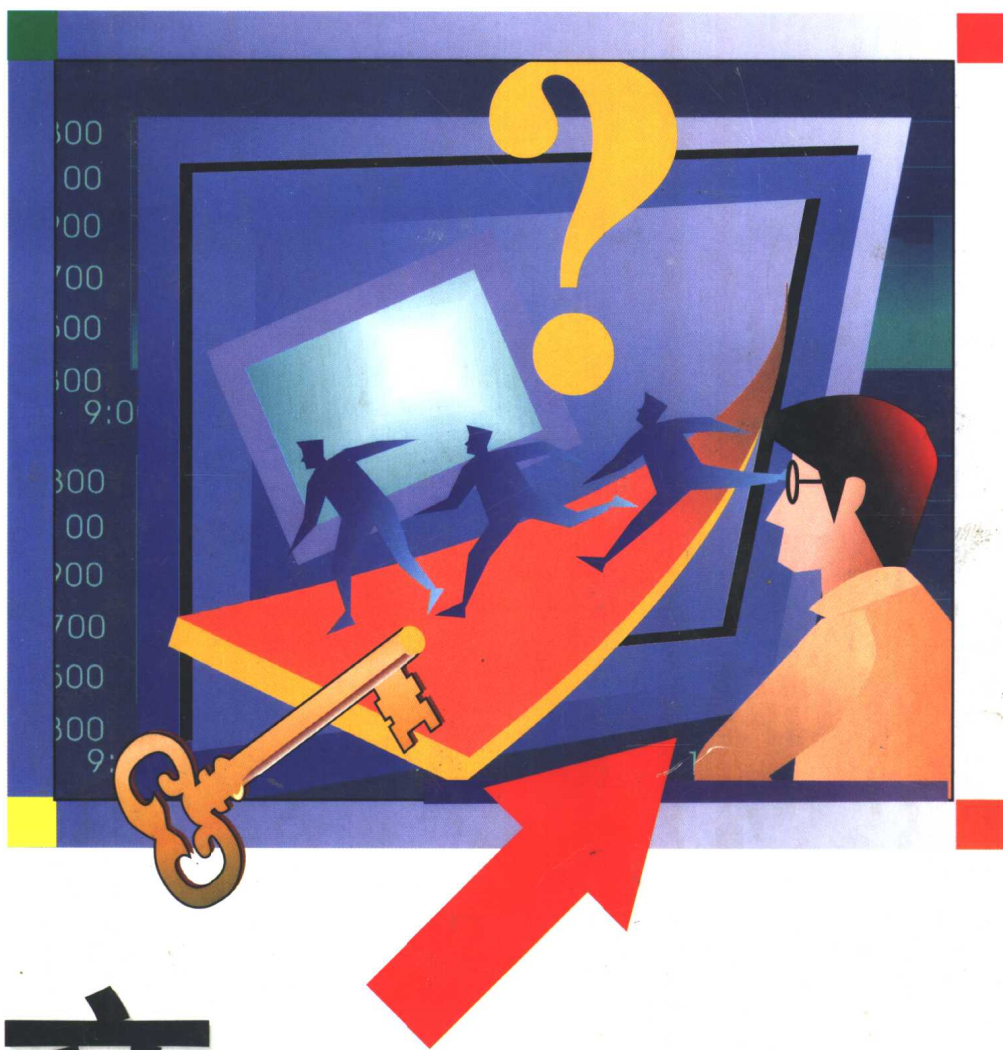


零起点!



