



Flash 范例

8

## 商标

1 Step RoboPDF、ActiveEdit、ActiveTest、Authorware、Blue Sky Software、Blue Sky、Breeze、Breezo、Captivate、Central、ColdFusion、Contribute、Database Explorer、Director、Dreamweaver、Fireworks、Flash、FlashCast、FlashHelp、Flash Lite、FlashPaper、Flash Video Encoder、Flex、Flex Builder、Fontographer、FreeHand、Generator、HomeSite、JRun、MacRecorder、Macromedia、MXML、RoboEngine、RoboHelp、RoboInfo、RoboPDF、Roundtrip、Roundtrip HTML、Shockwave、SoundEdit、Studio MX、UltraDev 和 WebHelp 是 Macromedia, Inc. 的注册商标或商标，可能已经在美国或其它司法辖区（包括全球范围）注册。本出版物中提到的其它产品名称、徽标、图案、标题、文字或短语可能是 Macromedia, Inc. 或其它实体的商标、服务标志或商品名称，并且可能已经在特定的管辖区甚至世界范围内注册。

## 第三方信息

本指南包含指向第三方网站的链接，这些网站不由 Macromedia 控制，Macromedia 不对所链接的任何站点的内容负责。如果您访问本指南中所涉及的第三方网站，您必须自己承担由此带来的风险。Macromedia 提供这些链接只是为您提供方便。包含这些链接并不意味着 Macromedia 为这些第三方站点的内容提供担保或承担责任。

语音压缩和解压缩技术得到了 Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com)) 的许可。



Sorenson™ Spark™ 视频压缩和解压缩技术得到了 Sorenson Media, Inc. 的许可。

Opera® 浏览器版权所有 © 1995-2002 Opera Software ASA 及其提供商。保留所有权利。

Macromedia Flash 8 视频由 On2 TrueMotion 视频技术支持。© 1992-2005 On2 Technologies, Inc. 保留所有权利。  
<http://www.on2.com>。

Visual SourceSafe 是 Microsoft Corporation 在美国和 / 或其它国家 / 地区的注册商标或商标。

**版权所有 © 2005 Macromedia, Inc. 保留所有权利。未经 Macromedia, Inc. 书面许可，本手册及其任何部分都不允许拷贝、影印、复制、翻译或转换成任何电子形式或机器可读的形式。尽管有以上规定，与本手册一起提供的软件有效副本的所有者或授权用户可以从本手册的电子版本打印一份副本，该副本只能供该所有者或授权用户学习使用该软件之用，禁止对本手册的任何部分进行打印、复制、分发、转售或传送以用于其它任何目的，包括（但不限于）商业目的，如销售本文档的副本或提供有偿支持服务。**

## 鸣谢

项目管理：Sheila McGinn

撰稿：Jay Armstrong、Jen deHaan

责任编辑：Rosana Francescato

主任编辑：Lisa Stanziano

编辑：Evelyn Eldridge、Mark Nigara、Lisa Stanziano、Anne Szabla

生产管理：Patrice O'Neill、Kristin Conradi、Yuko Yagi

媒体设计和制作：Adam Barnett、Aaron Begley、Paul Benkman、John Francis、Geeta Karmarkar、Masayo Noda、Paul Rangel、Arena Reed、Mario Reynoso

特别感谢 Jody Bleyle、Mary Burger、Lisa Friendly、Stephanie Gowin、Bonnie Loo、Mary Ann Walsh、Erick Vera、Yi Tan、测试版测试人员，以及 Flash 和 Flash Player 工程与 QA 团队的全体人员。

第一版：2005 年 9 月

Macromedia, Inc.  
601 Townsend St.  
San Francisco, CA 94103

# 目 录

<b>第 1 章：图形</b> .....	7
动画投影 .....	7
动画和渐变 .....	8
<b>第 2 章：辅助功能</b> .....	11
辅助功能 .....	11
<b>第 3 章：遮罩</b> .....	13
设备字体遮罩 .....	13
可编写脚本的蒙版 .....	14
<b>第 4 章：文本</b> .....	15
文本范例 .....	15
多语言内容 .....	16
<b>第 5 章：行为</b> .....	17
照片剪贴簿 .....	17
<b>第 6 章：组件</b> .....	19
组件应用程序 .....	19
刻度盘组件范例 .....	20
登录组件范例 .....	20
小费计算器 .....	21
使用组件创建自动点唱机 .....	21
<b>第 7 章：ActionScript</b> .....	23
自定义 Flash Player 上下文菜单 .....	24
用 ActionScript 添加滤镜效果 .....	24
用 ActionScript 实现动画 .....	25
Tween 类、TransitionManager 类和进度栏 .....	25
ActionScript 数据类型 .....	26
用 ActionScript 实现位图缓存 .....	26

