

## 第13章 发布作品

不管人们是否承认，事实上很多人的荣誉感都很强。当人们经过辛勤的劳动完成了自己的Flash电影作品，没有什么奖赏比别人的注视和称赞更好了。不同的Flash电影有不同的预期目标，但共同的目标是：让更多的人知道自己的作品。

无论是通过网页来推销你的电影作品，还是作为单机应用程序、视频、静态图像，Flash都提供自动处理的方法。让我们来看看传输方式和最后作品的处理，这样你就可以体验收获的喜悦了。

### 13.1 传输方法

因为Flash具有发布功能，你只要简单地选取所希望的作品传输格式，调整这种格式允许的设置，单击Publish。哇！Flash在你设置的基础上导出了你的作品。

下面我们所讨论的大部分内容都要涉及 Publish Settings(发布设置)对话框。

打开Publish Settings对话框的操作方法：

选择File菜单下的Publish Settings。

#### 13.1.1 发布设置

在Flash中，你可以控制自己作品的传输方式：比如通过HTML网页传输；或者选择多种发布途径，比如作为通过HTML网页、作为QuickTime电影以及作为执行程序传输。对于后一种，发布特征同时创建了所有文件。

下面介绍Publish Settings对话框中的各种选项。

##### 1. 格式(Formats)

在发布操作中，第一步是选择电影传输的格式。Formats对话框(见图13-1)给你提供了很多种选择：

1) Type(类型)：选择格式选项(而不是放映程序)将在Publish Settings对话框中增加一个选项卡。单击该选项卡，可调整所有格式的设置。

2) Filename(文件名)：你可以给Publish功能所创建的任何文件命名。如果选择 Use default names复选框，所创建的文件将和编辑文件同名，且带有相应的扩展名。如果不选该复选框，则可以指定文件名。

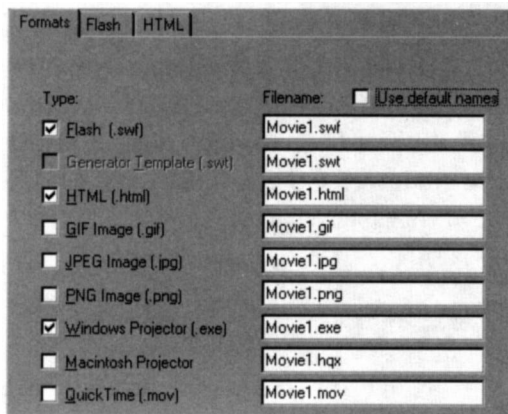


图13-1 Formats对话框

根据在HTML对话框中所选的模板，你实际上可以从Format对话框选择多种格式。例如，如果选择HTML模板，该模板要查看观众的计算机是否已经安装Flash Player插件。如果没有，就不能放映Flash电影。但是对于位图(如GIF、

JPEG、PNG)，即使没有安装该插件程序也可以显示。这种形式的功能需要 HTML 网页、Flash 电影文件和位图文件。因此，在 Format 对话框中，必须选择 Flash、HTML 以及 GIF、JPEG 或 PNG（根据自己的需要选择位图）。这样就允许 Publish 功能创建该插件检测模板正常运行所需要的全部文件（.swf、.html、.gif、.jpeg 或 .png）。

必须将用 Publish 功能创建的文件放置在与编辑文件相同的目录下，并将其上载到自己的服务器上。上载一组将共同工作的文件时，确保这些文件在上载后，仍能保持它们的相对位置。例如，如果编辑文件在硬盘的名为“Awesome Flash Project”的文件夹中，Publish 功能创建的所有文件也应该在该文件夹中。上载这些文件时，也要确保它们在服务器中的同名文件夹中。

## 2. Flash(.swf)

创建扩展名为 .swf 文件是发布 Flash 电影的最佳途径。它也是为了从 Web 获取你的电影的第一步（请看下面小节“HTML”）。当你以这种格式将你的电影放进 HTML 网页时，使用者可以用网页浏览器，如微软公司的 IE 或 Netscape 公司的 Navigator/Communicator 来浏览。当然，这些网页浏览器必须带有 Flash Player 插件程序才行。这种格式的 Flash 电影也可以使用 Macromedia Director、Authorware 或其他带有 Flash Player ActiveX 控件的软件来放映。

当你导出 Flash 电影时，所有的交互性、功能性都要完整保留。

以这种格式导出时，可选择以下设置（见图 13-2）。

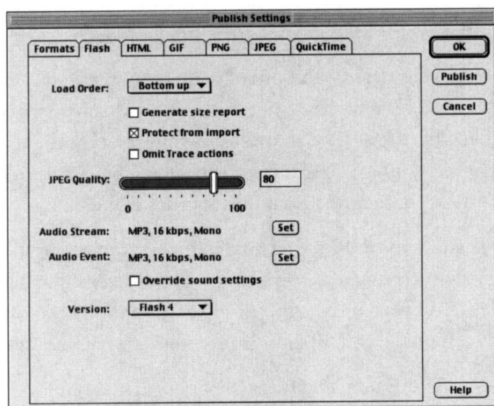


图13-2 Flash Format对话框

1) Load Order(加载顺序)：从Web下载电影，每当信息到达观众的浏览器时，可以看到第一帧“创建”了一层。这个选项允许你设置层的加载顺序。

- Bottom Up(自下而上)：首先加载最底层，然后加载随后的所有层。
- Top Down(自上而下)：首先加载最上层，然后加载随后的所有层。

2) Generate size report(产生大小报告)：创建一个文本文件（Windows中扩展名为 .txt 的文件），其中包含了电影中各帧大小以及导入的文件和字体列表的信息。该文本文件和导入的电影同名，并在同一个目录下。

3) Protect from import(保护导入)：防止最终导出的电影再次导入 Flash，换句话说，就是防止其他人将你的工作声明为他的。该选项不会影响编辑文件，只是对最终的 Flash 电影产生影响。

4) Omit trace action(省略跟踪动作): 从导出的Flash电影中删除所有的跟踪作用, 防止别人偷窥你的源代码。

5) JPEG Quality(JPEG质量): 允许设置默认压缩量, 该压缩量将应用于电影中所有没有进行独立优化的位图(请看第6章“位图”)。设置为“0”, 导出的位图质量最低(这时的电影文件最小); 设置为“100”, 导出的位图质量最高(这时的电影文件最大)。

6) Audio Stream(音频流): 允许对你电影中所有的流式声音(也就是说, 没有进行单独优化的音频流)设置默认压缩比(请看第5章“声音”)。该压缩比是将来要用的设置。单击后面的Set按钮可以改变此设置。该设置和Sound Properties对话框中的设置相同。

7) Override sound settings(忽略声音设置): 如果在Sound Properties对话框中对声音进行单独优化, 那么该选项将忽略所有在Audio Stream和Audio Event中的设置。如果你希望用光盘分发电影版本具有很高的声音质量, 可以进行这种设置。

8) Version(版本): 允许导出用低版本的Flash Player也可以看的电影。版本指定功能在导出低版本时不能用。

### 3. HTML(.html或.htm)

HTML格式选项卡(见图13-3)可选择将产生包含你的Flash电影的HTML网页的设置。将导出的电影和生成的HTML网页上载到服务器上, 这样在Web网上就可以看到了。

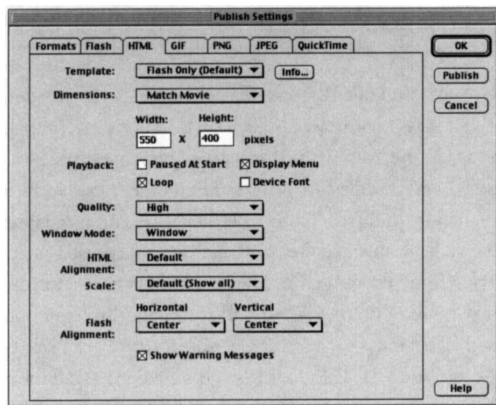


图13-3 HTML格式对话框

发布为HTML要和发布为.swf格式相结合(请看上面小节“Flash”), 因为导出的Flash电影同时也放置在产生的HTML网页上。

这样生成的HTML代码包括<object>和<embed>标记, 这些标记使你可以用Microsoft公司的IE或Netscape公司的Navigator/Communicator网页浏览器来浏览电影。生成的代码需要设置电影在HTML网页中的参数, 包括对齐、大小、是否自动开始放映(要了解更多的信息请看本章后面13.2节“Flash和HTML”)。

导出为这种格式时, 可使用以下选项:

1) Template(模板): 在该对话框中, Flash提供了用来生成HTML网页的模板。不同的模板提供不同的功能。例如: 一个模板只是将你的Flash电影放进生成的HTML网页中, 使用者只能通过安装了插件程序的浏览器才能看到; 另一个模板不但可以做同样的事, 而且还能首先检测是否安装了插件程序, 如果没有, 模板还会自动安装; 其他的一些模板还包含JavaScript,

它具有插件检测、cookie创建和cookie检测工具。要了解更多的模板,请看本章后面 13.4节“了解模板”。

2) Flash Only(纯Flash)(默认值):生成一个内嵌Flash电影的HTML网页。该模板不包括插件程序检测功能。

3) Flash 3 with image(带图像的Flash 3):创建一个HTML网页,用JavaScript测定Flash Player 3是否已经安装到计算机上。如果已经安装了,电影就可以在Web网页上显示;如果没有安装,最新的插件程序会自动地为IE的使用者下载并安装上,而Netscape使用者就只能看到图像映射(请看本章后面13.3节“插件问题”)。任何带有附有Get URL动作的按钮的关键帧可以作为产生图像映射的基础。为指定用来做图像映射的关键帧标上“#”符号;如果你没有这样做,Flash会用电影的最后一帧的按钮自动创建图像映射。必须选择版本Flash 3来导出,并且,为了创建必要的图像映射,在Format选项卡上还要选择GIF、JPEG或PNG。

4) Flash 4 with image(带图像的Flash 4):创建一个HTML网页,用JavaScript检测用户的计算机中是否已经安装了Flash Player 4。然后,执行和带Image选项的Flash 3同样的动作。

5) Flash with FS Command(带有FS命令的Flash):创建一个嵌有Flash电影的HTML网页,并且包括在网页上启用FS命令所必需的代码(请看第11章“交互性”)。该模板不包括插件检测功能。

6) Image Map(图像映射):创建一个嵌有图像映射的HTML网页。任何一个带有Get URL动作的按钮的关键帧都能用来作为产生图像映射的基础。对指定用来做图像映射的关键帧,标上“#”符号;如果你没有这样做,Flash会用电影的最后一帧的按钮自动创建图像映射。该选项只能产生一个嵌入式图像映射,不能产生嵌入式Flash电影。生成的图像可以是GIF、JPEG也可以是PNG,具体根据自己在Publish Settings对话框的Format选项卡中所选择的格式而定。

