



中文版

Flash 8

在商业设计中的应用

北京视点科技 编著

- 实例丰富。本书中的实例均精选自北京视点科技工作室成熟的商业应用作品。
- 讲解详细。在介绍每一个实例前，均对实例中的相关知识、重点和难点进行详细说明。
- 循序渐进，由浅入深。从开始的图解软件的操作技巧到最后的实例作品一应俱全，细致地讲解了中文版Flash 8在商业设计中的应用方法和技巧。



清华大学出版社

TP391.41

1228D

2007

中文版 Flash 8 在商业设计中的应用

北京视点科技 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Flash 属于互联网,从欣赏和消费角度看,是一种免费的资源。而现在,随着近几年的网络教育、空中课堂、在线教学及学校的各类多媒体教学在国内的逐渐普及,Flash 开始走向唱片、电视、软件等多种媒体,开始了向商业化进军脚步。

本书由以 Flash 创业的团队北京视点科技编著,精选了该工作室近几年成熟的商业应用作品。通过这些作品实例,全面讲解了 Flash 8 在商业设计中的应用方法和技巧。对于每个例子中使用的 Flash 技术,本书都在实例的前面作了详细的解释,使读者可以轻松地掌握相关的知识点、重点及难点。

本书编排由浅入深,从开始的图解说明软件的基本操作到最后的实例作品一应俱全。通过本书的学习,读者应能成为 Flash 应用设计高手。

本书主要面向广大 Flash 的中、高级用户,对于专业的网页设计师也有一定的参考价值,也可以作为培训班相关专业的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 在商业设计中的应用/北京视点科技 编著. —北京:清华大学出版社,2007.2

ISBN 978-7-302-14470-0

I. 中… II. 北… III. 动画—设计—图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 001135 号

责任编辑:刘金喜

封面设计:久久度文化

版式设计:康 博

责任校对:胡雁翎

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175

邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015

客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京市通州大中印刷厂

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:20.75 字 数:505 千字

附光盘 1 张

版 次:2007 年 2 月第 1 版

印 次:2007 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:35.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:022320-01

前 言

为了能让读者迅速掌握 Flash 软件在商业设计中的应用,特别策划了本书。本书针对 Flash 软件的特点,按从入门到商业应用的进程精心选择实例进行编写,其宗旨就是让读者全方位掌握 Flash 软件的应用,其中所选应用实例突出创意与实用性,是 Flash 设计者的最佳参考书。

本书内容共分 8 章,具体如下:

- ♫ 第 1 章指导新手认识 Flash 的商业应用领域。
- ♫ 第 2 章以精美手表设计实例的形式指导读者迅速掌握 Flash 的基本操作,并掌握相关的名词。
- ♫ 第 3 章精选了 Flash Banner 的制作,通过本章学习读者能够初步了解 Flash 动画的基础知识。
- ♫ 第 4 章主要让读者掌握 Flash 编程的规范及方法,并能开发一款小软件。
- ♫ 第 5 章以 Flash 特效字和 Flash 特效背景的制作实例为蓝本,从视觉到听觉使读者身临其境地感受 Flash 的强大功能。
- ♫ 第 6 章是 Flash 网站的设计应用。用 Flash 制作的交互动画的主要用途就是应用在网络上,这一章主要是用 Flash 制作一些菜单实例,体现网络上的应用。
- ♫ 第 7 章是 Flash 音频与视频的商业应用。用 Flash 来制作一个播放器不是一件很难的事,特别是在 Flash 开发出支持视频的功能以后,用户便可在 Flash 中进行声音的导入及视频的剪辑与制作,学会用 Flash 开发多媒体光盘。
- ♫ 第 8 章是 Flash 游戏开发应用。Flash 的功能是强大的,已经应用在很多行业。游戏开发算是重点。本章精选了几个高级商业应用案例,每个案例都具有代表性,同时对于喜爱 Flash 的高手来说,起到了一个抛砖引玉的作用,读者也可以在不断的摸索与学习当中成为真正的 Flash 专家。

由于水平有限,加之创作时间仓促,本书疏漏之处在所难免,欢迎各位读者与专家批评指正。本书责编的 E-mail: hnliujinxi@163.com。服务邮箱: wkservice@tup.tsinghua.edu.cn。

