

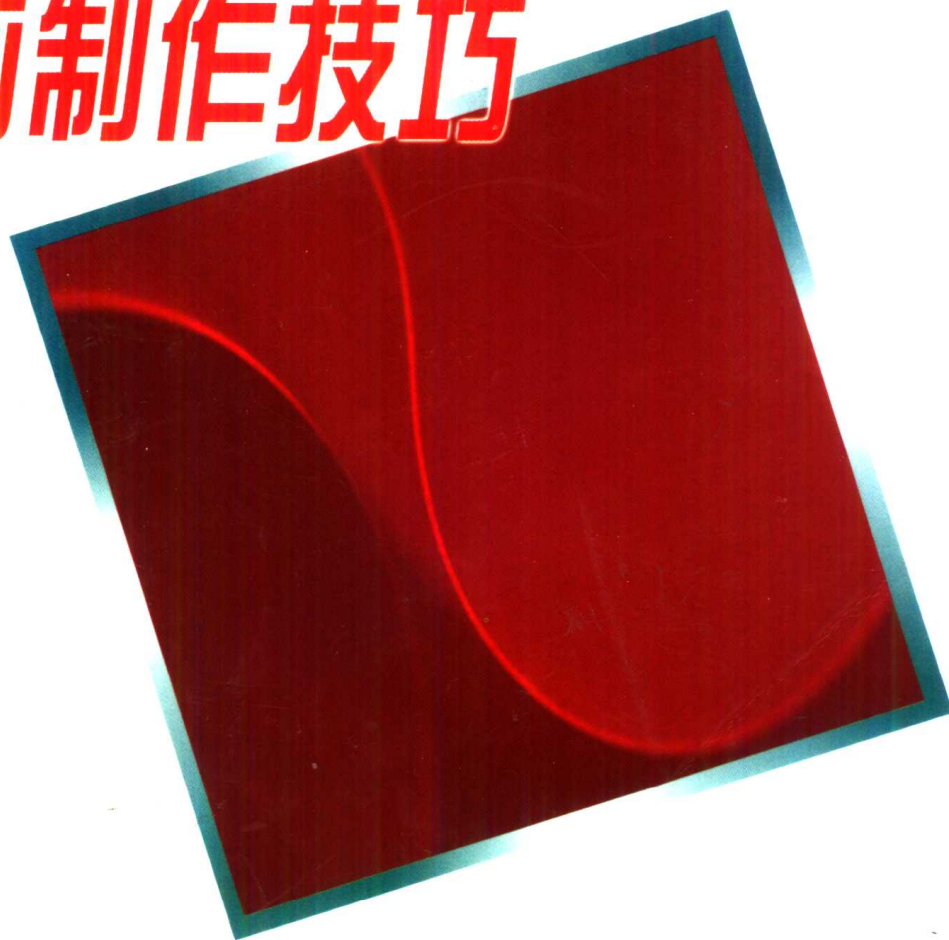
计算机实用教程

# Flash 5

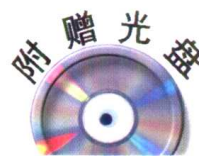
网页动画制作技巧

70例

吴以欣 金红 编著



人民邮电出版社  
www.pptph.com.cn



计 算 机 实 用 教 程

# Flash 5 网页动画制作技巧 70 例

吴以欣 金红 编著

人 民 邮 电 出 版 社

## 内 容 提 要

本书以实例制作为主线,系统全面地介绍了动态网页制作软件 Flash 5 的使用方法与技巧,并且通过 70 个精品实例给读者展示了 Flash 5 的无限魅力。

全书介绍的精品实例,内容由浅入深,使读者通过本书可以全面地掌握 Flash 5 的使用技巧,制作出各具特色的动态网页。此外,为方便读者阅读,本书还附有一张光盘,其中含有 70 个实例的所有原始素材和最终效果,使读者可以按照书中介绍的实例操作步骤一步步练习,快速掌握用 Flash 制作动态网页的方法。

本书内容翔实、结构合理,70 个实例都具有较好的代表性,是学习 Flash 5 的首选之书。它既可作为广大网页制作者的参考书,也可作为各类网页制作培训班的培训教材。

计算机实用教程

### Flash 5 网页动画制作技巧 70 例

---

◆ 编 著 吴以欣 金 红

责任编辑 潘春燕

◆ 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 电子函件 315@pptph.com.cn

网址 <http://www.pptph.com.cn>

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京顺义向阳印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本:787×1092 1/16

印张:24.25

字数:609 千字

印数:5 001 - 9 000 册

2001 年 1 月第 1 版

2001 年 3 月北京第 2 次印刷

ISBN 7-115-09067-X/TP·2035

---

定价:43.00 元(附光盘)

## 编 者 的 话

随着网络技术的发展，传输带宽问题逐渐被解决，多媒体技术在网页中有了其不可替代的一席之地。随之 Macromedia 公司推出了动态网页制作软件 Flash，目前已发展到 Flash 5。如果你对 Flash 软件在网页制作方面的运用还不很了解，那么建议你先去看看如 Sony 公司、奥迪汽车、三菱公司的主页，从中可以领略到 Flash 强大的制作功能，不论制作商业网页还是个人网页，Flash 软件都会给你一个更大的展现机会。

Flash 5 是 Flash 中的最新产品，它较以前的版本有较大的改进和完善，可以帮你实现主页制作的一些梦想。而且，它的最大优势在于用 Flash 做出来的动画是矢量的（不论把它放大多少倍，它依然那么清晰），而不像一般的 gif 和 jpg 格式，当放大它们的时候，你看到的是一个一个方形的色块。因此你可以把 Flash 的文件做得很小，而在 HTML 中用命令把它放大。本书将陪伴你实现用 Flash 5 进行动态网页制作的梦想。