电 脑 教 室
中国IT培训工程编委会指定电脑培训教材

Flash MX简介
场景、图层与帧详解
图形绘制实例
文字编辑实例
动画制作实例



中文



中国IT培训工程编委会 编

Flash MX

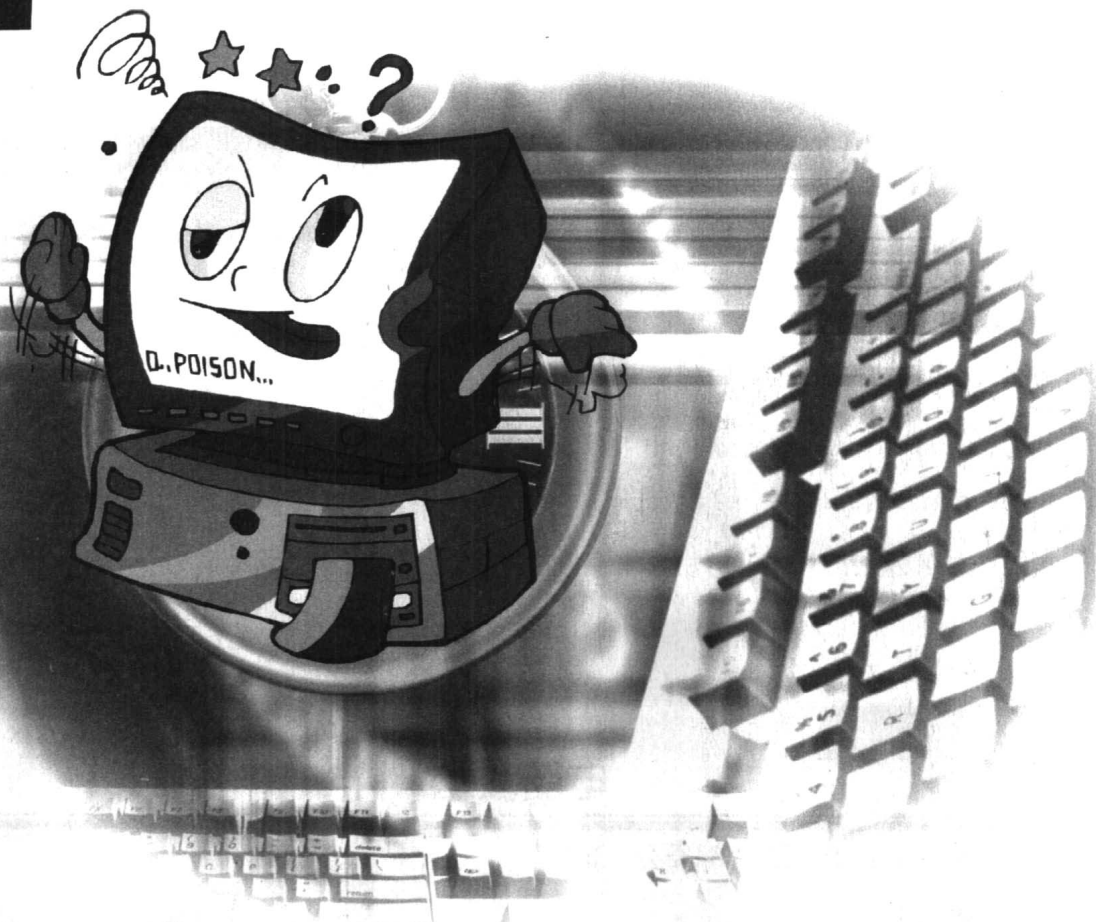
标准教程

0

零起点!



电 / 脑 / 教 / 室
中国IT培训工程编委会指定电脑培训教材



中文



中国IT培训工程编委会 编

Flash MX 标准教程

珠海出版社

本书导读

在互联网无处不在的今天,Flash 锋芒毕露,出尽风头。它集矢量绘图、动画制作、互动设计、多媒体开发等功能于一身,因而被广泛应用于网页动画制作、网络广告设计、多媒体及远程教育课件制作、网站制作、电子贺卡、产品动态广告、多媒体光盘制作、游戏制作与设计等多个领域。Flash MX 简体中文版从内核上将该软件进行了汉化,从而使软件更加体贴地照顾到许多英文基础不太好的“闪客”。



谋篇布局

本书覆盖了 Flash MX 的全部内容,并采用初阶教程及高阶教程的形式编排。全书以学习者为中心,讲解由浅入深。并根据教学内容,设计了大量的实例,配以精美的图片,一步一步教会读者掌握各种动画的制作方法和技巧。

第1章 介绍了 Flash MX 的安装与汉化,新增功能;工作界面;符号与实体及矢量图形的概念,旨在使读者从理论上全面掌握 Flash MX;

第2章 介绍了图层与时间轴的应用,包括时间轴面板;图层的管理;时间轴与帧;灯箱控制等内容;

第3章 介绍了线条工具的使用(铅笔工具、直线工具、椭圆工具和矩形工具、画笔工具)、选择工具的使用、调整工具的使用(钢笔和贝兹选取工具、箭头工具、墨水瓶和油漆桶工具),读者应熟练掌握这些绘图工具,在动画制作过程中才能得心应手;

第4章 介绍了文字的编辑,包括设置字体、字号、颜色、对齐方式;设置段落属性;设置文本类型;将文字转换成矢量图;彩虹文字、描边文字、填充文字、阴影文字等实例的制作;

第5章 介绍了文字特效制作;引导线特效制作;遮罩特效制作;淡入淡出特效的制作;旋转动画的制作;按钮的制作等;

第6章 介绍了菜单界面的创建方法,包括下拉式菜单的制作和 Loading 条的制作;

第7章 介绍了鼠标动画的制作,包括鼠标事件中的常用语句;飞花鼠标跟随效果;真情告白鼠标跟随效果、遮罩鼠标跟随效果;

第8章 介绍了 ActionScript 的发展、编写环境、嵌入方法和 ActionScript 的基本语素。



本书特点

- 1、言简意赅。我们的目标是让书中的每一句话都成为知识点,节省您的宝贵时间,提高您的学习效率。
- 2、采用图例教学法,可操作性强。讲解中配以图示进行说明,直观而形象。
- 3、设计周全。按特定目标安排的习题为您提供了自己动手的机会。



