



电力新概念 • 新起点培训教程系列

丛书内容由计算机专业培训学校长期试用，并经由专业培训讲师4次修改升级，是自学读者和相关培训学校的理想教程

中文版

Flash MX 2004

基础与实例培训教程

赵育良 张忠民 编著

- ▶ 资深培训专家精心策划
- ▶ 从基础知识和基本操作入手，将Flash MX 2004的功能模块分章剖析，明确基本知识 with 学习重点
- ▶ 实例的选择很有针对性，加之大量的实践经验和技巧的介绍，使本书内容更加详实、丰富
- ▶ 既可以作为自学教程，也可以作为相关培训班的培训教材和专业院校的教学参考资料



光盘内含书中精彩范例，并按相应的章节存放，方便您的学习和创作



中国电力出版社

www.infopower.com.cn



电力新概念·新起点培训教程系列

中文版

Flash MX 2004

基础与实例培训教程

赵育良 张忠民 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书介绍 Flash 的最新版本 Flash MX 2004。为了让读者全面掌握这一软件,本书针对基础知识和基本操作进行讲解,并结合大量的实例进行引导、巩固。主要内容包括:Flash MX 2004 的绘图工具及其使用方法;Flash MX 2004 的时间轴面板及帧操作;图层的概念、创建及编辑方法;元件和库的基本概念及其使用方法;逐帧及补间动画的创建方法;不同文本的输入与控制;位图的基本概念及在 Flash 中的相关操作;声音的导入、编辑与输出;Action 基本命令及其添加和使用方法;Flash MX 2004 新增的常用功能;Flash 作品的创建、测试及发布方法;不同类型动画的制作。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash MX 2004 基础与实例培训教程 / 赵育良、张忠民编著. —北京:中国电力出版社, 2004
(电力新概念·新起点培训教程系列)
ISBN 7-5083-2741-1

I.中... II.赵... III.动画-设计-图形软件, Flash MX 2004 - 技术培训-教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 102924 号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 裴红义
责任编辑: 李富颖
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电力新概念·新起点培训教程系列
书 名: 中文版 Flash MX 2004 基础与实例培训教程
编 著: 赵育良 张忠民
出版发行: 中国电力出版社
地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044
电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169
印 刷: 北京丰源印刷厂
开本尺寸: 185 × 260 印 张: 19
书 号: ISBN 7-5083-2741-1
版 次: 2004 年 12 月北京第 1 版
印 次: 2004 年 12 月第 1 次印刷
定 价: 29.80 元(含 1CD)

丛书序

软件作为 20 世纪人类文明进步的最伟大成果之一，已经渗透到了各行各业，成为了不可或缺的必需品。套用一句广告语：人类离开软件，世界将会怎样？答案不言而喻。然而学习软件的使用，让它更好地为我们服务，也并不是一件容易的事情。你可能有这样的体会，被软件的帮助文件、书籍搞得“一头雾水”，上机操作时脑子“一片空白”，不知如何下手，最后败下阵来，感叹软件难学。其实掌握软件的使用并不困难，只是应该选择一本好书，让它引领你了解软件的秘密，掌握软件的特点，使之成为你的好帮手。那么这样的好书有吗？这，正是《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书力求达到的目标。

点睛工作室推出的《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书，针对常用计算机软件，力求在科学性的基础上通俗易懂地介绍软件的使用原理、方法和技术。丛书的作者均为各个领域的专业人士，有着丰富的教学和实践经验。丛书的内容组织以基础知识为主线，以实例操作为指导，使读者边学边用，快速入门，学完全书能够建立基本的知识体系，掌握一定的实践技能。丛书以初学者为对象，以简明实用、方便学习为宗旨，具有以下特点：

(1) 精练教学内容，突出软件使用重点、难点，避免说明书式的结构形式，使读者既能尽快掌握使用，又能逐步提高。

(2) 教学重点突出，目的明确，每一章和每一节都具体提出了读者应该掌握的内容，使读者阅读每一部分、制作每一个实例，都能够对自己应该掌握的知识心中有数。

(3) 以教学中明确的知识点划分章节，强调逻辑性和循序渐进，符合读者的思维习惯。每一章的最后都有内容回顾，并配有习题，便于读者复习巩固。

(4) 简单实例与综合性实例结合，读者既能很快体验学习成果，又能将所学知识融会贯通。

为了便于读者学习，丛书中设计了 3 个图标，它们的含义如下：



位于每个实例的开端，用于实例效果的描述。



位于制作步骤的开端，标明制作步骤的开始。



标明提示信息，介绍读者应该注意的问题及一些使用技巧，实现同一功能的不同方法等等。

本丛书名中的“新起点”有两层含义：一是点睛工作室的各位同仁，将由此开始不断为读者奉献新书、好书，为读者当好软件使用的引路人；二是希望读者由此找到软件学习的新途径，并借此踏上工作、学习的新起点，向更高的目标冲刺。愿我们共勉！是为序。

