

# 5

## 外部素材的应用

### 学习目标

- 了解图像、音频和视频多媒体素材的特点
- 掌握 Flash 动画中应用图像素材的方法
- 掌握 Flash 动画中应用音频素材的方法
- 掌握 Flash 动画中应用视频素材的方法

### 重点难点

- 导入图像、音频和视频素材的方法
- 位图的分离
- 音频的编辑
- 在时间轴中嵌入视频

### 5.1 案例：变形的蝴蝶——外部图像的导入与操作

【案例目的】改变位图中蝴蝶的形状。

【知识要点】导入位图，将位图转换为矢量图，任意变形工具的使用。

【案例效果】原始位图如图 5-1-1 所示，经过编辑以后改变形状如图 5-1-2 所示。



图 5-1-1 原始位图



图 5-1-2 变形后的蝴蝶

**【操作步骤】**

(1) 新建一个 Flash 文档 (ActionScript 3.0), 在“属性”面板中设置舞台大小 500×400 像素, 背景色为黄色 (#FFFF00)。

(2) 执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令, 在弹出的“导入”对话框中选择“5 外部素材的应用\素材\制作变形的蝴蝶”文件夹中的“蝴蝶.jpg”图像文件, 单击“打开”按钮, 图像文件被导入到舞台上。选中舞台上的图像, 打开“变形”面板, 设置缩放比例为 70%, 如图 5-1-3 所示。拖动图像放置到舞台中央。

(3) 选中该位图, 执行“修改”→“位图”→“转换位图为矢量图”命令, 设置“颜色阈值”为 80, 如图 5-1-4 所示。

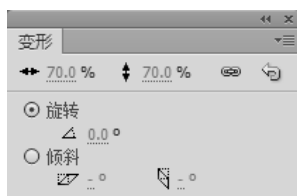


图 5-1-3 设置缩放比例

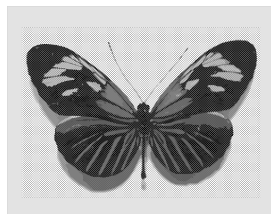






图 5-1-4 分离后的位图

(4) 使用选择工具、套索工具和橡皮擦工具, 将图片背景和阴影部分删除。

(5) 使用选择工具选中蝴蝶右侧的翅膀, 如图 5-1-5 所示。


(6) 选择任意变形工具, 蝴蝶的右侧翅膀上出现了控制点, 如图 5-1-6 所示。将鼠标放置在右侧水平缩放点上向中间拖动, 然后释放鼠标, 蝴蝶右侧翅膀被压缩, 如图 5-1-7 所示。用同样的方法将蝴蝶左侧翅膀变形, 如图 5-1-8 所示。



图 5-1-5 选中右侧翅膀

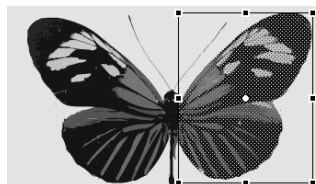


图 5-1-6 任意变形工具



图 5-1-7 变形右侧翅膀



图 5-1-8 变形左侧翅膀

(7) 按 Ctrl+Enter 键预览并测试动画效果, 将文件保存为“变形的蝴蝶.fla”。

### 5.1.1 可导入的外部图像文件类型

Flash CS6 可以导入的外部图像文件包括矢量图和位图。矢量图格式包括 Adobe Illustrator 文件、ESP 文件、PSD 文件或者 FreeHand 文件等。位图格式包括 JPEG、GIF、PNG、BMP 等文件格式。可导入图像文件格式介绍见表 5-1-1。

表 5-1-1 可导入图像文件格式

文件格式	文件扩展名	说明
Adobe Illustrator	.ai、.esp	支持对曲线、线条样式和填充信息的非常精确地转换
Photoshop	.psd	psd 是 Photoshop 默认的文件格式，可直接导入到 Flash 中，并保持 psd 文件的图像质量
FreeHand	.fh	Freehand 是一个功能强大的平面矢量图形设计软件。Flash 为导入的 FreeHand 文件保留 FreeHand 图层、文本块、库元件和页面
JPEG	.jpg	采用无损压缩的位图图像类型。限制在 256 色内
GIF 动画	.gif	是 CompuServe 提供的一种图形格式，最多保存 256 色的 RGB 色阶说，支持透明背景及动画格式
PNG	.png	支持透明度（Alpha 通道）的跨平台位图格式
Bitmap	.bmp	是一种 Windows 标准的点阵式图形文件格式，包含图像信息丰富，几乎不进行压缩，故网络传输时不考虑该格式

### 5.1.2 导入图像的基本操作

#### 1. 导入到舞台

##### (1) 导入位图

执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令，或者按下 Ctrl+R 键，弹出“导入”对话框，在对话框中选择要导入的位图文件“5 外部素材的应用\素材\图片 1.jpg”，单击“打开”按钮，该位图在舞台上显示，并同时保存在“库”面板中。如果导入的位图文件处于一个图像序列中，则单击“打开”按钮后将会弹出提示框，如图 5-1-9 所示。

