

21世纪电脑职业教育**案例实训**

“十一五”期间重点计算机多媒体教学出版物规划项目

百万册畅销经典品牌
KH
优秀教材

新概念 Flash 8 教程

北京科海 总策划

张希玲 编著

(第5版)

- ◆ 零起点起步，全面介绍Flash 8的使用方法和应用技巧
- ◆ 资深讲师精心打造，将多年教学经验融入书中
- ◆ 案例与实训紧密结合，强调动手能力
- ◆ 一学即会的互动教学模式

1CD大型多媒体教学系统



- 88个动画源文件，107张图片素材，6种声音素材
- 93个多媒体视频教学课程
- 全程语音讲解，播放时间长达326分钟

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内容简介

Flash 8 是 Macromedia 公司最新开发的软件,被公认为最佳的动画设计软件,已为越来越多的用户所接受。

新概念 Flash 8 教程

张希玲 编著

本书采用电子教程的方式,共计 320 分钟的视像教程帮助读者了解动画制作的全部操作,不仅使用户能顺利地掌握 Flash 动画的创作过程,也可作为广大 Flash 爱好者的自学必备教材,还可作为各类动画制作人员、网页制作人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

新概念 Flash 8 教程/张希玲编著. —北京:兵器工业出版社, 2007.10

ISBN 978-7-80173-949-1

I. 新… II. 张… 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(2007)第149135号

出版发行: 兵器工业出版社, 北京科海电子出版社
地址: 北京市西城区阜成门内大街10号
100082 北京市西城区阜成门内大街10号14层
www.khpb.com.cn
电 话: (010) 82869412 65930320
邮 箱: 北京科海电子出版社
印 刷: 北京科海电子出版社
发 行: 北京科海电子出版社
定 价: 28.00元 (CIP)

兵器工业出版社
北京科海电子出版社

内容简介

Flash 8 是 Macromedia 公司最新开发的软件,被认为是最好的动画设计软件,已为越来越多的用户所接受。

本书共分为 10 章,讲述了 Flash 8 的主要特点、基本概念、界面的组成以及操作方法,并以实例制作为导向,通过练习和实例展示制作经验和技巧。全书结构合理,每章基本配有课堂练习和课堂演练,选例得当,内容丰富,且练习与课堂内容紧密相关,环环相扣。通过最后一章的 35 个实例淋漓尽致地展示了 Flash 8 的强大功能和动画制作技巧。

本书采用电子教程的方式,共计 326 分钟的视频教程清楚地记录了动画制作的全部操作,不仅使用户清晰地了解 Flash 动画的创作过程,还能掌握有关 Flash 动画制作的概念和技巧。

本书可作为职业院校、培训班相关专业的教学用书,也可作为广大 Flash 爱好者的自学必备教材,还可作为各类动画制作人员、网页制作人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

新概念 Flash 8 教程/张希玲编著. —北京:兵器工业出版社;
北京科海电子出版社, 2007.10

(新概念系列丛书)

ISBN 978-7-80172-949-1

I. 新… II. 张… 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 (2007) 第 149132 号

出版发行:兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园 2 号楼 14 层

www.khp.com.cn

电 话:(010) 82896442 62630320

经 销:各地新华书店

印 刷:北京科普瑞印刷有限责任公司

版 次:2007 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:刘冉阳

责任编辑:李翠兰 程 琪

责任校对:李玉茹

印 数:1-4000

开 本:787×1092 1/16

印 张:18

字 数:426 千字

定 价:28.00 元 (1CD)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

编者的话——丛书使用指南

“新概念”系列教程于 2000 年初上市,当时是图书市场中惟一的 IT 多媒体教学培训图书,以其易学易用、高性价比的特点受到读者的欢迎。在历时 8 年的销售过程中,我们按照同时期最新最实用的多媒体教学理念,根据读者需求对图书的内容、体例、写法进行过 4 次改进,丛书发行量早已超过 1 000 000 册,是深受电脑培训学校、职业院校师生喜爱的首选教学用书。