点睛工作室

2004 年 8 月

前 言

特点和内容

本书是《电力新概念·新起点培训教程系列》丛书之一，介绍 Flash 的最新版 Flash MX 2004。Flash 是由 Macromedia 公司开发的矢量图形和动画创作专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，随着 Flash 版本的不断升级，它的操作也变得更加简便，功能也日益强大。利用 Flash MX 2004，我们不但可以制作出丰富多彩的网页小动画，还可以制作出生动活泼的 MTV 及 Flash 小游戏，甚至交互性极强的大型综合多媒体课件。为了让读者能够全面掌握 Flash MX 2004，本书从基础知识和基本操作入手，将 Flash MX 2004 的功能模块从大的方面分章剖析，明确基本知识与学习重点。同时实例的选择也很有针对性，加之大量的实践经验和技巧的介绍，使本书更加详实、丰富。

全书共分 14 章，各章的主要内容如下：

- 第 1 章：介绍 Flash MX 2004 的用途、新功能、文档操作及工作原理。
- 第 2 章：介绍 Flash MX 2004 的绘图工具及其使用方法。
- 第 3 章：介绍 Flash MX 2004 的时间轴面板及帧操作，并介绍“洋葱皮”工具的使用方法。
- 第 4 章：介绍图层的概念、创建及编辑方法。
- 第 5 章：介绍元件和库的基本概念及其使用方法。
- 第 6 章：介绍逐帧及补间动画的创建方法。
- 第 7 章：介绍不同文本的输入与控制。
- 第 8 章：介绍位图的基本概念及在 Flash 中的相关操作。
- 第 9 章：介绍声音的导入、编辑与输出。
- 第 10 章：介绍 Action 基本命令及其添加和使用方法。
- 第 11 章：介绍 Flash MX 2004 新增的常用功能。
- 第 12 章：介绍 Flash 作品的创建、测试及发布方法。
- 第 13 章：综合实例——“扫雷游戏”的制作。
- 第 14 章：综合实例——Flash MTV 的制作。

读者对象

本书以基本使用和基础知识为主，适用于那些刚开始学习 Flash MX 2004 的读者。对于较为熟悉 Flash MX 2004 的读者，本书的相关内容在澄清概念、提高实践技能方面也很有帮助。本书既可作为自学教材，也可以作为短训班的培训教材和专业院校的教学参考资料。

配套光盘的使用方法

光盘带有自动运行程序，通常将光盘放入光驱会自动运行，显示说明页面。用户也可以双击光盘根目录下的“dianjing.exe”文件来显示说明页面。

配套光盘的内容简介

为了方便读者的学习，我们将书中实例所用到的素材文件以及相应的源文件和发布后的SWF文件，都收录到本书的配套光盘中的“本书资料”文件夹，并按相应的章节存放（如第2章的文件夹名称为“chp2”），相信会为大家的学习和创作带来一些帮助。

感谢您选择了本书，希望本书能对您的工作和学习起到画龙点睛的作用，也请您把对本书的意见和建议告诉我们。

电子邮件地址：dianjing2004@163.com。

作 者

2004年8月

目 录

丛书序

前 言

第 1 章 初识 Flash MX 2004

- 1.1 位图图像和矢量图形..... 1
- 1.2 如何学好 Flash MX 2004..... 2
- 1.3 Flash MX 2004 的新功能..... 2
- 1.4 Flash MX 2004 的文档操作..... 4
- 1.5 Flash 中的术语..... 10
- 1.6 使用 Flash MX 2004 的【帮助】面板... 11
- 1.7 Flash 动画制作的基本步骤..... 11
- 1.8 内容回顾..... 13
- 1.9 习题..... 13

第 2 章 绘制图形

- 2.1 视图调整工具..... 16
- 2.2 绘图工具..... 17
- 2.3 填充工具..... 28
- 2.4 图形选取和编辑工具..... 35
- 2.5 对象的移动、复制和删除..... 44
- 2.6 综合演练..... 46
- 2.7 内容回顾..... 49
- 2.8 习题..... 50

