

高职高专21世纪计算机规划教材



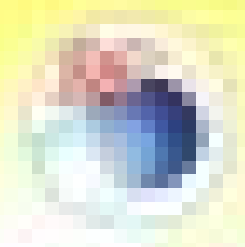
中文 Flash MX 2004 网页设计实用教程

梁广玲 彭智辉 编著



冶金工业出版社

中国美术学院美术考级教材



Flash MX 2004 网页设计 实用教程

中国美术学院美术考级教材



高职高专 21 世纪计算机规划教材

中文 Flash MX 2004 网页设计 实用教程

梁广玲 彭智辉 编著

北 京
冶 金 工 业 出 版 社

2004

内 容 简 介

Flash MX 2004 是 Macromedia 公司开发的网页动画制作软件。本书介绍了 Flash MX 2004 的基础知识, 包括各种工具和面板的使用、Flash 图形的创建、Flash MX 2004 动画、元件和实例的基础知识、Flash MX 2004 的初级和高级应用、Flash 的交互性、对声音的操作等, 最后通过综合实例介绍了 Flash MX 2004 在网页制作中的应用。

本书以实例为主, 语言简练、内容翔实、实用性强, 既可以作为大中专院校和培训班的教材, 也可以作为原 Flash 用户及动画制作人员的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash MX 2004 网页设计实用教程 / 梁广玲, 彭智
辉编著. —北京: 冶金工业出版社, 2004.12
ISBN 7-5024-3654-5

I. 中... II. ①梁...②彭... III. 动画—设计—图形
软件, Flash MX 2004—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 121837 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 程志宏

佛山市新粤中印刷有限公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2004 年 12 月第 1 版, 2004 年 12 月第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 16 印张; 373 千字; 248 页

25.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

前 言

一、关于 Flash MX 2004

Flash 是 Macromedia 公司开发的网页动画制作软件。使用 Java 制作动画需要编写大量的代码,而使用 Flash 可以轻松地制作网页动画。用 Flash 设计的网页动画因为使用了矢量图形,所以生成的文件体积更小,网页浏览的速度也更快。运用 Flash 设计动画是一个网页设计者所必须掌握的基本技能,并已经成为网页动画制作事实上的标准。同 Flash 5 相比,Flash MX 2004 在许多方面都有所改进:在工具栏上增加了自由转换工具和填充转换工具;面板的排列风格也有较大的变化,只要熟悉了一个面板的操作方法,就很容易掌握其他面板的操作;增加了一个属性面板,用来改变各种对象的属性;另外,大大提高了交互性动画的制作功能,也增加了许多相关的函数,使用户可以更容易地制作复杂的动画。

二、本书结构

本书从 Flash MX 2004 的基本操作开始,循序渐进地介绍了 Flash MX 2004 的使用方法,其结构安排如下:

第 1 章:Flash MX 2004 入门。介绍了 Flash MX 2004 的新增功能、工作界面、文件的操作、面板的操作、快捷键的设置以及影片的导入、导出和发布。

第 2 章:Flash MX 2004 的绘图功能。介绍了 Flash MX 2004 各种绘图工具的使用和对颜色的操作。

第 3 章:创建 Flash 图形。介绍了如何创建最基本的 Flash MX 2004 图形,包括创建简单的 Flash 图形、图形的组合、对图形进行变形与旋转操作、创建文字效果等。

第 4 章:Flash MX 2004 动画基础。介绍了如何创建最基本的 Flash MX 2004 动画,重点介绍了帧和时间轴的使用。

第 5 章:元件和实例。介绍了元件的类型和编辑、实例属性的改变及图库的操作。

第 6 章:Flash MX 2004 的初级应用。通过几个简单实用的例子介绍了如何利用引导层、渐变等制作动画。

第 7 章:Flash 的交互性。交互性是 Flash MX 2004 制作动画强大的功能所在,这里主要介绍了交互式动画的基础知识、基本动作和各种函数等知识,并配合实例的制作来加深理解。

