



21世纪全国高职高专计算机教育“十一五”规划教材
丛书主编 全国高等学校计算机教育研究会课程与教材建设委员会主任 李大友

多媒体技术与应用

主 编 任 平 黎 捷
副主编 邓 凯 陈佳泉
嵇新浩 王一海



中国计划出版社

21世纪全国高职高专计算机教育“十一五”规划教材

多媒体技术与应用

本书编委会 编著

多媒体技术与应用

本书编委会 编著

中国计划出版社

(地址:北京市西城区木厂地北里甲15号国宏大厦C座1层)

(邮政编码:100054 电话:03008473 63908381)

新华书店北京发行所

北京市丰台区东大街10号印刷厂印刷

787×1092毫米 1/16 18.75印张 456千字

2007年8月第一版 2007年8月第一次印刷

印数:1—2000册

中国计划出版社

定价:26.80元

图书在版编目(CIP)数据

多媒体技术与应用 / 《多媒体技术与应用》编委会编
著. —北京: 中国计划出版社, 2007. 8

21世纪全国高职高专计算机教育“十一五”规划教材
ISBN 978-7-80177-943-4

I. 多… II. 多… III. 多媒体技术—高等学校: 技术学
校—教材 IV. TP37

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第076744号

内 容 简 介

本书结构紧凑、内容严谨,明确以“实用性”为目标,注意基础知识与软件实际应用能力相结合,循序渐进地讲解了Flash 8、Authorware 7.0、Premiere Pro 和 Sound Forge 四款当今流行的多媒体软件从基础操作到高级应用的相关知识。

本书共分为10章,主要内容包括Flash 8功能与界面、元件和图层、创建Flash动画、Authorware 7.0界面与基本功能、动画设计、程序的流程控制、Premiere Pro 界面及基本操作、Premiere Pro 中的视频转换与特效、制作视频动画与字幕叠加及音频软件Sound Forge等。

本书既可作为高职高专相关课程教材,也可作为电脑培训学校多媒体制作的培训教材,同时对于多媒体制作专业人员及多媒体制作爱好者也具有很高的参考价值。

21世纪全国高职高专计算机教育“十一五”规划教材 多媒体技术与应用

本书编委会 编著

☆

中国计划出版社出版

(地址:北京市西城区木樨地北里甲11号国宏大厦C座4层)

(邮政编码:100038 电话:63906433 63906381)

新华书店北京发行所发行

河北省高碑店市鑫宏源印刷厂印刷

787×1092毫米 1/16 18.75印张 456千字

2007年8月第一版 2007年8月第一次印刷

印数1—5000册

☆

ISBN 978-7-80177-943-4

定价:26.80元

丛 书 序

编写背景和目的

高等职业教育是现代国民教育体系的重要组成部分，在实施科教兴国战略和人才强国战略中具有特殊的重要地位。现在，我国就业和经济发展正面临着两个大的变化，即：社会劳动力就业需要加强技能培训，产业结构优化升级需要培养更多的高级技术人才。温家宝总理在 2005 年 11 月 7 日的全国职业教育工作会议上指出，高等职业教育的发展仍然是薄弱环节，不适应经济社会发展的需要；大力发展高等职业教育，既是当务之急，又是长远大计。《国家教育事业发展规划“十一五”规划纲要》中提出，要以培养高素质劳动者和技能型人才为重点，提高学生创新精神和实践能力，大力发展职业教育；扩大高等职业教育招生规模，到 2010 年，使高等职业教育招生规模占高等教育招生规模的一半以上。在以上背景下，我国已进入了新一轮高等职业教育改革的高潮，目前高职院校的学校规模、专业设置、办学条件和招生数量，都超过了历史上任何一个时期。

