

中文

Flash CS3

基础与案例教程

刘鹰 李琳 编

- 一流专家及资深培训教师精心策划编写
- 全力打造国内精品教材畅销品牌
- 内容全面 范例精美 结构合理 图文并茂
讲练结合 可操作性强 具有教科书的特点
- 面向实际操作应用 步骤详细 图示清晰
帮助读者快速掌握实践技巧



西北工业大学出版社

Flash CS3

刘 鹰 李 琳 编

西北工業大學出版社

【内容简介】本书为计算机基础与案例系列教材之一，主要包括 Flash CS3 基础知识，Flash CS3 工具的使用，图像的导入与编辑，对象的编辑操作，元件、实例和库，动画制作基础，交互式动画基础，组件，声音与视频，屏幕与模板，影片的测试与发布，Flash 广告设计，教学及光盘动画，网站设计以及 Flash 其他典型实例。书中配有生动典型的实例，每章后还附有练习题，使读者在学习和使用 Flash CS3 创作时更加得心应手，做到学以致用。

本书图文并茂，内容翔实，练习丰富，既可作为各大中专院校及社会培训班的教材使用，同时也非常适合电脑爱好者自学参考。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文 Flash CS3 基础与案例教程/刘鹰，李琳编. —西安：西北工业大学出版社，2008.12
ISBN 978-7-5612-2489-2

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 189096 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) 88493844 88491757

网 址：www.nwpup.com

电子邮箱：computer@nwpup.com

印 刷 者：陕西天元印务有限公司

印 张：20 彩插 4

字 数：530 千字

开 本：787 mm×1 092 mm 1/16

版 次：2008 年 12 月第 1 版

2008 年 12 月第 1 次印刷

定 价：35.00 元

前言

首先，感谢您在茫茫书海中翻阅此书！

对于任何知识的学习，最终都要达到学以致用为目的，尤其是计算机常用软件的学习效果，更能在日常工作中得以体现。相信大多数读者都常常会有这样的感觉，那就是尽管反复学习某个软件的基础知识，可是在实际操作中仍然不知所措；尽管有了很好的想法和创意，却不能用学过的软件知识得以顺利的实现。存在这种情况的原因就是某些书籍对计算机软件的讲解仅仅停留在表面上，并没有对其进行综合和实践的指导，虽然书中也附有很多精美的实例，但是有的是实用性不强，没有针对行业的需求；有的是步骤不完整，使读者难以独自操作完成；有的是仅仅针对单个实例进行讲解，没有分门别类进行总结分析。综上所述，我们在对本书的设计上力求避免以上诸多问题，努力做到实用、好用、耐用。



本书内容

Flash CS3 是 Adobe 公司出品的交互式动画制作软件，利用它制作的矢量动画，文件数据量非常小，可以任意缩放，并可以以“流”的形式在网上传输，这对于多媒体作品的网络应用是十分有利的，但是，Flash 的应用并不仅仅局限于网络领域，由于其能够制作出高质量的矢量动画，因此在多媒体、影视、教育等领域也发挥着重要的作用。

全书共分 15 章。其中前 11 章主要介绍 Flash CS3 基础知识和基本操作，使读者初步掌握 Flash CS3 应用的相关知识。第 12~15 章列举了几个有代表性的行业实例，通过理论联系实际，希望读者能够举一反三、学以致用，进一步巩固前面所学的知识。



本书特色

 **中文版本，易教易学：**本书选取市场上最普遍、最易掌握的应用软件的中文版本，突出“易教学、上手快”的特点。

 **从零开始，结构清晰，内容丰富：**本书以培养计算机技能型人才为目的，采用“基础知识+案例训练”的编写模式，从零开始、循序渐进、

由浅入深。内容系统、全面，难点分散，将知识点融入到每个实例中，便于读者学习掌握。

■ **以培养职业技能为核心，以工作实践为主线：**本书从自学与教学的角度出发，将精简的理论与丰富实用的经典行业范例相结合，注重计算机软件实际操作能力的提高，将教学、训练、应用三者有机结合，在此基础上使读者增强其就业竞争力。