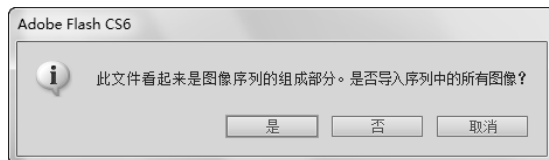


图 5-1-9 提示框

当单击“是”按钮后，图像序列中的所有位图都被导入到舞台上，并且都被保存在“库”面板中，每个位图对应一个关键帧。舞台显示如图 5-1-10 所示，“库”面板中如图 5-1-11 所示，

“时间轴”显示如图 5-1-12 所示。

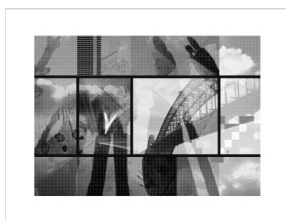


图 5-1-10 舞台显示



图 5-1-11 “库”面板显示

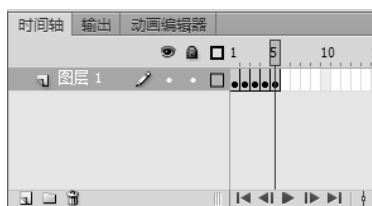


图 5-1-12 “时间轴”显示

当单击“否”按钮后，选择的位图被导入到舞台上，并且被保存在“库”面板中，该位图对应一个关键帧。

## (2) 导入矢量图

执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令，或者按下 Ctrl+R 键，弹出“导入”对话框，在对话框中选择要导入的矢量图文件“5 外部素材的应用\素材矢量图.ai”，单击“打开”按钮，弹出“将‘矢量图.ai’导入到舞台”对话框，如图 5-1-13 所示，单击“确定”按钮，矢量图被导入到舞台上，但是矢量图没有保存在“库”面板中。



图 5-1-13 “将‘矢量图.ai’导入到舞台”对话框

## 2. 导入到库

如果需要导入多个图像进行编辑时，将其导入到舞台后，这些图像会重叠在一起，不利于编辑。因此，可以将其导入到库中，方便用户调用和编辑。执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令，弹出“导入到库”对话框。在对话框中选择要导入的文件，单击“打开”按钮，若导入的图像文件是矢量图，则会弹出如图 5-1-13 所示的对话框。导入的图像文件不在舞台上显示，只保存在库面板中。

## 3. 打开外部库

当外部已有一个库时，用户可以直接进行调用。执行“文件”→“导入”→“打开外部库”命令，或者按下 **Ctrl+Shift+O** 键，弹出“作为库打开”对话框，选取外部库，即选择一个 Flash 源文件，单击“打开”按钮，即可导入外部库，并进行编辑和使用，如图 5-1-14 所示。



图 5-1-14 外部库

### 5.1.3 位图的分离

#### 1. 将位图转换为图形

将位图导入到 Flash 舞台后，整个位图以一个整体对象显示。通过分离命令将位图分离为在 Flash 中可编辑的图形后，但是位图仍然保留原来的细节，可以通过绘画工具和涂色工具来选择和修改位图的区域。将位图转换为图形的操作步骤如下：

(1) 选中导入到舞台上的位图，执行“修改”→“分离”命令，或者按下 **Ctrl+B** 键，将位图打散，如图 5-1-15 所示。

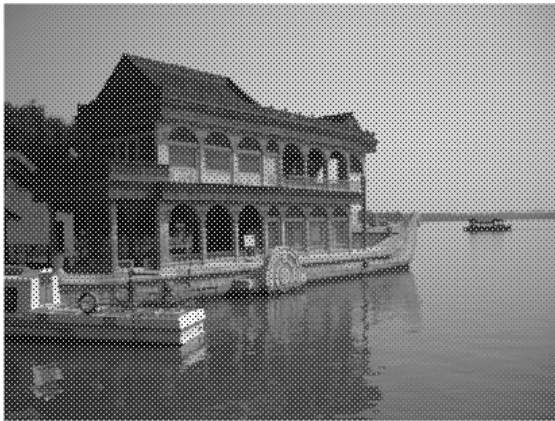


图 5-1-15 打散后的位图




(2) 使用选择工具，改变图形的形状，如图 5-1-16 所示。或者使用橡皮擦工具，擦除图形，使用墨水瓶工具，为图形添加外边框，如图 5-1-17 所示。



图 5-1-16 改变图形的形状



图 5-1-17 编辑图形

## 2. 将位图转换为矢量图

通过转换位图为矢量图命令，可以将舞台上的位图转换为具有可编辑的离散颜色区域的矢量图形。选中舞台上的位图，执行“修改”→“位图”→“转换位图为矢量图”命令，打开“转换位图为矢量图”对话框，如图 5-1-18 所示，设置好参数后单击“确定”按钮，即可将位图转换为矢量图，如图 5-1-19 所示。

