

高 等 教 育 立 体 化 精 品 系 列 规 划 教 材

Flash CS5

动画设计教程

◎ 王至 郭峰 主编 ◎ 张彩甜 伍丹 副主编

光盘内容

- 450** 个实例的素材与效果文件，涵盖软件的各个应用领域
- 28** 个实训及习题视频操作演示动画，使教师授课形式更多样化
- 363** 道仿真模拟试题库，帮助学生随时检查学习成果

网站支持 <http://www.ptpedu.com.cn>

教学资源包

- 13** 章精美详尽 **PPT** 课件，方便教师授课教学
- 13** 章完整备课教案，帮助教师顺利开展教学工作

教学扩展包

- 341** 个动画设计素材 + **12** 个精美动画欣赏，方便教学与实践
- 每年定期提供拓展案例资源包，涵盖各个应用领域，为每学期的教学注入新的活力

精美的双色印刷

013038093

高等教育立体化精品系列

TP391.41
4587

Flash CS5 动画设计教程

◎ 王至 郭峰 主编 ◎ 张彩甜 伍丹 副主编



TP391.41
4587

P



北航

C1644003

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash CS5动画设计教程 / 王至, 郭峰主编. -- 北京: 人民邮电出版社, 2013.6
高等教育立体化精品系列规划教材
ISBN 978-7-115-31588-5

I. ①F… II. ①王… ②郭… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第082413号

内 容 提 要

本书主要讲解了 Flash CS5 的基础知识, 绘制图形, 编辑图形, 创建静态文本, 使用素材和元件, 制作基础动画, 制作高级动画, 制作视觉特效和骨骼动画, 使用 ActionScript 脚本, 声音和视频的处理, 使用组件, 动画的测试与发布等知识。本书最后附录中还安排了 4 个不同类型的综合实训, 进一步提高学生对知识的应用能力。

本书由浅入深、循序渐进, 采用案例式讲解, 基本上每一章均以情景导入、课堂案例讲解、上机综合实训、疑难解析及习题的结构进行讲述。全书通过大量的案例和练习, 着重于对学生实际应用能力的培养, 并将职业场景引入课堂教学, 让学生提前进入工作的角色中。

本书适合作为高等教育院校电脑动画设计相关课程的教材, 也可作为各类社会培训学校相关专业的教材, 同时还可供 Flash 初学者自学使用。

◆ 主 编 王 至 郭 峰

副 主 编 张彩甜 伍 丹

责任编辑 王 平

责任印制 焦志炜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 1

印张: 16 2013 年 6 月第 1 版

字数: 387 千字 2013 年 6 月北京第 1 次印刷

定价: 48.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前言 PREFACE

随着近年来高等教育的不断改革与发展,高等教育的规模在不断扩大,课程的开发逐渐体现出了职业能力的培养、教学职场化和教材实践化的特点,同时随着计算机软硬件日新月异地升级,市场上很多教材的软件版本、硬件型号,以及教学结构等很多方面都已不再适应目前的教授和学习。

有鉴于此,我们认真总结已出版教材的编写经验,用了2~3年的时间深入调研各地、各类高等教育院校的教材需求,组织了一批优秀的、具有丰富的教学经验和实践经验的作者团队编写了本套教材,以帮助高等教育院校培养优秀的职业技能型人才。

本着“提升学生的就业能力”为导向的原则,我们在教学方法、教学内容和教学资源3个方面体现出自己的特色。



教学方法

本书精心设计“情景导入→课堂案例→上机实训→疑难解析→习题”5段教学法,将职业场景引入课堂教学,激发学生的学习兴趣;然后在职场案例的驱动下,实现“做中学,做中教”的教学理念;最后有针对性地解答常见问题,并通过课后练习全方位帮助学生提升专业技能。

- **情景导入:**以主人公“小白”的实习情景模式为例引入本章教学主题,并贯穿于课堂案例的讲解中,让学生了解相关知识点在实际工作中的应用情况。
- **课堂案例:**以来源于职场和实际工作中的案例为主线,强调“应用”。每个案例先指出实际应用环境,再分析制作的思路 and 需要用到的知识点,然后通过操作并结合相关基础知识的讲解来完成该案例的制作。讲解过程中穿插有“知识提示”、“多学一招”和“行业提示”3个小栏目。
- **上机实训:**先结合课堂案例讲解的内容和实际需要给出实训目标,进行专业背景介绍,再提供适当的操作思路及步骤提示供参考。要求学生独立完成操作,充分训练学生的动手能力。
- **疑难解析:**精选出学生在实际操作和学习中经常会遇到的问题并进行答疑解惑,让学生可以深入地了解一些提高应用知识。
- **习题:**对本章所学知识进行小结,再结合本章内容给出难度适中的上机操作题,可以让学生强化巩固所学知识。