适合对象

本书内容实用,结构清晰,语言流畅,实例丰富,是 Flash 学习者最实用、易学的教材,可供各大、中专院校师生、动画设计者、网页制作者以及各种培训班师生使用。



目 录

第 1 章 Flash MX 简介	1	3.1 绘图工具的使用	38
1.1 Flash MX 的安装与汉化	1	3.1.1 铅笔工具	38
1.2 Flash MX 的新增功能	3	3.1.2 直线工具	41
1.2.1 可定制的工作界面	3	3.1.3 椭圆工具和矩形工具	41
1.2.2 新增的自由变形和分配到层功能	6	3.1.4 画笔工具	42
1.2.3 增强的文本编辑功能	7	3.2 选择工具的使用	45
1.2.4 支持更多媒体格式	8	3.2.1 箭头工具	45
1.2.5 新增脚本编辑功能	8	3.2.2 套索工具	46
1.3 工作界面介绍	9	3.3 调整工具的使用	47
1.3.1 菜单栏	9	3.3.1 钢笔和贝兹选取工具	47
1.3.2 工具栏和工具箱	12	3.3.2 箭头工具	48
1.4 符号与实体	14	3.3.3 墨水瓶和油漆桶工具	48
1.4.1 符号	14	综合练习	51
1.4.2 实体	15	第 4 章 文字的编辑	53
1.5 矢量图形	15	4.1 文字属性设置	53
综合练习	16	4.1.1 设置字体	53
第 2 章 图层与时间轴的应用	17	4.1.2 设置字号	54
2.1 认识时间轴面板	17	4.1.3 设置字符颜色	54
2.2 图层的应用	17	4.1.4 设置字符间距	54
2.3 图层的管理	20	4.1.5 设置文字上标或下标	55
2.3.1 建立图层目录	20	4.1.6 调整文字框	55
2.3.2 将图层拖入、拖出图层目录	20	4.1.7 设置超级链接	55
2.3.3 图层的管理	21	4.2 段落属性设置	55
2.4 时间轴与帧	25	4.3 文本类型	57
2.4.1 时间轴的使用	26	4.3.1 静态文字	57
2.4.2 认识帧	27	4.3.2 动态文字	58
2.4.3 编辑帧	29	4.3.3 互动效果文字	59
2.4.4 设置帧	31	4.4 文字转换成矢量图	60
2.5 灯箱控制	33	4.5 文字综合实例	61
综合练习	36	4.5.1 描边文字	61
第 3 章 图形的绘制	38	4.5.2 填充文字	63
		4.5.3 阴影文字	65
		综合练习	66

第5章 动画制作 68

5.1 文字特效制作 68

5.1.1 彩虹字的制作 68

5.1.2 闪烁字的制作 72

5.1.3 浮雕字的制作 73

5.2 引导线特效制作 75

5.2.1 简单引导线特效制作 75

5.2.2 复杂引导线特效制作 77

5.3 遮罩特效制作 83

5.3.1 静态遮罩实例制作 85

5.3.2 动态遮罩实例制作 87

5.4 淡入淡出特效制作 91

5.4.1 烟花淡入淡出效果制作 92

5.4.2 圣诞老人淡入淡出效果 94

5.5 旋转动画的制作 98

5.6 按钮的制作 102

5.6.1 静态按钮的制作 103

5.6.2 动态按钮的制作 107

综合练习 115

第6章 创建菜单界面 117

6.1 下拉式菜单的制作 117

6.1.1 新建一个影片 117

6.1.2 制作水平容器按钮 118

6.1.3 制作水平按钮 119

6.1.4 制作水平按钮组 120

6.1.5 制作垂直按钮组 120

6.1.6 制作菜单 121

6.1.7 添加脚本 123

6.2 Loading 条的制作 128

6.2.1 新建一个影片 128

6.2.2 建立影片剪辑 128

6.2.3 编辑“LOADING”场景 131

6.2.4 设置百分比提示 135

综合练习 136

第7章 鼠标动画 137

7.1 鼠标事件中的常用语句 137

7.2 飞花效果实例 138

7.3 真情告白鼠标跟随实例 146

7.4 方块鼠标跟随效果 152

7.5 遮罩鼠标跟随效果 156

综合练习 158

第8章 初步接触 ActionScript 159

8.1 ActionScript 的发展 159

8.2 ActionScript 的编写环境 159

8.2.1 动作面板的打开方法 160

8.2.2 动作面板的组成部分 161

8.3 ActionScript 的嵌入方法 165

8.3.1 在帧中添加 ActionScript 165

8.3.2 在按钮中添加 ActionScript 168

8.3.3 在影片剪辑中添加 ActionScript 171

8.4 ActionScript 的基本语素 172

8.4.1 数据类型 172

8.4.2 变量与常量 173

8.4.3 函数 173

8.4.4 操作符 174

综合练习 176

附录 Flash 菜单命令与中文对照 177

第1章 Flash MX 简介

Flash 是当今网页设计使用最多、最火热的一个软件。任何一个成功的软件必然要有其独特性，Flash 自然也不例外。首先，“流”技术的使用使它在网络上的传输速度快；其次，它的交互性能好；再次，它是基于矢量的图形系统，所以用 Flash 做出来的作品体积小而且不失真；最后，它支持动画。Flash 的优点实在是太多了，等你学会这个软件后就会深刻体会到它的奥妙。

Flash 的前身是 Futuresplash，这是一种较早在网上流行的矢量动画插件。该软件被 Macromedia 公司收购后，就成为 Flash 2，一直沿袭到今天的 Flash MX。