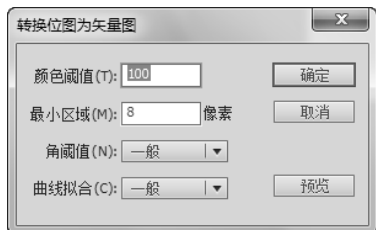


图 5-1-18 转换位图为矢量图对话框



图 5-1-19 转换位图为矢量图后的效果


在“转换位图为矢量图”对话框中设置的参数含义如下：

- 颜色阈值：当两个像素进行比较后，如果它们在 RGB 颜色值上的差异低于该颜色阈值，则认为这两个像素颜色相同。如果增大了该阈值，则意味着降低了颜色的数量。
- 最小区域：设置为某个像素指定颜色时，需要考虑的周围像素的数量。
- 角阈值：该下拉列表框用于确定保留锐边还是进行平滑处理。
- 曲线拟合：该下拉列表框用于确定绘制轮廓所用的平滑程度，包含六个选项。

将位图转换为矢量图形后，可以对其重新编辑。例如：

(1) 执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”命令，在“导入”对话框中选择位图文件“5 外部素材的应用\素材\image1.jpg”，将位图导入到舞台上。

(2) 选中导入的位图，执行“修改”→“位图”→“转换位图为矢量图”命令，在“转换位图为矢量图”对话框，设置“颜色阈值”为 50，单击“确定”按钮，如图 5-1-20 所示。

(3) 选择“颜料桶”工具，设置填充色为红色，在图形上单击，如图 5-1-21 所示。

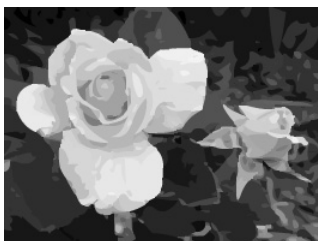


图 5-1-20 转换后的矢量图



图 5-1-21 改变矢量图填充颜色

### 5.1.4 位图的优化

对于导入的位图，可以消除锯齿平滑图像的边缘，或选择压缩选项以减小位图文件的大小，这些都可以在“位图属性”对话框中进行设定。在“库”面板中双击位图图标，或者单击鼠标右键选择“属性”，弹出“位图属性”对话框，如图 5-1-22 所示。



图 5-1-22 位图属性

“位图属性”对话框中的各个属性和按钮介绍如下：

- 允许平滑：选中该复选框，可以消除位图边界的锯齿。
- 压缩：下拉列表中两个选项分别是“照片（JPEG）”和“无损（PNG/GIF）”，选择不同的选项，位图按照不同的方式压缩。
- 品质：选中“使用发布设置”单选按钮，表示使用文件默认的质量。如果选中“自定义”单选按钮，则在该文本框中输入 1~100 的数值，数值越小，图像的质量越高，但文件的字节数也越大。
- 更新按钮：将按照位图设置更新当前的图像文件属性。
- 导入按钮：弹出导入位图对话框，可更换图像文件。
- 测试按钮：可以按照新的属性设置，在对话框的下半部显示一些有关压缩比例、容量大小等测试信息，在左上角显示重新设置属性后的部分图像。

## 5.2 案例：音乐按钮——外部音频的导入与操作

【案例目的】用户对按钮操作时伴随有音频。

【知识要点】导入音频文件，应用音频文件。

【案例效果】当鼠标移到按钮上，伴随发出音效；当单击按钮时，将会播放音乐。效果如图 5-2-1 所示。



图 5-2-1 案例效果

### 【操作步骤】

(1) 新建一个 Flash 文件 (ActionScript 3.0)，执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令，在弹出的“导入到库”对话框中，选择文件“yinxiao1.mp3”和“菊花台.mp3”，将两个声音文件导入到“库”中。

(2) 执行“插入”→“新建元件”命令，在弹出的“创建新元件”对话框中名称设置为音乐按钮，类型为按钮，如图 5-2-2 所示。

(3) 进入音乐按钮元件的编辑窗口，在元件时间轴的图层 1 中“弹起”关键帧处绘制图形，如图 5-2-3 所示。

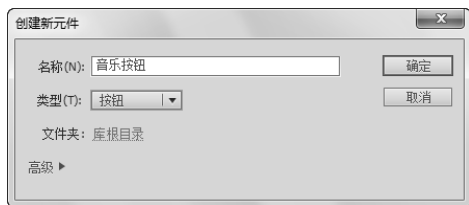


图 5-2-2 新建按钮元件



图 5-2-3 绘制音符图形

(4) 在元件时间轴的图层 1，单击“指针经过”帧按下 F6 插入关键帧，在对应的“属性”面板“声音名称”下拉列表中选择“yinxiao1.mp3”，“同步”类型选择“事件类型”。单击“按下”帧，按下 F6 键插入关键帧，在“属性”面板“声音名称”下拉列表中选择“菊花台.mp3”，“同步”类型选择“事件类型”。



