓶工具	18
2.3.3 滴管工具	18
2.3.4 填充变形工具	18
2.3.5 橡皮擦工具	19
2.4 修饰图形	19
2.4.1 优化曲线	19
2.4.2 将线条转换为填充	20

2.4.3 扩散填充	20
2.4.4 柔化填充边缘	20
2.4.5 转换位图为矢量图	21
本章习题	21
答案	22

第 3 章 对象与层

3.1 对象的变形	23
3.1.1 缩放对象	23
3.1.2 旋转对象	24
3.1.3 倾斜对象	24
3.1.4 扭曲对象	25
3.1.5 封套对象	25
3.1.6 翻转对象	25
3.2 对象之间的操作	26
3.2.1 对象的组合与取消组合	26
3.2.2 对象的叠放	27
3.2.3 对象的对齐	27
3.2.4 对象的分离	30
3.3 层	31
3.3.1 层的创建和删除	31
3.3.2 图层文件夹的创建和删除	32
3.3.3 层的查看	33
3.3.4 层的选取、命名与锁定	34
3.4 引导层	35
3.4.1 普通引导层	35
3.4.2 运动引导层	36
3.5 遮罩层	36
本章习题	37
答案	37

第 4 章 元件与实例

4.1 “库”面板	39
4.2 新建元件	40
4.2.1 新建元件	40

4.2.2 转换为元件	41
4.2.3 新建按钮	42
4.3 编辑元件	44
4.3.1 进入编辑模式	44
4.3.2 退出元件编辑模式	44
4.4 编辑实例	44
4.4.1 改变实例的颜色和透明效果	45
4.4.2 替换实例引用的元件	45
4.4.3 改变实例的类型	46
4.4.4 为图形实例设置动画	46
4.4.5 分离实例	47
本章习题	47
答案	47

第5章 创建基本动画

5.1 时间轴	49
5.2 帧	51
5.2.1 帧的基本操作	51
5.2.2 帧标签、注释和锚记	52
5.2.3 洋葱皮	54
5.3 逐帧动画	55
5.4 补间动画	57
5.4.1 创建补间动画的基本方法	58
5.4.2 运动补间	58
5.4.3 形状补间	63
本章习题	66
答案	66

第6章 创建高级动画

6.1 引导线动画	67
6.2 遮罩动画	69
6.3 影片剪辑动画	71
6.4 多场景动画	73
本章习题	74
答案	74

第7章 使用外部素材

7.1 导入外部素材	75
7.1.1 导入的基本方法	75
7.1.2 导入 Fireworks PNG 文件	75
7.1.3 导入 FreeHand 文件	76

7.1.4 导入 Illustrator 文件	78
7.1.5 导入视频	78
7.1.6 设置导入的位图属性	80
7.2 在动画中使用声音	81
7.2.1 导入声音	81
7.2.2 压缩声音	82
7.2.3 为动画加入声音	85
7.2.4 编辑声音	85
本章习题	87
答案	87

第8章 创建交互动画

8.1 动作	89
8.1.1 “动作”面板	89
8.1.2 添加动作的方法	91
8.2 基本动作	93
8.2.1 播放和停止影片	93
8.2.2 转到帧或场景	94
8.2.3 停止所有声音	95
8.2.4 跳到 URL	95
8.2.5 使用 fscommand	96
8.3 高级动作	97
8.3.1 loadMovie 和 unloadMovie 动作	97
8.3.2 loadVariables (载入变量)	98
8.3.3 电影剪辑动作	99
本章习题	101
答案	101

第9章 发布动画

9.1 动画的导出	103
9.1.1 导出 Illustrator 文件	103
9.1.2 位图 (BMP)	104
9.1.3 增强图元文件	104
9.1.4 EPS 3.0	104
9.1.5 Windows AVI 动画	104
9.1.6 Windows 图元文件	105
9.1.7 WAW 声音 (Windows)	105
9.2 动画的发布	105
9.2.1 发布 SWF	106
9.2.2 发布 HTML	107



9.2.3 发布 GIF	110
9.2.4 发布 JPEG	112
9.2.5 发布 QuickTime	113
9.2.6 发布 EXE	114
本章习题	114
答案	114