教学内容

本书的教学目标是循序渐进地帮助学生掌握Flash动画设计技术,具体包括掌握Flash CS5动画设计基础知识,能够运用工具栏中的各种工具绘制、编辑图形和文本,并掌握动画的制作和脚本的添加,学会3D工具和骨骼工具的运用。全书共13章,可分为以下

几个方面的内容讲解。

- 第1~3章：主要讲解Flash CS5的基础知识和在Flash CS5中创建和编辑图形的基本操作。
- 第4~5章：主要讲解文本的创建和素材、元件的使用方法。
- 第6~11章：主要讲解补间动画、引导动画、遮罩动画、视觉动画、骨骼动画，以及脚本、声音、视频和组件的应用等知识。
- 第12章：主要讲解如何测试、优化动画，以及如何导出和发布动画等知识。
- 第13章：讲解了综合案例——植物手册的制作，进一步巩固前面所学知识。



教学资源

本书的教学资源包括以下三方面的内容。

(1) 配套光盘

本书配套光盘中包含图书中实例涉及的素材与效果文件、各章节实训及习题的操作演示动画以及模拟试题库等三个方面的内容。模拟试题库中含有丰富的关于Flash动画设计的相关试题，包括填空题、单项选择题、多项选择题、判断题、简答题和操作题等多种题型，读者可自动组合出不同的试卷进行测试。另外，光盘中还提供了两套完整模拟试题，以便读者测试和练习。

(2) 教学资源包

本书配套精心制作的教学资源包，包括PPT教案和教学教案（备课教案、Word文档），以便老师顺利开展教学工作。

(3) 教学扩展包

教学扩展包中包括方便教学的拓展资源以及每年定期更新的拓展案例两个方面的内容。其中拓展资源包含动画欣赏和设计素材等。

特别提醒：上述第（2）、（3）教学资源可访问人民邮电出版社教学服务与资源网（<http://www.ptpedu.com.cn>）搜索下载，或者发电子邮件至dxbook@qq.com索取。

本书由王至、郭峰任主编，张彩甜、伍丹任副主编，虽然编者在编写本书的过程中倾注了大量心血，但恐百密之中仍有疏漏，恳请广大读者及专家不吝赐教。

编者

2013年3月

目 录 CONTENTS

第1章 Flash CS5基础知识 1

1.1 Flash动画概述	2	1.3 创建和设置“范例”动画文档	10
1.1.1 Flash动画的特点	2	1.3.1 新建动画文档	10
1.1.2 Flash动画的应用领域	2	1.3.2 设置动画文档的属性	11
1.1.3 Flash动画的制作流程	4	1.3.3 保存动画文档	14
1.2 通过“变脸”动画认识Flash CS5的工作界面	5	1.4 实训——创建“练习”动画文档	14
1.2.1 打开“变脸”动画文档	5	1.4.1 实训目标	14
1.2.2 Flash CS5的工作界面	7	1.4.2 专业背景	15
1.2.3 自定义工作界面	8	1.4.3 操作思路	15
1.2.4 退出Flash CS5	10	1.5 疑难解析	16
		1.6 习题	17
		课后拓展知识	18

第2章 绘制图形 19

2.1 绘制MP3播放器	20	2.2.3 绘制线条图形	31
2.1.1 Flash CS5的绘图模式	20	2.2.4 绘制任意线条	32
2.1.2 绘制圆角矩形	21	2.3 实训——绘制脸谱	35
2.1.3 绘制矩形	22	2.3.1 实训目标	35
2.1.4 绘制圆形	23	2.3.2 专业背景	35
2.1.5 绘制多边形	25	2.3.3 操作思路	35
2.2 制作荷花	27	2.3 疑难解析	36
2.2.1 绘制曲线路径	28	2.4 习题	36
2.2.2 填充渐变颜色	30	课后拓展知识	37

第3章 编辑图形 39

3.1 编辑花朵	40	3.2.3 对齐图形	51
3.1.1 填充渐变色	40	3.3 实训——制作山坡场景	53
3.1.2 调整渐变色	41	3.3.1 实训目标	53
3.1.3 选择和复制图形	42	3.3.2 专业背景	53
3.1.4 旋转和变形图形	44	3.3.3 操作思路	53
3.2 制作圣诞场景	47	3.4 疑难解析	54
3.2.1 组合图形	48	3.5 习题	55
3.2.2 层叠图形	49	课后拓展知识	56

