

名师课堂

实例引导

影音教学

快速提高

中文版

Flash 8

大师课堂全记录

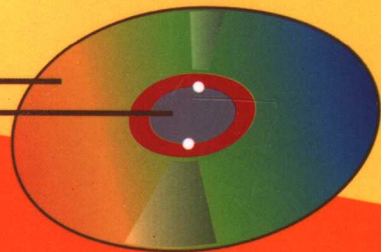
DGMOOK 总策划

王占宁 等编著



● 实例教学，全书通过 100 多个精彩实例全面讲解 Flash 在动画设计中的应用。

● 附赠书中全部实例的多媒体教学光盘。



多媒体影音教学光盘



中国宇航出版社

Flash 8

大师课堂全记录



· 北京 ·

内 容 简 介

本书以“功能讲解+实例制作+多媒体教学”的方式,为读者开辟了轻松学习、全面掌握软件技能的捷径。全书通过 100 多个实例,系统介绍了中文版 Flash 8 基础知识、绘图、处理对象、导入外部资源、基础动画应用、ActionScript 高阶应用(事件、对象和类、文本、影片剪辑)、模板与组件应用等内容。最后一章通过新年贺卡、片头动画、MP3 播放器、留言簿、射击游戏、Flash 网站等 6 个综合实例,帮助读者了解 Flash 动画制作的流程和技巧,提高实战技能。

本书由简到繁、由易到难地安排实例,步骤讲解详细、一目了然,按照操作步骤能够制作出书中的作品,进一步掌握各种绘图工具和命令的使用方法和技巧。

本书特点:内容新颖,讲解全面,语言简练易懂,操作性强。

读者对象:Flash 初中级读者,网页、多媒体、影视片头、教学课件制作等广大从业人员,以及高等院校相关专业和社会相关培训学校的师生。

光盘内容:光盘 1 为实例源文件、素材和第 1~5 章的多媒体教学文件;光盘 2 为第 6~12 章的多媒体教学文件。

版权所有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash 8 大师课堂全记录 / 王占宁等编著. —北京:中国宇航出版社, 2006.4
ISBN 7-80218-082-1

I. 中... II. 王... 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(2006)第 017672 号

策划编辑 宫鸣宇 责任编辑 张丽花 封面设计 灵动设计 责任校对 刘冬艳

出 版
发 行

中国宇航出版社

社 址 北京市阜成路 8 号 邮 编 100830
(010)68768548

网 址 www.caphbook.com / www.aphit.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

技术支 (010)68193075

持电话 (010)68193073(传真)

承 印 廊坊时嘉印刷有限公司

版 次 2006 年 4 月第 1 版

2006 年 4 月第 1 次印刷

规 格 787×1092

开 本 1/16

印 张 17 彩插 4 面

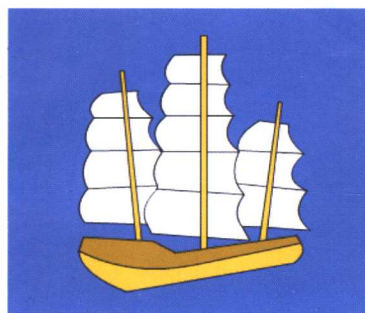
字 数 403 千字

书 号 ISBN 7-80218-082-1

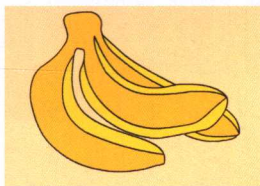
定 价 25.80 元(含 2CD)

