

Flash CS3

网页动画设计开发

全方位 学习

许凌云 李防 等编著

本书特色

- ▶ 内容实用，容易上手
- ▶ 知识要点 + 典型案例，便于理解
- ▶ 超值赠送多媒体DVD光盘，一书在手，两书拥有
- ▶ 贴心的售后服务（网站答疑 | 电话答疑），让学习畅通无阻

超值赠送光盘包含

- ▶ 每个实例所采用的素材和最终完成效果
- ▶ 每章完整的语音视频讲解
- ▶ 多款当前流行的网站设计创作经典资料和精品赏析
- ▶ 另一本书的完整视频，购买一本书，拥有两本书的全方位学习体验

清华大学出版社



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书分为两部分,基础篇和实战篇。基础篇讲解了常用网页动画设计软件 Flash CS3 应用的多个方面,如 Flash CS3 图像处理基础、图层与帧的操作及应用、元件和实例的操作应用、库和声音的操作应用、动画角色的设置与运动、合成 Flash 动画、Flash 中的 ActionScript 基础、实现网页的动态交互、优化和发布 Flash 动画等;实战篇讲述了几个综合应用实例,如个人全 Flash 网站的构建、企业广告宣传类网站设计和旅行社类网站动画设计等。“基础知识+典型案例”的讲解形式,配套超值多媒体 DVD 学习光盘(购买一书,体验两书),真正实现读者全方位的学习。

本书内容丰富、图文并茂、深入浅出,适用于广大网页设计人员,同时可作为一种速查工具书,适合网络爱好者和计算机类各专业教师和学生、社会学习者及网页设计培训人员等选用。

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 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS3 网页动画设计开发全方位学习/许凌云,李防等编著. —北京:清华大学出版社,2008.11

ISBN 978-7-302-18465-2

I. F… II. ①许… ②李… III. 动画—设计—图形软件, Flash CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 132829 号

责任编辑:钟志芳 马子杰

封面设计:joker

版式设计:赵丽娜

责任校对:王 云

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:22.75 字 数:498 千字
(附 DVD1 张)

版 次:2008 年 11 月第 1 版

印 次:2008 年 11 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:42.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:028891-01

前 言

Flash CS3 网页动画开发软件已经深入人们的生活,是网站设计和产品展示生活和工作的必备工具,掌握一些必要的知识和技能,不但可以拓展工作空间,提高社会适应能力,还可以提高工作效率,从而很好地为个人和单位服务。因此非常有必要学习和掌握它们。

本书内容

本书采用“基础知识+典型案例”的讲解形式,围绕 Flash CS3 网页动画开发工具,详细讲解了如何使用 Flash CS3 开发应用程序的过程。每个技术要点均有具体的实例来解析,主要内容有 Flash CS3 图像处理基础、图层与帧的操作及应用、元件和实例的操作应用、库和声音的操作应用、动画角色的设置与运动、合成 Flash 动画、Flash 中的 ActionScript 基础、实现网页的动态交互、优化和发布 Flash 动画等几部分,并在讲述 Flash CS3 网页动画开发软件的基础上,重点讲述了几个综合应用实例,如个人全 Flash 网站的构建、企业广告宣传类网站设计和旅行社类网站动画设计等,使读者在看完本书后,就能够结合实际,以本书提供的开发实践和案例代码为基础,快速、高效、灵活地设计出专业级应用程序。

本书作为一本专门介绍 Flash CS3 网站设计与制作的图书,通过生动、实用的案例,向读者全面展示了动感网站制作的具体方法和步骤,不论在体例结构上,还是在技术实现及创作思想上,都力求将最新的技术、最好的学习方法、最快的掌握速度奉献给读者。

读者对象

本书主要面向各单位网页设计人员、网络爱好者、计算机类各专业教师和学生、社会学习者及网页设计培训人员等。本书充分考虑了读者的实际需要,提供了大量的典型操作案例,以帮助读者边学边用,达到学以致用目的。

