



技能型紧缺人才培养系列规划教材

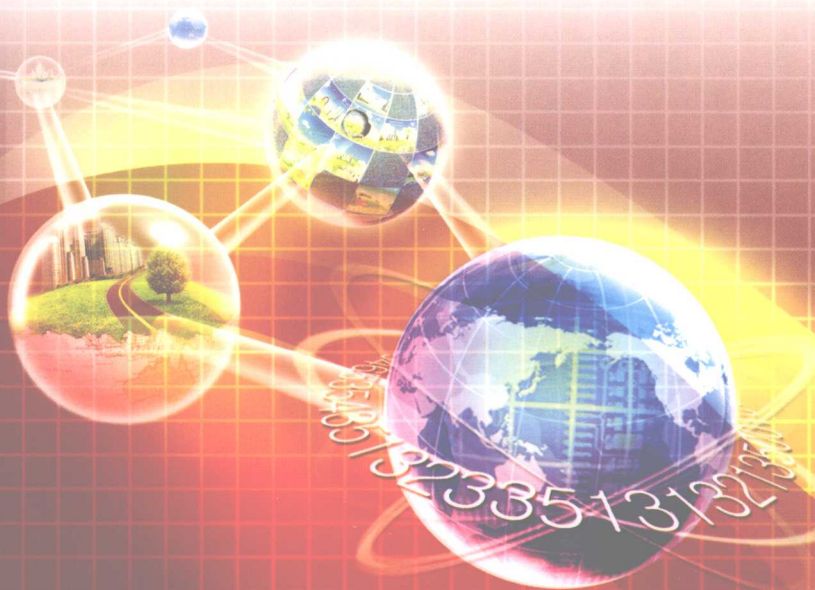
中文Flash CS3案例教程 (第二版)

就业导向 任务引领 案例驱动

遵从教学规律 按案例细化知识 保证知识体系

沈大林 主 编

郑 瑜 王爱赅 陈恺硕 等编著



中国铁道出版社



技能型紧缺人才培养系列规划教材

中文 Flash CS3 案例教程

(第二版)

沈大林 主编

郑瑜 王爱娟 陈恺硕 等编著

中国铁道出版社

CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书以 Adobe 公司制作的 Flash 中文版 Adobe Flash CS3 Professional 为平台介绍动画的制作。

本书采用案例驱动的教学方式,以案例为一个教学单元,由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”4部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案例有关的知识,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的思考与练习题。全书共9章,提供60个案例和大量的思考与练习题。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材,也可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash CS3 案例教程/沈大林主编. —2 版. —北京:
中国铁道出版社, 2008. 12
(技能型紧缺人才培养系列规划教材)
ISBN 978-7-113-09528-4

I. 中… II. 沈… 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 200364 号

书 名: 中文 Flash CS3 案例教程(第二版)
作 者: 沈大林 主编

策划编辑: 严晓舟 秦绪好

责任编辑: 周 欢

编辑助理: 李 倩

责任印制: 李 佳

编辑部电话: (010) 63583215

封面制作: 白 雪

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 河北省遵化市胶印厂

版 次: 2009年1月第2版 2009年1月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 22.25 字数: 514千

印 数: 5 000册

书 号: ISBN 978-7-113-09528-4/TP·3120

定 价: 33.00元

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签,无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

审稿专家组

审稿专家：（按姓氏笔画先后顺序排名）

- | | |
|---------------------|---------------|
| 丁桂芝（天津职业大学） | 毛一心（北京科技大学） |
| 毛汉书（北京林业大学） | 王行言（清华大学） |
| 邓泽民（教育部职业技术教育中心研究所） | |
| 冯博琴（西安交通大学） | 艾德才（天津大学） |
| 安志远（北华航天工业学院） | 曲建民（天津师范大学） |
| 刘瑞挺（南开大学） | 吴文虎（清华大学） |
| 宋文官（上海商学院） | 李凤霞（北京理工大学） |
| 吴功宜（南开大学） | 宋 红（太原理工大学） |
| 陈 明（中国石油大学） | 陈维兴（北京信息科技大学） |
| 张 森（浙江大学） | 徐士良（清华大学） |
| 钱 能（杭州电子科技大学） | 黄心渊（北京林业大学） |
| 龚沛曾（同济大学） | 潘晓南（中华女子学院） |
| 蔡翠平（北京大学） | |



