

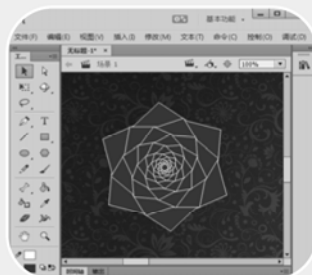
# 第 6 章

## 操作与编辑对象

本章主要介绍了操作与编辑对象方面的知识及技巧，主要内容包括选择对象，对象的基本操作，预览对象，变形对象，合并对象，编组、排列与分离，使用辅助工具等，通过本章的学习，读者可以掌握操作与编辑对象基础操作方面的知识，为深入学习 Flash CC 知识奠定基础。

### 本章要点

1. 选择对象
2. 对象的基本操作
3. 预览对象
4. 变形对象
5. 合并对象
6. 编组、排列与分离
7. 使用辅助工具



## Section

## 6.1

## 选择对象

手机扫描下方二维码, 观看本节视频课程



在 Flash CC 中, 在对对象进行操作前, 需要先选择对象, 选择对象的工具包括: 选择工具、部分选取工具和套索工具等, 不同的工具有着不同的选择功能。本节将详细介绍选择对象方面的知识及操作方法。

## 6.1.1 使用选择工具

在 Flash CC 中, 对舞台中的对象进行编辑必须先选择该对象, 因此, 选择对象是最基本的操作, 下面介绍使用选择工具选择对象的操作方法。

在【工具】面板中, 选中【选择工具】按钮, 在场景中, 单击并拖动鼠标左键, 绘制出一个矩形框, 并使对象包含在矩形选取框中, 然后释放鼠标, 这样即可选中对象, 如图 6-1 所示。

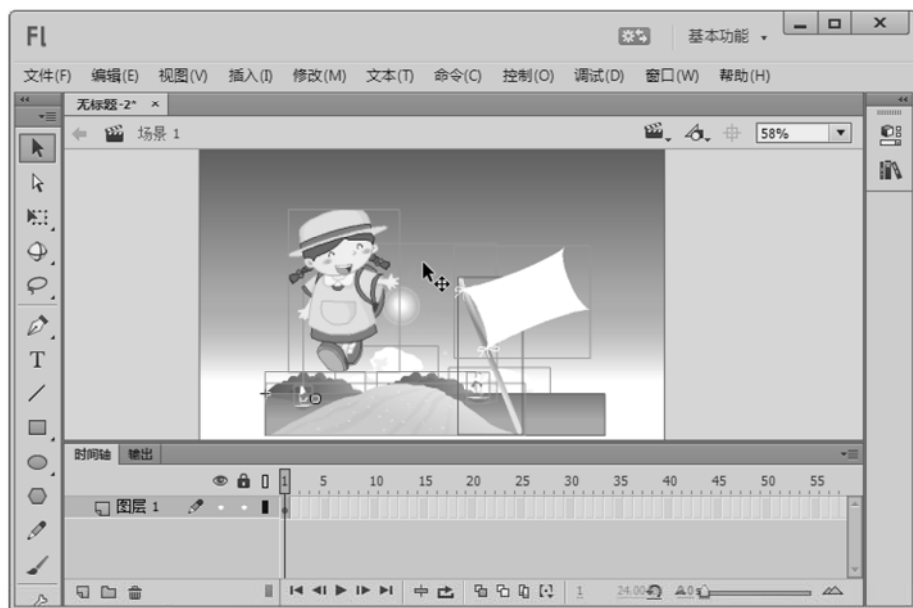


图 6-1

## 6.1.2 执行命令选择对象

使用 Flash CC 软件, 用户还可以执行命令进行快速选择对象, 在菜单栏中选择【编辑】→【全选】菜单项, 即可将舞台中的对象全部进行选取状态, 如图 6-2 所示。如果想取消选取的全部对象, 可以在菜单栏中选择【编辑】→【撤消全选】菜单项即可。

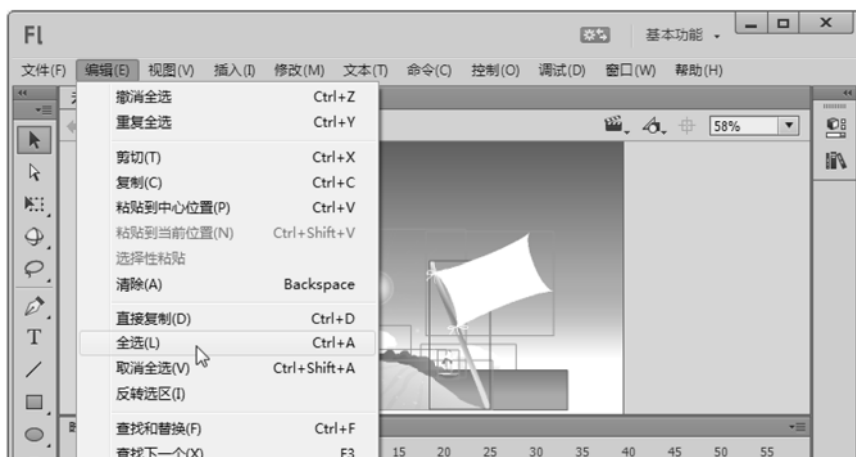


图 6-2

### 6.1.3 使用部分选取工具

在 Flash CC 中, 用户还可以通过使用部分选取工具来选择对象, 在修改对象形状时, 使用部分选取工具会更加得心应手, 下面介绍使用部分选取工具的方法。

**step 1** ① 在【工具】面板中, 选中【部分选取工具】按钮 , ② 在舞台中, 选择对象相应的结点, 单击鼠标左键并向任意方向拖曳, 如图 6-3 所示。

**step 2** 这样即可完成使用部分选取工具选择对象的操作, 可以看到选取后的效果, 如图 6-4 所示。



图 6-3



图 6-4



知识精讲

在 Flash CC 中, 可以把图形的笔触看做由线段和节点组成, 线段和节点可以称为对象的次对象。当使用部分选取工具进行选择时, 会将次对象显示出来, 并可以进行编辑和修改。

## 6.1.4 使用套索工具

套索工具和选择工具的使用方法相似,不同的是,套索工具可以选择不规则形状,下面详细介绍使用套索工具选择对象的操作方法。

**step 1** ① 在【工具】面板中,选中【套索工具】按钮, ② 将光标移动到准备选择对象的区域附近,按住鼠标左键不放,绘制一个需要选定对象的区域,如图 6-5 所示。



图 6-5

**step 2** 释放鼠标左键后,所画区域就是被选中的区域,这样即可完成使用套索工具选择对象的操作,选择效果如图 6-6 所示。



图 6-6

### Section

## 6.2

## 对象的基本操作

手机扫描下方二维码,观看本节视频课程



在 Flash CC 中,图形对象是舞台中的项目,Flash 允许对象进行各种编辑操作。对象的基本操作包括对象的移动、复制和删除等,这些操作可以更好地提高工作效率。本节将详细介绍对象的基本操作方面的知识。

### 6.2.1 移动对象

在 Flash CC 中,移动对象的方法多种多样,其中包括利用鼠标、方向键、【属性】面板和【信息】面板等进行移动,下面详细介绍移动对象的操作方法。

#### 1. 利用方向键移动对象

在 Flash CC 中,使用方向键进行对象移动,可使对象移动得更加精确,在场景中,选中对象,按下键盘上的上、下、左、右方向键,进行对象移动,如图 6-7 所示。



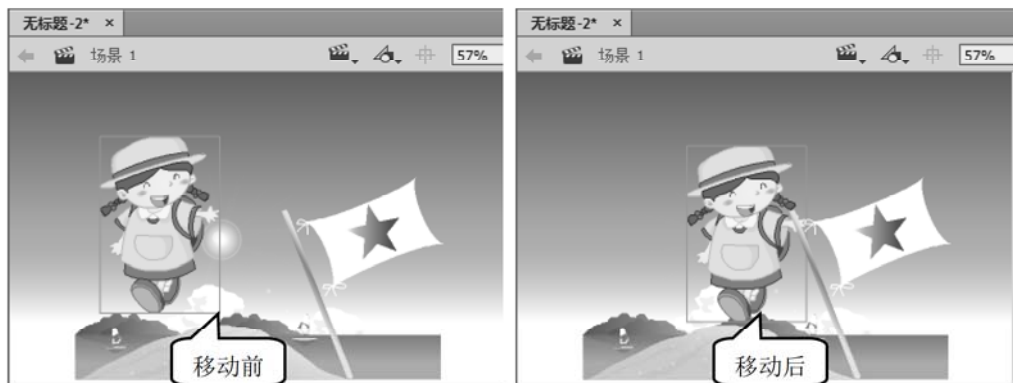


图 6-7



知识精讲

在 Flash CC 中，一般情况下，利用方向键进行图形对象移动，一次可以移动 1 个像素，在按住方向键的同时，按住 **Shift** 键，这样则可以一次移动 8 个像素。

## 2. 利用鼠标移动对象

在 Flash CC 中，使用鼠标移动对象是最为快捷的方法，在场景中选中图形，按住鼠标左键，并向相应的位置进行拖动，这样即可完成利用鼠标移动对象的操作，如图 6-8 所示。

