

# 网页制作实例图解

## Flash 5.0

### 篇

赵丰年 主编



机械工业出版社  
China Machine Press

# 网页制作实例图解 ——Flash5.0 篇

赵丰年 主编



机械工业出版社

本书是《网页制作实例图解》丛书中的一本，通过完成 8 个典型的任务系统介绍了 Flash5.0 在网页制作领域的应用，主要内容包括：在 Flash 中绘制图形、制作按钮、制作各种动画（逐帧动画、形状渐变动画、交互式动画）、制作交互式的 Flash 网站等。

本书内容重点突出，形式新颖实用，语言简洁明快，适合具有一定计算机操作基础的网页制作爱好者自学使用，同时也可作为各类网页制作课程的参考用书。

### 图书在版编目 (CIP) 数据

网页制作实例图解. FLASH 5.0 篇/赵丰年主编.  
北京: 机械工业出版社, 2001 .9  
ISBN 7-111- 09408-5

I. 网… II. 赵… III. ①主页制作—应用软件—  
图解②动画—设计—图形软件, Flash5.0—图解  
IV. TP393. 092-64

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 068312 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑: 曲彩云 封面设计: 姚毅

责任印制: 付方敏

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2001 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·11.5 印张·281 千字

0 001—4000 册

定价: 16.00 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社发行部调换

A/3371-03

# 前言

随着信息时代的来临，知识的重要性提高到了前所未有的程度，更快更好地掌握必要的知识不但是学术界人士的普遍要求，而且已经成为广大民众的迫切呼声。计算机作为信息时代的主角早已广泛地应用于各行各业，中华大地上掀起了一浪高过一浪的计算机普及热潮。但是，计算机技术的分支如此之多，到底应该学些什么，才能在竞争异常激烈的信息社会立于不败之地呢？

毫无疑问，在互联网席卷全球的今天，如何在 Web 上“写作”——也就是网页制作，当仁不让地成为计算机普及的新热点。现在，不论是高等院校还是中学校园，不论是培训班还是技术讲座，网页制作都是吸引了最多学习者的计算机技术。通过网页制作，很多人找到了自己个性宣扬的空间；通过网页制作，很多人展示了自己独特的创造力；通过网页制作，很多人找到了自己梦寐以求的职业……

《网页制作实例图解》丛书正是在这样的背景下应运而生，为广大计算机爱好者开启了网页制作技术的大门。

## 丛书特点

本套丛书具有以下三个典型特点：

### ● 以实例带动学习，快捷有效

本套丛书在写作方法上完全摒弃了功能说明的老套路，代之以“实例教学”的思路，将各软件的功能讲解贯穿于一个个具体的实例中，使读者在不知不觉中就掌握了相应软件的关键功能，并且能够接触到一些实用的技巧，从而为进一步的学习和工作奠定坚实的基础。

### ● 添加丰富的图注，便于理解

本套丛书另外一个典型特点就是图注丰富。通过在示意图上添加大量有用的文字注解，使读者可以方便地定位到正在讲解的知识点，并且大大强化了关键信息的信息密度，从而非常有助于读者理解和学习。

### ● 内容精练实用，节约时间

时间作为知识获取者最关键的资源，在信息爆炸的今天更显得重要无比。让读者用最少的时间掌握最有用的知识是本套丛书的宗旨。因此，本套丛书中的所有书籍均将篇幅限制在 200 页左右，通过精心设计的实例集中讲述了软件的关键功能和常用功能，而将不常用的功能一带而过甚至忽略不讲。这样，读者就可以不必将时间消耗在可能永远也用不到的技术细节上，从而能在短期内快速掌握软件的精髓，真正做到即学即用，立竿见影。

## 关于 Flash

Flash 是一种基于矢量的具有交互式的动画软件，其格式已经成为一种工业标准，广

泛地应用于各个领域，例如，网页制作、网上广告及 Logo、电视字幕、MTV、网络游戏、产品演示、多媒体光盘等等。

Flash 与 Dreamweaver、Fireworks 共称为网页制作的“Dream team”（梦幻组合），在网页制作领域具有极高的声望。很多外行都把网页制作与 Flash 划上了等号，可见 Flash 影响力之大。几乎可以肯定地说：如果不懂得 Flash，那么就不能说是懂得了网页制作。

