

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第十一册 黄刚 于林 等编著

网页制作教程 (2) FLASH 4.0

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

73.87
31986*2

73.87
C1886²

高等美术院校电脑美术系列教材

首都师大高等美术教育研究中心 主编

第十一册 黄刚 于林 等编著

网页制作教程 (2) FLASH 4.0

UNIVERSITY TEXTBOOK SERIES ON COMPUTER AIDED ART DESIGN



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic P
www.bhp.com.cn

TP3

内 容 简 介

本书是高等美术院校电脑美术系列教材之一,是网页制作课程教材的第二册。

全书共分 14 章,重点讲述了 Flash 4 的使用原理和技巧。其中包括 Flash 4 的基础知识及 Flash 4 的简单安装,怎样在 Flash 中绘图和填色,使用对象、文字、导入的图形图像、层符号和实体,创建动画、交互电影以及界面元素,同时还讲述了如何给创建的电影和动画添加声音、怎样使用发布和导出文件。最后,在附录中提供了各种快捷键的功能和使用说明。

对于网页设计初学者,本书提供了以实例详细操作步骤引入对软件开发应用的指导教学;对于熟练的网页制作人士,本书则提供了完备的 Flash 设计参数以供查阅。同时,本书对 Flash 全部界面词汇实现了本地化翻译,解决了由于 Flash 是英文软件给国人带来的不适。特别是本书配带的多媒体教学光盘,以生动、直观、可视的电子教学手段,给读者提供了立体的应教环境。

本书不但是高等美术院校电脑美术专业、高校相关专业师生的教学、自学用书,同时也是广大的三维设计、平面设计、多媒体开发人员的开发指导用书和社会相关领域培训班教材。

本书光盘含与本书内容相匹配的教学软件和网页制作素材,可供读者辅助教学或自学。

- | | |
|--------|---|
| 书 名 | 高等美术院校电脑美术系列教材 第十一册 《网页制作教程(2)Flash 4》 |
| 作 者 | 首都师大高等美术教育研究中心 主编 黄刚 于林 编著
北京海淀区西三环花园桥岭南路 9 号,首都师大南门西侧
电话: 010-68482296, 68482189 传真: 010-68903827 邮编: 100037
网址: ccuatc.cnu.edu.cn E-mail: ccuatc@mail.cnu.edu.cn |
| 封面设计 | 首都师大高等美术教育研究中心平面设计教研室 |
| 责任编辑 | 马宏华 |
| 出版/发行 | 北京希望电子出版社
北京海淀路 82 号 (100080)
网址: www.bhp.com.cn
E-mail: lwm@hope.com.cn
电话: 010-62562329, 62541992 |
| 经 销 | 各地新华书店、软件连锁店 |
| CD 生产者 | 文录激光科技有限公司 |
| 印 刷 | 北京双青印刷厂 |
| 规 格 | 787 毫米×1092 毫米 16 开本 14.5 印张 326 千字 |
| 版次/印次 | 2000 年 1 月第 1 版 2000 年 4 月第 3 次印刷 |
| 印 数 | 10000—15000 册 |
| 本 版 号 | ISBN 7-900031-10-3/TP·10 |
| 定 价 | 50.00 元 (1CD, 含配套书) |

高等美术院校电脑美术系列教材编委会

顾 问：杨学礼 章瑞安 李春年

主 编：贾彤福

副主编：张春晖

编 委：(按姓氏笔画为序)

王 琦	许亚平	刘晓融	沈 鸿	陈邦本	陈 明
陈绿春	张春晖	李曼闻	罗 颖	战晓雷	贾彤福
栾 林	黄心渊	黄 刚	黄永生	谢明东	

引 言

Flash 采用了网络流式媒体技术，突破了网络带宽的限制，可以在网络上更快速地播放动画；实现动画交互，发挥个人的创造性和想象力；提供更为精美的网页界面。

以前，虽然也有很多种多媒体格式，但是，按照这些格式所制作出来的媒体文件都是很庞大的，动辄以十兆、百兆计，让这样大的文件在有限的带宽资源中传输，真有点要让骆驼穿过针眼的感觉。Flash 解决了这个问题！它采用 Shockwave 技术，按照“流”方式传输音频和视频文件，可以边下载边播放，用户无需等待；同时，Flash 使用矢量技术制作和生成动画，使文件大大“减小”，其他格式的两分钟媒体文件可能需要几十兆字节，而 Flash 只需要几十千字节就可以了！

Flash 的交互性是它的又一大特色。在 Flash 中可以通过加入按钮来控制页面的跳转和链接，按钮还可以发声，丰富网页上的表现手段。

Flash 的易用性也许是让更多的人喜欢它的真正原因。只要使用过 Windows 的画笔，就会使用 Flash 绘图，因为 Flash 的绘图工具和 Windows 画笔中的绘图工具非常相似，但是功能更强大。Flash 中的动作很容易理解，即使是初学者，通过一段时间的摸索之后也可以创建出很精彩的动画演示或交互游戏。

