



面向“十二五”高职高专规划教材·计算机系列

# Flash

## 动画制作教程

■ 王 斌      主 编  
■ 唐永芬      秦虎峰      伏祥莲      副主编

清华大学出版社 · 北京交通大学出版社

面向“十二五”高职高专规划教材·计算机系列

# Flash 动画制作教程

王 斌 主 编

唐永芬 秦虎锋 伏祥莲 副主编

清华大学出版社

北京交通大学出版社

·北京·

## 内 容 简 介

本书对当前最为流行的 Flash CS3 进行了较为详尽的介绍,结合作者多年的教学经验,以实例贯穿全书,配合大量的图解,循序渐进地讲解了 Flash 制作动画的核心知识。

本书内容包括 Flash 工作界面及常用面板,绘制图形及图形编辑,逐帧动画,动作补间动画及形状补间动画,遮罩动画及引导动画,时间轴特效动画,元件、实例和库的使用方法,应用动作脚本制作交互动画的方法,动画的输出与发布设置,并以讲解实例的方式介绍了 Flash 在制作 MV、手机动画、游戏中的综合应用。

本书全面地介绍了制作各种动画的方法和技巧,内容实用,实例的可操作性极强,难度适中,适合完全没有美术基础的读者。本可作为高职高专院校计算机专业教材,也可以作为网页动画设计者与爱好者的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

## 图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画制作教程 / 王斌主编. —北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社,2009.9  
(面向“十二五”高职高专规划教材)

ISBN 978-7-81123-621-7

I. F… II. 王… III. 动画-设计-图形软件, Flash CS3-高等学校:技术学校-教材  
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 123512 号

责任编辑:谭文芳

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969 <http://www.tup.com.cn>

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414 <http://press.bjtu.edu.cn>

印刷者:北京东光印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:18.25 字数:490 千字

版 次:2009 年 9 月第 1 版 2009 年 9 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-81123-621-7/TP·509

印 数:1~5 000 册 定价:29.00 元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: [press@bjtu.edu.cn](mailto:press@bjtu.edu.cn)。

# 前言

Adobe Flash CS3 是美国 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后的首款动画软件。在新版本中,Flash 的功能得到极大的扩展。作为多媒体创作工具,Flash CS3 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,在网页设计和多媒体制作等领域都得到了广泛的应用,已经成为网络动画的行业标准。