读者对象

- 大中专院校师生
- 电脑培训学校师生
- 相关专业人员
- 电脑爱好者

我们的目标是：令初学者茅塞顿开，入门者突飞猛进！其实，学电脑，并不难，一书在手，尽在掌握，快快开始行动吧！

编 者

目 录

第1章 Flash CS3 基础知识

1.1 Flash CS3 功能介绍..... 2	1.4.2 菜单栏..... 9
1.1.1 Flash CS3 的基本功能..... 2	1.4.3 工具箱..... 10
1.1.2 Flash CS3 的新增功能..... 2	1.4.4 舞台与工作区..... 10
1.2 Flash CS3 的安装与卸载..... 3	1.4.5 时间轴面板..... 11
1.2.1 Flash CS3 的安装..... 3	1.4.6 属性面板..... 11
1.2.2 Flash CS3 的卸载..... 5	1.5 Flash CS3 的基本操作..... 11
1.3 Flash CS3 的特点及应用..... 5	1.5.1 文件管理..... 11
1.3.1 Flash CS3 的特点..... 5	1.5.2 扩展工具的使用..... 15
1.3.2 Flash CS3 的应用..... 6	1.6 操作实例——翻转文字..... 17
1.4 Flash CS3 的工作界面..... 8	本章小结..... 19
1.4.1 标题栏..... 8	操作练习..... 20

第2章 Flash CS3 工具的使用

2.1 选取工具..... 22	2.2.8 橡皮擦工具..... 33
2.1.1 选择工具..... 22	2.3 变形工具..... 34
2.1.2 部分选取工具..... 22	2.3.1 任意变形工具..... 34
2.1.3 套索工具..... 23	2.3.2 渐变变形工具..... 36
2.2 绘图工具..... 24	2.4 填充工具..... 37
2.2.1 直线工具..... 24	2.4.1 颜色..... 37
2.2.2 铅笔工具..... 26	2.4.2 颜料桶工具..... 38
2.2.3 钢笔工具..... 27	2.4.3 墨水瓶工具..... 40
2.2.4 矩形工具和基本矩形工具..... 28	2.4.4 滴管工具..... 40
2.2.5 椭圆工具和基本椭圆工具..... 29	2.5 文本工具..... 41
2.2.6 多角星形工具..... 30	2.5.1 创建文本..... 41
2.2.7 刷子工具..... 31	2.5.2 设置文本属性..... 43



2.6 操作实例——绘制蝴蝶结	46
本章小结	47

操作练习	47
------------	----

第3章 图像的导入与编辑

3.1 静态图像基础	50
3.1.1 位图与矢量图	50
3.1.2 分辨率	50
3.1.3 颜色模式	51
3.1.4 颜色深度	51
3.1.5 Alpha 通道	51
3.1.6 图像文件格式	52
3.2 导入图形图像	52
3.2.1 导入位图	52
3.2.2 导入矢量图	53
3.2.3 导入图像序列	53

3.3 编辑位图	54
3.3.1 设置位图属性	54
3.3.2 设置位图的大小和位置	54
3.3.3 去除位图背景色	55
3.3.4 修改位图中的颜色	56
3.3.5 将位图转换为矢量图	56
3.3.6 使用外部程序编辑位图	57
3.4 操作实例——望远镜	58
本章小结	60
操作练习	60

第4章 对象的编辑操作

4.1 对象的基本编辑	62
4.1.1 选取对象	62
4.1.2 移动对象	63
4.1.3 复制、剪切与粘贴对象	63
4.1.4 查找和替换	64
4.2 对象的组合与分离	65
4.2.1 组合对象	65
4.2.2 分离对象	65
4.3 对象形状的修改	66
4.3.1 平滑、伸直和优化	66