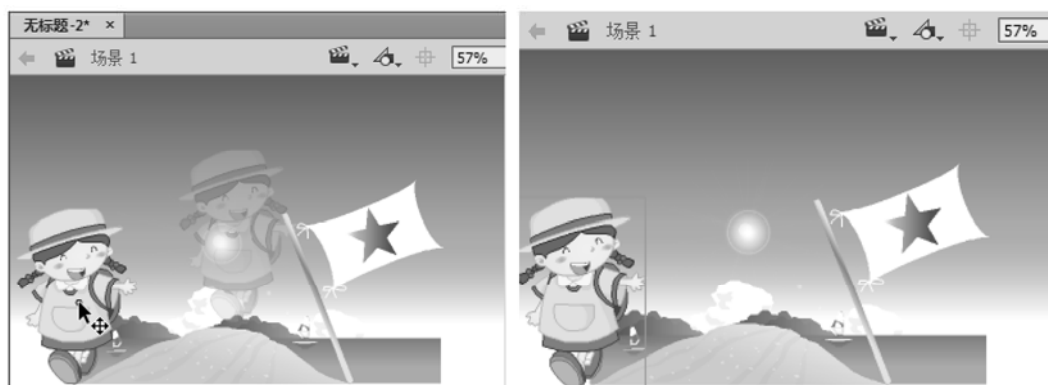


图 6-8

## 3. 利用【属性】面板移动对象

在场景中，选择准备移动的图形，在【属性】面板的【位置和大小】区域中，在 X 和 Y 文本框中，输入相应的数值，然后按下 **Enter** 键，这样即可完成利用【属性】面板进行移动对象的操作，如图 6-9 所示。



图 6-9

#### 4. 利用【信息】面板移动对象

在场景中,选择准备移动的图形,在【信息】面板中,在X和Y文本框中,输入相应的数值,然后按下Enter键,这样即可完成利用【信息】面板进行移动对象的操作,如图6-10所示。



图 6-10

### 6.2.2 复制对象

在制作Flash动画时,用户经常需要复制对象,以便制作出需要的效果,下面介绍复制对象的操作方法。



**step 1** 在场景中，选中准备复制的图形对象的同时，按住 Alt 键进行拖动，如图 6-11 所示。



图 6-11

**step 2** 可以看到已经复制出了一个选择的对象，这样即可完成复制对象的操作，如图 6-12 所示。



图 6-12

### 6.2.3 删除对象

在制作 Flash 动画的过程中，用户可以将不需要的图形对象删除，下面介绍删除对象的操作方法。

**step 1** 在场景中，选中准备删除的图形对象，然后在键盘上按下 Delete 键，如图 6-13 所示。



图 6-13

**step 2** 可以看到选择的对象已被删除，这样即可完成删除对象的操作，如图 6-14 所示。



图 6-14

## Section

## 6.3

## 预览对象

手机扫描下方二维码, 观看本节视频课程



在 Flash CC 中, 预览图形对象的模式有很多种, 在菜单栏中选择【视图】→【预览模式】菜单项, 即可看到 5 种预览模式, 包括轮廓预览、高速显示、消除锯齿、消除文字锯齿和整个预览模式。本节将介绍图形预览模式方面的知识。

## 6.3.1 以轮廓预览图形对象

轮廓预览图形对象是指图形在舞台中以“边线轮廓”显示, 复杂的图形将变为细线显示, 下面介绍以轮廓预览图形对象的操作方法。

**step 1** 在菜单栏中选择【视图】→【预览模式】→【轮廓】菜单项, 如图 6-15 所示。



图 6-15

**step 2** 舞台中的图形则以细线的方式显示, 这样即可完成以轮廓预览图形对象的操作, 如图 6-16 所示。

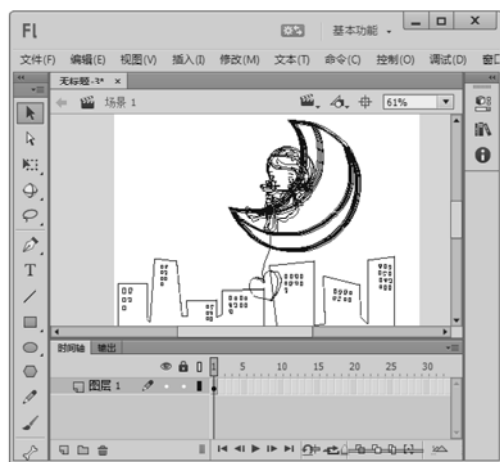


图 6-16

## 6.3.2 高速显示图形对象

在 Flash CC 中, 高速显示模式是 Flash 中显示文档速度最快的模式, 但显示的图形锯齿感非常明显, 把图像放大可以看出锯齿效果, 如图 6-17 所示。





图 6-17

### 6.3.3 消除动画对象锯齿

在 Flash CC 中, 消除锯齿(消除动画锯齿)是最常用的预览模式, 可以很明显地看到图中的形状和线条, 被消除了锯齿的线条和图像的边缘会更加平滑, 如图 6-18 所示。



图 6-18

### 6.3.4 消除文字锯齿

消除文字锯齿也是最常用的预览模式, 可以很方便地将文字消除锯齿, 但对于大量的文字, 选择【消除文字锯齿】预览模式后, 显示速度会变得很慢, 如图 6-19 所示。

晋太元中, 武陵人捕鱼为  
业。缘溪行, 忘路之远近。

图 6-19

### 6.3.5 显示整个图形对象

使用整个显示模式可以显示舞台中的所有内容,包括图形、边线和文字都会以消除锯齿的方式显示,但对于复杂图形,会增加计算机运算时间,操作中会显示得比较慢,如图 6-20 所示。



图 6-20

Section

6.4

## 变形对象

手机扫描下方二维码,观看本节视频课程



使用 Flash CC 软件,在创建动画的过程中,用户可以通过使用扭曲、旋转和缩放等方法对图形对象进行变形操作,从而完善编辑中的图形对象。本节将详细介绍变形对象方面的知识 with 操作方法。

### 6.4.1 什么是变形点

在图形对象进行变形时,用户可以使用变形点作为变形参考,通过变形点位置的改变,从而改变旋转或者对齐的操作,不同的变形点位置产生的效果也不同,如图 6-21 所示。

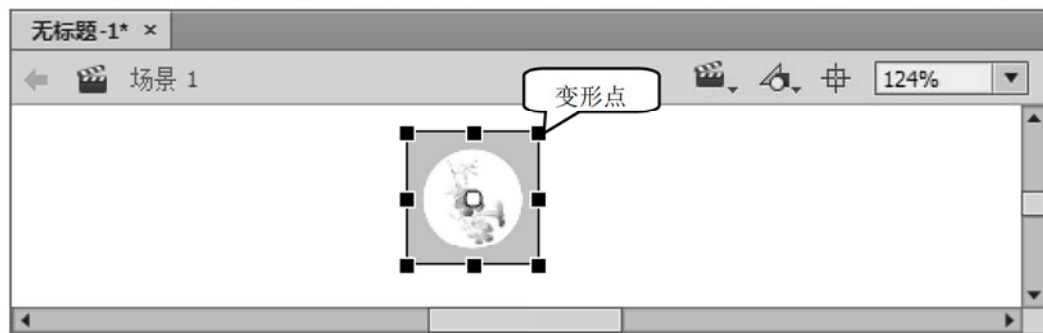


图 6-21



## 6.4.2 自由变形对象

自由变形可以使图形自由随意地变形，如缩放、倾斜、旋转等操作，下面详细介绍在 Flash CC 中进行自由变形的操作方法。

### 1. 倾斜对象

倾斜用于改变图形形状，当光标移动到图形锚点之间的直线时，光标变成  形状，此时，单击并拖曳鼠标左键，可以看到图形倾斜的轮廓线，释放鼠标左键，轮廓线倾斜的形状就是图形倾斜的形状，如图 6-22 所示。

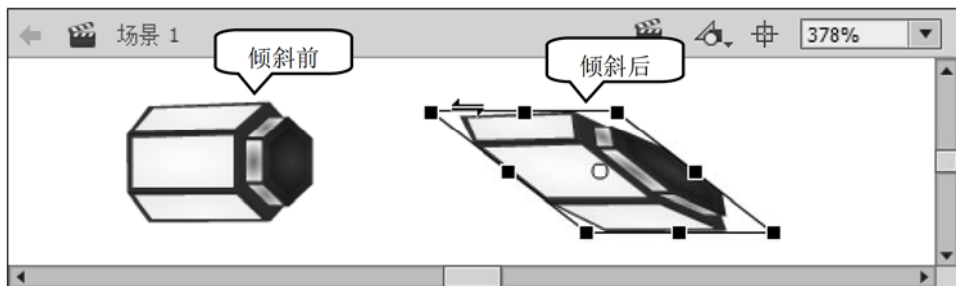


图 6-22

### 2. 旋转对象

旋转用于改变图形角度，当光标移动到图形边角的锚点外侧时，光标变成  形状，单击并拖曳鼠标左键，可以看到图形对象旋转的轮廓线，释放鼠标左键，轮廓线旋转的形状就是图形旋转的形状，如图 6-23 所示。



图 6-23

## 6.4.3 缩放对象

在 Flash CC 中，缩放对象可以改变对象的大小，以便将编辑的图形对象缩放至合适的比例，下面详细介绍缩放对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中，选择要缩放的对象，然后在菜单栏中选择【修改】→【变形】→【缩放】菜单项，如图 6-24 所示。

**step 2** 在场景中，单击并拖动其中一个变形点，图形对象可以沿 X 轴和 Y 轴两个方向进行缩放，如图 6-25 所示。



图 6-24



图 6-25



知识精讲

缩放对象可以沿水平方向、垂直方向,或者同时沿两个方向对图形对象进行放大或缩小。当使用任意变形工具对图形对象进行缩放操作时,同时在键盘上按住 Shift 键,则可以对图形对象进行等比例的缩放。

