

macromedia®

Flash 8

中文版 实用教程

方晨 编著

- 本书目标：学会Flash
- 手把手教学，语言简洁、明白
- 全面讲解工具及菜单命令
- 注重操作，步骤完整、清晰
- 本书操作步骤经初学者验证
- 无遗漏和错误

Enhance your ability



本书提供售后服务，详见附录4



上海科学普及出版社

Flash 8

中文版实用教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 8 中文版实用教程 / 方晨编著. — 上海: 上海科学普及出版社, 2006.12

ISBN 7-5427-3410-5

I.F... II.方... III.动画—设计—图形软件, Flash 8—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 114678 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

Flash 8 中文版实用教程

方晨 编著

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷

开本 787 × 1092 1/16 印张 14.75 字数 443000

2006 年 12 月第 1 版 2006 年 12 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-3410-5/TP·716 定价: 19.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Flash 8 软件制作动画。

内容

本书详细地讲解了 Flash 8 软件的命令、各种工具的操作方法、绘图的基本技巧与方法等基础知识。每一章在讲解后配合课后练习，巩固各章所学内容。在全书的最后讲解了几个综合性作品的制作过程。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式，结合实际操作讲解，读者在学习的同时，应当启动 Flash 软件，只要根据本书讲解进行操作，学练结合，就能掌握该软件。

有基础的读者，可以直接阅读本书实例，会对自己的创作有一定的启发。同时，读者也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习 Flash 的电脑爱好者。

电脑培训班学员。

大中专院校相关专业的师生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合，实现从入门到精通。

手把手教学，步骤完整清晰。

本书中实例的操作步骤全部经过验证，正确无误，无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著，刘劲鸥执笔，魏明、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题，可登录售后服务网站，点击“学习论坛”，进入“今日学习论坛”，注册后将问题写明，我们将在一周内解答。同时，可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明：本书经零起点的读者试读，达到上述目的。

售后服务网站：<http://www.todayonline.cn>

目 录

第1章 Flash 8快速入门	1	1.7.19.1 辅助功能面板	12
1.1 Flash的实际应用	1	1.7.19.2 历史记录面板	12
1.1.1 Flash 绘图展示	1	1.7.19.3 场景面板	12
1.1.2 Flash 动画展示	2	1.7.19.4 屏幕	12
1.1.3 Flash 网站展示	2	1.7.19.5 字符串面板	13
1.1.4 Flash 编程展示	3	1.7.19.6 Web 服务面板	13
1.2 关于Flash 的最新版本	3	1.8 使用Flash 的帮助面板	13
1.3 Flash 的运行环境	4	1.9 Flash 8的文件操作	13
1.4 Flash 8的工作界面	4	1.9.1 新建Flash 文档	13
1.4.1 认识Flash 的工作界面	4	1.9.1.1 文档属性设置	14
1.4.2 调整Flash 工作界面	5	1.9.1.2 文档属性的含义	14
1.4.2.1 展开和隐藏面板或面板组	5	1.9.2 保存Flash 文档	15
1.4.2.2 打开和关闭面板	5	1.9.2.1 “保存”命令保存文件	15
1.4.2.3 调整视图	6	1.9.2.2 “另存为”命令保存文件	15
1.5 菜单简介	6	1.9.2.3 “另存为模板”命令	15
1.6 工具箱简介	6	1.9.2.4 以模板形式新建文件	16
1.7 控制面板	7	1.9.3 打开和关闭Flash 文档	16
1.7.1 工具栏	7	1.9.3.1 打开文件	16
1.7.1.1 主工具栏	7	1.9.3.2 关闭文件	17
1.7.1.2 控制器	8	1.10 Flash 的对象操作	17
1.7.1.3 编辑栏	8	1.10.1 选择对象	18
1.7.2 时间轴面板	8	1.10.1.1 使用时间轴面板选择对象	18
1.7.3 属性面板	8	1.10.1.2 使用选择工具选择对象	18
1.7.4 库面板	9	1.10.1.3 使用套索工具选择对象	18
1.7.5 公用库面板	9	1.10.2 移动对象	19
1.7.6 动作面板	9	1.10.2.1 使用选择工具移动对象	19
1.7.7 行为面板	9	1.10.2.2 用属性面板移动对象	19
1.7.8 调试器面板	10	1.10.2.3 使用信息面板移动对象	19
1.7.9 影片浏览器面板	10	1.10.3 复制对象	19
1.7.10 输出面板	10	1.10.3.1 使用复制或剪切命令	20
1.7.11 项目面板	10	复制对象	20
1.7.12 对齐面板	10	1.10.3.2 使用选择工具复制对象	20
1.7.13 混色器面板	10	1.10.4 删除对象	20
1.7.14 颜色样本面板	11	1.10.5 变形对象	20
1.7.15 信息面板	11	1.10.5.1 缩放对象	20
1.7.16 变形面板	11	1.10.5.2 旋转和倾斜对象	21
1.7.17 组件面板	11	1.10.6 排列对象	22
1.7.18 组件检查器面板	11	1.10.6.1 使用对齐面板排列对象	22
1.7.19 其他面板	11	1.10.6.2 叠放对象	23