随着信息社会的到来，灵活应用计算机知识、解决各自领域的实际问题成了当代人必须掌握的技能，为此，高职院校面向不同专业的学生开设了相关的计算机课程。然而，作为高职院校改革核心之一的教材建设大大滞后于高等职业教育发展和社会需求的步伐，尤其是多数计算机应用教材，或显得陈旧，或显得过于偏重理论而忽视应用。以致于一些通过 3 年学习的高职院校学生毕业后，所掌握的技能不能胜任用人单位的需求。

鉴于此，中国计划出版社与全国高等学校计算机教育研究会课程与教材建设委员会联合在全国 1105 所高职高专中做了广泛的市场调查，并成立了《21 世纪全国高职高专计算机教育“十一五”规划教材》编委会，由全国高等学校计算机教育研究会课程与教材建设委员会主任委员、北京工业大学李大友教授担任编委会主任。编委会进行了大量调查研究，通过借鉴国内外最新的、适用于高职高专教学的计算机技术经验成果，推出了切合当前高职教育改革需要、面向就业的系列职业技术型计算机教材。

系列教材

本计算机系列教材主要涵盖了当前较为热门的以下就业领域：

- 计算机基础及其应用
- 计算机网络技术
- 计算机图形图像处理和多媒体
- 计算机程序设计
- 计算机数据库

- 电子商务
- 计算机硬件技术
- 计算机辅助设计

教材特点

本套教材的目标是全面提高学生的计算机技术实践能力和职业技术素质,为此,中国计划出版社与全国高等学校计算机教育研究会课程与教材建设委员会合作,邀请了来自全国各类高等职业学校的骨干教师(其中很多为主管教学的院长或系主任)作为编委会成员外,还特聘了多位具有丰富实践经验的一线计算机各应用领域工程师参加教材的技术指导和编审工作,以期达到教学理论和实际应用紧密结合的效果。

同时,为配合各学校的精品课程建设工程,本套教材以国家级精品课程指标为指引方向,借鉴其他兄弟出版社的先进经验和成功案例,提出了建设“立体化教学资源平台”的概念,其内容包括教材、教学辅导资料、教学资源包、网络平台等内容,并将在后续培训、论文发表等多方面满足教师与精品课程建设的需求。

本系列教材的特点如下:

(1) 面向就业。本系列教材的编写完全从满足社会对技术人才需求和适应高等职业教育改革的角度出发,教材所涉及的内容是目前高职院校学生最迫切需要掌握的基本就业技能。

(2) 强调实践。高职高专自身教育的特点是强调实践能力,计算机技术本身也是实践性很强的学科,本系列教材紧扣提高学生实践能力这一目标,在讲解基本知识的同时配套了大量相关的上机指导、实训案例和习题。

(3) 资源丰富。本系列教材注重教材的拓展配套,辅助教学资源丰富。除了由本书作为主干教材外,还配有电子课件、实训光盘、习题集和资源网站等辅助教学资源。

读者定位

本计算机应用系列教材完全针对职业教育,主要面向全国的高职高专院校。本系列教材还可作为同等学历的职业教育和继续教育的教学用书或自学参考书。

本系列教材的出版是高职教育在新形势下发展的产物。我们相信,通过精心的组织和编写,这套教材将不仅能得到广大高职院校师生的认可,还会成为一套具有时代鲜明特色、易教易学的高质量计算机系列教材。我们与时俱进,紧密配合高职院校的办学机制和运行体制改革,在后期的组织推广及未来的修订出版中不断汲取最新的教学改革经验和教师学生及用人单位的反馈意见,为国家高等职业教育奉献我们的力量。

丛书编委会

前 言

随着科学技术的进步与多媒体计算机的逐渐普及,多媒体技术及其应用已经逐渐地融入到人们的工作与生活当中。多媒体技术的发展推动了一批多媒体制作软件的产生,本书将其中公认较为优秀的软件组合在一起,形成了集 Flash 8、Authorware 7.0、Premiere Pro 和 Sound Forge 四款当今流行的多媒体软件于一体,从基础操作到高级应用的教材。

