

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
时尚电脑技术实例与操作丛书 (1)

时 尚 · DIY

中文版

FLASH MX

实例与操作

北京希望电子出版社 总策划
圣强数码设计工作室 编 著



1.41



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

“十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
时尚电脑技术实例与操作丛书 (1)

时尚 DIY

797

中文版

FLASH MX

实例与操作

北京希望电子出版社 总策划
圣强数码设计工作室 编 著



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网页动画软件,目前的最新版本是 Flash MX。本书通过详解 40 个精彩实例,使读者能在短期内掌握 Flash MX 的功能和使用技巧,并能独立制作网页动画。

本书共 9 章。第 1 章介绍 Flash MX 的菜单、面板、工具的使用方法和软件的基础操作。第 2 章至第 8 章为实例部分,通过 40 个范例讲述网页动画及其特效的制作方法,包括:制作“变形”、“移动”动画,创建按钮,制作蒙版效果,制作文字、霓虹灯、水滴、星光等特效,用 Actions 语言编程,制作虚拟三维效果。第 9 章讲述影片的输出方式。

本书循序渐进,实例丰富,重点突出,可操作性强,是作者多年从事 Flash 教学的经验总结。读者通过实战练习可在短期内学会 Flash MX 的使用技巧和方法。

本书适用于初、中级用户,网页动画制作和平面设计人员,也是美术院校相关专业师生的自学教材,和社会网页制作培训班的教材。

本版 CD 内容为本书实例的文件、Flash MX 英文试用版软件和中国艺术研究院著名画家晏本立先生的电子画集。

本书技术咨询的邮箱地址为: zhangyimou3721@263.net

盘 书 系 列 名 : “十五”国家重点电子出版物规划项目·计算机知识普及和软件开发系列
时尚电脑技术实例与操作丛书(1)

盘 书 名 : 时尚DIY 中文版Flash MX实例与操作

总 策 划 : 北京希望电子出版社

文 本 著 者 : 圣强数码设计工作室

责 任 编 辑 : 朱培华

CD 制 作 者 : 希望多媒体开发中心

CD 测 试 者 : 希望多媒体测试部

出版、发行者 : 北京希望电子出版社

地 址 : 北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 100080

网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@bhp.com.cn

电话: 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344

(发行) 010-82675588-202(门市) 010-82675588-501,82675588-201(编辑部)

经 销 : 各地新华书店、软件连锁店

排 版 : 希望图书输出中心 马君

CD 生 产 者 : 北京中新联光盘有限责任公司

文本印刷者 : 北京广益印刷有限公司

开本 / 规格 : 787 毫米×1092 毫米 1/16 15.25 印张 347 千字 8 面彩插

版次 / 印次 : 2002 年 10 月第 1 版 2002 年 10 月第 1 次印刷

印 数 : 0001-5000 册

本 版 号 : ISBN 7-900118-57-8

定 价 : 25.00 元(本版 CD)

说明: 凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与本社调换。

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网页动画制作软件。由于该软件制作出的动画占用空间小, 并且支持网络流技术, 因而在网页制作、多媒体等领域得到了广泛的应用。Flash 几经升级, 目前最高版本就是本书介绍的 Flash MX。

笔者自 2000 年至今, 一直从事 Flash 软件的应用教学工作, 积累了丰富的教学经验, 曾应用 Flash 技术为中央二套等多家电视台设计了影视片头。为满足读者学用 Flash MX 的需求, 我们选择了读者容易上手且实用性强的精彩范例, 精心编写了本书, 使读者能在短期内掌握 Flash MX 中最实用的技术!

本书通过大量的教学实例, 循序渐进、层次分明地讲述了 Flash MX 的操作方法和使用技巧, 不仅适合初、中级读者使用, 对有一定 Flash 基础的朋友也大有裨益。

首都师范大学高等美术教育研究中心的罗颖老师参加了本书的编写和审校工作, 在此表示诚挚的谢意! 著名画家晏本立先生为本书光盘提供了精心创作的电子画集, 在此表示衷心的感谢!

