



“十一五”应用型人才培养规划教材

| 中文版 |

Flash 8

基础 · 实例 · 技巧

新科教育产品研发中心 编

- 精选新的、热门的软件，紧随版本的更新换代，连续推出配套用书
- 采用“基础+实例+技巧”的全新架构，注重实例制作方法的分析、总结与引申
- 语言生动、简练，详细的操作步骤和醒目可爱的屏幕画面犹如您身临现场
- 立足实用，侧重技术精华的分析和操作技能的掌握，触类旁通
- 大量实用的范例，手把手教授软件的操作方法和技巧，即学即用



附赠多媒体光盘

1. 大量多媒体视频教学演示，全程语音讲解
2. 本书实例涉及到的素材和范例源文件
3. 电子教案（PPT）

中国国际广播音像出版社



“十一五”应用型人才培 养规划教材

| 中文版 |

Flash 8

基础 · 实例 · 技巧

新科教育产品研发中心 编

● 精选新的、热门的软件，紧随版本的更新换代，连续推出配套用书

● 采用“基础+实例+技巧”的全新架构，注重实例制作方法的讲解、总结与引申

● 语言生动、精练，详细的操作步骤和醒目可爱的屏幕画面犹如您身临其境

● 立足实用，注重技术精华的分析和操作技能的掌握，分类旁通

● 大量实用的范例，手把手教授软件的操作方法和技巧，

江苏工业学院图书馆
藏书章



附赠多媒体光盘

1. 大量多媒体视频教学演示，全程语音讲解
2. 本书实例涉及到的素材和范例源文件
3. 电子教案（PPT）

中国国际广播音像出版社

【内容提要】本手册为光盘《中文版 Flash 8 基础·实例·技巧》的配套使用说明。主要内容有 Flash 8 入门知识, Flash 8 工具的使用, 文本的创建与编辑, 元件、实例与库, 时间轴、帧与层, 动画的制作, 组件的使用, ActionScript 编程基础, 动画的测试、发布与导出以及精彩实例。手册中配有相应的习题和实战训练, 对每章所讲内容进行巩固, 这将使读者在学习和工作中更加得心应手, 做到学以致用。

本手册讲解精辟, 图文并茂, 实例集综合性、实用性、启发性、专业性于一体, 既适用于专业动画人员, 也适用于动画爱好者, 还可作为动画培训学校和高校相关专业的教材。

尽管我们对本套丛书的编审工作高度重视, 认真负责, 但疏漏之处在所难免, 恳请广大读者不吝赐教。请读者给我们提出宝贵的意见和建议。电话 (029) 82097311 来信请寄: 西安市高新区融鑫路 6 号新科大厦 西安新科教育科技有限公司 (收) 读者也可通过此地址邮购本套“基础·实例·技巧系列”图书, 免收邮挂费。也可通过以下方式与我们联系: xinkejunan@163.com

光盘名称: 中文版 Flash 8 基础·实例·技巧

文本著作: 新科教育产品研发中心

出版发行: 中国国际广播音像出版社

通信地址: 中国·北京复兴门外大街 2 号 邮编: 100866

电子邮箱: xinkejunan@163.com

光盘制作: 西安新科教育科技有限公司

技术服务: 029-85362021 85397261

光盘生产: 四川省盖山数码科技文化发展有限公司

文本印刷: 陕西光大印务有限公司

版 次: 2007 年 6 月第 1 版 2007 年 6 月第 1 次

经 销: 各地新华书店、软件连锁店

版 本 号: ISBN 978-7-900209-34-4

光盘定价: 32.80 元 (1CD+手册)

Foreword

前言

Flash 8 是 Macromedia 公司推出的动画制作软件,该软件采用了流式播放技术和矢量技术制作动画,因此,所生成的动画文件具有体积小、便于传输和下载、支持交互等特点。目前,Flash 8 已成为网络动画的标准格式。为了帮助广大用户快速掌握 Flash 8 使用方法及其在各行各业的运用,我们研究了不同层次的学习对象并总结多位动画高手的经验,编写了这本《中文版 Flash 8 基础·实例·技巧》。

【内容介绍】

本手册在内容的取舍和章节的安排上充分考虑了用户的学习和实际需求,以 Flash 在实际动画制作中的运用为线索,分别以各章所涉及到的知识来讲解 Flash 的使用。同时,本书在讲解过程中还列举了大量的练习实例、技巧和经验,从而可以让读者快速掌握使用 Flash 8 进行动画制作的方法。本手册共分为 15 章,具体介绍如下:

章 节	内 容	目 的
第 1 章	Flash 8 入门知识	让初学者了解 Flash 8
第 2 章	Flash 8 工具的使用	学会各种工具的使用
第 3 章	文本的创建与编辑	掌握文本的创建与编辑
第 4 章	元件、实例与库	学会元件与实例的创建及设置
第 5 章	时间轴、帧与层	掌握时间轴的组成
第 6 章	动画的制作	掌握常见动画的制作方法
第 7 章	组件的使用	掌握常见组件的使用
第 8 章	ActionScript 编程基础	了解 ActionScript 语言
第 9 章	动画的测试、发布与导出	掌握动画的后期处理
第 10 章	广告设计	将 Flash 应用到广告设计中
第 11 章	片头与导航	将 Flash 应用到网站片头与网站导航制作中
第 12 章	教学课件	将 Flash 应用到教学中
第 13 章	游戏开发	将 Flash 应用到游戏开发中
第 14 章	实战训练	培养读者的实际操作能力
第 15 章	技巧集锦	快速掌握动画制作过程中的一些技巧

【主要特色】

◆ 内容实用、体例新颖

本手册是以市面上最新、最广泛的版本为蓝本,与用人单位紧密结合,在体例上采用“基础”、“实例”和“技巧”的结构模式,由浅入深地介绍了软件的基本概念与基本操作、典型实例的制作步骤,并有针对性地设计实例,来提高读者的自己动手能力。

