

电脑迷 荣誉出品



FLASHMX

特效创意模仿秀

博雅科技 范俊弟 著



●当闪客其实很简单！ 当闪客其实很挣钱！

- 一共50个精彩特效实例
- 每天5小时的学习时间
- 只需5天就可成为高手



山东电子音像出版社出版

FLASHMX

特效创意模仿秀

博雅科技 范俊弟 著



山东电子音像出版社出版

书 名：Flash MX 特效创意模仿秀
策 划：蒲 涛
编 著：博雅科技 范俊弟
责任编辑：刁 戈
执行编辑：胡小茜 蔡薇薇 许 宁 刘 恒
封面设计：黄 丹
组版编辑：石 磊

出版单位：山东电子音像出版社
地 址：济南市胜利大街 39 号
邮 编：250001
电 话：(0531) 2060055 - 7616
技术支持：(023) 63658888 - 13126

版权所有 盗版必究
未经许可 不得以任何形式和手段复制或抄袭

发 行：山东电子音像出版社
经 销：各地新华书店、报刊亭
CD 生产：淄博永宝镭射音像有限公司
文本印刷：重庆诚凤印务有限公司
开本规格：787 × 1092 毫米 16 开 印张 19.5 300 千字

版本号：ISBN 7-89491-132-1
版 次：2005 年 4 月第 1 版
定 价：24.80 元 (1CD+ 手册)

如何阅读本书?

本书共分为10个章节。第1章、第2章分别介绍了Flash MX 2004的新增功能、部分工具、面板的使用方法以及各种动画的设计基础与制作方法。第3章到第9章通过50个完整的实例,一步一步,由浅入深地阐述了Flash动画由开始构思到最终完成的全部动画制作流程,以及制作动画的创意与思路。第10章中对Flash的一些常用辅助软件进行了综合介绍,使读者在Flash动画创作的过程中可以如虎添翼。

本书讲解清晰,语言通俗易懂,操作步骤详尽,图文并茂,内容结构由浅入深、由点及面、逐步展开,将软件的强大功能寓于精心设计的实例之中,逐步进行讲解,使学习在完全没有压力的过程中轻松进行。

本书附赠一张配套光盘,光盘中收录了书中各章范例的源文件,并配有部分典型案例的多媒体教学,对Flash MX 2004动画制作的过程进行动态演示,把过观看多媒体动态演示与阅读本书相结合的话,对学习范例的理解会更加深刻。