第 8 章:Flash 中的声音。主要介绍了在 Flash MX 2004 动画中声音的应用,包括声音的导入、应用、编辑、按钮控制声音以及声音的压缩等。

第 9 章:Flash MX 2004 的高级应用。通过几个复杂的例子介绍了影片的控制等高级应用技巧。

第 10 章:综合应用实例。通过几个综合性的实例介绍了 Flash MX 2004 在实际工作中的应用。通过本章的学习可大大提高运用 Flash 制作动画的能力。

本书在最后还给出了各章综合练习题的参考答案,以供读者参考。

三、本书特点

本书以实例和图形界面为主，让读者在实例制作的过程中，轻松学会 Flash MX 2004 的使用。为了巩固读者对各章内容的掌握，每章后面还配有适量的练习。本书条理清晰、实例丰富，是一本通俗易懂、实用性强的书籍。

四、本书适用对象

本书既可以作为大中专院校和培训班的教材，也可以作为原 Flash 用户及动画制作人员的参考书。

本书作者长期从事网页制作培训和计算机教学，有丰富的教学经验，了解各种程度的读者学习的难点和要求，因此，本书对用户的网页制作水平的提高会有一定的帮助。但是，由于计算机技术的飞速发展，新技术总是不断地出现，再加上本书的编写时间仓促，水平有限，缺点错误在所难免，恳请读者批评指正。本书由于软件汉化不够完善，书中还存在一些缺陷，敬请读者谅解。

本书由梁广玲（负责全书结构和 1~5、10 章的编写）、彭智辉（负责 6~9 章的编写）合作完成。

虽然经过严格的审核、精细的编辑，本书在质量上有了一定的保障，但我们的目标是力求尽善尽美，欢迎广大读者和专家对我们的工作提出宝贵建议，联系方法如下：

电子邮件：service@cnbook.net

网址：www.cnbook.net

本书所附带的辅助素材可在本网站免费下载，此外，该网站还有一些其他相关书籍的介绍，可以方便读者选购参考。

编 者

2004 年 11 月

目 录

第1章 Flash MX 2004 入门..... 1	2.4 文本工具..... 27
1.1 Flash 简介..... 1	2.5 指针工具..... 28
1.2 Flash MX 2004 的新增功能..... 1	2.5.1 箭头工具..... 28
1.3 Flash MX 2004 的工作界面..... 2	2.5.2 贝兹选取工具..... 30
1.3.1 菜单栏..... 3	2.6 套索工具..... 30
1.3.2 工具栏..... 4	2.7 其他工具..... 31
1.3.3 工具箱..... 5	2.8 颜色的使用..... 32
1.3.4 时间轴..... 6	2.9 实例制作..... 34
1.3.5 标尺、网格和对齐方式..... 6	小结..... 36
1.4 文件的操作..... 7	综合练习二..... 36
1.5 面板的操作..... 8	一、选择题..... 36
1.6 快捷键的设置..... 9	二、填空题..... 36
1.7 Flash MX 2004 影片的导入、	三、思考题..... 36
导出和发布..... 11	四、上机题..... 37
1.7.1 导入、导出和转存影片..... 11	第3章 创建 Flash 图形..... 38
1.7.2 发布设定、预览及发布..... 12	3.1 创建简单的 Flash 图形..... 38
小结..... 13	3.1.1 小太阳的制作..... 38
综合练习一..... 13	3.1.2 苹果的制作..... 39
一、选择题..... 13	3.2 图形的组合..... 42
二、填空题..... 14	3.3 图形的变形与旋转..... 44
三、思考题..... 14	3.4 填充效果..... 46
四、上机题..... 14	3.4.1 纯色填充方式..... 46
第2章 Flash MX 2004 的绘图功能..... 15	3.4.2 渐变填充方式..... 47
2.1 绘图工具..... 15	3.5 创建字体和文本效果..... 50
2.1.1 直线工具..... 15	3.5.1 字体的基本操作..... 50
2.1.2 矩形工具..... 16	3.5.2 制作阴影字..... 52
2.1.3 椭圆工具..... 18	3.5.3 给文字填充颜色..... 52
2.1.4 铅笔工具..... 18	3.6 导入其他图形..... 53
2.1.5 画刷工具..... 19	3.6.1 导入位图..... 53
2.1.6 钢笔工具..... 21	3.6.2 导入矢量图..... 56
2.2 填充工具..... 22	小结..... 56
2.2.1 墨水瓶工具..... 22	综合练习三..... 56
2.2.2 油漆桶工具..... 22	一、选择题..... 56
2.3 填充转换工具..... 24	二、填空题..... 56