4.3.2 将线条转换为填充	67
4.3.3 扩展填充与柔化填充边缘	68
4.4 对象的排列、对齐与变形	69
4.4.1 排列对象	69
4.4.2 对齐对象	71
4.4.3 变形对象	72
4.5 操作实例——风车	75
本章小结	77
操作练习	77

第5章 元件、实例和库

5.1 元件	80
--------------	----

5.1.1 元件的类型	80
-------------------	----



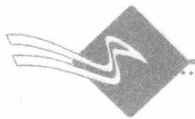
5.1.2 创建元件.....	80	5.3.1 使用库资源.....	90
5.1.3 编辑元件.....	84	5.3.2 重命名库资源.....	91
5.1.4 删除无用元件.....	85	5.3.3 在文档之间复制库资源.....	92
5.2 实例.....	86	5.3.4 解决库资源之间的冲突.....	92
5.2.1 创建实例.....	86	5.3.5 库资源的更新与替换.....	92
5.2.2 更改实例的属性.....	86	5.4 操作实例——静态倒影.....	93
5.2.3 使用其他元件替换实例.....	89	本章小结.....	95
5.2.4 改变实例类型.....	89	操作练习.....	95
5.3 库资源.....	90		

第6章 动画制作基础

6.1 时间轴面板.....	98	6.7 遮罩层动画.....	110
6.2 帧.....	98	6.8 时间轴动画.....	111
6.2.1 帧的类型.....	98	6.8.1 变形特效.....	112
6.2.2 帧的基本操作.....	98	6.8.2 应用转换特效.....	113
6.2.3 帧外观设置和绘图纸.....	99	6.8.3 应用分散式直接复制特效.....	113
6.3 图层.....	101	6.8.4 应用复制到网格特效.....	114
6.3.1 层和层文件夹的基本操作.....	102	6.8.5 应用分离特效.....	115
6.3.2 改变层的属性.....	105	6.8.6 应用展开特效.....	116
6.4 逐帧动画.....	106	6.8.7 应用投影特效.....	116
6.5 补间动画.....	107	6.8.8 应用模糊特效.....	117
6.5.1 运动补间动画.....	107	6.9 操作实例——模拟写字动画.....	118
6.5.2 形状补间动画.....	108	本章小结.....	120
6.6 引导层动画.....	109	操作练习.....	120

第7章 交互式动画基础

7.1 ActionScript 概述.....	124	7.2.1 常量.....	127
7.1.1 ActionScript 简介.....	124	7.2.2 变量.....	127
7.1.2 常用术语.....	124	7.2.3 数据类型.....	128
7.1.3 语法规则.....	126	7.3 运算符和表达式.....	128
7.2 常量、变量和数据类型.....	127	7.3.1 运算符.....	128



7.3.2 表达式	130
7.4 动作和动作面板	130
7.4.1 常用动作	131
7.4.2 使用动作面板添加动作	133

7.5 交互动画实例	134
7.6 操作实例——渐变效果	136
本章小结	138
操作练习	138

第8章 组件

8.1 组件概述	140
8.1.1 用户界面组件	140
8.1.2 视频组件	140
8.2 添加组件	141
8.2.1 使用组件面板添加组件	141
8.2.2 使用库面板添加组件	141
8.2.3 设置组件参数	141
8.3 常用组件	142
8.3.1 Button 组件	142
8.3.2 CheckBox 组件	143
8.3.3 ComboBox 组件	143

8.3.4 List 组件	144
8.3.5 RadioButton 组件	144
8.3.6 ScrollPane 组件	145
8.4 处理编译剪辑元件	146
8.4.1 将常规影片剪辑转换为 编译剪辑	146
8.4.2 导出 SWC 文件	146
8.5 操作实例——登录界面	147
本章小结	149
操作练习	149

第9章 声音与视频

9.1 为动画添加声音	152
9.1.1 导入声音	152
9.1.2 将声音添加到时间轴中	152
9.1.3 设置声音效果	153
9.1.4 编辑声音	153
9.1.5 设置声音的同步方式	155