1.10.7 分解组件或对象	23	2.3.5.1 使用网格	36
1.10.8 组合对象	24	2.3.5.2 使用辅助线	36
1.11 绘图中的基本概念	24	2.3.6 删除和截取线条	37
1.11.1 位图概念	24	2.3.6.1 删除线条	37
1.11.2 矢量图概念	24	2.3.6.2 截取线条	37
1.11.3 位图和矢量图的区别	25	2.4 编辑形状	38
1.11.4 图像的分辨率	25	2.4.1 使用变形面板	38
1.11.5 图像的颜色模式	26	2.4.2 使用信息面板	39
1.11.5.1 RGB 颜色模式	26	2.4.3 使用对齐面板	40
1.11.5.2 Lab 颜色模式	26	2.4.4 使用时间轴面板	40
1.11.5.3 HSB 颜色模式	26	2.4.5 使用任意变形工具	41
1.11.5.4 CMYK 模式	26	2.5 小结	42
1.11.6 颜色深度和 Alpha 通道	27	2.6 练习	43
1.11.6.1 颜色深度	27	第3章 颜色设置	45
1.11.6.2 Alpha 通道	27	3.1 颜色样本面板	45
1.11.7 图像文件格式	28	3.1.1 使用颜色样本面板为笔触色和 填充色赋色	46
1.11.7.1 JPEG 格式	28	3.1.2 管理颜色样本面板中的色样	46
1.11.7.2 GIF 格式	28	3.1.2.1 增加或更换颜色	46
1.11.7.3 PNG 格式	29	3.1.2.2 在颜色样本面板中复制颜色 ..	47
1.11.7.4 BMP 格式	29	3.1.2.3 从颜色样本面板中删除颜色 ..	47
1.11.7.5 TIF 格式	29	3.1.2.4 加载默认颜色样本	47
1.11.7.6 TGA 格式	29	3.1.2.5 保存颜色样本	47
1.11.7.7 WMF 格式	29	3.1.2.6 保存当前颜色样本为默认 颜色样本	47
1.11.7.8 EMF 格式	29	3.1.2.7 为颜色样本面板中的 颜色排序	48
1.11.7.9 EPS 格式	29	3.2 混色器面板	48
1.11.7.10 DXF 格式	30	3.2.1 使用混色器面板	48
1.12 小结	30	3.2.2 混色器面板中的色彩选择	48
1.13 练习	30	3.2.2.1 使用颜色样本选择颜色	48
第2章 绘制图形	31	3.2.2.2 使用颜色对话框选择 目标颜色	48
2.1 绘制线条	31	3.2.2.3 在混色器面板中直接 选择颜色	49
2.1.1 使用线条工具	32	3.2.3 使用混色器面板编辑渐变色	49
2.1.2 使用铅笔工具	32	3.2.4 使用混色器面板设置位图填充	50
2.1.3 使用钢笔工具	32	3.3 颜色的应用与调整	51
2.2 绘制几何形状	33	3.3.1 笔触色	51
2.2.1 使用椭圆工具	33	3.3.1.1 设定绘制线条所采用的颜色 ..	51
2.2.2 使用矩形工具	33	3.3.1.2 调整线条的颜色	51
2.2.3 使用多边形工具	34	3.3.1.3 使用墨水瓶改变线条颜色和 样式	51
2.3 编辑线条	34	3.3.2 填充色	52
2.3.1 使用选择工具	34	3.3.2.1 填充色的应用	52
2.3.1.1 扭曲线条	34		
2.3.1.2 拆分直线	35		
2.3.2 使用钢笔工具	35		
2.3.3 使用部分选取工具	35		
2.3.4 使用属性面板	36		
2.3.5 使用网格和辅助线	36		