三、思考题	57	三、思考题	105
四、上机题	57	四、上机题	105
第4章 Flash MX 2004 动画基础	58	第6章 Flash MX 2004 的初级应用	106
4.1 Flash 动画基础知识	58	6.1 物体的平移变动	106
4.2 创建简单的动画	59	6.2 沿曲线运动的五边形	107
4.2.1 制作会动的圆	59	6.3 变幻的字符	110
4.2.2 制作色彩的变化	61	6.4 变幻的图形	111
4.3 帧	63	6.5 透明渐变效果	113
4.3.1 定义关键帧	63	6.6 掩膜效果	114
4.3.2 帧的属性设置	66	6.7 飞驰的火车	117
4.3.3 时间轴的设置	66	小结	120
4.4 编辑动画	68	综合练习六	120
4.5 使用图层	72	一、选择题	120
4.6 使用引导层	75	二、填空题	120
4.7 场景管理	78	三、思考题	121
4.8 实例制作	80	四、上机题	121
小结	84	第7章 Flash 的交互性	122
综合练习四	84	7.1 全局函数	122
一、选择题	84	7.1.1 转到	122
二、填空题	84	7.1.2 播放	123
三、思考题	85	7.1.3 停止	123
四、上机题	85	7.1.4 停止所有声音	123
第5章 元件和实例	86	7.1.5 鼠标事件	123
5.1 元件的类型	86	7.1.6 获得 URL	124
5.2 编辑元件	86	7.1.7 Flash 脚本命令	125
5.2.1 转换元件	87	7.1.8 加载影片	125
5.2.2 创建影片元件	88	7.1.9 卸载影片	126
5.2.3 创建按钮元件	91	7.2 动作函数	126
5.3 修改实例属性	97	7.3 操作符	127
5.4 图库	98	7.3.1 数值操作符	127
5.4.1 图库的操作	99	7.3.2 比较操作符	128
5.4.2 公共图库	100	7.3.3 字符串操作符	128
5.5 实例制作	102	7.3.4 逻辑操作符	129
小结	104	7.3.5 位操作符	129
综合练习五	104	7.3.6 赋值操作符	129
一、选择题	104	7.3.7 点操作符和数组访问操作符	130
二、填空题	105	7.4 普通函数	130