本书如有印装质量问题,可与发行部调换

实例作品欣赏



2.1 帆船



2.5 香蕉



2.6 雪景



2.8 新年红包



2.13 雨伞



2.14 标志



2.18.1 马踏飞燕



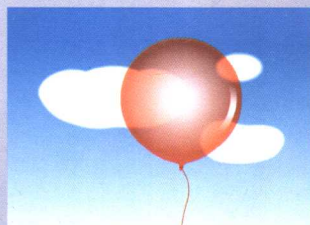
2.18.2 竹子



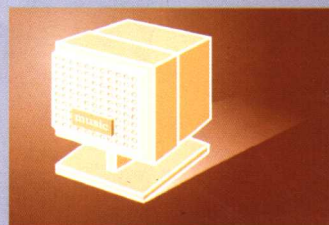
3.1 墨竹扇面



3.3 音乐标志



3.6 白云气球



3.8 音箱

Flash 8



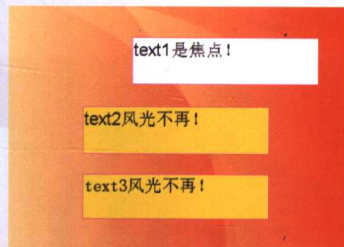
5.3 雪花



5.10 雨景



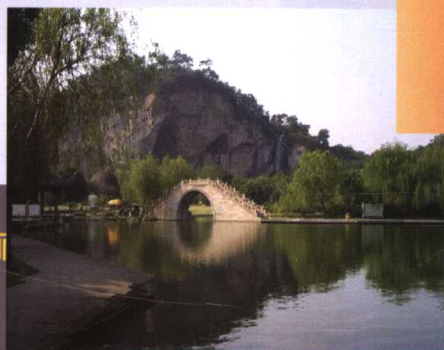
6.5 旋转地球



7.1 文本焦点



6.6 图片动画



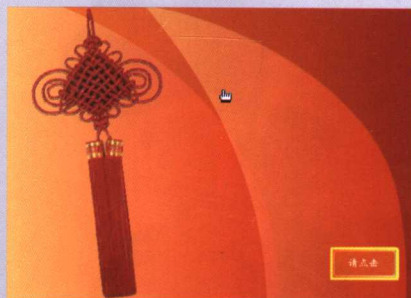
6.9 倒影涟漪



7.6 图片放大



7.4 动画变色



7.7 自定义快捷键

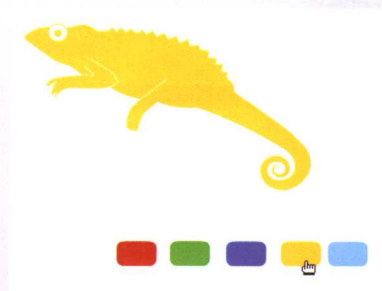
实例作品欣赏



7.8 水果大逃亡



8.1 电子表



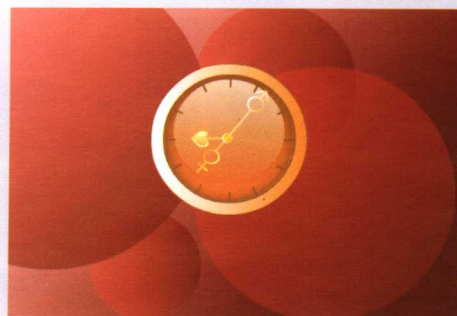
8.2 变色龙



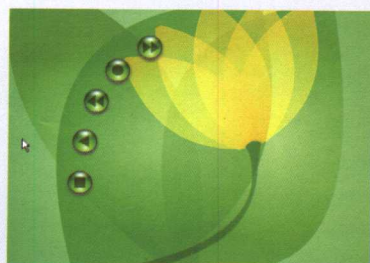
8.10 计算器



9.7 图文并茂



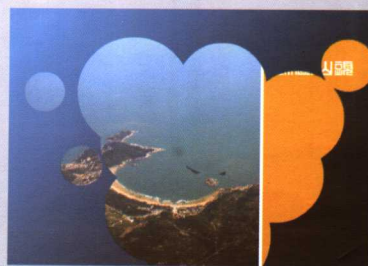
10.1 水晶钟表



10.2 可控花朵



10.4 鼠标看图



10.8 图片效果



10.10 五彩圆环

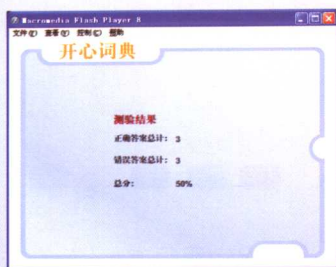


10.11.1 图片切换效果



10.11.2 光效

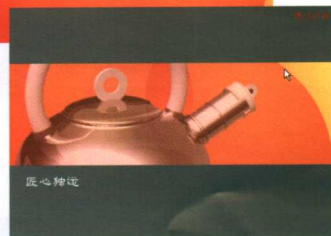
Flash 8



11.6.1 开心词典



12.1 新年贺卡



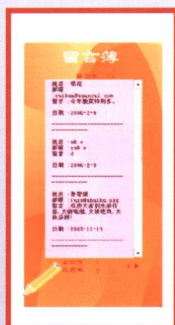
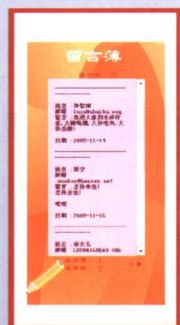
12.2 片头动画