本书对基础概念的介绍比较全面,对操作过程的讲解由浅入深,在每章的最后均有精心设计的综合性实例,同时配以大量的课堂练习与上机操作题,力图使本书成为一本可读性强和实用高的高职高专教材。

全书共分为 10 章,主要内容如下。

第 1 章 Flash 8 功能与界面,介绍 Flash 8 基本功能、工作界面、绘图工具、涂色工具、编辑对象等内容。

第 2 章元件和图层,介绍元件、图层等内容。

第 3 章创建 Flash 动画,介绍逐帧动画、创建补间动画、创建引导动画、为动画添加声音、动画的导出和发布等内容。

第 4 章 Authorware 7.0 界面与基本功能,介绍 Authorware 界面、绘图工具箱、使用工具箱、文本图形操作等内容。

第 5 章动画设计,介绍移动设计图标、指向固定点的动画、指向固定路径的终点的动画、指向固定直线上的某点的动画、指向固定路径上的任意点的动画、指向固定区域内的某点的动画、“声音”图标的使用、“数字化电影”图标的使用、导入 GIF 动画、导入 Flash 动画等内容。

第 6 章程序的流程控制,介绍等待图标、擦除图标、框架和导航图标、决策图标、建立交互结构并设置其属性、Authorware 7.0 的交互类型、永久交互设置和程序的跳转等内容。

第 7 章 Premiere Pro 界面及基本操作,介绍启动 Premiere Pro、工作界面等内容。

第 8 章 Premiere Pro 中的视频转换与特效,介绍关于转场特技、应用过渡效果、Premiere Pro 中的过渡效果、视频特效、快速添加特效、Premiere Pro 中的过滤效果等内容。

第 9 章制作视频动画与字幕叠加,介绍“特效控制”面板中的“运动”选项、“运动”效果的基本使用、旋转、缩放和定位点、字幕设计、“字幕设计”窗口等内容。

第 10 章音频软件 Sound Forge,介绍 Sound Forge 的基本功能、Sound Forge 的基础操作、编辑音频文件等内容。

本书由任平、黎捷主编,邓凯、陈佳泉、嵇新浩、王一海担任副主编,万舟、姚跃明、刘佳云、李娜、闫雯雨、王红艳、闫芳、张方瑾、刘新乐参与编写。

由于时间仓促与编者水平有限,不足与欠妥之处在所难免,恳请广大读者不吝指正。

编者

2007年6月

目 录

第1章 Flash 8功能与界面简介	1
1.1 Flash 8基本功能	1
1.2 Flash 8工作界面	1
1.3 设置绘图环境	1
1.3.1 “库”面板	1
1.3.2 “混色器”面板	3
1.3.3 “场景”面板	3
1.3.4 “行为”面板	3
1.3.5 “历史记录”面板	3
1.3.6 菜单栏	3
1.3.7 工具箱	4
1.3.8 时间轴	4
1.4 绘图工具和涂色工具	5
1.4.1 铅笔工具	5
1.4.2 钢笔工具	7
1.4.3 笔刷工具	8
1.4.4 线条工具	9
1.4.5 椭圆工具	9
1.4.6 矩形工具	9
1.4.7 墨水瓶工具	10
1.4.8 颜料桶工具的使用	10
1.4.9 使用滴管工具	11
1.5 编辑对象	12
1.5.1 橡皮擦工具	12
1.5.2 变形工具	12
1.5.3 使用部分选取工具	14
1.5.4 套索工具	14
1.5.5 填充变形工具	14
1.6 综合实例	17
1.7 练习题	19
1.8 上机实验	20

