

 **1分钟秘笈**

早
做完
不加班

快速索引, 简单便捷

考虑到读者实际遇到问题时的查找习惯, 标题即点明要点, 从而在目录中即可快速检索出需要的技巧

传授秘技, 招招实用

总结了250个使用Flash时常见的难题, 并对动画设计的每一步操作都进行详细讲解, 使读者能够轻松掌握实用的操作秘技

知识拓展, 学以致用

每个技巧都含有知识拓展内容, 对每个技巧的知识点都进行了延伸, 能够让读者学以致用, 对日常的工作、学习有所帮助

图文并茂, 视频教学

采用一步一图形的方式, 使技巧的讲解形象、生动。并配备了所有技巧的教学视频, 使读者学习更加轻松

赵雪梅[®]编著

Flash 动画设计 实战秘技250招



本书所需要的500多个素材和源文件, 以及400多分钟的视频教学通过扫描前言中的二维码进行下载

学习每一招只需1分钟, 250个招式+250个知识拓展, 招招精选, 易学、易懂

清华大学出版社

1分钟秘笈

Flash动画设计实战秘技250招

赵雪梅 编 著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书优点在于摒弃了繁杂的讲解模式,通过250个实战招式,介绍了Flash CC在动画编辑应用中的实战技巧,大量的实战招式全面涵盖了Flash动画中所遇到的问题及其解决方案。

全书分15章,结合大量的实战招式,全面地阐述了进入Flash CC奇幻世界、文档基础操作、体验趣味形状游戏、形状的色彩管理、探索高级形状的秘密、文字的创建与编辑、图层、时间轴和场景、使用元件、库和实例、步入动画的世界、使用模板创建动画、图像、声音和视频、初识ActionScript编程环境、探索ActionScript的奥秘、Flash中的组件、优化和发布动画等内容。

本书内容全面、图文并茂、通俗易懂、非常实用,无论是初学者,还是中、高级读者,都可以选用本书作为技术技巧的练习手册和查询手册。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。
版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash动画设计实战秘技250招 / 赵雪梅编著. —北京:清华大学出版社, 2018
(1分钟秘笈)
ISBN 978-7-302-50006-3

I. ①F… II. ①赵… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第076405号

责任编辑:韩宜波

装帧设计:杨玉兰

责任校对:王明明

责任印制:丛怀宇

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:22.5 字 数:540千字

版 次:2018年7月第1版 印 次:2018年7月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:58.00元

产品编号:074512-01



Flash 是一款集动画和应用程序开发于一身的二维动画软件，它以流式控制技术和矢量技术为核心，制作的动画具有效果好、文件小、易传播的特点。在现阶段 Flash 的应用领域主要包括娱乐短片、片头、广告、MTV、导航条、小游戏、产品展示、多媒体课件、网络应用程序的开发等几个方面，尤其是在互联网领域，很多网站都采用了 Flash 动画技术，从而使网站的交互设计更加精彩。目前，Flash 已经成为全球最流行的动画软件之一，在二维动画领域居于主导地位。本书以通俗易懂的语言，生动有趣的创意实例带领读者进入精彩的二维动画世界。

本书特点包含以下 4 点。



- ① 快速索引、简单便捷：本书考虑到读者实际遇到的问题是查找习惯，从目录中即可快速找到分类和问题，从而快速索引出自己需要的招式技巧。
- ② 传授秘技，招招实用：本书讲述了 250 个读者使用 Flash 所遇到的常见难题，对 Flash 的每一个操作都进行详细讲解，从而向读者传授实用的操作秘技。
- ③ 知识拓展，学以致用：本书中的每个技巧下都包含有知识拓展内容，是对每个技巧的知识点进行的延伸，让读者能够学以致用，在日常工作学习中有所帮助。
- ④ 图文并茂，视频教学：本书采用一步一图形的方式，形象讲解技巧。另外，本书光盘中还包含了所有技巧的教学视频，使读者的 Flash 学习更加直观、生动。