3.3.2.2 画笔工具	52	5.2.1.4 将位图转化为矢量图	79
3.3.2.3 颜料桶工具	53	5.2.2 编辑导入的矢量图	81
3.3.2.4 修改填充区域的填充色	53	5.3 导出图像	83
3.3.2.5 填充变形工具	53	5.4 小结	85
3.4 小结	54	5.5 练习	85
3.5 练习	54	第6章 Flash 动画基础	87
第4章 制作文本	55	6.1 帧与时间轴	88
4.1 文本工具简介	55	6.1.1 帧的概念	88
4.1.1 输入文字	55	6.1.2 时间轴和时间轴面板	88
4.1.2 编辑文字	56	6.1.3 帧的分类和显示状态	89
4.1.3 输入状态	56	6.1.3.1 帧的分类	89
4.1.3.1 了解输入状态	56	6.1.3.2 帧的显示状态	89
4.1.3.2 改变输入状态	57	6.2 Flash 动画的种类	90
4.1.4 文本属性设置	57	6.2.1 逐帧动画	90
4.2 创建文本对象	59	6.2.2 补间动画	90
4.2.1 创建静态文本	59	6.3 帧的相关操作	90
4.2.2 创建动态文本	61	6.3.1 创建帧	90
4.2.3 创建输入文本	64	6.3.1.1 创建空白关键帧	91
4.2.4 文本对象之间的转换	66	6.3.1.2 创建关键帧	91
4.3 编辑文本块	66	6.3.1.3 创建空白帧	91
4.3.1 选择/移动文本块	66	6.3.2 改变帧的顺序	92
4.3.2 剪切/拷贝/粘贴文本块	66	6.3.2.1 移动帧	92
4.3.3 任意变形/缩放/旋转与 倾斜文本块	66	6.3.2.2 翻转帧	92
4.4 文本特效制作	68	6.3.3 删除帧	92
4.4.1 分散文本	68	6.3.4 “洋葱皮”工具	93
4.4.2 文本特效实例	68	6.3.4.1 “洋葱皮”工具详解	93
4.4.2.1 立体文字	69	6.3.4.2 使用洋葱皮工具移动 多幅画面	94
4.4.2.2 水波纹字体	70	6.3.5 命名帧标签	94
4.4.2.3 五彩字	70	6.4 创建逐帧动画	94
4.5 小结	71	6.5 创建补间动画	95
4.6 练习	71	6.5.1 创建动作补间动画	95
第5章 图像的导入导出	73	6.5.2 创建形状补间动画	96
5.1 导入图像	73	6.5.2.1 创建形状补间动画的基础	96
5.1.1 导入图像的一般过程	73	6.5.2.2 使用变形线索创建 形状补间动画	97
5.1.2 导入图像的格式	74	6.5.2.3 获得最佳变形效果的原则	98
5.1.3 补充命令	75	6.6 小结	98
5.1.3.1 “导入到库”命令	75	6.7 练习	98
5.1.3.2 “打开外部库”命令	76	第7章 图层	99
5.2 编辑导入的位图和矢量图	76	7.1 图层简介	100
5.2.1 编辑导入的位图	76	7.1.1 图层的种类	100
5.2.1.1 对导入的位图应用变形操作	76	7.1.2 图层的作用和特点	100
5.2.1.2 使用其他图像处理软件 编辑图像	76	7.2 图层的基本操作	101
5.2.1.3 设置位图属性	79	7.2.1 创建新图层	101





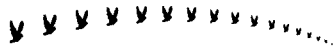
7.2.2 选择图层	101	8.5.1 事件声音	118
7.2.3 删除图层	101	8.5.2 流声音	118
7.2.4 命名图层	101	8.6 导入声音	119
7.2.5 改变图层顺序	101	8.6.1 导入声音到库中	119
7.2.6 图层的显示状态	102	8.6.2 将声音添加到工作区中	120
7.2.7 设置图层属性	102	8.7 设置	120
7.3 引导层	103	8.8 编辑声音	122
7.3.1 普通引导层	103	8.8.1 选择声音	123
7.3.2 运动引导层	104	8.8.2 选择声音效果	123
7.3.2.1 创建运动引导层	104	8.8.3 同步方式	123
7.3.2.2 建立和取消与其他图层的 链接	105	8.8.4 设置循环播放的次数	124
7.4 遮罩层	105	8.8.5 编辑声音	124
7.4.1 创建遮罩层	106	8.9 添加声音	125
7.4.2 取消遮罩	107	8.10 小结	125
7.6 小结	107	8.11 练习	125
7.7 练习	107	第9章 创建Flash动画	127
第8章 元件和声音	109	9.1 创建Flash作品的一般过程	127
8.1 元件简介	109	9.2 创建Flash作品的注意事项	128
8.1.1 元件的作用	109	9.3 影片浏览器面板	129
8.1.2 元件的类型	110	9.3.1 影片浏览器面板简介	129
8.2 创建元件	110	9.3.2 在影片浏览器面板中编辑对象 ...	130
8.2.1 创建图形元件	110	9.4 时间轴特效	130
8.2.1.1 导入图形元件	110	9.4.1 添加时间轴特效	130
8.2.1.2 转换图形元件	110	9.4.2 设置时间轴特效	131
8.2.1.3 新建图形元件	111	9.4.2.1 变形	131
8.2.2 创建按钮元件	111	9.4.2.2 转换	132
8.2.3 创建影片剪辑元件	112	9.4.2.3 分散式重制	132
8.2.3.1 影片转换为影片剪辑元件 ...	112	9.4.2.4 复制到网格	133
8.2.3.2 新建影片剪辑	113	9.4.2.5 分离	133
8.2.4 从其他影片中导入元件	113	9.4.2.6 展开	133
8.3 元件操作	113	9.4.2.7 投影	134
8.3.1 元件夹	113	9.4.2.8 模糊	134
8.3.2 设置元件属性	114	9.5 小结	134
8.3.3 删除元件或元件夹	114	9.6 练习	134
8.3.4 复制元件	114	第10章 Flash编程基础	135
8.3.5 编辑元件	115	10.1 Flash编程的方法和过程	135
8.3.6 在“库”面板中查看元件	115	10.1.1 Flash编程的方法	135
8.4 元件实例	116	10.1.2 Flash编程的过程	136
8.4.1 创建元件实例	116	10.2 术语	136
8.4.2 设置元件实例	116	10.3 为对象添加和删除动作	137
8.4.2.1 设置实例的颜色和透明度 ...	116	10.3.1 使用行为面板为对象添加动作 ..	137
8.4.2.2 交换元件	117	10.3.2 使用动作面板为对象添加动作 ..	138
8.4.2.3 改变实例类型	118	10.3.3 在行为面板中删除对象动作 ...	139
8.5 声音简介	118	10.3.4 在动作面板中删除对象动作 ...	139
		10.4 语法	140