## ● 本书特色

本书从实用的角度出发,考虑初学者实际学习的需要,采用“任务导入、案例驱动”的教学方法、“理论+实践”的教学模式,由浅入深,引导学生掌握动画设计与制作的专业技能。

## ● 本书的结构

第 1 章 Flash 入门,主要介绍软件的工作界面、新建和保存文档、常用面板及基本的动画制作原理等。

第 2 章绘制图形,主要介绍绘图工具、填充工具与文本工具,如线条工具、钢笔工具、颜料桶工具、墨水瓶工具等。

第 3 章图形编辑,主要介绍图形制作中选取与变形的工具及其使用方法,如套索工具、任意变形工具、翻转对象、排列图形等。

第 4 章动画制作中的帧与图层,主要介绍时间轴中帧与层的操作,如创建帧、复制帧、移动帧、创建图层、删除图层、隐藏与显示图层等。

第 5 章基础动画制作,主要介绍动画制作方法的基础,包括动作补间动画、形状补间动画。

第 6 章高级动画制作,主要介绍动画制作中用到的更高级的方法,包括遮罩动画、引导动画和时间轴特效动画。

第 7 章元件、实例和库的使用,主要介绍元件和库的应用,包括图形元件、影片剪辑元件、按钮元件、元件的管理等。

第 8 章使用动作脚本制作交互动画,主要介绍 ActionScript 的用法,包括时间轴控制函数、按钮事件处理函数、影片剪辑的事件处理等。

第 9 章动画的输出与发布,主要介绍动画后期输出与发布的方法,包括导出不同类型作品的方法和载入动画的制作。

第 10 章制作 MV,通过具体实例的制作讲解了 Flash MV 的制作方法技巧。

第 11 章制作手机动画,通过具体实例的制作介绍手机动画的特点及 Flash 制作手机动画

的方法。

第 12 章游戏制作，通过具体实例的制作讲解 Flash 游戏制作的流程及制作过程中具体问题的解决。

● 版权声明

本书采用的创意、图片、音乐等均为所属公司或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

由于成稿时间比较仓促，加之作者水平有限，不足之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

作者

2009 年 8 月

出版年本 ●

出版年本 ●

# 目 录

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 第1章 Flash 入门 .....           | 1  |
| 1.1 基础部分——初识 Flash CS3 ..... | 1  |
| 1.1.1 Flash 界面组成 .....       | 2  |
| 1.1.2 常用面板 .....             | 5  |
| 1.1.3 文件操作 .....             | 8  |
| 1.1.4 文档属性 .....             | 10 |
| 1.2 基础部分——Flash 动画制作入门 ..... | 10 |
| 1.2.1 Flash 动画制作原理 .....     | 11 |
| 1.2.2 普通帧、关键帧、空白关键帧 .....    | 11 |
| 1.2.3 导入文件与素材 .....          | 11 |
| 1.3 实例部分——我的第一个简单动画 .....    | 12 |
| 1.3.1 动画说明与效果预览 .....        | 12 |
| 1.3.2 动画分析 .....             | 12 |
| 1.3.3 制作要点 .....             | 13 |
| 1.3.4 制作步骤 .....             | 13 |
| 1.4 上机实战与提高 .....            | 16 |
| 1.5 思考与练习 .....              | 17 |
| 第2章 绘制图形 .....               | 18 |
| 2.1 基础部分——基本绘图工具 .....       | 18 |
| 2.1.1 线条工具 .....             | 18 |
| 2.1.2 钢笔工具 .....             | 19 |
| 2.1.3 椭圆工具 .....             | 20 |
| 2.1.4 矩形工具 .....             | 21 |
| 2.1.5 多角星形工具 .....           | 23 |
| 2.1.6 铅笔工具 .....             | 24 |
| 2.1.7 刷子工具 .....             | 25 |
| 2.1.8 橡皮擦工具 .....            | 26 |
| 2.1.9 典型实例——冬日雪景 .....       | 27 |
| 2.2 基础部分——基本填充工具 .....       | 30 |
| 2.2.1 颜料桶工具 .....            | 30 |
| 2.2.2 墨水瓶工具 .....            | 30 |
| 2.2.3 滴管工具 .....             | 31 |
| 2.2.4 渐变变形工具 .....           | 31 |

|                    |    |
|--------------------|----|
| 2.2.5 典型实例——夜景     | 32 |
| 2.3 基础部分——文本工具     | 33 |
| 2.3.1 创建文本         | 33 |
| 2.3.2 设置文本样式       | 34 |
| 2.3.3 滤镜           | 35 |
| 2.3.4 典型实例——发光字    | 35 |
| 2.3.5 典型实例——立体字    | 37 |
| 2.3.6 典型实例——爱心字    | 38 |
| 2.4 实例部分——海底世界     | 38 |
| 2.4.1 实例说明与效果预览    | 39 |
| 2.4.2 实例分析         | 39 |
| 2.4.3 制作要点         | 39 |
| 2.4.4 制作步骤         | 42 |
| 2.5 上机实战与提高        | 44 |
| 2.6 思考与练习          | 45 |
| 第3章 图形编辑           | 45 |
| 3.1 基础部分——基本工具     | 45 |
| 3.1.1 选择工具的用法      | 47 |
| 3.1.2 套索工具         | 48 |
| 3.1.3 任意变形工具       | 49 |
| 3.1.4 典型实例——西瓜     | 51 |
| 3.2 基础部分——其他图形编辑方法 | 51 |
| 3.2.1 翻转对象         | 51 |
| 3.2.2 图形的伸直、平滑和优化  | 52 |
| 3.2.3 将线条转换为填充     | 53 |
| 3.2.4 扩展填充和柔化填充边缘  | 54 |
| 3.2.5 图形的组合与分离     | 54 |
| 3.2.6 排列图形         | 57 |
| 3.3 实例部分——“春节”灯笼   | 57 |
| 3.3.1 实例说明与效果预览    | 57 |
| 3.3.2 实例分析         | 57 |
| 3.3.3 制作要点         | 57 |
| 3.3.4 制作步骤         | 61 |
| 3.4 上机实战与提高        | 62 |
| 3.5 思考与练习          | 64 |
| 第4章 动画制作中的帧与图层     | 64 |
| 4.1 基础部分——帧的编辑方法   | 64 |
| 4.1.1 创建帧          | 66 |
| 4.1.2 选择、复制和移动帧    | 66 |

