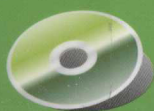
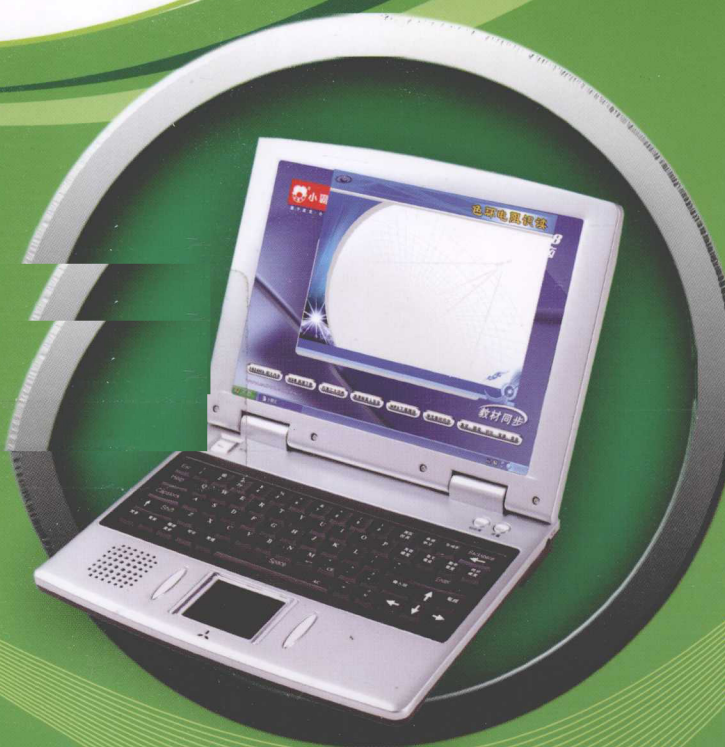


手把手教你 做课件

——Flash课件制作实例详解

吴关兴 金国砥 汪秋萍□编著



附赠光盘

清华大学出版社



手把手教你 做课件

——Flash课件制作实例详解



内 容 简 介

本书选用职业教育现行教材中的重点、难点作为实例来解读课件制作的思路和方法,可帮助广大一线教师轻松自如地学会制作多媒体课件,改善教学效果。本书主要内容包括课件设计,Flash 8.0 软件的使用,课件素材的组织与处理,填空题、选择题、判断题的制作,课件转场效果的应用,课件菜单的制作,课件制作实例。

本书的配套光盘中,提供了本书制作的课件实例源文件及动作语句。

本书不仅可以作为职业院校的教师学习制作多媒体课件的自学教材,也可以作为多媒体课件制作培训班的教材,以及师范院校师生的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

手把手教你做课件——Flash 课件制作实例详解/吴关兴,金国砥,汪秋萍编著. —北京:清华大学出版社,2011.1

ISBN 978-7-302-22011-4

I. ①手… II. ①吴… ②金… ③汪… III. ①多媒体—计算机辅助教学—专业学校—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 024779 号

责任编辑:帅志清 金燕铭

责任校对:李 梅

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 装 者:北京市清华园胶印厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:12 插 页:1 字 数:288 千字

附光盘 1 张

版 次:2011 年 1 月第 1 版

印 次:2011 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:21.00 元

产品编号:035133-01

前言

foreword

为丰富和完善目前的教育教学手段,指导在职教师和师范院校的学生学习课件的制作,我们编写了本书。本书在编写时注重体现以下几个特点。



1. 结合职业教育, 实用性强

本书采用职业教育现行教材中的重点、难点作为实例来解读课件的制作思路、方法和技巧,每一个课件实例都囊括了相关的知识点,条理清晰、层次分明,不但能启发教师的教学思路,而且可以让不同专业的教师选择相应的课件实例直接应用到职业教育的教学中,或者以这些课件实例为模板,制作出更多、更实用的教学课件。



2. 注重技能训练, 操作性强

本书采用大量的图表,图文并茂、直观清晰地讲解了教学课件的制作方法步骤,并将Flash的知识融入课件实例中,打破了传统教材系统全面的编写模式,注重课件制作的技能训练,便于教师的实践和操作。



3. 符合学生的认知规律, 交互性强

本书所列举的课件实例生动形象、交互性强,将学生的认知规律和特点融入课件的制作理念之中,以充分发挥学生的能动性和学习兴趣,提高教学的质量和效果。



4. 适合教师的教学需要, 针对性强

本书遵循因材施教的教育原则,针对教师的实际教学需求,选取典型的教学课件作为实例,并将实例的源文件附在配套的光盘中,便于教师选用和参考。

本书由吴关兴、金国砥、汪秋萍编著。第2章、第4章~第7章由吴关兴编写,汪秋萍负责第1章、第3章的编写及全书的文字校对工作,杭州师范大学美术学院金成负责部分插图的制作,全书由金国砥统稿。在本书的编写过程中得到了杭州市闲林职业学校陆元庆校长的帮助,在此表示真诚的感谢!