#### 6.4.4 封套对象

在 Flash CC 中,封套对象功能可以使图形对象的变形效果更加完美,弥补了扭曲变形在某些局部无法完全照顾的缺点,下面介绍封套对象的操作方法。

**STEP 1** 在 Flash CC 工作区中,选择要封套的对象,然后在菜单栏中选择【修改】→【变形】→【封套】菜单项,如图 6-26 所示。

**STEP 2** 此时,对象的周围出现变换框,变换框上交错分布方形和圆形两种变形手柄,如图 6-27 所示。



图 6-26

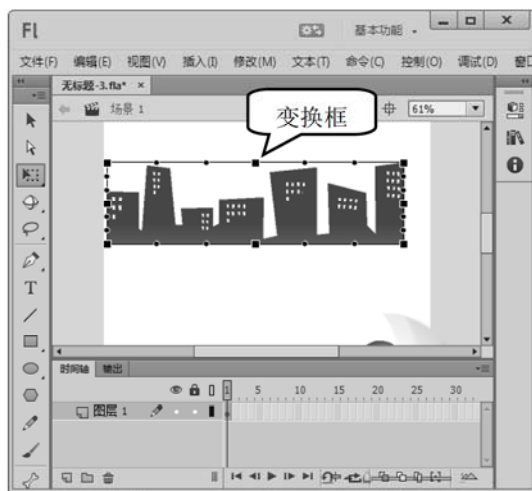


图 6-27





**step 3** 单击鼠标左键并拖动，这样即可对图形局部的点进行变形，如图 6-28 所示。

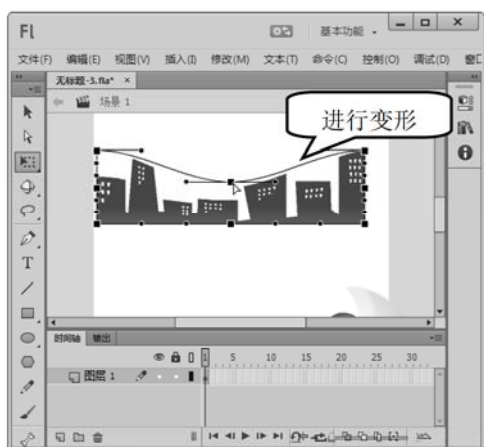


图 6-28

**step 4** 变形完成后，在舞台空白处单击，即完成封套对象的操作，效果如图 6-29 所示。

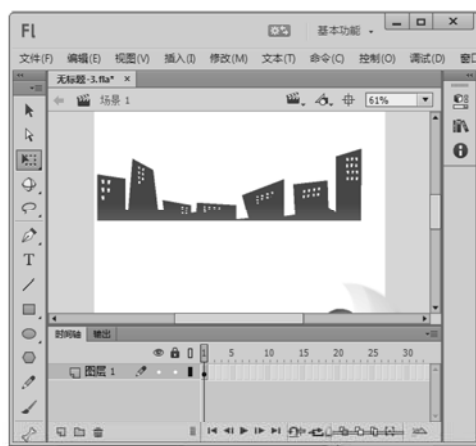


图 6-29



在 Flash CC 中，【封套】命令不能修改元件、位图、视频、声音和渐变等对象，若要修改文本，需要先将文本转换为形状对象。

### 6.4.5 扭曲对象

在 Flash CC 中，扭曲对象功能可以更改对象变换框上的控制点位置，从而改变对象的形状，下面介绍扭曲对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中，选择要扭曲的对象，然后在菜单栏中选择【修改】→【变形】→【扭曲】菜单项，如图 6-30 所示。

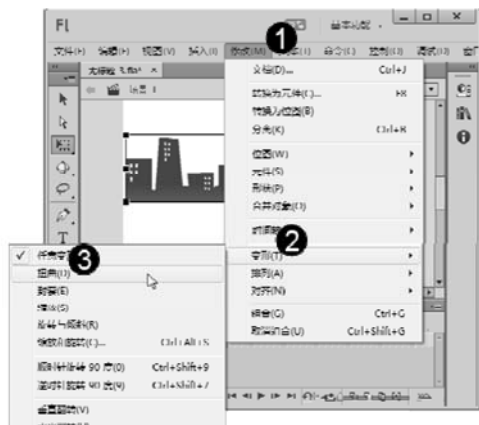


图 6-30

**step 2** 对象周围出现变形框，移动鼠标指针放置在控制点上，当鼠标指针变成形状时，单击并拖动变形框上的变形点至指定位置，即可对图形对象进行扭曲操作，如图 6-31 所示。

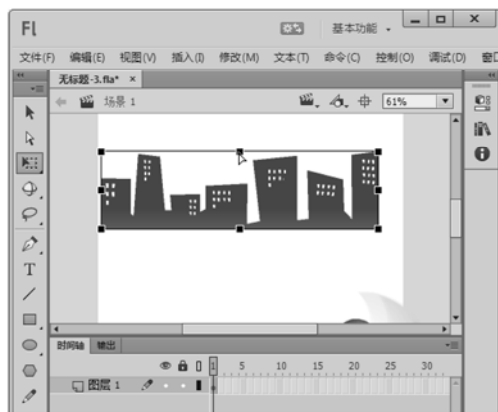


图 6-31



step 3

拖动变形框的中点,则可以移动整个图形的边,通过以上方法即可移动该点完成扭曲对象的操作,如图 6-32 所示。

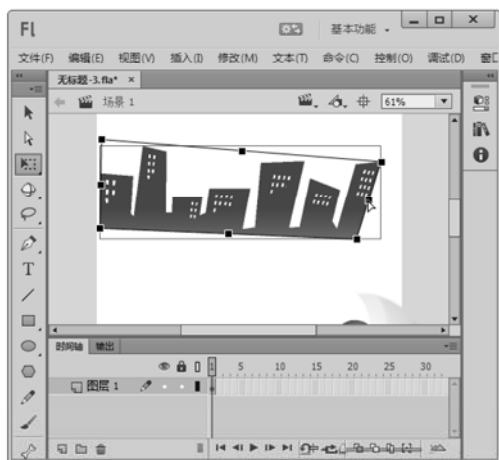


图 6-32



在 Flash CC 中,在键盘上按下 Shift 键并拖动角点,可以锥化该对象,使相邻两个角沿彼此相反的方向移动相同的距离。



请您根据上述方法扭曲一个对象,测试一下您的学习效果。

## 6.4.6 翻转对象

在 Flash CC 中,可以通过翻转功能,将图形对象沿水平或垂直方向进行翻转,下面以垂直翻转为例,介绍翻转对象的操作方法。

step 1

在 Flash CC 工作区中,选择要翻转的对象,然后在菜单栏中选择【修改】→【变形】→【垂直翻转】菜单项,如图 6-33 所示。

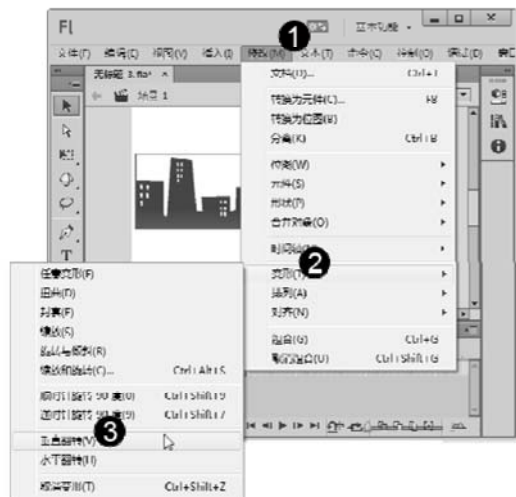


图 6-33

step 2

通过以上步骤即可完成垂直翻转图形对象的操作,垂直翻转后的效果如图 6-34 所示。

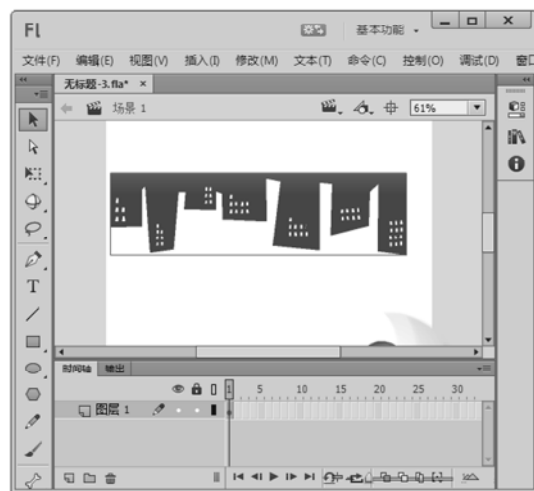


图 6-34



## 6.4.7 缩放和旋转对象

在 Flash CC 中,使用缩放和旋转功能,可以非常精确地对图形对象同时进行缩放和旋转操作,下面介绍缩放和旋转对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中,选择要缩放和旋转的对象,然后在菜单栏中选择【修改】→【变形】→【缩放和旋转】菜单项,如图 6-35 所示。