第2章 元件和图层	21
2.1 元件	21
2.1.1 元件的创建	21
2.1.2 元件的操作	29
2.1.3 元件的编辑	29
2.2 图层	30
2.2.1 图层的创建	30
2.2.2 引导层	30
2.2.3 遮罩层	32
2.2.4 图层的编辑	36
2.3 综合实例	36
2.4 练习题	40
2.5 上机实验	41
第3章 创建Flash动画	43
3.1 逐帧动画	43
3.1.1 时间轴	43
3.1.2 关键帧	44
3.1.3 逐帧动画的创建	45
3.2 创建补间动画	46
3.3 创建引导动画	48
3.4 为动画添加声音	52
3.5 动画的导出和发布	54
3.5.1 测试Flash动画	54
3.5.2 导出Flash动画	56
3.5.3 发布Flash动画	58
3.6 综合实例	59
3.7 练习题	62
3.8 上机实验	62
第4章 Authorware 7.0界面与基本功能简介	64
4.1 Authorware概述	64
4.2 Authorware界面简介	64
4.2.1 菜单栏	65
4.2.2 常用工具栏	66
4.2.3 图标工具箱	66
4.2.4 程序设计窗口	68
4.2.5 知识对象窗口	68
4.3 绘图工具箱	68

4.3.1 “选择”按钮	69
4.3.2 “文本”按钮	69
4.3.3 “直线”按钮	70
4.3.4 “斜线”按钮	70
4.3.5 “椭圆”按钮	71
4.3.6 “矩形”按钮	71
4.3.7 “圆角矩形”按钮	72
4.3.8 “多边形”按钮	72
4.4 使用工具箱	74
4.4.1 填充底纹	74
4.4.2 图片上色	75
4.4.3 改变对象的先后顺序	75
4.4.4 排列对齐对象	76
4.5 文本图形操作	76
4.5.1 插入图片与设置布局	76
4.5.2 插入外部文本	78
4.5.3 设置段落缩进及文件网格	79
4.5.4 自定义文本格式	82
4.6 综合实例	85
4.7 练习题	89
4.8 上机实验	89
第5章 动画设计	92
5.1 认识移动设计图标	92
5.2 指向固定点的动画	93
5.3 指向固定路径的终点的动画	94
5.3.1 动画制作流程	94
5.3.2 特殊路径制作	95
5.3.3 同步移动与移动条件	96
5.4 指向固定直线上的某点的动画	97
5.5 指向固定路径上的任意点的动画	100
5.6 指向固定区域内的某点的动画	101
5.7 “声音”图标的使用	103
5.7.1 从声音图标导入声音文件	103
5.7.2 以拖曳方式导入声音文件	103
5.7.3 控制声音对象与其他对象的关系	104
5.7.4 控制声音对象的播放次数	104
5.7.5 控制声音对象的播放速度	105
5.8 “数字化电影”图标的使用	106

5.8.1	从图标导入数字化电影	106
5.8.2	以拖曳方式导入数字化电影	107
5.8.3	设置数字化电影与其他对象的关系	107
5.8.4	设置数字化电影在演示窗口中的位置	107
5.9	导入GIF动画	108
5.9	导入Flash动画	110
5.11	综合实例	111
5.12	练习题	117
5.13	上机实验	117
第6章	程序的流程控制	119
6.1	等待图标	119
6.1.1	等待图标的创建	119
6.1.2	等待图标的属性设置	120
6.2	擦除图标	120
6.2.1	擦除对象的方法	120
6.2.2	擦除图标的属性设置	121
6.3	框架和导航图标	123
6.3.1	框架图标的结构	123
6.3.2	导航图标	125
6.4	决策图标	129
6.4.1	决策图标的结构	129
6.4.2	分支结构的属性设置	130
6.5	建立交互结构并设置其属性	133
6.5.1	建立交互结构	133
6.5.2	设置交互属性	135
6.6	Authorware 7.0的交互类型	136
6.6.1	按钮交互	136
6.6.2	热区交互	141
6.6.3	热对象交互	144
6.6.4	文本交互	146
6.6.5	按键交互	148
6.6.6	条件交互	149
6.6.7	重试限制交互	151
6.6.8	时间限制交互	154
6.6.9	下拉菜单交互	156
6.6.10	目标区域交互	158
6.7	永久交互设置和程序的跳转	161
6.7.1	永久交互的设置	161

