

内容精华 · 学练结合 · 图文对照 · 实例丰富



请关注微信公众号：
北京卓越亚航图书



新手学

适用于 Flash CC 版本

Flash

全面精通

芦芳 主编



全彩版



赠送1张DVD

多媒体教程光盘

完备的功能查询：

工具、按钮、菜单、命令、快捷键、理论、实战演练等应有尽有，内容详细、具体，是一本自学手册。

丰富的案例实战：

本书中安排了 196 个精辟范例，对 Flash CC 软件各项功能进行了非常全面、细致的讲解，读者可以边学边用。

细致的操作讲解：

140 多个专家提醒放送，1460 多张图片全程图解，让读者可以掌握软件的核心功能与动画制作的各种技巧。

超值的光盘资源：

200 多分钟所有实例操作重现的视频，500 多款与书中同步的素材和效果文件。



北京日报出版社

适用于 Flash CC 版本



新手学 Flash 全面精通

芦芳 主编

北京日报出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

新手学 Flash 全面精通 / 芦芳主编. -- 北京 : 北京日报出版社, 2017.5

ISBN 978-7-5477-2430-9

I. ①新… II. ①芦… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 016234 号

新手学 Flash 全面精通

出版发行: 北京日报出版社

地 址: 北京市东城区东单三条 8-16 号东方广场东配楼四层

邮 编: 100005

电 话: 发行部: (010) 65255876

总编室: (010) 65252135

印 刷: 北京市燕山印刷厂

经 销: 各地新华书店

版 次: 2017 年 5 月第 1 版

2017 年 5 月第 1 次印刷

开 本: 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张: 22.75

字 数: 472 千字

定 价: 58.00 元 (随书赠送光盘 1 张)

版权所有, 侵权必究, 未经许可, 不得转载

软件简介

Flash CC是由美国Adobe公司推出的一款矢量图形编辑和动画制作软件，具有界面友好、功能强大、易于掌握、使用方便和体系结构开放等特点，被广泛应用于卡通动画、片头动画、游戏动画、广告动画和教学课件等领域，深受广大动画设计人员的青睐。

主要特色

完备的功能查询：工具、按钮、菜单、命令、快捷键、理论、实战演练等应有尽有，内容详细、具体，是一本自学手册。

丰富的案例实战：本书中安排了196个精辟范例，对Flash CC软件各项功能进行了非常全面、细致讲解，读者可以边学边用。

细致的操作讲解：140多个专家指点放送，1460多张图片全程图解，让读者可以掌握软件的核心功能与动画制作的各种技巧。

超值的光盘资源：200多分钟所有实例操作重现的视频，500多款与书中同步的素材和效果文件。

细节特色

13章技术专题精解

本书体系完整，由浅入深地对Flash CC进行了13章专题的软件技术讲解，内容包括：应用绘图工具、编辑锚点与线条、编辑与变形动画、填充动画颜色、图层与文本、时间轴和帧、元件/实例和库、制作Flash动画、组件与脚本、测试/导出与发布等。

140多个专家提醒放送

作者在编写时，将平时工作中总结的各方面软件的实战技巧、设计经验等毫无保留地奉献给读者，不仅大大丰富和提高了本书的含金量，更方便读者提升软件的实战技巧与经验，从而大大提高读者学习与工作效率，学有所成。

196个技能实例奉献

本书通过大量的技能实例来辅助讲解软件，共计196个，帮助读者在实战演练中逐步掌握软件的核心技能与操作技巧。与同类书相比，读者可以省去学无用理论的时间，更能掌握超出同类书的大量实用技能和案例，让学习更高效。

200多分钟语音视频演示

本书中的软件操作技能实例全部录制了带语音讲解的演示视频，时间长度达200多分钟（近3个半小时），重现了书中所有实例的操作，读者可以结合书本，也可以独立地观看视频演示，像看电影一样进行学习，让学习变得更加轻松。

500多个素材效果奉献	1460多张图片全程图解
随书光盘包含了170个素材文件，330个效果文件。其中，素材涉及各类矢量人物、矢量节日、广告设计、生活百科、现代科技、文化艺术、生物、卡通、餐饮美食、自然景观、植物风景以及商业素材等，应有尽有，供读者使用。	本书采用了1460多张图片，对软件的技、实例的讲解、效果的展示等进行了全程式的图解。通过这些大量、清晰的图片，让实例的内容变得更加通俗易懂，读者可以一目了然，快速领会，举一反三，从而制作出更专业的动画作品。