|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 4.1.3 | 删除帧、清除帧和翻转帧 .....    | 67  |
| 4.1.4 | 设置帧频 .....           | 68  |
| 4.2   | 基础部分——图层的基本操作 .....  | 69  |
| 4.2.1 | 图层的作用 .....          | 69  |
| 4.2.2 | 创建图层 .....           | 69  |
| 4.2.3 | 选取、删除和重命名图层 .....    | 70  |
| 4.2.4 | 复制和移动图层 .....        | 71  |
| 4.2.5 | 显示、隐藏与锁定图层 .....     | 71  |
| 4.2.6 | 管理多图层 .....          | 73  |
| 4.3   | 实例部分——卡通钟表 .....     | 74  |
| 4.3.1 | 实例说明与效果预览 .....      | 74  |
| 4.3.2 | 实例分析 .....           | 75  |
| 4.3.3 | 制作要点 .....           | 75  |
| 4.3.4 | 制作步骤 .....           | 75  |
| 4.4   | 上机实战与提高 .....        | 79  |
| 4.5   | 思考与练习 .....          | 81  |
| 第5章   | 基础动画制作 .....         | 82  |
| 5.1   | 基础部分——制作动作补间动画 ..... | 82  |
| 5.1.1 | 动作补间动画的特点 .....      | 82  |
| 5.1.2 | 创建动作补间动画的方法 .....    | 82  |
| 5.2   | 基础部分——形状补间动画 .....   | 87  |
| 5.2.1 | 形状补间动画的特点 .....      | 87  |
| 5.2.2 | 创建形状补间动画的方法 .....    | 88  |
| 5.2.3 | 关于形状提示应用 .....       | 89  |
| 5.2.4 | 典型实例——变换的字符 .....    | 91  |
| 5.3   | 实例部分 .....           | 92  |
| 5.3.1 | 实例说明与效果预览 .....      | 92  |
| 5.3.2 | 实例分析 .....           | 92  |
| 5.3.3 | 制作要点 .....           | 92  |
| 5.3.4 | 制作步骤 .....           | 92  |
| 5.4   | 上机实战与提高 .....        | 97  |
| 5.5   | 思考与练习 .....          | 100 |
| 第6章   | 高级动画制作 .....         | 101 |
| 6.1   | 基础部分——遮罩动画 .....     | 101 |
| 6.1.1 | 创建遮罩层动画的方法 .....     | 101 |
| 6.1.2 | 应用遮罩的技巧 .....        | 102 |
| 6.1.3 | 典型实例——放大镜 .....      | 103 |
| 6.2   | 基础部分——引导路径动画 .....   | 107 |
| 6.2.1 | 创建引导路径动画的方法 .....    | 107 |

|       |                     |     |
|-------|---------------------|-----|
| 6.2.2 | 应用引导路径的技巧           | 108 |
| 6.2.3 | 典型实例——落叶            | 110 |
| 6.3   | 基础部分——利用时间轴特效快速制作动画 | 116 |
| 6.3.1 | 时间轴特效的使用方法          | 116 |
| 6.3.2 | 变形特效                | 117 |
| 6.3.3 | 转换特效                | 118 |
| 6.3.4 | 分离特效                | 119 |
| 6.3.5 | 展开特效                | 120 |
| 6.3.6 | 投影特效                | 121 |
| 6.3.7 | 模糊特效                | 121 |
| 6.4   | 实例部分——飞来的卷轴         | 122 |
| 6.4.1 | 实例说明与效果预览           | 122 |
| 6.4.2 | 实例分析                | 123 |
| 6.4.3 | 制作要点                | 123 |
| 6.4.4 | 制作步骤                | 123 |
| 6.5   | 上机实战与提高             | 133 |
| 6.5.1 | 鲜花文字                | 133 |
| 6.5.2 | 倒影动画                | 134 |
| 6.6   | 思考与练习               | 136 |
| 第7章   | 元件、实例和库的使用          | 137 |
| 7.1   | 基础部分——图形元件的使用       | 137 |
| 7.1.1 | 图形元件的创建             | 137 |
| 7.1.2 | 典型实例——气泡            | 139 |
| 7.2   | 基础部分——影片剪辑的使用       | 141 |
| 7.2.1 | 影片剪辑的创建             | 141 |
| 7.2.2 | 典型实例——蝴蝶飞舞          | 143 |
| 7.3   | 基础部分——按钮的使用         | 147 |
| 7.3.1 | 按钮元件的创建             | 147 |
| 7.3.2 | 典型实例——聚焦按钮          | 149 |
| 7.4   | 基础部分——元件的管理         | 157 |
| 7.4.1 | 复制、删除与重命名元件         | 157 |
| 7.4.2 | 使用外部“库”和公用“库”       | 162 |
| 7.5   | 实例部分——行驶的汽车         | 163 |
| 7.5.1 | 实例说明与效果预览           | 163 |
| 7.5.2 | 实例分析                | 164 |
| 7.5.3 | 制作要点                | 164 |
| 7.5.4 | 制作步骤                | 164 |
| 7.6   | 上机实战与提高             | 173 |
| 7.7   | 思考与练习               | 175 |