由于水平有限, 书中不足之处在所难免, 恳请读者批评指正。

我们的邮箱地址是: zhangyimou3721@263.net

王圣强

2002 年 7 月

目 录

第1章 预备知识	1
1.1 初识 Flash MX	1
1.1.1 启动 Flash MX 程序	1
1.1.2 创建新电影并设置电影属性	2
1.2 Flash MX 的用户界面	3
1.2.1 标题栏	3
1.2.2 菜单栏	4
1.3 工具栏	4
1.3.1 主要工具栏	4
1.3.2 状态栏	5
1.3.3 动画播放控制器	5
1.3.4 工具箱	6
1.4 控制面板	7
1.4.1 【排列】面板	7
1.4.2 【调色板】面板	8
1.4.3 【颜色样本】面板	10
1.4.4 【信息】面板	11
1.4.5 【场景】面板	12
1.4.6 【转换】面板	12
1.4.7 【库】面板	13
1.5 【时间轴】面板	14
1.5.1 图层控制区	15
1.5.2 帧编辑区	15
1.6 绘图工作区与滚动条	16
1.6.1 绘图工作区	16
1.6.2 滚动条	17
1.7 退出 Flash MX	17
第2章 基础实例	19
2.1 实例1 制作浮雕字	19
2.2 实例2 制作电影胶片	20
2.3 实例3 变形动画	24
2.4 实例4 添加变形标记	26
2.5 实例5 创建位移动画	28
2.6 实例6 撞球动画	30
2.6.1 用“形状”动画 制作撞球动画	31

2.6.2 用“移动”动画 制作撞球动画	34
2.7 实例7 引导路径	38
2.8 实例8 蒙版效果	43
第3章 按钮应用	47
3.1 实例9 创建简单的按钮	47
3.2 实例10 划落的按钮	49
3.3 实例11 眼睛注视鼠标	54
3.4 实例12 随着鼠标缩放的按钮	60
3.5 实例13 滚动文本框	65
3.5.1 通过单击按钮滚动文本框	65
3.5.2 通过拖动滑动文本框	72
第4章 蒙版效果	82
4.1 实例14 放大镜效果	82
4.2 实例15 聚光灯效果	90
4.3 实例16 展开的画卷	95
4.4 实例17 反色文字	99
4.5 实例18 光线划过效果	102
4.6 实例19 闪闪红星	105
第5章 文字特效	111
5.1 实例20 文字的淡入	111
5.2 实例21 文字的淡出	113
5.3 实例22 文字的翻转	114
5.4 实例23 文字的逐个淡入	116
5.5 实例24 文字的逐个缩放	121
5.6 实例25 文字蒙版	124
5.7 实例26 飘落的文字	127
5.8 实例27 跳动的文字	133
5.9 实例28 文字书写效果	138
第6章 特殊效果	142
6.1 实例29 霓虹灯效果	142
6.2 实例30 转动的齿轮	144
6.3 实例31 播放进度条	150
6.4 实例32 水滴的做法	153
6.5 实例33 闪烁的星光	157
6.6 实例34 翻书效果	164

第7章 Actions 编程	172
7.1 实例 35 自动打字效果.....	172
7.2 实例 36 制作计时器.....	175
第8章 虚拟三维	184
8.1 实例 37 三维空间.....	184
8.2 实例 38 立体文字.....	187
8.3 实例 39 旋转的地球.....	196
8.3.1 制作地球（方法一）.....	196
8.3.2 制作地球（方法二）.....	203
8.3.3 指定运动轨迹.....	207
8.4 实例 40 三维立方体.....	213
8.4.1 制作立方体.....	213
8.4.2 添加倒影.....	216

8.4.3 从空中下坠.....	220
第9章 影片的输出与发布	223
9.1 测试电影.....	223
9.2 输出电影.....	224
9.3 输出图像.....	225
9.4 发布电影文件.....	225
9.4.1 Flash 发布设置.....	226
9.4.2 HTML 发布设置.....	227
9.4.3 GIF 发布设置.....	228
9.4.4 JPEG 发布设置.....	229
9.4.5 PNG 发布设置.....	230
9.4.6 QuickTime 发布设置.....	231
9.5 将 swf 文件转换为 exe 文件.....	232