## 关于本书

本书是《网页制作实例图解》系列丛书中的一本，主要通过 8 个精挑细选的任务有针对性地讲述了 Flash5.0 在网页制作领域的应用。

**【任务 1 制作一个 Flash 主页】**通过制作一个 Flash 主页，系统介绍了 Flash5.0 的基本操作，使读者对该软件有个初步全面的认识。

**【任务 2 理解帧与层的概念】**首先分析了 Flash 中的一个示例文件 keyframing fla，使读者了解了帧和层的概念及操作，之后通过制作一个逐帧动画，使读者进一步理解了这两个重要概念。

**【任务 3 绘图与填色】**通过绘制两个典型的图像，说明了 Flash 在绘图和图形处理方面的特色。

**【任务 4 制作按钮】**介绍了在 Flash 中制作按钮的过程，包括制作按钮的不同状态、为按钮添加声音、设置按钮的超链接。

**【任务 5 创建形状渐变动画】**介绍了第一种典型的 Flash 渐变动画——形状渐变动画，并说明了如何用形状线索进一步控制动画。

**【任务 6 创建运动渐变动画】**介绍了另一种典型的 Flash 渐变动画——运动渐变动画，并说明了如何用引导路径使运动渐变动画沿指定轨迹运动。

**【任务 7 创建交互式电影】**首先介绍了基本的交互概念，接着通过制作一个“计算器”实例说明了 Flash 在制作交互式电影方面的特性。

**【任务 8 制作一个交互式网站】**介绍了 Flash5.0 中 Tutorial 的制作，使读者对如何制作一个完整的交互式网站有了深刻全面的认识。

本书由赵丰年主编，参见编写工作的还有赵念东、赵承志、梁丽霞、武远明、王维涛、胡长清、白锋、谢小强、吴亚东、刘浩等。由于时间仓促，书中错漏之处在所难免，希望广大读者谅解并批评指正。

本书所有实例效果和所需素材均可在作者的个人网站（<http://zhaofengnian.yeah.net>）上下载，同时欢迎广大读者就书中问题与作者讨论：[zhaofengnian@sina.com](mailto:zhaofengnian@sina.com)。

作者  
2001 年 10 月

# 目 录

## 前言

任务 1 制作一个 Flash 主页.....	1
子任务 1 了解 Flash5.0 界面.....	1
子任务 2 了解 Flash 的工作流程.....	3
子任务 3 制作主页.....	5
任务 2 理解层与帧的概念.....	33
子任务 1 分析 keyframing fla.....	33
子任务 2 创建一个逐帧动画.....	42
任务 3 绘图与填色.....	47
子任务 1 绘制寻呼机.....	47
子任务 2 绘制卡通头像.....	61
任务 4 制作按钮.....	69
子任务 1 制作按钮的不同状态.....	69
子任务 2 给按钮添加声音.....	74
子任务 3 设置超链接.....	77
任务 5 创建形状渐变动画.....	79
子任务 1 了解形状渐变动画的原理.....	79
子任务 2 创建基本的形状渐变动画.....	79
子任务 3 用变形线索控制形状渐变动画.....	84
任务 6 创建运动渐变动画.....	87
子任务 1 了解运动渐变动画的原理.....	87
子任务 2 创建“射小鸟”运动渐变动画.....	87
子任务 3 制作滚动的横幅.....	94
子任务 4 制作沿不封闭路径运动的渐变动画.....	102
子任务 5 制作沿封闭路径运动的渐变动画.....	104
任务 7 创建交互式电影.....	109
子任务 1 了解基本的交互概念.....	109
子任务 2 创建交互式电影的实例——计算器.....	116
任务 8 制作一个交互式网站.....	131
子任务 1 概述、预览和分析.....	131

子任务 2 开始制作 .....	136
子任务 3 制作和组织素材 .....	137
子任务 4 给按钮添加声音 .....	143
子任务 5 使用舞台和时间线 .....	144
子任务 6 设置实例的动画效果 .....	148
子任务 7 使用函数控制动画 .....	157
子任务 8 发布电影 .....	161
附 录 .....	165
附录 1 Flash5.0 菜单命令 .....	165
附 1.1 File (文件) 菜单 .....	165
附 1.2 Edit (编辑) 菜单 .....	166
附 1.3 View (查看) 菜单 .....	167
附 1.4 Insert (插入) 菜单 .....	168
附 1.5 Modify (修改) 菜单 .....	168
附 1.6 Text (文字) 菜单 .....	170
附 1.7 Control (控制) 菜单 .....	171
附 1.8 Window (窗口) 菜单 .....	171
附 1.9 Help (帮助) 菜单 .....	173
附录 2 Flash5.0 工具栏 .....	173
附 2.1 “Standard” (标准) 工具栏 .....	173
附 2.2 “Controller” (控制器) 工具栏 .....	174
附录 3 Flash5.0 图形工具 .....	174
附录 4 Flash5.0 常用快捷键 .....	175

