

SHIJI YINGCAI MOKUAISHI JIUYE JINENG SHIXUN JIAOCHENG

# Flash 动画制作 技能实训



◎ 东正科技 组编

杨格 罗妙梅 王占宁 曾双明 编著



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

世纪英才模块式就业技能实训教程

# Flash 动画制作技能实训

东正科技 组编

杨 格 罗妙梅 王占宁 曾双明 编著



人民邮电出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 动画制作技能实训 / 东正科技组编; 杨格等编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.10  
世纪英才模块式就业技能实训教程

ISBN 7-115-15072-9

I. F... II. ①东...②杨... III. 动画—设计—图形软件, Flash—技术培训—教材  
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 086415 号

## 内 容 提 要

本书针对 Flash 动画设计岗位的技能要求, 共安排了 8 个技能训练, 基本涵盖了 Flash 动画设计领域的重要实际应用。通过这些内容的学习, 读者能较轻松地掌握用 Flash 进行动画制作的方法。另外, 本书还附赠多媒体光盘, 以视频的形式来演示各实例的操作过程。

本书适合各类职业院校和社会培训班作为实训教材, 也非常适合需要提高平面设计技能的读者作为自学教程使用。

世纪英才模块式就业技能实训教程

### Flash 动画制作技能实训

- 
- ◆ 组 编 东正科技  
编 著 杨 格 罗妙梅 王占宁 曾双明  
责任编辑 张 鹏  
执行编辑 张 海
  - ◆ 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@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京鸿佳印刷厂印刷  
新华书店总店北京发行所经销
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 16.25  
字数: 392 千字 2006 年 10 月第 1 版  
印数: 1—5 000 册 2006 年 10 月北京第 1 次印刷

---

ISBN 7-115-15072-9/TP · 5595

定价: 29.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010) 67129264 印装质量热线: (010) 67129223

# 丛 书 前 言

计算机技术的迅猛发展和各种软件产品的层出不穷,使得人们对计算机知识学习的需求不断发生着变化。为了满足市场的需求,本套丛书根据读者真正需要,以独到的理念和视角,在教程的结构、内容、形式和风格等方面做了大量的创新,具有实用、简洁、高效等特点。学习内容直指目标,能让读者快速地掌握就业技能。

## ● 读者定位

本套丛书定位于已学过相关计算机基础课程的读者,这类读者已经了解了计算机的一般操作,在学习另一项技能时,没必要再从“零点”开始长途跋涉。本丛书立足于帮助读者快速掌握所需的计算机新技术,可以使读者在短时间内具备新的就业技能,可作为各类职业院校和就业培训班的实训教材,也适合于有一定计算机操作基础的读者作为自学教程。

## ● 丛书特色

(1) 读者定位准确。本套丛书定位于有一定计算机操作基础的读者,从而使得丛书在构思就业技能的岗位模块的过程中,摆脱了凡事从“基础理论开始”的束缚,丛书的内容和风格更符合这类读者求知的实际需求。

(2) 学习目标明确。本套丛书以实际工作岗位上的应用技能为主线,安排学习内容,使学习与就业实现无缝连接。

(3) 结构模块化,一个模块一项岗位技能。本套丛书是借鉴加拿大 CBE 教学思想的一次尝试。传统结构的教程与模块式结构的教程的学习比较如下表所示。

| 教材结构<br>比较项目 | 循序渐进的传统教程结构            | 相对独立的模块式教程结构                |
|--------------|------------------------|-----------------------------|
| 学习周期         | 比较集中的、较长的学习周期          | 分散的、较短的时间即可                 |
| 学习难度         | 学习阻力大, 难度高             | 学习阻力小, 难度低                  |
| 对学习者的要求      | 有恒心毅力, 能持之以恒           | 有需求驱动                       |
| 教材与学习者的互动    | 很长时间的摸索学习, 才发现目标, 达到目标 | 短时间的针对性地学习, 就能达到某个目标, 易激发兴趣 |
| 学习结果         | 知识面宽, 理论功底强            | 知识面较窄, 应用能力强                |