第 2 篇 Dreamweaver MX 篇

第 10 章 准备工作与创建站点

10.1 Dreamweaver MX 的十大新增功能	117
10.2 运行 Dreamweaver MX 并选择工作 界面	118
10.2.1 运行 Dreamweaver MX	118
10.2.2 认识 Dreamweaver MX 工作 窗口	119
10.3 创建站点	122
10.3.1 建立站点的根目录	122
10.3.2 创建第一个网页	124
10.3.3 添加文件夹搭建网站结构	125
10.4 总体页面属性设置	127
10.4.1 设置网页的标题	127
10.4.2 设置网页属性	127
10.4.3 网页文件头设置	129
本章习题	131
答案	131

第 11 章 插入文字、图像与多媒体对象

11.1 输入文字	133
11.1.1 设置文本属性	133
11.1.2 插入日期及特殊字符	134
11.2 页面中的图像	136
11.2.1 图像的插入与属性设置	136
11.2.2 插入鼠标经过图像	138
11.2.3 插入分割线	139
11.3 图像与文字的混排	140
11.4 插入其他多媒体对象	141
11.4.1 插入 Flash 动画	141
11.4.2 嵌入 Java Applet 小程序	143
本章习题	145
答案	145

第 12 章 建立网页超链接

12.1 超链接的概念与路径知识	147
12.2 建立文字与图像超链接	148
12.3 建立 E-mail 超链接	149
12.4 建立锚点超链接	150
本章习题	151
答案	151

第 13 章 使用表格排版

13.1 表格的基本操作	153
13.1.1 插入表格	153
13.1.2 表格的属性设置	154
13.1.3 单元格的合并与拆分	157
13.1.4 增加和删除表格的行列	157
13.2 表格的布局视图	158
13.3 格式化表格	160
13.4 复杂表格的排版	161
本章习题	164
答案	164

第 14 章 表元素的使用

14.1 表单的基本概念	165
14.2 创建表单	166
14.3 创建文本域	166
14.3.1 创建单行文本域	166
14.3.2 创建多行文本域	167
14.3.3 创建密码文本域	167
14.4 创建按钮	168
14.4.1 插入标准表单按钮	168
14.4.2 插入图像表单按钮	169
14.4.3 插入文件字段按钮	169
14.5 插入单选框与复选框	170
14.6 列表与菜单	172
本章习题	173
答案	173

第 15 章 利用框架结构显示网页

15.1 框架与框架集的概念	175
15.2 创建框架	176
15.3 框架的基本操作	177
15.3.1 框架的选择	177

15.3.2 框架的删除	178
15.3.3 在框架中打开网页	178
15.3.4 框架与框架集的保存	178
15.4 框架的属性设置	179
15.4.1 框架属性	179
15.4.2 框架集属性	180
15.4.3 链接与框架	181
本章习题	182
答案	182

第 16 章 层与行为

16.1 层的基本操作	183
16.1.1 创建层	183
16.1.2 设置层	184
16.2 利用层排版	185
16.3 通过层制作特效	186
16.4 行为	187
16.4.1 弹出信息	188
16.4.2 打开浏览器窗口	188
16.4.3 播放声音	189
16.4.4 控制 Shockwave 或 Flash	190
16.4.5 转到 URL	190
16.4.6 检查浏览器	191
16.4.7 检查插件	192
16.4.8 设置导航栏图像	192
16.4.9 显示隐藏层	193
16.4.10 拖动层	194
16.4.11 弹出菜单	195
本章习题	198
答案	198

第 17 章 使用模板与库批量创建页面

17.1 使用模板	199
17.1.1 创建模板	200
17.1.2 创建基于模板的网页	201
17.1.3 更新模板	203
17.2 使用库文件	203
17.2.1 创建库文件	204
17.2.2 插入库文件	204
17.2.3 更新库文件	205

本章习题	205
答案	205

第 18 章 利用 CSS 样式表美化页面

18.1 CSS 的类型	207
18.1.1 标签样式	207
18.1.2 CSS 选择器	207
18.1.3 自定义样式	208
18.2 创建样式	208
18.2.1 创建标签样式	208
18.2.2 创建 CSS 选择器	210
18.2.3 创建自定义样式	211
18.3 样式表的其他操作	212
18.3.1 编辑单个样式	212
18.3.2 编辑样式表	212
18.3.3 外部样式	213
18.4 常用 CSS 设置	215
18.4.1 类型设定	215
18.4.2 背景设定	216
18.4.3 区块设定	217
18.4.4 边框设定	218
18.4.5 扩展设定	219
本章习题	219
答案	220