由于 Flash 是主要针对网络平台的软件，所以网络上有关 Flash 的介绍不少。但这些介绍都相对零散，不成系统。本书全面阐述了 Flash 的使用原理和技巧，可以为有兴趣学习 Flash 的人士提供入门捷径。

基于对本书的了解，我们提供以下两种阅读建议，希望能对读者提高阅读和学习效率，更好地利用本书有所帮助：

- (1) 如果读者是对 Flash 不熟悉的初学者，那么在课堂教学之前可以“快速入门”一

下，我们建议专找那些有放映机图标的地方阅读，因为它们全部是操作过程，只要照所描述的步骤去实践就行了。做完之后，还可以通过每课后面的操作练习重新设计自己的动画，巩固学习所得。

- (2) 如果是在网页动画制作方面已经很有经验的高手，那么我们建议翻阅一下本书的参数详解部分，我们相信，全面系统地了解这些参数，可以更加熟悉 Flash，并从中获得启发。

除了操作步骤详尽、参数讲解全面之外，本书还有一个特点：全部界面词汇汉化。即按照英汉对照（界面词汇原词后面添加括号注解）的方法，详细解释界面词义，力求使读者在操作时没有语言障碍。作者在软件本地化领域颇有经验，所有界面词汇翻译均力求准确、权威、生动和易于理解。如能善加利用，对于英语欠佳人士本书对掌握计算机英语也会有一定帮助。

为便于阅读和理解，除插图外，本书还使用了统一的图示说明，大致有以下几种：



所有的操作步骤



提示信息

在设计制作网页动画时，我们提供以下若干注意，仅供参考：

- (1) 如果电影中的元素有使用一次以上者，则可以考虑将其转换为符号。
- (2) 只要有可能，请尽量使用渐变动画，因为它所需要的额外开销远比一系列关键帧要少。
- (3) 限制特殊线条类型（如短划线、虚线和波浪线等）的数量。使用实线将使文件更小。
- (4) 在内存需求方面，使用铅笔工具创建的线条所需要的内存比使用刷子工具创建的线条要少。
- (5) 使用层分隔那些将随动画具体情况而改变的元素。
- (6) 使用线条优化命令精简孤立线条，以达到最优化。
- (7) 限制字体和字体样式的数量。
- (8) MP3 是使声音最小化的格式，应尽量使用。
- (9) 嵌入字体将增大文件，只有在必需时才考虑使用。
- (10) 要避免位图图像元素的动画，一般情况下，位图图像只作为静态元素或背景。
- (11) 限制每个关键帧中发生变化的区域。一般情况下，应该使动作发生在尽量小的区域。
- (12) 尽可能地组合元素。
- (13) 在需要创建实体的各种颜色效果时，应使用实体属性对话框中的颜色效果弹出菜单。
- (14) 使用颜色窗口使电影的调色板和浏览器调色板相匹配。
- (15) 尽量少使用过渡填充颜色。使用过渡填充颜色填充一个区域比使用纯色填充区域要多占 50 字节左右。

随着网络在我国的迅速推广和普及，人们在网络上的交流与合作也将越来越广泛而深入，而网络交互式动画是更为完善的交流手段。因此，需要有更多的人们来掌握网页动画设计和制作技术。本书就是基于这种思想编写完成的。考虑到初学者的困难，采取了详细讲述操作步骤的方式，使初学者对于每一步操作都能领会和掌握。为了保持“向上兼容”，我们对 Flash 中的绝大部分参数都提供了解释。因此，本书既适合于教学，又适合于网页动画制作爱好者自学。

序

如果有人问道,预测 21 世纪,对人类社会产生巨大影响的是什么。那么,恐怕非电脑莫属。它的出现和发展,已大大改变了人类的社会生活,从物质到精神,从内容到形式。它已延伸到人类生活的各个领域和各个环节之中。以至人类不得不探讨“网上世界”与“现实世界”的关系了。有人说它是一所学校,其实,它比传统意义上的学校更具有影响力、诱惑力。

在计算机的应用方面,美术是与电脑最“有缘”的艺术门类,美术发展需要电脑,电脑也离不开美术。电脑不仅可以帮助美术进行设计,也可以进行艺术创作,从而介入美术的生产方式。电脑在社会上的应用,可以说是相当普遍。但对高等美术院校和高师美术专业来说,在教学中的作用和地位,还没有到位。它还没有形成一个“专业”,甚至于还不是一门独立的课程。它的教学内容、教学体系、教学手段等,还没有规范。教学还处于自发的状态。