|               |                     |     |
|---------------|---------------------|-----|
| <b>第 8 章</b>  | <b>使用动作脚本制作交互动画</b> | 176 |
| 8.1           | 基础部分——动作脚本入门        | 176 |
| 8.2           | 基础部分——添加动作脚本的方法     | 177 |
| 8.2.1         | 时间轴控制函数             | 177 |
| 8.2.2         | 为按钮实例添加动作脚本         | 182 |
| 8.2.3         | 为影片剪辑实例添加动作脚本       | 187 |
| 8.3           | 实例部分——滑落的雪花         | 189 |
| 8.3.1         | 实例说明与效果预览           | 189 |
| 8.3.2         | 实例分析                | 189 |
| 8.3.3         | 制作要点                | 189 |
| 8.3.4         | 制作步骤                | 189 |
| 8.4           | 实例部分——可移动的放大镜       | 197 |
| 8.4.1         | 实例说明与效果预览           | 197 |
| 8.4.2         | 实例分析                | 197 |
| 8.4.3         | 制作要点                | 197 |
| 8.4.4         | 制作步骤                | 198 |
| 8.5           | 上机实战与提高             | 201 |
| 8.6           | 思考与练习               | 204 |
| <b>第 9 章</b>  | <b>动画的输出与发布</b>     | 205 |
| 9.1           | 基础部分——测试 Flash 作品   | 205 |
| 9.1.1         | 优化动画                | 205 |
| 9.1.2         | 测试动画的网络播放效果         | 205 |
| 9.2           | 基础部分——导出 Flash 作品   | 207 |
| 9.2.1         | 导出 SWF 动画影片         | 208 |
| 9.2.2         | 导出 GIF 动画图像         | 210 |
| 9.2.3         | 导出静态图像              | 211 |
| 9.3           | 基础部分——发布 Flash 作品   | 213 |
| 9.3.1         | 发布设置                | 213 |
| 9.3.2         | 预览与发布               | 215 |
| 9.4           | 实例部分——loading 动画的制作 | 215 |
| 9.4.1         | 实例说明与效果预览           | 215 |
| 9.4.2         | 实例分析                | 216 |
| 9.4.3         | 制作要点                | 216 |
| 9.4.4         | 制作步骤                | 216 |
| 9.5           | 上机实战与提高             | 219 |
| 9.6           | 思考与练习               | 220 |
| <b>第 10 章</b> | <b>制作 MV</b>        | 221 |
| 10.1          | 基础部分——Flash MV 制作基础 | 221 |
| 10.1.1        | Flash MV 制作流程       | 221 |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 10.1.2 声音的导入 .....            | 221 |
| 10.2 制作 Flash MV .....        | 224 |
| 10.2.1 实例说明与效果预览 .....        | 224 |
| 10.2.2 实例分析 .....             | 225 |
| 10.2.3 制作要点 .....             | 225 |
| 10.2.4 制作步骤 .....             | 225 |
| 10.3 思考与练习 .....              | 243 |
| 第 11 章 制作手机动画 .....           | 244 |
| 11.1 基础部分——手机动画设计特点 .....     | 244 |
| 11.2 实例部分——个性相册 .....         | 244 |
| 11.2.1 实例说明与效果预览 .....        | 244 |
| 11.2.2 实例分析 .....             | 244 |
| 11.2.3 制作要点 .....             | 245 |
| 11.2.4 制作步骤 .....             | 245 |
| 11.3 思考与练习 .....              | 248 |
| 第 12 章 游戏制作 .....             | 249 |
| 12.1 基础部分——Flash 游戏制作基础 ..... | 249 |
| 12.1.1 游戏的种类 .....            | 249 |
| 12.1.2 Flash 游戏制作流程 .....     | 249 |
| 12.2 实例部分——射击游戏 .....         | 249 |
| 12.2.1 游戏说明与效果预览 .....        | 249 |
| 12.2.2 游戏分析 .....             | 250 |
| 12.2.3 制作要点 .....             | 250 |
| 12.2.4 制作步骤 .....             | 250 |
| 12.3 思考与练习 .....              | 280 |
| 参考文献 .....                    | 281 |