丛书编委会

主任：沈大林

副主任：苏永昌 张晓蕾

编委：（按姓氏笔画先后顺序排名）

马广月	马开颜	王 玥	丰金茹
王 威	王浩轩	王爱赅	王 锦
王 翠	朱 立	迟 萌	曲彭生
迟锡栋	刘 璐	张凤红	肖宁朴
张 伦	杨 红	杨 旭	扬素生
张 磊	杨继萍	罗红霞	沈 昕
杜 金	沈建峰	陈恺硕	郑 原
郑淑晖	郑 瑜	郑 鹤	赵亚辉
陶 宁	高立军	袁 柳	崔 玥
曾 昊	董 鑫		



本套教材依据教育部办公厅和信息产业部办公厅联合颁发的《中等职业院校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》进行规划。

根据我们多年的教学经验和对国外教学的先进方法的分析,针对目前的职业技术学校学生的特点,采用案例引领,将知识进行细化,案例与知识相结合的教学方式,充分体现了我国教育家陶行知先生“教学做合一”的教育思想。通过完成案例的实际操作,学习相关知识、基本技能和技巧,让学生在学习当中始终保持学习兴趣、充满成就感和探索精神,不仅可以让学生迅速上手,还培养了学生的创作能力。从教学效果来看,这种教学方式可以使学生快速掌握知识和应用技巧,有利于学生适应社会的需要。

每本书按知识体系划分为多个章节,每一个案例是一个教学单元,按照每一个教学单元将知识细化,每一个案例的知识有相对的体系结构。在每一个教学单元中,将知识与技能的学习融于完成一个案例的教学中,将知识与案例很好地结合成一体,案例与知识不是分割的。

每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案单元有关的知识,有总结和提高的作用,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案有关的思考与练习题。对于程序设计类的教程,考虑程序设计技巧内容较多,不易于用一个案例带动多项知识点的学习,因此采用先介绍相关知识,再结合知识介绍1个或多个案例。

丛书作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生分析问题和解决问题的能力,注重提高学生的学习兴趣和创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于案例完成的介绍当中。本书还特别注意由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,知识和技能达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书为了便于老师教学,提供了实时演示的多媒体电子教案,将大部分案例的操作步骤实时录制下来,让老师可以摆脱重复操作的繁琐,轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的老师,还有在企业负责项目开发的技术人员,他们将教学与工作要求更紧密地结合起来,通过完全的案例教学,提高学生的就业竞争力,为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

沈大林

2008年8月

Flash是由Adobe公司出品的又一款非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。Flash如此受到人们欢迎的主要原因是,它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf的高质量矢量图形和具有很强交互式性的网页动画。这种文件可以插入HTML中,也可以单独成为网页;可以在专业的多媒体制作软件Authorware和Director中导入使用,也可以独立成为多媒体课件。另外,Flash还可以制作游戏和教学课件以及处理视频等。本书介绍Adobe公司制作的Flash中文版Adobe Flash CS3 Professional,其内容也基本适用于中文版Flash 8。

本书共9章。第1章介绍了中文版Flash CS3工作区、Flash文档基本操作,通过一个实例的制作介绍了Flash的一些基本操作和动画输出等,使读者对中文版Flash CS3有一个整体了解,为以后的学习打下基础。第2章通过6个案例介绍了对象和帧的一些基本操作以及场景等。第3章通过6个案例介绍了Flash CS3的绘制图形和编辑图形等。第4章通过5个案例介绍了导入外部对象的方法以及文本输入和文本编辑等。第5章通过5个案例介绍了元件、实例以及遮罩层的使用方法和技巧等。第6章通过8个案例介绍了基本动画的制作方法以及时间轴特效动画等。第7章通过11个案例介绍了“动作”面板的使用方法、ActionScript程序设计基本方法以及全局函数、3种类型的文本和数学对象等。第8章通过6个案例进一步介绍了面向对象编程的基本概念,如字符串、数组、键盘、鼠标、颜色、时间和声音等对象。第9章通过13个案例介绍了组件、模板等,还介绍了综合实用案例。