7) Java Player(Java放映器):创建一个可以显示建立在Java基础上的电影的HTML网页。应创建所有必要的Java类,并将它放在相应HTML网页的同一目录下。必须选择Flash 2作为导发布本。

8) QuickTime:创建一个能够放映QuickTime 4版本电影的HTML网页。在Flash对话框中必须选择Flash 3作为导发布本,并在Format选项卡中选择QuickTime。

9) User Choice(用户选项):创建一个带有链接的网页,该链接让用户自己决定如何来看你的电影,也就是说是当作Flash电影,还是当作图像,然后在该选择的基础上创建一个cookie。cookie作为他们如何看其他更高版本的Flash网页(是作为电影还是作为图像)的基础。Flash电影创建该选项的基础是你的Flash选项卡设置。这个图像到底是GIF、JPEG还是PNG,要看你在Publish Settings对话框的Format选项卡中所选的格式了。

提示 选择模板,然后单击Info按钮,打开一个小组对话框。该对话框显示了当前所选模板的信息,包括名称、功能以及格式。必须对它们进行选择和调整才能正确输出(如图13-4)。要滚动对话框,只需按动键盘的向上或向下箭头键即可。

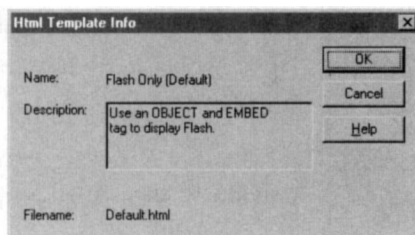


图13-4 Info框提供了所选的模板的信息

10) Dimensions(大小):允许设置电影窗口在HTML网页中显示的水平和垂直大小。电影窗口是简单



的矩形。既然它们是两个不同的物体——电影和电影窗口——它们就有不同的大小和形状。根据所选定的尺寸，电影一般不是和电影窗口正好吻合。本设置不会影响源文件，只影响出现在HTML网页的电影窗口中的导出电影。

- Match Movie(匹配电影)：在产生的HTML页上设置你的电影窗口的大小，使之与 Movie Properties对话框中所指定的大小相匹配。
- Pixels(像素)：设置电影窗口在产生的HTML网页中的大小所包含的像素数。
- Percent(百分比)：设置电影窗口在产生的HTML网页中的大小与显示它的浏览器窗口的百分比关系。

提示 输入的百分比一般是100%。这样，Flash电影可以在浏览器中全屏显示。

11) Playback(回放)：提供一些对所产生的HTML网页上的电影的开始放映和放映过程有影响的选项。

- Paused At Start(在开始时暂停)：如果选择了该项，那么，HTML网页上的电影只有在用户单击了电影中的放映按钮或是从Flash Player 快捷菜单(shortcut menu)中选择放映功能，电影才会开始放映。
- Loop(循环放映)：如果选择了该项，电影放映到最后一帧时就会自动地回到第一帧开始重新放映。
- Display Menu(显示菜单)：当用户在电影中右击(Windows)或按住Control键单击(Macintosh)时，在浏览器窗口就会出现Display菜单。该菜单通常是显示停止、放映、倒带以及其他设置。如果不选该项，菜单中就只能显示Flash Player本身的信息。
- Device Font(设备字体)(Windows)：如果用户的机器中没有安装必需的字体，选择此项将代替经过光滑处理的系统字体。

12) Quality(质量)：因为看电影的用户计算机的处理器速度不同，该选项允许根据处理器的情况来决定电影的放映速度和视觉质量。

- Low(低)：牺牲了放映的速度和视觉质量。因此，电影不能消锯齿。
- Auto Low(自动低)：最初关闭消锯齿功能，但是如果用户的处理器足够快，将打开此功能以提高视觉质量。
- Auto High(自动高)：如果每秒钟放映的速度比在Movie Properties对话框中设置的低，开始时会自动打开消锯齿功能，提高放映速度。
- High(高)：低速处理器的计算机要保持好的视觉质量，选了该项就可以一直有消锯齿功能。如果电影具有动画效果，就不对位图进行光滑处理；如果不具有动画效果，则进行光滑处理。
- Best(最好)：选择该项，总是对位图进行光滑处理，并且一直有消锯齿功能。

13) Window Mode(窗口模式)(Windows)：允许你利用安装了Flash Player ActiveX 控件的Windows版的Internet Explorer所提供的功能。

- Window(窗口)：提供最好的重放性能。选择此选项，将在HTML网页的矩形框中放映电影。想了解更多的该选项和下面两个选项的信息，请看13.2.1节“Flash和HTML”。
- Opaque(不透明)：允许移动HTML网页中电影的矩形区域的后面的元素，而无需将它们显示出来。该选项与动态的HTML层结合使用。
- Transparent Windowless(无窗透明)：使Flash电影的背景颜色(和Movie Properties对话框

中的设置相同)透明。这样电影窗口所嵌入的HTML网页的背景也能显示出来。该设置虽然很有意思,但降低了放映速度,因此要少用。

14) HTML Alignment(HTML对齐):决定电影和网页上其他元素的对齐关系。选择该项不会造成任何明显的影响,除非对所产生的 HTML网页重新进行编辑并在电影旁边放置了其他的元素,如文本或图片。本选项包括默认、左、右、上、下五个选择。

15) Scale(比例):如果为实际的电影窗口所选的宽度和高度(在Dimensions设置中)与Movie Properties对话框中的设置不同,那么电影元素(为特殊大小所设计)也许不能完全符合电影窗口新设的大小。这决定了电影在你所指定的电影窗口的边界中的外观。

- Default(默认)(全部显示(Show All)):使电影全部显示在电影窗口。所有元素都比例适当地充满整个电影窗口。如果窗口的比例和电影原大小不同,边界或工作区的元素可能显示在电影元素和电影窗口之间。
- No Border(无边框):调整电影的比例,使它完全充满电影窗口,不显示边界。因此,电影中的元素可能被切掉一部分,从而在电影窗口中不可见。
- Exact Fit(完全合适):使电影不成比例以适合电影窗口的大小。因此,电影可能会出现被挤压或膨胀的现象,这要根据电影窗口比例和电影本身的差异而定(如图13-5)。

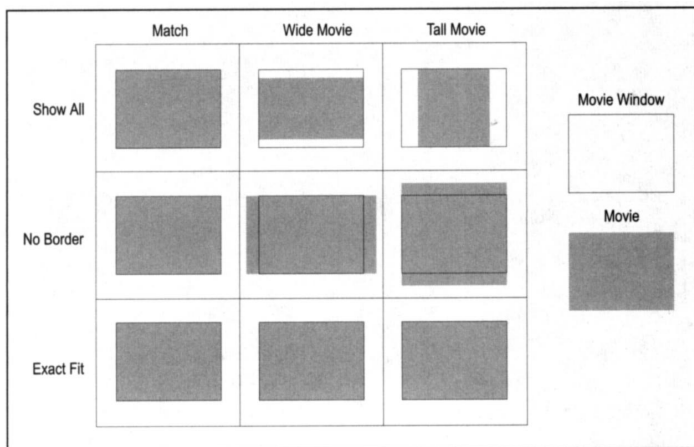


图13-5 如果电影不能完全充满电影窗口,不同的排列设置的对电影有不同影响

16) Flash Alignment(Flash对齐):该选项决定了电影在电影窗口中的对齐情况,和“Show All”及“No Border”的设置相结合。使用“Show All”设置时,边框会显示在电影和电影窗口之间。该选项影响边框的显示。例如:如果在垂直和水平对应的选项中都选择“居中”,电影会被放在电影窗口的中间;如果在垂直和水平对应的选项中都选择“靠上和靠左”,电影会被放在电影窗口的左上方,并且边框存在于电影窗口的右下方。请记住:只有在电影窗口和当前电影不符合时,才会存在边框。

在使用“无边框”设置时,电影按照一定的比例去填充电影窗口,电影可能会变得比窗口大或者被迫隐藏起一部分。Flash的对齐设置使你有权决定显示哪部分。例如,如果在垂直和水平对应的选项中都选择“靠下和靠右”,电影会被放在电影窗口的右下方,而电影窗口的左上部分看不见;如果在垂直和水平对应的选项中都选择“靠上和对中”,电影会被放在电影窗口的中上方,而电影窗口的左下方和右下方部分看不见(如图13-6)。

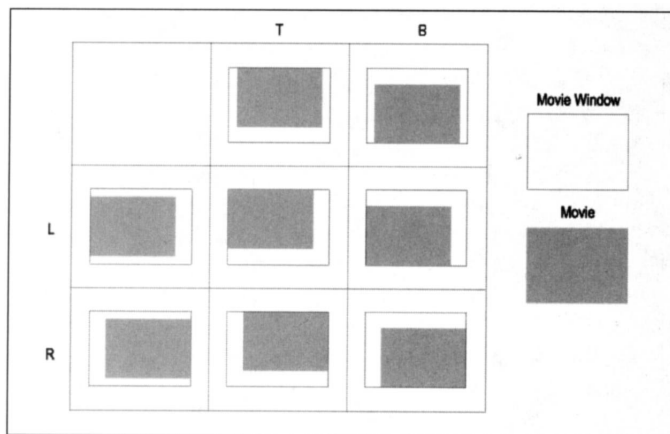


图13-6 如果电影没有完全填充窗口，Flash将有不同的对齐方式

17) Show Warning Message(显示警告信息)：使用模板时，会出现一条警告信息，指出所使用模板要求你选择其他发布格式或调整发布设置。

#### 4. Gif (.gif)

GIF是网上最流行的图形格式。这是因为它们经过压缩（不像网上其他的图形格式，如JPEG和PNG），并且可进行动画处理。一般在两种情况下，会在Flash编辑文件的基础上创建GIF：一种是想将Flash用作HTML页的GIF创建工具，一种是因为用户没有Flash插件，故想用GIF文件替换网页上的Flash电影。无论哪种情况，Flash都可使它们的实现方法变得很简单。可用以下选项创建GIF(见图13-7)。

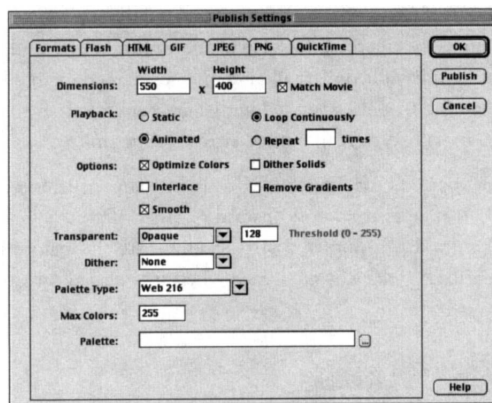


图13-7 GIF格式对话框

1) Dimension(大小)：可设置所创建的GIF在垂直和水平方向上的大小（用像素表示）。Match Movie(匹配电影)使用Movie Properties(电影属性)框中的设置。选择此复选框，Width和Height框将不起作用，并灰显。如果不选择此复选框，则必须为导出的GIF输入新的大小值。只需要输入宽或高，因为Flash导出图像时，总是维持原来的宽度和高度比。