本书共分为 15 章，具体内容介绍如下。



- ① 第 1 章 步入 Flash CC 奇幻世界：学习 Flash 的相关知识，并带领读者认识全新的 Flash CC。
- ② 第 2 章 文档基础操作：讲述文档的基础操作，例如如何创建、打开、关闭、保存文档，设置文档的属性，设置标尺、网格、辅助线等。
- ③ 第 3 章 体验趣味形状游戏：讲述 Flash CC 工具箱中各种绘图和编辑工具的使用和方法，通过讲述这些常用的工具类型来熟悉如何创建有趣的形状图像，需要清楚各种工具的用途以及使用工具中的一些技巧，并能够将多种功能配合使用，从而绘制出丰富多彩的形状图像。
- ④ 第 4 章 形状的色彩管理：讲述填充和调整填充等方法。
- ⑤ 第 5 章 探索高级形状的秘密：介绍如何使用各种工具对形状进行编辑和修饰，使形状变得更加生动。
- ⑥ 第 6 章 文字的创建与编辑：介绍文字的创建、修改等实战技巧。
- ⑦ 第 7 章 图层、时间轴和场景：讲述了 Flash 中图层、时间轴和场景之间的相互关系和实战技巧。
- ⑧ 第 8 章 使用元件、库和实例：讲解如何使用元件、库制作实例，并介绍元件的创建方式和编辑方式，以及元件在动画中的实战技巧。
- ⑨ 第 9 章 步入动画的世界：介绍 Flash 中动画的制作原理和制作方法。

- ⑩ 第 10 章 使用模板创建动画：介绍如何使用和编辑 Flash 中自带的模板，并讲述使用过程中的实战技巧。
- ⑪ 第 11 章 图像、声音和视频：介绍如何为 Flash 导入图像、声音和视频，并讲述了如何对导入的素材进行压缩和转换等实战技巧。
- ⑫ 第 12 章 初识 ActionScript 编程环境：介绍了 ActionScript 3.0 中的动作面板和常用代码的编写。
- ⑬ 第 13 章 探索 ActionScript 的奥秘：讲述了高级 ActionScript 3.0 类的创建和调用以及使用的方法。
- ⑭ 第 14 章 Flash 中的组件：讲述了 Flash 中常用的组件以及如何使用这些组件制作一些简单的实战技巧。
- ⑮ 第 15 章 优化和发布动画：介绍如何对 Flash 作品进行优化、导出和发布等实战技巧。

本书作者

本书由赵雪梅编著，其他参与编写的人员还有崔会静、霍伟伟、王冰峰、王金兰、尹庆栋、张才祥、张中耀、赵岩、王兰芳等。

由于作者水平有限，书中疏漏之处在所难免。在感谢您选择本书的同时，也希望您能够把对本书的意见和建议告诉我们。

读者服务邮箱为 360626070@qq.com。另外，本书配备资源可以通过扫描右侧的二维码进行下载。



编 者



第 1 章 步入 Flash CC 奇幻世界.....1

招式 001	快速启动 Flash CC.....2	招式 007	在多个窗口之间快速切换8
招式 002	启动时自动打开 Flash CC.....3	招式 008	使用缩放工具缩放舞台的大小9
招式 003	快速退出 Flash CC.....4	招式 009	使用手形工具平移舞台10
招式 004	不显示 Flash CC 的欢迎界面5	招式 010	关闭浮动面板10
招式 005	设置用户界面颜色6	招式 011	通过窗口命令调整工作区.....11
招式 006	编辑键盘快捷键修改有冲突的快捷键.....7		

第 2 章 文档基础操作13

招式 012	通过欢迎界面创建新文档14	招式 022	修改辅助线的颜色22
招式 013	打开已有的 Flash 文档15	招式 023	显示网格23
招式 014	保存 Flash 文档.....16	招式 024	编辑网格24
招式 015	快速关闭 Flash 文档.....17	招式 025	撤消与重做.....25
招式 016	创建 Flash 模板文档.....17	招式 026	使用历史记录撤消和重做27
招式 017	设置舞台大小18	招式 027	使用贴紧对齐27
招式 018	显示标尺19	招式 028	使用贴紧网格28
招式 019	创建辅助线.....20	招式 029	使用贴紧至辅助线.....29
招式 020	清除辅助线.....21	招式 030	其他的贴紧命令.....30
招式 021	隐藏辅助线.....22		