“新概念”系列的成功,与广大读者的热心支持是分不开的。8 年来,我们不断收到读者的反馈意见,有中肯的批评,更有建设性的意见,还有他们的实际需求,我们也在读者的鞭策下不断努力,不断根据读者需求对图书的内容、体例、写法进行更新。现在我们推出第 5 次更新的新概念系列丛书——21 世纪电脑职业教育**案例实训**系列教材,人性化设计的多媒体教学环境,配合一看就懂、一学就会的图书,必将成为计算机职业院校、电脑培训学校以及初、中级自学用户的理想教程。

丛书的內容特色

本套丛书具有以下特色:

☆ 合理的内容组织

每章均按课堂讲解、课堂演练、课后练习的结构进行内容组织,便于教师讲述、读者自学。

开始讲解之前,归纳出所讲内容的基础知识、重点知识、提高知识等各知识点,便于读者自学,方便学生预习、教师讲授。

☆ 深入浅出的知识讲解

我们尽量采用图示方式讲解每一个知识点,降低学习难度;重点介绍电脑应用最常用、实用的知识,尽量避免深奥难懂的不常用知识。

☆ 丰富实用的范例练习

结合课堂讲解内容和实际应用,精心挑选实例,指导读者边学边练。某知名图书发行商对新概念系列有较高评价“操作占篇幅的大部分,老师好教、学生易学,更容易提高学生的兴趣和动手能力”。

☆ 培养动手能力的课堂演练——实训环节

根据课堂讲解内容,精选实际应用实例,指导读者边学边练,培养动手能力。

☆ 难度适中的课后练习

课后练习包括知识巩固和动手操作两部分,前一部分以填空题、判断题、选择题、问答

题的形式出现，后一部分则根据所学内容设计若干个操作题，真正体现学以致用。

☆ 适度的光盘信息补充

对于一些日常工作中有可能用到，但图书限于篇幅没能讲解的内容，我们在光盘中进行讲解，拓宽知识面和图书信息容量。

☆ 免费电子教案

本套丛书还免费为教师提供 PowerPoint 演示文档，该文档可将书中的内容及图片以幻灯片的形式呈现在学生面前，在很大程度上减轻了教师的备课负担，所以深受广大教师的欢迎。

电话：010-82896438

E-mail: chj@khp.com.cn

↘ 专门服务网站，作者和专家提供疑难解答

为了更好地服务广大读者和老师，加强出版社和读者、老师的交流，我们特为“新概念”系列产品架设 FAQ 专门服务网站，组织编委会作者和技术专家，提供网上疑难解答，为本系列教程的阅读和使用提供技术支持。

服务网址：<http://www.khp.com.cn/xgn/index.htm>。

↘ “一学即会”的多媒体教学光盘

作为“十一五”期间重点计算机多媒体教学出版物规划项目，按照“一学即会”的互动教学新观念开发出了互动式多媒体教学光盘，具备如下特色：

- ☆ 活泼生动的多媒体教学。
- ☆ 综合读者意见，经历多次改进的人性化学习环境。
- ☆ 超大容量，播放时间长达数小时。
- ☆ 操作难度较大的部分案例，提供全程视频讲解。

↘ 丛书的内容

首批推出以下12本图书：

1. 《新概念 Flash MX 2004 教程》
2. 《新概念五笔字型+Word 2003 教程》
3. 《新概念 AutoCAD 2008 教程》
4. 《新概念 Photoshop CS2 中文版教程》
5. 《新概念 Visual FoxPro 6.0 教程（升级版）》
6. 《新概念 Flash 8 教程》
7. 《新概念网页设计三合一教程——Dreamweaver 8、Flash 8、Fireworks 8》

8. 《新概念 Pagemaker 6.5C 教程（升级版）》

9. 《新概念 SQL Server 2005 教程》

10. 《新概念 Visual Basic 6.0 教程（升级版）》

11. 《新概念 CorelDRAW 13 教程》

12. 《新概念 Office 2003 六合一教程》

第二批即将推出:

