

高等院校计算机基础教育教材



2003版

新编

# 中文 Flash MX

## 实用教程

本书编委会 编

- 预备知识
- Flash MX 绘图工具
- 符号和实例
- 编辑对象 文字处理
- Flash MX 中的图层
- 基本动画制作
- 导入外部图片
- 添加和编辑声音
- Flash MX 的最终产品处理
- 演示实例

 西北工业大学出版社

TP391.41

253

高等院校计算机基础教材

# 新 编 中 文 Flash MX 实用教程

本书编委会 编

00178088



石化 S178088H

西北工业大学出版社

**【内容提要】** 本书是为高等院校计算机网页设计课程而编写的教材。主要内容有 Flash MX 的预备知识、Flash MX 绘图工具、符号和实例、编辑对象、文字处理、Flash MX 中的图层、基本动画制作、导入外部图片、添加和编辑声音、Flash MX 的最终产品处理及演示实例,通过本书的学习可掌握 Flash MX 的基本知识和基本技术。

本书思路新颖、图文并茂、内容丰富,既可作为各高等院校计算机网页设计课程的教材,也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人院校、民办高校的计算机网页设计课程教材,还可作为各种计算机网页制作培训班的培训教材。

#### 图书在版编目(CIP)数据

新编中文 Flash MX 实用教程/《新编中文 Flash MX 实用教程》编委会编.—西安:西北工业大学出版社, 2002.12

ISBN 7-5612-1491-X

I.新… II.新… III.动画—设计—图形软件, Flash MX—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 077154 号

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072 电话:029-8493844

网 址: <http://www.nwpup.com>

印 刷 者:陕西向阳印务有限公司印装

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:23

字 数:617 千字

版 次:2002 年 12 月第 1 版

2002 年 12 月第 1 次印刷

定 价:28.00 元

# 前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司开发的网页动画制作软件。由于占用空间小，并且支持网络流技术，因而在网页制作、多媒体等领域得到了广泛的应用。Flash 几经升级，目前最高版本就是本书介绍的 Flash MX。

本书通过大量的教学实例，循序渐进、层次分明地讲述了 Flash MX 的操作方法和使用技巧，不仅适合初、中级读者使用，对有一定 Flash 基础的朋友也大有裨益。

Flash MX 的功能强大，它不仅可以制作出占用空间小、播放效果流畅的各种网页动画，而且交互特性更为出色。

本书有如下特点：

结合高等院校培养学生的特点，具有鲜明的高等院校课程教材特色。本书的作者都是长期在一线从事计算机教育的行家，有着丰富的经验，对高等院校的学生基本情况、特点和学习规律有着深入的了解，因此可以说，这本书是编者从事多年计算机业的经验总结。

本书内容全面，结构合理，文字简练，实用性强。在编写过程中，编委严格依据教育部提出的“以应用为目的，以必需、够用为度”的原则，力求从实际应用的需要出发，尽量减少枯燥死板的理论概念，加强了应用性和可操作性的内容。

本书的编写思路与传统教材的编写思路不同。本书的思路是引出让读者思考的问题，然后介绍解决此问题的方法，最后总结出一般规律或概念，这样便激发了读者的学习兴趣。另外，本书的每一个章节都尽量用实际中的典型实例开头，然后分步介绍，将知识点融入到实例操作中，这样便增强了本书的实用性和可操作性。