由上表可见,两种教程结构并不存在绝对的孰优孰劣,传统结构的教程更有利于研究性质高端人才的培养;模块式结构的教程更有利于普通应用型人才的培养。因此,这套“世纪英才模块式就业技能实训教程”的结构编排更适合读者对操作技能的学习。

## ● 学习方法建议

为了方便读者适应本套丛书直奔主题的编写特点,提高学习效率,从而切实达到快速掌

握就业技能的目的，特提供如下的学习方法和建议。

（1）如果读者已初步掌握了计算机网络方面的基础知识，那么在学习本教程时效果将更加显著。

（2）对每一个技能训练模块中“预备知识提示”的相关内容，读者务必先预习再进入“学习内容”的学习，以保证“学习内容”部分的学习流畅进行。

（3）每一个技能训练模块的学习，读者最好不要急于看一步做一步，而是先通读一遍，掌握主要内容和关键步骤，这样思路清晰地学习，效果会更好。

（4）本书各技能训练模块内容相对独立，读者可挑选自己感兴趣的模块先进行学习。

（5）对本教程技能训练中的部分练习题或问答题的提示与答案，可在 [www.ycbook.com.cn](http://www.ycbook.com.cn) 的“资源下载”栏目中下载，但建议读者先独立完成，然后再看答案。

Flash 是动画设计中广泛应用的软件之一，从制作 Web 动画到多媒体交互光盘都能用到它。本书根据动画设计行业的需要，安排了时尚产品设计、课件制作、网站建设以及多媒体光盘设计等岗位的案例，基本囊括了 Flash 在平面动画设计领域的主要实际应用。

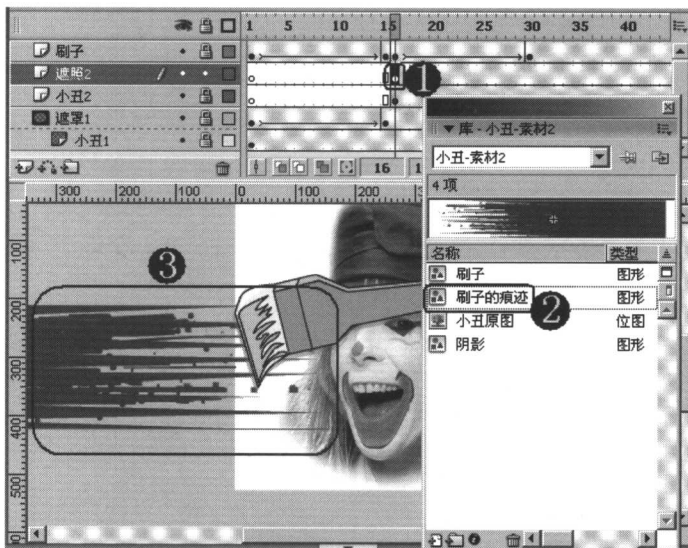
本书主要有如下特点。

(1) 以实际工作岗位的应用为主线，按目前 Flash 动画设计行业的工作要求来安排各技能训练的内容，让读者通过本书的学习，基本掌握 Flash 动画设计所要求的技能。

(2) 编写思路新颖，以模块化技能训练形式组织内容，每个技能训练是一个完整的 Flash 动画效果设计实例，各技能训练既相对独立，又能构成一个完整的岗位技能系统。

(3) 各技能训练较好地覆盖了 Flash 的重点知识，“学习要求”部分提供了预备知识提示和学习节奏，方便教师的教学安排或读者的自学；“学习内容”部分以表格化处理，逻辑清楚、思路清晰，易于读者掌握；“经验之谈”介绍与岗位应用相关的专业知识，帮助读者拓展所学技能。

(4) 本书在讲述操作步骤时采用了符号注解的方式，例如，在“遮罩 2”层的第 16 帧中插入一个关键帧①，然后从库中将“刷子的痕迹”②拖曳到场景中并设置好位置③，如下图所示。