1. 《新概念电脑入门教程》

2. 《新概念办公自动化教程》

3. 《新概念 Windows XP/Word 2003/Excel 2003/Internet 四合一》

4. 《新概念 Windows XP/Word 2003/Excel 2003/PowerPoint 2003 四合一》

5. 《新概念打字排版教程》

6. 《新概念 3ds max 8 教程》

7. 《新概念 Dreamweaver 8 网页设计教程》

8. 《新概念 Windows XP+ Office 2003 七合一教程》

9. 《新概念方正排版教程》

10. 《新概念 Access 2003 教程》

11. 《新概念 FrontPage 2003 教程》

12. 《新概念 Delphi 7 教程》

13. 《新概念 Visual C++6.0 教程（升级版）》

14. 《新概念 AutoCAD 2008 建筑制图教程》

15. 《新概念 AutoCAD 2008 机械制图教程》

16. 《新概念电脑上网教程》

.....

丛书的读者对象

“新概念”系列教材及其配套多媒体学习光盘面向初、中级用户，尤其适合用作职业院校和各类电脑培训班的教材。

即使没有任何电脑使用经验的自学用户，也可以借助本套丛书跨入电脑应用世界，轻松完成各种日常工作，尽情享受21世纪的IT新生活。

对于稍有电脑使用基础的用户，可以借助本套丛书快速提升计算机应用水平，早日掌握电脑职业技能。

作者寄语

本套丛书的作者均为多年从事电脑应用教学的一线教师或培训专家，有着丰富的教学实践经验。愿凝聚着几十位作者、编辑和多媒体开发人员心血和辛勤汗水的“新概念”系列图书，为您的学习、工作、生活带来便利。

希望我们新概念的人性化设计的多媒体教学环境，配合一看就懂、一学就会的图书，成为计算机职业教育院校、电脑培训学校以及初、中级自学用户的理想教程。

丛书编委会

2007年9月18日

目 录

第1章 认识Flash 8..... 1

1.1 Flash 8工作环境..... 1	
1.1.1 运行Flash 8..... 1	
1.1.2 Flash 8的工作窗口..... 2	
1.1.3 常用面板..... 6	
1.2 文件的基本操作..... 12	
1.2.1 新建文件..... 12	
1.2.2 打开文件..... 13	
1.2.3 保存文件..... 13	
1.2.4 测试文件..... 14	
1.3 课堂演练..... 14	
1.4 课后练习..... 15	
1.4.1 简答题..... 15	
1.4.2 操作题..... 15	

第2章 工具及其应用..... 16

2.1 选择工具..... 16	
2.1.1 基本操作..... 16	
2.1.2 选择工具的辅助选项..... 18	
2.1.3 部分选取工具..... 19	
2.2 线条工具..... 21	
2.2.1 绘制直线..... 21	
2.2.2 线条工具的属性..... 22	
2.2.3 线条工具辅助功能..... 23	
2.3 椭圆工具..... 26	
2.3.1 绘制图形..... 26	
2.3.2 椭圆工具的属性..... 26	
2.4 矩形工具..... 28	
2.4.1 绘制矩形和多边星形..... 28	

2.4.2 矩形工具的辅助选项..... 29	
2.5 铅笔工具..... 30	
2.5.1 使用铅笔工具..... 30	
2.5.2 铅笔工具的辅助选项..... 31	
2.6 钢笔工具..... 32	
2.6.1 绘制直线和折线..... 32	
2.6.2 绘制曲线..... 33	
2.6.3 控制点和控制杆..... 33	
2.7 刷子工具..... 35	
2.7.1 使用刷子工具..... 35	
2.7.2 刷子工具的辅助选项..... 35	
2.8 橡皮擦工具..... 37	
2.8.1 使用橡皮擦工具..... 37	
2.8.2 橡皮擦工具的辅助选项..... 37	
2.9 墨水瓶工具..... 39	
2.10 颜料桶工具..... 40	
2.11 滴管工具..... 42	
2.11.1 复制笔触..... 42	
2.11.2 复制填充..... 43	
2.12 套索工具..... 44	
2.12.1 自由选取模式..... 44	
2.12.2 多边形模式..... 45	
2.12.3 魔术棒模式..... 45	
2.13 任意变形工具..... 47	
2.13.1 旋转与倾斜..... 47	
2.13.2 缩放和扭曲..... 48	
2.13.3 封套..... 49	
2.14 填充变形工具..... 51	
2.14.1 填充变形工具手柄..... 51	

