

电子&电脑 合订本 (上) 精华版

2002年

中文

FLASH MX

多媒体素材的采集与处理

主编：沈大林



电子工业出版社
电子与电脑编辑部

电子与电脑合订本(上)精华版

社 长：王志刚

总 编：李新社

执行主编：沈大林

责任编辑：余 刚

封面设计：王东全



电子工业出版社
电子与电脑编辑部

内容提要

《“电子与电脑”合订本精华版(上)》一书精选了“电子与电脑”杂志的部分文章,并重新编排了栏目,使它完全就像一本系统介绍电脑知识的书籍。该书由八个栏目组成,以案例的方式,重点介绍了中文Flash MX等十几种软件的使用方法和使用技巧。

本书具有极高的信息含量,从内容来讲,可以说它不是一本书,而是三本或四本书,真正做到了物有所值。能做到这一点,完全得益于文章的优秀和编者的精心策划。

“中文Flash MX全面解析与案例分析”栏目的22篇文章介绍了中文Flash MX的使用方法和使用技巧,提供了大量的实例,其内容一点不逊于市面上Flash MX书籍所介绍的内容,而且还介绍了Flash MX增加的许多新功能,这在许多Flash MX书籍中是很难找到的。

“中文Swish2.0全面解析与案例分析”栏目的4篇文章介绍了Flash周边软件中的佼佼者——Swish2.0的使用方法和实例。通过这4篇文章的学习,相信每一个读者都能够快速制作生动的Flash文字动画。

“多媒体素材的采集、加工与制作”栏目的13篇文章可以使初学者掌握多媒体素材的基本知识、多媒体素材处理方法和技巧。

“Ulead图像与动画制作三剑客”栏目的9篇文章介绍了Ulead图像与动画制作软件中文PhotoImpact 6.0、中文GIF Animator 4.0和中文COOL 3D 3.0的使用方法与实例分析,可以使任何一个初学者迅速成为使用Ulead图像与动画制作软件的高手。

“Photoshop 7.0的新功能和Photoshop应用实例”栏目的7篇文章可以使掌握了Photoshop 6.0的读者快速掌握Photoshop 7.0,可以使Photoshop的初学者迅速迈入Photoshop的殿堂。

“注册表与优化”栏目的6篇文章可以使电脑爱好者了解注册表的基本知识,掌握使用它解决问题的方法,掌握百种以上的注册表使用技巧,还可以掌握优化Windows XP的方法。

“精品文汇”栏目的12篇文章是精选“电子与电脑”杂志中的一些介绍软件的文章,可以使读者掌握一些软件知识和掌握一些软件的使用技巧。

“硬件天地”栏目的21篇文章可以使读者了解许多计算机硬件的最新技术和购买计算机硬件的常识和技巧。

电子与电脑合订本(上)精华版

电子工业出版社 出版

电子与电脑编辑部

北京市173号信箱电子与电脑杂志社 邮 编:100036

印 刷:河北省邮电印刷厂

开 本:205×275 1/16 印 张:25

2002年8月第一次印刷

ISSN-1000-1077

CN11-2199/TN

定 价:25元

一、中文 Flash MX 全面解析与案例分析

本栏目的文章介绍了中文 Flash MX 的使用方法,还通过大量的实例介绍了 Flash 动画的制作技巧。通过学习这些文章,读者会发现这些文章的内容比当前市面上 Flash MX 书籍所介绍的内容要全面的多。例如:文章通过大量的实例介绍了 Flash MX 新增的组件功能,介绍了一些新增命令的使用方法和使用技巧等。

Flash MX 的新特性	1
中文 Flash MX 的工作界面和基本操作	2
创建 Flash MX 对象	11
编辑 Flash MX 对象	20
用 Flash MX 制作十种图形文字	30
用 Flash MX 绘制图形	37
迈入中文 Flash MX 动画制作的殿堂	44
用 Flash MX 制作九种动态文字	50
中文 Flash MX 动画制作实例	57
Flash MX 交互式动画的制作和“动作”面板	65
Flash MX 元件与实例	69
Flash MX 的 ActionScript 编程	73
Flash MX 的 ActionScript 面向对象的编程	80
浅谈 Flash MX 组件	85
Flash MX 组件的使用方法与创建组件	87
欣赏 Flash MX 制作动画的闪光点	95
欣赏 Flash MX 制作动画的闪光点之二	101
欣赏 Flash MX 制作动画的闪光点之三	113
欣赏 Flash MX 制作动画的闪光点之四	120
用 FLASH MX 制作世界建筑博览网页	128
用 FLASH MX 制作电影网页	130
用 FLASH MX 给课件穿一件漂亮的外衣	134

二、中文 Swish2.0 全面解析与案例分析

Swish 是 Flash 周边软件中的佼佼者,Swish2.0 是它的最新版本,它的功能已大大优于原来的旧版本。通过这 4 篇文章的学习,相信每一个读者都能够快速制作生动的 Flash 文字动画。

Swish2.0 操作界面详解——菜单篇	135
Swish2.0 操作界面详解——工具栏和面板篇	138
用 Swish 2.0 制作片头动画	142

用 Swish 2.0 实现遮罩效果

144

三、多媒体素材的采集、加工与制作

可以使初学者完全掌握多媒体素材的基本知识,采集素材的方法,图像和视频文件格式的转换,抓取屏幕图像和抓取屏幕动态图像的方法和技巧,制作 MIDI 音乐的方法等。

图像文件的格式及转换	145
视频文件格式及转换	148
音频的基本概念和格式转换	150
图像和视频等素材的采集	153
体验 Snagit6.02	160
文件浏览多面手 MegaView	162
创建自己的数码音乐	164
制作自己的 MIDI 音频	166
屏幕抓图全攻略	169
用好 IE6.0 的搜索功能	172
“流媒体”下载修复全攻略	173
6 款不同搜索利器的接触	177
小巧玲珑的照片编辑器	181

四、Ulead 图像与动画制作三剑客

Ulead 公司生产的软件具有上手快的特点,本栏目的文章介绍了三种 Ulead 图像与动画制作软件中文 PhotoImpact 6.0、中文 GIF Animator 4.0 和中文 COOL 3D 3.0 的使用方法与实例分析。通过学习,可以使任何一个初学者快速成为使用 Ulead 图像与动画制作软件的高手。

中文 PhotoImpact 6.0 基本操作速成	185
中文 PhotoImpact 6.0 图像文字制作实例	192
中文 PhotoImpact 6.0 图像制作实例	198
一步一步学“相片 e 派”	204
使用中文 GIF Animator 4.0 制作动画	206
相机镜头和刮风效果动画——使用中文 GIF Animator 4.0 制作动画	210
中文 PhotoImpact 6.0 动画制作实例	211
中文 COOL 3D 3.0 基本使用方法	214
中文 COOL 3D 3.0 制作实例	217

目 录

五、Photoshop 7.0的新功能和 Photoshop应用实例

对于掌握了Photoshop 6.0的读者,可以快速掌握Photoshop 7.0的使用方法和使用技巧;对于Photoshop的初学者,可以迅速迈入Photoshop的殿堂。

从实例看Photoshop 7.0的新功能	227
用中文Photoshop 6.0	
给相片加工的实例	233
用Photoshop对数码相片的再处理	236
Photoshop商品包装设计三例	239
Photoshop广告设计八例	246
Photoshop商品包装设计四例	259
Photoshop广告设计制作三例	268

六、注册表与优化

可以使电脑爱好者了解注册表的基本知识,掌握注册表编辑器的使用方法,掌握使用注册表解决计算机问题的方法,掌握百种以上的注册表使用技巧。此外,还可以掌握优化Windows XP的一些方法。

注册表入门知识	273
剖析注册表	276
注册表编辑器的使用	279
注册表的损坏、备份与修复	285
注册表修改大全	290
优化Windows XP	315

七、精品文汇

本栏目提供了“电子与电脑”杂志中的一些优秀软件文章,可以使读者掌握一些软件知识和使用一些软件的技巧。

实现WinZip的加密及隐身法	321
打造PowerPoint个性化模板	322
线装书你要不要	323
找回Win98下丢失的光驱	324
MTV任你做	325
30年操作系统风云变化	327

无所不能的《豪杰超级DVDIII》	329
飓风搜索	330
认识Windows Media Services 9	331
《金山快译2002》的使用技巧	340
SmartBacup让备份更轻松	342
将邮件病毒拒之门外	343

