Chapter 5

第 5 (章)

素材的导人与编辑

Flash CS6 本身不能产生的文件,如图像文件、声音文件或者视频文件,可以通过导入的方法来使用它们。Flash CS6 可以使用在其他应用程序中创建的图片,可以导入各种文件格式的矢量图形和位图。例如,可以将 Adobe Illustrator CS6 文件直接导入 Flash CS6 中,Flash CS6 的高保真导入功能可高质量地导入 Adobe Illustrator CS6 文件,并且正确地再现导入矢量文件的压缩和消除锯齿功能。

Flash CS6 能导入 WAV (Windows)、AIFF (Macintosh)和 MP3 (Windows 和 Macintosh)等格式的声音文件,并支持将 MIDI 设备声音映射到 Flash 中的功能。

另外,也可以将视频文件导入 Flash CS6 中,例如把 Macromedia Flash 视频格式文件 (FLV 文件)直接导入 Flash CS6 中。Flash CS6 新增了视频导入向导,并对视频编码技术 进行了更新,支持 Alpha 通道,更新了 FLV 导入方式,使 FLV 的播放更加清晰。如果计算 机系统中安装了 QuickTime 7.0 或更高版本(Windows 或 Macintosh),或者 DirectX 7.0 或 更高版本(仅限 Windows),则可以导入 MOV、AVI 或 MPEG 格式的视频。视频剪辑可以 导入为链接文件或嵌入文件。用户还可以将具有导入视频的影片发布为 SWF 文件或 QuickTime 影片。

5.1 图像素材的导几与应用

5.1.1 导入图像素材

Flash 能够识别各种矢量图和位图格式,它能将图像素材导入当前 Flash 文档的舞台中 或导入当前 Flash 文档的库中,也可以通过将位图粘贴到当前 Flash 文档的舞台中来实现 导入。上述所有的方法都会自动将图像素材添加到该 Flash 文档的库中。导入图像素材的 方法分为 3 种:导入到舞台、导入到库和外部粘贴。

1. 导入到舞台

1) 导入位图

选择菜单栏中的"文件"→"导入"→"导入到舞台"命令,弹出"导入"对话框。在该对话 框中选中要导入的位图"花丛.jpg",弹出图 5.1 所示的对话框。单击"打开"按钮,就可以将 位图导入舞台,同时位图也被保存到"库"面板中。

2) 导入矢量图

选择菜单栏中的"文件"→"导人"→"导人到舞台"命令,弹出"导人"对话框。在该对话

■ 导入					x
	第四章素材		• 4j	搜索第四章素材	Q
组织 ▼ 新建文件夹				8== ▼	
-	名称	^ 		修改日期	类型
□ 库 ■ 视频	📓 花丛			2017/12/18 8:11	JPEG 图像
■ 图片					
□ 文档					
●音乐					
■ 计算机	J				
🏭 本地磁盘 (C:)					
🧰 本地磁盘 (D:)					
可移动磁盘 (F:) 🔻	•	m			+
文件	名(N):		•	所有格式	•
				打开(0)	取消

图 5.1 位图"导入"对话框

框中选中要导入的矢量图 1.ai,弹出图 5.2 所示的对话框。单击"确定"按钮,矢量图会被导入舞台中,但矢量图并不会被保存到"库"面板中。

将"1.ai"导入到舞台	×
选择 Illustrator 画板: 1- "画板 1" ▼	
检查要导入的 Illustrator 图层(C):	导入选项:
▼ 🛒 <group> 🕞</group>	
▼ Scroup>	
☑	
V 05 T	
V Cath> C	要设罟导入诜项,请诜择左
▼	一侧的一个或多个场目。
☑ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
V 04 T	
✓ <path> Qaint</path>	
▼	
在这里输入具体内容在这里输入具 企 T	
☑ 03 T	
✓ Path> Q ▼	
▲ 不兼容性报告(0)	
将图层转换为(L): Flash 图层 ▼	
☑ 将对象置于原始位置(P)	
□ 将舞台大小设置为与 Illustrator 画板 (1026 x 1544) 相同(Z)	
□ 导入未使用的元件(U)	
□ 导入为单个位图图像(B)	
	福定即消