2.14.2 混色器的应用	52
2.14.3 修改渐变色效果	53
2.14.4 修改位图填充效果	54
2.15 视图工具和辅助工具	56
2.15.1 视图工具	56
2.15.2 辅助工具	58
2.16 面板布局	59
2.17 “历史记录”面板的操作	59
2.17.1 查看历史记录	59
2.17.2 “历史记录”面板的其他操作	60
2.18 课堂演练	61
2.18.1 扇子	61
2.18.2 一朵小花	62
2.18.3 光盘效果	64
2.19 课后练习	65
2.19.1 简答题	65
2.19.2 操作题	65
第3章 动画基础及简单制作	66
3.1 动画的原理	66
3.2 时间轴和帧	66
3.2.1 时间轴	67
3.2.2 帧	68
3.2.3 编辑多个帧	71
3.3 辅助按钮的使用	73
3.4 动画类型	75
3.4.1 逐帧动画	75
3.4.2 形状补间动画	76
3.4.3 运动补间动画	79
3.5 场景的管理	81
3.6 课堂演练	82
3.6.1 添加形状提示练习	82
3.6.2 延长的直线	83
3.6.3 运动的小球	84
3.7 课后练习	86
3.7.1 简答题	86

3.7.2 操作题	86
第4章 元件和实例	87
4.1 元件及其创建	87
4.1.1 图形元件	87
4.1.2 影片剪辑元件	92
4.1.3 按钮元件	94
4.2 创建和编辑实例	96
4.2.1 创建实例	96
4.2.2 修改实例的属性	96
4.2.3 更改实例的行为	98
4.3 使用“库”面板	100
4.3.1 创建和管理“库”	101
4.3.2 库元件共享	102
4.4 课堂演练	103
4.4.1 简单按钮	103
4.4.2 绽放的花朵	104
4.5 课后练习	106
4.5.1 简答题	106
4.5.2 操作题	106
第5章 文本动画	107
5.1 创建文本	107
5.1.1 文本的创建及其操作	107
5.1.2 文本块的类型	108
5.1.3 设置文本属性	109
5.1.4 字体呈现方式	111
5.2 文本分离和转换	112
5.3 Flash 8的滤镜功能	113
5.3.1 滤镜的基本操作	114
5.3.2 滤镜的使用方法	115
5.4 课堂演练	119
5.4.1 空心文字	119
5.4.2 旋转文字	120
5.4.3 颜色变化的图像	121
5.5 课后练习	122

5.5.1 简答题	122	8.1.1 发布动画	153
5.5.2 操作题	122	8.1.2 应用程序	157
第6章 图层	123	8.1.3 导出影片	158
6.1 图层概念和基本操作	123	8.1.4 导出图像	159
6.1.1 图层的概念	123	8.2 组件	159
6.1.2 图层的基本操作	123	8.2.1 组件的概念	159
6.1.3 图层文件夹	126	8.2.2 Button组件	159
6.2 引导层	128	8.2.3 CheckBox组件	161
6.2.1 一般引导层	128	8.2.4 List组件	162
6.2.2 运动引导图层	130	8.2.5 ComboBox组件	162
6.3 遮罩层	131	8.2.6 RadioButton组件	163
6.4 课堂演练	133	8.2.7 Label组件	165
6.4.1 红旗飘飘	133	8.3 模板	166
6.4.2 纸飞机	135	8.3.1 演示文稿模板	166
6.5 课后练习	136	8.3.2 照片幻灯片放映模板	167
6.5.1 简答题	136	8.4 课堂演练	168
6.5.2 操作题	137	8.5 课后练习	170
第7章 多媒体应用	138	8.5.1 简答题	170
7.1 为影片添加声音	138	8.5.2 操作题	170
7.1.1 为影片添加声音	138	第9章 脚本动画基础	171
7.1.2 声音“属性”的设置	140	9.1 认识“动作”面板	171
7.1.3 编辑声音	143	9.2 AS的语法规则和主要命令	173
7.2 视频对象	145	9.2.1 语法规则	173
7.2.1 视频编码器	145	9.2.2 主要命令	175
7.2.2 视频导入	145	9.3 脚本助手及其他	178
7.2.3 Flash 8编码配置文件	146	9.4 触发事件	178
7.2.4 完成导入视频	148	9.5 课堂演练	182
7.3 课堂演练	149	9.5.1 按钮控制图片切换	182
7.4 课后练习	151	9.5.2 天女散花	184
7.4.1 简答题	151	9.6 课后练习	186
7.4.2 操作题	152	9.6.1 简答题	186
第8章 发布动画和组件模板	153	9.6.2 操作题	187
8.1 动画的发布和导出	153	第10章 实例篇	188
		10.1 逐帧动画	188