八、硬件天地

本栏目提供了“电子与电脑”杂志中的一些优秀硬件文章,可以使读者了解许多计算机硬件的最新技术和购买计算机硬件的常识和技巧。

装机与系统维护心得	344
明明白白用液晶	347
刻录机市场纵横	349
选购P4品牌机的7大准则	350
如何选购喷墨打印机	351
EPSON耗材防伪有新招	352
笔记本电脑3.15	
如何正确选购笔记本电脑	353
数码闪存卡完全介绍	355
大话鼠标	356
另类鼠标	358
PDA全扫描	361
PC也玩SCSI	365
完美VS实用	
笔记本电脑与移动PC区别浅析	369
墨滴的秘密——喷墨打印机技术浅析	379
饕餮刻录大餐	381
另一支眼看内存——浅析内存技术新动向	385
Pentium 4再创新高	387
什么亮度适合你	390
兼容墨水选购全攻略	391
电脑DVD时代已经来临	394
AMD新型多值闪存间析	396



Flash MX 新特性

■ 关 点



对于设计人员

Flash MX 提供 stronger 的视频格式兼容能力, 可以通过“Import to Library”菜单命令, 导入视频文件到 Flash MX 动画文档中。Flash MX 支持更广泛的视频格式, 包括 MPG、DV、MOV 和 AVI。

在导入视频文件之前, 会弹出压缩对话框提示设置压缩参数, 然后视频就会被直接嵌入到 Flash MX 文档中。Flash 中的视频对象可以被操纵、缩放、旋转、偏移甚至还可以对其使用蒙板效果和通过移动渐变实现动画等, 添加 ActionScript 脚本还可以使它们产生交互, 利用电影片段符号 (Movie Clip) 建立动态蒙板, 产生更复杂的动画效果。

Macromedia Flash Player 6 通过 Sorenson Spark 编码解码器实现了对视频的支持。在时间轴中增加了的图层文件夹, 当动画变得复杂后, 这个功能尤显重要。Flash MX 还对工作界面进行了优化。另外在电影运行的时候, 可以动态加载 JPEG 和 MP3 文件, 进一步优化了 Flash 动画, 同时也可以减少动画维护的工作量。

对于开发人员

Flash MX 为开发者提供更高级的脚本, 并提供新的调试工具, 保留了代码参考面板 (ActionScript Reference), 使用 Flash MX 新增的组件功能, 可以迅速创建 Web 应用程序。新的用户界面中还包括一个 Answers (答案) 面板, 可以直接连接到开发工具, 为设计人员和开发人员提供实用信息。ActionScript 代码提示, 关键词着色、查找和替换, 还有自动格式化脚本, 加强了程序代码的生成能力。即拖即放, 语法参考, 代码实例等等这些新增或者增强的功能使利用 Flash MX 创作高级动画变得更容易。通过源代码级别的除错器, 建立更稳健的代码, 其中常用的功能有: 设置断点、单步代码调试和函数库调用。可以直接在 Flash MX 中或者浏览器中进行除错工作。

绘图工具

新增加了自由变形工具 (Free Transform Tools), 在其子选项中有扭曲 (Distort) 和套装 (Envelope) 工具。套装工具可以应用在除位图和视频的其他任何图形、文字、符号、组件中。扭曲工具是其中比较好的工具, 其实他还可以叫透视 (Perspective) 工具, 这种工具可以作为 3D 贴图 and 做透视物件, 但是不能对位图和视频操作, 现在你可以不用 Freehand, Illustrator, CorelDraw 等绘图软件中给物件加透视效果了。可以利用电影片段符号做遮罩效果, 这在 Flash 5 中是做不到的。

Flash MX 提供了改进的颜色混合器 (color mixer), 例如颜色渐进和位图文件, 全都集成到“混合器”面板中。可以通过单击“Color Swatches”面板添加或者删除一个颜色。

完全兼容 Flash 5:

你能够将 Flash MX 的文件作为 Flash 5 的文件保存, 同时 Flash MX 可以和 Flash 5 共享文件, 使用 Flash MX 还可以与还在使用 Flash 5 的团队共享文件、协同工作。Flash MX 可以自动地对所发布文件中的升级部分作出警告。

文字管理

当打开一个文档时, 假如你的计算机中没有其中一些字体, Flash MX 会提醒你, 你可以选择替代的字体或者用别的字体映射, 字体映射会保存起来为将来所用。

属性检查工具

Flash MX 将许多在 Flash 5 中被分散的面板都集成到了“属性”(Property Inspector) 一个面板中, 根据对不同对象的选择, “属性”面板将显示不同的并与之有关系的内容, 例如文本、符号实例、帧或者是组件。在你使用工具和对象时, 只显示与之相关的操作参数, 有效地减少了面板的数量。

国际化的语言支持

Flash MX 支持韩语和汉语, 可以使用大字符集 (unicode)。另外还可以竖排文本, 在“属性”面板中, 还可以发现其他的一些新属性。

像素级的控制

现在可以更轻松地对齐位图和线, 并对像素边缘进行十分精细的描绘, 当你放大了 400% 的时候, 可以使用网格精细地绘制和浏览对象。

创作时的共享库

共享库提供更多的素材, 可以使用不同对象的素材进行创作。使用共享库可以提高动画开发效率, 更有效的管理你的动画资源。

Flash MX 的组件

Flash MX 包含一组最常用的应用程序界面预置组件, 包括: “滚动条”、“丰富文本框”、“输入按钮”、“单选钮”和“复选框”、“下拉列表”和“组合框”等, 这些组件对加快开发应用程序的速度大有裨益, 而且还可以确保界面在多个 Flash MX 应用程序中保持统一。

经过优化的应用程序服务器集成

Macromedia Flash MX 允许开发人员使用 XML 结构的数据处理丰富数据, 使用 Flash 制作应用程序和直观的用户界面, 创建销售表单、可视化的购物车、顾客调查表和证券交易行情图。

为多种系统平台和设备设计

使用 Flash 设计的内容可以在任意浏览器、系统平台和支持 Macromedia Flash Player 的设备上使用。它是在网上分发的最广泛的丰富客户机技术。Macromedia 正在和硬件制造商、操作系统开发商和浏览器提供商业协作, 确保 Macromedia Flash Player 可以跨越主流桌面系统和设备平台 (Windows、Macintosh、Linux、Solaris、Microsoft TV、Symbian EPOC、Pocket PC 等)。



中文 Flash MX 的工作界面和基本操作

■ 丁 点 曹丰 沈 昕 郭亚平 李旭东

本篇文章介绍汉化的Flash MX(以后称中文Flash MX)在绘制图形和编辑图形方面的基本使用方法。Flash MX软件可以在macromedia公司的网站或“天空软件站”网站上下载,macromedia公司网站的网址是: <http://www.macromedia.com/software/flash/>

有许多面板,要打开其他面板和关闭面板,可单击“窗口”→“××××”菜单命令。按Tab键,可以关闭所有已打开的面板和工具箱,再按Tab键,可再打开它们。单击“窗口”→“工具栏”→“××××”菜单命令,可打开或关

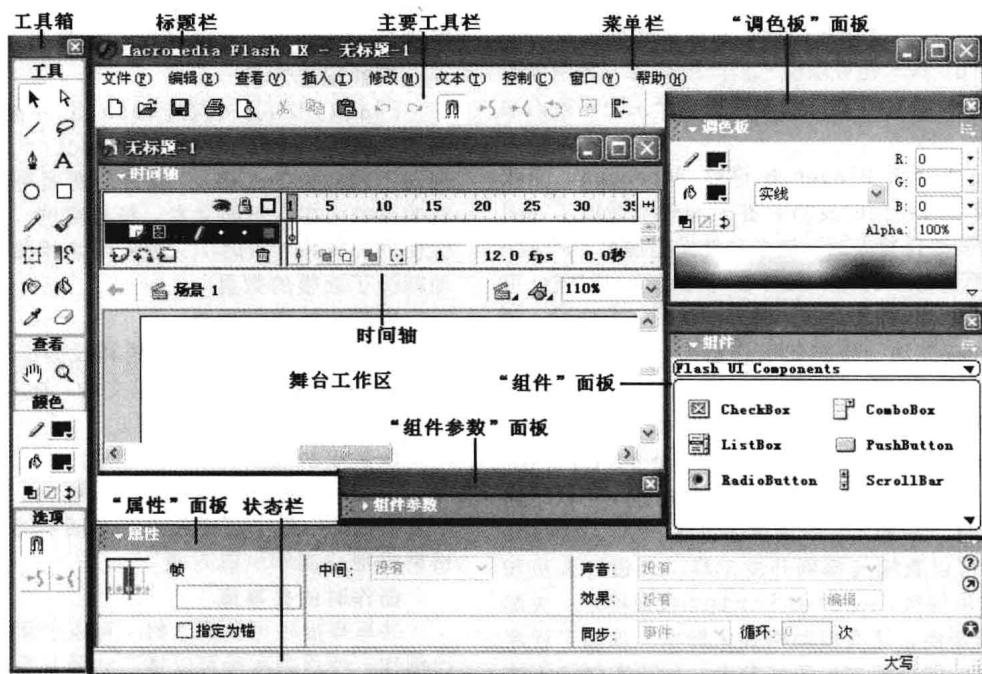


图 1-1 中文Flash MXde 的工作界面

www.macromedia.com/software/flash/。Flash MX的汉化软件很多,但一些汉化软件不是太好,建议可以在“天空软件站”网站上下载,它的网址是: <http://www.skycn.net>, 汉化软件大小为 3592 KB, 简体中文的免费版。

