

电脑设计师丛书
Computer Designer Books

Flash 4.0

网页动画剧场

徐振成 许建荣 编著



macromedia®
Product Management:
Wittman
Product Market
Flash



海洋出版社

电脑设计师丛书 [7]

Computer Designer Books

Flash 4.0 网页动画剧场

徐振成 许建荣 编著

海洋出版社

2000年·北京

内容提要

本书是电脑设计师丛书中的一本,介绍了目前最为流行的网页动画制作工具——Flash 4.0。全书共分 12 章,包括初识 Flash 4.0、Flash 4.0 的工作环境、基本概念、基本操作、Flash 4.0 的绘图功能、外部素材及符号的使用、基本动画制作、高级动画制作、添加音效、交互的建立、Flash 4.0 电影的发布与输出、Flash 4.0 应用实例等内容。

本书不但全面介绍了 Flash 4.0 的使用方法,还提供了大量实例,以帮助读者提高制作水平。全书结构清晰、内容丰富,可作为培训班教材,也可供专业设计人员参考。

35404687

图书在版编目(CIP)数据

Flash 4.0 网页动画剧场/徐振成,许建荣编著. —北京:海洋出版社,2000.8

ISBN 7-5027-5016-9

I. F… II. ①徐… ②许… III. 动画-设计-图形软件, Flash 4.0
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 63007 号

海洋出版社出版发行

(100081 北京市海淀区大慧寺路 8 号)

北京市通州燕山印刷厂印刷 新华书店发行所经销

2000 年 8 月第 1 版 2000 年 8 月北京第 1 次印刷

开本:787×1092 1/16 印张:19.75

字数:500 千字 印数:1~5000 册

定价:28.00 元

海洋版图书印、装错误可随时退换

前 言

目前，以计算机和通讯为基础的信息化浪潮正不断地冲击着人们的日常生活。作为这一浪潮重要产物和标志的网络和多媒体技术，已成为最吸引人也最有效的信息传递手段。在互联网上，一个精美的网站往往能够引起人们的注意。为了开发出优秀的站点，我们需要掌握和使用各种先进的工具，本书所介绍的 Flash 就是一个非常出色的网页动画设计工具。

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的矢量图形编辑和动画创作的专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域，功能十分强大，已成为交互式矢量动画的标准。Flash 4.0 是该软件的最新版本，该版本更新了工作界面，添加了新的工具和命令，增加了对表单数据输入、MP3 音乐、压缩位图、新版 Quick Time 4 对象的支持。

本书前 4 章，介绍了 Flash 4.0 的一些基础知识、基本概念、工作环境、基本操作等。第 5 章到第 11 章，具体介绍如何使用 Flash 4.0，包括利用 Flash 4.0 进行绘图、进行动画设计、添加音效、设置交互以及 Flash 电影的发布和输出等内容。本书的第 12 章提供了大量的实例，供学习者模仿和实践，提供制作水平。

本书由徐振成、许建荣主编。具体参与编写的有彭小琦、舒伟群、金正植、周华、张静坤、朱胜旺、张守连等同志。

编 者

目 录

第1章 初识 Flash 4.0	1
1.1 Flash 简介	1
1.1.1 Flash 的主要功能	1
1.1.2 Flash 的主要特点	1
1.2 Flash 4.0 的新特性	3
1.3 安装 Flash 4.0	4
1.3.1 创建 Flash 4.0 动画的系统要求	5
1.3.2 播放 Flash 4.0 动画的系统要求	5
1.3.3 安装 Flash 4.0	5
1.3.4 Flash 4.0 的卸载	10
1.4 获得 Flash 4.0 帮助和指导	11
1.4.1 Flash 4.0 在线帮助文档	11
1.4.2 随机教学课程和范例	13
1.4.3 技术支持网站	14
第2章 Flash 4.0 的工作环境	15
2.1 Flash 4.0 的工作环境	15
2.1.1 舞台窗口	15
2.1.2 时间轴窗口	16
2.1.3 常用工具栏	17
2.1.4 符号、素材、素材符号库窗口	18
2.2 Flash 4.0 的环境设置	22
2.2.1 环境设置	22
2.2.2 绘图环境设置	24
第3章 Flash 4.0 的基本概念	26
3.1 矢量图形和位图图形	26
3.1.1 矢量图形	26
3.1.2 位图图形	27
3.2 帧 (Frame)	29
3.3 层 (Layer)	30
3.4 场景 (Scene)	30
3.5 动画 (Animation)	31
3.5.1 逐帧动画 (frame-by-frame animation)	31
3.5.2 过渡动画 (tweened animation)	31