# 任务 1 制作一个 Flash 主页

**任务内容：**本任务首先介绍了 Flash5.0 的工作流程，然后制作了一个 Flash 主页。

**任务目的：**通过完成本任务，读者可以了解到 Flash 的基本工作流程，并了解到使用 Flash 开发网页时用到的多种工具，从而能够从比较全面的角度理解 Flash。

**任务步骤：**【了解 Flash5.0 界面】→【了解 Flash 的工作流程】→【制作 Flash 主页】

## 子任务 1 了解 Flash5.0 界面

启动 Flash5 之后，它的基本界面如图 1.1 所示。

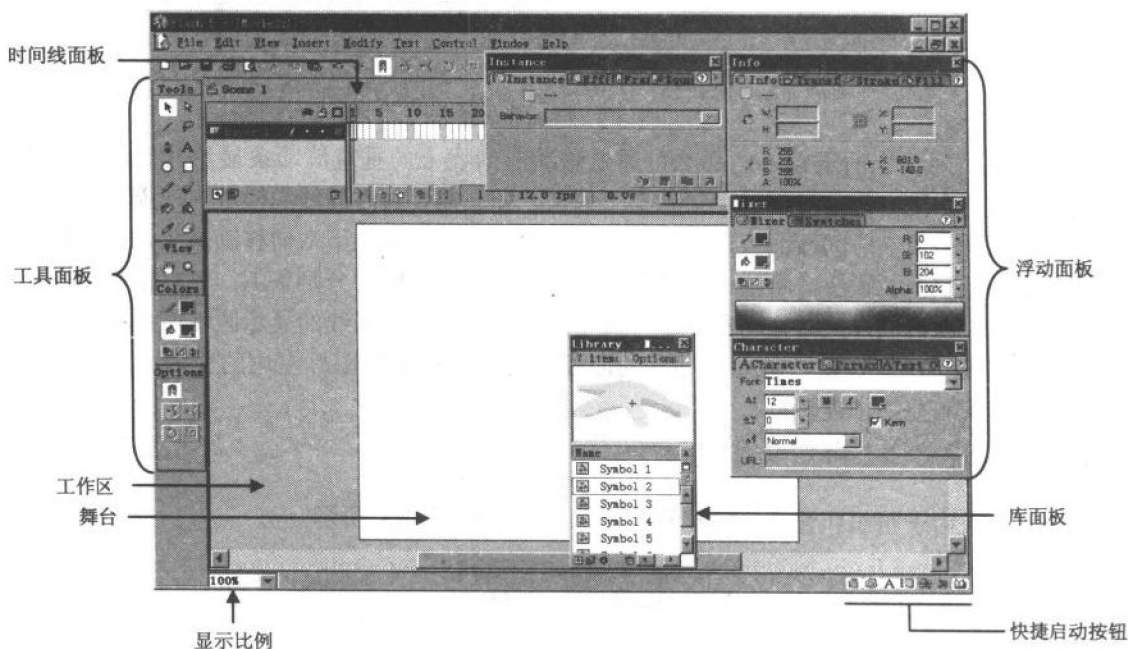


图 1.1 Flash 界面

除了基本的菜单栏和工具栏以外，Flash 中还包括一个时间线面板，用来控制层和帧；一个工具面板，其中包括绘图工具和其他工具；若干个浮动面板，用以完成各种常用功能；一个库面板，其中包含电影中的符号；以及舞台和工作区。

以下简要介绍各界面元素，详细信息将在具体介绍其他功能时说明。

### 1. 舞台与工作区

舞台就是用户定义的电影尺寸，它是最后电影内容能够显示的区域，在图 1.1 中，舞台就是主窗口中的白色区域。



舞台外面的区域称为“工作区”，类似于剧院的后台区域，虽然也可以放置对象，但当电影导出后，后台上的对象就无法显示了。在图 1.1 中，工作区就是舞台外的灰色区域。

利用舞台和工作区的特点，我们常常可以制作一些特殊效果，比如说让一个对象从外到内进入动画。

## 2. 时间线面板

TimeLine（时间线）可以对层和帧中的电影内容进行组织和控制，使内容随着时间线的移动而发生相应的变化。帧、层与播放头是时间线的重要组成部分，时间线上还有标尺和状态栏，如图 1.2 所示。

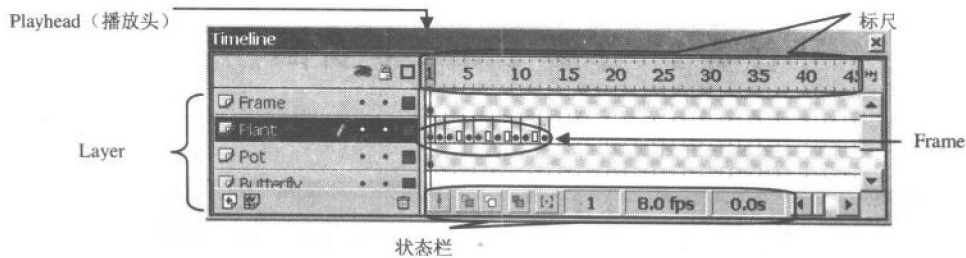


图 1.2 时间线面板

如果时间线上的层较多，那么可通过移动时间线上的垂直滚动条显示其他层，而移动水平滚动条则可显示时间线上显示不下的帧。如果需要将时间线面板放大或缩小，只需将鼠标指针停留在时间线面板的下边框上，鼠标指针将变成上下双向移动箭头，此时拖动鼠标即可调整面板大小。将鼠标指针停留在时间线和层之间的分割条上，鼠标指针将变成左右双向移动箭头，此时拖动鼠标即可调整左右大小，使时间线的显示区域增大和缩小。