12.3 MP3 播放器



12.5 射击游戏



12.4 留言板



12.6 Flash 网站

前 言

Flash 是美国 Macromedia 公司推出的一款交互式动画制作软件。利用 Flash 可以尽情发挥自己的创意,创作出各种极富感染力的作品。Flash 的功能非常强大,从简单的动画贺卡到声色迷人的 MTV,以及复杂的网络动画和 Flash 网站,它都可以实现。Flash 8 已经成为网络动画无可争议的王者,几乎每台计算机上都安装了 Flash Player,无数人体验到了 Flash 带来的新奇体验。

本书以实例为导向,以书和多媒体教学光盘相结合的形式,由浅入深、循序渐进地介绍了 Flash 8 基本功能以及各种工具的使用方法和操作技巧,是一本系统讲解 Flash 8 功能的教材。读者通过实战训练,可以掌握 Flash 8 的高级应用技巧,对从事动画和多媒体课件等行业的读者朋友有很大的帮助。

全书共分 12 章,主要内容如下。

第 1 章,主要介绍了 Flash 8 新增功能、安装与卸载、工作界面、文件的基本操作、常用术语等内容。

第 2 章,通过帆船、企鹅、网页、光盘面、香蕉、雪景、数码相机、新年红包、彩窗、海豚、标志、人物轮廓、雨伞、圣诞帽、漂亮裙子、按钮、马踏飞燕和竹子等实例,介绍了 Flash 绘图的方法。

第 3 章,通过墨竹扇面、奥运五环、音乐标志、电视栏目头、脸谱、白云气球、油画效果和音箱等实例,介绍了处理对象的操作方法。

第 4 章,通过箭头动画、欧盟标志、背景音乐、电视画面和情人节贺卡等实例,介绍了导入外部资源的操作方法。

第 5 章,通过树木、按钮、雪花、风景、瀑布、铅笔投影、创建文件夹、使用外部元件、共享标志和雨景等实例,介绍元件、实例和库的使用方法。

第 6 章,通过奔跑小人、转动秒表、波浪运动、汽车运动、旋转地球、图片动画、毛笔按钮、进度条和倒影涟漪等实例,介绍基础动画的应用技巧。

第 7 章,通过图片浏览器、动画变色、模糊图片、图片放大、自定义快捷键和水果大逃亡等实例,介绍了 ActionScript 事件的应用。

第 8 章,通过电子表、变色龙、绘图板、游戏控制器、职员表、音乐控制器、转动轮胎、登录界面、系统测试、计算器和仿真桌面等实例,介绍 ActionScript 对象和类的应用。

第 9 章,通过跳动数字、信息收集、登录界面、暗中观书、滚动网页、网站页面和骇客帝国等实例,介绍了 ActionScript 文本的应用。

第 10 章,通过水晶钟表、可控花朵、Flash 播放器、随机气泡、鼠标跟随效果、可移动窗口、五彩圆环、图片切换效果和光效等实例,介绍了 ActionScript 影片剪辑的应用。

第 11 章，通过演示文档、通信类模板、日历、外观管理、滚动条、开心词典和数字相册等实例，介绍了模板与组件的应用。

第 12 章，通过新年贺卡、片头动画、MP3 播放器、留言簿、射击游戏、Flash 网站等实例，综合介绍了 Flash 8 的实际应用。

本书由作者总结多年实践经验编写而成，结构严谨、内容翔实、实例丰富、操作性强。按照实例中的操作步骤，可以轻松地制作出完整的作品。本书既是一本具有参考价值的 Flash 实例工具书，又是一本有指导性的教科书，可作为自学手册，对动画设计以及网页设计等人员有极大的参考价值。不仅能够帮助读者迅速掌握 Flash 8 的功能，还能够帮助读者迅速成为动画制作高手。

本书由王占宁执笔，另外宗杰、张亮、田永海、刘海礁、刘冰、张莉、周立宏、邢现柱、唐莹婷、吉萌、石靖和彭鹏等也参与了部分编写工作。如果读者对本书有意见或建议，请发 E-mail: klzsdr@126.com 与作者联系。