9.2 为按钮添加声音	155
9.3 添加视频	157
9.4 操作实例——声音按钮	159
本章小结	161
操作练习	161

第10章 屏幕与模板

10.1 使用屏幕	164
10.1.1 创建基于屏幕的文档	165

10.1.2 添加或删除屏幕	165
10.1.3 重命名屏幕	166





10.1.4 设置屏幕的属性和参数	167
10.1.5 为屏幕添加内容	168
10.1.6 添加导航	169
10.1.7 添加转变	170

10.2 使用模板	172
10.3 操作实例——卡通幻灯片	174
本章小结	175
操作练习	176

第11章 影片的测试与发布

11.1 测试影片	178
11.1.1 测试命令	178
11.1.2 测试动画	178
11.2 发布影片	179
11.2.1 Flash 格式设置	180
11.2.2 HTML 格式设置	181
11.2.3 GIF 格式设置	182
11.2.4 JPEG 格式设置	183
11.2.5 PNG 格式设置	183
11.2.6 QuickTime 格式设置	185

11.3 导出影片	186
11.3.1 导出 Flash 文档	186
11.3.2 导出 SWF 文件	187
11.3.3 导出 AVI 文件	187
11.3.4 导出 GIF 文件	188
11.3.5 导出 JPEG 文件	188
11.4 操作实例	189
本章小结	189
操作练习	189

第12章 Flash 广告设计

案例 1 公益广告	192
设计背景	192
设计内容	192
设计要点	192
操作步骤	193
案例 2 旅游景点广告	200
设计背景	200
设计内容	201

设计要点	201
操作步骤	201
案例 3 茶壶广告	210
设计背景	210
设计内容	210
设计要点	211
操作步骤	211

第13章 教学及光盘动画

案例 1 教学课件	224
设计背景	224

设计内容	224
设计要点	224

操作步骤.....	224
案例 2 光盘片头动画.....	233
设计背景.....	233
设计内容.....	234
设计要点.....	234
操作步骤.....	235

案例 3 光盘片尾动画.....	247
设计背景.....	247
设计内容.....	247
设计要点.....	248
操作步骤.....	248

第14章 网站设计

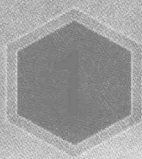
案例 1 网站导航.....	256
设计背景.....	256
设计内容.....	256
设计要点.....	256
操作步骤.....	256

案例 2 鲜花网站首页.....	262
设计背景.....	262
设计内容.....	262
设计要点.....	262
操作步骤.....	262

第15章 Flash 其他典型实例

案例 1 个人简历.....	272
设计背景.....	272
设计内容.....	272
设计要点.....	272
操作步骤.....	273

案例 2 电子杂志设计.....	288
设计背景.....	288
设计内容.....	288
设计要点.....	288
操作步骤.....	289



Flash CS3 基础知识



学习导航

Flash CS3 是目前互联网上最为流行的 Web 动画制作软件，它是由美国的 Adobe 公司推出的用于矢量图编辑和动画创作的专业软件。Flash CS3 软件的主要功能是制作动画、电脑游戏、广告和网页特效等。本章将具体介绍 Flash CS3 的新增功能、特点等基础知识。