编者
2010年8月

目 录

Contents

第 1 章 课件设计 <<<<1

- 1.1 确立课题 <<<<2
- 1.2 脚本设计 <<<<4

第 2 章 使用 Flash 8.0 软件 <<<<8

- 2.1 安装与启动 Flash 8.0 软件 <<<<8
- 2.2 Flash 8.0 软件的主界面与操作 <<<<13
- 2.3 使用常用工具 <<<<20
- 2.4 使用与操作时间轴 <<<<28
- 2.5 操作库面板 <<<<35
- 2.6 操作属性面板 <<<<36
- 2.7 操作动作面板 <<<<39

第 3 章 组织与处理课件素材 <<<<52

- 3.1 组织与处理文本素材 <<<<52
- 3.2 组织与处理图形、图像素材 <<<<60
- 3.3 组织与处理声音素材 <<<<63
- 3.4 组织与处理视频、动画素材 <<<<69

第 4 章 制作填空题、选择题和判断题 <<<<73

- 4.1 制作填空题 <<<<73
- 4.2 制作选择题 <<<<83
- 4.3 制作判断题 <<<<92

第 5 章 应用课件转场效果 <<<<99

- 5.1 制作普通转场效果 <<<<99
- 5.2 制作百叶窗效果 <<<<101
- 5.3 制作放射效果 <<<<104
- 5.4 制作马赛克效果 <<<<107



5.5 制作拉幕效果 <<<<110

5.6 制作螺旋效果 <<<<112

第 6 章 制作课件菜单 <<<<119

6.1 制作按钮菜单 <<<<119

6.2 使用菜单 <<<<124

6.3 制作组件菜单 <<<<126

第 7 章 课件制作实例 <<<<131

7.1 制作色环电阻识读课件 <<<<131

7.2 制作桥式整流电路工作原理教学课件 <<<<137

7.3 制作多边形外角教学课件 <<<<142

7.4 制作万用表电阻挡测试三极管课件 <<<<147

7.5 制作电力拖动控制线路教学课件 <<<<159

7.6 制作电磁感应教学课件 <<<<172

7.7 制作圆与圆锥曲线教学课件 <<<<177

参考文献 <<<<183

课件设计

在历史上,纸质媒体的诞生对人类发展而言是一个突破,记录在纸质媒体上的文字符号,使得异步的思想交流与知识的固化保存成为可能。而以多媒体、Internet 为代表的第四媒体,是世界上最大的知识库、资源库,它使动态的海量知识信息以超文本链接的非线性方式组织在一起。无论从信息的组织方式、交流的便捷高速,还是从信息检索功能上看,第四媒体在本质上远胜于传统的纸质媒体。

以多媒体计算机技术和网络通信技术为主要标志的信息技术,对当代社会产生着重大的影响,改变着人们的工作方式、学习方式和生活方式。

CAI(Computing Aided Instruction, 计算机辅助教学)课件的开发是一项富有创造性的工作,其工作流程大致如图 1-1 所示。首先进行构思,确立一个课题,经过仔细分析后,撰写出这个课件的制作脚本,再进行素材的采集和处理,利用制作工具进行合成,经过调试校对后产生一个课件的成品。

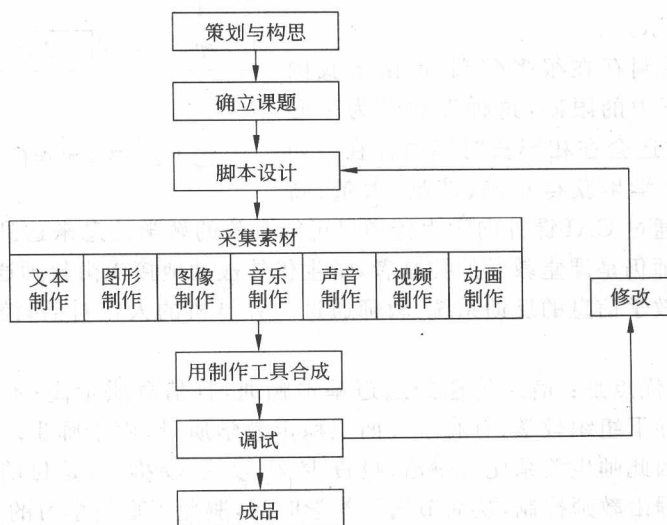


图 1-1 课件设计流程图



1.1 确立课题

1. 课题选择

确立课题就是选择一个 CAI 课件制作的内容主题。应该说,正确地选择可以制作课件的教学内容是制作的第一步,也是十分关键的一步。恰当地选择课题,可以提高课件制作的价值,从而为改进教学、提高教学质量服务。反之,如果不注意课题的选择,只是为课件而制作课件的话,课件的制作会显得盲目,也只会浪费制作者的时间和精力,无法起到为教学服务的目的。因而,在开发、制作 CAI 课件之前,教师(制作者)必须明确以下几个问题。

