

中文

Flash MX

应用实例教程

傅 蓉 李光明 李丝清 编著



冶金工业出版社

内 容 简 介

网页动画制作软件 Flash MX 以其操作简单、功能强大、易学易用、浏览速度快的特点而受到广大网页设计人员的喜爱。本书详细讲述了 Flash MX 的基础知识和实际应用,内容包括 Flash MX 入门、绘制图形与绘图工具、Flash MX 动画制作基础、编辑和生成 Flash MX 动画、在动画中添加声音和视频文件、高级动画制作、输出和发布、ActionScript 高级编程、组件的使用等内容。

本书内容深入浅出,实例丰富,图片并茂,语言通俗易懂,可作为 Flash MX 初学者的自学教材和具有一定动画制作基础的设计者的参考书,也可作为大中专院校相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

中文 Flash MX 应用实例教程 / 傅蓉等编著. —北京:冶金工业出版社, 2003. 6 (2004 重版)

ISBN 7-5024-3276-0

I. 中... II. 傅... III. 动画—设计—图形软件, Flash MX —教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 034785 号

出版人 曹胜利 (北京沙滩嵩祝院北巷 39 号, 邮编 100009)

责任编辑 戈兰

湛江蓝星南华印务公司印刷; 冶金工业出版社发行; 各地新华书店经销

2003 年 8 月第 1 版, 2004 年 3 月第 2 次印刷

787mm×1092mm 1/16; 17 印张; 2 插页; 412 千字; 264 页; 5001-8000 册

30.00 元

冶金工业出版社发行部 电话: (010) 64044283 传真: (010) 64027893

冶金书店 地址: 北京东四西大街 46 号 (100711) 电话: (010) 65289081

(本社图书如有印装质量问题, 本社发行部负责退换)