本书由吴以欣、金红主编，参加本书编写、录排和制作的人员还有许晓世、李文婧、金勋、李彬、温淑梅、解玉斌等，由于我们的水平有限，加之时间紧迫，本书难免会有疏漏和遗憾之处，诚望广大作者提出宝贵意见。

编 者

2000 年 10 月

## 目 录

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 0. 预备知识 .....         | 1   |
| 1. 准星 .....           | 17  |
| 2. 地球、皮球 .....        | 20  |
| 3. 巧用位图 .....         | 22  |
| 4. 转动的地球 .....        | 24  |
| 5. 月亮绕着地球转 .....      | 28  |
| 6. 环绕地球转的文字 .....     | 32  |
| 7. 炸开的文字 .....        | 37  |
| 8. 跳舞的文字 .....        | 40  |
| 9. 万花筒效果 .....        | 43  |
| 10. 飘落的雪花 .....       | 47  |
| 11. 电影颗粒 .....        | 50  |
| 12. 弹跳文字 .....        | 51  |
| 13. 跑步排队的文字 .....     | 55  |
| 14. 滚动新闻的文字 .....     | 62  |
| 15. 滚动反白的文字 .....     | 66  |
| 16. 被风吹走的文字 .....     | 69  |
| 17. 漩涡文字 .....        | 75  |
| 18. 放大镜效果 .....       | 80  |
| 19. 水波纹中的文字 .....     | 85  |
| 20. 自动计数器 .....       | 92  |
| 21. 掉下去的拐棍 .....      | 99  |
| 22. 啮合运动的齿轮 .....     | 106 |
| 23. 弹跳的球 .....        | 112 |
| 24. 翻页的书 .....        | 117 |
| 25. 融化的雪 .....        | 123 |
| 26. 从灯光中弹出文字的效果 ..... | 128 |
| 27. 转动的半透明玻璃箱 .....   | 136 |
| 28. 变换的光环效果 .....     | 144 |
| 29. 飘落的枫叶 .....       | 152 |
| 30. 随鼠标移动的按钮 .....    | 159 |
| 31. 闪烁的星星 .....       | 164 |
| 32. 转动的星空 .....       | 169 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 33. 夜空中的探照灯效果 ..... | 173 |
| 34. 变幻的彩环 .....     | 176 |
| 35. 淡入淡出的文字效果 ..... | 181 |
| 36. 空心文字 .....      | 185 |
| 37. 虚线文字 .....      | 187 |
| 38. 彩图文字 .....      | 189 |
| 39. 立体文字 .....      | 191 |
| 40. 立体彩图文字 .....    | 195 |
| 41. 荧光文字 .....      | 198 |
| 42. 彩虹文字 .....      | 201 |
| 43. 金属质感文字 .....    | 204 |
| 44. 百叶窗文字 .....     | 207 |
| 45. 动画标题文字 .....    | 211 |
| 46. 光影文字 .....      | 220 |
| 47. 阴影文字 .....      | 223 |
| 48. 电影动画文字 .....    | 226 |
| 49. 悬空文字 .....      | 230 |
| 50. 图章文字 .....      | 233 |
| 51. 圆形按钮 .....      | 237 |
| 52. 带声效的文本按钮 .....  | 242 |
| 53. 带提示的图像按钮 .....  | 246 |
| 54. 立体按钮 .....      | 252 |
| 55. 长方形按钮 .....     | 256 |
| 56. 发光按钮 .....      | 260 |
| 57. 滑尺的制作 .....     | 266 |
| 58. 进度条 .....       | 275 |
| 59. 滑动条 .....       | 286 |
| 60. 组合列表框 .....     | 295 |
| 61. 下拉菜单 .....      | 305 |
| 62. 天马行空 .....      | 315 |
| 63. 甩球 .....        | 328 |
| 64. 单摆 .....        | 337 |
| 65. 发光的文字 .....     | 344 |
| 66. 撒开的彩球 .....     | 354 |
| 67. 计算表单 .....      | 359 |
| 68. 焰火 .....        | 364 |
| 69. 变换的数字 .....     | 370 |
| 70. 形变 .....        | 379 |

## 0. 预备知识

如果要使用 Flash 5 进行 Flash 电影制作，首先必须了解 Flash 5 的工作环境，因为正是在这个环境中将你的创意转变为 Flash 电影。当利用 Flash 5 进行 Flash 电影制作时，主要在以下几个区域中进行工作：

- 菜单 (Menu)：提供了 Flash 功能的菜单操作方式。
- 画面 (Stage)：Flash 动画制作与播放的区域，也称其为画面。
- 时间线 (Timeline)：实现 Flash 动画的播放控制。
- 符号库窗口 (Library Window)：用于管理 Flash 动画中的可重复使用资源。
- 符号编辑模式 (Symbol Edit Mode)：用于创建和编辑符号。
- 绘图工具盘 (Draw Toolbox)：提供了图形绘制工具。
- 标准工具条 (Standard Toolbar)：提供了一些基本的操作功能。
- 控制工具条 (Control Toolbar)：提供了对 Flash 电影的播放控制功能。

