



技能型紧缺人才培养系列规划教材

网页设计案例教程 (Flash CS3 & Dreamweaver CS3)

就业导向 任务引领 案例驱动

遵从教学规律 按节细化知识 保证知识体系

沈大林 沈建峰 主编

郑淑晖 曾昊 陶宁 袁柳 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

网页设计案例教程

(Flash CS3 & Dreamweaver CS3)

沈大林 沈建峰 主编

郑淑晖 曾 昊 陶 宁 袁 柳 等编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是用于网页制作和网站管理的一套软件，有网页梦幻组合之称，它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员及计算机爱好者的宠爱。其中，Flash、Dreamweaver 应用更广泛。本书介绍 Adobe 公司推出的中文 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3。

本书共分 12 章，介绍了 59 个案例。本书采用案例驱动的教学方式，以节为一个教学单元，将知识进行细化，每节由“案例效果”、“操作步骤”、“相关知识”和“思考与练习”四部分组成。将介绍知识与案例制作融为一体，并自始至终贯穿了应用案例制作技巧的介绍。在教学中，可以边制作案例，边学习相关知识，逐步掌握中文 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3 软件的使用方法和技巧。

本书具有：结构合理和通俗易懂的特点；使用较少的篇幅，提供较多的信息。对于想快速掌握这两种软件的各类人员来说，阅读本书无疑将是一个最佳的选择。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业院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自学的参考书。

图书在版编目（CIP）数据

网页设计案例教程：Flash CS3 & Dreamweaver CS3/沈大林，沈建峰主编. —北京：中国铁道出版社，2009. 10
（技能型紧缺人才培养系列规划教材）
ISBN 978-7-113-10538-9

I. 网… II. ①沈… ②沈… III. 主页制作—图形软件，Flash CS3、Dreamweaver CS3—教材 IV. TP393. 092

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 164818 号

书 名：网页设计案例教程（Flash CS3 & Dreamweaver CS3）
作 者：沈大林 沈建峰 主编

策划编辑：秦绪好 刘彦会

责任编辑：周 欢

编辑助理：何红艳

封面制作：李 路

编辑部电话：（010）63583215

责任印制：李 佳

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 11 月第 1 版 2009 年 11 月第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16 印张：23 字数：562 千

印 数：5 000 册

书 号：ISBN 978-7-113-10538-9/TP·3562

定 价：35.00 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）	



“技能型紧缺人才培养系列规划教材”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	肖柠朴
张 伦	杨 红	杨 旭	杨素生
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原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,针对目前职业技术学校学生的特点,采用案例引领,将知识按节细化,案例与知识相结合的教学方式,充分体现我国教育学家陶行知先生“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,让学生在学习中始终保持学习兴趣,充满成就感和探索精神。这样不仅可以让学生迅速上手,还可以培养学生的创作能力。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,每一个案例的知识都有相对的体系结构。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。在保证一定的知识系统性和完整性的情况下,体现知识的实用性。

每个教学单元均由“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”栏目中介绍与本案例单元有关的知识,起到总结和提高的作用;在“思考与练习”栏目中提供了一些与本案例有关的思考与练习题。对于程序设计类的教程,考虑到程序设计技巧较多,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,再结合知识介绍一个或多个案例。

丛书作者努力遵从教学规律、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培养学生的创造能力,注重将重要的制作技巧融于案例介绍中。每本书内容由浅入深、循序渐进,使读者在阅读学习时能够快速入门,从而达到较高的水平。读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技能。采用这种方法,特别有利于教师进行教学和学生自学。

为便于教师教学,丛书均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,让教师摆脱重复操作的烦琐,轻松教学。

参与本套教材编写的作者不仅有在教学一线的教师,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,提高学生的应用操作能力,为我国职业技术教育探索更添一臂之力。

沈大林

Dreamweaver、Flash 和 Fireworks 是用于网页制作和网站管理的一套软件，有网页梦幻组合之称。它们越来越受到多媒体和网页制作的专业人员以及计算机爱好者的宠爱。其中，Dreamweaver、Flash 应用更广泛。本书介绍中文版本 Flash CS3 和 Dreamweaver CS3。

Flash CS3 是一种用于制作和编辑具有较强的交互性动画的软件，使用 Flash CS3 可以制作扩展名为 .swf 的动画文件；这种文件可以插入 HTML 里，也可以单独成为网页。而且它制作的文件字节量很少，有利于网上传输。目前，它代表着网页和多媒体技术发展的方向。Flash CS3 不但用于动画和网页制作，而且还可以用于交互式多媒体软件的开发。