本书由范俊弟编写,此外,郝艳芬、奚辉、杨伟伟、彭旻、赵学术、冯思归、高俊华、邓建民等参与了本书的资料搜集和部分章节的编写工作,全书由李辉统稿并校审。

本书在编写过程中,编者虽然未敢稍有疏虞,但纰缪和不尽如人意之处仍在所难免,诚请本书的使用者及专家学者提出意见或建议,以便修订并使之更臻完善。

编者

2005年4月

光盘导读

视频教程	视频教程\视频	视频教程	视频教程\视频
倒计时时钟	视频\CH02\倒计时时钟.avi	面板随心变	视频\CH05\面板随心变.avi
关键帧	视频\CH02\关键帧.avi	伸缩菜单	视频\CH05\伸缩菜单.avi
运动的彩球	视频\CH02\运动的彩球.avi	数字按钮	视频\CH05\数字按钮.avi
百叶窗效果	视频\CH03\百叶窗效果.avi	显示按钮提示	视频\CH05\显示按钮提示.avi
静态遮罩	视频\CH03\静态遮罩.avi	变换鼠标指针	视频\CH06\变换鼠标指针.avi
卷轴画卷	视频\CH03\卷轴画卷.avi	魔幻正方形	视频\CH06\魔幻正方形.avi
马赛克效果	视频\CH03\马赛克效果.avi	如影随形	视频\CH06\如影随形.avi
探照灯效果	视频\CH03\探照灯效果.avi	鼠标看图	视频\CH06\鼠标看图.avi
转动的地球	视频\CH03\转动的地球.avi	声音控制	视频\CH07\声音控制.avi
打字效	视频\CH04\打字效.avi	视频回放	视频\CH07\视频回放.avi
飞行字	视频\CH04\飞行字.avi	视频行为控制	视频\CH07\视频行为控制.avi
风吹字	视频\CH04\风吹字.avi	电子日历	视频\CH08\电子日历.avi
光辉字	视频\CH04\光辉字.avi	调用外部图片	视频\CH08\调用外部图片.avi
交叉字	视频\CH04\交叉字.avi	调用外部文本	视频\CH08\调用外部文本.avi
静态散射字	视频\CH04\静态散射字.avi	漫天飞雪	视频\CH08\漫天飞雪.avi
缩放字	视频\CH04\缩放字.avi	随机选号	视频\CH08\随机选号.avi
荧光字	视频\CH04\荧光字.avi	显示下载进度	视频\CH08\显示下载进度.avi
动态导航	视频\CH05\动态导航.avi	组件控制视频	视频\CH08\组件控制视频.avi
控制影片播放	视频\CH05\控制影片播放.avi		

Flash 实例	Flash 实例\实例	Flash 实例	Flash 实例\实例
倒计时时钟	实例\CH02 Flash 动画基础\	交叉字	实例\CH04 文字特效\
关键帧	实例\CH02 Flash 动画基础\	静态散射字	实例\CH04 文字特效\
运动的彩球	实例\CH02 Flash 动画基础\	缩放字	实例\CH04 文字特效\
百叶窗效果	实例\CH03 遮罩特效\	荧光字	实例\CH04 文字特效\
静态遮罩	实例\CH03 遮罩特效\	动态导航	实例\CH05 按钮特效\
卷轴画卷	实例\CH03 遮罩特效\	简单按钮	实例\CH05 按钮特效\
马赛克效果	实例\CH03 遮罩特效\	控制影片播放	实例\CH05 按钮特效\
探照灯效果	实例\CH03 遮罩特效\	面板随心变	实例\CH05 按钮特效\
遮罩示例	实例\CH03 遮罩特效\	伸缩菜单	实例\CH05 按钮特效\
转动的地球	实例\CH03 遮罩特效\	数字按钮	实例\CH05 按钮特效\
打字效果	实例\CH04 文字特效\	显示按钮提示	实例\CH05 按钮特效\
飞行字	实例\CH04 文字特效\	变换鼠标指针	实例\CH06 鼠标特效\
风吹字	实例\CH04 文字特效\	滑出记忆中的日子	实例\CH06 鼠标特效\
光辉字	实例\CH04 文字特效\	脚本控制的如影随形	实例\CH06 鼠标特效\
另类探照灯	实例\CH06 鼠标特效\	鼠标看图	实例\CH06 鼠标特效\
如影随形	实例\CH06 鼠标特效\		

Flash 实例		Flash 实例\实例
声音控制	实例\CH07	视频和音频在动画中的使用\
视频回放	实例\CH07	视频和音频在动画中的使用\
视频行为控制	实例\CH07	视频和音频在动画中的使用\
电子日历	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
调用外部图片	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
调用外部文本	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
交互表单	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
漫天飞雪	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
设置影片播放	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
随机选号	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
显示下载进度	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
组件控制视频	实例\CH08	实战Flash ActionScript 控制效果\
打砖块	实例\CH09	Flash 综合实例分析与制作\
公司网站导航	实例\CH09	Flash 综合实例分析与制作\
数字拼图	实例\CH09	Flash 综合实例分析与制作\
3D 特效	实例\CH10	Flash 动画制作超强辅助工具\
Mix-FX 特效字	实例\CH10	Flash 动画制作超强辅助工具\
ppt to swf	实例\CH10	Flash 动画制作超强辅助工具\
半糖主义	实例\CH10	Flash 动画制作超强辅助工具\