第1章 预备知识

本章重点

- 启动 Flash MX 程序
- 用户界面简介
- 常用面板简介

Macromedia 公司的 Flash MX 中文版已在近期推出。本章简单讲述一下 Flash MX 的一些基本操作，希望能对大家的学习有所帮助。

1.1 初识 Flash MX

Flash 是网络动画的制作软件，使用它制作出的动画占用空间小，并且支持网络流技术，可以在网络上一边下载一边播放影片。近两年掀起了一阵 Flash 风，各个网站纷纷使用 Flash 制作网站片头、网页动画来吸引滑行在网络上的过客。Flash 几经升级，日前最新版本就是 Flash MX。

本章将为初学者简介 Flash MX 的基本操作，使读者可以很快地进入到 Flash MX 的瑰丽世界中。当然，有一定经验的读者可直接学习后面的实例。

1.1.1 启动 Flash MX 程序

单击 Windows【开始】按钮，从【程序】选项下选择 Macromedia 命令下的 Macromedia Flash MX 启动程序，即可打开 Flash MX 软件，如图 1-1 所示。

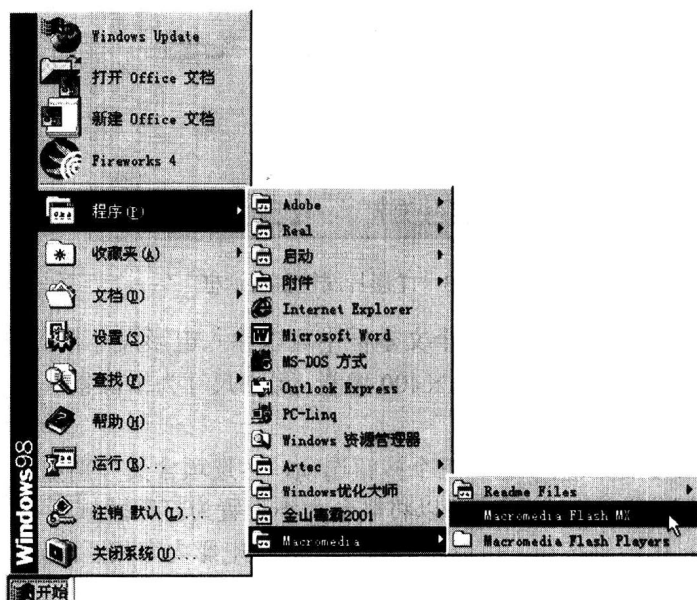


图 1-1 从【开始】菜单中启动 Flash MX 程序

稍等片刻,将显示出如图 1-2 所示的启动画面,在该画面中显示出 Flash MX 的版权及其他信息。启动画面消失后,将会进入 Flash MX 的工作界面。

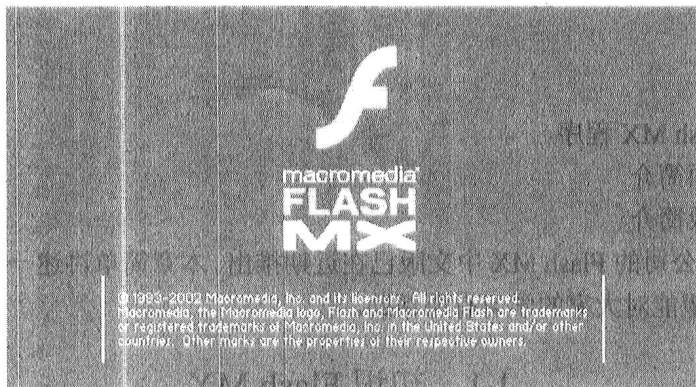


图 1-2 Flash MX 的启动画面

1.1.2 创建新电影并设置电影属性

当用户启动 Flash MX 程序后,将会自动创建一个新的文件页面。如需创建一幅新的页面,并重新定制文件页面的尺寸、帧频率、背景颜色等属性,可以按照以下步骤操作:

(1) 选择菜单【文件】菜单下的【新建】命令,或者单击【主要】工具栏中的新建按钮,建立一个新的场景文件。

(2) 单击菜单【修改】菜单下的【影片】命令,此时将会弹出如图 1-3 所示的【影片属性】对话框。

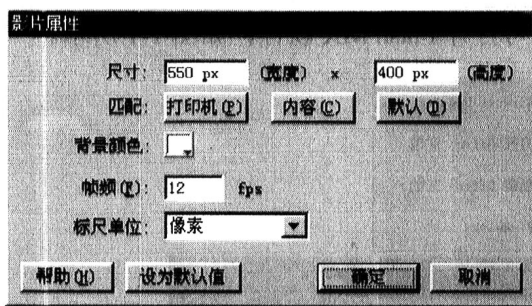


图 1-3 【影片属性】对话框

(3) 在【尺寸】选项组中的两个文本框中可以输入电影尺寸相应的宽度和高度。在默认情况下电影的的大小为 550 像素×400 像素,最小尺寸为 1 像素×1 像素,最大尺寸为 2880 像素×2880 像素。

(4) 在【匹配】选项组中包括三个按钮选项,各选项含义分别如下。

- **【打印机】:** 单击该按钮,可以将舞台大小设置为打印区域。
- **【内容】:** 单击该按钮,可以将舞台工作区与电影内容相匹配,使舞台工作区四周具有相同的距离。
- **【默认】:** 单击该按钮,可以将【影片属性】对话框中的内容恢复到打开时的状态。

(5) 单击【背景色】按钮，在弹出的颜色列表中可以更改电影的背景颜色。

(6) 在【帧频】文本框中输入数值，可以设定动画每秒钟播放的频数，在默认情况下每秒播放 12 帧。

(7) 单击【标尺单位】下拉式按钮，在弹出的如图 1-4 所示的下拉列表框中可以选择当前所设置的所使用的尺寸单位，其中包括：英寸、英寸（十进制）、点、厘米、毫米、像素，其中像素最为常用。

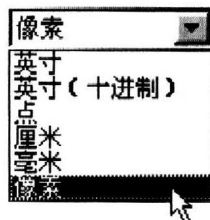


图 1-4 选择尺寸单位

(8) 如需将当前设置存储为默认设置，可以单击【影片属性】对话框下方的【设置为默认】按钮。

(9) 设置完毕后，单击【确定】按钮，退出【影片属性】对话框，当前电影属性即可按照当前设置更改。

1.2 Flash MX 的用户界面

为了方便大家学习，下面简单介绍 Flash MX 的用户界面。Flash MX 的用户界面由标题栏、菜单栏、工具栏、浮动面板栏、时间线窗口、绘图工作区（舞台）、属性工具栏等组成，如图 1-5 所示。



图 1-5 Flash MX 的用户界面

1.2.1 标题栏

Flash MX 中的标题栏位于窗口的最上方，主要用于显示软件的名称。在其右边有“最小化”按钮 ，可以将打开的 Flash MX 用户界面（卷缩在屏幕下方）以最小化显示，“最

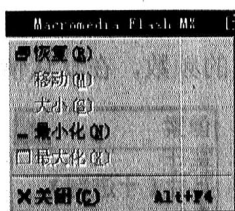


图 1-6 标题栏弹出式菜单

“最大化”按钮可以将 Flash MX 的用户界面全屏显示，以及还原于到一次的大小。“关闭”按钮可以退出 Flash MX 的软件程序。使用鼠标单击 Flash MX 中标题栏最左侧的 Flash MX 用户图标，或者使用右键单击标题栏的任何位置，将显示如图 1-6 所示的弹出式菜单。在此菜单中可对 Flash MX 中的用户界面进行“最大化”、“最小化”、“关闭”或“移动”等操作。当选择“移动”命令后，还可使用键盘上的方向键执行操作。

提示 在 Flash MX 的工作窗口右侧的“最小化”按钮、“最大化”按钮和“关闭”按钮同样具备以上功能。使用鼠标单击工作窗口左侧的图标，通过弹出的控制菜单，也可以对工作窗口进行打开、关闭、移动等操作。选择该控制菜单中的“下一个”命令，可以在当前打开的窗口中进行切换。

1.2.2 菜单栏

Flash MX 的菜单栏位于标题栏的下方。Flash MX 的菜单栏中共提供 9 项下拉式菜单功能，使用这些菜单中的各个命令可以完成对于当前文件的编辑操作。

当要对当前编辑的文件要执行某一项菜单命令时，只需要使用鼠标箭头单击工具栏中的命令打开下拉式菜单选项，从中选择需要的命令即可。当某个菜单命令呈灰色显示时，说明该菜单命令此时不可选。只有在满足了使用该命令的条件时，才可以使用该命令。