编 者

2006 年 3 月

目 录

第 1 章 Flash 8 基础知识	1
1.1 Flash 特点及应用	1
1.2 Flash 8 新增功能	1
1.3 Flash 8 安装与卸载	3
1.4 工作界面	5
1.4.1 菜单栏	6
1.4.2 工具箱	7
1.4.3 常用面板	7
1.4.4 图层与时间轴	8
1.4.5 工作区	9
1.5 自定义工作界面	9
1.5.1 时间轴及帧的显示	9
1.5.2 显示和隐藏面板	9
1.5.3 首选参数设置	10
1.5.4 自定义工具箱	10
1.5.5 自定义快捷键	11
1.5.6 工作区布局	11
1.6 文件的基本操作	12
1.6.1 启动和退出 Flash	12
1.6.2 新建、打开和保存 Flash 文档	12
1.6.3 设置文档属性	13
1.7 Flash 常用术语	13
1.7.1 位图和矢量图	13
1.7.2 场景和帧	14
1.7.3 元件和实例	14
第 2 章 Flash 绘图	15
2.1 选择工具——帆船	15
2.2 部分选取工具——企鹅	16
2.3 文本工具——网页	18
2.4 颜料桶工具——光盘面	20
2.5 铅笔工具——香蕉	21
2.6 刷子工具——雪景	23
2.7 矩形工具——数码相机	24
2.8 套索工具——新年红包	27
2.9 橡皮擦工具——彩窗	29

2.10 线条工具——海豚	30
2.11 任意变形工具——标志 1	32
2.12 钢笔工具——人物轮廓	34
2.13 椭圆工具——雨伞	36
2.14 多角星形工具——标志 2	38
2.15 墨水瓶工具——圣诞帽	40
2.16 滴管工具——漂亮裙子	41
2.17 填充变形工具——按钮	42
2.18 实战训练	46
2.18.1 马踏飞燕	46
2.18.2 竹子	47
第 3 章 处理对象	50
3.1 对象的选取、复制、移动和删除—— 墨竹扇面	50
3.2 群组与打散——奥运五环	51
3.3 对象的排列——音乐标志	53
3.4 对象的对齐和分布——电视栏目头	55
3.5 对象的变形——脸谱	57
3.6 形状修改——白云气球	59
3.7 图像转化——油画效果	61
3.8 实战训练——音箱	62
第 4 章 导入外部资源	65
4.1 位图的导入——箭头动画	65
4.2 矢量图形的导入——欧盟标志	66
4.3 声音的导入及设定——背景音乐	67
4.4 视频的导入——电视画面	69
4.5 实战训练——情人节贺卡	71
第 5 章 元件、实例和库	74
5.1 创建图形元件——树木	74
5.2 创建按钮元件——按钮	76
5.3 创建影片剪辑元件——雪花	77
5.4 创建实例——风景	79
5.5 实例位置精确调整——瀑布	80
5.6 调整多个实例属性——铅笔投影	82
5.7 管理元件——创建文件夹	85

5.8 导入外部库——使用外部元件.....	86
5.9 共享库属性——共享标志.....	87
5.10 实战训练——雨景.....	91
第6章 基础动画应用	93
6.1 逐帧动画——奔跑小人.....	93
6.2 补间动画——转动秒表.....	95
6.3 补间形状——波浪运动.....	96
6.4 引导层动画——汽车运动.....	99
6.5 遮罩动画——旋转地球.....	101
6.6 时间轴特效——图片动画.....	103
6.7 按钮动画——毛笔按钮.....	105
6.8 动画的优化与测试——进度条.....	107
6.9 实战训练——倒影涟漪.....	110
第7章 ActionScript 高阶应用——事件	113
7.1 事件处理函数——文本焦点.....	113
7.2 事件侦听器——焦点管理.....	116
7.3 按钮及影片剪辑处理函数——图片浏览器.....	117
7.4 鼠标事件——动画变色.....	120
7.5 按钮事件——模糊图片.....	123
7.6 影片剪辑事件——图片放大.....	125
7.7 键盘事件——自定义快捷键.....	127
7.8 实战训练——水果大逃亡.....	128
第8章 ActionScript 高阶应用——对象和类	132
8.1 日期类应用——电子表.....	132
8.2 色彩类应用——变色龙.....	134
8.3 鼠标对象应用——绘图板.....	135
8.4 键盘对象应用——游戏控制器.....	137
8.5 数组对象应用——职员表.....	140
8.6 声音对象应用——音乐控制器.....	140
8.7 影片剪辑对象应用——转动的轮胎.....	142
8.8 Error 类——登录界面.....	144
8.9 System 类——系统测试.....	146
8.10 Math 类——计算器.....	147
8.11 自定义类——矩形类.....	151
8.12 实战训练.....	153
8.12.1 仿真桌面.....	153
8.12.2 立体图片.....	155