Flash 工具 (Flash 工具\soft)			
123 Flash Menu	Amara Flash Slideshow	Demo Builder	D-Flasher
DreamFlashSee	Flash Decompiler	Flash Favorite	FlashExplorer
FlashLook	FlashSlider	FlashStorm	Flash 播放大使
Flash 加加	Flash 屏保DIY	Flash 转换王	GetFlash
GIF2SWF	Infine Capture Flash	Liatro SWF Decoder	RoboDemo
Save Flash	SWF 另类播放器	彩虹Flash 搜索王	高达Flash 播放器
海啸Flash 播放器	火狐Flash 播放器	硕思闪客精灵 MX 2005	袖珍Flash 游戏机
123 Flash Sound Extractor	Macromedia Flash MX 2004	闪存 Swfer Flash 播放器	

Flash 欣赏 (Flash 欣赏\Flash 欣赏)			
翠花上笑话 2	哈利油回娘家	红先生	老鼠爱大米 让这分钟停留
一生守候	雨	猪之歌	如果下辈子我还记得你

第1章 熟悉Flash MX 2004 操作环境

1.1 Flash MX 2004新功能	1
1.1.1 Flash MX 2004 的共有特性	1
1.1.2 Flash MX Professional 2004 特有的新功能	7
1.2 Flash MX 2004的操作环境	8
1.2.1 Flash MX 2004 的环境介绍	8
1.2.2 面板群组	9
1.2.3 设定Flash MX 2004 的工作环境	11
1.3 工具列的使用	14
1.3.1 认识工具列	14
1.3.2 矢量图与位图	15
1.3.3 选择和调整工具	15
1.3.4 绘图工具	19
1.3.5 色彩工具	24
1.3.6 文本工具	26
1.3.7 视图工具	27
1.3.8 物体的组合	27

第2章 开始学习Flash 动画制作

2.1 元件与实例	29
2.1.1 元件与实例的关系	29
2.1.2 元件的创建	30
2.1.3 修改实例的属性	32
2.1.4 导入外部文件	33
2.2 图层与时间轴	35
2.2.1 认识图层与时间轴	36
2.2.2 图层的操作	36
2.2.3 使用场景	39
2.3 帧的操作	39
2.3.1 帧的识别	39
2.3.2 帧的管理	40
2.4 Flash动画的类型	42
2.4.1 关键帧动画	42
2.4.2 补间动作动画	46
2.4.3 补间形状动画	50
2.5 动画的导出与发布	52

2.5.1 测试影片	53
2.5.2 影片的优化	54
2.5.3 发布和导出动画	54
2.6 ActionScript 脚本入门	55
2.6.1 什么是 ActionScript	55
2.6.2 使用“动作”面板	56
2.6.3 添加动作脚本	57
2.6.4 ActionScript 语法规则	57
2.6.5 目标路径	58

第3章 模仿制作遮罩特效动画

3.1 初识遮罩动画	61
3.1.1 遮罩的概念	61
3.1.2 制作简单的遮罩动画	62
3.2 探照灯效果	63
3.2.1 实例说明	63
3.2.2 设计思想	64
3.2.3 设计步骤	64
3.3 转动的地球	66
3.3.1 实例说明	66
3.3.2 设计思想	67
3.3.3 设计步骤	67
3.4 百叶窗效果	70
3.4.1 实例说明	70
3.4.2 设计思想	70
3.4.3 设计步骤	71
3.5 马赛克效果	74
3.5.1 实例说明	74
3.5.2 设计思想	74
3.5.3 设计步骤	74
3.6 卷轴画卷	78
3.6.1 实例说明	78
3.6.2 设计思想	78
3.6.3 设计步骤	79