第 3 章 时间轴与帧操作

- 3.1 使用时间轴..... 51
- 3.2 帧..... 53
- 3.3 洋葱皮工具..... 59
- 3.4 综合演练..... 62
- 3.5 内容回顾..... 66
- 3.6 习题..... 66

第 4 章 图层的使用

- 4.1 图层简介..... 67
- 4.2 创建图层..... 68
- 4.3 编辑图层..... 68

- 4.4 使用引导层..... 75

- 4.5 使用遮罩层..... 78

- 4.6 综合演练..... 81

- 4.7 内容回顾..... 85

- 4.8 习题..... 85

第 5 章 元件与图库的使用

- 5.1 元件..... 87

- 5.2 库的使用..... 93

- 5.3 编辑元件..... 97

- 5.4 元件实例..... 99

- 5.5 综合演练..... 103

- 5.6 内容回顾..... 109

- 5.7 习题..... 109

第 6 章 创建动画

- 6.1 Flash 动画的分类..... 111

- 6.2 创建逐帧动画..... 112

- 6.3 创建补间动画..... 114

- 6.4 综合演练..... 121

- 6.5 内容回顾..... 126

- 6.6 习题..... 126

第 7 章 使用文本

- 7.1 文本的输入状态..... 127

- 7.2 创建文本对象..... 128

- 7.3 编辑文本..... 133

- 7.4 制作特效文本..... 136

- 7.5 综合演练..... 139

- 7.6 内容回顾..... 146

- 7.7 习题..... 146

第 8 章 使用位图

- 8.1 关于位图..... 147

8.2	导入位图	152
8.3	将位图转换为矢量图	154
8.4	设置位图属性	159
8.5	综合演练	160
8.6	内容回顾	164
8.7	习题	164

第9章 使用声音

9.1	导入声音	165
9.2	向文档中添加声音	166
9.3	向按钮添加声音	168
9.4	编辑声音	170
9.5	导出声音	171
9.6	综合演练	175
9.7	内容回顾	178
9.8	习题	178

第10章 Flash 编程基础

10.1	Actions 命令概述	179
10.2	ActionScript 的语法	198
10.3	数据与运算	199
10.4	综合演练	203
10.5	内容回顾	205
10.6	习题	205

第11章 充分利用 Flash MX 2004 的新功能

11.1	时间轴特效	207
11.2	导入内嵌视频	224

11.3	制作幻灯片演示文稿	236
11.4	使用【历史记录】面板	241
11.5	综合实例	245
11.6	内容回顾	247
11.7	习题	247

第12章 Flash 作品的创建、测试及发布

12.1	创建 Flash 作品的一般流程	249
12.2	创建 Flash 作品的注意事项	250
12.3	测试和发布 Flash 作品	252
12.4	内容回顾	263
12.5	习题	263

第13章 制作扫雷游戏

13.1	前期策划	265
13.2	素材准备	266
13.3	制作动画	270
13.4	发布影片	280
13.5	内容回顾	282
13.6	习题	282

第14章 射雕英雄传之铁血丹心 MTV

14.1	前期策划	283
14.2	素材准备	283
14.3	制作动画	288
14.4	发布动画	291
14.5	内容回顾	291
14.6	习题	291

第1章 初识 Flash MX 2004

基础知识

- 位图图像和矢量图形。
- Flash MX 2004 文档操作。

学习重点

- Flash MX 2004 的新功能。
- 新建、保存、打开及另存 Flash 文档。

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作专业软件，从最初的 1.0 版本，它已经发展到了 7.0 版本，即 Flash MX 2004，其功能获得了极大的发展。Flash 动画主要由矢量图形组成，通过这些图形的变化和运动，产生动画效果。它具有矢量图形数据量小、画面精美等特点。与传统的动画不同，它能使多媒体作品具有极强的交互性，因此 Flash 不再局限于网页动画制作，也被广泛地应用于多媒体教学软件的开发。

1.1 位图图像和矢量图形

主要知识点

- 位图图像和矢量图形的含义。

位图图像和矢量图形是图形图像处理中经常遇到的概念，在 Flash 中进行的动画制作，既可以处理位图图像，也可以处理矢量图形。

1. 位图图像

位图图像也叫点阵图像，每幅位图图像都是由有限个称作像素的单个点组成的，大量的不同色彩的像素进行排列，就形成了各种各样的图像。

位图图像的清晰度与分辨率（即构成图像的像素数目）有关，分辨率越高，图像就越清晰，但文件也就越大。位图图像适合表现色彩变化复杂，包括大量细节的图像（如照片）。当一幅位图放大超过 100% 时，每个像素就会显示为一个方块，出现失真现象，如图 1.1 所示。