编 者
2006 年 11 月

目 录

第1章 Flash 8 商业应用基础	1
1.1 Flash 的发展历史及主要功能	2
1.2 Flash 的商业应用发展方向	4
1.2.1 应用程序开发	4
1.2.2 软件系统界面开发	5
1.2.3 手机领域的开发	5
1.2.4 游戏开发	5
1.2.5 Web 应用服务	6
1.2.6 站点建设	6
1.2.7 多媒体娱乐	6
1.2.8 教学系统开发	7
1.3 Flash 8 的商业设计环境配置	8
1.3.1 Flash 8 系统配置	8
1.3.2 安装步骤	8
1.4 Flash 8 设计环境	11
1.4.1 主菜单	12
1.4.2 主工具栏	12
1.4.3 编辑栏	12
1.4.4 时间轴	12
1.4.5 工具箱	13
1.4.6 工作舞台	13
1.4.7 属性面板	13
1.4.8 其他面板	14
1.5 作品的输出	16
1.5.1 影片的准备导出与优化	16
1.5.2 作品的输出	18
1.5.3 输出作品时要注意的问题	18
第2章 Flash 8 矢量图的设计应用	19
2.1 Flash 8 的绘图功能	20

2.1.1 工具箱中的绘图工具	20
2.1.2 绘图工具介绍	21
2.2 Flash 8 的绘图元件	24
2.2.1 元件的类型	24
2.2.2 三类元件的创建	25
2.2.3 元件的特性	28
2.2.4 元件的嵌套作用	30
2.3 商业应用实例——手表外型设计	30
2.3.1 外环的设计	31
2.3.2 镜面的设计	36
2.3.3 手表链的制作	42
2.3.4 加入程序让手表正确显示时间	43
第3章 Flash 动画的商业创意与实现	47
3.1 Flash 8 的动画功能	48
3.1.1 时间轴	48
3.1.2 图层	49
3.1.3 帧的知识	55
3.1.4 补间动画	56
3.1.5 位图资源	60
3.2 动态 Banner 广告创意与设计	62
3.3 整幅 Flash 动画广告	67
3.3.1 Flash Banner 和 Flash 整幅广告的区别	67
3.3.2 Flash 整幅广告设计	67
第4章 Flash 编程软件开发	77
4.1 Flash 动作脚本基础	78
4.1.1 动作脚本的概念	78



4.1.2	动作脚本的作用	78
4.1.3	面向对象的分类	79
4.1.4	添加动作脚本的方法	82
4.1.5	动作脚本的输入方式	82
4.2	脚本语法	82
4.2.1	大小写规范	83
4.2.2	点语法	84
4.2.3	斜杠语法	84
4.2.4	大括号使用规范	85
4.2.5	分号使用规范	85
4.2.6	注释规范	86
4.2.7	关键字	87
4.2.8	常数	88
4.3	动作脚本的数据类型	88
4.3.1	字符串	88
4.3.2	数字	89
4.3.3	布尔值	89
4.3.4	对象	89
4.3.5	影片剪辑	90
4.3.6	空值	90
4.4	动作脚本的运算符	90
4.5	判断与循环	91
4.5.1	条件判断	91
4.5.2	循环语句	92
4.6	指令、函数和子程序	93
4.7	Flash 8 基础动作脚本语法 与参数	94
4.7.1	影片控制 Action	94
4.7.2	浏览器/网络	95
4.7.3	影片编辑控制	97
4.7.4	变量	99
4.7.5	条件/循环	100
4.7.6	用户定义的函数	104
4.8	命令中的属性	105
4.9	编程应用实例——绘图软件 的开发	109

第 5 章	Flash 特效应用	121
5.1	特效文字的魅力	122
5.1.1	遮罩文字特效	122
5.1.2	栅格文字	126
5.1.3	飘浮文字	129
5.1.4	动感阴影	135
5.1.5	金属特效	140
5.2	为静态图片增加特效	144
5.2.1	水滴效果	144
5.2.2	雪花特效	152
第 6 章	Flash 网站的设计应用	157
6.1	Flash 网站开发基础	158
6.1.1	Flash 网站设计流程	158
6.1.2	Flash 网站设计要点	159
6.1.3	确定 Flash 网站适合的开发 范围	160
6.1.4	确定网站 VI	160
6.2	Flash 网页元素的制作	161
6.2.1	登录跳转	161
6.2.2	下拉菜单	163
6.2.3	活动菜单	165
6.2.4	飞行菜单	168
6.2.5	滑动菜单	173
6.3	Flash 功能网页开发	178
6.3.1	滚动网页	178
6.3.2	网页搜索	184
6.3.3	Flash 留言板	187
6.3.4	Flash 导航菜单页的设计	191
第 7 章	Flash 音频与视频的商业应用	199
7.1	在线播放器的基础知识	200
7.1.1	播放器的来源	200
7.1.2	Flash 的音频知识	201
7.1.3	Flash 的视频知识	203
7.2	播放器设计	206
7.2.1	光谱柱效果	206