第4章 模仿制作文字特效动画

4.1 交叉字	83
4.1.1 实例说明	83
4.1.2 设计思想	83
4.1.3 设计步骤	84
4.2 飞行字	85
4.2.1 实例说明	85
4.2.2 设计思想	86

4.2.3 设计步骤	86
4.3 荧光字	89
4.3.1 实例说明	89
4.3.2 设计思想	89
4.3.3 设计步骤	89
4.4 缩放字	91
4.4.1 实例说明	91
4.4.2 设计思想	91
4.4.3 设计步骤	92
4.5 风吹字	95
4.5.1 实例说明	95
4.5.2 设计思想	95
4.5.3 设计步骤	95
4.6 光辉字	99
4.6.1 实例说明	99
4.6.2 设计思想	99
4.6.3 设计步骤	99
4.7 静态散射字	102
4.7.1 实例说明	102
4.7.2 设计思想	102
4.7.3 设计步骤	103
4.8 打字效果	104
4.8.1 实例说明	104
4.8.2 设计思想	105
4.8.3 设计步骤	105

第5章 模仿制作按钮交互动画

5.1 按钮元件简介	109
5.1.1 按钮元件	109
5.1.2 创建按钮元件	111
5.1.3 启用按钮	112
5.2 控制影片播放	113
5.2.1 实例说明	113
5.2.2 设计思想	113
5.2.3 设计步骤	113
5.3 数字按钮	116
5.3.1 实例说明	116
5.3.2 设计思想	116
5.3.3 设计步骤	116
5.4 显示按钮提示	119
5.4.1 实例说明	119
5.4.2 设计思想	120
5.4.3 设计步骤	121

5.5 伸缩菜单	123
5.5.1 实例说明	123
5.5.2 设计思想	124
5.5.3 设计步骤	124
5.6 动态导航	126
5.6.1 实例说明	126
5.6.2 设计思想	127
5.6.3 设计步骤	127
5.7 面板随心变	133
5.7.1 实例说明	133
5.7.2 设计思想	134
5.7.3 设计步骤	134

第6章 模仿制作鼠标特效动画

6.1 变换鼠标指针	139
6.1.1 实例说明	139
6.1.2 设计思想	139
6.1.3 设计步骤	141
6.2 如影随形	142
6.2.1 实例说明	142
6.2.2 设计思想	142
6.2.3 设计步骤	142
6.3 魔幻正方形	144
6.3.1 实例说明	144
6.3.2 设计思想	145
6.3.3 设计步骤	145
6.4 鼠标看图	147
6.4.1 实例说明	147
6.4.2 设计思想	147
6.4.3 设计步骤	148
6.5 另类探照灯	150
6.5.1 实例说明	150
6.5.2 设计思想	150
6.5.3 设计步骤	150
6.6 滑出记忆中的日子	154
6.6.1 实例说明	154
6.6.2 设计思想	155
6.6.3 设计步骤	155

第7章 视频和音频在动画中的使用

7.1 视频的使用	161
7.1.1 视频概述	161
7.1.2 视频导入	162

7.1.3 编辑视频	164
7.2 音频的使用	165
7.2.1 音频概述	165
7.2.2 音频导入	165
7.2.3 编辑音频	167
7.2.4 ActionScript 对声音的控制	170
7.3 视频行为控制	171
7.3.1 实例说明	171
7.3.2 设计思想	172
7.3.3 设计步骤	172
7.4 视频回放	176
7.4.1 实例说明	176
7.4.2 设计思想	176
7.4.3 设计步骤	177
7.5 声音控制	181
7.5.1 实例说明	181
7.5.2 设计思想	182
7.5.3 设计步骤	182