6.7.2 程序的跳转	161
6.8 综合实例	162
6.9 练习题	165
6.10 上机实验	166
第7章 Adobe Premiere Pro界面及基本操作简介	169
7.1 Adobe Premiere Pro简介及应用	169
7.2 启动Adobe Premiere Pro	170
7.3 工作界面	171
7.3.1 主窗口	172
7.3.2 “项目”窗口	174
7.3.3 “时间线”窗口	176
7.3.4 “信息”面板	183
7.3.5 “特效”面板	183
7.3.6 “特效控制”面板	184
7.3.7 “调音台”面板	184
7.3.8 “历史”面板	185
7.4 综合实例	185
7.5 练习题	188
7.6 上机实验	189
第8章 Adobe Premiere Pro中的视频转换与特效	190
8.1 关于转场特技	190
8.2 应用过渡效果	190
8.3 Adobe Premiere Pro中的过渡效果	192
8.3.1 3D Motion (三维运动) 过渡效果	192
8.3.2 Dissolve (淡入淡出) 转场效果	193
8.3.3 Iris (光圈) 转场效果	195
8.3.4 Map (映射) 转场效果	196
8.3.5 Page Peel (翻页) 转场效果	197
8.3.6 Slide (滑动) 转场效果	198
8.3.7 Special Effects (特殊效果) 转场效果	199
8.3.8 Stretch (伸展) 转场效果	201
8.3.9 Wipe (划变) 转场效果	201
8.3.10 Zoom (缩放) 转场效果	203
8.4 视频特效	206
8.4.1 关于过滤器	207
8.4.2 关于关键帧	207
8.5 快速添加特效	207
8.5.1 浏览Adobe Premiere Pro中的“视频特效”文件夹	207

8.5.2 设置动态效果	208
8.6 Adobe Premiere Pro中的过滤效果	209
8.6.1 Adjust (调整) 过滤效果	209
8.6.2 Blur & Sharpen (模糊与锐化) 过滤效果	209
8.6.3 Channel (通道) 过滤效果	210
8.6.4 Distort (扭曲) 过滤效果	211
8.6.5 Image Control (图像控制) 过滤效果	212
8.6.6 Keying (键控) 过滤效果	212
8.6.7 Perspective (透视) 过滤效果	213
8.6.8 Pixelate (点) 过滤效果	214
8.6.9 Render (渲染) 过滤效果	214
8.6.10 Stylize (风格化) 过滤效果	215
8.6.11 Time (时间) 过滤效果	216
8.6.12 Transform (变换) 过滤效果	216
8.6.13 Video (视频) 过滤效果	217
8.7 综合实例	220
8.8 练习题	224
8.9 上机实验	225
第9章 制作视频动画与字幕叠加	227
9.1 了解“特效控制”面板中的“运动”选项	227
9.2 “运动”效果的基本使用	228
9.2.1 感受运动	228
9.2.2 设置运动速度	230
9.2.3 设置运动路径	232
9.3 旋转、缩放和定位点	233
9.4 字幕设计简介	242
9.5 认识Adobe“字幕设计”窗口	242
9.5.1 Adobe“字幕设计”窗口界面	242
9.5.2 Adobe“字幕设计”工具栏	243
9.5.3 Adobe“字幕设计”窗口菜单	245
9.5.4 “目标风格”设置面板	251
9.5.5 其他设置区	253
9.6 综合实例	259
9.7 练习题	264
9.5 上机实验	264
第10章 音频软件Sound Forge简介	266
10.1 Sound Forge简介	266
10.2 Sound Forge的基本功能	266

10.2.1 主界面	267
10.2.2 工具栏	268
10.2.3 波形数据窗口	268
10.3 Sound Forge的基础操作	269
10.3.1 打开现有的音频文件	270
10.3.2 声音文件的播放	270
10.3.3 Sound Forge的主播放工具栏	270
10.3.4 创建一个新的波形数据	270
10.3.5 波形数据窗口的激活	271
10.3.6 声音数据的复制	271
10.3.7 声音数据的存盘	271
10.4 编辑音频文件	272
10.4.1 常用编辑动作	272
10.4.2 音频状态及格式显示	273
10.5 综合实例	279
10.6 练习题	280
10.7 上机实验	281
主要参考文献	282