使用 ActionScript 绘图 .....	26
ActionScript 数组示例 .....	27
浏览器和 Flash Player 之间的交互 .....	27
用 ActionScript 控制舞台大小 .....	27
用 ActionScript 加载文本 .....	28
用 ActionScript 设置文本格式 .....	28
FlashType 范例 .....	28
登录范例 .....	29
用 ActionScript 处理字符串 .....	29
用 BitmapData 类操作图像 .....	29
用 ActionScript 操作文本字段 .....	30
具有导航树功能的图片库 .....	30
具有缩略图的图片库 .....	30
用 FileReference API 上传文件 .....	31
XML blog 跟踪程序 .....	31
XML 语言选择器 .....	32
XML 菜单 .....	32
 <b>第 8 章：数据集成</b> .....	 <b>33</b>
新闻阅读器 .....	33
WebServiceConnector 组件 .....	34
数据集成 XML 范例 .....	34
Flash 和 PHP 集成 .....	34
 <b>第 9 章：扩展 Flash</b> .....	 <b>35</b>
形状命令 .....	35
获取和设置滤镜命令 .....	36
多边星形工具 .....	36
“转换位图为矢量图”面板 .....	37
范例 DLL .....	37
 <b>第 10 章：Flash Lite</b> .....	 <b>39</b>
双向导航范例 .....	39
四向导航范例 .....	40
输入文本字段范例 .....	40
影片剪辑菜单范例 .....	41
简单按钮菜单范例 .....	41
软键范例 .....	41
卡通动画 .....	42
Flash Lite 新闻阅读器 .....	42
策略游戏 .....	43

# 简介

Macromedia Flash Basic 8 和 Macromedia Flash Professional 8 具有创建和发布丰富的 Web 内容和功能强大的应用程序所需的全部功能。无论您要设计动画图形还是构建数据驱动的应用程序，Flash 都可提供在多种平台和设备上制作出最佳的效果和提供最完美的用户体验所需的工具。

本手册中的范例旨在向您介绍 Flash。在浏览这些范例时，您会看到在创建 Flash 应用程序中所使用的许多基本技巧。

有关更多的范例，请访问 [http://www.macromedia.com/go/flash\\_samples\\_cn](http://www.macromedia.com/go/flash_samples_cn)。



本手册并不是详述 Flash 所有功能的综合手册。有关如何使用 Flash 的更深入的信息，请参阅《使用 Flash》和《学习 Flash 中的 ActionScript 2.0》。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个图形范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

动画投影 .....	7
动画和渐变 .....	8

## 动画投影

此范例显示了如何通过将同一影片剪辑的两个实例分别置于两个图层并向较低图层添加投影滤镜以创建效果逼真的动画投影。

要重新创建此范例的构造过程，首先通过在影片剪辑中嵌入动画来创建狗的阴影效果。然后复制该影片剪辑实例，将其放置到原始实例的后面。（可以将复制的实例放在同一图层中并将其排列在原始实例的后面，或将其粘贴到原始图层下面的新图层中。）

然后选择复制的实例，并在“属性”检查器的“滤镜”选项卡中，从加号(+) 菜单中选择“投影”。

接下来，将强度层级调整到 45% 左右，并选择“隐藏对象”。这会隐藏影片剪辑对象，但会显示投影滤镜属性。通过将“品质”设置为“低”、“中”或“高”，或通过修改模糊量、颜色、角度或模糊效果与原始图形的距离，可以进行进一步的调整。

为了防止该效果看起来过于类似在原始对象后面的光面墙上的投影，可以使用“任意变形”工具来倾斜已应用滤镜的影片剪辑实例。这种方法需要进行多次尝试。挤压和倾斜实例，使其投影看起来好像是投射到地板上的影子。（可能需要重新定位该实例。）测试影片剪辑，您会看到逼真的效果。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **drop\_shadow\_dog fla** 和 **drop\_shadow\_monkey fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Graphics\AnimatedDropShadow**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Graphics/AnimatedDropShadow**。