第8章 实战Flash ActionScript 控制效果

8.1 随机数的妙用	187
8.1.1 取得随机数	187
8.1.2 实战演习——随机选号	187
8.1.3 实战演习——漫天飞雪	190
8.2 获得系统时间	192
8.2.1 关于 date 类	192
8.2.2 实战演习——电子日历	193
8.3 控制影片的播放	195
8.3.1 Fscommand 脚本简介	195
8.3.2 实战演习	196
8.4 调用外部文件	200
8.4.1 调用的奥秘	200
8.4.2 实战演习——调用外部文本	201
8.4.3 实战演习——调用外部图片	204
8.5 关于Loading 的制作	208
8.5.1 Loading 的制作原理	208
8.5.2 本机测试Loading 效果的简单方法	208
8.5.3 实战演习——显示下载进度	209
8.6 组件的应用	210
8.6.1 组件入门	211
8.6.2 使用组件	211
8.6.3 实战演习——互动表单	212
8.6.4 实战演习——组件控制视频	223

第9章 Flash 综合实例分析与制作

9.1 数字拼图游戏的制作	227
9.1.1 实例说明	227
9.1.2 设计思想	228
9.1.3 设计步骤	228
9.2 制作公司网站导航	236
9.2.1 实例说明	236
9.2.2 设计思想	237
9.2.3 设计步骤	237
9.3 打砖块游戏制作	247
9.3.1 实例说明	247
9.3.2 设计思想	248
9.3.3 设计步骤	248
9.4 经验总结	266

第10章 Flash 动画制作超强辅助工具

10.1 轻松制作Flash 3D动画效果	267
10.1.1 SWIFT 3D简介	267
10.1.2 实战演习	271
10.2 轻松实现Flash文字特效	276
10.2.1 Anim-FX 和 Mix-FX 简介	276
10.2.2 实战演习	277
10.3 轻松制作复杂的文字特效	279
10.3.1 SWISHMAX 简介	279
10.3.2 精彩实例演绎	280
10.4 Flash文件的解析、搜索以及格式转换	283
10.4.1 硕思闪客精灵MX 2005	283
10.4.2 Flash文件搜索专家FlashJester WOOF	285
10.4.3 格式转换	287
10.5 制作Flash个性桌面与屏保	290
10.5.1 Flash桌面轻松做	290
10.5.2 Flash个性化屏保	291
10.6 巧妙实现Flash音频处理	293
10.6.1 SOUND FORGE简介	293
10.6.2 如何使用Sound Forge编辑音频	294

附录 Flash MX 2004 快捷键

工具列快捷键	297
菜单命令快捷键	297
工作区辅助功能命令快捷键	299
动作面板命令快捷键	299

第1章 熟悉 Flash MX 2004 操作环境

Flash 是美国 Macromedia 公司出品的图形和矢量动画制作软件,它的前身是一个非常小的 Web 图形软件——FutureSplash。这个软件在矢量图形压缩方面有着惊人的表现,并且可以在 Web 上发布。因此 Macromedia 公司收购了该软件并对它进行不断的完善和扩展,进而演变成成为现在的 Flash MX 2004。Flash 是面向 Web 的交互式开发工具,发展极为迅速,是一款风靡全球的动画制作软件,目前的网上动画绝大多数都是使用 Flash 创作的。Flash 与 Macromedia 公司软件家族的另外两大成员 Fireworks、Dreamweaver 被并称为“网页制作三剑客”。

万事开头难,制作或模仿 Flash 动画效果的第一步就是先要熟悉 Flash 的操作环境,这样才可以做到有的放矢。本章将从多个角度全面介绍 Flash MX 2004 的新功能以及操作环境的设定、工具列的使用等。

1.1 Flash MX 2004 新功能

自 1997 年初 Macromedia 公司发布第一个版本的 Flash 以来,Flash 已经发展了近 7 年多的时间,在此期间 Macromedia 公司不断地推陈出新,每一个新的版本在技术和使用性能方面都有巨大的提高。

目前,Flash 的最新版本命名为 Flash MX 2004,分为专门面向设计者的 Flash MX 2004 和专门面向开发者的 Flash MX Professional 2004 两个版本。