第 19 章 使用第三方插件制作网页特效

19.1 可以扩展的对象	221
19.2 使用扩展管理器	222
19.3 使用自动第三方插件	222
19.4 使用手动第三方插件	223
本章习题	225
答案	225

第 20 章 站点维护与管理

20.1 站点结构图	227
20.2 发布网站	228
20.2.1 发布设定	228
20.2.2 发布网站	230
20.3 取出和存回	231
20.4 使用设计备注	232
20.4.1 激活设计备注	232



20.4.2 创建设计备注	233
20.5 使用网站报告	234
20.6 检查站点链接	235
本章习题	235
答案	

第3篇 Fireworks MX 篇

第21章 Fireworks 基础

21.1 新建文件	239
21.2 图像的基本操作	240
21.2.1 改变画布	240
21.2.2 改变图像大小	241
21.2.3 修整画布	241
21.3 图像的布局工具	242
21.3.1 标尺	242
21.3.2 网格	242
21.3.3 辅助线	243
本章习题	243
答案	244

第22章 创建矢量对象

22.1 使用路径	245
22.1.1 绘制与调整路径	245
22.1.2 路径的合并与拆分	247
22.1.3 路径的混合	247
22.2 对象的操作	249
22.2.1 变换对象	249
22.2.2 对齐对象	251
22.2.3 对象的层叠次序	251
22.2.4 对象的并组和解组	251
22.3 笔触和填充	251
22.3.1 笔触	252
22.3.2 填充	253
22.4 图层	254
22.4.1 图层面板	254
22.4.2 图层的基本操作	255
本章习题	256
答案	256

第23章 文字设计

23.1 文字基础	257
-----------------	-----

23.2 文字附加到路径	257
23.3 文字转换为路径	258
本章习题	259
答案	259

第24章 处理位图图像

24.1 位图的选取	261
24.1.1 选择框工具和椭圆选择框工具	261
24.1.2 不规则选择工具	262
24.1.3 魔术棒工具	263
24.1.4 选区的调整	264
24.2 位图的绘制与修饰	266
24.2.1 绘制	266
24.2.2 色彩填充	267
24.2.3 擦除	267
24.2.4 修饰	268
24.3 编辑位图	268
24.3.1 使用蒙版	268
24.3.2 使用混合	269
本章习题	272
答案	272

第25章 使用滤镜与特效

25.1 滤镜	273
25.1.1 调整颜色	273
25.1.2 查找边缘	276
25.1.3 模糊	277
25.2 特效	277
25.3 样式	279
25.3.1 使用样式	280
25.3.2 导入和导出样式	280
25.4 命令	281
25.4.1 图像渐隐	281
25.4.2 添加图片框	282
25.4.3 转换色调	282
25.5 批处理	283
本章习题	284
答案	284

第26章 创建动画

26.1 制作简单动画	285
-------------------	-----

26.1.1 帧的基本操作	285
26.1.2 以动画打开	287
26.1.3 制作简单动画	289
26.2 制作复杂动画	290
26.2.1 帧的高级操作	290
26.2.2 分发到帧	293
26.2.3 补间动画	294
26.2.4 选择动画	296
26.3 输出动画	296
本章习题	298
答案	299

第 27 章 制作交互性网页元素

27.1 图像映射	301
27.1.1 创建映射	302
27.1.2 调整热点	302
27.1.3 显示和隐藏热区	302
27.1.4 给热点分配链接	303
27.2 按钮	304
27.2.1 制作按钮	304
27.2.2 给按钮添加链接	305

27.3 行为	306
27.3.1 简单翻滚图	306
27.3.2 设置状态栏文本	308
27.3.3 下拉菜单	309
本章习题	311
答案	312

第 28 章 图像的优化、切片和导出

28.1 图像的优化	313
28.1.1 图像格式	313
28.1.2 优化图像	316
28.2 图像的切片	318
28.3 图像的导出	320
本章习题	320
答案	320