这些范例均由 **Chris Georgenes** 开发。

## 动画和渐变

此范例显示了如何用渐变和投影创建效果逼真的动画。

要重新创建此范例的构造过程，请先设计一个 **8** 号黑球的图形。首先混合放射状渐变，其中包含三种颜色：黑色、白色和中灰色。然后用“椭圆”工具创建一个圆（按住 **Shift** 键以限制该形状为正圆形），然后用新的放射状渐变填充。使用“渐变变形”工具编辑该放射状渐变填充，将其从圆心偏移。这会产生深度的幻觉，这是因为偏心的白色加亮区域会逐渐变为黑色，并且在球体的右下角处会出现微量的灰色。这一步对于制作外观具有真实感的球体来说至关重要；建议光从球后面环绕。

然后将渐变填充转换为图形元件，并通过添加新图层和使用线性渐变应用阴影来进一步进行编辑。线性渐变使用两种 **alpha** 透明度不断变化的颜色。

下一步是创建一个影片剪辑元件，将 **8** 号黑球图形放入其中。在此影片剪辑内部，与遮罩层一起添加“**8**”图形。然后添加一个与 **8** 号黑球相同大小和形状的遮罩层，并使用“任意变形”工具和补间动画，通过在圆表面上移动和挤压“**8**”图形来创建球向各个方向滚动的幻像。遮罩层将“**8**”图形的可见性约束为它下面精确的圆形区域。这有利于形成球滚动时的真实幻像。

然后添加球从滚动到停止和从静止位置开始滚动的动画。使用描述性的帧标签和简单的帧动作，以便在此以后可以用 **ActionScript** 从主时间轴引用此影片剪辑。该影片剪辑必须以这种方式设置：它使用投影，投影只能应用于影片剪辑实例。

应用投影是最简单的部分，这应归功于 **Flash** 中的图形滤镜。您只需选择该影片剪辑实例，然后从“属性”检查器的“滤镜”选项卡中，单击加号 **(+)** 弹出菜单，并选择“投影”。在这里，可以调节模糊量、强度、品质、颜色、角度距离等等。



仅当 8 号黑球以动画方式快速穿过屏幕时，才使用投影滤镜来创建模糊。这可以强化球移动时的速度，并产生动态视觉效果。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **animation\_and\_gradients.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Graphics\AnimationAndGradients**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Graphics/AnimationAndGradients**。

此范例由 Chris Georgenes 开发。



## 辅助功能

在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供一个辅助功能范例。本章包含此范例的简要概述。

本章包含下列部分：

辅助功能 .....11

## 辅助功能

此范例显示了如何使用辅助功能，如 **Tab** 键顺序、组件和“辅助功能”面板。在此范例中，您可以了解如何使用新的创作工具功能和用户界面，这些功能和界面适用于构建包含辅助功能的应用程序。移动的箭头标明舞台上哪个元素获得了焦点。浏览源代码以了解如何利用 **Flash** 辅助功能的更多信息。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件

**AccessibleApplications fla。**

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Accessibility\AccessibleApplications。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Accessibility/AccessibleApplications。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供遮罩范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

设备字体遮罩 .....	13
可编写脚本的蒙版 .....	14

## 设备字体遮罩

此范例演示 Flash Player 对遮罩设备字体的支持。范例中示例说明的主要功能包括设备字体遮罩、组件和可编写脚本的蒙版。Flash Player 中新增的对遮罩设备字体的支持增大了在 Flash 内容中使用可编写脚本的蒙版的可能性。设备字体遮罩允许在遮蔽其内容的组件和您创建的自定义蒙版内使用设备字体。此范例显示了这两种遮罩类型的示例。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件

DeviceFontMasking fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Masking\DeviceFontMasking。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Masking/DeviceFontMasking。

## 可编写脚本的蒙版

此范例显示了如何使用可编写脚本的蒙版和组件在运行时动态地遮罩 **Flash** 内容。可编写脚本的遮罩允许精确控制蒙版在运行时的行为，并允许在运行时动态更改蒙版和被遮罩的内容。此范例显示了不同类型的蒙版和被遮罩的内容，它们是由利用组件构建的用户界面控制的。浏览此范例以了解有关遮罩和利用组件构建界面的更多信息。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **ScriptableMasksPart2.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Masking\ScriptableMasksPart2。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Masking/ScriptableMasksPart2。