第9章 ActionScript 高阶应用——文本	157
9.1 动态文本——跳动数字.....	157
9.2 输入文本——信息收集.....	159
9.3 多语言界面——登录界面.....	161
9.4 由外部载入文本——文本阅读.....	163
9.5 动态创建文本——文本格式.....	164
9.6 文本遮罩——暗中观书.....	166
9.7 用 CSS 控制文本显示格式——图文并茂.....	168
9.8 使用 html 格式文本——滚动网页.....	169
9.9 创建滚动文本——网站页面.....	171
9.10 读取 xml 文件——动态作图.....	175
9.11 实战训练——骇客帝国.....	179
第10章 ActionScript 高阶应用——影片剪辑	182
10.1 用脚本控制影片剪辑——水晶钟表.....	182
10.2 改变影片剪辑的属性——可控花朵.....	184
10.3 加载和卸载影片剪辑——Flash 播放器.....	186
10.4 控制影片剪辑的深度——鼠标看图.....	188
10.5 从舞台复制影片剪辑——随机气泡.....	189
10.6 从库中复制影片剪辑——鼠标跟随效果.....	191
10.7 运行时创建影片剪辑——黄金遍地.....	193
10.8 将影片剪辑用作遮罩——图片效果.....	195
10.9 拖动影片剪辑——可移动窗口.....	196
10.10 使用影片剪辑进行绘图——五彩圆环.....	198
10.11 实战训练.....	200
10.11.1 图片切换效果.....	200
10.11.2 光效.....	202

第 11 章 模板与组件应用	205
11.1 模板应用——演示文档	205
11.2 自定义模板——通信类模板	208
11.3 组件应用——日历	213
11.4 自定义组件外观——外观管理	215
11.5 创建组件——滚动条	217
11.6 实战训练	224
11.6.1 开心词典	224

11.6.2 数字相册	227
第 12 章 综合应用	229
12.1 新年贺卡	229
12.2 片头动画	231
12.3 MP3 播放器	235
12.4 留言簿	240
12.5 射击游戏	250
12.6 Flash 网站	258

第1章 Flash 8 基础知识

Flash 8 是美国 Macromedia 公司推出的一款矢量图形编辑和交互式动画创作软件。Flash 与 Dreamweaver 和 Fireworks 组成了网页制作的梦之队，合称网页设计“三剑客”。Flash 有友好的环境，加上强大的视频、多媒体和应用程序开发功能，使设计和开发人员能够创建出丰富的用户界面、在线广告、电子学习教程和企业应用程序前端等。Flash 在网页动画创作领域独领风骚，如今它不仅成为专业动画制作人员的必备工具，深得专业人员和业余爱好者喜爱，以致于其创作者拥有一个特别的称谓——闪客。

1.1 Flash 特点及应用

Flash 以其强大的功能，易于上手的特性，得到了用户的认识和接受，以至于疯狂地热爱，无数人投入到了 Flash 动画的制作中。作为一款二维动画制作软件，Flash 与其他动画制作软件有相似的地方，但也有很多特点，正是这些特点成就了 Flash 在网络动画领域的王者地位。

(1) 强大的交互功能。所谓交互是指用户通过键盘、鼠标等输入工具，实现在作品各个部分自由跳转，影响动画的播放。Flash 交互操作是通过内置的 ActionScript 脚本语言实现的。使用 ActionScript 可以控制 Flash 中的对象、创建导航和交互元素等，制作出具有魅力的作品。即使没有编程知识，也可以利用 Flash 的复选按钮、下拉菜单和滚动条等交互组件实现交互动画。

(2) 生成文件体积小。Flash 以矢量绘图为基础，只需少量数据就可以描述相对复杂的对象，比位图节省空间，非常适合在网络上使用。此外，元件的重复使用和对导入的音频、视频及图像文件进行优化和压缩，极大地缩小了文件体积。

(3) 图像精确，可无级放大。由于矢量图形的特点，Flash 做到了真正的无级放大，放大几倍几百倍都一样的清晰。无论用户的浏览器使用多大的窗口，都不会降低画面质量。

(4) 流媒体动画。Flash Player 播放器在下载 Flash 影片时采用流媒体方式，边下载边播放，画面流畅。Flash 成为了网络动画的主角，由于 Flash 已成为了网络交互式动画标准，微软公司也在其网络浏览器 (Internet Explorer) 中内嵌了 Flash 播放器，用户无须安装播放器就可以顺利观看动画内容。

(5) 界面友好，易于上手。尽管 Flash 功能强大，但其合理的布局，友好的界面，使得初学者可以在很短的时间内制作出漂亮的动画。同时软件附带了详细的帮助文件和教程，并有示例文件供用户研究学习，非常实用。