本书特色

本书由资深计算机图书作者和资深网站开发人员精心编写,针对目前网站设计环节中网页美工的实际需求,在讲解中尽量强调知识内容的系统性。全书贯穿了如下特色:

● 内容实用,容易上手

在讲解网页设计、制作、开发和维护等实际经验的基础上,力求将要表达的思想和创意以最完美的视觉效果和最详尽的实例操作展现给读者,以帮助读者对整个过程理解得更加深入、全面。读者只要按照实例步骤进行操作,就可以一步一步地完成网页的制作,并从中吸



取制作的经验和技巧。

- “基础知识+典型案例”的方式，便于理解

以目前流行的网站前台开发软件讲解为主线，并结合了大量网页制作中的应用实例帮助读者理解，为读者设计和制作网页提供捷径。书中除了对基本知识的介绍外，还提供了大量的典型实例操作，以帮助读者边学边用，达到从理解到应用，增强学习效果，直到圆满地完成任务的目的。

- 超值的多媒体 DVD 学习光盘，购买一书，体验两书

在配套的多媒体 DVD 学习光盘中，包含了本书中所涉及的每个实例所采用的素材和最终完成效果，读者在阅读每章内容时可以参考和使用光盘内的素材，从而轻松、快速地完成自己的网页创建；对应书中的每章每节，都有完整的视频讲解，犹如把老师请回家，极大地方便了读者的学习；书中还搜集并整理了多款当前流行的网站设计创作经典资料和精品赏析，以方便广大读者参考；为了给读者最大的实惠，在配套光盘中还赠送本系列书中另一本《Dreamweaver+Photoshop+Flash 网页设计全方位学习》的完整视频，扩展并延伸了相关的知识，读者购买了一本书，就拥有了两本书的超值体验。

结束语

本书由资深计算机图书作者和资深网站开发人员编写，同时也得到了众多网友的支持，在此一并表示衷心的感谢。参与本书编写的有：许凌云（第 1、2 章），杨平（第 3 章），张克歌（第 4 章），李秋菊（第 5、6 章），刘岩（第 7 章），王英英（第 8、9 章），段玲华（第 10 章），李防（第 11、12 章），陈艳艳（第 13 章），最后由武新华统审全稿。虽然本书倾注了编者的努力，但由于编者水平有限、时间仓促，疏漏和错误之处在所难免。如发现本书中有不妥或需要改进之处，可通过登录 <http://www.newtop01.com> 或者 zzfangcn@vip.163.com 或者 (010) 62788951-269 与编者进行沟通，编者将衷心感谢提供建议的读者，并真心希望在和广大读者互动的过程中能得到提高。

编 者

目 录

第 1 部分 基础篇

第 1 章 Flash CS3 概述.....	2
1.1 Flash CS3 新功能.....	3
1.2 安装与卸载 Flash CS3	4
1.2.1 安装 Flash CS3 的流程	4
1.2.2 卸载 Flash CS3	6
1.3 熟悉 Flash CS3 的工作环境	8
1.3.1 界面布局	8
1.3.2 菜单栏	9
1.3.3 工具栏	10
1.3.4 舞台和工作区	11
1.3.5 常用面板	11
1.3.6 其他面板	13
1.4 文档窗口	14
1.4.1 新建、保存、打开和关闭文档	14
1.4.2 文档选项卡	16
1.4.3 标尺、网格和辅助线	16
1.5 Flash CS3 操作基础	18
1.5.1 自定义工作区	18
1.5.2 Flash CS3 参数设置	19
1.5.3 自定义快捷键	23
1.5.4 获得帮助	25
1.6 总结与经验积累	25
知识问答	26
第 2 章 Flash CS3 图像处理基础	27
2.1 Flash CS3 中的工具箱	28
2.1.1 选择工具与部分选取工具	29
2.1.2 线条工具、套索工具、钢笔工具和文本工具	30
2.1.3 椭圆工具、矩形工具和多角星形工具	36
2.1.4 铅笔工具、刷子工具和任意变形工具	38