2) Playback(重放)：可选择导出的GIF是静态的还是具有动画效果，如果具有动画效果，应如何放映。

- Static(静态)：要根据电影中的某个关键帧创建非动画的 GIF，可选择此选项。将此关键帧标记为#Static，以便将它导出。(如果不这样做，Flash将使用电影的第一帧。)
- Animated(动画)：要根据电影或电影中的某部分创建具有动画效果的 GIF，可选择此选项。可以通过将第一帧和最后一帧分别标记为 #First和#Last来指定导出的帧的范围。如果不这样做，将导出整部电影，从而创建一个庞大的文件。导出为 GIF时将失去声音和可交互性。
- Loop Continuously(连续循环)：若选择此选项，具有动画效果的 GIF将在到达最后一帧时自动连续放映。
- Repeat Times(重复次数)：如果选择此选项，具有动画效果的 GIF将在到达最后一帧时，自动按照指定的次数重新放映。

### 3) Options选项将决定GIF的外观：

- Optimize Colors(优化颜色)：选择此选项将删除 GIF的颜色表中所有未用的颜色，从而减小最终的GIF文件大小。如果使用 Adaptive调色板，此选项将不起作用。
- Dither Solids(抖动纯色)：抖动纯色、渐变和图像。详细信息，请参见下面的“Dither”选项。
- Interlace(隔行扫描)：当GIF以较慢的连接速度下载时，可使它逐渐清晰地显示在舞台上。
- Remove Gradients(删除渐变)：渐变使导出的GIF文件变大，并影响显示质量。选择此选项可使所有的渐变转变为以渐变的第一种颜色为基础的纯色。因此，如果某个填充区域使用的是从白到蓝的渐变，那么选择此选项将使该填充区域仅显示为白色。
- Smooth(平滑处理)：为导出的GIF使用消锯齿功能。这样会使文件稍稍变大，但是图像元素，尤其是文本将显得很光滑，而不会出现锯齿。如果导出的 GIF的背景透明，那么关闭此功能可以避免在将 GIF放置在彩色背景中时图像边缘出现光圈。

4) Transparent(透明)：透明的GIF是部分透明的图像，因此当将它放置在某个网页上时，可通过GIF的透明部分看到该网页的背景。以下透明设置确定了导出的 GIF中哪些部分透明。

- Opaque(不透明)：使图像的整个矩形区域不透明。导出的图像将以它在 Flash中的样式出现在HTML页。
- Transparent(透明)：使导出的GIF的背景透明。这意味着电影背景中可以在 Flash中看到的部分现在将变得透明。
- Alpha：可处理电影中运用了 alpha值的颜色(它们是电影中所使用的半透明的颜色)。在门限值框中输入0~255之间的一个值(对应于Color窗口中的0~100%透明度游标；因此，该设置中值128等于颜色窗口中的50%)。alpha值超过这个输入值的任何颜色导出时都将为不透明；alpha值低于这个输入值的任何颜色导出时都将为透明。

5) Dither(抖动)：GIF文件生来就只有有限的调色板(最多256种颜色)。如果正在导出的GIF使用了当前调色板中没有的颜色，那么抖动可通过混合已有的颜色来模拟那些没有的颜色。这种处理只是造成了一种假象，使眼睛仿佛看到了某些实际不存在的颜色。但是在使用抖动之前，应意识到两点：它会使导出的图像文件增大，并且，有时在低分辨率的显示器上的使用效果很糟糕。

如果不使用抖动，那么，当前调色板中没有的颜色将由已有的最接近的颜色来代替。如果使用此选项，那么在导出文件之后应进行检查，因为有时可能会出现一些意想不到的情况。



- None(无)：导出图像时不使用抖动。
- Ordered(正常)：导出图像时使用适度的抖动，并使文件大小的变动最小。
- Diffused(扩散)：创建高质量的抖动，同时文件大小的增加最为显著。

6) Palette Type(调色板类型)：因为GIF文件的调色板的颜色有限，所以必须选择适当的调色板才能使导出的文件的颜色尽可能准确。以下选项可为调色板进行最有效的控制。

- Web 216：如果你的项目中使用的几乎都是适于 Web 的颜色，那么该选项可带来最佳效果。它产生的GIF文件以Microsoft和Netscape浏览器所使用的216色调色板为基础。
- Adaptive：创建一个以图像中的颜色为基础的自定义调色板。使用该选项所产生的颜色比Web 216调色板所产生的颜色更准确。缺点是最后的图像文件也增大。可以通过减少最多可用颜色(请参见下面的“Max Colors”选项)来减小文件。
- Web Snap Adaptive：使用前面两个调色板选项中的最佳部分。它根据图像中的颜色创建一个自定义调色板；但是，在任何可能的情况下，用适于 Web 的颜色替换自定义颜色。

7) Max Colors(最大颜色位数)：如果使用了Adaptive或Web Snap Adaptive调色板选项，因为这两个选项可在导出图像时创建自定义调色板，所以此选项可设置将创建的颜色最大数量。颜色越少，图像文件也越小，但是颜色的准确性下降。颜色越多，文件也越大，但是颜色的准确性提高。

#### 5. JPEG (.jpeg或.jpg)

GIF是用较少的颜色创建简单的小型图像的最佳工具。但是，如果想导出一个既有清晰的渐变又不受有限的调色板限制的图像，那么 JPEG则是首选。JPEG格式对话框(见图13-8)使你得以在导出具有照片质量的图像的同时，对图像进行压缩以获得相对较小的文件。JPEG和GIF的主要区别在于JPEG不能作为具有动画效果的图形导出。而且，它还不能很好地导出只有极少颜色的图像。

JPEG图像只能作为静态的或无动画效果的图像导出。将某个要导出的关键帧标为 #Static，否则，Flash将导出电影的第一帧。

1) Dimensions：可设置所创建的JPEG在垂直和水平方向上的大小(用像素表示)。Match Movie将创建一个与Movie Properties框中的设置有着相同大小的JPEG。如果选择此选项，Width和Height框将不起作用，并灰显。如果不选择此选项，则可以为导出的JPEG输入一个新的大小值。

2) Quality(质量)：可设置应用在导出的JPEG中的压缩量。设置0将以最低的视觉质量导出JPEG，此时图像文件最小；设置100将以最高的视觉质量导出JPEG，此时图像文件最大。

3) Progressive(逐渐显示)：类似于GIF的Interlace选项。当JPEG以较慢的连接速度下载时，此选项将使它逐渐清晰地显示在舞台上。

#### 6. PNG (.png)

PNG格式对话框(见图13-9)可以相对较新的图形标准导出图像，它较之GIF有着众多的优点，尤其在压缩性能、颜色容量和透明性方面更是如此。(详细信息，请参见第6章“位图”。)

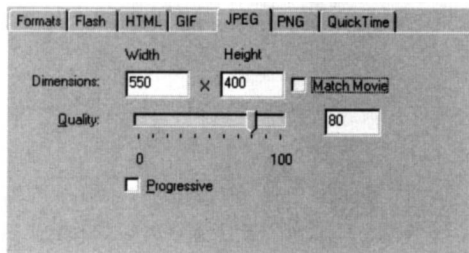


图13-8 JPEG格式对话框

但是请记住，PNG还未广泛使用或未获得广泛支持，所以慎用这种格式。

和JPEG一样，PNG图像只能作为静态的或无动画效果的图像导出。将要导出的关键帧标为#Static，以防止Flash导出电影的第一帧。

1) Dimensions：可设置将创建的PNG在垂直和水平方向上的大小（用像素表示）。Match Movie将创建一个与Movie Properties框中的设置有着相同大小的PNG。如果选择此选项，Width和Height框将灰显。如果不选，则可以为导出的PNG输入一个新的大小值。

2) Bit Depth(位深度)：位深度确定将用在导出的图像中的颜色的数量。位深度越低，产生的文件越小。

- 8-bit：产生的图像文件的最大调色板有 256种颜色。抖动选项只有在选择了此设置时才可用(否则，将灰显)。
- 24-bit：产生的图像文件的最大调色板有着 65 000多种颜色。使用此选项时可获得高度准确的颜色，但要付出增大图像文件的代价。
- 24-bit with Alpha：产生的图像文件的调色板有着数百万种颜色，以及 256个透明度值。使用此选项可获得高度准确的颜色和透明效果，但要再一次付出增大图像文件的代价。

3) Options中使用以下选项调整PNG的外观：

- Optimize Colors(优化颜色)：此选项可以通过删除PNG颜色表中未用的颜色来减小文件。当使用Adaptive调色板时，此选项无效。
- Dithers Solids(抖动对象)：抖动纯色、渐变和图像。
- Interlace：使得以较慢的连接速度下载的PNG可显示在舞台上。
- Remove Gradients(删除渐变)：渐变可增大导出的PNG，并通常有着较差的显示质量。选择此选项可将所有的渐变转换为以渐变的第一种颜色为基础的纯色。
- Smooth：消除导出的PNG的锯齿。这将使文件稍稍变大，但是图像元素看上去很光滑，没有锯齿。

4) Dither。如果选择8位位深度(请参见本节的“位深度”选项)，所获得的调色板中最多可包含256种颜色。如果正在导出的PNG使用的是当前调色板中没有的颜色，那么抖动可以通过混合可用的颜色来帮助模拟那些没有的颜色。抖动可使用以下选项：

- None(无)：导出图像时不使用抖动。
- Ordered：使导出的图像抖动，以获得较好的显示质量，同时对文件大小只有极小的影响。
- Diffused：产生高质量的抖动，但同时对文件大小的影响比Ordered选项要大。

5) Palette Type(调色板类型)：当使用8位的位深度来导出图像时，只能用有限的调色板颜色；因此，重要的是选择适当的调色板，这样才能使导出的文件的颜色尽可能准确。以下选项可提供对调色板的有效控制。

- Web 216：如果你的项目中使用的大多都是适于Web的颜色，那么使用此选项是最佳选择。它产生的PNG文件以Internet Explorer和Netscape浏览器中的216色调色板为基础。