10.1.1 简单打字动画	188	10.4.6 云台瀑布	231
10.1.2 奔跑的猎豹	190	10.4.7 百叶窗效果	233
10.1.3 散步的小狗	192	10.5 文字特效	236
10.1.4 旋转的风车	194	10.5.1 水面跳动文字	236
10.2 形变动画	197	10.5.2 残影字	239
10.2.1 动感小球	197	10.5.3 叠影字	241
10.2.2 水滴	199	10.5.4 飞行字	243
10.2.3 奥运五环	202	10.6 鼠标跟随	246
10.2.4 三角形画法	203	10.6.1 移动的红心	246
10.3 运动动画	205	10.6.2 运动的立方体	248
10.3.1 悉尼的夜空	206	10.6.3 小猪跳绳	250
10.3.2 闪闪的红星	208	10.6.4 看图	252
10.3.3 月亮运动轨迹	211	10.7 按钮控制动画	254
10.3.4 光芒红心	213	10.7.1 远飞的大雁	254
10.3.5 泡泡拼图	215	10.7.2 闪电效果	257
10.4 遮罩动画	218	10.8 交互动画	262
10.4.1 图形遮罩	218	10.8.1 拼图	262
10.4.2 变化的小桥	222	10.8.2 雪景	265
10.4.3 滚动的照片	223	10.8.3 滚动的图片	267
10.4.4 模糊遮罩	226	10.8.4 行为控制图片	269
10.4.5 日全食	228	10.8.5 Loading制作	274

第1章

01

Chapter

认识 Flash 8

本章导读:

基础知识

- ◆ 运行Flash 8
- ◆ Flash 8的工作窗口

重点知识

- ◆ 常用面板的基本概念
- ◆ 工具箱的区域划分
- ◆ 了解常用面板的基本概念
- ◆ 文件的基本操作

提高知识

- ◆ 帧的概念
- ◆ 工具的附加选项及“红头文件”和“灰头文件”的区别

1.1 Flash 8工作环境

Flash 8是Macromedia公司最新出品的交互式网页动画制作软件。在新版本中,Flash的功能得到极大的扩展,它可以将文字、图画、声音和视频融为一体,创建完善的动态站点,最终实现有声有色、品位独特、具有交互功能的动画效果。

作为多媒体创作工具,Flash 8以其便捷、完美、舒适的动画编辑环境,深受广大动画制作爱好者的喜爱。在制作动画之前,我们先对工作环境进行介绍,包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

1.1.1 运行Flash 8

安装好Flash 8后,就可以通过“开始”菜单中的“程序”组启动它,软件启动后将弹出第一个对话框,称其为“开始页”,如图1.1所示。“开始页”是将常用的任务都集中在一个页面中,包括“打开最近项目”、“创建新项目”、“从模板创建”、“扩展”、对官方资源的快速访问和“不再显示此对话框”复选框等等。

如果已勾选此复选框,可以通过选择“编辑”|“首选参数”命令,打开“首选参数”对话框,然后在“常规”类别中设置“启动时”选项为“显示开始页”,重新调出该复选框。



提示

通过“开始页”页面，我们可以快速进入所需项目，所以，最好不要将该对话框隐藏。

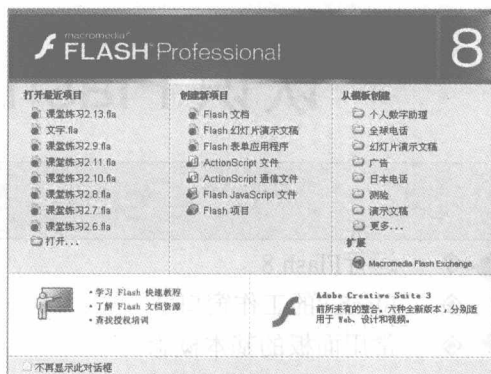


图 1.1 Flash 8 的“开始页”