7.2.2 MP3 播放器	210	8.1.3 游戏速度感	245
7.3 多媒体光盘开发	216	8.1.4 视觉冲击力	246
7.3.1 多媒体光盘实例分析	216	8.2 小游戏开发实例	247
7.3.2 素材的准备	220	8.2.1 抓虫子	247
7.3.3 Flash 播放器主体设计	227	8.2.2 猜拳游戏	260
7.3.4 播放进度控制设计	235	8.2.3 井字棋	272
7.3.5 背景音乐控制	239	8.3 竞技游戏的开发	293
第 8 章 Flash 游戏开发应用	243	8.3.1 挡板球	293
8.1 Flash 游戏开发思路	244	8.3.2 飞机大战	313
8.1.1 Flash 游戏的设计思路	244		
8.1.2 游戏节奏感	244		

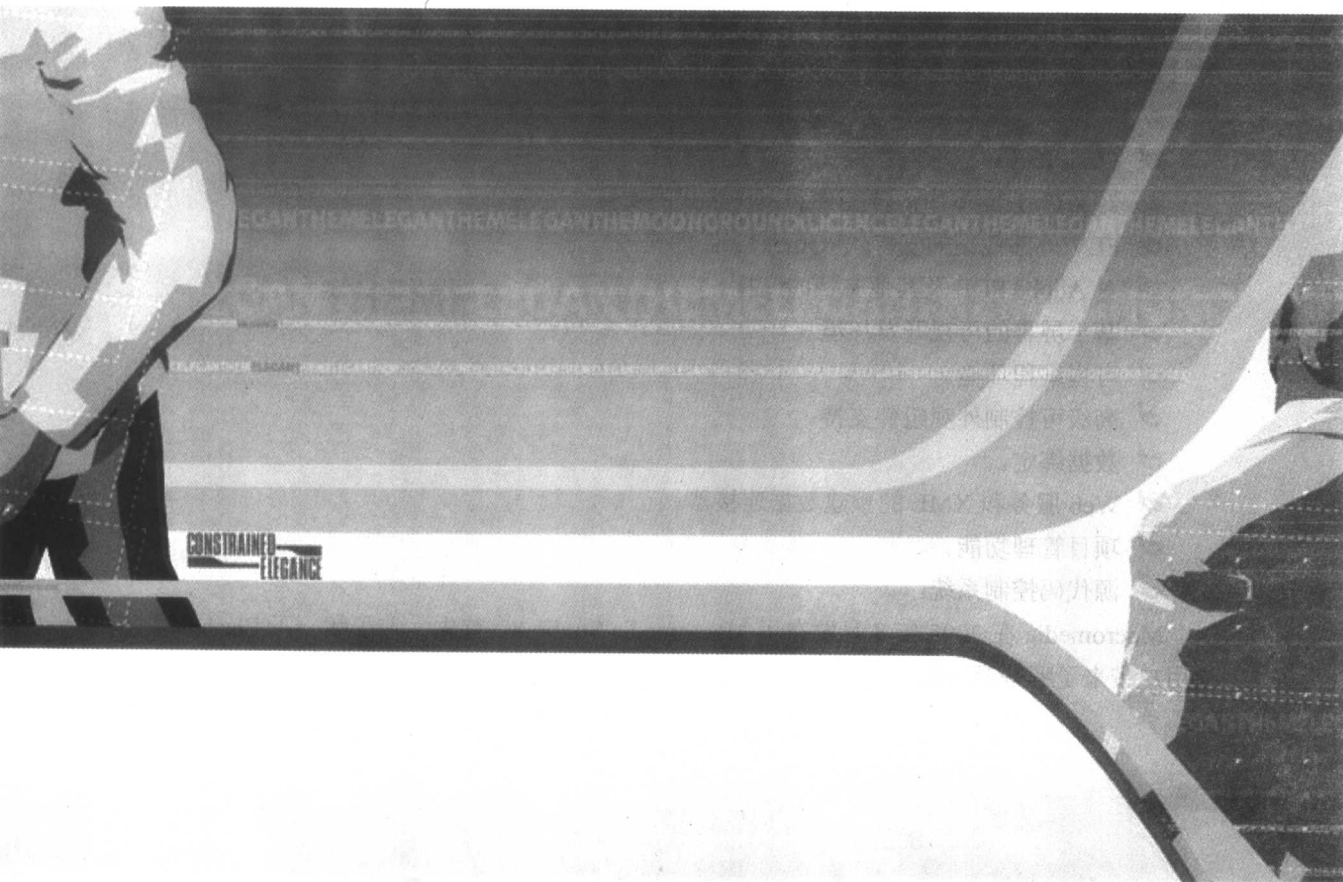
第 1 章 Flash 8 商业应用基础

copyrighty

基于自身强大的功能，Flash 素有梦幻加工厂之称。使用 Flash 8 可制作出便于浏览和维护的商业网站及各式各样的动画广告。而且，随着 Flash 软件不断的优化和发展，Flash 播放视频技术在 PC 中得到了广泛应用，这使得其他同类产品很难与其竞争。下面就带领大家进入这个美丽的梦幻世界，让我们从 Flash 的商业应用基础知识入手，共同来揭开这个神秘的梦幻加工厂。