本书每章都配有相应的习题，便于学生练习提高。

本书采用视觉化的排版方式，图文并茂的实例详解。本书坚持基础、技巧、经验并重；理论、操作、提高并举。

本书是为高等院校计算机课程而编写的教材，同时也可作为高等职业学校、高等专科学校、成人院校、民办高校的计算机课程教材。

作 者

# 目 录

|                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| <b>第一章 预备知识 .....</b>           | <b>1</b>  |
| <b>第一节 初识 Flash MX .....</b>    | <b>1</b>  |
| 一、启动 Flash MX 程序 .....          | 1         |
| 二、创建新电影并设置电影属性 .....            | 2         |
| <b>第二节 Flash MX 的用户界面 .....</b> | <b>3</b>  |
| <b>第三节 菜单栏 .....</b>            | <b>4</b>  |
| 一、文件菜单 .....                    | 4         |
| 二、编辑菜单 .....                    | 6         |
| 三、查看菜单 .....                    | 7         |
| 四、插入菜单 .....                    | 9         |
| 五、修改菜单 .....                    | 10        |
| 六、文本菜单 .....                    | 12        |
| 七、控制菜单 .....                    | 12        |
| 八、窗口菜单 .....                    | 13        |
| 九、帮助菜单 .....                    | 15        |
| <b>第四节 工具栏 .....</b>            | <b>15</b> |
| 一、主要工具栏 .....                   | 16        |
| 二、状态栏 .....                     | 16        |
| 三、动画播放控制器 .....                 | 16        |
| 四、工具箱 .....                     | 17        |
| <b>第五节 控制面板 .....</b>           | <b>18</b> |
| 一、排列面板 .....                    | 18        |
| 二、调色板面板 .....                   | 19        |
| 三、颜色样本面板 .....                  | 22        |
| 四、信息面板 .....                    | 23        |
| 五、场景面板 .....                    | 23        |
| 六、变换面板 .....                    | 23        |
| 七、库面板 .....                     | 24        |
| <b>第六节 时间轴面板 .....</b>          | <b>26</b> |
| 一、图层控制区 .....                   | 26        |
| 二、帧编辑区 .....                    | 26        |
| <b>第七节 绘图工作区与滚动条 .....</b>      | <b>28</b> |
| 一、绘图工作区 .....                   | 28        |
| 二、滚动条 .....                     | 28        |

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| 第八节 退出 Flash MX .....          | 29        |
| 习 题 .....                      | 30        |
| <b>第二章 Flash MX 绘图工具 .....</b> | <b>31</b> |
| 第一节 使用基本绘图工具 .....             | 31        |
| 一、Flash MX 绘图工具的新特点 .....      | 31        |
| 二、铅笔工具和直线工具 .....              | 32        |
| 三、椭圆工具和矩形工具 .....              | 33        |
| 四、钢笔工具 .....                   | 34        |
| 五、刷子工具 .....                   | 35        |
| 六、橡皮工具 .....                   | 36        |
| 第二节 修改图形形状 .....               | 37        |
| 一、箭头工具 .....                   | 37        |
| 二、套索工具 .....                   | 38        |
| 三、自由变换工具 .....                 | 39        |
| 四、拉直、平滑线条和轮廓 .....             | 39        |
| 五、创建特殊的曲线效果 .....              | 40        |
| 第三节 设置图形颜色 .....               | 41        |
| 一、颜色的组成 .....                  | 41        |
| 二、设置纯色和渐变 .....                | 42        |
| 三、区域填充和边缘填充 .....              | 44        |
| 四、使用颜料桶工具 .....                | 45        |
| 五、使用填充变换工具 .....               | 45        |
| 六、使用墨水瓶工具 .....                | 46        |
| 七、使用吸管工具 .....                 | 47        |
| 习 题 .....                      | 47        |
| <b>第三章 符号与实例 .....</b>         | <b>48</b> |
| 第一节 符号概述 .....                 | 48        |
| 一、符号概述 .....                   | 48        |
| 二、符号类型 .....                   | 48        |
| 第二节 创建符号 .....                 | 49        |
| 一、创建图形符号 .....                 | 49        |
| 二、创建影片剪辑 .....                 | 50        |
| 三、创建按钮 .....                   | 51        |
| 第三节 编辑符号 .....                 | 53        |
| 一、复制符号 .....                   | 53        |