图 5.2 矢量图导入对话框

2. 导入到库

1) 导入位图

选择菜单栏中的"文件"→"导入"→"导入到库"命令,弹出"导入到库"对话框。在该对

话框中选中要导入的位图"竞赛.jpg",弹出图 5.3 所示的对话框,单击"打开"按钮,就可以将 位图导入"库"面板,但是舞台上不显示该位图。

FI 导入到库			×
〇〇〇~ 【 《 教材	▶ 第四章素材	▼ 49 搜索 第四章	蒙材 の
组织 ▼ 新建文件部	夹		:≡ - □ 0
- 视频	名称	修改日期	期 类型
■ 图片	1.ai	2016/8	8/26 17:55 AI 文件
□ 文档	■ 花丛	2017/1	.2/18 8:11 JPEG 图像
● 音乐	■ 竞赛	2017/1	.2/18 8:18 JPEG 图像
■ 计算机 ▲ 本地磁盘 (C:) 급 本地磁盘 (D:) ● 可移动磁盘 (F:)	E		
€∎ 网络	• •	III	Þ
2	2件名(N): 竞赛	 ▼ 所有格式 打开(O) 	▼ ■

图 5.3 位图"导入到库"对话框

2) 导入矢量图

选择菜单栏中的"文件"→"导入"→"导入到库"命令,弹出"导入到库"对话框。在该对 话框中选中要导入的矢量图 1.ai,弹出图 5.3 所示的对话框。单击"打开"按钮,矢量图会被 导入"库"面板,但是舞台上不显示该矢量图。

3. 外部粘贴

除了上述两种方法外,也可以在其他应用程序或文档中复制图像,例如使用 Photoshop CS6 打开图像,选择复制命令,然后在 Flash CS6 文档中,按 Ctrl+V 组合键粘贴图像,图像 就会出现在 Flash CS6 的舞台中,同时图像也被保存到"库"面板中。

5.1.2 位图矢量化转换

"转换位图为矢量图"命令会将位图转换为具有可编辑的离散颜色区域的矢量图形。此 命令可以将图像当作矢量图形进行处理,可以创建出使用画笔绘制的效果,而且它在减小文 件大小方面也非常有效。

(1)选择菜单栏中的"文件"→"导入"→"导入到舞台"命令,弹出"导入"对话框。在该 对话框中选中要导入的位图"世园会.jpg",单击"打开"按钮,就可以将位图导入到舞台中。

(2)选中舞台中的位图,选择菜单栏中的"修改"→"位图"→"转换位图为矢量图"命令,弾出"转换位图为矢量图"对话框,如图 5.4 所示。

- "颜色阈值"选项:允许在文本框中输入一个 0~500 的值。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,则两个像素被认为颜色相同。如
 果增大了该阈值,则意味着降低了颜色的数量。
- "最小区域"选项:允许在文本框中输入一个1~1000的值,用于设置在指定像素颜



图 5.4 "转换位图为矢量图"对话框

色时要考虑的周围像素的数量。

- "角阈值"选项:在下拉列表中选择一个选项,以确定是保留锐边还是进行平滑 处理。
- "曲线拟合"选项:在下拉列表中选择一个选项,以确定绘制轮廓的平滑程度。
- (3) 单击对话框中的"确定"按钮后,导入的位图被转换为矢量图,如图 5.5 所示。



图 5.5 转换后的矢量图效果

5.1.3 位图的属性编辑

1. 位图编辑的方法

对库中的某个位图文件进行编辑要通过"位图属性"对话框进行。打开"位图属性"对话 框有如下几种方法:

- 在"库"面板的文件列表中双击该位图文件名称前的图标。
- 在"库"面板的文件列表中选定该位图,在预览窗口中双击它。
- 在"库"面板的文件列表中,右击该位图文件,再在弹出的快捷菜单中选择"属性" 命令。
- 在"库"面板的文件列表中选定该位图文件,然后单击"库"面板标题栏右端的选项按 钮(▼=),在弹出的菜单中选择"属性"命令。