(5) 按 Ctrl+Enter 键预览并测试动画效果。当鼠标移到音符上, 将会发出“yinxiao1.mp3”文件的声音; 当单击音符时, 将会播放“菊花台.mp3”音乐。

(6) 将文件保存为“音乐按钮 fla”。

**说明:** Adobe Flash Professional CS6 提供多种使用声音的方式。可以使声音独立于时间轴连续播放, 或使用时间轴将动画与音轨保持同步。向按钮添加声音可以使按钮具有更强的互动性, 通过声音淡入淡出还可以使动画更加优美。

### 5.2.1 可导入的音频文件类型

在 Flash CS6 中, 可以导入 Wave (.wav)、AIFF (.aif, .aifc)、mp3 格式的文件。如果系统安装了 QuickTime4 或者更高的版本, 还可以导入其他格式的文件, 比如 Sound Designer II (.sd2)、Sun AU (.au, .snd)、FLAC (.flac)、Ogg Vorbis (.ogg, .oga) 等。

### 5.2.2 导入音频的基本操作

在 Flash CS6 中添加声音的操作步骤如下:

(1) 导入声音文件。执行“文件”→“导入”→“导入到库”命令, 在弹出的“导入到库”对话框中, 定位并打开所需的声音文件, 则声音文件被保存在当前文档的库中。

(2) 将声音添加到时间轴。将声音文件从“库”面板中拖到舞台中, 声音就会添加到当前层中。或者选中要添加声音的图层和关键帧, 在“属性”面板声音选项中名称的下拉列表中选择声音文件, 如图 5-2-4 所示。可以把多个声音放在一个图层上, 或放在包含其他对象的多个图层上。但是, 建议将每个声音放在一个独立的图层上。

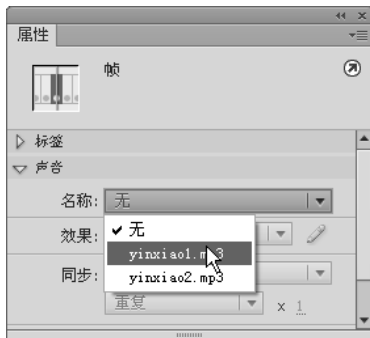


图 5-2-4 在“声音”选项中选择声音文件

### 5.2.3 导入音频的编辑


#### 1. 在“属性”面板中编辑

将声音添加至时间轴后, 选择包含声音的时间轴中的任一帧, 在“属性”面板中, 单击“效果”下拉按钮, 在弹出的下拉列表中选择合适的效果, 如图 5-2-5 所示。




图 5-2-5 “效果”选项

“效果”下拉列表中各选项如下：

- 无：不对声音文件应用效果。选中此选项将删除以前应用的效果。
- 左声道/右声道：只在左声道或右声道中播放声音。
- 向右淡出/向左淡出：会将声音从一个声道切换到另一个声道。
- 淡入：随着声音的播放逐渐增加音量。
- 淡出：随着声音的播放逐渐减小音量。
- 自定义：允许使用“编辑封套”创建自定义的声音淡入和淡出点。