1) 确定课件的教学模式

教学是教师与学生之间的双向活动,其效果受教师水平、学生素质、教材内容等多方面因素的影响,因而 CAI 课件在教学上也具有形式上的多样性,与传统的教学一样,需要教师根据具体的教学内容和受教育的对象,采用各种各样的教学模式,CAI 课件有教学型课件、自学型课件、网络型课件、模拟型课件、游戏型课件等。

但是,由教师自己设计、开发的 CAI 课件,其目的是为了辅助教师的教学,解决教材中某一点、某一节、某一章教学上的难点,从课件的规模和内容上来讲,属于小型的课件——教学型课件(或叫做讲解型课件、课堂演示型课件、助教型课件),与自学型课件(或叫做自主学习型课件、助学型课件)相比,各有所长,各有作用。教学型课件多用于教师的课堂教学中,侧重于对教学过程的设计,往往以演示知识的发展过程为主,强调教师的主导作用,体现 CAI 课件的辅助地位,特别适合于教师在课堂上对群组学生进行优化组合教学。其教学过程可以概括为如图 1-2 所示。

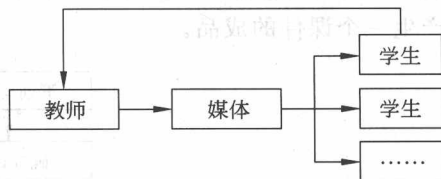


图 1-2 教学型课件的教学示意图

虽然班级授课制存在很多弊端,但由于我国经济基础和人口压力的限制,这种以教学为中心的班级授课制形式还会在相当长时期内存在。如何尽可能地使每个学生获得正确、清晰、大量、高品质的信息,可以通过 CAI 课件向学生传递尽可能有效的教学信息来达到。在这种班级授课制的结构中,教师仍是课堂教学的控制者,学生仍然被动地接受由教师通过媒体传递的信息,但由于存在着教学信息的反馈系统,教师通过与计算机的人机对话,控制教学进程以达到有效的教学。

教学型课件的优点是:信息传递的通道基本畅通,且信息质量高;不同教学经验的教师,可在媒体的指导下组织教学,有利于大面积稳定教学质量;由于师生之间直接传递信息的通道仍然存在,因此师生关系比较融洽;投资少、见效快、易推广,是目前课堂辅助教学的主流;由于教学进程由教师控制,从而节约了教学时间,避免了盲目学习的发生。

教学型课件的缺点是:不能兼顾到每个学生的学习进度,使得教学不太平等;学生是被动的学习者,使学习的主动性、学习兴趣不能得到充分的发挥;教师的控制可能使信息的传递过快,学生的思维往往会被忽视。

但教学型课件在我国现阶段(CAI 课件发展的初级阶段)具有不可替代的优势,特别是



在 CAI 课件的数量与需求矛盾很大的情况之下,教学型课件具有质量高、制作周期短、普及范围广的效果,是大课件系统的积累。

2) 选择课件的内容

多媒体辅助教学已被证明是一种非常有效的教学手段,但也有其不足之处,并非所有教学内容都可以通过多媒体辅助教学取得很好的教学效果。因而,无论是进行多媒体优化组合教学,还是设计制作 CAI 课件,都必须有一个好的选题。计算机是一个信息工具,在教学过程中,它可以是教师向学生传播教学信息的工具,也可以是学生认识世界、构建知识的认知工具。CAI 课件的内容既要根据教学的需要来确定,还应注意充分发挥计算机的特点,克服传统教学的不足。

选题的思路来自于教学实践,来自于对教学实践的总结。如果教师善于总结教学中的经验教训,那么,他也就具备了开发、设计辅助教学课件的能力。

首先,从成功的经验中选题。教师在教学实践中,往往有不少得意之作,总结这些得意的课堂教学,又感觉到有些遗憾,有些不足。对这些课题进行思索,往往能产生灵感,觉得能用计算机解决以往教学中没有解决的问题,考虑成熟以后,一个课件的雏形就产生了。再用教学设计理论进行必要的课堂教学设计及教学策略、教学媒体设计,课题也就确定了。

其次,从失败的教训中选题。在教学实践中有不少成功的课例,但失败的课例肯定也不会少,“失败是成功之母”,成功的经验大多数都来源于失败的教训。一堂课失败了,原因何在,也是我们经常思索的问题,而追究其根源,往往是教学内容、教学方法、教学手段、教学媒体选用不当,使得教学中的重点、难点没有突破。深刻思考,看能否用 CAI 课件来帮助解决呢?如果恰当选用教学方法、教学手段、教学媒体,就能使失败的课“起死回生”。