第4章 创建静态文本 57

4.1 制作新年贺卡文字	58	4.3 实训——制作名片	69
4.1.1 文本的类型	58	4.3.1 实训目标	69
4.1.2 输入文本	59	4.3.2 专业背景	69
4.1.3 编辑文本	59	4.3.3 操作思路	70
4.2 制作招聘网页	63	4.4 疑难解析	70
4.2.1 设置文本框容器	63	4.5 习题	71
4.2.2 设置滤镜	65	课后拓展知识	72

第5章 使用素材和元件 73

5.1 合成“郊外”场景	74	5.2.2 编辑FLVPlayback组件外观	87
5.1.1 认识元件	74	5.3 实训——合成“蘑菇森林”场景	
5.1.2 创建元件	75	文件	89
5.1.3 认识“库”面板	77	5.3.1 实训目标	89
5.1.4 导入位图	78	5.3.2 专业背景	89
5.1.5 导入PSD文件	79	5.3.3 操作思路	90
5.1.6 导入AI文件	81	5.4 疑难解析	90
5.1.7 将位图转换为矢量图	82	5.5 习题	91
5.1.8 Flash支持的文件格式	84	课后拓展知识	92
5.2 制作“蓝雨片头”播放网页	85		
5.2.1 导入视频	85		

第6章 制作基础动画 93

6.1 制作“花开”逐帧动画	94	6.3.2 创建引导动画	105
6.1.1 认识时间轴中的图层	94	6.3.3 编辑引导动画	107
6.1.2 认识时间轴中的帧	95	6.4 实训——毛笔写字动画	110
6.1.3 制作逐帧动画	96	6.4.1 实训目标	110
6.2 制作“跳动的小球”片头补间动画	98	6.4.2 专业背景	110
6.2.1 制作动作补间动画	98	6.4.3 操作思路	110
6.2.2 制作形状补间动画	100	6.5 疑难解析	112
6.2.3 制作传统补间动画	102	6.6 习题	113
6.3 制作“枫叶”引导动画	104	课后拓展知识	114
6.3.1 引导动画的基本概念	104		

第7章 制作高级动画 115

7.1 制作“百叶窗”遮罩动画	116	7.3.3 创建3D立方体	127
7.1.1 创建遮罩元件	116	7.3.4 创建立方体动画	129
7.1.2 制作遮罩动画	118	7.4 实训——制作“光球”动画效果	131
7.2 制作“文字片头”滤镜动画	119	7.4.1 实训目标	131
7.2.1 为文字添加动画	120	7.4.2 专业背景	131
7.2.2 设置滤镜动画	122	7.4.3 操作思路	131
7.3 制作“旋转的立方体”3D动画	124	7.5 疑难解析	132
7.3.1 认识3D工具和空间轴向	124	7.6 习题	133
7.3.2 创建影片剪辑元件	125	课后拓展知识	134

第8章 制作视觉特效和骨骼动画 135

8.1 制作“雪夜”特效动画	136	8.2.3 编辑骨骼动画	148
8.1.1 什么是视觉特效动画	136	8.3 实训——制作“新年快乐”动画	151
8.1.2 制作雪花飘落动画	136	8.3.1 实训目标	151
8.1.3 制作火焰动画	139	8.3.2 专业背景	152
8.1.4 制作烟动画	141	8.3.3 操作思路	152
8.2 制作“火柴人”骨骼动画	143	8.4 疑难解析	153
8.2.1 什么是IK（反向运动）	144	8.5 习题	153
8.2.2 为元件添加骨骼	144	课后拓展知识	154

第9章 使用ActionScript脚本 155

9.1 设置“立方体”文档的控制属性	156	9.3 实训——制作“钟表”脚本动画	169
9.1.1 认识ActionScript	156	9.3.1 实训目标	169
9.1.2 为影片添加控制属性	159	9.3.2 专业背景	169
9.2 制作“电子时钟”动画文档	163	9.3.3 操作思路	169
9.2.1 常用时间获取语句	163	9.4 疑难解析	170
9.2.2 制作电子时钟	165	9.5 习题	171
		课后拓展知识	172

第10章 处理声音和视频 173

10.1 制作“跳动的音符”音乐文件	174	10.2.2 添加提示点	184
10.1.1 Flash支持的声音文件格式	174	10.3 实训——制作“窗外”动画文档	188
10.1.2 为文档添加声音	174	10.3.1 实训目标	188
10.1.3 设置声音属性	177	10.3.2 专业背景	189
10.1.4 使用封套编辑声音	178	10.3.3 操作思路	189
10.1.5 压缩声音文件	181	10.4 疑难解析	190
10.2 编辑“雨珠”视频文件	182	10.5 习题	191
10.2.1 打开视频文件	183	课后拓展知识	192