# 第 1 章 Flash 入门

Flash 动画是当前最为流行的动画表现形式之一，它凭借便捷、完美、舒适的动画编辑环境等诸多优点，在互联网、多媒体课件制作及游戏软件制作等领域得到了广泛应用。Flash CS3 是 Adobe 公司最新推出的 Flash 动画制作软件，它相比之前的版本在功能上有了很多有效的改进及拓展。在制作动画之前，先对其工作环境进行介绍，包括一些基本的操作方法和工作环境的组织和安排。

## 1.1 基础部分——初识 Flash CS3

运行 Flash CS3，首先出现的是“开始页”。“开始页”将常用的任务都集中显示在一个页面中，包括“打开最近的项目”、“新建”、“从模板创建”、“扩展”以及对官方资源的快速访问，如图 1-1 所示。

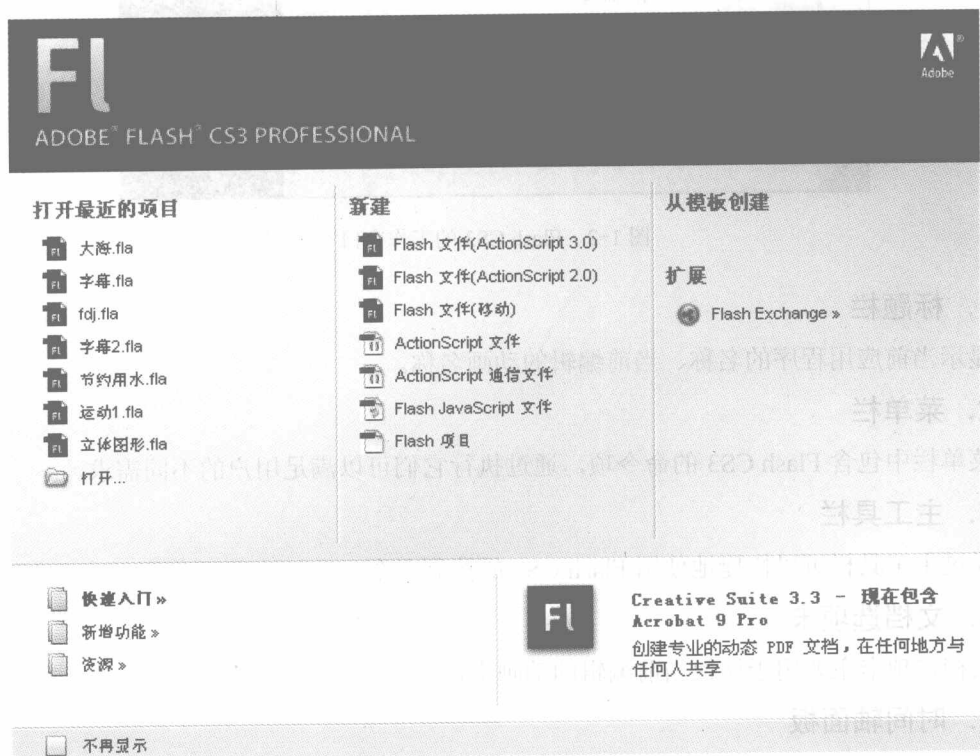


图 1-1 Flash CS3 开始页

如果要隐藏“开始页”，可以单击选择“不再显示”，然后在弹出的对话框中单击“确

定”按钮即可。

如果要再次显示“开始页”，可以通过选择菜单“编辑”→“首选参数”命令，打开“首选参数”对话框，然后在“常规”选项卡中将“启动时”选项设置为“欢迎屏幕”。

### 1.1.1 Flash 界面组成

在“开始页”中，选择“新建”下的“Flash 文件”，这样就启动 Flash CS3 的工作窗口并新建一个影片文档，Flash CS3 的工作窗口由标题栏、菜单栏、主工具栏、文档选项卡、时间轴面板、舞台、工具箱、属性面板以及面板集组成，如图 1-2 所示。