图 1.1 位图图像放大后失真

2. 矢量图形

矢量图形是由矢量对象（如直线和曲线）组成的，该图形文件记录的是描述图形对象几何特性的数学数据，因此矢量图形适合表现变化有规律的、较为简单的图像，并且，由于放

大图像后是重新调入数据生成的过程, 因此矢量图形不会因为放大率的改变而影响显示品质, 如图 1.2 所示。



图1.2 矢量图形放大后不失真

1.2 如何学好Flash MX 2004

主要知识点

- 学习 Flash 的方法。

掌握正确的学习方法不但可以节约时间, 还可以提高学习效果。下面介绍一些学习 Flash 的基本方法供读者参考。

1. 打好基础

首先应从一些最基本的功能和操作学起, 为以后的学习打下良好的基础, 在熟练掌握这些功能后, 再学习其他较为深入的内容。

许多初学者都有着非常迫切的心情, 希望自己很快成为一名闪客, 因而不是循序渐进的学习, 而是完全依靠自己的感觉, 这样只会造成欲速则不达的结果。

2. 注重实践

在对 Flash 具有一定的基础之后, 就可以试着应用所学的知识自行制作一些简单的动画作品, 在不断演练中提高自身的动画制作水平。

3. 从优秀的作品中汲取经验

优秀的 Flash 作品除了实用的技术手段和技巧外, 很大一部分取决于制作者的创意和构思。下载一些 Flash 作品的源文件, 分析一下别人使用的技巧和手段, 并将这些技巧应用于自己的制作中, 可起到事半功倍的效果。

不过这些的前提是已经打好基础, 这样才能快速理解制作者的手段和技巧。如果没有掌握 Flash 的基础知识就研究别人的作品, 只会使你晕头转向, 摸不着头脑。

4. 学习与讨论相结合

通过互联网上的一些关于 Flash 的论坛, 与其他 Flash 爱好者一起学习探讨, 相互交流, 也是学好 Flash 的重要途径之一。

1.3 Flash MX 2004的新功能

主要知识点

- Flash 的两个版本。
- Flash MX 2004 的新功能。



Flash 现在提供两种版本, Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004。

Flash MX 2004 是 Web 设计人员、交互式媒体专业人员或开发多媒体内容的主题专家的理想工具。该版本注重于创建、导入和处理多种类型的媒体(音频、视频、位图、矢量、文本和数据)。

Flash MX Professional 2004 针对的对象是高级 Web 设计人员和应用程序开发者。Flash MX Professional 2004 包含 Flash MX 2004 中的所有功能,同时还包含多个功能强大的新工具。它提供了对 Web 团队(由设计人员和开发人员组成)成员之间的工作流程进行优化的项目管理工具。外部脚本撰写和处理数据库中动态数据的能力及其他功能,使得 Flash 特别适用于大规模的复杂项目,这些项目将使用 Flash Player 随各种 HTML 内容一起部署。

1.3.1 Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 中同时提供的新功能

Flash MX 2004 和 Flash MX Professional 2004 中的新增功能提高了 Flash 动画制作的效率,增强了丰富的媒体支持,并简化了发布流程。

1. 包含了许多专门设计的功能以简化过去的复杂任务

- 时间轴特效: 您可以对舞台上的任何对象应用时间轴特效,以便快速添加过渡特效和动画,如淡入、淡出、模糊以及旋转。
- 行为: 使用行为,您无需编写一行代码即可向 Flash 内容添加交互性。例如,可以使用行为将以下功能包含在内: 链接到 Web 站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源。
- 更新的模板: Flash 包含更新的模板,可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的 Flash 文档类型。
- 集成的帮助系统: 新的“帮助”面板在 Flash 创作环境中提供了上下文参考、动作脚本参考以及课程。
- 拼写检查器: 拼写检查器搜索文本中的拼写错误。
- 文档选项卡: 每一个打开的文档的选项卡显示在工作区的顶部,使您可以快速找到打开的文档以及在这些文档之间切换。
- “开始”页: “开始”页将常用的任务都集中放在一个页面中,供您随时处理。
- 查找和替换: “查找和替换”功能查找和替换文本字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件。