Dreamweaver CS3 是一种所见即所得的网页编辑器。它操作简便，可进行多个站点的管理，设置了 HTML 语言编辑器，支持 DHTML 和 CSS，分类提供了页面对象，可导入 Microsoft Access 建立的数据文件，导入 Flash 动画、按钮和文字，编辑动态页面等。

本书共分 12 章，介绍了 59 个案例。第 1~6 章通过 34 个案例介绍了中文 Flash CS3 的基本知识、对象的常用操作、绘制和编辑图形、导入外部文件、位图和文本编辑、遮罩技术、动画制作方法、元件制作方法、实例、交互式动画制作方法、ActionScript 程序设计、一些全局函数、分支和循环语句、面向对象编程、几种对象和组件等。第 7~12 章通过 25 个案例介绍了中文 Dreamweaver CS3 的工作环境、在网页中插入对象、框架、AP Div、网页布局、CSS 样式表、命令、时间轴、行为、模板和库、建立和管理站点及网站发布的有关知识和操作方法（本书中案例的素材文件可在中国铁道出版社网站 <http://edu.tqbooks.net> 下载）。

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。在教学中，可以一边按照介绍来完成应用案例的制作，一边学习相关的知识，逐步掌握中文 Dreamweaver CS3 和 Flash CS3 软件的操作方法，进而提高制作动画与网页的水平。

本书由沈大林和沈建峰主编，主要编写人员有郑淑晖、曾昊、陶宁、袁柳、张伦、张晓蕾、王爱赅、曹永冬、崔玥、刘璐、张桂亭、于建海、郭政、丰金兰、罗红霞、曲彭生、季明辉、洪小达、郑鹤、陈恺硕、关山、赵亚辉、杨东霞、李征、黄启宝、郝侠、薛红、郭海、夏京、卢贺、孔凡奇、李宇辰、穆国臣、罗丹丹等。

本书适合作为中等职业学校计算机专业和高等职业院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自学的参考书。

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

编 者

2009 年 7 月

第1章 中文 Flash CS3 基础..... 1

1.1 中文 Flash CS3 工作区和
工作区布局..... 11.1.1 中文 Flash CS3 工作区
简介..... 1

1.1.2 工作区布局..... 6

1.1.3 舞台工作区..... 7

思考与练习..... 9

1.2 【案例1】2幅世界美景图像
切换..... 9 相关知识

- 时间轴的组成..... 15
- 时间轴帧控制区..... 16
- 时间轴图层控制区..... 16

思考与练习..... 18

1.3 【案例2】彩球水平移动动画
分隔条..... 18 相关知识

- 选择图层..... 21
- 图层的基本操作..... 22
- 帧的基本操作..... 23
- 对象的基本操作..... 24
- 精确调整对象大小与位置..... 24

思考与练习..... 25

1.4 【案例3】4幅世界美景图像
切换..... 25 相关知识

- 播放 Flash 动画的几种方法..... 30
- 播放影片方式的设置..... 30
- Flash 动画的导出..... 30

思考与练习..... 31

1.5 【案例4】多场景图像切换..... 31

 相关知识

- 增加场景与切换场景..... 33
- “场景”面板的使用..... 33

思考与练习..... 34

第2章 导入和编辑对象与输入文本.. 35

2.1 【案例5】世界名胜网页
Banner..... 35 相关知识

- 导入位图和位图的分离..... 38
- 元件的分类..... 38
- 创建元件和实例..... 39
- 组合和取消对象组合..... 39
- 多个对象对齐..... 39
- 多个对象的层次排列..... 40

思考与练习..... 40

2.2 【案例6】简单的视频播放器.... 41

 相关知识

- 视频格式和视频属性的设置..... 45
- 利用 Flash Video Encoder 生成
FLV 文件..... 45

思考与练习..... 46

2.3 【案例7】简单的 MP3 播放器.. 47

 相关知识

- 导入音频..... 48
- 声音的“属性”面板..... 49
- 编辑声音..... 49
- 声音同步方式..... 50

思考与练习..... 50

2.4 【案例 8】世界名胜..... 50



相关知识

- 文本属性的设置.....55
- 输入文本.....56
- 对象的一般变形调整.....56
- 对象的精确变形调整.....58

思考与练习..... 59

2.5 【案例 9】电影文字..... 59



相关知识

- 文字分离.....61
- 文字编辑.....61
- 橡皮擦工具.....61
- 套索工具的使用.....61
- 选择工具的使用.....62

思考与练习..... 63

第 3 章 绘制和编辑图形..... 64

3.1 【案例 10】光带移动的

网页 Banner..... 64



相关知识

- “颜色”面板部分选项的作用.....67
- 设置填充渐变色.....69
- 设置填充图像.....69
- 颜料桶工具.....69
- 填充变形工具.....70
- “样本”面板.....71