在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供文本范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

文本范例 .....	15
多语言内容 .....	16

## 文本范例

此范例使用 Macromedia Flash Basic 8 和 Macromedia Flash Professional 8 中新增的多个文本增强功能。此范例中重点说明的功能包括文本样式、内嵌图像、改进的超链接和小文本优化。文本增强功能为在 Flash Player 中输入的文本提供了更为出色和精确的控制。此范例将一个名为 sample.html 的外部 HTML 文件加载到 SWF 文件中的文本字段中。但是，您可以使用结合了基于标记格式（如 XML 或 HTML）的任何文本文件。利用新增的对层叠样式表的支持，Flash 可以在显示给定的文本字段中的文本之前，针对每种标记确定该文本的样式。此示例使用名为 style.css 的样式表。此外，Flash Player 还支持 img 标记，从而允许插入由文本环绕的内嵌图像。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 TextEnhancements.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\F8\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Text\TextEnhancements。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Text/TextEnhancements。

## 多语言内容

此范例重点介绍“字符串”面板，并说明了一种用于开发和管理多语言内容的简捷方法。新的“字符串”面板可用于方便快捷地以不同语言开发内容。文档内文本字段的本地化内容存储在特定于语言的 XML 文件中，而这些文件位于与文档同一级的多个目录中。此范例包含多种语言的内容。显示的语言对应于主机操作系统的当前语言。浏览此范例以了解“字符串”面板如何管理本地化的内容。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **MultiLingualContent.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Samples\Text\MultilingualContent`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Samples/Text/MultilingualContent`。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供一个行为范例。本章包含此范例的简要概述。

本章包含下列部分：

照片剪贴簿 ..... 17

## 照片剪贴簿

此范例说明了如何使用行为（而不是编写脚本）来建立交互式照片剪贴簿。使用行为，您可以轻松地在 Flash 内容中添加交互性，而不必编写 **ActionScript**。此范例中组合使用了多种行为来创建交互式剪贴簿。浏览源代码以了解更多信息，或对其进行自定义以添加自己的照片。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **BehaviorsScrapbook fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Behaviors\BehaviorsScrapbook**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Behaviors/BehaviorsScrapbook**。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个组件范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

组件应用程序 .....	19
刻度盘组件范例 .....	20
登录组件范例 .....	20
小费计算器 .....	21
使用组件创建自动点唱机 .....	21

## 组件应用程序

此范例是可以在《使用组件》中的“使用组件创建应用程序（仅限 Flash Professional）”教程中使用的起始文件。该教程的最终结果是一个与 first\_app fla 完全相同的文件。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该起始 Flash (FLA) 文件 first\_app\_start fla 和完成的文件 first\_app fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\F8\8\Samples and Tutorials\Samples\Components\ComponentsApplication。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/ComponentsApplication。

## 刻度盘组件范例

此范例提供了具有 `getter/setter` 属性的刻度盘组件的一个示例，`getter/setter` 属性可以获取或设置刻度盘上指针的位置。

此范例在《使用组件》的“构建第一个组件”中论述。

您可以在硬盘上的 `Samples` 文件夹中找到该范例的源文件 `Dial.fla`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\DialComponent`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/DialComponent`。

## 登录组件范例

范例 `LogIn` 组件文件是已完成的文件，它是在《使用组件》中的第 6 章“创建组件”中的 `LogIn` 教程中创建的。

此范例 `LogIn` 组件演示了如何使用第 2 版 `Macromedia Component Architecture` 和 `ActionScript 2.0` 将 `Flash` 组件的功能合并到自己的自定义组件中。此范例演示了如何创建一个表单，用以捕获和验证数据，将数据发送到服务器，然后接收响应。

在 `StandardComponents.fla` 中通过从库中导入未编译的影片剪辑元件，可以将 `Flash` 组件放到您自己的组件中。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\language\Configuration\ComponentFLA\StandardComponents.fla`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Configuration/ComponentFLA/StandardComponents.fla`。