2.1.5	墨水瓶工具、颜料桶工具和滴管工具	42
2.1.6	橡皮擦工具	46
2.1.7	手形工具和缩放工具	47
2.2	位图与矢量图	48
2.2.1	位图	48
2.2.2	矢量图	52
2.3	总结与经验积累	53
	知识问答	53
第3章	图层与帧的操作及应用	54
3.1	制作 Flash CS3 动画基础	55
3.1.1	Flash CS3 动画简述	55
3.1.2	动作补间动画的制作	55
3.1.3	形状补间动画的制作	58
3.2	图层操作基础	59
3.2.1	创建图层和图层文件夹	60
3.2.2	编辑图层	61
3.2.3	设置图层的状态与属性	62
3.2.4	使用遮罩层	64
3.2.5	使用运动引导层	66
3.3	时间轴与帧	69
3.3.1	帧的分类	70
3.3.2	帧的显示状态	71
3.3.3	插入帧	72
3.3.4	帧标签、注释和锚记	73
3.4	对帧进行操作	74
3.4.1	设置帧频	74
3.4.2	帧的删除和清除	75
3.4.3	帧的选取、复制、粘贴和移动	75
3.4.4	翻转帧与洋葱皮工具	76
3.5	总结与经验积累	78
	知识问答	78
第4章	元件和实例的操作应用	79
4.1	创建 Flash 元件	80
4.1.1	元件概述与分类	80
4.1.2	创建元件	80
4.1.3	调用其他文档中的元件	85
4.2	使用实例	85

4.2.1 为实例另外指定一个元件	86
4.2.2 改变实例	86
4.3 对实例应用滤镜	89
4.3.1 投影滤镜	89
4.3.2 模糊滤镜	90
4.3.3 发光滤镜	90
4.3.4 斜角滤镜	91
4.3.5 渐变发光滤镜	91
4.3.6 渐变斜角滤镜	92
4.3.7 调整颜色滤镜	93
4.4 总结与经验积累	93
知识问答	94
第5章 库和声音的操作应用	95
5.1 在 Flash CS3 中使用库	96
5.1.1 使用库	96
5.1.2 编辑库	98
5.2 公用库	99
5.2.1 使用公用库	99
5.2.2 使用共享库资源	100
5.2.3 导入资源	102
5.3 加入与编辑声音	107
5.3.1 声音的类型与导入	107
5.3.2 添加声音	109
5.3.3 编辑声音	113
5.3.4 压缩、输出声音	115
5.4 总结与经验积累	117
知识问答	117
第6章 动画角色的设置与运动	119
6.1 创建 Flash CS3 动画角色	120
6.1.1 动画角色概述	120
6.1.2 创建动画角色	121
6.2 人的运动规律	124
6.2.1 人的走动	125
6.2.2 人的跑步	129
6.2.3 人的转身	130
6.3 不同动物的运动规律	131
6.3.1 四足类动物的运动	131



6.3.2	飞行类动物的运动	133
6.3.3	水生类动物的运动	134
6.4	不同自然景物的运动规律	135
6.4.1	风和水类景物的运动	135
6.4.2	火和云类景物的运动	138
6.4.3	雨和雪类景物的运动	140
6.4.4	雷电和爆炸的运动	141
6.5	总结与经验积累	142
	知识问答	142
第7章	合成 Flash 动画	144
7.1	传统动画与 Flash 动画制作流程	145
7.1.1	传统动画制作流程	145
7.1.2	Flash 动画的原理	146
7.1.3	制作 Flash 动画的操作流程	147
7.1.4	对 Flash 动画创作进行规划	148
7.2	实现 Flash CS3 动画合成	149
7.2.1	帧帧动画	149
7.2.2	补间动画	152
7.2.3	遮罩动画	155
7.3	总结与经验积累	159
	知识问答	159
第8章	Flash 中的 ActionScript 基础	160
8.1	ActionScript 概述	161
8.1.1	ActionScript 基本术语	161
8.1.2	使用“动作”面板	162
8.1.3	使用 Flash 的帮助系统	165
8.2	ActionScript 的语法基础	166
8.2.1	界定符与点操作符	166
8.2.2	关键字、运算符、字母的大小写	167
8.2.3	注释	171
8.3	常用 ActionScript 函数	172
8.3.1	播放/流程控制类函数	172
8.3.2	按钮交互类语句	175
8.3.3	制作一个控制 Flash 播放的按钮	177
8.3.4	影片加载与释放类函数	180
8.3.5	实现影片加载	181
8.4	ActionScript 中的基本语句	186