附录 快捷键

F1 Macromedia Flash MX 快捷键	321
F2 Macromedia Dreamweaver MX 快捷键	326
F2.1 菜单命令	326
F2.2 站点面板	330
F3 Macromedia Fireworks MX 快捷键	333

第 1 篇 Flash MX 篇

本篇内容:

- 第 1 章 Flash MX 基础
- 第 2 章 Flash MX 绘图
- 第 3 章 对象与层
- 第 4 章 元件与实例
- 第 5 章 创建基本动画
- 第 6 章 创建高级动画
- 第 7 章 使用外部素材
- 第 8 章 创建交互动画
- 第 9 章 发布动画

第 1 章 Flash MX 基础

本章要点

- Flash 特点
- Flash 基础
- Flash 动画制作流程

Macromedia Flash 作为矢量化的 Web 交互式动画制作工具,用于在 Web 上发布交互式的动画,它的优越性比其他软件无法相提并论的。如今,Macromedia 的 Flash 动画已逐步成为交互式网络矢量图形的标准。这个激动人心的产品给网页制作人员和多媒体动画创作人员带来了不小的冲击。Flash MX 的推出使得 Flash 动画的制作更加方便、发布更加容易,交互式动画的特性也体现得更为明显。

1.1 Flash 特点

Flash 技术同其他动画技术相比,主要有以下几个方面的特点:

首先,它是基于矢量的图形系统。Flash 动画中的元素都是矢量的,只要用少量矢量数据就可以描述一个复杂的对象,占用的存储空间只是位图的几千分之一,非常适合在网络上使用。同时,矢量图像可以做到真正的无级放大,无论用户的浏览器窗口多大,图像始终可以完全显示,并且不会降低画面质量。

第二,Flash 使用插件方式工作。就是说,用户只要在浏览器端安装一次插件,以后就可以快速启动并观看动画。而且,在 IE 和 Netscape 的后期版本中,内置了对 Flash 流式动画的支持,这使得用户观看 Flash 更加方便。

第三,Flash 的工作方式是流式的。动画在下载传输的过程中也可以播放,也就是说,我们在观看一个动画的时候,完全不必等到影片全部下载到本地再观看,而是随时可以观看,哪怕后面的内容还没有完全下载到硬盘,也可以开始欣赏动画。这就大大减少了用户在浏览器端等待的时间,所以 Flash 动画非常适合在网络上传输。

第四,Flash 具有强大的交互功能。这不仅给网页设计提供了无限的创意空间,还使得使用 Flash 构建整个梦幻站点成为可能。Flash MX 提供新的动作指令设定环境,使用的 ActionScript 具备比较完整的程序语言构架,使 Flash 动画可以具备很好的交互性。当然,这就要求学习者具备一定的程序编写经验,才可以真正得心应手地完成开发目的。