再次,从复杂的内容中选题。复杂的教学内容,包括运动变化的过程、难以创设的事件情境、说不清道不明的抽象过程。在教学中,存在大量用语言、文字甚至图片都难以说清楚的内容。对于这些内容,用多媒体计算机辅助教学就有优势了。在中小学教学中,创设情境,模拟实验,把抽象的内容变直观,把用语言说不清的内容用动画等来完成,确实是十分有效的,因此,这些内容就是可选题材。

因此笔者认为,在下列情况下可以考虑使用 CAI 课件进行模拟。

(1) 传授内容是学生必须积累的有典型意义的感性材料,而学生过去又没有感知过的内容。

(2) 所教内容比较抽象难懂,不容易直接感受、直接理解,需要运用形象直观的材料作为学生分类、比较、综合、概括、归纳、演绎等思维活动的支撑点。

(3) 所教内容是教材的重点、难点,需要学生在一定的情境中引起情感体验的内容,或需要让学生留下深刻、鲜明的印象并长期保存在记忆中的内容,而这些内容用文字、语言不易阐释清楚,非用其他媒体不可。

(4) 十分巨大的、超宏观的内容,其运动周期长,是在课堂有限的教学时间内远不能完成的现象和过程,如天体的运动等。

(5) 微观世界里的内容,其表现周期极短,用肉眼无法看到,可以利用 CAI 课件的宏观“模型”来进行阐释。

(6) 实际操作有困难、仪器仪表十分贵重或有危险的甚至有害的一些实验,以及当堂实验成功机会较小的内容。



(7) 一章内容的复习课,内容多,可以利用课件进行浓缩,提高复习效率。

由于职业学校专业理论课的特殊性和多媒体 CAI 课件的特点,决定了职业学校中利用 CAI 进行教学的必要性和物质基础。笔者多年从事电工电子专业的专业理论课和实践操作课的教学,认为“电工技术基础”、“电子技术基础”、“数字电子技术基础”、“电工仪表与测量”、“电子仪表与测量”等课程的内容都非常适合于制作多媒体 CAI 课件。例如,“电工技术基础”中的电荷移动、电场、磁场、电流、正弦交流电、三相异步电动机、复杂电路分析等,“电子技术基础”中的整流原理、滤波原理、放大器的分析、三种状态的比较、晶体管内部载流子的运动、三极管三极电流的分配、负反馈对放大器性能的影响、失真的分析、振荡等,“数字电子技术基础”中的 RC 过渡过程、RC 波形变换、二极管及三极管开关特性分析、门电路、编码、译码、(数码)显示器、各种触发器等,“电工仪表与测量”和“电子仪表与测量”中的各种仪表的使用、原理、读数、注意事项、规范操作等,都是很好的课件制作内容。

2. 课题分析

课堂的教学过程由教师、教学内容、教学媒体、学生四个基本要素组成。通过课堂教学,把外在的、客观的知识结构转化为学生个体所具有的认知结构。在制作课件之前,教师要对所选的课题内容进行深入细致的分析,在认真研究大纲的基础上,结合学生的认知结构特点、认知基础,分析得出本节教学内容要解决什么问题,重点、难点是什么,哪些问题是使用传统的教学方法难以解决的,然后有目的地选择媒体类型,所选的媒体应以某种方式来质疑、引思来调用或刺激学生的感官,调动学生的学习注意力和兴趣点,从而突破这些难点,完成课件的教学目的、教学目标。课题的分析程序一般可用如图 1-3 所示的流程图来表示。

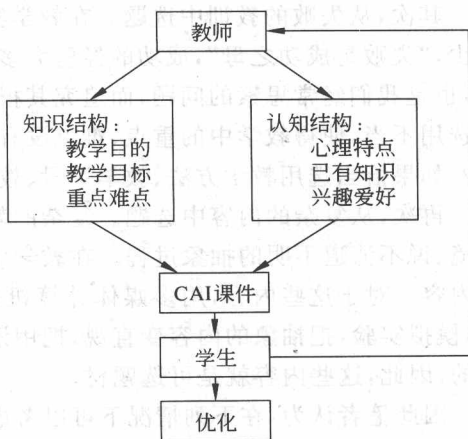


图 1-3 课题分析流程图

课题分析是制作 CAI 课件的中心,今后的一切工作都是围绕这一中心展开的,制作人员只有在分析清楚课题重点、难点的基础上,才能找到一条合适的、有效的解决途径和突破途径。因此,可以这样说,课题分析是课件制作过程中至关重要的一个环节,它决定了一个课件的价值和成功与否。