`LogIn` 范例组件使用 `Button`、`Label` 和 `InputField` 组件影片剪辑元件来创建一个简单的名称和密码登录界面，在单击“登录”按钮时，该界面会发送一个单击事件。该范例包括一个其库中包含 `LogIn` 组件影片剪辑元件的文档文件 (`.fla`) 和 `LogIn` 组件的类 `ActionScript` 文件 (`.as`)，该文件定义其类属性和方法。浏览这两个文件以了解基本的第 2 版组件结构和如何将 `Flash` 组件的功能合并到您自己的自定义组件中。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 login.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\Login。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/Login。

## 小费计算器

此范例演示了如何对表单和组件执行事件处理。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 (TipCalculator.fla、TipCalculator1.fla 和 TipCalculator2.fla)。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\TipCalculator。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/TipCalculator。

## 使用组件创建自动点唱机

此范例演示了如何使用数据类型、常规编码原则和一些组件来创建自动点唱机。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 jukebox.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\Components\Jukebox。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/Components/Jukebox。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个 ActionScript 范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

自定义 Flash Player 上下文菜单.....	24
用 ActionScript 添加滤镜效果 .....	24
用 ActionScript 实现动画 .....	25
Tween 类、TransitionManager 类和进度栏 .....	25
ActionScript 数据类型.....	26
用 ActionScript 实现位图缓存 .....	26
使用 ActionScript 绘图 .....	26
ActionScript 数组示例.....	27
浏览器和 Flash Player 之间的交互 .....	27
用 ActionScript 控制舞台大小 .....	27
用 ActionScript 加载文本 .....	28
用 ActionScript 设置文本格式 .....	28
FlashType 范例 .....	28
登录范例 .....	29
用 ActionScript 处理字符串 .....	29
用 BitmapData 类操作图像 .....	29
用 ActionScript 操作文本字段 .....	30
具有导航树功能的图片库.....	30
具有缩略图的图片库 .....	30
用 FileReference API 上载文件.....	31
XML blog 跟踪程序 .....	31
XML 语言选择器 .....	32
XML 菜单 .....	32

# 自定义 Flash Player 上下文菜单

在此范例中，您可以查看如何使用 **ActionScript 2.0** 向 **Flash Player** 上下文菜单添加自定义选项。此范例使用 **ActionScript**，通过添加可以应用于舞台上的绘制对象的剪切、复制和粘贴功能来修改上下文菜单。源文件包括文档文件 (.fla) 和定义 **Clipboard** 类的 **ActionScript** 文件 (.as)。浏览这两个文件以了解有关上下文菜单和使用 **ActionScript 2.0** 来编写类的更多信息。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **CustomizingContextMenu.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\CustomizingContextMenu。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/CustomizingContextMenu。

# 用 ActionScript 添加滤镜效果

此范例显示了如何用 **ActionScript** 向图像应用滤镜效果。可以向多个图像应用不同的滤镜，然后在运行时对滤镜属性进行操作。**ActionScript** 代码显示了如何使用组件来应用滤镜和对滤镜属性进行操作。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **Filters.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Filters。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Filters。



# 用 ActionScript 实现动画

此范例提供了一个使用 **ActionScript** 以编程方式实现动画的示例。它显示了一个在运行时实例在舞台上实现动画的简单游戏。您可以创建自定义的鼠标指针，通过对字符串进行操作和使用运算符编写等式，从而对游戏进行计分。

您可以在硬盘上的 **Samples** 目录中找到该范例的源文件 **animation.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Animation`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Animation`。

## Tween 类、TransitionManager 类和进度栏

此范例显示了如何使用 **Tween** 和 **TransitionManager** 类来编写动画脚本，这些类为使用代码实现动画实例提供了一种方便的途径。它还显示了如何使用代码创建进度栏。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **tweenProgress.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Tween ProgressBar`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Tween ProgressBar`。

# ActionScript 数据类型

此范例提供了一个将数据从一种类型转换为另一种类型的示例。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **datatypes.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\DataTypes**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/DataTypes**。

# 用 ActionScript 实现位图缓存

此范例演示了在实现复杂矢量形状的动画时使用位图缓存的好处。单击舞台上的按钮即可以看到动画影片剪辑 **cacheAsBitmap** 上所具有的极大改进。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **cacheBitmap.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\CacheBitmap**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/CacheBitmap**。