1.2 Flash 基础

打开 Flash MX,软件的工作窗口,如图 1-1 所示。

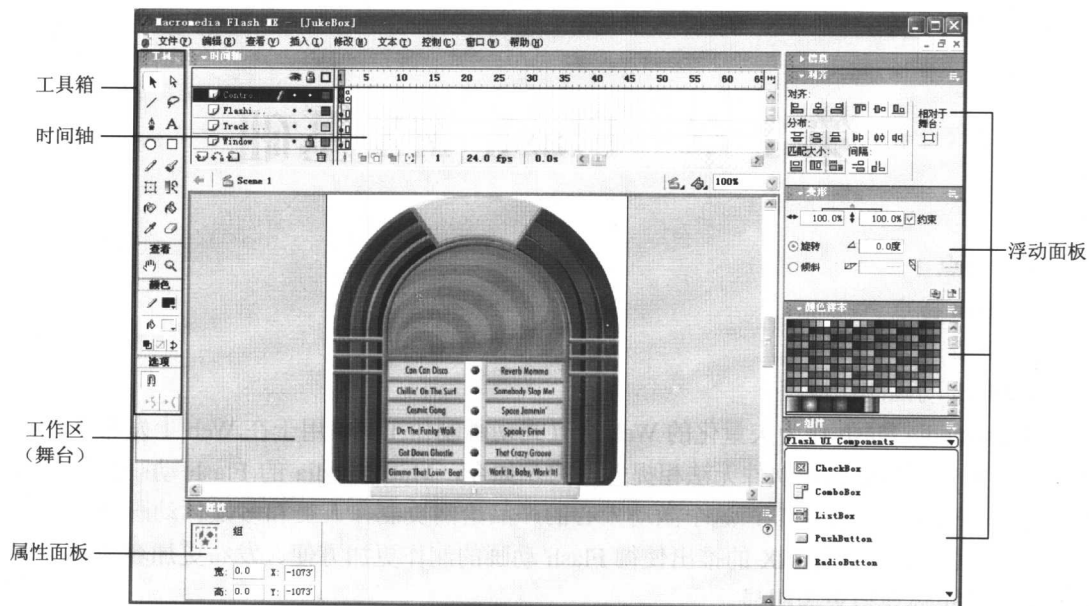


图 1-1 Flash MX 工作窗口

用 Flash MX 工作窗口可分为以下几个工作区域：

- 工具箱：绘制自由形状或准确的线条、形状和路径的工具，并可以更改工作区（舞台）中的视图。
- 时间轴：表示动画播放过程中各帧随时间变化的序列。
- 浮动面板：有助于查看、组织和更改文档中的元素。
- 属性检查器：显示与相应工具相关联的设置。
- 工作区（舞台）：编辑和播放电影的区域。

1.2.1 工具箱

Flash MX 提供各种工具用于绘制徒手多边形、精确的直线、图形和路径，还提供了为填充对象着色等工具。这些工具都放在工具箱中，如图 1-2 所示。

工具箱分为四个部分：

- “工具”部分包括绘画、着色和选择工具等。
- “查看”部分包括在工作区窗口内进行缩放和移动的工具。
- “颜色”部分包含边框颜色和填充颜色按钮。
- “选项”部分显示选定工具的功能设置按钮，这些按钮会影响工具的着色或编辑操作。选择的工具不同，选项也自然不同。例如，选中笔刷工具后，选项中可供选择的有笔刷的大小、形状等。

1.2.2 时间轴

时间轴（如图 1-3 所示）是实现 Flash 动画的关键部分。在 Flash 中，



图 1-2 工具箱



时间轴规定了电影中每一帧的播放顺序，或者是电影中符号的变化范围。所有规定的电影变化行为都是依据时间轴的顺序有条不紊地进行的。

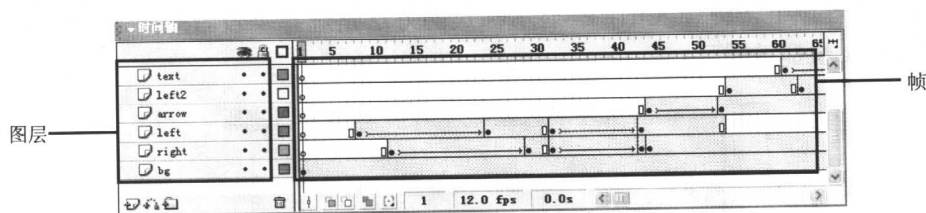


图 1-3 时间轴

时间轴窗口的每一个小方格表示电影中的一帧，一个电影中可以有 multiple 条并行的时间轴，每一条时间轴对应于一个运动的对象。运动对象分布在图层上，不同图层上的对象是相互独立的，它们的运动互不影响。

1.2.3 浮动面板

浮动面板是 Macromedia 公司对多个软件进行统一以后的结果。浮动面板的位置可以随意摆放，也可以选择是否显示它们，还可以将多个常用的面板随意组合在一起使用。如图 1-4 所示，为 Flash 的一个浮动面板。

显示或隐藏浮动面板的方法是：在“窗口”菜单中选择相应的浮动面板，如打开上面的混色器浮动面板，只需选择“窗口”|“混色器”即可。再次选择这个命令可以关闭该面板。

组合或分离浮动面板的方法是：组合不同浮动面板的方法是拖动浮动面板标签到同一窗口；分离不同浮动面板的方法是拖动浮动面板标签到窗口之外。

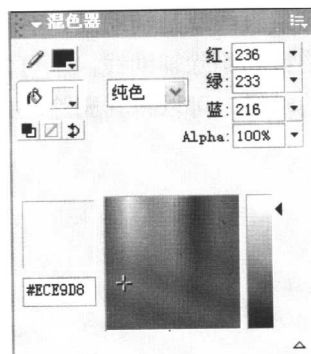


图 1-4 浮动面板

1.2.4 属性检查器

在选择了工具箱中的某个工具之后，会在属性检查器中显示相对应的属性。例如，如果选择文本工具，属性检查器会显示文本属性，从而使用户方便地选择所需文本属性。图 1-5 所示为文本的属性检查器。