7.5 属性	131	小结	166
7.6 对象	132	综合练习八	166
7.6.1 逻辑对象	132	一、选择题	166
7.6.2 颜色对象	132	二、填空题	167
7.6.3 键盘对象	133	三、思考题	167
7.6.4 数学对象	133	四、上机题	167
7.6.5 鼠标对象	134		
7.6.6 影片剪辑对象	134	第9章 Flash MX 2004 的高级应用	168
7.6.7 物体对象	134	9.1 在按钮中插入声音文件	168
7.7 关于变量	135	9.2 简单的按钮控制	169
7.7.1 命名变量	135	9.3 遮罩	171
7.7.2 变量的类型	135	9.3.1 简单的遮罩效果	171
7.7.3 变量的作用范围	136	9.3.2 放大效果	173
7.7.4 声明变量	136	9.4 场景切换	175
7.7.5 在脚本中使用变量	137	9.5 弹出菜单的制作	178
7.8 书写目标路径	137	9.6 小球的运动	181
7.8.1 使用 if 语句	138	9.7 显示鼠标的位置	183
7.8.2 重复执行动作	139	9.8 隐藏鼠标	186
7.9 优化 Flash 电影	140	9.9 掷骰子游戏	189
7.10 实例制作	141	小结	192
7.10.1 动态显示鼠标所在角度	141	综合练习九	192
7.10.2 描绘 SIN 曲线	144	一、选择题	192
7.10.3 擦玻璃效果	146	二、填空题	193
7.10.4 模拟转盘	149	三、思考题	193
7.10.5 控制圆形变大和变小	152	四、上机题	193
7.10.6 鼠标控制遮罩	156		
小结	159	第10章 综合应用实例	194
综合练习七	159	10.1 动态的文字输出	194
一、选择题	159	10.2 鼠标跟随	197
二、填空题	159	10.3 计算器	199
三、思考题	160	10.4 激光笔写字	203
四、上机题	160	10.5 控制多个影片的播放	208
第8章 Flash 中的声音	161	10.6 设置密码	214
8.1 导入声音	161	10.7 加法测试题	217
8.2 声音的应用	161	10.8 复制影片	221
8.3 声音的编辑	163	10.9 拼图游戏	223
8.4 按钮控制声音	164	10.9.1 制作分割的图片	224
8.5 声音的压缩	165	10.9.2 制作拖曳动画	224
		10.9.3 设置图片的初始位置	226

10.10 射击游戏.....	227	第 2 章	235
小结	232	第 3 章	237
综合练习十	232	第 4 章	238
一、选择题	232	第 5 章	240
二、填空题	233	第 6 章	241
三、思考题	233	第 7 章	244
四、上机题	233	第 8 章	245
参考答案	234	第 9 章	246
第 1 章	234	第 10 章	247

第 1 章 Flash MX 2004 入门

本章重点介绍 Flash MX 2004 的基础知识以及其新特性。用通俗的语言介绍了 Flash MX 2004 的各种菜单和操作环境,通过本章的学习,让读者对 Flash MX 2004 有一个总体的认识。

1.1 Flash 简介

Flash 是著名的网络多媒体制作工具。它主要用于编辑矢量图及动画素材,虽在矢量图的编辑上不如 Fireworks,但在矢量动画的编辑上功能十分强大。还可以处理声音,是制作 Web 动画的首选工具。

Flash 是基于矢量图的动画编辑软件,编辑的主要对象是矢量图,也可对转换为矢量图的位图进行编辑。它的动画的基础是依靠关键帧,在关键帧之间是依靠变形和移动位置等技术自动形成过渡帧来补充动画。在排列时是以时间轴为基础的。在 Flash 的动画制作中,还可以对各种事件(如鼠标事件等)进行反应,制作出交互式的动画,基本上可以不用编写代码。但是它制作的动画需要 Netscape 4.0 或 IE 4.0 以上的版本支持。

Flash 是 Macromedia 公司制作网页的三大工具(Flash、Fireworks、Dreamweaver)之一。它采用了与众不同的核心技术——流控制技术。在以往的网页动画制作软件中,一般要将整个文件都下载完后,才可以播放动画,由于下载时间较长,影响浏览速度,因此效果不太好。而 Flash 采用流控制技术,可一边下载,一边播放,并且设计者可自己决定流的大小,因此,制作的动态网页在下载时基本看不出时间上的延迟。

Flash 是以插件的方式来工作的。用户只要为浏览器安装相应的插件,启动浏览器后就可以直接浏览带有 Flash 动画的网页。

Flash 的动画编辑功能十分强大,它能够支持绘图和声音的编辑、位图输入、渐变色和 Alpha 透明等,因此,用户甚至可以组建一个完全由 Flash 组成的站点。