图中的①、②、③分别与正文中的①、②、③一一对应，读者可根据注解来进行相关操作。

(5) 技能训练之间按照循序渐进的方式排序, 既符合学习规律又能使读者快速而有条理地掌握 Flash 动画效果设计的技能。

(6) 本书附赠“4U2V 多媒体教学”光盘, 光盘中的多媒体教学系统以视频的形式演示各技能训练中实例的操作过程, 同时包含书中所用的素材图片和源文件。

本书由东正科技组编, 参与本书编写工作的有杨格、罗妙梅、王占宁、曾双明、曾双云、罗双梅、郑鸿标、吴爱玲、陈立、黄秀花、梁宇勃、何伟、杨志健、林徐攀等。

本书的多媒体光盘由杨格、曾双明开发, 光盘界面由林徐攀设计, 多媒体制作等工作由“东正科技”和汕头大学 4U2V 工作室负责。

由于编者水平有限, 书中难免存在错误和不妥之处, 恳请读者批评指正。

如果读者需要获得技术支持, 请在购买本书后, 尽快登录本书技术支持网站, 以便我们为您提供技术解答和资源下载等服务。

**技术支持网站:**<http://www.4u2v.com>

**技术支持信箱:** [younger@4u2v.com](mailto:younger@4u2v.com)

**QQ:** 397964216

东正科技



# 目 录

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 技能训练一 Flash 8 基础知识介绍      | 1  |
| 第一部分 学习要求                 | 1  |
| 一、目的要求                    | 1  |
| 二、预备知识提示                  | 2  |
| 三、学习节奏与方式                 | 2  |
| 四、成绩评定                    | 2  |
| 第二部分 学习内容                 | 2  |
| 一、Flash 8 界面和菜单介绍         | 2  |
| 二、Flash 8 常用工具使用技巧和快捷键的介绍 | 8  |
| 三、Flash 8 常用操作面板介绍        | 18 |
| 第三部分 技能训练                 | 21 |
| 训练一、选择题                   | 21 |
| 训练二、实践训练题                 | 21 |
| 训练三、实践训练题                 | 22 |
| 附录一 Flash 特性介绍            | 22 |
| 技能训练二 基础动画制作              | 25 |
| 第一部分 学习要求                 | 25 |
| 一、目的要求                    | 25 |
| 二、预备知识提示                  | 25 |
| 三、学习节奏与方式                 | 25 |
| 四、成绩评定                    | 26 |
| 第二部分 学习内容                 | 26 |
| 一、变脸魔术——逐帧动画              | 26 |
| 二、鸡蛋壳破裂——逐帧动画             | 31 |
| 三、海底世界——补间动画              | 35 |
| 第三部分 技能训练                 | 41 |
| 训练一、选择题                   | 41 |