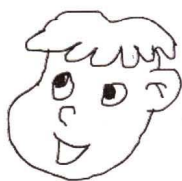


图 2-55 线条平滑



图 2-56 墨水效果

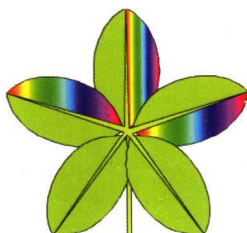


图 2-82 油漆桶填充的渐变效果



图 2-118 星星



图 2-119 手枪



图 2-154 吉他

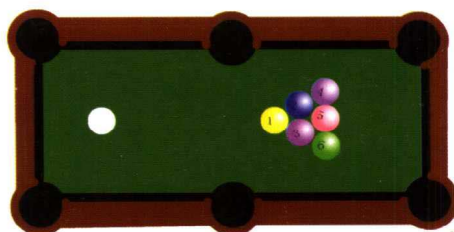


图 2-171 撞球

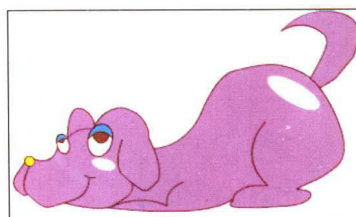


图 2-202 卡通狗

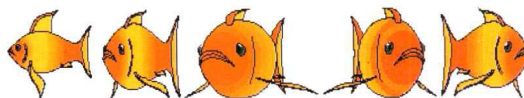


图 3-2 多张图片组合成动画

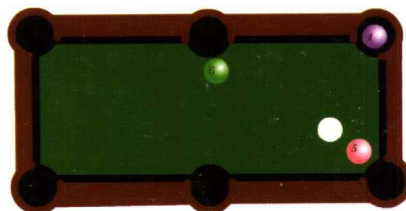


图 4-47 打撞球效果

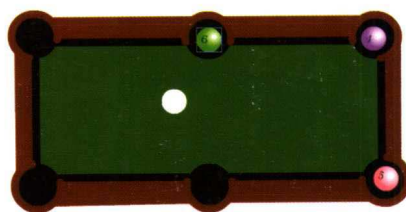


图 4-56 6 号球位置

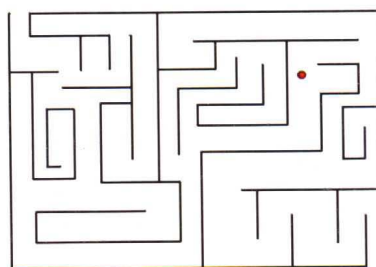


图 4-68 走迷宫

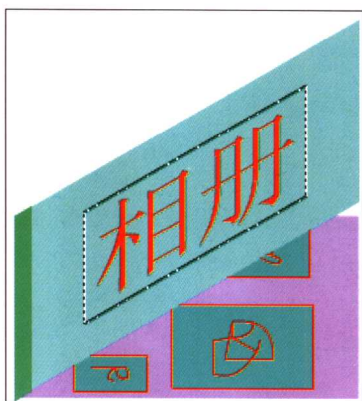


图 4-77 翻相册

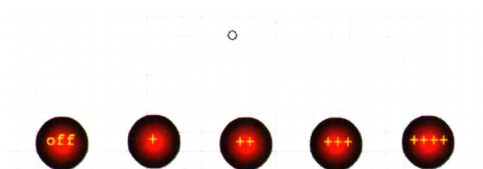


图 5-33 场景图



图 5-35 video 层



图 6-20 展开横幅

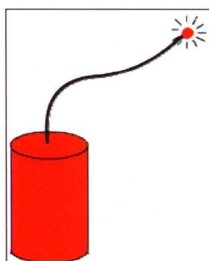


图 6-21 爆竹

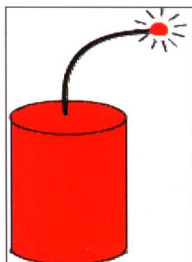


图 6-22 逐渐燃烧

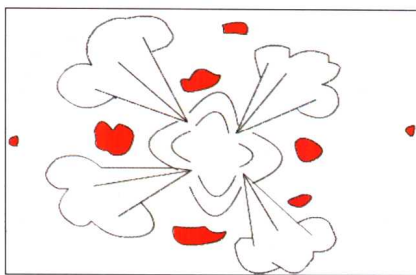


图 6-23 爆炸

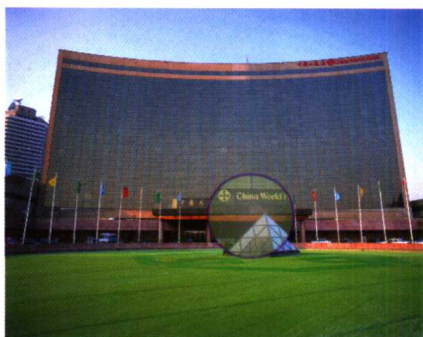


图 6-32 放大镜效果



图 6-47 淡入效果



图 6-48 黄色光掠过

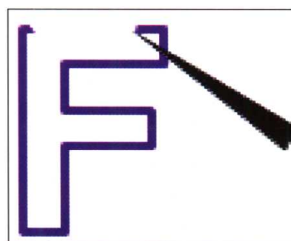


图 6-66 书写空心文字效果



图 6-106 光影效果



图 8-32 动画执行结果

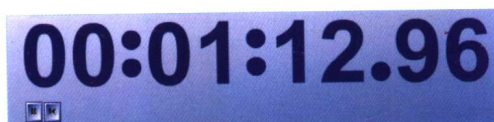


图 8-42 动画执行结果



图 9-19 滚动条区域组件



图 9-35 执行结果



图 10-1 “叮当游乐园”