## 2. 利用声音编辑控件

单击“属性”面板中的按钮, 打开如图 5-2-6 所示的“编辑封套”对话框，可以对声音进行精准的编辑。

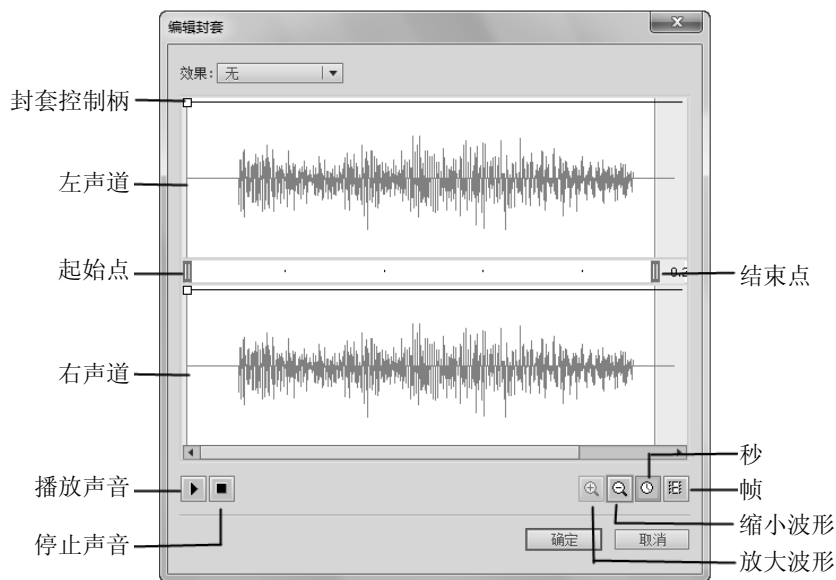








图 5-2-6 “编辑封套”对话框

在“编辑封套”对话框中可以对左声道和右声道中的声音进行编辑，在左右声道的波形上单击鼠标，可添加一个方形控制手柄，产生声音包络线。

- 封套控制柄：拖动封套手柄来改变声音中不同点处的级别。封套线显示声音播放时的音量，若要创建其他封套手柄（总共可达 8 个），单击封套线。若要删除封套手柄，将其拖出窗口。
- 起始点/结束点：定义声音开始和结束的时刻。
- 和按钮：停止和播放按钮，可以随时听取编辑后的声音。
- 和按钮：在水平方向上放大或缩小声音波形。
- 和：以秒或者帧为单位显示波形。

### （1）设置效果

在效果下拉列表中选择一种声音效果即可完成声音的编辑。例如，选择从左到右淡出效果，如图 5-2-7 所示，可以使左声道音量逐渐变小，右声道音量逐渐变大。

### （2）设置声音的开始和结束

在“编辑封套”对话框中拖动起始点和结束点的标志，即可改变声音的开始位置和结束位置，从而保留声音文件中需要的部分。可以配合放大和缩小按钮，或者下方的横向滚动条，来对声音波形进行精确的观察，从而确定声音的开始位置和结束位置。如图 5-2-8 所示。

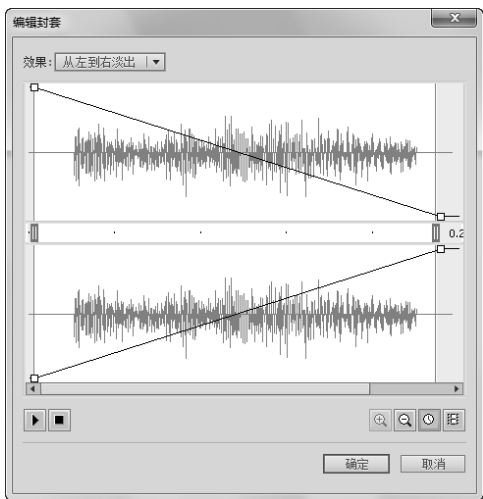


图 5-2-7 从左到右淡出效果

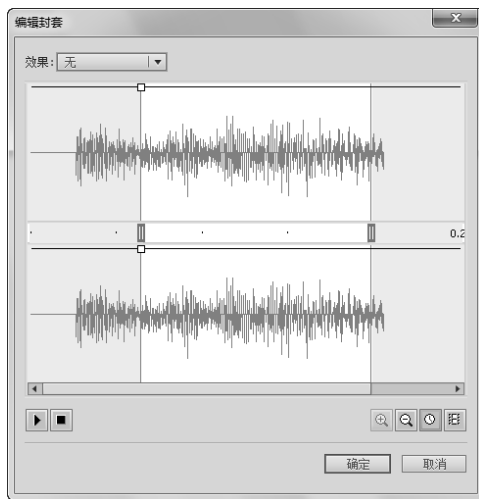


图 5-2-8 设置开始点和结束点

### 3. 同步选项

在“属性”面板中，“同步”选项默认的类型是事件类型。在 Flash CS6 中的声音同步类型共有 4 种，分别是事件、开始、停止和数据流。

- 事件：会将声音和一个事件的发生过程同步起来。事件声音（例如用户单击按钮时播放的声音）在显示其起始关键帧时开始播放，并独立于时间轴完整播放。如果声音播

放时间比时间轴影片长,则即使影片播放完了,声音还会继续播放直到播放完成为止;如果声音文件播放时间比时间轴影片短,则会在影片播放完之前停止。当播放发布SWF文件时,事件声音会混合在一起。如果事件声音正在播放,而声音再次被实例化(例如用户再次单击按钮),则第一个声音实例继续播放,另一个声音实例同时开始播放。这种方式适用于不需要同步的音乐。

- 开始:与事件选项的功能相近,但是如果声音已经在播放,则新声音实例就不会播放。
- 停止:使指定的声音停止播放。
- 数据流:将同步声音,以便在网站上播放。Flash 强制动画和音频流同步。与事件声音不同,数据流随着动画播放的停止而停止。而且数据流的播放时间绝对不会比帧的播放时间长。

#### 4. 压缩声音

Flash 动画在网页中被广泛使用的原因之一是 Flash 文件存储空间较小,Flash CS6 会对输出文件进行压缩,包括对声音的压缩。声音的压缩有以下两种方法。