|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 训练二、动画制作 .....              | 41  |
| 训练三、设计动画 .....              | 42  |
| 附录二 基础动画相关知识 .....          | 43  |
| <b>技能训练三 基础动画进阶</b> .....   | 45  |
| 第一部分 学习要求 .....             | 45  |
| 一、目的要求 .....                | 45  |
| 二、预备知识提示 .....              | 45  |
| 三、学习节奏与方式 .....             | 45  |
| 四、成绩评定 .....                | 46  |
| 第二部分 学习内容 .....             | 46  |
| 一、蜻蜓戏花——引导动画 .....          | 46  |
| 二、魔术小丑——遮罩动画 .....          | 50  |
| 三、大猩猩——简单卡通绘制 .....         | 58  |
| 四、卡通形象的绘制 .....             | 64  |
| 第三部分 技能训练 .....             | 68  |
| 训练一、选择题 .....               | 68  |
| 训练二、制作动画 .....              | 68  |
| 训练三、设计动画 .....              | 69  |
| 附录三 引导动画、遮罩动画和动态线 .....     | 70  |
| <b>技能训练四 时尚产品动画制作</b> ..... | 71  |
| 第一部分 学习要求 .....             | 71  |
| 一、目的要求 .....                | 71  |
| 二、预备知识提示 .....              | 71  |
| 三、学习节奏与方式 .....             | 72  |
| 四、成绩评定 .....                | 72  |
| 第二部分 学习内容 .....             | 72  |
| 一、手机彩信制作 .....              | 72  |
| 二、动画贺卡 .....                | 85  |
| 第三部分 技能训练 .....             | 110 |
| 训练一、选择题 .....               | 110 |
| 训练二、制作“产品宣传贺卡”动画 .....      | 110 |
| 训练三、自己设计动画 .....            | 110 |
| <b>技能训练五 教学课件制作</b> .....   | 111 |
| 第一部分 学习要求 .....             | 111 |
| 一、目的要求 .....                | 111 |
| 二、预备知识提示 .....              | 111 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 三、学习节奏与方式 .....             | 111 |
| 四、成绩评定 .....                | 112 |
| 第二部分 学习内容 .....             | 112 |
| 一、语文课件“雨中登泰山” .....         | 112 |
| 二、数学课件“异面直线所成角” .....       | 124 |
| 三、化学课件“苯与溴的取代反应” .....      | 133 |
| 第三部分 技能训练 .....             | 139 |
| 训练一、选择题 .....               | 139 |
| 训练二、制作“文字的演变”语文课件 .....     | 139 |
| 训练三、制作“斜二侧法画正五边形”数学课件 ..... | 140 |
| 训练四、制作“浓硫酸与铜的反应”化学课件 .....  | 140 |
| 附录四 Flash 脚本的高级定义 .....     | 140 |
| 技能训练六 快速制作幻灯片 .....         | 144 |
| 第一部分 学习要求 .....             | 144 |
| 一、目的要求 .....                | 144 |
| 二、预备知识提示 .....              | 144 |
| 三、学习节奏与方式 .....             | 145 |
| 四、成绩评定 .....                | 145 |
| 第二部分 学习内容 .....             | 145 |
| 一、建立公司特定模板 .....            | 145 |
| 二、快速制作演示文档 .....            | 158 |
| 第三部分 技能训练 .....             | 161 |
| 训练一、选择题 .....               | 161 |
| 训练二、制作科技类公司年报模板 .....       | 161 |
| 训练三、制作幻灯片 .....             | 161 |
| 附录五 幻灯片制作相关知识 .....         | 162 |
| 技能训练七 Flash 网站产品制作 .....    | 168 |
| 第一部分 学习要求 .....             | 168 |
| 一、目的要求 .....                | 168 |
| 二、预备知识提示 .....              | 168 |
| 三、学习节奏与方式 .....             | 168 |
| 四、成绩评定 .....                | 169 |
| 第二部分 学习内容 .....             | 169 |
| 一、网络广告 .....                | 169 |
| 二、Flash 艺术网站 .....          | 181 |
| 三、Flash 与后台服务器的应用 .....     | 204 |
| 第三部分 技能训练 .....             | 225 |

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 训练一、选择题.....                | 225 |
| 训练二、制作企业宣传动画 .....          | 225 |
| 训练三、制作“学习内容二”中的产品展示页面 ..... | 226 |
| 附录六 Flash 其他常用概念与操作.....    | 226 |
| 技能训练八 Flash 光盘制作.....       | 230 |
| 第一部分 学习要求.....              | 230 |
| 一、目的要求.....                 | 230 |
| 二、预备知识提示 .....              | 230 |
| 三、学习节奏与方式 .....             | 230 |
| 四、成绩评定.....                 | 231 |
| 第二部分 学习内容.....              | 231 |
| 第三部分 技能训练.....              | 249 |
| 训练一、选择题.....                | 249 |
| 训练二、根据提供素材制作光盘 .....        | 249 |
| 训练三、利用 Flash 自带教程进行学习.....  | 249 |

Flash 是随着互联网的兴起而出现的,它带动了网络矢量动画的发展,并且已经广泛地被应用于广播媒体(如网络广告、电视广告等)、移动通信(如手机彩信等)、Web 游戏和卡通动画等诸多领域。