1.2 脚本设计

在确立了课题,把握了教材内容的重点、难点之后,接下来的工作是编写制作的脚本。脚本设计是 CAI 课件设计、制作过程中的又一个重要环节,是课件设计的蓝图。它将课件的设计与制作紧密地联系在一起,对于课件制作的作用如同剧本对于电影、电视的作用一样,反映着课件内容发展的次序、课件的走向和链接等,直接指导制作中的每一步工作,是实际过程的具体体现,是课件制作直接的依据。

很多课件的制作者认为,脚本的编写太繁杂,是多余的,只要课题确定了,就可以马上动



手进行制作,其结果使得在制作过程中碰到很多问题,只能凭记忆去处理,一边做一边改,这样反而使制作的时间拉长,制作的难度加大。所以要重视脚本的设计编写,它是决定课件能否制作成功的另一个重要因素。

1. 脚本的内容

脚本的设计要按照教学内容的要求,结合软件的特点,对制作过程进行全面细致的划分,并以书面的形式详细地写出来,即将课件内容进一步细化。它应将教学中教师希望计算机做哪些事,要有哪些文字、图片、图像、动画、声音等在课件中出现,希望出现什么效果,以及对各种媒体出现、结束的大概要求等一一罗列清楚,可以具体到每一屏显示的内容,如是文字、图片、图像、视频片段、声音还是其他素材,文字部分是否需要配音和配乐,配什么样的声音和音乐,什么地方设置按钮,需要哪些按钮,上、下页面之间如何衔接、切换,以及画面的表现形式等。同时,对课件中可能出现的问题都应全面考虑,做好安排。将选定的内容编写成思路清晰、内容精练、重点难点突出、易于计算机表达的课件编制的具体方案,使其成为制作课件的精确的“图纸”。

2. 脚本的编写方法

脚本应充分体现 CAI 课件的设计思想,这是确保教学 CAI 课件质量的基本要求,还应遵循简洁实用的原则以方便课件制作。一般来说,脚本的撰写应在设计表上进行,以提高效率,减少简单、机械的重复劳动。当然设计表的形式也是多种多样的,制作者可以根据自己的设计需要做出合理的设计和选择。下面介绍两种常用的设计表。

1) 样列表 1

表 1-1 是《负反馈类型判别》课件设计脚本中的一页内容,供参考。

表中相关内容说明如下。

(1) “编号”: 或者叫做“序号”。一个课件一般由几个知识群组成,每个知识群又有若干个知识块,每一个知识块又有若干个知识点。为了增强课件脚本的条理性,使其他人一看就明白,因而在脚本中对每一页都利用数字进行编号。编号的形式可以是“**(知识群)——**(知识块)——**(知识点)”(**代表某一数字)。如果课件比较复杂,可以在它后面加上序列号;如果课件比较简单,则可以删减。

(2) “说明”: 对编号的进一步补充,目的在于方便相关内容的命名、课件制作以及日后对课件的修改,一般用简洁而有针对性的文字进行说明。

(3) “屏幕媒体设计区域”: 这是进行页面内容设计的地方,它的形状如同显示器的屏幕一样,呈正方形。一般来说,设计时可以用草图或文字概括地说明分块显示的内容,包括链接操作等的设计内容,作为制作设计时页面效果及页面分布的基础。

(4) “链接说明”: 指页面之间的链接方式。具体地说,是对一些操作和链接,如前翻(向前)、后翻(后退)、返回等的目的地的说明;是页与页之间、页与知识块之间、知识块与知识点之间交互的说明;或者是对分块显示中超文本、超媒体的设计进行说明。

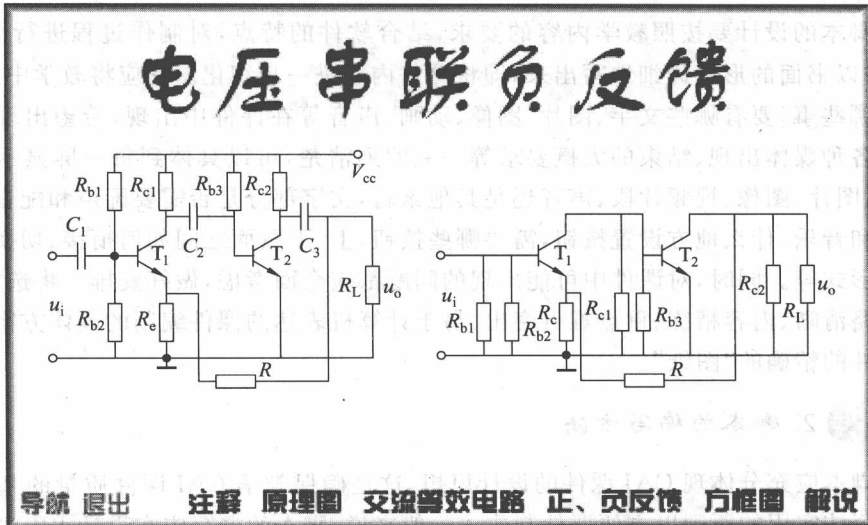
(5) “媒体说明”: 是对“屏幕媒体设计区域”中出现的各种媒体、素材,以及媒体和素材的处理要求做出详细的注释。