学习要点：

- 如何安装 Flash MX;
- 熟悉 Flash MX 的新特性;
- 熟悉 Flash MX 的工作界面，并掌握符号、实体、对象等绘图的基本操作。

1.1 Flash MX 的安装与汉化

在使用 Flash MX 之前，必须先将它安装到你的电脑上，如果你安装的是英文版的，那么可以利用汉化补丁将它翻译成中文版的。

(1) 当你购买或者下载了 Flash MX 应用软件后，首先点击 Flash MX 的安装图标 ，接下来就是 Flash MX 的安装过程，你只需要在向导的引导下逐步按下“Next”或者“Enter”键即可，如图 1-1 所示。



图 1-1

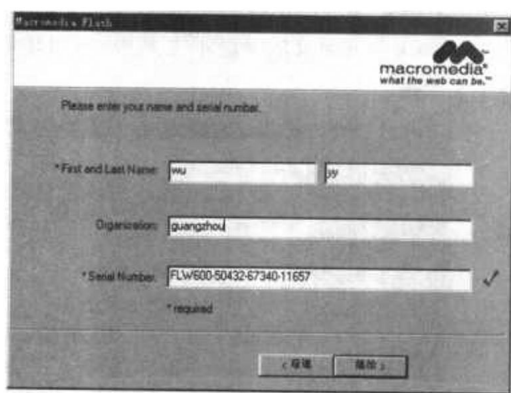


图 1-2

(2) 在弹出的输入安装密码对话框中输入注册码以及用户单位和姓名，如图 1-2 所示。

(3) 在确定安装路径后再按下“Next”按钮，如图 1-3 所示。

(4) 选择“Macromedia Flash Player for Internet Explorer”选项，该项的意思是将 Flash player 安装到网页浏览器中，如图 1-4 所示。