如果要将时间线窗口移动为独立的面板，只要按住眼睛图标左边的空白区域，然后移动鼠标到需要的位置即可。

## 3. 库面板

库面板用于组织和管理 Flash 电影中的符号，如图 1.3 所示。

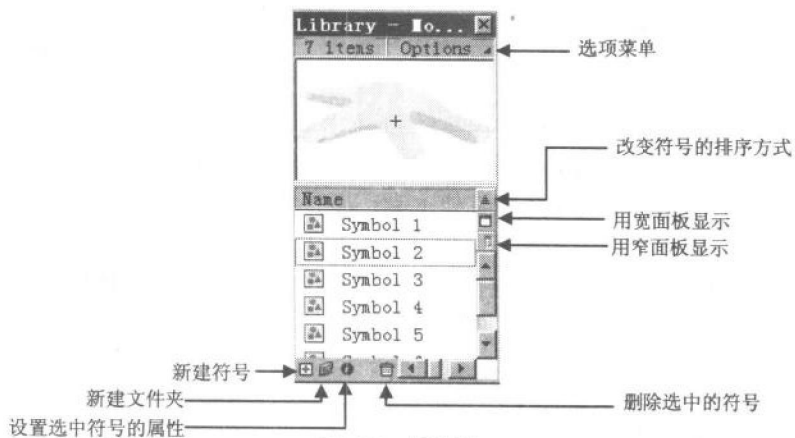


图 1.3 库面板

**说明:** 在 Flash 中, 符号 (Symbol) 是可以重复利用的图像、动画或按钮。符号可使编辑电影更加简单, 还可以显著地缩小文件的大小。

单击库面板右上角的选项菜单, 将弹出一个用于进行库面板操作的菜单, 可以选择其中的命令。不过, 通常的操作都采用库面板上的工具按钮 (参见图 1.3)。

#### 4. 浮动面板

与 Dreamweaver、Fireworks 类似, Flash 5.0 中也采用了许多可以任意关闭或开启并改变停放位置的浮动面板。通过使用浮动面板, 可以方便地完成大多数常见的设置。本书将在实际操作时讲解不同面板的功能和作用。

## 子任务 2 了解 Flash 的工作流程

使用 Flash 进行开发时通常将遵循以下工作流程: 首先创建一个电影, 然后在其中绘制或者直接导入图形图像, 接着在舞台上安排这些内容并使用时间线创建动画效果, 在此过程中, 可以使用动作使 Flash 电影能够响应特定事件, 从而获得交互效果。

电影制作完成之后, 应将其导出为一个 Flash 播放器能够播放的 swf 文件, 也可以将其制作成一个能够独立于播放器运行的项目文件 (.exe)。

### 1. 在 Flash 中作图

在 Flash 中作图是一件非常容易的事, 我们不但可以使用 Flash 提供的工具进行原始艺术创作, 而且可以方便地将其他软件中制作好的图片或现成图片导入到 Flash 中。

Flash 的绘图工具提供了强大的绘图功能, 使用户可以方便地绘制出需要的图形, 而且可以随时编辑绘制好的图形。

在 Flash 电影中也可以使用在其他应用程序中创建的图形图像, 以便结合其他软件的不同优势。Flash 支持导入多种矢量格式和位图格式, 例如 Illustrator、Freehand 这样的矢量格式, 或者 BMP、GIF、JPEG 这样的位图格式。如果导入 Freehand 和 Fireworks 格式的文件, Flash 还将直接支持它们原有格式的各种属性。

如果用户的系统中安装了 QuickTime 4 或更高版本, 那么还可以导入更多格式的图形图像。例如, 可以导入 Phtoshop 格式、TIFF 格式、MOV 格式等。

如果要导入图形, 可以选择【File→Import】(文件→导入) 命令, 或者直接按【Ctrl + R】键, 然后在“Import”(导入)对话框中进行操作。

**注意:** 使用“Import”命令, 不但可以导入图形图像, 而且还可以导入声音。

### 2. 制作 Flash 动画

动画制作是 Flash 的一大应用领域, 在 Flash 中既能制作出传统的帧并帧动画, 也能制作出渐变动画 (也就是说只需要创建第一帧和最后一帧, 中间帧可以自动生成)。在 Flash 中可以对各种图形图像应用动画效果, 例如使一个图形移动, 并且在运动过程中更改其透明度、旋转角度等属性。

### 3. 制作交互式 Flash 电影

使用 Flash 能创建出交互式的电影，也就是让浏览者能够参与到电影的执行过程中去。例如，可以由浏览者用键盘或鼠标控制对象的移动，或者让浏览者在表单中填写内容，然后由 Flash 根据填写的内容作出一定的响应。

### 4. 导出 Flash

Flash 电影制作完成后，需要将其导出为浏览器或其他应用程序能够识别的格式，也可以再将其制作成可以独立播放的 .exe 文件。

#### ● 导出为 Flash 电影

我们在 Flash 中制作的电影默认采用的是 .fla 格式，该格式的文件可以用 Flash 进行编辑，但无法在浏览器和其他程序中播放，因此我们需要将其导出为 .swf 格式，步骤如下：

(1) 制作电影。

(2) 选择【File→Export Movie】（文件→导出电影）命令，然后在“Export Movie”（导出电影）对话框中选择保存路径，文件类型保持选中为 .swf 格式，在文件名框中输入文件名后单击“保存”按钮。