Flash 5 的主界面如图 0-1 所示。

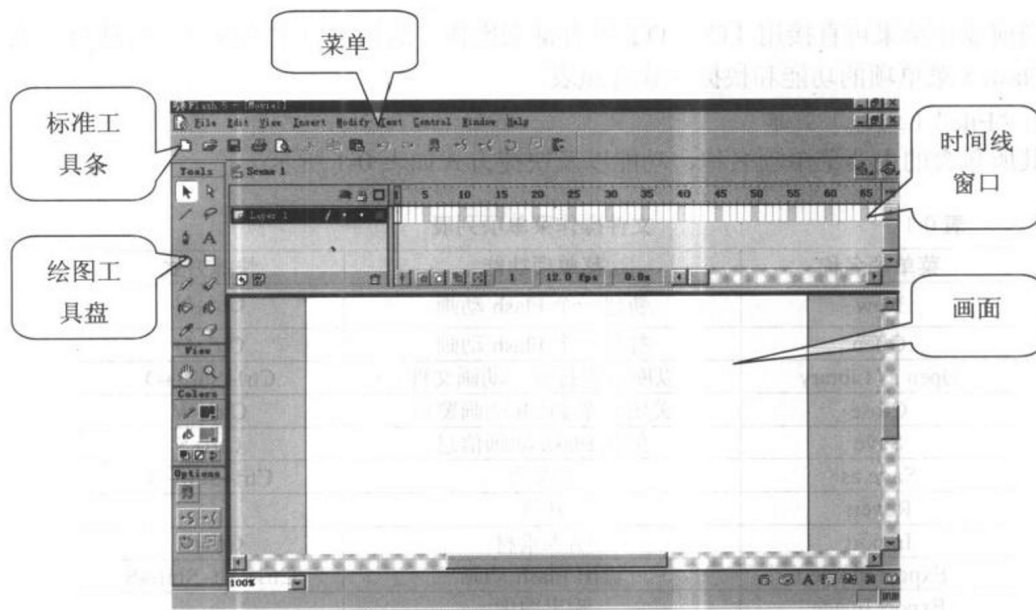


图 0-1

从图 0-1 中可以看出，Flash 5 的界面结构和一般基于 Windows 环境的应用程序的结构是类似的，也包括菜单、工具条和工作窗口等。下面详细讨论一下其各部分的主要功能。

### 0.1 菜单

在 Windows 环境中，菜单是操作应用程序普遍采用的一种操作方式，它可以大大简

化记忆，提高系统的可用性。在 Flash 5 中，菜单主要有“File”（文件）、“Edit”（编辑）、“View”（显示）、“Insert”（插入）、“Modify”（修改）、“Text”（文本）、“Control”（控制）、“Window”（窗口）和“Help”（帮助）。其主要功能分别为：

- “File”（文件）：提供文件的读写、素材的引入、发送发布和打印等功能。
- “Edit”（编辑）：提供取消操作/重做操作、剪贴板操作、选择集操作、外部对象插入操作、工作环境的定制，以及帧、符号和选择集的编辑操作等。
- “View”（显示）：提供了画面和帧的显示方式以及多种辅助功能的显示开关。
- “Insert”（插入）：提供了符号、图层、帧和场景的插入删除操作。
- “Modify”（修改）：提供了实例、帧、图层、场景和 Flash 动画的修改编辑操作、文本字体、风格、对齐方式等的修改操作以及组操作功能。
- “Text”（文本）：文本字体的设置等功能。
- “Control”（控制）：提供了动画的播放、场景和 Flash 动画的测试等功能。
- “Window”（窗口）：提供了多种窗口操作与显示方式的控制，包括颜色窗口、输出窗口、库管理窗口以及控制窗口等。
- “Help”（帮助）：提供了在线帮助和系统注册功能。

在进行 Flash 电影设计时，为了提高设计效率，Flash 工作环境中的很多操作功能可以采用快捷键的方式来完成。例如新建一个 Flash 电影可以用【Ctrl+N】组合键来操作，保存当前设计结果可直接用【Ctrl+O】组合键来操作，这样可以大大提高设计速度。表 0-1 是 Flash 5 菜单项的功能和快捷方式对照表。

1. “File”（文件）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-1 所示。

表 0-1 文件操作菜单项列表

| 菜单项名称            | 菜单项功能           | 快捷方式             |
|------------------|-----------------|------------------|
| New              | 新建一个 Flash 动画   | Ctrl+N           |
| Open             | 打开一个 Flash 动画   | Ctrl+O           |
| Open as Library  | 以库方式打开一动画文件     | Ctrl+Shift+O     |
| Close            | 关闭一个 Flash 动画窗口 | Ctrl+W           |
| Save             | 保存 Flash 动画信息   | Ctrl+S           |
| Save as          | 另存为             | Ctrl+Shift+S     |
| Revert           | 转换              |                  |
| Import           | 引入素材            | Ctrl+R           |
| Export Movie     | 输出 Flash 动画     | Ctrl+Alt+Shift+S |
| Export Image     | 输出图像            |                  |
| Publish Settings | 发布设置            | Ctrl+Shift+F12   |
| Publish Preview  | 发布效果预览          |                  |
| Publish          | 发布              | Shift+F12        |
| Page Setup       | 打印页面设置          |                  |
| Print Preview    | 打印预览            |                  |
| Print            | 打印              | Ctrl+P           |
| Send             | 发送              |                  |
| Exit             | 退出系统            | Ctrl+Q           |