2. 支持丰富式媒体

新的丰富式媒体支持功能提高了丰富式媒体演示文稿的质量。

- 高保真导入: 高保真导入使您可以导入 Adobe PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件,并保留源文件的精确矢量表示法。
- “视频导入”向导: “视频导入”向导简化了视频编码,并提供了预设编码和编辑剪辑的选项。在 Flash 影片中也可以实现 VCD 画质的视频播放了。
- 小字体呈现: 更清楚地呈现小字体,相对于以前的版本,这是一个质的飞跃。

3. 发布

新的发布功能使您可以轻松检测 Flash Player 版本、发布配置文件、改进辅助功能和组件。

- 检测 Flash Player 版本：现在可以发布包含关联文件（检测用户是否拥有指定的 Flash Player 版本）的 SWF 文件。您可以配置发布的文件，以便在用户没有指定的 Flash Player 时将他们引导到替代文件。
- 发布配置文件：可以创建配置文件来保存发布设置，然后导出配置文件并在多个项目之间使用它们，以便在不同的情况下以一致的方式进行发布。
- 改进辅助功能和组件：新的辅助功能和新一代的组件提供了选项卡排序和选项卡焦点管理功能，并改善了对第三方屏幕读取程序和隐藏字幕程序的支持。

4. 其他改进

Flash Player 的性能大大提高，并且增强了动作脚本以符合 ECMA 脚本语言规范。此外，Flash 现在会跟踪交互操作，从而可以将这些操作转换为可重用的命令。

- Flash Player 运行时性能：Player 在视频、脚本撰写和常规显示呈现方面的运行时性能已提高到原来的 2~5 倍。
- 【历史记录】面板：【历史记录】面板跟踪用户的操作，从而可以将这些操作转换为可重用的命令。

1.3.2 仅在 Flash MX Professional 2004 中提供的新功能

Flash MX Professional 2004 提供了 Flash MX 2004 中的所有可用功能，并提供了用于增强应用程序开发和设计的多种新功能。这些功能包括基于屏幕的可视开发环境，以及用于以交互方式管理数据和提高团队生产力的工具。

1. 基于屏幕的可视开发环境

- 可视编程环境：Flash MX Professional 2004 引入了基于表单的可视编程环境，最适宜于开发应用程序。
- 基于幻灯片的创作：幻灯片屏幕提供了专门为连续演示文稿而设计的功能。

2. 新一代的组件

- 高级组件支持：新一代的组件现在支持用于控制选项卡导航的焦点管理。尽管这些组件采用新的复杂设计，但用户可以通过轻松地重新定义外观来修改它们的外观。

1.4 Flash MX 2004 的文档操作

主要知识点

- 新建 Flash 文档。
- 打开和关闭 Flash 文档。
- 保存 Flash 文档。

首先我们需要掌握 Flash 文档的新建、打开和保存方法。



1.4.1 创建新的 Flash 文档

创建 Flash 文档的步骤如下：

(1) 在任务栏单击【开始】|【程序】|【Macromedia】|【Macromedia Flash MX 2004】项启动 Flash MX 2004，会显示【开始页】，如图 1.3 所示。