1.1.2 Flash 8的工作窗口

在“开始页”对话框中，选择“创建新项目”|“Flash文档”命令，就会启动Flash 8的工作窗口并新建一个文档，如图1.2所示。

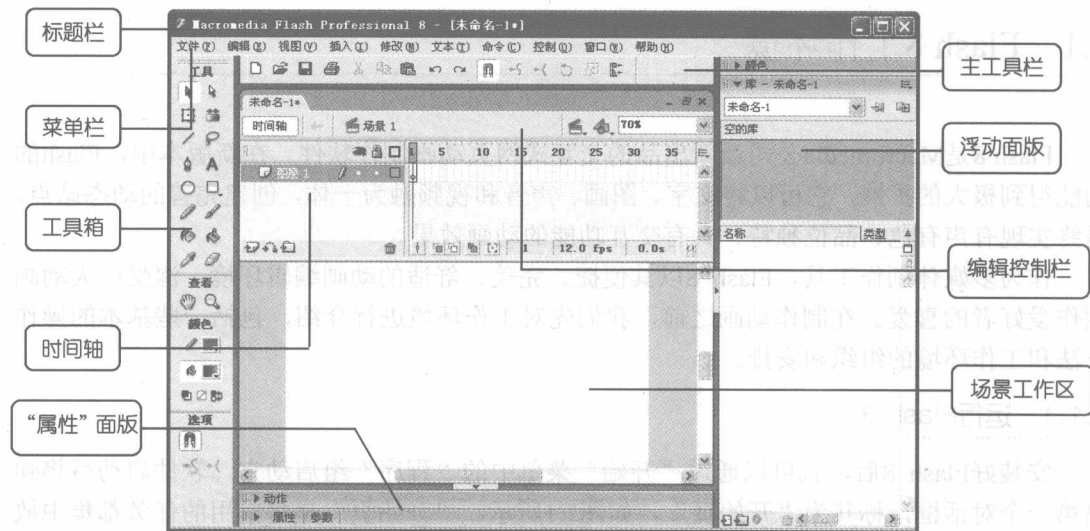


图 1.2 Flash 8 的工作窗口

Flash 8的工作窗口由标题栏、菜单栏、主工具栏、编辑控制栏、时间轴、场景工作区、工具箱以及各种浮动面板组成。

1. 菜单栏、主工具栏和编辑控制栏

菜单栏如图1.3所示。菜单栏中的下拉菜单中提供了几乎所有的Flash 8命令项，通过执行它们可以满足用户的不同需求。这些菜单命令都设置了相应的快捷键。

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 1.3 菜单栏

主工具栏如图1.4所示。经常用到的菜单命令被汇集放在主菜单栏上,通过它可以快捷地使用Flash 8的控制命令。选择“窗口”|“工具栏”|“主工具栏”菜单命令,也可以打开主工具栏。



图 1.4 主工具栏

**提示**

“贴紧至对象”按钮又叫“自动吸附”按钮,当按下该按钮后,对象被拖动时,便可自动吸附在舞台中已有的物体上。

编辑控制栏如图1.5所示。选择“窗口”|“工具栏”|“编辑栏”菜单命令,也可以显示编辑状态栏。



图 1.5 编辑控制栏

工作时根据需要可以改变“舞台”的显示比例,“显示比例”下拉菜单如图1.6所示。

- 可以在“显示比例”下拉菜单中选择固定的比例数值,也可以在“显示比例”文本框中设置比例数值,最小比例值为8%,最大比例值为2000%。
- 符合窗口大小:用来自动调节到最合适的舞台比例大小。
- 显示帧:可以显示当前帧的内容。
- 全部显示:可以显示整个工作区中包括舞台之外的元素。