Flash 将矢量图形与位图、声音以及脚本控制巧妙结合，能创作出效果绚烂，美仑美奂的动画作品。

1.2 Flash 8 新增功能

Flash 8，在拓展功能的同时，也引进了几种高级技术，使得内容较多的动画在最终完成时也只生成较小的文件。下面介绍一下 Flash 8 中几项重要的新功能。

(1) 丰富的实时渲染滤镜。Flash 8 新增的滤镜功能, 可以制作出许多以前只能在 Photoshop 或 Fireworks 等软件中才能完成的效果。新增的滤镜面板, 是管理 Flash 滤镜的主要工具, 在面板中可以增加或删除滤镜, 指定滤镜的某些参数选项。

(2) 运行时位图缓存。Flash 8 新增的位图缓存功能, 可以将任何影片剪辑元件指定为位图, 这样在 Flash player 运行时就会获得缓冲, 极大提高影片播放速度。使用属性面板或者 ActionScript 脚本语言将影片剪辑元件指定为位图, 在动画运行的过程中节省处理器计算矢量图形的时间。任何对象作为位图被缓冲以后, 它所包含的矢量数据依然保留, 可以很方便地转换为矢量对象。

(3) FlashType 字体渲染引擎。在以前的版本中, Flash 对字体显示的控制能力比较薄弱, 显示较小的字体时, 文字变得模糊不清。Flash 8 新增了 FlashType 字体渲染引擎功能, 用户可以根据需要选择字体的显示方法, 以改善文字的显示状态。FlashType 字体渲染引擎能为动画文本提供高质量的优化文本, 使得很小的字体看上去也很清晰, 这是 Flash 的一项重大改进。

(4) 自定义淡入淡出功能。新增的自定义淡入淡出功能, 也是 Flash 8 较大的改进。这一功能允许设计者控制所有的动作补间属性。新增的曲线图功能提供对位置、旋转、大小、颜色及滤镜的独立控制, 使用它能够精确控制动画对象的速率。

(5) 全新的视频编码技术。设计者现在可以选择使用 Sorenson Spark 编码或新的 On2 VP6 编码。On2 VP6 编码的目标是在提供一种丰富的交互式体验的同时使文件体积保持最小, 与 Apple 支持的视频编码 H-264 相似。使用 On2 VP6 编码, 开发者能够解码视频中的一个 8 位 Alpha 通道, 这个 Alpha 通道可实时合成到任何其他 Flash 内容之上。覆盖的视频以透明或半透明 Alpha 通道的方式合成。导入视频时, Flash 8 还提供了优化视频内容质量和文件体积的高级功能。Flash 8 中的视频允许将提示点嵌入元数据 (Metadata), 使用嵌入的提示点, 图形或动画的事件能够在播放期间动态触发。

(6) 其他新增功能。Flash 8 还有一些比较吸引人们注意的新功能。

混合模式: 可以获得多种复合效果, 方法是使用混合模式更改舞台上一个对象的图像与位于它下方各个对象的图像组合方式。

渐变增强: 使用新的控件能够对舞台上的对象应用复杂的渐变。最多可以添加 16 种颜色, 精确控制渐变焦点的位置, 并对渐变应用其他参数。

对象绘制模型: 使用新增的对象绘制模型创建形状时, 该形状不会使位于新形状下方的其他形状发生更改。

脚本助手模式: 使用动作面板中新增的助手模式, 用户能在不太了解 ActionScript 的情况下顺利创建动作脚本。

扩展的舞台工作区: 可以使用舞台周围的区域存储图形和其他对象, 在播放 swf 文件时不在舞台上显示它们。用户经常使用工作区存储打算以后在舞台上做成动画用的图形, 或者存储在回放期间没有图形表示形式的对象, 如数据组件。在扩展“工作区”的区域, 用户存储更多项目。

文档选项卡: 在同一个 Flash 应用程序窗口中打开多个 Flash 文件, 并使用位于窗口顶部的文档选项卡在它们之间进行切换。

单一库面板: 使用一个库面板可以同时查看多个 Flash 文件的库项目。

改进的发布界面: 简化后的【发布设置】对话框, 使得对 swf 文件发布的控制更加轻松。

对象层级撤销模式：可以逐个跟踪对各个对象所做的更改。使用此模式时，舞台上和库中的每个对象都具有自己的撤销列表。

位图平滑：当位图图像显著放大或缩小时，它在舞台上的外观有了很大改善。

除此之外的一些新增特性还有 swf 元数据、交互式 Mobile 设备模拟器、改进的视频播放组件、增强的文本工具、增强的描边属性等，这里不再详细介绍，读者可以自己试用，看看有什么不同。