10.4.1 点操作符	140	10.9.5 设置影片剪辑的属性	152
10.4.2 界定符	140	10.10 组件	153
10.4.2.1 花括号	140	10.10.1 CheckBox (复选框)	154
10.4.2.2 分号	140	10.10.2 ComboBox (列表框)	154
10.4.2.3 圆括号	140	10.10.3 RadioButton (单选框)	155
10.4.3 字母的大小写	140	10.10.4 List (列表框)	155
10.4.4 注释	141	10.10.5 Button (按钮)	155
10.5 编程中的常用命令	141	10.10.6 Label (文本标签)	155
10.5.1 响应鼠标事件的命令	141	10.10.7 TextArea (文本域)	156
10.5.2 常用媒体控制命令	141	10.10.8 TextInput (输入文本框)	156
10.5.2.1 play 和 stop 命令	141	10.10.9 NumberStepper (数字输入框)	156
10.5.2.2 gotoAndPlay 和 gotoAndStop 命令	142	10.10.10 Loader (加载)	156
10.5.2.3 stopAllSounds 语句	144	10.10.11 ScrollPane (卷轴窗口)	157
10.6 Flash 中的条件语句	144	10.10.12 Windows (窗口)	157
10.6.1 if 语句	144	10.10.13 ProgressBar (进度条)	157
10.6.2 do while 语句	144	10.11 小结	158
10.7 运算符	145	10.12 练习	158
10.7.1 运算符中常用概念	145	第 11 章 测试和发布	159
10.7.1.1 整数和浮点数	145	11.1 测试 Flash 作品	159
10.7.1.2 字符串	145	11.1.1 创作过程中的测试	160
10.7.1.3 变量	145	11.1.2 使用测试命令测试	161
10.7.1.4 运算	146	11.2 发布 Flash 作品	161
10.7.1.5 优先级	146	11.2.1 发布操作	162
10.7.1.6 函数	146	11.2.2 发布参数设置	163
10.7.2 运算符类型	146	11.2.2.1 Flash 影片格式参数设置 ...	163
10.7.2.1 数值运算符	146	11.2.2.2 HTML 格式参数设置	164
10.7.2.2 逻辑运算符	146	11.3 创建自带播放器的影片	165
10.7.2.3 字符串运算符	147	11.4 小结	166
10.7.2.4 位运算符	147	11.5 练习	166
10.7.2.5 赋值运算符	147	第 12 章 动画实例	167
10.7.3 使用运算符为变量赋值	148	12.1 公司片头	167
10.7.3.1 变量的表示方法	148	12.1.1 元件制作	167
10.7.3.2 分配值	149	12.1.2 编排动画	175
10.7.3.3 使用变量	149	12.2 制作 MTV	182
10.8 自定义函数简述	149	12.2.1 轻音乐“春水”的 MTV 制作 ...	183
10.8.1 自定义函数	149	12.2.2 转换音乐格式	183
10.8.2 on 命令 (鼠标/键盘事件)	150	12.2.3 向 Flash 中导入音乐及 相关素材	186
10.8.3 onClipEvent 命令 (影片剪辑事件)	150	12.2.4 对导入音频的处理	187
10.9 影片剪辑函数	150	12.2.5 根据音乐制作相关画面	188
10.9.1 载入和卸载其他影片	150	12.3 小结	194
10.9.2 控制其他影片和影片剪辑	151	12.4 练习	194
10.9.3 复制和删除影片剪辑	151	第 13 章 编程实例	195
10.9.4 拖动/停止影片剪辑	152	13.1 旋转的花瓣	195