第11章 使用组件 193

11.1 制作“美食问卷调查”文档	194	11.3.1 实训目标	209
11.1.1 认识组件	194	11.3.2 专业背景	209
11.1.2 制作问卷调查	195	11.3.3 操作思路	209
11.2 制作“个人信息登记”文档	203	11.4 疑难解析	211
11.2.1 添加ComboBox组件	204	11.5 习题	211
11.2.2 添加UILoader组件	206	课后拓展知识	212
11.3 实训——制作“24小时反馈问卷”文档	209		

第12章 测试与发布动画 213

12.1 测试与优化“恭贺新禧”动画	214	12.3.2 专业背景	225
12.1.1 测试动画	214	12.3.3 操作思路	226
12.1.2 优化动画	215	12.4 疑难解析	226
12.2 导出和发布“跳动的音符”动画	217	12.5 习题	227
12.2.1 导出文件	217	课后拓展知识	228
12.2.2 发布动画	220		
12.3 实训——发布“和风”动画	225		
12.3.1 实训目标	225		

第13章 综合实例——制作Flash网站 229

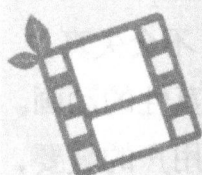
13.1 实训目标	230	13.4.4 制作Flash网站	232
13.2 专业背景	230	13.4.5 测试和发布	239
13.2.1 构建Flash网站的常用技术	230	13.5 实训——制作Flash导航动画	239
13.2.2 如何规划Flash网站	230	13.5.1 实训目标	239
13.3 操作思路分析	231	13.5.2 专业背景	240
13.4 操作过程	231	13.5.3 操作思路	240
13.4.1 采用的技术方式	231	13.6 疑难解析	241
13.4.2 设计网站内容	231	13.7 习题	241
13.4.3 确定网站风格	232	课后拓展知识	242

附录——综合实训 243

实训1 制作汽车广告	243	实训3 制作“童年”MTV	245
实训2 制作教学课件	244	实训4 制作“青蛙跳”小游戏	246

第1章

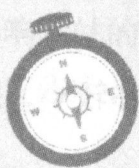
Flash CS5基础知识



情景导入

小白刚到一家设计公司实习，什么都还不会，于是她决定从零开始学起，首先就要了解Flash CS5的界面和基本操作。

知识技能目标



- 掌握Flash CS5软件的多种启动和关闭方法。
- 熟练掌握工作面板的设置方法。
- 熟练掌握文档中场景和背景等属性的设置方法。

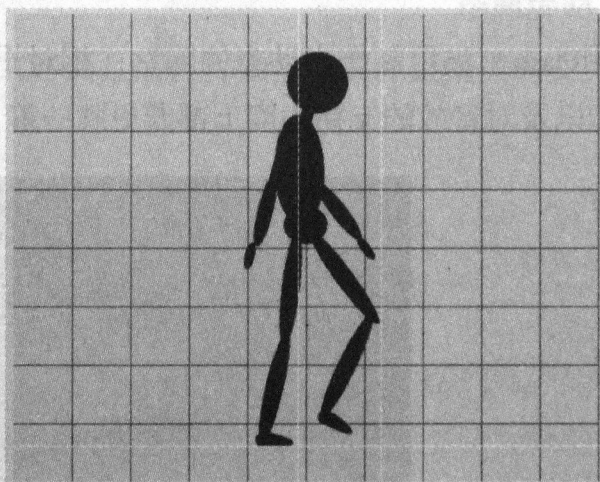


- 能够结合行业理解不同类型Flash动画的特点和作用。
- 加强对Flash CS5工作界面的认识。

课堂案例展示



“变脸”动画效果



范例文件设置效果

1.1 Flash动画概述

Flash是一款由美国Micromedia公司设计的专业的矢量二维动画制作软件，被Adobe公司收购后，已更名为Adobe Flash。Flash主要用于网页设计和多媒体的创作，它和Firework以及Dreamweaver并称为网页三剑客。其简单易学，效果流畅，风格多变，结合图片和声音等其他素材可创作出精美的二维动画，因此受到Flash专业制作人员和动画爱好者的青睐。本章将从Flash CS5的应用领域、工作界面和基本操作出发，对Flash进行介绍。