- 全局压缩设置。执行“文件”→“发布设置”命令,在弹出的“发布设置”对话框中单击音频流和音频事件后面的蓝色字体,在打开的“声音设置”对话框中为音频流或音频事件进行全局压缩设置。如图 5-2-9 所示。
- 对单个声音文件进行压缩设置。右击“库”面板中要压缩的声音文件,在弹出的快捷菜单中选择“属性”命令,即可弹出“声音属性”对话框,如图 5-2-10 所示,在压缩对应的下拉列表中设定相应的压缩选项。

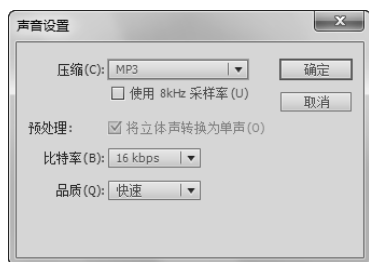


图 5-2-9 全局压缩设置

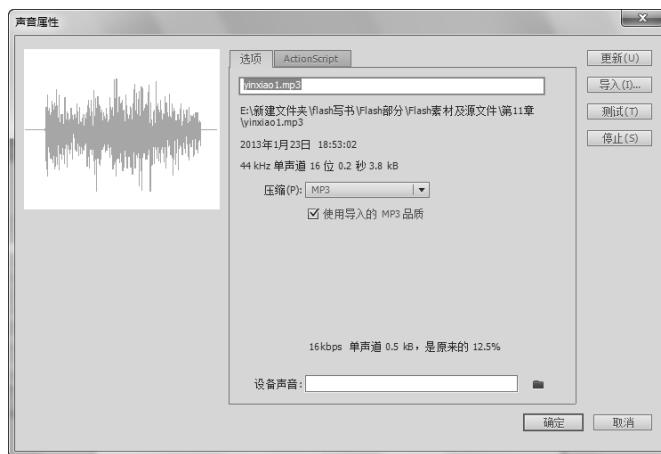


图 5-2-10 单个声音文件压缩

“声音属性”对话框中的压缩选项可以控制声音压缩的品质和大小。“压缩”下拉列表中共有以下 5 个选项。

- (1) 默认压缩:将使用“发布设置”对话框中的全局压缩设置。

(2) ADPCM: 用于设置 8 位或 16 位声音数据的压缩。导出较短的事件声音 (如单击按钮) 时, 适合使用 ADPCM 设置。

- 预处理: 选择“将立体声转换成单声道”(单声道不受此选项的影响) 会将混合立体声转换成非立体声 (单声道)。
- 采样比率: 控制声音保真度和文件大小。较低的采样比率会减小文件大小, 但也会降低声音品质。5kHz 对于语音来说, 是最低可接受标准。11kHz 对于音乐短片来说, 是建议的最低声音品质, 是标准 CD 比率的 1/4。22kHz 是用于 Web 回放的常用选择, 是标准 CD 比率的 1/2。44kHz 这是标准的 CD 音频比率。

(3) MP3 压缩: 以 MP3 压缩格式导出声音。当导出较长的音频流时, 适合使用 MP3 选项。如果要导出一个以 MP3 格式导入的文件, 导出时可以使用该文件导入时的相同设置。

(4) 语音压缩: 是用一个特别适合于语音的压缩方式导出声音。如果选择语音压缩, 需要设置采样率选项来控制声音的保真度和文件大小。较低的采样比率可以减小文件大小, 但也会降低声音品质。

(5) Raw: Raw 是未经处理、也未经压缩的意思。这种压缩格式不是真正的压缩, 它可以将立体声转换为单声道, 允许导出声音时用新的采样率进行再采样。

### 5.3 案例: 公益宣传视频——外部视频的导入与操作

【案例目的】在 Flash 中使用视频文件。

【知识要点】导入视频的基本操作。

【案例效果】效果如图 5-3-1 所示。




图 5-3-1 案例效果

【操作步骤】

(1) 新建一个 Flash 文件 (ActionScript 3.0), 执行“文件”→“导入”→“导入到舞台”

命令，在弹出的“导入”对话框中，选择文件“5 外部素材的应用\素材\制作公益宣传视频背景.jpg”，单击“打开”按钮，文件被导入到舞台中，如图 5-3-2 所示。将图层 1 重命名为“背景”。

(2) 单击“时间轴”面板下方的“新建图层”按钮, 创建一个新图层并命名为“视频”。执行“文件”→“导入”→“导入视频”命令，弹出“导入视频”对话框，单击“浏览”按钮，在弹出的“打开”对话框中选择“公益.flv”文件，单击“打开”按钮，返回到导入视频对话框“选择视频”界面中，选择“在 SWF 中嵌入 FLV 并在时间轴中播放”。