版权声明

本书及光盘中所采用的图片、模型、音频、视频和赠品等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明（教学）之用，绝无侵权之意，特此声明。

编者

本书全面、细致地讲解了Flash CC的操作方法和使用技巧，内容精华、学练结合、文图对照、实例丰富，可以帮助读者轻松地掌握软件的所有操作并运用于实际工作中。

本书共13章，具体内容包括：“图形动画入门：走进Flash CC的世界；掌握动画绘图环境：Flash CC基本操作；玩转动画图形设计：应用绘图工具；深度剖析动画设计：编辑锚点与线条；探索高级绘图技法：编辑与变形动画；动画色彩最佳组合：填充动画颜色；呈现丰富动画元素：图层与文本；制作精确动画时间：时间轴和帧；让动画制作更高效：元件；实例和库；高手玩转多层动画：制作Flash动画；交互式动画必备功能：组件与脚本；优化动画图形：测试/导出与发布；设计实践：商业项目综合实战案例”等内容，读者学后可以融会贯通、举一反三，制作出更加精彩、专业的Flash动画作品。

本书结构清晰、语言简洁，特别适合Flash的初、中级用户阅读，有一定Flash使用经验的用户也可从中学习到大量的实操功能，也适合从事广告片头制作、Flash课件制作、游戏制作、大型网站动画设计等行业的专业人士阅读参考，同时还可作为各类艺术设计院校和相关培训机构的学习用书和教材。



CHAPTER 1

图形动画入门:

走进Flash CC的世界..... 1

1.1 Flash CC软件的基本操作.....2

1.1.1 Flash CC软件的安装2

1.1.2 Flash CC软件的卸载4

1.1.3 Flash CC软件的启动7

1.1.4 Flash CC软件的退出8

1.2 使用工作界面与工作区.....9

1.2.1 使用动画工作界面9

1.2.2 使用传统工作界面10

1.2.3 使用调试工作界面11

1.2.4 新建Flash工作区.....12

1.2.5 删除Flash工作区.....13

1.3 编辑与控制工作窗口.....14

1.3.1 使用Flash欢迎界面.....14

1.3.2 调整窗口的显示大小15

1.3.3 还原工作窗口至初始状态16

1.3.4 折叠与展开面板17

1.3.5 移动与组合面板18

1.3.6 隐藏和显示面板19

1.4 编辑动画文档舞台属性.....20

1.4.1 设置动画文档单位20

1.4.2 重新设置舞台大小21

1.4.3 调整为匹配内容的舞台23

1.4.4 编辑舞台区的背景颜色24

1.4.5 编辑动画帧频的大小25

1.5 动画场景的基本操作26

1.5.1 添加动画场景26

1.5.2 复制动画场景26

1.5.3 删除动画场景27

1.5.4 重命名动画场景27



CHAPTER 2

掌握动画绘图环境:

Flash CC基本操作..... 29

2.1 动画文档的基本操作30

2.1.1 创建普通动画文档30

2.1.2 创建模板动画文档31

2.1.3 创建动画演示文稿31

2.1.4 直接保存动画文档32

2.1.5 另存为动画文档33

2.1.6 打开动画文档33

2.1.7 关闭动画文档	34
2.2 导入与编辑外部媒体文件	35
2.2.1 导入JPEG文件	35
2.2.2 导入PSD文件	36
2.2.3 导入视频文件	37
2.2.4 插入音频文件	39
2.2.5 矢量化位图图像	40
2.2.6 旋转位图图像	42
2.2.7 交换外部媒体图像	43
2.3 应用标尺、网格与辅助线	44
2.3.1 在动画文档中显示标尺	44
2.3.2 在动画文档中显示网格	45
2.3.3 更改动画文档网格的颜色	46
2.3.4 手动创建动画文档辅助线	47
2.3.5 清除不需要的辅助线	48
2.3.6 移动文档中辅助线的位置	48
2.4 控制舞台显示比例	49
2.4.1 放大舞台显示区域	49
2.4.2 缩小舞台显示区域	50
2.4.3 调整动画为符合窗口大小	51
2.4.4 设置舞台内容居中显示	53