第 1 章

Flash 8 功能与界面简介

随着人们欣赏水平的提高,越来越多的人不再满足于只是浏览简单静态的图画了,再漂亮的图画在静态的网页中仍显得苍白。为了最大限度地满足人们的视听享受,越来越多的网站开始大量运用多媒体技术;网页的内容已从原来只有单纯的文本和图像,发展到拥有动画、音频、视频等多媒体内容,以及各种交互式功能的综合性媒体形式。

Flash作为制作网页动画的最主要的工具之一,由于其自身体积小、易于网络传输等功能而得到了越来越广泛的支持,其应用范围在不断地延伸与扩展。

本章将详细介绍Flash 8的基本功能、工作界面,以及绘图环境设置的相关内容。另外,还将介绍绘图工具和涂色工具的使用方法和对象编辑技巧。

1.1 Flash 8 基本功能

Flash 8 是一款创建 Web 动画电影的专业标准创作工具。它可将位图、声音、动画及高级交互性等多媒体技术与矢量图形的精确性和灵活性结合在一起,创建出用于宣传企业产品的网络广告,并可以配上音乐及歌词制成 MTV,运用 ActionScript 语言制作出网上游戏等,目前其应用领域仍在不断扩展。

1.2 Flash 8 工作界面

执行“开始”→“程序”→Macromedia→Macromedia Flash 8 命令,可以打开 Flash 8 界面,如图 1-1 所示。Flash 8 的工作界面主要由以下几个部分组成:标题栏、菜单栏、常用工具栏、时间轴窗口、舞台及多个浮动面板。