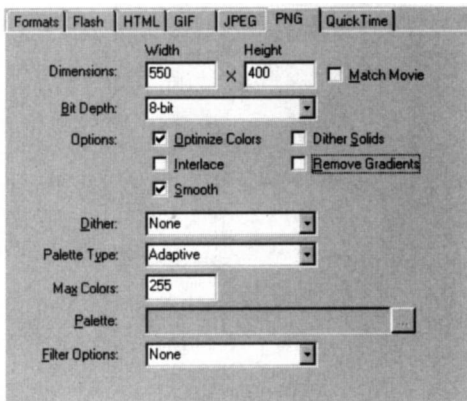


图13-9 PNG格式对话框

- Adaptive：根据图像中的颜色创建一个自定义调色板。使用此选项产生的颜色比 Web 216调色板所产生的颜色更准确。缺点是最后的图像文件也变大。可通过减少最多可用颜色的数量(请参见下面的“Max Color”选项)将文件最小化。
- Web Snap Adaptive：结合前面两个调色板选项的最佳部分。它根据图像中的颜色创建一个自定义调色板；但是只要有可能，使用适于 Web的颜色替换自定义颜色。
- Custom：如果在另一个应用程序中创建自定义调色板(文件扩展名为.act)，那么可以在将图像导出为PNG时使用此调色板。按带省略号(...)的按钮，找到你需要的调色板。

6) Max Color：如果使用了Adaptive或Web Snap Adaptive调色板选项，因为这两个选项可在导出图像时创建自定义调色板，所以此选项可设置将创建的颜色数的最大数量。颜色越少，图像文件也越小，但是颜色的准确性也越低。颜色越多，文件也越大，但是颜色的准确性也越高。

7) Filter Options(筛选选项)：压缩过程中，PNG图像会经过一个“筛选”过程，此过程使图像以一种最有效的方式进行压缩。选择筛选可同时获得最佳的图像质量和文件大小。但是要使用此过程可能需要一些实践。可用的选项包括 None、Sub、Up、Average和Paeth。

#### 7. QuickTime (.mov)

得力于苹果公司及其 QuickTime软件和Macromedia公司及其Flash的合作，我们现在才能将Flash的可交互功能与 QuickTime的多媒体和视频功能结合起来，从而制作出一部任何拥有 QuickTime插件的人都可查看的 QuickTime 4电影。

提示 只有在导出为QuickTime 4格式的时候才能组合Flash和QuickTime内容，而在创建Flash电影的时候则不能组合这两者的内容。Flash 4插件无法阅读或重放QuickTime电影或内容。同时，还需意识到的一点是当在QuickTime电影中使用Flash时，只能用Flash 3中的功能。当导出到QuickTime中时，确保已在Publish Settings对话框的Flash选项卡的Version(版本)菜单中选择了Version 3。详细信息，请参见第10章“动画”。

导出到QuickTime视频的任何Flash内容都称为Flash轨道。无论实际的Flash项目中有多少层，它们都被看作是单个Flash轨道中的一部分。

QuickTime格式对话框中有以下选项(见图13-10)：

1) Dimension：可设置所创建的文件在垂直和水平方向上的大小(用像素表示)。Match Movie将创建一个与Movie Properties框中的设置有着相同大小的QuickTime电影。如果选择此复选框，Width和Height框将灰显。如果不选，则可以在这两个框中输入 QuickTime电影的大小值。

2) Alpha：确定Flash轨道在QuickTime电影中的透明模式。Flash电影中所使用的 alpha设置不受此设置的影响。

- Auto(自动)：若选择了此选项，当某个Flash轨道出现在其他轨道上时，该轨道将变成透明；如果该轨道在电影的底层或是电影中的唯一轨道，将变成不透明。

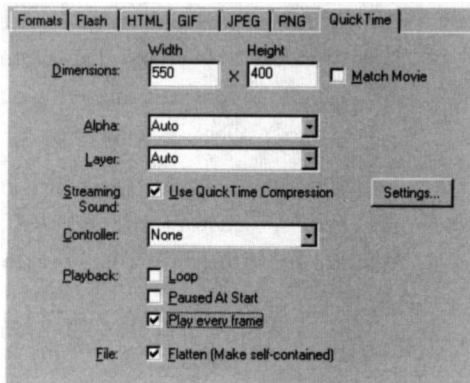


图13-10 QuickTime格式对话框

- Alpha Transparent：使Flash轨道透明，这样就可以看到它下面的所有内容。
- Copy(复制)：使Flash轨道不透明，这样它下面的所有内容都将变得模糊。
- 3) Layer(层)：可设置Flash轨道相对于QuickTime电影中的其他轨道的位置。
- Top(顶层)：将Flash轨道放置在QuickTime电影中其他所有轨道的上面。
- Bottom(底层)：将Flash轨道放置在QuickTime电影中其他所有轨道的下面。
- Auto(自动)：检测Flash内容是否已放置在导入的QuickTime内容的前面，如果是，将Flash轨道放置在顶层。(如果不是，将Flash轨道放置在底层。)

4) Streaming Sound(流式声音)：使用Settings按钮中的设置，将Flash电影中的流式音频转换为QuickTime声轨。(因为它们是QuickTime设置，所以要了解详细信息，必须参考QuickTime文档。)

5) Controller(控制器)：可选择使用哪一个QuickTime控制器来重放QuickTime电影；选项有None、Standard或QuickTime VR。

6) Playback(放映方法)有以下选项：

- Loop(循环)：可指定是否将导出的QuickTime从头至尾放映后再重新开始放映。如果不选择此选项，那么导出的QuickTime电影将在放映一次后停止。
- Pause At Start(开始时暂停)：如果选择此选项，QuickTime只有在观众按了电影中的某个按钮或QuickTime控制面板中的Play按钮后才开始放映。
- Play every frame(放映每一帧)：速度较慢的机器有时会跳过电影中的某些帧以维持时间线的流动。选择此选项可使每一帧都可见，而不考虑重放的效果。此选项还关闭导出的QuickTime电影中的所有声音。

7) File(文件)中的选项Flatten(Make self-contained)(使自包含)：选择此选项，Flash内容和导入的视频内容将组合在一个自包含的QuickTime 4电影中。否则，QuickTime电影将从外面引用导入的视频文件。

8. Projectors (.exe或.hqx)

执行程序是单机文件(以及单机文件中的应用程序和单机文件的应用程序)，可在任何计算机上放映，而不必考虑是否安装了Flash插件。执行程序文件包含Flash电影和放映该电影所需的全部内容。这意味着你可以先创建一部Flash电影，然后将它转变为执行程序，再广泛分发。要查看该电影，所有的用户都只需启动它(就像其他任何应用程序一样)，这样执行程序就会在它自己的应用程序窗口中打开，然后开始放映(见图13-11)。

执行程序可以打开URL、加载和卸载电影、更新变量和其他内容。你不需要有太敏锐的市场嗅觉就能体会得到它的潜力，如多媒体商业演示文稿、磁盘上的Web站点、Flashmercials等等。且它的应用正在不断开发。

创建执行程序时没有可用的Publish Settings对话框设置；但是，这并不是说不能配置执行程

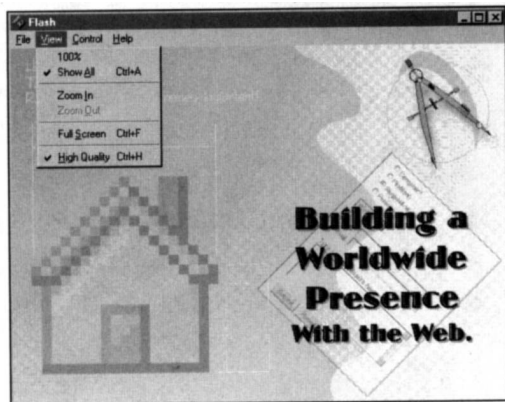


图13-11 执行程序是具有自己的菜单栏的单机应用程序，也就是说，是电影的自包含版本



序。可以根据需要,使用按钮和诸如 Toggle High Quality尤其是FS Command等的帧动作,对执行程序进行配置。详细信息,请参见第11章“交互性”。

Flash 4中的新增功能包括可从Windows或Macintosh操作系统中创建这两种操作系统的执行程序。但是,在Windows机器中创建Macintosh执行程序时需注意,要将你创建的Mac执行程序文件从它最初的导出格式转换为Macintosh可识别的应用程序文件。在Macintosh中进行转换的一种简单的方法是使用文件编码程序(Macromedia建议你使用BinHex)。转换后,执行程序/电影就可进行分发。

### 13.1.2 设置预览

如果你想创建最好的Flash演示文稿,那么测试过程是有必要的。感谢上帝, Publish Preview(发布预览)命令可让你预览根据Publish Settings对话框中的设置所导出或创建的内容。

Publish Preview命令创建临时的预览文件并将这些文件放入与Flash编辑文件相同的目录中。但是,预览结束后,并不自动删除这些文件;它们仍保留在你的硬盘中,直到将它们删除。

要使用Publish Preview预览设置,应如下操作:

1) 从Publish Settings对话框中,选择格式并根据需要调整设置。

2) 单击OK。

3) 从File菜单中选择Publish Preview,将打开一个具有以下选项的子菜单(见图13-12):

• Default(默认):此选项取决于Publish Settings对话框中所选择的设置。

• Flash:将电影打开在Flash自身的测试环境中(请参见第12章“测试”。)

• HTML:打开默认浏览器,当项目发布时所创建的Web页将出现在该浏览器中。使电影根据你选择的设置和模板正常显示并正常运行所需的全部HTML都包含在该浏览器中。

• GIF:打开默认浏览器,显示GIF图像的预览情形。此GIF图像的产生以你在Publish Settings对话框中所选择的设置为基础。

• JPEG:打开默认浏览器,显示JPEG图像的预览情形。此JPEG图像的产生以你在Publish Settings对话框中所选择的设置为基础。

• PNG:打开默认浏览器,显示PNG图像的预览情形。此PNG图像的产生是以你在Publish Settings对话框中所选择的设置为基础。

• Projector:将Flash电影打开在它自身的Projector窗口中。

• QuickTime:在QuickTime Player中打开电影的QuickTime版本。

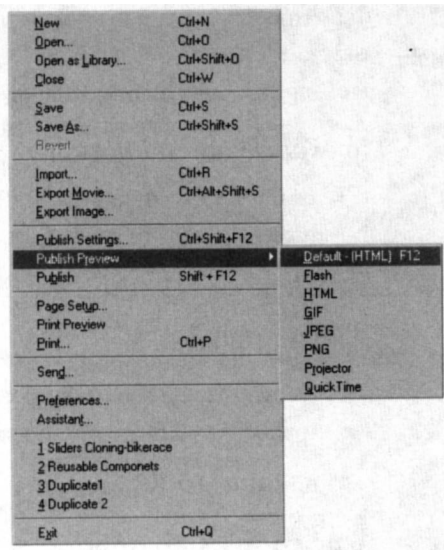


图13-12 Publish Preview子菜单提供Publish Settings对话框中所选设置的预览选项

提示 要预览电影的QuickTime版本,必须在机器上安装QuickTime 4。详细信息,请访问苹果公司的网址<http://www.apple.com/quicktime/>。