图 10-2 主界面



图 10-4 导入图片



图 10-8 文字

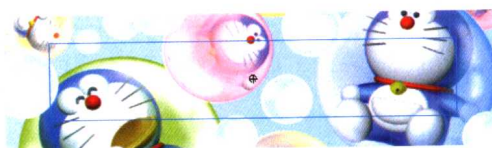


图 10-10 符号拖入

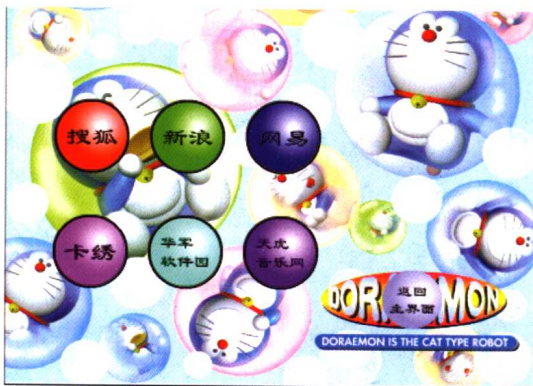


图 10-17 上网漫游



图 10-74 按钮



图 10-21 改变文字颜色



图 10-26 改变文字颜色



图 10-82 计算器



图 10-29 音乐播放器

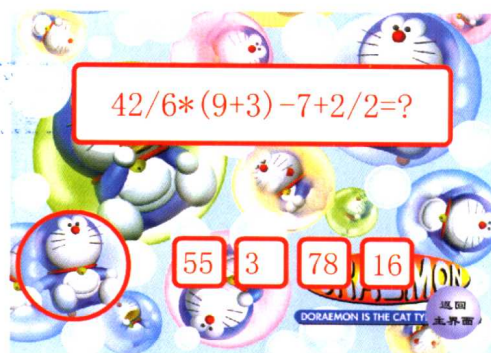


图 10-91 算术游戏



图 10-40 按钮



图 10-114 答案符号

前 言

一、关于 Flash MX

Flash 是 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作专业软件。它的前身是 Future Splash, 是一种早期网上流行的矢量动画插件。它的第一个版本诞生于 1996 年, 受当时网络技术的限制, 一直未得到计算机界的重视。直到 1999 年 6 月发布的 Flash 4 由于其生动的动画表现力使其应用范围迅速增加, 2000 年 9 月 Macromedia 公司推出了功能更强大的 Flash 5, 并风靡一时, 成为交互式网页动画制作的一大主流, 2002 年 3 月 Macromedia 公司推出了 Flash MX。

Flash MX 以其操作简单、功能强大、易学易用、浏览速度快的特点而受到广大网页设计人员的喜爱。其新增的功能有:

- (1) 拥有友好灵活的用户界面。
- (2) 新增界面组件。
- (3) 新的属性面板。
- (4) 自由变形工具。
- (5) 新的调色板。
- (6) 在图层中建立文件夹。
- (7) 启动 Flash MX 的模板。
- (8) 支持多媒体。
- (9) 增强了脚本语言的编辑功能。

二、本书的内容结构

本书共分 10 章, 各章主要内容安排如下:

第 1 章: Flash MX 入门。主要介绍了 Flash MX 的新增功能、安装、用户操作界面和基本操作等内容。

第 2 章: 图形的绘制。主要介绍了绘制图形的基础和绘图工具等内容。

第 3 章: Flash MX 动画制作基础。主要介绍了帧、图层与时间线、符号的创建和编辑等内容。

第 4 章: 编辑和生成 Flash MX 动画。主要介绍了场景和动画类型等内容。

第 5 章: 在动画中添加声音和视频文件。主要介绍了在动画中添加声音文件和在动画中添加视频文件等内容。

第 6 章: 高级动画制作。主要介绍了遮罩、引导线技术与连续帧动画以及制作几个动画实例等内容。

第 7 章: 输出和发布。主要介绍了动画的总体规划、输出动画和发布动画等内容。

第 8 章: ActionScript 高级编程。主要介绍了 ActionScript 的基本知识, 并结合实例讲述了 ActionScript 脚本如何控制动画。

第 9 章: 组件的使用。主要介绍了组件的基本知识, 并结合实例讲解了组件的应用。

第 10 章: 综合应用实例。主要介绍了一个综合实例的制作过程, 使读者对 Flash MX 有

一个系统全面的了解。

在本书的最后，还给出了各章综合练习题的参考答案，以方便读者对照练习。

三、本书的特点

本书内容深入浅出，实例丰富，图片并茂，语言通俗易懂。本书不仅介绍了 Flash MX 的知识点，还针对知识点给出相关实例，以便于读者掌握知识点。另外，本书还附有一定量的练习题，读者可参照书后的答案进行练习，以检测和巩固所学的内容。

四、本书的适合对象

本书可作为 Flash MX 初学者的自学教材和具有一定动画制作基础的设计者的参考书，也可作为大中专院校的相关专业的教材。

本书主要由傅蓉、李光明、李丝清编著，另外，易康也为本书的编写付出了辛勤的劳动。由于作者水平有限，书中难免有不足之处，敬请读者指正。

读者如果有好的意见或建议，可以发 E-mail 到 service@cnbook.net，也可以到相关网站进行探讨。网址：<http://www.cnbook.net>。