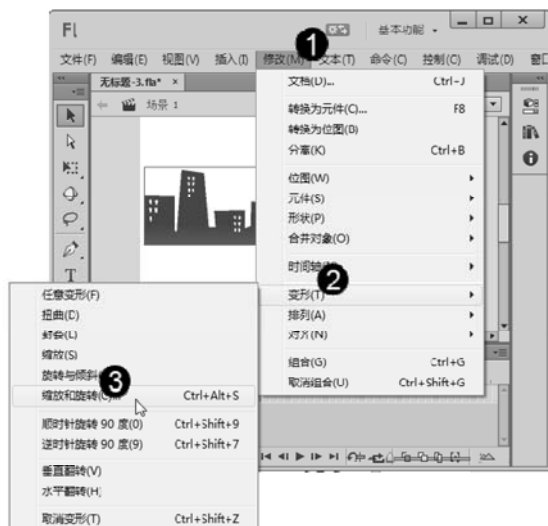


图 6-35

**step 3** 缩放和旋转对象操作完成,效果如图 6-37 所示。

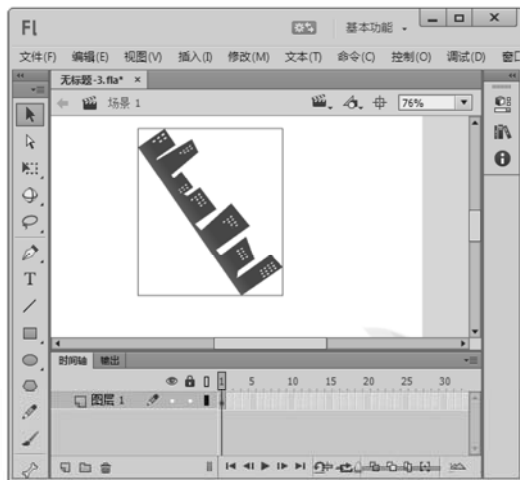


图 6-37

**step 2** 弹出【缩放和旋转】对话框,①在【缩放】文本框中输入缩放比,②在【旋转】文本框中输入角度值,③单击【确定】按钮,如图 6-36 所示。

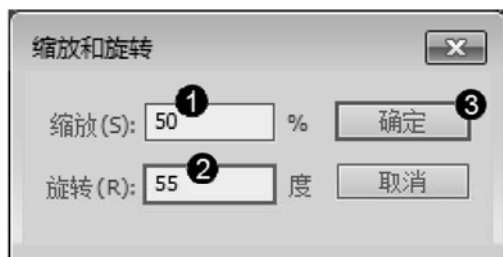


图 6-36



在 Flash CC 中,选择【修改】菜单下的【变形】菜单项,在弹出的级联菜单中选择【顺时针旋转 90 度】或【逆时针旋转 90 度】菜单项时,可以将图形快速旋转 90 度。



请您根据上述方法缩放和旋转一个对象,测试一下您的学习效果。

Section

6.5

# 合并对象

手机扫描下方二维码, 观看本节视频课程



通过合并对象操作可以改变现有对象来创建新形状。在一些特殊情况下, 所选对象的堆叠顺序决定了操作的工作方式。合并的方式包括联合对象、裁切对象、交集对象和打孔对象。本节将详细介绍合并对象方面的知识。

## 6.5.1 联合对象

联合对象是合并两个或多个形状或绘制对象。将生成一个“对象绘制”模式形状, 它由联合前面形状上所有可见的部分组成。将删除形状上不可见的重叠部分, 下面详细介绍联合对象的具体操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中, 选中绘制的两个对象, 然后在菜单栏中选择【修改】→【合并对象】→【联合】菜单项, 如图 6-38 所示。