本章学习的重点：

- 了解 Flash 的发展历史及主要功能
- 了解 Flash 的商业应用方向
- 掌握 Flash 8 商业设计环境的配置
- 掌握 Flash 8 的设计环境
- 掌握作品的输出设置





1.1 Flash 的发展历史及主要功能

现今网络世界及一些商业广告公司中到处可见 Flash 的影子,如果用户也想用 Flash 制作出精彩的商业作品,对于 Flash 的发展历史和其发展方向有一个了解是非常有必要的。

Flash 最早期的版本称为 Future Splash Animator,当时 Future Splash Animator 最大的两个用户是微软(Microsoft)和迪斯尼(Disney)。

1996 年 11 月,Future Splash Animator 卖给了 Macromedia,同时改名为 Flash 1.0,这就是 Flash 的第一个版本。Flash 开始了其快速发展历程。Macromedia 公司在 1997 年 6 月推出了 Flash 2.0,1998 年 5 月推出了 Flash 3.0。但是这些早期版本的 Flash 所使用的都是 Shockwave 播放器。自 Flash 进入 4.0 版以后,原来所使用的 Shockwave 播放器便仅供 Director 使用。Flash 4.0 开始有了自己专用的播放器,称为 Flash Player,为了保持向下兼容性,Flash 仍然沿用了原有的扩展名.swf(Shockwave Flash)。

2000 年 8 月 Macromedia 推出了 Flash 5.0,它所支持的播放器为 Flash Player 5。Flash 5.0 中的 Action Script 已有了很大的进步,并且开始了对 XML 和 Smart Clip(智能影片剪辑)的支持。Action Script 的语法已经开始定位为一种完整的面向对象的语言,并且遵循 ECMA Script 标准,就像 Java Script 那样。2002 年 3 月 Macromedia 推出了 Flash MX 支持的播放器为 Flash Player 6。Flash 6 开始了对外部图片和 MP3 音乐调入的支持,同时也增加了更多的内建对象,提供了对 HTML 文本更精确的控制,并引进如 SetInterval 超频帧的概念。同时也改进了 swf 文件的压缩技术。

2003 年 8 月 Macromedia 推出了 Flash MX 2004,其播放器的版本被命名为 Flash Player 7。Flash MX 2004 增加了许多新的功能:

- ♣ 对移动设备和手机、Pocket PC 的支持以及像素字体的清晰显示。
- ♣ Flash Player 运行时性能提高了 2 至 5 倍。
- ♣ 对 HTML 文本中内嵌图像和 swf 格式的支持。
- ♣ FLV 外部视频的支持(与 QuickTime 的集成)。
- ♣ 对 Adobe PDF 及其他文档的支持。
- ♣ 基于屏幕的可视开发环境。
- ♣ 可视编程环境。
- ♣ 高级可控制外观组件支持。
- ♣ 数据绑定。
- ♣ Web 服务和 XML 的预建数据连接器。
- ♣ 项目管理功能。
- ♣ 源代码控制系统。

Macromedia 在 2005 年 8 月发布了 Macromedia Studio 8,首先大致了解一下 Flash 8 都给用户带来了哪些新功能。



☞ 界面的改变

总体来说,Flash 8 的界面没有太大的改变,只是在以前的属性面板右侧增加了两个新的选项“参数”和“滤镜”,另外在属性面板中还增加了一个“设备”设置选项。需要说明的是,“设备”设置功能在 Flash Player 环境中不能使用,需要 Flash Lite 1.0 或 Flash Lite 1.1 的支持才可以。单击“参数”选项卡,可以打开“参数”设置面板,其实在 Flash 8 的版本中也存在这个“参数”面板,只是在场景中加入“组件”以后,此选项才会出现。新增的“滤镜”面板,可以说是 Flash 8 的一大亮点,使用 Flash 8 的滤镜可以让我们制作出许多意想不到的效果。需要注意的是,滤镜只能应用于文本、影片剪辑和按钮。