## 2. “Edit”（编辑）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-2 所示。

表 0-2 编辑操作菜单项列表

| 菜单项名称          | 菜单项功能       | 快捷方式         |
|----------------|-------------|--------------|
| Undo           | 取消上一次操作     | Ctrl+Z       |
| Redo           | 重做前一次操作     | Ctrl+Y       |
| Cut            | 剪切          | Ctrl+X       |
| Copy           | 复制          | Ctrl+C       |
| Paste          | 粘贴          | Ctrl+V       |
| Paste in Place | 指定位置粘贴      | Ctrl+Shift+V |
| Paste Special  | 特殊粘贴        |              |
| Clear          | 清除          | Delete       |
| Duplicate      | 复制          | Ctrl+D       |
| Select All     | 全部选中        | Ctrl+A       |
| Deselect All   | 撤消全选        | Ctrl+Shift+A |
| Copy Frames    | 帧复制         | Ctrl+Alt+C   |
| Paste Frames   | 帧粘贴         | Ctrl+Alt+V   |
| Edit Movie     | 编辑 Flash 动画 | Ctrl+E       |
| Edit Selected  | 编辑选择集对象     |              |
| Edit All       | 编辑所有对象      |              |
| Insert Object  | 插入外部对象      |              |
| Links          | 连接外部对象      |              |

## 3. “View”（显示）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-3 所示。

表 0-3 显示操作菜单项列表

| 菜单项名称          | 菜单项功能  | 快捷方式             |
|----------------|--------|------------------|
| Goto           | 定位场景   |                  |
| Zoom In        | 放大一倍   | Ctrl+=           |
| Zoom Out       | 缩小一半   | Ctrl+-           |
| 100%           | 1:1 显示 | Ctrl+1           |
| Show Frame     | 显示帧    | Ctrl+2           |
| Show All       | 显示所有   | Ctrl+3           |
| Outline        | 轮廓     | Ctrl+Alt+Shift+O |
| Fast           | 快速     | Ctrl+Alt+Shift+F |
| Antialias      | 复制     | Ctrl+Alt+Shift+A |
| Antialias Text | 全部选中   | Ctrl+Alt+Shift+T |
| Timeline       | 时间线窗口  | Ctrl+Alt+T       |
| Work Area      | 工作区域   | Ctrl+Shift+W     |
| Rulers         | 标尺     | Ctrl+Alt+Shift+R |
| Show Grid      | 网格显示开关 | Ctrl+'           |
| Snap to Grid   | 网格捕捉开关 | Ctrl+shift+'     |
| Edit Grid      | 网格编辑   | Ctrl+Alt+G       |
| Show Guides    | 向导显示开关 | Ctrl+;           |
| Lock Guides    | 锁定向导开关 | Ctrl+Alt+;       |

续表

| 菜单项名称            | 菜单项功能   | 快捷方式             |
|------------------|---------|------------------|
| Snap to Guides   | 向导捕捉开关  | Ctrl+Shift+;     |
| Edit Guides      | 编辑向导    | Ctrl+Alt+Shift+G |
| Snap to Object   | 对象捕捉开关  | Ctrl+Shift+/     |
| Show Shape Hints | 显示型提示信息 | Ctrl+Alt+H       |

## 4. “Insert”（插入）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-4 所示。

表 0-4 插入操作菜单项列表

| 菜单项名称              | 菜单项功能   | 快捷方式     |
|--------------------|---------|----------|
| Convert to Symbol  | 转换成符号   | F8       |
| New Symbol         | 新建符号    | Ctrl+F8  |
| Layer              | 插入新层    |          |
| Motion Guide       | 插入动画轨迹层 |          |
| Frame              | 插入帧     | F5       |
| Remove Frame       | 删除帧     | Shift+F5 |
| Keyframe           | 插入关键帧   | F6       |
| Blank Keyframe     | 插入空关键帧  | F7       |
| Clear Keyframe     | 清除关键帧   | Shift+F6 |
| Clear Motion Tween | 创建插值动画  |          |
| Scene              | 插入场景    |          |
| Remove Scene       | 删除场景    |          |

## 5. “Modify”（修改）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-5 所示。

表 0-5 修改操作菜单项列表

| 菜单项名称            | 菜单项功能       | 快捷方式             |
|------------------|-------------|------------------|
| Instance         | 修改实例        | Ctrl+I           |
| Frame            | 修改帧         | Ctrl+F           |
| Layer            | 修改图层        |                  |
| Scene            | 修改场景        |                  |
| Movie            | 修改 Flash 动画 | Ctrl+M           |
| Smooth           | 平滑          |                  |
| Straighten       | 拉直          |                  |
| Optimize         | 优化          | Ctrl+Alt+Shift+C |
| Shape            | 形状          |                  |
| Scale and Rotate | 放缩与旋转       | Ctrl+Alt+S       |
| Remove Transform | 删除变换        | Ctrl+Shift+Z     |
| Arrange          | 排列          |                  |
| Frames           | 帧间变换        |                  |
| Trace Bitmap     | 跟踪位图        |                  |
| Group            | 成组          | Ctrl+G           |
| UnGroup          | 取消成组        | Ctrl+Shift+G     |
| Break Apart      | 打散对象        | Ctrl+B           |

## 6. “Text”（文本）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-6 所示。

表 0-6 文本操作菜单项列表

| 菜单项名称     | 菜单项功能    | 快捷方式         |
|-----------|----------|--------------|
| Font      | 选择字体     |              |
| Size      | 设置字体大小   |              |
| Style     | 设置字体风格   |              |
| Align     | 设置字体对齐方式 |              |
| Character | 设置文本字体   | Ctrl+T       |
| Paragraph | 设置文本段落方式 | Ctrl+Shift+T |
| Options   | 设置选项     |              |