图 6-38

**step 2** 通过以上方法即可完成将 2 个对象联合的操作, 最终效果如图 6-39 所示。



图 6-39

## 6.5.2 裁切对象

裁切对象是使用一个绘制对象的轮廓裁切另一个绘制对象。所得到的对象仍然是独立的, 不会合并为单个对象, 下面详细介绍裁切对象的操作方法。



**step 1** 在 Flash CC 工作区中，在舞台中，绘制并选中两个准备裁切的图形对象，这两个对象应相交在一起，如图 6-40 所示。

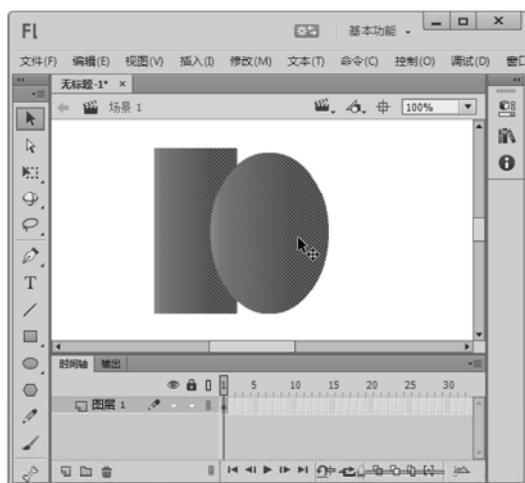


图 6-40

**step 3** 通过以上方法即可完成裁切对象的操作，裁切后的效果如图 6-42 所示。

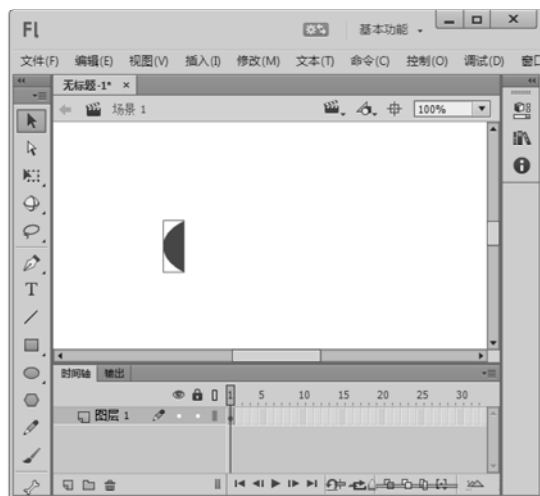


图 6-42

**step 2** 选择对象后，在菜单栏中选择【修改】→【合并对象】→【裁切】菜单项，如图 6-41 所示。



图 6-41



在 Flash CC 中，在绘制合并对象之前，需要在【工具】面板中，选中【对象绘制】按钮，这样绘制的对象才能进行合并操作。



请您根据上述方法进行裁切对象的操作，测试一下您的学习效果。

### 6.5.3 交集对象

交集是指两个或两个以上的图形重叠的部分被保留，而其余部分被剪裁掉的过程，下面详细介绍交集对象的操作方法。



**step 1** 在Flash CC工作区中,在舞台中,绘制并选中两个准备交集的图形对象,这两个对象应相交在一起,如图6-43所示。

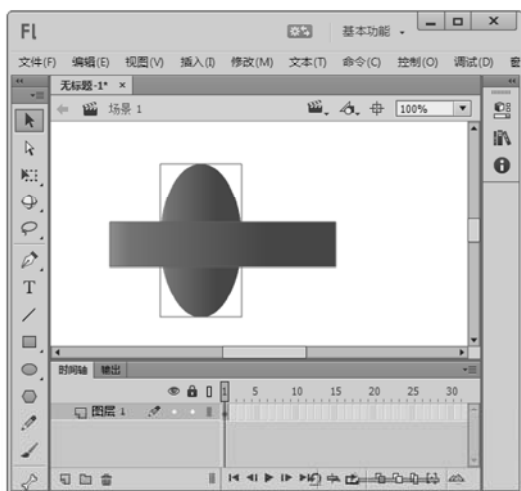


图 6-43

**step 3** 这样即可完成交集对象的操作,两个交集后的图形效果如图6-45所示。

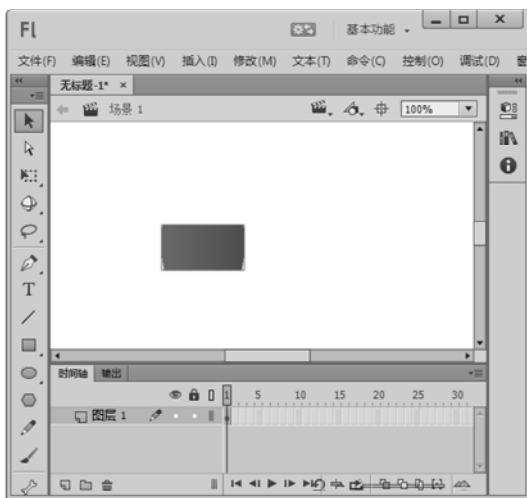


图 6-45

**step 2** 选择对象后,在菜单栏中,选择【修改】→【合并对象】→【交集】菜单项,如图6-44所示。

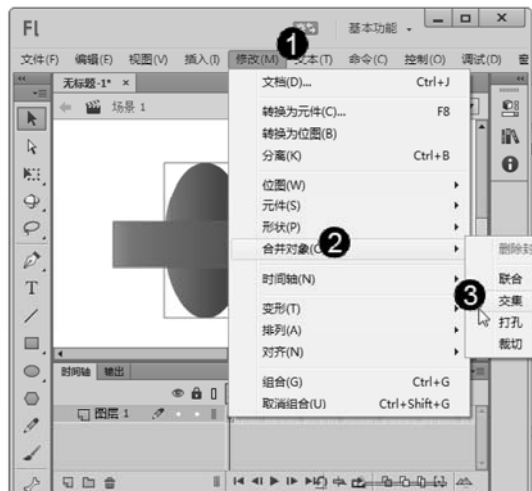


图 6-44



使用【交集】命令,生成的“对象绘制”形状由合并形状的重叠部分组成。将删除形状上任何不重叠的部分,生成的形状使用堆叠中最上面的形状和填充与笔触。



考考您

请您根据上述方法进行交集对象的操作,测试一下您的学习效果。

## 6.5.4 打孔对象

打孔是将选定绘制对象的某些部分删除,删除的是该对象与另一个对象的公共部分,得到的图形对象为单个对象,下面详细介绍打孔对象的操作方法。



**step 1** 在 Flash CC 工作区中，在舞台中，选中准备打孔的对象，如图 6-46 所示。

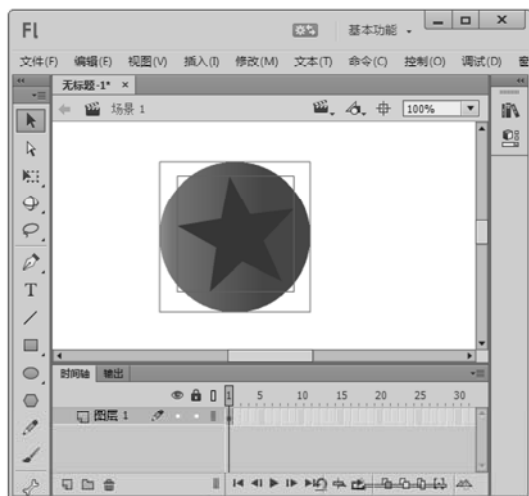


图 6-46

**step 3** 这样即可完成打孔对象的操作，打孔后的图形效果如图 6-48 所示。

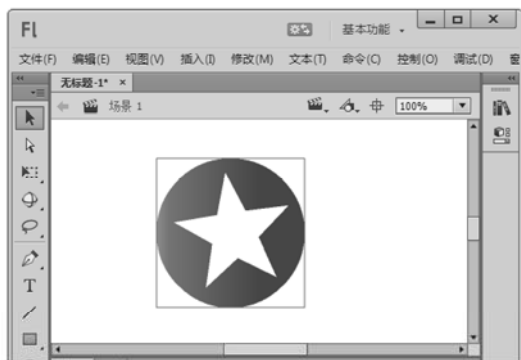


图 6-48

**step 2** 选择对象后，在菜单栏中，选择【修改】→【合并对象】→【打孔】菜单项，如图 6-47 所示。

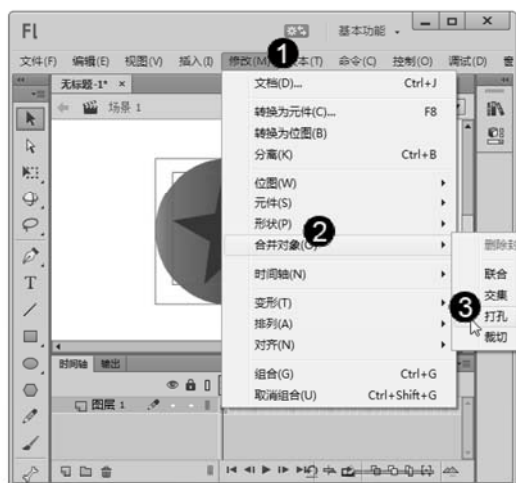


图 6-47



使用【打孔】命令，将删除绘制对象中最上面的对象所覆盖的所有部分，并完全删除最上面的对象，所得到的对象仍是独立的，不会合并为单个对象。



思考您

请您根据上述方法进行打孔对象的操作，测试一下您的学习效果。

Section

6.6

## 编组、排列与分离

手机扫描下方二维码，观看本节视频课程



在 Flash CC 中，用户可以根据工作的需求，对图形对象进行编组、分离和排列等操作，调整图形对象的堆叠顺序可以控制图形对象部分内容的显示与隐藏，从而制作出满意的效果。本节将详细介绍编组、排列与分离对象的相关知识及操作方法。

## 6.6.1 编组对象

为方便将多个对象进行处理,可以将这些对象组合在一起,作为一个整体进行移动或选择操作,下面详细介绍编组对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区的舞台中,绘制并选中准备组合的图形对象,如图 6-49 所示。

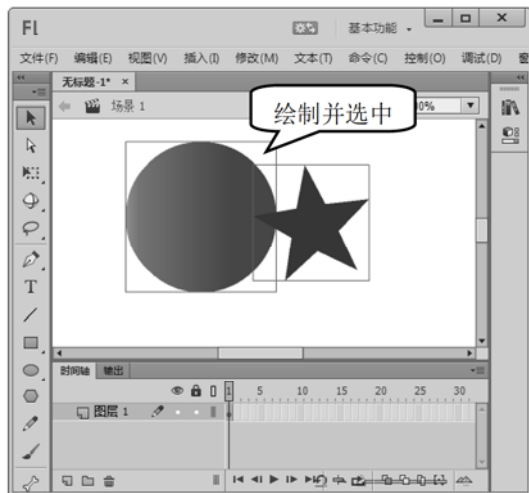


图 6-49

**step 2** 在菜单栏中,选择【修改】→【组合】菜单项,如图 6-50 所示。

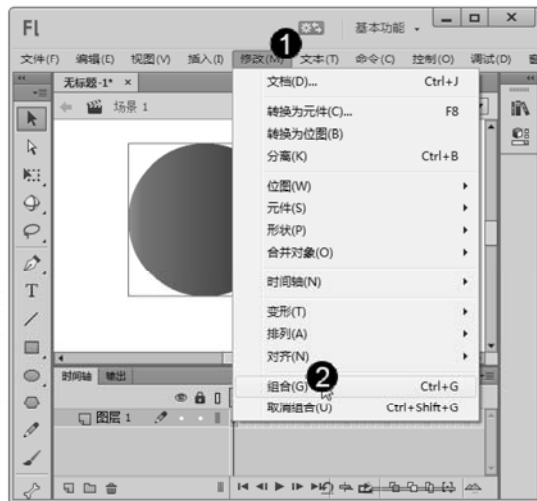


图 6-50

**step 3** 这样即可完成编组对象的操作,组合后的图形效果如图 6-51 所示。

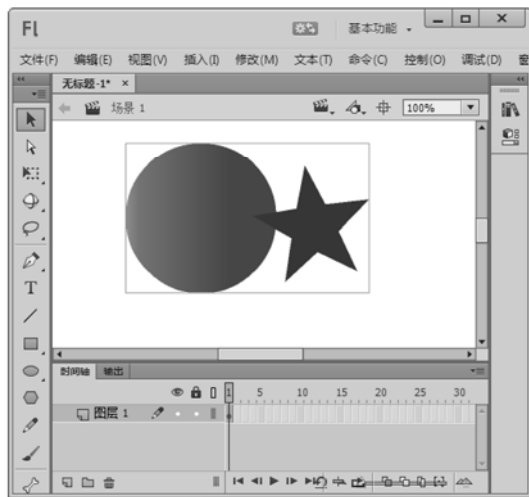


图 6-51



在 Flash CC 中,在键盘上按下组合键 Ctrl+G,同样可以进行组合图形对象的操作,取消组合可以在键盘上按下组合键 Ctrl+Shift+G。



请您根据上述方法进行编组对象的操作,测试一下您的学习效果。

## 6.6.2 分离对象

使用分离对象功能,可以将文本区域、图形图像或是组合的对象分离出来,转换为可



编辑对象，下面介绍分离对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中，在舞台中，选择准备分离的图形对象，然后在菜单栏中选择【修改】→【分离】菜单项，如图 6-52 所示。



图 6-52

**step 2** 可以看到选择的对象已被分离开来，这样即可完成分离对象的操作，如图 6-53 所示。

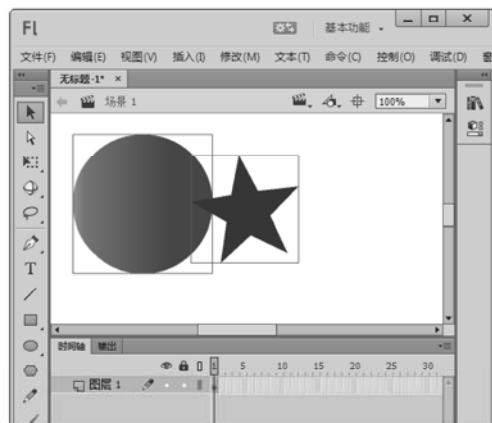


图 6-53



知识精讲

在 Flash CC 中，当对一个群组对象或多个整体对象进行分离时，需要执行多次分离操作，才能将其完全的分离。分离与取消组合是不同的对象分开方式，取消组合不会分离位图、实例或文字，也不能将文字转换成轮廓。

### 6.6.3 对齐对象

在 Flash CC 中，可以将多个图形按水平或垂直方向等进行对齐，下面介绍对齐对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中，在舞台中，绘制并选中准备排列的图形对象，如图 6-54 所示。

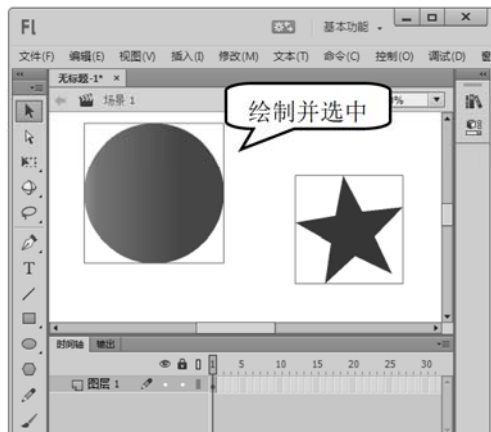


图 6-54

**step 2** 在菜单栏中选择【窗口】→【对齐】菜单项，如图 6-55 所示。

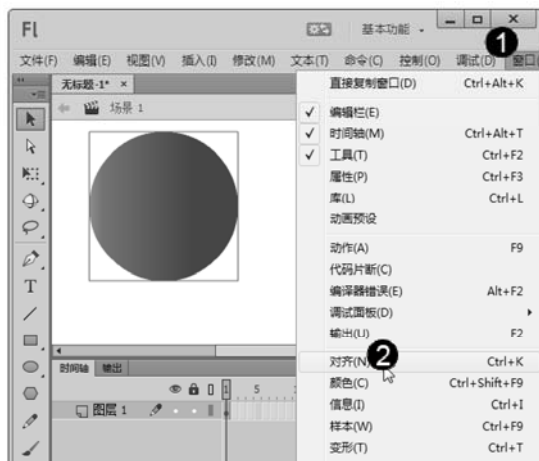


图 6-55



**step 3** 在【对齐】面板中, ①选中【与舞台对齐】复选框, ②单击【垂直中齐】按钮, 如图 6-56 所示。



图 6-56

**step 4** 可以看到选择的对象, 已经按照垂直中齐进行排列, 这样即可完成对齐对象的操作, 如图 6-57 所示。

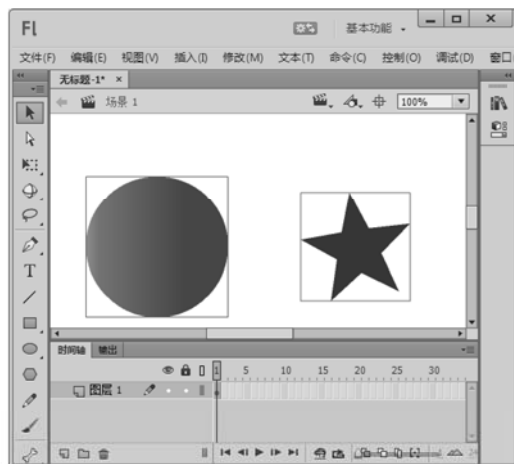


图 6-57

## 6.6.4 层叠对象

在 Flash CC 中, Flash 程序会根据创建图形对象的顺序层叠对象, 将最新创建的对象放在最上, 为更好地显示效果, 用户可以调整对象的层叠顺序, 下面介绍层叠对象的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中, 在舞台中, 选择要层叠的对象, 然后在菜单栏中, 选择【修改】→【排列】→【移至顶层】菜单项, 如图 6-58 所示。