由于我国中小学计算机没有普及,而且不会像发达国家,如美国那样,到 2000 年为所有的中小学校电脑上国际互联网。中国的国情是人多经济落后,在全国马上普及电脑,还不可能。但是中国电脑应用的发展极不平衡,沿海发达地区的发展是飞速的,据说 2000 年上海就要把计算机列入中小学必修课。教育部即将制订面向 21 世纪中小学艺术课程标准,极有可能将电脑美术列入美术课的学习内容。可以说,电脑美术的教学离我们已很近了。俗话说:“未雨绸缪”。对中小学美术教师进行电脑美术教学能力的培养和培训迫在眉睫。此时,首都师范大学高等美术教育研究中心,拟成立电脑美术专业,并组织从事美术艺术设计、计算机图形图像处理、文艺理论研究的博士、硕士和富有电脑美术教学经验的专家,编写了一套适合美术教师所需要的电脑教材,此举是十分及时的。它对于今后在高等美术院校、高等师范院校美术系专业和中小学美术课开设电脑美术教学,将会起到十分重要的促进作用。此套教材,较全面、科学地介绍了电脑美术的知识和技能。从电脑教室的设置,到艺术设计史论,从程序操作到软件使用,形成了系统的教学体系。具有较高的教学指导价值。相信它会受到广大美术教育工作者的欢迎。尤其会受到高等美术院校和师范院校美术专业师生的欢迎。当然,在教材使用过程中,不断改进完善,使之更适应教学需要,还是诸同仁的共同任务。感谢首都师大高等美术教育研究中心所作的努力。

章瑞安

1999 年 5 月 4 日于北京

目 录

第 1 章 Flash 简介	1	3.2.1 舞台和时间线窗口	44
1.1 Flash 4 中的新功能	1	3.2.2 库窗口	44
1.2 系统需求	2	3.2.3 符号和实体	44
1.3 下载和安装 Flash 4 免费试用版	2	3.2.4 符号和交互电影	44
练习	12	3.3 创建新电影并设置其属性	45
第 2 章 Flash 一瞥	13	3.4 预览并测试电影	46
2.1 打开文件	14	3.4.1 控制电影播放	46
2.1.1 定义电影属性	15	3.4.2 测试电影	47
2.2 创建动画符号	15	3.5 使用工具箱	47
2.2.1 创建电影剪辑符号	16	3.6 使用工具栏	47
2.2.2 运动过程的旋转和淡入	19	3.7 使用时间线	50
2.2.3 添加帧动作停止动画	21	3.7.1 移动播放磁头	51
2.3 创建动画按钮	22	3.7.2 显示帧状态	51
2.3.1 为按钮添加透明文本	24	3.7.3 改变时间线中帧的显示	51
2.3.2 复制动画按钮	25	3.7.4 创建帧标记和电影批注	52
2.4 使用可编辑文本域	26	3.8 使用场景	53
2.4.1 添加 Send (发送) 按钮	28	3.9 使用库窗口	55
2.5 集成电影	29	3.9.1 在库窗口中使用文件夹	55
2.5.1 添加动画按钮	30	3.9.2 对库窗口中的项目进行排序	56
2.5.2 添加动画电影剪辑	31	3.9.3 重命名库项目	56
2.5.3 添加文本内容的层	32	3.9.4 删除库窗口	57
2.6 使用动作控制内容	33	3.9.5 查找无用的库项目	57
2.6.1 修改文本符号的实体	33	3.9.6 更新导入的文件	57
2.6.2 给 BUTTON-HOME 按钮 添加动作	35	3.9.7 使用库菜单	57
2.6.3 添加帧的动作	37	3.10 使用检查器	58
2.6.4 测试电影	38	3.11 查看舞台	58
2.7 发布电影	39	3.11.1 放大或缩小	58
2.7.1 在浏览器中播放电影	40	3.11.2 移动视图	59
练习	41	3.11.3 使用视图命令	59
第 3 章 Flash 基础知识	42	3.12 使用网格和标尺	60
3.1 关于矢量图形和位图	42	3.13 打印 Flash 文件	60
3.1.1 矢量图形	42	3.14 加速显示	61
3.1.2 位图图像	43	3.15 设置参数	62
3.2 Flash 工作界面介绍	43	练习	63
		第 4 章 绘图和填色	64