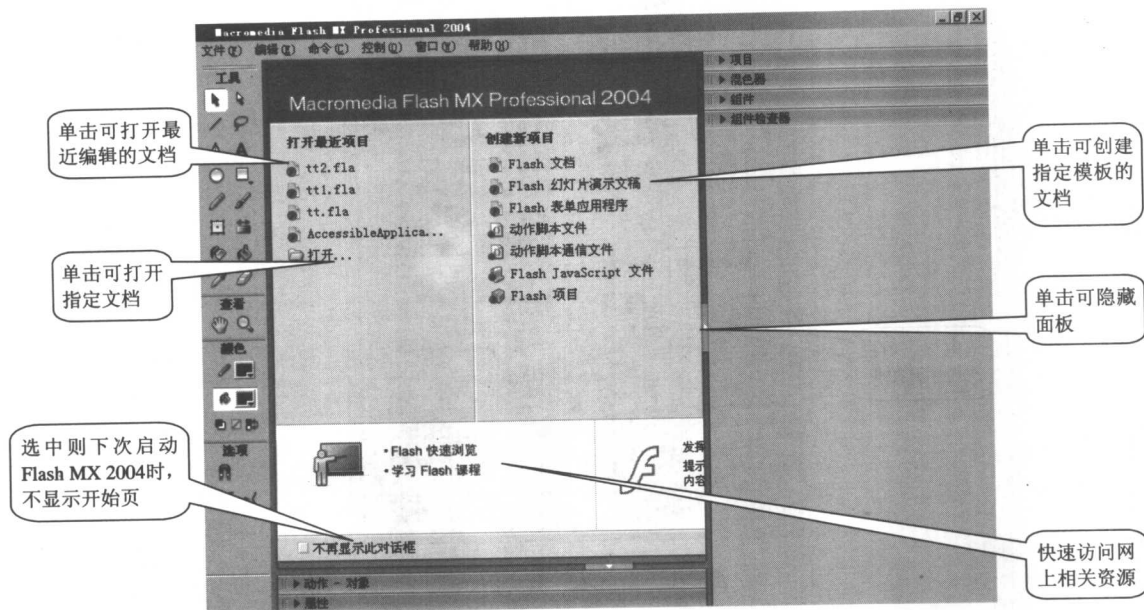


图1.3 Flash MX 2004 开始页

(2) 单击【创建新项目】区域的【Flash 文档】即可创建一个新的 Flash 文档。

【开始页】包含一些创建文档常用的选项，图 1.3 显示了【开始页】的一部分，单击隐藏面板按钮后，可以显示出其他选项区域，【开始页】的选项包括：

- 打开最近项目：使您可以查看最近打开的文档。
- 打开：显示【打开文件】对话框。
- 创建新项目：提供了可从中选择的文件类型（如动作脚本或文档）列表，以便快速打开新文件。
- 从模板创建：列出用于创建新文档的最常用模板，并允许你从列表中进行选择。此区域的【更多】选项是打开【新建文档】对话框，该对话框列出了可供选择的其他文档类型。
- 扩展：链接到 Macromedia Flash Exchange Web 站点，你可以在其中下载附加应用程序和信息。
- Flash 快速浏览：提供对协助你学习 Flash 的资源快速访问。你可以浏览 Flash、学习课程并使用最新的文档更新帮助系统。

如果不希望每次启动 Flash MX 2004 都出现【开始页】，可以选择【不再显示此对话框】选项。要指定再次显示【开始页】，可以在进入 Flash MX 2004 工作界面后选择菜单命令【编

辑】|【首选参数】，打开首选参数面板，然后单击“常规”选项卡上的【显示开始页】单选按钮，如图 1.4 所示。

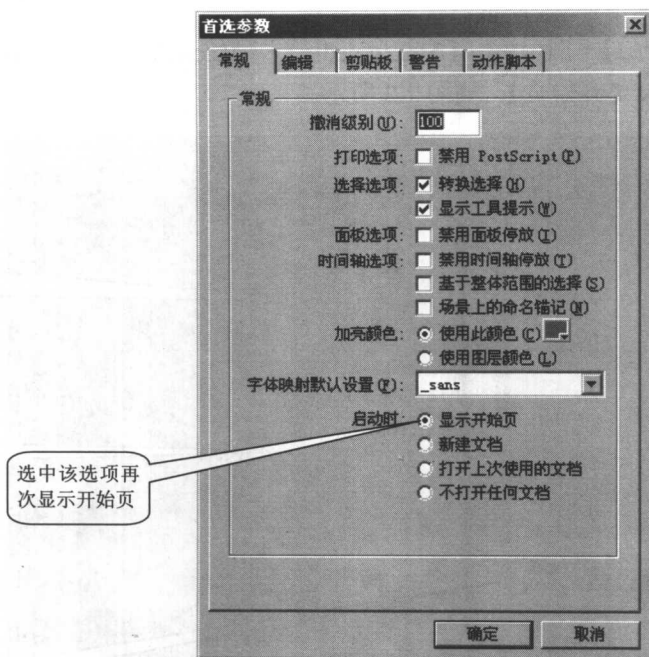


图 1.4 【首选参数】对话框



如果选择不再显示开始页，那么每次启动 Flash MX 2004 时，系统会按照用户上一次关闭的文档类型创建一个新文档。用户如果希望启动时自动打开上次使用的文档或不打开任何文档，选中首选参数面板中的相应选项即可。