图 6-58

**step 2** 可以看到选择的对象, 已被移至顶层, 这样即可完成层叠对象的操作, 如图 6-59 所示。

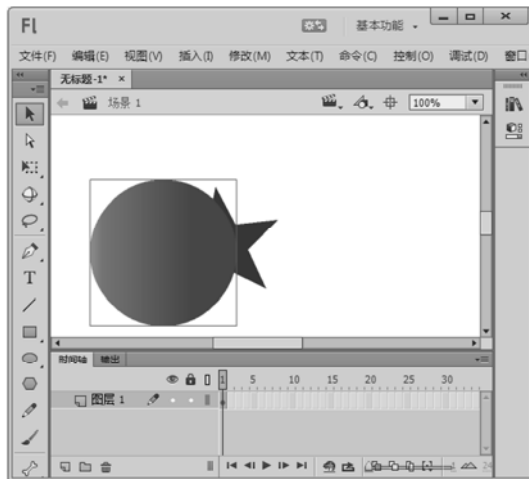


图 6-59



为了使 Flash 动画设计与制作工作更加精确, 在 Flash CC 中提供了标尺、辅助线和网格等工具, 这些工具具有很好的辅助作用, 从而提高设计的质量和效率。本节将详细介绍使用辅助工具的相关知识及操作方法。

### 6.7.1 使用标尺参考线

在 Flash CC 中, 为了快速精确定位图形位置, 用户可以使用标尺功能, 在舞台中设置参考线, 下面介绍使用标尺的操作方法。

**step 1** 在 Flash CC 工作区中, 在菜单栏中, 选择【视图】→【标尺】菜单项, 如图 6-60 所示。



图 6-60

**step 2** 在舞台水平和垂直方向显示标尺, 在显示的标尺上单击鼠标左键并拖动, 即可创建标尺参考线, 如图 6-61 所示。

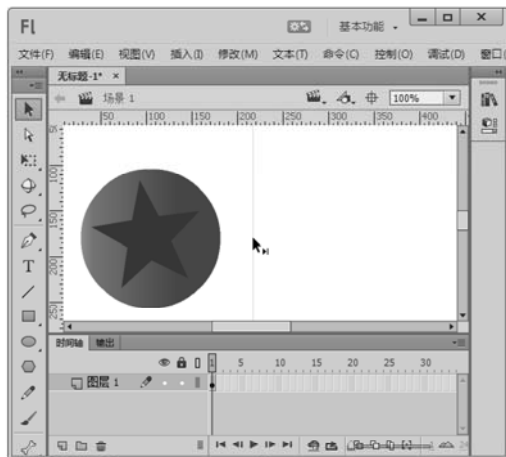


图 6-61

### 6.7.2 设置参考线

参考线也称为辅助线, 主要起到参考作用。在制作动画时, 使用参考线使对象和图形都对齐到舞台中的某一条横线或纵线上。

在菜单栏中选择【视图】→【辅助线】→【编辑辅助线】菜单项, 即可弹出【辅助线】对话框, 在该对话框中可以修改辅助线的颜色等参数, 如图 6-62 所示。

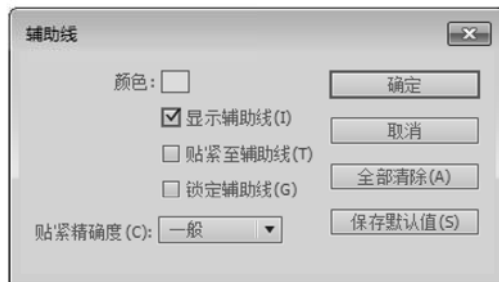


图 6-62

- 颜色：用来设置辅助线填充颜色，默认的辅助线颜色为蓝色。
- 显示辅助线：当选中该复选框时，则显示辅助线；当取消选中该复选框时，则隐藏辅助线。
- 贴紧至辅助线：当选中该复选框时，可以使对象贴紧至辅助线；当取消选中该复选框时，则关闭贴紧至辅助线功能。
- 锁定辅助线：选中该复选框和在绘制对象时，辅助线不可移动。
- 贴紧精确度：用来设置“对齐精确度”。可以从弹出的菜单中选择【必须接近】、【一般】和【可以远离】三类。
- 全部清除：用来删除当前场景中的所有辅助线。
- 保存默认值：用来将当前设置保存为默认值。



知识精讲

用户也可以在菜单栏中选择【视图】→【辅助线】→【显示辅助线】\【锁定辅助线】\【清除辅助线】菜单项来显示隐藏辅助线、锁定辅助线和删除辅助线。

### 6.7.3 使用网格

在制作一些规范图形时，使用网格功能，可以使操作变得更加方便，提高绘制图形的精确度。在菜单栏中选择【视图】→【网格】→【显示网格】菜单项，即可看到舞台中布满了网格线，如图 6-63 所示。在菜单栏中再次选择【视图】→【网格】→【显示网格】菜单项，即可隐藏网格，或者按下键盘上的 Ctrl+“`”组合键，来隐藏或显示网格。

在菜单栏中选择【视图】→【网格】→【编辑网格】菜单项，即可弹出【网格】对话框，如图 6-64 所示。通过该对话框可以对网格进行详细的编辑。

- 颜色：用来设置网格的颜色。
- 显示网格：当选中此复选框时，将在文档中显示网格。
- 在对象上方显示：若选中此复选框，即可在创建的元件上显示出网格。默认情况下为取消状态。
- 贴紧至网格：用于将场景中的元件贴紧至网格。
- 水平间距：用来设置网格填充中所用元件之间的水平距离，以像素为单位。
- 垂直间距：用来设置网格填充中所用元件之间的垂直距离，以像素为单位。



- 贴紧精确度：用来决定对象必须距离网格多近，才会发生的动作。在此下拉列表框中包括 4 种类型：【必须接近】、【一般】、【可以远离】、【总是贴紧】。
- 保存默认值：用来将当前设置保存为默认值。

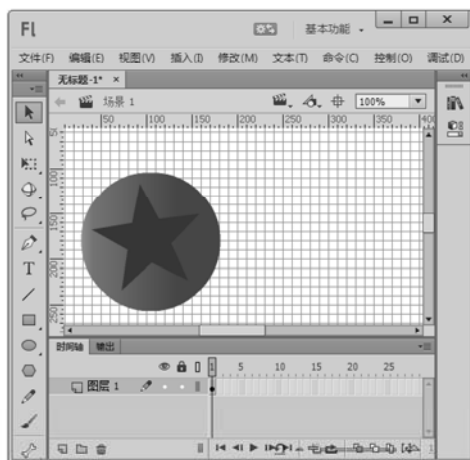


图 6-63



图 6-64

## Section

## 6.8

## 范例应用与上机操作

手机扫描下方二维码，观看本节视频课程



通过本章的学习，读者基本可以掌握使用 Flash CC 操作与编辑对象的基本知识和操作技巧。下面介绍“绘制蘑菇”“使用【变形】面板制作花朵”和“绘制南瓜灯”范例应用，上机操作练习一下，以达到巩固学习、拓展提高的目的。