1.3 设置绘图环境

在 Flash 8 中绘图环境包括一些浮动面板、菜单栏、工具箱和时间轴,下面讲解设置绘图环境的应用。

1.3.1 “库”面板

选择菜单栏中的“窗口”→“库”命令,就可以打开“库”面板,如图 1-2 所示。单

击“库”面板下的“新建文件夹”按钮,可以在库中创建一个新文件夹,单击“库”面板下的按钮,可以弹出“创建新元件”对话框,如图 1-3 所示。

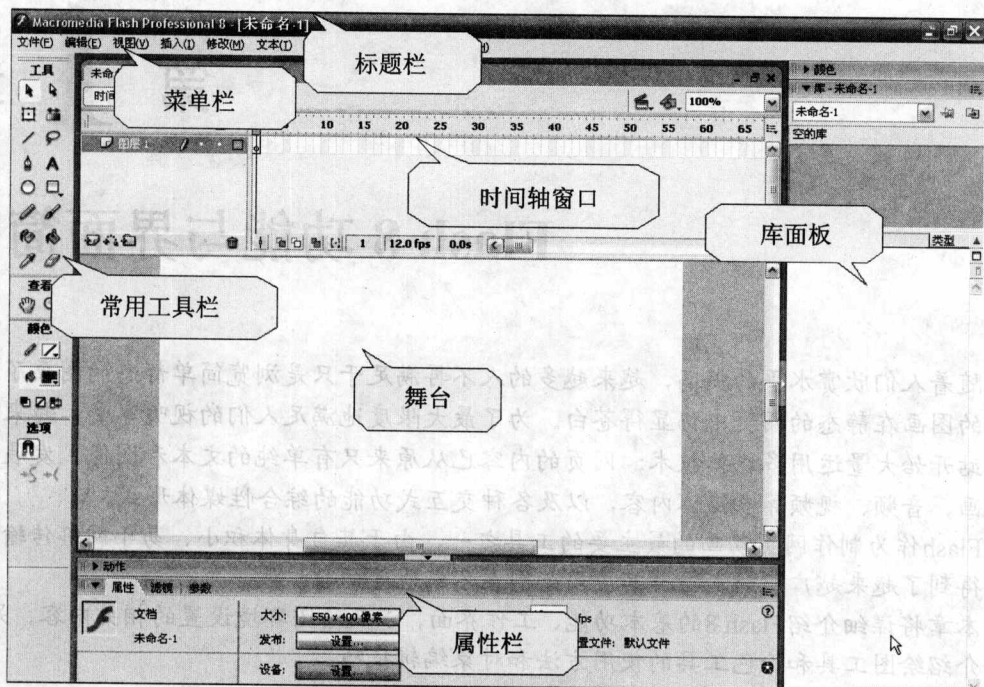


图 1-1 Flash 8 工作界面

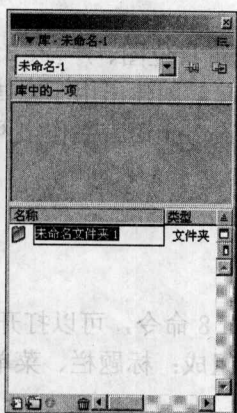


图 1-2 “库”面板

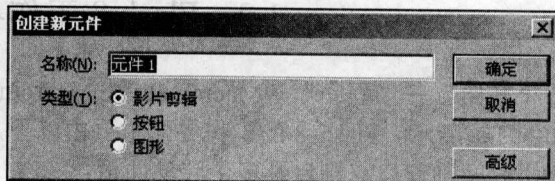


图 1-3 “创建新元件”对话框

在 Flash 8 中,“元件”是整个动画的基础部分。在应用时可将编辑的对象作为“元件”,并且放入库中,当对“元件”进行编辑后动画中相应部分也随之发生变化。其中,最常用的“元件”有 3 种形式:影片剪辑、按钮和图形。在“创建新元件”对话框中,“元件”的类型含义如下。

- **影片剪辑:** 单击此单选按钮,用于创建动态视频剪辑“元件”,它有自己独立的时间轴,是动态的“元件”形式。
- **按钮:** 单击此单选按钮,用于创建动态交互按钮,鼠标处于不同的位置将产生不同

的响应。

- **图形**: 单击此单选按钮, 用于创建静态“元件”, 并且可以引用外部的图片来作为“元件”。

“元件”可减小 Flash 文件占用的空间, 并且“元件”的各个对象还可以在一定基础上修改属性, 创建不同的对象, 由此建议用户在创建动画时应用“元件”。

1.3.2 “颜色”面板

该面板可用于选择颜色及填充的样式。可选择类型包括: 纯色、线性、放射状以及位图。可通过红、绿、蓝 3 个基本色设置出所需要的颜色, 或直接在颜色区域中选择颜色, 如图 1-4 所示。

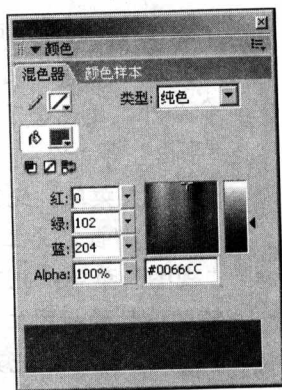


图 1-4 “颜色”面板

1.3.3 “场景”面板

在一个 Flash 动画文件中会包含几个场景, 每个场景又包含若干个层和帧, 这些组成了 Flash 动画的主题, 场景的顺序和动画播放的顺序有关。利用“场景”面板可以对场景进行编辑, 通过“场景”面板底部的工具按钮, 可以添加、复制或删除场景, 如图 1-5 所示。

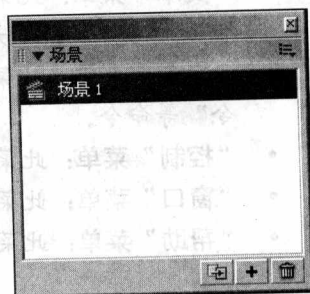


图 1-5 “场景”面板

1.3.4 “行为”面板

在 Flash 8 中, “行为”面板用于设置图层的动作。在“行为”面板中预先编写了动作脚本, 可以将动作脚本编码的强大功能、控制能力和灵活性添加到 Flash 文档中, 如图 1-6 所示。