13.2 山谷中的阳光	201	附录 1 Flash 的快捷键	213
13.3 鼠标跟随	207	附录 2 Flash 文件的破解	220
13.5 小结	212	附录 3 Flash 精彩网站	223
13.6 练习	212	附录 4 售后服务	225



第1章 Flash 8 快速入门

通过本章，你应当学会：

- (1) Flash 的基本功能和实际应用。
- (2) Flash 8 的工作界面、工具箱和面板。
- (3) Flash 8 文件操作。
- (4) Flash 文档的对象操作。
- (5) Flash 相关基础概念。

Flash 是 Macromedia 公司推出的网络动画制作工具，它和 Dreamweaver、Fireworks 被并称为网页“三剑客”。Flash 最初的开发目的是用于制作网页中的动态元素，随着 Flash 的推广和普及，应用范围也扩展到了更多的领域，如网页开发、多媒体创作、游戏制作等。

作为一款优秀的矢量动画软件，Flash 有着交互性强、文件尺寸小、简单易学等优点。在实际工作中 Flash 具有三方面相对独立的功能：矢量绘图、动画制作和编程功能。

1.1 Flash 的实际应用

Flash 可以完成以下工作：

- (1) 绘图工作：使用 Flash 可以绘制矢量图形。
- (2) 制作动画：使用 Flash 制作动画是十分有趣的工作，即使一个初学者也可以制作出精彩的动画效果。
- (3) 网站开发：使用 Flash 可以制作漂亮的动态网页和搭建简单的网站架构。
- (4) 游戏设计：使用 Flash 提供的编程工具可以方便快捷地进行游戏开发。