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| 二、编辑符号 .....          | 54        |
| 第四节 创建实例 .....        | 56        |
| 第五节 改变实例 .....        | 56        |
| 一、替换实例 .....          | 56        |
| 二、改变颜色效果 .....        | 57        |
| 三、打散实例 .....          | 58        |
| 习 题 .....             | 59        |
| <b>第四章 编辑对象 .....</b> | <b>60</b> |
| 第一节 对象的基本操作 .....     | 60        |
| 一、选择对象 .....          | 60        |
| 二、移动对象 .....          | 64        |
| 三、复制对象 .....          | 65        |
| 四、删除对象 .....          | 66        |
| 第二节 叠放对象 .....        | 66        |
| 第三节 排列对象 .....        | 67        |
| 第四节 变形对象 .....        | 68        |
| 一、缩放对象 .....          | 68        |
| 二、旋转对象 .....          | 69        |
| 三、扭曲对象 .....          | 70        |
| 四、恢复对象的原始外观 .....     | 70        |
| 第五节 群组对象 .....        | 70        |
| 一、群组对象 .....          | 71        |
| 二、编辑群组 .....          | 71        |
| 第六节 打散对象 .....        | 72        |
| 习 题 .....             | 72        |
| <b>第五章 文字处理 .....</b> | <b>73</b> |
| 第一节 输入与修改文字 .....     | 73        |
| 第二节 格式化文字 .....       | 74        |
| 第三节 修改文本框 .....       | 74        |
| 第四节 文字转换成矢量图形 .....   | 75        |
| 一、渐变文字效果 .....        | 75        |
| 二、变形文字效果 .....        | 76        |
| 三、空心文字效果 .....        | 76        |
| 四、彩虹文字效果 .....        | 77        |
| 五、覆雪文字效果 .....        | 79        |

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 六、位图填充文字效果 .....               | 80         |
| 习 题 .....                      | 81         |
| <b>第六章 Flash MX 中的图层 .....</b> | <b>82</b>  |
| 第一节  图层的概念 .....               | 82         |
| 第二节  创建图层 .....                | 82         |
| 第三节  修改图层 .....                | 83         |
| 一、选取图层 .....                   | 83         |
| 二、删除图层 .....                   | 83         |
| 三、锁定/解锁图层 .....                | 83         |
| 四、重命名图层 .....                  | 84         |
| 五、改变图层的次序 .....                | 84         |
| 第四节  查看图层 .....                | 84         |
| 第五节  图层的属性设置 .....             | 85         |
| 第六节  引导图层 .....                | 85         |
| 第七节  使用遮蔽层 .....               | 88         |
| 习 题 .....                      | 91         |
| <b>第七章  基本动画制作 .....</b>       | <b>92</b>  |
| 第一节  Flash MX 动画的基本构成和类型 ..... | 92         |
| 第二节  形状渐变动画 .....              | 93         |
| 一、基本图形的形状渐变 .....              | 94         |
| 二、文字形状渐变动画 .....               | 95         |
| 三、正方形变形动画 .....                | 96         |
| 第三节  移动渐变动画 .....              | 97         |
| 一、移动渐变动画知识 .....               | 97         |
| 二、创建移动渐变效果 .....               | 98         |
| 第四节  帧的操作与应用 .....             | 100        |
| 一、时间轴与帧 .....                  | 100        |
| 二、设置帧速度 .....                  | 104        |
| 三、帧的操作 .....                   | 105        |
| 四、分帧的应用 .....                  | 107        |
| 习 题 .....                      | 109        |
| <b>第八章  导入外部图片 .....</b>       | <b>110</b> |
| 第一节  导入外部图片 .....              | 110        |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 一、导入图片文件的格式 .....                 | 110        |
| 二、导入图片文件的方法 .....                 | 110        |
| 三、导入 Fireworks 的 PNG 文件 .....     | 113        |
| <b>第二节 处理导入的位图 .....</b>          | <b>113</b> |
| 一、关于导入的位图 .....                   | 114        |
| 二、将位图转换为矢量图 .....                 | 114        |
| 三、打散位图 .....                      | 115        |
| 四、编辑位图 .....                      | 116        |
| 五、设置位图属性 .....                    | 116        |
| <b>习 题 .....</b>                  | <b>117</b> |
| <b>第九章 添加和编辑声音 .....</b>          | <b>118</b> |
| <b>第一节 概 述 .....</b>              | <b>118</b> |
| 一、声音的位数和频率 .....                  | 118        |
| 二、声音的组件与实例特性 .....                | 119        |
| 三、Flash MX 所支持的声音文件 .....         | 119        |
| 四、导入声音 .....                      | 119        |
| <b>第二节 设置声音属性 .....</b>           | <b>120</b> |
| 一、事件驱动式声音 .....                   | 120        |
| 二、流式声音 .....                      | 120        |
| 三、设置声音属性 .....                    | 121        |
| 四、让按钮发声 .....                     | 122        |
| 五、声音的编辑与控制 .....                  | 122        |
| 六、声音格式的设定 .....                   | 123        |
| 七、动态调节音量 .....                    | 126        |
| <b>习 题 .....</b>                  | <b>127</b> |
| <b>第十章 Flash MX 的最终产品处理 .....</b> | <b>128</b> |
| <b>第一节 Flash MX 文件的测试 .....</b>   | <b>128</b> |
| 一、简单测试方法 .....                    | 128        |
| 二、动画测试窗口 .....                    | 129        |
| 三、文件大小报告 .....                    | 131        |
| <b>第二节 优化动画 .....</b>             | <b>133</b> |
| <b>第三节 发布设定 .....</b>             | <b>134</b> |
| 一、发布前的格式设置 .....                  | 135        |
| 二、发布 Flash 动画 .....               | 135        |
| 三、发布 HTML 文件 .....                | 136        |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 四、GIF 发布设置 .....                  | 138        |
| 五、JPEG 发布设置 .....                 | 139        |
| 六、PNG 发布设置 .....                  | 139        |
| 七、QuickTime 发布设置 .....            | 140        |
| 第四节 预览和发布动画 .....                 | 141        |
| 第五节 导出文件 .....                    | 142        |
| 一、导出为动画 .....                     | 142        |
| 二、导出为图片 .....                     | 142        |
| 习 题 .....                         | 143        |
| <b>第十一章 关于 ActionScript</b> ..... | <b>144</b> |
| 第一节 ActionScript 简介 .....         | 144        |
| 一、什么是 ActionScript .....          | 144        |
| 二、ActionScript 的类型 .....          | 145        |
| 第二节 关于动作面板 .....                  | 146        |
| 一、“动作”面板界面介绍 .....                | 147        |
| 二、操作模式 .....                      | 148        |
| 三、ActionScript 参数设定 .....         | 150        |
| 第三节 ActionScript 初探 .....         | 151        |
| 一、向帧中添加动作 .....                   | 151        |
| 二、向按钮中添加动作 .....                  | 154        |
| 三、关于 ActionScript 的事件 .....       | 157        |
| 第四节 设计选项的互动效果 .....               | 159        |
| 一、设计选项内容 .....                    | 159        |
| 二、页面内容的互动与 goto 动作 .....          | 160        |
| 三、网络连接的互动 .....                   | 164        |
| 第五节 ActionScript 编程基础 .....       | 165        |
| 一、ActionScript 中的有关术语 .....       | 165        |
| 二、ActionScript 中的语法 .....         | 168        |
| 三、使用代码的提示 .....                   | 170        |
| 四、数据类型 .....                      | 173        |
| 五、关于变量 .....                      | 174        |
| 六、关于操作符 .....                     | 176        |
| 七、程序控制 .....                      | 178        |
| 八、对象的后缀 .....                     | 181        |
| 第六节 ActionScript 中对象的属性及其设置 ..... | 181        |
| 一、对象的属性 .....                     | 181        |