Flash 8 是 Macromedia 公司最新推出的图形和动画制作软件,它为开发人员提供了方便、灵活、强大的设计工具。使用 Flash 8 可以创建出具备动画、声音、影片交互的效果,极大地增强了作品的吸引力和感染力。

Flash 大受欢迎主要是由以下几个特点所决定的。

① 文件数据量小: Flash 动画是由矢量图构成的,大大地节省了动画文件的空间,因此非常适合在网络上使用,有效地解决了多媒体与大数据量传输之间的矛盾,所以 Flash 推出后,在网络上一度倍受好评。

② 图像质量高: Flash 动画采用的是矢量绘图技术,由于矢量图像可以放大,因此图像不仅始终可以完全显示,而且不会降低图像质量。而一般的位图,当放大它们的时候,就会看到一个锯齿状的色块,出现失真现象。

③ 交互性好: Flash 动画强调交互功能,就是让观众在一定程度上参与动画演示,比如当动画进行到某个时间的时候,观众可以选择动画的演示效果或结果等。

④ 流式播放技术: Flash 动画采用了“流式技术”的播放形式,因此观众在网络上观赏动画时,不用等到动画文件全部下载到本地后才能观看,而是可以实现即时观看。这种流式播放技术减少了用户的等待时间。

⑤ 插件工作方式: 用户只需要一次性安装 Shockwave Flash 插件,以后就可以在浏览器中方便、快速地观看 Flash 动画。

⑥ 文件格式多样化: Flash 支持多种输出文件格式,包括 swf、avi、gif、wav、emf、wmf、eps、ai 和 png 等。同时它还增强了 SWF 文件的压缩性。

## 第一部分 学习要求

### 一、目的要求

对 Flash 8 的工作界面、菜单、工具和命令等有一个初步的了解,为后面技能训练模块的

学习奠定一定基础。

## 二、预备知识提示

① 有一定的计算机操作基础，能比较熟练地打开、关闭程序，保存文件，了解一般软件的界面结构。

② 对 Flash 软件有初步的认识。

③ 有一定动画基础知识，了解简单脚本程序语言。

## 三、学习节奏与方式

| 项 目 |             | 学 时  | 教学方式（参考）                                                                                |
|-----|-------------|------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | 预习          | 课余   | 学习或先了解预备知识提示的相关知识                                                                       |
| 2   | 教师讲授（多媒体课件） | 2 学时 | ①讲解 Flash 8 的基础知识；<br>②演示随书光盘中关于 Flash 8 基础知识的多媒体课件；<br>③介绍该软件工作界面的组成；<br>④重点介绍菜单和工具的使用 |
| 3   | 动手练习        | 2 学时 | ①按照讲授的内容，跟着书上的学习内容进行实例操作；<br>②完成【技能训练】中的训练内容                                            |

注：自学的读者可适当调整学习时间。

## 四、成绩评定

|        |  |      |  |
|--------|--|------|--|
| 技能训练成绩 |  | 教师签名 |  |
|--------|--|------|--|

# 第二部分 学习内容

## 一、Flash 8 界面和菜单介绍

Flash 8 的界面主要由【标题栏】①、【菜单栏】②、【工具箱】③、【编辑控制栏】④、【图层控制栏】⑤、【时间轴】⑥、【工作区】（舞台）⑦、【下方面板组】⑧、【右方面板组】⑨等部分组成，如图 1-1 所示。

### 1. 标题栏

标题栏位于软件界面的最顶部，在标题栏左边用于显示该软件的名称和当前编辑的文件名。双击标题栏可以最大化软件窗口。在它的右上角有 3 个按钮，分别是【最小化】、【最大化】和【关闭】按钮。



图 1-1 Flash 8 的工作界面

## 2. 菜单栏

菜单栏共包含了 10 个主菜单，每个主菜单的下拉菜单中还包含了各种相应的操作命令和选项。为了方便用户的操作，各主菜单下的很多子菜单都附有相应的快捷键，通过使用这些快捷键，用户可以直接执行相应的操作命令，从而提高工作效率。表 1-1 中列举了常用菜单栏的命令及简要说明。