1.1.1 Flash 绘图展示

使用 Flash 可以绘制出各种矢量图形，也可对导入的图像和图形进行修饰，如图 1-1-1 所示。

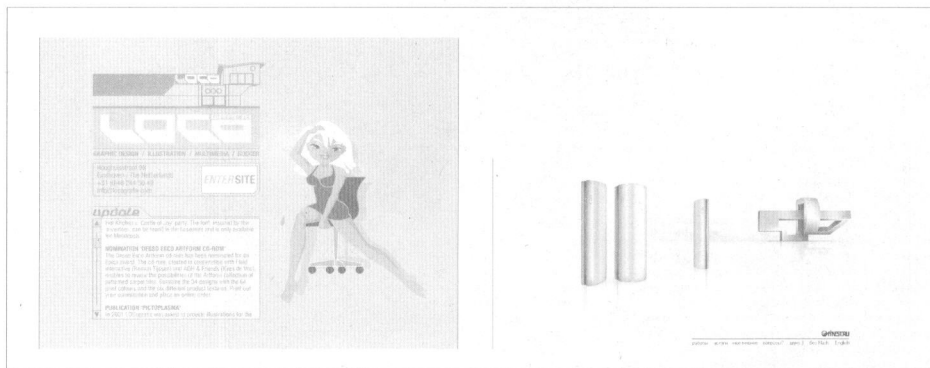


图 1-1-1



1.1.2 Flash 动画展示

使用 Flash 可以制作动画短片和 MTV，图 1-1-2 所示为 Flash 制作的故事动画。



图 1-1-2

图 1-1-3 所示为 Flash 制作的 MTV 动画。



图 1-1-3

1.1.3 Flash 网站展示

Flash 可以制作各种内容丰富形像生动的互动网站，如图 1-1-4 所示。

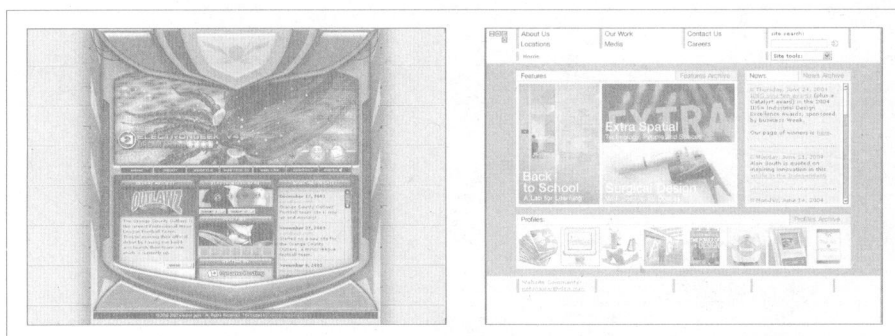


图 1-1-4



1.1.4 Flash 编程展示

图 1-1-5 所示的两个画面是通过编程实现的，左侧通过编程实现雪花的飘落，右侧为一个射击游戏。

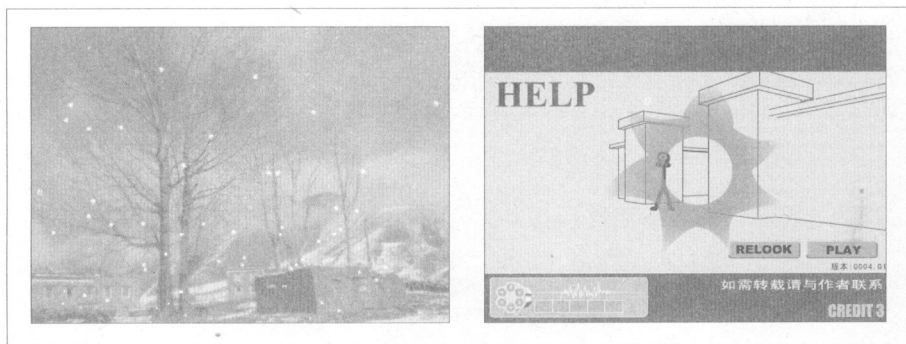


图 1-1-5

1.2 关于 Flash 的最新版本

Flash 8 新增功能如下：

渐变增强：新的控件能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。最多可以向渐变添加 16 种颜色，精确控制渐变焦点的位置，对渐变应用其他参数，并且简化了应用渐变的工作流程。

对象绘制：使用新增的“对象绘制”功能创建形状时，该形状不会影响到位于新形状下方的其他形状的轮廓。

文本：舞台上的文本对象在 Flash 创作工具和 Flash Player 中具有更为一致的外观。

脚本助手模式：使用“动作面板”中新增的助手模式，在不太了解 Flash 动作语句的情况下，也能创建脚本。

首选参数对话框：精简了“首选参数”对话框，对其进行了重新布置，使其更简明易用。

库面板：现在，可以使用一个“库”面板来同时查看多个 Flash 文件的库项目。

改进的发布界面：简化后的“发布设置”对话框，对 SWF 文件发布的控制更加轻松。

对象层级撤销模式：可以跟踪在 Flash 中对各个对象所作的修改。使用此模式时，舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤销列表。可以撤销目标对象的修改，而不影响其他对象。

图形效果滤镜：可以对舞台上的对象应用图形滤镜。

混合模式：可以获得多种复合效果，方法是使用混合模式更改舞台上一个对象的图像与位于它下方的各个对象的图像的组方式。

位图平滑：放大或缩小的位图外观有了很大改善，使得这些位图在 Flash 创作工具中和 Flash Player 中的外观是一致的。

改进的文本消除锯齿功能：新的消除锯齿设置，使文本在屏幕上更清晰易读。

新的视频编码器：Flash 8 附带了一个新的视频编码器应用程序。它是一个独立的应用程序，可以方便地将视频文件转换为 Flash 视频，即 FLV 格式。

视频 Alpha 通道支持：可以为视频对象应用 Alpha 通道，从而创建透明效果。





1.3 Flash 的运行环境

系统要求:

运行 Flash 8 需要以下硬件和软件。

PC 机需要 600 MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器, 128 MB RAM (建议 256 MB, 190 MB 可用磁盘空间, 操作系统为 Windows 98、Windows 2000 或者 Windows XP。

苹果机需要 500 MHz PowerPC G3 处理器, 128 MB RAM (建议 256 MB), 130 MB 可用磁盘空间, 操作系统为 Mac OS X 11.2.6。

注: Flash 8 不支持用 UFS 格式化的 Macintosh 硬盘。Apple 提供了若干有关 Carbon 和 Classic 的 UFS 格式化问题的文档, 除非正在使用本机应用程序 (Cocoa), 否则 Apple 不推荐或支持 UFS。