提示 在 Flash MX 的下拉式菜单中，有些命令的后面带有一个黑色三角箭头符号，这表示选择这个选项后将会出现此命令的子菜单。如果有些命令的后面带省略号，则表示选择这个选项后将会弹出相关的对话框。

1.3 工 具 栏

Flash MX 中的工具栏中包括以下几种工具栏：【主要】工具栏、【状态栏】和【控制栏】和【工具箱】。各工具栏分别由多个象形的按钮组成，在某些工具栏中还包括下拉式按钮，其优点在于使用工具栏按钮执行各种命令比通过选择菜单中的各项命令更快捷更方便。其各工具栏按钮命令含义如下。

1.3.1 主要工具栏

图 1-7 所示是 Flash MX 中的【主要】工具栏。选择菜单栏中【窗口】菜单下【工具栏】子菜单下的【主要】命令，可以切换【主要】工具栏的显示与隐藏。该工具栏提供工作中常用的基本工具，其各工具含义如下。



图 1-7 Flash MX 中的【主要】工具栏

- : 新建电影文件。
- : 打开已经存在的电影文件。
- : 保存当前编辑的电影文件。
- : 打印当前电影中的某一单帧画面。
- : 打印预览。
- : 将选中的文件剪切到剪贴板。
- : 将当前选中的文件复制到剪贴板。
- : 将剪贴板中的内容粘贴到页面中。
- : 撤消最近的操作。
- : 重做被撤消的操作。
- : 打开或关闭对象的捕捉功能。
- : 平滑所选中的线条对象。
- : 拉直所选中的线条对象。
- : 旋转选中的对象。
- : 缩放选中的对象。
- : 对齐选中的多个对象。

1.3.2 状态栏

在 Flash MX 用户界面的最下方为 Flash 的状态栏, 选择菜单栏中【窗口】菜单下【工具栏】子菜单下的【状态栏】命令, 可以切换【状态栏】的显示与隐藏。在状态栏中将会显示出编辑对象的当前信息。

1.3.3 动画播放控制器

图 1-8 所示是 Flash MX 中的动画播放控制栏, 选择菜单栏中【窗口】菜单下【工具栏】子菜单下的【控制栏】命令, 可以切换动画播放控制栏的显示与隐藏。在该工具栏中提供了控制动画播放的常用工具。各工具含义如下。

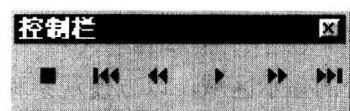


图 1-8 动画播放控制栏

- : 将电影停止到所播放的当前帧上。
- : 将电影从当前帧移开, 并停止到电影的首帧。
- : 将电影向后移动一帧。
- : 播放当前电影。

⏮：将电影向前移动一帧。

⏮⏭：将电影从当前帧移开，并停止在最后一帧。

1.3.4 工具箱

图 1-9 所示是 Flash MX 中的工具箱，选择菜单栏中【窗口】菜单下的【工具】命令，可以切换工具箱的显示与隐藏。工具箱中包括选择工具、绘图工具、文本工具和其他编辑工具。通过该工具箱中所提供的工具，可以方便地进行图形的绘制、编辑等操作。各工具含义如下。