(3) 单击“下一步”按钮，在导入视频对话框“嵌入”界面进行设置，如图 5-3-3 所示。单击“下一步”按钮，在导入视频对话框“完成视频导入”界面进行设置。



图 5-3-2 导入背景图片

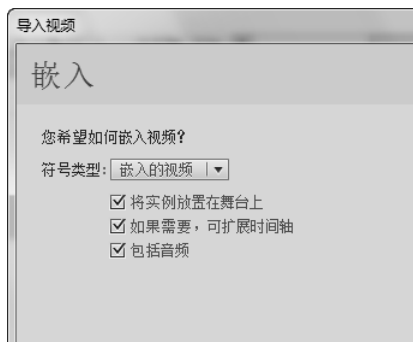


图 5-3-3 设置嵌入选项




(4) 单击“完成”按钮，视频文件被导入到舞台中，如图 5-3-4 所示。选中“视频”图层，选择任意变形工具, 在视频周围出现控制手柄，调整视频的大小，并将其拖到合适位置，如图 5-3-5 所示。



图 5-3-4 导入视频到舞台



图 5-3-5 调整视频大小和位置

(5) 单击“时间轴”面板下方的“新建图层”按钮, 创建一个新图层并命名为“文字”。选择文本工具, 在“属性”面板中设置相关参数，如图 5-3-6 所示。在舞台上输入文本“孝敬父母 珍惜亲情”，如图 5-3-7 所示。

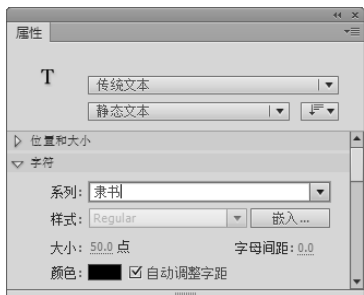


图 5-3-6 设置文本参数



图 5-3-7 在舞台上添加文本

(6) 按 **Ctrl+Enter** 键预览并测试动画效果，将文件保存为“公益视频.flas”。

### 5.3.1 可导入的视频文件类型

如果要将视频导入到 Flash CS6 中，必须使用以 FLV 或 H.264 格式编码的视频。视频导入向导检查选择导入的视频文件，如果视频不是 Flash 可以播放的格式，则会弹出提醒对话框。如果视频不是 FLV 或 F4V 格式，则可以使用 Adobe Media Encoder 以适当的格式对视频进行编码。

FLV (Macromedia Flash Video) 文件可以导入或导出带编码音频的静态视频流，适用于通信应用程序。F4V 是 Adobe 公司继 FLV 格式后的支持 H.264 的 F4V 流媒体格式。它和 FLV 主要的区别在于，FLV 格式采用的是 H.263 编码，而 F4V 则支持 H.264 编码的高清晰视频，码率最高可达 50Mb/s。

### 5.3.2 导入视频的基本操作

执行“文件”→“导入”→“导入视频”命令，弹出“导入视频”对话框，如图 5-3-8 所示。可以选择位于本地计算机上的视频剪辑，也可以输入已上载到 Web 服务器或 Flash Media Server 的视频 URL。

要导入本地计算机上的视频，单击“浏览”按钮，弹出“打开”对话框，选择要导入的视频文件后，单击“打开”按钮，返回到导入对话框。导入视频对话框提供了 3 个视频导入选项：

- 使用播放组件加载外部视频：导入视频并创建 FLVPlayback 组件的实例以控制视频回放。可以将 Flash 文档作为 SWF 发布并将其上载到 Web 服务器时，还必须将视频文件上载到 Web 服务器或 Flash Media Server，并按照已上载视频文件的位置配置 FLVPlayback 组件。
- 在 SWF 中嵌入 FLV 并在时间轴中播放：将 FLV 或 F4V 嵌入到 Flash 文档中。这样导入视频时，该视频放置于时间轴中可以看到时间轴帧所表示的各个视频帧的位置。嵌入的 FLV 或 F4V 视频文件成为 Flash 文档的一部分。将视频内容直接嵌入到 Flash SWF 文件中会显著增加发布文件的大小，因此仅适合于小的视频文件。

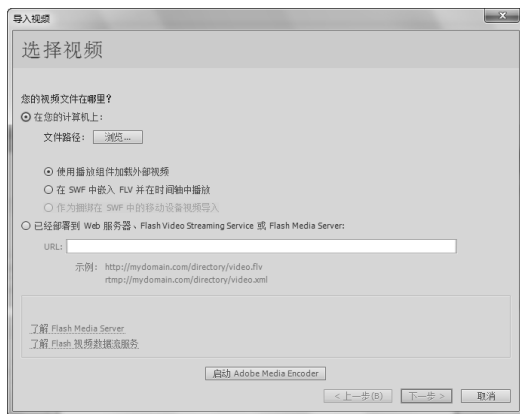


图 5-3-8 “导入视频”对话框

- 作为捆绑在 SWF 中的移动设备视频导入：与在 Flash 文档中嵌入视频类似，将视频绑定到 Flash Lite 文档中以部署到移动设备。

#### 1. 使用播放组件加载外部视频

在导入视频对话框“选择视频”界面中，如果选择“使用播放组件加载外部视频”，单击“下一步”按钮，进入导入视频对话框的“设定外观”界面，如图 5-3-9 所示。通过“外观”下拉列表中的选项，选择视频剪辑的外观。如果选择“无”，则不设置 FLVPlayback 组件的外观。如果选择预定的 FLVPlayback 组件外观之一，Flash 将外观复制到 FLA 文件所在的文件夹。也可以输入 Web 服务器上的外观的 URL，选择自己设计的自定义外观。