3.6 交互 (Interactivity)	32
第 4 章 Flash 4.0 的基本操作	33
4.1 文件基本操作	33
4.1.1 新建作品	33
4.1.2 打开已有作品	33
4.1.3 打开已有作品中的符号库	34
4.1.4 关闭当前编辑作品	35
4.1.5 保存当前编辑作品	36
4.1.6 另存当前编辑作品	36
4.1.7 取消对当前作品的所有编辑操作	36
4.2 工具栏操作	36
4.2.1 开启或关闭工具栏	36
4.2.2 改变工具栏中工具按钮的大小	37
4.2.3 添加或取消工具按钮的提示信息	37
4.2.4 移动工具栏位置	38
4.3 舞台基本操作	38
4.3.1 新增舞台窗口	38
4.3.2 自动排列多个舞台窗口	39
4.3.3 切换到符号编辑状态	39
4.3.4 改变舞台显示内容	40
4.3.5 改变舞台显示比例	41
4.3.6 改变舞台中图形对象的显示方式	42
4.4 场景的基本操作	43
4.4.1 切换当前场景	43
4.4.2 新增场景	45
4.4.3 删除场景	45
4.4.4 移动场景列表中的顺序	45
4.4.5 为当前场景更名	45
4.4.6 复制当前场景	45
4.5 素材库窗口基本操作	46
4.5.1 打开 / 关闭素材库窗口	46
4.5.2 改变素材库窗口的大小	46
4.5.3 改变窗口中各信息列的显示宽度	46
4.5.4 对素材库中的素材进行排序	47
4.5.5 用文件夹管理素材库	47
4.5.6 预览素材	48
4.5.7 改变预览区域的大小	49

第 5 章 Flash 4.0 的绘图功能	50
5.1 Flash 4.0 的绘图功能	50
5.1.1 初识绘图工具箱	50
5.1.2 铅笔和直线工具	51
5.1.3 绘制椭圆	57
5.1.4 笔刷工具的使用	63
5.1.5 油漆桶工具的使用	70
5.1.6 墨水瓶工具的使用	76
5.1.7 橡皮擦工具的使用	77
5.2 文本对象	82
5.2.1 文本工具修改器	82
5.2.2 创建文本对象	85
5.2.3 文件的导入功能	86
第 6 章 外部素材及符号的使用	88
6.1 外部素材的使用	88
6.1.1 将外部素材导入 Flash	88
6.1.2 位图的导入编辑	89
6.1.3 音频的导入编辑	93
6.1.4 视频的导入编辑	95
6.2 符号组件的使用	95
6.2.1 创建图形 (Graphic) 符号	96
6.2.2 创建动画片断符号	97
6.2.3 创建按钮符号	101
6.2.4 符号的编辑	104
6.3 编辑引用对象	107
6.3.1 引用对象的编辑	107
6.3.2 引用设置	107
6.3.3 设置符号引用的色彩	108
6.3.4 将引用变为独立的编辑对象	112
6.3.5 使用其他符号库中的符号或素材	113
第 7 章 基本动画制作	114
7.1 动画常识	114
7.2 基本动画制作	115
7.2.1 关键帧的编辑	115
7.2.2 创建一个静态对象动画	119
7.2.3 创建逐帧动画	119
7.2.4 创建过渡动画	121