在 Flash 中,大量的图形是矢量图,因此,用 Flash 制作的图形在放大与缩小的操作中不会失真,并且用它制作的动画文件所占的磁盘空间较小,这些都是 Flash 动画特有的优点。下面开始学习 Macromedia 公司的 Flash 最新版本 Flash MX 2004 的基本知识。

1.2 Flash MX 2004 的新增功能

Flash MX 2004 在 Flash 5 版本的基础上增加了许多新的功能。主要有以下一些方面:

- (1) 工作区的设置更方便操作。
- (2) 崭新的开始页面可以让用户方便地选择从哪个项目开始工作。
- (3) 增加了许多模板。
- (4) 新的多步向导能够控制指定范围的视频被导入,并提供了可重复使用的编码设置和颜色修正新性能。
- (5) 对每一个对象设置了属性面板,便于在属性面板中修改对象的一些属性,该特点和 Macromedia 公司的另一个产品 Dreamweaver 中的属性面板的设置类似。
- (6) 可保存为 Flash 5 文件,并向下兼容。

(7) 时间轴方面的扩展。可以在时间轴中插入目录,使用目录式管理。加速和简化时间轴上可重复使用的通用交互任务。例如:改变时间轴效果允许用户快速为一个对象设置动画、位置、缩放、不透明和颜色变化。

(8) 层的分类。选择多个对象后,用这个命令可以自动把对象分配在它们各自所在的层里,新的层的名字和所选择的内容相关联。

(9) 库文件的增强。直接拖动对象到库文件里可以创建和操作库的元件,调整库文件的结构,并对有相互冲突的元件名字给予提示,同时可灵活的拖曳创建的元件。另外,还可以直接导入 pdf 和 Adobe Illustrator 10 文件。

(10) 元件的编辑。元件可以在它插入的任何地方进行编辑,这就使得创建文件非常的方便。

(11) 用户可以通过面板应用 Action 快速创建自己的行为,而无需了解代码。动作脚本 2.0 为支持面向对象编程做了非常大的改进,能够对整个 Flash 文件进行全局查找和替换,并且支持正规表达式。

(12) 消除文字锯齿,为显示清晰易读的小字体做了优化。

(13) 增强了报表发布功能。

(14) 能够支持 Macintosh OS/X 和 Windows XP 操作系统。

(15) 具有完全支持全球语言字符集。字符串面板允许本地语言直接成为多国语言。

(16) 允许 HTML 和 Flash 内容设计一致。文本框(text field)对象支持 CSS 样式的方法,stylesheet 将映射可载入的 XML 和 HTML 文件样式规范。

(17) 可以直接播放硬盘上的 flv (Flash 视频)文件(不需要导入)。这样可以用有限的内存播放很长的视频文件而不需要从服务器下载完全部文件。

(18) 新的帮助系统整合全部帮助信息到应用程序中。

1.3 Flash MX 2004 的工作界面

Flash MX 2004 的工作界面如图 1-1 所示,该界面是经过了汉化处理的。

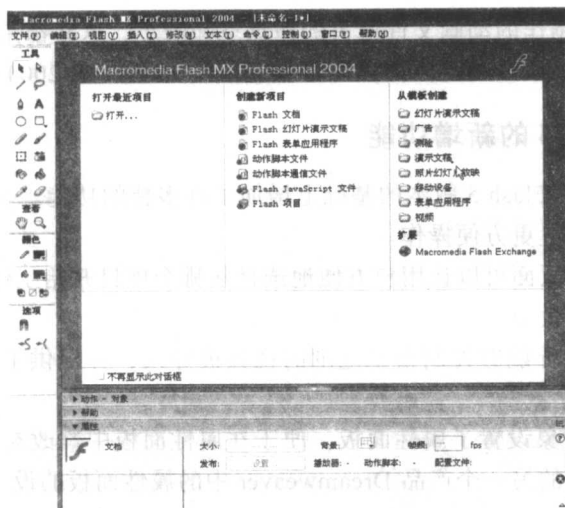


图 1-1

1.3.1 菜单栏

在如图 1-1 所示的界面中,标题栏下面的是菜单栏,一共有十个菜单。下面简单介绍其中部分菜单的主要用途:

(1) 文件 (File) 菜单:主要用于文件的管理,如新建、打开一个文件,保存一个文件,按影片方式保存文件,发布文档,导入其他的文档以及进行页面设置等。文件菜单如图 1-2 所示。



图 1-2

(2) 编辑 (Edit) 菜单:主要用于在编辑图形时进行、撤消、重做等操作,对选定的对象进行拷贝、粘贴等操作,如图 1-3 所示。

(3) 视图 (View) 菜单:主要用于设置界面的显示风格,如图 1-4 所示。

(4) 插入 (Insert) 菜单:主要是对图层、帧等元素进行操作,如图 1-5 所示。



图 1-3

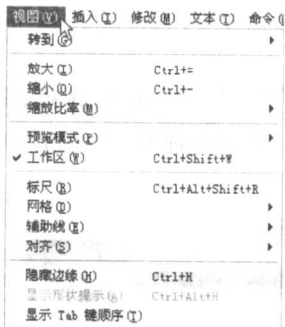


图 1-4

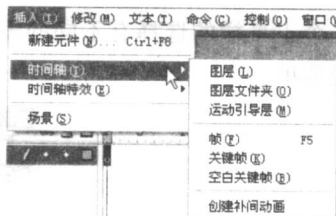


图 1-5

(5) 修改 (Modify) 菜单：主要是对组成影片的基本元素进行修改，如图 1-6 所示。

(6) 命令 (Command) 菜单：主要是管理保存命令、获取命令以及运行命令。

(7) 文本 (Text) 菜单：主要对影片中文本的字体、大小、排列方式等进行修改等操作，如图 1-7 所示。



图 1-6

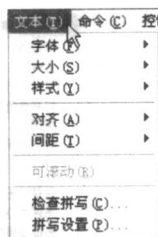


图 1-7

(8) 控制 (Control) 菜单：主要是对影片放映方式进行控制，如图 1-8 所示。

(9) 窗口 (Window) 菜单：在该菜单中主要是对控制面板的显示进行设置，以及多个影片窗口进行排列操作，如图 1-9 所示。

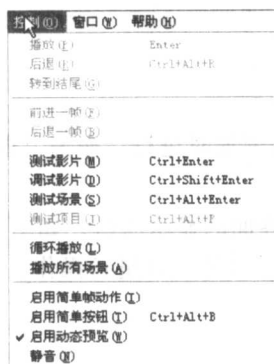


图 1-8

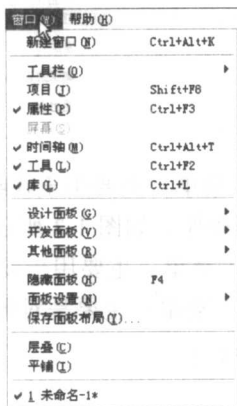


图 1-9

(10) 帮助 (Help) 菜单：它提供了一些简单的学习课程，以及有关版权和注册等方面的信息。

1.3.2 工具栏

Flash MX 2004 的工具栏包括了主工具栏、控制器和编辑栏三个常用的工具栏。如果对这三个工具栏的选择有不同的需求，可以选择窗口 (Window) 菜单下的工具栏 (Tools) 命令，显示如图 1-10 所示的菜单。

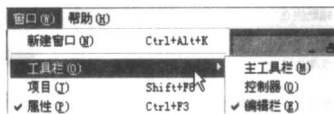


图 1-10

在所需要的栏上单击则可显示相应的工具栏。下面主要介绍主工具栏和控制器这两个工具栏。

1. 主工具栏

在如图 1-11 所示的主工具栏中,有许多图标是大家非常熟悉的。从左到右分别是新建一个影片、打开一个文件、保存、打印、剪切、复制、粘贴、撤消操作、恢复操作、靠齐网格、平滑曲线、直线、旋转、缩放、对齐工具。