一、中文Flash MX的工作界面

中文Flash MX的工作界面如图1-1所示。它包括标题栏、菜单栏、主要工具栏、时间轴、舞台工作区、工具箱、属性面板、状态栏和其他各种面板等。

图1-1中,只有“属性”面板、“调色板”面板、“组件”面板和没有展开的“组件参数”面板,Flash MX还

闭状态栏、主要栏(也叫常用工具栏)和控制栏(也叫播放栏,用于播放动画)。单击“窗口”→“工具”菜单命令,可打开或关闭工具箱。单击“查看”→“时间轴”菜单命令,可显示或隐藏时间轴窗口。如果有面板打不开,可单击“窗口”→“面板设置”→“默认规划”菜单命令。将鼠标指针移到各图标按钮之上时,会显示相应的中文名称。

1. 常用工具栏

常用工具栏也叫主要栏或快捷工具栏。它有16个图标按钮,其中一些按钮都是标准化的。各按钮的作用如表1-1所示。

表 1-1 常用工具栏图标按钮的名称与作用

序 号	图 标	英文名字	中文名字	作 用
1		New	新建	新建一个Flash MX电影文件。
2		Open	打开	打开一个已存在的Flash MX电影文件。
3		Save	保存	将当前编辑的Flash MX文件保存(.fla格式)。



序 号	图 标	英文名字	中文名字	作 用
4		Print	打印	将当前编辑的 Flash MX 图像打印输出。
5		Print Preview	打印	预览按打印方式预览要打印输出的内容。
6		Cut	剪切	将选中的对象剪切到剪贴板中。
7		Copy	复制	将选中的对象复制到剪贴板中。
8		Paste	粘贴	将剪贴板中的内容粘贴到光标所在的位置处。
9		Undo	还原	撤销刚刚完成的操作。
10		Redo	重做	重新进行刚刚被撤销的操作。
11		Snap to Object	紧贴到对象	可使编辑时进入“紧贴”状态。此时，绘制图形、移动对象都可以自动紧贴到对象、网格或引导线。但不适合于微量调整。
12		Smooth	平滑	可使选中的曲线或图形外形更加平滑，多次单击具有累积效果。
13		Straighten	直线	可使选中的曲线或图形外形更加平直，多次单击具有累积效果。
14		Rotate	旋转和倾斜	可改变舞台中对象的旋转角度和倾斜角度。
15		Scale	比例	可改变舞台中对象的大小尺寸。
16		Align	排列	用来将舞台中多个选中的对象按设定的方式排列对齐。

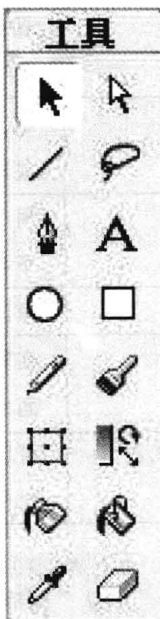
2. 工具箱简介

工具箱提供了用于图形绘制和图形编辑等各种工具。工具箱内从上到下分为四个栏：工具栏、查看栏、颜色栏和选项栏，如图 1-2 所示（将从上到下的四个栏，分别从左到右给出）。单击按下某个工具的图标按钮，即可激活相应的操作功能，以后把这一操作叫作使用某个工具。

在确定使用某个工具后，选项栏中的图标按钮会随着用户选用不同的绘图工具而变化。每个绘图工具都有自己相应的属性设置，在绘图、输入文字或编辑对象时，



图 1-2 Flash MX 的工具箱



应在选中相应工具后，对其属性进行适当设置，才能顺利实现需要的操作。

工具箱内各工具的基本作用如下。

(1)“工具”栏：位于工具箱的上边，它放置了 16 个绘制图形、输入文字和编辑图形的工具，用鼠标单击按下某个工具按钮图标后，即可使用相应的工具。

(2)“查看”栏：位于工具区的下边，有 2 个工具，用来调整舞台编辑画面的观察位置和显示比例。

(3)“颜色”栏：位于“查看”栏的下边，用来确定绘图的颜色。

(4)“选项”栏：位于“颜色”栏的下边，其中放置了用于对当前激活的工具进行设置的一些属性按钮和功能按钮等选项。这些选项是随着用户选用工具的变化而变化的，大多数工具都有自己相应的属性设置，在绘图、输入文字或编辑对象时，应当在选中绘图或编辑工具后，再对其属性进行适当设置，才能顺利达到预期的效果。

3. 工具箱的“工具”和“查看”栏中工具的作用

“工具”栏和“查看”栏中工具按钮的名称与作用如表 1-2 所示。



表 1-2 “工具”栏和“查看”栏中工具按钮的名称与作用

序 号	图 标	英文名字	中文名字	热键	作 用
1		Arrow	箭头工具	V	选择舞台中的对象，然后可以移动、改变对象的大小和形状。
2		Subselect	贝兹选取工具	A	选择矢量图形（不包含实例对象），增加和删除矢量曲线的节点，改变矢量图形的形状等。
3		Line	线条工具	N	用于绘制各种形状、粗细、长度、颜色和角度的矢量直线。
4		Lasso	套索	L	用于在舞台中选择不规则区域或多个对象。
5		Pen	钢笔工具	P	可采用贝兹绘图（即贝赛尔绘图）方式绘制矢量曲线图形。
6		Text	文本工具	T	输入和编辑字符和文字对象。
7		Oval	椭圆工具	O	绘制椭圆形或正圆形的轮廓线或有填充物的矩形矢量图。
8		Rectangle	矩形工具	R	绘制矩形或正方形的线条框或有填充物的矢量图。
9		Pencil	铅笔工具	Y	绘制任意形状的矢量曲线图形。
10		Brush	画笔工具	B	可象画笔一样绘制任意形状和粗细的矢量曲线图形。
11		Free Transform	自由变形工具	Q	用于改变对象的位置、大小、旋转角度和倾斜角度等。
12		Fill Transform	填充变形工具	F	用于改变填充物的位置、大小、旋转角度和倾斜角度等。
13		Ink bottle	墨水瓶工具	S	用于改变线条的颜色、形状和粗细等属性。
14		Paint bucket	油漆桶工具	K	给矢量线围成的区域（填充物）填充彩色或图像内容。
15		Dropper	点滴器工具	I	用于将舞台中选择的对象的一些属性赋予相应的面板。
16		Eraser	橡皮工具	E	擦除舞台上的图形和图像对象等。
17		Hand	手形工具	H	在舞台上通过鼠标拖曳，来移动编辑画面的观察位置。
18		Zoom	放大镜工具	M,Z	可以改变舞台工作区和其内对象的显示比例。

4. 工具箱的“颜色”栏中工具的作用

(1) (描绘颜色): 用于给线着色。

(2) (填充颜色): 用于给填充物着色。

(3) (从左到右分别是: 默认、没有、转换): 单击“默认”图标按钮, 可使描绘颜色和填充颜色恢复到默认状态。在选择了椭圆或矩形工具后“没有”图标按钮才



有效, 变为 , 单击它可在没有颜色和有颜色间切换。

5. 舞台

(1) 几个基本概念: Flash MX 中的几个常用的基本概念介绍如下。

● **舞台 (Stage):** 它是绘制和编辑图形与制作动画的矩形工作区域。矢量图形的制作、编辑, 动画的创作和展示都在舞台上进行, 像导演指挥演员演戏一样, 一定要给它们一个演出的场所。要注意: 只有在舞台内矩形区域 (叫舞台工作区) 中的内容才能够正式输出。

● **“场景” (Scene):** 在 Flash 影片中, 舞台只有一个, 但在演出过程中, 可以更换不同的场景, 每个场景都有名称, 在舞台的左上角给出了当前场景的名称。

● **“元件” (Symbol):** 也叫符号。制作动画时, 会遇到某个对象在舞台中多处出现的情况。如果把每个对象都分别制作, 这样既费事又会增加动画文件的大小。为此, Flash 设置了一个元件库面板, 存放各种元件。

● **“实例” (Instance):** 在需要元件对象上场时, 只需用鼠标将元件拖曳到舞台中即可。此时舞台中的该对象称为“实例”, 即元件复制的样品。舞台中可以放置多个相同元件复制的实例对象, 但在库中与之对应的元件只有一个。