◆ 语言通俗易懂

本手册以易读、易学、易懂、易会为原则，充分考虑读者的实际情况，在语言方面简练流畅、通俗易懂，以形象、简洁的语言来介绍各种知识。

◆ 实例典型、应用全面

本手册给出若干个精彩实例，可供读者巩固所学知识，加深对所学内容的理解，并全面掌握编辑图像的方法和技巧。

◆ 配套光盘

本手册配有光盘，光盘中包括案例制作时使用到的素材、源文件、案例视频讲解等，为读者自己动手学习案例操作提供方便。光盘制作精美，内容丰富全面，更是物超所值，极具收藏价值。

【本书约定】



注意：补充说明操作步骤和可能出现的问题，引导读者避免各种错误及陷阱。



提示：提醒操作中应注意的问题以及需要进一步学习的内容，避免发生错误，并引导读者深入学习。



技巧：总结操作中的各种快捷方式和操作技巧，是使用软件的金钥匙。

本书用“+”连接两个或三个键，表示组合键或快捷键，在操作时表示同时按下这些键。

【适用对象】

本手册讲解精辟，图文并茂，实例集综合性、实用性、启发性、专业性于一体，既适用于专业动画人员，也适用于动画爱好者，还可作为动画培训学校和高校相关专业的教材。

由于编者水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编 者

Contents

目 录

第1章 Flash 8 入门知识	1	2.3 填充图形工具	41
1.1 Flash 的特点	1	2.3.1 关于颜色	41
1.2 Flash 8 的新增功能	2	2.3.2 滴管工具	43
1.3 Flash 8 的安装、激活与卸载	5	2.3.3 颜料桶工具	44
1.3.1 安装 Flash 8 的系统要求	5	2.3.4 墨水瓶工具	45
1.3.2 Flash 8 的安装	5	2.3.5 填充变形工具	45
1.3.3 Flash 8 的激活	7	2.4 应用举例——公益广告	46
1.3.4 Flash 8 的卸载	8	本章小结	48
1.4 Flash 的应用	9	习题二	48
1.5 Flash 8 的工作界面	10	第3章 文本的创建与编辑	49
1.5.1 工作界面简介	11	3.1 关于字体轮廓	49
1.5.2 自定义工作界面	15	3.2 关于设备字体	50
1.6 Flash 8 的基本操作	16	3.3 文本的创建	51
1.6.1 文件操作	16	3.3.1 创建静态文本	51
1.6.2 设置舞台属性	19	3.3.2 创建动态文本	52
1.6.3 启动辅助设置	19	3.3.3 创建输入文本	53
1.7 应用举例——文件的打开和保存	23	3.4 文本的编辑	54
本章小结	25	3.4.1 更改字体、字号、颜色和样式	54
习题一	25	3.4.2 更改字母间距和字符位置	57
第2章 Flash 8 工具的使用	26	3.4.3 更改对齐方式	58
2.1 绘图工具	26	3.4.4 更改文本方向	59
2.1.1 直线工具	26	3.4.5 更改字体呈现方法	60
2.1.2 椭圆工具	28	3.4.6 更改段落的缩进、行距和边距	61
2.1.3 矩形工具	28	3.4.7 设置文本超链接	63
2.1.4 多角星形工具	29	3.4.8 分离文本	63
2.1.5 铅笔工具	30	3.5 文本的检查拼写	63
2.1.6 钢笔工具	31	3.6 应用举例——刺猬文本	65
2.1.7 刷子工具	32	本章小结	66
2.2 修改图形工具	33	习题三	66
2.2.1 选择工具	33	第4章 元件、实例与库	68
2.2.2 部分选取工具	35	4.1 元件的分类	68
2.2.3 套索工具	36	4.2 创建元件	69
2.2.4 任意变形工具	38	4.2.1 创建图形元件	69
2.2.5 橡皮擦工具	40	4.2.2 创建按钮元件	71

4.2.3 创建影片剪辑元件	72
4.3 编辑元件	73
4.3.1 使用“编辑”命令编辑元件	73
4.3.2 使用“在当前位置编辑”命令 编辑元件	74
4.3.3 使用“在新窗口中编辑”命令 编辑元件	74
4.3.4 使用外部编辑器编辑元件	74
4.4 创建实例	75
4.5 更改实例属性	76
4.5.1 更改实例的亮度	76
4.5.2 更改实例的色调	77
4.5.3 更改实例的透明度	77
4.5.4 更改实例的高级效果	78
4.5.5 更改实例的行为方式	79
4.5.6 更改图形实例和按钮实例的 播放特性	79
4.6 库	80
4.6.1 库的类型	80
4.6.2 库的管理	81
4.7 应用举例——五彩气球	84
本章小结	86
习题四	86
第5章 时间轴、帧与层	87
5.1 时间轴的组成与操作	87
5.1.1 时间轴的组成	87
5.1.2 操作时间轴	88
5.1.3 时间轴特效	91
5.2 帧	96
5.2.1 帧的分类	96
5.2.2 创建帧标签	97
5.2.3 编辑帧	97
5.3 层	100
5.3.1 层的分类	100
5.3.2 创建层	100
5.3.3 编辑层	101
5.3.4 更改层的属性	102
5.4 应用举例——遮罩文本	106
本章小结	107
习题五	107