8.4.1	if 条件判断语句	186
8.4.2	特殊条件判断语句	188
8.4.3	for 循环	189
8.4.4	while 和 do while 循环	190
8.4.5	switch 语句	191
8.4.6	综合实例: 鼠标跟随	192
8.5	总结与经验积累	197
	知识问答	197
第 9 章	实现网页的动态交互	199
9.1	影片剪辑控制函数	200
9.1.1	duplicateMovieClip 函数应用	200
9.1.2	onClipEvent 函数应用	203
9.1.3	removeMovieClip 函数应用	204
9.1.4	getProperty 函数和 setProperty 函数应用	207
9.1.5	startDrag 函数和 stopDrag 函数应用	207
9.1.6	updateAfterEvent 函数应用	211
9.2	Flash 动态数据处理	211
9.2.1	LoadVars 对象	212
9.2.2	Flash 中数据的读取	214
9.3	组件的使用	218
9.3.1	组件的添加与删除	219
9.3.2	设置组件参数	219
9.3.3	Button 按钮组件与 CheckBox 复选框组件	223
9.3.4	ComboBox 下拉列表框组件、List 平铺滚动组件与 Label 标签组件	226
9.3.5	RadioButton 单选按钮组件、ProgressBar 加载进度组件	229
9.3.6	ScrollPane 滚动条窗口组件	232
9.4	ActionScript 函数综合应用	233
9.4.1	浏览器/网络类函数	233
9.4.2	在交互式网页中精确预加载动画	233
9.5	总结与经验积累	239
	知识问答	239

第 2 部分 实战篇

第 10 章	个人全 Flash 网站的构建	242
10.1	实例分析	243
10.1.1	背景概述	243
10.1.2	实例简介	243



10.2	主要知识点	243
10.3	具体的设计步骤	244
10.3.1	网站结构规划	244
10.3.2	主场景的设计	244
10.3.3	次场景的设计	249
10.4	总结与经验积累	256
	知识问答	256
	实例拓展	257
第 11 章	企业广告宣传类网站设计	259
11.1	实例分析	260
11.1.1	背景概述	260
11.1.2	实例简介	260
11.2	主要知识点	261
11.3	设计流程	261
11.4	具体的设计步骤	262
11.4.1	布局的基本页面分割	262
11.4.2	设计主图片区域	262
11.4.3	主导航的设计	263
11.4.4	设计页面上部	264
11.4.5	设计页面的内容区域	264
11.4.6	设计页面左侧区域	266
11.4.7	变化与其他区域设计	266
11.5	遮罩折射对象	268
11.5.1	载入影片的相关说明	272
11.5.2	Flash 动画逐步性表达方式	275
11.6	其他特效的设计表现	276
11.6.1	隐藏菜单的切片展现	276
11.6.2	实现文本效果	282
11.6.3	随抛物线运动的动画效果	285
11.7	总结与经验积累	290
	知识问答	291
	实例拓展	291
第 12 章	旅行社类网站动画设计	293
12.1	实例分析	294
12.1.1	背景概述	294
12.1.2	实例简介	294
12.2	主要知识点	295