|                        |            |
|------------------------|------------|
| 二、对象属性的设置 .....        | 183        |
| 三、属性的交互设计 .....        | 183        |
| 习 题 .....              | 187        |
| <b>第十二章 演示实例 .....</b> | <b>189</b> |
| 实例一 文字蒙板 .....         | 189        |
| 实例二 飘落的文字 .....        | 192        |
| 实例三 随着鼠标缩放的按钮 .....    | 198        |
| 实例四 滚动文本框 .....        | 203        |
| 一、通过单击按钮滚动文本框 .....    | 203        |
| 二、通过拖动滑块滚动文本框 .....    | 211        |
| 实例五 聚光灯效果 .....        | 220        |
| 实例六 展开的画卷 .....        | 226        |
| 实例七 反色文字 .....         | 230        |
| 实例八 光线划过效果 .....       | 232        |
| 实例九 三维空间 .....         | 235        |
| 实例十 立体文字 .....         | 240        |
| 实例十一 三维立方体 .....       | 248        |
| 一、制作立方体 .....          | 248        |
| 二、添加倒影 .....           | 253        |
| 三、从空中下坠 .....          | 256        |
| 实例十二 火光 .....          | 258        |
| 实例十三 蜡烛 .....          | 261        |
| 实例十四 纸飞机 .....         | 264        |
| 实例十五 试管充水 .....        | 269        |
| 实例十六 一元二次方程求解 .....    | 272        |
| 实例十七 酒杯 .....          | 276        |
| 实例十八 海浪 .....          | 279        |
| 实例十九 大脸猫 .....         | 283        |
| 实例二十 网页制作 .....        | 286        |
| 实例二十一 爱护树木 .....       | 294        |
| 实例二十二 请勿随地吐痰 .....     | 296        |
| 实例二十三 飞舞的心 .....       | 300        |
| 实例二十四 舞动的彩球 .....      | 305        |
| 实例二十五 漂亮的螺旋图案制作 .....  | 309        |
| 实例二十六 雪中莲 .....        | 312        |