表 1-1

常用菜单栏命令说明

| 菜 单 | 命 令     | 功 能                                                                                                           |
|-----|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 文件  | 新建      | 创建一个新文件，如 Flash 文档、Flash 幻灯片演示文稿、ActionScript（缩写为 AS）文件等                                                      |
|     | 打开      | 打开本机中已有的文件                                                                                                    |
|     | 从站点打开   | 可以打开 Dreamweaver 8 所建立站点中的文件，而且该站点必需已经设置了服务器连接信息，用于在 Flash 中编辑网页文件                                            |
|     | 打开最近的文档 | 列出最近打开过的文档，可方便用户快速打开文档                                                                                        |
|     | 关闭      | 关闭当前正在操作的文件                                                                                                   |
|     | 全部关闭    | 关闭所有打开的文件                                                                                                     |
|     | 保存      | 命名、保存未保存过的文件，或直接保存经过编辑、修改操作的原文件                                                                               |
|     | 保存并压缩   | 与保存命令相同，但这个保存是经过 Flash 压缩处理的，保存后的文件占用空间较小                                                                     |
|     | 另存为     | 将当前的工作文件重新命名并进行存盘，在存盘的过程中可以将文件名保存为其他名称或保存为前一版本的文件（可避免低版本 Flash 软件不兼容的问题），存盘后工作文件自动转换为另存为的文件，原文件会自动关闭，且不保存修改操作 |

续表

| 菜 单 | 命 令     | 功 能                                            |
|-----|---------|------------------------------------------------|
| 文件  | 保存为模板   | 将当前编辑的文件保存为模板文件, 当用户需要调用时可在模板列表中打开             |
|     | 全部保存    | 快速保存所有打开的文件                                    |
|     | 还原      | 将所编辑的当前文件一步返回到打开时的状态                           |
|     | 导入      | 将支持的文件导入到舞台或库中, 还可以导入其他文件中的元件和导入视频             |
|     | 导出      | 将编辑的文件导出为常用图片或视频影片                             |
|     | 发布设置    | 设置文件发布的格式类型 (即作品创作好后输出的文件)                     |
|     | 发布预览    | 预览要发布的文件内容效果                                   |
|     | 发布      | 发布文件, 类似于其他软件中的输出, 就是将文件输出为可运行文件               |
|     | 设备设置    | 对连接在计算机中的设备与 Flash 相连的外部设备进行设置, 如数位板等          |
|     | 页面设置    | 页面设置是相对于舞台的设置, 也就是设置舞台中所打印出的内容                 |
|     | 打印      | 通过打印设备输出舞台中的图形                                 |
|     | 发送      | 将正在编辑的文件以邮件方式发送出去                              |
|     | 编辑站点    | 打开 Dreamweaver 8 中建立的站点, 可对站点中参数作修改, 如名称、文件位置等 |
|     | 退出      | 关闭并退出 Flash 8 程序, 如果编辑的文件未保存, 将提示保存文件          |
| 编辑  | 撤销      | 返回上一步的操作                                       |
|     | 重做      | 恢复当前撤销的操作                                      |
|     | 剪切      | 将选择的对象移动到剪贴板中                                  |
|     | 复制      | 将选择的对象创建一个副本, 并放置到剪贴板中                         |
|     | 粘贴到中心位置 | 将剪切或复制的对象粘贴到当前工作舞台的中心位置                        |
|     | 粘贴到当前位置 | 将剪切或复制的对象粘贴到在当前工作舞台选择的位置上                      |
|     | 选择性粘贴   | 可以将复制或剪切的内容以不同的类型或形式粘贴, 如复制的文本可粘贴为文本或图像        |
|     | 清除      | 删除选定的对象                                        |
|     | 直接复制    | 一次性完成复制和粘贴的工作                                  |
|     | 全选      | 选择舞台当前关键帧位置上所有图层的对象内容                          |
|     | 取消全选    | 取消在舞台中所选择的对象内容                                 |
|     | 查找和替换   | 查找当前文档或场景中的对象, 如文本、颜色、元件等, 并可做相应的替换            |
|     | 查找下一个   | 查找当前文档或场景中的对象, 如文本、颜色、元件等                      |
|     | 时间轴     | 对时间轴中的帧进行编辑操作, 如复制帧、剪切帧、粘贴帧、删除帧等               |
|     | 编辑元件    | 在独立的舞台中编辑所选择的元件对象                              |
|     | 在当前位置编辑 | 在当前场景或元件舞台下编辑选择的对象                             |
|     | 首选参数    | 打开 [软件设置参数] 对话框, 可设置软件的默认选项                    |
|     | 自定义工具面板 | 自定义工具栏中工具的显示与隐藏, 如将不常用的工具隐藏                    |
|     | 字体映射    | 设置打开的某些文件中本机没有的字体, 可用此命令更改字体以便发布内容             |
|     | 快捷键     | 可重新定义当前各命令所使用的快捷键                              |