当元件的属性 (例如: 元件的大小、颜色等) 改变时, 由它生成的实例也会随之改变。

(2) 场景的切换和舞台工作区的显示比例调整: 在舞台窗口的左上角有一个图标按钮和场景名称, 单击它们中的一个, 即可由元件编辑窗口切换到场景窗口。在舞台窗口的右上角有两个图标按钮和一个列表框, 用来完成场景的切换和舞台工作区显示比例的调整, 它们的作用如下。

●  (编辑场景) 图标按钮: 单击它可以弹出一个菜单, 菜单中有所有场景的名称。单击一个场景名称, 可以切换到相应的场景。

●  (编辑元件) 图标按钮: 单击它可以弹出一个菜单, 菜单中有所有元件的名称。单击其中一个元件名称, 即可切换到相应元件的编辑状态。

●  列表框: 用来选择舞台工作区的显示比例, 也可以在其内输入显示比例数据, 按回车键后即可改变舞台工作区的显示比例。

(3) 网格、标尺和引导线: 在舞台中, 为了使对象准

确定位, 可以给舞台的上边和左边加入标尺, 在舞台工作区内显示网格和引导线 (它们不会随影片动画输出)。加入标尺、网格和引导线的舞台如图 1-3 所示。显示与隐藏标尺、网格和引导线的方法如下。

● 单击选中“查看”→“标尺”菜单选项 (使该菜单选项左边有对勾出现), 会在舞台上边和左边出现标尺。再单击该菜单选项, 可取消该菜单选项左边的对勾, 同时取消标尺。

● 单击选中“查看”→“网格”→“显示网格”菜单选项, 会在舞台工作区内显示网格。再单击该菜单选项, 可取消该菜单选项左边的对勾, 同时取消网格。

● 单击选中“查看”→“网格”→“贴近网格”菜单选项, 会在用鼠标拖曳对象时, 使对象自动贴近网格线。

● 单击选中“查看”→“网格”→“编辑网格”菜单选项, 会调出“网格”对话框, 如图 1-4 所示。利用该对话框, 可以编辑引导线的颜色, 调整网格线间距, 确定是否显示网格线、是否对齐网格线和移动对象时贴紧网格线的精确度等。

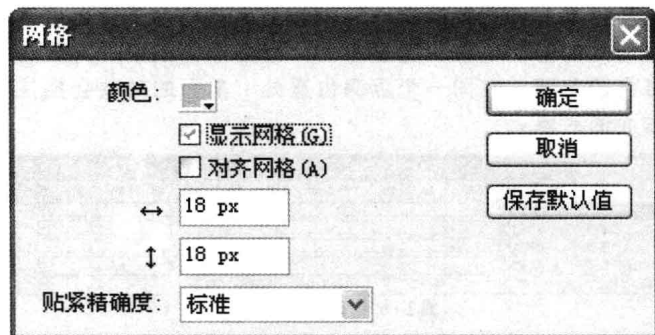


图 1-4 “网格”对话框

● 单击选中“查看”→“引导线”→“显示引导线”菜单选项, 再用鼠标从标尺栏向舞台工作区拖曳, 即可产生引导线。再单击该菜单选项, 可取消引导线。使用箭头工具, 可以用鼠标拖曳引导线, 调整引导线的位置。

● 单击选中“查看”→“引导线”→“锁定引导线”菜单选项, 即可将引导线锁定, 此时再无法用鼠标拖曳改变引导线的位置。

● 单击选中“查看”→“引导线”→“贴紧引导线”菜单选项, 会在用鼠标拖曳对象时, 使对象自动贴紧引

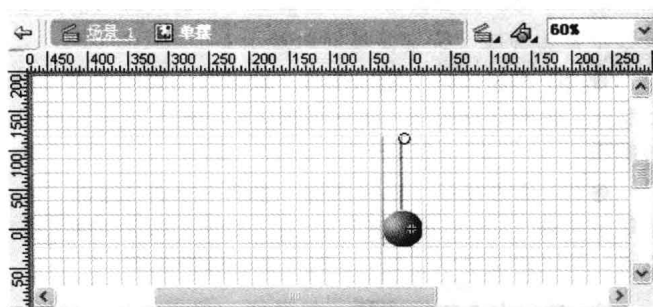


图 1-3 舞台的标尺与网格

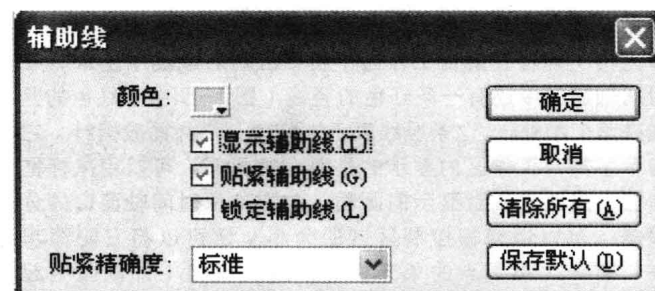


图 1-5 “引导线”对话框



导。

● 单击选中“查看”→“引导线”→“编辑引导线”菜单选项，会调出“引导线”对话框，如图1-5所示。利用该对话框，可以编辑引导线的颜色，确定是否显示辅助线、是否紧贴辅助线和是否锁定辅助线等。

6. 时间轴

(1) 什么是时间轴 (Timeline)：时间轴是Flash MX进行动画创作和编辑的主要工具，通常它位于舞台与常用工具栏之间，用鼠标拖拽时间轴，也可以改变它的位置。

时间轴就好像导演的剧本，它决定了各个场景的切换以及演员出场、表演的时间顺序。Flash把动画按时间顺序分解成帧，在舞台中直接绘制的图形或从外部导入的图像，均可形成单独的帧，再把各个单独的帧画面连在一起，合成动画。

每一个动画都有与它相应的时间轴。图1-6给出了一个Flash动画的时间轴。

(2) 时间轴的组成：由图1-6可以看出，时间轴窗口可以分为左右两个区域。左边区域是图层控制区域，它主要用来进行各图层的操作；右边区域是帧控制区域，它主要用来进行各帧的操作。所谓图层就相当于舞台中演员所处的前后位置。图层靠上，相当于该图层的对象在舞台的前面。在同一个纵深位置处，前面的对象会挡住后面的对象。

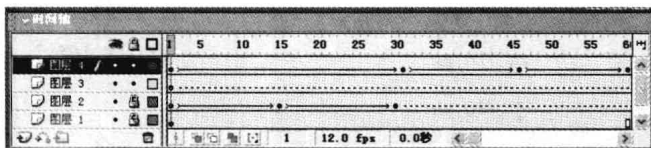


图1-6 时间轴窗口

● 图层控制区域：按列化分，从左到右有“名称”、“显示”、“锁定”和“轮廓线”四列。它上边第一行的三个图标按钮，是用来对所有图层的属性进行控制。图层控制区域的下边是图层工作区，其内有许多行，每行表示一个图层。其中左边一列用来表示该图层的属性信息。图层的属性有图层的名称、类型和状态等。单击图层控制区域中的图标按钮，可以改变图层的状态属性。

● 帧控制区域上边的第一行是时间轴帧数标示区，用来标注随时间变化所对应的帧号码。帧控制区域的下边是帧工作区，它给出各帧的属性信息。其内也有许多行，每行也表示一个图层。在一个图层中，水平方向上划分为许多个帧单元格，每个帧单元格表示一帧画面。单击一个单元格，即可在舞台工作区中将相应的对象显示出来。在时间轴窗口中还有一条红色的竖线（图1-5中，红色的竖线在第1帧处），这条竖线表示当前帧，称为播放指针，它指示了舞台工作区内显示的是哪一帧画面。可以用鼠标拖拽它，来改变舞台显示的画面。向右拖拽时间轴窗口的分隔条，可以调整帧控制区域的大小，还可以将它隐藏起来。有一个小黑点的单元格表示是关键帧（即动画中起点、终点或转折点的帧）。

可以看出，时间轴通过帧和图层来组织并控制影片的内容和播放顺序，时间轴中最重要的内容是帧、图层和播放指针。

(3) 图标按钮和信息框的作用：图层控制区域和帧控制区域的下面一行有一些图标按钮和信息框。各图标按钮和信息框的作用如下。

● (显示/隐含所有图层) 图标按钮：使所有图层的内容显示或隐藏。

● (锁定/解锁所有图层) 图标按钮：使所有图层的内容锁定或解锁。

● (显示所有图层的轮廓) 图标按钮：使所有图层中的图形只显示其轮廓。

在各图层也有相应的图标按钮，它们只对该图层起作用。

● (插入图层) 图标按钮：在选定图层的上面再增加一个新的普通图层。

● (添加引导图层) 图标按钮：在选定图层的上面新增一个引导图层。

● (插入图层目录) 图标按钮：在选定图层的上面新增一个图层目录，用鼠标拖曳图层到图层目录处，即可将被拖曳的图层放入该图层目录中。

● (删除图层) 图标按钮：删除选定的图层。

● (帧居中) 图标按钮：用来改变帧控制区的显示范围。在动画所用的帧数较多时，单击该图标按钮，即可将当前帧（播放指针所在的帧）显示到帧控制区窗口中间。

● (绘图纸外观) 图标按钮：单击它，即可在时间轴上制作了一个连续的多帧选择区域 ，并将该区域内的所有帧所对应的对象同时显示在舞台上，如图1-7所示，实现多帧同时显示。用鼠标拖拽多帧选择区域的圆形控制柄 ，可调整多帧选择区域的范围。