7.2.5 动画的编辑.....	130
第 8 章 高级动画制作.....	133
8.1 层的概念.....	133
8.2 层的编辑.....	133
8.2.1 新建层.....	133
8.2.2 编辑层.....	134
8.2.3 选取当前层.....	134
8.2.4 删除当前层.....	134
8.2.5 为层换名.....	135
8.2.6 改变层的排列顺序.....	135
8.2.7 控制目标层的显示状态.....	136
8.3 导引层的使用.....	137
8.3.1 创建导引层.....	138
8.3.2 导引层的编辑.....	138
8.3.3 使用导引层.....	138
8.3.4 用层属性对话框.....	139
8.3.5 应用导引层.....	139
8.3.6 编辑导引层.....	146
8.4 遮罩层的使用.....	149
8.4.1 遮罩层简介.....	149
8.4.2 聚光灯效果.....	149
8.5 帧动画的创建.....	152
8.5.1 简单帧动画的创建.....	152
8.5.2 洋葱皮技术的使用.....	153
第 9 章 添加音效.....	158
9.1 导入声音片断.....	158
9.2 为动画添加声音效果.....	158
9.3 为按钮设置音效.....	161
第 10 章 交互的建立.....	164
10.1 设置交互.....	164
10.2 对按钮事件的响应.....	165
10.3 Flash 动作语句中的参数.....	166
10.3.1 常量.....	166
10.3.2 变量.....	166
10.3.3 函数.....	167
10.3.4 表达式.....	168
10.4 交互语句.....	169

10.4.1 基本语句.....	169
10.4.2 高级语句.....	174
10.5 制作表单.....	186
10.5.1 在舞台中创建和设置文本框.....	186
10.5.2 建立响应按钮.....	187
第 11 章 Flash 4.0 电影的发布与输出	191
11.1 作品的发布.....	191
11.1.1 Flash 格式的发布.....	192
11.1.2 GIF 格式的发布.....	193
11.1.3 JPEG 格式的发布.....	195
11.1.4 PNG 格式的发布.....	196
11.1.5 QuickTime 发布设置.....	199
11.1.6 发布作品的预览.....	200
11.1.7 制作用 HTML 发布的模板.....	201
11.2 作品的输出.....	205
第 12 章 Flash 4.0 应用实例	208
12.1 发光字的效果制作.....	208
12.1.1 发光字效果一.....	208
12.1.2 发光字效果二.....	211
12.2 下雪效果.....	212
12.3 滴水效果.....	215
12.4 淡入淡出字幕的制作.....	219
12.5 按照抛物线轨迹弹跳的球.....	223
12.5.1 新建影片.....	223
12.5.2 准备影片所需图层.....	223
12.5.3 绘制影片所需对象.....	224
12.5.4 完成小球的弹跳.....	227
12.6 影片片断在动画效果中的应用.....	230
12.6.1 影片前期工作.....	230
12.6.2 创建小鸟 fly 的影片片断.....	231
12.6.3 完成小鸟的飞行.....	235
12.6.4 调整运动速度.....	236
12.7 创建弹出式菜单.....	237
12.7.1 创建预备动画.....	237
12.7.2 创建动画作品.....	241
12.8 动态按钮的制作.....	248
12.8.1 创建图形符号.....	248

12.8.2	创建符号.....	253
12.8.3	编辑层.....	255
12.8.4	编辑符号.....	258
12.8.5	建立过渡动画.....	261
12.8.6	完成动画.....	264
12.9	下载进度显示的制作.....	266
12.10	制作 3D 运动.....	274
12.10.1	运动的对象符号.....	274
12.10.2	X 轴上运动的电影剪辑.....	275
12.10.3	Y 轴上运动的电影剪辑.....	277
12.10.4	Z 轴上运动的电影剪辑.....	279
12.10.5	编辑电影剪辑.....	281
12.10.6	制作方向按钮.....	283
12.11	制作一个带有滚动条的文本框.....	289
12.11.1	参数设置.....	289
12.11.2	编辑文本区.....	289
12.11.3	编辑交互.....	291
12.11.4	添加滚动条.....	292
12.11.5	动画的完成.....	295
12.12	制作运动的气泡.....	298

第 1 章 初识 Flash 4.0

Flash 是一个工具软件组以及一些有关的插件，它是著名的网络多媒体制作工具，由于它具有强大的矢量绘图能力，又可以搭配 Director、Authorware 等软件，所以一出现就让所有网页的美工人员爱不释手。