1.4 Flash 8 的工作界面

1.4.1 认识 Flash 的工作界面

Flash 默认工作界面包括菜单栏、工具栏、时间轴、场景、帧动作属性栏、面板、组件等部分, 如图 1-4-1 所示。

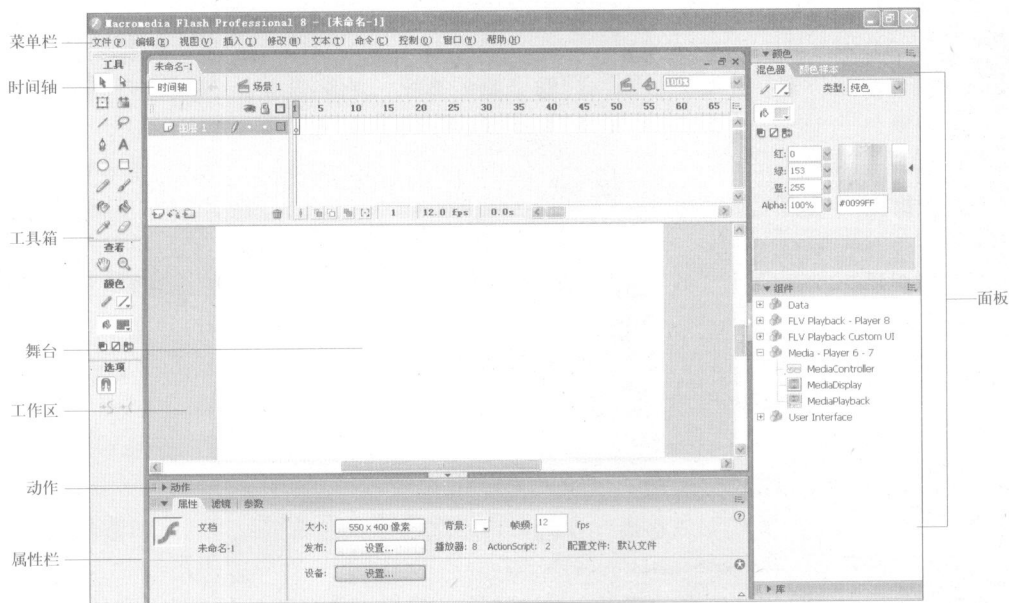


图 1-4-1

菜单栏: 提供各种命令集, 如“文件”菜单中提供了对文件操作的命令, “修改”菜单中提供了对象操作的命令。

时间轴面板: 控制动画中帧和图层的增删及顺序。

工具箱: 提供绘图工具。

舞台: 提供当前角色表演的场所。



工作区：是角色进入舞台时的场所，在完成影片制作后，处在工作区的角色在播放时是不会显现出来的。

动作：提供 Flash 的编程命令，可以在动作面板中选择对当前帧或角色的控制命令，完成一些复杂动画的建立。

属性面板：可以显示当前工具、元件、帧等对象的属性和参数，在属性面板中可对当前对象的一些属性和参数进行修改。

帮助面板：提供对 Flash 的概念、操作及命令的讲解，初学者可以通过该面板快速获得所需的帮助。

面板：Flash 包括多种面板，分别提供不同功能组。如颜色面板提供色彩选择等。

1.4.2 调整 Flash 工作界面

在编辑 Flash 文档时，经常需要对 Flash 工作界面进行调整。如图 1-4-2 所示工作界面中常用的调整按钮和设置项。

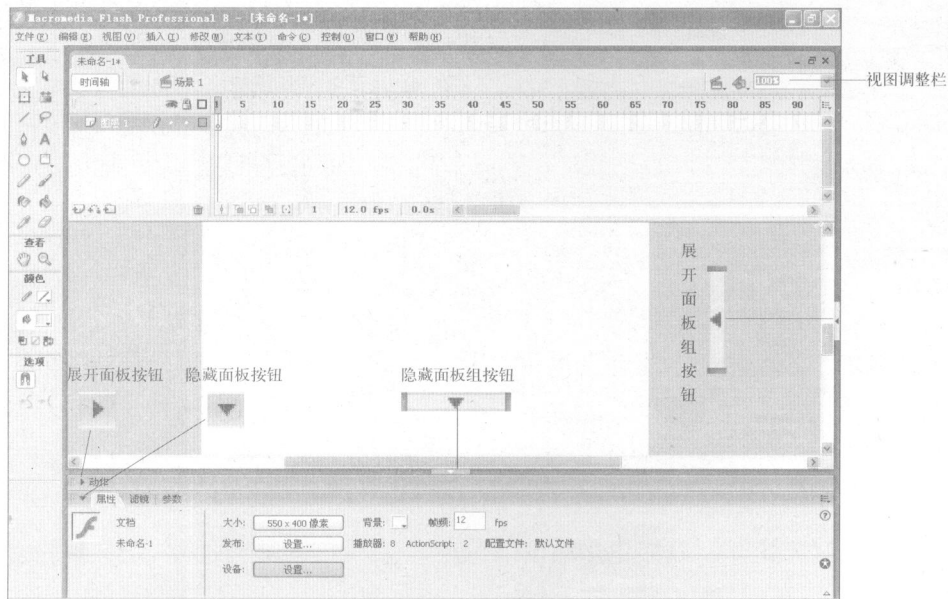


图 1-4-2

1.4.2.1 展开和隐藏面板或面板组

点击展开面板按钮可以将隐藏的面板展开。

点击隐藏面板按钮可以将展开的面板隐藏。

点击展开面板组按钮可以将隐藏的面板组展开。

点击隐藏面板组按钮可以将展开的面板组隐藏。

1.4.2.2 打开和关闭面板

执行“窗口”菜单中的面板命令可以打开或关闭对应面板。

例如，点击“窗口 / 对齐”，可以打开对齐面板。

再次点击“窗口 / 对齐”，可以关闭对齐面板。



1.4.2.3 调整视图

点击“视图调整栏”中的下拉菜单箭头，可以从弹出的菜单中选择当前视图的大小。还可以点击调整栏中的文字处，直接输入所需放大或缩小的数值来确定视图的大小。“视图调整”栏是以百分比为默认单位的。

1.5 菜单简介

Flash 提供了文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、窗口和帮助 10 个菜单。每个菜单都是同类操作命令的集合。