第6章 动画的制作	109
6.1 动画的相关知识	109
6.1.1 动画的实现原理	109
6.1.2 制作动画的一般流程	110
6.1.3 动画的类型	110
6.1.4 FLA 文件、SWF 文件与 EXE 文件的关系	111
6.2 制作常见动画	112
6.2.1 制作逐帧动画	112
6.2.2 制作补间动画	114
6.2.3 制作轨迹动画	119
6.2.4 制作遮罩动画	122
6.3 场景的管理	124
6.3.1 场景的添加	124
6.3.2 场景的切换	125
6.3.3 场景的重命名	126
6.3.4 场景的复制	126
6.3.5 场景的删除	126
6.4 为动画添加声音	127
6.4.1 导入声音文件	127
6.4.2 将声音合并到时间轴中	127
6.4.3 为按钮添加声音	128
6.4.4 编辑声音	130
6.5 应用举例——跑步的小人	132
本章小结	134
习题六	134
第7章 组件的使用	135
7.1 组件概述	135
7.1.1 组件面板	135
7.1.2 组件的分类	136
7.1.3 安装其他组件	137
7.2 常用组件介绍	138
7.2.1 Button 组件	138
7.2.2 CheckBox 组件	140
7.2.3 ComboBox 组件	141
7.2.4 Label 组件	143
7.2.5 List 组件	144
7.2.6 RadioButton 组件	145
7.2.7 ScrollPane 组件	147

7.2.8 Window 组件	149	9.2.4 JPEG 格式设置	189
7.3 应用举例——日历	151	9.2.5 PNG 格式设置	189
本章小结	153	9.2.6 QuickTime 格式设置	190
习题七	153	9.3 动画的导出	191
第 8 章 ActionScript 编程基础	154	9.4 应用举例——制作可执行文件	192
8.1 ActionScript 的常用术语和语法规则	154	本章小结	193
8.2 ActionScript 的语法规则	156	习题九	193
8.2.1 使用标点符号	156	第 10 章 广告设计	195
8.2.2 字母的大小写	158	实例 1 旅游景点广告	195
8.2.3 注释	159	实例 2 公益广告	206
8.3 常量、变量和数据类型	160	实例 3 婚纱广告	217
8.3.1 常量	160	第 11 章 片头与导航	225
8.3.2 变量	160	实例 1 摩托车公司片头	225
8.3.3 数据类型	161	实例 2 音乐网站片头	235
8.4 运算符、表达式和函数	163	实例 3 化妆品网站导航	243
8.4.1 运算符	163	第 12 章 教学课件	253
8.4.2 表达式	167	实例 1 光的折射课件	253
8.4.3 函数	168	实例 2 古诗词教学课件	262
8.5 影片剪辑对象的属性及设置	169	第 13 章 游戏开发	268
8.5.1 影片剪辑对象的属性	170	实例 1 摇奖游戏	268
8.5.2 设置对象的属性	171	实例 2 挖雷游戏	276
8.6 制作交互动画	174	第 14 章 实战训练	290
8.6.1 交互动画简介	174	14.1 Flash 8 入门知识	290
8.6.2 交互动画实例	174	14.2 Flash 8 工具的使用	291
8.7 应用举例——浏览图片	179	14.3 文本的创建与编辑	293
本章小结	182	14.4 元件、实例与库	294
习题八	183	14.5 时间轴、帧与层	296
第 9 章 动画的测试、发布与导出	184	14.6 动画的制作	299
9.1 动画的测试	184	14.7 组件的使用	302
9.2 动画的发布	186	14.8 ActionScript 编程基础	304
9.2.1 Flash 格式设置	186	14.9 动画的测试、发布与导出	306
9.2.2 HTML 格式设置	187	第 15 章 技巧集锦	308
9.2.3 GIF 格式设置	188		

第 1 章 Flash 8 入门知识



Flash 8 是由 Macromedia 公司推出的动画制作软件。通过本章的学习,用户将掌握 Flash 的特点,了解 Flash 8 的新增功能,学会 Flash 8 的安装、激活与卸载,熟悉 Flash 8 的工作界面与基本操作等。



- ◆ Flash 8 的安装、激活与卸载
- ◆ Flash 8 的工作界面
- ◆ Flash 8 的基本操作

1.1 Flash 的特点

Flash 是由 Macromedia 公司推出的矢量图编辑和动画制作软件,从推出到现在,已经发展到 8.0 版,即 Flash 8,其影响力远远超过了曾经风靡一时的 Java。Flash 的应用范围比较广泛,从动画片头、商业广告、作品展示、教学演示、MTV、网站设计到游戏制作,Flash 都能完成。与其他动画制作软件相比,Flash 具有以下特点。

(1) 采用矢量图格式。矢量图是计算机根据矢量数据绘制而成的,它由线条和色块组成,与分辨率无关。当对矢量图进行放大操作时,不会产生失真现象,如图 1.1.1 所示。因此,任意缩放基于矢量图格式的 Flash 动画,均不会影响该动画文档的大小及质量。

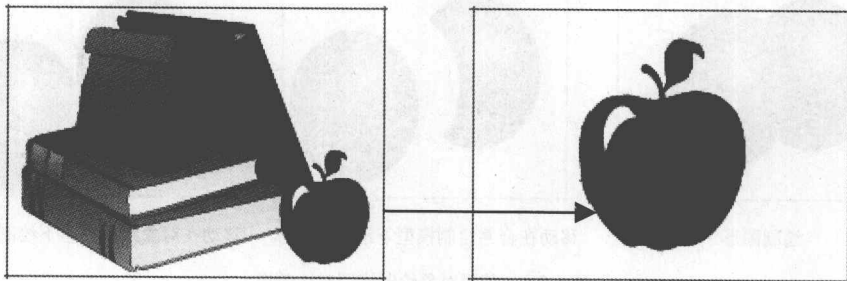


图 1.1.1 放大矢量图不会失真

(2) 强大的图形绘制功能。Flash 具有强大的图形绘制功能,只要用少量的数据就可以描述一个复杂的对象,因此,所产生文档的体积较小,一般只有位图的几千分之一(在同样尺寸、同样分辨率等条件下),非常适合在网络上使用。另外,Flash 还允许将图形打散成许多单一的元素进行分别处理,如图 1.1.2 所示。