在建立新的 Flash 文档后，或者在影片制作过程中，用户可以对文档属性进行一些设置或修改，以使最后输出的影片符合自己的要求。设置文档属性的操作步骤如下：

(1) 单击图 1.3 中的“隐藏面板”按钮隐藏右侧面板，然后单击界面最下方的【属性】面板控制条，即可打开【属性】面板，如图 1.5 所示。

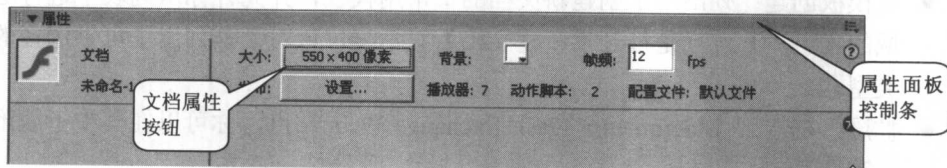


图 1.5 【属性】面板

(2) 单击文档属性按钮，即默认值时的 550 x 400 像素按钮，可以打开【文档属性】面板，如图 1.6 所示。在【文档属性】面板中可进行如下设置：

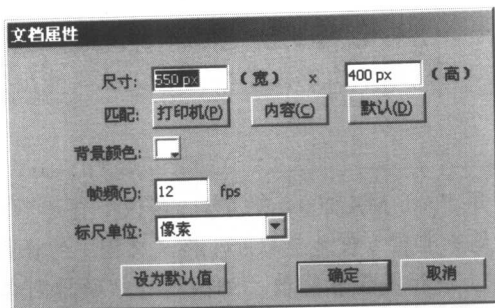


图1.6 【文档属性】面板

- 要设定舞台的大小，在对话框的尺寸栏直接输入适当的数字修改宽和高。要注意的是尺寸是以像素为单位的（由于我们制作的影片一般是用来在显示器上播放，因此应以像素为单位）。如果用户已经在舞台上添加了内容，那么单击 **内容(C)** 按钮可以使舞台尺寸变化，从而使用户所添加内容正好位于舞台中央。单击 **打印机(P)** 按钮，可以将舞台大小设定为最大的可用打印区域。
- 单击“背景颜色”右边的颜色块  可以打开颜色列表，从颜色列表中指定相应的颜色为背景颜色。
- 在“帧频”栏输入所需的帧频，即可设定动画的播放速度。系统默认的帧频为 12 帧/秒，对于大多数动画来说，这个速度就足够了。帧频越大，对微机性能的要求越高，否则会出现播放不流畅的现象。
- 如果用户想要每次新建的文档都使用当前的属性，只要单击【文档属性】面板中的 **默认(D)** 按钮，将当前的文档属性设定为默认值即可。



在【文档属性】面板中用户也可以选择标尺单位为英寸、厘米等，它们和像素的关系这里为 72 像素/英寸，称为 72dpi。

Flash MX 2004 中的属性面板是一个非常人性化的工具，通过它可以设置和修改多种对象的属性，如文档属性、图形的轮廓和填充属性以及帧属性等。当用户选中不同的对象时，属性面板的内容随之改变。

如果用户进入 Flash MX 2004 工作界面后要新建一个 Flash 文档，只需选择【文件】|【新建】命令，也可使用快捷键 **Ctrl+N**。

新建文件时，系统会为每个新建的文档自动安排一个名称为“未命名”加上一个数字序号，这个序号就是用户所建立的第几个文档。即使用户已经关闭了前边所建立的文档，系统仍然会记住曾经的排号，除非你退出 Flash。

1.4.2 打开和关闭 Flash 文档

Flash MX 2004 能够创建和编辑的文档有两大类：影片文档和脚本文档。其中我们用来制作动画的文档是以 .fla 为扩展名的文件，可以包含开发、设计和测试交互内容所需的所有信息。Flash 文档并不是最后播放的影片。用户最后输出的影片作品是用 Flash MX 2004 输

出扩展名为.swf 格式的文件，可以用 Flash 和 Flash Player 播放。也就是说，Flash 文档是源文件，可以进行编辑、修改，而测试输出的.swf 格式的文件只能用来播放，不能再进行编辑、修改了。



.swf 格式的文件使用 Flash MX 2004 来编辑、修改简直是不可能的，但是目前还有一些另类的软件，可以用来非常方便地提取.swf 格式文档中的资源，包括声音、图像等信息，并且可以很大程度上进行编辑和修改，如国产的“硕思闪客精灵”软件就是其中的佼佼者。