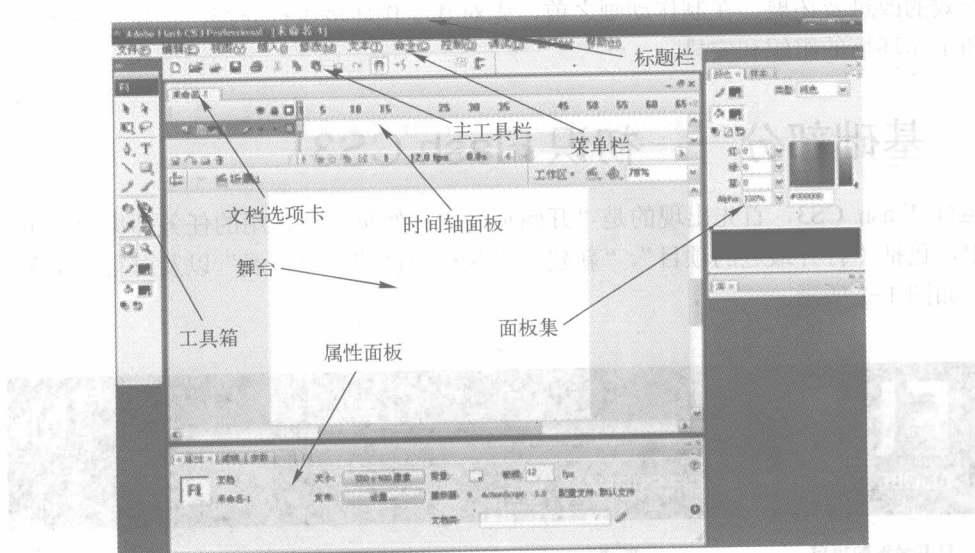


图 1-2 Flash CS3 的工作窗口

#### 1. 标题栏

显示当前应用程序的名称、当前编辑的动画名称。

#### 2. 菜单栏

菜单栏中包含 Flash CS3 的命令项，通过执行它们可以满足用户的不同需求。

#### 3. 主工具栏

通过主工具栏可以快捷地使用 Flash CS3 的控制命令。

#### 4. 文档选项卡

文档选项卡主要用于切换当前编辑的动画文档。

#### 5. 时间轴面板

时间轴面板是 Flash 进行动画创作和内容编排的主要场所，用于组织和控制一定时间内的图层和帧中的文档内容。与电影胶片一样，Flash 文档也将时间长度分为帧。图层就像堆叠在一起的多张幻灯胶片一样，每个图层都包含一个显示在舞台中的不同图像，在舞台上一

层层地向上叠加。如果上面一个图层没有内容，那么就可以透过它看到下面的图层。时间轴由图层、帧和播放指针组成，如图 1-3 所示。

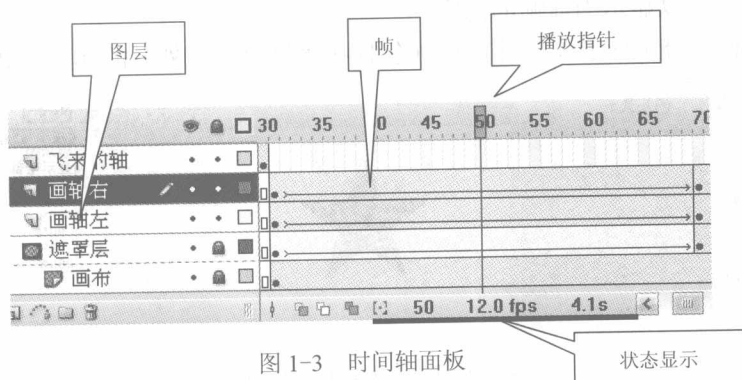


图 1-3 时间轴面板

时间轴状态显示在时间轴的底部，它指示所选的帧编号、当前帧频以及到当前帧为止的运行时间。

文档中的图层列在时间轴的左侧。每个图层中包含的帧显示在该图层名右侧的一行中。时间轴顶部的时间轴标题指示帧编号。播放指针指示当前在舞台中显示的帧。播放文档时，播放指针从左向右通过时间轴。

## 6. 舞台

“时间轴”下方是“舞台”。舞台是在创建 Flash 文档时放置图形内容的矩形区域。在当前编辑的动画窗口中，动画内容编辑的整个区域叫作场景 (Scene)，舞台是放置动画内容的矩形区域，舞台之外的灰色区域的内容是不显示的，这个区域称为工作区，如图 1-4 所示。