**小技巧：**按【Ctrl + Alt + Shift + S】键可快速打开“Export Movie”（导出电影）对话框。

#### ● 在网页中插入 Flash 电影

保存为 .swf 文件之后，我们就可以用 Dreamweaver 在网页中插入 Flash 动画，方法为：

(1) 启动 Dreamweaver。

(2) 单击对象面板中的“Insert Flash”（插入 Flash 电影）按钮，如图 1.4 所示。

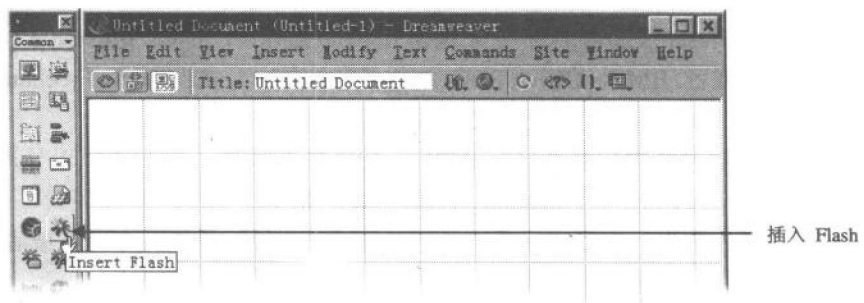




图 1.4 在网页中插入 Flash

(3) 在“Select File”（选择文件）对话框中，选择后缀为 .swf 的文件（即文件图标为  的文件，注意 Flash 源文件 .fla 文件的图标为 ），然后单击【Select】按钮，则 Flash 电影就被插入到当前插入点位置。

(4) 按【F12】键可以在浏览器中查看 Flash 电影在网页中的效果。

#### ● 制作可执行文件

我们也可以将电影制作成可执行文件，这样就可以在不需要任何程序的情况下执行它了。如果要制作可执行文件，应执行以下步骤：

(1) 选择【开始→程序】，然后选择 Flash 所在的程序组，再选择【Standalone Player】(独立播放器)命令，如图 1.5 所示。

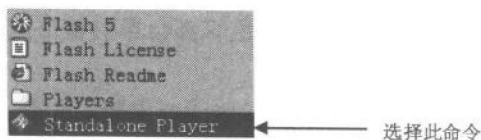


图 1.5 选择独立播放器

(2) 此时系统将启动 Flash 播放器，如图 1.6 所示。

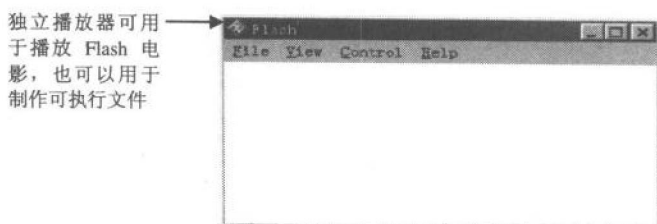


图 1.6 Flash 独立播放器

(3) 选择【File→Open】(文件→打开)，在“Open”对话框中单击【Browse】(浏览)按钮，找到需要制作成可执行文件的 .swf 文件。

(4) 在 Flash 播放器中打开该文件，然后选择【File→Create Projector】(文件→创建可执行文件)命令，在弹出对话框中指定目标文件即可。

### 子任务 3 制作主页

完成本子任务需要以下六个步骤：【制作移动文字符号】→【制作旋涡文字符号】→【制作火焰符号】→【制作按钮】→【安排主页场景】→【建立交互式电影】

在开始制作之前，我们先来浏览一下制作完成的主页效果，如图 1.7 所示。

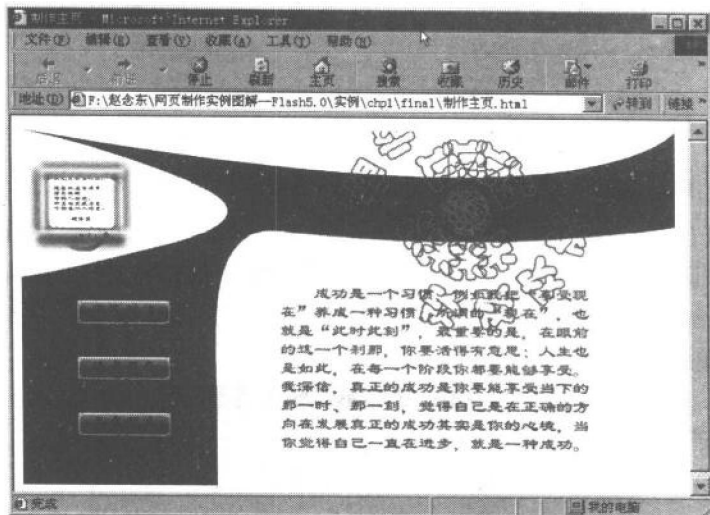


图 1.7 制作完成的主页效果

## 1. 定义电影属性

制作电影的第一步通常是定义 Flash 电影的属性。电影属性对话框中的参数，如帧的播放速度、舞台尺寸以及背景颜色等都会影响整个电影的效果。

修改电影属性的步骤如下：

(1) 选择【Modify→Movie】(修改→电影)命令。

(2) 在“Movie Properties”(电影属性)对话框中，在“Dimensions”(电影大小)的“Width”(宽度)框中输入“760”，“Height”(高度)框中输入“420”，其他保持默认设置，如图 1.8 所示。