☞ 新增滤镜效果

前面刚刚提到过的滤镜面板,是管理 Flash 滤镜的主要工具,可以在这里增加或删除滤镜,并且可以指定滤镜的某些参数选项。单击滤镜面板中的“+”可以显示滤镜列表,包括投影、模糊、发光、斜角、渐变发光、渐变斜角和调整颜色等,这些滤镜效果应用于文本、影片剪辑和按钮后,在网页中运行时,通过播放器渲染并显现出来。

☞ 运行时位图缓存

Flash 8 还新增了一种功能,即“位图缓存”,可以将任何影片剪辑符号指定为一个位图,这样一来,使用 Flash Player 运行时就会获得缓冲,从而达到提高影片播放速度的目的。可以使用属性检查器或者 Action Script 将影片剪辑符号指定为位图,在动画运行的过程中节省了处理器计算矢量图形的时间。

☞ Flash Type 字体呈现方法

在以前版本的 Flash 中,对字体呈现的控制能力显得比较薄弱,当显示比较小的字体时,文字会变得模糊不清。在 Flash 8 中新增了字体的渲染引擎功能,我们可以根据自己的需要选择不同的字体呈现方法,来改善文字的显示状态。Flash 8 所包含的字体渲染预置,可以对动画文本进行高质量优化,解决了小字体显示不清的问题,不能不说是 Flash 8 的一个重大改进。

☞ 自定义渐进/渐出功能

新增的自定义渐进和渐出功能,也是 Flash 8 的重大改进。现在用户不只是可以控制补间动画的“简易”属性了,而是可以更进一步精确控制补间的位置、旋转、缩放、颜色和滤镜的渐进渐出属性。利用曲线图,可以对补间属性的参数独立控制,精确控制动画对象的速率。

☞ 全新的视频编码技术

在 Flash 8 中采用了一种新的视频编码,并且扩展了面向 Web 的视频解码选项,我们可以选择使用 Sorenson Spark 编码或新的 On2 VP6 编码。在导入视频的时候,Flash 8 还提供了优化视频内容质量和文件大小的高级选项,在导入视频的过程中,包含了处理视频的所有工作流程,可以设置如何部署视频文件。可以设置为 Flash Communication Server 流视频,也可以设置为通过 HTTP 或其他方式下载的外部 FLV 文件。



d 其他新增功能

除了上述新增功能以外, Flash 8 还有另外一些新增功能, 比如 SWF 元数据、脚本助手、对象绘制模型、交互式移动设备模拟器、视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性和高级渐变控制等。

1.2 Flash 的商业应用发展方向

知己知彼方百战不殆, 在应用 Flash 进行商业设计之前我们先要了解这个美丽的梦幻加工厂能让我们做些什么事。

Flash 的商业应用方向可以归类为如下几个方面。

1.2.1 应用程序开发

由于 Flash 具有独特的跨平台特性、灵活的界面控制以及多媒体特性, 使得用 Flash 制作的应用程序具有很强的生命力。在与用户的交流方面具有其他任何方式都无可比拟的优势。当然, 某些功能可能还要依赖于 XML 或者其他诸如 Java script 的客户端技术来实现。但目前的现状是: 很少有人具有运用 Flash 进行应用程序开发的经验。但这个难度会随着时间的推移而逐步减弱。事实上, 对于大型项目而言, 使用 Flash 此时未免有些言之过早, 因为它意味着很大的风险。当然, 在最早的时间掌握和积累这方面的经验无疑是一种很大的竞争力。可以将这种技术运用在项目中的一小部分或者小型项目中, 以减少开发的风险。应用程序开发主要依赖于 XML, 其应用还有 XML 的表单特性, 如图 1-1 所示为 Flash 8 的应用程序开发模块。

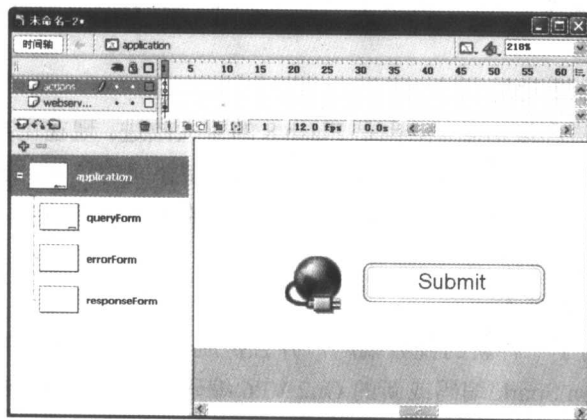


图 1-1 Flash 8 的应用程序开发模块



1.2.2 软件系统界面开发

Flash 对于界面元素的可控性和它所表达的效果无疑具有很大的诱惑。对于一个软件系统的界面,Flash 所具有的特性完全可以为用户提供一个良好的接口。如图 1-2 为所开发的“识字快车”查询软件。