1.1.1 Flash MX 2004 的共有特性

新版本的 Flash MX 2004 包含了许多专门设计的功能,这些功能简化了以前的复杂任务。下面介绍 Flash MX 2004 和 Flash MX 2004 Professional 两个版本的共有特性。

1. 开始页面

当启动 Flash MX 2004 后,展现在面前的是一个如图 1.1 所示的开始页面。开始页面将常用的任务都集中在一个页面之中。使用该页面可以方便地选择从哪个项目开始工作。

开始页面包含:打开最近的项目、创建新项目、从模板创建、打开、扩展和学习等区域。

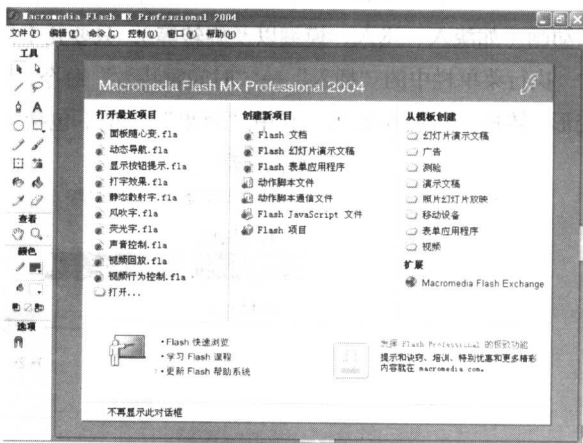


图 1.1 Flash 开始页面



通过这些区域可以查看最近打开的文档、可以快速创建 Flash 文档、可以方便地显示“打开文件”对话框、可以浏览 Flash、学习课程以及使用最新的文档更新帮助系统等等。

如果要隐藏开始页面，可以在“开始”页面上，选中“不再显示此对话框”复选框。

执行菜单栏中的“编辑”→“首选参数”命令，打开“首选参数”对话框，然后选中“常规”选项卡上的“显示开始页”单选按钮，如图 1.2 所示，可以再次显示开始页面。

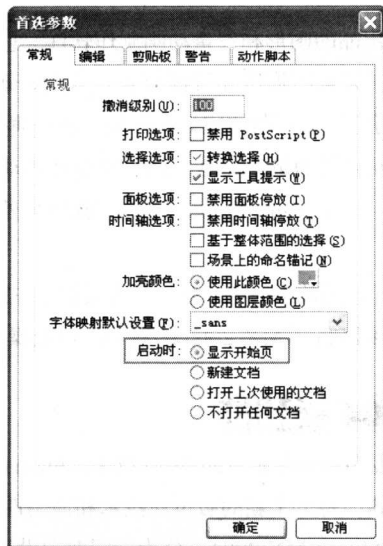


图 1.2 “首选参数”对话框

2. 时间轴特效

Flash MX 2004 包含内建的时间轴特效，可以通过执行最少的步骤创建复杂的动画；可以对文本对象、图形（包括形状、组以及图形元件、位图图像、按钮元件）应用时间轴特效，以便快速添加过渡特效和动画（如淡入、飞入、模糊以及旋转等），只要几个简单的步骤就可以轻松地制作出复杂的动画效果。

执行菜单栏中的“插入”→“时间轴特效”命令，可以看到 Flash 内建的时间轴特效，共 3 种类型：变形 / 转换、帮助和效果。其中“效果”类型下包括 4 种具体时间轴特效，如图 1.3 所示。