## 6.8.1 绘制蘑菇

在创建动画的过程中，用户可以通过扭曲功能来绘制图形，下面介绍使用扭曲功能来绘制蘑菇腿部的操作方法。

素材文件 第5章\素材文件\蘑菇顶部.flb

效果文件 第5章\效果文件\完整蘑菇.flb

**step 1** 打开素材文件，在 Flash CC 工作区中，① 在【工具】面板中，单击【椭圆工具】按钮, ② 设置笔触颜色和填充色，如图 6-65 所示。

**step 2** 在舞台中，绘制一个椭圆形，如图 6-66 所示。



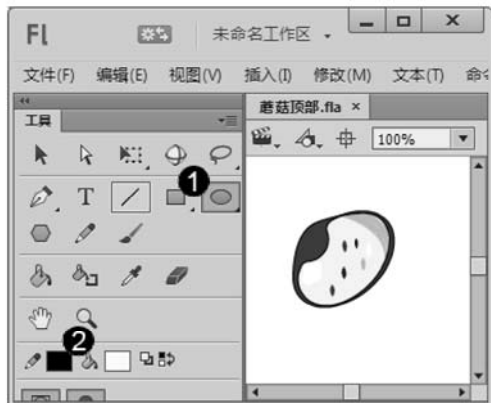


图 6-65

**step 3** 在菜单栏中,选择【修改】→【变形】→【扭曲】菜单项,如图 6-67 所示。



图 6-67

**step 5** 在【工具】面板中,使用【部分选取工具】按钮调整椭圆形,如图 6-69 所示。



图 6-69

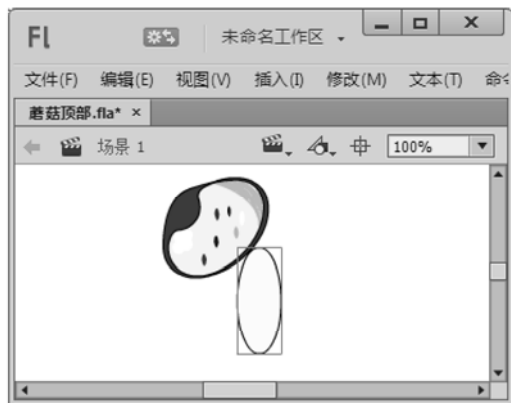


图 6-66

**step 4** 返回到舞台中,当鼠标指针变为形状时,拖动鼠标对椭圆形进行扭曲操作,如图 6-68 所示。

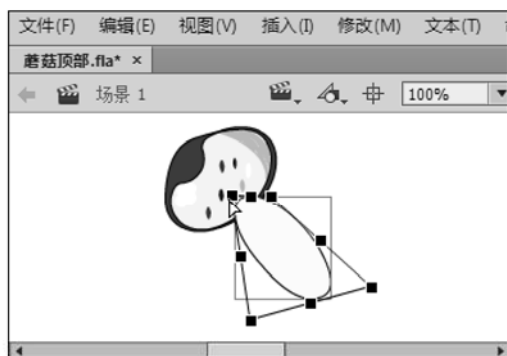


图 6-68

**step 6** 选中调整好的图形,然后在菜单栏中,选择【修改】→【排列】→【移至底层】菜单项,如图 6-70 所示。



图 6-70



step 7

这样即可完成绘制蘑菇的操作，最终效果如图 6-71 所示。



图 6-71



在进行层叠操作的过程中，如果选择了多个组，这些组会移动到所有未选中的组的前面或后面，而这些组之间的相对顺序保持不变。



请您根据上述方法绘制一个蘑菇图形，测试一下您的学习效果。

## 6.8.2 使用【变形】面板制作花朵

在 Flash CC 中，用户可以运用本章所学的知识，使用【变形】面板制作花朵，有效减少操作时间，提高绘制效率，下面介绍使用【变形】面板制作花朵的操作方法。

素材文件 第 6 章\素材文件\使用变形面板制作花朵.jpg

效果文件 第 6 章\效果文件\使用变形面板制作花朵 fla

step 1

① 新建文档，在菜单栏中，选择【文件】菜单，② 在弹出的下拉菜单中，选择【导入】菜单项，③ 在弹出的下拉菜单中，选择【导入到舞台】菜单项，如图 6-72 所示。

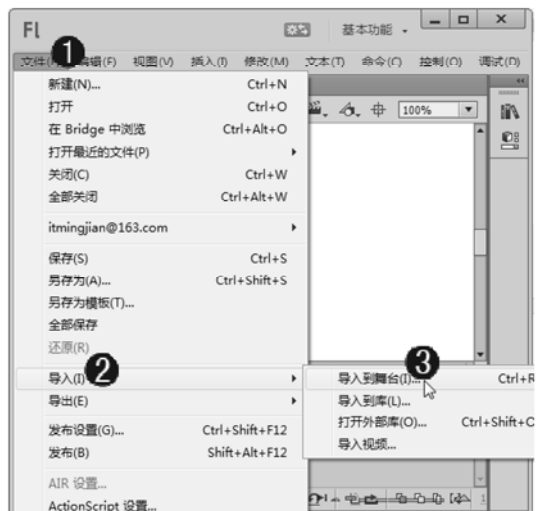


图 6-72

step 2

① 弹出【导入】对话框，选择准备导入的素材背景图像，如“使用变形面板制作花朵.jpg”，② 单击【打开】按钮，如图 6-73 所示。



图 6-73

- step 3** 插入背景图像,然后在舞台中调整其大小,如图 6-74 所示。

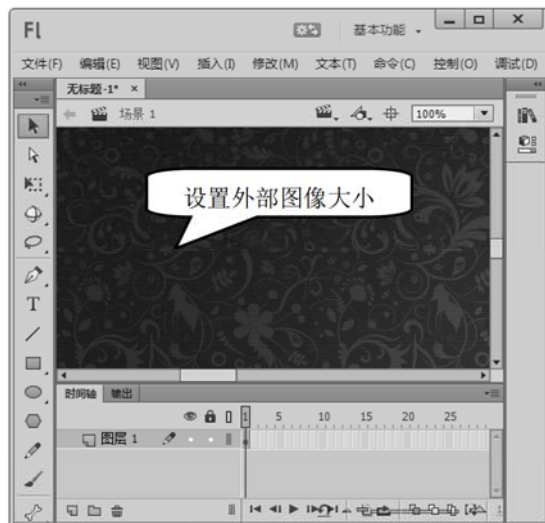


图 6-74

- step 5** ① 在【工具】面板中,设置【笔触颜色】为白色,② 设置【填充颜色】为红色,③ 选中【多角星形工具】按钮,④ 在【属性】面板中,单击【选项】按钮,如图 6-76 所示。



图 6-76

- step 7** 在舞台中,单击并拖动鼠标左键,到合适大小后,松开鼠标左键,绘制一个六角星,如图 6-78 所示。

- step 4** ① 单击【时间轴】面板左下角的【新建图层】按钮,② 新建一个图层,如图 6-75 所示。

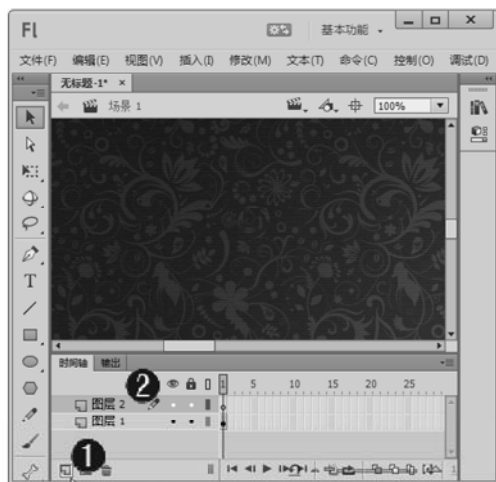


图 6-75

- step 6** ① 弹出【工具设置】对话框,在【样式】下拉列表框中,选择【星形】选项,② 在【边数】文本框中,设置多边形的边数,如“6”,③ 在【星形顶点大小】文本框中,设置顶点大小的数值,如“1”,④ 单击【确定】按钮,如图 6-77 所示。