### 13.1.3 导出

要在编辑文件的基础上创建图像或电影，Publish功能不是的唯一途径，导出(Export)命令也可完成这其中的大部分工作，但是要在其他的应用程序(如照片编辑或矢量绘图程序)中使用Flash创建的内容，还需对它进行调整。

#### 1. 作为电影导出

在将编辑文件导出为电影时，可进行两项工作：可以将动画转换为动画文件格式，如Flash、QuickTime、Windows AVI或具有动画效果的GIF(是的，在这方面导出和Publish功能十分相似，因此不要将它们弄混)。或者也可以将动画的每一帧作为单独的静态图形文件导出。当以这种方式导出时，所创建的每个文件都有一个分配的名称以及一个表示其位置的编号。因此，如果将某个JPEG序列命名为myimage，且电影包含10帧，那么最后的文件将按照从myimage1.jpg到myimage10.jpg的顺序进行命名。

要将动画作为电影或序列导出，应如下操作：

- 1) 从File菜单中选择Export Movie，将出现Export Movie对话框。
- 2) 为导出的电影命名，然后选择文件类型。
- 3) 单击OK。

根据你选择的文件类型，可能出现其他的Export对话框。有关这些设置的详细信息，请参见本节的“导出设置”小节。

- 4) 在此对话框中调整设置，然后单击OK。

#### 2. 作为图像导出

将文件作为图像导出可创建出以当前显示的帧为基础的图像文件。如果以矢量格式导出，那么可将此图像在诸如Macromedia Freehand、Adobe Illustrator或CorelDraw等的绘图程序中打开，以进一步编辑。如果作为位图导出，那么可将图像在诸如Adobe Photoshop或Corel Photo-Paint等的照片编辑程序打开，以进一步编辑。

要将单个帧作为图像导出，应如下操作：

- 1) 从File菜单中选择Export Image，将出现Export Image对话框。
- 2) 为导出的图像命名，然后选择文件类型。
- 3) 单击OK。

根据你选择的文件类型，可能会出现其他的Export对话框。有关这些设置的详细信息，请参见本节的“导出设置”小节。

- 4) 调整此对话框中的设置，然后单击OK。

#### 3. 导出设置

至此你可能已经发现，当导出为大多数文件类型时，可以有几个配置选项。下面所讨论的文件类型是Export Movie/Export Image对话框的Save As type下拉列表中所出现的选项(见图13-13)：

- 1) Flash Player(\*.swf)：此处的设置与Publish Settings对话框的Flash选项卡中的设置相同。
- 2) Generator Template(\*.swt)：除了一项设置以外，其他的设置与Publish Settings对话框的Flash选项卡中的设置相同。

3) Creat External Font Files(创建外部字体文件)：因为Generator模板是动态的(也就是说，可以在飞行的过程中进行改动)，所以创建外部字体文件可在Generator模板的外面创建字体集，然后根据需要加载。这可减小模板文件的总体大小。

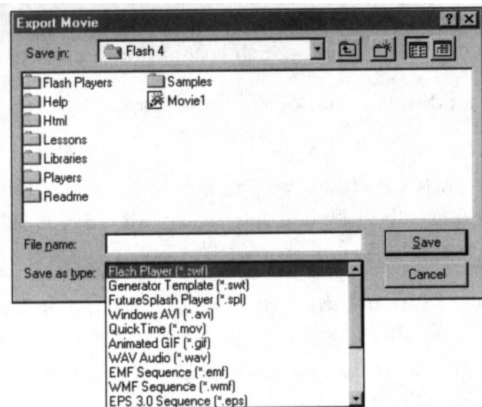


图13-13 Export Movie对话框的Save As type弹出菜单中列出了支持的导出文件类型

4) Future Splash Player(\*.spl)：这是Flash在获得Macromedia之前所使用的文件格式。此处的设置与 Publish Settings对话框的Flash选项卡中的设置相同。

5) Windows AVI(\*.avi)(仅限于Windows使用)：此格式将电影作为Windows视频导出；但是，将丢失所有的可交互性，且Mac OS不支持此格式。此格式提供以下选项(见图13-14)：

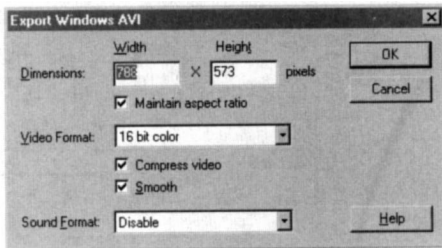


图13-14 Export Windows AVI对话框

- Dimensions：可设置AVI在垂直和水平方向上的大小(用像素表示)。如果选择Maintain Aspect Ratio选项，则只需输入宽度或高度值，然后Flash将按照原电影的宽度和高度比导出AVI。如果不选择此复选框，则输入的值可以改变导出的AVI的宽度和高度比。
- Video Format(视频格式)：可设置导出的电影的颜色深度。颜色深度越低，导出的文件越小，但同时图像的显示质量降低。
- Compress Video(压缩视频)：如果选择此设置，可为导出的文件使用其他的压缩选项。
- Smooth：消除导出的AVI的锯齿，这样会使图像文件稍稍变大，但图像元素，尤其是文本将变得光滑，不再有锯齿。
- Sound Format(声音格式)：可设置声轨的采样速率和采样大小，以及选择以单声道导出还是以立体声导出(请参见第5章“声音”)。采样速率越低，大小越小，导出的文件越小，但同时也要牺牲声音的质量。

6) QuickTime(\*.mov)：此处的设置与 Publish Settings对话框的Flash选项卡中的设置相同。

7) QuickTime video(\*.mov)(仅限于Macintosh)：可导出旧的QuickTime 3格式的电影。但是请注意，导出为这种格式与导出为QuickTime 4格式不同：所有的Flash可交互性都不丢失，且Flash元素将从矢量图形转换为位图。此格式提供以下选项(见图13-15)。

- Dimensions：可设置将创建的QuickTime电影在垂直和水平方向上的大小(用像素表示)。如果选择Maintain Aspect Ratio选项，则只需要输入宽度和高度值，然后Flash将按照原电影的宽度和高度比导出QuickTime电影。如果不选择此复选框，所输入的值可以改变

导出的QuickTime电影的比例。

- Format(格式)：可设置导出的电影的颜色深度。
- Smooth：选择此选项可消除导出的 QuickTime电影的锯齿。
- Compressor(压缩)：可设置标准的QuickTime压缩程序。
- Quality(质量)：当将电影导出为QuickTime格式时，此选项可设置它的压缩量。
- Sound Format：可设置声轨的采样速率和采样大小，以及选择以单声道导出还是以立体声导出(请参见第5章“声音”)。采样速率越低，大小越小，导出的文件越小，但同时也要牺牲声音的质量。

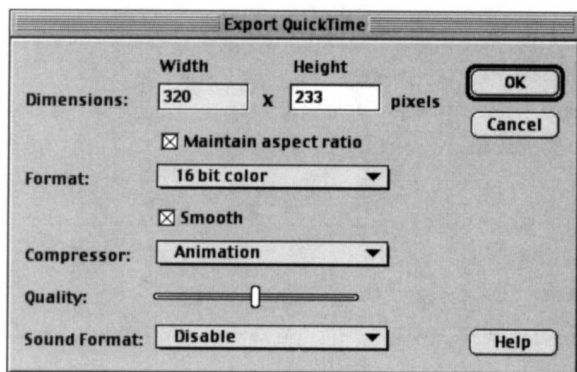


图13-15 Export QuickTime视频对话框

8) Animated GIF(\*.gif)：除了两个设置以外，其他的设置与 Publish Settings对话框的GIF选项卡中的设置相同。

- Resolution(分辨率)：分辨率是单位宽度上的图像大小，用像素表示(点每英寸，或dpi)。显然，改变分辨率将影响电影的像素大小，或者如果调整一个设置，其他的设置也将相应地改变。单击 Match Screen按钮使导出的图像与屏幕上所出现的电影大小相匹配。对于要在计算机上查看的大多数图形，72dpi已足够。
- Colors：可设置创建导出的图像时将使用的颜色的数量。虽然颜色越少，文件也越小，但是图像质量受损。Standard Colors(标准颜色)选项使用的是适于 Web的216色调色板，这通常会带来最佳效果。

9) WAV Audio(\*.wav)(仅限于Windows)：如果以这种格式导出电影，将只导出声音文件。此格式有两个可定义的选项：

- Sound Format：可设置声轨的采样速率和采样大小，以及选择以单声道导出还是以立体声导出。
- Ignore Sound Events：选择此选项可从导出的声音文件中去除 Event声音。

10) EMF Sequence/Enhanced Metafile(\*.emf)(仅限于Windows)：此格式可将矢量和位图信息同时导出到一个文件，以便可将该文件导入到其他应用程序。

11) WMF Sequence/Windows Metafile(\*.wmf)(仅限于Windows)：此Windows格式用于在应用程序之间导入和导出图形，它不包含可调整的设置。

12) EPS 3.0 Sequence/EPS 3.0(\*.eps)：EPS是在页面版式的程序中放置图像文件的常用格式。当使用此设置时，将导出当前帧。

13) Adobe Illustrator Sequence/Adobe Illustrator(\*.ai)：这是一种矢量格式，可导出电影的矢量元素，以便将这些矢量元素转入矢量绘图程序以进行进一步编辑。当用此格式导出文件时，将提示你导出为Illustrator的哪一个版本。

14) DXF Sequence/DXF(\*.dxf)：这是一种3D格式，可导出电影元素，以便将这些电影元素转入适应DXF的程序以进行进一步编辑。

15) PICT Sequence/PICT(\*.pict)(仅限于Macintosh)：此格式可将矢量或位图信息导出到一个文件，以便可将该文件导入到其他应用程序。此格式提供以下选项(见图13-16)：

- Dimensions：可用像素表示PICT的大小。

只需输入宽度或高度值，然后Flash将在导出的图像中保持原图像的宽度和高度比。

- Resolution：单击Match Screen按钮使导出的图像与屏幕上所出现的电影的大小相匹配。

- Include：可选择在导出的PICT文件中包括电影的哪些元素。如果选择Minimum Image Area，导出的PICT文件的大小将只能包括当前帧中的图形元素。如果选择Full Document Size，将导出整部电影，以使得PICT文件的大小与Movie Properties对话框中的设置相匹配。可以用此设置来代替Dimensions设置。