编 者

2003 年 6 月

目 录

第 1 章 Flash MX 入门	1	2.2 绘图工具的使用	27
1.1 Flash MX 简介	1	2.2.1 箭头工具	28
1.1.1 Flash 的特点	1	2.2.2 节点编辑工具	28
1.1.2 Flash MX 的新增功能	2	2.2.3 线条工具	29
1.1.3 Flash MX 的安装	5	2.2.4 套索工具	29
1.1.4 启动 Flash MX	7	2.2.5 钢笔工具	31
1.2 Flash MX 的操作界面	8	2.2.6 文字工具	32
1.2.1 全新的 Flash MX 操作界面	8	2.2.7 椭圆形工具	34
1.2.2 标题栏	8	2.2.8 矩形工具	35
1.2.3 菜单栏	9	2.2.9 铅笔工具	35
1.2.4 标准工具栏	10	2.2.10 笔刷工具	38
1.2.5 绘图工具栏	11	2.2.11 自由变形工具	40
1.2.6 状态栏	12	2.2.12 油漆桶工具	42
1.2.7 控制播放器	12	2.2.13 填色变形工具	43
1.2.8 时间线	12	2.2.14 墨水瓶工具	45
1.2.9 工作区	13	2.2.15 吸管工具	46
1.2.10 面板的操作	14	2.2.16 橡皮工具	46
1.3 Flash MX 的基本操作	15	2.3 实例制作	47
1.3.1 影片的设置	15	2.3.1 实例 2-1: 彩色文字的绘制	47
1.3.2 影片的新建、打开和保存	16	2.3.2 实例 2-2: 镏金文字的绘制	48
1.3.3 文件的导入	17	2.3.3 实例 2-3: 手枪的绘制	51
1.3.4 文件的输出	18	2.3.4 实例 2-4: 肝脏的绘制	55
1.3.5 播放电影文件	19	2.3.5 实例 2-5: 吉他的绘制	57
1.3.6 结束 Flash MX	20	2.3.6 实例 2-6: 撞球的绘制	59
小结	21	2.3.7 实例 2-7: 电风扇的制作	62
综合练习一	21	2.3.8 实例 2-8: 卡通狗的制作	64
一、选择题	21	小结	66
二、填空题	21	综合练习二	66
三、思考题	22	一、选择题	66
四、上机实践题	22	二、填空题	66
第 2 章 图形的绘制	23	三、思考题	67
2.1 绘制图形的基础	23	四、上机实践题	67
2.1.1 矢量图形和位图图像的概念	23	第 3 章 Flash MX 动画制作基础	68
2.1.2 导入矢量图形与位图图像	23	3.1 帧	68
2.1.3 如何处理导入的位图图像	25	3.1.1 帧的概念	68
		3.1.2 帧的分类	69

3.1.3 帧的操作	69	4.3.5 实例 4-5: 翻相册效果的制作	104
3.1.4 设置帧频率	71	4.3.6 实例 4-6: 变色文字的制作	107
3.2 图层与时间线	71	小结	108
3.2.1 时间线的基本操作	71	综合练习四	109
3.2.2 图层基础知识	74	一、选择题	109
3.2.3 图层的操作和管理	75	二、填空题	109
3.2.4 图层文件夹的操作	80	三、思考题	110
3.3 符号的创建和编辑	81	四、上机实践题	110
3.3.1 什么是符号	81	第 5 章 在动画中添加声音和视频文件	111
3.3.2 符号的三种类型	82	5.1 在动画中添加声音文件	111
3.3.3 创建图符符号	83	5.1.1 了解声音文件	111
3.3.4 影夹符号的制作	84	5.1.2 导入声音	111
3.3.5 按钮符号的制作	85	5.1.3 加入声音	112
3.4 实例制作——按钮符号的制作	85	5.1.4 设定声音的属性	113
小结	87	5.1.5 为按钮加入声音	115
综合练习三	87	5.1.6 声音的输出	115
一、选择题	87	5.2 在动画中添加视频文件	117
二、填空题	88	5.2.1 视频格式	117
三、思考题	88	5.2.2 导入视频文件	117
四、上机实践题	88	5.3 实例制作	119
第 4 章 编辑和生成 Flash MX 动画	89	5.3.1 实例 5-1: 制作音乐开关	119
4.1 场景	89	5.3.2 实例 5-2: 控制音量大小	121
4.1.1 场景面板	89	5.3.3 实例 5-3: 控制声音和视频的 播放	122
4.1.2 复制场景	90	小结	126
4.1.3 增加场景	90	综合练习五	127
4.1.4 删除场景	90	一、选择题	127
4.1.5 场景的调整和切换	90	二、填空题	127
4.2 动画的类型	91	三、思考题	128
4.2.1 运动渐变动画	91	四、上机实践题	128
4.2.2 旋转动画	93	第 6 章 高级动画制作	129
4.2.3 沿轨迹的运动渐变动画	94	6.1 遮罩技术	129
4.2.4 形状渐变动画	95	6.2 引导线技术与连续帧动画	130
4.2.5 连续帧动画	96	6.3 实例制作	131
4.3 实例制作	97	6.3.1 实例 6-1: 展开横幅效果的制作 ..	131
4.3.1 实例 4-1: 子弹打气球	97	6.3.2 实例 6-2: 爆竹爆炸效果的制作 ..	133
4.3.2 实例 4-2: 打撞球动画的制作	99	6.3.3 实例 6-3: 放大镜效果的制作	135
4.3.3 实例 4-3: 变幻文字的制作	102		
4.3.4 实例 4-4: 走迷宫效果的制作	103		