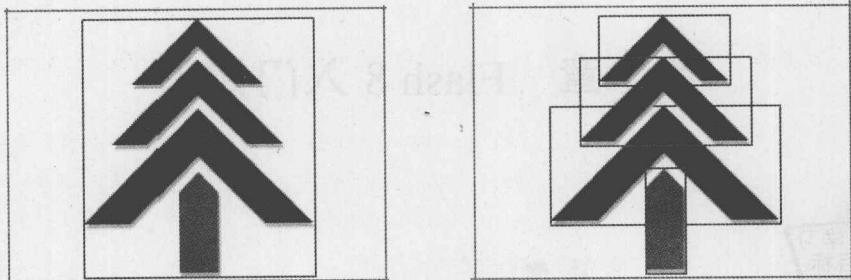


图 1.1.2 将图形打散成许多单一的元素

(3) 支持交互。使用 Flash 的交互功能，用户不仅可以创建按钮、多级弹出式菜单、复选框等，还可以制作复杂的交互式游戏。

(4) 作品下载方便。Flash 影片（SWF 文档）是一种准“流”（Stream）形式文档，允许用户在动画文档完全下载之前播放已下载的部分，从而缩短用户的浏览时间。

(5) 生成高质量的离线交互作品。Flash 可以生成高质量的离线交互作品，即 Flash 附带着一个免费的离线播放器，这个离线播放器的文档非常小，可以将它和 Flash 作品一起放入 U 盘，从而生成一个不需要单独安装就能独立播放的演示程序。当然，也可以将更大、更复杂的演示程序放在一张 CD-ROM 上，让它独立播放。

(6) 采用 MP3 压缩方式输出音频。Flash 采用 MP3 压缩方式输出音频，可以在保证声音质量的同时减小文档的体积，从而提高传输速度。

1.2 Flash 8 的新增功能

与 Flash MX 2004 相比，Flash 8 新增了许多功能，下面进行简单介绍。

(1) 新增的对象绘制模型。在 Flash MX 2004 中，Flash 使用合并绘制模型绘制图形，新图形会自动合并与之重叠的部分，如果移动该图形，将会改变位于它下面的图形。Flash 8 新增了对象绘制模型，当在该模型下绘制图形时，新图形不会改变位于它下面的其他图形，如图 1.2.1 所示。

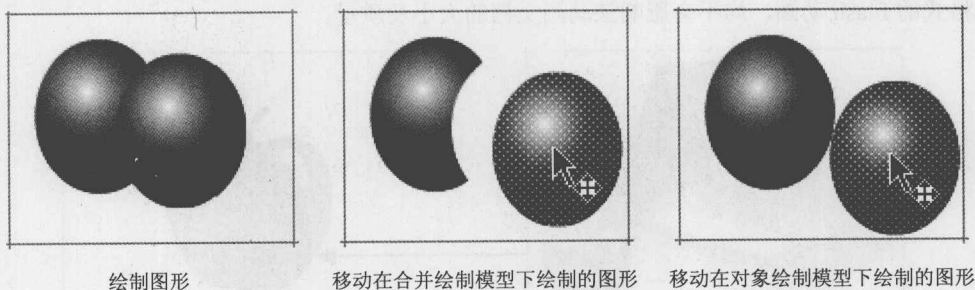


图 1.2.1 使用对象绘制模型对比效果



提示：在默认情况下，Flash 使用合并绘制模型绘制图形，若要使用对象绘制模型绘制图形，必须首先单击选项栏中的“对象绘制”按钮，然后再进行绘制。

(2) 扩展的工作区。工作区即舞台周围的灰色区域，Flash 8 对工作区进行了扩展，使用户能够使用该区域存储更多的图形和其他对象，而在播放时不会显示它们。

(3) 改进的“首选参数”对话框。在 Flash 8 中, Macromedia 公司精简了“首选参数”对话框的设计, 使其更加简明易用, 方便用户设置常规、ActionScript、自动套用格式、剪贴板、绘画、文本和警告等操作的首选参数, 如图 1.2.2 所示。

(4) 集成的库面板。在 Flash MX 2004 中, 若要查看多个 Flash 文档的库项目, 必须打开多个库面板。在 Flash 8 中, Flash 8 的设计者们对库面板进行了集成设计, 即只需打开一个库面板即可查看多个 Flash 文档的库项目, 如图 1.2.3 所示。