第 3 章 体验趣味形状游戏32

招式 031	绘制矩形33	招式 037	绘制样条线.....39
招式 032	基本矩形工具与矩形工具的区别34	招式 038	样条线的样式40
招式 033	绘制精确大小的矩形35	招式 039	使用铅笔工具42
招式 034	绘制椭圆36	招式 040	使用刷子工具42
招式 035	使用基本椭圆工具37	招式 041	钢笔工具的使用.....44
招式 036	绘制多角星形38	招式 042	添加和删除锚点工具的使用.....45

招式 043	使用转换锚点工具调整形状.....	46	招式 047	扩展填充	51
招式 044	部分选取工具	47	招式 048	柔化填充边缘	53
招式 045	橡皮擦工具.....	48	招式 049	使用平滑	54
招式 046	将形状更改为填充	50			

第 4 章 形状的色彩管理.....56

招式 050	工具箱中的填充颜色	57	招式 055	使用颜料桶工具.....	63
招式 051	设置填充的透明色	57	招式 056	不封闭形状的填充	64
招式 052	使用“属性”面板设置填充.....	59	招式 057	使用墨水瓶工具.....	64
招式 053	填充渐变色.....	60	招式 058	使用滴管工具	65
招式 054	使用位图填充	61	招式 059	使用渐变变形工具	66

第 5 章 探索高级形状的秘密69

招式 060	选择工具的使用.....	70	招式 074	旋转形状	85
招式 061	使用选择工具的调整形状	70	招式 075	任意变形	86
招式 062	部分选取工具的使用	72	招式 076	菜单栏中的变形.....	87
招式 063	套索工具的使用.....	73	招式 077	使用对齐	89
招式 064	多边形套索工具的使用.....	74	招式 078	使用分布	91
招式 065	魔术棒工具的使用	74	招式 079	使用匹配大小	92
招式 066	全选形状	76	招式 080	使用间隔	93
招式 067	移动形状	76	招式 081	删除多余的对象.....	94
招式 068	复制形状	78	招式 082	使用联合	95
招式 069	使用菜单复制对象.....	79	招式 083	使用交集	96
招式 070	剪切对象	80	招式 084	使用打孔	97
招式 071	将形状组合.....	81	招式 085	使用 3D 旋转工具.....	99
招式 072	排列形状	82	招式 086	以轮廓预览形状.....	100
招式 073	等比例缩放形状.....	84	招式 087	高速显示形状	100

第 6 章 文字的创建与编辑 102

招式 088	标签文本输入方式	103	招式 097	显示文本边框	114
招式 089	文本块输入方式	104	招式 098	为文本设置链接	115
招式 090	修改字形	105	招式 099	文本对象的编辑	117
招式 091	设置文本方向	106	招式 100	打散文本	118
招式 092	设置文本位置和大小	107	招式 101	变形文字	119
招式 093	设置字符属性	109	招式 102	制作立体字	122
招式 094	设置上下标字体	111	招式 103	制作滚动文本	124
招式 095	设置文本的对齐	112	招式 104	选择文本类型	126
招式 096	设置文字边缘	113			

第 7 章 图层、时间轴和场景 127

招式 105	创建新图层	128	招式 116	使用关键帧制作动画	139
招式 106	重命名图层	129	招式 117	编辑帧	141
招式 107	调整图层的顺序	129	招式 118	预览动画	142
招式 108	编辑图层	130	招式 119	逐帧观察动画	143
招式 109	隐藏图层	132	招式 120	转至开头和结尾	144
招式 110	图层的锁定和解锁	133	招式 121	使用洋葱皮工具	145
招式 111	分散到图层	134	招式 122	调整帧的模式	146
招式 112	使用图层文件夹管理图层	135	招式 123	巧用翻转帧	147
招式 113	图层属性设置	136	招式 124	添加场景	149
招式 114	帧的类型	137	招式 125	使用场景制作幻灯片	149
招式 115	插入帧	138			