CHAPTER 3 玩转动画图形设计： 应用绘图工具

3.1 运用基本图形工具	55
3.1.1 运用铅笔工具绘图	55
3.1.2 运用钢笔工具绘图	57
3.1.3 运用线条工具绘图	58
3.1.4 运用椭圆工具绘图	59

3.1.5 运用矩形工具绘图	60
3.1.6 运用多边形工具绘图	62
3.1.7 运用刷子工具绘图	63
3.2 运用填充图形工具	64
3.2.1 运用墨水瓶工具绘图	64
3.2.2 运用颜料桶工具绘图	65
3.2.3 运用滴管工具绘图	67
3.2.4 运用渐变变形工具绘图	67
3.3 运用辅助图形工具	68
3.3.1 运用选择工具选择图形	69
3.3.2 运用部分选取工具选择图形	70
3.3.3 运用套索工具选择图形	70
3.3.4 运用缩放工具缩放图形	71
3.3.5 运用手形工具移动图形	72
3.3.6 运用任意变形工具编辑图形	73



CHAPTER 4 深度剖析动画设计： 编辑锚点与线条

4.1 操作动画图形的锚点	76
4.1.1 选择动画图形的锚点	76
4.1.2 添加动画图形的锚点	77
4.1.3 减少动画图形的锚点	78
4.1.4 移动动画图形的锚点	79
4.1.5 尖突动画图形的锚点	80
4.1.6 平滑动画图形的锚点	82
4.1.7 调节动画图形的锚点	83
4.2 设置与编辑矢量线条	84
4.2.1 调整笔触的颜色	84

4.2.2 调整笔触的大小	85
4.2.3 调整笔触的样式	86
4.2.4 删除矢量线条	88
4.2.5 分割矢量线条	89
4.2.6 扭曲矢量线条	90
4.2.7 平滑矢量曲线	91
4.2.8 伸直矢量曲线	93
4.2.9 高级平滑曲线	97
4.2.10 高级伸直曲线	98
4.3 添加形状提示与编辑图形	99
4.3.1 将矢量线条转换为填充	99
4.3.2 在图形中添加形状提示	101
4.3.3 在图形中删除形状提示	103
4.3.4 在图形中进行扩展填充	103
4.3.5 在图形中进行缩小填充	104
4.3.6 柔化填充边缘图形对象	105
4.3.7 擦除不需要的图形对象	106

5.2 变形与旋转动画图形对象	118
5.2.1 封套动画图形对象	118
5.2.2 缩放和旋转动画图形对象	120
5.2.3 旋转和倾斜动画图形对象	121
5.2.4 顺时针旋转动画图形90度	123
5.2.5 逆时针旋转动画图形90度	123
5.2.6 改变动画图形大小与形状	124
5.2.7 使用面板编辑动画图形对象	124
5.3 排列与对齐动画图形对象	126
5.3.1 将动画图形移至顶层	126
5.3.2 将动画图形上移一层	127
5.3.3 将动画图形下移一层	128
5.3.4 将动画图形移至底层	128
5.3.5 左对齐动画图形	129
5.3.6 水平居中对齐动画图形	130
5.3.7 右对齐动画图形	131
5.4 高级处理动画图形对象	131
5.4.1 对动画进行联合处理	131
5.4.2 对动画进行交集处理	132
5.4.3 对动画进行打孔处理	134
5.4.4 对动画进行裁切处理	135

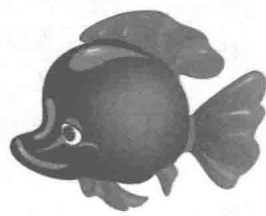


CHAPTER 5

探索高级绘图技法： 编辑与变形动画

108

5.1 编辑整个动画图形对象	109
5.1.1 选择动画图形对象	109
5.1.2 移动动画图形对象	110
5.1.3 剪切动画图形对象	110
5.1.4 删除动画图形对象	112
5.1.5 复制动画图形对象	113
5.1.6 再制动画图形对象	114
5.1.7 组合动画图形对象	116
5.1.8 分离动画图形对象	117