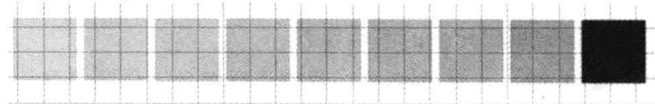


图1-7 显示动画的帧所有

● (绘图纸边框) 图标按钮：单击它，即可在时间轴上制作了多帧选择区域，除当前帧外，其余帧中的对象仅显示其轮廓线，实现多帧同时显示。

● (编辑多帧) 图标按钮：单击它，即可在时间轴上制作了多帧选择区域，该区域内帧的对象可以同时显示和编辑。

● (修改标记) 图标按钮：显示一个选项菜单（多帧显示菜单）。利用该菜单可以定义多帧选择区域的 范围，可以定义显示2帧、5帧或全部帧的内容。

● 信息栏：信息栏从左到右，



分别用来显示当前帧、帧频（即动画播放速率）和总计时间。真正的影片的标准播放速度是 24fps（24 帧 / 秒），由于在 Internet 网上传输和播放的速度不要求很高，所以用动画的播放速度可定为 12fps。

● 图标按钮：它位于时间轴的右上角。单击它可以弹出一个菜单，利用它可以改变时间轴单元格的显示方式。

二、中文 Flash MX 的基本操作

1. 设置影片的属性

(1) 新建一个 Flash MX 文件：单击常用工具栏内的 新建按钮，或者单击“文件”→“新建”菜单命令，即可创建一个新舞台，也就创建了一个新 Flash MX 文件。

(2) 设置影片属性：Flash 影片的基本属性包括影片的尺寸、播放速度和背景颜色等。单击“修改”→“影片属性”菜单命令，调出“影片属性”对话框，如图 1-8 所示。通过该对话框，可以设定影片属性，也就设置了舞台工作区的大小和背景颜色等。

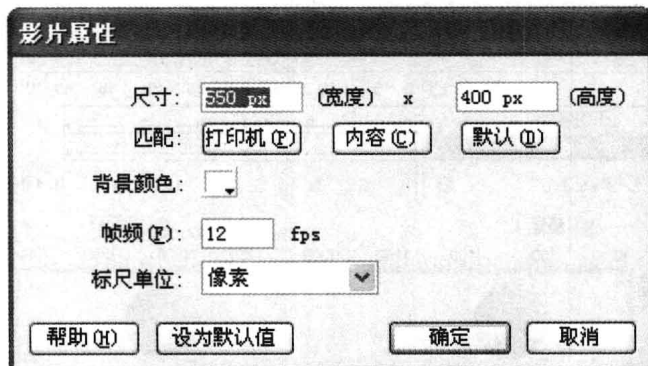


图 1-8 “影片属性”对话框

● “尺寸”栏：用来设置影片的尺寸。在“宽度”文本框内输入影片画面的宽度，在“高度”文本框内输入影片画面的高度，单位为像素。Flash MX 影片不能小于 1 × 1 像素，也不能大于 2880 × 2880 像素。

● “匹配”栏：单击“打印机”按钮，可以使舞台工作区与打印机相匹配。单击“内容”按钮，可以使舞台工作区与影片内容相匹配，并使舞台工作区四周具有相同的距离。要使影片尺寸最小，可以把场景内容尽量向左上角移动，然后单击该按钮。

● “背景颜色”图标按钮：单击该按钮，可以弹出颜色板。单击颜色板中的一种色块，即可选定影片画面的背景颜色。

● “帧速”文本框：用来输入影片的播放速度，影片的播放速度默认为 12fps。

● “标尺单位”列表框：用来选择舞台上边与左边标尺的单位，可以选择英寸、像素、厘米和毫米等。

● “设置默认”按钮：单击它后，可使影片属性的设置状态成为默认状态。

设置完 Flash MX 影片属性后，单击“确定”按钮，即可完成设置，退出该对话框。

2. 调整舞台工作区的显示比例和位置

(1) 调整舞台工作区的显示比例：在进行绘图和制作动画时，常需要调整舞台工作区的显示比例。前面介绍了使用舞台的 列表框来改变舞台工作区的显示比例。此外，还可以使用工具箱中的放大镜工具来改变舞台工作区的显示比例，同时也改变了舞台工作区内对象的显示比例。

使用工具箱内的 放大镜工具，则工具箱的选项栏内会出现 和 两个图标按钮。单击 图标按钮，此时鼠标指针呈 状，将鼠标指针移到舞台中，单击鼠标左键，即可将画面放大。单击 图标按钮，此时鼠标指针呈 状，将鼠标指针移到舞台中，单击鼠标左键，即可将画面缩小。如果单击 放大镜工具后，将鼠标指针移到舞台工作区内拖曳鼠标，形成一个矩形，这个矩形区域中的内容将会撑满整个舞台工作区。

此外，如果按下 Ctrl 键、Alt 键和空格键不放，即可激活 放大镜工具；如果按下 Ctrl 键、Shift 键和空格键不放，即可激活 放大镜工具。

(2) 调整舞台工作区的位置：屏幕窗口的大小是有限的，有时画面中的内容会超出屏幕窗口可以显示的面积，这时可以使用窗口右边和下边的滚动条，把需要的部分移动到窗口中。还有一种方便的方法，就是使用手抓工具 .

选择工具箱内的手抓工具 ，再将鼠标指针移到舞台，此时鼠标指针变为小手状，按下鼠标左键并拖拽，就可以看到整个舞台工作区随着鼠标的拖曳而移动。

3. 制作第一个 Flash 动画

此处介绍制作一个简单 Flash 动画的过程，通过介绍，读者不但可以制作第一个 Flash 动画，还可以从中了解 Flash MX 的一些常用的基本操作。该动画播放后的画面是两个小球水平向内移动，相碰撞后再向相反的方向水平移动到原来的位置。其中的两个画面如图 1-9 所示。该动画的制作过程如下。

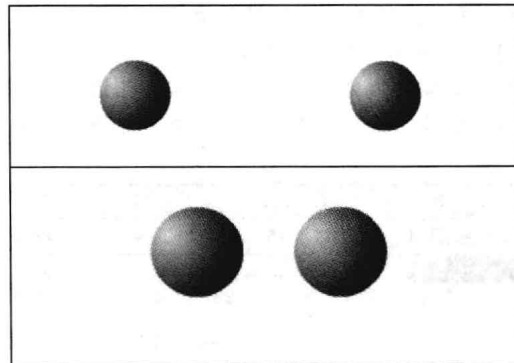


图 1-9 第一个 Flash MX 动画播放后的两个画面

动画的制作过程如下。

(1) 单击“修改”→“影片属性”菜单命令，调出“影片属性”对话框，如图 1-6 所示。利用该对话框，可以设定舞台工作区的大小为 500px 宽、300px 高，背景颜色为黄色。

(2) 按照前面所述方法，使舞台工作区显示 18px ×



18px 的网格线, 显示标尺和三根引导线, 如图 1-10 所示。

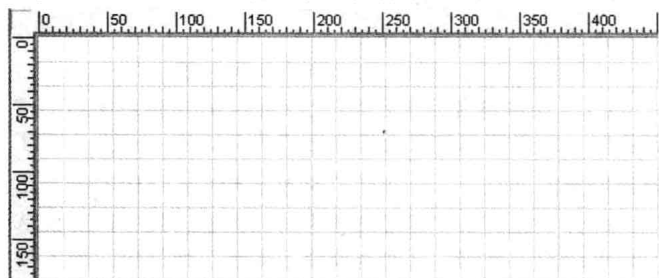


图 1-10 舞台工作区内的网格、标尺和引导线

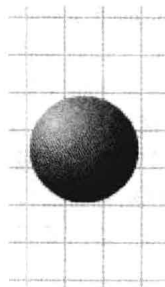


图 1-11 立体小球

(3) 单击工具箱内的椭圆工具 , 单击 (描绘颜色) 按钮 , 调出线的“颜色”面板, 单击按下该面板中的  (没有颜色) 图标按钮, 使线无色。再单击  (填充颜色) 按钮, 调出填充色的“颜色”面板, 单击该面板中的  图标, 选中绿色径向渐变色填充方式。