单击“下一步”按钮，进入“完成视频导入”界面，单击“完成”按钮，完成视频的导入，在舞台上的显示效果如图 5-3-10 所示。



图 5-3-9 设定外观

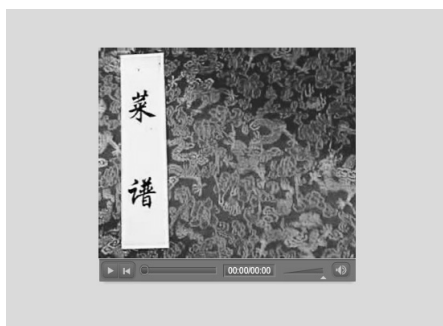


图 5-3-10 舞台上显示效果

#### 2. 在时间轴中嵌入视频

对于较短小的视频，可以直接嵌入到 Flash 的时间轴中，发布时可以作为 SWF 文件的一



部分。这种情况下，通常会显著地占用文件的存储空间，增大 SWF 文件的体积，因此，较长的视频不宜采用这种方式，否则可能会导致视频与音频不同步，并且发布后不能更改嵌入的视频内容。

在导入视频对话框“选择视频”界面中，选择“在 SWF 中嵌入 FLV 并在时间轴中播放”，单击“下一步”按钮，进入导入视频对话框的“嵌入”界面，如图 5-3-11 所示，选择用于将视频嵌入到 SWF 文件的元件类型。类型有以下 3 种：

- 嵌入的视频：如果要使用在时间轴上线性播放的视频剪辑，那么最适合的方法就是将该视频导入到时间轴。
- 影片剪辑：将视频置于影片剪辑实例中，可以获得对内容的最大控制。视频的时间轴独立于主时间轴进行播放。
- 图形：将视频剪辑嵌入为图形元件时，无法使用 ActionScript 与该视频进行交互。

单击“下一步”按钮，完成视频的导入。在舞台上的显示效果如图 5-3-12 所示。



图 5-3-11 舞台上显示效果

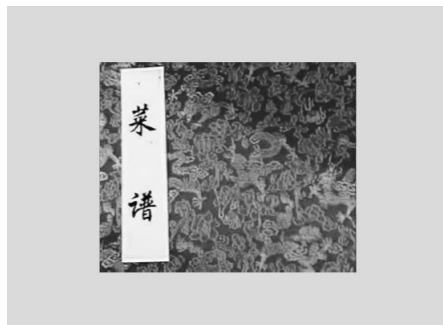


图 5-3-12 舞台上的效果

### 5.3.3 导入视频的编辑

选中导入到舞台上的视频，单击工具箱中的“任意变形工具”按钮，或者在变形面板中设置参数，都可以实现对视频的变形、旋转、倾斜和缩放操作，如图 5-3-13 所示。

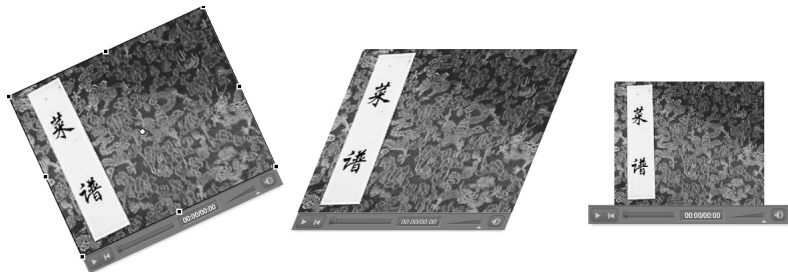


图 5-3-13 对视频进行编辑

## 习题 5

### 一、填空题

1. 通过\_\_\_\_\_命令可将舞台上的位图转换为具有可编辑的离散颜色区域的矢量图形。
2. 在 Flash CS6 中的声音同步类型共有 4 种, 分别是\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_。
3. 如果要将视频导入到 Flash CS6 中, 必须使用以\_\_\_\_\_或\_\_\_\_\_格式编码的视频。

### 二、简答题

1. 可导入 Flash CS6 的外部图像的文件类型有哪些?
2. 简述在 Flash CS6 中声音压缩的两种方法。
3. 简述在 Flash CS6 中导入视频的操作步骤。

### 三、操作题

制作圣诞贺卡, 要求自己搜集位图素材, 添加背景音乐, 插入合适的视频。