本章首先介绍一些 Flash 的常识、Flash 4.0 的一些新增功能等，然后帮助大家学会如何安装 Flash 4.0 以及如何获得各种帮助等。主要内容如下：

- Flash 的主要功能及特点
- Flash 4.0 的新特性
- 安装及设置
- 获得 Flash 4.0 帮助和指导

1.1 Flash 简介

1.1.1 Flash 的主要功能

Flash 主要用于制作和播放在互联网或其他多媒体程序中使用的矢量图形和动画素材。但是，Flash 绝不是一个简单的工具软件，它的作品具有集成性和交互性的特点，有时你会发现 Flash 动画就是一个完整的多媒体作品。

从实际应用角度来看，Flash 是一个操作简单的矢量图形制作工具和卓越的矢量动画作品编辑器。设计者可以在 Flash 中引入他们在其他设计工具中制作的艺术作品或者插图，例如 Macromedia Freehand 可以直接输出到 Flash，进行透明处理和变形效果，增加交互特性，多媒体特性（如声音），最后可以生成完全面向 Web 优化的交互多媒体动画，而过去的 Web 发布方式是普通的、静态的。

1.1.2 Flash 的主要特点

1.1.2.1 Flash 是基于矢量图形的动画编辑软件

在 Flash 中编辑的主要对象是矢量曲线和色块。当然，在 Flash 中也可引入位图，但必须在程序中转换为矢量色块，才能对其进行复杂的变形编辑（有关矢量图形和位图的区别，请参见 3.1 节中的有关内容）。另外，需要指出的是，Flash 主要用于矢量动画制作，虽然其中提供了一些矢量图形的编辑工具，但如果要创建复杂的矢量图形，请在“Macromedia Freehand”、“Adobe Illustrator”等专用的矢量图形设计软件中绘制好后，再引入 Flash 中。

1.1.2.2 所见即所得

在程序中编制完成后的动画演示效果与最终打包后出现在作品中的效果完全相同；在作品编辑时，可以设置不同的网络传输条件进行测试，以满足各种需要。

1.1.2.3 以时间线为基础的动画编制和播放

Flash 动画是由以时间发展为先后顺序排列的一系列编辑帧组成的，在编辑过程中，对帧序列中的关键帧的制作，产生了不同的动画和交互效果。播放时，也是以时间线上的帧序列为顺序依次进行的。

1.1.2.4 独特的过渡动画变形效果

在动画编辑时，除了传统的帧——帧动画变形以外，还支持过渡变形技术，包括移动变形和形状变形。在 Flash 中有两种动画方式：移动动画和变形动画。这两种动画的制作方法也都有两种：“帧——帧”方法和“过渡变形”方法。所谓“帧——帧”方法是指在 Flash 中对动画序列中的每一帧进行逐一修改，这样，当播放时逐一播放这些动画帧即可产生连续的动画效果，这种制作方法的原理与常见的 GIF 动画类似，其中的每一个动画帧都是关键帧。而“过渡变形”方法只需制作出动画序列中的第 1 帧和最后 1 帧，中间的过渡帧可通过 Flash 计算自动生成，整个动画序列中只有第 1 帧和最后 1 帧是可编辑的关键帧，其他都是不可编辑的过渡帧。利用“过渡变形”方法，可以大大减少动画制作的工作量，缩减动画文件的尺寸，而且过渡效果非常平滑。

1.1.2.5 方便、多样的用户端播放

动画作品的播放可以有两种方式：单独播放和浏览器播放。其中前者需要有 Flash Player 播放程序，后者需要浏览器的支持或安装播放插件。

1.1.2.6 动画作品播放时支持事件响应和交互功能

事件响应可使 Flash 动画序列在播放时受到控制，这种控制可以是动画播放者某种操作（例如用户单击动画中的某一按钮）的控制，也可能是由动画制作者预定的某种变化（例如动画播放到序列中的某一帧），而事件响应的结果也可以根据需要进行设置，例如在 Flash 动画播放中的对其中某一按钮符号对象单击事件的响应结果，可以设置为停止动画播放、开始播放动画、调入一个新的 Flash 动画或完成其他的一些功能。在 Flash 中，每一个对象（符号或帧）都可以有自己的事件响应，甚至可以为某一个对象设置多个事件响应。