CHAPTER 6

动画色彩最佳组合： 填充动画颜色

137

6.1 选取动画图形颜色的方法	138
6.1.1 通过笔触颜色按钮选取 图形颜色	138
6.1.2 通过填充颜色按钮选取 图形颜色	138

6.1.3 通过滴管工具选取图形颜色	139
6.1.4 通过“颜色”对话框选取 图形颜色	140
6.1.5 通过“颜色”面板选取 图形颜色	141
6.2 掌握动画图形颜色的填充类型	142
6.2.1 通过纯色填充图形颜色	143
6.2.2 通过线性渐变填充图形颜色	144
6.2.3 通过径向渐变填充图形颜色	146
6.2.4 通过位图填充图形颜色	148
6.2.5 通过Alpha值填充图形颜色	150
6.3 使用面板填充动画图形	151
6.3.1 通过“属性”面板填充 图形颜色	151
6.3.2 通过“颜色”面板填充 图形颜色	152
6.3.3 通过“样本”面板填充 图形颜色	153
6.4 使用按钮填充动画图形	155
6.4.1 通过“笔触颜色”按钮填充 图形颜色	155
6.4.2 通过“填充颜色”按钮填充 图形颜色	156
6.4.3 通过“黑白”按钮填充 图形颜色	157
6.4.4 通过“没有颜色”按钮填充 图形颜色	159

CHAPTER 7 呈现丰富动画元素： 图层与文本

7.1 创建与编辑图层对象	161
7.1.1 创建动画图层	161
7.1.2 选择动画图层	162
7.1.3 移动动画图层	162
7.1.4 重命名动画图层	163
7.1.5 删除动画图层	164
7.1.6 复制动画图层	165
7.1.7 插入动画图层文件夹	167
7.2 创建静态与动态文本	168
7.2.1 创建静态文本	168
7.2.2 创建动态文本	169
7.2.3 创建输入文本	171
7.3 编辑动画文本的效果	173
7.3.1 移动动画文本	173
7.3.2 设置动画文本字号	173
7.3.3 设置动画文本字体	174
7.3.4 设置动画文本颜色	175
7.3.5 设置动画文本边距	176
7.3.6 复制与粘贴动画文本	178
7.3.7 设置动画文本对齐方式	178
7.3.8 缩放动画文本	180
7.3.9 分离动画文本	181
7.3.10 旋转动画文本	182
7.3.11 任意变形动画文本	183
7.4 创建动画文本特殊效果	185
7.4.1 制作描边文字特效	185
7.4.2 制作空心字特效	186
7.4.3 制作浮雕字特效	187
7.4.4 制作文字滤镜效果	188