1.3 Flash 8 安装与卸载

Flash 8 的安装步骤如下。

01 将 Flash 8 安装光盘放入光驱中，程序自动弹出安装画面，如图 1-1 所示。

02 显示欢迎安装对话框，单击【下一步】按钮进入后续安装步骤，如图 1-2 所示。

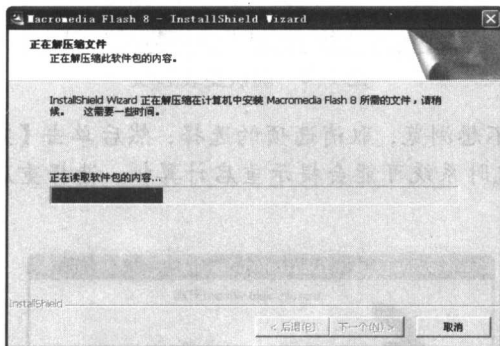


图 1-1 安装画面

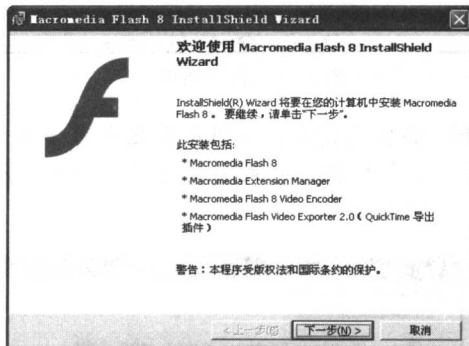


图 1-2 欢迎安装画面

03 选择【我接受该许可证协议中的条款】单选按钮，单击【下一步】按钮继续安装，如图 1-3 所示。

04 对话框中显示默认的安装路径：C:\Program Files\Macromedia\F8，单击【下一步】按钮进行默认安装；或者选择其他安装目录，单击【更改】按钮，选择新的路径。单击【下一步】按钮继续安装，如图 1-4 所示。

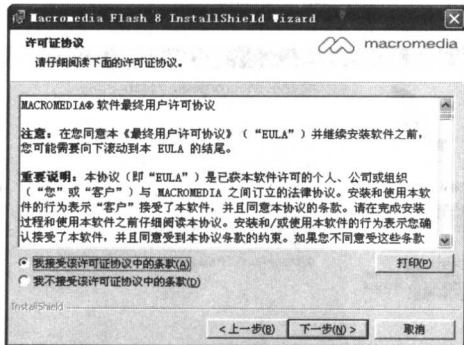


图 1-3 接受许可协议

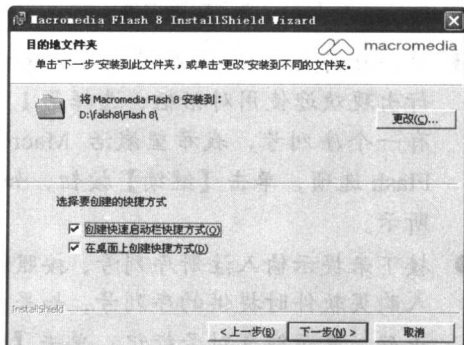


图 1-4 选择安装路径

05 询问用户是否在 Internet Explorer 中安装 Flash 插件，选择【安装 MacromediaFlashPlayer】复选框，单击【下一步】按钮，如图 1-5 所示。

06 进入正式安装前，确认安装选项，如需改变，单击【上一步】按钮，否则单击【下一步】按钮，如图 1-6 所示。

07 进度条显示目前安装状况，如图 1-7 所示。安装完毕后，自动进入下一个步骤，单击【取消】按钮可取消安装。

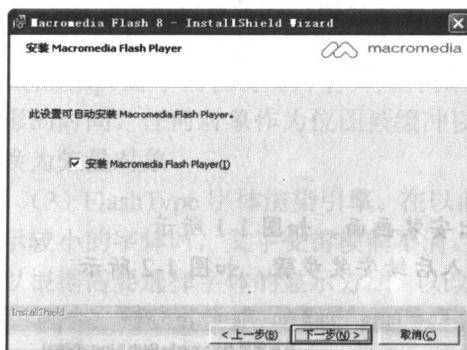


图 1-5 安装插件

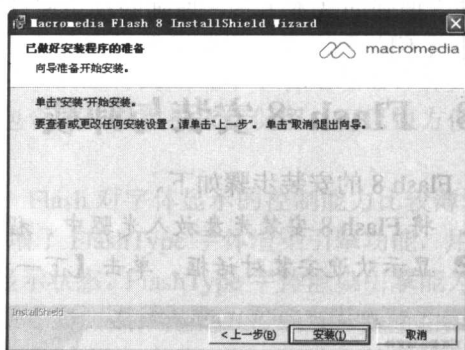


图 1-6 确认安装选项

08 安装完成后，询问是否显示自述文件。如果不想浏览，取消选项的选择，然后单击【完成】按钮，结束安装过程，如图 1-8 所示。这时系统可能会提示重启计算机，选择重启计算机。