图 6-77

- step 8** ① 选择绘制的六角星,在菜单栏中,选择【窗口】菜单,② 在弹出的下拉菜单中,选择【变形】菜单项,如图 6-79 所示。

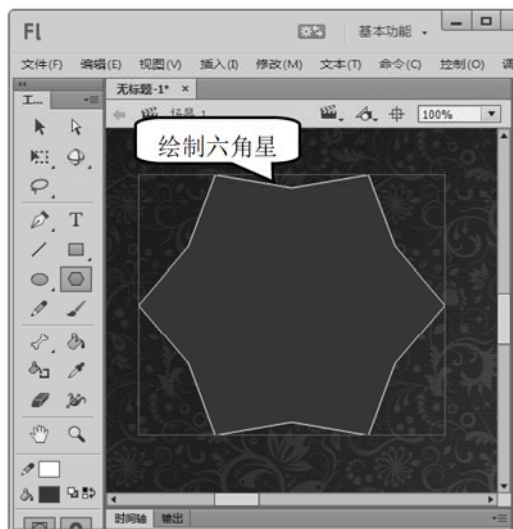


图 6-78

**step 9** ① 打开【变形】面板后，设置【缩放宽度】为 80%，② 设置【缩放高度】为 80%，③ 在【旋转】微调框中，设置图形旋转的角度值，如“25”，如图 6-80 所示。



图 6-80

**step 11** 在【变形】面板中，单击【重制选区和变形】按钮 ，如图 6-82 所示。

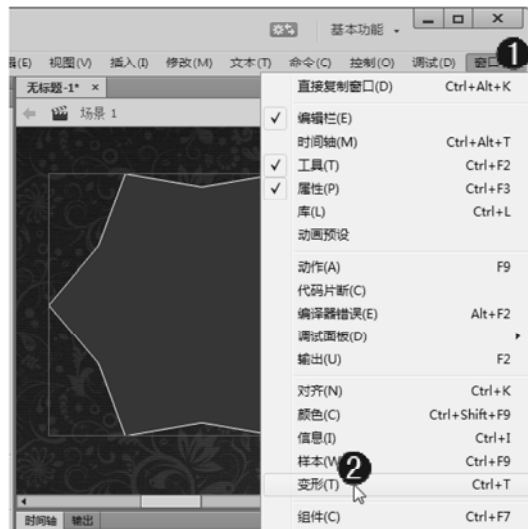


图 6-79

**step 10** 在舞台中，绘制的六角星已经被调整，如图 6-81 所示。

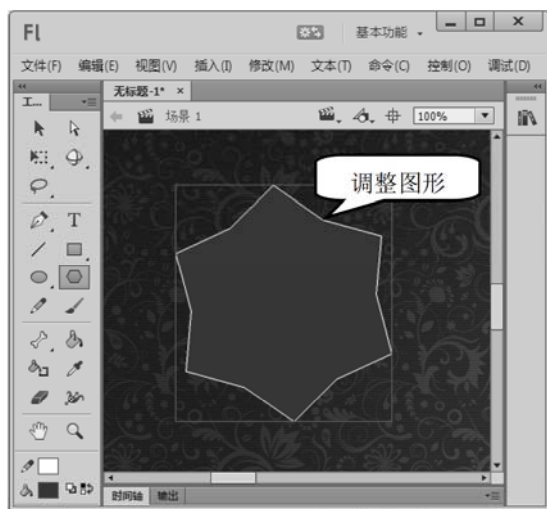


图 6-81

**step 12** 舞台中，复制出一个六角星，如图 6-83 所示。





图 6-82

**step 13** 在【变形】面板中,多次单击【重制选区和变形】按钮 ,如图 6-84 所示。

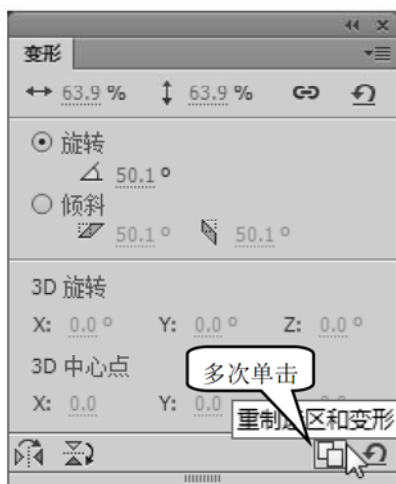


图 6-84

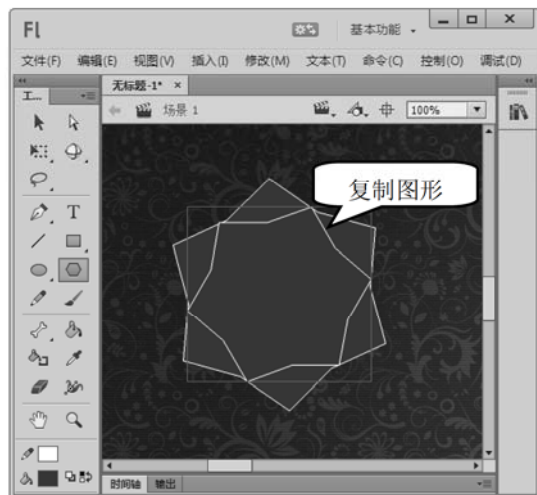


图 6-83

**step 14** 舞台中,复制出多个六角星,制作出花朵重叠的效果,通过上述方法即可完成使用【变形】面板制作花朵的操作,如图 6-85 所示。

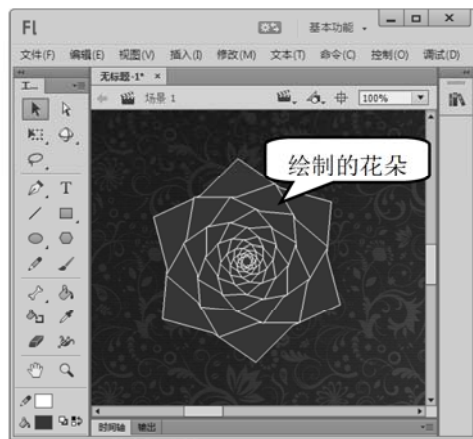


图 6-85

### 6.8.3 绘制南瓜灯

在 Flash CC 中,使用打孔对象可以绘制出各种各样的图形,下面介绍使用【打孔】命令绘制南瓜灯的操作方法。

**素材文件**  第 5 章\素材文件\南瓜灯.fla

**效果文件**  第 5 章\效果文件\绘制南瓜灯.fla



**step 1** 打开“南瓜灯.fla”素材文件，①在【工具】面板中，单击【选择工具】按钮，②选择第一个要打孔的对象，如图 6-86 所示。



图 6-86

**step 2** 在菜单栏中，选择【修改】→【合并对象】→【打孔】菜单项，如图 6-87 所示。



图 6-87

**step 3** 第一个对象打孔完成，单击鼠标左键选中第二个要打孔的对象，如图 6-88 所示。

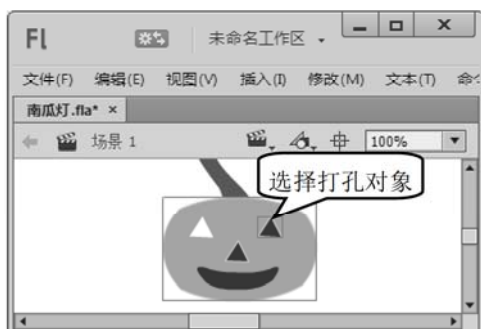


图 6-88

**step 4** 在菜单栏中，选择【修改】→【合并对象】→【打孔】菜单项，如图 6-89 所示。



图 6-89

**step 5** 第二个对象打孔完成，重复步骤 3 与步骤 4 的操作，将其他对象进行打孔操作，如图 6-90 所示。

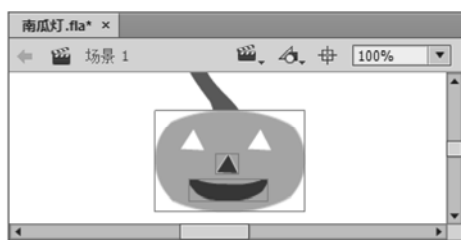


图 6-90

**step 6** 此时舞台中的图形已完成打孔操作，通过以上步骤即可完成使用【打孔】命令绘制南瓜灯的操作，如图 6-91 所示。

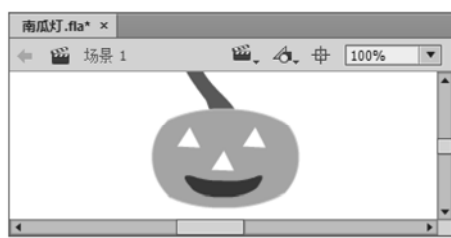


图 6-91



知识精讲

在 Flash CC 中，使用合并功能对图形进行打孔、交集和裁切操作时，所绘制的图形必须为【绘制】模式下的工具所绘制的形状，因此在【工具】面板中，选择绘图工具后，应在【选项】选区中单击【对象绘制】按钮，来绘制形状。

## Section

## 6.9

## 课后练习与上机操作

本节内容无视频课程,习题参考答案在本书附录



## 6.9.1 课后练习

## 1. 填空题

- (1) 使用 Flash CC 软件,用户还可以执行命令进行快速选择对象,在菜单栏中选择【编辑】→【全选】菜单项,即可将舞台中的对象\_\_\_\_\_状态。
- (2) 如果想取消选取的全部对象,可以在菜单栏中选择【编辑】→\_\_\_\_\_菜单项。
- (3) 在 Flash CC 中,用户还可以通过使用部分选取工具来选择对象,在修改\_\_\_\_\_时,使用部分选取工具会更加得心应手。
- (4) 在 Flash CC 中,移动对象的方法多种多样,其中包括利用\_\_\_\_\_,方向键、【属性】面板和\_\_\_\_\_面板等进行移动。
- (5) \_\_\_\_\_是指图形在舞台中以“边线轮廓”显示,复杂的图形将变为细线显示。
- (6) 在 Flash CC 中,\_\_\_\_\_是 Flash 中显示文档速度最快的模式,但显示的图形锯齿感非常明显,把图像放大可以看出锯齿效果。
- (7) \_\_\_\_\_是合并两个或多个形状或绘制对象。将生成一个“对象绘制”模式形状,它由联合前面形状上所有可见的部分组成。
- (8) \_\_\_\_\_是使用一个绘制对象的轮廓裁切另一个绘制对象。所得到的对象仍然是独立的,不会合并为单个对象。
- (9) \_\_\_\_\_是指两个或两个以上的图形重叠的部分被保留,而其余部分被剪裁掉的过程。
- (10) \_\_\_\_\_是将选定绘制对象的某些部分删除,删除的是该对象与另一个对象的公共部分,得到的图形对象为单个对象。
- (11) 在 Flash CC 中,为了快速精确定位图形位置,用户可以使用\_\_\_\_\_功能,在舞台中设置\_\_\_\_\_。

## 2. 判断题

- (1) 套索工具和选择工具的使用方法相似,不同的是,套索工具可以选择不规则形状。 ( )
- (2) 在 Flash CC 中,消除锯齿(消除动画锯齿)是最常用的预览模式,可以很明显地看到图中的形状和线条,被消除了锯齿的线条和图像的边缘会更加平滑。 ( )
- (3) 消除文字锯齿也是最常用的预览模式,可以很方便地将文字消除锯齿,但对于大量的文字,选择“消除文字锯齿”预览模式后,显示速度会变得很快。 ( )
- (4) 使用整个显示模式可以显示舞台中的所有内容,包括图形、边线和文字都会以消除锯齿的方式显示,但对于复杂图形,会增加计算机运算时间,操作中会显示得比较慢。



- (5) 使用分离对象功能，可以将文本区域、图形图像或是组合的对象分离出来，转换为可编辑对象。 ( )
- (6) 在 Flash CC 中，Flash 程序会根据创建图形对象的顺序层叠对象，将最新创建的对象放在最下，为更好地显示效果，用户可以调整对象的层叠顺序。 ( )
- (7) 参考线也称为辅助线，主要起到参考作用。在制作动画时，使用参考线使对象和图形都对齐到舞台中的某一条横线或纵线上。 ( )
- (8) 在制作一些规范图形时，使用网格功能，可以使操作变得更加方便，提高绘制图形的精确度。 ( )

### 3. 思考题

- (1) 如何使用部分选取工具？
- (2) 如何复制对象？
- (3) 如何缩放对象？
- (4) 如何联合对象？
- (5) 如何编组对象？

## 6.9.2 上机操作

- (1) 通过本章的学习，读者基本可以掌握操作与编辑对象方面的知识，下面通过练习制作立体变形文字，达到巩固与提高的目的。
- (2) 通过本章的学习，读者基本可以掌握操作与编辑对象方面的知识，下面通过练习绘制圣诞树，达到巩固与提高的目的。