打开 Flash 文档的操作步骤如下：

(1) 要打开 Flash 文档，可以选择【文件】|【打开】命令，即可弹出【打开】对话框，如图 1.7 所示。

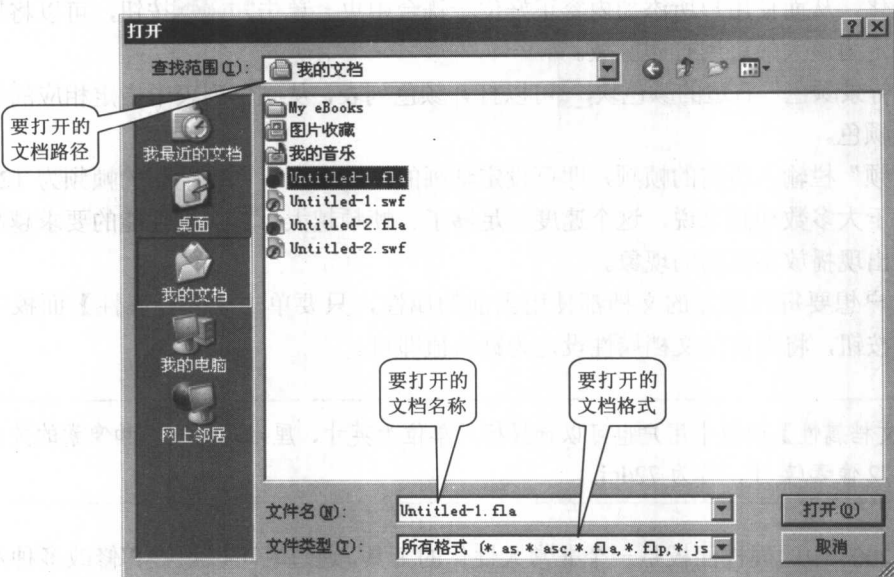


图1.7 【打开】对话框

(2) 单击选中要打开的文档，然后单击 **打开(O)** 按钮即可，如图 1.7 所示。

如果在文件类型中选择特定格式，则浏览区中只显示指定格式的文档。

另外，选择【文件】|【打开最近的文件】命令可以快速打开最近 4 次编辑的文档。

关闭打开的 Flash 文档则选择【文件】|【关闭】命令即可。如果用户要关闭所有打开的 Flash 文档，选择【文件】|【全部关闭】命令即可。

1.4.3 保存 Flash 文档

在使用 Flash MX 2004 制作动画的过程中经常需要保存文档，在【文件】菜单中有 5 个相关命令，分别为：【保存】、【保存并压缩】、【另存为】、【另存为模板】和【全部保存】，如图 1.8 所示。

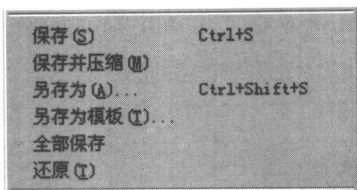


图1.8 保存相关命令菜单

- 使用【保存】命令可以保存当前活动文档，Flash MX 2004 会执行一次快速保存，将新信息追加到现有文件中，覆盖磁盘上所保存的文档。
- 使用【保存并压缩】命令可以保存当前活动文档，并且对文档数据进行压缩，从而使文档所占空间较小。
- 使用【另存为】命令可以打开【另存为】对话框，从而将当前活动文档保存为一个新名称，可以保存到不同的位置，还可以选择保存为 Flash MX 版本的文档，如图 1.9 所示。



图1.9 【另存为】对话框

如果所存的文件名已存在，则系统会要求确认覆盖。如果将文档保存为 Flash MX 格式，那么使用 Flash MX 2004 的上一版本 Flash MX 也可以打开该文档，但是该文档中 Flash MX 不支持的内容将会丢失。

- 使用【另存为模板】命令可以打开【另存为模板】对话框，将该文档保存为新模板，如图 1.10 所示。

在该对话框中，在【名称】栏输入要保存的模板名称，在【类别】下拉列表选择一个类别，在【描述】文本框中输入该模板的说明。此后，当新建文档时所选模板列表中就会出现该模板，这样用户就可以使用自己制作的模板。

- 使用【全部保存】命令可将当前活动文档的所有信息全部写入磁盘，覆盖原来的文档信息。

这个命令从功能上看与【保存】命令相同，只不过该命令需要重新写入的信息比【保存】命令多，从而保存时间稍长，但是所存的文档数据比较优化。

在【文件】菜单中还有一个命令【还原】，使用该命令可以将当前文档还原为上一次存盘