6.3.4 实例 6-4: 舞台文字效果的制作 ..138	综合练习七	168
6.3.5 实例 6-5: 电风扇的制作	一、选择题	168
6.3.6 实例 6-6: 书写空心字效果的 制作	二、填空题	168
6.3.7 实例 6-7: 画画效果的制作	三、思考题	169
6.3.8 实例 6-8: 电影序幕效果的制作 ..146	四、上机实践题	169
6.3.9 实例 6-9: 冲击波效果的制作	第 8 章 ActionScript 高级编程	170
6.3.10 实例 6-10: 光影文字效果的 制作	8.1 认识 ActionScript	170
小结	8.1.1 ActionScript 的数据类型	170
综合练习六	8.1.2 ActionScript 的变量	171
一、选择题	8.1.3 ActionScript 的常数	172
二、填空题	8.1.4 语句书写规范	173
三、思考题	8.1.5 ActionScript 的函数	174
四、上机实践题	8.1.6 ActionScript 的对象	176
第 7 章 输出和发布	8.1.7 程序流程控制	177
7.1 动画的总体规划	8.1.8 动作面板的应用	180
7.1.1 Flash MX 动画的播放格式	8.2 实例制作	184
7.1.2 测试动画的播放速度	8.2.1 实例 8-1: 杀虫器的制作	184
7.1.3 动画的优化	8.2.2 实例 8-2: 控制动画的播放	186
7.2 输出动画	8.2.3 实例 8-3: 控制影夹	189
7.3 输出文件的格式	8.2.4 实例 8-4: 获取键盘码和鼠标 位置	192
7.3.1 SWF 格式	8.2.5 实例 8-5: 图像的加载	193
7.3.2 Windows AVI (*.avi) 格式	8.2.6 实例 8-6: 绘制由点组成的封闭 图形	197
7.3.3 Bitmap Sequence (*.bmp) 格式	8.2.7 实例 8-7: 数字计时器的制作	202
7.3.4 WAV Audio (*.wav) 格式	小结	205
7.3.5 Adobe Illustrator Sequence (*ai) 格式	综合练习八	205
7.3.6 其他格式	一、选择题	205
7.4 发布动画	二、填空题	206
7.4.1 发布设置	三、思考题	206
7.4.2 发布 SWF 格式	四、上机实践题	206
7.4.3 发布 HTML 网页	第 9 章 组件的使用	207
7.4.4 发布 GIF 格式	9.1 认识组件	207
7.4.5 发布 JPEG 格式	9.2 Flash UI 组件的介绍	208
7.4.6 其他发布格式	9.2.1 CheckBox (复选框)	208
7.4.7 发布预览	9.2.2 ComboBox (组合框)	209
小结	9.2.3 ListBox (列表框)	210

9.2.4 RadioButton (单选按钮)	210	10.3 “音乐放送”场景的制作	228
9.2.5 PushButton (按钮)	211	10.4 “影片播放”场景的制作	236
9.2.6 ScrollBar (滚动条)	212	10.5 “计算器”场景的制作	241
9.2.7 ScrollPane (滚动条区域)	212	10.6 “算术游戏”场景的制作	245
9.3 实例制作	213	10.7 打包输出	254
9.3.1 实例 9-1: 个人资料查询	213	小结	255
9.3.2 实例 9-2: 文字滚动	217	参考答案	256
9.3.3 实例 9-3: 图像滚动	218	第 1 章	256
小结	218	第 2 章	256
综合练习九	219	第 3 章	258
一、选择题	219	第 4 章	258
二、填空题	219	第 5 章	260
三、思考题	219	第 6 章	261
四、上机实践题	220	第 7 章	262
第 10 章 综合应用实例	221	第 8 章	263
10.1 “主界面”场景的制作	221	第 9 章	264
10.2 “上网漫游”场景的制作	225		