学习要点



Flash CS3 的功能介绍



Flash CS3 的安装与卸载



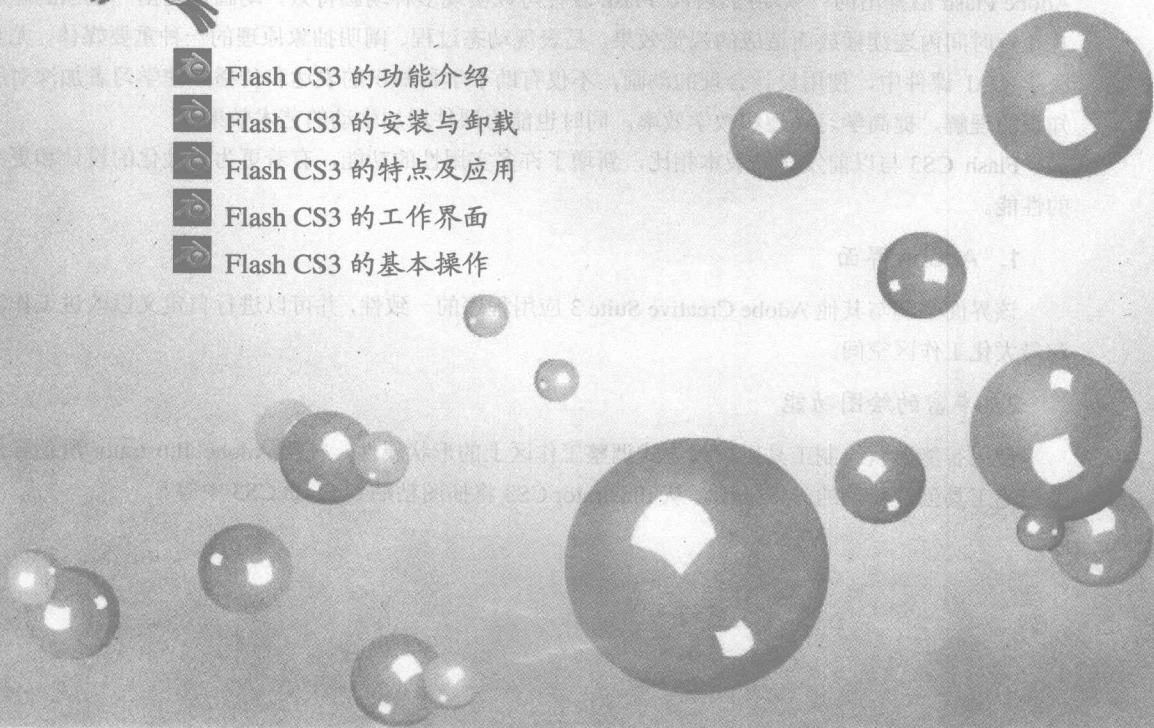
Flash CS3 的特点及应用



Flash CS3 的工作界面



Flash CS3 的基本操作





1.1 Flash CS3 功能介绍

1.1.1 Flash CS3 的基本功能

Flash CS3 的基本功能主要有 3 个，它撑起了整个 Flash 动画制作软件的强大功能。

1. 绘图和编辑图形

绘图和编辑图形是创作 Flash 动画的基础，也是进行多媒体创作的基础。使用 Flash 绘图和编辑图形并且在绘图的过程中学习怎样使用元件来组织图形元素，也是 Flash 动画的一个特点。

2. 遮罩

遮罩是 Flash 动画创作中不可缺少的，使用遮罩配合补间动画，用户可以创建丰富多采的动画效果：图像切换、火焰背景文字、管中窥豹等都是实用性很强的动画。并且，从这些动画实例中，用户可以举一反三，创建更多、实用性更强的动画效果。

遮罩的原理非常简单，但实现的方式多种多样，特别是和补间动画以及影片剪辑元件结合起来，可以创建千变万化的形式和效果。

3. 补间动画

补间动画是整个 Flash 动画设计的核心，也是 Flash 动画的最大优点，它有“动画补间”和“形状补间”两种形式。在应用影片剪辑元件和图形元件创作动画时，有一些细微的差别，用户应该完整把握这些细微的差别。

1.1.2 Flash CS3 的新增功能

Adobe Flash CS3 是 Adobe 公司收购 Macromedia 公司后将享誉盛名的 Macromedia Flash 更名为 Adobe Flash 后推出的一款动画软件。Flash 软件可以实现多种动画特效，动画都是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而造成的视觉效果，是表现动态过程、阐明抽象原理的一种重要媒体。尤其在医学 CAI 课件中，使用设计合理的动画，不仅有助于学科知识的表达和传播，使学习者加深对所学知识的理解，提高学习兴趣和教学效率，同时也能为课件增加生动的艺术效果。