思考与练习..... 71

3.2 【案例 11】模拟指针钟..... 72



相关知识

- 笔触的设置.....76
- 绘制线条.....77
- 墨水瓶工具和滴管工具.....78
- 平滑和伸直.....78
- 优化曲线.....78
- 修改形状.....79

思考与练习..... 80

3.3 【案例 12】大红灯笼..... 80



相关知识

- 绘制矩形图形.....83
- 绘制椭圆图形.....84
- 绘制多边形和星形图形.....85
- 刷子工具.....85

思考与练习..... 86

3.4 【案例 13】翠竹月圆..... 86



相关知识

- 关于路径.....90
- 部分选择工具和锚点切线.....91
- 用钢笔工具绘制直线路径.....92
- 用钢笔工具绘制曲线.....92
- 锚点工具.....92

思考与练习..... 93

第 4 章 元件和基本动画制作..... 94

4.1 【案例 14】世界名胜电子相册..... 94



相关知识

- 影片剪辑实例的“属性”面板.....97
- 图形实例的“属性”面板.....99
- 编辑元件.....99
- 复制元件.....99
- 编辑实例.....100

思考与练习..... 101

4.2 【案例 15】世界名胜

图像浏览..... 101



相关知识

- 按钮元件的 4 个状态.....103
- 创建按钮.....104
- 按钮实例的“属性”面板.....104

思考与练习..... 105

4.3 【案例 16】世界名胜图像

分解切换..... 105



相关知识

- 遮罩层基本知识 107
- 建立和取消普通图层与遮罩层的关联 108

思考与练习 108

4.4 【案例 17】桂林山水翻页

画册 109



相关知识

- Flash 动画的种类 111
- 动作动画的特点 112

思考与练习 113

4.5 【案例 18】湖上飞鸟 113



相关知识

- 引导层 115
- 引导层与普通图层的关联及图层属性 115
- 设置图层的属性 116

思考与练习 116

4.6 【案例 19】开门与关门式

图像切换 116



相关知识

- 形状动画关键帧的“属性”面板 118
- 添加形状提示的方法 119

思考与练习 119

4.7 【案例 20】图像特效切换 120



相关知识

- 时间轴特效动画简介 124
- 编辑时间轴特效 124

思考与练习 124

第 5 章 ActionScript 程序设计初步 126

5.1 【案例 21】“世界名胜”网页 ... 126



相关知识

- “动作”面板特点 129
- 帧的事件与动作 131
- 按钮和按键的事件与动作 131
- 影片剪辑元件的事件与动作 132

思考与练习 133

5.2 【案例 22】图像浏览器 1 133



相关知识

- “时间轴控制”全局函数 135
- 层次结构 136
- 点操作符和 _root、_parent、this 关键字 136

思考与练习 137

5.3 【案例 23】图像浏览器 2 138



相关知识

- 常量、变量和注释 140
- trace 函数 140
- 运算符和表达式 141
- 文本类型 141
- if 语句 142

思考与练习 143

5.4 【案例 24】跟随鼠标移动的

气泡 143

思考与练习 146

5.5 【案例 25】连续整数的和

与积 146



相关知识

- 循环语句 148
- break 和 continue 语句 148
- with 语句 149

思考与练习 149

5.6 【案例 26】图像浏览器 3 149

相关知识

- loadMovie 函数 155
- loadMovieNum 函数 155
- loadVariables 函数 155
- loadVariablesNum 函数 155

思考与练习 156

5.7 【案例 27】Flash 作品欣赏

网页 156

相关知识

- getURL 函数 159
- unloadMovie 函数 159
- unloadMovieNum 函数 160

思考与练习 160

5.8 【案例 28】雪花飘飘 160

相关知识

- 创建对象和访问对象 161
- 数学 (Math) 对象的常用方法 162

思考与练习 162

5.9 【案例 29】播放外部 MP3 163

相关知识

- 声音 (Sound) 对象的构造函数 165
- 声音 (Sound) 对象的方法和属性 166

思考与练习 167

5.10 【案例 30】荧光数字表 167

思考与练习 171

第 6 章 组件 172

6.1 【案例 31】印度泰姬陵简介滚动

文本 172

相关知识

- 组件简介 174
- UIScrollBar (滚动条) 组件参数 174

思考与练习 174

6.2 【案例 32】滚动图像浏览 175

相关知识

- ScrollPane (滚动窗格) 组件参数 179
- RadioButton (单选按钮) 组件参数 180
- CheckBox (复选框) 组件参数 180