- Color Depth：此弹出框有两个用途，一个用途是决定PICT图形是基于对象(即基于矢量)还是基于位图。如果是基于位图，则还有一个用途，即设置颜色深度。

- Include PostScript：如果决定将PICT文件基于对象导出，那么包括PostScript信息将优化PostScript打印的图形效果。

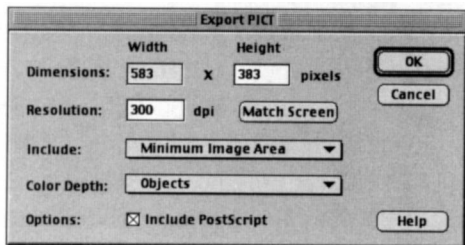


图13-16 Export PICT对话框

16) Bitmap Sequence/Bitmap(\*.bmp)：可使用此格式创建用在其他程序中的位图图像。此格式提供以下选项：

- Dimension：可设置所创建的位图在垂直和水平方向上的大小(用像素表示)。可以只输入宽度或高度值，因为Flash将在导出的图像中保留原图像的宽度和高度比。
- Resolution：单击Match Screen按钮使导出的图像与屏幕上所出现的电影相匹配。
- Include：拾取将包括在导出的位图中的电影元素。请注意当文件作为位图序列导出时，Minimum Image Area选项不起作用。
- Color Depth：可设置导出的位图的颜色深度。颜色深度越低，导出的文件越小，但同时要牺牲图像质量。
- Smooth：消除导出的位图中的锯齿，这样创建出来的文件稍稍变大，但是图像元素，尤其是文本将变得很光滑，不再有锯齿。

17) JPEG Sequence/JPEG(\*.jpeg)：除了一个设置之外，此选项所包含的其他设置与Publish Settings对话框的JPEG选项卡中的设置相同。

- Resolution：单击Match Screen按钮，使导出的图像与屏幕上所出现的电影大小相匹配。

18) GIF Sequence/GIF(\*.gif)：除了两个设置之外，其他设置与Publish Settings对话框的GIF选项卡中的设置相同。

- Resolution：如果单击Match Screen按钮，导出的图像将与屏幕上所出现的电影大小相匹配。

- Colors：设置可用来创建导出的图像的颜色数量。

19) PNG Sequence/PNG(\*.png)：除了两个设置之外，其他设置与 Publish Settings对话框的PNG选项卡中的设置相同。

- Resolution：单击Match Screen，使导出的图像与显示器上所出现的电影相匹配。
- Include：拾取将包括在导出的位图中的电影元素。

## 13.2 Flash和HTML

通常可以用Publish功能将Flash电影自动放置在HTML页。但是，如果你想创建自己的网页，或者对创建自定义模板有兴趣，则应该学习如何将Flash与HTML集成。

### 13.2.1 HTML标记

就像浏览器与很多事物相关，Microsoft的Internet Explorer和Netscape的Communicator/Navigator也都有自己的标记要求，必须遵守这些要求才能使Flash正确显示在HTML页上。要将电影放置在网页上，以便Internet Explorer可以正确解释它，需使用<OBJECT>标记；而对于Communicator，则需使用<EMBED>标记。可以分别使用这些标记，也可以在同一个网页中同时使用这两种标记，还可以将它们与其他HTML内容结合起来使用。每个标记都有附加的属性或参数，这些属性和参数影响电影的外观和放映。下面的内容讲述了如何将电影放置在HTML页，其中先后讲述了两方法：一种是每页各使用一种标记，一种则是将两种标记用在同一个网页中。

#### 1. <OBJECT>标记

如果要用<OBJECT>标记将电影放置在HTML页，应使用以下格式：

```
<HTML>

<HEAD>

<TITLE>Using the Object Tag</TITLE>

</HEAD>

<BODY>

<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-445535400000"
WIDTH="400" HEIGHT="400" CODEBASE="http://active.macromedia.com/
flash4/cabs/swflash.cab#version=4,0,0,0">

<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="coolflashmovie.swf">

<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">

<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="best">

<PARAM NAME="LOOP" VALUE="false">

</OBJECT>

</BODY>

</HTML>
```

现在，让我们稍做详细介绍。在开头的<OBJECT>的标记中，我们可以找到四个ATTRIBUTE="value"形式的属性。这四个属性是CLASSID、WIDTH、HEIGHT和CODEBASE。而这些属性也包含在开头的<OBJECT>标记中，要使电影显示在网页上，必须



具有这四个属性。在开头的<OBJECT>标记之后，还有一组<PARAM>标记。<OBJECT>标记将电影放置在网页上，而<PRAM>标记则影响电影的外观和放映。有关所有这些属性以及<PRAM>标记的详细信息，请参见本章后面 13.2.2节“HTML标记参考”。

## 2. <EMBED>标记

如果要用<EMBED>标记将电影放置在HTML页，应使用以下格式：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Using the Embed Tag</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<EMBED SRC="coolflashmovie.swf" WIDTH="400" HEIGHT="400" PLAY="true"
QUALITY="best" LOOP="false" PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/
shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</EMBED>
</BODY>
</HTML>
```

你会注意到使用<OBJECT>标记和<EMBED>标记的两点不同：

<EMBED>标记仅由ATTRIBUTE="value"设置组成，这些设置包含在<EMBED>标记中。这些设置等同于<OBJECT>标记的<PARAM>设置。

<EMBED>标记没有CLASSID或CODEBASE属性，因为这两个属性是<OBJECT>属性独有的。相反，<EMBED>标记有一个独有的 PLUGINSOURCE属性。有关所有这些属性以及<PARAM>标记的详细信息，请参见本章后面 13.2.2节“HTML标记参考”。

## 3. <OBJECT>和<EMBED>标记的组合

有时候，你会希望 Microsoft 和 Netscape 浏览器用户都可以从同一个网页查看到你的电影。这可通过将这两种标记连起来使用来实现。如下例所示：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Using the Object and Embed Tags Together</TITLE>
</HEAD>
<BODY>

<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-445535400000" WIDTH=
"400" HEIGHT="400" CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash4/cabs/
swflash.cab#version=4,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="coolflashmovie.swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="best">
```

```
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="false">
<EMBED SRC="coolflashmovie.swf" WIDTH="400" HEIGHT="400" PLAY="true"
QUALITY="best" LOOP="false" PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/
shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>
```

### 13.2.2 HTML标记参考

下面介绍影响电影在HTML页上的外观和动作的各个标记及其参数设置。

#### 1. MOVIE

要求。

要加载的Flash电影的目录路径；可以是相对路径也可以是绝对路径。是 <OBJECT>独有的属性。

可能的值：你的电影名.swf或http://www.yourdomain.com/你的电影名.swf

范例：<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="coolflashmovie.swf">或 <PARAM NAME="MOVIE" VALUE="http://www.crazyraven.com/coolflashmovie.swf">

模板变量：\$MO

#### 2. SRC

要求。

要加载的Flash电影的目录路径；可以是相对路径也可以是绝对路径。是 <EMBED>独有的属性。

可能的值：你的电影名.swf或http://www.yourdomain.com/你的电影名.swf

范例：SRC="coolflashmovie.swf"或SRC="http://www.crazyraven.com/coolflashmovie.swf">

模板变量：\$MO

#### 3. WIDTH

要求。

此变量表示浏览器中电影窗口的宽度。可以输入一个具体的像素值，也可以输入浏览器窗口的百分比。

可能的值：18 ~ 2880像素或0% ~ 100%

范例：WIDTH="400"或WIDTH="75%"

模板变量：\$WI

#### 4. HEIGHT

要求。

该值表示浏览器中电影窗口的高度。可以输入一个具体的像素值，也可以输入浏览器窗口的百分比。

可能的值：18 ~ 2880像素或0% ~ 100%

## 下载

范例： HEIGHT="400"或HEIGHT="75%"

模板变量：\$HE

#### 5. CLASSID

要求。

Flash Player ActiveX控件的标识号，可通知Internet Explorer从哪个ActiveX控件开始。是<OBJECT>独有的属性。

可能的值：D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-44553540000(必须准确输入这些字母和数字)

范例： CLASSID="D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-44553540000"(必须准确输入这些内容)

模板变量：无

#### 6. CODEBASE

要求。

如果用户的Internet Explorer浏览器还未安装Flash Player ActiveX控件，可以从此处的URL下载。是<OBJECT>独有的属性。

可能的值：http://"download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfflash.cab#version=4,0,13,0"(必须准确输入以上内容)

范例： CODEBASE=http://"download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swfflash.cab#version=4,0,13,0"(必须准确输入以上内容)

模板变量：无(不可配置)

#### 7. PLUGINSOURCE

如果用户的Netscape浏览器还未安装Netscape插件，可以从此处的URL下载。是<EMBED>独有的属性。

可能的值：http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1\_Prod\_Version=ShockwaveFlash(必须准确输入以上内容)

范例： PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1\_Prod\_Version=ShockwaveFlash"(必须准确输入以上内容)

模板变量：无(不可配置)

#### 8. ID

可选。

是电影在网页中的标识名，以使用在脚本编辑中（不要同ActionScripting弄混）。如果没有与Flash一起使用的脚本，则无需填写此属性。是<OBJECT>独有的属性。

可能的值：任意名称。不能有空格。当使用模板变量时，该值从编辑文件的名称中得来。

范例： ID="MyMovie"

模板变量：\$TI

#### 9. NAME

可选。

是电影在网页中的标识名，以便于用在脚本中。如果没有与Flash一起使用的脚本，则无需填写此属性。是<EMBED>独有的属性。

可能的值：任意名称。不能有空格。当使用模板变量时，该值从编辑文件的名称中得来。

范例： NAME="MyMovie"

模板变量：\$TI

#### 10. SWLIVECONNECT

可选。

当在Netscape浏览器中同时使用FS Command和JavaScript时，必须将Java打开才能使用FS Command。该属性启用(true)或禁用(false)Java。当使用网页上与FS Command无关的常规JavaScript时，无需启用Java。否则，可能会减慢电影开始放映时的速度。默认设置是 false。是<EMBED>独有的属性。

可能的值：TRUE。该值启用Java。

FALSE。该值禁用Java。

默认设置：FALSE。

范例： SWLIVECONNECT="false"

模板变量：无(必须用模板代码设置)。

#### 11. PLAY

可选。

控制电影在加载后立即开始放映还是等待用户的操作。

可能的值：TRUE。电影将在第一帧完全加载后立即开始放映。

FALSE。电影将等待用户操作才开始放映。

默认设置：TRUE

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="PLAY"VALUE="true">

<EMBED>标记的范例：PLAY="true"

模板变量：\$PL

#### 12. LOOP

可选。

控制电影放映到最后时的动作。

可能的值：TRUE。电影返回到第1帧，并继续放映。

FALSE。电影只放映1次并在最后帧停止。

默认设置：TRUE

<OBJECT>标识的范例：<PARAM NAME="Loop">

VALUE="true"