➤ (箭头工具)：选择舞台中的对象，并可以移动、编辑对象。

➤ (次选工具)：用于移动和编辑矢量图形的控制节点。

／ (直线工具)：绘制不同长度、角度、宽度的直线。

⦶ (套索工具)：选择不规则区域内的对象。

🖋 (钢笔工具)：创建各种矢量曲线图形。

A (文本工具)：输入和编辑文字。

○ (椭圆形工具)：用于在舞台中绘制正圆形和圆形。

□ (矩形工具)：用于在舞台中绘制矩形或者正方形。

🖊 (铅笔工具)：用于绘制任意形状的矢量线条。

🖌 (笔刷工具)：绘制任意形状的矢量色块，多用于为图形涂色。

⦶ (变换工具)：用于缩放、旋转、倾斜等变形操作。

🔧 (渐变调整工具)：用于调整渐变的方向、大小及形状。

🖍 (墨水瓶工具)：用于填充图形的轮廓颜色及其它属性。

🪴 (喷漆桶工具)：为图形填充颜色或图像。

🔍 (吸色管)：用于拾取舞台中某个对象的颜色。

🧽 (橡皮擦工具)：擦除舞台中的图像或图形对象。

🖐 (手形工具)：移动舞台的显示区域，以方便观察和编辑对象。

🔍 (放大镜工具)：改变舞台及对象的显示比例。

在工具栏下方还包括【颜色】选项，各命令含义如下。

🖌 []：对象的边线颜色。单击颜色窗口，将会弹出颜色列表，在弹出的颜色列表中可以更改对象的边线颜色。

🖍 []：对象的填充颜色。单击颜色窗口，将会弹出颜色列表，在弹出的颜色列表中可以更改对象的填充颜色。



图 1-9 Flash MX 中的工具箱

- : 单击该按钮, 可以将选中图形的变形设置成黑色, 填充区域设置成白色。
- : 单击该按钮, 可以将填充区域设置成无色。
- : 单击该按钮, 可以交换图形的填充颜色和线条颜色。

1.4 控制面板

Flash MX 中的浮动面板栏位于用户界面的下部和右侧, 控制着对象更大范围的特征, 包括对象的颜色、检查器属性等。在本节将学习在工作中经常使用的几个面板的应用技巧。

1.4.1 【排列】面板

选择菜单栏中【窗口】菜单下的【排列】命令, 将显示出如图 1-10 所示的【排列】面板, 在该面板中可以调节各个对象的位置来对齐对象。各图标按钮的含义如下。



图 1-10 【排列】面板

1. 【排列】

- : 单击该按钮, 可以将所选对象在垂直方向上左缘对齐。
- : 单击该按钮, 可以将所选对象在垂直方向上居中对齐。
- : 单击该按钮, 可以将所选对象在垂直方向上右侧对齐。
- : 单击该按钮, 可以将所选对象在水平方向上以顶端为基线对齐。
- : 单击该按钮, 可以将所选对象在水平方向上居中对齐。
- : 单击该按钮, 可以将所选对象在水平方向上以底部为基线对齐。

2. 【分布】

- : 单击该按钮, 可以将所选的多个对象在垂直方向上以顶部为基线平均分布。
- : 单击该按钮, 可以将所选择的多个对象在垂直方向上以中线距离相等分布。
- : 单击该按钮, 可以将所选择的多个对象在垂直方向上以底部为基线平均分布。
- : 单击该按钮, 可以将所选择的多个对象在水平方向上以左缘基线平均分布。
- : 单击该按钮, 可以将所选择的多个对象在水平方向上以垂直中线距离相等分布。
- : 单击该按钮, 可以将所选择的多个对象在水平方向上以右缘基线平均分布。

3. 【匹配大小】

- : 单击该按钮, 可以使所选对象的宽度相等。

: 单击该按钮, 可以使所选对象的高度相等。

: 单击该按钮, 可以使所选对象的宽度和高度都相等。

4. 【空间】

: 单击该按钮, 可以将所选对象在垂直方向上间隔相等。

: 单击该按钮, 可以将所选对象在水平方向上间隔相等。

5. 【到场景】

: 按下该按钮, 将同舞台之间的关系排列。

1.4.2 【调色板】面板

选择菜单栏中【窗口】菜单下的【调色板】命令, 将显示出如图 1-11 所示的【调色板】面板, 用户可以在该面板中任意创建自己所喜欢的颜色。在该面板中, 各项命令含义分别如下。