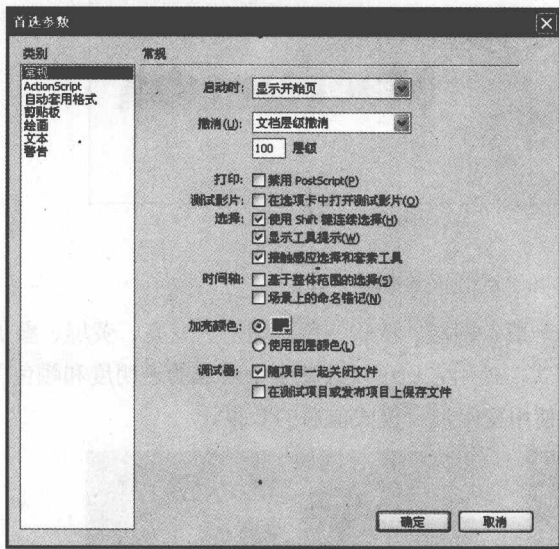


图 1.2.2 改进的“首选参数”对话框

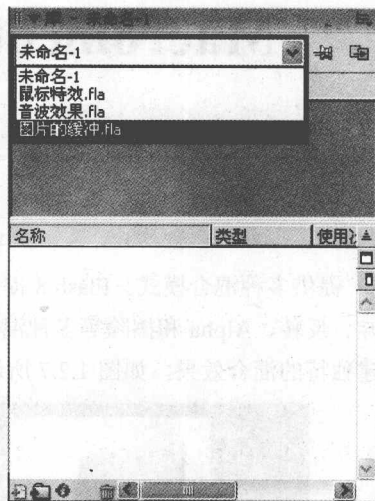
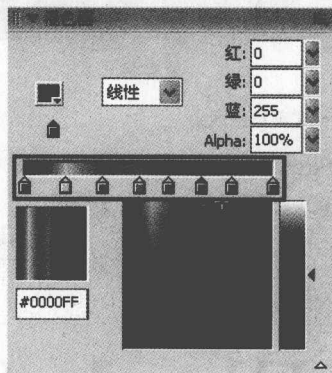
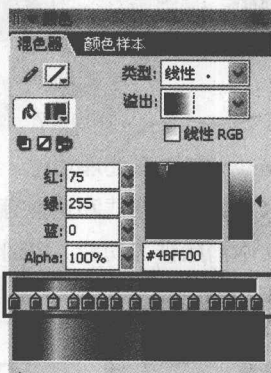


图 1.2.3 集成的库面板

(5) 增强的渐变功能。在 Flash MX 2004 中, 最多可以向渐变添加 8 种颜色, 而在 Flash 8 中, 允许向渐变添加多达 15 种颜色 (见图 1.2.4), 因此, 可以对舞台上的对象添加更复杂的渐变效果。



Flash MX 2004 的混色器面板



Flash 8 的混色器面板

图 1.2.4 增强的渐变功能

(6) 新的曲线算法。在使用铅笔工具和刷子工具绘图时, Flash 8 采用了新的曲线算法, 允许用户在属性面板中设置平滑度, 从而通过增加平滑度的数值减少曲线的点数, 最终缩减 Flash 动画文档的大小。

(7) 新增的滤镜面板。Flash 8 新增了滤镜面板 (见图 1.2.5), 单击其中的“添加滤镜”按钮, 在弹出的下拉菜单中选择滤镜选项, 可以为文本、按钮或影片剪辑添加发光、投影、模糊、斜角等多种效果或效果的组合, 例如为文本添加投影效果, 如图 1.2.6 所示。

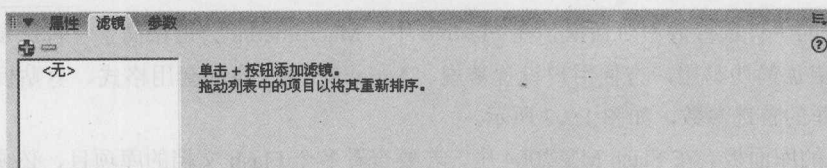


图 1.2.5 新增的滤镜面板

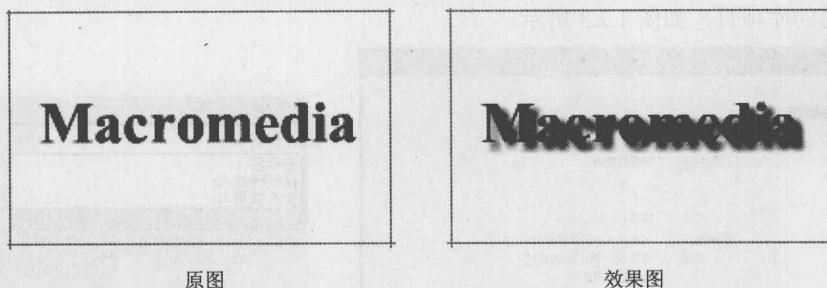


图 1.2.6 为文本添加投影效果

(8) 提供多种混合模式。Flash 8 提供了一般、图层、变暗、色彩增殖、变亮、荧屏、叠加、强光、差异、反转、Alpha 和擦除等多种混合模式，使用它们可以改变多个对象的透明度和颜色关系，从而创建独特的混合效果，如图 1.2.7 所示为使用变暗混合模式前后的效果。

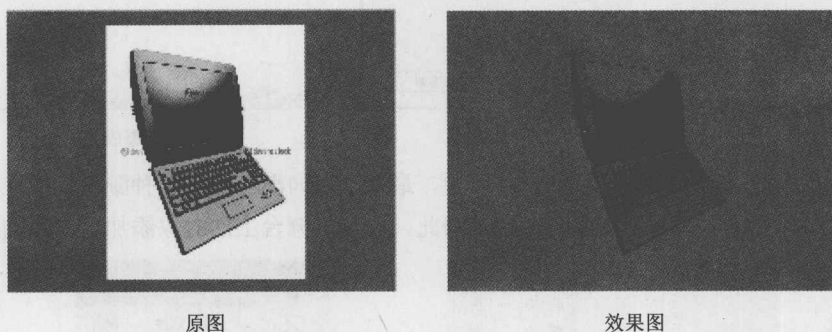


图 1.2.7 使用变暗混合模式前后的效果

(9) 增强的 Fireworks 图形处理功能。当用户把 Fireworks 图形导入到 Flash 8 中时，不会改变这些图形的固有属性（例如混合模式和滤镜等），并且可以直接对它们进行编辑。