本书采用案例驱动的教学方式,融通俗性、实用性和技巧性于一身。本书以案例为一个教学单元,每个教学单元由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”4部分组成。在“案例效果”栏目中,介绍案例完成的效果,在“操作步骤”栏目中介绍完成案例的操作方法和操作技巧,在“相关知识”栏目中介绍与本案例单元有关的知识,在“思考与练习”栏目中,提供了一些与本案例有关的思考与练习题。全书提供60个案例,较全面地介绍了中文Flash CS3的使用方法、动画制作方法等。本书还提供了大量的思考与练习题。

在编写过程中,作者努力遵循教学规律、面向实际应用、理论联系实际、便于自学等原则,注重训练和培养学生的分析问题和解决问题能力,注重提高学生的学习兴趣和创造能力的培养,注重将重要的制作技巧融于案例完成的介绍当中。本书还特别注意由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,并达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

本书由沈大林主编,郑瑜、王爱桢、陈恺硕等编著,参与编写的还有陶宁、张晓雷、沈昕、曾昊、刘璐、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、郑原、郑鹤、张桂亭、张伦、张凤红、袁柳、崔玥、曲彭生、郭海、张磊、马广月、曹永冬、杨东霞、崔元如、季明辉、李征、郝侠、黄启

宝、马开颜、薛红、杨旭、卢贺、李宇辰、孔凡奇、徐晓雅、罗丹丹、杜忻翔、计虹、王晓萌、张娜、王加伟、穆国臣等。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业学校非计算机专业的教材,还可以作为广大计算机爱好者、多媒体程序设计人员的自学读物。

由于编者水平有限,书中难免存在一些缺点和不足,敬请广大读者批评指正。

作者

2008年7月

Flash MX 是由美国著名的软件公司——Macromedia 公司出品的又一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为 .swf 的高质量矢量图形和具有很强交互式性的动画。这种动画可以插入 HTML 中，可以单独成为网页，可以在专业的多媒体制作软件 Authorware 和 Director 中导入使用，还可以独立成为多媒体课件和游戏等。

本书共分 6 章，第 1 章介绍了 Flash MX 中文版的工作界面和基本操作，第 2 章介绍了绘制图形和编辑图形，第 3 章介绍了创建文本、导入对象和编辑多个对象，第 4 章介绍了 Flash MX 动画制作的方法，第 5 章介绍了场景、元件、实例和简单的命令，第 6 章介绍了交互动画。

本书是“新世纪职业技术培训案例教程”系列丛书之一。全书具有较大的知识信息量，讲解了 45 个实例，提供了 100 多道练习题。全书以实例操作为主线，采用真正的项目驱动方式，展现全新的教学方法。本书采用以实例带动知识点的学习方法，通过学习实例掌握软件的操作方法和操作技巧。每个实例均由实例效果、技术分析、操作过程、知识进阶和思考练习五部分组成。在按实例进行讲解时，充分注意知识的相对完整性和系统性。读者可以跟着本书的操作步骤操作去完成应用实例的制作，还可以在实例制作中轻松地掌握中文 Flash 的大部分操作方法和操作技巧。本书由浅及深、由易到难、循序渐进、图文并茂，理论与实际制作相结合，可使读者在阅读学习时知其然还知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平，有利于教学和自学，而且教师可以得心应手地使用它进行教学，学生也可以自学。

本书由沈大林主编，张论、沈昕、郭海编著，杨旭审校。参加本书编写工作的主要人员有关山、肖柠朴、马广月、曲彭生、杜金、崔元如、张凤翔、王连、袁柳、郑鹤、赵艳霞、陈炜、张晓蕾、丰金兰、朱彤、周波、董鑫、周广宏、周建勤、高献伟、赵红、赵连柱、张桂亭等，参加其他编写工作的还有新昕教学工作室的人员。