---

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 实例二十七 螺旋 .....       | 316 |
| 实例二十八 雨滴特效 .....     | 320 |
| 实例二十九 网格效果 .....     | 325 |
| 实例三十 精彩的焰火 .....     | 329 |
| 实例三十一 倒塌的墙 .....     | 334 |
| 实例三十二 试管充水 .....     | 337 |
| 实例三十三 动画菜单 .....     | 340 |
| 实例三十四 弹出式菜单 .....    | 346 |
| 实例三十五 一元二次方程求解 ..... | 351 |



## 第一章 预备知识

Macromedia 公司的 Flash MX 已在近期推出。本章简单讲述一下 Flash MX 的一些基本操作, 并为初学者提供中英文对照菜单, 以及工具和控制面板的简单使用方法, 希望能对大家的学习有所帮助。

### 第一节 初识 Flash MX

Flash 是网络动画的制作软件, 使用它制作出的动画占用空间小, 并且支持网络流技术, 可以在网络上一边下载一边播放影片。近两年掀起了一阵 Flash 风, 各个网站纷纷使用 Flash 制作网站片头、网页动画来吸引滑行在网络上的过客。Flash 几经升级, 目前最新版本就是 Flash MX。

本章将为初学者简介 Flash MX 的基本操作, 使读者可以很快地进入到 Flash MX 的瑰丽世界中。当然, 有一定经验的读者可直接学习后面的实例。

#### 一、启动 Flash MX 程序

单击  按钮, 从  选项下选择  命令下的  启动程序, 即可打开 Flash MX 软件, 如图 1.1.1 所示。

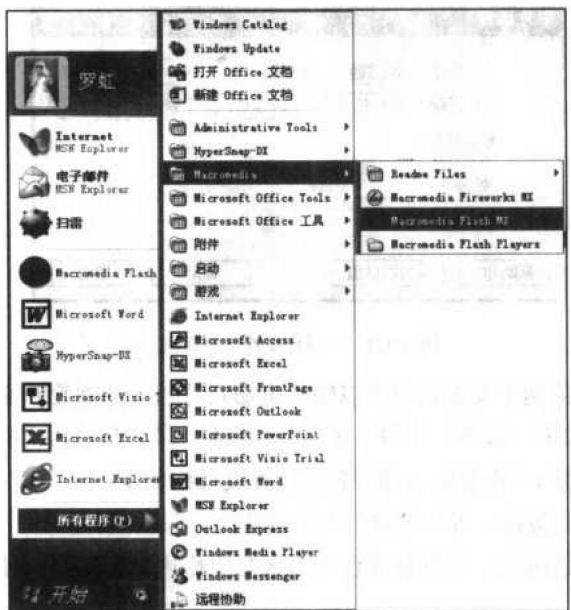


图 1.1.1 从“开始”菜单中启动 Flash MX 程序

稍等片刻, 将显示出如图 1.1.2 所示的启动画面, 在该画面中显示出 Flash MX 的版权及其他信息。启动画面消失后, 将会进入 Flash MX 的工作界面。



图 1.1.2 Flash MX 的启动画面

## 二、创建新电影并设置电影属性

当用户启动 Flash MX 程序后，将会自动创建一个新的场景文件。如需创建一副新的页面，并重新定制文件页面的尺寸、帧频率、背景颜色等属性，可以按照以下步骤操作：

(1) 选择 **文件(F)** 菜单下的 **新建(N)** **Ctrl+N** 命令，或者单击主要工具栏中的新建按钮 ，建立一个新的场景文件。

(2) 单击 **影片剪辑(P)** 菜单，选择 **影片剪辑(P)** **Ctrl+I** 命令，此时将会弹出如图 1.1.3 所示的 **影片属性** 对话框。