(10) 改进的文本消除锯齿功能。Flash 8 改进了文本消除锯齿功能，能够使文本在屏幕上显示得更加清晰，如图 1.2.8 所示为消除文本锯齿前后的效果。

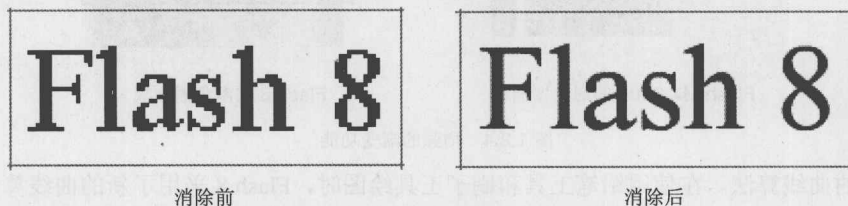
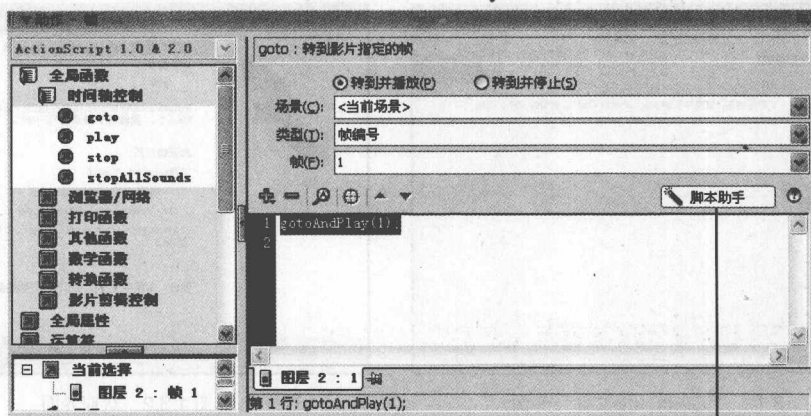


图 1.2.8 消除文本锯齿前后的效果

(11) 新增的脚本助手模式。Flash 8 新增了脚本助手模式，使用该模式，用户可以在不太了解 ActionScript 的情况下轻松地创建脚本，如图 1.2.9 所示。



单击该按钮进入脚本助手编辑模式

图 1.2.9 脚本助手模式

(12) 更新的模板。Flash 8 包含了更新的模板, 可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用 Flash 文档类型。

(13) 增强的查找和替换功能。在 Flash 8 中, 用户可以查找和替换文字、字体、颜色、元件、声音、视频和导入的位图等多种对象。

1.3 Flash 8 的安装、激活与卸载

Flash 8 是一款专业的设计软件, 其安装方法也比较标准, 下面介绍在 Windows XP 操作系统下安装、激活与卸载 Flash 8 的方法。

1.3.1 安装 Flash 8 的系统要求

在安装 Flash 8 之前, 用户应该首先确认系统配置是否达到以下要求。

- (1) 处理器: 800 MHz Pentium III 处理器或更高频率的处理器。
- (2) 操作系统: Windows 2000 或 Windows XP。
- (3) 内存: 至少 256 MB 内存。
- (4) 硬盘空间: 至少 190 MB 可用硬盘空间。
- (5) 显示器: 分辨率在 800×600 以上的显示器。
- (6) 其他配置: 要有键盘、光驱和鼠标。对于有条件的用户, 还可增添打印机、绘图仪、调制解调器等配置。

1.3.2 Flash 8 的安装

安装 Flash 8 的操作步骤如下:

- (1) 将 Flash 8 的安装光盘放入光驱, 打开“我的电脑”后双击光驱图标, 找到 Flash 8 的安装文档, 双击它解压缩安装 Flash 8 所需的文档 (见图 1.3.1), 完毕后进入如图 1.3.2 所示的欢迎界面。

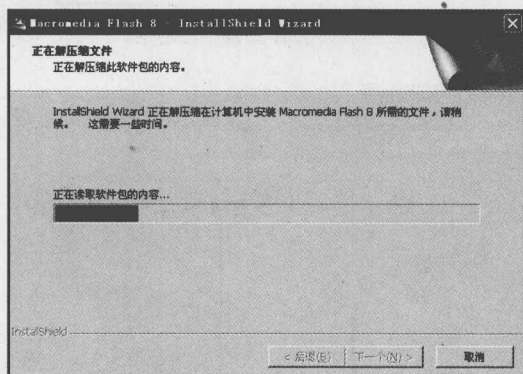


图 1.3.1 “正在解压缩文件”界面

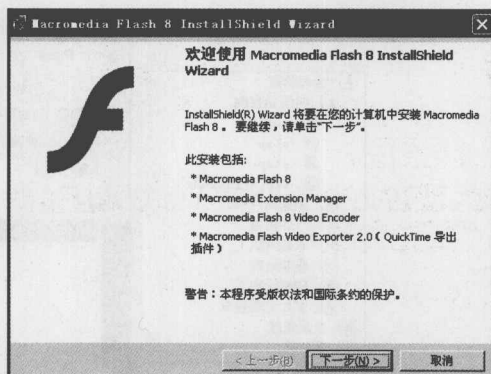


图 1.3.2 欢迎界面

(2) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 进入如图 1.3.3 所示的“许可证协议”界面, 用户可以使用键盘中的 Page Down 键翻页浏览协议内容, 如果要安装 Flash 8 就必须接受该协议。

(3) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 进入如图 1.3.4 所示的“目的地文件夹”界面, 要求用户确定 Flash 8 的安装路径, 这里选择 D:\Program Files\Macromedia\F8\ 路径。

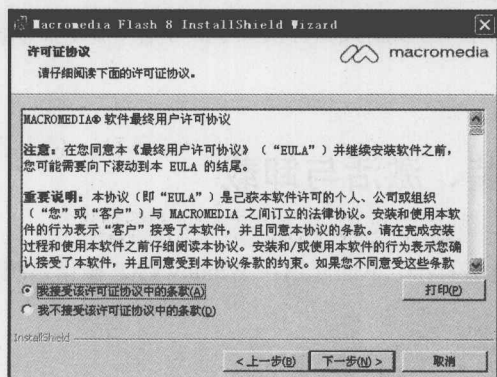


图 1.3.3 “许可证协议”界面

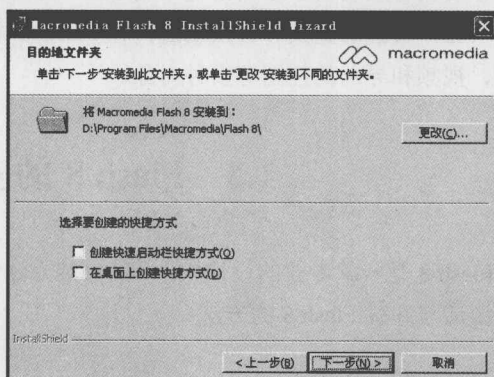


图 1.3.4 “目的地文件夹”界面

(4) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 进入如图 1.3.5 所示的“安装 Macromedia Flash Player”界面, 要求用户确定是否安装 Flash Player, 这里选中 ☒ 安装 Macromedia Flash Player(I) 复选框。