本书可以作为计算机职业技术学校的教材，也可以作为初、中级培训班的教材，还可以作为初学者的自学用书。

由于编者水平有限，加上编著、出版时间仓促，书中难免有偏漏和不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编者

2004 年 7 月

第 1 章 中文 Flash CS3 初步	1
1.1 中文 Flash CS3 工作区和工作区布局	1
1.1.1 中文 Flash CS3 工作区简介	1
1.1.2 舞台工作区	6
1.1.3 工作区布局	7
1.1.4 获取帮助	8
思考与练习	9
1.2 时间轴	9
1.2.1 时间轴的组成和特点	9
1.2.2 编辑图层	12
思考与练习	13
1.3 Flash 文档基本操作	14
1.3.1 新建 Flash 文档和设置文档属性	14
1.3.2 保存、打开和关闭 Flash 文档	15
思考与练习	16
1.4 Flash 动画的播放和导出	16
1.4.1 “彩球水平移动”动画——制作第一个 Flash 动画	16
1.4.2 Flash 动画的播放	17
1.4.3 Flash 动画的导出	19
思考与练习	20
第 2 章 对象和帧的基本操作及场景	21
2.1 【案例 1】图像水平移动切换	21
相关知识	
网格、标尺和辅助线	25
• 舞台工作区的网格	25
• 舞台工作区的标尺和辅助线	25
• 对齐对象	26
思考与练习	26

2.2 【案例 2】中国山水美如画	27
相关知识	
对象基本操作和帧基本操作	31
• 对象基本操作	31
• 帧基本操作	31
思考与练习	32
2.3 【案例 3】渐隐渐现图像切换和滚动文字	33
相关知识	
精确调整对象大小与位置	35
• 利用“信息”面板精确定位对象	35
• 利用“属性”面板精确定位对象	36
思考与练习	36
2.4 【案例 4】滚动图像	37
相关知识	
编辑多个对象	41
• 组合和取消对象组合	41
• 多个对象对齐	41
• 多个对象分散到图层	42
• 多个对象的层次排列	42
思考与练习	42
2.5 【案例 5】徽标	43
相关知识	
对象形状调整	46
• 使用“选择工具”改变图形形状	46
• 切割图形	46
• 橡皮擦工具	46
• 对象一般变形调整	47
• 对象精确变形调整	49
思考与练习	49

2.6 【案例 6】多场景图像切换 50

● 相关知识	
场景	52
• 增加场景与切换场景	52
• “场景”面板的使用	52

思考与练习 53

第 3 章 绘制和编辑图形 54

3.1 【案例 7】水晶球 54

● 相关知识	
设置填充和相关工具	57
• “颜色”面板部分选项的作用	57
• 设置填充渐变色	59
• 设置填充图像	59
• 颜料桶工具	60
• 填充变形工具	60

思考与练习 61

3.2 【案例 8】重建家园 61

● 相关知识	
设置笔触和相关工具	64
• 笔触的设置	64
• “笔触样式”对话框	65
• “样本”面板	66
• 绘制线条	67
• 墨水瓶工具和滴管工具	67

思考与练习 67

3.3 【案例 9】模拟指针钟 68

● 相关知识	
修改线和填充	72
• 平滑和伸直	72
• 优化曲线	73
• 将线转换为填充	73
• 扩展填充大小和柔化填充边缘	73

思考与练习 74

3.4 【案例 10】摄影展厅中彩球跳跃 ... 75

● 相关知识	
绘制图形	78
• 绘制矩形图形	78
• 绘制椭圆图形	79
• 绘制多边形和星形图形	80
• 刷子工具	80

思考与练习 81

3.5 【案例 11】卡通人脸 81

● 相关知识	
绘制模式和合并对象	82
• 绘制模式	82
• 绘制图元图形	83
• 合并对象	84

思考与练习 85

3.6 【案例 12】翠竹和熊猫 85

● 相关知识	
钢笔工具和部分选择工具	89
• 关于路径	89
• 部分选择工具和锚点切线	90
• 钢笔工具指针	90
• 用钢笔工具绘制直线路径	91
• 用钢笔工具绘制曲线	91
• 锚点工具	92