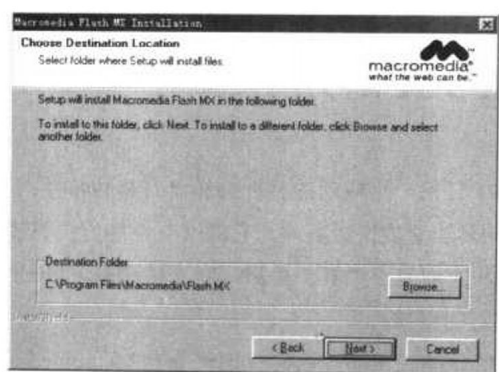


图 1-3

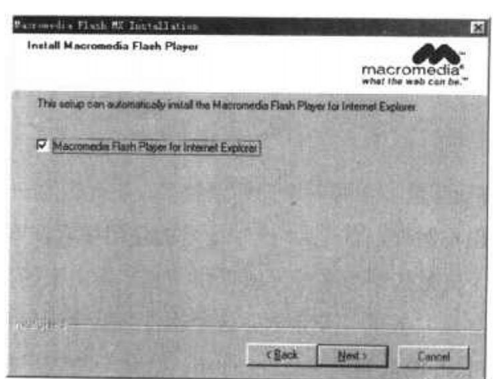


图 1-4

(5) 确认安装路径无误后，点击“Next”按钮就可以开始安装了，如图 1-5、图 1-6 所示。

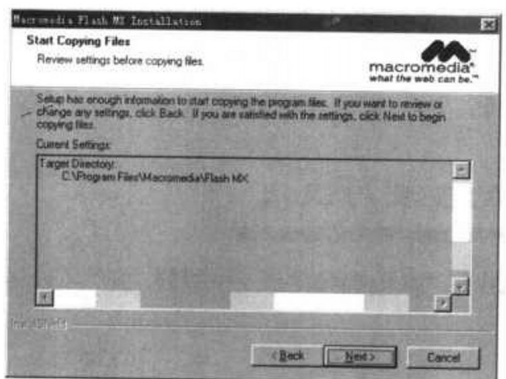


图 1-5

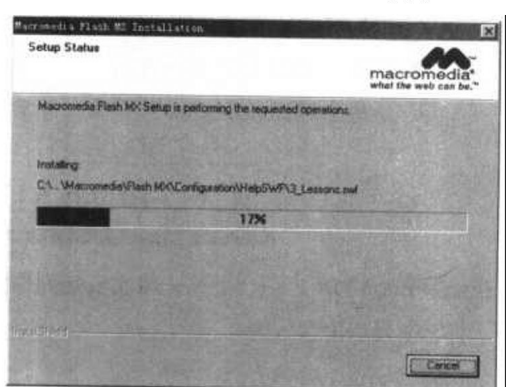


图 1-6

(6) 最后，在弹出的提示框中显示安装已经完成，选择“重新启动计算机”选项，按下“Finish”按钮，重启计算机即可。如图 1-7 所示。

(7) 如果你对英文的界面不太熟悉，可以使用汉化软件对程序进行汉化。本书使用的是 Flash MX 汉化补丁第二版。

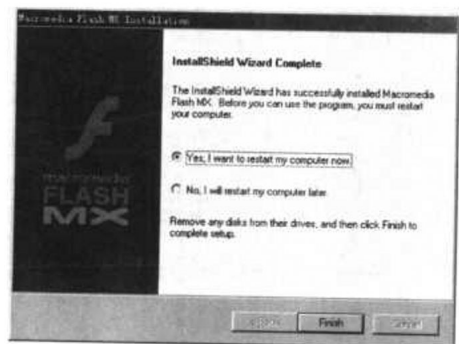


图 1-7

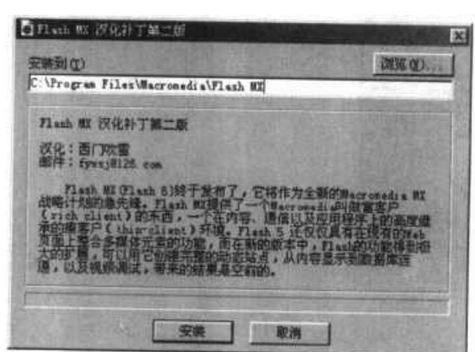


图 1-8

启动该汉化程序，现在开始安装汉化软件，在点击了“安装”按钮后，汉化程序将对 Flash MX 自动汉化，如图 1-8 所示。在汉化完毕后，系统会自动启动 Flash MX 程序。



1.2 Flash MX 的新增功能

Flash MX 与以前的 Flash 5.0 相比,在运行时占用更大的内存空间。另外,它可以在两种操作平台上运行:Macintosh OS X 和 Windows 较高版本。在诸如 Windows 98、Windows Me、Windows NT 和 Windows 2000 等。

如图 1-9 所示,这是 Flash MX 在启动后的标志界面。



图 1-9

1.2.1 可定制的工作界面

Macromedia Flash MX 拥有一个可定制、简单易用的用户界面,特别是在工具面板的排列方面有了更大的改进。Flash MX 可定制的特性包括:面板设计、加速键、发布设置。用户界面和 Macromedia 其它软件工具界面更一致,所有的工具面板都可以单独拉出以及关闭或者交换位置,还可以重新组合,总体上来说比以前更加灵活方便。

当我们安装好 Flash MX 之后,第一次打开它,在工作区中会弹出一个界面预置对话框,它们分别是:面向设计的 Designer、普通用户的 General 和面向编程的 Developer。在这个界面预置面板中,用户可以按照个人要求选择喜爱的界面,如图 1-10 所示。

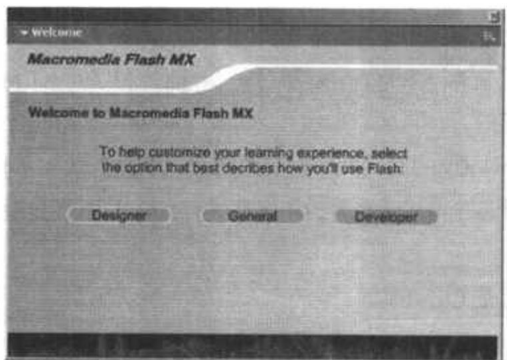


图 1-10

新的面板排放从上至下分别都是按照常用的概率排列的。最常用的时间轴面板位于工作区的上方;工具面板位于工作区的最左方;在工作区的下方是动作面板以及属性面板;在工作区的右侧从上到下排列的是调色板、颜色样本、组件面板,最下面的是问题解答面板,它随时提供 Macromedia 公司的最新帮助信

息。如图 1-11 所示。

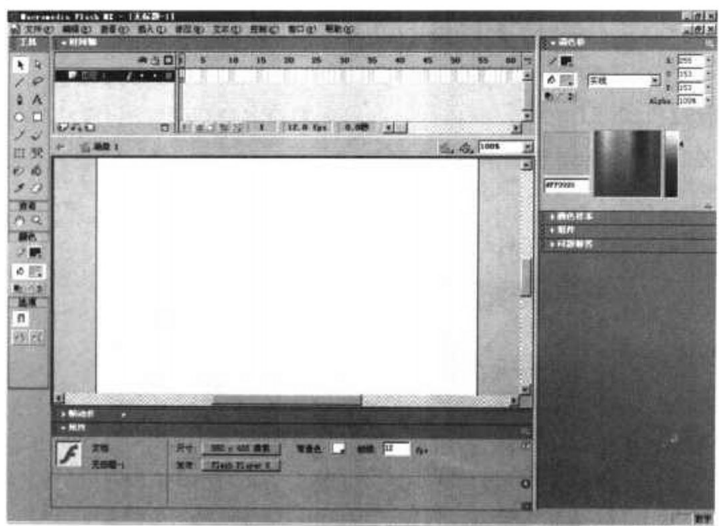


图 1-11

首先让我们看看在 Flash MX 的工作区中出现了什么新的变化。

①. 增加了层文件夹

层文件夹的出现使得制作大型动画更加方便，一个层文件夹可以包含许多个图层，从而更加方便地管理时间轴面板中的图层，如图 1-12 所示。

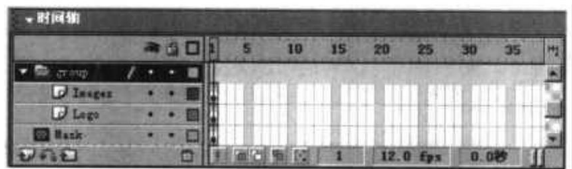


图 1-12

②. 增加了新的属性面板

Flash MX 的面板发生了大大的变化，它将实体 (Instance)、帧 (Frame)、效果 (Effect)、声音 (Sound)、线条 (Stroke)、填充 (Fill)、文本 (Text)、段落 (Paragraph) 和字符 (Character) 属性面板统统组合成一个属性面板，真是相当的简约。