## 7. “Control”（控制）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-7 所示。

表 0-7 控制操作菜单项列表

| 菜单项名称                       | 菜单项功能       | 快捷方式             |
|-----------------------------|-------------|------------------|
| Play                        | 播放          | Enter            |
| Rewind                      | 返回          | Ctrl+Alt+R       |
| Step Forward                | 前进一步        | .                |
| Step Backward               | 后退一步        | ,                |
| Test Movie                  | 测试 Flash 电影 | Ctrl+Enter       |
| Debug Movie                 | 调试电影        | Ctrl+Shift+Enter |
| Test Scene                  | 测试场景        | Ctrl+Alt+Enter   |
| Loop Playback               | 循环播放        |                  |
| Play All Scene              | 播放所有场景      |                  |
| Enable Simple Frame Actions | 使能帧动作       |                  |
| Enable Simple Buttons       | 使能按钮        | Ctrl+Alt+B       |
| Mute Sounds                 | 关闭声音        |                  |

## 8. “Window”（窗口）菜单

其所包含的主要菜单项名称、功能以及快捷方式如表 0-8 所示。

表 0-8 窗口操作菜单项列表

| 菜单项名称          | 菜单项功能       | 快捷方式       |
|----------------|-------------|------------|
| New Window     | 新建窗口        | Ctrl+Alt+N |
| Cascade        | 层叠排列窗口      |            |
| Toolbar        | 设置工具条       |            |
| Tools          | 工具窗口显示开关    |            |
| Actions        | 动作窗口显示开关    | Ctrl+Alt+A |
| Movie explore  | 浏览电影        | Ctrl+Alt+M |
| Output         | 输出窗口显示开关    |            |
| Debugger       | 调试窗口显示开关    |            |
| Library        | 符号库窗口显示开关   | Ctrl+L     |
| Common Library | 公用符号库窗口显示开关 |            |

续表

| 菜单项名称               | 菜单项功能    | 快捷方式 |
|---------------------|----------|------|
| Panels              | 属性格      |      |
| Close All Panels    | 关闭所有属性窗口 |      |
| Reset Panels layout | 设置属性格的布局 |      |

0.2 画面

像一般的电影一样，Flash 5 电影也是由沿时间轴分布的若干帧组成。而画面是绘制、编辑和合成电影中帧信息的场所，也是编辑符号素材的场所，如图 0-2 所示。在画面上可以直接用绘图工具盘上提供的工具进行图形绘制，也可以布置所引入的素材。画面中的白色区域是电影的场景，即 Flash 电影就在该区域进行制作和播放。当然，也可以在场景外的画面区域绘制图形图像，但是这些在场景之外的东西在电影播放时是不可见的。

在一个 Flash 5 电影中可以包含多个场景，也可以包含多个符号。至于画面上当前编辑的是哪个场景或符号，可以通过画面窗口右上角的场景选择按钮或符号选择按钮来选择，如图 0-3 所示。其中左图表示了当前场景的选择过程，右图表示了当前符号的选择过程。被选中的当前场景或符号菜单项左边将显示选中标志“√”，在图 0-3 的左图中“场景（二）”为当前场景，而其右图中则表示“运动符号”为当前编辑的符号，并且系统将在“当前场景名称”区域显示当前在画面上被编辑的场景名称或符号名称。

画面窗口的标题显示的是当前 Flash 5 电影的名称。在 Flash 5 编辑环境中，可以同时编辑多个电影，每个电影都将有一个画面窗口。这些画面窗口可以以平铺方式显示，也可以以重叠方式显示。