CHAPTER 8

制作精确动画时间：

时间轴和帧.....192

8.1 掌握时间轴的基本应用.....193

8.1.1 编辑动画帧为居中.....193

8.1.2 查看多帧动画特效.....195

8.1.3 编辑多帧动画特效.....197

8.1.4 设置时间轴的样式.....198

8.1.5 控制帧上显示预览图.....201

8.2 在时间轴中创建动画帧.....202

8.2.1 为动画创建普通帧.....202

8.2.2 为动画创建关键帧.....204

8.2.3 为动画创建空白关键帧.....208

8.3 编辑时间轴中的动画帧.....209

8.3.1 选择动画帧.....210

8.3.2 移动动画帧.....211

8.3.3 翻转动画帧.....213

8.3.4 复制动画帧.....214

8.3.5 剪切动画帧.....216

8.3.6 删除动画帧.....217

8.3.7 清除动画帧.....218

8.3.8 转换为关键帧.....219

8.3.9 转换为空白关键帧.....221

8.4 复制与粘贴动画帧对象.....221

8.4.1 复制与粘贴动画帧.....222

8.4.2 选择性粘贴动画帧.....223

CHAPTER 9

让动画制作更高效：

元件、实例和库.....226

9.1 创建与转换动画元件.....227

9.1.1 了解图形元件.....227

9.1.2 创建图形元件.....227

9.1.3 创建影片剪辑元件.....228

9.1.4 创建按钮元件.....231

9.1.5 转换为影片剪辑元件.....233

9.2 管理与编辑动画元件.....233

9.2.1 复制与删除动画图形元件.....234

9.2.2 在当前位置编辑元件.....234

9.2.3 在新窗口中编辑元件.....235

9.2.4 在元件编辑模式下编辑元件.....235

9.3 创建与编辑实例.....235

9.3.1 创建动画元件的实例.....236

9.3.2 分离动画元件的实例.....237

9.3.3 改变动画实例的类型.....239

9.3.4 改变动画实例的颜色.....239

9.3.5 改变动画实例的亮度.....240

9.3.6 改变动画实例高级色调.....241

9.3.7 改变动画实例的透明度.....242

9.3.8 为动画实例交换元件.....244

9.4 应用与管理库项目.....245

9.4.1 创建库中的动画元件.....246

9.4.2 查看库中的动画元件.....247

9.4.3 转换库中的动画元件类型.....247

9.4.4 搜索库中的动画元件.....248

9.4.5 选择未用库元件.....249

9.4.6 调用其他库元件.....249

9.4.7 重命名库元件.....251

9.4.8 创建库文件夹.....251

9.4.9 共享库元件.....252

CHAPTER 10

高手玩转多层动画:

制作Flash动画.....254

10.1 制作Flash逐帧动画.....255

10.1.1 制作JPG逐帧动画.....255

10.1.2 制作GIF逐帧动画.....257

10.1.3 手动制作逐帧动画.....260

10.2 制作Flash传统补间动画.....262

10.2.1 制作形状渐变动画.....262

10.2.2 制作颜色渐变动画.....263

10.2.3 制作位移动画.....265

10.2.4 制作旋转动画.....266

10.3 制作Flash遮罩动画.....268

10.3.1 制作遮罩层动画.....268

10.3.2 制作被遮罩层动画.....270

10.4 制作Flash引导动画.....272

10.4.1 制作单个引导动画.....272

10.4.2 制作多个引导动画.....274



CHAPTER 11

交互式动画必备功能:

组件与脚本.....278

11.1 制作交互式动画组件效果.....279

11.1.1 制作按钮组件.....279

11.1.2 制作列表框组件.....281

11.1.3 制作下拉列表框组件.....284

11.1.4 制作复选框组件.....284

11.1.5 制作单选按钮组件.....285

11.1.6 制作文本组件.....285

11.1.7 制作滚动窗格组件.....286

11.1.8 制作数值框组件.....286

11.1.9 制作输入框组件.....287

11.2 添加动作脚本的多种方法.....288

11.2.1 为动画关键帧添加脚本.....288

11.2.2 为空白关键帧添加脚本.....289

11.2.3 在AS文件中编写脚本.....290

11.3 编写基本ActionScript脚本.....291

11.3.1 编写输出命令.....291

11.3.2 编写定义变量.....292

11.3.3 编写赋值变量.....293

11.3.4 编写传递变量.....294

11.3.5 获取对象属性.....295

11.4 用ActionScript脚本

控制影片.....295

11.4.1 停止影片的播放.....296

11.4.2 播放与暂时影片.....297

11.4.3 使影片全屏播放.....298

11.4.4 跳转至场景或帧.....299



CHAPTER 12

优化动画图形:

测试、导出与发布.....302

12.1 优化影片文件.....303

12.1.1 影片文件的优化操作.....303

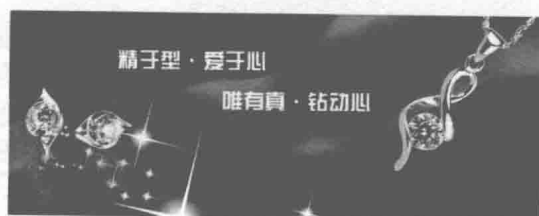
12.1.2 图像元素的优化操作.....303

12.1.3 文本元素的优化操作.....304

12.1.4 动作脚本的优化操作.....305

12.1.5 动画颜色的优化操作.....305

12.2 测试影片文件.....	305
12.2.1 测试场景	306
12.2.2 直接测试影片	307
12.2.3 在Flash中测试影片	307
12.2.4 在浏览器中测试影片	308
12.2.5 清除发布缓存	309
12.3 导出Flash为图像和影片	310
12.3.1 将动画导出为JPEG图像	310
12.3.2 将动画导出为GIF图像	311
12.3.3 将动画导出为PNG图像	312
12.3.4 将动画导出为SWF影片	313
12.3.5 将动画导出为JPEG序列	314
12.3.6 将动画导出为PNG序列	315
12.3.7 将动画导出为GIF动画	316
12.3.8 将动画导出为MOV视频	317
12.4 发布Flash为图像和影片	318
12.4.1 直接发布影片文件	318
12.4.2 将动画发布为Flash文件	319
12.4.3 将动画发布为HTML文件	321
12.4.4 将动画发布为GIF文件	322
12.4.5 将动画发布为JPEG文件	323
12.4.6 将动画发布为PNG文件	324
12.4.7 一次性发布多个影片文件	325