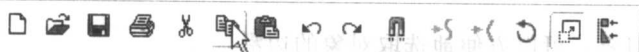


图 1-11

2. 控制栏

控制栏是 Flash 的一个较特别的工具。它其实是一个预览工具,当完成一个影片的制作后,可以通过控制器工具栏来预览效果。工具栏上面的按钮非常直观,如图 1-12 所示,从左到右分别是:停止、到影片起始位置、快速回倒、播放、快速前倒、到影片结束位置。

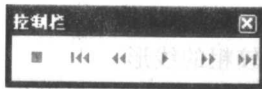


图 1-12

1.3.3 工具箱

工具箱中包括绘制各种图形的工具。分为四部分,从上到下分别为:

- (1) 绘图部分:位于工具箱的上半部分。
- (2) 查看图形部分:包括用于移动图形的手形工具和用于缩放图形的放大镜工具。
- (3) 颜色工具部分:用于选择图形边界的颜色和填充图形内部的颜色。
- (4) 属性部分:由于选择的工具不同,该部分的显示也会有相应的变化。

如图 1-13 所示是选中了橡皮擦工具时的工具箱外观。



图 1-13

同 Flash MX 相比, Flash MX 2004 的绘图工具增加了填充转换工具和自由转换工具。其主要的绘图工具有以下几种:

(1) 箭头工具 : 用于选择要操作的对象, 当要对一个图形进行处理时, 一定要先选择它, 然后才能对它进行各种各样的操作。选择一个对象后, 可以对其曲线、直线进行操作, 还可将对象进行旋转、缩放操作。

(2) 贝兹选取工具 : 可以以矢量方式选择图形的曲线。然后通过控制点来改变曲线的形状。

(3) 套索工具 : 可以方便地选取对象的边沿。

(4) 直线工具 : 可以容易地绘制直线。

(5) 矩形工具 : 可以绘制矩形和多角星形。

(6) 画圆工具 : 可以绘制圆和椭圆。

(7) 钢笔工具 : 可以绘制矢量曲线。

(8) 铅笔工具 : 可以绘制曲线, 也可用于自由绘图等。

(9) 文字工具 : 可以在影片上输入文字。

(10) 画刷工具 : 用来绘制较粗的线形。

(11) 自由转换工具 : 用来对图形进行变形操作。

(12) 转换填充工具 : 用来将对象的填充色和边框色进行转换。

(13) 墨水瓶工具 : 可用于改变对象的轮廓颜色或添加轮廓。

(14) 颜料桶工具 : 可以用该工具将选定的区域填充上某种颜色。

(15) 橡皮工具 : 可以用该工具删除不想要的区域。

(16) 滴管工具 : 用于获取当前的颜色。

(17) 抓手工具  和放大镜工具 : 可以用来移动图形和缩放图形。

1.3.4 时间轴

时间轴是 Flash 系列软件工作时制作动画最重要的区域, 它主要包括了层编辑区、帧编辑区和时间轴三部分, 如图 1-14 所示。可选择查看(V)菜单下的时间线(L)命令来显示或隐藏它。具体的使用方法在后面介绍。

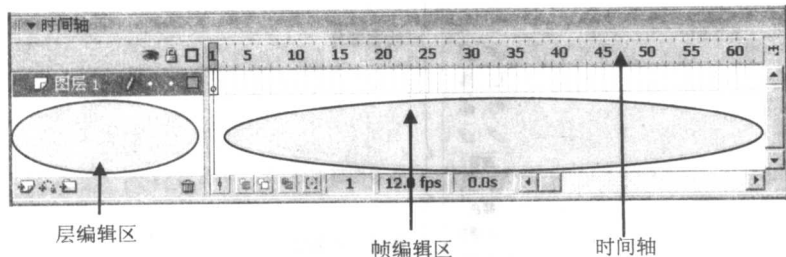


图 1-14

1.3.5 标尺、网格和对齐方式

标尺、网格和对齐方式都是用于排列对象的方便工具。选择视图(V)菜单中的标尺(R)或网格(G)命令, 可以显示和隐藏这两个元素, 如图 1-15 所示。还可以设置对齐方式, 如图