思考与练习 181

6.3 【案例 33】列表浏览图像 181

相关知识

- ComboBox (组合框) 组件参数 184
- List (列表框) 组件参数 184
- TextInput (输入文本框) 和 TextArea (多行文本框) 组件参数 185

思考与练习 185

6.4 【案例 34】调查表和日历 185

相关知识

- Label (标签) 组件参数 188
- 更改 Label 标签实例的外观 189
- Button (按钮) 组件参数 189
- DateChooser (日历) 组件参数 189

思考与练习 190

第 7 章 Dreamweaver CS3 工作区 及插入对象..... 191

7.1 中文 Dreamweaver CS3 工作区简介..... 191

7.1.1 中文 Dreamweaver CS3 工作区..... 191

7.1.2 “Dw ADOBE DREAMWEAVER CS3” 界面..... 193

7.1.3 文档窗口..... 194

7.1.4 “属性” 栏和“插入” 栏..... 196

7.1.5 面板的基本操作..... 197

7.1.6 文档基本操作..... 198

思考与练习..... 201

7.2 【案例 35】“世界著名建筑和 风景” 网页..... 201

相关知识

- 创建网页文字的其他方法..... 204
- 文字属性的设置..... 204
- 文字的列表设置..... 206
- 文字的复制与移动、
拼写检查..... 207
- 文字的查找与替换..... 207
- 图文混排..... 207

思考与练习..... 208

7.3 【案例 36】“埃及金字塔 1” 网页..... 208

相关知识

- 在网页中插入图像的方法..... 211
- 图像的移动、复制、删除和
调整大小..... 211
- 利用图像“属性” 栏编辑
图像..... 211

思考与练习..... 212

7.4 【案例 37】“埃及金字塔 2” 网页..... 213

相关知识

- 鼠标经过图像..... 214
- 拼图显示图像..... 214

思考与练习..... 215

7.5 【案例 38】“世界名胜列表” 网页..... 215

相关知识

- “表格” 对话框各选项的作用..... 217
- 选择和调整表格..... 217
- 设置整个表格的属性..... 218
- 设置表格单元格的属性..... 218

思考与练习..... 219

7.6 【案例 39】“新西兰的南岛” 网页..... 219

相关知识

- 在表格中插入对象..... 220
- 表格基本操作..... 221
- 表格和单元格标签..... 221

思考与练习..... 221

7.7 【案例 40】“世界美景图像浏览” 网页..... 222

相关知识

- 插入特殊字符和水平条..... 226
- 插入插件..... 226
- 插入 Shockwave 影片..... 227

思考与练习..... 227

7.8 【案例 41】“Flash 作品展示” 网页..... 228

相关知识

- 插入 Flash 动画..... 230
- 插入 Flash 按钮..... 231
- 插入 Flash 文本..... 231

思考与练习..... 232

7.9 【案例 42】“世界名胜图像浏览”

网页 232



相关知识

- 插入 Applet 234
- 插入“图像查看器” 235
- 插入 ActiveX 235

思考与练习 236

第 8 章 AP Div、框架、网页布局

和 CSS 237

8.1 【案例 43】“云南香格里拉”

网页 237



相关知识

- AP Div 的基本操作 238
- AP Div “属性”栏 239
- “AP 元素”面板和改变 AP Div 的重叠顺序 241
- 将 AP Div 转换为表格 242
- 将表格转换为 AP Div 243

思考与练习 243

8.2 【案例 44】“世界名胜图像

浏览 2”网页 243



相关知识

- 创建框架和“框架”面板 248
- 在框架内插入 HTML 文件 249
- 保存框架文件 250
- 框架集和分栏框架的“属性”栏 250

思考与练习 251

8.3 【案例 45】“欣新亚太旅游”

网页 251



相关知识

- 描图 255
- “插入”(布局)栏简介和网页布局的调整 255

- 布局表格和布局单元格的“属性”栏 256

思考与练习 258

8.4 【案例 46】“中国著名建筑”