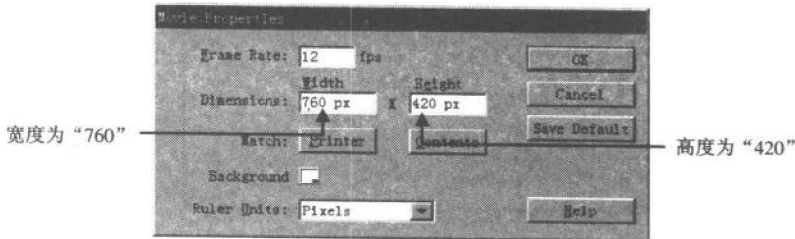


图 1.8 “Movie Properties”对话框

(3) 单击【OK】按钮，便完成了修改默认的电影属性。

## 2. 制作移动文字符号

首先制作左上角的动态移动文字效果，步骤如下：

(1) 启动 Flash5.0。

(2) 选择【File→Save】(文件→保存)命令，在“Save As”(另存为)对话框中的“文件名”中输入“制作主页”，选择保存路径后按【保存】按钮，如图 1.9 所示。

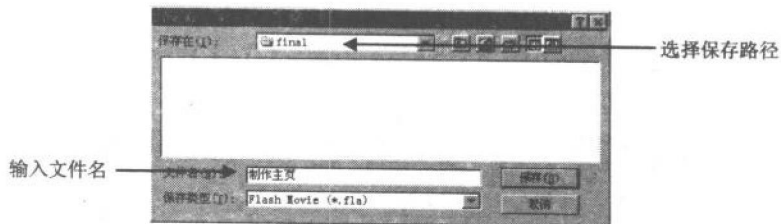


图 1.9 “Save As”(另存为)对话框

**小技巧：**按【Ctrl+S】键可快速打开“Save As”(另存为)对话框。

(3) 选择【Insert→New Symbol】(插入→新符号)命令，将弹出“Symbol Properties”(符号属性)对话框，在“Name”框中输入“移动文字图形”，在“Behavior”(行为)选项中选择“Graphic”(图形)，单击【OK】按钮，如图 1.10 所示。此时，舞台会自动切换到新建符号的编辑状态。

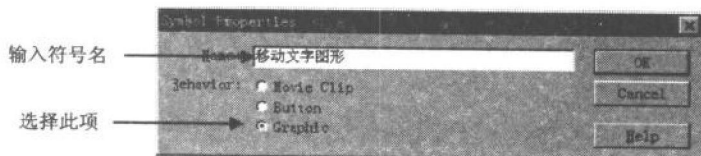


图 1.10 符号属性对话框

**小技巧：**按【Ctrl+F8】键可快速打开“Symbol Properties”（符号属性）对话框。

(4) 如果工具面板没有显示，那么可以选择【Window→Tools】（窗口→工具）面板命令显示它。如果文本字符面板没有显示，那么可以选择【Window→Panels→Character】（窗口→面板→文本字符）面板命令显示它。在文本字符面板中设置字体为“华文行楷”，字号为“20”，字体颜色为“蓝色”，其十六进制值为“#0000FF”。在“Tools”（工具）面板中，选择“Text Tool”（文字工具，快捷键【T】），在舞台中输入“蝶恋花……”如图 1.11 所示。



图 1.11 输入文字

**说明：**在文本字符面板中还可以设置字间距、文本位置，并可添加超链接，如图 1.12 所示。在字间距框中输入数值可控制文字之间的距离；在文本位置中有三个选项，即 Normal（正常）、Superscript（上标）和 Subscript（下标），Normal 为默认设置；在 URL 框中输入一个超链接地址便可为选中的文本添加超链接；在文本字符面板中还有一个“Kern”选项，选中该选项可使文字紧密排列。

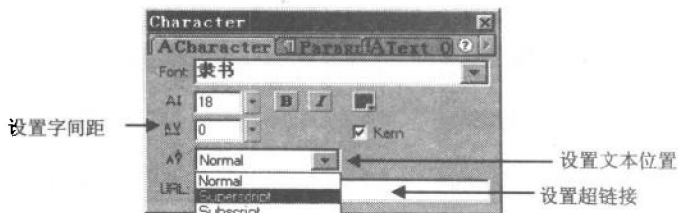


图 1.12 字符面板

**小技巧：**单击文档窗口右下角“Launcher Panels”（启动面板）中“Show Character”（显示文本字符面板）按钮，如图 1.13 所示，或按【Ctrl+T】键可快速打开“Character”（文本字符）面板。也可使用【Text→Font、Size、Style】（文本→字体、字号、样式）命令设置字体、字号和字体样式。