2. "位图属性"对话框

在"库"面板中双击位图文件的图标,弹出"位图属性"对话框,如图 5.6 所示。

位图属性		×
心四連在	 波页 ActionScript □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□	× 更新(A) (引入(1) 潮試(T)
	通定	取消

图 5.6 "位图属性"对话框

- "选项"选项卡预览框:位图的预览框位于对话框左部。将鼠标放在此区域,光标变 为手形,拖动鼠标可查看位图的其他区域。
- "选项"选项卡位图名称编辑区域:该对话框中的文本框为位图名称编辑区域,可以 在此处修改位图的名称。
- "选项"选项卡位图信息区域:位图名称编辑区域下方为位图信息区域,在此区域显示了文件路径、修改日期及文件大小等基本信息。
- "选项"选项卡"允许平滑"复选框:勾选此项可以消除位图边缘的锯齿来达到平滑 位图的目的。
- "更新""导人"和"测试"按钮: "更新"按钮可以刷新此图片的实时信息;"导入"按钮 可以导入新的位图,从而替换现有的位图;"测试"按钮可以预览文件压缩后的效果。

3. 压缩方式

"压缩"下拉列表中有两个压缩方式选项:

• "照片(JPEG)": 是 Flash CS6 的默认图片压缩格式。如果勾选了"使用导入的 JPEG 数据"复选框,则在输出时可以在相应的"图片品质"对话框中输入要获得的品 质数值。设定的数值越大,得到的图形显示效果就越好,而文件占用的空间也会相

应增大。

• "无损(PNG/GIF)":使用图片无损压缩格式压缩图像,这样会保证导入 Flash CS6 中的图片有较好的质量。

5.1.4 课堂案例:制作园艺博览会招贴

(1)选择菜单栏中的"文件"→"新建"命令,弹出"新建文档"对话框,在该对话框的"常规"选项卡中选择 ActionScript 2.0,设置"宽(W)"为 800 像素,"高(H)"为 600 像素,如图 5.7 所示。单击"确定"按钮,进入新建文档的舞台窗口。

新建文档	×
常规 模板	
类型:	
ActionScript 3.0	宽(W): 800 像素
Acconscript 2.0	高(H): <u>600</u> 像素
AIR for Android	标尺单位 (R): 像素
Flash Lite 4	帕姆项 (F): <u>24.00</u> fps
ActionScript 3.0 类	背景颜色:
→ ActionScript 3.0 接口 → ActionScript 文件	自动保存: 🔲 10 分钟
ActionScript 通信文件	设为默认值(M)
■ Flash 项目	
	任 Hash 又相面山中的建一个新的 FLA 文件 (「雨)。 将云 A 设置 ActionScript 2.0 的发布设置。 使用 FLA 文件设置为 Addea Flack Player 学会的 SWE 文件的媒体 和体物。
	U U U
	确定 取消

图 5.7 "新建文档"对话框

(2)选择菜单栏中的"文件"→"导入"→"导入到库"命令,弹出"导入到库"对话框,在该 对话框中选择要导入的图片素材,如图 5.8 所示。单击"打开"按钮后,位图被导入"库"面板 中,如图 5.9 所示。

(3) 在"库"面板的图片列表中,单击最上面的"棕箭头.png",按住 Shift 键,再单击最下面的"花边左.png",这样"库"面板的图片列表中的所有图片全部被选中。在灰色区域右击, 在出现的快捷菜单中选择"属性"命令,如图 5.10 所示。

(4)选择"属性"命令后,出现"编辑7位图的属性"对话框,在对话框中勾选"允许平滑" 和"压缩"复选框,并且在"允许平滑"下拉列表中选择"是",在"压缩"下拉列表中选择"无损 (PNG/GIF)",如图5.11所示。

(5)单击"确定"按钮后,双击"图层 1",将其重命名为"花边"。将"库"面板的图片列表中的"花边下.png"和"花边左.png"拖动到"花边"图层中,调整其位置,如图 5.12 所示。