CHAPTER 13

设计实践:

商业项目综合实战案例.....326

13.1 图形动画——表情包动画.....327

13.1.1 制作女孩整体轮廓

13.1.2 制作女孩眼睛效果

13.1.3 制作表情包动画1

13.1.4 制作表情包动画2

13.2 导航动画——超炫铃声广告.....334

13.2.1 制作广告背景动画

13.2.2 制作音符运动特效

13.2.3 制作圆环顺时针动画

13.2.4 制作广告合成动画

13.3 商业动画——珠宝首饰广告.....341

13.3.1 制作广告红色背景

13.3.2 制作珠宝首饰动画

13.3.3 制作广告文案动画

13.3.4 制作珠宝合成动画

CHAPTER

1

图形动画入门： 走进 Flash CC 的世界



章前知识导读

Flash CC 是一款集多种功能于一体的多媒体制作软件，主要用于创建基于网络流媒体技术的带有交互功能的矢量动画。本章主要向读者介绍 Flash CC 的基本操作，以及工作界面的编辑与控制等内容。

新手重点索引

- ✎ Flash CC 软件的基本操作
- ✎ 编辑动画文档舞台属性
- ✎ 使用工作界面与工作区
- ✎ 动画场景的基本操作
- ✎ 编辑与控制工作窗口

▶ 1.1 Flash CC 软件的基本操作

在使用 Flash CC 进行动画制作之前，首先需要在电脑中安装 Flash CC 应用软件，用户可以从网上下载 Flash CC 应用软件，也可以购买 Flash CC 软件的安装光盘。下面向读者介绍安装与卸载 Flash CC 的操作方法，希望读者熟练掌握本节内容。

1.1.1 Flash CC 软件的安装

安装 Flash CC 之前，用户需要检查一下计算机是否装有低版本的 Flash CC 程序，如果存在，需要将其卸载后再安装新的版本。另外，在安装 Flash CC 之前，必须先关闭其他所有应用程序，如果其他程序仍在运行，则会影响到 Flash CC 的正常安装。

	素材文件	无
	效果文件	无
	视频文件	光盘\视频\第 1 章\1.1.1 Flash CC 软件的安装 .mp4

【操练 + 视频】——Flash CC 软件的安装

STEP 01 将 Flash CC 安装程序复制到电脑中，进入 Flash CC 安装文件夹，如图 1-1 所示。

STEP 02 选择 Flash CC 安装程序，在安装程序上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”选项，如图 1-2 所示。