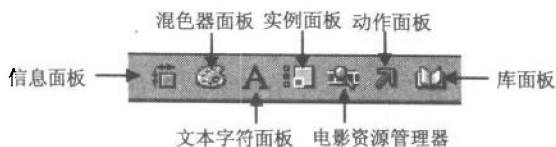


图 1.13 “Launcher Panels”（启动面板）

**试一试：**将上图中的文字字体更改为“黑体”，文字大小更改为“18”，并增加样式为“斜体”。

(5) 按【Ctrl + F8】键打开“Symbol Properties”（符号属性）对话框，在“Name”框中输入“移动文字电影剪辑”，在“Behavior”（行为）选项中选择“Movie Clip”（电影剪辑），单击【OK】按钮，舞台会自动切换到新建符号的编辑状态。

(6) 选择【File→Import】（文件→导入）命令，在“Import”（导入）对话框中选择事先准备好的“Computer.jpg”图片，单击【打开】按钮，如图 1.14 所示。

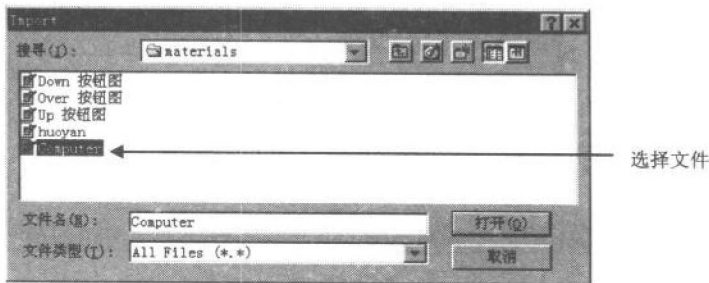


图 1.14 导入对话框

**注意：**请经常按【Ctrl+S】键保存文件。

**小技巧：**按【Ctrl+R】键可快速打开“Import”（导入）对话框。

(7) 选择【Window→Panels→Info】（窗口→面板→信息）面板命令打开“Info”（信息）面板，在信息面板的“X”和“Y”坐标框中分别输入“0”后按【Enter】键，此时图片将移动在舞台的十字中心点上，如图 1.15 所示。

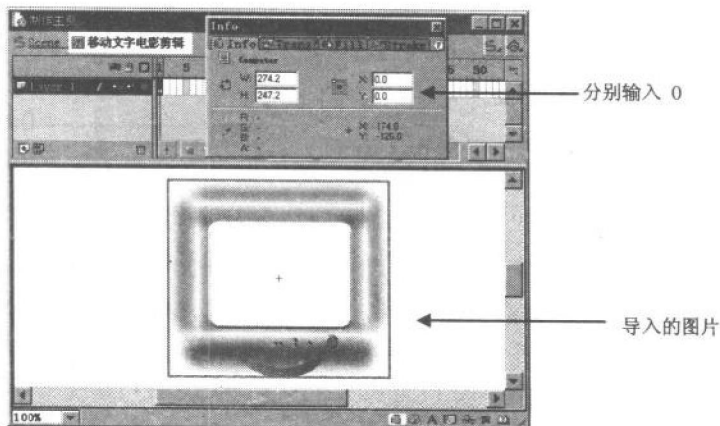




图 1.15 用信息面板控制图形的位置

**小技巧:** 单击“Launcher Panels”（启动面板）中“Show Info”（显示信息）面板按钮  或按【Ctrl+Alt+I】键可快速打开“Info”（信息）面板。

(8) 单击“Timeline”（时间线面板）底部的“Insert Layer”（插入层）按钮  新插入一层，选择【Modify→Layer】（修改→层）命令，在弹出的“Layer Properties”（层属性）对话框中的 Name 框中输入“遮罩层”，在“Type”（类型）选项中选择“Mask”（遮罩），其他选项保持默认，单击【OK】按钮，如图 1.16 所示。

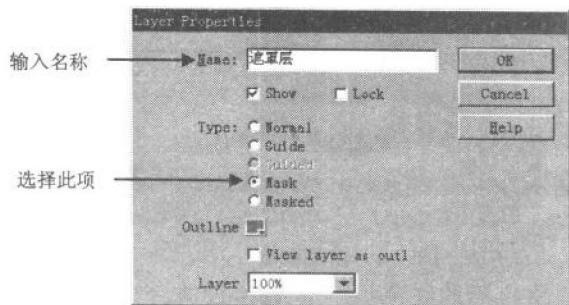




图 1.16 层属性面板

**小技巧:** 在需要作为遮罩层的层图标或名称上单击鼠标右键，选择“Mask”（遮罩）命令，该层图标将变为 , 只需将被遮罩层移至遮罩层下，被遮罩层的层图标将变为 , 说明已经应用了遮罩效果，如图 1.17 所示。

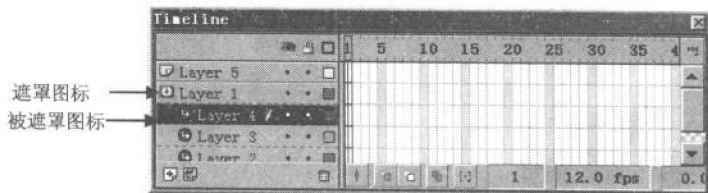



图 1.17 时间线面板中的遮罩层

(9) 双击“Layer1”层名称，将其名称更改为“计算机图片层”，然后单击时间线底部的插入层按钮  新插入一层，并将其名称更改为“移动文字层 1”，再插入一层，将其名称更改为“移动文字层 2”，此时时间线面板如图 1.18 所示。