1.1.2.7 支持 Alpha 通道编辑

利用 Alpha 通道可以定义和控制矢量图形中色彩的透明度或色彩的渐变效果。换句话说，也就是可以在 Flash 中绘制任意透明度或色彩渐变效果的矢量图形（包括线段和面）。在包含矢量符号（Symbols）或对象组（Groups）的动画中使用透明度控制效果，还可以使这些矢量符号或对象组在动画中产生淡进、淡出的效果（注：淡进 / 淡出是视

频编辑中两种过渡效果)。当在 Flash 中导入在其他图形软件中制作的带有 Alpha 通道信息的位图图形 (Bitmaps) 时, Flash 同样支持这些位图图形素材附带的 Alpha 通道信息。

1.1.2.8 支持屏蔽层操作

熟悉 Photoshop 的朋友一定对于屏蔽层的使用不会感到陌生, 但 Flash 将屏蔽层应用于动画制作中, 可以创作出更为丰富的动画效果。利用屏蔽层不但可以定义 Flash 图形或动画中的哪些部分将显示出来, 而且可以在动画中产生非常特殊的动画效果, 只需要一点点技巧, 就可以创作出使用户惊叹的动画作品。

1.2 Flash 4.0 的新特性

Flash 4.0 为创建嵌入式的互动网站提供了激动人心的新功能。新的播放功能包括 MP3 流式音频、在影像中放置用户可编辑的文本框、增强的 Flash Actions (让用户可以创建复杂的游戏、窗体和调查表)。新增加的其他功能包括改进的发布程序、重新设计的图库窗口、各种新的监控器, 以及加强的图形界面。

(1) 支持 MP3 数据流式音频 (MP3 Streaming Audio)

Flash 4.0 支持最新的 MP3 音频压缩格式, 可以将普通的波表格式文件 (*. WAV) 引入 Flash 4.0 中, 进行编辑 (选定段落、设置播放效果) 后, 以 MP3 格式随动画文件输出。在输出过程中, Flash 4.0 自动完成音频格式的转换和压缩。由于 MP3 的有效压缩率, 使获得的带音频 Flash 动画文件非常小。

实验表明, 将一个由 CD 音轨上抓下的波形文件 (16 位、44100Hz、立体声, 播放长度 5 分 2 秒, 文件尺寸 50.8MB) 输入 Flash 4.0 中, 附加在一个已做好的 Flash 动画文件上, 然后设置音频的输出格式为 MP3, 得到的 Flash 动画文件 (*. SWF) 由原来的 (未加音频时) 1.33KB 变为 589KB (音频信号的压缩率约为 1.2%)。

若将 Flash 动画中的音频引用对象播放属性设置为“数据流式 (Stream)”, 则在播放 Flash 动画中的音频时, 无需等文件传输完毕, 而是边传输边播放, 使得动画的播放非常自然和流畅。使用数据流式技术, 可以在网页或多媒体软件中加入 CD 音质的背景音乐和时间较长的解说, 而不必担心文件的尺寸和网络的速度。而且, 由于 Macromedia 公司在设计 Flash 4.0 时运用了先进的解压缩技术, Flash 作品中的 MP3 音频在播放时, 对于 CPU 的资源占用非常少。

Flash 4.0 也支持事件声音, 即可设定动画播放到某一帧或用户做某一操作时, 发生声音播放 (如单击某一定义了音效的按钮, 可发出声音)。

(2) 可编辑文本框

在影像中放置文本框, 让你的观众可以在影像播放过程中编辑文本。使用文本框可以来创建密码输入框、注册窗体、调查表, 以及其他从用户中收集数据的窗体。

(3) 新添复杂的 Actions

新增加的各种复杂的 Actions 可以在影像播放中对事件和信息进行评估并根据评估结果进行改变,从而使用户可以创建全功能的界面元素,如控制滑标、发送按钮、程序菜单等。使用这些新添加的 Actions 可以复制大多数由 JavaScript 以及其他脚本语言执行的功能,同时保持跨浏览器、跨平台兼容,这样不论用户配置如何,同样都可得以体验。