1.1.1 Flash动画的特点

Flash动画具有一些优秀的特点，主要有以下几个方面。

- **高保真性：**在Flash中绘制的图形为矢量图形，在放大后不会产生锯齿，不会失真。
- **交互性：**Flash动画利用ActionScript语句或交互组件，可以制作具有交互性的动画。用户可以通过输入和选择等动作，决定动画的运行，从而更好地满足用户的需要，这是传统动画无法比拟的。
- **成本低：**传统动画从前期的脚本、场景和人物设计到后期的合成和配音等，每个环节都会花费大量的人力物力，而Flash动画的制作从前期到后期基本上可以由一个人来完成，从而可节省大量成本。
- **适合网络传播：**Flash动画使用基于“流”式的播放技术，且Flash动画文件较小，因此其非常适合网络传播。
- **软件互通性强：**在Flash中可引用或导入多种文件，例如，在Flash中可直接打开Photoshop软件对Flash中的图形进行编辑，并且编辑后的效果可实时地在Flash中得以体现。

1.1.2 Flash动画的应用领域

Flash软件可以实现多种动画特效，这些动画特效是由一帧帧的静态图片在短时间内连续播放而产生的视觉效果。现阶段Flash应用的领域主要有娱乐短片、片头、广告、MTV、导航条、小游戏和教学课件等。

1. 动态网站

使用Flash CS5可制作出动态的网站，相对于其他类型的网站，Flash动态网站在交互、画面表现力以及对音效的支持力度上都要更胜一筹，如图1-1所示为使用Flash制作的动态网站。



图1-1 Flash网站

2. 网站动画

Flash动画文件体积小,可以在不明显延长网站加载时间的情况下,将网站的主题和风格等以动画的形式展现给网站访问者,给访问者留下深刻印象,达到宣传网站的目的,如图1-2所示为网站的片头动画。

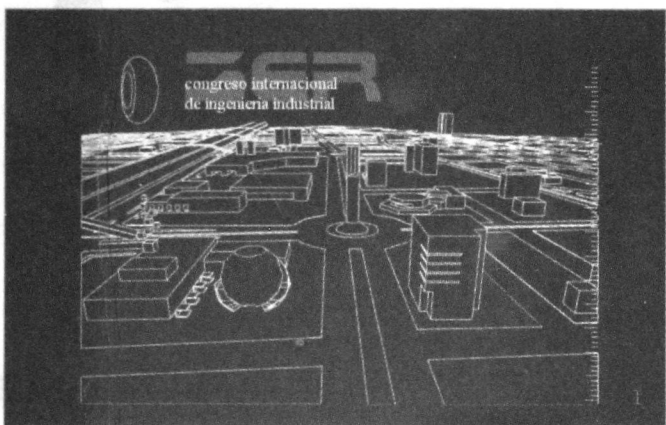


图1-2 网站动画

3. Flash广告

在浏览网页时经常会在网页中看到一些嵌入或浮动的广告,这些广告存在的同时,不会影响网站的正常运作,因此,Flash广告以其占用资源小、内容简洁的优势而被广泛应用于网页广告中,如图1-3所示为网页中的Flash广告。



图1-3 Flash广告

4. 交互游戏

Flash CS5利用ActionScript脚本可实现强大的交互性,可轻松地制作出精美的交互游戏,如图1-4所示为一个Flash游戏的开始界面。



图1-4 Flash游戏

5. MTV

在Flash中还可制作生动形象的人物角色动画MTV, 这些MTV的画面往往色彩艳丽, 充满乐趣。如图1-5所示即为用Flash制作的音乐MTV。



图1-5 MTV

6. 教学课件

使用Flash的交互功能, 还可制作出教学课件, 不仅可以方便地在学生和老师间传播, 还可以将知识生动形象地以动画的形式展现给学生。如图1-6所示即为使用Flash制作的教学课件。

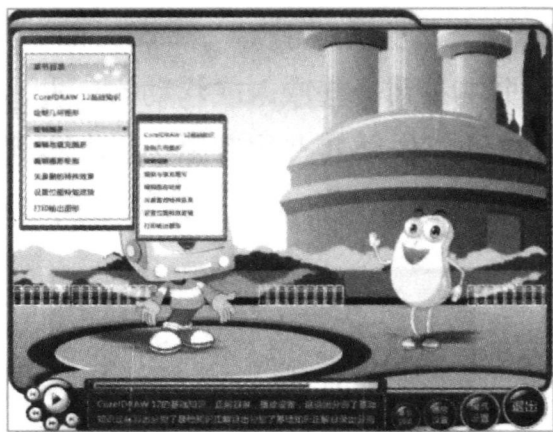


图1-6 教学课件

1.1.3 Flash动画的制作流程

传统的动画制作需要经过很多道工序, Flash制作也一样, 需要经过精心的策划, 然后按照策划一步一步执行操作, 制作Flash的步骤如下。

1. 前期策划

无论什么类型的工作, 都需要前期策划, 这也是对工作的一个预期。在策划动画时, 首先需要明确所要制作的动画的目的, 针对的顾客群和动画的风格、色调等。了解这些以后, 再根据顾客的需求制作一套完整的设计方案, 对动画中出现的人物、背景、音乐以及动画剧情的设计等要素作具体的安排, 以方便素材的搜集。