续表

| 菜 单 | 命 令   | 功 能                                                               |
|-----|-------|-------------------------------------------------------------------|
| 视图  | 转到    | 可转到不同的场景中                                                         |
|     | 放大    | 放大舞台窗口的显示                                                         |
|     | 缩小    | 缩小舞台窗口的显示                                                         |
|     | 缩放比例  | 按已有条件显示舞台窗口                                                       |
|     | 预览模式  | 选择舞台中各内容的显示模式, 以满足不同的编辑需要                                         |
|     | 工作区   | 使用后工作区可显示编辑文档大小外的内容, 不使用则只显示编辑文档大小内的内容                            |
|     | 标尺    | 帮助用户精确地确定图像或元件的大小和位置                                              |
|     | 网格    | 网格可帮助用户查看对齐文件。用户可自行选取网格的大小和颜色                                     |
|     | 辅助线   | 帮助用户绘制图形或排版时准确定位。要使用辅助线, 可以单击标尺的刻度, 然后在按住鼠标左键的同时往舞台中拖动, 即可得到一条辅助线 |
|     | 贴紧    | 使用户在移动对象时可自动与设置的条件对齐, 如对齐功能可使两个对象在平行时对齐                           |
| 插入  | 新建元件  | 用于创建新元件, 如【影片剪辑】、【按钮】和【图形】                                        |
|     | 时间轴   | 包含建立各类图层、各类帧和创建补间动画                                               |
|     | 时间轴特效 | 用于插入时间轴特效效果, 分为【变形/转换】、【帮助】和【效果】3类                                |
|     | 场景    | 用于创建新的场景(删除场景要在【窗口】→【其他窗口】中打开【场景】窗口进行操作)                          |
| 修改  | 文档    | 打开当前文档的设置窗口, 可对文档做标题、大小等的设置操作                                     |
|     | 转换为元件 | 将选定的对象转换为元件文件                                                     |
|     | 分离    | 将组合的对象分离开来, 如将输入的文本分离为图形, 通常也称为“打散”                               |
|     | 位图    | 将选择的舞台中的位图替换为其他位图, 或将选择的位图转换为矢量图                                  |
|     | 元件    | 将选择的元件复制为一个副本, 或替换为其他的元件                                          |
|     | 形状    | 将选择的形状对象做平滑、伸直、优化等操作                                              |
|     | 合并对象  | 将选择的形状对象合并, 这样可以保证它们之间的相对位置不变                                     |
|     | 时间轴   | 对时间轴上对应图层或帧的操作, 如将某图层对应帧上的对象分散到不同的层中                              |
|     | 时间轴特效 | 编辑或删除在文档中所创建的时间轴特效                                                |
|     | 变形    | 对所选择的对象做变形操作, 如缩放、旋转、反转等                                          |
|     | 排列    | 用于调整图层的排列和锁定图层, 锁定后在舞台中不能选择对应图层中的内容                               |
|     | 对齐    | 设置选择对象的对齐方式, 但要先选择所对应的条件, 如“相对舞台分布”                               |
|     | 组合    | 将所选择的对象合并在一起                                                      |
|     | 取消组合  | 取消选择合并在一起的对象                                                      |
| 文本  | 字体    | 列出所有安装在计算机中的字体                                                    |
|     | 大小    | 选择设置字体的大小                                                         |
|     | 样式    | 选择设置字体的显示样式                                                       |
|     | 对齐    | 设置字体的对齐方式                                                         |
|     | 字母间距  | 设置字母间的距离                                                          |