思考与练习 93

第 4 章 文本编辑和导入对象 94

4.1 【案例 13】转圈文字 94

● 相关知识	
输入文本	97
• 文本属性的设置	97
• 输入文本	98

思考与练习 99

4.2 【案例 14】电影文字 100

● 相关知识	
编辑文本	103
• 文字分离	103

• 文字编辑	103
• 使用套索工具选取对象	104
• 套索工具的选取模式	104

思考与练习 105

4.3 【案例 15】山青水秀新汶川 105

 相关知识	
导入位图和编辑位图	108
• 导入位图	108
• 位图属性的设置	109
• 分离位图	110

思考与练习 110

4.4 【案例 16】Flash CS3 基本操作

演示 110

 相关知识	
视频属性的设置和生成	
FLV 文件	114
• 给导入的视频添加播放器	114
• 视频属性的设置	115
• 利用 Flash Video Encoder	
生成 FLV 文件	116

思考与练习 117

4.5 【案例 17】简单的 MP3 播放器 ... 118

 相关知识	
导入与编辑音频	119
• 导入音频	119
• 声音属性的设置	119
• 声音的“属性”面板	121
• 编辑声音	122
• 声音同步方式	122

思考与练习 123

第 5 章 元件和遮罩层 124

5.1 【案例 18】四季变化 124

 相关知识	
元件和实例	126
• 元件的分类	126

• 创建元件和实例	126
• 复制元件	127

思考与练习 128

5.2 【案例 19】动感宝宝照相馆 128

 相关知识	
实例“属性”面板	131
• 影片剪辑实例的“属性”	
面板	131
• 图形实例的“属性”面板	133
• 编辑元件	133
• 编辑实例	134

思考与练习 135

5.3 【案例 20】图像展示 136

 相关知识	
按钮元件	138
• 按钮元件的 4 个状态	138
• 创建按钮	139
• 测试按钮	139
• 按钮实例的“属性”面板	139

思考与练习 140

5.4 【案例 21】照亮小河流 141

 相关知识	
遮罩层的作用和遮罩层的	
创建	143
• 遮罩层的作用	143
• 遮罩层的创建	143

思考与练习 144

5.5 【案例 22】图像错位移动切换 ... 145

 相关知识	
普通图层与遮罩层的关联	147
• 建立普通图层与	
遮罩层的关联	147
• 取消被遮盖的图层与遮罩层	
之间的关联	147

思考与练习 148

第6章 基本动画和时间轴

特效动画 149

6.1 【案例 23】摆动的模拟指针钟 ... 149

相关知识

动画简介 152

- Flash 动画的种类 152
- 动作动画的特点 152

思考与练习 153

6.2 【案例 24】动画翻页画册 154

相关知识

动作动画关键帧的“属性”