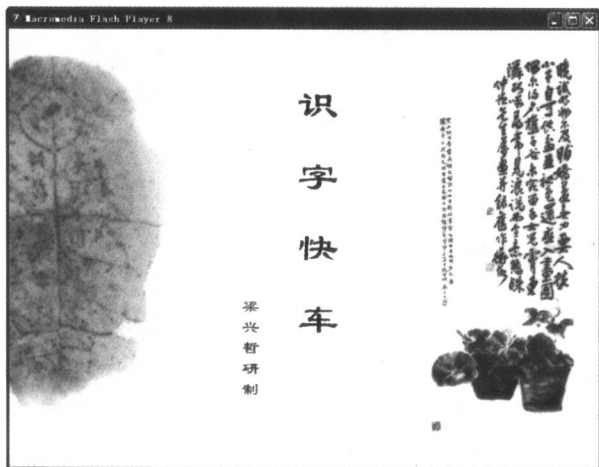


图 1-2 软件系统界面的开发

1.2.3 手机领域的开发

手机领域的开发将会对精确(像素级)的界面设计和 CPU 使用分布的操控能力有更高的要求,但同时也意味着更加广泛的使用空间。事实上手机和 Pocket PC 的分界已越来越不明显,开发者必须为每一款手机(或 Pocket PC)设计一个不同的界面,因为它们的屏幕大小各有不同。当然软件的内核可能是相同的,所要注意的是各类手机 CPU 的计算能力和内存的大小。这无疑是个很苛刻的要求,而应用 Flash 进行开发则可以方便地满足这些需求。

1.2.4 游戏开发

Flash 中的游戏开发已经进行了多年的尝试。但至今仍然停留在中、小型游戏的开发上。游戏开发的很大一部分都受限于它的 CPU 能力和大量代码的管理。不过可喜的是,Flash Player 7 以上版本运行时性能较以前版本提高了 2 至 5 倍,而且最新的 Flash 8 提供了项目管理和代码维护方面的功能,Action Script 2.0 的发布也使得程序更加容易维护和开发。如图 1-3 所示为开发的 Flash 在线游戏。



图 1-3 Flash 游戏开发

1.2.5 Web 应用服务

其实很难界定 Web 应用服务的范围究竟有多大,似乎拥有无限的可能。随着网络的逐渐渗透,基于客户端—服务器的应用设计也开始逐渐受到欢迎,并且一度被誉为最具前景的方式。但是,对于这种方式,开发者可能要花更多的时间在服务器后台处理能力和架构上,并且将它们与前台(Flash 端)保持同步。应用 Flash 也可以非常方便地开发 Web 应用服务。

1.2.6 站点建设

现在只有极少数人掌握了使用 Flash 建设全 Flash 站点的技术。因为它意味着更高的界面维护能力和开发者的整站架构能力。但它带来的好处也非常明显:全面的控制,无缝的导向跳转,更丰富的媒体内容,更体贴用户的流畅交互,跨平台和瘦客户端的支持,以及与其他 Flash 应用方案无缝连接集成等。如图 1-4 所示为网站的 Flash 导航。



图 1-4 Flash 在站点中的应用

1.2.7 多媒体娱乐

其实,在这个方面无需再说什么。尽管它的发展速度没有像当初预言的那样迅速,但



它仍然在不断前进。Flash 本身就以多媒体和交互性而被广为推崇。它所带来的亲切氛围相信每一位用户都会喜欢。该功能是目前应用最广泛之处，在网络上到处可见 Flash MV，或者是 Flash 小短片，如图 1-5 所示。



图 1-5 Flash MV 的商业作品

1.2.8 教学系统开发

要在教学系统应用 Flash，无疑会极大增强学生的主动性和积极学习的能力。在教学系统开发中，技术不是主导，教学内容才是它所真正要求的。如图 1-6 所示为所开发的财务报表多媒体教学系统。