(5) 单击 **下一步(N) >** 按钮, 进入如图 1.3.6 所示的“已做好安装程序的准备”界面, 如果用户需要更改安装设置, 可以单击 **< 上一步(B)** 按钮, 返回到前面的安装界面进行更改。

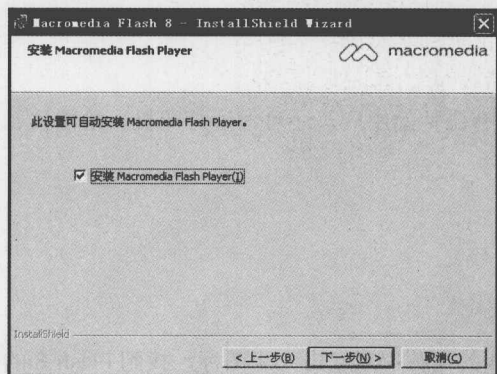


图 1.3.5 “安装 Macromedia Flash Player”界面

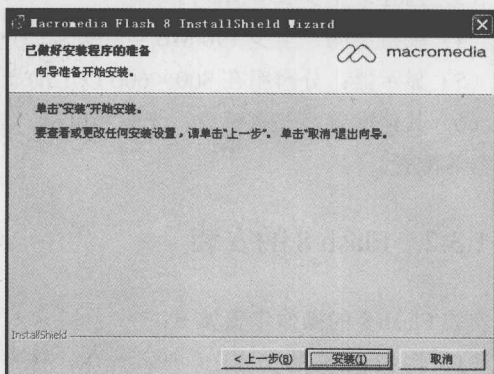


图 1.3.6 “已做好安装程序的准备”界面

(6) 单击 **安装(I)** 按钮, 进入如图 1.3.7 所示的“正在安装 Macromedia Flash 8”界面, 复制并安装所需的进程和文档, 大约需要几分钟时间。

(7) 复制并安装完毕后, 进入如图 1.3.8 所示的结束界面, 系统提示用户 Flash 8 已成功安装, 单击 **完成(F)** 按钮即可。

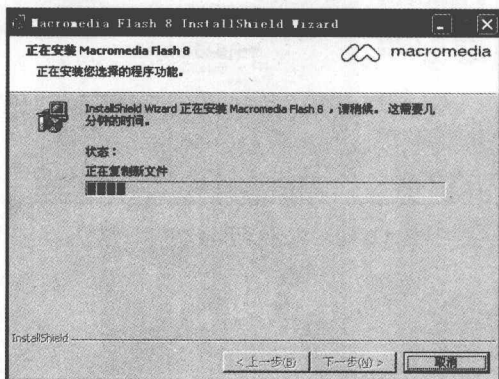


图 1.3.7 “正在安装 Macromedia Flash 8”界面

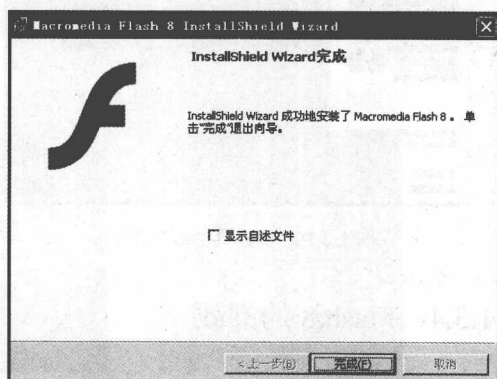


图 1.3.8 结束界面

1.3.3 Flash 8 的激活

Flash 8 安装完成后, 用户可以选择试用 30 天, 也可以选择激活它, 无论选择哪一种, 都需要启动 Flash 8 软件, 激活 Flash 8 的操作步骤如下:

(1) 选择 **开始** → **所有程序(P)** → **Macromedia** → **Macromedia Flash 8** 命令 (见图 1.3.9), 启动 Flash 8。

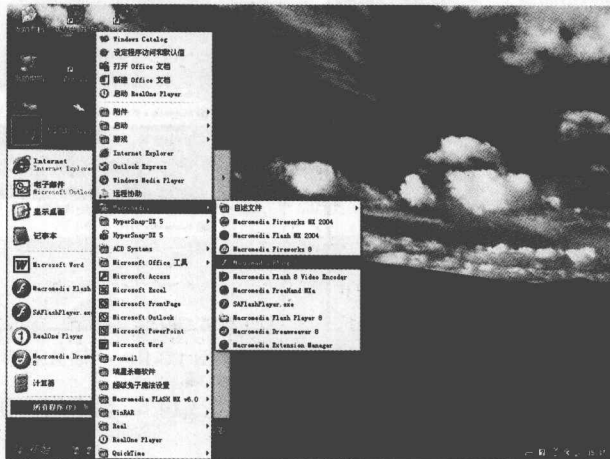


图 1.3.9 启动 Flash 8

(2) 稍等片刻, 进入“产品激活”界面, 在该界面中有两个单选按钮, 上面的用于激活 Flash 8, 下面的用于试用 Flash 8, 如图 1.3.10 所示。

(3) 如果用户已经从软件销售商那里获得了序列号, 单击 **继续(C)** 按钮, 进入“输入您的序列号”界面, 将它输入到文本框中, 此时, 在文本框的后面会出现 ☒ 符号。

(4) 单击 **继续(C)** 按钮, 进入“已成功激活”界面, 输入用户的相关信息 (见图 1.3.11), 然后单击 **注册(R)** 按钮激活 Flash 8 软件。