Flash CS3 与以前发布的版本相比，新增了许多实用性的功能，有着更为人性化的设计和更突出的性能。

1. Adobe 界面

该界面强调与其他 Adobe Creative Suite 3 应用程序的一致性，并可以进行自定义以改进工作流程和最大化工作区空间。

2. 丰富的绘图功能

使用智能形状绘制工具以可视方式调整工作区上的形状属性，使用 Adobe Illustrator 所倡导的新的钢笔工具创建精确的矢量插图，从 Illustrator CS3 将插图粘贴到 Flash CS3 中等。



3. Photoshop 和 Illustrator 导入

Adobe Photoshop 和 Illustrator 导入在保留图层和结构的同时, 导入 Photoshop (PSD) 和 Illustrator (AI) 文件, 然后在 Flash CS3 中编辑它们。使用高级选项在导入过程中优化和自定义文件。

4. 将动画转换为 ActionScript

即时将时间线动画转换为可由开发人员轻松编辑、再次使用和利用的 ActionScript 3.0 代码。将动画从一个对象复制到另一个对象。

5. 其他方面

(1) ActionScript 3.0 开发: 使用新的 ActionScript 3.0 语言节省时间, 该语言具有改进的性能和增强的灵活性。

(2) 用户界面组件: 使用新的、小巧的、可轻松设置外观的界面组件为 ActionScript 3.0 创建交互式内容。使用绘图工具以可视方式修改组件的外观, 而不需要进行编码。

(3) 高级 QuickTime 导出: 使用高级 QuickTime 导出器, 将在 SWF 文件中发布的内容渲染为 QuickTime 视频。导出包含嵌套的 MovieClip 的内容、ActionScript 生成的内容和运行时的效果 (如投影和模糊)。

(4) 复杂的视频工具: 使用全面的视频支持, 创建、编辑和部署流式或渐进式下载的 Flash Video。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, 确保获得最佳的视频体验。

(5) 省时编码工具: 使用新的代码编辑器增强功能节省编码时间。使用代码折叠和注释可专注于相关代码, 及使用错误导航功能跳到错误代码处。

1.2 Flash CS3 的安装与卸载

掌握 Flash CS3 的安装与卸载是应用 Flash 软件的前提条件, 下面分别介绍其安装与卸载的具体过程。

1.2.1 Flash CS3 的安装

在安装 Flash CS3 前, 需要检查计算机是否达到了最低配置要求。由于现在计算机使用较多的是 Windows XP 系统, 只有少数用户使用 Macintosh 系统, 因此下面将介绍 Windows XP 系统下的最低配置。

- (1) CPU: 至少为 600 MHz PIII 以上的处理器。
- (2) 操作系统: Windows 98 SE, Windows 2000 或 Windows XP。
- (3) 内存: 至少为 128 MB 容量的内存, 建议使用 256 MB 或更高容量的内存。
- (4) 硬盘空间: 至少有 190 MB 可用硬盘空间。
- (5) 显示器: 支持 800×600 VGA 或更高分辨率的显示器, 建议使用 1 024×768 VGA。
- (6) 其他配置: 键盘、光驱和鼠标。

在计算机达到了最低配置要求后, 就可以进行 Flash CS3 的安装了, 下面给出它在 Windows XP 操作系统下的整个安装过程。

(1) 将 Flash CS3 的安装光盘放入光驱, 双击光盘中的安装文件, 进入“正在初始化”文件界面(见图 1.2.1), 稍等片刻, 系统会进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面, 显示一些欢迎信息, 如图 1.2.2 所示。

(2) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“安装选项”界面(见图 1.2.3), 显示该软件的安装选项, 用户可以使用鼠标左键选择需要安装的选项。