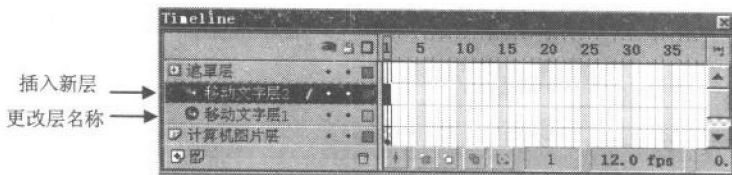





图 1.18 更改层名称

(10) 单击“遮罩层”第一帧，选择“Tools”（工具）面板中“Rectangle Tool”（矩形工具，快捷键【R】）, 将工具面板中“Colors”下方的“Stroke Color”（笔画颜色） 和“Fill Color”（填充颜色） 都设置为黑色，其十六进制值为“000000”。按住鼠标拖拽出一个与“计算机屏幕”大小相同的黑色矩形，在“Info”（信息面板）中该矩形的“X”坐标为“0”“Y”坐标为“-5”，如图 1.19 所示。



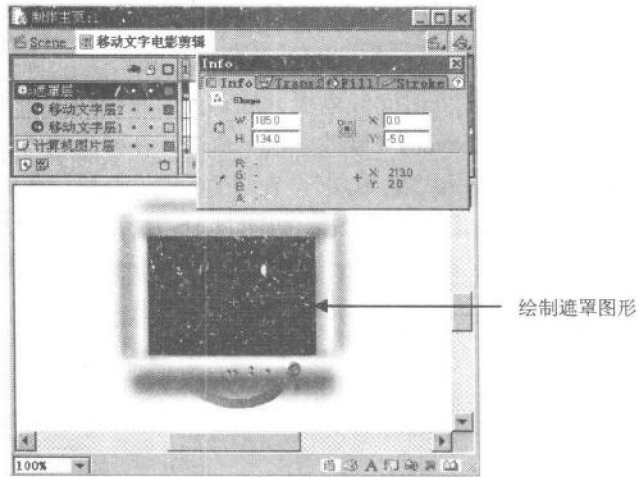



图 1.19 绘制矩形

(11) 单击“遮罩层”文字后的红色小矩形 ，使舞台中只显示该层中矩形色块的轮廓。

(12) 选择【Window→Library】(窗口→库)命令打开“Library”(库)面板，单击“移动文字层 1”的第一帧，从库面板中将“移动文字图形”符号拖拽到舞台中，如图 1.20 所示，并在信息面板中设置“W”(宽)为“170”，“H”(高)为“270”，“X”坐标为“-34”，“Y”坐标为“70”，(读者可根据制作时的实际情况自己调整)如图 1.21 所示。

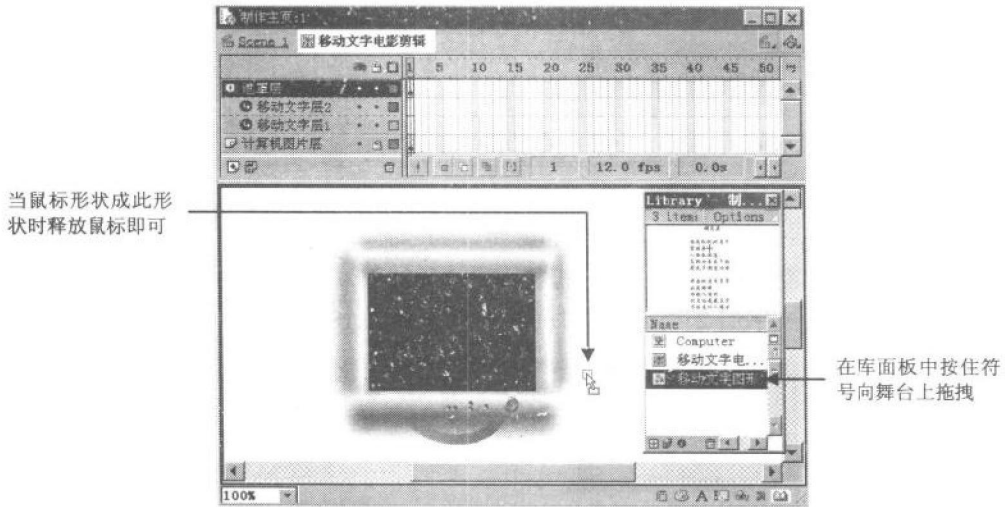



图 1.20 拖拽图形

**说明：**将符号从库面板中拖拽到舞台后便成为该符号的一个实例，此时更改实例的属性(大小、颜色或形状等)并不影响符号。但如果更改了符号，所有该符号的实例也随着改变。

**小技巧：**单击“Launcher Panels”(启动面板)中“Show Library”(显示库)面板按钮  或按【Ctrl+L】键可快速打开“Library”(库)面板。