4.1 在 Flashs 中的绘图和填色概念.....64	第 6 章 使用文字..... 94
4.1.1 使用铅笔绘图.....65	6.1 在 Flash 电影中使用文字..... 94
4.1.2 绘制直线、椭圆和矩形.....66	6.2 输入文字..... 94
4.1.3 使用刷子填色.....67	6.3 创建文本域..... 95
4.1.4 擦除.....67	6.4 设置文本域的属性..... 96
4.2 填充和笔画形状..... 68	6.5 编辑文本..... 97
4.2.1 设置填充和笔画的属性.....69	6.6 设置文字属性..... 97
4.2.2 使用自定义线宽和样式.....69	6.6.1 选择字体、字号和样式..... 97
4.2.3 使用 Paint Bucket (涂料筒) 工具 71	6.6.2 设置边距、缩进和行距..... 98
4.2.4 使用 Ink Bottle (墨水瓶) 工具.....72	6.6.3 定义文字颜色..... 99
4.2.5 使用滴管工具.....73	6.6.4 对齐文字..... 100
4.3 使用调色板.....73	6.7 重新调整文字的形狀..... 101
4.3.1 导入和导出调色板.....74	练习..... 101
4.3.2 创建和编辑纯色.....75	第 7 章 使用导入的图形图像..... 103
4.3.3 创建和编辑过渡颜色.....76	7.1 在 Flash 中放置图形图像..... 103
4.4 设置绘图参数.....77	7.2 选择导入文件的格式..... 105
4.5 重新调整线条和形状的轮廓.....78	7.3 描摹位图..... 106
4.5.1 使用箭头工具重新调整形状.....78	7.4 给位图图像填充颜色..... 109
4.5.2 拉直和柔化线条.....78	7.5 设置位图的属性..... 109
4.5.3 曲线优化.....79	练习..... 110
4.6 对齐.....79	第 8 章 使用层..... 111
4.7 创建特殊的曲线效果.....80	8.1 创建层.....111
练习.....81	8.2 编辑层.....112
第 5 章 使用对象..... 82	8.2.1 查看层..... 113
5.1 选择对象.....82	8.2.2 使用层的属性对话框..... 114
5.1.1 使用箭头工具.....83	8.3 使用引导层..... 115
5.1.2 使用套索工具.....83	8.4 使用遮盖层..... 116
5.2 移动、复制和删除对象.....84	练习..... 120
5.2.1 通过粘贴移动和复制对象.....84	第 9 章 使用符号和实体..... 122
5.2.2 使用剪贴板.....85	9.1 确定符号的类型..... 122
5.3.3 使用选择性粘贴命令.....85	9.2 创建符号..... 122
5.2.4 删除对象.....86	9.2.1 将舞台上的动画转换为
5.3 叠放对象.....86	电影剪辑..... 124
5.4 调整对象比例.....87	9.2.2 复制符号..... 125
5.5 旋转对象.....88	9.3 创建实体..... 125
5.6 翻转对象.....89	9.4 区别舞台上的实体..... 126
5.7 对齐对象.....90	9.5 创建按钮..... 126
5.8 组合对象.....91	9.6 启用、选择和测试按钮..... 128
练习.....92	9.7 编辑符号..... 128

9.8 改变实体的属性.....129	11.3.16 创建条件动作.....168
9.8.1 改变实体的颜色和透明度.....130	11.3.17 动作循环.....169
9.8.2 使用其他符号替换实体.....132	11.4 表达式类型.....169
9.8.3 改变实体类型.....132	11.4.1 数字表达式.....170
9.8.4 设置动画图形实体的播放模式.....133	11.4.2 字符串表达式.....170
9.9 使用来自其他电影的符号.....134	11.4.3 逻辑表达式.....170
练习.....135	11.5 运算符和值的类型.....170
第 10 章 创建动画.....137	11.6 使用表达式编辑器.....171
10.1 创建关键帧.....137	11.7 使用属性.....174
10.2 使用层实现动画.....139	11.7.1 电影剪辑属性.....175
10.3 设置帧频率.....139	11.7.2 全局属性.....175
10.4 扩展帧的内容.....140	练习.....175
10.5 关于渐变动画.....140	第 12 章 创建界面元素.....176
10.6 实体、组合体和文字的渐变.....141	12.1 创建窗体.....176
10.7 创建按指定路径运动的动画.....143	12.1.1 创建和 Web 服务器
10.8 形状的渐变.....145	交互的窗体.....176
10.9 使用变形线索.....146	12.1.2 在窗体中使用变量.....176
10.10 编辑帧.....148	12.1.3 创建对话框.....177
10.11 Flash 的“洋葱皮”.....149	12.1.4 对于密码和涉及安全的
练习.....151	信息的处理.....178
第 11 章 创建交互电影.....153	12.1.5 验证输入的数据.....178
11.1 给按钮分配动作.....153	12.2 创建弹出菜单.....179
11.2 给帧分配动作.....156	练习.....184
11.3 Flash 4 自带动作详解.....157	第 13 章 添加声音.....186
11.3.1 播放和停止播放电影.....157	13.1 导入声音.....186
11.3.2 调整电影显示质量.....157	13.2 给电影添加声音.....188
11.3.3 停止所有的声音.....158	13.3 使用声音编辑控件.....191
11.3.4 跳转到帧或场景.....158	13.4 在关键帧开始或停止
11.3.5 跳转到其他 URL.....158	播放声音.....191
11.3.6 检查帧是否被载入.....159	13.5 给按钮添加声音.....192
11.3.7 载入和卸载其他电影.....160	13.6 导出有声音的电影.....193
11.3.8 控制其他电影和电影剪辑.....161	13.6.1 指定声音压缩选项.....195
11.3.9 理解多重时间线.....161	13.6.2 将声音导出到 Flash
11.3.10 指定目标.....162	电影中的其他建议.....197
11.3.11 复制和删除电影剪辑.....163	练习.....198
11.3.12 使电影剪辑可以被拖动.....164	第 14 章 发布和导出.....199
11.3.13 改变电影剪辑的位置和外观.....166	14.1 优化电影.....199
11.3.14 如何添加批注.....167	14.2 测试电影下载表现.....200
11.3.15 设置并识别变量.....167	14.3 发布 Flash 电影.....203