# 使用 ActionScript 绘图

此范例演示了如何使用 ActionScript 绘制线条以及如何创建、填充、排序和删除形状。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **drawingapi.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/DrawingAPI**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/DrawingAPI**。

# ActionScript 数组示例

此范例举例说明了如何使用 **ActionScript** 对数组进行操作。范例中的代码创建一个数组，并可排序、添加和删除两个 **List** 组件的项目。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **array.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Arrays**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Arrays**。

# 浏览器和 Flash Player 之间的交互

此范例演示了如何使用外部 API (**ExternalInterface** 类) 来创建浏览器与 **SWF** 文件之间的交互。在此范例中，网页上 **HTML** 表单控件允许您操作和显示有关以 **SWF** 文件形式播放的 **FLV** 视频的信息。**SWF** 文件中的消息显示在 **HTML** 文本字段中。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **external.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\ExternalAPI**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/ExternalAPI**。

# 用 ActionScript 控制舞台大小

此范例演示了调整浏览器窗口大小时，**Stage.scaleMode** 属性对浏览器窗口 **Stage.width** 和 **Stage.height** 的值的的影响。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **stagesize.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\StageSize**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/StageSize**。

## 用 ActionScript 加载文本

这个简单的范例显示了如何在运行时使用 `LoadVars` 类将文本加载到 SWF 文件中。

您可以在硬盘上的 `Samples` 文件夹中找到该范例的源文件 `loadText.fla`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\LoadText`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/LoadText`。

## 用 ActionScript 设置文本格式

此范例显示了如何在运行时将已设置格式的文本加载到 SWF 文件中。

您可以在硬盘上的 `Samples` 文件夹中找到该范例的源文件 `formattedText.fla`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\LoadText`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/LoadText`。

## FlashType 范例

此范例显示了如何在应用程序中应用和操作消除锯齿的文本。使用 `FlashType` 呈现技术可以创建高度清晰的小文本。此范例还演示了使用该 `cacheAsBitmap` 属性时如何使文本字段快速平滑地滚动。

您可以在硬盘上的 `Samples` 文件夹中找到该范例的源文件 `flashtype.fla`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\FlashType`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/FlashType`。

## 登录范例

此范例显示了如何使用 **ActionScript 2.0** 向您的网站添加简单的登录功能。该范例使用 **ActionScript** 和组件创建一个小的表单，您可以在其中输入用户名和密码，然后单击某个按钮以进入一个站点。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **login.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript>Login**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Login**。

## 用 ActionScript 处理字符串

此范例演示了如何构建一个可比较和检索所选字符串和子字符串的简单文字处理程序。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **strings.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Strings**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Strings**。

## 用 BitmapData 类操作图像

此范例演示了如何使用 **BitmapData** 类操作图像和创建过渡。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **BitmapData.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\BitmapData**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/BitmapData**。

# 用 ActionScript 操作文本字段

此范例演示了如何创建和定位文本字段、操作文本字段的文本和控制文本选择。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **textfieldsA.fla** 和 **textfieldsB.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\TextFields**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/TextFields**。

# 具有导航树功能的图片库

此范例是一个具有导航树功能的图片库应用程序。它提供了一个使用组件来动态控制影片剪辑的示例。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **gallery\_tree.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Galleries**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Galleries**。

# 具有缩略图的图片库

此范例是一个具有缩略图的图片库应用程序。它提供了一个使用 **ActionScript** 来动态控制影片剪辑的示例。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **gallery\_tween.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\Galleries**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/Galleries**。

# 用 FileReference API 上传文件

此范例演示了如何让用户选择硬盘上的文件并将其上传到服务器。本地图像上传后，它会出现于 SWF 文件中。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 FileUpload.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\FileUpload。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/FileUpload。

# XML blog 跟踪程序

此范例演示了如何通过加载、分析和操作 XML 数据来创建 Web 日志跟踪程序。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 xml\_blogTracker.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript/XML\_BlogTracker。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/XML\_BlogTracker。

# XML 语言选择器

此范例演示了如何使用 XML 和嵌套的数组来选择不同语言的字符串以填充文本字段。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **xml\_languagePicker.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\XML\_LanguagePicker**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/XML\_LanguagePicker**。

# XML 菜单

此范例演示了如何用 XML 数据创建动态菜单。该范例调用 **ActionScript XmlMenu()** 构造函数并向其传递两个参数：到 XML 菜单文件的路径和到当前时间轴的引用。该功能的其余部分位于自定义类文件 **XmlMenu.as** 中。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到该范例的源文件 **xmlmenu.fla**。