属性面板的风格与 Dreamweaver 的属性面板有些相似，在默认状态下是场景的属性，而当选中物体或符号的时候，会显示当前所选的物体或符号的所有属性，另外，允许用户直接通过属性面板修改对象属性。

调出属性面板的快捷按钮是 Ctrl+F3。

可以说，属性面板是一个许多面板的集成，而且这些选项会随着你选择不同的对象而改变。比如我们选择文本的时候，与文本相关的选项就会出现在属性面板上。而当我们选择一个对象的时候，属性面板也随着你选择对象的不同而改变。

如图 1-13 所示，这是在选中一个动态文字符号的时候显示的属性面板，我们可以在属性面板中将文本的格式修改成静态文本格式，也可以对文字的字体、颜色、对齐方式等做出修改，非常的方便快捷。



图 1-13

当工作区什么都没有选的时候，属性面板显示的是影片（Movie）的参数，如图 1-14 所示。



图 1-14

当选择工作区中一个符号的时候，属性面板显示的是符号的信息，如图 1-15 所示。



图 1-15

当选择的是时间轴上的帧的时候，属性面板显示的是帧和变换（Tweening）选项等信息，如图 1-16 所示。



图 1-16

③. 调整了调色板的功能

调色板（Color Mixer）有了进一步的改进，它可以直接修改涉及颜色的所有选项，包括制作过渡色和修改/增加自定义颜色，如图 1-17 所示。调出调色板的快捷键是 Shift+F9 键。



图 1-17

1.2.2 新增的自由变形和分配图层功能

1. 自由变形工具

新增加的自由变形工具^①将 Flash 5.0 版本的旋转、放大工具整合在一起，它可以很容易地对一个图片对象进行缩放、旋转、倾斜、扭曲，在使用上更加富有创造性和灵活性。如图 1-18 所示，在图形被选中的时候，它会被一个黑色的方框包围住，移动方框上的小黑点就可以对图形进行变形，而中间的小原点是旋转中心，它也可以被移动。

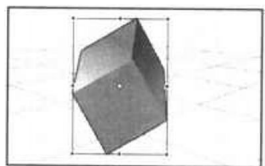


图 1-18

在选中自由变形工具^②的时候，在工具面板的选项区还出现了 4 个变形选项^③，它们分别能进行旋转、缩放、扭曲变形等操作。如图 1-19 所示。

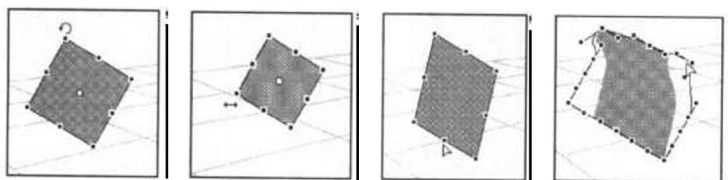


图 1-19

2. 分配到层命令

分配到层命令的出现大大方便了图层操作，当选择了工作区中的多个对象后，用这个命令可以自动把组件、位图或文字等对象分配在它们各自所在的层里，新层的名字和所选择的内容相关联。

例如，首先在工作区中输入一段文字，然后点击“修改”菜单下的“分解组件”命令，将各个文字分解开，如图 1-20 所示。



图 1-20



然后选择“修改”菜单下的“分配到层”命令，将文字分配到各个图层中，如图 1-21、图 1-22 所示。



图 1-21

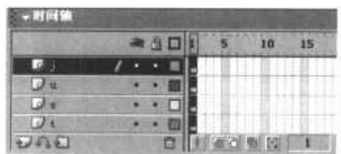


图 1-22

3. 像素吸附命令

Flash MX 增加了像素及精确定位对象的功能，选择“查看”菜单下的“贴紧像素”命令，然后再将工作区放大到 800% 后，就会显示出像素及网格，这样就可以更准确地移动对象，如图 1-23 所示。

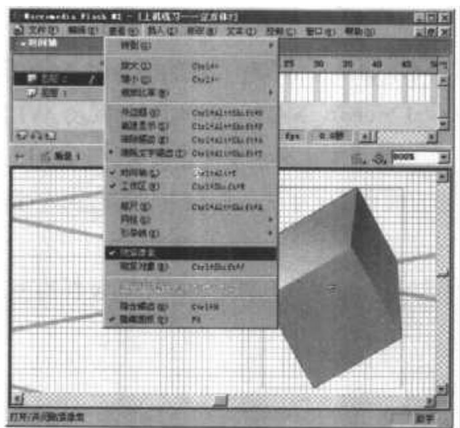


图 1-23

1.2.3 增强的文本编辑功能

1. 滚动文本域

你可以很容易的拖动水平和竖向方向的滚动条放到窗口的任何文本区域，这样就可以在窗口阅读更多的文本信息。

2. 替代缺少的字体

当打开的文件中包含了不能确认的字体时，Macromedia Flash MX 将通知你文件中的所缺少的字体，可以选一个其它字体来代替，也可以设为系统默认字体。

3. 竖向文本

Flash MX 对文本的编辑功能中出现了支持中文、韩文和日文等语言的竖向排列方式，首先选中文本，然后按下 **Ctrl+F2** 键，在弹出的属性面板中选择文字排列方式：，如图 1-24、图 1-25 所示。