表 1-1 《负反馈类型判别》课件设计脚本样例

编号(序号)	08-03			说明	电压串联负反馈第 3 页				
媒体类型	文字	图片	按钮						
呈现方式	动画	进入动画	直接呈现						

屏幕媒体
设计区域



链接说明

1. 这是在展示了原理图后,单击“正、负反馈”按钮所呈现的画面。
2. 单击“注释”按钮出现文字说明;单击“解说”按钮播放解说声音;单击“交流等效电路”按钮显示交流等效电路图;单击“方框图”按钮展示方框图。
3. 鼠标移到“导航”菜单上,呈现第一级菜单,单击菜单条即可实现页面的切换;当菜单条中含有三角形符号时,鼠标移到三角形符号呈现第二级菜单,同样单击即可切换页面内容。

媒体说明

文字、按钮、图片都是用 Flash 软件内部自带的文字工具、按钮工具、图片工具完成的,一般要求完成后,必须进行“打散”处理,这样文字的字体就不受计算机内部字库的限制,而且也可以设计相关的图片动画。

2) 样例表 2

表 1-2 是《整流、滤波》课件设计脚本中的一页内容,供参考。

表中相关内容说明如下。

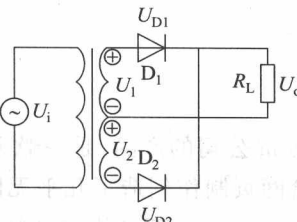
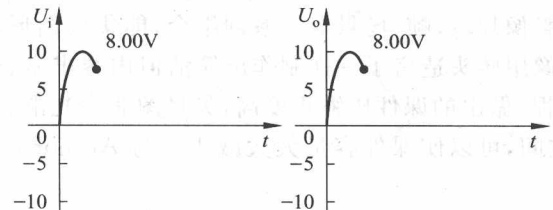
- (1) “课题名称”、“页面编号”: 注明本页是属于哪个课题的哪个页面的第几页。页面编号可以采用表 1-1 中的编号方式,作者也可以自己确定编号的方法。
- (2) “从其他页转入”、“转入页码”、“转入条件”: 注明从哪些页可以转入到本页,转入时必须满足什么条件或进行怎样的操作,直接反映了页面之间链接与交互的情况。当本页面被调用时,如果链接的次数较多,转入的页面不止一页,必须一一全部填写清楚,以便在测试、检验时校对是否满足设计要求。
- (3) “屏幕界面示意图”: 这里是呈现各种媒体素材的位置,是教学中学生可以看到的内容。
- (4) “界面元素及媒体”: 注明屏幕上各元素的内容,以及媒体类型采用何种方式呈现,以什么效果显示,是否采用动画等。在这里必须一一注明,同时注明操作后产生什么效果,



如何控制等。

表 1-2 《整流、滤波》课件设计脚本样例

课题名称 _____ 页面编号 _____

从其他页 转入	转入页码	转入条件	
	页“导航”菜单	选择全波整流分析的菜单并单击后	
	06	单击“波形分析”按钮	
屏幕界面示意图	全波整流   播放 暂停 继续 快进 中速 慢速 返回 波形分析 解说 退出		
界面元素 及媒体	1. 文字式图片：文字标题。 2. 图形：电路图。 3. 动画：表示电流流动和电压波形变化的动画。 4. 按钮：下方的文字按钮。		
从本页 转出	转出页码	转出条件	
	06	单击“返回”按钮	

(5) “从本页转出”、“转出页码”、“转出条件”：注明当本页呈现结束后，如何离开本页，转到什么页面去，满足什么条件或进行怎样的操作等，其形式与“从其他页转入”相似。

最后必须填写清楚设计者、日期、第几页、共几页等内容，以便装订，方便今后修改时参考。



如果你开始学习本书中有关课件制作的内容，那么请你构思一个需要制作的课件，按照书中所述的方法，编写好课件制作的脚本，要求构思完整。





使用 Flash 8.0 软件

Flash 是 Macromedia 公司的产品,是一款基于互联网的矢量图编辑的多媒体创作、动画制作软件。它不仅给网页制作创造了几乎无限的空间,还给多媒体制作领域带来了新的活力;它继承了 Authorware 的一部分优点,同时又具备了网上高速传播的特点。它通过符号、按钮、层、影像片段、帧、场景等一系列组合,能集成图形、声音、动画、影像文件等各种多媒体素材,能像用砖头造房子一样制作出简洁但内容丰富、交互性强和极富感染力的课件。Flash 短小精悍,做出的课件压缩程度高,矢量图非常光滑、美观,加上丰富的声音也只需要几兆的存储空间,可以使课件容量大大减小。与 Authorware 相比,Flash 具有以下几个突出的优点。