14.4	Flash 发布设置	204	14.10	使用独立 Player	213
14.5	HTML 发布设置	205	14.11	关于导出文件的格式	215
14.6	GIF 发布设置	209		练习	216
14.7	PNG 发布设置	211	附录 A	快捷键	217
14.8	QuickTime 发布设置	212	附录 B	使用本书配套学习光盘	221
14.9	使用发布预览命令	213			

第 1 章 Flash 简介

本章主要包括以下内容：

- Flash 4 的新功能
- Flash 4 的系统需求
- 下载和安装 Flash 4 免费试用版

1.1 Flash 4 中的新功能

Flash 4 是由 Macromedia 公司开发的优秀网页制作软件。和以前版本的 Flash 相比,Flash 4 新增了许多激动人心的功能。主要包括:

MP3 音频流格式支持 Flash 4 现在可以导出按 MP3 格式压缩的音频,创建良好的电影声音音轨,而与此同时,使用 Flash 4 创建的文件却仍然可以保持很小,从而保证在站点上低带宽、高效率地发送。

可编辑文本域 现在,我们可以在电影中放置文本域,并允许观众在电影播放的过程中编辑文本。使用文本域可创建密码输入域、注册窗体、调查以及其他收集用户数据信息的窗体。

新添加的复杂动作 新添加的复杂动作可以在电影播放的同时捕捉观看者的反应,并根据该反应结果改变播放的内容。还可以创建功能完善的界面元素,例如连续放映控件、单选钮和应用程序菜单等。使用新动作可以重复许多由 JavaScript 和其他脚本语言执行的功能,创建跨浏览器、跨平台的电影,使浏览者完全不必考虑他们的系统配置而获得同样的感受。

改进的 Library (库) 窗口 重新设计的 Library (库) 窗口现在可以管理大型项目的数百个库项目了。还可以创建文件夹组织和存储库项目。除了符号名称,Library (库) 窗口栏中还可以显示符号类型、库项目出现在电影中的次数以及最近修改日期等。此外,用户还可以对库项目进行排序。

流畅的网络发布 在 Flash 4 中,Publish (发布) 命令不但支持导出为 HTML 格式文件,而且还支持一步导出为多种格式的电影。用户还可以创建自己的外部模板文件,指导 Flash 如何编写指定的 HTML 语法。

增强的层和动画 Flash 4 拥有重新设计的时间线、优秀的动作向导以及升级后的层控件,使用这些工具,使创建网页动画更加简单、省时省力。

- **Create Motion Tween (创建运动过程)** 命令能够实现只需一步操作就可以完成动作变化。变化的动作对象将自动对齐在动作引导层中绘制的动作路径。
- **更新后的层控件** 可更容易地做到隐藏、显示、锁定或解锁层。而分级显示的颜色模式则可以非常轻松地将层上的对象和其他对象区别开来。

颜色集 在 Flash 4 中,用户可以导入和导出自定义颜色集,以使整个网络站点上使

用的颜色保持一致性。

增强的用户界面 以下增强的用户界面可以使用户的工作效率进一步提高:

- 使用 Object (对象) 和 Transform (变形) 检查器, 可以查看和操作选定对象的位置、缩放大小、旋转和偏移等。
- Scene (场景) 检查器允许用户在 Flash 电影中管理和编辑多个场景。
- 使用圆形和矩形工具可以更轻松地创建简单对象, 使用矩形的圆角工具还可以使矩形边角产生平滑效果。
- 新版本的 Flash 允许用户在独立的窗口中编辑符号。

1.2 系统需求

- CPU: 486 或以上处理器
- 内存: 16 MB 或以上 (如果使用 Windows NT 操作系统, 则最少需要 24 MB 内存)
- 操作系统: Windows 95, 98 或 Windows NT 及其更高版本
- 光驱: 4 速以上
- 剩余磁盘空间 > 20 MB
- 256 色或以上
- 显示分辨率 640×480, 建议 800×600

1.3 下载和安装 Flash 4 免费试用版

在安装 Flash 之前, 首先要获取该软件。如果暂时没有正式购买, 则不妨先尝试使用由 Macromedia 公司提供 Flash 4 免费试用版本 (试用期为 30 天), 试用版没有功能限制, 可以从 Macromedia 公司网站下载获得。