面板 157

思考与练习 157

6.3 【案例 25】我也要救灾 158

相关知识

引导动画 160

- 引导层 160
- 引导动画的制作方法 161

思考与练习 161

6.4 【案例 26】玩具小火车 162

相关知识

引导层与普通图层 166

- 引导层与普通图层的
关联及图层属性 166
- 设置图层的属性 166

思考与练习 167

6.5 【案例 27】弹跳彩球 167

相关知识

形状动画 169

- 形状动画的基本制作方法 169
- 形状动画关键帧的“属性”
面板 170

思考与练习 170

6.6 【案例 28】开门式动画切换 170

相关知识

形状动画的形状提示 172

- 添加形状提示的方法 172
- 添加形状提示的原则 173

思考与练习 173

6.7 【案例 29】图像特效切换 174

相关知识

时间轴特效动画 179

- 时间轴特效动画简介 179
- 编辑时间轴特效 179

思考与练习 179

6.8 【案例 30】文字围绕自转地球 ... 179

相关知识

库和图层文件夹 186

- 库 186
- 图层文件夹 187

思考与练习 188

第7章 “动作”面板和 ActionScript

程序设计 190

7.1 【案例 31】按钮控制的动画翻页

画册 190

相关知识

“动作”面板和事件 193

- “动作”面板特点 193
- 帧的事件与动作 196
- 按钮和按键的事件与
动作 197
- 影片剪辑元件的事件与
动作 198

思考与练习 199

7.2 【案例 32】图像浏览器 200

相关知识

“时间轴控制”全局函数、层次
结构和路径 203

- “时间轴控制”全局函数 203

• 层次结构	203
• 点操作符和 _root、_parent、this 关键字	204
• 使用“插入目标路径”对话框 加载路径	205
• “影片浏览器”面板	205

思考与练习 206

7.3 【案例33】改进的图像浏览器..... 206

 相关知识	
ActinScript 基本语法、文本 类型和分支语句	208
• 常量、变量和注释	208
• 运算符和表达式	209
• 自定义函数	210
• 文本类型	211
• if 语句	212

思考与练习 212

7.4 【案例34】变换浏览动画 212

 相关知识	
“影片剪辑控制”全局函数	215

思考与练习 217

7.5 【案例35】雪花飘飘 218

 相关知识	
Number 函数和数学 (Math) 对象	219
• Number 函数	219
• 数学 (Math) 对象	219

思考与练习 220

7.6 【案例36】连续整数的和与积... 221

 相关知识	
循环语句	223
• for 循环语句	223
• while 循环语句	223
• break 和 continue 语句	223

思考与练习 224

7.7 【案例37】迎接北京 2008

年奥运 224

 相关知识	
tellTarget 和 with 语句	226
• tellTarget 语句	226
• with 语句	226

思考与练习 227

7.8 【案例38】2 位数加减练习 227

 相关知识	
部分“其他”全局函数	230
• escape 函数	230
• eval 函数	230
• getTimer 函数	230
• trace 函数	230

思考与练习 230

7.9 【案例39】外部图像浏览 231

 相关知识	
setMask、loadMovie 和 loadMovieNum 函数.....	235
• setMask 函数.....	235
• loadMovie 函数.....	236
• loadMovieNum 函数.....	236

思考与练习 236

7.10 【案例40】鲜花简介 237

 相关知识	
loadVariable 和 loadVariableNum 函数.....	241
• loadVariables 函数.....	241
• loadVariablesNum 函数.....	241

思考与练习 241

7.11 【案例41】FLASH 作品欣赏

网页 241

 相关知识	
getURL、unloadMovie 和 unloadMovieNum 函数.....	248
• getURL 函数	248

- unloadMovie 函数 249
- unloadMovieNum 函数 249

思考与练习 249

第 8 章 面向对象的程序设计 251

8.1 【案例 42】鲜花简介滚动文字 251

相关知识

- 面向对象编程和字符串对象 253
- 面向对象编程的基本概念 253
- 创建对象和访问对象 254
- 字符串 (String) 对象的定义和属性 254
- 字符串对象的方法 255

思考与练习 256

8.2 【案例 43】选票统计 256

相关知识

- 数组 (Array) 对象 260
- 数组 (Array) 对象 260
- 数组对象的方法 260

思考与练习 261

8.3 【案例 44】按键控制云中飞鸟 262

相关知识

- 键盘 (Key) 对象和鼠标 (Mouse) 对象 264
- 键盘对象 264
- 键盘对象侦听器 264
- 鼠标对象 265

思考与练习 266

8.4 【案例 45】调色板 266

相关知识

- 颜色 (Color) 对象 269
- 颜色对象实例化的格式 269
- 颜色对象常用的方法 269

思考与练习 270

8.5 【案例 46】小小定时数字表 270

相关知识

- 时间 (Date) 对象 273

- 时间对象实例化的格式 273
- 时间对象的常用方法 273

思考与练习 274

8.6 【案例 47】播放外部 MP3 音乐 274

相关知识

- 声音 (Sound) 对象的构造函数 277
- 声音对象的构造函数 277
- 声音对象的方法和属性 278

思考与练习 280

第 9 章 组件和综合程序 281

9.1 【案例 48】滚动文本 281

相关知识

- 组件简介和 UI ScrollBar 组件 283
- 组件简介 283
- UI ScrollBar (滚动条) 组件参数 283

思考与练习 283

9.2 【案例 49】大幅图像浏览 284

相关知识

- ScrollPane (滚动窗格)、RadioButton 和 CheckBox 组件参数 288
- ScrollPane (滚动窗格) 组件参数 288
- RadioButton (单选按钮) 组件参数 289
- CheckBox (复选框) 组件参数 289