<EMBED>标记的范例：LOOP="true"

模板变量：\$LO

#### 13. QUALITY

可选。

可决定某些处理器限制如何影响电影放映的速度和视觉质量。

可能的值：LOW。牺牲电影的视觉质量以维持放映速度。选择此选项，将永远不会为电影使用消锯齿功能。

AUTOLOW。消锯齿功能最初关闭，但是如果用户的处理器足够快，可打开此功能以改进视觉质量。

AUTOHIGH。消锯齿功能最初打开，但是如果电影的放映速度（帧每秒）降到 Movie Properties对话框中所设置的值以下，将关闭此功能。

HIGH。以较慢的处理器速度维持计算机最好的视觉质量。当选择此选项时，将总是打开消锯齿功能。如果电影被处理成具有动画效果，将不会对位图进行光滑处理；否则，将对位图进行光滑处理。

BEST。始终打开消锯齿功能，对位图进行光滑处理，并且不会由于处理器的限制忽略任何一帧。

默认设置：HIGH

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="best">

<EMBED>标记的范例：QUALITY="best"

模板变量：\$QU

#### 14. BGCOLOR

可选。

设置电影窗口的背景颜色，而忽略在 Movie Properties对话框中为电影分配的颜色。

可能的值：任何十六进制的颜色值。

默认设置：在 Movie Properties对话框中分配的电影背景颜色。

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="BGCOLOR" VALUE="#0099ff">

<EMBED>标记的范例：BGCOLOR="#0099ff"

模板变量：\$BG

#### 15. SCALE

可选。

如果为实际电影窗口所选的宽度和高度设置不同于 Movie Properties对话框中的宽度和高度设置，电影元素（按照特定的大小进行设计）可能无法完全适合为电影窗口所设置的新的尺寸。此选项将确定电影在所指定的电影窗口的边界内的显示方式。

可能的值：SHOWALL。这使得电影可以在指定的电影窗口区域内完全可见。将调整所有的元素以适应电影窗口。如果电影窗口的大小与电影原来的大小不同，可能会在电影元素和电影窗口之间出现边界。

NOBORDER。将按比例调整电影，以使它适应整个电影窗口的面积，而不会出现边界。因此，一部分电影元素可能会被裁剪掉，而无法出现在电影窗口中。

EXACTFIT。不按比例来调整电影，以使它完全适应电影窗口的大小。根据电影窗口大小与实际电影大小的差异，电影窗口可能会显得像被挤压或放大过。

默认设置：SHOWALL

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="SCALE" VALUE="showall">

<EMBED>标记的范例：SCALE="showall"

模板变量：\$SC

#### 16. SALIGN

可选。

如果电影的大小和电影窗口的大小不同，此属性可设置电影的对齐方式。

可能的值：T：将电影与电影窗口的上边垂直对齐，并将它水平居中。



B：将电影与电影窗口的底边垂直对齐，并将它水平居中。

L：将电影与电影窗口的左边水平对齐，并将它垂直居中。

R：将电影与电影窗口的右边水平对齐，并将它垂直居中。

TL：将电影与电影窗口的左上角对齐。

TR：将电影与电影窗口的右上角对齐。

BL：将电影与电影窗口的左下角对齐。

BR：将电影与电影窗口的右下角对齐。

默认设置：如果未指定此属性，电影将放置在电影窗口的中间。

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="SALIGN" VALUE="tl">

<EMBED>标记的范例：SALIGN="tl"

模板变量：\$SA

#### 17. BASE

可选。

可将某个URL设为电影中相对链接的基准。因此，如果电影所在的目录为 <http://www.yourdomain.com/flash/>，并且如果你希望电影中所有的相对链接都从 <http://www.adifferentdomain.com/> 引用，那么可以将后面输入的域名作为BASE属性的值。

可能的值：任意URL。

默认设置：与电影的目录相同。

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="BASE"VALUE

<http://www.adifferentdomain.com/>

<EMBED>标记的范例：BASE="<http://www.adifferentdomain.com/>"

模板变量：\$SA

#### 18. MENU

确定可出现在Flash Player弹出菜单中的选项，弹出菜单在右击 (Windows)或按住Control键(Macintosh)单击浏览器窗口中的电影时出现。

可能的值：TRUE。显示所有的菜单选项。

FALSE。只显示About Flash菜单选项。

默认设置：TRUE。

<OBJECT>标记的范例：<PARAM NAME="MENU"VALUE="true">

<EMBED>标记的范例：MENU="true"

模板变量：\$ME

#### 19. WMODE

可选。

利用只有安装了Flash Player ActiveX控件的Windows版Internet Explorer才有的功能。

<EMBED>标记没有此属性。

可能的值：WINDOW。将电影在HTML页上它自己的矩形区域内放映，可提供最佳的放映性能。

OPAQUE。在HTML页上隐蔽地移动电影的矩形区域后面的元素。将此选项与动态的HTML层结合起来使用。

TRANSPARENT。使Flash电影的背景颜色(在Movie Properties对话框设定)变得透明,以显示电影所嵌在的HTML页的背景。此设置虽然看上去很吸引人,但会导致最慢的放映速度,所以慎用。

默认设置: WINDOW

<OBJECT>标记的范例: <PARAM NAME="WMODE"VALUE="opaque">

模板变量: \$WM

### 13.2.3 设置服务器

当在网上下载电影时,可通过连接发送两件事物,以使观众可观看电影:第一件事物显然应该是电影文件本身。第二件事物是电影的MIME(其韵母与dime相同)类型,Netscape浏览器需要用它来确定使用哪个插件放映电影。没有此MIME类,电影可能或者根本就无法正确显示在Netscape浏览器中(这在Internet Explorer中不成问题)。它甚至可能引起浏览器和计算机崩溃,因此确保按照正确的步骤以避免出现此类问题。

在发送电影的服务器上设置MIME类型。因此,除非你自己是服务器的管理员,否则你可能永远也不需要自己亲自来干这件事情。但是你需要打电话给你的ISP或者与服务器管理员进行交涉,以便他们可以给你的站点设置MIME类型。

当设置Flash内容的MIME类型时,需要了解MIME类型本身(应用程序/x-冲击波Flash)和Flash文件的扩展名(.swf)。

你只需要设置一次MIME类型,它们就会囊括你站点中所有的Flash内容。有了这两个必要的成份,就可以完成电影的发送。

## 13.3 插件问题

过去插件只是电灯的插头,即用来获得插座中的电源的一种简单的元件。随着科学的发展,插件也获得了另外的含义,它是一种使用120伏电源的空气清新剂,通过加热一块固化的香料,以使房间感觉比较“清新”。感谢现代科学的发展。今天,插件又获得了另一层含义,这也就是我们感兴趣的地方:当Netscape引入它的第二版浏览器时,为插件添加了新的功能,从而增强了浏览器的功能。

所有的浏览器都有可使用户阅读文本、查看图片、接听声音等等的内置功能。但是,在早期,浏览器开发人员意识到可以通过允许其他开发人员添加功能来提高产品的可用性。这样的创意已被诸如Macromedia Director、FreeHand和Adobe Photoshop这样的程序所采纳。

但是,你也许会问,那么怎样将插件与浏览器集成呢?有些插件是预装的,但是如果查看某一页所需要的插件是浏览器所没有的,便会询问你是否将它下载,还是允许它自动下载。一旦插件已下载和安装,就可以看到符合设计人员意图的网页。

要查看Flash内容,需要Flash插件。并且每一个新版的Flash都带有一个新版的插件。这是有必要的。举例说明:因为Flash 3插件无法领会Flash的新的脚本编辑功能。现在,这并不是说不能用Flash 3插件观看Flash 4演示文稿。这里的意思只是说如果要使用Flash 4所有很棒的新功能,需安装Flash 4插件。

目前,有100万以上的用户(其中有75%是在线用户)安装了Flash插件。但是,因为它是一个新的软件,所以安装了最新版本(Flash 4)的用户相对较少。你的任务只是让用户相信Flash 4

是值得他们花时间来下载和安装的。

### 13.3.1 前门问题

你能所做的最好的一件事情是解决你站点的前门(即主页)问题。一种有效的办法是将用户可以在那里用Flash 4创建出激动人心的作品的地方标出来。要使用那里的功能,用户需要有Flash 4插件。将Get Flash按钮放置在网页上的某处,并将它链接到Macromedia的下载站点[http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1\\_Prod\\_Version=ShockwaveFL](http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFL)(见图13-17)。单击用户将使用户进入到一个精心设计的网页,该网页解释插件的优点以及它的下载程序。其中还包括了一个链接,以使用户可以下载该插件。一旦用户已下载并安装该插件,他或她就可以返回到你的站点并完整查看此站点。



图13-17 Get Flash按钮

### 13.3.2 折中方案

如果你既想拥有一个有趣的Flash站点,又想保持最少的插件下载量,解决方案很简单:在大多数用户都拥有Flash 4之前,使用Flash 3进行设计。当然,这同时也意味着失去了Flash 4所独有的功能。

但是,请记住可以用Flash 3格式导出Flash 4创建的内容(见图13-18)。虽然Flash 4所特有的功能无法运用在Flash 3中,但是其他功能(包括Mouse Events和Tell Target)可以正常运行。

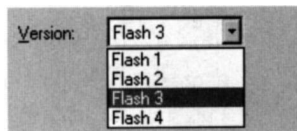


图13-18 可以从Publish Settings对话框的Flash form选项卡中选择导出格式

### 13.3.3 提供可选方案

如果只想为那些安装了Flash插件的用户提供Flash内容,而不想要求Web用户访问你的站点。这可通过提供一种可选方案来实现:既创建一个Flash版的站点,又创建一个HTML版的站点(见图13-19)。这样,如果用户的计算机上未安装Flash插件,他或她仍然可以毫无障碍地访问HTML版的站点。



图13-19 某些站点可以允许用户决定访问HTML版的站点还是访问Flash版的站点

但是,我们并不为你推荐这种方法,因为维护两个站点是一件很头痛的事情。如果你认为自己可以承受,我们不反对你这样做。

### 13.3.4 大胆尝试

如果你不担心会有可能打扰用户,那么大胆地设置Flash 4站点,以使它可以自动安装最新版本的插件,它还可以迫使那些比较胆小的用户尝试新的版本。而且,他们最终会感谢你。Flash 4站点是最酷也最先进的站点之一,但是只有在你不畏惧使用它的情况下,才能迫使用户使用它。如果你提供一种这样的方法,用户便会尝试使用它。