12.3 设计流程	295
12.4 具体的设计步骤	295
12.4.1 布局的基本页面分割	296
12.4.2 具体的页面分割	297
12.4.3 设计主图片区域	298
12.4.4 设计 Logo 与网站导航	298
12.4.5 设计主要内容区域	298
12.4.6 设计子内容区域	300
12.4.7 设计页脚区域及其他	301
12.5 其他特效的设计表现	301
12.5.1 霓虹灯字体的闪烁效果	301
12.5.2 用飞机模型展示选择菜单导航	305
12.5.3 用引导线实现文本飞翔动画	313
12.5.4 隐藏后再显现的文本	320
12.5.5 衬托氛围的动画设计	326
12.6 总结与经验积累	329
知识问答	330
实例拓展	330
第 13 章 优化和发布 Flash 动画	332
13.1 Flash 动画的优化	333
13.1.1 动画文件的优化	333
13.1.2 动画的测试	334
13.2 输出前的格式设置	336
13.2.1 Flash 输出的设置	337
13.2.2 HTML 输出的设置	339
13.2.3 GIF 输出的设置	341
13.2.4 JPEG 输出的设置	343
13.2.5 PNG 输出的设置	343
13.2.6 QuickTime 输出的设置	344
13.3 Flash 动画的发布	345
13.3.1 导出动画	345
13.3.2 预览发布动画	348
13.4 总结与经验积累	348
知识问答	349

Flash CS3

网页动画设计开发全方位学习

第 1 部分

基础篇

- 第 1 章 Flash CS3 概述
- 第 2 章 Flash CS3 图像处理基础
- 第 3 章 图层与帧的操作及应用
- 第 4 章 元件和实例的操作应用
- 第 5 章 库和声音的操作应用
- 第 6 章 动画角色的设置与运动
- 第 7 章 合成 Flash 动画
- 第 8 章 Flash 中的 ActionScript 基础
- 第 9 章 实现网页的动态交互



NEXT

Flash CS3

网页动画设计开发全方位学习

Chapter 1

Flash CS3 概述

通过本章的学习，读者可以掌握 Flash CS3 的安装及卸载过程，了解 Flash CS3 的新增功能，熟悉 Flash CS3 的工作环境、操作界面，并了解各种元素以及常用工具的使用方法等。

重点提示：

- ➔ Flash CS3 新功能
- ➔ 安装与卸载 Flash CS3
- ➔ 熟悉 Flash CS3 的工作环境
- ➔ 文档窗口
- ➔ Flash CS3 操作基础

Flash 动画以其交互性强、文件尺寸小、简单易学、独有的流式传输方式等优点,在网络中得到了广泛的应用,几乎在每个网页中都能看到 Flash 动画作品的身影。利用包含 Flash 创作工具、渲染引擎、超过 200 万设计者和开发者群体的 Flash 平台系统等,可以制作出各式各样的 Flash 动画。

Flash CS3 把向量图的精确性和灵活性,与位图、声音、动画和高级交互性融合在一起,可以创作出复杂美丽的动画、MTV、精致小工具、刺激小游戏和高效网页等,这些作品的制作过程充满了无限创意。

1.1 Flash CS3 新功能

Flash CS3 在原有 Flash 软件功能的基础上,增加了新功能,提高了制作效率。下面将简单讲述 Flash CS3 的新增功能。

(1) Photoshop 文件的导入

允许用户在 Flash CS3 中直接导入 Photoshop 的 PSD 文件,并保留图层、结构等内部信息。Photoshop 中的文本在 Flash CS3 中仍然可以编辑,甚至可以指定发布时的设置。更方便地实现使用 Flash CS3 与其他各种软件进行协同工作。

(2) Illustrator 文件的导入

可以和 Illustrator 完美地协同工作。通过综合的控制和设置,可以决定导入 Illustrator 文件中的哪些层、组或对象以及如何导入它们。可以选择导入的 Illustrator 图层是分别作为 Flash 的独立图层,还是合成一层,或成为一个 Flash 的关键帧。

(3) 将动画转换为 ActionScript

以可视化的方式制作动画,并将动画转换为可重用和易于编辑的 ActionScript 代码。可以将动画从一个对象复制到另一个对象,将时间轴补间动画即时转换为 ActionScript 3.0 代码,并应用到其他元件中,以节约大量的时间。此外,还支持如缩放、旋转、倾斜,颜色、滤镜等很多属性。