(4) 改良的图库面板

经过重新设计的图库窗口使得现在为那些大型的项目管理数以百计的图库资料更加容易。我们可以创建文件夹来组织和存储各种资源。除了符号的名称外,图库窗口现在还可以显示符号类型、该项目在影像中出现的次数、最后更新日期。对这些项目的分类可以通过任意一栏进行。

(5) 改进网络发布功能

Publish 命令是以多种格式输出影像的程序,包括 HTML 支持文件。在出版前先对每种格式的属性进行定义。用户也可以创建属于自己的模板文件,指示 Flash 如何写出特定的 HTML 语句。

(6) 对图层和动画功能的增强

通过使用重新设计的事件轴,智能的动作向导层和更新的图层控制功能,Flash 4.0 大大缩短了创建网页动画所用的时间:

1) Create Motion Tween 命令可以让用户仅用一个步骤就创建出内插动作。用于内插的对象会自动地吸附到动作向导层所绘制的运动路径上。用户也可以将多个图层连向或者不连向动作向导层或遮罩层。

2) 更新的图层控制功能让用户可以轻易地隐藏、显示、锁定和开锁图层。轮廓线颜色模式让用户十分方便地将图层的对象和影像中的其他对象区分开来。

3) 通过拖曳可以把时间轴拖到其自身的窗口或者放到程序窗口的任何一边。

(7) 增强的用户界面

使用下面介绍的界面增强功能可以提高用户的工作效率:

1) 对象和变形监控器让用户可以查看和操纵选取对象的位置、锁放、旋转和倾斜。

2) 场景监控器让用户对多个场景进行管理和编辑。

3) 圆形和矩形工具让用户十分容易地创建这些简单的对象。圆角矩形半径修改器让用户可以修改矩形各角的圆度。

4) 用户可以在一个独立的窗口,也可以与屏幕上其他相关作品一起,对符号进行编辑。

1.3 安装 Flash 4.0

要安装并能够正常运行 Flash 4.0,对计算机系统有一定的软件和硬件要求。本节我们来介绍一下设计者使用 Flash 4.0 创建动画的运行环境和浏览者播放 Flash 电影需要的

硬件和软件配置以及 Flash 4.0 的安装和卸载等有关内容。

1.3.1 创建 Flash 4.0 动画的系统要求

在 Windows 下, 需要如下的硬件和软件条件:

- (1) 操作系统为 Microsoft Windows 95 或 Windows NT 4.0 以上版本。
- (2) 486 以上的处理器。
- (3) 在 Windows 95 和 Windows 98 操作系统中需要 16MB 内存 (RAM) (推荐使用 32MB 内存), 在 Windows NT 4.0 操作系统中需 24MB 内存 (RAM) (推荐使用 32MB 内存)。
- (4) CD-ROM 驱动器。
- (5) 8-bit VGA 视频卡。
- (6) 鼠标或兼容的定点输入设备。

1.3.2 播放 Flash 4.0 动画的系统要求

在浏览器中播放 Flash 电影需要如下硬件和软件条件:

- (1) Microsoft Windows 3.1、Windows 95、Windows NT 3.5.1 以上版本。
- (2) Netscape Plugin 和 Netscape 2 以上版本的网络浏览器。
- (3) 如果运行 ActiveX 控制, 需要 Microsoft IE 3.0 或更高版本 (Windows 95/98 或 NT)。
- (4) 如果运行 Flash Player Java 版本, 需要一个可用的 Java 浏览器。

另外, 当用 Flash HTML 帮助页面时, 如果用 Netscape Navigator 4.0 以上的版本或微软的 Internet Explorer 4.0 以上的版本, 效果会更好一些。

1.3.3 安装 Flash 4.0

在 Windows 系统中, 按如下步骤安装 Flash 4.0:

- (1) 把标有 Flash 4.0 的安装盘插入计算机的 CD-ROM 驱动器。
- (2) 如图 1-1 所示, 选择开始菜单的“开始”→“运行”, 弹出如图 1-2 所示的运行程序对话框。
- (3) 单击“浏览”按钮, 在文件浏览器中选择 Flash 4.0 安装盘上的安装程序 flash4full.exe; 如图 1-3 所示。
- (4) 单击“打开”按钮, 结果如图 1-4 所示。
- (5) 在运行对话框上单击“确定”按钮, 开始安装。
- (6) 弹出预装载进度框, 如图 1-5 所示。



图 1-1 选择运行程序



图 1-2 运行程序对话框

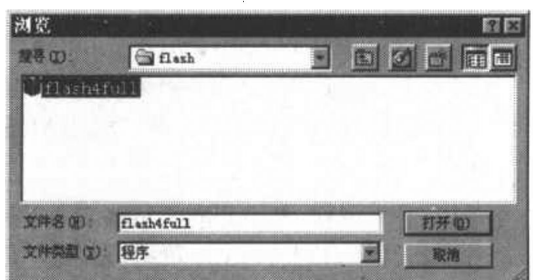


图 1-3 选择安装程序 flash4full.exe

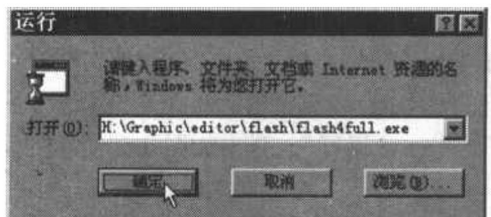


图 1-4 单击打开按钮

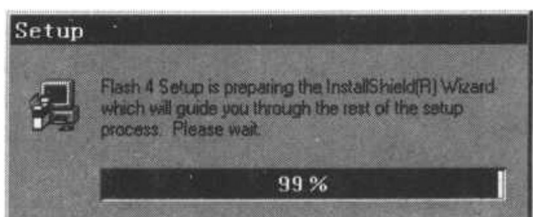


图 1-5 预装载进度框

- (7) 显示完后，屏幕如图 1-6 所示。
- (8) 单击“Next”按钮，弹出安装协议对话框。如图 1-7 所示。
- (9) 单击“Yes”按钮，表示遵守此协议，弹出安装路径选择对话框，如图 1-8 所示。



图 1-6 显示完后的屏幕

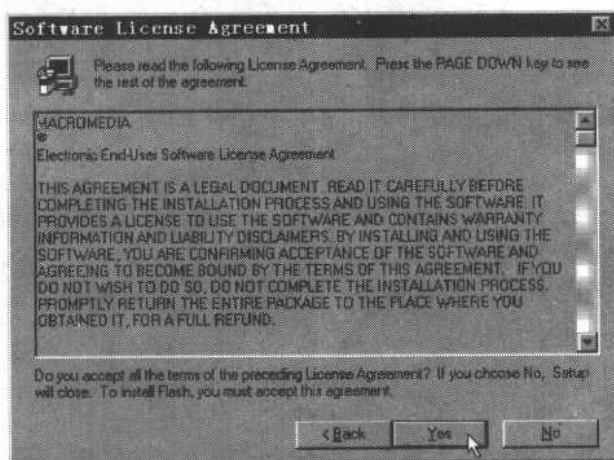


图 1-7 安装协议对话框

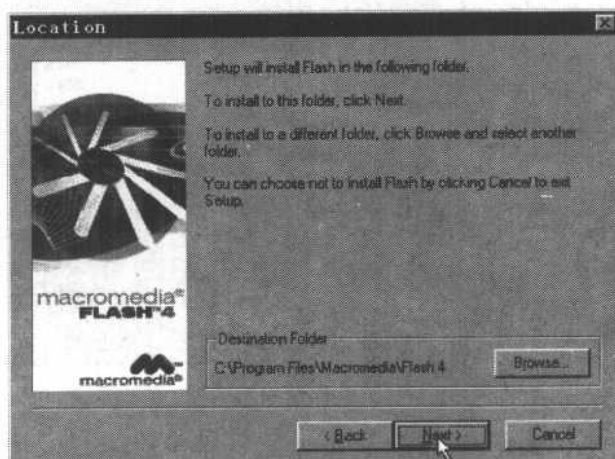


图 1-8 安装路径选择对话框