(4) 按住 Shift 键, 同时拖曳鼠标, 绘制一个正圆。再使用油漆桶工具 , 单击正圆内部的左上角, 即可制作出一个立体绿色小球, 如图 1-11 所示。

(5) 使用箭头工具 , 用鼠标拖曳立体小球到第一根引导线右边处, 如图 1-10 所示。



图 1-12 调整立体小球的大小

(6) 使用自由变形工具 , 单击立体小球。此时小球四周会出现 8 个黑色控制柄, 如图 1-12 所示。用鼠标拖曳黑色控制柄, 可调整它的大小。

(7) 单击选中“图层 1”图层的第 1 帧, 单击鼠标右键, 弹出它的快捷菜单, 再单击该菜单中的“创建动画动作”菜单命令, 即可创建第 1 帧的动画。

(8) 单击选中“图层 1”图层的第 40 帧, 按 F6 键, 使该帧为关键帧, 同时也创建了第 1 帧到第 40 帧的移动动画。从“图层 1”图层的第 1 帧到第 40 帧, 生成一个水平箭头直线, 表示移动动画制作成功。然后, 再单击选中“图层 1”图层的第 20 帧, 按 F6 键, 使该帧为关键帧, 如图 1-13 所示。

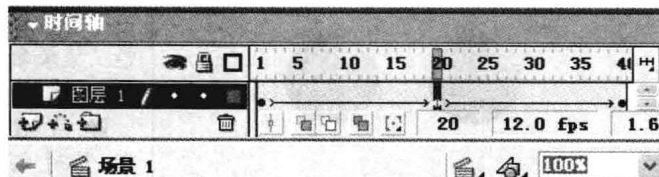


图 1-13 动画的时间轴

(9) 单击选中“图层 1”图层的第 20 帧, 使用箭头工具 , 用鼠标拖曳立体小球到中间引导线的左边处。至此即创建了一个立体小球从左边移到中间, 再回到原处的动画。

(10) 单击时间轴左下角的“插入图层”按钮 , 在“图层 1”图层的上边增加一个名字为“图层 2”的图层。

(11) 单击选中时间轴“图层 1”图层左边的图层控制区域, 选中整个“图层 1”图层。将鼠标指针移到“图层 1”图层的第 1 帧, 单击鼠标右键, 弹出其快捷菜单, 再单击该菜单中的“拷贝帧”菜单命令, 将“图层 1”图层第 1 帧的动画拷贝到剪贴板中。

(12) 按住 Shift 键, 同时单击“图层 2”图层第 1 帧和第 40 帧, 选中“图层 2”图层第 1 帧到第 40 帧的所有单元格。然后, 单击鼠标右键, 弹出其快捷菜单, 再单击该菜单中的“粘贴帧”菜单命令, 将剪贴板中的动画粘贴到“图层 2”图层的第 1 帧到第 40 帧。

(13) 使用箭头工具 , 单击选中“图层 2”图层的第 1 帧, 将立体小球移到第三根引导线的左边处。同样, 将“图层 2”图层第 1 帧的立体小球也移到第三根引导线的左边处; 将“图层 2”图层第 20 帧的立体小球移到中间引导线的右边处。

至此, 整个动画制作完毕。此时的时间轴和舞台工作区如图 1-14 所示。

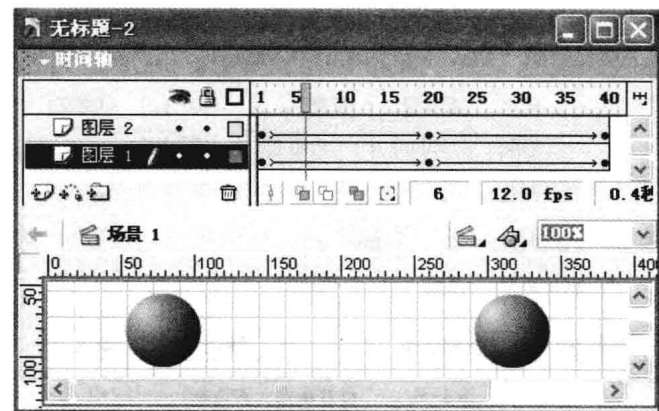


图 1-14 动画的时间轴和舞台工作区

4. 播放 Flash 动画

(1) 使用“控制栏”面板播放: 单击“窗口”→“工具栏”→“控制栏”菜单命令, 可以调出“控制栏”面板, 如图 1-15 所示。单击该面板中的“播放”按钮 , 即可在舞台工作区内播放

动画; 单击“停止”按钮 , 可以使正在播放的动画停止播放; 单击“后退”按钮 , 可以使播放头回到第

1 帧; 单击“转到最后”按钮 , 可以使播放头回到最后一帧; 单击“单步后退”按钮 , 可以使播放头后退一帧; 单击“单步前进”按钮 , 可以使播放头前进一帧。

(2) 单击“控制”→“播放”菜单命令或按 Enter 键, 即可在舞台窗口内播放该动画。对于有影片剪辑实例的动

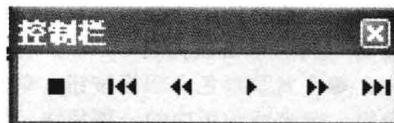


图 1-15 “控制栏”面板



画,采用这种播放方式是能够播放影片剪辑实例的。

(3) 单击“控制”→“测试影片”菜单命令或按 Ctrl+Enter 键,即可在播放窗口内播放该动画。单击播放窗口右上角的图标按钮,即可关闭播放窗口。采用这种方法可以循环依次播放各场景的内容。

(4) 单击“控制”→“测试场景”菜单命令,可循环播放当前场景的动画。

(5) 在舞台工作区循环播放:单击选中“控制”→“循环播放”菜单选项,使该菜单选项左边出现对勾。以后,可使舞台工作区内的动画播放是循环播放。

(6) 在舞台工作区播放所有场景的动画:单击选中“控制”→“播放所有场景”菜单选项,使该菜单选项左边出现对勾。以后,可使舞台工作区内的动画播放是所有场景的动画播放。

5. 打开、保存和关闭 Flash 动画

(1) 打开 Flash 动画:单击“文件”→“打开”菜单命令,调出“打开”对话框,如图 1-16 所示。利用该对话框,选择扩展名为“.fla”等的 Flash 文件,再单击该对话框内的“打开”按钮,即可打开选定的 Flash 动画文件。



图 1-16 “打开”对话框

(2) 打开 Flash 动画的库:单击“文件”→“以库打开”菜单命令,调出“以库打开”对话框。利用该对话框,选择扩展名为“.fla”的 Flash 文件,再单击该对话框内的“打开”按钮,即可打开选定的 Flash 动画的库,但是不打开动画文件。

(3) 保存 Flash 动画:单击“文件”→“保存”或“文件”→“保存为”菜单命令,可将动画保存为扩展名为“.fla”的 Flash MX 文件或保存为扩展名为“.fla”的 Flash 5 文件。该文件可在 Flash 下打开,并可以再编辑。

(4) 关闭 Flash 动画窗口:单击“文件”→“关闭”菜单命令或单击 Flash 舞台窗口右上角的图标按钮。如果在此之前没有保存动画文件,会弹出一个提示框,提示是否保存动画文件。单击“是”按钮,即可保存文件,然后关闭 Flash MX 动画窗口。

(5) 退出 Flash MX:单击“文件”→“退出”菜单命令或单击 Flash MX 窗口右上角的图标按钮。如果在此之前还有没关闭的 Flash 动画窗口,则会弹出提示框,提示是否保存动画文件。单击“是”按钮,即可保存文件。关闭所有的 Flash 动画窗口后,退出 Flash MX。

6. 输出 Flash 动画

(1) 单击“文件”→“导出影片”菜单命令,可调出“导出影片”对话框。



图 1-17 “保存类型”列表框内的文件类型

在该对话框的“保存类型”列表框内可以选择保存文件的类型,如图 1-17 所示。选择文件类型后,再在“文件名”文本框中输入文件的名字,单击“确定”按钮,即可将动画保存为扩展名为“.swf”、“.mov”、“.avi”、“.gif”等各式的动画文件或图像序列文件。

(3) 单击“文件”→“导出图像”菜单命令,可调出“导出图像”对话框。利用该对话框,可将动画当前帧保存为扩展名为“.swf”、“.wmf”、“.spl”、“.emf”、“.jpg”、“.gif”、“.bmp”等格式的图像文件。

(4) 单击“文件”→“发布设置”菜单命令,即可调出“发布设置”(格式)对话框,如图 1-18 所示。利用该对话框,可以设置发布输出的文件格式,各种格式的参数字设置等。