2. 搜集素材

要有针对性的搜集素材, 避免盲目性的搜集一些无用的素材, 以节省时间。完成素材搜集后还需对素材进行编辑, 以便于动画的制作。

3. 制作动画

动画制作的好坏直接关系到Flash作品的成功与否。在制作动画时, 需要经常对添加的操作和命令进行测试, 观察动画的协调性, 以便及时对问题进行修改。若在后期才发现问题,

再来进行修改将会极大地增加工作量，严重的甚至需要重头开始制作。

4. 后期调试与优化

动画制作完成后需要对其进行调试，调试的目的是使整个动画看起来更加流畅，符合运动规律。调试主要是对动画对象的细节、声音与动画的衔接等进行调整，从而保证动画的最终效果和质量。

5. 测试动画

调试并优化后，即可对动画进行测试。由于不同的电脑，其软、硬件的配置不同，因此测试动画应尽量在不同配置的电脑上进行，然后根据测试的结果对出现的问题进行修改，使动画在不同配置的电脑上的播放效果均比较完美。

6. 发布动画

当一切都操作完毕后，即可发布动画。在发布动画时，用户可对动画的格式、画面品质和声音等进行设置。根据不同的用途以及使用环境，发布不同格式和画面品质的动画。

1.2 通过“变脸”动画认识Flash CS5的工作界面

小白已经了解了Flash的特点和应用领域，接下来需要熟悉Flash CS5的工作界面，只有熟悉了工作界面，在进行操作时，才能快速找到相应的命令和操作工具。结合已有的素材，可帮助小白更加快速地认识Flash CS5的工作界面。本例涉及的动画素材的效果如图1-7所示，下面将对Flash CS5的工作界面进行介绍。



素材所在位置 光盘:\素材文件\第1章\课堂案例1\变脸.flā

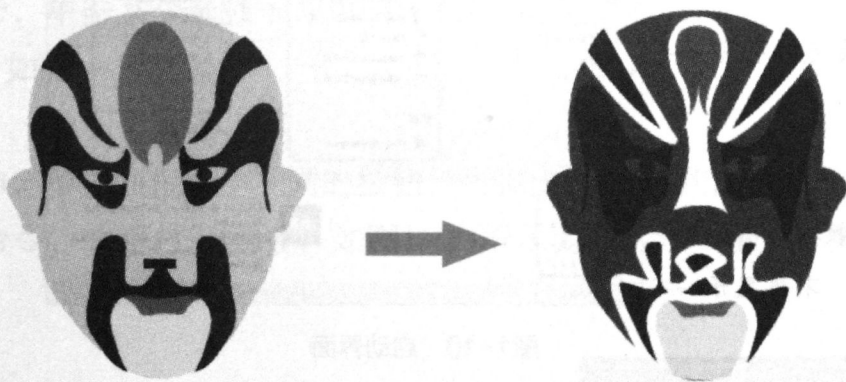


图1-7 “变脸”动画效果

1.2.1 打开“变脸”动画文档

下面先启动Flash软件，并打开一个动画文档，其具体操作如下。

STEP 1 安装好Flash CS5软件后，在桌面上双击Flash CS5程序的快捷方式图标，或选择【开始】/【所有程序】/【Adobe Flash Professional CS5】菜单命令，即可启动Flash CS5软件，如图1-8所示。

STEP 2 在Flash CS5的启动界面中选择“打开”菜单命令，打开“打开”对话框。在“打开”对话框的“查找范围”下拉列表中选择“变脸”文件所在的位置，在中间的列表中选择“变脸”文件，单击 **打开(O)** 按钮，即可打开“变脸”文件，如图1-9所示。