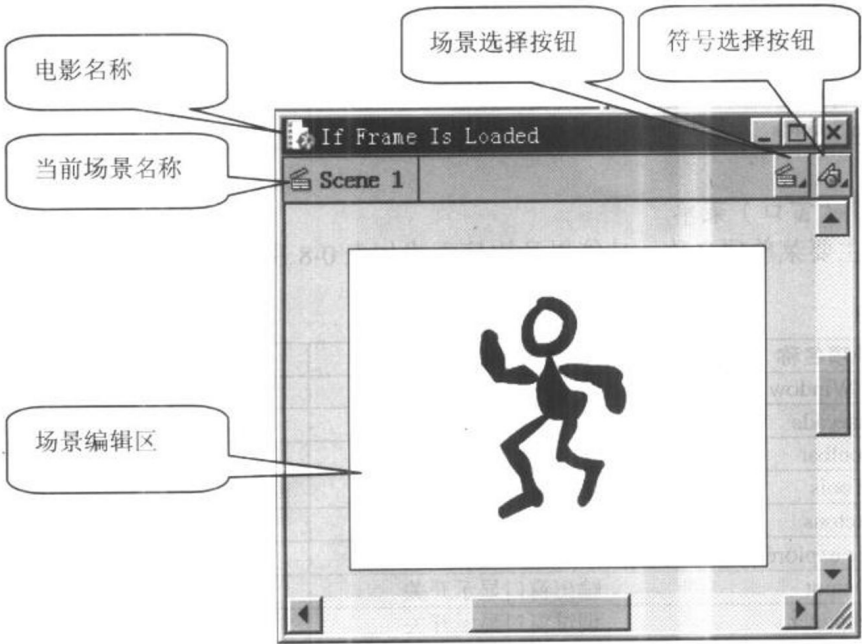


图 0-2 画面窗口

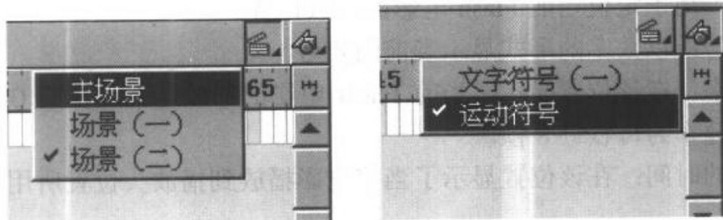


图 0-3 场景与符号的选择

### 0.3 时间线窗口

时间线窗口是协调电影时序以及集成不同图层中的素材的场所。在时间线窗口中主要显示两部分内容：一个是电影中的图层列表，另一个是电影中的帧信息。而右上角则是帧显示控制菜单，如图 0-4 所示。其中帧信息显示区中显示出了 Flash 电影中每一帧，而图层显示区中显示了当前电影中所有图层。Flash 5 中的图层就像一张透明的塑料薄膜，用来把不同的素材区分开来。

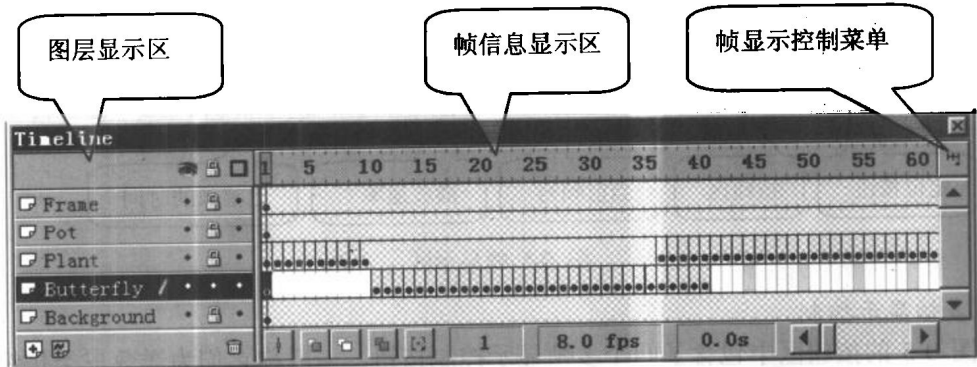


图 0-4 时间线窗口

在 Flash 5 中，一般在每一个 Flash 电影中都将有一个画面窗口和一个时间线窗口，并且时间线窗口在画面窗口中显示。当然时间线窗口也可独立于画面窗口，即可几个画面窗口共用一个时间线窗口，此时，在时间线窗口中显示的是当前电影的时序控制信息。

如果在一个电影中创建了多个图层，以至于在时间线窗口中的图层列表区中显示不下，此时可以通过时间线窗口右边的滑动控制条来调整被显示的图层，也可以调整时间线窗口的大小来调整可显示图层的数量。

下面着重讨论一下时间线窗口中帧信息显示区的功能，而图层显示区下面的三个用于图层操作的按钮，在这里不再详细讨论。时间线窗口的主要任务是对 Flash 电影中各帧的信息进行有效地组织和同步控制，使它们能有机地构成一部电影。在时间线窗口帧信息显示区中，把每一图层中的每一帧的信息记录在上面。其中实心圆点表示有内容的关键帧，红线所在的位置为当前 Flash 电影的播放位置，不妨称其为播放头。参见图 0-5。下面对其各部分的功能做一些介绍：

- 时间线窗口头部：用于显示帧号。

- 播放头：用于定位当前 Flash 电影的播放位置。
- 当前帧号：以数字的形式显示当前的帧号。
- 播放速率：在该位置显示了当前 Flash 电影的播放速率，在图 0-5 中，当前电影的播放速率为每秒钟 8 帧。
- 已播放的时间：在该位置显示了当前电影播放到播放头位置所用的时间，单位为秒。
- 定位按钮：用于将播放头位置定位到帧信息显示区的中间位置。
- 按钮区：包含了控制多帧显示方式的按钮。

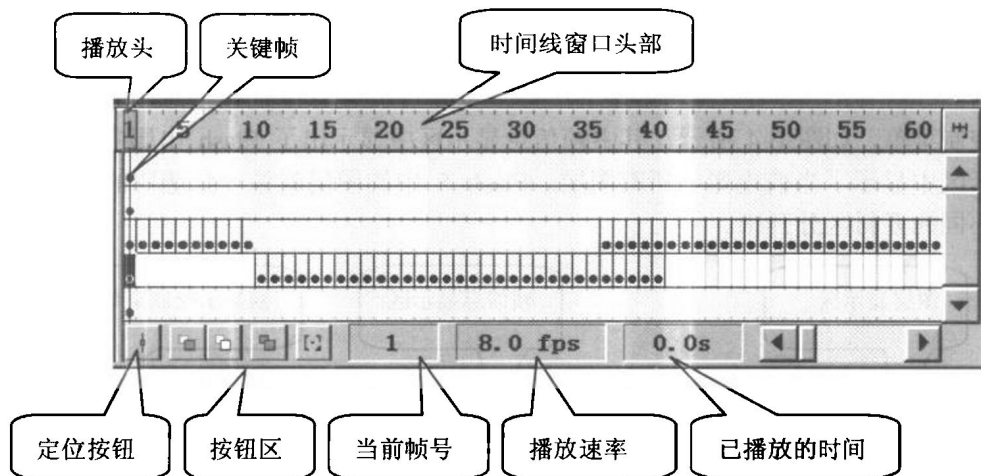


图 0-5 帧显示区

### 1. 多帧显示控制

在图 0-5 的按钮区中包含了四个多帧显示控制按钮，一般称它们为洋葱皮类按钮。因为它们控制下的多帧显示效果很像洋葱皮。

通常情况下，在一个时刻 Flash 5 画面只显示动画序列的其中一帧。为了帮助定位和编辑逐帧动画，可以在画面上一次同时显示多个帧。在这种情况下，第一帧是完全显示的，而后续帧则为逐渐变暗显示，看上去就像洋葱皮一层层堆积在一起，变暗的帧是不能编辑的。这种多帧显示效果称其为洋葱皮效果。