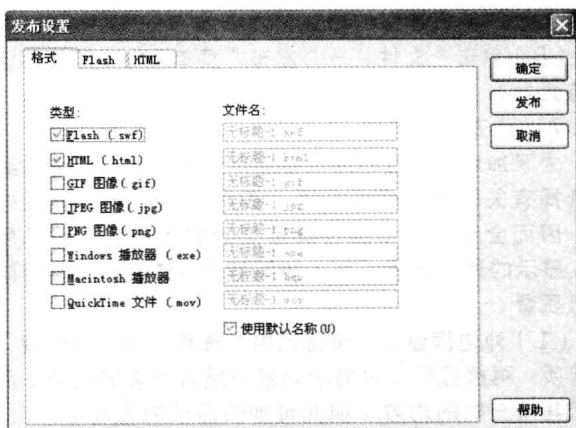


图 1-18 “发布设置”对话框

设置好后,可单击“发布”按钮,进行文件的发布输出。也可单击“确定”按钮,完成设置,但不发布文件,退出该对话框。

(5) 单击“发布设置”对话框中的“Flash”标签项,可切换到“发布设置”(Flash)对话框,如图 1-19 所示。利用该对话框,可以设置输出的 Flash 文件的一些参数。

(6) 单击“发布设置”对话框中的“HTML”标签项,



帮您猜足彩

■ 郝侠

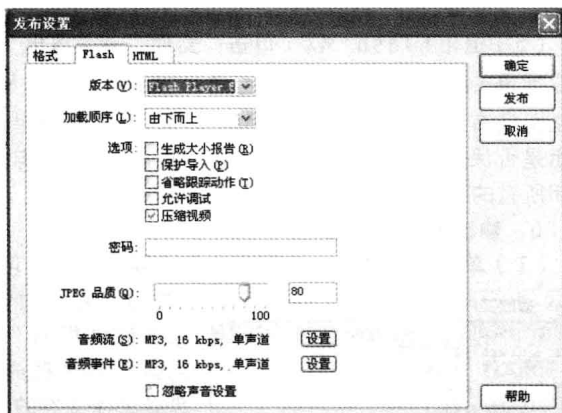


图 1-19 “发布设置”(Flash)对话框

切换到“发布设置”(HTML)对话框,如图1-20所示。利用该对话框,可以设置输出的HTML文件的一些参数。

(7) 单击“文件”→“发布预览”→“××××”菜

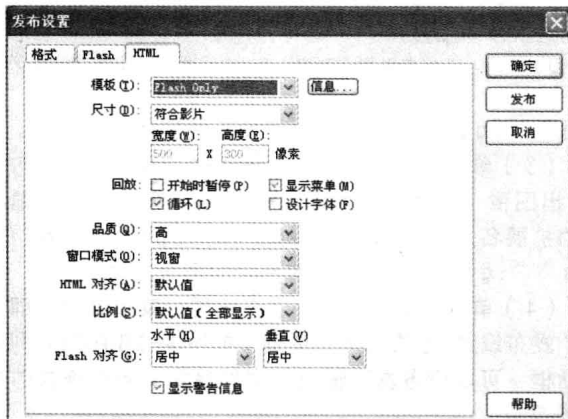


图 1-20 “发布设置”(HTML)对话框

单命令,可按照选定的格式预览要发布的文件。

(8) 单击“文件”→“发布”菜单命令,可按照选定的格式发布文件。

7. 改变显示方式

为了加速显示过程或改善显示效果,可以在查看菜单中选择有关图形质量的选项。因为图形质量需要额外计算,因而会影响了动画在屏幕上的刷新速度。图形质量好,显示的速度会慢一些;如果要显示速度快,则可降低显示质量。

(1) 外边框显示:单击选中“查看”→“外边框”菜单选项。再播放时,只显示场景中所有对象的轮廓,而不显示其填充时的内容,因此可加快显示的速度。

(2) 高速显示:单击选中“查看”→“高速显示”菜单选项。再播放时,显示场景中所有对象的轮廓和填充内容,显示的速度较快。这是默认的状态。

(3) 清除锯齿显示:单击选中“查看”→“清除锯齿”菜单选项。可使显示的线段和图形看起来平滑一些,它比高速显示要慢一些,但显示质量要好一些。

(4) 清除文字锯齿显示:单击选中“查看”→“清除文字锯齿”菜单选项。可使显示的文字的边缘平滑一些,使显示质量更好。SPR

足球彩票自发行以来,为广大球迷提供了娱乐、分析、竞技和博彩的空间。本人也曾参加了n次这个活动,但是最后的结果却总是,咳……不提也罢。经过了这n次的失败以后,本人的信心受到了那么一点摧残,不过这一点点的挫折是不可能阻挡我的。一天我正在电脑前玩C.S,突然想到难道就不能借助我多年的好友(就是我家的那台computer)来帮帮我吗?于是本人立刻开始上网,开始了地毯般地搜索,功夫不负有心人,终于让我找到了几个与足球彩票有关的小软件,经过本人精心的筛选之后,“足彩XP”成了唯一的幸存者。

“足彩XP”这个软件是本着为给各位球迷提供决策分析为目的而诞生的,是一个针对中国足球彩票度身定制的辅助分析工具软件。随着中国足球彩票的发展,足彩XP将紧随大流,及时快速地为各位用户提供许多更新更好的功能。

足彩XP V2.5

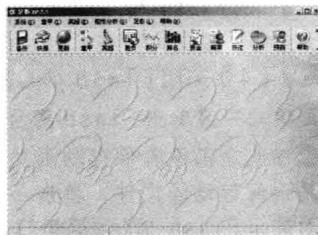
软件大小:	2685 KB
软件语言:	简体中文
最新版本:	V2.5
软件类别:	国产软件 / 共享版 / 股票彩票
应用平台:	Win95/98/NT/2000
下载网址:	http://www.skycn.net

足彩XP是一个用于中国足球彩票的辅助分析工具,您可以进行模拟投注、智能分析历史数

据、管理意甲英超的联赛数据。

意甲32支劲旅的详细资料,包括球队创建时间、主场名称、所在城市、简介等信息。英超28支队伍的资料,包括球队创建时间、主场名称、所在城市、简介等信息。意甲、英超近20个赛季的比赛数据和排行榜。数据的备份及恢复功能。可以管理每期足球彩票的投注及中奖情况。

单/复式模拟投注,系统自动分析中奖几率和所需投注金额,并可以保存成文件,也可以生成一个竞猜串,以供球迷交流。您可以随时查看两队的比赛历史交锋记录,包括时间和比分。查看两个队的本赛季胜负情况。它有各种图形统计图,包括胜负统计图、积分走势图、排名走势图。所有数据可以在线更新,可以更新意甲、英超最新比赛数据、足球彩票最新数据、各大博彩公司的最新赔率、各大媒体评论。它还有智能预测功能,可以根据各种比赛因素的所占权重比率,进行比赛结果预测。比赛因素包括两队历史交锋、最近5-8轮表现、当前联赛排名、主力队员停赛情况、博彩公司赔率等。SPR





创建 Flash MX 对象

■ 丁点 王永贵 曹丰 沈 昕 郭亚平 李旭东 张海涛

第1节 线和填充物的设置

Flash MX 对象的来源有三种：一是用 Flash MX 提供的工具，绘制的矢量图形和输入的文字；二是导入外部的图形、图像视频和声音等；三是“库”面板中元件在舞台工作区中生成的视频实例。采用第一种对象生成的动画文件字节数较小。矢量图形可以看成是由线和填充物（主要是填充颜色）组成的。矢量图形的着色有两种，一是对线或轮廓线的着色，二是填充物着色（或填充位图）。

一、线型的设置

线型包括线的形状、线的粗细和线的颜色等。线型的设定是利用线的“属性”面板来完成的。单击工具箱内的钢笔工具 、椭圆工具 、矩形工具 或铅笔工具 ，再单击“窗口”→“属性”菜单命令，即可调出“属性”面板，如图 1-1 所示。双击“属性”面板左上角的图标或单击“属性”面板右下角的箭头图标按钮，可以展开或收缩“属性”面板的下半部分内容。“属性”面板左下角的四个文本框用来精确调整对象的大小与位置。

利用线的“属性”面板可以设置线条和矩形、椭圆形轮



图 1-1 线的“属性”面板

廓线的线型。设置线条和轮廓线线型的方法如下。

1. 线形状的设定

单击线的“属性”面板上的“描绘风格”列表框右边的箭头按钮，调出线形状列表。单击选中其中一种，即可设定线的一种形状。在该列表框中的线风格有：实线、虚线、点划线等，如图 1-2 所示。