图 1.6 “显示比例”的下拉菜单

**提示**

动画创作过程中,可以利用编辑控制栏自由切换所编辑的场景和对象,还可以根据舞台分布情况,适当调整显示比例,以方便动画制作。

2. 工具箱

工具箱位于整个界面的左侧,它是Flash中最常用到的一个面板,如图1.7左图所示。如

果工具箱没有打开，可以选择“窗口”|“工具”菜单命令将其打开。

工具箱分为4个部分组成：

- 工具区：囊括了绘制图形、调整图形和编辑图形的16个工具。
- 查看区：包含用来调整显示比例的缩放工具和移动舞台的手形工具。
- 颜色区：在工具使用的状态下，调整工具所作用的颜色。
- 选项区：当前使用工具的附加选项。并非所有工具都有附加选项，如部分选取工具、线条工具、钢笔工具等就没有相应的附加选项。如图1.7右图所示为当前所选工具为颜料桶工具时，相应的附加选项。

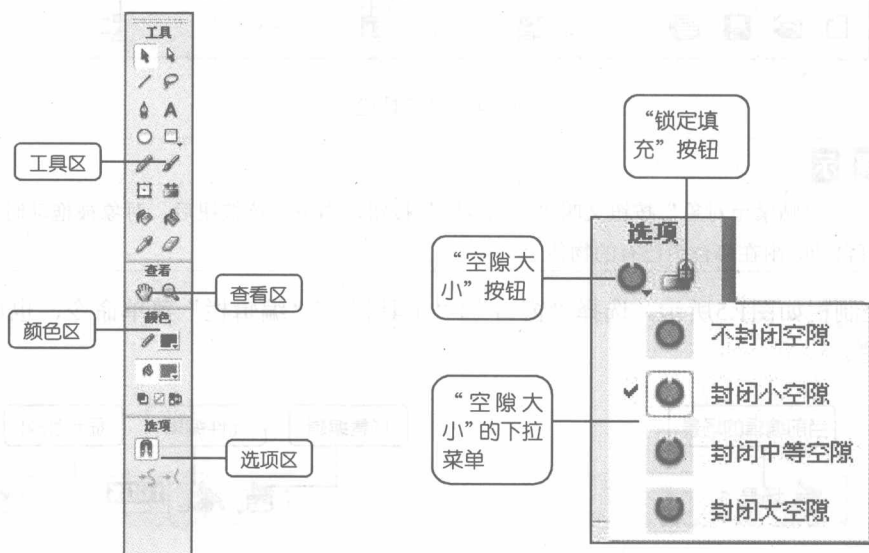


图 1.7 工具箱和颜料桶工具的附加选项



提示

在创建动画时，如果发现需要应用的按钮是灰色的，则表明使用该命令的条件还没有成立。

3. 自定义工具编排

具体操作步骤如下：

- ① 选择“编辑”|“自定义工具面板”命令，打开“自定义工具栏”对话框，如图1.8所示。

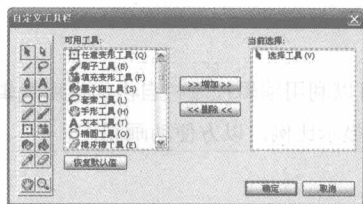


图 1.8 “自定义工具栏”对话框

② 在“可用工具”选项列表框中选择工具，单击“增加”按钮就可以将所选择的工具添加到“当前选择”列表框中。



提示

可以根据个人喜好重新安排和组合工具位置。

③ 单击“恢复默认值”按钮便可恢复系统默认的工具设置。

4. 场景工作区

场景工作区是用来放置动画内容的区域，通常又被称为“舞台”，如图1.9所示。

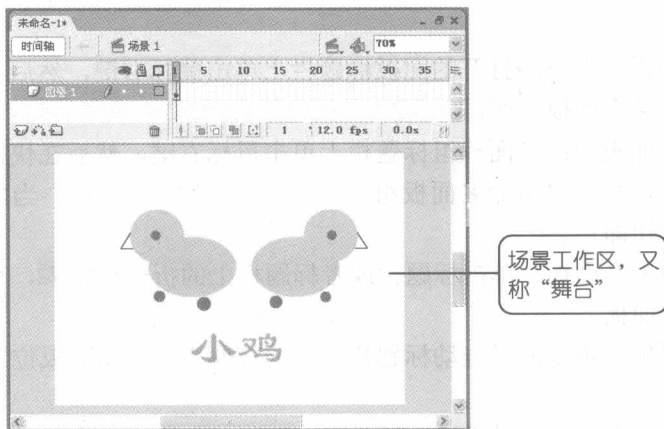


图 1.9 场景工作区

放置在舞台上的内容包括矢量图、导入的位图图形、文本框、按钮和视频剪辑等。

可以在文档“属性”面板中设置工作区域的尺寸，默认状态下，工作区域的尺寸为550px×400px（像素）、背景颜色为白色、帧频为12fps，如图1.10所示。

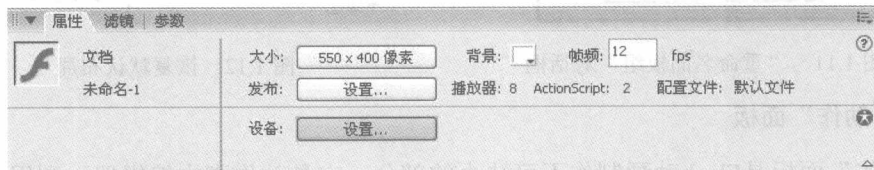


图 1.10 文档“属性”面板