1-16 所示。



图 1-15

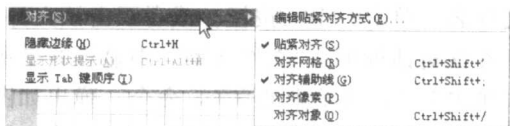


图 1-16

操作完成以后，显示如图 1-17 所示的工作界面。

选择视图(V)菜单中的网格(G)命令，然后选择编辑网格(E)子命令可以修改网格的属性，对话框如图 1-18 所示。

在 中可以修改网格宽度，在 中可以修改网格的高度。在 精确吸附: 正常 下拉菜单中可以选择绘制图形时和网格的贴紧度，有如图 1-19 所示的四种选择。

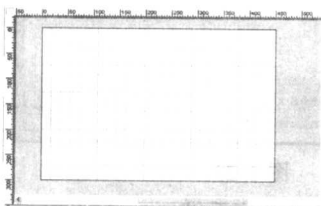


图 1-17

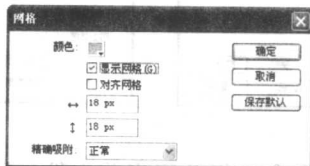


图 1-18

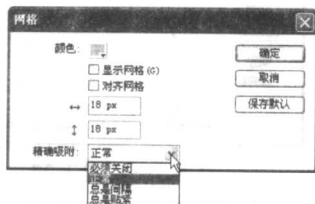


图 1-19

如果选择了“总是贴紧”，则绘制的图形一定会和网格靠齐，如果选择了“正常”，则在一定范围内的图形会和网格靠齐。这对于绘制要对齐的图形来说，非常方便。

按钮可以把当前的网格间距保存为默认值，方便以后使用。

1.4 文件的操作

下面介绍 Flash MX 2004 对文件的一些基本操作，这些操作同一般的应用软件对文件的操作十分类似。

启动 Flash MX 2004 后，系统默认设置下会出现一个对话框，如图 1-20 所示。从这里可以快速打开最近项目、快捷创建新项目。单击 后，系统会默认新建一个叫“未标题-1”的新文件，可直接在绘图区域进行各种操作。

另外，也可以选择文件(F)菜单中的新建(N)命令，创建新文件或模板，对话框如图 1-21 所示。

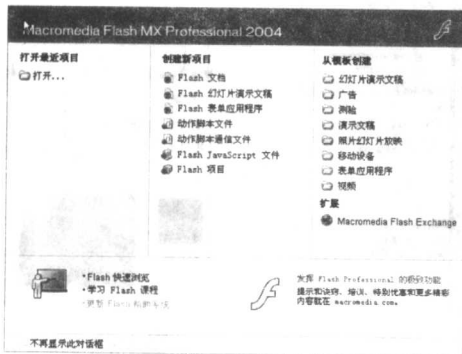


图 1-20

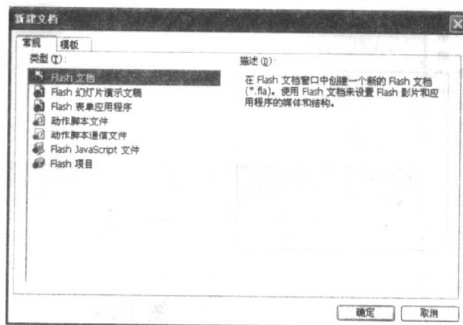


图 1-21