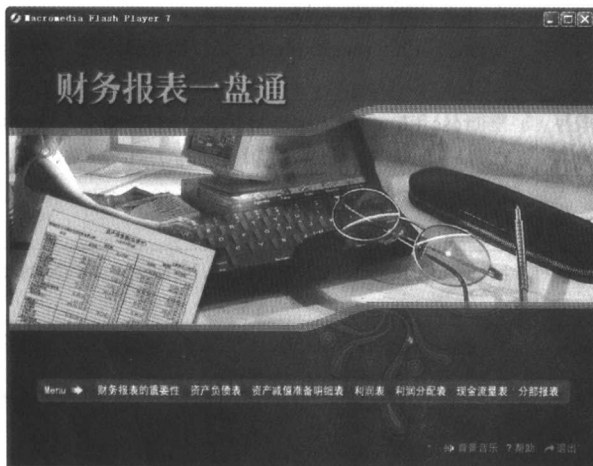


图 1-6 Flash 多媒体教学系统开发



1.3 Flash 8 的商业设计环境配置

本书主要是为一些 Flash 设计高手精心设计的教程，但考虑到一些初学者及普通用户的需要，我们特编写该节，简要介绍一下 Flash 8 的商业设计环境配置。

1.3.1 Flash 8 系统配置

安装和运行 Macromedia Flash 8 必需的硬件和系统要求如表 1-1 所示。

表 1-1 Flash 8 必须系统配置

Windows 系 统	Macintosh 系 统
600 MHz Intel Pentium III 处理器或同等处理器 Windows 98 SE、Windows 2000 或 Windows XP	500 MHz PowerPC G3 处理器 Mac OS X 10.2.6
128 MB RAM(建议 256 MB)	128 MB RAM(建议 256 MB)
190 MB 可用磁盘空间	130 MB 可用磁盘空间

要在系统中安 Flash 8, 用户必须拥有管理权限, 并删除原有的任何版本的 Flash。Flash 8 不支持用 UFS 格式化的 Macintosh 硬盘。

安装 Flash Player 8 的系统和浏览器要求如表 1-2 所示。

表 1-2 Flash Player 8 的安装要求

平 台	浏 览 器
Windows 98	Microsoft Internet Explorer 5.x、Netscape 4.7、Netscape 7.x、Mozilla 1.x、AOL 8 和 Opera 7.11
Windows Me	Microsoft Internet Explorer 5.5、Netscape 4.7、Netscape 7.x、Mozilla 1.x、AOL 8 和 Opera 7.11
Windows 2000	Microsoft Internet Explorer 5.x、Netscape 4.7、Netscape 7.x、Mozilla 1.x、CompuServe 7、AOL 8 和 Opera 7.11
Windows XP	Microsoft Internet Explorer 6.0、Netscape 7.x、Mozilla 1.x、CompuServe 7、AOL 8 和 Opera 7.11
Mac OS 9.x	Microsoft Internet Explorer 5.1、Netscape 4.8、Netscape 7.x、Mozilla 1.x 和 Opera 6
Mac OS X 10.1.x 或 Mac OS X 10.2.x	Microsoft Internet Explorer 5.2、Netscape 7.x、Mozilla 1.x、AOL 7、Opera 6 和 Safari 1.0(仅限 Mac OS X 10.2.x)

1.3.2 安装步骤

获得 Flash 8 的安装文件以后, 就可以开始安装了。安装的步骤如下。



(1) 双击 Flash 8 的安装文件，会出现一个对话框，显示“正在解压缩文件”，如图 1-7 所示，该过程可能需要一段时间，等待时间长短视系统状况而定。

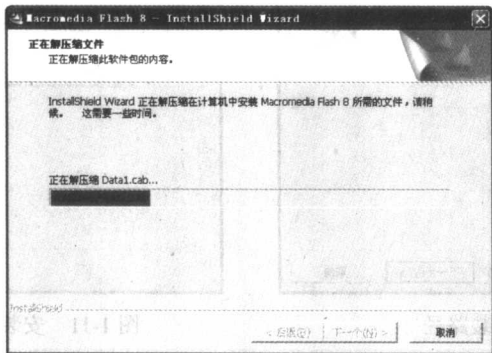


图 1-7 正在解压缩文件

(2) 解压缩文件完成以后，会出现一个显示进度的对话框，提示“正在准备安装向导”，同时在屏幕中央还会出现一个窗口，显示 Macromedia Flash 8 的标志，安装向导准备就绪以后，会出现安装向导的欢迎画面，如图 1-8 所示。