新建(N)...	Ctrl+N
打开(O)...	Ctrl+O
从站点打开(O)...	
打开最近的文件(F)...	
关闭(C)	Ctrl+W
全部关闭	Ctrl+Alt+W
保存(S)	Ctrl+S
保存并压缩(M)	
另存为(A)...	Ctrl+Shift+S
另存为模板(T)...	
全部保存	
还原(R)	
导入(I)	
导出(E)	
发布设置(B)...	Ctrl+Shift+F12
发布预览(V)	
发布(P)	Shift+F12
准备设置	
页面设置(P)...	
打印(P)...	Ctrl+P
发送(S)...	
编辑站点(E)...	
退出(Q)	Ctrl+Q

图 1-5-1

清除(C) 复制	Ctrl+Z
重复(R) 复制	Ctrl+Y
剪切(X)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
粘贴到中心位置	Ctrl+V
粘贴到当前位置(V)	Ctrl+Shift+V
选择性粘贴(S)...	
清除(A)	Backspace
直接复制(D)	Ctrl+D
全选(A)	Ctrl+A
取消全选(U)	Ctrl+Shift+A
查找和替换(F)	Ctrl+F
查找下一个(N)	F3
时间轴(T)	
编辑元件(E)	Ctrl+E
编辑所选元件(L)	
在当前位置编辑(E)	
全部编辑(A)	
首选参数(S)...	Ctrl+U
自定义工具面板(C)...	
字体映射(M)...	
快捷键(K)...	

图 1-5-2

如图 1-5-1 所示，文件菜单提供了对文件的操作命令，如打开文件、保存文件、导入和导出文件等操作，这些操作都是对整个文件的操作。

如图 1-5-2 所示，编辑菜单提供了目标对象的相关操作，如剪切、复制和粘贴等操作。

在编辑菜单中还提供了首选参数和工具面板等，针对当前 Flash 的编辑界面的调整命令，通过这些命令可以对工作界面进行一些修正，使它更适合用户的工作习惯。

视图菜单提供了对视图的控制的命令，如是否显示标尺、辅助线等。Flash 中的命令均按照功能分类，放在相关的菜单下，这里不再赘述，在后面的学习中将

逐渐了解和熟悉 Flash 中的菜单。

1.6 工具箱简介

点击“窗口/工具”，可以打开或关闭工具箱。Flash 的工具箱中包含一套完整的绘画工具，如图 1-6-1 所示。

工具箱分为绘图工具、查看工具、颜色选择工具、选项四个部分。用鼠标点击工具箱中目标绘图工具就会将该工具激活。工具栏中的选项区会显示当前工具的具体设置选项，例如，选择箭头工具，与它相对应的属性选项就会出现在工具栏的选项区。

工具箱中各工具的功能如下：

选择工具：选择目标、修改目标形状的轮廓，按住 Ctrl 键可在轮廓线上添加节点并改变轮廓形状。

部分选取工具：通过调节节点的位置或曲柄改变线条的形状。

任意变形工具：调整目标图形的大小、角度等操作。

填充变形工具：调整渐变填充色的方向、渐变过渡的距离。

线条工具：画出直线段。

套索工具：框选目标形状。

钢笔工具：以节点方式建立复杂选区形状。



文本工具：输入文字。

椭圆工具：建立椭圆形状。

矩形工具组：矩形工具组包括矩形工具和多角星形工具。选择该组中的矩形工具可以建立矩形，选择该组中的多边形工具可以建立多边形和星形。

铅笔工具：使用线条绘制形状。

刷子工具：使用填充色绘制图形。

墨水瓶工具：填充轮廓线条的色彩。

颜料桶工具：填充封闭形状的内部色彩。

滴管工具：提取目标色彩为填充色彩。

橡皮擦工具：擦除形状。

手形工具：调整移动工作区的视点。

缩放工具：放大和缩小视图。

笔触颜色：显示当前绘制线条所采用的颜色。

填充色：显示当前用来填充形状内部的颜色。

黑白按钮：可以将当前笔触色设为黑色，填充色设为白色。

没有颜色：绘制的封闭形状将不会自动以当前填充颜色填充，仅为线条形状。

交换颜色：将当前的笔触色与填充色交换。

选项：显示当前工具可以设置的选项。



图 1-6-1

1.7 控制面板

控制面板是提供相关操作的命令集合。面板没有在界面中显示时，可以点击窗口菜单，在弹出的下拉菜单中选择所需面板将其打开。

1.7.1 工具栏

工具栏中包括主工具栏、控制器和编辑栏。

1.7.1.1 主工具栏

点击“窗口 / 工具栏 / 主工具栏”，可以打开或关闭如图 1-7-1 所示的主工具栏。



图 1-7-1

主工具栏，该栏中提供了新建文件、打开文件、存储文件等命令的按钮。通过点击这些按钮可以快速执行相应命令。