(1) 无限放大的矢量图。在 Flash 中创作的图形素材可以无限放大,而不会失真。

(2) 无限次的重复使用,不会使文件变大。在 Flash 中创作的图形、文字、动画等素材可以重复使用无限次数,这样反复使用并不会使课件的容量加大。

(3) 丰富多彩的动画。Flash 内置变形动画和图片动画,只要给出几个关键画面就可以进行缩放、旋转、变形、变色、亮暗调节等,自动产生平滑的动画。

(4) Flash 继承了 Authorware 十分强大的交互功能,同时允许用户自行进行编程。



2.1 安装与启动 Flash 8.0 软件



1. 软件安装

(1) 双击安装目录下的 Flash8-chs.exe 图标,如图 2-1 所示。

(2) 运行后的显示如图 2-2 所示。

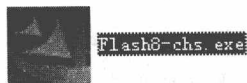


图 2-1 Flash8-chs.exe 图标

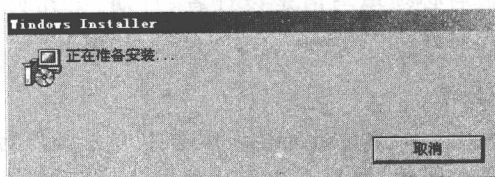


图 2-2 准备安装

(3) 解压安装文件,如图 2-3 所示。

(4) 解压文件结束后,进入安装欢迎界面,如图 2-4 所示。

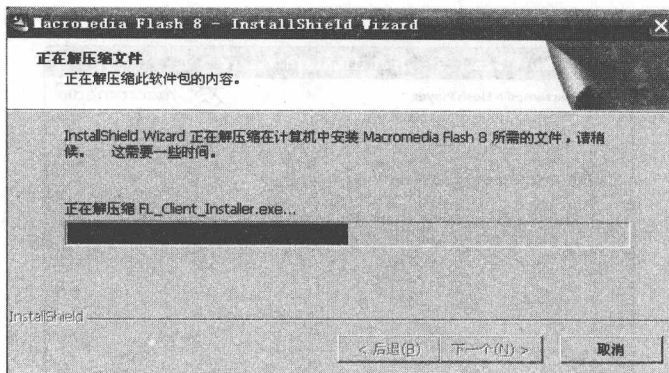


图 2-3 解压安装文件

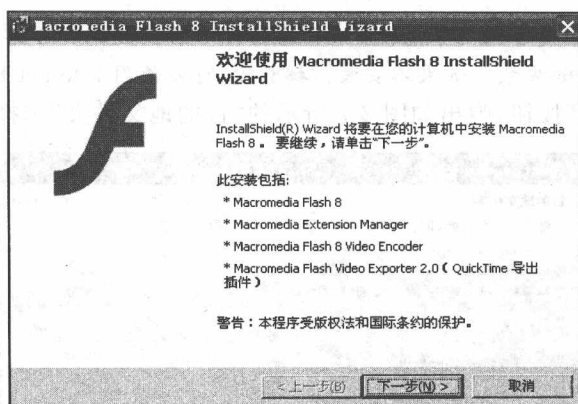


图 2-4 安装欢迎界面

(5) 单击“下一步”按钮,弹出如图 2-5 所示界面,选中“我接受该许可证协议中的条款”单选按钮。

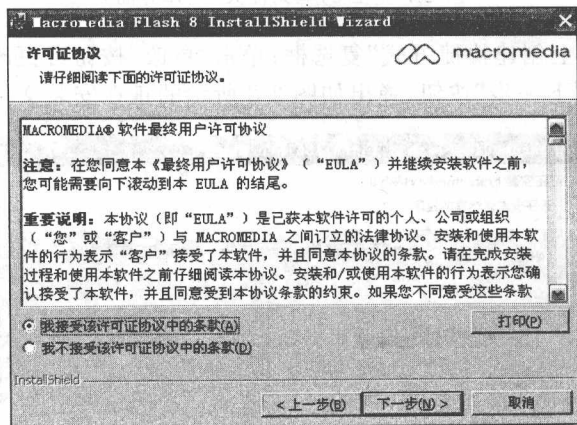


图 2-5 选中“我接受该许可证协议中的条款”

(6) 单击“下一步”按钮,弹出如图 2-6 所示界面,勾选“安装 Macromedia Flash Player”