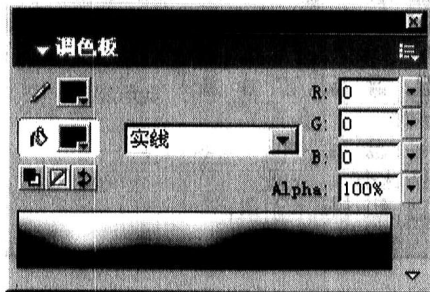


图 1-11 【调色板】面板

: 单击颜色窗口, 在弹出的颜色列表中可以设定对象的边线颜色。

: 单击颜色窗口, 在弹出的颜色列表中可以设定对象的填充颜色。

在  按钮的下方还包括以下三种图标。

: 单击该按钮, 可以将选中图形的变形设置成黑色, 填充区域设置成白色。

: 单击该按钮, 可以将填充区域设置成无色。

: 单击该按钮, 可以交换图形的填充颜色和线条颜色。

如果需要在【调色板】面板中调节出某种颜色, 可以按照以下三种方法操作:

- 使用鼠标在【调色板】面板下方色域中单击选中需要的颜色, 在面板右侧 R、G、B 文本框中将显示出相应的色值。
- 如果需要在该面板中调节出舞台中某种对象的颜色, 可以选择工具箱中的吸色管工具 , 在页面中需要的颜色上单击, 在该面板中将会显示出该颜色的色值。
- 用户也可以直接在该面板右侧的 R、G、B 文本框输入框中输入数值, 或者单击某种色彩文本框右侧的  按钮, 如图 1-12 所示, 上下拖动弹出的滑动杆, 即可精确定义所需的颜色。改变 Alpha (透明度) 文本框中的数值, 还可以调节当前颜色的透明度。

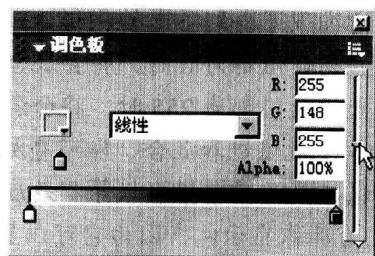


图 1-12 拖动滑动杆以调节所需颜色

单击  按钮右侧的下拉式按钮，在弹出的下拉选项中选择颜色的填充方式，其中包括【没有】、【实线】、【线性】、【径向】、【位图】，如图 1-13 所示。

单击【调色板】面板右下角的 ▾ 按钮，将会扩展出如图 1-14 所示的颜色设置选项。在弹出的颜色选项中，可以更加精确地调节颜色的色值与明暗度。

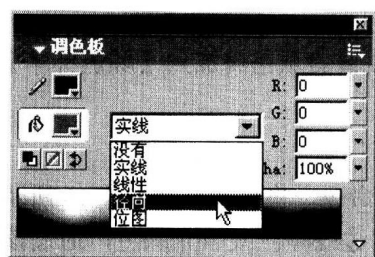


图 1-13 选择填充方式

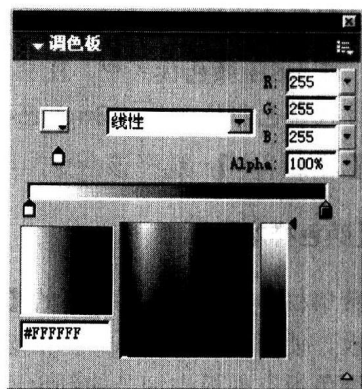


图 1-14 【调色板】面板扩展选项

单击【调色板】面板右上角的  按钮，将会弹出如图 1-15 所示的菜单选项，在该菜单中包括以下几个命令。

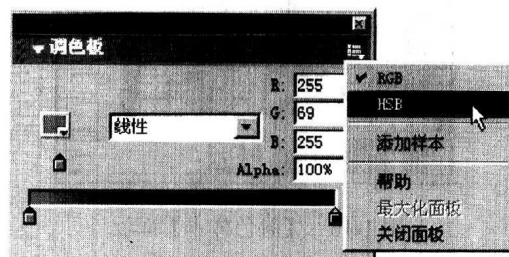


图 1-15 【调色板】面板选项

- RGB: 选中该命令，可以将当前的颜色转换为 RGB 颜色模式，该颜色模式适合于屏幕显示。

提示 RGB 颜色模式是一种加色法的颜色模式，R 代表红色 (Red)，G 代表绿色 (Green)，B 代表蓝色 (Blue)。三种色彩相互叠加就得到了其他颜色。