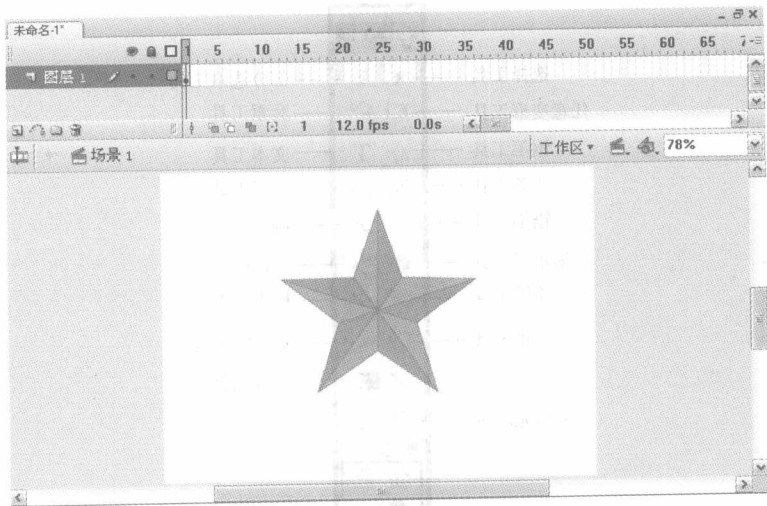


图 1-4 舞台

工作时可以根据需要来改变舞台显示的比例大小，舞台上的最小缩小比率为 8%，最大放大比率为 2000%。

可以在“舞台”右上角的“显示比例”列表框中设置显示比例。

“工作区”中有以下3个选项。

“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。

“显示全部”：能显示整个工作区中（包括在“舞台”之外）的元素，如图1-5所示。

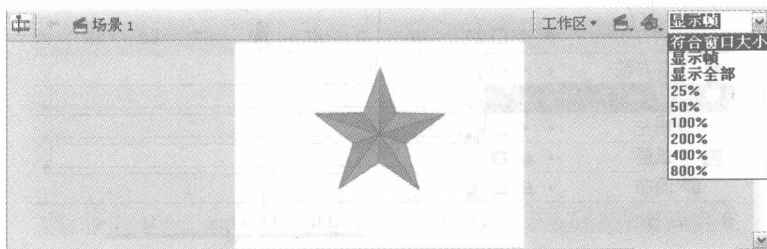


图 1-5 舞台显示比例

若要放大某个对象，可以选择“工具箱”中的“缩放工具”，然后单击该对象。若要在放大或缩小之间切换缩放工具，可以在选中缩放工具的状态下，选择“工具箱”选项区中的“放大”或“缩小”按钮，或者按住 Alt 键在放大与缩小之间切换。

使用缩放工具在舞台上拖出一个矩形选取框可以放大特定区域。

选择工具箱中的“手形工具”，在舞台上通过拖动鼠标可以平移舞台，可以很方便地显示与编辑对象。

## 7. 工具箱

“工具箱”位于窗口左侧，功能强大，是 Flash 中最常用到的一个面板，使用“工具箱”中的工具可以绘图、上色、选择和修改插图，并可以更改舞台的视图，如图1-6所示。

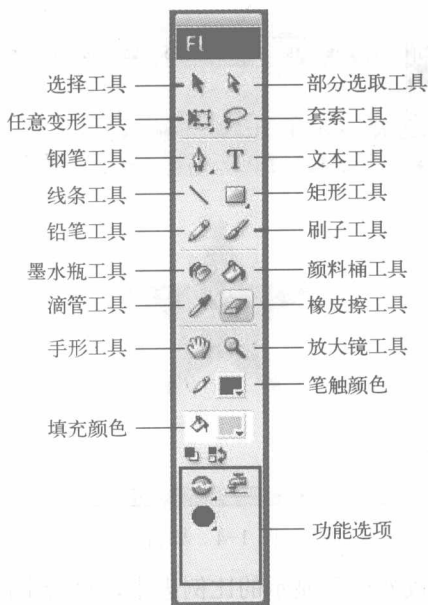


图 1-6 工具箱

### 1.1.2 常用面板

面板是 Flash 中最重要的组成部分，在制作动画过程中，要经常用到各种面板。下面对 Flash CS3 常用的面板进行简要介绍。

#### 1. 面板的基本操作

- (1) 打开面板。选择“窗口”菜单中的相应面板命令可以打开指定面板。
- (2) 关闭面板：在已经打开的面板标题栏上右击，然后在弹出的快捷菜单中选择“关闭面板”命令即可关闭面板。
- (3) 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为其标题栏，再次单击即可展开。
- (4) 移动面板。拖动面板标签可以移动面板位置或者将固定面板移动为浮动面板。
- (5) 折叠为图标。在已经打开的面板标题栏上右击，然后在快捷菜单中选择“折叠为图标”命令即可将面板折叠为图标。
- (6) 展开折叠的面板。在面板标题栏上右击，然后在弹出的快捷菜单中选择“展开停靠”命令即可展开折叠的面板。
- (7) 恢复默认布局。选择菜单“窗口”→“工作区”→“默认”即可恢复默认的布局。