复选框。

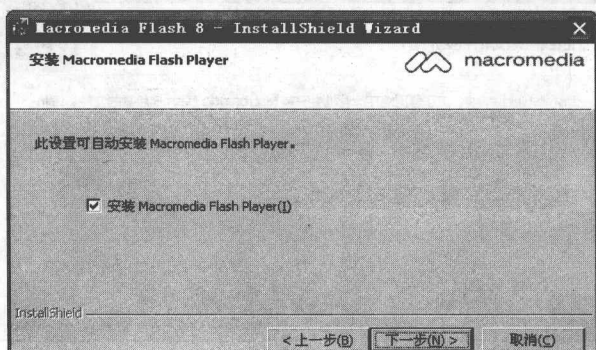


图 2-6 选择“安装 Macromedia Flash Player”

说明：Flash Player 是专门用于播放 Flash 文档发布后产生的 swf 格式文件的播放器，安装软件时可将该播放器一起安装。如果不安装该播放器，可以使用 Internet Explorer 浏览器播放。

(7) 单击“下一步”按钮，弹出如图 2-7 所示的“目的地文件夹”选择界面。

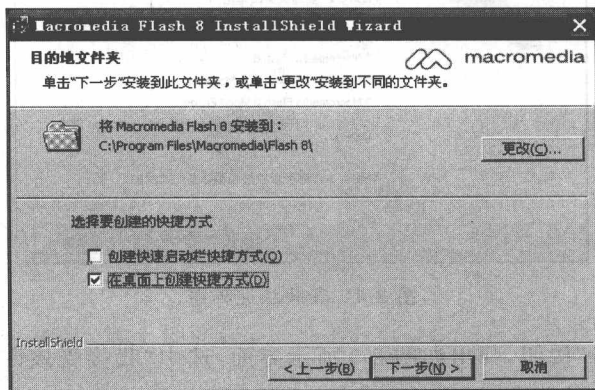


图 2-7 “目的地文件夹”选择界面

(8) 勾选“在桌面上创建快捷方式”复选框；单击“更改”按钮可更改安装目录，在此选择默认安装目录。单击“下一步”按钮，弹出如图 2-8 所示的正在安装文件界面。

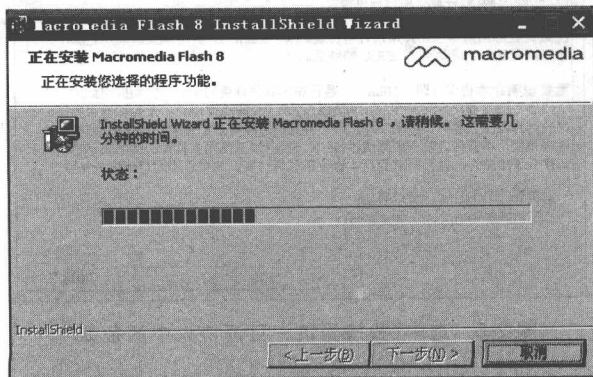


图 2-8 正在安装文件界面



(9) 接下去按默认方式安装即可,最后单击“完成”按钮,完成软件的安装。

2. 启动软件

(1) 执行“开始”→“所有程序(程序)”→Macromedia→Macromedia Flash 8 命令;或者双击桌面上的 Macromedia Flash 8 图标,如图 2-9 所示,启动 Flash 8 软件。

(2) 初次使用时,弹出一个 Macromedia 产品激活界面,如图 2-10 所示。



图 2-9 Macromedia Flash 8 图标



图 2-10 Macromedia 产品激活界面

(3) 点选“我有一个序列号,我希望激活 Macromedia Flash”单选按钮,单击“继续”按钮,显示如图 2-11 所示界面。

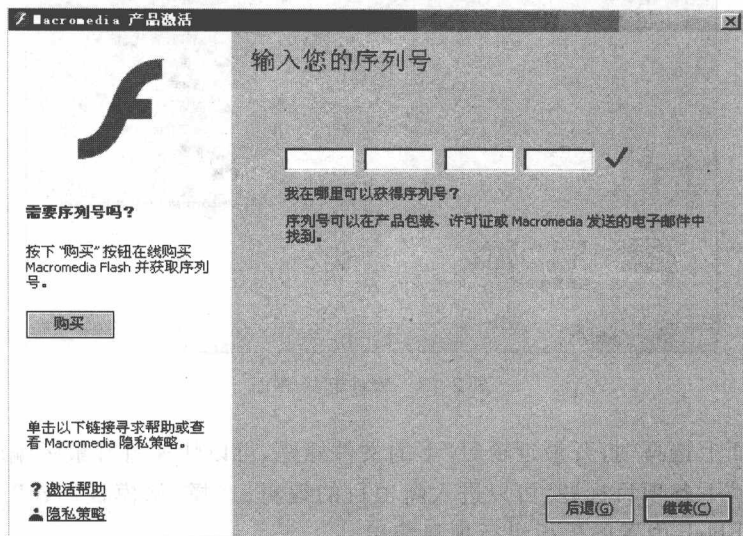


图 2-11 输入安装序列号界面