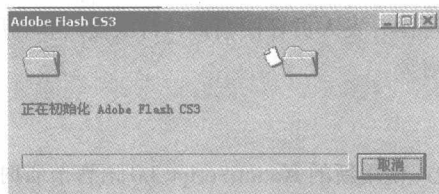


图 1.2.1 “正在初始化”文件界面

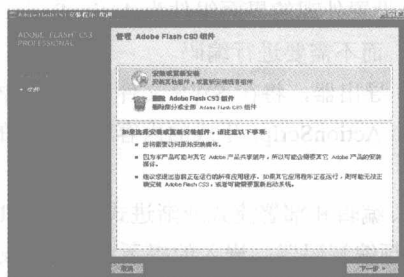


图 1.2.2 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面



图 1.2.3 “安装选项”界面

(3) 单击 **下一步 >** 按钮, 进入“更改概述”界面, 显示该软件的安装组件, 如图 1.2.4 所示。

(4) 单击 **安装 >** 按钮, 进入“程序安装进度”界面(见图 1.2.5), 显示 Flash CS3 的安装进度信息。如果想退出则单击 **取消** 按钮。

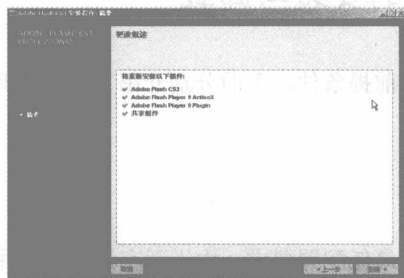


图 1.2.4 “更改概述”界面

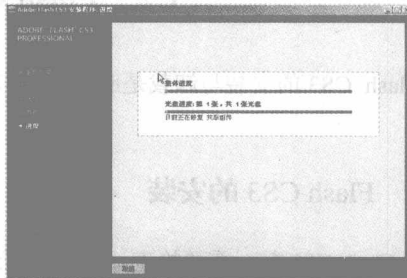


图 1.2.5 程序安装进度界面

(5) 在出现的“安装完成”界面单击 **完成** 按钮完成安装, 如图 1.2.6 所示。

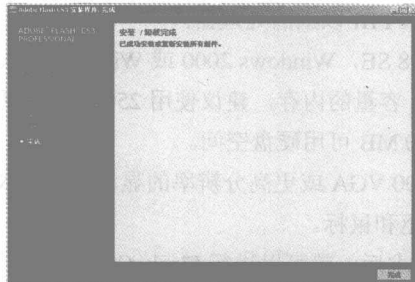


图 1.2.6 “安装完成”界面



1.2.2 Flash CS3 的卸载

当用户不再使用 Flash CS3 时，可以将其卸载，以节约磁盘空间。但 Flash CS3 的卸载绝不是简单地将 Flash CS3 所在的文件夹删除，因为删除后配置文件将仍然保留在系统中，会对系统的运行速度产生影响，所以正确的卸载是对计算机资源的保护。卸载 Flash CS3 的操作步骤如下：

- (1) 选择 **开始** → **控制面板** 命令，打开“控制面板”窗口，如图 1.2.7 所示。
- (2) 选中“添加或删除程序”图标，双击鼠标左键进入“添加或删除程序”窗口，选择 Flash CS3 软件，如图 1.2.8 所示。



图 1.2.7 “控制面板”窗口



图 1.2.8 “添加或删除程序”窗口

- (3) 单击 **更改/删除** 按钮，进入“欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面（见图 1.2.9），要求用户确认是否删除已安装的 Flash CS3 应用程序。
- (4) 单击 **下一步** 按钮，系统将打开如图 1.2.10 所示的维护摘要。