(3) 这时可以单击【下一步】按钮，出现“许可证协议”，如图 1-9 所示，选择接受“许可证协议”，这时单击【是】按钮。

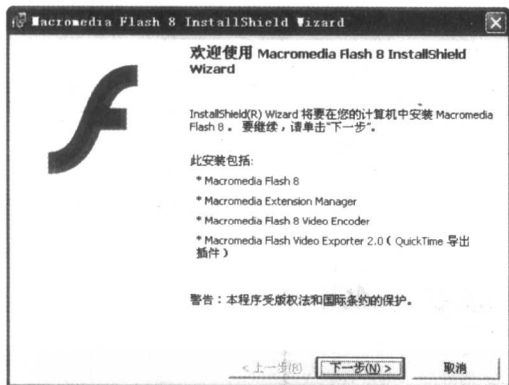


图 1-8 欢迎画面

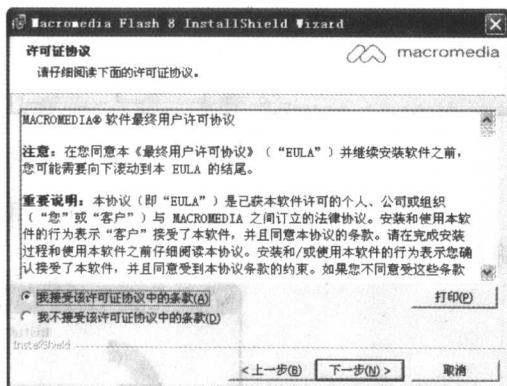


图 1-9 许可证协议

(4) 选择安装文件夹所在的路径，默认路径一般是 C:\Program Files\Macromedia\F8 8，如图 1-10 所示；也可以指定其他路径，然后单击【下一步】按钮。

(5) 选择安装 IE 的 Flash 播放器，如图 1-11 所示，如果已经安装了，则可以选择不安装，然后单击【下一步】按钮。

(6) 在开始复制文件之前，查看设置，如图 1-12 所示，如果查看后没有问题，可以单击【下一步】按钮。

(7) 开始复制文件，执行安装，如图 1-13 所示。这个过程可能需要一定的时间，如果想中止安装，可以单击【取消】按钮。

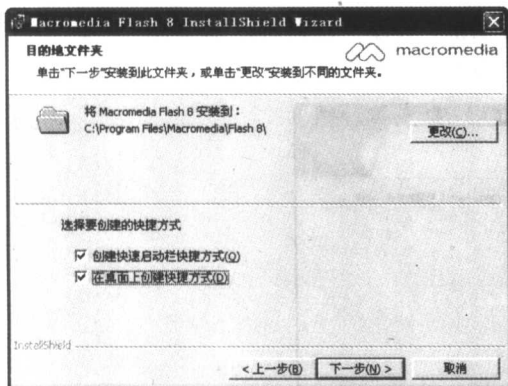


图 1-10 选择安装路径

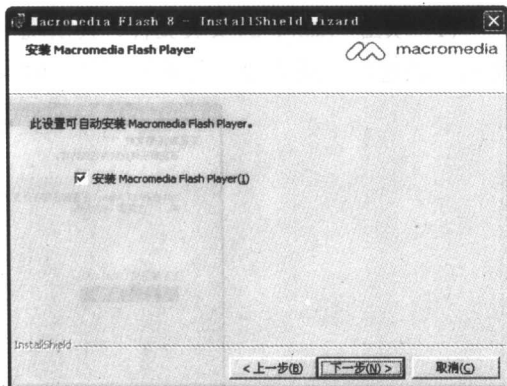


图 1-11 安装 IE 的 Flash 播放器

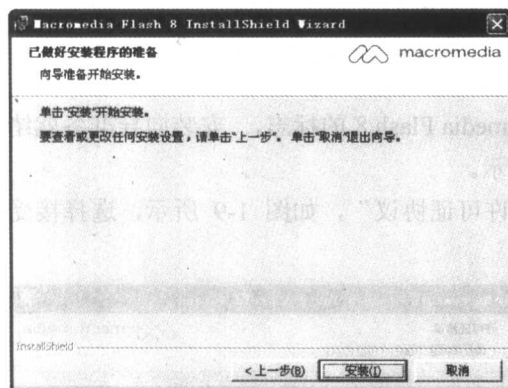


图 1-12 查看设置



图 1-13 复制文件

(8) 安装完毕，可以选择是否“显示自述文件”，如图 1-14 所示。单击【完成】按钮确定。

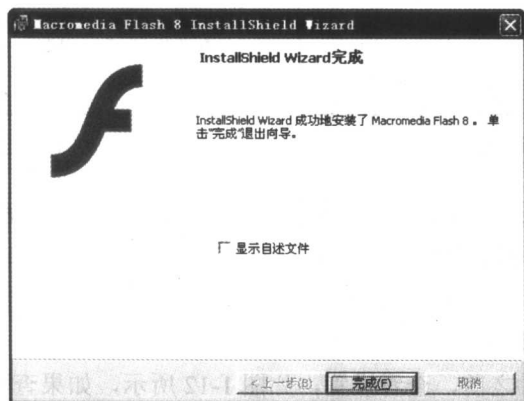


图 1-14 安装完成

(9) 安装完成以后，就可以启动 Flash 8 了，首次启动时的界面如图 1-15 所示。