要获得 Flash 4 的免费试用版, 可按以下步骤操作:



- (1) 确认网络连接正常, 然后启动 Web 浏览器, 例如 Netscape Communicator 或 Internet Explorer。
- (2) 在“地址”栏中输入 <http://www.macromedia.com/software/flash>, 然后单击 download the free flash 4 30-day trial (下载 Flash 4 的 30 天免费试用版) 旁边的按钮。如图 1.1 所示。
- (3) 接下来将出现有关 Flash 4 的一些软件介绍, 为节省时间, 可以略过不读, 直接单击页面底端的 Next 按钮继续。如图 1.2 所示。
- (4) 下一个页面将要求用户填写一些基本信息。Flash 免费试用版本的提供者——Macromedia 公司将根据这些信息进行跟踪服务, 例如, 如果选中了页面底端的 Notify me by e-mail of Macromedia software news and other offers 复选框, 则 Macromedia 公司将在有软件更新或其他信息时, 将给填写的邮件地址发送邮件通知。如果用户对 Flash 软件的更新非常关注, 则需要认真填写所需信息, 并选中上面的选项, 然后单击 Next 按钮。如图 1.3 所示。

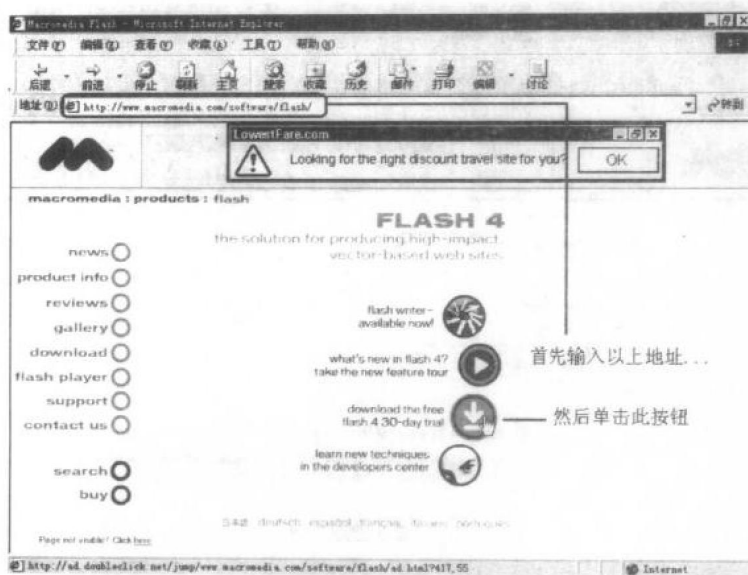


图 1.1 通过 Web 获取 Flash 4 的免费试用版

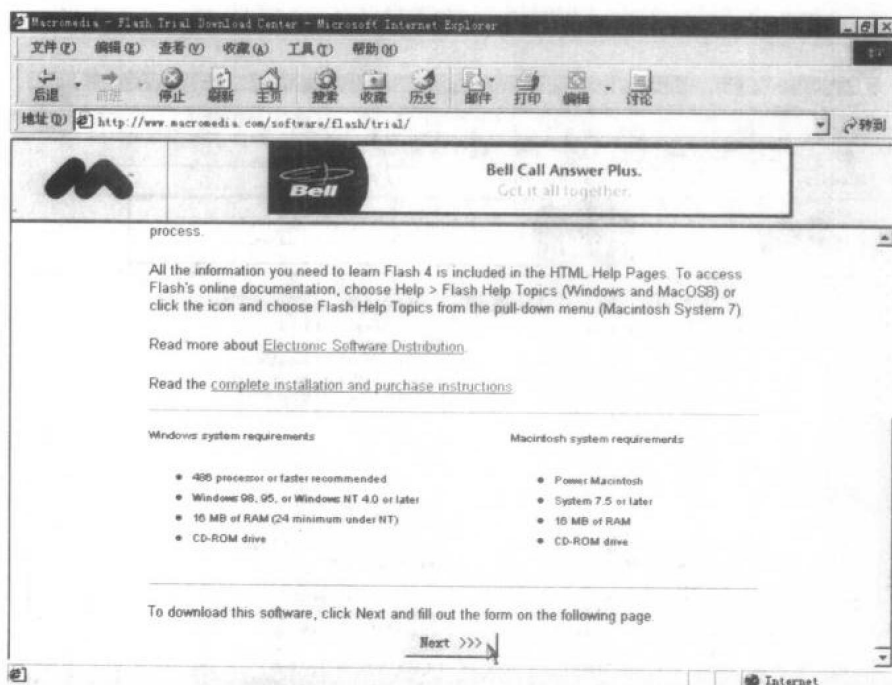


图 1.2 下载 Flash 4 之前将出现的页面

- (5) 填写的信息将经过简单验证，验证完毕之后将出现下载选择页面。由于本书不讨论 Flash 在 Macintosh 系统上的使用情况，所以建议单击 Windows 95/NT 下面的 flash 4 full.exe 文件名，下载在 Windows 平台上使用的 Flash 软件试用版本。如图 1.4 所示。