续表

| 菜 单 | 命 令     | 功 能                                                                      |
|-----|---------|--------------------------------------------------------------------------|
| 文 本 | 检查拼写    | 检查拼写功能可检查整个 Flash 文档中的文本拼写                                               |
|     | 拼写设置    | 使用【拼写设置】对话框可指定用于检查拼写功能的选项                                                |
| 命 令 | 管理保存的命令 | 可将已保存的操作命令重命名或删除(要保存命令,需要打开【窗口】→【其他窗口】→【历史记录】面板,在此可保存已操作过的步骤为命令)         |
|     | 获取更多命令  | 连接到官方网站,获取已经编译好的命令                                                       |
|     | 运行命令    | 运行保存在计算机中的其他命令                                                           |
|     | 未找到任何命令 | 表示软件系统中还没有保存过命令,用户可以在历史面板中将操作过的命令保存,历史面板可通过【窗口】→【其他面板】或快捷键【Ctrl】+【F10】打开 |
| 控 制 | 播放      | 播放当前场景或元件的时间轴动画,即演示第 1 帧到最后 1 帧的效果,单帧不能播放                                |
|     | 后退      | 后退到第 1 帧                                                                 |
|     | 转到结尾    | 跳到最长时间轴图层的最后 1 帧                                                         |
|     | 前进一帧    | 向前移动 1 帧                                                                 |
|     | 后退一帧    | 向后移动 1 帧                                                                 |
|     | 测试影片    | 测试发布后的影片效果                                                               |
|     | 调试影片    | 打开调试器,对影片的属性、变量等进行调试                                                     |
|     | 测试场景    | 测试当前场景影片效果                                                               |
|     | 循环播放    | 选择此项后,单击【控制】→【播放】时可循环播放帧                                                 |
|     | 播放所有场景  | 选择此项后,播放现有的场景                                                            |
|     | 静音      | 选择此项后,测试时不发出声音                                                           |
| 窗 口 | 直接复制窗口  | 将当前编辑的文档窗口复制为新的文档窗口                                                      |
|     | 工具栏     | 用于显示和隐藏【工具栏】,其中包含【主工具栏】、【控制器】和【编辑栏】3 项                                   |
|     | 时间轴     | 用于显示和隐藏【时间轴】                                                             |
|     | 工具      | 用于显示和隐藏【工具箱】                                                             |
|     | 属性      | 用于显示和隐藏【属性面板】,其中包含【属性】、【滤镜】和【参数】3 个标签                                    |
|     | 库       | 用于显示和隐藏【库面板】                                                             |
|     | 公用库     | 打开【公用库面板】窗口,包含【学习交互】、【按钮】和【类】                                            |
|     | 动作      | 打开或关闭【动作面板】                                                              |
|     | 行为      | 打开或关闭【行为面板】                                                              |
|     | 调试器     | 打开或关闭【调试器面板】                                                             |
|     | 影片浏览器   | 打开或关闭【影片浏览器面板】                                                           |
|     | 输出      | 打开或关闭【输出面板】                                                              |
|     | 项目      | 打开或关闭【项目面板】,首次打开时需要为调试器创建新项目                                             |
|     | 对齐      | 打开或关闭【对齐面板】                                                              |
|     | 混色器     | 打开或关闭【混色器面板】                                                             |
|     | 颜色样本    | 打开或关闭【颜色样本面板】                                                            |
|     | 信息      | 打开或关闭【信息面板】                                                              |