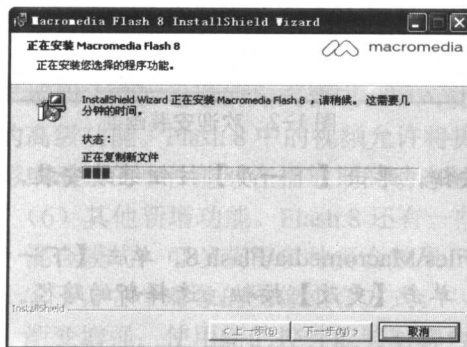


图 1-7 显示安装进度

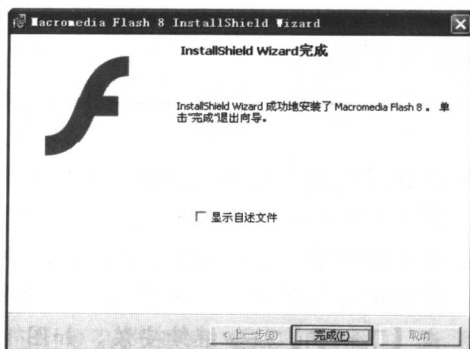


图 1-8 完成安装过程

09 单击桌面上的 Flash 快捷方式，第 1 次运行出现欢迎使用对话框，选择第 1 个【我有一个序列号，我希望激活 Macromedia Flash 选项，单击【继续】按钮，如图 1-9 所示。

10 接下来提示输入注册序列号，按照格式输入购买软件时提供的序列号，如果序列号正确，显示绿色对号标记，单击【继续】按钮，如图 1-10 所示。软件询问是否注册，选择以后提醒。此时将启动 Flash，就可以进行动画制作了。



图 1-9 选择激活 Flash

11 执行【开始】|【设置】|【控制面板】命令，打开【控制面板】窗口。

12 双击【添加/删除程序】图标，如图 1-11 所示打开【添加或删除程序】对话框。

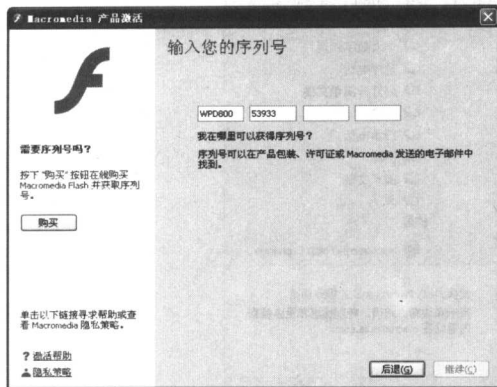


图 1-10 输入序列号



图 1-11 选择【添加/删除程序】图标

13 在【更改或删除程序】选项组中，选择 Macromedia Flash 8 选项，单击【更改】/【删除】按钮，如图 1-12 所示。

14 系统弹出对话框，询问是否删除软件。单击【是】按钮，如图 1-13 所示。显示安装状态对话框，软件将自动完成卸载过程，如图 1-14 所示。



图 1-12 【添加或删除程序】窗口

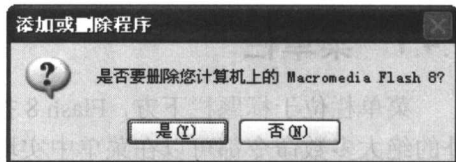


图 1-13 确认删除

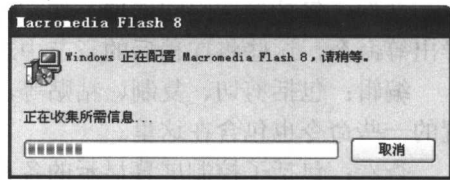


图 1-14 删除过程将自动完成

1.4 工作界面

运行 Flash 8，首先映入眼帘的是开始页，如图 1-15 所示。开始页包含以下区域。

打开最近的项目：查看最近打开的文档。

打开：单击该选项显示【打开文件】对话框。

创建新项目：提供了选择的文件类型（如动作脚本或文档）列表，以便快速创建新文件。

从模板创建：列出了创建新文档的最常用模板。

更多：选择该选项打开【新建文档】对话框，该对话框列出了可供选择的文档类型。

扩展：链接到 Macromedia Flash Exchange Web 站点，可以在其中下载附加应用程序，获取最新信息。