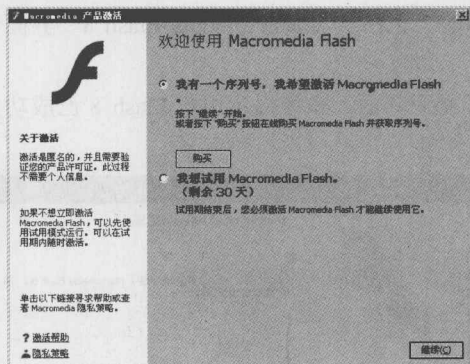


图 1.3.10 “产品激活”界面

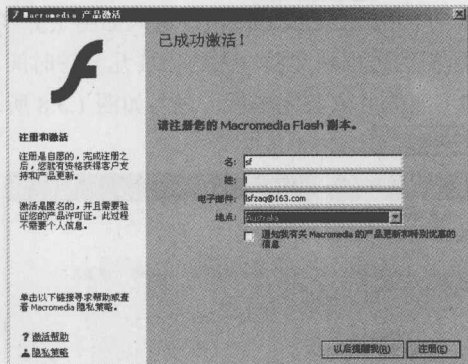


图 1.3.11 “已成功激活”界面

1.3.4 Flash 8 的卸载

当用户不再使用 Flash 8 时,可以将其卸载,以节约磁盘空间,但 Flash 8 的卸载绝不是简单地删除 Flash 8 所在的文件夹,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,所以正确地卸载是对计算机资源的保护。卸载 Flash 8 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 1.3.12 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 8 软件,如图 1.3.13 所示。

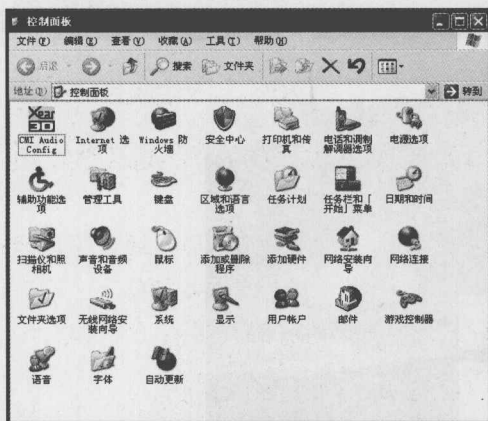


图 1.3.12 “控制面板”窗口



图 1.3.13 “添加或删除程序”窗口

(3) 单击 **删除** 按钮,弹出 **添加或删除程序** 对话框(见图 1.3.14),要求用户确认是否卸载 Flash 8 应用程序。

(4) 单击 **是(Y)** 按钮进行卸载,系统将弹出如图 1.3.15 所示的提示框进行卸载进度的提示。

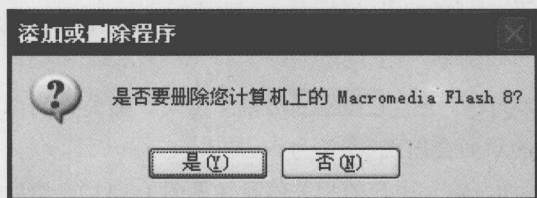


图 1.3.14 “添加或删除程序”对话框

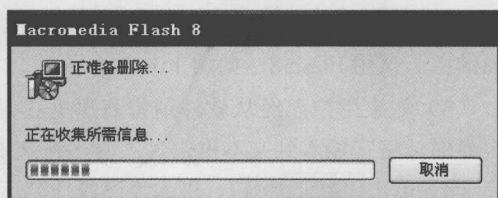


图 1.3.15 提示框

1.4 Flash 的应用

由于新版的 Windows 操作系统预装了 Flash 插件, 使得 Flash 得到了迅速发展, 它主要应用于以下几个方面。

(1) 网站广告动画。目前, Flash 已成为网站广告动画的主要形式, 如新浪、搜狐等大型门户网站都很大程度地使用了 Flash 动画, 如图 1.4.1 所示为搜狐网站中雪花啤酒的广告动画。



图 1.4.1 搜狐网站中雪花啤酒的广告动画

(2) 音乐 MTV。由于 Flash 支持 MP3 音频, 而且能够边下载边播放, 大大节省了下载的时间和所占用的带宽, 因此被广泛应用于音乐 MTV 的制作, 如图 1.4.2 所示。



图 1.4.2 音乐 MTV

(3) 产品功能演示。在产品被开发出来后, 为了让人们了解它的功能, 开发商常常用 Flash 制作一个演示片, 以便能全面地展示产品的特点, 如图 1.4.3 所示为一个汽车演示动画。

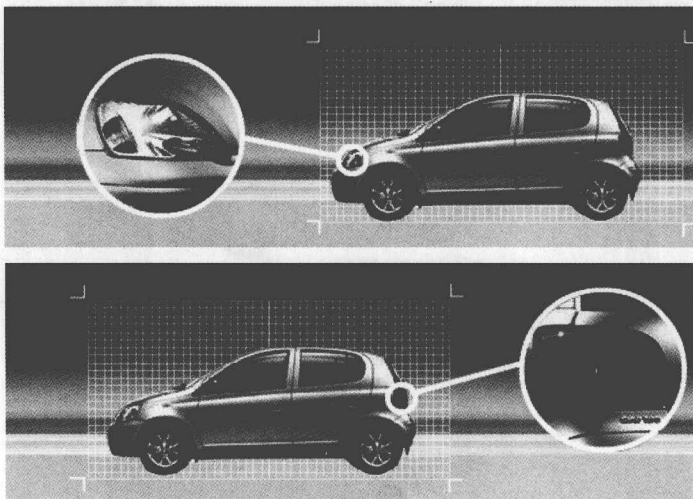


图 1.4.3 汽车演示动画