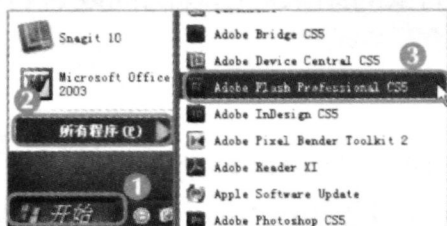


图1-8 启动Flash程序图

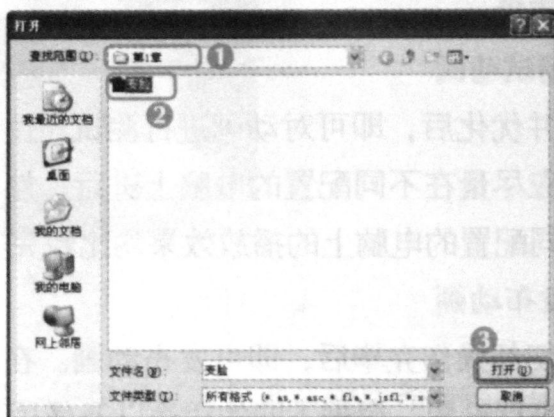


图1-9 选择打开的文件



双击已创建的Flash动画文档，同样也可以启动Flash软件。在进入工作界面后，选择【文件】/【打开】菜单命令，同样可打开动画文档。

在Flash的启动界面中可以进行多种操作，如图1-10所示，其具体介绍如下。

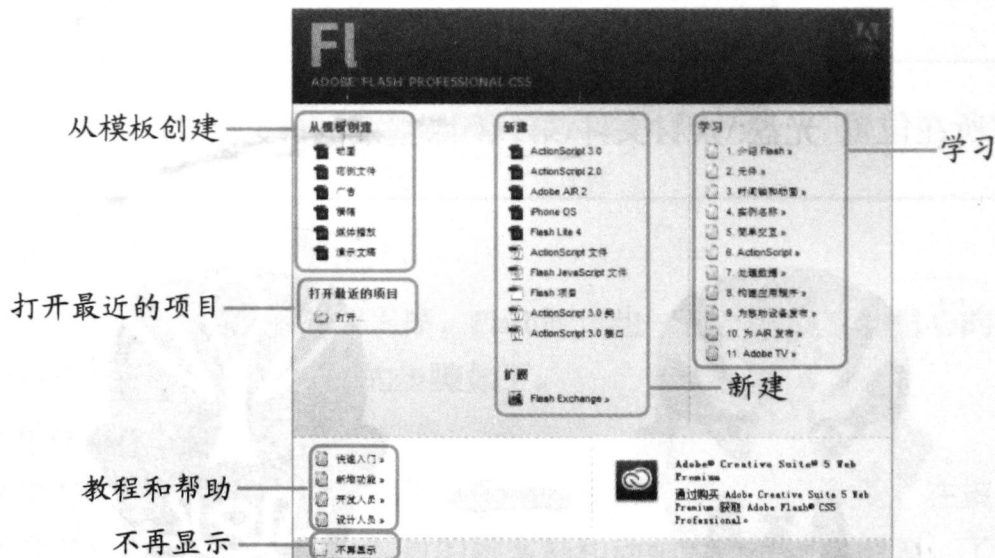


图1-10 启动界面

- 从模板创建：在该栏中单击相应的模板类型，可创建基于模板的Flash动画文件。
- 打开最近项目：在该栏中可以通过选择“打开”菜单命令，选择文档进行打开。该栏还可显示最近打开过的文档，单击文档的名称，可快速打开相应的文档。
- 新建：该栏中的选项表示可以在Flash CS5中创建的新项目类型。
- 学习：在该栏中选择相应的选项，可链接到Adobe官方网站相应的学习目录下。
- 教程和帮助：选择该栏中的任意选项，可打开Flash CS5的相关帮助文件和教程等。
- 不再显示：单击选中该复选框，在下次启动Flash时，将不再显示启动界面。