第 8 章 使用元件、库和实例 152

招式 126	创建图形元件	153	招式 129	转换元件	159
招式 127	创建影片剪辑元件	154	招式 130	编辑元件	160
招式 128	创建按钮元件	156	招式 131	管理库中的元件	160

招式 132	创建实例	161
招式 133	设置实例色彩	162
招式 134	设置实例的不透明度	163
招式 135	设置实例的混合模式	164
招式 136	设置实例的投影	166
招式 137	设置实例的模糊	167

招式 138	设置实例的发光	168
招式 139	设置实例的浮雕效果	170
招式 140	调整实例的颜色	171
招式 141	交换实例	172
招式 142	使用 3D 定位和视图制作动画	173

第 9 章 步入动画的世界.....175

招式 143	行走的逐帧动画	176
招式 144	使用形状补间制作文字变形	178
招式 145	使用形状提示制作形状补间	180
招式 146	创建传统补间动画	183
招式 147	创建旋转动画补间	185
招式 148	创建补间动画	187
招式 149	删除补间动画	189
招式 150	转换为逐帧动画	190
招式 151	引导动画	191
招式 152	遮罩动画	193
招式 153	使用动画预设制作弹跳球	194

招式 154	使用动画预设制作运动模糊	196
招式 155	使用动画预设制作脉搏运动	198
招式 156	使用动画预设制作 3D 弹出	199
招式 157	使用动画预设制作飞入和飞出	200
招式 158	使用动画预设制作快速移动	201
招式 159	使用动画预设制作波形动画	202
招式 160	使用动画预设制作烟雾动画	203
招式 161	使用滤镜制作流动的阴影	205
招式 162	使用滤镜设置颜色变化动画	206
招式 163	使用滤镜设置模糊动画	208
招式 164	添加自定义的动画预设	210

第 10 章 使用模板创建动画.....211

招式 165	使用范例文件中的 Alpha 遮罩层 范例	212
招式 166	使用范例文件中的手写范例	213
招式 167	使用范例文件中的菜单范例	216
招式 168	使用范例文件中的拖放范例	218
招式 169	使用范例文件中的自定义鼠标光标 范例	220
招式 170	使用演示文稿范例创建幻灯片	221
招式 171	创建横幅	224

招式 172	创建广告	225
招式 173	使用动画中的补间形状的 动画遮罩层	226
招式 174	使用动画中的补间动画的 动画遮罩层	227
招式 175	使用动画中的随机纹理运动	229
招式 176	使用动画中的雨景脚本	231
招式 177	使用动画中的加亮显示动画按钮	232
招式 178	使用媒体播放模板中的简单相册	234

第 11 章 图像、声音和视频236

招式 179	导入图像	237	招式 187	设置声音的播放长度	247
招式 180	调整图像匹配舞台	238	招式 188	设置声音属性	248
招式 181	将导入的位图转换为矢量图	238	招式 189	更新声音	249
招式 182	导入声音	239	招式 190	调整音量	250
招式 183	将声音添加到时间轴	241	招式 191	删除声音文件	251
招式 184	将声音添加到按钮	242	招式 192	导入视频	251
招式 185	设置声音效果	244	招式 193	导入为内嵌视频	253
招式 186	设置声音的同步	246			

第 12 章 初识 ActionScript 编程环境256

招式 194	为元件添加代码	257	招式 200	使用跳转轴函数 play 制作 播放按钮	266
招式 195	将代码直接添加到时间轴上	258	招式 201	使用跳转函数 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 制作跳转场景	267
招式 196	使用代码片段制作加载动画	260	招式 202	使用跳转函数 nextframe 和 prevframe 制作相册	269
招式 197	使用事件处理函数加载 Web 页	262			
招式 198	使用鼠标事件制作移入移出动作	264			
招式 199	使用跳转函数 Stop 制作 停止按钮	265			