图 1-24



图 1-25

4. 多语言系统的支持

Flash MX 装载了 11 种语言系统, 包括: 英语、法语、德语、西班牙语、意大利语、巴西语、葡萄牙语、瑞典语、日语、韩语和两种中文字体 (繁体和简体), 由于字体已经安装在系统内部, 所以它允许多种语言同时显示而不需要改变计算机的语言系统。

1.2.4 支持更多媒体格式

与 Flash 5.0 相比, Flash MX 可以制作包括视频在内的丰富内容或应用程序, 用户可以导入标准视频格式的文件如: MPEG、DV (Digital Video)、MOV (QuickTime) 以及 AVI 格式文件, 还可以对视频进行缩放、旋转、扭曲、遮罩等, 并且可以通过脚本来实现交互效果。

另外, Flash MX 在文件大小方面也下了工夫, 比如它在运行的时候可以通过动态加载 JPEG 和 MP3 文件, 从而优化文件的尺寸。

最后, Flash MX 内含的声音处理可以支持 MP3、ADPCM 及新的声音压缩技术, 这也是它不容忽视的一个改变。

1.2.5 新增脚本编辑功能

新改进的 Flash MX 的 ActionScript 是根据欧洲的 ECMA-262 编码标准写的, 在 Flash MX 中, 已经剔除了 Flash 5.0 和以前版本的所有不符合这个标准的语句和代码, 剩下的一些中, 有的被优化后继续保留了。

新的 ActionScript 有两类: 一类是单独功能的语句, 例如运算符、变量、属性、方法、流程控制语句等; 而另一类是面向对象和新加入的部件概念, 它又分 4 小类: Core; Movie; Client/Server; Authoring。

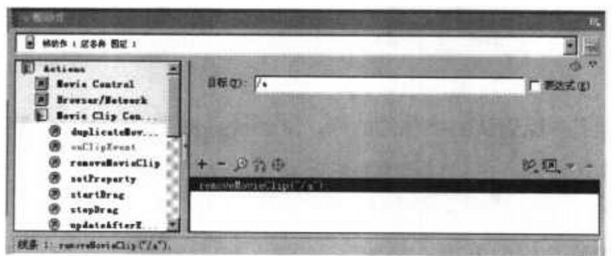


图 1-26

脚本编辑面板也叫动作面板，与 Flash 5.0 版本的动作面板相比，Flash MX 的动作面板在使用上较为方便，它分为专家模式以及普通模式，方便不同级别的用户进行脚本编辑工作。如图 1-26 所示。

1.3 工作界面介绍

与 Flash 5.0 相比，Flash MX 的界面风格改变了很多，感觉上与 Dreamweaver 和 Fireworks 的风格更加相似，这使得原先熟悉 Dreamweaver 和 Fireworks 的朋友可以快速上手。

1.3.1 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下面，工具栏的上面。它由 9 个主菜单组成，分别是“文件”菜单、“编辑”菜单、“查看”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“控制”菜单、“窗口”菜单和“帮助”菜单。以下将选取一些子菜单分述其作用。

1. “文件”菜单

表 1-1

子菜单	作用
新建(N)	创建一个新的 Flash MX 文件
从模板新建(T)	这是 Flash MX 新增加的功能之一，用于建立已经在模板中定义的文件样式
打开(O)...	打开 Flash MX 文件
以库打开(L)...	打开已经存在的 Flash MX 文件，但只输入并显示它的库
关闭(C)	关闭当前文件
保存(S)	把文件保存为 Flash 自己的 .fla 格式文件
另存为(A)...	可以将当前文件换名存盘
另存为模板(T)...	将文件保存为模板模式，这些保存下来的格式能够很方便地在以后用模板建立新文件的时候出现
恢复(R)	还原为操作前的文件
导入(I)...	导入其它格式的文件，如.jpg 或.gif 等
导入库(L)...	这是 Flash MX 新增加的功能，它可以导入其它 Flash MX 文件的库文件
导出影片(E)...	输出最终影片
导出图像(E)...	输出多种格式的图像文件，如.jpg、gif、bmp 等
发布设置(S)...	对即将发布的文件的格式进行设置
发布预览(P)	预览即将发布的文件
打印(P)...	将文件送至打印机打印
发送(M)...	发送信息
退出(X)	退出 Flash MX

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单下的各个命令的功能很简单，大多可以顾名思义，此处只介绍两个命令。