4 第1章 Flash 简介

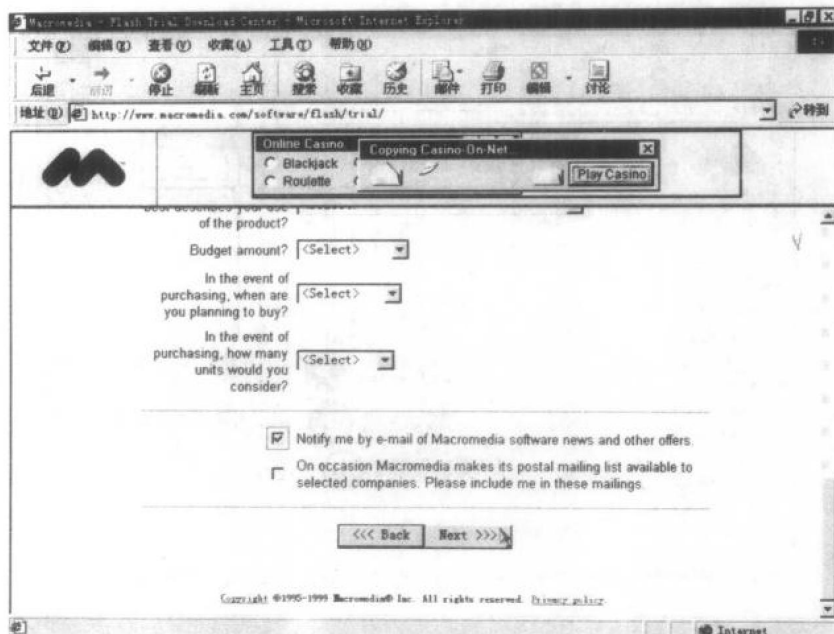


图 1.3 填写基本信息

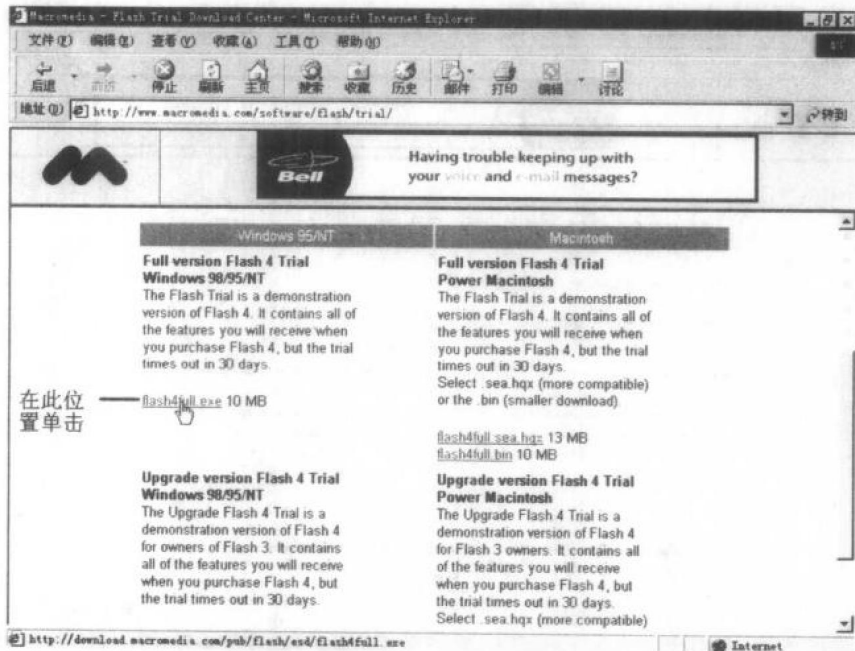


图 1.4 单击 flash4full.exe 软件名称以便下载

- (6) 单击下载链接之后，将出现“文件下载”对话框，选中“将该程序保存到磁盘”单选钮，然后单击“确定”。如图 1.5 所示。
- (7) 指定文件保存的位置。Flash 4 免费试用版将下载并保存到该位置中。