在按钮区中的四个洋葱皮类按钮分别为“Onion Skin（洋葱皮）”按钮、“Onion Skin Outlines（洋葱皮轮廓）”按钮、“Edit Multiple Frames（编辑多帧）”按钮和“Modify Union Markers（修改洋葱皮标记）”按钮。其功能可描述如下：

- “Onion Skin（洋葱皮）”按钮：显示洋葱皮形式。此时所有介于洋葱皮开始标志和结束标志的帧就会叠加在一起。
- “Onion Skin Outlines（洋葱皮轮廓）”按钮：显示洋葱皮轮廓形式。此时只显示经洋葱皮作用后各帧内容的轮廓。
- “Edit Multiple Frames（编辑多帧）”按钮：可编辑多帧，即允许编辑位于洋葱皮标志之间的多个帧。
- “Modify Union Markers（修改洋葱皮标记）”按钮：设定洋葱皮标记形式，点

击它将弹出一弹出式菜单，通过选择菜单项来实现设定。

## 2. 帧的显示方式的控制

在时间线窗口的右上角有一个按钮，通过点击它可以弹出帧显示方式控制菜单，在该弹出菜单中可以控制时间线窗口中的帧显示方式，其中菜单项左边有“√”标记的表示是当前的显示模式。弹出菜单内容如图 0-6 所示。

在缺省状态下，帧以正常方式显示，可以通过点击菜单中的“Tiny”（细小模式）、“Small”（小模式）、“Normal”（正常模式）、“Medium”（中等模式）或者“Large”（大模式）菜单项来设定帧显示条的长度。一般在大模式下可以显示较详细的信息，如背景音乐的波形图等。而菜单项“Short”（短模式）可以用来设定帧显示条的宽度。图 0-7 显示出了细小模式的显示效果，而在图 0-8 中显示了正常模式的显示效果。

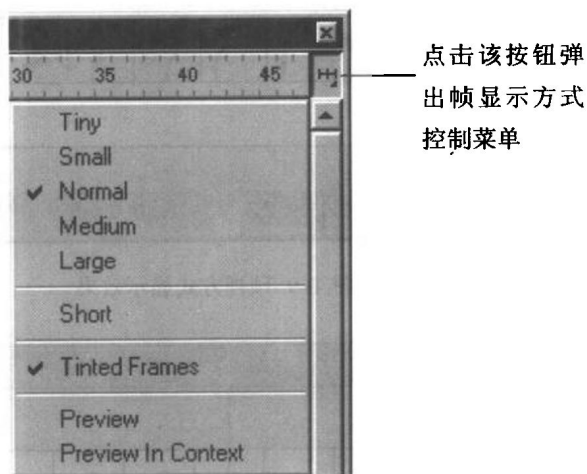


图 0-6 帧显示方式控制菜单

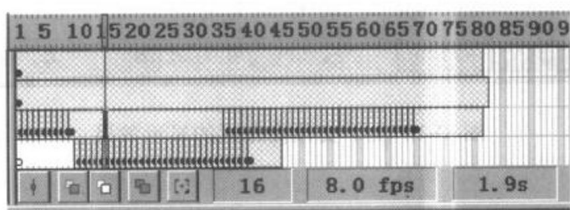


图 0-7 细小模式显示效果

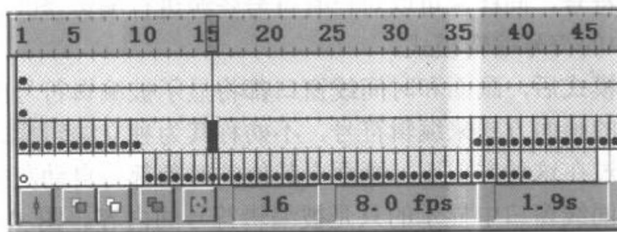


图 0-8 正常模式的显示效果

菜单项“Tinted Frames”用于控制是否要彩色显示各帧。

两个预览菜单项设定每一帧在时间线窗口中的显示效果。其中“Preview”（预览）菜单项用来设定在时间线窗口中是否要显示每一帧的内容，并且会自动调整显示窄条的大小以适应显示的需要。如图 0-9 所示。

而“Preview in Context”（上下文预览）菜单项用来设定是否显示当前 Flash 5 工作环境中所有 Flash 动画，并且会自动调整显示条的大小以适应显示的需要。这个菜单项有利于浏览动作元素在动画中的动作过程，但是其中内容的显示形式要比“Preview”（预览）方式小，如图 0-10 所示。