1.2.2 Flash CS5的工作界面

Flash CS5的工作界面由菜单栏、面板组、工具栏、舞台、场景、时间轴、“属性”面板和“库”面板等部分组成，如图1-11所示。

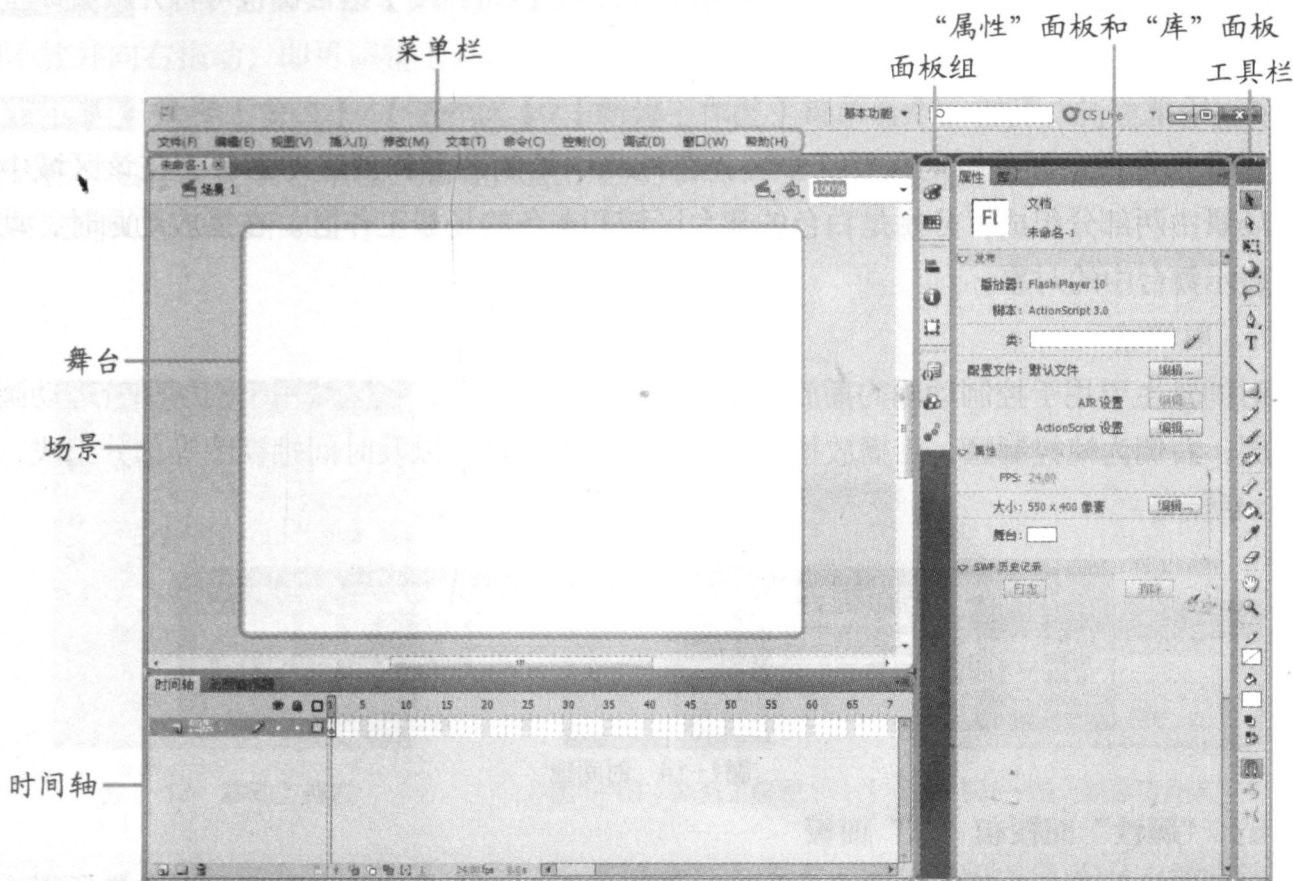


图1-11 Flash CS5的工作界面

1. 菜单栏

Flash CS5的菜单栏中包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助选项卡，单击某个选项卡即可弹出相应的菜单，若菜单选项后面有▾图标，表明其下还有子菜单，如图1-12所示。

2. 面板组

在Flash CS5中，单击面板组中不同的按钮，可弹出相应的调节参数面板，在“窗口”菜单中选择相应的命令，也可打开面板，如图1-13所示为“变形”面板。单击面板中的▢按钮，可收起面板。

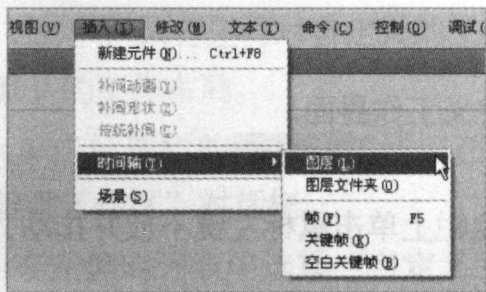


图1-12 菜单的使用

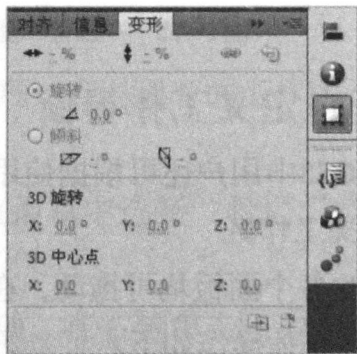


图1-13 “变形”面板