第 13 章 探索 ActionScript 的奥秘272

招式 203	如何创建自定义类文档	273	招式 210	鼠标跟随动画制作跟随鼠标的 彩圈	287
招式 204	如何创建类	274	招式 211	鼠标跟随动画制作文字跟随鼠标	288
招式 205	影片剪辑类创建随机草莓	275	招式 212	使用停止鼠标拖动 stopDrag 函数 制作松开的小球	290
招式 206	影片剪辑类制作下雪效果	278	招式 213	日期 Date 类获取当前日期值	291
招式 207	影片剪辑类制作下雨效果	281	招式 214	定时器 Timer 类制作倒计时器	293
招式 208	管理对象深度创建叠加 交换的照片	284	招式 215	使用 Date 类和 Timer 类制作 动感电子时钟	294
招式 209	使用鼠标拖动 startDrag 函数 制作逗小猫	286			

招式 216	使用 Loader 类制作加载和 卸载图像	297	招式 220	使用 URLLoader 类加载外部 变量文本文件	304
招式 217	使用 LoaderInfo 类制作 预载动画	299	招式 221	键盘交互 KeyboardEvent 类制作控制移动企鹅	306
招式 218	使用 URLLoader 类加载外部 文本文件	301	招式 222	检测碰撞方法制作碰花游戏	307
招式 219	使用 URLLoader 类加载外部 HTML 标签文本	303	招式 223	使用自定义外部类制作满天的 泡泡	308

第 14 章 Flash 中的组件311

招式 224	使用 Button 创建用户界面按钮	312	招式 233	使用 Radio Button 组件制作 信息选择对话框	326
招式 225	使用 CleckBox 创建必填表	314	招式 234	使用 ScrollPane 组件制作 可滚动的窗口预览	327
招式 226	使用 ColorPicker 制作改变颜色的 实例	316	招式 235	使用 Slider 组件制作评分器	329
招式 227	使用 ComboBox 制作登录界面	318	招式 236	使用 TextArea 组件制作日期实例 ...	330
招式 228	使用 DataGrid 组件制作三好学生 数据	319	招式 237	使用 TextInput 组件制作密码实例 ..	332
招式 229	使用 Label 组件	320	招式 238	使用 TileList 组件	333
招式 230	使用 List 制作多选列表对话框	321	招式 239	使用 UILoader 组件制作 加载外部图像实例	335
招式 231	使用 NumericStepper 制作参数 卷展栏	323	招式 240	使用 UIScrollBar 组件	336
招式 232	使用 ProgressBar 制作加载动画	324	招式 241	Video 组件	338

第 15 章 优化和发布动画340

招式 242	优化时间轴	341	招式 247	导出图像	346
招式 243	优化形状	342	招式 248	导出影片	347
招式 244	优化字体	343	招式 249	导出视频	348
招式 245	总体的优化	344	招式 250	发布作品	350
招式 246	调试代码影片	345			