- 在 Windows 中，浏览到 **boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ActionScript\XML\_Menu**。
- 在 Macintosh 上，浏览到 **Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ActionScript/XML\_Menu**。



## 数据集成

在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个数据集成范例。本章包含每个范例的简要概述。

如果您已安装了 Flash Basic 8，则可以查看和浏览这些范例。但是，只有安装了 Flash Professional 8 才可以重新构建这些范例。

本章包含下列各部分：

新闻阅读器 .....	33
WebServiceConnector 组件 .....	34
数据集成 XML 范例 .....	34
Flash 和 PHP 集成 .....	34

### 新闻阅读器

此范例提供了一个用于阅读 Macromedia DevNet（网址是 <http://www.macromedia.com/cn/devnet>）上最新新闻的界面。Macromedia Flash Professional 8 中添加的数据绑定用户界面允许您创建连接到、检索和显示远程数据的用户界面，而无需编写任何代码。新组件具有内置的数据感知功能，从而可以就 Web Service、XML 文档及其它内容提供多个可能的方案。浏览此范例以了解如何将这组件连接到 [www.macromedia.com](http://www.macromedia.com) 上的“丰富站点摘要”（RSS）供给。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 DevNetNews.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\F8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\NewsReader。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/NewsReader。

# WebServiceConnector 组件

此范例演示了如何使用 WebServiceConnector 组件。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 tips fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\MacromediaTips。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/MacromediaTips。

## 数据集成 XML 范例

此范例是一个 XML 文件，可以用于《使用 Flash》中的“创建简单的应用程序”过程。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该 XML 文件 (dinner\_menu.xml)。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\DinnerMenu。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/DinnerMenu。

## Flash 和 PHP 集成

此范例演示了如何使用 Flash 和 PHP（超文本预处理器）集成来创建一个留言簿。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 guestbook fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\DataIntegration\Guestbook。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/DataIntegration/Guestbook。

作为 Macromedia Flash 用户，您可能熟悉 ActionScript，它使您能够创建运行时在 Macromedia Flash Player 中执行的脚本。Flash JavaScript 应用程序编程接口 (JavaScript API) 是一个补充编程工具，它使您能够创建运行于创作环境（即当用户打开 Flash 程序时）的脚本。这些脚本有助于简化创作过程。例如，您可以编写脚本来自动执行重复性任务、向“工具”面板添加自定义工具或添加时间轴特效。

在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个 JavaScript API 范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

形状命令 .....	35
获取和设置滤镜命令 .....	36
多边星形工具 .....	36
“转换位图为矢量图”面板 .....	37
范例 DLL .....	37

## 形状命令

此范例在“输出”面板中显示有关选定形状的轮廓的信息。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找此脚本的源文件 Shape.jsfl。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\Shape。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/Shape。

有关如何安装和使用此文件的说明，请参阅《扩展 Flash》中的““形状”命令范例”。

## 获取和设置滤镜命令

此范例向选定的对象添加滤镜并在“输出”面板中显示有关滤镜的信息。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到此脚本的源文件 `filtersGetSet.jsfl`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\filtersGetSet`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/filtersGetSet`。

有关如何安装和使用此文件的说明，请参阅《扩展 Flash》中的“获取和设置“滤镜”命令的范例”。

## 多边形星形工具

此范例提供了一个使用 JavaScript API 向“工具”面板中添加工具的示例。

您可以在硬盘上的 **Samples** 文件夹中找到此脚本的源文件 `PolyStar.jsfl`。

- 在 Windows 中，浏览到 `boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\PolyStar`。
- 在 Macintosh 上，浏览到 `Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/PolyStar`。

有关如何安装和使用此文件的说明，请参阅《扩展 Flash》中的““多角星形”工具范例”。

## “转换位图为矢量图”面板

此高级范例说明如何设计和构建面板来控制 Flash 的功能。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件

TraceBitmap fla。此文件显示了从 ActionScript 脚本中调用 JavaScript 命令的 MMExecute() 函数用法。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\TraceBitmapPanel。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/TraceBitmapPanel。