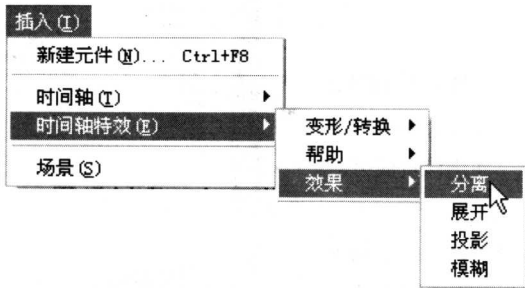


图 1.3 时间轴特效



当将时间轴特效应用于影片剪辑时，Flash将把特效嵌套在影片剪辑中。

3. 行为和“行为”面板

行为是预先编写的“动作脚本”的脚本，即将一些常用的ActionScript制作成指令，如：链接到Web站点、载入声音和图形、控制嵌入视频的回放、播放影片剪辑以及触发数据源等。使用行为，可以将动作脚本编码的强大功能、控制能力和灵活性添加到文档中，而不必自己创建动作脚本代码。“行为”面板如图1.4所示。

4. 更新的模板

Flash MX 2004中包含更新的模板，可用于创建演示文稿、电子学习应用程序、广告、移动设备应用程序以及其他常用的Flash文档类型。

5. 文档选项卡

每一个打开的文档选项卡显示在工作区的顶部，可以快速找到打开的文档并在这些文档之间切换。

6. 创作环境中的辅助功能支持

Flash创作环境中的辅助功能支持提供了用于浏览和使用界面控件的快捷键，可以在不使用鼠标的情况下使用这些界面元素。

7. “检查拼写”与“查找和替换”功能

“检查拼写”功能可以在整个Flash文档中检查文本的拼写。“查找和替换”功能可以对整个Flash文件进行全局查找和替换，如文本字符串、字体、颜色、元件、声音文件、视频文件或者导入的位图文件。“检查拼写”与“查找和替换”对话框如图1.5和1.6所示。

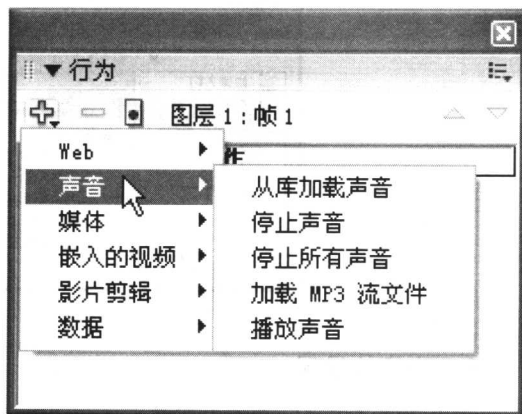


图 1.4 “行为”面板

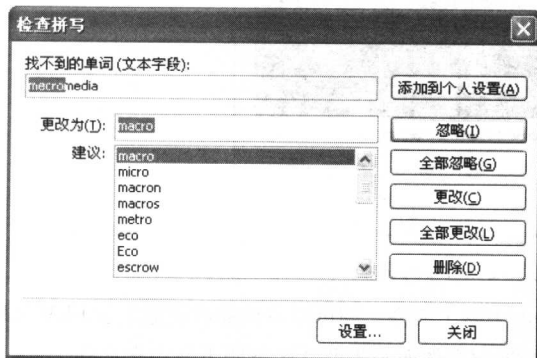


图 1.5 “检查拼写”对话框

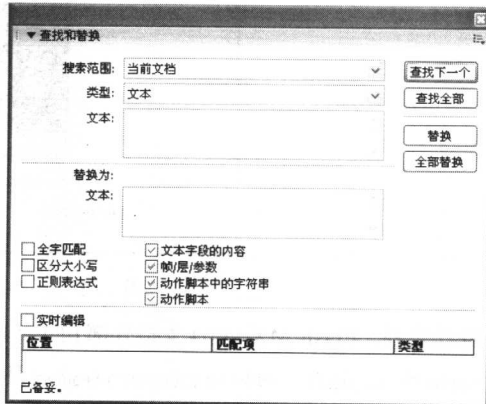


图 1.6 “查找和替换”对话框



8. 帮助

Flash MX 2004 在帮助系统上进行了很大的改进, 新的帮助系统整合全部帮助信息到应用程序中并提供上下文参考、动作脚本参考以及课程。“帮助”面板如图 1.7 所示。