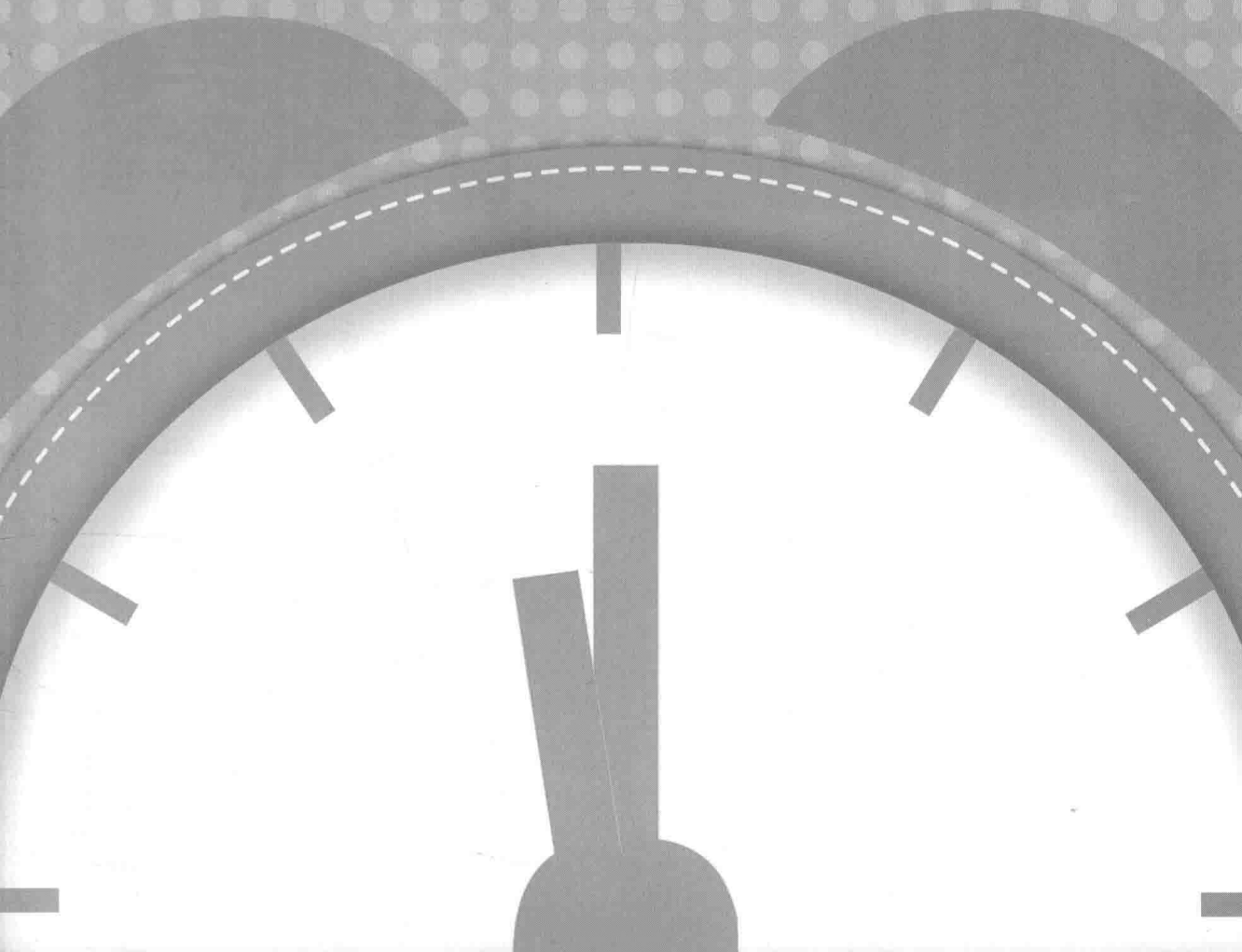
1

第 1 章

步入 Flash CC 奇幻世界

在网络技术迅速发展的今天，静止的图像已经无法满足人们的视觉需求以及商家对产品信息的表现，动画逐渐成为网页中不可缺少的一种重要的宣传手段和表现方法。其中，Flash 以其人性化的风格和强大的交互功能，吸引了越来越多的观众，并且其应用领域也越来越广泛。

Flash CC 以完美、舒适的动画编辑环境，深受广大动画制作者的喜爱，通过对本章的学习，用户可以了解 Flash 的相关知识，并使读者认识全新的 Flash CC。



招式 001 快速启动 Flash CC

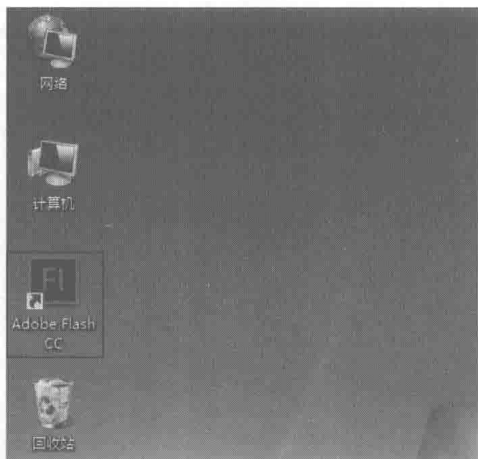


Q 安装 Flash CC 后，我想通过 Flash CC 来制作动画，对软件进行学习和了解，却不知如何启动 Flash CC，您能教我如何快速启动 Flash CC 吗？