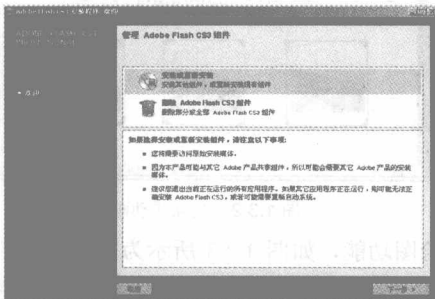


图 1.2.9 “欢迎使用 Adobe Flash CS3”界面

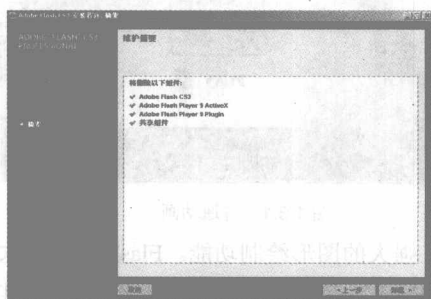


图 1.2.10 维护摘要

- (5) 单击 **卸载** 按钮即可。

1.3 Flash CS3 的特点及应用

1.3.1 Flash CS3 的特点

Flash CS3 之所以受到广大用户的喜爱，这与它具有的特点是分不开的，其特点主要有以下几个方面：

- (1) 文件体积小。Flash 主要用于编辑矢量图形，它只需要少量的数据就可以描述复杂的对象，这是 Flash 的最大优点。



- (2) 传输速度快。由于 Flash 文件的体积小，因此它在网络上的传输速度非常快。
- (3) 质量高。Flash 生成的网页和动画质量非常高。
- (4) 边下载边播放。由于 Flash 动画是一种流式动画，因此，它可以在 Internet 上边下载边播放。
- (5) 采用 MP3 压缩方式输出音频。由于在 Flash 中，声音文件使用 MP3 压缩格式，而 MP3 文件的压缩率高，且音质好，这就使得用户在保证声音质量的同时使其文件体积较小。
- (6) 插件工作方式。Flash 的工作方式是插件方式，用户只要在网络上安装了 Shockwave Flash 插件，该插件就会被嵌入到浏览器中，启动浏览器后就能够直接浏览到有 Flash 动画的网页。
- (7) Flash 中包含众多功能强大的 ActionScript 函数、属性和目标对象，且支持低版本的 Flash 格式。
- (8) Flash 的 ActionScript 采用面向对象的结构，进一步提高了程序的开发能力。

1.3.2 Flash CS3 的应用

Flash 的强大应用功能，已经广泛应用于动漫、游戏、网页、课件、广告、视频、播放器等诸多领域，其基本功能如下：

- (1) 创建普通动画和交互式动画，如图 1.3.1 和图 1.3.2 所示。



图 1.3.1 普通动画



图 1.3.2 交互式动画

- (2) 强大的图形绘制功能。Flash 具有强大的绘图功能，如图 1.3.3 所示为使用 Flash 绘制的图形。使用 Flash 的用户即使不擅长于绘画，也可以轻松地制作出翻转、拉伸、擦除、歪斜等图形效果。

- (3) 制作 Flash 游戏。制作精彩的 Flash 游戏也是 Flash 的重要功能之一。如图 1.3.4 所示即为使用 Flash 制作的一个小游戏。

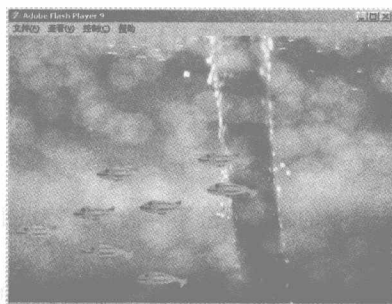


图 1.3.3 使用 Flash 绘制的图形

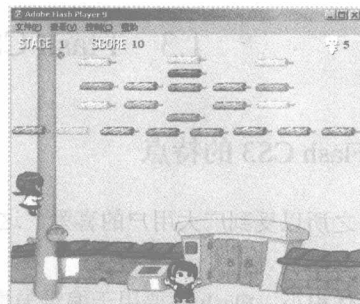


图 1.3.4 Flash 游戏