“参数选择”选项包括常规、编辑、剪贴板、警告、动作脚本编辑等设置，可以设置时间线、颜色以及绘图设置等参数。其设置面板如图 1-27 所示。

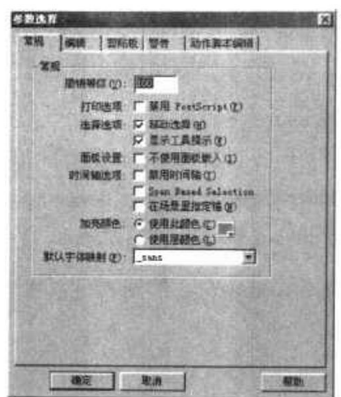


图 1-27

“快捷键”用来定义快捷键，通过定义快捷键的方式，我们可以很方便地定义自己常用的快捷键，大大地方便操作，其设置面板如图 1-28 所示。

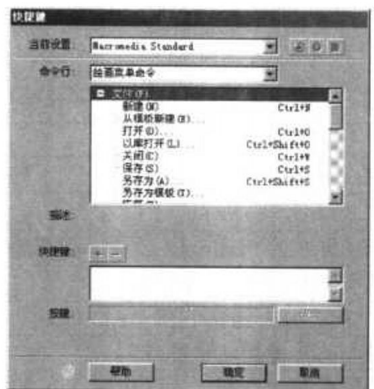


图 1-28

3. “查看”菜单

表 1-2

子菜单	作用
转到 (G)	控制在工作区上显示哪一个场景
放大 (I)	放大工作区的比例，每放大一次界面比原先增加一倍
缩小 (O)	缩小工作区的比例，每缩小一次界面比原先减少一倍
缩放比率 (M)	按照一定的比例放大或者缩小工作区
外边框 (U)	仅仅显示图形或者文字的外边框
高速显示 (S)	主要针对于比较大的文件，以高速的方式显示图形
清除锯齿 (H)	清除图形的锯齿
清除文字锯齿 (T)	清除文字的锯齿
时间轴 (L)	显示时间轴
工作区 (W)	显示工作区
标尺 (R)	显示标尺
网格 (G)	显示网格
引导线 (E)	显示引导线
贴紧像素	显示出像素级网格，可以更准确地移动对象



贴紧对象 (B)	在显示文件时, 贴紧对象
----------	--------------

4. “插入”菜单

表 1-3

子菜单	作用
转换成元件 (C)...	转化成组件
新建元件 (N)...	创建新组件
图层 (L)	插入新层
图层目录 (O)	即插入一个图层目录
运动引导线 (M)	插入运动向导层
帧 (F)	插入新帧
移除帧 (R)	删除帧
关键帧 (K)	插入关键帧
白色关键帧 (B)	插入空关键帧
清除关键帧 (A)	清除关键帧
创建动画动作	创建两个关键帧之间的动画
场景 (S)	插入一个新场景
移除场景 (R)	永远地删除当前场景

5. “修改”菜单

表 1-4

子菜单	作用
图层 (L)...	修改图层的属性, 如颜色, 锁定等等
场景 (S)...	修改场景属性
影片 (M)...	修改影片的属性, 如影片大小, 背景颜色等等
平滑 (S)	将选中的线条变平滑
直线化 (T)	将选中的线条直线化
最优化 (O)...	将选中的线条设置为最优化的程度
外形 (P)	修改被选中的对象的外形进行调整
转换 (T)	调整比例和旋转角度, 去色, 增删图形外形提示等
排序 (A)	对工作区中被选中的对象进行排列, 提供移前移后、锁定反锁定等功能
群组 (G)	把几个实体合成一组
撤销群组 (U)	把组成一组的实体分开
分解组件 (X)	对组件进行分解
分配到层	这是 Flash MX 新增的功能之一, 将选中的对象逐一分配到新建的图层中

6. “文本”菜单

表 1-5

子菜单	作用
字体 (F)	设置字体属性
尺寸 (S)	设置字体大小
风格 (T)	设置文字风格, 例如字体的粗斜体及文字的对齐方式等

排列(A)	设置字体对齐方式
间距(T)	字距调整

7. “控制”菜单中的各个子菜单的作用顾名思义，此处略去。

8. “窗口”菜单

表 1-6

子菜单	作用
新建窗口(N)	新建一个窗口
工具栏(O)	主要栏、状态栏和控制栏的显示与否
工具	工具面板显示与否
时间轴	显示时间轴面板
属性(P)	面板属性的设置
排列(G)	打开排列面板
调色板(X)	打开调色板面板
颜色样本(Y)	打开颜色样本面板
信息(I)	打开影片信息面板
场景(S)	打开场景面板
转换(T)	打开转换面板
动作(A)	打开动作面板
调试器(D)	打开影片调试器面板
影片浏览器(B)	打开影片浏览器
参考(R)	打开参考面板
输出(U)	打开输出面板，显示输出的内容
辅助选项(A)	打开调试器窗口
组件(C)	打开组件面板
组件参数(B)	打开组件参数面板
库(L)	当当前作品的样品库
共享库(S)	打开 Flash 的共享库的内容
面板设置	设置面板的排列，一般是系统的默认设置
保存面板规划	将目前工作界面中的面板命名并保存起来
关闭所有面板	同时关闭所有的面板
层叠	把多个编辑窗口层叠起来
平铺	按平铺的方式把多个窗口平铺整齐

1.3.2 工具栏和工具箱

常用工具栏：

常用工具栏位于菜单栏的下方，如图 1-29 所示。它由多个图标按钮组成，每个图标按钮都有与它对应的操作命令。另外，工具栏还可以使用鼠标将它拖动到桌面的任何位置。



图 1-29

下面分别介绍 Flash MX 工具栏中各个工具的作用。