A 可以的，Flash CC 的启动方法有许多种，下面就介绍 4 种启动 Flash CC 的方法。

1. 双击图标法

安装 Flash CC 后，系统会自动在桌面上创建一个 Flash CC 图标，双击 Adobe Flash CC 图标即可启动 Flash CC。



2. 利用“开始”菜单法

① 在窗口的左下角单击“开始”按钮，② 在弹出的菜单中选择“所有程序”命令，③ 在“所有程序”菜单中选择 Adobe 选项下的 Adobe Flash CC 命令即可启动 Flash CC。



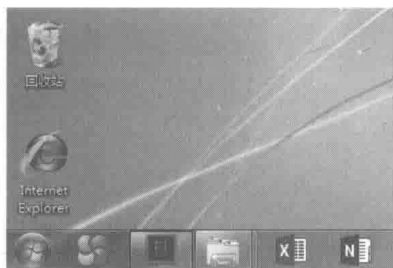
3. 双击文件法

双击 Flash 文件即可启动 Flash CC。



4. 单击任务栏图标

若已经将 Flash CC 图标锁定到任务栏中，则单击任务栏中的 Flash CC 图标即可启动 Flash CC。



知识拓展

在上面提到了任务栏，那么如何将软件图标锁定到任务栏呢？其实非常简单，**①** 用户只需在桌面上拖曳Flash CC图标到任务栏中，**②** 可以看到“附到任务栏”提示，**③** 释放鼠标左键即可将软件图标锁定到任务栏中。



专家提示

将图标锁定到任务栏中之后，如何将锁定的任务栏取消显示呢？**①** 在需要解锁的任务栏软件图标上右击，**②** 在弹出的快捷菜单中选择“将此程序从任务栏解锁”命令。



招式 002 启动时自动打开Flash CC

Q 我是一个每天都需要使用动画软件的工作者，每次开机时都需要重新启动Flash CC，很浪费时间，您能教教我如何在启动时自动打开动画软件吗？

A 可以的，您只要在电脑的“开始”菜单中，将Flash CC程序设置为开机自动启动，这样就可以在每次开机时自动打开Flash CC软件了，方便而快捷。



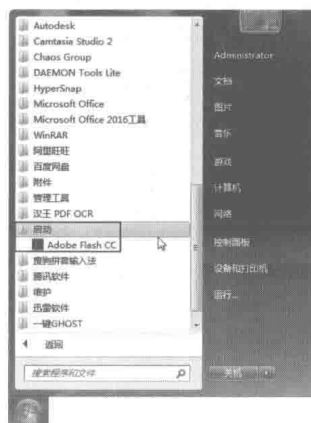
1. 选择软件

① 单击“开始”按钮，选择“所有程序”命令，在打开的菜单中选择Adobe选项，找到Adobe Flash CC命令，**②** 拖曳Adobe Flash CC命令到“启动”选项下。



2. 添加到“启动”中

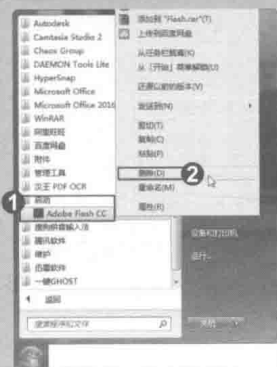
释放鼠标左键即可将Adobe Flash CC命令添加到启动项中，即可设置开机自动启动。





知识拓展

如果用户不想进行开机自动启动 Adobe Flash CC 软件, 则可以从“启动”程序列表中删除, ① 在“启动”程序列表中, 选择 Adobe Flash CC 选项, 单击鼠标右键, ② 在弹出的快捷菜单中选择“删除”命令即可。



专家提示

① 在启动栏中右击“启动”命令, ② 在弹出的快捷菜单中选择“打开”命令, ③ 打开相对应的“启动”文件夹窗口, 可以在左侧的列表框中看到所有“开始”菜单中的程序, 在该文件夹窗口中可以对文件内容进行剪切、复制、粘贴、删除等操作, 以及将 Flash CC 移动位置。



招式 003

快速退出 Flash CC



Q 在不使用 Flash CC 软件之后, 想要关闭软件, 但是不知道怎么操作, 您能教我如何快速退出 Flash CC 吗?