(6) 在"花边"图层的上方新建"图层 2",并将其重命名为"图片"。将"库"面板的图片列 表中的 tu1.jpg、tu2.jpg 和 tu3.jpg 拖动到"图片"图层中,调整其位置,如图 5.13 所示。



图 5.8 "导入到库"对话框

	•=
	• # 4
P	
AS 链接	
	0
	0
	0
	0
	0 0
	0 0 0
	 AS 稅撥

图 5.9 "库"面板

		× **
库		*=
未命名-2		剪切
		复制
		粘贴
	k l	
		日本中国
		删除
		直接复制
7 个项目	Q	移至
名称	AS 链	编辑
☑ 棕箭头.png		编辑方式
🖳 绿箭头.png		使爆光
👳 tu3.jpg		清朝天
👳 tu2.jpg		史新
👳 tu1.jpg		属性
型 花边下.png		生成 Sprite 表
☑ 花边左.png		

图 5.10 选择"属性"命令

编辑 7 位图 的属性	×
「位图属性 允许平滑:」 【 是 ▼ 圧縮: I 【 无损(PNG/GIF) ▼ 【 舞台预览 】	

图 5.11 "位图属性"参数设置



图 5.12 花边效果



图 5.13 "图片"图层效果

(7) 在"图片"图层的上方新建"图层 3"并将其重命名为"圆角",选择工具栏中的基本矩形工具,再选择菜单栏中的"窗口"→"属性"命令,在弹出的"属性"对话框中设置笔触高度为 5,笔触颜色值为 FF6600,填充颜色为"无",矩形四角半径均为 9,在"圆角"图层中绘制橙色无填充圆角矩形,如图 5.14 所示。

(8) 在"属性"对话框中设置笔触颜色为"无",填充颜色值为 FF6600,在"圆角"图层中 绘制橙色无边框圆角矩形,如图 5.15 所示。



图 5.14 绘制橙色无填充圆角矩形

	/ · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	×
	□ 基本矩形工具	
	▽ 填充和笔触	
	۶ <u>–</u> ۵	
	笔触: ①	
	样式: 实线 ↓	
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	缩放: □ 提示	
	端点: ○ ▼	
	接合: ◇ ▼ 尖角: 3.00	
	9.00	
6		

图 5.15 绘制橙色无边框圆角矩形

(9) 在"圆角"图层的上方新建图层并将其重命名为"修饰"。选择工具栏中的椭圆工具,设置工具栏下方的笔触颜色为"无",填充颜色为白色,在"修饰"图层中绘制两个白色无边框正圆,调整其位置,如图 5.16 所示。

(10)按照步骤(7)~(9)的方法,为其他两张图片绘制修饰框,颜色可以根据自己的喜好设定,绘制后的效果如图 5.17 所示。

(11)在"修饰"图层的上方新建图层并将其重命名为"文本"。选择菜单栏中的"窗口"→
 "属性"命令,在弹出的文本"属性"面板中设置"系列"为"华文行楷","大小"为 16 点,"颜色"
 为白色,然后使用文本工具在舞台中输入文本"适应新常态",如图 5.18 所示。

(12)按照步骤(11)的方法,在"文本"图层的其他两个圆角矩形的上方分别输入文本 "抢抓新机遇"和"发挥新优势"。单击"修饰"图层,将"库"面板图片列表中的"绿箭头.png" 和"棕箭头.png"拖动到舞台中,调整其位置,如图 5.19 所示。至此,园艺博览会招贴实例制 作完成,按 Ctrl+Enter 组合键即可查看影片效果。

时间轴 輸出	编译器错误	动画编辑器								
	۵ 🕲	1 5	10	15	20	25	30	35	40	45
🛛 修饰	2 1	.								
	••[•				_				
同間片	••	•						_	_	
142	••[
508				4 1%		$\left 1 \right $	24.00	fps 0.0)s 🖣	
世园会.fla* ×	世园会.fla	×				-				
듣 鬝 场景 1										
	~)

图 5.16 绘制两个白色无边框正圆



图 5.17 为其他两张图片绘制修饰框



图 5.18 输入文本