有关安装和运行此范例的信息，请参阅《扩展 Flash》中的““转换位图为矢量图”面板范例”。

## 范例 DLL

高级用户可以利用 C- 级扩展性机制结合使用 JavaScript 和自定义 C 代码来实现 Flash 扩展性文件。您可以使用 C 语言定义一些函数，将这些函数捆绑在一个动态链接库 (DLL) 或共享库中，将该库保存到适当的目录，然后使用 JavaScript API 从 JavaScript 中调用这些函数。

DLL 实现的范例文件位于以下文件夹中：

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\ExtendingFlash\dllSampleComputeSum。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/ExtendingFlash/dllSampleComputeSum。

有关安装和使用此范例的信息，请参阅《扩展 Flash》的第 3 章“C 级可扩展性”中的“DLL 实现范例”。



在安装 Macromedia Flash 8 时，会自动提供多个 Macromedia Flash Lite 范例。本章包含每个范例的简要概述。

本章包含下列各部分：

双向导航范例 .....	39
四向导航范例 .....	40
输入文本字段范例 .....	40
影片剪辑菜单范例 .....	41
简单按钮菜单范例 .....	41
软键范例 .....	41
卡通动画 .....	42
Flash Lite 新闻阅读器 .....	42
策略游戏 .....	43

## 双向导航范例

此范例演示了 Flash Lite 中的双向导航。在双向导航中，设备的向上箭头键和向下箭头键可以在舞台上的多个按钮和输入文本字段间切换焦点，其功能与台式计算机的 Tab 键和 Shift+Tab 键相似。

有关双向导航的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“Tab 键导航模式”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 2-way fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\F8\Samples and Tutorials\Samples\F8FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/F8FlashLite。

## 四向导航范例

此范例演示了 Flash Lite 中的四向导航。在四向导航中，设备的向上箭头键、向下箭头键、左箭头键和右箭头键可以在舞台上的多个按钮和输入文本字段间切换焦点。

有关双向导航的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“Tab 键导航模式”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 4-way.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

## 输入文本字段范例

此范例演示了如何使用输入文本字段获得用户输入的文本。有关如何构建此范例的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“文本字段示例应用程序（仅限 Flash Professional）”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 input\_text\_example.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。



## 影片剪辑菜单范例

此范例演示了如何用影片剪辑创建简单的菜单。有关如何构建此范例的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“使用影片剪辑创建简单的菜单（仅限 Flash Professional）”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 movieclip\_menu\_complete fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

## 简单按钮菜单范例

此范例演示了如何用按钮创建简单的菜单。有关如何构建此范例的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“处理按键事件（仅限 Flash Professional）”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 simple\_menu\_complete fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

## 软键范例

此范例演示了如何在 Flash Lite 应用程序中使用软键。有关如何构建此范例的更多信息，请参阅《开发 Flash Lite 应用程序》中的“使用软键（仅限 Flash Professional）”。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 softkeys\_sample fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

## 卡通动画

此 Flash Lite 范例显示了如何在 Flash Lite 中创建卡通动画。该设计显示了在移动设备上创建平滑动画时矢量图形和位图图形的最佳用法。

浏览源文件以了解更多信息，也可以创建自己的卡通动画以进行自定义。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 FLAnimatedCartoon.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia/Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

## Flash Lite 新闻阅读器

此 Flash Lite 范例显示了如何创建 Flash Lite 应用程序以连接到报告新闻素材的网站。该设计是一种传统的移动设计方案：用户从一个可滚动的列表中选择标题，然后选择详细信息以在可滚动的文本字段中查看完整的素材文本，之后，用户可以容易地返回到主列表。

浏览源文件以了解更多信息，也可以创建自己的新闻阅读器以进行自定义。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 FLNewsReader.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

# 策略游戏

此 Flash Lite 范例显示了如何创建类似于 Tetris 和 Breakout 这样的 Flash Lite 策略游戏。该游戏使用手提设备的游戏板来导航动态绘制在屏幕上的方块。游戏板是该游戏的主要输入设备。

浏览源文件以了解更多信息，也可以创建自己的策略游戏以进行自定义。

您可以在硬盘上的 Samples 文件夹中找到该范例的源文件 FLStrategyGame.fla。

- 在 Windows 中，浏览到 boot drive\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Samples\FlashLite。
- 在 Macintosh 上，浏览到 Macintosh HD/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Samples/FlashLite。