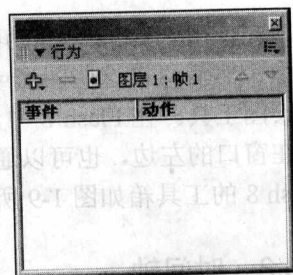


图 1-6 “行为”面板

1.3.5 “历史记录”面板

在 Flash 8 中, “历史记录”面板记录了用户应用 Flash 8 的所有操作步骤, 如图 1-7 所示, 可拖动左侧的滑杆选择需要的历史记录。

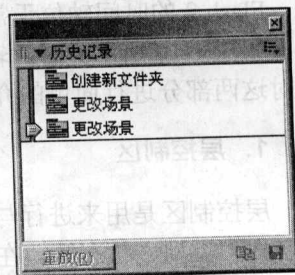


图 1-7 “历史记录”面板

1.3.6 菜单栏

标题栏的下面就是菜单栏, 包括“文件”、“编辑”、“视图”、“插入”、“修改”、“文本”、“命令”、“控制”、“窗口”、“帮助”10 个菜单项, 通过菜单栏可以实现动画制作的全部操作, 如图 1-8 所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 修改(M) 文本(T) 命令(C) 控制(O) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-8 菜单栏

单击每个菜单选项，可以看到相应的下拉菜单选项，下面为各菜单项的应用范围。

- “文件”菜单：菜单中除了包含对 Flash 文档的“新建”、“打开”、“保存”等命令外，还包含了用于发布 Flash 动画的“发布设置”、“发布预览”、“导入”、“导出”等命令。
- “编辑”菜单：此菜单主要包含“复制”、“粘贴”、“查找和替换”、“首选参数”、“自定义工具面板”等常用命令。
- “视图”菜单：此菜单主要包括“放大”、“缩小”、“标尺”、“网格”等一些辅助设计的视图工具。
- “插入”菜单：此菜单可以执行插入新“元件”或应用时间轴特效等命令。
- “修改”菜单：应用此菜单可以对位图、“元件”、时间轴等进行修改。
- “文本”菜单：此菜单提供了 Flash 中对文本操作的各种命令，例如“字体”、“大小”、“样式”等操作。
- “命令”菜单：此菜单中包含了“管理保存的命令”、“运行命令”等命令。
- “控制”菜单：此菜单用于播放和调试 Flash 动画。
- “窗口”菜单：此菜单的功能是打开和关闭面板。
- “帮助”菜单：此菜单提供了 Flash 的帮助文档和技术支持。



图 1-9 工具箱

1.3.7 工具箱

在使用 Flash 8 创建动画之前，首先需要创建各种精美的图形元素或图像，然后再以这些图形或图像元素进行动画创作，这就必须使用到各种绘图工具。在 Flash 8 中，绘图工具都放置在工具箱中。工具箱默认放置在窗口的左边，也可以通过鼠标拖动工具栏，改变它在窗口中的位置。Flash 8 的工具箱如图 1-9 所示。

1.3.8 时间轴

Flash 8 的时间轴位于常用工具栏的下面，时间轴是用来进行动画创作和编辑的主要工具，如图 1-10 所示。时间轴分为左右两大部分，左边为层控制区，右边为时间控制区。下面对这两部分进行简单的介绍。

1. 层控制区

层控制区是用来进行与层有关的操作，它按顺序显示了当前正在编辑的文件的所有层的名称、类型、状态等。在层控制区，各个工具按钮的功能如下。

- 显示/隐藏所有图层：单击此按钮实现所有层的显示/隐藏状态的切换。
- 锁定/解除锁定所有图层：单击此按钮实现选定层的锁定/解锁状态的切换。