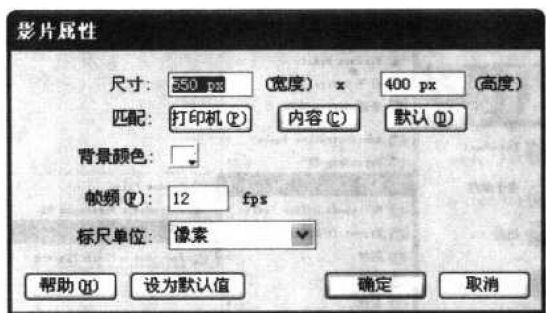


图 1.1.3 “影片属性”对话框

(3) 在 **尺寸** 命令下的两个文本框中可以输入电影尺寸相应的宽度和高度。在默认情况下电影的大小为 550 像素×400 像素，最小尺寸为 1 像素×1 像素，最大尺寸为 2 880 像素×2 880 像素。

(4) 在 **匹配** 命令下包括三个按钮选项，各选项含义分别如下：

1) **打印机(P)**：单击该按钮，可以将舞台大小设置为打印区域。

2) **内容(C)**：单击该按钮，可以将舞台工作区与电影内容相匹配，使舞台工作区四周具有相同的距离。

3) **默认(D)**：单击该按钮，可以将 **影片属性** 对话框中的内容恢复到打开时的状态。

(5) 单击 **背景颜色**： 按钮图标，在弹出的颜色列表中可以更改电影的背景颜色。

(6) 在 **帧频(F)**： **fps** 文本框中输入数值，可以设定动画每秒钟播放的频数，在默认情况下每秒播放 12 帧。



(7) 单击 **标尺单位: 像素** 命令右侧的下拉式按钮, 在弹出如图 1.1.4 所示的下拉列表中选择当前所使用的尺寸单位。其中包括: “英寸”、“英寸(十进制)”、“点”、“磅”、“厘米”、“毫米”、“像素”, 其中像素最为常用。

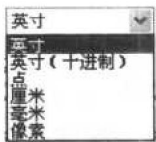


图 1.1.4 选择尺寸单位

(8) 如需将当前设置存储为默认设置, 可以单击 **影片属性** 对话框下方的 **设为默认值** 按钮。

(9) 设置完毕后, 单击 **确定** 按钮, 退出 **影片属性** 对话框, 当前电影属性即可按照当前设置更改。

## 第二节 Flash MX 的用户界面

为了方便大家学习, 下面简单介绍 Flash MX 的用户界面。Flash MX 的用户界面由标题栏、菜单栏、工具栏、浮动面板栏、时间轴窗口、绘图工作区、属性工具栏等组成, 如图 1.2.1 所示。



图 1.2.1 Flash MX 的用户界面

Flash MX 中的标题栏位于窗口的最上方, 主要用于显示软件的名称。在其右边有最小化按钮 , 可以将打开的 Flash MX 用户界面 (卷缩在屏幕下方) 以最小化显示。最大化按钮  可以将 Flash MX 的用户界面全屏显示, 以及还原到第一次的大小。关闭按钮  可以退出 Flash MX 的软件程序。使用鼠标单击 Flash MX 上标题栏最左侧 Flash MX 的用户图标 , 或者使用右键单击标题栏的任何位置, 将显示如图 1.2.2 所示的弹出式菜单。在此菜单中可对 Flash MX 中的用户界面进行“最大化”、“最小化”、“关闭”或“移动”等操作。当选择“移动”命令后, 还可使用键盘上的方向键执行操作。

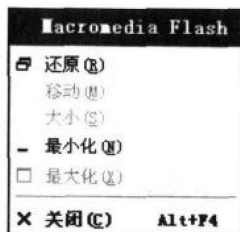


图 1.2.2 标题栏弹出式菜单



提示：在 Flash MX 的工作窗口右侧的“最小化”按钮、“最大化”按钮和“关闭”按钮同样具备以上功能。使用鼠标单击工作窗口左侧的图标，通过弹出的控制菜单，也可以对工作窗口进行打开、关闭、移动等操作。选择该控制菜单中的“下一个”命令，可以在当前打开的窗口中进行切换。