网页 258



相关知识

- “CSS 样式”面板 261
- “新建 CSS 规则”对话框中其他各选项的含义 263
- 应用 CSS 样式 263
- CSS 属性设置 263

思考与练习 264

第 9 章 表单和命令 265

9.1 【案例 47】“台湾省旅游团队人

员登记表”网页 265



相关知识

- 表单域和插入表单对象 269
- 设置文本字段和文本区域的属性 270
- 设置复选框和单选按钮的属性 270
- 设置按钮的属性 271
- 设置列表/菜单和文件域的属性 271

思考与练习 272

9.2 【案例 48】“世界名胜图像

浏览 3”网页 272



相关知识

- 设置图像域的属性 275
- 设置隐藏域的属性 275
- 设置跳转菜单的属性 275

思考与练习 276

9.3 【案例 49】“世界名胜图像
浏览 4”网页 276



相关知识

- 编辑网页图像 278
- 将 Word 文档生成的
网页优化 279
- 利用“历史”面板撤销和
重放操作 280
- 利用“历史”面板自定义
命令 280
- 录制鼠标操作和使用录制
命令 281
- 格式化表格 281

思考与练习 281

第 10 章 时间轴和行为 282

10.1 【案例 50】“北京奥运”
网页 282



相关知识

- “时间轴”面板 285
- 添加关键帧 285
- 制作沿曲线路径移动
的动画 286
- 动画的更名、删除、复制和
移动 287

思考与练习 287

10.2 【案例 51】“世界名胜图像
浏览 5”网页 287



相关知识

- 动作名称及其作用 291
- 事件名称及其作用 292
- 设置行为的其他操作 293

思考与练习 294

10.3 【案例 52】图像交替显示和
弹出浏览器窗口 294



相关知识

- “弹出信息”动作 297
- “设置文本”动作 298
- “打开浏览器窗口”动作 299
- “改变属性”动作 299

思考与练习 300

10.4 【案例 53】图像链接翻转 300



相关知识

- “设置导航栏图像”动作 303
- “交换图像”动作 304
- “恢复交换图像”动作 304

思考与练习 304

10.5 【案例 54】“活动菜单”
网页 305



相关知识

- “时间轴”动作 306
- “转到 URL”动作 307
- “控制 Shockwave 或 Flash”
动作 307
- “播放声音”动作 307

思考与练习 308

第 11 章 超级链接、模板和库 309

11.1 【案例 55】“世界名胜图像
浏览 6”网页 309



相关知识

- 利用“属性”栏创建链接 313
- 创建电子邮件、无址和远程
链接 313
- 创建与编辑热区及创建热区
链接 314

思考与练习 315

11.2 【案例 56】“世界名胜 1”
网页 315

**相关知识**

- 设置锚点的方法 318
- 建立对象与锚点的链接 318

思考与练习 319

11.3 【案例 57】“世界名胜 2”

网页 319

**相关知识**

- 更新模板 327
- 手动更新和模板的其他操作 328
- “资源”面板 328
- 创建库项目 329
- 使用库项目在网页内创建引用 329

思考与练习 330

第 12 章 站点管理和网站发布 331**12.1 【案例 58】“世界名胜”**

网站 331

**相关知识**

- “文件”面板和“站点”窗口的基本操作 341
- 站点地图属性设置 342
- 利用“站点”窗口创建链接 343

思考与练习 343

12.2 【案例 59】申请主页空间

和发布站点 344

**相关知识**

- 防火墙参数的设置 351
- 文件下载和刷新 352

思考与练习 352

第 1 章 中文 Flash CS3 基础

本章通过完成 4 个案例，介绍了中文 Flash CS3 的工作环境、基本操作方法和操作技巧、时间轴、Flash 动画的播放、Flash 动画的导出和场景等。

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”界面

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”界面，如图 1-1-1 所示。它由 5 个区域组成，各区域的作用如下：