R、G、B 三种颜色有 256 个亮度阶，分别用从 0~255 的整数来表示。RGB 的

各数值，在不同的情况下可得到不同的色彩。

当红、绿、蓝三色光的数值都为 0 时，将会混合出黑色。

当红、绿、蓝三色光的数值都为 255 时，将会混合出白色。

分别将三色光的 256 个数值进和混合，即可叠加出 1670 万种色彩。日常生活中的电视机，扫描仪、显示器、投影仪等都是应用于 RGB 色彩模式。

RGB 模式还被称之为屏幕显示色，因为它可以显示出 1670 万种不同色彩（即“真彩色”），所以显示的物体不会失真。但此种色彩模式，不适合于印刷，因为 RGB 所包含的颜色远远超出了印刷色彩之外，打印出的图像和显示器中的图像相比，会失去一些亮度和损失一些色彩，因此使用 RGB 打印出的图像效果不佳。

- HSB：选中该命令，可以将当前的颜色转换为 HSB 颜色模式。

提示 HSB 颜色模式相当于 RGB 颜色模式与 CMY 模式的混合，它适合于计算机图形图像的显示、打印和印刷，因而得到了广泛的使用。

在 HSB 颜色模式中，H 代表色相（Hue），S 代表色彩饱和度（Saturation），B 代表色彩的亮度（Brightness）。

- 【增加样本】：选择该命令，可以将当前编辑的颜色添加到【颜色样本】面板中。

1.4.3 【颜色样本】面板

选择菜单栏中【窗口】菜单下的【颜色样本】命令，将显示出如图 1-16 所示的【颜色样本】面板。使用此面板可以为当前选中对象指定边线颜色或填充颜色，通过该面板，还可以将【调色板】面板中调节的颜色添加到该面板中。

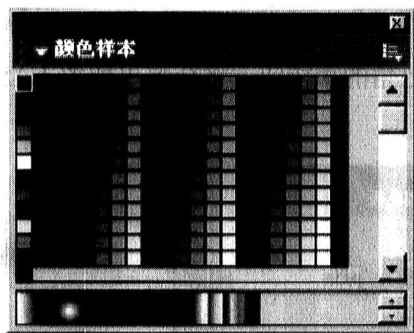


图 1-16 【颜色样本】面板

在【颜色样本】面板中分为两个颜色区域，上部为实色，下部为渐变颜色。如需将该面板中的颜色应用于对象，可以按照以下两种方法操作。

- 选中对象的填充或者渐变，单击【颜色样本】面板中需要的颜色。
- 选中【颜色样本】面板中需要的颜色，使用墨水瓶工具或喷漆桶工具在对象的边线或填充区域内单击。

单击【颜色样本】面板右上角的按钮，将会弹出如图 1-17 所示的菜单选项。各菜单命令含义分别如下。



图 1-17 【颜色样本】面板选项

【复制样本】：选择该命令，可以复制在【颜色样本】面板中当前选中的颜色。

【删除样本】：删除当前选中的颜色色块。

【添加颜色】：选择该命令，将会弹出【导入颜色样品】对话框，在该对话框中选择需要导入的颜色文件。

【替换颜色】：将导入的颜色替换当前选中的颜色。

【加载默认颜色】：恢复系统默认的颜色。

【保存颜色】：保存当前的颜色样本。

【保存成默认值】：将当前的颜色样本保存为系统默认色。

【清除颜色】：清除该命令中的色块，只留下白色和黑色以及黑白线状渐变色。

【网页 216】：显示出适合于网络使用 216 种颜色。

【颜色分类】：将色块按照颜色的种类排列。

【帮助】：启动帮助信息。

【最大化面板】：将【颜色样本】面板最大化显示。

【关闭面板】：关闭【颜色样本】面板。

1.4.4 【信息】面板

选择菜单栏中【窗口】菜单下的【信息】命令，将显示出如图 1-18 所示的【信息】面板。在该面板中将会显示出所选对象的宽度、高度、坐标位置、颜色色值等信息。

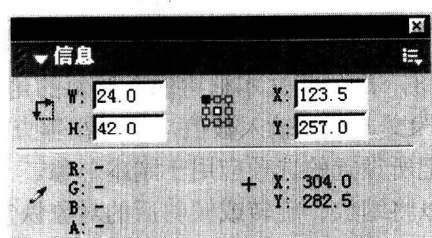


图 1-18 【信息】面板