## 第三节 菜单栏

Flash MX 的菜单栏位于标题栏的下方。Flash MX 的菜单栏中共提供 9 项下拉式菜单功能，使用这些菜单中的各个命令可以完成当前文件的编辑操作。

当要对当前编辑的文件执行某一项菜单命令时，只需要使用鼠标单击菜单栏中的某个菜单打开下拉式菜单选项，从中选择需要的命令即可。当某个菜单命令呈灰色显示时，说明该菜单命令此时不可选。只有在满足了使用该命令的条件时，才可以使用该命令。



提示：在 Flash MX 的下拉式菜单中，有些命令的后面带有一个黑色三角箭头，表示选择这个选项后将会出现此命令的子菜单。如果有些命令的后面带着省略号，则表示选择这个选项后将会弹出相关的对话框。

以下将对每个菜单命令的功能进行详细介绍，望读者很好地掌握。

### 一、文件菜单

在 Flash MX 的工作界面中单击菜单栏中的“文件(F)”菜单，将会显示如图 1.3.1 所示的各选项命令。在该菜单下可以对文档进行新建、打开、关闭等基本操作，其各项菜单功能如下。

- (1) **新建 (N)**  **Ctrl+N**：新建电影文件。
- (2) **从模板新建 (T)...**：以模板为出发点新建电影文件。
- (3) **打开 (O)...**  **Ctrl+O**：打开一个已有的电影文件。
- (4) **以库打开 (L)...**  **Ctrl+Shift+O**：打开已经存在的电影文件，但只能输入并显示该电影文件的库中素材，而不是将整个文件打开来编辑。

- (5) **关闭(C)** **Ctrl+W** : 关闭当前编辑窗口中的文件。
- (6) **保存(S)** **Ctrl+S** : 保存当前编辑窗口中的文件。
- (7) **另存为(A)...** **Ctrl+Shift+S** : 将当前编辑窗口中的文件另存。

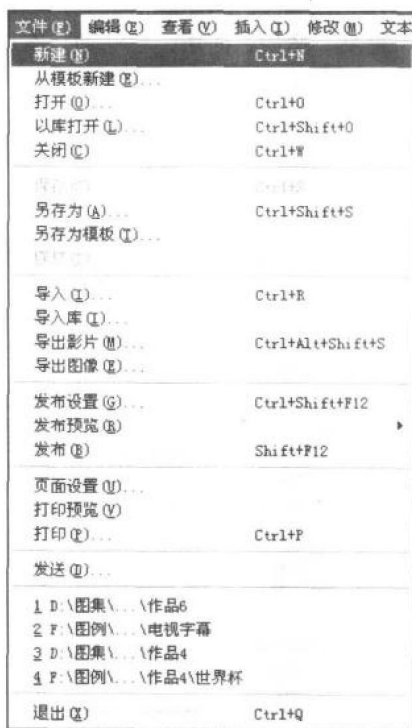
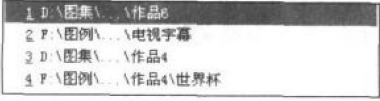


图 1.3.1 “文件”菜单

- (8) **另存为模板(T)...** : 将当前编辑窗口中的文件存储成模板文件。
- (9) 恢复: 将当前编辑窗口中的文件恢复为最后一次存盘时的情况。
- (10) **导入(I)** **Ctrl+R** : 导入文件到当前编辑的文件窗口中的页面中。
- (11) **导入库(L)** : 将文件导入到当前编辑文件中的库面板中。
- (12) **导出影片(M)** **Ctrl+Alt+Shift+S** : 将当前编辑窗口中的电影作品导出。
- (13) **导出图像(E)...** : 将当前的电影作品输出为图像文件。
- (14) **发布设置(G)** **Ctrl+Shift+F12** : 定制电影的发布选项。
- (15) **发布预览(B)** : 预览电影的发布效果。
- (16) **发布(B)** **Shift+F12** : 发布当前编辑的电影文件。
- (17) **页面设置(U)...** : 设置当前文件的打印页面。
- (18) **打印预览(V)** : 在打印前预览当前文件。
- (19) **打印(P)** **Ctrl+P** : 打印当前文件。
- (20) **发送(Q)** : 发送当前编辑的作品。
- (21)  : 在该处将显示出最近编辑过的文件。
- (22) **退出(Q)** **Ctrl+Q** : 关闭所有编辑文件, 退出 Flash MX 程序。