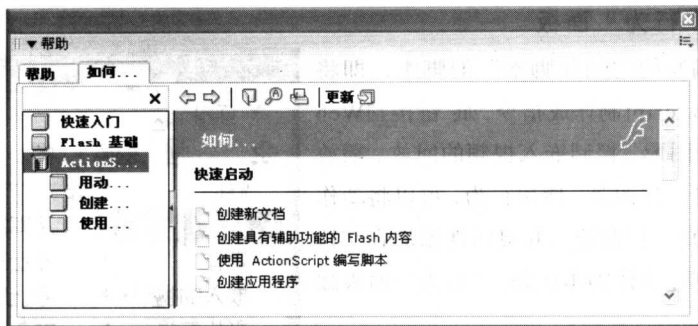


图 1.7 “帮助”面板

9. 小字体呈现

在文字的“属性”面板中新增了一个“锯齿文字”按钮 , 为显示清晰易读的小字体做了优化。

10. 更多样化的媒体支持

在 Flash MX 2004 中, 可以导入 Adobe PDF 和 Adobe Illustrator 10 文件, 并保留源文件的精确矢量表示法。利用“视频导入”向导 (如图 1.8 所示), 可以轻松地 将视频文件导入到 Flash 文档中。当导入视频片断时, 在“视频导入”向导可以控制指定范围的视频被导入, 可以对视频的品质、对比和颜色等进行修正设置。



图 1.8 “视频导入”向导对话框

除此之外, Flash MX 2004 支持外部 FLV (Flash 视频) 文件, 即可以直接播放硬盘上的 FLV 文件, 而不需要导入。这样, 可以用有限的内存播放很长的视频文件而不需要从服务器下载完全文件。

11. 辅助功能和组件

支持改进 MSAA (Microsoft Active Accessibility) 标准。新的辅助功能和新一代的组件提供了选项卡排序和选项卡焦点管理功能, 并改善了对第三方屏幕读取程序和隐藏字幕程序的支持。

在Flash MX 2004内建的“组件”面板中，调整了某些组件的功能，同时也新增了Label、Loader、NumericStepper、Window…等组件。“组件”面板如图1.9所示。



图 1.9 “组件”面板

12. 安全性

Flash Player 7 执行比以前版本的 Flash Player 更为严格的安全性模型。为了使各个域能彼此通信，精确域匹配要求待访问数据的域与数据提供者的域精确匹配。

13. 全球化和 Unicode

随着销往世界各地的应用程序越来越多，创作可用多种语言来显示的应用程序正逐渐成为一种趋势。Flash MX 2004 中增强了全球化和 Unicode 支持，允许使用任何字符集进行多语种创作。

14. “字符串”面板

新的“字符串”面板使得以多种语言发布 Flash 内容更为便捷。只需单击几个按钮, Flash 即可为每种指定的语言创建外部 XML 文件。“字符串”面板如图 1.10 所示。

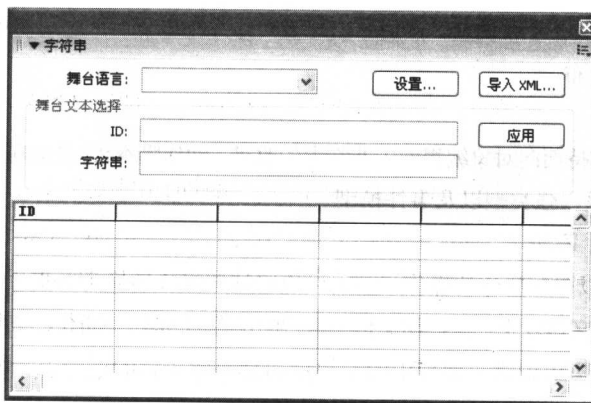


图 1.10 “字符串”面板