## 13.4 了解模板

一旦你开始使用Flash创建大量放置在网页上的电影，你会需要在Flash中添加模板。

如果你希望你电影的外观和功能正常，需要设置许多的HTML设置和参数。如宽度和高度设置、放映选项甚至在某些时候还需要设置JavaScript。有些人使用自定义的HTML页(具有自定义的JavaScript设想)来放置Flash内容。除了几个变化的属性之外，这些自定义HTML页可用在许多的Flash电影中。毕竟，编写插件检测脚本以及每次将Flash电影放置在Web页上都需要设置参数是一件很麻烦的事情，尤其有时候其实只改变了几个设置。因此，将模板与Publish功能结合起来使用，你就可以很容易地设置那些不仅影响电影在网页上的运行还影响电影在Web浏览器的外观和放映的属性。你甚至可以不必编辑具有Flash电影的HTML页。这是因为模板只创建一次，其中的变量放置在模板中的特定位置。然后通过Publish功能，你可以按照希望的电影在浏览器窗口中的外观和放映方式来填写特定的信息(<OBJECT>和<EMBED>属性)。当发布为HTML页时，所选的模板中的变量将由你所输入的信息取代。最后产生的文档是一个其中内嵌了你的Flash电影的HTML页。你可以很容易地使用同一个模板，在Publish setting对话框的HTML选项卡中输入不同的设置从而产生新的HTML页。

### 13.4.1 过程

创建和使用模板需经过三个步骤：

- 1) 创建模板。
- 2) 选择模板，设置Publish Settings对话框的HTML选项卡。
- 3) 将模板从Flash发布，产生出一个以所选的模板和所调整的设置为基础的HTML页。

#### 1. 创建模板

Flash模板仅仅是一个包含HTML代码(永远也不改变)和模板代码或者变量(与ActionScripts中所使用的变量不同)的文本文件。Flash所包括的预制模板对于大多数用户的需求来说已足够；但是，你依然可以创建任意多的模板。

创建模板实际上与创建标准的HTML页并没有什么不同。唯一的不同就在于要用以美元符号开头的变量替换与Flash电影有关的特定值。如果需要将美元符号用在其他地方而不是用在模板变量中，应在它前面加上反斜线符号(\\$)。有关模板变量的完整列表，请参见本节末尾的表13-1。

同时，请看以下的模板代码范例：

```
$TTCool Template
```

```
$DS
```

```
This Cool Template
```

```
is to help you understand
```

```
how to use variables.
```

```
$DF
```

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE>$TI</TITLE>
```

```

</HEAD>
<BODY bgcolor=$BG>
$MU
$MT

<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-445535400000" WIDTH=
"$WI" HEIGHT="$HE" CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash4/cabs/
swflash.cab#version=4,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="$MO">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="$PL">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="$QU">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="$LO">

<EMBED SRC="$MO" WIDTH="$WI" HEIGHT="$HE" PLAY="$PL" QUALITY="$QU"
LOOP="$LO" PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
<NOEMBED><IMG SRC=$IS WIDTH=$IW HEIGHT=$IH usemap=$IU BORDER=0>
</NOEMBED>
</EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>

```

现在让我们仔细分析此模板的各个部分。

\$TTCool Template

Cool Template将出现在Publish Settings对话框的HTML选项卡的模板弹出菜单中。

\$DS

This Cool Template

is to help you understand

how to use variables.

\$DF

\$DS和\$DF之间的内容将出现在 Info框中，单击 Publish Settings对话框的 HTML选项卡的 Info按钮可获得此Info框。

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE>$TI</TITLE>
</HEAD>

```

这是开始HTML文档的标准方法。<TITLE>标记之间的\$TI变量表示将出现在 Web浏览器中的网页标题。这是从网页上的电影的文件名得来的。因此，如果将电影命名为 CoolFlashMovie.swf，网页的标题将为 CoolFlashMovie。

```

<BODY bgcolor=$BG>

```



这将使得所产生的HTML页具有和电影相同的背影颜色。

\$MU

此模板变量将电影中所使用的一系列 URL 放置在产生的HTML页上。

\$MT

此模板变量将电影中所使用的一系列文本放置在产生的 HTML 页上，以便搜索引擎可以将电影的内容编入索引。这是 HTML 注释标记之间的输出内容。

```
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-445535400000" WIDTH=
"$WI" HEIGHT="$HE" CODEBASE=http://download.macromedia.com/pub/
shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=4,0,13,0"
```

你会发现<OBJECT>标记的WIDTH和HEIGHT参数已被模板变量所代替。

```
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="$MO">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="$PL">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="$QU">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="$LO">
```

<OBJECT>标记的不同属性或参数已被模板变量所代替。

```
<EMBED SRC="$MO" WIDTH="$WI" HEIGHT="$HE" PLAY="$PL" QUALITY="$QU"
LOOP="$LO" PLUGINSPIAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/
index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
```

<EMBED>标记的不同属性已被模板变量所代替。

```
<NOEMBED><IMG SRC=$IS WIDTH=$IW HEIGHT=$IH usemap=$IU
BORDER=0></NOEMBED>
```

对于不支持此插件的浏览器，<NOEMBED>标记提供另一个图像，当发布编辑文件时，Flash自动产生此图像。你会注意到所使用的模板变量。

```
</EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>
```

这些标记是完成模板的创建时所需要的。虽然此模板不使用任何可能的模板变量，但它仍然可以让你清楚地了解如何将模板变量与 HTML 结合起来使用。

模板变量可以与其他 HTML 内容结合起来使用，包括 JavaScript、Cold Fusion、Active Server Pages 等等。当电影发布时，这些编程语言的所有句中使用的任何模板变量都将被 Publish Settings 对话框的 HTML 选项卡中的实际电影和图像值所代替。

保存模板(如果愿意，可以把它保存为 HTML 文档；有关文件扩展名的详细信息，请参见本节后面的“已发布的 HTML 页”小节)并将它放入 Flash 4 程序目录的 HTML 文件夹中(见图 13-20)。一旦已创建出一个模板并将它放入此文件夹中，就可以从 Publish Settings 对话框的 HTML 选项卡的模板弹出菜单中找到它。

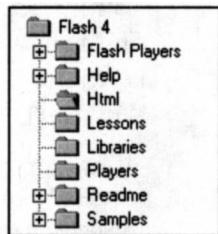


图13-20 将所有的自定义模板放入Flash 4目录的HTML文件夹中

## 2. 输入发布设置

现在可以用 Publish 功能将创建出来的模板用在所有的电影中。

我们使用一个要发布为 HTML 页的编辑文件范例 (MapUSA.fla)，为便于说明，需调整设置 (见图 13-21)。所有的这些设置都与一个模板变量相关，当编辑文件发布时，该模板变量将被所设置的值代替。在输入所有必要的值之后，单击 Publish 按钮完成发布过程。

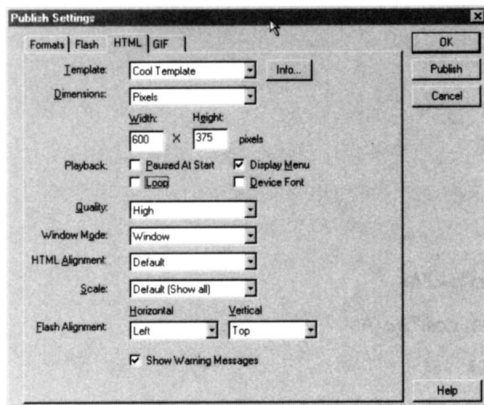


图13-21 当编辑文件发布时，输入在Publish Settings对话框的  
HTML格式选项卡中的值将替换相应的模板变量

## 3. 已发布的HTML页

发布电影时，应注意两个问题：即发布的 HTML 的名称和位置。

发布的 HTML 页的名称由电影的文件名和模板的文件扩展名组成。例如，如果电影的文件名是 MapUSA.swf，而模板的文件名为 cooltemplate.html，发布的 HTML 页的文件名应为 MapUSA.html。如果模板的文件扩展名是 cfm (Cold Fusion)，发布的 HTML 页的文件名应为 MapUSA.cfm。

发布的 HTML 页和它所有相关的文件都可以在发布时所使用的编辑文件的目录中找到。

发布的 HTML 页的 HTML 如下例所示。将它与原模板的 HTML 进行比较，以了解模板本身和 Publish Settings 对话框中所调整的设置如何融合成最后的 HTML 文档：

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>MapUSA</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor=#FFFFFF>

<A HREF="http://www.usa.com"></A>
<A HREF="http://www.america.com"></A>
<!--This is a map of the USA -->
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-445535400000" WIDTH=
"600" HEIGHT="375" CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash4/cabs/
```

```

swflash.cab#version=4,0,0,0">
<PARAM NAME="MOVIE" VALUE="MapUSA.swf">
<PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
<PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">
<PARAM NAME="LOOP" VALUE="false">
<EMBED SRC="MapUSA.swf" WIDTH="600" HEIGHT="375" PLAY="true" QUALITY="high" LOOP="false" PLUGINSOURCE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
<NOEMBED><IMG SRC="MapUSA.gif" WIDTH=600 HEIGHT=375 usemap="#MapUSA" BORDER=0></NOEMBED>
</EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>

```

#### 13.4.2 模板变量

表13-1完整列出了可用来创建模板的变量。请记住模板变量是区分大小写的，因此 \$tt无效，而\$TT有效。

表13-1 模板变量

参 数	变 量	参 数	变 量
Template title	\$TT	Image height (unspecified image type)	\$IH
Template description start	\$DS	Image file name (unspecified image type)	\$IS
Template description finish	\$DF	Image map name	\$IU
Width	\$WI	Image map tag location	\$IM
Height	\$HI	QuickTime width	\$QW
Movie	\$MO	QuickTime height	\$QH
Name, ID, or Title	\$TI	QuickTime file name	\$QN
HTML Alignment	\$HA	GIF width	\$GW
Looping	\$LO	GIF height	\$GH
Play	\$PL	GIF file name	\$GS
Quality	\$QU	JPEG width	\$JW
Scale	\$SC	JPEG height	\$JH
Salign	\$SA	JPEG file name	\$JN
Wmode	\$WM	PNG width	\$PW
Devicefont	\$DE	PNG height	\$PH
Bgcolor	\$BG	PNG file name	\$PN
Movie Text	\$MT		

(续)

参 数	变 量	参 数	变 量
Movie URLs	\$MU	Generator variables <OBJECT> tag	\$GV
Parameters for <OBJECT>	\$PO	Generator variables <EMBED> tag	\$GE
Parameters for <EMBED>	\$PE		
Image width (unspecified image type)	\$IW		

## 13.5 发布教程

为帮助你综合掌握以上丰富的信息，我们已创建了以下交互式教程，可以在本书所带的光盘中找到这些教程以及相关的源文件：

Publish Your Movie：此教程将引导你发布电影，包括设置 Publish Settings对话框中的值、预览设置以及进行最终的发布。