(4) ActionScript 3.0 脚本语言

Flash CS3 还为那些不太熟悉 ActionScript 的用户提供了对 ActionScript 3.0 脚本语言的支持,使开发的效率得到了大幅度提升。该语言改进了性能、增强了灵活性,并且具有更加直观和结构化的开发环境。既可以让新手轻松入门,又可以满足专业程序员的需求(ActionScript 3.0 可以灵活地满足用户的期望和要求)。

(5) 高级调试器

全新的 ActionScript 调试器可以在运行时测试脚本语言的正确性和开发内容,此外,还具有极好的灵活性和用户反馈系统,并且 Adobe Flex Builder 2.0 和 Flash 都使用 ActionScript 3.0,因此,在两者之间切换时均保持了一致性。

(6) 丰富的绘图工具

Flash CS3 为用户提供了更好的绘图工具,使用新基本绘图工具以可视化方式修改组件的外观,在舞台上调整形状的属性,而不需要再进行编码,可以更容易地调整矩形的圆角或创



建饼状图等。此外,在使用分割方式时,用户可以在舞台上即时看到缩放后的效果。

(7) Adobe Device Central

在 Adobe 推出的新套装 Adobe Creative Suite 3 中加入了 Adobe Device Central,用它可以进行设计、预览和测试移动设备内容,包括可以测试交互式 Adobe Flash Lite 应用程序和界面。

(8) 高级的 Quick Time 导出

高级 Quick Time 导出器可以将 SWF 文件中发布的内容渲染为 Quick Time 视频,导出包含嵌套的 MovieClip 的内容、ActionScript 生成内容和运行时效果(如投影和模糊等)的视频文件等。

(9) 复杂的视频工具

新 Flash Video 可以使用全面的视频支持,并能创建、编辑部署流和渐进式下载等,并使用独立的视频编码器、Alpha 通道支持、高质量视频编解码器、嵌入的提示点、视频导入支持、QuickTime 导入和字幕显示等,以确保获得最佳的视频质量和功能。

(10) 省时编码工具

新的代码编辑器增强了编程功能且节省了编码时间,既可以使用代码折叠和注释功能对相关代码进行操作,也可以使用错误导航功能跳转到代码错误之处。

1.2 安装与卸载 Flash CS3

在使用 Flash CS3 制作动画前,需要先安装好 Flash CS3 软件,不需要时还可以将该软件卸载。Flash CS3 使用了全新可轻松设置外观的界面组件,为 ActionScript 3.0 创建交互式内容。使用绘图工具便可以可视方式修改组件的外观,而不需要进行编码。

1.2.1 安装 Flash CS3 的流程

Flash CS3 软件一般以光盘为存储媒体,这里以在 Windows XP 操作系统中安装 Flash CS3 为例,讲述 Flash CS3 的安装流程。

安装 Flash CS3 的具体操作步骤如下:

- Step1 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱之后,将会自动弹出一个正在初始化 Flash CS3 的窗口,如图 1-1 所示。
- Step2 在 Flash CS3 初始化结束之后,自动弹出一个安装向导窗口。如果系统中其他应用程序正在运行,则会提示用户关闭所有打开的应用程序,如图 1-2 所示。
- Step3 在关闭系统中打开应用程序之后,单击【重试】按钮,即可打开【Flash CS3 安装程序:许可协议】窗口,仔细阅读相关的协议,如图 1-3 所示。
- Step4 单击【接受】按钮,打开【Flash CS3 安装程序:选项】窗口,在此选择需要安装的 Flash 插件,如图 1-4 所示。
- Step5 单击【下一步】按钮,打开【Flash CS3 安装程序:安装位置】窗口,在此选择文件安装的路径,如图 1-5 所示。