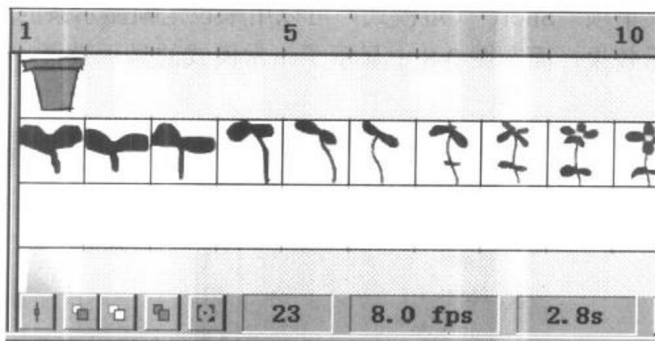


图 0-9 预览方式显示效果

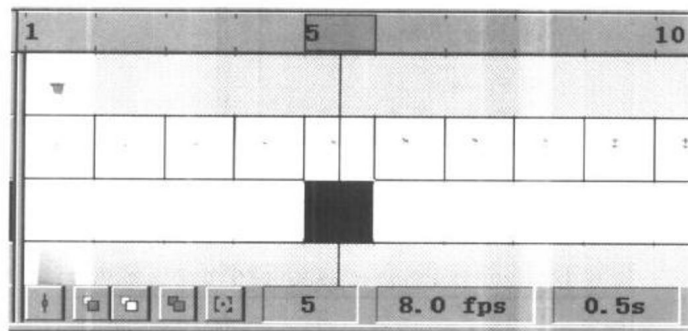


图 0-10 上下文预览方式的显示效果

#### 0.4 符号编辑

在 Flash 5 中，符号是一种可重复使用的素材资源，可以利用 Flash 5 提供的图形图像绘制工具来创建新的符号，同样也可以对已有符号资源进行编辑修改。当创建或编辑符号时，先进入 Flash 5 中的符号编辑模式。

当进入符号编辑模式后，画面和时间线窗口都将显示被编辑符号的内容。此时，可以采用只显示符号内容的画面方式来编辑符号，不妨称其为独立编辑模式，也可采用就在原来画面中的方式，不过在这种方式下，画面上其他的对象都将自动灰掉，这种模式可称为在位编辑模式。而时间线窗口中显示的只是被编辑符号的内容。图 0-11 中显示了这两种编辑模式。

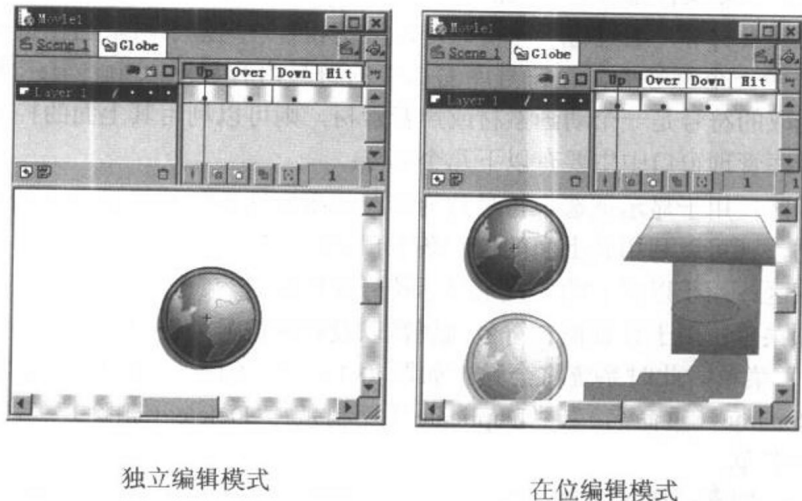


图 0-11 符号编辑的两种编辑模式

在新建符号时，一般是点击菜单项“Insert（插入）”→“New symbol（新建符号）”来进入，或者在编辑符号时，在符号库窗口的符号预览区域双击鼠标左键进入，系统都将自动进入独立符号编辑模式。当在舞台中选中你要编辑的符号实例后，点击鼠标右键，此时系统会弹出一个弹出式菜单，可选择此菜单中的“Edit in Place”（在位编辑）菜单项，系统将自动进入符号实例的在位编辑模式。当然，如果在该弹出式菜单中选择“Edit”（编辑）菜单项，系统将自动进入符号实例的独立编辑模式。

### 0.5 符号库窗口

符号库窗口是用来存放、组织和管理 Flash 符号的场所。这些符号可以是在 Flash 环境中创建的，也可以是引入的外部素材，包括声音文件、图像文件、QuickTime 动画等。在 Flash 中符号主要可分为三类：图像（graphics）、按钮（buttons）和电影角色（movie clips）。在符号库窗口中可以对一个 Flash 电影中的符号素材进行有效的组织管理，比如建立目录和分类排序等。图 0-12 是符号库窗口的操作界面。

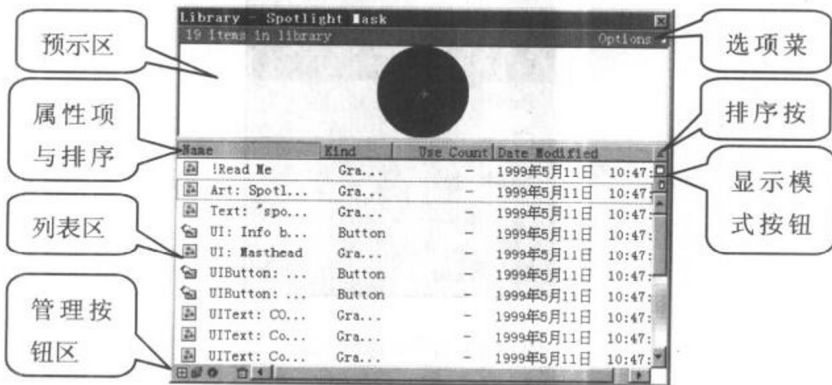


图 0-12 符号库窗口操作界面