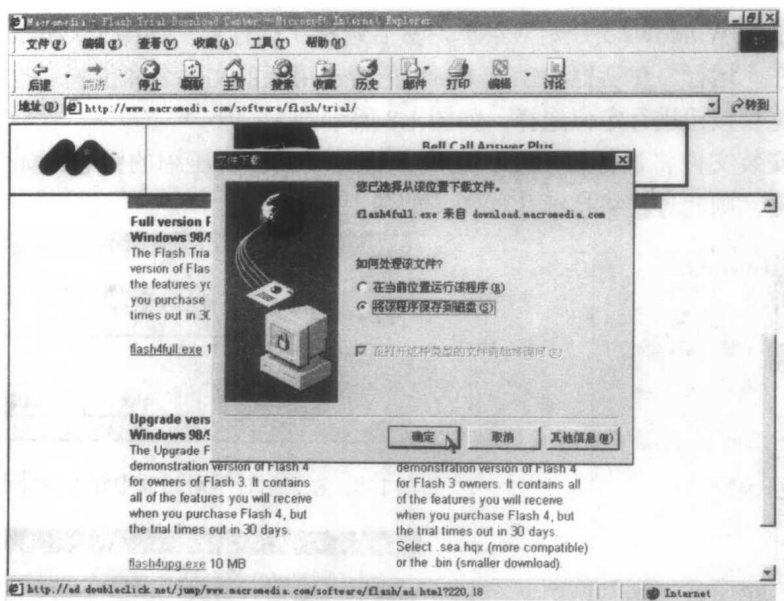


图 1.5 软件下载操作



提示

一般情况下，Windows 系统默认的下载工具速度较慢，而对于像 Flash 4 免费试用版这样庞大的软件（10MB）来说，必须尽快下载。如果下载时间过长，很可能发生服务器超时错误，导致下载失败。因此，还可以考虑使用其他下载工具。



注意

如果以上介绍的 Web 地址无法链接，则可以尝试访问其他 Web 地址下载 Flash 4 免费试用版。例如 <http://www.macromedia.com/software/downloads/>。如图 1.6 所示。

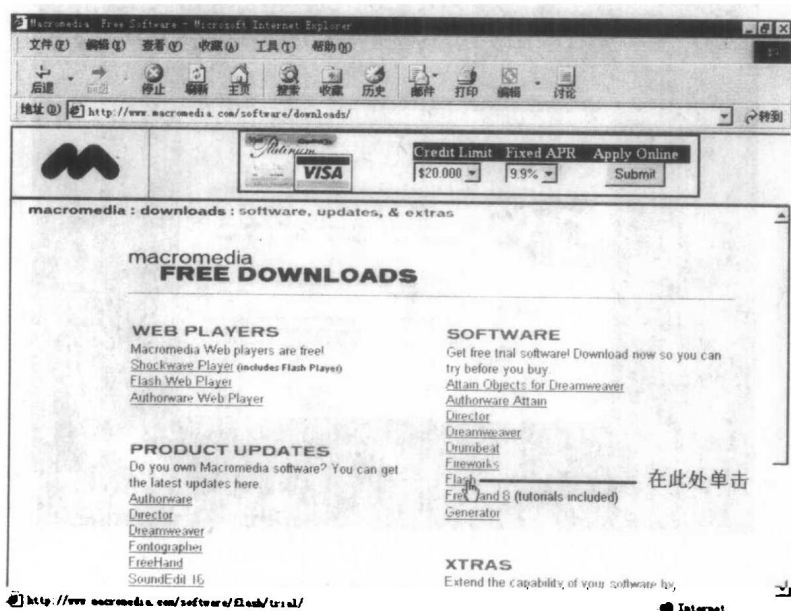


图 1.6 另一个下载位置

安装 Flash 4 免费试用版，操作步骤如下：



- (1) 单击 Windows “开始” 菜单，然后选择 “运行”。如图 1.7 所示。
- (2) 在 “运行” 对话框中输入 Flash 免费试用版的文件名和位置。也可以单击 “浏览” 按钮进行定位选择。如图 1.8 所示。
- (3) 安装文件将进行解压缩。进度条将显示当前解压缩的状态，如果系统速度较慢，则此过程将持续几秒钟。如图 1.9 所示。



图 1.7 准备运行安装程序

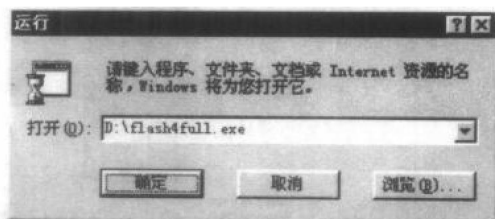


图 1.8 在 “运行” 对话框中输入文件名和位置

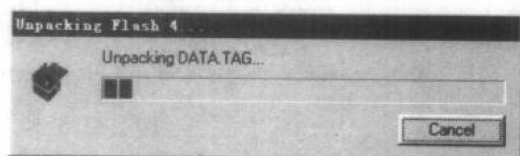


图 1.9 安装文件的解压缩过程

- (4) 解压缩完毕之后，将出现欢迎画面，并建议你退出所有其他应用程序。如果本机内存足够，并且系统运行很稳定，则可以忽略此建议，单击 Next 按钮继续。如图 1.10 所示。



图 1.10 开始安装时出现的欢迎画面

- (5) 接下来出现的是软件许可协议。这是几乎所有的软件都必备的部分。单击 No (不接受) 将退出安装。因此只有单击 Yes 接受该协议才能继续安装。如图