A 可以的, 其实快速退出 Flash CC 的方法也有很多种, 下面介绍常用的两种快速退出 Flash CC 的方法。

1. 单击按钮法

要退出 Flash CC 软件, 只需在窗口的右上角单击“关闭”按钮即可退出 Flash CC 软件。



2. 使用菜单命令法



选择菜单栏中的“文件”|“退出”命令，或按命令右侧的 Ctrl+Q 快捷键，都可退出 Flash CC 软件。

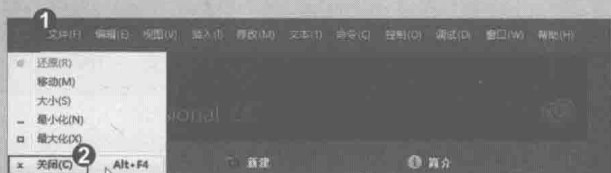


专家提示

在打开的菜单中可以看到有些命令右侧会有一个组合键，通过记住这些常用的组合键可以提高制作素材的效率。

知识拓展

除了刚介绍的两种退出 Flash CC 软件的方法外，还可以双击 Flash 软件界面左上角的 Flash 图标，① 在该 Flash 软件图标上单击，② 在弹出的菜单中选择“关闭”命令，同样可以退出 Flash CC 并关闭 Flash CC 软件界面。



招式 004 不显示 Flash CC 的欢迎界面



Q 安装上 Flash CC 软件后，每次启动该软件，都会出现一个欢迎界面，能否将其关闭呢？

A 可以。只需勾选“不再显示”复选框即可，具体操作如下。

1. 勾选“不再显示”复选框



启动 Flash CC 软件，在欢迎界面的左下角勾选“不再显示”复选框。



2. 取消欢迎界面



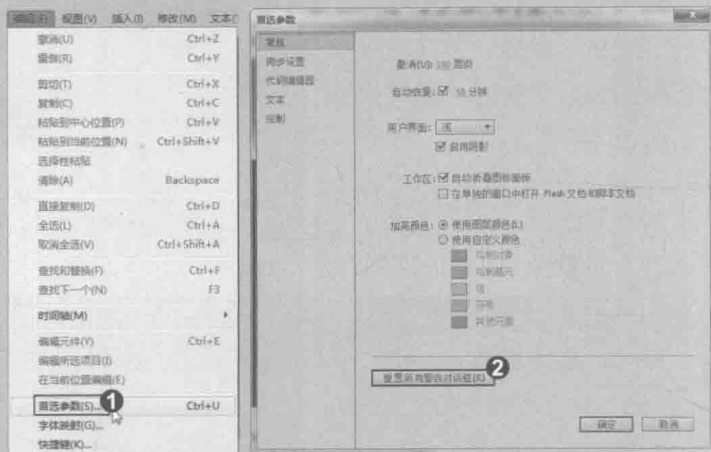
再次启动 Flash CC 时就不会再显示欢迎界面。





知识拓展

取消显示欢迎界面后，要想重新启用欢迎界面需要①选择“编辑”|“首选参数”菜单命令，②在弹出的“首选参数”对话框中单击“重置所有警告对话框”按钮，即可恢复默认启动的欢迎界面。



招式 005 设置用户界面颜色



Q 我认为 Flash 的界面太黑了，能不能改变一下 Flash 界面的颜色呢？

A 可以。需要在“首选参数”对话框设置用户界面的颜色。下面介绍如何设置 Flash CC 用户界面的颜色。

1. 打开首选参数

①选择菜单栏中的“编辑”|“首选参数”命令，②在弹出的“首选参数”对话框中选择“常规”选项，并在“用户界面”下拉列表中选择“浅”选项。

2. 选择颜色

选择用户界面颜色之后，单击“确定”按钮，即可设置出浅色的界面。