图 1-1 进入 Flash CC 安装文件夹



图 1-2 选择“打开”选项

STEP 03 执行操作后，弹出“Adobe 安装程序”对话框，提示用户安装软件过程中遇到的相关问题，单击“忽略”按钮，如图 1-3 所示。

STEP 04 此时，系统提示正在初始化安装程序，并显示初始化安装进度，如图 1-4 所示。

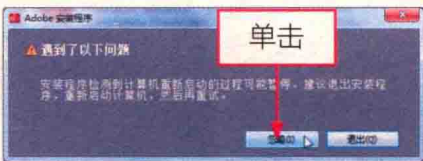


图 1-3 单击“忽略”按钮



图 1-4 显示初始化安装进度

STEP 05 待应用程序初始化完成后，进入“欢迎”界面，在下方单击“试用”按钮，如图 1-5 所示。

STEP 06 执行操作后，进入“需要登录”界面，单击“登录”按钮，如图 1-6 所示。

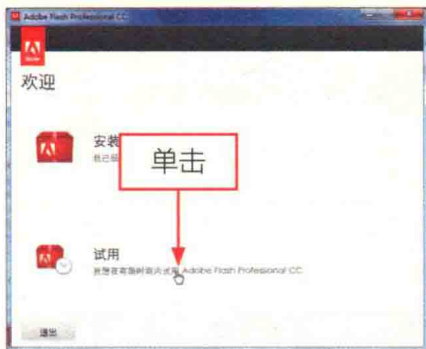


图 1-5 单击“试用”按钮

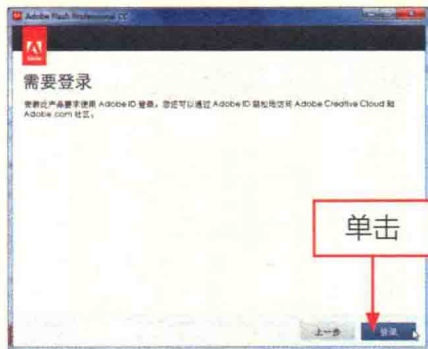


图 1-6 单击“登录”按钮

STEP 07 此时，界面中提示无法连接到 Internet，单击界面下方的“以后登录”按钮，如图 1-7 所示。

STEP 08 稍后进入“Adobe 软件许可协议”界面，在其中请用户仔细阅读许可协议条款的内容，然后单击“接受”按钮，如图 1-8 所示。

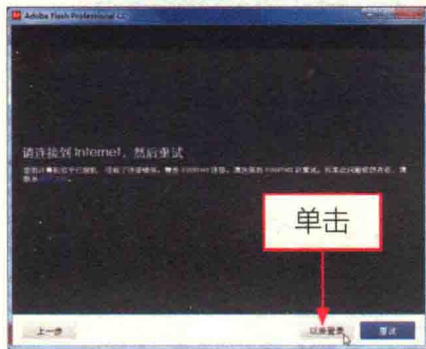


图 1-7 单击“以后登录”按钮

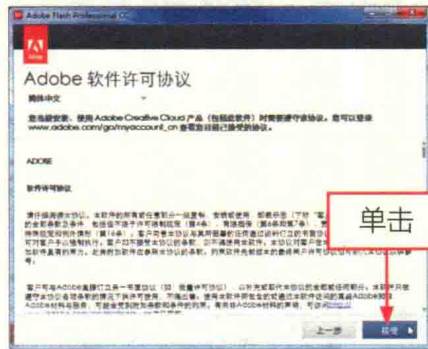


图 1-8 单击“接受”按钮

STEP 09 进入“选项”界面，在上方面板中选中需要安装软件的复选框，如图 1-9 所示。

STEP 10 在界面下方单击“位置”右侧的按钮  如图 1-10 所示。



图 1-9 选中需要安装的软件复选框



图 1-10 单击“位置”右侧的按钮

STEP 11 执行操作后，弹出“浏览文件夹”对话框，在其中选择 Flash CC 软件需要安装的位置，设置完成后单击“确定”按钮，如图 1-11 所示。

STEP 12 返回“选项”界面，在“位置”下方显示了刚设置的软件安装位置，如图 1-12 所示。



图 1-11 选择安装位置



图 1-12 显示软件安装位置

STEP 13 单击“安装”按钮，开始安装 Flash CC 软件，并显示安装进度，如图 1-13 所示。

STEP 14 稍等片刻，待软件安装完成后，进入“安装完成”界面，单击“关闭”按钮，如图 1-14 所示，即可完成 Flash CC 软件的安装操作。

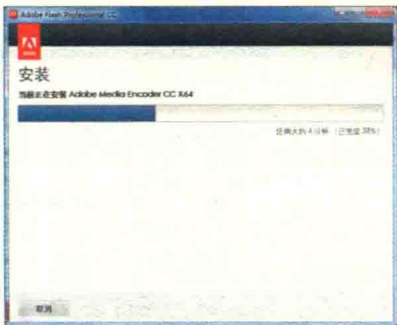


图 1-13 显示软件安装进度



图 1-14 单击“关闭”按钮

专家指点

在安装 Flash CC 软件的过程中，不建议将软件安装在 C 盘，这样会影响电脑的运行速度，可以选择其他磁盘安装 Flash CC 软件。

1.1.2 Flash CC 软件的卸载

当不再需要使用 Flash CC 应用程序时，此时可以将该软件从电脑中进行卸载操作，以提高电脑的运行速度，下面向读者介绍卸载 Flash CC 软件的操作方法。

	素材文件	无
	效果文件	无
	视频文件	光盘\视频\第 1 章\1.1.2 Flash CC 软件的卸载 .mp4

【操练 + 视频】——Flash CC 软件的卸载

STEP 01 在计算机桌面上选择“360 软件管家”程序图标，如图 1-15 所示。

STEP 02 在该程序图标上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“打开”选项，如图 1-16 所示。