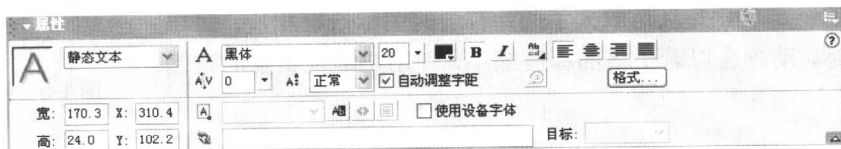


图 1-5 文本属性检查器

1.2.5 工作区（舞台）

时间轴下方是工作区，Flash 动画的创作都在这里进行。工作区左下角可以设定内容显示大小的百分比。

在工作区中还可以设置网格与标尺(如图 1-6 所示)。网格可以理解为在场地中的站位点,而标尺可以帮助创作者准确地找到位置。显示网格的方法是从菜单中选择“查看”|“网格”|“显示网格”或者按下快捷键 **Ctrl+’**;显示标尺的方法是选择“查看”|“标尺”或者按下 **Ctrl+Alt+Shift+R** 快捷键即可。

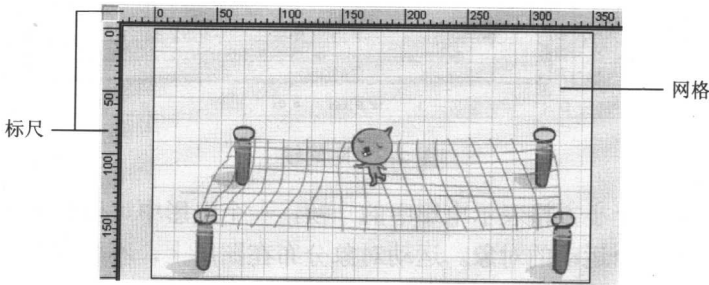


图 1-6 网格与标尺

从标尺处开始向舞台中拖动鼠标,会拖出一条绿颜色(默认)的直线(如图 1-7 所示),这条直线就是辅助线。不同的对象之间可以以这条线作为对齐的标准。用户可以移动、锁定、隐藏和删除辅助线,也可以将对象与辅助线对齐,或者更改辅助线颜色。当不再需要辅助线的时候,可以将其删除,方法是使用箭头工具将辅助线拖到水平或垂直标尺外部。

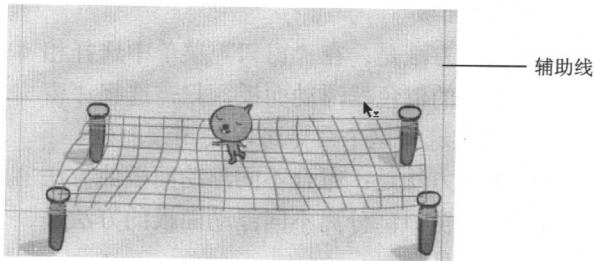


图 1-7 辅助线

另外,通过工具箱中的缩放工具(如图 1-8 所示),可以放大或者缩小用户所观察到的工作区的大小。

在选中缩放工具后,下方选项位置左侧的图标是放大工具,每单击一次该图标动画就会以若干倍的程度放大,使得在舞台上看到的图景只是原来的一部分,并且是放大的了;右边的图标恰好相反,每单击一次该图标,动画会以若干倍的程度缩小,使用户能观察到的范围越来越大。



图 1-8 缩放工具



按下 **Ctrl++** 快捷键可以实现放大功能,按下 **Ctrl+-** 快捷键可以实现缩小功能。

需要缩放动画的某个特定区域时,可以使用缩放工具拖拽出一个长方形区域,Flash MX 可以使这个特定的区域充满舞台。