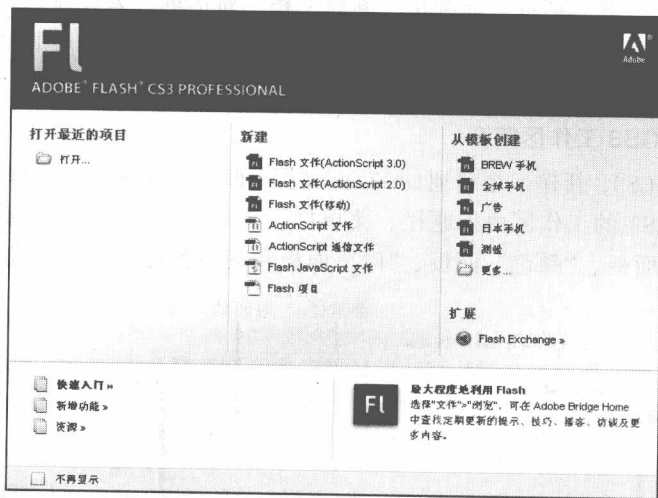


图 1-1-1 中文 Flash CS3 “欢迎”界面

(1) “打开最近的项目”区域：其中列出了最近打开的 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”按钮  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) “新建”区域：其中列出了可以创建的 Flash 文件类型名称。单击“Flash 文件 (ActionScript 3.0)”按钮，即可新建一个普通的 Flash 文档（默认播放器为 Flash Player 9，ActionScript 为 ActionScript 3.0 版本）。单击其他按钮，可创建一个相应的 Flash 文档。

(3) “从模板创建”区域：其中列出了一些 Flash CS3 提供的模板类型，单击其中一个模板

类型按钮或“更多”按钮,即可弹出“从模板新建”对话框,如图 1-1-2 所示。利用该对话框可以选择一个具体的模板,来进一步利用模板创建 Flash 文档。

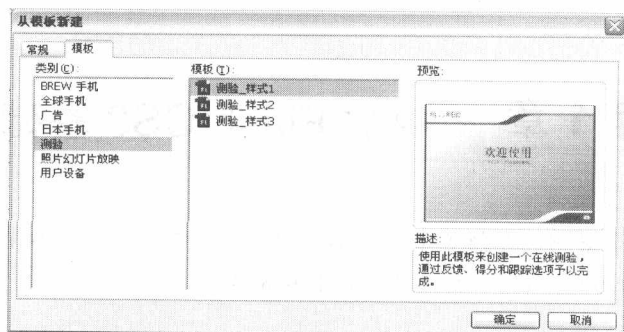


图 1-1-2 “从模板新建”对话框

(4)“扩展”区域:单击 Flash Exchange 按钮,将链接到 Flash Exchange 网站。可以在其中下载助手应用程序、扩展功能以及相关信息。

(5)“帮助”区域:提供了对“帮助”资源的快速访问,可以了解 Flash CS3 新增功能、了解有关文档资源和查找 Adobe 授权的培训机构等。

如选中“欢迎”界面下边的“不再显示”复选框,则下次启动 Flash CS3 或关闭所有 Flash 文档时,就不会再出现此对话框,而弹出“新建文档”对话框。若要显示“欢迎”界面,可单击“编辑”→“首选参数”菜单命令,弹出“首选参数”对话框,选中其“类别”列表框中的“常规”选项,在“启动时”下拉列表框中选择“欢迎屏幕”选项,再单击“确定”按钮。

2. 中文 Flash CS3 工作区简介

启动中文 Flash CS3,新建一个普通的 Flash 文档,此时中文 Flash CS3 的工作区如图 1-1-3 所示。中文 Flash CS3 的工作区由标题栏、菜单栏、主工具栏、工具箱、编辑栏、时间轴、舞台工作区、“属性”面板、“颜色”面板、“库”面板和其他各种面板等组成。

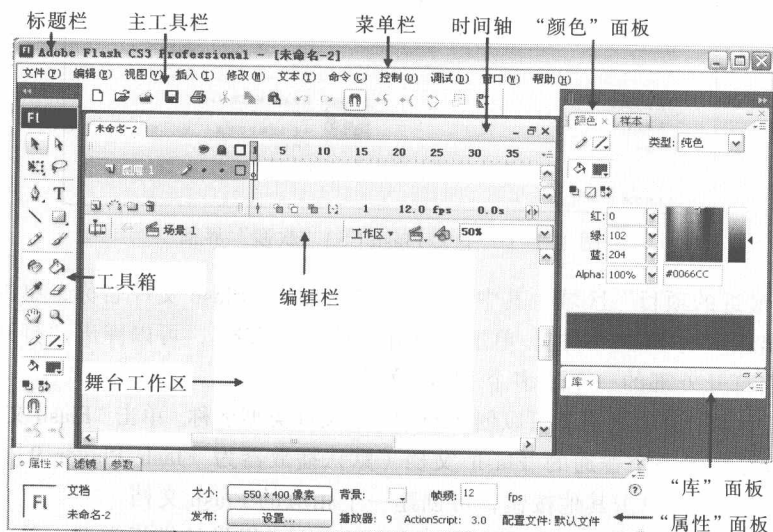


图 1-1-3 中文 Flash CS3 的工作区