第 1 章 Flash MX 入门

网页动画制作软件 Flash 是一种交互式动画设计工具，它以其操作简单、功能强大、易学易用、浏览速度快等特点而受到广大网页设计人员的喜爱。本章主要介绍 Macromedia 公司最新推出的网页动画制作软件 Flash MX，内容包括：

- (1) Flash MX 的新增功能。
- (2) Flash MX 的安装和启动。
- (3) Flash MX 的操作界面。
- (4) Flash MX 的基本操作。

1.1 Flash MX 简介

随着 Internet 的迅猛发展，出现了许许多多、各式各样的网页设计、制作软件，诸如 FrontPage、Dreamweaver、Java Applet、HTML 语言等等，而 Macromedia 公司推出的网页动画制作软件 Flash，可以将音乐、声效、动画，以及富有新意的界面融合在一起，可以制作出高品质的网页动态效果。

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作专业软件。它的前身是 Future Splash，是一种早期网上流行的矢量动画插件。它的第一个版本诞生于 1996 年，但由于网络技术的限制，一直未得到计算机界的重视。直到 1999 年 6 月发布的 Flash 4 由于其生动的动画表现力使其应用范围迅速增加，2000 年 9 月 Macromedia 公司推出了功能更强大的 Flash 5，并风靡一时，成为交互式网页动画制作的一大主流，2002 年 3 月 Macromedia 公司推出了 Flash MX。

1.1.1 Flash 的特点

为什么用 Flash 呢？一方面，读者知道，HTML 语言的功能十分有限，无法达到人们的预期设计，以实现令人耳目一新的动态效果，因此，各种脚本语言应运而生，使得网页设计更加多样化。然而，程序设计总是不能很好地普及，因为它要求一定的编程能力，而人们更需要一种既简单直观又功能强大的动画设计工具，而 Flash 的出现正好满足了这种需求。

另一方面 Flash 的动画编辑功能十分强大，利用该软件制作的矢量动画具有文件质量高、尺寸小、交互性强、可带同步音效等特点，它的特殊处理使得网页更流畅，效果更完美。而 GIF、Java 动画都不支持交互操作和音效，并且色彩深度最高只能达到 256 色。而 Flash 为在网页中添加多媒体动画和交互式功能带来了极大的方便。

Flash 的特点如下：

(1) 使用矢量图形和流式播放技术。计算机的图形显示方式有矢量和位图两种方法。与位图图形不同的是，矢量图形可以任意缩放尺寸、改变颜色而不影响图形的质量；流式播放技术使得音频和视频文件按照“流”的方式进行传输，可以边播放边下载，从而缓解了网页浏览者焦急等待的情绪。

(2) 所生成的动画 (.swf) 文件非常小，几 K 字节的动画文件已经可以实现许多令人心

动的动画效果，用在网页设计上不仅可以使网页更加生动，而且突破了网络带宽的限制，可以在网络上快速地播放动画，实现动画交互。

(3) 把音乐、动画、声效和交互方式融合在一起。越来越多的人已经把 Flash 作为网页动画设计的首选工具，并且创做出了许多令人叹为观止的动画效果。Flash 还支持 MP3 的音乐格式，这使得加入音乐的动画文件也能保持小巧的“身材”。

(4) 强大的动画编辑功能使得设计者可以随心所欲地设计出高品质的动画，尤其是可以实现交互性，使 Flash 具有更大的设计自由度，另外，它与当今最流行的网页设计工具 Dreamweaver 配合默契，可以直接嵌入网页的任一位置，非常方便。

总之，Flash 已经成为网页动画的标准，成为一种新兴的技术发展方向。

1.1.2 Flash MX 的新增功能

Macromedia Flash 开发环境的最新版本——Macromedia Flash MX 给网络多媒体设计带来新的革命。那么 Flash MX 增加了哪些新的特性呢？下面介绍 Flash MX 的新增功能。

1. 拥有友好灵活的用户界面

在新的 Flash MX 用户界面里，将所有浮动面板改为可折叠的面板，这样有利于整个界面的管理，将多个面板结合为一个整体，很容易找到某个面板，单击它，立刻完整地展开，同时其他面板自动隐藏。如图 1-1 所示的是全部面板处于折叠状态。