2. 线粗细的设定

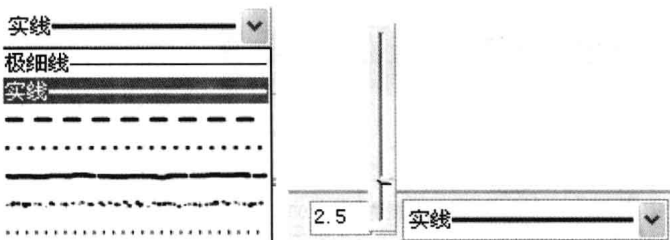


图 1-2 “描绘风格”列表框 图 1-3 “描绘高度”文本框的垂直滑条

在“属性”面板中的“描绘高度” 文本框内输入线粗细的数值（数值在 0.1 到 10 之间，单位为 pts，即像素），

再按回车键。另外，还可以单击 文本框右边的箭头按钮，此时会出现一个垂直的滑条，如图 1-3 所示。用鼠标拖曳垂直滑条上的滑块，也可改变线的粗细。

3. 自定义线的风格

单击“属性”面板中的“自定义”按钮，调出“横线风格”对话框，如图 1-4 所示。利用该对话框即可自定义线的风格。“横线风格”对话框中各选项的作用如下。

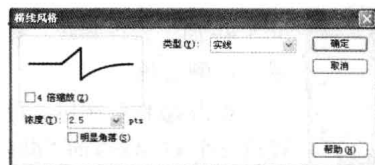


图 1-4 “横线风格”对话框

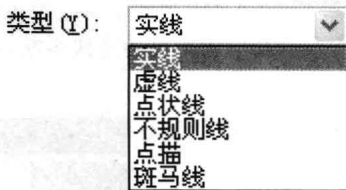


图 1-5 “类型”列表框

（1）“类型”列表框：用来选择线的类型，它有六种类型，如图 1-5 所示。选择不同类型时，其下边会显示出不同的文本框与列表框，利用它们可以修改线条的形状。例如：选择“实线”选项时的“横线风格”对话框，如图 1-4 所示；

选择“斑马线”选项时的“横线风格”对话框，如图 1-6 所示。

由图 1-6 可以看出，它有许多可以设置的列表框，我们没有必要去对这些列表框和它们选项的作用一一进行介绍。因为在改变线型后，其右边的显示窗口内会显示出所设置线型的形状和粗细，您可以形象地看到各个选项的作用。



图 1-6 “横线风格”对话框

例放大到原来的 4 倍。但实际的线条并没有放大。

（3）“浓度”列表框：用来输入或选择线条的宽度，数的范围是 1pts 到 10pts。

（4）“明显角落”复选框：单击选中它后，会使线条的转折明显。此选项对绘制直线无效。

4. 线颜色的设置

单击“属性”面板内的 图标按钮或单击“工具箱”内的 （描绘颜色）图标按钮，均可以调出“颜色”面板，如图 1-7 所示。如果没有选中“椭圆工具”或“矩形工具”，则“颜色”面板中没有 （没有颜色）图标

（2）“4 倍缩放”复选框：单击选中它后，会将它上边的显示窗口内的线条的观察比

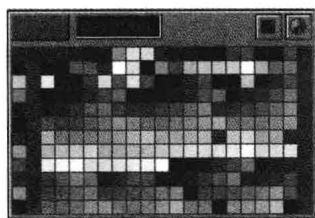


图 1-7 “颜色”面板

按钮。线颜色的设定还可以通过“调色板”面板来完成。单击“窗口”→“调色板”菜单命令，即可调出“调色板”面板，如图 1-8 所示。

使用“颜色”面板或“调色板”面板设置线颜色的方法如下。

(1) 使用“颜色”面板：可以有两种方法，一是将鼠标指针移到面板的某一个色块之上，再单击鼠标左键；二是在其文本框内输入颜色的代码。颜色代码的格式是 #RRGGBB。其中 RR、GG、BB 可以分别表示颜色中的红、绿、蓝颜色成分的大小，取值为 00~FF 的十六进制数，数值越大，颜色越深。

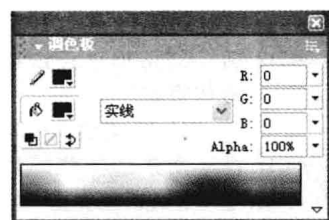


图 1-8 “调色板”面板

单击  图标按钮，可以调出一个 Windows 的“颜色”面板，如图 1-9 所示。该“颜色”面板是 Windows 提供的，利用它可以改变线条颜色

板内色块的颜色种类

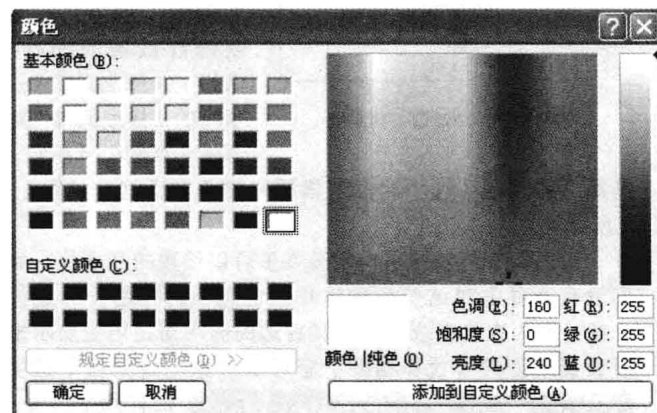


图 1-9 Windows 的“颜色”面板

(2) 使用“调色板”面板：“调色板”面板的使用方法如下。

● “调色板”面板左边分三栏，它们与“工具箱”内的“颜色”栏一样。单击选中“描绘颜色”图标按钮 ，即可调出“调色板”面板的“颜色”面板，如图 1-7 所示。

● 利用“调色板”面板的“颜色”面板，可以给线设置颜色，方法与前面所述一样。“调色板”面板、工具箱“颜色”栏和“属性”面板中都有“填充颜色”图标按钮 ，利用它可以给闭合的轮廓线内部填充颜色。

● “调色板”面板的下边是颜色板，单击其中的一种颜色即可迅速完成颜色的设置。

● “调色板”面板的右边是 R、G、B 和 Alpha 文本框。可以在 R、G、B 文本框内输入 R、G、B 的数值（是十进制数），也可以使用文本框的滑条来调整 R、G、B 的数值。

● 可以在 Alpha 文本框内输入百分数，以调整颜色的深浅度。对于有 Alpha 通道（α 通道）的图形来说，可以调整 Alpha 透明度数值。当 Alpha 值设为 100% 时，表示完全不透明，当 Alpha 值设为 0% 时，表示完全透明。

● 改变颜色模式：单击“调色板”面板右上角的箭头按钮，会弹出一个菜单。选择 RGB 和 HSB 中的一个，可以改变颜色的模式。更换模式后，“颜色板”（混色器）面板右边会有相应的变化。单击“添加样本”选项，可将当前选定的颜色加入到“调色板”面板中。

二、填充物颜色的设置

1. 用“颜色样本”面板设置填充物颜色

(1) 单击“窗口”→“颜色样本”菜单命令，可调出“颜色样本”面板，如图 1-10 所示。可以看出，它们与线

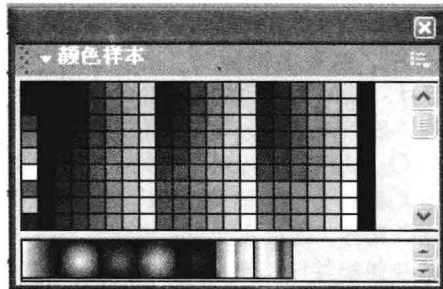


图 1-10 “颜色样本”面板

颜色设置的“颜色”面板（见图 1-7）基本一样，只是在底部增加了一行图标按钮。该行图标按钮是系统提供的填充效果样式图标按钮，单击其中一个，即可迅速获得相应的渐变填充色设置。

(2) 另外，单击工具箱“颜色”栏、“调色板”面板和“属性”面板中的“填充颜色”图标按钮 ，均可以调出与“颜色样本”面板

一样的“颜色”面板，如图 1-11 所示。利用该面板也可以给填充物填充一种单色或渐变色。具体方法与前面所述一样。

2. 利用“调色板”面板设置填充物颜色

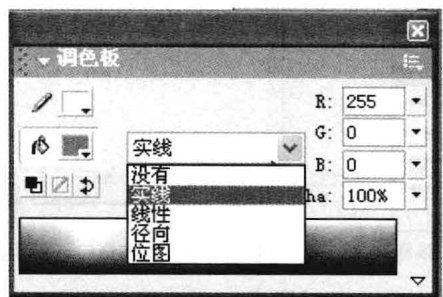


图 1-12 “填充风格”列表框的选项

如果要改变填充色的样式，自己设计填充色样式，可以使用“调色板”面板，如图 1-8 所示。从“调色板”面板的“填充风格”列表框中选择一个选项，即可改变填充风格，