思考与练习 290

9.3 【案例 50】四则运算 290

相关知识

- Label 和 Button 组件 293
- Label (标签) 组件参数 293
- 更改 Label 标签实例的外观 293
- Button (按钮) 组件参数 293

思考与练习 294

9.4 【案例 51】 列表浏览图像 294



相关知识

ComboBox 和 List 组件 297

• ComboBox (组合框)

组件参数 297

• List (列表框) 组件参数 297

• TextInput (输入文本框)

和 TextArea (多行文本框)

组件参数 298

思考与练习 298

9.5 【案例 52】 简单视频播放器 299



相关知识

FLVPlayback 组件 300

思考与练习 302

9.6 【案例 53】 中国美食一角 302

思考与练习 305

9.7 【案例 54】 荧光数字表 306

思考与练习 309

9.8 【案例 55】 指针表 309

思考与练习 311

9.9 【案例 56】 猜字母游戏 312

思考与练习 316

9.10 【案例 57】 高级 MP3 播放器 316

思考与练习 322

9.11 【案例 58】 简单计算器 322

思考与练习 328

9.12 【案例 59】 21 点扑克牌游戏 328

思考与练习 332

9.13 【案例 60】 拼图游戏 332

思考与练习 337

第 1 章 中文 Flash CS3 初步

本章介绍了中文 Flash CS3 的工作区, 还通过制作一个简单的 Flash 动画, 介绍了 Flash CS3 的一些基本操作方法。

1.1 中文 Flash CS3 工作区和工作区布局

1.1.1 中文 Flash CS3 工作区简介

1. 中文 Flash CS3 “欢迎” 屏幕

通常在刚刚启动中文 Flash CS3 或者关闭所有 Flash 文档时, 会自动弹出 Flash CS3 的“欢迎”屏幕, 如图 1-1-1 所示。

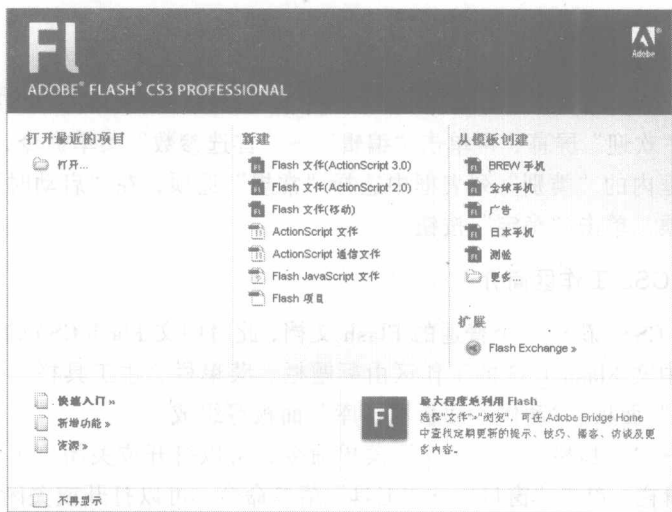


图 1-1-1 中文 Flash CS3 “欢迎” 屏幕

Flash CS3 “欢迎” 屏幕由 5 个区域组成, 各区域的作用如下。

(1) “打开最近的项目” 区域: 其中列出了最近打开过的 Flash 文件名称, 单击其中一个文件名称, 即可调出相应的 Flash 文档。单击“打开”链接  打开..., 可以弹出“打开”对话框, 利用该对话框可以打开外部的一个或多个 Flash 文档。

(2) “建新” 区域: 其中列出了可以创建的 Flash 文件类型名称。单击“Flash 文件