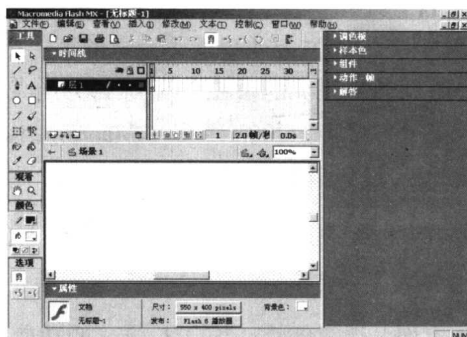


图 1-1 面板处于折叠状态

单击面板上的  可以打开面板，使面板处于展开状态，如图 1-2 所示的是组件 (Components) 面板处于展开状态。按住  可以随意拖动面板，可以单独拉出，可以交换位置，更可以重新组合，感觉和搭积木差不多，灵活方便。



图 1-2 组件 (Components) 面板处于展开状态

2. 新增界面组件

Macromedia Flash MX 改善了编辑的工作流程,预定义的界面组件为用户提供了可自定义的滚动条、列表框等 7 种组件(Components),这将加快开发速度并能轻易制作出各种具有图形界面的交互式动画。如图 1-3 所示为组件面板。



图 1-3 组件面板

3. 新的属性面板

当选中工作区中某个对象后,属性面板中立即显示该对象相应的属性,然后允许用户直接通过该面板修改对象属性。如果选择了一帧,就相应的出现了和帧相关的各种属性。如图 1-4 所示为新的属性面板。

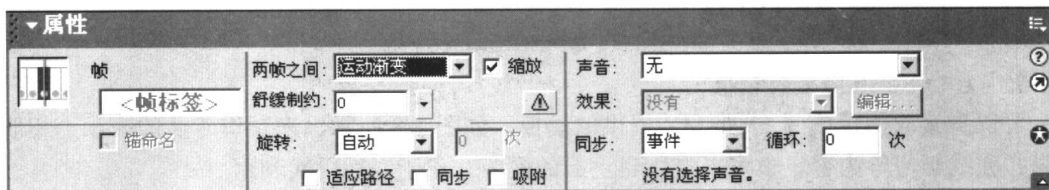


图 1-4 新的属性面板

4. 自由变形工具

自由变形工具可以很容易地对一个图片对象进行缩放、旋转、倾斜和扭曲,如图 1-5 所示。

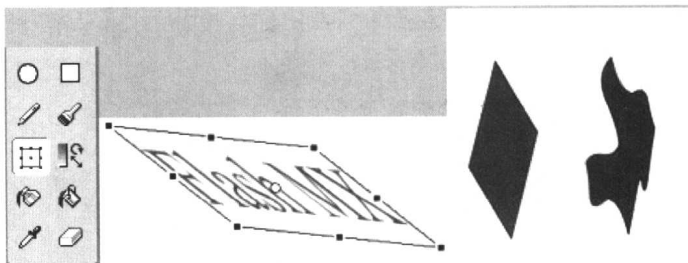


图 1-5 自由变形工具

这个新的自由变形工具在对形状、组件和图片元素进行修改时更富有创造性和灵活性。

5. 新的调色板

Flash MX 改进了 Mixer, 综合了 Stroke 面板,若是制作动画,在上色阶段可以适当的提高效率。在这个面板中,可以直接修改涉及颜色的所有选项,包括制作过渡色和修改/增加自

定义颜色。如图 1-6 所示为新的调色板。

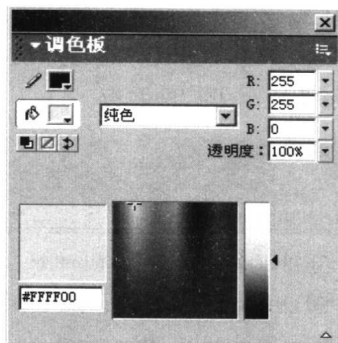
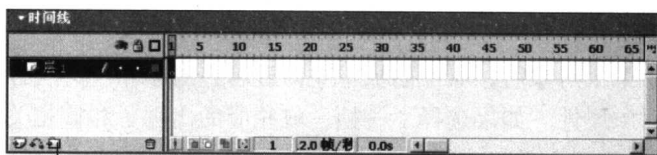