注意

“属性”面板中的“设备”设置功能在Flash Player环境中不能使用，需要Flash Lite 1.0或Flash Lite 1.1的支持才可以。



提示

工作区的最大尺寸为2880px×2880px。

1.1.3 常用面板

Flash 8中有很多面板，多个“面板”围绕在“舞台”的下面和右面，包括常用的“动作”面板、“属性/滤镜/参数”面板组、“颜色”面板组、“对齐/信息/变形”面板组和“库”面板等。

面板是Flash工作窗口中最重要的操作对象，下面我们逐一进行介绍。

1. 面板的操作

打开面板：可以通过选择“窗口”菜单中的相应命令来打开指定面板。

关闭面板：在已经打开的面板标题栏上，然后在快捷菜单中选择“关闭面板组”命令即可。

重组面板：在已经打开的面板标题栏上单击鼠标右键，然后在快捷菜单中选择“将面板组合至”某个面板中即可。

重命名面板组：在面板组标题栏上单击鼠标右键，然后在快捷菜单中选择“重命名面板组”命令，打开“重命名面板组”对话框，如图1.11所示。当定义完“名称”后，单击“确定”按钮即可。

折叠或展开面板：单击标题栏或者标题栏上的折叠按钮，可以将面板折叠，再次单击即可展开面板。

移动面板：可以通过拖动标题栏左侧的控制点移动面板位置，或者将固定面板移动为浮动面板。

恢复默认布局：可以通过选择“窗口”菜单中的“工作区布局”|“默认”命令即可，如图1.12所示。

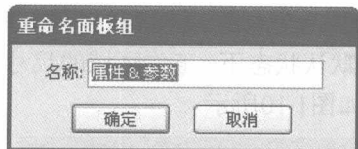


图 1.11 “重命名面板组”对话框

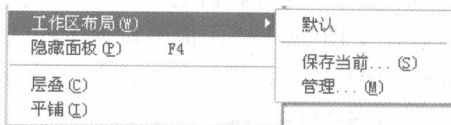


图 1.12 恢复默认布局

2. “动作”面板

“动作”面板是Flash动画制作不可缺少的部分，它是动作脚本编辑器，利用该面板可以创建和编辑对象或帧的ActionScript代码，来实现复杂的交互功能。“动作”面板主要由“命令列表”窗口、“当前位置”窗口、“工具栏”和“命令编辑”窗口组成，如图1.13所示。

3. “帮助”面板

“帮助”面板包含了大量信息和资源，对Flash的所有创作功能和ActionScript语言进行了详尽的说明，如图1.14所示。“帮助”面板可以随时对软件的使用或动作脚本语法的设置进行查询，利用该面板寻求帮助，使用户更好地使用Flash 8的各种功能。