提示：按 F4 键可以在隐藏或显示所有面板中交替切换。

#### 2. “属性”面板

使用“属性”面板可以修改舞台或时间轴上当前选定项的最常用属性。可以在“属性”面板中更改对象或文档的属性。根据当前不同的选择，“属性”面板可以显示当前文档、文本、元件、形状、位图、视频、组、帧或工具的信息和设置。当选定了两个或多个不同类型的对象时，“属性”面板会显示选定对象的总数。

当选定不同的对象或工具时，“属性”面板中会显示与该对象或工具相关的设置参数，若未选中任何对象，则属性面板会显示当前文档的属性，如图 1-7 所示。

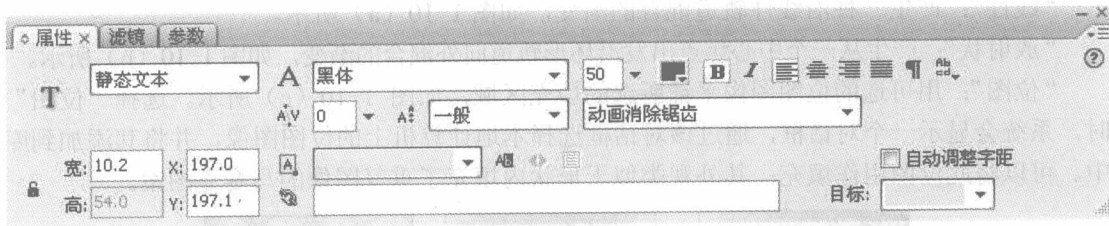


图 1-7 显示文本工具属性的“属性”面板

#### 3. “滤镜”面板

使用 Flash CS3 滤镜，可以为文本、按钮和影片剪辑增添有趣的视觉效果。“滤镜”面板如图 1-8 所示。针对此面板的使用在后面的章节里会详细介绍。



图 1-8 “滤镜”面板

#### 4. “颜色”面板

使用“颜色”面板，可以更改笔触和填充的颜色。面板上有各种色彩填充的模式可供选择，同时还可以设定新的色彩填充效果，如图 1-9 所示。

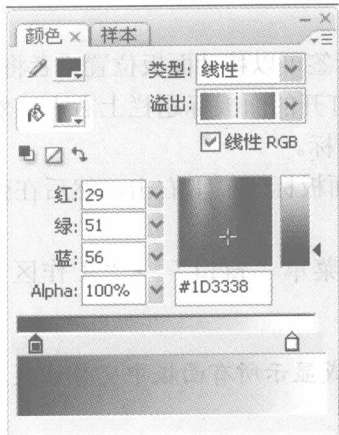


图 1-9 “颜色”面板

**笔触颜色** ：更改图形对象的笔触或边框的颜色。

**填充颜色** ：更改填充颜色。填充是填充形状的颜色区域。

**“类型”下拉列表**：更改填充样式，包括以下几种选项。

“无”：删除填充。

“纯色”：提供一种单一的填充颜色。

“线性”：产生一种沿线性轨道混合的渐变，如图 1-10 (a) 所示。

“放射状”：产生从一个中心焦点出发沿环形轨道向外混合的渐变，如图 1-10 (b) 所示。

“位图”：用可选的位图图像平铺所选的填充区域，如图 1-10 (c) 所示。选择“位图”时，系统会显示一个对话框，通过该对话框选择本地计算机上的位图图像，并将其添加到库中。可以将此位图用作填充；其外观类似于形状内填充了重复图像的 mosaic 图案。

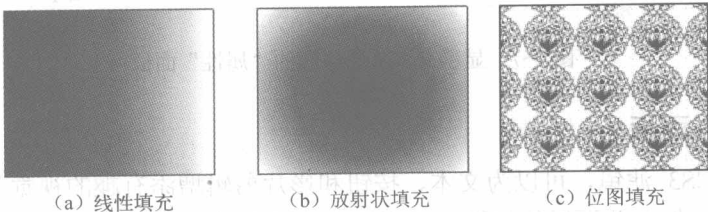


图 1-10 填充类型