图 1-6 新的调色板

6. 在图层中建立文件夹

在 Flash MX 中新增了图层文件夹,如图 1-7 所示。在图层中建立文件夹,将相同性质的图层放在一起,解决了在制作复杂动画时图层越来越多越难以管理的问题。



新增 图层文件夹

图 1-7 新增的图层文件夹

7. 启动 Flash MX 的模板

可以直接取用现成的 Flash MX 提供的模板,如图 1-8 所示,来制作专业的演示、相册、广告、在线学习等内容。也可以自行建立新的模板,便于以后再次利用。

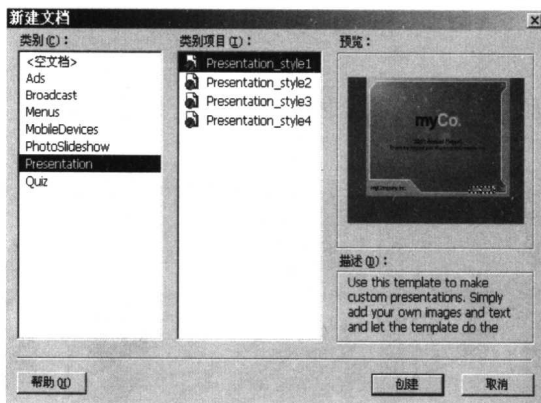


图 1-8 Flash MX 提供的模板

8. 支持多媒体

Flash MX 可以导入所有 Quick Time 和 Windows Media Player 支持的标准视频文件,包括 MPEG, DV (Digital Video), MOV (Quick Time) 和 AVI。还可以对于这些视频对象进行缩放、旋转、变形、遮罩以及创建动画等各种操作,并利用 Action 脚本语言使之具有交互性。

Macromedia Flash Player 6 可以在运行的同时动态装载外部 JPEG 和 MP3 等多媒体文件,

这一特性可以让文件体积大大减小。

9. 增强了脚本语言的编辑功能

Flash MX 的脚本语言面板提供了代码提示、代码颜色标记、搜索、替代和自动格式检查这些功能,新增加了一个在脚本和描述区域里跳转显示条,可以快速地选择所需要用到的脚本语句。这体现了 Flash MX 面对对象的编程思想,使得代码更易于编写和易于阅读。

在 ActionScript 应用方面,Flash MX 还提供了更加丰富的 ActionScript,可以利用 ActionScript 语法载入外部的音效文件,并随时播放,还提供了一整套的“Shape Drawing API”,可以直接以 ActionScript 进行图形绘制。

Flash MX 在原有的基础上加入了众多的新特性,这不仅使开发高质量的 Flash 动画变得更容易、快捷,也使得多媒体商业网络平台的建立成为可能。

1.1.3 Flash MX 的安装

在 PC 机上安装 Flash MX,需要满足以下软件和硬件要求:

- (1) 操作系统为 Microsoft Windows 98/Me/NT /2000 /XP。
- (2) Pentium II 以上 CPU。
- (3) 64MB 以上内存。
- (4) 100MB 以上硬盘空间。
- (5) CD-ROM/DVD-ROM。

在 Macintosh 机上安装 Flash MX,需要满足以下软件和硬件要求:

- (1) 操作系统为 Mac OS 9 以上版本。
- (2) Power Macintosh。
- (3) 64MB 以上内存。
- (4) 100MB 以上硬盘空间。
- (5) CD-ROM/DVD-ROM。

Flash MX 的安装非常简单,几乎不需要做任何设置,只要按照安装向导一步一步进行安装即可,具体安装步骤如下:

- (1) 将软件光盘放进光驱,自动进入安装初始画面,如图 1-9 所示。

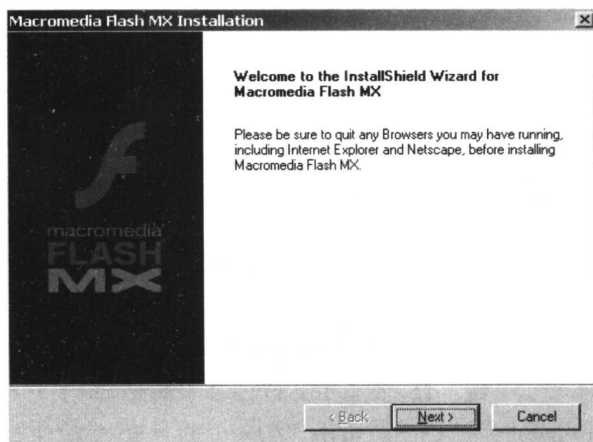


图 1-9 安装初始画面