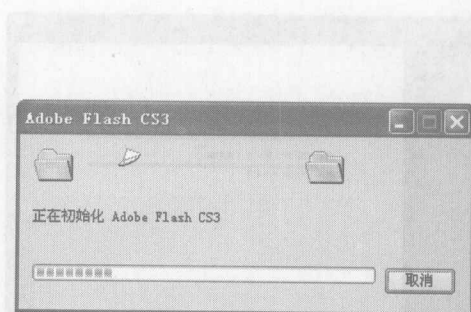


图 1-1 正在初始化 Flash CS3

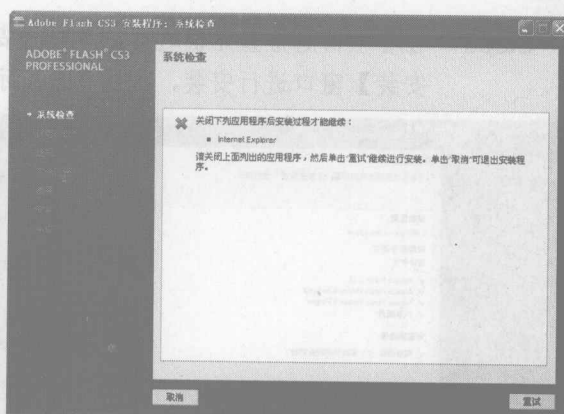


图 1-2 关闭其他应用程序提示窗口

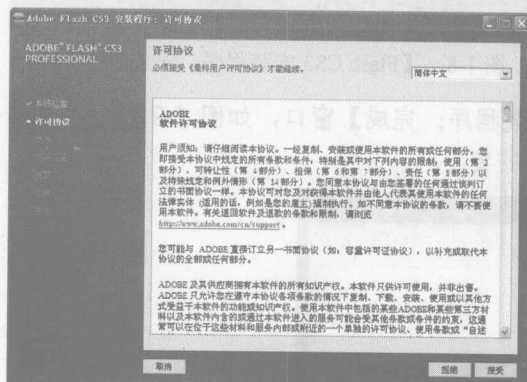


图 1-3 【Flash CS3 安装程序：许可协议】窗口

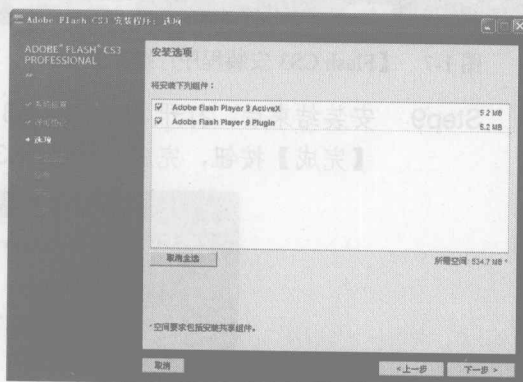


图 1-4 【Flash CS3 安装程序：选项】窗口

Step6 如果将 Flash CS3 安装到默认的文件夹，则单击【下一步】按钮；如果更改安装路径，则在磁盘列表中选择需要安装的磁盘位置或单击【浏览】按钮，在打开的【选择位置】对话框中进行选择，如图 1-6 所示。

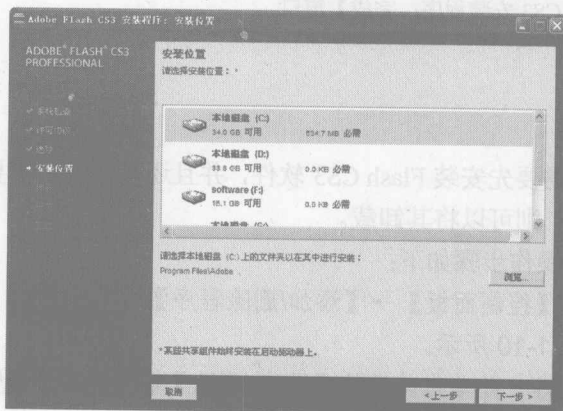


图 1-5 【Flash CS3 安装程序：安装位置】窗口



图 1-6 【选择位置】对话框

Step7 选择安装路径后，单击【下一步】按钮，打开【Flash CS3 安装程序：摘要】窗口，显示文件安装的信息，如图 1-7 所示。